(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7690214号
(P7690214)

(45)発行日　令和7年6月10日(2025.6.10)

(24)登録日　令和7年6月2日(2025.6.2)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｂ

請求項の数　2　（全790頁）

(21)出願番号　特願2023-74031(P2023-74031)
(22)出願日　令和5年4月28日(2023.4.28)
(65)公開番号　特開2024-158666(P2024-158666A)
(43)公開日　令和6年11月8日(2024.11.8)
審査請求日　令和6年6月10日(2024.6.10)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
弁理士法人信友国際特許事務所
(72)発明者　佐藤 孝弘
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　山口 誠
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　村上 宣彰
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　岡田 祐哉
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)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第１記憶手段と、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第２記憶手段と、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、１バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記１バイトデータは、２ビット単位のデータで構成された２ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記２ビットデータテーブルの前記１バイトデータから２ビットデータを取得し、その２ビットデータを前記第２記憶手段の所定領域に格納する２ビットデータ取得手段を有し、

前記２ビットデータ取得手段は、

前記２ビットデータテーブルから１バイトのデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して２ビット単位のシフトを実行することで前記２ビットデータを取得し、

前記第２記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第３記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第４記憶手段で構成され、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の設定スイッチの状態に応じて、前記第３記憶手段の開始位置を決定し、
前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて、前記第４記憶手段の開始位置を決定する
　ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
　遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
　プログラム、及びテーブルデータが記憶された第１記憶手段と、
　前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第２記憶手段と、を備え、
　前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、
　前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、１バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、
　前記データ群の前記１バイトデータは、２ビット単位のデータで構成された２ビットデータテーブルであり、
　前記遊技制御手段は、前記２ビットデータテーブルの前記１バイトデータから２ビットデータを取得し、その２ビットデータを前記第２記憶手段の所定領域に格納する２ビットデータ取得手段を有し、
　前記２ビットデータ取得手段は、
　前記２ビットデータテーブルから１バイトのデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して２ビット単位のシフトを実行することで前記２ビットデータを取得し、
遊技価値数を表示可能であって遊技価値数がゼロのときに第１態様で遊技価値数がゼロであることを表示可能な第１表示手段と、
遊技価値数を表示可能であって遊技価値数がゼロのときに前記第１態様とは異なる第２態様で遊技価値数がゼロであることを表示可能な第２表示手段と、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、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。
このような遊技機では、メインＲＯＭに複数のテーブルを記憶し、制御処理プログラムが、そのテーブルからデータを取得する技術が開示されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０２１－０７９１２９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】

【０００４】
しかしながら、主制御部の各制御処理プログラムにおいて、それぞれに応じたテーブルからデータを取得する場合、データを取得する処理をそれぞれ設けることが一般的であるが、制御処理とテーブルの種類が増えると同時に、データを取得するための処理も増え、そのために、制御処理プログラムを記憶するメインＲＯＭの容量が圧迫されることになる。また、テーブルに、１バイト単位でデータを格納することが一般的であるが、データのパターンが少なく、テーブルに格納する場合に、実際には１バイトの容量が必要でない場合も多く、その場合は、実質的に未使用の領域が多く存在することになり、このことがメインＲＯＭの容量を圧迫する。
【０００５】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、共通のデータ取得処理を使用して、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用することでメインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することが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、以下の遊技機を提供する。
【０００７】
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（４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒ）と、
前記可変表示列による可変表示の開始操作を受け付ける第１操作手段（例えば、左スタートレバー４５４１Ｌ）及び該第１操作手段と離間した位置に設けられた第２操作手段（例えば、右スタートレバー４５４１Ｒ）と、
操作を検出可能な操作検出手段（例えば、フォトセンサ４５４５）と、
前記第１操作手段と前記第２操作手段を繋ぐ接続部（例えば、軸連結機構４５４４）と、を備え、
前記接続部は、被検出部（例えば、検知片４５７６）を有し、
前記操作検出手段は、前記第１操作手段が操作された場合と、前記第２操作手段が操作された場合のいずれであっても、前記被検出部の位置が変化したときに操作が行われた旨を検出可能であり、
前記第２記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第３記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第４記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、
前記遊技制御手段は、
電源投入時の前記設定スイッチの状態に応じて、前記第３記憶手段の開始位置を決定し、
前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて、前記第４記憶手段の開始位置を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【０００８】
このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。
【発明の効果】

【０００９】
上記構成の遊技機によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】第１実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。
【図２】第１実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。
【図３】第１実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１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】第１実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１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】第１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】第１実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１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】第１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】第１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】第１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】第１実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１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】第１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】第１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】第２実施形態に係るロック演出の例を示す図である。
【図３７】ロック演出番号「１」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図３８】ロック演出番号「２」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図３９】ロック演出番号「３」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図４０】ロック演出番号「４」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図４１】ロック演出番号「５」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図４２】ロック演出番号「６」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。
【図４３】主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。
【図４４】主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図４５】疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図４６】主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図４７】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図４８】主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図５０】主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。
【図５１】主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。
【図５２】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図５３】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図５４】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。
【図５５】第３実施形態に係る主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図５６】主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。
【図５７】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【図５８】主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。
【図５９】主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。
【図６０】主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。
【図６１】主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。
【図６２】メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図６３】主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。
【図６４】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。
【図６５】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。
【図６６】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用処理を示すフローチ

ャートである。
【図６７】主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図６８】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の遊技性を説明するための図である。
【図６９】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の優遇制御例（通常中）を説明するための図である。
【図７０】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の優遇制御例（ＳＴ中）を説明するための図である。
【図７１】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７２】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７３】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７４】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７５】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７６】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７７】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７８】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。
【図７９】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例３（送信情報制御例（その１））を説明するための図である。
【図８０】第１実施形態に係る第１の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例３（送信情報制御例（その２））を説明するための図である。
【図８１】（ａ）は、本発明の第４実施形態に係る遊技状態の移行遷移を示す図である。（ｂ）は、本発明の第４実施形態に係る遊技状態の移行条件をまとめた表である。
【図８２】（ａ）は、図柄配置テーブルを示す図である。（ｂ）は、図柄コード表を示す図である。
【図８３】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図８４】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図８５】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図８６】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図８７】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図８８】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図８９】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。
【図９０】ＲＴ０遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。
【図９１】（ａ）は、ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。（ｂ）は、ＢＢ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。
【図９２】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。
【図９３】本発明の第４実施形態に係る非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。
【図９４】本発明の第４実施形態に係る出玉状態の移行遷移を示す図である。
【図９５】本発明の第４実施形態に係る出玉状態の移行条件をまとめた表である。
【図９６】（ａ）は、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて指示モニタに表示される数値を示す図である。（ｂ）は、指示モニタに表示される数値に対応する内容を示す図である。
【図９７】内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係を示す図である。

【図９８】主制御回路において行われる非有利区間用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図９９】（ａ）は、有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。（ｂ）は、有利区間移行時抽籤テーブルを示す図である。
【図１００】主制御回路において行われる連荘準備用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１０１】（ａ）は、連荘準備モード抽籤テーブル（１）を示す図である。（ｂ）は、連荘準備モード抽籤テーブル（２）を示す図である。
【図１０２】連荘チャレンジ移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１０３】（ａ）は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルを示す図である。（ｂ）は、連荘準備転落抽籤テーブルを示す図である。
【図１０４】主制御回路において行われる通常ステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１０５】主制御回路において行われる通常ステージ開始時処理を示すフローチャートである。
【図１０６】（ａ）は、通常移行時モード抽籤テーブルを示す図である。（ｂ）は、通常移行時天井抽籤テーブルを示す図である。
【図１０７】ポイントモード抽籤テーブルを示す図である。
【図１０８】主制御回路において行われる通常ステージ専用処理を示すフローチャートである。
【図１０９】通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１０】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１１】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１２】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１３】主制御回路において行われる通常出玉状態共通処理を示すフローチャートである。
【図１１４】主制御回路において行われる通常規定遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図１１５】通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１６】通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１７】天井フェイク準備中抽籤テーブルを示す図である。
【図１１８】主制御回路において行われる天井関連処理を示すフローチャートである。
【図１１９】天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１２０】天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１２１】主制御回路において行われるポイント関連処理を示すフローチャートである。
【図１２２】ポイント獲得抽籤テーブルを示す図である。
【図１２３】ポイント到達時抽籤テーブルを示す図である。
【図１２４】主制御回路において行われる通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２５】主制御回路において行われる通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２６】主制御回路において行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１２７】（ａ）は、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。（ｂ）は、通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。（ｃ）は、通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。
【図１２８】（ｄ）は、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。（ｅ）は、通常ステージ中（基本）チャンスステー

ジ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。（ｆ）は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。
【図１２９】主制御回路において行われる通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１３０】主制御回路において行われる確率モード関連処理を示すフローチャートである。
【図１３１】（ａ）は、高確２移行抽籤テーブル（１）を示す図である。（ｂ）は、高確２移行抽籤テーブル（２）を示す図である。（ｃ）は、高確２移行抽籤テーブル（３）を示す図である。（ｄ）は、高確２転落抽籤テーブルを示す図である。
【図１３２】主制御回路において行われる昇格チャンス前処理を示すフローチャートである。
【図１３３】昇格チャンス移行時抽籤テーブルを示す図である。
【図１３４】主制御回路において行われるチャンスステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１３５】チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルを示す図である。
【図１３６】チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルを示す図である。
【図１３７】チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３８】主制御回路において行われるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１３９】チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。
【図１４０】主制御回路において行われるチャンスステージ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１４１】主制御回路において行われる昇格チャンス用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１４２】昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。
【図１４３】昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。
【図１４４】昇格チャンス中抽籤テーブルを示す図である。
【図１４５】次回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。
【図１４６】規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤テーブルを示す図である。
【図１４７】今回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。
【図１４８】疑似遊技の内容を示す図である。
【図１４９】昇格チャンスにおける遊技の流れを示す図である。
【図１５０】昇格チャンスの１ゲーム目で疑似ＢＩＧに当籤した場合における演出例を示す図である。
【図１５１】昇格チャンスの１ゲーム目～４ゲーム目で疑似ＢＩＧに全て非当籤となった場合における演出例を示す図である。
【図１５２】主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１５３】主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ開始時処理を示すフローチャートである。
【図１５４】疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。
【図１５５】疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルを示す図である。
【図１５６】主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１５７】主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ終了時処理（１）を示すフローチャートである。
【図１５８】成立リプ数不足時抽籤テーブルを示す図である。
【図１５９】主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ終了時処理（２）を示すフローチャートである。

【図１６０】最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。
【図１６１】主制御回路において行われる疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１６２】疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。
【図１６３】疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルを示す図である。
【図１６４】主制御回路において行われる疑似ＲＥＧ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１６５】主制御回路において行われる連荘チャレンジ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図１６６】連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。
【図１６７】連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルを示す図である。
【図１６８】連荘チャレンジ中抽籤テーブルを示す図である。
【図１６９】連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１７０】主制御回路において行われる連荘チャレンジ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１７１】主制御回路において管理されるカウンタの一覧を示す図である。
【図１７２】主制御回路において行われるレバーオン時ＡＴ関連処理を示すフローチャートである。
【図１７３】主制御回路において行われる全停止時ＡＴ関連処理を示すフローチャートである。
【図１７４】昇格チャンスにおいてペナルティが発生した場合における演出例を示す図である。
【図１７５】本発明の第５実施形態に係る主制御基板のマイクロプロセッサの構成例を示す図である。
【図１７６】本発明の第５実施形態に係るメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。
【図１７７】本発明の第５実施形態に係るマイクロプロセッサのメモリマップを示す図である。
【図１７８】本発明の第５実施形態における、電断検知に係る外部割込み処理の概要を説明するための図である。
【図１７９】本発明の第５実施形態における、メイン処理を示すフローチャートである。
【図１８０】本発明の第５実施形態における、電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図１８１】本発明の第５実施形態における、ＣＲＣ検査処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１８２】本発明の第５実施形態における、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１８３】本発明の第５実施形態における、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１８４】本発明の第５実施形態における、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、及び指定ＲＡＭ初期化処理を示すフローチャートである。
【図１８５】本発明の第５実施形態における、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、及び指定ＲＡＭ初期化処理を示すフローチャートである。
【図１８６】本発明の第５実施形態における、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）、及び使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）を示すフローチャートである。
【図１８７】本発明の第５実施形態における、乱数値取得処理、内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１８８】本発明の第５実施形態における、乱数値取得処理、内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図１８９】本発明の第５実施形態における、インタフェース２出力処理（使用領域外）

、及びインタフェース２出力処理（継続）を示すフローチャートである。
【図１９０】本発明の第５実施形態における、メダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９１】本発明の第５実施形態における、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、及びメダル払出処理を示すフローチャートである。
【図１９２】本発明の第５実施形態における、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、及びメダル払出処理を示すフローチャートである。
【図１９３】本発明の第５実施形態における、メダル通過枚数計上処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９４】本発明の第５実施形態における、役比モニタ集計開始処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９５】本発明の第５実施形態における、定期割込み処理を示すフローチャートである。
【図１９６】本発明の第５実施形態における、試射試験信号制御処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９７】本発明の第５実施形態における、エラー検知処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９８】本発明の第５実施形態における、設定値チェック処理（使用領域外）、及び乱数検査処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図１９９】本発明の第５実施形態における、電断割込み処理を示すフローチャートである。
【図２００】本発明の第５実施形態における、ＣＲＣ生成処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図２０１】本発明の第５実施形態における、使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）を示すフローチャートである。
【図２０２】本発明の第５実施形態における、ＣＡＬＬＥＸでの呼出先指定に関する状況を説明するための図である。
【図２０３】本発明の第５実施形態における、メインＲＡＭのＣＲＣチェックに関する処理を説明するための図である。
【図２０４】本発明の第５実施形態における、４ビットデータ取得処理を示すフローチャートである。
【図２０５】本発明の第５実施形態における、４ビットデータ取得処理に関する処理を説明するための図である。
【図２０６】本発明の第５実施形態における、４ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。
【図２０７】本発明の第５実施形態における、４ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。
【図２０８】本発明の第５実施形態における、４ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。
【図２０９】本発明の第５実施形態における、２ビットデータ取得処理を示すフローチャートである。
【図２１０】本発明の第５実施形態における、２ビットデータ取得処理に関する処理を説明するための図である。
【図２１１】本発明の第５実施形態における、２ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。
【図２１２】本発明の第５実施形態における、カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理に関する処理を説明するための図である。
【図２１３】本発明の第５実施形態における、カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理に関する処理を説明するための図である。
【図２１４】本発明の第５実施形態における、使用領域外ＲＡＭエリアのクリア開始アド

レス決定方法を説明するための図である。
【図２１５】本発明の第５実施形態における、ストップボタン入力監視処理を示すフローチャートである。
【図２１６】本発明の第５実施形態における、共通情報バックアップ生成処理、及び共通情報バックアップ復帰処理を示すフローチャートである。
【図２１７】本発明の第５実施形態における、共通情報復帰処理を示すフローチャートである。
【図２１８】本発明の第５実施形態における、バックアップ生成、及びバックアップ復帰における共通処理を説明するための図である。
【図２１９】本発明の第６実施形態に係る主制御基板が搭載された遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２０】本発明の第６実施形態に係る主制御基板が搭載された遊技機に設けられた遊技情報表示ユニット、メダル数表示ユニット、及びメダル貸表示ユニットの構成例を示す図である。
【図２２１】本発明の第６実施形態に係る主制御基板の主制御用マイクロプロセッサ、及びメダル数制御用マイクロプロセッサの構成例を示す図である。
【図２２２】本発明の第６実施形態に係る主制御基板の回路構成例の概略図である。
【図２２３】有利区間払出数カウンタの初期値として複数種類の値を設定した場合の差枚数の推移例を説明するための図である。
【図２２４】遊技機の出玉性能のうちＡＴ状態における１遊技当りの平均純増枚数を考慮して有利区間払出数カウンタの初期値を設定する場合を説明するための図である。
【図２２５】契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否の具体例１～３を説明するための図である。
【図２２６】契機毎にクリアの対象外となるデータ（保持されるデータ）の一例を説明するための図である。
【図２２７】具体例３の場合における設定変更時の状態遷移を示す図である。
【図２２８】設定変更前後における有利区間払出数カウンタの更新例を天井枚数との関係で説明するための図である。
【図２２９】コンプリート機能に関連して行われる報知例を説明するための図である。
【図２３０】ＣＭＰ＿ＭＹの更新などを行うためのコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。
【図２３１】エラー処理のうちコンプリート機能の作動に関する処理を主として部分的に説明するためのフローチャートである。
【図２３２】ＣＭＰ＿ＭＹに基づいて各種報知を行うためのコンプリート関連報知処理を説明するためのフローチャートである。
【図２３３】パチスロ機と、パチスロ機の上部に配置されたデータ表示器と、ホールコンピュータとを含む遊技システムを示す図である。
【図２３４】ランプの点灯パターンについて説明するための図である。
【図２３５】機種識別用パターンについて説明するための図である。
【図２３６】データ表示機において行われる点灯パターン検出処理を示すフローチャートである。
【図２３７】所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。
【図２３８】所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。
【図２３９】２桁の７セグＬＥＤにおいてＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う場合の具体例を示す図である。
【図２４０】ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行うためのＬＥＤの例を示す図である。
【図２４１】本実施形態に係る第２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２４２】本実施形態に係る第２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２４３】本実施形態に係る第２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２４４】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ０，ＲＴ１用の図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４５】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ０，ＲＴ１用の図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４６】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ２用の図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４７】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ２用の図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４８】本実施形態に係る第２の遊技機における当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表の一例を示す図である。
【図２４９】本実施形態に係る第２の遊技機における当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応表の一例を示す図である。
【図２５０】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ２）で当籤可能な当籤役の表の一例を示す図である。
【図２５１】本実施形態に係る第２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２５２】本実施形態に係る第２の遊技機における指示モニタを用いた押し順の報知の一例を示す図である。
【図２５３】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＴ状態及び押し順に応じた当籤択の配当（再遊技、ＢＢ、メダル払出枚数）の一例を示す図である。
【図２５４】本実施形態に係る第２の遊技機におけるシナリオグループ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５５】本実施形態に係る第２の遊技機におけるシナリオグループＡ用のシナリオ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５６】本実施形態に係る第２の遊技機におけるシナリオグループＢ用のシナリオ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５７】本実施形態に係る第２の遊技機におけるシナリオ書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５８】本実施形態に係る第２の遊技機における高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５９】本実施形態に係る第２の遊技機における高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６０】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＧＳＢ連ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６１】本実施形態に係る第２の遊技機における低確用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６２】本実施形態に係る第２の遊技機における高確１用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６３】本実施形態に係る第２の遊技機における高確２用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６４】本実施形態に係る第２の遊技機における天井用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６５】本実施形態に係る第２の遊技機における初期ＡＴレベル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６６】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＡＴレベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６７】本実施形態に係る第２の遊技機における前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図２６８】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２６９】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７０】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７１】本実施形態に係る第２の遊技機における疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７２】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７３】本実施形態に係る第２の遊技機における補償モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７４】本実施形態に係る第２の遊技機における補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７５】本実施形態に係る第２の遊技機における補償モード時ナビ回数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７６】本実施形態に係る第２の遊技機における規定チェリー書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２７７】本実施形態に係る第２の遊技機におけるシナリオ関連データテーブルの一例を示す図である。
【図２７８】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＴＹ値＿上乗せ１データテーブルの一例を示す図である。
【図２７９】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＴＹ値＿上乗せ２データテーブルの一例を示す図である。
【図２８０】本実施形態に係る第２の遊技機における非ＡＴ時＿補償ポイントデータテーブルの一例を示す図である。
【図２８１】本実施形態に係る第２の遊技機におけるＡＴ時＿補償ポイントデータテーブルの一例を示す図である。
【図２８２】本実施形態に係る第２の遊技機における指示無し時＿前兆ポイント数データテーブルの一例を示す図である。
【図２８３】本実施形態に係る第２の遊技機における指示有りＴ時＿前兆ポイント数データテーブルの一例を示す図である。
【図２８４】上記実施施形態に係る第２の遊技機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２８５】本発明の第７実施形態に係る遊技機において用いられる同軸ケーブルの構成を示す斜視図である。
【図２８６】図２８５の同軸ケーブルの断面図である。
【図２８７】図２８５の同軸ケーブルの電磁ノイズに対する耐性とディスクリートケーブルの電磁ノイズに対する耐性とを比較するための図である。
【図２８８】第７実施形態に係る遊技機において用いられる一のケーブルアッセンブリ（ハーネス）の外観を示す模式図である。
【図２８９】（ａ）は、第７実施形態に係る遊技機において用いられる他のケーブルアッセンブリの概略の平面図であり、（ｂ）は（ａ）のケーブルアッセンブリの概略の断面図である。
【図２９０】（ａ）は図２８５の同軸ケーブルを構成部品として有するオール細線同軸タイプのケーブルサブアッセンブリの斜視図であり、（ｂ）は細線同軸／ディスクリートケーブル混合結線タイプのケーブルサブアッセンブリの斜視図であり、（ｃ）はグランドフィンガータイプのケーブルサブアッセンブリの斜視図である。
【図２９１】表示装置の解像度、画素数、縦横比を示す図である。
【図２９２】細線同軸ケーブルを捻じ曲げた状態の概略を示す図である。

【図２９３】細線同軸ケーブルを少なくとも備えるケーブルアッセンブリ（ハーネス）を用いて部品間の接続例を示すための前面扉の背面斜視図である。
【図２９４】細線同軸ケーブルを少なくとも備えるケーブルアッセンブリ（ハーネス）を用いて部品間を接続した場合のケーブルアッセンブリ（ハーネス）の第１の状態を示す図である。
【図２９５】細線同軸ケーブルを少なくとも備えるケーブルアッセンブリ（ハーネス）を用いて部品間を接続した場合のケーブルアッセンブリ（ハーネス）の第２の状態を示す図である。
【図２９６】細線同軸ケーブルを少なくとも備えるケーブルアッセンブリ（ハーネス）を用いて部品間を接続した場合のケーブルアッセンブリ（ハーネス）の第３の状態を示す図である。
【図２９７】メダルレス遊技機とサンドとの概念図。
【図２９８】管理遊技機とサンドとの概念図。
【図２９９】操作台座部の概念図（仕様例１）。
【図３００】メダル数表示ユニット近傍の概念図（仕様例１）。
【図３０１】メダル数表示ユニット近傍の断面の概念図（仕様例１）。
【図３０２】遊技機の全体イメージ図（仕様例２）。
【図３０３】操作台座部の概念図（仕様例２）。
【図３０４】メダル数表示ユニット近傍の概念図（仕様例２）。
【図３０５】メダル数表示ユニット近傍の断面の概念図（仕様例２）。
【図３０６】遊技機の全体イメージ図（仕様例３）。
【図３０７】メダル数表示ユニット近傍の概念図（仕様例３）。
【図３０８】メダル数表示ユニット近傍の断面の概念図（仕様例３）。
【図３０９】メダルレス遊技機のクレジット加算音（貸出音）の仕様例。
【図３１０】メダルレス遊技機の１枚計数音（遊技機→サンドへの１枚転送音）の仕様例。
【図３１１】メダルレス遊技機の長押し計数音（遊技機→サンドへのまとめて転送音）の仕様例。
【図３１２】メダルレス遊技機の計数ボタンの計数完了音、オフエッジ音。
【図３１３】管理遊技機（パチンコ機）の持玉加算、計数時の効果音の仕様例Ａ。
【図３１４】貸出時のクレジット加算の仕様例１。
【図３１５】第８実施形態に係る遊技機の外部構造を示す斜視図である。
【図３１６】第８実施形態に係る遊技機の側面図である。
【図３１７】第８実施形態に係る遊技機の分解斜視図である。
【図３１８】第８実施形態に係る遊技機におけるキャビネットに第２形態用マスクを接続した状態の正面図である。
【図３１９】第８実施形態に係る遊技機におけるキャビネットに第２形態用マスクを接続した状態の側面図である。
【図３２０】第８実施形態に係る遊技機における上マスクの分解斜視図である。
【図３２１】第８実施形態に係る遊技機における下マスクを正面側から見た斜視図である。
【図３２２】第８実施形態に係る遊技機における下マスクを背面側から見た斜視図である。
【図３２３】第８実施形態に係る遊技機における下マスクの側面図である。
【図３２４】第８実施形態に係る遊技機における操作部ユニットの斜視図である。
【図３２５】第８実施形態に係る遊技機におけるスタートレバー装置の斜視図である。
【図３２６】第８実施形態に係る遊技機におけるスタートレバー装置の分解斜視図である。
【図３２７】第８実施形態に係る遊技機におけるスタートレバーを背面側から見た斜視図である。
【図３２８】第８実施形態に係る遊技機における導光ベースを前方から見た分解斜視図である。
【図３２９】第８実施形態に係る遊技機における導光ベースを後方から見た分解斜視図である。

【図３３０】第８実施形態に係る遊技機におけるレバー支持ベースの分解斜視図である。
【図３３１】第８実施形態に係る遊技機におけるスタートレバー装置の動作を説明する断面図である。
【図３３２】第８実施形態に係る遊技機における非操作状態のスタートレバーに入射する光を説明する断面図である。
【図３３３】第８実施形態に係る遊技機における操作状態のスタートレバーに入射する光を説明する断面図である。
【図３３４】第８実施形態に係る遊技機の第１変形例における操作部ユニットの斜視図である。
【図３３５】第１変形例におけるスタートレバー装置の斜視図である。
【図３３６】第８実施形態に係る遊技機の第２変形例における下マスクを正面側から見た斜視図である。
【図３３７】第２変形例におけるトレイの斜視図である。
【図３３８】第２変形例におけるトレイの分解斜視図である。
【図３３９】第２変形例におけるトレイを退避位置に配置した状態を示す下マスクの斜視図である。
【図３４０】第２変形例における操作部ユニットの側面図である。
【図３４１】第２変形例における音量操作部の構成を説明する図である。
【図３４２】第２変形例におけるストップボタン操作補助部材の斜視図である。
【図３４３】第２変形例におけるストップボタン操作補助部材の分解斜視図である。
【図３４４】第２変形例におけるストップボタン操作補助部材を使用位置から回動させた状態を示す操作部ユニットの斜視図である。
【図３４５】第２変形例におけるストップボタン操作補助部材の動作を説明する説明図である。
【図３４６】第２変形例におけるストップボタン操作補助部材の他の例の動作を説明する説明図である。
【図３４７】第８実施形態に係る遊技機の第３変形例における操作部ユニットの構成を示す概略図である。
【図３４８】第８実施形態に係る遊技機における上マスクの側面図である。
【図３４９】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の上部拡大図である。
【図３５０】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の本体側接続部を示す斜視図である
【図３５１】第８実施形態に係る遊技機におけるトップパネルを下方から見た斜視図である。
【図３５２】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の分解斜視図である。
【図３５３】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体を背面側から見た斜視図である。
【図３５４】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の上部スピーカユニットを正面側から見た斜視図である。
【図３５５】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の上部スピーカユニットの分解斜視図である。
【図３５６】第８実施形態に係る遊技機におけるフレームレンズの斜視図である。
【図３５７】第８実施形態に係る遊技機における上マスク本体の上部スピーカユニットからスピーカカバーを取り外した状態を示す図である。
【図３５８】第８実施形態に係る遊技機における音量つまみの斜視図である。
【図３５９】第８実施形態に係る遊技機における音量つまみの分解斜視図である。
【図３６０】第８実施形態に係る遊技機におけるポケット収納部の斜視図である。
【図３６１】第８実施形態に係る遊技機の第４変形例における発光スピーカユニットの斜視図である。
【図３６２】第８実施形態に係る遊技機の第４変形例における発光スピーカユニットの分

解斜視図である。
【図３６３】第８実施形態に係る遊技機の第４変形例における発光スピーカユニットの導光部材にＬＥＤ基板を固定した状態を背面側からみた斜視図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
［第１実施形態］
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。
【００１２】
［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。
【００１３】
［１－１．外部構造］
［１－１－１．筐体］
パチスロ機１は、矩形箱状の筐体２により構成されている。また、筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。
【００１４】
キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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。

【００１８】
［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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
下ドア機構ＤＤは、その上部の略中央部に設けられたメイン表示窓４と、メイン表示窓４の背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたリールユニットＲＵとを有している。
【００２２】
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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
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。

【００２６】

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。

【００２７】

メダル投入口５は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクタ３１によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた１枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。また、受入れた１枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、１枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、１枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

［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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】
　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。
【００３８】
　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。
【００３９】
　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。
【００４０】
　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。
【００４１】
　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。
【００４２】
　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。

【００４３】

［１－１－４．メダル投入口］

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

【００４４】

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。

【００４５】

［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。

【００４６】

［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。

【００４７】

［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。

【００４８】

［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、このような停止操作は、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。

【００４９】

［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。

【００５０】

［１－１－５－５．演出用ボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン１０ａ，１０ｂを備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、２個の演出用ボタン１０ａ，１０ｂを設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。

【００５１】

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

【００５２】

［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。

【００５３】

［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。

【００５４】

［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。

【００５５】

［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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

［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。

【００６３】

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として構成される。表示ユニットＡは、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である。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）。

【００６４】

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。

【００６５】

［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。

【００６６】

なお、後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるその他のランプとしては、例えば、上ドア機構ＵＤの両側端面や下ドア機構ＤＤの両側端面に設けられたサイドランプや各操作部内に設けられた操作部ランプ等を挙げることができる。なお、後者は、それぞれの操作部が操作可能であるか否かを遊技者に報せる機能を含むことから、このような機能を発揮させる場合には演出内容に応じて発光態様を変動させず、一義的な発光態様によって発光するように制御することができる。

【００６７】

［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。

【００６８】

［１－１－１３．その他演出装置］

なお、パチスロ機１では、上述の各種演出装置（演出実行手段）以外の演出装置を設けることもできる。例えば、いわゆる役物といった可動演出装置、振動により演出を行う振動演出装置、あるいは空気を噴射することで演出を行うエアー演出装置等の演出装置を設け、演出を実行することも可能である。すなわち、遊技者の五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）のいずれかに訴えかけることができる（遊技者に演出が実行されていることを認識可能とさせる）演出を実行可能な演出装置であれば、それらのうちいずれを用いることもできる。したがって、本実施形態において「演出を実行する」とは、特段の説明がない限り、上述の各種演出装置（演出実行手段）のうち、一又は複数の演出装置のいずれの演出装置を用いて演出を実行してもよいこと示している。

【００６９】

［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。

【００７０】

メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が１加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通ってメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７１】

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。

【００７２】

［１－２－２．ホッパー装置］

ホッパー装置３２は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。ホッパー装置３２は、例えば、メダル投入口５から投入され、セレクタ３１によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを撹拌するとともに、１枚ずつ排出部に案内するディスク部と、ディスク部によって案内されたメダルを１枚ずつ排出する排出部と、排出部から排出されたメダルをカウントするカウントセンサとを有している。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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。

【００７６】

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

とはならない。
【００７７】
［１－２－３．メダル補助収納庫］
　メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫３３は、例えば、ホッパー装置３２のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓとを有している。
【００７８】
　収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓにより、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫エラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。
【００７９】
　すなわち、メダル補助収納庫３３は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫３３の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００８０】
［１－２－４．電源装置］
　電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。
【００８１】
　なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３が主制御基板７１（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置３４に設けるように構成することもできる。
【００８２】
［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。
【００８３】
［１－２－５－１．主制御基板］
　主制御基板７１は、キャビネットＧ内において、リールユニットＲＵの背面側に取付けられている。なお、主制御基板７１は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に収容されている。主制御基板７１の電気的構成については後述する。
【００８４】
　なお、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品がＤＩＰ実装されて構成されるものとなっているが、各種電子部品の一部又は全部についてＳＭＴ実装（表面実装）されて構成されるものとしてもよい。また、この場合、テスターやオシロスコープを用いて動作確認を行うためのテストポイントを設けるようにしてもよい。また、各種電子部品の一部又は全部について６平方ｍｍを超えない小さい電子部品を使用してもよい。また、主制御基板７１の基板面を多層化して構成してもよい。
【００８５】

［１－２－５－２．副制御基板］

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

【００８６】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

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

【００８７】

（副中継基板）

副中継基板７４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板７４に接続された各種デバイス等と副制御基板７２との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、副中継基板７４は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板７２とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ副中継基板７４の機能を全て副制御基板７２にもたせ、副中継基板７４を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、副中継基板７４をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、副中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００８８】

（外部集中端子板）

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

【００８９】

（試験機用インターフェースボード）

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

は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、また、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。

【００９０】

［２．パチスロ機の電気的構成］

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

【００９１】

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

【００９２】

主制御基板７１には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５等）を発生させる。メインＣＰＵ１０１は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

【００９３】

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。

【００９４】

主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッ

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

【００９５】

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。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

ものすればよい。

【００９９】

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

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－ －」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行

うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。

【０１０３】

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。

【０１０４】

副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０が電気的に接続されている。また、副制御基板７２には、副中継基板７４を介して、２４ｈドア監視ユニット６１、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ等の演出用ボタン群、上部ランプ２３等のランプ・ＬＥＤ類、スピーカ３５ａ，３５ｂ等のスピーカ群が電気的に接続されている。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

［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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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

【０１１８】

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。

【０１１９】

［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。

【０１２０】

［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。

【０１２１】

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。

【０１２２】
［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。
【０１２３】
図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図１７参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せの種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。
【０１２４】
［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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

［４－４．停止制御］

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

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

［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。

【０１３８】

［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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

［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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

（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

【０１４６】

［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。

【０１４７】

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

【０１４８】

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。

【０１４９】
［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。
【０１５０】
［４－５－５．その他遊技状態］
　なお、パチスロ機１では、上述の各種遊技状態以外の遊技状態を設けることもできる。例えば、後述の有利区間中の各モード（図５及び図６参照）であるが、これらも遊技者が遊技を行う状態であって、疑似ボーナス状態としてのＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得るものであることから、これらを遊技状態として捉えることができる。また、同様の観点より、例えば、ボーナス状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得る遊技状態を設けることができる。例えば、ボーナス役に当籤している（持越されている）場合に、停止制御によってボーナス役に係る図柄の組合せが表示されやすい遊技状態と、これよりも当該ボーナス役に係る図柄の組合せが相対的に表示されにくい遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。また、例えば、ボーナス役が所定の確率で当籤する（当籤しやすい）遊技状態と、当該ボーナス役が当該所定の確率よりも低い確率で当籤する（相対的に当籤しにくい）遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。
【０１５１】
　また、ＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを変動させ得る手法としては、以下のような手法を採用することもできる。例えば、内部当籤役として「特定役」が決定され得るようにする。当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。
【０１５２】
　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。
【０１５３】
　このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今

回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。また、このような制限は「ペナルティ」と称されることがある。

【０１５４】

［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。

【０１５５】

（非有利区間）

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

【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。

【０１５７】

（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。

【０１５８】

（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。

【０１５９】

（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。

【０１６０】

（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。

【０１６１】

（有利区間）

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

【０１６２】

（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。

【０１６３】

（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。

【０１６４】

（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。

【０１６５】

（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。

【０１６６】

（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。

【０１６７】

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

【０１６８】

［４－７．リミッタ］

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

【０１６９】

（ゲーム数リミッタ）

ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「１５００」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、１回の遊技が消化される度に１ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「１５００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる

。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「１５００」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１７０】

（払出数リミッタ）

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

また、リミッタの種類も、上述のゲーム数リミッタ及び払出数リミッタのみに限られない。例えば、ＡＴ状態中の押し順小役のナビ回数（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報が報知された回数）が所定回数（例えば、「４００」回）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０１７４】

［４－８．外部信号］

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

【０１７５】
　また、例えば、ＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したＡＴ状態中演出を行うことができる。また、例えば、所定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、所定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、特定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、特定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のＡＴ状態中演出を行うのみならず、ＡＴ回数をその種類別にカウントすることができる。
【０１７６】
　また、例えば、ＡＴ状態をセット数管理のＡＴ状態として構成し、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもＡＴ状態の初当り回数と、ＡＴ状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、１回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。
【０１７７】
［４－９．コマンド］
　上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類のコマンドを主制御回路１００から副制御回路２００に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機１では、主制御回路１００と副制御回路２００とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路１００から副制御回路２００の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路１００は、パチスロ機１における状態の変化等を報せるための情報（コマンド）を適時副制御回路２００に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。
【０１７８】
　主制御回路１００は、副制御回路２００に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。
【０１７９】
　また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役（入賞作動フラグ）が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード（遊技状態）等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する

。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

【０１８０】

［４－１０．演出］

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

【０１８１】

［４－１０－１．メイン側演出］

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

【０１８２】

（ロック演出）

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

【０１８３】

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

【０１８４】

（リール演出）

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

【０１８５】

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

【０１８６】

（疑似遊技）
　パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。
【０１８７】
　疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。
【０１８８】
　ここで、疑似遊技の流れについて、一例を挙げて説明する。疑似遊技は、例えば、以下のような流れで行われる。
【０１８９】
（１）遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）
（２）疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）
（３）疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止（疑似遊技中）
（４）ランダム遅延処理を経てから実際に各リールが回転開始（疑似遊技が終了して実際の遊技開始）
　なお、ランダム遅延処理とは、例えば、上述の（３）の状況で特定の図柄が並んで表示された状態となり、そのまま上述の（４）の状況で各リールが通常回転を開始すると、遊技者が特定の図柄を目印として停止操作しやすくなってしまう（いわゆる「目押し」の補助となってしまう）場合があることから、これを是正するために各リールそれぞれに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である（このような遅延期間は「再配置期間」とも称される）。また、上述の（３）及び（４）の状況で各リールが仮停止している場合には、完全に停止していると誤認されないように、各ステッピングモータの励磁制御における位相信号は必ず所定時間（例えば、５００ｍｓ）未満としてリールを順方向と逆方向とに交互に変化させるようにすることが望ましい。
【０１９０】
　上述の措置の１つとしては、例えば、上述の（３）の状況で任意の図柄の組合せが仮停止した場合（３個目のリールが仮停止して全てのリールが仮停止した場合）、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、各リールを上下に微振動させる（揺動させる）ことが挙げられる。なお、位相信号が上述の所定時間未満で変化するものである限り、１個目のリールが仮停止したとき、２個目のリールが仮停止したときには、このような揺動は行われないようにしてもよい。
【０１９１】
　また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分

を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超え、かつ表面積が６４２平方ｍｍを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、このような記載部分は、表面積の１／３以上を占めることが望ましい。なお、疑似遊技ランプを制御するのは、主制御回路１００であってもよいし、副制御回路２００であってもよい。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

［４－１０－２．サブ側演出］

パチスロ機１では、副制御回路２００側（サブ側）の制御により、例えば、以下のよう

な演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、メイン表示装置２１０等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１９６】

（通常演出）

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

【０１９７】

（連続演出）

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

【０１９８】

（操作連動演出）

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

【０１９９】

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

【０２００】

（その他演出）

パチスロ機１では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知（例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等）も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、忘れ物防止報知は、例えば、有利区間が終了したときや精算操作が行われたときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、エラー状態報知は、エラーが発生してから解消されるまで、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、デモ状態報知は、遊技されていない期間が所定期間となったときや精算操作が行われたときに、空き台であること等が報知されるものとすることができる。

【０２０１】

［５．第１の遊技機］

続いて、図５～図２２を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第１の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第１の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態にお

いて第１の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

［５－１．第１の遊技機の遊技性］

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

【０２０５】

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

【０２０６】

すなわち、非有利区間は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期状態としての制御状態であり、演出区間は、モード移行等によって増加区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。

【０２０７】

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

【０２０８】

なお、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路１００による遊技性に関する各種抽籤（

有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定されるようになって

いる。そして、第１の遊技機では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図８（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されて

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

なお、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナ

ス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

第１の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「５５ゲーム」間継続し、最大２７５枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似ＢＢ（ビッグボーナス）」として構成し、他に「２２ゲーム」間継続し、最大１１０枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、１Ｇ連抽籤において、疑似ボーナスに移行させること（権利を付与すること）が決定される際には、その種類（例えば、「疑似ＢＢ」とするのか、「疑似ＲＢ」とするのか）が所定確率（例えば、５０％ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似ＲＢ」は、「疑似ＢＢ」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑似ＢＢ」よりも価値が低い）ものとすればよいため、例えば、継続ゲーム数は「疑似ＢＢ」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似ＲＢ」を開始させる際には、メイン表示窓４に「ＢＡＲ」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤７－赤７－ＢＡＲ」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なＡＴ状態やＡＲＴ状態として構成することもできる。

【０２５４】

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

間終了」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モ

ード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

なお、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにし

てもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６８】

このように、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度有利状態に制御されることが確定している場合（例えば、天国モードの場合）、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の遊技期間が制限される場合（例えば、リミット処理が実行される場合）であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６９】

また、第１の遊技機では、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定していない場合（例えば、終了モードの場合）であっても、権利（例えば、１Ｇ連ストック）の付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７０】

また、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿確定チェリー」又は「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤の結果、天国Ｃモードに移行することが決定された場合には、１／２の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。

【０２７１】

ここで、「確定役」は、疑似ボーナス移行も確定する役であることから（図７の（ｃ）参照）、遊技者は特別ロック演出が実行されると、疑似ボーナス移行及び天国Ｃモード移行があったことが認識できるようになっており、遊技者にとって非常に興趣が高まるようになっている。特別ロック演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、メイン演出表示部２１において、通常は表示されない特別映像等が表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者に委ねることもできる）。

【０２７２】

ただし、第１の遊技機では、後述の図１６に示すように、例えば、天国Ｃモードに滞在していたとしても、リミット処理の実行によって有利区間が強制的に終了される場合があることから、上述の特別ロック演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。

【０２７３】

そこで、第１の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その

旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものに書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【０２７４】

なお、特別ロック演出の実行が制限される態様は上述のものに限られない。例えば、特別ロック演出の実行が制限される上限の回数を「１回」ではなく、「２回」や「３回」として定めてもよい。すなわち、特別ロック演出の実行は制限されるが、その上限は複数回として定めてもよい。これは、特別ロック演出１回あたりの出玉の期待値に応じて適宜設定することができる。

【０２７５】

また、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件も上述のものに限られない。すなわち、上記では、「確定役」の当籤を契機として、モード移行が行われ、当該モードが天国Ｃモードであったことを条件として、特別ロック演出が実行されるか否かの決定を行うようにしているが、例えば、「確定役」の当籤以外の契機によっても天国Ｃモードに移行する場合があることから（図８の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、所定確率（「確定役」の当籤を契機とする場合と同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい）で特別ロック演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【０２７６】

また、例えば、「確定役」の当籤を契機として、まず、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、特別ロック演出が実行されることが決定された場合に、天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。すなわち、天国Ｃモードに移行することが決定されたことに応じて特別ロック演出が実行されるようにしてもよいし、特別ロック演出が実行されることが決定されたことに応じて天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。

【０２７７】

また、例えば、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件として、有利区間中の遊技の進行度合いを採用してもよい。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」未満であるとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」未満であるときには、上記のように特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われ、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」以上となったとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」以上となったときには、以降同じ一連の有利区間においては、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われないようにすることもできる。

【０２７８】

このように、第１の遊技機では、一連の有利区間の遊技期間が一定期間に制限される（後述の図１６参照）。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２７９】

また、第１の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発

生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

なお、同じ特典を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、特定役を遊技価値の付与に係る特定小役として構成する。そして、特定小役に当籤した場合、例えば、第１特別許可状態であれば、１枚（この値は任意であり、ベットされた遊技価値以下の他の値であってもよいし、ベットされた遊技価値を超える値であってもよい）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第２特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。

【０２８８】

また、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとをともに「はずれ」の図柄の組合せ（もっとも、有利状態を付与するか否かを決定可能とするため、純粋な「はずれ」の場合とは異なる図柄の組合せであることは識別可能な図柄の組合せとする）として構成するようにしてもよい。この場合であっても、価値が同じである点にかわりはない。

【０２８９】

このように、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。また、特定役が決定された遊技では、いずれの特別許可状態となっていても同じ特典が付与されることから、遊技性を変動させる場合であっても、遊技者が直接的な不利益を被ってしまうこと防止することができる。

【０２９０】

また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【０２９１】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

【０２９２】

また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態である場合には、停止操作態様にかかわらず所定図柄の組合せを表示させ、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させ、特定の態様で停止操作が行われないときには所定図柄の組合せを表示させるようにしてもよい。

【０２９３】

この場合、特定役は、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（本実施形態では、これを「押下位置○」や「押下位置正解」等として説明する場合がある）に特定図柄の組合せが表示され、停止操作のタイミングが適切でない場合（本実施形態では、これを「押下位置×」や「押下位置不正解」等として説明する場合がある）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９４】

また、上述のとおり、特定役は特定小役として構成することも可能であり、この場合、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（押下位置○の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、停止操作のタイミングが適切でない場合（押下位置×の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９５】
　また、特定役が１種類であると、停止操作のタイミングが適切となるタイミングも限定されてしまうため、停止操作のタイミングが適切となるタイミングが異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが第１のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第１のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミングとは異なる第２のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第２のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミング及び第２のタイミングとは異なる第３のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第３のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役と、が設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。
【０２９６】
　また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２９７】
　また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２９８】
　また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。
【０２９９】
　ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利

となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

ここで、安定状態と荒波状態の２つの状態を創出する手法は上述のものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「荒波状態」よりも高める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「荒波状態」よりも低める。また、「荒波状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「安定状態」よりも低める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「安定状態」よりも高める。このようにすれば、「安定状態」では、疑似ボーナスに初当りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述のとおり、２ＢＢフラグ間と３ＢＢフラグ間とで変動するものとしてもよいし、これとは異なる（すなわち、３ＢＢフラグ間で優遇しない）ものとしてもよい。

【０３０５】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図９を参照して、第１の遊技機の図柄配置構成について説明する。図９は、第１の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図９に示すように、第１の遊技機では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「

赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０３０６】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は３枚ベットのみ）。２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態中は、常に第一種特別役物であるＲＢが作動している状態（ＲＢ状態）に制御される。なお、ＲＢ状態は、作動してから２回の入賞が発生又は２回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第１の遊技機において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、３ＢＢ状態の終了条件は、３ＢＢ状態において１７６枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

【０３１１】

ここで、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態が終了したときには、特殊モード移行処理が行われる。例えば、ボーナス状態に移行したとき（ボーナス状態中は、モード移行が行われないため、ボーナス状態が終了したときと同義）のモード、すなわち、現在のモードが「スタートモード」であれば、移行先のモードは「スタートモード」となる。また、現在のモー

ドが「通常Ａモード」「通常Ｂモード」「天国準備モード」「チャンスモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「通常Ａモード」となる。また、現在のモードが「終了Ａモード」「終了Ｂモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「終了Ａモード」となる。また、現在のモードが「保障モード」「天国Ａモード」「天国Ｂモード」「天国Ｃモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「保障モード」となる。

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

「Ｆ＿確定チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ４２」～「ＲＥＰ５６」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであって、例えば、「ＲＥＰ４２」のように、他のリールにおいて遊技者が期待を高めることができる図柄も表示されることから、これらを「確定チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、上述の「チェリーリプ」や「ＲＥＰ２９」～「ＲＥＰ４１」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３１６】

「Ｆ＿中段チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

図１５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操

作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３２１】

「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ｂ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押し順ベルＢ」と総称することができる。

【０３２２】

図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。

【０３２３】

また、図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（３枚ベット状態の非フラグ間、３枚ベット状態の２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３２４】

「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。

【０３２５】

「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０３２６】

なお、図１０に示す内部抽籤テーブル、図１１～図１４に示す図柄組合せテーブル、及び図１５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。

【０３２７】

例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、

「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。

【０３２８】

［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］

続いて、図１６を参照して、第１の遊技機のリミット処理構成について説明する。図１６は、第１の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図１６に示すように、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

【０３２９】

通常リミット処理（ゲーム数）は、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１５００回行われたとき）に実行される。なお、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間ゲーム数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚のいずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間ゲーム数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。

【０３３０】

通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの遊技期間に係る情報、天井ゲーム数や天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値等の当該有利区間中に得られた各種情報や当該有利区間を制御するために必要であった各種情報）も全てクリア（初期化）される。

【０３３１】

通常リミット処理（払出数）は、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２４００枚を超えたとき）に実行される。なお、有利区間払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間払出数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚いずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、例えば、有利区間中に「はずれ」や「取りこぼし」が発生した際、実払出数（例えば、「－２枚」又は「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。したがって、有利区間が開始してからメダルが増加せず減少していった等の場合には、負の値となることもある（あるいは、負の値となる場合には常に「０」が維持されるように構成することもできる）。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の払出されたメダル数の最下点から定義された最高点（差枚数：２４００枚）までを計数することが可能となっている。

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止している。

【０３３８】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行さ

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】
　ここで、通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）有利区間払出数カウンタの値は「２４０１」であるのに対し、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「２１２６」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大獲得枚数（付与可能遊技価値量）は「２７５枚」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の付与可能遊技価値量が考慮されたものとなっている。
【０３４５】
　すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。
【０３４６】
　なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間２回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚×２セット＝５５０枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）＋猶予期間に相当する遊技価値量（８枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（払出数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。
【０３４７】
　準リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「５５」（すなわち、疑似ボーナスの継続可能期間）を乗じた値を加算し、加算結果が「１３９０」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「５５×２＝１１０」となるから、制御用ゲーム数カウンタの値が「１２８０」となったときに準リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）こととなる。
【０３４８】
　準リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「２７５」（すなわち、疑似ボーナスの付与可能遊技価値量）を乗じた値を加算し、加算結果が「１８５１」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「２７５×２＝５５０」となるから、制御用払出数カウンタの値が「１３０１」となったときに準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）こととなる。なお、準リミット処理（ゲーム数）と準リミット処理（払出数）とは、ともに同じ内容の規制を行うものであるから、一方の作動条件が成立して作動した後は、もう一方の作動条件が成立したとしても重複して作動する必要ないものとなっている。
【０３４９】
　準リミット処理（ゲーム数）、又は準備リミット処理（払出数）が実行される（作動す

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カ

ウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

また、第１の遊技機では、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）又は付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）を考慮して設定され

ているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

［５－５．第１の遊技機の格納領域構成］

続いて、図１７～図２２を参照して、第１の遊技機の格納領域構成について説明する。図１７は、第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域の一例を示す図である。また、図１８は、第１の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図１９は、第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２０は、第１の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２１は、第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図２２は、第１の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。

【０３７８】
（当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域）
まず、図１７を参照して、当籤フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）、及び図柄コード格納領域の構成について説明する。なお、第１の遊技機では、当籤フラグ格納領域と、入賞作動フラグ格納領域と、図柄コード格納領域とが同じデータ構成となっている。
【０３７９】
上述の各格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１～２６で構成される。なお、各格納領域に格納されるデータは、図１７中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図１７では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた図柄組合せを示す「コンビネーション」（図１７中では、リール３Ｌの図柄、リール３Ｃの図柄及びリール３Ｒの図柄の順で記載）及びその内容（図１１～図１４参照）も併せて記載する。
【０３８０】
当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに当籤した場合（持越されている場合）、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８１】
入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８２】
図柄コード格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において少なくともいずれかのリールが回転しているときに、２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。
【０３８３】
（持越役格納領域）
続いて、図１８を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。持越役格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。
【０３８４】
内部抽籤処理の結果、「Ｆ＿２ＢＢ」（２ＢＢ）又は「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「１」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。
【０３８５】
（遊技状態フラグ格納領域）
続いて、図１９を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。例えば、現在の遊技状態が２ＢＢ状態である場合、格納領域のビット０に「１」が格納される。
【０３８６】

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

【０３８７】

（モードフラグ格納領域）

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

【０３８８】

（作動ストップボタン格納領域）

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

【０３８９】

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

【０３９０】

（押下順序格納領域）

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

【０３９１】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット０～５に「１」が格納される。次いで、ストップボタン８Ｌが押されたときには（「左」第１停止であるから）、ビット０及び１には「１」が格納されたままとなるが、ビット２～５には「０」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン８Ｃが押されたときには（「左」第１停止、「中」第２停止であることから）、ビット０には「１」が格納されたままとなるが、ビット１には「０」が格納されるようになる。メインＣＰＵ１０１は、押下順序格納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

【０３９２】

［６．主制御回路による処理］

続いて、図２３～図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の

説明では、第１の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【０３９３】

［６－１．メイン処理］

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ８）。こ

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次回の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４０８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するときに、（例えば、表示された図柄の組合せ等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を

移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技終了時状態制御処理の詳細については後述する。

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

（電源投入時処理）

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理を行う（Ｓ２５）。この処理では、上述の設定値決定操作や設定値確定操作を受付けることにより、メインＲＡＭ１０３が初期化された後、新たな設定値がメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に設定（格納）される。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったか否かを判定する（Ｓ２６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、新たに設定値が設定された後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【０４１７】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となっていないと判定した

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

（メダル受付・スタートチェック処理）

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４１において、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判定した場合（Ｓ４１がＹＥＳ）、及びＳ４２の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫３３に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

（内部抽籤処理）

続いて、図２６を参照して、上述のメイン処理のＳ５において行われる内部抽籤処理について説明する。なお、図２６は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４３３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ６２）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値格納領域から内部抽籤用

乱数値を取得する（Ｓ６３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、上述のメイン処理のＳ４で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「１」～「６」以外又はベット数が「１」～「３」以外であると判定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図２４のＳ３０参照）を実行する。

【０４３４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。

【０４３５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたか否かを判定する（Ｓ６５）。メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されなかったと判定した場合（Ｓ６５がＮＯ）、処理をＳ６４に戻す。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、判定対象となる内部当籤役を順次更新し（内部抽籤用乱数値も順次更新し）、全ての内部当籤役について判定が行われるまで（あるいは、その中途で内部当籤役が決定されるまで）Ｓ６４の処理を繰り返す。

【０４３６】

メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（Ｓ６５がＹＥＳ）、決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（Ｓ６６）。メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（Ｓ６６がＹＥＳ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ６７）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４３７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６６において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（Ｓ６６がＮＯ）、及びＳ６７の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（Ｓ６８）。

【０４３８】

メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（Ｓ６８がＹＥＳ）、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ６９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ６９がＹＥＳ）、持越役格納領域を更新する（Ｓ７０）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４３９】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６８において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（Ｓ６８がＮＯ）、Ｓ６９において、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ６９がＮＯ）、及びＳ７０の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ７１）。

【０４４０】

メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ７１がＮＯ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ７２）。この処理では、持越役格納領域

に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４４１】

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

【０４４２】

（遊技開始時状態制御処理）

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有

利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。

【０４４７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ８９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４４８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ９０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、セットされた移行先モードにしたがい、疑似ボーナスに移行する場合にはその遊技期間として「５５ゲーム」が設定され、終了モードに移行する場合にはその遊技期間として「３２ゲーム」が設定され、それ以外のモードに移行する場合にはそれぞれに対応する天井ゲーム数が設定される。また、各種抽籤（図７及び図８等参照）における抽籤値（抽籤テーブル）が設定される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４４９】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ８５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を行う（Ｓ９１）。なお、有利区間中遊技開始時処理の詳細については後述する。

【０４５０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ９２）。この処理では、遊技を開始するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。

【０４５１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ９３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ９３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ９４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ９３がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４５２】

（有利区間中遊技開始時処理）

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

【０４５３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０１

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１０７）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ９０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１０５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【０４５９】

なお、図２７に示す遊技開始時状態制御処理と図３０に示す遊技終了時状態制御処理、及び図２８に示す有利区間中遊技開始時処理と図３１に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊

技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。

【０４６０】

これに対し、遊技を開始するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、上述のナビ設定処理等）については、遊技を開始するときに行われるものとし、また、遊技が終了するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、表示された図柄の組合せを参照する処理等）については、遊技が終了するときに行われるものとすればよい。また、例えば、遊技開始後であって遊技終了前の所定時期に処理が行われる必要があるもの、あるいは処理を行ったほうがよいもの（例えば、第１停止操作の停止操作態様を参照する処理等）については、そのときに行われるものとすればよい。

【０４６１】

（リール停止制御処理）

続いて、図２９を参照して、上述のメイン処理のＳ１２において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図２９は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４６２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、８０回転／１分）に到達したか（すなわち、定速回転しているか）否かを判定する（Ｓ１１１）。メインＣＰＵ１０１は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合（Ｓ１１１がＮＯ）、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合（Ｓ１１１がＹＥＳ）、各リールの停止を許可する（Ｓ１１２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される（第１の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット４～６に「１」が格納される）。

【０４６３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する（Ｓ１１３）。メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合（Ｓ１１３がＮＯ）、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。

【０４６４】

メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合（Ｓ１１３がＹＥＳ）、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する（Ｓ１１４）。なお、第１の遊技機の場合、例えば、リール３Ｌに対して第１停止操作が行われた場合（ストップボタン８Ｌが押された場合）には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納され、ビット４が「０」に更新される。また、押下順序格納領域のビット２～５が「０」に更新される。

【０４６５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する（Ｓ１１５）。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。

【０４６６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する（Ｓ１１６）。図柄カウンタは、図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、ストップボタン８Ｌが押されたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データを停止開始

位置として格納する。

【０４６７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数（図柄の移動量）を決定する。

【０４６８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する（Ｓ１１８）。この処理では、上述のＳ１１６の処理で格納された停止開始位置と、上述のＳ１１７の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。

【０４６９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１１９）。この処理では、副制御回路２００に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

【０４７０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１２０）。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（Ｓ１２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

【０４７１】

メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあると判定した場合（Ｓ１２１がＹＥＳ）、制御変更処理を行う（Ｓ１２２）。この処理では、ここまでの遊技者の停止操作態様に応じて、例えば、上述のリール停止初期設定処理で設定された停止テーブルや引込優先順位テーブル等の変更が必要である場合に、このような停止制御に必要な各種情報を再設定する。

【０４７２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１２３）。この処理では、回転中のリールの各図柄（図柄位置）に対して、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類も参照しながら、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、処理をＳ１１３に戻す。また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがないと判定した場合（Ｓ１２１がＮＯ）、リール停止制御処理を終了する。

【０４７３】

（遊技終了時状態制御処理）

続いて、図３０を参照して、上述のメイン処理のＳ１５において行われる遊技終了時状態制御処理について説明する。なお、図３０は、遊技終了時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４７４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３１）。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、

例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１４０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ９０の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４８１】
　メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ１３５がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を行う（Ｓ１４１）。なお、有利区間中遊技終了時処理の詳細については後述する。
【０４８２】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ１４２）。この処理では、遊技が終了するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。
【０４８３】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１４３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ１４３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ１４４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１４３がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。
【０４８４】
（有利区間中遊技終了時処理）
　続いて、図３１を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のＳ１４１において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図３１は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４８５】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５１）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。
【０４８６】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１５２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１５２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５３）。この処理では、例えば、遊技終了時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１５１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。
【０４８７】
　メインＣＰＵ１０１は、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１５２がＮＯ）、及びＳ１５３の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１５４）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード

移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４８８】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１５４がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１５５）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４８９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１５６）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ１４０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１５４がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【０４９０】

［６－２．定期割込処理］

まず、図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行される定期割込処理について説明する。なお、図３２は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４９１】

ここで、本実施形態では、定期割込処理の周期（１割込時間）を「１．１１７２ｍｓ」としている。もっとも、定期割込処理の周期はこれに限られない。例えば、これとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよいし、あるいは、これと同じ周期が設定されていても、一部又は全部の処理について実際に処理が行われる割込回数を「２」以上とすることにより、結果的にこれとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよい。

【０４９２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ２０１）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）各種センサやスイッチの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行う。例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）にその変化を格納し、変化にかかわらない入力状態についてはそのままメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に格納する。

【０４９３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動を制御し、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、通信データ格納領域に格納された各コマンドの各パラメータを副制御回路２００に送信する。なお、この処理では、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、入力ポート格納領域０及び入力ポート格納領域１に格納されているデータを入力状態コマンドとして副制御回路２００に送信する。

【０４９４】

なお、本実施形態では、各種コマンドデータが一旦通信データ格納領域に格納された後、定期割込処理において副制御回路２００に送信する構成としているが、例えば、各種コマンドデータを通信データ格納領域に格納することなく、主制御回路１００内に設けられた通信回路（不図示）に直接格納して副制御回路２００に送信する構成としてもよい。ま

た、本実施形態では、詳細な説明は省略しているが、各種コマンドデータがシリアル通信によって副制御回路２００に送信される構成としているが、例えば、各種コマンドデータがパラレル通信によって副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【０４９５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置１４等の表示内容を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、主制御回路１００で管理される各種タイマを更新する。

【０４９６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ドア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。

【０４９７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ２０９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

【０４９８】

［７．副制御回路による処理］

続いて、図３３を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図３３は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

【０４９９】

なお、パチスロ機１では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路１００側（主制御基板７１及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路２００側（副制御基板７２及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設けられていない。したがって、副制御基板７２（及び副制御回路２００）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図３３において「概要」としているのはそのためである。

【０５００】

まず、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時にはメインＣＰＵ１０１と同様、電源投入時処理を行う（Ｓ３０１及びＳ３０２）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブＲＡＭ２０３に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

【０５０１】

また、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０３及びＳ３０４）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

【０５０２】

また、例えば、スタートコマンドを受信した場合、受信したスタートコマンドのパラメータの情報を参照し、非ＡＴ状態であれば、内部当籤役や遊技状態等を示唆ないし報知する演出の内容を（必要に応じて抽籤により）決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、ＡＴ状態であれば、これに加え、有利な停止操作態

様を報知する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０５０３】

また、例えば、ロックコマンドを受信した場合、受信したロックコマンドのパラメータの情報を参照し、ロック演出の内容と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、リール停止コマンドを受信した場合、受信したリール停止コマンドのパラメータの情報を参照し、停止開始位置や停止予定位置（あるいは、単に何番目の停止操作が行われたか等）と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、入賞作動コマンドを受信した場合、受信した入賞作動コマンドのパラメータの情報を参照し、特典が付与される場合に、付与される特典と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０５０４】

また、サブＣＰＵ２０１は、副制御基板７２に接続された（副中継基板７４を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン１０ａ，１０ｂが操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０５及びＳ３０６）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。

【０５０５】

また、サブＣＰＵ２０１は、上述の契機以外の契機が成立した場合、その他演出実行制御処理を行う（Ｓ３０７）。この処理では、例えば、遊技に関する操作及びユーザーメニューに関する操作が行われていない非操作期間が所定期間（例えば、３０秒程度）となった場合、デモ状態報知に係る演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０５０６】

［８．パチスロ機のその他の機能］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を制御する各種機能及び演出を制御する各種機能、並びにこれらの機能を実現するための各種構成を備えるものであるが、例えば、以下に示すようなその他の機能を備えることもできる。なお、以下では、遊技者側のその他の機能の一例と、遊技店側のその他の機能の一例について説明する。

【０５０７】

［８－１．遊技者側］

例えば、遊技者の演出操作によってユーザーメニューが表示され、当該ユーザーメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０５０８】

例えば、「配列・配当表」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における図柄配列と、規定された図柄組合せ及びその入賞時の配当（特典の内容）等を示す遊技情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０５０９】

また、例えば、「音量・光量調整」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種表示装置の輝度、スピーカ群から出力される音の音量、あるいはランプ・ＬＥＤ群の光量等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用するこ

とができるものとする。

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

［８－２．遊技店側］

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

【０５１５】

例えば、「時刻設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における日時等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、日時は、例えば、上述のサブ側電源投入時処理（図３３のＳ３０２参照）において自動的に更新されるように構成することもできる。

【０５１６】

また、例えば、「トータルメダル情報」が選択・決定された場合には、パチスロ機１に

おける所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の投入枚数及び払出枚数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

なお、打ち止め機能や自動精算機能の設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。もっとも、この場合、いたずらに受付可能とする操作部を増加させることも望ましくないので、特定の操作部（例

えば、ストップボタン）のみを当該設定に係る操作を受付ける操作部の一部として使用することができるものとしてもよい。

【０５２３】

［９．拡張例］

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

【０５２４】

（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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

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。

【０５２７】

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。

【０５２８】

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。

【０５２９】

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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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、主制御基板に電気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の電気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、パチンコ機の電気的構成として適用することができる。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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変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。

【０５３４】

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もなうもの等）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。

【０５３５】

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）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。

【０５３６】

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。

【０５３７】

（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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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

【０５４４】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機１の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよ

い。すなわち、従来のパチスロ機１における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機１を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ３１やホッパー装置３２を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路１００（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

【０５４５】

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

【０５４６】

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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

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。

【０５４９】

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口５やメダル払出口１１等の一部の外部構造、あるいはセレクタ３１やホッパー装置３２等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【０５５０】

（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。

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

＜構成例１＞

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

【０５５５】

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

【０５５６】

＜構成例２＞

図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異

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

【０５５７】

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。

【０５５８】

＜蓄積データ例＞

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

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置５４に表示可能な各種の情報を所定のタイミング（例えば、役比モニタ装置５４での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、メダル数制御基板からの送信時点）で出玉管理装置に送信する。なお、蓄積データ「役物比率」は、例えば、上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「連続役物比率」は、例えば、上述の連続役物割合情報に相当し、蓄積データ「有利区間比率」は、例えば、上述の特定区間割合情報に相当し、蓄積データ「指示込役物比率」は、例えば、ＡＴ状態中も集計・算出の対象とした上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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。

【０５７４】

また、出玉管理情報には、一単位あたりの出玉性能を識別可能な複数の出玉情報（例えば、上述の「総投入枚数」～「遊技回数」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの出玉情報によって送信元の遊技機の射幸性が適切な範囲のものとなっているかを認識することができる。例えば、あるときから、「総払出枚数」や「指示込役物比率」が著しく高い値となった場合には、不正行為や不正改造が行われた可能性、あるいはそもそもの仕様設計に何らかの不備があった可能性等を認識することができる。

【０５７５】

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。

【０５７６】

＜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。

【０５７７】

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。

【０５７８】

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。

【０５７９】

なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板７１との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御ＲＷＭに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。

【０５８０】

＜変形例２＞

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

＜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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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

【０５８６】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

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

【０５８７】

上述のとおり、パチスロ機１では、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、その１つとして、主制御基板７１上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機１を製造する遊技機メーカ名であり、管理番号は、主制御基板７１の型式を特定するための番号である。

【０５８８】

＜構成例１＞

図３５に示す構成例１は、主制御基板７１において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図３５に示す構成例１では、まず、株式会社ＢＢによって当該主制御基板７１が搭載されたパチスロ機１（以下、「機種Ａ」として説明する）が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社ＢＢ」及び基板管理番号「ＢＢ－００－１１－２２」しか印字されていない。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｂ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＡＡは、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号（例えば、図３５に示す構成例１の上段の製造業者名「株式会社ＡＡ」及び基板管理番号「ＡＡ－００－１１－２２」）を新たに印字しなければならない。

【０５８９】

そして、その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社ＢＢが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｃ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＢＢは、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図３５に示す構成例１ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板７１をリユースできない場合があるという問題があった。

【０５９０】

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社ＡＡと株式会社ＢＢの双方に係る製造番号及び基板管

理番号が予め印字されていたとしても、機種Ａを製造する時点で株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社ＢＢではリユースできる可能性はあるものの、株式会社ＡＡではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例２及び構成例３では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板７１のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

【０５９１】

＜構成例２＞

図３５に示す構成例２は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードであるＱＲコード（登録商標）を用いているが、ＪＡＮコード（バーコード）や他のコードを用いることができる。すなわち、符号（コード）は、確認者が何らかの手段（例えば、携帯端末等）によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。

【０５９２】

図３５に示す構成例２では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号が印刷される。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号が印刷され、右から１番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５９３】

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

【０５９４】

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。

【０５９５】

＜構成例３＞

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

【０５９６】

図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

［第２実施形態］

以上、第１実施形態について説明した。以下、第２実施形態について説明する。第２実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態における説明が第２実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【０６００】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第２実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第２実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第２実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【０６０１】

また、第１実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【０６０２】

＜ロック演出＞

図３６は、ロック演出の例を示す図である。図３７は、ロック演出番号「１」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図３８は、ロック演出番号「２」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図３９は、ロック演出番号「３」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図４０は、ロック演出番号「４」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図４１は、ロック演出番号「５」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図４２は、ロック演出番号「６」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【０６０３】

第１実施形態で説明したように、ロック演出は、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）演出である。本実施形態では、第１実施形態と同様に、ロック演出の実行中にリール演出乃至疑似遊技を実行することが可能なように構成されている。

【０６０４】

第１実施形態で説明したように、リール演出は、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。また、疑似遊技は、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付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。

【０６０５】

なお、ロック演出（リール演出乃至疑似遊技）においては、図柄の組合せが停止表示されることがあるが、当該図柄の組合せが停止表示されたことに基づいて遊技者に特典が付与されることはない。例えば、リール演出乃至疑似遊技において停止表示された図柄の組合せが図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）に規定された図柄の組合せと一致する場合であっても、当該図柄の組合せに応じたメダルの払出は行われない。

【０６０６】

また、例えば、本実施形態では、リール演出乃至疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示される場合に、ＡＴ状態に移行することがあるが、これは、ＡＴ状態に移行させることが既に決定されている状態において、特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）を介して、ＡＴ状態に移行させることが決定されたことを報知（示唆）しているにすぎず、特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたことを受けて、ＡＴ状態に移行させることが決定されるものではない。

【０６０７】

本実施形態では、このようなロック演出として、図３６に示すようなロック演出（ロック演出番号「１」～「６」に対応するロック演出）が設けられている。ロック演出番号「１」～「６」に対応するロック演出は、それぞれ、下記（ｉ）～（ｉｖ）のロック演出のうちの一のロック演出、又は、これらのロック演出のうちの２つのロック演出の組合せにより構成されている。

【０６０８】

（ｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃う

（ｉｉ）リール演出において「赤７」図柄が揃わない

（ｉｉｉ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃う

（ｉｖ）疑似遊技において「赤７」図柄が揃わない

ロック演出番号「１」に対応するロック演出においては、上記（ｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「２」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「３」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「４」に対応するロック演出においては、上記（ｉｖ）の演出が行われる。ロック演出番号「５」に対応するロック演出においては、上記（ｉｖ）の演出が行われた後、上記（ｉ）の演出が行われる。ロック演出番号「６」に対応するロック演出においては、上記（ｉｉ）の演出が行われた後、上記（ｉｉｉ）の演出が行われる。

【０６０９】

なお、本実施形態では、第１実施形態と同様の図柄配置テーブル（図９参照）が用いられており、「赤７」は、図柄位置「０」に配置されている。図３７～図４２では、停止表示される図柄に対応する図柄位置を示す数字を併せて示している。

【０６１０】

具体的に、図３７に示すように、ロック演出番号「１」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図３７（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３７（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずし

て（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３７（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３７（ｄ）参照）。

【０６１１】

図３８に示すように、ロック演出番号「２」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図３８（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３８（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３８（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図３８（ｄ）参照）。

【０６１２】

図３９に示すように、ロック演出番号「３」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図３９（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３９（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３９（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図３９（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【０６１３】

図４０に示すように、ロック演出番号「４」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図４０（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４０（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４０（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図４０（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【０６１４】

図４１に示すように、ロック演出番号「５」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図４１（ａ）参照）、右リール３Ｒに対する停止操作に応じて右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４１（ｂ）参照）。この状態において、右リール３Ｒは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール３Ｃに対する停止操作に応じて中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４１（ｃ）参照）。この状態において、中リール３Ｃは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒの揺動も継続している。そして、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図４１（ｄ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。その後、左リール３Ｌが再度回転し（図４１（ｅ）参照）、遊技者の停止操作によらずし

て（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４１（ｆ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動しており、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃの揺動も継続している。

【０６１５】

図４２に示すように、ロック演出番号「６」に対応するロック演出においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後（図４２（ａ）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール３Ｒの回転が停止し、右リール３Ｒの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４２（ｂ）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール３Ｃの回転が停止し、中リール３Ｃの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４２（ｃ）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」以外の図柄（この例では、「白ブランク１」）が停止表示される（図４２（ｄ）参照）。その後、左リール３Ｌが再度回転し（図４２（ｅ）参照）、左リール３Ｌに対する停止操作に応じて左リール３Ｌの回転が停止し、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示される（図４２（ｆ）参照）。この状態において、左リール３Ｌは、所定のタイミングで揺動している一方、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃは揺動していない。なお、左リール３Ｌの中段領域に「赤７」が停止表示された後に、左リール３Ｌと同様に、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃが所定のタイミングで揺動するようにしてもよい。

【０６１６】

＜ロック演出決定処理＞

図４３は、主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【０６１７】

図４３に示すロック演出決定処理は、図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。

【０６１８】

ロック演出決定処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する（ステップＳ１００１）。第１実施形態で説明したように、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る遊技状態（ＡＴ状態）に制御可能な遊技期間であり、有利区間としては、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）が設けられている（図５参照）。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点においては非有利区間と同様であるが、モード移行が行われる点において非有利区間と異なっている。増加区間は、ＡＴ状態（遊技者にとって有利な遊技状態）である。

【０６１９】

現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナス中であるか否かを判断する（ステップＳ１００２）。第１実施形態で説明したように、疑似ボーナスは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のモードフラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、疑似ボーナス中であるか否かを判断することができる。

【０６２０】

疑似ボーナス中であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であるか否かを判断する（ステップＳ１００３）。第１実施形態で説明したように、内部抽籤処理（図２３のステップＳ５参照）により内部当籤役が決定されると、当該内部当籤役に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグ（図７（ａ）参照）が決定される。そして、演出区間（有利区間・通常遊技）においては、

疑似ボーナス移行抽籤テーブル（図７（ｃ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤（今回遊技）」及び「当籤（次回遊技）」が設けられている。

【０６２１】

「当籤（今回遊技）」が決定された場合には、例えば、今回の遊技（当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技）における有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０６において、モードフラグ格納領域（図２０参照）における「疑似ボーナス」に対応するビットが「１」にセットされる。これにより、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には、今回の遊技から疑似ボーナスに移行する。同様に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には、例えば、次回の遊技（当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技の次回の遊技）における有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０６において、モードフラグ格納領域（図２０参照）における「疑似ボーナス」に対応するビットが「１」にセットされる。これにより、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には、次回の遊技から疑似ボーナスに移行する。

【０６２２】

疑似ボーナスに移行したのが今回遊技ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、１Ｇ連抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１００４）。第１実施形態で説明したように、疑似ボーナスにおいては、１Ｇ連抽籤テーブル（図７（ｄ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤（１Ｇ連抽籤）が行われることにより、１Ｇ連抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤（１Ｇ連＋１）」が設けられている。

【０６２３】

「当籤（１Ｇ連＋１）」が決定された場合には、例えば、有利区間中遊技開始時処理（図２８参照）のステップＳ１０３において、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）。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になる。

【０６２４】

ステップＳ１００３において疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であると判断した場合、又は、ステップＳ１００４において１Ｇ連抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」及び「６」（図３６参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１００５）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１００６）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出が行われることになる。ロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出は、第１実施形態で説明した「赤７揃い」演出に相当する演出である。なお、１Ｇ連抽籤に当籤した場合には、疑似ボーナスに移行した場合に行われるロック演出（「赤７揃い」演出）とは異なるロック演出（例えば、第１実施形態で説明した特別ボーナス中演出）が行われるように構成してもよい。

【０６２５】

ステップＳ１００２において疑似ボーナス中ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、特別ロック演出発生条件が成立したか否かを判断する（ステップＳ１００７）。第１実施形態で説明したように、特別ロック演出は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」（図７（ａ）参照）が決定され、且つ、モード移行抽籤（図８（ｆ）参照）により天国Ｃモード（図６参照）に移行することが決定された場合に、所定の確率で実行可能な演出である。すなわち、特別ロック演出発生条件は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定され、モード移行抽籤により天国Ｃモードに移行することが決定され、且つ、所定の確率で当籤可能な特別ロック演出発生抽籤に当籤すること、である。

【０６２６】
　なお、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合には、疑似ボーナス移行抽籤の結果として、必ず「当籤（次回遊技）」が決定され（図７（ｃ）参照）、疑似ボーナスへの移行が確定する。また、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となっている。疑似ボーナスが開始するとき、天井短縮抽籤テーブル（図８（ｅ）参照）が参照され、乱数値に基づく抽籤（天井短縮抽籤）が行われることにより、天井短縮抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスが終了するときに、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になる。天国Ｃモードは、天井短縮抽籤に当籤可能なモード（天国モード）であり、且つ、天国モードが維持されやすいモード（遊技者にとって有利なモード）となっている。

【０６２７】
　ステップＳ１００４において１Ｇ連抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップＳ１００７において特別ロック演出発生条件が成立していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出抽籤を実行する（ステップＳ１００８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、「当籤」又は「非当籤」を決定する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１００９）。ロック演出抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６２８】
　一方、ロック演出抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「２」及び「４」（図３６参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１０１０）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１０１１）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出（所謂ガセ演出）が行われることになる。

【０６２９】
　ステップＳ１００７において特別ロック演出発生条件が成立したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「３」及び「５」（図３６参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１０１２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１０１３）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が行われることになる。

【０６３０】
　ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出は、第１実施形態で説明した特別ロック演出に相当する演出となっている。第１実施形態と同様に、特別ロック演出は、有利区間中における遊技の進行度合い（遊技履歴）が所定の条件を満たす場合には実行されないように構成することが可能である。このような遊技履歴としては、有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値等（リミット処理において参照される値）を採用することができる。有利区間が継続する期間には上限（リミッタ）が設けられており、リミット処理は、当該リミッタに到達したことより有利区間を終了させるための処理である（図１６参照）。

【０６３１】
　なお、図４３に示すロック演出決定処理では、疑似ボーナス移行抽籤乃至１Ｇ連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「１」又は「６」に対応するロック演出が行われる（ロック演出番号「３」及び「５」に対応するロック演出は行われない）こととして説明した。もっとも、本実施形態においては、疑似ボーナス移行抽籤乃至１Ｇ連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出（特別ロック演出）が行われ得ることとしてもよい。第１実施形態で説明したように、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、１Ｇ連抽籤が実行されなくなる（図１６参照）。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）が作動すると、疑似

ボーナス移行抽籤が実行されなくなるようにしてもよい。疑似ボーナス移行抽籤及び１Ｇ連抽籤が実行されなくなると、図４３のステップＳ１００３、ステップＳ１００４、及び、ステップＳ１００７における判断結果が全て「ＮＯ」となり、ロック演出は実行されなくなる。本実施形態においては、例えば、有利区間中の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、若しくは、制御用払出数カウンタの値、又は、これらの値と１Ｇ連ストックカウンタの値とに基づいて算出される値等）が所定の値以上となった場合に、ロック演出（特別ロック演出としての疑似遊技）が実行されなくなるように構成することが可能である。

【０６３２】

＜ロック演出実行処理＞

図４４は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図４５は、疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【０６３３】

図４４に示すロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。

【０６３４】

ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図４３のステップＳ１００６、ステップＳ１０１１、及び、ステップＳ１０１３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６３５】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロックコマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１０２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたロックコマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リールのロックが開始されたことを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０６３６】

具体的に、ロックコマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、各種ロック演出に対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、ロック演出決定処理（図４３参照）においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合には、図４５に示す「７を狙え」演出画像１１００がメイン表示装置２１０に表示される。「７を狙え」演出画像１１００は、「右リール３Ｒ→中リール３Ｃ→左リール３Ｌ」の順序、及び、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。「７を狙え」演出画像１１００を表示することによって、示唆される順序で遊技者にストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作させることが可能であり、その結果、遊技者を疑似遊技に参加させることができる。

【０６３７】

次に、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットする（ステップＳ１０２３）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出用加速処理を実行する（ステップＳ１０２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を要求する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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）によってステッピングモータの駆動が制御され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される。そして、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、その回転が定速に達するまで加速が行われ、その後、定速が維持されるように制御される。なお、当該定速に達するまでの各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転態様は、通常の回転（

順回転）に限定されず、スロー回転、高速回転、逆回転、これらの組合せ等のリールアクションを含むものであってもよい。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、定速での回転状態を維持せずに、所定速度に達した後、すぐに減速させることとしてもよい。

【０６３８】

リール制御処理（図３２のステップＳ２０３参照）において、メインＣＰＵ１０１は、励磁相の励磁パターンを経時的に切り換えることによって、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが図３７～図４２に示すような態様で回転し停止するように、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒを制御する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を加速させる場合、メインＣＰＵ１０１は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを定速で回転させる場合、メインＣＰＵ１０１は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を減速させる場合、メインＣＰＵ１０１は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させた状態で維持する場合、メインＣＰＵ１０１は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを揺動させる場合、メインＣＰＵ１０１は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。各励磁パターンは、予め定められた時間に亘って保持される。当該時間は、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）によって管理される。なお、励磁方式は、特に限定されず、２相励磁乃至１－２相励磁等を適宜採用することが可能である。また、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、ＰＭ型のステッピングモータであってもよいし、ＨＢ型のステッピングモータであってもよい。駆動方式は、バイポーラ方式であってもよいし、ユニポーラ方式であってもよい。

【０６３９】

ステップＳ１０２４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技中フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２５）。疑似遊技中フラグは、疑似遊技が実行されている状態であることを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０２４の処理において、疑似遊技中フラグをオンにセットする処理を併せて行う。また、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、リール演出において左リール３Ｌを停止させた状態で維持する制御（図４２（ｄ）参照）を開始するとき（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、疑似遊技中フラグをオンにセットする。

【０６４０】

疑似遊技中フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０２６）。疑似遊技中処理については、後に図４６を用いて説明する。

【０６４１】

ステップＳ１０２５において疑似遊技中フラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ１０２６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１０２７）。ロック演出終了フラグは、ロック演出が終了したことを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「１」又は「２」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを停止させた状態で維持する制御（図３７（ｄ）及び図３８（ｄ）参照）を開始するとき（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする。また、ロック演出番号「３」又は「４」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを揺動させる制御（図３９（ｄ）及び図４０（ｄ）参照）を開始するとき（疑似遊技における各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作が全て完了したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図４７のステップＳ１０７３参照）。また、ロック演出番号「５」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は

、再回転後に停止した左リール３Ｌを揺動させる制御（図４１（ｆ）参照）を開始するとき（左リール３Ｌの再回転が開始してから所定時間が経過したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図４８のステップＳ１０８４参照）。また、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択されている場合、メインＣＰＵ１０１は、再回転後に停止した左リール３Ｌを揺動させる制御（図４２（ｆ）参照）を開始するとき（再回転後の疑似遊技における左リール３Ｌに対する停止操作が完了したとき）に、ロック演出終了フラグをオンにセットする（図４９のステップＳ１１１２参照）。

【０６４２】

ロック演出終了フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０２５に処理を戻す。一方、ロック演出終了フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグをオンにセットし（ステップＳ１０２８）、本サブルーチンを終了する。ランダム遅延フラグは、ランダム遅延処理を行うために用いられるフラグである。第１実施形態で説明したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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り、ロック演出の結果として遊技者が「目押し」を行いやすくなってしまうことを防止するために行われる。ランダム遅延処理の詳細については、後に図５１を用いて説明する。

【０６４３】

＜疑似遊技中処理＞

図４６は、主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【０６４４】

図４６に示す疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図４４（ロック演出実行処理）のステップＳ１０２６で行われる処理である。

【０６４５】

疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図４３参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」であるか否かを判断する（ステップＳ１０４１）。

【０６４６】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０４２）。通常疑似遊技中処理については、後に図４７を用いて説明する。ステップＳ１０４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６４７】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「６」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技中処理を実行する（ステップＳ１０４３）。リール演出後疑似遊技中処理については、後に図４９を用いて説明する。ステップＳ１０４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６４８】

＜通常疑似遊技中処理＞

図４７は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【０６４９】

図４７に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図４６（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理である。

【０６５０】

通常疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６１～ステップＳ１０６８の処理を実行するが、これらの処理は、図２９（リール停止制御処理）のステップＳ１１１～ステップＳ１２０の処理と基本的に同様の処理である。

【０６５１】

ここで、図４７に示す通常疑似遊技中処理では、図２９のステップＳ１１６及びステッ

プＳ１１７に相当する処理が行われないこととしている。すなわち、滑り駒数（ステップＳ１１７参照）は決定されず、ステップＳ１０６６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置（ステップＳ１１６参照）にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、図３９（ｂ）～（ｄ）、図４０（ｂ）～（ｄ）、及び、図４１（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止する。疑似遊技においては、このように、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されることとしてもよいし、図２９に示す（メイン遊技における）リール停止制御処理と同様に、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させる制御を行うこととしてもよい。この場合には、例えば、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が選択されていても、停止操作のタイミングが適切でなかった場合には、「赤７」図柄が揃わないことになる。なお、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させる場合、疑似遊技における最大滑り駒数は、メイン遊技における最大滑り駒数と同じであることとしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも多いこととしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも少ないこととしてもよい。

【０６５２】

また、図２９のステップＳ１１１では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが定速で回転しているときの速度（定速回転速度）の例として、８０回転／１分を挙げて説明した。疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度と同じである（例えば、８０回転／１分）こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも速い（例えば、９０～１８０回転／１分、あるいは、１２０～１６０回転／１分）こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも遅い（例えば、１０～６０回転／１分、あるいは、３０～４５回転／１分）こととしてもよい。また、図４７に示す通常疑似遊技中処理では、疑似遊技においても、メイン遊技と同様に、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達するのを待って、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを有効化することとしている（ステップＳ１０６２参照）。しかし、疑似遊技においては、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転速度が定速回転速度に達する前に、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを有効化することとしてもよい。

【０６５３】

ステップＳ１０６８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リール（ステップＳ１０６５参照）が停止したか否かを判断する（ステップＳ１０６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了したか否かを判断する。メインＣＰＵ１０１は、減速用の励磁パターンの保持時間が満了したとき（制御対象リールの回転を停止させるのに要する時間が経過したとき）に、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了した（制御対象リールが停止した）ことを認識するこ

【０６５４】

制御対象リールが停止していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１０６９の処理を実行する。一方、制御対象リールが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１０７０）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させるための揺動用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、制御対象リールに対応するステッピングモータ５１が駆動制御され、制御対象リールが所定の態様で揺動する。揺動用の励磁パターンは、特に限定されないが、以下のように励磁パターンＩと励磁パターンＩＩとを繰り返すように２相励磁を行う構成を採用することが可能である。

【０６５５】

図示しないが、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒには、４つの励磁相（Ａ相、Ｂ相、Ｃ相、及び、Ｄ相）が時計回りに順次配置されており、１－２相励磁のパターンとして、８つの励磁パターン（Ａ相－Ｂ相、Ｂ相、Ｂ相－Ｃ相、Ｃ相、Ｃ相－Ｄ相、Ｄ相、Ｄ相－Ａ相、及び、Ａ相）が設けられている。例えば、上記励磁パターンＩとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が２となる励磁パターン（例えば、Ｂ相－Ｃ相

）を時間Ｔ１（例えば、３割込時間）に亘って保持し、上記励磁パターンＩＩとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が０となる励磁パターン（例えば、Ａ相－Ｂ相）を時間Ｔ２（例えば、３００割込時間）に亘って保持するような構成を採用することが可能である。Ｔ２は５００ｍｓ未満とすることが望ましく、また、Ｔ１とＴ２との合計時間も５００ｍｓ未満とすることが望ましく、例えば、Ｔ１を１～２０ｍｓ（あるいは、２～１０ｍｓ）程度の時間とし、Ｔ２を１００～４９０ｍｓ（あるいは、２００～４５０ｍｓ）程度の時間とすることが可能である。また、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流は、停止用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流よりも多くなるように構成し、定速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流と同程度としてもよい。例えば、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流は、加速用の励磁パターン乃至減速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ５１の使用電流の６０％程度（例えば、４０～８０％、あるいは、５０～７０％程度）としてもよい。

【０６５６】

以上のようにステッピングモータ５１を駆動制御することにより、リール３を上下に揺動させることができる（図３９（ｂ）～（ｄ）、図４０（ｂ）～（ｄ）、及び、図４１（ｂ）～（ｄ）参照）。リール３の揺動態様は、遊技者が認識可能な程度にリール３が動いている限り、特に限定されない。もっとも、「揺動」とは、微振動であり、「仮停止」とも言い得るものであるため、振動の幅は、１図柄分（あるいは、１／２図柄分、１／４図柄分、１／８図柄分、又は、１／１６図柄分）を超えないことが望ましい。なお、「揺動」は、リール３が一定の周期で動作する場合だけでなく、リール３が非周期的に動作する場合を含む概念である。また、リール３が略完全に停止している期間が含まれる場合も、「揺動」に含まれるが、当該期間は、５００ｍｓ未満（例えば、１００～４９０ｍｓ、あるいは、２００～４５０ｍｓ）であることが望ましい。すなわち、５００ｍｓ未満の範囲でリール３が何らかの動作を行う場合には、「揺動」と呼ぶことが可能である。

【０６５７】

ステップＳ１０７０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在するか否かを判断する（ステップＳ１０７１）。この処理は、図２９（リール停止制御処理）のステップＳ１２１の処理と同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作状況を認識することができる。

【０６５８】

有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在すると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０６３に処理を移す。一方、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図４３参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であるか否かを判断する（ステップＳ１０７２）。

【０６５９】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１０７３）、本サブルーチンを終了する。一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップＳ１０７４）。疑似遊技後リール演出処理については、後に図４８を用いて説明する。ステップＳ１０７４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６６０】

＜疑似遊技後リール演出処理＞

図４８は、主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。

【０６６１】
　図４８に示す疑似遊技後リール演出処理は、主制御回路１００において図４７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０７４で行われる処理である。
【０６６２】
疑似遊技後リール演出処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、再加速処理を実行する（ステップＳ１０８１）。この処理は、図４４（ロック演出実行処理）のステップＳ１０２４の処理と同様の処理である。ステップＳ１０２４の処理において、メインＣＰＵ１０１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を要求するが、ステップＳ１０８１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの回転の開始のみを要求する。これ以外の点については、ステップＳ１０２４において説明した通りである。ステップＳ１０８１の処理が実行されることにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌの回転が開始される（図４１（ｅ）参照）。
【０６６３】
　次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌが停止したか否かを判断する（ステップＳ１０８２）。この処理は、図４７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０６９の処理と同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの再回転が開始してから所定時間が経過したときに、左リール３Ｌが停止したことを認識することができる。
【０６６４】
　左リール３Ｌが停止していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１０８２の処理を実行する。一方、左リール３Ｌが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１０８３）。この処理は、図４７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１０７０の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌを上下に揺動させることができる（図４１（ｆ）参照）。
【０６６５】
　その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１０８４）、本サブルーチンを終了する。
【０６６６】
＜リール演出後疑似遊技中処理＞
　図４９は、主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。
【０６６７】
　図４９に示すリール演出後疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図４６（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４３で行われる処理である。上述したように、ロック演出番号「６」に対応するロック演出が選択されている場合、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転（図４４のステップＳ１０２４参照）が開始してから所定時間が経過したときに、疑似遊技中フラグがオンにセットされる。これにより、図４４のステップＳ１０２５の判断結果が「ＹＥＳ」となり、図４９に示すリール演出後疑似遊技中処理が開始されることになる。
【０６６８】
　リール演出後疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１１０１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成したリール演出後疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリール演出後疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、上記（ｉｉ）のリール演出が終了して上記（ｉｉｉ）の疑似遊技が開始されること（図３６参照）を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。具体的に、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副

制御回路２００では、リール演出が終了して疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。

【０６６９】

次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１１０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１０２の処理を実行する。一方、スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再加速処理を実行する（ステップＳ１１０３）。この処理は、図４８（疑似遊技後リール演出処理）のステップＳ１０８１の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌの回転が開始される（図４２（ｅ）参照）。このように、図４９に示すリール演出後疑似遊技中処理では、リール演出の終了後、スタートレバー７が操作されることを条件として左リール３Ｌの再回転が行われることとして説明している。しかし、左リール３Ｌの再回転は、リール演出の終了後自動的に（リール演出において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止してから所定時間が経過したときに）行われることとしてもよい。

【０６７０】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達したか否かを判断する（ステップＳ１１０４）。上述したように、疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度（８０回転／１分）と異なっていてもよい（図４７のステップＳ１０６１参照）。左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１０４の処理を実行する。一方、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に到達したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌの停止を許可する（ステップＳ１１０５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）のビット４に「１」を格納する。これにより、左ストップボタン８Ｌが有効化される。なお、上述したように、左リール３Ｌの回転速度が定速回転速度に達する前に、左ストップボタン８Ｌを有効化することとしてもよい（図４７のステップＳ１０６２参照）。

【０６７１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１１０６～ステップＳ１１１１の処理を実行するが、これらの処理は、図４７のステップＳ１０６３～ステップＳ１０７０の処理と基本的に同様の処理である。図４７に示す通常疑似遊技中処理では、操作されたストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが制御対象リールとして決定されるが、図４９に示すリール演出後疑似遊技中処理では、左リール３Ｌが制御対象リールとなっている。ステップＳ１１１１の処理が実行されることにより、ステッピングモータ５１Ｌの駆動が制御され、左リール３Ｌを上下に揺動させることができる（図４２（ｆ）参照）。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１１１２）、本サブルーチンを終了する。

【０６７２】

＜リール回転開始処理＞

図５０は、主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。

【０６７３】

図５０に示すリール回転開始処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１０で行われる処理である。

【０６７４】

リール回転開始処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグ（図４４のステップＳ１０２８参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップ

Ｓ１１２１）。

【０６７５】

ランダム遅延フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグがオンにセットされてから（ロック演出が終了してから）所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１１２２）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１１２２の処理を実行する。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延処理を実行する（ステップＳ１１２３）。上述したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。ランダム遅延処理の詳細については、後に図５１を用いて説明する。ステップＳ１１２３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延フラグをオフにセットし（ステップＳ１１２４）、本サブルーチンを終了する。

【０６７６】

一方、ステップＳ１１２１においてランダム遅延フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理を実行する（ステップＳ１１２５）。この処理は、図２３（メイン処理）のステップＳ１０で説明した通りの処理である。ステップＳ１１２５の処理において、メインＣＰＵ１０１は、ランダム遅延処理とは異なり、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の開始を同時に要求する。これにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおける回転の開始及び加速が同時に行われ、同時に定速に達する。ステップＳ１１２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６７７】

図５０に示すリール回転開始処理では、ロック演出が終了すると、遊技者による操作を要することなく自動的にランダム遅延処理が実行されることとして説明している。しかし、ロック演出の終了後、遊技者による操作（例えば、スタートレバー７操作）が行われることを条件として、ランダム遅延処理が実行されることとしてもよい。この場合には、例えば、ステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに、上述した「レバーを叩け」画像（図４９のステップＳ１１０１参照）をメイン表示装置２１０に表示させるとよい。その後、スタートレバー７が操作されると、スタートレバー７が操作されたタイミングでランダム遅延処理（ステップＳ１１２３の処理）を開始するように構成することが可能である。一方、「レバーを叩け」画像が表示された後、所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、所定時間が経過したタイミングでランダム遅延処理を開始するようにしてもよい。

【０６７８】

＜ランダム遅延処理＞

図５１は、主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。

【０６７９】

図５１に示すランダム遅延処理は、主制御回路１００において図５０（リール回転開始処理）のステップＳ１１２３で行われる処理である。

【０６８０】

ランダム遅延処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値をそれぞれ取得する（ステップＳ１１４１）。左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値は、それぞれ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始タイミングをランダムに決定するための乱数値である。ステップＳ１１４１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得し、中リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得し、右リール用乱数値として０～２０のうちの一の数値を取得する。

【０６８１】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値に対応する値を、それぞれ、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマにセットする（ステップＳ１１４２）。この処理において、メ

インＣＰＵ１０１は、左リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を左リール加速用タイマにセットし、中リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を中リール加速用タイマにセットし、右リール用乱数値に所定数（例えば、３２）を乗じて得られる値を右リール加速用タイマにセットする。例えば、左リール用乱数値が５であれば、左リール加速用タイマに「１６０」をセットし、中リール用乱数値が１０であれば、左リール加速用タイマに「３２０」をセットし、右リール用乱数値が１５であれば、右リール加速用タイマに「４８０」をセットする。左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）により更新される。すなわち、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、定期割込処理（図３２参照）が１回行われるごとに１減少する。

【０６８２】

次に、メインＣＰＵ１０１は、左リール３Ｌが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１４３）。メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグ（ステップＳ１１４６参照）がオンにセットされている場合に、左リール３Ｌが加速済みであることを認識することができる。左リール３Ｌが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１４４）。左リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速処理を実行する（ステップＳ１１４５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２４参照）において左リール３Ｌを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグをオンにセットする（ステップＳ１１４６）。

【０６８３】

ステップＳ１１４３において左リール３Ｌが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１４４において左リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１４６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、中リール３Ｃが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１４７）。メインＣＰＵ１０１は、中リール加速済フラグ（ステップＳ１１５０参照）がオンにセットされている場合に、中リール３Ｃが加速済みであることを認識することができる。中リール３Ｃが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１４８）。中リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速処理を実行する（ステップＳ１１４９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２４参照）において中リール３Ｃを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、中リール加速済フラグをオンにセットする（ステップＳ１１５０）。

【０６８４】

ステップＳ１１４７において中リール３Ｃが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１４８において中リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１５０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１５１）。メインＣＰＵ１０１は、右リール加速済フラグ（ステップＳ１１５４参照）がオンにセットされている場合に、右リール３Ｒが加速済みであることを認識することができる。右リール３Ｒが加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速用タイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１１５２）。右リール加速用タイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速処理を実行する（ステップＳ１１５３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２４参照）において右リール３Ｒを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、右リール加速済フラグをオンに

セットする（ステップＳ１１５４）。

【０６８５】

ステップＳ１１５１において右リール３Ｒが加速済みであると判断した場合、ステップＳ１１５２において右リール加速用タイマが０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ１１５４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであるか否かを判断する（ステップＳ１１５５）。メインＣＰＵ１０１は、左リール加速済フラグ、中リール加速済フラグ、及び、右リール加速済フラグが全てオンにセットされている場合に、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであることを認識することができる。少なくとも一のリール３が加速済みではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１１４３に処理を戻す。一方、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが加速済みであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０６８６】

以上より、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始タイミングは、ランダムに決定され、この点において、ランダム遅延処理（ロック演出が行われた場合におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの加速処理）は、通常時加速処理（ロック演出が行われなかった場合におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの加速処理）と異なっている。もっとも、回転後の各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの挙動（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始してから定速に達するまでの時間）は、ロック演出が行われた場合とロック演出が行われなかった場合とで同じとなっている。

【０６８７】

＜疑似遊技におけるリール制御状態＞

図５２～図５４は、疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。

【０６８８】

図５２及び図５３では、ロック演出番号「３」（図３６参照）に対応するロック演出が行われる場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図５４では、ロック演出番号「６」（図３６参照）に対応するロック演出が行われる場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図中、「加速」は、リール制御状態が加速制御状態であることを示し、「定速」は、リール制御状態が定速制御状態であることを示し、「減速」は、リール制御状態が減速制御状態であることを示し、「停止」は、リール制御状態が停止制御状態であることを示し、「揺動」は、リール制御状態が揺動制御状態であることを示す。

【０６８９】

加速制御状態は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、定速制御状態は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、減速制御状態は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、停止制御状態は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、揺動制御状態は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態である。リール制御状態を示す情報（リール制御状態フラグ）は、メインＲＡＭ１０３のリール制御状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されている。メインＣＰＵ１０１は、リール制御状態フラグ格納領域を参照することにより、現在のリール制御状態を認識し、リール制御処理（図３２のステップＳ２０３参照）において、当該リール制御状態に応じた励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒを制御する。

【０６９０】

図５２に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第１停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第１停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第１停止リールの回転が停止すると、当該第１停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、

第２停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第２停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第２停止リールの回転が停止すると、当該第２停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第３停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が揺動制御状態となった後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【０６９１】

図５３に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第１停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第１停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第１停止リールの回転が停止すると、当該第１停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第２停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第２停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第２停止リールの回転が停止すると、当該第２停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第３停止操作として何れかのストップボタン８が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が揺動制御状態となってから所定時間が経過したときに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が停止制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【０６９２】

以上のように、ランダム遅延処理が行われるとき、図５２に示す例では、揺動制御状態から加速制御状態に直接移行させることとしているのに対し、図５３に示す例では、揺動制御状態からいったん停止制御状態に移行させ、その後、停止制御状態から加速制御状態に移行させることとしている。本実施形態では、このように、揺動制御状態と加速制御状態との間に停止制御状態を介在させてもよいし介在させなくてもよい。停止制御状態を介在させる場合、揺動制御状態から停止制御状態に移行させるタイミングは、特に限定されない。例えば、図５０のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。また、疑似遊技からメイン遊技に移行させる際に（例えば、図５０のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに）、上述した「レバーを叩け」画像（図４９のステップＳ１１０１参照）をメイン表示装置２１０に表示させることとし、スタートレバー７が操作されたときに、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。これらの場合には、停止制御状態に移行するタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの揺動が同時に終了することになる。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。一方で、本実施形態では、リール３ごとに異なるタイミングで（停止操作が行われた順序で）、揺動を終了させることとしてもよい。例えば、それぞれのリール３について、リール制御状態が揺動制御状態に移行してから（回転が停止してから）所定時間が経過したときに、揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。

【０６９３】
図５４に示す例では、スタートレバー７が操作されると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、所定時間が経過すると、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。その後、上述した「レバーを叩け」画像（図４９のステップＳ１１０１参照）がメイン表示装置２１０に表示され、スタートレバー７が操作されると、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対するリール制御状態が加速制御状態を経て定速制御状態となる。そして、第３停止リールに対応するストップボタン８（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作されると、当該停止操作の対象となったリール３（第３停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第３停止リールの回転が停止すると、当該第３停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

【０６９４】
以上のように、図５４に示す例では、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）の回転が自動的に停止されるところ、これらのリールについては、停止後にリール制御状態が揺動制御状態とならないこととしている。このように、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール３が停止する場合、当該リール３を揺動させないように構成することが可能である。例えば、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させない一方、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときには当該リール３を揺動させることとしてもよい。この場合、図５４に示す例のように、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）をいったん自動的に停止させ、再回転後に行われる停止操作に応じて当該第３停止リールを再度停止させてもよいし、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）をいったん自動的に停止させることなく、（再回転を経由することなく最初から）停止操作に応じて第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）を停止させることとしてもよい。同様に、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときには当該リール３を揺動させない一方、第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）及び第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させることとしてもよい。以上では、先に停止されるリール３が自動的に停止され、後で停止されるリール３が遊技者の停止操作に応じて停止されることとして説明したが、逆に、先に停止されるリール３が遊技者の停止操作に応じて停止され、後で停止されるリール３が自動的に停止されることとしてもよい。

【０６９５】
なお、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール３が停止する場合であっても、当該リール３を揺動させるように構成することも可能である。例えば、図５４に示すような態様で第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）～第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が自動的に停止される場合、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）が停止したときに第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）を揺動させ、第

２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときに第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）を揺動させ、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときに第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）を揺動させることとしてもよい。

【０６９６】

図５２～図５４では、遊技者が一のストップボタン８を操作し、当該ストップボタン８が操作状態から非操作状態に変化した（ストップスイッチ８Ｓがオン状態からオフ状態に変化した、すなわち、オフエッジとなった）後、当該ストップボタン８に対応するリール３に対するリール制御状態が揺動制御状態となるものとして図示した。本実施形態では、ストップボタン８が操作状態から非操作状態に変化した（オフエッジとなった）ときに当該ストップボタン８に対応するリール３の揺動を開始してもよいし、ストップボタン８が非操作状態から操作状態に変化した（ストップスイッチ８Ｓがオフ状態からオン状態に変化した、すなわち、オンエッジとなった）ときに当該ストップボタン８に対応するリール３の揺動を開始してもよい。例えば、第１停止操作のオンエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第１停止操作のオフエッジ時（第１停止リールの揺動開始）→第２停止操作のオンエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオフエッジ時（第２停止リールの揺動開始）→第３停止操作のオンエッジ時（第３停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオフエッジ時（第３停止リールの揺動開始）となるように構成してもよい。

【０６９７】

また、本実施形態では、遊技者の停止操作に応じて第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）～第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）の回転が停止される場合（図５２及び図５３参照）、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）が停止したときにはこれらのリール３を揺動させず、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）が停止したときに全てのリール３を揺動させることとしてもよい。例えば、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）に対応するストップスイッチ８Ｓのオフエッジが検出されたときに、全てのリール３を揺動させることとしてもよい。あるいは、このとき、第１停止リール（例えば、右リール３Ｒ）及び第２停止リール（例えば、中リール３Ｃ）は揺動させず、第３停止リール（例えば、左リール３Ｌ）のみを揺動させることとしてもよい。例えば、第１停止操作のオンエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第１停止操作のオフエッジ時（第１停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオンエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第２停止操作のオフエッジ時（第２停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオンエッジ時（第３停止リールの揺動無し）→第３停止操作のオフエッジ時（全てのリールの揺動開始）となるように構成してもよい。

【０６９８】

以上、本発明の一実施形態として、第２実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【０６９９】

［第３実施形態］

以上、第１、第２実施形態について説明した。以下、第３実施形態について説明する。第３実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１、第２実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１、第２実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１、第２実施形態における説明が第３実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【０７００】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第３実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第３実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第３実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第３実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１、第２実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含

む）を、第３実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【０７０１】

また、第１、第２実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１、第２実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【０７０２】

＜ロック演出実行処理＞

図５５は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図５６は、主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。

【０７０３】

図５５に示すロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。第３実施形態では、図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理として、図４４に示すロック演出実行処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図２３（メイン処理）のステップＳ８（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理として、図４４に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよいし、図５５に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよい。

【０７０４】

ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図４３のステップＳ１００６、ステップＳ１０１１、及び、ステップＳ１０１３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２０１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７０５】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始用処理を実行する（ステップＳ１２０２）。ここで、図５６を用いて、疑似遊技開始用処理について説明する。

【０７０６】

疑似遊技開始用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図４３参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れかであるか否かを判断する（ステップＳ１２２１）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れでもないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７０７】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」、「４」、及び、「５」のうちの何れかであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、所定時間（例えば、５秒）に対応する値を疑似遊技開始時ロックタイマにセットする（ステップＳ１２２２）。疑似遊技開始時ロックタイマは、タイマ更新処理（図３２のステップＳ２０６参照）により更新される。すなわち、疑似遊技開始時ロックタイマは、定期割込処理（図３２参照）が１回行われるごとに１減少する。

【０７０８】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始時ロックタイマが０であるか否かを判断する（ステップＳ１２２３）。疑似遊技開始時ロックタイマが０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、再度ステップＳ１２２３の処理を実行する。これにより、所定時間（例えば、５秒）に亘って疑似遊技開始時ロックが行われることになる。疑似遊技開始時ロックは、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出（フリーズ）であってもよいし、リール演出（スロー回転、高速回転、逆回転等のリールアクション）を伴うロック演

出であってもよい。疑似遊技開始時ロックが行われている間、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、停止した状態が維持されており、遊技者が何らかの操作を行ったとしても、当該操作は無効となる。

【０７０９】

一方、疑似遊技開始時ロックタイマが０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１２２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０７１０】

具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。

【０７１１】

次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２２５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７１２】

一方、スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１２２６）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２２５に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１２２７）。疑似遊技キャンセルフラグは、疑似遊技をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１２２８）、本サブルーチンを終了する。

【０７１３】

以上、図５６を用いて、図５５のステップＳ１２０２で行われる疑似遊技開始用処理について説明した。図５５に説明を戻す。

【０７１４】

ステップＳ１２０２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２０３）。疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７１５】

一方、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２０４～ステップＳ１２１０の処理を実行するが、これらの処理は、図４４のステップＳ１０２２～ステップＳ１０２８の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７１６】

以上より、ロック演出決定処理（図４３参照）においてロック演出番号「３」～「５」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合には、疑似遊技開始時ロックが行

われる。その後、スタートレバー７が操作された場合には、疑似遊技用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されて疑似遊技が行われ（図５５のステップＳ１２０６及びステップＳ１２０８参照）、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、疑似遊技（疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【０７１７】

このように、図５５に示すロック演出実行処理では、スタートレバー７が操作されることを条件として、疑似遊技が開始されることとして説明した。しかし、第２実施形態で説明したように、疑似遊技が開始されるための条件は、スタートレバー７の操作に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。また、疑似遊技がキャンセルされる（疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされる）ための条件は、所定時間の経過に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９等）の操作を適宜採用することが可能である。

【０７１８】

＜通常疑似遊技中処理＞

図５７は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。図５８は、主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。図５９は、主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。図６０は、主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。

【０７１９】

図５７に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路１００において図４６（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理である。第２実施形態では、図４６（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理として、図４７に示す通常疑似遊技中処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図４６（疑似遊技中処理）のステップＳ１０４２で行われる処理として、図４７に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよいし、図５７に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよい。

【０７２０】

通常疑似遊技中処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２４１及びステップＳ１２４２の処理を実行するが、これらの処理は、図４７のステップＳ１０６１及びステップＳ１０６２の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【０７２１】

ステップＳ１２４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作受付処理を実行する（ステップＳ１２４３）。ここで、図５８を用いて、ストップボタン操作受付処理について説明する。

【０７２２】

ストップボタン操作受付処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２６１）。ストップボタン操作キャンセルフラグは、疑似遊技においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にセットされるフラグである（ステップＳ１２６４参照）。ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７２３】

一方、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２６２）。この処理は、図４７のステップＳ１０６３の処理と

同様の処理である。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを認識することができる。

【０７２４】

有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＭＡＸベットボタン６ａが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１２６３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ベットスイッチ６Ｓがオン状態となったか否かを判断する。

【０７２５】

ＭＡＸベットボタン６ａが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１２６４）。ストップボタン操作キャンセルフラグは、残っているストップボタン操作を全て省略することを示すフラグである。ステップＳ１２６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７２６】

一方、ＭＡＸベットボタン６ａが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、図５８に示すストップボタン操作受付処理を開始してから所定時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ１２６５）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２６２に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグをオンにセットする（ステップＳ１２６６）。ストップボタン操作省略フラグは、今回のストップボタン操作を省略することを示すフラグである。ステップＳ１２６６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７２７】

以上、図５８を用いて、図５７のステップＳ１２４３で行われるストップボタン操作受付処理について説明した。図５７に説明を戻す。

【０７２８】

ステップＳ１２４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、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し（ステップＳ１２４４）、制御対象リールを決定する（ステップＳ１２４５）。これらの処理において、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合、図４７のステップＳ１０６４及びステップＳ１０６５の処理と同様の処理を行う。一方、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグ又はストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうち最も左に位置するストップボタン８が操作されたものとして、作動ストップボタン格納領域を更新するとともに、制御対象リールを決定する。

【０７２９】

例えば、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン８Ｌが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」を格納し、ビット４を「０」に更新するとともに、左リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。また、中ストップボタン８Ｃ及び右ストップボタン８Ｒが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、中ストップボタン８Ｃが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット１に「１」を格納し、ビット５を「０」に更新するとともに、中リール３Ｃを制御対象リールとして決定する。また、左ストップボタン８Ｌ及び中ストップボタン８Ｃが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン８Ｌが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」を格納し、ビット４を「０」に更新するとともに、左リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。また、右ストップボタン８Ｒのみが有効である場合、メインＣＰＵ１０１は、右ストップボタン８Ｒが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット２に「１」を格納し、ビット６を「０」に更新するとともに、右リール３Ｒを制御対象リール

として決定する。

【０７３０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１２４６～ステップＳ１２４９の処理を実行するが、これらの処理は、図４７のステップＳ１０６６～ステップＳ１０６９の処理と基本的に同様の処理である。ステップＳ１２４６の処理において、ステップＳ１０６６の処理と同様に、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置（ステップＳ１１６参照）にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず、図３９（ｂ）～（ｄ）、図４０（ｂ）～（ｄ）、及び、図４１（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止する。

【０７３１】

ここで、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていない場合と比較して、制御対象リールが停止するまでの回転態様を異ならせることとしてもよい。例えば、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされている場合（ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合）には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合（ストップボタン８が操作された場合）と比較して、当該ボタンが操作されてから制御対象リールが停止するまでの時間が長くなるようにしてもよい（例えば、制御対象リールを１回余分に回転させた上で停止させることとしてもよい）。ただ、回転態様に差異があったとしても、最終的に停止表示される図柄は、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず同じ図柄となっている。

【０７３２】

ステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、揺動制御処理を実行する（ステップＳ１２５０）。ここで、図５９を用いて、揺動制御処理について説明する。

【０７３３】

揺動制御処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２８１）。ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１２８２）。ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン操作省略フラグをオフにセットする（ステップＳ１２８３）。

【０７３４】

ステップＳ１２８１においてストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ１２８３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを停止させる制御を実行する（ステップＳ１２８４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを停止させるための停止用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、図３９（ｂ）～（ｄ）、図４０（ｂ）～（ｄ）、及び、図４１（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で制御対象リールが停止した状態が維持される（図示とは異なり、揺動は発生しない）。

【０７３５】

ステップＳ１２８２においてストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する（ステップＳ１２８５）。この処理は、図４７のステップＳ１０７０の処理と同様の処理である。これにより、図３９（ｂ）～（ｄ）、図４０（ｂ）～（ｄ）、及び、図４１（ｂ）～（ｄ）に示すような態様で制御対象リールが揺動する。

【０７３６】
　ステップＳ１２８４又はステップＳ１２８５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０７３７】
　以上、図５９を用いて、図５７のステップＳ１２５０で行われる揺動制御処理について説明した。図５７に説明を戻す。
【０７３８】
　ステップＳ１２５０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在するか否かを判断する（ステップＳ１２５１）。この処理は、図４７のステップＳ１０７１の処理と同様の処理である。有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが存在しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技終了用処理を実行する（ステップＳ１２５２）。ここで、図６０を用いて、疑似遊技終了用処理について説明する。
【０７３９】
　疑似遊技終了用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図４３参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」であるか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「３」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、外部集中端子板５５を介してＡＴ相当信号を出力する（ステップＳ１３０２）。第１実施形態で説明したように、外部集中端子板５５は、パチスロ機１外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されており、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状況や遊技状態の遷移状況が認識可能となっている。
【０７４０】
　ＡＴ相当信号は、ＡＴ状態が開始されることに基づいてオン状態とされ、ＡＴ状態が終了されることに基づいてオフ状態とされる外部信号である。ステップＳ１３０２の処理において、メインＣＰＵ１０１は、当該外部信号をオン状態とする。同様に、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、図４８のステップＳ１０８３の処理を実行した後、当該外部信号をオン状態とする。これにより、データ表示機やホールコンピュータでは、ＡＴ状態が開始されたと認識されることになる。
【０７４１】
　このように、本実施形態では、ロック演出番号「３」又は「５」に対応するロック演出が終了する際（「赤７」図柄揃いが停止表示されたとき）に、ＡＴ相当信号をオン状態とするように構成されている。また、第１実施形態で説明したように、複数のＡＴ状態（所定のＡＴ状態及び特定のＡＴ状態）を設け、各ＡＴ状態は、遊技者にとっての有利度が互いに異なるようにしてもよい。このようなＡＴ状態としては、例えば、第１実施形態で説明した疑似ＢＢ（ビッグボーナス）及び疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）を採用することができる。そして、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合及び疑似ＲＢに移行させることが決定された場合の双方において、疑似遊技で同一の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されるようにしてもよい。さらに、疑似ＢＢに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたときと、疑似ＲＢに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたときとで、同一のＡＴ相当信号をオン状態とするようにしてもよい。これにより、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示された時点では、疑似ＢＢと疑似ＲＢとのうち何れの疑似ボーナスに移行させることが決定されたのかを分からなくすることが可能であり、遊技者に対して期待感を抱かせることができる。なお、実際に疑似ＢＢ乃至疑似ＲＢが開始するタイミングは、特に限定されないが、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示された後（当該疑似遊技が行われた単位遊技、又は、当該単位遊技よりも所定回数後に行われる単位遊技）とすることが可能である。例えば、メイン遊技において「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似ＢＢが開始

され、メイン遊技において「ＢＡＲ」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似ＲＢが開始されるようにしてもよい。

【０７４２】

以上では、疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にＡＴ相当信号をオン状態とすることとして説明したが、同様に、リール演出において特定の図柄組合せ（例えば、「赤７」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にＡＴ相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、実際に疑似ボーナスが開始するタイミング（例えば、図２８のステップＳ１０６）でＡＴ相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、ＡＴ相当信号をオフ状態とするタイミングも、特に限定されないが、実際に疑似ボーナスが終了するタイミング（例えば、図３１のステップＳ１５５）でＡＴ相当信号をオフ状態とすることが可能である。なお、第１実施形態で説明したように、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（上記ＡＴ相当信号）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をオン状態としてもよい。この観点から、疑似遊技は、最初の１セット目のＡＴ状態に移行させることが決定された場合にのみ行われる（例えば、１Ｇ連抽籤に当籤した場合には行われない）こととしてもよい。また、ＡＴ相当信号をオン状態とするときには、第１実施形態で説明した区間ランプが点灯した状態となっている。

【０７４３】

ステップＳ１３０１においてロック演出番号がロック演出番号「３」ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出決定処理（図４３参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「５」であるか否かを判断する（ステップＳ１３０３）。ステップＳ１３０２の処理を実行した後、又は、ステップＳ１３０３においてロック演出番号がロック演出番号「５」ではない（すなわち、ロック演出番号「４」である）と判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、外部集中端子板５５を介してメダル投入信号を出力する（ステップＳ１３０４）。

【０７４４】

第１実施形態で説明したように、メダル投入信号は、メダルが投入された場合に外部集中端子板５５から出力される信号である（図２５のステップＳ４２及びステップＳ４６参照）。すなわち、メダル投入信号は、メイン遊技が１回行われるごとに出力され、メダル投入信号を介して、データ表示機やホールコンピュータにおいてパチスロ機１で行われた遊技の回数を認識することができるようになっている。本実施形態では、疑似遊技においてもメダル投入信号を出力することにより、当該遊技の回数は、疑似遊技も含めた回数（メイン遊技の回数と疑似遊技の回数との合計回数）となっている。これにより、疑似遊技が行われた場合においても遊技回数がカウントアップされる仕様となっている。図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、図４８のステップＳ１０８３の処理を実行した後においても、メダル投入信号を出力する。

【０７４５】

メダル投入信号は、疑似遊技が開始するタイミング又は疑似遊技が終了するタイミングで出力することが可能である。疑似遊技が開始するタイミングとしては、例えば、スタートレバー７が操作されたとき（例えば、図５６のステップＳ１２２５の判断結果が「ＹＥＳ」となったとき）や、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図５５のステップＳ１２０６の処理が行われるタイミング）を挙げることができる。疑似遊技が終了するタイミングとしては、例えば、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したとき（例えば、図６０の処理が行われるタイミング）や、メイン遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図５０のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときや、ランダム遅延処理により１つ目のリールが回転を開始するタイミング）を挙げることができる。なお、疑似遊技においてメダル投入信号が出力される場合、当該疑似遊技の行われる単位遊技においては、メダルが投入された際にメダル投入信号が出力されないように構成してもよい。

【０７４６】
　ステップＳ１３０４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップＳ１３０５）、本サブルーチンを終了する。一方、ステップＳ１３０３においてロック演出番号がロック演出番号「５」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップＳ１３０６）。疑似遊技後リール演出処理については、図４８を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。ステップＳ１３０６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０７４７】
　以上、図６０を用いて、図５７のステップＳ１２５２で行われる疑似遊技終了用処理について説明した。図５７に説明を戻す。ステップＳ１２５２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０７４８】
＜疑似遊技チャレンジ操作受付処理＞
　図６１は、主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。
【０７４９】
　図６１に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理は、主制御回路１００において図５７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理である。以上では、図５７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理として、図５８に示すストップボタン操作受付処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図５７（通常疑似遊技中処理）のステップＳ１２４３で行われる処理として、図６１に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われる場合があることとしてもよい。
【０７５０】
　具体的に、全てのストップボタン８が有効である場合（ストップボタン８がまだ１つも操作されていない場合）、すなわち、今回の停止操作が第１停止操作である場合には、図６１に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われることとし、無効なストップボタン８が存在する場合（少なくとも一のストップボタン８が操作済みである場合）、すなわち、今回の停止操作が第２停止操作又は第３停止操作である場合には、図５８に示すストップボタン操作受付処理が行われることとしてもよい。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２１参照）を参照することにより、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及び無効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを認識することができる。
【０７５１】
　疑似遊技チャレンジ操作受付処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技進行用ストップボタンを決定する（ステップＳ１３２１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、左ストップボタン８Ｌ、中ストップボタン８Ｃ、及び、右ストップボタン８Ｒのうちの一のストップボタン８を疑似遊技進行用ストップボタンとして決定する。
【０７５２】
　次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１３２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【０７５３】
　具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、

例えば、図示しないが、「ストップボタンの３択正解で疑似遊技スタート」といった内容の文字画像がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してストップボタン８を操作することを促すことができる。

【０７５４】

次に、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたか否かを判断する（ステップＳ１３２３）。この処理は、図４７のステップＳ１０６３の処理と同様の処理である。有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、操作されたストップボタン８がステップＳ１３２１で決定した疑似遊技進行用ストップボタンと一致するか否かを判断する（ステップＳ１３２４）。

【０７５５】

操作されたストップボタン８が疑似遊技進行用ストップボタンと一致すると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了し、図５７のステップＳ１２４４に処理を移す。一方、操作されたストップボタン８が疑似遊技進行用ストップボタンと一致しないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットし（ステップＳ１３２５）、本サブルーチンを終了する。

【０７５６】

図示しないが、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされている場合、メインＣＰＵ１０１は、図６１に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理を終了した後、図５７のステップＳ１２４４～ステップＳ１２５２の処理を行うことなく、図５７に示す通常疑似遊技中処理を終了し、さらに、図５５のステップＳ１２０９及びステップＳ１２１０の処理を行うことなく、図５５に示すロック演出実行処理を終了する。

【０７５７】

ステップＳ１３２３において有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１３２６～ステップＳ１３２９の処理を実行するが、これらの処理は、図５８のステップＳ１２６３～ステップＳ１２６６の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７５８】

以上より、第１停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作された場合（ストップボタンの３択に正解した場合）には、疑似遊技が続行し、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、第１停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン以外のストップボタン８（例えば、中ストップボタン８Ｃ又は右ストップボタン８Ｒ）が操作された場合（ストップボタンの３択に失敗した場合）には、その時点で疑似遊技が終了し、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【０７５９】

このように、本実施形態では、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始された後、適切なストップボタン８が操作されたことを条件として疑似遊技が進行するように構成することが可能である。一方、このような適切なストップボタン８の操作は、疑似遊技が開始されるための条件として採用してもよい。例えば、図５６では、スタートレバー７が操作されることを条件として疑似遊技が開始されることとして説明したが、スタートレバー７の操作に代えて、適切なストップボタン８（例えば、左ストップボタン８Ｌ）が操作されることを条件として疑似遊技（疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が開始されることとしてもよい。そして、不適切なストップボタン８（例えば、中ストップボタン８Ｃ又は右ストップボタン８Ｒ）が操作された場合には、疑似遊技がキャンセルされる（そもそも、疑似遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転も行われない）ようにしてもよい。

【０７６０】

＜フリーズ種別の決定＞

図６２は、メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【０７６１】

図６２では、メイン表示装置２１０においてフリーズ種別決定画面が表示されている様子を示している。本実施形態では、複数種類のフリーズ（フリーズＡ、フリーズＢ、及び、フリーズＣ）が設けられている。フリーズＡは、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出である。フリーズＢは、順回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズＣは、逆回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズ種別決定画面は、フリーズＡ、フリーズＢ、及び、フリーズＣのなかから一のフリーズを決定するための画面である。決定されたフリーズは、例えば、疑似遊技開始時ロック（図５６のステップＳ１２２３参照）として実行されることになる。

【０７６２】

具体的に、図６２では、フリーズ種別決定画面として、フリーズＡ画像１２０１、フリーズＢ画像１２０２、フリーズＣ画像１２０３、及び、矢印画像１２０４が表示されている様子を示している。矢印画像１２０４は、フリーズＡ画像１２０１、フリーズＢ画像１２０２、及び、フリーズＣ画像１２０３のうちの何れの画像が選択されているのかを示すための画像である。図６２に示す例では、矢印画像１２０４がフリーズＡ画像１２０１の横に近接して表示されており、フリーズＡ画像１２０１が選択されていることを示している。

【０７６３】

このように、フリーズＡ画像１２０１が選択されている状態（フリーズＡ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＡ画像１２０１の横に表示される。同様に、フリーズＢ画像１２０２が選択されている状態（フリーズＢ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＢ画像１２０２の横に表示される。フリーズＣ画像１２０３が選択されている状態（フリーズＣ選択状態）においては、矢印画像１２０４がフリーズＣ画像１２０３の横に表示される。

【０７６４】

矢印画像１２０４の位置は、下記（ａ）～（ｃ）のうちの何れかの方法で、切り替えることが可能である。例えば、ホールメニューにおいて、これらの方法のうちの一の方法が設定されるようになっている。

【０７６５】

（ａ）ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作

（ｂ）ＭＡＸベットボタン６ａの操作

（ｃ）タイマ管理

上記（ａ）が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作することにより、矢印画像１２０４の位置を切り替えることが可能であり、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＣが決定される。

【０７６６】

上記（ｂ）が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、矢印画像１２０４の位置を切り替えることが可能であり、スタートレバー７を操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてスタートレバー７が操作された場合にはフリーズＣが決定される。

【０７６７】

上記（ｃ）が設定されている場合には、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されているときに、フリーズＡ選択状態、フリーズＢ選択状態、フリーズＣ選択状態にうちの一の状態から他の状態へと（例えば、フリーズＡ選択状態→フリーズＢ選択状態→フリーズＣ選択状態→フリーズＡ選択状態・・・といったように）、所定時間ごとに切り替わる。このとき、遊技者は、ＭＡＸベットボタン６ａを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズＡ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＡが決定され、フリーズＢ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＢが決定され、フリーズＣ選択状態においてＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合にはフリーズＣが決定される。なお、予め定められた時間以内にＭＡＸベットボタン６ａが操作されなかった場合には、当該時間が経過したときの状態に応じた種別のフリーズが決定される。あるいは、抽籤により選択された種別のフリーズが決定されることとしてもよい。

【０７６８】

フリーズ種別決定画面がメイン表示装置２１０に表示されるタイミングは、特に限定されないが、例えば、ＢＢに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示された（ＢＢが入賞した）場合にフリーズ種別決定画面が表示されるように構成することが可能である。例えば、一の単位遊技においてＢＢが入賞し、次の単位遊技におけるスタートレバー７操作が行われたときに、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。あるいは、一の単位遊技においてＢＢが入賞したとき、次の単位遊技におけるスタートレバー７操作が行われるまでの間に、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。

【０７６９】

以上では、フリーズの種別が決定される場合について説明したが、同様の方法により、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合や１Ｇ連抽籤に当籤した場合に行われるロック演出の種別を決定することとしてもよい。例えば、図６２と同様の画面において、上記（ａ）～（ｃ）のような方法で、ロック演出Ａ（例えば、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出）、ロック演出Ｂ（例えば、リール演出を伴うロック演出）、及び、ロック演出Ｃ（例えば、疑似遊技を伴うロック演出）のうちの一のロック演出を決定することができるように構成してもよい。図４３のステップＳ１００５、ステップＳ１０１０、及び、ステップＳ１０１２においては、このようにして決定されたロック演出を選択することとしてもよい。また、同様の方法により、揺動パターンの種別（例えば、第２実施形態で説明した揺動パターンＡ、揺動パターンＢ、及び、揺動パターンＣのうちの一の揺動パターン）を決定することができるように構成してもよい。なお、このようにして決定される演出は、主制御回路１００により制御される演出に限定されず、副制御回路２００により制御される演出であってもよい。

【０７７０】

＜ボーナス当籤時処理＞

図６３は、主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。

【０７７１】

図６３に示すボーナス当籤時処理は、図２６（内部抽籤処理）のステップＳ７０の処理が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。すなわち、ボーナス当籤時処理は、ボーナス当籤ゲーム（ボーナス役が内部当籤役として決定されることにより、非ボーナス状態（ボーナス状態でなく持越状態でもない状態）から持越状態（フラグ間）へと移行した単位遊技）において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する前に行われる処理である。

【０７７２】

ボーナス当籤時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢが内部当籤役として決定されているか（今回の単位遊技がＢＢ当籤ゲームであるか）否かを判断する（ステップＳ１３４１）。ＢＢが内部当籤役として決定されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７７３】
一方、ＢＢが内部当籤役として決定されていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」（図３６参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１３４２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１３４３）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われることになる。
【０７７４】
第２実施形態では、疑似遊技に対応するロック演出番号が選択された場合、「７を狙え」演出画像１１００（図４５参照）がメイン表示装置２１０に表示される（図４４のステップＳ１０２２参照）こととして説明した。これにより、疑似遊技中、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。本実施形態においても、同様に、「７を狙え」演出画像１１００がメイン表示装置２１０に表示されることとしてもよいが、ここでは、「ＢＡＲを狙え」演出画像（図示せず）がメイン表示装置２１０に表示されることとする。これにより、疑似遊技中、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。
【０７７５】
また、ここでは、ＢＢが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「赤７」図柄揃いが成立した）場合にＢＢ状態が開始され、ＭＢが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「ＢＡＲ」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「ＢＡＲ」図柄揃いが成立した）場合にＭＢ状態が開始されることとする。この場合、ＢＢ当籤ゲーム（メイン遊技）において、遊技者は、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作するに当たって、「赤７」図柄を狙うべきであると言える。
【０７７６】
しかしながら、上記のように、疑似遊技において「ＢＡＲを狙え」演出画像が表示される場合、仮に、疑似遊技が終了しメイン遊技に移行した後も、「ＢＡＲを狙え」演出画像が継続的に表示されるとすると、遊技者に対して、本来狙うべき図柄（「赤７」図柄）とは異なる図柄（「ＢＡＲ」図柄）を狙わせることになる。そうすると、「赤７」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されない（ＢＢが入賞しない）可能性が高くなってしまう。
【０７７７】
とりわけ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄と「ＢＡＲ」図柄とが離間して配置されている場合には、その蓋然性が非常に高い。例えば、図９に示すように、少なくとも一のリール３（中リール３Ｃ）において、「赤７」図柄に対応する図柄位置（「０」）が「ＢＡＲ」図柄に対応する図柄位置（「９」）に対して最大滑り駒数（４図柄）の範囲内に存在しない場合、当該リール３（中リール３Ｃ）に対して、「ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に表示されるタイミングで停止操作が行われたとすると、ＢＢが入賞することは不可能となる。この意味において、当該「ＢＡＲを狙え」演出画像は、ＢＢを入賞させないようにするための示唆となってしまう。
【０７７８】
何れにしても、疑似遊技において表示された「ＢＡＲを狙え」演出画像は、遊技者が狙うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを抑制することができるように、所定のタイミングで表示を終了することが望ましい。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。具体的に、当該タイミングとしては、例えば、疑似遊技において第２停止リールが停止した後第３停止リールが停止するまでの間（例えば、図５８のステップＳ１２６２の判断結果が「ＹＥＳ」となり当該ストップボタン８の操作が第３停止操作であるときや、図５８のステップＳ１２６５の判断結果が「ＹＥＳ」となり第３停止操作が省略されるとき）、残っているストップボタン操作が全て省略されたとき（例

えば、図５８のステップＳ１２６３の判断結果が「ＹＥＳ」となったとき）、第３停止リールが停止した後当該第３停止リールが揺動を開始するまでの間（例えば、図５７のステップＳ１２４９の判断結果が「ＹＥＳ」となり当該制御対象リールが第３停止リールであるとき）、疑似遊技において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止したタイミング（例えば、図５７のステップＳ１２５１の判断結果が「ＹＥＳ」となった後、ステップＳ１２５２の処理が行われる前）、メイン遊技用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するとき（例えば、図５０のステップＳ１１２２の判断結果が「ＹＥＳ」となったときや、ランダム遅延処理により１つ目のリールが回転を開始するタイミング）、メイン遊技用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が定速に達するまでの間等を挙げることができる。

【０７７９】

また、「ＢＡＲを狙え」演出画像の表示を終了するタイミングで、他に疑似遊技用の演出（例えば、揺動制御）が行われていれば、当該演出も終了するとよい。さらに、当該タイミングで、ＢＢが内部当籤役として決定されたことに対応する演出（ＢＢ示唆演出）を開始する（ＢＢが内部当籤役として決定されたことを示唆する画像（例えば、「７を狙え」演出画像１１００）を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技者が狙うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを効果的に防止するとともに、「赤７」図柄を狙うべき示唆を与えることができる。

【０７８０】

なお、第２実施形態で説明したように、疑似遊技においては、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されるように構成することが可能である。そこで、疑似遊技では、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作するに当たって、遊技者が「ＢＡＲ」図柄を狙ったとしても（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたとしても）、「赤７」図柄揃いが成立するようにしてもよい。これにより、当該「赤７」図柄揃いを介して、ＢＢが内部当籤役として決定されたことを示唆することができる。疑似遊技で「赤７」図柄揃いが成立した場合には、メイン遊技において上記ＢＢ示唆演出を行わないこととしてもよい。

【０７８１】

あるいは、疑似遊技では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたことに応じて「ＢＡＲ」図柄揃いが成立する（適切なタイミングで停止操作が行われなかった場合には、「ＢＡＲ」図柄揃いが成立しない）ように構成してもよい。また、疑似遊技では、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に「ＢＡＲ」図柄揃いが成立するようにしてもよい。あるいは、疑似遊技では、「ＢＡＲ」図柄がテンパイするものの、「ＢＡＲ」図柄揃いが成立しない（残り１つの「ＢＡＲ」図柄が停止表示されない）ようにしてもよい。疑似遊技で「赤７」図柄揃いが成立しなかった場合には、メイン遊技において上記ＢＢ示唆演出を行うことが望ましい。

【０７８２】

このように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて「赤７」図柄乃至「ＢＡＲ」図柄が停止表示されるごとに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対して揺動制御（図５９のステップＳ１２８５参照）が行われる。第２実施形態で説明したように、当該揺動制御は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが振動の中心に位置している状態乃至各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが略完全に停止している状態において、「赤７」図柄乃至「ＢＡＲ」図柄が有効ライン上に位置付けられるように行われる。

【０７８３】

以上、図６３に示すボーナス当籤時処理が行われる場合には、図４３に示すロック演出決定処理が行われないこととしてもよいし、図６３に示すボーナス当籤時処理と併せて、図４３に示すロック演出決定処理も行われることとしてもよい。また、図示しないが、ＢＢが内部当籤役として決定されていない場合に、ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出（所謂ガセ演出）が行われることとしてもよい。

【０７８４】

＜遊技終了時ロック演出決定処理＞

図６４は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【０７８５】

図６４に示す遊技終了時ロック演出決定処理は、図３１（有利区間中遊技終了時処理）のステップＳ１５６の処理が実行された後に、主制御回路１００において行われる処理である。

【０７８６】

遊技終了時ロック演出決定処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する（ステップＳ１３６１）。この処理は、図４３のステップＳ１００１の処理と同様の処理である。現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７８７】

一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ１３６２）。第１実施形態で説明したように、メイン遊技におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止すると、停止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（図７（ａ）参照）が決定される。そして、演出区間（有利区間・通常遊技）においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル（図７（ｃ）参照）が参照され、乱数値及び有利区間入賞時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。なお、「当籤」としては、「当籤（今回遊技）」及び「当籤（次回遊技）」が設けられているが、ここでは、これらを区別しないこととする。

【０７８８】

疑似ボーナス移行抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」（図３６参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップＳ１３６３）。そして、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップＳ１３６４）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われることになる。

【０７８９】

なお、図示しないが、１Ｇ連抽籤（図７（ｄ）参照）に当籤した場合においても、ロック演出番号「１」、「３」、「５」、及び、「６」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「１」、「３」、「５」、又は、「６」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（及び１Ｇ連抽籤）に当籤していない場合に、ロック演出番号「２」及び「４」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「２」又は「４」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。

【０７９０】

＜遊技終了時ロック演出実行処理＞

図６５は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。図６６は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用処理を示すフローチャートである。

【０７９１】

図６５に示す遊技終了時ロック演出実行処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１６（遊技終了時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。

【０７９２】

遊技終了時ロック演出実行処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグ（図６４のステップＳ１３６４参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１３８１）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断し

た場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７９３】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時ロック演出開始用処理を実行する（ステップＳ１３８２）。ここで、図６６を用いて、遊技終了時ロック演出開始用処理について説明する。

【０７９４】

遊技終了時ロック演出開始用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、リプレイが入賞したか否かを判断する（ステップＳ１４０１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せ（図１１～図１４参照）であるか否かを判断する。

【０７９５】

リプレイが入賞したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１４０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リプレイが入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【０７９６】

具体的に、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、リプレイが入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「ベットして下さい」といった内容の文字画像（ベット要求画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）を操作することを促すことができる。リプレイが入賞した場合には、ベットボタンの操作は不要であるはずところ、ベット要求画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることができる。

【０７９７】

次に、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ベットスイッチ６Ｓがオン状態となったか否かを判断する。ＭＡＸベットボタン６ａと１ベットボタン６ｂとのうちの何れかが操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【０７９８】

一方、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂが何れも操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（ベット要求画像が表示されてから）所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１４０５）。

【０７９９】

所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１４０３に処理を戻す。ステップＳ１４０４においてスタートレバー７が操作されたと判断した場合、又は、ステップＳ１４０５において所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１４０６）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１４０７）、本サブルーチンを終了する。

【０８００】
　ステップＳ１４０１においてリプレイが入賞していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップＳ１４０８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。
【０８０１】
　具体的に、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路２００では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置２１０に表示され、遊技者に対してスタートレバー７を操作することを促すことができる。リプレイ以外の役が入賞した場合には、スタートレバー７を操作する前に、ベットボタンの操作が必要であるはずところ、「レバーを叩け」画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることができる。
【０８０２】
　次に、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたか否かを判断する（ステップＳ１４０９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態（図２５のステップＳ５０参照）となったか否かを判断する。スタートレバー７が操作されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０８０３】
　一方、スタートレバー７が操作されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１４１０）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１４０９に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップＳ１４１１）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップＳ１４１２）、本サブルーチンを終了する。
【０８０４】
　以上、図６６を用いて、図６５のステップＳ１３８２で行われる遊技終了時ロック演出開始用処理について説明した。図６５に説明を戻す。
【０８０５】
　ステップＳ１３８２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ１３８３）。ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０８０６】
　一方、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１３８４～ステップＳ１３９０の処理を実行するが、これらの処理は、図４４のステップＳ１０２２～ステップＳ１０２８の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【０８０７】

以上より、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されることにより、ロック演出用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されてロック演出が行われ（図６５のステップＳ１３８６及びステップＳ１３８８参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、ベット要求画像が表示されてから所定時間以内にベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されなかった場合、又は、スタートレバー７が操作された場合には、ロック演出（ロック演出用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【０８０８】

なお、図６６に示す遊技終了時ロック演出開始用処理では、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されずにスタートレバー７が操作された場合には、次回の単位遊技へと進行することとしている。この場合、次回の単位遊技におけるスタートレバー７操作を省略することとしてもよい。すなわち、図６６のステップＳ１４０４の判断結果が「ＹＥＳ」となった場合には、次回の単位遊技においてスタートレバー７が操作されるのを待つことなく、図２５のステップＳ５０の判断結果が「ＹＥＳ」となるように構成してもよい。もっとも、図６６に示す遊技終了時ロック演出開始用処理とは異なり、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよい。また、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない場合であっても次回の単位遊技へと進行するとしても、相当長い時間（例えば、１分）に亘ってベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）が操作されない場合にようやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

【０８０９】

また、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、スタートレバー７が操作されることにより、ロック演出用にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されてロック演出が行われ（図６５のステップＳ１３８６及びステップＳ１３８８参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図５０のステップＳ１１２３参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー７が操作されなかった場合には、ロック演出（ロック演出用のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図５０のステップＳ１１２５参照）を経て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がメイン遊技用の定速回転となる。なお、スタートレバー７が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよいし、相当長い時間（例えば、１分）に亘ってスタートレバー７が操作されない場合にようやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

【０８１０】

＜疑似遊技中ストップボタン発光制御処理＞

図示しないが、主制御回路１００では、疑似遊技中に疑似遊技中ストップボタン発光制御処理が行われる。具体的に、メインＣＰＵ１０１は、図５７のステップＳ１２４３の処理を実行した後、疑似遊技中ストップボタン発光制御処理を実行する。これにより、例えば、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯態様が変化する。以下、詳細に説明する。

【０８１１】

各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ、同様の構成を有しており、遊技者が接触可能な押圧部分を有するストップボタンカバーと、ストップボタンカバーよりも奥まった箇所に配設されたストップボタン用ＬＥＤと、を備えている。ストップボタン用ＬＥ

Ｄは、フルカラーＬＥＤであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能となっている。ストップボタンカバーは、透光性を有する素材により形成されており、ストップボタン用ＬＥＤから出射された光は、ストップボタンカバーを透過して、パチスロ機１の外部へと放出され、遊技者から視認可能となっている。

【０８１２】

本実施形態では、疑似遊技において、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤを発光させるように構成されている。具体的に、図５７のステップＳ１２４２において、メインＣＰＵ１０１は、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤが点灯するように制御する。また、図５７のステップＳ１２４４において、メインＣＰＵ１０１は、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが消灯するように制御する。あるいは、ステップＳ１２４４ではなく、ステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合に、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが消灯するように制御してもよい。

【０８１３】

また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのストップボタン用ＬＥＤを点灯させるとき、当該ストップボタン用ＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となるように制御してもよい。また、メインＣＰＵ１０１は、今回操作されたストップボタン８（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン８）のストップボタン用ＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。

【０８１４】

このとき、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率でストップボタン用ＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、ストップボタン用ＬＥＤの発光色が所定の色（例えば、青色）となる確率よりも、ストップボタン用ＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となる確率が高くなるように制御してもよい。

【０８１５】

これにより、ストップボタン用ＬＥＤの発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することができる。このような制御は、３つのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対して個別に行うことが可能である。例えば、ストップボタン８が３つとも特定の色（例えば、赤色）で点灯した場合には遊技者を大いに期待させ、１つのストップボタン８のみが特定の色（例えば、赤色）で点灯した場合には遊技者の期待感を相対的に低下させるといったこともできる。

【０８１６】

以上では、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯態様が変化する演出について説明したが、スタートレバー７やベットボタン（ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂ）の点灯態様を変化させることとしてもよい。例えば、スタートレバー７、並びに、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、それぞれ、ストップボタン８と同様に、透光性を有するカバー及びＬＥＤを備えることとする。スタートレバー７のカバーは、遊技者が把持可能な球状部分とすることが可能である。例えば、上述した「レバーを叩け」画像がメイン表示装置２１０に表示されたときにスタートレバー７のＬＥＤを点灯させることとしてもよいし、上述したベット要求画像がメイン表示装置２１０に表示されたときにＭＡＸベットボタン６ａ乃至１ベットボタン６ｂのＬＥＤを点灯させることとしてもよい。

【０８１７】

また、このとき、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率でスタートレバー７乃至ベットボタンのＬＥＤが特定の色（例えば、赤色）で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色が所定の色（例えば、青色）となる確率よりも、スタートレバー７乃至ベットボタンにおけるＬＥＤの発光色が特定の色（例えば、赤色）となる確率が高くなるように制御してもよい。

【０８１８】

ストップボタン８、スタートレバー７、ＭＡＸベットボタン６ａ、及び、１ベットボタン６ｂに設けられたＬＥＤは、主制御回路１００により制御されることとしてもよいし、副制御回路２００により制御されることとしてもよい。当該ＬＥＤが副制御回路２００により制御されるように構成されている場合、メインＣＰＵ１０１は、当該ＬＥＤの点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路２００へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、当該ＬＥＤの点灯態様を変化させる演出を行うこととしてもよい。

【０８１９】

＜バックライト演出＞

第１実施形態で説明したように、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（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。

【０８２０】

本実施形態では、このようなリールランプ（リールバックライト）を用いた演出（バックライト演出）が行われる。図示しないが、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、リールバックライトとしてＬＥＤ（リール照明用ＬＥＤ）が複数配設されている。これらのリール照明用ＬＥＤは、メイン表示窓４の枠内に停止表示された９個の図柄を１個ずつ個別に照射することができるように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおけるリール本体の内側に配置されている。

【０８２１】

以下では、左リール３Ｌの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左上リール照明用ＬＥＤと呼び、左リール３Ｌの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左中リール照明用ＬＥＤと呼び、左リール３Ｌの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを左下リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中上リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中中リール照明用ＬＥＤと呼び、中リール３Ｃの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを中下リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを右上リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを右中リール照明用ＬＥＤと呼び、右リール３Ｒの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを右下リール照明用ＬＥＤと呼ぶこととする。

【０８２２】

左上リール照明用ＬＥＤ、左中リール照明用ＬＥＤ、左下リール照明用ＬＥＤ、中上リール照明用ＬＥＤ、中中リール照明用ＬＥＤ、中下リール照明用ＬＥＤ、右上リール照明用ＬＥＤ、右中リール照明用ＬＥＤ、及び、右下リール照明用ＬＥＤとしては、それぞれ、複数のＬＥＤが設けられており、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて複雑な点灯パターンを有するバックライト演出を実現することができるようになっている。

【０８２３】
　バックライト演出は、疑似遊技において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止するのに伴って、点灯中のリール照明用ＬＥＤを消灯させることにより行われる。具体的に、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始させるとき（図５５のステップＳ１２０６及び図６５のステップＳ１３８６参照）、左上リール照明用ＬＥＤ、左中リール照明用ＬＥＤ、左下リール照明用ＬＥＤ、中上リール照明用ＬＥＤ、中中リール照明用ＬＥＤ、中下リール照明用ＬＥＤ、右上リール照明用ＬＥＤ、右中リール照明用ＬＥＤ、及び、右下リール照明用ＬＥＤが全て点灯するように制御する。
【０８２４】
　そして、メインＣＰＵ１０１は、図５７のステップＳ１２４９において制御対象リールが停止したと判断した場合に、制御対象リールの上段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤ、制御対象リールの中段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤ、及び、制御対象リールの下段領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤのうち、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤが消灯するように制御する。例えば、有効ラインがセンターラインであり、制御対象リールが左リール３Ｌであるとする。この場合、メインＣＰＵ１０１は、左上リール照明用ＬＥＤ及び左下リール照明用ＬＥＤが消灯する一方、左中リール照明用ＬＥＤは点灯した状態が維持されるように制御する。有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させる際、当該リール照明用ＬＥＤとして設けられた複数のＬＥＤを全て消灯させることとしてもよいし、当該複数のＬＥＤのうちの一部のＬＥＤを消灯させることとしてもよい。
【０８２５】
　これにより、有効ライン上に位置しない領域に停止表示された図柄の視認性は低下するが、有効ライン上に位置する領域に停止表示された図柄の視認性は確保される。例えば、ロック演出番号「３」に対応するロック演出（図３６参照）において、図３９（ｂ）に示す状態では、右リール３Ｒに関し、「ＢＡＲ」及び「リプレイ」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。図３９（ｃ）に示す状態では、右リール３Ｒに関しては図３９（ｂ）に示す状態と同じであり、中リール３Ｃに関しては、「スイカ」及び「黄ブランク」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。図３９（ｄ）に示す状態では、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃに関しては図３９（ｃ）に示す状態と同じであり、左リール３Ｌに関しては、「白ブランク１」及び「スイカ」の視認性が低下する一方、「赤７」の視認性は確保される。従って、一部のリール照明用ＬＥＤが消灯したとしても、「赤７」図柄が揃ったことを遊技者に対して明確に認識させることができる。
【０８２６】
　なお、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させる場合、当該リール照明用ＬＥＤが消灯することにより、有効ライン上に位置する領域における図柄の視認性が低下しないように構成することが望ましい。例えば、各領域における図柄の視認性が他の領域におけるリール照明用ＬＥＤの点灯態様によって干渉されないように、隣接する領域間に仕切り板等を設けた構造にするとよい。
【０８２７】
　また、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用ＬＥＤを消灯させた後、当該ＬＥＤを再度点灯させたり消灯させたりすることとしてもよい。その際、当該ＬＥＤの点灯パターンを通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率で特定のパターンで当該ＬＥＤが点灯するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（ＡＴ抽籤）に当籤している場合）には、所定のパターンで当該ＬＥＤが点灯する確率よりも、特定のパターンで当該ＬＥＤが点灯する確率が高くなるように制御してもよい。

【０８２８】
　リール照明用ＬＥＤは、主制御回路１００により制御されることとしてもよいし、副制御回路２００により制御されることとしてもよい。リール照明用ＬＥＤが副制御回路２００により制御されるように構成されている場合、メインＣＰＵ１０１は、リール照明用ＬＥＤの点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路２００へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、リール照明用ＬＥＤの点灯態様を変化させる演出を行うこととしてもよい。
【０８２９】
＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞
　次に、図６７Ａ～図６７Ｃを参照しながら、主制御回路１００に含まれるメインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図６７Ａは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図６７Ｂは、メインＲＯＭ１０２のメモリマップを示す図であり、図６７Ｃは、メインＲＡＭ１０３のメモリマップを示す図である。
【０８３０】
　主制御回路１００が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図６７Ａに示すように、アドレスの先頭（０００００Ｈ）側から、メインＲＯＭ１０２のメモリ領域、メインＲＡＭ１０３のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びＸＣＳデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。
【０８３１】
　メインＲＯＭ１０２のメモリマップでは、図６７Ｂに示すように、メインＲＯＭ１０２のアドレスの先頭（００００Ｈ）側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。
【０８３２】
　なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路４２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ＲＯＭ領域（遊技用記憶領域）には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。
【０８３３】
　また、規定外エリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチスロ１の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電源復帰時のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、規定外エリアに格納される。
【０８３４】
　メインＲＡＭ１０３のメモリマップでは、図６７Ｃに示すように、メインＲＡＭ１０３のアドレスの先頭（Ｆ０００Ｈ）側から、遊技用ＲＡＭ領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外ＲＡＭ領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。
【０８３５】
　遊技用ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば内部当籤役等の各種データを一時的に格納する作業領域

及びスタックエリアが設けられる。そして、各種データのそれぞれは、遊技用ＲＡＭ領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【０８３６】

また、規定外ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理の作業領域となる規定外作業領域と、規定外スタックとが設けられる。本実施形態では、この規定外ＲＡＭ領域を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理が実行される。

【０８３７】

上述のように、本実施形態のパチスロ機１では、メインＲＯＭ１０２内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ＲＯＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＯＭ領域（規定外記憶領域）に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ１０３内において、遊技用ＲＡＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＡＭ領域を使用して行われる。

【０８３８】

このようなメインＲＯＭ１０２の構成では、従来の規則上においてプログラム等の配置不可とされていたＲＯＭ領域（規定外ＲＯＭ領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、遊技用ＲＯＭ領域の容量の圧迫を回避することができる。

【０８３９】

＜試射試験信号制御処理（規定外）＞

図示しないが、主制御回路１００では、定期割込処理（図３２参照）において試射試験信号制御処理（規定外）が行われる。メインＣＰＵ１０１は、図３２のステップＳ２０８の処理を実行した後、試射試験信号制御処理（規定外）を実行する。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２（図３参照）を介して試験機に各種試験信号を出力する際の制御処理を行う。

【０８４０】

具体的に、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のスタックエリアのアドレスを退避させ、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットし、全レジスタのデータを退避させる。そして、メインＣＰＵ１０１は、試験機用第１インターフェースボード３０１乃至試験機用第２インターフェースボード３０２を介して試験機に出力される信号に関する処理として、各リールの回転制御信号（駆動信号）、ボーナス（特賞）のＯＮ／ＯＦＦ信号（試験信号）、条件装置信号制御フラグの状態に対応する制御信号等を出力するための処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行い、退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする。

【０８４１】

このような試射試験信号制御処理（規定外）は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図６７Ｃ参照）を用いて実行される。なお、試射試験信号制御処理（規定外）は、試射試験時以外のとき（パチスロ機１が遊技店に設置された後）にも行われるが、このときには、主制御基板７１が試験機用第１インターフェースボード３０１乃至試験機用第２インターフェースボード３０２を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力されない。

【０８４２】

ここで、第１実施形態で説明したように、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構成することが可能である。疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、試射試験信号制御処理（規定外）において行われることとしてもよい。この場合、疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図６７Ｃ参照）を用いて実行されることにな

る。

【０８４３】

　また、第１実施形態で説明したように、試験機用第１インターフェースボード３０１は、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）。この場合、主制御基板７１から試験機用第２インターフェースボード３０２に疑似遊技信号を入力し、試験機用第２インターフェースボード３０２から試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技信号を入力するように構成してもよい。その上で、試験機用第１インターフェースボード３０１から主制御基板７１に疑似遊技進行制御用の信号（停止信号）を送信することで、疑似遊技において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止（疑似停止）されるように構成することが可能である。これにより、試射試験をスムーズに進めることができる。

【０８４４】

　また、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合には（図６６参照）、リプレイが入賞したことをキャンセルする旨を試験機側で認識可能とするための試験信号（キャンセル信号）が出力されるように構成することが可能である。この場合、試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）を介して主制御基板７１から試験機にキャンセル信号（ベットボタンの操作を催促する旨の信号）を出力することとしてもよいし、主制御基板７１から試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）に、リプレイが入賞して疑似遊技が行われることを示す信号を入力した上で、試験機用第１インターフェースボード３０１（試験機用第２インターフェースボード３０２）から試験機にキャンセル信号を出力することとしてもよい。その後、ベットが行われたことに対応する信号（ベット信号）を試験機に出力することにより、次の遊技が開始されるようにすることが可能であり、試射試験を円滑に進めることができる。このような信号を出力する際の制御処理も、試射試験信号制御処理（規定外）において行われるように構成することが可能である。なお、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合としては、有効ライン外において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに停止表示された図柄の組合せが「ベル」－「ベル」－「ベル」となっているが入賞役がリプレイであるような場合を採用することができる。

【０８４５】

　以上、本発明の一実施形態として、第３実施形態に係るパチスロ機１について説明した。

【０８４６】

［第１の遊技機の変形例］

　続いて、図６８～図８０を参照して、第１実施形態において第１の遊技機として説明したものについて、さらなる変形例（拡張例）を説明する。なお、本実施形態において第１の遊技機の変形例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の遊技機の変形例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。

【０８４７】

　上述の第１の遊技機では、所定役（例えば、押し順ベル）が当籤役として決定されたときに、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合にはＡＴ関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該ＡＴ関連処理を不利とする仕様を採用してもよい。

【０８４８】

　そして、上述の第１の遊技機では、その仕様を適用した一例として、所定役が当籤役として決定されたときに、特定態様にて停止操作が行われた場合にはＳＲ情報としてＳＲ１が設定される一方、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合にはＳＲ情報として

ＳＲ２が設定され、ＳＲ１が設定された場合には天井ポイントが必ず１減算されるのに対し、ＳＲ２が設定された場合には天井ポイントが１減算されない場合があるように構成することで、ＡＴ関連処理を有利・不利とするように構成してもよい。

【０８４９】

ＳＲ情報は、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行ったかを識別するための情報として構成される。具体的には、押し順ベルに当籤した遊技において、左第１停止で停止操作が行われたか（第１リールに対して最初に停止操作が行われたか）を識別する。押し順ベルに当籤した遊技において、左第１停止で停止操作が行われた場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定される。一方、押し順ベルに当籤した遊技において、左第１停止以外で停止操作が行われた場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定される。また、押し順ベル以外の役に当籤した遊技においては、押し順にかかわらず「ＳＲ０」が設定される。

【０８５０】

もっとも、このような仕様は、上述のものとは異なる遊技性においても適用可能であるし、また、上述の第１の遊技機の項で説明した点以外にも、さらに種々の工夫をなす余地もあると考えられることから、本変形例ではそれらについて説明する。

【０８５１】

なお、このような仕様では、所定役が、特定態様にて停止操作が行われた場合には付与される遊技価値の期待値が低くなる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には付与される遊技価値の期待値が高くなるように構成されることで、結果として、その遊技機全体の特性としても、特定態様にて停止操作が行われた場合には遊技価値の付与が不利となる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には遊技価値の付与が一方的に有利となるように構成されるものとなる。

【０８５２】

したがって、本変形例では、基本的に、所定役が当籤役として決定されたか否かにかかわらず、所定の制御条件が満たされるときには、特定態様にて停止操作が行われた場合にはＡＴに関連する決定（ＡＴ関連処理）が優遇され得る制御が行われ、特定態様にて停止操作が行われなかった場合にはＡＴに関連する決定（ＡＴ関連処理）が優遇され得る制御が行われないものとして説明する。

【０８５３】

＜第１の遊技機（変形例）の遊技性＞

まず、図６８を参照して、本変形例における遊技の流れについて説明する。図６８は、本変形例における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。

【０８５４】

遊技者が遊技を行う状態（遊技区間）として、非有利区間及び有利区間が設けられている点は上述の第１の遊技機と同様である。また、上述の第１の遊技機では、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常中（非有利区間）が設けられていたが、この点は本変形例も同様である。上述の第１の遊技機と異なる点は、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、ＣＺ中、ＳＴ中、第１ボーナス中及び第２ボーナス中が設けられている点である。

【０８５５】

ＣＺ中及びＳＴ中は、通常有利区間（演出区間）として構成される状態であるが、通常中（有利区間）よりもＡＴ状態に移行しやすい（あるいは、通常中（有利区間）とは異なる条件でＡＴ状態に移行するか否かを決定可能とする）点で、通常中（有利区間）よりも有利な遊技状態となっている。また、第１ボーナス中及び第２ボーナス中は、増加区間（ＡＴ状態）として構成される状態であり、基本的には、上述の第１の遊技機における疑似ボーナス中と同様の遊技状態となっている。また、本変形例では、ＳＴ中及び第２ボーナス中は、双方の遊技状態で連チャンゾーンを構成している。これについては後述する。

【０８５６】

通常中（非有利区間）において、有利区間に移行することが決定される（有利区間移行抽籤に当籤する）と、通常中（有利区間）に移行する（有利区間移行）。すなわち、有利

区間が開始される。なお、有利区間移行抽籤の結果として、ＣＺ中や第１ボーナス中に移行することが決定され得るようにし、当該決定結果となった場合には直接該当の状態に移行する場合があるようにしてもよい。

【０８５７】

通常中（有利区間）において遊技が行われ、ＣＺ移行条件が成立すると、ＣＺ中に移行する（ＣＺ移行条件成立）。なお、ＣＺ移行条件は、例えば、当籤役に応じて設定された当籤確率でＣＺ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立するように構成してもよいし、当籤役（あるいは、遊技期間の進行）に応じてポイントが付与されるようにし、付与されたポイントが規定値となった（周期到達となった）場合に成立する（あるいは、周期到達となったときにＣＺ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立する）ように構成してもよい。すなわち、ＣＺ中に移行させるか否かが所定契機ごとに決定され得るようにすればよく、上述のものもあくまで一例である。

【０８５８】

また、通常中（有利区間）において遊技が行われ、ＡＴ移行条件が成立すると、第１ボーナス中に移行する（ＡＴ移行条件成立）。なお、ＡＴ移行条件は、例えば、当籤役に応じて設定された当籤確率でＡＴ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立するように構成してもよいし、上述の周期到達となったときにＡＴ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立する（あるいは、ＣＺ移行抽籤の一部の決定結果としてＡＴ当籤が決定される）ように構成してもよい。また、例えば、設定された天井ゲーム数やＣＺ失敗回数が規定値となった場合に成立するように構成してもよい。すなわち、第１ボーナス中に移行させるか否かが所定契機ごとに決定され得るようにすればよく、上述のものもあくまで一例である。

【０８５９】

なお、本変形例では、基本的に、通常中（有利区間）からＣＺ中に移行し、ＣＺ中にＡＴ移行条件が成立して第１ボーナス中に移行するというルートが遊技性のメインルートとなっているため、通常中（有利区間）から直接第１ボーナス中に移行する確率は必ずしも高いものではない。また、ＡＴ移行条件が成立した場合、その一部では第２ボーナス中に移行することが決定され得るように構成してもよい。

【０８６０】

なお、通常中（有利区間）では、例えば、ＣＺ移行条件が成立するか否かに関連する決定、あるいは、ＡＴ移行条件が成立するか否かに関連する決定においては、現在の状態が優遇状態であるか、あるいは非優遇状態であるかによってその決定確率に差異が生じるように構成されている。具体的には、現在の状態が優遇状態であれば、上述の決定が優遇され、現在の状態が非優遇状態であれば、上述の決定が優遇されないものとなっている。

【０８６１】

例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてＣＺ移行抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてＣＺ移行抽籤に当籤しにくくする。なお、「当籤しにくくする」ことには、当該抽籤自体が行われなくなる（あるいは、当該抽籤は行われるが、当籤の抽籤値に「０」が設定されることによって実質的に当籤しなくなる（若しくは、当籤の抽籤値に極めて小さい値（例えば「１」など）が設定されることによって現実的にほぼ当籤しなくなる））ことが含まれるものとする。

【０８６２】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてポイントが付与されやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてポイントが付与されにくくする。なお、「付与されにくくする」ことには、当該付与決定自体が行われなくなる（あるいは、当該付与決定は行われるが、決定結果が必ず「０」となることによって実質的に付与されなくなる（若しくは、決定結果が「１」以上となる確率が極めて低くなることによって現実的にほぼ付与されなくなる））ことが含まれるものとする。むろん、例えば、「スイカ」に当籤した

ときに、優遇状態であれば「５」ポイントが付与されるが、非優遇状態であれば「１」ポイントしか付与されないといった態様で差異を生じさせることも可能である。また、例えば、１ゲームにつき１ポイント付与されるものである場合、優遇状態であれば当該付与処理が行われるが、非優遇状態であれば当該付与処理は行われないといった態様で差異を生じさせることも可能である。

【０８６３】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてＡＴ移行抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてＡＴ移行抽籤に当籤しにくくする。なお、「当籤しにくくする」ことには、当該抽籤自体が行われなくなる（あるいは、当該抽籤は行われるが、当籤の抽籤値に「０」が設定されることによって実質的に当籤しなくなる（若しくは、当籤の抽籤値に極めて小さい値（例えば「１」など）が設定されることによって現実的にほぼ当籤しなくなる））ことが含まれるものとする。

【０８６４】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、ＣＺ移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態よりも優遇するが、ＡＴ移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態と同様とする（すなわち、優遇しない）といった態様を採用することもできるし、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、ＡＴ移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態よりも優遇するが、ＣＺ移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態と同様とする（すなわち、優遇しない）といった態様を採用することもできる。

【０８６５】

ＣＺ中は、例えば、規定期間（例えば、１６ゲーム）継続可能に構成され、その間にＡＴ移行条件が成立した場合に第１ボーナス中に移行するものとなっている（ＣＺ成功・ＡＴ当籤）。一方、その間にＡＴ移行条件が成立しなかった場合には通常中（有利区間）に移行するものとなっている（ＣＺ失敗・ＡＴ非当籤）。なお、ＣＺ中のＡＴ移行条件は、例えば、通常中（有利区間）におけるものと同様のものを採用することもできるし、後述のＳＴ中におけるものと同様のものを採用することもできる。

【０８６６】

また、後述の優遇制御に関し、例えば、ＣＺ中において、通常中（有利区間）におけるものと同様のＡＴ移行条件を採用する場合（あるいは、少なくともＳＴ中におけるものとは異なるＡＴ移行条件を採用する場合）には、通常中（有利区間）と同様の優遇制御が行われるものとすることができるし、ＳＴ中におけるものと同様のＡＴ移行条件を採用する場合（あるいは、少なくとも通常中（有利区間）におけるものとは異なるＡＴ移行条件を採用する場合）には、ＳＴ中と同様の優遇制御が行われるものとすることができる。

【０８６７】

また、ＣＺ中のＡＴ移行条件は、これらとは異なるものを採用することもできる。例えば、ＣＺ中においては、その前半期間（例えば、１～１０ゲーム）で所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）にＡＴ当籤期待度を決定する（あるいは、昇格させる）ための期待度抽籤が行われ、その後半期間（例えば、１１～１５ゲーム）で決定されたＡＴ当籤期待度を用いたＡＴ抽籤が所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）に行われ、これに当籤した場合には最終ゲーム（例えば、１６ゲーム目）でＡＴ当籤（ＣＺ成功）が告知された上で次ゲームから第１ボーナス中に移行し、これに当籤しなかった場合には最終ゲーム（例えば、１６ゲーム目）でＡＴ非当籤（ＣＺ失敗）が告知された上で次ゲームから通常中（有利区間）に戻るなどといった遊技性を採用することができる。

【０８６８】

この場合、例えば、前半期間において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べて期待度抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるとき

は、少なくとも優遇状態と比べて期待度抽籤に当籤しにくくするようにすればよい。また、後半期間において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてＡＴ抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてＡＴ抽籤に当籤しにくくするようにすればよい。なお、「当籤しにくくする」の態様は上述のものと同様である。

【０８６９】

なお、ＣＺ中の規定期間はあくまで例示であり、その期間は上述のものに限られない。例えば、ゲーム数管理とする場合、その期間は変動しない他の期間（例えば、３２ゲーム）であってもよいし、変動し得る他の期間（例えば、１６～３２ゲームのうちで抽籤により決定されたもの）であってもよい。また、例えば、ＡＴ抽籤が行われる回数が規定されている（あるいは、抽籤によって決定される）ものとし、この規定回数（例えば、３回）のＡＴ抽籤が行われるまでは継続するものとしてもよい。また、例えば、規定回数（例えば、３回）の継続抽籤が行われるものとし、途中の継続抽籤で非当籤となった場合にはＣＺ失敗となって終了し、全ての継続抽籤で当籤となった場合にはＣＺ成功となって終了するものとしてもよい。

【０８７０】

また、ＣＺ中においては、一又は複数の抽籤や決定結果にしたがい、第１ボーナス中に移行させるか否かが最終的に決定され得るようにすればよく、その態様も上述のものに限られない。また、ＣＺ中から第１ボーナス中に移行させる時期も上述のものに限られない。例えば、最終ゲームを待つことなく、ＡＴ移行条件が成立したゲームの次ゲームから第１ボーナス中に移行させるようにしてもよい。

【０８７１】

また、ＣＺ中は、基本的に非ＡＴ状態である通常有利区間として構成されるものとしているが、少なくとも一部の期間（例えば、開始から押し順ベルが３回当籤するまでなど）においてはＡＴ状態（増加区間）となるようにしてもよいし、あるいは、全期間をＡＴ状態である増加区間として構成してもよい。

【０８７２】

第１ボーナス中は、例えば、規定期間（例えば、２０ゲーム）継続可能に構成されるＡＴ状態（増加区間）であり、規定期間の遊技が消化されると連チャンゾーンに移行する（第１ボーナス終了条件成立）。なお、第１ボーナス中は、少なくとも所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）に第２ボーナスストック抽籤が行われ、これに当籤した場合には第２ボーナスカウンタの値が１加算される。そして、規定期間の遊技が消化されたときに、第２ボーナスカウンタの値が１以上である場合には第２ボーナスカウンタの値を１減算した上で第２ボーナス中に移行し、第２ボーナスカウンタの値が０である場合にはＳＴ中に移行するものとなっている。

【０８７３】

なお、第１ボーナス中の規定期間はあくまで例示であり、その期間は上述のものに限られない。例えば、ゲーム数管理とする場合、その期間は変動しない他の期間（例えば、２５ゲーム）であってもよいし、変動し得る他の期間（例えば、２０・２５・３０ゲームのうちで抽籤により決定されたもの）であってもよい。また、押し順ベル当籤時にナビが発生する回数（ナビ回数）によって管理されるもの（例えば、ナビ回数が「１０」回となったときに終了するなど）であってもよいし、差枚数によって管理されるもの（例えば、差枚数が「１００」枚を超えるものとなったときに終了するなど）であってもよい。

【０８７４】

第２ボーナス中は、例えば、規定期間（例えば、１０ゲーム）継続可能に構成されるＡＴ状態（増加区間）であり、規定期間の遊技が消化されると１セットが終了する。また、第２ボーナス中は、少なくとも所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）に第２ボーナスストック抽籤が行われ、これに当籤した場合には第２ボーナスカウンタの値が１加算される。そして、規定期間の遊技が消化されたとき（１セットが終了したとき）に、第２ボーナスカウンタの値が１以上である場合（第１ボーナス中やＳ

Ｔ中で加算されていたものも含む）には第２ボーナスカウンタの値を１減算した上で第２ボーナス中の次セットが開始されるものとなっている。なお、このとき（第１ボーナス中から最初に移行するとき、ＳＴ中から移行するときを含む）、規定期間を抽籤し（例えば、１０・２０・４０ゲームのうちから一のゲーム数を決定し）、当該抽籤結果にしたがった規定期間が設定されるようにしてもよい。

【０８７５】

また、第２ボーナス中において、規定期間の遊技が消化されたとき（１セットが終了したとき）に、第２ボーナスカウンタの値が０である場合にはＳＴ中に移行するものとなっている（第２ボーナス終了条件成立）。なお、第２ボーナス中の規定期間の管理手法は、第１ボーナス中の説明で述べたものと同様、種々の管理手法を採用することができる。

【０８７６】

ＳＴ中は、例えば、規定期間（例えば、１６ゲーム）継続可能に構成され、その間に第２ボーナス移行条件が成立した場合には第２ボーナス中に移行するものとなっている（第２ボーナス移行条件成立）。一方、その間に第２ボーナス移行条件が成立しなかった場合には、連チャンゾーンの終了（すなわち、有利区間の終了）となり、有利区間終了時の初期化処理が行われるとともに、通常中（非有利区間）に移行するものとなっている（連チャンゾーン終了）。

【０８７７】

ＳＴ中は、基本的に非ＡＴ状態である通常有利区間として構成され、所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）に、当籤役と後述の抽籤ＭＡＰの種類とに応じて設定された当籤確率でＡＴ移行抽籤（第２ボーナス移行抽籤）が行われるとともに、所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）に第２ボーナスストック抽籤が行われる。また、これらの抽籤（決定）に際しては、現在の状態が優遇状態であるか、あるいは非優遇状態であるかによってその決定確率に差異が生じるように構成されている。具体的には、現在の状態が優遇状態であれば、上述の決定が優遇され、現在の状態が非優遇状態であれば、上述の決定が優遇されないものとなっている。なお、これについては、図７０を用いて後で詳述する。

【０８７８】

ＳＴ中において、第２ボーナス移行抽籤に当籤した場合には次ゲームから（規定期間の遊技が消化されたときとしてもよい）第２ボーナス中に移行する（第２ボーナス移行条件成立）。また、第２ボーナス移行抽籤に当籤することなく規定期間の遊技が消化されたときに、第２ボーナスカウンタの値が１以上である場合には第２ボーナスカウンタの値を１減算した上で第２ボーナス中に移行する（第２ボーナス移行条件成立）。一方、第２ボーナス移行抽籤に当籤することなく規定期間の遊技が消化されたときに、第２ボーナスカウンタの値も０である場合には上述のとおり連チャンゾーンが終了し、通常中（非有利区間）に移行する（連チャンゾーン終了）。なお、ＳＴ中の規定期間の管理手法は、ＣＺ中の説明で述べたものと同様、種々の管理手法を採用することができる。

【０８７９】

このように、本変形例では、第１ボーナス中の終了後は、第２ボーナス中とＳＴ中とを相互に行き来（ループ）可能とし、ＳＴ中自体は増加区間として構成されていないが、第２ボーナス中に移行する期待度が高い（第２ボーナスが連チャンしやすい）状態として構成することで、遊技者にとって興趣の高い遊技期間である連チャンゾーンとして構成することを可能としている。また、第２ボーナス中はそれ単体で連チャンする（延長される）場合もあることから、これによっても興趣を高めることを可能としている。

【０８８０】

なお、このような連チャンゾーンをさらに複数設けるようにしてもよい。例えば、上述の連チャンゾーンを第１連チャンゾーンとし、この第１連チャンゾーンにおいて、特定の移行条件が成立した場合にはこれよりも有利な第２連チャンゾーンに移行させるようにしてもよい。この場合、特定の移行条件は、例えば、第１連チャンゾーンにおいて、規定回数（例えば、累計５セット）の第２ボーナスが実行された場合に成立するなどとすればよ

い。また、例えば、第１連チャンゾーンにおいて、規定期間（例えば、累計１００ゲーム）の第２ボーナスが実行された場合に成立するなどとしてもよい。むろんこれらも一例であり、遊技者の遊技結果によって成立し得る各種の条件を採用することができる。

【０８８１】

また、第２連チャンゾーンを有利とする態様であるが、例えば、第１連チャンゾーンにおいては、第２ボーナスが連チャンする（ループする）確率がトータル５０～７５％程度に設定されるのに対し、第２連チャンゾーンにおいては、当該確率がトータル８５％程度に設定されるものとして、相対的に第２ボーナス中に移行しやすくなる（連チャンゾーンが終了しにくくなる）といった態様を採用することもできるし、また、例えば、第１連チャンゾーンにおいては、第２ボーナス中の規定期間として４０ゲームが所定確率で決定されるのに対し、第２連チャンゾーンにおいては、これによりも４０ゲームが決定されやすくなる、あるいは、第１連チャンゾーンにおいては、第２ボーナスストック抽籤の当籤確率が所定確率であるのに対し、第２連チャンゾーンにおいては、これによりも当籤しやすくなることで、一回あたりの第２ボーナス中の継続度合いが有利となるといった態様を採用することもできる。むろんこれらも一例であり、結果として遊技者に有利となるのであればどのような態様も採用することができる。

【０８８２】

なお、図示は省略しているが、本変形例においても、各種リミット処理が作動するものとなっており、例えば、第１ボーナス中、第２ボーナス中及びＳＴ中のいずれかの状態において、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１４２０」以上となった場合、又は有利区間払出数カウンタの値が「２０６４」以上となった場合にはエンディング状態に移行する。エンディング状態は、払出数リミッタが作動するまで、又は、ゲーム数リミッタが作動するまで、押し順ベルについてナビが発生し得る状態として構成される。エンディング状態において、これらのうちいずれかのリミッタが作動した場合には、有利区間が強制的に終了され、通常中（非有利区間）に移行する。

【０８８３】

また、いずれの状態であっても、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上となった場合にはゲーム数リミッタが作動し、有利区間払出数カウンタの値が「２４００」以上となった場合には払出数リミッタが作動する。この場合には、上述の如く、有利区間は強制的に終了となり、有利区間終了時の初期化処理が行われるとともに、通常中（非有利区間）に移行することとなる。

【０８８４】

なお、ゲーム数リミッタは、ゲーム数の消化のみによって作動し得るものであるため、例えば、作動直前から遊技を開始した遊技者が（すぐにリミッタが作動して）興趣を低下させてしまう可能性があり、また、有利区間移行抽籤の抽籤内容などによっては、一度有利区間を終了させて非有利区間に移行させたときのほうが遊技者に有利となる場合があることから、有利区間を頻繁に終了させることがかえって射幸性の適切な管理に資することとならない可能性もある。したがって、このような観点より、リミッタとしては払出数リミッタのみを搭載し、ゲーム数リミッタについては搭載しないように構成してもよい。

【０８８５】

＜第１の遊技機（変形例）の優遇制御例（通常中）＞

続いて、図６９を参照して、本変形例における通常中（有利区間）の優遇制御例について説明する。なお、図６９では、通常中（有利区間）の優遇制御例を説明するために、当該処理の一例を示す概要的なフローチャートを示している。したがって、当該優遇制御における具体的な制御処理は必ずしも図６９に示すものに限られない。

【０８８６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技が開始されるとき（例えば、開始操作が行われたとき）に、優遇カウンタは１以上であるか否かを判定する（Ｓ４００１）。優遇カウンタは、当該遊技を優遇状態とするか、非優遇状態とするかを管理するためのカウンタであり、遊技開始時に、優遇カウンタが１以上であれば当該遊技は優遇状態に制御され、優遇カウ

ンタが０であれば当該遊技は非優遇状態に制御されるものとなっている。

【０８８７】

メインＣＰＵ１０１は、優遇カウンタは１以上であると判定した場合（Ｓ４００１がＹＥＳ）、当該遊技の状態を優遇状態にセットする（Ｓ４００２）。次いで、優遇カウンタを１減算する（Ｓ４００３）。その後、処理をＳ４００５に移す。

【０８８８】

一方、メインＣＰＵ１０１は、優遇カウンタは１以上でない（すなわち、０である）と判定した場合（Ｓ４００１がＮＯ）、当該遊技の状態を非優遇状態にセットする（Ｓ４００４）。その後、処理をＳ４００５に移す。

【０８８９】

なお、図６９では図示を省略しているが、Ｓ４００１～Ｓ４００４の処理によって、当該遊技の状態として優遇状態又は非優遇状態が設定されると、メインＣＰＵ１０１は、当該設定結果を参照して、ＣＺ移行条件が成立するか否かに関連する決定やＡＴ移行条件が成立するか否かに関連する決定などのＡＴ状態（例えば、第１ボーナス中）に関連する決定を行う。

【０８９０】

例えば、メインＣＰＵ１０１は、優遇状態が設定されていれば、当該遊技においてＣＺ移行抽籤を行ったり、ＡＴ移行抽籤を行ったりするなどの処理を行う。また、当該遊技において、ポイントを付与したり、天井ゲーム数を進行させたりするなどの処理を行う。一方、メインＣＰＵ１０１は、非優遇状態が設定されていれば、当該遊技においてＣＺ移行抽籤を行ったり、ＡＴ移行抽籤を行ったりするなどの処理を行わない。また、当該遊技において、ポイントを付与したり、天井ゲーム数を進行させたりするなどの処理を行わない。なお、優遇状態を非優遇状態と比べてどのように有利とするかの態様、あるいは、非優遇状態を優遇状態と比べてどのように不利とするかの態様については、これらに限られないことは上述のとおりである。

【０８９１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技の停止操作が左第１停止であるか否かを判定する（Ｓ４００５）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技において特定態様にて停止操作が行われたかを判定する。なお、この判定は、第１停止操作が行われたときに実行されるものであってもよいし、第３停止操作後に実行されるものであってもよい。

【０８９２】

メインＣＰＵ１０１は、当該遊技の停止操作が左第１停止であると判定した場合（Ｓ４００５がＹＥＳ）、優遇カウンタ加算抽籤を行い、当該抽籤に当籤なら優遇カウンタを１加算する（Ｓ４００６）。その後、当該処理を終了させる。一方、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技の停止操作が左第１停止でないと判定した場合（Ｓ４００５がＮＯ）、そのまま当該処理を終了させる。

【０８９３】

優遇カウンタ加算抽籤では、例えば、確率分母を「６５５３６」とし、「優遇カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３５」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられた優遇カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われる。この場合、「６５５３５／６５５３６」の確率で優遇カウンタが１加算されることが決定され、「１／６５５３６」の確率で優遇カウンタは加算されないことが決定される。すなわち、本変形例では、優遇状態の遊技において、左第１停止にて停止操作が行われた場合であっても優遇カウンタの値を１加算しないときがあるように構成されている。

【０８９４】

なお、上記の優遇カウンタ加算抽籤テーブルの構成はあくまで一例である。例えば、確率分母を「２５６」とし、「優遇カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「２５５」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、２バイト乱数でなく、１バイト乱数

を用いて当該抽籤が行われるものとしてもよい。

【０８９５】

また、例えば、「優遇カウンタ加算せず」が決定される確率を上記のものよりも増加させてもよい。例えば、１バイト乱数の例で説明すると、「優遇カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１９２」や「１２８」が割り当てられるものとし、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６４」や「１２８」が割り当てられるものとしてもよい。すなわち、優遇状態の有利の程度（あるいは、非優遇状態の不利の程度）などに応じて、適宜確率が設定されるようにすればよい。これは、他の例についても同様である。

【０８９６】

また、例えば、確率分母を「６５５３６」とし、「優遇カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３６」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「０」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、抽籤処理自体は行われるが、当該遊技の停止操作が左第１停止である場合には実質的に必ず優遇カウンタが１加算されるものとしてもよい。なお、これに付随して、例えば、Ｓ４００５の処理において、メインＣＰＵ１０１が当該遊技の停止操作が左第１停止であると判定した場合には、Ｓ４００６の処理においては単に優遇カウンタを１加算する処理が行われるものとし、抽籤は行われないものとしてもよい。

【０８９７】

また、Ｓ４００５の処理において、メインＣＰＵ１０１が当該遊技の停止操作が左第１停止であると判定した場合には、Ｓ４００６の処理において次遊技を対象として優遇状態がセットされる処理が行われるものとし、メインＣＰＵ１０１が当該遊技の停止操作が左第１停止以外であると判定した場合には、その後の処理（仮にＳ４００７とする）において次遊技を対象として非優遇状態がセットされる処理が行われるものとして、優遇カウンタを用いることなくこのような制御が行われ得るものとしてもよい。

【０８９８】

また、例えば、確率分母を「６５５３６」とし、「優遇カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３４」が割り当てられ、「優遇カウンタ２加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、一回の遊技で優遇カウンタの値が２以上加算される場合があるものとして、一回の遊技の結果に応じて複数の遊技分、優遇状態が継続することが決定され得るものとしてもよい。

【０８９９】

このように、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４００５及びＳ４００６の処理によって、当該遊技の停止操作が左第１停止である場合には、原則として優遇カウンタを１加算する。そうすると、次遊技においては優遇状態が設定されることとなる（Ｓ４００１及びＳ４００２参照）。一方、当該遊技の停止操作が左第１停止でない場合には、原則として優遇カウンタを加算しない。そうすると、次遊技においては非優遇状態が設定されることとなる（Ｓ４００１、Ｓ４００３及びＳ４００４参照）。

【０９００】

すなわち、本変形例では、上述のような優遇制御が行われることで、遊技者が左第１停止で遊技を行うと、少なくともその次遊技は優遇状態となることから、遊技者がずっと左第１停止で遊技を行えば、基本的にずっと優遇状態で遊技が行われることとなる。一方、遊技者が左第１停止以外で遊技を行うと、少なくともその次遊技は非優遇状態となることから、遊技者がずっと左第１停止以外で遊技を行えば、基本的にずっと非優遇状態で遊技が行われることとなる。

【０９０１】

なお、上述の一例では、特定態様にて停止操作が行われた場合、Ｓ４００６の処理において優遇カウンタが加算更新されることで、次遊技が優遇状態とされるようにしていたが、優遇カウンタの制御手法はこれに限られない。例えば、Ｓ４００３又はＳ４００４の処

理後、Ｓ４００５の処理前に、優遇カウンタを１加算する処理が行われるものとし、Ｓ４００５がＹＥＳの場合にはそのまま処理を終了する一方、Ｓ４００５がＮＯの場合には優遇カウンタ減算抽籤を行い、当該抽籤に当籤なら優遇カウンタを１減算し、当該処理を終了させるようにしてもよい。この場合、例えば、「優遇カウンタ１減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３５」が割り当てられ、「優遇カウンタ減算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられた優遇カウンタ減算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとすればよい。

【０９０２】

また、この場合、優遇カウンタ減算抽籤テーブルは、例えば、確率分母を「６５５３６」とし、「優遇カウンタ１減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３４」が割り当てられ、「優遇カウンタ２減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられ、「優遇カウンタ減算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、一回の遊技で優遇カウンタの値が実質的に２以上減算される場合があるものとして、一回の遊技の結果に応じて複数の遊技分、非優遇状態が継続することが決定され得るものとしてもよい。

【０９０３】

なお、本変形例では、上述のような優遇制御は、少なくとも通常中（有利区間）においてはいずれの当籤役が決定されたとしても行われ得るように構成されている。すなわち、本変形例では、通常中（有利区間）における全ての遊技で上述のような優遇制御を実行可能であるものとしている。また、これは、ＣＺ中も同様の優遇制御を行うように構成する場合には当該ＣＺ中も同様であるし、ＳＴ中も同様の優遇制御を行うように構成する場合には当該ＳＴ中も同様である。すなわち、本変形例では、少なくともＡＴ状態（第１ボーナス中又は第２ボーナス中）に制御されていないときには、上述のような優遇制御を実行可能である。

【０９０４】

もっとも、ＡＴ状態においても上述のような優先制御を実行可能としてもよい。例えば、ＡＴ状態であるか否かで処理が分岐することで制御負荷が増加する可能性がある場合には、上述のような優先制御は常に実行されることとしてもよい。この場合、例えば、ＡＴ状態である場合には優遇カウンタの値を参照することなく各種の決定や抽籤が行われるようにすればよい。あるいは、ＡＴ状態では固有の処理として、遊技ごとに優遇カウンタを１加算する処理が行われるものとし、これによってＡＴ状態中は優遇カウンタの値が常に１以上となるようにしてもよい。なお、この場合には、ＳＴ中に移行することとなったときに、優遇カウンタの値の初期値として「１」がセットされるようにすればよい。

【０９０５】

ここで、上述の第１の遊技機では、例えば「押し順ベル」のように、停止操作態様（打順）によって付与される遊技価値の期待値が変動する押し順小役と、この押し順小役以外の停止操作態様（打順）によって付与される遊技価値の期待値は変動しない不問役（例えば各リプレイ役やその他の各小役）とを有し、押し順小役が当籤役として決定された遊技で、特定態様（例えば左第１停止）にて停止操作が行われた場合を、ＡＴ関連処理は有利となるが、付与される遊技価値の期待値は低くなるＡＴ優遇打順とし、特定態様とは異なる態様（例えば左第１停止以外）にて停止操作が行われた場合を、ＡＴ関連処理は不利となるが、付与される遊技価値の期待値は高くなる獲得優遇打順（換言すれば、ＡＴ非優遇打順）としてもよい。本変形例では、これとは異なる態様にてこれらの打順を構成するものとしている。

【０９０６】

具体的には、上述の如く、遊技機全体の特性として、特定態様にて停止操作が行われた場合には遊技価値の付与が不利となる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には遊技価値の付与が一方的に有利となると捉え、遊技ごとの当籤役にかかわらず、特定態様にて停止操作が行われた場合には、これをＡＴ優遇打順とし（すなわち、優遇状態に制御可能とし）、特定態様とは異なる態様にて停止操作が行われた場合には、これをＡＴ

非優遇打順とする（すなわち、非優遇状態に制御可能とする）ものとしている。換言すれば、全ての役をこのような優遇制御の対象としているのである。

【０９０７】

もっとも、このような優遇制御は、基本的に推奨遊技状態で遊技が行われることを前提としていることから、例えば、推奨遊技状態では原則として当籤することがないボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」など）については対象外としてもよい。

【０９０８】

また、例えば、「Ｆ＿チェリー」や「Ｆ＿スイカ」など、当籤確率は低いが遊技者にとって期待度の高い態様にて各種の抽籤や決定が行われ得る、いわゆるレア役については対象外としてもよい。なお、レア役を対象外とする態様であるが、例えば、現在の状態が優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合には対象外とする一方、現在の状態が非優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合には対象外とはしないといった態様を採用することもできる。

【０９０９】

また、例えば、現在の状態が優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合に、例えば、ＣＺ移行抽籤やＡＴ移行抽籤に当籤するなどして有利状態に移行することが決定された場合には対象外とする一方、有利状態に移行することが決定されなかった場合には対象外とはしないといった態様を採用することもできる。

【０９１０】

また、通常役のみを優遇制御の対象とするように構成してもよい。なお、ここでいう「通常役」は、例えば、上述の如く、ボーナス役を除く全ての役として定義することもできるし、ボーナス役及びレア役を除く全ての役として定義することもできる。また、ボーナス役の持越状態（フラグ間）で遊技が進行する場合においては、フラグ間におけるレア役以外の役として定義することもできる。例えば、押し順ベル等の小役とフラグ間のボーナス役との重複役や、リプレイ役とフラグ間のボーナス役との重複役をまとめて「通常役」として扱うものとしてもよい。また、これらとは異なる捉え方によって定義することもできる。例えば、全ての役のうちで、優遇制御の対象とする役と、優遇制御の対象外としない役とを予め定めておき（役種は問わない）、優遇制御の対象とする役は全て通常役であるとして定義することもできる。なお、このように、優遇制御の対象とする役は「ペナルティくじ」等と称されることがある。

【０９１１】

また、例えば、リプレイ役について、押し順リプレイを設けるようにし、当該押し順リプレイは、特定態様にて停止操作が行われた場合には特定の図柄組合せが表示される一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該特定の図柄組合せが表示されないように構成し（ただし、最終的に付与されるのはともに再遊技である）、この押し順リプレイと押し順小役とを通常役として定義し、その他の不問役は対象外とするとして定義することもできる。

【０９１２】

＜第１の遊技機（変形例）の優遇制御例（ＳＴ中）＞

続いて、図７０を参照して、本変形例におけるＳＴ中の優遇制御例について説明する。図７０では、ＳＴ中の優遇制御例を説明するために、ＳＴ中の遊技の流れの一部の概要を示している。なお、各遊技を優遇状態又は非優遇状態のいずれに制御するかは、図６９を用いて説明したものと同様の手法を採用することもできるし、これとは異なる手法を採用することもできる。

【０９１３】

（ＳＴ中の仕様例）

まず、ＳＴ中の仕様例について説明する。上述のとおり、また、図７０に示すように、ＳＴ中は、例えば、規定期間（例えば、１６ゲーム）継続可能に構成される。この規定期間は、期間管理情報であるＳＴゲーム数カウンタによって管理される。ＳＴゲーム数カウンタの値は、その遊技における停止操作態様が順押し（左第１停止）であるか、変則押し

（左第１停止以外）であるかにかかわらず（換言すれば、優遇状態に制御されるか、非優遇状態に制御されるかにかかわらず）、１ゲームにつき１ずつ加算される。すなわち、ＳＴ状態の遊技期間（期間管理情報）は、打順不問で進行する。なお、ＳＴゲーム数カウンタは減算更新によって対応する情報を管理するものであってもよい。

【０９１４】

また、例えば、変動表示部を３つのリール（左リール３Ｌ,中リール３Ｃ，右リール３Ｒ）で構成する場合、より詳細には、「左→中→右」の順に停止操作を行う場合は「順押し」、「左→右→中」の順に停止操作を行う場合は「ハサミ打ち」などともいうが、図７０の説明（他において左第１停止を「順押し」と説明している場合も同様）においては、左第１停止（左→中→右、及び、左→右→中の両方）を含めて「順押し」と表記している。そして、少なくとも本例では、左第１停止の場合は、左→中→右の順で停止操作する場合と、左→右→中の順で停止操作する場合とで特に差を設けない（処理の上でも同じ扱い）として、第１停止時点で優遇状態に関する処理を可能としている。もっとも、左→中→右の順で停止操作する場合と、左→右→中の順で停止操作する場合とで優遇状態とするか否かの処理に関して差を設けるものとしてもよく、例えば、左→中→右の順で停止操作した場合は優遇状態となる推奨打法（特定態様となる停止操作）がなされたとして扱い、左→右→中の順で停止操作した場合は第２停止の時点で、変則押し（中第１停止、右第１停止）と同じく非推奨打法（特定態様とならない停止操作）がなされたと扱うものとしてもよい。

【０９１５】

また、ＳＴ中の有利度合いを管理する抽籤管理情報であるＭＡＰゲーム数カウンタが設けられる。ＭＡＰゲーム数カウンタの値は、その遊技における停止操作態様が順押しである場合には１加算され、変則押しである場合には加算されないように構成される。なお、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は、抽籤ＭＡＰを設定するために用いられ、基本的にその値が大きいほど、第２ボーナス移行抽籤に当籤する確率が高くなるように構成される。すなわち、ＳＴ中の有利度合い（抽籤管理情報）は、順押しの場合には有利なものに変動し（進行し）、変則押しの場合には有利なものに変動しない（進行しない）。なお、ＭＡＰゲーム数カウンタは減算更新によって対応する情報を管理するものであってもよい。

【０９１６】

また、少なくとも変則押しの場合よりも確率は低いが、順押しの場合にもＭＡＰゲーム数カウンタの値が加算されない場合があるようにしてもよい。この場合、例えば、確率分母を「６５５３６」とし、「ＭＡＰゲーム数カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３５」が割り当てられ、「ＭＡＰゲーム数カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられたＭＡＰゲーム数カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとすればよい。

【０９１７】

また、少なくとも順押しの場合よりも確率は低いが、変則押しの場合にもＭＡＰゲーム数カウンタの値が加算される場合があるようにしてもよい。この場合、例えば、「ＭＡＰゲーム数カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「６５５３５」が割り当てられ、「ＭＡＰゲーム数カウンタ１加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「１」が割り当てられたＭＡＰゲーム数カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとすればよい。

【０９１８】

また、ＭＡＰゲーム数カウンタの値と抽籤ＭＡＰとの関係であるが、ＭＡＰゲーム数カウンタの値が大きいほど抽籤ＭＡＰが有利となるという基本的な関係性はそのままに、例えば、ＭＡＰゲーム数カウンタの値と抽籤ＭＡＰとが一義的に対応するものとして、ＭＡＰゲーム数カウンタの値に応じた抽籤ＭＡＰが設定されるものとしてもよいし、ＭＡＰゲーム数カウンタの値に応じた抽籤値で複数の抽籤ＭＡＰの中から一の抽籤ＭＡＰが抽籤によって決定されるものとしてもよい。

【０９１９】

また、抽籤ＭＡＰであるが、例えば、単に第２ボーナス移行抽籤に当籤する確率が進行するのに応じて高くなる（当籤が決定される抽籤値が大きくなる）といった態様で有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよいし、第２ボーナス移行抽籤が行われる対象役が進行するのに応じて増加する（結果として当籤確率が高くなる）といった態様で有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。また、これらを組み合わせて有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。なお、これらもあくまで一例であり、これら以外の態様にて有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。

【０９２０】

図７０に示すもので例示すると、例えば、抽籤ＭＡＰ「Ａ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「１」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５５」が割り当てられるものとする。また、抽籤ＭＡＰ「Ｂ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「２」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５４」が割り当てられるものとする。また、抽籤ＭＡＰ「Ｃ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「３」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５３」が割り当てられるものとする。

【０９２１】

また、抽籤ＭＡＰ「Ｄ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「１」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５５」が割り当てられるものとする。また、抽籤ＭＡＰ「Ｅ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「２」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５４」が割り当てられるものとする。また、抽籤ＭＡＰ「Ｆ」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「２５６」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「３」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「２５３」が割り当てられるものとする。例えば、このようにして順次有利度合いが高めるように構成することができる。

【０９２２】

（制御例１）

続いて、ＳＴ中の１～６ゲーム目において、全て順押しで遊技を行った場合を制御例１として説明する（図７０の（ａ）参照）。

【０９２３】

１ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ａ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２４】

２ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｂ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２５】

３ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｃ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２６】

４ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押

しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｄ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２７】

５ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｅ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２８】

６ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｆ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９２９】

（制御例２）

続いて、ＳＴ中の１～６ゲーム目において、１ゲーム目に変則押しで遊技を行い、残りを順押しで遊技を行った場合を制御例２として説明する（図７０の（ｂ）参照）。

【０９３０】

１ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ａ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３１】

２ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。

【０９３２】

３ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｂ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３３】

４ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｃ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３４】

５ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｄ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３５】

６ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｅ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３６】

ここで、制御例１と比較してみると、制御例１では、６ゲーム目において抽籤ＭＡＰが「Ｆ」まで進行しているのに対し、制御例２では、６ゲーム目において抽籤ＭＡＰが「Ｅ

」までしか進行していない。また、制御例２では、２ゲーム目が非優遇状態に制御されたため、当該遊技では第２ボーナス移行抽籤や第２ボーナスストック抽籤が行われていない（一例として、無抽籤としている）。すなわち、制御例２では、１ゲーム目において、例えば、「押し順ベル」に当籤し、偶々正解打順となって多くの遊技価値が付与される場合があったとしても、少なくともＡＴ関連処理は制御例１よりも不利となっており、しかも、ＳＴ中の遊技期間が延長されるわけでもないため、全体としてみれば、制御例１よりも遊技者に不利となり得るものとなっている。

【０９３７】

（制御例３）

続いて、ＳＴ中の１～６ゲーム目において、１～４ゲーム目に変則押しで遊技を行い、残りを順押しで遊技を行った場合を制御例３として説明する（図７０の（ｃ）参照）。

【０９３８】

１ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ａ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９３９】

２ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。

【０９４０】

３ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。

【０９４１】

４ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。

【０９４２】

５ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。

【０９４３】

６ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。また、順押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値も１加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ｂ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。

【０９４４】

ここで、制御例１と比較してみると、制御例１では、６ゲーム目において抽籤ＭＡＰが「Ｆ」まで進行しているのに対し、制御例３では、６ゲーム目において抽籤ＭＡＰが「Ｂ」までしか進行していない。また、制御例３では、２～５ゲーム目が非優遇状態に制御されたため、当該遊技では第２ボーナス移行抽籤や第２ボーナスストック抽籤が行われていない（一例として、無抽籤としている）。すなわち、制御例３では、１～４ゲーム目において、例えば、「押し順ベル」に当籤し、偶々正解打順となって多くの遊技価値が付与される場合があったとしても、少なくともＡＴ関連処理は制御例１よりも不利となっており、しかも、ＳＴ中の遊技期間が延長されるわけでもないため、全体としてみれば、制御例

１よりも遊技者に不利となり得るものとなっている。
【０９４５】
（制御例４）
　続いて、ＳＴ中の１～６ゲーム目において、全て変則押しで遊技を行った場合を制御例４として説明する（図７０の（ｄ）参照）。
【０９４６】
　１ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤ＭＡＰ「Ａ」とに応じて第２ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第２ボーナスストック抽籤が行われる。
【０９４７】
　２ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９４８】
　３ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９４９】
　４ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９５０】
　５ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９５１】
　６ゲーム目においては、まず、ＳＴゲーム数カウンタの値が１加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、ＭＡＰゲーム数カウンタの値は１加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９５２】
　なお、このような制御例４において、仮にＳＴ中の全期間において変則押しで遊技が行われたとした場合、７～１５ゲーム目までは同様の制御が行われる。そして、１６ゲーム目においては、当該遊技がＳＴ中に第２ボーナスが付与されるか否かが決定され得る最終ゲームとなるが、当該遊技も非優遇状態に制御されるため、第２ボーナス移行抽籤は行われず、第２ボーナスストック抽籤も行われない。
【０９５３】
　そして、次ゲームでは（例えば、１ゲーム目で第２ボーナスストック抽籤に当籤していれば第２ボーナス中に移行する場合はあるとしても）、基本的に第２ボーナスが付与されるか否かの決定は行われず、連チャンゾーンの結果表示（例えば、連チャンゾーン中に、第２ボーナスが何セット実行されたかや何枚獲得できたか等）を行うための１ゲームのＳＴ終了準備状態に制御され、当該遊技でＳＴ中が終了し、また、これによって連チャンゾーンも終了する（すなわち、有利区間が終了する）こととなる。
【０９５４】
＜第１の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例＞

続いて、図７１～図７８を参照して、本変形例の期待感演出の制御例について説明する。なお、図７１及び図７２は、演出データ１が決定された場合の制御例（制御例１）を示す図であり、図７３及び図７４は、演出データ２が決定された場合の制御例（制御例２）を示す図であり、図７５～図７８は、演出データ３が決定された場合の制御例（制御例３）を示す図である。また、この制御例においては説明をわかりやすくするため、本実施形態のとおり、変動表示部が３つのリール（左リール３Ｌ,中リール３Ｃ，右リール３Ｒ）を具備するものとして説明する。

【０９５５】

また、ここでいう「期待感演出」は、遊技者に何らかの期待感を与えることが可能な演出を意味するものであり、例えば、通常中（有利区間）において、レア役に当籤した遊技で実行され得る（レア役でない役に当籤した遊技でも実行され得る）演出や、ＣＺ中（あるいは、第１ボーナス中）に移行することが決定されているが未だＣＺ中（あるいは、第１ボーナス中）に移行していない前兆状態で実行され得る（いわゆるガセ前兆状態でも実行され得る）演出である。

【０９５６】

すなわち、遊技者に有利な状況が発生すること（あるいは、発生しないこと）を報知したり、遊技者に有利な状況が発生し得る可能性（例えば、その高低ないし期待度など）を示唆したりすることを可能とする演出として定義することもできる。また、そのような報知ないし示唆は、遊技の進行に応じて演出内容が変化する（演出が進行する）ことによって行われるものとなっている。

【０９５７】

なお、上述の用途はあくまで一例であり、むろん他の用途で用いることもできる。例えば、ＣＺ中やＳＴ中に、ＡＴ状態移行の期待感を報知ないし示唆するものであってもよいし、第１ボーナス中や第２ボーナス中に、ＡＴ状態延長の期待感を報知ないし示唆するものであってもよい。また、この例では、期待感演出の一例として、メイン演出表示部２１における表示内容の変化（表示内容の進行）によって報知ないし示唆を行うものとしているが、これに限られず、例えば、ランプやスピーカ等の他の演出実行手段の演出態様によって演出を進行させ、そのような報知ないし示唆を行うものであってもよい。

【０９５８】

（制御例１）

まず、図７１及び図７２を参照して、期待感演出の一例として演出データ１が決定された場合の制御例（制御例１）を説明する。なお、図７１は、この例において、順押し（左第１停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図であり、図７２は、この例において、順押し以外（左第１停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

【０９５９】

この例では、最初に、開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図７１及び図７２中、「宝を見つけろ！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図７１及び図７２中、「どこだ？」の表示画面）。

【０９６０】

このとき、図７１に示すように、左第１停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第１停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７１中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【０９６１】

次いで、残りのストップボタンに対して第２停止操作が行われた場合、第２停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７１中、「どこだ？どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【０９６２】

次いで、残りのストップボタンに対して第３停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の

発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図７１中、「ＧＥＴ！ＣＨＡＮＣＥ！」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図７１中、「残念・・・」の表示画面）。このように、順押しである場合には、最終的な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。

【０９６３】

一方、演出の進行が開始された後、図７２に示すように、左第１停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図７２中、「宝ステージ待機中」の表示画面）。この待機表示は、第２停止操作や第３停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第１停止以外で停止操作が行われた場合には、以後当該演出が進行しないものとなり、遊技者に所定の期待感は示されなくなる。

【０９６４】

このように左第１停止以外で停止操作が行われるとＡＴに関する処理が不利となることのある遊技機において、左第１停止以外で停止操作が行われた場合には、「変則押しをしています」「中リールを最初に止めています」「右リールを最初に止めています」など、状況説明を行う音声や文字表示などの状況説明演出を行うものとすると良い。左第一停止で操作した場合は、このような状況説明演出は発生しないため、変則押しをした遊技者にそれとなく違和感を抱かせて、左リールを最初に止めようという気持ちを喚起することができる。

【０９６５】

このような状況説明演出は、待機表示の発生とともに発生させるものであってもよい。また、このような状況説明演出は、変則押しによってＡＴに関する処理が不利となる遊技に限り発生させるものであってもよいし、打順ナビ非発生のいわゆる通常遊技において変則押しが行われた場合でＡＴに関する処理が不利とならない遊技においても発生可能としてもよい。状況説明演出の発生タイミングは、ストップボタン押下時点でも良いし、ストップボタンを離したタイミングでも良いし、停止操作したリールが停止した時点でもよい。

【０９６６】

また、状況説明演出は、第一停止時点でのみ発生させてもよいし、第二停止以降の時点で重ねて発生されるものとしてもよい。例えば、中→右→左の順に停止操作した場合は、第一停止時点で「中リールを最初に止めています」、第二停止時点で「右リールを止めています」、第三停止時点で「左リールを止めています」との音声などの状況説明演出を行っても良い。

【０９６７】

また、状況説明演出は、例えば、下パネル（腰部パネル１３）やリール周辺ランプ、リールバックライトなどの装飾ランプを消灯や点滅など通常の点灯状態と異なる特別態様とするものでもよい。例えば、左から停止した場合は下パネルは点灯したままであり、中や右から停止した場合は下パネルが消灯するといった仕様とすることができ、このような態様となれば、中又は右から停止させるという操作態様が何らかの不利益を生じさせるものであると遊技者に推認させることが可能となる。

【０９６８】

このような状況説明演出を行うことで、偶然操作ミスで中リールや右リールを停止させてしまった遊技者に対して、直接的な警告表現で不快感を与えることなく、左第一停止などの推奨遊技態様での遊技を促すことができる。

【０９６９】

（制御例２）

まず、図７３及び図７４を参照して、期待感演出の一例として演出データ２が決定された場合の制御例（制御例２）を説明する。なお、図７３は、この例において、順押し（左第１停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した

図であり、図７４は、この例において、順押し以外（左第１停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

【０９７０】

この例では、最初に、開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図７３及び図７４中、「敵から逃げろ！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図７３及び図７４中、「急げ！」の表示画面）。

【０９７１】

このとき、図７３に示すように、左第１停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第１停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７３中、「急げ！急げ！」の表示画面）。

【０９７２】

次いで、残りのストップボタンに対して第２停止操作が行われた場合、第２停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７３中、「急げ！急げ！急げ！」の表示画面）。

【０９７３】

次いで、残りのストップボタンに対して第３停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図７３中、「成功！」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図７３中、「失敗・・・」の表示画面）。このように、順押しである場合には、最終的な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。

【０９７４】

一方、演出の進行が開始された後、図７４に示すように、左第１停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図７４中、斜線で示す表示画面。なお、これは、制御例１とは異なる待機表示が行われることを示したものに過ぎず、例えば、「逃亡ステージ待機中」といったように当該演出に対応することが認識しやすい表示画面が表示されるものとしてもよい）。この待機表示は、第２停止操作や第３停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第１停止以外で停止操作が行われた場合には、以後当該演出が進行しないものとなり、遊技者に所定の期待感は示されなくなる。

【０９７５】

なお、上述の制御例１及び制御例２では、それぞれにおいて、第１停止操作が左第１停止以外であった場合、そのときからそれぞれの演出に対応する待機表示が行われるものとしていたが、待機表示が開始される時期はこれに限られない。例えば、第２停止操作が行われたときとしてもよいし、第３停止操作が行われたときとしてもよい。また、それぞれで待機表示が開始される時期が異なるものであってもよい。これは、後述の制御例３についても同様である。

【０９７６】

また、上述の制御例１及び制御例２では、異なる種類の期待感演出が複数あることを例示するために、制御例１における期待感演出と、制御例２における期待感演出とがあることを説明したが、むろん、このような演出の種類は２種類に限られない。少なくとも一部の表示内容が異なるそれ以上の種類があるように構成することが可能である。また、この場合、それぞれの演出に対応する待機表示が設けられるようにすればよい。また、後述の制御例３では、上述の制御例１が連続演出の一部である場合を例示するために、制御例３における期待感演出があることを説明したが、むろん、このような演出の種類は１種類に限られない。少なくとも一部の表示内容が異なるそれ以上の種類があるように構成することが可能である。また、この場合、それぞれの演出に対応する待機表示が設けられるようにすればよい。

【０９７７】
　また、上述の制御例１及び制御例２では、待機表示を行う場合に、それぞれの演出の演出内容とできる限り齟齬が生じないように、それぞれの演出に対応する固有の待機表示が行われるものとしていたが、例えば、データ量の削減等を図るために共通の待機表示が行われるものとしてもよい。これは、後述の制御例３についても同様である。
【０９７８】
　また、上述の制御例１及び制御例２では、第１停止操作が左第１停止以外であるときは一律に待機表示が行われるものとしていたが、例えば、実行される演出が最終的に有利結果表示を行うものである場合には待機表示を行わず、最終的に不利結果表示を行うものである場合に待機表示を行うものとしてもよい。すなわち、左第１停止以外で遊技が行われ、非優遇状態に制御される場合であっても、それが遊技状況に影響を与えない（あるいは、与えにくい）場合（例えば、すでにＡＴ抽籤に当籤していて、次遊技からＡＴ状態に移行することが予定されている場合など）には、待機表示を行わないものとしてもよい。これは、後述の制御例３についても同様である。
【０９７９】
　一方、例えば、実行される演出が最終的に不利結果表示を行うものである場合には待機表示を行わず、最終的に有利結果表示を行うものである場合に待機表示を行うものとしてもよい。すなわち、当該演出がもともとガセ演出であり、最終的な結果表示を行わなくとも、それが必ずしも遊技者にとって不利とならない場合には、待機表示を行わないものとしてもよい。これは、後述の制御例３についても同様である。
【０９８０】
　また、上述の制御例１及び制御例２における期待感演出は、単発演出として構成されるものであってもよいし、連続演出の一部として構成されるものであってもよい。例えば、単発演出として構成されるものである場合、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、当該演出と同じ演出が再度実行されるものとしてもよい。あるいは、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、演出抽籤は実行されず、演出無し（基本的な表示画面は除く）となるようにしてもよい。また、待機表示は、その表示が開始された後、次遊技を開始するための開始操作が行われたときにその表示が終了されるものとしてもよい。この場合、待機表示の表示が終了すると、予定されていた演出の表示が開始ないし再開されるものとすればよい。なお、待機表示の表示が終了するのは、開始操作が行われたときではなく、次遊技のためのベット操作が行われたときとしてもよい。
【０９８１】
　また、あるいは、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、当該遊技で表示された待機表示がそのまま継続して行われるものとしてもよい。この場合、当該次遊技において順押しで停止操作が行われた場合には、その次の遊技（最初に待機表示が行われた遊技の２ゲーム後の遊技）において、当該演出と同じ演出が再度実行されるものとしてもよいし、特段の制御を行うことなく、通常のルールにしたがって演出が決定され得るものとしてもよい。また、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、特段の制御を行うことなく、通常のルールにしたがって演出が決定され得るものとしてもよい。
【０９８２】
　また、例えば、連続演出として構成されるものである場合、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、待機表示が行われた遊技で実行されたものと同じ演出が再度実行されるものとすればよい。例えば、連続演出が、１ゲーム目で第１演出が実行され、２ゲーム目で第２演出が実行され得る２ゲーム構成であったとする。このとき、全ての遊技が順押しで行われた場合には、１ゲーム目で第１演出が実行され、２ゲーム目で第２演出が実行される。
【０９８３】
　一方、例えば、１ゲーム目が変則押しで行われた場合、当該遊技では第１演出の途中か

ら待機表示が行われることとなる。このとき、２ゲーム目では第１演出が再度実行されるようにし、２ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第１演出が最後まで実行され、３ゲーム目で第２演出が実行されるようにする。また、このとき、２ゲーム目が変則押しで行われた場合、当該遊技では１ゲーム目と同様の制御が行われるものとすればよい。すなわち、２ゲーム目では第１演出の途中から待機表示が行われ、３ゲーム目では第１演出が再度実行されるようにし、３ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第１演出が最後まで実行され、４ゲーム目で第２演出が実行されるようにすればよい。

【０９８４】

また、例えば、１ゲーム目は順押しで行われ、２ゲーム目が変則押しで行われた場合、当該遊技では第２演出の途中から待機表示が行われることとなる。このとき、３ゲーム目では第２演出が再度実行されるようにし、３ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第２演出が最後まで実行されるようにする。また、このとき、３ゲーム目が変則押しで行われた場合、当該遊技では２ゲーム目と同様の制御が行われるものとすればよい。すなわち、３ゲーム目では第２演出の途中から待機表示が行われ、４ゲーム目では第２演出が再度実行されるようにし、４ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第２演出が最後まで実行されるようにすればよい。

【０９８５】

もっとも、ずっと変則押しが行われることで、同じ演出がずっと繰り返されることに支障がある場合には、そのような制御が行われ得る遊技数に上限（例えば、１０ゲームなど）を設けるようにし、上限の遊技数が消化されても演出が完結していなかった場合には、演出が途中で終了する制御が行われるようにしてもよい。なお、連続演出として構成される場合の制御例は、後述の制御例３を用いて後で詳述する。

【０９８６】

また、順押しで遊技が行われなかった場合に待機表示を行う制御は、期待感演出とは異なる演出が実行される場合にも行われるようにしてもよい。すなわち、このような制御が行われる対象となる演出は期待感演出に限られない。例えば、演出がその後も継続するか（発展するか）否かを報知ないし示唆可能な発展演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。また、例えば、ＣＺ中やＳＴ中において、ＡＴ状態に移行するか否かを報知ないし示唆可能なバトル演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。また、例えば、当籤役や状態などを報知ないし示唆可能な一般演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。すなわち、このような制御が行われる対象となる演出は、全ての演出のうちの任意の演出とすることができる。

【０９８７】

（制御例３）

続いて、図７５～図７８を参照して、期待感演出の一例として演出データ３が決定された場合の制御例（制御例３）を説明する。なお、図７５及び図７６は、この例において、１ゲーム目及び２ゲーム目に順押し（左第１停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図であり、図７７及び図７８は、この例において、１ゲーム目に順押し以外（左第１停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行し、２ゲーム目に順押し（左第１停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

【０９８８】

この例では、１ゲーム目の開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図７５及び図７７中、「宝を見つけろ！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図７５及び図７７中、「どこだ？」の表示画面）。

【０９８９】

このとき、図７５に示すように、左第１停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第１停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７５中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【０９９０】
　次いで、残りのストップボタンに対して第２停止操作が行われた場合、第２停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７５中、「どこだ？どこだ？どこだ？」の表示画面）。
【０９９１】
　次いで、残りのストップボタンに対して第３停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７５中、「ＮＥＸＴ・・・」の表示画面）。すなわち、当該演出が１ゲーム目では終了せず、２ゲーム目に継続することが示される。
【０９９２】
　次いで、２ゲーム目の開始操作が行われた場合、開始操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７６中、「どこだー！？」の表示画面）。
【０９９３】
　このとき、図７６に示すように、左第１停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第１停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７６中、「どこだー！？どこだー！？」の表示画面）。
【０９９４】
　次いで、残りのストップボタンに対して第２停止操作が行われた場合、第２停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７６中、「どこだー！？どこだー！？どこだー！？」の表示画面）。
【０９９５】
　次いで、残りのストップボタンに対して第３停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図７６中、「ＧＥＴ！ＣＨＡＮＣＥ！」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図７６中、「残念・・・」の表示画面）。このように、１ゲーム目、２ゲーム目ともに順押しである場合には、２ゲーム目の最終的な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。
【０９９６】
　一方、１ゲーム目で演出の進行が開始された後、図７７に示すように、左第１停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、１ゲーム目では当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図７７中、「宝ステージ待機中」の表示画面）。この待機表示は、第２停止操作や第３停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第１停止以外で停止操作が行われた遊技では、以後当該演出が進行しないものとなる。
【０９９７】
　もっとも、２ゲーム目が開始されると、図７８に示すように、当該２ゲーム目においては、１ゲーム目の演出が再度実行されるものとなっている。具体的には、２ゲーム目の開始操作が行われた場合、開始操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出の進行が開始（再開）される（図７８中、「どこだ？」の表示画面）。なお、図７８においては、導入表示は行われないものとなっているが、導入表示も含めて演出が最初から再度実行されるように構成することも可能である。
【０９９８】
　このとき、図７８に示すように、左第１停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第１停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７８中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。
【０９９９】
　次いで、残りのストップボタンに対して第２停止操作が行われた場合、第２停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７８中、「どこだ？ど

こだ？どこだ？」の表示画面）。

【１０００】

次いで、残りのストップボタンに対して第３停止操作が行われた場合、第３停止操作が行われて遊技が進行したのにともない、演出がさらに進行する（図７８中、「ＮＥＸＴ・・・」の表示画面）。すなわち、当該演出が２ゲーム目では終了せず、３ゲーム目に継続することが示される。

【１００１】

その後、３ゲーム目において、左第１停止で停止操作が行われた場合には、図７６に示したものと同様に演出を進行させる制御が行われる一方、左第１停止以外で停止操作が行われた場合には、図７６に示した開始操作までの演出が再度実行されたのち、図７７に示したものと同様に演出の進行を待機させる制御が行われることとなる。

【１００２】

なお、２ゲーム目において、仮に左第１停止以外で停止操作が行われたとした場合には、再度１ゲーム目（図７７参照）と同様の制御が行われ、３ゲーム目において、再度２ゲーム目（図７８参照）と同様の制御が行われることとなる。

【１００３】

（電断復帰時の制御例）

電源装置３４の電源スイッチ（不図示）がオフにされる（電源がオフ状態とされる）か、停電などのその他の要因の発生によってパチスロ機１への電力の供給が断たれて電断が発生し、その後、電力の供給が再開されて当該電断状態から復帰する場合、基本的に遊技状態及び演出状態は電断前の状態に復帰することとなる。ここで、電断時に上述の待機表示が行われていた場合、その復帰の態様としては以下の態様を挙げることができる。

【１００４】

第１の態様は、電断復帰時にはそのまま待機表示が行われる（再開される）という態様である。例えば、待機表示が行われたまま遊技店が閉店して電源がオフ状態とされ、設定変更が行われることなく翌日の開店に合わせて電断がオン状態とされた場合、待機表示が解除されるとすると、最初に遊技を行う遊技者は、最初の遊技が非優遇状態に制御であることを知らないまま遊技を行うことになり、遊技者が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第１の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。

【１００５】

第２の態様は、電断復帰時には待機表示ではなく、他の表示（例えば、初期画面を表示する）が行われるという態様である。例えば、待機表示が行われたまま遊技店が閉店して電源がオフ状態とされ、設定変更が行われることなく翌日の開店に合わせて電断がオン状態とされた場合には待機表示が再開されるが、設定変更が行われた場合には初期画面が表示されるものとした場合、開店時に待機表示が表示されているか否かで設定変更が行われたか否かが簡単に見抜けるようになってしまい、遊技店が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第２の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。なお、上述の第１の態様の場合も同様であるが、少なくとも、電断復帰時の表示態様と後述の設定変更時の表示態様とが同じ表示態様となるように表示制御を行うことが望ましいと考えられる。このようにすれば、いずれの態様であっても上述の問題が生じることを抑制できる。また、ここでいう初期画面とは、例えば、いわゆる通常時の滞在ステージを表示する画面などが該当する。なお、非有利区間専用の表示画面を設け、これを初期画面としてもよいし、非有利区間と有利区間のいずれでも表示され得るステージ表示画面などを設け、これを初期画面としてもよい。

【１００６】

（設定変更時の制御例）

設定用鍵型スイッチ５２などへの操作によって、パチスロ機１の設定値が変更されたとき（設定変更が行われたとき）、設定変更前の遊技において上述の待機表示が行われていた場合、その復帰の態様としては以下の態様を挙げることができる。

【１００７】

第１の態様は、設定変更後もあえてそのまま待機表示が行われるという態様である。上述のとおり、設定変更が行われることなく電断のオフ・オンがされた場合には待機表示が再開されるが、設定変更が行われた場合には初期画面が表示されるものとした場合、開店時に待機表示が表示されているか否かで設定変更が行われたか否かが簡単に見抜けるようになってしまい、遊技店が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第１の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。

【１００８】

第２の態様は、設定変更後は待機表示ではなく、他の表示（例えば、初期画面を表示する）が行われるという態様である。直前の遊技において変則押しで停止操作が行われたとしても、設定変更時の初期化処理によって、設定変更後の最初の遊技が非優遇状態となることはなく（この場合、最初の遊技では固定処理で優遇カウンタが１加算されることとすればよい）、また、そもそも演出データも初期化されるため、最初に遊技を行う遊技者が不利益を被る可能性はないからである。

【１００９】

また、例えば、パチスロ機１を、設定用鍵型スイッチ５２などを用いた設定変更手順と異なる初期化手順として、電源オフ状態において、主制御基板７１に設けられたリセットボタン（不図示）を押しながら（すなわち、初期化操作手段に対して所定の初期化操作を行い）、電源オン状態とする（すなわち、所定の電源投入操作を行う）と、設定値はそのままで有利区間がリセット（初期化される）される（すなわち、有利区間が終了し、有利区間終了時の初期化処理が行われた上で非有利区間に移行する）といった特別リセット操作が可能となるように構成することもできるが、この場合、特別リセット操作が行われる前に上述の待機表示が行われていた場合には、特別リセット操作後（有利区間のリセット後）は待機表示でなく、例えば、上述のものと同様の初期画面が表示されるものとすればよい。むろん、このような特別リセット操作が行われたことを見抜かれにくくするため、特別リセット操作後（有利区間のリセット後）もあえてそのまま待機表示が行われるものとしてもよい。なお、特別リセット操作が行われると、有利区間に関する状態が初期化され、初期状態としての非有利区間が設定されるが、ボーナス役の持越状態が推奨遊技状態となる仕様の場合には、持越中のボーナス役に関する情報（持越役格納領域の情報）は維持されるものとすればよい。

【１０１０】

（その他の制御例）

開始操作が行われた後に、所定の演出用操作を伴う操作演出（例えば、上述の操作連動演出）を行う場合がある。チャンスボタン（例えば、上述の演出用ボタン１０ａ，１０ｂ）やタッチパネル（例えば、上述のサブ演出表示部２２）など所定の演出用操作手段に対する操作に応じて期待度示唆などの応答演出が発生する演出である。この場合、演出用操作の受付開始後に対象となる演出用操作手段に対する操作を行わない場合は、操作待ち状態となるが、この操作待ち状態でも変則押しが行われた場合は待機表示へと切り替わり、演出用操作の操作待ち状態も終了し、それ以後に演出用操作手段を操作しても当該操作演出で予定されていた応答演出は発生しないものとすることが望ましい。このようにすることで、待機表示中に期待度示唆などの役割を持つ応答演出が発生するという遊技者にとって分かりにくい状況の発生を抑制できる。

【１０１１】

また、リール回転中及びリール停止中のいずれであっても演出状態設定（例えば、音量調整、光量調整等の）が可能な仕様の場合は、変則押しに伴う待機表示の表示中であっても適時演出状態設定ができるものとしてもよい。また、リール回転中は演出状態設定ができないが、リール停止中は演出状態設定（音量調整、光量調整等）が可能な仕様の場合には、変則押しに伴う待機表示の表示中であってもリール停止中であれば演出状態設定ができるものとしてもよい。また、遊技履歴の表示、携帯連動メニューの表示、一部の配当表の表示、ゲームフローの表示などが可能となるユーザーメニュー画面の表示についても同様であり、変則押しに伴う待機表示の表示中であっても、仕様上、これらを表示可能な状

態であれば通常時と同じく所定操作にしたがってこれらを表示可能としてもよい。また、演出状態設定は、例えば、上述の操作演出における操作待ち状態においても、仕様上、これを設定可能な状態であれば適時行えるものとすることができる。

【１０１２】

また、開始操作が行われた後に、リールの回転開始から定速回転に至るまでの期間において、リール回転動作を行いストップボタン押下に基づいてリールを仮停止させるといった上述の疑似遊技を行う場合がある。このような疑似遊技においては、変則押しで停止操作が行われたとしても非推奨打法とはならないため、待機表示は行われず、ＡＴ関連処理が不利とならないようにすればよい。また、疑似遊技中は、上述の如く、疑似遊技中であることを明確にするために「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」等の疑似遊技中表示が行われるとすることが望ましい。なお、仮に、待機表示の表示中において疑似遊技が行われるものとなったときは、待機表示とともに疑似遊技中表示が行われるものとすればよい。

【１０１３】

＜第１の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例及び送信情報制御例＞

続いて、図７９及び図８０を参照して、本変形例の押し順ベルの変形例の構成、及びサブ側に送信する送信情報の制御例について説明する。本変形例の送信情報の制御例は、そのまま第１の遊技機の送信情報の制御例であるともいい得る。もっとも、本変形例では、図７９に示すものを送信情報制御例１として説明し、図８０に示すものを送信情報制御例２として説明している。

【１０１４】

また、本変形例において変動表示部が３つのリール（左リール３Ｌ,中リール３Ｃ，右リール３Ｒ）を具備するものとして説明する。また、押し順ベルの変形例においては、押し順ベル以外の役についてもこれと同様にグルーピングされる場合を説明するため、第１の遊技機とは一部の役構成を変更している。これについては後で詳述する。

【１０１５】

（押し順ベルの変形例の役構成）

図７９に示す変形例では、例えば、内部当籤役として、リプレイ役である「Ｆ＿通常リプ」及び「Ｆ＿チェリー」と、小役である「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿押し順ベルＡ＿１２３」～「Ｆ＿押し順ベルＡ＿３２１」（変形例の「押し順ベルＡ」）、「Ｆ＿押し順ベルＢ＿２１３」～「Ｆ＿押し順ベルＢ＿３２１」（変形例の「押し順ベルＢ」）、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、及び「Ｆ＿スイカ」とを含んで構成される。

【１０１６】

「Ｆ＿通常リプ」は、リプレイ役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて再遊技が付与されるものとなっている。また、「Ｆ＿チェリー」は、リプレイ役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて再遊技が付与されるものとなっている。

【１０１７】

「Ｆ＿共通ベル」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて１３枚入賞が発生するものとなっている。

【１０１８】

変形例の「押し順ベルＡ」は、６択の押し順小役となっており、正解打順で停止操作が行われた場合には対応する図柄組合せが表示されて１３枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第１停止操作は正解打順であった場合には、押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第１停止操作も不正解打順であった場合には、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（１／２のタイミングで押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの１／２のタイミングで押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（０枚となる）ものとなっている。

【１０１９】
　変形例の「押し順ベルＢ」は、左第１停止が正解打順として規定されない４択の押し順小役となっており、正解打順で停止操作が行われた場合には対応する図柄組合せが表示されて１３枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第１停止操作は正解打順であった場合には、押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第１停止操作も不正解打順であった場合には、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（１／２のタイミングで押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの１／２のタイミングで押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（０枚となる）ものとなっている。
【１０２０】
　なお、変形例の「押し順ベルＢ」は、左第１停止では正解打順となる場合がなく、左第１停止以外で正解打順となる場合があるように構成されたものであり、左第１停止が遊技価値の付与が不利となる打順として規定され、左第１停止以外が遊技価値の付与に関し一方的に有利となる打順として規定された、偏りベルを構成する押し順小役となっている。
【１０２１】
　また、図７９に示すとおり、変形例の「押し順ベルＢ」がこのように構成されることで、遊技機全体としてみた場合も、打順「１２３」又は「１３２」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「１．１６１２」枚となるのに対し、打順「２１３」、「２３１」、「３１２」又は「３２１」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は「２．７１６」枚となる。すなわち、左第１停止で停止操作が行われた場合、左第１停止以外で停止操作が行われた場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成されている。
【１０２２】
　もっとも、上述の獲得期待値は、非ＡＴ状態（すなわち、有利な停止操作態様が報知されない状況下）における１ゲームあたりの獲得期待値であり、また、１ゲームを行うために必要なベット数は３枚であることから、非ＡＴ状態ではいずれの打順で遊技を行ったとしても獲得期待値が「３」を超えない（換言すれば、出玉率が「１」を超えない）ように構成されている。したがって、例えば、非ＡＴ状態において、ずっと左第１停止以外で停止操作を行っていたとしても、それによって、少なくとも確率上は、遊技者が遊技価値を増加させ続けることが可能となるようには構成されていない。
【１０２３】
　「Ｆ＿２択１枚役Ａ」及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」は、打順ではなく、押下位置２択の小役となっており、例えば、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」が当籤役として決定された場合、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（１／２のタイミング（第１のタイミング）で押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの１／２のタイミング（第２のタイミング）で押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生せず（０枚となる）、また、「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」が当籤役として決定された場合、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（１／２のタイミング（第２のタイミング）で押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの１／２のタイミング（第１のタイミング）で押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（０枚となる）ものとなっている。
【１０２４】
　「Ｆ＿共通１枚役Ａ」及び「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて１枚入賞が発生するものとなっている。
【１０２５】
　「Ｆ＿スイカ」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて５枚入賞が発生するものとなっている。なお、この「Ｆ＿スイカ」については、所定のリールに対する押下位置が適切であれば５枚入賞が発生する一方、所定のリールに対す

る押下位置が適切でなければ１枚入賞が発生するものとして構成してもよい。

【１０２６】

（押し順ベルの変形例の送信情報制御例（その１））

続いて、図７９を参照して、押し順ベルの変形例を用いた内部当籤情報及び指示情報の設定態様を説明する。なお、これを送信情報制御例（その１）としているのは、図８０を参照して後で説明する送信情報制御例（その２）と区別するためである。

【１０２７】

送信情報制御例（その１）は、非ＡＴ状態であっても、遊技ごとに、内部当籤役に関する何らかの情報をサブ側に送信するものとして構成された制御例である。これに対し、送信情報制御例（その２）は、非ＡＴ状態であるときには、基本的にサブ側には内部当籤役に関する情報を送信しないものとして構成された制御例である。

【１０２８】

（非ＡＴ状態（有利区間）における設定態様１）

図７９に示す態様１は、有利区間の非ＡＴ状態（通常有利区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

【１０２９】

この態様１では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「１」、「２」、「１６」、「１７」、又は「１８」）が設定される。

【１０３０】

また、「Ｆ＿共通ベル」及び変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「９９」）が設定される。すなわち、「Ｆ＿共通ベル」及び変形例の「押し順ベルＡ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０３１】

また、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「９８」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０３２】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「９９」）が設定される。すなわち、全ての役がグルーピングされた指示情報が設定される。

【１０３３】

（非ＡＴ状態（有利区間）における設定態様２）

図７９に示す態様２は、有利区間の非ＡＴ状態（通常有利区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

【１０３４】

この態様２では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「１」、「２」、「３」、「１６」、「１７」、又は「１８」）が設定される。

【１０３５】

また、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８０」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＡ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０３６】

また、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「９８」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０３７】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「指示なし」となる指示情報）が設定される点は上述の態様１と同様であるが、この態様２では、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合には指示情報として「９９」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「０」が設定される。

【１０３８】

なお、この態様２では、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合に、内部当籤情報に「８０」が設定され、指示情報に「９９」ではなく、「０」が設定されることで、例えば、サブ側で「押し順チャレンジ演出」（例えば、表示画面で「？－？－？」といったような表示がなされ、少なくとも押し順役に当籤していることが示唆される演出）を行うこと可能となっている。これについては後で詳述する。

【１０３９】

（非ＡＴ状態（有利区間）における設定態様３）

図７９に示す態様３は、有利区間の非ＡＴ状態（通常有利区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

【１０４０】

この態様３では、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「２」、「１７」、又は「１８」）が設定される。

【１０４１】

また、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿共通ベル」、変形例の「押し順ベルＡ」、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿共通１枚役Ａ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「９７」）が設定される。すなわち、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿共通ベル」、変形例の「押し順ベルＡ」、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」、及び「Ｆ＿共通１枚役Ａ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０４２】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「指示なし」となる指示情報）が設定される点は上述の態様１と同様であるが、この態様３では、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合には指示情報として「０」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「９９」が設定される。

【１０４３】

なお、上述の態様１～態様３のいずれについても、その目的とするところは、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが内部当籤役に含まれるように構成する場合に、非ＡＴ状態にあっては、サブ側での演出を含め、その当籤を遊技者に認識可能な状態としないことにある。

【１０４４】

例えば、非ＡＴ状態であるから正解打順自体は報知されないとしても、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが当籤したことを遊技者が認識可能となれば、遊技者が、このような認識をした遊技では、（遊技性が左第１停止を行ってＡＴ関連処理を有利としていくものであったとしても）意図的に左第１停止以外で停止操作を行う場合も出てくることになる。この場合、当初企図していた出玉率と乖離する出玉率となる可能性が高まり、

結果として遊技の公平性を害するおそれが生じることになる。

【１０４５】

また、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが当籤したことを遊技者が認識可能となるということは、実質的に遊技価値の付与に関し有利な打順の絞り込みが可能となるのと同じであることから、換言すれば、このように認識可能となる状態にすることはＡＴ状態の一態様であるともいい得る。してみると、現状の規則上は、例えば、上述の指示モニタにおいてもこれと対応する指示情報を表示する必要が生じ、また、このような状態で得られた出玉は、上述の「指示込役物比率」（例えば、ＡＴ状態中も集計・算出の対象とした役物割合情報）に算入される必要が生じることとなる。

【１０４６】

そして、このような必要が生じるとすれば、出玉設計が困難を極め、また、非ＡＴ状態からＡＴ状態に移行させることで飛躍的に出玉を増加させることができるようになるといった遊技性を担保し得なくなり、遊技者の興趣も著しく低下させてしまうことになる。

【１０４７】

そこで、本変形例では、以下の要件を満たすことを前提として、上述の態様１～態様３のように各情報を設定することで、ＡＴ状態と解釈される余地がなくなるようにしている。

【１０４８】

例えば、第１の要件は、内部当籤情報に関し、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが含まれる（グルーピングされる）内部当籤情報が設定される遊技では、左第１停止以外（変則押し）のいずれの打順で停止操作が行われた場合あっても出玉率が１未満（あるいは、１以下）とするというものである。

【１０４９】

例えば、上述の態様１及び態様２では、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされ、内部当籤情報「９８」が設定されている。そして、内部当籤情報「９８」が設定された遊技（換言すれば、当該グループ役に当籤した遊技）では、打順「１２３」又は「１３２」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「０．５００」枚となるのに対し、打順「２１３」、「２３１」、「３１２」又は「３２１」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は「２．７０２」枚となるように構成されている。すなわち、いずれの打順で停止操作を行ったとしても、獲得期待値が「３」を超えない（換言すれば、出玉率が「１」を超えない）ものとなっている。

【１０５０】

また、例えば、上述の態様３では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿共通ベル」、変形例の「押し順ベルＡ」、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」、及び「Ｆ＿共通１枚役Ａ」がグルーピングされ、内部当籤情報「９７」が設定されている。そして、内部当籤情報「９７」が設定された遊技（換言すれば、当該グループ役に当籤した遊技）では、打順「１２３」又は「１３２」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「１．６０１」枚となるのに対し、打順「２１３」、「２３１」、「３１２」又は「３２１」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は「２．７０８」枚となるように構成されている。すなわち、いずれの打順で停止操作を行ったとしても、獲得期待値が「３」を超えない（換言すれば、出玉率が「１」を超えない）ものとなっている。

【１０５１】

このようにすることで、例えば、仮に、内部当籤役情報「９８」や「９７」が設定されたことを遊技者が認識可能となり、変則押しで遊技が行われたとしても、それによって、遊技者が遊技価値を増加させることができるようになるといった攻略の余地が生じることはなくなる。なお、グルーピングの手法しだいでは、獲得期待値が「３」を超える場合も出てくると思われるが、遊技の公平性を害さないことが担保される限り、このような場合があっても差し支えない。もっとも、上述の観点からすれば、やはり獲得期待値が「３」を超えないように構成することが望ましい。

【１０５２】
　例えば、第２の要件は、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが含まれる（グルーピングされる）内部当籤情報が設定される遊技では、サブ側において、例えば、上述の「押し順チャレンジ演出」のように、押し順役に当籤したことが認識可能な（あるいは、遊技者が打順ナビと認識してしまう可能性がある）演出（打順関連演出）を行わないというものである。
【１０５３】
　そこで、例えば、上述の態様１では、全ての役について指示情報「９９」が設定されている。また、例えば、上述の態様２では、内部当籤情報「９８」が設定される遊技では指示情報「９９」が設定されている。また、例えば、上述の態様３では、内部当籤情報「９７」が設定される遊技では指示情報「９９」が設定されている。すなわち、サブ側では、指示情報「０」を受信した遊技では、上述の打順関連演出を行い得るように制御することが可能となる一方で、指示情報「９９」を受信した遊技では、上述の打順関連演出を行い得ないように制御することが可能となる。
【１０５４】
　なお、サブ側が指示情報「９９」を受信した遊技においても、例えば、白ナビや黄色ナビなどの色ナビで小役の当籤を示唆する演出や、左第１停止で停止操作が行われた場合にチャンス予告を行う演出など、少なくとも打順と関連しない演出であれば、これを行うことは差し支えない。また、例えば、上述の態様１の場合に、内部当籤情報「９９」の場合と、内部当籤情報「９８」の場合と、内部当籤情報「０」（はずれ）の場合とで、同じ演出が行われるようにしてもよいし、異なる演出が行われるようにしてもよい。
【１０５５】
　このようにすることで、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、ＡＴ関連処理が有利となる特定態様（左第１停止）で遊技を行いやすくなる。また、上述のように内部当籤情報や指示情報が設定されることで、偏りベルを含んで構成されるグルーピング情報がサブ側に送信されたとしても、これによって有利な打順の絞り込みが可能とはならないため、そのような遊技での払出は、指示による払出には該当せず、また、上述の「指示込役物比率」に算入される必要もなくなるものと考えられる。そして、これにより、ＡＴ状態及び役物作動中の実質的な有利状態の払出を正確にカウントすることが可能となり、遊技店側も上述の役比モニタ装置５４で当該遊技機の挙動を把握しやすくなると考えられる。
【１０５６】
　なお、さらに以下の要件（第３の要件）を追加することも考えられる。例えば、第３の要件は、指示情報「９９」が設定される遊技では、メイン側で制御される報知手段によってその旨が報知されるようにするというものである。
【１０５７】
　例えば、情報表示装置１４において、特別ランプを新たに設けるようにし、指示情報「９９」が設定される遊技では、この特別ランプを点灯させる（あるいは、所定の表示態様を表示させる）ようにする。あるいは、指示情報「９９」が設定される遊技では、指示モニタで「－」などの指示非発生を示唆する表示を行うようにする。なお、これらはあくまで一例であって、何らかの表示態様で遊技者に指示非発生を示唆することが可能であれば、別の報知手段を用いることもできる。
【１０５８】
　このようにすることで、例えば、特別ランプが点灯した（あるいは、指示モニタに「－」が表示された）遊技では、ナビが発生しない（停止操作態様が報知されない、指示が行われない）ことを遊技者に報知ないし示唆できるため、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、ＡＴ関連処理が有利となる特定態様（左第１停止）で遊技を行いやすくなる。また、このように推奨される遊技方法にて遊技を行うように促すことができる。
【１０５９】
　なお、特別ランプを用いる場合、サブ側に対して、特別ランプの点灯／非点灯の情報をさらに送信するようにしてもよい。そして、サブ側では、当該情報を参照して、特別ラン

プの点灯を認識した場合には上述の打順関連演出を行わない制御が実行されるものとしてもよい。もっとも、このような情報を送信することなく、内部当籤情報及び指示情報を総合的に判断して（あるいは、指示情報「９９」が送信されたかを判断して）、上述の打順関連演出を行わない制御が実行されるものとしてもよい。

【１０６０】

また、指示モニタを用いる場合、例えば、指示情報「０」が設定される場合には、指示モニタには「０」が表示されるようにしてもよいし、あるいは、指示モニタには何らの情報も表示されない（非表示となる）ようにしてもよい。いずれの場合であってもメイン側での指示は発生しないものとなる。もっとも、この場合、サブ側では、上述の打順関連演出を行うことが許容されるものとする。一方、指示情報「９９」が設定される場合には、指示モニタに「－」（あるいは、少なくとも上述の「０」や非表示とは異なる態様であって、かつ、各指示とも異なる態様となる別の識別情報）が表示されるようにすればよい。この場合にも同様に、メイン側での指示は発生しないものとなる。もっとも、この場合、サブ側では、上述の打順関連演出を行うことが禁止されるものとする。

【１０６１】

指示モニタに「０」が表示される（あるいは、非表示となる）場合には、例えば、押し順リプレイなどに当籤したときに、上乗せ報知として７を揃わせるための７揃いナビ（ナビにしたがわなくとも出玉に影響を与えない）のような演出用の打順関連演出がサブ側で行われるようにすることは可能となる。もっとも、このような演出用の打順関連演出は行われず、打順に関連しない期待感演出を行うことは当然ながら可能である。

【１０６２】

また、指示モニタに「１」～「６」が表示される場合には、それぞれに対応する打順ナビがサブ側で行われるようにすればよい。例えば、指示モニタが「１」なら左、中、右の順にリールを停止させる打順「１２３」を指示し、指示モニタが「２」なら左、右、中の順にリールを停止させる打順「１３２」を指示し、指示モニタが「３」なら中、左、右の順にリールを停止させる打順「２１３」を指示し、指示モニタが「４」なら中、右、左の順にリールを停止させる打順「３１２」を指示し、指示モニタが「５」なら右、左、中の順にリールを停止させる打順「２３１」を指示し、指示モニタが「６」なら右、中、左の順にリールを停止させる打順「３２１」を指示すればよい。また、指示モニタに「－」が表示される場合には、上述のとおり、サブ側で打順関連演出が行われないようにすればよい。

【１０６３】

続いて、ＡＴ状態における内部当籤情報及び指示情報の設定態様、並びに非有利区間における内部当籤情報及び指示情報の設定態様についても説明する。

【１０６４】

（ＡＴ状態（有利区間）における設定態様１）

図７９に示す態様１は、有利区間のＡＴ状態（増加区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

【１０６５】

この態様１では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「１」、「２」、「３」、「１６」、「１７」、又は「１８」）が設定される。

【１０６６】

また、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８０」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＡ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「１」～「６」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。

【１０６７】
　また、変形例の「押し順ベルＢ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８１」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＢ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「３」～「６」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。
【１０６８】
　また、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８２」）が設定される。すなわち、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、これらは押し順小役でないため、このように構成されていてもＡＴ状態に影響は与えない。なお、それぞれで異なる指示情報が設定されるようにし、正解となる押下位置が報知され得るものとしてもよい。
【１０６９】
（ＡＴ状態（有利区間）における設定態様２）
　図７９に示す態様２は、有利区間のＡＴ状態（増加区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。
【１０７０】
　この態様２では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「１」、「２」、「３」、「１６」、「１７」、又は「１８」）が設定される。
【１０７１】
　また、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８０」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＡ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。なお、この態様２では、「Ｆ＿押し順ベルＡ＿１２３」及び「Ｆ＿押し順ベルＡ＿１３２」に当籤した場合には指示情報「１０」が設定されるものとなっている。この指示情報「１０」は、例えば、「１－？－？」といったように、第１停止操作（左第１停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成される。すなわち、この態様２では、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合に、第２停止操作の２択チャレンジ演出が行われるものなっている。これはあくまで一例である。
【１０７２】
　また、同様に、指示情報「２０」は、例えば、「？－１－？」といったように、第１停止操作（中第１停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成され、指示情報「３０」は、例えば、「？－？－１」といったように、第１停止操作（右第１停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成される。
【１０７３】
　また、変形例の「押し順ベルＢ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８１」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＢ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「３」～「６」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。
【１０７４】
　また、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８２」）が設定される。すなわち、「Ｆ＿２択１枚役Ａ

」及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、これらは押し順小役でないため、このように構成されていてもＡＴ状態に影響は与えない。なお、それぞれで異なる指示情報が設定されるようにし、正解となる押下位置が報知され得るものとしてもよい。

【１０７５】

（非有利区間における設定態様）

図７９に示す態様は、非有利区間（非ＡＴ状態）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

【１０７６】

この態様では、「Ｆ＿通常リプ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿共通１枚役Ａ」、「Ｆ＿共通１枚役Ｂ」、又は「Ｆ＿スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「１」、「２」、「３」、「１６」、「１７」、又は「１８」）が設定される。

【１０７７】

また、変形例の「押し順ベルＡ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「８０」）が設定される。

【１０７８】

また、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「９８」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、及び「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

【１０７９】

また、この態様では、変形例の「押し順ベルＢ」、「Ｆ＿２択１枚役Ａ」、又は「Ｆ＿２択１枚役Ｂ」に当籤した場合には指示情報として「９９」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「０」が設定される。

【１０８０】

（押し順ベルの変形例の送信情報制御例（その２））

続いて、図８０を参照して、押し順ベルの変形例を用いた送信情報制御例（その２）を説明する。なお、上述のとおり、この送信情報制御例（その２）は、非ＡＴ状態であるときには、基本的にサブ側には内部当籤役に関する情報を送信しないものとして構成された制御例である。また、図８０では、この送信情報制御例（その２）を説明するために、当該処理の一例を示す概要的なフローチャートを示している。したがって、当該送信情報制御における具体的な制御処理は必ずしも図８０に示すものに限られない。

【１０８１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技が開始されるとき（例えば、開始操作が行われたとき）に、ＡＴ中であるか否かを判定する（Ｓ４０１１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、現在の状態がＡＴ状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中であると判定した場合（Ｓ４０１１がＹＥＳ）、処理をＳ４０１３に移す。

【１０８２】

一方、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中でないと判定した場合（Ｓ４０１１がＮＯ）、レア役に当籤したか否かを判定する（Ｓ４０１２）。メインＣＰＵ１０１は、レア役に当籤していないと判定した場合（Ｓ４０１２がＮＯ）、そのまま当該処理を終了させる。

【１０８３】

一方、メインＣＰＵ１０１は、レア役に当籤したと判定した場合（Ｓ４０１２がＹＥＳ）、処理をＳ４０１３に移す。メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４０１１がＹＥＳの場合、又はＳ４０１２がＹＥＳの場合、送信情報設定処理を行う（Ｓ４０１３）。その後、当該処理を終了させる。

【１０８４】

なお、送信情報設定処理では、ＡＴ状態である場合（Ｓ４０１１がＹＥＳの場合）、例えば、図７９に示したＡＴ状態のいずれかの設定態様により、内部当籤情報及び指示情報を送信する。また、非ＡＴ状態であるが（Ｓ４０１１がＮＯであるが）、レア役に当籤した場合（Ｓ４０１２がＹＥＳの場合）、例外的に当籤したレア役に対応する内部当籤情報を送信する。また、この場合、当籤したレア役に対応する指示情報が「０」であれば、指示情報も送信されるようにしてもよい。

【１０８５】

一方、非ＡＴ状態であり（Ｓ４０１１がＮＯであり）、レア役にも当籤していない場合（Ｓ４０１２もＮＯである場合）には、そもそも内部当籤役に関連する情報が設定されず（Ｓ４０１３の処理が行われないようにし）、いずれの情報もサブ側に送信されないようにしている。なお、ここでいう「レア役」は、例えば、「Ｆ＿チェリー」や「Ｆ＿スイカ」等の役を示すものである。

【１０８６】

このようにすれば、例えば、変形例の「押し順ベルＢ」のような偏りベルが含まれるものとしても、ＡＴ状態以外では、この当籤をサブ側で認識することはできなくなるので、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、ＡＴ関連処理が有利となる特定態様（左第１停止）で遊技を行いやすくなる。しかも、非ＡＴ状態の内部当籤情報や指示情報をどのような構成するかを考慮する必要がなくなることから、制御負荷やデータ量を少なくすることができるとともに、遊技機の設計のしやすさも向上させることができる。

【１０８７】

もっとも、いかなる役についても内部当籤役に関連する情報が送信されないとすれば、サブ側では内部当籤役の種類に応じた期待感演出などの演出が何ら行われなくことから、遊技の興趣が著しく低下するおそれがある。そこで、この例においては、レア役に当籤したときは、非ＡＴ状態であっても例外的に送信情報設定処理が行われるものとしている。

【１０８８】

なお、上述の趣旨からすれば、Ｓ４０１２の処理を設けることなく、Ｓ４０１１でＡＴ状態であると判定された場合にはＳ４０１３の処理を行うが、Ｓ４０１１でＡＴ状態でない（非ＡＴ状態である）と判定された場合にはそのまま当該処理を終了させるようにし、レア役についても例外とせずに送信情報設定処理が行われないようにしてもよい。

【１０８９】

また、このような構成とした上で、例えば、レア役、あるいは少なくとも偏りベル以外（あるいは、偏りベルが含まれるグループ以外）の他の役について、これに当籤した場合には、それぞれ異なる種別のロック演出が実行されるようにし、ロック演出の種別がロックコマンドでサブ側に送信されるようにして、偏りベルについて打順関連演出が行われないことを担保しつつ、これと関連しない役については、内部当籤役に関連する演出が行われ得るようにしてもよい。

【１０９０】

＜第１の遊技機（変形例）の仕様を用いた遊技機＞

第１の遊技機（変形例）によれば、その仕様を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【１０９１】

例えば、ＡＴ状態に関連する決定が優遇される優遇状態と、当該優遇状態でない非優遇状態とを有し、少なくともＡＴ状態に制御されていないときに、いずれかの状態に制御可能であり、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成され、当該特定態様にて停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を非優遇状態に制御可能とする優遇制御を実行可能であり、遊技の進行に応じて表示内容が進行する特定演出（例えば、期待感演出）において、優遇状態の遊技において当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、実行されている特定演出の種類に応じた特定待機

表示（例えば、待機表示）を行うことが可能である遊技機である。

【１０９２】

なお、特定態様となる停止操作は、打順が左第１停止である態様に限られない。例えば、その他のリールに対して第１停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。また、例えば、変動表示部を４つのリールで構成する場合、そのうちの二つの特定のリールに対して特定の順番にて停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。また、特定のリール（例えば、左リール）に対して特定の押下位置で停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。

【１０９３】

また、優遇状態に制御される停止操作態様は、非優遇状態に制御される停止操作態様よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成されるものしているが、遊技価値の期待値が同じであってもこのような優遇制御が行われるものとしてもよい。すなわち、偏りベルが含まれないように役構成した場合であっても、優遇状態に制御され得る停止操作の特定態様を定め、当該特定態様にて停止操作が行われた場合には優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御可能とするように構成してもよい。

【１０９４】

また、特定待機表示は、種々の用途に用いることができる。例えば、演出の進行が待機されることを報知ないし示唆するために用いることができるし、非優遇状態に制御されることを報知ないし示唆するために用いることができる。また、例えば、演出が中途で終了したことを報知ないし示唆するために用いることができる。また、例えば、特定態様にて停止操作が行われないことによって遊技者に不利となったことを報知ないし示唆するために用いることができる。また、推奨される遊技方法で遊技を行う（例えば、特定態様にて停止操作を行う）べきことを報知ないし示唆するために用いることができる。すなわち、優遇制御に関連する種々の情報、あるいは演出の進行に関連する種々の情報を報知ないし示唆するために用いることができる。

【１０９５】

また、例えば、優遇制御は、通常役を当籤役として決定した場合に実行可能である遊技機である。

【１０９６】

また、例えば、優遇制御は、いずれの役を当籤役として決定した場合にも実行可能である遊技機である。

【１０９７】

優遇制御が行われ得る遊技は、所定の制御条件にしたがって任意に設定可能である。例えば、通常中（有利区間）と、ＣＺ中と、ＳＴ中とでそれぞれ異なる条件で優遇制御が行われ得るものとしてもよい。例えば、これらのうちいずかの状態では、いずれの役を当籤役として決定した場合にも実行されるものとし、その他の状態では、通常役を当籤役として決定した場合に実行されるものとしてもよい。また、例えば、同じ状態であっても、ある遊技期間ではいずれの役を当籤役として決定した場合にも実行されるものとし、他の遊技期間では通常役を当籤役として決定した場合に実行されるものとしてもよい。

【１０９８】

また、例えば、優遇状態又は非優遇状態のいずれとするかを一遊技単位で制御可能である遊技機である。もっとも、上述の如く、複数遊技単位でそのような優遇制御を行う場合があるようにしてもよいし、一遊技の中の、停止操作単位でもそのような優遇制御を行う場合があるようにしてもよい。

【１０９９】

例えば、優遇状態の遊技において、特定態様にて第１停止操作が行われた場合には優遇状態に制御することを決定可能とするが、第２停止操作においてさらに優遇状態に制御するか否かを決定可能とし、ここで優遇状態に制御しないことが決定された場合には非優遇状態に制御されるものとしてもよい。また、例えば、優遇状態の遊技において、特定態様

にて第１停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御することを決定可能とするが、第２停止操作において、例えば、獲得優遇打順とならなかったなどの所定の条件を満たす場合には、優遇状態に制御することを決定可能とし、ここで優遇状態に制御することが決定された場合には優遇状態に制御されるものとしてもよい。

【１１００】

また、例えば、優遇状態の遊技において優遇カウンタの値を１減算し、当該遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には優遇カウンタの値を１加算する一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には優遇カウンタの値を１加算せず、優遇カウンタの値が１以上である遊技を優遇状態に制御する遊技機である。

【１１０１】

また、例えば、優遇状態の遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合であっても優遇カウンタの値を１加算しないときがある遊技機である。

【１１０２】

なお、優遇カウンタに替えて、非優遇状態の遊技期間を管理する非優遇カウンタを設けるようにし、優遇状態の遊技において非優遇カウンタの値を１加算し、当該遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には非優遇カウンタの値を１減算する一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には非優遇カウンタの値を１減算せず、非優遇カウンタの値が１以上である遊技を非優遇状態に制御するように構成してもよい。

【１１０３】

また、この場合、優遇状態の遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合であっても非優遇カウンタの値を１減算しないときがあるように構成してもよい。

【１１０４】

また、例えば、特定待機表示が行われているときに電断が発生した場合、当該電断からの復帰後も特定待機表示を行うことが可能である遊技機である。

【１１０５】

また、例えば、特定待機表示が行われているときに設定変更が行われた場合、当該設定変更後も特定待機表示を行うことが可能である遊技機である。

【１１０６】

なお、一の状況から他の状況に遷移した場合に特定待機表示を継続させる態様は上述のものに限られない。例えば、遊技が終了され、そのまま所定時間（例えば、３０秒）が経過して非遊技状態であると判定された場合、通常であればデモンストレーション画面が表示されることとなるが、特定待機表示が行われていた場合には、デモンストレーション画面に替えて、特定待機表示が継続して表示されるように構成してもよい。また、この場合、例えば、非遊技状態であると判定されてからさらに所定時間（例えば、２時間）が経過した場合には、特定待機表示を行うことを終了し、通常のデモンストレーション画面が表示されるようにしてもよい。

【１１０７】

また、例えば、特定演出は、複数遊技にわたって実行される連続演出を含み、優遇状態の遊技において連続演出が実行されているときに、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、当該遊技において特定待機表示を行った後、当該遊技における表示内容の演出を次遊技において再度実行可能である遊技機である。

【１１０８】

なお、再度実行するとは、最初から全て実行することのみならず、一部を実行することも含む。また、再度実行する際に調整が必要な場合には、演出の全体構成は変えずに実行時間のみを変えて調整することもできるし、一部について演出内容を省略するあるいは追加するなどして調整することもできる。すなわち、遊技者に違和感を与えることなく、同じ演出が再度実行されたと認識される演出が実行されればよく、必ずしも全く同じ演出でなくともよい。

【１１０９】

また、連続演出は、少なくとも関連する演出が複数遊技にわたって実行されるものであ

ればよく、複数遊技を１セットとして所定の情報が報知ないし示唆されるもののみならず、一遊技ごとに所定の情報が報知ないし示唆される演出が複数遊技にわたって実行され得るものを含む。また、必ずしも連続する遊技で実行されるものでなくともよく、例えば、前兆状態などの特定の遊技期間では演出傾向を制御するための演出シナリオ（演出制御状態）が決定され得るものとし、連続しない遊技間においても関連する演出が実行され得るようにした場合には、連続しない遊技間であっても、ある遊技で実行された演出を、その後の遊技で再度実行され得るようにすることもできる。

【１１１０】

また、例えば、最初に停止操作が検出されたときに、当該停止操作が特定の表示列(例えば、左リール)に対するものである場合には特定態様となり、当該停止操作が特定の表示列に対するものでない場合には特定態様とならないように構成され、特定演出は、遊技が開始されるときから実行される期待感演出であり、優遇状態の遊技において特定演出が実行される場合に、最初の停止操作が特定の表示列に対するものでなかったときは、そのときから特定待機表示を行う遊技機である。

【１１１１】

なお、最初に停止操作が検出されたときとは、第１停止操作が行われたまさにそのとき（ストップボタンが操作されてオン状態となったとき、あるいはストップボタンが操作された後、これがオフ状態となったとき）であってもよいし、第１停止操作後、第２停止操作前の任意のタイミングであってもよい。

【１１１２】

また、例えば、ＡＴ状態に関連する決定が優遇される優遇状態と、当該優遇状態でない非優遇状態とを有し、少なくともＡＴ状態に制御されていないときに、いずれかの状態に制御可能であり、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成され、非ＡＴ状態であるＳＴ中は、通常中（有利区間）よりも遊技者にとって有利であり、かつ、規定期間（例えば、１６ゲーム）は継続されるように構成され、当該特定態様にて停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を非優遇状態に制御可能とする優遇制御を実行可能であり、規定期間は、優遇状態であるか否かにかかわらず、１回の遊技が行われることに応じて進行し、ＳＴ中の有利度合いは、優遇状態での遊技が行われた場合には有利なものに変動する場合がある一方、非優遇状態での遊技が行われた場合には有利なものに変動する場合はない遊技機である。

【１１１３】

なお、ＳＴ中は、必ずしも通常中（有利区間）よりも有利な状態でなくともよい。また、このような制御は、通常中（有利区間）やＣＺ中において行われるものであってもよい。また、この遊技機においても、むろん、上述のものと同様に特定待機表示を行うことが可能であるし、これに関連する種々の制御を行うことが可能である。また、例えば、通常中（有利区間）とＳＴ中とで同じ期待感演出が実行され得るように構成したときに、特定待機表示を行う場合には、通常中（有利区間）とＳＴ中とで異なる内容の特定待機表示を行うように構成してもよい。

【１１１４】

［第４実施形態］

以上、第１実施形態～第３実施形態について説明した。以下、第４実施形態について説明する。第４実施形態に係るパチスロ機１の基本的な構成は、第１実施形態～第３実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第３実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第３実施形態における説明が第４実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【１１１５】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパ

チスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第４実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第４実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２、第３実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第４実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第４実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第３実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第４実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１１１６】

また、第１実施形態～第３実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第３実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１１１７】

＜遊技状態の遷移フロー＞

図８１（ａ）は、本発明の第４実施形態に係る遊技状態の移行遷移を示す図である。図８１（ｂ）は、本発明の第４実施形態に係る遊技状態の移行条件をまとめた表である。

【１１１８】

第１実施形態で説明したように、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。本実施形態では、図８１（ａ）に示すような遊技状態が主制御回路１００によって管理されている。このような遊技状態としては、ボーナス非当籤状態、フラグ間状態、及び、ボーナス状態が設けられている。

【１１１９】

ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態である。フラグ間状態は、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、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。第１実施形態で説明したように、フラグ間状態は、持越状態、（ボーナス）フラグ間、（ボーナス）内部中等と称されることもある。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。

【１１２０】

本実施形態では、ボーナス状態として、３ＢＢ遊技状態が設けられている。３ＢＢ遊技状態に対応するボーナス役としては、「Ｆ＿３ＢＢ」が設けられている（図８５～図８９参照）。また、フラグ間状態として、３ＢＢフラグ間状態が設けられている。

【１１２１】

３ＢＢフラグ間状態は、ＲＴ状態（ＲＴ１遊技状態）として構成されている。第１実施形態で説明したように、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。ボーナス非当籤状態は、非ＲＴ状態（ＲＴ０遊技状態）として構成されている。

【１１２２】

図８１（ａ）及び図８１（ｂ）を参照して具体的に説明すると、ボーナス非当籤状態において、「Ｆ＿３ＢＢ」が内部当籤役として決定されると（内部当籤すると）、主制御回路１００は、ボーナス非当籤状態から３ＢＢフラグ間状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（１）参照）。

【１１２３】

「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）は、持越役である（図１８参照）。３ＢＢが内部当籤すると、３ＢＢに対応する図柄の組合せ（図８３に示す「Ｃ＿３ＢＢ」）が有効ラインに沿って停止表示されるまで（３ＢＢが入賞するまで）、３ＢＢが内部当籤した状態が持ち越され

る。３ＢＢフラグ間状態は、３ＢＢが内部当籤した状態が持ち越されている状態である。
【１１２４】
３ＢＢフラグ間状態において、「Ｃ＿３ＢＢ」に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示されると（３ＢＢが入賞すると）、主制御回路１００は、３ＢＢフラグ間状態から３ＢＢ遊技状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（２）参照）。３ＢＢ遊技状態において規定枚数（５５枚）を超えるメダルが払い出されると、主制御回路１００は、３ＢＢ遊技状態からボーナス非当籤状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（３）参照）。
【１１２５】
＜図柄配置テーブル＞
図８２（ａ）は、図柄配置テーブルを示す図である。
【１１２６】
図８２（ａ）に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、及び、右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【１１２７】
図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、及び、右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。図柄の種類としては、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイカ」、「チェリー」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「リプＡ」、「リプＢ」、及び、「ブランク」を含んでいる。
【１１２８】
＜図柄コード表＞
図８２（ｂ）は、図柄コード表を示す図である。
【１１２９】
図８２（ｂ）に示すように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、本実施形態においては、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図８２（ｂ）に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのデータとしての図柄コードを表している。
【１１３０】
例えば、図８２（ａ）に示した図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、及び、右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にメインＲＯＭ１０２に記憶されている図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、及び、右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。
【１１３１】
本実施形態において、パチスロ機１で用いる図柄は、上述のように、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイカ」、「チェリー」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「リプＡ」、「リプＢ」、及び、「ブランク」の１０種類である。図柄コード表では、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイカ」、「チェリー」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「リプＡ」、「リプＢ」、及び、「ブランク」の各図柄に対する図柄コードとして「１」から「１０」が割り当てられている。
【１１３２】
＜図柄組合せテーブル＞
図８３及び図８４は、図柄組合せテーブルを示す図である。
【１１３３】
図柄組合せテーブルは、有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）と、当該図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に払い出されるメダルの枚数（払出枚数）との対応関係を規定している。図柄組合せ（コンビネーション）については

、左リール３Ｌにおける図柄、中リール３Ｃにおける図柄、及び、右リール３Ｒにおける図柄を、左から順に示している。各コンビネーションに対して付された名称も併せて示している。

【１１３４】

メダルの払出枚数については、１枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数（１枚掛け時の払出）、２枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数（２枚掛け時の払出）、及び、３枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数（３枚掛け時の払出）をそれぞれ示している。本明細書では、１枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を１枚掛け遊技と呼び、２枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を２枚掛け遊技と呼び、３枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を３枚掛け遊技と呼ぶ場合がある。本実施形態では、各遊技状態において投入可能なメダルの枚数が３枚として設定されている。

【１１３５】

有効ラインとしては、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶ擬似的なライン（上段－中段－下段）が設定されている。第１実施形態で説明したように、有効ラインは、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た場合に有効化される。

【１１３６】

図８３及び図８４に示す図柄組合せテーブルは、１３バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せ（「コンビネーション」）と、１枚掛け、２枚掛け、乃至、３枚掛け時に有効ライン上にコンビネーションが表示された場合におけるメダルの各払出枚数とが対応付けられている。

【１１３７】

図中、複数のコンビネーションを纏めて示しているものがある。例えば、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」は、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１」及び「Ｃ＿外しリプＢ＿０２」という２つのコンビネーションにより構成されている。「Ｃ＿外しリプＢ＿０１」と呼ばれるコンビネーションは、「ブイ－リプＡ－バー」という図柄組合せに対応しており、「Ｃ＿外しリプＢ＿０２」と呼ばれるコンビネーションは、「ブイ－リプＡ－チェリー」という図柄組合せに対応している。これらのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合、メダルの払出はないが、再遊技が作動する。

【１１３８】

同様に、「Ｃ＿３２１ベルＢ＿０１～０６」は、「Ｃ＿３２１ベルＢ＿０１」～「Ｃ＿３２１ベルＢ＿０６」という６つのコンビネーションにより構成されている。図中、「Ｃ＿３２１ベルＢ＿０１～０６」に対しては、左リール３Ｌにおける図柄として３種類の図柄（「セブン」、「ブイ」、及び、「チェリー」）が規定され、中リール３Ｃにおける図柄として２種類の図柄（「ベルＢ」及び「ベルＡ」）が規定され、右リール３Ｒにおける図柄として１種類の図柄（「ベルＡ」）が規定されている。これにより、「Ｃ＿３２１ベルＢ＿０１～０６」は、３×２×１＝６つのコンビネーションを含むことになる。これらのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、１５枚のメダルが払い出される。

【１１３９】

また、「Ｃ＿３ＢＢ」と呼ばれる「ブイ－リプＢ－ブイ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、遊技状態が３ＢＢ遊技状態に移行する。

【１１４０】

なお、図中、「ＲＥＰ」は、入賞時にリプレイ（再遊技）を作動させるコンビネーションを示し、「ＦＲＵ」は、入賞時にメダルが払い出されるコンビネーションを示し、「ＢＢ」は、入賞時にＢＢ遊技状態（３ＢＢ遊技状態）を作動させるコンビネーションを示している（図１１～図１４参照）。

【１１４１】

＜フラグ別コンビネーションテーブル＞

図８５～図８９は、フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【１１４２】

フラグ別コンビネーションテーブルは、各種内部当籤役と有効ライン上に停止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している。これにより、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に停止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ことになる。

【１１４３】

具体的に、図８５～図８９に示すフラグ別コンビネーションテーブルは、内部当籤役に対応して有効ライン上に表示させることが許可されるコンビネーションを示している。本実施形態における内部当籤役としては、「Ｆ＿３ＢＢ」、「Ｆ＿リプレイＡ」、「Ｆ＿リプレイＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、「Ｆ＿３２１ベルＤ」、「Ｆ＿共通ベルＡ」、「Ｆ＿共通ベルＢ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿平行スイカ」、「Ｆ＿斜めスイカ」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」、「Ｆ＿共通１枚役」、及び、「Ｆ＿共通１５枚役」がある。

【１１４４】

例えば、内部当籤役が「Ｆ＿３ＢＢ」である場合には、「Ｃ＿３ＢＢ」を有効ライン上に表示させることが許可される。すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿３ＢＢ」である場合には、ＢＢ（３ＢＢ）に内部当籤していることを表す。

【１１４５】

また、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合には、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」、「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」、「Ｃ＿中段リプＡ＿０１～０４」、「Ｃ＿下段リプＡ＿０１～０６」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１～０３」、「Ｃ＿上段リプＢ＿０１～０６」、「Ｃ＿上段リプＡ＿０１～０３」、及び、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１～０４」を有効ライン上に表示させることが許可される。

【１１４６】

また、内部当籤役が「Ｆ＿２１３ベルＡ」である場合には、「Ｃ＿一枚役Ｃ６＿０１～０２」、「Ｃ＿一枚役Ｃ２＿０１～０２」、「Ｃ＿一枚役Ｃ１＿０１～０２」、「Ｃ＿中右一枚Ｂ＿０１～０４」、「Ｃ＿中右一枚Ａ＿０１～０４」、「Ｃ＿制御役Ｅ１＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｄ６＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｄ５＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｄ１＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｂ３＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｂ２＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ｂ１＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ａ４＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ａ２＿０１～０２」、「Ｃ＿制御役Ａ１＿０１～０２」、及び、「Ｃ＿２１３ベルＡ＿０１～０３」を有効ライン上に表示させることが許可される。

【１１４７】

＜内部抽籤テーブル＞

本実施形態に係る内部抽籤テーブルとしては、ボーナス非当籤状態（ＲＴ０遊技状態）において参照される内部抽籤テーブル（図９０参照）と、３ＢＢフラグ間状態（ＲＴ１遊技状態）において参照される内部抽籤テーブル（図９１（ａ）参照）と、ＢＢ遊技状態（３ＢＢ遊技状態）において参照される内部抽籤テーブル（図９１（ｂ）参照）と、が設けられている。

【１１４８】

図９０は、ＲＴ０遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。図９１（ａ）は、ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。図９１（ｂ）は、ＢＢ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【１１４９】
図９０及び図９１に示す複数の内部抽籤テーブルは、各遊技状態及び各投入枚数に対応してメインＲＯＭ１０２に記憶され、設定１～６ごとに分母を６５５３６とした各フラグの当籤確率を示している。例えば、図９０では、「Ｆ＿２１３ベルＡ」に抽籤値「４３０８」が規定されている。これにより、「Ｆ＿２１３ベルＡ」が内部当籤する確率は「４３０８／６５５３６」となっている。
【１１５０】
「Ｆ＿３ＢＢ」が内部当籤する場合としては、「Ｆ＿３ＢＢ」が単独で内部当籤する場合と、「Ｆ＿３ＢＢ」が他の内部当籤役と重複して内部当籤する場合と、が設けられている。図９０及び図９１では、「Ｆ＿３ＢＢ」が単独で内部当籤する場合を「Ｆ＿３ＢＢ」と表記し、「Ｆ＿３ＢＢ」が他の内部当籤役と重複して内部当籤する場合を「Ｆ＿３ＢＢ＋（他の内部当籤役）」と表記している。
【１１５１】
図９０に示すように、ＲＴ０遊技状態において、「Ｆ＿共通ベルＢ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿平行スイカ」、「Ｆ＿斜めスイカ」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」は、「Ｆ＿３ＢＢ」と重複して内部当籤することが可能となっている。また、「Ｆ＿共通ベルＢ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿平行スイカ」、「Ｆ＿斜めスイカ」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」が内部当籤した場合には、必ず、「Ｆ＿３ＢＢ」が内部当籤している。
【１１５２】
上述したように、ＲＴ１遊技状態では、「Ｆ＿３ＢＢ」が既に内部当籤している。従って、図９１（ａ）に示すように、ＲＴ１遊技状態においては、「Ｆ＿共通ベルＢ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿平行スイカ」、「Ｆ＿斜めスイカ」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」以外の内部当籤役についても、「Ｆ＿３ＢＢ」と重複して内部当籤することとされている。なお、ＲＴ１遊技状態では、「はずれ」のみが当籤することはないので、「はずれ」には抽籤値「０」が規定されている。
【１１５３】
なお、図９０及び図９１に示した各当籤役の抽籤値は、全設定で共通の値となっているが、一部又は全部の当籤役について設定差を設けても良い。
【１１５４】
＜内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係＞
図９２は、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。
【１１５５】
第１実施形態では、各内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様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した（図１５参照）。本実施形態では、内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係が図９２に示すように構成されている。
【１１５６】
図中、「１→２→３」は、左リール３Ｌに対する停止操作が第１停止操作として行われ、中リール３Ｃに対する停止操作が第２停止操作として行われ、右リール３Ｒに対する停止操作が第３停止操作として行われる場合（打順１）を示している。「１→３→２」は、左リール３Ｌに対する停止操作が第１停止操作として行われ、右リール３Ｒに対する停止操作が第２停止操作として行われ、中リール３Ｃに対する停止操作が第３停止操作として行われる場合（打順２）を示している。
【１１５７】
「２→１→３」は、中リール３Ｃに対する停止操作が第１停止操作として行われ、左リール３Ｌに対する停止操作が第２停止操作として行われ、右リール３Ｒに対する停止操作

が第３停止操作として行われる場合（打順３）を示している。「２→３→１」は、中リール３Ｃに対する停止操作が第１停止操作として行われ、右リール３Ｒに対する停止操作が第２停止操作として行われ、左リール３Ｌに対する停止操作が第３停止操作として行われる場合（打順４）を示している。

【１１５８】

「３→１→２」は、右リール３Ｒに対する停止操作が第１停止操作として行われ、左リール３Ｌに対する停止操作が第２停止操作として行われ、中リール３Ｃに対する停止操作が第３停止操作として行われる場合（打順５）を示している。「３→２→１」は、右リール３Ｒに対する停止操作が第１停止操作として行われ、中リール３Ｃに対する停止操作が第２停止操作として行われ、左リール３Ｌに対する停止操作が第３停止操作として行われる場合（打順６）を示している。

【１１５９】

具体的に、「Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定された場合には、打順１又は打順２により停止操作が行われると、「通常リプ」が有効ラインに沿って表示され、打順３～打順６のうちの何れかにより停止操作が行われると、目押し成功で「外しリプ」が有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で「通常リプ」が有効ラインに沿って表示される。同様に、「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合には、打順１又は打順２により停止操作が行われると、「通常リプ」が有効ラインに沿って表示され、打順３～打順６のうちの何れかにより停止操作が行われると、目押し成功で「外しリプ」が有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で「通常リプ」が有効ラインに沿って表示される。

【１１６０】

「通常リプ」は、「Ｃ＿中段リプＡ＿０１～０４」、「Ｃ＿下段リプＡ＿０１～０６」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１～０３」、「Ｃ＿上段リプＢ＿０１～０６」、「Ｃ＿上段リプＡ＿０１～０３」、及び、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１～０４」（図８３参照）の総称である。「外しリプ」は、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」及び「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」（図８３参照）の総称である。

【１１６１】

図８９に示すように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合と内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合とでは、有効ライン上に表示させることが許可される「外しリプ」の内容が異なっている。具体的に、上述したように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合には、「外しリプ」として、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」及び「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可される。これに対し、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合には、「外しリプ」として、「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可されるが、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることは許可されない。このことが疑似ＢＩＧ（図９３参照）の遊技性に関わっている。詳細については後述する。

【１１６２】

また、「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、及び、「Ｆ＿２１３ベルＤ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順３により停止操作が行われると、目押し成功で１５枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順３以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

【１１６３】

また、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿２３１ベルＤ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順４により停止操作が行われると、目押し成功で１５枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順４以外の打順により停止操作が行われると、

目押しにかかわらず１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

【１１６４】

また、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３１２ベルＤ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順５により停止操作が行われると、目押し成功で１５枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順５以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

【１１６５】

また、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３２１ベルＤ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順６により停止操作が行われると、目押し成功で１５枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順６以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず１枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

【１１６６】

このように、「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３２１ベルＤ」は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作の順序（押し順）に応じて、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーション（図柄の組合せ）が異なる内部当籤役（押し順ベル）となっている。押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、押し順が正解であり、且つ、目押しが成功であれば、１５枚のメダルが払い出されることになる。

【１１６７】

なお、「Ｆ＿平行スイカ」、「Ｆ＿斜めスイカ」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順１又は打順２により停止操作が行われた場合と、打順３～打順６のうちの何れかにより停止操作が行われた場合とで、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーションが異なっている。

【１１６８】

例えば、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順１又は打順２により停止操作が行われると、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って表示され、打順３～打順６のうちの何れかにより停止操作が行われると、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って表示される。「リーチ目一枚」は、図８３及び図８４に示す図柄組合せのうち「リーチ目」という単語を含むものの総称である。「リーチ目一枚」は、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ有効ラインに沿って表示され得る図柄組合せとなっている。

【１１６９】

また、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順１又は打順２により停止操作が行われると、「ＢＢ確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って表示され、打順３～打順６のうちの何れかにより停止操作が行われると、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って表示される。「ＢＢ確定リーチ一枚」は、図８３及び図８４に示す図柄組合せのうち「ＢＢ確定役」という単語を含むも

のの総称である。「ＢＢ確定リーチ一枚」は、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ有効ラインに沿って表示され得る図柄組合せとなっている。

【１１７０】

＜遊技性＞

図９３は、本発明の第４実施形態に係る非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。図９４は、本発明の第４実施形態に係る出玉状態の移行遷移を示す図である。図９５は、本発明の第４実施形態に係る出玉状態の移行条件をまとめた表である。

【１１７１】

第４実施形態に係るパチスロ機１では、主制御回路１００において、図８１に示す遊技状態とは別途、図９３に示す遊技状態（出玉状態）が管理されている。図９３に示すように、出玉状態は、非有利区間及び有利区間に大別される。

【１１７２】

第１実施形態で説明したように、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る遊技状態（ＡＴ状態）に制御可能な遊技期間である（図５参照）。有利区間としては、演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・ＡＴ状態）が設けられている。演出区間は、基本的には遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、ＡＴ状態と比較して遊技者にとって不利な遊技状態である点においては非有利区間と同様であるが、出玉状態の移行が行われる点において非有利区間と異なっている。増加区間は、ＡＴ状態（遊技者にとって有利な遊技状態）である。

【１１７３】

演出区間においては、通常ステージ、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、連荘準備、連荘チャレンジ、及び、昇格チャンスのうちの何れかの出玉状態に制御可能となっている。通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢを総称して、通常出玉状態と表記することとする。また、増加区間においては、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧのうちの何れかの出玉状態に制御可能となっている。各出玉状態の特徴については、以下で詳述する。

【１１７４】

図９４及び図９５に示すように、非有利区間において、有利区間移行抽籤（図９８のステップＳ４００１参照）に当籤し、有利区間移行時抽籤（図９８のステップＳ４００３参照）の結果、連荘準備に移行させることが決定されると、主制御回路１００は、非有利区間から連荘準備へと出玉状態を移行させる（移行条件（Ａ）参照）。また、非有利区間において、有利区間移行抽籤（図９８のステップＳ４００１参照）に当籤し、有利区間移行時抽籤（図９８のステップＳ４００３参照）の結果、連荘チャレンジに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、非有利区間から連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｂ）参照）。

【１１７５】

連荘準備において連荘準備転落抽籤（図１００のステップＳ４０３１参照）に当籤すると、主制御回路１００は、連荘準備から通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｃ）参照）。連荘準備において連荘チャレンジ移行抽籤（図１００のステップＳ４０２７参照）に当籤すると、主制御回路１００は、連荘準備から連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｄ）参照）。

【１１７６】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）の結果、チャンスステージＡに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、通常ステージからチャンスステージＡへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｅ）参照）。チャンスステージＡにおいて、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤（図１３４のステップＳ４３０３参照）により決定された回数の単位遊技が行われると、主制御回路１００は、チャンスステージＡか

ら通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｆ）参照）。

【１１７７】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）の結果、チャンスステージＢに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、通常ステージからチャンスステージＢへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｇ）参照）。チャンスステージＢにおいて、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤（図１３４のステップＳ４３０３参照）により決定された回数の単位遊技が行われると、主制御回路１００は、チャンスステージＢから通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｈ）参照）。

【１１７８】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、通常ステージから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｉ）参照）。また、チャンスステージＡにおいて、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、チャンスステージＡから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｉ）参照）。また、チャンスステージＢにおいて、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、チャンスステージＢから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｉ）参照）。

【１１７９】

また、通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）の結果、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、通常ステージから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｊ）参照）。また、チャンスステージＡにおいて、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）の結果、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、チャンスステージＡから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｊ）参照）。また、チャンスステージＢにおいて、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）の結果、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、前兆状態を経由して、チャンスステージＢから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｊ）参照）。

【１１８０】

昇格チャンスにおいて、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されると、主制御回路１００は、昇格チャンスから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｋ）参照）。昇格チャンスにおいて、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されずに、単位遊技が所定回数（４回）行われると、主制御回路１００は、昇格チャンスから疑似ＲＥＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｌ）参照）。

【１１８１】

疑似ＢＩＧにおいて、連荘チャレンジ抽籤（図１５３のステップＳ４４０８参照）に当籤すると、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに、主制御回路１００は、疑似ＢＩＧから連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｍ）参照）。疑似ＲＥＧにおいて、連荘チャレンジ抽籤（図１６１のステップＳ４４８３参照）に当籤すると、疑似ＲＥＧの終了条件が成立したときに、主制御回路１００は、疑似ＲＥＧから連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｍ）参照）。疑似ＢＩＧの終了条件及び疑似ＲＥＧの終了条件については、後に図９６を用いて説明する。

【１１８２】

疑似ＲＥＧにおいて、１Ｇ連抽籤（図１６１のステップＳ４４８４参照）に当籤すると

、疑似ＲＥＧの終了条件が成立したときに、主制御回路１００は、疑似ＲＥＧから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｎ）参照）。なお、疑似ＢＩＧにおいて、１Ｇ連抽籤（図１５２のステップＳ４３８４参照）に当籤すると、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに、主制御回路１００は、出玉状態を再度疑似ＢＩＧに制御する。

【１１８３】

連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図１６５のステップＳ４５２５参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤（図１６５のステップＳ４５２３参照）により決定された回数の単位遊技が行われたときに、主制御回路１００は、連荘チャレンジから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｏ）参照）。連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図１６５のステップＳ４５２５参照）の結果、疑似ＢＩＧに移行させることが決定されると、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤（図１６５のステップＳ４５２３参照）により決定された回数の単位遊技が行われたときに、主制御回路１００は、連荘チャレンジから疑似ＢＩＧへと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｐ）参照）。

【１１８４】

連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図１６５のステップＳ４５２８参照）の結果、非有利区間に移行させることが決定されると、主制御回路１００は、連荘チャレンジから非有利区間へと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｑ）参照）。連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図１６５のステップＳ４５２８参照）の結果、連荘準備に移行させることが決定されると、主制御回路１００は、連荘チャレンジから連荘準備へと出玉状態を移行させる（移行条件（Ｒ）参照）。

【１１８５】

以上では、各出玉状態の移行ルートとして代表的なものについて説明した。本実施形態では、出玉状態の移行条件として、上記移行条件（Ａ）～（Ｒ）以外の条件も設けられており、各移行条件が成立した場合に、一の出玉状態から他の出玉状態へと移行するようになっている。以下、より詳細に説明する。

【１１８６】

なお、演出区間は、遊技者にとって不利な状態（メダル等の遊技価値が減少する状態）とすることが可能であるが、遊技者に有利な停止操作の情報の一部（例えば、特定の打順役の正解打順や揃えるべきボーナス図柄組合せなど）を報知可能な状態としてもよい。

【１１８７】

＜ＡＴ状態（疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧ）＞

図９６（ａ）は、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて指示モニタに表示される数値を示す図である。図９６（ｂ）は、指示モニタに表示される数値に対応する内容を示す図である。

【１１８８】

第１実施形態で説明したように、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（ＡＴ状態）においては、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、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。第１実施形態と同様に、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）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（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。

【１１８９】

図９６（ａ）に示すように、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２１３ベルＡ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「１」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２１３ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「５」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２１３ベルＣ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「１」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２１３ベルＤ」が内部当籤役と

して決定された場合には、指示モニタに数値「５」が表示される。

【１１９０】

また、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２３１ベルＡ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「２」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２３１ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「６」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２３１ベルＣ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「２」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿２３１ベルＤ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「６」が表示される。

【１１９１】

また、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３１２ベルＡ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「３」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３１２ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「７」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３１２ベルＣ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「３」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３１２ベルＤ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「７」が表示される。

【１１９２】

また、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３２１ベルＡ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「４」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３２１ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「８」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３２１ベルＣ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「４」が表示される。疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿３２１ベルＤ」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「８」が表示される。

【１１９３】

図９６（ｂ）に示すように、指示モニタの数値「１」により、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行い、第３停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「２」により、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知される。

【１１９４】

指示モニタの数値「３」により、第１停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行い、第３停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「４」により、第１停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知される。

【１１９５】

指示モニタの数値「５」により、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第２停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行い、第３停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「６」により、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第２停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知される。

【１１９６】

指示モニタの数値「７」により、第１停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第２停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行

い、第３停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「８」により、第１停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第２停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知される。

【１１９７】

以上のように、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに「１」～「８」のうちの何れかの数値が表示される。指示モニタに「１」～「８」のうちの何れかの数値が表示されること（押し順ベルを入賞させるための停止操作の情報が報知されること）を「ベルナビ」とも呼ぶ。遊技者は、報知（ベルナビ）に従った停止操作を行うことで、１５枚のメダルを獲得することができる（図９２参照）。これにより、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧは、遊技者にとって有利な遊技状態（ＡＴ状態）となっている。また、以下で説明するように、疑似ＢＩＧは、疑似ＲＥＧと比較してベルナビが行われる回数が多く、疑似ＲＥＧよりも有利な遊技状態となっている。

【１１９８】

ここで、疑似ＢＩＧとしては、第１疑似ＢＩＧ及び第２疑似ＢＩＧが設けられている。疑似ＢＩＧが開始するときには、第１疑似ＢＩＧに制御される。第１疑似ＢＩＧにおいて、「Ｃ＿中段リプＡ＿０１～０４」、「Ｃ＿下段リプＡ＿０１～０６」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１～０３」、「Ｃ＿上段リプＢ＿０１～０６」、「Ｃ＿上段リプＡ＿０１～０３」、及び、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１～０４」のうちの何れか（通常リプ）が有効ラインに沿って表示されると、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行する。

【１１９９】

１回の疑似ＢＩＧにおいて第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な回数には上限が設けられており、当該上限回数は３回となっている。第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行回数（通常リプの入賞回数）が２回以下である場合、第２疑似ＢＩＧにおいて所定回数（９回）のベルナビが行われると、第２疑似ＢＩＧから第１疑似ＢＩＧへと移行する。一方、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行回数（通常リプの入賞回数）が３回である場合、第２疑似ＢＩＧにおいて所定回数（９回）のベルナビが行われると、第２疑似ＢＩＧから第１疑似ＢＩＧに移行することなく、疑似ＢＩＧが終了する。

【１２００】

また、第１疑似ＢＩＧにおいて所定回数（３０回）のベルナビが行われると、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行回数（通常リプの入賞回数）にかかわらず、疑似ＢＩＧが終了する。また、疑似ＲＥＧにおいて所定回数（５回）のベルナビが行われると、疑似ＲＥＧが終了する。

【１２０１】

第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数は、第１ベルナビ回数カウンタにより管理され、第２疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数及び疑似ＲＥＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数は、第２ベルナビ回数カウンタにより管理される。また、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な残り回数は、通常リプ残り入賞回数カウンタにより管理される。

【１２０２】

疑似ＢＩＧが開始するとき、第１ベルナビ回数カウンタに「３０」がセットされ、通常リプ残り入賞回数カウンタに「３」がセットされる。第１ベルナビ回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと１回移行する（第１疑似ＢＩＧにおいて通常リプが入賞する）ごとに１減算される。

【１２０３】

第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行するとき、第２ベルナビ回数カウンタに「９」がセットされる。第２ベルナビ回数カウンタの値は、第２疑似ＢＩＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。また、疑似ＲＥＧが開始するとき、第２ベルナビ

回数カウンタに「５」がセットされる。第２ベルナビ回数カウンタの値は、疑似ＲＥＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。

【１２０４】

以上より、疑似ＢＩＧの終了条件は、下記（ｉ）及び（ｉｉ）のうちの何れかが成立することであり、疑似ＲＥＧの終了条件は、下記（ｉｉｉ）が成立することである。

【１２０５】

（ｉ）第１ベルナビ回数カウンタの値が０であること

（ｉｉ）通常リプ残り入賞回数カウンタの値が０であり、且つ、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であること

（ｉｉｉ）第２ベルナビ回数カウンタの値が０であること

従って、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第１ベルナビ回数カウンタの値）が多く残っている状況において、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な回数が上限に達すると、第１疑似ＢＩＧにおけるベルナビの恩恵を最大限享受することができないまま、疑似ＢＩＧが終了してしまうことになる。疑似ＢＩＧにおけるメダルの払出枚数を最大化するためには、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第１ベルナビ回数カウンタの値）がなるべく少なくなってから、最終（３回目）の第２疑似ＢＩＧへと移行させる必要がある。このような観点から、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第１ベルナビ回数カウンタの値）が多く残っており、且つ、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な残り回数（通常リプ残り入賞回数カウンタの値）が１回である状況においては、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行（通常リプの入賞）を回避することが望ましい。

【１２０６】

この点、本実施形態では、第１疑似ＢＩＧにおいて、「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であっても、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」及び「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」のうちの何れか（外しリプ）が有効ラインに沿って表示された場合には、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行することはなく、通常リプ残り入賞回数カウンタの値は減算されない。すなわち、外しリプを入賞させることによって、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行（通常リプの入賞）を回避することが可能である。

【１２０７】

図９６（ａ）に示すように、疑似ＢＩＧにおいて、「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は、指示モニタに数値「９」又は「１０」が表示される。具体的に、疑似ＢＩＧにおいて「Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が２以上である場合、又は、第１ベルナビ回数カウンタの値が６以下である場合には、指示モニタに数値「９」が表示される。同様に、疑似ＢＩＧにおいて「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が２以上である場合、又は、第１ベルナビ回数カウンタの値が６以下である場合には、指示モニタに数値「９」が表示される。

【１２０８】

これに対し、疑似ＢＩＧにおいて「Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が１であり、且つ、第１ベルナビ回数カウンタの値が７以上である場合には、指示モニタに数値「１０」が表示される。同様に、疑似ＢＩＧにおいて「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が１であり、且つ、第１ベルナビ回数カウンタの値が７以上である場合には、指示モニタに数値「１０」が表示される。

【１２０９】

図９６（ｂ）に示すように、指示モニタの数値「９」により、通常リプを入賞させるための停止操作を行うことが報知され、指示モニタの数値「１０」により、外しリプを入賞させるための停止操作を行うことが報知される。通常リプ残り入賞回数カウンタの値が１であり、且つ、第１ベルナビ回数カウンタの値が７以上である場合において、「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とき、遊技者は、報知に従って、外しリプを入賞させるための停止操作を行うことで、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへの移行（通常リプの入賞）を回避することができる。これにより、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第１ベルナビ回数カウンタの値）が多く（７回以上）残っている状態で疑似ＢＩＧが終了してしまうことを防止することが可能であり、第１疑似ＢＩＧにおけるベルナビの恩恵を享受しながら、疑似ＢＩＧを継続することができる。

【１２１０】

なお、上述したように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合には、「外しリプ」として「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可され、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合には、「外しリプ」として、「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」に加えて、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可される（図８９参照）。

【１２１１】

「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させるためには、左リール３Ｌに対する停止操作が、図柄位置「６」の図柄（「バー」）が中段領域に表示されているタイミングで行われる（図柄位置「６」の「バー」がビタ押しされる）必要がある。内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合、及び、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合の何れの場合においても、「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可されているため、「バー」のビタ押しに成功することにより、「Ｃ＿外しリプＡ＿０１～０２」を入賞させる（通常リプの入賞を回避する）ことができる。

【１２１２】

これに対し、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させるためには、左リール３Ｌに対する停止操作が、図柄位置「１３」～「１５」の何れかの図柄（何れも「ブイ」）が中段領域に表示されているタイミングで行われる（図柄位置「１３」～「１５」の「ブイ」が目押しされる）必要がある。内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合には、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可されているため、「ブイ」の目押しに成功することにより、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を入賞させる（通常リプの入賞を回避する）ことができる。一方、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合には、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を有効ライン上に表示させることが許可されていないため、「ブイ」の目押しを行っても、「Ｃ＿外しリプＢ＿０１～０２」を入賞させることはできず、この場合には、通常リプが入賞することになる。

【１２１３】

指示モニタに数値「１０」が表示された場合、遊技者は、「Ｆ＿リプレイＡ」及び「Ｆ＿リプレイＢ」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを認識することができる。しかし、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」である場合と、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」である場合とで、指示モニタに表示される数値は同じ（「１０」）であり、メイン演出表示部２１において行われる演出の内容も同じ（例えば、「外しチャレンジ」といった文字画像の表示）となっている。そのため、遊技者は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」と「Ｆ＿リプレイＢ」とのうちの何れであるのかを認識することができない。

【１２１４】

「バー」のビタ押しに成功することさえできれば、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」と「Ｆ＿リプレイＢ」とのうちの何れであっても、外しリプを入賞させることができるため、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」と「Ｆ＿リプレイＢ」とのうちの何れであるのかは、問題とならない。しかし、一般的に、ビタ押しには、高度な技術が求められ、成功させることは難しい。

【１２１５】

「ブイ」の目押しに成功するための停止操作のタイミング（狙うべき図柄の範囲）は、「バー」のビタ押しに成功するための停止操作のタイミング（狙うべき図柄の範囲）よりも幅広くなっているため、「ブイ」の目押しは、「バー」のビタ押しよりも簡単と言える

。しかし、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」と「Ｆ＿リプレイＢ」とのうちの何れであるのかを認識することができない状況で、「ブイ」の目押しを行ったとき、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＢ」であれば外しリプを入賞させることができるが、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」であれば外しリプを入賞させることはできない。

【１２１６】

「Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定される確率と「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定される確率との割合は、約１：３である（図９０及び図９１参照）。従って、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」と「Ｆ＿リプレイＢ」とのうちの何れであるのかを認識することができない状況で「ブイ」の目押しを行ったとき、（正確な目押しが行われることを前提とすれば）外しリプを入賞させることができる確率は約７５％である。これに対し、「バー」のビタ押しを行ったときには、（正確なビタ押しが行われることを前提とすれば）外しリプを入賞させることができる確率は１００％である。以上より、遊技者は、難易度が高いが成功すれば確実に外しリプを入賞させることが可能な「バー」のビタ押しと、難易度が低いが正確な操作を行っても外しリプを入賞させることができない可能性のある「ブイ」の目押しと、のうちの何れかを選択しながら、第１疑似ＢＩＧにおける遊技を行うことになる。

【１２１７】

なお、図９６（ａ）及び（ｂ）に示すように、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、「Ｆ＿共通ベルＡ」及び「Ｆ＿共通ベルＢ」（図中、まとめて「Ｆ＿共通ベル」と表記）、「Ｆ＿平行スイカ」、並びに、「Ｆ＿斜めスイカ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「１１」が表示される。指示モニタの数値「１１」により、第１停止操作として左リール３Ｌ以外（中リール３Ｃ又は右リール３Ｒ）に対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの構成は、適宜設計することが可能であり、例えば、指示モニタの数値「１」～「８」は、３ＢＢフラグ間状態においてのみ表示し、指示モニタの数値「９」～「１１」は、３ＢＢフラグ間状態であるか否かにかかわらず表示することとしてもよい。

【１２１８】

＜内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係＞

図９７は、内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係を示す図である。

【１２１９】

第１実施形態で説明したように、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。

【１２２０】

図９７には、内部当籤役とサブフラグとの対応関係が示されている。具体的に、内部当籤役「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、「Ｆ＿３２１ベルＤ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿共通１枚役」、及び、「Ｆ＿共通１５枚役」に対しては、サブフラグ番号「０」（「はずれ」）が設定されている。

【１２２１】

内部当籤役「Ｆ＿リプレイＡ」及び「Ｆ＿リプレイＢ」に対しては、サブフラグ番号「１」（「リプレイ」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿共通ベルＡ」及び「Ｆ＿共通ベルＢ」に対しては、サブフラグ番号「２」（「共通ベル」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿平行スイカ」に対しては、サブフラグ番号「３」（「平行スイカ」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿斜めスイカ」に対しては、サブフラグ番号「４」（「斜めスイカ」）が設定されている。

【１２２２】
内部当籤役「Ｆ＿チェリー」に対しては、サブフラグ番号「５」（「チェリー」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」に対しては、サブフラグ番号「６」（「リーチ目役」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」に対しては、サブフラグ番号「７」（「ＢＢ確定役Ａ」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」に対しては、サブフラグ番号「８」（「ＢＢ確定役Ｂ」）が設定されている。内部当籤役「Ｆ＿１枚役Ａ」に対しては、サブフラグ番号「９」（「１枚役」）が設定されている。内部当籤役「はずれ」に対しては、サブフラグ番号「１０」（「はずれ（単独ＢＢ）」）が設定されている。
【１２２３】
これにより、内部当籤役が「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、「Ｆ＿３２１ベルＤ」、「Ｆ＿１枚役Ｂ」、「Ｆ＿共通１枚役」、及び、「Ｆ＿共通１５枚役」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「はずれ」が決定される。
【１２２４】
内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」及び「Ｆ＿リプレイＢ」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「リプレイ」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿共通ベルＡ」及び「Ｆ＿共通ベルＢ」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「共通ベル」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿平行スイカ」である場合には、サブフラグ「平行スイカ」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿斜めスイカ」である場合には、サブフラグ「斜めスイカ」が決定される。
【１２２５】
内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」である場合には、サブフラグ「チェリー」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「リーチ目役」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」である場合には、サブフラグ「ＢＢ確定役Ａ」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」である場合には、サブフラグ「ＢＢ確定役Ｂ」が決定される。内部当籤役が「Ｆ＿１枚役Ａ」である場合には、サブフラグ「１枚役」が決定される。内部当籤役が「はずれ」である場合には、サブフラグ「はずれ（単独ＢＢ）」が決定される。
【１２２６】
以上のサブフラグは、主制御回路１００において、第１実施形態で説明したサブフラグ等設定処理（図２６のステップＳ７３参照）で決定される。そして、決定されたサブフラグを示す情報は、基本的に、スタートコマンドデータ（図２３のステップＳ７参照）に含まれることで、副制御回路２００へと送信される。これにより、副制御回路２００では、決定されたサブフラグを認識することが可能であり、当該サブフラグに応じた演出を行うことができる。
【１２２７】
ただし、本実施形態では、非ＡＴ状態であり、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されない場合において、内部当籤役が「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３２１ベルＤ」のうちの何れか（押し順ベル）である場合には、サブフラグを示す情報が副制御回路２００に送信されないようになっている。
【１２２８】

これらの押し順ベルは、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行った場合には押し順が不正解であり、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る偏りベルを構成している。このような偏りベルが内部当籤役として決定された場合に、サブフラグを示す情報が副制御回路２００に送信されないようにすることで、非ＡＴ状態において偏りベルを入賞させることを狙った停止操作（変則押し）が行われてしまうことを防止することができる。もっとも、偏りベルが内部当籤役として決定された場合においても、サブフラグを示す情報が副制御回路２００に送信されるように構成してもよい。

【１２２９】

なお、偏りベルの構成は、特に限定されず、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る内部当籤役がそもそも設けられていなくてもよいし（図９０及び図９１参照）、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る内部当籤役を設けつつ、当該内部当籤役が決定される確率が、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る内部当籤役が決定される確率よりも低くなるように構成されていてもよい。

【１２３０】

また、図９７には、内部当籤役と出玉フラグとの対応関係が示されている。内部当籤役と出玉フラグとの対応関係としては、６種類（出玉フラググループ１、出玉フラググループ２、出玉フラググループ３、出玉フラググループ４、出玉フラググループ５、及び、出玉フラググループ６）設けられている。遊技の状況に応じて、これらの出玉フラググループのうちの一の出玉フラググループにおける出玉フラグが決定される。

【１２３１】

具体的に、内部当籤役が「はずれ」である場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「リーチ目ＢＢ」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「リーチ目ＢＢ」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「リーチ目ＢＢ」が決定される。

【１２３２】

内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」及び「Ｆ＿リプレイＢ」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「リプベル」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３３】

内部当籤役が「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３２１ベルＤ」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３４】

内部当籤役が「Ｆ＿共通ベルＡ」及び「Ｆ＿共通ベルＢ」のうちの何れかである場合に

は、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「リプベル」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３５】

内部当籤役が「Ｆ＿平行スイカ」である場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「平行スイカ」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３６】

内部当籤役が「Ｆ＿斜めスイカ」である場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３７】

内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」である場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「チェリー」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【１２３８】

内部当籤役が「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「リーチ目」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「リーチ目」が決定される。

【１２３９】

内部当籤役が「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「リーチ目ＢＢ」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「リーチ目ＢＢ」が決定される。

【１２４０】

内部当籤役が「Ｆ＿１枚役Ａ」及び「Ｆ＿１枚役Ｂ」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「１枚役」が決定される。

【１２４１】
内部当籤役が「Ｆ＿共通１枚役」及び「Ｆ＿共通１５枚役」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ１における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ３における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ４における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ５における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグとして「その他」が決定される。
【１２４２】
以上のようにして決定された出玉フラグは、以下で説明する各種抽籤において用いられることになる。
【１２４３】
＜非有利区間用遊技開始時処理＞
図９８は、主制御回路において行われる非有利区間用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図９９（ａ）は、有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。図９９（ｂ）は、有利区間移行時抽籤テーブルを示す図である。
【１２４４】
図９８に示す非有利区間用遊技開始時処理は、現在の遊技区間が非有利区間（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＹＥＳ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の遊技区間が非有利区間であることを認識することができる。
【１２４５】
非有利区間用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤処理を実行する（ステップＳ４００１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤テーブル（図９９（ａ）参照）を参照して、出玉フラググループ１における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、有利区間移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。
【１２４６】
図９９（ａ）に示す有利区間移行抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ１における出玉フラグ（「除外役」及び「移行役」）ごとに、有利区間移行抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。有利区間移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、出玉フラググループ１における出玉フラグが「除外役」である場合には、０／２５６の確率で有利区間移行抽籤に当籤し、出玉フラググループ１における出玉フラグが「移行役」である場合には、２５６／２５６の確率で有利区間移行抽籤に当籤する。
【１２４７】
ステップＳ４００１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ４００２）。有利区間移行抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１２４８】
一方、有利区間移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行時抽籤処理を実行する（ステップＳ４００３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行時抽籤テーブル（図９９（ｂ）参照）を参照して、出玉フラググループ２における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、有利区間移行時抽籤の結果として、「連荘準備」、「連荘チャレンジ」、及び、「確定連荘チャレンジ」のうちの何れかを決定する。
【１２４９】

図９９（ｂ）に示す有利区間移行時抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ２における出玉フラグ（「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目ＢＢ」）ごとに、有利区間移行時抽籤の結果（「連荘準備」、「連荘チャレンジ」、及び、「確定連荘チャレンジ」）に対応する抽籤値が規定されている。有利区間移行時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１２５０】

例えば、出玉フラググループ２における出玉フラグが「その他」である場合には、有利区間移行時抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「連荘準備」が決定され、出玉フラググループ２における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、有利区間移行時抽籤の結果として、１２８／２５６の確率で「連荘チャレンジ」が決定され、１２８／２５６の確率で「確定連荘チャレンジ」が決定される。

【１２５１】

有利区間移行時抽籤の結果として「連荘準備」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行フラグをオンにセットする。連荘準備移行フラグは、連荘準備を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘準備に移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ａ）参照）。

【１２５２】

また、有利区間移行時抽籤の結果として「連荘チャレンジ」又は「確定連荘チャレンジ」が決定された（連荘チャレンジに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする。連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｂ）参照）。また、有利区間移行時抽籤の結果として「確定連荘チャレンジ」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、確定連荘チャレンジフラグをオンにセットする。確定連荘チャレンジフラグは、連荘チャレンジにおいて参照され、連荘チャレンジが有利に制御される。

【１２５３】

ステップＳ４００３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１２５４】

なお、本実施例では、出玉フラググループ１における出玉フラグが「移行役」である場合（移行役成立時）の有利区間移行抽籤は、必ず当籤となるものであるが、非当籤の係数を１以上として、必ずしも当籤しないものとしてもよい。また、非有利区間において移行役の成立を示唆する演出や、除外役の成立を示唆する演出などを発生可能として、有利区間への移行が行われるかどうかの期待感を高める仕様としてもよいし、連荘チャレンジ又は確定連荘チャレンジなど有利度合いの高い状態への移行期待度が高い当籤役（例えば、図９９（ｂ）に示す「その他」以外の出玉フラグ（弱レア役・斜めスイカ・リーチ目・リーチ目ＢＢ）に対応する当籤役など）の成立を示唆ないし報知する演出を発生可能としてもよい。

【１２５５】

＜連荘準備用遊技開始時処理＞

図１００は、主制御回路において行われる連荘準備用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１０１（ａ）は、連荘準備モード抽籤テーブル（１）を示す図である。図１０１（ｂ）は、連荘準備モード抽籤テーブル（２）を示す図である。図１０２は、連荘チャレンジ移行抽籤テーブルを示す図である。図１０３（ａ）は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルを示す図である。図１０３（ｂ）は、連荘準備転落抽籤テーブルを示す

図である。

【１２５６】

図１００に示す連荘準備用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が連荘準備（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１２５７】

連荘準備用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４０２１）。上述したように、連荘準備へは、連荘準備移行フラグ（図９８のステップＳ４００３参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。連荘準備に移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより連荘準備に移行させた後、続けて、図１００に示す連荘準備用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４０２１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において連荘準備に移行した場合（今回の単位遊技が連荘準備の１ゲーム目である場合）に、連荘準備開始時であると判断する。

【１２５８】

連荘準備開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が３ＢＢフラグ間状態（図８１参照）であるか否かを判断する（ステップＳ４０２２）。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の持越役格納領域（図１８参照）を参照することにより、現在の遊技状態が３ＢＢフラグ間状態であることを認識することができる。

【１２５９】

現在の遊技状態が３ＢＢフラグ間状態であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備保障遊技数カウンタに「５」をセットする（ステップＳ４０２３）。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、連荘準備に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、０よりも大きい場合に、連荘準備において単位遊技が１回行われるごとに１減算される。図示しないが、当該減算は、図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

【１２６０】

次に、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備モード抽籤処理（１）を実行する（ステップＳ４０２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備モード抽籤テーブル（１）（図１０１（ａ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備モード抽籤（１）の結果（連荘準備モード）として、「モード１」及び「モード２」のうちの何れかを決定する。

【１２６１】

図１０１（ａ）に示す連荘準備モード抽籤テーブル（１）においては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、連荘準備モード抽籤（１）の結果（「モード１」及び「モード２」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備モード抽籤（１）の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、連荘準備モード抽籤（１）の結果（連荘準備モード）として、２５６／２５６の確率で「モード２」が決定される。

【１２６２】

ステップＳ４０２２において現在の遊技状態が３ＢＢフラグ間状態ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備保障遊技数カウンタに「０」をセットする（ステップＳ４０２５）。次に、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備モード抽籤処理（２）を実行

する（ステップＳ４０２６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備モード抽籤テーブル（２）（図１０１（ｂ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備モード抽籤（２）の結果（連荘準備モード）として、「モード１」及び「モード２」のうちの何れかを決定する。

【１２６３】

図１０１（ｂ）に示す連荘準備モード抽籤テーブル（２）においては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、連荘準備モード抽籤（２）の結果（「モード１」及び「モード２」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備モード抽籤（２）の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、連荘準備モード抽籤（２）の結果（連荘準備モード）として、２５６／２５６の確率で「モード１」が決定される。

【１２６４】

ステップＳ４０２１において連荘準備開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４０２４若しくはステップＳ４０２６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行抽籤処理を実行する（ステップＳ４０２７）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行抽籤テーブル（図１０２参照）を参照して、出玉フラググループ３における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１２６５】

図１０２に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルは、出玉フラググループ３における出玉フラグ（「その他」、「リプベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目ｏｒリーチ目ＢＢ」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ３における出玉フラグが「その他」である場合には、図１０２（ａ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リプベル」である場合には、図１０２（ｂ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図１０２（ｃ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図１０２（ｄ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１０２（ｅ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照される。

【１２６６】

各連荘チャレンジ移行抽籤テーブルにおいては、連荘準備モード（「モード１」及び「モード２」）ごとに、連荘チャレンジ移行抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１２６７】

例えば、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リプベル」であり、連荘準備モード抽籤処理（１）（ステップＳ４０２４参照）又は連荘準備モード抽籤処理（２）（ステップＳ４０２６参照）で決定された連荘準備モードが「モード２」である場合には、３２／２５６の確率で連荘チャレンジ移行抽籤に当籤する。また、連荘準備モード抽籤処理（１）（ステップＳ４０２４参照）又は連荘準備モード抽籤処理（２）（ステップＳ４０２６参照）で決定された連荘準備モードが「モード１」である場合には、出玉フラググループ３における出玉フラグにかかわらず、連荘チャレンジ移行抽籤に当籤しない。

【１２６８】

連荘チャレンジ移行抽籤に当籤した（連荘チャレンジに当籤した）場合、メインＣＰＵ

１０１は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｄ）参照）。後述するように、連荘チャレンジは、相対的に高い確率で疑似ＢＩＧ乃至昇格チャンスに移行することが可能な出玉状態であり、連荘準備は、このような連荘チャレンジに移行することが可能な出玉状態となっている。

【１２６９】

ステップＳ４０２７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ４０２８）。連荘チャレンジ移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤処理を実行する（ステップＳ４０２９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブル（図１０３（ａ）参照）を参照して、出玉フラググループ３における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ移行時確定抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１２７０】

図１０３（ａ）に示す連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ３における出玉フラグ（「その他」、「リプベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目ｏｒリーチ目ＢＢ」）ごとに、連荘チャレンジ移行時確定抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ移行時確定抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１２７１】

例えば、出玉フラググループ３における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、１２８／２５６の確率で連荘チャレンジ移行時確定抽籤に当籤し、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」である場合には、連荘チャレンジ移行時確定抽籤に必ず非当籤となる。連荘チャレンジ移行時確定抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、確定連荘チャレンジフラグをオンにセットする。上述したように、確定連荘チャレンジフラグは、連荘チャレンジにおいて参照され、連荘チャレンジが有利に制御される。なお、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ（図１７１参照）の値が所定値（例えば、３）以上である場合には、連荘チャレンジ移行時確定抽籤に必ず当籤させることとしてもよい。

【１２７２】

ステップＳ４０２８において連荘チャレンジ移行抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップＳ４０２９の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備保障遊技数カウンタ（ステップＳ４０２３及びステップＳ４０２５参照）の値が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ４０３０）。連荘準備保障遊技数カウンタの値が「０」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備転落抽籤処理を実行する（ステップＳ４０３１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備転落抽籤テーブル（図１０３（ｂ）参照）を参照して、出玉フラググループ４における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備転落抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１２７３】

図１０３（ｂ）に示す連荘準備転落抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ４における出玉フラグ（「その他」及び「非転落役」）ごとに、連荘準備転落抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備転落抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、出玉

フラググループ４における出玉フラグが「その他」である場合には、１９２／２５６の確率で連荘準備転落抽籤に当籤し、出玉フラググループ４における出玉フラグが「非転落役」である場合には、連荘準備転落抽籤に必ず非当籤となる。

【１２７４】

連荘準備転落抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ移行フラグをオンにセットする。通常ステージ移行フラグは、通常ステージを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、通常ステージに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｃ）参照）。

【１２７５】

ステップＳ４０３０において連荘準備保障遊技数カウンタの値が「０」ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４０３１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１２７６】

＜通常ステージ用遊技開始時処理＞

図１０４は、主制御回路において行われる通常ステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【１２７７】

図１０４に示す通常ステージ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が通常ステージ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１２７８】

通常ステージ用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４０４１）。上述したように、通常ステージへは、通常ステージ移行フラグ（図１００のステップＳ４０３１参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。通常ステージに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより通常ステージに移行させた後、続けて、図１０４に示す通常ステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４０４１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において通常ステージに移行した場合（今回の単位遊技が通常ステージの１ゲーム目である場合）に、通常ステージ開始時であると判断する。

【１２７９】

通常ステージ開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ開始時処理を実行する（ステップＳ４０４２）。通常ステージ開始時処理については、後に図１０５を用いて説明する。

【１２８０】

ステップＳ４０４１において通常ステージ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４０４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常出玉状態共通処理を実行する（ステップＳ４０４３）。通常出玉状態共通処理については、後に図１１３を用いて説明する。

【１２８１】

ステップＳ４０４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ専用処理を実行する（ステップＳ４０４４）。通常ステージ専用処理については、後に図１０８を用いて説明する。

【１２８２】

ステップＳ４０４４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１２８３】

＜通常ステージ開始時処理＞

図１０５は、主制御回路において行われる通常ステージ開始時処理を示すフローチャートである。図１０６（ａ）は、通常移行時モード抽籤テーブルを示す図である。図１０６（ｂ）は、通常移行時天井抽籤テーブルを示す図である。図１０７は、ポイントモード抽籤テーブルを示す図である。

【１２８４】

図１０５に示す通常ステージ開始時処理は、主制御回路１００において図１０４（通常ステージ用遊技開始時処理）のステップＳ４０４２で行われる処理である。

【１２８５】

通常ステージ開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、通常移行時モード抽籤処理を実行する（ステップＳ４０６１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常移行時モード抽籤テーブル（図１０６（ａ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常移行時モード抽籤の結果（通常モード）として、「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」のうちの何れかを決定する。

【１２８６】

図１０６（ａ）に示す通常移行時モード抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、通常移行時モード抽籤の結果（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）に対応する抽籤値が規定されている。通常移行時モード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１２８７】

例えば、設定値が設定１である場合には、通常移行時モード抽籤の結果（通常モード）として、９８／２５６の確率で「モード１」が決定され、９８／２５６の確率で「モード２」が決定され、２４／２５６の確率で「モード３」が決定され、１２／２５６の確率で「モード４」が決定され、１２／２５６の確率で「モード５」が決定され、１／２５６の確率で「モード６」が決定され、３／２５６の確率で「モード７」が決定され、８／２５６の確率で「モード８」が決定される。

【１２８８】

ステップＳ４０６１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常移行時天井抽籤処理を実行する（ステップＳ４０６２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常移行時天井抽籤テーブル（図１０６（ｂ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常移行時天井抽籤の結果（天井ゲーム数）として、「１」、「５１」、「１０１」、「１５１」、「２０１」、「２５１」、「３０１」、「３５１」、「４０１」、「４５１」、「５０１」、「５５１」、「６０１」、「６５１」、「７０１」、「８０１」、及び、「９０１」のうちの何れかを決定する。

【１２８９】

図１０６（ｂ）に示す通常移行時天井抽籤テーブルにおいては、通常モード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）ごとに、通常移行時モード抽籤の結果（「１」、「５１」、「１０１」、「１５１」、「２０１」、「２５１」、「３０１」、「３５１」、「４０１」、「４５１」、「５０１」、「５５１」、「６０１」、「６５１」、「７０１」、「８０１」、及び、「９０１」）に対応する抽籤値が規定されている。通常移行時天井抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１２９０】
　例えば、通常移行時モード抽籤処理（ステップＳ４０６１参照）で決定された通常モードが「モード１」である場合には、通常移行時天井抽籤の結果（天井ゲーム数）として、１６／２５６の確率で「２０１」が決定され、１６／２５６の確率で「３０１」が決定され、４８／２５６の確率で「４０１」が決定され、１６／２５６の確率で「５０１」が決定され、４８／２５６の確率で「６０１」が決定され、１６／２５６の確率で「７０１」が決定され、４０／２５６の確率で「８０１」が決定され、５６／２５６の確率で「９０１」が決定される。
【１２９１】
　ステップＳ４０６２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤処理を実行する（ステップＳ４０６３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤テーブル（図１０７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果（ポイントモード）として、「ポイントモード１」、「ポイントモード２」、及び、「ポイントモード３」のうちの何れかを決定する。
【１２９２】
　図１０７に示すポイントモード抽籤テーブルは、ポイント到達回数カウンタの値（「０～２」、「３～５」、「６～８」、及び、「９以上」）のそれぞれに対して設けられている。ポイント到達回数カウンタの値は、通常ポイント（図１２１参照）の値が所定値（１００）に到達した回数を示す。ポイント到達回数カウンタの値が「０」～「２」の何れかである場合には、図１０７（ａ）に示すポイントモード抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「３」～「５」の何れかである場合には、図１０７（ｂ）に示すポイントモード抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「６」～「８」の何れかである場合には、図１０７（ｃ）に示すポイントモード抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「９」以上である場合には、図１０７（ｄ）に示すポイントモード抽籤テーブルが参照される。
【１２９３】
　各ポイントモード抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、ポイントモード抽籤の結果（「ポイントモード１」、「ポイントモード２」、及び、「ポイントモード３」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイントモード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１２９４】
　例えば、ポイント到達回数カウンタの値が「０」～「２」の何れかであり、設定値が設定６である場合には、２５３／２５６の確率で「ポイントモード１」が決定され、２／２５６の確率で「ポイントモード２」が決定され、１／２５６の確率で「ポイントモード３」が決定される。なお、今回のポイントモード抽籤で決定されたポイントモードの値（１～３の何れか）が既に決定されているポイントモードの値よりも小さな値である場合、今回のポイントモード抽籤で決定されたポイントモードの値は破棄される。
【１２９５】
＜通常ステージ専用処理＞
　図１０８は、主制御回路において行われる通常ステージ専用処理を示すフローチャートである。図１０９は、通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルを示す図である。図１１０～図１１２は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。
【１２９６】
　図１０８に示す通常ステージ専用処理は、主制御回路１００において図１０４（通常ステージ用遊技開始時処理）のステップＳ４０４４で行われる処理である。
【１２９７】
　通常ステージ専用処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中フリーズ抽籤処理を実行する（ステップＳ４０８１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１

は、通常ステージ中フリーズ抽籤テーブル（図１０９参照）を参照して、出玉フラググループ６における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」のうちの何れかを決定する。

【１２９８】

図１０９に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルは、出玉フラググループ６における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目ＢＢ」、及び、「１枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、図１０９（ａ）に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１０９（ｂ）に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１０９（ｃ）に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、図１０９（ｄ）に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照される。

【１２９９】

各通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」）に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中フリーズ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１３００】

例えば、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」であり、設定値が設定１である場合には、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、２５４／２５６の確率で「非当籤」が決定され、２／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定される。また、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、２５５／２５６の確率で「非当籤」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。

【１３０１】

通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。また、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する。

【１３０２】

また、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定された（昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した）場合、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技が終了するときにフリーズが発生する。第１実施形態で説明したように、フリーズは、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）演出である。メインＣＰＵ１０１は、当該単位遊技における遊技終了時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ１６参照）で、フリーズの実行を制御する。これにより、当該単位遊技における第３停止操作が行われた後、所定期間に亘って遊技操作が無効となる。その後、次の単位遊技を開始させるためのスタートレバー７操作を契機として、昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに移行することになる。

【１３０３】

なお、当該フリーズの実行中は、フリーズに対応する演出として、画像、音声、ランプなどにより昇格チャンス又は疑似ＢＩＧの当籤を示唆ないし報知する演出が行われる。また、当該フリーズが行われる状況においてはメインリール（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）にてリーチ目（疑似ボーナス等の当たりを示唆する出目）が停止していることが多いため、リールバックライト（例えば、メイン表示窓４の枠内に停止表示された９個の図柄を１個ずつ個別に照射することができるように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおけるリール本体の内側に配置されたリール照明用ＬＥＤ）の点灯・点滅・消灯などによる演出を行ってリーチ目に着目させるものとしてもよい。後述するように、本実施形態では、「リーチ目一枚」及び「ＢＢ確定リーチ一枚」（図９２参照）がリーチ目の役割を果たしている。このようなリーチ目は、フリーズが行われる状況において、所定の押し順（例えば、左第１停止）で停止操作が行われた場合に必ず停止させることとしてもよいし、停止操作のタイミングによっては停止されないことがあってもよい。

【１３０４】

また、前兆状態中の一の単位遊技において、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定された（昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数カウンタの値（ステップＳ４０８４参照）をクリアする。これにより、前兆状態は終了する。なお、ステップＳ４０８１の処理が実行される時点で、既に昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中フリーズ抽籤を行わず、ステップＳ４０８２に処理を移す。

【１３０５】

ステップＳ４０８１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理を実行する（ステップＳ４０８２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図１１０～図１１２参照）を参照して、出玉フラググループ５における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、「非当籤」、「チャンスステージＡ」、「チャンスステージＢ」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」のうちの何れかを決定する。

【１３０６】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルとしては、非高確において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図１１０参照）と、高確１乃至高確２において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図１１１参照）と、高確３において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図１１２参照）と、が設けられている。通常出玉状態においては、非高確、高確１、高確２、及び、高確３のうちの何れかの確率モードに制御される（ステップＳ４０８５参照）。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤では、図１１０～図１１２の通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルのうち、現在の確率モードに応じた通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照される。

【１３０７】

図１１０～図１１２に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルは、出玉フラググループ５における出玉フラグ（「その他」、「平行スイカ」、「斜めスイカ」、及び、「チェリー」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ５における出玉フラグが「その他」である場合には、図１１０（ａ）、図１１１（ａ）、又は、図１１２（ａ）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、図１１０（ｂ）、図１１１（ｂ）、又は、図１１２（ｂ）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図１１０（ｃ）、図１１１（ｃ）、又は、図１１２（ｃ）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「チェリー」である場合には、図１１０（ｄ）、図１１１（ｄ）、又は

、図１１２（ｄ）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照される。

【１３０８】

各通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果（「非当籤」、「チャンスステージＡ」、「チャンスステージＢ」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」）に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１３０９】

例えば、現在の確率モードが高確１又は高確２であり、出玉フラググループ５における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、１／２５６の確率で「チャンスステージＡ」が決定され、２５５／２５６の確率で「チャンスステージＢ」が決定される。また、現在の確率モードが高確３であり、出玉フラググループ５における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、１２８／２５６の確率で「非当籤」が決定され、１１２／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、１６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。

【１３１０】

非高確、高確１、及び、高確２においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」の決定される確率が０であり、「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定され得るのは、高確３のみとなっている。これにより、高確３が最も有利な確率モードとなっている。高確１乃至高確２においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージＡ」乃至「チャンスステージＢ」の決定される確率が、非高確よりも高くなっている。これにより、高確１及び高確２は、非高確よりも有利な確率モードとなっている。

【１３１１】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージＡ」が決定された（チャンスステージＡに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に１を加算する。チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＡに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージＡに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージＡに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｅ）参照）。チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＡに当籤した回数を示す。チャンスステージＡの当籤は、ストックすることができ、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に相当する回数だけ、通常ステージからチャンスステージＡへと移行することが可能となる。通常ステージからチャンスステージＡに移行するとき、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１減算される。

【１３１２】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージＢ」が決定された（チャンスステージＢに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値に１を加算する。チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＢに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージＢに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージＢに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｇ）参照）。チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＢに当籤した回数を示す。チャンスステージＢの当籤は、ストックすることができ、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値に相当する回数だけ、通常ステージからチャンスステージＢへと移行することが可能となる。通常ステージからチャンスステージＢに移行するとき、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの

値が１減算される。

【１３１３】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｉ）参照）。

【１３１４】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似ＢＩＧに当籤すると、前兆状態を経由して疑似ＢＩＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｊ）参照）。なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する（オフにセットする）。

【１３１５】

ステップＳ４０８２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ポイント関連処理を実行する（ステップＳ４０８３）。ポイント関連処理については、後に図１２１を用いて説明する。

【１３１６】

ステップＳ４０８３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４０８４）。通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理については、後に図１２４を用いて説明する。

【１３１７】

ステップＳ４０８４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、確率モード関連処理を実行する（ステップＳ４０８５）。確率モード関連処理については、後に図１３０を用いて説明する。

【１３１８】

ステップＳ４０８５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１３１９】

なお、詳細については後述するが、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）においては、非高確、高確１、高確２、及び、高確３のうちの何れかの確率モードに制御される。高確１～３は、基本的に通常ステージを前提としたモードとなっている。高確１は、通常出玉状態において行われた単位遊技の回数が所定値（「２５１」、「３５１」、「４５１」、「５５１」、「６５１」、及び、「７５１」のうちの何れか）に到達したとき（有利区間開始からの規定ハマりゲーム数到達時）に行われる抽籤（図１１４のステップＳ４１２３、並びに、図１１５及び図１１６参照）で移行する高確である。当該抽籤は、通常モード１～８に応じて行われる。

【１３２０】

高確２は、通常ポイント（図１２１のステップＳ４１６３参照）の値が１００ポイントに到達したとき（ポイント到達時）に行われる抽籤（図１２１のステップＳ４１６７、図１２３、図１３０のステップＳ４２６５、及び、図１３１（ｂ）参照）やチェリー当籤時に行われる抽籤（図１３０のステップＳ４２６２及び図１３１（ａ）参照）などで移行する高確である。抽籤状態（確率モード）の有利度合いは、高確１と高確２とで同等となっている。高確３は、高確１中の高確２当籤又は高確２中の高確１当籤で移行する高確（いわゆる超高確）であり、高確１及び高確２よりもさらに有利度合いの高い状態となっている。

【１３２１】

高確１～３は、このような関係性となっている。本遊技機では、いわゆる通常状態（図９３での通常ステージ）から遊技者が当たりと認識する状態（「昇格チャンス」及び「疑似ＢＩＧ」）への主な当籤ルートは、単位遊技の回数が天井ゲーム数（図１０６（ｂ）参照）に到達したとき、リーチ目役などの当籤役（例えば、図１０９に示す「リーチ目」乃至「リーチ目ＢＢ」に対応する当籤役）による抽籤での当籤、通常ポイントの１００ポイント到達毎の抽籤での当籤の３つである。当籤役による抽籤においては、通常ステージよりもチャンスステージＡ乃至チャンスステージＢの方が、「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」に当籤しやすくなっている。

【１３２２】

そのため、通常ステージでは、まず非高確から高確１・２へ移行させ、高確１・２からチャンスステージ（チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢ）に移行させて当たりを目指すというゲーム性となる。つまり、高確１・２はチャンスステージへの移行優遇状態として機能する。上述の通り、高確１はゲーム数消化を条件に移行可能なので、いわゆるレア役（スイカやチェリー）が引けない（当籤しない）場合でも高確移行が期待できるものとなっている。高確２は、ポイント到達時に行われる抽籤やチェリー当籤時に行われる抽籤に基づいて移行するため、当籤役によって移行が期待できるものとなっている。

【１３２３】

また、高確３は、高確１滞在中の高確２当籤、高確２滞在中の高確１当籤という高確状態の重複によって移行する状態であり、図１１２（後述）の通り、チャンスステージへの移行はなく、「昇格チャンス」「疑似ＢＩＧ」の当籤が期待できる状態として機能する。高確３はチャンスステージよりも有利度合いが高いので、チャンスステージへの移行を抑制する仕様とすることにより、高確３の残りゲーム数が存在する状態においては、高確３よりも有利度合いが低い状態への移行によって高確３が終了することがないようになっている。

【１３２４】

なお、高確３のような高確の重複で移行する特殊高確状態を持たずに、複数の高確状態が重なった場合（高確１の残りゲーム数と高確２の残りゲーム数の両方が１以上となった場合）に、例えば、高確１のゲーム数消化後に、高確２のゲーム数を消化させる（高確１の終了後に高確2へと移行させる）仕様としてもよい。また、本実施例では、高確１・２は有利度合いが同等の状態としているが、高確２の方が高確１よりも有利度合いが高いこととしてもよいし、その逆としてもよい。

【１３２５】

演出面では、非高確は主に昼ステージ、高確１・２は主に夕方ステージ、高確３は主に夜ステージなどとして滞在状態を示唆する演出などを行うとよい。また、特定演出（夜ステージへの移行や、赤文字セリフなど）が発生したときは、高確３への滞在が確定するなど、滞在している状態を確定的に報知する演出を実行可能としてもよい。また、高確１・２の両方で発生する演出や、高確１では発生するが高確２で発生しない演出などを設けて、高確移行の契機を推測可能なゲーム性としてもよい。

【１３２６】

＜通常出玉状態共通処理＞

図１１３は、主制御回路において行われる通常出玉状態共通処理を示すフローチャートである。

【１３２７】

図１１３に示す通常出玉状態共通処理は、主制御回路１００において図１０４（通常ステージ用遊技開始時処理）のステップＳ４０４３で行われる処理である。

【１３２８】

通常出玉状態共通処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理（図２６のステップＳ６４参照）により「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」（図９０及び図９１参照）が内部当籤役として決定されたか否かを判断する（ステップＳ４１０１）。

【１３２９】

「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常中ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップＳ４１０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常中ロングフリーズ抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常中ロングフリーズ抽籤（１）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定し、通常中ロングフリーズ抽籤（１）の結果が「当籤」である場合に、通常中ロングフリーズ抽籤（２）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、通常中ロングフリーズ抽籤（１）には１／２５６の確率で当籤し、通常中ロングフリーズ抽籤（２）には６４／２５６の確率で当籤する。

【１３３０】

通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合には、ロングフリーズが発生する。ロングフリーズは、フリーズの一態様であり、上述したフリーズ（図１０８のステップＳ４０８１参照）と比較して、遊技操作が無効にされる期間が長くなっている。通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、当該通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、ロングフリーズの実行を制御する。

【１３３１】

また、通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、当該通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、疑似遊技の実行を制御する。また、メインＣＰＵ１０１は、当該通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、ロングフリーズが発生した単位遊技が消化され、次の単位遊技を開始させるためのスタートレバー７操作を契機として、疑似遊技が行われ、疑似ＢＩＧに移行する。

【１３３２】

また、通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。第１実施形態で説明したように、有利区間においてリミット処理（図１６参照）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、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、３０００ゲームや１９９９枚）となった場合）に、有利区間から非有利区間へと移行する。このとき、疑似ＢＩＧも終了することになる。なお、このようなリミット処理は行われないこととしてもよい。

【１３３３】

なお、通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値、昇格チャンス当籤フラグ、疑似ＢＩＧ当籤フラグ、及び、前兆ゲーム数カウンタの値（図１０８のステップＳ４０８２及びステップＳ４０８４参照）を全てクリアする。

【１３３４】

ステップＳ４１０１において「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップＳ４１０２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数カウンタ更新処理を実行する（ステップＳ４１０３）。通常規定遊技数カウンタ更新処理については、後に図１１４を用いて説明する。

【１３３５】
　ステップＳ４１０３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、天井関連処理を実行する（ステップＳ４１０４）。天井関連処理については、後に図１１８を用いて説明する。
【１３３６】
　ステップＳ４１０４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス前処理を実行する（ステップＳ４１０５）。昇格チャンス前処理については、後に図１３２を用いて説明する。
【１３３７】
　ステップＳ４１０５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１３３８】
＜通常規定遊技数カウンタ更新処理＞
　図１１４は、主制御回路において行われる通常規定遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。図１１５及び図１１６は、通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルを示す図である。図１１７は、天井フェイク準備中抽籤テーブルを示す図である。
【１３３９】
　図１１４に示す通常規定遊技数カウンタ更新処理は、主制御回路１００において図１１３（通常出玉状態共通処理）のステップＳ４１０３で行われる処理である。
【１３４０】
　通常規定遊技数カウンタ更新処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数カウンタの値に１加算する（ステップＳ４１２１）。通常規定遊技数カウンタの値は、通常出玉状態において行われた単位遊技の回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。通常規定遊技数カウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）においてのみ加算され、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。
【１３４１】
　次に、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数カウンタの値が所定値（「２５１」、「３５１」、「４５１」、「５５１」、「６５１」、及び、「７５１」のうちの何れか）であるか否かを判断する（ステップＳ４１２２）。
【１３４２】
　通常規定遊技数カウンタの値が「２５１」、「３５１」、「４５１」、「５５１」、「６５１」、及び、「７５１」のうちの何れかであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数高確１移行抽籤処理を実行する（ステップＳ４１２３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブル（図１１５及び図１１６参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常規定遊技数高確１移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「高確１」のうちの何れかを決定する。
【１３４３】
　図１１５及び図１１６に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６１参照）で決定された通常モード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード１」である場合には、図１１５（ａ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード２」である場合には、図１１５（ｂ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード３」である場合には、図１１５（ｃ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード４」である場合には、図１１５（ｄ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード５」である場合には、図１１６（ｅ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード６」である場合には、図１１６（ｆ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード７」である場合には、図１１６（ｇ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤

テーブルが参照され、通常モードが「モード８」である場合には、図１１６（ｈ）に示す通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルが参照される。

【１３４４】

各通常規定遊技数高確１移行抽籤テーブルにおいては、通常規定遊技数カウンタの値（「２５１」、「３５１」、「４５１」、「５５１」、「６５１」、及び、「７５１」）ごとに、通常規定遊技数高確１移行抽籤の結果（「非当籤」及び「高確１」）に対応する抽籤値が規定されている。通常規定遊技数高確１移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード１」であり、通常規定遊技数カウンタの値が「２５１」である場合には、通常規定遊技数高確１移行抽籤の結果として、２４０／２５６の確率で「非当籤」が決定され、１６／２５６の確率で「高確１」が決定される。

【１３４５】

通常規定遊技数高確１移行抽籤の結果として「高確１」が決定された（高確１に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、上述した確率モード（図１０８のステップＳ４０８２参照）として高確１をセットするとともに、高確１遊技数カウンタに「５０」をセットする。高確１遊技数カウンタの値は、高確１に滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。高確１遊技数カウンタの値は、０よりも大きい場合に、単位遊技が１回行われるごとに１減算される。高確１遊技数カウンタの値が０になると、高確１から非高確へと移行する。図示しないが、当該減算は、図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

【１３４６】

なお、確率モードとして高確２がセットされている状態（図１０８のステップＳ４０８５参照）で、通常規定遊技数高確１移行抽籤の結果として「高確１」が決定された（高確１に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確３をセットするとともに、高確３遊技数カウンタに「２０」をセットし、高確１遊技数カウンタの値及び後述する高確２保障遊技数カウンタの値をクリアする。高確３遊技数カウンタの値は、高確３に滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。高確３遊技数カウンタの値は、０よりも大きい場合に、単位遊技が１回行われるごとに１減算される。高確３遊技数カウンタの値が０になると、高確３から高確２へと移行する。図示しないが、当該減算は、図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

【１３４７】

ステップＳ４１２３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップＳ４１２３の処理が実行される時点で、確率モードとして高確３がセットされている場合、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数高確１移行抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。

【１３４８】

ステップＳ４１２２において通常規定遊技数カウンタの値が「２５１」、「３５１」、「４５１」、「５５１」、「６５１」、及び、「７５１」のうちの何れでもないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数（通常移行時天井抽籤（図１０５のステップＳ４０６２参照）で決定された値）であるか否かを判断する（ステップＳ４１２４）。

【１３４９】

通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中をセットする（ステップＳ４１２５）。天井準備中は、通常出玉状態において制御される状態であり、前兆状態（チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧの何れかに移行することを示唆する前兆演出が行われる状態）に移行するための準備期間となっている。ステップＳ４１２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１３５０】
　なお、ステップＳ４１２５の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中をセットせずに、本サブルーチンを終了する。また、天井準備中がセットされている状態で、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中をクリアする。
【１３５１】
　ステップＳ４１２４において通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常規定遊技数カウンタの値が特定値（「５１」、「１５１」、「２０１」、「３０１」、「４０１」、「５０１」、「６０１」、「７０１」、及び、「８０１」のうちの何れか）であるか否かを判断する（ステップＳ４１２６）。
【１３５２】
　通常規定遊技数カウンタの値が「５１」、「１５１」、「２０１」、「３０１」、「４０１」、「５０１」、「６０１」、「７０１」、及び、「８０１」のうちの何れかであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中抽籤処理を実行する（ステップＳ４１２７）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中抽籤テーブル（図１１７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井フェイク準備中抽籤の結果として、「非当籤」及び「天井フェイク準備中」のうちの何れかを決定する。
【１３５３】
　図１１７に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６１参照）で決定された通常モード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード１」である場合には、図１１７（ａ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード２」である場合には、図１１７（ｂ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード３」である場合には、図１１７（ｃ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード４」である場合には、図１１７（ｄ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード５」である場合には、図１１７（ｅ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード６」である場合には、図１１７（ｆ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード７」である場合には、図１１７（ｇ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード８」である場合には、図１１７（ｈ）に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照される。
【１３５４】
　各天井フェイク準備中抽籤テーブルにおいては、通常規定遊技数カウンタの値（「５１」、「１５１」、「２０１」、「３０１」、「４０１」、「５０１」、「６０１」、「７０１」、及び、「８０１」）ごとに、天井フェイク準備中抽籤の結果（「非当籤」及び「天井フェイク準備中」）に対応する抽籤値が規定されている。天井フェイク準備中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード１」であり、通常規定遊技数カウンタの値が「５１」である場合には、天井フェイク準備中抽籤の結果として、１９２／２５６の確率で「非当籤」が決定され、６４／２５６の確率で「天井フェイク準備中」が決定される。
【１３５５】
　天井フェイク準備中抽籤の結果として「天井フェイク準備中」が決定された（天井フェイク準備中に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中をセットする。天井フェイク準備中は、通常出玉状態において制御される状態であり、ガセ前兆状態（チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧの何れにも当籤していないにもかかわらず前兆演出が行われる状態）に移行するための準備期間とな

っている。
【１３５６】
　ステップＳ４１２６において通常規定遊技数カウンタの値が「５１」、「１５１」、「２０１」、「３０１」、「４０１」、「５０１」、「６０１」、「７０１」、及び、「８０１」のうちの何れでもないと判断した場合、又は、ステップＳ４１２７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１３５７】
　なお、ステップＳ４１２７の処理が実行される時点で、確率モードとして高確３がセットされている場合、乃至、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。また、天井フェイク準備中がセットされている状態で、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中をクリアする。また、通常規定遊技数カウンタの値が「５１」、「１５１」、「２０１」、「３０１」、「４０１」、「５０１」、「６０１」、「７０１」、及び、「８０１」のうちの何れかである場合であっても、当該値が天井ゲーム数である場合には、ステップＳ４１２４の判断結果が「ＹＥＳ」となるため、天井フェイク準備中抽籤は行われないことになる。
【１３５８】
　なお、本実施形態では、滞在している通常モード（モード１～８）に応じて、ガセ前兆が発生する契機となるゲーム数（発生ゲーム数）の割合に差異を持たせている（天井フェイク準備中抽籤に当籤しやすい通常規定遊技数カウンタの値が、通常モードごとに異なっている）。これにより、発生した前兆が結果として特典（チャンスステージ、昇格チャンス、疑似ＢＩＧへの移行）につながらないガセ前兆で終わったとしても、単にハズレであったと遊技者を落胆させるだけにはならず、ガセ前兆の発生ゲーム数に滞在中のモードを推測する手がかりとしての役割を担わせることができる。そのため、モード推測の楽しみや、モードからさらに設定値を推測する楽しみを遊技者に与えることができる。
【１３５９】
＜天井関連処理＞
　図１１８は、主制御回路において行われる天井関連処理を示すフローチャートである。図１１９及び図１２０は、天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。
【１３６０】
　図１１８に示す天井関連処理は、主制御回路１００において図１１３（通常出玉状態共通処理）のステップＳ４１０４で行われる処理である。
【１３６１】
　天井関連処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中（図１１４のステップＳ４１２５参照）がセットされているか否かを判断する（ステップＳ４１４１）。
【１３６２】
　天井準備中がセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中フラグセット抽籤処理を実行する（ステップＳ４１４２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中フラグセット抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井準備中フラグセット抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、１６／２５６の確率で天井準備中フラグセット抽籤に当籤する。
【１３６３】
　なお、天井準備中遊技数カウンタの値が所定値（１７）を超えている場合、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中フラグセット抽籤の結果として必ず「当籤」を決定する。天井準備中遊技数カウンタの値は、天井準備中がセットされてから行われた単位遊技の回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。また、ステップＳ４１４２の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインＣＰＵ１０１は、天井

準備中フラグセット抽籤を行わず、ステップＳ４１４３に処理を移す。

【１３６４】

ステップＳ４１４２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中フラグセット抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ４１４３）。天井準備中フラグセット抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井到達時当籤種別抽籤処理を実行する（ステップＳ４１４４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、天井到達時当籤種別抽籤テーブル（図１１９及び図１２０参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井到達時当籤種別抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」のうちの何れかを決定する。

【１３６５】

図１１９及び図１２０に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６１参照）で決定された通常モード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード１」である場合には、図１１９（ａ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード２」である場合には、図１１９（ｂ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード３」である場合には、図１１９（ｃ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード４」である場合には、図１１９（ｄ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード５」である場合には、図１２０（ｅ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード６」である場合には、図１２０（ｆ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード７」である場合には、図１２０（ｇ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード８」である場合には、図１２０（ｈ）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照される。

【１３６６】

各天井到達時当籤種別抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、天井到達時当籤種別抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」）に対応する抽籤値が規定されている。天井到達時当籤種別抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード１」であり、設定値が設定１である場合には、天井到達時当籤種別抽籤の結果として、２５５／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。

【１３６７】

天井到達時当籤種別抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、天井到達時昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。天井到達時昇格チャンス当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。

【１３６８】

また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似ＢＩＧに当籤すると、前兆状態を経由して疑似ＢＩＧに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１

０１は、天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。

【１３６９】

ステップＳ４１４３において天井準備中フラグセット抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップＳ４１４４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップＳ４１４４の処理を実行した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井準備中をクリアする。

【１３７０】

ステップＳ４１４１において天井準備中がセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中（図１１４のステップＳ４１２７参照）がセットされているか否かを判断する（ステップＳ４１４５）。

【１３７１】

天井フェイク準備中がセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理を実行する（ステップＳ４１４６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井フェイク準備中フラグセット抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、２０／２５６の確率で天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤する。なお、天井フェイク準備中遊技数カウンタの値が所定値（１７）を超えている場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤の結果として必ず「当籤」を決定する。天井フェイク準備中遊技数カウンタの値は、天井フェイク準備中がセットされてから行われた単位遊技の回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。

【１３７２】

天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク当籤フラグをオンにセットする。天井フェイク当籤フラグは、天井フェイクに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、天井フェイクに当籤すると、前兆状態に移行する。もっとも、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧのうちの何れかに当籤しない限り、前兆状態が終了しても、これらの出玉状態に移行することはない。すなわち、当該前兆状態は、ガセ前兆演出が行われる状態（ガセ前兆状態）である。また、天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中をクリアする。

【１３７３】

ステップＳ４１４５において天井フェイク準備中がセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ４１４６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップＳ４１４６の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。

【１３７４】

＜ポイント関連処理＞

図１２１は、主制御回路において行われるポイント関連処理を示すフローチャートである。図１２２は、ポイント獲得抽籤テーブルを示す図である。図１２３は、ポイント到達時抽籤テーブルを示す図である。

【１３７５】

図１２１に示すポイント関連処理は、主制御回路１００において図１０８（通常ステージ専用処理）のステップＳ４０８３で行われる処理である。

【１３７６】

ポイント関連処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理（図２６のステップＳ６４参照）により「Ｆ＿チェリー」（図９０及び図９１参照）が内部当籤

役として決定されたか否かを判断する（ステップＳ４１６１）。「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チェリーカウンタの値に１加算する（ステップＳ４１６２）。チェリーカウンタの値は、「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定された回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。チェリーカウンタの値は、通常ステージにおいてのみ加算され、上限値は４となっている。

【１３７７】

ステップＳ４１６１において「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップＳ４１６２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ポイント獲得抽籤処理を実行する（ステップＳ４１６３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ポイント獲得抽籤テーブル（図１２２参照）を参照して、出玉フラググループ３における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイント獲得抽籤の結果として、「非当籤」、「５」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、「５０」、及び、「１００」のうちの何れかを決定する。

【１３７８】

図１２２に示すポイント獲得抽籤テーブルは、出玉フラググループ３における出玉フラグ（「その他」、「リプベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目ｏｒリーチ目ＢＢ」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ３における出玉フラグが「その他」である場合には、図１２２（ａ）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リプベル」である場合には、図１２２（ｂ）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図１２２（ｃ）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図１２２（ｄ）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１２２（ｅ）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照される。

【１３７９】

各ポイント獲得抽籤テーブルにおいては、チェリーカウンタの値（「０」、「１」、「２」、「３」、及び、「４」）ごとに、ポイント獲得抽籤の結果（「非当籤」、「５」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、「５０」、及び、「１００」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイント獲得抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、出玉フラググループ３における出玉フラグが「リプベル」であり、チェリーカウンタの値が「４」である場合には、ポイント獲得抽籤の結果として、１９２／２５６の確率で「３０」が決定され、３２／２５６の確率で「５０」が決定され、３２／２５６の確率で「１００」が決定される。

【１３８０】

ポイント獲得抽籤の結果として「０」よりも大きな値が決定された（ポイント獲得抽籤に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、当該値を通常ポイントの値に加算する。通常ポイントの値は、ポイント到達時抽籤（ステップＳ４１６５参照）において使用されるものであり、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。サブ演出表示部２２（図１参照）には、通常ポイントの値に対応する画像（例えば、メーター等）が表示されており、通常ポイントがどの程度溜まっているのかを遊技者が視認可能となっている。当該メーターが満タンになったとき、ポイント到達時抽籤が行われることになる。

【１３８１】

なお、通常ポイントの値が加算される際（ポイント獲得時）には、ポイント獲得を示す演出を行っても良い。本実施例では、図１２２（ｂ）に示す「リプベル」に対応する内部当籤役（リプレイ乃至共通ベル）に応じて通常ポイントが加算されるため、例えば、全リール停止後にリプレイ乃至共通ベルが入賞した状態でリプレイ乃至共通ベルの入賞後エフェクト（画面又はリールバックライトなどから通常ポイントの値に対応する画像（メーター等）へ向けて光が流れるような演出）を行って、リプレイ乃至共通ベルの当籤によって

メーターの値が増えるというゲーム性を遊技者に分かりやすいものとしてもよい。また、スタートレバー操作後から全リール停止より前のタイミングでポイントの獲得を示唆する演出やポイント獲得確定演出を発生可能としてもよい。このような構成とすることで、特にあと少しで１００ポイントに到達するという局面での興趣が高まる。

【１３８２】

また、加算後の通常ポイントの値が１００以上である場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達フラグをオンにセットする。ポイント到達フラグは、通常ポイントの値が１００に到達したことを示すフラグである。一の単位遊技においてポイント到達フラグがオンにセットされた場合、当該単位遊技の次の単位遊技におけるポイント関連処理が開始するとき、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達フラグをオフにセットし、ポイント到達時抽籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時抽籤フラグは、ポイント到達時抽籤が行われることを示すフラグである。

【１３８３】

ステップＳ４１６３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、前回の単位遊技で通常ポイントの値が１００に到達したか否かを判断する（ステップＳ４１６４）。メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時抽籤フラグを参照することにより、前回の単位遊技で通常ポイントの値が１００に到達したことを認識することができる。

【１３８４】

前回の単位遊技で通常ポイントの値が１００に到達したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達回数カウンタの値に１加算する（ステップＳ４１６５）。上述したように、ポイント到達回数カウンタの値は、通常ポイントの値が１００に到達した回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。ポイント到達回数カウンタの値は、通常ステージにおいてのみ加算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１３８５】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤処理を実行する（ステップＳ４１６６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤テーブル（図１０７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果（ポイントモード）として、「ポイントモード１」、「ポイントモード２」、及び、「ポイントモード３」のうちの何れかを決定する。この処理は、図１０５のステップＳ４０６３の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【１３８６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時抽籤処理を実行する（ステップＳ４１６７）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時抽籤テーブル（図１２３参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイント到達時抽籤の結果として、「高確２」、「チャンスステージＡ」、「チャンスステージＢ」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」のうちの何れかを決定する。

【１３８７】

図１２３に示すポイント到達時抽籤テーブルは、『ポイント到達回数カウンタ「０」』、『ポイント到達回数カウンタ「１、３、５、７」』、『ポイント到達回数カウンタ「２、４、６、８」』、並びに、『ポイント到達回数カウンタ「９以上」ｏｒ「ポイントモード３」』のそれぞれに対して設けられている。ポイント到達回数カウンタの値が「０」である場合には、図１２３（ａ）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「１」、「３」、「５」、及び、「７」のうちの何れか（奇数）である場合には、図１２３（ｂ）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「２」、「４」、「６」、及び、「８」のうちの何れか（偶数）である場合には、図１２３（ｃ）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「９」以上である場合、又は、ポイントモード（ステップＳ４１６６参照）が「ポイントモード３」である場合には、図１２３（ｄ）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照される。

【１３８８】
各ポイント到達時抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、ポイント到達時抽籤の結果（「高確２」、「チャンスステージＡ」、「チャンスステージＢ」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイント到達時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１３８９】
例えば、ポイント到達回数カウンタの値が「１」、「３」、「５」、及び、「７」のうちの何れか（奇数）であり、設定値が設定６である場合には、ポイント到達時抽籤の結果として、１７０／２５６の確率で「高確２」が決定され、７６／２５６の確率で「チャンスステージＡ」が決定され、２／２５６の確率で「チャンスステージＢ」が決定され、８／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定される。また、ポイント到達回数カウンタの値が「９」以上である場合、又は、ポイントモードが「ポイントモード３」である場合には、設定値にかかわらず、２５６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。
【１３９０】
ポイント到達時抽籤の結果として「高確２」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時高確２当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時高確２当籤フラグは、ポイント到達時抽籤の結果として「高確２」が決定されたことを示すフラグである。詳細については後述するが、ポイント到達時高確２当籤フラグがオンにセットされている場合には、非高確乃至高確１から高確２乃至高確３へと確率モードが移行する可能性がある（図１０８のステップＳ４０８５参照）。
【１３９１】
また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージＡ」が決定された（チャンスステージＡに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に１を加算する。上述したように、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＡに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージＡに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージＡに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージＡ」が決定された（チャンスステージＡに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に１を加算する。ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージＡに当籤していることを示す。
【１３９２】
また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージＢ」が決定された（チャンスステージＢに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値に１を加算する。上述したように、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＢに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージＢに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージＢに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージＢ」が決定された（チャンスステージＢに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値に１を加算する。ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージＢに当籤していることを示す。
【１３９３】
また、ポイント到達時抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、ポイント到達時

抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。

【１３９４】

また、ポイント到達時抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似ＢＩＧに当籤すると、前兆状態を経由して疑似ＢＩＧに移行する（図１０８のステップＳ４０８４参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。

【１３９５】

以上より、ポイント到達回数カウンタの値が「９」以上である場合、又は、ポイントモードとしてポイントモード３がセットされている場合において、ポイント到達時抽籤が行われた場合には、疑似ＢＩＧに移行することが確定する。上述した通常ポイントの値に対応する画像（例えば、メーター等）には、現在のポイントモードに応じた色が付されている。これにより、例えば、ポイントモードとしてポイントモード３がセットされている場合には、当該メーターの色が所定色（例えば、金色）となる。なお、ステップＳ４１６７の処理を実行したとき、メインＣＰＵ１０１は、通常ポイントの値から１００を減算する。

【１３９６】

ステップＳ４１６４において前回の単位遊技で通常ポイントの値が１００に到達していないと判断した場合、又は、ステップＳ４１６７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１３９７】

なお、ステップＳ４１６４において前回の単位遊技で通常ポイントの値が１００に到達したと判断した場合であっても、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、又は、疑似ＢＩＧに当籤している場合（チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値若しくはチャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上である場合、又は、昇格チャンス当籤フラグ若しくは疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合）、確率モードとして高確３がセットされている場合、乃至、前兆状態中である場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１６５～ステップＳ４１６７の処理を実行せずに、本サブルーチンを終了する。もっとも、これらの場合であっても、ポイントモードとしてポイントモード３がセットされている場合には、ステップＳ４１６５～ステップＳ４１６７の処理を実行することとしてもよい。

【１３９８】

ここで、前兆状態にはガセ前兆状態も含まれているところ、ガセ前兆状態中である場合においても、ステップＳ４１６５～ステップＳ４１６７の処理（ポイント到達時抽籤）は実行されない。上述したように、ポイント到達時抽籤が行われた場合には通常ポイントの値から１００が減算されるところ、サブ演出表示部２２に表示されている上記メーターを見ることで、遊技者は、ポイント到達時抽籤が行われたことを認識することができる。仮に、本前兆状態中にはポイント到達時抽籤を行わない一方、ガセ前兆状態中にはポイント到達時抽籤を行うこととすれば、当該メーターを通じて、現在行われている前兆演出がガセ前兆演出であることが遊技者に見抜かれてしまう可能性がある。この点、本実施形態では、本前兆状態と同様に、ガセ前兆状態も主制御回路１００で管理しているため（図１１８のステップＳ４１４６参照）、ガセ前兆状態中においてポイント到達時抽籤を行わないように構成することが可能であり、これにより、本前兆演出とガセ前兆演出との区別を行うことを困難にし、前兆演出に対する遊技者の期待感を確保することができる。

【１３９９】

なお、通常ポイントの値が規定値（１００ポイント）に到達した場合（１００ポイント到達時）には、１００ポイント到達を示す到達演出を行っても良い。ここで、単にポイントによる抽籤（ポイント到達時抽籤）を受けられる旨を示すだけの演出でも良いが、滞在中のポイントモードや設定値、ポイント到達回数カウンタの値などを参照して、特典の当籤期待度や当たりやすい特典の種別を示唆するような演出を行うものとしてもよい。例えば、１００ポイント到達時にメーターが点滅するパターンをデフォルト演出とし、メーターに雷が落ちるエフェクトが発生すれば特典（例えば、昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧ）の当籤期待度が高いなどとしても良い。また、通常ポイントの値に対応するメーター等の画像と関連のない画像などを表示する演出としてもよい。例えば、画面に登場するミニキャラの種別で期待度などを示唆するものとしてもよい。

【１４００】

また、本実施形態では、１００ポイント到達の次の単位遊技でポイント到達時抽籤処理が実行されるため、以上のような特典の当籤期待度や当たりやすい特典の種別を示唆する演出などを、上述したリプレイ乃至共通ベルの入賞後エフェクトが発生した単位遊技の次の単位遊技中に発生させるように構成することが可能である。例えば、ポイント到達時抽籤が行われてから当該抽籤の結果の報知が行われるよりも前に（例えば、ポイント到達時抽籤が行われた単位遊技におけるスタートレバー操作後全リール停止前）に当該ポイント到達時抽籤の結果に応じて当該演出を行うこととしてもよい。この場合、ポイント到達時抽籤の結果は、当該抽籤が行われた単位遊技における全リール停止時に報知されることとしてもよい。

【１４０１】

また、前兆状態中のポイント関連処理については、以下のような構成を採用することが可能である。例えば、前兆状態中はガセ前兆・本前兆のいずれである場合においてもメーターを非表示として、前兆演出に遊技者が集中できるようにしてもよい（仕様例１）。また、ガセ前兆中に通常ポイントの値が１００ポイントに到達し、ポイント到達時抽籤が行われた場合であっても結果は即座に報知せず、前兆終了後に、ポイント到達を示す演出やポイント到達時抽籤が行われた旨を示す演出を行ったり、抽籤結果の報知を行ったりするものとしてもよい（仕様例２）。また、仕様例１と仕様例２とを組み合わせてもよい。

【１４０２】

ここで、非前兆状態においてポイント到達時抽籤が行われた場合、当該ポイント到達時抽籤の結果は、当該ポイント到達時抽籤が行われた単位遊技における全リール停止時に報知するように構成することが可能である。仕様例２は、前兆状態においてポイント到達時抽籤が行われた場合に、前兆終了後に当該結果を報知するのを原則としつつ、抽籤結果が昇格チャンスや疑似ＢＩＧの当籤である場合には、前兆中に当該結果を報知するものであることが望ましい。この場合は、ガセ前兆中の演出状態に対応する当り報知演出を出すものとして違和感なく演出を行うとよい。なお、上述したように、ガセ前兆が発生した場合には、設定値を推測することが可能であるところ、ガセ前兆中にポイント到達時抽籤により昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤したことを報知する場合、当該前兆がガセであったのか否かが不明であるものとした方が、設定推測の難易度を高めることができる。

【１４０３】

また、ガセ前兆中に通常ポイントの値が１００ポイントに到達した場合は、ポイント到達時抽籤の実行を当該ガセ前兆の終了時、あるいは、ガセ前兆終了から１～３ゲーム後などまで先送りしてもよい（仕様例３）。この場合は、ポイント到達を示す演出やポイント到達時抽籤が行われた旨を示す演出、抽籤結果の報知等も合わせて先送りされる。このようにすることで、昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤して移行する状況において、当該当籤を契機として前兆に移行したのか、あるいは、前兆中に行われたポイント到達時抽籤により昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤したのかが、遊技者にとって分かりやすい仕様となる。

【１４０４】

＜通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理＞

図１２４は、主制御回路において行われる通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図１２５は、主制御回路において行われる通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図１２６は、主制御回路において行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図１２７（ａ）は、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１２７（ｂ）は、通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１２７（ｃ）は、通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１２８（ｄ）は、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１２８（ｅ）は、通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１２８（ｆ）は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。

【１４０５】

図１２４に示す通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理は、主制御回路１００において図１０８（通常ステージ専用処理）のステップＳ４０８４で行われる処理である。

【１４０６】

通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４１８１）。前兆遊技数カウンタの値は、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。通常ステージ中の前兆状態においては、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧのうちの何れかに移行することを示唆する前兆演出が行われる。前兆遊技数カウンタの値が０ではない（１以上である）ことは、前兆状態中であることを示している。

【１４０７】

前兆遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４１８２）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである（図１０８のステップＳ４０８２、図１１８のステップＳ４１４４、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４０８】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４１８３）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１０８のステップＳ４０８２、図１１８のステップＳ４１４４、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４０９】

ステップＳ４１８２において疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ４１８３において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４１８４）。ここで、図１２５を用いて、通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明する。

【１４１０】

通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ又はポイント到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２０１）。上述したように、ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグであり、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグは

、ポイント到達時抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４１１】

ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ又はポイント到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４２０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２７（ａ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４１２】

図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルにおいては、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」）に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１４１３】

これにより、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、６４／２５６の確率で「０」が決定され、３２／２５６の確率で「１～４」が決定され、１２８／２５６の確率で「５～８」が決定され、１６／２５６の確率で「９～１２」が決定され、１６／２５６の確率で「１３～１６」が決定される。決定された前兆遊技数候補には、複数の数値が含まれる場合がある。この場合、メインＣＰＵ１０１は、さらに乱数値に基づく抽籤を行うことにより、当該複数の数値のうちの一の数値を決定する。メインＣＰＵ１０１は、このようにして決定された一の数値を前兆遊技数として決定する。なお、ポイントモードとしてポイントモード３がセットされている場合には、前兆遊技数として「０」を決定することとしてもよい。

【１４１４】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２０２で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４２０３）、本サブルーチンを終了する。

【１４１５】

ステップＳ４２０１においてポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ及びポイント到達時昇格チャンス当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ又は天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２０４）。上述したように、天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグであり、天井到達時昇格チャンス当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１１８のステップＳ４１４４参照）。

【１４１６】

天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ又は天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４２０５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２７（ｂ）参照）を参照して、乱数値に基

づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４１７】

図１２７（ｂ）に示す通常ステージ中（天井到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインＣＰＵ１０１は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【１４１８】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２０５で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４２０６）、本サブルーチンを終了する。

【１４１９】

ステップＳ４２０４において天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ及び天井到達時昇格チャンス当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４２０７）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２７（ｃ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４２０】

図１２７（ｃ）に示す通常ステージ中（基本）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインＣＰＵ１０１は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【１４２１】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２０７で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４２０８）、本サブルーチンを終了する。

【１４２２】

以上、図１２５を用いて、図１２４のステップＳ４１８４で行われる通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明した。図１２４に説明を戻す。ステップＳ４１８４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４２３】

ステップＳ４１８３において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４１８５）。上述したように、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＢに当籤していることを示す（図１０８のステップＳ４０８２及び図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４２４】

チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４１８６）。上述したように、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＡに当籤していることを示す（図１０８のステップＳ４０８２及び図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４２５】

ステップＳ４１８５においてチャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であると判断した場合、又は、ステップＳ４１８６においてチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４１８７）。ここで、図１２６を用いて、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明する。

【１４２６】

通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値又はポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４２２１）。上述したように、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージＡに当籤していることを示し、ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージＢに当籤していることを示す（図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４２７】

ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値又はポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４２２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２８（ｄ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４２８】

図１２８（ｄ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインＣＰＵ１０１は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【１４２９】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２２２で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４２２３）、本サブルーチンを終了する。

【１４３０】

ステップＳ４２２１においてポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値及びポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が何れも１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４２２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２８（ｅ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４３１】

図１２８（ｅ）に示す通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインＣＰＵ１０１は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【１４３２】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２２４で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４２２５）、本サブルーチンを終了する。

【１４３３】

以上、図１２６を用いて、図１２４のステップＳ４１８７で行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明した。図１２４に説明を戻す。ステップＳ４１８７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。なお、チャンスステージＡの当籤及びチャンスステージＢの当籤がストックされている場合には、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢから通常ステージへと移行した最初の単位遊技（通常ステージの１ゲーム目）においてステップＳ４１８７の処理が実行されることになる。

【１４３４】

ステップＳ４１８６においてチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、天井フェイク当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４１８８）。上述したように、天井フェイク当籤フラグは、天井フェイクに当籤したことを示すフラグである（図１１８のステップＳ４１４６参照）。

【１４３５】

天井フェイク当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、天井フェイク当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップＳ４１８９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１２８（ｆ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「０」、「１～４」、「５～８」、「９～１２」、「１３～１６」、「１７～２０」、「２１～２４」、「２５～２８」、及び、「２９～３２」のうちの何れかを決定する。

【１４３６】

図１２８（ｆ）に示す通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図１２７（ａ）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインＣＰＵ１０１は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【１４３７】

そして、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１８９で決定された前兆遊技数に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４１９０）、本サブルーチンを終了する。

【１４３８】

以上のように、図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、若しくは、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３若しくはステップＳ４２２５、又は、図１２４のステップＳ４１９０において、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされた場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出開始コマンドデータを生成し、生成した前兆演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、前兆演出を開始させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のための画像の表示、音の出力、光の出力等を開始させる処理が行われる。その結果、前兆遊技数カウンタにセットされた値に相当する回数の単位遊技に亘って前兆演出が行われる（前兆状態に制御される）ことになる。

【１４３９】

＜通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理＞

図１２９は、主制御回路において行われる通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【１４４０】

図１２９に示す通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が通常ステージ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１４４１】

通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタ（図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、及び、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３及びステップＳ４２２５、並びに、図１２４のステップＳ４１９０参照）の値が０よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ４２４１）。前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４４２】

一方、前兆遊技数カウンタの値が０よりも大きいと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値から１減算する（ステップＳ４２４２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４２４３）。前兆遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４４３】

一方、前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出を終了する（ステップＳ４２４４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出終了コマンドデータを生成し、生成した前兆演出終了コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出終了コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、前兆演出を終了させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のために行っている画像の表示、音の出力、光の出力等を終了させる処理が行われる。

【１４４４】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２４５）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである（図１０８のステップＳ４０８２、図１１８のステップＳ４１４４、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４４５】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４２４６）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオフにセットし、ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ乃至天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合、メインＣＰＵ１０１は、これらのフラグもオフにセットする。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４４６】

疑似ＢＩＧ移行フラグは、疑似ＢＩＧを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する。

【１４４７】

ステップＳ４２４５において疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断

した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２４７）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１０８のステップＳ４０８２、図１１８のステップＳ４１４４、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４４８】

昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４２４８）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットし、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグ乃至天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている場合、メインＣＰＵ１０１は、これらのフラグもオフにセットする。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４４９】

昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。

【１４５０】

ステップＳ４２４７において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４２４９）。上述したように、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＢに当籤していることを示す（図１０８のステップＳ４０８２、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。

【１４５１】

チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４２５０）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値から１減算する。また、今回終了する前兆状態が通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤（図１２６のステップＳ４２２２参照）が行われることにより開始されたものである場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値から１減算する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４５２】

チャンスステージＢ移行フラグは、チャンスステージＢを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＢ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、チャンスステージＢに移行する。

【１４５３】

ステップＳ４２４９においてチャンスステージＢ当籤回数カウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４２５１）。上述したように、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であることは、チャンスステージＡに当籤していることを示す（図１０８のステップＳ４０８２、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４５４】

一方、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４２５２）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値から１減算する。また、今回終了する前兆状態が通常ステージ中（ポイント到達

時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤（図１２６のステップＳ４２２２参照）が行われることにより開始されたものである場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値から１減算する。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４５５】

チャンスステージＡ移行フラグは、チャンスステージＡを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、チャンスステージＡに移行する。

【１４５６】

以上より、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧのうちの何れかに当籤した場合には、前兆状態を経由して、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、又は、疑似ＢＩＧへと移行する。一方、天井フェイクに当籤しても、出玉状態の移行は行われない。また、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、昇格チャンス、及び、疑似ＢＩＧのうち、複数の出玉状態に当籤した場合には、疑似ＢＩＧへの移行が最も優先的に行われ、昇格チャンスへの移行が次に優先的に行われ、チャンスステージＢへの移行が次に優先的に行われ、チャンスステージＡへの移行が次に優先的に行われる。

【１４５７】

なお、天井フェイクに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、前兆状態中に昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した場合には、前兆状態が終了したとき、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧへと移行させるようにしてもよい。また、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、前兆状態中に昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した場合には、前兆状態が終了したとき、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧへと移行させるようにしてもよいし、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢへと移行させるようにしてもよい。

【１４５８】

＜確率モード関連処理＞

図１３０は、主制御回路において行われる確率モード関連処理を示すフローチャートである。図１３１（ａ）は、高確２移行抽籤テーブル（１）を示す図である。図１３１（ｂ）は、高確２移行抽籤テーブル（２）を示す図である。図１３１（ｃ）は、高確２移行抽籤テーブル（３）を示す図である。図１３１（ｄ）は、高確２転落抽籤テーブルを示す図である。

【１４５９】

図１３０に示す確率モード関連処理は、主制御回路１００において図１０８（通常ステージ専用処理）のステップＳ４０８５で行われる処理である。

【１４６０】

確率モード関連処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理（図２６のステップＳ６４参照）により「Ｆ＿チェリー」（図９０及び図９１参照）が内部当籤役として決定されたか否かを判断する（ステップＳ４２６１）。

【１４６１】

「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤処理（１）を実行する（ステップＳ４２６２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤テーブル（１）（図１３１（ａ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確２移行抽籤（１）の結果として、「０」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、及び、「５０」のうちの何れかを決定する。

【１４６２】

図１３１（ａ）に示す高確２移行抽籤テーブル（１）においては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、高確

２移行抽籤（１）の結果（「０」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、及び、「５０」）に対応する抽籤値が規定されている。高確２移行抽籤（１）の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、設定値１が設定１である場合には、高確２移行抽籤（１）の結果として、１７０／２５６の確率で「０」が決定され、５８／２５６の確率で「１０」が決定され、２８／２５６の確率で「２０」が決定される。

【１４６３】

上述したように、通常出玉状態においては、非高確、高確１、高確２、及び、高確３のうちの何れかの確率モードに制御される。現在の確率モードが非高確である場合において、高確２移行抽籤（１）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（１）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確２をセットするとともに、高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする（ステップＳ４２６３）。高確２保障遊技数カウンタの値は、高確２に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。高確２保障遊技数カウンタの値は、０よりも大きい場合に、高確２において単位遊技が１回行われるごとに１減算される。図示しないが、当該減算は、図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

【１４６４】

また、現在の確率モードが高確２である場合において、高確２移行抽籤（１）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（１）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする一方、高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値を破棄する。

【１４６５】

また、現在の確率モードが高確１である場合において、高確２移行抽籤（１）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（１）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確３をセットして、高確３遊技数カウンタに「２０」をセットするとともに、高確１遊技数カウンタの値をクリアし、高確２移行抽籤（１）の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確３である場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２６１の判断結果が「ＹＥＳ」でも、高確２移行抽籤（１）を実行しない。

【１４６６】

ステップＳ４２６１において「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップＳ４２６３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ポイント到達時高確２当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２６４）。上述したように、ポイント到達時高確２当籤フラグは、ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）の結果として「高確２」が決定されたことを示すフラグである。

【１４６７】

ポイント到達時高確２当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤処理（２）を実行する（ステップＳ４２６５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤テーブル（２）（図１３１（ｂ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確２移行抽籤（２）の結果として、「０」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、及び、「５０」のうちの何れかを決定する。図１３１（ｂ）に示す高確２移行抽籤テーブル（２）の基本的な構成は、図１３１（ａ）に示す高確２移行抽籤テーブル（１）と同様である。

【１４６８】

ステップＳ４２６３の処理と同様に、現在の確率モードが非高確である場合において、高確２移行抽籤（２）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（２）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確２をセットするとともに、高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする（ステップＳ４２６６）。

【１４６９】

また、現在の確率モードが高確２である場合において、高確２移行抽籤（２）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（２）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする一方、高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値を破棄する。

【１４７０】

また、現在の確率モードが高確１である場合において、高確２移行抽籤（２）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（２）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確３をセットして、高確３遊技数カウンタに「２０」をセットするとともに、高確１遊技数カウンタの値をクリアし、高確２移行抽籤（２）の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確３である場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２６４の判断結果が「ＹＥＳ」でも、高確２移行抽籤（２）を実行しない。

【１４７１】

ステップＳ４２６４においてポイント到達時高確２当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ４２６６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢから通常ステージへの移行時であるか否かを判断する（ステップＳ４２６７）。上述したように、通常ステージへは、通常ステージ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。通常ステージに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより通常ステージに移行させた後、続けて、図１０４に示す通常ステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４２６７の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において通常ステージに移行した場合（今回の単位遊技が通常ステージの１ゲーム目である場合）において、移行元の出玉状態がチャンスステージＡ又はチャンスステージＢである場合に、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢから通常ステージへの移行時であると判断する。

【１４７２】

チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢから通常ステージへの移行時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤処理（３）を実行する（ステップＳ４２６８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤テーブル（３）（図１３１（ｃ）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確２移行抽籤（３）の結果として、「０」、「１０」、「２０」、「３０」、「４０」、及び、「５０」のうちの何れかを決定する。図１３１（ｃ）に示す高確２移行抽籤テーブル（３）の基本的な構成は、図１３１（ａ）に示す高確２移行抽籤テーブル（１）と同様である。

【１４７３】

ステップＳ４２６３の処理と同様に、現在の確率モードが非高確である場合において、高確２移行抽籤（３）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（３）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確２をセットするとともに、高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする（ステップＳ４２６９）。

【１４７４】

また、現在の確率モードが高確２である場合において、高確２移行抽籤（３）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（３）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値を高確２保障遊技数カウンタにセットする一方、高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値が現在の高確２保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値を破棄する。

【１４７５】

また、現在の確率モードが高確１である場合において、高確２移行抽籤（３）の結果として「０」よりも大きな値が決定された（高確２移行抽籤（３）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確３をセットして、高確３遊技数カウンタに「２０」をセットするとともに、高確１遊技数カウンタの値をクリアし、高確２移行抽籤（３）の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確３である場合、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２６７の判断結果が「ＹＥＳ」でも、高確２移行抽籤（３）を実行しない。

【１４７６】

ステップＳ４２６７においてチャンスステージＡ乃至チャンスステージＢから通常ステージへの移行時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４２６９の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、現在の確率モードが高確２及び高確３のうちの何れかであるか否かを判断する（ステップＳ４２７０）。現在の確率モードが高確２及び高確３のうちの何れかであると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２保障遊技数カウンタの値が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ４２７１）。

【１４７７】

高確２保障遊技数カウンタの値が「０」であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２転落抽籤処理を実行する（ステップＳ４２７２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、高確２転落抽籤テーブル（図１３１（ｄ）参照）を参照して、出玉フラググループ４における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確２転落抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１４７８】

図１３１（ｄ）に示す高確２転落抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ４における出玉フラグ（「その他」及び「非転落役」）ごとに、高確２転落抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。高確２転落抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、出玉フラググループ４における出玉フラグが「その他」である場合には、１９２／２５６の確率で高確２転落抽籤に当籤し、出玉フラググループ４における出玉フラグが「非転落役」である場合には、高確２転落抽籤に必ず非当籤となる。高確２転落抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２乃至高確３から非高確へと確率モードを移行させる。

【１４７９】

ステップＳ４２７０において現在の確率モードが高確２及び高確３のうちの何れでもないと判断した場合、ステップＳ４２７１において高確２保障遊技数カウンタの値が「０」ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４２７２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４８０】

＜昇格チャンス前処理＞

図１３２は、主制御回路において行われる昇格チャンス前処理を示すフローチャートである。図１３３は、昇格チャンス移行時抽籤テーブルを示す図である。

【１４８１】

図１３２に示す昇格チャンス前処理は、主制御回路１００において図１１３（通常出玉状態共通処理）のステップＳ４１０５で行われる処理である。

【１４８２】
昇格チャンス前処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタ（図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、及び、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３及びステップＳ４２２５、並びに、図１２４のステップＳ４１９０参照）の値が１であるか否かを判断する（ステップＳ４２８１）。前兆遊技数カウンタの値が１ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１４８３】
一方、前兆遊技数カウンタの値が１であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４２８２）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１０８のステップＳ４０８２、図１１８のステップＳ４１４４、及び、図１２１のステップＳ４１６７参照）。
【１４８４】
なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、疑似ＢＩＧに当籤した場合、昇格チャンス当籤フラグはオフにセットされるため、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていることは、疑似ＢＩＧに当籤していないことを意味する。従って、ステップＳ４２８２の判断結果が「ＹＥＳ」となるのは、次回の単位遊技において昇格チャンスに移行することが予定されている場合であると言える。
【１４８５】
昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤処理を実行する（ステップＳ４２８３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ポイントモード抽籤テーブル（図１０７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果（ポイントモード）として、「ポイントモード１」、「ポイントモード２」、及び、「ポイントモード３」のうちの何れかを決定する。
【１４８６】
この処理は、図１０５のステップＳ４０６３の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。なお、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４２８３の処理を実行するに当たり、通常ポイント（図１２１参照）の値が１００以上である場合、当該通常ポイントの値を１００で割ったときの商をポイント到達回数カウンタの値に加算する。例えば、通常ポイントの値が２５０である場合、２５０÷１００＝２余り５０であるところ、ポイント到達回数カウンタの値に２が加算され、余りの５０ポイントは破棄される。
【１４８７】
ステップＳ４２８３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行時抽籤処理を実行する（ステップＳ４２８４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行時抽籤テーブル（図１３３参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。
【１４８８】
図１３３に示す昇格チャンス移行時抽籤テーブルにおいては、「ポイントモード１」、「ポイントモード２」、並びに、「ポイントモード３、通常モード７又は通常モード８」のそれぞれについて、昇格チャンス移行時抽籤の結果（「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンス移行時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１４８９】
これにより、ポイントモードとしてポイントモード１がセットされている場合には、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定され、ポイントモードとしてポイントモード２がセットされている場合には、昇格チャンス移行時

抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定される。また、ポイントモードとしてポイントモード３がセットされている場合、乃至、通常モードがモード７又はモード８である場合には、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。

【１４９０】

昇格チャンス移行時抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットする。そして、メインＣＰＵ１０１は、当該昇格チャンス移行時抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する。

【１４９１】

ステップＳ４２８４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１４９２】

以上では、図１０４～図１３３を用いて、通常ステージにおいて行われる各種抽籤処理（通常中ロングフリーズ抽籤処理、通常規定遊技数高確１移行抽籤処理、天井フェイク準備中抽籤処理、天井準備中フラグセット抽籤処理、天井到達時当籤種別抽籤処理、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理、昇格チャンス移行時抽籤処理、通常ステージ中フリーズ抽籤処理、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理、ポイント獲得抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、ポイント到達時抽籤処理、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理、高確２移行抽籤処理（１）～（３）、及び、高確２転落抽籤処理）について説明した。

【１４９３】

これらの処理が行われる順序は特に限定されず、例えば、通常中ロングフリーズ抽籤処理、通常規定遊技数高確１移行抽籤処理、通常ステージ中フリーズ抽籤処理、天井フェイク準備中抽籤処理、天井準備中フラグセット抽籤処理、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理、天井到達時当籤種別抽籤処理、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理、ポイント獲得抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、ポイント到達時抽籤処理、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理、高確２移行抽籤処理（１）～（３）、高確２転落抽籤処理、及び、昇格チャンス移行時抽籤処理の順に実行されるように構成してもよい。

【１４９４】

この場合において、通常中ロングフリーズ抽籤に当籤した場合（通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合）には、以降の処理を実行しないようにしてもよい。また、通常ステージ中フリーズ抽籤に当籤した場合（通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」又は「疑似ＢＩＧ」が決定された場合）には、以降の処理を実行しないようにしてもよい。

【１４９５】

＜チャンスステージ用遊技開始時処理＞

図１３４は、主制御回路において行われるチャンスステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１３５は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１３６は、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルを示す図である。図１３７は、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。

【１４９６】

図１３４に示すチャンスステージ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態がチャンスステージＡ又はチャンスステージＢ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照

することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１４９７】

チャンスステージ用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢの開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４３０１）。上述したように、チャンスステージＡへは、チャンスステージＡ移行フラグ（図１２９のステップＳ４２５２参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。チャンスステージＡに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することによりチャンスステージＡに移行させた後、続けて、図１３４に示すチャンスステージ用遊技開始時処理が行われる。同様に、チャンスステージＢへは、チャンスステージＢ移行フラグ（図１２９のステップＳ４２５０参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。チャンスステージＢに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することによりチャンスステージＢに移行させた後、続けて、図１３４に示すチャンスステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４３０１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技においてチャンスステージＡ又はチャンスステージＢに移行した場合（今回の単位遊技がチャンスステージＡ又はチャンスステージＢの１ゲーム目である場合）に、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢの開始時であると判断する。

【１４９８】

チャンスステージＡ又はチャンスステージＢの開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、高確２をクリアする（ステップＳ４３０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、確率モードとして高確２がセットされている場合、高確２保障遊技数カウンタの値をクリアするとともに、高確２から非高確へと確率モードを移行させる。

【１４９９】

次に、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４３０３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブル（図１３５参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、及び、「１００」のうちの何れかを決定する。

【１５００】

図１３５に示すチャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージＡ」及び「チャンスステージＢ」のそれぞれについて、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、及び、「１００」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５０１】

これにより、チャンスステージＡにおいては、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、２５０／２５６の確率で「４０」が決定され、５／２５６の確率で「６０」が決定され、１／２５６の確率で「１００」が決定される。また、チャンスステージＢにおいては、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、２５０／２５６の確率で「２０」が決定され、５／２５６の確率で「４０」が決定され、１／２５６の確率で「１００」が決定される。チャンスステージＢにおいては、チャンスステージＡと比較して、チャンスステージ保障遊技数として、小さな値が決定されやすくなっている。

【１５０２】

ステップＳ４３０３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４３０３で決定されたチャンスステージ保障遊技数をチャンスステージ保障遊技数カウンタにセットする（ステップＳ４３０４）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢに滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。後述するように、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢにおいて単位遊技が１回行われるごとに１減算される。

【１５０３】

ステップＳ４３０１においてチャンスステージＡ又はチャンスステージＢの開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４３０４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、通常出玉状態共通処理を実行する（ステップＳ４３０５）。この処理は、図１０４のステップＳ４０４３の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。なお、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおいては、天井フェイク準備中抽籤（図１１４のステップＳ４１２７参照）の結果として「天井フェイク準備中」が決定された（天井フェイク準備中に当籤した）場合であっても、天井フェイク準備中はセットされず、当該抽籤結果は破棄される。

【１５０４】

ステップＳ４３０５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤処理を実行する（ステップＳ４３０６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブル（図１３６参照）を参照して、出玉フラググループ６における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」のうちの何れかを決定する。

【１５０５】

図１３６に示すチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルは、出玉フラググループ６における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目ＢＢ」、及び、「１枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、図１３６（ａ）に示すチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１３６（ｂ）に示すチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１３６（ｃ）に示すチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、図１３６（ｄ）に示すチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルが参照される。

【１５０６】

各チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージＡ」及び「チャンスステージＢ」のそれぞれについて、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似ＢＩＧ」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５０７】

これにより、チャンスステージＡにおいては、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として、出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、２５６／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、２５６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、出玉フラググループ６における

出玉フラグが「１枚役」である場合には、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定される。

【１５０８】

また、チャンスステージＢにおいては、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として、出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、２５６／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、２５６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、１９２／２５６の確率で「非当籤」が決定され、５８／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。

【１５０９】

このように、出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」、「リーチ目」、又は、「リーチ目ＢＢ」である場合、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の各結果が決定される確率は、チャンスステージＡとチャンスステージＢとで同じになっている。一方、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合、チャンスステージＡにおいては、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として、「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定され得ないのに対し、チャンスステージＢにおいては、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として、「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定され得るようになっている。これにより、チャンスステージＢは、チャンスステージＡよりも有利な出玉状態となっている。

【１５１０】

また、上述したように、通常ステージ中の非高確、高確１、及び、高確２においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」の決定される確率が０となっている（図１１０及び図１１１参照）。これに対し、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおいてチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似ＢＩＧ」が決定される確率は、相対的に高くなっている。これにより、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢは、通常ステージよりも有利な出玉状態となっている。

【１５１１】

チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｉ）参照）。

【１５１２】

また、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似ＢＩＧに当籤すると、前兆状態を経由して疑似ＢＩＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｊ）参照）。なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する（オフにセットする）。

【１５１３】

なお、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおいて、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合、すなわち、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合（図９７参照）には、昇格チャンスに必ず当籤する。また、チャンスステージＡ

乃至チャンスステージＢにおいて、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合、すなわち、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合（図９７参照）には、疑似ＢＩＧに必ず当籤する。

【１５１４】

ここで、上述したように、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作が行われると、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って停止表示される（図９２参照）。「リーチ目一枚」は、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ入賞可能なコンビネーションである。従って、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って停止表示されることは、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、及び、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを意味しており、遊技者は、「リーチ目一枚」を視認することを通じて、昇格チャンスに当籤したことを把握することができる。

【１５１５】

また、上述したように、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作が行われると、「ＢＢ確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示される（図９２参照）。「ＢＢ確定リーチ一枚」は、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ入賞可能なコンビネーションである。従って、「ＢＢ確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示されることは、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」及び「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを意味しており、遊技者は、「ＢＢ確定リーチ一枚」を視認することを通じて、疑似ＢＩＧに当籤したことを把握することができる。

【１５１６】

このように、「リーチ目一枚」及び「ＢＢ確定リーチ一枚」は、昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤したこと（ＡＴ状態への移行が確定したこと）を遊技者に報知する役割を担っている。なお、後述するように、本実施形態では、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われた場合にペナルティが発生する。従って、ＡＴ状態（疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧ）以外の出玉状態において、遊技者は、基本的に、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことで遊技を行う。

【１５１７】

これに対し、通常ステージにおいては、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、すなわち、出玉フラググループ５における出玉フラグが「その他」である場合（図９７参照）に昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤する確率は、非常に低くなっている（図１１０～図１１２参照）。「リーチ目一枚」及び「ＢＢ確定リーチ一枚」の上記役割に鑑みると、昇格チャンス及び疑似ＢＩＧの何れにも当籤していないにもかかわらず、「リーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」を遊技者に見せることは妥当でない。

【１５１８】

そこで、通常ステージにおいて、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、昇格チャンス及び疑似ＢＩＧの何れにも当籤していないときには、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）を行うことが報知される。当該報知（変則押しナビ）は、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）を行うことを示唆する画像がメイン表示装置２１０に表示されることによって行われる。変則押しナビに従った停止操作が行われることにより、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って停止表示され、「リ

ーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」は出現しない。なお、この場合、指示モニタでの報知は行われないが、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れが内部当籤役として決定された場合においても、停止操作の態様によってメダルの払出枚数が異なることはないため（図９２参照）、特に問題はない。

【１５１９】

このように、チャンスステージＡ及びチャンスステージＢは、「リーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」を通じてＡＴ状態への移行が報知されやすい出玉状態となっている。これに対し、通常ステージは、「リーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」よりも、副制御回路２００によって制御される演出を通じて、ＡＴ状態に移行する期待度が示唆される出玉状態となっている。通常ステージにおいては、確率モードやポイントモード等に応じた複数の演出モードが設けられており、各演出モードにおいては、メイン表示装置２１０に表示される背景画像が異なっている。これにより、何れの演出モードに滞在するのか（背景画像）によって、当該期待度が示唆されるようになっている。

【１５２０】

なお、通常ステージでは、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、通常ステージ中フリーズ抽籤（図１０８のステップＳ４０８１及び図１０９参照）乃至通常中ロングフリーズ抽籤（図１１３のステップＳ４１０２参照）において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤する可能性がある。通常ステージ中フリーズ抽籤乃至通常中ロングフリーズ抽籤において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤した場合に、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作が行われると、「リーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示される。一方、通常ステージ中フリーズ抽籤乃至通常中ロングフリーズ抽籤において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤しなかった場合には、上記変則押しナビが行われ、変則押しナビに従った停止操作が行われることにより、「リーチ目一枚」乃至「ＢＢ確定リーチ一枚」は出現しない。

【１５２１】

ステップＳ４３０６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４３０７）。チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理については、後に図１３８を用いて説明する。

【１５２２】

ステップＳ４３０７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤処理を実行する（ステップＳ４３０８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブル（図１３７参照）を参照して、出玉フラググループ５における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤の結果として、「０」、「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、及び、「１００」のうちの何れかを決定する。

【１５２３】

図１３７に示すチャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルは、出玉フラググループ５における出玉フラグ（「その他」、「平行スイカ」、「斜めスイカ」、及び、「チェリー」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ５における出玉フラグが「その他」である場合には、図１３７（ａ）に示すチャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、図１３７（ｂ）に示すチャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図１３７（ｃ）に示すチャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ５における出玉フラグが「チェリー」である場合には、図１３７（ｄ）に示すチャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルが参照される。

【１５２４】

各チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「

設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤の結果（「０」、「２０」、「４０」、「６０」、「８０」、及び、「１００」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５２５】

例えば、出玉フラググループ５における出玉フラグが「斜めスイカ」であり、設定値が設定６である場合には、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤の結果として、１２６／２５６の確率で「０」が決定され、１２８／２５６の確率で「２０」が決定され、１／２５６の確率で「４０」が決定され、１／２５６の確率で「６０」が決定される。メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤の結果として決定された値をチャンスステージ保障遊技数カウンタの値に加算する。

【１５２６】

ステップＳ４３０８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５２７】

＜チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理＞

図１３８は、主制御回路において行われるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図１３９は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。

【１５２８】

図１３８に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理は、主制御回路１００において図１３４（チャンスステージ用遊技開始時処理）のステップＳ４３０７で行われる処理である。

【１５２９】

チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４３２１）。前兆遊技数カウンタの値は、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢ中の前兆状態においては、昇格チャンス及び疑似ＢＩＧのうちの何れかに移行することを示唆する前兆演出が行われる。前兆遊技数カウンタの値が０ではない（１以上である）ことは、前兆状態中であることを示している。

【１５３０】

前兆遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。一方、前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４３２２）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである（図１３４のステップＳ４３０６及び図１１８のステップＳ４１４４参照）。

【１５３１】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４３２３）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１３４のステップＳ４３０６及び図１１８のステップＳ４１４４参照）。昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５３２】

ステップＳ４３２２において疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ４３２３において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊

技数抽籤を実行する（ステップＳ４３２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図１３９参照）を参照して、出玉フラググループ６における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、「０」、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、及び、「８」のうちの何れかを決定する。

【１５３３】

図１３９に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルは、出玉フラググループ６における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目ＢＢ」、及び、「１枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、図１３９（ａ）に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１３９（ｂ）に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１３９（ｃ）に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、図１３９（ｄ）に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照される。

【１５３４】

各チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージＡ」及び「チャンスステージＢ」のそれぞれについて、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果（「０」、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」、及び、「８」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５３５】

例えば、チャンスステージＡにおいて、出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、６４／２５６の確率で「０」が決定され、１９２／２５６の確率で「１」が決定される。また、チャンスステージＢにおいて、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、８／２５６の確率で「１」が決定され、１９２／２５６の確率で「２」が決定され、５６／２５６の確率で「３」が決定される。

【１５３６】

ステップＳ４３２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として決定された値に１を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップＳ４３２５）、本サブルーチンを終了する。

【１５３７】

このように、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされた場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出開始コマンドデータを生成し、生成した前兆演出開始コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、前兆演出を開始させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のための画像の表示、音の出力、光の出力等を開始させる処理が行われる。その結果、前兆遊技数カウンタにセットされた値に相当する回数の単位遊技に亘って前兆演出が行われる（前兆状態に制御される）ことになる。

【１５３８】

＜チャンスステージ用カウンタ管理処理＞

図１４０は、主制御回路において行われるチャンスステージ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【１５３９】

図１４０に示すチャンスステージ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態がチャンスステージＡ又はチャンスステージＢ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１５４０】

チャンスステージ用カウンタ管理処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタ（図１３８のステップＳ４３２５参照）の値が０よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ４３４１）。前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値から１減算する（ステップＳ４３４２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４３４３）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５４１】

一方、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ移行フラグをオンにセットし（ステップＳ４３４４）、本サブルーチンを終了する。上述したように、通常ステージ移行フラグは、通常ステージを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、通常ステージ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、通常ステージに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｆ）及び（Ｈ）参照）。

【１５４２】

ステップＳ４３４１において前兆遊技数カウンタの値が０よりも大きいと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ４３４５）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０よりも大きいと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値から１減算する（ステップＳ４３４６）。

【１５４３】

ステップＳ４３４５においてチャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、又は、ステップＳ４３４６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値から１減算する（ステップＳ４３４７）。そして、メインＣＰＵ１０１は、前兆遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４３４８）。前兆遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５４４】

一方、前兆遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出を終了する（ステップＳ４３４９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、前兆演出終了コマンドデータを生成し、生成した前兆演出終了コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出終了コマンドデータは、通信データ送信処理（図３２のステップＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。これにより、副制御回路２００では、前兆演出を終了させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のために行っている画像の表示、音の出力、光の出力等を終了させる処理が行われる。

【１５４５】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４３５０）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである（図１３４のステップＳ４３０６及び図１１８のステップＳ４１４４参照）。

【１５４６】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４３５１）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオフにセットし、天井到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合には、当該フラグもオフにセットする。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５４７】

上述したように、疑似ＢＩＧ移行フラグは、疑似ＢＩＧを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する。

【１５４８】

ここで、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおいては、疑似ＢＩＧ又は昇格チャンスに当籤した場合にのみ前兆状態に移行する。従って、ステップＳ４３５０の判断結果が「ＮＯ」となる場合には、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていることになる。そこで、ステップＳ４３５０において疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４３５２）。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットし、天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている場合には、当該フラグもオフにセットする。その後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５４９】

上述したように、昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。

【１５５０】

以上より、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおいて、昇格チャンス及び疑似ＢＩＧのうちの何れかに当籤した場合には、前兆状態を経由して、昇格チャンス又は疑似ＢＩＧへと移行する。また、上述したように、通常ステージにおいて、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、当該前兆状態中に昇格チャンス又は疑似ＢＩＧに当籤した場合には、当該前兆状態が終了したときに、チャンスステージＡ又はチャンスステージＢへと移行させるように構成することが可能である。この場合には、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢの開始時（チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢの１ゲーム目）におけるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理（図１３８参照）で、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされることにより、前兆状態に移行し、当該前兆状態が終了したときに昇格チャンス又は疑似ＢＩＧへと移行することになる。

【１５５１】

＜昇格チャンス用遊技開始時処理＞

図１４１は、主制御回路において行われる昇格チャンス用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１４２及び図１４３は、昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。図１４４は、昇格チャンス中抽籤テーブルを示す図である。図１４５は、次回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。図１４６は、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤テ

ーブルを示す図である。図１４７は、今回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。図１４８は、疑似遊技の内容を示す図である。

【１５５２】

図１４１に示す昇格チャンス用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が昇格チャンス（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１５５３】

昇格チャンス用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４３６１）。上述したように、昇格チャンスへは、昇格チャンス移行フラグ（図１２９のステップＳ４２４８及び図１４０のステップＳ４３５２参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。昇格チャンスに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより昇格チャンスに移行させた後、続けて、図１４１に示す昇格チャンス用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４３６１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において昇格チャンスに移行した場合（今回の単位遊技が昇格チャンスの１ゲーム目である場合）に、昇格チャンス開始時であると判断する。

【１５５４】

昇格チャンス開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス遊技数カウンタに所定値をセットする（ステップＳ４３６２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、基本的に、昇格チャンス遊技数カウンタに「３」をセットするが、ポイントモード（図１３２のステップＳ４２８３参照）としてポイントモード２がセットされている場合には、昇格チャンス遊技数カウンタに「５」をセットする。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、通常出玉状態においてセットした各種情報（カウンタ等）をクリアする。昇格チャンス遊技数カウンタの値は、昇格チャンスに滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。昇格チャンス遊技数カウンタの値は、単位遊技が１回行われるごとに１減算される。図示しないが、当該減算は、図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

【１５５５】

次に、メインＣＰＵ１０１は、突入時ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップＳ４３６３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、突入時ロングフリーズ抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、突入時ロングフリーズ抽籤（１）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定し、突入時ロングフリーズ抽籤（１）の結果が「当籤」である場合に、突入時ロングフリーズ抽籤（２）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、突入時ロングフリーズ抽籤（１）には１／２５６の確率で当籤し、突入時ロングフリーズ抽籤（２）には１／２５６の確率で当籤する。

【１５５６】

突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合には、ロングフリーズが発生する。突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）に当籤したときに発生するロングフリーズの期間は、通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）（図１１３のステップＳ４１０２参照）に当籤したときに発生するロングフリーズの期間と同じである。突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、当該突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、ロングフリーズの実行を制御する。

【１５５７】
　また、突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、当該突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、ロングフリーズの終了後、疑似遊技の実行を制御する。これにより、ロングフリーズに続いて疑似遊技が行われる。
【１５５８】
　また、突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）の双方に当籤した場合、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する。また、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。
【１５５９】
　なお、本実施例において、「有利区間が終了するまで継続する」とは、実質的に差枚数リミッタ（払出数リミッタ：例えば、２４００枚到達）により有利区間終了となるということを意味する。後述するように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に移行した）場合には、疑似ＢＩＧストックカウンタの値に２が加算される。これにより、少なくとも３回疑似ＢＩＧに制御されることが保障され、この場合、３回の疑似ＢＩＧが終了する前に差枚数リミッタを作動させるように構成することが可能である。
【１５６０】
　もっとも、ロングフリーズの恩恵は、上記のような疑似ＢＩＧ（ＥＤ）への移行以外のものとしてもよい。例えば、ロングフリーズ発生時は、少なくとも疑似ＢＩＧ又は疑似ＢＩＧ以上の特典が確定するものとしてもよい。疑似ＢＩＧ以上の特典としては、例えば、疑似ＢＩＧへの移行が所定回数保証される（疑似ＢＩＧ連荘保障）や、疑似ＢＩＧよりも価値が大きな所定の有利遊技（疑似ボーナスやＡＴ）などを別途設けて移行させるものでもよい。また、差枚数や遊技回数のリミッタを搭載していない機種においては、所定期間（例えば、１０００枚獲得や５００ゲーム継続など）が経過するまで継続するロングフリーズ対応の特別疑似ボーナスを設けることとしてもよい。
【１５６１】
　また、本実施形態では、ボーナス状態においてロングフリーズ抽籤は行われないが、メダルが増加するリアルボーナス（特別役物や役物連続作動装置）を搭載した機種においては、昇格チャンス開始ゲームや昇格チャンス中にリアルボーナス役を引いた（例えば、３ＢＢが内部当籤した）場合にロングフリーズを発生させ、当該ボーナス作動中を上乗せ特化ゾーン（例えば、疑似ＢＩＧに当籤しやすい状態、すなわち、疑似ＢＩＧストックカウンタの値が加算されやすい状態）にするなどとしてもよい。
【１５６２】
　なお、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御される場合、疑似ＢＩＧ終了画面を表示して一旦終了を示した後に、次のスタートレバー操作時に疑似ＢＩＧ対応の疑似遊技（「ブイ」揃い等）を発生させる連荘風の演出としてもよいし、継続時に疑似遊技を発生させずに継続を示す演出（「まだまだ！」などの継続を意味する画像の表示や音声など）のみで疑似ＢＩＧを継続させるものとしてもよい。
【１５６３】
　ステップＳ４３６３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンスモード抽籤処理を実行する（ステップＳ４３６４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンスモード抽籤テーブル（図１４２及び図１４３参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」のうちの何れかを決定する。

【１５６４】
図１４２及び図１４３に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６１参照）で決定された通常モード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、「モード４」、「モード５」、「モード６」、「モード７」、及び、「モード８」）、並びに、「連荘チャレンジ→昇格チャンス移行時」のそれぞれに対して設けられている。
【１５６５】
昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、又は、チャンスステージＢ）である場合には、図１４２及び図１４３（ａ）～（ｈ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルのうちの一の昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照される。具体的に、通常モードが「モード１」である場合には、図１４２（ａ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード２」である場合には、図１４２（ｂ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード３」である場合には、図１４２（ｃ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード４」である場合には、図１４２（ｄ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード５」である場合には、図１４２（ｅ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード６」である場合には、図１４３（ｆ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード７」である場合には、図１４３（ｇ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード８」である場合には、図１４３（ｈ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が連荘チャレンジである場合には、図１４３（ｉ）に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照される。
【１５６６】
各昇格チャンスモード抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、昇格チャンスモード抽籤の結果（「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」）に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンスモード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１５６７】
例えば、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態であり、通常モードが「モード３」である場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、２５６／２５６の確率で「モード３」が決定される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態であり、通常モードが「モード６」である場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、１９２／２５６の確率で「モード３」が決定され、６４／２５６の確率で「モード４」が決定される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が連荘チャレンジである場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、２５６／２５６の確率で「モード２」が決定される。
【１５６８】
ステップＳ４３６１において昇格チャンス開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４３６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス遊技数カウンタ（ステップＳ４３６２参照）の値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４３６５）。
【１５６９】
昇格チャンス遊技数カウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス中抽籤処理を実行する（ステップＳ４３６６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス中抽籤テーブル（図１４４参照）を参照して、出玉フラググループ２における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことに

より、昇格チャンス中抽籤の結果として、「フェイク疑似遊技」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。

【１５７０】

図１４４に示す昇格チャンス中抽籤テーブルは、出玉フラググループ２における出玉フラグ（「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目ＢＢ」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ２における出玉フラグが「その他」である場合には、図１４４（ａ）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ２における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図１４４（ｂ）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ２における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図１４４（ｃ）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ２における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１４４（ｄ）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ２における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１４４（ｅ）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照される。

【１５７１】

各昇格チャンス中抽籤テーブルにおいては、ステップＳ４３６４で決定された昇格チャンスモード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」）ごとに、昇格チャンス中抽籤の結果（「フェイク疑似遊技」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンス中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５７２】

例えば、出玉フラググループ２における出玉フラグが「その他」であり、昇格チャンスモードが「モード４」である場合には、昇格チャンス中抽籤の結果として、２０４／２５６の確率で「フェイク疑似遊技」が決定され、５２／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。また、出玉フラググループ２における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」であり、昇格チャンスモードが「モード１」である場合には、昇格チャンス中抽籤の結果として、２５５／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。

【１５７３】

昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。

【１５７４】

ステップＳ４３６６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、次回疑似遊技抽籤処理を実行する（ステップＳ４３６７）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、次回疑似遊技抽籤テーブル（図１４５参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似遊技抽籤の結果として、「疑似遊技１」、「疑似遊技２」、「疑似遊技３」、「疑似遊技４」、「疑似遊技５」、「疑似遊技６」、「疑似遊技７」、及び、「疑似遊技８」のうちの何れかを決定する。

【１５７５】

図１４５に示す次回疑似遊技抽籤テーブルは、昇格チャンス中抽籤の結果（「フェイク疑似遊技」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）のそれぞれに対して設けられている。ステップＳ４３６６において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、図１４５（ａ）に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ」が決定された場合には、図１４５（ｂ）に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合には、図１４５（ｃ）に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照される。

【１５７６】

各次回疑似遊技抽籤テーブルにおいては、ステップＳ４３６４で決定された昇格チャンスモード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」）ごとに、次回疑似遊技抽籤の結果（「疑似遊技１」、「疑似遊技２」、「疑似遊技３」、「疑似遊技４」、「疑似遊技５」、「疑似遊技６」、「疑似遊技７」、及び、「疑似遊技８」）に対応する抽籤値が規定されている。次回疑似遊技抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１５７７】

例えば、昇格チャンスモードが「モード１」であり、ステップＳ４３６６において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、８６／２５６の確率で「疑似遊技１」が決定され、１７０／２５６の確率で「疑似遊技２」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード１」であり、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、１１２／２５６の確率で「疑似遊技３」が決定され、１１２／２５６の確率で「疑似遊技４」が決定され、３２／２５６の確率で「疑似遊技５」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード１」であり、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、３２／２５６の確率で「疑似遊技３」が決定され、３２／２５６の確率で「疑似遊技４」が決定され、３２／２５６の確率で「疑似遊技５」が決定され、１６０／２５６の確率で「疑似遊技６」が決定される。

【１５７８】

メインＣＰＵ１０１は、次回疑似遊技抽籤により決定された疑似遊技をセットする。これにより、メインＣＰＵ１０１は、当該次回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、当該疑似遊技の実行を制御する。また、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている）場合、メインＣＰＵ１０１は、当該昇格チャンス中抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｋ）参照）。

【１５７９】

また、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。

【１５８０】

ステップＳ４３６７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５８１】

ステップＳ４３６５において昇格チャンス遊技数カウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４３６８）。疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５８２】

一方、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤処理を実行する（ステップＳ４３６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤テーブル（図１４６参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として、「フェイク疑似遊技」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。

【１５８３】
図１４６に示す規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤テーブルにおいては、ステップＳ４３６４で決定された昇格チャンスモード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」）ごとに、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果（「フェイク疑似遊技」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１５８４】
例えば、昇格チャンスモードが「モード１」である場合には、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として、２３２／２５６の確率で「フェイク疑似遊技」が決定され、２４／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード４」である場合には、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として、２２４／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、３２／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。
【１５８５】
ステップＳ４３６９の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、今回疑似遊技抽籤処理を実行する（ステップＳ４３７０）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回疑似遊技抽籤テーブル（図１４７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、今回疑似遊技抽籤の結果として、「疑似遊技１」、「疑似遊技２」、「疑似遊技３」、「疑似遊技４」、「疑似遊技５」、「疑似遊技６」、「疑似遊技７」、及び、「疑似遊技８」のうちの何れかを決定する。
【１５８６】
図１４７に示す今回疑似遊技抽籤テーブルは、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果（「疑似ＢＩＧ」及び「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）のそれぞれに対して設けられている。ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ」が決定された場合には、図１４７（ａ）に示す今回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合には、図１４７（ｂ）に示す今回疑似遊技抽籤テーブルが参照される。
【１５８７】
各今回疑似遊技抽籤テーブルにおいては、ステップＳ４３６４で決定された昇格チャンスモード（「モード１」、「モード２」、「モード３」、及び、「モード４」）ごとに、今回疑似遊技抽籤の結果（「疑似遊技１」、「疑似遊技２」、「疑似遊技３」、「疑似遊技４」、「疑似遊技５」、「疑似遊技６」、「疑似遊技７」、及び、「疑似遊技８」）に対応する抽籤値が規定されている。今回疑似遊技抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１５８８】
例えば、昇格チャンスモードが「モード１」であり、ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ」が決定された場合には、今回疑似遊技抽籤の結果として、１２８／２５６の確率で「疑似遊技７」が決定され、１２８／２５６の確率で「疑似遊技８」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード１」であり、ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合には、今回疑似遊技抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「疑似遊技６」が決定される。なお、ステップＳ４３６９において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には「疑似遊技７」が決定される。
【１５８９】
メインＣＰＵ１０１は、今回疑似遊技抽籤により決定された疑似遊技をセットする。これにより、メインＣＰＵ１０１は、当該今回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、当該疑似遊技の実行を制御する。その結果、ステップＳ４３６７で決定された疑似遊技に続いて、ステップＳ４

３６９で決定された疑似遊技が実行されることになる。

【１５９０】

また、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新し、これにより、疑似ＢＩＧに移行する。また、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）場合、メインＣＰＵ１０１は、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新し、これにより、疑似ＲＥＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｌ）参照）。

【１５９１】

また、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。

【１５９２】

ステップＳ４３７０の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１５９３】

以上では、８種類の疑似遊技（疑似遊技１、疑似遊技２、疑似遊技３、疑似遊技４、疑似遊技５、疑似遊技６、疑似遊技７、及び、疑似遊技８）が設けられていることとして説明した。第１実施形態で説明したように、疑似遊技は、ロック演出の実行中に実行することが可能なように構成されている。ロック演出（ロック）は、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）演出である。

【１５９４】

図１４８に示すように、疑似遊技１では、トップラインにおいて、「ブイ」、「セブン」、又は、「バー」がテンパイとなるが、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技１は、ステップＳ４３６６において「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技２では、ボトムラインにおいて、「ブイ」、「セブン」、又は、「バー」がテンパイとなるが、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技２は、ステップＳ４３６６において「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

【１５９５】

疑似遊技３では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール３Ｌに対する停止操作が第１停止操作として行われた場合にはトップライン）において「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技３は、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技４では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール３Ｌに対する停止操作が第１停止操作として行われた場合にはボトムライン）において「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技４は、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

【１５９６】

疑似遊技５では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール３Ｌに対する停止操作が第１停止操作として行われた場合にはクロスアップライン）において「ブイ」が揃うか、

センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技５は、ステップＳ４３６６において「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技６では、センターライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインにおいて「ブイ」がテンパイとなりセンターラインにおいて「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃い、「バー」は何れのラインにおいても揃わない。疑似遊技６は、ステップＳ４３６６又はステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

【１５９７】

また、疑似遊技６は、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合にのみ実行され得る疑似遊技である。すなわち、疑似遊技６が実行された場合には、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）（有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続すること）が確定する。例えば、通常中ロングフリーズ抽籤（１）及び通常中ロングフリーズ抽籤（２）（図１１３のステップＳ４１０２参照）に当籤した場合に行われる疑似遊技、並びに、突入時ロングフリーズ抽籤（１）及び突入時ロングフリーズ抽籤（２）（図１４１のステップＳ４３６３参照）に当籤した場合に行われる疑似遊技も、疑似遊技６となっている。

【１５９８】

疑似遊技７では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」及び「セブン」が揃わず、センターラインにおいて「バー」が揃う。疑似遊技７は、ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ」又は「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。なお、「疑似ＢＩＧ」が決定された場合において、疑似遊技７が実行された場合には、疑似遊技７の終了後にリール演出（リールの再回転）が行われ、何れかのラインにおいて「ブイ」又は「セブン」が揃う。一方、「フェイク疑似遊技」が決定された場合において、疑似遊技７が実行された場合には、リールの再回転は行われない。

【１５９９】

疑似遊技８では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れかのラインにおいて、「バー」がテンパイとなるが、何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技８は、ステップＳ４３６９において「疑似ＢＩＧ」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。なお、「疑似ＢＩＧ」が決定された場合において、疑似遊技８が実行された場合には、疑似遊技８の終了後にリール演出（リールの再回転）が行われ、何れかのラインにおいて「ブイ」又は「セブン」が揃う。

【１６００】

＜昇格チャンスにおける遊技の流れ＞

図１４９は、昇格チャンスにおける遊技の流れを示す図である。

【１６０１】

図１４９に示すように、昇格チャンスの１ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：３）においては、ロングフリーズ（図１４１のステップＳ４３６３参照）が発生する場合がある。当該フリーズが発生した場合には、フリーズに続いてＢＢ狙い疑似遊技（疑似遊技６）が発生し、疑似ＢＢ（疑似ＢＩＧ）が開始する。一方、フリーズが発生しなかった場合には、当該昇格チャンスの１ゲーム目が消化され、スタートレバー７の操作を契機として、昇格チャンスの２ゲーム目に移行する。

【１６０２】

昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）においては、１ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が発生する。当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技１回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似ＢＢ（疑似ＢＩＧ）が開始する。一方、当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技１回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、当該昇格チャンスの２ゲーム目が消化され、スタートレバー７の操作

を契機として、昇格チャンスの３ゲーム目に移行する。

【１６０３】

昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）においては、２ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が発生する。当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技２回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似ＢＢ（疑似ＢＩＧ）が開始する。一方、当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技２回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、当該昇格チャンスの３ゲーム目が消化され、スタートレバー７の操作を契機として、昇格チャンスの４ゲーム目に移行する。

【１６０４】

昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）においては、３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が発生する。当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技３回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似ＢＢ（疑似ＢＩＧ）が開始する。一方、当該疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技３回目）において、疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）で疑似ＢＩＧに当籤しない限り、ＲＢ狙い疑似遊技（疑似遊技７）が発生し、疑似ＲＢ（疑似ＲＥＧ）が開始する。

【１６０５】

なお、以上では、昇格チャンスの３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、当該結果に基づいてフェイク疑似遊技（疑似遊技１又は疑似遊技２）が決定され（図１４１のステップＳ４３６７参照）、昇格チャンスの４ゲーム目においては、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果にかかわらず、ＢＢ狙い疑似遊技３回目として、当該フェイク疑似遊技が行われることとして説明した。しかし、昇格チャンスの３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果として「フェイク疑似遊技」が決定され、昇格チャンスの４ゲーム目において規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）で疑似ＢＩＧに当籤した場合には、当該フェイク疑似遊技を破棄し、当該規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３７０参照）を、ＢＢ狙い疑似遊技３回目として行うこととしてもよい。

【１６０６】

また、図１４９では、疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技乃至ＲＢ狙い疑似遊技）が行われた後に疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが開始するものとして示している。遊技者は、疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技乃至ＲＢ狙い疑似遊技）において疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）乃至疑似ＲＥＧ移行図柄（「バー」）が揃うことを通じて、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが開始することを認識することができる。もっとも、実際に疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが開始するタイミング（出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新するタイミング）は、疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技乃至ＲＢ狙い疑似遊技）が行われた後（例えば、遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）中）であってもよいし、疑似遊技（ＢＢ狙い疑似遊技乃至ＲＢ狙い疑似遊技）が行われる前（例えば、遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）中）であってもよい。

【１６０７】

＜昇格チャンスにおける演出例（１ゲーム目で疑似ＢＩＧ当籤時）＞

図１５０は、昇格チャンスの１ゲーム目で疑似ＢＩＧに当籤した場合における演出例を示す図である。

【１６０８】

図１５０に示す演出例として、図１５０（ａ）では、昇格チャンスに移行する単位遊技

の１つ前の単位遊技（通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム：当籤報知ゲーム）において、「ＷＩＮ」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。

【１６０９】

図１５０（ｂ）では、図１５０（ａ）に示す状態の後、昇格チャンスの１ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：３）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定されたものとする。なお、ロングフリーズ（図１４１のステップＳ４３６３参照）には非当籤となっている。

【１６１０】

図１５０（ｃ）では、図１５０（ｂ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、１ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が開始するときに、「Ｖを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

【１６１１】

図１５０（ｄ）では、図１５０（ｃ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）で行われる疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「Ｖ・Ｖ・Ｖ」「ビッグボーナス！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃ったこと、及び、ビッグボーナス（疑似ＢＩＧ）に移行することを遊技者に報知することができる。なお、疑似ＢＩＧ移行図柄が揃ったとき（疑似ＢＩＧが開始するとき）、第１実施形態で説明した外部信号１がオン状態とされる。

【１６１２】

図１５０（ｄ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）においては、疑似遊技に続いて（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止している状態で）、ロックが発生し、遊技の進行がさらに所定期間停止する。図１５０（ｅ）では、当該ロックが行われている期間中に、疑似ＢＩＧにおいて行われる演出（ＢＢ演出）を選択するための画面がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。遊技者は、演出ボタンを操作することにより、演出Ａ、演出Ｂ、及び、演出Ｃのうちの何れかの演出を、ＢＢ演出として選択することができる。

【１６１３】

図１５０（ｆ）では、図１５０（ｅ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、ＢＢ演出として一の演出（ここでは、演出Ｂ）が決定されたときに、「レバーで遊技が進行します」「獲得０枚」「残りナビ３０回」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことが可能であり、スタートレバー７が操作されたときに、ロックは終了する。また、スタートレバー７が操作されなくても、疑似遊技において全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止してから所定時間（例えば、５０秒）が経過したときに、ロックは終了する。「獲得０枚」は、疑似ＢＩＧにおいて遊技者が獲得したメダルの枚数（払出枚数と投入枚数との差）を示し、「残りナビ３０回」は、上述した第１疑似ＢＩＧ（図９６参照）において実行可能なベルナビの残り回数（第１ベルナビ回数カウンタの値）を示している。

【１６１４】

図１５０（ｆ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊

技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１５０（ｇ）では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知（ベルナビ）するための画像である。ここでは、「Ｆ＿３２１ベルＤ」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第１停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第２停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知されている（図９６参照）。また、ベルナビが１回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が１回減って「２９回」となっている。

【１６１５】

図１５０（ｈ）では、図１５０（ｇ）に示す状態の後、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ＧＥＴ １５枚」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、報知（ベルナビ）に従った停止操作が行われたことにより、押し順ベルが入賞したことに伴い、１５枚のメダルが払い出されている（図９２参照）。また、「獲得」枚数が、当該払出枚数（１５枚）と投入枚数（３枚）との差（１２枚）に更新されている。

【１６１６】

なお、図１５０（ｅ）～（ｈ）に示す状態においては、既に昇格チャンスから疑似ＢＩＧへと移行しており、疑似ＢＩＧの１ゲーム目について示すものであるが、便宜上、昇格チャンスの２ゲーム目であることとして説明している。

【１６１７】

＜昇格チャンスにおける演出例（疑似ＢＩＧ非当籤時）＞

図１５１は、昇格チャンスの１ゲーム目～４ゲーム目で疑似ＢＩＧに全て非当籤となった場合における演出例を示す図である。

【１６１８】

図１５１に示す演出例として、図１５１（ａ）では、昇格チャンスに移行する単位遊技の１つ前の単位遊技（通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム：当籤報知ゲーム）において、「ＷＩＮ」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。

【１６１９】

図１５１（ｂ）では、図１５１（ａ）に示す状態の後、昇格チャンスの１ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：３）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。なお、ロングフリーズ（図１４１のステップＳ４３６３参照）には非当籤となっている。

【１６２０】

図１５１（ｃ）では、図１５１（ｂ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、１ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が開始するときに、「Ｖを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

【１６２１】

図１５１（ｄ）では、図１５１（ｃ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）で行われる疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。こ

れにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。

【１６２２】

図１５１（ｄ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１５１（ｅ）では、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。

【１６２３】

図１５１（ｆ）では、図１５１（ｅ）に示す状態の後、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）において、２ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が開始するときに、「Ｖを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

【１６２４】

図１５１（ｇ）では、図１５１（ｆ）に示す状態の後、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）で行われる疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。

【１６２５】

図１５１（ｇ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１５１（ｈ）では、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。

【１６２６】

図１５１（ｉ）では、図１５１（ｈ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）において、３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）が開始するときに、「Ｖを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。なお、ここでは、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果として、「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。また、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）では、疑似遊技が２回行われるところ、３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）を第１疑似遊技と表記することとする。

【１６２７】
図１５１（ｊ）では、図１５１（ｉ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第１疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。
【１６２８】
図１５１（ｊ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３７０参照）が開始する。当該疑似遊技を第２疑似遊技と表記することとする。図１５１（ｋ）では、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第２疑似遊技が開始するときに、「ＢＡＲを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＲＥＧ移行図柄としての「バー」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「バー」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。
【１６２９】
図１５１（ｌ）では、図１５１（ｋ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第２疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「レギュラーボーナス！」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、レギュラーボーナス（疑似ＲＥＧ）に移行することを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。なお、疑似ＲＥＧ移行図柄が揃ったとき（疑似ＲＥＧが開始するとき）、第１実施形態で説明した外部信号２がオン状態とされる。
【１６３０】
図１５１（ｌ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１５１（ｍ）では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知（ベルナビ）するための画像である。ここでは、「Ｆ＿２３１ベルＡ」乃至「Ｆ＿２３１ベルＣ」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知されている（図９６参照）。また、「残りナビ４回」は、疑似ＲＥＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第２ベルナビ回数カウンタの値）を示している。「残りナビ」の初期値は５回であるが、ベルナビが１回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が１回減って「４回」に更新されている。
【１６３１】
図１５１（ｎ）では、図１５１（ｍ）に示す状態の後、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ＧＥＴ １５枚」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、報知（ベルナビ）に従った停止操作が行われたことにより、押し順ベルが入賞したことに伴い、１５枚のメダルが払い出されている（図９２参照）。
【１６３２】
なお、図１５１（ｍ）及び（ｎ）に示す状態においては、既に昇格チャンスから疑似ＲＥＧへと移行しており、疑似ＲＥＧの１ゲーム目について示すものであるが、便宜上、昇格チャンスの４ゲーム目であることとして説明している。

【１６３３】
　以上で説明したように、昇格チャンスに移行した場合には、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧのうちの何れかのＡＴ状態に必ず移行することになる。すなわち、昇格チャンスは、ＡＴ状態に移行することが確定した出玉状態である。そして、昇格チャンスでは、何れのＡＴ状態に移行させるのかが決定されるとともに、疑似遊技を通じて、移行先のＡＴ状態を報知する演出が行われる。１ゲーム目から最終ゲームまでの間に行われる疑似遊技において疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似ＢＩＧに移行する。最終ゲームで行われる第１疑似遊技において疑似ＢＩＧ移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、第２疑似遊技において疑似ＲＥＧ移行図柄（「バー」）が揃い、疑似ＲＥＧに移行する。疑似ＲＥＧへは最終ゲームのみで移行可能であり、最終ゲーム以外のゲームにおいて疑似ＲＥＧに移行することはない。
【１６３４】
　ここまで、遊技者が停止操作可能な疑似遊技により疑似ボーナス開始時等の図柄表示を行う仕様について説明したが、疑似遊技に代えて、あるいは疑似遊技と併用する形で、遊技者の停止操作を伴わずに自動的にリールが停止するリール演出を用いて、疑似ボーナス開始時等の図柄表示が行われることとしても良い。リール演出を用いることとした場合、演出効果は疑似遊技に劣るものの、疑似遊技と比べメインプログラムの容量を軽減することできる。
【１６３５】
　また、疑似遊技においても、疑似遊技用のリールの回転開始あるいは停止操作有効となったときから所定時間（例えば、３０秒など）経過で自動的にリールが停止して疑似ボーナス開始時等の図柄表示が行われるものとなっている。そのため、広義では、疑似遊技もリール演出の１種とみることもできる。時間経過による自動停止の場合は、予定された図柄組合せ（ブイ揃い、セブン揃い、バー揃いなど）が止まるように制御してもよいし、時間経過時点で各リールに停止信号を入力して停止させるものとしてもよい。後者の場合は、たまたまタイミングが合えば予定された図柄組合せが揃うものの、当該図柄組合せが揃わない場合があることとしてもよい。
【１６３６】
　疑似遊技のリール停止制御としては、上述した実施形態で説明した態様を適宜採用することが可能である。例えば、通常遊技（メイン遊技）と同様あるいは類似させる形で、滑りコマ数を最大４コマなどとして押下位置（停止操作タイミング）に応じて疑似停止出目が変化する仕様でもよいし、押下位置不問で疑似遊技の種別（疑似遊技１～８）により予め定められた位置まで図柄を滑らせて停止させるものでもよい。また、押下位置に応じて出目が変化するタイプでも、停止候補位置を２～３通り（例えば、疑似遊技３なら、ブイ揃いまたはセブン揃いのいずれかとなるように、押下位置によっては４コマ以上滑らせる）に限定するような停止制御を行って、遊技者に分かりやすい出目を停止させるものとしてもよい。なお、押下位置に応じて出目が変化するタイプである場合に、例えば、疑似ＢＩＧ開始時にブイ揃い・セブン揃いのいずれも停止しなかった場合でも、疑似ＢＩＧ開始時演出（例えば、図１５０（ｄ）に示すブイ揃い対応演出）は、ブイ揃い時と同じ態様で行って遊技者が状況を把握できるようにすることが望ましい。
【１６３７】
　なお、本実施例では、昇格チャンス中の最大遊技回数は４ゲーム（又は６ゲーム）であり、ゲーム数の加算は行われない仕様であるが、所定条件を満たした場合に昇格チャンスのゲーム数を延長可能な仕様としてもよい。例えば、レア役当籤かつ疑似ＢＩＧ非当籤の場合に残りゲーム数を延長するといった仕様としてもよい。また、昇格チャンスを延長する場合、＋１ゲーム、+５ゲームといったゲーム数の上乗せとしてもよいし、疑似ＢＩＧに当籤するまで継続する無限昇格チャンスといった状態を設けて移行させるものとしてもよい。
【１６３８】
＜疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理＞

図１５２は、主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１５３は、主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ開始時処理を示すフローチャートである。図１５４は、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。図１５５は、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルを示す図である。

【１６３９】

図１５２に示す疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が疑似ＢＩＧ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１６４０】

疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４３８１）。上述したように、疑似ＢＩＧへは、疑似ＢＩＧ移行フラグ（図１２９のステップＳ４２４６及び図１４０のステップＳ４３５１参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技、又は、昇格チャンスにおいて昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）で疑似ＢＩＧに当籤した単位遊技の次の単位遊技、若しくは、昇格チャンスにおいて規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）で疑似ＢＩＧに当籤した単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。疑似ＢＩＧに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより疑似ＢＩＧに移行させた後、続けて、図１５２に示す疑似ＢＩＧ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４３８１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において疑似ＢＩＧに移行した場合（今回の単位遊技が疑似ＢＩＧの１ゲーム目である場合）に、疑似ＢＩＧ開始時であると判断する。

【１６４１】

疑似ＢＩＧ開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ開始時処理を実行する（ステップＳ４３８２）。ここで、図１５３を用いて、疑似ＢＩＧ開始時処理について説明する。

【１６４２】

疑似ＢＩＧ開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンスからの移行時であるか否かを判断する（ステップＳ４４０１）。この処理は、今回の単位遊技において疑似ＢＩＧに移行した場合（今回の単位遊技が疑似ＢＩＧの１ゲーム目である場合）に行われるところ、メインＣＰＵ１０１は、移行元の出玉状態が昇格チャンスである場合に、昇格チャンスからの移行時であると判断する。

【１６４３】

昇格チャンスからの移行時ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似遊技をセットする（ステップＳ４４０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグ（図１１３のステップＳ４１０２、並びに、図１４１のステップＳ４３６３、ステップＳ４３６６、及び、ステップＳ４３６９参照）がオンにセットされている場合、疑似遊技６（図１４８参照）をセットし、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされていない場合、疑似遊技５（図１４８参照）をセットする。これにより、メインＣＰＵ１０１は、当該単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、セットされた疑似遊技の実行を制御する。また、図示しないが、メインＣＰＵ１０１は、通常出玉状態においてセットした各種情報（カウンタ等）をクリアする。

【１６４４】

ステップＳ４４０１において昇格チャンスからの移行時であると判断した場合、又は、ステップＳ４４０２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、第１疑似ＢＩＧをセットする（ステップＳ４４０３）。上述したように、疑似ＢＩＧとしては、第１疑似ＢＩＧ

及び第２疑似ＢＩＧが設けられているところ、疑似ＢＩＧ開始時においては第１疑似ＢＩＧに制御される。

【１６４５】

次に、メインＣＰＵ１０１は、第１ベルナビ回数カウンタに「３０」をセットする（ステップＳ４４０４）。上述したように、第１ベルナビ回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。第１ベルナビ回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。

【１６４６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、通常リプ残り入賞回数カウンタに「３」をセットする（ステップＳ４４０５）。上述したように、通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと１回移行する（第１疑似ＢＩＧにおいて通常リプが入賞する）ごとに１減算される。

【１６４７】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグ（図１１３のステップＳ４１０２、並びに、図１４１のステップＳ４３６３、ステップＳ４３６６、及び、ステップＳ４３６９参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４４０６）。疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６４８】

一方、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタの値に２を加算する（ステップＳ４４０７）。疑似ＢＩＧストックカウンタの値は、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御可能な残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。

【１６４９】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する（ステップＳ４４０８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル（図１５４参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１６５０】

図１５４に示す疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、１／２５６の確率で疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。

【１６５１】

疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグをオンにセットする。連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、連荘チャレンジに当籤すると、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに、連荘チャレンジに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｍ）参照）。

【１６５２】

ステップＳ４４０８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、突入時ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップＳ４４０９）。この処理は、図１４１のステップＳ４３６３の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ステップＳ４４０９の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６５３】
以上、図１５３を用いて、図１５２のステップＳ４３８２で行われる疑似ＢＩＧ開始時処理について説明した。図１５２に説明を戻す。
【１６５４】
ステップＳ４３８１において疑似ＢＩＧ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４３８２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタの値が２以上であるか否かを判断する（ステップＳ４３８３）。疑似ＢＩＧストックカウンタの値が２以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１６５５】
疑似ＢＩＧストックカウンタの値が２未満であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤処理を実行する（ステップＳ４３８４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブル（図１５５参照）を参照して、出玉フラググループ６における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。
【１６５６】
図１５５に示す疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルは、出玉フラググループ６における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目ＢＢ」、及び、「１枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、図１５５（ａ）に示す疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１５５（ｂ）に示す疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１５５（ｃ）に示す疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、図１５５（ｄ）に示す疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照される。
【１６５７】
各疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤テーブルにおいては、「第１疑似ＢＩＧ」及び「第２疑似ＢＩＧ」のそれぞれについて、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の結果（「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１６５８】
これにより、第１疑似ＢＩＧにおいては、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の結果として、出玉フラグループ６における出玉フラグにかかわらず、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定される。また、第２疑似ＢＩＧにおいては、疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の結果として、出玉フラグループ６における出玉フラグが「その他」又は「１枚役」である場合には、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラグループ６における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目ＢＢ」である場合には、２５５／２５６の確率で「非当籤」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。疑似ＢＩＧ中１Ｇ連抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（１Ｇ連抽籤に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタの値に１を加算する。
【１６５９】
ステップＳ４３８４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。
【１６６０】
＜疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理＞
図１５６は、主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【１６６１】

図１５６に示す疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が疑似ＢＩＧ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１６６２】

疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、第１疑似ＢＩＧに制御されているか否かを判断する（ステップＳ４４２１）。第１疑似ＢＩＧに制御されていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理（図２６のステップＳ６４参照）によりリプレイ（「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」（図９０及び図９１参照））が内部当籤役として決定されたか否かを判断する（ステップＳ４４２２）。

【１６６３】

リプレイが内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値に１加算する（ステップＳ４４２３）。第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値は、第１疑似ＢＩＧ中にリプレイ（「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回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。

【１６６４】

次に、メインＣＰＵ１０１は、通常リプが入賞したか否かを判断する（ステップＳ４４２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せが「通常リプ」（「Ｃ＿中段リプＡ＿０１～０４」、「Ｃ＿下段リプＡ＿０１～０６」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１～０３」、「Ｃ＿上段リプＢ＿０１～０６」、「Ｃ＿上段リプＡ＿０１～０３」、及び、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１～０４」（図８３参照）のうちの何れか）であるか否かを判断する。

【１６６５】

通常リプが入賞したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常リプ残り入賞回数カウンタ（図１５３のステップＳ４４０５参照）の値から１減算する（ステップＳ４４２５）。そして、メインＣＰＵ１０１は、第２疑似ＢＩＧをセットする（ステップＳ４４２６）。これにより、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行する。

【１６６６】

次に、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタに「９」をセットする（ステップＳ４４２７）。上述したように、第２ベルナビ回数カウンタの値は、第２疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。第２ベルナビ回数カウンタの値は、第２疑似ＢＩＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。

【１６６７】

ステップＳ４４２４において通常リプが入賞していないと判断した場合、又は、ステップＳ４４２７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６６８】

ステップＳ４４２２においてリプレイが内部当籤役として決定されていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ベルナビが発生したか否かを判断する（ステップＳ４４２８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、押し順ベル（「Ｆ＿２１３ベルＡ」、「Ｆ＿２１３ベルＢ」、「Ｆ＿２１３ベルＣ」、「Ｆ＿２１３ベルＤ」、「Ｆ＿２３１ベルＡ」、「Ｆ＿２３１ベルＢ」、「Ｆ＿２３１ベルＣ」、「Ｆ＿２３１ベルＤ」、「Ｆ＿３１２ベルＡ」、「Ｆ＿３１２ベルＢ」、「Ｆ＿３１２ベルＣ」、「Ｆ＿３１２ベルＤ」、「Ｆ＿３２１ベルＡ」、「Ｆ＿３２１ベルＢ」、「Ｆ＿３２１ベルＣ」、及び、「Ｆ＿３２１ベルＤ」（図８３及び図８４参照）のうちの何れか）が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。上述したように、疑似ＢＩＧにおいては、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルを入賞させるための停止操作の情報が報知される（

ベルナビが行われる）。

【１６６９】

ベルナビが発生したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第１ベルナビ回数カウンタ（図１５３のステップＳ４４０４参照）の値から１減算する（ステップＳ４４２９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、第１ベルナビ回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４４３０）。第１ベルナビ回数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ終了時処理（１）を実行する（ステップＳ４４３１）。疑似ＢＩＧ終了時処理（１）については、後に図１５７を用いて説明する。

【１６７０】

ステップＳ４４２８においてベルナビが発生していないと判断した場合、ステップＳ４４３０において第１ベルナビ回数カウンタの値が０ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４４３１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６７１】

ステップＳ４４２１において第１疑似ＢＩＧに制御されていない（第２疑似ＢＩＧに制御されている）と判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、ベルナビが発生したか否かを判断する（ステップＳ４４３２）。この処理は、ステップＳ４４２８の処理と同様の処理である。ベルナビが発生していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６７２】

一方、ベルナビが発生したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタ（ステップＳ４４２７参照）の値から１減算する（ステップＳ４４３３）。そして、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４４３４）。第２ベルナビ回数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６７３】

一方、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、通常リプ残り入賞回数カウンタ（ステップＳ４４２５参照）の値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４４３５）。通常リプ残り入賞回数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ終了時処理（２）を実行する（ステップＳ４４３６）。疑似ＢＩＧ終了時処理（２）については、後に図１５９を用いて説明する。

【１６７４】

一方、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第１疑似ＢＩＧをセットする（ステップＳ４４３７）。これにより、第２疑似ＢＩＧから第１疑似ＢＩＧへと移行する。

【１６７５】

ステップＳ４４３６又はステップＳ４４３７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６７６】

＜疑似ＢＩＧ終了時処理（１）＞

図１５７は、主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ終了時処理（１）を示すフローチャートである。図１５８は、成立リプ数不足時抽籤テーブルを示す図である。

【１６７７】

図１５７に示す疑似ＢＩＧ終了時処理（１）は、主制御回路１００において図１５６（疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理）のステップＳ４４３１で行われる処理である。また、この処理は、疑似ＢＩＧの終了条件として、上述した「（ｉ）第１ベルナビ回数カウンタの値が０であること」という条件が成立したときに行われる処理である。

【１６７８】

疑似ＢＩＧ終了時処理（１）において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタ（図１５３のステップＳ４４０７参照）の値が２以上であるか否かを判断する（ステップＳ４４４１）。

【１６７９】
　疑似ＢＩＧストックカウンタの値が２未満であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタ（図１５６のステップＳ４４２３参照）の値が２以下であるか否かを判断する（ステップＳ４４４２）。
【１６８０】
　第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値が２以下であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、成立リプ数不足時抽籤処理を実行する（ステップＳ４４４３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、成立リプ数不足時抽籤テーブル（図１５８参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、成立リプ数不足時抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。
【１６８１】
　図１５８に示す成立リプ数不足時抽籤テーブルにおいては、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値、すなわち、第１疑似ＢＩＧ中にリプレイが内部当籤役として決定された回数（「０回」、「１回」、及び、「２回」）ごとに、成立リプ数不足時抽籤の結果（「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。成立リプ数不足時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。
【１６８２】
　例えば、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値が「１」である場合には、成立リプ数不足時抽籤の結果として、２２４／２５６の確率で「非当籤」が決定され、３２／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。成立リプ数不足時抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」が決定された（成立リプ数不足時抽籤に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタの値に１を加算する。
【１６８３】
　ステップＳ４４４２において第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値が３以上であると判断した場合、又は、ステップＳ４４４３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４４４４）。
【１６８４】
　ステップＳ４４４１において疑似ＢＩＧストックカウンタの値が２以上であると判断した場合、又は、ステップＳ４４４４において疑似ＢＩＧストックカウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ継続フラグをオンにセットする（ステップＳ４４４５）。疑似ＢＩＧ継続フラグは、疑似ＢＩＧを継続することを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ継続フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、疑似ＢＩＧ開始時処理（図１５３参照）を実行する。これにより、疑似ＢＩＧが継続する。
【１６８５】
　また、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４４４５の処理を実行したとき、疑似ＢＩＧストックカウンタの値から１減算する。なお、１回の有利区間中に疑似ＢＩＧに制御される（疑似ＢＩＧ開始時処理が実行される）回数が３回以上となることが確定した場合には、疑似ＢＩＧストックカウンタの値から減算しないこととしてもよい。この場合には、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）（有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続すること）が確定する。
【１６８６】
　ステップＳ４４４４において疑似ＢＩＧストックカウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４４４６）。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである（図１５３のステップＳ４４０８参照）。
【１６８７】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４４４７）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

【１６８８】

一方、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４４４８）。非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

【１６８９】

ステップＳ４４４５、ステップＳ４４４７、又は、ステップＳ４４４８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、当該フラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似ＢＩＧが継続する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５３のステップＳ４４０８参照）を行わないこととしてもよい。

【１６９０】

＜疑似ＢＩＧ終了時処理（２）＞

図１５９は、主制御回路において行われる疑似ＢＩＧ終了時処理（２）を示すフローチャートである。図１６０は、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。

【１６９１】

図１５９に示す疑似ＢＩＧ終了時処理（２）は、主制御回路１００において図１５６（疑似ＢＩＧ用カウンタ管理処理）のステップＳ４４３６で行われる処理である。また、この処理は、疑似ＢＩＧの終了条件として、上述した「（ｉｉ）通常リプ残り入賞回数カウンタの値が０であり、且つ、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であること」という条件が成立したときに行われる処理である。

【１６９２】

疑似ＢＩＧ終了時処理（２）において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧストックカウンタ（図１５３のステップＳ４４０７参照）の値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ４４６１）。

【１６９３】

疑似ＢＩＧストックカウンタの値が１以上であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ継続フラグをオンにセットする（ステップＳ４４６２）。上述したように、疑似ＢＩＧ継続フラグは、疑似ＢＩＧを継続することを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ継続フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、疑似ＢＩＧ開始時処理（図１５３参照）を実行する。これにより、疑似ＢＩＧが継続する。

【１６９４】

また、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４４６２の処理を実行したとき、疑似ＢＩＧストックカウンタの値から１減算する。なお、１回の有利区間中に疑似ＢＩＧに制御される（疑似ＢＩＧ開始時処理が実行される）回数が３回以上となることが確定した場合には、疑似ＢＩＧストックカウンタの値から減算しないこととしてもよい。この場合には、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）（有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続すること）が確定する。

【１６９５】

一方、疑似ＢＩＧストックカウンタの値が１未満（０）であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４４６３）。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである（図１５３のステップＳ４４０８参照）。

【１６９６】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する（ステップＳ４４６４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブル（図１６０参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【１６９７】

図１６０に示す最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルは、最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値（「６未満」及び「６以上」）のそれぞれに対して設けられている。最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値は、最終（３回目）の第２疑似ＢＩＧに移行したとき（ステップＳ４４２５の処理が行われることにより通常リプ残り入賞回数カウンタの値が０となった状態で、ステップＳ４４２６の処理が行われたとき）の第１ベルナビ回数カウンタ（図１５６のステップＳ４４２９参照）の値である。最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値が「６」未満である場合には、図１６０（ａ）に示す最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照され、最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値が「６」以上である場合には、図１６０（ｂ）に示す最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照される。

【１６９８】

各最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１６９９】

これにより、最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値が「６」未満である場合には、設定値にかかわらず、２５６／２５６の確率で最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤に非当籤となる。また、最終第２疑似ＢＩＧ突入時第１ベルナビ回数カウンタの値が「６」以上である場合には、設定値にかかわらず、２／２５６の確率で最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。ステップＳ４４６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップＳ４４６５）。

【１７００】

ステップＳ４４６３において連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ４４６５において最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４４６６）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

【１７０１】

ステップＳ４４６５において最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグをオンにセットす

る（ステップＳ４４６７）。上述したように、非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

【１７０２】

なお、当該有利区間において点灯していた区間ランプ（状態表示部、有利区間ランプともいう）は、非有利区間への移行が決定された当該遊技の全リール停止後に点灯状態から消灯状態へと変化する。第１実施形態で説明したように、区間ランプは、点灯することで現在の状態が有利区間中であることを表示するものである。

【１７０３】

ステップＳ４４６２、ステップＳ４４６６、又は、ステップＳ４４６７の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、当該フラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似ＢＩＧが継続する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５３のステップＳ４４０８参照）を行わないこととしてもよい。

【１７０４】

＜疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理＞

図１６１は、主制御回路において行われる疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１６２は、疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。図１６３は、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルを示す図である。

【１７０５】

図１６１に示す疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が疑似ＲＥＧ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１７０６】

疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＲＥＧ開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４４８１）。上述したように、疑似ＲＥＧへは、昇格チャンスの最終ゲーム（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。疑似ＲＥＧに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより疑似ＲＥＧに移行させた後、続けて、図１６１に示す疑似ＲＥＧ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４４８１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において疑似ＲＥＧに移行した場合（今回の単位遊技が疑似ＲＥＧの１ゲーム目である場合）に、疑似ＲＥＧ開始時であると判断する。

【１７０７】

疑似ＲＥＧ開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタに「５」をセットする（ステップＳ４４８２）。上述したように、第２ベルナビ回数カウンタの値は、疑似ＲＥＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。第２ベルナビ回数カウンタの値は、疑似ＲＥＧにおいてベルナビが１回行われるごとに１減算される。

【１７０８】

次に、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する（ステップＳ４４８３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル（図１６２参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」の

うちの何れかを決定する。

【１７０９】

図１６２に示す疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルは、出玉用有利区間遊技数カウンタの値（「１９９以下」及び「２００以上」）のそれぞれに対して設けられている。出玉用有利区間遊技数カウンタは、上述した有利区間ゲーム数カウンタであり、出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、有利区間において行われた単位遊技の回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。図示しないが、出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、有利区間においてのみ加算され、非有利区間に移行するときにクリアされる。出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「１９９」以下である場合には、図１６２（ａ）に示す疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照され、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「２００」以上である場合には、図１６２（ｂ）に示す疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照される。

【１７１０】

各疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）ごとに、疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。これにより、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「１９９」以下である場合には、設定値にかかわらず、１／２５６の確率で疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。また、例えば、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「２００」以上であり、設定値が設定６である場合には、４０／２５６の確率で疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。

【１７１１】

疑似ＲＥＧ開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、連荘チャレンジに当籤すると、疑似ＲＥＧの終了条件が成立したときに、連荘チャレンジに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｍ）参照）。

【１７１２】

ステップＳ４４８１において疑似ＲＥＧ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４４８３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤処理を実行する（ステップＳ４４８４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブル（図１６３参照）を参照して、出玉フラググループ６における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。

【１７１３】

図１６３に示す疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルは、出玉フラググループ６における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目ＢＢ」、及び、「１枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ６における出玉フラグが「その他」である場合には、図１６３（ａ）に示す疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図１６３（ｂ）に示す疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、図１６３（ｃ）に示す疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ６における出玉フラグが「１枚役」である場合には、図１６３（ｄ）に示す疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルが参照される。

【１７１４】

各疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤テーブルにおいては、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の結果（「非当籤」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定され

ている。疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。例えば、出玉フラググループ６における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の結果として、２４０／２５６の確率で「非当籤」が決定され、１５／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。

【１７１５】

疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（１Ｇ連抽籤に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。また、疑似ＲＥＧ中１Ｇ連抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。

【１７１６】

ステップＳ４４８４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７１７】

＜疑似ＲＥＧ用カウンタ管理処理＞

図１６４は、主制御回路において行われる疑似ＲＥＧ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【１７１８】

図１６４に示す疑似ＲＥＧ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が疑似ＲＥＧ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１７１９】

疑似ＲＥＧ用カウンタ管理処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ベルナビが発生したか否かを判断する（ステップＳ４５０１）。この処理は、図１５６のステップＳ４４２８の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ベルナビが発生していないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７２０】

一方、ベルナビが発生したと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタ（図１６１のステップＳ４４８２参照）の値から１減算する（ステップＳ４５０２）。そして、メインＣＰＵ１０１は、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５０３）。第２ベルナビ回数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７２１】

一方、第２ベルナビ回数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５０４）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである（図１６１のステップＳ４４８４参照）。

【１７２２】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５０５）。上述したように、疑似ＢＩＧ移行フラグは、疑似ＢＩＧを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態

フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｎ）参照）。

【１７２３】

一方、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５０６）。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである（図１６１のステップＳ４４８３参照）。

【１７２４】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５０７）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

【１７２５】

一方、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５０８）。非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

【１７２６】

ステップＳ４５０５、ステップＳ４５０７、又は、ステップＳ４５０８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグ乃至連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、これらのフラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似ＢＩＧに移行する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５３のステップＳ４４０８参照）を行わないこととしてもよい。

【１７２７】

ここまで、疑似ＲＥＧに関する処理について説明を行ったが、前述の通り、疑似ＲＥＧは疑似ＢＩＧと比べ出玉面での有利度合いが低い。そのため、疑似ＲＥＧ中又は疑似ＲＥＧ終了時などに、疑似ＢＩＧ中には発生しない設定示唆演出などを実行可能なものとして、遊技者の興趣が低下することをなるべく抑制できるようにすることが望ましい。設定示唆演出としては、上述した実施形態で説明した態様を適宜採用することが可能である。

【１７２８】

＜連荘チャレンジ用遊技開始時処理＞

図１６５は、主制御回路において行われる連荘チャレンジ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図１６６は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。図１６７は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルを示す図である。図１６８は、連荘チャレンジ中抽籤テーブルを示す図である。図１６９は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルを示す図である。

【１７２９】

図１６５に示す連荘チャレンジ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が連荘チャレンジ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図２７のステップＳ８５の判断結果が「ＮＯ」となった場合に）行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１７３０】

連荘チャレンジ用遊技開始時処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ開始時であるか否かを判断する（ステップＳ４５２１）。上述したように、連荘チャレンジへは、連荘チャレンジ移行フラグ（図９８のステップＳ４００３、図１００のステップＳ４０２７、図１５７のステップＳ４４４７、図１５９のステップＳ４４６６、及び、図１６４のステップＳ４５０７参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において移行する。連荘チャレンジに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新することにより連荘チャレンジに移行させた後、続けて、図１６５に示す連荘チャレンジ用遊技開始時処理が行われる。ステップＳ４５２１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、今回の単位遊技において連荘チャレンジに移行した場合（今回の単位遊技が連荘チャレンジの１ゲーム目である場合）に、連荘チャレンジ開始時であると判断する。

【１７３１】

連荘チャレンジ開始時であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理を実行する（ステップＳ４５２２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブル（図１６６参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。

【１７３２】

図１６６に示す連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定１」、「設定２」、「設定３」、「設定４」、「設定５」、及び、「設定６」）、並びに、「確定連荘チャレンジ」のそれぞれについて、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。「確定連荘チャレンジ」は、確定連荘チャレンジフラグ（図９８のステップＳ４００３及び図１００のステップＳ４０２９参照）がオンにセットされていることを指している。連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１７３３】

これにより、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされていない場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、設定値にかかわらず、１７８／２５６の確率で「非当籤」が決定され、７７／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。また、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされている場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、設定値にかかわらず、２２４／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定され、３１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。すなわち、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされている場合には、疑似ＢＩＧ乃至昇格チャンスに移行することが確定する。

【１７３４】

連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合

には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。

【１７３５】

ステップＳ４５２２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤処理を実行する（ステップＳ４５２３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブル（図１６７参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、「１」、「２」、「３」、及び、「４」のうちの何れかを決定する。

【１７３６】

図１６７に示す連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルにおいては、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（ステップＳ４５２２参照）の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）ごとに、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（「１」、「２」、「３」、及び、「４」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１７３７】

これにより、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果が「非当籤」である場合には、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、２５６／２５６の確率で「３」が決定される。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果が「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、又は、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」である場合には、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、１９２／２５６の確率で「３」が決定され、６４／２５６の確率で「４」が決定される。

【１７３８】

ステップＳ４５２３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４５２３で決定された連荘チャレンジ遊技数を連荘チャレンジ遊技数カウンタにセットする（ステップＳ４５２４）。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値は、連荘チャレンジに滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインＲＡＭ１０３に記憶されている。後述するように、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値は、単位遊技が１回行われるごとに１減算される。

【１７３９】

ステップＳ４５２１において連荘チャレンジ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップＳ４５２４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ中抽籤処理を実行する（ステップＳ４５２５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ中抽籤テーブル（図１６８参照）を参照して、出玉フラググループ２における出玉フラグ（図９７参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」のうちの何れかを決定する。

【１７４０】

図１６８に示す連荘チャレンジ中抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ２における出玉フラグ（「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目ＢＢ」）ごとに、連荘チャレンジ中抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似ＢＩＧ」、及び、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１７４１】

これにより、出玉フラググループ２における出玉フラグが「その他」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「非当籤」が決定される。また、出玉フラググループ２における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「昇格チャンス」が決定される。

また、出玉フラググループ２における出玉フラグが「斜めスイカ」又は「リーチ目」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定される。また、出玉フラググループ２における出玉フラグが「リーチ目ＢＢ」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、２５５／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ」が決定され、１／２５６の確率で「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定される。

【１７４２】

連荘チャレンジ中抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似ＢＩＧの終了条件が成立したときに再度疑似ＢＩＧに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することになる。

【１７４３】

なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された（疑似ＢＩＧに当籤した）場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する（オフにセットする）。また、今回の連荘チャレンジ中抽籤で決定された結果が、それまでに行われた連荘チャレンジ中抽籤乃至連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（ステップＳ４５２２参照）で決定された結果よりも不利なものである場合、メインＣＰＵ１０１は、今回の連荘チャレンジ中抽籤で決定された結果を破棄する。

【１７４４】

ステップＳ４５２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（ステップＳ４５２４参照）の値が１であるか否かを判断する（ステップＳ４５２６）。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が１であることは、当該単位遊技が連荘チャレンジの最終ゲームであることを意味する。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が１ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７４５】

一方、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が１であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５２７）。昇格チャンス当籤フラグ又は疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７４６】

一方、昇格チャンス当籤フラグ及び疑似ＢＩＧ当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行する（ステップＳ４５２８）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブル（図１６９参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、「非有利区間」及び「連荘準備」のうちの何れかを決定する。

【１７４７】

図１６９に示す連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルにおいては、「その他」及び「疑似ボーナス→連荘チャレンジ」のそれぞれについて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果（「非有利区間」及び「連荘準備」）に対応する抽籤値が規定されている。「疑似ボーナス→連荘チャレンジ」は、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状

態が疑似ボーナス（疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧ）であることを示している。「その他」は、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス（疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧ）以外の出玉状態であることを示している。連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：２５６）」によって表すことができる。

【１７４８】

これにより、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス（疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧ）である場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「非有利区間」が決定される。また、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス（疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧ）以外の出玉状態である場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、２５６／２５６の確率で「連荘準備」が決定される。

【１７４９】

すなわち、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧから連荘チャレンジへと移行した場合（図１５７のステップＳ４４４７、図１５９のステップＳ４４６６、及び、図１６４のステップＳ４５０７参照）、当該連荘チャレンジの最終ゲームで行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果としては、必ず「非有利区間」が決定される。また、非有利区間乃至連荘準備から連荘チャレンジへと移行した場合（図９８のステップＳ４００３及び図１００のステップＳ４０２７参照）、当該連荘チャレンジの最終ゲームで行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果としては、必ず「連荘準備」が決定される。

【１７５０】

連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として「非有利区間」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行予約フラグをオンにセットする。非有利区間移行予約フラグは、非有利区間を開始することが予約されていることを示すフラグである。また、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として「連荘準備」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行予約フラグをオンにセットする。連荘準備移行予約フラグは、連荘準備を開始することが予約されていることを示すフラグである。

【１７５１】

ステップＳ４５２８の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７５２】

＜連荘チャレンジ用カウンタ管理処理＞

図１７０は、主制御回路において行われる連荘チャレンジ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【１７５３】

図１７０に示す連荘チャレンジ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が連荘チャレンジ（図９３参照）であるときに、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【１７５４】

連荘チャレンジ用カウンタ管理処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図１６５のステップＳ４５２４参照）の値から１減算する（ステップＳ４５４１）。そして、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ４５４２）。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が０ではないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７５５】

一方、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が０であると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５４３）。上述したように、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、疑似ＢＩＧに当籤したことを示

すフラグである（図１６５のステップＳ４５２２及びステップＳ４５２５参照）。

【１７５６】

疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５４４）。上述したように、疑似ＢＩＧ移行フラグは、疑似ＢＩＧを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、疑似ＢＩＧに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｐ）参照）。

【１７５７】

一方、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５４５）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図１６５のステップＳ４５２２及びステップＳ４５２５参照）。

【１７５８】

昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５４６）。上述したように、昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｏ）参照）。

【１７５９】

一方、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行予約フラグ（図１６５のステップＳ４５２８参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ４５４７）。連荘準備移行予約フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５４８）。上述したように、連荘準備移行フラグは、連荘準備を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、連荘準備移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、連荘準備に移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｒ）参照）。

【１７６０】

ステップＳ４５４７の判断結果が「ＮＯ」となる場合には、非有利区間移行予約フラグ（図１６５のステップＳ４５２８参照）がオンにセットされていることになる。ステップＳ４５４７において連荘準備移行予約フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップＳ４５４９）。上述したように、非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインＣＰＵ１０１は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する（図９４及び図９５の移行条件（Ｑ）参照）。

【１７６１】

ステップＳ４５４４、ステップＳ４５４６、ステップＳ４５４８、又は、ステップＳ４５４９の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７６２】

以上で説明したように、連荘チャレンジは、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが終了したときに移行する可能性がある一方、相対的に高い確率で疑似ＢＩＧ乃至昇格チャンスに当籤し得る出玉状態となっている。これにより、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧから連荘チャレンジ

へと移行した場合には、再度疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧへと移行する（連荘する）ことを目指して遊技を行うことになる。

【１７６３】

また、以上では、連荘チャレンジの最終ゲームにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図１６５のステップＳ４５２５参照）が行われた後に、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図１６５のステップＳ４５２８参照）が行われることとして説明した。しかし、以下で説明するように、連荘チャレンジの最終ゲームにおいては、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤が行われた後に、連荘チャレンジ中抽籤が行われることとしてもよい。この場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤により連荘準備移行予約フラグ乃至非有利区間移行予約フラグがオンにセットされた後に、連荘チャレンジ中抽籤により疑似ＢＩＧ当籤フラグ乃至昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされる可能性がある。そして、この場合には、疑似ＢＩＧ乃至昇格チャンスへと移行することになるところ（図１７０のステップＳ４５４４及びステップＳ４５４６参照）、ステップＳ４５４４又はステップＳ４５４６の処理を実行したとき、連荘準備移行予約フラグ乃至非有利区間移行予約フラグをオフにセットする（破棄する）こととしてもよい。

【１７６４】

［第４実施形態の変形例（ペナルティ）］

以上では、第４実施形態に係るパチスロ機１の遊技性について説明した。当該遊技性は、図９８～図１７０を用いて説明したような処理が行われることによって創出することが可能であるが、当該遊技性を実現するための処理は、以上の例に限定されない。以下で説明する変形例においては、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合にペナルティが発生する。

【１７６５】

ペナルティに関し、第１実施形態では、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動する（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）特定役が設けられる場合について説明した。

【１７６６】

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ことが可能であることとして説明した。本明細書では、このように有利決定が行われることが制限されることを「ペナルティ」と呼んでいる。

【１７６７】

このようなペナルティの例として、第１の遊技機の変形例（図６８～図８０参照）として、所定役（例えば、押し順ベル）が当籤役として決定されたときに、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合にはＡＴ関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該ＡＴ関連処理を不利とする仕様を採用する場合について説明した。第１の遊技機の変形例として説明した事項は、本実施形態に係るパチスロ機１の基本的な遊技性が損なわれない限り、本実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。

【１７６８】

ここで、本実施形態における押し順ベルは、第１の遊技機の変形例における押し順ベルと同様に、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対する停止操作の順序（押し順）に応じて、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーション（図柄の組合せ）が異なり、その結果、払い出されるメダルの枚数にも差異が生じるものである。また、当該押し順ベルは、上述した偏りベルを構成するものである。

【１７６９】
　これにより、第１の遊技機の変形例と同様に、押し順ベル（偏りベル）が内部当籤役として決定された単位遊技において、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。また、押し順ベル（偏りベル）が内部当籤役として決定されたか否かにかかわらず、一の単位遊技において、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。また、非ＡＴ状態全体としても、非ＡＴ状態中の全ての単位遊技において特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、非ＡＴ状態中の全ての単位遊技において当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。
【１７７０】
　以下では、第１の遊技機の変形例と同様に、特定態様（例えば、左第１停止）にて停止操作が行われた場合にはＡＴ関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該ＡＴ関連処理を不利とする仕様を採用する場合について説明する。
【１７７１】
　なお、「ＡＴ関連処理」は、ＡＴ状態に移行することを直接決定する（ＡＴ移行抽籤を行う）ための処理の他、ＣＺ状態（ＣＺ）に移行することを決定する（ＣＺ移行抽籤を行う）ための処理、ＣＺ状態が継続可能な期間（ＣＺ期間）を設定する（ＣＺ期間抽籤を行う）ための処理、複数種類のＡＴ状態のうち相対的に有利なＡＴ状態に移行すること（ＡＴ状態の有利度）を決定する（ＡＴ有利度抽籤を行う）ための処理、ＡＴ移行抽籤、ＣＺ移行抽籤、又は、ＡＴ有利度抽籤において参照されるモード（参照モード）を設定する（参照モード抽籤を行う）ための処理、相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な期間を短縮するための処理、相対的に有利な状態（参照モード）の終了後に移行する状態（参照モード）を決定する（転落後移行先抽籤を行う）ための処理、ＡＴ状態又はＣＺ状態に移行するまでの期間に関する処理、ＡＴ移行抽籤又はＣＺ移行抽籤が行われるための条件に関する処理、ＡＴ状態への移行を報知する演出（ＡＴ確定演出）を行うための処理等を含む概念である。
【１７７２】
　ＡＴ状態としては、疑似ＢＩＧ（相対的に有利なＡＴ状態）及び疑似ＲＥＧ（相対的に不利なＡＴ状態）を挙げることができる。ＣＺ状態は、通常中（有利区間）よりもＡＴ状態に移行しやすい状態である。通常中（有利区間）としては、通常ステージを挙げることができ、ＣＺ状態としては、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、及び、連荘チャレンジを挙げることができる。昇格チャンスは、ＡＴ状態に移行することが確定した状態であるところ、このような状態もＣＺ状態に含めることとしてもよい。
【１７７３】
　上記「ＡＴ移行抽籤」としては、例えば、通常ステージ中フリーズ抽籤（図１０８のステップＳ４０８１参照）、通常中ロングフリーズ抽籤（図１１３のステップＳ４１０２参照）、天井到達時当籤種別抽籤（図１１８のステップＳ４１４４参照）、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（図１６５のステップＳ４５２２参照）、連荘チャレンジ中抽籤（図１６５のステップＳ４５２５参照）等を挙げることができる。この例では、通常中（有利区間）とＣＺ状態とで、基本的に異なるＡＴ移行抽籤が行われることとしているが、同じＡＴ移行抽籤が行われることとしてもよい。
【１７７４】
　上記「ＣＺ移行抽籤」としては、例えば、連荘チャレンジ移行抽籤（図１００のステップＳ４０２７参照）、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）、ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）等を挙げ

ることができる。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤及びポイント到達時抽籤は、一部の抽籤結果がＡＴ状態への移行が決定されるものであり、ＡＴ移行抽籤を兼ねている。

【１７７５】

上記「ＣＺ期間抽籤」としては、例えば、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤（図１３４のステップＳ４３０３参照）、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤（図１３４のステップＳ４３０８参照）、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤（図１６５のステップＳ４５２３参照）等を挙げることができる。ＣＺ期間抽籤は、ＣＺ期間の初期値を決定するための抽籤、及び、ＣＺ期間を延長するための抽籤を含む。

【１７７６】

上記「ＡＴ有利度抽籤」としては、例えば、昇格チャンス移行時抽籤（図１３２のステップＳ４２８４参照）、突入時ロングフリーズ抽籤（図１４１のステップＳ４３６３参照）、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）等を挙げることができる。ＡＴ有利度抽籤は、ＡＴ状態に移行することが確定した状態において行うことが可能である。

【１７７７】

上記「参照モード抽籤」としては、例えば、連荘準備モード抽籤（図１００のステップＳ４０２４及びステップＳ４０２６参照）、連荘チャレンジ移行時確定抽籤（図１００のステップＳ４０２９参照）、通常移行時モード抽籤（図１０５のステップＳ４０６１参照）、ポイントモード抽籤（図１０５のステップＳ４０６３、図１２１のステップＳ４１６６、及び、図１３２のステップＳ４２８３参照）、通常規定遊技数高確１移行抽籤（図１１４のステップＳ４１２３参照）、高確２移行抽籤（図１３０のステップＳ４２６２、ステップＳ４２６５、及び、ステップＳ４２６８参照）、昇格チャンスモード抽籤（図１４１のステップＳ４３６４参照）等を挙げることができる。参照モード抽籤は、参照モードの初期値を決定するための抽籤、及び、参照モードを移行させるための抽籤を含む。

【１７７８】

上記「相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な期間を短縮するための処理」としては、相対的に有利な状態（参照モード）から不利な状態（参照モード）へと移行することを決定する（転落抽籤を行う）ための処理、及び、相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理を挙げることができる。転落抽籤としては、例えば、連荘準備転落抽籤（図１００のステップＳ４０３１参照）、高確２転落抽籤（図１３０のステップＳ４２７２参照）等を挙げることができる。相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理としては、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図１００のステップＳ４０２３参照）の値、高確２保障遊技数カウンタ（図１３０のステップＳ４２６３、ステップＳ４２６６、及び、ステップＳ４２６９参照）の値、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図１３４のステップＳ４３０４参照）の値、昇格チャンス遊技数カウンタ（図１４１のステップＳ４３６２参照）の値、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図１６５のステップＳ４５２４参照）の値等を減算する処理を挙げることができる。上記転落後移行先抽籤としては、例えば、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図１６５のステップＳ４５２８参照）を挙げることができる。

【１７７９】

上記「ＡＴ状態又はＣＺ状態に移行するまでの期間に関する処理」としては、ＡＴ状態又はＣＺ状態に移行するまでの期間を決定する（前兆期間抽籤を行う）ための処理、及び、ＡＴ状態又はＣＺ状態に移行するまでの残り期間を減少させるための処理を挙げることができる。上記前兆期間抽籤としては、例えば、通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤（図１２５のステップＳ４２０２、ステップＳ４２０５、及び、ステップＳ４２０７参照）、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤（図１２６のステップＳ４２２２及びステップＳ４２２４）、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤（図１３８のステップＳ４３２４参照）等を挙げることができる。ＡＴ状態又はＣＺ状態に移行するまでの残り期間を減少させるための処理としては、例えば、

前兆遊技数カウンタ（図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、及び、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３及びステップＳ４２２５、並びに、図１３８のステップＳ４３２５参照）の値を減算する処理等を挙げることができる。

【１７８０】

上記「ＡＴ移行抽籤又はＣＺ移行抽籤が行われるための条件に関する処理」としては、当該条件として所定の抽籤に当籤することという条件を採用する場合においては、当該所定の抽籤を行うための処理を挙げることができ、当該条件として所定の変数が所定値に達することという条件を採用する場合においては、当該所定値を設定する（条件設定抽籤を行う）ための処理、及び、当該所定の変数を更新する処理を挙げることができる。当該所定の抽籤としては、例えば、天井準備中フラグセット抽籤（図１１８のステップＳ４１４２参照）等を挙げることができる。上記条件設定抽籤としては、例えば、通常移行時天井抽籤（図１０５のステップＳ４０６２参照）等を挙げることができる。当該所定の変数を更新する処理としては、例えば、通常規定遊技数カウンタの値を加算する処理（図１１４のステップＳ４１２１参照）、通常ポイントの値を加算する処理（図１２１のステップＳ４１６３参照）等を挙げることができる。

【１７８１】

上記ＡＴ確定演出は、ＡＴ状態に移行することが決定された場合にのみ行われる演出であり、ＡＴ状態に移行する旨の事実を報知するものであってもよいし、複数種類のＡＴ状態が設けられている場合において移行先のＡＴ状態の種別（上記ＡＴ有利度抽籤の結果）を報知するものであってもよい。ＡＴ確定演出としては、上述したロック演出を採用することが可能であり、当該ロック演出は、疑似遊技を伴うロック演出であってもよいし、リール演出を伴うロック演出であってもよいし、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出（フリーズ）であってもよい。ＡＴ確定演出として疑似遊技を行うための処理としては、例えば、次回疑似遊技抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６７参照）、今回疑似遊技抽籤処理（図１４１のステップＳ４３７０参照）等を挙げることができる。ＡＴ確定演出としてフリーズを行うための処理としては、例えば、通常ステージ中フリーズ抽籤処理（図１０８のステップＳ４０８１参照）、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図１１３のステップＳ４１０２参照）、突入時ロングフリーズ抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６３参照）等を挙げることができる。

【１７８２】

なお、以上では、ＡＴ関連処理の例として、ＡＴ状態以外の状態で行われる処理を示したが、もちろん、ＡＴ状態において行われる処理もＡＴ関連処理に含まれる。また、有利区間において行われる処理だけでなく、非有利区間において行われる処理も、以上で説明した態様に該当する限り、ＡＴ関連処理であると言える。

【１７８３】

ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理としては、例えば、疑似ＢＩＧ開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５３のステップＳ４４０８参照）、１Ｇ連抽籤処理（図１５２のステップＳ４３８４及び図１６１のステップＳ４４８４参照）、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５９のステップＳ４４６４参照）、成立リプ数不足時抽籤処理（図１５７のステップＳ４４４３参照）等を挙げることができる。非有利区間において行われるＡＴ関連処理としては、例えば、有利区間移行抽籤処理（例えば、図９８のステップＳ４００１参照）、有利区間移行時抽籤処理（図９８のステップＳ４００３参照）等を挙げることができる。

【１７８４】

＜カウンター覧＞

図１７１は、主制御回路において管理されるカウンタの一覧を示す図である。

【１７８５】

図１７１では、主制御回路１００において管理される各カウンタの名称とクリアタイミングと加減算タイミングと数値範囲と副制御回路２００への送信の有無とが対応付けて示されている。図中、「ＬＥＶ」は、スタートレバー７が操作されたとき（遊技開始時状態

制御処理（図２３のステップＳ６参照）が行われるとき）を指し、「３ＯＦＦ」は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したとき（遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５参照）が行われるとき）を指し、「特賞作動中」は、ボーナス状態（図８１に示す３ＢＢ遊技状態）を指している。なお、この例では、ボーナス状態においてＡＴ関連処理を行わないこととしているが、ボーナス状態においてもＡＴ関連処理を行うこととしてもよい。

【１７８６】

連荘準備保障遊技数カウンタは、連荘準備に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図１００のステップＳ４０２３及びステップＳ４０２５参照）。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く連荘準備における毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、連荘準備以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。また、連荘準備保障遊技数カウンタの値が０となった単位遊技の次の単位遊技から連荘準備転落抽籤（図１００のステップＳ４０３１参照）が行われることになる。

【１７８７】

出玉用有利区間遊技数カウンタは、有利区間において行われた単位遊技の回数を管理するカウンタである（図１６２参照）。出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く有利区間における毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１加算され、非有利区間に移行するときにクリアされる。

【１７８８】

通常規定遊技数カウンタは、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）において行われた単位遊技の回数を管理するカウンタである（図１１４のステップＳ４１２１参照）。通常規定遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常出玉状態における毎回の単位遊技で「ＬＥＶ」（遊技開始時）に１加算され、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７８９】

前兆遊技数カウンタは、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、及び、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３及びステップＳ４２２５、並びに、図１３８のステップＳ４３２５参照）。前兆遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く前兆状態における毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、出玉状態が移行するときにクリアされる。

【１７９０】

通常ポイントカウンタは、ポイント獲得抽籤（図１２１のステップＳ４１６３参照）で獲得したポイントを管理するカウンタである。ポイント獲得抽籤は、特賞作動中を除く通常ステージにおける毎回の単位遊技で行われる。通常ポイントカウンタの値は、ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）において使用され、ポイント到達時抽籤が行われたとき（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１００減算される。また、通常ポイントカウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９１】

ポイント到達回数カウンタは、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）において通常ポイントの値が１００に到達した回数を管理するカウンタである（図１２１のステップＳ４１６５参照）。ポイント到達回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて、確率モードとして高確３がセットされておらず、前兆状態ではなく、ポイント獲得抽籤（図１２１のステップＳ４１６３参照）が行われる前の時点における通常ポイントの値が１００以上である場合に、当該ポイント獲得抽籤が行われた後（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、ポイント到達回数カウンタの値は、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９２】

チェリーカウンタは、通常ステージにおいて「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定された回数を管理するカウンタである（図１２１のステップＳ４１６２参照）。チェリーカウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定された場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、チェリーカウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９３】

チャンスステージＡ当籤回数カウンタは、チャンスステージＡに当籤した回数を管理するカウンタである（図１０８のステップＳ４０８２及び図１２１のステップＳ４１６７参照）。チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２）乃至ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）においてチャンスステージＡに当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＡに移行するときに１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９４】

ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタは、ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）においてチャンスステージＡに当籤した回数を管理するカウンタである。ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われるポイント到達時抽籤においてチャンスステージＡに当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＡに移行するときに１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９５】

チャンスステージＢ当籤回数カウンタは、チャンスステージＢに当籤した回数を管理するカウンタである（図１０８のステップＳ４０８２及び図１２１のステップＳ４１６７参照）。チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２）乃至ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）においてチャンスステージＢに当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＢに移行するときに１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９６】

ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタは、ポイント到達時抽籤（図１２１のステップＳ４１６７参照）においてチャンスステージＢに当籤した回数を管理するカウンタである。ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われるポイント到達時抽籤においてチャンスステージＢに当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタの値は、チャンスステージＢに移行するときに１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９７】

チャンスステージ保障遊技数カウンタは、チャンスステージＡ乃至チャンスステージＢに滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図１３４のステップＳ４３０４参照）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除くチャンスステージＡ乃至チャンスステージＢにおける毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び

、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。また、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０となった単位遊技の次の単位遊技において通常ステージへと移行する。

【１７９８】

高確１遊技数カウンタは、高確１に滞在可能な単位遊技の残り回数を管理するカウンタであり、通常規定遊技数高確１移行抽籤（図１１４のステップＳ４１２３参照）において高確１に当籤したときに「５０」がセットされる。高確１遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）において、高確１がセットされている状態における毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１７９９】

高確２保障遊技数カウンタは、高確２に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図１３０のステップＳ４２６３、ステップＳ４２６６、及び、ステップＳ４２６９参照）。高確２保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて、高確２がセットされている状態における毎回の単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、通常ステージ以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。また、高確２保障遊技数カウンタの値が０となった単位遊技の次の単位遊技から高確２転落抽籤（図１３０のステップＳ４２７２参照）が行われることになる。

【１８００】

第１ベルナビ回数カウンタは、第１疑似ＢＩＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数を管理するカウンタである（図１５３のステップＳ４４０４参照）。第１ベルナビ回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧにおいてベルナビが行われた単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、疑似ＢＩＧが終了するときにクリアされる。

【１８０１】

通常リプ残り入賞回数カウンタは、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行可能な残り回数を管理するカウンタである（図１５３のステップＳ４４０５参照）。以上の説明において、通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧへと移行する（第１疑似ＢＩＧにおいて通常リプが入賞した）ときに１減算されることとしたが（図１５６のステップＳ４４２５参照）、ここでは、第１疑似ＢＩＧから第２疑似ＢＩＧに移行した後当該第２疑似ＢＩＧが終了するとき（「３ＯＦＦ」（遊技終了時））、すなわち、図１５６のステップＳ４４３４の判断結果が「ＹＥＳ」となったときに１減算されることとする。また、通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、疑似ＢＩＧが終了するときにクリアされる。

【１８０２】

第２ベルナビ回数カウンタは、第２疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数を管理するカウンタであり、第２疑似ＢＩＧが開始するときに「９」がセットされ、疑似ＲＥＧが開始するときに「５」がセットされる（図１５６のステップＳ４４２７及び図１６１のステップＳ４４８２参照）。第２ベルナビ回数カウンタの値は、第２疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧにおいてベルナビが行われた単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１減算され、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが終了するときにクリアされる。

【１８０３】

疑似ＢＩＧストックカウンタは、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧの終了条件が成立したときに疑似ＢＩＧに制御可能な残り回数を管理するカウンタである（図１５７のステップＳ４４４１及びステップＳ４４４４、並びに、図１５９のステップＳ４４６１参照）。以上の説明では、疑似ＲＥＧの終了条件が成立したときに疑似ＢＩＧに制御するか否かは、疑似ＢＩＧ当籤フラグにより管理することとしたが（図１６４のステップＳ４５０４参照）、ここでは、疑似ＲＥＧにおいても、疑似ＢＩＧと同様に、疑似ＢＩＧストックカウンタにより管理することとしている。疑似ＢＩＧストックカウンタの値は、１Ｇ連抽籤（図１５２のステップＳ４３８４及び図１６１のステップＳ４４８４参照）において疑似ＢＩＧに

当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算され、疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが終了して新たな疑似ＢＩＧに移行するときに１減算される。また、疑似ＢＩＧストックカウンタの値は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）（エンディングＢＢ）に移行するときにクリアされる。

【１８０４】

なお、以上の説明では、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）フラグ（図１５３のステップＳ４４０６参照）を用いて、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続することが制御されることとしたが、ここでは、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）が疑似ＢＩＧとは別の出玉状態として、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）において管理されていることとする。これにより、１Ｇ連抽籤（図１５２のステップＳ４３８４及び図１６１のステップＳ４４８４参照）等において疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した場合には、出玉状態としての疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に移行することになる。疑似ＢＩＧ（ＥＤ）は、有利区間が終了するまで疑似ＢＩＧが継続する出玉状態であってもよいし、疑似ＢＩＧ開始時に疑似ＢＩＧストックカウンタの値に２が加算される点を除いて、通常の疑似ＢＩＧと同じ出玉状態であってもよい。

【１８０５】

第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタは、第１疑似ＢＩＧ中にリプレイ（「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回数を管理するカウンタである（図１５６のステップＳ４４２３参照）。第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値は、第１疑似ＢＩＧにおいてリプレイが内部当籤役として決定された単位遊技で「３ＯＦＦ」（遊技終了時）に１加算される。また、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタの値は、疑似ＢＩＧ若しくは疑似ＲＥＧが終了するとき、又は、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に移行するときにクリアされる。

【１８０６】

通常モードカウンタは、通常モードを管理するカウンタであり、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）以外の出玉状態から通常出玉状態に移行したとき（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に、通常移行時モード抽籤（図１０５のステップＳ４０６１参照）において決定された値がセットされる。通常モードカウンタの値は、通常出玉状態及び昇格チャンス以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１８０７】

ポイントモードカウンタは、ポイントモードを管理するカウンタであり、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）中（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に行われるポイントモード抽籤（図１０５のステップＳ４０６３、図１２１のステップＳ４１６６、及び、図１３２のステップＳ４２８３参照）において決定された値がセットされる。ポイントモードカウンタの値は、通常出玉状態及び昇格チャンス以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【１８０８】

連荘チャレンジ当籤回数カウンタは、非有利区間乃至連荘準備において連荘チャレンジに当籤した回数を管理するカウンタである。連荘チャレンジ当籤回数カウンタの値は、有利区間移行時抽籤（図９８のステップＳ４００３参照）乃至連荘チャレンジ移行抽籤（図１００のステップＳ４０２７参照）において連荘チャレンジに当籤した場合（「ＬＥＶ」（遊技開始時））に１加算される。また、連荘チャレンジ当籤回数カウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージＡ、及び、チャンスステージＢ）に移行するとき、並びに、疑似ボーナス（疑似ＢＩＧ、疑似ＢＩＧ（ＥＤ）、若しくは、疑似ＲＥＧ）が終了するときにクリアされる。

【１８０９】

＜レバーオン時ＡＴ関連処理＞

図１７２は、主制御回路において行われるレバーオン時ＡＴ関連処理を示すフローチャートである。

【１８１０】

図１７２に示すレバーオン時ＡＴ関連処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ６の処理（遊技開始時状態制御処理）で行われる処理である。

【１８１１】
　レバーオン時ＡＴ関連処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、ペナルティの影響を受けない処理を実行する（ステップＳ４６０１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、上述したＡＴ関連処理のうちの一部の処理を実行し、当該ＡＴ関連処理の結果に基づいて各種情報（カウンタやフラグ等）を更新する。
【１８１２】
　ステップＳ４６０１で行われる処理としては、遊技者にとって不利な処理、ＡＴ確定演出を行うための処理、一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理、一の出玉状態が終了するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の最終ゲームである場合）に行われる処理等を挙げることができる。また、ＡＴ状態乃至非有利区間において行われるＡＴ関連処理も、ステップＳ４６０１で行われる処理に含まれる。
【１８１３】
　上記「遊技者にとって不利な処理」としては、例えば、連荘準備転落抽籤処理（図１００のステップＳ４０３１参照）や高確２転落抽籤処理（図１３０のステップＳ４２７２参照）等を挙げることができる。連荘準備転落抽籤処理及び高確２転落抽籤処理は、上述した「相対的に有利な状態（参照モード）から不利な状態（参照モード）へと移行することを決定する（転落抽籤を行う）ための処理」である。
【１８１４】
　上記「ＡＴ確定演出を行うための処理」としては、例えば、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図１１３のステップＳ４１０２参照）や突入時ロングフリーズ抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６３参照）等を挙げることができる。通常中ロングフリーズ抽籤処理及び突入時ロングフリーズ抽籤処理は、上述した「ＡＴ確定演出としてフリーズを行うための処理」である。上述したように、一の単位遊技において通常中ロングフリーズ抽籤処理乃至突入時ロングフリーズ抽籤に当籤した場合には、当該単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８参照）で、ロングフリーズの実行が制御される。これにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する前（第１停止操作が行われる前）にロングフリーズが発生する。
【１８１５】
　上記「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理」としては、例えば、連荘準備モード抽籤処理（図１００のステップＳ４０２４及びステップＳ４０２６参照）、通常移行時モード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６１参照）、通常移行時天井抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６２参照）、ポイントモード抽籤処理（図１０５のステップＳ４０６３参照）、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理（図１３４のステップＳ４３０３参照）、昇格チャンスモード抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６４参照）、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理（図１６５のステップＳ４５２２参照）、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤処理（図１６５のステップＳ４５２３参照）等を挙げることができる。
【１８１６】
　これらの処理のうち、連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理は、上述した「ＡＴ移行抽籤、ＣＺ移行抽籤、又は、ＡＴ有利度抽籤において参照されるモード（参照モード）を設定する（参照モード抽籤を行う）ための処理」である。なお、ポイントモード抽籤処理は、通常ステージが開始するとき（図１０５のステップＳ４０６３参照）、通常ポイントの値が１００に到達したとき（図１２１のステップＳ４１６６参照）、及び、通常出玉状態から昇格チャンスに移行するとき（図１３２のステップＳ４２８３参照）に行われるところ、ここでは、これらのポイントモード抽籤処理のうち、通常ステージが開始するときに行われるポイントモード抽籤処理だけをステップＳ４６０１の処理対象とする。
【１８１７】
　また、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理、及び、連荘チャ

レンジ開始時遊技数抽籤処理は、上述した「ＣＺ状態が継続可能な期間（ＣＺ期間）を設定する（ＣＺ期間抽籤を行う）ための処理」である。また、通常移行時天井抽籤処理は、上述した「ＡＴ移行抽籤又はＣＺ移行抽籤が行われるための条件に関する処理」である。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理は、上述した「ＡＴ状態に移行することを直接決定する（ＡＴ移行抽籤を行う）ための処理」である。

【１８１８】

上記「一の出玉状態が終了するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の最終ゲームである場合）に行われる処理」としては、例えば、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図１６５のステップＳ４５２８参照）等を挙げることができる。連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤は、上述した「相対的に有利な状態（参照モード）の終了後に移行する状態（参照モード）を決定する（転落後移行先抽籤を行う）ための処理」である。

【１８１９】

ステップＳ４６０１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、バックアップ処理を実行する（ステップＳ４６０２）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ関連パラメータをメインＲＡＭ１０３の所定領域にバックアップデータとして記憶させる。ＡＴ関連パラメータとは、ＡＴ関連処理が行われた結果として更新され得る各種情報（カウンタやフラグ等）である。例えば、図１７１に示すカウンタや各種当籤フラグ等がＡＴ関連パラメータに含まれる。当籤フラグは、ＡＴ移行抽籤乃至ＣＺ移行抽籤に当籤したことを示すフラグ（例えば、疑似ＢＩＧ当籤フラグ、昇格チャンス当籤フラグ、連荘チャレンジ当籤フラグ等）である。

【１８２０】

ステップＳ４６０２の処理が行われることにより、多くのＡＴ関連パラメータは、バックアップデータとして記憶されることになるが、一部のＡＴ関連パラメータは、バックアップデータとして記憶されないこととされている（バックアップの対象外となっている）。「ペナルティの影響を受けない処理」（ステップＳ４６０１及び図１７３のステップＳ４６２６参照）が行われることにより更新され得る情報については、基本的にバックアップの対象外とすることができる。

【１８２１】

例えば、バックアップの対象外となっているＡＴ関連パラメータとしては、上述した「相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理」が行われることにより更新され得る情報、ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理により更新され得る情報、上述した「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理」が行われることにより更新され得る情報等を挙げることができる。

【１８２２】

上記「相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理が行われることにより更新され得る情報」としては、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図１００のステップＳ４０２３参照）、高確２保障遊技数カウンタ（図１３０のステップＳ４２６３、ステップＳ４２６６、及び、ステップＳ４２６９参照）、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図１３４のステップＳ４３０４参照）、昇格チャンス遊技数カウンタ（図１４１のステップＳ４３６２参照）、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図１６５のステップＳ４５２４参照）、高確１遊技数カウンタ（図１１４のステップＳ４１２３参照）等を挙げることができる。

【１８２３】

上記「ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理により更新され得る情報」としては、例えば、第１ベルナビ回数カウンタ（図１５３のステップＳ４４０４参照）、通常リプ残り入賞回数カウンタ（図１５３のステップＳ４４０５参照）、第２ベルナビ回数カウンタ（図１５６のステップＳ４４２７及び図１６１のステップＳ４４８２参照）、第１疑似ＢＩＧ中成立リプカウンタ（図１５６のステップＳ４４２３参照）、疑似ボーナス終了後連荘チャレンジ当籤フラグ（図１５３のステップＳ４４０８及び図１６１のステップＳ４４８

３参照）、疑似ＢＩＧストックカウンタ（図１５７のステップＳ４４４１及びステップＳ４４４４、並びに、図１５９のステップＳ４４６１参照）、１Ｇ連抽籤（図１５２のステップＳ４３８４及び図１６１のステップＳ４４８４参照）において疑似ＢＩＧ（ＥＤ）に当籤した場合にセットされるフラグ等を挙げることができる。なお、ここでは、ＡＴ状態においてオンにセットされる連荘チャレンジ当籤フラグを、ＡＴ状態以外の状態においてオンにセットされる連荘チャレンジ当籤フラグと区別して、疑似ボーナス終了後連荘チャレンジ当籤フラグと表記している。ＡＴ状態において確定連荘チャレンジフラグがセットされることがある場合には、当該フラグ（疑似ボーナス終了後確定連荘チャレンジフラグ）も、「ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理により更新され得る情報」に含めることができる。

【１８２４】

上記「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理が行われることにより更新され得る情報」としては、例えば、連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、昇格チャンスモードカウンタ等を挙げることができる。連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、及び、昇格チャンスモードカウンタは、それぞれ、連荘準備モード、通常モード、及び、昇格チャンスモードを管理するカウンタである。連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、及び、昇格チャンスモードカウンタは、それぞれ、連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理が行われることにより更新され得る情報である。連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理は、上述した「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理」である。なお、ポイントモード抽籤処理も、「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の１ゲーム目である場合）に行われる処理」に含まれるが、当該処理は、通常ステージが開始するとき（図１０５のステップＳ４０６３参照）の他に、通常ポイントの値が１００に到達したとき（図１２１のステップＳ４１６６参照）及び通常出玉状態から昇格チャンスに移行するとき（図１３２のステップＳ４２８３参照）にも行われる点に鑑み、ここでは、ポイントモードカウンタ（ポイントモードを管理するカウンタ）をバックアップの対象としている。

【１８２５】

以上で説明したバックアップの対象外となっているＡＴ関連パラメータ以外のＡＴ関連パラメータについては、バックアップの対象とすることができる。ここでは、ステップＳ４６０３の処理乃至図１７３のステップＳ４６２１の処理が行われることにより更新され得る情報については、バックアップの対象としている。

【１８２６】

例えば、バックアップの対象となっているＡＴ関連パラメータとしては、上述した「ＡＴ状態に移行することを直接決定する（ＡＴ移行抽籤を行う）ための処理」乃至「ＣＺ状態（ＣＺ）に移行することを決定する（ＣＺ移行抽籤を行う）ための処理」が行われることにより更新され得る情報、各種状態（参照モード）を示す情報等を挙げることができる。

【１８２７】

上記『「ＡＴ状態に移行することを直接決定する（ＡＴ移行抽籤を行う）ための処理」乃至「ＣＺ状態（ＣＺ）に移行することを決定する（ＣＺ移行抽籤を行う）ための処理」が行われることにより更新され得る情報』としては、例えば、チャンスステージＡ当籤回数カウンタ、ポイント到達時チャンスステージＡ当籤回数カウンタ、チャンスステージＢ当籤回数カウンタ、ポイント到達時チャンスステージＢ当籤回数カウンタ、昇格チャンス当籤フラグ、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグ、疑似ＢＩＧ当籤フラグ、ポイント到達時疑似ＢＩＧ当籤フラグ等を挙げることができる。

【１８２８】

上記「各種状態（参照モード）を示す情報」としては、例えば、図９３に示す出玉状態（非有利区間、通常ステージ、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、連荘準備、連荘チャレンジ、昇格チャンス、疑似ＢＩＧ、及び、疑似ＲＥＧ）を示す情報、確率モード

（非高確、高確１、高確２、及び、高確３）を示す情報、出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報等を挙げることができる。出玉状態を示す情報としては、現在の出玉状態（現在出玉状態）を示す情報、次回の出玉状態（次回出玉状態）を示す情報等を挙げることができる。現在出玉状態は、出玉状態フラグ格納領域（図２０参照）において管理されており、次回出玉状態も同様に、次回出玉状態フラグ格納領域（図示せず）において管理されている。

【１８２９】

次回出玉状態としては、「なし」、「次回非有利区間」、「次回通常ステージ」、「次回チャンスステージＡ」、「次回チャンスステージＢ」、「次回連荘準備」、「次回連荘チャレンジ」、「次回昇格チャンス」、「次回疑似ＢＩＧ」、及び、「次回疑似ＲＥＧ」が設けられている。前兆状態に制御される場合には、次回出玉状態フラグ格納領域において、何れかの次回出玉状態に対応するビットに「１」が格納されることになる。例えば、現在出玉状態が「通常ステージ」であり、次回出玉状態が「次回チャンスステージＡ」である場合には、通常ステージにおいてチャンスステージＡに当籤したことにより前兆状態に制御されていることを示す。前兆遊技数カウンタの値が０になったときに次回出玉状態が「なし」以外である場合には、当該次回出玉状態に対応する出玉状態に移行する。一方、前兆遊技数カウンタの値が０になったときに次回出玉状態が「なし」である場合には、現在出玉状態が継続する。

【１８３０】

出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報としては、天井準備中（図１１４のステップＳ４１２５参照）であることを示す情報（天井到達状態フラグ）、天井フェイク準備中（図１１４のステップＳ４１２７参照）であることを示す情報（天井フェイク状態フラグ）、確定連荘チャレンジフラグ（図９８のステップＳ４００３及び図１００のステップＳ４０２９参照）、連荘準備開始時において３ＢＢフラグ間状態（図１００のステップＳ４０２２参照）ではないことを示す情報（連荘準備開始時非内部中状態フラグ）等を挙げることができる。また、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧについては、適宜フラグ（疑似ＢＩＧ作動状態フラグ、疑似ＲＥＧ作動状態フラグ、第２疑似ＢＩＧ開始状態フラグ、第２疑似ＢＩＧ作動状態フラグ等）により管理することが可能であり、これらのフラグも、出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報と言える。

【１８３１】

なお、出玉状態を示す情報としては、前回の出玉状態（前回出玉状態）を示す情報も管理されているが、当該情報については、バックアップの対象外となっている。前回出玉状態は、前回の単位遊技において滞在していた出玉状態であり、前回出玉状態と現在出玉状態とを比較することにより、出玉状態の遷移の有無をチェックすることができる。

【１８３２】

また、図１７１に示すカウンタのうち、バックアップの対象外として上述したカウンタ以外のカウンタ（出玉用有利区間遊技数カウンタ、通常規定遊技数カウンタ、前兆遊技数カウンタ、通常ポイントカウンタ、ポイント到達回数カウンタ、チェリーカウンタ、ポイントモードカウンタ、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ等）については、バックアップの対象となっている。また、図１７１には示していないが、天井準備中遊技数カウンタ（図１１８のステップＳ４１４２参照）も、バックアップの対象となっている。

【１８３３】

ステップＳ４６０２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、レバーオン時の各種ＡＴ関連処理を実行する（ステップＳ４６０３）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバー７が操作されたとき（遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）が行われるとき）に行われるＡＴ関連処理のうち、ステップＳ４６０１で行われる処理以外のＡＴ関連処理を実行する。図９８～図１７０を用いて遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において行われるものとして説明した処理のうち、ステップＳ４６０１で行われない処理については、全てステップＳ４６０３乃至ステップＳ４６０４で行われることになる。

【１８３４】
具体的に、ステップＳ４６０３で行われる処理としては、連荘チャレンジ移行抽籤処理（図１００のステップＳ４０２７参照）、連荘チャレンジ移行時確定処理抽籤（図１００のステップＳ４０２９参照）、通常ステージ中フリーズ抽籤処理（図１０８のステップＳ４０８１参照）、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理（図１０８のステップＳ４０８２参照）、通常規定遊技数高確１移行抽籤処理（図１１４のステップＳ４１２３参照）、天井準備中フラグセット抽籤処理（図１１８のステップＳ４１４２参照）、天井到達時当籤種別抽籤処理（図１１８のステップＳ４１４４参照）、ポイントモード抽籤処理（図１２１のステップＳ４１６６参照）、ポイント到達時抽籤処理（図１２１のステップＳ４１６７参照）、通常ステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理（図１２５のステップＳ４２０２、ステップＳ４２０５、及び、ステップＳ４２０７参照）、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理（図１２６のステップＳ４２２２及びステップＳ４２２４参照）、高確２移行抽籤処理（図１３０のステップＳ４２６２、ステップＳ４２６５、及び、ステップＳ４２６８参照）、昇格チャンス移行時抽籤処理（図１３２のステップＳ４２８４参照）、チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤処理（図１３４のステップＳ４３０６参照）、チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤処理（図１３４のステップＳ４３０８参照）、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理（図１３８のステップＳ４３２４参照）、昇格チャンス中抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６６参照）、次回疑似遊技抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６７参照）、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６９参照）、今回疑似遊技抽籤処理（図１４１のステップＳ４３７０参照）、連荘チャレンジ中抽籤処理（図１６５のステップＳ４５２５参照）等を挙げることができる。

【１８３５】
これらの処理は、基本的に遊技者にとって有利な処理であり、上述した「有利決定」に相当するものである。本変形例では、後述するペナルティ条件（図１７３のステップＳ４６２３参照）が成立する場合に、このような有利決定が行われることが制限される（有利決定の結果がキャンセルされる）ことになる。

【１８３６】
なお、上述した「ＡＴ確定演出としてフリーズを行うための処理」のうち、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図１１３のステップＳ４１０２参照）及び突入時ロングフリーズ抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６３参照）については、ステップＳ４６０１で行われる。これに対し、通常ステージ中フリーズ抽籤処理（図１０８のステップＳ４０８１参照）は、ステップＳ４６０３で行われることとしている。上述したように、通常中ロングフリーズ抽籤乃至突入時ロングフリーズ抽籤の結果として制御されるロングフリーズは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する前（第１停止操作が行われる前）に発生する。これに対し、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として制御されるフリーズは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止した後（第３停止操作が行われた後）に発生する。この点で、通常ステージ中フリーズ抽籤処理は、通常中ロングフリーズ抽籤処理及び突入時ロングフリーズ抽籤処理と異なっている。

【１８３７】
ステップＳ４６０３の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４６０３で行われたＡＴ関連処理の結果に基づいて各種情報（カウンタやフラグ等）を更新する（ステップＳ４６０４）。また、この処理において、メインＣＰＵ１０１は、バックアップの対象となっているカウンタのうち、スタートレバー７が操作されたとき（図１７１に示す「ＬＥＶ」）に加減算が実行され得るもの（例えば、通常規定遊技数カウンタ、通常ポイントカウンタ、ポイント到達回数カウンタ、チェリーカウンタ、ポイントモードカウンタ、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ等）について、加減算のタイミングである場合には、その値を更新する。ステップＳ４６０４の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８３８】

＜全停止時ＡＴ関連処理＞

図１７３は、主制御回路において行われる全停止時ＡＴ関連処理を示すフローチャートである。

【１８３９】

図１７３に示す全停止時ＡＴ関連処理は、主制御回路１００において図２３（メイン処理）のステップＳ１５の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。

【１８４０】

全停止時ＡＴ関連処理において、まず、メインＣＰＵ１０１は、全停止時の各種ＡＴ関連処理を実行する（ステップＳ４６２１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したとき（遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５参照）が行われるとき）に行われるＡＴ関連処理のうち、ステップＳ４６２６で行われる処理以外のＡＴ関連処理を実行する。図９８～図１７０を用いて遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５参照）において行われるものとして説明した処理のうち、ステップＳ４６２６で行われない処理については、全てステップＳ４６２１乃至ステップＳ４６２２で行われることになる。

【１８４１】

なお、以上では、昇格チャンス前処理（図１１３のステップＳ４１０５参照）、及び、高確２移行抽籤処理（３）（図１３０のステップＳ４２６７～ステップＳ４２６９参照）が遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において行われることとして説明したが、ここでは、昇格チャンス前処理（図１１３のステップＳ４１０５参照）、及び、高確２移行抽籤処理（３）（図１３０のステップＳ４２６７～ステップＳ４２６９参照）が遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５参照）において行われることとする。また、ステップＳ４６２１において、ペナルティ条件（ステップＳ４６２３参照）が成立するか否かを判断し、ペナルティ条件が成立すると判断した場合には、高確２移行抽籤処理（３）を実行しないこととしてもよい。

【１８４２】

ステップＳ４６２１の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ４６２１で行われたＡＴ関連処理の結果に基づいて各種情報（カウンタやフラグ等）を更新する（ステップＳ４６２２）。また、この処理において、メインＣＰＵ１０１は、バックアップの対象となっているカウンタのうち、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したとき（図１７１に示す「３ＯＦＦ」）に加減算が実行され得るもの（例えば、出玉用有利区間遊技数カウンタ、前兆遊技数カウンタ等）について、加減算のタイミングである場合には、その値を更新する。

【１８４３】

ステップＳ４６２２の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ペナルティ条件が成立するか否かを判断する（ステップＳ４６２３）。ここで、ペナルティ条件は、下記（ａ）～（ｇ）の全てが成立することである。

【１８４４】

（ａ）非有利区間中（有利区間に移行する単位遊技を含む）ではないこと

（ｂ）第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われること

（ｃ）疑似ＢＩＧ中ではないこと

（ｄ）疑似ＲＥＧ中ではないこと

（ｅ）疑似ＢＩＧ（ＥＤ）中ではないこと

（ｆ）通常ステージ中乃至連荘準備中である場合において、内部当籤役として、「はずれ」、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、及び、「Ｆ＿１枚役Ｂ」が何れも決定されていないこと

（ｇ）ボーナス状態（図８１に示す３ＢＢ遊技状態）中ではないこと

上述したように、通常ステージにおいて、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ

」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、昇格チャンス及び疑似ＢＩＧの何れにも当籤していないときには、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行うことが報知（変則押しナビ）される。この場合、変則押しナビに従った停止操作が行われたにもかかわらずペナルティを発生させることは妥当でない。そこで、通常ステージにおいて、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、ペナルティ条件が成立しないこととされている（上記（ｆ））。

【１８４５】

また、通常ステージにおいて「はずれ」が内部当籤役として決定された場合においても、第１停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作が行われると、遊技者に「リーチ目」と受け取られる可能性のある図柄組合せ（例えば、左リール３Ｌにおいて「ブイ」が３つ表示される出目）が出現する可能性があるため、同様に変則押しナビが行われることとしている。また、変則押しナビが発生する場面が限定されると、変則押しナビが発生したことに基づいて遊技者がＡＴ関連処理の結果を推測することができてしまう可能性がある。そこで、通常ステージにおいて、「Ｆ＿１枚役Ａ」及び「Ｆ＿１枚役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にも、同様に変則押しナビが行われることとしている。これにより、通常ステージにおいて、「Ｆ＿リーチ目役Ａ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｂ」、「Ｆ＿リーチ目役Ｃ」、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ａ」、及び、「Ｆ＿ＢＢ確定役Ｂ」に加え、「はずれ」、「Ｆ＿１枚役Ａ」、及び、「Ｆ＿１枚役Ｂ」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にも、ペナルティ条件が成立しないこととされている。連荘準備についても、同様に、これらの役が内部当籤役として決定された場合に、ペナルティ条件が成立しないこととされている（上記（ｆ））。

【１８４６】

ステップＳ４６２３においてペナルティ条件が成立すると判断した場合、メインＣＰＵ１０１は、バックアップ情報を各種カウンタ／フラグに代入する（ステップＳ４６２４）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、図１７２のステップＳ４６０４乃至図１７３のステップＳ４６２２により更新した後の情報（カウンタやフラグ等）に、図１７２のステップＳ４６０２でバックアップデータとして記憶した情報（カウンタやフラグ等）を上書きする。これにより、当該更新した後の情報から、当該バックアップデータとして記憶した情報へと、ＡＴ関連パラメータが変更される。すなわち、当該ＡＴ関連パラメータは、前回の単位遊技の時点で記憶されていた情報に戻り、今回の単位遊技において行われたＡＴ関連処理の結果がキャンセルされることになる。

【１８４７】

そして、メインＣＰＵ１０１は、次の単位遊技において疑似遊技を行うことが決定されている場合、当該疑似遊技情報を破棄する（ステップＳ４６２５）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、図１７２のステップＳ４６０４乃至図１７３のステップＳ４６２２の処理が行われることにより、次の単位遊技において疑似遊技を行うことを示す情報（疑似遊技情報）が記憶された場合に、当該疑似遊技情報を消去する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、現在の出玉状態が昇格チャンスである場合に、次回疑似遊技抽籤（図１４１のステップＳ４３６７参照）により決定された疑似遊技がセットされたとき、当該疑似遊技を示す情報を消去する。これにより、当該次回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技において行われる予定であった疑似遊技がキャンセルされることになる。

【１８４８】

ここで、ステップＳ４６２５の処理において破棄される疑似遊技情報は、図１７２のステップＳ４６０３乃至図１７３のステップＳ４６２１で行われたＡＴ関連処理の結果に基づいて更新されるものである。この点、上述したように、次回疑似遊技抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６７参照）は、図１７２のステップＳ４６０３で行われるのに対し、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図１１３のステップＳ４１０２参照）は、図１７２のステップＳ４６０１で行われる。通常中ロングフリーズ抽籤に当籤した場合にも、次の単位

遊技において疑似遊技を行うことが決定されることになるが、この場合には、ステップＳ４６２５の処理対象とならず、当該疑似遊技はキャンセルされない。

【１８４９】

ステップＳ４６２３においてペナルティ条件が成立しないと判断した場合、又は、ステップＳ４６２５の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、ペナルティの影響を受けない処理を実行する（ステップＳ４６２６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、上述したＡＴ関連処理のうちの一部の処理を実行し、当該ＡＴ関連処理の結果に基づいて各種情報（カウンタやフラグ等）を更新する。ステップＳ４６２６で行われる処理としては、遊技者にとって不利な処理、ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理等を挙げることができる。

【１８５０】

ステップＳ４６２６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、上記「遊技者にとって不利な処理」として、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図１００のステップＳ４０２３参照）、高確２保障遊技数カウンタ（図１３０のステップＳ４２６３、ステップＳ４２６６、及び、ステップＳ４２６９参照）、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図１３４のステップＳ４３０４参照）、昇格チャンス遊技数カウンタ（図１４１のステップＳ４３６２参照）、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図１６５のステップＳ４５２４参照）、高確１遊技数カウンタ（図１１４のステップＳ４１２３参照）について、その値を更新（１減算）する。また、メインＣＰＵ１０１は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が０である場合に、通常ステージへと移行させる（図１４０のステップＳ４３４４参照）。

【１８５１】

上記「ＡＴ状態において行われるＡＴ関連処理」としては、例えば、最終第２疑似ＢＩＧ終了時連荘チャレンジ抽籤処理（図１５９のステップＳ４４６４参照）、成立リプ数不足時抽籤処理（図１５７のステップＳ４４４３参照）等を挙げることができる。また、メインＣＰＵ１０１は、上述した前回出玉状態を示す情報を更新する。

【１８５２】

また、ステップＳ４６２６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備転落抽籤処理（図１００のステップＳ４０３１参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図１７２のステップＳ４６０１で行われる連荘準備転落抽籤に当籤した場合において、図１７２のステップＳ４６０３で行われる連荘チャレンジ移行抽籤（図１００のステップＳ４０２７参照）にも当籤し、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされている場合、当該連荘準備転落抽籤の結果を破棄する処理である。これにより、当該補足例外処理が実行される結果として、次の単位遊技において連荘チャレンジに移行することになる。一方、連荘準備転落抽籤に当籤し、連荘チャレンジ移行抽籤にも当籤したが、ペナルティ条件が成立した場合には、ステップＳ４６２４で連荘チャレンジ移行フラグがオフにセットされる。従って、この場合には、当該補足例外処理が実行されず、次の単位遊技において通常ステージに移行することになる。

【１８５３】

また、ステップＳ４６２６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理（図１６５のステップＳ４５２８参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図１７２のステップＳ４６０１で行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤が行われた結果として、非有利区間乃至連荘準備に移行することが予約された場合において、図１７２のステップＳ４６０３で行われる連荘チャレンジ中抽籤処理（図１６５のステップＳ４５２５参照）で昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤し、昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされている場合、当該連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果を破棄する処理である。これにより、当該補足例外処理が実行される結果として、次の単位遊技において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに移行することになる。一方、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤により非有利区間乃至連荘準備に移行することが予約され、連荘チャレンジ中抽籤において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤したが、ペナルティ条件が成立した場合には、ステップＳ４６２４で昇格チャンス当籤フラグ

乃至疑似ＢＩＧ当籤フラグがオフにセットされる。従って、この場合には、当該補足例外処理が実行されず、次の単位遊技において非有利区間乃至連荘準備に移行することになる。また、図１６５では、ステップＳ４５２７の判断結果が「ＮＯ」となった場合に連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行することとして説明したが、ステップＳ４５２７の処理を行わずに（昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず）連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行することとしてもよい。この場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（図１６５のステップＳ４５２２参照）において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤した場合にも、当該補足例外処理を実行することとすればよい。なお、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理は、図１７２のステップＳ４６０１で行われるため、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤において昇格チャンス乃至疑似ＢＩＧに当籤した場合、ペナルティ条件が成立したとしても、ステップＳ４６２４で昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似ＢＩＧ当籤フラグがオフにセットされることはない。

【１８５４】

また、ステップＳ４６２６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、連荘準備転落抽籤処理（図１００のステップＳ４０３１参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図１７２のステップＳ４６０１で行われる連荘準備転落抽籤に当籤した場合において、図１７２のステップＳ４６０３で行われる連荘チャレンジ移行抽籤（図１００のステップＳ４０２７参照）にも当籤し、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされている場合、当該連荘準備転落抽籤の結果を破棄する処理である。

【１８５５】

ステップＳ４６２６の処理を実行した後、メインＣＰＵ１０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８５６】

以上より、例えば、通常ステージにおいては、図１７２のステップＳ４６０２で、現在のチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値がバックアップデータとして記憶される。その後、ステップＳ４６０３で行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図１０８のステップＳ４０８２参照）においてチャンスステージＡに当籤した場合、ステップＳ４６０４でチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に１が加算される。その後、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、図１７３のステップＳ４６２４で、ステップＳ４６０４による加算後のチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値に、ステップＳ４６０２でバックアップデータとして記憶されたチャンスステージＡ当籤回数カウンタの値が上書きされる。これにより、チャンスステージＡ当籤回数カウンタの値は、当該通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤が行われる前の時点における値に戻り、当該通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果がキャンセルされたことになる。

【１８５７】

また、例えば、チャンスステージＡにおいては、図１７２のステップＳ４６０２で、現在の疑似ＢＩＧ当籤フラグを示す情報（ここでは「ＯＦＦ」）がバックアップデータとして記憶される。その後、ステップＳ４６０３で行われるチャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤（図１３４のステップＳ４３０６参照）において疑似ＢＩＧに当籤した場合、ステップＳ４６０４で疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされる。その後、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、図１７３のステップＳ４６２４で、ステップＳ４６０４の処理後の疑似ＢＩＧ当籤フラグを示す情報（「ＯＮ」）に、ステップＳ４６０２でバックアップデータとして記憶された疑似ＢＩＧ当籤フラグを示す情報（「ＯＦＦ」）が上書きされる。これにより、疑似ＢＩＧ当籤フラグは、オフにセットされた状態に戻り、当該チャンスステージ中疑似ＢＩＧ・昇格チャンス抽籤の結果がキャンセルされたことになる。なお、以上では、疑似ＢＩＧに当籤したことを示す情報をフラグにより管理する例について説明しているが、疑似ＢＩＧに当籤したことを示す情報についても、チャンスステージＡに当籤したことを示す情報と同様に、カウンタにより管理することとしてもよい。

【１８５８】
　また、例えば、連荘準備においては、図１７２のステップＳ４６０１で行われる連荘準備転落抽籤（図１００のステップＳ４０３１参照）に当籤した場合、通常ステージ移行フラグがオンにセットされる。ステップＳ４６０１が行われることにより更新され得る情報はバックアップの対象外となっているところ、ステップＳ４６０２で、当該フラグを示す情報はバックアップデータとして記憶されない。そして、図１７３のステップＳ４６２４の処理対象となるＡＴ関連パラメータは、ステップＳ４６０３乃至ステップＳ４６２１で行われたＡＴ関連処理の結果に基づいて更新される情報であるところ、連荘準備転落抽籤はステップＳ４６０１で行われるため、当該通常ステージ移行フラグは、ステップＳ４６２４の処理対象にならない。従って、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合においても、ステップＳ４６０１の処理後の通常ステージ移行フラグを示す情報（「ＯＮ」）が維持され、次の単位遊技において通常ステージへと移行することになる。
【１８５９】
　また、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図１００のステップＳ４０２３参照）、高確２保障遊技数カウンタ（図１３０のステップＳ４２６３、ステップＳ４２６６、及び、ステップＳ４２６９参照）、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図１３４のステップＳ４３０４参照）、昇格チャンス遊技数カウンタ（図１４１のステップＳ４３６２参照）、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図１６５のステップＳ４５２４参照）、及び、高確１遊技数カウンタ（図１１４のステップＳ４１２３参照）については、バックアップの対象外となっている。そのため、図１７２のステップＳ４６０２において、これらのカウンタの値は、バックアップデータとして記憶されない。そして、バックアップの対象外となっているＡＴ関連パラメータは、図１７３のステップＳ４６２４の処理対象にもならない。従って、ペナルティ条件が成立したか否かにかかわらず、その値が１以上である場合には、毎回の単位遊技において、ステップＳ４６２６でその値が１減算される。
【１８６０】
　また、例えば、前兆遊技数カウンタ（図１２５のステップＳ４２０３、ステップＳ４２０６、及び、ステップＳ４２０８、図１２６のステップＳ４２２３及びステップＳ４２２５、並びに、図１３８のステップＳ４３２５参照）については、バックアップの対象となっている。また、バックアップの対象となっているＡＴ関連パラメータは、図１７３のステップＳ４６２４の処理対象になっている。従って、前兆状態に制御されている場合には、ステップＳ４６０２において、現在の前兆遊技数カウンタの値がバックアップデータとして記憶される。そして、ステップＳ４６２２で前兆遊技数カウンタの値から１減算される。その後、ペナルティ条件が成立している場合には、ステップＳ４６２４において、ステップＳ４６２２による減算後の前兆遊技数カウンタの値に、ステップＳ４６０２でバックアップデータとして記憶された前兆遊技数カウンタの値が上書きされる。これにより、前兆遊技数カウンタの値は、当該単位遊技が開始された時点における値に戻り、当該減算がキャンセルされたことになる。
【１８６１】
　以上で説明したように、第４実施形態に係るパチスロ機１の遊技性を実現するためには、数多くのＡＴ関連処理を実行する必要があるが、フローチャートにおいて、ペナルティの影響を受けない処理及びペナルティの影響を受ける処理について複雑な分岐を組むことなく、比較的簡便な処理によりペナルティ機能を導入することができる。これにより、ペナルティに係る処理に必要な容量を節約しつつ、適切にペナルティを実現することができる。その際、仮に、ペナルティ条件の成否を判断してからＡＴ関連処理を実行することとすれば、ＡＴ関連処理のタイミングを第１停止操作以降とする必要があり、ＡＴ関連処理（ＡＴ移行抽籤等）の結果を演出に反映させ難くなる。この点、上記の例によれば、ペナルティ条件の成否を判断する前に（スタートレバー７が操作された時点で）ＡＴ関連処理を実行することが可能であるため、ＡＴ関連処理（ＡＴ移行抽籤等）の結果を即座に演出に反映させることができる。なお、ＡＴ関連処理の結果に基づいた演出を行うためには、ＡＴ関連処理の結果を示す情報をスタートコマンドデータ（図２３のステップＳ７参照）

に含めることとすればよい。

【１８６２】

また、以上では説明を省略したが、図１７２のステップＳ４６０１又は図１７３のステップＳ４６２６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、各カウンタのクリアタイミング（図１７１参照）である場合に、当該カウンタをクリアする。また、図１７２のステップＳ４６０１の処理において、メインＣＰＵ１０１は、現在の出玉状態が昇格チャンスであり、昇格チャンス遊技数カウンタの値が１である場合、昇格チャンスが終了した後の移行先の出玉状態（疑似ＲＥＧ又は疑似ＢＩＧ）を仮に設定する。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、当該移行先の出玉状態として、昇格チャンスモードが「モード１」～「モード３」の何れかである場合には疑似ＲＥＧを設定し、昇格チャンスモードが「モード４」である場合には疑似ＢＩＧを設定する。このようにして移行先の出玉状態を仮に設定することを「強制設定」と呼ぶことにする。

【１８６３】

ここで、昇格チャンスの最終ゲーム（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）において、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤処理（図１４１のステップＳ４３６９参照）が行われた時点で、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていれば、メインＣＰＵ１０１は、当該疑似ＢＩＧ当籤フラグに基づいて疑似ＢＩＧへと移行させることができる。しかし、当該時点で、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされていなければ、メインＣＰＵ１０１は、疑似ＢＩＧ当籤フラグに基づいて疑似ＢＩＧに移行させることができず、（この場合には疑似ＲＥＧ当籤フラグもオンにセットされていないため）疑似ＲＥＧ当籤フラグに基づいて疑似ＲＥＧに移行させることもできない。この場合、メインＣＰＵ１０１は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。このような状況は、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）及び規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果として「疑似ＲＥＧ」が設けられていない（疑似ＲＥＧ当籤フラグがオンにセットされない）こと、及び、ペナルティ条件が成立することにより疑似ＢＩＧ当籤フラグがオフにセットされる可能性があることに起因して発生し得る。

【１８６４】

例えば、昇格チャンス遊技数カウンタの値が１である場合において、図１７２のステップＳ４６０３で行われる昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）で疑似ＢＩＧに当籤し、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされたが、ペナルティ条件が成立した場合には、図１７３のステップＳ４６２４で当該疑似ＢＩＧ当籤フラグがオフにセットされる。その後、次の単位遊技（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）において、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）で疑似ＢＩＧに当籤しなかった場合には、疑似ＢＩＧ当籤フラグも疑似ＲＥＧ当籤フラグもオンにセットされていないことになる。この場合、メインＣＰＵ１０１は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。

【１８６５】

また、昇格チャンス遊技数カウンタの値が１である場合において、図１７２のステップＳ４６０３で行われる昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）で疑似ＢＩＧに当籤せず、次の単位遊技（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）においても、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）で疑似ＢＩＧに当籤しなかった場合、疑似ＢＩＧ当籤フラグも疑似ＲＥＧ当籤フラグもオンにセットされていないことになる。この場合、メインＣＰＵ１０１は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。

【１８６６】

＜昇格チャンスにおける演出例（ペナルティ発生時）＞

図１７４は、昇格チャンスにおいてペナルティが発生した場合における演出例を示す図である。

【１８６７】

図１７４に示す演出例として、図１７４（ａ）では、昇格チャンスに移行する単位遊技の１つ前の単位遊技（通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム：当籤報知ゲーム）において、「ＷＩＮ」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。

【１８６８】

図１７４（ｂ）では、図１７４（ａ）に示す状態の後、昇格チャンスの１ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：３）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。なお、ロングフリーズ（図１４１のステップＳ４３６３参照）には非当籤となっている。

【１８６９】

図１７４（ｃ）では、図１７４（ｂ）に示す状態の後、昇格チャンスの１ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：３）において、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

【１８７０】

図１７４（ｄ）では、図１７４（ｃ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。１ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該１ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）はキャンセルされている（図１７３のステップＳ４６２５参照）。

【１８７１】

図１７４（ｅ）では、図１７４（ｄ）に示す状態の後、昇格チャンスの２ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：２）において、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

【１８７２】

図１７４（ｆ）では、図１７４（ｅ）に示す状態の後、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）において、昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。２ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該２ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）はキャンセルされている（図１７３のステップＳ４６２５参照）。

【１８７３】

図１７４（ｇ）では、図１７４（ｆ）に示す状態の後、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）において、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始した後、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

【１８７４】

図１７４（ｈ）では、図１７４（ｇ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）において、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３７０参照）が開始するときに、「ＢＡＲを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＲＥＧ移行図柄としての「バー」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「バー」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。３ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１４１のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１４１のステップＳ４３６７参照）はキャンセルされている（図１７３のステップＳ４６２５参照）。これに対し、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技は、ペナルティの影響を受けずに発生している。

【１８７５】

図１７４（ｉ）では、図１７４（ｈ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「レギュラーボーナス！」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、レギュラーボーナス（疑似ＲＥＧ）に移行することを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。

【１８７６】

図１７４（ｉ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１７４（ｊ）では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知（ベルナビ）するための画像である。ここでは、「Ｆ＿２３１ベルＡ」乃至「Ｆ＿２３１ベルＣ」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第１停止操作として中リール３Ｃに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第２停止操作として右リール３Ｒに対する停止操作を行い、第３停止操作として左リール３Ｌに対する停止操作を行うことが報知されている（図９６参照）。また、「残りナビ４回」は、疑似ＲＥＧにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第２ベルナビ回数カウンタの値）を示している。「残りナビ」の初期値は５回であるが、ベルナビが１回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が１回減って「４回」に更新されている。

【１８７７】

以上では、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された場合について説明している。これにより、「ＢＡＲ」狙いの疑似遊技が発生し（図１７４（ｈ）参照）、疑似ＲＥＧへと移行している（図１７４（ｉ）及び（ｊ）参照）。これに対し、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１４１のステップＳ４３６９参照）の結果として「疑似ＢＩＧ」又は「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」が決定された場合には、図１７４（ｈ）～（ｊ）の演出に代えて、例えば、図１５０（ｃ）～（ｈ）のような演出が行われ、疑似ＢＩＧへと移行する。

【１８７８】

以上で説明したように、本実施形態では、一の単位遊技で行われるＡＴ関連処理（例えば、昇格チャンス中抽籤）において疑似ＢＩＧに当籤し、疑似ＢＩＧ当籤フラグがオンにセットされた場合であっても、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、当該疑似ＢＩＧ当籤フラグがオフにセットされた状態に戻る（図１７３のステップＳ４６２４参照）。これにより、当該ＡＴ関連処理（例えば、昇格チャンス中抽籤）の結果が無効にされたことになる。一方で、バックアップの対象外となっているＡＴ関連パラメータ（例えば、昇格チャンス遊技数カウンタ）については、ペナルティ条件が成立した場合

であっても更新される（図１７３のステップＳ４６２６参照）。従って、昇格チャンスにおいてペナルティ条件が成立するごとに、結果的に疑似ＢＩＧへの昇格の機会を１回失うことになる。なお、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行することが決定されている場合において、当籤報知ゲーム（図１７４（ａ）参照）でペナルティ条件が成立した場合には、前兆遊技数カウンタの値が更新されない（図１７３のステップＳ４６２４参照）ため、ペナルティ条件が成立する限り、昇格チャンスに移行しない。

【１８７９】

また、本実施形態では、一の単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合において、当該単位遊技において実行されたＡＴ関連処理（例えば、昇格チャンス中抽籤）の結果として疑似遊技を行うことが決定された場合には、当該疑似遊技が破棄される。一方、一の単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合において、当該単位遊技以外の単位遊技（例えば、次の単位遊技）において実行されたＡＴ関連処理（例えば、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤）の結果として疑似遊技を行うことが決定された場合には、当該ペナルティ条件が成立したことに基づいて当該疑似遊技は破棄されない。もっとも、このような場合においても、当該疑似遊技を破棄することとしてもよい。なお、ここでは、遊技開始時に（遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６参照）において）疑似遊技が行われることを前提に、ペナルティ条件が成立した単位遊技の次の単位遊技において行うことが予定されている疑似遊技が破棄されることとして説明している。しかし、疑似遊技は、遊技終了時に（遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５参照）において）行われることとしてもよく、この場合には、ペナルティ条件が成立した当該単位遊技において行うことが予定されている疑似遊技が破棄されることとしてもよい。

【１８８０】

なお、ペナルティ条件は、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われた場合に成立し得るところ、当該停止操作は、もちろん、実遊技（メイン遊技）における停止操作であって、疑似遊技における停止操作ではない。従って、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で発生する疑似遊技において第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作が行われたとしても、当該単位遊技において疑似ＢＩＧ乃至疑似ＲＥＧが開始する。

【１８８１】

また、図１７４では、変則押しが行われた場合に、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されることとして説明した。第１の遊技機の変形例で説明したように、ペナルティ条件が成立し得る態様で停止操作が行われた場合には、文字表示や音声により「変則押ししています」という状況説明を行う演出を行うように構成することが可能である。

【１８８２】

また、ペナルティ条件が成立し得る態様で停止操作が行われた場合には、演出内容を変更する（実行中の演出を終了する）こととしてもよい。例えば、上述したように、通常ステージにおいては、複数の演出モードが設けられているところ、相対的に期待度の高い演出モード（特殊演出モード）に滞在しているときに変則押しが行われた場合には、第１停止操作が行われた時点で、最も期待度の低い演出モード（基本演出モード）へと画面を切り替えることとしてもよい。また、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、又は、連荘準備に滞在しているときには、通常ステージとは異なる演出モードに滞在しているところ、これらの出玉状態において変則押しが行われた場合にも、同様に、基本演出モードへと画面を切り替えることとしてもよい。一方、連荘チャレンジ又は昇格チャンスに滞在しているときにも、通常ステージとは異なる演出モードに滞在しているが、これらの出玉状態において変則押しが行われた場合には、演出モードを切り替えない（現在表示されている背景画像を維持する）こととしてもよい。

【１８８３】

［第５実施形態］

以上、第１実施形態～第４実施形態について説明した。以下、第５実施形態について説

明する。第５実施形態に係るパチスロ機２００１の基本的な構成は、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第４実施形態における説明が第５実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【１８８４】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第５実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第５実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第５実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第５実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第４実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第５実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

【１８８５】

また、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１８８６】

（マイクロプロセッサ）

本実施形態のパチスロ機２００１は、上述した第１実施形態のパチスロ機１と同様の構成を有しており、主制御基板２０７１は、第１実施形態の主制御基板７１（図１参照）の構成に類似するものである。また、主制御基板２０７１に含まれるマイクロプロセッサ（主制御回路）２１００に関して詳細に示せば、例えば、図１７５に示すような構成になっている。ここで、図１７５に示すマイクロプロセッサ２１００は、図１に示す、第１実施形態の主制御回路１００に対応し、図１７５に示す、メインＣＰＵ２１０１、メインＲＯＭ２１０２、メインＲＡＭ２１０３は、図１に示す、第１実施形態のメインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３に、それぞれ対応する。なお、図１には示されていないが、本実施形態では、上述のマイクロプロセッサ２１００のほか、乱数回路２１５０、クロックパルス発生回路２１６０、及び電源管理回路２１７０が、主制御基板２０７１に含まれる。

【１８８７】

乱数回路２１５０は、内部抽籤処理に用いられる役抽籤用乱数値（第１実施形態の内部抽籤用乱数値に対応する乱数値）を発生し、クロックパルス発生回路２１６０は、メインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を生成して、該生成したクロックパルス信号をマイクロプロセッサ２１００内の後述のクロック回路２１０５（ＥＸ）に出力する。マイクロプロセッサ２１００は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【１８８８】

電源管理回路２１７０は、電源基板から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理し、マイクロプロセッサ２１００に直流５Ｖ（ＶＣＣ）の電源を供給する。そして、電源管理回路２１７０は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、リセット信号をマイクロプロセッサ２１００内の後述のリセットコントローラ２１０６（ＸＳＲＳＴ）に出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号をマイクロプロセッサ２１００内の後述のパラレル入力ポート２１１１（ＸＩＮＴ）に出力する。すなわち、電源管理回路２１７０は、電源投入時に、マイクロプロセッサ２１００にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）として機能し、さらに、電断発生時に、マイクロ

プロセッサ２１００に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）として機能する。

【１８８９】

さらに、マイクロプロセッサ２１００は、ＸＳＲＳＴ端子に、リセット信号を入力すると、リセットコントローラ２１０６が、リセット割込みを発生させ、メインＣＰＵ２１０１は、アドレス「００００」Ｈから動作を開始する。アドレス「００００」Ｈは、後述する電源投入時処理（図１８０）が記憶されている開始アドレスであり、ＸＳＲＳＴ端子にリセット信号が入力されてアドレス「００００」Ｈから動作を開始することを「パワーオンリセット」とも称する。

【１８９０】

次に、図１７５を参照して、本実施形態のマイクロプロセッサ２１００の構成例について説明する。マイクロプロセッサ２１００は、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。

【１８９１】

マイクロプロセッサ２１００は、メインＣＰＵ２１０１、メインＲＯＭ２１０２、メインＲＡＭ２１０３、外部バスインタフェース２１０４（信号バス２１１６（ローカルバス））、クロック回路２１０５、リセットコントローラ２１０６、演算回路２１０７、照合用ブロック２１０８、固有情報２１０９、乱数回路２１１０（乱数発生回路）、パラレル入力ポート２１１１、割込みコントローラ２１１２、タイマ回路２１１３、シリアル通信回路２１１４、及びパラレル出力ポート２１１５を有する。そして、マイクロプロセッサ２１００を構成する信号バス２１１６以外の各部は信号バス２１１６を介して互いに接続されている。

【１８９２】

メインＣＰＵ２１０１は、クロック回路２１０５で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して各種制御を行う。なお、メインＣＰＵ２１０１は、各種制御プログラムを実行して、遊技動作や、払出時及び精算時における遊技媒体（遊技価値）の計数動作に係る制御等を行う。

【１８９３】

メインＲＯＭ２１０２には、メインＣＰＵ２１０１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等が記憶される。なお、メインＲＯＭ２１０２の記憶容量は、例えば１２キロバイトである。マイクロプロセッサ２１００では、メインＲＯＭ２１０２に、メインＣＰＵ２１０１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、副制御基板７２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。

【１８９４】

メインＲＡＭ２１０３には、メインＣＰＵ２１０１による各種制御プログラムの実行時に用いられる各種データ（パラメータ、フラグ等）が格納される各種格納領域が設けられる。なお、メインＲＡＭ２１０３の記憶容量は、例えば１キロバイトである。マイクロプロセッサ２１００では、メインＲＡＭ２１０３に、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や、払出制御等の実行時に用いられる各種カウンタ（例えば、メダルカウンタ、投入カウンタ等）、各種フラグ等を格納する格納領域等が設けられる。

【１８９５】

外部バスインタフェース２１０４は、マイクロプロセッサ２１００の外部に設けられた各種構成部が接続された外部信号バスと、マイクロプロセッサ２１００とを電気的に接続するためのインタフェース回路である。

【１８９６】

クロック回路２１０５は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路から入力されたクロックパルス信号を、メインＣＰＵ作動用及びその他の構成部（例えば、タイマ回路２１１３）で使用される複数種類の周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路２１０５で生成された複数種類の周波数のクロックパル

ス信号は、マイクロプロセッサ２１００内のクロック回路２１０５を除く全ての回路（メインＣＰＵ２１０１～外部バスインタフェース２１０４、及びリセットコントローラ２１０６～パラレル出力ポート２１１５）に、各回路の作動に応じた周波数で出力される。

【１８９７】

リセットコントローラ２１０６は、電源管理回路から入力されたリセット信号に基づいて、ＩＡＴ（Ｉｌｌｅａｇａｌ Ａｄｄｒｅｓｓ Ｔｒａｐ）２１０６ａやＷＤＴ（ｗａｔｃｈｄｏｇ ｔｉｍｅｒ）２１０６ｂのリセットを行う。演算回路２１０７は、乗算回路２１０７ａ、除算回路２１０７ｂ、及びＣＲＣ回路（巡回冗長検査（ＣＲＣ１６）回路）２１０７ｃを含んで構成される。照合用ブロック２１０８は、検査装置が接続された際に、接続された検査装置が正規のものであるかをその信号レベルで照合する。

【１８９８】

固有情報２１０９には、マイクロプロセッサ２１００の固有情報（識別情報）が記憶される。マイクロプロセッサ２１００のチップ個別ナンバーは、４バイトのデータで構成され、チップ作製時に設定される。また、マイクロプロセッサＭＰのチップ個別ナンバーは、チップ毎に異なった番号が設定される。

【１８９９】

なお、マイクロプロセッサ２１００では、マイクロプロセッサ２１００の固有情報（識別情報）が、固有情報２１０９に記憶される。また、メインＲＯＭ２１０２のＲＯＭコードや、マイクロプロセッサ２１００のチップ個別ナンバーなどが、固有情報２１０９に記憶される。メインＲＯＭ２１０２のＲＯＭコードは、４バイト×４個のデータ、すなわち、１６バイトのデータで構成される。なお、メインＲＯＭ２１０２のＲＯＭコードを構成する４バイト毎の各データは、内蔵ＲＯＭ（メインＲＯＭ２１０２）のアドレス「００００ｈ」～「２ＦＢＦｈ」の領域に格納されているデータから生成され、４バイトのデータ生成方法も４バイトのデータ毎に異なる。

【１９００】

乱数回路２１１０は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５）を発生させる。乱数回路２１１０は、複数の乱数レジスタで構成され、例えば、２バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ０と、２バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ１～３と、１バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ４～７とで構成することができる。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ２１００では、メインＣＰＵ２１０１は、乱数回路２１１０とは異なる外部の乱数回路２１５０で発生させた所定範囲の乱数の中から１つの値を、例えば役抽籤用乱数値（内部抽籤用の乱数値）として取得する。但し、乱数回路２１５０の替わりに、２バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ０を使用して内部抽籤用の乱数値を取得するようにしてもよい。

【１９０１】

パラレル入力ポート２１１１は、マイクロプロセッサ２１００の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路等）からマイクロプロセッサ２１００に入力される信号の入力ポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。また、パラレル入力ポート２１１１は、乱数回路２１１０及び割込みコントローラ２１１２にも接続される。なお、マイクロプロセッサ２１００では、パラレル入力ポート２１１１にスタートスイッチ（例えば、第１実施形態のスタートスイッチ７Ｓに対応するスタートスイッチ）が接続され、そのスタートスイッチがスタートレバー（例えば、第１実施形態のスタートレバー７Ｓ）の操作に応じてオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレル入力ポート２１１１から乱数回路２１１０の所定の乱数レジスタ（例えば、乱数レジスタ０）にラッチ信号が出力される。そして、乱数回路２１１０では、ラッチ信号が入力されることにより所定の乱数レジスタがラッチされ、２バイトのハードラッチ乱数が取得される。

【１９０２】

割込みコントローラ２１１２は、パラレル入力ポート２１１１を介して電源管理回路から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路２１１３から所定周期で入

力されるタイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ２１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。また、割込みコントローラ２１１２は、電源管理回路からリセット信号、電断検知信号が入力された場合、又は、タイマ回路２１１３からタイムアウト信号が入力された場合には、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインＣＰＵ２１０１に出力する。そして、メインＣＰＵ２１０１は、割込みコントローラ２１１２から入力される割込要求信号に基づいて、各種割込処理を行う。

【１９０３】

具体的には、マイクロプロセッサ２１００では、割込みコントローラ２１１２は、パラレル入力ポート２１１１を介して電源管理回路から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路２１１３から１．１１７２ｍｓｅｃ周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ２１０１による割込処理（例えば、タイムアウト信号の場合には、図３２に示す定期割込処理）の実行タイミングを制御する。そして、メインＣＰＵ２１０１は、タイマ回路２１１３からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ２１１２から入力される割込要求信号に基づいて、定期割込処理（例えば、図３２参照）内の各種処理を行う。なお、リセット信号に基づいて実行されるメインＣＰＵ２１０１による割込処理は、図２３に示すメイン処理が該当する。すなわち、メインＣＰＵ２１０１が実行する全ての処理では、割込みコントローラ２１１２が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

【１９０４】

タイマ回路２１１３（ＰＴＣ）は、クロック回路２１０５で生成されたクロックパルス信号（ＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマ回路２１１３は、所定周期（マイクロプロセッサ２１００では１．１１７２ｍｓｅｃの周期）で割込みコントローラ２１１２にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【１９０５】

シリアル通信回路２１１４は、当該通信回路が実装されている制御基板と、当該制御基板の外部に設けられた各種基板との間で各種データをシリアル通信する際の制御を行う通信回路である。なお、マイクロプロセッサ２１００では、シリアル通信回路２１１４は、主制御基板２０７１の外部に設けられた各種基板（例えば、副制御基板２０７２等）との間でデータ（各種制御指令（コマンド）、各種データ等）をシリアル通信する。また、シリアル通信回路２１１４は、例えば、５つの通信回路ＳＣＵ０（上述した「非同期シリアル送受信０」）、ＳＣＵ１（上述した「非同期シリアル送受信１」）、ＳＴＵ２～ＳＴＵ４で構成され、通信回路ＳＣＵ０、ＳＣＵ１が双方向シリアル通信回路で構成され、通信回路ＳＴＵ２～ＳＴＵ４は送信専用のシリアル通信回路で構成される。

【１９０６】

例えば、本実施形態では、試射試験信号制御処理（送信処理）に関しては、送信専用のシリアル通信回路である通信回路ＳＴＵ２（インタフェース２（Ｉ／Ｆ２）への送信用）を使用する。また、主制御基板２０７１と副制御基板２０７２とをシリアル通信で接続する場合、送信専用のシリアル通信回路である通信回路ＳＴＵ３を使用する。なお、このような通信仕様は、ゴト対策（不正行為防止）の観点から定められたシリアル通信回路の使用方法である。なお、上述したインタフェース２（Ｉ／Ｆ２）は、図３の試験機用第２インターフェースボード３０２である。

【１９０７】

パラレル出力ポート２１１５は、マイクロプロセッサ２１００からその外部に設けられた各種回路に出力される信号の出力ポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。なお、本例では、例えば、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式でデータ出力が行われる。

【１９０８】

（メインＣＰＵが有するレジスタ）

ここで、図１７６を参照して、メインＣＰＵ２１０１が有する各種レジスタについて説

明する。なお、図１７６は、メインＣＰＵ２１０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【１９０９】

図１７６（Ａ）に示すように、メインＣＰＵ２１０１は、メインレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑレジスタ、Ｕレジスタ）、汎用レジスタ（Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタ）、フラグレジスタ（Ｆレジスタ）、インデックスレジスタ（ＩＸレジスタ、ＩＹレジスタ）、及びスタックポインタ（スタックポインタＳＰ）を有する。

【１９１０】

また、メインＣＰＵ２１０１は、サブレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑ’レジスタ）、汎用レジスタ（Ａ’レジスタ、Ｂ’レジスタ、Ｃ’レジスタ、Ｄ’レジスタ、Ｅ’レジスタ、Ｈ’レジスタ、Ｌ’レジスタ）、フラグレジスタ（Ｆ’レジスタ）、及びインデックスレジスタ（ＩＸ’レジスタ、ＩＹ’レジスタ）を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、１バイトのレジスタで構成される。

【１９１１】

また、本実施形態では、ＢレジスタとＣレジスタとをペアレジスタ（ＢＣレジスタ）として用い、ＤレジスタとＥレジスタとをペアレジスタ（ＤＥレジスタ）として用いる。さらに、本実施形態では、ＨレジスタとＬレジスタとをペアレジスタ（ＨＬレジスタ）として用いる。

【１９１２】

また、本実施形態では、２つのバンク（バンク０、バンク１）を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク０のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク１のメインレジスタ、サブレジスタとが用意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク０のレジスタ、及びバンク１のレジスタの間で切り替えられる。

【１９１３】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）がＱレジスタに格納される。例えば、メインＣＰＵ２１０１がリセットされると、Ｑレジスタには、バンク０において利用されるメインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされ、バンクを切り替えてバンク１を利用する場合には、バンク１において利用されるメインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」ＨがＱレジスタにセットされるように制御（処理）してもよい。

【１９１４】

また、上位側のアドレスデータとしてＱレジスタを使用する場合以外にも、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｈレジスタ）に、メインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈをセットし、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｄレジスタ）に、メインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈがセットされるように制御（処理）してもよい。

【１９１５】

特に、メインＲＡＭ２１０３の遊技用エリア（後述する使用領域内ＲＡＭエリア）と領域外エリア（後述する使用領域外ＲＡＭエリア）を参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ（特定のレジスタ）を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ以外のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク１に切り替える前、または切り替えた後に、Ｑレジスタ以外のレジスタに先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈが設定されるように制御（処理）してもよい。

【１９１６】

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メインＲＡＭ２１０３の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御（処理）の過多に応じて、ＱレジスタにセットするメインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）を「Ｆ０」Ｈ、または「Ｆ２」Ｈを

セットすることが望ましい。

【１９１７】

例えば、メインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）が「Ｆ０」Ｈのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Ｑレジスタに「Ｆ０」Ｈをセットし、また、メインＲＡＭ２１０３の先頭アドレス（上位側）が「Ｆ２」Ｈのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Ｑレジスタに「Ｆ２」Ｈをセットする。

【１９１８】

さらに、本実施形態では、１バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（Ｉレジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（Ｒレジスタ）、プログラムカウンタ（ＰＣ）、割込み許可レジスタ１、及び割込み許可レジスタ２を、制御レジスタとして有する。

【１９１９】

また、図１７６（Ｂ）に示すように、フラグレジスタのＦレジスタ、Ｆ′レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット６（Ｄ６）には、演算結果の判定処理において演算結果が「０」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「０」である場合、ビット６にデータ「１」がセットされ、演算結果が「０」でない場合には、ビット６にデータ「０」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインＣＰＵ２１０１は、ビット６のデータ「０」／「１」を参照して演算結果の判定を行う。

【１９２０】

また、フラグレジスタのビット２（Ｄ２）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「１」の数をカウントし、合計が奇数であれば「０」をセットし、偶数であれば「１」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

【１９２１】

また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット２）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。

【１９２２】

（メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ））

次に、図１７７を参照してマイクロプロセッサ２１００に含まれるメインＲＯＭ２１０２、及びメインＲＡＭ２１０３の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図１７７（Ａ）が、メモリ全体のメモリマップを示しており、図１７７（Ｂ）が、当該メモリ全体の内蔵ＲＯＭの構成を示しており、図１７７（Ｃ）が、当該メモリ全体の内蔵ＲＡＭの構成を示している。図１７７（Ａ）の内蔵ＲＯＭは、例えば、図１７５のメインＲＯＭ２１０２に対応し、図１７７（Ａ）の内蔵ＲＡＭは、図１７５のメインＲＡＭ２１０３に対応する。

【１９２３】

マイクロプロセッサ２１００が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図１７７（Ａ）に示すように、アドレスの先頭（例えば、「０００００」Ｈ）から、メインＲＯＭ２１０２のメモリ領域、メインＲＡＭ２１０３のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、例えば、各周辺機能の動作設定のために用いられる第１のレジスタと、モニタや制御のための第２のレジスタからなる２種類の内蔵レジスタを含む。

【１９２４】

メインＲＯＭ２１０２のメモリマップでは、図１７７（Ｂ）に示すように、メインＲＯＭ２１０２のアドレスの先頭（「００００」Ｈ）から、使用領域内プログラム領域２１０２ａ、使用領域内データ領域２１０２ｂ、未使用領域、使用領域外プログラム領域２１０２ｃ、使用領域外データ領域２１０２ｄ、未使用領域、商標記録エリア２１０２ｅ、及び

プログラム管理等エリア（例えば、プログラム管理やセキュリティ設定のためのエリア）２１０２ｆが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、使用領域内プログラム領域２１０２ａ、及び使用領域内データ領域２１０２ｂをまとめて使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａとし、使用領域外プログラム領域２１０２ｃ、及び使用領域外データ領域２１０２ｄをまとめて使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂとする。

【１９２５】

本実施形態では、上記のように、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａと使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂの間、及び使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂと商標記録エリア２１０２ｅの間にそれぞれ、所定サイズ（例えば、１６バイト）の未使用領域が設けられている。

【１９２６】

図１７７（Ｂ）の例では、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａは、アドレス「００００」Ｈからアドレス「１ＦＦ０」Ｈまでの領域であり、使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂは、アドレス「２０００」Ｈからアドレス「３ＤＦ０」Ｈまでの領域である。

【１９２７】

なお、使用領域内プログラム領域２１０２ａには、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ２１０１により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。使用領域内データ領域２１０２ｂには、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ２１０１により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル（図１０参照）等のデータテーブル、副制御回路２２００（第１実施形態の副制御回路２００に対応）に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。

【１９２８】

すなわち、使用領域内プログラム領域２１０２ａと使用領域内データ領域２１０２ｂとからなる使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【１９２９】

また、使用領域外プログラム領域２１０２ｃと使用領域外データ領域２１０２ｄとからなる使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂには、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時（電源復帰時）のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。

【１９３０】

メインＲＡＭ２１０３のメモリマップでは、図１７７（Ｃ）に示すように、メインＲＡＭ２１０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）から、使用領域内作業領域２１０３ａ、使用領域内スタック領域２１０３ｂ、未使用領域、使用領域外作業領域２１０３ｃ、及び使用領域外スタック領域２１０３ｄが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、使用領域内作業領域２１０３ａ、及び使用領域内スタック領域２１０３ｂをまとめて使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａとし、使用領域外作業領域２１０３ｃ、及び使用領域外スタック領域２１０３ｄをまとめて使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂとする。

【１９３１】

本実施形態では、上記のように、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａと使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの間に、所定サイズ（例えば、１６バイト）の未使用領域が設けられている。

【１９３２】

使用領域内作業領域２１０３ａ、及び使用領域内スタック領域２１０３ｂには、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に関連する制御プログラムの実行により

決定された各種データ（各種乱数値、内部当籤役等）が一時的に格納される。

【１９３３】

また、使用領域外作業領域２１０３ｃ、及び使用領域外スタック領域２１０３ｄは、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂを使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

【１９３４】

上述のように、本実施形態のパチスロ機２００１では、メインＲＯＭ２１０２内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム、及び各種データ（テーブル）を、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａとは異なるアドレスに配置された使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂに格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ２１０３内において、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａとは異なるアドレスに配置された使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂを使用して行われる。

【１９３５】

このようなメインＲＯＭ２１０２の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを他のエリア（使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂ）に配置することができ、そのために、遊技用エリアとして設定されている使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａの容量の圧迫を回避することができる。

【１９３６】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク０に係る処理とバンク１に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク０に係る処理は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク０に係る処理は、遊技用のエリア（使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａ、及び使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）に係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図１７６で説明した、バンク０のレジスタである。

【１９３７】

一方、バンク１に係る処理は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク１に係る処理は、領域外のエリア（使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂ、及び使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）に係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図１７６で説明した、バンク１のレジスタである。

【１９３８】

なお、バンク０に係る処理（遊技用のエリアに係る処理）は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内データ領域２１０２ｂに記憶されているデータを参照し、さらに、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａを利用してデータの参照・更新を行うが、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃ等に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【１９３９】

同様に、バンク１に係る処理（領域外のエリアに係る処理）は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外データ領域２１０２ｄに記憶されているデータを参照し、さらに、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃ

を利用してデータの参照・更新を行うが、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａ等に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【１９４０】

バンク０の処理からバンク１の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラム（「サブルーチン」とも称す。）を特定の呼び出し命令（例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」）を実行することによって行われ、バンク１の処理からバンク０の処理に戻すには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令（例えば、「ＲＥＴＥＸ」）を実行することによって行われる。

【１９４１】

また、図１７７は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ（容量）等に限定されるものではない。

【１９４２】

（割込み許可レジスタ）

次に、図１７６に示した割込み許可レジスタ１、及び割込み許可レジスタ２について、より詳細に説明する。

【１９４３】

割込み許可レジスタ１は、その値と割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスカブル割込みの許可／禁止が決定され、割込み許可レジスタ２は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスカブル割込み処理後に割込み許可レジスタ１の値を復帰させるために利用される。

【１９４４】

また、割込み許可レジスタ２に関しては、上記のような、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、使用領域外エリア（例えば、使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂや使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）に係る処理の呼び出し命令（以降、「使用領域外エリア処理呼出命令」と称する）を実行した後に、使用領域外エリアに係る処理から、使用領域内エリア（例えば、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａや使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）に係る処理に復帰する命令（以降、「使用領域内エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ２に格納されていた値が、割込み許可レジスタ１にコピーされる（割込み許可レジスタ２の値を割込み許可レジスタ１に復帰させる）。

【１９４５】

また、ノンマスカブル割込みを受け付けた場合、または、使用領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ１の値がクリアされ（値は「０」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスカブル割込みが禁止される。

【１９４６】

さらに、割込み許可レジスタ２の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Ｆレジスタ）のパリティ／オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ２の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。

【１９４７】

また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ１の値は、割込み許可を表す値「１」となり、同時に割込み許可レジスタ２の値も、割込み許可を表す値「１」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスカブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ１の値は、割込み禁止を表す値「０」となり、同時に割込み許可レジスタ２の値も、割込み禁止を表す値「０」となる。

【１９４８】

（割込み処理）

次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスカブル割込み処理の概要について、図１７８を参照して説明する。

【１９４９】

メインＣＰＵ２１０１は、パラレル入力ポート２１１１を経由して、外部端子（ＸＩＮ

Ｔ端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、外部マスカブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも１ビットの「０」が配置される。

【１９５０】

また、本実施形態では、タイマ回路２１１３のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタＰＴＣ２）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、システムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも１ビットの「０」が配置される。

【１９５１】

このように、外部端子（ＸＩＮＴ端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。

【１９５２】

上述した外部マスカブル割込み処理が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、パラレル入力ポート２１１１の所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図１７８（Ａ）に示すような割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。

【１９５３】

ここで、割込みマスクレジスタには、図１７８（Ａ）に示す割込み要因マスクにより、電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み（タイマカウンタ割込み）と、電断を割込みの要因とする割込み（電断割込み）とを受け付けるように、対応するビット（例えば、ビット０～７において、ビット位置２とビット位置３）に「０」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスクレジスタに対し、ビット位置２とビット位置３に、それぞれ「１」をセットする。

【１９５４】

このように、割込みマスクレジスタのビット位置２と、ビット位置３に、それぞれ「１」をセットすると、これ以降、メインＣＰＵ２１０１は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される（すなわち、外部マスカブル割込み処理と、システムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される）。

【１９５５】

次に、外部マスカブル割込み処理では、ＸＩＮＴ検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、このＸＩＮＴ検知フラグの内容が参照され、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば、電断割込み処理（図１９９参照）が実行される。

【１９５６】

図１７８（Ｂ）には、メインＣＰＵ２１０１がプログラムを実行するのに必要な情報を格納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

【１９５７】

図１７８（Ｃ）には、割込み優先順の設定値が「０１」の場合の、割込み要因ごとの優先順位が示されている。図１７８（Ｂ）に示したように、割込み優先順位の設定値がビッ

ト「０１」である場合、タイマカウンタ割込（タイマカウンタＰＴＣ２の割込み）のほうが、電断割込（ＸＩＮＴ端子からの信号による割込み）より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

【１９５８】

また、図１７８（Ａ）の割込みマスクレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置０からビット位置５に向かって、図１７８（Ｃ）に示す割込み要因が、優先順いの高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスクレジスタのビット位置０には、タイマカウンタＰＴＣ０の割込みが対応付けられ、ビット位置１には、タイマカウンタＰＴＣ１の割込みが対応付けられ、ビット位置２には、タイマカウンタＰＴＣ２の割込みが対応付けられ、ビット位置３には、外部端子（ＸＩＮＴ端子）からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置４には、非同期シリアル送受信０による割込みが対応付けられ、ビット位置５には、非同期シリアル送受信１による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置７とビット位置６は未使用である。

【１９５９】

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及びＸＩＮＴ端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

【１９６０】

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成を簡潔にできるとともに、サイズを小さくすることができる。

【１９６１】

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【１９６２】

このように、割込みマスクレジスタに「１」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生の検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスカブル割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【１９６３】

（主制御回路による処理）

次に、図１７９～図２０１を参照して、主制御回路２１００のメインＣＰＵ２１０１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、パチスロ機２００１の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明するが、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。

【１９６４】

まず、図１７９を参照して、主制御回路２１００のメインＣＰＵ２１０１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１７９は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートであって、上述した第１実施形態の図２３に示すフローに概ね対応するものであり、同様の処理については、適宜説明を省略する。また、図１７９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。

【１９６５】

まず、メインＣＰＵ２１０１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（ステップＳ２００１）。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。

【１９６６】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、１遊技終了時の初期化処理を行う（ステップＳ２００２）。この処理では、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理のサブプログラムがコールされ、そこで、未送信データの取得とメインＲＡＭ２１０３における指定格納領域のクリア等が実行される。送信待機＆ＲＡＭ初期化処理のサブプログラムで実行される処理の詳細について後述する。

【１９６７】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（ステップＳ２００３）。この処理では、メダルセンサ、ベットスイッチ、及びスタートスイッチ（例えば、第１実施形態のメダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、及びスタートスイッチ７Ｓに対応する各構成要素）の入力状態等をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、このメダル受付・スタートチェック処理は、第１実施形態のメダル受付・スタートチェック処理（図２３のステップＳ３、図２５参照）と同様の処理である。

【１９６８】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、乱数値取得処理を行う（ステップＳ２００４）。この処理では、役抽籤用乱数値（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ＲＡＭ２１０３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。なお、この乱数値取得処理については後述する。

【１９６９】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、内部抽籤処理を行う（ステップＳ２００５）。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役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。

【１９７０】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、遊技開始時状態制御処理を行う（ステップＳ２００６）。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、この遊技開始時状態制御処理は、第１実施形態の遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６、図２７参照）と同様の処理である。

【１９７１】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（ステップＳ２００７）。この処理では、副制御回路２２００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ＲＡＭ２１０３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、後述の定期割込処理で実行される通信データ送信処理において、主制御回路２１００から副制御回路２２００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。なお、このスタートコマンド生成格納処理は、第１実施形態のスタートコマンド生成格納処理（図２３のステップＳ７）と同様の処理である。

【１９７２】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、インタフェース２出力処理を行う（ステップＳ２０１７）。この処理では、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されたインタフェース出力処理が呼び出され、そこで送信データを生成した後、生成されたデータを、シリアル通信によりインタフェース２（Ｉ／Ｆ２）に出力する。なお、インタフェース２出力処

理の詳細については後述する。

【１９７３】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（ステップＳ２００８）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路２１００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、遊技開始時に所定の演出（例えば、「ロック演出」または「フリーズ演出」、「疑似遊技」と呼ばれる、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを使用したリールによる演出）が行われる場合には当該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。なお、この遊技開始時メイン側演出制御処理は、第１実施形態の遊技開始時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ８）と同様の処理である。

【１９７４】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、回胴停止初期設定処理を行う（ステップＳ２００９）。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。なお、この回胴停止初期設定処理は、第１実施形態のリール停止初期設定処理（図２３のステップＳ９）と同様の処理である。

【１９７５】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、回胴回転開始処理を行う（ステップＳ２０１０）。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（例えば、第１実施形態の図３２におけるステップＳ２０３の処理参照）により、各ステッピングモータ（例えば、第１実施形態の５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対応するステッピングモータ）の駆動が制御され、各リール（例えば、第１実施形態の３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応するリール）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。なお、この回胴回転開始処理は、第１実施形態のリール回転開始処理（図２３のステップＳ１０）と同様の処理である。

【１９７６】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、引込優先順位格納処理を行う（ステップＳ２０１１）。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。なお、この引込優先順位格納処理は、第１実施形態の引込優先順位格納処理（図２３のステップＳ１１）と同様の処理である。

【１９７７】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、回胴停止制御処理を行う（ステップＳ２０１２）。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（例えば、第１実施形態の８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対応するストップボタン）の停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。なお、この回胴停止制御処理は、第１実施形態のリール停止制御処理（図２３のステップＳ１２、図２９参照）と同様の処理である。

【１９７８】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、入賞作動判定処理を行う（ステップＳ２０１３）。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。なお、この入賞作動判定処理は、第１実施形態の入賞作動判定処理（図２３のステップＳ１３）と同様の処理

である。

【１９７９】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、メダル通過枚数異常判定処理を行う（ステップＳ２０１８）。この処理では、セレクタ（例えば、第１実施形態のセレクタ３１に対応するセレクタ）の内部で検出されたメダルの数と、当該セレクタの出口でカウントされるメダルの枚数の差（差枚数）を算出し、その差枚数が許容範囲内か否かを判定する。なお、メダル通過枚数異常判定処理の詳細については後述する。

【１９８０】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（ステップＳ２０１４）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次回の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンター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（例えば、第１実施形態の外部集中端子板５５に対応する外部集中端子板）から出力する。なお、メダル払出・再遊技作動処理の詳細については後述する。

【１９８１】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、役比モニタ集計開始処理を行う（ステップＳ２０１９）。この処理では、役比モニタ装置（例えば、第１実施形態の役比モニタ装置５４に対応する役比モニタ装置）に表示される、遊技に関する各種割合情報を算出するためのデータを集計用格納装置に格納する。なお、役比モニタ集計開始処理の詳細については後述する。

【１９８２】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（ステップＳ２０１５）。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、この遊技終了時状態制御処理は、第１実施形態の遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５、図３０参照）と同様の処理である。

【１９８３】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理を行う（ステップＳ２０２０）。この処理では、ＢＢ（特賞）の作動終了を判定して、ＲＡＭ初期化アドレスに「ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレス」をセットする。ここで、ＢＢ（特賞）遊技数は、例えば、第１実施形態におけるＢＢ状態での遊技回数である。その後、ステップＳ２０２０では、続けて、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、及び指定ＲＡＭ初期化処理を実行する。なお、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、及び指定ＲＡＭ初期化処理の詳細については後述する。

【１９８４】

続いて、メインＣＰＵ２１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う（ステップＳ２０１６）。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路２１００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、遊技終了時に所定の演出が行われる場合には当該所定の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。なお、この遊技終了時メイン側演出制御処理は、第１実施形態の遊技終了時メイン側演出制御処理（図２３のステップＳ１６）と同様の処理である。

【１９８５】

このように、パチスロ機２００１では、上述のステップＳ２００２～ステップＳ２０２０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。

【１９８６】

（電源投入時処理）

次に、図１８０を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される電源投入時処理について説明する。図１８０は、電源投入時処理の処理手順を示すフローチャートである。この電源投入時処理は、図１７９で説明したように、メインＣＰＵ２１０１におけるメイン処理の前、電源投入の直後に呼び出され、実行される（図１７９のステップＳ２００１）。

【１９８７】

電源投入時処理では、最初に、ＣＲＣ検査処理（使用領域外）を呼び出して、メインＲＡＭ２１０３のＣＲＣ検査を行う（ステップＳ２０３１）。なお、図１８０では、ステップＳ２０３１におけるこの処理を「ＣＲＣ検査処理（使用領域外）」と表記しているが、括弧書きで示される「使用領域外」の意味は、「ＣＲＣ検査処理」のプログラムが、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されていることを表している（以下、「・・・処理」の後の（使用領域外）の表記は、同じ意味で用いられる）。また、この処理を実行するサブプログラムは、図１７９のステップＳ２００１において、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムから呼び出される場合、例えば、プログラム上、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出され、「ＲＥＴＥＸ」で、呼び出し元のプログラムに戻る。

【１９８８】

また、このＣＲＣ検査処理の検査対象は、メインＲＡＭ２１０３の、使用領域内作業領域２１０３ａ、使用領域内スタック領域２１０３ｂ、及び使用領域外作業領域２１０３ｃである。

【１９８９】

ＣＲＣ検査処理は、その検査の結果に応じて、３つの状態（遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）、遊技復帰不可能状態２（電断発生異常）、及び遊技復帰可能状態（正常））のうち１つの状態を示すデータを遊技復帰状態格納領域に格納する。なお、ＣＲＣ検査処理の詳細は後述する。

【１９９０】

次に、ステップＳ２０３２において、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」をセットする。ここで、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態（すなわち、遊技復帰不可能状態１、又は遊技復帰不可能状態２）を示すデータが格納されているか否か、及び、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２０３３）。遊技復帰状態格納領域、及び遊技復帰不可能エラーフラグに遊技復帰不可能状態を示すデータが格納されていない場合（ステップＳ２０３３のＮｏ）、ステップＳ２０３４において、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」をセットし、ステップＳ２０３５に進む。

【１９９１】

遊技復帰状態格納領域、又は遊技復帰不可能エラーフラグに遊技復帰不可能状態を示すデータが格納されている場合（ステップＳ２０３３のＹｅｓ）、ステップＳ２０３４の処理をスキップしてステップＳ２０３５に進む。

【１９９２】

次に、ステップＳ２０３５において、設定変更条件が成立しているか否か、すなわち、設定変更を行うための操作が行われているか否かを判定する。設定用鍵型スイッチ（例えば、第１実施形態の設定用鍵型スイッチ５２に対応するスイッチ）を、遊技店の管理者が（設定変更処理を行うために）鍵穴に設定キーを挿入して（初期位置から）左に回すことでオン状態とし、かつ、ドア開閉監視スイッチ（例えば、第１実施形態のドア開閉監視ス

イッチ５６に対応するスイッチ）が、下ドア機構（例えば、第１実施形態の下ドア機構ＤＤに対応する下ドア機構）が開放状態になり、メインＣＰＵ２１０１がオン状態を検知できる状態で電源を投入すると（ステップＳ２０３５のＹｅｓ）、ステップＳ２０３６で指定ＲＡＭ初期化処理を呼び出して、メインＲＡＭ２１０３の初期化を行う。

【１９９３】

一方、上述したステップＳ２０３５のＹｅｓの条件に該当せず、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態（すなわち、遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）や遊技復帰不可能状態２（電断発生異常））を示すデータが格納されている場合は（ステップＳ２０３５のＮｏ_１）、使用領域外作業領域２１０３ｃの遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を示すデータをセットし、遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す。なお、遊技復帰不可能エラー処理の詳細については後述する。

【１９９４】

また、上述したステップＳ２０３５のＹｅｓの条件に該当せず、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰可能状態（すなわち、遊技復帰可能状態（正常））を示すデータが格納されている場合は（ステップＳ２０３５のＮｏ_２）、遊技復帰処理を呼び出す。遊技復帰処理は、例えば、第１実施形態の遊技復帰処理（図２４のステップＳ２９）に対応する処理であり、遊技の状態を電断検知前の状態に復帰させる処理を行う。

【１９９５】

上述したステップＳ２０３５のＹｅｓの条件に該当した場合、ステップＳ２０３６において、指定ＲＡＭ初期化処理を呼び出す。この場合、ＲＡＭ初期化アドレスに「設定変更時クリアアドレス」がセットされた状態で指定ＲＡＭ初期化処理が呼び出されることになり、当該指定ＲＡＭ初期化処理により、メインＲＡＭ２１０３の、使用領域内作業領域２１０３ａや使用領域外作業領域２１０３ｃ等の初期化が行われる。なお、指定ＲＡＭ初期化処理の詳細については後述する。

【１９９６】

次に、ステップＳ２０３７において、設定変更処理を実行する。設定変更処理では、例えば、上述した設定用鍵型スイッチを用いて、パチスロ機２００１の設定値（例えば、６段階の設定１～設定６）を変更する。なお、このような設定変更処理は、第１実施形態のパチスロ機１で説明した設定変更と同様のものである。

【１９９７】

次に、ステップＳ２０３８において、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」をセットし、ステップＳ２０３９において、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理を呼び出す。なお、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理の詳細については後述する。

【１９９８】

（ＣＲＣ検査処理（使用領域外））

次に、図１８１を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるＣＲＣ検査処理（使用領域外）について説明する。図１８１は、ＣＲＣ検査処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このＣＲＣ検査処理（使用領域外）は、前述した通り、図１８０のステップＳ２０３１で、プログラム上、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出される処理である。

【１９９９】

ＣＲＣ検査処理（使用領域外）では、最初に、ステップＳ２０５１において、スタックポインタに使用領域外スタック領域をセットし、その領域に、呼び出し元のプログラムカウンタを格納する。具体的には、バンク１のレジスタに備えられたスタックポインタ（ＳＰ）に使用領域外スタック領域２１０３ｄのスタック先頭アドレス（「Ｆ４００」Ｈ）がセットされる。また、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出され、「ＲＥＴＥＸ」で呼び出し元に戻るまで、スタックポインタ（ＳＰ）は、バンク１のレジスタのＳＰが使用され、使用されるスタックエリアは、使用領域外スタック領域２１０３ｄとなる。

【２０００】

次に、ステップＳ２０５２において、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）を呼び出し、そこで、使用領域内作業領域２１０３ａや使用領域外作業領域２１０３ｃ等に関するＣＲＣ演算を行う。この処理は、「ＣＲＣ演算処理（使用領域外）」と表記されているが、括弧書きで示される「使用領域外」の意味は、「ＣＲＣ演算処理」のプログラムがメインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されていることを示している。また、この処理を実行するサブプログラムは、図１８１のステップＳ２０５２において、例えば、プログラム上、「ＣＡＬＬ」等で呼び出され、「ＲＥＴ」で、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２００１】

上記のように、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）は、通常の「ＣＡＬＬ」等により呼び出され、「ＣＡＬＬＥＸ」は使用されないが、これは、呼び出し元のプログラム（ＣＲＣ検査処理（使用領域外））と、この処理のプログラムがともに、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、バンクの切換がないためである。

【２００２】

次に、ステップＳ２０５３において、所定領域に、遊技復帰不可能状態１を示すデータ（ＣＲＣ異常を表すデータ）をセットし、ステップＳ２０５４において、電断発生時のＣＲＣ値を取得する。本実施形態では、電断が発生した場合に、上述したＣＲＣ演算処理（使用領域外）と同様の処理を行い、電源がオフになる直前のメインＲＡＭ２１０３に関するＣＲＣ値が記憶されている。なお、このＣＲＣ値は、使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ値格納領域２１０３ｅから取得するものであり、電断発生時のＣＲＣ演算は、使用領域外作業領域２１０３ｃに関し、そのＣＲＣ値格納領域２１０３ｅを含まない範囲で行われる。

【２００３】

次に、ステップＳ２０５５において、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）で求められた演算結果（ＣＲＣ１６演算結果）と、ステップＳ２０５４で取得したＣＲＣ値の差を算出し、ステップＳ２０５６において、その算出結果が０か否かを判定する。

【２００４】

算出結果＝０、すなわち、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）で求められた演算結果（ＣＲＣ１６演算結果）と、ステップＳ２０５４で取得したＣＲＣ値が一致した場合（ステップＳ２０５６のＹｅｓ）、ステップＳ２０５７において、所定領域に、遊技復帰不可能状態２を示すデータ（電断発生異常を表すデータ）をセットし、一致しない場合は（ステップＳ２０５６のＮｏ）、ステップＳ２０６０に進む。

【２００５】

次に、ステップＳ２０５８において、電断発生フラグがオンか否かを判定する。本実施形態では、電断が発生した場合に、電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）（図１９９のステップＳ２４５５）のステップＳ２４７１において、電断発生フラグにオンをセットするように構成されている。電断発生フラグがオンの場合（ステップＳ２０５８のＹｅｓ）、ステップＳ２０５９において、所定領域に、遊技復帰可能状態を示すデータ（正常を表すデータ）をセットする。電断発生フラグがオンでない場合（ステップＳ２０５８のＮｏ）、すなわち、電断割込み処理において、上記のＣＲＣ生成処理（使用領域外）が行われていない場合は、ステップＳ２０６０に進むことで、最終的に、電断発生異常（遊技復帰不可能状態２）のセット内容が、遊技復帰状態格納領域に格納される。

【２００６】

最後に、ステップＳ２０６０において、所定領域にセットしたデータ（状態）を、遊技復帰状態格納領域に格納する。また、ここで、電断発生フラグがオフに設定される。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、使用領域外スタック領域にセーブした呼び出し元のプログラムカウンタの次のアドレスに戻り、元のプログラムの実行を継続する。

【２００７】

このようなＣＲＣ検査処理（使用領域外）の結果、ＣＲＣ演算結果が、電断発生時と電

源投入時で一致しなければ、遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）となり、ＣＲＣ演算結果が一致していても、電断発生フラグがオンでなければ、遊技復帰不可能状態２（電断発生異常）となり、その他の条件では、遊技復帰可能状態（正常）となる。

【２００８】

（ＣＲＣ演算処理（使用領域外））

次に、図１８２を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるＣＲＣ演算処理（使用領域外）について説明する。図１８２は、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このＣＲＣ演算処理（使用領域外）は、前述した通り、図１８１のＣＲＣ検査処理（使用領域外）のステップＳ２０５２で、プログラム上、「ＣＡＬＬ」等で呼び出される処理である。このＣＲＣ演算処理（使用領域外）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されている「ＣＲＣ検査処理（使用領域外）」から呼び出され、必ずそのＣＲＣ検査処理（使用領域外）に戻る「通常サブルーチン」である。この他、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムであって、同じく使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムから呼び出され、必ずその呼び出したプログラムに戻るプログラムは、同様に「通常サブルーチン」である。

【２００９】

ＣＲＣ演算処理（使用領域外）では、最初に、ステップＳ２０８１において、ＣＲＣレジスタポート（図１７７（Ａ）の「機能レジスタ」に割り当てられたアドレス）がセットされる。例えば、ＣＲＣ演算対象データを、ＣＲＣ回路２１０７ｃに出力するためのポート番号を、例えば、Ｃレジスタにセットする。次に、ステップＳ２０８２において、使用領域内作業領域２１０３ａのＣＲＣ演算バイト数を、例えば、Ｂレジスタにセットし、さらに、ステップＳ２０８３において、使用領域内作業領域２１０３ａの先頭アドレスを、例えば、ＨＬレジスタにセットする。ここで、ＢレジスタにセットされたＣＲＣ演算バイト数は、使用領域内作業領域２１０３ａでの、ＣＲＣ演算の対象となるデータサイズである。なお、本実施形態で使用しているマイクロプロセッサ２１００において、マイクロプロセッサ２１００に内蔵されている各回路への入出力ポートは、全て、図１７７（Ａ）の「機能レジスタ」にアドレスが割り当てられている。

【２０１０】

次に、メインＣＰＵ２１０１は、ＣＲＣ回路２１０７ｃに、上記のＣＲＣ演算バイト数と先頭アドレスで特定されるデータを出力する（ステップＳ２０８４）。この処理は、例えば、ＯＴＩＲ命令により行われる。ＯＴＩＲ命令では、ＣレジスタとＵレジスタ（メインＣＰＵ２１０１側の図１７７（Ａ）の「機能レジスタ」に割り当てられたアドレス）により指定される入出力ポートに、ＨＬレジスタで指定される領域の内容を書き込み、その後、Ｂレジスタの内容から１を減算し、ＨＬレジスタの内容を１加算し、この処理を、Ｂレジスタが０になるまで繰り返し、ＣＲＣ演算対象データを、ＣＲＣ回路２１０７ｃに出力する。そして、ＣＲＣ回路２１０７ｃは、受け取ったＣＲＣ演算対象データに対してＣＲＣ演算を行う。ＣＲＣ演算対象のデータの出力が終了すると、Ｂレジスタは０となり、ＨＬレジスタは、使用領域内スタック領域２１０３ｂの先頭アドレス（例えば、使用領域内作業領域２１０３ａの最終アドレス＋１のアドレス）になる。

【２０１１】

次に、メインＣＰＵ２１０１は、ステップＳ２０８５において、使用領域内スタック領域２１０３ｂのＣＲＣ演算バイト数をＢレジスタにセットし、ＣＲＣ回路２１０７ｃに、上記の先頭アドレスで特定されるデータを出力する（ステップＳ２０８６）。この出力処理は、上述した、ＯＴＩＲ命令による使用領域内作業領域２１０３ａのＣＲＣ演算対象データを出力する処理と同様である。この処理によって、使用領域内スタック領域２１０３ｂのＣＲＣ対象データがＣＲＣ回路２１０７ｃに出力され、このデータに対してＣＲＣ演算が行われる。このとき、ＣＲＣ回路２１０７ｃによるＣＲＣ演算は、使用領域内作業領域２１０３ａのＣＲＣ演算対象データに関するＣＲＣ演算から継続して行われることになる。

【２０１２】
　この後、同様に、使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ演算を行う。すなわち、ステップＳ２０８７において、使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ演算バイト数をＢレジスタにセットし、ステップＳ２０８８において、使用領域外作業領域２１０３ｃの先頭アドレスをＨＬレジスタにセットし、ステップＳ２０８９において、ＣＲＣ回路２１０７ｃに、上記のＣＲＣ演算バイト数と先頭アドレスで特定されるデータを、例えば、上述したＯＴＩＲ命令により出力する。その後、このデータに対してＣＲＣ演算が行われる。このとき、ＣＲＣ回路２１０７ｃによるＣＲＣ演算は、使用領域内スタック領域２１０３ｂのＣＲＣ演算対象データに関するＣＲＣ演算から継続して行われることになる。
【２０１３】
　なお、ここでは、ＣＲＣ演算を行う使用領域外作業領域２１０３ｃの範囲には、電断発生時のＣＲＣ演算により求められたＣＲＣ値が記憶されるＣＲＣ値格納領域２１０３ｅは除かれるものとする。例えば、使用領域外作業領域２１０３ｃの最終アドレスにＣＲＣ値格納領域２１０３ｅを配置し、ＣＲＣ演算対象データが、その最終アドレスの前までになるように、ＣＲＣ演算バイト数を調整する。このような構成とする理由は、電断発生時に、使用領域外作業領域２１０３ｃを含めたＣＲＣ演算の演算結果が、そのＣＲＣ演算後に使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納されるからである。
【２０１４】
　その後、ステップＳ２０９０において、ＣＲＣ回路２１０７ｃによる演算確定（１サイクル～５サイクル）を待ち、ステップＳ２０９１において、ＣＲＣ回路２１０７ｃからＣＲＣ演算結果（ＣＲＣ１６の演算結果）を取得し、処理を終了する。ここで、ＣＲＣ演算結果は、例えば、ＣＲＣ回路２１０７ｃに係る所定のパラレル入力ポートから受信し、例えば、ＨＬレジスタにセットする。
【２０１５】
（遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外））
　次に、図１８３を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）について説明する。図１８３は、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。この遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）は、前述した通り、図１８０のステップＳ２０３５でＮｏ_１の判定であった場合、すなわち、電源投入時に設定変更の操作が行われず、かつ、遊技復帰状態格納領域に、遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）または、遊技復帰不可能状態２（電断発生異常）を示すデータが格納されている場合に（例えば、ＣＡＬＬＥＸにより）呼び出される。
【２０１６】
　なお、本実施形態では、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムによって実行されるが、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムによって実行されるように構成してもよい。
【２０１７】
　また、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）は、後述するメイン処理の内部抽選処理（ステップＳ２００５）から（例えば、ＣＡＬＬＥＸによって）も呼び出される。
【２０１８】
　遊技復帰不可能エラーは、電源をオフにして、設定変更を行わなければ復旧しないエラーであり、設定変更の操作を行わずに電源をオンにした場合は、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）によって、通信データの送信が持ち越しとなったまま待機状態となる。この処理は、第１実施形態の図２４のステップＳ３０に示される、電源投入時エラー処理と同様のものである。
【２０１９】
　遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）では、最初に、ステップＳ２１１１において、割込み禁止の設定がされ、これによって、電断割込み処理等の発生が抑止される。次に、ステップＳ２１１２において、メダルの投入（及びベット操作）が禁止される。なお、

メダルレス機の場合は、ベット操作のみ禁止となる。

【２０２０】

次に、ステップＳ２１１３において、遊技復帰不可能エラーが発生したことを、情報表示装置（例えば、第１実施形態の情報表示装置１４の７セグＬＥＤを用いた表示装置）に表示するよう設定する。

【２０２１】

次に、ステップＳ２１１４において、リセットコントローラ２１０６のＷＤＴ２１０６ｂのリセット（クリア）を行う。この処理によって、ＷＤＴ２１０６ｂは、初期値に戻ってカウントを再開し、その後すぐにまたステップＳ２１１４によるリセットが行われるので、ＷＤＴ２１０６ｂが所定のカウント値になったことを契機とする処理（リセットによる再起動）が開始されることはない。

【２０２２】

ステップＳ２１１５では、残り通信データの送信持ち越し制御を行う。残り通信データの送信持ち越し制御は、遊技復帰不可能エラーが検知された時点で、通信データ格納領域に通信データが格納されていた場合、その格納されている通信データを、電断復帰直後に副制御回路２２００に送信させるための処理である。具体的には、送信間隔タイマーの値を１減算する処理が無限ループで繰り返され、すぐに、送信間隔タイマーの値が０になる（ただし、マイナスの値にまで減算されることはない）。

【２０２３】

本実施形態では、後述する定期割込処理の通信データ送信処理において、副制御回路２２００に通信データを一定周期（例えば、約８ｍｓｅｃ）で送信するため、送信間隔タイマーに所定値をセットした後、各周期でその送信間隔タイマーの値を１減算し、値が０になった場合に、未送信の通信データを送信する。

【２０２４】

しかしながら、遊技復帰不可能エラーが検知されると、上述したように、ステップＳ２１１１で割込み禁止にされるために、定期割込処理において、通信データ格納領域に記憶されている通信データ送信処理は停止され、残りの通信データの送信は持ち越しになる。その後、電源のオフ・オンがされ、そこで設定変更処理がされると、送信間隔タイマーの値が０となっているため、即座に、未送信の通信データが副制御回路２２００に送信される。ここで、副制御回路２２００に送信する通信データには、例えば、遊技の演出に係る各種制御指令（コマンド）や、当該コマンドに係るデータが含まれる。

【２０２５】

また、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）の無限ループの間（ステップＳ２１１４とステップＳ２１１５を無限に繰り返す処理）に電源をオフにしても、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）のステップＳ２１１１で割込み禁止としているため、電断割込み処理が発生することがなく、設定キーの操作を行わずに、オフ状態（設定変更処理を行わない状態）とし、その後、電源を投入しても、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態（すなわち、遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）や遊技復帰不可能状態２（電断発生異常））を示すデータが格納されたままであり、電源を投入した直後に、ふたたび上記の無限ループが発生し、待機状態となる。

【２０２６】

したがって、設定変更処理を行わなければ、正常な遊技機動作に移行することができず、設定変更処理を行えば、通信データ格納領域に記憶されている通信データがクリアされるため、遊技復帰不可能エラー発生前に通信データ格納領域に記憶されている未送信の通信データは破棄されることになる。このような、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）によって、本実施形態のパチスロ機２００１において、効果的な再起動の管理が行われる。

【２０２７】

（ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、指定ＲＡＭ初期化処理）

次に、図１８４、及び図１８５を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される３つの処理（すなわち、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理、指定ＲＡＭ初期化処理）について説明する。

【２０２８】

図１８４、図１８５は、上述の３つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる１つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、２つの終了記号（角丸四角形で「ＲＥＴ」の表記）と、３つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「ＲＥＴ」以外の表記、すなわち、「ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理」、「送信待機＆ＲＡＭ初期化処理」、及び「指定ＲＡＭ初期化処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

【２０２９】

なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【２０３０】

ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２１３１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１７９に示したメイン処理から、このＢＢ（特賞）遊技数チェック処理が呼び出される（ステップＳ２０２０）。

【２０３１】

メインＣＰＵ２１０１は、図１８４に示すステップＳ２１３２において、ＢＢ（特賞）が作動中か否かを判定し、作動中でなければ（ステップＳ２１３２のＮｏ）、リターンＳ２１３３に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。作動中である場合（ステップＳ２１３２のＹｅｓ）、ステップＳ２１３４に進み、そこで、ＢＢ（特賞）の作動が終了したか否かを判定する。

【２０３２】

ＢＢ（特賞）の作動が終了していない場合（ステップＳ２１３４のＮｏ）、ステップＳ２１３５において、ＲＢ遊技回数の減算を行い、ステップＳ２１３６において、ＲＢが終了か否かを判定する。ＲＢが終了していない場合（ステップＳ２１３６のＮｏ）、リターンＳ２１３３に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０３３】

ＢＢ（特賞）の作動が終了している場合（ステップＳ２１３４のＹｅｓ）、またはＲＢが終了している場合（ステップＳ２１３６のＹｅｓ）、ステップＳ２１３７において、ＲＢ差動信号オフ（試験信号）を設定し、ステップＳ２１３８において、２サイクル分、割込みを待機する。

【２０３４】

次に、ステップＳ２１３９において、ＢＢ（特賞）の作動が終了したか否かを判定し、ＢＢ（特賞）の作動が終了していない場合（ステップＳ２１３９のＮｏ）、リターンＳ２１３３に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。一方、ＢＢ（特賞）の作動が終了している場合（ステップＳ２１３９のＹｅｓ）、ステップＳ２１４０において、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレス」をセットする。

【２０３５】

次に、図１８５に示すエントリーポイントＳ２１４１に進み、そこから、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理が開始される。また、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２１４１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１８０に示したステップＳ２０３９の

処理から、この送信待機＆ＲＡＭ初期化処理が呼び出され、ステップＳ２０３９の処理から呼び出された場合のＲＡＭ初期化アドレスには、ステップＳ２０３８でセットされたアドレスがセットされている。

【２０３６】

次に、ステップＳ２１４２において、割込み禁止の設定がされ、その後、ステップＳ２１４３において、通信データ格納領域に格納されている通信データを取得し、ステップＳ２１４４において、割込み許可の設定を行う。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止されることにより、定期割込み処理の通信データ送信処理（図１９５参照）が行われて通信データ格納領域に格納されている通信データが送信されてしまう不具合を抑止することもできる。

【２０３７】

次に、ステップＳ２１４５において、未送信の通信データがあるか否かを判定し、未送信の通信データがある場合（ステップＳ２１４５のＹｅｓ）、ステップＳ２１４２～ステップＳ２１４４の処理を繰り返す。未送信の通信データがない場合（ステップＳ２１４５のＮｏ）、エントリーポイントＳ２１４６に進み、そこから、指定ＲＡＭ初期化処理が開始される。

【２０３８】

また、指定ＲＡＭ初期化処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２１４６のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１８０に示したステップＳ２０３６の処理から、この指定ＲＡＭ初期化処理が呼び出され、ステップＳ２０３６の処理から呼び出された場合のＲＡＭ初期化アドレスは、ステップＳ２０３２またはステップＳ２０３４でセットされたアドレスがセットされている。

【２０３９】

次に、ステップＳ２１４７において、戻り番地の保護（スタック領域へのプログラムカウンタの格納）、ＲＡＭ初期化アドレスのセット、初期化回数（＝初期化を行うバイト数）のセットを行う。その後、ステップＳ２１４８において、割込み禁止の設定を行い、ステップＳ２１４９において、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るクリアアドレスがセットされているＲＡＭ初期化アドレスの内容を開始アドレス格納領域に保存する。具体的には、ＲＡＭ初期化アドレスのセットは、ＤＥレジスタにセットされているアドレスをＨＬレジスタにセットする処理であり、初期化回数は、ＨＬレジスタにセットされたアドレスから戻り番地の保護されているスタック領域がクリアされないアドレスまでを算出したバイト数であり、ＢＣレジスタにセットされた値である。

【２０４０】

次に、ステップＳ２１５０において、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）を、（ＣＡＬＬＥＸにより）呼び出して、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの初期化を行う。なお、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）の詳細については、後述する。

【２０４１】

その後、ステップＳ２１５１において、使用領域内ＲＡＭ初期化、すなわち、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに関する初期化を行い、ステップＳ２１５２において割込み許可の設定を行う。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止される。具体的には、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに対して、ステップＳ２１４７でセットされたＲＡＭ初期化アドレスから初期化回数（＝初期化を行うバイト数）が、０で上書きされる。ここでは図示されていないが、例えば、「ＣＬＲＩＲ」命令を実行することで、ステップＳ２１５１における初期化が行われる。

【２０４２】

この使用領域内ＲＡＭ初期化の処理では、もともと、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る初期化開始アドレスが記憶されているので、初期化開始アドレスとして、そのアドレスをそのまま用いる。また、本実施形態では、使用領域内

ＲＡＭエリア２２０３ａの初期化エンドアドレスは、固定的に設定されているが、初期化開始アドレスに応じて、異なるアドレスにセットされてもよい。

【２０４３】

処理は、その後、リターンＳ２１５３に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０４４】

（使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外））

次に、図１８６を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）について説明する。

【２０４５】

図１８６は、上述の使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。図１８６では、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）と、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）の２つ処理が示されているが、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）で、例えば、ジャンプ命令を実行することによって、その後、続けて、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）が実行されるため、これらを一連のプログラムとして説明する。

【２０４６】

なお、ここでは、２つの開始記号（角丸四角形で「ＲＥＴＥＸ」以外の表記、すなわち「使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）」と「使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【２０４７】

使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２１７１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１８５のステップＳ２１５０から、この使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）が（ＣＡＬＬＥＸにより）呼び出される。

【２０４８】

メインＣＰＵ２１０１は、図１８６に示すステップＳ２１７２において、例えば、ジャンプ命令などで、エントリーポイントＳ２１７３のアドレス（使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって移動（ジャンプ）し、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）の制御を移動させる。移動後の処理は、便宜上、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）と称する。また、ステップＳ２１７２が示す移動（ジャンプ）処理は、便宜上、台形の記号で表記されている。なお、このような移動（ジャンプ）処理は、ジャンプ命令を含む様々な方法で実現することができる。

【２０４９】

使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）が開始されると、ステップＳ２１７４において、開始アドレス格納領域の下位アドレス（例えば、１バイト）を取得し、例えば、使用領域外作業領域２１０３ｃの所定領域（記憶判定領域）に格納する。ここで、開始アドレス格納領域には、ＲＡＭ初期化アドレスにセットされた、例えば、２バイトの、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るクリアアドレスが格納されており（図１８５のステップＳ２１４９）、状況に応じて、例えば、ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス、設定変更時クリアアドレス、ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレス、及び１遊技終了時クリアアドレスのうちいずれかが格納される。これらのクリアアドレスは、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るアドレスである。なお、１遊技終了時クリアアドレスは、例えば、図１７９に示す遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップＳ２０１６）においてＲＡＭ初期化アドレスにセットされる。

【２０５０】

次に、ステップＳ２１７５において、使用領域外ＲＡＭ初期化（ステップＳ２１８３）を行うために使用する初期化開始アドレスを、とりあえず、ＲＡＭ異常発生時の使用領域外クリアアドレスにセットする。ここで、記憶判定領域のアドレスが、ＲＡＭ異常発生時

クリアアドレスでない場合（ステップＳ２１７６のＮｏ）、次の候補として、初期化開始アドレスを、設定変更時の使用領域外クリアアドレスにセットする（ステップＳ２１７７）。

【２０５１】

次に、記憶判定領域のアドレスが、設定変更時クリアアドレスでない場合（ステップＳ２１７８のＮｏ）、次の候補として、初期化開始アドレスを、ＢＢ（特賞）終了時の使用領域外クリアアドレスにセットする（ステップＳ２１７９）。

【２０５２】

さらにその後、記憶判定領域のアドレスが、ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレスでない場合（ステップＳ２１８０のＮｏ）、最終的に、初期化開始アドレスを、１遊技終了時の使用領域外クリアアドレスにセットし（ステップＳ２１８１）、その後、ステップＳ２１８２に進む。

【２０５３】

ステップＳ２１７６、ステップＳ２１７８、ステップＳ２１８０でＹｅｓ判定となった場合はそれぞれ、初期化開始アドレスの内容を変更することなく、ステップＳ２１８２に進む。

【２０５４】

以上の処理によって、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るＲＡＭ初期化アドレスが保存されている開始アドレス格納領域の下位アドレス（記憶判定領域のアドレス）のみを参照することで、その下位アドレスに対応する、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの初期化開始アドレスを指定することができる。

【２０５５】

次に、ステップＳ２１８２では、初期化回数（＝初期化を行うバイト数）を算出して所定の領域にセットし、その後、上記処理でセットされた初期化開始アドレスを用いて、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの初期化を行う（ステップＳ２１８３）。具体的には、ＨＬレジスタにセットされている初期化開始アドレスと、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの初期化エンドアドレスとで減算を行うことで、初期化回数がＢＣレジスタにセットされ、上述した「ＣＬＲＩＲ」命令を実行することで、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの指定された範囲が初期化される。なお、本実施形態では、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂの初期化エンドアドレスは、開始アドレス格納領域の下位アドレスがどのようなものであっても固定的にセットされるが、初期化開始アドレスと同様に、開始アドレス格納領域の下位アドレスに応じて、異なるアドレスにセットされてもよい。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０５６】

使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶され、かつ、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されている、図１８４、図１８５に示す処理のステップＳ２１５０から呼び出されて、当該処理に戻る「特定サブルーチン」である。

【２０５７】

（乱数値取得処理、内部抽籤処理）

次に、図１８７、図１８８を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される乱数値取得処理と内部抽籤処理について説明する。

【２０５８】

図１８７は、上述の乱数値取得処理の処理手順を示すフローチャートである。図１８８は、上述の内部抽籤処理の処理手順を示すフローチャートである。これら２つの処理は、一連の連続するプログラムコードからなる１つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、１つの終了記号（角丸四角形で「ＲＥＴ」の表記）と、２つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「ＲＥＴ」以外の表記、すなわち、「乱数値取得処理」と「内部抽籤処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他

の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

【２０５９】

なお、ここでは、２つの開始記号（「乱数値取得処理」と「内部抽籤処理」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【２０６０】

乱数値取得処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２２０１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１７９のステップＳ２００４から、この乱数値取得処理が呼び出される。

【２０６１】

内部抽籤処理は、図１８７、図１８８からわかるように、上述の乱数値取得処理を呼び出すと、その後、処理は自動的に、内部抽籤処理のエントリーポイントＳ２２０５に進むようになっており、特段、呼び出し元のプログラムから呼び出す必要はない。図１７９においては、処理内容をわかりやすくするために、ステップＳ２００４の後のステップＳ２００５で内部抽籤処理を呼び出すように表現しているが、実際は、ステップＳ２００４において、乱数値取得処理を呼び出すと、その乱数値取得処理が実行された後、自動的に、内部抽籤処理が実行されることになる。

【２０６２】

最初に、乱数値取得処理が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、図１８７に示すステップＳ２２０２において、割込み禁止の設定を行い、次に、ステップＳ２２０３において、役抽籤用乱数値を取得し、取得した乱数値を役抽籤乱数値格納領域に保存する。本実施形態では、役抽籤用乱数値は、マイクロプロセッサ２１００に接続された乱数回路２１５０によって生成される。

【２０６３】

次に、ステップＳ２２０４において、割込み許可の設定が行われる。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止される。

【２０６４】

次に、内部抽籤処理が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、図１８８に示すステップＳ２２０６において、メダル投入枚数チェック処理を実行する。この処理では、メダルの受付が可能な期間において、メダルセンサ（例えば、第１実施形態のメダルセンサ３１Ｓに対応するメダルセンサ）の検出結果や、ベットスイッチ（例えば、第１実施形態のベットスイッチ６Ｓに対応するベットスイッチ）の検出結果に基づいてメダル投入カウンターやクレジットカウンターに記憶されているメダル数を更新する。

【２０６５】

次に、ステップＳ２２０７において、遊技復帰不可能エラーフラグからセット内容を取得する。例えば、図１９８に示す、後述する設定値チェック処理（使用領域外）や、乱数検査処理（使用領域外）により遊技復帰不可能状態（異常）と判定された場合、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を示すデータ（例えば、「０」以外の値）がセットされ、遊技復帰可能状態（正常）と判定された場合には、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰可」を示すデータ（例えば、「０」の値）がセットされた状態が維持される。

【２０６６】

ここで、遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」か否かの判定が行われ（ステップＳ２２０８）、遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」である場合は（ステップＳ２２０８のＹｅｓ）、遊技復帰不可能エラー処理（図１８３参照）を呼び出す。なお、本実施形態では「遊技復帰不可能状態」としているが、正確には「遊技継続不可能状態」と表す場合もある。

【２０６７】

遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」でない場合（ステップＳ２２０８のＮｏ）、すなわち、遊技復帰可能状態（正常）である場合、ステップＳ２２０９に

おいて、内部抽籤処理に用いる内部抽籤テーブル（のアドレス）をセットする。

【２０６８】

以降の内部抽籤処理（ステップＳ２２１０～ステップＳ２２２０）は、第１実施形態の図２６に示されているステップＳ６２～ステップＳ７３と同じであるため、説明は省略する。

【２０６９】

（インタフェース２出力処理（使用領域外））

次に、図１８９を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるインタフェース２出力処理（使用領域外）について説明する。なお、本処理は、図３の試験機用第２インターフェースボード３０２への送信専用のシリアル通信回路である通信回路ＳＴＵ２を使用して出力するためのサブプログラムである。

【２０７０】

図１８９は、上述のインタフェース２出力処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。図１８９では、インタフェース２出力処理（使用領域外）と、インタフェース２出力処理（継続）の２つ処理が示されているが、インタフェース２出力処理（使用領域外）でジャンプ命令を実行することによって、その後、続けて、インタフェース２出力処理（継続）が実行されるため、これらを一連のプログラムとして説明する。

【２０７１】

なお、ここでは、２つの開始記号（角丸四角形で「ＲＥＴＥＸ」以外の表記、すなわち、「インタフェース２出力処理（使用領域外）」と「インタフェース２出力処理（継続）」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【２０７２】

インタフェース２出力処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２２４１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１７９のステップＳ２０１７から、このインタフェース２出力処理（使用領域外）が（ＣＡＬＬＥＸにより）呼び出される。

【２０７３】

メインＣＰＵ２１０１は、図１８９に示すステップＳ２２４２において、例えば、ジャンプ命令などで、エントリーポイントＳ２２４３のアドレス（使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって移動（ジャンプ）し、インタフェース２出力処理（使用領域外）の制御を移動させる。移動後の処理は、便宜上、インタフェース２出力処理（継続）と称する。また、ステップＳ２２４２が示す移動（ジャンプ）処理は、便宜上、台形の記号で表記されている。なお、この移動（ジャンプ処理）は、上記の通り、様々な方法で実現可能である。

【２０７４】

インタフェース２出力処理（継続）が開始されると、ステップＳ２２４４において、現在、インタフェース２（Ｉ／Ｆ２）に送信中か否かの判定が行われる。インタフェース２は、主制御基板２０７１と副制御基板２０７２とをシリアル通信で接続するインタフェースを表し、例えば、上述したシリアル通信回路２１１４のうちの１つで、送信専用のシリアル通信回路であるＳＴＵ３が、この主制御基板２０７１と副制御基板２０７２の間の通信を制御する。

【２０７５】

インタフェース２への送信中でないと判定された場合（ステップＳ２２４４のＮｏ）、ステップＳ２２４５において、送信データの送信に用いる送信パラメータテーブル（のアドレス）をセットし、次に、ステップＳ２２４６において、セットした送信パラメータテーブルにより送信データを生成する。

【２０７６】

その後、ステップＳ２２４７において、生成された送信データをインタフェース２（副

制御基板２０７２、副制御回路２２００）に向けて送信し、その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０７７】

また、インタフェース２への送信中であると判定された場合は（ステップＳ２２４４のＹｅｓ）、何も処理を行わずに、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０７８】

インタフェース２出力処理（継続）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶され、かつ、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されている、図１７９に示すメイン処理のステップＳ２０１７から「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出されて、当該メイン処理に戻る「特定サブルーチン」である。

【２０７９】

（メダル通貨枚数異常判定処理（使用領域外））

次に、図１９０を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるメダル通貨枚数異常判定処理（使用領域外）について説明する。図１９０は、メダル通貨枚数異常判定処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このメダル通貨枚数異常判定処理（使用領域外）は、前述した通り、図１７９のステップＳ２０１８で、プログラム上、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出される処理である。

【２０８０】

メダル通貨枚数異常判定処理（使用領域外）では、最初に、ステップＳ２２６１において、メダル投入カウンターをセットし、ステップＳ２２６２において、ガイドレールメダル通貨枚数をセットする。ここで、メダル投入カウンターは、セレクタ（例えば、第１実施形態のセレクタ３１に対応するセレクタ）の出口に接続されているメダル排出ガイドを通過したメダルの枚数をカウントしたものであり、ガイドレールメダル通貨枚数は、当該セレクタの内部に設けられているガイドレールを通過したとして（メダル検出センサにより）検出されたメダルの枚数である。

【２０８１】

次に、ステップＳ２２６３において、メダル投入カウンターとガイドレールメダル通貨枚数との差枚数を算出し、ステップＳ２２６４において、その差枚数が許容範囲か否かを判定する。

【２０８２】

差枚数が許容範囲でないと判定された場合（ステップＳ２２６４のＮｏ）、差枚数異常エラーを示すデータを、使用領域外エラーフラグにセットする（ステップＳ２２６５）。ステップＳ２２６５の後、または差枚数が許容範囲であると判定された場合（ステップＳ２２６４のＹｅｓ）、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０８３】

（メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）

次に、図１９１、及び図１９２を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される３つの処理（すなわち、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）について説明する。

【２０８４】

図１９１、図１９２は、上述の３つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる１つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、２つの終了記号（角丸四角形で「ＲＥＴ」の表記）と、３つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「ＲＥＴ」以外の表記、すなわち、「メダル払出・再遊技作動処理」、「精算実行処理」、及び「メダル払出処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

【２０８５】

なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれ

ぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【２０８６】

メダル払出・再遊技作動処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２２８１のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１７９に示したメイン処理から、このメダル払出・再遊技作動処理が呼び出される（ステップＳ２０１４）。なお、この処理は、第１実施形態では、図２３に示すメダル払出・再遊技作動処理（ステップＳ１４）に対応する。

【２０８７】

メインＣＰＵ２１０１は、図１９１に示すステップＳ２２８２において、入賞が再遊技か否かを判定し、再遊技でなければ（ステップＳ２２８２のＮｏ）、ステップＳ２２８４に進む。再遊技である場合（ステップＳ２２８２のＹｅｓ）、ステップＳ２２８３に進み、そこで、自動投入メダルカウンターに、投入されたメダルの枚数を表すメダル投入カウンターの値をセットする。

【２０８８】

次に、ステップＳ２２８４において、入賞作動コマンドを通信データ格納領域に格納し、ステップＳ２２８５において、入賞枚数カウンター＝０か否かを判定する。入賞枚数カウンター＝０の場合（ステップＳ２２８５のＹｅｓ）、リターンＳ２２９２に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２０８９】

入賞枚数カウンター＝０でない場合（ステップＳ２２８５のＮｏ）、ステップＳ２２８６において、所定のレジスタに、払出枚数カウンター格納領域のアドレスをセットする。次に、ステップＳ２２８７において、クレジットのメダル枚数が上限（例えば、５０枚）か否かを判定する。

【２０９０】

クレジットのメダル枚数が上限でない場合（ステップＳ２２８７のＮｏ）、ステップＳ２２８８において、クレジットカウンターに１を加算し、これによって、入賞によって払い出されたメダルが１枚ずつ、クレジットに貯留される。

【２０９１】

ステップＳ２２８９において、メダル払出枚数チェック処理を実行する。このメダル払出枚数チェック処理は、払出枚数カウンターを１減算したり、外部集中端子板（例えば、第１実施形態の外部集中端子板５５に対応する外部集中端子板）に出力するメダル払出信号のためのカウンター（メダルアウトカウンター）に１を加算したり、メダル投入カウンターの更新を行う。

【２０９２】

次に、ステップＳ２２９１において、払出終了か否か、すなわち、メダル払出枚数が０になったか否かを判定し、払出終了と判定された場合は（ステップＳ２２９１のＹｅｓ）、リターンＳ２２９２に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。払出終了でないと判定された場合は（ステップＳ２２９１のＮｏ）、ステップＳ２２８７に戻り、クレジットのメダル枚数が上限か否かを判定する。

【２０９３】

クレジットのメダル枚数が上限と判定された場合は（ステップＳ２２８７のＹｅｓ）、図１９２のステップＳ２２９８に進み、そこで、払出枚数カウンターに係るメダル払出処理が開始される。メダル払出処理は、このように、図１９１に示すフローチャートで、クレジットのメダル枚数が上限と判定された場合に実行されるほか、後述するように、図１９２に示す精算実行処理（ステップＳ２２９３）が開始された場合に呼び出される（ステップＳ２２９５）。

【２０９４】

メダル払出処理では、払出枚数を入力パラメータとして受け取り、そこで把握される払出枚数について払出処理を行うようになっており、本実施形態では、この処理の呼び出し

時に、払出枚数カウンター、クレジットカウンター、メダル投入カウンターのいずれかを入力パラメータとして受け取り、受け取ったカウンターの数を払出枚数とする。また、このとき、入力パラメータは、各カウンターを格納している（使用領域内作業領域２１０３ａにおける）アドレスの下位アドレス（例えば、下位８ビット）である。

【２０９５】

メダル払出処理が開始されると、ステップＳ２２９９において、メダルを払出すためのホッパー装置（例えば、第１実施形態のホッパー装置３２と同様の構成の装置）を作動させるホッパードライブをオンにし、ステップＳ２３００において、メダルがホッパカウントスイッチを通過したか否かを判定する。メダルがホッパカウントスイッチを通過していないと判定された場合は（ステップＳ２３００のＮｏ）、ステップＳ２３０１でホッパーエラーチェック処理を行う。

【２０９６】

ホッパーエラーチェック処理は、ホッパジャムエラー、ホッパエンプティエラーの検知を行う。ホッパジャムエラーであれば、ホッパカウントスイッチがオンのまま一定時間経過したときに、エラーを検知したと判断し、ホッパエンプティエラーであれば、ホッパカウントスイッチがオフのまま一定時間経過したときに、エラーを検知したと判断する。これらのエラーを検知した場合、検知したエラーの種類を、情報表示装置（例えば、第１実施形態の情報表示装置１４に対応する表示装置）の所定の７セグＬＥＤに表示する。

【２０９７】

その後、ステップＳ２３００に進み、メダルがホッパカウントスイッチを通過したか否かの判定を繰り返す。メダルがホッパカウントスイッチを通過したと判定された場合は（ステップＳ２３００のＹｅｓ）、ステップＳ２３０２に進み、そこで、メダル払出枚数チェック処理を行う。このメダル払出枚数チェック処理は、図１９１で示したステップＳ２２８９のメダル払出枚数チェック処理と同様の処理である。

【２０９８】

次に、ステップＳ２３０３において、払出終了か否か、すなわち、メダル払出枚数が０になったか否かを判定し、払出終了と判定された場合は（ステップＳ２３０３のＹｅｓ）、リターンＳ２３０５に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。払出終了でないと判定された場合は（ステップＳ２３０３のＮｏ）、ステップＳ２３００に進み、メダルがホッパカウントスイッチを通過したか否かの判定を繰り返す。

【２０９９】

払出終了と判定された場合は（ステップＳ２３０３のＹｅｓ）、ステップＳ２３０４に進み、そこで、ホッパードライブをオフにし、その後、リターンＳ２３０５に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２１００】

図１９２のフローチャートには、精算実行処理に係る別のエントリーポイントＳ２２９３が示されている。

【２１０１】

この精算実行処理は、遊技者が、図１７９のメイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理（ステップＳ２００３）において、精算ボタン（例えば、第１実施形態の精算ボタン９に対応するボタン）を押下した場合に、所定のプログラムが起動され、そのプログラムが、エントリーポイントＳ２２９３のアドレス（使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定して呼び出す処理である。なお、この処理は、第１実施形態では、図２３に示すメダル受付・スタートチェック処理（ステップＳ３）において、精算ボタンを押下された場合に実行される処理に対応する。

【２１０２】

精算実行処理が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、図１９２に示すステップＳ２２９４において、所定のレジスタに、クレジットカウンター格納領域のアドレスをセットし、ステップＳ２２９５において、クレジットカウンターに係るメダル払出処理を実行す

る（呼び出す）。このメダル払出処理は、前述した、図１９２のステップＳ２２９８～ステップＳ２３０５までの処理である。

【２１０３】

このメダル払出処理が終了すると、ステップＳ２２９６に進み、そこで、再遊技中か否かを判定し、再遊技中であれば（ステップＳ２２９６のＹｅｓ）、リターンＳ２３０５に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。再遊技中でなければ（ステップＳ２２９６のＮｏ）、メインＣＰＵ２１０１は、ステップＳ２２９７において、所定のレジスタに、メダル投入カウンター格納領域のアドレスをセットして次のステップに進み、そこで、メダル投入カウンターに係るメダル払出処理を実行する。このメダル払出処理は、前述した、図１９２のステップＳ２２９８～ステップＳ２３０５までの処理である。なお、図１９２のフローチャートでは、精算実行処理（ステップＳ２２９３～ステップＳ２２９７）が終了すると、リターンすることなく次の払出処理に進んでいるが、プログラム上もこうした連続的な記述になっており、払出処理に対するＣＡＬＬ命令を無くすことができ、さらに、ＲＥＴ命令を１つ少なくできるので、その分だけメインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａの使用容量を節約することができる。

【２１０４】

このメダル払出処理が終了すると、リターンＳ２３０５により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【２１０５】

（メダル通過枚数計上処理（使用領域外））

次に、図１９３を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるメダル通過枚数計上処理（使用領域外）について説明する。図１９３は、メダル通過枚数計上処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このメダル通過枚数計上処理（使用領域外）は、図１９１、図１９２に示したメダル払出数チェック処理（ステップＳ２２８９、ステップＳ２３０２）で、そのプログラムは、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、呼び出し元のプログラムから、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出される処理である。

【２１０６】

メダル通過枚数計上処理（使用領域外）では、ステップＳ２３２１において、メダル投入カウンターの更新を行う。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、元のプログラムに戻る。

【２１０７】

（役比モニタ集計開始処理（使用領域外））

次に、図１９４を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される役比モニタ集計開始処理（使用領域外）について説明する。図１９４は、役比モニタ集計開始処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。この役比モニタ集計開始処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントのアドレス（使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１７９のステップＳ２０１９から、この役比モニタ集計開始処理（使用領域外）が（ＣＡＬＬＥＸにより）呼び出される。

【２１０８】

役比モニタ集計開始処理（使用領域外）は、役比モニタ装置（例えば、第１実施形態の役比モニタ装置５４に対応する役比モニタ装置）に、遊技に関する各種割合情報を表示するための集計開始処理であり、役比モニタ装置に表示するための当該情報の集計、算出、表示制御処理は、例えば、定期割込み処理のステップＳ２３６４において実行される。

【２１０９】

役比モニタ集計開始処理（使用領域外）が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、ステップＳ２３４１において、役比集計開始フラグをセットし、ステップＳ２３４２において、特賞中信号（ボーナス（特賞）状態であることを示す信号）を役比集計用格納領域に格納する。

【２１１０】
　次に、ステップＳ２３４３において、払出枚数を集計用格納領域に格納し、ステップＳ２３４４において、ナビデータを集計用格納領域に格納する。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、元のプログラムに戻る。
【２１１１】
（定期割込み処理）
　次に、図１９５を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される定期割込み処理について説明する。図１９５は、定期割込み処理の処理手順を示すフローチャートである。
【２１１２】
　本実施形態では、定期割込み処理の周期（１割込時間）を「１．１１７２ｍｓ」としているが、定期割込み処理の周期はこれに限られない。また、本実施形態の定期割込み処理は、ステップＳ２３６４の試射試験信号制御処理（使用領域外）と、ステップＳ２３６８のエラー検知処理（使用領域外）以外は、図３２に示される第１実施形態の定期割込処理と同様の処理であるため、ここでは、試射試験信号制御処理（使用領域外）とエラー検知処理（使用領域外）のみについて説明を行う。
【２１１３】
　ステップＳ２３６４では、試射試験信号制御処理（使用領域外）を行う。この試射試験信号制御処理（使用領域外）は、役比モニタ装置（例えば、第１実施形態の役比モニタ装置５４に対応する役比モニタ装置）に、遊技に関する各種割合情報を表示するための集計、算出、表示制御処理を行う。なお、試射試験信号制御処理（使用領域外）の詳細については後述する。
【２１１４】
　ステップＳ２３６８では、エラー検知処理（使用領域外）を行う。このエラー検知処理（使用領域外）は、第１実施形態のエラー検知処理（図３２のステップＳ２０７）に対応するものであり、ステップＳ２３６２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。本実施形態では、さらに、特徴的な構成によって、設定値チェック処理と乱数検査処理を実行している。なお、エラー検知処理（使用領域外）の詳細については後述する。
【２１１５】
（試射試験信号制御処理（使用領域外））
　次に、図１９６を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される試射試験信号制御処理（使用領域外）について説明する。図１９６は、試射試験信号制御処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。この試射試験信号制御処理（使用領域外）は、前述した通り、図１９５のステップＳ２３６４で、「ＣＡＬＬＥＸ」により呼び出される処理である。
【２１１６】
　試射試験信号制御処理（使用領域外）では、最初に、ステップＳ２３９１において、試験信号生成処理を行う。次に、ステップＳ２３９２において、リールストップ可能信号出力処理を行う。
【２１１７】
　次に、ステップＳ２３９３において、特賞信号制御処理を行い、ステップＳ２３９４において疑似遊技中信号制御処理を行い、ステップＳ２３９５において条件装置信号制御処理を行う。
【２１１８】
　次に、ステップＳ２３９６において、役比モニタ集計処理を行い、ステップＳ２３９７において、役比モニタ表示管理処理を行い、ステップＳ２３９８において、試験信号出力処理を行う。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。主な機能として、役比モニタ表示管理処理は、役比モニタ装置５４への表示制御を含む表示管理処理であり、試験信号出力処理は、試験機用第１インターフェースボード３０１への試験信号出力処理である。

【２１１９】
（エラー検知処理（使用領域外））
　次に、図１９７を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるエラー検知処理（使用領域外）について説明する。図１９７は、エラー検知処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このエラー検知処理（使用領域外）は、前述した通り、図１９５のステップＳ２３６８で、「ＣＡＬＬＥＸ」により呼び出される処理である。
【２１２０】
　エラー検知処理（使用領域外）は、第１実施形態の定期割込処理で実行されるエラー検知処理（図３２のステップＳ２０７）に対応するものである。最初に、ステップＳ２４１１において、設定値チェック処理（使用領域外）を呼び出す。この設定値チェック処理（使用領域外）は、設定値の値が正常か否かを判定する処理であり、詳細については後述する。
【２１２１】
　次に、ステップＳ２４１２において、メダル通過チェック処理を行い、ステップＳ２４１３において、ホッパーチェック処理を行う。なお、これらの処理は、メダルレス機の場合、不要となる。
【２１２２】
　次に、ステップＳ２４１４において、乱数検査処理（使用領域外）を呼び出す。この乱数検査処理（使用領域外）は、乱数回路が正常に動作しているか否かを判定する処理であり、詳細については後述する。その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。
【２１２３】
（設定値チェック処理（使用領域外）、乱数検査処理（使用領域外））
　次に、図１９８を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される２つの処理（すなわち、設定値チェック処理（使用領域外）と、乱数検査処理（使用領域外））について説明する。
【２１２４】
　図１９８は、上述の２つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる１つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、３つの終了記号（角丸四角形で「戻る」の表記１つと、角丸四角形で「ＲＥＴ」の表記２つ）と、２つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「ＲＥＴ」以外の表記、すなわち、「設定値チェック処理（使用領域外）」、及び「乱数検査処理（使用領域外）」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。
【２１２５】
　なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。
【２１２６】
　設定値チェック処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２４３１のアドレス（使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１９７に示したエラー検知処理（使用領域外）から、この設定値チェック処理（使用領域外）が呼び出される（ステップＳ２４１１）。
【２１２７】
　設定値チェック処理（使用領域外）が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、ステップＳ２４３２において、設定値は正常値か否かを判定し、正常値でなければ（ステップＳ２４３２のＮｏ）、ステップＳ２４３４に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップＳ２４３５の「ＲＥＴ」で呼び出し元のプログラムに戻る。

【２１２８】
一方、設定値が正常値と判定された場合は（ステップＳ２４３２のＹｅｓ）、呼び出し元のプログラムに戻る（ステップＳ２４３３）。なお、ここでは、ステップＳ２４３２の処理とステップＳ２４３３の処理は単一命令によって実行されているため、呼び出し元のプログラムに戻る終了記号には、「ＲＥＴ」ではなく「戻る」の表記がされている。なお、本実施形態において、設定値が正常値とは、使用領域内作業領域２１０３ａに割り当てられた、設定値格納領域に記憶された値が０～５（設定１～設定６）であり、正常値とする値以外は、全て異常値となる。
【２１２９】
上述した単一命令は、例えば、「ｏｐｃｏｄｅ１ Ｃ，（Ａｄｄｒ１），６」といった命令であり、ここで、ｏｐｃｏｄｅ１は、所定の命令を表す記述であり、第１オペランドの「Ｃ」は、フラグレジスタＦ（図１７６（Ｂ）参照）のＣ（キャリー）ビットを表し、第２オペランドの「（Ａｄｄｒ１）」は、アドレスＡｄｄｒ１に格納された値を表し、第３オペランドの「６」は、アドレスＡｄｄｒ１に格納された値の比較対象である。この単一命令を実行すると、アドレスＡｄｄｒ１に格納された値－６の計算を行った結果、フラグレジスタＦのＣビットが「１」であれば呼び出し元に戻り、「０」であれば次のステップに進む。
【２１３０】
アドレスＡｄｄｒ１は、この場合、使用領域内作業領域２１０３ａのなかの、設定値が格納されている場所を表しており、この命令により、格納されている設定値が６以上であれば、フラグレジスタＦのＣビットが「０」となって、上述するステップＳ２４３４に進み、５以下であれば、フラグレジスタＦのＣビットが「１」となって、設定値が正常と判断され、呼び出し元に戻る。なお、本実施形態では、設定変更処理により、設定値は「０」～「５」の範囲で変更される。
【２１３１】
乱数検査処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントＳ２４３６のアドレス（使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図１９７に示したエラー検知処理（使用領域外）から、この乱数検査処理（使用領域外）が呼び出される（ステップＳ２４１４）。
【２１３２】
乱数検査処理（使用領域外）が開始されると、メインＣＰＵ２１０１は、ステップＳ２４３７において、役抽籤用乱数回路（マイクロプロセッサ２１００に接続された乱数回路２１５０）が正常か否かを判定する。この判定は、例えば、乱数回路２１５０のステータスを読み込むことによって行う。また、乱数回路２１５０から乱数値を複数回取得し、取得した複数の乱数値が一致したような場合に、乱数回路２１５０が乱数を更新しておらず、異常が発生したと判断することもできる。
【２１３３】
役抽籤用乱数回路が正常である場合（ステップＳ４３７のＹｅｓ）、別の乱数回路の検査を行うためにステップＳ２４３８に進み、正常でない場合は（ステップＳ４３７のＮｏ）、ステップＳ２４３４に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップＳ２４３５の「ＲＥＴ」で呼び出し元のプログラムに戻る。
【２１３４】
次に、ステップＳ２４３８において、マイクロプロセッサ２１００の内部にある乱数回路２１１０について検査を行う。本実施形態では、乱数回路２１１０により、演出に係る乱数値や、ＡＴ状態に移行させるための乱数値などを生成する。ここでは、内部情報レジスタの乱数ステータスは正常か否かを判定する。
【２１３５】
マイクロプロセッサ２１００が有する内部情報レジスタ（ＣＩＦ）には、乱数更新の異常や乱数更新クロック周波数の異常を通知する領域があり、ここでは、これらの領域の値

をチェックすることにより、乱数回路２１１０が正常か否かを判定している。内部情報レジスタの乱数ステータスが正常である（すなわち、乱数回路２１１０が正常である）場合（ステップＳ２４３８のＹｅｓ）、ステップＳ２４３９の「ＲＥＴ」で呼び出し元のプログラムに戻る。

【２１３６】

内部情報レジスタの乱数ステータスが正常でない（すなわち、乱数回路２１１０が正常でない）場合（ステップＳ２４３８のＮｏ）、乱数回路２１５０の場合と同様に、ステップＳ２４３４に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップＳ２４３５の「ＲＥＴ」で呼び出し元のプログラムに戻る。

【２１３７】

（電断割込み処理）

次に、図１９９を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される電断割込み処理について説明する。図１９９は、電断割込み処理の処理手順を示すフローチャートである。なお、本実施形態では、上述したように、電断が発生した際には、パラレル入力ポート２１１１（ＸＩＮＴ）に出力される電断検知信号により電断が検知され、その場合に、電断割込み処理が実行される。

【２１３８】

電断割込み処理では、最初に、メインＣＰＵ２１０１が、全レジスタをスタックエリアに退避する（ステップＳ２４５１）。本実施形態では、バンク０のメインレジスタ（汎用レジスタＡ、Ｂ、Ｃ、Ｅ、Ｄ、Ｈ、Ｌ、フラグレジスタＦ、インデックスレジスタＩＸ、ＩＹ）、及びこれらのメインレジスタに対応するサブレジスタについて退避を行う。ただし、バンク１のレジスタについては退避を行わない。

【２１３９】

次に、ステップＳ２４５２において、メダルの受付を禁止し、ステップＳ２４５３においてホッパモータをオフにする。その後、ステップＳ２４５４において、現在のスタックポインタＳＰを所定の格納領域に格納する。なお、現在のスタックポインタＳＰを保存しておくのは、図１８０の電源投入時処理で示した遊技復帰処理において、格納したスタックポインタＳＰに基づいて、処理を電断発生直前の処理に復帰させるためである。

【２１４０】

次に、ステップＳ２４５５において、ＣＲＣ生成処理（使用領域外）を呼び出し、ステップＳ２４５６において、ＲＡＭ（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａと使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）のアクセスを禁止するよう設定する。

【２１４１】

（ＣＲＣ生成処理（使用領域外））

次に、図２００を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）について説明する。図２００は、ＣＲＣ生成処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このＣＲＣ生成処理（使用領域外）は、前述した通り、図１９９のステップＳ２４５６で、「ＣＡＬＬＥＸ」により呼び出される処理である。

【２１４２】

ＣＲＣ生成処理（使用領域外）は、最初に、ステップＳ２４７１において、電断発生フラグをオンに設定する。次に、ステップＳ２４７２において、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）を呼び出し、そこで、使用領域内作業領域２１０３ａや使用領域外作業領域２１０３ｃ等に関するＣＲＣ演算を行う。なお、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）は、図１８２を参照して説明した処理と同じである。

【２１４３】

次に、ステップＳ２４７３において、ステップＳ２４７２で呼び出したＣＲＣ演算処理（使用領域外）の結果（ＣＲＣ値）を、所定の格納領域に格納する。こうして格納された電断割込み時のＣＲＣ値は、電源投入時のＣＲＣ検査処理（使用領域外）（図１８０のステップＳ２０３２）で取得され、電源投入時のＣＲＣ値と比較される（図１８１のステップＳ２０５４、ステップＳ２０５５）。

【２１４４】
　ＣＲＣ生成処理（使用領域外）は、その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。
【２１４５】
（使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外））
　次に、図２０１を参照して、メインＣＰＵ２１０１によって実行される使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）について説明する。図２０１は、使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。
【２１４６】
　使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、図１９０のメダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）で使用領域外エラーフラグにセットされた差枚数異常エラー等をクリアするための処理である。この処理は、例えば、ホッパジャムエラーやホッパエンプティエラーを含む何らかの遊技復帰可能エラーが発生しているときに、主制御基板２０７１に設けられたリセットボタン（第１実施形態に係る第１の遊技機の変形例に関連して説明された、主制御基板７１に設けられたリセットボタンと同様のボタン）を押下することにより開始される。
【２１４７】
　使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、最初に、ステップＳ２４９１において、エラーフラグを取得し、ステップＳ２４９２において、そのエラーフラグ（のビット）を反転する。次に、ステップＳ２４９３において、使用領域外エラーフラグと反転データとの論理積を算出し、ステップＳ２４９４において、論理積の算出結果を使用領域外エラーフラグにセットする。
【２１４８】
　使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、その後、「ＲＥＴＥＸ」により、呼び出し元のプログラムに戻る。
【２１４９】
　次に、本実施形態の特徴的な構成・機能について、これまで説明してきた図１７９～図２０１を参照して詳細に説明する。また、この説明に際して、さらに図２０２～図２１８を参照する。
【２１５０】
［１．ＣＡＬＬＥＸの呼出先指定］
　上述したように、メインＲＯＭ２１０２内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム、及び各種データ（テーブル）を、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａとは異なるアドレスに配置された使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂに格納して、その分、遊技用エリアとして設定されている使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａの容量の圧迫を回避することができる。
【２１５１】
　また、バンク０に係る処理は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク０に係る処理は、遊技用のエリア（使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａ、及び使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）に係る処理ということができる。
【２１５２】
　一方、バンク１に係る処理は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク１に係る処理は、領域外のエリア（使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂ、及び使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）に係る処理ということができる。

【２１５３】
　メインＲＯＭ２１０２の使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａは、遊技者により実施される遊技の動作を制御するためのプログラムやデータを記憶する領域であるが、遊技機の処理の多様化・複雑化によって、規定されている使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａの容量が年々切迫してきている。そのため、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理に関するプログラムやデータについて確実にメインＲＯＭ２１０２の使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂに記憶させるとともに、いかにメインＲＯＭ２１０２の使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａの容量を節約するかということが大きな課題となっている。
【２１５４】
　また、バンク０の処理において、バンク１の処理を実行するサブプログラムを呼び出すための命令は、例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」であり、さらに「ＲＥＴＥＸ」で呼び出し元のプログラムに戻る。ここで、こうした呼び出し命令（例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」）は、サブプログラムが、使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂの所定アドレス（例えば、「２１００」Ｈ）より前、すなわち、本実施形態の場合、「２０００」Ｈ～「２０ＦＦ」Ｈに記憶されていると２バイト命令になり、当該所定アドレス以降（すなわち、「２１００」Ｈ～「２４ＢＦ」Ｈ）に記憶されているサブプログラムを呼び出す場合は、４バイト命令になる、というメインＣＰＵ２１０１の特性を生かした設計になっている。
【２１５５】
　上記のように、「ＣＡＬＬＥＸ」といった命令で呼び出すサブプログラムの記憶位置によって、その命令のサイズが異なるというのは、その命令が、呼び出すサブプログラムを特定するために、そのサブプログラムの呼出先アドレス（以下、「スタートポイント」と称す。）をアドレスで指定する場合に、「２０００」Ｈ～「２０ＦＦ」Ｈのアドレスについては、上位アドレスの「２０」を省略して指定でき、アドレスについて１バイトを保持すればよいＣＰＵの設計仕様となっており、一方、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「２１００」Ｈ以降のアドレスである場合は、アドレスについて上位・下位アドレスで２バイトの容量を確保する必要があるからである。これは、メインＣＰＵ２１０１の設計者が、遊技機業界の制約を考慮し、使用領域内ＲＯＭエリアの容量を少しでも確保することを容易にするため行った工夫である。なお、上記のようなアドレスの保持に関する事情によれば、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「２１００」Ｈ以降のアドレスである場合は、「ＣＡＬＬＥＸ」の命令を３バイト命令とすることも考えられる。従って、「ＣＡＬＬＥＸ」命令は、スタートポイントによって、マシン語（ＣＰＵが理解できる言語）が異なるため、遊技機のプログラム設計者は、「ＣＡＬＬＥＸ」命令で指定するサブプログラムのスタートポイントを注意する必要がある。
【２１５６】
　いずれにせよ、「ＣＡＬＬＥＸ」といった命令で呼び出すサブプログラムの記憶位置を「２０００」Ｈ～「２０ＦＦ」Ｈのアドレスにとどめておくことで、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａにおいて、当該命令ごとに２バイトの節約が可能となる。なお、「ＣＡＬＬＥＸ」において、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「２１００」Ｈ以降のアドレスである場合に、３バイト命令になっていれば、節約可能なバイト数は１バイトとなる。
【２１５７】
　上記のような状況に鑑み、本実施形態では、バンク０の処理において、バンク１の処理を実行するサブプログラムを呼び出すための命令（例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」）を用いる際に、少しでも使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａの容量が抑えられるような構成をとるようにした。また、遊技機のプログラム設計者が「ＣＡＬＬＥＸ」命令を使用する際に、スタートポイントを注意する必要が無くなる。
【２１５８】
　図２０２（Ａ）に示すメインＲＯＭ２１０２は、図１７７（Ｂ）のメインＲＯＭ２１０２の構成を部分的に抜き出したものであり、従来のＣＡＬＬＥＸによるサブプログラムの呼び出しを概念的に表している。

【２１５９】
図２０２（Ａ）では、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａにプログラムＰＲＧ１が記憶されており、ＰＲＧ１は、呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」でサブプログラムＥＸ_Ｐｒｏｃ１とＥＸ_Ｐｒｏｃ２を呼び出している状況が示されている。ここで、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１とＥＸ_Ｐｒｏｃ２は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「２１００」Ｈより前である。したがって、ＰＲＧ１で使用している呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズはいずれも２バイトである。図２０２（Ａ）には、ＰＲＧ１から、「ＣＡＬＬＥＸ」により、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１が呼び出されている状況が、点線で示されている。

【２１６０】
さらに、図２０２（Ａ）では、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａにプログラムＰＲＧ２が記憶されており、ＰＲＧ２は、呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」でサブプログラムＥＸ_Ｐｒｏｃ３、ＥＸ_Ｐｒｏｃ４、及びＥＸ_Ｐｒｏｃ５を呼び出している状況が示されている。ここで、ＥＸ_Ｐｒｏｃ３は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「２１００」Ｈより前である。したがって、ＰＲＧ２において、ＥＸ_Ｐｒｏｃ３を呼び出す命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズは２バイトである。また、ＥＸ_Ｐｒｏｃ４、ＥＸ_Ｐｒｏｃ５は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「２１００」Ｈ以降となっている。したがって、ＰＲＧ２において、ＥＸ_Ｐｒｏｃ４、ＥＸ_Ｐｒｏｃ５を呼び出す命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズはそれぞれ４バイトとなる。図２０２（Ａ）には、ＰＲＧ２から、「ＣＡＬＬＥＸ」により、ＥＸ_Ｐｒｏｃ４が呼び出されている状況が、点線で示されている。

【２１６１】
このように、呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」等の利用において、スタートポイントが「２１００」Ｈ以降のサブプログラムを呼び出す場合には、各呼び出し命令ごとに、使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量を２バイト余計に消費していることになる。

【２１６２】
図２０２（Ｂ）に示すメインＲＯＭ２１０２は、図２０２（Ａ）と同様に、図１７７（Ｂ）のメインＲＯＭ２１０２の構成を部分的に抜き出したものであり、本実施形態のＣＡＬＬＥＸによるサブプログラムの呼び出しを概念的に表している。

【２１６３】
図２０２（Ｂ）では、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａにプログラムＰＲＧ３が記憶されており、ＰＲＧ３は、呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」でサブプログラムＥＸ_Ｐｒｏｃ６とＥＸ_Ｐｒｏｃ７を呼び出している状況が示されている。ここで、ＥＸ_Ｐｒｏｃ６とＥＸ_Ｐｒｏｃ７は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「２１００」Ｈより前である。したがって、ＰＲＧ３で使用している呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズはいずれも２バイトである。このようなＲＰＧ３は、図２０２（Ａ）で示したＰＲＧ１と同様の構成である。図２０２（Ｂ）には、ＰＲＧ３から、「ＣＡＬＬＥＸ」により、ＥＸ_Ｐｒｏｃ６が呼び出されている状況が、点線で示されている。

【２１６４】
さらに、図２０２（Ｂ）では、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａにプログラムＰＲＧ４が記憶されており、ＰＲＧ４は、呼び出し命令「ＣＡＬＬＥＸ」でサブプログラムＥＸ_Ｐｒｏｃ８、アドレス（ラベル）ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＰ、及びアドレス（ラベル）ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＰを指定して呼び出しを行っている状況が示されている。ここで、ＥＸ_Ｐｒｏｃ８は、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アド

レス）は、「２１００」Ｈより前である。したがって、ＰＲＧ４において、ＥＸ_Ｐｒｏｃ８を呼び出す命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズは２バイトである。

【２１６５】

また、ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲは、メインＲＯＭ２１０２の使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されており、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「２１００」Ｈより前である。したがって、ＰＲＧ４において、ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲを呼び出す命令「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズはそれぞれ２バイトとなる。そして、このＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲで示される「２１００」Ｈより前のアドレスには、例えば、ジャンプ命令「ＪＲ」といったプログラムが配置されており、このジャンプ命令「ＪＲ」により、さらにサブプログラムＥＸ_Ｐｒｏｃ９、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０にジャンプし、そこで、これらのサブプログラムが実行される。

【２１６６】

ＥＸ_Ｐｒｏｃ９、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０のアドレスは、図２０２（Ｂ）に示すように、「２１００」Ｈ以降となっている。しかしながら、ＰＲＧ４で、最終的にＥＸ_Ｐｒｏｃ９、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０を呼び出すための「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズは、上記のように２バイトとなっている。図２０２（Ｂ）には、ＰＲＧ４から、「ＣＡＬＬＥＸ」により、ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲが呼び出され、さらに、継続して、ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲがＥＸ_Ｐｒｏｃ９にジャンプしている（呼び出している）状況が、点線で示されている。また、同様に、ＰＲＧ４から、「ＣＡＬＬＥＸ」により、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲが呼び出され、さらに、継続して、ＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲがＥＸ_Ｐｒｏｃ１０にジャンプする（呼び出す）。なお、このような、ＥＸ_Ｐｒｏｃ９とＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲの関係、及びＥＸ_Ｐｒｏｃ１０とＥＸ_Ｐｒｏｃ１０_ＪＲの関係は、後述するように、上述の図１８６に示す、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）と使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）の関係や、図１８７に示す、インタフェース２出力（継続）とインタフェース２出力（使用領域外）の関係に対応するものである。

【２１６７】

図２０２（Ｂ）に示す構成により、実質的に「２１００」Ｈ以降に配置されるサブプログラムを呼び出すための「ＣＡＬＬＥＸ」の命令サイズを２バイトとすることができる。ただし、そのために、使用領域外プログラム領域２１０２ｃの、アドレス「２１００」Ｈより前の領域では、ジャンプ命令のための命令サイズ（例えば、２バイトまたは３バイト）が必要となり、トータルでは、＋１バイト、または＋２バイトとなる。しかしながら、このような構成によって、使用領域内プログラム領域２１０２ａより比較的容量に余裕がある使用領域外プログラム領域２１０２ｃの容量を無駄にしたとしても、容量がより切迫している使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量を節約できる意味は大きい。

【２１６８】

また、本実施形態による上記の構成によって、使用領域外プログラム領域２１０２ｃの「２１００」Ｈより前のアドレスに係る容量も切迫してきた場合には、その領域に記憶されているサブプログラム（例えば、図２０２（Ｂ）のＥＸ_Ｐｒｏｃ６、ＥＸ_Ｐｒｏｃ７、ＥＸ_Ｐｒｏｃ８）についても、「２１００」Ｈ以降のアドレスに移動させ、「２１００」Ｈより前のアドレスにおいて、そのサブプログラムにジャンプするジャンプ命令を配置するようにできる。

【２１６９】

なお、本実施形態に係る実行環境のジャンプ命令には、大きく分けて、ＪＰ系命令とＪＲ系命令があり、ＪＰ系命令は、命令コード（コマンド）＝１バイト＋絶対番地アドレス＝２バイトの計３バイトで構成される３バイト命令であり、ＪＲ系命令は、命令コード（コマンド）＝１バイト＋相対番地アドレス＝１バイトの計２バイトで構成される２バイト命令である。したがって、使用領域外プログラム領域２１０２ｃの「２１００」Ｈより前のアドレスに係る容量も節約しようとする場合は、ＪＲ系命令を用いることが好ましい。ただし、ＪＲ系命令では、上記のように、１バイトの相対番地アドレスを用いるので、相

対位置で１２８バイト以内（又は、「未満」）に記憶されているサブプログラムにしかジャンプできない点に注意する必要がある。また、「ＣＡＬＬＥＸ」で呼び出すサブプログラムはジャンプ命令に限定されるものではない。「ＣＡＬＬＥＸ」による呼び出しにより、最終的に「２１００」Ｈ以降に配置されるサブプログラムを呼び出すことができれば、どのようなプログラム（命令や他のステートメントを含む）でも構わない。

【２１７０】

本実施形態のこのような構成は、例えば、図１８６に示す、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）を実行するプログラムに適用されている。

【２１７１】

まず、図１８４、図１８５の処理を実行するプログラムは、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されており、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）のＰＲＧ４に対応する。そして、このプログラムが、図１８４、図１８５に示すステップＳ２１５０において、図１８６に示す使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）（ステップＳ２１７１、ステップＳ２１７２）を「ＣＡＬＬＥＸ」により呼び出す。この呼び出しは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＣＡＬＬＥＸ ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ」に対応する。

【２１７２】

図１８６に示す使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）は、図１８６に示す使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）にジャンプする（呼び出す）処理であり、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ」に対応する。そして、最終的に、図１８６に示す使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）が実行され、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＥＸ_Ｐｒｏｃ９」に対応する。

【２１７３】

最後に、図１８６に示す使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）の最後の「ＲＥＴＥＸ」により、「ＣＡＬＬＥＸ」によって呼び出しを行った呼び出し元のプログラムに戻り、処理は、図１８５のステップＳ２１５１に進む。

【２１７４】

また、この方法は、図１８９に示す、インタフェース２出力処理（使用領域外）を実行するプログラムにも適用されている。

【２１７５】

まず、図１７９のメイン処理を実行するプログラムは、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されており、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）のＰＲＧ４に対応する。そして、このプログラムが、図１７９に示すステップＳ２０１７において、図１８９に示すインタフェース２出力処理（使用領域外）（ステップＳ２２４１、ステップＳ２２４２）を「ＣＡＬＬＥＸ」により呼び出す。この呼び出しは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＣＡＬＬＥＸ ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ」に対応する。

【２１７６】

図１８９に示すインタフェース２出力処理（使用領域外）は、図１８９に示すインタフェース２出力処理（継続）にジャンプする（呼び出す）処理であり、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＥＸ_Ｐｒｏｃ９_ＪＲ」に対応する。そして、最終的に、図１８９に示すインタフェース２出力処理（継続）が実行され、このプログラムは、例えば、図２０２（Ｂ）の「ＥＸ_Ｐｒｏｃ９」に対応する。

【２１７７】

最後に、図１８６に示すインタフェース２出力処理（継続）の最後の「ＲＥＴＥＸ」により、「ＣＡＬＬＥＸ」によって呼び出しを行った呼び出し元のプログラムに戻り、処理は、図１７９のステップＳ２００８に進む。

【２１７８】

なお、規則上の制限として、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａへの書き込みは、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムでしか行うことができず、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂへの書き込みは、使用領域外プログラム領域２１０２

ｃに記憶されているプログラムでしか行うことができない。したがって、本実施形態に係るフローチャートで「・・・格納する」との記載があれば、そのフローチャートが、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムか、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムかによって、格納領域が特定される。

【２１７９】

一方、使用領域内作業領域２１０３ａ、及び使用領域外作業領域２１０３ｃの読み込みに関しては、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されているプログラムでも、使用領域外プログラム領域２１０２ｃに記憶されているプログラムでも行うことができる。

【２１８０】

［２．メインＲＡＭのＣＲＣチェック］

本実施形態におけるメインＲＡＭチェックは、電断発生時に、メインＲＡＭに関してＣＲＣ演算結果（ＣＲＣ値）を取得し、電源投入時に、メインＲＡＭに関してＣＲＣ演算結果（ＣＲＣ値）を取得し、これら２つのＣＲＣ値を、電源投入時に比較し、差が０であった場合に、正常（遊技復帰可能状態）とし、その後、遊技復帰処理を行う。一方、差が０でなかった場合は、ＣＲＣ異常（遊技復帰不可能状態１）とし、その後、（電源投入時に設定変更に係る操作がされていない限り）遊技復帰不可能処理に進む（図１８０、図１８１参照）。

【２１８１】

また、本実施形態では、メインＲＡＭチェックに関し、マイクロプロセッサ２１００に含まれるＣＲＣ回路２１０７ｃを用いてＣＲＣ演算を行う。ここで、図２０３を参照して、本実施形態におけるメインＲＡＭのＣＲＣチェックの概念について説明する。図２０３には、左側に電断時の処理、右側に電源投入時の処理が表されている。

【２１８２】

（電断時の処理）

電断が発生すると、電断検知信号によって電断が検知（電断検知信号がパラレル入力ポート３１１１（ＸＩＮＴ端子）に入力）され、その場合に、割込みコントローラ２１１２（図１７５、及び図１７８参照）により、図１９９に示す電断割込み処理が実行される。そうすると、電断割込み処理のなかで、メインＲＡＭ２１０３のＣＲＣ値を取得するため、ステップＳ２４５５において、ＣＲＣ生成処理（使用領域外）が呼び出される。

【２１８３】

ＣＲＣ生成処理（使用領域外）のフローは、図２００に示されている。この処理において、電断発生フラグをオンにし（ステップＳ２４７１）、さらに、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）を呼び出す（ステップＳ２４７２）。そして、このＣＲＣ演算処理（使用領域外）で得られた演算結果は、電断発生時のＣＲＣ値２３０１として、使用領域外作業領域２１０３ｃに格納される（ステップＳ２４７３）。

【２１８４】

このＣＲＣ演算処理（使用領域外）のフローは、図１８２に示されている。この処理において、図２０３に示すように、メインＲＡＭ２１０３の、使用領域内作業領域２１０３ａ、使用領域内スタック領域２１０３ｂ、及び使用領域外作業領域２１０３ｃのそれぞれについて、領域の先頭アドレスと演算バイト数がセットされ、ＣＲＣ回路２１０７ｃに、演算対象のデータが出力される。

【２１８５】

なお、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）では、上述したメインＲＡＭ２１０３内の３つの領域に係るデータが順次、ＣＲＣ回路２１０７ｃに出力され、ＣＲＣ回路２１０７ｃは、これらのデータをまとめて、１つのＣＲＣ演算結果を求めるようにしているが、それぞれの領域についてＣＲＣ演算結果を求め、３つのＣＲＣ演算結果を取得するようにしてもよい。

【２１８６】

また、本実施形態では、ＣＲＣ演算によるメインＲＡＭ２１０３のチェックは、上記のように、使用領域内作業領域２１０３ａ、使用領域内スタック領域２１０３ｂ、及び使用

領域外作業領域２１０３ｃの３つの領域に対して行っており、このように使用領域外スタック領域２１０３ｄを省略しているのは、遊技の進行に直接関与しないものであって、重要性が乏しいからである。ただし、メインＲＡＭ２１０３のチェック範囲として、使用領域外スタック領域２１０３ｄを含めるようにしてもよいし、本実施形態とは異なる領域や範囲とすることもできる。

【２１８７】

また、電断発生時におけるＣＲＣ演算結果（ＣＲＣ値２３０１）は、図２０３に示すように、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納されるので、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）におけるＣＲＣ演算は、使用領域外作業領域２１０３ｃに関し、ＣＲＣ値格納領域２１０３ｅを除くように指定される。なお、本実施形態、及び他の実施形態において、電断が発生した場合の処理は、電断割込み処理で実行されているが、これに限られない。例えば、定期割込み処理（図１９５）内に電断検知信号を監視するサブプログラムを設け、電断検知信号を検出した場合に、図１９９の電断割込み処理を実行するようにしてもよい。この場合、電断検知信号が、２～４割込時間（１割込時間＝１．１１７２ｍｓ）にわたって電断状態を示す状態（電断検知信号＝ＯＮ状態）であることを確認した後に、図１９９の電断割込み処理を実行することが望ましく、電断検知信号に対する瞬停やノイズによる誤動作対策となる。

【２１８８】

（電源投入時の処理）

電源が投入されると、図１７９に示すフローが開始され、最初に、図１８０に示す電源投入時処理が実行される。そうすると、電源投入時処理のなかで、メインＲＡＭ２１０３のＣＲＣ値を取得するため、ステップＳ２０３１において、ＣＲＣ検査処理（使用領域外）が呼び出される。なお、電源投入時処理が実行される前に、メインＣＰＵ２１０１は、プログラム管理等エリア２１０２ｆに記憶されているセキュリティ設定、及び、割込み初期設定データ等の設定を行う。この設定を行うための処理は、使用領域内プログラム領域２１０２ａに記憶されていないため、フローに表されることがない。これは、マイクロプロセッサ２１００自身の機能であり、使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量を節約するために、マイクロプロセッサ２１００に設けられた機能でもある。

【２１８９】

ＣＲＣ検査処理（使用領域外）のフローは、図１８１に示されている。この処理において、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）を呼び出す（ステップＳ２０５２）。そして、求められたＣＲＣ演算結果（電源投入時のＣＲＣ値２３０２）を、電断発生時のＣＲＣ値２３０１と比較し、差が０で、かつ、電断発生フラグがオンであれば、遊技復帰状態は正常（遊技復帰可能状態）として、遊技復帰処理や設定変更処理に進む（図１８０のステップＳ２０３５）。なお、電断発生時のＣＲＣ値２３０１は、上述したように、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃのＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納されており、ＣＲＣ値２３０１は、そこから取得される。

【２１９０】

ＣＲＣ検査処理（使用領域外）で呼び出されたＣＲＣ演算処理（使用領域外）のフローは、図１８２に示されており、電断時の処理で、ＣＲＣ生成処理（使用領域外）により呼び出されるＣＲＣ演算処理（使用領域外）と同じである。なお、電断発生時には、ＣＲＣ演算処理（使用領域外）におけるＣＲＣ演算は、使用領域外作業領域２１０３ｃに関し、ＣＲＣ値格納領域２１０３ｅを除くように指定されるとしたが、（両者のＣＲＣ値を比較する必要があるため）電源投入時のＣＲＣ演算においても、同じ範囲についてＣＲＣ演算を行う。

【２１９１】

上述したような本実施形態の構成により、メインＲＡＭチェックが、電断時と電源投入時でそれぞれ、ＣＲＣ回路２１０７ｃを用いたＣＲＣ演算により行われる。この処理では、図１８２を参照して上述したように、ＣＲＣ演算対象を指定するための先頭アドレスとバイト数をＣＲＣ回路２１０７ｃに渡すように記述するだけで済む。一方、サム値の演算

を行う場合は、メインＲＡＭの演算対象エリアを１バイト（又は２バイト）ずつレジスタに読み込み、その値を別のレジスタに累積加算し、この処理を演算対象エリアのサイズだけ繰り返すようにメインプログラムで記述する必要がある。また、メインＲＡＭにおいて、使用領域内に係る領域、及び使用領域外に係る領域といった複数の演算対象エリアについてサム値の演算を行う場合は、それらの演算対象エリアについてそれぞれ、上記のような累積加算を行うプログラムを記述する必要がある。

【２１９２】

これに対し、本実施形態では、メインＣＰＵ２１０１で実行されるプログラムで、このような個別の処理を記載する必要がなくなる。そのため、当該プログラムにおいて、サム値の演算やサム値の比較に係るロジックを展開しなくてもよく、その分、プログラムのサイズを小さくすることができ、結果的にメインＲＯＭ２１０２のプログラム領域を節約することができる。

【２１９３】

また、こうして節約できたプログラム領域は、遊技機に関する遊技の実現に費やすことができ、遊技者に対して、より充実し洗練された遊技を提供することにつながる。

【２１９４】

また、メインＲＡＭのチェックを、メインＣＰＵ２１０１とは異なる独立した回路である、ＣＲＣ回路２１０７ｃで行うことになるので、サム値を求めるようなチェック方法と比べて、メインＣＰＵ２１０１の負荷が軽減される。さらに、メインＣＰＵ２１０１で実行されるプログラムにおいて、サム値の演算やサム値の比較に係るロジックを展開する必要がなくなるので、当該プログラムの単純化、簡素化、及び処理時間短縮を図ることができ、結果的に、プログラムの開発効率を向上させるとともに、当該プログラムに関するメンテナビリティーを向上させることができ、また、短時間でＣＲＣチェックができるようになる。

【２１９５】

［３．４ビットデータ取得処理］

次に、図２０４～図２０８を参照して、本実施形態における４ビットデータ取得処理について説明する。

【２１９６】

メインＲＯＭ２１０２の使用領域内データ領域２１０２ｂに記憶されるテーブルにデータを格納する場合、通常は、各データを、１バイト単位、または２バイト単位で記憶するようにプログラムが構成される。しかしながら、格納するデータが、例えば、０から１５といった１６通りの範囲であり、最大でも４ビットしか必要でない場合、１バイトの領域に、最大４ビットのデータを２つずつ格納するようにして、実質的に未使用となっている記憶領域を減らし、結果として、メインＲＯＭ２１０２の容量を節約することが考えられる。

【２１９７】

また、異なる種類のデータ群が、それぞれこのような、最大４ビットのデータである場合、これらすべてを１つのテーブルに格納し、共通のプログラムで対象となる４ビットのデータを取得するようにすれば、データの種類ごとにプログラムを作成する必要がなく、この点でも、メインＲＯＭ２１０２の容量を節約することにつながる。なお、異なる種類のデータ群を１つのテーブルに格納した場合でも、どのエントリー（相対アドレス位置）にどの種類のどのデータが配置されるかを把握していれば、共通のプログラムによって、所望のデータを取得するように指定することができる。

【２１９８】

図２０４には、１バイトの領域に最大４ビットのデータを２つ格納したテーブルから、指定したエントリーに応じて、そのデータを個別に取り出す共通サブプログラム（４ビットデータ取得処理）が示されている。

【２１９９】

図２０４は、上記のような共通サブプログラム（４ビットデータ取得処理）の処理手順

を示すフローチャートである。

【２２００】

４ビットデータ取得処理では、最初に、ステップＳ２５１１において、選択値を２で割った商をオフセット値とし、余りを奇遇判定データとする。ここで、選択値は、テーブルに記憶されたデータが、そのテーブルで何番目のデータであるかを示す値であり、いわゆる「エントリー」と同じ意味である。次に、ステップＳ２５１２において、テーブル内の対象データを取得する。ここで、データは、テーブルに記憶されている１バイト単位のデータであり、対象データには、４ビットデータが２つ含まれ、そのうちの１つが、取得しようとする４ビットデータである。対象データは、テーブルの先頭アドレス＋オフセット値の位置にある１バイトのデータである。

【２２０１】

次に、ステップＳ２５１３において、奇遇判定データにより、選択値が偶数か奇数かを判定する。奇遇判定データが０である場合（ステップＳ２５１３のＹｅｓ）、選択値は偶数であり、ステップＳ２５１４において、取得した対象データをスワップ命令で上位４ビットと下位４ビットを入れ換え、ステップＳ２５１５に進む。奇遇判定データが１である場合（ステップＳ２５１３のＮｏ）、選択値は奇数であり、この場合は、入れ換えをせずに、ステップＳ２５１５に進む。

【２２０２】

ステップＳ２５１５では、４ビットデータを求める。取得した対象データは、選択値が偶数であれば、上位４ビットと下位４ビットが入れ換えられている。このようなデータに対し、「０Ｆ」Ｈ（すなわち、ビット列では「００００１１１１」）との論理積（ＡＮＤ）を取ることによって、取得しようとする４ビットデータが求められ、その後、呼び出し元のプログラムに戻る。求められた４ビットデータは、最終的に、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａや、使用領域外作業領域２１０３ｃの所定領域に格納される。なお、終了記号（角丸四角形）の「ＲＥＴ」の表記の右側の（「４ビットデータ」）の記載は、論理積によって求められた４ビットデータがＡレジスタに格納（返値）されていることを意味し、呼び出し元のプログラムは、Ａレジスタから４ビットデータを使用して参照／取得することができる。

【２２０３】

次に、図２０４のフローチャートで説明した４ビットデータ取得処理を、図２０５に示す具体的な例を用いて説明する。

【２２０４】

図２０５に示すように、対象のテーブルは、アドレス「１Ｆ００」Ｈから始まり、１バイトのデータ（データ１、データ２、データ３、・・・）を有する。この例では、データ１の上位４ビットは選択値（エントリー）＝０で、値は２、下位４ビットはエントリー＝１で、値は３である。データ２の上位４ビットはエントリー＝２で、値は１２、下位４ビットはエントリー＝３で、値は８である。データ３の上位４ビットはエントリー＝４で、値は１５、下位４ビットはエントリー＝５で、値は０である。

【２２０５】

また、データ１の先頭のアドレスは、テーブルの先頭と同じ「１Ｆ００」Ｈであり、データ２の先頭アドレスは、「１Ｆ０１」Ｈであり、データ３の先頭アドレスは、「１Ｆ０２」Ｈである。

【２２０６】

ここで、（１）に示すように、取得しようとする４ビットデータの選択値（エントリー）を「２」とする。そうすると、（２）で示すように、商（オフセット値）＝１であり、余り（奇遇判定データ）＝０である。

【２２０７】

次に（３）では、対象のデータの先頭は、テーブルの先頭アドレス「１Ｆ００」＋オフセット値「１」、すなわち、「１Ｆ０１」Ｈであり、対象のテーブルにおいてデータ２が該当する。データ２は、上位４ビットはエントリー＝２で、値は１２、下位４ビットはエ

ントリー＝３で、値は８である。

【２２０８】

次に、（４）では、奇遇判定データが０、すなわち偶数であるため、データ２の上位４ビットと下位４ビットを入れ換える。すなわち、上位４ビットを、エントリー＝３の値８、下位ビットをエントリー＝２の値１２とする。そこで、入れ換え後のデータと、「０Ｆ」Ｈ（すなわち、ビット列「００００１１１１」）との論理積をとると、ビット列「００００１１００」となり、エントリー＝２に対応する右端の４ビットにおいてビット列「１１００」（値「８」）が取得でき、これが取得した４ビットデータとなる。

【２２０９】

このような、４ビットデータ取得処理によって、０～１５の値をとるデータが複数のエントリーに亘って数多く存在する場合に、メインＲＯＭ２１０２上で上記のようなデータ構成のテーブルを作成することで、これらのデータを効果的に記憶することができる。

【２２１０】

例えば、図２０５に示した各エントリーのデータは、図２０６（Ａ）のようなテーブル（ｄ４ＢＩＴＴＢＬ）として定義することができる。上記のように、各エントリーのデータは、それぞれ０～１５のうちいずれかの値をとる。なお、「ＤＢ」は１バイトのデータの内容を定義する疑似命令である。ここで、図２０５のデータ１は、例えば、図２０６（Ａ）に示す、「ＤＢ ２ ＊ １０Ｈ ＋ ３」といった計算によって生成、定義される。「＊１０Ｈ」は、エントリー＝０の値２を、上位４ビットにシフトさせるための乗算である。図２０５のデータ２は、図２０６（Ａ）では、「ＤＢ １２ ＊ １０Ｈ ＋８」で生成、定義され、図２０５のデータ３は、図２０６（Ａ）では、「ＤＢ １５＊ １０Ｈ ＋ ０」で生成、定義される。なお、このような各１バイトデータを求める計算は事前に行われ、こうして求められた１バイトデータの集合であるテーブルデータは、例えば、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内データ領域２１０２ｂ等に格納される。

【２２１１】

なお、上述した「疑似命令」とは、ＣＰＵに対して、処理を実行させる命令（上述した「ＣＡＬＬＥＸ」命令等）ではなく、プログラムソースファイルをＲＯＭに書き込む（遊技機の製造工程で記憶させる）ためのデータに変換する際に、使用される変換アプリケーション（通称「アセンブラ」、「コンパイラ」等と称す。）のための命令を意味する。

【２２１２】

また、例えば、第１３実施形態で用いた、図８２（ａ）の図柄配置テーブルに上記のような、４ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図２０６（Ｂ）のように定義することができる。「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ１」のテーブルは、図柄配置テーブルの左リールに関するデータであり、「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ２」のテーブルは、図柄配置テーブルの中リールに関するデータであり、「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ３」のテーブルは、図柄配置テーブルの右リールに関するデータである。

【２２１３】

また、「ＤＢ」で定義される各１ビットデータは、右端にコメントがされており、どの図柄位置の図柄コードに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの図柄位置の図柄コードを記憶しているかが事前に把握されている。各「ＤＢ」の定義で、「１０」Ｈを乗じることによって上位４ビットにシフトされるデータは、図柄位置が奇数の図柄コードであり、下位４ビットは、図柄位置が偶数の図柄コードを表している。

【２２１４】

図柄コードは、それぞれのテーブルの定義では、変数で示されているが、各変数の値（ビット列）は、テーブルの定義の下に示されている。これは、第１３実施形態で用いた、図８２（ｂ）の図柄配置コード表（メインリール）に対応するものである。全部で１０パターンであり、最大の値でも、１０（ビット列で「１０１０」）であり、すべて４ビットデータとして表現できる。例えば、図柄「Ｖ」の図柄コードは１（ビット列で「０００１」）、図柄「ベルＢ」の図柄コードは７（ビット列で「０１１１」）である。

【２２１５】
なお、図２０６（Ｂ）に示す例では、３つのテーブル「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ１」、「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ２」、「ｄＲＥＥＬ_ＺＵ３」が示されているが、これらを（使用領域内データ領域２１０２ｂ内で連続した記憶位置の）１つのテーブルとして定義し、共通のプログラムで実行される上述の４ビットデータ取得処理で（テーブルのアドレスと選択値を指定することによって）各４ビットデータを取り出すようにすることができる。また、これらのデータと、他の種類の４ビットデータをさらに結合して、１つのテーブルとして定義することもできる（図２０７、図２０８、図２１１で説明するテーブルについても同じ）。
【２２１６】
さらに、例えば、第１３実施形態で用いた、図８３、図８４の図柄組合せ配置テーブルに上記のような、４ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図２０７のように定義することができる。「ｄＰａｙＣｎｖ」のテーブルは、図柄組合せテーブルにおける、１３バイトの格納領域種別データごと（図柄の組合せごと）の払出枚数（３枚掛け時の払出枚数）のデータを表している。
【２２１７】
また、「ＤＢ」で定義される各１ビットデータは、右端にコメントがされており、それぞれの払出枚数が、どの格納領域識別データに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの格納領域識別データに対応する払出枚数を記憶しているかが事前に把握されている。各「ＤＢ」の定義で、「１０」Ｈを乗じることによって上位４ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データの奇数ビットで表される図柄の組合せに対応する払出枚数のデータであり、下位４ビットは、格納領域識別データの偶数ビットで表される図柄の組合せに対応する払出枚数のデータである。例えば、最初の「ＤＢ」で定義される１ビットデータでは、格納領域種別データの１バイト目のビット「Ｂ１」で表される図柄の組合せに対応する払出枚数を上位ビットに含み、格納領域種別データの１バイト目のビット「Ｂ０」で表される図柄の組合せに対応する払出枚数を下位ビットに含む。
【２２１８】
またさらに、例えば、第１３実施形態で、疑似ＢＩＧ及び疑似ＲＥＧにおいて、指示モニタに数値を表示する場合に、図９６（ａ）に示すような内部当籤役と数値との対応関係を、本実施形態の４ビットデータ取得の仕組みを適用して、新たなテーブル（指示モニタ決定テーブルとする）として定義することが考えられる。ここで、指示モニタ決定テーブルは、図２０８のように定義することができる。「ｄＮａｖｉＴｂｌ」のテーブルは、図９６（ａ）に示す、内部当籤役と指示モニタに表示される数値との対応関係を示している。
【２２１９】
「ＤＢ」で定義される各１ビットデータは、右端にコメントがされており、どの内部当籤役に対応する数値であるかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの内部当籤役に対応する数値を記憶しているかが事前に把握されている。各「ＤＢ」の定義で、「１０」Ｈを乗じることによって上位４ビットにシフトされるデータは、疑似ＲＥＧにおいて、対応する内部当籤役の場合に表示される数値であり、下位４ビットは、疑似ＢＩＧにおいて、対応する内部当籤役の場合に表示される数値である。なお、本実施形態では、上位４ビットを偶奇判定データの奇数とし、下位４ビットを偶奇判定データの偶数と定義したが、上位４ビットを偶奇判定データの偶数とし、下位４ビットを偶奇判定データの奇数と定義してもよい。その場合は、４ビットデータ取得処理のステップＳ２５１３の判断が逆になり、上述した各データの配置を考慮する必要がある。
【２２２０】
以上、ここまで４ビットデータ取得処理について説明してきたが、このような４ビットデータ取得処理によって、取りうるパターンが少ないために、より小さなサイズで済むようなデータを、例えば、１バイトの領域に２つ格納するような構成をとることができる。このような構成は、容量が切迫している使用領域内データ領域２１０２ｂに対して適用す

ることが効果的であるが、プログラムの共通化に伴う開発効率の向上やメンテナビリティの向上を目的として、また、将来的に要請される可能性のある領域の節約を目的として、使用領域外データ領域２１０２ｄに記憶されているデータ対して適用することも可能である。

【２２２１】

［４．２ビットデータ取得処理］

次に、図２０９～図２１１を参照して、本実施形態における２ビットデータ取得処理について説明する。

【２２２２】

メインＲＯＭ２１０２の使用領域内データ領域２１０２ｂに記憶されるテーブルにデータを格納する場合、通常は、各データを、１バイト単位、または２バイト単位で記憶するようにプログラムが構成される。しかしながら、格納するデータが、例えば、０から３といった４通りの範囲であり、最大でも２ビットしか必要でない場合、１バイトの領域に、最大２ビットのデータを４つずつ格納するようにして、実質的に未使用となっている記憶領域を減らし、結果として、メインＲＯＭ２１０２の容量を節約することが考えられる。

【２２２３】

また、異なる種類のデータ群が、それぞれこのような、最大２ビットのデータである場合、これらすべてを１つのテーブルに格納し、共通のプログラムで対象となる２ビットのデータを取得するようにすれば、データの種類ごとにプログラムを作成する必要がなく、この点でも、メインＲＯＭ２１０２の容量を節約することにつながる。なお、異なる種類のデータ群を１つのテーブルに格納した場合でも、どのエントリー（相対アドレス位置）にどの種類のどのデータが配置されるかを把握していれば、共通のプログラムによって、所望のデータを取得するように指定することができる。

【２２２４】

図２０９には、１バイトの領域に最大２ビットのデータを４つ格納したテーブルから、指定したエントリーに応じて、そのデータを個別に取り出す共通サブプログラム（２ビットデータ取得処理）が示されている。

【２２２５】

図２０９は、上記のような共通サブプログラム（２ビットデータ取得処理）の処理手順を示すフローチャートである。

【２２２６】

２ビットデータ取得処理では、最初に、ステップＳ２５３１において、選択値を４で割った商をオフセット値とし、余りをシフトカウンタとする。ここで、選択値は、テーブルに記憶されたデータが、そのテーブルで何番目のデータであるかを示す値であり、いわゆる「エントリー」と同じ意味である。次に、ステップＳ２５３２において、対象データを取得する。ここで、データは、テーブルに記憶されている１バイト単位のデータであり、対象データには、２ビットデータが４つ含まれ、そのうちの１つが、取得しようとする２ビットデータである。対象データは、テーブルの先頭アドレス＋オフセット値の位置にある１バイトのデータである。

【２２２７】

次に、ステップＳ２５３３において、シフトカウンタに１加算する。ただし、加算結果が４になった場合は、０とする。次に、ステップＳ２５３４において、シフトカウンタが０か否かを判定し、０であると判定された場合は（ステップＳ２５３４のＹｅｓ）、ステップＳ２５３７に進む。

【２２２８】

一方、シフトカウンタが０でないと判定された場合は（ステップＳ２５３４のＮｏ）、ステップＳ２５３５において、対象データを２ビット左にシフトする。この左シフト操作は、操作前に左端にあった２ビットを右端の２ビットとして対象データに戻すものである。

【２２２９】

次に、ステップＳ２５３６において、シフトカウンタを１減算した後、ステップＳ２５

３４に戻り、シフトカウンタが０になるまで、２ビットの左シフトを繰り返す。このようなフローにより、選択値（エントリー）が３、７、１１といった、データの右端に位置する２ビットデータについては、左シフト操作を１回もせずにステップＳ２５３７に進むことになる。

【２２３０】

ステップＳ２５３７では、２ビットデータを求める。取得した対象データは、上記の処理により、適宜、左シフト操作が行われている。このようなデータに対し、「０３」Ｈ（すなわち、ビット列では「００００００１１」）との論理積（ＡＮＤ）を取ることによって、取得しようとする２ビットデータが求められ、その後、呼び出し元のプログラムに戻る。なお、終了記号（角丸四角形）の「ＲＥＴ」の表記の右側の「（２ビットデータ）」の記載は、求められた２ビットデータがＡレジスタに格納（返値）されていることを意味し、呼び出し元のプログラムは、Ａレジスタから２ビットデータを使用して参照／取得することができる。

【２２３１】

次に、図２０９のフローチャートで説明した２ビットデータ取得処理を、図２１０に示す具体的な例を用いて説明する。

【２２３２】

図２１０に示すように、対象のテーブルは、アドレス「１Ｆ００」Ｈから始まり、１バイトのデータ（データ１、データ２、データ３、・・・）を有する。この例では、データ１の第１の２ビットは選択値（エントリー）＝０で、値は１、第２の２ビットはエントリー＝１で、値は１であり、第３の２ビットはエントリー＝２で、値は０であり、第４の２ビットはエントリー＝３で、値は３である。

【２２３３】

また、データ２の第１の２ビットは選択値（エントリー）＝４で、値は２、第２の２ビットはエントリー＝５で、値は１であり、第３の２ビットはエントリー＝６で、値は２であり、第４の２ビットはエントリー＝７で、値は３である。データ３の第１の２ビットは選択値（エントリー）＝８で、値は１、第２の２ビットはエントリー＝９で、値は１であり、第３の２ビットはエントリー＝１０で、値は３であり、第４の２ビットはエントリー＝１１で、値は０である。

【２２３４】

また、データ１の先頭のアドレスは、テーブルの先頭と同じ「１Ｆ００」Ｈであり、データ２の先頭アドレスは、「１Ｆ０１」Ｈであり、データ３の先頭アドレスは、「１Ｆ０２」Ｈである。

【２２３５】

ここで、（１）に示すように、取得しようとする２ビットデータの選択値（エントリー）を「５」とする。そうすると、（２）で示すように、商（オフセット値）＝１であり、余り（シフトカウンタ）＝１である。

【２２３６】

次に（３）では、対象のデータの先頭は、テーブルの先頭アドレス「１Ｆ００」＋オフセット値「１」、すなわち、「１Ｆ０１」Ｈであり、対象のテーブルにおいてデータ２が該当する。データ２は、エントリー＝４～７の４つの２ビットデータを含んでいる。

【２２３７】

次に、（４）では、シフトカウンター＝１＋１＝２、であり、データ２について、左方向の２ビットシフトを２回繰り返す。このような左シフト操作により、データ２において当初、第２の２ビットの位置にあったエントリー＝５の値１が、データ２の右端である第４の２ビットの位置にシフトされている。そこで、シフトした後のデータと、「０３」Ｈ（すなわち、ビット列「００００００１１」）との論理積をとると、ビット列「００００００００１」となり、エントリー＝５に対応する右端の２ビットにおいてビット列「０１」（値「１」）が取得でき、これが取得した２ビットデータとなる。

【２２３８】

このような、２ビットデータ取得処理によって、０～３の値をとるデータが複数のエントリーに亘って数多く存在する場合に、メインＲＯＭ２１０２上で上記のようなデータ構成のテーブルを作成することで、これらのデータを効果的に記憶することができる。

【２２３９】

例えば、第１３実施形態で用いた、図８３、図８４の図柄組合せ配置テーブルに上記のような、２ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図２１１のように定義することができる。「ｄＡｔｔＣｎｖ」のテーブルは、図柄組合せテーブルにおける、１３バイトの格納領域種別データごと（図柄の組合せごと）の属性のデータを表している。

【２２４０】

また、「ＤＢ」で定義される各１バイトデータは、右端にコメントがされており、それぞれの属性が、どの格納領域識別データに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの格納領域識別データに対応する属性を記憶しているかが事前に把握されている。

【２２４１】

また各「ＤＢ」では、「４０」Ｈを乗じることによって第１の２ビット（第１の２ビット～第４の２ビットについては、図２１０参照）にシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「Ｂ７」、ビット「Ｂ３」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、「１０」Ｈを乗じることによって第２の２ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「Ｂ６」、ビット「Ｂ２」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、「４」Ｈを乗じることによって第３の２ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「Ｂ５」、ビット「Ｂ１」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、下位２ビット（第４の２ビット）は、格納領域識別データのビット「Ｂ４」、ビット「Ｂ０」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータである。なお、このような各１バイトデータは、例えば、上記のように、「４０」Ｈ、「１０」Ｈ、「４」Ｈを乗じたデータとそのままのデータの４つを加算することによって求められるが、このような計算は事前に行われ、こうして求められた１バイトデータの集合であるテーブルデータは、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内データ領域２１０２ｂ等に格納されているものである。

【２２４２】

なお、図２１１は、１バイトを８ビット単位で記載した例であり、「４０」Ｈ、「１０」Ｈ、「４」Ｈを乗じた場合は、例えば、図２１１の「ｄＡｔｔＣｎｖ」のテーブルの２バイト目の「ＤＢ ００００００１１Ｂ」なら「ＤＢ ０＊４０Ｈ＋０＊１０Ｈ＋０＊４Ｈ＋３」となり、３バイト目の「ＤＢ ０１０１０１０１Ｂ」なら「ＤＢ １＊４０Ｈ＋１＊１０Ｈ＋１＊４Ｈ＋１」となる。

【２２４３】

例えば、最初の「ＤＢ」で定義される１ビットデータでは、格納領域種別データの０バイト目のビット「Ｂ７」で表される図柄の組合せに対応する属性を第１の２ビットとし、格納領域種別データの０バイト目のビット「Ｂ６」で表される図柄の組合せに対応する属性を第２の２ビットとし、格納領域種別データの０バイト目のビット「Ｂ５」で表される図柄の組合せに対応する属性を第３の２ビットとし、格納領域種別データの０バイト目のビット「Ｂ４」で表される図柄の組合せに対応する属性を第４の２ビットとしている。

【２２４４】

なお、ここで、属性は、「ＮＯＮ」、「ＲＥＰ」、「ＦＲＵ」、「ＢＢ」の４パターンが設定されており、それぞれビット列では、「００」、「０１」、「１０」、「１１」として表される。

【２２４５】

なお、本実施形態では、左方向へ２ビットシフトすることで２ビットデータを取得する方法を説明したが、右方向へ２ビットシフトする方法で同じように２ビットデータを取得するようにしてもよい。その場合は、２ビットデータ取得処理のステップＳ２５３５で「

データを２ビット右シフト」とすることにともない、上述した各データの配置を考慮する必要がある。

【２２４６】

以上、ここまで２ビットデータ取得処理について説明してきたが、このような２ビットデータ取得処理によって、取りうるパターンが少ないために、より小さなサイズで済むようなデータを、例えば、１バイトの領域に４つ格納するような構成をとることができる。このような構成は、容量が切迫している使用領域内データ領域２１０２ｂに対して適用することが効果的であるが、プログラムの共通化に伴う開発効率の向上やメンテナビリティの向上を目的として、また、将来的に要請される可能性のある領域の節約を目的として、使用領域外データ領域２１０２ｄに記憶されているデータ対して適用することも可能である。

【２２４７】

［５．カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理］

図２１２は、図１９１、及び図１９２に示した３つの処理（メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）において、メダル払出処理を共通的に用いる処理の流れを概念的に表している。

【２２４８】

図２１２では、メダル払出・再遊技動作処理（ステップＳ２２８１）の開始記号と終了記号（ステップＳ２２９２、ＲＥＴ)が、詳細処理を省略した形で示されており、さらに、精算実行処理（ステップＳ２２９３）の開始記号と終了記号（ステップ２３０５、ＲＥＴ）が、これも詳細処理を省略した形で示されている。また、精算実行処理には、メダル払出処理（ステップＳ２２９８）の開始記号が含まれており、このメダル払出処理が呼び出された場合も、上記の終了記号（ステップ２３０５、ＲＥＴ）に進む。

【２２４９】

メダル払出・再遊技動作処理は、上記の通り、図１７９に示したメイン処理から呼び出され（ステップＳ２０１４）、より具体的には、単位遊技終了時のタイミングで、メダルの払い出しが行われるときに呼び出される。一方、精算実行処理は、遊技者が精算ボタンを押下した場合（メダルの受付が可能な単位遊技開始待ち状態）に、所定のプログラム（例えば、図１７９のメイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理（ステップＳ２００３）の精算ボタン押下検出処理（精算ボタンの押下を検出するプログラム））から呼び出される。

【２２５０】

メダル払出処理は、３つのフローにおいて呼び出される。第１のフローでは、メダル払出・再遊技動作処理から、クレジットカウンターが上限に達した場合に、クレジットから溢れた分のメダルを払出すために呼び出され、第２のフローでは、精算実行処理から、精算指示により、クレジットカウンターに係るメダルを払い出す場合に呼び出され、第３のフローでは、同じく精算実行処理から、メダル投入カウンターに係るメダルを払出す場合に呼び出される。上記のように、精算実行処理においては、所定条件下で、メダル払出処理が２回呼び出されることになる。

【２２５１】

ここで、図２１２を参照して、上述した第１～第３のフローについて詳細に説明する。第１のフローは、太実線矢印で示されている。最初に、メイン処理が、メダル払出・再遊技作動処理（ステップＳ２２８１）を呼び出し、そこで、メダルの払い出し、再遊技作動に係る処理を実行し、払出枚数カウンター格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットして、メダル払出処理（ステップＳ２２９８）を呼び出し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ２３０５、ＲＥＴ）により、呼び出し元のメイン処理に戻る。

【２２５２】

ここで、メダル払出処理の呼び出しは、例えば、ジャンプ命令（ＪＰ）によって行われる。ジャンプ命令では、プログラムカウンタをスタック領域に保存せず、その後も、命令

を実行するあいだプログラムカウンタが順次更新されるため、メダル払出処理が終了しても、呼び出し元（ジャンプ命令の次の命令）に戻ることはなく、メダル払出処理の終了（ステップＳ２３０５、ＲＥＴ）によって、メイン処理の、メダル払出・再遊技動作処理を呼び出した命令に戻り、その次の命令が実行されることになる。

【２２５３】

一方、コール命令（ＣＡＬＬ）は、呼び出した命令のプログラムカウンタをスタック領域に保存し、呼び出した処理が終了した場合は、呼び出し元に戻り、スタック領域に保存したプログラムカウンタの次の命令が実行される。

【２２５４】

第２のフローは、点線矢印で示されている。最初に、メイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理の精算ボタン押下検出処理が、精算ボタンの押下に応じて、精算実行処理（ステップＳ２２９３）を呼び出して、精算に係る処理を実行し、そこで、クレジットカウンター格納処理のアドレスを所定のレジスタにセットして、メダル払出処理（ステップＳ２２９８）をコール命令（ＣＡＬＬ）で呼び出し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ２３０５、ＲＥＴ）により、呼び出し元に戻る。

【２２５５】

第３のフローは、一点鎖線矢印で示されている。第２のフローで、呼び出し元に戻った後、次の命令に進み、そこで、メダル投入カウンター格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットして、ふたたびメダル払出処理（ステップＳ２２９８）を実行し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ２３０５、ＲＥＴ）により、精算実行処理の呼び出し元の精算ボタン押下検出処理に戻る。

【２２５６】

図２１２に示したように、メダル払出処理は、この処理が呼び出される直前に、３種類のメダルカウンターの格納領域が所定のレジスタにそれぞれセットされる。このような処理によって、メダル払出処理が、それぞれのメダルカウンターの数のメダルを払い出す処理として、共通的に用いることができ、その結果、メダルカウンターごとにメダル払出処理を記述する必要がなく、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量を節約することができる。

【２２５７】

図２１３は、図２１２で説明したメダル払出処理を呼び出す際に、各メダルカウンターの格納領域がどのようにセットされ、その結果、どのように、各メダルカウンターの格納領域が参照されるかを示した図である。

【２２５８】

共通処理であるメダル払出処理は、例えば、ＤＥレジスタ、又はＨＬレジスタに、各メダルカウンターの格納領域の下位アドレス（本実施形態では、２バイトアドレスのうち、下位１バイト）を呼び出し側のプログラムから受け取り、そのレジスタに所定の上位アドレスをセットして、各メダルカウンターの格納領域のアドレスを特定し、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａから、各メダルカウンターを参照して、それぞれのメダル数を取得し、取得したメダル数の払い出しを行う（メダル払出枚数チェック処理（ステップＳ２３０２）等の処理）。

【２２５９】

例えば、呼び出し側では、払出枚数カウンターについての払出処理を行おうとする場合、ＤＥレジスタに、払出枚数カウンターの格納領域の下位アドレス「２０」Ｈを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、払出枚数カウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、ＤＥレジスタの上位バイトに「Ｆ０」Ｈをセットして「Ｆ０２０」Ｈとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域２１０３ａで払出枚数カウンターを参照する（例えば、「（ＬＤ Ａ，ＤＥ）」のコードで参照する）。この例では、「Ｆ０２０」Ｈのアドレス位置に記憶されている１バイトの払出枚数カウンターには、メダル枚数「１５」が記憶されている。

【２２６０】

なお、ここで、ＤＥレジスタの上位ビットに「Ｆ０」Ｈをセットしたが、これは呼び出し側のプログラムと呼び出されるメダル払出処理のプログラムとの間で予め決められている設定である。このような設定によって、入力パラメータでは、「Ｆ０」Ｈの値を入力パラメータとしてメダル払出処理のプログラムに送らなくて済み、その分、呼び出し側プログラムでのロード命令等のサイズが小さくなり、ひいては、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量節約につながる。なお、ここでは、「Ｆ０」Ｈといった固定値を設定しているが、入力パラメータとして受け取った下位アドレスの値に応じて、上位アドレスを変化させてもよい。例えば、下位アドレスが「８０」Ｈより小さい場合は、上位アドレスとして「Ｆ１」Ｈを用い、下位アドレスが「８０」Ｈ以上の場合は、上位アドレスとして「Ｆ０」Ｈを用いるといった方法を採用することができる。

【２２６１】

クレジットカウンターの場合も同様であり、まず、ＤＥレジスタに、クレジットカウンターの格納領域の下位アドレス「４０」Ｈを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、クレジットカウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、ＤＥレジスタの上位ビットに「Ｆ０」Ｈをセットして「Ｆ０４０」Ｈとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域２１０３ａでクレジットカウンターを参照する（例えば、「（ＬＤ Ａ，ＤＥ）」といったコードで値を参照する）。この例では、「Ｆ０４０」Ｈのアドレス位置に記憶されている１バイトのクレジットカウンターには、メダル枚数「４２」が記憶されている。

【２２６２】

メダル投入カウンターの場合も同様である。まず、ＤＥレジスタに、メダル投入カウンターの格納領域の下位アドレス「６０」Ｈを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、メダル投入カウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、ＤＥレジスタの上位ビットに「Ｆ０」Ｈをセットして「Ｆ０６０」Ｈとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域２１０３ａでメダル投入カウンターを参照する（例えば、「（ＬＤ Ａ，ＤＥ）」のコードで参照する）。この例では、「Ｆ０６０」Ｈのアドレス位置に記憶されている１バイトのメダル投入カウンターには、メダル枚数「２」が記憶されている。

【２２６３】

上記のように、メダル払出処理では、払出枚数を入力パラメータとして受け取り、そこで把握される払出枚数について払出処理を行うようになっており、本実施形態では、この処理の呼び出し時に、払出枚数カウンター、クレジットカウンター、メダル投入カウンターのいずれかを入力パラメータとして受け取り、受け取ったカウンターの数を払出枚数とする。また、このとき、入力パラメータは、各メダルカウンターを格納している（使用領域内作業領域２１０３ａにおける）アドレスの下位アドレス（例えば、２バイトで示されるアドレスの下位１バイト（８ビット））を用いるため、アドレスの上位、下位をすべて指定するよりも、ロード命令等のサイズを小さくすることができ、このことは、メインＲＯＭ２１０２の使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量節約につながる。また、このようなパラメータの受け渡しで、メダル払出処理を共通処理として用いるために、メダルカウンターごとにメダルを払い出す処理を記述しなくてもよいので、この点でも、使用領域内プログラム領域２１０２ａの容量を節約することができる。

【２２６４】

［６．使用領域外ＲＡＭエリアのクリア開始アドレス決定方法］

図１８１を参照するとわかるように、遊技機の電源が投入されてＣＲＣ検査処理（使用領域外）が行われ、そこで、ＣＲＣ異常が検出された場合は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）」がセットされ、電断発生フラグがオンでない場合（すなわち、電断割込み処理が正常に行われていない場合）は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰不可能状態２（電断発生異常）」がセットされ、それ以外の場合は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰可能状態（正常）」がセットされる。

【２２６５】

そして、図１８０を参照すると、設定変更を行うための操作が行われている場合のみ（ステップＳ２０３５のＹｅｓ）、メインＲＡＭ２１０３の初期化が行われる（指定ＲＡＭ初期化処理（ステップＳ２０３６））。また、この初期化が行われる前に、上述した遊技復帰状態格納領域が、「遊技復帰不可能状態１（ＣＲＣ異常）」又は「遊技復帰不可能状態２（電断発生異常）」である場合、または、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を表すデータがセットされていた場合は、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」がセットされ、遊技復帰状態格納領域が、「遊技復帰可能状態（正常）」である場合、且つ、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰可」を表すデータがセットされていた場合は、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされ、そこで、図１８５に示す指定ＲＡＭ初期化（ステップＳ２１４６）に進むと、ＲＡＭ初期化アドレスが開始アドレス格納領域に保存され、このアドレスに基づいて、まずは、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）（ステップＳ２１５０）が行われる。

【２２６６】

図１８６には、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）のフローが記載されているが、このときは、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」か、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされている。ここで、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）は、開始アドレス格納領域に保存されたＲＡＭ初期化アドレスの下位アドレス（例えば、全２バイトのうち、下位１バイト）を記憶判定領域に格納されている下位１バイトが、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、ＲＡＭ異常発生時使用領域外クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外ＲＡＭ初期化を行う（ステップＳ２１８３）。すなわち、ここでは、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るクリアアドレスがなにかを下位アドレスによって判定し、初期化開始アドレスを、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂのクリアアドレスに設定したのである。

【２２６７】

同様に、記憶判定領域に格納されている下位１バイトが、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外ＲＡＭ初期化を行い、記憶判定領域に格納されている下位１バイトが、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外ＲＡＭ初期化を行い、その他の場合は、１遊技終了時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外ＲＡＭ初期化を行う。

【２２６８】

このような判定は、例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る初期化アドレス（ＲＡＭ初期化アドレス）の下位１バイト（すなわち、記憶判定領域に格納される下位アドレス）と、使用領域外ＲＡＭエリア２２０ｂに係る初期化開始アドレスとを対応付けた対応データを参照することによって行うことができる。また、この場合、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂに係る初期化開始アドレスの上位１バイトが、「Ｆ２」といった固定値であれば、こちらアドレスについてもの下位１バイトを記憶するだけでよい。また、図１８６に示す例では、１遊技終了時使用領域クリアアドレスをセットするのは、それ以前にどのアドレスにも一致しなかった場合であるから、上記の対応データとして、１遊技終了時に係る使用領域クリアアドレスについての対応関係を保持しておく必要はない。対応データは、例えば、使用領域内データ領域２１０２ｂに記憶されている。

【２２６９】

その後、図１８５に戻って、使用領域内ＲＡＭ初期化（ステップＳ２１５１）を行うが、このときは、初期化開始アドレスとしてセットされている（ＲＡＭ初期化アドレスである）使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」か、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」等が用いられる。

【２２７０】
　その後、図１８０に戻って、設定変更処理（ステップＳ２０３７）を行うと、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされ（ステップＳ２０３８）、その後、送信待機＆ＲＡＭ初期化処理（ステップＳ２０３９）を呼び出すと、図１８５の送信待機＆ＲＡＭ初期化処理（ステップＳ２１４１）から処理を開始し、最初に未送信データの取得（ステップＳ２１４２～ステップＳ２１４５）を行った後、再度、指定ＲＡＭ初期化処理（ステップＳ２１４６）からの処理を開始する。今回は、ＲＡＭ初期化アドレスに、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされている場合しかないので、使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外）（ステップＳ２１５０）で、使用領域外に関しては、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外ＲＡＭ初期化を行い、使用領域内に関しては、（ステップＳ２１５１）、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係る「設定変更時クリアアドレス」が用いられる。
【２２７１】
　その他、図１７９に示したメイン処理から、ＢＢ（特賞）遊技数チェック処理（ステップＳ２１３１）が呼び出され、ＢＢ（特賞）作動終了と判定された場合に、ＲＡＭ初期化アドレスにＢＢ（特賞）終了時クリアアドレスがセットされ、その後、上記と同様に、そのアドレスの下位アドレスを記憶判定領域に格納し、この下位１バイトに基づいて、ＢＢ（特賞）終了時使用領域外クリアアドレスがセットされて、使用領域外ＲＡＭ初期化が行われ、その後、ＲＡＭ初期化アドレスのＢＢ（特賞）終了時クリアアドレスを用いて、使用領域内ＲＡＭ初期化が実行される。
【２２７２】
　また、図１７９に示す遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップＳ２０１６）においてＲＡＭ初期化アドレスに１遊技終了時クリアアドレスがセットされ、その後、上記と同様に、そのアドレスの下位アドレスを記憶判定領域に格納し、この下位１バイトに基づいて、１遊技終了時使用領域外クリアアドレスがセットされて、使用領域外ＲＡＭ初期化が行われ、その後、ＲＡＭ初期化アドレスの１遊技終了時クリアアドレスを用いて、使用領域内ＲＡＭ初期化が実行される。
【２２７３】
　図２１４には、上述した各クリアアドレスの概要が示されている。メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａに関しては、上記のように、ＲＡＭ初期化アドレスにセットされる、「ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス」、「設定変更時クリアアドレス」、「ＢＢ（特賞）終了時クリアアドレス」、「１遊技終了時クリアアドレス」のアドレス位置が実線矢印により指示されている。また、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに関しては、クリアエンドアドレスが固定的に設定されており、上記各クリアアドレスから、使用領域内スタック領域２１０３ｂを含み、このクリアエンドアドレスまでが初期化の範囲となる。
【２２７４】
　クリアエンドアドレスは、例えば、使用領域内スタック領域２１０３ｂの最初のアドレス（アドレス値としては最も大きい値、２バイト分）を初期化しないように設定される。ここには、呼び出し元のプログラムのプログラムカウンタが記憶されており、ＲＡＭ初期化の後に、実行中のプログラムから呼び出し元のプログラムに戻る必要があるためである。
【２２７５】
　メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃに関しては、上記のように、ＲＡＭ初期化アドレスの下位アドレスに基づいて変換された、「ＲＡＭ異常発生時使用領域外クリアアドレス」、「設定変更時使用領域外クリアアドレス」、「ＢＢ（特賞）終了時使用領域外クリアアドレス」、「１遊技終了時使用領域外クリアアドレス」のアドレス位置が点線矢印により指示されている。なお、各クリアアドレスの名称は、使用領域内のクリアアドレスを代用し、表示を省略する。また、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂに関しても、クリアエンドアドレスが固定的に設定されており、上記各クリアアドレスから、

このクリアエンドアドレスまでが初期化の範囲となる。なお、ここでは、使用領域外スタック領域２１０３ｄは、初期化の対象になっていないが、この領域をクリアの対象に含めるようにしてもよい。この領域は、遊技に関係するデータを記憶しておらず、本実施形態では、クリアの対象外としている。

【２２７６】

メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａに係るクリアアドレスは、図２１４に示すように、それぞれ異なるアドレス位置に設定されている。一方、メインＲＡＭ２１０３の使用領域外作業領域２１０３ｃに係るクリアアドレスは、図２１４に示すように、一部で同じアドレス位置に設定されているが、すべて異なるアドレス位置にしてもよい。なお、本実施形態では、使用領域内作業領域２１０３ａに係るクリアアドレスの下位アドレスに応じて、対応する使用領域外作業領域２１０３ｃに係るクリアアドレスを決定しているので、使用領域内作業領域２１０３ａに係るクリアアドレスに同じアドレスが含まれていたり、下位アドレスが同じ値とならないように設定する必要がある。

【２２７７】

また、メインＲＡＭ２１０３の使用領域内作業領域２１０３ａの先頭や使用領域外作業領域２１０３ｃの先頭には、どの状況においても初期化されない、非クリア領域が設定される。この領域には、ＲＡＭが初期化される場合であっても保持すべきデータが格納される。

【２２７８】

このような本実施形態の構成によって、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａに係るＲＡＭ初期化のクリアアドレス（クリア開始アドレス）を、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂに係るＲＡＭ初期化のクリアアドレス（クリア開始アドレス）の選択条件にしているので、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂに係るＲＡＭ初期化のクリアアドレスを、遊技機の状態に応じて選択する個々の処理条件プログラムを作成する必要がなくなり、結果的に、メインＲＯＭ２１０２の容量の節約につながる。

【２２７９】

また、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂのクリア処理を完全に独立させることができるので、他の規格のためのプログラム作成やメンテナンスが容易になる。

【２２８０】

［７．実際の遊技、及び疑似遊技における回胴停止制御処理の共通化］

本実施形態では、第１実施形態と同様に、疑似遊技が行われるように構成されている。疑似遊技は、第１実施形態に関して説明したように、予め定められた実行条件が成立した場合に、演出の実行中において擬似的な遊技を行うようにした演出である。また、疑似遊技においては、ストップボタン（例えば、第１実施形態のストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応するストップボタン）を用いた停止操作も、通常の遊技と同様に受け付けられ、特に、ストップボタンの操作を監視する処理は、通常の遊技の場合と同じである。

【２２８１】

そこで、本実施形態では、通常の遊技におけるストップボタン入力監視処理と、疑似遊技におけるストップボタン入力監視処理とを共通化する（すなわち、同一のサブルーチンで処理する）。これによって、プログラム全体の容量を小さくすることができ、結果的に、メインＲＯＭのプログラム領域を節約することができる。また、上記の共通処理をサブルーチンとすることで、プログラムの構成が簡潔になり、その結果、プログラムの開発効率や、メンテナビリティを向上させることができる。

【２２８２】

本実施形態のストップボタン入力監視処理は、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定し、有効な押下があった場合は、呼び出し元のプログラムに、有効な押下があったことを示すデータを提供し、また、ストップボタンの状態情報等を更新する。

【２２８３】

なお、このようなストップボタン入力監視処理は、通常の遊技においては、例えば、第１実施形態のメイン処理（図２３）で呼び出されるリール停止制御処理（図２９）のステ

ップＳ１１３の判定処理に概ね対応するものであり、そこで、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定する。本実施形態のストップボタン入力監視処理は、後で、フローチャートにより詳細に説明するが、本実施形態に適用した例を抜き出して示したものであるため、上述した、第１実施形態のリール停止制御処理の上記判定処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。後述する本実施形態のストップボタン入力監視処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【２２８４】

また、上述した本実施形態のストップボタン入力監視処理は、疑似遊技においては、例えば、第２実施形態の疑似遊技中処理（図４６）で呼び出される通常疑似遊技中処理（図４７）のステップＳ１０６３、Ｓ１０６４の各処理や、第２実施形態の疑似遊技中処理（図４６）で呼び出されるリール演出後疑似遊技中処理（図４９）のステップＳ１１０６の判定処理に概ね対応するものであり、また、第３実施形態の通常疑似遊技中処理（図５７）のステップＳ１２５１の判定処理や、ストップボタン操作受付処理（図５８）のステップＳ１２６２の判定処理に概ね対応するものであり、そこで、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定する。本実施形態のストップボタン入力監視処理は、後で、フローチャートにより詳細に説明するが、本実施形態に適用した例を抜き出して示したものであるため、上述した、第２実施形態の通常疑似遊技中処理、リール演出後疑似遊技中処理や、第３実施形態の通常疑似遊技中処理のなかに、そのまま組み込むことができるとは限らない。後述する本実施形態のストップボタン入力監視処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【２２８５】

図２１５には、本実施形態のストップボタン入力監視処理のフローチャートが示されている。この処理では最初に、ステップＳ２５５１において、ストップボタン入力状態格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットする。これは、図１９５の定期割込み処理の入力ポート処理（ステップＳ２３６２）で入力した、ストップボタンの入力ポートの状態を格納する入力ポート格納領域１（メインＲＡＭ２１０３内の領域）のアドレスを（例えば、ＨＬレジスタ）にセットするものである。

【２２８６】

次に、ステップＳ２５５２において、入力ポートオンエッジデータを取得する。ここでは、図１９５の定期割込み処理の入力ポート処理（ステップＳ２３６２）で入力した、ストップボタンの入力ポートエッジ状態を格納する入力ポート格納領域０（メインＲＡＭ２１０３内の領域）のアドレスを（例えば、ＤＥレジスタ）にセットする。

【２２８７】

次に、ステップＳ２５５３において、ステップＳ２５５１で取得したデータとステップＳ２５５２で取得したデータに論理和演算を施し、その演算結果から、有効なストップボタン入力のデータを取得する。有効なストップボタン入力は、チャタリングでない押下があり、押下に対応する回胴が回転中であることが条件である。複数のストップボタンが同時に押下された場合は、左側のストップボタンを優先する（例えば、第１実施形態では、ストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの順で優先される）。また、第１回胴停止、かつ第２回胴回転中で、ストップボタン８Ｌ、８Ｃを同時に押下した場合、ストップボタン８Ｌが優先され、ストップボタン８Ｃは無効とされる。

【２２８８】

次に、ステップＳ２５５４において、有効な押下入力か否かを判定し、有効でない場合（ステップＳ２５５４のＮｏ）、判定結果「無効」を示すデータを保持して処理を終了する。有効である場合（ステップＳ２５５４のＹｅｓ）、以下で、取得した有効な押下のストップボタンに係る情報に対応するストップボタンの情報と、ストップボタンの動作状態情報を取得する。

【２２８９】

すなわち、ステップＳ２５５５において、第１回胴制御データ格納領域アドレスを所定のレジスタにセットし、ステップＳ２５５６において、ストップボタン作動ビットを所定

のレジスタにセットし、ステップＳ２５５７において、上記アドレスを１リール分更新し、ステップＳ２５５８において、ストップボタン作動ビットを１ストップボタン分更新し、ステップＳ２５５９において、取得したストップボタン入力から有効／無効情報を抽出する。

【２２９０】

次に、ステップＳ２５６０において、有効情報か否かを判定し、有効情報でなければ（ステップＳ２５６０のＮｏ）、ステップＳ２５５７に戻り、有効情報であれば（ステップＳ２５６０のＹｅｓ）、ストップボタンの状態情報等を更新する。

【２２９１】

すなわち、ステップＳ２５６１において、ストップボタン入力状態格納領域のストップボタン情報を更新し、ステップＳ２５６２において、ストップボタン作動状態格納領域に作動状態を格納し、ステップＳ２５６３において、ストップボタン作動カウンタを１減算する。その後、判定結果「有効」を示すデータを保持して処理を終了する。

【２２９２】

このような構成のストップボタン入力監視処理は、通常の遊技、及び疑似遊技で個別に呼び出され、ストップボタン入力状態格納領域、ストップボタン作動状態格納領域、及びストップボタン作動カウンターは、通常の遊技、及び疑似遊技の両方で使用するため、処理を共有することができる。

【２２９３】

［８．バックアップ生成、及びバックアップ復帰における共通処理］

図２１６に示した共通情報バックアップ生成処理のうち、共通情報バックアップの生成に係る処理は、例えば、上述した第４実施形態のバックアップ処理（図１７２のステップＳ４６０２）に概ね該当する。なお、図２１６に示した共通情報バックアップの生成に係る処理は、本実施形態で実現される処理を示したものであるため、上述した、第４実施形態のバックアップ生成処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。ここで説明する共通情報バックアップ生成処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【２２９４】

図２１６に示される、共通情報バックアップの生成に係る処理は、例えば、図１７２に示した第４実施形態のレバーオン時ＡＴ関連処理に対応する本実施形態の処理で実行される。レバーオン時ＡＴ関連処理では、最初にペナルティの影響を受けない処理を実行し、次に、ペナルティがあった場合に各種情報（ＡＴ関連パラメータのカウンタやフラグ）の更新をキャンセルするために、各種情報の元の情報を記憶しておくバックアップ処理を実行し、その後、レバーオン時ＡＴ関連処理では、レバーオン時の各種ＡＴ関連抽籤、及びレバーオン時のＡＴ関連抽籤結果に応じた各種情報の更新を行う。ここで、各種情報は、後述する本実施形態の「共通情報格納領域」に記憶されたデータに対応し、バックアップ情報は、後述する本実施形態の「共通情報バックアップ格納領域」に記憶されたデータに対応する。

【２２９５】

なお、レバーオン時ＡＴ関連処理は、第１実施形態のメイン処理の遊技開始時状態制御処理（図２３のステップＳ６）において実行される処理であり、この処理は、本実施形態におけるメイン処理の遊技開始時状態制御処理（図１７９のステップＳ２００６）に対応する。遊技開始時状態制御処理では、スタートレバーが操作されたときに、（第４実施形態の）図１７２に示されるような「レバーオン時ＡＴ関連処理」が行われる。また、上述のように、ＡＴ状態では、有利な停止操作態様が報知手段（例えば、第１実施形態における報知モニタやメイン表示装置２１０に対応する装置）に報知される。

【２２９６】

図２１６に示した共通情報バックアップ復帰処理、及び図２１７に示した共通情報復帰処理のうち、共通情報の復帰に係る処理は、例えば、上述した第４実施形態の処理（図１７３のステップＳ４６２４（バックアップされた情報を各種カウンタ、フラグに代入する

処理、すなわち、共通情報バックアップ格納領域のデータを共通情報格納領域に戻す処理））に該当する。なお、図２１６、図２１７に示した共通情報バックアップの復帰に係る処理は、本実施形態で実現される処理を示したものであるため、上述した、第４実施形態のバックアップ復帰処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。ここで説明する共通情報復帰処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【２２９７】

図２１７に示される、共通情報復帰処理は、例えば、図１７３に示した第４実施形態の全停止時ＡＴ関連処理に対応する本実施形態の処理で呼び出される。全停止時ＡＴ関連処理では、全リールが停止したときに、全停止時の各種ＡＴ関連抽籤を実行した後、全停止時のＡＴ関連抽籤結果に応じた各種情報（カウンタやフラグ等）の更新を行い、ここで、所定のペナルティ条件が成立した場合に、更新された上述の各種情報がバックアップ情報のデータに書き戻され、各種情報の更新（すなわち、図１７２に示したレバーオン時のＡＴ関連抽籤結果に応じた更新と、全停止時のＡＴ関連抽籤結果に応じた更新）がキャンセルされる。ここで、各種情報は、後述する本実施形態の「共通情報格納領域」に記憶されたデータに対応し、バックアップ情報は、後述する本実施形態の「共通情報バックアップ格納領域」に記憶されたデータに対応する。

【２２９８】

したがって、ここでは、各種情報のキャンセルは、図１７２に示したような、バックアップ処理（ステップＳ４６０２）以降に更新された各種情報の内容（すなわち、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２で更新された各種情報）が、ステップＳ４６０２でバックアップしたデータの状態に戻されることになる。

【２２９９】

なお、第４実施形態の全停止時ＡＴ関連処理（図１７３）は、第４実施形態のメイン処理の遊技終了時状態制御処理（図２３のステップＳ１５）において実行される処理であり、この処理は、本実施形態におけるメイン処理の遊技終了時状態制御処理（図１７９のステップＳ２０１５）に対応する。

【２３００】

図２１６には、共通情報バックアップ生成処理の処理手順を説明するためにフローチャートが示されている。この処理では、最初に、共通情報バックアップ生成に関する設定を所定のレジスタにセットする（ステップＳ２５８１）。その後、ステップＳ２５８４において、次疑似遊技選択演出番号をクリアし、ステップＳ２５８５で、共通情報バックアップ格納領域のアドレス（すなわち、共通情報格納領域に記憶されているデータをバックアップする領域）を、例えば、ＨＬレジスタにセットし、ステップＳ２５８６において、共通情報格納領域のアドレスを、例えば、ＤＬレジスタにセットする。

【２３０１】

共通情報格納領域は、この例ではバックアップ対象（データ復帰対象）であり、例えば、上述した第４実施形態と同様に、ＡＴ関連パラメータ（ＡＴ関連処理が行われた結果として更新され得る各種情報（カウンタやフラグ等））が含まれ、このＡＴ関連パラメータの一部の例が、図１７１に示されている。

【２３０２】

次に、ステップＳ２５８７において、共通情報格納領域のデータ長を所定のレジスタにセットし、ステップＳ２５８８において、バックアップ復帰かバックアップかを判定する。バックアップ復帰でない（すなわち、バックアップ生成である）場合は（ステップＳ２５８８のＮｏ）、ステップＳ２５８９で共通情報バックアップ格納領域と共通情報格納領域のアドレスを入れ替える。

【２３０３】

ステップＳ２５８９の後、及びステップＳ２５８８においてバックアップ復帰であると判定された場合は（ステップＳ２５８８のＹｅｓ）、いずれも、ステップＳ２５９０に進み、そこで、転送元のアドレスで示される格納領域のデータを、転送先のアドレスで示さ

れる格納領域に転送する。

【２３０４】

ここでは、上記のように、メイン処理の遊技開始時状態制御処理（図１７９のステップＳ２００６）で呼び出された共通情報バックアップ生成処理であるため、ステップＳ２５８８でのバックアップ復帰かバックアップかの判定はＮｏとなり、ステップＳ２５８９でアドレスの入れ換えが行われる。そして、ステップＳ２５９０の転送処理では、転送元のアドレスが共通情報格納領域のアドレス、転送先のアドレスが共通情報バックアップ格納領域のアドレスとなり、この処理によって、ＡＴ関連パラメータのバックアップが取得される。

【２３０５】

また、後述する図２１７に示す共通情報復帰処理のステップＳ２６１７から共通情報バックアップ復帰処理がＡレジスタを引数として呼び出されると、図２１６のステップＳ２５８２の処理が開始され、この処理は、復帰ありか否か（すなわち、バックアップ判定値（Ａレジスタ）＝０か否か）を判定する。この処理で、復帰あり（Ａレジスタ＝０）と判定された場合（ステップＳ２５８２のＹｅｓ）、上述したステップＳ２５８３に進む。復帰なし（Ａレジスタ≠０）と判定された場合（ステップＳ２５８２のＮｏ）、処理を終了する。

【２３０６】

ステップＳ２５８２でＹｅｓの判定となった場合、上述したステップＳ２５８３に進み、上記と同様の処理を行うが、今回は、共通情報復帰処理からの処理であるため、ステップＳ２５８８でのバックアップ復帰かバックアップかの判定はＹｅｓとなり、ステップＳ２５８９でアドレスの入れ換えは行われない。そして、ステップＳ２５９０の転送処理では、転送元のアドレスが共通情報バックアップ格納領域のアドレス、転送先のアドレスが共通情報格納領域のアドレスとなり、この処理によって、ＡＴ関連パラメータのバックアップ復帰が行われる。

【２３０７】

図２１７には、共通情報復帰処理の処理手順を説明するためにフローチャートが示されている。この処理では、共通情報バックアップ復帰処理を行うか否か、すなわち、ペナルティ条件が成立するかしないかが判定される。なお、このような判定は、上述した第４実施形態で、図１７３のステップＳ４６２３に関連して説明した条件と同様のものである。

【２３０８】

最初に、ステップＳ２６１１において、有利区間中である（すなわち、非有利区間中でない）場合（ステップＳ２６１１のＹｅｓ）、これが、ペナルティ条件の１つであり、ステップＳ２６１２に進む。有利区間中でなければ（ステップＳ２６１１のＮｏ）、処理を終了する。次に、ステップＳ２６１２において、第１回胴が第１停止か否かを判定する。第１回胴（例えば、リール３Ｌ）が第１停止でない（すなわち、第１停止操作として、中リール３Ｃ、又は右リール３Ｒに対する停止操作（変則押し）が行われている）場合（ステップＳ２６１２のＮｏ）、これが、ペナルティ条件の１つであり、ステップＳ２６１３に進む。第１回胴が第１停止である場合（ステップＳ２６１２のＹｅｓ）、ステップＳ２６１７に進み、この場合、バックアップ判定値＝出玉遊技状態フラグで、このとき出玉遊技状態フラグは取得されていないので、Ａレジスタに０以外の値がセットされ、ステップＳ２６１７の共通情報バックアップ復帰処理に進むと、実質的なバックアップ復帰処理は行われずに処理は終了する。

【２３０９】

ステップＳ２６１３では、出玉遊技状態フラグを取得する。出玉遊技状態フラグにより、どのような出玉状態であるかが把握できる。例えば、第４実施形態の例では、「疑似ＢＩＧ」、「疑似ＲＥＧ」、「疑似ＢＩＧ（ＥＤ）」といった疑似ボーナスや、図８１に示す３ＢＢ遊技状態といった状態を把握することができる。ここで、ステップＳ２６１４において、取得した出玉遊技状態フラグが何れかのボーナス状態か否かを判定する。何れかのボーナス状態である場合は（ステップＳ２６１４のＹｅｓ）、ステップＳ２６１７の共

通情報バックアップ復帰処理に進むが、ここでは、例えば、出玉遊技状態フラグの値に応じて、バックアップ復帰処理が行われるか否かが決定される。例えば、Ａレジスタに出玉遊技状態フラグの値がセットされ、その内容が０にセットされれば、ペナルティ条件が成立し、バックアップ復帰処理が行われる。

【２３１０】

何れのボーナス状態でもない場合は（ステップＳ２６１４のＮｏ）、ステップＳ２６１５に進み、内部当籤役が判定対象役か否かを判定する。判定対象役でない場合は（ステップＳ２６１５のＮｏ）、ステップＳ２６１７に進む。ここでは、Ａレジスタに０以外の値がセットされ、ステップＳ２６１７で共通情報バックアップ復帰処理を呼び出した場合、実質的なバックアップ復帰処理は行われずに処理は終了する。

【２３１１】

判定対象役である場合は（ステップＳ２６１５のＹｅｓ）、ステップＳ２６１６において、内部当籤役に応じて、バックアップ判定値を取得する。すなわち、内部当籤役によって、ペナルティ条件を満たすか否かが判定される。なお、バックアップ判定値には、復帰あり（Ａレジスタ＝０）、または復帰なし（Ａレジスタは０以外）を表すデータが記憶される。次に、ステップＳ２６１７に進み、そこで、図２１６の共通情報バックアップ復帰処理をＡレジスタを引数として呼び出し、処理を終了する。また、図２１６の共通情報バックアップ復帰処理では、Ａレジスタが０の場合に、バックアップ復帰処理を行う。

【２３１２】

ステップＳ２６１１～ステップＳ２６１５の判定は、ペナルティ条件に関するものであり、このペナルティ条件を満たす場合に、バックアップ復帰処理が行われ、各種情報の更新が元に戻される。上記のように、ペナルティ条件は、有利区間中か否か、第１回胴の停止態様、ボーナス状態、及び内部当籤役に応じて決定される。

【２３１３】

ここで、図２１８を参照して、本実施形態における共通情報バックアップ生成処理と、共通情報バックアップ復帰処理について、概要を説明する。

【２３１４】

図２１８（Ａ）は、共通情報バックアップ復帰処理におけるバックアップ復帰処理（いわゆるリストア処理）の概要を示したものである。左側に示すメインＲＡＭ２１０３では、使用領域内作業領域２１０３ａのアドレス「Ｆ０２０」Ｈから長さＬ１に亘って共通情報が記憶されており、左斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報格納領域である。また、アドレス「Ｆ０２０」Ｈは、ＤＥレジスタに記憶される。一方、使用領域内作業領域２１０３ａのアドレス「Ｆ０３０」Ｈから長さＬ１に亘っては、以前のバージョンの共通情報である、共通情報バックアップが記憶されており、右斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報バックアップ格納領域である。また、アドレス「Ｆ０３０」Ｈは、ＨＬレジスタに記憶される。

【２３１５】

このようなメインＲＡＭ２１０３の状況で（１）に示す転送命令を実行すると、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスから長さＬ１の領域が、ＤＥレジスタに記憶されているアドレスを先頭とした領域に転送される。その結果、右側に示すようなメインＲＡＭ２１０３の状況になる。すなわち、共通情報のデータが、共通情報バックアップのデータに書き換えられる。

【２３１６】

この転送命令は、例えば、図２１６に示すステップＳ２５９０の処理に対応する。

【２３１７】

図２１８（Ｂ）は、共通情報バックアップ生成処理におけるバックアップ生成処理（いわゆるバックアップ処理）の概要を示したものである。左側に示すメインＲＡＭ２１０３では、使用領域内作業領域２１０３ａのアドレス「Ｆ０２０」Ｈから長さＬ１に亘って共通情報が記憶されており、格子状の斜線で網掛けされた領域が、共通情報格納領域であり、図２１８（Ａ）における状態から、データの更新がされたことを表している。

【２３１８】
一方、使用領域内作業領域２１０３ａのアドレス「Ｆ０３０」Ｈから長さＬ１に亘っては、図２１８（Ａ）でバックアップ復帰に用いたバージョンの共通情報が記憶されており、右斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報バックアップ格納領域である。
【２３１９】
このようなメインＲＡＭ２１０３の状況で（１）に示すエクスチェンジ命令を実行すると、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスとＤＥレジスタに記憶されているアドレスの入れ換えが行われる。そうすると、図２１８（Ａ）とは逆に、アドレス「Ｆ０２０」Ｈは、ＨＬレジスタに記憶され、また、アドレス「Ｆ０３０」Ｈは、ＤＥレジスタに記憶される。
【２３２０】
さらに、ここで、（２）の転送命令を実行すると、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスから長さＬ１の領域が、ＤＥレジスタに記憶されているアドレスを先頭とした領域に転送される。その結果、右側に示すようなメインＲＡＭ２１０３の状況になる。すなわち、共通情報バックアップのデータが、共通情報のデータに書き換えられる。
【２３２１】
このエクスチェンジ命令は、例えば、図２１６に示すステップＳ２５８９の処理に対応し、転送命令は、例えば、図２１６に示すステップＳ２５９０の処理に対応する。転送命令は、図２１８（Ａ）と図２１８（Ｂ）で、データの転送方向が逆であるが、図２１８（Ｂ）では、スエクスチェンジ命令によりレジスタの値入れ換えられているからであり、コード自体は同じである。
【２３２２】
上記のように、遊技開始時状態制御処理（ステップＳ２００６）において実行される図２１６の共通情報バックアップ生成処理で、各種情報に関するバックアップが取得され、遊技終了時状態制御処理（ステップＳ２０１５）において実行される図２１７の共通情報復帰処理で、各種情報に関して取得されたバックアップにより、各種情報が遊技開始時の状態に戻される。ただし、各種情報は、上述したペナルティ条件が成立した場合に、遊技終了時において各種情報の更新をキャンセルすべく、バックアップ復帰処理を行う。
【２３２３】
また、共通情報復帰処理は、ペナルティ条件の判定を除いたほとんどの処理を、共通情報バックアップ生成処理と共有しており、次の疑似遊技演出番号のクリア、各格納領域アドレスのセット、格納領域の長さのセット等は共通化されており、データの転送を行う際には、共通情報復帰処理と共通情報バックアップ生成処理とで、格納領域アドレスを入れ替えることによってデータの転送方向を逆にしている。
【２３２４】
こうしたプログラムの共通化によって、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２３２５】
［９．遊技復帰不可能エラーの検出］
図１８３に示されている遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）は、この処理が呼び出された場合に、割込み禁止の設定を行った後、メダル投入を禁止し、情報表示装置（７セグＬＥＤ）に、遊技復帰不可能エラーである旨の表示を行い、その後、無限ループを開始する。この処理により、遊技復帰不可能エラーが検知されて遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が呼び出された場合、パチスロ機２００１は、無限ループにより待機状態となり、このときパチスロ機２００１は、電源のオフ以外の操作を受け付けない、又は少なくとも、遊技を開始するための操作ができないようにすることができる。ここで、パチスロ機２００１の電源をオフし、再び電源をオンするときに、設定キーを用いて設定変更を行うための操作をすると、設定変更の操作が可能となる（図１８０参照）。電源をオン

する場合に設定変更を行うための操作をしないと、また同じ待機状態になる。

【２３２６】

また、遊技復帰不可能エラーとなる原因としては、（１）電源投入時に算出されたＣＲＣ値と、電断時に算出され、ＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納されたＣＲＣ値とを比較した結果、不一致となった場合（図１８０、図１８１参照）、上述したＣＲＣ値の比較結果が一致となった場合であって、電断割込み処理において、ＣＲＣ値の演算が行われなかった（又は正常に行われなかった）場合（図１８１、図１９９、図２００参照）、（３）定期割込み処理におけるエラー検知処理（使用領域外）において、設定値の異常、または乱数回路の異常が検知された場合（図１９５、図１９７、図１９８参照）である。

【２３２７】

ここで、上記の原因（１）、（２）については、電源投入時、遊技復帰不可能エラーが検知されてすぐに、上述の遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行されるが、原因（３）については、電源投入時に遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行されることはなく、内部抽籤処理において遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行される（図１８８参照）。

【２３２８】

このような処理のために、原因（３）の場合には、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を表すデータをセットし、内部抽籤処理でこのフラグの内容を判定している。内部抽籤処理は、図１７９に示すように、メダル受付・スタートチェック処理の後で実行される処理であり、メダルが投入され（又はクレジットが利用可能であり）、スタートレバーの操作によってスタートスイッチがオンになった場合に（すなわち、遊技者によって遊技の始が指示された場合に）実行される処理である。

【２３２９】

本実施形態のこのような構成により、設定値の異常、または乱数回路の異常が検知された場合は、検知がされた時点では、異常の表示や待機処理（無限ループ）が行われず、次に、スタートレバーが操作されて遊技が開始された時点で、異常が表示され、待機状態となる。

【２３３０】

こうしたパチスロ機２００１の振る舞いは、遊技店の閉店後に、不正行為（いわゆる、ゴト行為）を行い、次の日の、遊技店の開店直後に不正行為をした者（例えば、打ち子）が遊技を開始して、不正による利益を得ようとする状況を想定している。本実施形態による上記の仕組みにより、不正行為をした者は、開店直後に遊技を開始して初めて、その遊技台に異常が表示され、待機状態となるので、不正行為をした者をその場で特定することができる（その場で取り押さえることができなくても、遊技台を操作した遊技者の映像等を取得することができる）。このとき、不正行為をした者は、前日の不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技を開始することになる。

【２３３１】

一方、不正行為による異常が検出された時点で、遊技台に、その異常が表示され、待機状態になると、上記のように、前日の閉店後に不正行為がされた状況では、遊技店の開店前にスタッフが遊技台の電源をオンにした時点で異常が表示され、待機状態となるので、不正行為をした者がその場におらず、不正行為をした者を特定することができない。

【２３３２】

以上、本発明の第５実施形態について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主としてパチスロ機に適用する場合について説明しているが、パチンコ機や、後述する第６実施形態のメダルレス遊技機に対して適用することもできる。

【２３３３】

［第６実施形態］

（メダルレス遊技機）

本実施形態のパチスロ機２５０１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２５０５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２５０６ａ又は１ベットボタン２５０６ｂ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２５３２を駆動させてメダル払出口２５１１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２５０１の構成はこれに限られない。

【２３３４】

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される（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２５０１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２５０１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。

【２３３５】

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２６００（主制御基板２５７１）自体であってもよいし、主制御回路２６００（主制御基板２５７１）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。

【２３３６】

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２５０１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。

【２３３７】

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。

【２３３８】

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。

【２３３９】

また、例えば、パチスロ機２５０１の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なものとして構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

【２３４０】

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２５０１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２５０１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２５０１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２５０１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ２５３１やホッパー装置２５３２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２６００（主制御基板２５７１）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。

【２３４１】

また、パチスロ機２５０１には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい。また、遊技価値提供装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等の各種装置に加え、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい（いずれも不図示）。なお、挿入可能な記録媒体には、遊技店で当日発行される非会員記録媒体のみならず、遊技店の会員が保有する会員記録媒体も含まれる。非会員記録媒体に記録された遊技価値は当日限り有効となる（翌日以降は無効となる）が、会員記録媒体に記録された遊技価値は翌日以降も有効となる。

【２３４２】

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２５０１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２５０１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。

【２３４３】
　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。
【２３４４】
　また、パチスロ機２５０１が遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と正常に接続されていない場合に、遊技者の返却操作に応じて遊技価値数に対応する情報が通信専用ユニットに送信されてしまうと、当該情報が消失してしまうおそれがある。そこで、主制御回路２６００（主制御基板２５７１）は、通信専用ユニットと正常に接続されていない状態では、例えば、遊技が開始されるときにエラー状態に制御し、当該エラー状態では、遊技を行うことが不可能な状態（例えば、ベット操作、返却操作、開始操作等を受付不能とする状態）とすることで遊技が進行しないように制御し得るものとしてもよい。これにより、遊技価値数に対応する情報が消失してしまうことを未然に防止することが可能となる。
【２３４５】
　また、パチスロ機２５０１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２５０１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。
【２３４６】
　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２５０５やメダル払出口２５１１等の一部の外部構造、あるいはセレクタ２５３１やホッパー装置２５３２等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。
【２３４７】
（メダルレス遊技機の構成例）
　次に、図２１９～図２２２を参照して、パチスロ機の主制御基板の別例（別構成例・変形例・拡張例）について説明する。なお、本実施形態において主制御基板の別例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（他の構成例）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（他の構成例）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主制御基板の別例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。
【２３４８】
［別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機］
　まず、図２１９、及び図２２０を参照して、別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機（これを本例ではパチスロ機３００１とする）について説明する。図２１９は、主制御基板３０１１が搭載されたパチスロ機３００１の電気的構成を示すブロック図であり、

図２２０は、主制御基板３０１１が搭載されたパチスロ機３００１に設けられた遊技情報表示ユニット３０３７、メダル数表示ユニット３０４１及びメダル貸表示ユニット３０４２の構成例を示す図である。なお、本例では、別例に係る主制御基板３０１１が搭載されたパチスロ機３００１をメダルレス遊技機として構成しているが、これはあくまで一例であり、本例において説明する発明のうちでその構成を必須としないものは、当然ながら物理的な遊技価値を用いて遊技を行う遊技機（パチスロ機１、パチスロ機２００１等）にも適用可能である。

【２３４９】

パチスロ機３００１は、図２１９に示す各種構成を有することで遊技を実行可能に構成されている。また、パチスロ機３００１は、遊技媒体貸出装置３００２及びデータ表示器等周辺機器３００３とともに、遊技に関する種々の動作を実行可能な遊技システムを構成している。なお、図示は省略しているが、遊技媒体貸出装置３００２やデータ表示器等周辺機器３００３は、遊技店の管理コンピュータ（ホールコンピュータ）と、例えばＬＡＮ回線によって接続され、管理コンピュータに対してデータを送信可能に構成されている。また、遊技媒体貸出装置３００２は、上述の遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と同様の機能を備えるものである。

【２３５０】

パチスロ機３００１は、主制御基板３０１１と、副制御基板３０１２と、ドア中継基板３０１３と、副中継基板３０１４とを有する。主制御基板３０１１とドア中継基板３０１３、ドア中継基板３０１３と副中継基板３０１４、及び副中継基板３０１４と副制御基板３０１２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板３０１１と副制御基板３０１２は、ドア中継基板３０１３及び副中継基板３０１４を介して、主制御基板３０１１から副制御基板３０１２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。

【２３５１】

主制御基板３０１１は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御部）としての主制御部３０１１ａと、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御手段（遊技価値制御部）としてのメダル数制御部３０１１ｂとを有する。なお、主制御部３０１１ａは、上述の主制御基板２５７１と同様の機能を備えるものであり、メダル数制御部３０１１ｂは、上述の遊技価値管理装置（メダル数制御基板）と同様の機能を備えるものである。

【２３５２】

ここで、図２１９では、主制御部３０１１ａと、メダル数制御部３０１１ｂとを、同じ主制御基板３０１１に搭載するものとしているが、これらをそれぞれ別の基板に搭載し（別基板として構成し）、これらが電気的に接続されることで、同様の機能が発揮されるように構成してもよい。

【２３５３】

副制御基板３０１２は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。また、ドア中継基板３０１３は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、各種デバイス等と主制御基板３０１１との間、及び主制御基板３０１１と副制御基板３０１２との間を中継するための中間制御基板である。また、副中継基板３０１４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板３０１４に接続された各種デバイス等と副制御基板３０１２との間等を中継するための中間制御基板である。

【２３５４】

また、パチスロ機３００１は、電源基板３０１５ａ、及び電源スイッチ３０１５ｂを含む電源ユニット３０１５を有する。

【２３５５】

また、パチスロ機３００１は、リールユニット３０２１と、リセットスイッチ３０２２と、設定用鍵型スイッチ３０２３と、精算スイッチ３０２４とを有しており、これらは主

制御部３０１１ａと電気的に接続されている。なお、これらはドア中継基板３０１３を介して主制御部３０１１ａに接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部３０１１ｂに接続されるものであってもよい。

【２３５６】

リールユニット３０２１は、上述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（及びステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ）と同様の機能を備えるものである。また、リセットスイッチ３０２２は、上述のリセットスイッチ５３と同様の機能を備えるものである。また、設定用鍵型スイッチ３０２３は、上述の設定用鍵型スイッチ５２と同様の機能を備えるものである。また、精算スイッチ３０２４は、上述の精算スイッチ９Ｓと同様の機能を備えるものである。

【２３５７】

もっとも、本例のパチスロ機３００１はメダルレス遊技機として構成されているので、精算スイッチ３０２４により対応する精算ボタン（不図示）が押下されたことが検出された際には、クレジットされているメダル数が、後述の遊技球等接続端子板３０４３を介して後述の遊技媒体貸出装置３００２に送信される（クレジット精算が行われる）。

【２３５８】

また、パチスロ機３００１は、スタートスイッチ３０３１と、返却スイッチ３０３２と、１ＢＥＴスイッチ３０３３と、ＭＡＸＢＥＴスイッチ３０３４と、ストップスイッチ基板３０３５と、ドア開閉スイッチ３０３６と、遊技情報表示ユニット３０３７とを有しており、これらはドア中継基板３０１３を介して主制御部３０１１ａと電気的に接続されている。なお、これらはドア中継基板３０１３を介することなく主制御部３０１１ａに直接接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部３０１１ｂに接続されるものであってもよい。

【２３５９】

スタートスイッチ３０３１は、上述のスタートスイッチ７Ｓと同様の機能を備えるものである。また、１ＢＥＴスイッチ３０３３は、上述の１ベットボタン６ｂが押下された際のベットスイッチ６Ｓと同様の機能を備えるものである。また、ＭＡＸＢＥＴスイッチ３０３４は、上述のＭＡＸベットボタン６ａが押下された際のベットスイッチ６Ｓと同様の機能を備えるものである。また、ストップスイッチ基板３０３５は、上述のストップスイッチ８Ｓと同様の機能を備えるものである。また、ドア開閉スイッチ３０３６は、上述のドア開閉監視スイッチ５６と同様の機能を備えるものである。

【２３６０】

ここで、返却スイッチ３０３２及びこれに対応する返却ボタン（不図示）は、遊技者の返却操作を検出可能な返却操作検出部（手段）として構成され、返却スイッチ３０３２により対応する返却ボタンが押下されたことが検出された際には、ベットされたメダル数がクレジットに返却される（ベット精算が行われる）。なお、遊技情報表示ユニット３０３７については、図２２０を参照しながら後で説明する。

【２３６１】

また、パチスロ機３００１は、メダル数表示ユニット３０４１と、メダル貸操作基板３０４２ａ、貸出スイッチ３０４２ｂ、及び返却スイッチ３０４２ｃを含むメダル貸表示ユニット３０４２と、遊技球等接続端子板３０４３と、メダル数クリアスイッチ３０４４とを有しており、これらはメダル数制御部３０１１ｂと電気的に接続されている。なお、これらはドア中継基板３０１３を介してメダル数制御部３０１１ｂに接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、主制御部３０１１ａに接続されるものであってもよい。なお、メダル数表示ユニット３０４１、及びメダル貸表示ユニット３０４２については、図２２０を参照しながら後で説明する。

【２３６２】

遊技球等接続端子板３０４３は、上述の外部集中端子板５５と同様の機能を備えるものであるとともに、上述の通信装置（接続端子板）と同様の機能を備えるものである。なお、遊技球等接続端子板３０４３には、遊技媒体貸出装置３００２とメダル数制御部３０１

１ｂとを接続するため、及び、データ表示器等周辺機器３００３とメダル貸操作基板３０４２ａと接続するための接続機構部（不図示）が実装され、接続機構部３０４５ａには、ハーネスを介して遊技媒体貸出装置３００２と接続される複数の接続ピンで構成されたコネクタ（例えば、２５ピンの接続コネクタ）が設けられる。

【２３６３】

メダル数クリアスイッチ３０４４は、パチスロ機３００１内にクレジットされたメダル数を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）際に、当該初期化操作（例えば、押下操作）を検出可能なスイッチであり、メダル数クリアスイッチ３０４４に対して押下操作が行われると、検出信号（メダル数クリア信号）をメダル数制御部３０１１ｂに出力する。この場合、メダル数制御部３０１１ｂは、当該メダル数クリア信号に基づいて、後述のメダル数表示ユニット３０４１に設けられたクレジット表示用の５桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ｂ）参照）の表示が「００００００」（クレジット数＝０）となるように、メダル数表示ユニット３０４１を制御する。

【２３６４】

また、パチスロ機３００１は、表示装置３０５１を有しており、これは副制御基板３０１２と電気的に接続されている。なお、表示装置３０５１は副中継基板３０１４を介して副制御基板３０１２に接続されるものであってもよい。ここで、表示装置３０５１は、上述のメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０と同様の機能を備えるものである。

【２３６５】

また、パチスロ機３００１は、スピーカ群３０５２と、ＬＥＤドライブ基板３０５３と、演出スイッチ３０５４と、操作スイッチ３０５５とを有しており、これらは副中継基板３０１４を介して副制御基板３０１２と電気的に接続されている。なお、これらは副中継基板３０１４を介することなく副制御基板３０１２に直接接続されるものであってもよい。

【２３６６】

スピーカ群３０５２は、上述のスピーカ群３５ａ，３５ｂ等と同様の機能を備えるものである。また、ＬＥＤドライブ基板３０５３は、各ＬＥＤ基板３０５６の駆動回路が実装された基板であり、各ＬＥＤ基板３０５６は、上述のランプ・ＬＥＤ群２３等と同様の機能を備えるものである。また、演出スイッチ３０５４、及び操作スイッチ３０５５は、上述の演出用ボタン群１０ａ，１０ｂ等と同様の機能を備えるものである。

【２３６７】

続いて、図２２０（Ａ）を参照して、遊技情報表示ユニット３０３７の構成例について説明する。遊技情報表示ユニット３０３７は、各種遊技情報を表示可能に構成され、その表示動作は、主制御部３０１１ａ内の後述の主制御用マイクロプロセッサ３０７０（主制御回路）により制御される。なお、遊技情報表示ユニット３０３７は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機１における前面扉の台座部（図１において、メダル投入口５や演出用ボタン１０ａが設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。

【２３６８】

図２２０（Ａ）に示すように、遊技情報表示ユニット３０３７には、遊技媒体の払出数（遊技価値の付与数）の情報を表示するための払出表示部が設けられる。払出表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ａ）中、「払出表示」）で構成される。

【２３６９】

また、遊技情報表示ユニット３０３７には、遊技の動作情報を示すランプとして、図２２０（Ａ）Ａ中において「ＳＴＡＲＴ」、「ＲＥＰＬＡＹ」、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」と表記されたベット数表示用のＬＥＤ（以下、「ラインＬＥＤ」という）が設けられる。

【２３７０】

例えば、遊技媒体のベット数（投入数）が０の状態（全てのラインＬＥＤが消灯状態）において、１ベットボタン６ｂが押下されると「１ＢＥＴ」のラインＬＥＤが点灯し、続

けて、１ベットボタン６ｂが押下されると「１ＢＥＴ」及び「２ＢＥＴ」のラインＬＥＤが点灯し、さらに続けて、１ベットボタン６ｂが押下されると「１ＢＥＴ」～「３ＢＥＴ」の全てのラインＬＥＤが点灯するとともに、「ＳＴＡＲＴ」のラインＬＥＤが点灯する。この際、１ベットボタン６ｂが押下される度に、後述のメダル数表示ユニット３０４１内の５桁の７セグＬＥＤで表示された遊技媒体の貯留数（クレジット数）の値が１減算される。

【２３７１】

また、例えば、遊技媒体のベット数（投入数）が０の状態（全てのラインＬＥＤが消灯状態）において、ＭＡＸベットボタン６ａが押下されると、「１ＢＥＴ」～「３ＢＥＴ」の全てのラインＬＥＤが点灯するとともに、「ＳＴＡＲＴ」のラインＬＥＤが点灯する。この際、１回のベット操作で、後述のメダル数表示ユニット４４１内の５桁の７セグＬＥＤで表示されている遊技媒体の貯留数（クレジット数）の値は３減算される。

【２３７２】

さらに、例えば、前回のゲームでリプレイ役が入賞した場合には、「ＳＴＡＲＴ」及び「ＲＥＰＬＡＹ」のラインＬＥＤが点灯する。この際、後述のメダル数表示ユニット３０４１内の後述の５桁の７セグＬＥＤで表示されている遊技媒体の貯留数（クレジット数）の値は減算されない。

【２３７３】

また、遊技情報表示ユニット３０３７には、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を表示するための指示表示部が設けられる。指示表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための３桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ａ）中、「指示表示」）で構成される。なお、指示表示部は、上述の指示モニタ（報知ランプ）と同様、報知する停止操作の情報と一義的に対応する情報を表示する（例えば、「左→中→右」の押し順を報知する場合には「１」を表示する）ものであってもよいし、報知する停止操作の情報を直接的に表示する（例えば、「左→中→右」の押し順を報知する場合には「１２３」を表示する）ものであってもよい。

【２３７４】

続いて、図２２０（Ｂ）を参照して、メダル数表示ユニット３０４１の構成例について説明する。メダル数表示ユニット３０４１は、パチスロ機３００１の内部に預けられている遊技媒体の貯留数（遊技価値の保有数）に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部３０１１ｂ内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０（遊技価値制御回路）により制御される。なお、メダル数表示ユニット３０４１は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機１における前面扉の台座部（図１において、メダル投入口５や演出用ボタン１０ａが設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。また、メダル数表示ユニット３０４１は、上述の保有遊技価値数表示装置と同様の機能を備えるものである。

【２３７５】

図２２０（Ｂ）に示すように、メダル数表示ユニット３０４１には、遊技媒体の貯留数（遊技価値の保有数）の情報を表示するためのクレジット表示部が設けられる。クレジット表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための５桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ｂ）中、「クレジット表示」）で構成される。なお、例えば、遊技媒体貸出装置３００２において同様のクレジット表示が行われる場合には、パチスロ機３００１においてはクレジット表示部を設けないようにしてもよいし、あるいは従来のパチスロ機１と同様、所定数（例えば、５０枚）を上限とするクレジット表示が行われるものとしてもよい。

【２３７６】

また、メダル数表示ユニット３０４１には、メダル数制御部３０１１ｂで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーの情報を表示するためのエラー表示部が設け

られる。エラー表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための１桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ｂ）中、「エラー表示」）で構成される。メダル数制御部３０１１ｂで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーが発生した場合には、このエラー表示用の１桁の７セグＬＥＤにより、エラー種別に対応するエラーコード（文字や数字等）が表示される。エラー表示部は、メダル数（遊技価値）の管理制御専用のエラー表示手段となるので、例えば、メダル数の管理制御に関するエラーと、その他のエラーとの混同が無くなり、メダル数の管理制御に関するエラーが発生していることが認識されやすくなる。

【２３７７】

ここで、メダル数制御部３０１１ｂで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーとしては、例えば、上限超過エラー等が挙げられる。上限超過エラーは、メダル数制御部３０１１ｂ内に設けられた、遊技媒体の貯留数を計数するためのクレジットカウンタに上限値（例えば、「１６３６９」）が設定されている場合、クレジットカウンタに払出数を加算するとその上限値を超えてしまうと判断されたときに発生するエラーである。なお、上限超過エラーが発生した場合には、クレジット精算を行うことでこれを解消（解除）できる。

【２３７８】

続いて、図２２０（Ｃ）を参照して、メダル貸表示ユニット３０４２の構成例について説明する。メダル貸表示ユニット３０４２は、遊技媒体貸出装置３００２内に挿入されている遊技用カード（不図示）に残っている遊技媒体（遊技価値）の数（これを「度数」とする）に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部４１１ｂ内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０（遊技価値制御回路）により制御される。なお、メダル貸表示ユニット３０４２は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機１における前面扉の台座部（図１において、メダル投入口５や演出用ボタン１０ａが設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。また、度数は、遊技媒体貸出装置３００２に投入された金額に応じて貸出可能な遊技媒体（遊技価値）の数を含んでいてもよい。

【２３７９】

図２２０（Ｃ）に示すように、メダル貸表示ユニット３０４２には、残りの度数の情報を表示するための度数表示部が設けられる。度数表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための３桁の７セグＬＥＤ（図２２０（Ｃ）中、「度数表示」）で構成される。

【２３８０】

また、メダル貸表示ユニット３０４２には、遊技媒体の貸出操作の可／不可の情報を示す、図２２０（Ｃ）中において「貸」と表記された貸出ランプが設けられる。貸出ランプは、遊技媒体の貸出操作が可能な状態（貸出操作前）では点灯し、遊技媒体の貸出操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、貸出ランプは押下操作が可能な貸出ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、貸出操作）は貸出スイッチ３０４２ｂにより検出される。

【２３８１】

そして、貸出操作が検出されたときに、貸出ランプが点灯状態であれば（すなわち、貸出操作が可能な状態であれば）、遊技媒体貸出装置３００２側で管理されている度数から、所定数の遊技媒体がパチスロ機３００１側で管理されているクレジット数に加算される。また、これにともない、度数表示部では所定数の遊技媒体に対応する度数を減じた残りの度数の値が表示されるようになる。なお、本例では、貸出ランプが貸出ボタンとしても機能するように構成しているが、貸出ボタンを貸出ランプとは別に設けるようにし、貸出ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

【２３８２】

また、メダル貸表示ユニット３０４２には、遊技媒体の返却操作の可／不可の情報を示す、図２２０（Ｃ）中において「返」と表記された返却ランプが設けられる。返却ランプ

は、遊技媒体の返却操作が可能な状態（返却操作前）では点灯し、遊技媒体の返却操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、返却ランプは押下操作が可能な返却ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、返却操作）は返却スイッチ３０４２ｃにより検出される。

【２３８３】

そして、返却操作が検出されたときに、返却ランプが点灯状態であれば（すなわち、返却操作が可能な状態であれば）、パチスロ機３００１側で管理されているクレジット数やベット数が、遊技媒体貸出装置３００２側で管理されている度数に加算され、その後、その度数が記憶された遊技用カード（遊技用カードでは度数自体は記憶されず、これに対応付けられた情報が記憶される態様も含む）が遊技媒体貸出装置３００２から排出される。なお、本例では、返却ランプが返却ボタンとしても機能するように構成しているが、返却ボタンを返却ランプとは別に設けるようにし、返却ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

【２３８４】

なお、本例では、遊技情報表示ユニット３０３７、メダル数表示ユニット３０４１、及びメダル貸表示ユニット３０４２に設けられた各種７セグＬＥＤの制御方式として、ダイナミック点灯制御が採用されているが、これとは異なる制御方式（例えば、スタティック点灯制御）を採用してもよい。

【２３８５】

［別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例］

続いて、図２２１を参照して、別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例について説明する。図２２１は、主制御基板３０１１の主制御用マイクロプロセッサ３０７０、及びメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の構成例を示す図である。

【２３８６】

上述のように、主制御基板３０１１には、主制御部３０１１ａと、メダル数制御部３０１１ｂとが搭載されるとともに、メダル数クリアスイッチ３０４４が実装されている。なお、主制御部３０１１ａ、及びメダル数制御部３０１１ｂの詳細については後述する。主制御基板３０１１は、例えば、上述の主制御基板７１と同様に、透明（あるいは略透明）な樹脂製の基板ケース（本例では、主制御基板ケース３０６０）に収容された状態でパチスロ機３００１の内部に取り付けられる。

【２３８７】

なお、図示は省略しているが、主制御基板ケース３０６０は、不正防止等の観点から、それが容易に開放されないように、あるいは開放された場合にもその痕跡が認識できるように種々の封印構造を有している。すなわち、主制御基板ケース３０６０は、基本的に、主制御基板３０１１の視認性は確保しながらも、主制御基板３０１１へのアクセスが困難となるように構成されている。

【２３８８】

ここで、本例では、メダル数クリアスイッチ３０４４を主制御基板３０１１上に実装しているため、そのような安全性を確保しながらも（すなわち、主制御基板ケース３０６０が開放されないままで）、メダル数クリアスイッチ３０４４へのアクセス（メダル数クリアスイッチ３０４４への操作）を可能とする必要がある。

【２３８９】

そこで、本例では、主制御基板ケース３０６０において、メダル数クリアスイッチ３０４４の配置場所に対応する位置に、主制御基板ケース３０６０の外部からメダル数クリアスイッチ３０４４を押下できるようにするための小穴３０６１ａを形成している。

【２３９０】

なお、メダル数クリアスイッチ３０４４が人の指等で簡単に操作されないように、小穴３０６１ａのサイズを、例えば、直径が約２ｍｍ以下とすればよい。そして、遊技店の店員は、例えば、専用の器具を使用してこれを押下するようにすればよい。メダル数クリアスイッチ３０４４は、上述のとおり、パチスロ機３００１内にクレジットされたメダル数

を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）ために使用されるスイッチであることから、通常の状況では使用しないスイッチであり、遊技媒体の貯留数（クレジット数）の管理に係るメダル数制御（払出に関する制御等）に想定外の状態が発生した場合に使用することを目的として設けられたものである。それゆえ、このように構成しても問題は生じにくいし、メダル数クリアスイッチ３０４４が誤って押下操作が行われることも防止できる。

【２３９１】

続いて、主制御部３０１１ａの構成例について説明する。主制御部３０１１ａは、主制御用マイクロプロセッサ３０７０（遊技制御回路）と、クロックパルス発生回路３０７１（不図示）と、電源管理回路３０７２（不図示）とを有する。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０の詳細については後述する。

【２３９２】

クロックパルス発生回路３０７１は、メインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号を主制御用マイクロプロセッサ３０７０内のクロック回路３１０５（ＥＸ）に出力する。主制御用マイクロプロセッサ３０７０は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【２３９３】

電源管理回路３０７２は、電源基板３０１５ａ（図２１９参照）から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理し、主制御用マイクロプロセッサ３０７０に直流５Ｖ（ＶＣＣ）の電源を供給する。そして、電源管理回路３０７２は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、リセット信号を主制御用マイクロプロセッサ３０７０内の後述のリセットコントローラ３１０６（ＸＳＲＳＴ）に出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号を主制御用マイクロプロセッサ３０７０内の後述のパラレル入力ポート３１１１（ＸＩＮＴ）に出力する。すなわち、電源管理回路３０７２は、電源投入時に、主制御用マイクロプロセッサ３０７０にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）、及び、電断発生時に、主制御用マイクロプロセッサ３０７０に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

【２３９４】

続いて、メダル数制御部３０１１ｂの構成例について説明する。メダル数制御部３０１１ｂは、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０（遊技価値制御回路）と、クロックパルス発生回路３０８１（不図示）と、電源管理回路３０８２（不図示）と、役比モニタ３０８３（不図示）とを有する。なお、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の詳細については後述する。

【２３９５】

また、主制御部３０１１ａとメダル数制御部３０１１ｂの比較から明らかなように、メダル数制御部３０１１ｂは、主制御部３０１１ａに役比モニタ３０８３を加えた構成であり、メダル数制御部３０１１ｂに設けられたクロックパルス発生回路３０８１、及び電源管理回路３０８２の構成、及び機能は、それぞれ、主制御部３０１１ａに設けられたクロックパルス発生回路３０７１、及び電源管理回路３０７２の構成、及び機能と同様である。それゆえ、ここでは、クロックパルス発生回路３０８１、及び電源管理回路３０８２の構成及び機能の説明は省略する。

【２３９６】

なお、本例では、主制御用マイクロプロセッサ３０７０とメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０は、同じ半導体メーカで設計製造された遊技機専用マイクロプロセッサであり、上述のとおり、クロックパルス発生回路（３０７１，３０８１）及び電源管理回路（３０７２，３０８２）の構成、及び機能は同様となっている。したがって、本例のように、主制御用マイクロプロセッサ３０７０とメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０が同一の制御基板（主制御基板３０１１）に実装される場合には、それぞれに対応するクロックパルス発生回路及び電源管理回路を個々に設けるのではなく、１つのクロックパルス発生回路及び電源管理回路が、２つのマイクロプロセッサで共用されるようにしてもよ

い。

【２３９７】

すなわち、クロックパルス発生回路３０７１とクロックパルス発生回路３０８１は、１つの同じクロックパルス発生回路として構成することができる。また、電源管理回路３０７２と電源管理回路３０８２は、１つの同じ電源管理回路として構成することができる。なお、クロックパルス発生回路は共用するが、電源管理回路は個々に設けるように構成することもできるし、電源管理回路は共用するが、クロックパルス発生回路は個々に設けるように構成することもできる。

【２３９８】

役比モニタ３０８３は、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、上述の役比モニタ装置５４と同様の機能を備えるものである。本例では、役比モニタ３０８３が、主制御基板ケース３０６０内に設けられる点は上述の役比モニタ装置５４と同様であるが、メダル数制御部３０１１ｂの一構成として主制御基板３０１１上に実装され、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０によってその表示内容（各種割合情報）が制御される点で上述の役比モニタ装置５４とは異なる。もっとも、主制御部３０１１ａの一構成として主制御基板３０１１上に実装され、主制御用マイクロプロセッサ３０７０によってその表示内容（各種割合情報）が制御されるようにしてもよい。

【２３９９】

また、主制御基板ケース３０６０内に設けられ、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０によってその表示内容（各種割合情報）が制御されるが、メダル数制御部３０１１ｂ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構成してもよいし、そのような表示ユニットが別途設けられ、これがメダル数制御部３０１１ｂに接続されるように構成してもよい。主制御基板３０１１が主制御基板ケース３０６０に収容され、パチスロ機３００１の内部に取り付けられた状態において、役比モニタ３０８３の視認性が確保され得るのであれば、いずれの態様を採用することもできる。

【２４００】

続いて、図２２１を参照して、主制御用マイクロプロセッサ３０７０、及びメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の構成例について説明する。主制御用マイクロプロセッサ３０７０、及びメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０はともに、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサであり、本例では、主制御用マイクロプロセッサ３０７０の構成と、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の構成とは同じである（むろん、異なる構成としてもよい）。

【２４０１】

したがって、ここでは、主制御用マイクロプロセッサ３０７０及びメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０を、単に、「マイクロプロセッサＭＰ」と称して説明する。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０とメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０との間で機能が異なる構成部については、その差異を適宜説明する。

【２４０２】

マイクロプロセッサＭＰは、ＣＰＵ３１０１と、ＲＯＭ３１０２と、ＲＡＭ３１０３と、外部バスインタフェース３１０４（信号バス３１１６（ローカルバス））と、クロック回路３１０５と、リセットコントローラ３１０６と、演算回路３１０７と、照合用ブロック３１０８と、固有情報３１０９と、乱数回路３１１０（乱数発生回路）と、パラレル入力ポート３１１１と、割込みコントローラ３１１２と、タイマ回路３１１３と、シリアル通信回路３１１４と、パラレル出力ポート３１１５とを有する。そして、マイクロプロセッサＭＰを構成する信号バス３１１６以外の各部は信号バス３１１６を介して互いに接続されている。なお、後述のＩＣ１のＤ０～Ｄ７端子やＩＣ２のＤ０～Ｄ７端子が、外部バスインタフェース３１０４のための端子である（後述の図２２２参照）。

【２４０３】

ＣＰＵ３１０１は、クロック回路３１０５で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して各種制御を行う。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７

０では、ＣＰＵ３１０１（以下、「メインＣＰＵ」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では、ＣＰＵ３１０１（以下、「メダル数制御ＣＰＵ」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、主に、払出時及び精算時における遊技媒体（遊技価値）の計数動作に係る制御を行う。

【２４０４】

ＲＯＭ３１０２には、ＣＰＵ３１０１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等が記憶される。なお、ＲＯＭ３１０２の記憶容量は１２キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、ＲＯＭ３１０２（以下、「メインＲＯＭ」ともいう）に、メインＣＰＵ３１０１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、副制御基板３０１２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では、ＲＯＭ３１０２（以下、「メダル数制御ＲＯＭ」ともいう）に、メダル数制御ＣＰＵ３１０１により実行される各種制御プログラム、主制御部３０１１ａや遊技球等接続端子板３０４３（遊技媒体貸出装置３００２、データ表示器等周辺機器３００３）との間で行われる信号及びデータの入出力動作で必要とされる各種データ等が記憶される。

【２４０５】

ＲＡＭ３１０３には、ＣＰＵ３１０１による各種制御プログラムの実行時に用いられる各種データ（パラメータ、フラグ等）が格納される各種格納領域が設けられる。なお、ＲＡＭ３１０３の記憶容量は１キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、ＲＡＭ３１０３（以下、「メインＲＡＭ」ともいう）に、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。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では、ＲＡＭ３１０３（以下、「メダル数制御ＲＡＭ」ともいう）に、払出制御等の実行時に用いられる各種カウンタ（例えば、メダルカウンタ、投入カウンタ等）、各種フラグ等を格納する格納領域が設けられる。

【２４０６】

外部バスインタフェース３１０４は、マイクロプロセッサＭＰの外部に設けられた各種構成部が接続された外部信号バスと、マイクロプロセッサＭＰとを電気的に接続するためのインタフェース回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０及びメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０における接続構成例については、図２２２を参照しながら後で説明する。

【２４０７】

クロック回路３１０５は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路３０７１、３０８１から入力されたクロックパルス信号を、ＣＰＵ作動用及びその他の構成部（例えば、タイマ回路３１１３）で使用される複数種類の周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路３１０５で生成された複数種類の周波数のクロックパルス信号は、マイクロプロセッサＭＰ内のクロック回路３１０５を除く全ての回路（ＣＰＵ３１０１～外部バスインタフェース３１０４、及びリセットコントローラ３１０６～パラレル出力ポート３１１５）に、各回路の作動に応じた周波数で出力される。

【２４０８】

リセットコントローラ３１０６は、電源管理回路３０７２、３０８２から入力されたリセット信号に基づいて、ＩＡＴ（Ｉｌｌｅｇａｌ Ａｄｄｒｅｓｓ Ｔｒａｐ）やＷＤＴ（ｗａｔｃｈｄｏｇ ｔｉｍｅｒ）のリセットを行う。演算回路３１０７は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。照合用ブロック３１０８は、検査装置が接続された際に、接続された検査装置が正規のものであるかをその信号レベルで照合する。

【２４０９】

固有情報３１０９には、マイクロプロセッサＭＰの固有情報（識別情報）が記憶される。マイクロプロセッサＭＰのチップ個別ナンバーは、４バイトのデータで構成され、チップ作製時に設定される。また、マイクロプロセッサＭＰのチップ個別ナンバーは、チップ毎に異なった番号が設定される。

【２４１０】
なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、主制御用マイクロプロセッサ３０７０の固有情報（識別情報）が、固有情報３１０９に記憶される。また、ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードや、主制御用マイクロプロセッサ３０７０のチップ個別ナンバーなどが、固有情報３１０９に記憶される。ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードは、４バイト×４個のデータ、すなわち、１６バイトのデータで構成される。なお、ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードを構成する４バイト毎の各データは、内蔵ＲＯＭ（ＲＯＭ３１０２）のアドレス「００００ｈ」～「２ＦＢＦｈ」の領域に格納されているデータから生成され、４バイトのデータ生成方法も４バイトのデータ毎に異なる。
【２４１１】
一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の固有情報（識別情報）が、固有情報３１０９に記憶される。また、メダル数制御ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードや、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０のチップ個別ナンバーなどが、固有情報３１０９に記憶される。メダル数制御ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードは、４バイト×４個のデータ、すなわち、１６バイトのデータで構成される。なお、メダル数制御ＲＯＭ３１０２のＲＯＭコードを構成する４バイト毎の各データは、内蔵ＲＯＭ（メダル数制御ＲＯＭ３１０２）のアドレス「００００ｈ」～「０ＦＢＦｈ」の領域に格納されているデータから生成され、４バイトのデータ生成方法も４バイトのデータ毎に異なる。
【２４１２】
乱数回路３１１０は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５）を発生させる。乱数回路３１１０は、複数の乱数レジスタで構成され、例えば、２バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ０と、２バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ１～３と、１バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ４～７とで構成することができる。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、メインＣＰＵ３１０１は、乱数回路３１１０で発生させた所定範囲の乱数の中から１つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。
【２４１３】
パラレル入力ポート３１１１は、マイクロプロセッサＭＰの外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路３０７２、３０８２等）からマイクロプロセッサＭＰに入力される信号の入力ポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。また、パラレル入力ポート３１１１は、乱数回路３１１０及び割込みコントローラ３１１２にも接続される。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、パラレル入力ポート３１１１にスタートスイッチ３０３１が接続され、スタートスイッチ３０３１がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレル入力ポート３１１１から乱数回路３１１０の所定の乱数レジスタ（例えば、乱数レジスタ０）にラッチ信号が出力される。そして、乱数回路３１１０では、ラッチ信号が入力されることにより所定の乱数レジスタがラッチされ、２バイトのハードラッチ乱数が取得される。
【２４１４】
割込みコントローラ３１１２は、パラレル入力ポート３１１１を介して電源管理回路３０７２、３０８２から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路３１１３から所定周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、ＣＰＵ３１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。また、割込みコントローラ３１１２は、電源管理回路３０７２、３０８２からリセット信号、電断検知信号が入力された場合、又は、タイマ回路３１１３からタイムアウト信号が入力された場合には、割込処理開始指令を示す割込要求信号をＣＰＵ３１０１に出力する。そして、ＣＰＵ３１０１は、割込みコントローラ３１１２から入力される割込要求信号に基づいて、各種割込処理を行う。
【２４１５】
具体的には、主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、割込みコントローラ３１１２は、パラレル入力ポート３１１１を介して電源管理回路３０７２から入力されるリセット

信号、電断検知信号、又は、タイマ回路３１１３から１．１１７２ｍｓｅｃ周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ３１０１による割込処理（例えば、タイムアウト信号の場合には、図３２に示す定期割込処理）の実行タイミングを制御する。そして、メインＣＰＵ３１０１は、タイマ回路３１１３からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ３１１２から入力される割込要求信号に基づいて、定期割込処理（例えば、図３２参照）内の各種処理を行う。なお、リセット信号に基づいて実行されるメインＣＰＵ３１０１による割込処理は、図２３に示すメイン処理が該当する。すなわち、メインＣＰＵ３１０１が実行する全ての処理では、割込みコントローラ３１１２が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

【２４１６】

一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では、割込みコントローラ３１１２は、パラレル入力ポート３１１１を介して電源管理回路３０８２から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路３１１３から１ｍｓｅｃ周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メダル数制御ＣＰＵ３１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。そして、メダル数制御ＣＰＵ３１０１は、上記と同様、リセット信号、電断検知信号、又は、タイムアウト信号に応じて割込みコントローラ３１１２から入力される割込要求信号に基づいて、例えば、ポート入力処理、遊技情報受信時処理、主制御部３０１１ａへのデータ送信処理、周辺機器へのデータ送信処理、周辺機器からのデータ受信処理、ポート出力処理等の各種処理を行う。すなわち、メダル数制御ＣＰＵ３１０１が実行する全ての処理でも、割込みコントローラ３１１２が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

【２４１７】

タイマ回路３１１３（ＰＴＣ）は、クロック回路３１０５で生成されたクロックパルス信号（ＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマ回路３１１３は、所定周期（主制御用マイクロプロセッサ３０７０では１．１１７２ｍｓｅｃの周期、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０では１ｍｓｅｃの周期）で割込みコントローラ３１１２にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【２４１８】

シリアル通信回路３１１４は、当該通信回路が実装されている制御基板と、当該制御基板の外部に設けられた各種基板との間で各種データをシリアル通信する際の制御を行う通信回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ３０７０では、シリアル通信回路３１１４は、主制御部３０１１ａと、主制御基板３０１１の外部に設けられた各種基板（例えば、副制御基板３０１２等）との間でデータ（各種制御指令（コマンド）、各種データ等）をシリアル通信する。また、シリアル通信回路３１１４は、４つの通信回路ＳＣＵ０、ＳＣＵ１、ＳＴＵ２～ＳＴＵ４で構成され、通信回路ＳＣＵ０、ＳＣＵ１が双方向シリアル通信回路で構成され、通信回路ＳＴＵ２～ＳＴＵ４は送信専用のシリアル通信回路で構成される。例えば、主制御基板３０１１（主制御部３０１１ａ）と副制御基板３０１２とをシリアル通信で接続する場合、送信専用のシリアル通信回路である通信回路ＳＴＵ２を使用し、主制御部３０１１ａとメダル数制御部３０１１ｂとをシリアル通信で接続する場合、双方向シリアル通信回路である通信回路ＳＣＵ０を使用する。なお、これは、ゴト対策（不正行為防止）の観点から定められたシリアル通信回路の使用方法である。

【２４１９】

パラレル出力ポート３１１５は、マイクロプロセッサＭＰからその外部に設けられた各種回路に出力される信号の出力ポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。なお、本例では、例えば、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式でデータ出力が行われる。

【２４２０】

［別例に係る主制御基板の回路構成例］

続いて、図２２２を参照して、別例に係る主制御基板の回路構成例について説明する。図２２２は、主制御基板３０１１の回路構成例の概略図である。

【２４２１】
遊技機に用いられる制御基板は、プリント基板（ＰＣＢ）として構成されることが一般的であり、本例においても主制御基板３０１１はプリント基板として構成される。プリント基板は、例えば、両面基板の場合、ガラス繊維や樹脂等を加工し、絶縁体として構成された基板本体（絶縁基板）の両面に銅箔が貼られた銅張積層板を必要なサイズにカットした後、スルーホールやＶＩＡホール等を通電可能に形成し、必要な配線パターン（回路パターン）として残す部分の銅箔をマスキングし、マスキングした部分以外の銅箔を除去することで配線パターンを形成し、形成した配線パターンにおいて露出させる必要がある部分（後で半田付けをする部分等）以外は、インク材やフィルム材からなる絶縁性のソルダーレジストで被覆する（絶縁層を積層して保護する）といった工程を経て製造される。そして、このようにして製造された基板に、必要となる複数の電子部品が実装されて、特定の機能を担う制御基板となる。
【２４２２】
ここで、このような制御基板に実装される電子部品には、制御基板の表面側（片面側）でその端子が半田付けされることで実装される表面実装部品（ＳＭＤ）と、スルーホールに制御基板の表面側（一面側）からその端子を挿通させ、その裏面側（他面側）で（あるいは、表面側及び裏面側で）その端子が半田付けされるディップ実装部品（ＤＩＰ）（以下、単に「ディップ部品」として説明する場合もある）とがある。
【２４２３】
表面実装部品は、同等のディップ実装部品と比較すると部品自体も小型であり、また、実装するためのスルーホール等が不要になるため、実装面の省スペース化を図ることができるというメリットがある。また、近年はディップ実装部品よりも広く普及しているため、同等のディップ実装部品と比較すると入手しやすく安価となりやすいというメリットもある。反面、小型である分、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査は行いにくく、また、同等のディップ実装部品と比較すると実装後の強度が劣るというデメリットもある。
【２４２４】
一方、ディップ実装部品は、同等の表面実装部品と比較すると実装面のスペースを確保しにくくなり、また、入手しにくく高価となりやすいというデメリットがある反面、同等の表面実装部品と比較すると取り扱いやすく、上記のような検査を容易に行えるとともに、実装後の強度も勝るといったメリットもある。
【２４２５】
そこで、本例では、そのようなメリット・デメリットを考慮した上で一定の条件を定め、その条件を満たす場合には、対象の電子部品に表面実装部品を採用して主制御基板３０１１に実装し、満たさない場合には、対象の電子部品にディップ実装部品を採用して主制御基板３０１１に実装する構成としている。ここでは、その点に着目して主制御基板３０１１の回路構成例を説明する。
【２４２６】
（主制御基板３０１１の回路構成例の概略）
図２２２を参照して、主制御基板３０１１の回路構成例の概略について説明する。なお、図２２２は、主制御基板３０１１において、特定箇所（主制御用マイクロプロセッサ３０７０とメダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０との間の接続経路）を抜き出してその一例の概略を示したものであり、主制御基板３０１１上の全ての回路構成を示したものではない。すなわち、所定の条件を満たす場合には、図２２２に示す以外の箇所においても表面実装部品を採用し、それら表面実装部品間の接続経路においてテストパターンを設けることが可能である。
【２４２７】
図２２２において、ＩＣ１は、主制御用マイクロプロセッサ３０７０（図２２１参照）を示したものであり、ＩＣ２は、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０（図４０参照）を示したものである。また、ＩＣ３～ＩＣ６は、例えばバッファＩＣとして構成され

た２０ピンのＩＣであり、表面実装部品である。

【２４２８】

図２２２に示すように、ＩＣ１とＩＣ３は、ＩＣ１のＤ０～Ｄ７端子（データバス）と、ＩＣ３のＹ１～Ｙ８端子（信号出力）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、ＩＣ３は、主制御用マイクロプロセッサ３０７０の外部バスインタフェース３１０４に電気的に接続されている。また、ＩＣ１とＩＣ４は、ＩＣ１のＤ０～Ｄ７端子（データバス）と、ＩＣ４のＹ１～Ｙ８端子（信号出力）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、ＩＣ４は、主制御用マイクロプロセッサ３０７０の外部バスインタフェース３１０４に電気的に接続されている。これにより、ＩＣ３又はＩＣ４から、主制御用マイクロプロセッサ３０７０にデータの出力が可能となっている。

【２４２９】

なお、ＩＣ３及びＩＣ４のＹ１～Ｙ８端子（信号出力）を、例えば、Ｄ０～Ｄ７端子（データバス）として構成することで、主制御用マイクロプロセッサ３０７０と、ＩＣ３又はＩＣ４との間で、データの出入力が可能となるように構成してもよい。あるいは、主制御用マイクロプロセッサ３０７０から、ＩＣ３又はＩＣ４にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

【２４３０】

ここで、「データバス」は、データを扱う（データ転送を行うための）信号バスである。すなわち、「データバス」とは、扱う信号の種類が「データ」である信号バスを意味している。また、本実施形態では使用していないが、アドレスを扱う（アドレス指定を行うための）「アドレスバス」といった信号バスも存在する。すなわち、「アドレスバス」は、扱う信号の種類が「アドレス」である信号バスを意味している。これに対し、「ローカルバス」は、「ローカル」とあるように、信号バスの中で比較的転送速度が遅い信号バスを意味するものである。したがって、例えば、「データバス」と表記した信号バスが「ローカルバス」に相当する場合もあるし、「ローカルバス」と表記した信号バスが「データバス」に相当する場合もあるが、これらには何ら矛盾が生じるものではない。

【２４３１】

また、ＩＣ１とＩＣ３は、ＩＣ１のＸＣＳ０端子（チップセレクト）と、ＩＣ３のＧ１・Ｇ２端子（ゲート入力）との間が信号線によって接続されている。また、ＩＣ１とＩＣ４は、ＩＣ１のＸＣＳ１端子（チップセレクト）と、ＩＣ４のＧ１・Ｇ２端子（ゲート入力）との間が信号線によって接続されている。これにより、ＩＣ１側で、ＩＣ３又はＩＣ４のいずれからデータが出力されるのかを切替可能となっている。なお、ＸＣＳ０端子及びＸＣＳ１端子は、パラレル出力ポート３１１５（図２２１参照）からの出力端子である。

【２４３２】

また、図２２２に示すように、ＩＣ２とＩＣ５は、ＩＣ２のＤ０～Ｄ７端子（データバス）と、ＩＣ５のＤ０～Ｄ７端子（データバス）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、ＩＣ５は、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の外部バスインタフェース３１０４に電気的に接続されている。また、ＩＣ２とＩＣ６は、ＩＣ２のＤ０～Ｄ７端子（データバス）と、ＩＣ６のＤ０～Ｄ７端子（データバス）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、ＩＣ６は、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の外部バスインタフェース３１０４に電気的に接続されている。これにより、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０と、ＩＣ５又はＩＣ６との間で、データの出入力（あるいは、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０から、ＩＣ５又はＩＣ６へのデータ出力）が可能となっている。

【２４３３】

なお、ＩＣ５及びＩＣ６のＤ０～Ｄ７端子（データバス）を、例えば、Ｙ１～Ｙ８端子（信号出力）として構成することで、ＩＣ５又はＩＣ６から、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

【２４３４】

また、ＩＣ２のＤ０～Ｄ７端子（データバス）は、役比モニタ３０８３の入力端子（出

入力端子であってもよい。不図示）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、役比モニタ３０８３は、メダル数制御用マイクロプロセッサ３０８０の外部バスインタフェース３１０４に電気的に接続されている。

【２４３５】

また、ＩＣ２とＩＣ５は、ＩＣ２のＸＣＳ２端子（チップセレクト）と、ＩＣ５のＣＰ端子（クロック入力）との間が信号線によって接続されている。また、ＩＣ２とＩＣ６は、ＩＣ２のＸＣＳ３端子（チップセレクト）と、ＩＣ６のＣＰ端子（クロック入力）との間が信号線によって接続されている。これにより、ＩＣ２側で、ＩＣ５又はＩＣ６のいずれにデータを出力するのかを切替可能となっている。なお、ＸＣＳ２端子及びＸＣＳ３端子は、パラレル出力ポート３１１５（図２２１参照）からの出力端子である。

【２４３６】

また、ＩＣ３とＩＣ５は、ＩＣ３のＡ１～Ａ８端子（信号入力）と、ＩＣ５のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）との間が信号線によって接続されている。これにより、ＩＣ５からＩＣ３にデータの出力が可能となっている。すなわち、ＩＣ２から出力されたデータは、ＩＣ５（の入力→出力）及びＩＣ３（の入力→出力）を介してＩＣ１に出力されるように構成されている。換言すれば、ＩＣ１とＩＣ２は、ＩＣ３及びＩＣ５がその接続経路に実装される態様にて電気的に接続されるように構成されている。

【２４３７】

また、ＩＣ４とＩＣ６は、ＩＣ４のＡ１～Ａ８端子（信号入力）と、ＩＣ６のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）との間が信号線によって接続されている。これにより、ＩＣ６からＩＣ４にデータの出力が可能となっている。すなわち、ＩＣ２から出力されたデータは、ＩＣ６（の入力→出力）及びＩＣ４（の入力→出力）を介してＩＣ１に出力されるように構成されている。換言すれば、ＩＣ１とＩＣ２は、ＩＣ４及びＩＣ６がその接続経路に実装される態様にて電気的に接続されるように構成されている。

【２４３８】

なお、これらはあくまで一例であり、ＩＣ１とＩＣ２との接続態様は上述のものに限られない。例えば、ＩＣ３とＩＣ５の配置を入れ替え、ＩＣ１・ＩＣ２間において、ＩＣ３及びＩＣ５が実装される接続経路では、ＩＣ１から出力されたデータは、ＩＣ５（の入力→出力）及びＩＣ３（の入力→出力）を介してＩＣ２に出力されるように構成してもよい。また、例えば、ＩＣ４とＩＣ６の配置を入れ替え、ＩＣ１・ＩＣ２間において、ＩＣ４及びＩＣ６が実装される接続経路では、ＩＣ１から出力されたデータは、ＩＣ６（の入力→出力）及びＩＣ４（の入力→出力）を介してＩＣ２に出力されるように構成してもよい。

【２４３９】

また、例えば、ＩＣ３のＹ１～Ｙ８端子（信号出力）、Ａ１～Ａ８端子（信号入力）、及びＩＣ５のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）を全て出入力端子（例えば、データバス）とし、ＩＣ１・ＩＣ２間において、ＩＣ３及びＩＣ５が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。また、例えば、ＩＣ４のＹ１～Ｙ８端子（信号出力）、Ａ１～Ａ８端子（信号入力）、及びＩＣ６のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）を全て出入力端子（例えば、データバス）とし、ＩＣ１・ＩＣ２間において、ＩＣ４及びＩＣ６が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。

【２４４０】

なお、図２２２においては符号を省略しているが、ＩＣ３のＡ１～Ａ８端子（信号入力）と、ＩＣ５のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される８個のテストポイント（後述のＴＰ１～ＴＰ８）が設けられている。また、ＩＣ４のＡ１～Ａ８端子（信号入力）と、ＩＣ６のＱ０～Ｑ７端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される８個のテストポイント（後述のＴＰ９～ＴＰ１６）が設けられている。

【２４４１】

以下、本発明に係る遊技機の構成とその効果について付記する。

【２４４２】
＜付記Ａ－１＞
従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。
【２４４３】
このような遊技機では、制御領域１（主制御ＲＯＭ領域）のプログラムから制御領域２（遊技媒体数制限ＲＯＭ領域）のプログラムを呼び出す際に、ＣＡＬＬＥＸ命令を用いるプログラム技術が開示されている（例えば、特開２０２２－００１２２３号公報）。
【２４４４】
上記のような遊技機のように、使用領域内ＲＯＭエリアに記憶されたプログラムから、使用領域外ＲＯＭエリアに記憶されたプログラムを「ＣＡＬＬＥＸ」命令で呼び出す場合、呼び出し先のプログラムが、使用領域外ＲＯＭエリアの第１アドレス範囲（「２０００」Ｈ～「２０ＦＦ」Ｈ）に存在すれば、「ＣＡＬＬＥＸ」命令は２バイト命令となるが、第２アドレス範囲（「２１００」Ｈ～）に存在する場合、「ＣＡＬＬＥＸ」命令は４バイト命令となってしまい、このような状況では、「ＣＡＬＬＥＸ」命令を用いるたびに、使用領域内ＲＯＭエリアの容量を圧迫してしまう。
【２４４５】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、メインＲＯＭの特定のプログラム記憶領域に関し、その使用容量を効果的に節約することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４４６】
また、本発明は、開発やメンテナンスが容易な、簡潔で見やすいプログラムコードを有する遊技機を提供することを目的とする。
【２４４７】
上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。
（Ａ－１－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。
【２４４８】
演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、及びリードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）を実装して遊技の進行を制御する遊技機（例えば、パチスロ機２００１）であって、
前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第１記憶手段（例えば、使用領域内ＲＯＭエリア２２０２ａ）と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第２記憶手段（例えば、使用領域外ＲＯＭエリア２２０２ｂ）で構成され、
前記第２記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第１記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第１記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチン（例えば、図１８６に示した使用領域外ＲＡＭ初期化処理（継続）を実行するサブプログラムや、図１８９に示したインタフェース２出力処理（継続）を実行するサブプログラム）と、前記第２記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第２記憶手段のプログラムに戻る通常サブ

ルーチン（例えば、図１８２に示したＣＲＣ演算処理（使用領域外））とがあり、
　前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令（例えば、「ＣＡＬＬＥＸ」）を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、
　前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第２記憶手段の特定アドレス（例えば、「２１００」Ｈ）より前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第１記憶手段に記憶される命令容量が異なり（例えば、特定アドレスより前のプログラムを呼び出す場合は２バイト命令、特定アドレス以降のプログラムを呼び出す場合は４バイト命令）、
　前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、
　前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラム（例えば、「ＪＲ」や「ＪＰ」命令）の呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行することを特徴とする遊技機。
【２４４９】
　このような本発明の構成によれば、メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来４バイト長の命令を２バイト長の命令とすることができ、当該メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。
【２４５０】
（Ａ－１－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４５１】
　前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コード（例えば、メインＣＰＵ２１０１が解釈可能なコード）を記憶し、
　前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行するように構成される。
【２４５２】
　このような本発明の構成によれば、メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来４バイト長の命令を２バイト長の命令とすることができ、当該メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。
【２４５３】
（Ａ－１－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。
【２４５４】
　前記処理コードは、前記特定サブルーチンのプログラム本体にジャンプするためのジャンプ命令（例えば、「ＪＲ」や「ＪＰ」命令）であるように構成される。
【２４５５】
　このような本発明の構成によれば、メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来４バイト長の命令を２バイト長の命令とすることができ、当該メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

【２４５６】
（Ａ－１－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第３の実施態様において下記の構成を有する。
【２４５７】
前記ジャンプ命令は、前記特定サブルーチンのプログラム本体を、相対アドレスによって特定する命令（例えば、「ＪＲ」命令）であるように構成される。
【２４５８】
このような本発明の構成によれば、メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来４バイト長の命令を２バイト長の命令とすることができ、さらに、ジャンプ命令を相対アドレスで設定することにより、その命令サイズも小さくするこができ、結果的に、当該メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。
【２４５９】
（Ａ－１－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４６０】
前記特定コール命令が、前記第２記憶手段の特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合、当該プログラムが記憶されているアドレスの下位アドレスを用いてそのプログラムを特定するように構成される。
【２４６１】
このような本発明の構成によれば、メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来４バイト長の命令を２バイト長の命令とすることができ、当該メインＲＯＭの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。
【２４６２】
（Ａ－１－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４６３】
前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、
遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、
前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終

了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、
　前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、
　前記払出処理手段は、
　前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、
　前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。
【２４６４】
　このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４６５】
（Ａ－１－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。
【２４６６】
　前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。
【２４６７】
　このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４６８】
（Ａ－１－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４６９】
　前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、
　遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、
　前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）、
　遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を備え、
　前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、
　前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制

御処理を実行し、
　前記遊技制御手段は、
　前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、
　前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を更に有し、
　前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。
【２４７０】
　このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４７１】
（Ａ－１－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４７２】
　前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、
　前記リードライトメモリは、遊技に関する情報群を格納するための第１格納領域（共通情報格納領域）と、前記第１格納領域とは異なる位置にある第２格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、
　前記遊技制御手段は、
　所定の条件が成立している場合に、前記第１格納領域に記憶された情報の全てを前記第２格納領域に退避する退避手段（例えば、図２１６の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図２１７の共通情報復帰処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
　前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第１格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第１のレジスタ（例えば、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）にセットし、前記第２格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第２のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ）にセットし、
　前記第１のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第２のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、
　前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第１のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第２のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。
【２４７３】
　このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４７４】
（Ａ－１－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記

の構成を有する。
【２４７５】
遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、
前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、
当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、
前記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、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図１７９に示す回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図１７９のステップＳ２０１３等の処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、
前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、
前記退避手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第２格納領域に退避し（例えば、図１７２のステップＳ４６０２に対応する処理）、
前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２等に対応する処理）、
前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる（例えば、図１７３のステップＳ４６２４に対応する処理）ように構成される。
【２４７６】
このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４７７】
（Ａ－１－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。
【２４７８】
前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。
【２４７９】
このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２４８０】
本発明によれば、メインＲＯＭの特定領域（使用領域内プログラム領域）に記憶されるプログラムのサイズを小さくすることで、その特定領域の使用容量を効果的に節約するこ

とができる。また、本発明によれば、メインＲＯＭの特定領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定するように構成することによって、簡潔で見やすいプログラムコードが実現され、結果的に、開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２４８１】

また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２４８２】

また、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２４８３】

＜付記Ａ－２＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２４８４】

このような遊技機に関し、メインプログラムにおいて、電断発生時にメインＲＡＭのサム値を算出して記憶しておき、電断復帰時に、メインプログラムにおいて、記憶しておいた電断発生時のサム値と電断復帰時に求めたメインＲＡＭのサム値を比較して、メインＲＡＭに異常がないか否かをチェックする遊技機が開示されている（例えば、特開２０１８－０２７１０７号公報）。なお、サム値は、例えば、検査対象の領域のデータ列を整数値の列とみなして総和を求め、これを所定の定数で割った余りである。

【２４８５】

このようなメインＲＡＭのチェック処理は、遊技機においては最も重要な処理の１つであるが、サム値の算出処理や、求めたサム値を使ってメインＲＡＭの異常を判定する処理等を、すべてメインプログラムで実行する必要があり、このことが、メインプログラムが記憶されるメインＲＯＭのプログラム領域を圧迫している。また、このような処理を実行するために、メインプログラムの構成や記述はより複雑なものとなり、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も大きい。

【２４８６】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、メインＲＡＭのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫しないように構成された遊技機を提供することを目的とする。

【２４８７】

また、本発明は、メインＲＡＭのチェックに係る計算処理をメインＣＰＵ以外で行うことで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率

やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインＣＰＵの負荷を低減させ、処理時間を短縮することを目的とする。

【２４８８】

また、本発明は、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、効果的な再起動を管理することを目的とする。

【２４８９】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－２－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２４９０】

演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、リードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）、及び巡回冗長検査回路（例えば、ＣＲＣ回路２０１７ｃ）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）を実装して遊技の進行を制御する遊技機（例えば、パチスロ機２００１）であって、

前記マイクロプロセッサは、

電源電圧の低下を検出すると電源断絶処理を実行する電源断絶手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

電源投入時に電源投入に伴う電源投入処理を実行する電源投入手段（例えば、図１８０に示す電源投入時処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記電源断絶手段は、前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内（例えば、メインＲＡＭ２１０３の一部）の演算を行い、演算結果（例えば、ＣＲＣ値）を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域（例えば、ＣＲＣ値格納領域２１０３ｅ）に記憶し、

前記電源投入手段は、前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行うことを特徴とする遊技機。

【２４９１】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインＲＡＭチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も低減させることができる。

【２４９２】

（Ａ－２－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２４９３】

前記マイクロプロセッサは、前記特定アドレス範囲内の演算を前記巡回冗長検査回路に行わせるために、前記巡回冗長検査回路に対して前記特定アドレス範囲内のデータを送信し、前記巡回冗長検査回路から、当該演算の演算結果を受信するように構成される。

【２４９４】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインＲＡＭチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も低減させる

ことができる。
【２４９５】
（Ａ－２－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。
【２４９６】
前記巡回冗長検査回路に対して送信される前記特定アドレス範囲内のデータは、前記リードライトメモリにおいて連続しない複数の領域のデータを含み、
前記巡回冗長検査回路から受信する前記演算結果は、単一のデータであるように構成される。
【２４９７】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインＲＡＭチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も低減させることができる。
【２４９８】
（Ａ－２－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２４９９】
前記電源投入手段による演算の演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合結果が一致しない場合は（例えば、照合結果が一致しない場合、図１８１においてＣＲＣ異常（遊技復帰不可能状態１）をセットし（ステップＳ２０５３）、図１８０において遊技復帰不可能状態であり、所定の条件を満たす場合に、遊技復帰不可能エラー処理を実行し（ステップＳ２０３５のＮ０_１）、割込み禁止を設定したあとループする）、前記遊技機の電源をオフにするまで待機する待機処理を実行するように構成される。
【２５００】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインＲＡＭチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も低減させることができる。
【２５０１】
（Ａ－２－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２５０２】
前記電源断絶手段により前記特定アドレス範囲内の演算が行われていないと判定された場合は、前記遊技機の電源をオフにするまで待機する待機処理を実行するように構成される。
【２５０３】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再

起動を管理することができる。
【２５０４】
（Ａ－２－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第４または第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２５０５】
前記待機処理が実行されているあいだは、前記電源断絶処理が実行されることがないように制御されるように構成される。
【２５０６】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５０７】
（Ａ－２－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第４または第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２５０８】
前記電源投入手段は、
前記電源投入手段による演算の演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合結果が一致しない場合であっても、前記遊技機の電源を投入する際に所定の操作を行うことにより、前記待機処理を実行しないように制御するように構成される。
【２５０９】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５１０】
（Ａ－２－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第４または第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２５１１】
前記待機処理が実行されている場合に、
遊技の復帰が不可能であることを示す復帰不可能表示がなされ、
前記遊技機の電源をオフし、その後、前記遊技機の電源を投入した場合、再度、前記待機処理が実行され、前記復帰不可能表示がなされるように構成される。
【２５１２】
このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５１３】
（Ａ－２－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第８の実施態様において下記の構成を有する。
【２５１４】
前記待機処理が実行されている場合に、前記遊技機の電源をオフした場合であっても、その後、前記遊技機の電源を投入する際に所定の操作を行うことにより、再度の前記待機

処理が実行されないように制御されるように構成される。
【２５１５】
　このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５１６】
（Ａ－２－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第４または第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２５１７】
　前記マイクロプロセッサに接続された、前記遊技の演出に係る制御を行う制御部に、一定周期で通信データを送信する通信データ送信処理を実行する通信制御手段をさらに有し、前記待機処理が実行されているあいだは、前記通信データ送信処理が停止されるように構成される。
【２５１８】
　このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５１９】
（Ａ－２－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第１０の実施態様において下記の構成を有する。
【２５２０】
　前記通信制御手段は、
　前記通信データを一定周期で前記制御部に送信するために、送信間隔タイマーを有し、
　前記送信間隔タイマーの値が、所定値になった場合に、前記通信データを前記制御部に送信するよう制御し、
　前記待機処理が実行されているあいだは、前記送信間隔タイマーのタイマー値が前記所定値になるよう、繰り返し前記タイマー値を更新し、
　前記通信制御手段は、前記通信データ送信処理の停止によって、未送信の通信データが残っている場合に、前記遊技機の電源が再び投入され、前記通信データ送信処理が開始されるとすぐに、前記通信データを前記制御部に送信するよう制御するように構成される。
【２５２１】
　このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインＲＡＭチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたＣＲＣ回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。
【２５２２】
　本発明によれば、メインプログラムでサム値の計算処理を記述する必要がなくなり、メインＲＯＭのプログラム領域の空きを広げることができ、結果として、その空いたプログラム領域を、遊技性を充実させるためのロジック等に使用することができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインＲＡＭチェックに係る計

算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインＣＰＵの負荷も低減させることができ、また、短時間でのＣＲＣチェックが可能となる。

【２５２３】

また、本発明によれば、メインＣＰＵによる計算を用いずに演算したＣＲＣ値に基づいて、メインＲＡＭの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

【２５２４】

＜付記Ａ－３＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２５２５】

このような遊技機では、メインＲＯＭに複数のテーブルを記憶し、制御処理プログラムが、そのテーブルからデータを取得する技術が開示されている（例えば、特開２０２１－０７９１２９号公報）。

【２５２６】

しかしながら、主制御部の各制御処理プログラムにおいて、それぞれに応じたテーブルからデータを取得する場合、データを取得する処理をそれぞれ設けることが一般的であるが、制御処理とテーブルの種類が増えると同時に、データを取得するための処理も増え、そのために、制御処理プログラムを記憶するメインＲＯＭの容量が圧迫されることになる。

【２５２７】

また、テーブルに、１バイト単位でデータを格納することが一般的であるが、データのパターンが少なく、テーブルに格納する場合に、実際には１バイトの容量が必要でない場合も多く、その場合は、実質的に未使用の領域が多く存在することになり、このことがメインＲＯＭの容量を圧迫する。

【２５２８】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、共通のデータ取得処理を使用して、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用することでメインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５２９】

また、本発明は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納して、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。また、上述した共通のデータ取得処理は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータが格納されている場合に、これらのデータを展開することができる。

【２５３０】

また、本発明は、領域ごとにＲＡＭ初期化範囲を決定する必要がなく、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインＲＡＭの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【２５３１】

また、本発明は、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【２５３２】

また、本発明は、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を、使用領域内作業領域のＲＡＭクリア処理等とは完全に独立したものとし、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易にすることを目的とする。

【２５３３】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－３－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２５３４】

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ２１０１）と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第１記憶手段と（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第２記憶手段と（例えば、メインＲＡＭ２１０３）、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、１バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記１バイトデータは、上位４ビットと下位４ビットのデータで構成された４ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記４ビットデータテーブルの前記１バイトデータから前記上位４ビット、又は下位４ビットのデータのみの４ビットデータを取得し、その４ビットデータを前記第２記憶手段の所定領域に格納する４ビットデータ取得手段を有し、

前記４ビットデータ取得手段は、

前記４ビットデータテーブルから前記１バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記１バイトデータに含まれる上位４ビットのデータと下位４ビットのデータを入れ替えることで前記４ビットデータを取得することを特徴とする遊技機。

【２５３５】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、４ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに２つの４ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の４ビットデータ取得処理により、１バイトデータに２つの４ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の４ビットデータを取得することができる。

【２５３６】

（Ａ－３－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５３７】

前記４ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置（例えば、テーブルデータの先頭アドレス）、及び選択値（例えば、取得するデータの相対位置を示すエントリー）がセットされ、

前記４ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基き、前記所定のテーブルデータから取得する１バイトデータが記憶された位置、及び、前記上位４ビットのデータと前記下位４ビットのデータを入れ替えるか否かの値を求める（例えば、選択値を２で除算し、商と余りに基づいて判断する）ように構成される。

【２５３８】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、４ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減するこ

とができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに２つの４ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の４ビットデータ取得処理により、１バイトデータに２つの４ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の４ビットデータを取得することができる。

【２５３９】

（Ａ－３－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２５４０】

前記４ビットデータ取得手段は、前記選択値を２で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する１バイトデータに係る位置を求め、前記余りが奇数か偶数かによって、前記上位４ビットのデータと前記下位４ビットのデータを入れ替えるか否かを判定するように構成される。

【２５４１】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、４ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに２つの４ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の４ビットデータ取得処理により、１バイトデータに２つの４ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の４ビットデータを取得することができる。

【２５４２】

（Ａ－３－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５４３】

前記４ビットデータテーブルのなかの１バイトデータは、上位４ビットに格納する４ビットデータに「１０」Ｈを乗じて４ビットシフトしてから下位４ビットに格納する４ビットデータと加算することによって生成されているように構成される。

【２５４４】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、４ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに２つの４ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の４ビットデータ取得処理により、１バイトデータに２つの４ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の４ビットデータを取得することができる。

【２５４５】

（Ａ－３－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５４６】

前記データ群の前記１バイトデータは、２ビット単位のデータで構成された２ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記２ビットデータテーブルの前記１バイトデータから２ビットデータを取得し、その２ビットデータを前記第２記憶手段の所定領域に格納する２ビットデータ取得手段を有し、

前記２ビットデータ取得手段は、

前記２ビットデータテーブルから１バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して２ビット単位のシフトを実行することで前記２ビットデータを取得するように構成される。

【２５４７】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５４８】

（Ａ－３－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第５の実施態様において下記の構成を有する。

【２５４９】

前記２ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置、及び選択値がセットされ、

前記２ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基き、前記所定のテーブルデータから取得する１バイトデータが記憶された位置と、前記２ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

【２５５０】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５５１】

（Ａ－３－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。

【２５５２】

前記２ビットデータ取得手段は、前記選択値を４で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置をを加算することによって、前記取得する１バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、前記２ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

【２５５３】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲ

ＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５５４】

（Ａ－３－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第５の実施態様において下記の構成を有する。

【２５５５】

前記２ビットデータテーブルのなかの１バイトデータは、第１の２ビットに格納する２ビットデータに「４０」Ｈを乗じ、第２の２ビットに格納する２ビットデータに「１０」Ｈを乗じ、第３の２ビットデータに「４」Ｈを乗じてそれぞれの２ビットデータをシフトさせ、こうしてシフトされた２ビットデータと第４の２ビットに格納する２ビットデータを加算することによって生成されているように構成される。

【２５５６】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５５７】

（Ａ－３－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５５８】

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）をさらに備え、

前記第２記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第３記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第４記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）でＣＲＣ演算処理を行うＣＲＣ回路２１０７ｃと、演算結果のＣＲＣ値をＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）で、ＣＲＣ値の比較を行うメインＣＰＵ２１０１）と、

前記第２記憶手段を初期化する初期化手段（例えば、図１８５に示す指定ＲＡＭ初期化処理等の初期化処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第３記憶手段の開始位置を決定し、

前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて、前記第４記憶手段の開始位置を決定し、

前記初期化手段は、前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて前記第３記憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第４記憶手段の開始位置に基づいて前記第４記憶手段の初期化を行うように構成される。

【２５５９】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２５６０】

（Ａ－３－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２５６１】

初期化する最終位置（例えば、図２１４に示すクリアエンドアドレス）は、前記第３記憶手段の開始位置、及び第４記憶手段の開始位置に拘わらず、前記第３記憶手段、前記第４記憶手段に関して１つずつ設定されているように構成される。

【２５６２】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２５６３】

（Ａ－３－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２５６４】

前記初期化手段は、前記第３記憶手段の開始位置に係る下位アドレスと、前記第４記憶手段の開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データを用いて、前記第４記憶手段の開始位置を決定するように構成される。

【２５６５】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２５６６】

本発明によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、４ビット単位や２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。

【２５６７】

た、本発明によれば、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量の節約することができる。さらに、こうした共通のデータ取得処理により、テーブルのデータ格納単位（例えば、１バイトデータ）に複数のデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望のデータを取得することができる。

【２５６８】

た、本発明によれば、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化範囲に基づいて使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定するので、領域ごとにＲＡＭ初期化範囲を決定する必要がなく、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２５６９】

＜付記Ａ－４＞

来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２５７０】

のような遊技機では、メインＲＯＭに複数のテーブルを記憶し、制御処理プログラムが、そのテーブルからデータを取得する技術が開示されている（例えば、特開２０２１－０７９１２９号公報）。

【２５７１】

かしながら、主制御部の各制御処理プログラムにおいて、それぞれに応じたテーブルからデータを取得する場合、データを取得する処理をそれぞれ設けることが一般的であるが、制御処理とテーブルの種類が増えると同時に、データを取得するための処理も増え、そのために、制御処理プログラムを記憶するメインＲＯＭの容量が圧迫されることになる。

【２５７２】

また、テーブルに、１バイト単位でデータを格納することが一般的であるが、データのパターンが少なく、テーブルに格納する場合に、実際には１バイトの容量が必要でない場合も多く、その場合は、実質的に未使用の領域が多く存在することになり、このことがメインＲＯＭの容量を圧迫する。

【２５７３】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、共通のデータ取得処理を使用して、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用することでメインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５７４】

また、本発明は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納して、未使用となる

領域を減らし、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。また、上述した共通のデータ取得処理は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータが格納されている場合に、これらのデータを展開することができる。

【２５７５】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－４－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２５７６】

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ２１０１）と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第１記憶手段と（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第２記憶手段と（例えば、メインＲＡＭ２１０３）、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、１バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記１バイトデータは、２ビット単位のデータで構成された２ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記２ビットデータテーブルの前記１バイトデータから２ビットデータを取得し、その２ビットデータを前記第２記憶手段の所定領域に格納する２ビットデータ取得手段を有し、

前記２ビットデータ取得手段は、

前記２ビットデータテーブルから１バイトのデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して２ビット単位のシフトを実行することで前記２ビットデータを取得することを特徴とする遊技機。

【２５７７】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５７８】

（Ａ－４－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５７９】

前記２ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置（例えば、テーブルデータの先頭アドレス）、及び選択値（例えば、取得するデータの相対位置を示すエントリー）がセットされ、

前記２ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基き、前記所定のテーブルデータから取得する１バイトデータが記憶された位置と、前記２ビット単位のシフトの回数を求める（例えば、選択値を４で除算し、商と余りに基づいて求める）ように構成される。

【２５８０】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減するこ

とができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５８１】

（Ａ－４－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２５８２】

前記２ビットデータ取得手段は、前記選択値を４で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する１バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、前記２ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

【２５８３】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５８４】

（Ａ－４－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５８５】

前記２ビットデータテーブルのなかの１バイトデータは、第１の２ビットに格納する２ビットデータに「４０」Ｈを乗じ、第２の２ビットに格納する２ビットデータに「１０」Ｈを乗じ、第３の２ビットデータに「４」Ｈを乗じてそれぞれの２ビットデータをシフトさせ、こうしてシフトされた２ビットデータと第４の２ビットに格納する２ビットデータを加算することによって生成されているように構成される。

【２５８６】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各１バイトデータに４つの２ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の２ビットデータ取得処理により、１バイトデータに４つの２ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の２ビットデータを取得することができる。

【２５８７】

（Ａ－４－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５８８】

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、

精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、
前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、
前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、
前記払出処理手段は、
前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、
前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。
【２５８９】
このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２５９０】
（Ａ－４－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２５９１】
前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。
【２５９２】
このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２５９３】
（Ａ－４－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２５９４】
設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）をさらに備え、
前記第２記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第３記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第４記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、
前記遊技制御手段は、
前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）でＣＲＣ演算処理を行うＣＲＣ回路２１０７ｃと、演算結果のＣＲＣ値をＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）で、ＣＲＣ値の比較を行うメインＣＰＵ２１０１）と、
前記第２記憶手段を初期化する初期化手段（例えば、図１８５に示す指定ＲＡＭ初期化処理等の初期化処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記遊技制御手段は、
電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第３記憶手段の開始位置を決定し、
前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて、前記第４記憶手段の開始位置を決定し、
前記初期化手段は、前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて前記第３記憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第４記憶手段の開始位置に基づいて前記第４記憶手段の初期化を行うように構成される。
【２５９５】
このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２５９６】
（Ａ－４－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２５９７】
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）、
遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操検出手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を備え、
前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と

、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、
　前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、
　前記遊技制御手段は、
　前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、
　前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を更に有し、
　前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。
【２５９８】
　このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２５９９】
（Ａ－４－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２６００】
　前記第２記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第１格納領域（共通情報格納領域）と、前記第１格納領域とは異なる位置にある第２格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、
　前記遊技制御手段は、
　所定の条件が成立している場合に、前記第１格納領域に記憶された情報の全てを前記第２格納領域に退避する退避手段（例えば、図２１６の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図２１７の共通情報復帰処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
　前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、
　前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第１格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第１のレジスタ（例えば、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）にセットし、前記第２格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第２のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ）にセットし、
　前記第１のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第２のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、
　前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第１のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第２のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。
【２６０１】
　このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２６０２】

（Ａ－４－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２６０３】

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記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、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図１７９に示す回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図１７９のステップＳ２０１３等の処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第２格納領域に退避し（例えば、図１７２のステップＳ４６０２に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる（例えば、図１７３のステップＳ４６２４に対応する処理）ように構成される。

【２６０４】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６０５】

（Ａ－４－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２６０６】

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【２６０７】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６０８】

本発明によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例え

ば、２ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインＲＯＭのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインＲＯＭの容量の圧迫を軽減することができる。

【２６０９】

また、本発明によれば、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインＲＯＭの容量の節約することができる。さらに、こうした共通のデータ取得処理により、テーブルのデータ格納単位（例えば、１バイトデータ）に複数のデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望のデータを取得することができる。

【２６１０】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６１１】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６１２】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６１３】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６１４】

＜付記Ａ－５＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２６１５】

このような遊技機のなかには、単位遊技開始待ち状態で精算ボタンが押下された際に実行される精算処理と、単位遊技の終了時で実行される払出処理が、別処理で実行される遊

技機が開示されている（例えば、特開２０１９－１７０６０５号公報）。
【２６１６】
遊技媒体を払い出すことに関しては、精算処理と払出処理で違いはなく、共通処理部分が存在するものの、上記の遊技機のように、精算処理と払出処理が別処理となっていることは一般的であり、このような共通処理部分を有した別処理がそれぞれ記述されていることが、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫する要因の１つとなっている。
【２６１７】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、単位遊技開始待ち状態での精算ボタンの押下や、単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２６１８】
また、本発明は、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を実行する際に、対象のカウンタの下位アドレスをセットすることで、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２６１９】
さらに、本発明は、払出処理の共通化を行うことにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。
【２６２０】
上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。
（Ａ－５－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。
【２６２１】
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ２１０１）と、
遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、
前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、
前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、
前記払出処理手段は、
前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されることを特徴とする遊技機。

【２６２２】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６２３】

（Ａ－５－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６２４】

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【２６２５】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６２６】

（Ａ－５－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６２７】

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して２回実行され得るように構成される。

【２６２８】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６２９】

（Ａ－５－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第３の実施態様において下記の構成を有する。

【２６３０】

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が２回実行される場合、

第１の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、

第２の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【２６３１】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた

場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６３２】

（Ａ－５－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第２または第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２６３３】

前記アドレスに係る情報は、対応する記憶領域のアドレスの一部（例えば、記憶領域の記憶位置を表す２バイトのアドレスデータのうち、下位１バイトのアドレス）であるように構成される。

【２６３４】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。また、対応する記憶領域のアドレスの一部をセットするため、その分、呼び出し側のプログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

【２６３５】

（Ａ－５－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２６３６】

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理を実行させる命令（例えば、ジャンプ（ＪＰ）命令）と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記第１の払出処理を実行させる命令（例えば、コール（ＣＡＬＬ）命令）は、異なる種類の命令（処理を終了した場合に、呼び出し元のプログラムに戻るか否かが異なる）であるように構成される。

【２６３７】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６３８】

（Ａ－５－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。

【２６３９】

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理を実行させる呼び出し命令は、前記払出処理を呼び出した前記呼び出し命令の次のステップに戻らない命令であり（例えば、ジャンプ（ＪＰ）命令）、

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記第１の払出処理を実行させる命令は、前記払出処理を呼び出した前記呼び出し命令の次のステップに戻る命令（例えば、コール（ＣＡＬＬ）命令）であるように構成される。

【２６４０】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラム

の開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２６４１】
（Ａ－５－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第３の実施態様において下記の構成を有する。
【２６４２】
　前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が２回実行される場合、
　前記払出処理の実行に際して、それぞれ異なるパラメータが付与されるように構成される（例えば、第１の払出処理では、クレジットカウンター格納領域のアドレス情報、第２の払出処理では、メダル投入カウンター格納領域のアドレス情報が付与される）。
【２６４３】
　このような本発明の構成よれば、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２６４４】
（Ａ－５－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第５の実施態様において下記の構成を有する。
【２６４５】
　前記払出処理手段は、パラメータで受け取った下位アドレスに所定の上位アドレスを結合して格納領域を特定し、前記格納領域に記憶されている払出数に基づいた払出処理を行うように構成される。
【２６４６】
　このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２６４７】
（Ａ－５－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第８の実施態様において下記の構成を有する。
【２６４８】
　前記精算処理手段を実行するプログラムは、前記払出処理を実行するプログラムを含み、
　前記払出処理を２回実行する場合は、同じ前記払出処理に係るプログラム範囲を呼び出すように制御されるように構成される。
【２６４９】
　このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２６５０】
（Ａ－５－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第１０の実施態様において下記の構成を有する。
【２６５１】
　前記入賞払出処理は、前記払出処理を実行させる場合、前記払出処理に係るプログラム範囲を呼び出すように制御されるように構成される。
【２６５２】
　このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた

場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６５３】

本発明によれば、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を共通化することにより、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

【２６５４】

また、本発明によれば、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を実行する際に、対象のカウンタの下位アドレスをセットするため、その分、呼び出し側のプログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

【２６５５】

さらに、本発明によれば、払出処理の共通化を行うことにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６５６】

＜付記Ａ－６＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２６５７】

このような遊技機のなかには、遊技制御作業領域の条件に応じて、複数の先頭アドレスから初期化を行う遊技機が開示されている（例えば、特開２０１９－１４１４５５号公報）。

【２６５８】

上記のような遊技機では、遊技制御作業領域のみを初期化しているが、現在では、遊技制御作業領域であるメインＲＡＭの使用領域内の領域と、遊技制御作業領域ではないメインＲＡＭの使用領域外の領域とを同じ条件で初期化する必要があり、遊技機業界特有の規則により、使用領域内、使用領域外のそれぞれで、条件に応じたプログラムを作成してメインＲＯＭに記憶しておかなければならない。しかしながら、このようなプログラムをそれぞれ用意することは、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫する要因の１つとなり、また、メインプログラムの煩雑化にもつながる。

【２６５９】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインＲＡＭの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【２６６０】

また、本発明は、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【２６６１】

また、本発明は、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を、使用領域内作業領域のＲＡＭクリア処理等とは完全に独立したものとし、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易にすることを目的とする。

【２６６２】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－６－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２６６３】

演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、及びリードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）でＣＲＣ演算処理を行うＣＲＣ回路２１０７ｃと、演算結果のＣＲＣ値をＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）で、ＣＲＣ値の比較を行うメインＣＰＵ２１０１）と、

前記リードライトメモリを初期化する初期化手段（例えば、図１８５に示す指定ＲＡＭ初期化処理等の初期化処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図１７９に示すメイン処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第１記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第２記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、

前記複数の範囲は、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第１記憶手段の第１開始位置（例えば、ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス）と、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第１記憶手段の第２開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第１記憶手段の第３開始位置（例えば、１遊技終了時クリアアドレス）と、が設定され、

前記第１開始位置、前記第２開始位置、及び前記第３開始位置を含む第１記憶手段の初期化開始位置は、２バイトのアドレスで表され、

前記初期化手段は、

前記第１開始位置、前記第２開始位置、又は前記第３開始位置のなかから選択した１つの開始位置に関する２バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第２記憶手段の初期化開始位置を決定し、

前記第１記憶手段に関して、前記第１開始位置、前記第２開始位置、及び前記第３開始位置のいずれかの前記第１記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図１８５に示すステップＳ２１５１の使用領域内ＲＡＭ初期化）、

前記第２記憶手段に関して、決定された前記第２記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う（例えば、図１８５に示すステップＳ２１５０の使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外））ことを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機２００１）。

【２６６４】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２６６５】

（Ａ－６－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６６６】

初期化する最終位置（例えば、図２１４に示すクリアエンドアドレス）は、前記第１記憶手段の初期化開始位置、及び第２記憶手段の初期化開始位置に拘わらず、前記第１記憶手段、前記第２記憶手段に関して１つずつ設定されているように構成される。

【２６６７】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２６６８】

（Ａ－６－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６６９】

前記第２記憶手段には、前記第１記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第２記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第２記憶手段の初期化開始位置を決定するように構成される。

【２６７０】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２６７１】

（Ａ－６－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６７２】

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、

精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

【２６７３】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６７４】

（Ａ－６－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２６７５】

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【２６７６】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されるこ

とにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６７７】

（Ａ－６－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２６７８】

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して２回実行され得るように構成される。

【２６７９】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６８０】

（Ａ－６－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。

【２６８１】

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が２回実行される場合、

第１の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、

第２の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【２６８２】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６８３】

（Ａ－６－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６８４】

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。

【２６８５】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６８６】

（Ａ－６－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２６８７】

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第３記憶手段（例えば、メインＲＯＭ２１０２）と、

前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第４記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２１０３）と、を備え、

前記第４記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第１格納領域（共通情報格納領域）と、前記第１格納領域とは異なる位置にある第２格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第１格納領域に記憶された情報の全てを前記第２格納領域に退避する退避手段（例えば、図２１６の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図２１７の共通情報復帰処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第１格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第１のレジスタ（例えば、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）にセットし、前記第２格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第２のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ）にセットし、

前記第１のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第２のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第１のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第２のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。

【２６８８】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６８９】

（Ａ－６－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２６９０】

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記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、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図１７９に示す回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図１７９のステップＳ２０１３等の処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第２格納領域に退避し（例えば、図１７２のステップＳ４６０２に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる（例えば、図１７３のステップＳ４６２４に対応する処理）ように構成される。

【２６９１】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６９２】

（Ａ－６－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。

【２６９３】

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【２６９４】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰

処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６９５】

本発明によれば、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインＲＡＭの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備えることにより、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

【２６９６】

また、本発明によれば、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができ、さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができるので、他の規格に応じたプログラムの作成や変更が容易になる。

【２６９７】

また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６９８】

またさらに、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２６９９】

またさらに、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７００】

＜付記Ａ－７＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２７０１】

このような遊技機においては、図柄の停止制限に係る回胴停止の処理が通常の遊技と、疑似遊技とで別々の処理になっているのが一般的である（例えば、特開２０２２－０６７９８８号公報）。

【２７０２】

上記の遊技機のように、通常の遊技と、疑似遊技とを別々の処理とし、それぞれ対応す

るプログラムを作成すると、その分プログラムサイズが大きくない、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫することになる。

【２７０３】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２７０４】

また、本発明は、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【２７０５】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－７－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２７０６】

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ２１０１）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理））を実行することを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機２００１）。

【２７０７】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７０８】

（Ａ－７－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構

成を有する。
【２７０９】
遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、
前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、
前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、
前記払出処理手段は、
前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、
前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。
【２７１０】
このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７１１】
（Ａ－７－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。
【２７１２】
前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。
【２７１３】
このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７１４】
（Ａ－７－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。
【２７１５】
前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して２回実行され得るように構成される。
【２７１６】
このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７１７】
（Ａ－７－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。
【２７１８】
前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が２回実行される場合、
第１の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、
第２の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。
【２７１９】
このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７２０】
（Ａ－７－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２７２１】
演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、及びリードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）でＣＲＣ演算処理を行うＣＲＣ回路２１０７ｃと、演算結果のＣＲＣ値をＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）で、ＣＲＣ値の比較を行うメインＣＰＵ２１０１）と、
前記リードライトメモリを初期化する初期化手段（例えば、図１８５に示す指定ＲＡＭ

初期化処理等の初期化処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図１７９に示すメイン処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
　前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第１記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第２記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、
　前記複数の範囲は、
　電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第１記憶手段の第１開始位置（例えば、ＲＡＭ異常発生時クリアアドレス）と、
　電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第１記憶手段の第２開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、
　前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第１記憶手段の第３開始位置（例えば、１遊技終了時クリアアドレス）と、が設定され、
　前記第１開始位置、前記第２開始位置、及び前記第３開始位置を含む第１記憶手段の初期化開始位置は、２バイトのアドレスで表され、
　前記初期化手段は、
　前記第１開始位置、前記第２開始位置、又は前記第３開始位置のなかから選択した１つの開始位置に関する２バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、
　前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第２記憶手段の初期化開始位置を決定し、
　前記第１記憶手段に関して、前記第１開始位置、前記第２開始位置、及び前記第３開始位置のいずれかの前記第１記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図１８５に示すステップＳ２１５１の使用領域内ＲＡＭ初期化）、
　前記第２記憶手段に関して、決定された前記第２記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う（例えば、図１８５に示すステップＳ２１５０の使用領域外ＲＡＭ初期化処理（使用領域外））ように構成される。
【２７２２】
　このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。
【２７２３】
（Ａ－７－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。
【２７２４】
　初期化する最終位置（例えば、図２１４に示すクリアエンドアドレス）は、前記第１記憶手段の初期化開始位置、及び第２記憶手段の初期化開始位置に拘わらず、前記第１記憶手段、前記第２記憶手段に関して１つずつ設定されているように構成される。
【２７２５】
　このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることがで

き、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２７２６】

（Ａ－７－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第６の実施態様において下記の構成を有する。

【２７２７】

前記第２記憶手段には、前記第１記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第２記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第２記憶手段の初期化開始位置を決定するように構成される。

【２７２８】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【２７２９】

（Ａ－７－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７３０】

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第３記憶手段（例えば、メインＲＯＭ２１０２）と、

前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第４記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２１０３）と、を備え、

前記第４記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第１格納領域（共通情報格納領域）と、前記第１格納領域とは異なる位置にある第２格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第１格納領域に記憶された情報の全てを前記第２格納領域に退避する退避手段（例えば、図２１６の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図２１７の共通情報復帰処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第１格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第１のレジスタ（例えば、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）にセットし、前記第２格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第２のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ）にセットし、

前記第１のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第２のレジスタにセットさ

れた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、
　前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第１のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第２のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。
【２７３１】
　このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７３２】
（Ａ－７－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。
【２７３３】
　遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、
　前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、
　当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、
　前記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、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図１７９に示す回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図１７９のステップＳ２０１３等の処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、
　前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、
　前記退避手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第２格納領域に退避し（例えば、図１７２のステップＳ４６０２に対応する処理）、
　前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２等に対応する処理）、
　前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる（例えば、図１７３のステップＳ４６２４に対応する処理）ように構成される。
【２７３４】
　このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７３５】
（Ａ－７－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第９の実施態様において下記の構成を有する。
【２７３６】

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、
前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。
【２７３７】
このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７３８】
本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７３９】
また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７４０】
また、本発明によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を、使用領域内作業領域のＲＡＭ初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のＲＡＭクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。
【２７４１】
またさらに、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。
【２７４２】
＜付記Ａ－８＞
従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２７４３】
このような遊技機において、総合状態情報を生成する技術が記載された遊技機が開示されている（例えば、特開２０１９－１９８４３５号公報）。
【２７４４】
近年の遊技機では、開始時に複数の抽籤処理で、上記の遊技機のような総合状態情報を生成するが、遊技者の遊技によって、生成した総合状態情報を次の遊技で適用しない場合があり、この場合、当該総合状態情報を遊技前の状態に戻す必要があり、このような処理を実行するプログラムを作成することが、メインＲＡＭのプログラム領域を圧迫する要因の１つになっている。
【２７４５】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２７４６】
また、本発明は、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。
【２７４７】
上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。
（Ａ－８－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。
【２７４８】
遊技の進行、及び遊技に関する状態を制御する遊技制御手段（例えば、マイクロプロセッサ２１００）と、
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ２１０２）と、
前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２１０３）と、を備え、
前記第２記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第１格納領域（共通情報格納領域）と、前記第１格納領域とは異なる位置にある第２格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、
前記遊技制御手段は、
所定の条件が成立している場合に、前記第１格納領域に記憶された情報の全てを前記第２格納領域に退避する退避手段（例えば、図２１６の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図２１７の共通情報復帰処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、
前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第１格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第１のレジスタ（例えば、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）にセットし、前記第２格納領域の先頭アドレスを、２バイトのデータをセット可能な第２のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ）にセットし、
前記第１のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第２のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、
前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第１のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第２のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えることを特徴とする遊技機。
【２７４９】
このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰

処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７５０】

（Ａ－８－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７５１】

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記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、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図１７９に示す回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図１７９のステップＳ２０１３等の処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第２格納領域に退避し（例えば、図１７２のステップＳ４６０２に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第１格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図１７２のステップＳ４６０３、ステップＳ４６０４、図１７３のステップＳ４６２２等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第２格納領域に退避してある情報を、前記第１格納領域に復帰させる（例えば、図１７３のステップＳ４６２４に対応する処理）ように構成される。

【２７５２】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７５３】

（Ａ－８－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７５４】

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【２７５５】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲ

ＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７５６】

（Ａ－８－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２７５７】

前記所定のペナルティ条件は、遊技状態が、特定の遊技状態であるか否か（例えば、有利区間中か否か）に基づく条件であるように構成される。

【２７５８】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７５９】

（Ａ－８－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２７６０】

前記所定のペナルティ条件は、前記遊技者における前記停止操作が、特定の態様で行われたか否か（例えば、第１回胴が第１停止か否か）に基づく条件であるように構成される。

【２７６１】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７６２】

（Ａ－８－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２７６３】

前記所定のペナルティ条件は、遊技状態が、特定のボーナス状態か否か（例えば、疑似ＢＩＧや疑似ＲＥＧといったボーなる状態であるか否か）に基づく条件であるように構成される。

【２７６４】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７６５】

（Ａ－８－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第２の実施態様において下記の構成を有する。

【２７６６】

前記所定のペナルティ条件は、役決定手段で決定された当籤役が所定の当籤役か否かに基づく条件であるように構成される。

【２７６７】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このよう

に、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７６８】

（Ａ－８－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７６９】

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、

精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図１９２に示す精算実行処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図１９１に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第１の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第１の期間と重複しない第２の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第１の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

【２７７０】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７７１】

（Ａ－８－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第８の実施態様において下記の構成を有する。

【２７７２】

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【２７７３】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた

場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７７４】

（Ａ－８－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７７５】

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）をさらに備え、

前記第２記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第３記憶手段（例えば、使用領域内ＲＡＭエリア２２０３ａ）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第４記憶手段（例えば、使用領域外ＲＡＭエリア２２０３ｂ）で構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９に示す電断割込み処理で呼び出されるＣＲＣ生成処理（使用領域外）でＣＲＣ演算処理を行うＣＲＣ回路２１０７ｃと、演算結果のＣＲＣ値をＣＲＣ値格納領域２１０３ｅに格納するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記第２記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）で、ＣＲＣ値の比較を行うメインＣＰＵ２１０１）と、

前記第２記憶手段を初期化する初期化手段（例えば、図１８５に示す指定ＲＡＭ初期化処理等の初期化処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第３記憶手段の開始位置を決定し、

前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて、前記第４記憶手段の開始位置を決定し、

前記初期化手段は、前記決定された前記第３記憶手段の開始位置に基づいて前記第３記憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第４記憶手段の開始位置に基づいて前記第４記憶手段の初期化を行うように構成される。

【２７７６】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７７７】

（Ａ－８－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７７８】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図１０に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操

作検出手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図１７９に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図２１５に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。

【２７７９】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７８０】

本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７８１】

また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７８２】

また、本発明によれば、使用領域外作業領域のＲＡＭ初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７８３】

またさらに、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインＲＯＭのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【２７８４】

＜付記Ａ－９＞

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【２７８５】

また、電源投入時に、ＲＡＭのチェックを行い、ＲＡＭの異常を検出した場合に、その異常の解除を促す報知を行う遊技機が開示されている（例えば、特開２００６－３２６２０３号公報）。

【２７８６】

しかしながら、上記のような遊技機では、ホール店舗のスタッフが遊技機の電源をオンすると、即座に異常があることを報知するため、不正行為（いわゆる、ゴト行為）が行われた場合でも、すぐに異常が解除されてしまうため、当該不正行為を行った者がこの遊技機を使用することがなく、不正行為を行う者を発見できない。

【２７８７】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、不正行為の対象となった遊技機で、その不正行為を行った者が遊技を開始できるようにした遊技機を提供することを目的とする。

【２７８８】

また、本発明は、メインＲＡＭのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫しないように構成された遊技機を提供することを目的とする。また、メインＲＡＭのチェックに係る計算処理をメインＣＰＵ以外で行うことで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインＣＰＵの負荷を低減させることを目的とする。

【２７８９】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

（Ａ－９－１）本発明の第１の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

【２７９０】

演算回路（例えば、メインＣＰＵ２１０１）、リードメモリ（例えば、メインＲＯＭ２１０２）、リードライトメモリ（例えば、メインＲＡＭ２１０３）、及び乱数値を発生させる乱数回路（例えば、乱数回路２１１０、乱数回路２１５０）を有して遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板２０７１）と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図１７９に示すメイン処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

一定周期で処理を実行する定期処理手段（例えば、図１９５に示す定期割込み処理を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内（メインＲＡＭ２１０３の所定領域）の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域（ＣＲＣ値格納領域２１０３ｅ）に記憶する範囲演算手段（例えば、図１９９の

電断割込み処理で呼び出される、図２００のＣＲＣ生成処理（使用領域外）を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記設定値が格納された設定値格納領域と、
　前記遊技制御手段のエラーを検出するエラー検出手段（例えば、図１８１に示すＣＲＣ検査処理（使用領域外）、及び図１９８に示す設定値チェック処理（使用領域外）を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、
　前記エラー検出手段がエラーを検出した場合に、エラー処理を行うエラー処理手段（例えば、図１８３に示す遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）を実行するメインＣＰＵ２１０１）と、を有し、
　前記エラー検出手段は、前記乱数回路の異常を検出した場合、又は、前記設定値格納領域に格納された設定値が予め定められた値とは異なる値の場合に、エラーフラグ（例えば、遊技復帰不可能エラーフラグ）にエラー（「復帰不可」を表すデータ）をセットし、
　前記遊技制御手段は、
　前記範囲照合手段により照合不一致が検出された場合に、前記エラー処理手段を実行し（例えば、図１８０に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出し）、
　前記メイン処理（例えば、内部抽籤処理のなか）で、前記エラーフラグにエラーがセットされていた場合に前記エラー処理手段（例えば、図１８０に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出し）を実行することを特徴とする遊技機。
【２７９１】
　このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。
【２７９２】
（Ａ－９－２）本発明の第２の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２７９３】
　前記遊技制御手段は、電源投入時に電源投入に伴う電源投入処理を実行する電源投入手段をさらに有し、
　前記範囲照合手段は、前記電源投入手段によって実行するよう制御され（例えば、図１８０に示す電源投入時処理で実行され）、
　前記遊技制御手段は、
　前記範囲照合手段により照合不一致が検出された場合に、前記メイン処理手段が前記メイン処理を行う前に、前記エラー処理手段を実行するよう制御する（例えば、図１８０に示す電源投入時処理で、ＣＲＣ異常の場合に遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。
【２７９４】
　このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。
【２７９５】
（Ａ－９－３）本発明の第３の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。
【２７９６】

前記エラー検出手段は、前記定期処理手段によって一定周期で実行され（例えば、図１９５に示す定期割込み処理で実行され）、

前記遊技制御手段は、

前記エラーフラグにエラーがセットされた場合に、遊技者によって遊技の開始が指示された後で（例えば、遊技者がスタートレバーを操作した後で）、前記エラー処理手段を実行するよう制御する（例えば、図１８８に示す内部抽籤処理で、遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。

【２７９７】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２７９８】

（Ａ－９－４）本発明の第４の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２７９９】

前記遊技制御手段のマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ２１００）が、前記演算回路、前記リードメモリ、及び前記リードライトメモリを備え、

前記乱数回路は、前記マイクロプロセッサに備えられた第１乱数回路と、前記マイクロプロセッサの外部に配置された第２乱数回路を含み、

前記エラー検出手段は、前記第１乱数回路と前記第２乱数回路のどちらかに異常を検出した場合に、前記エラーフラグにエラーをセットするように構成される。

【２８００】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８０１】

（Ａ－９－５）本発明の第５の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２８０２】

前記エラー検出手段は、前記第１乱数回路と前記第２乱数回路に対し、それぞれ異なる方法で異常を検出するように構成される。

【２８０３】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８０４】

（Ａ－９－６）本発明の第６の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２８０５】

前記遊技制御手段は、電源電圧の低下を検出すると電源断絶処理を実行する電源断絶手段をさらに有し、

前記範囲演算手段は、前記電源断絶手段によって実行するよう制御され、

前記遊技制御手段は、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合であっても、前記範囲演算手段が実行されていないと判定された場合は（例えば、電断発生フ

ラグがオフになっている場合）、前記エラー処理手段を実行する（例えば、図１８０に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。

【２８０６】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８０７】

（Ａ－９－７）本発明の第７の実施態様に係る発明は、第１の実施態様において下記の構成を有する。

【２８０８】

前記エラー処理手段が行うエラー処理は、

エラーの内容を表示部に表示し、

前記遊技を開始させる操作を受け付けない待機状態を維持するように構成される。

【２８０９】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８１０】

（Ａ－９－８）本発明の第８の実施態様に係る発明は、第７の実施態様において下記の構成を有する。

【２８１１】

前記待機状態において、電源をオフにした後、電源をオンにする際に前記設定スイッチで所定の操作を行うと、設定値を変更、又は確認する処理が実行され、前記メイン処理が実行されるように構成される。

【２８１２】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８１３】

（Ａ－９－９）本発明の第９の実施態様に係る発明は、第８の実施態様において下記の構成を有する。

【２８１４】

前記待機状態において、電源をオフにした後、電源をオンにする際に前記設定スイッチで所定の操作を行わないと、再び前記待機状態になるように構成される。

【２８１５】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８１６】

（Ａ－９－１０）本発明の第１０の実施態様に係る発明は、第４の実施態様において下記の構成を有する。

【２８１７】

前記マイクロプロセッサは、巡回冗長検査回路をさらに有し、

前記マイクロプロセッサは、前記特定アドレス範囲内の演算を前記巡回冗長検査回路に行わせるために、前記巡回冗長検査回路に対して前記特定アドレス範囲内のデータを送信し、前記巡回冗長検査回路から、当該演算の演算結果を受信するように構成される。

【２８１８】

このような本発明の構成によれば、メインＲＡＭのチェックに係る計算処理をメインＣＰＵ以外で行うことで、メインＲＡＭのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインＣＰＵの負荷を低減させることができる。

【２８１９】

（Ａ－９－１１）本発明の第１１の実施態様に係る発明は、第１０の実施態様において下記の構成を有する。

【２８２０】

前記巡回冗長検査回路に対して送信される前記特定アドレス範囲内のデータは、前記リードライトメモリにおいて連続しない複数の領域のデータを含み、

前記巡回冗長検査回路から受信する前記演算結果は、単一のデータであるように構成される。

【２８２１】

このような本発明の構成によれば、メインＲＡＭのチェックに係る計算処理をメインＣＰＵ以外で行うことで、メインＲＡＭのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインＣＰＵの負荷を低減させることができる。

【２８２２】

本発明によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【２８２３】

また、本発明によれば、メインＲＡＭのチェックに係る計算処理をメインＣＰＵ以外で行うことで、メインＲＡＭのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインＲＯＭのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインＣＰＵの負荷を低減させることができる。

【２８２４】

［１０．遊技性等に関するその他の拡張例］

上述のとおり、本実施形態では、遊技機（例えば第１の遊技機など）の仕様や機能等を例示して遊技性についての説明を行ったが、その遊技性に関する仕様や機能等は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、そのような拡張例について説明する。なお、この項におい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。

【２８２５】

（拡張例１：有利区間払出数カウンタの初期値について）

上述のとおり、本実施形態では、有利区間中のメダル枚数の増減に応じて有利区間払出数カウンタのカウンタ値が更新される（例えば、図２８のステップＳ１０１、図３１のステップＳ１５１など）。また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づき、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として、直近の最下点からのプ

ラス分が規定値（例えば、「２４００」枚など）となったときには、有利区間を強制的に終了させて非有利区間に移行させる（ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であってもＡＴ状態を終了させる）制御が行われ得る払出数リミッタ（例えば、図３０のステップＳ１４３、Ｓ１４４など）を搭載した遊技機を例示した。しかし、払出数リミッタとしては、これに限らず、例えば有利区間の開始時を起点（±０）とし、遊技の進行（メダルの増減）に応じてカウントされた有利区間払出数カウンタの値が規定値となったときに、有利区間を強制的に終了させて非有利区間に移行させる制御が行われ得るものであってもよい。

【２８２６】

このように構成した場合において、有利区間が開始してからメダルが増加せず減少したときには、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が負の値となるが、遊技機としては当該負の値を正確に管理・特定する必要がある。しかし、一般的に、負の値を管理・特定するためには、正の値のみを管理する場合と比較して、より多くのデータ量を要することとなる。また、特定種別の遊技機（例えばメダルレス遊技機などの機種）について、例えばゲーム数リミットを搭載せずにゲーム数によっては有利区間を終了させないようにした場合には、長期間（例えば、１週間～２週間）に亘り１度も有利区間が終了せずに維持されて負の値（吸い込み枚数）が大きくなることが想定される。このため、有利区間払出数カウンタとしては、データ量を抑制しつつも極力広い範囲でカウント可能とすることにより、メダルの減少数である吸い込み枚数（遊技者側の負け枚数）を極力多くカウントできるように設計することが望ましい。そこで、有利区間払出数カウンタとして、例えば、２バイトカウンタを用いて、吸い込み枚数を含む差枚数を０～６５５３５の範囲の正の値によりカウントする例を示す。なお、規定値として「２４００」枚が設定されている例を示すが、前述したように規定値は、「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。

【２８２７】

図２２３は、有利区間払出数カウンタの初期値として複数種類の値を設定した場合の差枚数の推移例を説明するための図である。縦軸は、差枚数である有利区間払出数カウンタのカウンタ値を示しており、横軸は、遊技の進行（時間軸）を示している。図２２３（ａ）は、有利区間が開始されるときの初期値として１０００を設定した場合の推移例であり、図２２３（ｂ）は、初期値として６５０００を設定した場合の推移例であり、図２２３（ｃ）は、初期値として６３１３５を設定した場合の推移例であり、図２２３（ｄ）は、初期値として２４００を設定した場合の推移例である。なお、図２２３（ａ）～図２２３（ｃ）では、有利区間払出数カウンタを、投入で減算カウントし払出で加算カウントする例を示し、図２２３（ｄ）では、有利区間払出数カウンタを、投入で加算カウントし払出で減算カウントする例を示している。

【２８２８】

有利区間払出数カウンタは、前述したとおり０～６５５３５の範囲でカウントできる。図２２３（ａ）に示すように、初期値として１０００を設定した場合、３４００を越えたときに払出数リミッタの制御が行われる。一方、遊技が進行してメダルが増加せず減少したときには、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が減少するため、図２２３（ａ）に示すように右下がりとなる。しかし、有利区間払出数カウンタは、０までしかカウントできない。このため、仮に図２２３（ａ）に示すように、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達してから以降においてもメダルが減少した後に、ＡＴ状態などの有利状態に制御されたとしても、獲得可能となる最大数が３４００枚となり、図２２３（ａ）に示すＡ分（遊技者が投入したがカウントされなかった枚数分）について遊技者に還元されることはない。このため、有利区間払出数カウンタの初期値として１０００が設定された場合には、遊技者にとっては不利となる一方、遊技場にとっては有利となる。

【２８２９】

次に、図２２３（ｂ）に示すように、有利区間払出数カウンタの初期値として６５０００が設定された場合、遊技が進行してメダルが増加せず減少したときで図２２３（ｂ）に示すように右下がりとなっても、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達するまで

差枚数をカウント可能となり、図２２３（ａ）と比較して、吸い込み枚数分を還元できる範囲が広くなり、ＡＴ状態などの有利状態に制御されることにより獲得可能となる最大数が６５５３５枚となる。しかし、有利区間払出数カウンタは、６５５３５までしかカウントできず、６５５３５に達したときに払出数リミッタの制御が行われる。このため、仮に有利区間の開始直後にＡＴ状態などの有利状態に制御されるとすぐに（純増５３５枚で）有利区間が終了することになる。

【２８３０】

そこで、純増数が規定値である２４００となったときに６５５３５となる値、すなわち６３１３５（＝６５５３５－２４００）を有利区間払出数カウンタの初期値に設定した場合、仮に有利区間の開始直後にＡＴ状態などの有利状態に制御されたときであっても、純増数が規定値である２４００に達するまでに有利区間が終了することはない。

【２８３１】

また、遊技が進行してメダルが増加せず減少したときで図２２３（ｃ）に示すように右下がりとなっても、図２２３（ｃ）に示すようにタイミングＸにおいてＡＴ状態などの有利状態に制御されたときには、獲得可能となる最大数が、規定値である２４００とタイミングＸまでの吸い込み枚数の合計Ｙとなり、タイミングＸまでの吸い込み枚数について遊技者に還元可能となる。

【２８３２】

さらに、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達するまで差枚数をカウント可能となり、図２２３（ａ）と比較して、吸い込み枚数分を還元できる範囲が広くなり、ＡＴ状態などの有利状態に制御されることにより獲得可能となる最大数が６５５３５枚となる。一方で、有利区間払出数カウンタは、０までしかカウントできない。このため、仮に図２２３（ｃ）に示すように、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達してから以降においてもメダルが減少した後に、ＡＴ状態などの有利状態に制御されたとしても、獲得可能となる最大数は６５５３５枚のままとなり、図２２３（ｃ）に示すＡ枚（遊技者が投入したがカウントされなかった枚数分）について遊技者に還元されない。しかし、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達する吸い込み枚数である６３１３５枚とは、一般的な遊技場における営業期間内において、当該遊技機において常に遊技が行われた状態（フル稼働状態）で１週間以上ＡＴ状態などの有利状態に制御されなかったときに到達し得るような極めて到達し難い枚数である。このため、一般的な遊技場を想定した場合において、吸い込み枚数が６３１３５枚に達することは現実的に起こり得ず実害はない。その結果、６３１３５が有利区間払出数カウンタの初期値に設定された場合、遊技者および遊技場のいずれか一方のみが有利あるいは不利になることを防止でき、遊技者および遊技場間におけるバランスの均衡を図ることができる。

【２８３３】

図２２３（ｃ）では、有利区間払出数カウンタを、投入で減算カウントし払出で加算カウントする場合に初期値として最も好ましい値を例示した。これに対して、図２２３（ｄ）では、有利区間払出数カウンタを、投入で加算カウントし払出で減算カウントする場合に初期値として最も好ましい値を例示する。図２２３（ｄ）では、純増数が規定値である２４００となったときに０となる値、すなわち２４００（＝０＋２４００）が有利区間払出数カウンタの初期値に設定された場合を示している。この場合においても、仮に有利区間の開始直後にＡＴ状態などの有利状態に制御されたときであっても、純増数が規定値である２４００に達するまでに有利区間が終了することはない。

【２８３４】

また、遊技が進行してメダルが増加せず減少したときで図２２３（ｄ）に示すように右上がりとなっても、図２２３（ｄ）に示すようにタイミングＸにおいてＡＴ状態などの有利状態に制御されたときには、獲得可能となる最大数が、規定値である２４００とタイミングＸまでの吸い込み枚数の合計Ｙとなり、タイミングＸまでの吸い込み枚数について遊技者に還元可能となる。

【２８３５】

さらに、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が０に達するまで差枚数をカウント可能となり、図２２３（ａ）と比較して、吸い込み枚数分を還元できる範囲が広くなり、ＡＴ状態などの有利状態に制御されることにより獲得可能となる最大数が６５５３５枚となる。一方で、有利区間払出数カウンタは、６５５３５までしかカウントできず、６５５３５に達する吸い込み枚数を超える枚数については遊技者に還元されないこととなる。しかし、図２２３（ｃ）で説明したように、一般的な遊技場を想定した場合において、吸い込み枚数が６３１３５枚に達することは現実的に起こり得ず実害はない。その結果、２４００が有利区間払出数カウンタの初期値に設定された場合、遊技者および遊技場のいずれか一方のみが有利あるいは不利になることを防止でき、遊技者および遊技場間におけるバランスの均衡を図ることができる。

【２８３６】

図２２３（ｃ）および図２２３（ｄ）では、有利区間払出数カウンタとして２バイトカウンタを用いて、少なくとも払出数リミッタの規定値分について遊技者に還元可能でありかつ吸い込み枚数についても最大限に還元可能となる有利区間払出数カウンタの初期値を例示した。しかし、有利区間払出数カウンタの初期値は、払出数リミッタの規定値などを考慮して設定されるものであればこれに限らず、払出数リミッタの規定値に加えて遊技機の仕様（例えば出玉性能など）を考慮して設定されるものであってもよい。図２２４では、遊技機の出玉性能のうちＡＴ状態における１遊技当りの平均純増枚数を考慮して有利区間払出数カウンタの初期値を設定する場合を例示する。

【２８３７】

図２２４では、遊技機の仕様として、払出数リミッタの規定値が２３２６に設定され、有利区間において遊技可能となる上限ゲーム数が４０００に設定され、有利区間払出数カウンタのカウント範囲が４３８４～１８７９０に設定され、ＡＴ状態における１遊技当りの平均純増枚数が２．２枚となるように設定されている場合を例示する。このような仕様の遊技機では、理論上、１回の有利区間の全期間においてＡＴ状態であったとしても、平均８８００枚（＝４０００×２．２）となる。また、実際には当籤確率や入賞確率などにある程度のブレが生じることを考慮し、１回の有利区間の全期間においてＡＴ状態であった場合の枚数として、約１．５倍となる１２０００枚と見積ることができる。

【２８３８】

図２２４に示すような仕様の遊技機において、有利区間払出数カウンタを投入で減算カウントし払出で加算カウントする場合、有利区間払出数カウンタの初期値を、例えば有利区間払出数カウンタのカウント範囲の上限値から払出数リミッタの規定値を差し引いた１６４６４（＝１８７９０－２３２６）に設定するものであってもよい。これにより、仮に有利区間の開始直後にＡＴ状態などの有利状態に制御されたときであっても、純増数が規定値である２３２６に達するまでに有利区間が終了することはない。また、吸い込み枚数としては、１２０８０（＝１６４６４－４３８４）まで管理でき最大数として還元できる。一方で、遊技が進行してメダルが増加せず減少して有利区間払出数カウンタのカウント値が下限値の４３８４に達したときには、１２０８０以上（実際の吸い込み枚数）の還元はできない。しかし、有利区間払出数カウンタのカウント値が下限値に達している時点から有利状態（例えば、ＡＴ状態やボーナス作動中などメダルが増加する遊技状態）が開始されて全期間においてＡＴ状態となったとしても、規定値に達することなく（払出数リミットの制御が開始されることなく）前述のように１回の有利区間において最大純増数として見積もった１２０００枚を獲得することが可能となる。これにより、遊技者は吸い込み枚数などの限界値を気にすることなく遊技できる。

【２８３９】

なお、ゲーム数リミットを搭載していない特定種別の遊技機の場合には、ＡＴ状態が極めて長いゲーム数に亘り続くこともあり得る。このため、有利区間払出数カウンタのカウント範囲を広げるとともに、より多くの吸い込み枚数を還元可能となるように、有利区間払出数カウンタの初期値を設定してもよい。例えば、有利区間払出数カウンタのカウント範囲を０～６５５３５とし、規定値を２３２６とした場合、有利区間払出数カウンタの初

期値を６３２０９（＝６５５３５－２３２６）に設定することにより、吸い込み枚数として６３２０９まで還元可能となるようにしてもよい。

【２８４０】

また、電源投入時からの所定期間における毎ゲーム終了時のメダルが最も減少したとき（ベットしたメダルと払い出されたメダルとに基づく差数を累計した累計数の最下値）を基準（基点）として、当該基準からのメダルの増加数（基点からの累計数、これを以下では「ＣＭＰ＿ＭＹ」と称する）が上限数（例えば、１９０００）に達したときに、遊技の進行を不能化するコンプリート機能（詳細については後述する）を備える遊技機の場合には、払出数リミットの規定値と吸い込み枚数との合計が上限数（例えば、１９０００）以上であったとしても、払出数リミットの制御が行われるまでにコンプリート機能が作動し得ることとなる。このため、有利区間払出数カウンタのカウント範囲を例えば０～１９０００とし、規定値を２４００とした場合、有利区間払出数カウンタの初期値を１６６００（＝１９０００－２４００）に設定することにより、下限値ＭＡＸを－１６６００枚とし、吸い込み枚数として１６６００まで還元可能となる。その結果、コンプリート機能による打止によってＡＴなどで獲得できるはずの枚数が獲得できないといった事象を抑制しつつ、コンプリート機能によって還元できない吸い込み枚数の範囲まで無駄に有利区間払出数カウンタのカウンタ値を更新させてしまうことを防止できる。

【２８４１】

また、払出数リミッタは、規定値（例えば２３２６や２４００、以下、第１の規定値ともいう）に達したときに行われるもの（有利区間終了）に限らず、これに加えて、特定の状態（例えばメイン遊技状態が低ＲＴであってなおかつボーナス非作動中の場合など）においては、第１の規定値とは異なる第２の規定値に達したときに行われる（有利区間終了）ようにしてもよい。第２の規定値は、例えば、第１の規定値（２３２６）よりも小さい値（例えば２２８５など）が定められているものであってもよい。これは、有利区間中の通常時において例えばボーナス（純増１２０枚程）とＡＴ状態とを行き来する機種において、ボーナス中に指示機能にかかる抽籤（例えば、ＡＴ抽籤など）も行うため、あと少しの純増で払出数リミッタが作動するという状況でボーナスを引いてしまうと遊技者にとって損となり不満感を抱かせてしまう虞がある。これを回避するために、特定の状態（例えばメイン遊技状態が低ＲＴであってなおかつボーナス非作動中の場合など）の場合には、第１の規定値よりも少し早めのタイミングとなる第２の規定値に達することにより有利区間を打ち切ることができる。

【２８４２】

また、有利区間払出数カウンタのカウント値が規定値まで所定数となる所定値に達したときには、払出数リミッタの制御が開始されるまでの間において、予め定められているエンディング状態に移行（エンディング演出実行）するようにしてもよい。この場合の所定値は、例えば初期値＋２１７６に定められているものなどであってもよい。また、有利区間において遊技されたゲーム数が上限ゲーム数（４０００）まで特定数となる特定値に達したときには、ゲーム数リミッタの制御が開始されるまでの間において、予め定められているエンディング状態に移行（エンディング演出実行）するようにしてもよい。この場合の特定値は、例えば３８６８に定められているものなどであってもよい。

【２８４３】

（拡張例２：有利区間払出数カウンタの初期化について）

上述のとおり、前述の実施形態（拡張例１を含むすべての実施形態）では、設定変更時に例えば図２４のＳ２３や図１８０のＳ２０３６などで示したとおり初期化処理が行われて、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータ（有利区間払出数カウンタのカウンタ値を含む）がクリア（初期化）される例について説明した。しかし、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が、初期値から減少方向に更新されており吸い込まれている状態においてクリアされると、最大払出数が減少するため遊技者にとって不利となるとともに、吸い込み枚数が還元されることに対する期待を抱くことができないために設定変更後の稼働率を低下させてしまう虞がある。遊技者が使用（消費）したメダル数（差枚数）によっ

て指示機能に係る性能が変動する遊技機においては、例えば、ＡＴが当選しないまま遊技場における営業が終了した場合であっても、設定変更が行われてクリアされてしまう可能性があるために、次の日に使用したメダル数が還元されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができないか半減させてしまう虞がある。また、遊技場における営業が終了したときの遊技機の状態（差枚数）に応じて設定変更を行うことが可能となることから、遊技場の管理者などが意図的もしくは意図せずに遊技者側が不利となる状態に設定できてしまう虞がある。

【２８４４】

このような不具合を解消するために、有利区間払出数カウンタのカウンタ値については、設定変更によってはクリアせずに、その後も維持されるようにしてもよい。具体的には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を、例えばメインＲＡＭ１０３における指定格納領域以外の設定変更時にクリアされない領域において格納・更新するようにしてもよい。これにより、遊技者が不利となることや、稼働率を低下させてしまうことを防止できる。例えば、遊技者が使用（消費）したメダル数（差枚数）によって指示機能に係る性能が変わる遊技機においては、ＡＴが当選しないまま遊技場における営業が終了した場合であっても、次の日は使用したメダル数のＡＴを期待して遊技者は遊技に臨むことができることに加えて、設定変更が行われた場合であっても指示機能に係る性能の変化にも期待できるため、稼働率の向上に大きく寄与する。また、遊技場の管理者などが意図的もしくは意図せずに客が不利となる状態に設定できてしまうことを防止できる。これに対して、有利区間払出数カウンタに関連するパラメータ以外のＡＴ関連パラメータは、設定変更によってクリアされる。

【２８４５】

ここで、図２２５を参照して、契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否の具体例１～３を説明する。図２２５では、有利区間払出数カウンタの処理として、有利区間払出数カウンタの初期化（初期値設定）の可否、メダルの増減に応じて有利区間払出数カウンタのカウンタ値を更新するカウンタ更新処理の可否、ＡＴ抽籤などにおける有利区間払出数カウンタのカウンタ値参照の可否、および、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を特定するためのカウンタ情報送信の可否が例示されている。また、契機としては、ＲＷＭクリア後の起動時、遊技場管理者による操作のうち特定ボタン等への操作時、遊技場管理者による設定変更時、遊技中のうち通常区間中（非有利区間中）、通常区間（非有利区間）から有利区間への移行時、遊技中のうち有利区間中、有利区間において規定値である２４００枚到達による有利区間終了時、および、有利区間において任意の契機成立（ＡＴ状態終了など）による有利区間終了時が例示されている。

【２８４６】

「ＲＷＭクリア後の起動時」とは、いわゆるラムクリア手順（例えばリセットボタン押下したまま電源投入で設定値維持のまま設定変更時と同様の領域を初期化）を搭載している遊技機における当該ラムクリア手順によるラムクリア後ではなく、工場出荷時やＲＷＭエラー後の電源投入時などにおけるＲＷＭを初期化して起動させたときである。また、「特定ボタン等への操作時」とは、設定変更操作以外の特定の操作部が操作されたとき（例えばラムクリア手順など）であり、遊技場管理者などが意図して初期化に加担できるようにするものである。

【２８４７】

図２２５（ａ）～図２２５（ｃ）に示す具体例１～３では、各々、有利区間払出数カウンタの処理の種類と、契機の種類とが交差する欄内において、当該契機において当該処理を行うことが必須である場合に「必須」が示され、当該契機において当該処理を行うことができる場合に「可」が示され、当該契機において当該処理を行うことができない場合に「不可」が示されるとともに、※により特記事項が示されている。具体例１～３では、いずれも、設定変更時における有利区間払出数カウンタの初期化が「不可」に定められているが、その他の事項について具体例１～３毎に以下説明する。

【２８４８】

まず、図２２５（ａ）に示す具体例１では、有利区間払出数カウンタの初期化が、設定変更時のみならず特定ボタン等への操作時においても不可に定められているのに対して、通常区間から有利区間への移行時や、任意の契機成立による有利区間終了時においても可に定められている。このため、有利区間移行時と終了時に有利区間払出数カウンタを初期化するか否かが定まる（判定させる）ため、遊技者に不利かどうかの判断を機械側で管理させることができる。また、通常区間から有利区間への移行時や、任意の契機成立による有利区間終了時において有利区間払出数カウンタの初期化をしないようにすることにより、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を次の有利区間に持ち越す（維持）させることができる。さらに、ＲＷＭクリア後の起動時においては有利区間払出数カウンタの初期化が必須に定められている。

【２８４９】

また、具体例１では、遊技中の通常区間中におけるカウンタ更新処理が「必須」に定められており、非有利区間においても遊技の進行に応じて有利区間払出数カウンタが更新可能となる。つまり、具体例１では、通常区間（非有利区間）であるか有利区間であるかを問わず、常時、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が更新される。これにより、実際の吸い込み枚数をより正確に特定することができる。

【２８５０】

また、遊技中の通常区間中におけるカウンタ更新処理を「必須」とすることにより、例えば、指示機能に係る性能に設定差を設けず、有利区間中のゲーム数が全体のゲーム数の７割未満（有利区間滞在比率７０％未満）となるように定められた遊技機（いわゆる７Ｕタイプの遊技機）の設計幅を広げることができ、遊技性を多様化できる。その理由を以下に説明する。

【２８５１】

７Ｕタイプの遊技機では、有利区間滞在比率７０％未満という制限が課せられるため、非有利区間に３０％以上滞在させるように設計する必要がある。一方で、非有利区間においては、内部当籤役を参照した有利区間移行抽籤以外のＡＴ関連処理を行うことができず、押し順を参照してペナルティを課すことができない。このため、非有利区間においては、変則押しで遊技を進行させたとしてもペナルティが課されることがない。その結果、いわゆる偏りベル（例えば正解押し順が中第一停止あるいは右第一停止となるベルの当籤確率が高い）などを搭載してしまうと非有利区間における出玉率が高まるため、低ベース化を図ることができない。

【２８５２】

しかし、前述したように遊技中の通常区間中におけるカウンタ更新処理を行うことができ、非有利区間における吸い込み枚数を更新できるように構成した場合、７Ｕタイプの遊技機においても、非有利区間で吸い込ませた方がその後の有利区間移行後に結果的にＡＴの恩恵が大きくなるように設計することにより、いわゆる偏りベルを搭載させたとしても、非有利区間中でも低ベースとなる左第一停止を順守させることができ、非有利区間中でも遊技者に低ベースの打ち方を促すことができる。つまり、通常区間において例えば設計段階において意図せぬ押し順で停止操作されてしまうような不都合の発生を抑止あるいは防止できる。その結果、指示込役物比率による制約を取っ払って設計することができる７Ｕタイプの遊技機の設計幅を広げることができ、遊技性を多様化できる。

【２８５３】

次に、図２２５（ｂ）に示す具体例２は、有利区間払出数カウンタの初期化と、有利区間の初期化とが同じとなるように一対一に対応させた例である。このため、有利区間払出数カウンタの初期化は、通常区間から有利区間への移行時に不可に定められ、任意の契機成立による有利区間終了時においては必須に定められている。また、有利区間払出数カウンタの初期化は、特定ボタン等への操作時や設定変更時のいずれにおいても不可に定められているが、設定変更時の※に示すように有利区間にかかわる情報についての初期化も不可となるように定められている。これにより、有利区間中に設定変更が行われた場合でも、有利区間払出数カウンタとともに有利区間にかかわる情報を維持できる。なお、有利区

間中に設定変更が行われた場合には、有利区間にかかわる情報を維持するが、仮にＡＴ状態中であった場合にはＡＴ状態中の演出から開始されることを防止するための情報に更新等する処理や、ＡＴ状態にかかわるＡＴ情報を初期化する処理などを行うようにしてもよい。

【２８５４】

また、具体例２では、有利区間中における設定変更時において、有利区間払出数カウンタのカウンタ値参照が可に定められている。これにより、有利区間中における設定変更時において、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照してＡＴ抽籤などを行うことができる。その結果、例えば、有利区間中における設定変更時において、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して、規定値までの残り数や吸い込み枚数などに応じた態様（有利度合いが異なる態様）でＡＴ抽籤（天井ゲーム数抽籤など）を行うことができ、設定変更後の遊技者が極力損をしないように（不利にならないように）設計することができる。

【２８５５】

図２２５（ｃ）に示す具体例３は、有利区間払出数カウンタの初期化が、特定ボタン等への操作時や設定変更時のいずれにおいても不可に定められているが、具体例２と異なり設定変更時の※に示すように有利区間にかかわる情報についての初期化は必須となるように定められている。これにより、有利区間中に設定変更が行われた場合には、有利区間払出数カウンタを維持する一方で、有利区間払出数カウンタ以外の有利区間にかかわる情報（ＡＴ関連パラメータ）については初期化できる。

【２８５６】

なお、遊技機は、契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否について、具体例１～３のいずれかに定められているものであってもよく、有利区間払出数カウンタの処理毎に具体例１～３のいずれか（任意の組合せ）となるように定められているものであってもよく、契機後に具体例１～３のいずれか（任意の組合せ）となるように定められているものであってもよく、具体例１～３に示されていない組合せに定められているものであってもよい。

【２８５７】

図２２５では、有利区間払出数カウンタの初期化などについて説明したが、有利区間払出数カウンタ以外のデータのうち、クリアの契機毎に当該クリアの対象外となるデータを例示する。図２２６は、契機毎にクリアの対象外となるデータ（保持されるデータ）の一例を説明するための図である。図２２６では、クリアの契機として、有利区間終了時などの初期化時と、設定変更時とを示している。有利区間終了時などの初期化時における遊技者に不利とならないように保持する必要のあるデータには、例えば、ボーナス役の当籤フラグなどの役物及び役物連続作動装置に係る条件装置作動状態を特定するためのデータや、ボーナス中などの役物及び役物連続作動状態を特定するためのデータ、ＲＴなどの再遊技確率抽せん状態を特定するためのデータ、クレジットなどの貯留枚数を特定するためのデータが含まれる。また、有利区間終了時などの初期化時における動作不良を起こさないようにハード構成上保持する必要のあるデータには、例えば、ステッピングモータの励磁制御などに用いる回胴励磁情報や、発生しているエラーなどを特定するためのエラーに係る情報、役比モニタ装置５４に表示する各種の情報を特定するための役比等表示モニタに係る情報が含まれる。

【２８５８】

これに対して、設定変更時における遊技者に不利とならないように保持してもよいデータには、例えば、役物及び役物連続作動装置に係る条件装置作動状態を特定するためのデータや、役物及び役物連続作動状態を特定するためのデータ、再遊技確率抽せん状態を特定するためのデータが含まれる。なお、図示していないが、図２２５などで説明済のとおり、設定変更時における遊技者に不利とならないように保持してもよいデータには、有利区間払出数カウンタのカウント値が含まれる。また、設定変更時におけるハード構成上保持してもよいデータには、例えば、回胴励磁情報や、役比等表示モニタに係る情報が含まれる。

【２８５９】
（拡張例３：有利区間払出数カウンタ維持の場合における設定変更時の挙動例について）
上述のとおり、前述の実施形態（拡張例１および２を含むすべての実施形態）では、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を、設定変更によってはクリアせずに、その後も維持される例として具体例１～３を例示した。このうち、例えば具体例３の場合における設定変更時の挙動について説明する。図２２７は、具体例３の場合における設定変更時の状態遷移を示す図である。
【２８６０】
図２２７に示すように、有利区間中であるときに設定変更が行われたときには、図２２５（Ｃ）の設定変更時の※に示す有利区間にかかわる情報（例えば、有利区間払出数カウンタ以外のＡＴ関連パラメータ）についての初期化が必須に定められているため、非有利区間に遷移し、その後有利区間移行条件が成立することにより有利区間に移行する。一方、設定変更時には、図２２５（Ｃ）の設定変更時および通常区間中（非有利区間中）の有利区間移行時に示すように有利区間払出数カウンタの初期化が不可に定められている。また、通常区間中におけるカウンタ更新処理は不可に定められている。このため、設定変更時の有利区間払出数カウンタのカウンタ値が、非有利区間から移行された有利区間に引き継がれることとなる。
【２８６１】
なお、図２２５に示す具体例１～３における設定変更時には、有利区間払出数カウンタの初期化が不可に定められており、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を維持する例を示したが、これに限らず、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して当該カウンタ値を維持するか初期値を設定するかを判定するようにしてもよい。
【２８６２】
第１の例として、設定変更時には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して当該カウンタ値が初期値であるか否かを判定して、初期値であるときにはカウンタ値に改めて初期値を格納（あるいは初期値を維持）する一方、初期値でないときには現在のカウンタ値が初期値よりも大きい値であるか小さい値であるかにかかわらず当該カウンタ値を維持するようにしてもよい。
【２８６３】
第２の例として、設定変更時には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して当該カウンタ値が初期値よりも減少方向の値であって吸い込み枚数が生じているか否かを判定して、初期値よりも減少方向の値ではなく吸い込み枚数が生じていないときにはカウンタ値に改めて初期値を格納する一方、初期値よりも減少方向の値であって吸い込み枚数が生じているときには現在のカウンタ値を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更後において獲得可能となる最大数が規定値に満たないといった遊技者にとって不利となる状況を回避できる。
【２８６４】
第３の例として、設定変更時には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して当該カウンタ値が初期値よりも増加方向の値であって吸い込み枚数が生じていないか否かを判定して、初期値よりも増加方向の値であって吸い込み枚数が生じていないときにはカウンタ値に改めて初期値を格納する一方、初期値よりも増加方向の値ではなく吸い込み枚数が生じているときおよび初期値であるときには現在のカウンタ値を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更後において獲得可能となる最大数が規定値に満たないといった遊技者にとって不利となる状況を回避できる。
【２８６５】
第４の例として、上記第１～第３の例などに加えて、設定変更時において有利区間払出数カウンタのカウンタ値が維持などされた結果、設定変更後の吸い込み枚数が所定枚数以上となる場合に、当該カウンタ値として初期値から減少方向に所定枚数分となる値を設定（補正）するようにしてもよい。所定枚数は、例えば、還元可能となる最大枚数として許容し得る範囲内の枚数であり、設定変更後に還元可能とする枚数を１万枚とする場合には

、７６００（＝１００００－２４００）となる。例えば、設定変更の際に有利区間払出数カウンタのカウンタ値が吸い込み枚数２万となる値であった場合には、吸い込み枚数が７６００となる値（初期値が６３１３５のときには５５５３５）に補正されることとなる。また、所定枚数は、例えば、設定変更後に還元可能とする枚数をコンプリート機能（詳細については後述する）作動となる上限数の１９０００枚とする場合には、１６６００（＝１９０００－２４００）となる。例えば、設定変更の際に有利区間払出数カウンタのカウンタ値が吸い込み枚数２万となる値であった場合には、吸い込み枚数が１６６００となる値（初期値が６３１３５のときには４６５３５）に補正されることとなる。これにより、ひとつの目安として規定値に所定枚数を加えた合計枚数を還元できる状態からスタートさせることである程度の出玉を許容することができる一方、還元可能となる枚数が極端に多くなり過ぎてしまうことを防止できる。

【２８６６】

なお、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を参照して当該カウンタ値を維持するか初期値を設定するかを設定変更時に判定して維持・設定等する例を示したが、これに限らず、設定変更時に判定して、初期値を設定すると判定されたときには設定フラグをオン状態とし、有利区間移行時に設定フラグがオン状態であるか否かを判定して、オン状態であるときに初期値を格納し、オン状態でないときにはカウンタ値が維持されるようにしてもよい。

【２８６７】

（拡張例４：仕様例について）

前述の実施形態（拡張例１～３を含み得るすべての実施形態、以下では単に実施形態ともいう）で説明した遊技機についての仕様例を以下に列挙する。なお、実施形態で説明した遊技機に対して、以下に記載する仕様例のいずれかを適用するものであってもよく、２つ以上の仕様例を適用するものであってもよい。

【２８６８】

（１ゲームにおけるＡＴ付与の一撃抑制仕様）

上記実施形態のように構成した場合、例えば、ＡＴ状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス５０００枚であれば、差枚数が「５０００枚＋２４００枚」を超える（すなわち、「７４０１」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。このため、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、このような状況でＡＴ状態の開始が決定された場合であって、例えば、有利区間の終了までＡＴ状態が継続すること（断続的に継続する態様を含む）が決定された場合には、事実上、遊技者にはＡＴ差枚数７４００枚という特典が付与されることになる。このとき、例えば、「ＡＴ差枚数７４００枚ＧＥＴ」などと演出して大量獲得をアピールする仕様とすることも可能である。しかしながら、１ゲームの契機であまりにも大量のメダルを獲得できる仕様とした場合は、射幸性を適切に抑制できないおそれがある。

【２８６９】

そこで、１ゲームにおけるＡＴ付与処理（ＡＴ状態を付与する（初当りさせる）ことを決定する処理のみならず、ＡＴ状態を延長する（上乗せする）ことを決定する処理も含む）において付与しうるＡＴ期待値（差枚数）が特定値を超えないように制限した（いわゆる「一撃」で特定値を超えるＡＴ差枚数が付与されることを抑制する）設計とすることが望ましい。例えば、１ゲームにおけるＡＴ付与処理で付与しうるＡＴ期待値は３０００枚以下とするなどとして設計することが望ましい。なお、特定値の値はあくまで一例であり、出玉率や射幸性の度合い等を総合して任意の値に設定することができる。例えば、規定値と同じ２４００枚としてもよいし、規定値を超える他の任意の値（３６００枚や４８００枚）としてもよい。また、付与の態様は種々の態様を採用することができる。

【２８７０】

例えば、ＡＴ状態を差枚数で管理する場合（差枚数管理の場合）には、そのまま３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与されないようにすればよいし、ＡＴ状態をゲーム数で管理する場合（ゲーム数管理の場合）には、１ゲームあたりの純増枚数の期待値を考慮し、こ

れが例えば１ゲームあたり３枚であれば、１０００ゲームを超えるＡＴゲーム数が付与されないようにすればよい。また、例えば、ＡＴ状態をセット数で管理する場合（セット数管理の場合）には、１セットあたりのゲーム数も考慮し、これが例えば１セットあたり１００ゲーム（上述の如く、１ゲームあたりの純増枚数の期待値は３枚）であれば、１０セットを超えるセット数が付与されないようにすればよい。

【２８７１】

この技術思想は、例えば以下のように整理することができる。

【２８７２】

有利区間開始時を起点として規定値（例えば、２４００枚）を超える遊技価値が増加したときに当該有利区間を終了させる差数リミッタ（例えば、払出数リミッタ）を備える遊技機において、前記差数リミッタに用いられる差数カウンタ（例えば、有利区間払出数カウンタ）により計数された遊技価値の減少数（例えば、有利区間開始からの吸い込み枚数（遊技者側の負け枚数））が所定値（例えば、５０００枚）であっても、１ゲームのＡＴ付与処理において付与し得るＡＴ状態中の遊技価値の付与期待値は、前記所定値よりも少ない特定値（例えば、３０００枚）以下となるように構成され、前記所定値と前記規定値を加算した値（例えば、７４００枚）は、前記特定値を上回る場合がある遊技機である。

【２８７３】

上記構成の遊技機によれば、射幸性を適切に抑制できるという効果を奏する。

【２８７４】

（一撃抑制に関連する表現規制仕様）

上記実施形態のように構成した場合、上述のとおり、射幸性抑制の観点から、１ゲームで付与されるＡＴ期待値（ここでは一例のＡＴ差枚数）は特定値（ここでは一例の３０００枚）を超えないようにすることが望ましく、また、同様の観点から、１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与された旨が報知される演出（例えば、上述の「ＡＴ差枚数７４００枚ＧＥＴ」といったような演出。以下「一撃演出」とする）も行われないようにすることが望ましい。

【２８７５】

ところで、このような制限下でも、実際には１ゲームで付与されたものではないが（例えば、数ゲームの累積結果として付与されたものであるが）、演出の表現上、結果的に１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与されたかのようにみえる報知は行われる可能性がある。しかしながら、そのような報知により、遊技者が１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうことがあるとすれば、そのような報知は一撃演出に該当するおそれがある。そこで、上述の制限を適切に機能させる（射幸性を適切に抑制する）ためには、そのような一撃演出に該当するおそれのある演出表現も制限される（実行されない）ことが望ましい。

【２８７６】

ここで、一撃演出に該当するおそれがある演出表現の一例を以下に説明する。ここでは、例えば、ＡＴ差枚数が付与される３ゲーム間の付与期間があり、１～３ゲーム目のそれぞれでＡＴ差枚数が付与され（例えば、それぞれのゲームで１２００枚ずつＡＴ差枚数が付与されたものとする）、３ゲーム目で３０００枚を超えるＡＴ差枚数（例えば、３６００枚）が付与された旨が報知されるものとする。

【２８７７】

第１の演出例は、１ゲーム目・２ゲーム目では、付与期間に滞在している旨のみ（あるいは、ＡＴ差枚数が付与された旨のみ）が報知され、３ゲーム目で、同様の報知が行われた後、付与期間で付与されたＡＴ差枚数が３６００枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、結果報知以外では付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われていないため、最終的な結果報知をみると、一撃で３６００枚のＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれがある。したがって、この場合の結果報知は一撃演出に該当するおそれがあることから、このような演出表現は制限されることが望ましい。

【２８７８】
なお、同様の演出表現であっても、例えば、上記の結果報知において、「１ゲーム目：プラス１２００枚、２ゲーム目：プラス１２００枚、３ゲーム目：プラス１２００枚、合計：プラス３６００枚」といったように、付与期間のそれぞれのゲームで付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われ、当該ゲームの結果報知はその累計を示すものに過ぎないと十分に認識され得る演出表現であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。
【２８７９】
第２の演出例は、１ゲーム目・２ゲーム目では、それぞれのゲームで１２００枚のＡＴ差枚数が付与された旨が報知され（経過報知が行われ）、３ゲーム目で、同様の経過報知が行われた後、付与期間で付与されたＡＴ差枚数が３６００枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、経過報知により付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われているため、最終的な結果報知をみても、一撃で３６００枚のＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれはないと考えられる。したがって、このような演出表現は制限しなくともよいと考えられる。
【２８８０】
第２の演出例に示すように、例えば、各ゲームで付与されたＡＴに関する特典が特定量未満（例えば、ＡＴ期待値が３０００枚未満の値であるＡＴ差枚数１２００枚）であることが各ゲームで報知された後に、一連の上乗せ期間（付与期間）での特典の合計量が特定量を超える旨が報知される（例えば、ＡＴ期待値３０００枚を超えるＴＯＴＡＬ３６００枚ＧＥＴといった表示がなされる）といった演出表現を行うことで、１ゲームで特定量を超える特典が付与されたと遊技者が誤認することを抑制して過度の射幸性を適切に抑制しつつ、発生した特典の量を適切に遊技者に理解させることができるという効果を奏する。なお、これは、この項において制限しなくともよいとして説明した他の演出表現の一例についても同様である。
【２８８１】
なお、例えば、上記の経過報知において、付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知はなくとも、付与されたＡＴ差枚数が段階的に増加していることを示唆可能な報知（例えば、宝玉の数が追加されていく、あるいはメーターが増加していく等）は行われ、結果報知がそれに基づいて行われるもの（例えば、異なる単位遊技で獲得した宝玉が一個ずつ割れてＡＴ差枚数が加算されていく、あるいはメーターの目盛に順次ＡＴ差枚数を表す数字が表記されていく等）であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。
【２８８２】
（吸い込み枚数を参照したＡＴ付与性能の変化仕様）
上記実施形態のように構成した場合、上述のとおり、例えば、ＡＴ状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス１０００枚であるとき（吸い込み枚数（例えば、有利区間払出数カウンタの初期値よりも減少したメダル枚数、遊技者側の負け枚数など）が１０００枚であるとき）には、差枚数が「１０００枚＋２４００枚」を超える（すなわち、「３４０１」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。また、例えば、ＡＴ状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス５０００枚であるとき（吸い込み枚数が５０００枚であるとき）には、差枚数が「５０００枚＋２４００枚」を超える（すなわち、「７４０１」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。
【２８８３】
すなわち、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、ＡＴ状態開始の起点において、より多くの枚数を吸い込んでいたとき（カウントされた値のマイナスがより大きいとき）のほうが、払出数リミッタの作動が遠のくことになり、同じ有利区間中に獲得できる遊技価値の数は多くなる。そのため、そのような吸い込み枚数に応じて、ＡＴ付与性能を変化させる構成としてもよい。なお、払出数リミッタ以外に有利区間開始からの経過ゲーム数に応じて有利区間を終了させるゲーム数リミッタ（例えば、３００

０ゲームや４０００ゲーム経過でリミッタを作動させるもの等）を搭載する遊技機であっても、同様に吸い込み枚数に応じてＡＴ付与性能を変化させる構成としてもよい。ＡＴ状態における１ゲームあたりの純増枚数とゲーム数リミッタによる有利区間終了までの残りゲーム数を考慮した結果、ＡＴ状態が途中で打ち切られることが無い程度に有利区間終了までの残りゲーム数が確保されている場合は、吸い込み枚数が多い状況ほど遊技者にとって払出数リミッタの作動が遠のくといえるためである。

【２８８４】

例えば、吸い込み枚数が相対的に多いときのほうが、吸い込み枚数が相対的に少ないときよりも、（イ）ＡＴ当籤確率が高くなる、（ロ）ＡＴの有利度合い（例えば、獲得期待値や継続期待値）が高くなるといったように、特典の一例であるＡＴについてのＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。具体的には、吸い込み枚数が特定の閾値・特定枚数以上であるときには、吸い込み枚数が特定の閾値・特定枚数未満であるときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。また、吸い込み枚数が特定範囲であるときには、吸い込み枚数が特定範囲と異なる範囲（例えば、特定範囲未満となる範囲、特定範囲を超える範囲など）であるときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。

【２８８５】

例えば、吸い込み枚数が５０００枚であるときのほうが、吸い込み枚数が１０００枚であるときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。すなわち、吸い込み枚数が５０００枚などの所定数以上であるときには、吸い込み枚数が５０００枚などの所定数未満のときよりも、ＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。また、有利度合いを高める態様は種々の態様を採用できる。例えば、（イ）のみを採用することもできるし、（ロ）のみを採用することもできる。また、（イ）及び（ロ）の両方を採用することもできる。なお、吸い込み枚数が相対的に少ないときのほうが、吸い込み枚数が相対的に多いときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにして、吸い込み枚数が極端に多くなることを抑制してもよい。

【２８８６】

また、吸い込み枚数が特定の枚数以上である場合に限って移行し得る特別ＡＴ状態を設けてもよい。例えば、６００枚以上の吸い込みがある場合に限り期待値３０００枚の特別ＡＴ状態に当籤可能になる等の仕様としてもよい。すなわち、吸い込み枚数が６００枚などの特定数未満のときにはＡＴ抽籤対象に含まれない遊技者にとって有利な特別ＡＴ状態への移行を、吸い込み枚数が６００枚などの特定数以上であるときにはＡＴ抽籤対象に含めることにより、吸い込み枚数が６００枚などの特定数以上であるときの有利度合いが高まるようにＡＴ付与処理を行うようにしてもよい。なお、特別ＡＴ状態とは必ず払出数リミッタ（差枚数リミッタ）到達までの枚数（例えば、６００枚＋２４００枚＝３０００枚）が獲得できるＡＴであってもよいし、期待値が３０００枚となるＡＴであって３０００枚以下の純増で終了することがあり得るＡＴであってもよい。また、特別ＡＴ状態であっても当該特別ＡＴ状態中の展開（例えば、上乗せに成功したかなど）により２４００枚以下の獲得で終了することがあり得るものであってもよい。また、特別ＡＴ状態の期待値は、吸い込み枚数に応じて可変（変動）し得るものであってもよい。例えば、６００枚吸い込んだ状態であれば期待値３０００枚、１６００枚吸い込んだ状態であれば期待値４０００枚などとなるように、特別ＡＴ状態の期待値が吸い込み枚数に応じて可変（変動）し得るものであってもよい。また、有利区間払出数カウンタの値を直接１枚単位で期待値に反映させてもよいし、第１の閾値は６００～１５９９枚、第２の閾値は１６００～２５９９枚などといったように、複数の閾値を設けて有利区間払出数カウンタの値によって把握される吸い込み枚数がどの閾値に合致するかを判定して特別ＡＴ状態の期待値（有利度合い）を決定可能としてもよい。また、吸い込み枚数が６００枚以上という条件を満たせばそれ以上の吸い込み枚数に関係なく特別ＡＴ状態は期待値３０００枚などとして一撃の出玉性能を適切に抑えるものでもよい。さらに、このような特別ＡＴ状態を複数種類設けて、吸い込み枚数に応じて期待値が変化する特別ＡＴ状態と、吸い込み枚数に応じて期待値が

変化しない特別ＡＴ状態とを含む複数種類の特別ＡＴ状態のいずれかに制御可能となるもの（例えば、移行条件に応じた種類の特別ＡＴ状態に制御するものや、移行条件に応じたテーブルを参照して抽籤で決定された種類の特別ＡＴ状態に制御するものなど）であってもよい。

【２８８７】

また、吸い込み枚数が特定の枚数以上である場合に限って当籤し得るＡＴゲーム数を設けてもよい。例えば、６００枚以上の吸い込みがある場合に限りＡＴゲーム数として３０００ゲームが当籤可能になる等の仕様としてもよい。すなわち、吸い込み枚数が６００枚などの特定数未満のときにはＡＴ抽籤対象に含まれない遊技者にとって有利なＡＴゲーム数を、吸い込み枚数が６００枚などの特定数以上であるときにはＡＴ抽籤対象に含めることにより、吸い込み枚数が６００枚などの特定数以上であるときの有利度合いが高まるようにＡＴ付与処理を行うようにしてもよい。

【２８８８】

また、吸い込み枚数に応じてＡＴ付与性能を変化させる場合、例えば、吸い込み枚数０～５００枚、５０１～１０００枚、１００１～２０００枚、２００１～３０００枚、３０００枚以上といったように吸い込み枚数の閾値（範囲）に応じて異なるＡＴ抽籤テーブルが参照されることで、ＡＴ付与処理の有利度合いを変化させるようにすればよい。例えば、吸い込み枚数が大きい範囲である程、ＡＴ付与処理の有利度合いが高まるように、吸い込み枚数の範囲に応じたＡＴ抽籤テーブルが定められているものであってもよい。また、この場合、有利区間開始を起点としたカウント値がプラスである（吸い込み枚数が逆にマイナスとなる）ときにも、その純増枚数（あるいは負の値となる吸い込み枚数）の閾値（範囲）に応じて異なるＡＴ抽籤テーブル（例えば、純増枚数０～５００枚、５０１～１０００枚、１００１～２４００枚で異なるテーブル）が参照されることで、ＡＴ付与処理の有利度合いを変化させるようにしてもよい。なお、この場合には、純増枚数が相対的に少ないときのほうが、純増枚数が相対的に多いときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。

【２８８９】

また、吸い込み枚数に応じてＡＴ付与性能を変化させる場合、例えば、吸い込み枚数０～５００枚（以下では第１範囲という）、５０１～６００枚（以下では第２範囲という）、６０１～１０００枚（以下では第３範囲という）、１００１～１１００枚（以下では第４範囲という）、１１０１～１５００枚（以下では第５範囲という）、１５０１～１６００枚（以下では第６範囲という）・・・といったように吸い込み枚数の範囲に応じて異なるＡＴ抽籤テーブルが参照されることで、ＡＴ付与処理の有利度合いを変化させるようにすればよい。例えば、吸い込み枚数が第１範囲よりも大きい第２範囲では、第１範囲よりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まり、吸い込み枚数が第３範囲よりも大きい第４範囲では、第３範囲よりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まり、吸い込み枚数が第５範囲よりも大きい第６範囲では、第５範囲よりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まるようにＡＴ抽籤テーブルが定められているものであってもよい。この場合に、吸い込み枚数が大きい範囲である程、ＡＴ付与処理の有利度合いが高まるように、第３範囲では、第２範囲よりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まり、第５範囲では、第４範囲よりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まるようにＡＴ抽籤テーブルが定められているものであってもよい。つまり、ＡＴ付与処理の有利度合いは、吸い込み枚数が大きい範囲である程大きく、例えば、第６範囲＞第５範囲＞第４範囲＞第３範囲＞第２範囲＞第１範囲となるものであってもよい。また、これに限らず、、ＡＴ付与処理の有利度合いは、ＡＴ付与処理の有利度合いは、例えば、第６範囲＞第４範囲＞第２範囲＞第１範囲＝第３範囲＝第５範囲となるものであってもよく、第６範囲＝第４範囲＝第２範囲＞第１範囲＝第３範囲＝第５範囲となるものなどであってもよい。

【２８９０】

また、拡張例１～３に示したように有利区間払出数カウンタが設定変更で初期化されないようにした場合には、設定変更で初期化される場合と比較して、吸い込み枚数が大きく

なりやすくなる。このため、上記のように有利区間払出数カウンタのカウンタ値（差枚数）に応じて所定条件（例えば、所定数あるいは特定数以上であるか否か、吸い込み枚数が大きい範囲であるか否かなど）を満たすときに、ＡＴ付与処理の有利度合いを変化させる仕様を採用した場合には、有利区間払出数カウンタが設定変更で初期化されないことによる恩恵（優遇措置）を遊技者が受けやすくなる。例えば、１０００枚以上の吸い込みでＡＴ付与抽籤が優遇される場合に、１０００枚以上吸い込んだ値に更新されている有利区間払出数カウンタが設計変更時においても初期化されないため、設定変更後においても優遇状態のままで遊技者は遊技できる。

【２８９１】

また、ＡＴ付与処理は、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に加えて、他のパラメータの値に基づいて、有利度合いを変化させる（異ならせる）ようにしてもよい。他のパラメータとしては、有利区間中における遊技の進行に応じて更新可能なものであればよく、例えば以下のものであってもよい。

１：ＡＴ抽籤に係る有利度合いに関する状態（低確・高確・超高確）やモード

２：ＲＴ状態

３：ボーナスの作動に関する遊技状態。非持越中、ボーナス持越中、ボーナス作動中やボーナスの種別など

４：ＣＺ当籤回数やＣＺに当籤したもののＣＺでＡＴ当籤しなかったというＣＺ連続失敗回数

５：前回（直近）の当り（ＡＴやボーナス）終了からの消化ゲーム数

６：有利区間中の遊技の進行に応じて更新されるポイント。ハマリゲーム数に応じたポイントや所定小役の当選回数や入賞回数、あるいは取りこぼし回数などに応じて付与/更新されるポイント、当籤役に応じて付与/更新されるポイントなど。ポイントとは例えばＡＴ抽籤やＣＺ抽籤などにおいて参照されるポイントであって多い程有利な態様で抽籤されることになるポイントなど。

７：直近に消化した所定ゲーム数（例えば、５００、１０００ゲームなど）における吸い込み枚数。有利区間払出数カウンタに基づく吸い込み枚数のうち直近に消化した所定ゲーム数（例えば、１０００ゲームなど）における吸い込み枚数が占める割合。

８：今回の有利区間開始時を起点とする差枚数（純増枚数、吸い込み枚数）。なお、１回目の有利区間の場合には有利区間払出数カウンタと同じとなるため除く。

９：ＡＴ中の場合には今回のＡＴ開始時を起点とする純増枚数。今回の有利区間開始時を起点とする差枚数（純増枚数、吸い込み枚数）のうち今回のＡＴ開始時を起点とする純増枚数が占める割合。有利区間払出数カウンタに基づく吸い込み枚数のうち今回のＡＴ開始時を起点とする純増枚数が占める割合。

【２８９２】

また、ＡＴ付与処理の有利度合いを変化させる手法はこれに限られない。例えば、異なるＡＴ抽籤テーブルを設けるのでなく、吸い込み枚数（あるいは、増加枚数）に応じた変数（例えば、抽籤値そのものであってもよいし、基準の抽籤値に対して所定の演算を行うための値であってもよい）を規定し、その値を参照してＡＴ付与処理を行うことで、ＡＴ付与性能を変化させるものとしてよい。ＡＴ付与処理の手法自体は任意であり、吸い込み状況に応じてＡＴ付与性能を変化させ、多彩な遊技性が実現可能となるものであれば上記以外の手法も採用することができる。また、ＡＴ付与処理の有利度合いを有利区間払出数カウンタのカウンタ値から特定される吸い込み枚数に応じて変化させる例を示したが、これに限らず、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に準ずる所定カウンタのカウンタ値から特定される吸い込み枚数（負け数）に応じてＡＴ付与処理の有利度合いを変化させるものであってもよい。所定カウンタとしては、例えば投入時と払出時とにおいて基本的に有利区間払出数カウンタと同じ態様で更新されるが、押し順ナビが行われたゲームにおいては、実際の操作態様にかかわらず（操作ミスした場合であっても）、払い出されることが想定されていた枚数分を更新するものであってもよい。なお、所定カウンタのカウンタ値についても、有利区間払出数カウンタと同様に設定変更時に初期化しないものであっても

よく、設定変更時に有利区間払出数カウンタのカウンタ値と同じ値を設定する（同期させる）ものなどであってもよい。

【２８９３】

（吸い込み枚数に関連する演出仕様）

有利区間中の任意の時期（例えば、非ＡＴ状態で一定の周期ごと、ＣＺ状態でＣＺ失敗となったとき、連続演出でＡＴ非移行が示されたとき、ＡＴ状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値（範囲）が変動したとき等）において、現在の吸い込み枚数を示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、現在の吸い込み枚数（その範囲や、何枚以上（あるいは何枚以下）であるといったものを含む）が確定的に報知されるものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって現在の吸い込み枚数を予測可能とするものであってもよい。また、当該演出は、遊技者が事前に特有の情報を持ち合わせている場合に現在の吸い込み枚数（報知内容）を理解でき、当該特有の情報を持ち合わせていない場合には現在の吸い込み枚数（報知内容）を理解できない演出であってもよく、遊技者が持ち合わせている情報にかかわらず現在の吸い込み枚数（報知内容）を理解である演出であってもよい。

【２８９４】

例えば、上記の拡張例１～３のように構成した場合、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じて演出を実行するようにしてもよい。有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じた演出としては、例えば、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が初期値よりも減少方向の値であって吸い込まれている場合に、初期値よりも吸い込まれている状態であることを示唆する示唆演出を実行するようにしてもよい。当該示唆演出が実行されることにより、初期値よりも増えておらず少なくとも最大数として２４００枚以上還元されることを遊技者が把握可能となる。

【２８９５】

また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じた演出としては、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が特定の閾値である場合に、特定の閾値である旨（可能性）を示唆する示唆演出を実行するようにしてもよい。具体的には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づいて吸い込み枚数が特定枚数（例えば、１０００枚）以上である場合に、特定枚数以上である場合に対応する示唆演出を実行し得るようにしてもよい。これにより、吸い込み枚数が特定枚数以上であることを遊技者が把握可能となる。なお、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づいて吸い込み枚数が特定枚数（例えば、１０００枚）以上である場合には、特定枚数未満であるときよりも高い割合で、特定枚数である旨（可能性）を示唆する示唆演出を実行し得るものであってもよい。また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づいて吸い込み枚数が特定範囲（例えば、１０００枚～３０００枚）内である場合に、特定範囲（例えば、１０００枚～３０００枚）内である場合に対応する示唆演出を実行し得るようにしてもよい。これにより、吸い込み枚数が特定範囲内であることを遊技者が把握可能となる。なお、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づいて吸い込み枚数が特定範囲（例えば、１０００枚～３０００枚）内である場合には、特定範囲（例えば、１０００枚～３０００枚）未満であるときよりも高い割合で、特定範囲である旨（可能性）を示唆する示唆演出を実行し得るものであってもよい。この場合における特定の閾値、特定枚数、および、特定範囲は、“（吸い込み枚数を参照したＡＴ付与性能の変化仕様）”欄で例示したように、ＡＴ付与処理の有利度合いが高まる吸い込み枚数に定められているものであってもよい。

【２８９６】

例えば、特定の閾値である場合には、特定の閾値とは異なる値であるときよりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まるように定められているものであってもよい。また、特定枚数（例えば、１０００枚）以上である場合には、特定枚数未満であるときよりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まるように定められているものであってもよい。また、特定範囲（例えば、１０００枚～３０００枚）内である場合には、特定範囲未満であるときよりもＡＴ付与処理の有利度合いが高まるように定められているものであってもよい。

【２８９７】
　また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じた演出としては、有利区間払出数カウンタのカウンタ値のみならず、設定されている設定値とに基づいて実行され得る演出、すなわち、有利区間払出数カウンタのカウンタ値と設定値とに応じた示唆演出であってもよい。具体的には、例えば、ＡＴ状態終了時に示唆演出としてＧＯＬＤアイコンが出現することにより、設定値が４以上でありなおかつ吸い込み枚数が３０００枚以上である旨を示唆するようにしてもよい。
【２８９８】
　このような演出が実行され得るものとすれば、仮に非ＡＴ状態での滞在が長くなったとしても、吸い込み枚数が多いことが示唆ないし報知されれば、ＡＴ付与性能が高まることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、吸い込み枚数が少ないことが示唆ないし報知された場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。
【２８９９】
　なお、遊技性を高めるという観点から、上記演出においては、吸い込み枚数に替え、あるいはこれとともに、当該有利区間中の滞在ゲーム数（滞在期間）を示唆ないし報知するようにしてもよい。また、当該有利区間中において非ＡＴ状態であったゲーム数（非ＡＴ期間）、若しくは当該有利区間中においてＡＴ状態であったゲーム数（ＡＴ期間）を示唆ないし報知するようにしてもよい。このようにすれば、例えば、遊技店に設置されたデータ表示器に表示される遊技データや、遊技店がそのサイトで公開している遊技データ等も加味しながら、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができるという効果を奏する。
【２９００】
　遊技店の開店後の任意の時期（例えば、遊技店の開店直後（最初の１ゲーム目や１００ゲーム目等）、最初のＣＺ状態でＣＺ失敗となったとき、最初の連続演出でＡＴ非移行が示されたとき、最初のＡＴ状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値（範囲）が最初に変動したとき等。なるべく、遊技店の開店後から早期に到来する時期であることが望ましい）において、設定変更が行われたか否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、設定変更が行われたことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって設定変更が行われたか否かを予測可能とするものであってもよい。
【２９０１】
　例えば、設定変更が行われた場合、有利区間が終了して非有利区間に移行し、吸い込み枚数も初期化されることを前提とすると、このような演出が実行され、設定変更が行われたことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数は引き継がれていないことが予測できるし、設定変更は行われていないことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるため、上述の如く、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができ、また、戦略性に富んだ遊技性を提供することが可能となる。これにより、稼働の促進を図ることができるという効果を奏する。なお、そのような演出が実行されるか否かを、遊技店側がホールメニュー等で設定できるようにしてもよい。そのような演出（例えば、これを「設定据え置き示唆演出」とする）を実行不可に設定した場合は、遊技者に設定変更を見抜かれにくくするという効果を奏する。一方、設定据え置き示唆演出を実行可に設定した場合は、遊技者は有益な情報（勝ちにつながるヒント）を得られることから、その遊技店が優良店であるといったイメージを遊技者に与えることとなるため、集客力を高め得るという効果を奏する。
【２９０２】
　有利区間が終了し得る（終了する可能性がある）時期（例えば、ＡＴ状態が終了するとき、ＡＴ状態終了後３２ゲームを消化したとき等）において、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。

なお、当該演出では、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを予測可能とするものであってもよい。

【２９０３】

例えば、上述の区間ランプ（状態表示部）が設けられていない仕様を前提とすると、このような演出が実行され、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるし、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていることが予測できるようになる。

【２９０４】

そのため、仮に非ＡＴ状態での滞在が長くなった後、ようやくＡＴ状態に移行したがこれがすぐに終了してしまった等の場合に、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、ＡＴ付与性能が高まっていることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、仮にＡＴ状態で一定の遊技価値が獲得できたときに、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、吸い込み枚数によってはＡＴ付与性能が高まらないことを予測し得ることから、この場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。

【２９０５】

なお、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ（状態表示部）を設けない構成とした場合であっても、上記のような演出を行い得ることを目的として、サブ側で制御するサブ側区間ランプ（サブ側状態表示部）を設ける構成としてもよい。なお、サブ側区間ランプは、非有利区間から有利区間に移行するとき、あるいは、有利区間において最初にＡＴ状態が開始されるときから点灯が開始され、有利区間が終了して非有利区間に移行するときに消灯するといったように、メイン側で制御する区間ランプと同様の態様で制御されるものであってもよいし、これとは異なる態様で制御されるものであってもよい。これにより、メイン側で区間ランプの制御に係るプログラムを不要としてメイン側のデータの空き容量を増大させることができるという効果を奏する。また、有利区間の滞在に関して遊技者に適切な示唆ないし報知を行うことで吸い込み枚数や有利区間のリセット状況の推測を取り入れた多彩なゲーム性を実現できるという効果を奏する。

【２９０６】

例えば、ＡＴ状態が終了するとき、有利区間は終了しない場合であっても消灯させるか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には消灯する、あるいは、ＡＴ状態が終了するとき、有利区間が終了する場合であっても点灯させたままとするか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には点灯させたままとするといったように、従来設けられていたメイン側の区間ランプとは異なる挙動をとり得るものとして、遊技性がより多様化するものとしてもよい。なお、上記のような演出は、そのようなサブ側区間ランプを設けることなく、既存の各種演出装置によって行うことができる。すなわち、この項において説明した各種の演出は、遊技者に対して適切に示唆ないし報知が行われ得る限りどのような演出実行手段でも実行され得る。

【２９０７】

（吸い込み枚数として初期値以外の値をセットする仕様）

上記の拡張例１～３のように構成し、さらに吸い込み枚数に応じてＡＴ抽籤の有利度合いが変化する仕様の場合、遊技場で数週間以上の稼働を続けて数万枚吸い込んだ状態と、試験機関おいて初期値から出玉試験を行う場合とで、出玉性能の乖離が生じる虞がある。また、遊技機を稼働させて設計値通りの出玉率となっているか遊技機の製造メーカの社内でテストする場合においても、吸い込み状態での出玉率を把握することが困難となる虞がある。

【２９０８】

そこで、差枚数が大きくマイナスの状況をセットする方法を備えることが望ましい。例

えば、ラムクリア手順（例えばリセットスイッチを押下したまま、電源を立ち上げる等）を行った場合は、有利区間払出数カウンタに吸い込み枚数として最大数となる値（マックス値）を設定するなど、吸い込み状態を強制的にセットする機能を持たせるようにしてもよい。

【２９０９】

有利区間払出数カウンタに吸い込み枚数として最大数となる値（マックス値）とは、例えば有利区間払出数カウンタのカウンタ上限値＝６５５３５、初期値＝６３１３５（６５５３５から払出数リミッタを作動させる規定値である２４００を差し引いた値）とし、投入で減算カウントし払出で加算カウントする場合、有利区間払出数カウンタのカウンタ値＝０を意味する。つまり、これ以上の有利区間払出数カウンタを吸い込み枚数の増加方向であるマイナス方向（負け方向）に更新できない値である。

【２９１０】

なお、吸い込み枚数を設定する操作手順は、遊技場管理者などにより操作可能な手順であればラムクリア手順に限らず、例えば、設定キー、リセットスイッチ、電源投入スイッチなどに対する操作による任意の手順（組合せ）を用いてもよい。

【２９１１】

また、操作により設定可能となる吸い込み枚数は、吸い込み状態となる値であれば吸い込み枚数として最大数となる値に限らず、予め定められている値（例えば、マイナス１００００枚となる５３１３５、マイナス２００００枚となる４３１３５、第４の例で示した所定枚数：設定変更後に還元可能とする枚数を１万枚とする７６００、設定変更後に還元可能とする枚数をコンプリート機能（詳細については後述する）作動となる上限数の１９０００枚とする１６６００（＝１９０００－２４００）など）であってもよく、また、予め定められている複数種類の値（例えば、５３１３５、４３１３５…３１３５、０など）のうちから操作（例えば、設定可能な状態にしてリセットスイッチへの操作で選択、スタートレバー７への操作で設定）に応じて決定された値、操作（例えば、設定可能な状態にしてストップボタン８Ｌへの操作で増加、ストップボタン８Ｒへの操作で減少、スタートレバー７への操作で設定）に応じてその都度入力される任意の値などであってもよい。このような吸い込み枚数を設定可能とする機能により、所望の状態（例えば、吸い込み枚数として最大数が設定されている状態、所定のマイナス状態など）から出玉試験や開発中の遊技機による出玉性能の確認を容易に行えるようになるとともに、効率を向上させることができる。

【２９１２】

また、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を維持する場合において、上記のように操作により吸い込み枚数を設定可能とする場合は、設定前の有利区間払出数カウンタのカウンタ値をクリア又は上書きする形で、設定用の吸い込み枚数を設定する。操作により吸い込み枚数を設定可能とする場合であって、例えば吸い込み枚数として最大数となる値以外の値が設定される場合であっても、設定される値として吸い込み枚数がある程度大きいマイナスの値（例えば、初期値から見てマイナス１００００枚、マイナス２００００枚など）とすることにより、それ以前の値が消されたとしても遊技者の不利益は必ずしも大きいものとはならない。

【２９１３】

なお、操作により設定用の吸い込み枚数を設定可能とする場合であっても、設定用の吸い込み枚数が、現在の有利区間払出数カウンタのカウンタ値から特定される吸い込み枚数よりも小さい場合であって、設定用の吸い込み枚数を設定すると吸い込み枚数が小さくなってしまう場合には、吸い込み枚数を設定できないようにし、設定用の吸い込み枚数が、現在の有利区間払出数カウンタのカウンタ値から特定される吸い込み枚数よりも大きい場合であって吸い込み枚数が大きく小さくなってしまう場合に限って、設定用の吸い込み枚数を設定可能となるようにしてもよい。

【２９１４】

（特殊低設定を設ける仕様）

上記の拡張例１～３のように構成し、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を維持する遊技機が遊技場に設置された場合、有利区間払出数カウンタのカウント値が初期値から約マイナス６００００～３００００程度のある程度吸い込んだ範囲で増減する挙動となることが想定される。このため、製造メーカ側は、このような遊技機を出荷する際に多少打ち込みを行い、有利区間払出数カウンタのカウンタ値をマイナスの値としてある程度吸い込ませてから出荷することも想定される。このようにある程度吸い込ませる作業の効率を向上させるために、例えば、吸い込みが早い出玉性能が低い特殊設定値を設けて、当該特殊設定値に設定して出荷前の打ち込みを行うようにしてもよい。

【２９１５】

特殊設定値は、出玉率が例えば８０％前後となるように定められており、設定可能となる設定値のうちで型式試験用の最低出玉率となるように定められている設定値である。遊技機において特殊設定値が設定されているときには、例えば遊技が行われているか否かにかかわらず腰部パネル１３を常時消灯させる制御や、客待ち状態であるときには腰部パネル１３を常時消灯させる制御など、少なくとも遊技者による遊技がされていない非遊技状態において特殊設定値以外の設定値が設定されているときと異なる態様（区別できる態様）で設定報知演出が実行される。これにより、例えば、実際の遊技場において、特殊設定値が誤って設定されて一般遊技者により遊技が行われてしまうことや、特殊設定値が誤って設定されている遊技機については遊技者が遊技を開始する前に気付くことができる。

【２９１６】

（型式試験時における有利区間払出数カウンタの初期化仕様）

遊技機の型式試験時には、複数の設定値各々において試射試験が行われる。一方、上記の拡張例１～３のように構成し、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を維持する遊技機について、型式試験する際にも有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化できないこととなる。この場合、例えば、製造メーカから試験機関に持ち込まれた試験用の遊技機について、最初に有利区間払出数カウンタのカウンタ値＝初期値のところから、設定値１で試射試験を開始し、次に設定値６に設定値を変更して試射試験を行うような場合には、設定値１の試験で遊技が進行したことによる有利区間払出数カウンタのカウンタ値が、その後の設定値６の試射試験の開始時点の値となってしまう。このため、には、設定値毎に公平な試験開始条件で試験を行うことができず、試験開始条件を統一することが困難となってしまう虞がある。

【２９１７】

このような不具合の発生を防止するために、試験機関において有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化できる機能を搭載することが望ましい。例えば、電源投入後の設定変更処理において、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出していることを条件として（つまり試験機接続状態であると判定していることを条件として）、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化可能とするようにしてもよい。

【２９１８】

第１の例として、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出していないときには、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化しない一方で、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出している状態での設定変更時には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化するようにしてもよい。

【２９１９】

第２の例として、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出している状態での設定変更時であっても、当該設定変更が通常手順での設定変更時であるときには有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化しない一方で、当該設定変更が特別な手順での設定変更時であるときには有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化するようにしてもよい。特別な手順は、通常手順とは異なる手順であればよく、例えば、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態としてから特定のボタン（リセットスイッチなど）をオン状態としながら電源をオン状態とする操作などであってもよい。これにより、試験機関が行ないたい試験内容に応じて有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化したりしなかったりすることができる。

【２９２０】
第３の例として、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出していないときには、ラムクリア（同一設定のまま有利区間払出数カウンタを除くＡＴ関連パラメータを初期化する）時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化しない一方で、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出している状態でのラムクリア時には、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化するようにしてもよい。
【２９２１】
第４の例として、試験用端子とＩＦ基板との接続を検出している状態でのラムクリア時であっても、当該ラムクリアが通常手順でのラムクリア時であるときには有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化しない一方で、当該ラムクリアが特別な手順でのラムクリア時であるときには有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化するようにしてもよい。特別な手順は、通常手順とは異なる手順であればよく、例えば、電源投入をした後もリセットボタン押下を所定時間（例えば３秒）以上に亘って維持した後に押下を解除する操作などであってもよい。これにより、試験機関が行ないたい試験内容に応じて有利区間払出数カウンタのカウンタ値を初期化したりしなかったりすることができる。
【２９２２】
（吸い込み枚数で天井を設ける仕様）
上述の実施形態においては、有利区間中において前回ＡＴ状態終了から次のＡＴ状態に制御されることなく、前回ＡＴ状態終了から消化したゲーム数が所定の天井ゲーム数（例えば５００ゲームなど。予め定められているゲーム数であってもよく、抽籤で決定されたゲーム数であってもよい。）に到達することによりＡＴ状態に制御する例について説明した。しかし、これに替えてあるいは加えて、有利区間中において前回ＡＴ状態終了から次のＡＴ状態に制御されることなく、有利区間払出数カウンタに基づく前回ＡＴ状態終了からの吸い込み枚数が所定の天井枚数（例えば１０００枚など。予め定められている枚数であってもよく、抽籤で決定された枚数であってもよい。）に到達することによりＡＴ状態に制御するようにしてもよい。また、上記の拡張例１～３のように構成し、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタのカウンタ値を維持する遊技機において、前回ＡＴ状態終了からの吸い込み枚数が所定の天井枚数に到達することによりＡＴ状態に制御するようにしてもよい。これにより、例えば、遊技場における遊技者の立ち回りとして、前日の吸い込み枚数をスランプグラフなどで確認して、天井枚数に近いか否かを予測して、実際に遊技する遊技機を選別するといった面白さを提供することが可能となる。以下に、このような遊技機の一例を説明する。
【２９２３】
図２２８は、設定変更前後における有利区間払出数カウンタの更新例を天井枚数との関係で説明するための図である。図２２８では、有利区間払出数カウンタとして０～６５５３５の範囲において投入で減算カウントし払出で加算カウントするカウンタを用い、初期値として６３１３５を設定し、天井枚数が所定範囲（例えば１００～５０００）から抽籤で決定される場合を例示する。なお、図２２８では、有利区間払出数カウンタに初期値である６３１３５が設定され、初回の天井枚数として１０００に決定されて、次回天井特定値として６２１３５（＝６３１３５－１０００）が設定されているものとする。
【２９２４】
図２２８（ａ）は、有利区間払出数カウンタに初期値が設定されていた状態から、吸い込み枚数が天井枚数である１０００になったときの遷移が示されている。吸い込み枚数が１０００となったことにより、有利区間払出数カウンタのカウンタ値は、６２１３５（＝６３１３５－１０００）になっている。また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が次回天井特定値以下となったことにより天井枚数に達したと判定されることにより、ＡＴ状態に制御されて吸い込まれたメダルが遊技者に還元されることとなる。
【２９２５】
図２２８（ｂ）は、図２２８（ａ）において制御されたＡＴ状態において例えば８６５枚純増して当該ＡＴ状態が終了したときの遷移が示されている。８６５枚純増したことに

より、有利区間払出数カウンタのカウンタ値は、６３０００（＝６２１３５＋８６５）になっている。

【２９２６】

図２２８（ｃ）は、ＡＴ状態終了後も有利区間が継続され、次回の天井枚数として再度１０００に決定されて、次回天井特定値として６２０００（＝６３０００－１０００）が設定された状態を示している。なお、次回の天井枚数は、例えば、所定範囲（例えば１００～５０００）の数値に対して当籤確率が振り分けられているテーブルを参照して抽籤により決定されるものであってもよく、また、有利度合いが異なる複数種類のテーブルを設けて現在の有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じたテーブル（有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づく吸い込み枚数が特定カウンタ値（例えば、５０００など）以上であるときに特定カウンタ値未満であるときよりも高い割合で少ない枚数に決定されるテーブル参照）を参照して抽籤により決定されるものであってもよい。また、次回の天井枚数は、例えば、予め定められた枚数であってもよく、有利区間払出数カウンタのカウンタ値に応じて予め定められている枚数（有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づく吸い込み枚数が特定カウンタ値（例えば、５０００など）以上であるときに特定カウンタ値未満であるときよりも少ない枚数が定められている）であってもよい。

【２９２７】

図２２８（ｄ）は、図２２８（ｃ）に示す状態から、吸い込み枚数が５００になったときの遷移が示されている。吸い込み枚数が５００となったことにより、有利区間払出数カウンタのカウンタ値は、６２５００（＝６３０００－５００）になっている。この状態において、遊技機が設置されている遊技場における営業が終了したものとする。また、営業終了後において、当該遊技機について設定変更されたものとする。設定変更時であっても有利区間払出数カウンタについては初期化されず維持される。また、次回天井特定値についても、有利区間払出数カウンタに準ずる値であるため設定変更時であっても初期化されず維持されるものとする。

【２９２８】

図２２８（ｅ）は、翌営業日における当該遊技機についての状態が示されている。前述したとおり、有利区間払出数カウンタのカウンタ値は、図２２８（ｄ）と同じ６２５００が維持されている。また、次回天井特定値である６２０００についても維持されている。これにより、例えば翌営業日などであっても天井到達による恩恵を引き継ぐことができ、当該翌営業日における吸い込み枚数が５００に達することで天井枚数に達したと判定されることにより、ＡＴ状態に制御させて前日を含めて吸い込まれたメダルが遊技者に還元可能となる。その結果、前述したとおり、遊技場における遊技者の立ち回りとして、前日の吸い込み枚数をスランプグラフなどで確認して、天井枚数に近いか否かを予測して、実際に遊技する遊技機を選別するといった面白さを提供することが可能となる。

【２９２９】

なお、図２２８では、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタとともに初期化されず維持されるデータとして、次回天井特定値を例示したが、これに替えて、例えば、前回ＡＴ終了時における有利区間払出数カウンタのカウンタ値であってもよい。天井枚数が予め定められた枚数である場合には、前回ＡＴ終了時における有利区間払出数カウンタのカウンタ値に基づき改めて次回天井特定値を設定することができる。また、天井枚数を抽籤で決定する場合には、改めて抽籤を行って枚数を決定して次回天井特定値を設定することができる。なお、設定変更時であっても有利区間払出数カウンタとともに初期化されず維持されるデータは、有利区間払出数カウンタに準ずる値であれば上記のものに限るものではなく、また、次回天井特定値および前回ＡＴ終了時における有利区間払出数カウンタのカウンタ値のいずれも初期化せず維持されるようにしてもよい。

【２９３０】

なお、ここまでは、吸い込み枚数で天井を設ける仕様について有利区間払出数カウンタの吸い込み枚数を直接参照して天井の特典（恩恵）を付与する仕様を説明したが、吸い込み枚数と相関関係を有する他のパラメータを参照して、間接的に吸い込み枚数を参照する

形で天井の特典を付与するようにしてもよい。例えば、変則押しでペナルティが生じ得る機種において非ＡＴ中に左第一停止で遊技された回数やその回数に通常遊技での１ゲームあたりの減算期待値（例えば、１ゲームにつき２枚）などを乗じた値などを、間接的に吸い込み枚数（差枚数）を参照するためのパラメータとして用いてもよい。また、所定役（例えば、共通１枚役などメダルが確実に減る当籤役や押し順ベル（打順ベル）など非ＡＴ中で期待値がマイナスとなる役など）の成立回数を、間接的に吸い込み枚数（差枚数）を参照するためのパラメータとして用いてもよい。このように間接的に吸い込み枚数（差枚数）を参照することで、実際の吸い込み枚数と天井の発動条件との間にゆらぎが生まれることとなり、例えばデータ表示器などから厳密に吸い込み枚数を把握できる遊技者であってもいつ天井の恩恵が発動するか分かり難くなることで、決まりきった天井を目指す場合と比べて天井待ち遊技での興趣が低下しにくくなる。

【２９３１】

（有利区間払出数カウンタのカウンタ値を表示する仕様）

上述の実施形態において、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を表示する差枚数モニタ装置を搭載するようにしてもよい。差枚数モニタ装置は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成されて主制御基板ケースの内部に設けられるもの（例えば、主制御基板７１上に実装されるものや、主制御基板７１に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるものなどであってもよい）や、役比モニタ装置５４を兼用するものであってもよい。差枚数モニタ装置は、有利区間払出数カウンタのカウンタ値を常に表示するものであってもよく、役比モニタ装置５４を兼用する場合には有利区間払出数カウンタのカウンタ値を含む各種割合情報を順次表示するものであってもよい。これにより、差枚数の状況を遊技場の管理者などが把握できる。

【２９３２】

また、有利区間払出数カウンタのカウンタ値は、１００枚単位で表示されるようにしてもよい。例えば、４桁の７セグメントＬＥＤのうち、４桁目（千の位に相当）に差枚数の頭文字となる「Ｓ」を表示し、３桁目（百の位に相当）に有利区間払出数カウンタのカウンタ値の万の位の値を表示し、２桁目（十の位に相当）に有利区間払出数カウンタのカウンタ値の千の位の値を表示し、１桁目（一の位に相当）に有利区間払出数カウンタのカウンタ値の百の位の値を表示するようにしてもよい。よって、有利区間払出数カウンタのカウンタ値が、例えば６５５００～６５５３５のいずれかである場合には、「Ｓ６５５」と表示され、当該値が最大値となる。

【２９３３】

以下に有利区間払出数カウンタに関する工夫を列記する。いずれか１つを採用してもよく、矛盾しない範囲で複数を組み合わせて採用してもよい。

【２９３４】

（有利区間払出数カウンタに関する工夫１：再遊技作動時の枚数更新なし）

再遊技に係る図柄組合せが有効ラインに停止表示され、再遊技が作動した時に、有利区間払出枚数カウンタは、加算減算処理を行わずにその時点での値を維持するものとしてもよい。技術的思想として整理すると以下のように表現できる。

「再遊技作動時に差数カウンタ（有利区間払出枚数カウンタ）の更新処理を行わないことを特徴とする遊技機」

このようにすることで、差枚数の変化が生じない再遊技時に処理を行わないことで、メインプログラムを簡素化できる。また、２枚掛け専用で消化する第一種特別役物（例えば、８回の小役入賞又は１２ゲーム消化で終了）があり、通常遊技が３枚掛け専用の場合、１２ゲーム目に再遊技が作動した場合は、次のゲームは通常遊技となるため強制的に３枚掛けとして扱われる。つまり、１２ゲーム目の遊技開始時に２枚ベットして再遊技により３枚が自動ベットされることとなる。このような場合に差枚を更新すると処理が複雑化するといった問題についても、再遊技作動時は有利区間払出枚数カウンタの値を一律で更新しないとすることで、解決を図ることができるという効果を奏する。

【２９３５】

（有利区間払出数カウンタに関する工夫２：超過判定は再遊技や純ハズレでも行う）
　リミッタによる有利区間終了となる閾値（有利区間開始から差枚数で＋２４００枚を超過した値）となったかを判定する超過判定は、小役（払出役、遊技価値付与役）の入賞が発生した場合のみ行うものではなく、再遊技役作動時やハズレ時（払出なし、役物、再遊技の作動もなしのハズレ目が有効ライン上に停止）の場合でも全リール停止後に行われるものとすることが望ましい。技術的思想として整理すると以下のように表現できる。
「当籤役を決定可能な役決定手段と、
遊技価値数の増減を認識可能な差数カウンタ（有利区間払出枚数カウンタ）と、
前記差数カウンタが所定の閾値に達したときに有利区間を終了させるリミット手段（２４００枚リミッタ）と、
備え、
前記役決定手段により決定可能な当籤役として、遊技価値の付与にかかる付与役（払出有の小役）と、再遊技の作動に係る再遊技役と、が少なくとも含まれ、
前記差数カウンタが所定の閾値（有利区間開始から差枚数で＋２４００枚を超過した値。）に達したか否かの到達判定は、再遊技が作動した場合においても行われることを特徴とする遊技機。
前記遊技機であって、前記到達判定は、いずれの特典も付与されないハズレ時であっても行われることを特徴とする遊技機」
　このようにカウンタの値がリミッタ作動に近づく方向での更新がされない遊技（払出をプラスで計算する方式であれば加算処理が行われない遊技。払出をマイナスで計算する方式であれば減算処理が行われない遊技。）であっても、到達判定を行うことで、処理を画一的にすることでメインプログラムの容量を削減できるという効果を奏する。
【２９３６】
（有利区間払出数カウンタに関する工夫３：リミッタ用と出玉処理用で別の差枚数カウンタを設ける）
　差数カウンタ（有利区間払出数カウンタ）を複数持ち、１つはリミッタ作動による有利区間管理用カウンタとして、もう１つはＡＴ関連の判定、抽せんなどに用いる出玉処理用としてもよい。なお、出玉処理用の差数カウンタは複数設けてもよい。技術的思想として整理すると以下のように表現できる。
「遊技価値数の増減を認識可能な第１差数カウンタ（リミッタ用カウンタ）と第２差数カウンタ（出玉用カウンタ）と、
前記第１差数カウンタが所定の閾値に達したときに有利区間を終了させるリミット手段（２４００枚リミッタ）と、
遊技者に有利な停止操作態様を報知可能な特別遊技状態（ＡＴ状態）を制御可能な状態制御手段と、
前記第２差数カウンタの値を参照して前記特別遊技状態に関する特別処理（ＡＴ抽籤等）を実行可能な特別処理手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。」
　リミッタ処理は機種により共通であるため、メインプログラムにおいて機種共通のモジュールに記憶し、機種により相違する特別処理を機種固有のモジュールに記憶することで、開発の効率を高めることができるという効果を奏する。
【２９３７】
　特別処理は、ＡＴ抽籤やＡＴ判定以外にも、ＡＴ関連の抽籤状態移行（低確、高確状態の移行やモード移行）の抽籤やＡＴ関連のポイントの付与や、利益の大きなＡＴ状態への移行の許容判定など種々のＡＴ関連判定が挙げられる。
【２９３８】
　また、リミッタ用カウンタは、３枚掛け推奨遊技機での２枚掛け遊技、ゲームフロー上作動しないことが推奨されるボーナスを遊技者が押し順ミスなどで揃えてしまった場合のボーナス作動中、変則押しペナルティ機における変則打ち時などイレギュラーな状態であっても更新されるが、出玉用カウンタはイレギュラーな状態では更新しないものとするこ

とで、仕様上想定していない吸い込みをＡＴ関連の判定に反映させるといった攻略を抑制することができるという効果も奏する。

【２９３９】

なお、差枚数を参照する処理のうちリミッタ処理以外の全ての判定において出玉用カウンタを参照してもよいが、一部の判定についてはリミッタ用カウンタを参照することとしてもよい。出玉処理の内容に応じて参照先のカウンタを適宜設定してもよい。

【２９４０】

（有利区間払出数カウンタに関する工夫４：リミッタ用は差枚数カウンタとし、別にＭＹカウンタを設けて出玉判定用に用いる）

前述の工夫３のように複数の差枚カウンタを設ける場合において、出玉用カウンタを差枚数カウンタ（有利区間開始時を基準点として遊技価値の増減を計数可能なカウンタ）に代えてＭＹカウンタ（有利区間開始から最も遊技価値が減った地点を基準点としてそこからの増加遊技価値数を把握するカウンタ）を採用してもよい。技術的思想として整理すると以下のように表現できる。

「遊技価値数の増減を認識可能な第１差数カウンタ（リミッタ用カウンタ）と第２差数カウンタ（出玉用カウンタ）と、

遊技者に有利な停止操作態様の報知を可能な有利区間と、該報知が行われない非有利区間を制御する有利区間制御手段と、

前記第１差数カウンタが所定の閾値に達したときに前記有利区間を終了させるリミット手段（２４００枚リミッタ）と、

遊技者に有利な特別遊技状態（ＡＴ状態）を制御可能な状態制御手段と、

前記第２差数カウンタの値を参照して前記特別遊技状態に関する特別処理（ＡＴ抽籤等）を実行可能な特別処理手段と、

を備え、

前記第１差数カウンタは前記有利区間開始時を基準点として遊技価値数の差数を計数可能であり、

前記第２差数カウンタは前記有利区間中の最も遊技価値が減少したところを基準点として遊技価値数の差数を計数可能である

ことを特徴とする遊技機。」

このような仕様とすることで、例えば、もっとも吸い込んだところから１０００枚で特別遊技状態（ＡＴ）を一旦終了させるといった、射幸性を抑制する仕様についての開発が行いやすくなるといった効果を奏する。

【２９４１】

（有利区間払出数カウンタに関する工夫５：差枚カウンタの値を有利区間終了判定に用いる）

例えば、リミッタ作動以外の状況で、ＡＴ終了時やＣＺ終了時、ＡＴ等の終了から所定ゲーム数経過時等の有利区間の終了候補となる所定の条件を満たす場合に、差数カウンタ（有利区間払出数カウンタ）の値を参照して、値が１０００枚以上なら有利区間終了、１０００枚未満なら有利区間継続などとして、リミッタ発動までの残り獲得可能枚数が少ない状態にならないようにして、リミッタによりＡＴが打ち切られる頻度を低減させてもよい。この場合に参照するカウンタは工夫３で述べたリミッタ用カウンタの値でも、出玉用カウンタの値のどちらとしてもよい。以下、出玉用カウンタを有利区間終了判定のために参照する仕様例について技術的思想として整理した記載である。

「遊技価値数の増減を認識可能な第１差数カウンタ（リミッタ用カウンタ）と第２差数カウンタ（出玉用カウンタ）と、

遊技者に有利な停止操作態様の報知を可能な有利区間と、該報知が行われない非有利区間を制御する有利区間制御手段と、

前記第１差数カウンタが所定の閾値に達したときに前記有利区間を終了させるリミット手段（２４００枚リミッタ）と、

所定条件を満たした場合（ＡＴ等終了時やＡＴ後所定ゲーム数経過などリミッタ到達以外

で有利区間終了となりえる条件を満たした場合）に現在滞在している有利区間を終了させる旨を決定可能な有利区間終了決定手段と、
を備え、
前記有利区間終了決定手段は、前記第２差数カウンタの値を参照し、所定の閾値に該当する場合（例えば、差枚１０００以上のプラスである場合）に現在滞在している有利区間を終了させる旨を決定可能である
ことを特徴とする遊技機。」
　このようにすることで、当該有利区間で獲得可能な枚数が少ない状況で遊技が進行し、ＡＴ等に当たったとしてもあまりメダルを獲得できずにリミッタが作動してしまうといった遊技者のストレスを高める事象を抑制できる。
【２９４２】
　また、有利区間開始からのプラス差枚が１～９９９枚など第１の閾値の場合は５０％で有利区間終了、１０００枚以上など第２の閾値の場合は１００％で有利区間終了などとして有利区間の終了タイミングが分かりにくくなるものとしてもよい。
【２９４３】
　また、マイナス差枚の場合は、リミッタ発動までの獲得可能枚数が増加しない状況なので、前記所定条件を満たした場合でも有利区間が終了する確率がプラス差枚の状況よりも低い（０％＝終了する旨の決定がされない場合含む）ものとすることが望ましい。
【２９４４】
　なお、有利区間終了後については、有利区間移行確率が１分の１～５分の１程度と非常に高確率とし、さらに非有利区間から有利区間へ移行した直後が有利度合いの高いチャンス状態（ＡＴの引き戻し当籤した場合に獲得期待値の大きい上位ＡＴとなる、あるいは、ＡＴの引き戻し当籤率が高いなど）となる仕様として、有利区間が終了した直後に遊技の興趣がそがれることがないものとするとよい。仮にこのような有利区間終了直後（非有利区間、有利区間開始直後）が有利度合いの高い状態とする場合は、有利区間移行時にボーナス持越中なら有利度合いの高い状態にするという仕様で、設定変更でボーナスを消す、かつ、非有利区間では１Ｇ目に必ず有利区間移行とすることで、設定変更後１ＧでＣＺには入らないようして設定変更直後だけが狙い打たれるようにしないものするとよい。
【２９４５】
（有利区間払出数カウンタに関する工夫６：差枚カウンタのクリアを示唆／報知）
　有利区間が終了した際に、「差枚数カウンタをクリアしました」などの表記を行ったり、「０／２４００」などといった表示を行ったりして遊技者に差枚数カウンタがクリアされたことを報知する演出を行ってもよい。また、報知に限らずクリアを示唆する演出を行ってもよい。例えば、ＡＴ終了画面にキャラＡ（青ドンちゃん）が出現した場合は、差枚数クリアの可能性低、キャラＢ（緑ドンちゃん）出現で、差枚数クリアの可能性中、キャラＣ（赤ドンちゃん）出現で差枚数クリア確定などとして、状況を推測させるものでもよい。技術的思想として整理すると以下のようになる。
「遊技価値数の増減を認識可能な差数カウンタ（リミッタ用カウンタ）と、
遊技者に有利な停止操作態様の報知を可能な有利区間と、該報知が行われない非有利区間を制御する有利区間制御手段と、
前記差数カウンタが所定の閾値に達したときに前記有利区間を終了させるリミット手段（２４００枚リミッタ）と、
を備え、
所定条件を満たした場合（ＡＴ等終了時やＡＴ後所定ゲーム数経過などリミッタ到達以外で有利区間終了となりえる条件を満たした場合）に現在滞在している有利区間を終了させることがあり、
前記所定条件を満たした場合に所定のタイミング（当該ゲーム又は有利区間終了後の任意のゲーム）で前記有利区間が終了した旨を示唆ないし報知の少なくともいずれか一方の役割を果たす演出（示唆演出又は報知演出、どちらか一方でも両方でもよい）を有する
ことを特徴とする遊技機。」

このようにすることで、仮に多くのメダルを獲得した場合でも、差枚数カウンタがリセットされてまた多くのメダルを獲得しうる状況であることを遊技者に推測させることができるという効果を奏する。

【２９４６】

なお、このような示唆等の演出は以下のようなタイミングのいずれかで発生させるものとするとよい。

・有利区間の最終ゲーム

・有利区間終了直後の非有利区間のゲーム

・有利区間終了後から任意の条件を満たしたゲーム（例えば、有利区間終了から３２ゲーム、１００ゲーム経過などゲーム数に関する条件や、レア役1回成立など任意の当籤役の成立に関する条件、示唆演出の発生抽籤に当籤した場合など）

また、これらの発生条件を満たした場合において、演出用操作手段を遊技者が操作した場合にのみ発生可能として、有利区間終了の推測したい遊技者は演出用ボタンを押下するといったゲーム性にしてもよい。

【２９４７】

（離席表示機能について）

上記の遊技機においては、遊技途中で遊技者が離席した際に、他の客がよく確認せずに空き台であると認識してしまい遊技してしまうといったトラブルや、私物を置いて離席することで盗難が起きるといったトラブルなどが発生する虞がある。このようなトラブルは、いずれの遊技機においても起こり得るが、特にメダルの受け皿を備えていない特定種別の遊技機（例えばメダルレス遊技機などの機種）において頻発することが予想される。

【２９４８】

このようなトラブルが発生することを未然に防止するために、例えば、遊技中の遊技者が一時的に離席する状況（トイレ休憩、たばこ休憩、電話対応など）が発生した際に、当該遊技者が遊技機のメニュー画面を操作し、遊技機の液晶表示器などに「休憩中」や「離席中」といった画像などを表示することにより、離席中である旨を報知できるようにしてもよい。これにより、当該遊技機が遊技中であることを他の遊技者や遊技場管理者などに対して明確に報知できる。例えば、以下の第１の機能～第３の機能などを備えるものであってもよい。

【２９４９】

第１の機能としては、メダルを投入可能な状態やスタートレバーを操作してリール回転を開始可能な状態において、遊技者が演出用ボタンを操作することにより、液晶表示器に「休憩中」や「離席中」といった画像などを表示するものであってもよい。また、当該画像は、遊技者による所定の操作（メダル投入、スタートレバー操作、演出ボタン操作など）により終了するようにしてもよい。

【２９５０】

第２の機能としては、上記第１の例で表示する画像に、当該画像の表示開始からの経過時間（例えば、「１０分経過」など）を表示するようにしてもよい。これにより、遊技場管理者が遊技機の状況（特に離席してからどの程度時間が経過している状況など）を把握することができる。

【２９５１】

第３の機能としては、第１の機能などを利用できるようにするか否かを設定できるようにしてもよい。具体的には、設定確認中に「離席機能の設定」画面を表示するとともに「ＯＮ」および「ＯＦＦ」の選択アイコンを表示し、遊技場管理者が演出用ボタンなどを操作することにより、第１の機能および第２の機能を有効（利用可能）または無効（利用不可能）のいずれかに設定できるようにしてもよい。これにより、必要に応じて、遊技場毎に有効または無効を選択することができる。

【２９５２】

（外部信号出力を示すランプ）

上述のとおり、本実施形態では、外部端子板（図３に示す外部集中端子板５５、あるい

は図３６に示す遊技球等接続端子板４４３）を介し、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が、外部信号が出力される場合には、主制御基板（主制御基板７１、あるいは主制御基板４１１）で制御されるいずれかのランプを外部信号出力ランプとして点灯させることにより、外部信号出力に誤りがないかを外部から視認可能とすることが望ましい。

【２９５３】

そこで、本実施形態の如く、メイン側で制御する区間ランプを設ける構成とした場合は、例えばＡＴ状態を示す信号を外部端子板から出力するときには当該区間ランプを外部信号出力ランプとして兼用し、当該区間ランプの点灯により外部信号の出力を視認可能な構成としてもよい。一方、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ（状態表示部）を設けない構成とした場合は、外部信号の出力を視認可能とする外部信号出力ランプを別途設ける構成としてもよい。

【２９５４】

いずれの構成においても、外部信号出力が行われていることを所定のランプの点灯態様から確認可能となるため、遊技機から適切に信号が出力されているか、店舗側（例えば、ホールコンピュータなど）で遊技機からの信号を適切に受信できているか等を作業者が確認する場合の利便性が向上するという効果を奏する。例えば、当該所定のランプが点灯している場合において、ホールコンピュータ側でその台からの外部信号出力が検出できていない場合には、外部信号の受信に係るハーネス（例えば、遊技機とホールコンピュータを繋ぐハーネスや、メダルレス遊技機のサンドと通信装置とホールコンピュータを繋ぐハーネスなど）が正しく接続されていなかったり、内部で断線していたり、といったトラブルを察知することが可能となる。

【２９５５】

［有利区間払出数カウンタに関する拡張例１～４を含むすべての実施形態における遊技機に係る発明のまとめ（付記）］

従来の遊技機において、遊技者にとって有利となる打順を報知するＡＴ状態などに滞在させることが可能な有利区間に制御可能であり、当該有利区間におけるメダルの投入数とメダルの払出数との差数がしきい値に達したことに基づいて有利区間を終了するものがあった（例えば、特開２０１７－１８９２１５号公報参照）。

【２９５６】

しかしながら、このような遊技機では、ＡＴ状態などの有利状態に関する抽籤に差数が考慮されていない。このため、例えば、遊技者が投入した投入数が多くなった場合であっても有利状態に関する抽籤におけるメリットがなく、遊技を継続することへのモチベーションを低下させ、ひいては稼働率を低下させてしまう虞があった。

【２９５７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、稼働率の低下を抑止できる遊技機を提供することを目的とする。

【２９５８】

上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【２９５９】

（１）　遊技価値（例えば、メダル、遊技球、クレジット、特典など）を消費して遊技を進行し、当該遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機（例えば、パチスロ機、パチンコ機、メダルレス遊技機など）において、

所定カウンタ（例えば、有利区間払出数カウンタなど）のカウンタ値を初期値（例えば、６３１３５など）から遊技価値の増減（消費した遊技価値（例えば、ベットに用いたメダルなど）と付与された遊技価値（例えば、払い出されたメダルなど））に応じて更新するカウンタ更新手段（例えば、図２８のステップＳ１０１、図３１のステップＳ１５１。図２２５におけるカウンタ更新処理など）と、

前記カウンタ値が前記初期値よりも遊技価値が減少している状況となる減少範囲のうち

の特定カウンタ値であるときに（例えば、吸い込み枚数が５０００枚などの所定数以上となる特定の閾値・特定枚数・特定範囲であるとき）、当該特定カウンタ値でないときよりも遊技者にとって有利度合いが高くなるように特典を付与可能とする特典付与手段（例えば、ＡＴ付与処理における有利度合いが高まる。“（吸い込み枚数を参照したＡＴ付与性能の変化仕様）”欄参照）と、

前記カウンタ値が特定カウンタ値である可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、特定の閾値である場合に特定の閾値である旨（可能性）を示唆する示唆演出を実行。“（吸い込み枚数に関連する演出仕様）”欄参照）とを備える。

【２９６０】

このような構成によれば、遊技者にとって有利度合いが高くなるように特典が付与可能となる特定カウンタ値である可能性を示唆する示唆演出が実行され得る。これにより、カウンタ値が特定カウンタ値であることを遊技者が推測し易くなるとともに、遊技者にとって有利度合いが高くなるように特典が付与され得ることに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させるとともに稼働率の低下を抑止できる。

【２９６１】

（２）　上記（１）の遊技機において、

遊技者にとって有利な操作態様（例えば、押し順ナビなど）を報知可能な区間である有利区間を制御可能とする有利区間制御手段（例えば、図２７のステップＳ８８など）を備え、

前記カウンタ更新手段は、

所定条件が成立することにより前記カウンタ値に前記初期値を設定し（例えば、図２２５において有利区間払出数カウンタの初期化が「可」に定められている契機成立時に初期値を設定）、

前記初期値よりも遊技価値が減少する方向における減少限界値（例えば、０）から、前記初期値よりも遊技価値が増加する方向における増加限界値（例えば、６５５３５）までの間でカウンタ値を更新可能であり（例えば、図２２３（ｃ）など）、

前記初期値と前記減少限界値との差（例えば、６３１３５－０）は、前記初期値と前記増加限界値との差（例えば、６５５３５－６３１３５）よりも大きく、

前記有利区間制御手段は、前記カウンタ値が前記増加限界値に達することにより、前記有利区間を終了する（例えば、図２７のステップＳ９３、Ｓ９４。図２２５において有利区間中に２４００枚などの規定値到達により有利区間終了）。

【２９６２】

このような構成によれば、初期値から減少方向の方が増加方向よりも広い範囲で更新可能となるとともに、最大で初期値からの減少分と増加限界値までの分との合計を還元可能となる。このため、減少分がただの損になるだけでなく、将来的に還元される許容量を増大させることとなる。その結果、減少している状況であってもひとまず特典などが付与されるまで遊技を継続しようという遊技意欲を高めることができる。

【２９６３】

（３）　上記（２）の遊技機において、

前記特典付与手段は、前記カウンタ値と、前記有利区間中における遊技の進行に応じて更新可能な所定のパラメータ（例えば、有利区間中における遊技の進行に応じて更新可能なパラメータ。“（吸い込み枚数を参照したＡＴ付与性能の変化仕様）”欄における１～９などのパラメータ）とに基づいて、前記特典の付与に関する処理を実行可能である。

【２９６４】

このような構成によれば、特典の付与面における遊技性の多様化を図ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９６５】

（４）　上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

遊技の有利度合いに影響する設定値を変更可能な設定値変更手段（例えば、図２４のステップＳ２５など）を備え、

前記カウンタ更新手段は、有利区間を終了する終了条件が成立することに応じて前記カウンタ値に前記初期値を設定する一方、前記設定値変更手段により設定値が変更されたときであっても前記カウンタ値を維持可能である（例えば、図２２５の有利区間の終了時に初期化する一方、設定変更時に初期化不可など）。

【２９６６】

このような構成によれば、設定値が変更された後であってもカウンタ値が維持されるため、例えば初期値からの減少分を還元可能となり、設定値が変更される可能性のあるタイミング以降における遊技機の稼働率を向上させることができる。

【２９６７】

（４）　上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

前記特定カウンタ値でないカウンタ値は、前記特定カウンタ値よりも遊技価値が増加している状況となる減少範囲のカウンタ値を含む（例えば、吸い込み枚数が特定の閾値・特定枚数以上であるときには、吸い込み枚数が特定の閾値・特定枚数未満であるときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まる）。

【２９６８】

このような構成によれば、初期値からの減少分が多くなる程、遊技者にとって有利度合いが高くなるように特典が付与され得ることに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９６９】

また、上記構成の遊技機によれば、稼働率の低下を抑止できる遊技機を提供できる。

【２９７０】

［コンプリート機能関連について］

（電源投入時からのＭＹ数を参照したコンプリート機能について）

上述のとおり、本実施形態では、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、設定変更）やＲＡＭ異常による初期化がなされるまで遊技不能状態とする打ち止め機能を搭載可能であるが、このような打ち止め機能として、射幸性を適切に抑制するため、例えば、以下に示すコンプリート機能を搭載することもできる。

【２９７１】

コンプリート機能は、電源投入時からの所定期間における毎ゲーム終了時のメダルが最も減少したとき（ベットしたメダルと払い出されたメダルとに基づく差数を累計した累計数の最下値）を基準（基点）として、当該基準からのメダルの増加数（基点からの累計数、これを以下では「ＣＭＰ＿ＭＹ」と称する）が上限数に達したときにコンプリート機能が作動して遊技の進行が不能化されるコンプリート機能作動状態に制御するものである。コンプリート機能作動状態においては、メダルの投入や、ベット操作・スタートレバー操作の受付などの遊技を進行するための操作・検出が無効化（不能化）される。上限数としては、例えば、１９０００を例示するが、予め定められた値であれば１９０００に限るものではない。

【２９７２】

コンプリート機能作動状態においては、遊技を続行できないこと（遊技の進行が不能化される旨）が遊技者や遊技店に対して報知される。図２２９は、コンプリート機能に関連して行われる報知例を説明するための図である。図２２９では、報知例として、メイン演出表示部２１における表示画像が示されている。なお、図２２９におけるメイン演出表示部２１の表示領域の中央においては、遊技の進行に応じた演出画像あるいは背景画像（ここではキャラクタなどが動作している画像）が表示されている例が示されている。

【２９７３】

図２２９（ａ）は、コンプリート機能作動状態中における報知例を示している。コンプリート機能作動状態中においては、コンプリート機能作動状態に対応する報知パターンとして、例えば、メイン演出表示部２１の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能作動中 本日の遊技は終了しました」といったコンプリート機能が作動した旨（不能化される旨ともいえる）を示すメッセージ画像が継続して表示される。

コンプリート機能が作動した旨を示すメッセージ画像は、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。このような報知を行うことで、遊技者や店員に遊技停止となった理由や状況などを分かりやすく伝えることができるため、遊技者と遊技店との間でトラブルが発生することを抑制できるという効果を奏する。なお、コンプリート機能作動状態の画面には、例えばコンプリート時の日時や「称号」など、著しく射幸心をそそるおそれがある要素を含めるべきではない。これにより、コンプリート機能の作動によって射幸性を適切に抑制しようとする効果をより高めることができる。

【２９７４】

図２２９（ａ）では、コンプリート機能作動状態に対応する報知パターンとして、メイン演出表示部２１における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン♪ コンプリート機能作動中 本日の遊技は終了しました」との音声が第１回数（例えば、３回）あるいは第１時間（例えば、１分程度）出音され、ランプ（例えば、上ドア機構ＵＤの上部に配置される枠ランプなど）が第１態様（例えば、全点灯）で発光されるものであってもよい。なお、コンプリート機能の作動を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、８５ｄｂ以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で出音されることが望ましい。

【２９７５】

また、ＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達した場合であっても、いわゆる役物連続作動装置（いわゆる、ビッグボーナス、ＢＢ）や第一種特別役物（いわゆる、レギュラーボーナス、ＲＢ）の作動中である場合には、当該役物連続作動装置や第一種特別役物（以下ではまとめて役物等とも称する）の作動終了時までコンプリート機能の作動を待機させるコンプリート機能作動待機状態に制御し、役物等の作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。コンプリート機能作動待機状態に制御されたときには、その後のＣＭＰ＿ＭＹの値にかかわらず（仮に１９０００未満となった場合でも）、役物等の作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。このような仕様とすることにより、例えば、ボーナス作動中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達した後に、意図的に小役を取りこぼすなどのメダルを減らす打ち方でＣＭＰ＿ＭＹを１８９９９以下に調整してから当該ボーナスを終了させて、次のボーナスを待つなどといった攻略打ちを抑制することができる。

【２９７６】

図２２９（ｂ）は、コンプリート機能作動待機状態中における報知例を示している。コンプリート機能作動待機状態中においては、遊技を続行できない状態となることが確定しており当該状態となることを待機していること（遊技の進行が不能化される旨）が遊技者や遊技店に対して報知される。コンプリート機能作動待機状態に対応する報知パターンとしては、例えば、メイン演出表示部２１の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能作動待機中です」といったコンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像がメイン演出表示部２１に継続して表示される。コンプリート機能作動待機状態に対応する報知は、コンプリート機能作動が確定している旨を報知するため、遊技の進行が不能化される旨の不能化報知であるといえる。

【２９７７】

コンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像は、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。このような報知を行うことで、遊技者や店員に遊技停止となることが確定しており待機している状況であることを分かりやすく伝えることができる。なお、図２２９（ａ）および図２２９（ｂ）では、図２２９（ａ）のコンプリート機能が作動した旨を示すメッセージ画像の方が、図２２９（ｂ）のコンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像よりも視認性が高い態様（例えば、文字サイズが大きい、四角い枠が大きいなど）で表示される例について示しているが、これに限らず、視認性が同じ態様（例えば、文字サイズが同じなど）で表示されるものであってもよい。

【２９７８】

また、コンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像を表示する場合には、作動中の役物等の作動終了条件を合わせて表示してもよい。例えば、作動中の役物が第一種役物連続作動装置又は第二種役物連続作動装置である場合には、当該役物の作動終了条件として「残り１００枚の払出でボーナスが終了します。ボーナス終了で遊技終了となります。」などと表示するものであってもよい。また、例えば、作動中の役物が第一種特別役物である場合には、当該役物の作動終了条件として「残り１２ゲーム又は８回の入賞でボーナスが終了します。ボーナス終了で遊技終了となります。」などと表示するものであってもよい。

【２９７９】

また、これらの役物等の作動終了条件を示す表示は、図２２９（ｂ）に示す「コンプリート機能作動待機中です」の表示領域や、押し順ナビ画像の表示領域などと重畳しない位置あるいは一部が重畳したとしても「コンプリート機能作動待機中です」や押し順ナビ画像の視認性を極端に低下させることのない態様（例えば、端部が少し重畳したり、重畳する部分では表示を半透明にしたりするなど）で表示させることが好ましい。

【２９８０】

なお、コンプリート機能と表示（報知）されても遊技者によっては分からない場合もあるため、「遊技終了」や「打ち止め」など平易な表現での説明も「コンプリート機能作動待機中です」の表示と合わせて表示するものであってもよい。後述の音声によるコンプリート機能報知の場合も同様に平易な表現での説明を合せて行うことが好ましい。

【２９８１】

図２２９（ｂ）では、コンプリート機能作動待機状態に対応する報知パターンとして、メイン演出表示部２１における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン♪ コンプリート機能作動待機中です」との音声が第２回数（例えば、１回）あるいは第２時間（例えば、３０秒程度）出音され、ランプ（例えば、上ドア機構ＵＤの上部に配置される枠ランプなど）が第２態様（例えば、音声再生中において点滅）で発光されるものであってもよい。なお、コンプリート機能作動の待機を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、８５ｄｂ以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で出音されることが望ましいが、これに限らず、遊技進行中であることを考慮して通常の音量（音量調整機能で設定されている音量など）で出音されるものであってもよい。

【２９８２】

ＣＭＰ＿ＭＹについては、毎ゲーム、全リール停止からメダル投入（ベット操作）が可能となるまでの間に更新される。図２３０は、ＣＭＰ＿ＭＹの更新などを行うためのコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。コンプリート機能算出処理は、図２３で示したメインＣＰＵ１０１により実行されるメイン処理に含まれる処理であって、例えばＳ１２が終了してからＳ２に移行するまでの間に実行される処理である。コンプリート機能算出処理の制御プログラム及びデータは、メインＲＯＭ１０２の規定外エリアに記憶されている。

【２９８３】

ＳＡ０１では、コンプリート機能作動状態中であるか否かを特定するためのコンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。コンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときには、コンプリート機能作動状態中でもコンプリート機能作動待機状態中でもないため、ＳＡ０２に移行して、終了した遊技においてリプレイ役に入賞して再遊技作動中であるか否かが判定される。コンプリート機能作動フラグの値は、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域であってコンプリート機能作動フラグ専用として確保された１Ｂｙｔｅの領域において記憶・更新される。

【２９８４】

ＳＡ０２において再遊技作動中であると判定されなかったときには、ＳＡ０３において現在のＣＭＰ＿ＭＹを特定するためのＣＭＰ＿ＭＹカウンタから、終了した遊技にベット

されていたメダルの数である規定数（１遊技の賭数）を差し引くとともに、終了した遊技において払い出された（付与された）メダルの数である払出枚数を加算した値が０未満であるか否かが判定される。つまり、ＳＡ０３では、終了した遊技の結果を踏まえた差数を累計した累計数が０未満であるか否かが判定される。ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値は、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域であってＣＭＰ＿ＭＹ専用として確保された２Ｂｙｔｅ以上の領域において記憶・更新される。

【２９８５】

ＳＡ０３において０未満であると判定されなかったときには、ＳＡ０４において現在のＣＭＰ＿ＭＹカウンタから、終了した遊技にベットされていたメダルの数である規定数を差し引くとともに、終了した遊技において払い出された（付与された）メダルの数である払出枚数を加算した値を、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値として設定する。つまり、ＳＡ０４では、終了した遊技の結果を踏まえた差数を累計した累計数がＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値として設定（更新）される。

【２９８６】

一方、ＳＡ０３において０未満であると判定されたときには、ＳＡ０５においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値として０を設定（更新）する。なお、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値は、図２３のＳ１などの電源投入時（ＲＡＭ異常時や設定変更時を含む）においてのみ初期化（０が設定）される。これにより、電源投入時からベットしたメダルと払い出されたメダルとに基づく差数を累計した累計数の最下値を基点として、当該基点からのメダルの累計数（増加数）をＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値から特定可能となる。

【２９８７】

ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値がＳＡ０４またはＳＡ０５において更新された後は、ＳＡ０６においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１９０００以上であるか否か（１９０００に達したか否か）が判定される。ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１９０００以上であると判定されたときには、制御されている遊技状態がＡＴやボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることができる有利状態（メダル増加区間）であるか、通常状態などの遊技者がメダルを増加させることができない所定状態であるかにかかわらず、ＳＡ０７においてコンプリート機能作動フラグの値としてＦＦｈを設定してコンプリート機能算出処理を終了する。

【２９８８】

コンプリート機能作動フラグの値は、ＲＡＭ異常時や設定変更時においてのみ初期化（００ｈ設定）される。例えばリセットボタンを押下した状態で電源投入することによってＲＡＭクリアとともに同じ設定値を再設定する処理を実行可能であっても、リセットボタンを押下した状態で電源投入することによっては、コンプリート機能作動フラグの値を初期化することはできないように構成されている。

【２９８９】

一方、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１９０００以上であると判定されなかったときには、ＳＡ０８において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。遊技中断出力フラグとは、遊技中断信号を出力することを特定するためのフラグである。遊技中断信号は、試験機用第２インターフェースボード３０２（以下ではＩＦ２とも称する）を介して出力される試験信号であって、試験が実施されているときに試験上の遊技を一度中断したほうがよい事象が発生した場合に出力される信号である。

【２９９０】

ＳＡ０８において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときには、遊技中断信号が出力されていないときであり、ＳＡ０９においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタが所定値（例えば、１８５００）に達したか否かが判定される。所定値は、上限数よりも小さい数であれば、例えば１８５００に限るものではない。ＳＡ０９においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１８５００に達していると判定されなかったときには、そのままコンプリート機能算出処理を終了する。

【２９９１】

一方、ＳＡ０９においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１８５００に達していると判定された

ときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、ＳＡ１０において遊技中断出力フラグの値としてＦＦｈを設定してコンプリート機能算出処理を終了する。なお、ＳＡ０８において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであると判定されたときには、すでに遊技中断信号が出力されているため、そのままコンプリート機能算出処理を終了する。

【２９９２】

これに対して、ＳＡ０１においてコンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであると判定されたときや、ＳＡ０２において再遊技作動中であると判定されたときには、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを更新する処理などを行うことなく、コンプリート機能算出処理を終了する。このように、すでにコンプリート機能を作動させることが確定しているときや再遊技作動中であって累計数に変動が生じないときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを更新する処理などが行われないのに対し、コンプリート機能を作動させることが確定しておらずかつ再遊技作動中でないときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを更新する処理やＣＭＰ＿ＭＹカウンタが１９０００以上であるか否かの判定処理などが行われる。このため、適切なタイミングでＣＭＰ＿ＭＹカウンタやコンプリート機能作動フラグを確実に更新でき、無駄（必要のないとき）にＳＡ０３～ＳＡ１０を行うことによりメインＣＰＵ１０１による処理負担を増大させてしまうことを未然に防止できる。

【２９９３】

コンプリート機能作動フラグの値に基づくコンプリート機能の作動に関する処理は、図２３で示したメインＣＰＵ１０１により実行されるメイン処理のうちの、例えばＳ２などの１遊技を開始する際に行われる処理（メダルが投入可能となるまでに行われる処理）などに含まれている。より具体的には、Ｓ２などの１遊技を開始する際に行われる処理のうち、例えば、遊技機においてエラーが発生しているか否かを判定し、エラーが発生している場合には当該エラーに対応する処理（エラー監視、エラー停止処理などを含む）を行うエラー処理中において、コンプリート機能の作動に関する処理が行われる。

【２９９４】

図２３１は、エラー処理のうちコンプリート機能の作動に関する処理を主として部分的に説明するためのフローチャートである。エラー処理の制御プログラム及びデータは、メインＲＯＭ１０２の規定内エリア（プログラムエリア、データエリアなどのエリア、規定外エリアとは異なるエリア）に記憶されている。

【２９９５】

ＳＡ２１では、図２３０のＳＡ０４やＳＡ０５において更新されたＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値を特定可能とするためのＣＭＰ＿ＭＹコマンドを副制御回路２００に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路２００側において１遊技毎に現在のＣＭＰ＿ＭＹを特定可能となり、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知が実行可能となる。

【２９９６】

ＳＡ２２においては、コンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。ＳＡ２２においてコンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであると判定されたときには、ＳＡ２３において役物等が作動中であるか否かが判定される。役物等作動中であると判定されなかったときには、コンプリート機能作動状態に制御されて遊技の進行が不能化されるときであるため、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず（例えば役物等が終了した後において本来であればＡＴに制御されていたのか通常状態に制御されていたのかなどにかかわらず）、ＳＡ２４においてコンプリート機能作動状態中である旨を特定可能とするコンプリート機能作動コマンドを副制御回路２００に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路２００側において図２２９（ａ）で例示したコンプリート機能作動状態中における報知が実行可能となる。

【２９９７】

ＳＡ２５においては、自動精算処理が行われる。これにより、クレジットされているメ

ダルが自動返却（自動精算）される。なお、ＳＡ２５の自動精算処理を行うか否かについては、任意であり、例えば、精算ボタン９への操作（遊技を進行させるための操作ではないため受付可能）により精算処理を行うものであってもよく、遊技店により自動精算処理を行うか操作により精算処理を行うかを設定できるものであってもよい。

【２９９８】

ＳＡ２６においては、外部端子板から外部信号としてセキュリティ信号を一定時間（例えば、３０秒）に亘って出力するための処理が行われる。これにより、外部のデータ表示器やホールコンピュータ等においてもセキュリティ関連の事象が発生した旨を把握できる。なお、遊技機が前述したメダルレス遊技機である場合、ＳＡ２６では、セキュリティ信号の出力に加えて、例えば遊技価値提供装置（通信専用ユニット）などに対してコンプリート信号を一定時間（例えば、３０秒）に亘って出力する。

【２９９９】

ＳＡ２６が行われた後においては、図２３１に示されるようにループ処理に移行することにより、遊技の進行が不能化されてコンプリート機能作動状態に制御される。コンプリート機能作動フラグの値は、ＲＡＭ異常時や設定変更時においてのみ初期化（００ｈ設定）される。遊技店では、基本的に、営業時間中に設定変更作業や電断復帰作業を行うことはない。このため、１営業日中でコンプリート機能が作動した場合は、その台は閉店までコンプリート機能作動状態となる。そのため、コンプリート機能作動状態に制御された場合、遊技者はその台での遊技を終了することとなる。これにより、極めてまれなケースとして大量のメダル（ここでは１９０００枚）が獲得された場合には遊技を停止することができるため、射幸性を抑制できるという効果を奏する。

【３０００】

一方、ＳＡ２３において役物等作動中であると判定されたときには、コンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであるが役物等作動中のため、コンプリート機能作動待機状態となる。ＳＡ２７においては、コンプリート機能作動待機状態中である旨を特定可能とするコンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路２００に出力済であるか否かが判定される。ＳＡ２７においてコンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路２００に出力済であると判定されなかったときには、ＳＡ２８においてコンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路２００に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路２００側において図２２９（ｂ）で例示したコンプリート機能作動待機状態中における報知が実行可能となる。なお、ＳＡ２３において役物等作動中であるか否かを判定しているが、ＳＡ２２においてコンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈでありコンプリート機能が作動するときあるいは確定しているときには、ＳＡ２４においてコンプリート機能作動コマンドが出力されるか、あるいはＳＡ２８においてコンプリート機能作動待機コマンドが出力されるため、結果的に、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず図２２９（ａ）および（ｂ）で示した遊技の進行が不能化される旨が報知されることとなる。

【３００１】

コンプリート機能作動待機コマンドを出力済あるいは出力するための処理が行われたときには、ＳＡ３２に移行して各種のエラー（例えば、ホッパーエンプティエラーやドア開放エラーなど）についてのエラー処理（エラー監視、エラー停止処理など）が行われる。

【３００２】

ＳＡ２２においてコンプリート機能作動フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときには、ＳＡ２９において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。ＳＡ２９において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときには、そのままＳＡ３２へ移行する。

【３００３】

一方、ＳＡ２９において遊技中断出力フラグの値がＦＦｈであると判定されたときには、ＳＡ３０において試験信号として遊技中断信号をＩＦ２に出力済であるか否かが判定される。ＳＡ３０において遊技中断信号をＩＦ２に出力済であると判定されなかったときに

は、ＳＡ３１において遊技中断信号をＩＦ２に出力するための処理が行われる。これにより、パチスロ機１の検定試験（試射試験）中においてもコンプリート機能の作動が近づいていることを報知可能となりコンプリート機能が作動する前に一旦中断できるため、実際にコンプリート機能が作動してしまい当該作動を解除（初期化）する手間を生じさせてしまうことを未然に防止できる。遊技中断信号を出力済あるいは出力するための処理が行われたときには、ＳＡ３２に移行して各種のエラーについてのエラー処理が行われる。

【３００４】

なお、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達することにより遊技中断信号を出力するタイミングは、エラー処理において出力されるため、メダルが投入可能となるまでのタイミングとなるが、これに限らず、例えば、メダルが投入可能となったタイミングや、スタートレバー７が操作されたタイミング、スタートレバー７操作後であってリール回転中のタイミングなどであってもよい。また、遊技中断信号の送信情報生成処理や、ポートへの送信処理、送信判定処理などの制御プログラム及びデータは、メインＲＯＭ１０２の規定外エリアに記憶されているものであってもよい。

【３００５】

（コンプリート機能作動前の事前報知）

ところで、何らの前触れもなく急にコンプリート機能が作動してコンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態に制御させてしまった場合、仮にＡＴ差枚数等が残存していてもその時点で遊技が続行できなくなるため遊技者に対して突然遊技不能となったことへの苛立ちを抱かせてしまうとともに遊技意欲を低下させてしまう虞や、コンプリート機能が作動していることに気付いていないあるいは把握できていない遊技者に対して遊技機が故障したのではといった誤解を抱かせてしまう虞がある。また、コンプリート機能が作動するタイミングが近づいている遊技機を遊技店の店員が事前に把握し難いために、コンプリート機能が作動した遊技者に対するサポートを十分に行うことができない虞がある。そこで、コンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態となるまでに遊技者や店員に事前に認識させるため、コンプリート機能が作動する前に遊技者や店員への事前報知を行う事前報知状態に制御する。

【３００６】

事前報知状態には、例えば、コンプリート機能用のＣＭＰ＿ＭＹが上限数（例えば、１９０００枚）よりも小さい所定数（例えば、１８５００枚）に達することにより、そのときに制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず制御される。事前報知状態においては、制御されてからコンプリート機能が作動するまでのＣＭＰ＿ＭＹについての定量的な変化（例えば、１９０００枚までの残り枚数）を視覚的に、かつ、途中で遊技者が交替しても認識可能とするために継続的に報知する。

【３００７】

事前報知状態に制御する契機となる所定数としては、例えば、１８５００を例示するが、上限数よりも小さい値であって予め一律に定められた値であれば１８５００に限るものではなく、また遊技中断出力フラグの値をＦＦｈとして遊技中断信号を出力する契機となる所定数と異なる値（例えば、遊技中断信号を出力する契機となる値よりも小さい値（例えば１８４００等））であってもよい。

【３００８】

図２２９（ｃ）および（ｄ）は、事前報知状態中における事前報知例を示している。図２２９（ｃ）は、例えば小役入賞によるメダル払出に伴ってＣＭＰ＿ＭＹが１８５０４枚に達したときの事前報知例であり、メイン演出表示部２１の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能の作動まで 残り４９６枚です」といった旨を示すメッセージ画像が表示される。事前報知状態中においては、原則としてコンプリート機能が作動するまで、遊技の結果に応じて更新されるＣＭＰ＿ＭＹを上限数（１９０００）から差し引いた残り枚数が継続的に表示されることとなる。事前報知のメッセージ画像についても、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。

【３００９】
図２２９（ｃ）では、事前報知状態に制御されたときの報知パターンとして、メイン演出表示部２１における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン♪ コンプリート機能作動まで、残り５００枚以下になりました」との音声が第２回数（例えば、１回）あるいは第２時間（例えば、３０秒程度）出音され、ランプ（例えば、上ドア機構ＵＤの上部に配置される枠ランプなど）が第２態様（例えば、音声再生中において点滅）で発光されるものであってもよい。事前報知状態に制御されたときのスピーカからの音やランプの発光の回数・時間・発光態様などについては、コンプリート機能作動待機状態に制御されたときと同じであってもよく、異なるものであってもよい。

【３０１０】
なお、事前報知状態に制御された旨を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、遊技進行中であることを考慮して通常の音量（音量調整機能で設定されている音量など）で出音されるものであるが、これに限らず、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、８５ｄｂ以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で出音されるものであってもよい。また、事前報知状態中における音声による報知は、例えば、残り枚数が予め定められた枚数だけ減る毎（例えば、５０枚、あるいは１００枚減る毎）に段階的な残り枚数（残り４００枚以下となったときには、スピーカから「ピコーン♪コンプリート機能作動まで、残り４００枚以下になりました」）を特定するための音声を出力することにより行われるものであってもよい。

【３０１１】
図２２９（ｄ）は、ＣＭＰ＿ＭＹが１８７５７枚に達したときの事前報知例であり、メイン演出表示部２１の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能の作動まで 残り２４３枚です」といった旨を示すメッセージ画像が表示されている。これにより、コンプリート機能が作動するまでの残り枚数を遊技者および店員双方が把握可能となるため、急にコンプリート機能を作動させる場合よりも、遊技者の苛立ちを事前報知状態中の期間に亘って分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止でき、また残り枚数に応じて店員がサポート対応の段取りを前もって検討等することができるためにコンプリート機能が作動した遊技者に対するサポート力を高めることができる。

【３０１２】
なお、図２２９（ｃ）および図２２９（ｄ）に示すメッセージ画像は、図２２９（ａ）や図２２９（ｂ）において示すメッセージ画像よりも視認性が低い態様（例えば、文字サイズが小さい、四角い枠が小さいなど）で表示される例について示している。これにより、事前報知状態中に遊技の進行に応じてメイン演出表示部２１に表示される演出画像のうち、事前報知のメッセージ画像によって視認できなくなる部分（領域）を小さくできる。なお、図２２９（ｃ）および図２２９（ｄ）に示すメッセージ画像と、図２２９（ａ）や図２２９（ｂ）において示すメッセージ画像とは、視認性が同じ態様（例えば、文字サイズが同じなど）で表示されるものであってもよい。また、事前報知により報知するメッセージは、図２２９（ｃ）および図２２９（ｄ）で示したものに限らず、例えば「コンプリート機能作動まで４９６枚 （※コンプリート機能作動で本日の遊技は終了となります）」といったように、「本日」「終了」の文言を入れて誤認遊技を抑止するようにしてもよい。

【３０１３】
また、図２２９（ｃ）および図２２９（ｄ）では、コンプリートまでの残り枚数を１枚刻みで数字により報知する例について説明したが、これに限らず、残り枚数を１００枚刻みで変化するメーター表示のような態様（例えば、残り枚数が少なくなる毎にメーターのメモリが増えるような態様、図２４０（ｃ１）として後述するものを画像で表示するようなバージョンなど）で事前報知を行うものであってもよく、また、残り枚数を１００枚単位で切り替えて表示するような態様（例えば、「残り約５００枚でコンプリート機能が作動します」～「残り約１００枚でコンプリート機能が作動します」など）で事前報知を行

うものや、「１９０００枚に到達するとコンプリート機能が作動します。作動まで残り約xxx枚」や「コンプリート機能が作動する上限が近づいています。作動まで残り約xxx枚」といったメッセージを表示するものであってもよい。

【３０１４】

また、図２２９（ｃ）および図２２９（ｄ）では、メッセージ画像を原則として常時表示する例について説明したが、これに限らず、遊技者への報知が自明となる範囲で、例えば、メッセージ画像を所定期間（例えば、２，３秒）間隔で点滅表示（じんわり消えて、じんわり表示）させるものであってもよい。

【３０１５】

図２２９では、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をメイン演出表示部２１で行う例について説明したが、複数の画像表示装置を搭載している場合（パチスロ機１のようにメイン演出表示部２１に加えてサブ表示装置２２０を搭載している場合）には、いずれかの画像表示装置においてＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知が行われているものであればよく、また、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をまず表示領域が広いメイン演出表示部２１において一定時間行った後に、当該各種報知を表示領域がメイン演出表示部２１よりも狭いサブ表示装置２２０に移動させるものであってもよい。

【３０１６】

図２３２は、ＣＭＰ＿ＭＹに基づいて各種報知を行うためのコンプリート関連報知処理を説明するためのフローチャートである。コンプリート関連報知処理は、サブＣＰＵ２０１により実行される処理（例えば、図３３のＳ３０４など）に含まれる処理であって、例えば図２３１で示した各種コマンドを受信したときに実行される。このため、コンプリート関連報知処理は、実質的に、全リール停止からメダル投入（ベット操作）が可能となるまでの間に実行されることになる。

【３０１７】

ＳＡ４１では、コンプリート機能作動状態中であるか否かが判定される。具体的には、コンプリート機能作動コマンドを受信することによりコンプリート機能作動状態中であると判定される。ＳＡ４１において、コンプリート機能作動状態中であると判定されたときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図２２９（ａ）で例示したようにコンプリート機能作動状態である旨を報知するための処理が行われる。

【３０１８】

ＳＡ４１においてコンプリート機能作動状態中であると判定されなかったときには、ＳＡ４３においてコンプリート機能作動待機状態中であるか否かが判定される。具体的には、コンプリート機能作動待機コマンドを受信することによりコンプリート機能作動待機状態中であると判定される。ＳＡ４３において、コンプリート機能作動待機状態中であると判定されたときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図２２９（ｂ）で例示したようにコンプリート機能作動待機状態である旨を報知するための処理が行われる。

【３０１９】

ＳＡ４３においてコンプリート機能作動待機状態中であると判定されなかったときには、ＳＡ４５においてＣＭＰ＿ＭＹコマンドから特定されるＣＭＰ＿ＭＹが所定数である１８５００以上であるか否か（達しているか否か）が判定される。つまり、事前報知状態中か否かが判定される。

【３０２０】

ＳＡ４５においてＣＭＰ＿ＭＹが１８５００以上であると判定されたときには、ＳＡ４６において事前報知状態であるか否かを特定するための事前報知作動フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。事前報知作動フラグの値がＦＦｈであると判定されたときには、ＳＡ４８に移行する一方、事前報知作動フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときには、ＳＡ４７において事前報知作動フラグの値としてＦＦｈを設定してＳＡ４８に移行する。これにより、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したときには、制御されている

遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、事前報知作動フラグの値としてＦＦｈが設定されて事前報知状態となる。

【３０２１】

ＳＡ４８においては、ＣＭＰ＿ＭＹの値に応じた態様で事前報知するための処理が行われる。これにより、事前報知状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図２２９（ｃ）などで例示したように、ＣＭＰ＿ＭＹの値に応じて上限数（１９０００）までの残り枚数などが報知される。

【３０２２】

ＳＡ４５に戻り、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００以上であると判定されなかったときには、ＳＡ６０において事前報知作動フラグの値がＦＦｈであるか否かが判定される。つまり、ＣＭＰ＿ＭＹが一旦１８５００以上となったが、その後の遊技結果の影響で、１８５００未満となっている状況であるか否かが判定される。ＳＡ６０において事前報知作動フラグの値がＦＦｈであると判定されたときには、ＳＡ６１において制御されている遊技状態が有利状態中であるか否かが判定される。つまり、有利状態が継続しているために、以降においてＣＭＰ＿ＭＹが再び１８５００以上となる可能性が高いか否かが判定される。ＳＡ６１において制御されている遊技状態が有利状態中であると判定されたときには、ＳＡ４８に移行する。なお、この場合も、ＣＭＰ＿ＭＹの値に応じて上限数（１９０００）までの残り枚数が報知されるため、５００を越える残り枚数が報知されることとなる。

【３０２３】

一方、ＳＡ６１において制御されている遊技状態が有利状態中であると判定されなかったときには、ＳＡ６２において事前報知を終了するとともに、事前報知作動フラグの値として初期値である００ｈが設定されて、コンプリート関連報知処理を終了する。これにより、事前報知状態中におけるＣＭＰ＿ＭＹが１８５００未満（１８４９９以下）となった場合において、制御されている遊技状態が有利状態中である場合には小役に当籤しなかったことなどが原因で一時的に１８５００未満となった状況であると判定してＣＭＰ＿ＭＹの値に応じた態様で事前報知を継続するのに対し、有利状態中ではない場合には再び１８５００以上となる可能性が低い状況であると判定してＣＭＰ＿ＭＹが１８５００未満（１８４９９以下）となったときに即座に事前報知を終了させることができる。その結果、事前報知が非表示となった直後において事前報知が再開されることや、ＣＭＰ＿ＭＹが低下して１９０００までの残り枚数が増えていく傾向にあるにもかかわらずいつまでも事前報知が行われてしまうことを極力防止できる。

【３０２４】

以上のように、コンプリート機能が作動される前から事前報知が行われることにより、コンプリート機能が作動するまでの残り枚数を遊技者および店員双方が把握可能となるため、遊技者の苛立ちを分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止でき、またコンプリート機能が作動した遊技者に対する店員のサポート力を高めることができるといった一定の効果が見込まれる。また、ＣＭＰ＿ＭＹは、電源投入時（ＲＡＭ異常時や設定変更時を含む）においてのみ初期化され、当該ＣＭＰ＿ＭＹに基づく事前報知は、基本的に電源が遮断されるまで継続して行われる。このため、事前報知中において遊技者が当該遊技機での遊技を終了した場合でも、別の遊技者（例えば、これから当該遊技機を打とうかと検討している遊技者）にもコンプリート機能の作動が近いことを認識させることができるため、別の遊技者に対する不測の損害を発生させてしまうことを抑制することができるという効果も奏する。

【３０２５】

しかし、一般的に遊技店には多数の遊技機が設置されているために事前報知が行われたとしても、例えば店員が事前報知を見逃していたり失念してしまっていたり、あるいは店員間の連携・調整が上手くとれておらず他の遊技者へのサポートタイミングと重なってしまうなどにより、コンプリート機能が作動した遊技者に対するサポートを確実に行うことができない虞がある。また、このような場合には、遊技者の苛立ちを倍増させてしまうとともに、当該遊技店に対して遊技者が抱く印象を悪化させてしまい、遊技店の評価を低下

させてしまうことに繋がってしまう。このような不都合の発生を未然に防止するために、パチスロ機１では、事前報知とは別個にＣＭＰ＿ＭＹに基づく報知を行うように構成されている。具体的には、ＣＭＰ＿ＭＹが所定数（１８５００）に達するまでの第１タイミングにおいて第１報知を実行可能とし、ＣＭＰ＿ＭＹが所定数（１８５００）に達した後であってより上限数（１９０００）に近づく第２タイミングにおいて第２報知を実行可能としている。

【３０２６】

図２３２に示すコンプリート関連報知処理では、ＳＡ４５においてＣＭＰ＿ＭＹが１８５００以上であると判定されず、かつＳＡ６０において事前報知作動フラグの値がＦＦｈであると判定されなかったときに、ＳＡ６３～ＳＡ６５に示す処理を行うことにより第１報知を実行可能としている。ＳＡ６３においては、ＣＭＰ＿ＭＹが第１特定数である１８０００に達したタイミング（第１タイミング）であるか否かが判定される。ＳＡ６３においてＣＭＰ＿ＭＹが１８０００に達したタイミングであると判定されたときには、ＳＡ６４において有利状態中であるか否かが判定される。ＳＡ６４において有利状態中であると判定されたときには、ＳＡ６５において第１報知を行うための第１報知処理を行ってコンプリート関連報知処理を終了する。これにより、ＣＭＰ＿ＭＹが１８０００に達しておりＣＭＰ＿ＭＹがその後も増加する可能性が高いときに第１報知が実行可能となる。一方、ＳＡ６３においてＣＭＰ＿ＭＹが１８０００に達したタイミングであると判定されなかったときや、ＳＡ６４において有利状態中であると判定されずＣＭＰ＿ＭＹがその後も増加する可能性が低いときには第１報知処理を行うことなくコンプリート関連報知処理を終了する。なお、ＳＡ６３においてＹＥＳと判定されたときには一律にＳＡ６５に移行させて第１報知処理を行うようにしてもよい。

【３０２７】

第１報知としては、例えば、「あと約５００枚で事前報知が開始されます」といったメッセージ画像をメイン演出表示部２１に所定期間（例えば、１分、新たな遊技が開始されるまでの期間、新たな遊技が開始されて終了するまでの期間、事前報知が開始されるまでの期間など）に亘って表示するものであってもよい。第１報知としてのメッセージ画像には、上限数である１９０００までの残り枚数に関する情報を含まない例について説明したが、これに限らず、１９０００までの残り枚数に関する情報を含むもの（例えば、コンプリートまで約１０００枚です）であってもよい。

【３０２８】

また、第１報知としては、メッセージ画像を所定時間に亘って表示させた後において、さらに第１報知済である旨を示す画像（例えば、銅色のトロフィーを模した画像など）を少なくとも事前報知が開始されるまで表示するようにしてもよい。また、第１報知は、コンプリートまでの残り枚数が予め定められた枚数だけ減る毎（例えば、１００枚減る毎）に、残り枚数を段階的に切り替えたメッセージ画像（例えば、残り９００以下となったときに、コンプリートまで約９００枚です）を表示するものであってもよい（そのタイミングで所定期間に亘り表示するものや、そのタイミング以降継続的に表示するものを含む）。また、第１報知は、事前報知と同じ態様で残り枚数（例えば、残り１０００枚～５０１枚までの間）を更新表示し、その後の事前報知に繋げるものであってもよい。

【３０２９】

また、第１報知としては、例えば、遊技機に搭載されている特定のＬＥＤを点灯させるものなどであってもよい。特定のＬＥＤは、第１報知専用のＬＥＤであってもよく、他の情報を報知するＬＥＤを兼用するものであってもよく、さらに、下ドア機構ＤＤなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となるＬＥＤであってもよく、筐体２内に搭載されており下ドア機構ＤＤなどの前面扉を開いた状態において視認可能となるＬＥＤであってもよい。さらに、第１報知としては、前述したものに替えてあるいは加えて、スピーカからの音やランプで発光（例えば、上ドア機構ＵＤの上部に配置される枠ランプを所定期間（１０分など）に亘って点滅）されるものであってもよい。

【３０３０】

このように、事前報知が開始されるまでのタイミングにおいて第１報知が行われるため、事前報知の開始タイミングやコンプリート機能の作動タイミングが近づいてきていることを遊技者や店員に把握させることができるため、遊技者に対してはコンプリート機能が作動して遊技が継続できなくなることに対する苛立ちをより時間をかけて分散させることができ、また、店員に対してはサポートが必要となる可能性を有している遊技機を特定でき当該遊技機の遊技状況などへの注目度・注意力を高めることができる。

【３０３１】

なお、遊技店としては、開店前に電源投入し閉店後に電源遮断するのが一般的であるところ、開店・閉店に伴って電源投入・電源遮断という作業を行わない遊技店も存在し得る。このような遊技店のある営業日において事前報知や第１報知（少なくとも事前報知が開始されるまで継続する第１報知）が行われたパチスロ機については、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されないために、翌営業日の開店当初から事前報知や第１報知が行われた状態が維持される。ここで、事前報知については、上限数まで残り５００枚以下というコンプリート機能の作動が間近に迫っている状況であるため確実に報知して遊技者に不利益を生じさせないようにすべきである。その一方で、第１報知については、上限数まで残り１０００枚以下（少なくとも５００枚を超える枚数が残っている）であり、実際にコンプリート機能が作動する可能性が事前報知されているときよりも低い状況であるといえる。このような状況において開店当初から第１報知が行われてしまうと、当該パチスロ機で遊技することを検討している遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまい、その結果当該パチスロ機の稼働率を低下させてしまう虞がある。そこで、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されないときであっても、日を跨ぐことなどにより成立し得る特定条件が成立することにより、第１報知については終了させ、事前報知については継続して行うようにしてもよい。以下に具体例を説明する。

【３０３２】

副制御回路２００には、サブＣＰＵ２０１やサブＲＡＭ２０３などの他に、サブＲＴＣ（Real Time Clock）が搭載されている。サブＲＴＣは、パチスロ機１への電源が投入されているか否かにかかわらず、搭載されているバッテリーにより常に日時を計時する計時回路であり、サブＣＰＵ２０１のリクエストに応じて現在日時を示す情報、すなわち年、月、日、時、分、秒そして曜日を示す情報を出力する。

【３０３３】

副制御回路２００は、パチスロ機１への電源が投入されている状態において、サブＲＴＣからの日時情報に基づき所定時刻（例えば、深夜２時など）を経過したときに特定処理（例えば、割り込み処理など）を実行する。特定処理では、少なくとも事前報知が開始されるまで継続する第１報知が実行されているか否かが判定され、当該第１報知が実行されていないと判定されたときにはそのまま特定処理を終了する一方、当該第１報知が実行されていると判定されたときには、ＣＭＰ＿ＭＹの値や、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、当該第１報知を終了するための処理を行って特定処理を終了する。つまり、所定時刻（例えば、深夜２時など）を経過したときに第１報知が実行されているときには、当該第１報知を終了するための処理が行われる。

【３０３４】

これにより、開店・閉店に伴って電源投入・電源遮断という作業を行わない遊技店において、前日の営業中に行われた第１報知が、翌営業日の開店当初から継続して行われてしまうことを防止できる。その結果、当該パチスロ機で遊技することを検討している遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまうことを回避でき、当該パチスロ機の稼働率を低下させてしまうことを防止できる。これに対して、特定処理では、事前報知が行われている場合であっても、所定時刻が経過することによって当該事前報知を終了させるような処理などを行わないため、当該事前報知が継続して行われる。これにより、上限数まで残り５００枚以下というコンプリート機能の作動まで迫っている状況であることを確実に報知して遊技者に不利益を生じさせてしまうことを防止できる。

【３０３５】

図２３２に戻り、コンプリート関連報知処理では、ＳＡ４５においてＣＭＰ＿ＭＹが１８５００以上であると判定されたときなどであって、ＳＡ４８において既に事前報知が行われているときに、ＳＡ４９～ＳＡ５１に示す処理を行うことにより第２報知を実行可能としている。

【３０３６】

ＳＡ４９においては、ＣＭＰ＿ＭＹが第２特定数である１８７５０に達したタイミング（第２タイミング）であるか否かが判定される。ＳＡ４９においてＣＭＰ＿ＭＹが１８７５０に達したタイミングであると判定されたときには、ＳＡ５０において有利状態中であるか否かが判定される。ＳＡ５０において有利状態中であると判定されたときには、ＳＡ５１において第２報知を行うための第２報知処理を行ってコンプリート関連報知処理を終了する。これにより、ＣＭＰ＿ＭＹが１８７５０に達しておりＣＭＰ＿ＭＹがその後も増加する可能性が高いときに第２報知が実行可能となる。一方、ＳＡ４９においてＣＭＰ＿ＭＹが１８７５０に達したタイミングであると判定されなかったときや、ＳＡ５０において有利状態中であると判定されずＣＭＰ＿ＭＹがその後増加する可能性が低いときには第２報知処理を行うことなくコンプリート関連報知処理を終了する。なお、ＳＡ４９においてＹＥＳと判定されたときには一律にＳＡ５１に移行させて第２報知処理を行うようにしてもよい。

【３０３７】

なお、ＳＡ５０およびＳＡ６４における判定対象となる有利状態には、ＡＴやボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることができる状態をすべて含むが、リプレイの当選確率が高まるリプレイタイムなどをも含むものであってもよい。逆に、例えば、押し順ナビを行い得るが押し順ナビの発生頻度が低いなどによりメダルが増加しないあるいは減少するＡＴや、小役の当選確率は通常時よりも向上するが小役当選が重複することにより合算した場合の当選確率が低いためにメダルが増加しないあるいは減少するボーナスなどについては、ＳＡ５０およびＳＡ６４における判定対象となる有利状態に含まず、通常状態などの遊技者がメダルを増加させることができない所定状態に含まれるものとする。

【３０３８】

また、ＳＡ５０およびＳＡ６４における判定対象となる有利状態には、例えばボーナスを含まずにＡＴだけとしてもよく、逆にＡＴを含まずにボーナスだけとしてもよい。また、ＡＴには、１遊技当りの純増数が高い高純増ＡＴや、１遊技当りの純増数が低い低純増ＡＴなどが存在するところ、ＳＡ５０およびＳＡ６４における判定対象となる有利状態には、高純増ＡＴおよび低純増ＡＴのいずれをも含むものであってもよく、高純増ＡＴのみ含むものとし、低純増ＡＴを含まないものであってもよい。また、ボーナスには、終了となる払出枚数が比較的多いボーナスや、終了となる払出枚数が比較的少ないボーナスなどが存在するところ、ＳＡ５０およびＳＡ６４における判定対象となる有利状態には、払出枚数が比較的多いボーナスおよび払出枚数が比較的少ないボーナスのいずれをも含むものであってもよく、払出枚数が比較的多いボーナスのみ含むものとし、払出枚数が比較的少ないボーナスを含まないものであってもよい。

【３０３９】

第２報知としては、例えば、「コンプリート機能作動が迫ってきました」といったメッセージ画像をメイン演出表示部２１に所定期間（例えば、１分、新たな遊技が開始されるまでの期間、新たな遊技が開始されて終了するまでの期間など）に亘って表示するものであってもよい。第２報知としてのメッセージ画像には、上限数である１９０００までの残り枚数に関する情報を含まない例について説明したが、これに限らず、１９０００までの残り枚数に関する情報を含むもの（例えば、事前報知の画像の周辺を強調させて事前報知の残り枚数を目立たせる画像を表示するものなど）であってもよい。また、第２報知としては、さらに、メッセージ画像を所定時間に亘って表示させた後において、第２報知済である旨を示す画像（例えば、トロフィーを模した画像の色を金色に更新など）をコンプリート機能が作動するまで表示するようにしてもよい。

【３０４０】

また、第２報知としては、例えば、第１報知に用いられる特定のＬＥＤを点滅させるものや、第１報知に用いられるＬＥＤとは別のＬＥＤを点灯させるものなどであってもよい。また、第２報知に用いられるＬＥＤは、専用のＬＥＤ（第１報知に用いられるＬＥＤを兼用する場合を含む）であってもよく、他の情報を報知するＬＥＤを兼用するものであってもよく、さらに、下ドア機構ＤＤなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となるＬＥＤであってもよく、筐体２内に搭載されており下ドア機構ＤＤなどの前面扉を開いた状態において視認可能となるＬＥＤであってもよい。さらに、第２報知としては、前述したものに替えてあるいは加えて、スピーカからの音やランプの発光（例えば、上ドア機構ＵＤの上部に配置される枠ランプを常時点灯）によって報知するものであってもよい。

【３０４１】

このように、事前報知が行われてから時間が経過することにより事前報知への注目度が低下してきたタイミングで第２報知が行われるため、コンプリート機能の作動タイミングが迫ってきていることを遊技者や店員に再度把握させることができる。また、各店員の状況を加味して、店員間の連携・調整を行うことができるため、コンプリート機能が作動した際に迅速にサポート対応でき、その結果、遊技店に対して遊技者が抱く印象を悪化させてしまうことを回避でき、遊技店の評価・印象を向上させることができる。

【３０４２】

なお、日を跨ぐことなどにより成立し得る特定条件（例えば、深夜２時を経過など）が成立することにより、第１報知については終了させてその後（例えば、翌営業日の開店開始時など）に継続して行われないようにする例を示したが、第２報知については、事前報知が行われているために特定条件が成立しても終了させずにその後も継続して行うようにしてもよく、あるいは、第１報知と同様に特定条件が成立することにより終了させてその後（例えば、翌営業日の開店開始時など）に継続して行われないようにしてもよい。

【３０４３】

（コンプリート機能関連報知を周辺機器で報知する場合について）

図２３２では、パチスロ機１に搭載されている機器において、第１報知、第２報知、事前報知状態中（この場合は１９０００までの残り枚数を含む）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中に関するコンプリート機能関連報知を行う例について説明したが、これに加えてあるいは替えて、パチスロ機１とは異なるデータ表示器等などの周辺機器においてコンプリート機能関連報知を行うようにしてもよい。以下では、例えば、パチスロ機１の上部に配置されたデータ表示器においてコンプリート機能関連報知を行う例について説明する。

【３０４４】

遊技システムは、図２３３に示すように、パチスロ機１と、パチスロ機１の上部に配置されたデータ表示器２００１と、ホールコンピュータとを含むものである。パチスロ機１は、その上部に、演出パターン等のデータを送信するためのランプ３３０５ａおよびランプ３３０５ｂ（以下ではまとめてランプ３３０５ともいう）を備え、データ表示器２００１は、パチスロ機１のランプ３３０５からの光を受信することによって、パチスロ機１から、遊技状態や演出パターン等のデータを受信する。このように、パチスロ機１のランプ３３０５からの光が、データ表示器２００１で受信されることによって遊技状態や演出パターン等のデータが、パチスロ機１からデータ表示器２００１に送信されることになるので、多くの情報を効率的かつ高精度に伝達することができる。なお、このような通信は、データ表示器２００１にとっては外部装置であるパチスロ機１から、データ表示器２００１への、一方向の非接触通信ということができる。

【３０４５】

図２３３に示すデータ表示器２００１は、例えば、サイネージと呼ばれるデータ表示器である。このデータ表示器２００１は、液晶ディスプレイ２００２、ＬＥＤ２００３、スピーカ２００４、コールボタン２００５、及びイメージセンサユニット２３１１を備える。なお、コールボタン２００５は、遊技店の店員を呼び出すためのボタンであり、コールボタン２００５の押下をタッチセンサが検知すると、液晶ディスプレイ２００２、ＬＥＤ

２００３、スピーカ２００４等に対して、当該検知に応じた出力が行われるよう制御される。

【３０４６】

データ表示器２００１は、パチスロ機１のランプ３３０５からの光をイメージセンサユニット２３１１で検知し、検知結果に基づいて、パチスロ機１の遊技状態や演出パターン等を把握し、把握された遊技状態や演出パターンに応じて、液晶ディスプレイ２００２に、対応する画像を表示するよう制御する。また、必要に応じて、スピーカーから演出パターンに対応する音声を出力したり、ＬＥＤ２００３を点灯させたりするよう制御する。

【３０４７】

イメージセンサユニット２３１１は、例えば、所定の時間間隔でパチスロ機１のランプ３３０５を含む映像を撮像するＣＭＯＳイメージセンサを備える。このＣＭＯＳイメージセンサは、例えば、２２０ｆｐｓ、又は４４０ｆｐｓでランプ３３０５の撮像を行うように構成される。

【３０４８】

また、このＣＭＯＳイメージセンサは、所定の画角（例えば、３０°以下の画角）と光源距離（即ち、ＣＭＯＳイメージセンサとランプ３３０５との距離であって、例えば、３０ｍｍ～３００ｍｍ）により、パチスロ機１のランプ３３０５とその周辺の画像を撮影するようになっている。そのため、ＣＭＯＳイメージセンサにより取得された撮影画像には、パチスロ機１のランプ３３０５だけでなく、パチスロ機１の演出用ランプ（例えば、パチスロ機１のトップランプ、枠ランプ）や、隣のパチスロ機１からの光、遊技店の照明器具からの光、それらの光の反射光などが含まれることになる。

【３０４９】

なお、パチスロ機１のランプ３３０５は、パチスロ機１の遊技状態や演出パターン等のデータを送信するための専用の光出力装置として機能することも、パチスロ機１の演出表現を実施するとともに、遊技状態や演出パターン等のデータを送信する、兼用の光出力装置として機能することもできる。

【３０５０】

ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂは、それぞれ、フルカラーＬＥＤを有して構成されており、白色、赤色、黄色、黄緑色、緑色、青緑色、青色、紫色、赤紫色、及び、桃色を含む複数種類の色を発することが可能である。

【３０５１】

パチスロ機１は、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂをそれぞれ、パチスロ機１の状態に応じた色で点灯させることが可能なように構成されている。すなわち、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せがパチスロ機１の状態と対応することとなる（図２３４参照）。本明細書では、「ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せ」をランプ３３０５の点灯パターンとも表記する。

【３０５２】

データ表示器２００１は、ＣＭＯＳイメージセンサでランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂを撮像することにより、ランプ３３０５ａの発光色及びランプ３３０５ｂの発光色を認識することができる。これにより、データ表示器２００１は、パチスロ機１におけるランプ３３０５の点灯パターン（パチスロ機１の状態）に応じた態様で、液晶ディスプレイ２００２、ＬＥＤ２００３、スピーカ２００４等を制御したり、ホールコンピュータと通信を行ったりする。

【３０５３】

また、データ表示器２００１は、遊技媒体貸出装置４０２とハーネスにより接点出入力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。また、データ表示器２００１とホールコンピュータとは、同軸ケーブルにより有線ＬＡＮ方式で接続されるとともに、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。

【３０５４】

また、データ表示器２００１は、ＲＡＭを備えており、パチスロ機１の遊技状態や演出

パターン等を判定するためのデータテーブル（遊技状態判定テーブル）や、遊技状態や演出パターン等に応じた演出を実行するためのデータテーブル（演出パターンテーブル）を格納している。

【３０５５】

データ表示器２００１は、遊技状態判定テーブルや、演出パターンテーブル（演出に用いる映像データ、及び音声データ等を含む）を、通信インターフェースを介して、ホールコンピュータからダウンロードすることができる。

【３０５６】

なお、パチスロ機１の遊技状態や演出パターン等を判定するためのデータテーブルや、遊技状態や演出パターン等に応じた演出を実行するためのデータテーブルは、通信インターフェースのＵＳＢ接続端子を経由して、外部記憶装置等からＲＡＭに転送されてもよく、その他、様々な方法・ルートにより、上記データテーブルを転送することができる。

【３０５７】

図２３４は、ランプの点灯パターンについて説明するための図である。ランプ３３０５の点灯パターンとしては、多数の点灯パターンが設けられているが、図２３４では、一部の点灯パターンについて示している。図中、「ＬＥＤ左」は、ランプ３３０５ａを示し、「ＬＥＤ右」は、ランプ３３０５ｂを示している。

【３０５８】

「パターン１」においては、ランプ３３０５ａが赤色に発光し、ランプ３３０５ｂが青緑色に発光する。「パターン１」は、電源がＯＦＦとなっている状態で前扉が開けられたことが検知された場合に出現する点灯パターンである。パチスロ機１の前扉は、上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ（図２参照）である。なお、電源がＯＦＦのときにはランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂを点灯させることができないところ、電源が投入されたときに常時監視の（ドアの開閉状態を常時監視している）ドア監視ユニットにより上記検知が行われた旨の情報を受けた場合に、電源投入後の所定のタイミングにて、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが当該パターンにより点灯することとなる。

【３０５９】

「パターン２」においては、ランプ３３０５ａが赤色に発光し、ランプ３３０５ｂが緑色に発光する。「パターン２」は、前扉が閉じられた状態で設定変更又は設定確認が行われた可能性が検知された場合に出現する点灯パターンである。

【３０６０】

「パターン３」においては、ランプ３３０５ａが赤色に発光し、ランプ３３０５ｂが赤紫色に発光する。「パターン３」は、ホッパーエンプティが発生したことが検知された場合に出現する点灯パターンである。

【３０６１】

「パターン４」においては、ランプ３３０５ａが赤色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄緑色に発光する。「パターン４」は、メダルオーバーフローが発生したことが検知された場合に出現する点灯パターンである。

【３０６２】

「パターン１」～「パターン４」は、それぞれ、「エラー用パターン」の一例である。エラー用パターンは、パチスロ機１において異常（エラー）が検知された場合に出現する点灯パターンである。

【３０６３】

「パターン１０」においては、ランプ３３０５ａが黄色に発光し、ランプ３３０５ｂが赤色に発光する。「パターン１０」は、キャラクタＡによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パターンである。「パターン１１」においては、ランプ３３０５ａが黄色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄緑色に発光する。「パターン１１」は、キャラクタＢによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パターンである。「パターン１２」においては、ランプ３３０５ａが黄色に発光し、ランプ３３０５ｂが緑色に発光する。「パターン１２」は、キャラクタＣによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パ

ターンである。

【３０６４】

「パターン１０」～「パターン１２」は、それぞれ、「カスタム開始用パターン」の一例である。カスタム開始用パターンは、カスタム遊技が開始された（カスタム開始操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである。

【３０６５】

「パターン２０」においては、ランプ３３０５ａが黄色に発光し、ランプ３３０５ｂが桃色に発光する。「パターン２０」は、カスタム遊技が終了された（カスタム終了操作が行われた）場合に出現する点灯パターン（カスタム終了用パターン）である。

【３０６６】

「パターン３０」においては、ランプ３３０５ａが黄緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが桃色に発光する。「パターン３０」は、ＡＴ中且つカスタム遊技が行われていない状態において出現する点灯パターンである。「パターン３１」においては、ランプ３３０５ａが黄緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが緑色に発光する。「パターン３１」は、ＡＴ中且つキャラクタＡによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。「パターン３２」においては、ランプ３３０５ａが黄緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが青緑色に発光する。「パターン３２」は、ＡＴ中且つキャラクタＢによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。「パターン３３」においては、ランプ３３０５ａが黄緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが青色に発光する。「パターン３３」は、ＡＴ中且つキャラクタＣによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。

【３０６７】

「パターン３０」～「パターン３３」は、それぞれ、「ＡＴ中用パターン」の一例である。ＡＴ中用パターンは、ＡＴ中に出現する点灯パターンである。ＡＴ中用パターンは、遊技中演出用パターン（遊技中に行われる演出に応じた点灯パターン）の一例である。なお、ＡＴ中には、液晶表示装置やスピーカ等により所定の演出が行われるため、ＡＴ中用パターンは、該所定の演出が行われるときに出現する点灯パターンであると言うこともできる。

【３０６８】

「パターン４０」においては、ランプ３３０５ａが緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが桃色に発光する。「パターン４０」は、カスタム遊技が行われていない状態でＡＴが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン４１」においては、ランプ３３０５ａが緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが赤色に発光する。「パターン４１」は、キャラクタＡによるカスタム遊技が行われている状態でＡＴが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン４２」においては、ランプ３３０５ａが緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄色に発光する。「パターン４２」は、キャラクタＢによるカスタム遊技が行われている状態でＡＴが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン４３」においては、ランプ３３０５ａが緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄緑色に発光する。「パターン４３」は、キャラクタＣによるカスタム遊技が行われている状態でＡＴが開始されるときに出現する点灯パターンである。

【３０６９】

「パターン４０」～「パターン４３」は、それぞれ、「ＡＴ開始用パターン」の一例である。ＡＴ開始用パターンは、ＡＴが開始される（ＡＴに突入する）ときに出現する点灯パターンである。ＡＴ開始用パターンは、遊技中演出用パターンの一例である。なお、ＡＴが開始されるときには、液晶表示装置やスピーカ等により所定の演出が行われるため、ＡＴ開始用パターンは、該所定の演出が行われるときに出現する点灯パターンであると言うこともできる。

【３０７０】

「パターン５０」においては、ランプ３３０５ａが赤紫色に発光し、ランプ３３０５ｂが赤色に発光する。「パターン５０」は、演出Ａが行われるときに出現する点灯パターン

である。「パターン５１」においては、ランプ３３０５ａが赤紫色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄色に発光する。「パターン５１」は、演出Ｂが行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン５２」においては、ランプ３３０５ａが赤紫色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄緑色に発光する。「パターン５２」は、演出Ｃが行われるときに出現する点灯パターンである。

【３０７１】

「パターン５０」～「パターン５２」は、それぞれ、「遊技中演出用パターン」の一例である。演出Ａ～Ｃは、スタートレバーが操作されたときに内部当籤役の種別に基づいて行われる演出である。演出Ａ～Ｃとしては、例えば、ＡＴへの移行が確定する役やレア役、ボーナス役等が内部当籤役として決定されたときに行われる演出を採用することができる。

【３０７２】

「パターン６０」においては、ランプ３３０５ａが青緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが赤色に発光する。「パターン６０」は、ＳＡ６５における第１報知処理にて第１報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン６１」においては、ランプ３３０５ａが青緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄色に発光する。「パターン６１」は、ＳＡ５１における第２報知処理にて第２報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン６２」においては、ランプ３３０５ａが青緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが黄緑色に発光する。「パターン６２」は、事前報知状態中であってＳＡ４８における事前報知処理にて事前報知が行われるときに出現する点灯パターンである。

【３０７３】

「パターン６３」においては、ランプ３３０５ａが青緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが緑色に発光する。「パターン６３」は、コンプリート機能作動待機状態中であってＳＡ４４におけるコンプリート機能作動待機状態報知処理にてコンプリート機能作動待機状態報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン６４」においては、ランプ３３０５ａが青緑色に発光し、ランプ３３０５ｂが青色に発光する。「パターン６４」は、コンプリート機能作動状態中であってＳＡ４２におけるコンプリート機能作動状態報知処理にてコンプリート機能作動状態報知が行われるときに出現する点灯パターンである。なお、事前報知状態中であるときに出現する点灯パターンについては、残り５００未満となったときの点灯パターン、残り４００未満となったときの点灯パターン、・・・残り１００未満となったときの点灯パターンといったように、残り枚数１００枚単位毎に５種類の点灯パターンを設けて、１９０００までの残り枚数に応じて異なる点灯パターンで発光させるようにしてもよい。

【３０７４】

「パターン６０」～「パターン６４」は、それぞれ、「コンプリート機能関連用パターン」の一例である。コンプリート機能関連用パターンは、前述のとおり図２３２のＳＡ４２、ＳＡ４４、ＳＡ４８、ＳＡ５１、および、ＳＡ６５における処理が実行された場合に出現する点灯パターンである。

【３０７５】

以上で説明したように、遊技中演出用パターンとしては、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ、ＡＲＴ、ＢＢ等）中に出現する点灯パターン、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ、ＡＲＴ、ＢＢ等）が開始するときに出現する点灯パターン、スタートレバーが操作されたときに出現する点灯パターンの他、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ、ＡＲＴ、ＢＢ等）が終了するときに出現する点灯パターンや、有効ラインに沿って図柄の組合せが停止表示されたときに出現する点灯パターン等が設けられている。

【３０７６】

また、遊技中演出用パターンには、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが所定の色で点灯した状態が１回の単位遊技のなかで発生する（当該状態が次回の単位遊技に持ち越されない）点灯パターン、及び、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが所定の色で点灯した状態が複数の単位遊技に亘って継続する点灯パターンが含まれる。例えば、「パタ

ーン５０」～「パターン５２」は、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが所定の色で点灯した状態が１回の単位遊技のなかで発生する点灯パターンであり、「パターン５０」においては、スタートレバーが操作されたことを契機としてランプ３３０５ａが赤紫色に発光しランプ３３０５ｂが赤色に発光した後、当該単位遊技が終了するまでに、ランプ３３０５ａの赤紫色での発光及びランプ３３０５ｂの赤色での発光は終了する。また、「パターン３０」～「パターン３３」は、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが所定の色で点灯した状態が複数回の単位遊技に亘って継続する点灯パターンであり、「パターン３０」においては、ランプ３３０５ａの黄緑色での発光及びランプ３３０５ｂの桃色での発光が、ＡＴが終了するまで継続する。

【３０７７】

なお、図示しないが、デモ画面の表示中や、非カスタム時の通常中（キャラクタのカスタマイズが行われておらず、且つ、特定の演出が発生しない場合）には、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂがともに白色に発光する。特定の演出は、図２３４に示すようなパターンでランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂを点灯させる契機（点灯パターンの変更要因）となる演出である。すなわち、カスタム遊技が行われていない状態においては、基本的に、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂがともに白色に点灯することとなる。

【３０７８】

図２３５は、機種識別用パターンについて説明するための図である。ランプ３３０５の点灯パターンとしては、図２３４を用いて説明した点灯パターン以外に、図２３５に示す機種識別用パターンが設けられている。機種識別用パターンは、パチスロ機１の属する機種に応じた点灯パターンであり、データ表示器２００１又はホールコンピュータに当該機種を認識させるために用いられる。

【３０７９】

パチスロ機１において電源が投入され、所定の初期化処理が実行された後、図２３５に示すパターンでランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが点灯することとなる。通常、ホール（遊技店）においては、島単位で遊技機及び周辺機器を一斉に立ち上げる方法を採るのが一般的である。これにより、周辺機器（データ表示器２００１）側の初期化処理は、遊技機（パチスロ機１）側の初期化処理よりも先に完了し、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂが点灯する時点で、データ表示器２００１のカメラ（ＣＭＯＳイメージセンサ）は、立ち上がった状態となっている。従って、データ表示器２００１は、図２３５に示す機種識別用パターンを取りこぼすことなく認識することができる。

【３０８０】

具体的に、機種識別用パターンにおいては、まず、第１ステップとして、ランプ３３０５ａが白色に発光するとともにランプ３３０５ｂが白色に発光し、その状態が１０秒間継続する。続いて、第２ステップとして、ランプ３３０５ａが青緑色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青緑色に発光した状態が１秒間継続し、同様に、第３ステップとして、ランプ３３０５ａが桃色に発光するとともにランプ３３０５ｂが桃色に発光した状態が１秒間継続し、第４ステップとして、ランプ３３０５ａが緑色に発光するとともにランプ３３０５ｂが緑色に発光した状態が１秒間継続し、第５ステップとして、ランプ３３０５ａが赤紫色に発光するとともにランプ３３０５ｂが赤紫色に発光した状態が１秒間継続し、第６ステップとして、ランプ３３０５ａが黄緑色に発光するとともにランプ３３０５ｂが黄緑色に発光した状態が１秒間継続し、第７ステップとして、ランプ３３０５ａが紫色に発光するとともにランプ３３０５ｂが紫色に発光した状態が１秒間継続し、第８ステップとして、ランプ３３０５ａが黄色に発光するとともにランプ３３０５ｂが黄色に発光した状態が１秒間継続し、第９ステップとして、ランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光した状態が１秒間継続し、第１０ステップとして、ランプ３３０５ａが赤色に発光するとともにランプ３３０５ｂが赤色に発光した状態が１秒間継続する。

【３０８１】

続いて、第１１ステップとして、ランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３

３０５ｂが青色に発光した状態が１秒間継続し、第１２ステップとして、ランプ３３０５ａが赤色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光した状態が１秒間継続し、第１３ステップとして、ランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが赤色に発光した状態が１秒間継続する。

【３０８２】

第１１ステップにおける点灯パターンは、パチスロ機１を製造したメーカー（メーカー情報）に対応しており、例えば、第１１ステップとしてランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光することは、パチスロ機１が遊技機メーカーＸ社の製品であることを示している。また、第１２ステップ及び第１３ステップにおける点灯パターンは、パチスロ機１の属する機種（機種情報）に対応しており、例えば、第１２ステップとしてランプ３３０５ａが赤色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光し、第１３ステップとしてランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが赤色に発光することは、パチスロ機１が機種Ａに属することを示している。

【３０８３】

なお、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂは、第１１ステップ～第１３ステップにおいてメーカー情報及び機種情報に応じたパターンで点灯する前に、第１ステップ～第１０ステップにおいて所定のパターン（学習用パターン）で点灯するように構成されている。

【３０８４】

図２３６は、データ表示器において行われる点灯パターン検出処理を示すフローチャートである。図２３６に示す点灯パターン検出処理は、データ表示器２００１の制御部において所定のタイミングで繰り返し行われる処理である。イメージセンサユニット２３１は、外乱光の影響を除去しつつ、光源（ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂの位置）を探査することが可能であり、これにより、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色及びランプ３３０５ｂの発光色を特定する（ランプ３３０５の点灯パターンを検出する）ことができる。

【３０８５】

点灯パターン検出処理において、まず、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せが機種識別用パターンに相当する点灯パターンであるか否かを判断する（ステップＳ１１０１）。具体的に、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、図２３５に示す第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンが検出されたか否かを判断する。

【３０８６】

機種識別用パターンのうち第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１０２）。上述したように、学習用パターンは、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂがメーカー情報及び機種情報に応じたパターンで点灯する前に出現する点灯パターン（図２３５に示す第１ステップ～第１０ステップにおける点灯パターン）である。ステップＳ１１０２の処理において、データ表示器２００１の制御部は、第１１ステップにおける点灯パターンが検出される前の所定時間（１９秒間）に亘って第１ステップ～第１０ステップにおける点灯パターンが検出されたか否かを判断する。なお、機種識別用パターン（第１ステップ～第１３ステップにおける各点灯パターン）におけるランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せは、図２３４に示す点灯パターンのうちの何れかの点灯パターンにおけるランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せと同じであってもよい。これらの組合せが同じであったとしても、点灯時間を異ならせることにより、データ表示器２００１の制御部は、発光色の組合せと点灯時間とを検出することによって、点灯パターンの種別を判別し、機種識別用パターンを認識することができる。

【３０８７】

学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【３０８８】

一方、学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンに対応する機種用のデータが記憶されているか否かを判断する（ステップＳ１１０３）。

【３０８９】

ステップＳ１１０３の処理を行うのに先立ち、データ表示器２００１の制御部は、第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンを検出している。データ表示器２００１の制御部は、ＲＯＭ等の記憶装置に記憶されている機種識別テーブルを参照することにより、第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンに対応する機種を特定する。

【３０９０】

機種識別テーブルにおいては、３つの点灯パターン（図中、「１１」、「１２」、及び、「１３」）に対して、１つの機種及び１つのメーカーが対応付けて規定されている。「１１」、「１２」、及び、「１３」は、それぞれ、機種識別用パターンにおける第１１ステップ、第１２ステップ、及び、第１３ステップを示している。データ表示器２００１の制御部は、検出された３つの点灯パターン（第１１ステップ～第１３ステップ）と、機種識別テーブルとに基づいて、当該３つの点灯パターンに対応する機種を特定する。例えば、データ表示器２００１の制御部は、直近で検出された３つの点灯パターンが、ランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光するパターン、ランプ３３０５ａが赤色に発光するとともにランプ３３０５ｂが青色に発光するパターン、及び、ランプ３３０５ａが青色に発光するとともにランプ３３０５ｂが赤色に発光するパターンである場合、機種Ａを特定する。

【３０９１】

ステップＳ１１０３の処理において、データ表示器２００１の制御部は、特定された機種（第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンに対応する機種）用のデータがＲＡＭ等の記憶装置に記憶されているか否かを判断する。「機種用のデータ」とは、特定された機種に応じた演出を行うための演出データである。後述するように、当該演出データは、ホールコンピュータからダウンロードされるように構成されているため、ステップＳ１１０３の処理は、特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みであるか否かを判断する処理と言い換えることもできる。

【３０９２】

特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みであると判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【３０９３】

一方、特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みではないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、当該機種に応じた演出データの送信をホールコンピュータに対して要求する（ステップＳ１１０４）。そして、データ表示器２００１の制御部は、当該機種に応じた演出データをホールコンピュータから受信する（ステップＳ１１０５）。

【３０９４】

ステップＳ１１０４の処理において、データ表示器２００１の制御部は、特定された機種を示す情報（機種情報）を含む演出データ要求信号をホールコンピュータに送信する。ホールコンピュータにおいては、機種Ａ～機種Ｆを含む複数の機種に応じた演出データが、ハードディスクドライブ等の記憶装置に記憶されている。演出データ要求信号を受信すると、ホールコンピュータは、演出データ要求信号に含まれる機種情報によって示される一の機種に応じた演出データをデータ表示器２００１に送信する。これにより、データ表示器２００１は、パチスロ機１の属する機種に応じた演出データをホールコンピュータからダウンロードすることができる。ステップＳ１１０５の処理において、データ表示器２００１の制御部は、ダウンロードした演出データをＲＡＭ等の記憶装置に記憶させる。

【３０９５】
　ステップＳ１１０５の処理を実行した後、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する 。
【３０９６】
　なお、ここでは、データ表示器２００１により機種の特定が行われることとして説明したが、機種の特定は、ホールコンピュータにより行われることとしてもよい。この場合には、例えば、ホールコンピュータに機種識別テーブルを記憶させておき、データ表示器２００１で検出された機種識別用パターンを示す情報をホールコンピュータに送信するように構成するとよい。
【３０９７】
　また、機種に応じた演出データは、ホールコンピュータに記憶されていることとして説明したが、当該演出データは、ホールコンピュータに記憶しないこととしてもよい。この場合、演出データ要求信号を受信する毎にホールコンピュータが外部から演出データをダウンロードし、ダウンロードした演出データをデータ表示器２００１に送信するように構成してもよい。また、データ表示器２００１においては、ホールコンピュータから演出データをダウンロードする毎に、記憶装置に記憶される演出データとして、古い演出データを削除して新しい演出データに入れ替えることとしてもよいし、所定数の機種に対応する演出データ（例えば、直近にダウンロードした３機種分の演出データ）を記憶することとしてもよい。
【３０９８】
　ステップＳ１１０１において第１１ステップ～第１３ステップにおける点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、エラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１０６）。上述したように、エラー用パターンは、パチスロ機１において異常（エラー）が検知された場合に出現する点灯パターンである（図２３４参照）。なお、点灯パターンとパターン種別（エラー用パターン、カスタム開始用パターン、カスタム終了用パターン、遊技中演出用パターン、コンプリート機能関連用パターン等）とが対応付けられたデータテーブル（図２３４に対応するテーブル）がＲＯＭ等の記憶装置に格納されており、データ表示器２００１の制御部は、当該データテーブルを参照することにより、パターン種別を認識することができる。
【３０９９】
　エラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、エラーが発生したことを報知する（ステップＳ１１０７）。具体的に、データ表示器２００１の制御部は、映像表示部や音声出力部を制御することにより、エラーが発生したことを報知する画像を液晶ディスプレイ２００２に表示させたり、エラーが発生したことを報知する音をスピーカ２００４から出力させたりする。その際、データ表示器２００１の制御部は、検出されたエラー用パターンに対応するエラーの種別に応じて、報知態様を異ならせる。
【３１００】
　そして、データ表示器２００１の制御部は、エラーが発生したことを示すエラー信号をホールコンピュータに対して送信する（ステップＳ１１０８）。エラー信号には、エラーの種別を示す情報が含まれる。ステップＳ１１０８の処理を実行した後、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。
【３１０１】
　ステップＳ１１０６においてエラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、カスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１０９）。上述したように、カスタム開始用パターンは、カスタム遊技が開始された（カスタム開始操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである（図２３４参照）。

【３１０２】
　カスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、カスタム開始用演出を実行する（ステップＳ１１１０）。カスタム開始用演出は、カスタム遊技が開始することを示す演出であり、検出されたカスタム開始用パターンに対応するキャラクタの種別に応じた演出である。これにより、カスタム開始操作により選択されたキャラクタに対応する画像が液晶ディスプレイ２００２に表示されたり、当該キャラクタに対応する音声がスピーカ２００４から出力されたりする。ステップＳ１１１０の処理を実行した後、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。
【３１０３】
　ステップＳ１１０９においてカスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、カスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１１１）。上述したように、カスタム終了用パターンは、カスタム遊技が終了された（カスタム終了操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである（図２３４参照）。すなわち、カスタム終了操作が行われたことを契機として、ランプ３３０５ａ及びランプ３３０５ｂは、図２３４に示す点灯パターン２０（カスタム終了用パターン）により発光する。
【３１０４】
　カスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、カスタム終了用演出を実行する（ステップＳ１１１２）。カスタム終了用演出は、カスタム遊技が終了することを示す演出であり、カスタムにより選択されていたキャラクタに対応する画像が液晶ディスプレイ２００２に表示されたり、当該キャラクタに対応する音声がスピーカ２００４から出力されたりする。ステップＳ１１１２の処理を実行した後、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。
【３１０５】
　ステップＳ１１１１においてカスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１１３）。上述したように、遊技中演出用パターンは、遊技中に行われる演出（パチスロ機において一般的に行われる演出）に応じた点灯パターンである（図２３４参照）。
【３１０６】
　遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、遊技中演出を実行する（ステップＳ１１１４）。遊技中演出は、検出された遊技中演出用パターンの種別に応じた演出（パチスロ機１において遊技中に行われる演出に対応する演出）であり、遊技の状況に応じた画像が液晶ディスプレイ２００２に表示されたり、遊技の状況に応じた音声がスピーカ２００４から出力されたりする。これにより、パチスロ機１で行われる演出とデータ表示器２００１で行われる演出とを連動させることができる。また、カスタム遊技が行われている期間中（カスタム開始操作が行われてからカスタム終了操作が行われるまでの間）であれば、カスタマイズの内容及び遊技の状況に応じた演出が行われることもある。
【３１０７】
　ステップＳ１１１３において遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、ランプ３３０５ａの発光色とランプ３３０５ｂの発光色との組合せとして、コンプリート機能関連用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップＳ１１１５）。上述したように、コンプリート機能関連用パターンは、図２３２のＳＡ４２、ＳＡ４４、ＳＡ４８、ＳＡ５１、および、ＳＡ６５における処理が実行された場合に出現する点灯パターンである（図２３４参照）。

【３１０８】
　コンプリート機能関連用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器２００１の制御部は、コンプリート機能に関連する報知を行う（ステップＳ１１１６）。具体的に、データ表示器２００１の制御部は、映像表示部や音声出力部を制御することにより、第１報知、第２報知、事前報知状態中、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれかを報知する画像を液晶ディスプレイ２００２に表示させたり、対応する報知する音をスピーカ２００４から出力させたりする。
【３１０９】
　例えば、第１報知の場合には、「あと１０００でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、１０分、あるいは、事前報知が開始されるまで残り枚数あるいは１００枚単位の数値などを表示）に亘って液晶ディスプレイ２００２に表示させる。また、事前報知状態中の場合には、「あと５００でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、１０分、第２報知あるいはコンプリート機能作動まで残り枚数あるいは１００枚単位の数値などを表示）に亘って液晶ディスプレイ２００２に表示させる。
【３１１０】
　なお、事前報知状態中であって、前述したように残り枚数１００枚単位毎に５種類の点灯パターンが設けられている場合には、当該点灯パターンに応じた残り枚数を報知するようにしてもよい。例えば、残り枚数が３００未満の点灯パターンであった場合には、「あと３００でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間に亘って液晶ディスプレイ２００２に表示させる。第２報知の場合には、「まもなくコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、１０分、あるいは、コンプリート作動まで）に亘って液晶ディスプレイ２００２に表示させる。コンプリート機能作動状態中の場合には、「コンプリート作動」といったメッセージ画像をパチスロ機１あるいはデータ表示器２００１の電源が遮断されるまで液晶ディスプレイ２００２に表示させる。
【３１１１】
　また、データ表示器２００１の制御部は、第１報知、第２報知、事前報知状態中（この場合は１９０００までの残り枚数を含むものであってもよい）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれであるかを特定可能なコンプリート機能関連信号をホールコンピュータに対して送信する（ステップＳ１１１７）。ステップＳ１１１５においてＮＯと判定されるか、又は、ステップＳ１１１７の処理を実行した後、データ表示器２００１の制御部は、本サブルーチンを終了する。
【３１１２】
　これにより、パチスロ機１の上方に設置されているデータ表示器２００１の表示状態から、第１報知、第２報知、事前報知状態中（この場合は１９０００までの残り枚数を含むものであってもよい）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれであるかを、店員が把握できるとともに、ホールコンピュータを管理する管理者が把握できる。このため、店員に対してサポートが必要となる可能性を有している遊技機を特定でき当該遊技機の遊技状況などへの注目度・注意力を高めることにより、迅速かつ的確なサポートを提供できる。
【３１１３】
　なお、図２３６で示す点灯パターン検出処理では、ステップＳ１１１５においてコンプリート機能関連用パターンが検出されたと判断した場合、ステップＳ１１１６において点灯パターンに対応するコンプリート機能関連報知が行われるとともに、ステップＳ１１１７において点灯パターンに対応するコンプリート機能関連信号がホールコンピュータに送信される例について説明したが、これに限らず、ステップＳ１１１６およびステップＳ１１１７のうちのいずれか一方のみを実行するものであってもよい。
【３１１４】
（有利状態中の報知内容と事前報知との関係について）
　パチスロ機１においては、ＡＴやボーナスなどの有利状態中において、当該有利状態に

関連する所定の有利関連情報がメイン演出表示部２１に表示される。所定の有利関連情報には、例えば、有利状態への制御が開始されてから当該有利状態中や、当該有利状態からの一連の有利状態中（特定期間）における純増数（純増枚数、累計数）や、当該有利状態に継続して制御可能な残り数（ＡＴ中はＡＴ終了となるまでの残りゲーム数、ボーナス中はボーナス終了となるまでの残りメダル枚数など）、ＡＴ中においては押し順ナビなどが含まれる。図２３７および図２３８は、所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。

【３１１５】

図２３７（ａ）は、有利状態中（ここではＡＴ中）のメイン演出表示部２１における表示例を示している。メイン演出表示部２１の表示領域の左上においては、ＡＴの残りゲーム数（本例ではＬＡＳＴ：３０３Ｇ）が表示され、表示領域の右上においては、当該ＡＴを含む一連の有利状態中における純増数（本例ではＴＯＴＡＬ：６７３。以下では有利中純増報知ともいう）が表示される。なお、ボーナス中であるときには、メイン演出表示部２１の表示領域の左上においてボーナスが終了となるまでの残りメダル枚数（ＬＡＳＴ：１００枚など）が表示される。

【３１１６】

また、メイン演出表示部２１の表示領域の中央においては、遊技の進行に応じた演出画像あるいは背景画像（ここではキャラクタなどが動作している画像）が表示されるとともに、押し順ナビを行うときには当該背景画像に重畳（優先）させて押し順ナビ画像が表示される。なお、一連の有利状態中には、連続して有利状態に制御されている期間のみならず、一時的に通常状態に制御されたときであっても所定期間内（例えば３２ゲーム以内など）に再び制御された有利状態も含まれる。このように、一時的に通常状態に制御されたときには、残り数や有利中純増報知は非表示となるが、当該通常状態中の遊技の進行・結果に応じて純増数が内部的にカウント更新され、再び有利状態に制御されたときには、当該カウント更新された純増数（通常状態中の差数が反映された純増数）を特定可能な数値画像が表示されることとなる。

【３１１７】

有利状態中に表示される残り数（ＬＡＳＴ）や純増数（ＴＯＴＡＬ）は、遊技の進行に応じて更新表示される。このうち、有利中純増報知である純増数（ＴＯＴＡＬ）は、遊技の結果に応じて小役入賞したときには払出枚数を加算した値に達するまで１ずつインクリメント表示（加算更新）され、ベットしてスタートレバー７を操作して新たな遊技を開始したときには、ベット分を減算更新される。具体的に、例えば、図２３７（ａ）の状態において遊技の結果に応じて８枚払出の小役に入賞したときには、当該８枚を加算した「６８１」に達するまで１ずつインクリメント表示（加算更新）して、最終的に図２３７（ｂ）に示すように「ＴＯＴＡＬ：６８１」に更新表示される。その後、３枚ベットしてスタートレバー７を操作して新たな遊技を開始したときには、３枚分を一時（一気）に減算して図２３７（ｃ）に示すように「ＴＯＴＡＬ：６７８」に更新表示される。なお、残り数（ＬＡＳＴ）については、遊技終了時において更新表示される（図２３７（ｂ）に示されるようにＡＴ中においては１減算。ボーナス中においては払出枚数分減算など）。

【３１１８】

一方、事前報知は、前述したとおり電源投入時からの所定期間における純増数の累計数が１８５００に達したことにより、コンプリート機能が作動する上限数である１９０００までの残り枚数を報知するものである。有利状態中において事前報知を行う場合には、事前報知のメッセージ画像と、所定の有利関連情報とが重畳しないように表示される。有利状態中において事前報知を行う場合、図２３７（ｄ）に示すように、事前報知のメッセージ画像を、所定の有利関連情報と重畳しない領域に表示する。なお、この場合には、事前報知のメッセージ画像が背景画像や遊技の進行に応じた演出画像と重畳し得る。このため、事前報知を行っていないときに所定の有利関連情報を表示する位置にかかわらず、図２３７（ｅ）に示すように、事前報知のメッセージ画像を所定領域（演出画像などへの影響が最も少ない領域、例えばメイン演出表示部２１の上方）に表示するとともに、所定の有

利関連情報を表示する位置（ここでは、残り数（ＬＡＳＴ）や純増数（ＴＯＴＡＬ）の表示位置）を事前報知と重畳しない位置に移動表示するものであってもよい。

【３１１９】

ここで、報知対象となる数値が、事前報知は１９０００までの残り枚数であるのに対し、有利中純増報知は一連の有利状態中における純増数である点で報知内容が異なっている。しかし、事前報知と有利中純増報知とは遊技の進行・結果に応じた差数分が遊技毎に更新される点で共通しているため、両者を同じ態様で更新表示してしまうと、遊技者を混乱させてしまう虞がある。このため、パチスロ機１では、事前報知における残り枚数を第１態様で更新表示し、有利中純増報知における純増数を第１態様とは異なる第２態様で更新表示する。これにより、両者の区別がつきやすくなるようにして遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。以下では、事前報知における第１態様と、有利中純増報知における第２態様との具体例について説明する。

【３１２０】

第１の例：事前報知の第１態様としては、残り枚数を、遊技開始時には更新表示せず、遊技終了時には小役入賞していない場合でも更新表示するのに対して、有利中純増報知の第２態様としては、純増数を、遊技開始時に更新表示し、遊技終了時には小役入賞しているときにのみ更新表示するものであってもよい。図２３８（ａ）は、図２３７（ｄ）の状態において遊技が開始されたときの表示例を示し、図２３８（ｂ）は、当該遊技が終了して小役に入賞して８枚払出が開始されたときの表示例を示し、図２３８（ｃ）は、８枚払出が完了したときの表示例を示している。遊技開始時においては、図２３８（ａ）に示されるように、事前報知の残り枚数については更新表示されないのに対し、有利中純増報知の純増数についてはベット分が減算更新表示されている。また、遊技終了時においては、図２３８（ｃ）に示されるように、事前報知の残り枚数については差数分（ここでは、８枚払出－３ベット＝５）が更新表示され、有利中純増報知の純増数については８枚払出分が更新表示されている。なお、遊技終了時において、小役入賞が発生せずにメダル払出がない場合でも事前報知の残り枚数については差数分（ベット分）が更新表示され、有利中純増報知の純増数については更新表示されない。これは、事前報知に用いられるＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値を更新するための処理が、図２３０で説明したとおり、全リール停止からメダル投入可能となるまでの間にのみ行われることに起因している。このために、事前報知における残り枚数は、遊技終了時にのみ更新表示し、ベットしてスタートレバー７を操作して新たな遊技を開始したときには更新表示しない態様を採用している。これにより、事前報知を行うにあたり、遊技開始時においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値からベット分を減算する処理や減算した値に更新表示する処理などを行う必要がなく処理負担を増大させてしまうことを防止しつつ、更新表示の態様からも有利中純増報知との区別がつきやすくなるようにして遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。本例においては、遊技開始時においてＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値からベット分を減算する処理や減算した値に更新表示する処理などを行わないことにより、報知する枚数とコンプリート作動までの実質差枚数に最大３枚の差異が発生するが、「約」といった文言も表示することなく遊技終了時の残り枚数を維持することにより、処理負担を増大させないことを優先している。

【３１２１】

第２の例：事前報知の第１態様としては、１ずつインクリメントあるいはデクリメントして残り枚数に更新表示するのではなく、一時（一気）に残り枚数に切り替えて更新表示するのに対して、有利中純増報知の第２態様としては、少なくとも遊技終了時であって小役入賞しているときに、前述したとおり、払出枚数を加算した純増数に達するまで１ずつインクリメント表示することにより純増数まで更新表示するものであってもよい。具体的には、図２３８（ｂ）に示されるように、事前報知の残り枚数については、遊技終了時において一時（一気）に更新後の残り枚数である「４９１」に切り替えて更新表示されている。これに対して、有利中純増報知の純増数については、１ずつインクリメント表示（図２３８（ｂ）では下向き矢印により１ずつインクリメント表示されていることを示している）された結果、図２３８（ｃ）に示すように払出枚数を加算した純増数まで更新表示さ

れる。

【３１２２】

第３の例：事前報知の第１態様と、有利中純増報知の第２態様とは、更新表示を開始するタイミングが異なるものであってもよい。事前報知における更新表示を開始するタイミングの方が有利中純増報知において更新表示を開始するタイミングよりも先となるように定められているものであってもよく、例えば、図２３８（ｂ）に示すように事前報知における更新表示を完了した後に、有利中純増報知における更新表示を開始するものであってもよい。また、有利中純増報知において更新表示を開始するタイミングの方が事前報知における更新表示を開始するタイミングよりも先となるように定められているものであってもよく、例えば、有利中純増報知における更新表示を完了した後に、事前報知における更新表示を開始するものであってもよい。

【３１２３】

第４の例：事前報知においても、有利中純増報知と同様に、インクリメントあるいはデクリメントして残り枚数に更新表示するようにした場合であっても、事前報知と有利中純増報知とで、１回にインクリメントあるいはデクリメントする数（第１態様では３であるのに対し、第２態様では１であるなど）が異なるように定められているものであってもよく、１回のインクリメントあるいはデクリメントをしてから次のインクリメントあるいはデクリメントするまでの時間的な間隔（第１態様では０．１秒であるのに対し、第２態様では０．３秒であるなど）が異なるように定められているものであってもよい。

【３１２４】

なお、事前報知における第１態様と、有利中純増報知における第２態様とは、異なる態様であれば、第１の例～第４の例のいずれかに限るものではなく、また、第１の例～第４の例を任意に組み合わせた態様としてもよい。

【３１２５】

また、パチスロ機１では、遊技の進行に応じて各種の演出が実行可能であり、実行される演出に応じた演出画像がメイン演出表示部２１に表示される。また、各種演出のうち、例えばＡＴ当籤あるいはボーナス当籤している可能性が高いことを報知するような演出などを含む特定演出（プレミア演出などを含む）が実行されるときには、メイン演出表示部２１の表示領域全域において迫力のある演出画像が表示される。また、有利状態中であって有利中純増報知が行われているときに特定演出が実行されたときには、特定演出の演出画像により遊技者の期待感を高めるために、有利中純増報知を中断する制御（純増数を非表示とする制御）を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知を再開する制御を行う。

【３１２６】

一方、有利状態中であって事前報知が行われているときに特定演出が実行されたときには、事前報知について維持する。これは、事前報知によりすでにコンプリート機能の作動が近づいていることが報知されているために特定演出により遊技者の期待感を高めることが難しく、そのような状況においてわざわざ事前報知を中断等させてまで特定演出を実行してしまうと、意図的（積極的）に特定演出を遊技者に視認させているような印象を与えてしまう結果、かえって遊技者の心情を逆なでしてしまう虞があるためである。

【３１２７】

図２３８（ｄ）は、図２３８（ｃ）の状態において遊技が開始されたときに特定演出が実行されたときの表示例を示している。図２３８（ｄ）では、特定演出の演出画像として、メイン演出表示部２１の表示領域全域において大きなキャラクタが３体と、爆発したかのような画像とが表示されている。図２３８（ｄ）に示されるように、特定演出が実行されたときであっても、事前報知のメッセージ画像については、特定演出実行前と同じ態様で、特定演出の演出画像に重畳させて（優先して）表示される。これに対して、有利中純増報知については、中断されて純増数が非表示となっている。これにより、特定演出の演出画像を極力遊技者が視認可能としつつも、事前報知については維持されるため、当該事前報知を中断等するものと比較して、遊技者の心情を逆なでしてしまうことを極力防止できる。

【３１２８】
　なお、図２３８（ｄ）では、特定演出が実行されたときに有利中純増報知を中断する制御を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知を再開する制御を行う例について説明したが、これに限らず、特定演出が実行されたときに有利中純増報知の視認性を低下させる制御を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知の視認性を元に（通常時に）戻す制御を行うものであってもよい。
【３１２９】
　図２３８（ｅ）は、有利中純増報知の視認性を低下させる例として、有利中純増報知である「ＴＯＴＡＬ：６８６」という画像の表示サイズを残り数の「ＬＡＳＴ：３０１」という画像とともに小さくするとともに、メイン演出表示部２１の表示領域の左上隅の領域に移動表示する例を示している。なお、有利中純増報知の視認性を低下させる例としては、表示サイズを小さくするものに替えてあるいは加えて、例えば、有利中純増報知の透過率を高めて半透明とするものや、メイン演出表示部２１において非表示とする一方でサブ表示装置２２０において表示するものなどであってもよい。
【３１３０】
（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタおよび有利区間払出数カウンタの初期化について）
　ＣＭＰ＿ＭＹカウンタは、電源投入時からの所定期間におけるメダルの差数の累計数に応じて事前報知やコンプリート機能を作動させるか否かを判定するためのカウンタであり、基本的には電源投入時から電源が遮断されるまでの所定期間であって開店前に電源投入し閉店後に電源遮断する一般的な遊技店の１営業日中における射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するものである。このため、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタは、前述したとおり、ＲＡＭ異常時や設定変更時のみならず、開店前に行われるであろう電源投入時においても初期化される。
【３１３１】
　しかし、電源投入時において一律にＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化する場合、例えば、１営業日中においてＲＡＭ異常以外のエラーが発生したときに当該エラー解除に併せて電源遮断して電源投入する方が望ましい状況となることも考えられるが、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化せずに電源投入することができない。また、１営業日中であるにもかかわらず、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化することを意図して電源遮断して電源投入するといった不正行為が行われることも予想される。
【３１３２】
　このように、電源投入時において一律にＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化することによる不具合を未然に防止するために、パチスロ機１では、電源投入時に特定条件が成立していないときにＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときにはＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化しないようにしてもよい。特定条件として、以下に具体例を例示するが、これに限らず、能動的に店員などから操作・設定を受け付けることにより成立するものであってもよく、能動的な操作・設定を要することなく所定事象が起こっていることにより成立するものであってもよく、２つ以上の条件がＡＮＤ条件あるいはＯＲ条件として組み合わされるものであってもよい。
【３１３３】
（ア）　パチスロ機１においてＲＡＭ異常以外のエラー（例えば、いずれかのエラー、あるいは、エラーのうち特定種類のエラー（例えば、ホッパーエンプティエラーなど））が発生している状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件
（イ）　特定の操作部への操作（例えば、設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３への操作など）を受け付けている状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件
　なお、特定の操作部は、電源投入時においてＣＭＰ＿ＭＹの初期化を回避するためだけの専用の操作部であってもよく、遊技の管理・進行に応じて操作され得る操作部を兼用するものであってもよい
（ウ）　電源遮断時から経過した時間を内部的に計時し（所定のカウンタの値を定期的に

カウントアップするなど）、電源投入時において当該電源投入されるまでに計時された時間（カウントアップされた値）が所定時間（比較的長い時間、例えば６時間に相当する値など）に満たないことにより成立する条件
（エ）　有利状態中において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件
（オ）　１つ以上のリールが回転中であるときに電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件
（カ）　１ベット以上されている状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件
（キ）　再遊技作動中であるときに電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

また、パチスロ機１においては、一の有利区間中におけるメダルの差数の累計数に応じて払出数リミッタを作動させるか否かを判定するための有利区間払出数カウンタが搭載されている。有利区間払出数カウンタは、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するためのカウンタである点でＣＭＰ＿ＭＹカウンタと共通する。このため、有利区間払出数カウンタについても、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタと同様に、電源投入時に特定条件が成立していないときに有利区間払出数カウンタを初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときには有利区間払出数カウンタを初期化しないようにすることが考えられる。

【３１３４】

しかし、有利区間払出数カウンタは、遊技店の１営業日中における射幸性を抑制することを目的とするＣＭＰ＿ＭＹカウンタとは異なり、一の有利区間中における射幸性を抑制することを目的としている。また、一の有利区間は、メダルの差数のみならず有利区間において遊技可能となるゲーム数として上限ゲーム数（４０００等）が定められており、上限ゲーム数に到達することにより当該一の有利区間が終了するため有利区間払出数カウンタも初期化される。

【３１３５】

なお、有利区間の上限ゲーム数への到達による有利区間終了リミッタを備えず、メダルの差数が上限枚数に到達した場合及び遊技機の仕様に応じた有利区間終了条件（例えば、ＡＴ終了時など）を満たしたときに、当該一の有利区間が終了するものとしてもよい。以下、上限ゲーム数とのバランスについての説明は、上限ゲーム数を備える遊技機を前提とした説明である。

【３１３６】

このため、電源投入されたときであって特定条件が成立していないときに有利区間払出数カウンタを初期化してしまうと、有利区間払出数カウンタが初期化され過ぎてしまう虞や、一の有利区間における上限ゲーム数とのバランスが崩れてしまい一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できない虞がある。

【３１３７】

そこで、パチスロ機１では、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタについて、電源投入時に特定条件が成立していないときに初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときには初期化しないようにした場合であっても、有利区間払出数カウンタについては、電源遮断された後に電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化しないようにしてもよい。これにより、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタについては電源投入されたときであっても特定条件が成立しているか否かにより初期化するか否かを異ならせることができるため、利便性を向上させることができる。これに対して、有利区間払出数カウンタについては電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化されないため、処理を複雑化することなくかつ有利区間における上限ゲーム数とのバランスを担保することにより一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できる。

【３１３８】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例）

前述の通り、１営業日中であるにもかかわらず、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化するこ

とを意図して、あるいは意図せずに操作ミスなどで電源遮断して電源投入するといった事態が生じることも考えられる。営業時間中にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されることを抑制する仕様としてここまでに例示した以外の仕様例を以下で説明する。なお、有利区間払出数カウンタの初期化については、前述と同様であるため説明を割愛する。

【３１３９】

仕様１：メインプログラムのソフトウェアタイマ（以下「クリア時間用タイマ」ということがある）で、電源投入後から電源オン状態が維持された時間を計時可能とする。電源オフ状態でも計測された時間値情報は維持されるが、更新は行われない。

仕様２：電源投入時にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されてからの電源オン状態で経過した累計時間（以下「累計経過時間」ともいう）が特定時間値（例えば、１２時間）に至るよりも前の電断復帰時ではＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化しない。

仕様３：「累計経過時間」が特定時間値以上（例えば、１２時間以上）に至った後の電断復帰時ではＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化する。

仕様４：「累計経過時間」が特定時間値に達したか否かに関わらず、設定変更操作を行った場合はＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。

仕様５：「累計経過時間」が特定時間値に達したか否かに関わらず、ラムクリア操作（ＲＷＭクリア操作、ＲＡＭクリア操作と記載する場合もある。主制御基板２０７１に設けられたリセットボタンを押しながら電源を投入する操作。）を行った場合はＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。

仕様６：電源投入時にＲＷＭエラー（ＲＷＭ異常、ＲＷＭメモリエラー、ＲＡＭ異常などともいう）となった場合は、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。

【３１４０】

このような仕様１～６を備える遊技機とすることで、店舗運営時の店員の負担をなるべく増やすことなく、電源投入後１２時間以内の電断復帰時にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されることを抑制できる。なお、ラムクリア手順非搭載の遊技機においては、仕様５を搭載しないものとしてもよい。また設定１段階のパチスロ機や設定値概念のないパチンコ機の場合は、仕様４を搭載しないものとしてもよい。つまり、仕様４又は５は少なくともいずれか一方を搭載していればよい。なお、特定時間値は１２時間として例示したがそれ以外の時間値でもよい。

【３１４１】

一例として、１０時開店、２３時閉店。遊技可能時間は、会員カードを持つ客なら２２時５０分。会員カードを持たない客なら２２時４５分まで、という営業時間の店で、特定時間値が１２時間の遊技機を前提として説明する。電源投入は、開店の１時間前から概ね１０分くらい前までに行われることが多いためここでは９時３０分に電源が投入されるものとする。９時３０分の電源投入時にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。そして電源投入直後から仕様１に記載したソフトウェアタイマによる経過時間の計時が行われる。その後、開店した１０時から当該遊技機で遊技が行われる。９時５０分から「累計経過時間」が１２時間に到達する２１時３０分までの間は、電断復帰が行われてもＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されない。２１時３０分以降に、電断復帰が行われた場合には、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されることとなるが、残りの遊技可能時間は会員カードを持つ客でも１時間２０分ほどである。その遊技機の仕様にもよるが、１時間２０分で獲得できる遊技価値の量には限界があるため、仮に２１時３０分以降に電断復帰が行われたとしても１日に獲得できる遊技価値のＭＹ値が青天井となることは防止することができる。

【３１４２】

上記のような１３時間営業の店を想定した場合は、特定時間値が１３時間と営業時間の長さと合致する遊技機の方が、営業時間中のＣＭＰ＿ＭＹカウンタの初期化を完全に抑制できるため、そのような仕様としてもよい。

しかし、特定時間値を営業時間と同じ時間（１３時間）とした場合は以下のような問題点がある。９時５０分に電源投入を行った場合、電断復帰でＣＭＰ＿ＭＹカウンタの初期化可能となる時刻は２２時５０分以降となる。閉店間際まで遊技していた客が会員カード

を持たない客だけで２２時４５分までに全ての客が遊技終了し、退店していた場合、２２時５０分を待たずに電断作業を開始する可能性がある。ここで、初期化可能時刻より前である２２時４６分に電源を落とし、翌日電源投入された場合、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタは維持されてしまうことになる。仮にその台が当日にＭＹ１８０００枚であった場合、翌日ＭＹがプラス１０００となった時点で打止となってしまい遊技客はすぐに打止になったことで損失感を抱き、店側はその台の稼働がすぐに止まってしまう（原則、営業時間中の設定変更やラムクリアは行わない運用が一般的であるため）という損害を被ることとなる。このような場合を想定して主な営業時間の尺である１３時間よりも短い時間値を特定時間値とすることが望ましい。

【３１４３】

新台入れ替えの作業などの都合により、１７時から２３時までなど短縮営業を行う場合もある。このような場合は、翌日に設定変更又はラムクリア手順で解除すればＣＭＰ＿ＭＹカウンタがクリアされるため、前日の獲得枚数の影響でその次の日に早めにコンプリート機能が作動してしまうということが抑制できる。一般的に短縮営業はまれに行うものなので、当該遊技機の全台について、設定変更又はラムクリア手順を行うとしても店側の負担はそこまで大きなものとならない。

【３１４４】

特定時間値を一般的な営業時間尺（例えば１３時間）以上として、営業時間中のＣＭＰ＿ＭＹカウンタを強く抑制する仕様としてもよいが、通常営業の場合でも全台に対して設定変更又はラムクリア手順を行う運用にしてもらうか、電源投入から１３時間以上が経過した深夜に電断を行ってもらう運用としてもらう必要があり、店舗側の負担が大きいというデメリットもある。そのため、上述の通り一般的な営業時間尺よりも短い特定時間値とした方が店舗側の負担は軽減できる。

【３１４５】

なお、クリア時間用タイマの更新処理やＣＭＰ＿ＭＹカウンタの初期化処理、コンプリート機能に関する処理は、ＲＯＭの使用領域外の記憶領域に記憶され、ＲＡＭの使用領域外作業領域を使って処理が行われるものとするとよい。領域外を使うことで、メイン側の領域内プログラム及び領域内作業領域のリソースを節約できる。もっともメイン容量に余裕がある場合は、領域内を用いてこれらの処理を行うものとしてもよい。

【３１４６】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例　クリア可能状態の報知等）

電断復帰でＣＭＰ＿ＭＹカウンタがクリアされる状態（以下、「クリア可能状態」ともいう。直近のＣＭＰ＿ＭＹカウンタが行われた電源投入から特定時間値の経過以降）なのか、クリアされない状態（以下、「クリア不能状態」ともいう。直近のＣＭＰ＿ＭＹカウンタが行われた電源投入から特定時間値の経過より前）なのか店側の作業担当者が認識可能とすることが望ましい。以下のような仕様が考えられる。

【３１４７】

仕様Ａ：所定操作時に、クリア可能状態である旨の報知または示唆の少なくともいずれか１つが行われる。クリア不能状態での所定操作時には、クリア不能状態である旨の報知または示唆の少なくともいずれか１つが行われる。

仕様Ｂ：所定操作時に、クリア可能状態である旨の報知または示唆の少なくともいずれか１つが行われる。クリア不能状態では所定操作時でも特にその状態である旨の報知／示唆は行われない。

仕様Ｃ：所定操作時に、クリア可能状態である旨の報知／示唆は行われない。クリア不能状態での所定操作時には、クリア不能状態である旨の報知または示唆の少なくともいずれか１つが行われる。

仕様Ａ、Ｂ、Ｃのいずれかを採用することができる。

【３１４８】

ここで所定操作とは前扉の開放、ドアキーを左に回す簡易的なエラー解除操作、前扉を開放した状態でリセットスイッチを押下するなど、遊技者が行うことが困難か不可能な操

作であり店員が行うことができる操作であればどの操作を報知等の前提条件としてもよい。クリア可能状態で報知／示唆が行われるための所定操作と、クリア不能状態で報知／示唆が行われるための所定操作は、同じ操作としてもよいし、異なる操作としてもよい。
“報知”とは、画面に「電断を行った場合にコンプリート機能用カウンタがリセットされます」と表示されたり、そのような趣旨のガイド音声が出音されたりして明瞭に状態と分かる場合である。
“示唆”とは、所定操作時の画面表示の背景色をクリア可能状態と不能状態で異ならせる、クリア不能状態と可能状態で任意のランプ（装飾ランプの一部であっても、当該機能専用ランプでも、セグのドットなどでもよい）の点灯態様を異ならせるなど、そのルールを知っている者であれば理解できる態様での通知という意味である。
“報知または示唆の少なくともいずれか１つ”とは、報知と示唆の両方の機能をもっていてそのうちの１つ以上を行う場合であっても、報知機能のみ、あるいは示唆機能のみのいずれかのみをもっていてもそのうちの１つ以上を行うものであってもよい。以下、“報知または示唆の少なくともいずれか１つ”を指す場合に「報知等」と略記することがある。
【３１４９】
仕様Ａは、クリア可能状態とクリア不能状態のいずれについても報知等が行われるため、状態が分かり易いというメリットがある。
仕様Ｂは、クリア可能状態でのみ状態について報知等が行われる。クリア不能状態ではその旨の報知等が行われないが、クリア可能状態で発生する報知等が発生しないことで間接的にクリア不能状態であることは察知可能な態様であると言える。
仕様Ｃは、クリア不能状態でのみ状態について報知等が行われる。クリア可能状態ではその旨の報知等が行われないが、クリア不能状態で発生する報知等が発生しないことで間接的にクリア可能状態であることは察知可能な態様であると言える。
【３１５０】
（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例　ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化に関する報知）
クリア可能状態で電断復帰が行われることで、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された場合は、その旨を報知することが望ましい。ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの初期化を目的として電断復帰を行った店員に、初期化が完了した旨を認識させることができるからである。報知は、画像、セグ等の表示、音声などのいずれか又は複数で行うとよい。
例えば、電源投入後に「コンプリート機能用枚数カウンタがクリアされました」などの画像が表示される、音声が出音される、払出セグやクレジットセグなど所定のセグメントにクリアされた旨を示す識別子「ＣＣ」（complete clearの頭文字）を表示してもよい。あるいは電源投入時に所定のセグにてドットだけ点灯するなどといったカウンタクリアに対応する専用発光態様で光らせることでクリアを報知してもよい。
【３１５１】
クリア不能状態で電断復帰が行われた場合は、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されなかった旨を報知するものとしてもよいし、特にその旨を報知しないものとしてもよい。報知する仕様の場合は、「コンプリート機能用枚数カウンタは維持されています」といった内容の画像や音声などの報知を行ってもよいし、「コンプリート機能用枚数カウンタは維持されています。ラムクリアか設定変更を行うとカウンタはクリアされます。」というように、クリア手順を案内する内容も含めた報知を行って、作業者の利便性を図るものとしてもよい。
【３１５２】
設定変更操作に伴ってＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された場合は、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨を報知するものとしてもよいし、しないものとしてもよい。報知する場合は、設定変更処理の完了時に「設定変更が完了しました。コンプリート機能用枚数カウンタをクリアしました。」といった画像表示や音声の出音が行われる。報知しない場合は、設定変更処理の完了時に「設定変更が完了しました。」といった画像表示や音声の出音が行われる。また、第１の報知手段（例えば、画面）ではカウンタ初期化の報知を行うが、第２の報知手段（例えば、スピーカー）ではカウンタ初期化の報知を行わないとい

ったものとしてもよい。例えば、設定操作完了時の音声が冗長であるといった印象を抑制したい場合などにこのような仕様としてもよい。また、画面が小さい場合などは第１の報知手段をスピーカー、第２の報知手段を画面として音声では報知を行うが、画面ではカウンタ初期化の報知を行わないといった仕様でもよい。ところで、設定変更作業はスロットであれば前扉を開いた状態、パチンコであれば本体枠を外枠に対して開いた状態で行われ、いずれにせよドアオープンエラーの状態に該当する。ドアオープンエラーの状態では「扉が開いています」などのエラー報知音声が出音されるが、上述の「設定変更完了」や「カウンタ初期化」の音声と同じタイミングで出音されると聞き取りにくい。そのため、「設定変更完了」や「カウンタ初期化」の音声の出音が終了してから、「扉が開いています」といったエラー報知音声を出音することが望ましい。もっとも、出音処理を簡素したい場合は、「設定変更完了」等の音とエラー報知音の出音タイミングが少なくとも一部において重なってしまっても差し支えない。

【３１５３】

ラムクリア操作に伴ってＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された場合は、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨を報知するものとしてもよいし、しないものとしてもよい。報知態様としては設定変更時と同様の仕様を適宜採用できる。カウンタの初期化を報知するか否かは以下の４通りの仕様が考えられる。いずれの仕様としてもよい。

また、報知手段（画面、スピーカー等）により異なる報知ルールを採用してもよい。

・設定変更時：報知する　ラムクリア時：報知する
・設定変更時：報知する　ラムクリア時：報知しない
・設定変更時：報知しない　ラムクリア時：報知する
・設定変更時：報知しない　ラムクリア時：報知しない

【３１５４】

クリア可能状態であるか、クリア不能状態であるかはあくまでＣＭＰ＿ＭＹカウンタが電断復帰時に初期化されうるかどうかといったものであり、設定変更やラムクリアの場合は、こうしたクリア可能／不能状態に関係なく操作後にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。そのため、設定変更時やラムクリア時にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨を報知する仕様の場合は、クリア可能状態での初期化であってもクリア不能状態の初期化であっても同様の報知態様（例えば、報知音声が同じ内容）とすることが望ましい。店員は、少なくとも初期化されたことだけを把握できれば十分であり、クリア前の状態がどういった状態であったかは不要な状態であるため、余計な情報を伝えないことでＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の作業者が混乱することを防止できる。

【３１５５】

ところで、遊技機の電源投入時においては、サブ側の画像制御系などの起動に数十秒～１分ほど時間がかかる場合があり、この間は画面に「起動中です」「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ」といった画像（ローディング画面）を表示して、起動待ちであることを分かり易くするよい。起動完了後に、ローディング画面の表示を終了し、ただの電断復帰であれば、通常画面へ、設定変更、ラムクリアであればその旨を示す画面表示に切り替わるものとなる。

ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化を示す画像もローディング画面の表示終了後に表示するとよい。ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化を示す画像は、対応画像（画面全体の１枚絵や黒背景にシステムフォントでの表示等）としてもよいし、通常の電断復帰時に初期化が行われた場合は、通常ステージ背景の手前に「コンプリート機能用枚数カウンタがクリアされました」との画像を表示してもよい。いずれの場合も所定時間の経過（数秒程度）で初期化を示す画像の表示を終了することが望ましい。当該画像の表示を終了させるために、何らかの操作が必要とすると作業者の負荷が増大するからである。

【３１５６】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例　ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化と履歴画面）

例えば、電源投入状態のまま設定キーを左にひねるなどの所定の操作を行った場合に、ホール向けのメニュー画面を表示する機能を有してもよい。この中で設定変更、設定確認

、ラムクリア、エラー発生、ドア開放、ドア閉鎖、電源断、電源投入などのイベントの発生及び、発生時刻または日時を履歴として表示するものとしてもよい。
例えば、以下のような表示となる。履歴番号、イベント、日付、時間（何時何分何秒）という記載である。
　履歴番号が若いほど現時点（履歴表示時点）に時間的に近いイベントとなっている。
履歴番号１　設定確認　２０２３／０１／０１　２３：１０：００
履歴番号２　ドア開放　２０２３／０１／０１　２３：０９：００
履歴番号３　ドア閉鎖　２０２３／０１／０１　０９：５０：００
履歴番号４　設定変更　２０２３／０１／０１　０９：４９：００
履歴番号５　ドア開放　２０２３／０１／０１　０９：４８：００
履歴番号６　電源投入　２０２３／０１／０１　０９：４８：００
　この例では、９時４８分に電源投入し、電源投入時点でドア開放状態であるため同時刻にドア開放が記録され、その後設定変更、ドア閉鎖が行われている。営業時間中は特にイベントなく営業を終了し、閉店後の２３時９分に店員がドアを開放して設定確認操作を行うことで履歴を閲覧しているといった状況である。この例では、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化は履歴に表示していないが、表示するものとしてもよい。
履歴番号１　設定確認　　２０２３／０１／０２　０９：５０：００
履歴番号２　コンプリートカウンタ初期化　２０２３／０１／０２　０９：４８：００
履歴番号３　ドア開放　　２０２３／０１／０２　０９：４８：００
履歴番号４　電源投入　　２０２３／０１／０２　０９：４８：００
といったように電源投入時に初期化が行われたかどうかを履歴で表示する。これにより店員が直近や過去の電源投入時にカウンタ初期化が行われた時間を把握することが可能となる。コンプリートカウンタ初期化の履歴項目は電源投入後の初期化のみを表示対象としてもよいし、設定変更時やラムクリア後のコンプリートカウンタ初期化も含めて表示の対象としてもよい。
　仮に、上記の状況で電源投入時に初期化が行われない場合は以下のような表示となり、カウンタ初期化が発生していないことを作業者は認識することが可能となる。
履歴番号１　設定確認　　２０２３／０１／０２　０９：５０：００
履歴番号２　ドア開放　　２０２３／０１／０２　０９：４８：００
履歴番号３　電源投入　　２０２３／０１／０２　０９：４８：００
【３１５７】
　なお、コンプリートカウンタ初期化以外の種々の項目については、表示すべきイベントの種別は任意である。
　シンプルに「設定変更・設定確認・ＲＡＭクリア」をといった少ない種類のイベントを表示対象としてもよいし、さらに、エラー種別やドア開放、ドア閉鎖などを表示対象としてもよい。表示時刻も、日付と何時何分だけで秒数は表示しないものとしてもよい。また、ホールメニューの中で日時設定（現在が何年何日何時何分何秒かを入力する項目）ができるものとするとして、時間のずれなどを調整できるものとするとよい。
【３１５８】
　また、電源投入からの経過時間を時刻に代えて表示してもよい。以下の履歴表示で説明する。この例では設定変更、設定確認、ラムクリア、カウンタクリア、電源投入等は表記するがドア開放、閉鎖は表示項目としていない。
履歴番号１　設定確認　　００：０１：００
履歴番号２　コンプリートカウンタ初期化　００：００：０２
履歴番号３　電源投入　　００：００：００
履歴番号４　電断　　１３：２０：００
履歴番号５　コンプリートカウンタ初期化　００：００：０２
履歴番号６　ラムクリア　００：００：０２
履歴番号７　電源投入　　００：００：００
　１日目は９時５０分にラムクリア操作しつつ（リセットスイッチを押下しながら）電源

投入し、それに伴いカウンタ初期化した場合である。履歴番号７、６、５である。なお、電源投入の時刻は経過時間タイプの履歴からは読み取れないので、必要であれば電源投入時刻を別途メモしておくとよい。

初期化は電源投入後の２秒後に完了しているため経過時間の値は「００：００：０２（０時間０分２秒）」と表示されている。ここまで厳密に表示せず電源投入などに合わせて行われる処理については電源投入と同時刻「００：００：００」という経過時間表示でもよい。

１日目は１３時間２０分が経過した閉店後の２３時１０分に電断を行っている。履歴番号４である。

電断の時刻は不明であるが、少なくとも電源投入からの１３時間２０分後（特定時間値である１２時間経過以降）に電断されたことが分かり、次の電源投入時にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されるという流れが事後的に履歴で確認できる。

翌日、９時５０分に電源投入を行っている。履歴番号３である。この履歴では電源投入からの経過時間が記録されるため、履歴の経過時間は０：００：００となっている。電源投入に伴いＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される。履歴番号２である。電源投入の１分後に念のため、設定確認操作（電源オンのまま設定キーをひねる）を行い設定変更などの履歴画面を閲覧しているという状況が履歴番号１に相当する。このように履歴画面においてイベント種別と電源投入からの経過時間を対応した表示態様としてもカウンタの初期化が適切に行われたことが把握でき、また電源投入からの経過時間が見えるという点では特定時間値の経過が認識しやすいというメリットもある。

【３１５９】

履歴表示のために電源投入を示す信号が電源投入時に主制御回路（例えば、主制御回路１００）から副制御回路（例えば、副制御回路２００）へ送信される。また、設定変更や、ラムクリアを行った場合も同様に対応する信号が主制御回路から副制御回路へ送信される。電源投入に伴いＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された場合も主制御回路から副制御回路へ初期化されたことに対応する信号が送信されることとするとよい。もっとも、主制御回路から副制御回路へ初期化されたことに対応する信号を送信することなく、副制御回路側で、前回の電源投入からの経過時刻が１２時間以上経過してからの電断復帰である場合を判断して、履歴表示画面でＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨の表示を出すこととしてもよい。なお、設定変更や、ラムクリアが行われた場合はその旨の信号を主制御回路から受信できるため、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨の信号を、設定変更などを示す信号とは別に受信することがない仕様であっても副制御回路はＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された旨を把握して、履歴表示を行うことができる。

【３１６０】

なお、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化された場合に、外部信号を出力してもよい。外部信号としては、試験用信号、外部端子板から出力される外端信号、遊技球等貸出端子板からスマート遊技機用のサンドへ向けて出力される外部出力信号などが挙げられる。試験用信号は、試験機関の試験機で受信されることで遊技機の状況を適切に把握でき円滑な試験の進行が可能となる。外端信号、外部出力信号は、直接、あるいは他の中継機器を経由して、最終的にホールコンピュータに送信され、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されたことを店舗側が認識することが可能となり、適切な状況の把握が可能となる。

【３１６１】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例　ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化に関する説明）

ところで、市場においては特定時間値を持たずにいつ電断復帰してもＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される遊技機と、特定時間値（例えば、１２時間）も持ち、電源投入から特定時間値が経過するまでは電断復帰でＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されない遊技機がともに存在する状況も考えられ、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化の作業をする際に店員が混乱をきたす可能性がある。そこで、特定時間値を有する機種においては、特定時間値を有する機種であることを少なくとも店員が認識可能な態様で説明する表示を有することが望ましい。

例えば、設定確認中に表示されるホールメニューで特定時間値を有するので電断復帰時に注意して欲しい旨の説明を表示するものとするとよい。画面を有しない機種の場合は、腰部パネルや遊技機筐体内の電源スイッチの近傍など任意の位置に「特定時間値以内の電断復帰ではＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されない」「特定時間値経過後の電断復帰ではＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される」「特定時間値以内でもラムクリアや設定変更では、ＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化される点」などの説明に関する記載部を有するものとしてもよい。また、特定時間値以内の電断復帰ではカウンタが初期化されないということをロゴ化したマークなどを例えば、特定時間値を示す１２という数字を○で囲んでデザイン化したマークなどを遊技機の外観部の任意の位置に有するものとしてもよい。

【３１６２】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ初期化の変形例　ソフトウェアタイマ以外を用いた経過時間管理方法）

上述の例では、ソフトウェアタイマで電源投入からの経過時間を計時したが、他の計時手段を用いてもよい。

例えば、主制御基板あるいはメインＣＰＵにＲＴＣ機能を搭載することとしてもよい。また、電源オン状態が維持された累積時間ではなく、電源オフ状態で経過した時間を監視可能な別途の基板などをハード的に用意して、短時間での電源入り切り（電断から電源投入までが４時間以内等）ではＣＭＰ＿ＭＹカウンタは初期化されないなどとして、営業時間中にＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されることを抑制することとしてもよい。

【３１６３】

（ＣＭＰ＿ＭＹカウンタおよび有利区間払出数カウンタの報知について）

ＣＭＰ＿ＭＹカウンタは、遊技店における営業の開始時において電源投入し、営業の終了時に電源遮断する一般的な遊技店の１営業日中における射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するものである。しかし、遊技店の運営方針によっては、射幸性をより細かく・厳しく抑制するため、あるいは、電源遮断・電源投入に要する作業量を低減させるために、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値が１８５００などに達していなくても１８５００などに迫る値となっている遊技機についてのみ電源遮断・電源投入したいといったニーズが存在することも想定される。このため、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報は、報知条件が成立することにより１８５００などに達しているか否かにかかわらず報知して、報知された情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できるようにしてもよい。

【３１６４】

報知条件は、遊技店の店員などによる特定の操作により成立する条件であってもよい。例えば、設定確認操作により報知条件が成立したものとし、所定の表示部に、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報として、当該ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値を報知するものであってもよい。また、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報としては、当該ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に限らず、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値をコンプリート機能作動となる上限数から差し引いた残り枚数そのものであってもよく、また、おおよその残り枚数（例えば、百の位以下の数値を切り捨てて千の位以上の数値のみ報知するものであってＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値が１２５５１の場合には「１２０００」を報知するもの）であってもよい。

【３１６５】

所定の表示部は、メイン演出表示部２１や、筐体２内に搭載されており下ドア機構ＤＤなどの前面扉を開いた状態において視認可能となる７セグＬＥＤ、下ドア機構ＤＤなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となる７セグＬＥＤなどであってもよい。

【３１６６】

また、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値をコンプリート機能作動となる上限数から差し引いた残り枚数が予め定められた数未満（例えば、２０００未満）となっているパチスロ機については、報知条件が成立した場合に、所定のランプを特定態様で発光させる（例えば、下ドア機構ＤＤの下部の中央部に設けられた腰部パネル１３を裏面側から照射可能なランプを点滅態様で発光させるなど）ことにより残り枚数が予め定められた数未満であることを

報知するようにしてもよい。

【３１６７】

このようにＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報を報知することにより、報知された内容を踏まえて、遊技店の店員は、電源遮断して電源投入することによりＣＭＰ＿ＭＹカウンタを初期化すべきか否かを判断可能となり、利便性を向上させることができる。このように、報知条件が成立することによりＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報を報知可能とした場合であっても、ＣＭＰ＿ＭＹの値に基づき事前報知やコンプリート機能作動の報知などが行われるものとする。

【３１６８】

なお、報知条件は、設定確認操作によってホールメニューが表示されることにより成立する条件であってもよく、また、ホールメニューに「ＣＭＰ＿ＭＹ情報」というメニューを含めて、当該「ＣＭＰ＿ＭＹ情報」が選択・決定されることにより成立する条件であってもよい。ホールメニューを経由する場合には、例えば、メイン演出表示部２１に電源投入からのスランプグラフとともにＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値を表示するものや、これらを表示する際に設定値なども合せて表示するものであってもよい。これにより、稼働データの概況を店員が把握しやすくなる。

【３１６９】

また、報知条件として、ホールメニューに含まれる「ＣＭＰ＿ＭＹ情報」が選択・決定されることにより成立する条件を採用した場合には、設定確認操作などによって表示され得るホールメニューのトップ画面や「ＣＭＰ＿ＭＹ情報」が選択可能となるまでに至る画面において「電断復帰でＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値は初期化されます」といったＣＭＰ＿ＭＹに関する参考情報を表示するものであってもよい。

【３１７０】

一方、有利区間払出数カウンタの値については、報知条件が成立したときであっても報知されることはない。これは、有利区間払出数カウンタの値が、電源投入という遊技店の売り上げへの影響が小さい事項によっては初期化されず、設定変更という遊技店の売り上げへの影響が大きくなる可能性を有する事項によって初期化されることに起因している。すなわち、有利区間払出数カウンタの値を遊技店の経営者が把握したところで、その値の大小に応じて、わざわざ遊技店の売り上げへの影響が大きくなる可能性を有する設定変更を行うか否かの判断に直結し難いために、有利区間払出数カウンタの値を把握したいというニーズが存在しないことが想定されるためである。

【３１７１】

このため、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報については、報知条件が成立することにより１８５００などに達しているか否かにかかわらず報知して、報知された情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できるようにしつつも、有利区間払出数カウンタの値については、たとえ報知条件が成立したときであっても報知されることはない。これにより、有利区間払出数カウンタの値に関する情報を報知するための処理を無駄に行うことがなく、処理負担が増大してしまうことを未然に防止できる。

【３１７２】

（ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う報知器について）

図２２９などにおいては、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を、メイン演出表示部２１であるメイン表示装置２１０（画像を表示可能な画像表示装置）において行う例について説明したが、これに限らず、サブ表示装置２２０において行うものであってもよい。また、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知は、パチスロ機に搭載されているＬＥＤにおいて行うものであってもよい。これにより、例えば、画像表示装置を搭載していないパチスロ機においてもＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行うことができる。以下に、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をＬＥＤにおいて行う場合の具体例について説明する。

【３１７３】

図２３９は、遊技の進行・結果に応じた情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグＬＥＤにおいて、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う場合の具体

例を示している。図２３９では、主制御回路１００により制御される７セグＬＥＤであって、例えば遊技結果に応じて払出されたメダル数を表示するとともに、ＡＴ中においては押し順ナビを表示する払出表示部（払出数ランプ）を兼用する例について説明するが、その他の情報を表示する７セグＬＥＤ（例えば、情報表示装置１４に含まれる７セグＬＥＤ、副制御回路２００により制御される７セグＬＥＤなど）であってもよい。ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知は、遊技者が認識できることが必須であるため、当該各種報知を行う７セグＬＥＤは、大きさや配置などを含め、見えやすい態様であることや、ＬＥＤによる表示に加えて音声や効果音、ランプなどによる報知を加えることが好ましい。

【３１７４】

なお、主制御回路１００により制御される７セグＬＥＤにおいてＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う場合、図２３２で示したコンプリート関連報知処理は、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行されるものとする。この場合、例えば、図２３１のＳＡ２３でＹＥＳと判定されることにより図２３２のＳＡ４１でＹＥＳと判定され、図２３１のＳＡ２３でＮＯと判定されることにより図２３２のＳＡ４３においてＹＥＳと判定される。また、図２３２のＳＡ４５、ＳＡ４８、ＳＡ４９、ＳＡ６３などにおいては、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値を参照するものとする。また、コンプリート関連報知処理がメインＣＰＵ１０１により実行される場合、当該コンプリート関連報知処理の制御プログラム及びデータは、メインＲＯＭ１０２の規定外エリアに記憶されることとなる。

【３１７５】

図２３９（ａ）は、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達している事前報知状態中の表示例であって、ＡＴ中であり押し順ナビが実行されて小役が入賞して８枚払出されたときの表示状態の遷移を示している。図２３９（ａ１）は、コンプリート（１９０００）までの残り枚数が４０１枚以上であって５００枚以下であるときの表示例であり、ＬＡＳＴの頭文字である「Ｌ」と、５００枚以下のうちの百の位である「５」とが表示される。

【３１７６】

事前報知状態中におけるＣＭＰ＿ＭＹについての定量的な変化を２桁の７セグＬＥＤで報知する場合には、予め定められた枚数（１００枚）単位で区切られた複数の範囲（１枚～１００枚、１０１枚～２００枚、…４０１枚～５００枚）のうち、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた数値を１桁目に表示することにより行われる。

【３１７７】

コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた数値としては、各範囲内における最大枚数の百の位の数値である。このため、残り枚数が４０１枚～５００枚のときには「Ｌ５」と表示され、残り枚数が３０１枚～４００枚のときには「Ｌ４」と表示され、残り枚数が２０１枚～３００枚のときには「Ｌ３」と表示され、残り枚数が１０１枚～２００枚のときには「Ｌ２」と表示され、残り枚数が１枚～１００枚のときには「Ｌ１」と表示される。

【３１７８】

また、事前報知状態中におけるＣＭＰ＿ＭＹについての定量的な変化は、遊技が終了（払出時には当該払出終了）してからスタートレバー７が操作されるまでのメダル投入可能時に表示される。スタートレバー７が操作されてリール回転開始されるときには、図２３９（ａ２）に示すように、事前報知が一旦非表示となる。その後、押し順ナビが行われる場合、リールの回転速度が定速に達したときに当該押し順ナビが表示される。図２３９（ａ３）では、押し順ナビとして前述した「打順１」に対応する数値として１桁目に「１」が表示されている。全リールが停止されて遊技が終了したときには、再び図２３９（ａ１）の表示状態に切り替えられる。なお、全リールが停止されてメダル払出が行われるときには、払出枚数が表示された後に図２３９（ａ１）の表示状態に切り替えられる。

【３１７９】

図２３９（ａ４）では、８枚払出されたときの例であり、１桁目に「８」が表示されている。メダル払出に伴いコンプリートまでの残り枚数が属する範囲に変化が生じたときには、メダル投入可能となったときに当該属する範囲に応じた数値が１桁目に表示されるこ

ととなる。図２３９（ａ）では、スタートレバー操作から遊技終了までの間において事前報知を非表示としている。これは、リール回転開始から遊技の結果が得られるまでの間において遊技者が入れ替わる蓋然性が低いためである。しかし、スタートレバー操作から遊技終了までの間においても、他の報知器などを用いて視覚的に認識できる態様で事前報知を行うものであってもよい。

【３１８０】

図２３９（ｂ）は、コンプリートまでの残り枚数が１枚以上であって１００枚以下であるときの表示例であって、押し順ナビが実行されず、リプレイに入賞して再遊技が作動したときの表示状態の遷移を示している。メダル投入可能時においては、図２３９（ｂ１）に示すように、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じて「Ｌ１」が表示される。

【３１８１】

スタートレバー７が操作されてリール回転開始されるときには、図２３９（ｂ２）に示すように、事前報知が一旦非表示となり、押し順ナビもされない場合であるためにリールの回転速度が定速に達したときも非表示の状態が維持される。その後、全リールが停止されて遊技が終了（リプレイ入賞して再遊技作動）したときにも、メダル払出を伴わないため図２３９（ｂ４）に示すように非表示となる。また、再遊技作動中においては、メダル投入可能となっても図２３９（ｂ１）に示す表示状態には遷移せず、スタートレバー７が操作されるまで図２３９（ｂ４）の表示状態が維持される。

【３１８２】

図２３９（ｂ）では、再遊技作動中においてはメダル投入可能となっても事前報知を非表示としている。これは、大半の遊技機においてリプレイ入賞したことを演出やＬＥＤランプ等で遊技者に報知することから、事前報知を非表示としている間に遊技者が入れ替わる蓋然性は低く、入れ替わったとしても次の遊技者が不利益とならないためである。しかし、再遊技作動中におけるメダル投入可能な間においても、他の報知器などを用いて視覚的に認識できる態様で事前報知を行うものであってもよい。

【３１８３】

図２３９（ｃ）は、コンプリート機能作動待機状態中の表示例である。コンプリート機能作動待機状態中においては、遊技が終了（払出時には当該払出終了）してからスタートレバー７が操作されるまでのメダル投入可能時に、図２３９（ｃ）に示すように「Ｌ０」が表示される。図２３９（ｄ）は、コンプリート機能作動状態中の表示例である。コンプリート機能作動状態中においては、図２３９（ｄ）に示すように「ＣＰ」が表示される。なお、コンプリート機能作動状態中である旨を報知する識別子として、「ＣＰ」を例示したが、専用の識別子であればこれに限らず、例えば「Ｅｄ」などであってもよい。

【３１８４】

ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をＬＥＤにおいて行う例について説明したが、２桁の７セグＬＥＤの表示のみからでは報知している内容を理解・把握できないことも想定される。このため、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をＬＥＤにおいて行う場合には、例えば腰部パネル１３などの遊技機のパネルに、報知内容を説明するための説明表示を記載するのが好ましい。図２３９（ｅ）は、腰部パネル１３に記載される説明表示例を示す図である。これにより、予備知識などを有していない遊技者であってもＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知の意味内容を理解・把握できる。

【３１８５】

説明表示は、各種報知の意味内容を理解・把握できる態様であれば、報知内容すべての態様について説明表示（図２３９（ｅ）ではＬ３、Ｌ２についての説明表示）がされていないものであってもよい。また、文字数を減らすために「ＰＡＹＯＵＴ表示器に表示される記号の意味 Ｌ５/Ｌ４/Ｌ３/Ｌ２/Ｌ１：コンプリートまで残り５００/４００/３００/２００/１００枚以下 ＣＰ：コンプリート（打ち止め）」といった説明表示であってもよい。

【３１８６】

説明表示は、ＬＥＤの表示から報知している内容を遊技者が理解・把握できるようなサ

イズでパネルに記載されるとともに、ＣＭＰ＿ＭＹの値にかかわらず常時遊技者が認識可能となる態様であることが好ましい。例えば、サイズが小さくて認識できないものや、通常時はランプを消灯させて見えないような態様とし、事前報知を開始すると同時にランプを点灯させてはっきりと見えるような態様とする仕様は避けるべきである。

【３１８７】

図２３９では、主制御回路１００により制御される７セグＬＥＤを兼用してＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う例について説明したが、これに限らず、副制御回路２００により制御される７セグＬＥＤにおいてＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行うものであってもよく、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知専用のＬＥＤを用いるものであってもよい。

【３１８８】

図２４０は、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行うためのＬＥＤの例を示す図である。副制御回路２００により制御されるランプ・ＬＥＤ類には、例えば、演出や有利状態中の純増数の報知などに用いられる４桁の７セグＬＥＤが含まれ、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。

【３１８９】

図２４０（ａ１）は、副制御回路２００により制御される４桁の７セグＬＥＤを兼用した場合の表示例であり、図２４０（ａ２）は、腰部パネル１３に記載される説明表示例を示している。４桁の７セグＬＥＤでは、事前報知状態となるまでは演出や有利状態中の純増数の報知が行われ、事前報知状態となった後においてはＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う専用の報知器として用いられる。４桁の７セグＬＥＤにおいて事前報知する場合には、４桁の７セグＬＥＤのうち最上位桁（最も左の桁）において「Ｌ」が表示され、下位３桁においてコンプリートまでの残り枚数が常時表示される。

【３１９０】

図２４０（ａ１）では、「Ｌ５００」と表示されており、コンプリートまでの残り枚数が「５００」枚であることが報知されている。残り枚数は、１枚単位で更新表示される。なお、残り枚数が１００未満となったときには百の位の数値として「０」を表示あるいは非表示（例えば９９の場合は「Ｌ０９９」あるいは「Ｌ＿９９」と表示）とされ、１０未満となったときには百の位と十の位の数値として「０」を表示あるいは非表示（例えば９の場合は「Ｌ００９」あるいは「Ｌ＿＿９」と表示）とされる。

【３１９１】

また。コンプリート機能作動状態中においては、上位２桁は非表示となり下位２桁において「＿＿ＣＰ」が常時表示される。コンプリート機能作動待機状態中においては、「Ｌ０００」が常時表示されるなど、予め定められた表示状態となるものであればよい。なお、各種報知を常時表示するものに限らず、例えば、遊技が終了（払出時には当該払出終了）してからスタートレバー７が操作されるまでのメダル投入可能時にＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行い、その他の間においては本来の報知（例えば、演出や有利状態中の純増数の報知）を行うようにしてもよい。

【３１９２】

図２４０（ｂ１）は、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知専用のＬＥＤとして３桁の７セグＬＥＤを設けた場合の表示例であり、図２４０（ｂ２）は、腰部パネル１３に記載される説明表示例を示している。３桁の７セグＬＥＤは、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。３桁の７セグＬＥＤにおいて事前報知する場合には、当該３桁においてコンプリートまでの残り枚数が常時表示される。

【３１９３】

図２４０（ｂ１）では、「５００」と表示されており、コンプリートまでの残り枚数が「５００」枚であることが報知されている。残り枚数は、１枚単位で更新表示される。なお、残り枚数が１００未満となったときには百の位の数値として「０」を表示あるいは非表示（例えば９９の場合は「０９９」あるいは「＿９９」と表示）とされ、１０未満となったときには百の位と十の位の数値として「０」を表示あるいは非表示（例えば９の場合は「００９」あるいは「＿＿９」と表示）とされる。

【３１９４】
　また。コンプリート機能作動状態中においては、下位２桁において「ＣＰ」が常時表示される。なお、コンプリート機能作動待機状態中においては、「０００」が常時表示されるなど、予め定められた表示状態となるものであればよい。
【３１９５】
　図２４０（ｃ１）は、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知専用のＬＥＤとして５個のＬＥＤからなる報知器を設けた場合の表示例であり、図２４０（ｃ２）は、腰部パネル１３に記載される説明表示例を示している。５個のＬＥＤからなる報知器は、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。
【３１９６】
　５個のＬＥＤからなる報知器において事前報知する場合には、予め定められた枚数（１００枚）単位で区切られた複数の範囲（１枚～１００枚、１０１枚～２００枚、…４０１枚～５００枚）のうち、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じたＬＥＤを点灯させることにより行われる。図２４０（ｃ１）に示されるように、５個のＬＥＤが横に並べて配置されており、左側のＬＥＤから順に第１ＬＥＤ、第２ＬＥＤ、第３ＬＥＤ、第４ＬＥＤとし、最も右側に位置するＬＥＤを第５ＬＥＤと称した場合、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じたＬＥＤとしては、残り枚数が４０１枚～５００枚のときには第１ＬＥＤのみが点灯し、残り枚数が３０１枚～４００枚のときには第１ＬＥＤと第２ＬＥＤとが点灯し、残り枚数が２０１枚～３００枚のときには第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤが点灯し、残り枚数が１０１枚～２００枚のときには第１ＬＥＤ～第４ＬＥＤが点灯し、残り枚数が１枚～１００枚のときには第１ＬＥＤ～第５ＬＥＤのすべてが点灯するように定められている。
【３１９７】
　また。コンプリート機能作動状態中においては、第１ＬＥＤ～第５ＬＥＤのすべてが点滅するように定められている。なお、コンプリート機能作動待機状態中においては、第１ＬＥＤと第５ＬＥＤのみを点灯させるなど、予め定められた状態となるものであればよい。
【３１９８】
　図２３９および図２４０においては、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をＬＥＤで行う例を説明したが、図２２９での説明と同様に、当該ＬＥＤにおける報知に加えて、スピーカからの音（効果音＋音声、音声を伴わず効果音のみ）や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。また、図２３９および図２４０においては、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知のうち、事前報知、コンプリート機能作動待機状態・コンプリート機能作動状態における報知の態様について説明したが、第１報知や第２報知についても遊技者や店員が理解し把握できる態様で行われるものとする。
【３１９９】
　また、メイン演出表示部２１などの画像表示装置を搭載している遊技機については、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を、図２２９などで示したように当該画像表示装置で行うことを必須とし、画像表示装置を搭載していない遊技機に限りＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をＬＥＤで行うようにしてもよい。なお、メイン演出表示部２１などの画像表示装置を搭載している遊技機において、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を図２２９などで示したように当該画像表示装置で行うものであれば、これに加えて図２３９および図２４０で例示したようにＬＥＤでも行ってもよい。
【３２００】
　また、図２３９および図２４０（ｃ１）などでは、事前報知を残り枚数が５００枚から１００枚単位で報知する例について説明したが、単位数は、１００枚に限らず、５０枚や、２００枚などであってもよいが、より小さな値を設定することが好ましい。
（ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知に関するその他の例および変形例）
● 図２２９で例示したＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知のための報知画像は、優先的（最上位レイヤ）かつ継続的に常駐表示されるが、予め定められた条件が成立したときには、非表示とするようにしてもよい。予め定められた条件としては、例えば、遊技機にエラーが

発生している旨を報知するエラー報知画面が表示されることや、設定確認操作によってホールメニュー画面が表示されること、遊技者の演出操作によってユーザーメニュー画面が表示されることなどにより成立するものであってもよい。この場合において、エラー解除やホールメニュー終了となった後においては、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知のための報知画像を再び表示するようにしてもよい。

【３２０１】

また、予め定められた条件は、「ユニメモ」などの情報提供サービスにログインしているときにおいて遊技終了時にログアウトするための二次元コードを表示することなどにより成立するものであってもよい。これに関連して、情報提供サービスにログインしているときにおいて例えば強制的に遊技終了となるコンプリート機能作動状態に制御されたときには、情報提供サービスにログインしているときと異なり、図２２９（ａ）のメッセージ画像に加えて、例えば「ＣＨＡＮＣＥボタンで終了時２次元コードを表示可能です」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、当該画面が表示されているときに、ＣＨＡＮＣＥボタンが操作されることにより、コンプリート機能作動状態中である旨を報知するメッセージ画像が非表示となり、２次元コードが表示されるとともに例えば「ＣＨＡＮＣＥボタンで表示終了」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、２次元コードが表示されている画面でＣＨＡＮＣＥボタンが操作されることにより、コンプリート機能作動状態中である旨を報知するメッセージ画像を含む元の画面が再表示されるようにしてもよい。

【３２０２】

コンプリート機能作動状態に制御されたときに限らず、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知が行われているときに、ログアウトするための二次元コードが表示されるときには、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を非表示とし、２次元コードが表示されるようにし、ＣＨＡＮＣＥボタンが操作されることによりＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を再表示されるようにしてもよい。また、ログアウトするための二次元コードを表示する画面においても、ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を継続して表示するものであってもよく、この場合、二次元コードをＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知よりも優先して（重畳させて）表示するものであってもよい。

【３２０３】

● 役物として複数種類のボーナスに制御可能な遊技機において、ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときには、当該ボーナスの種類にかかわらず一律に当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御する例について説明した。しかし、ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときには、当該ボーナスの種類にかかわらず一律にコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御するものであってもよい。ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときに当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御するか、即座にコンプリート機能作動状態に制御するかについては任意に定めることができる。

【３２０４】

また、ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときには、当該ボーナスの種類に応じてコンプリート機能作動待機状態に制御するか即座にコンプリート機能作動状態に制御するかが予め定められているもの（具体的には、第１種類のボーナス中に１９０００に達したときには当該第１種類のボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御し、第２種類のボーナス中に１９０００に達したときにはコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御するように一律に定められているもの）であってもよい。これにより、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【３２０５】

例えば、有利度合いの高い所定ボーナス（例えば、ボーナス作動中に遊技価値が増加するボーナス）を第１種類のボーナスとし、有利度合いの低い特定ボーナス（例えば、所定ボーナスよりも作動中の遊技価値の増加数が少ないものや、ボーナス作動中に遊技価値が

微増程度や現状維持程度あるいは遊技価値が減少するもの）を第２種類のボーナスとして、作動したとしてもあまり有利ではない、あるいは不利なボーナス（第２種類のボーナス）の作動中の場合はすぐにコンプリート機能を作動（発動）させるのに対し、遊技者にとって有利度合いが高いボーナス（第１種類のボーナス）の作動中の場合に当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御してコンプリート機能の作動を待機するようにしてもよい。

【３２０６】

なお、ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときに即座にコンプリート機能作動状態に制御する場合、遊技機の動作を停止するのみであり、コンプリート機能作動がボーナスの終了条件に含まれるものではない。

【３２０７】

● ボーナスには、消化したゲーム数が特定のゲーム数に達することを終了条件に含み、最終ゲームにおいてリプレイに当選して再遊技が作動した状態で終了し得るボーナス（例えば、第一種特別役物）が含まれる。このようなボーナス中において１９０００に達したときにコンプリート機能作動待機状態に制御するように定められている場合には、当該ボーナスの最終ゲームにおいてリプレイに当選して再遊技が作動した状態で終了し、実質的に再遊技を行うことができない状況が発生し得るものであってもよい。これにより、再遊技作動中か否かで処理を異ならせる必要がなく、コンプリート機能作動待機状態中にボーナスが終了したときに一律にコンプリート機能作動状態に制御することができるため、処理を複雑化させてしまうことを防止できる。

【３２０８】

● コンプリート機能作動状態に制御されるときには、図２３１のＳＡ２６で示したとおり、所定時間（例えば、３０秒）に亘りセキュリティ信号が出力される。なお、セキュリティ信号出力中に設定変更等が行われてコンプリート機能作動状態が初期化されたときには、セキュリティ信号が所定時間に亘って出力されていなかったときでも、初期化後においてセキュリティ信号を再び出力する処理を行わないように構成されている。これは、セキュリティ信号が出力されることにより所定時間に満たないときであっても外部においてコンプリート機能作動状態に制御されたことを特定できるためである。これにより、コンプリート機能作動状態の初期化後においてセキュリティ信号を再び出力するといった処理が無駄に行われることや、処理が複雑化してしまうことを防止できる。

【３２０９】

● セキュリティ信号は、遊技機においてエラーが発生したときなどの他の要因によっても出力され得る信号である。このため、他の要因によりセキュリティ信号が既に出力されている最中に、コンプリート機能作動状態に制御されることも生じ得る。例えば、小役入賞に伴うメダルが払い出されていた場合には１９０００に達してコンプリート機能作動状態に制御される状況下において、ホッパーエンプティエラーが発生した（このタイミングからセキュリティ信号出力）ことによりドアを開状態としメダルを補給してエラー解除することによりメダルが払い出されてコンプリート機能作動状態に制御されることとなる。しかし、このタイミングではドアが未だ開状態であることに伴ってセキュリティ信号の出力が維持されているために、コンプリート機能作動状態に制御されるときに既にセキュリティ信号が出力されている状況が発生し得る。この場合、コンプリート機能作動状態に制御されてから所定時間（例えば、３０秒）に亘るセキュリティ信号の出力が担保されているものであれば、所定時間経過後においてもドアの開状態に伴ってセキュリティ信号の出力が継続されるものであってもよい。

【３２１０】

● 図２３１では、ＳＡ２３においてＹＥＳと判定されてコンプリート機能作動状態に制御された後においては、ＳＡ２６以降においてループ処理が行われる例について説明したが、コンプリート機能作動状態においては、遊技の進行が不能化されるものであればよく、例えば、エラーの発生の有無を監視するエラー監視処理や、設定確認するための設定確認処理などの遊技の進行に関連しない処理が有効に実行されるものとする。このため、コン

プリート機能作動状態に制御されてセキュリティ信号が所定時間に亘って出力された後に、他の要因（エラー発生など）が生じた場合には、セキュリティ信号が出力される。この場合には、他の要因に応じた解除条件が成立するまでセキュリティ信号が出力されるため、所定時間以上に亘って出力されることもあり得ることとなる。

【３２１１】

● コンプリート機能作動状態に制御されてセキュリティ信号が出力されている最中に、電源が遮断されて再び電源投入された場合には、ｉ）所定時間までの残り時間に亘ってセキュリティ信号を出力するものであってもよく、ｉｉ）再び所定時間に亘ってセキュリティ信号を出力するものであってもよく、ｉｉｉ）セキュリティ信号を出力しない（所定時間を計時するタイマをクリアする）ものであってもよい。

【３２１２】

● ボーナス中においては、ボーナス状態の遷移を外部に報せるために外部信号を出力するが、例えば、ボーナス中にＣＭＰ＿ＭＹが１９０００に達したときにコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御する場合には、ボーナスの終了条件が成立せずとも当該ボーナス中の外部信号の出力を停止するようにしてもよい。これにより、ボーナス状態の遷移を外部に報せるために外部信号が長時間にわたり出力され続けてしまうことにより遊技機の電源が遮断されてしまうことを未然に防止できる。これに対して、ボーナス中に関連して出力される試験信号については、コンプリート機能作動状態に制御された場合であっても出力を維持するものであってもよい。

【３２１３】

● 図２３１のＳＡ２６で示したように、セキュリティ信号は、ＳＡ２２においてコンプリート機能作動フラグがＦＦｈであり、ＳＡ２３において役物等作動中であると判定されず、実際にコンプリート機能作動状態に制御されるときに出力されるものであればよく、コンプリート機能作動フラグがＦＦｈに設定されたが役物等作動中であるコンプリート機能作動待機状態中に出力する必要はない。

【３２１４】

● コンプリート機能を作動させるタイミングは、図２３１で示したとおり、遊技の結果が得られた後、メダルが投入可能となるまでの間であればよく、例えば、遊技の結果が得られた後、次回遊技までの待機時間が設けられている遊技機においても、メダルが投入可能となるまでの間であれば当該待機時間が経過した後のタイミングであってもよい。なお、ここで待機時間とは、例えば、全リール停止後や払出終了後などに発生する操作無効化状態（ロックやフリーズなどともいう）の時間のことなどであってもよい。

【３２１５】

● エラー発生中のエラー音の音量は、不正に強い遊技機づくりのために、例えば８５ｄＢ以上となるように定められている。これに対して、コンプリート機能作動報知の音量は、８５ｄＢ未満の音量であってもよいが、エラー音と同様に前述したように８５ｄＢ以上となるように定められているものであってもよい。

【３２１６】

● 事前報知の開始タイミングとして、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したタイミングを例示したが、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したタイミングにおいて事前報知されているものであれば、例えば、ＣＭＰ＿ＭＹが１８０００に達したタイミングに定められているものであってもよい。例えば、前述した第１報知を、コンプリートまで残り１０００枚となったときに開始される事前報知として実行するものであってもよい。この場合には、事前報知と同じ態様で残り枚数（例えば、残り１０００枚～５０１枚までの間）を更新表示し、その後の事前報知に繋げるような態様で実行するものであってもよい。

【３２１７】

なお、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達するまでに事前報知を開始した場合であっても、遊技中断信号については、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したときにＩＦ２から出力することが好ましい。

【３２１８】

● 事前報知は、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達して表示した後は、制御されている遊技状態やＣＭＰ＿ＭＹの値にかかわらず、継続して行うようにしてもよい。ただし、コンプリート機能作動状態となるまでに電源遮断・投入されたときには、ＣＭＰ＿ＭＹが初期化されるため、事前報知されることはない。なお、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００未満となった場合、１８５００に達しているときと同じ数値情報を事前報知してしまうと、継続的な変化が視覚化できないため、ＣＭＰ＿ＭＹの値に応じて数値情報（例えば、５００以上の残り枚数そのものを表示、１００枚単位で表示（例えば、残り約６００枚、残り約７００枚など））を更新して事前報知することが好ましい。

【３２１９】

● 主制御回路１００は、ＣＭＰ＿ＭＹの値に基づいて演出抽籤の割合や抽籤対象となる演出の種類など演出抽籤態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行うことはなく、例えば、コンプリート機能の作動が近づいてきたときに前述したロック演出や、リール演出、疑似遊技などを発生させない、あるいは実行確率を低下させるようにするといった制御を行うことはない。これにより、ＣＭＰ＿ＭＹの値が遊技機の遊技性に影響を与えることを防止できる。

【３２２０】

なお、主制御回路１００は、コンプリート機能の作動にかかわるＣＭＰ＿ＭＹカウンタとは別個の演出用ＭＹカウンタ（メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域で更新されるカウンタ）を設けて、演出用ＭＹカウンタをＣＭＰ＿ＭＹカウンタと同じカウント条件にしたがって更新させ、当該演出用ＭＹカウンタの値に基づいて演出抽籤態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行うようにしてもよい。主制御回路１００は、例えば、演出用ＭＹカウンタの値が１８０００（実質的にＣＭＰ＿ＭＹの値も１８０００）に達している場合には、特定演出（ロック演出や、リール演出、疑似遊技など）が実行されない、あるいは実行確率を低下させるように制御してもよい。規制される対象となる特定演出は、演出用ＭＹカウンタの値が１８０００に達している場合、例えば、期待値が２０００枚となるロングフリーズなど、当たったとしても２０００枚を獲得する前にコンプリート機能が作動してしまい、結果的に遊技者に対して損失感を抱かせてしまう虞のある演出としてもよい。

【３２２１】

また、ＣＭＰ＿ＭＹの値に基づいて演出抽籤態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行う対象となる特定演出が、副制御回路２００側の抽籤によって管理される演出である場合、副制御回路２００は、図２３１のＳＡ２１において出力されるＣＭＰ＿ＭＹコマンドに基づき特定される値を参照することにより、ＣＭＰ＿ＭＹの値が１８０００に達している場合には、特定演出（例えば、期待値が２０００枚となる大量ストックの報知演出）が実行されないように制御してもよい。この場合には、ある程度のストックを未報知状態で潜伏させることにより、結果的に遊技者に対して損失感を抱かせてしまうことを防止できる。

【３２２２】

● コンプリート機能を搭載する場合には、指示機能（ＡＴ）が搭載されていない遊技機（いわゆるノーマルタイプ）であっても、検定試験（試射試験）中においてコンプリート機能が作動する前に一旦中断できるようにするために、ＩＦ２から遊技中断信号を出力可能とすることが好ましい。また、ＩＦ２が遊技中断信号を出力するか判断するための情報は、毎遊技終了時に主制御回路１００からメインＲＯＭ１０２の規定内エリアの制御プログラムおよびデータを用いた処理で出力しているが、送信データの作成はメインＲＯＭ１０２の規定外エリアの制御プログラムおよびデータを用いた処理で行うものであってもよい。

【３２２３】

● 図２３２のＳＡ６０～ＳＡ６２では、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００未満（ＣＭＰ＿ＭＹが１８４９９以下）となった場合に、有利状態中でないときには即座に事前報知を終了し、有利状態中であるときには事前報知を終了しない例について説明したが、これに限らず、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００未満となった場合で、有利状態中でないときには例えばＣＭＰ

＿ＭＹが１８４８０以下となった場合に事前報知を終了し、有利状態中であるときには事前報知を終了しないかあるいはＣＭＰ＿ＭＹが１８４８０よりも小さい１８４００以下となった場合に事前報知を終了するようにしてもよい。

【３２２４】

また、図２３２のＳＡ６０～ＳＡ６２では、有利状態中であるか否かで事前報知を終了するタイミングを異ならせる例について説明したが、これに限らず、ＳＡ６１の処理を行わず、一律にＳＡ６２の処理を行って事前報知を終了させるようにしてもよく、また、一律にＣＭＰ＿ＭＹが予め定められた数（例えば１８４５０）以下となったときにＳＡ６２の処理を行って事前報知を終了させるようにしてもよい。

【３２２５】

また、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達して事前報知が開始された後に１８５００未満となり事前報知を終了した後において、再びＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したときには、その都度、画像やＬＥＤなどによる事前報知を開始するが、音声や効果音については出力するものであってもよく、出力しないものであってもよい。

【３２２６】

例えば、ＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達して事前報知が開始された後に１８５００未満となり事前報知を終了した後において、再びＣＭＰ＿ＭＹが１８５００に達したときであっても、事前報知を終了後から再び１８５００に達するまでの間においてＣＭＰ＿ＭＹが予め定められた値（例えば１８４００）以下となっていた場合には、画像やＬＥＤなどとともに音声や効果音を出力する事前報知を開始する一方、事前報知を終了後から再び１８５００に達するまでの間においてＣＭＰ＿ＭＹが予め定められた値（例えば１８４００）以下となっていない場合には、画像やＬＥＤなどによる事前報知を開始するが音声や効果音については出力しないものであってもよい。これにより、有利状態中でありながら一時的に１８５００未満となって再び１８５００に達する度に音声や効果音が出力されることに対して遊技者に煩わしさを抱かせてしまうことを防止できる。

【３２２７】

● コンプリート機能の事前報知中に客待ちデモムービー表示をする場合、例えば、客待ちデモムービー中の間は事前報知を消去（非表示）とし、客待ちデモムービー終了後に待機画面に戻った際に事前報知を復帰（表示）させるようにしてもよい。また、待機画面で所定期間に亘り操作が無い場合において、再度客待ちデモムービーを表示する（事前報知を非表示）場合には、客待ちデモムービーを表示する期間（事前報知が非表示となる期間）よりも待機画面を表示する所定期間（事前報知が表示される期間）の方が長く定められていることが好ましい。また、客待ちデモムービー中も事前報知を継続するが、客待ちデモムービーにおいて例えばメーカーロゴ表示や、のめり込み防止表示が行われる間のみ事前報知を消去するものであってもよい。遊技者が交替してもコンプリートまでの残り枚数などを継続的に認識できるものとなるように、事前報知を非表示とする期間などについて設計することが好ましい。

【３２２８】

以下では、事前報知中に音量調整・光量調整など（以下、音量等）の演出調整を行える場合について説明する。メニュー画面から該当項目を選択することで、あるいは、十字キーや左右キーなどを操作した場合に音量等を調整できるものとする。ここで音量等の調整操作をした場合に、音量の大きさを示すサンプル音を出音したり、音量の大きさを示す画像（以下、音量等表示）を表示したりすることが好ましい。

【３２２９】

音量等表示の表示態様としては、例えば以下の５タイプが考えられる。タイプ１：現在の画面表示の上に音量等表示をかぶせて出す（重畳させて表示）タイプ２：音量等調整専用画面に切り替えるタイプ３：サブ画面（サブ液晶等）に表示するタイプ４：音量等を示す画像を表示しないタイプ５：画面なしの非液晶機で７セグに音量等の値を表示 まず、タイプ１の仕様では、音量等調整中も事前報知を継続して、事前報知の画像とは重畳しない位置に音量等表示を表示させてもよいし、事前報知の両像と音量等表示の少なくとも一部

が重畳する態様で表示してもよい。また、音量等調整中は、一時的に事前報知の表示を中断してもよい。

【３２３０】

タイプ２の仕様では、音量等調整専用画面において事前報知を表示しないこととしてもよい。音量等の調整をする遊技者は、概ね遊技を続行する意思があることが多いからである。もっとも、音量等調整専用画面では事前報知を表示するものとしてもよく、この場合は前述のタイプ１の通り事前報知の画像と音量等表示は重畳しなくてもよいし、少なくとも一部が重畳してもよいし、音量等調整中は事前報知を中断してもよい。

【３２３１】

タイプ３の仕様では、メイン画面（メイン演出表示部２１など）に事前報知が表示されている場合、サブ画面（サブ表示装置２２０など）では事前報知によるレイアウト上の影響はないため、事前報知前と同様の態様でサブ画面に音量等表示を表示すればよい。仮にサブ画面に事前報知が出る場合は、タイプ１と同じく音量等表示が事前報知と重畳しない、一部が重畳する、音量等表示が出る間は一時的に事前報知を中断するといった仕様のいずれかとすればよい。

【３２３２】

タイプ４の仕様では、調整操作後の音量をサンプル音の出音から判断することとなり、また、調整操作後の光量を発光手段の光り方から判断することになるため、タイプ１～３と比べるとやや不親切ではあるものの、レイアウト上の問題が発生しないというメリットもある。

【３２３３】

タイプ５の仕様では、そもそも画面がないため、画像レイアウトに関する問題は生じないが、音量等の値を示す７セグが事前報知用の７セグと兼用である場合は、音量等調整操作時は、事前報知を一時的に中断し、音量等の値を表示することが好ましい。なお、事前報知中は、音量等を示す数値を表示せず事前報知の表示を維持してもよい。

【３２３４】

● 図２３７（ｄ）では、事前報知のメッセージ画像が、押し順ナビなどを含む所定の有利関連情報と重畳しない領域に表示される例について説明したが、これに限らず、事前報知のメッセージ画像を、押し順ナビなどを含む所定の有利関連情報と重畳し得る領域に表示されるものであってもよい。この場合は、例えば、事前報知のメッセージ画像を押し順ナビよりも優先して表示するものであってもよく、遊技者が交替しても継続的にコンプリートまでの残り枚数を認識できるものであれば押し順ナビを事前報知のメッセージ画像よりも優先して表示するものであってもよい。

【３２３５】

また、図２３８（ｄ）では、事前報知のメッセージ画像が、特定演出よりも優先して表示される例について説明したが、遊技者が交替しても継続的にコンプリートまでの残り枚数を認識できるものであれば特定演出を事前報知のメッセージ画像よりも優先して表示するものであってもよい。

【３２３６】

● コンプリート機能作動フラグの値が設定変更により初期化されたときには、メイン演出表示部２１などにおいて「コンプリート機能を解除しました。」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、メッセージ画像とともに、「コンプリート機能を解除しました。」という音声も合わせて出力するようにしてもよい。これに対して、電源投入時に、例えば「コンプリート機能作動用のカウンタ(ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ)をクリアしました。」といったメッセージ画像については表示しないようにしてもよい。これにより、コンプリート機能作動の解除については明確に報知されるため操作者を安心させる一方で、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの初期化について明確に報知しないことにより、電源遮断・電源投入を行うことで同日営業日において基準となる増加数を超えても稼働させることなどを助長するおそれを極力払拭できる。

【３２３７】

● メインＲＡＭ１０３には、ボーナス中や有利区間中に使用する領域が設けられているが、コンプリート機能作動状態に制御されることを契機としては、当該ボーナス中や有利区間中に使用する領域をクリアする処理が行われるものではない。

【３２３８】

● 図２３１に示すエラー処理の制御プログラム及びデータは、メインＲＯＭ１０２の規定内エリア（プログラムエリア、データエリアなどのエリア、規定外エリアとは異なるエリア）に記憶されている例について説明した。しかし、ＳＡ２３における役物作動中か否かの判定処理は、メインＲＯＭ１０２の規定外エリアに記憶されている制御プログラム及びデータを用いるものであってもよい。

【３２３９】

また、図２３１に示すエラー処理は、主制御回路１００により実行される例について説明したが、これに限らず、例えばメダル数制御回路により実行されるものであってもよい。また、この場合、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの更新処理は、規定外エリアに記憶されている制御プログラム及びデータを用いるものであってもよい。

【３２４０】

（その他）

払出数リミッタについても、同様の事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、２３００枚）となった場合に、「払出数リミッタ作動まで残り１００枚です」といった表示を演出表示部に表示することで、払出数リミッタの作動が近い旨の事前報知を行うものとすればよい。また、コンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載されている場合には、両方について事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、上記のＭＹカウンタが特定枚数（例えば、１８５００枚）となるとともに、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、２３００枚）となった場合には、「コンプリート機能作動まで残り５００枚です」といった表示とともに、「払出数リミッタ作動まで残り１００枚です」といった表示を演出表示部に表示するものとすればよい。

【３２４１】

なお、この場合、そのまま遊技を続行すると、払出数リミッタが先に作動してＡＴ状態が終了することとなるが、払出数リミッタの作動によって上記のＭＹカウンタは初期化（クリア）されないため、コンプリート機能作動まで残り４００枚という状況は継続することになる。したがって、そのような場合には、「払出数リミッタ作動まで残り１００枚です」といった表示は終了させるが、「コンプリート機能作動まで残り４００枚です」といった表示は引き続き継続されるものとすればよい。この場合、上述のとおり、上記のＭＹカウンタの値が１８５００枚を下回った場合（事前報知終了の条件が事前報知開始の条件とは異なるようにした場合には、事前報知終了の条件である枚数となった場合）は事前報知が終了され得る構成としてもよいし、一度事前報知が開始された以後は、コンプリート機能作動まで事前報知を継続するものとしてもよい。

【３２４２】

ところで、コンプリート機能作動まで残り５０枚、払出数リミッタ作動まで残り１００枚といったように、払出数リミッタの作動よりも前にコンプリート機能が作動することが確定している状況もある。ここで、少なくともＡＴ状態が残り５０枚分以上のメダル増加が確定していることを前提として、コンプリート機能作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、電源投入時からの最下点を起点として１８５００枚以上等）及び払出数リミッタ作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、有利区間開始時を起点として２３００枚以上等）の両方を満たしているとする。このような状況においては、コンプリート機能作動の事前報知及び払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示する構成としてもよい。これにより、遊技者が正確に状況把握できるという効果を奏する。

【３２４３】

また、このような状況においては、コンプリート機能が先に作動することにより払出数リミッタが作動することはないので、コンプリート機能作動の事前報知のみを行い、払出

数リミッタ作動の事前報知は行わないものとしてもよい。作動することがないリミッタに関する情報は、必ずしも遊技者にとって必要な情報ではなく、特にＡＴ状態では押し順ナビなどの報知が頻繁に行われる状況であることを考慮すると、あまり表示項目を増やさないほうが遊技者にとって快適にＡＴ状態を消化できるともいえるからである。すなわち、情報過多となることを抑制し得るという効果を奏する。なお、後述の演出表示部非搭載機においても同様にコンプリート機能作動の事前報知と払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示しうる状況において、作動することがないリミッタに関する情報は非表示としてもよい。

【３２４４】

（演出表示部非搭載機でコンプリート機能作動の事前報知と、払出数リミッタ作動の事前報知を行う場合）

上述のとおり、コンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載される場合、演出表示部（例えば、液晶表示装置等）を設ける遊技機では、その表示画面上で、（イ）コンプリート機能作動の事前報知と、（ロ）払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示可能に構成することができる。

【３２４５】

ここで、演出表示部非搭載機でコンプリート機能が搭載された場合に、（イ）の事前報知を行うための工夫については上述のとおりであるが、演出表示部非搭載機においてもコンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載され得ることから、その場合にはさらに（ロ）の事前報知を行うための工夫をなす必要があると考えられる。以下ではそのような手法の一例について説明する。なお、上記と同様、演出表示部を設ける遊技機であっても以下の手法による事前報知が行われるものとしてもよい。

【３２４６】

まず、演出表示部非搭載機であっても、例えば、第１表示部（２～４桁程度の７セグメントＬＥＤ）と、これとは異なる第２表示部（２～４桁程度の７セグメントＬＥＤ）を備え、それぞれで事前報知を表示可能とする場合は、（イ）の事前報知を第１表示部に表示し、（ロ）の事前報知を第２表示部に表示するなどして、（イ）及び（ロ）を同時に表示可能とすることができる。なお、第１表示部や第２表示部としては、例えば、上記の表示手段のいずれかをそれぞれ用いることができる。また、この場合、後述の如く、識別子や表示態様を異なるものとすることができる。

【３２４７】

一方、演出表示部非搭載機において、複数の表示部は備えるが事前報知に用いることができる表示部は一つと定める場合や、一つの表示部しか備えていない場合、コンプリート機能作動の事前報知条件及び払出数リミッタ作動の事前報知条件の両方を満たしている状態では、（イ）又は（ロ）のどちらをどのように表示するかについて工夫が必要となる。

【３２４８】

いずれか一方を表示する場合、例えば、上述の如く、先に作動するほうの事前報知を優先して行うように構成することができる。すなわち、コンプリート機能が払出数リミッタよりも先に作動する状況下であれば（イ）の事前報知を行い、また、払出数リミッタがコンプリート機能よりも先に作動する状況下であれば（ロ）の事前報知を行うといった構成としてもよい。これにより、より好適な情報を報知し得るという効果を奏する。

【３２４９】

また、例えば、所定時間（例えば、１０秒など）経過ごとに、表示内容を（イ）→（ロ）、（ロ）→（イ）と切り替えるものとして、遊技者が操作することなく自然と両方の表示が視認できるものとしてもよい。なお、切り替えが発生するのは、遊技待機中（例えば、払出終了後～次遊技開始操作時まで）のみとしてもよいし、遊技中（例えば、開始操作後～払出終了時まで）としてもよいし、その両方としてもよい。また、遊技待機中は、遊技者の入れ替わりが生じ得るため、遊技待機中は（イ）の表示を（ロ）の表示よりも優先的に行い（（ロ）は表示されない）、遊技中は（ロ）の表示を（イ）の表示よりも優先的に行う（（イ）は表示されない）ものとしてもよい。あるいはその逆であってもよい。あ

るいは、いずれか一方の期間では、（イ）及び（ロ）の両方が上記のように切り替えられて表示されるものとしてもよい。

【３２５０】

また、例えば、時間経過ではなく遊技者の切り替え操作に基づいて（イ）と（ロ）の表示を切り替え可能としてもよい。この場合、表示部がメイン側で制御されるものであれば、例えば、遊技中のベット操作（例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ押下）など遊技の進行に影響を与えない任意の操作手段への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。

【３２５１】

また、表示部がサブ側で制御されるものであれば、例えば、演出用の操作部（例えば、演出用ボタン）への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。もっとも、演出用の操作部を設けない遊技機の場合は、メイン側で操作を検出可能な操作手段への操作（例えば、遊技中のベット操作や、リール回転中の開始操作、あるいはリール停止後の停止操作など。遊技の進行に影響を与えない操作）に基づいて、（これに対応する情報をサブ側で受信したときに）表示が切り替わるものとすればよい。

【３２５２】

なお、表示を切り替え可能な操作は、遊技の進行に影響を与えない操作に限られない。遊技の進行に影響を与える操作（例えば、未ベット時のベット操作、リール回転前の開始操作、あるいはリール停止前の停止操作など）に基づいて表示が切り替わるものとしてもよい。すなわち、遊技の進行に影響を与えない操作によって表示を切り替え可能とし、遊技者に任意のタイミングで表示を切り替えることができるようにしてもよいし、遊技の進行に影響を与える操作によって表示を切り替え可能とし、別操作を必要とすることなく表示を切り替えることができるようにしてもよい。いずれによっても、利便性を高め得るという効果を奏する。

【３２５３】

また、別の報知態様としては、例えば、（イ）の事前報知は表示部で行うが、（ロ）の事前報知は、例えば、スピーカから「リミッタ作動まであと５００枚です。」や「リミッタ作動まであとわずかです。」といった音声を出音することで報知されるものとしてもよい。あるいは、その逆であってもよい。あるいは、上述の如く、優先されるほうの事前報知を表示部で行う、優先されないほうの事前報知をスピーカで行うようにしてもよい。また、スピーカによって事前報知を行う場合、これに替えて、あるいはこれとともにランプを用いることも可能である。これにより、事前報知に用いることができる表示部が一つであってもより多くの情報を提供できるという効果を奏する。なお、これは、事前報知の内容を切り替え可能とする場合も同様である。

【３２５４】

なお、（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とで異なる識別子を表示するようにしてもよい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりやすく示すことができるという効果を奏する。例えば、（イ）の事前報知において、コンプリート機能作動まで残り５００枚である場合には「Ｌ５００」と表示する。一方、（ロ）の事前報知において、払出数リミッタ作動まで残り５００枚である場合には「Ｈ５００」と表示する。すなわち、７セグメントＬＥＤの先頭桁に表示する「Ｌ」や「Ｈ」が識別子となり、同じ残り枚数を表示する場合でもこれらが異なる事前報知であることを認識可能とする。なお、これらの識別子はあくまで一例である。例えば、７セグメントＬＥＤで表示可能であって、その表示態様から異なる事前報知が行われていることを認識可能とするものであれば、任意の文字、数字、記号及びドットパターンなどを識別子として用いることができる。

【３２５５】

また、桁数に余裕があれば２桁又はそれ以上の桁で構成された識別子を用いることもできる。例えば、「ＬＭ」や「ＳＨＬ」などいった識別子を用いてもよい。なお、１桁の識別子を用いる場合、例えば、エラー報知と勘違いしやすい「Ｅ（イー）」、セグ表示では数字と区別できない「Ｓ（エス）」（セグ表示では「５」と同じになる）、あるいは「Ｏ（オー）」（セグでは「０」と同じになる）などは、識別子として用いないようにするこ

とが望ましい。

【３２５６】

また、（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とで異なる表示態様（ここでは、例えば色とする）を表示してもよい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりやすく示すことができるという効果を奏する。例えば、セグ表示が複数の色で表示可能な場合、（イ）の事前報知は赤色で表示し、（ロ）の事前報知は青色で表示するなどとすればよい。なお、上述の識別子を異ならせる手法と、この表示態様を異ならせる手法を組み合わせて採用することもできるし、いずれかの手法のみを採用することもできる。また、例えば、一方は点灯、他方は点滅（あるいはそのパターンが異なる）といった態様にて表示態様を異ならせることも可能である。

【３２５７】

（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とを異なる識別子や表示態様で表示可能とする場合（いずれか一方のみの事前報知を行う場合であって、識別子や表示態様を特定のものとする場合を含む）には、事前報知に関する表示の見方を遊技者が確認できる構成としてもよい。例えば、（イ）の事前報知を一例とした場合、前面扉の表面の任意の位置（例えば、台座部や腰部パネル１３の一部など）に、「『Ｌ〇〇〇』はコンプリート機能までの残り枚数を意味します。」といった説明が表示されるものとすればよい。これにより、事前報知の内容がよりわかりやすくなるという効果を奏する。

【３２５８】

ここまで説明した事前報知のいずれかを行いうる遊技機においては、例えば、遊技を開始して急に打ち止めになるといった、打ち止めによる不測の損害発生を抑制できるという効果を奏する。

【３２５９】

（ＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知をパチンコ機で行う場合について）

パチスロ機においてＣＭＰ＿ＭＹに基づく各種報知を行う例について説明したが、前述したパチンコ機においてもＭＹに基づく各種報知を行うとともに当該各種報知に関連する技術事項（例えば、図２２９～図２４０などを参照して説明した技術事項）を適用するようにしてもよい。パチンコ機におけるコンプリート機能は、電源投入時からの所定期間における遊技の結果が得られたときの遊技球が最も減少したときを基準として、当該基準からの遊技球の増加数（基点からの累計数、「基準値カウンタ」）が上限数に達したときにコンプリート機能が作動して遊技の進行が不能化されるコンプリート機能作動状態に制御するものである。

【３２６０】

コンプリート機能作動状態においては、いわゆる始動口、作動口、および、ゲートなどが無効化され、大入賞口・電チューなどが閉鎖状態となる。なお、遊技球を発射するための制御は、不能となるものであっても、不能とはならないものであってもよい。また、払い出すべき遊技球がある場合、コンプリート機能作動状態中においても遊技球の払い出しが継続される。上限数としては、例えば、９５０００を例示するが、予め定められた値であれば９５０００に限るものではない。

【３２６１】

パチンコ機におけるコンプリート機能作動状態においては、制御されている遊技状態が有利状態（例えば、大当り遊技状態、小当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態など）であるか所定状態（例えば、通常状態）であるかにかかわらず（例えば、大当り遊技状態が終了した後において本来であれば確変遊技状態に制御されていたのか通常状態に制御されていたのかなどにかかわらず）、遊技を続行できないことが遊技者や遊技店に対して報知される。パチンコ機におけるコンプリート機能作動状態においては、例えば、図柄変動表示を行う画像表示装置などにおいて「コンプリート機能作動中 １日に払出可能な上限に達しました 本日は遊技終了です」といったメッセージ画像が表示される。また、パチンコ機におけるコンプリート機能作動状態においては、スピーカから一定時間（例えば１０秒）以上に亘って所定の効果音や音声が出力され、電飾ＬＥＤ（枠ランプ）などが所定態

様で発光される。これにより、パチンコ機においてコンプリート機能作動状態に制御されたことが報知される。

【３２６２】

また、パチンコ機においてコンプリート機能作動状態に制御されたときには、外部信号としてセキュリティ信号を一定時間（例えば、３０秒）に亘って出力するための処理が行われる。なお、パチンコ機がスマートパチンコ機である場合、セキュリティ信号の出力に加えて、例えば遊技価値提供装置などに対してコンプリート信号を一定時間（例えば、３０秒）に亘って出力する。コンプリート機能作動状態は、設定変更を伴うＲＡＭクリアか、設定変更を伴わないＲＡＭクリアのいずれか一方のクリアで初期化されるものであってもよく、いずれのＲＡＭクリアでも初期化されるものであってもよい。

【３２６３】

また、基準値カウンタが９５０００に達した場合であっても、いわゆる特別電動役物または条件装置（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態など）の作動中である場合には、作動終了時までコンプリート機能の作動を待機させるコンプリート機能作動待機状態に制御し、作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。コンプリート機能作動待機状態に制御されたときには、その後の基準値カウンタの値にかかわらず（仮に一時的に９５０００未満となった場合でも）、作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。なお、基準値カウンタが９５０００に達した場合には、特別電動役物等の作動中であっても即座にコンプリート機能作動状態に制御するようにしてもよい。

【３２６４】

パチンコ機におけるコンプリート機能作動待機状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態（例えば、確変遊技状態など）であるか所定状態（例えば、通常状態など）であるかにかかわらず、例えば装飾図柄を変動表示させる演出表示装置などにおいて「当り終了後にコンプリート機能が作動します」などといったメッセージ画像が表示される。なお、コンプリート機能作動待機状態中に表示されるメッセージ画像は、これに限らず、例えば、「コンプリートカウンター ９５０００／９５０００」といった画像や、「まもなくコンプリート機能が作動します」といった画像、「コンプリート機能 作動直前！！」といった画像、「大当り中です。遊技を継続してください。当り終了後コンプリート機能が作動します 作動した場合、本日の遊技は終了になります。」といった画像であってもよい。また、パチンコ機におけるコンプリート機能作動待機状態においては、スピーカから一定時間（例えば１０秒）以上に亘って所定の効果音や音声が出力され、電飾ＬＥＤ（枠ランプ）などが所定態様で発光されるようにしてもよい。これにより、パチンコ機においてコンプリート機能作動待機状態に制御されたことが報知される。

【３２６５】

パチンコ機における基準値カウンタ（ＭＹ）は、セーフ数（払出遊技球数）からアウト数（発射遊技球数）を減算した値となる。すなわち、現在の基準値カウンタの値からアウト数を減算しセーフ数を加算することにより更新される。基準値カウンタが０の場合、アウトがあっても減算しない。基準値カウンタの値は、電源投入時においてのみ初期化（０が設定）される。これにより、電源投入時からの所定期間における差数を累計した累計数の最下値を基点として、当該基点からの累計数（増加数）を基準値カウンタの値から特定可能となる。なお、基準値カウンタの値は、電源投入時においても特定条件が成立しているときには初期化されないようにしてもよい。特定条件としては、例えば、エラー発生時の電断復帰時や特定の操作部への操作などにより成立する条件であってもよい。

【３２６６】

パチンコ機における基準値カウンタの値に関する情報は、特定の操作（例えば、設定確認操作など）により報知条件が成立したときに、所定の表示部において表示可能である。パチンコ機における基準値カウンタは、パチスロ機のＣＭＰ＿ＭＹカウンタに相当するものであり、当該値に基づいて各種報知が行われることとなる。

【３２６７】

パチンコ機の場合、実際に払い出された数（実払出）をカウントに用いるセーフ数とす

るとコンプリートによる遊技停止タイミングが遅れる可能性があるため、基準値カウンタ更新処理は、払出制御回路ではなく主制御回路にて行われ、賞球予定数をセーフ数として用いる。一方、スマートパチンコ機の場合には、基準値カウンタ更新処理を、主制御回路および払出制御回路のいずれで行うものであってもよく、払出制御回路で行う場合には「賞球予定数＝実払出」となる。基準値カウンタの減算は、アウト検出を契機として行うものであってもよく、また、発射検出を契機として行うものであってもよい。なお、発射検出を契機として基準値カウンタの減算を行う場合には、戻り球について加算を行うことにより、実際の差数とずれが生じないようにする。

【３２６８】

また、基準値カウンタが７５０００に達しているときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、試験信号としてコンプリート機能作動前信号を出力する。これにより、型式試験中にコンプリート機能が作動することにより試験続行不能となることを防止できる。

【３２６９】

また、パチンコ機においては、基準値カウンタが９００００に達することにより、そのときに制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、事前報知状態に制御される。なお、事前報知状態に制御する基準値カウンタの値は、９００００を例示するが、上限数である９５０００よりも小さい値であって予め一律に定められた値であれば９００００に限るものではなく、より小さい８５０００などであってもよい。

【３２７０】

パチンコ機における事前報知状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、例えば、演出表示装置などにおいて「コンプリート機能作動まで残り約５０００発です」などといったメッセージ画像が表示される。なお、事前報知状態中に表示されるメッセージ画像は、これに限らず、例えば、「コンプリートカウンター ９００１２／９５０００」といったように上限数を分母とし現在の基準値カウンタの値を分子とする画像（ただし、基準値カウンタの値が９５０００を上回ったとしても分子は表示上９５０００を上回らない）や、所定数単位（例えば、５００単位、あるいは１０００単位）で残り数が変化する画像（例えば９００００に達することにより「コンプリート作動まで残り約５０００個」を表示した後、８９５００に達することにより「コンプリート作動まで残り約４５００個」を表示するものなど）、所定数単位（例えば、５００単位、あるいは１０００単位）で区切られた範囲のうち残り数が属する範囲を表示する画像（例えば、９００００に達することにより「コンプリート機能作動まで残り約４００１個～５０００個」を表示した後、８９０００に達することにより「コンプリート機能作動まで残り約３００１個～４０００個」を表示するものなど）、残り数が所定数単位（例えば、５００単位、あるいは１０００単位）で少なくなる毎にメーターのメモリが増えるような画像であってもよい。

【３２７１】

また、パチンコ機における事前報知状態においては、スピーカから一定時間（例えば１０秒）以上に亘って所定の効果音や音声が出力され、電飾ＬＥＤ（枠ランプ）などが所定態様で発光されるようにしてもよい。これにより、パチンコ機において事前報知状態に制御されたことが報知される。なお、パチンコ機において事前報知状態に制御されたときには、所定の試験信号やセキュリティ信号などを出力するようにしてもよい。

【３２７２】

また、パチンコ機においても以下の構成を備えるものであってもよい。基準値カウンタの値が上限数である９５０００に到達することにより、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、コンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態となり遊技の進行が不能化される旨が報知される。また、基準値カウンタの値が上限数よりも小さい所定数である９００００に到達することにより、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、９５０００までの残り数あるいは残り数に応じたメッセージ画像等を表示する事前報知が行われる。

【３２７３】
　また、図２３２のＳＡ４９～ＳＡ５１やＳＡ６３～ＳＡ６５と同様に、基準値カウンタの値が上限数よりも小さい数であって所定数とは異なる特定数である８５０００や９２５００などに到達することにより、所定数である９００００到達により表示されるメッセージ画像とは異なる報知（例えば、第１報知や、第２報知参照）を行うようにしてもよい。この場合、第１報知や第２報知は、特定数である８５０００や９２５００などに到達したときに、制御されている遊技状態が有利状態であることを条件として行われるようにしてもよい。
【３２７４】
　さらに、基準値カウンタの値が特定数である８５０００に到達して第１報知が行われているが、未だ所定数である９００００に到達しておらず事前報知が行われていないときにおいて、日時を計時する計時回路からの日時情報に基づき所定時刻（例えば、深夜２時など）を経過したと判定された場合には、基準値カウンタの値や、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、当該第１報知を終了させるようにしてもよい。つまり、所定時刻（例えば、深夜２時など）を経過したときに第１報知が実行されているときには、当該第１報知を終了するための処理が行われるようにしてもよい。これに対して、事前報知について、所定時刻（例えば、深夜２時など）を経過したことによって当該事前報知を終了させるための処理などが行われることはない。
【３２７５】
　また、パチンコ機においては、例えば、大当り遊技状態中や、大当り遊技状態に制御されたことを契機として確変遊技状態や時短遊技状態に制御されて再び大当り遊技状態に制御されることなどにより有利状態が連なる特定期間（一連の有利状態）中において計数された純増数が報知（例えば、「ＴＯＴＡＬ：２３００」等表示）されるとともに、事前報知状態中においても基準値カウンタの値に基づくコンプリート機能作動までの残り数に応じた情報が報知される。これらの報知に関して、パチンコ機においても、事前報知における残り数を第１態様で更新表示し、特定期間における純増数を第１態様とは異なる第２態様で更新表示するようにしてもよい。例えば、事前報知の第１態様としては、例えば１０００単位で残り数を変化させるのに対して、特定期間における第２態様としては、計数された純増数そのものを表示するものや、１００単位で純増数を変化させるものであってもよく、逆に、事前報知の第１態様としては、例えば基準値カウンタの値に基づくコンプリートまでの残り数そのものを表示するものや、１００単位で残り数を変化させるのに対して、特定期間における第２態様としては、１０００単位で純増数を変化させるものであってもよい。
【３２７６】
　また、演出表示装置において実行される各種演出のうち、例えば大当り当籤している可能性が高いことを報知するような特定演出（プレミア演出などを含む）に関して、前述した特定期間（一連の有利状態）における純増数が表示されているときに当該特定演出が実行されるときには、当該純増数の表示を中断する制御または純増数画像の視認性を低下させる制御を行う一方、事前報知における残り数については特定演出が実行されるときであっても当該残り数画像の表示態様を維持したまま表示するようにしてもよい。
【３２７７】
　また、基準値カウンタの値が所定数である９００００に到達して事前報知が開始された後であっても、その後の遊技の進行に応じて基準値カウンタの値が所定数未満となることにより成立し得る表示終了条件が成立したときには当該事前報知を終了するようにしてもよい。また、この場合における表示終了条件は、制御されている遊技状態に応じて異なり、例えば、所定状態であるときの表示終了条件は、基準値カウンタの値が所定数未満の予め定められた数（例えば８９９９９、８９０００など）となることにより成立する。一方、有利状態であるときの表示終了条件は、基準値カウンタの値が前記予め定められた数（例えば８９９９９、８９０００など）となっても成立しないように構成してもよく、例えば、基準値カウンタの値にかかわらず成立しないものであってもよく、また、前記予め定

められた数（例えば８９９９９、８９０００など）よりも小さい数（例えば、８８０００など）となることにより成立するものであってもよい。

【３２７８】

［コンプリート機能の仕様を用いた遊技機に係る発明のまとめ（付記）］

以上説明したように、コンプリート機能の仕様を用いた遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３２７９】

従来の遊技機において、ビッグボーナスなどの大当り中に所定条件が成立することにより、遊技機に対する操作を受け付けない打ち止め状態とし、以降における遊技の続行を規制するものがあった（例えば、特開２００４－１４７８７４号公報参照）。

【３２８０】

しかしながら、このような遊技機では、例えば、突然遊技不能となったことへの苛立ちを遊技者に抱かせてしまう虞や、打ち止め状態となっていることに気付いていない遊技者に対して遊技機が故障したのではといった誤解を抱かせてしまう虞があった。また、遊技店の店員にとっても、打ち止め状態となるタイミングが近づいていることを把握し難いために打ち止め状態となった遊技者に対するサポートを十分に行うことができない虞があった。

【３２８１】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者や遊技店の双方にとってユーザフレンドリーとなる遊技機を提供することを目的とする。

【３２８２】

上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３２８３】

（１）　遊技価値（例えば、メダル、遊技球、クレジット、特典など）を消費して遊技を進行し、当該遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機（例えば、パチスロ機、パチンコ機、メダルレス遊技機など）において、

消費した遊技価値（例えば、ベットに用いたメダル、発射した遊技球など）と付与された遊技価値（例えば、払い出されたメダル・遊技球など）とに基づく差数を累計した累計数を特定する累計数特定手段（例えば、図２３０のＳＡ０３～ＳＡ０５、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタ、基準値カウンタなど）と、

所定期間（例えば、電源投入されてからの期間）における前記累計数の最下値を基点とし、当該基点からの累計数が上限数（例えば、パチスロ機：１９０００、パチンコ機：９５０００など）に到達することにより、遊技の進行を不能化する遊技不能化手段（例えば、遊技を進行するための操作・検出が無効化、始動口・作動口・ゲートなどが無効化、大入賞口・電チューなどが閉鎖状態など）と、

制御されている間において付与される遊技価値よりも消費する遊技価値の方が大きくなる所定状態（例えば、通常状態）と、制御されている間において消費する遊技価値よりも付与される遊技価値の方が大きくなる有利状態（例えば、パチスロ機：ＡＴやボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることができる状態、パチンコ機：大当り遊技状態、小当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態など）とを含む複数種類の状態のいずれかに御可能な状態制御手段（例えば、主制御回路により遊技状態を制御するための処理）と、

前記状態制御手段により前記所定状態に制御されているか前記有利状態に制御されているかにかかわらず前記基点からの累計数が前記上限数に到達することにより、前記遊技不能化手段により遊技の進行が不能化される旨の不能化報知を行う不能化報知手段（例えば、図２２９（ａ）、図２２９（ｂ）、図２３１のＳＡ２４、ＳＡ２８、図２３２のＳＡ４１～ＳＡ４４など）と、

前記状態制御手段により前記所定状態に制御されているか前記有利状態に制御されているかにかかわらず、前記基点からの累計数が前記上限数よりも小さい所定数（例えば、パチスロ機：１８５００、パチンコ機：９００００など）に到達することにより、前記上限

数までの残り数に応じた数値情報を特定可能とする事前報知を行うことが可能な事前報知手段（例えば、図２２９（ｃ）、図２２９（ｄ）、図２３９、図２４０、図２３１のＳＡ２１、図２３２のＳＡ４５～ＳＡ４８など）とを備える。

【３２８４】

このような構成によれば、制御されている遊技状態にかかわらず遊技の進行が不能化されるまでの残り数に応じた数値情報が報知されて、遊技者および店員双方が把握可能となる。このため、急に遊技の進行が不能化されてしまう場合よりも、遊技者の苛立ちを例えば事前報知が行われている期間に亘って分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止できる。また、残り数に応じて店員がサポート対応の段取りを前もって検討等することができるために、遊技の進行が不能化された遊技機で遊技していた遊技者に対するサポート力を高めることができる。

【３２８５】

（２）　上記（１）の遊技機において、

前記基点からの累計数が前記上限数よりも小さい数であって前記所定数とは異なる特定数（例えば、パチスロ機：１８０００、１８７５０、パチンコ機：８５０００、９２５００などに到達することにより、前記数値情報とは異なる特定情報（例えば、第１報知、第２報知など）を報知可能な特定報知手段（例えば、図２３２のＳＡ４９～ＳＡ５１、ＳＡ６３～ＳＡ６５など）を備える。

【３２８６】

このような構成によれば、遊技店に多数の遊技機が設置されていることなどに起因して、店員が事前報知を見逃したり失念してしまったりすることや店員間の連携・調整の不足により、遊技の進行が不能化された遊技機で遊技していた遊技者に対するサポートを行うことができない、あるいは遅れてしまうことを極力防止できる。

【３２８７】

（３）　上記（２）の遊技機において、

前記特定報知手段は、前記基点からの累計数が前記特定数に到達したときには、前記有利状態に制御されていることを条件として前記特定情報を報知可能である（例えば、図２３２のＳＡ５０、ＳＡ６４など）。

【３２８８】

このような構成によれば、基点からの累計数がその後も増加する可能性が高いときに絞って特定情報を効率的に報知できる。

【３２８９】

（４）　上記（２）または（３）の遊技機において、

前記基点からの累計数が前記特定数に到達したときではなく前記所定数に到達したときに遊技中断信号を外部に出力可能な信号出力手段（例えば、図２３０のＳＡ０８～ＳＡ１０、図２３１のＳＡ２９～ＳＡ３１など）を備える。

【３２９０】

このような構成によれば、基点からの累計数が所定数に到達していることを外部において特定可能となる。その結果、例えば遊技中断信号を試験信号として出力する場合には、試射試験中においても遊技の進行が不能化されるタイミングが近づいていることを報知可能となり不能化される前に一旦中断できるため、実際に遊技の進行が不能化されてしまい当該不能化を解除（初期化）する手間を生じさせてしまうことを未然に防止できる。

【３２９１】

（５）　上記（２）または（３）の遊技機において、

日時を計時する計時手段（例えば、サブＲＴＣなど）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定情報を報知しているときにおいて前記計時手段が計時する日時に基づいて特定条件が成立したときに、当該特定情報の報知を終了し（例えば、電源投入されたまま深夜２時を経過したときに第１報知を終了する処理など）、

前記事前報知手段は、前記事前報知を行っているときには、前記計時手段が計時する日時に基づいて前記特定条件が成立したときであっても当該事前報知を継続して行う（例え

ば、電源投入されたまま深夜２時を経過したときであっても事前報知知を継続する処理）。

【３２９２】

このような構成によれば、基点からの累計数が初期化されないときであっても、計時される日時に基づいて特定条件が成立したときには特定情報の報知について終了させる一方、事前報知については継続される。このため、特定情報が報知されることにより遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまい当該遊技機の稼働率を低下させてしまうことを防止しつつ、事前報知が行われているときには当該事前報知が継続されることより遊技の進行の不能化が間近に迫っている状況であることを確実に報知して遊技者に不利益を生じさせてしまうことを防止できる。

【３２９３】

（６）　上記（１）の遊技機において、

前記有利状態に制御されてからの特定期間（例えば、ボーナス、ＡＴ、ボーナスやＡＴを含む一連の期間など）における累計数を報知する特定期間累計数画像を表示可能な特定期間累計数表示手段（例えば、図２３７（ａ）のＴＯＴＡＬを表示するための処理など）を備え、

前記事前報知手段は、前記数値情報として、前記上限数までの残り数を報知する残り数画像を表示可能であり、当該残り数画像を遊技の進行に応じて第１態様で更新表示し、

前記特定期間累計数表示手段は、前記特定期間累計数画像を遊技の進行に応じて前記第１態様とは異なる第２態様で更新表示する（例えば、図２３７（ｄ）、図２３８（ａ）～（ｃ）など）。

【３２９４】

このような構成によれば、残り数画像と特定期間累計数画像とについて、ともに累計数であり遊技の進行・結果などに応じて更新される点で共通しているものの、更新表示の態様を異ならせることによって、両者の区別がつきやすくなり遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【３２９５】

（７）　上記（６）の遊技機において、

遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特定演出を実行するための処理）を備え、

前記特定期間累計数表示手段は、前記特定演出が実行されるときに前記特定期間累計数画像の表示を中断する制御または前記特定期間累計数画像の視認性を低下させる制御を行う一方、前記事前報知手段は、前記特定演出が実行されるときであっても前記残り数画像の表示態様を維持したまま表示する（例えば、図２３８（ｄ）、図２３８（ｅ）など）。

【３２９６】

このような構成によれば、特定演出が実行されるときに、特定期間累計数画像の表示を中断する制御または特定期間累計数画像の視認性を低下させる制御が行われることにより、特定演出を遊技者が極力視認できるようにしつつも、残り数画像については表示態様を維持したまま表示されるため、当該残り数画像を非表示にするものなどと比較して、遊技者の心情を逆なでしてしまうことを極力防止できる。

【３２９７】

（８）　上記（１）の遊技機において、

前記事前報知手段は、前記基点からの累計数が前記所定数に到達して前記事前報知が開始された後であっても前記累計数が前記所定数未満となることにより成立し得る表示終了条件が成立したときには前記事前報知を終了し（例えば、図２３２のＳＡ６２など）、

前記所定状態であるときの表示終了条件は、前記基点からの累計数が前記所定数未満の予め定められた数となることにより成立する一方、前記有利状態であるときの表示終了条件は、前記基点からの累計数が前記予め定められた数となっても成立しない（例えば、図２３２のＳＡ６１など）。

【３２９８】

このような構成によれば、基点からの累計数が所定数未満となった場合において、制御

されている遊技状態が有利状態である場合には一時的に所定数未満となった状況であるとして事前報知を継続するのに対し、所定状態である場合には再び所定数に到達する可能性が低い状況であるとして累計数が所定数未満の予め定められた数となることにより事前報知を終了することができる。その結果、事前報知の終了直後において再び所定数に到達して事前報知が再開されることや、基点からの累計数が低下して上限数までの残り数が増えていく傾向にあるにもかかわらずいつまでも事前報知が継続して行われることを極力防止できる。

【３２９９】

（９）　上記（１）の遊技機において、

開始条件が成立することにより有利区間に制御し、当該有利区間における累計数（例えば、有利区間払出数カウンタ）が区間上限数に到達することにより当該有利区間を終了する有利区間制御手段（例えば、有利区間に制御するための処理など）を備え、

前記所定期間における前記基点からの累計数は、電源が遮断された後に電源投入されたときに、特定条件が成立していないときには初期化される一方で特定条件が成立しているときには初期化されないのに対し（例えば、ＲＡＭ異常以外のエラー発生時、特定の操作部への操作時など予め定められた条件が成立しているときにはＣＭＰ＿ＭＹカウンタが初期化されない）、前記有利区間における累計数は、電源が遮断された後に電源投入されることのみによっては前記特定条件が成立していないときであっても初期化されない（例えば、有利区間払出数カウンタは電源が遮断された後に電源投入されることのみによっては初期化されない）。

【３３００】

このような構成によれば、所定期間における基点からの累計数については電源投入されたときであっても特定条件が成立しているか否かにより初期化するか否かを異ならせることができるため、利便性を向上させることができる。これに対して、有利区間における累計数については電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化されないため、処理を複雑化することなくかつ有利区間における上限ゲーム数とのバランスを担保することにより一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できる。

【３３０１】

（１０）　上記（９）の遊技機において、

前記特定条件は、電源が遮断されたときにエラーが発生していたことにより成立する条件を含む。

【３３０２】

このような構成によれば、エラーが発生したときに当該エラー解除に併せて電源遮断して電源投入する方が望ましい状況となった場合であっても、所定期間における基点からの累計数を初期化せずに電源投入できるため、利便性を向上させることができる。

【３３０３】

（１１）　上記（１）の遊技機において、

開始条件が成立することにより有利区間に制御し、当該有利区間における累計数（例えば、有利区間払出数カウンタ）が区間上限数に到達することにより当該有利区間を終了する有利区間制御手段（例えば、有利区間に制御するための処理など）を備え、

前記所定期間における前記基点からの累計数に関する情報は、報知条件が成立することにより前記所定数に到達しているか否かにかかわらず報知可能である一方、前記有利区間における累計数に関する情報は、前記報知条件が成立したときであっても報知不可能である（例えば、特定の操作などにより、ＣＭＰ＿ＭＹカウンタの値に関する情報については報知可能である一方、有利区間払出数カウンタの値については報知不可能）。

【３３０４】

このような構成によれば、報知条件が成立することによって報知される基点からの累計数に関する情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できるようにして利便性を向上させことができる。これに対して、有利区間における累計数に関

する情報については、たとえ報知条件が成立したときであっても報知されることはないため、有利区間における累計数に関する情報を報知するための処理を無駄（不必要）に行うことがなく、処理負担が増大してしまうことを未然に防止できる。

【３３０５】

（音量調整について）

上述のとおり、本実施形態では、少なくとも遊技者によるユーザーメニュー上の操作によってスピーカ群から出力される音の音量を調整可能としていたが、これに加え、遊技店側でも音量調整を可能にする構成としてもよい。例えば、遊技店側のメニュー画面であるホールメニューで「音量設定」が選択できるようにし、ここで音量レベルを選択できるようにする。そして、選択可能な音量レベルのうち少なくとも１つは、仮に遊技者がユーザーメニュー上の操作で最大音量を設定したとしても概ね所定の音量値（例えば、８５ｄｂ）を超えない音量とすることが可能な音量レベルとする。

【３３０６】

このようにすれば、大きな音を好む遊技者が最大音量で遊技したとしても、近くの遊技者の遊技環境のみならず、遊技店の店員や近隣の住民等の生活環境にも配慮した遊技機を提供することができるという効果を奏する。なお、遊技店側が音量レベルを設定可能な態様はこれに限られない。例えば、筐体内部や背面にスライドスイッチやボリュームスイッチ等の物理的なスイッチを設け、そのスイッチを操作することにより、所望の音量レベルが選択され得るようにしてもよい。

【３３０７】

［１１．第２の遊技機］

続いて、図２４１～図２８４を参照して、パチスロ機１の別仕様について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、図２４１～図２８４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２４０の各図で説明された実施形態が適用される。

【３３０８】

第２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列の図柄を結ぶラインのうち、左リール３Ｌの中段、中リール３Ｃの下段、右リール３Ｒの下段を結ぶ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の中段の単位図柄表示領域、中リール３Ｃの下段の単位図柄表示領域、及びリール３Ｒの下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。また、第２の遊技機であるパチスロ機１では、３枚掛けのみ対象となっている。

【３３０９】

［１２－１．遊技状態の遷移フロー］

初めに、図２４１を参照しながら、第２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。

【３３１０】

［１１－１－１．基本的な遊技状態の遷移フロー］

第２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」と記す場合がある。）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」と記す場合がある。）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。それゆえ、第２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）の有無などに基づいて遊技状態を管理する。

【３３１１】

具体的には、図２４１に示すように、主制御回路１００は、ビッグボーナス役（後述の当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿目押し役」

＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役を構成する図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」の図柄組合せ）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「ＲＴ０」、「ＲＴ１」、「ＲＴ２」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【３３１２】

なお、ＲＴ０は、ビッグボーナス役に非当籤であり、かつ、ビッグボーナスが作動していない状態である。また、ＲＴ２は、ビッグ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、ビッグボーナス役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。ＲＴ１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。ＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２は、遊技に係る当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なり、第２の遊技機であるパチスロ機１では、ＲＴ０の再遊技確率は８９７８／６５５３６であり、ＲＴ１の再遊技確率は８９８２／６５５３６であり、ＲＴ２の再遊技確率は０／６５５３６である（図２５１参照）。

【３３１３】

設定変更がされると（移行条件（０）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ０～ＲＴ２からＲＴ０に移行させる。第４の遊技機であるパチスロ機１では、ＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２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、つまり、無限ＲＴ状態であり、ＲＴ状態間の移行は次のように制御される。

【３３１４】

ＲＴ０においてビッグボーナス役が当籤役として決定され、決定された当該遊技でビッグボーナス役が非表示であると、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ０からＲＴ１に移行させる。具体的には、後述する当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿目押し役」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」，「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役のいずれかに当籤し、当籤した当該遊技で後述する図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに揃わないと（移行条件（１）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ０からＲＴ１に移行させる。

【３３１５】

第２の遊技機であるパチスロ機１では、引き込み優先順位は、再遊技役（優先順位１）、入賞役（優先順位２）、ボーナス役（優先順位３）の順となっている。第２の遊技機であるパチスロ機１では、ＲＴ１において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄配列、当該遊技で有効ラインに揃うことが許容される当該遊技で当選した当選役や持越し中の「Ｃ＿ＢＢ」などの図柄組合せ、引き込み優先順位などにより、持越し中の図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに揃うことがないように設計されている。このため、一旦遊技状態がＲＴ１になると、設定変更が行われない限り、遊技状態がＲＴ１に滞在し続けるようになっている。

【３３１６】

また、ＲＴ０においてビッグボーナス役が当籤役として決定され、決定された当該遊技でビッグボーナス役が表示されると、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ０からＲＴ２に移行させる。具体的には、後述する当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿目押し役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役のいずれかに当籤し、当籤した当該遊技で後述する図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに揃うと（移行条件（２）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ０からＲＴ２に移行させる。なお、第２の遊技機であるパチスロ機１では、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄配列、当該遊技で有効ラインに揃うことが許容される当該遊技で当選した当選役の図柄組合せ、引き込み優先順位などにより、図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに揃う可能性があるのは、後述する当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、

「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿目押し役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役のうち、後述する当籤役名「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役に当籤した場合に限られる。

【３３１７】

また、ＲＴ２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（３）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＲＴ２からＲＴ０に移行させる。ここで、本実施形態では、ＲＴ２の終了契機となる規定枚数は、「１４枚」である。

【３３１８】

［１１－２．図柄配置テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、図柄配置テーブルが記憶されており、図２４２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３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒ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）との対応関係を規定する。

【３３１９】

なお、第２の遊技機であるパチスロ機１では、各リールには、図柄「赤７」「青７」「ＢＡＲ１」「ＢＡＲ２」「プラム」「オレンジ」「チェリー１」「チェリー２」「ブランクＡ」及び「ブランクＢ」の１０種類の図柄が表示されている。

【３３２０】

［１１－３．図柄組合せの内容（図柄組合せテーブル）］

メインＲＯＭ１０２には、図柄組合せの内容（図柄組合せテーブル）が記憶されており、図２４３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２４３において、「図柄組合せ」欄は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒの図柄を示し、「図柄組合せ名」欄は、対応する「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの１又は複数の図柄と、中央欄に図示している中リール３Ｃの１又は複数の図柄と、右欄に図示している右リール３Ｒの１又は複数の図柄との組み合わせからなる図柄の組合せをまとめた名称（図柄組合せ名）を示す。また、「配当」欄は、対応する「図柄組合せ」欄が示す図柄組合せが有効ラインに表示された際に付与される配当を規定する。

【３３２１】

「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」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、図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」に係る図柄組合せは「ＢＡＲ２」「チェリー２」「ＢＡＲ１」である。図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」に係る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ＲＴ２（ビッグボーナス）に移行する（図２３２参照）。

【３３２２】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＡ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＡ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「ＢＡＲ１」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している中リール３Ｒの図柄「ＢＡＲ１」／「オレンジ」／「ブランクＡ」とを組み合わせた１２通りである。なお、図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＡ」に係る図柄組合せは、左リール３Ｌの上段、中リール３Ｃの上段、右リール３Ｒの上段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せ、または、左リール３Ｌの上段、中リール３Ｃの上段、右リール３Ｒの下段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

【３３２３】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＢ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＢ

」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「ＢＡＲ１」／「ブランクＡ」とを組み合わせた４通りある。なお、図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＢ」に係る図柄組合せは、左リール３Ｌの下段、中リール３Ｃの上段、右リール３Ｒの上段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

【３３２４】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＣ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＣ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた２通りある。なお、図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＣ」に係る図柄組合せは、左リール３Ｌの中段、中リール３Ｃの上段、右リール３Ｒの中段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

【３３２５】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ａ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ａ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた２通りである。

【３３２６】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｂ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｂ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「オレンジ」とを組み合わせた１通りである。

【３３２７】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｃ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｃ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた１通りである。

【３３２８】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｄ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｄ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた１通りである。

【３３２９】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｅ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｅ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた１通りである。

【３３３０】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｆ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｆ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「オレンジ」とを組み合わせた１通りである。
【３３３１】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｇ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｇ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた１通りである。
【３３３２】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ｈ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ｈ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「チェリー１」／「チェリー２」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた２通りである。
【３３３３】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｉ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１５枚役Ｉ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた１通りである。
【３３３４】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ｊ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ｊ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「青７」とを組み合わせた４通りである。
【３３３５】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ａ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ａ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」／「チェリー１」とを組み合わせた８通りである。
【３３３６】
　また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｂ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｂ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」／「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「チェリー１」／「チェリー２」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「オレンジ」とを組み合わせた６通りである。
【３３３７】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｃ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｃ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」／「チェリー１」とを組み合わせた２通りである。

【３３３８】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｄ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ｄ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「オレンジ」とを組み合わせた２通りである。

【３３３９】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ａ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ａ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「ＢＡＲ１」／「ＢＡＲ２」／「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」／「青７」／「チェリー１」とを組み合わせた１８通りである。

【３３４０】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｂ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｂ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」／「チェリー１」とを組み合わせた６通りである。

【３３４１】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｃ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｃ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」／「チェリー１」とを組み合わせた６通りである。

【３３４２】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｄ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｄ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「ＢＡＲ１」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「チェリー１」とを組み合わせた２通りである。

【３３４３】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｅ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｅ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」とを組み合わせた１通りである。

【３３４４】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｆ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｆ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「チェリー１」とを組み合わせた１通りである。

【３３４５】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｇ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｇ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた１通りである。

【３３４６】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｈ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｈ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた１通りである。

【３３４７】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｉ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｉ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「赤７」とを組み合わせた２通りである。

【３３４８】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｊ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｊ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「チェリー１」とを組み合わせた２通りである。

【３３４９】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｋ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｋ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた２通りである。

【３３５０】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｌ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｌ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「青７」／「ＢＡＲ２」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた２通りである。

【３３５１】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｍ」に係る図柄組合せが有効ラ

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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｍ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「オレンジ」とを組み合わせた２通りである。

【３３５２】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｎ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｎ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「ＢＡＲ１」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた２通りである。

【３３５３】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｏ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｏ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「ＢＡＲ１」／「ブランクＡ」とを組み合わせた８通りである。

【３３５４】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｐ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｐ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」／「ブランクＢ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｃの図柄「ブランクＡ」とを組み合わせた２通りである。

【３３５５】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｑ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｃ＿１枚役Ｑ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「チェリー１」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「プラム」とを組み合わせた１通りである。

【３３５６】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｒ」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｒ」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール３Ｌの図柄「赤７」／「青７」／「プラム」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール３Ｃの図柄「プラム」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール３Ｒの図柄「ＢＡＲ１」／「ブランクＡ」とを組み合わせた１６通りである。

【３３５７】

［１１－４．当籤役名と図柄組合せ名との対応表（図柄組合せ決定テーブル）］

メインＲＯＭ１０２には、当籤役名と図柄組合せ名との対応表（図柄組合せ決定テーブル）が記憶されており、図２４４～図２４７を参照して、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２４４および図２４５はＲＴ０およびＲＴ１での３枚賭けの場合に用いられる図柄組合せ決定テーブルであり、図２４６および図２４７はＲＴ２での３枚賭けの場合に用いられる図柄組合せ決定テーブルである。

【３３５８】

図柄組合せ決定テーブルは、各種当籤役を示す当籤役名と、各当籤役名に対応付けられ

た、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに対応する図柄組合せ名との対応関係を規定する。すなわち、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。

【３３５９】

図柄組合せ決定テーブル中の「図柄組合せ名」欄に記載の「●」印は、「当籤役名」欄の当籤役名の当籤役に当籤した場合に、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに対応する図柄組合せ名を示す。

【３３６０】

第２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、当籤役、遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ２）およびリールの停止順序に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が当籤役として決定された場合に、ＲＴ０およびＲＴ１での３枚賭けの場合に用いられる図２４４および図２４５又はＲＴ２での３枚賭けの場合に用いられる７７および図２４７に示す決定した当籤役の当籤役名と対応関係にある図柄組合せ名に係る図柄組合せを表示可能とするようにリール回転停止制御を行う。なお、図２４４および図２４５、並びに、７７および図２４７に示す対応表では、決定された当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せに対応する図柄組合せ名を「●」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名の図柄組合せであっても表示されないことがある。

【３３６１】

［１１－５．当籤役と当籤役グループとの対応関係］

メインＲＯＭ１０２には、当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表（当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データ）、および、当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応表（当籤役グループデータ）とが記憶されており、図２４８を参照して、当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データについて説明し、図２４９を参照して、当籤役グループデータについて説明する。図２４８に示す当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データは、当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応関係を規定する。また、図２４９に示す当籤役グループデータは、当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応関係を規定する。

【３３６２】

図２４８および図２４９の図示から、当籤役グループ番号「０」の当籤役グループ名「その他」の当籤役グループは、当籤役番号「０」の当籤役名「ハズレ」、当籤役番号「１」の当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＡ」、当籤役番号「２」の当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＢ」、当籤役番号「３」の当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＣ」、当籤役番号「４」の当籤役名「Ｆ＿ＲＢ中１５枚」、当籤役番号「１５」の当籤役名「Ｆ＿３枚役」、当籤役番号「２０」の当籤役名「Ｆ＿目押し役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、当籤役番号「２１」の当籤役名「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」、当籤役番号「２２」の当籤役名「Ｆ＿ＢＢ」の各当籤役を含む。

【３３６３】

また、当籤役グループ番号「１」の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループは、当籤役番号「５」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ２１３」、当籤役番号「６」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ２３１」、当籤役番号「７」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ３１２」、当籤役番号「８」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ３２１」、当籤役番号「９」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＢ２１３」、当籤役番号「１０」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＢ２３１」、当籤役番号「１１」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＢ３１２」、当籤役番号「１２」の当籤役名「Ｆ＿択プラムＢ３２１」の各当籤役を含む。

【３３６４】

また、当籤役グループ番号「２」の当籤役グループ名「左プラム」の当籤役グループは、当籤役番号「１３」の当籤役名「Ｆ＿左プラム」の当籤役を含む。

【３３６５】

また、当籤役グループ番号「３」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グルー

プは、当籤役番号「１４」の当籤役名「Ｆ＿チェリー」の当籤役を含む。
【３３６６】
　また、当籤役グループ番号「４」の当籤役グループ名「規定チェリー」の当籤役グループは、規定チェリー書き換え抽籤の抽籤結果が「規定チェリー書き換え」である場合に、当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループを書き換えたものである。
【３３６７】
［１１－６．ＲＴ状態で当籤可能な当籤役］
　メインＲＯＭ１０２には、ＲＴ状態で当籤可能な当籤役の表（ＲＴ当籤可能当籤役データ）が記憶されており、図２５０を参照して、ＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ２）で当籤可能な当籤役について説明する。
【３３６８】
　図２５０のＲＴ当籤可能当籤役データの「ＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ２）」欄に記載の「○」印は、ＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ２）において当籤可能な当籤役名の当籤役を示す。
【３３６９】
　ＲＴ０では、当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＢ」、「Ｆ＿オレンジリプＣ」、「Ｆ＿択プラムＡ２１３」、「Ｆ＿択プラムＡ２３１」、「Ｆ＿択プラムＡ３１２」、「Ｆ＿択プラムＡ３２１」、「Ｆ＿択プラムＢ２１３」、「Ｆ＿択プラムＢ２３１」、「Ｆ＿択プラムＢ３１２」、「Ｆ＿択プラムＢ３２１」、「Ｆ＿左プラム」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿３枚役」、「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿目押し役」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿リーチ目し役」＋「ＦＢＢ」、「ＦＢＢ」の当籤役が当籤可能である。
【３３７０】
　ＲＴ１では、当籤役名「F＿オレンジリプＡ」、「F＿オレンジリプＢ」、「F＿オレンジリプＣ」、「Ｆ＿択プラムＡ２１３」、「Ｆ＿択プラムＡ２３１」、「Ｆ＿択プラムＡ３１２」、「Ｆ＿択プラムＡ３２１」、「Ｆ＿択プラムＢ２１３」、「Ｆ＿択プラムＢ２３１」、「Ｆ＿択プラムＢ３１２」、「Ｆ＿択プラムＢ３２１」、「Ｆ＿左プラム」、「Ｆ＿チェリー」、「Ｆ＿３枚役」、「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｂ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｃ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿択１枚役Ｄ」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿目押し役」＋「ＦＢＢ」、「Ｆ＿リーチ目し役」＋「ＦＢＢ」の当籤役が当籤可能である。
【３３７１】
　ＲＴ２では、当籤役名「はずれ」、「F＿ＲＢ中１５枚」、「Ｆ＿リーチ目し役」＋「ＦＢＢ」の当籤役が当籤可能である。
【３３７２】
［１１－７．内部抽籤テーブル］
　メインＲＯＭ１０２には、当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルが記憶されており、図２５１を参照して、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（ＲＴ０～ＲＴ２）毎に設けられ、当籤役番号と、当籤役と、当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を設定値（設定１～設定６）毎に規定する。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）の各内部抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「６５５３５」のうち、各当籤役名の当籤役が決定される乱数の個数が示される。なお、ＲＴ０では、図２５１（ａ）のＲＴ０用の内部抽籤テーブルが参照され、ＲＴ１では、図２５１（ｂ）のＲＴ１用の内部抽籤テーブルが参照され、ＲＴ２では、図２５１（ｃ）のＲＴ２用の内部抽籤テーブルが参照される。
【３３７３】
　ＲＴ１においては、「Ｆ＿３枚役」～「Ｆ＿オレンジリプＡ」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、「Ｆ＿ＢＢ」の持越中のＲＴ１において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「Ｆ＿オレンジリプＡ」が選択された場合は「Ｆ＿赤ＢＢ」十「Ｆ＿オレンジリプＡ」が最終的な当籤役として決定される。
【３３７４】

［１１－８．指示モニタを用いた押し順の報知］

メインＲＯＭ１０２には、当籤役に当選した場合に指示モニタを用いた押し順の報知に関わる表（押し順報知データ）が記憶されており、図２５２を参照して、押し順報知データについて説明する。押し順報知データは、非ＡＴ中のＲＴ０、非ＡＴ中のＲＴ１、ＡＴ中のＲＴ０、ＡＴ中のＲＴ１の各々に関して、当籤役に関する当籤役名の当籤役各々に対して、指示指示モニタを用いた押し順の報知に関わる情報を規定する。なお、ＡＴは前兆Ｂ中に当籤するＧＳＢ、ＢＧ、ＢＣを含み、非ＡＴはこれ以外の状態を含む。図２５２の押し順報知データ中の「指示モニタの表示」欄の「０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒを停止させるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を報知しないことを意味する。「指示モニタの表示」欄の「１」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３Ｒとなるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「２」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「３」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「４」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を報知することを意味する。

【３３７５】

［１１－９．ＲＴ状態及び押し順に応じた当籤択の配当］

第２の遊技機であるパチスロ機１では、当籤可能な当籤役はＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ２）毎に規定されており（図２５０参照）、当籤役に属する図柄組合せは当籤役毎に規定されている（（図２４４～図２４７参照）。当籤役毎に有効ラインに揃う図柄組合せは左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒを停止させるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順に応じて規定されており、図２５３を参照して、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒを停止させるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順に応じて有効ラインに揃う図柄組合せについて説明する。

【３３７６】

図２５３中の「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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。また、「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３Ｒとなるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。また、「２－３－１」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。また、「３－１－２」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。また、「３－２－１」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となるストップボタン８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押し順を意味する。

【３３７７】

図２５３中の「－」は抽籤対象となっていないことを意味する。例えば、「－」が記されている当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＡ」の当籤役はＲＴ０では抽籤対象となっていない。図２５３中の「ＲＰ」は配当として再遊技を付与する図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図２５３中の「１枚」は配当として１枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図２５３中の「１５枚」は配当として１５枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図２５３中の「３枚」は配当として３枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味す

る。図２５３中の「１枚」は配当として１枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図２５３中の「１枚ｏｒ０枚」は配当として１枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うか、配当（１枚、３枚、１５枚、ＲＰ、ＢＢ）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図２５３中の「ＢＢ入賞ｏｒ０枚」はＢＢ入賞となる図柄組合せが有効ラインに揃うか、配当（１枚、３枚、１５枚、ＲＰ、ＢＢ）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。

【３３７８】

例えば、ＲＴ１で当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＢ」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」、「２－１－３」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２－１」のいずれの押し順であっても、当籤役名「Ｆ＿オレンジリプＢ」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿リプレイＡ」、「Ｓ＿リプレイＢ」、「Ｓ＿リプレイＣ」の図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

【３３７９】

また、ＲＴ１で当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ２１３」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２－１」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ２１３」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ａ」、「Ｓ＿１枚役Ｂ」、「Ｓ＿１枚役Ｄ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「２－１－３」の押し順であったときは、当籤役名「Ｆ＿択プラムＡ２１３」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ａ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

【３３８０】

また、ＲＴ１で当籤役名「Ｆ＿左プラム」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「Ｆ＿左プラム」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１５枚役Ａ」、「Ｃ＿１５枚役Ｊ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「２－１－３」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２－１」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「Ｆ＿左プラム」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｂ」、「Ｓ＿１枚役Ｃ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

【３３８１】

また、ＲＴ１で当籤役名「Ｆ＿チェリー」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「Ｆ＿チェリー」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿３枚役Ａ」～「Ｓ＿３枚役Ｄ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「２－１－３」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２－１」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「Ｆ＿チェリー」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ｒ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

【３３８２】

また、ＲＴ０で当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ａ」、「Ｃ＿１枚役Ｅ」、「Ｃ＿１枚役Ｇ」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「２－１－３」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２－１」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「Ｆ＿択１枚役Ａ」＋「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｓ＿１枚役Ａ」、「Ｃ＿１枚役Ｅ」、「Ｃ＿１枚役Ｇ」に属する図柄組合せのいずれかが有効ラインに揃うか、配当（１枚、３枚、１５枚、ＲＰ、ＢＢ）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃う。

【３３８３】

また、ＲＴ０で当籤役名「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「１－２－３」、「１－３－２」、「２－１－３」、「２－３－１」、「３－１－２」、「３－２

－１」のいずれの押し順であっても、当籤役名「Ｆ＿ＢＢ」の当籤役に属する図柄組合せ名「Ｃ＿ＢＢ」に属する図柄組合せが有効ラインに揃う（ＢＢ入賞）か、配当（１枚、３枚、１５枚、ＲＰ、ＢＢ）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃う。

【３３８４】

［１１－１０．シナリオグループ抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、シナリオグループを決定する際に参照されるシナリオグループ抽籤テーブルが記憶されており、図２５４を参照して、シナリオグループ抽籤テーブルについて説明する。シナリオグループ抽籤テーブルは、抽籤結果（シナリオグループＡ～シナリオグループＢ）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２５４のシナリオグループ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「６５５３５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３８５】

［１１－１１．シナリオ抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、シナリオを決定する際に参照されるシナリオ抽籤テーブルが記憶されており、図２５５および図２５６を参照して、シナリオ抽籤テーブルについて説明する。シナリオ抽籤テーブルは、抽籤結果（シナリオ０１～シナリオ４８）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を設定値（設定１～設定６）毎に規定する。ここで、図２５５および図２５６それぞれのシナリオ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「６５５３５」のうち、各シナリオが決定される乱数の個数が示される。なお、シナリオグループＡがシナリオグループ抽籤で決定された場合には、図２５５のシナリオグループＡ用のシナリオ抽籤テーブルが参照され、シナリオグループＢがシナリオグループ抽籤で決定された場合には、図２５６のシナリオグループＢ用のシナリオ抽籤テーブルが参照される。

【３３８６】

［１１－１２．シナリオ書き換え抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、シナリオをシナリオ０２に書き換えるか否かを決定する際に参照されるシナリオ書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図２５７を参照して、シナリオ書き換え抽籤テーブルについて説明する。シナリオ書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果（書き換えなし、シナリオ０２）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２５７のシナリオ書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３８７】

［１１－１３．高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、高確１とするＭＡＰの位置を決定する際に参照される高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルが記憶されており、図２５８を参照して、高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルについて説明する。高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ０１～シナリオ４８）毎に、抽籤結果（なし、１回目＿０１～１回目＿１３）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２５８の高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。ここで、図２５８の高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブル中の抽籤結果の「１回目＿○○」の「○○」の部分が高確１とするＭＡＰの位置を示す。

【３３８８】

［１１－１４．高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、高確２とするＭＡＰの位置を決定する際に参照される高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルが記憶されており、図２５９を参照して、高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルについて説明する。高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ０１～シナリオ４８）毎に、抽籤結果（なし、２回目＿０１～２回目＿１３）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２５９の高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。図２５９の高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブル中の抽籤結果の「２回目＿

□□」の「□□」の部分が高確２とするＭＡＰの位置を示す。

【３３８９】

［１１－１５．ＧＳＢ連ランク抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、ＧＳＢ連ランクを決定する際に参照されるＧＳＢ連ランク抽籤テーブルが記憶されており、図２６０を参照して、ＧＳＢ連ランク抽籤テーブルについて説明する。ＧＳＢ連ランク抽籤テーブルは、抽籤結果（ランク０～ランク４）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６０のＧＳＢ連ランク抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３９０】

［１１－１６．ＴＳ種別０～ＴＳ種別５＿前兆移行抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、前兆の種類を決定する際に参照されるＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルが記憶されており、図２６１～図２６４を参照して、ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルについて説明する。ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルは、ＴＳ種別０において用いられる前兆移行抽籤テーブルであり、当籤役グループ番号（０（その他）、１（択役）、２（左プラム）、３（通常チェリー）、４（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、ＢＧ前兆、ＢＣ前兆、ＲＵＳＨ前兆、ＧＳＢ連前兆）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６１～図２６４のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。なお、ＴＳ種別０において、低確である場合には、図２６１の低確用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルが参照され、高確１である場合には、図２６２の高確１用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルが参照され、高確２である場合には、図２６３の高確２用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルが参照され、天井である場合には、図２６４の天井用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルが参照される。

【３３９１】

なお、ＴＳ種別１～ＴＳ種別５のそれぞれについても、低確用、高確１用、高確２用、天井用のＴＳ種別１＿前兆移行抽籤テーブル～ＴＳ種別５＿前兆移行抽籤テーブルが用意されており、これらはメインＲＯＭ１０２に記憶されている。低確用、高確１用、高確２用、天井用のＴＳ種別１＿前兆移行抽籤テーブル～ＴＳ種別５＿前兆移行抽籤テーブルは、低確用、高確１用、高確２用、天井用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブルと同様に、当籤役グループ番号（０（その他）、１（択役）、２（左プラム）、３（通常チェリー）、４（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、ＢＧ前兆、ＢＣ前兆、ＲＵＳＨ前兆、ＧＳＢ連前兆）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。

【３３９２】

［１１－１７．初期ＡＴレベル抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、初期のＡＴレベルを決定する際に参照される初期ＡＴレベル抽籤テーブルが記憶されており、図２６５を参照して、初期ＡＴレベル抽籤テーブルについて説明する。初期ＡＴレベル抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ０１～シナリオ４８）毎に、抽籤結果（ＡＴレベル０～ＡＴレベル７）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６５の初期ＡＴレベル抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３９３】

［１１－１８．ＡＴレベル昇格抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、ＡＴレベルの昇格を決定する際に参照されるＡＴレベル昇格抽籤テーブルが記憶されており、図２６６を参照して、ＡＴレベル昇格抽籤テーブルについて説明する。ＡＴレベル昇格抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（０（その他）、１（択役）、２（左プラム）、３（通常チェリー）、４（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、昇格）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「昇格」の場合ＡＴレベルを１ランクアップさせる。ここで、図２６６のＡＴレベル昇格抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定され

る乱数の個数が示される。

【３３９４】

［１１－１９．前兆ゲーム数抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、前兆ゲーム数を決定する際に参照される前兆ゲーム数抽籤テーブルが記憶されており、図２６７を参照して、前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、状態（ＢＧ＿一般、ＢＣ＿一般、ＲＵＳＨ一般、ＧＳＢ連＿一般、フェイク＿ＲＵＳＨ中、ＢＧ＿ＲＵＳＨ中、ＢＣ＿ＲＵＳＨ中、パンク待機）毎に、抽籤結果（前兆ゲーム数０回～５回）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６７の前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。なお、「〇〇＿一般」の「〇〇」前兆は「前兆種別＿一般中」記憶領域に記憶されている前兆に対応し、「□□＿ＲＵＳＨ中」の「□□」前兆およびパンク待機は「前兆種別＿ＲＵＳＨ中」記憶領域に記憶されている前兆に対応する。

【３３９５】

［１１－２０．ＲＵＳＨ昇格抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、ＲＵＳＨに昇格するか否かを決定する際に参照されるＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルが記憶されており、図２６８を参照して、ＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルについて説明する。ＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（０（その他）、１（択役）、２（左プラム）、３（通常チェリー）、４（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、ＢＧ前兆、ＢＣ前兆、ＲＵＳＨ昇格）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６８のＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数値の数を示す。なお、図２６８では、抽籤結果として「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」も図示しているが、第２の遊技機であるパチスロ機１では抽籤結果が「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」となることはない。

【３３９６】

［１１－２１．ＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、ＲＵＳＨ開始時のナビ回数を決定する際に参照されるＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルが記憶されており、図２６９を参照して、ＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルについて説明する。ＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルは、ＡＴレベル（ＡＴレベル０～ＡＴレベル７）毎に、抽籤結果（ナビ回数０回、３２回、４８回、７２回、９６回、１２０回、１４４回、１６８回、１９２回、２１６回、２４０回）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２６９のＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３９７】

［１１－２２．ＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、疑似ＢＮＳを決定する際に参照されるＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルが記憶されており、図２７０を参照して、ＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルについて説明する。ＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（０（その他）、１（択役）、２（左プラム）、３（通常チェリー）、４（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、フェイク＿ＲＵＳＨ中、ＢＧ＿ＲＵＳＨ中、ＢＣ＿ＲＵＳＨ中）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２７０のＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３９８】

［１１－２３．疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、疑似ＢＮＳを決定する際に参照される疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルが記憶されており、図２７１を参照して、疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルについて説明する。疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳ

Ｈ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルは、抽籤結果（ハズレ、フェイク＿ＲＵＳＨ中、ＢＧ＿ＲＵＳＨ中、ＢＣ＿ＲＵＳＨ中）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２７１の疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３３９９】

［１１－２４．ＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、ＲＵＳＨパンク時にＢＣに書き換えるかを決定する際に参照されるＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図２７２を参照して、ＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルについて説明する。ＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果（ハズレ、ＢＣ書き換え）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２７２のＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３４００】

［１１－２５．補償モード移行抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、補償モードへ移行するか否かを決定する際に参照される補償モード移行抽籤テーブルが記憶されており、図２７３を参照して、補償モード移行抽籤テーブルについて説明する。補償モード移行抽籤テーブルは、補償レベル（補償レベル０～補償レベル７）毎に、抽籤結果（ハズレ、補償モード移行）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「補償モード移行」である場合に、補償モードへの移行が決定される。ここで、図２７３の補償モード移行抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３４０１】

［１１－２６．補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、補償モード中においてＡＴレベルを昇格するか否かを決定する際に参照される補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルが記憶されており、図２７４を参照して、補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルについて説明する。補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルは、ＡＴレベル（ＡＴレベル０～ＡＴレベル７）毎に、抽籤結果（ハズレ、昇格）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「昇格」である場合にＡＴレベルを１ランクアップさせる。ここで、図２７４の補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３４０２】

［１１－２７．補償モード時ナビ回数抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、補償モード時のナビ回数を決定する際に参照される補償モード時ナビ回数抽籤テーブルが記憶されており、図２７５を参照して、補償モード時ナビ回数抽籤テーブルについて説明する。補償モード時ナビ回数抽籤テーブルは、ＡＴレベル（ＡＴレベル０～ＡＴレベル７）毎に、抽籤結果（０回、３２回、４８回、７２回、９６回、１２０回、１４４回、１６８回、１９２回、２１６回、２４０回）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図２７５の補償モード時ナビ回数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３４０３】

［１１－２８．規定チェリー書き換え抽籤テーブル］

メインＲＯＭ１０２には、当籤役グループ名「通常チェリー」（当籤役グループ番号「３」）の当籤役グループを当籤役グループ名「規定チェリー」（当籤役グループ番号「４」）の当籤役グループに書き換えるか否かを決定する際に参照される規定チェリー書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図２７６を参照して、規定チェリー書き換え抽籤テーブルについて説明する。規定チェリー書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果（ハズレ、規定チェリー書き換え）と、抽籤結果が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。こ

こで、図２７６の規定チェリー書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「０」～「２５５」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【３４０４】

［１１－２９．シナリオ関連データテーブル］

メインＲＯＭ１０２には、決定されたシナリオに応じてシナリオ関連データ（ＭＡＰゲーム数、天井ＭＡＰ数、ＧＳＢ総回数、ＴＳ種別、補償レベル、ＴＹ値＿疑似ＢＮＳ初期値、ＴＹ値＿ＲＵＳＨ初期値）を決定する際に参照されるシナリオ関連データテーブルが記憶されており、図２７７を参照して、シナリオ関連データテーブルについて説明する。シナリオ関連データテーブルは、シナリオ（シナリオ００～シナリオ４８）毎に、ＭＡＰゲーム数、天井ＭＡＰ数、ＧＳＢ総回数、ＴＳ種別、補償レベル、ＴＹ値＿疑似ＢＮＳ初期値、ＴＹ値＿ＲＵＳＨ初期値を規定する。なお、ＭＡＰゲーム数、天井ＭＡＰ数、ＧＳＢ総回数、ＴＳ種別、補償レベル、ＴＹ値＿疑似ＢＮＳ初期値、ＴＹ値＿ＲＵＳＨ初期値の詳細については後述する。

【３４０５】

［１１－３０．ＴＹ値＿上乗せ１～上乗せ２データテーブル］

メインＲＯＭ１０２には、高確ＭＡＰ１消化後に上乗せするＴＹ値を決定する際に参照されるＴＹ値＿上乗せ１データテーブル、および、高確ＭＡＰ２消化後に上乗せするＴＹ値を決定する際に参照されるＴＹ値＿上乗せ２データテーブルが記憶されており、図２７８および図２７９を参照して、ＴＹ値＿上乗せ１データテーブルおよびＴＹ値＿上乗せ２データテーブルについて説明する。ＴＹ値＿上乗せ１データテーブルおよびＴＹ値＿上乗せ２データテーブルは、シナリオ（シナリオ００～シナリオ４８）毎に、疑似ＢＮＳおよびＲＵＳＨそれぞれに応じて高確ＭＡＰ１消化後に上乗せするＴＹ値および高確ＭＡＰ１消化後に上乗せするＴＹ値を規定する。なお、ＴＹ値の詳細については後述する。

【３４０６】

［１１－３１．補償ポイントデータテーブル］

メインＲＯＭ１０２には、非ＡＴ時およびＡＴ時それぞれで補償ポイントを決定する際に参照される補償ポイントデータテーブルが記憶されており、図２８０および図２８１を参照して、補償ポイントデータテーブルについて説明する。補償ポイントデータテーブルは、当籤役番号（当選役番号「０」（当選役名「ハズレ」）～当選役番号「２１」（当選役名「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」））毎に、補償ポイント数を規定する。なお、非ＡＴ時である場合には、図２８０の非ＡＴ時用の非ＡＴ時＿補償ポイントデータテーブルが参照され、ＡＴ時である場合には、図２８１のＡＴ時用のＡＴ時＿補償ポイントデータテーブルが参照される。なお、ＡＴは前兆Ｂ中に当籤するＧＳＢ、ＢＧ、ＢＣを含み、非ＡＴはこれ以外の状態を含む。

【３４０７】

［１１－３２．前兆ポイント数データテーブル］

メインＲＯＭ１０２には、押し順の指示無し時および指示有り時それぞれで前兆ポイント数を決定する際に参照される前兆ポイント数データテーブルが記憶されており、図２８２および図２８３を参照して、前兆ポイント数データテーブルについて説明する。前兆ポイント数データテーブルは、当籤役番号（当選役番号「０」（当選役名「ハズレ」）～当選役番号「２１」（当選役名「Ｆ＿リーチ目役」＋「Ｆ＿ＢＢ」））毎に、前兆ポイント数を規定する。なお、押し順の指示が無い場合には、図２８２の指示無し時用の指示無し時＿前兆ポイント数データテーブルが参照され、押し順の指示が有る場合には、図２８３の指示有り時用の指示有り時＿前兆ポイント数データテーブルが参照される。

【３４０８】

［１１－３３．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２８４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。遊技状態の遷移フローの各処理は主制御回路１００により実行される。なお、図２８４は、遊技状態の遷移フローである。

【３４０９】

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_択プラムＡ２１３」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、ＲＴ１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。なお、この実施形態では、ＲＴ１において、押し順プラム（「Ｆ_択プラムＡ２１３」、「Ｆ_択プラムＡ２３１」、「Ｆ_択プラムＡ３１２」、「Ｆ_択プラムＡ３２１」、「Ｆ_択プラムＢ２１３」、「Ｆ_択プラムＢ２３１」、「Ｆ_択プラムＢ３１２」、「Ｆ_択プラムＢ３２１」）のいずれか当籤した場合に、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が設けられている（図２５２参照）。疑似ボーナスの種類としては、押し順プラムのいずれかに当籤したときに１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される回数が３０回になるまで継続する第１疑似ボーナス（ＢＧ）と、押し順プラムのいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知される回数が６回になるまで継続する第２疑似ボーナス（ＢＣ）と、押し順プラムのいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知される回数が１回または２回になるまで継続する疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）とが設けられている。各疑似ボーナス（ＢＧ、ＢＣ、ＧＳＢ）については後述する。

【３４１０】

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籤データなどが異なる遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ２）間の遷移のみならず、押し順役（例えば「Ｆ_択プラムＡ２１３」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。

【３４１１】

本実施形態では、主制御回路１００は、ＲＴ０、ＲＴ１において、非有利区間である「通常（非有利区間）」、それぞれ有利区間である「一般（有利区間）」、「前兆Ａ」、「前兆Ｂ」、「第１疑似ボーナス（ＢＧ）」、「第２疑似ボーナス（ＢＣ）」、「ＲＵＳＨ」を個別の遊技状態（出玉状態）として管理する。なお、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）については、出玉状態としては管理せず、「前兆Ｂ」または「ＲＵＳＨ」の遊技状態において、後述するＧＳＢ表示許可フラグの設定により管理する。

【３４１２】

（通常（非有利区間））

「通常（非有利区間）」は、押し順役（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）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）」はＲＴ０、ＲＴ１のいずれかで構成されている。

【３４１３】

通常（非有利区間）では、毎遊技で行われる役抽籤結果に応じて有利区間に移行させるか否かが決定される。具体的には、通常（非有利区間）のＲＴ０では、当籤役名「Ｆ_オレンジリプＢ」、「Ｆ_オレンジリプＣ」、「Ｆ_択プラムＡ２１３」、「Ｆ_択プラムＡ２３１」、「Ｆ_択プラムＡ３１２」、「Ｆ_択プラムＡ３２１」、「Ｆ_択プラムＢ２１３」、「Ｆ_択プラムＢ２３１」、「Ｆ_択プラムＢ３１２」、「Ｆ_択プラムＢ３２１」、「Ｆ_左プラム」、「Ｆ_チェリー」、「Ｆ_３枚役」、「Ｆ_択１枚Ａ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択１枚Ｂ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択１枚Ｃ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択１枚Ｄ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_目押し役」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_リーチ目役」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_ＢＢ」の当籤役いずれかに当籤したときに、有利区間に移行すると決定される。また、通常（非有利区間）のＲＴ１では、当籤役名「Ｆ_オレンジリプＢ」、「Ｆ_オレンジリプＣ」、「Ｆ_択プラムＡ２１３」、「Ｆ_択プラムＡ２３１」、「Ｆ_択プラムＡ３１２」、「Ｆ_択プラムＡ３２１」、「Ｆ_択プラムＢ２１３」、「Ｆ_択プラムＢ２３１」、「Ｆ_択プラムＢ３１２」、「Ｆ_択プラムＢ３２１」、「Ｆ_左プラム」、「Ｆ_チェリー」、「Ｆ_３枚役」、「Ｆ_択１枚Ａ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択１枚Ｂ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択

１枚Ｃ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_択１枚Ｄ」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_目押し役」＋「Ｆ_ＢＢ」、「Ｆ_リーチ目役」＋「Ｆ_ＢＢ」の当籤役いずれかに当籤したときに、有利区間に移行すると決定される。ただし、通常（非有利区間）のＲＴ２では、役抽籤の結果のいかんに関わらず、有利区間に移行すると決定されることはない。

【３４１４】

なお、通常（非有利区間）で有利区間に移行すると決定された場合は、次の遊技から一般（有利区間）に移行する。有利区間の終了条件は、（ｉ）有利区間の継続ゲーム数が上限値（有利区間カウンタ＝４０００）に到達した場合、（ｉｉ）差数カウンタが有利区間開始時の値よりも２４００大きくなった場合、（ｉｉｉ）第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）が終了した場合（ＲＵＳＨ中に当籤した場合、および、当該ボーナス遊技状態（ＢＧ）中のＲＵＳＨ昇格抽籤に当選した場合を除く）、（ｉｖ）第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）が終了した場合（ＲＵＳＨ中に当籤した場合、および、当該ボーナス遊技状態（ＢＣ）中のＲＵＳＨ昇格抽籤に当選した場合を除く）、（ｖ）遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了した場合を含む。

【３４１５】

ここで、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、有利区間カウンタの値を初期値「０」に設定する。その後の有利区間の毎ゲームで有利区間カウンタを１加算し、有利区間カウンタを１加算し、有利区間カウンタの値が４０００に到達すると、次ゲームから非有利間の遊技となる。

【３４１６】

また、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、差数カウンタの値を初期値（第２の遊技機であるパチスロ機１では例えば初期値＝１１８４９）に設定する。その後の有利区間の毎ゲームで差数カウンタの値から１遊技当たりのメダル投入枚数（第２の遊技機であるパチスロ機１では１遊技当たりのメダル投入枚数＝３）を減算し、差数カウンタの値に実際に払い出されるメダル払出枚数を加算する。なお、配当として「ＲＰ」が得られたゲームではメダル払出枚数を０とし、配当として「ＲＰ」が得られたゲームの次ゲームでは１遊技当たりのメダル投入枚数を０として、差数カウンタの更新が行われる。更新後の差数カウンタの値が初期値＋規定値（第２の遊技機であるパチスロ機１では例えば規定値＝２４００）を超えた場合、次ゲームから非有利区間の遊技となる。

【３４１７】

また、この実施形態では、有利区間の移行時に複数種類（シナリオ０１～シナリオ４８）のシナリオの中から一のシナリオが決定され、当該決定されたシナリオに基づいて当該有利区間が運営される。各シナリオには、

（ａ）ＭＡＰゲーム数（１つのＭＡＰのゲーム数）、

（ｂ）天井ＭＡＰ数（天井に到達するまでのＭＡＰ数）、

（ｃ）ＧＳＢ総回数（当該有利区間における疑似シングルボーナス（一般中に当籤した疑似シングルボーナス）の上限回数）、

（ｄ）前兆移行抽籤テーブルの選択に使用されるＴＳ種別、

（ｅ）後述する補償モードへの移行のし易さを示す補償レベル、

（ｆ）当該有利区間の第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）において許容されるナビ回数（有利な押し順の報知回数）の初期的な上限値を示すＴＹ値_疑似ＢＮＳ初期値、

（ｇ）当該有利区間の遊技状態（ＲＵＳＨ）中において許容されるナビ回数の初期的な上限値を示すＴＹ値_ＲＵＳＨ初期値の（ａ）～（ｇ）の項目の値が予め定められている（図２７７に一例を示すシナリオ関連テーブル参照）。ＭＡＰゲーム数は、当籤役グループ番号「１」の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役の当籤回数であり、各ＭＡＰにおいてシナリオの種類に応じて決められた回数（ＭＡＰゲーム数）の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤すると当該シナリオ内の次のＭＡＰに移行する。天井ＭＡＰ数は、強制的に第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）または遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する天井が設定されるＭ

ＡＰ数であり、例えば、天井ＭＡＰ数が「２」に設定された場合は、２番目のＭＡＰが天井ＭＡＰになり、当該天井ＭＡＰが終了すると、前兆移行抽籤で当籤していない場合であっても、強制的に第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）または遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。

【３４１８】

なお、第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）において許容されるナビ回数（有利な押し順の報知回数）の初期的な上限値（ＴＹ値_疑似ＢＮＳ初期値）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これはシナリオの種類によって、第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）で付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められているということを意味する。同様に、遊技状態（ＲＵＳＨ）中において許容されるナビ回数の初期的な上限値（ＴＹ値_ＲＵＳＨ初期値）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これは、シナリオの種類によって、遊技状態（ＲＵＳＨ）で付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められていることを意味する。さらに、疑似シングルボーナス（一般中に当籤した疑似シングルボーナス）の上限回数（ＧＳＢ総回数）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これは、シナリオの種類によって、一般中（有利区間）で疑似シングルボーナスによって付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められていることを意味する。つまり、シナリオの種類によって、当該有利区間で付与される遊技媒体（メダル）の上限がおおよそ決まっている。

【３４１９】

また、天井ＭＡＰの最終ゲームでは、第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）または遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行し、それが終了すると非有利区間に移行する。したがって、シナリオの種類によって定められたＭＡＰゲーム数と天井ＭＡＰ数により、当該有利区間の継続ゲーム数の上限がおおよそ決まっている。有利区間の継続ゲーム数の上限が定まると、当該有利区間の遊技媒体の減少量の下限が管理できる。つまり、この第２の遊技機であるパチスロ機１では、シナリオの種類によって、遊技媒体の増加量の上限と、減少量の下限とがおおよそ管理できるように構成されている。

【３４２０】

なお、有利区間に移行すると決定された場合は、図２５４に示すシナリオグループ抽籤テーブルを用いたシナリオグループ抽籤が行われる。シナリオグループ抽籤は、シナリオ抽籤で用いられるシナリオ抽籤テーブルの種類を決定する抽籤であり、当該抽籤によりシナリオグループＡかシナリオグループＢのいずれかに決定される。

【３４２１】

有利区間に移行すると決定された場合は、シナリオグループ抽籤で決まったシナリオグループに対応したシナリオ抽籤テーブル（シナリオグループ抽籤でシナリオグループＡに決まった場合は図２５５に一例を示すシナリオグループＡ用のシナリオ抽籤テーブル、シナリオグループ抽籤でシナリオグループＢに決まった場合は図２５６に一例を示すシナリオグループＢ用のシナリオ抽籤テーブル）の現設定（設定１から設定６のいずれか）部分を用いてシナリオ抽籤が行われる。この第２の遊技機であるパチスロ機１では、シナリオの種類（シナリオ番号）として、シナリオ０１～シナリオ４８が予め定められている。シナリオグループＡ用のシナリオ抽籤テーブルでは、シナリオ０１～４８のうち、シナリオ０５、シナリオ０７、シナリオ０８、シナリオ２１、シナリオ２２、シナリオ２４、シナリオ２７、シナリオ３２～シナリオ３４、シナリオ３８、シナリオ４５を除くシナリオのいずれかに決定されるように抽籤値データが設定されている。一方、シナリオグループＢ用のシナリオ抽籤テーブルでは、シナリオ０１～４８のうち、シナリオ０５、シナリオ０７、シナリオ０８、シナリオ２１、シナリオ２２、シナリオ２４、シナリオ２７、シナリオ３２～シナリオ３４、シナリオ３８、シナリオ４５のいずれかに決定されるように抽籤値データが設定されている。決定されたシナリオ番号は、メインＲＡＭ１０３に設定されたシナリオ記憶領域に記憶される。

【３４２２】

なお、ＲＴ０で有利区間に移行すると決定された場合は、図２５７に示すシナリオ書き

換え抽籤テーブルを用いたシナリオ書き換え抽籤が行われる。当該抽籤によりシナリオの書き換えを行うと決定された場合は（抽籤結果が「シナリオ０２」である場合は）、シナリオ記憶領域の記憶内容が書き換えられる。具体的には、この実施形態では、シナリオの書き換えを行うと決定された場合は、シナリオ記憶領域の記憶内容が「シナリオ０２」に書き換えられる。

【３４２３】

有利区間に移行すると決定された場合は、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われる。ＡＴレベルは、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行したときに行われるＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤に用いられるＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルの種類を決めるものである。ＡＴレベルはＡＴレベル１～ＡＴレベル７まであり、初期ＡＴレベル抽籤によりＡＴレベル１～ＡＴレベル７のいずれかに決定される。初期ＡＴレベル抽籤により決定されたＡＴレベルは、メインＲＡＭ１０３に設定されたＡＴレベル記憶領域に記憶される。

【３４２４】

有利区間に移行すると決定された場合は、図２５８に一例を示す高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた高確１ＭＡＰ位置抽籤が行われる。シナリオ番号に応じて定まる１または複数のＭＡＰの各々には、低確、高確１、高確２、天井のいずれかが設定される。低確が設定されたＭＡＰでは、後述する前兆移行抽籤において、低確用の前兆移行抽籤テーブル（図２６１など）が使用される。高確１が設定されたＭＡＰでは、前兆移行抽籤において、高確１用の前兆移行抽籤テーブル（図２６２など）が使用される。高確２が設定されたＭＡＰでは、前兆移行抽籤において、高確２用の前兆移行抽籤テーブル（図２６３など）が使用される。天井が設定されたＭＡＰでは、前兆移行抽籤において、天井用の前兆移行抽籤テーブル（図２６４など）が使用される。高確１用の前兆移行抽籤テーブル、高確２用の前兆移行抽籤テーブルは、いずれも低確用の前兆移行抽籤テーブルよりも前兆移行抽籤で当籤（ＢＧ前兆、ＢＣ前兆、ＲＵＳＨ前兆、ＧＳＢ連前兆のいずれかに当籤）しやすくなるように構成されている。また、天井用の前兆移行抽籤テーブルは、低確用の前兆移行抽籤テーブル、高確１用の前兆移行抽籤テーブル、高確２用の前兆移行抽籤テーブルよりも前兆移行抽籤で当籤しやすくなるように構成されている。

【３４２５】

高確１ＭＡＰ位置抽籤は、シナリオ番号に応じて設定されたＭＡＰ数のＭＡＰうちのどのＭＡＰに高確１を配置するかを決定するものである。例えば、当該抽籤により高確１を２番目のＭＡＰに配置すると決定された場合は（抽籤結果が「１回目＿０２」である場合は）、２番目のＭＡＰに高確１が設定される。

【３４２６】

有利区間に移行すると決定された場合は、図２５９に一例を示す高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた高確２ＭＡＰ位置抽籤が行われる。高確２ＭＡＰ位置抽籤は、シナリオの種類に応じて設定されたＭＡＰ数のＭＡＰうちのどのＭＡＰに高確２を配置するかを決定するものである。例えば、当該抽籤により高確２を４番目のＭＡＰに配置すると決定された場合は（抽籤結果が「２回目＿０４」である場合は）、４番目のＭＡＰに高確２が設定される。

【３４２７】

なお、シナリオ番号に応じて決定されたＭＡＰ数のＭＡＰうち、高確１ＭＡＰ位置抽籤により決定された高確１のＭＡＰ位置、高確２ＭＡＰ位置抽籤により決定された高確２のＭＡＰ位置以外のＭＡＰには最終ＭＡＰを除く全てに低確が設定され、最終ＭＡＰには天井が設定される。

【３４２８】

シナリオ番号が決定されると、図２７７に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されているＭＡＰゲーム数が、メインＲＡＭ１０３に設けられたＭＡＰゲーム数カウンタに設定される。また、図２７７に一例を

示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ初期値」が、メインＲＡＭ１０３に設けられた「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域に設定される。また、図２７７に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「ＴＹ値_ＲＵＳＨ初期値」が、メインＲＡＭ１０３に設けられた「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域に設定される。また、図２７７に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「ＧＳＢ総回数」が、メインＲＡＭ１０３に設けられたＧＳＢ残り回数カウンタに設定される。また、図２７７に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「ＴＳ種別」が、メインＲＡＭ１０３に設けられたＴＳ種別記憶領域に設定される。また、図２７７に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「補償レベル」が、メインＲＡＭ１０３に設けられた補償レベル記憶領域に設定される。

【３４２９】

また、シナリオ番号、高確１ＭＡＰ位置、高確２ＭＡＰ位置が決定されると、当該シナリオ番号に基づいて、当該有利区間中に使用するＭＡＰの一覧が生成される。例えば、高確１ＭＡＰ位置抽籤で決定された高確１のＭＡＰ位置が、メインＲＡＭ１０３に設けられたＭＡＰ一覧記憶領域の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域に設定されるとともに、高確２ＭＡＰ位置抽籤で決定された高確２のＭＡＰ位置が、メインＲＡＭ１０３に設けられたＭＡＰ一覧記憶領域の「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域に設定される。また、当該シナリオ番号に設定されている「天井ＭＡＰ数」の値がメインＲＡＭ１０３に設けられたＭＡＰ一覧記憶領域の「天井ＭＡＰ位置」記憶領域に設定される。さらに、「ＭＡＰ種別」記憶領域には、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域に「１」が設定されている場合には「高確１」を、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域に「１」が設定されている場合には「高確２」を、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域に「１」が設定されている場合には「天井」を、それ以外の場合には「低確」が設定される。

【３４３０】

ＭＡＰ一覧記憶領域は、「ＭＡＰ種別」記憶領域、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域を含む。例えば、高確１ＭＡＰ位置抽籤で決定された高確１のＭＡＰ位置が２で（抽籤結果が「１回目＿０２」で）、高確２ＭＡＰ位置抽籤で決定された高確２のＭＡＰ位置が４で（抽籤結果が「２回目＿０４」で）、天井ＭＡＰ数が１４であった場合は、ＭＡＰ一覧記憶領域の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域に「２」が設定され、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域に「４」が設定され、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域に「１４」が設定される。「ＭＡＰ種別」記憶領域には、当該遊技が進行しているＭＡＰに設定された状態（低確、高確１、高確２、天井のいずれか）が設定される。この場合、一般中（有利区間）に移行した最初の遊技では、１番目のＭＡＰ（低確）であるため、「ＭＡＰ種別」記憶領域には「低確」が設定される。次のＭＡＰに移行する場合は、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域それぞれの値が１つ減算され、１減算後の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確１」が設定され、１減算後の「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確２」が設定され、１減算後の「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「ＭＡＰ種別」記憶領域には「低確」が設定される。したがって、次のＭＡＰ（２番目のＭＡＰ）では、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「３」、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１３」になり、「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確１」が設定される。つまり、次のＭＡＰに移行するたびに、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域に設定された値が１ずつ減算される。そして、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」になると最終ＭＡＰ（１４番目のＭＡＰ）となり、「ＭＡＰ種別」記憶領域に「天井」が

設定される。また、次のＭＡＰに移行する場合は、シナリオ番号に対応するＭＡＰゲーム数（図２７７）が、ＭＡＰゲーム数カウンタに再設定される。

【３４３１】

また、有利区間に移行すると決定され、図２７７に一例を示すシナリオ関連データに基づく「補償レベル」を補償レベル記憶領域に設定された後、後述する補償モード関連の初期設定として、図２７７に一例を示すシナリオ関連データに基づいて補償レベル記憶領域に設定された「補償レベル」が「補償レベル０」以外である場合、補償レベル記憶領域の値が１つ減算される。また、補償モードへの移行の許可／禁止を規定する補償モード許可フラグに「許可」が設定される。補償モードのアップに使用される補償モード管理用ゲーム数カウンタに補償モード用規定択役回数（この実施形態では、８０回）が設定される。また、補償モード管理フラグに補償モード移行待機が設定される。補償モード許可フラグ、補償モード管理用ゲーム数カウンタ、補償モード管理フラグは、それぞれメインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設定されている。

【３４３２】

（一般中（有利区間））

通常（非有利区間）で有利区間に移行すると決定された場合は、次の遊技から一般中（有利区間）に移行する。一般中（有利区間）では、基本的に毎遊技で前兆移行抽籤テーブル（図２６１から図２６４など）を用いた前兆移行抽籤が行われる。前兆移行抽籤結果には、「ハズレ」「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」「ＲＵＳＨ前兆」「ＧＳＢ連前兆」があり、当該抽籤によりこれらのいずれかに決定される。当該抽籤で「ＢＧ前兆」に決定された場合は、後述する前兆Ａに移行したあと、前兆Ａの終了後に第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）に移行する。当該抽籤で「ＢＣ前兆」に決定された場合は、後述する前兆Ａに移行したあと、前兆Ｃの終了後に第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）に移行する。当該抽籤で「ＲＵＳＨ前兆」に決定された場合は、後述する前兆Ａに移行したあと、前兆Ａの終了後に遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。当該抽籤で「ＧＳＢ連前兆」に決定された場合は、後述する前兆Ｂに移行したあと、前兆Ｂの終了後に基本的に遊技状態（ＲＵＳＨ）または一般中（有利区間）に移行する。

【３４３３】

ＴＳ種別記憶領域に設定されているＴＳ種別、「ＭＡＰ種別」記憶領域に設定されているＭＡＰ種別に対して設けられた前兆移行抽籤テーブルの当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号部分を用いて前兆移行抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆移行抽籤に用いられる。例えば、ＴＳ種別記憶領域に「ＴＳ種別０」が設定されており、「ＭＡＰ種別」記憶領域に「高確１」が設定されており、当該遊技の当籤役が当籤役グループ番号「１」に属している場合は、ＴＳ種別０、高確１用の前兆移行抽籤テーブル（図２６２に一例を示す高確１用のＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブル）の当籤役グループ番号「１」部分を用いて前兆移行抽籤が行われる。

【３４３４】

（前兆移行抽籤：ＭＡＰ種別が「天井」以外の場合）

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「ＢＧ前兆」または「ＢＣ前兆」であった場合、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値と「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値」とが比較される。ここで、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「３４」であり、当該値が予めメインＲＯＭ１０２に記憶されている。

【３４３５】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値と、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」とが比較される。

ここで、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「４８」であり、当該値が予めメインＲＯＭ１０２に記憶されている。

【３４３６】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「ＧＳＢ連前兆」であった場合、ＧＳＢ残り回数カウンタが参照される。ここで、ＧＳＢ残り回数カウンタの値が「０」であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。また、出玉状態記憶領域に「前兆Ｂ」が設定されていた場合も、当該抽籤結果が破棄される。出玉状態記憶領域は、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設定されている。

【３４３７】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が当籤（「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」「ＲＵＳＨ前兆」「ＧＳＢ連前兆」にいずれか）であった場合に、上記した抽籤結果の破棄がなければ、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定される。

【３４３８】

（前兆移行抽籤：ＭＡＰ種別が「天井」の場合）

ＭＡＰ種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「ＲＵＳＨ前兆」）した場合は、まず、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値に加算される。加算後は、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値がクリアされる。

【３４３９】

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値＿ＲＵＳＨ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＣ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定される。「ＴＹ値_ＢＣ閾値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「３４」であり、当該値が予めメインＲＯＭ１０２に記憶されている。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値＿ＢＣ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＧ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定される。「ＴＹ値_ＢＧ閾値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「７」であり、当該値が予めメインＲＯＭ１０２に記憶されている。なお、ＭＡＰ種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「ＲＵＳＨ前兆」）した場合において、後述する補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。また、「前兆種別_一般中」記憶領域にＲＵＳＨ前兆、ＢＣ前兆、ＢＧ前兆が設定されなかった場合は、前兆移行抽籤の結果が破棄される。

【３４４０】

前兆移行抽籤の結果が当籤（「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」「ＲＵＳＨ前兆」「ＧＳＢ連前兆」にいずれか）であり、上記の（前兆移行抽籤：ＭＡＰ種別が「天井」以外の場合）、上記の（前兆移行抽籤：ＭＡＰ種別が「天井」の場合）で抽籤結果が破棄されなかった場合、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別_一般中」記憶領域に記憶されている前兆種別部分（「ＢＧ＿一般」、「ＢＣ＿一般」、「ＧＳＢ連＿一般」、または、「ＲＵＳＨ＿一般」の部分）を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。なお、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブル中の「〇〇＿一般」の「〇〇」前兆は「前兆種別＿一般中」記憶領域に記憶されている前兆に対応し、「□□＿ＲＵＳＨ中」の「□□」前兆およびパンク待機は「前兆種別＿ＲＵＳＨ中」記憶領域に記憶されている前兆、パンク待機に対応する。当該抽籤の結果は、メインＲＡＭ１０３に設定された前兆ゲーム数カウンタに設定される。前兆ゲーム数カウンタは、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役の残り当選回数を管理するものである。

【３４４１】

また、当該場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」、「ＢＧ前兆」、「ＲＵ

ＳＨ前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆Ａ）に移行する。

【３４４２】

また、当該場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＧＳＢ連前兆」が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ｂ」が設定される。このとき、ＧＳＢ連ランク記憶領域にランク１が設定される。また、ＧＳＢ残り回数カウンタの値＞ＧＳＢ連表示制限数の場合は、図２６０に一例を示すＧＳＢ連ランク抽籤テーブルを用いたＧＳＢ連ランク抽籤が行われる。当該抽籤により、ＧＳＢ連ランクがランク１～ランク４のいずれかに決定される。当該抽籤結果は、ＧＳＢ連ランク記憶領域に設定される。ただし、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」未満の場合は、設定されたＧＳＢ連ランクがランク４の場合に限り、ランク１に書き換えられる。

【３４４３】

また、当該場合、前兆ゲーム数抽籤により設定された前兆ゲーム数カウンタの値が０である場合、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」が設定される。

【３４４４】

（前兆移行抽籤で当籤しないまま天井に到達した場合）

当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、後に詳述するＧＳＢ表示許可フラグが１以下である場合、ＭＡＰゲーム数カウンタを１減算する。前兆移行抽籤で当籤しないままＭＡＰ種別が「天井」の最終遊技に到達した場合は（ＭＡＰ種別が「天井」のＭＡＰでＭＡＰゲーム数カウンタの値が０になった場合は）、天井に到達する。天井に到達した場合、まず、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値に加算される。加算後は、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値がクリアされる。

【３４４５】

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＲＵＳＨ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＣ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＢＣ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＧ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。

【３４４６】

「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」、「ＢＧ前兆」、「ＲＵＳＨ前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆Ａ）に移行する。なお、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されており、かつ、ＧＳＢ表示許可フラグが１以下の場合は、ＧＳＢ表示許可フラグ、ＧＳＢ連ランク、前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数のそれぞれがクリアされる。ＧＳＢ表示許可フラグは、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤したときに、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）への移行を遊技者に報知するための停止図柄の表示を許可するか否か等を決めるフラグであり、ＧＳＢ表示許可フラグが０の場合は、ＧＳＢ表示が禁止され、ＧＳＢ表示許可フラグが１の場合は表示が許可される。また、ＧＳＢ表示許可フラグが２の場合は、ＧＳＢへの移行にかかる停止図柄が停止した後の状態（ＧＳＢ中）であることを示している。ＧＳＢ表示許可フラグ、ＧＳＢ連ランク、前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数については、それぞれメインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設定される。なお、ＧＳＢ連ランク、前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数については後述する。

【３４４７】

出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されたときは、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別__一般中」記憶領域の記憶内容に対応する部分（ＢＧ前兆の

場合はＢＧ＿一般、ＢＣ前兆の場合はＢＣ＿一般、ＲＵＳＨ前兆の場合はＲＵＳＨ＿一般、ＧＳＢ連前兆の場合はＧＳＢ連＿一般）を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該抽籤の結果は、メインＲＡＭ１０３に設定された前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【３４４８】

また、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、ＧＳＢ表示許可フラグが１以下である場合、ＭＡＰゲーム数カウンタを１減算する。ＭＡＰ種別が「高確１」、「高確２」、「天井」のＭＡＰでＭＡＰゲーム数カウンタの値が０になった場合は、ＭＡＰ種別が「高確１」であればＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定され、ＭＡＰ種別が「高確２」であればＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定され、ＭＡＰ種別が「天井」であればＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定される。

【３４４９】

また、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、ＧＳＢ表示許可フラグが１以下である場合、ＭＡＰゲーム数カウンタを１減算する。ＭＡＰ種別が「低確」、「高確１」、「高確２」のＭＡＰでＭＡＰゲーム数カウンタの値が０になった場合は、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域それぞれの値が１つ減算され、１減算後の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確１」が設定され、１減算後の「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確２」が設定され、１減算後の「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「ＭＡＰ種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、この場合は、当該有利区間のシナリオ番号に対応するＭＡＰゲーム数（図２７７に一例を示すシナリオ関連データを参照）が、ＭＡＰゲーム数カウンタに再設定される。

【３４５０】

（特定ＭＡＰが終了したときの処理）

高確１のＭＡＰの最終遊技では、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定される。一般中（有利区間）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定された場合、メインＲＯＭ１０２に記憶されている図２７８に一例を示すＴＹ値_上乗せ１データテーブルより、疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、ＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算され、ＭＡＰ終了フラグがクリアされる。なお、ＴＹ値_上乗せ１データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似ＢＮＳの上乗せ値とＲＵＳＨの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

【３４５１】

高確２のＭＡＰの最終遊技では、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定される。一般中（有利区間）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定された場合、メインＲＯＭ１０２に記憶されている図２７９に一例を示すＴＹ値_上乗せ２データテーブルより、疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、ＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算され、ＭＡＰ終了フラグがクリアされる。なお、ＴＹ値_上乗せ２データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似ＢＮＳの上乗せ値とＲＵＳＨの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

【３４５２】

天井のＭＡＰの最終遊技では、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、出玉状態記憶領域に有利区間終了要求が設定される。

【３４５３】

（その他）

一般中（有利区間）において役抽籤結果が、当籤役グループ番号「３」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループに属する当籤役名「Ｆ＿チェリー」の当籤役への

当籤であった場合は、図２７６に一例を示す規定チェリー書き換え抽籤テーブルを用いた規定チェリー書き換え抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（当選結果が「規定チェリーの書き換え」である場合は）、役抽籤結果が、当籤役グループ番号「４」の当籤役グループ名「規定チェリー」に書き換えられる。なお、規定チェリー書き換え抽籤により当籤役グループ番号「３」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループが当籤役グループ番号「４」の当籤役グループ名「規定チェリー」の当籤役グループに書き換えられた場合、前兆移行抽籤やＡＴレベル昇格抽籤などでは各テーブルの当籤役グループ番号「４」部分が用いられる。

【３４５４】

一般中（有利区間）において、前兆移行抽籤で非当籤（ハズレ）となった場合や、当籤したが抽籤結果が破棄された場合は、図２６６に一例を示すＡＴレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＡＴレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＡＴレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、メインＲＡＭ１０３に設けられた「ＡＴレベル」記憶領域の値が１つ加算される。ただし、ＡＴレベルの上限は７であり、これ以上の加算は行われない。

【３４５５】

（補償モード関連）

この第２の遊技機であるパチスロ機１では、所定の補償モード移行条件が成立すると、補償モードに移行する。補償モードに移行する際に、補償ポイントカウンタの値が０に設定され、その後、遊技媒体の増減が補償ポイントカウンタによりカウントされる。一般中（有利区間）の補償モード中に前兆移行抽籤で所定の前兆（ＢＧ前兆、ＢＣ前兆、ＲＵＳＨ前兆：「前兆種別_一般中」）に当籤した場合は、いずれの前兆であっても、「前兆種別_一般中」がＲＵＳＨ前兆に設定される。当該ＲＵＳＨ前兆から移行した遊技状態（ＲＵＳＨ）では、補償ポイントカウンタの値が０よりも大きくなるまで、「ＴＹ_ＲＵＳＨ」および「ＲＵＳＨナビ数カウンタ」の減算が行われない。一般中（有利区間）の補償モード中に前兆移行抽籤でＧＳＢ連前兆（「前兆種別_一般中」）であって場合も、その後に遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行した場合も当該ＲＵＳＨ前兆から移行した遊技状態（ＲＵＳＨ）では、補償ポイントカウンタの値が０よりも大きくなるまで、「ＴＹ_ＲＵＳＨ」および「ＲＵＳＨナビ数カウンタ」の減算が行われない。つまり、補償モード中に遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行した場合は、補償モード中の間に減少した遊技媒体（メダル）の分が払い出されるまで、少なくとも遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成されている。主制御回路１００は、補償モードに関しても遊技状態として管理する。

【３４５６】

上記したように、有利区間に移行すると決定された場合は、補償モード許可フラグが「許可」に設定されるとともに、補償モード管理用ゲーム数カウンタに「補償モード用規定択役回数（８０回）」が設定される。一般中（有利区間）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤であって、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合、図２７３に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベル部分を用いた補償モード移行抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、補償モード管理フラグが「補償モード中」に設定される。

【３４５７】

また、補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われる。初期ＡＴレベル抽籤により決定されたＡＴレベルは、メインＲＡＭ１０３に設定されたＡＴレベル記憶領域に記憶される。

【３４５８】
　また、一般中（有利区間）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤であって、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合は、その都度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が１つ減算される。そして、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が０になった場合は、再度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値に、「補償モード用規定択役回数（８０回）」が設定されるとともに、補償モードに関連する種々の処理が行われる。例えば、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理用フラグが「補償モード中」であった場合は、図２７４に一例を示す補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、ＡＴレベル記憶領域に記憶されている値に１つ加算された値に書き換えられる。
【３４５９】
　また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理用フラグが「補償モード中」であった場合は、図２７５に一例を示す補償モード時ナビ回数抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果（ナビ回数）は、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタに加算される。なお、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタは、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。
【３４６０】
　また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが、「補償モード移行許可中」に設定されており、かつ、補償レベル記憶領域に補償レベル７が記憶されていた場合は、補償モード管理フラグが、「補償モード中」に設定される。また、当該場合は、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われる。初期ＡＴレベル抽籤により決定されたＡＴレベルは、メインＲＡＭ１０３に設定されたＡＴレベル記憶領域に記憶される。一方、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード記憶領域の記憶内容が補償レベル６以下であった場合は、補償モード記憶領域の記憶内容が、当該補償レベルに１つ加算された補償レベルに書き換えられる。
【３４６１】
　また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード移行待機」に設定されていた場合は、補償モード管理フラグが「補償モード移行許可中」に設定される。
【３４６２】
　以上のように、この第２の遊技機であるパチスロ機１では、一般中（有利区間）において、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技では、図２７３に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベルの部分を用いて補償モード移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合は、補償モード中（補償モード管理用フラグ）に移行する。当該抽籤で当籤しない状態が継続していても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役への当籤回数が「補償モード用規定択役回数（８０回）」になるたびに、補償モードが１つ加算され、その結果、補償レベルが「７」まで上がると、次に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技で補償モード中（補償モード管理用フラグ）に移行するように構成されている。
【３４６３】
　補償モード管理フラグが「補償モード中」の場合は、毎ゲームで図２８０および図２８１それぞれに一例を示す補償ポイント数データテーブルを参照して補償ポイントカウンタの更新が行われる。補償ポイント数データテーブルは、押し順によって遊技媒体（メダル）の払い出し枚数が異なる押し順役（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したときに有利な押し

順が報知される遊技状態で使用される図２８１に一例を示すＡＴ時_補償ポイント数データテーブルと、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使用される図２８０に一例を示す非ＡＴ時_補償ポイント数データテーブルとが設けられている。ＡＴ時_補償ポイント数データテーブルは、例えば、出玉状態記憶領域に「ＢＧ（第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ））」、「ＢＣ（第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ））」の毎ゲーム、および「ＲＵＳＨ（遊技状態（ＲＵＳＨ））」と「前兆Ｂ（遊技状態（前兆Ｂ））」が設定されているときであって、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定されているゲームで用いられる。その他のゲームでは、基本的に非ＡＴ時_補償ポイント数データテーブルが参照されて補償ポイントカウンタの更新が行われる。

【３４６４】

補償ポイント数データテーブルは、当籤役番号と、補償ポイント数（遊技媒体（メダル）の予想払い出し枚数）とが対応付けられており、メインＲＯＭ１０２に予め記憶されている。つまり、例えば、押し順役（「Ｆ_択プラム２１３」）の当籤時に有利な押し順が報知されるゲームでは、その報知に従うことが予想され、この場合は、１５枚のメダルの払い出しが予想されることから、ＡＴ時_補償ポイント数テーブルの「Ｆ_択プラム２１３（当籤役番号５）」には１５が対応付けられている。一方、押し順役（「Ｆ_択プラム２１３」）の当籤時に有利な押し順が報知されないゲームでは、第１停止が左リール３Ｌなる押し順でストップボタン８Ｌが操作されることから、非ＡＴ時_補償ポイント数テーブルの「Ｆ_択プラム２１３（当籤役番号５）」には１が対応付けられている。また、本実施形態では、非ＡＴ時において左第１停止以外の停止操作が行われた場合は、変則打ちペナルティとしてＡＴ関連の判定・抽籤・数値の更新などについては左第１停止で停止操作した場合よりも不利な扱いとなる。そのため、非ＡＴ時（打順指示が出ていないゲーム）では、推奨される停止操作態様である左第１停止で遊技が行われるものとして図２８０の押し順役（当籤役番号５番～１２番のＦ＿択プラム役）では、左第１停止で遊技が行われた場合に入賞する１枚役（図２５３参照）相当の補償ポイント数である１を対応づけている。なお、変則打ちペナルティは、押し順役の当籤ゲームのみで発生し、押し順により利益が変化しない当籤役（例えば、リプレイ役やＦ＿リーチ目役など）の場合は発生しないものとしてもよいし、非ＡＴ中は当籤役に関係なく発生するものとしてもよい。

【３４６５】

補償モード管理フラグが「補償モード中」のゲームでは、毎ゲームにおいて、１回のゲームを行うのに必要な遊技媒体（メダル）の枚数である３枚が補償ポイントカウンタから減算されるとともに、ＡＴ時や非ＡＴ時などの遊技状態に応じた補償ポイント数データテーブルが参照されて、当籤役番号に応じた補償ポイント数（予想メダル払い出し枚数）が補償ポイントカウンタに加算されることにより、補償ポイントカウンタの更新が行われる。すなわち、この第２の遊技機であるパチスロ機１では、補償ポイント数データテーブルを参照し、有利な押し順の報知の有無に基づいて実際に払い出されるであろうメダル枚数を予想した上で、補償モード中における実際のメダルの増減量を補償ポイントカウンタでカウントしている。換言すると、補償ポイントカウンタの値は、補償モード中のメダルの増減量に相当する。

【３４６６】

（前兆Ａ）

前兆移行抽籤の抽籤結果が「ＢＧ前兆」「ＢＣ前兆」「ＲＵＳＨ前兆」のいずれかであって、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されると、次の遊技から遊技状態（前兆Ａ）に移行する。遊技状態（前兆Ａ）は、基本的に前兆ゲーム数抽籤で決定されたゲーム数継続し、その後前兆移行抽籤の抽籤結果に応じた遊技状態（第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）、遊技状態（ＲＵＳＨ））に移行する。なお、遊技状態（前兆Ａ）の最終ゲームが終了した場合は、各リールを利用した疑似遊技が行われる。当該疑似遊技では、最終的にそれぞれの移行先の遊技状態に応じた表示出目が表示されるように各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させることで、遊技者に移行先の遊技状態

が報知される。以下、遊技状態（前兆Ａ）での各種処理について説明する。

【３４６７】

遊技状態（前兆Ａ）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役への当籤であったゲームで、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定されていた場合は、前兆ゲーム数カウンタの値が１つ減算される。

【３４６８】

遊技状態（前兆Ａ）では、「前兆種別_一般中」記憶領域に、「ＢＧ前兆」または「ＢＣ前兆」が設定されていた場合は、毎遊技で図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＲＵＳＨ昇格抽籤に用いられる。抽籤結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合は、当該抽籤時の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が参照される。ここで、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。一方、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容が、「ＲＵＳＨ前兆」に書き換えられる。

【３４６９】

（ＭＡＰの管理）

シナリオ番号に基づいて生成されたＭＡＰについては、遊技状態（前兆Ａ）においても進行する。基本的に役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤したゲームでは、当該ＭＡＰが１ゲーム進められ、その結果、シナリオ番号に応じて決定されたＭＡＰゲーム数（例えば、シナリオ番号「０１」の場合は４０）に到達すると、次のＭＡＰに移行する。ここで、当該ＭＡＰが高確１（「ＭＡＰ種別」＝「高確１」）であって、その最終ゲームであった場合は、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定される。遊技状態（前兆Ａ）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定された場合、一般中（有利区間）のときと同様に、メインＲＯＭ１０２に記憶されている図２７８に一例を示すＴＹ値_上乗せ１データテーブルより、疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、ＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算される。なお、ＴＹ値_上乗せ１データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似ＢＮＳの上乗せ値とＲＵＳＨの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

【３４７０】

また、ＭＡＰが進行した結果、当該ＭＡＰが高確２（「ＭＡＰ種別」＝「高確２」）であって、高確２のＭＡＰの最終ゲームでは、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定される。遊技状態（前兆Ａ）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定された場合、一般中（有利区間）のときと同様に、メインＲＯＭ１０２に記憶されている図２７９に一例を示すＴＹ値_上乗せ２データテーブルより、疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、ＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算される。なお、ＴＹ値_上乗せ２データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似ＢＮＳの上乗せ値とＲＵＳＨの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

【３４７１】

また、遊技状態（前兆Ａ）においてＭＡＰが進行した結果、当該ＭＡＰが天井（「ＭＡＰ種別」＝「天井」）以外のＭＡＰの最終ゲームであった場合は、「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域それぞれの値が１つ減算され、１減算後の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確１」が設定され、１減算後の「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確２」が設定され、１

減算後の「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「ＭＡＰ種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、この場合は、当該有利区間のシナリオ番号に対応するＭＡＰゲーム数（図２７７に一例を示すシナリオ関連データを参照）が、ＭＡＰゲーム数カウンタに再設定される。

【３４７２】

さらに、遊技状態（前兆Ａ）においてＭＡＰが進行した結果、当該ＭＡＰが天井（「ＭＡＰ種別」＝「天井」）の最終ゲーム（いわゆる、天井到達）であった場合、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、まず、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値に加算される。加算後は、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値がクリアされる。

【３４７３】

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＲＵＳＨ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＣ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＢＣ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＧ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。

【３４７４】

遊技状態（前兆Ａ）では、毎ゲームで図２６６に一例を示すＡＴレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたＡＴレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＡＴレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は、メインＲＡＭ１０３に設けられた「ＡＴレベル」記憶領域の値が１つ加算される。

【３４７５】

遊技状態（前兆Ａ）において、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合（現時点のＭＡＰの最終ゲームになった場合）、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＢＧ」が設定される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＧナビ回数初期値」が設定される。また、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が０でなければ「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」が減算される。「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が０であれば「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」が減算される。なお、「ＢＧナビ回数初期値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「６」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。

【３４７６】

遊技状態（前兆Ａ）において、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＢＣ」が設定される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＣナビ回数初期値」が設定される。また、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が０でなければ「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」が減算される。「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が０であれば「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」が減算される。なお、「ＢＣナビ回数初期値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「３０」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。

【３４７７】
遊技状態（前兆Ａ）において、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定される。このとき、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタに「ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタ初期値」が設定される。なお、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタは、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。また、「ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタ初期値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「７５」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。また、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定され、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に、「ＲＵＳＨ」が設定される。「ＲＵＳＨ中種別」は、「０：なし」、「１：ＲＵＳＨ」があり、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域はメインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。
【３４７８】
また、遊技状態（前兆Ａ）において、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定された場合は、図２６９に一例を示すＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ＡＴレベル」記憶領域に記憶されているＡＴレベル部分を用いたＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の結果は、ＲＵＳＨナビ数カウンタに設定される。ただし、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されたときの、「ＭＡＰ種別」記憶領域の記憶内容が「天井」であった場合は、ＲＵＳＨナビ数カウンタに、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が設定される。なお、ＲＵＳＨナビ数カウンタは、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。
【３４７９】
遊技状態（前兆Ａ）において、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されたときに、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、ＲＵＳＨナビ数カウンタと、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域に、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタの値が設定される。また、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」よりも大きい場合は、補償ポイントカウンタに「補償ポイント最低値」と「補償補正値」とが加算される。一方、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」以下の場合は、補償ポイントカウンタに「補償補正値」が加算される。補償ポイントカウンタは、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。また、この第２の遊技機であるパチスロ機１では、「補償ポイント最低値」は「－５００」、「補償補正値」は「－２６」であり、それぞれメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。
【３４８０】
遊技状態（前兆Ａ）において、前兆ゲーム数カウンタの値が０になって、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されたときは、ＢＣパンクフラグがクリアされる。
【３４８１】
遊技状態（前兆Ａ）において、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容がクリアされる。
【３４８２】
なお、遊技状態（前兆Ａ）では、有利区間は終了せず、前兆（ＢＣ前兆、ＢＧ前兆、ＲＵＳＨ前兆）を経て移行した遊技状態（ＢＣ、ＢＧ、ＲＵＳＨ）が終了したときに終了する。また、遊技状態（前兆Ａ）では、補償モードへの移行は行われない。
【３４８３】
（前兆Ｂ）
一般中（有利区間）での前兆移行抽籤の結果、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＧＳＢ連前兆」が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ｂ」が設定され、次のゲームから遊技状態が、遊技状態（前兆Ｂ）に移行する。遊技状態（前兆Ｂ）では、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が最大で４回連続する前兆であり、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）の連続回数は、前兆移行抽籤の当籤時に行われたＧＳＢ連ランク抽籤の抽籤結果に基づいて決まる。
【３４８４】

具体的な遊技状態（前兆Ｂ）の基本的な流れについて説明する。一般中（有利区間）での前兆移行抽籤の結果、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＧＳＢ連前兆」が設定された場合は、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「ＧＳＢ連＿一般」部分を用いて前兆ゲーム数抽籤が行われ、当該抽籤の結果が前兆ゲーム数カウンタに設定される。前兆ゲーム数カウンタは、遊技状態（前兆Ｂ）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかであった場合は１つ減算される。ただし、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定されていた場合は、前兆ゲーム数カウンタの減算は行われない。つまり、遊技状態（前兆Ｂ）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役であった場合は、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定されていた場合を除き、前兆ゲーム数カウンタの値が１つ減算される。

【３４８５】

前兆ゲーム数カウンタの値が０になった後、再度役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかであったゲームでは、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ表示許可」に設定される。ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ表示許可」に設定された状態で、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤したゲームでは、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定されるとともに、「前兆中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が１つ加算される。当該ゲームでは、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）に当籤したことを遊技者が分かる停止図柄組合せが表示される。なお、「前兆中ＧＳＢ表示回数」記憶領域は、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。

【３４８６】

その後のゲームにおいて、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤した場合は、１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われる。遊技状態（前兆Ｂ）での疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）は、有利な押し順が１回報知されると終了する。遊技状態（前兆Ｂ）で疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われた場合、ＧＳＢ残り回数カウンタの値が０であった場合は、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」が１つ減算される。また、遊技状態（前兆Ｂ）で疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われた場合、ＧＳＢ残り回数カウンタの値が０よりも大きかった場合は、ＧＳＢ残り回数カウンタの値が１つ減算される。その後、再度前兆ゲーム数抽籤が行われ、当該抽籤結果が前兆ゲーム数カウンタに設定される。その後、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値よりも小さい場合は、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ表示許可」に設定される。したがって、その後に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかに当籤したゲームで再度ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定され、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われる。これらの一連の処理が「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が３になるまで繰り返される。

【３４８７】

繰り返された結果、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合（ＧＳＢ連ランク記憶領域の値が「３」以下の場合）は、前兆ゲーム数カウンタに「前兆Ｂ終了ゲーム数」が設定される。前兆ゲーム数カウンタに「前兆Ｂ終了ゲーム数」が設定された後、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合は遊技状態（前兆Ｂ）が終了する。「前兆Ｂ終了ゲーム数」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「５」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。

【３４８８】

一方、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値が「４」に設定されていた場合に、これらの一連の処理が繰り返された結果、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、遊技状態（ＲＵＳＨ）への移行が確定する。このとき、遊技状態（ＲＵＳＨ）への移行の初期処理として、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタに「ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタ初期値」が設定される。「ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタ初期

値」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「７５」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。

【３４８９】

また、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定される。

【３４９０】

また、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、図２６９に一例を示すＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ＡＴレベル」記憶領域に記憶されているＡＴレベル部分を用いたＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤結果は、ＲＵＳＨナビ数カウンタに設定する。

【３４９１】

また、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合に、「ＭＡＰ種別」記憶領域に「天井」が設定されていた場合は、ＲＵＳＨナビ数カウンタに「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域に記憶されている値を設定する。

【３４９２】

また、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになったときに、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、ＲＵＳＨナビ数カウンタと「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域それぞれに、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタを設定する。さらに、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」よりも大きい場合は、補償ポイントカウンタに「補償ポイント最低値」と「補償補正値」とが加算される。一方、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」以下の場合は、補償ポイントカウンタに「補償補正値」が加算される。

【３４９３】

ＧＳＢ連ランク記憶領域の値が「４」に設定されていた場合に、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が、ＧＳＢ連ランク記憶領域の値と同じになった場合において、これらの処理が終了した場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域、ＧＳＢ連ランク記憶領域、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域、ＢＣパンクフラグの夫々がクリアされ、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定される（遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行）。

【３４９４】

遊技状態（前兆Ｂ）において、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定されており、かつ、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に設定されているＧＳＢ連ランクが３以下であって、前兆Ｂ中ＲＵＳＨ昇格待機フラグに「なし」が設定されていた場合は、毎ゲームで図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「ＲＵＳＨ前兆」である場合は）、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が参照され、その結果、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定され、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「ＲＵＳＨ__一般」部分を用いて前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」以上であった場合は、前兆Ｂ中ＲＵＳＨ昇格待機フラグに「待機中」が設定される。また、前兆Ｂ中ＲＵＳＨ昇格待機フラグは、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。

【３４９５】

遊技状態（前兆Ｂ）において、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定されている状態で押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当籤時に、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たときに、前兆Ｂ中ＲＵＳＨ昇格待機フラグに「待機中」

が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定され、遊技状態（前兆Ｂ）が終了し前兆Ａに移行する。このとき、前兆Ｂ中ＲＵＳＨ昇格待機フラグ、ＧＳＢ表示許可フラグ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の記憶内容、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。つまり、遊技状態（前兆Ｂ）でＲＵＳＨ昇格抽籤に当籤した場合は、遊技状態（前兆Ｂ）の途中であっても遊技状態（前兆Ａ）に移行する。そして、移行先の遊技状態（前兆Ａ）の終了後に疑似遊技により遊技状態（ＲＵＳＨ）に対応した停止図柄組合せが表示されたあと、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。

【３４９６】

遊技状態（前兆Ｂ）において、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定され、かつ、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に記憶されているＧＳＢ連ランクが「ランク３」以下の場合、毎ゲームで、ＴＳ種別記憶領域に設定されているＴＳ種別、「ＭＡＰ種別」記憶領域に設定されているＭＡＰ種別に対して設けられた前兆移行抽籤テーブル（図２６１～図２６４など）の当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号の部分を用いた前兆移行抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆移行抽籤に用いられる。

【３４９７】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「ＢＧ前兆」または「ＢＣ前兆」であった場合、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値と「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値」とが比較される。ここで、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。

【３４９８】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値と、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」とが比較される。ここで、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。

【３４９９】

なお、第２の遊技機であるパチスロ機１では、前兆Ｂで行われる前兆移行抽籤の結果が「ＧＳＢ連前兆」となることはない。

【３５００】

ＭＡＰ種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が当籤であった場合に、上記した抽籤結果の破棄がなければ、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定される。

【３５０１】

前兆移行抽籤の結果が当籤であって、かつ、当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。また、ＧＳＢ表示許可フラグ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の記憶内容、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに１が加算される（前兆Ａを最短１ゲーム行うため）。

【３５０２】

ＭＡＰ種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「ＲＵＳＨ前兆」）した場合は、まず、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値に加算される。加算後は、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値がクリアされる。

【３５０３】

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＲＵＳＨ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＣ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定される。

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＢＣ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＧ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定される。なお、ＭＡＰ種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「ＲＵＳＨ前兆」）した場合において、後述する補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。これらの処理で「前兆種別_一般中」記憶領域が設定されなかった場合は前兆移行抽籤の抽籤結果が破棄される。

【３５０４】

前兆移行抽籤で当籤し、かつ、当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。また、ＧＳＢ表示許可フラグ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の記憶内容、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに１が加算される（前兆Ａを最短１ゲーム行うため）。

【３５０５】

前兆移行抽籤で当籤しないままＭＡＰ種別が「天井」の最終遊技に到達した場合は、天井に到達する。天井に到達した場合、まず、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値に加算される。加算後は、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値とＧＳＢ残り回数カウンタの値がクリアされる。

【３５０６】

加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＲＵＳＨ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＣ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定される。加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が、「ＴＹ値__ＢＣ閾値」未満であって、「ＴＹ値_ＢＧ閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定される。

【３５０７】

「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＢＣ前兆」、「ＢＧ前兆」、「ＲＵＳＨ前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆Ａ）に移行する。ここで、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されており、かつ、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定されていた場合は、ＧＳＢ表示許可フラグ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の記憶内容、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに１が加算される（前兆Ａを最短１ゲーム行うため）。

【３５０８】

遊技状態（前兆Ｂ）では、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定され、かつ、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に記憶されているＧＳＢ連ランクが「ランク３」以下であることを前提として、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤であったときに、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合、図２７３に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベルの部分を用いた補償モード移行抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、補償モード管理フラグが「補償モード中」に設定される。

【３５０９】

補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われ、当該抽籤の結果がＡＴレベル記憶領域に設定される。

【３５１０】

また、遊技状態（前兆Ｂ）において、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定され、かつ、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に記憶されているＧＳＢ連ランクが「ランク３」以下であることを前提として、補償モード許可フラグが「許可」に設定されており、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤であった場合は、その都度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が１つ減算される。そして、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が０になった場合は、再度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値に、「補償モード用規定択役回数（８０回）」が設定されるとともに、補償モードに関連する種々の処理が行われる。例えば、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、図２７４に一例を示す補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、ＡＴレベル記憶領域に記憶されている値に１つ加算された値に書き換えられる。

【３５１１】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、図２７５に一例を示す補償モード時ナビ回数抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果（ナビ回数）は、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタに加算される。

【３５１２】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが、「補償モード移行許可中」に設定されており、かつ、補償レベル記憶領域に補償レベル７が記憶されていた場合は、補償モード管理フラグが、「補償モード中」に設定される。このとき、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われ、当該抽籤結果がＡＴレベル記憶領域に設定される。

【３５１３】

一方、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード記憶領域の記憶内容が補償レベル６以下であった場合は、補償モード記憶領域の記憶内容が、当該補償レベルに１つ加算された補償レベルに書き換えられる。

【３５１４】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード移行待機」に設定されていた場合は、補償モード管理フラグが「補償モード移行許可中」に設定される。

【３５１５】

以上のように、この実施形態では、一般中（有利区間）のみならず遊技状態（前兆Ｂ）においても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技では、補償モード移行抽籤が行われる場合があり、当該抽籤に当籤した場合は、補償モード中（補償モード管理フラグが「補償モード中」）に移行する。当該抽籤で当籤しない状態が継続していても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役への当籤回数が「補償モード用規定択役回数（８０回）」になるたびに、補償モードが１つ加算され、その結果、補償レベルが「７」まで上がると、次に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役に当籤した遊技で補償モード中（補償モード管理フラグ）に移行するように構成されている。

【３５１６】

ここまでの説明した補償レベルの上昇を経て補償モードへ移行する場合について具体例を挙げつつ箇条書きで説明すると、以下のようになる。

・補償レベルの初期値として、有利区間移行時に決定された図２７７のシナリオ１～４８に応じた値がセットされる。例えば、最も補償レベルの初期値が高いシナリオ０６なら、補償レベル５となる。なお、補償レベルセット時に１減算されるので、補償レベルの実質

的な初期値は４となる。
・択プラム役の確率は約１／２．１（３０８８０／６５５３６、図２５１参照）となる。
・そのため、８０回の択プラム役の成立には約１６８ゲームを要する。
・図２７３の補償モード移行抽籤テーブルによる抽籤で１／２５６を引き当てて補償モードに移行する場合を除くと、レベル４→５→６→７と３段階補償レベルを上昇させるには約１６８×３＝５０４ゲームを要する。
・約５０４ゲームで補償レベル７になったあと、補償モードに移行するには、さらに約１／２．１の択プラム役に当籤する必要がある。
・したがって、シナリオ０６では有利区間開始からいずれのＡＴにも入らなかったと仮定した場合に約５０４＋２＝５０６ゲームが補償モードへ移行するのに要する平均ゲーム数と言える。
・メダル５０枚あたりの平均ゲーム数は３１．５ゲーム（設定により微差あり）なので、５０６ゲーム÷３１．５ゲーム×５０枚＝約８０３枚。最も優遇されたシナリオでも択プラム役の規定回数成立による段階的な補償レベルの上昇という補償モード移行へのメインルートで補償モードに到達するためには８００枚強のメダルが必要となる。
【３５１７】
　このように基本的にはある程度メダルを消費した状態で補償モードへ移行することが一般的なゲーム性となっており、補償モードは、ある程度メダルを消費した遊技者に対する救済的な役割も果たしている。
【３５１８】
　なお、このような補償レベルは補償モードへ移行するための重要な要素となっているため、その値を示唆ないし報知する演出を備えるものとしてもよいし、あえて、示唆ないし報知する演出を設けずに遊技者の期待感を過剰にあおらないものとしてよい。
【３５１９】
　補償モード中（補償モード管理フラグ：補償モード中）に移行してからは、一般中（有利区間）で補償モード中（補償モード管理フラグ：補償モード中）に移行した場合と同様の構成で、毎ゲームで補償ポイントカウンタの更新が行われる。
【３５２０】
（ＭＡＰ関連処理）
　遊技状態（前兆Ｂ）においても、一般中（有利区間）と同様に、基本的に役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤したときに、ＭＡＰが１つ（１ゲーム）進行する。ＭＡＰが進行していった結果、シナリオ番号に応じて決定された高確１のＭＡＰの最終ゲームでは、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定される。遊技状態（前兆Ｂ）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確１終了」が設定された場合、図２７８に一例を示すＴＹ値_上乗せ１データテーブルより、当該有利区間のシナリオ番号に対応する疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、当該有利区間のシナリオ番号に対応するＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算される。
【３５２１】
　また、高確２のＭＡＰの最終ゲームでは、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定される。遊技状態（前兆Ｂ）において、ＭＡＰ終了フラグに「高確２終了」が設定された場合、図２７９に一例を示すＴＹ値_上乗せ２データテーブルより、当該有利区間のシナリオ番号に対応する疑似ＢＮＳの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」に加算されるとともに、当該有利区間のシナリオ番号に対応するＲＵＳＨの欄の値が取得され、当該値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」に加算される。
【３５２２】
　天井のＭＡＰの最終ゲームでは、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、出玉状態記憶領域に有利区間終了要求が設定される。
【３５２３】
　また、ＭＡＰが天井（「ＭＡＰ種別」＝「天井」）以外のＭＡＰの最終ゲームでは、「

高確１ＭＡＰ位置」記憶領域、「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域、「天井ＭＡＰ位置」記憶領域それぞれの値が１つ減算され、１減算後の「高確１ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確１」が設定され、１減算後の「高確２ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「高確２」が設定され、１減算後の「天井ＭＡＰ位置」記憶領域の値が「１」である場合には「ＭＡＰ種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「ＭＡＰ種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、当該有利区間のシナリオ番号に対応するＭＡＰゲーム数（図２７７に一例を示すシナリオ関連データを参照）が、ＭＡＰゲーム数カウンタに再設定される。

【３５２４】

（ＡＴレベル昇格抽籤）

遊技状態（前兆Ｂ）中は、毎ゲームで図２６６に一例を示すＡＴレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたＡＴレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＡＴレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は、ＡＴレベル記憶領域の値が１つ加算される。

【３５２５】

（前兆Ｂの終了判定処理）

遊技状態（前兆Ｂ）では、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定され、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されていたときに、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤したゲームにおいて、前兆ゲーム数カウンタの値が０で、かつ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に記憶されているＧＳＢ連ランクよりも小さい場合は、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」が設定される。

【３５２６】

一方、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定され、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定されていたときに、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤したゲームにおいて、前兆ゲーム数カウンタの値が０で、かつ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の値が「ＧＳＢ連ランク」記憶領域に記憶されているＧＳＢ連ランクと同じであった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容、ＧＳＢ表示許可フラグ、「前兆Ｂ中ＧＳＢ表示回数」記憶領域の記憶内容、「ＧＳＢ連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される。

【３５２７】

以上のように構成された遊技状態（前兆Ｂ）において創出されるゲーム展開の一例について、以下に示す。

【３５２８】

例えば、ＧＳＢ連ランクがランク「１」の場合、前兆Ｂの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム数カウンタが消化されるまでの間にＲＵＳＨ昇格抽籤や前兆移行抽籤に当籤しなければ、再設定された前兆ゲーム数カウンタの消化後に遊技状態（前兆Ｂ）が終了して一般中（有利区間）に移行する。

【３５２９】

また、ＧＳＢ連ランクがランク「４」の場合、前兆ゲーム数カウンタの消化→疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）の繰り返しが４回行われたあと、遊技状態（前兆Ｂ）が終了し、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。

【３５３０】

また、例えば、ＧＳＢ連ランクがランク「１」で、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑

似シングルボーナス（ＧＳＢ）への移行が許可されている状態（ＧＳＢ表示許可フラグ＝「ＧＳＢ中」）でＲＵＳＨ昇格抽籤に当籤した場合は、遊技状態（前兆Ｂ）が終了し、遊技状態（前兆Ａ）に移行する。遊技状態（前兆Ａ）では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態（ＲＵＳＨ）に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。

【３５３１】

また、例えば、ＧＳＢ連ランクがランク「２」の場合、前兆Ｂの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム数カウンタが消化されるまでの間に前兆移行抽籤に当籤し、その結果が「ＢＣまたはＢＧ前兆」であった場合は、遊技状態（前兆Ｂ）が終了し、遊技状態（前兆Ａ）に移行する。遊技状態（前兆Ａ）では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態（ＢＣまたはＢＧ）に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態（ＢＣまたはＢＧ）に移行する。

【３５３２】

また、例えば、ＧＳＢ連ランクがランク「２」の場合、前兆Ｂの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム数カウンタが消化されるまでの間に前兆移行抽籤に当籤し、その結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合は、遊技状態（前兆Ｂ）が終了し、遊技状態（前兆Ａ）に移行する。遊技状態（前兆Ａ）では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態（ＲＵＳＨ）に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。

【３５３３】

（第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ））

出玉状態記憶領域に「ＢＧ」が設定されると、遊技状態（ＢＧ）に移行する。その際、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＧナビ回数初期値（６）」が設定される。また、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が「０」でなければ、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」が減算される。

【３５３４】

第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）では、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したときに、１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が１つ減算される。また、遊技状態（ＢＧ）で「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されており、かつ、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したゲームでは、ＲＵＳＨナビ数カウンタの値が１つ減算される。

【３５３５】

疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が減算された結果、「０」になった場合は、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグがクリアされる。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になったときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される（遊技状態（ＢＧ）の終了）。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になったときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される（遊技状態（ＢＧ）の終了）。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になったときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定されているか、または、強制終了フラグに「強制終了」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「有利区間終了要求」が設定される（遊技状態（ＢＧ）の終了＋有利区間の終了）。なお、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグは、「非ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」と「ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」のいずれかが設定されるものであり、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられている。

【３５３６】

また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が減算された結果、「０」になったときに、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されるとともに、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」が設定される（遊技状態（ＢＧ）の終了）。

【３５３７】

遊技状態（ＲＵＳＨ）でない遊技状態から第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）に移行した場合は、毎ゲームで図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。具体的には、第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）において、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「なし」が設定されている場合は、毎ゲームで図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＲＵＳＨ昇格抽籤に用いられる。

【３５３８】

抽籤結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合は、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が参照され、その結果、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定され、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「ＲＵＳＨ＿一般」部分を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【３５３９】

第１疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ）において、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグに「非ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」が設定されていた場合は、毎ゲームで、図２６６に一例を示すＡＴレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたＡＴレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＡＴレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤に当籤した場合は、ＡＴレベル記憶領域の値に１が加算される。

【３５４０】

（第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ））

出玉状態記憶領域に「ＢＣ」が設定されると、遊技状態（ＢＣ）に移行する。その際、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＣナビ回数初期値（３０）」が設定される。また、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値が「０」でなければ、「ＴＹ値_疑似ＢＮＳ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」が減算される。

【３５４１】

第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）では、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したときに、１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が１つ減算される。また、遊技状態（ＢＣ）で「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されており、かつ、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したゲームでは、ＲＵＳＨナビ数カウンタの値が１つ減算される。

【３５４２】

疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が減算された結果、「０」になった場合は、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグがクリアされる。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になっ

たときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される（遊技状態（ＢＣ）の終了）。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になったときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆Ａ」が設定される（遊技状態（ＢＣ）の終了）。また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が「０」になったときに、「ＲＵＳＨ種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定されているか、または、強制終了フラグに「強制終了」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「有利区間終了要求」が設定される（遊技状態（ＢＣ）の終了＋有利区間の終了）。

【３５４３】

また、疑似ＢＮＳナビ数カウンタの値が減算された結果、「０」になったときに、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定されるとともに、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」が設定される（遊技状態（ＢＣ）の終了）。

【３５４４】

遊技状態（ＲＵＳＨ）でない遊技状態から第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）に移行した場合は、毎ゲームで図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。具体的には、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）において、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「なし」が設定されている場合は、毎ゲームで図２６８に一例を示すＲＵＳＨ昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたＲＵＳＨ昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＲＵＳＨ昇格抽籤に用いられる。

【３５４５】

抽籤結果が「ＲＵＳＨ前兆」であった場合は、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が参照され、その結果、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＲＵＳＨ閾値（４８）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「ＲＵＳＨ前兆」が設定され、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「ＲＵＳＨ__一般」部分を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【３５４６】

第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）において、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグに「非ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」が設定されていた場合は、毎ゲームで、図２６６に一例を示すＡＴレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたＡＴレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＡＴレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤に当籤した場合は、ＡＴレベル記憶領域の値に１が加算される。

【３５４７】

（ＲＵＳＨ）

出玉状態記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定された場合は、遊技状態が遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する。遊技状態（ＲＵＳＨ）は、ＲＵＳＨナビ数カウンタの値が０になるか、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が０になるか、有利区間の強制終了条件が成立（強制終了フラグ＝「強制終了」）するかのいずれかのＲＵＳＨ終了条件が成立するまでの間、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）のいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知され

る疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が頻繁に行われる、いわば疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が短期間に集中して付与される遊技状態である。

【３５４８】

より具体的には、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する際の初期処理として、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタに「ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタ初期値」が設定され、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定され、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域に「ＲＵＳＨ」が設定され、図２６９に一例を示すＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ＡＴレベル」記憶領域に記憶されているＡＴレベル部分を用いて行われるＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤の抽籤結果がＲＵＳＨナビ数カウンタに設定される。また、「ＭＡＰ種別」記憶領域に「天井」が設定されている場合は、ＲＵＳＨナビ数カウンタに、そのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域に記憶されている値が設定される。その後、役抽籤結果が押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）のいずれかへの当籤であった場合に、１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が０の場合は、当該カウンタに「２」が設定されたあと、当該カウンタが１つ減算される。その次に、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）のいずれかに当籤した場合にも、１５枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知され、ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が１つ減算される。これにより、ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が０になり、これに伴って、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」に設定される（１回の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が終了）。すなわち、この実施形態では、遊技状態（ＲＵＳＨ）の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）は、有利な押し順の報知が２回行われるまで継続する。

【３５４９】

その後、その後のゲームにおいて、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」への当籤であった場合は、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）に移行することが分かるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止図柄組合せ（ＧＳＢ移行表示）が表示される。このとき、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」が設定される。そして、次ゲーム以降のゲームにおいて押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）のいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知されるゲームが２回続いて、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」に設定される（２回の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が終了）。これ以降も基本的には、ＧＳＢ移行表示から疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が行われる一連の流れＲＵＳＨ終了条件が成立するまでの間繰り返し行われる。

【３５５０】

ただし、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）と、次の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）との間に前兆期間が設けられ、前兆期間の間は、ＧＳＢ移行表示が禁止される場合がある。その場合について、具体的に説明すると、遊技状態（ＲＵＳＨ）中は、毎ゲームで、図２８２又は図２８３に一例を示す前兆ポイント数データテーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分に対応する前兆ポイント数が読み出されて、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタに読み出された前兆ポイント数が加算される。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆ポイント数データテーブルからの前兆ポイント数の読み出しに用いられる。なお、前兆ポイント数テーブルは、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）に当籤したときに有利な押し順が報知されるゲーム用の図２８３に一例を示す指示有り時_前兆ポイント数データテーブルと、有利な押し順が報知されないゲーム用の図２８３に一例を示す指示無し時_前兆ポイント数データテーブルとがあり、有利な押し順の報知の有無に基づいた前兆ポイント数がＲＵＳＨ中前兆管理カウンタに加算される。

【３５５１】
　その結果、ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が０になった際（１回の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が終了した際）、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタの値が「ＲＵＳＨ中前兆判定値_減速用」の値以下であった場合は、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「フェイク前兆」が設定され、前兆ゲーム数カウンタに「ＲＵＳＨ中前兆書き換え_ロング」の値が設定された上で、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示不許可」が設定される。これにより、その後に前兆ゲーム数カウンタの値が０になるまでの間はＧＳＢ移行表示が禁止され、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）への移行が禁止される。なお、「ＲＵＳＨ中前兆判定値_減速用」は、この実施形態では「１０」であり、メインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に予め記憶されている。また、「ＲＵＳＨ中前兆書き換え_ロング」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「４」であり、メインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に予め記憶されている。
【３５５２】
　一方、ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が０になった際（１回の疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が終了した際）、ＲＵＳＨ中前兆管理カウンタの値が「ＲＵＳＨ中前兆判定値_加速用」の値以上であって、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「フェイク前兆」が設定され、かつ、前兆ゲーム数カウンタの値が、「ＲＵＳＨ中前兆書き換え_ショート」の値よりも大きかった場合は、前兆ゲーム数カウンタに「ＲＵＳＨ中前兆書き換え_ショート」の値が設定される。これにより、その後に前兆ゲーム数カウンタの値が０になるまでの間はＧＳＢ移行表示が禁止され、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）への移行が禁止される。なお、「ＲＵＳＨ中前兆判定値_加速用」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「１２８」であり、メインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に予め記憶されている。また、「ＲＵＳＨ中前兆書き換え_ショート」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「１」であり、メインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に予め記憶されている。なお、遊技状態（ＲＵＳＨ）中において、前兆ゲーム数カウンタは、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定されているゲームであって、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」に属するいずれかの当籤役への当籤であったゲーム毎に１つ減算される。
【３５５３】
　ＲＵＳＨ終了条件として、ＲＵＳＨナビ数カウンタの値が０になるか、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が０になるかがあるが、これらの値は、以下のように減算される。例えば、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されている場合、すなわち、補償モードに移行していない場合は、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当選時に有利な押し順が報知されるたびにＲＵＳＨナビ数カウンタの値が１つ減算されるとともに、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値も１つ減算される。
【３５５４】
　一方、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されている場合、すなわち、補償モードへの移行後の場合は、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当選時に有利な押し順が報知されても、ＲＵＳＨナビ数カウンタおよび「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値のいずれも減算されない。なお、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されているときに、補償ポイントカウンタの値が０よりも大きくなった場合は、補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定され、補償モードが終了する。遊技状態（ＲＵＳＨ）中に補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定された後は、押し順プラムの当選時に有利な押し順が報知されるたびにＲＵＳＨナビ数カウンタの値が１つ減算されるとともに、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値も１つ減算される。
【３５５５】
　すなわち、この実施形態では、補償モード中に移行した遊技状態（ＲＵＳＨ）は、補償モードに移行してから減少した遊技媒体（メダル）分が払い出されるまではＲＵＳＨナビ数カウンタおよび「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値の減算が開始されない。したがって、

補償モード中に移行した遊技状態（ＲＵＳＨ）では、補償モードに移行したあとの遊技状態の減少分は遊技媒体（メダル）が払い出される（補償モード中のメダルの減少分は補償される）。その後、ＲＵＳＨ終了条件が成立するＲＵＳＨナビ数カウンタおよび「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値のいずれかが０になるまでのメダルの増加分は、補償モード移行時の所持メダルに対する増加分に相当する。

【３５５６】

ＧＳＢ中ナビ回数カウンタの値が０になったとき、つまり、疑似シングルボーナス（ＧＳＢ）が終了したゲームでは、メインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている図２７１に一例を示す疑似ＢＮＳ終了時_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルを用いた疑似ＢＮＳ終了時_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤が行われる。当該抽籤の結果が「ＢＧ_ＲＵＳＨ中」であった場合は、そのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値と、「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」とが比較され、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「ＢＧ前兆」）。

【３５５７】

補償モード管理フラグに「補償中」が設定されているときに疑似ＢＮＳ終了時_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤で「ＢＧ_ＲＵＳＨ中」に当籤した場合は、そのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「ＢＧ前兆」）。疑似ＢＮＳ終了時_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤で「フェイク_ＲＵＳＨ中」に当籤した場合は、補償モード管理フラグの設定内容やそのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「フェイク前兆」）。

【３５５８】

補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されている状態で、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定されており、かつ、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、ＧＳＢ中ナビ数カウンタの値が０になった際、ＲＵＳＨ終了条件が成立した場合は、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されるとともに、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示不許可」が設定される。さらに、このときに「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」以上であって、ＢＣパンクフラグに「ＢＣパンク不許可」以外が設定されている場合は、図２７２に一例を示すＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブルを用いたＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤が行われる。当該抽籤結果は、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられたＢＣパンクフラグに設定される。

【３５５９】

ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定されており、かつ、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、ＧＳＢ中ナビ数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「なし」以外が設定されていた場合は、図２６７に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別＿ＲＵＳＨ中」記憶領域の記憶内容に対応する部分（フェイク前兆の場合はフェイク＿一般、ＢＧ前兆の場合はＢＧ＿ＲＵＳＨ中、ＢＣ前兆の場合はＢＣ＿ＲＵＳＨ中、パンク待機の場合はパンク待機）を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該抽籤結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定された上で、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示不許可」が設定される。

【３５６０】

ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」に設定されており、かつ、押し順プラム（当籤役番号「５」の「Ｆ_択プラムＡ２１３」～当籤役番号「１２」の「Ｆ_択プラムＢ３２１」：図２５２参照）の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、ＧＳＢ中ナビ数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」以外が設定さ

れており、かつ、メインＲＡＭ１０３の所定の記憶領域に設けられた短時間ガード用ゲーム数カウンタの値が「短時間_判定ゲーム数」の値よりも大きかった場合は、ＢＣパンクフラグに「ＢＣパンク不許可」が設定された上で、短時間ガード用ゲーム数カウンタの値がクリアされる。ここで、「短時間_判定ゲーム数」は、この第２の遊技機であるパチスロ機１では「１５０」であり、予めメインＲＯＭ１０２の所定の記憶領域に記憶されている。

【３５６１】

なお、遊技状態（ＲＵＳＨ）中は、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤するたびに短時間ガード用ゲーム数カウンタの値が１つ加算される。したがって、この実施形態では、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役への当籤回数が１５０になった以降は、遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了したあとに第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＣ）に移行することはない（ＢＣパンクはない）。

【３５６２】

遊技状態（ＲＵＳＨ）において、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に「なし」または「フェイク前兆」が設定されている場合は、毎ゲームで図２７０に一例を示すＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブルの当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号部分を用いたＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤が行われる。ここで、図２５１（ａ）～（ｃ）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図２４８に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤に用いられる。当該抽籤の結果が「ＢＧ_ＲＵＳＨ中」であった場合は、そのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値と、「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」とが比較され、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値が「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「ＢＧ前兆」）。

【３５６３】

補償モード管理フラグに「補償中」が設定されているときにＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤で「ＢＧ_ＲＵＳＨ中」に当籤した場合は、そのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「ＢＧ前兆」）。ＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤で「フェイク_ＲＵＳＨ中」に当籤した場合は、補償モード管理フラグの設定内容やそのときの「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」に設定される（「前兆種別_ＲＵＳＨ中」＝「フェイク前兆」）。

【３５６４】

そして、ＲＵＳＨ中_ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤の結果が「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に設定されたあとに、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域の記憶内容が参照され、その結果、当該記憶領域に「なし」以外が設定されていた場合は、前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定されるとともに、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示不許可」が設定される。なお、当該前兆ゲーム数抽籤の構成は、一般中（有利区間）で行われる前兆ゲーム数抽籤と同じであるため説明を省略する。また、遊技状態（ＲＵＳＨ）において、前兆ゲーム数カウンタの値は、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ中」以外が設定されている状態、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役への当籤であったゲームの毎ゲームで１つ減算される。

【３５６５】

遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合は、ＧＳＢ表示許可フラグに「ＧＳＢ表示許可」が設定される。

【３５６６】
遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合において、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定されるとともに、ＲＵＳＨナビ数カウンタの値がクリアされる。また、「ＲＵＳＨ中種別」記憶領域の記憶内容、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域の記憶内容、ＧＳＢ表示許可フラグも夫々クリアされる。
【３５６７】
また、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されており、かつ、ＢＣパンクフラグに「パンク時ＢＣ移行」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＢＣ」が設定される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＣナビ回数初期値（３０）」が設定され、「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」が減算される。また、ＢＣパンクフラグがクリアされる。
【３５６８】
また、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されている状態で、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合において、ＭＡＰ終了フラグに「天井終了」が設定されているか、強制終了フラグに「強制終了」が設定されているか、補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定されているかのいずれかの場合は、出玉状態記憶領域に「有利区間終了要求」が設定される。
【３５６９】
また、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合において、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、短時間ガード用ゲーム数カウンタの値がクリアされる。
【３５７０】
また、遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった場合において、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、図２６５に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われ、当該抽籤結果がＡＴレベル記憶領域に設定される。
【３５７１】
遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「ＢＧ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＢＧ」が設定される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＧナビ回数初期値（６）」が設定されるとともに、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合は「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＧ移行時減算値（７）」が減算される。さらに、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域の記憶内容がクリアされ、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグに「ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」が設定される。
【３５７２】
遊技状態（ＲＵＳＨ）中に、ＧＳＢ表示許可フラグが「ＧＳＢ中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が０になった際、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域に「ＢＣ前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「ＢＣ」が設定される。このとき、疑似ＢＮＳナビ数カウンタに「ＢＣナビ回数初期値（３０）」が設定されるとともに、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合は「ＴＹ値_ＲＵＳＨ」記憶領域の値から「ＴＹ値_ＢＣ移行時減算値（３４）」が減算される。さらに、「前兆種別_ＲＵＳＨ中」記憶領域の記憶内容がクリアされ、ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳフラグ

に「ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ」が設定される。

【３５７３】

上記した第２の遊技機であるパチスロ機１において、補償モード中になった場合はその旨を遊技者に報知する報知手段を備えていてもよい。報知手段は、音声報知であっても、ランプ点灯報知であってもよく、その旨を遊技者に報知できる手段であれば適宜採用可能である。

【３５７４】

上記した第２の遊技機であるパチスロ機１において、遊技状態（前兆Ａ）または遊技状態（前兆Ｂ）の遊技では、第１、第２疑似ボーナス遊技状態（ＢＧ、ＢＣ）、遊技状態（ＲＵＳＨ）に移行する可能性を示唆する演出（前兆演出）が行われるようにしてもよい。前兆演出としては、例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのバウンドストップ演出や、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始タイミングの遅れ演出などが挙げられる。

【３５７５】

また、上記した実施形態において、補償モード中に減少した遊技媒体（メダル）の増減のカウント（補償ポイントカウンタのカウント）を、メダルの賭け数と、有利な押し順の報知が有るとき（ＡＴ時_補償ポイントデータテーブル）と、有利な押し順の報知がないとき（非ＡＴ時_補償ポイントデータテーブル）とで個別に設けられた補償ポイントデータテーブルを用いておおよそを把握するようにしたが、メダルの賭け数と、実際に払い出されたメダルの枚数を参照して、補償ポイントカウンタの値を更新するようにしてもよい。また、推奨された停止操作態様（本実施形態の左第１停止）である場合には、補償ポイントデータテーブルを参照して補償ポイントを更新し、推奨された停止操作態様以外（例えば、中第１停止や右第１停止）である場合には、実際に払い出されたメダルの枚数を参照して、補償ポイントカウンタの値を更新するものとしてもよい。また、推奨された停止操作態様以外の場合は、補償ポイントカウンタの更新を行わないようにしてもよい。

【３５７６】

また、上記した実施形態において、「ＭＡＰ種別」記憶領域に「天井」が設定されているときに、前兆移行抽籤に当籤するか、天井（ＭＡＰ種別＝「天井」の最終ゲーム）に到達した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、その後の遊技状態（ＲＵＳＨ）で、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体（メダル）が付与されるまで（補償ポイントカウンタ＞０）、当該遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成したが、その他の「ＭＡＰ種別」のＭＡＰが進行しているときに、前兆移行抽籤で当籤（「ＲＵＳＨ前兆」）した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されてれば、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体（メダル）が付与されるまで（補償ポイントカウンタ＞０）、当該遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成してもよい。

【３５７７】

また、上記した第２の遊技機であるパチスロ機１において、ＭＡＰ種別」記憶領域に「天井」が設定されているときに、前兆移行抽籤に当籤するか、天井（ＭＡＰ種別＝「天井」の最終ゲーム）に到達した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、その後の遊技状態（ＲＵＳＨ）で、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体量（メダル枚数）が付与されるまで（補償ポイントカウンタ＞０）、当該遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成したが、補償モード中に減少した遊技媒体量（メダル枚数）の一部が付与されるまでは少なくとも当該遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成してもよい。すなわち、当該遊技状態（ＲＵＳＨ）において、補償モード中に減少したメダルの全てが回復するのではなく、当該減少したメダルの部分的に回復する構成であってもよい。この場合、例えば、補償モード中にメダルの減少量がＡ枚であった場合は、０～Ａ枚の範囲の値を抽籤（回復枚数抽籤）により決定し、少なくとも回復枚数抽籤で決定された枚数分が回復するまで、当該遊技状態（ＲＵＳＨ）が終了しないように構成してもよい。

【３５７８】

［１１－３４．付記］

従来の遊技機において、１の有利区間の上限ゲーム数を１５００ゲームとすることで、射幸性を抑制した遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－１６９９６８号公報（例えば、段落０１６８）参照）。

【３５７９】

しかしながら、このような遊技機では射幸性を抑制できるものの、一方で獲得できる出玉の上限も分かり易く遊技の興趣が低下する場合があった。

【３５８０】

付記は、上記課題に鑑みてなされたものであり、適切に射幸性を抑制しつつ、遊技の興趣の低下を抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【３５８１】

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。

【３５８２】

（１）の遊技機は、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（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｃ）と、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（ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｃ）とを備え、所定量の遊技用価値を１回の賭け量として遊技が行われるとともに、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者に前記遊技用価値を付与する（図２４３）遊技機において、

前記停止操作手段の操作態様によって遊技者に付与する付与量が異なる特定役を含む複数の役（図２５３）のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する役抽籤を行う役抽籤手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１））と、

前記特定役に当籤したときに、遊技者に前記停止操作手段の有利な操作態様を報知することが許容される有利区間（図２８４の有利区間）と、前記特定役に当籤したときに、遊技者の前記停止操作手段の有利な操作態様を報知することが禁止される非有利区間（図２８４の有利区間）との間の移行を制御する有利区間移行制御手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１））と、

前記遊技用価値の増減量をカウントする第１遊技用価値増減量カウント手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）の差数カウンタ）と、を備え、

前記第１遊技用価値増減量カウント手段は、前記有利区間に移行してからの前記遊技用価値の増減量をカウントできるように構成され、

前記有利区間移行制御手段による前記有利区間から前記非有利区間に移行させる条件として、

前記第１遊技用価値増減量カウント手段によりカウントされた前記有利区間に移行してからの前記遊技用価値の増加量が、所定の閾値（差数カウンタの規定値）を超えることを含むこと

を特徴とする。

【３５８３】

このような構成によれば、有利区間開始時を基準とし、有利区間開始からの遊技用価値の増加量が所定の閾値を超えた場合に、有利区間から非有利区間に移行させるため、有利区間における遊技用価値の最下点からの遊技用価値の増加量を大きくしつつ、有利区間開始時からの遊技用価値の増加量を所定の閾値を超えないようにすることができ、これにより、適切に射幸性を抑制しつつ、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【３５８４】

（２）の遊技機は、上記（１）の遊技機において、

有利区間は、通常区間（図２８４の一般中）と、前記通常区間よりも有利な出玉区間（図２８４のＲＵＳＨ）とを含み、

所定の出玉区間移行条件が成立した（図２６１などの前兆移行抽籤テーブルを用いて行われる前兆移行抽籤の抽籤結果が「ＲＵＳＨ前兆」である）ことを契機として、前記出玉区間に移行させる（図２８４の前兆Ｂを経由してＲＵＳＨ）出玉区間移行制御手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１））と、

前記出玉区間を終了させる出玉区間終了制御手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１））と、
所定の特定遊技状態移行条件が成立した（図２７３の補償モード移行抽籤テーブルを用いた補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」である）ことを契機として、前記出玉区間への移行前の前記通常区間に始まる特定遊技状態（補償モード中の状態）に移行させる特定遊技状態移行制御手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１））と、
前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技用価値の増減量をカウントする第２遊技用価値増減量カウント手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）の補償ポイントカウンタ）とを備え、
前記出玉区間終了制御手段は、前記特定遊技状態のときに移行した前記出玉区間について、前記第２遊技用価値増減量カウント手段によりカウントされた前記遊技用価値が増加に転じるまでは（補償ポイントカウンタの値が補償モード開始時の値を超えるまでは）少なくとも当該出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御を行うことが可能に構成されている ことを特徴とする。
【３５８５】
このような構成によれば、出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御を、特定遊技状態の開始時を基準として行うことにより、有利区間開始後に、早期に特定遊技状態が開始された場合の方が、遅くに特定遊技状態が開始された場合に比べて、遊技者にとって有利なり、このため、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３５８６】
（３）の遊技機は、
上記（２）の遊技機において、
前記出玉区間終了制御手段は、所定の禁止制御実行条件が成立した場合に（ＭＡＰ種別＝天井のＭＡＰでの最終遊技に到達した場合などに）前記出玉区間終了禁止制御を実行する ことを特徴とする。
【３５８７】
このような構成によれば、出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御が常に行われることがないので、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３５８８】
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。
【３５８９】
［第７実施形態］
以下、第７実施形態について説明する。第７実施形態は、遊技機（例えば、いわゆる「パチンコ機」や「パチスロ機（スロットマシン）」等と称される遊技機）において電子部品間の信号の伝送に用いられる伝送手段に関する。
【３５９０】
第７実施形態の遊技機は、少なくとも一部の電子部品間で信号を伝送するための伝送手段として、同軸ケーブルを用いるものである。
【３５９１】
まず、同軸ケーブル７００について、図２８５および図２８６を参照して説明する。図２８５は同軸ケーブル７００の構成を示す斜視図であり、図２８６は図２８５の同軸ケーブル７００の断面図である。
【３５９２】
同軸ケーブル７００は、図２８５および図２８６に示すように、内側導体７００ａと、内側導体７００ａの外周を取り巻く内側絶縁体７００ｂと、内側絶縁体７００ｂの外周を取り巻く外側導体７００ｃと、外側導体７００ｃの外周を取り巻く外側絶縁体７００ｄと、を有し、内側導体７００ａ、内側絶縁体７００ｂ、外側導体７００ｃおよび外側絶縁体７００ｄは軸を同じくしている。なお、例えば、内側導体を「中心導体」と称し、内側絶縁体を「絶縁体」と称し、外側導体を「外部導体（シールド）」と称し、外側絶縁体を「ジャケット」と称することがある。

【３５９３】
同軸ケーブル７００の一端側の部分に関して、ここでは、同軸ケーブル７００の一端側の先端から順に「一端側の第１部分」、「一端側の第２部分」、「一端側の第３部分」と呼ぶことにする。図２８５に斜視図を示す同軸ケーブル７００の例では、同軸ケーブル７００は、その一端側の第１部分において、内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃと外側絶縁体７００ｄとが取り除かれて内側導体７００ａだけになっており、つまり、内側導体７００ａが剥き出しとなっており、例えば、剥き出しとなった内側導体７００ａが伝送経路（例えば、信号ラインを形成するコネクタのコネクタ端子など）に電気的に接続される。また、同軸ケーブル７００は、その一端側の第２部分において、外側導体７００ｃと外側絶縁体７００ｄとが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂとだけになっており、つまり、内側絶縁体７００ｂが剥き出しとなっている。また、同軸ケーブル７００は、その一端側の第３部分において、外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっており、つまり、外側導体７００ｃが剥き出しとなっており、例えば、剥き出しとなった外側導体７００ｃがグランド（例えば、コネクタのグランドバーなど）に電気的に接続される。
【３５９４】
また、同軸ケーブル７００の他端側の部分に関して、ここでは、同軸ケーブル７００の他端側の先端から順に「他端側の第１部分」、「他端側の第２部分」、「他端側の第３部分」と呼ぶことにする。同軸ケーブル７００は、その他端側において図２８５に斜視図を示す同軸ケーブル７００の一端側と同じ構造となっている。同軸ケーブル７００は、その他端側の第１部分において、内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃと外側絶縁体７００ｄとが取り除かれて内側導体７００ａだけになっており、つまり、内側導体７００ａが剥き出しとなっており、例えば、剥き出しとなった内側導体７００ａが伝送経路（例えば、信号ラインを形成するコネクタのコネクタ端子など）に電気的に接続される。また、同軸ケーブル７００は、その他端側の第２部分において、外側導体７００ｃと外側絶縁体７００ｄとが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂとだけになっており、つまり、内側絶縁体７００ｂが剥き出しとなっている。また、同軸ケーブル７００は、その他端側の第３部分において、外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっており、つまり、外側導体７００ｃが剥き出しとなっており、例えば、剥き出しとなった外側導体７００ｃがグランド（例えば、コネクタのグランドバーなど）に電気的に接続される。
【３５９５】
同軸ケーブル７００は、同軸ケーブル７００の一端側の第１部分、一端側の第２部分および一端側の第３部分、並びに、同軸ケーブル７００の他端側の第１部分、他端側の第２部分および他端側の第３部分を除く部分では、内側導体７００ａ、内側絶縁体７００ｂ、外側導体７００ｃ、および、外側絶縁体７００ｄのいずれも取り除かれておらず、外側導体７００ｃなどが外側絶縁体７００ｄにより保護されている。
【３５９６】
同軸ケーブル７００は、内側導体７００ａを覆う外側導体７００ｃが電磁シールドの役割を果たすため、内側導体７００ａを伝送する電気信号が外部から到来する電磁波（電磁ノイズ（以下、単に、「ノイズ」と称することもある。））の影響を受けにくいという特徴を有している。
【３５９７】
ここで、同軸ケーブル７００の電磁ノイズに対する耐性とディスクリートケーブル７０１の電磁ノイズに対する耐性とを図２８７を参照して比較する。
【３５９８】
ディスクリートケーブル７０１は、図２８７（ｂ）に示すように、電気信号が伝送する導体７０１ａと、導体７０１ａの外周を取り巻く絶縁体７０１ｂとを有するケーブルである。ただし、ディスクリートケーブル７０１は、同軸ケーブル７００のように導体７０１ａを覆って電磁シールドの役割を果たす導体（シールド）を有していない。なお、例えば

、絶縁体を「ジャケット」と称することがある。

【３５９９】

ディスクリートケーブル７０１は、ディスクリートケーブル７０１の一方側の先端部および他方側の先端部のそれぞれにおいて絶縁体７０１ｂが取り除かれて導体７０１ａだけになっており、つまり、導体７０１ａが剥き出しとなっており、例えば、剥き出しとなった導体７０１ａが伝送ライン（例えば、信号ラインを形成するコネクタのコネクタ端子、電力ラインなど）に電気的に接続される。ディスクリートケーブル７０１は、ディスクリートケーブル７０１の一方側の先端部および他方側の先端部を除く部分では、導体７０１ａおよび絶縁体７０１ｂのいずれも取り除かれておらず、導体７０１ａが絶縁体７０１ｂにより保護されている。

【３６００】

図２８７（ｂ）のように２本のディスクリートケーブル７０１を近い距離に配置した場合、ディスクリートケーブル７０１には、導体７０１ａを覆う導体（シールド）がないため、２本のディスクリートケーブル７０１を伝送する信号間で干渉が生じやすいなど、ディスクリートケーブル７００を伝送する信号にノイズが重畳しやすい。このため、高速通信を行うと通信エラーが発生しやすい。

【３６０１】

一方、図２８７（ａ）のように２本の同軸ケーブル７００を近い距離に配置した場合、同軸ケーブル７００には内側導体７００ａを覆う外側導体７００ｃ（内側導体７００ａに対してシールドとして機能する外側導体７００ｃ）があるため、２本の同軸ケーブル７００を伝送する信号間で干渉が生じにくいなど、同軸ケーブル７００を伝送する信号にノイズが重畳しにくい。このため、高速通信を行っても通信エラーが発生しにくい。

【３６０２】

従って、同軸ケーブル７００とディスクリートケーブル７０１とを比べた場合、同軸ケーブル７００の方がディスクリートケーブル７０１よりもノイズ耐性が強くなっており、高速通信を行う場合には、ディスクリートケーブル７０１を用いるよりも同軸ケーブル７００を用いる方が有利である。

【３６０３】

第７実施形態の遊技機では、同軸ケーブル７００の外径（外側絶縁体７００ｄの外周の径）を図２８６に示すようにＤミリメートルとした場合、外径Ｄミリメートルが略１ミリメートル以下である同軸ケーブル７００を伝送手段として用いることにする。外径Ｄミリメートルが略１ミリメートル以下の細い同軸ケーブル７００を用いることで、同軸ケーブル７００の背後などにゴト部品を隠すことが困難となり、セキュリティの向上を図ることができる。なお、以下では、外径Ｄミリメートルが略１ミリメートル以下である同軸ケーブル７００を、適宜、「細線同軸ケーブル７００」と記載して説明する。

【３６０４】

なお、遊技機において電子部品間の信号の伝送に用いる同軸ケーブル７００は、外径Ｄミリメートルが略１ミリメートル以下である同軸ケーブル７００（細線同軸ケーブル７００）に限定されるものではなく、外径Ｄミリメートルが略１ミリメートルを超える同軸ケーブル７００であってもよい。

【３６０５】

続いて、遊技機において用いられる一のケーブルアッセンブリ（ハーネス）Ｈについて図２８８を参照して説明する。図２８８はケーブルアッセンブリ（ハーネス）Ｈの外観を示す模式図である。

【３６０６】

ケーブルアッセンブリＨは、ケーブルサブアッセンブリ７１０と、ケーブルサブアッセンブリ７１０の一端側に取り付けた第１のコネクタ７２０Ａと、ケーブルサブアッセンブリ７１０の他端側に取り付けた第２のコネクタ７２０Ｂとを有するようにして構成されている。

【３６０７】

第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂは、それぞれ、複数のコネクタ端子を有するオス側のコネクタであり、複数のコネクタ端子を有するメス側の第１のコネクタおよび第２のコネクタに取り付けられる。取り付ける相手の第１のコネクタおよび第２のコネクタは、例えば、互いに異なる回路基板に設けられている。なお、第７実施形態の遊技機の説明においては、ケーブルアッセンブリＨが備える第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂなど、ケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタおよび第２のコネクタをオス側とし、取り付ける相手の第１のコネクタおよび第２のコネクタをメス側とするが、オス側とメス側とが逆であってもよい。

【３６０８】

ケーブルサブアッセンブリ７１０は、複数（例えば、３０本）の細線同軸ケーブル７００を有するように構成されている。なお、図２８８では、図面の簡略化のために、細線同軸ケーブル７００の本数を２本として描いている。ケーブルサブアッセンブリ７１０は、細線同軸ケーブル７００を有しているが、細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１など）を有していないケーブルサブアッセンブリ（例えば、図２９０（ａ）に一端側の斜視図を示すオール細線同軸タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ａ、図２９０（ｃ）に一端側の斜視図を示すグランドフィンガータイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｃなど）である。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０は、例えば、複数の細線同軸ケーブル７００および細線同軸ケーブル７００以外の複数（例えば、４本）のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１）を有するケーブルサブアッセンブリ（例えば、図２９０（ｂ）に一端側の斜視図を示す細線同軸／ディスクリートケーブル混合結線タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｂなど）であってもよい。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａ，７１０ｂ，７１０ｃの詳細については、図２９０（ａ），（ｂ），（ｃ）を参照して後述する。

【３６０９】

図２８８ではケーブルアッセンブリＨを２本の細線同軸ケーブル７００を一巻きした状態で描いており、細線同軸ケーブル７００は屈曲性が高い特徴を有している。このため、ケーブルアッセンブリＨを遊技機に設置する場合に細線同軸ケーブル７００を大きく曲げながら設置することができる。よって、第１のコネクタ７２０Ａを取り付ける相手の第１のコネクタと第２のコネクタ７２０Ｂを取り付ける相手の第２のコネクタとの位置関係による制約、および、第１のコネクタ７２０Ａを取り付ける相手の第１のコネクタと第２のコネクタ７２０Ｂを取り付ける相手の第２のコネクタとの間に部品などが存在するか否かによる制約をあまり受けずに、第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂを取り付け相手の第１のコネクタおよび第２のコネクタに取り付けることができる。なお、この点については、図２９４から図２９６を参照して後述する。

【３６１０】

続いて、遊技機において用いられる他のケーブルアッセンブリ（ハーネス）Ｈ１について図２８９を参照して説明する。図２８９（ａ）はケーブルアッセンブリＨ１の概略の平面図であり、図２８９（ｂ）は図２８９（ａ）ケーブルアッセンブリＨ１の概略の断面図である。

【３６１１】

ケーブルアッセンブリＨ１は、図２８９（ａ），（ｂ）に示すように、ケーブルサブアッセンブリ７１０と、ケーブルサブアッセンブリ７１０の一端側に取り付けた第１のコネクタ７２０Ａと、ケーブルサブアッセンブリ７１０の他端側に取り付けた第２のコネクタ７２０Ｂと、チューブ７２１とを有するようにして構成されている。なお、ケーブルアッセンブリＨ１は、チューブ７２１を有している点を除いて、図２８８のケーブルアッセンブリＨと同様の構造である。

【３６１２】

第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂは、それぞれ、複数のコネクタ端子を有するオス側のコネクタであり、複数のコネクタ端子を有するメス側の第１のコネクタおよび第２のコネクタに取り付けられる。取り付ける相手のメス側の第１のコネクタ

および第２のコネクタは、例えば、互いに異なる回路基板に設けられている。

【３６１３】

ケーブルサブアッセンブリ７１０は、複数（例えば、３０本）の細線同軸ケーブル７００を有するように構成されている。なお、図２８９では、図面の簡略化のために、細線同軸ケーブル７００の本数を５本として描いている。ケーブルサブアッセンブリ７１０は、細線同軸ケーブル７００を有しているが、細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１など）を有していないケーブルサブアッセンブリ（例えば、図２９０（ａ）に一端側の斜視図を示すオール細線同軸タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ａ、図２９０（ｃ）に一端側の斜視図を示すグランドフィンガータイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｃなど）である。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０は、例えば、１または複数の細線同軸ケーブル７００および細線同軸ケーブル７００以外の１または複数のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１）を有するケーブルサブアッセンブリ（例えば、図２９０（ｂ）に一端側の斜視図を示す細線同軸／ディスクリートケーブル混合結線タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｂ）など）であってもよい。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａ，７１０ｂ，７１０ｃの詳細については、図２９０（ａ），（ｂ），（ｃ）を参照して後述する。

【３６１４】

ケーブルを保持する保持部材としてのチューブ７２１は、例えば、円筒形状をしている。ケーブルサブアッセンブリ７１０が細線同軸ケーブル７００を有しているが、細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１）を有していないケーブルサブアッセンブリである場合、細線同軸ケーブル７００の全てがチューブ７２１の内側に束ねて収容されてチューブ７２１の内側に保持される。なお、例えば、ケーブルサブアッセンブリ７１０が細線同軸ケーブル７００および細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１）を有するケーブルサブアッセンブリである場合、細線同軸ケーブル７００の全ておよび細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えばディスクリートケーブル７０１）の全てがチューブ７２１の内側に束ねて収容されてチューブ７２１の内側に保持されるようにする。

【３６１５】

また、チューブ７２１は、例えば、弾力性のある樹脂製であり、屈曲性に優れている。チューブ７２１の内側に収容されている細線同軸ケーブル７００に加えて、チューブ７２１も屈曲性を高くすることで、ケーブルアッセンブリＨ１を遊技機に設置する場合にチューブ７２１と細線同軸ケーブル７００とを大きく曲げながら設置することができる。よって、第１のコネクタ７２０Ａを取り付ける相手の第１のコネクタと第２のコネクタ７２０Ｂを取り付ける相手の第２のコネクタとの位置関係による制約、および、第１のコネクタ７２０Ａを取り付ける相手の第１のコネクタと第２のコネクタ７２０Ｂを取り付ける相手の第２のコネクタとの間に部品などが存在するか否かによる制約をあまり受けずに、第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂを取り付け相手の第１のコネクタおよび第２のコネクタに取り付けることができる。

【３６１６】

また、チューブ７２１は、チューブ７２１の外側からチューブ７２１が介在するようにしてチューブ７２１の内側を見た場合に、チューブ７２１の内側が視認可能となる程度の透過性を有しており、例えば透明や半透明になっている。このため、細線同軸ケーブル７００のうちのチューブ７２１の内側に収容されている部分はチューブ７２１の外部から視認可能である。なお、図２８９（ａ）では、外部から視認可能な細線同軸ケーブル７００のうちのチューブ７２１の内側に収容されている部分を点線で描いている。

【３６１７】

透過性のあるチューブ７２１を利用することで、チューブ７２１の外側から細線同軸ケーブル７００の視認が可能となって細線同軸ケーブル７００の不正使用を防ぐことができる。また、透過性のあるチューブ７２１を利用することで、チューブ７２１がチューブ７２１の内側やチューブ７２１の背後の視認の妨げとならず、ゴト部品を隠すことが困難と

なり、セキュリティの向上を図ることができる。

【３６１８】

また、チューブ７２１には、図２８９（ａ）に示すように、ケーブルアッセンブリＨ１（細線同軸ケーブル７００などを有するケーブルサブアッセンブリ７１０、第１のコネクタ７２０Ａ、第２のコネクタ７２０Ｂ、および、チューブ７２１を備えるケーブルアッセンブリＨ１）を識別するための識別情報（ケーブルアッセンブリ用識別情報）７２２が付されており、図２８９（ａ）の例では、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２として識別番号「ＵＥ－１２３４５６」が付されている。なお、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２は、識別番号に限定されるものではなく、例えば、識別記号であってもよいし、ケーブルアッセンブリＨ１の識別を可能にする情報を取得可能なコード（例えば、バーコード、ＱＲコード（登録商標））などであってもよい。

【３６１９】

外径の小さい細線同軸ケーブル７００に当該細線同軸ケーブル７００を識別するための識別情報（細線同軸ケーブル用識別情報）を付すことは困難である場合もあり、また、複数の細線同軸ケーブル７００それぞれに細線同軸ケーブル用識別情報を付すのは識別情報を付す部品点数が多くなって製造時の作業効率が悪く、コストもかかることも想定される。これに対して、内側に複数の細線同軸ケーブル７００を束ねて保持するチューブ７２１は一本の細線同軸ケーブル７００に比べて外径が大きいため、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２をチューブ７２１に容易に付すことができ、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付す場合は複数の細線同軸ケーブル７００それぞれに細線同軸ケーブル用識別情報を付す場合に比べて識別情報を付す部品点数が少なくなるため、製造時の作業効率の向上を図ることができ、コストも抑えることができる。

【３６２０】

これと同様の利点は、ケーブルアッセンブリが細線同軸ケーブル７００および細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えば、ディスクリートケーブル７０１）を有する場合、ケーブルアッセンブリが細線同軸ケーブル７００と細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えば、ディスクリートケーブル７０１）とをあわせて２本以上有し、ケーブルアッセンブリが有する細線同軸ケーブル７００および細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えば、ディスクリートケーブル７０１）をチューブ７２１に収容して、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付するときにも得られる。

【３６２１】

なお、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付す仕組みは、ケーブルアッセンブリが細線同軸ケーブル７００を有するが、細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（例えば、ディスクリートケーブル７０１）を有しない場合において、ケーブルアッセンブリが有する細線同軸ケーブル７００が１本の場合であっても適用可能である。この場合、内側に１本の細線同軸ケーブル７００を保持するチューブ７２１は一本の細線同軸ケーブル７００に比べて外径が大きいため、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付すことが容易となる。

【３６２２】

ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２のチューブ７２１への形成は、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２をチューブ７２１に直接印刷したりレーザー刻印したりなどして行うことができる。また、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２のチューブ７２１への形成は、予めケーブルアッセンブリ用識別情報７２２をシールに印刷しておいて当該シールをチューブ７２１に貼付して行うようにしてもよく、この場合、ケーブルアッセンブリ用識別情報７２２が印刷されたシールを用意してチューブ７２１に貼付するという簡単な作業を行えば足りるので、ケーブルアッセンブリＨ１の製造効率の向上を図ることができる。

【３６２３】

なお、チューブ７２１に付すケーブルアッセンブリ用識別情報７２２は、ケーブルアッセンブリＨ１を識別するための識別情報としたが、これに限定されるものではなく、例え

ば、ケーブルサブアッセンブリ７１０を識別するための識別情報（ケーブルサブアッセンブリ用識別情報）であってもよい。

【３６２４】

また、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付す代わりに、または、チューブ７２１にケーブルアッセンブリ用識別情報７２２を付すとともに、細線同軸ケーブル７００を含む複数のケーブルそれぞれに当該ケーブルを識別するための識別情報（ケーブル用識別情報）を付すようにしてもよい。この場合、ケーブルの各々にケーブル用識別情報が付されているので、ケーブルそれぞれが正規品かどうかを確認できる。

【３６２５】

なお、チューブ７２１に、ケーブルアッセンブリＨ１の部品情報（ケーブルアッセンブリＨ１の例えば性能や仕様などの情報）の取得を可能にするコード（例えば、バーコード、ＱＲコード（登録商標）など）を付すようにしてもよい。作業員はコードを読み取ってコードに書かれたＵＲＬにアクセスすることでケーブルアッセンブリＨ１の部品情報を容易に取得して確認でき、ケーブルアッセンブリＨ１の部品情報を確認しながらケーブルアッセンブリＨ１を遊技機に取り付けることができる。

【３６２６】

部品情報のチューブ７２１への形成は、部品情報をチューブ７２１に直接印刷したりレーザー刻印したりなどして行うことができる。また、部品情報のチューブ７２１への形成は、予め部品情報をシールに印刷しておいて当該シールをチューブ７２１に貼付するようにしてもよく、この場合、部品情報が印刷されたシールを用意してチューブ７２１に貼付するという簡単な作業を行えば足りるので、ケーブルアッセンブリＨ１の製造効率の向上を図ることができる。

【３６２７】

なお、チューブ７２１に付す部品情報は、ケーブルアッセンブリＨ１の部品情報としたが、これに限定されるものではなく、例えば、ケーブルサブアッセンブリ７１０の部品情報（ケーブルサブアッセンブリ７１０の例えば性能や仕様などの情報）であってもよい。

【３６２８】

ケーブルアッセンブリ（ハーネス）Ｈ，Ｈ１が備えるオス側の第１のコネクタ７２０Ａおよび第２のコネクタ７２０Ｂ、並びに、第１のコネクタ７２０Ａを取り付ける第１の部材（液晶表示装置などの表示装置や回路基板など）に設けられたメス側の第１のコネクタ、および、第２のコネクタ７２０Ｂを取り付ける第２の部材（液晶表示装置などの表示装置や回路基板など）に設けられたメス側の第２のコネクタは、細線同軸ケーブル７００を使用して主に第１の部材と第２の部材間のデジタル信号を差動伝送方式で接続する際に利用される。細線同軸ケーブル７００を使用して適切なデジタル信号の伝送を行うために、例えば、次の接続が行われる。

【３６２９】

ケーブルアッセンブリＨ，Ｈ１のオス側の第１のコネクタ７２０Ａを、第１の部材のメス側の第１のコネクタに取り付けた場合、内側導体７００ａは、オス側の第１のコネクタ７２０Ａのコネクタ端子およびメス側の第１のコネクタのコネクタ端子を経由して第１の部材の信号回路に電気的に接続され、外側導体７００ｃは、オス側の第１のコネクタ７２０Ａの金属構造部品（シェル）およびメス側の第１のコネクタの金属構造部品（シェル）を経由して第１の部材のグランドに接続される。また、ケーブルアッセンブリＨ，Ｈ１のオス側の第２のコネクタ７２０Ｂを、第２の部材のメス側の第２のコネクタに取り付けた場合、内側導体７００ａは、オス側の第２のコネクタ７２０Ｂのコネクタ端子およびメス側の第２のコネクタのコネクタ端子を経由して第２の部材の信号回路に電気的に接続され、外側導体７００ｃは、オス側の第２のコネクタ７２０Ｂの金属構造部品（シェル）およびメス側の第２のコネクタの金属構造部品（シェル）を経由して第２の部材のグランドに接続される。このように、外側導体７００ｃをグランドに接続することで、外側導体７００ｃのシールド性能が高まり、高速通信などの通信品質を向上させることができる。

【３６３０】

続いて、細線同軸ケーブル７００を構成部品として有するケーブルサブアッセンブリ７１０ａ，７１０ｂ，７１０ｃについて図２９０（ａ），（ｂ），（ｃ）を参照して説明する。

【３６３１】

図２９０（ａ）はオール細線同軸タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ａの斜視図である。なお、図２９０（ａ）では、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａの一方の端部側を図示しており、他方の端部側も同じ構造となっている。

【３６３２】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ａは、ケーブルとして電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む細線同軸ケーブル７００のみを結線させたものである。ケーブルサブアッセンブリ７１０ａは、複数（例えば、３０本）の細線同軸ケーブル７００と、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられた第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａと、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられた第２の細線同軸ケーブル用グランドバー（不図示）とを有する。複数の細線同軸ケーブル７００の各々は、例えば、図２８５および図２８６を用いて説明した構造を有しており、外径Ｄミリメートルがほぼ１ミリメートル以下である。ケーブルサブアッセンブリ７１０ａは、ケーブルとして、複数の細線同軸ケーブル７００のみを有し、細線同軸ケーブル７００以外のケーブル（ディスクリートケーブルなど）を有していない。なお、図２９０（ａ）では、図面の簡略化のために、細線同軸ケーブル７００の本数を７本として描いている。

【３６３３】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ａが備える複数の細線同軸ケーブル７００は、全て同じ径の細線同軸ケーブル７００であるとする。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａが備える複数の細線同軸ケーブル７００として、異なる径の細線同軸ケーブル７００を使用することも可能であり、例えば、ＤＡ＋ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００のうち、ＤＡ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄａの細線同軸ケーブル７００を用い、ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄｂの細線同軸ケーブル７００を用いることも可能である（Ｄａ≠Ｄｂ）。

【３６３４】

また、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａは、複数の細線同軸ケーブル７００を内側に収容する、上述したチューブ７２１に相当する部品（不図示）を備えている。なお、当該部品を備えていなくてもよい。

【３６３５】

第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａには、図２９０（ａ）に示すように、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の一方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａに電気的に接続される。

【３６３６】

第２の細線同軸ケーブル用グランドバーは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第２の細線同軸ケーブル用グランドバーには、第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ａと同様に、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第２の細線同軸ケーブル用グラン

ドバーの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の他方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに電気的に接続される。

【３６３７】

複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａの各々が、ケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａの一方側が第１のコネクタに取り付けられる。また、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａの各々が、ケーブルアッセンブリが備える第２のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａの他方側が第２のコネクタに取り付けられる。これにより、ケーブルアッセンブリが完成する。

【３６３８】

このように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部の各々を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に結線し、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部の各々を第２のコネクタの対応するコネクタ端子に結線する前に、ケーブルサブアッセンブリ７１０ａを作成する。このようにすることで、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部の各々を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となり、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部の各々を第２のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となる。これにより、複数の細線同軸ケーブル７００の第１のコネクタへの結線工程および複数の細線同軸ケーブル７００の第２のコネクタへの結線工程が簡素化され、品質の安定性も向上する。

【３６３９】

図２９０（ｂ）は細線同軸／ディスクリートケーブル混合結線タイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｂの斜視図である。なお、図２９０（ｂ）では、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂの一方の端部側を図示しており、他方の端部側も同じ構造となっている。

【３６４０】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂは、ケーブルとして電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む細線同軸ケーブル７００と電源供給用としてのケーブル（図２９０（ｂ）では、ディスクリートケーブル７０１）とを一緒に結線させるものである。ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂは、複数（例えば、３０本）の細線同軸ケーブル７００と、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられた第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂと、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられた第２の細線同軸ケーブル用グランドバー（不図示）と、複数（例えば、４本）のディスクリートケーブル７０１とを有する。複数の細線同軸ケーブル７００の各々は、例えば、図２８５および図２８６を用いて説明した構造を有しており、外径Ｄミリメートルがほぼ１ミリメートル以下である。また、ディスクリートケーブル７０１は、例えば、図２８７（ｂ）を用いて説明した構造を有している。なお、図２９０（ｂ）では、図面の簡略化のために、細線同軸ケーブル７００の本数を７本とし、ディスクリートケーブル７０１の本数を４本として描いている。

【３６４１】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂが備える複数の細線同軸ケーブル７００は、全て同じ径の細線同軸ケーブル７００であるとする。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂが備える複数の細線同軸ケーブル７００として、異なる径の細線同軸ケーブル７００を使用することも可能であり、例えば、ＤＡ＋ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００のうち、ＤＡ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄａの細線同軸ケーブル７００を用い、ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄｂの細線同軸ケーブル７００を用いることも可能である（Ｄａ≠Ｄｂ）。

【３６４２】
　また、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂは、複数の細線同軸ケーブル７００および複数のディスクリートケーブル７０１を内側に収容する、上述したチューブ７２１に相当する部品（不図示）を備えている。なお、当該部品を備えていなくてもよい。
【３６４３】
　第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂには、図２９０（ｂ）に示すように、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の一方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂに電気的に接続される。
【３６４４】
　第２の細線同軸ケーブル用グランドバーは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第２の細線同軸ケーブル用グランドバーには、第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｂと同様に、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第２の細線同軸ケーブル用グランドバーの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の他方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに電気的に接続される。
【３６４５】
　複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａおよび複数のディスクリートケーブル７０１の一方側の端部で剥き出しになった導体７０１ａの各々が、ケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂの一方側が第１のコネクタに取り付けられる。また、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａおよび複数のディスクリートケーブル７０１の他方側の端部で剥き出しになった導体７０１ａの各々が、ケーブルアッセンブリが備える第２のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂの他方側が第２のコネクタに取り付けられる。これにより、ケーブルアッセンブリが完成する。
【３６４６】
　このように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部および複数のディスクリートケーブル７０１の一方側の端部を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に結線し、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部および複数のディスクリートケーブル７０１の他方側の端部を第２のコネクタの対応するコネクタ端子に結線する前に、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂを作成する。このようにすることで、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部および複数のディスクリートケーブル７０１の一方側の端部の各々を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となり、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部および複数のディスクリートケーブル７０１の他方側の端部の各々を第２のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となる。これにより、複数の細線同軸ケーブル７００および複数のディスクリートケーブル

７０１の第１のコネクタへの結線工程並びに複数の細線同軸ケーブル７００および複数のディスクリートケーブル７０１の第２のコネクタへの結線工程が簡素化され、品質の安定性も向上する。

【３６４７】

また、ケーブルアッセンブリ７１０ｂと第１のコネクタと第２のコネクタとを有するケーブルアッセンブリでは、ケーブルアッセンブリが備えるオス側の第１のコネクタを、第１の部材（液晶表示装置などの表示装置や回路基板など）が備えるメス側の第１のコネクタに取り付ける作業工程により、電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む複数の細線同軸ケーブル７００と電源供給用の複数のディスクリートケーブル７０１とを同時に第１の部材に接続可能となり、ケーブルアッセンブリが備えるオス側の第２のコネクタを、第２の部材（液晶表示装置などの表示装置や回路基板など）が備えるメス側の第２のコネクタに取り付ける作業工程により、電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む複数の細線同軸ケーブル７００と電源供給用の複数のディスクリートケーブル７０１とを同時に第２の部材に接続可能となる。これにより、作業者の作業負担の軽減が図られる。

【３６４８】

さらに、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｂと第１のコネクタと第２のコネクタとを有するケーブルアッセンブリでは、電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む複数の細線同軸ケーブル７００と電源供給用の複数のディスクリートケーブル７０１とに共通のコネクタ利用することにより、細線同軸ケーブル７００とディスクリートケーブル７０１とに別個のコネクタを利用する場合に比べて、遊技機の内部空間を効率的に使用できる。

【３６４９】

図２９０（ｃ）はグランドフィンガータイプのケーブルサブアッセンブリ７１０ｃの斜視図である。なお、図２９０（ｃ）では、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃの一方の端部側を図示しており、他方の端部側も同じ構造となっている。

【３６５０】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃは、第１の同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃに形成されたフィンガー（突起）７１１ｃ１を、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃと第１のコネクタと第２のコネクタとを含むケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続させ、第２の同軸ケーブル用グランドバー（不図示）に形成されたフィンガー（突起）（不図示）を、第２のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続させたものである。

【３６５１】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃは、電気信号の伝送用の細線同軸ケーブルを含む複数（例えば、３０本）の細線同軸ケーブル７００と、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられた第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃと、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられた第２の細線同軸ケーブル用グランドバー（不図示）とを有する。複数の細線同軸ケーブル７００の各々は、例えば、図２８５および図２８６を用いて説明した構造を有しており、外径Ｄミリメートルがほぼ１ミリメートル以下である。なお、図２９０（ｃ）では、図面の簡略化のために、細線同軸ケーブル７００の本数を４本とし、フィンガー７１１ｃ１の個数を３個として描いている。

【３６５２】

ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃが備える複数の細線同軸ケーブル７００は、全て同じ径の細線同軸ケーブル７００であるとする。なお、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃが備える複数の細線同軸ケーブル７００として、異なる径の細線同軸ケーブル７００を使用することも可能であり、例えば、ＤＡ＋ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００のうち、ＤＡ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄａの細線同軸ケーブル７００を用い、ＤＢ本の細線同軸ケーブル７００に直径Ｄ＝Ｄｂの細線同軸ケーブル７００を用いることも可能である（Ｄａ≠Ｄｂ）。

【３６５３】

また、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃは、複数の細線同軸ケーブル７００を内側に収容する、上述したチューブ７２１に相当する部品（不図示）を備えている。なお、当該部品を備えていなくてもよい。

【３６５４】

第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃには、図２９０（ｃ）に示すように、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の一方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃに電気的に接続される。

【３６５５】

第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃにはフィンガー７１１ｃ１が形成されており、フィンガー７１１ｃ１は、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃと第１のコネクタと第２のコネクタとを含むケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続される。

【３６５６】

第２の細線同軸ケーブル用グランドバーは、上述したように、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部に対応して設けられたグランドバーであり、例えば、導電性のある金属製である。第２の細線同軸ケーブル用グランドバーには、第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃと同様に、複数の細線同軸ケーブル７００の各々に対応して細線同軸ケーブル７００が挿通する貫通孔が設けられている。第２の細線同軸ケーブル用グランドバーの貫通孔の内側に、細線同軸ケーブル７００の他方側の端部のうちの外側導体７００ｃが剥き出しになった部分（外側絶縁体７００ｄが取り除かれて内側導体７００ａと内側絶縁体７００ｂと外側導体７００ｃとだけになっている部分）が配置される。この状態で、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃが第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに半田付けなどされ、これにより、細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃは第２の細線同軸ケーブル用グランドバーに電気的に接続される。

【３６５７】

第２の細線同軸ケーブル用グランドバーには、第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃと同様に、フィンガーが形成されており、フィンガーは、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃと第１のコネクタと第２のコネクタとを含むケーブルアッセンブリが備える第２のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続される。

【３６５８】

複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａおよび第１の同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃに形成されたフィンガー７１１ｃ１の各々が、ケーブルアッセンブリが備える第１のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃの一方側が第１のコネクタに取り付けられる。また、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部で剥き出しになった内側導体７００ａおよび第２の同軸ケーブル用グランドバーに形成されたフィンガーの各々が、ケーブルアッセンブリが備える第２のコネクタの対応するコネクタ端子に半田付けなどされるなどして、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃの他方側が第２のコネクタに取り付けられる。これにより、ケーブルアッセンブリが完成する。

【３６５９】

このように、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部の各々を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に結線し、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部の各々を

第２のコネクタの対応するコネクタ端子に結線する前に、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃを作成する。このようにすることで、複数の細線同軸ケーブル７００の一方側の端部の各々を第１のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となり、複数の細線同軸ケーブル７００の他方側の端部の各々を第２のコネクタの対応するコネクタ端子に一括して結線することが可能となる。これにより、複数の細線同軸ケーブル７００の第１のコネクタへの結線工程および複数の細線同軸ケーブル７００の第２のコネクタへの結線工程が簡素化され、品質の安定性も向上する。

【３６６０】

また、ケーブルサブアッセンブリ７１０ｃでは使用する細線同軸ケーブル７００の本数の削減を図ることができる。また、第１の細線同軸ケーブル用グランドバー７１１ｃのフィンガー７１１ｃを第１のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続し、第２の細線同軸ケーブル用グランドバーのフィンガーを第２のコネクタの対応するコネクタ端子に直接接続することで、複数の細線同軸ケーブル７００の各々の外側導体７００ｃをグランドにより確実に電気的に接続できてケーブルアッセンブリ７１０ｃの電気特性の向上を図ることができる。

【３６６１】

続いて、上述した細線同軸ケーブル７００を、フレキシブルフラットケーブル（Ｆｌｅｘｉｂｌｅ Ｆｌａｔ Ｃａｂｌｅ：ＦＦＣ）、フレキシブル基板（ＦｌｅｘｉｂｌｅＰｒｉｎｔｅｄ Ｃｉｒｃｕｉｔｓ：ＦＰＣ）、シールド付きＦＦＣ（ＳｈｉｅｌｄｅｄＦＦＣ）、および、シールド付きＦＰＣ（Ｓｈｉｅｌｄｅｄ ＦＰＣ）と比較する。

【３６６２】

ＦＦＣは、例えば、一定間隔で並列に配置された複数の平板状の導体をフィルム状の絶縁体で上下より挟んだ構造を有するものなどがある。シールド付きＦＦＣは、例えば、ＦＦＣの両側の絶縁体の外面にシールド材を配置した構造を有するものなどがある。ＦＰＣは、例えば、フィルム状の絶縁体（ベース）の一の面に当該一の面から順に接着剤、導体箔、接着剤、絶縁体（カバーレイ）を形成した片面構造を有し、又は、フィルム状の絶縁体（ベース）の一の面に当該一の面から順に接着剤、導体箔、接着剤、絶縁体（カバーレイ）を形成し、他の面に当該他の面から順に接着剤、導体箔、接着剤、絶縁体（カバーレイ）を形成した両面構造を有するものなどがある。シールド付きＦＰＣは、例えば、ＦＰＣの両側の外面に当該外面側から順に接着剤、シールド材を形成した構造を有するものなどがある。

【３６６３】

通信可能な最大伝送速度に関して細線同軸ケーブル７００、ＦＦＣ、ＦＰＣ、シールド付きＦＦＣ、シールド付きＦＰＣと比較すると、細線同軸ケーブル７００の通信可能な最大伝送速度＞シールド付きＦＰＣ、シールド付きＦＦＣの通信可能な最大伝送速度＞ＦＰＣ、ＦＦＣの通信可能な最大伝送速度である。また、通信可能な最大伝送距離に関して細線同軸ケーブル７００、ＦＦＣ、ＦＰＣ、シールド付きＦＦＣ、シールド付きＦＰＣと比較すると、細線同軸ケーブル７００の通信可能な最大伝送距離＞シールド付きＦＰＣ、シールド付きＦＦＣの通信可能な最大伝送距離＞ＦＰＣ、ＦＦＣの通信可能な最大伝送距離である。つまり、細線同軸ケーブル７００は他と比較してノイズ耐性が強いため、細線同軸ケーブル７００を用いることで高速・長距離の伝送が可能になる。

【３６６４】

例えば、遊技機において現状採用されているＦＰＣでは、実機を用いた試験で、伝送速度が約１Ｇｂｐｓ（ギガビットバーセコンド）で通信可能であることを確認している。なお、ＦＰＣの周辺の環境によっては（例えば、ＦＰＣの近くに他の信号線や電源などのノイズ源があるなどによっては）、ＦＰＣでは約１Ｇｂｐｓ（ギガビットバーセコンド）の伝送速度であっても安定した通信品質の通信ができない虞もある。また、それ自体が基板であるＦＰＣはグランドを有しているため、ＦＰＣ内の信号線から発生したノイズがグランドに流れることでノイズ対策ができており、シールドなしでもＦＦＣよりもノイズ耐性が強いため、ＦＰＣの方がＦＦＣよりも通信可能な最大伝送速度で優れている。

【３６６５】
一方、細線同軸ケーブル７００の通信可能な最大伝送速度＞シールド付きＦＰＣ、シールド付きＦＦＣの通信可能な最大伝送速度＞ＦＰＣ、ＦＦＣの通信可能な最大伝送速度であることから、細線同軸ケーブル７００、シールド付きＦＰＣおよびシールド付きＦＦＣそれぞれの通信可能な最大伝送速度は、ＦＰＣに関して実機での試験で確認した１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）を超えると考えることができる。細線同軸ケーブル７００では、実機を用いた試験で、伝送速度が約２．７Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）で通信可能であることを確認している。
【３６６６】
以上のことから、１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）以上の伝送では、または、１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）を超える伝送では、伝送手段として、シールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣ、細線同軸ケーブル７００が適している。
【３６６７】
続いて、細線同軸ケーブル７００を用いる液晶表示装置などの表示装置の解像度について説明する。遊技機の液晶表示装置などの表示装置の解像度は年々高くなっており、ＶＧＡからＸＧＡとなり、現在はフルＨＤが主流となっているが、近年ＱＨＤ、４Ｋ、８Ｋパネルの製品ラインナップも充実してきていることから、さらなる高解像度の表示装置が遊技機に使用されることがあり得る。フルＨＤであればＬＶＤＳでＦＦＣを用いて所望の画質を得ることが可能であるが、ＱＨＤ、４Ｋ、８ＫになるとＬＶＤＳでは所望の画質を得るための伝送速度を出すことができず、ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔなどの高速伝送のインターフェース規格を採用する。
【３６６８】
ＶＧＡ、ＸＧＡ、ＦＨＤ、ＱＨＤ（ＷＱＨＤ）、４Ｋ、８Ｋの解像度、画素数、縦横比は、図２９１に示す通りである。ＶＧＡ（Ｖｉｄｅｏ Ｇｒａｈｉｃｓ Ａｒｒａｙ）の解像度、画素数、縦横比は、「６４０×４８０」、「３０７２００」、「４：３」である。また、ＸＧＡ（ｅＸｔｅｎｄｅｄ Ｇｒａｈｉｃｓ Ａｒｒａｙ）の解像度、画素数、縦横比は、「１０２４×７６８」、「７８６４３２」、「４：３」である。また、ＦＨＤ（Ｆｕｌｌ Ｈｉｇｈ Ｄｅｆｉｎｉｔｉｏｎ）の解像度、画素数、縦横比は、「１９２０×１０８０」、「２０７３６００」、「１６：９」である。また、ＱＨＤ（Ｑｕａｄ－Ｈｉｇｈ Ｄｅｆｉｎｉｔｉｏｎ）（ＷＱＨＤ（Ｗｉｄｅ Ｑｕａｄ－Ｈｉｇｈ Ｄｅｆｉｎｉｔｉｏｎ））の解像度、画素数、縦横比は、「２５６０×１４４０」、「３６８６４００」、「１６：９」であり、例えば３１．５インチの液晶表示装置に使用される。また、４Ｋの解像度、画素数、縦横比は、「３８４０×２１６０」、「８２９４４０」、「１６：９」である。また、８Ｋの解像度、画素数、縦横比は、「７６８０×４３２０」、「３３１７７６００」、「１６：９」である。
【３６６９】
遊技機において現状使用されている、または、今後使用され得るインターフェース規格として、ＬＶＤＳ、ＣｌｏｃｋｌｅｓｓＬｉｎｋ、ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔを挙げることができる。ＬＶＤＳ（Ｌｏｗ Ｖｏｌｔａｇｅ Ｄｉｆｆｅｒｅｎｔｉａｌ Ｓｉｇｎａｌｉｎｇ）は、３．５ｍＡの定電流源で駆動し、１００オームの終端時に３５０ｍＶの振幅の差動信号でデータを高速伝送する、差動シリアルインターフェース規格であり、最大伝送速度は１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）である。また、ＣｌｏｃｋｌｅｓｓＬｉｎｋは、クロックデータリカバリー方式の差動シリアルインターフェース規格であり、最大伝送速度は１．６Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）である。また、ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔは、Ｓｏｕｒｃｅ（例えば、コンピュータ）とＳｉｎｋ（例えば、ディスプレイ）間のデジタルインターフェース規格であり、映像のＲＧＢデータと音声データとをパケット化して伝送するものであり、最大伝送速度は８．１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）である。なお、他のインターフェース規格として、ＨＤＭＩ（登録商標）、ＵＳＢ３．１などがあり、ＨＤＭＩ（登録商標）の最大伝送速度は６Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）であり、ＵＳＢ３．１の最大伝送速度は１０Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）

である。

【３６７０】

ＱＨＤ（ＷＱＨＤ）以上の解像度の場合（ＱＨＤ（ＷＱＨＤ）、４Ｋ、８Ｋなどの場合）、所望の画質を得るには足りずＬＶＤＳの最大伝送速度（１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド））では足りず、より高速の伝送速度が必要とされる。ＦＦＣやＦＰＣでは１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）を超える伝送速度を出せないため、ＱＨＤ（ＷＱＨＤ）以上の解像度に対してＦＦＣやＦＰＣを用いた場合には所望の画質を確保できない。一方、ノイズ耐性の強いシールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣ、細線同軸ケーブル７００では１Ｇｂｐｓ（ギガビットパーセコンド）を超える伝送速度を出せるため、ＱＨＤ（ＷＱＨＤ）以上の解像度に対してシールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣ、細線同軸ケーブルを用いた場合には所望の画質を確保できる。シールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣおよび細線同軸ケーブル７００はシールドなしのＦＦＣおよびシールドなしのＦＰＣに比べて一般的に高価であることから、シールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣ、細線同軸ケーブル７００はＱＨＤ（ＷＱＨＤ）以上の解像度の場合に伝送手段として用いることが好ましい。

【３６７１】

続いて、細線同軸ケーブル７００の伝送優位性について説明する。

【３６７２】

信号の伝送特性には特性インピーダンス、インサーションロス、リターンロス、クロストークなど様々なパラメータが影響するが、高速伝送を行う場合、細線同軸ケーブル７００は高い伝送優位性を有している。同軸ケーブル７００が高い伝送優位性を有している主な理由は、（１）リターンロスの低減、（２）インサーションロスの低減、（３）高いシールド性による電磁ノイズ対策とクロストークの低減などである。

【３６７３】

（リターンロスの低減）内側導体７００ａ、内側絶縁体７００ｂ、外側導体７００ｃを含むように構成される細線同軸ケーブル７００は特定のインピーダンスにマッチングさせることが可能であり、リターンロスを低減させることができる。

【３６７４】

（インサーションロスの低減）特定のインピーダンスにマッチングさせる際、細線同軸ケーブル７００はＦＰＣおよびＦＦＣと比べ内側導体７００ａの断面積を大きく確保できることからインサーションロスを低減させることができる。

【３６７５】

細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃはそれ自身がシールド効果を持っているため、外側導体７００ｃにより、内側導体７００ａで伝送している信号に起因する電磁ノイズの発生を抑えることができるとともに、伝送している信号を外部から到来する電磁ノイズから守ることができ、また、外側導体７００ｃのシールド効果により信号ライン間のクロストークを低減させることができる。

【３６７６】

続いて、細線同軸ケーブル７００の機械的優位性について説明する。

【３６７７】

細線同軸ケーブル７００は、シールド付きＦＰＣおよびシールド付きＦＦＣよりも屈曲性が高く、図２８８に示すように折り曲げたり、図２９２に示すように捻じ曲げたりなど曲げやすく、ある程度折り曲げたり捻じ曲げたりなど曲げた状態でも電気特性が安定するという機械的優位性を有している。この細線同軸ケーブル７００の機械的優位性のため、細線同軸ケーブル７００を曲げて遊技機の部品間を接続することが可能であり、具体例を図２９４から図２９６を参照して後述する。

【３６７８】

続いて、ケーブルアッセンブリ（ハーネス）ＨＨを用いて接続する部品同士の一例について図２９３を参照しつつ説明する。ケーブルアッセンブリＨＨは、例えば、上述したケーブルアッセンブリＨ、Ｈ１などであり、ケーブルとして、例えば、細線同軸ケーブル７

００のみを備え、または、細線同軸ケーブル７００に加えてディスクリートケーブル７０１を備えるなどである。

【３６７９】

図２９３は、ケーブルアッセンブリＨＨを用いて部品間の接続例を示すための前面扉７３０の背面斜視図である。図２９３では、液晶表示装置などの表示装置７３１と、表示装置７３１の表示を制御する表示制御回路が実装されている表示制御基板７３２とをケーブルアッセンブリＨＨで接続している。なお、表示制御基板７３２として、例えば、第１実施形態の副制御基板７２を用いたり、専用の制御基板を用いたりなどすることができる。

【３６８０】

ケーブルアッセンブリＨＨは、ケーブルアッセンブリＨＨが備えるオス側の第１のコネクタ（不図示）を、表示装置７３１が備えるメス側の第１のコネクタ（不図示）に嵌め込むことで、表示装置７３１に接続される。また、ケーブルアッセンブリＨＨは、ケーブルアッセンブリＨＨが備えるオス側の第２のコネクタ（不図示）を、表示制御基板７３２が備えるメス側の第２のコネクタ（不図示）に嵌め込むことで、表示制御基板７３２に接続される。これにより、表示制御基板７３２と表示装置７３１との間でのデータ伝送などが可能になる。

【３６８１】

表示制御基板７３２から表示装置７３１へ伝送される映像データのデータ量は大きいため、高速の伝送速度が必要である。表示制御基板７３２と表示装置７３１との間をシールドなしのＦＦＣやシールドなしのＦＰＣで接続した場合には必要な伝送速度が出すことができず、表示装置７３１の画面に表示する映像の品質を保てない虞がある。一方で、表示制御基板７３２と表示装置７３１との間を細線同軸ケーブル７００で接続した場合、細線同軸ケーブル７００はシールドとして機能する外側導体７００ｃを有することでノイズ耐性が強いため、必要な伝送速度が出すことができ、表示装置７３１の画面に表示する映像の品質を保つことができる。なお、表示制御基板７３２と表示装置７３１との間をシールド付きのＦＦＣやシールド付きのＦＰＣで接続するようにしてもよく、この場合も細線同軸ケーブル７００の場合と同様に、表示装置７３１の画面に表示する映像の品質を保つことができる。

【３６８２】

表示制御基板７３２はケース７３３に収容され、ケース７３３はアルミなどの金属メッキが施されている。このように金属メッキが施されたケース７３３内に表示制御基板７３２を収容することで、表示制御基板７３２上に配置された回路や配線などを伝送する電気信号を電磁ノイズから守ることができる。表示制御基板７３２と表示装置７３１間を伝送する電気信号に対しては細線同軸ケーブル７００の外側導体７００ｃでノイズ対策が施され、表示制御基板７３２上に配置された回路や配線などを伝送する電気信号に対してはケース７３３の金属メッキによりノイズ対策が施されることで、信号が電磁ノイズの影響をより受けにくくすることができる。

【３６８３】

なお、表示制御基板７３２から表示装置７３１への映像データの伝送が、中継基板により中継されて行われる場合、表示制御基板７３２と中継基板との間を細線同軸ケーブル７００により接続し、中継基板と表示装置７３０との間を細線同軸ケーブル７００により接続するようにしてもよい。この場合も、表示制御基板７３２と表示装置７３１間をケーブルアッセンブリＨＨの細線同軸ケーブル７００を用いて接続する場合と同様に、表示装置７３１の画面に表示する映像の品質を保つことができる。

【３６８４】

また、ケーブルアッセンブリＨＨのオス側の第１のコネクタを嵌め込むメス側の第１のコネクタが設けられた第１の回路基板、および、ケーブルアッセンブリＨＨのオス側の第２のコネクタを嵌め込むメス側の第２のコネクタが設けられた第２の回路基板の双方の回路基板が金属メッキされたケースに収容されるようにしてもよいし、一方の回路基板が金属メッキされたケースに収容されるようにしてもよい。

【３６８５】
　なお、ケーブルアッセンブリＨＨなどのケーブルアッセンブリを用いて接続する部品間の例として、上記の部品間の例を含めて、例えば、
●主制御基板と払出制御基板との間
●主制御基板と副制御基板との間
●第１のサブ制御基板と第２のサブ制御基板（サブ制御基板が２枚構成の場合）との間
●サブ制御基板と表示制御基板（サブ制御基板と表示制御基板とが別基板の場合）との間
●表示制御基板（例えば、副制御基板）と表示装置との間
●サブ制御基板と中継基板との間
●中継基板と表示装置との間
●主制御基板と外部端子板との間
●サブ制御基板とＬＥＤ基板（ＬＥＤ基板はＬＥＤのみ搭載された基板やＬＥＤおよびＬＥＤドライバが搭載された基板）との間
●主制御基板とストップボタン操作検出用基板／ベット操作検出用基板／精算ボタン操作検出用基板／スタートレバー操作検出用基板（これらの各検出用基板は扱いとしては主制御基板の一種）との間
●主制御基板とリールユニットのリール制御基板との間
●サブ制御基板とタッチモジュール基板との間
●サブ制御基板と赤外線センサ基板（赤外線センサ基板は遊技者の近接操作を検出するセンサを搭載した基板）との間
●遊技機の試験用端子と試験用インターフェース基板（ＩＦ１基板、ＩＦ２基板、ＩＦ３基板）との間などを挙げることができる。
【３６８６】
　上記の各例において、細線同軸ケーブル７００を伝送する伝送信号はシールドとして機能する外側導体７００ｃにより電磁ノイズから保護されるため、遊技機の動作の安定性を高めることができる。
【３６８７】
　続いて、ケーブルアッセンブリ（ハーネス）ＨＡを用いて部品同士を接続する場合のケーブルアッセンブリ（ハーネス）ＨＡの状態について図２９４から図２９６を参照しつつ説明する。ケーブルアッセンブリＨＡは、例えば、上述したケーブルアッセンブリＨ、Ｈ１などであり、ケーブルとして、例えば、細線同軸ケーブル７００のみを備え、または、細線同軸ケーブル７００に加えてディスクリートケーブル７０１を備えるなどである。
【３６８８】
　図２９４から図２９６では、ケーブルアッセンブリＨＡは、細線同軸ケーブル７００を少なくとも有するケーブルサブアッセンブリ７１０ＨＡと、ケーブルサブアッセンブリ７１０ＨＡの一端側に設けられた第１のコネクタ７２０ＨＡＡと、ケーブルサブアッセンブリ７１０ＨＡの他端側に設けられた第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを備えるものとして説明を行う。
【３６８９】
　図２９４の例は、間に障害物７５０がある、第１の部材７４０Ａのメス側の第１のコネクタ７４１Ａと第２の部材７４０Ｂのメス側の第２のコネクタ７４１Ｂとに、ケーブルアッセンブリＨＡのオス側の第１のコネクタ７２０ＨＡＡとオス側の第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、取り付ける場合を対象としている。図２９４および後述する図２９５から図２９６の第１の部材７４０Ａは例えば液晶表示装置などの表示装置であり、第２の部材７４０Ｂは例えば表示制御基板である。
【３６９０】
　図２９４の例では、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとの間に障害物７５０が存在するため、細線同軸ケーブル７００がまっすぐの状態では、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることはできない。しかしながら、細線同軸ケーブル７００

は屈曲性に優れていて曲げることができ、ある程度曲げた状態でも電気特性が安定している（上記した細線同軸ケーブルの機械的優位性）。このため、障害物７５０を迂回するように細線同軸ケーブル７００を曲げることで、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることができ、細線同軸ケーブル７００を用いることで信号の高速伝送が可能である。

【３６９１】

図２９４の例では、細線同軸ケーブル７００を４か所で曲げているが、これに限定されるものではなく、１か所以上で曲げる（屈曲／湾曲）ようにして、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けるようにしてもよい。

【３６９２】

図２９５の例は、第１の部材７４０Ａと第２の部材７４０Ｂとは同じ配置面にあり、間に障害物７５０がある、第１の部材７４０Ａのメス側の第１のコネクタ７４１Ａと第２の部材７４０Ｂのメス側の第２のコネクタ７４１Ｂとに、ケーブルアッセンブリＨＡのオス側の第１のコネクタ７２０ＨＡＡとオス側の第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、取り付ける場合を対象としている。

【３６９３】

図２９５の例では、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとの間に障害物７５０が存在するため、細線同軸ケーブル７００がまっすぐの状態では、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることはできない。しかしながら、細線同軸ケーブル７００は屈曲性に優れていて曲げることができ、ある程度曲げた状態でも電気特性が安定している（上記した細線同軸ケーブルの機械的優位性）。このため、障害物７５０を迂回するように（例えば、図２９５に示すように障害物７５０の上を回り込むように、障害物７５０の横を回り込むように）細線同軸ケーブル７００を曲げることで、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることができ、細線同軸ケーブル７００を用いることで信号の高速伝送が可能である。

【３６９４】

図２９５の例では、細線同軸ケーブル７００を４か所で曲げているが、これに限定されるものではなく、１か所以上で曲げる（屈曲／湾曲）ようにして、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けるようにしてもよい。

【３６９５】

なお、図２９４の例および図２９５の例では、第１の部材７４０Ａの第１のコネクタ７４１Ａと第２の部材７４０Ｂの第２のコネクタ７４１Ｂとの間に障害物７５０が一つある場合であるが、これに限定されるものでなく、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとの間に２つ以上の障害物があっても、細線同軸ケーブル７００を当該２以上の障害物のそれぞれを迂回するように曲げることにより、ケーブルアッセンブリＨＡの第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることが可能である。

【３６９６】

図２９６の例は、第１の部材７４０Ａのメス側の第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面と第２の部材７４０Ｂのメス側の第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面とが平行に向き合わずに、前者のコネクタ面を含む面と後者のコネクタ面を含む面とが垂直に交差する関係にある（第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面の法線と第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面の法線とが垂直に交わる関係にある）、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、ケーブルアッセンブリＨＡのオス側の第１のコネクタ７２０ＨＡＡとオス側の第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、取り付ける場合を対象としている。

【３６９７】

図２９６の例では、第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面と第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面とが平行に向き合っていないため、細線同軸ケーブル７００がまっすぐの状態では、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることはできない。しかしながら、細線同軸ケーブル７００は屈曲性に優れていて曲げることができ、ある程度曲げた状態でも電気特性が安定している（上記した細線同軸ケーブルの機械的優位性）。このため、複数の細線同軸ケーブル７００を曲げることで、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることができ、細線同軸ケーブル７００を用いることで信号の高速伝送が可能である。

【３６９８】

図２９６の例では、細線同軸ケーブル７００を３か所で曲げているが、これに限定されるものではなく、１か所以上で曲げる（屈曲／湾曲）ようにして、第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けるようにしてもよい。

【３６９９】

なお、図２９６の例では、第１の部材７４０Ａの第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面の法線と第２の部材７４０Ｂの第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面の法線とが垂直に交わる関係にある場合であるが、これに限定されるものでなく、両者の法線が垂直に交わる関係以外で第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面と第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面とが平行に向き合っていない場合（例えば、第１のコネクタ７４１Ａのコネクタ面と第２のコネクタ７４１Ｂのコネクタ面とが反対方向を向いている場合など）であっても、細線同軸ケーブル７００を曲げることにより、ケーブルアッセンブリＨＡの第１のコネクタ７２０ＨＡＡと第２のコネクタ７２０ＨＡＢとを、第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７４１Ｂとに、取り付けることが可能である。

【３７００】

以上、図２９４から図２９６に具体例を挙げて説明したように、第１のコネクタ７２０ＨＡＡを取り付ける第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７２０ＨＡＢを取り付ける第２のコネクタ７４１Ｂとの位置関係による制約、および、第１のコネクタ７２０ＨＡＡを取り付ける第１のコネクタ７４１Ａと第２のコネクタ７２０ＨＡＢを取り付ける第２のコネクタ７４１Ｂとの間に部品などの障害物が存在するか否かによる制約をあまり受けずに、細線同軸ケーブル７００を曲げるなどすることで、取り付け相手の第１のコネクタ７４１Ａおよび取り付け相手の第２のコネクタ７４１Ｂに第１のコネクタ７２０ＨＡＡおよび第２のコネクタ７２０ＨＡＢを取り付けることができ、細線同軸ケーブル７００を用いることで信号の高速伝送が可能である。

【３７０１】

続いて、部品間のデータ伝送に伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用いる例を挙げる。

【３７０２】

例えば、可動役物（例えば、可動液晶など）と基板（ドライバ基板、中継基板、副制御基板など）との間のデータ伝送に伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用いる。可動役物と基板との相対的な位置関係は当該可動役物の可動により変化するため、可動役物と基板との間のデータ伝送に用いるケーブルは可動役物の可動に応じて変形する必要がある。細線同軸ケーブル７００は柔軟性があって変形が容易であることから、細線同軸ケーブル７００は可動役物と基板との間のデータ伝送用の伝送手段として好適である。この場合、細線同軸ケーブル７００を用いているため、可動役物と基板との間の高速通信も可能となる。

【３７０３】

また、遊技機のドア側（パチスロ機（スロットマシン）のフロントドア側、パチンコ機の盤側）に設けられた第１の部材と、遊技機の本体側（パチスロ機（スロットマシン）の筐体側、パチンコ機の枠側）に設けられた第２の部材との間のデータ伝送に伝送手段とし

て細線同軸ケーブル７００を用いる。第１の部材と第２の部材との相対的な位置関係は遊技機のドアの開閉により変化するため、第１の部材と第２の部材との間のデータ伝送に用いるケーブルは遊技機のドアの開閉に応じて変形する必要がある。細線同軸ケーブル７００は柔軟性があって変形が容易であることから、細線同軸ケーブル７００は、遊技機のドア側に設けられた第１の部材と、遊技機の本体側に設けられた第２の部材との間のデータ伝送用の伝送手段として好適である。この場合、細線同軸ケーブル７００を用いているため、第１の部材と第２の部材との間の高速通信も可能となる。

【３７０４】

なお、上記の２つの例（可動役物と基板との間のデータ伝送に細線同軸ケーブル７００を用いる例、遊技機のドア側に設けられた第１の部材と遊技機の本体側に設けられた第２の部材との間のデータ伝送に細線同軸ケーブル７００を用いる例）は、細線同軸ケーブル７００の柔軟性に着目した例である。

【３７０５】

また、遊技機が複数の表示装置を備え、そのうちの第１の表示装置は描画に必要なデータ量が小さい（１画面の描画に必要なデータ量が所定のデータ量より小さい）、つまり、高速通信を必要としない表示装置（例えば、小型液晶表示装置、サブ液晶表示装置など、解像度がＶＧＡ、ＸＧＡ、ＦＨＤなどの表示装置など）であり、そのうちの第２の表示装置は描画に必要なデータ量が大きい（１画面の描画に必要なデータ量が所定のデータ量以上である）、つまり、高速通信を必要とする表示装置（例えば、プロジェクタユニットや大型液晶表示装置など、解像度がＱＨＤ（ＷＱＨＤ）、４Ｋ、８Ｋなどの表示装置など）である。この場合、第１の表示装置と表示制御基板との間は伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用いずに細線同軸ケーブル７００以外の所定の伝送手段（例えば、通常のハーネス、ＦＦＣ、ＦＰＣ）を用い、第２の表示装置と表示制御基板との間は伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用いる。このように、高価な細線同軸ケーブル７００を、高速通信を必要としない第１の表示装置と表示制御基板との間には使用せず、高速通信が必要な第２の表示装置と表示制御基板との間に使用することで、高価な細線同軸ケーブル７００の使用箇所を減らして遊技機全体でのコストを抑えることができる。なお、第２の表示装置と表示制御基板との間は、伝送手段として、シールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣなどを用いてもよい。

【３７０６】

また、第１の部材と第２の部材との間を接続する伝送手段がノイズ源（例えば、電源ユニットやリールユニットなどノイズの発生源となる機器）から所定の距離内に配置される、つまり、所定の値以上のノイズが存在する場所に配置される場合には当該伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用い、第３の部材と第４の部材との間を接続する伝送手段がノイズ源から所定の距離よりも離れて配置される、つまり、所定の値以上のノイズが存在しない場所に配置される場合には当該伝送手段として細線同軸ケーブル７００を用いずに細線同軸ケーブル７００以外の所定の伝送手段（例えば、通常のハーネス、ＦＦＣ、ＦＰＣ）を用いる。このように、高価な細線同軸ケーブル７００を、ノイズの影響を受けにくい第３の部材と第４の部材との間には使用せず、ノイズの影響を受けやすい第１の部材と第２の部材との間に使用することで、高価な細線同軸ケーブル７００の使用箇所を減らして遊技機全体でのコストを抑えることができる。なお、第１の部材と第２の部材との間は、伝送手段として、シールド付きのＦＦＣ、シールド付きのＦＰＣなどを用いてもよい。

【３７０７】

なお、ＦＰＣ、シールド付きＦＦＣは基板間で高速通信する画像表示器（液晶表示装置、プロジェクションなど）用インターフェースに好適である。また、タッチパネルセンサ（平面状センサ）と基板の接続にＦＰＣを用いてもよく、チップ部品を実装したＦＰＣを用いてもよい。また、シールドしていない柔軟性の比較的高いＦＦＣは可動役物ユニットや、小スペースで通常のハーネス接続が困難な場所に使用するとよい。

【３７０８】

また、主に映像データにおいて画面の高解像度化により、遊技機において少なくとも一

部の部品間において伝送手段として高速通信規格のケーブルを用いるようにしてもよい。この場合、従来のハーネスでは通信品質が保てない状況で、シールド部分を有するケーブルを利用することで通信品質を保つことができる。また、ケーブルのノイズ耐性の向上により、ノイズ対策部品削減によるコストダウンを図ることができる。

【３７０９】

高速通信規格のケーブルとして、例えば、ＵＳＢケーブル、ＨＤＭＩ（登録商標）ケーブル、ＳＡＴＡケーブル、ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔケーブルなどがある。

【３７１０】

ＵＳＢケーブルは、ＵＳＢ（Ｕｎｉｖｅｒｓａｌ Ｓｅｒｉａｌ Ｂｕｓ）規格において利用されるものであり、例えばコンピュータと周辺機器とを接続する際に利用される。ＵＳＢケーブルの場合、遊技機側の差し込み口がＵＳＢポートとなるため、遊技機の開発中に遊技機をコンピュータに繋いで例えばコンピュータから遊技機に映像データを送信して遊技機の画面に映像を映すことで、遊技機（実機）での映像の確認ができるため、遊技機の開発を円滑に行うことができる。

【３７１１】

ＵＳＢケーブルのコネクタの形状の種類として、ＵＳＢ Ｔｙｐｅ－Ａ（２．０）、ＵＳＢ Ｔｙｐｅ－Ｂ（２．０）、ｍｉｎｉ ＵＳＢ Ｔｙｐｅ－Ｂ、Ｍｉｃｒｏ ＵＳＢＴｙｐｅ－Ｂ（２．０）、Ｍｉｃｒｏ ＵＳＢ Ｔｙｐｅ－Ｂ（３．０）、ＵＳＢ Ｔｙｐｅ－Ｃ、Ｌｉｇｈｔｎｉｎｇなどがある。

【３７１２】

ＨＤＭＩ（登録商標）ケーブルは、ＨＤＭＩ（登録商標）（Ｈｉｇｈ－Ｄｅｆｉｎｉｔｉｏｎ Ｍｕｌｔｉｍｅｄｉａ Ｉｎｔｅｆａｃｅ）規格において利用されるものであり、例えばテレビとハードディスクレコーダやゲーム機などとの間を接続する際に利用され、映像信号と音声信号と制御信号とを１本にまとめて送ることができるケーブルである。

【３７１３】

ＨＤＭＩ（登録商標）ケーブルのスピード（バージョン）の種類として、スタンダード（Ｖｅｒ．１．２以前）、ハイスピード（Ｖｅｒ．１．３～１．４）、プレミアムハイスピード（Ｖｅｒ．２．０）、ウルトラハイスピード（Ｖｅｒ．２．０）などがある。

【３７１４】

また、ＨＤＭＩ（登録商標）ケーブルのコネクタの形状の種類として、ＨＤＭＩ（登録商標）タイプＡコネクタ、ＨＤＭＩ（登録商標）タイプＣコネクタ、ＨＤＭＩ（登録商標）タイプＤコネクタ、ＨＤＭＩ（登録商標）タイプＥコネクタなどがある。

【３７１５】

ＳＡＴＡケーブルは、インターフェース規格の一つであるＳＡＴＡ（Ｓｅｒｉａｌ Ａｄｖａｎｃｅｄ Ｔｅｃｈｎｏｌｏｇｙ Ａｔｔａｃｈｍｅｎｔ）規格において利用されるものであり、例えばコンピュータとストレージ（ＨＤＤやＳＤＤなど）や光学ドライブなどとの間を接続する際に利用される。

【３７１６】

ＳＴＡ規格には、「ＳＴＡ１」、「ＳＴＡ２」、「ＳＴＡ３」の３つの規格があり、これらの主な違いはデータの転送速度である。

【３７１７】

また、ＳＡＴＡケーブルのケーブル部分の形状として、平たいフラットタイプや折り曲げて使える取り回しのしやすいラウンドタイプなどがある。

【３７１８】

また、ＳＴＡケーブルの接続端子として、端子からケーブルが真っすぐに伸びている「ストレート型」や、コネクタ部分がＬ字に曲がっている「Ｌ字型」などがある。

【３７１９】

ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔケーブルは、インターフェース規格の一つであるＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔ規格において使用されるものであり、例えばコンピュータとディスプレイ装置との間を接続する際に利用される。

【３７２０】
　ＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔケーブルの端子として、通常のＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔ、ＭｉｎｉＤｉｓｐｌａｙＰｏｒｔ端子などがある。
【３７２１】
　また、基板などに実装される電子部品の一部について部品型番の印字を付していないものを用いるようにしてもよい。例えば、所定の電子部品（チップ、コンデンサ、コネクタなど）に部品型番が記載されていないものを用いてもよい。これによれば、印字省略によるコストダウンを図ることができる。また、遊技機業界向けに部品番号の印字がなされた専用品が生産終了などにより入手困難となった場合に、代用品を使うことができる。
【３７２２】
　また、部品型番が同じであれば、電子部品の一部に印字（マーキング）の統一ができていない部品を用いてもよい。例えば、同一型式の遊技機（つまり、同じ機種の遊技機）を製造する場合に、一の遊技機では特定の電子部品（チップ、コンデンサ、コネクタなど）として印字されたものを用い、他の遊技機では特定の電子部品として印字がされていないものや印字のデザインが異なるものを用いるようにしてもよい。これによれば、遊技機業界向けに部品番号の印字がなされた専用品が生産終了などにより入手困難となった場合に、代用品を使うことができる。
【３７２３】
　また、型式試験の申請書類のデータシートに電子部品への部品型番の印字の説明書を添付すれば、複数種類の電子部品を使用してもよく、追加でデータシートに電子部品への部品型番の印字の種類を増やして増やした電子部品を使用してもよい。これによれば、遊技機に使用できる電子部品の種類が増えることで、電子部品の入手を容易に行うことができる。
【３７２４】
　また、基板に空き端子（ケーブルなどが接続されていない端子）があってもよく、また、空きコネクタ（コネクタが接続されていない端子）があってもよい。これによれば、基板の共通化などによるコストダウンを図ることができる。また、基板の共通化により資源消費の削減につながり、環境負荷を減らすことができる。
【３７２５】
　また、基板（主制御基板など）において未実装部品があってもよい。これによれば、基板の共通化などによるコストダウンを図ることができる。また、基板の共通化により資源消費の削減につながり、環境負荷を減らすことができる。
【３７２６】
［第７実施形態の付記］
　従来から、電子部品間の信号の伝送手段としてハーネスを用いた遊技機がある。例えば、特許文献１に開示された遊技機では、主制御基板と、各リールの駆動を制御するリール停止基板とが、ハーネスにより接続されている（例えば、特開２００７－２０２６９８号公報参照）。
【３７２７】
　ところで、昨今、遊技機内の電子部品の増加や、液晶ディスプレイなどの画像表示装置の大型化または高解像度化などに伴う伝送信号の伝送量の増加により、伝送速度の高速化が要求されるようになっている。伝送速度が高速化する程、信号がノイズの影響を受けやすくなって受信側の電子部品は当該信号を誤って受信してしまう、つまり、送信側の電子部品から受信側の電子部品への信号の伝送を適切に行うことができないという問題が発生する。
【３７２８】
　付記は、上記の課題に鑑みてなされたものであり、電子部品間の信号の伝送を媒介する伝送手段のノイズ耐性を高くすることでノイズに強く安定した電子部品間の伝送を可能にする遊技機を提供することを目的とする。
【３７２９】

上記目的を達成するために、付記は、以下の遊技機を提供する。

【３７３０】

付記の第１の実施態様に係る遊技機は、

内側導体（図２８５の内側導体７００ａ）と、前記内側導体の外周を取り巻く内側絶縁体（図２８５の内側絶縁体７００ｂ）と、前記内側絶縁体の外周を取り巻く外側導体（図２８５の外側導体７００ｃ）と、前記外側導体の外周を取り巻く外側絶縁体（図２８５の外側絶縁体７００ｄ）と、を有する同軸ケーブル（図２８５の同軸ケーブル７００）を備え、

伝送手段として前記同軸ケーブルを用いるものであり、

前記同軸ケーブルは、外径がほぼ１ミリメートル以下である（図２８６のＤミリメートル≦ほぼ１ミリメートル）

ことを特徴とする。

【３７３１】

この構成によれば、伝送信号に対してノイズを遮蔽する外側導体を有する同軸ケーブルを伝送手段として用いることにより伝送手段のノイズ耐性が高くなり、これにより、ノイズに強く安定した電子部品間の信号の伝送を可能にし、伝送速度の高速化を通信エラーが高くなるのを抑えながら実現できる。また、外径がほぼ１ミリメートル以下の細い同軸ケーブルを用いることで、同軸ケーブルの背後などにゴト部品を隠すことが困難となり、セキュリティの向上を図ることができる。

【３７３２】

付記の第２の実施態様に係る遊技機は、付記の第１の実施態様に係る遊技機において、

画像表示手段（図２９３の表示装置７３１）と、

前記画像表示手段の表示を制御する表示制御手段（図２９３の表示制御基板７３２）と、をさらに備え、

前記同軸ケーブルは、前記画像表示手段と前記表示制御手段との間の信号の伝送手段として用いられる

ことを特徴とする。

【３７３３】

この構成によれば、伝送速度の高速化が特に要求される映像信号の伝送において、伝送信号に対してノイズを遮蔽する外側導体を有する同軸ケーブルを伝送手段として用いることにより、伝送品質の向上を図ることができる。

【３７３４】

付記の第３の実施態様に係る遊技機は、付記の第１の実施態様に係る遊技機または付記の第２の実施態様に係る遊技機において、

前記同軸ケーブルを含む複数のケーブル（図２８９の細線同軸ケーブル７００）と、前記複数のケーブルの両端側それぞれに設けられる第１のコネクタ（図２８９の第１のコネクタ７２０Ａ）及び第２のコネクタ（図２８９の第２のコネクタ７２０Ｂ）と、透過性があり、内側に前記複数の同軸ケーブルを束ねて保持する保持部材（図２８９のチューブ７２１）と、を少なくとも有するケーブルアッセンブリ（図２８９のケーブルアッセンブリＨ１）をさらに備え、

前記保持部材に前記ケーブルアッセンブリを識別するための識別情報（図２８９の識別情報７２２）が付されている

ことを特徴とする。

【３７３５】

外径の小さい同軸ケーブルなどのケーブルに当該ケーブルを識別するための識別情報（ケーブル用識別情報）を付すことは困難であることが想定され、また、複数のケーブルそれぞれにケーブル用識別情報を付すのは識別情報を付す部品点数が多くなって製造時の作業効率が悪く、コストもかかる。これに対して、この構成によれば、内側に複数のケーブルを束ねて保持する保持部材は一本のケーブルに比べて外径が大きいため、保持部材にケーブルアッセンブリを識別するための識別情報（ケーブルアッセンブリ用識別情報）を付

すことが容易となり、また、保持部材にケーブルアッセンブリ用識別情報を付す場合は複数のケーブルそれぞれにケーブル用識別情報を付す場合に比べて識別情報を付す部品点数が少なくなるため、製造時の作業効率の向上を図ることができ、コストも抑えることができる。さらに、保持部材として透過性のあるものを利用することにより、同軸ケーブルの外部からの視認を可能とすることで同軸ケーブルの不正使用を防ぐことができるとともに、保持部材が保持部材の内側や保持部材の背後の視認の妨げとならず、ゴト部品を隠すことが困難となり、セキュリティの向上を図ることができる。

【３７３６】

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。

【３７３７】

［その他］

［１．貸出操作時のクレジット加算音］

サンドの貸出ボタン（現金からの貸出、再プレイボタン、貯メダル再プレイボタンを含む）を押すと、５０枚分（１０００円４６枚貸しなら４６枚分）のメダルが台のクレジットに加算される。

【３７３８】

加算時（例えば、加算処理の終了時など）に、加算の効果音（以下、「加算音」と記載する場合もある。）が発生する。

【３７３９】

加算音は、１～２秒程度のピコーンといった電子音など短い時間尺の音でもよいし、３～５秒程度の遊技者が聞き逃しにくいような時間尺の音でもよい。短い時間尺の加算音であれば遊技の効果音の妨げになりにくい。

【３７４０】

一方、小役などの入賞時にも入賞音の効果音（従来のメダル機で言うところの払出効果音）が発生する。

【３７４１】

サンドの貸出ボタンをリール回転中に押した場合であっても貸出処理は有効に行われるため、貸出ボタン押下後にリールの停止操作を行った場合は、クレジット加算の効果音と入賞時の効果音がほぼ同じタイミングで出音されることとがある。

【３７４２】

クレジットの加算音の音量＞入賞音の音量という音量設定にすることで、リール回転中等に貸出ボタンを押下し、全リール停止時に入賞が発生し、入賞音が発生した場合であっても、貸出処理が完了したことを加算音によって遊技者は認識しやすくなる。

【３７４３】

また、入賞が発生した場合、クレジット１０→１９（ベル入賞９枚分加算）→６９（貸出分５０枚加算）とクレジットが２段階で変化するため、正しく貸出処理が行われたのかをクレジットの数字から瞬時に読み取りにくい場合もあるので、加算音を認識しやすい態様で出音することにより、遊技者に正常に貸出が完了したと伝えることで安心感を与えることができる。

【３７４４】

再遊技時やボーナス時の入賞音発生時でも同様にクレジットの加算音が聞き取れるように出音している。

【３７４５】

加算音は、上記の入賞音とは別の音声チャネルを利用する場合、加算音と上記の入賞音とが同時に出音される場合が起こり得る。

【３７４６】

加算音を聞き取りやすい音量で出音するための手法として、（手法１）そもそもの音量を、クレジットの加算音の音量＞他の演出音（入賞音やＢＧＭなど）の音量という関係性で設定する、（手法２）他の演出音の出音中に加算音を出音する場合に、加算音以外の音についてはダッキング（音量を一時的に低下させて出音を継続、又は、音量を０にして出

音処理を継続、又は、一時的に出音を停止して他の音を聞こえやすくする）を行う、（手法３）加算音を出音する場合に、同一チャネルに設定された他の演出音よりも優先的に出音する（同一チャネルの他の演出音の出音を停止し、この場合、加算音の出音終了後に他の演出音の出音を再開するようにしてもよいし、再開しないようにしてもよい。）などがある。

【３７４７】

上記の（手法１）から（手法３）の一つだけ採用してもよいし、組み合わせて複数採用してもよい。また、他の演出音などの種類に応じて採用する手法を設定してもよい。

【３７４８】

［１．１．加算音よりも優先的に出音される音］

なお、加算音よりも優先的に出音される音があってもよい。例えば、このような音として、エラー音（ドア開放エラー、イリーガルヒットエラーなど遊技機とサンドとの通信が正常な状態でも生じ得るエラーの報知音など）があり、エラー音の出音タイミングと加算音の発生タイミングとが重畳した場合は、エラー音の出音を加算音の出音よりも優先してもよい。

【３７４９】

この場合は、加算音の出音を行わないものとしてもよいし、通常の加算音よりも小さい音量（音量「０」を含む）で出音してもよい。いずれの方法であってもクレジットの加算よりも遊技の進行に際して重大な事象を適切に報知しうるという効果を奏する。

【３７５０】

［１．２．遊技者用音量調整の影響］

音量調整用操作手段（専用キー、または、ボタンやタッチパネルなどの演出用操作手段と兼用の操作手段）により遊技者が任意の音量に調整できる機能を有する遊技機もある。

【３７５１】

加算音は、遊技者用の音量調整の影響を受けるものとして、遊技者の設定した音量段階に応じた音量で出音するものとしてもよい。この場合は、周囲の環境に合わせて設定した音量に沿って出音されるために、加算音が大きすぎてうるさいといった事象を抑制できる。

【３７５２】

また、加算音は、遊技者用の音量調整の影響を受けないものとして、一定の比較的大きな音量で出音するものとしてもよい。この場合は、遊技者が加算音を聞き逃す可能性を低く抑えることができる。

【３７５３】

なお、計数音等が音量調整の影響を受けない場合、音量調整可能な最大の値にしたとしても、「クレジットの加算音の音量＞入賞音の音量という音量設定」の関係性は変化しないものとしてもよい。遊技者が音量設定を調整したとしても、クレジット加算音を聞き取りやすくできる。

【３７５４】

また、計数音等が音量調整の影響を受ける場合、音量調整可能な最小の値にしたとしても、０にはならない（消音されない）ものとすることが望ましい。仮に計数関連音（計数音、加算音、精算音など）が消音されてしまうとすると、計数処理が適切に行われなかったのではないかという不安を遊技者に与えるおそれがあるからである。

【３７５５】

［１．３．遊技者用音量調整ができるタイミング］

エラー中など遊技不能な状況や、音量調整用の左・右キーやタッチパネルなどを別の機能の操作手段として使う状況（例えば、光量調整や演出選択、携帯連動機能のパスワード入力など）など所定の音量調整不能状況を除く全ての状況（回胴回転中、停止中、デモ画面など）で音量調整ができるものとしてもよい。

【３７５６】

また、回動回転停止中などに限り音量調整ができるものとしてもよい。

【３７５７】

音量調整操作手段と異なる演出用操作手段（演出ボタン、演出用レバー、タッチセンサー、測距センサーなど副制御基板側で管理される操作手段であってもよいし、リール演出の目的で操作されるスタートレバーやベットボタンなど主制御基板側で管理される操作手段であってもよい）の操作演出の操作待ち中（例えば、「演出ボタンを押せ！」と画面に表示される演出中）であっても音量調整を可能として、操作応答演出の音量を適切に調整できるものとしてもよい。

【３７５８】

遊技機の左・右キーなど１回の操作で音量調整メニュー画面（音量表示バーなど）を開けるものでもよいし、遊技者メニュー画面から音量調整メニュー画面を開けるものでもよい。

【３７５９】

［１．４．ホール用音量調整の影響］

遊技者用の音量調整とは別にホール管理者用の音量調整機能を備える遊技機もある。加算音は、ホール管理者用の音量調整の影響を受けるものとして、ホール管理者の設定した音量段階に応じた音量で出音するものとしてもよい。この場合は、周囲の環境に合わせて設定した音量に沿って出音されるために、加算音が大きすぎてうるさいといった事象を抑制できる。

【３７６０】

また、加算音は、ホール管理者用の音量調整の影響を受けないものとして、一定の比較的大きな音量で出音するものとしてもよい。この場合は、遊技者が加算音を聞き逃す可能性を低く抑えることができる。

【３７６１】

なお、加算音は、ホール用音量調整の影響を受けるが、遊技者用の音量調整には影響を受けないといった仕様としてもよい。

【３７６２】

［１．５．遊技者用の音量調整操作中の加算音出音時］

遊技者用の音量調整中に音量上昇操作（例えば、上・下キーで調整する仕様なら上キー押下時）や音量低下操作（例えば、上・下キーで調整する仕様なら下キー押下時）には、調整後の音量でサンプル音が出音され、遊技者が概ねどの程度の音量レベルなのかを認識できるものとしてもよい。

【３７６３】

例えば、音量レベル３（概ね８０デシベル）である状況で上キーを１回押した場合は、音量レベル４（概ね８２デシベル）となり、音量レベル４の音量でサンプル音が出音される。

【３７６４】

サンプル音の出音と加算音の出音のタイミングが重なった場合であっても、遊技者が加算音を認識できるように加算音を出力することが好ましい。現金または貯メダルを用いたクレジットの加算が完了したことは、遊技者にとって一般的にはサンプル音の音量よりも重要な情報だからである。

【３７６５】

この場合は、上述の（手法１）から（手法３）のいずれかを採用して、サンプル音の音量よりも加算音を優先的に出音するものとしてもよいし、加算音の出音が終わってから、サンプル音を出力するものとしてもよい。

【３７６６】

また、加算音の出音中に音量レベルが変化した場合は、音量レベルが変化するまでは変化前の音量（例えば、音量レベル３の音量）で出音し、音量レベルが変化した後に変化後の音量（例えば、音量レベル４の音量）で出音するものとして加算音の音量変化を遊技者が認識しうるものとしてもよいし、加算音の出音開始時点の音量で最後まで出音するものとしてもよい。

【３７６７】

なお、遊技者用の音量調整で設定しうる最低音量とした場合に、効果音などが極めて小さい音量または無音として静音性を高める仕様も考えられるが、このような仕様であり、遊技者用の音量調整が加算音の音量に影響を与える遊技機であっても、加算音は遊技者が認識できるように他の効果音などと比べて音量調整の影響が少ないものとして遊技者が十分に聞き取れる程度の音量（４０～７０デシベル程度）で出音することが望ましい。

【３７６８】

［２．クレジット加算時のクレジットのＬＥＤセグの動作］

クレジットのＬＥＤセグにおいて、１→２→３→・・・と１つずつ、あるいは、複数の値ごとに加算値を表示していく過程を表示するインクリメント動作を発生させて０→１→・・・→４９→５０と加算を示してもよいし、インクリメント動作を発生させずに一気に０→５０としてもよい。

【３７６９】

インクリメント動作を発生させない場合は、加算音も０．５～２秒程度の短い時間尺の音であることが好ましい。

【３７７０】

インクリメント終了後にも長い時間、加算音の出音が続いてしまうと、まだクレジット加算が終了していないかのような印象を与えてしまうおそれがあるからである。

【３７７１】

なお、インクリメント動作がない場合は一瞬でセグが変化するので、厳密にいえば、例えば１秒程度の短い時間尺の加算音であってもクレジット表示が加算後の値に変化した後も出音が続くことになるが、そもそもの時間が短いので遊技者に特に違和感や誤解を与えるおそれは少ない。

【３７７２】

［３．画面でのクレジット表示］

主制御基板またはメダル数管理制御基板で制御されるクレジットのセグ以外に液晶やプロジェクション等の画像表示手段の画面にクレジット数を表記して遊技者が見やすいものとしてもよい。

【３７７３】

加算時にインクリメント動作を行うかどうかは、クレジットのセグと同様でもよいし、クレジットのセグと異なる設定にしてもよい。

【３７７４】

［４．加算音以外のクレジットやサンドの操作に関する効果音について］

ここまでは、サンド側の貸出ボタン操作に応じたクレジットの加算音に関する工夫について説明した。

【３７７５】

このクレジットの加算音以外に、メダルレス遊技機や管理遊技機（封入式パチンコ）などの物理的な遊技媒体ではなくデータで遊技価値が管理されるスマート遊技機においては以下のような効果音が発生する場合がある。

・遊技終了時に遊技機からサンドの遊技価値記憶媒体（会員カードやゲストカードなど）に向けてクレジット内の遊技価値を転送する際のクレジット転送音。例えば、クレジットのセグ近傍などの転送ボタンの押下で行う。

・ベット済の遊技価値をクレジットへ戻す精算音。例えば、遊技機のマックスＢＥＴボタン付近の精算ボタンなどの押下で行う。

・遊技者が休憩などで一時的に離籍するときにサンド側で遊技価値記憶媒体（会員カードやゲストカードなど）が抜かれた際の一時的に遊技価値記憶媒体へのクレジットの転送ができない状態となったことを示唆又は報知する効果音。

【３７７６】

これらのクレジット関連効果音の少なくとも１つまたは全てについて可能な範囲で上記加算音と同様の遊技者が聞き逃しにくいものとなるような工夫を適宜採用するものとしてもよい。

【３７７７】
［５．クレジット加算タイミング］
　リールの回転中にサンドの貸出ボタンを操作した場合であっても、クレジット加算処理は有効であり、貸出ボタンの押下から数秒でクレジット加算処理が行われる。例えば、ストップボタンの操作検出中などであってもクレジットの加算処理は有効に行われる。
【３７７８】
［６．計数音等に関するその他の工夫例］・遊技中でも計数可能であり、計数完了と入賞のタイミングが被ったとき、計数完了音の方が音量が大きく出音時間は短い、入賞音の方が音量が小さく出音時間は長い、などとして、計数完了音は聞き取りやすく、入賞音は聞き取りにくいものの出音自体は認識可能とするものとしてもよい。少なくとも両音の出音時間及び音量の少なくとも一方は、異なる態様とすることが望ましい。
・同様に遊技中でもクレジット加算が可能であり、加算と入賞のタイミングが被ったとき、加算音や加算完了音の方が音量が大きく出音時間は短い、入賞音の方が音量が小さく出音時間は長い、などとしてもよい。
・画像とし計数完了時において計数完了表示と、入賞表示（例えば、１０枚ベル入賞時に「ＧＥＴ１０」などと表示する画像）を備える場合、入賞表示の方が表示時間が短いものとしてもよい。入賞音は計数関連音より比較的出音が長く、画像については入賞表示の方が時間を短くすることで、複数の事象が重複発生した場合に状況を把握しにくくなる。
・別パターンとして、計数処理が終わってから計数中（或いは計数完了）の表示が消えるまでの時間と、入賞処理（クレジット加算等、任意に特定）が終わってから入賞画像（例えば、１０枚ベル入賞時に「ＧＥＴ１０」などと表示する画像）が消えるまでの時間と、を比べると後者の方が短いものとしてもよい。
・計数完了音の出音時間の長さは、ＢＥＴ、開始、停止、入賞、何れの音の長さとも異なるものとするとよい。仮に音の長さが完全に一致すると、タイミングが一致したときに聞き逃す可能性が高いからである。
【３７７９】
　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。
【３７８０】
［６．メダルレス遊技機、管理遊技機］
（メダルレス遊技機の貸出処理イメージ）
　図２９７（１）は、貸出前の遊技機１Ｘと遊技媒体貸出装置（遊技価値貸出装置、専用ユニット、サンドなどとも言う）２Ｘの概念図である。また、マックスベットボタン１１Ｘ、１ＢＥＴボタン１２Ｘ、クレジットセグ１４Ｘなどは操作台座部（台座部、コントロールパネル、またその略称である“コンパネ”などと表記することもある遊技機前側の膨出部ないし突出部）１０Ｘの天面に設けてあるため、正面視では見えにくい。そのため、この概念図では、位置関係が分かるように、操作台座部１０Ｘの場所については、上から見たときの位置関係で図示している。
【３７８１】
　なお、以下、説明の便宜上、メダル相当の遊技価値をメダルと記載することがあるが、あくまでメダルに相当する価値のベット、クレジット加算という意味であり、物理的なメダルの排出などは行われない。
【３７８２】
　また、メダルレスパチスロのクレジットセグと、封入式パチンコ（管理遊技機）の持玉セグの両方を指す表現として「貯留セグ」、「貯留数表示手段」、「保有遊技価値数を示すセグ」、「保有遊技価値数表示手段」などという表現を用いる場合がある。パチスロとパチンコで実施例を記載しているが、クレジットセグについての仕様をパチンコの持玉セグに、持玉セグの仕様をパチスロのクレジットセグに矛盾のない範囲で適宜採用することが可能である。
【３７８３】
（クレジットセグの態様及び画面内のクレジット関連表示）

遊技機１Ｘには、クレジットセグ（例えばメダル数表示ユニットのクレジット表示用７ＳＥＧ。５ケタまたは６ケタからなる。貯留セグ等とも言う。）１４Ｘが設けられている。

【３７８４】

また、画像表示手段（リール前に設けられた透過式の液晶表示器）３Ｘの左下には貯留メダルを示すＣＲＥＤＩＴ表示が、右下には当該ゲームでの付与メダルを示すＰＡＹ表示の画像が表示されている。

【３７８５】

この時点では、まだメダル相当の遊技価値の貸出が行われていないため、画面でのＣＲＥＤＩＴ表示は「００」、クレジットセグの表示「０」となっている。

【３７８６】

この場合の「０」の表示桁数は、何ケタとしてもよいが、クレジットセグＺ４は、１ケタ表示の「０」とすることが望ましい。電源投入中のほぼ全ての状態でこのセグＺ４には、数値が表示されるため、セグの表示桁数を少なくすることで消費電力の節約につながるからである。一方、画面のＣＲＥＤＩＴ表示は、「００」としてＰＡＹ表示と同じ桁数にして左右の遊技価値関連表示欄の桁数を揃えて、見た目のバランスを良くするとよい。

【３７８７】

なお、画面のＣＲＥＤＩＴ表示およびＰＡＹ表示は、（１）どちらも存在しない、（２）ＣＲＥＤＩＴのみ、（３）ＰＡＹのみ、（４）ＣＲＥＤＩＴとＰＡＹの両方のいずれの仕様としても良い。また、場面に応じて表示の有無を変更してもよい。例えば、デモ画面（客待ち画面）ではＣＲＥＤＩＴ表示とＰＡＹ表示のどちらの画像も表示せず、クレジット加算後などに表示される遊技待ちの通常画面では（２）～（４）のいずれかの予め定められた画像を表示とするなどとしてもよい。

【３７８８】

また、エラー中は、エラーと関係性の低い情報の表示を中断した方が状況を把握しやすくなるため、ＣＲＥＤＩＴ及びＰＡＹ画像の表示を行わないことが望ましい。

【３７８９】

なお、クレジットセグ１４Ｘは単色セグを用いているが、画面のＣＲＥＤＩＴ表示もクレジットセグ１４Ｘと同系色を使うと同じ意味の情報である点が把握しやすくなってよい。例えば、クレジットセグ１４Ｘが赤色単色セグで、ＣＲＥＤＩＴ表示が赤系統色などとする場合である。

【３７９０】

（サンドについて）

サンド２Ｘに遊技者が５００枚の貯メダル（再プレイ、つまりカードに貯めてあるメダルのうち貸出が可能なメダル。）がある会員カードを入れ、サンド２Ｘに３０００円分の紙幣を入金した状態である。

【３７９１】

サンド２Ｘの小型画面には入金額と再プレイ可能メダル数が表示されている。なお、サンド２Ｘには紙幣挿入口、会員カード・１日カードの挿入口、カードを排出するための返却ボタン２１Ｘ、入金した現金からの貸出操作を行う貸出ボタン２２Ｘ、貯メダルからの貸出操作を行う再プレイボタン２３Ｘが設けられている。また、図ではサンド２Ｘの下方に「遊技料金１０００円５０枚」とその店の貸出ルールに関する記載シールが貼り付けてある。

【３７９２】

（貸出後の状態について）

図２９７（２）は、図２９７（１）の状態から１回再プレイボタン２３Ｘを押し、５０枚分のメダルに相当する遊技価値を遊技機１Ｘのクレジットに加算した後の概念図である。

【３７９３】

サンド２Ｘの貸出ボタン２２Ｘを操作すると加算されて、クレジット表示が変化する。そして、貸出音（クレジット加算音）が出音される。また、合わせて液晶のクレジット画像も「００」から「５０」に変化する。

【３７９４】
　なお、加算と説明したが、プログラム上は、加算処理ではなく加算後の値に結果として更新されればよく、その手法は任意の更新処理を適宜採用可能である。また、厳密には一瞬でクレジットの加算処理が行われており、その後にクレジットセグの数値が更新されることとなる。詳しくは後述する。
【３７９５】
（管理遊技機（パチンコ機）の貸出処理イメージ）
　図２９８（１）は、貸出前の遊技機（パチンコ機）１Ｙと遊技媒体貸出装置（遊技価値貸出装置、専用ユニット、サンドなどとも言う）２Ｙの概念図である。また、持玉セグ１１Ｙ、演出用ボタン１２Ｙ、音量・光量調整キー１３Ｙなどは操作台座部（台座部、コントロールパネル、またその略称である“コンパネ”などと表記することもある遊技機前側の膨出部ないし突出部）１０Ｙの天面に設けてあるため、正面視では見えにくい。そのため、この概念図では、位置関係が分かるように、操作台座部１０Ｙの場所については、上から見たときの位置関係で図示している。なお、従来の遊技球を借りて遊技機内に取り込んで発射するタイプのパチンコ機と異なり、コンパネには玉皿が設けられておらず、その分のスペースを用いて、演出用ボタン１２Ｙの大型化などを図っている。
【３７９６】
　一般的に、パチスロ機の場合は遊技機１Ｘの右側にサンド２Ｘが設置されるが、パチンコ機の場合は、遊技機１Ｙの左側にサンド２Ｙが設置される。
【３７９７】
　なお、以下説明内においての便宜上、球技玉相当の遊技価値を玉、遊技球などと記載することがあるが、サンド２Ｙとの通信により持玉データとして加算されるのは、あくまで玉に相当する価値の加算という意味であり、サンド２Ｙからの遊技球の払出や、パチンコ機の機外に遊技球の排出などは行われない。パチンコ機の遊技球流下領域である遊技領域および、パチンコ機内の遊技球の循環機構内で封入された遊技球は循環することになる。具体的には、盤面左下、又は左上の発射部から発射された実際の遊技球は、遊技領域を流下したのちに、アウト口や入賞口に入り、遊技機内の循環通路を通って、後、再度発射装置から発射されるにいたる。
【３７９８】
（持玉セグの態様及び画面内の持玉関連表示）
　遊技機１Ｙの前扉（遊技盤と遊技枠では枠側に含まれる）には、５桁又は６桁の持玉セグ（パチスロ機でのクレジットセグ、貯留セグに相当する保有遊技価値数を示す７セグ）１１Ｙが設けられている。なお、持玉セグ１１Ｙと計数ボタン１４Ｙは１つのユニット（持玉数表示ユニット）として遊技機に取り付け可能としてもよい。
【３７９９】
　図２９８（１）に図示した時点では、まだ遊技価値（遊技価値１＝遊技球１発を打ち出す権利に相当）の貸出が行われていないため持玉セグ１１Ｙの表示「０」となっている。この場合の「０」の表示桁数は、何ケタとしてもよいが、持玉セグ１１Ｙは、１ケタ表示の「０」とすることが望ましい。電源投入中のほぼ全ての状態でこのセグには、数値が表示されるため、セグの表示桁数をなるべく少なくした方が消費電力の節約につながるからである。
【３８００】
　なお、図示していないが、画面内に持玉数を表示することとしてもよい。
【３８０１】
　なお、画面の持玉表示は、場面に応じて表示の有無を変更してもよい。例えば、デモ画面（客待ち画面）では表示せず、サンド２Ｙからの持玉データの加算後などに表示される遊技待ちの通常画面では表示するとしたり、大当り中や時短・確変・小当たりＲＵＳＨ状態など、遊技者にとって有利な状態に限って持玉を画面に表示するなどとしてもよい。
【３８０２】
　また、エラー中は、エラーと関係性の低い情報の表示を中断した方が状況を把握しやす

くなるため、持玉数を示す画像の表示を行わないことが望ましい。
【３８０３】
なお、持玉セグ１１Ｙは単色セグを用いているが、画面の持玉表示も持玉セグ１１Ｙと同系色（類似色）を使うと同じ意味の情報である点が把握しやすくなってよい。例えば、持玉セグ１１Ｙが赤色単色セグで、持玉表示が赤系統色などとする場合である。
【３８０４】
（サンドについて）
図２９８（１）は、サンド２Ｙに遊技者が５００枚の貯メダル（再プレイ、つまりカードに貯めてあるメダルのうち貸出が可能なメダル。）がある会員カードを入れ、サンド２Ｙに３０００円分の紙幣を入金した状態である。
【３８０５】
サンド２Ｙの小型画面には入金額と再プレイ可能メダル数が表示されている。なお、サンドＺ１２には紙幣挿入口、会員カード・１日カードの挿入口、カードを排出するための返却ボタン２１Ｙ、入金した現金からの貸出操作を行う貸出ボタン２２Ｙ、貯メダルからの貸出操作を行う再プレイボタン２３Ｙが設けられている。また、図ではサンドの下方に「遊技料金１０００円２５０玉」とその店の貸出ルールに関する記載シールが貼り付けてある。
【３８０６】
（貸出後の状態について）
図２９８（２）は、図２９８（１）の状態から１回再プレイボタン２３Ｙを押し、１２５球分の玉に相当する遊技価値を遊技機のクレジットに加算した後の概念図である。
【３８０７】
サンド２Ｙの貸出ボタン２２Ｙを操作すると加算されて、クレジット表示が変化する。そして、貸出音（クレジット加算音）が出音される。また、合わせて液晶のクレジット画像も「００」から「５０」に変化する。
【３８０８】
（スピーカーの配置について）
図２９８に示す遊技機では、斜線の円形で図示するスピーカー１６Ｙが遊技機１Ｙの右上、左上、右下、左下（右下スピーカーの反対側）、そして遊技機１Ｙ下部のハンドルと同じくらいの高さの位置にある下方スピーカーの合計５つが配置されている。このうち、持玉セグ１１Ｙの更新（サンド２Ｙからの貸出による加算又はサンド２Ｙへの転送による減算）が行われた場合の効果音は、（１）右下スピーカーから出音する、また、（２）右下及び右上スピーカーから出音として、持玉セグ１１Ｙに近い位置である遊技機１Ｙのうち右側から出音すると、変化するセグと出音位置が近いため遊技者に違和感を持たれにくい。変化しているセグと離れたスピーカーから効果音が鳴ると、若干であるが違和感を覚えることがあるからである。なお、メダルレスパチスロにおいてもクレジットセグに近い方のスピーカーからクレジットセグの更新時の効果音を出音するものとしてもよい。
【３８０９】
もっとも、上記以外の出音態様としても遊技者に適切に聞き取れる音量で出音していれば特に問題はない。
【３８１０】
（操作台座部の概念図 仕様例１について）
図２９９は、図２９７に示す遊技機１Ｘの操作台座部１０Ｘの概念図である。実際は、点線Ａ－Ｂより上は、操作台座部１０Ｘの天面を上から見下ろした位置での概念図であり、点線Ａ－Ｂよりも下は、実際には操作台座部１０Ｘの前側側面部（遊技者に対向する略鉛直の面）を並べて図示したものである。
【３８１１】
操作台座部１０Ｘの天面にこれらすべての操作手段が設けられているわけではなく、操作台座部１０Ｘの前方側面の操作手段も含めて図示して、操作台座部１０Ｘの操作手段などについて一通りの概念図として図示している。

【３８１２】
　なお、点線で補助線を引いているＳ１－Ｓ２をつなぐラインで切断した場合の概念図として後述の図３００（２）を作成している。
【３８１３】
　各操作手段や表示部の説明は以下の通りである。
・指示モニタセグ３１Ｘ：ＡＴ機能による停止操作態様（打順や狙うべき図柄）を示す指示情報を表示する２ケタセグ。操作台座部天面の左上に配置。なお、このほかに当該単位遊技での付与メダル数を示すＰＡＹセグ（ＰＡＹＯＵＴセグ）を設けてもよい。ＣＲＥＤＩＴセグと位置を離す配置としている。これにより、遊技者が指示情報を示す番号（例えば、指示ありゲームのリール回転中に１～１８などの指示種別を示す数字が表示される）をクレジットの残りメダル数と見間違えすることを防止できる。
【３８１４】
　なお、指示モニタセグ３１Ｘは、後述のクレジットセグ１４Ｘと異なり斜め前方（遊技者の目線方向）に傾斜しておらず、ほぼ真上に向けて配置されており、クレジットセグ１４Ｘと比べてやや視認しづらいようになっている。
【３８１５】
　これは指示モニタ番号に相当する指示情報が画面に分かりやすく表示されるので、特に遊技者は指示モニタを意識することなく遊技を可能としているからである。
【３８１６】
・ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘ、１ＢＥＴボタン１２Ｙ：操作台座部１０Ｘの指示モニタ３１Ｘ近傍には、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘと１ＢＥＴボタン１２Ｘが用意されている。３枚掛け専用の遊技機であっても１ＢＥＴボタン１２Ｘの押下により１枚ずつのベットが可能となっているが、当然３枚掛け専用機ではベット枚数が２枚以下の状態ではスタートレバー３２Ｘを叩いても遊技を開始することはできない。なお、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘと１ＢＥＴボタン１２Ｘはユニット化されており、ユニットとして操作台座部１０Ｘに組み付けられている。
【３８１７】
・演出用ボタン：操作台座部１０Ｘ天面の略中央に配置。なお、演出用操作手段として演出用ボタンは複数種類でもよく、演出用ボタンに代えてまたは演出用ボタンとともに演出用レバーやタッチパネル、測距センサなどを設けてもよい。また、演出用操作手段に振動機構を備えて、遊技者操作した際に振動を感じることが出来るものとしてもよい。また、チャンスボタン３３Ｘが２重構造となっており、表側のフタが開閉可能となっており、内側にさらなるチャンスボタンが用意されているものでもよい。
【３８１８】
・メダル数表示ユニット３４Ｘ：操作台座部１０Ｘ天面の右側に設けられている。詳細は改めて後述するが、ここでは位置関係と大まかな形状について述べる。奥行５ｃｍ程度、横幅９ｃｍ程度の上面視で長方形のユニットで、黒色の樹脂に白文字で説明テキストやＣＲＥＤＩＴ、計数の文字が付されている。なお、セグの前方は透過性の樹脂で構成されてとなっておりセグの点灯態様が視認できる。
【３８１９】
　操作台座部１０Ｘ天面の奥行Ｄ１は約１０ｃｍである。メダル数表示ユニット３４Ｘの奥行（前後方向の長さ）は約５ｃｍである。メダル数表示ユニット３４Ｘのうち遊技機の画面（上記図では不図示だが図面の上側に存在している）に近い方の端部から、画面までの距離であるＤ２は約２ｃｍである。メダル数表示ユニット３４Ｘの手前側（遊技者側）の端部から操作台座部天面の手前側の縁までの距離であるＤ３は約３ｃｍである。なお、これらの数字は一例であり、クレジット操作部が例示されたサイズより大きくてもよく、小さくても良い。なお、左右方向（筐体の横幅）は４７．５ｃｍとなっているため、操作台座部１０Ｘの横幅も概ね４７．５ｃｍほどとなっている。
【３８２０】
・計数ボタン１５Ｘ：直径２ｃｍ弱の円形であり、目立つように赤色となっている。この

仕様の場合は、コストダウン及び省スペース化のために計数ボタン１５Ｘは点灯しないボタンとなっている。
【３８２１】
・精算ボタン１３Ｘ：操作台座部Ｚ２０の前側面（遊技者に向けて対向する略垂直の面）のうちの左側に配置。ベット済みのメダルを一括してクレジットに戻すためのボタンである。これも計数ボタン１５Ｘと勘違いされないように、計数ボタン１５Ｘとは離れた位置となっている。ある程度離されていれば、反対側でなくてもよいが、このように計数ボタン１５Ｘを筐体の中央よりも右方向側に、精算ボタン１３Ｘを筐体の中央よりも左方向側に配置すると遊技者の誤認を防ぎやすいという効果がある。
【３８２２】
　また、ベット操作をした後に、敢えてベット済みのメダルを戻すシーンは比較的少ないため、やや目立たない位置に設けられており、ボタンの色も黒色と、計数ボタン１５Ｘと異なる色として計数ボタン１５Ｘとの混同されにくいようにしている。また、精算ボタン１３Ｘは直径１ｃｍ程度と計数ボタン１５Ｘよりも小さいサイズとしている。
【３８２３】
・ストップボタン３５Ｘ：操作台座部１０Ｘの前面側側面のほぼ中央に位置する。ユニット化されている。詳細は割愛する。
【３８２４】
・音量・光量調整ボタン及びメニューボタン３６Ｘ：右側の円形は、遊技データや遊び方ガイドの表示、携帯連動機能、演出カスタム項目などのメニュー画面を表示させるメニューボタン。上下左右の三角形は、上キーで光量の上昇、下キーで光量の低下、左キーで音量の低下、右キーで音量の上昇操作が可能である。これらは、操作台座部１０Ｘの前方側面の右側に配置されており、これらのボタンは、ユニット化されており、組付け作業の効率化が図られている。
【３８２５】
・鍵穴１６Ｘ：遊技機１Ｘの前扉を開放させるためのドアキー（鍵）を差し込む鍵穴である。ドアキーは店員が操作するものであり、遊技者に鍵穴を意識させる必要はないため、遊技機１Ｘの右側に設けられている。少なくとも鍵穴１６Ｘよりも右には遊技者用操作手段は配置しないこととしている。また、鍵穴１６Ｘは正面視では計数ボタン１５Ｘよりも遊技機１Ｘの端部側（右端側）に配置されており、計数ボタン１５Ｘを操作する際にも遊技者にあまり目立たない位置となっている。
【３８２６】
（メダル数表示ユニット 上面視の概念図について）
　図３００（１）は、図２９９で簡略化していたメダル数表示ユニット３４Ｘ近傍を説明するための概念図である。
【３８２７】
　メダル数表示ユニット３４Ｘは上面視で長方形であり、全体は黒色の樹脂製のカバー部材の内部にクレジットセグ１４Ｘを備え、カバー部材の表面に説明記載が白文字で表記されており、またカバー部材の円形の開口部に、計数ボタン１５Ｘを備える。
【３８２８】
　遊技機１Ｘの手前側から奥に向かって、Ｆ地点、Ｃ地点、Ｔ地点、Ｂ地点と便宜上呼ぶ。詳しくは後述する。
【３８２９】
　クレジットセグ１４Ｘは、遊技機１Ｘに記録されているクレジット数を表示可能な５桁のＬＥＤ７セグである。遊技機１Ｘからサンド２Ｘへのメダルの転送を行うための計数ボタン１５Ｘがクレジットセグ１４Ｘ近傍に配置されている。
【３８３０】
　また、計数ボタン１５Ｘの操作方法の説明記載が記載されており、遊技者が遊技終了時や休憩時にメダルをサンド２Ｘ（サンドＺ２の会員カード等）へ移動させる際に操作に迷わないような配慮がなされている。

【３８３１】
　仕様例１では、計数ボタン１５Ｘは発光しないタイプであり、赤色の樹脂製ボタンを用いている。
【３８３２】
　計数ボタン１５Ｘの周囲は注目用装飾部として、白色の円（図では黒線の円で記載）が設けられており、黒地のところで白い円があるため計数ボタン１５Ｘが目立つようになっている。なお、注目用装飾部の色は一例であり、地の色と異なる色であればよく、また円形以外の装飾態様であってもよい。周囲を取り囲む模様以外にも近傍に注目を引く何等かのデザインを施すものであってもよい。
【３８３３】
　これらのクレジットセグ１４Ｘ及び計数ボタン１５Ｘ、及び、説明記載部がメダル数表示ユニット３４Ｘとしてユニット化されており、遊技機１Ｘ前側の操作台座部１０Ｘに設けられている。
【３８３４】
（変形例：計数ボタンを発光させる仕様例）
　もっとも、計数ボタン１５Ｘを発光可能な仕様として、計数可能状態を緑点灯、計数中を赤点灯、計数不能状態（クレジットが０の状態等）は青色などと発光色を異ならせることで、遊技者に計数ボタン１５Ｘの操作可能状況を示唆可能としてもよい。なお、ここでの「示唆」とは点灯ルールを知らない者であっても何となくランプの色でイメージがつくといったものであり、ルールを知っている遊技者にとっては明確に状態を認識可能となるという意味で「報知」と捉えることもできる。便宜上、「示唆及び報知」を含むものを示唆と表記する場合がある。同様に他の記載においても「示唆」は「報知」を含みうる概念として説明している。
【３８３５】
（メダル数表示ユニット 断面の概念図について）
　図３００（２）は、図２９９の切断面Ｓ１－Ｓ２、つまりメダル数表示ユニット３４Ｘの付近で切断した場合の断面の概念図である。
【３８３６】
　操作台座部（コントロールパネル、コンパネと略記することもある）１０Ｘとは、スタートレバー３２Ｘやストップボタン３５Ｘ、演出用ボタン、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘ、ペイアウトセグ、クレジットセグ１４Ｘなどが設けられた膨出部である。図示の都合上、この図では操作台座部１０Ｘ及びメダル数表示ユニット３４Ｘを、実際よりも大きく描いている。なお、操作台座部１０Ｘ前面側の各種操作手段（例えば、メニューボタン）については図示を省略している。
【３８３７】
　遊技機１Ｘの手前側から奥に向かって３つの傾斜面からなり、手前からＦ地点、Ｃ地点、Ｔ地点、Ｂ地点と便宜上呼ぶ。各地点及び各地点間を構成する面部について説明する。Ｆ地点：メダル数表示ユニット３４Ｘの一番手前の地点（遊技者側）。Ｃ地点：メダル数表示ユニット３４Ｘの手前から全体の２／３ほどの中腹地点。ここから上のＣ地点－Ｔ地点間は、傾斜角度がＦ地点－Ｃ地点間よりも急になっている。Ｔ地点：メダル数表示ユニット３４Ｘのうち、もっとも操作台座部１０Ｘから高くなっている地点。Ｂ地点：メダル数表示ユニット３４Ｘの一番後ろ側（奥側、遊技機の画面に近い側）の地点。
【３８３８】
　Ｆ地点－Ｃ地点の面（第１の面）：説明記載及び計数ボタン１５Ｘ及び計数ボタン１５Ｘ用の開口部が設けられている面。特に内部を透過させる必要がないため、黒塗装がなされており、その上に白文字の塗装がなされている。もっとも、塗装をほどこさずに光を透過しない樹脂で任意の色で構成してもよい。
【３８３９】
　操作台座部１０Ｘの天面に対する傾斜角度（図の角度Ｒ）は、約２０度である。２０度以外の角度としてもよく、操作台座部１０Ｘと、メダル数表示ユニット３４Ｘの傾斜面と

の角度Ｒは概ね１０度～４０度程度とすると、遊技中に見下ろす遊技者からも見えやすく、かつ、ある程度前方からの視認性も良くなる。

【３８４０】

なお、計数ボタン１５Ｘの操作部（ボタンとして押下される面）も概ね２０度と当該第１の面と近い角度（厳密に同じ角度にするのは難しいため数度の角度差はある）に傾斜しており、手前側から操作しやすいものとなっている。

【３８４１】

Ｃ地点－Ｔ地点の面（第２の面）：ＣＲＥＤＩＴの文字表示、及び、クレジットセグ１４Ｘが設けられた面。少なくともクレジットセグ１４Ｘの前方はセグの点灯態様が視認できるように透過性を有する。

【３８４２】

操作台座部１０Ｘの天面に対する傾斜角度は、約３０度である。

【３８４３】

補助線Ｈは、クレジットセグ１４Ｘの表示面の傾きを分かりやすくするために引いたクレジットセグ１４Ｘの表面から引いた垂線である。

【３８４４】

Ｔ地点－Ｂ地点の面（第３の面）：奥側に向かって傾斜した面。操作台座部１０Ｘの天面に対する傾斜角度は、約７０度である。なお、操作台座部１０Ｘの天面に対する傾斜角度は、垂直（９０度）としてメダル数表示ユニット３４Ｘの後ろ側壁部を直立した壁部として構成しても良いが、後述のようにスマートフォンなどを立てかけやすくするといった効果や、三角形の頂点にあたるＴ地点の角度が上方向に向かって尖りすぎていると、遊技者が操作時にケガをするおそれがあるため、垂直ではなく約７０度の傾斜面としている。角度は一例であり、７０度以外の角度でもよいが概ね４５度～８０度くらいのある程度の傾斜角を持たせることがスペース的な観点からは望ましい。

【３８４５】

このようにメダル数表示ユニット３４Ｘのクレジットセグ１４Ｘは、前方向（遊技者方向）に向けて傾斜しており、これにより、クレジットセグ１４Ｘが真上ではなく斜め前方に対向する配置となるため、遊技者から見やすくなる。また、下皿にメダルが置いてあるかどうかで遊技者が一時的に離席している台か空き台かを判別できるメダル遊技機と異なり、メダルレス遊技機では一見して空き台かどうか分かりにくいため、空き台であることが示唆されるクレジット「０」という表示を遠くから視認しやすくすることで、空き台を探す遊技者にも空き台であることを認識させやすくなるという効果もある。

【３８４６】

なお、液晶画面の表面（アクリル製の透明板、ガラスでもよい）の手前側操作台座部１０Ｘの上面部には、画面のフレーム（保護枠）部材が設けられている。なお、フレームは、台座部と画面の表面との隙間を埋めることでゴトを防止する役割も果たしている。そのため、画面のフレーム部材に代えて、またはフレームと併用するかたちで図における画面フレーム５Ｘのある位置にゴト防止目的の“所定の段差部”を設けることとしてもよい。

【３８４７】

（メダル数表示ユニットの断面を拡大した概念図について）

図３０１（１）では、Ｔ地点－Ｂ地点の面（第３の面）であるメダル数表示ユニット３４Ｘの背面部と画面との距離について説明する。

【３８４８】

メダル数表示ユニット３４Ｘの頂点であるＴ地点と画面との距離であるＤ５は約２ｃｍである。少なくとも１ｃｍ以上あればよい。メダル数表示ユニット３４Ｘの第３の面の操作台座部１０Ｘとの接点であるＢ地点と画面前方に設けられた画面フレーム（以下、画面保護部材ということがある）５Ｘとの距離であるＤ４は約１．５ｃｍ。こちらはＤ５より狭ければ何センチでもよい。メダル数表示ユニット３４Ｘの第３の面は画面側に向かって概ね７０度程度で傾斜している。

【３８４９】

（一般的なスマートフォンを置いた場合の概念図について）
図３０１（２）を用いて図３０１（１）に一般的なスマートフォンを置いた場合の概念図について説明する。
【３８５０】
そのため、画面に向けて一般的なサイズのスマートフォン（一例として厚さ０．８８ｃｍ、縦１６．６ｃｍ、横幅７．８ｃｍ、画面サイズ６．７インチ）ＳＦを立てかけて置いた場合に安定するようになっている。
【３８５１】
クレジットセグ１４Ｘを前方に傾けることで、遊技者に見やすくするだけでなく、傾斜部を操作台座部１０Ｘから突出させ、かつ、画面との間に一般的なスマートフォンＳＦを入れ込むことが可能な幅を持たせる（操作台座部１０Ｘとメダル数表示ユニット３４Ｘとの対向部のうち広い部分の幅が１ｃｍ以上とする）ことで、スマートフォンＳＦを安定して立てかけることができる。
【３８５２】
また、メダル数表示ユニット３４Ｘの高さは最も高い位置で操作台座部Ｚ２０から約２ｃｍほどなので、立てかけたスマートフォンＳＦの視認性もあまり低下させないものとなっている。
【３８５３】
また、メダル数表示ユニット３４Ｘの第３の面を画面側に向けて傾斜させることで、スマートフォンＳＦを立てかけた際に、スマートフォンＳＦの底面が操作台座部１０Ｘと第３の面との２点に接して画面が前方斜め上に向くように立てかけやすいので、操作台座部１０Ｘの第３の面が操作台座部１０Ｘの天面に対して垂直に設けられている場合よりも立てかけたスマートフォンＳＦの安定感を高めることができる。なお、第３の面を操作台座部１０Ｘに対して垂直にした場合であっても、Ｄ５が１ｃｍ以上あればメダル数表示ユニット３４Ｘと画面との間の隙間にスマートフォンＳＦを立てかけることは可能であり、第３の面を傾斜面とした場合よりもスマートフォンＳＦの画面を斜め前方に向けにくくなるものの、スペースを考慮して第３の面を略垂直にしてＤ５の距離を調整してスマートフォンＳＦを立てかけ可能な構造としてもよい。遊技しながらスマートフォンＳＦで動画や機種情報などを見ることもできるようにすることで、遊技者のタイムパフォーマンスを向上させることができる。遊技者は、退屈な通常時で、遊技の興趣が低下したとしても、ある程度は気分を紛らわすことができる。また、このようなスマートフォンＳＦ等の立てかけを容易とする構造については、メダル数表示ユニット３４Ｘ以外について採用してもよい。操作台座部１０Ｘの天面に所定の突出部（ここまでに説明したメダル数表示ユニット３４Ｘ以外だと、演出ボタンや演出用レバーなどの演出用操作手段やその操作手段を備えるユニット部、音量・光量調整キーやそのキーを備えるユニット部、ＭＡＸＢＥＴボタンやボタンユニット、特に機能を有しない装飾目的の突出部など）を設けて、後方側の面を遊技機の奥側方向に向かって傾斜させ、後方の壁部（例えば、画面前方の保護板やミドルパネル、装飾部など）との間に１ｃｍ以上の間隔を設ければよい。なお、立てかける物は、スマートフォン以外でもよく例えば、タブレットや手帳、電子タバコ、メモ帳、台の説明が記載された小冊子などサイズ的に許容されるものであれば他のものも立てかけることが可能となる。
【３８５４】
なお、Ｆ地点からＴ地点までの傾斜面を同じ傾きの一の面としても良い。また、第１の面（Ｆ～Ｃ面）と第２の面（Ｃ～Ｔ面）は傾斜角度が異なっていれば、角度はどちらが急としてもよい。
【３８５５】
画面フレーム（以下、「奥側部材」と記載することがある）５Ｘの上面、または前面など画面フレーム５Ｘの遊技者から視認可能な部位に遊技者向けの注意書きや操作手段やランプの名称、所定の装飾デザインを施しても良い。なお、奥側部材は操作台座部の奥側の位置にある段差部や突出部や膨出部であればよく、画面フレームに限定されない。例えば

、装飾用段部等や操作台座部１０Ｘと画面との隙間にモノを挿入されにくいようにする保護用段部等について本段落の内容を適用することとしてもよい。図３００では画面の前方（厳密には画面の前の透光板のさらに前方）に段差部を設けているが、画面がリールよりも正面視で上方の位置にあるような構成の場合は、奥側部材は、ミドルボード（リール前方の保護板）や遊技機の装飾部など所定の壁部の近傍かつ操作台座部の奥側位置に配置されていればよい。

【３８５６】

注意書きなどの記載は直接フレームにプリントしてもよいし、シールなどを貼り付けてもよい。このような記載を備えることで限られた操作台座部のスペースを有効に活用できる。例えば、注意書きであれば「光を長時間凝視しないでください」、「演出ボタンの可動時に指を挟まないように注意してください」などと記載することが考えられる。注意書きのテキストの周縁や近傍に警告色（黄色と黒の交互のラインなど）や赤色など遊技者の注目を集めるための所定の装飾部をさらに設けて、遊技者の目に止まるようにしてもよい。操作手段の名称であれば、「１ＢＥＴ」、「精算」、「ＭＡＸＢＥＴ」などと記載すればよい。ランプの名称であれば各ベット枚数表示ランプがフレームの近傍に配置されている場合に、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」、リプレイランプがフレームの近傍に配置されている場合に「ＲＥＰＬＡＹ」など、各種ランプの近傍の位置に当該ランプの役割を示す文字を表記しておけばよい。

【３８５７】

（操作台座部の概念図 仕様例２について）

図３０２は、仕様例１と異なる設計案の概念図である。図２９７などと同様に、正面視では見えにくい操作台座部５０Ｘについては、位置関係が分かるように、操作台座部５０ＡにおけるＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘやメダル数表示ユニット５２Ｘなどについては、操作台座部５０Ｘを上方から見たときの位置関係で図示している。なお、本仕様を前提としてのそのうちの一部の仕様について矛盾のない範囲で別仕様例のものを採用してもよく、本仕様例の内容を一部別仕様例で採用してもよい。

【３８５８】

画像表示手段５１Ｘ：液晶画面である。プロジェクターとスクリーンなど他の表示手段を採用してもよい。

【３８５９】

この仕様例では、リール前方に透過液晶を配置したタイプではなく、一般的な画面とリール窓という構成となっている。もっとも、画面を備えずに画面がある場所に装飾ランプや装飾パネルなど配置してもよい。

【３８６０】

スピーカー５３Ｘ：画面より上部の左右に２つ、リール窓上端付近の左右に２つ配置されている。左右装飾部５４Ｘ：斜線を掛けた両サイドの長方形に相当する部位には装飾ランプや装飾部材が配置されている。

【３８６１】

長方形の装飾部という意味ではなく、おおよそ装飾部が配置される位置を図示したものであり、装飾部のデザインは任意のものを採用できる。

【３８６２】

リール窓５５Ｘ：画面５１Ｘの下方に配置されている。なお、リールの位置を明示するため、３つ窓を記載しているが、窓（透明部分）自体は１つとしても１つの窓から全リールが見えるものでもよい。ミドルパネル５６Ｘ：リール窓５５Ｘ及び演出ランプ領域（当たりを報知するランプ、期待感示唆ランプ、チャンスゾーンなどを示す状態ランプなどの領域）、メインリールの位置を明示する「回胴」、「メインリール」といった文字表示などが設けられている。操作台座部５０Ｘの上方から液晶画面の下方までの領域がミドルパネル５６Ｘの部分に該当する。

【３８６３】

なお、操作台座部５０Ｘについては図３０３に沿って説明する。

【３８６４】
（操作台座部の概念図 仕様例２）
　図３０３は仕様例２の操作台座部５０Ｘの概念図である。実際は、点線Ａ－Ｂより上は、操作台座部５０Ｘを天面から見下ろした位置での概念図であり、点線Ａ－Ｂよりも下は、実際には操作台座部５０Ｘの前側側面部（遊技者に対向する略鉛直の面）を並べて図示したものである。操作台座部５０Ｘは、前方に向けて１５度程度の緩やかな傾斜がつけられている。
【３８６５】
　操作台座部５０Ｘの天面にこれらすべての操作手段が設けられているわけではなく、側面の操作手段も含めて図示して、操作台座部５０Ｘの操作手段などについて一通り概念図として図示している。
【３８６６】
　なお、点線で補助線を引いているＳ１－Ｓ２をつなぐラインで切断した場合の概念図として後述の断面図を作成している。
【３８６７】
　各操作手段や表示部の説明は以下の通りである。図の左上付近から順を追って説明する。
【３８６８】
（仕様例２における各操作手段や表示部の説明）・左右の装飾部５４Ｘ：左右の斜線の長方形の部位である。詳細は前述の通りである。
・ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘ、１ＢＥＴボタン５７Ｘ：操作台座部５０Ｘの指示モニタ近傍には、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘと１ＢＥＴボタン５７Ｘが用意されている。３枚掛け専用の遊技機であっても１ＢＥＴボタン５７Ｘの押下により１枚ずつのベットが可能となっているが、当然３枚掛け専用機ではベット枚数が２枚以下の状態ではスタートレバー３２Ｘを叩いても遊技を開始することはできない。なお、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘと１ＢＥＴボタン５７Ｘはユニット化されていない。
【３８６９】
　また、１ＢＥＴボタン５７Ｘは長押し（５００ｍｓ以上押下状態を維持）した場合に、精算ボタン５７Ｘとして機能し、ベット済みメダル（１～３枚）をクレジットに戻す（ベット枚数が０になり、クレジットにベット済み枚数分のメダルが加算される）という精算処理が行われる。また、ベット操作時や精算操作時に効果音が出音される。
【３８７０】
　ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘは直径３ｃｍほどの円形で操作可能時に、内部のＬＥＤが白点灯となり、操作不能時は消灯している。１ＢＥＴボタン５７Ｘは直径約１ｃｍ程度の黒樹脂で押下面が形成されたボタンであり、発光はしない。操作頻度が低いボタンであるためＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘよりも相対的に小さいボタンを採用している。
【３８７１】
・演出用ボタン６０Ｘ：操作台座部５０Ｘ天面の略中央に配置。略台形となっている。なお、演出用操作手段として演出ボタンは複数種類でもよく、ボタンに代えてまたは演出用ボタンとともに演出用レバーやタッチパネル、測距センサなどを設けてもよい。また、演出用操作手段に振動機構を備えて、遊技者操作した際に振動を感じることが出来るものとしてもよい。また、期待度の高いボタン押下演出（当たりや上乗せが確定する場合であってもよい）の場合にソレノイド等でボタンが通常位置よりも突出するといったギミックを搭載してもよい。
【３８７２】
・メダル数表示ユニット５２Ｘ：操作台座部５０Ｘ天面の右側には、設けられている。詳細は改めて後述するが、ここでは位置関係と大まかな形状について述べる。奥行５ｃｍ程度、横幅７ｃｍ程度の上面視で長方形のユニットで、表面の透過性のカバー部は操作台座部の天面と略同様の傾斜面となっている。
【３８７３】
　操作台座部５０Ｘ天面の奥行Ｄ１は約７ｃｍである。メダル数表示ユニット５２Ｘの奥

行（前後方向の長さ）は約５ｃｍである。メダル数表示ユニット５２Ｘのうち遊技機の画面（上記図では不図示だが図面の上側に存在している）に近い方の端部から、画面までの距離であるＤ２は約１ｃｍである。メダル数表示ユニット５２Ｘの手前側（遊技者側）の端部から操作台座部天面の手前側の縁までの距離であるＤ３は約１ｃｍである。なお、これらの数字は一例であり、クレジット操作部が例示されたサイズより大きくてもよく、小さくても良い。なお、左右方向（筐体の横幅）は４７．５ｃｍとなっているため、左右装飾部５４Ｘも含めた操作台座部の横幅も概ね４７．５ｃｍほどとなっている。

【３８７４】

・計数ボタン１５Ｘ：ボタンのハード構成としては、１ＢＥＴボタン５７Ｘと同じボタン部材を採用している。直径約１ｃｍ程度の黒樹脂で押下面が形成されたボタンであり、発光はしない。見た目が同じなので混同しないように、１ＢＥＴボタン（精算ボタン）５７Ｘと離れた位置としている。具体的には計数ボタン１５Ｘは遊技機の中央よりも右側に、１ＢＥＴボタン５７Ｘは遊技機の中央よりも左側に配置すること混同を防止している。

・ストップボタン３５Ｘ：操作台座部の前面側側面のほぼ中央に位置する。ユニット化されている。詳細は割愛する。

・音量、光量調整ボタン及びメニューボタン３６Ｘ：中央の円形は、遊技データや遊び方ガイドの表示、携帯連動機能、演出カスタム項目などのメニュー画面を表示させるメニューボタン。上下左右の三角形は、上キーで光量の上昇、下キーで光量の低下、左キーで音量の低下、右キーで音量の上昇操作が可能である。これらは、操作台座部５０Ｘの前方側面の右側に配置されており、これらのボタンは、ユニット化されており、組付け作業の効率化が図られている。

【３８７５】

・鍵穴１６Ｘ：遊技機の前扉を開放させるためのドアキー（鍵）を差し込む鍵穴である。ドアキーは店員が操作するものであり、遊技者に鍵穴を意識させる必要はないため、遊技機の右側に設けられている。少なくとも鍵穴１６Ｘよりも右には遊技者用操作手段は配置しないこととしている。また、鍵穴１６Ｘは正面視では計数ボタン１５Ｘよりも遊技機の端部側（右端側）に配置されており、計数ボタン１５Ｘを操作する際にも遊技者にあまり目立たない位置となっている。

【３８７６】

（メダル数表示ユニット近傍の概念図 仕様例２）

図３０４は仕様例２の機種のメダル数表示ユニット５２Ｘ近傍を上から見た場合の概念図である。仕様例１の機種と異なり、計数ボタン１５Ｘとクレジットセグ１４Ｘは一体的なユニットとはなっておらず、別部品として操作台座部５０Ｘに取り付けられている。

【３８７７】

メダル数表示ユニット５２Ｘには、ＩＮＳＥＲＴランプ６１Ｘ、ＳＴＡＲＴランプ６２Ｘ、ＲＥＰＬＡＹランプ６３Ｘ、１～３ＢＥＴランプ６４Ｘ、５桁のクレジットセグ１４Ｘ及び、クレジットセグの右隣のドットＬＥＤ６５Ｘ、２桁のＰＡＹセグ６６Ｘが設けられている。各箇所の機能は以下のようになっている。

【３８７８】

・ＩＮＳＥＲＴランプ６１Ｘ：ベット操作が可能な状況を示すランプ。ベット待ち状態かつクレジット１以上で点灯。リール回転中やフリーズ中などベット操作無効状態では消灯。クレジットが０枚の場合も消灯となる。なお、３枚掛け専用機であっても１枚以上のクレジットが貯留されていれば、１ＢＥＴ操作自体は可能であるため、ＩＮＳＥＲＴランプ６１Ｘは点灯状態となる。

・ＳＴＡＲＴランプ６２Ｘ：スタートレバー３２Ｘ操作により遊技開始できる旨を示すランプ。非遊技中は状態は消灯。遊技可能枚数のベット操作完了後に、点灯。

【３８７９】

・ＲＥＰＬＡＹランプ６３Ｘ：非遊技中は状態は消灯。再遊技役の入賞による再遊技の作動時に点灯。再遊技として行われる次ゲームの終了まで点灯が維持され、当該ゲームが再遊技ではない場合に消灯。

・１ＢＥＴ～３ＢＥＴランプ６４Ｘ：ベット済み枚数分のランプが点灯する。１枚ベットしたら１ＢＥＴランプのみ点灯。２枚ベットしたら１ＢＥＴランプ及び２ＢＥＴランプが点灯。３枚ベットしたら１～３ＢＥＴランプの全てが点灯する。遊技終了後も所定時間（例えば、３０秒）は直前のゲームのベット枚数を示す態様を維持し、その後、消灯する。

【３８８０】

（クレジットセグ、ＰＡＹセグ、ドットＬＥＤの仕様とクレジット数と付与メダル数を認識しやすくする工夫）・クレジットセグ１４Ｘ：５桁の７セグ。貯留枚数を表示する。ＰＡＹセグ６６Ｘとは異なる発光色で数値を表示する。例えば、白色の単色ＬＥＤからなるセグとなっている。図では白抜きで３１枚クレジット保有している状態を図示している。なお、当然、白以外のＬＥＤ色でもよいが、ＰＡＹセグ６６Ｘよりも明るい色（白色に近い色。）とすることが望ましい。

【３８８１】

フルカラーＬＥＤを用いて状況に応じて色を変化させても良い。なお、「００００３１」のように保持していない万の位、千の位、百の位に０を表示する仕様とすることも可能ではあるが、今回の仕様例では電力消費低減と見間違え防止（特に乱視や近眼、老眼の者がセグで遠目にみると０と８の識別が認識しにくいので）、遊技価値を保有していない上位の桁については非表示としている。

【３８８２】

・ＰＡＹセグ６６Ｘ： ２桁のセグ。当該ゲームの入賞に応じた付与メダル数の表示セグ。メダル遊技機の払出セグに相当。全リール停止後に入賞に応じた付与メダル数を表示し、次ゲームのためのベット操作時に付与メダル数の表示は終了しセグは消灯状態に戻る。なお、当該ゲームでメダル付与に係る入賞が発生しなかった場合（ハズレや再遊技揃いやボーナス揃い時を含む）は、付与メダル数として「０」を表示するのではなく、消灯状態を維持することで入賞の非発生を分かりやすくしている。クレジットセグ１４Ｘとは異なる発光色で数値を表示可能。例えば、赤色の単色ＬＥＤとなっている。図では黒塗りで数字を図示している。クレジットセグ１４Ｘの５つの各７セグの大きさとＰＡＹセグ６６Ｘの２つの各７セグ大きさは略同様としている。発光色違いで同じ規格のセグ部品（例えば、縦１３ｍｍ、横１０ｍｍ、奥行７ｍｍ、文字高９．９ｍｍの市販の小型７セグ等）を採用して全く同じサイズにしてもいいし、近い大きさのセグを採用してもよい。例えば、一方を前述の小型セグを採用し、もう一方に縦１７．５ｍｍ、横１２ｍｍ、奥行７ｍｍ、文字高１３．２ｍｍの市販の中型７セグを採用してもよい。また、ドットＬＥＤ６５Ｘ右端と、ＰＡＹセグ６６Ｘの右端セグは補助線Ｅで示すように、左右方向の位置が略同じとなっている。ドットＬＥＤ６５Ｘの左右幅は７セグＬＥＤの１/４（今回の仕様例では横幅は約２．５ｍｍ）と狭いため、クレジットセグ１４Ｘの１の位と、ＰＡＹセグ６６Ｘの１の位は左右方向で２．５ｍｍ程度のずれがあるものの、その左右方向の位置は、おおよそ同じとなっている。同様に、クレジットセグ１４Ｘの１０の位と、ＰＡＹセグ６６Ｘの１０の位は左右方向で２．５ｍｍ程度のずれがあるものの、おおよそ同じ位置となっている。これは異なる桁の数字を表記するセグを前後方向に並べて配置してしまうと（例えば、クレジットセグ１４Ｘの１の位とＰＡＹセグ６６Ｘの１０の位が左右方向で略同じ位置前後とした場合）、前後に視線を移動させた際に見ている桁が何ケタ目なのか混乱しやすいので、こうした混乱を防止するためである。つまり、近いサイズの７セグで構成される複数桁のセグ群を前後に並列して並べる場合に、第１の列のセグ（クレジットセグ１４Ｘ）の桁を示すセグと、第２の列のセグ（ＰＡＹセグ６６Ｘ）との左右方向のずれが、少なくともそのセグの横幅の１/２以下（セグの横幅が１０ｍｍの場合は、第１の列と第２の列の左右の位置の差異は５ｍｍ以下）とすると、前後に視線移動が生じる場合でも数値の認識をスムーズにすることができるという効果を奏する。

【３８８３】

この仕様例では指示情報を示す情報（指示モニタの指示番号）をナビ発生時のリール回転中にＰＡＹセグ６６Ｘに表示しており、全リール停止時に指示モニタの数字は消え、入賞に応じた付与枚数の値が表示される。つまり、指示モニタ表示用の専用セグは備えてい

ない。このようにＰＡＹセグ６６Ｘを指示モニタと兼用と構成にすることで部品点数を削減できる。なお、ＰＡＹセグ６６Ｘ以外の所定の情報（指示モニタ番号、エラーコード、演出用セグ表示）を表示可能な所定セグをクレジットセグ１４Ｘの近傍に設けることとしてもよく、その場合もクレジットセグ１４Ｘと所定セグの発光色は異なる色とすることが望ましい。

【３８８４】

・ドットＬＥＤ６５Ｘ：ＡＴ中やボーナス作動中など、所定の有利状態である旨を示す外部信号を遊技機の外部に向けて出力する期間において点灯状態となり、それ以外の状態（いわゆる通常時など）では消灯するＬＥＤである。仕様例では横幅は約２．５ｍｍ、縦は約２．５ｍｍであり、ドットのサイズは約２ｍｍ×約２ｍｍである。例えば、ＡＴ開始時に点灯し、ＡＴ終了時（外部信号の出力終了時）に消灯する。クレジットセグ１４Ｘと同様、主制御基板で制御される。このようなランプを設けることで、メダル数制御基板又は主制御基板から出力される外部信号をサンド経由などでホールコンピュータで受け取った際に、当該ランプの点灯状況を確認することでボーナス中などを示す信号用のハーネス（店内の島設備側の配線）が正しく接続されているか否かを店員が設置時やメンテナンス時に確認することが可能となる。また、この外部信号は、ＡＴやボーナス、大当りなどの開始時にワンショットで送信されるものでもよいし、ＡＴ中やボーナス中など有利な状態が維持される間は出力を継続し、有利な状態が終了したときに出力を終了するものでもよい。また、有利な状態の種別に応じて出力する信号を異ならせるものでもよくビッグボーナスなら信号種別１、レギュラーボーナスなら信号種別２、ＡＴなら信号種別３などとしてもよい。なお、ＡＴ（疑似ボーナス）の開始時に、通常遊技の７揃い役揃いや、疑似遊技やリール自動停止アクション演出で７図柄等を揃えてからＡＴが開始する場合は、当該７揃いの遊技の開始時点（リール回転開始時）から当該ドットを点灯させてもよいし、疑似遊技などで７揃い時からドットを点灯させてもよいし、７揃い後のレバーオン（実遊技での７揃いなら次ゲーム開始のレバーオンであり、疑似遊技等ならリール演出の７揃い状態解除操作となるレバーオン）時にドットを点灯させてもよい。

【３８８５】

・計数ボタン１５Ｘ：上述の通りである。

【３８８６】

（仕様例２の断面の概念図ついて）

図３０５（１）は、図３０３の切断面Ｓ１－Ｓ２で切断した概念図であり、操作台座部５０Ｘの天面Ａ（以下「天面Ａ」と記載することがある）及びセグ配置面Ｂ（以下「配置面Ｂ」と記載することがある）の傾斜を説明するための図である。説明の便宜上、操作台座部５０Ｘは、実際よりも拡大して図示している。

【３８８７】

操作台座部５０Ｘの天面Ａは、前方に向けて概ね１５度程度傾斜している。メダル数表示ユニット５２Ｘは、操作台座部５０Ｘの開口部に裏面側から挿入されネジ止め（不図示）で固定されている。メダル数表示ユニット５２Ｘの天面Ｃ（以下「天面Ｃ」と記載することがある）は、操作台座部５０Ｘの天面Ａと略水平（双方の傾き角度が同じ）となっている。仕様例１のようなメダル数表示ユニットが操作台座部の天面から上方に突出する構造とは異なり、操作台座部５０Ｘのメダル数表示ユニット５２Ｘ周辺は略同一の平面として構成されている。例えば、メダル数表示ユニットが操作台座部に対して凹んでいる場合だと、やや視認性が低下するが、操作台座部５０Ｘとメダル数表示ユニット５２Ｘの天面との間に段差を設けない（あったとしても数ミリ程度の非常に小さい段差とすることで）で、クレジットセグ１４Ｘ等の視認性の低下を抑制している。

【３８８８】

メダル数表示ユニット５２Ｘは、少なくとも天面Ｃに相当する部分を含む透光性樹脂のカバー部材を備えている。カバー部材は、図では点線で記載している。カバー部材は、ユニットの土台となり、セグ配置面Ｂを含むベース部材と組みつけられて一体化したユニットとなっている。なお、天面Ｃは全て透光性を持たせているがクレジットセグ１４Ｘ及び

ＰＡＹセグ６６Ｘが視認可能となるように透光部を持たせていれば、天面Ｃの一部が非透光性であってもよい。

【３８８９】

ドアベース６７Ｘは、遊技機の前扉のドア部材のベース部材に相当する。なお、操作台座部５０Ｘは前扉に設けられていればよく、必ずしもドアベース６７Ｘの部分に直接固定しなくともよい。ドアベース６７Ｘの上方には、ミドルパネル５６Ｘが配置されている。

【３８９０】

（セグ配置面Ｂの傾斜について）

図３０５（２）では、天面Ａ・Ｃ（以下「天面Ａ等」と書くことがある）、配置面Ｂの傾斜角度を示す実線と、水平を示す補助線Fを図示している。垂線は略鉛直の線である。

【３８９１】

天面Ａ等の傾斜角度（補助線Ｆと天面Ａ等の傾斜を示す線との角度）であるＲ１は約１５度である。

【３８９２】

配置面Ｂの傾斜角度（補助線Ｆと配置面Ｂの傾斜を示す線との角度）であるＲ２は約３０度である。

【３８９３】

Ｒ２とＲ１の差分は約１５度である。

【３８９４】

このようにセグ配置面を操作台座部５０Ｘの傾斜面よりも斜め前方に向けて傾斜させることで、クレジットセグ１４Ｘ、ドットＬＥＤ６５Ｘ及びＰＡＹセグ６６Ｘの視認性が向上する。（１）のクレジットセグ１４Ｘの垂線Ｈ１及びＰＡＹセグ６６Ｘの垂線Ｈ２の通り、遊技機の手前に座って遊技する遊技者から見やすくなっているとともに、遠くからの視認性も傾けることで向上している。

【３８９５】

なお、角度は一例であり、Ｒ２＞Ｒ１という関係性であれば、前述の角度に限定されない。

【３８９６】

もっとも、天面Ｃの透光部から視認する都合上、あまり配置面Ｂの角度が急（垂直に近い角度）だと、かえって視認性が低下するため、角度Ｒ２は概ね６０度以下とすることが好ましい。

【３８９７】

なお、ＰＡＹセグ６６Ｘは配置面Ｂの手前側（遊技者寄り）の位置に設けられているが、セグ配置空間の手前壁（メダル数表示ユニットの手前側の壁部）に近すぎると、壁に遮られて斜め前方からの視認性が低下するため、この仕様ではＰＡＹセグ６６Ｘの下端部分は、約０．５ｃｍほど壁部からの距離を取っている。ＰＡＹセグ６６Ｘの視認性低下に寄与する距離であれば０．５ｃｍ以外の距離でもよい。

【３８９８】

（仕様例３の遊技機の全体イメージ）

図３０６は仕様例１、２と異なる設計案の概念図である。図２９７などと同様に、正面視では見えにくい操作台座部７０Ｘについては、位置関係が分かるように、操作台座部７０ＸにおけるＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘやメダル数表示ユニット７１Ｘなどについては、操作台座部７０Ｘを上方から見たときの位置関係で図示している。

【３８９９】

図示の都合上、下パネルは小さく記載している。点線Ａ－Ａと点線Ｂ－Ｂで囲まれるランプ群等配置領域は、実際には上下幅が２ｃｍ程度で狭いが大きく記載している。

【３９００】

画像表示手段７２Ｘ：液晶画面である。仕様例１と同じくリール前方に透過液晶を配置したタイプである。ＰＡＹ画像表示領域７３Ｘ：液晶画面右下のメダル数表示ユニット７１Ｘに比較的近い領域に、１ゲーム終了時に当該ゲームでの入賞に応じた付与メダル数を

示す画像を表示する“ＰＡＹ画像表示領域”が設けられている。ＰＡＹの３文字の下に２ケタの数字で付与メダル数が表示される。例えば、８枚ベルが入賞した場合は「０８」という画像が表示される。ＰＡＹの文字と２ケタの数字は円形の台座画像（ＰＡＹの文字と２ケタの数字とは色が異なる画像）の上に表示されており、通常時のステージ変化や演出などで背景色が変化したときであっても付与メダル数の文字が背景色と同化して見にくくなるといった問題が起きないようになっている。

【３９０１】

なお、ＰＡＹの文字色、付与数の２ケタ数字の文字色、台座画像などは遊技状態に応じて変化するものとしてもよい。例えば、通常時はＰＡＹは白色、２ケタセグは青色、台座画像は灰色の円形。ＡＴ中はＰＡＹは赤色、２ケタセグは赤色、台座画像は黄色の四角形などと変化させて各状態の演出の雰囲気に合わせたものとしてもよい。

【３９０２】

状態に応じて場所が変化すると遊技者が混乱するので、通常時やＡＴ中など通常の遊技の中で滞在しうる遊技状態では表示位置はほぼ固定されている（台座画像のデザイン変化により状態に応じてわずかにズレることがあるが画面右下に滞在しづける）。なお、フリーズ演出など所定の演出時やエラー時などに表示を行わないものとしてもよい。デモ画面（客待ち画面）ではＰＡＹ画像は表示されないものとして、空き台が遊技中の台と誤認されにくいようにしている。また、クレジット加算後の遊技操作待→ベット操作→リール回転開始→リール停止までの間はＰＡＹ画像の表示部に「００」が表示されており、初めて遊技する者にも、この領域が付与メダルを表示する領域であることが分かりやすくなっている。また、この仕様例では付与枚数を示すセグがないため、当該領域が設けられているが、付与枚数を示すセグがある機種でＰＡＹ画像表示領域を用意してもよい。

【３９０３】

・計数中画像表示領域７４Ｘ：液晶画面の一部の領域である。正面視で右リールの下方に位置する。計数ボタン１５Ｘの操作による計数処理中に「計数中」などの画像が表示される領域である。計数処理中に目に入りやすいように、計数ボタン１５Ｘやクレジットセグ１４Ｘと比較的近い領域としている。なお、リール回転中などにも計数処理は行えるため、主要な演出画像が表示される画面の端の方に表示している。ＡＴ機能による打順ナビや特定の図柄を狙えナビの画像は、リールより上の表示領域に表示されるため打順ナビが発生している最中に計数処理を行ったとしても、「計数中」の表示とナビ画像が重畳することがないように画像を表示して遊技者の利便性を高めている。特に閉店間際など大量にメダルを獲得している場合には転送に時間がかかるため、ＡＴを消化しつつメダルを転送するといった状況がありえるため、そのような状況で便利である。また、管理遊技機（パチンコ機）においてこの思想を適用する場合、大当り中の右打ち指示や、時短終了や大当り終了時などのハンドルを左に戻せなどの操作指示画像と計数中である旨を示す画像を重畳しない位置に表示することとすればよい。また、パチンコ機の場合は、保留アイコンの画像や第４図柄（特図が変動中である旨を示す装飾図柄とは異なる小サイズのマーク画像）など遊技の進行上表示を阻害しないことが望ましい画像とは重畳しない位置に計数中の表示を出すとよい。

【３９０４】

また、「計数中」の文字は前述のＰＡＹ画像と重畳しないようにしている。本仕様例では画面にＣＲＥＤＩＴ画像（ＣＲＥＤＩＴ数を示す数値画像）は表示していないが、仮にＣＲＥＤＩＴ画像を表示する仕様の場合は、「計数中」の文字はＣＲＥＤＩＴ画像と重畳しない位置に表示することが望ましい。また、「計数中」画像は、音量調整時に表示される音量画像（音量の大きさを示す画像）や、光量調整用の画像（光量の強さを示す画像）と重畳しない位置に表示しても調整の利便性を高めてもよいし、これらの調整用画像はさほど重要な情報ではないので計数中の画像を調整用画像よりも手前側のレイヤーに重畳して表示してしまってもよい。また、大型の主たる画面と小型のサブ画面とを備える場合は計数中の画像はどちらに表示してもよいが、計数ボタン１５Ｘなどから近い方の画面に表示することが望ましい。もっとも、この「計数中」の画像は仕様上必ずしも必要なもので

はないので、表示しない態様としてもよい。
【３９０５】
・スピーカー７５Ｘ：円形の斜線で示した位置にスピーカーが配置されている。画面より上部の左右に２つずつ合計４つ、下皿（メダルは排出されないので物置スペースとして機能）の奥の立壁部のうち筐体の中央より左側に配置されている。
【３９０６】
　上部の左２連スピーカーのうち、上側は通常のスピーカー（低音～中音域向け）であり、下側は主に高音域の出音に適したツイータースピーカーとなっている。右２連スピーカーも同様に上は通常スピーカー、下はツイータースピーカーである。遊技者の耳の高さに近い位置に音域に応じたスピーカーを配置することで音響効果を高めている。また、下部スピーカーはいわゆるウーハー（低音域用スピーカー）であり、筐体下部から重低音を響かせることができる。
【３９０７】
・左右装飾部：図示は省略しているが、筐体の両サイドには装飾ランプや装飾部材が配置されている。
・ミドルパネル７６Ｘ：液晶画面及びランプ群表示領域の前方の透明板（保護板）である。
・ランプ群表示領域７７Ｘ：点線Ａ－Ａと点線Ｂ－Ｂで囲まれる領域であり、縦方向に約２ｃｍ、左右方向に約４７．５ｃｍにわたる領域である。左から順に３ケタセグＳ３、２ケタセグＳ２、１～３ＢＥＴランプ、ＲＥＰＬＡＹランプ、ＳＴＡＲＴランプ、ＩＮＳＥＲＴランプのランプ群が配置されている。また、セグやランプが配置されていない部分には装飾が施されている。領域ランプ群の各ランプの機能については、図３０４の説明の中で述べたものと同様であるため説明を割愛する。
【３９０８】
・３ケタセグＳ３：主制御基板により制御される指示モニタ用のセグである。ＡＴ機能による停止操作態様の指示番号を表示可能である。
・２ケタセグＳ２：本仕様例では、遊技の進行中に用いられないセグである。主制御基板により制御されエラーコード（Ｅ１～Ｅ８、８８などエラー種別を示す情報）の表示や、設定変更時に設定値を表示可能である。なお、このセグをＰＡＹセグ（当該ゲームの入賞に応じた付与メダル数を表示可能なセグ）として用いてもよい。
・下パネル７８Ｘ：モチーフとなったキャラクターや機種名がデザインされている。状態に応じてバックライトの点灯・消灯・点滅などをしてもよい。正常な状態では下パネル７８Ｘのバックライトは、点灯している。例えば、高期待度演出や所定の当り報知時に下パネル７８Ｘの点灯態様が変化する（点滅や一時的な消灯が発生する）ものとしてもよい。また、試験対策として用いられる極めて出玉率が低い設定である設定Ｌが出玉率に関する設定値として設定された場合は消灯状態になるものとして、店員が操作ミスで設定Ｌをセットしないように注意喚起するものとしてもよい。
【３９０９】
（下皿部の説明と手前側の透光性壁部）・下皿部７９Ｘ：ドアベース部材は樹脂製（例えば、青色、赤色など）となっており天面（下皿の上方向に向いている面）には機種名のロゴがデザインされている。ドアベース部材の上に透光性でほぼ透明の透過性カバー８０Ｘが配置されている。実体のメダルを使わないので、遊技者用の物置として機能する。透明カバー８０Ｘは下皿７９Ｘの奥側の立壁部左側のスピーカーがある位置にはスピーカー用の出音開口部（ゴミなどが入りこまないように、小さい直径３～５ｍｍ程度の出音孔を複数集合させて略円形に配置）が設けられている。また、下パネルは下皿７９Ｘよりも手前側に位置しており、下パネル７８Ｘ配置部の下向きの壁部にはＬＥＤが配置されており、入賞発生時に下皿に向けて発光演出を行い遊技価値の付与を遊技者に印象付けている。透過性カバー８０Ｘは、下皿７９Ｘの手前側端部から上方向に向けて２ｃｍ程度の高さの透光性の立壁部を備えている。下皿７９Ｘの手前側の立壁部を透光性としたことにより、下皿７９Ｘに置いた物が視認しやすくなり、電子タバコやスマートフォンなど置いた際に遊技終了時に置き忘れる可能性を低減できる。メダル遊技機と違い、遊技終了時にはメダル

の計数（転送）やサンドからメダルを転送したカードを抜くなどの作業が発生するため、作業の流れ上、下皿７９Ｘへの注意が失われやすいため、上記のような工夫をしている。

【３９１０】

なお、下皿７９Ｘの手前側の立壁部は、透光性であればよく、完全な透明でもよいが、スモークが入っていたり、少し色が入っていたりしてもよい。

【３９１１】

（操作台座部について）

図３０６の操作台座部７０Ｘについて、左上から順に説明する。

【３９１２】

操作台座部の天面には、音量・光量調整ボタン及びメニューボタンユニット３６Ｘ、１ＢＥＴボタン１２Ｘ、ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘ、演出用チャンスボタン８１Ｘ、メダル数表示ユニット７１Ｘが設けられている。操作台座部７０Ｘの手前側の面には、精算ボタン１３Ｘ、スタートレバー３２Ｘ、ストップボタンユニット３５Ｘ、鍵穴１６Ｘが設けられている。

【３９１３】

音量・光量調整ボタン及びメニューボタンユニット３６Ｘ：中央に遊技者用メニュー画面を表示するためのメニューボタンがあり、上下キーで光量を、左右キーで音量を調整できる。詳細は前述の仕様例１等と同様である。

【３９１４】

なお、リール回転中やメダルの計数中（遊技機→サンドへの転送中）、クレジット加算中（サンド→遊技機への転送中）でも音量、光量の調整は適宜行えるようになっており、転送時の効果音など大きすぎる、小さすぎると感じた遊技者は即座に音量調整できる。なおデモ画面（客待ち画面）で画面下部に左右キーで音量調整可能、上下キーで光量調整可能である旨の説明画像が表示される。

【３９１５】

１ＢＥＴボタン１２Ｘ：ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘとユニット化されている。ＭＡＸＢＥＴボタン１１Ｘ：１ＢＥＴボタン１２Ｘとユニット化されている。チャンスボタン８１Ｘ：演出制御基板で制御される演出用チャンスボタン。期待感演出としてのボタン操作演出などで操作可能なタイミングで白点灯し、普段は消灯している。なお、赤点灯や虹色点灯など高期待度パターンや当たり等確定となる点灯態様を備えていてもよい。

【３９１６】

また、ボタン操作演出中ではない消灯中にクレジットの計数ボタン１５Ｘを押下した場合は、計数ボタン１５Ｘの押下継続中はチャンスボタン８１Ｘが白点灯となり、計数ボタン１５Ｘの押下を終了した場合に消灯状態に戻る。

【３９１７】

クレジットセグ１４Ｘに近い演出ボタンを計数中（転送中）に点灯させることで、照明が暗いホールでも転送中のクレジットセグ１４Ｘの減算が見やすくなるという効果を奏する。

【３９１８】

なお、ボタン操作演出中のボタン押下待ちで演出用チャンスボタンが白点灯している場合に計数ボタン１５Ｘを押下した場合は、白点灯を維持する。転送中にチャンスボタン８１Ｘを押下して押下待ちを示す白点灯の終了条件を満たした場合であっても計数ボタン１５Ｘを押下するかぎり白点灯（転送中を示す点灯態様）を維持する。

【３９１９】

また、赤点灯中に転送を開始した場合は、転送を示す白点灯に変化する。これは期待感演出（遊技の結果に影響を及ぼさないお楽しみ演出）である演出ボタン押下演出よりも、クレジットの転送の方が遊技上重要な情報なので、転送中を示す点灯態様である白点灯を優先的に行うようにしている。

【３９２０】

なお、転送中はチャンスボタン８１Ｘ以外の装飾ランプ部を点滅、点灯などして転送中

を遊技者に示唆/報知してもよいし、チャンスボタン８１Ｘの白点灯を行わずに、所定の装飾ランプの点灯態様を転送中対応パターンに変化させることで遊技者に転送中であることを示唆/報知してもよい。

【３９２１】

・メダル数表示ユニット７１Ｘ：図３０７及び図３０８で説明する。

・精算ボタン１３Ｘ：ベット済みのメダルをクレジットに戻すためのボタンである。発光しない。

・スタートレバー３２Ｘ：遊技開始操作検出手段。

・ストップボタン３５Ｘ：３つのボタンがユニット化されている。

・鍵穴１６Ｘ：前扉の右端近傍に設けられる前扉開放用の鍵穴。左右方向で計数ボタンよりも右側に設けられている。

【３９２２】

なお、操作台座部７０Ｘについては図３０７に沿って説明する。

【３９２３】

（操作台座部について）

図３０７はメダル数表示ユニット７１Ｘを上から見た場合の概念図である。左右方向は約７ｃｍ、前後方向は約５ｃｍほどである。

【３９２４】

黒樹脂のカバー部材に、「ＣＲＥＤＩＴを貸出ユニットへ転送」「※長押しで高速転送」などの説明書きが白文字で記載されている。

【３９２５】

・計数ボタン１５Ｘ：直径１ｃｍほどの灰色のボタン。周囲に略円形の白色の強調装飾部９０Ｘが設けられており、ボタンの位置が初見の遊技者にも分かりやすいようになっている。

・計数の文字９１Ｘ：右向きの矢印をモチーフにしたデザインに、計数の文字が記載されている。パチスロ機の場合は右側にメダル（遊技価値としてのメダル）の転送先であるサンドが配置されていることが一般的であるため、転送されたメダル数が表示されるサンドの小型液晶などに目線が向かうように、右方向をイメージさせるデザインとなっている。なお、パチンコ遊技機の場合は左方向をイメージさせるデザインとするとよい。

【３９２６】

・ランプ１：エラー報知ランプ。サンドとの通信障害時などに赤点灯する。・計数ランプ９２Ｘ：隣に「計数可」の文字が付されている。計数可能な状態であるクレジットセグに貯留メダルがある状態で緑色に点灯する。計数不能な状態（クレジットが０）の場合は消灯している。なお、リール回転中やフリーズ演出中などレバーオン操作後の遊技進行中や遊技の進行を遅延させる演出発生中であっても計数は可能となっている。一時的にトイレなどで離席したい場合には、盗難防止のためサンドからカードを排出する必要があるが、カードを排出するためには遊技機に貯留されているメダルを一旦全部転送する必要がある。貯留メダルがある状態ではサンドからカードを排出できない仕様となっているサンドが多いためである。そのため、エラー時などをのぞき遊技中であっても遊技機からサンドへの計数（転送）可能な仕様となっている。

【３９２７】

・クレジットセグ１４Ｘ：５桁のクレジットセグ。６桁でもよい。少なくともクレジットセグの前方の領域は、光透過性となっている。

・クレジットセグの強調装飾部９３Ｘ：クレジットセグ１４Ｘを取り囲むように、白色の囲み線が付されている。メダル数貸出ユニットは黒字なので、白色線で囲むことでクレジット表示部が目立つようになっている。強調装飾部９３Ｘの線の近傍にＣＲＥＤＩＴの文字が付されている。図では、黒塗りに白字でＣＲＥＤＩＴと表記されているが、実際の設計案では白色の塗りつぶし部に黒抜きでＣＲＥＤＩＴの文字が付されている。色は例示したものに限定されない。

【３９２８】

（メダル数表示ユニット近傍の断面の概念図 仕様例３）
　図３０８は、図３０６の切断面Ｓでメダル数表示ユニット付近を切断した場合の断面の概念図である。
【３９２９】
　操作台座部７０Ｘの天面Ａ（以下「天面Ａ」と記載することがある）は、前方に向けて緩やかに傾斜している。傾斜角度は概ね１０度程度である。天面Ａの開口部に裏面からはめ込まれる形でメダル数表示ユニット７１Ｘがネジ止め（不図示）で固定されている。メダル数表示ユニット７１Ｘの天面Ｃ（以下「天面Ｃ」と記載することがある）は、天面Ａよりも少し上方向に突出した位置にある。遊技者が天面Ｃの端部の角でケガをしないように、角部が鋭角にならないように、角部を斜め又は円弧状として形成している。天面Ａと天面Ｃの傾きは略同様である。
【３９３０】
　前述の仕様例２と同様に、セグ配置面Ｂは天面Ａより前方に向けた傾斜角度が大きくつけられており、遊技者からクレジットセグ１４Ｘが見やすいようになっている。セグ配置面の傾斜角は概ね３０度程度である。
【３９３１】
・計数ボタン１５Ｘ：クレジットセグ１４Ｘよりも奥側（液晶に近い側）には、天面Ｃの開口部に計数ボタン１５Ｘが用意されており、計数ボタン１５Ｘの押下面は、天面Ｃよりも奥まった位置に設けられている。また計数ボタン１５Ｘの周縁は斜めに短い傾斜がつけられているので、数千枚というメダルを転送するために１０秒以上長押しする場合に指の一部（人差し指の腹など）を傾斜面で支えることができるので長押しをしても疲れにくいようになっている。
・計数ランプ９２Ｘ：実際は、計数ボタン１５Ｘとは、左右方向の位置が異なるので切断面Ｓでの断面図には表示されないが、前後関係を説明するために便宜上図示している。計数ボタン１５Ｘよりも手前側（遊技者側）にＬＥＤが配置されている。当該ＬＥＤは、傾斜面Ｂではなくユニット自体に配置されているため、傾きは天面Ｃと略同様である。
【３９３２】
・ランプ群表示列９５Ｘ：切断面Ｓの左右位置ではランプ群は存在しないため、当該箇所はデザインが施されたパネル部となっている。メダル数表示ユニット７１Ｘ近傍に、遊技に関するランプなどを配置すると、状況が分かりにくくなるため、このようにメダル数表示ユニット７１Ｘを遊技機の中央よりも右側に配置し、ベットランプなどを遊技機の中央よりも左側に配置している。なお、配置を逆にしてベットランプなどを右側に配置して、メダル数表示ユニット７１Ｘを左側に配置する設計とすることも可能である。
・ＰＡＹ画像表示領域７３Ｘ：画面の正面視で右下付近に配置されている。各ゲームの付与メダル数に応じて、クレジットセグも更新されるため、ＰＡＹ枚数とクレジットセグ１４Ｘが自然と同じ視界に入るように遊技機内の近い領域に配置されている。
【３９３３】
（メダルレス遊技機のクレジット加算音（貸出音）の仕様例について）
　図３０９は、図２９７で説明したサンドからのメダル相当の遊技価値の貸出を受ける場合のクレジット加算時の効果音（以下、「クレジット加算音」、「加算音」、「貸出音」などともいう）について説明した表である。演出制御基板（サブ基板）により出音が制御される。仕様例１は、図２９９等で説明した仕様例１と同じ機種仕様を指す。同様に仕様例２は、図３０２等で説明した仕様例２と同じ機種仕様を指す。仕様例３は、図３０６等で説明した仕様例３と同じ機種仕様を指す。仕様例４は、仕様例１～３とは別の仕様例である。
【３９３４】
　なお、ここで説明したメダルレス遊技機のクレジット加算音の仕様については、管理遊技機（封入式パチンコ機）の持玉加算時の効果音（こちらも「加算音」、「貸出音」などという）において採用してもよい。
【３９３５】

なお、クレジット加算音、持玉加算音、短押し転送音、長押し転送音などの遊技価値の転送処理に関する効果音は、他の効果音（例えば、期待感演出や当落報知の効果音等、メニュー画面関連の操作や音量・光量調整などの操作音）として出音されることはないものとすることが望ましい。遊技の進行中やメニュー等の操作時に、転送が行われてしまったのではないかとの遊技者に誤解を与えないようすることができる。

【３９３６】

（クレジット加算音の出音開始タイミング及びクレジットセグのインクリメント）・出音開始タイミング：仕様例１～４のいずれもクレジットセグの変化開始と略同じタイミングでクレジット加算音が出音される。詳しくは後述するが、厳密にはサンドから遊技機へ貸出枚数データが送信され、遊技機側で貸出枚数データが適切な範囲内（５０枚以下であるか否か）を判断し適切な範囲内であると判断した場合に、クレジットの値が更新（加算）されてメインプログラムでのクレジット加算が完了し、その後、更新データ後のクレジットの値（保有する遊技価値としてのメダル数の値）に応じてクレジットセグが更新される。

【３９３７】

仕様例１及び２では、クレジットセグのインクリメント動作がない。インクリメント動作とは、０→１→２→・・→４９→５０と順次数値を変化させていく動作のことである。必ずしも１ずつ変化させる必要はなく、０→２→４・・と２ずつ変化させたり、合計の変化量に応じて１回ごとの変化量を適宜決定させたりするものでもよい。インクリメント動作がないため、５０枚貸出を行う場合「０」→「５０」と一気に変化する。変化に要する時間は一瞬（概ね２００ｍｓ以下）であるので、図３０９の仕様例１・２における「クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング」とはクレジットセグの変化終了時と略同じタイミング、あるいは、クレジットセグの変化終了直後と略同じタイミングということもできる。仕様例３では、インクリメント動作に要する時間と略同じ時間値で出音されるように効果音の長さを設定してある。仕様例４では、インクリメント動作開始と略同時に加算音の出音が開始され、インクリメント動作終了と略同じタイミングで加算音の出音が終了する。なお、これらの加算音は通常時やＡＴ等のＢＧＭが出音されている場合や演出音（セリフの音声やその他の演出効果音）が出音されている場合でも出音可能となっている。具体的には演出音やＢＧＭとは別のサウンドチャンネルが割り当てられている。また、加算音を聞き取りやすいように、加算音の出音時にＢＧＭや演出効果音について一時的に音量を低下（音量０にする場合を含む）させるダッキング処理を行ってもよい。

【３９３８】

（クレジット加算音の出音イメージ）

仕様例１及び３は、単発の効果音が１回出音される態様である。仕様例２は、ボイス（人声音）での「貸し出しました」という音声が１回出音される。仕様例４では、クレジットのインクリメント動作中は、ループ再生の効果音が出音される。

【３９３９】

（クレジット加算音の出音時間）

仕様例１、２、３においては枚数に関係なく、固定の時間値で効果音が出音される。仕様例３は、クレジットセグのインクリメント動作があり、加算枚数に関係なくピロンという効果音が１回出音させる。概ね５０枚ほどのインクリメントに要する時間と同じである。例えば、会員カードの持ちメダル１０枚だけをサンドからクレジットに転送する場合など貸出枚数が少ない場合でも出音される効果音の出音時間は同じである。一方、仕様例４もインクリメント動作があるが、インクリメント動作中は、ループ再生の効果音が出音され続ける。なお、音制御においては、例えば、単発の出音を連続して行うなどループ再生以外の制御で出音が途切れないように出音を続けるものであってもよい。仕様例４では加算枚数に応じて時間値が異なるため、例えば、１～２枚など少ない枚数であれば出音時間は短くなるが、５０枚などでは出音時間は長くなる。なお、１回あたりのクレジット加算枚数は５０枚以下とし、５０枚を超える貸出要求コマンド（クレジット加算コマンド）を受信した場合は遊技機側で不正なコマンドとして判定して当該コマンドを破棄して、クレジット更新を行わないものとしてもよい。この場合はクレジット更新（加算）を行わない

ため、クレジット加算音は出音されない。
【３９４０】
（貸出種別とクレジット加算音）
　なお、貸出種別として以下の４種類がある。
・現金からの貸出・貯メダルからの貸出：貯メダルとは、前日までに貯めたメダルのことである。地域や店舗により１日あたりの再プレイ可能枚数が異なるが、１日５００枚まであるいは１日４６０枚までとされていることが多い。
・持メダルからの貸出：持ちメダルとは、当日計数したメダルのことである。上限なく再プレイとしてクレジットへの加算できる。
・共有メダルからの貸出：友人同士など複数の遊技者で持ちメダルを共有することが出来る場合がある。この場合は、他の遊技者の保有する持ちメダルから共有許可操作を行い共有状態とした後で、貸出を行うことができる。
【３９４１】
　いずれの貸出種別であっても、遊技機側のクレジット加算音は同じ態様として処理を簡素化している。
【３９４２】
（メダルレス遊技機の１枚計数音（遊技機→サンドへの１枚転送音）の仕様例について）
　図３１０は、遊技機からサンドへのメダル１枚分相当の遊技価値の転送を行う場合のクレジット減算時の効果音（以下、「１枚転送音」、「１枚計数音」、「短押し転送音」、「短押し計数音」などともいう）について説明した表である。計数とは、遊技機からサンドへの遊技価値の転送という意味であり、「転送」と「計数」は同じ意味あいで説明をしている。１枚のメダルの転送は、計数ボタンへの５００ｍｓ未満の押下である短押し検出時に行われる。
【３９４３】
　具体的には、最初の押下時（操作時）、つまり、計数ボタンの押下検出センサが非押下を示すオフエッジ状態から押下中を示すオンエッジ状態への変化を検出し、そこから５００ｍｓ未満でオンエッジ状態からオフエッジ状態への変化が検出された場合に主制御手段は、計数ボタンの短押し操作と判定し、サンドへの１枚転送処理を行う。一方、オンエッジ状態への変化後に５００ｍｓを超えるオンエッジ状態の維持を検出した場合は、短押し操作と判定せずに長押し操作であると判断し、１枚転送処理を行わずに、長押し転送処理を開始する。仕様例１～４は、図３０９の説明で述べた通り前述の仕様例１～４と同じ機種仕様を意味する。なお、メダルレス遊技機の１枚転送音の仕様については、管理遊技機（封入式パチンコ機）の持玉を１玉転送する時の効果音（こちらも「１玉転送音」「１玉計数音」などという）において採用してもよい。また、スロットの１枚転送とパチンコの１玉転送の両方を指す表現として「１の遊技価値の転送音／計数音」と記載することがある。
【３９４４】
（１枚計数音の出音開始タイミング）
　仕様例１～４のいずれもクレジットセグの変化開始と略同じタイミングで１枚計数音が出音される。１枚計数により変化するクレジットの変化量は１だけであり、例えば、１０→１１などと変化する。クレジット表示の変化に要する時間は一瞬（概ね２００ｍｓ以下）であるため、「クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング」とはクレジットセグの変化終了時と略同じタイミング、あるいは、クレジットセグの変化終了直後と略同じタイミングということもできる。なお、１枚計数音や長押し計数音は通常時やＡＴ等のＢＧＭが出音されている場合や演出音（セリフの音声やその他の演出効果音）が出音されている場合でも出音可能となっている。具体的には演出音やＢＧＭとは別のサウンドチャンネルが割り当てられている。また、計数音を聞き取りやすいように、計数音の出音時にＢＧＭや演出効果音について一時的に音量を低下（音量０にする場合や出音中断する場合を含む）させるダッキング処理を行ってもよい。
【３９４５】

（１枚計数音の出音イメージ）
　各仕様の効果音のイメージである。仕様例１・２では、５０枚計数音（長押し計数音）の効果音と１枚計数音の効果音は同じ種類の効果音を出音している。仕様例３・４では長押し計数音と１枚計数音は異なる効果音を出音している。異なる効果音を用いた場合は、長押しと短押しの操作状況が音で認識できる点で便利である。一方、長押しと１枚計数で同じ効果音を用いた場合は、効果音の種類数を削減できるため、サウンドＲＯＭの容量の節約につながる。
【３９４６】
（１枚計数音の出音時間）
　図３１０の表のとおりであり、概ね４６枚ないし５０枚が加算時に出音されることが多い加算音よりも短い時間尺の効果音となっている。１枚だけの計数なので、５０枚分の加算よりも短めの効果音とすることで遊技価値の移動量が少ないことを示唆している。
【３９４７】
（メダルレス遊技機の長押し計数音（遊技機→サンドへのまとめて転送音）の仕様例について）
　図３１１は、遊技機からサンドへの遊技価値の転送をまとめて行う場合のクレジット減算時の効果音（以下、「長押し転送／計数音」、「連続転送／計数音」、「多数転送／計数音」などともいう）について説明した表である。以下図３１１に沿って長押し計数音を説明する。多くのメダルをまとめて転送する処理は、計数ボタンへの５００ｍｓ以上の押下である長押し検出時に行われる。仕様例１～４については、図３０９の説明で述べた通りである。なお、メダルレス遊技機の長押し転送音の仕様については、管理遊技機（封入式パチンコ機）の持玉をまとめて転送する時の効果音（こちらも「長押し転送／計数音」、「連続転送／計数音」、「多数転送／計数音」などという）において採用してもよい。また、スロットとパチンコのまとめて転送時の効果音を指す表現として「複数の遊技価値の転送音／計数音」と記載することがある。
【３９４８】
（長押し計数音の出音開始タイミング）
　仕様例１～４のいずれもクレジットセグの変化開始と略同じタイミングで出音が開始される。略同じタイミングとは、完全に同じタイミングに限らず、わずかにクレジットセグの変化開始より早いタイミング又は遅いタイミングを含むものである。クレジットセグの変化より前に主制御基板又は／及びメダル数制御基板でデータとして把握されるクレジット数は変化している。計数押下検出→３００ｍｓ毎に長押し１期間相当の５０枚分のメダルを転送→クレジットセグの数値を５０枚分更新という流れとなる。
【３９４９】
（長押し計数音の出音イメージ 仕様例１・２の連続出音タイプ）
　仕様例１、２をまとめて説明する。この仕様例では、長押し計数音として１枚転送音と同じ効果音を連続的に出音してまとめてメダルを転送しているというイメージが遊技者に伝わりやすいようにしている。長押し操作は、計数ボタンを押下してから５００ｍｓ経過後に初回の５０枚転送が行われ、その後は押下状態が維持される期間が３００ｍｓ経過するごとに５０枚転送が行われる。計数ボタンの長押しを続けた場合は、残りクレジット数が０になった時点で転送処理は終了する。ここで仕様例１では転送音が約０．６秒（６００ｍｓ）、仕様例２では転送音が約０．５秒（５００ｍｓ）と５０枚の転送時間である０．３秒（３００ｍｓ）よりも長い時間尺である。仕様例１では５０枚転送するたびに転送音を出音するため、長押しした場合は、１の転送音の出音が完了するよりも前に次の転送音の出音が開始され、当該１の転送音は最後まで出音されずに出音を途中で完了する。具体的には仕様例１で計数ボタンを短押しした場合はピロロンという転送音が０．６秒かけて最後まで出音される。長押しした場合は、ピロ→ピロ→ピロ→・・・→ピロロンと最後の１回を除き途中までしか転送音が出音されない。
【３９５０】
　遊技者からすると５０枚計数のたびにピロという音が出音されるため、ピロという音の

出音回数から転送枚数を推認できるというメリットがある。仕様例１ではまとめて転送中であることを示すコマンド（５０枚転送を示すコマンド又は３００ｍｓ相当の長押し維持検出コマンドなどでもよい）を演出制御手段が主制御手段から受信した際に、効果音を１回出音するようにしている。この仕様であると、とにかく１回転送するたびに１回転送音出音という処理でよく１枚転送時による出音と長押し転送時による出音で出音制御を共通化できるというメリットがある。なお、短押しと長押しで出音制御を個別に用意して、長押し時は押下検出中は、連続出音用のサウンドとして上記のピロ→ピロ→ピロ・・・といったサウンドを再生しつづけるものとしてもよい。

【３９５１】

（長押し計数音の出音イメージ 仕様例３・４のＢＧＭ再生タイプ）

仕様例３、４をまとめて説明する。この仕様例では、長押し計数音として１枚転送音と異なる効果音（ＢＧＭ）を出音している。長押し検出中は、所定のＢＧＭが再生され続ける。なお、ＢＧＭ以外の効果音であってもよい。短押しと長押しで同じ転送音出音する仕様例１・２と比べて、１枚転送音と異なる音を長押し時に出音することで、長押し操作をしていることが遊技者に分かりやすくなる。

【３９５２】

仕様例３・４では各ＢＧＭはループ再生されるが、同じようなサウンドが繰り返し流れるＢＧＭデータをループせずに流し続けるものでもよい。仕様例１～４の機種では、クレジットに記憶できるメダル数の上限値は１６３８３枚となっているため、その転送にかかる時間尺以上のＢＧＭを用意しておけばループ再生せずに出音維持できる。仕様例３では転送枚数に応じて効果音の種別は変化しないが、仕様例４では１回の長押しで転送が完了した（あるいは転送中の）枚数に応じてＢＧＭを変化させ、大量のメダルを獲得した遊技者が遊技を完了して転送する際の高揚感を高めるものとしている。また、音の種類に応じてどれくらいの枚数を転送したのかおおよそ推測できるという効果もある。なお、大量にメダルを保有している場合でも途中で長押しをやめて、改めて長押しを行った場合は、０～１０００枚の範囲の通常転送音が出音される。例えば、クレジット２０００枚保有時に長押しで１０００枚転送完了時に計数ボタンから手を離し、再び長押し操作を行った場合は、１０００枚以上のやや高音の転送効果音ではなく、通常転送音が出音される。そのため、転送の累積枚数の多いとき転送音を聞きたい場合は連続で長押しを継続するとよい。また、仕様例４での枚数が多い場合の転送音は遊技者に対する祝福の意味合いもあるので、通常転送音よりも後から出音される転送合計数が多い状況で流れるサウンドの方が、豪華な印象を与える効果音・ＢＧＭとするとよい。

【３９５３】

（残りクレジット数が５０未満の場合の長押し）

長押し中にクレジットに記憶されている残りメダルが５０枚未満となった場合や長押し開始時点でクレジットが５０未満の場合は、残りの全メダルを転送してクレジットを０とすることで長押しを続けるだけで計数が完了するようにして遊技者の利便性を高めている。なお、クレジットの残りメダルが１枚の場合は長押しをしても結果的に転送されるメダルは１枚であるので、長押し転送音は出音せず１枚転送音のみを出音して１枚転送であることを分かりやすくするものとしてもよいし、操作自体は長押しであるので、クレジットが２枚以上ある場合と同じく長押し転送音を出音して転送音の出音制御フローを簡素化してもよい。

【３９５４】

（クレジットセグのデクリメントについて）

デクリメントとは、セグの減算表示のことである。２００→１９９→１９８→・・・→１→０と順次減っていく数値を減らしていく過程を表示する仕様については、デクリメント「有」と表記している。

【３９５５】

デクリメント「無」と記載した、仕様例１・２も２００→１５０→１００→５０→０と５０枚単位のデクリメント表示は行われるので、広い意味であるデクリメント有と言える

が、説明の便宜上、５０枚単位で表示を更新する仕様についてはデクリメント無と記載している。仕様例１・２では３００ｍｓ毎の５０枚分のメダル転送に応じて３００ｍｓ毎に表示を５０ずつ更新していく。更新と転送音の出音タイミングはほぼ同期している。仕様例３・４では、５０枚単位での更新ではなく２００→１９９→１９８→・・・→１→０と順次減っていくので、高速でクレジットセグに表示された値が変化していくこととなる。つまり、クレジットセグの更新と転送音の出音は同期していない。

【３９５６】

（インクリメント、デクリメントについて）

クレジットセグは、サンドからの加算時や転送時以外にも数値の更新時に変化途中の値を表示するインクリメント、デクリメント（以下「インクリメント等」とまとめて記載することあり）の表示動作を行ってもよい。例えば、小役入賞による遊技価値の加算時のインクリメントやベット済み枚数の精算時のインクリメント、ＭＡＸＢＥＴ操作による３枚減少の時などにおいてデクリメント動作を行っても良い。また、画面に表示されるクレジット表示（以下、「クレジット画像」と称することがある）やペイ表示（当該ゲームの結果に基づく付与遊技価値数を表示。以下、「ペイ画像」と称することがある）についてもインクリメント等のアニメーションを行っても良い。なお、クレジット画像、ペイ画像はいずれか一方のみ画面に表示する仕様でもよいし、両方を有する仕様でもよい。

【３９５７】

以下にインクリメント、デクリメントの有無のパターンを例示する。なお、クレジット画像とペイ画像は同様の態様を前提としているが、別仕様としてもよい。パターン１：クレジットセグ：無 クレジット画像、ペイ画像：無パターン２：クレジットセグ：有 クレジット画像、ペイ画像：無パターン３：クレジットセグ：無 クレジット画像、ベイ画像：有パターン４：クレジットセグ：有 クレジット画像、ペイ画像：有機種の仕様に応じていずれかのパターンを採用可能である。

【３９５８】

（クレジットセグとクレジット画像、ペイ画像のインクリメント等の時間値）

上記のパターン４の場合は、クレジットセグのインクリメント等とクレジット画像、ペイ画像のインクリメント等に要する時間の関係性を以下のように設定しうる。以下、インクリメント等に要する時間を更新時間と表記する。時間値例１：クレジットセグの更新時間 ＞

クレジット画像、ペイ画像の更新時間時間値例２：クレジットセグの更新時間　　クレジット画像、ペイ画像の更新時間時間値例３：クレジットセグの更新時間 ＜ クレジット画像、ペイ画像の更新時間

時間値例１の仕様によれば、クレジットセグを比較的ゆっくり更新するという見せ方となる。この仕様の場合は、どちらかといえば遊技者の視界に入りやすい画像の方を速やかに更新することで、遊技の進行をスムーズにすることができる。

【３９５９】

時間値例２は、ほぼ同じ時間値とする仕様である。セグのＬＥＤ と画像では更新周期が異なるので、厳密には差が生じるが、ほぼ同じ時間値とする仕様である。この仕様では両者のずれを小さくできるため、遊技者の違和感を低減できる。

【３９６０】

時間値例３は、上述の仕様例３で採用されている仕様である。画像の方のセグと比べてゆっくりとすることで、数字の変化していく様子を遊技者に見やすく表現することができる。この仕様ではクレジットセグの更新完了後もクレジット画像、ペイ画像の更新が続けられて、その後画像の更新完了という流れとなる。計数音等の効果音は、クレジットセグの更新時間に合わせて出音してもよいし、画像の更新時間に合わせて出音してもよい。

【３９６１】

（メダルレス遊技機の計数ボタンの計数完了音、オフエッジ音）

図３１２は、メダルレス遊技機の計数ボタンの計数完了音、オフエッジ音の表である。

【３９６２】

仕様例３と４では、長押し転送によってクレジットの残りメダル数が０となって計数が完了したときに、計数が完了した旨の報知音を出音することとしており、出音完了が音声からも遊技者が認識可能となっている。仕様例３では、「計数完了でい。また、遊んでくれよな。」というドンちゃん（当該遊技機のモチーフとなっているキャラクター）のボイスを１回出音する。また、リール回転中など遊技を行っている最中においても長押し転送は可能であり、リール回転中に長押し転送が完了した場合も「計数完了でい。また、遊んでくれよな。」というボイスが出音される。同様にリール回転前に転送を開始して、リール回転中に転送完了した場合も同様のボイスが出音される。このように状況を問わず長押し転送完了時に同じ種別の計数完了音を出音することで、出音処理を簡素化することができる。リール回転中に転送完了させても遊技者がリールを止めずに遊技を終了することは考えにくいため特に問題はない。また、リール回転中に計数完了し、当該遊技で小役が入賞した場合にはクレジットに１～１５枚のメダルが入った状態となり、また計数が可能な状態となる。計数ボタン押下による転送中に小役入賞が発生した場合は一度転送完了を待ってからクレジットへの小役分の遊技価値が加算される。また、転送完了後も計数ボタンを押下したままの状態で小役入賞が発生した場合は、クレジットへの加算は行われるものの、即座に転送が始まることがないように、計数ボタンのオフエッジ状態（非押下検出状態）からオンエッジ状態（押下検出状態）へ切り替わったことを条件にクレジットの転送を開始するようにしている。なお、転送枚数に応じて転送完了ボイスの種別を異ならせてもよい。例えば、転送枚数が所定数未満（１０００枚等）未満なら通常の計数完了ボイスが、所定数以上（１０００枚以上等）なら「計数完了です。大量獲得おめでとうございます。」といった祝福ボイスを出音してもよい。仕様例４の場合は、計数完了時及び長押し転送の途中で計数ボタンの押下を終了した場合とで同じ効果音を出音している。この仕様では、長押し転送状態が終了した場合は原因を問わず一律で同じ効果音の出音を行うこととしているため、出音処理を簡素化できるという効果がある。なお、変形例として、仕様例４のようにオフエッジ音を備える仕様で、オフエッジ音と異なる計数完了音を備える仕様として計数完了前に計数ボタンから手を放してしまったのか、計数完了したのかが音声で遊技者が識別できるようにしてもよい。また、変形例として、クレジットが残り１枚の場合に、短押しで転送を行いクレジットが０になった場合に転送完了音を出音して、クレジットの残りが０であることを音声で遊技者に伝える仕様としてもよい。仕様例１～４では、クレジット残り１枚の場合から短押し転送で１枚サンドに転送してクレジットが０になった場合である。

【３９６３】

（少ない遊技価値数の計数を長押しで行った場合の出音態様について）

ここまで仕様例３・４について、計数ボタンの長押しで計数を行った場合に長押し計数音を出音してから計数完了音を出音するという流れで説明した。クレジットに記憶されている枚数が少ないとき（例えば、１０枚以下）において長押しで計数をした場合は、長押し計数音を出音せずに即座に計数完了音を出音することとしてもよい。実際に計数に係る時間が短いので、長押し計数音を出音してから計数完了音を出音すると、計数を行うタイミングと効果音の出音タイミングのズレが大きくなってしまうおそれがあるので、計数完了まで（あるいは計数完了を反映したクレジットセグの数値更新の完了まで）に要する時間が短い場合は、長押し計数音を出音せずに計数完了音を出音することするとこのズレを小さくでき遊技者に違和感を与えにくくなる。例えば、３枚ベット済みの状態でうっかり計数を行ってしまい、後からベット済みのメダルに気付いて、精算ボタンを操作し、ベット済みメダルからクレジットへ３枚移動させてから再度、計数する場合などが少ない枚数の計数を行うこととなる状況として考えられる。

【３９６４】

（少ない遊技価値数の計数を長押しで行った場合の出音処理について）

クレジットに記憶されている枚数に応じて出音処理を変化させて長押し計数音を出音するかどうかの分岐判定を持たせてもよい（例えば、１０枚以下なら長押し計数音を出音せず、計数完了音のみ出音するなど）。また、クレジットの枚数を問わずに長押し計数時の

出音処理は共通のものとして処理が完了次第にすみやかに計数完了音を出音するという流れ処理を行うものでもよい。こちらの処理によれば結果的に、枚数が少ない場合は、（１）長押し計数音が出音されない、（２）長押し計数音の出音時間が、遊技者が認識困難な程度の短時間、のいずれかとなり、状況的に長押し計数音が出音されずに、計数完了音が出音されたと遊技者が認識可能な態様で出音を行うことが可能となる。分岐を設けずに済むので、後者の手法の方が出音処理に係るプログラム量を削減できる。

【３９６５】

（管理遊技機（パチンコ機）の持玉加算、計数時の効果音の仕様例Ａ）

図３１３では、図３０９～図３１２までで説明した計数関連仕様について管理遊技機（封入式パチンコ機、電子データで遊技価値の管理を行うパチンコ機）の仕様を仕様例Ａとして説明している。持玉セグは、メダルレス遊技機のクレジットセグに対応する。サンド側の貸出ボタン（現金から玉の貸出を行うボタン）又は再プレイボタン（貯玉からの貸出を行うボタン）の操作により、持玉データが加算される。持玉加算音は、持玉セグの変化表示開始と略同じタイミングで出音される。仕様例Ａでは持玉セグの玉数表示の数値は、途中の数値の増加を見せるインクリメントを行わず、０→１２５玉（貸玉料金４円で５００円分）と一気に変化するためセグの変化は一瞬（概ね２００ｍｓ以下）であるため、「持玉セグの変化表示開始と略同じタイミング」とはセグの変化開始と同じタイミング以外に、変化よりも若干早いタイミングや若干遅いタイミングも含む概念である。計数ボタンを短押し（５００ｍｓ未満の押下）した場合は、１玉が遊技機からサンドへ転送される。この際は、持玉加算音と異なる効果音が出音される。計数ボタンを長押し（５００ｍｓ以上の押下）した場合は、持玉から３００ｍｓ毎に２５０玉ずつサンドに転送される。ピモという長押し計数音は１回の出音が０．５秒ほどであり、毎回最後まで出音される。そのため、持玉セグは３００ｍｓに１回更新されるが、計数音は５００ｍｓに１回出音されるということとなり、セグの更新周期と計数音の出音周期が異なるものとなっている。出音回数から転送玉数を推測するのは難しくなる仕様ではあるが、各回の計数音が途中で出音が停止することがないため、違和感の低減が図れている。

【３９６６】

この仕様では計数ボタンのオフエッジ音は非搭載となっている。また、計数完了時には、ピロリンという効果音の後に、「計数完了しました」というボイスが発生している。このボイスは当該機種のモチーフとなったキャラクター（ドンちゃん）のものではなく、他機種でも利用できるような汎用のナレーションボイスを採用している。

【３９６７】

（貸出時のクレジット加算の仕様例１）

図３１４は、仕様例１のメダルレス遊技機のクレジット加算時の仕様を説明するタイムチャートである。なお、他の仕様例（パチンコ含む）についてもこのタイムチャートと類似した挙動となるため、他の仕様例についてもここで説明する。

【３９６８】

Ｔ１～Ｔ８のタイミングで発生しているイベント、及びＸ１～Ｘ３の期間の説明は、下記の通りである。Ｔ１：サンドでの貸出ボタンの押下オンエッジ検出Ｔ２：サンドでの貸出ボタンの押下オフエッジ検出Ｔ３：サンドから遊技機への貸出コマンド送信。厳密には、計数通知コマンド（これから遊技価値の転送を開始する旨を遊技機へ伝えるコマンド）を送信してから、１７０ｍｓ以内に貸出通知コマンド（貸出通番情報、貸出枚数を示す情報、チェックサムを含むコマンド）を送信するが、作図の便宜上Ｔ３と記載している。１７０ｍｓを計測するための１バイトタイマーが遊技機側に設けられている。Ｔ４：遊技機の貸出コマンド受信。計数通知コマンドを受け取り、その後、１７０ｍｓ以内に貸出通知コマンドを受信するという流れであるが作図の便宜上Ｔ４と記載している。貸出通知コマンドを受信した際に、貸出通番情報（貸出の回数を示す情報：０～２５５）が前回の受信した番号の次の番号であり、貸出枚数が０～５０枚の範囲内であり、チェックサムの値が正常であるかをチェックして全て正常であれば、貸出受領結果応答コマンドを「正常」でサンド側へ返信して、クレジットの加算処理を行い、そして、クレジットセグの更新処理

を行う。Ｔ５：クレジットセグの加算変化開始Ｔ６：クレジット加算音の出音開始Ｔ７：クレジットセグの加算変化終了Ｔ８：クレジット加算音の出音終了 Ｘ１：貸出ボタンの押下時間。遊技者操作のため任意の時間だが、オフ→オンに変わった時点で貸出処理が開始されるので、この時間値は特にその後の処理に影響しない。長押し操作などもない。Ｘ２：クレジットセグの更新変化が行われる期間。例えば、５０枚貸出を受けた場合は、０→５０などと更新される。インクリメント動作が無い機種のため、遊技者の体感では一瞬である。概ね0.1～0.3秒程度。なお、インクリメント動作がある仕様例では時間はやや長くしてもよい。Ｘ３：クレジット加算音の出音期間。仕様例１では約０．９秒である。

【３９６９】

便宜上、Ｔ３（貸出コマンド送信）はＴ２（貸出ボタンオフエッジ）よりも後として図示しているが、遊技者が貸出ボタンを長めに押した場合などＴ２よりも前に貸出コマンドが送信される場合がある。Ｔ５とＴ６は、時間差を設けているがクレジット表示の変化と出音開始は、同じタイミングでもよいし、Ｔ６（出音）がＴ５（セグ変化）より早く開始されても良い。

【３９７０】

（その他の工夫１：１ＢＥＴボタン）

１ＢＥＴボタンに精算機能（ベット済みの遊技価値を一括してクレジットへ戻す機能）を持たせても良い。例えば、１ＢＥＴボタンを長押しした場合に精算機能が作動するものとしてもよい。

【３９７１】

（その他の工夫２：クレジット数等の上限値を設定する）

あまりにも多くのメダル／玉に相当する遊技価値をクレジット／持玉データとして記憶した場合に、置き引きなどに狙われやすいなどの問題がある。そこで、貯留する遊技価値数に上限を持たせるとよい。

【３９７２】

例えば、メダルレス遊技機であれば１６３８３枚を上限とし、管理遊技機であれば６５５３５玉を上限とするなどとすればよい。これらの上限値は打ち止め機能（例えば、当日のＭＹ又は差枚数が１９０００枚、９５０００発で打ち止めとなる）より少ない値となっている。多すぎる遊技価値が貯留されないように以下のような仕様としてもよい。以下はクレジットの貯留数の閾値ごとの仕様である。

【３９７３】

貯留数０～１４９９９枚：特になし。枚数が多い場合適宜、遊技者に計数を推奨する旨の報知を行っても良い。

【３９７４】

貯留数１５０００～１６３６８枚：遊技は継続可能であるが、周辺基板（演出制御基板）により画面や音声などで計数を促す報知を行うものとする。また、貸出需要結果応答（サンドから貸出コマンドを送信された場合に、遊技機からサンドへ返信する正常な貸出が行われた旨の応答コマンド）を異常で応答し、遊技メダルの貸出処理不可の状態（サンド側の貸出ボタンを押しても、クレジットが加算されない状態）とする。なお、遊技者にとっては影響しないが遊技機の型式試験の途中で遊技不能とならないように、試験用計数信号を５００枚分のメダルを転送するほどの期間において（約３５００ｍｓほど）出力するとよい。

【３９７５】

貯留数１６３８９枚以上：１６３８９＋１５＝１６３８４枚＞１６３８３枚（上限値）という関係性である。つまり、１６３８９枚以上のクレジットがある状態で１ゲームあたりの規則上の最大付与数である１５枚の遊技価値が付与された場合は上限値を超えてオーバーフローしてしまう。このような状況では、主制御手段のエラー状態として遊技不能状態（スタートレバー、ベットボタン、精算ボタンの受付不能状態）とする。

【３９７６】

なお、この状態では計数ボタンの操作による計数は可能である。計数により貯留メダル

が１６３６９枚未満となった場合に、当該エラー状態は自動的に解除されため、店員などを呼ばずに解除が行える。なお、計数により貯留メダルが１６３６９枚未満となった場合に、自動的にエラー解除とならずに、店員によるリセットスイッチの操作や、キーリセット（ドアキーを左方向に回すことで行えるエラー解除手法）などによりエラー解除を必要としてもよい。なお、このエラー状態中は、エラー状態を示す信号が外部に出力されホールコンピュータでも当該エラーを把握できるものとするよい。また、このエラー状態中には画面や音声などで計数を促す旨の報知を行うことが望ましい。

【３９７７】

（技術的思想１：保有遊技価値数の表示セグにおいて不要な桁は表示を行わない）

以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。

【３９７８】

データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、

複数桁のセグメント表示器（５桁又は６桁のセグ）からなる保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）を備え、

前記遊技価値数表示手段は、遊技価値の保有数を示すために必要な桁のセグメント表示器において数値を表示し、それよりも上の桁のセグメント表示器においては、数値の表示を行わない（例えば、図２９７のように遊技価値を保有していない場合は「０」のみを表示し、図２９８のように５０枚分の遊技価値を保有している場合は、「５０」を表示し百の位以上の桁を非表示とする）ことを特徴とする遊技機。

【３９７９】

このような遊技機によれば、消費電力の削減を図ることができる。

【３９８０】

（技術的思想２：保有遊技価値数の表示セグは遊技価値を保有していない場合に「０」を表示）

以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。

【３９８１】

データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、

保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）を備え、

前記遊技価値数表示手段は、遊技価値を保有してない場合において０を表示する（例えば、図２９７、図２９８のように遊技価値を保有していない場合は「０」を表示）

ことを特徴とする遊技機。

【３９８２】

このような遊技機によれば、遊技価値が貯留されていない空き台であってもクレジットセグの場所が分かりやすくなる。

【３９８３】

（技術的思想３：計数関連効果音は、遊技価値数表示手段に近いスピーカーから出音可能）

以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。

【３９８４】

データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、

保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、

複数の出音手段（図２９８、図３０２などの複数のスピーカー）を備え、

計数関連の処理を行った場合に出音される所定の効果音（クレジット加算音、転送音のうち少なくともいずれか）は、前記複数の出音手段のうち前記遊技価値数表示手段に近い出音手段から出音可能である　ことを特徴とする遊技機。

【３９８５】

このような遊技機によれば、遊技価値数を示すセグの変化が生じる場合の効果音がセグから近い位置で出音されるため、遊技者の視線を自然とセグに誘導することができる。

【３９８６】

（技術的思想４：遊技価値数表示手段は前方に傾斜して設けられる）

以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。

【３９８７】
　データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
　保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）を備え、
　前記遊技価値数表示手段は、遊技機の前方側に向けて傾斜している（図３００（２）等に示すクレジットセグの傾斜などを参照）
　ことを特徴とする遊技機。
【３９８８】
　このような遊技機によれば、遊技価値数を示すセグが遊技者や、空き台を探している来店客から見えやすくなる。
【３９８９】
（技術的思想５：遊技価値数表示ユニットのうち遊技価値数表示手段を視認させる面は、他の面よりも前方に傾斜して設けられる）
　以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【３９９０】
　データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
　保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、
　前記遊技価値数表示手段及び計数用操作手段（計数ボタン）を含むユニット（メダル数表示ユニット、持玉数表示ユニット）を備え、
　前記ユニットのうち遊技価値数表示手段を備えていない第１の面（図３０１に示す計数ボタンのある面）は所定の角度で前方に傾斜しており、
　前記ユニットのうち遊技価値数表示手段が第１の面（図３０１に示す計数ボタンのある面）は所定の角度で前方に傾斜しており、
　前記遊技価値数表示手段が視認可能となる第２の面は、前記所定の角度よりも大きな傾斜角度で前方側に向けて傾斜している（図３００（２）等に示すクレジットセグのある面）
　ことを特徴とする遊技機。
【３９９１】
　このような遊技機によれば、遊技価値数表示ユニットが見えやすくなるとともに、さらに遊技価値数を示すセグが遊技者や、空き台を探している来店客から見えやすくなる。
【３９９２】
（技術的思想６：操作台座部の天面に所定の突出部があり、該突出部は奥側に向かって傾斜した所定面を有し、所定面とその奥側の壁部との幅のうち広い部分が１ｃｍ以上）
　操作手段（図２９９に示すマックスベットボタン、１ベットボタン、チャンスボタン、スタートレバー等）と、
　前記操作手段が配置された操作台座部（図３０１に示す操作台座部）を備え、
　前記操作台座部の天面に所定の突出部（図３０１に示すメダル数表示ユニットや、変形例として説明したその他の突出部等）を備え、
　前記所定の突出部は遊技機の奥側方向に向かって傾斜した所定面を有し、
　前記所定の突出部よりも遊技機の奥側にある壁部（図３０１に示す画面、具体的には画面の前方に存在する保護板）と前記所定面との間隔が広い部分（図３０１のＤ５）において少なくとも１ｃｍ以上距離が空いている　ことを特徴とする遊技機。
【３９９３】
　このような構造とすることで、操作台座部の天面にスマートフォンなどを立てかけやすくなり、遊技者の利便性を高めることができる。
【３９９４】
（技術的思想７-１：保有遊技価値数を示すセグと、他のセグが近傍に配置され、セグの発光色が異なる）
（技術的思想７-２：他のセグは当該ゲームでの遊技価値付与数を表示可能なセグである）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【３９９５】
　データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、

複数のセグ表示器からなる保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、
セグ表示器からなる保有遊技価値数と異なる情報を表示可能な特定表示手段（図３０４に示すＰＡＹセグ、指示モニタ用セグなど）と、
を備え、
前記遊技価値数表示手段と前記特定表示手段は近傍に設けられ、
前記遊技価値数表示手段のセグ表示器は、第１の色（例えば、白）で点灯可能であり、
前記特定表示手段のセグ表示器は、第２の色（例えば、赤）で点灯可能である　ことを特徴とする遊技機。
【３９９６】
前記特定表示手段は、当該ゲームでの遊技価値付与数を表示可能なセグ（ＰＡＹセグ）であることを特徴とする前述の遊技機。
【３９９７】
このような遊技機によれば、セグを近い場所に集約して配置することができるため、配線をまとめて行うことができ、かつ、セグの色が異なることによって、情報の混同を抑制することができる。
【３９９８】
また、保有遊技価値数と関連性の高い情報である当該ゲームの獲得遊技価値数を示すセグを近傍に設けることで、遊技価値数の把握に必要な情報を把握しやすくなる。
【３９９９】
（技術的思想８：保有遊技価値数を示すセグと、他のセグが並列して並べられる場合に、左右方向のずれがセグ１つの横幅の半分以下である）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４０００】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
複数のセグ表示器からなる保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、
複数のセグ表示器からなる保有遊技価値数と異なる情報を表示可能な特定表示手段（図３０４に示すＰＡＹセグ、指示モニタ用セグなど）と、
を備え、
前記遊技価値数表示手段と前記特定表示手段は並列に設けられ、
前記遊技価値数表示手段のセグ表示器のうち右端のセグ（クレジットセグの１の位のセグ）の左右方向の位置と、
前記特定表示手段のセグ表示器のうち右端のセグ（ＰＡＹセグの１の位のセグ）の左右方向の位置の距離は、前記遊技価値数表示手段の１つのセグ表示器の横幅の半分以下である（図３０４参照。１０ｍｍ幅のセグであれば、左右方向のずれが５ｍｍ以下）
ことを特徴とする遊技機。
【４００１】
このような構成とすることで、前後に視線移動が生じる場合でも桁がズレないので、数値の認識をスムーズにすることができるという効果を奏する。
【４００２】
（技術的思想９：保有遊技価値数の近傍に有利状態信号の出力と対応するランプを設ける）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４００３】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、遊技者にとって有利な特定遊技状態を制御可能な状態制御手段（主制御手段）と、前記特定遊技状態である旨を示す特定信号（特定遊技状態開始時にワンショットで出力される信号又は、特定遊技状態中に出力が維持される信号）を外部に出力可能な信号出力手段（メダル数制御基板など）と、

前記特定信号を出力する場合に点灯する所定のランプ（図３０４のドットＬＥＤ）と、
を備え、
前記所定のランプは、前記遊技価値数表示手段の近傍に設けられる（図３０４のクレジットセグとドットＬＥＤの位置を参照）
ことを特徴とする遊技機。
【４００４】
このような遊技機によれば、遊技価値数表示手段やランプを近い場所に集約して配置することができるため、配線をまとめて行うことができる。
【４００５】
（技術的思想１０：遊技価値数表示手段は、操作台座部の天面より下方側に設けられた傾斜面に設けられ、全面側に向けて傾斜している）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４００６】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
保有遊技価値数を表示可能な遊技価値数表示手段（クレジットセグ、持玉セグ）と、操作手段（図３０３に示すマックスベットボタン、１ベットボタン、チャンスボタン、スタートレバー等）と、
前記操作手段が配置された操作台座部（図３０３に示す操作台座部）と、
を備え、
前記遊技価値数表示手段は、前記操作台座部の天面よりも下方側に設けられ遊技機の前方側に向けて傾斜する傾斜面（図３０３（１）等に示すセグ配置面Ｂ）に配置されていることを特徴とする遊技機。
【４００７】
このような遊技機によれば、遊技価値数を示すセグが遊技者や、空き台を探している来店客から見えやすくなるとともに、傾斜面を台座部の天面よりも下方に配置することができるため、操作台座部の天面の凹凸を少なくすることが可能となり、遊技機の外観をスッキリとさせてスペースを確保することで遊技時の操作性を向上させることができる。
【４００８】
（技術的思想１１：計数ボタンの近傍の「計数」の文字の周辺には、右方向へ視線を誘導可能なデザインが施されている遊技機）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４００９】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
遊技価値の計数を行うための操作を検出可能な計数用操作手段（計数ボタン）を備え、
前記計数用操作手段の近傍には「計数」の文字が記されており、
前記「計数」の文字の周辺には右方向へ視線を誘導可能なデザイン（図３０７に示す右向き矢印）がほどこされている ことを特徴とする遊技機。
【４０１０】
このような遊技機によれば、計数操作時に、一般的にサンドが配置されている方向である右方向に向けて遊技者の視線を自然と誘導でき、計数されたメダル等をサンド側の表示手段で視認させることができる。
【４０１１】
（技術的思想１２-１：計数中に画像表示手段のうち、計数ボタンに近い領域において計数中である旨を示す画像を表示）
（技術的思想１２-２：計数中である旨を示す画像を表示は、遊技の進行に関する操作報知画像とは重畳しない位置に表示される）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４０１２】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
遊技価値の計数を行うための操作を検出可能な計数用操作手段（計数ボタン）と、

画像表示手段と、
を備え、
遊技価値の計数中に、前記画像表示手段のうち前記計数用操作手段に近い所定の表示領域（図３０６に示す計数中画像表示領域）において、計数中である旨を示す画像を表示可能である　ことを特徴とする遊技機。
【４０１３】
さらに、遊技の進行に関する操作報知画像（パチスロ機のＡＴのナビ画像、パチンコ機の右打ち指示画像等）を表示可能であり、
前記計数中である旨を示す画像は、前記操作報知画像と重畳しない領域に表示可能である　ことを特徴とする遊技機。
【４０１４】
このような遊技機によれば、遊技者に計数中であることを分かりやすく報知することができる。
【４０１５】
また、操作報知画像との重畳しないように計数中の画像を表示することで、操作報知画像が表示された遊技中に計数を行った場合でも、遊技の進行を妨げにくい態様で計数中であることを報知できる。
【４０１６】
（技術的思想１３：長押し計数する場合に、計数音を最後まで出音せず、転送周期に合わせて計数音が出音される）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４０１７】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
遊技価値の計数を行うための操作を検出可能な計数用操作手段（計数ボタン）と、出音手段と、
を備え、
前記計数用操作手段を操作し続けた場合（長押しした場合）において所定周期毎に所定数の遊技価値の計数される連続計数状態（例えば、３００ｍｓ毎に５０枚、２５０玉相当の遊技価値が転送される状態）とすることが可能であり、
前記連続計数状態で出音される計数音は、当該計数音の出音の途中であっても前記所定の周期毎に新たな計数音が出音される（図３１１の仕様例１、２参照）ことを特徴とする遊技機。
【４０１８】
このような遊技機によれば、転送周期に合わせて計数音が出音されるため、計数音の出音回数から転送枚数を推測することが容易となる。
【４０１９】
（技術的思想１４：長押し計数する場合に、操作開始から計数した累積遊技価値数に応じて計数音が変化）
以下にこの技術的思想についてまとめた記載を行う。
【４０２０】
データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、
遊技価値の計数を行うための操作を検出可能な計数用操作手段（計数ボタン）と、出音手段と、
を備え、
前記計数用操作手段を操作し続けた場合（長押しした場合）において所定周期毎に所定数の遊技価値の計数される連続計数状態（例えば、３００ｍｓ毎に５０枚、２５０玉相当の遊技価値が転送される状態）とすることが可能であり、
前記連続計数状態で出音される計数音は、前記計数用操作手段の操作開始から累積して計数された遊技価値の数に応じて変化可能である（図３１１の仕様例４の出音イメージ欄の記載参照）

ことを特徴とする遊技機。

【４０２１】

このような遊技機によれば、多くの遊技価値を獲得して計数する場合などに遊技者に高揚感を感じさせることができる。

【４０２２】

［７．１．メダルレス遊技機、管理遊技機のその他の工夫 遊技価値数クリアスイッチ］

店員が遊技機に記録されたメダル数、持玉数をクリア（値を０にする）するための操作を行うことができる遊技価値数クリアスイッチ（以下「クリアスイッチ」と記載することもある）を設けてもよい。当該クリアスイッチは、主制御基板が１枚構成の場合は、主制御基板に設けられ、主制御基板とメダル数等制御基板（パチンコ機では持玉数等制御基板。以下両者を含むものとして「遊技価値数制御基板」と記載する）の２枚からなる基板構成の場合は遊技価値数制御基板に設けられる。つまり、遊技機の筐体内、パチンコ機の場合は遊技機の裏側に配置されており、パチンコ機の場合は遊技機の裏側に配置されており、遊技者は操作困難な位置に設けられている。店員がエラー解除などのためにドアを開放した場合に、誤って接触して遊技者の持ちメダル等をクリアしてしまわないように、以下のようなクリア手順とすることが好ましい。手順１：遊技機の電源スイッチを操作し、電源をＯＦＦ状態にする。手順２：遊技価値数クリアスイッチを押しながら、電源スイッチを操作し、遊技機の電源をＯＮにする。この電源起動時に遊技価値数がクリアされ、遊技価値数クリアステータス（クリアした状態であることを示すステータス。例えば、所定のビット情報）がＯＮとなる。手順３：クリア処理後に、通常の遊技状態がセットされ、遊技可能な状態となる。手順４：遊技が可能となってから３秒以上経過で、遊技価値数クリアステータスがＯＦＦとなり一連のクリア処理が終了する。

【４０２３】

このような電源のＯＮ、ＯＦＦ操作をクリア時に要することで、うっかりクリアスイッチに触れてしまった場合に遊技価値数が消えてしまうといった事態を抑制できる。

【４０２４】

なお、クリアスイッチには誤作動を防止するために蓋を設けるとよい。また、蓋はバネなどで付勢されて普段は閉じた状態（クリアスイッチを操作できない状態）とし、指で蓋を動かした状態で操作できるものとするとよい。また、蓋は透過性のもの（有色又は無色の透明のもの）としてクリアスイッチの位置が視認しやすいようにするとよい。また、クリアスイッチの近傍に「クリアスイッチ」、「メダル数クリアスイッチ」、「持玉クリアスイッチ」、「持玉消去」などスイッチの機能を説明するための文言を付しておくとよい。

【４０２５】

また、遊技価値数のクリアが行われた場合は、その旨を示す外部信号（サンドを経由してホールコンピュータで、クリアの発生を確認できるようにするための信号）出力するとよい。この信号は取りこぼしが発生しにくいように遊技が可能になってから遊技が可能になってから最低でも３秒程度（上記遊技価値数クリアステータスがＯＦＦとなるまでの間）出力を維持することが望ましい。

【４０２６】

［７．２．メダルレス遊技機、管理遊技機のその他の工夫 遊技価値数セグにエラーコードを表示］

クレジットセグ、持玉セグに、発生しているエラーの種別を示す文字や数字であるエラーコードを表示してもよい。例えば、各種エラーを示すＥ１～Ｅ８、ＲＷＭ異常など重篤なエラーを示す８８などである。エラーコードは、遊技不能かつ、貸出・計数不能の状態において表示される。遊技可能な状態で軽微なエラーを意味するエラーコードの表示によりクレジット数が確認しづらくなってしまうと遊技者の利便性を損なうこととなるからである。

【４０２７】

なお、エラーコードを表示することとなるエラー発生中であっても、遊技者が保有している遊技価値数を確認することができるように、遊技価値数とエラーコードの表示を切り

替えながら表示するとよい。例えば、約２０００ｍｓ（２秒）ごとに遊技価値数→エラーコード→遊技価値数→エラーコード→・・・とエラーが解除されるまで交互に表示するとよい。

【４０２８】

また、エラーコードと遊技価値数は誤認されないようにセグの表示態様を工夫するとよい。例えば、エラーコード表示は上位桁詰めで下位桁を空白とする。遊技価値数は下位桁詰めで上位桁を空白とする。このようにすると、仮にセグが単色ＬＥＤからなるものであっても誤認を適切に防止することができる。この使用であると、５０枚メダルを保持している状態でＥ１エラー「Ｅ１□□□」→「□□□５０」→「Ｅ１□□□」→・・・とセグの表示が変化する。なお、ＲＷＭメモリエラーなど主制御基板において遊技価値数の把握ができなくなってしまうような重篤なエラーの場合は、遊技価値数を表示することができないので、例えば、「８８□□□」というようなエラーコードの表示を維持し、上述のような切替表示を行わないものでもよい。

【４０２９】

また、遊技価値数セグに複数色が表示可能なＬＥＤ（フルカラーＬＥＤなど）を採用して、遊技価値数表示は第１の色（例えば、白）、エラーコードは第１の色とは異なる第２の色（例えば、赤）などとするとより両者の区別がしやすくなる。なお、フロントドア開放などはエラーとも捉えることができる事象ではあるが、発生中（ドア開放中）も遊技価値の計数が可能であるため、エラーコードは表示されない。

【４０３０】

［７．３．メダルレス遊技機、管理遊技機のその他の工夫 計数中の保有遊技価値数変化について］

メダルや玉の計数中（遊技機からのサンドへの転送中）にクレジットセグや持玉セグの保有遊技価値数が増減する事象が発生してしまうと、正確に計数が出来ないおそれがある。そのため以下のような仕様とするとよい。

【４０３１】

１：計数中に遊技価値数の減少につながる操作／処理を規制する仕様 パチスロ機の計数中（計数ボタンの長押し中など）では、１ベットボタンやマックスベットボタンの操作が行われたとしても当該操作を無効とする。ベットボタンの操作を検出したとしても、計数中であればクレジット値を減算して減算分をベット数に加算するといった処理を行わないものとするとよい。なお、結果的に各ベット手段を操作してベットが行われなければよく処理の詳細は例示したものに限定されない。また、無効な操作であることを示唆するために計数中でベットボタンを操作した場合は、ベット時の効果音が出音されないものとするとよい。なお、計数中であっても演出用ベットボタン操作（例えば、リールアクションやフリーズの開始や進展時用のベットボタン操作や、画像変化演出用にベットボタン操作をさせる演出が発生したときの操作）は有効としてもよいし、計数中は一律でベットボタンの操作は無効と扱ってもよい。パチンコ機の計数中では、発射ハンドルを操作しても玉が遊技領域に向けて発射されないものとして持玉数が減らないようにするとよい。

【４０３２】

２：計数中に遊技価値数の増加につながる精算処理を規制する仕様 メダルレス遊技機の精算を行った場合は、ベット分のメダルが減算されて０になり、クレジットにベット分のメダルが加算される。計数中にクレジットの値が増加した場合、正しく計数が行われないおそれがあるため、計数中は精算ボタンの操作を無効として、精算操作（精算ボタンの押下、１ベットボタン長押しで精算される場合は１ベットボタンの長押し）が行われたとしても精算処理を行わないものとする。また、無効な操作であることを示唆するために計数中で精算操作をした場合は、精算時の効果音が出音されないものとするとよい。

【４０３３】

なお、変形例として、精算ボタンが操作された場合に計数処理を一旦中断（終了）して、精算によるクレジット加算を行うものとしてもよく、その後、再度計数ボタン押下が検出された場合に計数処理を開始するものとしてもよい。

【４０３４】
３：計数中に遊技価値数の増加につながる事象が発生した場合の処理・メダルレス遊技機での小役の入賞・管理遊技機での始動口、一般入賞口、大入賞口などへの遊技球の入球・管理遊技機で発射した遊技球の勢いが弱く遊技領域へ射出されずに、発射位置に玉が逆りしてしまった場合
　これらの場合は、保有している遊技価値数が増加することとなる。遊技の進行中（リール回転中、停止操作中、遊技球の発射中・流下中）も計数は可能であるため、計数中に上記の事象が発生することがある。このような場合においては、計数が一旦完了するまで入賞等による遊技価値の加算処理を待機し、計数操作に基づく計数処理が完了してから入賞等による増加分相当の遊技価値を保有遊技価値数に加算するとよい。なお、変形例として、計数中に遊技価値数の増加につながる事象が発生した場合に計数処理を一旦中断（終了）して、入賞等による遊技価値の加算を行うものとしてもよい。その、再度計数ボタン押下が検出された場合に計数処理が開始される。
【４０３５】
［７．４．メダルレス遊技機、管理遊技機のその他の工夫 貸出受付、計数ができない期間］
　遊技機の動作の安定性を担保する観点からサンドからの貸出信号の受付や、遊技機からサンドへの遊技価値の転送である計数処理が行えない期間をもうけてもよい。例えば、以下のような期間が挙げられる。
【４０３６】
・設定変更中
　パチスロ機や設定機能付きパチンコ機の出玉性能の有利度合いに関する設定値の変更作業中の状態である。電源オフ状態で、設定キーを主制御基板などの鍵穴に挿入しひねった状態としてから電源投入し、電源起動後にこの状態になる。設定値変更ボタンの操作で設定値として任意の値（設定１～６）を選択し、スタートレバー操作などで設定値を確定させて、終了となる。設定変更時に係る電源起動時には遊技状態に関する情報は基本的に初期化される。また、必ずしも全ての遊技状態を初期化する必要はなく予め定められた遊技状態に関する領域を初期化すればよく、例えば、ボーナス役の持ち越し状態を維持することを前提とした仕様の場合は、ボーナス役の持ち越しに係る記憶領域は初期化しないものとすることが望ましい。また、記憶されている遊技価値数は設定変更時の処理（設定変更に係る電源起動時処理を含む）では、初期化されず維持されることとしている。この状態では、貸出や計数が行えないものとするとよい。
【４０３７】
・設定確認中
　パチスロ機や設定機能付きパチンコ機の出玉性能の有利度合いに関する設定値の確認作業中の状態である。電源投入状態のまま設定キーを主制御基板などの鍵穴に挿入しひねった状態とすると、設定確認中状態となり、筐体内の設定値表示セグ又は遊技機前面のセグ（ＰＡＹセグ、ＣＲＥＤＩＴセグなど）に設定値を示す数値が表示される。この状態では、貸出や計数が行えないものとするとよい。
【４０３８】
・ラムクリア中
　遊技機を初期化する処理である。パチンコ機の場合は、電源オフ状態で、主制御基板などのラムクリアボタンを押下したまま電源スイッチを操作して電源投入した場合にラムクリア処理が行われる。完了時に「ラムクリアが完了しました」などの報知ボイスが出音されるものでもよい。パチスロ機の場合も同様の流れであるが設定値（設定１～６等）はラムクリアの場合は維持される。専用のラムクリアボタンは設けずにエラー解除スイッチなどを押した状態で電源投入した場合にラムクリア処理が行われるようにして他の操作手段とラムクリアボタンを兼用するものでもよい。
【４０３９】
　また、必ずしも全ての遊技状態を初期化する必要はなく予め定められた遊技状態に関す

る領域を初期化すればよく、例えば、ボーナス役の持ち越し状態を維持することを前提とした仕様の場合は、ボーナス役の持ち越しに係る記憶領域は初期化しないものとすることが望ましい。なお、ラムクリアのみを行う手順を設けず、設定変更時に係る電源起動時の初期化処理をもって遊技情報のクリアを行える仕様であっても問題ないが、ラムクリアは設定キーを用いずに初期化処理が行えるため、設定変更手順とは別にラムクリア手順を設けた方がホールの運用の利便性は高まる。また、記憶されている遊技価値数はラムクリア処理では、初期化されず維持されることとしている。ラムクリア処理中は、貸出や計数が行えないものとするとよい。

【４０４０】

・電源投入による起動中

特に設定変更やラムクリアなどを行わず、電源オフ状態で電源スイッチを操作して普通に電源投入した場合である。電源投入後、主制御基板及びメダル数制御基板（遊技球等貸出制御基板）により制御される主制御系がまず起動完了し、ついで立ち上がりに時間のかかる演出制御基板により制御される演出制御系の起動が完了する。主制御系の起動後に主制御基板の役比モニタ（パチンコ機の場合は、ベースモニタ）でセグが正常に点灯するかをデモンストレーションする点灯パターンチェック動作が行われるが、これは起動後の処理であるため、点灯パターンチェック動作に要する時間は本項の説明においては、主制御系の起算時間に含んでいない。主制御系の起動は概ね３秒から１０秒程度で完了することが多く、演出制御系は機種の仕様により大きく異なるが概ね１０秒程度から１分程度で完了することが多い。少なくともいずれの遊技機においても起動に要する時間は、演出制御系＞主制御系となっている。なお、演出制御系の起動に時間がかかる機種においては起動の進捗率をインジケータ（進捗率に応じて横向きのバーが伸びていくメータ画像）などで表示するとともに「ＮＯＷ ＬＯＤＩＮＧ」、「起動中」などのテキスト表示を行って店員に故障と誤解されないようにするとよい。電源投入から主制御系の起動が完了するまでの間は、動作の安定性を高めるために貸出や計数が行えないものとするとよい。一方、主制御系の起動が完了した後は、演出制御系の起動が完了する前であっても貸出や計数が行えるものとするとよい。例えば、電源投入時にクレジットに残されていた遊技価値（前日の閉店時から残っていたもの）などに店員が気づいた場合は、演出系の起動完了を待たずに速やかに計数処理をして開店準備としての端玉処理を完了させることができる。なお、主制御系、演出制御系の両方の起動が完了した状態では当然、貸出や計数は行える。また、主制御系の起動が完了した後は、演出制御系の起動が完了する前であっても遊技の進行は可能となり、設置時などにリールが正しく回転するか演出制御系の起動を待たずに１ゲーム回してみることでチェックすることも可能となっている。

【４０４１】

［７．５．メダルレス遊技機、管理遊技機のその他の工夫 サンド未接続状態］

サンド（貸出用の専用ユニット）がメダルレス遊技機、管理遊技機に接続されていない場合は、当然であるが、サンドと遊技機の通信が行ないため、貸出及び計数処理を行うことができない。既に貸し出されたメダル等が遊技機側で記憶されている場合であっても、このようにサンドと未接続の状態では遊技の進行に関する操作を受け付けないことが望ましい。仮に遊技を進行できるとした場合、当りを引いた遊技価値を獲得したとしても遊技機外に遊技価値データを送信することができず、景品との交換などが行えないため、遊技者に不利益を与えることになってしまうからである。通常、接続した遊技機とサンドとのハーネスが抜ける、壊れるといった事象はあまり生じないが地震や部材の劣化・サンド側の故障などで未接続状態（通信不能状態）となった場合は、速やかに遊技不能状態とすることが望ましい。なお、未接続状態（通信不能状態）であるか接続状態であるかは、以下のように認識される。サンド側とハーネスで接続されるのは、遊技機の遊技球等貸出接続端子板である。当該遊技球等貸出接続端子板では接続確認用電源（ＶＬともいう）によりサンドとの接続状態を確認できる。この電源がオン状態であれば遊技球等貸出接続端子板は、正常な接続であると判断して、メダル数制御基板（遊技球数制御基板）に向けて接続確認信号（ＶＬ接続信号ともいう）を出力する。メダル数制御基板等ではメダル数制御Ｃ

ＰＵで当該接続確認信号の受信を確認することでサンドとの正常な接続を認識する。なお、メダル数制御基板を持たず主制御基板１枚構成の場合は、遊技球等貸出接続端子板からの接続確認信号は主制御基板で受信することとなる。なお、説明の便宜上、他の段落において「メダル数制御基板や主制御基板から計数信号等が出力される」、「サンドからのメダル数制御基板等が貸出信号を受信する」という趣旨の説明している箇所があるが、厳密には遊技球等貸出接続端子板を経由して、サンドに向けた遊技から信号及びサンドから遊技機への信号の入力がされているという趣旨である。

【４０４２】

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。

【４０４３】

（オート計数状態の設定機能）

ここまで、５００ｍｓ未満の計数ボタンの押下（短押し）で、１回の押下につき１枚のメダル計数が行われ、５００ｍｓ以上の計数ボタンの押下（長押し）で、押下継続し続ける限り３００ｍｓごとに５０枚のメダル計数が行われる連続計数状態となる点を説明した。ところで、この仕様の場合は、数千枚など大量のメダルを獲得した場合に数十秒の間計数ボタンを押下し続ける必要があり、遊技者の負担になるおそれがあった。そのため、所定時間（例えば、５０００ｍｓ＝５秒）の計数ボタンの長押しを行うことにより、以後計数ボタンから手を離したとして遊技機に記憶されたクレジットの値が０になるまで自動的に計数が継続される機能を持たせることが望ましい。ここで自動的に計数が継続される状態（以下「オート計数状態」とも称する）では、３００ｍｓ毎にメダルが５０枚ずつ計数される、つまり、３００ｍｓ毎に遊技機からサンドに向けて５０枚計数を意味する信号が出力されるとともにクレジットの保有メダル数が５０枚ずつ減算されていく処理が行われる。このように３００ｍｓ毎に５０枚ずつのメダルが連続して計数され続けてクレジットの値が０になると計数が完了する。なお、最後の１回の転送についてはクレジットの値が５０枚未満の場合は、その全枚数（１～４９枚）が転送されクレジットが０になる。なお、オート計数状態が設定されるために必要な長押し時間は５秒に限らず、５秒より短い時間かつ基本の長押し時間（５００ｍｓ）より長い時間、つまり５００ｍｓ～５０００ｍｓの間の任意の時間値としてもよいし、５秒より長い時間としてもよい。以下に技術的思想として整理した記載を述べる。

【４０４４】

（技術的思想：オート計数状態の設定機能）

「データで遊技価値を管理する遊技機（メダルレス遊技機、管理遊技機）であって、

遊技価値の計数を行うための操作を検出可能な計数用操作手段（計数ボタン）を備え、

前記計数用操作手段の継続操作時間が第１の時間を経過した場合（長押しの時間が５００ｍｓを経過した場合）において、操作を続ける限り所定周期毎に所定数の遊技価値が計数される連続計数状態（例えば、長押しし続ける限り３００ｍｓ毎に５０枚、２５０玉相当の遊技価値が転送される状態）とすることが可能であり、

前記計数用操作手段の継続操作時間が前記第１の時間よりも長い第２の時間を経過した場合（長押しの時間が５０００ｍｓを経過した場合）において、操作を終了したとしても所定周期毎に所定数の遊技価値が計数される自動計数状態（例えば、計数ボタンの操作をやめても３００ｍｓ毎に５０枚、２５０玉相当の遊技価値が転送されるオート計数状態）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。」

このような仕様とすることで遊技者の計数操作時の負担を軽減できる。なお、オート計数機能は、説明は主にメダルレス遊技機（回胴式遊技機）について記載しているが、管理遊技機（パチンコ機）にも適宜採用可能である。パチンコ機の場合は、３００ｍｓ毎に２５０玉相当の遊技価値がオート計数中に遊技機からサンドへ転送される。

【４０４５】

（オート計数状態の転送例と、転送中断機能）

一例として１０００枚のメダルを計数ボタンの長押しで転送を行ったときの長押し開始からの経過時間と残りクレジット数の変化を説明する。

０ｍｓ １０００枚
３００ｍｓ １０００枚
５００ｍｓ ９５０枚
８００ｍｓ ９００枚
１１００ｍｓ ８５０枚
１４００ｍｓ ８００枚
１７００ｍｓ ７５０枚
２０００ｍｓ ７００枚
２３００ｍｓ ６５０枚
２６００ｍｓ ６００枚
２９００ｍｓ ５５０枚
３２００ｍｓ ５００枚
３５００ｍｓ ４５０枚
３８００ｍｓ ４００枚
４１００ｍｓ ３５０枚
４４００ｍｓ ３００枚
４７００ｍｓ ２５０枚
５０００ｍｓ ２００枚
５３００ｍｓ １５０枚
５６００ｍｓ １００枚
５９００ｍｓ ５０枚
６２００ｍｓ ０枚

まず、計数ボタン押下開始から０～４９９ｍｓまでは長押しの場合は計数が行われない。

【４０４６】

次に、５００ｍｓ到達時点で長押し状態であると判定されると、３００ｍｓ毎に５０枚転送が行われる連続計数状態となる。そこから５０００ｍｓ到達までに合計で８００枚ほどの転送が完了している。５０００ｍｓ経過以降は計数ボタンから手を離したとしても自動的に計数が継続されるオート計数状態となる。今回の例では５０００ｍｓ～６２００ｍｓの約１．２秒の間は手を離しても計数が継続されることとなる。１０００枚の場合は操作負担の軽減効果は小さいが枚数が多いほど計数ボタンから手を離してもよい時間が長くなり、操作負担の効果は高まる。遊技者は、オート計数中の時間を利用して帰宅の準備（例えば、財布やスマホをしまうなど）を行うことができる。また、オート計数状態で計数ボタンの押下を一度やめた後に、再度計数ボタンを所定時間（例えば、３００ｍｓ間）押下した場合は、オート計数状態を解除して、計数が行われない状態とするオート計数中断機能を持たせてもよい。転送中に気が変わってやっぱり遊技を継続しようと思い立った遊技者の利便性を高めることができる。オート計数状態が解除された後は、計数ボタンは普通の操作待ちの状態となるため、また短押しで１枚計数、５００ｍｓ長押しで連続計数、５０００ｍｓ長押しでオート計数を行うことができる。

【４０４７】

（オート計数中を示す表示画像やランプの点灯態様）

オート計数状態（以下、オート計数中ともいう）は、所定のランプを点灯・点滅させたり、画面にオート計数中であることを示す表示を出してもよい。

【４０４８】

例えば、図３０７の計数ランプ９２Ｘを、計数不能時（クレジット０等）は消灯、計数可能状態は点灯、１枚計数・連続計数中は点滅、オート計数中は高速点滅などと計数状態（非計数状態を含む）に応じて異なる点灯態様としてもよい。またフルカラーＬＥＤを用いて計数状態に応じて色を変えてもよいし、メダル数表示ユニットに「ＡＵＴＯ」ランプを搭載してオート計数状態になったら点灯させるといったものでもよい。また、図３０６の計数中画像表示領域７４Ｘのような計数ボタンから比較的近い表示領域に「オート計数中」「手を離しても自動計数します」などの表示を行ってもよい。また、図２９８の計数

ボタン１４Ｙのように発光色を異ならせることができる計数ボタンを備える遊技機の場合は、計数可能な状態では緑点灯。計数ボタンの押下中(1枚～連続計数中）は赤点灯。オート計数中は、赤点滅。計数完了後（転送不能状態）は、青点灯などとして、オート計数中を示す発光態様を備えるものとして遊技者に計数状態を示唆／報知してもよい。なお、オート計数状態と１枚計数、連続計数状態の点灯パターンや表示画像を異ならせる例を説明したが、仕様の簡素化のために１枚計数、連続計数状態とオート計数状態が同じ、あるいは、１枚計数とオート計数状態の示唆は異なるが連続計数状態とオート計数状態は同じとしてもよい。

【４０４９】

（計数プログラムの共通化）

前述の通り、連続計数状態とオート計数状態における転送速度は、いずれも３００ｍｓ毎に５０枚と共通化している。これにより、３００ｍｓ毎に５０枚の転送を行う所定の計数プログラムを連続計数状態の計数処理と、オート計数状態における計数処理の両方で参照することができ、それぞれ別々に転送処理を規定するプログラムを用意する必要がなくなるため、メインプログラムの容量を節約することができる。

【４０５０】

（オート計数状態の転送音）

図３１０～３１２で図示した通り、計数時に効果音（上述の通り、計数時の効果音やＢＧＭ、ボイス等を「計数音」と称する）を出音することで遊技者に計数が行われていることを分かり易く伝えるものとしている。そのため、オート計数状態で計数が行われる間においても所定の計数音（以下「オート計数音」と称する）を出音することが望ましい。図３１１に示す長押し計数音とは、５００ｍｓ以上の連続計数状態で出音される効果音を指すが、オート計数音と紛らわしいので、５００ｍｓ以上の連続計数状態（オート計数状態を除く）で出音される効果音は、この説明では「連続計数音」と記載する。以下の説明では一例として、図３１１に示すような長押し計数音（連続計数音）と同じ種類の効果音をオート計数音として出音するものとしてもよい。例えば、仕様例１の機種であれば♪ピロロンという音が連続出音され、♪ピロ→♪ピロ→♪ピロ→・・・♪ピロロンといった態様で出音される。連続計数音とオート計数音の区別は特にないので、出音処理を簡素化することができる。また、図３１１の仕様例４に示すような連続して計数された累積枚数で計数音が変化する仕様の場合は、連続計数音とオート計数音で変化させると枚数に応じた音変化が行いにくいので、連続計数音とオート計数音を分けずにトータルの計数枚数で効果音を変化させてもよい。もっとも、計数ボタンを５秒間長押しした場合、連続計数でトータル８００枚が計数されるため、８００枚までは計数音１、８０１枚以上は計数音２、２０００枚以上は計数音３などとして、第１計数音と第２計数音の切り替わりタイミングとオート計数機能設定のタイミングを略同様となるように設定してもよい。

【４０５１】

別例として、連続計数音とオート計数音を別の効果音としてもよい。例えば、図３１１の仕様例３で別効果音の仕様を採用した場合、「長押し計数開始→計数ボタン押下開始から５秒経過」までの連続計数状態の期間では、♪テンテンテロリン～という第１ＢＧＭが連続計数音として出音され、５秒経過以降のオート計数状態の期間では「自動計数中です。計数ボタンから手を離しても計数が実行されます」といったボイスがループ再生で、オート計数音として出音される。このように直接的なアナウンスとすることで遊技者に適切にオート計数機能を伝えることができる。もっとも、説明ボイスとはせずに前記第１ＢＧＭと異なる第２ＢＧＭや、第１ＢＧＭと異なる任意の効果音などを出音することとしてもよい。なお、クレジットの保有数が８００枚未満で５秒押下未満で計数が完了する場合（あるいは８００枚ちょうどなど５秒ちょうどで計数完了となる場合や８０１～８５０など５秒＋３００ｍｓなど別の効果音を出音するには短い場合などを含んでもよい）は、計数完了後に計数ボタンの長押しを押下開始から５秒以上となる期間まで継続したとしてもオート計数状態は設定されず、オート計数音は出音されない。これにより遊技者に適切に計数状況を伝えることができる。

【４０５２】
（オート計数状態の中断音）
　前述の通り、オート計数状態で計数ボタンの押下を一度やめた後に、再度計数ボタンを所定時間（例えば、３００ｍｓ間）押下した場合は、オート計数状態を解除して、計数が行われない状態とするオート計数中断機能を持たせてもよい。この場合に再度計数ボタンを３００ｍｓ間押下してオート計数状態が解除される場合に所定の効果音（以下「オート計数中断音」）を出音することが望ましい。例えば、オート計数中断音は、♪ポーンという０．５秒程度の効果音でもよく、「自動計数を中断しました」といった説明ボイスでもよい。遊技者が認識しやすいように、オート計数中断音は、少なくとも出音されているオート計数音とは異なる効果音を出音することが望ましい。なお、オート計数中断音を出音せずに、中断された場合にオート計数音の出音が終了するだけといった仕様としてもよい。
【４０５３】
（オート計数機能に関する説明表記）
　所定時間（例えば、５秒）の計数ボタンの長押しでオート計数状態になることについて、計数ボタンの近傍に説明を記載しておくことが望ましい。例えば、図３００の示すメダル数表示ユニットでの説明部に「５秒の長押しで自動計数となり、自動計数中はボタンを押さなくても全クレジットが計数されます。」などと記載すればよい。また、液晶などの画像表示手段を備える遊技機の場合は、画面でオート計数機能に関する説明の画像を表示してもよい。例えば、遊技機の外観（全体でも操作部など一部をクローズアップした図や写真でもよい）の中で計数ボタンの位置を分かり易く図示した画像や映像を表示し、さらに操作方法に応じた計数(１枚計数、連続計数、オート計数）が可能である点を説明する画像などを表示するとよい。こうした説明画像等は、デモ画面（客待ち画面）やメニュー画面などで表示可能とするとよい。
【４０５４】
（オート計数中のその他の機能、ＱＲ、メニュー、音量光量調整）
　オート計数中は計数ボタンを押し続ける必要がないので、計数完了までの待ち時間で遊技者は別の操作を行うことができる。遊技者の利便性を高めるために、オート計数中でもボタン（サブ制御側の演出ボタンや当該機能用ボタン等）やタッチパネルなどの所定の操作手段で下記の操作（いずれか１つでもよいし、複数でもよい）を可能とするとよい。
【４０５５】
１：携帯連動機能の二次元コードの表示
　携帯連動機能の二次元コードを表示可能とするとよい。計数中は遊技終了時であるので、特にログイン状態で行われた遊技の履歴データなどを含む情報を読み取り可能な終了時二次元コードや、遊技者が誰であるか、ログインの有無を問わず当日の総合遊技履歴データを読み取りできる閉店時二次元コードなどを表示可能とするとよい。
【４０５６】
２：メニュー画面の表示
　メニュー画面を表示可能とするとよい。特にメニュー画面で当日のゲーム数やボーナス回数、ＡＴ回数、設定示唆画像の出現履歴などの遊技履歴に関する所定の情報が見られる仕様としておくと遊技終了時に遊技者が結果を確認することができるので便利である。もっとも、メニュー画面ではそれ以外の項目を表示してもよい。例えば、遊技機でモチーフとされた版権やキャラクターの紹介画像、機種紹介サイトやメーカーの公式ページ等の遊技機関連情報サイトへ移動するＵＲＬ情報を含む二次元コード（アプリ等の連動機能ではない単なる二次元コード）、現時点での前回ボーナス（ＡＴでもよい）終了からのハマリゲーム数、現在滞在しているモードや状態など出玉性能に関する有利度合いを示唆／報知する画像などをメニュー画面で表示してもよい。
【４０５７】
３：演出カスタム及び音量・光量調整機能
　打順ナビのボイスやカットイン等で出現しやすいキャラクター、演出背景ステージや画面の端の方やサブ画面に待機する常駐キャラクターなど演出期待度等に影響しない（ある

は影響の小さい）外観面の設定を遊技者が任意で選択する演出カスタムや、演出の出現頻度や演出期待度のバランスをカスタマイズできるバランスカスタムを可能としてもよい。バランスカスタムの一例としてパチンコ遊技機（管理遊技機）で先読み演出の出現頻度や入賞時の高期待度先告知演出の頻度調整、群演出の頻度調整など各演出の出現頻度・期待度を選択したり、あるいは演出バランスのパッケージとして先読み演出による期待感演出の比重が重くなる「先読み重視モード」、演出の出現頻度が減り無駄な煽りの減る「シンプルモード」、可動役物や虹色発光など一発確定系の演出頻度が高まる「一発告知優先モード」の複数の演出モードから任意の１つを遊技者選択するものでもよい。また、これらのカスタムを初期化する所定の操作（特定のボタンの長押しや同時押し等）を設けて、遊技を終了する者が次の遊技者に対する配慮として初期設定のキャラ等やバランスに戻せるようにしてもよい。なお、キャラ等のカスタムのみ、バランスカスタムのみとしてもよく両者を搭載するものとしてもよい。

また、音量、光量調整のいずれか、または両方をオート計数中に可能としてもよい。オート計数中の計数対応演出（計数音や計数対応ランプパターン）は、遊技者用の音量調整、光量調整の影響を受けるものとしても、影響がないものとしてもよい。

【４０５８】

４：可動役物の位置変更操作

・遊技機の上部等からキャラクターを模した可動役物が突出する

・可動液晶が遊技機の所定位置から上方向などに突出する

・メイン画面の前に、可動役物やサブ液晶が待機してメイン画面の視認性が低下した状態

　このような状態を所定の操作で解除できる機能を有する場合は、オート計数中にこうした可動役物の位置変更操作を行えるものとしてもよい。

例えば、位置変更操作によって、上部から突出した可動役物や可動液晶を待機位置に収容することができるようにすることで、一般的にホール内で遊技機の上部に設置されるデータ表示器が見やすくなったり、遊技機の上方の棚などに置いた荷物が取りやすくなったりするので、遊技終了時の利便性が高まる。

また、所定操作でメイン画面の前から可動役物やサブ液晶を待機位置に移動させてメイン画面の視認性を向上させるものとしてもよい。なお、位置変更操作はメニュー画面やカスタム表示、音量・光量調整等の表示操作などと同一としてもよい。具体的には、メニュー画面等を表示するボタン押下を行った場合に、メイン画面前に待機した可動役物が待機位置や退避位置に移動してメイン画面の視認性が向上されるものとしてもよい。

【４０５９】

（オート計数中のベット、精算や入賞などについて）

　オート計数中に保有遊技価値数（クレジット数、持玉数）の増減が発生する事象（以下「増減事象」と略すことがある）が発生しうる。

例えば、メダルレス遊技機での１ＢＥＴボタン押下、マックスＢＥＴボタン押下によるクレジット減少。ベット済みメダルがある状態での精算ボタン押下や小役の入賞によるクレジット加算。管理遊技機での遊技球の発射による持玉数の減少、入賞口への入球による持玉数の加算、発射した遊技球が遊技領域へ届かずに発射位置に戻ったときの持玉数の加算などが挙げられる。

これらの増減事象がオート計数中に発生する場合に、適切に計数を行うために以下のような仕様とすることが考えられる。

【４０６０】

　仕様Ａ：計数中に増減事象が発生したら、すみやかに計数終了とする

このようにすることで、クレジットの値が変動しつつ計数（サンドへの転送）が行われることを抑制でき、遊技者が自分の手持ちクレジットを正確に認識しやすくするとともに、転送時の処理エラーなどの発生も抑制できる。なお、このような増減事象の発生による計数中止を示唆ないし報知する押下音を出音したり、画面に「ベット操作により計数が中断されました」といった表示を出してもよい。

【４０６１】

仕様Ｂ：計数中は、増減事象の要因となる操作を無効化する
例えば、計数中は精算ボタンを押下しても精算処理が行われない、ベットボタンを押下してもベットされないといった仕様である。遊技球の動作など無効化できない事象もあるが、ボタン押下による増減などを抑制することで安定した計数を行うことが可能となる。
【４０６２】
仕様Ｃ：増加事象のみ、計数中断せずに計数終わってからクレジットに反映
減少事象については、仕様ＡかＢを採用し、増加事象（精算、小役入賞、入賞口への入球等）については、オート計数が完了して一旦クレジット数（持玉数）が０になってから、増加分を０に対して加算するといった仕様である。このようにすることで、計数中に発生した遊技価値の増加を遊技者が把握しやすくなる。この場合は、増加事象の発生時（例えば、小役入賞なら全リール停止時）に増加事象の発生を示す演出（入賞音やＧＥＴ１０枚などの表示）を出してもよいし、計数完了後に出して、計数後にメダルなどを置き忘れないように注意喚起をするタイミングで遊技価値増加演出を行ってもよい。
なお、事象の種別（前述のベット操作、精算操作、入賞など）に応じて、第１の事象については仕様Ａ、第２の事象について仕様Ｂなどと、仕様Ａ～Ｃを適宜設定してもよい。また、これらの仕様は、オート計数中だけでなく、１枚計数中や連続計数中について採用してもよい。
【４０６３】
（オート計数中の遊技機の電断復帰）
オート計数中に停電や遊技機島の給電設備故障などにより遊技機の電源が落ちてしまう場合がある。また、設置テスト等で店員がメダル計数を行っている最中に誤って遊技機の電源スイッチや島全体の電源スイッチを操作して電源を落としてしまうことがありえる。このような場合、電気の供給を確保し、電断後に電源スイッチを操作して電源投入を行った後は、オート計数状態ではなく計数が行われていない状態で復帰させることが望ましい。起動直後でいきなりオート計数が再開されてしまうと、エラーなどの原因になりえるからである。もっとも、電断復帰後はあくまで電断前の状態に戻すべきとの考えである場合は、オート計数中の電断復帰後はオート計数状態で復帰させる仕様としてもよい。
【４０６４】
（オート計数中のサンド側との通信異常）
オート計数中にサンド側との通信異常を遊技機が把握した場合は、すみやかにオート計数を中止する。その後、通常異常から復旧した場合でもオート計数状態にそのまま戻ることはなく、計数ボタンの操作検出を待ってから計数を再開することが望ましい。復旧後に操作を介さずに計数が再開されてしまうと、意図せず計数が始まってしまうおそれがあるからである。なお、通信異常の原因となる事象としては、サンド側の電源オフ、通信用ハーネスが物理的に抜ける、通信エラーの発生などが挙げられる。
【４０６５】
（サブ起動待ちのオート計数）
前述の通り、多くの遊技機において起動に要する時間は、演出制御系＞主制御系となっている。演出制御系の起動に時間がかかる機種においては起動の進捗率を示唆するインジケータ（進捗率に応じて横向きのバーが伸びていくメータ画像）などで表示するとともに「ＮＯＷ ＬＯＤＩＮＧ」、「起動中」などのテキスト表示を行って店員に故障と誤解されないようにするとよい。電源投入から主制御系の起動が完了するまでの間は、動作の安定性を高めるために貸出や計数が行えないが、主制御系の起動が完了して演出制御系の起動が完了する前（以下、「サブ起動待ち」ともいう）は貸出や計数が行えるものとするとよい。サブ起動待ちの期間でも計数ボタンを操作した場合は１枚計数、連続計数、オート計数が可能となる仕様としてもよい。例えば、電源投入時にクレジットに残されていた遊技価値（前日の閉店時から残っていたもの）などに店員が気づいた場合は、演出系の起動完了を待たずに速やかに計数処理をして開店準備としての端玉処理を完了させることができる。多くのクレジットが電源投入直後に残されている状況で、設置時のテストプレイなど消去しても問題ないメダルであれば、メダル数クリアスイッチ３０４４等の操作によりク

レジットに記憶されたメダル数を消去すればよいが、営業中に店全体が停電し、その後復旧したが、多くの遊技者がもう帰りたいといった局面では店員が複数台のクレジットをサンド側へ速やかに送信しなければならない。このような局面でサブ起動待ちのオート計数ができることで、速やかに電源投入直後の台の遊技価値をサンド側へ転送することができるという利便性が発揮される。

【４０６６】

［第８実施形態］

以下、図面を参照して、第８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。

【４０６７】

［パチスロ機の構造］

まず、図３１５～図３１７を参照して、パチスロ機４００１の構造について説明する。図３１５は、パチスロ機４００１の斜視図であり、図３１６は、パチスロ機４００１の側面図である。また、図３１７はパチスロ機４００１の分解斜視図である。

【４０６８】

パチスロ機４００１は、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メダルレス遊技機である。なお、第８実施形態に係る発明は、メダルレス遊技機に適用されることに限定されず、遊技者の手持ちのメダルをメダル投入口に対して投入してベットする操作が可能な遊技機に適用することも可能である。

【４０６９】

パチスロ機４００１は、筐体４００２により構成されている。また、筐体４００２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有するキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上マスクＵＭと、キャビネットＧの前面下部に配置された下マスクＤＭとを有している。図３１５及び図３１６に示すように、上マスクＵＭ及び下マスクＤＭは、パチスロ機４００１の前面側の意匠を形成する。

【４０７０】

キャビネットＧは、一面が開口された略直方体状に形成されており、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。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。

【４０７１】

図３１７に示すように、キャビネットＧの内部空間における上部には、キャビネット側スピーカ装置４０１１が配置されている。キャビネット側スピーカ装置４０１１から出力される効果音やＢＧＭ等の音声は、上マスクＵＭの両側部に設けられた後述する透音孔４１１０を透過する。キャビネットＧの内部空間における中間部には、リールユニットＲＵや主制御基板４０７１等が配置されている。キャビネットＧの内部空間における上部及び中間部は、上マスクＵＭによって塞がれる。

【４０７２】

キャビネットＧの下部には、下ドアベースＤＢが取り付けられている。下ドアベースＤＢは、キャビネットＧの内部空間における下部を開閉する。キャビネットＧの内部空間における下部には、電源装置（不図示）が配置されている。また、下ドアベースＤＢには、下マスクＤＭが着脱可能に接続される下マスク接続部４０８１が設けられている。

【４０７３】

上マスクＵＭは、キャビネットＧの内部空間における中間部及び上部を閉塞する。上マスクＵＭは、キャビネットＧの側面壁Ｇ２に設けられた上マスク接続部４０１２に着脱可能に接続される。上マスクＵＭは、上下方向に長い略長方形に形成されている。上マスクＵＭの上部は、キャビネットＧの上面壁Ｇ４よりも上方に突出している。上マスクＵＭは、上マスク本体４１０１と、上マスク本体４１０１の上部に着脱可能に取り付けられるト

ップパネル４１０２とを有している。

【４０７４】

下マスクＤＭは、下ドアベースＤＢに設けられた下マスク接続部４０８１に着脱可能に接続される。下マスクＤＭは、下ドアベースＤＢを覆う下マスクベース４２０１と、下マスクベース４２０１の上部に取り付けられた操作部ユニット４２０２とを有している。図３１６に示すように、操作部ユニット４２０２は、上マスクＵＭとの干渉を避けるために、下マスクベース４２０１の上部から前方（遊技者側）に突出している。

【４０７５】

［第２形態用マスク］

次に、本実施形態に係るキャビネットＧに接続可能な第２形態用マスクについて、図３１８及び図３１９を参照して説明する。

図３１８は、キャビネットＧに第２形態用マスクを接続した状態の正面図である。図３１９は、キャビネットＧに第２形態用マスクを接続した状態の側面図である。

【４０７６】

図３１８及び図３１９に示すように、キャビネットＧは、第２形態用マスクを接続可能に構成されている。第２形態用マスクは、上述した第８上マスクＵＭ及び下マスクＤＭ（図３１５参照）と異なる意匠を形成する。すなわち、上マスクＵＭ及び下マスクＤＭを外したキャビネットＧに、第２形態用マスクを接続することにより、異なる機種の遊技機に対応した意匠に変更することができる。したがって、キャビネットＧは、遊技店の遊技島（不図示）から取り外さずに、リユースすることができる。

【４０７７】

第２形態用マスクは、第２形態用上マスクＵＭ２と、第２形態用下マスクＤＭ２から構成されている。第２形態用上マスクＵＭ２は、キャビネットＧに着脱可能に接続されている。第２形態用下マスクＤＭ２は、下ドアベースＤＢ（図３１７参照）に着脱可能に接続されている。

【４０７８】

第２形態用上マスクＵＭ２は、キャビネットＧに取り付けられた支持ベース４００５と、支持ベース４００５に回転可能に支持された上マスク本体４００６とを有している。支持ベース４００５は、四角形の枠状に形成されている。支持ベース４００５の開口部は、キャビネットＧの内部空間における中間部及び上部に対向している。

【４０７９】

上マスク本体４００６は、支持ベース４００５の左片部に回転可能に接続されている。上マスク本体４００６の回転軸は、上下方向に延びている。上マスク本体４００６は、キャビネットＧの内部空間における中間部及び上部を開閉する。図３１９に示すように、第２形態用上マスクＵＭ２の上面（支持ベース４００５の上面及び上マスク本体４００６の上面）は、キャビネットＧの上面壁Ｇ４と同一平面を形成している。

【４０８０】

図３１８に示すように、上マスク本体４００６の正面における上部には、表示装置４００７が設けられている。また、上マスク本体４００６の正面における下部には、表示窓４００６ａが設けられている。表示窓４００６ａは、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成されている。遊技者は、表示窓４００６ａを介して、その背面側に設けられたリールユニットＲＵの３つのリールを視認することができる。

【４０８１】

第２形態用下マスクＤＭ２の上部には、台座部４００８が設けられている。台座部４００８には、ＭＡＸベットボタン、１ベットボタン、精算ボタン、演出用ボタン等が配置されている。また、第２形態用下マスクＤＭ２は、上述の台座部の下方において、左側に配置されたスタートレバーと、略中央部に配置された３個のストップボタンと、右側に配置された施錠機構とを有している。

【４０８２】

また、第２形態用下マスクＤＭ２の中央部及び下部には、腰部パネル４００９が配置さ

れている。腰部パネル４００９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。

【４０８３】

［上マスクＵＭ］

次に、上マスクＵＭの構成について、図３２０を参照して説明する。

図３２０は、上マスクＵＭの分解斜視図である。

【４０８４】

図３２０に示すように、上マスクＵＭは、上マスク本体４１０１と、トップパネル４１０２とを有している。上マスク本体４１０１は、キャビネットＧに着脱可能に接続され、トップパネル４１０２は、上マスク本体４１０１に着脱可能に接続される。

【４０８５】

上マスク本体４１０１は、上下方向に長い長方形の本体枠４１０４と、本体枠４１０４に保持された表示装置４１０５とを有している。本体枠４１０４は、左右の側辺部が背面側に凸となるように湾曲している。本体枠４１０４の上辺部には、上部ランプ４１０７と、透音孔４１０８と、本体側接続部４１０９と、上部スピーカ装置（不図示）が設けられている。

【４０８６】

上部ランプ４１０７は、発光手段を有しており、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である。透音孔４１０８は、上部ランプ４１０７の両側に配置されており、上マスク本体４１０１の前方に向いている。上部スピーカ装置から出力される音声は、透音孔４１０８を透過する。

【４０８７】

本体側接続部４１０９は、本体枠４１０４の上辺部における上面から露出している。本体側接続部４１０９には、トップパネル４１０２のパネル側接続部４１２３が着脱可能に接続される。また、本体側接続部４１０９には、トップパネル４１０２と上マスク本体４１０１とを電気的に接続するための接続端子が設けられている。

【４０８８】

なお、上マスク本体４１０１には、トップパネル４１０２を接続しなくてもよい。この場合は、本体枠４１０４の上辺部に、本体側接続部４１０９を覆う接続部カバーを取り付ける。これにより、上マスク本体４１０１の意匠性を向上させることができる。また、本体側接続部４１０９の破損や、本体側接続部４１０９を介したパチスロ機４００１に対する不正行為を防止することができる。

【４０８９】

本体枠４１０４の左右の側辺部には、透音孔４１１０と、透音孔４１１１と、側部スピーカ装置（不図示）が設けられている。透音孔４１１０は、本体枠４１０４の側方に向いている。上述したように、透音孔４１１０には、キャビネット側スピーカ装置４０１１（図３１７参照）から出力される音声が透過する。また、透音孔４１１１は、本体枠４１０４の前方に向いており、側部スピーカ装置に対向している。側部スピーカ装置から出力される音声は、透音孔４１１１を透過する。

【４０９０】

表示装置４１０５は、周囲を本体枠４１０４に囲まれており、上下方向に長い長方形に形成されている。表示装置４１０５は、前方を向く表示面４１０５ａを有している。表示面４１０５ａは、本体枠４１０４の長辺に沿うように湾曲している。これにより、表示面４１０５ａは、上方に向かうにつれて遊技者側を向くように反り返る。その結果、遊技者から表示面４１０５ａ全体を視認し易くすることができる。また、表示面４１０５ａには、キャビネットＧに配置されたリールユニットＲＵの３つのリール４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒを視認可能にする表示窓４１１２が設けられている。

【４０９１】

トップパネル４１０２は、左右方向に長い長方形のパネル枠４１２１と、パネル枠４１２１に保持された表示パネル（不図示）と、表示パネルの前面を覆う透明カバー４１２２と、表示パネルの背面に光を照射する照明部（不図示）とを有している。パネル枠４１２１の下辺部には、パネル側接続部４１２３が設けられている。パネル側接続部４１２３は、上マスク本体４１０１の本体側接続部４１０９に接続される。パネル側接続部４１２３には、本体側接続部４１０９に設けられた接続端子に接続される接続端子が設けられている。

【４０９２】

表示パネルは、例えば、パチスロ機４００１に関する情報が記載されている。パチスロ機４００１に関する情報としては、例えば、パチスロ機４００１の機種名、パチスロ機４００１に対応付けられたキャラクタや、パチスロ機４００１の「配列・配当表」などを挙げることができる。透明カバー４１２２は、透明又は半透明の樹脂製のパネルであり、その背面側に配置された表示パネルを視認可能としている。

【４０９３】

なお、本発明に係るトップパネルは、表示パネル及び照明装置の代わりに表示装置を有していてもよい。また、本発明に係るトップパネルは、表示パネル及び照明装置と、表示装置を有していてもよい。トップパネルの表示装置に表示させる画像は、例えば、上マスク本体４１０１の表示装置４１０５に表示させる画像と連動するもの、ボーナス（疑似ボーナス）終了後から現在までのゲーム数、ボーナス（疑似ボーナス）の当籤回数等を挙げることができる。

【４０９４】

［下マスクＤＭ］

次に、下マスクＤＭの構成について、図３２１～図３２３を参照して説明する。

図３２１は、下マスクＤＭを正面側から見た斜視図である。図３２２は、下マスクＤＭを背面側から見た斜視図である。図３２３は、下マスクＤＭの側面図である。

【４０９５】

上述したように、下マスクＤＭは、下ドアベースＤＢを覆う下マスクベース４２０１と、下マスクベース４２０１の上部に取り付けられた操作部ユニット４２０２とを有している。

【４０９６】

下マスクベース４２０１は、上面及び背面が開口された略直方体状に形成されている。図３２１に示すように、下マスクベース４２０１の正面には、ポケット収納部４２１１と、透音孔４２１２が設けられている。ポケット収納部４２１１は、下マスクベース４２０１の正面における略中央部に形成されている。ポケット収納部４２１１には、遊技者が所持する携帯端末や飲料水のボトル等を収納可能な凹部として構成されている。透音孔４２１２は、ポケット収納部４２１１の下方に配置されており、後述する下部スピーカ装置４２１８に対向している。ポケット収納部４２１１の奥に位置する壁部は、下マスクベース４２０１の一部である。操作部ユニット４２０２が前方に膨出しているため、当該壁部は、遊技者からの視認性が低い。これにより、当該壁部には、機種名やキャラクタなどを記載したデザインが施されていない。なお、当該壁部に何らかのデザインを施して、当該壁部を装飾部にしてもよい。

【４０９７】

図３２２及び図３２３に示すように、下マスクベース４２０１の内側には、複数の接続用フック４２１４と、２本のガイドピン４２１５と、マスク側中継基板４２１６と、接続端子４２１７と、下部スピーカ装置４２１８が設けられている。

【４０９８】

複数の接続用フック４２１４は、後方に突出しており、左右方向又は上下方向に貫通する貫通孔を有している。複数の接続用フック４２１４の貫通孔には、下ドアベースＤＢに設けられた下マスク接続部４０８１が貫通する。２本のガイドピン４２１５は、下ドアベースＤＢに設けられたガイド孔（不図示）に挿入される。

【４０９９】
　マスク側中継基板４２１６は、下マスクベース４２０１の背面における略中央部に配置されている。マスク側中継基板４２１６には、基板カートリッジ４２１０が着脱可能に接続されている。接続端子４２１７は、マスク側中継基板４２１６の側方に配置されている。この接続端子４２１７は、配線（不図示）を用いてマスク側中継基板４２１６と電気的に接続されている。接続端子４２１７は、ドロワコネクタであり、下ドアベースＤＢ（図３１７参照）に設けられた接続端子（ドロワコネクタ）に接続される。
【４１００】
　下ドアベースＤＢに設けられた接続端子は、ドア側中継端子板に実装されており、ドア側中継端子板は、配線（不図示）を用いて主制御基板４０７１と電気的に接続されている。したがって、マスク側中継基板４２１６は、接続端子４２１７及びドア側中継端子板等を介して、主制御基板４０７１と電気的に接続されている。
【４１０１】
　下部スピーカ装置４２１８は、マスク側中継基板４２１６の下方に配置されている。下部スピーカ装置４２１８から出力される音声は、透音孔４２１２（図３２１参照）を透過する。
【４１０２】
　操作部ユニット４２０２は、下マスクベース４２０１の上部に設けられた操作パネル固定部（不図示）にねじを用いて固定されている。操作部ユニット４２０２は、下マスクベース４２０１の上面を覆う。
【４１０３】
［操作部ユニット］
　次に、操作部ユニット４２０２の構成について、図３２４を参照して説明する。
　図３２４は、操作部ユニット４２０２の斜視図である。
【４１０４】
　図３２４に示すように、操作部ユニット４２０２は、操作部ベース４２２１を有している。操作部ベース４２２１は、左右方向に長い中空の略直方体状に形成されている。操作部ベース４２２１の下面には、貫通孔（不図示）が設けられている。これにより、操作部ベース４２２１の内部空間は、下マスクベース４２０１（図３２１参照）の内部空間と連通している。
【４１０５】
　操作部ベース４２２１の上面には、ＭＡＸベットボタン４２２２と、１ベットボタン４２２３と、精算ボタン４２２４と、演出用ボタン４２２５と、左ボタン４２２６Ｌと、右ボタン４２２６Ｒと、音量つまみ４２２７と、情報表示装置４２２９が設けられている。ＭＡＸベットボタン４２２２、１ベットボタン４２２３、精算ボタン４２２４、演出用ボタン４２２５、及び情報表示装置４２２９は、第１実施形態において説明したものと同様であるため、説明を省略する。
【４１０６】
　左ボタン４２２６Ｌ及び右ボタン４２２６Ｒは、例えば、表示装置４１０５の表示面４１０５ａに選択画面が表示された場合に、遊技者の選択操作を受付ける操作部である。音量つまみ４２２７は、音量の調節操作を受付ける操作部である。音量つまみ４２２７を右回り（時計回り）に回した場合は音量が徐々に大きくなり、音量つまみ４２２７を左回り（反時計回り）に回した場合は音量が徐々に小さくなる。
【４１０７】
　操作部ベース４２２１の前面には、３個のストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒが設けられている。各ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒは、各リール４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒに対応して設けられ、それぞれのリール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。
【４１０８】
　操作部ベース４２２１の左角部には、スタートレバー４２４１を有するスタートレバー

装置４２４０が設けられている。スタートレバー装置４２４０におけるスタートレバー４２４１以外の構成部品は、操作部ベース４２２１の内部に配置されている。スタートレバー４２４１は、操作部ベース４２２１の左角部に設けられたレバー貫通溝４２２１ａを貫通して操作部ベース４２２１の前方及び左側方に突出している。非操作状態におけるスタートレバー４２４１の上面は、操作部ベース４２２１の上面と略同一平面を形成している。

【４１０９】

操作部ベース４２２１の右角部には、装飾部４２３３が設けられている。装飾部４２３３は、スタートレバー４２４１と左右対称な形状に形成されている。装飾部４２３３は、操作部ベース４２２１の右角部に設けられた装飾用貫通溝４２２１ｂを貫通して操作部ベース４２２１の前方及び右側方に突出している。

【４１１０】

また、装飾部４２３３は、光を透過する半透明の樹脂によって形成されている。操作部ベース４２２１の内部には、光源であるＬＥＤが実装された基板と、ＬＥＤから出射された光を装飾部４２３３に導く導光部材が設けられている。これにより、装飾部４２３３に光を透過させて光らせる演出を行うことができる。

【４１１１】

［スタートレバー装置］

次に、スタートレバー装置４２４０の構成について、図３２５及び図３２６を参照して説明する。

図３２５は、スタートレバー装置４２４０の斜視図である。図３２６は、スタートレバー装置４２４０の分解斜視図である。

【４１１２】

図３２５及び図３２６に示すように、スタートレバー装置４２４０は、スタートレバー４２４１と、照明ベース４２４２と、レバー支持ベース４２４３とを有している。スタートレバー４２４１は、光を透過する半透明の樹脂によって形成されている。照明ベース４２４２は、スタートレバー４２４１に光を照射する。レバー支持ベース４２４３は、スタートレバー４２４１を所定の角度範囲で傾動可能に支持する。

【４１１３】

（スタートレバー）

次に、スタートレバー４２４１の構成について、図３２６及び図３２７を参照して説明する。

図３２７は、スタートレバー４２４１を背面側から見た斜視図である。

【４１１４】

図３２６及び図３２７に示すように、スタートレバー４２４１は、操作板部４２５１と、操作板部４２５１に連続する固定板部４２５２とを有している。

【４１１５】

操作板部４２５１は、平面形状が略Ｌ字状に形成された中空の板体からなる。操作板部４２５１は、操作部ベース４２２１（図３２４参照）から突出する体裁側端面４２５１ａと、照明ベース４２４２に対向する入光側端面４２５１ｂを有している。スタートレバー４２４１における上面及び下面と体裁側端面４２５１ａとにより形成される角部は、丸みを帯びるように面取り加工が施されている。入光側端面４２５１ｂには、操作板部４２５１の内部空間を開口する開口部が形成されている。そして、スタートレバー４２４１の内部には、入光側端面４２５１ｂから入射した光を体裁側端面４２５１ａ側へ導く複数の導光リブ４２５３が設けられている。

【４１１６】

固定板部４２５２は、操作板部４２５１の下面から略垂直に突出している。固定板部４２５２は、入光側端面４２５１ｂに沿う略Ｌ字状の板体からなる。固定板部４２５２は、照明ベース４２４２に対向する入光側壁面４２５２ａを有している。固定板部４２５２は、入光側壁面４２５２ａから入射した光を操作板部４２５１へ導く。

【４１１７】

固定板部４２５２には、２つのねじ貫通孔４２５４と、２つの位置決め突起４２５５が設けられている。２つのねじ貫通孔４２５４には、スタートレバー４２４１をレバー支持ベース４２４３に固定するためのねじが貫通する。２つの位置決め突起４２５５は、入光側壁面４２５２ａから略垂直に突出している。２つの位置決め突起４２５５は、レバー支持ベース４２４３に設けられた２つの位置決め孔４３０５（図３２６参照）に嵌合する。

【４１１８】

（照明ベース）

次に、照明ベース４２４２の構成について図３２８及び図３２９を参照して説明する。

図３２８は、照明ベース４２４２を正面側から見た分解斜視図である。図３２９は、照明ベース４２４２を背面側から見た分解斜視図である。

【４１１９】

図３２８及び図３２９に示すように、照明ベース４２４２は、基板保持部材４２６１と、導光部材４２６２と、取付部材４２６３とを有している。

【４１２０】

基板保持部材４２６１は、後面が開口された中空の略直方体状に形成されている。基板保持部材４２６１の前面４２６１ａには、第１ＬＥＤ基板４２８１が取り付けられている。第１ＬＥＤ基板４２８１の一方の平面は、基板保持部材４２６１の前面４２６１ａに対向する。第１ＬＥＤ基板４２８１の他方の平面には、複数のＬＥＤ４２８０Ａが実装されている。複数のＬＥＤ４２８０Ａは、水平方向に適当な間隔を空けて並んでいる。また、基板保持部材４２６１の前面４２６１ａは、取付部材４２６３にねじを用いて固定される。

【４１２１】

基板保持部材４２６１の左側面４２６１ｂには、第２ＬＥＤ基板４２８２が取り付けられている。第２ＬＥＤ基板４２８２の一方の平面は、基板保持部材４２６１の左側面４２６１ｂに対向する。第２ＬＥＤ基板４２８２の他方の平面には、複数のＬＥＤ４２８０Ｂが実装されている。複数のＬＥＤ４２８０Ｂは、水平方向に適当な間隔を空けて並んでいる。

【４１２２】

図３２９に示すように、基板保持部材４２６１の右側面４２６１ｃには、操作検出手段の一具体例を示すフォトセンサ４２７４が取り付けられている。フォトセンサ４２７４は、レバー支持ベース４２４３の後述する検知片４３１６を検出する。フォトセンサ４２７４は、例えば、透過型のフォトセンサであり、左右方向において発光部と受光部が対向している。また、フォトセンサ４２７４の発光部と受光部との間の空間の開口部は、遊技機の背面側（遊技者と反対側）を向いている。これにより、遊技者側からフォトセンサ４２７４の受光部に不正にアクセスすることが難しくなり、不正行為を防止或いは抑制することができる。

【４１２３】

また、基板保持部材４２６１には、固定部４２６５が設けられている。固定部４２６５は、基板保持部材４２６１の下面４２６１ｄから下方に突出している。固定部４２６５には、導光部材４２６２がねじを用いて固定される。また、固定部４２６５は、取付部材４２６３にねじを用いて固定される。

【４１２４】

導光部材４２６２は、上方から見た形状が略Ｌ字状の板体からなり、第１導光部４２６７と、第２導光部４２６８を有している。

【４１２５】

第１導光部４２６７は、第１ＬＥＤ基板４２８１に実装された複数のＬＥＤ４２８０Ａと対向する光入射面４２６７ａと、光入射面４２６７ａと反対側の光出射面４２６７ｂとを有する。第１導光部４２６７は、光入射面４２６７ａから入射した複数のＬＥＤ４２８０Ａの光を拡散して、光出射面４２６７ｂから均等に出射する。

【４１２６】

第２導光部４２６８は、第２ＬＥＤ基板４２８２に実装された複数のＬＥＤ４２８０Ｂ

と対向する光入射面４２６８ａと、光入射面４２６８ａと反対側の光出射面４２６８ｂとを有する。第２導光部４２６８は、光入射面４２６８ａから入射した複数のＬＥＤ４２８０Ｂの光を拡散して、光出射面４２６８ｂから均等に出射する。

【４１２７】

第２導光部４２６８の下端には、固定片４２６９が設けられている。固定片４２６９は、基板保持部材４２６１の固定部４２６５にねじを用いて固定される。以下、導光部材４２６２が固定された基板保持部材４２６１を照明本体４２７０とする。

【４１２８】

取付部材４２６３は、照明固定部４２７１と、支持機構固定部４２７２と、取り付け用突部４２７３とを有している。

【４１２９】

照明固定部４２７１は、右側面及び後面が開口された中空の略直方体状に形成されている。照明固定部４２７１の内部空間には、照明本体４２７０が収納される。照明固定部４２７１の前面板部４２７１ａは、導光部材４２６２の光出射面４２６７ｂに対向する。また、照明固定部４２７１の左側面板部４２７１ｂは、導光部材４２６２の光出射面４２６８ｂに対向する。前面板部４２７１ａ及び左側面板部４２７１ｂには、複数の照明用貫通孔４２７５が設けられている。複数の照明用貫通孔４２７５は、スタートレバー４２４１（図３２５）に対向する。

【４１３０】

図３２９に示すように、前面板部４２７１ａの内側には、ねじ孔ボス部４２７６が設けられている。ねじ孔ボス部４２７６には、基板保持部材４２６１の前面４２６１ａを照明固定部４２７１に固定するためのねじが螺合される。照明固定部４２７１の下面板部４２７１ｃには、開口部４２７７が形成されている。開口部４２７７には、基板保持部材４２６１の右側面４２６１ｃ及びフォトセンサ４２７４が挿入される。

【４１３１】

図３２８に示すように、支持機構固定部４２７２は、前面が開口された中空の略直方体状に形成されている。そして、照明固定部４２７１の下面板部４２７１ｃは、支持機構固定部４２７２の上面板部を兼ねている。

【４１３２】

支持機構固定部４２７２の内部空間には、レバー支持ベース４２４３（図３２６参照）の後部側が収納される。支持機構固定部４２７２の左側面板部４２７２ａには、固定片４２７８が設けられている。固定片４２７８には、ねじ孔が設けられている。固定片４２７８のねじ孔には、基板保持部材４２６１の固定部４２６５を照明固定部４２７１に固定するためのねじが螺合される。支持機構固定部４２７２の後面板部４２７２ｂには、レバー支持ベース４２４３がねじを用いて固定される。

【４１３３】

取り付け用突部４２７３は、支持機構固定部４２７２の下面板部４２７２ｃから下方に突出している。取り付け用突部４２７３は、背面が開口する略直方体状に形成されている、取り付け用突部４２７３は、操作部ユニット４２０２の操作部ベース４２２１（図３２４参照）にねじを用いて固定される。

【４１３４】

（レバー支持ベース）

次に、レバー支持ベース４２４３の構成について、図３３０を参照して説明する。

図３３０は、レバー支持ベース４２４３の分解斜視図である。

【４１３５】

図３３０に示すように、レバー支持ベース４２４３は、可動部材４２９１と、可動部材４２９１に固定される検知部材４２９２と、可動部材４２９１を回動可能に支持する支持部材４２９３とを有している。

【４１３６】

可動部材４２９１は、上方から見た形状が略Ｃ字状に形成されており、レバー固定部４

３０１と、レバー固定部４３０１から略垂直に突出する左アーム部４３０２及び右アーム部４３０３とを有している。レバー固定部４３０１は、前後方向に略垂直な平面を有し、左右方向に長い長方形の板体からなる。レバー固定部４３０１の前方を向く平面は、スタートレバー４２４１（図３２６参照）に対向する。

【４１３７】

レバー固定部４３０１には、２つの位置決め孔４３０５が設けられている。２つの位置決め孔４３０５には、スタートレバー４２４１の２つの位置決め突起４２５５（図３２７参照）が嵌合する。レバー固定部４３０１には、スタートレバー４２４１の固定板部４２５２がねじを用いて固定される。

【４１３８】

左アーム部４３０２及び右アーム部４３０３は、それぞれレバー固定部４３０１の短辺に連続し、後方に突出している。左アーム部４３０２及び右アーム部４３０３は、左右方向に略垂直な平面を有し、前後方向に長い長方形の板体からなる。

【４１３９】

左アーム部４３０２の上側の長辺には、上当接片４３０６と、ばね係合片４３０７が設けられている。上当接片４３０６は、ばね係合片４３０７よりもレバー固定部４３０１側に位置している。また、左アーム部４３０２の下側の長辺には、下当接片４３０８が設けられている。上当接片４３０６、ばね係合片４３０７及び下当接片４３０８は、それぞれ右アーム部４３０３側に突出しており、上下方向に略垂直な平面を有する板体からなる。

【４１４０】

右アーム部４３０３の上側の長辺には、上当接片４３１１が設けられている。また、右アーム部４３０３の下側の長辺には、下当接片４３１２が設けられている。上当接片４３１１及び下当接片４３１２は、それぞれ左アーム部４３０２側に突出しており、上下方向に略垂直な平面を有する板体からなる。また、左アーム部４３０２及び右アーム部４３０３のレバー固定部４３０１側と反対側の端部には、それぞれシャフト貫通孔４３１０が設けられている。

【４１４１】

検知部材４２９２は、右アーム部４３０３に固定される固定片４３１５と、固定片４３１５から突出する検知片４３１６とを有している。固定片４３１５は、前後方向に長い略直方体状に形成されている。固定片４３１５の前端部は、右アーム部４３０３における上当接片４３１１と下当接片４３１２との間に配置される。検知片４３１６は、固定片４３１５の上面から略垂直に突出している。検知片４３１６は、左右方向に略垂直な平面を有する板体からなる。

【４１４２】

支持部材４２９３は、前面及び上面が開口された中空の略直方体状に形成されており、左側部４２９３ａと、右側部４２９３ｂと、後部４２９３ｃと、底部４２９３ｄとを有している。

【４１４３】

左側部４２９３ａの上端には、上ストッパ４３１７が設けられている。上ストッパ４３１７は、右側部４２９３ｂ側に突出しており、上下方向に略垂直な平面を有する板体からなる。上ストッパ４３１７の下面は、可動部材４２９１の上当接片４３０６に対向する。上ストッパ４３１７の下面には、緩衝材４３２１が貼付されている。

【４１４４】

右側部４２９３ｂの上端には、上ストッパ４３１８が設けられている。上ストッパ４３１８は、左側部４２９３ａ側に突出しており、上下方向に略垂直な平面を有する板体からなる。上ストッパ４３１８の下面は、可動部材４２９１の上当接片４３１１に対向する。上ストッパ４３１８の下面には、緩衝材４３２２が貼付されている。

【４１４５】

後部４２９３ｃは、照明ベース４２４２の後面板部４２７２ｂ（図３２８参照）にねじを用いて固定される。底部４２９３ｄにおける後部４２９３ｃ側には、ばね係合溝４３１

９が設けられている。底部４２９３ｄの内面における前面側は、可動部材４２９１の下当接片４３０８，４３１２に対向する。底部４２９３ｄの内面における前面側には、緩衝材４３２３が貼付されている。これにより、緩衝材４３２３は、可動部材４２９１の下当接片４３０８，４３１２に対向している。

【４１４６】

左側部４２９３ａ及び右側部４２９３ｂには、シャフト４２９４が固定される。シャフト４２９４は、左側部４２９３ａ及び右側部４２９３ｂに設けられた貫通孔を貫通した状態で、両端部を軸受ブッシュ４３２５と止め輪４３２６によってカシメ固定されている。なお、シャフト４２９４の固定には、溶接、接着材、圧入などの固定方法を適宜採用することができる。また、シャフト４２９４は、可動部材４２９１のシャフト貫通孔４３１０を貫通している。これにより、シャフト４２９４は、可動部材４２９１を回動可能に支持している。

【４１４７】

シャフト４２９４は、ねじりばね４３２８のコイル部と、ばね押さえ４３２９を貫通している。ねじりばね４３２８のコイル部及びばね押さえ４３２９は、可動部材４２９１の左アーム部４３０２と右アーム部４３０３との間に配置される。ばね押さえ４３２９は、ねじりばね４３２８がシャフト４２９４の軸方向へ移動することを係止して、ねじりばね４３２８を左アーム部４３０２側の所定の位置に配置させる。

【４１４８】

ねじりばね４３２８の一方のアーム４３２８ａは、可動部材４２９１のばね係合片４３０７に係合する。また、ねじりばね４３２８の他方のアーム（不図示）は、底部４２９３ｄのばね係合溝４３１９に係合する。ねじりばね４３２８は、レバー固定部４３０１が上方に変位する回転方向（以下、「第１回転方向」とする）に可動部材４２９１を付勢する。可動部材４２９１の第１回転方向への回転は、上当接片４３０６，４３１１が支持部材４２９３の上ストッパ４３１７，４３１８に当接することにより係止される。

【４１４９】

可動部材４２９１の第１回転方向への回転が係止された状態において、可動部材４２９１の下当接片４３０８，４３１２は、支持部材４２９３の底部４２９３ｄから離れている。可動部材４２９１は、下当接片４３０８，４３１２が支持部材４２９３の底部４２９３ｄに当接するまで、レバー固定部４３０１が下方に変位する回転方向（以下、「第２回転方向」とする）に移動可能である。

【４１５０】

［スタートレバー装置の動作］

次に、スタートレバー装置４２４０の動作について、図３３１を参照して説明する。

図３３１は、操作前（非操作状態）のスタートレバー装置４２４０の断面図であり、図３３１Ｂは、操作後（操作状態）のスタートレバー装置４２４０の断面図である。

【４１５１】

図３３１Ａに示すように、スタートレバー４２４１は、可動部材４２９１に固定されている。スタートレバー４２４１が押圧操作されていない非操作状態のスタートレバー装置４２４０において、可動部材４２９１は、ねじりばね４３２８によって第１回転方向（図３３１において時計回り）に付勢されている。そして、可動部材４２９１の上当接片４３０６（４３１１）は、支持部材４２９３の上ストッパ４３１７（４３１８）に当接している。これにより、可動部材４２９１の第１回転方向への回転が係止されている。

【４１５２】

支持部材４２９３における上ストッパ４３１７（４３１８）の下面には、緩衝材４３２１（４３２２）が貼付されている。これにより、上当接片４３０６（４３１１）は、緩衝材４３２１（４３２２）を介して上ストッパ４３１７（４３１８）に当接する。その結果、可動部材４２９１や支持部材４２９３の破損を防止或いは抑制することができる。また。上当接片４３０６（４３１１）が上ストッパ４３１７（４３１８）に当接する際に生じる音を小さくすることができる。

【４１５３】
可動部材４２９１には、検知部材４２９２が固定されている。非操作状態のスタートレバー装置４２４０において、検知部材４２９２の検知片４３１６は、フォトセンサ４２７４によって検知されている。この検知結果は、マスク側中継基板４２１６を介して主制御基板４０７１に送信される。フォトセンサ４２７４が検知片４３１６を検知している場合に、主制御基板４０７１は、スタートレバー４２４１が押圧操作されていないことを検出する。
【４１５４】
図３３１Ｂに示すように、スタートレバー４２４１が下方に押圧（押圧操作）されると、可動部材４２９１は、ねじりばね４３２８のばね力に抗して第２回転方向（図３３１において反時計回り）に回転する。これにより、スタートレバー４２４１は、下方に傾動する。可動部材４２９１の第２回転方向への回転は、下当接片４３０８（４３１２）が支持部材４２９３の底部４２９３ｄに当接することにより係止される。
【４１５５】
支持部材４２９３における底部４２９３ｄの内面には、緩衝材４３２３が貼付されている。これにより、下当接片４３０８（４３１２）は、緩衝材４３２３を介して支持部材４２９３の底部４２９３ｄに当接する。その結果、可動部材４２９１や支持部材４２９３の破損を防止或いは抑制することができる。また。下当接片４３０８（４３１２）が底部４２９３ｄに当接する際に生じる音を小さくすることができる。
【４１５６】
可動部材４２９１が第２回転方向に回転すると、検知部材４２９２の検知片４３１６は、フォトセンサ４２７４によって検知されなくなる。フォトセンサ４２７４が検知片４３１６を検知している状態から検知していない状態に切り替わると、主制御基板４０７１は、スタートレバー４２４１が押圧操作されたことを検出する。
【４１５７】
［スタートレバーの光演出］
次に、スタートレバー４２４１の光演出について、図３３２及び図３３３を参照して説明する。
図３３２は、非操作状態のスタートレバー４２４１に入射する光を説明する断面図である。図３３３は、操作状態のスタートレバー４２４１に入射する光を説明する断面図である。
【４１５８】
図３３２に示すように、非操作状態のスタートレバー装置４２４０において、照明固定部４２７１の複数の照明用貫通孔４２７５は、スタートレバー４２４１の固定板部４２５２に対向している。図３３２Ａに示すように、複数のＬＥＤ２４８０Ａから出射された光は、導光部材４２６２の第１導光部４２６７に入射して、光出射面４２６７ｂから出射される。そして、光出射面４２６７ｂから出射した光は、複数の照明用貫通孔４２７５を通って、スタートレバー４２４１の固定板部４２５２に入射する。
【４１５９】
また、図３３２Ｂに示すように、複数のＬＥＤ２４８０Ｂから出射された光は、導光部材４２６２の第２導光部４２６８に入射して、光出射面４２６８ｂから出射される。そして、光出射面４２６８ｂから出射した光は、複数の照明用貫通孔４２７５を通って、スタートレバー４２４１の固定板部４２５２に入射する。
【４１６０】
固定板部４２５２は、入射した光を乱反射させて、スタートレバー４２４１の操作板部４２５１全体を明るくする。このように、非操作状態のスタートレバー装置４２４０のスタートレバー４２４１を光らせる演出を行う場合は、スタートレバー４２４１の固定板部４２５２の全体に光を入射させて、操作板部４２５１の輝度を高くすることができる。
【４１６１】
図３３３に示すように、操作状態のスタートレバー装置４２４０において、照明固定部

４２７１の複数の照明用貫通孔４２７５は、スタートレバー４２４１の入光側端面４２５１ｂに対向している。図３３３Ａに示すように、第１導光部４２６７の光出射面４２６７ｂから出射した光は、複数の照明用貫通孔４２７５を通って、スタートレバー４２４１の入光側端面４２５１ｂ及び複数の導光リブ４２５３（図３２７参照）の側面に入射する。また、光出射面４２６７ｂから出射した光の一部は、複数の導光リブ４２５３間を通って体裁側端面４２５１ａに達する。

【４１６２】

また、図３３３Ｂに示すように、第２導光部４２６８の光出射面４２６８ｂから出射した光は、複数の照明用貫通孔４２７５を通って、スタートレバー４２４１の入光側端面４２５１ｂ及び複数の導光リブ４２５３（図３２７参照）の側面に入射する。さらに、光出射面４２６８ｂから出射した光の一部は、複数の導光リブ４２５３間を通って体裁側端面４２５１ａに達する。

【４１６３】

このように、操作状態のスタートレバー装置４２４０のスタートレバー４２４１を光らせる演出を行う場合は、スタートレバー４２４１の操作板部４２５１に直接光を入射させることができる。しかも、操作板部４２５１の内部に複数の導光リブ４２５３を設けているため、体裁側端面４２５１ａ側まで光を到達させることができる。その結果、操作板部４２５１の輝度を高くすることができる。

【４１６４】

また、スタートレバー装置４２４０は、スタートレバー４２４１が平板状の操作板部４２５１を有している。これにより、スタートレバー４２４１を手で押し下げやすく、操作性の向上を図ることができる。また、スタートレバー装置４２４０は、シャフトの先端に球体状の操作部が設けられた従来のスタートレバーとは異なるユニークな操作感を提供することができる。なお、操作状態では、非操作状態と比べてスタートレバー４２４１が複数のＬＥＤ４２８０Ａ，４２８０Ｂから離れた位置関係となる。しかし、上述した構造により、スタートレバー４２４１は、操作状態においても複数のＬＥＤ４２８０Ａ，４２８０Ｂから十分な量の光を受けることができる。これにより、操作時のスタートレバー４２４１の輝度の低下を抑制することができ、操作状態においてもスタートレバー４２４１の発光による演出の迫力を出すことができる。

【４１６５】

また、非操作状態のスタートレバー装置４２４０において、スタートレバー４２４１（操作板部４２５１）の上面は、操作部ベース４２２１の上面と略同一平面を形成している（図３２４参照）。これにより、操作部ベース４２２１の上面とスタートレバー４２４１の上面に手を置いた状態で、スタートレバー４２４１を掌で押し下げることができる。その結果、最小限の動作でスタートレバー４２４１を操作することができ、手の疲労を抑制することができる。

【４１６６】

［スタートレバーの光演出の例１：操作可能／不能状態の報知等］

前述の通り本実施形態のスタートレバー４２４１は、シャフトの先端に球体状の操作部が設けられた従来のスタートレバーとは異なり、平板状の操作板部４２５１を有している。そのため、初見の遊技者には、スタートレバー４２４１がスタート操作を行う操作部であるることが分かりにくい。そこで、遊技価値のベット操作が行われる前やリール回転中などスタートレバーの操作不能状態（操作無効状態）では、スタートレバー４２４１の発光に係るＬＥＤの制御状態を第１態様（消灯や所定のパターン）とし、遊技価値のベット操作が行われた後のスタートレバー操作可能状態では、スタートレバー４２４１の発光に係るＬＥＤの制御状態を第１態様と異なる第２態様とするとよい。このようにすることでベットの有無に応じて発光態様が変化するため、初見の遊技者でもベットの次に操作するべきスタートレバー４２４１の位置を容易に認識することができる。

【４１６７】

また、本実施形態に係るスタートレバー４２４１は、現在の状況が、スタート操作が不

可能な操作不能状態と、スタート操作が可能な操作可能状態のいずれであるかを、発光態様で報知ないし示唆できる。以下に第１態様と第２態様の仕様例を示す。以下に示す仕様は、いずれか１つを採用してもよいし、矛盾のない範囲で複数を組み合わせて採用してもよい。

【４１６８】

（仕様例１：点灯消灯）

第１態様：消灯

第２態様：点灯／点滅

仕様例１では、操作不能状態においてスタートレバー４２４１を消灯（第１態様）としておき、ベット操作でスタートレバー４２４１を点灯又は点滅（第２態様）とする。仕様例１は、状態の切り替わりが明瞭である。

【４１６９】

（仕様例２：輝度相違）

第１態様：低輝度点灯

第２態様：高輝度点灯

仕様例２では、操作不能状態においてスタートレバー４２４１を低輝度で点灯（第１態様）させておき、ベット操作でスタートレバー４２４１を高輝度で点灯（第２態様）させる。仕様例２は、現在の状況に応じて発光態様を変化させるため、遊技機の外観が極端に暗くなることを防ぐことができる。

【４１７０】

（仕様例３：色相違）

第１態様：第１の発光色（例えば、白）

第２態様：第２の発光色（例えば、青）

仕様例３は、色の変化で操作可能／不能状態を報知／示唆する。例えば、操作不能状態においてスタートレバー４２４１を白点灯（第１態様）させておき、ベット操作でスタートレバー４２４１を青点灯（第２態様）させる。なお、仕様例１と仕様例３を組合せて、第１態様は消灯、第２態様は青点灯などとしてもよい。

【４１７１】

（仕様例４：色相違の変形例１）

第１態様：消灯

第２態様：特定発光色（例えば、青）

ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒも操作有効状態、無効状態に応じて発光色を異ならせる仕様としてもよい。

ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒの発光色

有効状態：青

無効状態：赤

指示状態：白

非指示状態：消灯

この例では、打順ナビ（打順＋図柄目押しのナビでもよい）が行われない遊技において、操作有効状態はストップボタンを青発光させ、操作無効状態ではストップボタンを赤発光させる。また、ＡＴ中に停止操作すべきストップボタンを発光態様で指示する仕様となっており、打順ナビが発生する遊技において、その時点で停止操作すべきリールに対応するストップボタンを白発光させ、それ以外の回転中リールに対応するストップボタンを消灯状態としている。例えば、正解打順が中→右→左の場合。全リール回転中では、ストップボタン４２３１Ｃを白発光させ、ストップボタン４２３１Ｌ、４２３１Ｒを消灯状態とする。中リールを第１停止させた後は、停止済みの中リールに対応するストップボタン４２３１Ｃを赤発光させる。そして、次に押すべき右リールに対応するストップボタン４２３１Ｒを白発光させ、左リールに対応するストップボタン４２３１Ｌを消灯させる。この仕様では、ストップボタンの基本的な操作可能色が「青」であり、スタートレバーの操作可能色も「青」となっている。これにより、青色の操作部は操作可能であるということが

遊技者に分かり易くなる。なお、完全に同じ青色（ＲＧＢデータの値が完全に同じ）である必要はなくスタートレバーとストップボタンが同系色として遊技者に認識可能であれば、各部材の見た目のバランスなどを考慮して色が若干異なっていてもよい。また、この仕様例では、スタートレバーの操作可能色は青色で、指示により押すべきストップボタンは白と異なる色としている。仮にストップボタンの指示色（白）とスタートレバーの操作可能色を同じ色にしてしまうと、筐体の左側でスタートレバーが白く発光していたのに気を取られて、中リールを最初に止めるべき局面で誤って第一停止を左から止めてしまうといった打順ミスを誘発するおそれがある。このようなミスを誘発しないように、指示色とレバーオン可能色は異なる色とすることが望ましい。

【４１７２】

（仕様例５：色相違の変形例２）

第１態様：消灯

第２態様：特定発光色（例えば、青）

ＭＡＸベットボタン４２２２の発光色

有効状態：赤

無効状態：消灯

仕様例５は、ＭＡＸベットボタン４２２２の発光色で有効状態（遊技価値のベット操作可能状態）と、無効状態（遊技価値のベット操作不能状態）が分かる仕様である。なお、発光色「赤」とはフルカラーＬＥＤでの赤発光でも、赤色単色ＬＥＤでの赤発光、白色ＬＥＤでボタンに赤色のシートなどが入っていて赤く見える場合のいずれでもよい。操作有効時の発光色を異ならせることで、操作手段の誤認（例えば、１枚ベットした後にさらにベットして３ベットにするべき局面で誤ってレバーを叩いてしまうなど）を抑制できる。なお、レバーオン可能色とＭＡＸベットボタンの操作有効色を同じ又は同系統色としても差し支えない。

【４１７３】

なお、ここまでに説明した各操作手段における発光色の工夫は、平板状スタートレバー以外の任意の形状である発光部を備えるスタートレバーについて適用するものとしてもよい。

【４１７４】

［スタートレバーの光演出の例２：期待感演出］

スタートレバー４２４１の発光色や発光態様を用いて以下のような期待感演出を行ってもよい。なお、以下で説明する示唆演出とは、確定的な報知となるパターンを含むものとしてもよい。

【４１７５】

（仕様例１：レバージャッジ演出の成功示唆）

レバーで特典付与に関する当否が報知される演出として、操作可能時にレバーの発光色で期待度示唆してもよい。例えば、通常のレバーオン可能色は青色であるところ、ベット後のレバーオン操作可能状態でスタートレバーが赤色に光ればチャンス、虹色なら当たり確定などとしてもよい。よ通常の遊技開始用のレバーオン操作待ちでこのような演出を行ってもよい。また、遊技開始用のレバーオンを受け付けた後に、一旦フリーズ状態とし、フリーズを解除するためのレバーオン操作を受け付けるといった構成で当該演出を行ってもよい。

【４１７６】

（仕様例２：レバー操作でリールアクションを行う場合の成功示唆）

付与された特典（ＡＴストック等）の報知を行う際の演出として、レバーオンでリールアクションが継続すればＡＴストック報知といった演出構成としてもよい。この場合は、通常の遊技開始用レバーオン操作を受け付けた後に、リールアクション（定速回転前のリール動作演出）が開始され、レバーオンのたびに所定のリール動作が発生するごとに特典の付与が報知ないし示唆され、終了となるリール動作（動作なしで終了含む）となったときに当該演出は終了する。例えば、内部的に８０％ループでストックを加算しておき、演

出用レバーオンでリールが逆回転して７が揃うたびにストック＋１が報知され、順回転開始で終了といった演出において、演出用レバーオン操作の受付中にレバーの発光色で成功（７揃いアクション）の発生期待度を示唆する。

【４１７７】

（仕様例３：成立役示唆演出）

リール回転中など、従来スタートレバー４２４１が消灯している期間のうち任意のタイミングで発光させることで、成立役を示唆するものとしてもよい。なお、レバーオン操作可能状態と遊技者が誤認しないように、操作可能色とは異なる色で成立役示唆発光の演出を行うことが望ましい。

【４１７８】

（仕様例４：違和感演出）

ボーナスやＡＴ当選を報知／示唆する演出として、本来消灯しているタイミングでスタートレバーが発光すれば当りや高期待度という演出構成としてもよい。なお、長時間にわたって点灯／点滅していると操作待ち状態と遊技者が誤認するおそれがあれるので、１～２秒程度の短時間の演出とすると好適である。

【４１７９】

（仕様例５：設定値示唆演出）

出玉性能の有利度合いに関する設定値（例えば、設定１～６）を示唆する発光演出を、スタートレバーを用いて行ってもよい。例えば、ＡＴ終了時にスタートレバーの色が白ならデフォルト、青なら偶数示唆、黄色なら奇数示唆、赤なら設定４以上、虹なら設定６確定といった仕様としてもよい。

【４１８０】

［スタートレバーの光演出の例３：状態報知／示唆演出］

以下のような状態報知／示唆演出をスタートレバーの発光態様で行ってもよい。なお、仕様例番号は、前項目から連番としている。各仕様例を適宜組合せて採用することも可能である。

【４１８１】

（仕様例６：設定Ｌ報知演出）

出玉試験用に著しく出玉率が低い設定（設定Ｌ）を有する遊技機の場合、設定変更作業を行う店員が誤って設定Ｌを決定しないように、それ以外の設定とは異なると一目で分かるような報知演出を行うことが望ましい。例えば、筐体下部の腰部パネル４００９が消灯するなどといった態様である。本実施形態の遊技機では、下パネルに相当する部分がポケット収納部４２１１となっているので、そうした演出が行いにくい。そこで、設定Ｌの場合、客待ち状態などでスタートレバー４２１１が赤点滅するなどとして店員や遊技者に対して何らかの良くない状態であることを示唆ないし報知するとよい。

【４１８２】

（仕様例７：エラー報知演出）

エラー発生時などに、スタートレバー４２１１も赤点滅させるなどしてエラーであることを分かり易く報知するものとしてもよい。

【４１８３】

（仕様例８：コンプリート機能作動中報知演出）

コンプリート機能作動による打止中に当該状態に対応した発光態様としてもよい。例えば、打止中のスタートレバー４２１１は常に消灯としてもよいし、打止中のスタートレバー４２１１は赤点灯のまま（操作可能色と異なる色）としてもよい。

【４１８４】

［スタートレバーの光演出の例４：デモ画面など］

デモ状態（遊技が行われていない客待ち状態）などの発光演出において、その他の装飾用ランプと合わせて、あるいはスタートレバー４２１１単独で、任意の発光態様として遊技者の注目を集めやすいものとしてもよい。また、遊技者用メニュー画面を開いた状態や、ホールメニューを開いた状態、設定変更・確認作業の状態など各状態で適宜状態に応じ

た発光態様でスタートレバー４２１１を光らせるようにしてもよい。

【４１８５】

［スタートレバーの光演出の例５：レバーと関連する外観の装飾部との相違］

前述の通り、操作部ベース４２２１の右角部には、スタートレバー４２４１と左右対称な形状の発光演出が可能な装飾部４２３３が設けられている。初見の遊技者は、スタートレバー４２４１と左右対称な装飾部４２３３も、スタートレバー（スタート操作が可能な操作部）であると勘違いする可能性がある。仮にスタートレバー４２４１が操作可能な状態（例えば、遊技価値のベット後）において、スタートレバー４２４１と、装飾部４２３３を同じ色で発光させる場合は、遊技者が装飾部４２３３をスタートレバーと誤認する可能性が高まってしまう。そこで、スタートレバー４２４１を操作可能な状態であることを示す発光色（例えば、青）で発光させる状況において、装飾部４２３３は、スタートレバー４２１１と異なる発光制御態様（例えば、白発光、あるいは消灯状態など）とすることが望ましい。本実施形態では、装飾部４２３３も発光可能な装飾部であるが、スタートレバーと関連する外観の装飾部（デザイン的に類似している物。左右対称の物。デザインは類似していないが配置された位置が近くて紛らわしい物等）は非発光装飾部としてもよい。この場合、スタートレバーは操作可能時に発光するが、当該非発光装飾部は当然発光しないので、遊技者には操作すべきスタートレバーの位置が一目で分かるようになる。

【４１８６】

［第１変形例］

次に、第８実施形態に係る遊技機の第１変形例について説明する。第１変形例が、第８実施形態に係る遊技機と異なる点は、操作部ユニットである。そのため、ここでは、第１変形例に係る操作部ユニット４５０２について説明する。

【４１８７】

［操作部ユニット］

まず、操作部ユニット４５０２の構成について、図３３４を参照して説明する。

図３３４は、操作部ユニット４５０２の斜視図である。

【４１８８】

図３３４に示すように、操作部ユニット４５０２は、操作部ベース４５２１を有している。操作部ベース４５２１は、左右方向に長い中空の略直方体状に形成されている。操作部ベース４５２１の下面には、貫通孔（不図示）が設けられている。これにより、操作部ベース４５２１の内部空間は、下マスクベース４２０１（図３２１参照）の内部空間と連通している。

【４１８９】

操作部ベース４５２１の上面には、ＭＡＸベットボタン４２２２と、１ベットボタン４２２３と、精算ボタン４２２４と、演出用ボタン４２２５と、左ボタン４２２６Ｌと、右ボタン４２２６Ｒが設けられている。また、操作部ベース４５２１の前面には、３個のストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒが設けられている。ＭＡＸベットボタン４２２２、１ベットボタン４２２３、精算ボタン４２２４、演出用ボタン４２２５、左ボタン４２２６Ｌ、右ボタン４２２６Ｒ、及びストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒは、図３２４を用いて説明したものと同様であるため、説明を省略する。

【４１９０】

また、操作部ベース４５２１には、左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒを有するスタートレバー装置４５４０が設けられている。スタートレバー装置４５４０における左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒ以外の構成部品は、操作部ベース４５２１の内部に配置されている。左スタートレバー４５４１Ｌは、操作部ベース４５２１の左端部に設けられたレバー用開口部（不図示）を貫通して操作部ベース４５２１の前方に突出している。右スタートレバー４５４１Ｒは、操作部ベース４５２１の右端部に設けられたレバー用開口部（不図示）を貫通して操作部ベース４５２１の前方に突出している。

【４１９１】

［スタートレバー装置］

次に、スタートレバー装置４５４０の構成について、図３３５を参照して説明する。

図３３５は、スタートレバー装置４５４０の斜視図である。

【４１９２】

図３３５に示すように、スタートレバー装置４５４０は、左スタートレバー４５４１Ｌと、右スタートレバー４５４１Ｒと、左レバー支持ベース４５４３Ｌと、右レバー支持ベース４５４３Ｒと、軸連結機構４５４４と、検出手段の一具体例を示すフォトセンサ４５４５とを有している。

【４１９３】

左スタートレバー４５４１Ｌは、操作板部４５５１と、支持腕部４５５２とを有している。操作板部４５５１は、適当な厚みを有する略長方形の平板状に形成されている。操作板部４５５１は、右上角部を切り欠いて形成された角傾斜面４５５１ａを有している。この角傾斜面４５５１ａには、操作する遊技者の左手の親指が接触する。角傾斜面４５５１ａを設けることにより、遊技者の左手を操作板部４５５１に載せやすくすることができる。

【４１９４】

支持腕部４５５２は、操作板部４５５１の背面に接続されている。支持腕部４５５２は、操作部ベース４５２１（図３３４参照）の左端部に設けられたレバー用開口部（不図示）を貫通する。支持腕部４５５２は、左レバー支持ベース４５４３Ｌの後述する左シャフト４５６２に固定されている。支持腕部４５５２の上部には、ばね係合突起４５５３が設けられている。ばね係合突起４５５３は、操作部ベース４５２１内に配置されている。

【４１９５】

右スタートレバー４５４１Ｒは、操作板部４５５６と、支持腕部４５５７とを有している。操作板部４５５６は、左スタートレバー４５４１Ｌの操作板部４５５１と左右対称な形状であり、左上角部を切り欠いて形成された角傾斜面４５５６ａを有している。この角傾斜面４５５６ａには、操作する遊技者の右手の親指が接触する。角傾斜面４５５６ａを設けることにより、遊技者の右手を操作板部４５５１に載せやすくすることができる。

【４１９６】

支持腕部４５５７は、操作板部４５５６の背面に接続されている。支持腕部４５５７は、操作部ベース４５２１（図３３４参照）の右端部に設けられたレバー用開口部（不図示）を貫通する。支持腕部４５５７は、右レバー支持ベース４５４３Ｒの後述する右シャフト４５６７に固定されている。支持腕部４５５７の上部には、ばね係合突起４５５８が設けられている。ばね係合突起４５５８は、操作部ベース４５２１内に配置されている。

【４１９７】

左レバー支持ベース４５４３Ｌは、軸受け部４５６１と、左シャフト４５６２とを有している。軸受け部４５６１は、左右方向に延びる左シャフト４５６２を回転可能に支持する。左シャフト４５６２には、左スタートレバー４５４１Ｌの支持腕部４５５２が固定されている。これにより、左シャフト４５６２は、左スタートレバー４５４１Ｌと一緒に回転する。

【４１９８】

軸受け部４５６１の上部には、ばね係合フック４５６３が設けられている。ばね係合フック４５６３には、付勢部材の一具体例を示す引っ張りコイルばね４５６０の一端が係合されている。引っ張りコイルばね４５６０の他端は、左スタートレバー４５４１Ｌのばね係合突起４５５３に係合している。引っ張りコイルばね４５６０とばね係合突起４５５３との係合位置は、引っ張りコイルばね４５６０とばね係合フック４５６３との係合位置よりも低い。これにより、引っ張りコイルばね４５６０は、操作板部４５５１が上方に変位する回転方向（以下、「第１回転方向ｒ１」とする）に支持腕部４５５２を付勢する。

【４１９９】

支持腕部４５５２の第１回転方向ｒ１への回転は、支持腕部４５５２の上部が軸受け部４５６１に当接することにより係止される。したがって、支持腕部４５５２は、操作板部４５５１が下方に変位する回転方向（以下、「第２回転方向ｒ２」とする）に回転可能な

状態で軸受け部４５６１に保持されている。なお、支持腕部４５５２の上部と軸受け部４５６１との間には、緩衝材（不図示）が設けられている。また、軸受け部４５６１は、取り付けブラケット４５６４を介して操作部ベース４５２１（図３３４参照）に固定されている。

【４２００】

右レバー支持ベース４５４３Ｒは、軸受け部４５６６と、右シャフト４５６７とを有している。軸受け部４５６６は、左右方向に延びる右シャフト４５６７を回転可能に支持する。右シャフト４５６７には、右スタートレバー４５４１Ｒの支持腕部４５５７が固定されている。これにより、右シャフト４５６７は、右スタートレバー４５４１Ｒと一緒に回転する。

【４２０１】

軸受け部４５６６の上部には、ばね係合フック４５６８が設けられている。ばね係合フック４５６８には、付勢部材の一具体例を示す引っ張りコイルばね４５６０の一端が係合されている。引っ張りコイルばね４５６０の他端は、右スタートレバー４５４１Ｒのばね係合突起４５５８に係合している。引っ張りコイルばね４５６０とばね係合突起４５５８との係合位置は、引っ張りコイルばね４５６０とばね係合フック４５６８との係合位置よりも低い。これにより、引っ張りコイルばね４５６０は、第１回転方向ｒ１に支持腕部４５５７を付勢する。

【４２０２】

支持腕部４５５７の第１回転方向ｒ１への回転は、支持腕部４５５７の上部が軸受け部４５６６に当接することにより係止される。したがって、支持腕部４５５７は、第２回転方向ｒ２に回転可能な状態で軸受け部４５６６に保持されている。なお、支持腕部４５５７の上部と軸受け部４５６６との間には、緩衝材（不図示）が設けられている。また、軸受け部４５６６は、取り付けブラケット４５６９を介して操作部ベース４５２１（図３３４参照）に固定されている。

【４２０３】

軸連結機構４５４４は、本発明に係る接続部に対応し、左シャフト４５６２と右シャフト４５６７を連結する。軸連結機構４５４４は、連結シャフト４５７１と、左連結部４５７２と、左リンク部４５７３と、右連結部４５７４と、右リンク部４５７５とを有している。

【４２０４】

連結シャフト４５７１は、左右方向に延びている。連結シャフト４５７１の左端部には、左連結部４５７２が固定されており、連結シャフト４５７１の右端部には、右連結部４５７４が固定されている。したがって、連結シャフト４５７１、左連結部４５７２及び右連結部４５７４は、一緒に回転する。

【４２０５】

左連結部４５７２には、左シャフト４５６２の右端部が回転可能に接続されている。左シャフト４５６２の軸心は、連結シャフト４５７１の軸心と一致している。左リンク部４５７３は、左連結部４５７２と軸受け部４５６１との間に配置され、左シャフト４５６２に固定されている。左リンク部４５７３は、左連結部４５７２に係合する係合ピン（不図示）を有している。係合ピンは、左右方向に延びており、連結シャフト４５７１よりも取り付けブラケット４５６４側（後方）に位置する。したがって、係合ピンの軸心は、左シャフト４５６２及び連結シャフト４５７１の軸心と一致しない。

【４２０６】

左リンク部４５７３（左シャフト４５６２）が第２回転方向ｒ２に回転すると、左リンク部４５７３の係合ピンは、左連結部４５７２に係合して左連結部４５７２を押し上げる。これにより、左連結部４５７２は、左シャフト４５６２を中心に第２回転方向ｒ２に回転する。すなわち、左リンク部４５７３（左シャフト４５６２）が第２回転方向ｒ２に回転すると、左連結部４５７２は、左リンク部４５７３と一緒に２回転方向ｒ２に回転する。

【４２０７】

一方、左リンク部４５７３に対して左連結部４５７２が第２回転方向ｒ２に回転すると、左連結部４５７２は、左リンク部４５７３の係合ピンから離れる。したがって、左リンク部４５７３は、第２回転方向ｒ２に回転しない。すなわち、左連結部４５７２が第２回転方向ｒ２に回転しても、左リンク部４５７３（左シャフト４５６２）は、左連結部４５７２と一緒に回転しない。

【４２０８】

右連結部４５７４には、右シャフト４５６７の左端部が回転可能に接続されている。右シャフト４５６７の軸心は、連結シャフト４５７１の軸心と一致している。右リンク部４５７５は、右連結部４５７４と軸受け部４５６６との間に配置され、右シャフト４５６７に固定されている。右リンク部４５７５は、右連結部４５７４に係合する係合ピン（不図示）を有している。係合ピンは、左右方向に延びており、連結シャフト４５７１よりも取り付けブラケット４５６９側（後方）に位置する。したがって、係合ピンの軸心は、右シャフト４５６７及び連結シャフト４５７１の軸心と一致しない。

【４２０９】

右リンク部４５７５（右シャフト４５６７）が第２回転方向ｒ２に回転すると、右リンク部４５７５の係合ピンは、右連結部４５７４に係合して左連結部４５７２を押し上げる。これにより、右連結部４５７４は、右シャフト４５６７を中心に第２回転方向ｒ２に回転する。すなわち、右リンク部４５７５（右シャフト４５６７）が第２回転方向ｒ２に回転すると、右連結部４５７４は、右リンク部４５７５と一緒に２回転方向ｒ２に回転する。

【４２１０】

一方、右リンク部４５７５に対して右連結部４５７４が第２回転方向ｒ２に回転すると、右連結部４５７４は、右リンク部４５７５の係合ピンから離れる。したがって、右リンク部４５７５は、第２回転方向ｒ２に回転しない。すなわち、右連結部４５７４が第２回転方向ｒ２に回転しても、右リンク部４５７５（右シャフト４５６７）は、右連結部４５７４と一緒に回転しない。

【４２１１】

右連結部４５７４の上部には、検知片４５７６が設けられている。検知片４５７６は、フォトセンサ４５４５に検知される。フォトセンサ４５４５は、操作部ベース４５２１（図３３４参照）に設けられたセンサ取付け部（不図示）に取り付けられている。フォトセンサ４５４５は、例えば、投光型のフォトセンサであり、上下方向において発光部と受光部が対向している。

【４２１２】

右連結部４５７４は、ばね係合部４５７７を有している。ばね係合部４５７７には、付勢部材の一具体例を示す引っ張りコイルばね４５７０の一端が係合されている。引っ張りコイルばね４５７０の他端は、操作部ベース４５２１（図３３４参照）に設けられた内部部材４５２８に設けられたばねフック４５２９に係合している。引っ張りコイルばね４５７０は、右連結部４５７４を第１回転方向ｒ１に付勢している。これにより、右連結部４５７４は、検知片４５７６がフォトセンサ４５４５に検知される位置で連結シャフト４５７１に保持されている。

【４２１３】

［スタートレバー装置の動作］

次に、スタートレバー装置４５４０の動作について説明する。非操作状態のスタートレバー装置４５４０において、左スタートレバー４５４１Ｌ及び右スタートレバー４５４１Ｒは、各ねじりコイルばね４５６０によって第１回転方向ｒ１に付勢されている。そして、左スタートレバー４５４１Ｌ及び右スタートレバー４５４１Ｒは、第２回転方向ｒ２に回転可能な状態で軸受け部４５６１，４５６６に支持されている。

【４２１４】

非操作状態のスタートレバー装置４５４０において、右連結部４５７４の検知片４５７６は、フォトセンサ４５４５によって検知されている。この検知結果は、マスク側中継基板（不図示）を介して主制御基板４０７１（図３１７参照）に送信される。フォトセンサ

４５４５が検知片４５７６を検知している場合に、主制御基板４０７１は、左スタートレバー４５４１Ｌ及び右スタートレバー４５４１Ｒが押圧操作されていないことを検出する。

【４２１５】

例えば、左スタートレバー４５４１Ｌの操作板部４５５１が下方に押圧（押圧操作）されると、支持腕部４５５２は、ねじりコイルばね４５６０のばね力に抗して第２回転方向ｒ２に回転する。これにより、操作板部４５５１は、下方に傾動する。支持腕部４５５２の第２回転方向ｒ２への回転は、支持腕部４５５２が軸受け部４５６１のストッパ（不図示）に当接することにより係止される。なお、ストッパには、緩衝材が貼付されている。

【４２１６】

支持腕部４５５２が第２回転方向ｒ２に回転すると、左シャフト４５６２及び左リンク部４５７３が支持腕部４５５２と一緒に第２回転方向ｒ２に回転する。そして、左リンク部４５７３が左連結部４５７２を第２回転方向ｒ２に回転させる。その結果、左連結部４５７２と一体に接続された連結シャフト４５７１及び右連結部４５７４が第２回転方向ｒ２に回転する。このとき、右リンク部４５７５は、第２回転方向ｒ２に回転しないため、右スタートレバー４５４１Ｒは、左スタートレバー４５４１Ｌに連動して傾動することは無い。

【４２１７】

右連結部４５７４が第２回転方向ｒ２に回転すると、右連結部４５７４に設けた検知片４５７６がフォトセンサ４５４５から離れる。その結果、検知片４５７６は、フォトセンサ４５４５によって検知されなくなる。フォトセンサ４５４５が検知片４５７６を検知している状態から検知していない状態（ＯＮからＯＦＦ）に切り替わると、主制御基板４０７１は、左スタートレバー４５４１Ｌ又は右スタートレバー４５４１Ｒが押圧操作されたことを検出する。

【４２１８】

左スタートレバー４５４１Ｌの操作板部４５５１が押圧されなくなると、左スタートレバー４５４１Ｌは、ねじりコイルばね４５６０のばね力によって第１回転方向ｒ１に付勢され、非操作状態の位置に戻る。このとき、左連結部４５７２に対する左リンク部４５７３の係合が外れる。そして、左連結部４５７２、連結シャフト４５７１及び右連結部４５７４は、引っ張りコイルばね４５７０のばね力によって第１回転方向ｒ１へ付勢される。その結果、検知片４５７６は、フォトセンサ４５４５によって検知される。

【４２１９】

一方、右スタートレバー４５４１Ｒの操作板部４５５６が下方に押圧（押圧操作）されると、支持腕部４５５７は、ねじりコイルばね４５６０のばね力に抗して第２回転方向ｒ２に回転する。これにより、操作板部４５５６は、下方に傾動する。支持腕部４５５７の第２回転方向ｒ２への回転は、支持腕部４５５７が軸受け部４５６６のストッパ（不図示）に当接することにより係止される。なお、ストッパには、緩衝材が貼付されている。

【４２２０】

支持腕部４５５７が第２回転方向ｒ２に回転すると、右シャフト４５６７及び右リンク部４５７５が支持腕部４５５７と一緒に第２回転方向ｒ２に回転する。そして、右リンク部４５７５が右連結部４５７４を第２回転方向ｒ２に回転させる。その結果、上述したように、検知片４５７６は、フォトセンサ４５４５によって検知されなくなる。そして、主制御基板４０７１は、左スタートレバー４５４１Ｌ又は右スタートレバー４５４１Ｒが押圧操作されたことを検出する。

【４２２１】

右連結部４５７４が第２回転方向ｒ２に回転すると、右連結部４５７４と一体に接続された連結シャフト４５７１及び左連結部４５７２が第２回転方向ｒ２に回転する。このとき、左リンク部４５７３は、第２回転方向ｒ２に回転しないため、左スタートレバー４５４１Ｌは、右スタートレバー４５４１Ｒに連動して傾動することは無い。

【４２２２】

このように、スタートレバー装置４５４０は、遊技者が左スタートレバー４５４１Ｌと

右スタートレバー４５４１Ｒのいずれを選んで操作しても、同じように操作を検出することができる。そして、同じ検出結果を得るスタートレバー（操作手段）が複数設けられているため、操作性の向上を図ることができる。また、左スタートレバー４５４１Ｌの操作と右スタートレバー４５４１Ｒの操作を共通のフォトセンサ４５４５によって検出するため、部品点数の削減を図ることができる。

【４２２３】

また、スタートレバー装置４５４０は、１つの検知片４５７６によって左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒのいずれかの操作が行われたことを検出する。これにより、部品点数の削減を図ることができる。さらに、左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒを軸連結機構４５４４によって連結（接続）るため、左スタートレバー４５４１Ｌを操作した場合の検出結果と、右スタートレバー４５４１Ｒを操作した場合の検出結果が異ならないようにすることができる。

【４２２４】

また、スタートレバー装置４５４０は、左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒが平板状の操作板部４５５１，４５５６を有している。これにより、左スタートレバー４５４１Ｌ及び右スタートレバー４５４１Ｒを手で押し下げやすく、操作性の向上を図ることができる。また、スタートレバー装置４５４０は、シャフトの先端に球体状の操作部が設けられた従来のスタートレバーとは異なるユニークな操作感を提供することができる。

【４２２５】

なお、本例では、操作手段の一具体例として、スタートレバーを例に挙げて説明したが、本発明に係る操作手段は、スタートレバーに限定されず、ベッドボタン、精算ボタン、遊技価値を貸し出すボタン、ストップボタンなど遊技者が操作する各種の入力装置に適用することができる。

【４２２６】

また、本例の左スタートレバー４５４１Ｌと右スタートレバー４５４１Ｒの少なくとも一方の操作板部は、透明或いは半透明の樹脂によって形成してもよい。その場合に、上述した第８実施形態のように、照明ベースを設けて、操作板部を光らせる演出を行うようにしてもよい。

【４２２７】

［第２変形例］

次に、第８実施形態に係る遊技機の第２変形例について説明する。第２変形例が、第８実施形態に係る遊技機と異なる点は、下マスクＤＭである。そのため、ここでは、第２変形例に係る下マスクＤＭについて説明する。

【４２２８】

［下マスクＤＭ］

まず、第２変形例の下マスクＤＭの構成について、図３３６を参照して説明する。

図３３６は、第２変形例における下マスクＤＭを正面側から見た斜視図である。

【４２２９】

第２変形例の下マスクＤＭは、下ドアベースＤＢを覆う下マスクベース４６０１と、下マスクベース４６０１の上部に取り付けられた操作部ユニット４６０２とを有している。

【４２３０】

下マスクベース４６０１は、上面及び背面が開口された略直方体状に形成されている。図３３６に示すように、下マスクベース４６０１の正面には、トレイ４６１１と、透音孔４２１２が設けられている。トレイ４６１１は、使用時に遊技者の前に展開され、非使用時に下マスクベース４６０１の正面と略平行な状態となる退避位置に配置される。透音孔４２１２は、第８実施形態と同じである（図３２１参照）。

【４２３１】

下マスクベース４６０１の内側には、第８実施形態と同じように、複数の接続用フック４２１４と、２本のガイドピン４２１５と、マスク側中継基板４２１６と、接続端子４２

１７と、下部スピーカ装置４２１８が設けられている（図３２２参照）。

【４２３２】

操作部ユニット４６０２は、下マスクベース４６０１の上部に設けられた操作パネル固定部（不図示）にねじを用いて固定されている。操作部ユニット４６０２は、下マスクベース４６０１の上面を覆う。

【４２３３】

［トレイ］

次に、トレイ４６１１の構成について、図３３７及び図３３８を参照して説明する。

図３３７は、トレイ４６１１の斜視図である。図３３８は、トレイ４６１１の分解斜視図である。

【４２３４】

図３３７に示すように、トレイ４６１１は、トレイパネル４６１２と、左回動アーム４６１３及び右回動アーム４６１４と、左支持ブラケット４６１５及び右支持ブラケット４６１６とを有している。

【４２３５】

トレイパネル４６１２は、左右方向に長い中空の板状に形成されている。使用位置に配置されたトレイパネル４６１２の一方の長辺は、前方を向く（図３３６参照）。また、退避位置に配置されたトレイパネル４６１２の一方の長辺は、下方を向く（図３３９参照）。トレイパネル４６１２は、透明の樹脂により形成されている。

【４２３６】

図３３８に示すように、トレイパネル４６１２は、上パネル４６２１と、下パネル４６２２とを有している。上パネル４６２１は、使用位置においてトレイパネル４６１２の上面を形成する。上パネル４６２１の表面における略中央部には、凹部４６２１ａが設けられている。凹部４６２１ａは、左右方向に長い長方形に形成されており、例えば、スマートフォンなどの携帯端末が立てかけられるようになっている。

【４２３７】

使用位置において、上パネル４６２１の一方の長辺は、前方に位置し、他方の長辺は、後方（下マスクベース４６０１側）に位置する。上パネル４６２１の他方の長辺には、堤防リブ４６２１ｂが形成されている。堤防リブ４６２１ｂは、上パネル４６２１の表面から略垂直に突出している。堤防リブ４６２１ｂは、使用時のトレイパネル４６１２上に載置されているものが、下マスクベース４６０１側に落下することを防止する。また、堤防リブ４６２１ｂは、トレイパネル４６１２上にこぼれた飲料水などの液体が、下マスクベース４６０１側に流れないようにすることができる。

【４２３８】

下パネル４６２２は、使用位置においてトレイパネル４６１２の下面を形成する。下パネル４６２２の内面は、上パネル４６２１に覆われる。下パネル４６２２の内面における左側には、スマートフォンやタブレット装置の充電が可能な非接触給電装置４６３０が配置されている。つまり、トレイパネル４６１２の内部には、非接触給電装置４６３０が配置されている。トレイパネル４６１２は、透明の樹脂によって形成されているため、遊技者は、トレイパネル４６１２の内部に非接触給電装置４６３０が配置されていることを認識することができる。なお、トレイパネル４６１２を光が透過しない樹脂で形成してもよい。その場合は、トレイパネル４６１２に非接触給電装置４６３０の位置を示す表示を設けるとよい。

【４２３９】

左回動アーム４６１３は、アーム本体４６２３と、アームブラケット４６２４とを有している。アーム本体４６２３は、左支持ブラケット４６１５に支持された回動部４６２３ａを有している。回動部４６２３ａは、ロック機構を備えており、使用位置と非使用位置においてアーム本体４６２３の回動をロックする。使用位置においてロックされたアーム本体４６２３に、さらに退避位置と反対側に回動させる力が加わると、回動部４６２３ａのロックが解除される。これにより、アーム本体４６２３を退避位置側に回動させること

ができる。一方、退避位置においてロックされたアーム本体４６２３に、さらに使用位置と反対側に回動させる力が加わると、回動部４６２３ａのロックが解除される。これにより、アーム本体４６２３を使用位置側に回動させることができる。

【４２４０】

アームブラケット４６２４は、アーム本体４６２３にねじを用いて固定される。また、アームブラケット４６２４は、上パネル４６２１と下パネル４６２２に挟まれるパネル固定部４６２５を有している。上パネル４６２１の内面には、下パネル４６２２を固定するためのねじが螺合する複数のボス部（不図示）が設けられている。そして、パネル固定部４６２５には、上パネル４６２１の複数のボス部（不図示）のうちの２つが挿入される貫通孔が設けられている。

【４２４１】

右回動アーム４６１４は、左回動アーム４６１３と左右対称に形成されており、アーム本体４６２６と、アームブラケット４６２７とを有している。アーム本体４６２７は、右支持ブラケット４６１６に支持された回動部４６２６ａを有している。回動部４６２６ａは、回動部４６２３ａと同じロック機構を備えている。

【４２４２】

アームブラケット４６２７は、アーム本体４６２６にねじを用いて固定される。アームブラケット４６２７は、上パネル４６２１と下パネル４６２２に挟まれるパネル固定部４６２８を有している。パネル固定部４６２８には、上パネル４６２１の複数のボス部（不図示）のうちの２つが挿入される貫通孔が設けられている。

【４２４３】

左支持ブラケット４６１５及び右支持ブラケット４６１６は、下マスクベース４６０１（図３３６参照）の正面にねじを用いて固定されている。左支持ブラケット４６１５及び右支持ブラケット４６１６を下マスクベース４６０１に固定するねじは、下マスクベース４６０１を内面側（背面側）から貫通する。しかし、本発明に係る左支持ブラケット及び右支持ブラケットは、下マスクベース４６０１を正面側から貫通するねじを用いて固定してもよい。この場合は、下マスクベース４６０１（下マスクＤＭ）を下ドアベースＤＢから取り外さなくても、下マスクベース４６０１に対してトレイを着脱することができる。

【４２４４】

［トレイの動作］

次に、トレイ４６１１の動作について、図３３６及び図３３９を参照して説明する。

図３３９は、トレイ４６１１を退避位置に配置した状態を示す下マスクＤＭの斜視図である。

【４２４５】

トレイ４６１１を使用しない場合は、トレイ４６１１を退避位置に配置する。図３３９に示すように、トレイ４６１１が退避位置に配置されると、トレイパネル４６１２が下マスクベース４６０１の正面と略平行になり、上パネル４６２１が、前方（遊技者側）を向く。

【４２４６】

退避位置に配置されたトレイ４６１１の回動部４６２３ａ，４６２６ａは、ロックされている。これにより、トレイ４６１１は、退避位置で固定されている。したがって、手や指がトレイパネル４６１２に引っ掛かって、トレイパネル４６１２に使用位置側に回動する方向の力（トレイパネル４６１２を上方に持ち上げる力）が加わっても、トレイ４６１１は、使用位置側に回動しない。

【４２４７】

上述したように、トレイパネル４６１２は、透明な樹脂によって形成されている。そのため、退避位置においてトレイパネル４６１２が下マスクベース４６０１に対向していても、トレイパネル４６１２を介して下マスクベース４６０１の正面に設けられた装飾（デザイン）を視認することができる。なお、下マスクベース４６０１の正面に設ける装飾は、例えば、機種毎に用意されるデザインシートやロゴパネルであってもよい。

【４２４８】
　トレイ４６１１を使用する場合は、まず、アーム本体４６２３，４６２６を下マスクベース４６０１側に回動させて、回動部４６２３ａ，４６２６ａのロックを解除する。４６２３，４６２６を下マスクベース４６０１側に回動させるには、トレイ４６１１の一方の長辺（下方の長辺）側の端部を、下マスクベース４６０１側に押圧するとよい。
【４２４９】
　次に、アーム本体４６２３，４６２６を下マスクベース４６０１側と反対側に回動させて、図３３６に示すように、トレイパネル４６１２を水平方向と略平行にする。これにより、トレイ４６１１が使用位置に配置され、回動部４６２３ａ，４６２６ａがロックされる。その結果、トレイ４６１１は、使用位置で固定される。遊技者は、使用位置に配置されたトレイ４６１１のトレイパネル４６１２上に腕や手首などを置いて、楽な状態で遊技を行うことができる。また、遊技者は、トレイパネル４６１２上に携帯端末や飲料水が入った容器などを置くことができる。
【４２５０】
［操作部ユニット］
　次に、操作部ユニット４６０２の構成について、図３３６を参照して説明する。
　図３３６に示すように、操作部ユニット４６０２は、操作部ベース４６４１を有している。操作部ベース４６４１は、左右方向に長い中空の略直方体状に形成されている。操作部ベース４６４１の下面には、貫通孔（不図示）が設けられている。これにより、操作部ベース４６４１の内部空間は、下マスクベース４６０１の内部空間と連通している。
【４２５１】
　操作部ベース４６４１の上面には、スタートレバー４６５１を有するスタートレバー装置４６４２と、音量操作部４６４３が設けられている。なお、操作部ベース４５２１の上面には、精算ボタン、演出用ボタン等が設けてもよい。また、操作部ベース４５２１の前面には、３個のストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒと、ストップボタン操作補助部材４６４４が設けられている。ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒは、図３２４を用いて説明したものと同様であるため、説明を省略する。
【４２５２】
［スタートレバー装置］
　次に、スタートレバー装置４６４２の構成について、図３４０を参照して説明する。
　図３４０は、操作部ユニット４６０２の側面図である。
【４２５３】
　図３４０に示すように、スタートレバー装置４６４２は、スタートレバー４６５１と、レバー支持ベース（不図示）と、操作検知部（不図示）とを有している。スタートレバー４６５１は、操作部４６５２と、操作部４６５２に接続されたシャフト部４６５３とを有している。レバー支持ベースと操作検知部は、操作部ベース４６４１の内部に配置されている。
【４２５４】
　操作部４６５２は、掌で包むように把持することができる大きさの略直方体状に形成されている。操作部４６５２の上面における前側（遊技者側）は、掌の付け根部分（手根部）がフィットするように曲面に形成されている。操作部４６５２の上面における後側には、ＭＡＸベットボタン４６５４が設けられている。これにより、操作部４６５２を把持する手の指でＭＡＸベットボタン４６５４を押圧操作することができる。
【４２５５】
　なお、操作部４６５２には、ＭＡＸベットボタン４６５４以外のボタン、例えば、演出用ボタン等を設けてもよい。また、操作部４６５２には、ＭＡＸベットボタン４６５４の他に、１ベットボタン、精算ボタン、演出用ボタン等を設けてもよい。例えば、精算ボタンは、スタート操作を行う場合に誤って操作されないように、操作部４６５２の側面や下面に設けてもよい。
【４２５６】

シャフト部４６５３は、操作部４６５２を軸方向に移動可能に支持する。したがって、操作部４６５２は、シャフト部４６５３に対して押し込み操作（操作部ベース４６４１側に押し込む操作）が可能である。シャフト部４６５３は、操作部ベース４６４１の上面を貫通している。レバー支持ベースは、シャフト部４６５３を前後左右に傾動可能に支持する。したがって、操作部４６５２は、前後左右にスライド操作することができる。

【４２５７】

操作検知部は、操作部４６５２におけるシャフト部４６５３の軸方向への移動と、シャフト部４６５３の前後左右の傾動を検知する。この検知結果は、マスク側中継基板（不図示）を介して主制御基板４０７１（図３１７参照）に送信される。操作検知部が操作部４６５２におけるシャフト部４６５３の軸方向への移動又はシャフト部４６５３の傾動を検知した場合に、スタートレバー４６５１が操作されたことを検出する。

【４２５８】

上述したように、スタートレバー装置４６４２は、操作部４６５２にＭＡＸベットボタン４６５４が設けられている。そのため、遊技者は、ＭＡＸベットボタン４６５４によるベット操作と、スタートレバー４６５１によるスタート操作を連続した動作で行うことができる。例えば、ＭＡＸベットボタン４６５４を押圧して、操作部４６５２を後方に押し込むと、ベット操作とスタート操作を連続した動作で行うことができる。

【４２５９】

［音量操作部］

次に、音量操作部４６４３の構成について、図３４１を参照して説明する。

図３４１は、音量操作部４６４３の構成を説明する図である。

【４２６０】

図３４１Ａは音量操作部４６４３の平面図であり、図３４１Ｂは音量操作部４６４３の断面図である。図３４１に示すように、音量操作部４６４３は、表示プレート４６６１と、静電容量フィルム４６６２と、ＬＥＤ基板４６６３とを有している。すなわち、音量操作部４６４３は、静電容量式タッチパネルを用いた操作部である。

【４２６１】

表示プレート４６６１は、操作部ベース４６４１の上面と同一平面を形成している（図３３６参照）。図３４１Ｂに示すように、表示プレート４６６１の裏面には、音量ゲージを示す複数のゲージ印刷部４６６５と、複数のゲージ印刷部４６６５以外の背景印刷部４６６６が設けられている。

【４２６２】

複数のゲージ印刷部４６６５は、それぞれ左右方向の長さが同じ四角形に設定されており、左側から右側に向かうにつれて徐々に高さ（遊技機の前後方向に平行な長さ）が高くなる。背景印刷部４６６６は、黒色の非透光性の塗料によって印刷されている。背景印刷部４６６６の印刷としては、例えば、シルク印刷やパッド印刷を適用することができる。

【４２６３】

複数のゲージ印刷部４６６５は、ステルス印刷によって形成されている。したがって、複数のゲージ印刷部４６６５は、表示プレート４６６１の裏面側から光が照射された場合に所定の色で光る。一方、複数のゲージ印刷部４６６５は、表示プレート４６６１の裏面側から光が照射されない場合に、背景印刷部４６６６と同じ黒色に見える。

【４２６４】

静電容量フィルム４６６２は、表示プレート４６６１の裏面と対向している。静電容量フィルム４６６２は、指との間に発生する微弱な静電容量の変化から指のタッチしている位置を検出する。静電容量フィルム４６６２の検出結果は、ＬＥＤ基板４６６３に送信される。また、静電容量フィルム４６６２の検出結果は、マスク側中継基板（不図示）を介して主制御基板４０７１（図３１７参照）に送信される。

【４２６５】

ＬＥＤ基板４６６３は、静電容量フィルム４６６２における表示プレート４６６１に対向する側と反対側の面に対向する。ＬＥＤ基板４６６３には、複数のＬＥＤ４６６８が実

装されている。複数のＬＥＤ４６６８は、複数のゲージ印刷部４６６５に対向する位置に配置されている。各ＬＥＤ４６６８から出射された光は、静電容量フィルム４６６２を通過して対向するゲージ印刷部４６６５に照射される。

【４２６６】

遊技者が音量を調整する場合は、表示プレート４６６１の表面を指でタッチする。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、タッチした箇所に一番近いゲージ印刷部４６６５に対応する音量に設定する。また、ＬＥＤ基板４６６３は、タッチした箇所に一番近いゲージ印刷部４６６５と、そのゲージ印刷部４６６５よりも左側にあるゲージ印刷部４６６５に対向するＬＥＤ４６６８を点灯させる。これにより、タッチした箇所に一番近いゲージ印刷部４６６５と、そのゲージ印刷部４６６５よりも左側にあるゲージ印刷部４６６５が所定の色で光る。その結果、遊技者は、光っているゲージ印刷部４６６５の数から調整後の音量を確認することができる。

【４２６７】

なお、表示プレート４６６１には、「音量１」、「音量２」等の音量表示を設けてもよい。音量表示は、対応するゲージ印刷部４６６５の近傍に配置するとよい。これにより、遊技者は、調整したい音量に対応するゲージ印刷部４６６５の位置を認識し易くなり、音量調整を円滑に行うことができる。

【４２６８】

ＬＥＤ基板４６６３は、所定の時間が経過すると、複数のＬＥＤ４６６８を消灯させる。これにより、全てのゲージ印刷部４６６５が、背景印刷部４６６６と同じように、黒色に見える。すなわち、複数のＬＥＤ４６６８の消灯時には、複数のゲージ印刷部４６６５を目立たなくさせることができる。その結果、音量操作部４６４３を設けた操作部ベース４６４１の上面の見栄えを向上させることができる。

【４２６９】

本例では、表示プレート４６６１にステルス印刷を施した音量操作部４６４３を設けた。しかし、同様の構成を有する操作部としては、音量を調整するものに限定されず、例えば、表示装置の光量を調整するものや、遊技機に関するその他の調整を行うものに適用することができる。また、静電容量式タッチパネルを用いてストップボタン、演出用ボタン、スタートボタン等の操作を検出するようにしてもよい。

【４２７０】

また、本例では、静電容量式タッチパネルを用いた操作部を説明した。しかし、本発明に係る操作部としては、例えば、ひずみゲージを用いて押下箇所を検出する構成を採用してもよい。ひずみゲージは、板などのベース材料に抵抗材料を取り付けて電気的な抵抗値の変化からひずみを検出する力学センサである。例えば、十字キーの代わりにひずみゲージを用いて操作方向を検出する操作部を設けることができる。

【４２７１】

［ストップボタン操作補助部材］

次に、ストップボタン操作補助部材４６４４の構成について、図３４２及び図３４３を参照して説明する。

図３４２は、ストップボタン操作補助部材４６４４の斜視図である。図３４３は、ストップボタン操作補助部材４６４４の分解斜視図である。図３４４は、ストップボタン操作補助部材４６４４を使用位置から回動させた状態を示す操作部ユニット４６０２の斜視図である。

【４２７２】

図３４２及び図３４３に示すように、ストップボタン操作補助部材４６４４は、操作補助部４６７１と、シャフト４６７２と、シャフト支持部４６７３，４６７４とを有している。ストップボタン操作補助部材４６４４は、使用位置に配置された場合に（図３３６参照）、ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒに対する操作（停止操作）を補助することが可能になる。

【４２７３】

操作補助部４６７１は、補助板４６８１と、２つの軸受け部４６８２，４６８３と、軸受けカバー４６８４，４６８５とを有している。操作補助部４６７１は、シャフト４６７２に回動可能に支持されている。

【４２７４】

補助板４６８１は、左右方向に長い長方形の板体からなる。補助板４６８１は、ボタン対向面４６８１ａと、押圧操作面４６８１ｂとを有している。ストップボタン操作補助部材４６４４を使用位置に配置すると、ボタン対向面４６８１ａは、３つのストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒと対向し、押圧操作面４６８１ｂは、遊技者と対向する（図３３６参照）。

【４２７５】

ボタン対向面４６８１ａには、３つのボタン押圧部４６８７Ｌ，４６８７Ｃ，４６８７Ｒが形成されている（図３４４参照）。使用位置に配置されたストップボタン操作補助部材４６４４の３つのボタン押圧部４６８７Ｌ，４６８７Ｃ，４６８７Ｒは、それぞれ３つのストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒと間隙を空けて対向する。３つのボタン押圧部４６８７Ｌ，４６８７Ｃ，４６８７Ｒは、ボタン対向面４６８１ａから略垂直に突出している。ボタン押圧部４６８７Ｃは、ボタン押圧部４６８７Ｒよりもボタン対向面４６８１ａから突出する高さが高い。また、ボタン押圧部４６８７Ｌは、ボタン押圧部４６８７Ｃよりもボタン対向面４６８１ａから突出する高さが高い。

【４２７６】

２つの軸受け部４６８２，４６８３は、補助板４６８１のボタン対向面４６８１ａにおいて、左右両側の短辺から突出している。２つの軸受け部４６８２，４６８３は、左右方向に略垂直な平面を有する板体からなり、補助板４６８１の短辺に沿う方向に長い略長方形に形成されている。２つの軸受け部４６８２，４６８３には、シャフト４６７２が貫通する貫通孔が設けられている。

【４２７７】

軸受けカバー４６８４，４６８５は、それぞれ外側カバー４６８８と、内側カバー４６８９から構成されている。外側カバー４６８８は、それぞれシャフト支持部４６７３，４６７４に対向する。外側カバー４６８８のシャフト支持部４６７３，４６７４に対向する面には、係合凹部４６８８ａが設けられている。内側カバー４６８９は、それぞれ軸受け部４６８２，４６８３を挟んで外側カバー４６８８と対向する。外側カバー４６８８と内側カバー４６８９は、軸受け部４６８２，４６８３を挟んだ状態でねじを用いて互いに固定されている。

【４２７８】

シャフト支持部４６７３，４６７４は、操作部ベース４６４１（図３３６）の前面にねじを用いて固定されている。シャフト支持部４６７３，４６７４を操作部ベース４６４１に固定するねじは、操作部ベース４６４１を内面側から貫通する。しかし、本発明に係るシャフト支持部は、操作部ベース４６４１を前面側から貫通するねじを用いて固定してもよい。この場合は、操作部ベース４６４１を下マスクベース４６０１から取り外さなくても、操作部ベース４６４１に対してストップボタン操作補助部材を着脱することができる。

【４２７９】

シャフト支持部４６７３，４６７４は、左右方向に所定の距離を空けて配置されている。シャフト支持部４６７３，４６７４は、それぞれシャフト挿入孔４６７３ａ，４６７４ａを有している。シャフト挿入孔４６７３ａ，４６７４ａには、シャフト４６７２の両端部が挿入される。シャフト４６７２の両端部は、シャフト支持部４６７３，４６７４にねじを用いて固定される。このとき、シャフト支持部４６７３，４６７４とねじ頭との間には、それぞれ山形座金４６７７が介在される。これにより、ねじの緩みを防止することができると共に、ねじ頭が山形座金４６７７に挿入されるため、見栄えをよくすることができる。

【４２８０】

また、シャフト支持部４６７３，４６７４には、それぞれストッパ突部４６７３ｂ，４

６７４ｂが設けられている。ストッパ突部４６７３ｂ，４６７４ｂは、前方に突出する円柱状に形成されている。ストッパ突部４６７３ｂ，４６７４ｂは、補助板４６８１のボタン対向面４６８１ａと接触して、補助板４６８１の操作部ベース４６４１側への移動を係止する。

【４２８１】

シャフト支持部４６７３，４６７４における操作補助部４６７１の外側カバー４６８８に対向する面には、ボールプランジャ（不図示）が取り付けられている。ボールプランジャは、外側カバー４６８８を付勢する。これにより、操作補助部４６７１は、回動範囲の任意の位置で固定することができる。

【４２８２】

ストップボタン操作補助部材４６４４の使用位置において、ボールプランジャは、外側カバー４６８８の係合凹部４６８８ａに係合する。これにより、操作補助部４６７１を回動させている遊技者の手にクリック感を生じさせることができる。その結果、ストップボタン操作補助部材４６４４を使用位置に配置したことを遊技者に認識させることができる。

【４２８３】

操作補助部４６７１は、使用位置（図３３６参照）からさらにストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒ側に回動可能である。すなわち、使用位置に配置された操作補助部４６７１は、２つの軸受け部４６８２，４６８３がシャフト支持部４６７３，４６７４のストッパ突部４６７３ｂ，４６７４ｂに当接する係止位置まで回動可能である。

【４２８４】

操作補助部４６７１の使用位置から係止位置までの回動距離は、ボールプランジャが係合凹部４６８８ａを乗り越えない程度の距離である。したがって、遊技者が係止位置にある操作補助部４６７１の押圧を止めると、ボールプランジャが係合凹部４６８８ａ内に戻る。その結果、操作補助部４６７１は、使用位置に戻る。

【４２８５】

操作補助部４６７１は、押圧操作面４６８１ｂが操作部ベース４６４１の下面に接触するまで使用位置（係止位置）と反対側に回動させることができる。そして、遊技者は、操作補助部４６７１を、停止操作の邪魔にならない任意の位置に配置することができる。なお、本発明に係る操作補助部は、係止手段を用いて退避位置を設定してもよい。その場合は、退避位置において遊技者の手にクリック感を生じさせる構成にすることが好ましい。

【４２８６】

［ストップボタン操作補助部材の動作］

次に、ストップボタン操作補助部材４６４４の動作について、図３４５を参照して説明する。

図３４５は、ストップボタン操作補助部材４６４４の動作を説明する説明図である。

【４２８７】

図３４５Ａに示すように、ストップボタン操作補助部材４６４４を使用位置に配置すると、補助板４６８１に設けた３つのボタン押圧部４６８７Ｌ，４６８７Ｃ，４６８７Ｒは、操作部ベース４６４１の３つのストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒと間隙を空けて対向する。このとき、３つのストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒは、いずれも押圧されていない。そして、ボタン押圧部４６８７Ｌとストップボタン４２３１Ｌとの間隙が一番小さく、ボタン押圧部４６８７Ｒとストップボタン４２３１Ｒとの間隙が一番大きい。

【４２８８】

次に、遊技者がストップボタン操作補助部材４６４４の補助板４６８１（操作補助部４６７１）を操作部ベース４６４１側に押圧すると、操作補助部４６７１が回動して、ボタン押圧部４６８７Ｌがストップボタン４２３１Ｌを押圧する（図３４５Ｂ参照）。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、ストップボタン４２３１Ｌに対して停止操作が行われたこと（第１停止操作）を検出する。このとき、ボタン押圧部４６８７Ｃ，４６８７Ｒは、ストップボタン４２３１Ｃ，４２３１Ｒを押圧していない。

【４２８９】
操作補助部４６７１がさらに回動すると、ボタン押圧部４６８７Ｃがストップボタン４２３１Ｃを押圧する（図３４５Ｃ参照）。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、ストップボタン４２３１Ｃに対して停止操作が行われたこと（第２停止操作）を検出する。このとき、ボタン押圧部４６８７Ｒは、ストップボタン４２３１Ｒを押圧していない。
【４２９０】
操作補助部４６７１がさらに回動すると、ボタン押圧部４６８７Ｒがストップボタン４２３１Ｒを押圧する（図３４５Ｄ参照）。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、ストップボタン４２３１Ｒに対して停止操作が行われたこと（第３停止操作）を検出する。
【４２９１】
このように、ストップボタン操作補助部材４６４４の補助板４６８１を１回押圧することにより、３つの停止操作を順番に行うことができる。その結果、遊技者の停止操作を行うための動作を少なくすることができ、遊技者の疲労感を軽減することができる。なお、本例の遊技機は、一の停止操作の検出から次の停止操作の検出までに、一定時間（例えば、１５０ｍｓ）の経過を待つ必要が無い、いわゆる停止操作無効化時間が無い遊技機とする。
【４２９２】
本実施形態では、ストップボタン４２３１Ｌ、ストップボタン４２３１Ｃ、ストップボタン４２３１Ｒの順（いわゆる、順押し）で停止操作を行うことができる。しかし、本発明に係るストップボタン操作補助部材は、ストップボタン４２３１Ｒを最初に押圧する、いわゆる逆押しの停止操作を補助するものであってもよく、押し順を適宜設定することができる。
【４２９３】
［ストップボタン操作補助部材の他の例］
次に、ストップボタン操作補助部材の変形例について、図３４６を参照して説明する。
図３４６は、ストップボタン操作補助部材の他の例の動作を説明する説明図である。
【４２９４】
ストップボタン操作補助部材の他の例であるストップボタン操作補助部材４６９１は、使用位置に配置された場合に（図３４６Ａ参照）、ストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒに対する停止操作を補助することが可能になる。ストップボタン操作補助部材４６９１は、補助板４６９２を有している。
【４２９５】
補助板４６９２は、左右方向に長い長方形の板体からなる。補助板４６９２は、上下方向に延びるシャフト（不図示）に回動可能に支持されている。補助板４６９２の軸受け部は、左側端部に設けられている。ストップボタン操作補助部材４６９１が使用位置に配置されると、補助板４６９２は、操作部ベース４６４１の前面と対向する。このとき、補助板４６９２の左側端部は、補助板４６９２の右側端部よりも操作部ベース４６４１の前面に接近している。
【４２９６】
補助板４６９２には、３つのボタン押圧部４６９３Ｌ，４６９３Ｃ，４６９３Ｒが形成されている。３つのボタン押圧部４６９３Ｌ，４６９３Ｃ，４６９３Ｒは、補助板４６９２における操作部ベース４６４１の前面に対向する面から略垂直に突出している。３つのボタン押圧部４６９３Ｌ，４６９３Ｃ，４６９３Ｒの補助板４６９２から突出する高さは、同じに設定されている。
【４２９７】
ストップボタン操作補助部材４６９１が使用位置に配置されると、３つのボタン押圧部４６９３Ｌ，４６９３Ｃ，４６９３Ｒは、それぞれ３つのストップボタン４２３１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒと間隙を空けて対向する。このとき、３つのストップボタン４２３

１Ｌ，４２３１Ｃ，４２３１Ｒは、いずれも押圧されていない。そして、ボタン押圧部４６９３Ｌとストップボタン４２３１Ｌとの間隙が一番小さく、ボタン押圧部４６９３Ｒとストップボタン４２３１Ｒとの間隙が一番大きい。

【４２９８】

次に、遊技者が補助板４６９２の右側端部を押圧して、補助板４６９２を操作部ベース４６４１側に回動させると、ボタン押圧部４６９３Ｌがストップボタン４２３１Ｌを押圧する（図３４６Ｂ参照）。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、ストップボタン４２３１Ｌに対して停止操作が行われたこと（第１停止操作）を検出する。このとき、ボタン押圧部４６９３Ｃ，４６９３Ｒは、ストップボタン４２３１Ｃ，４２３１Ｒを押圧していない。

【４２９９】

補助板４６９２だ操作部ベース４６４１側にさらに回動すると、ボタン押圧部４６９３Ｃがストップボタン４２３１Ｃを押圧し、その後、ボタン押圧部４６９３Ｒがストップボタン４２３１Ｒを押圧する。これにより、主制御基板４０７１（図３１７参照）は、ストップボタン４２３１Ｃに対して停止操作が行われたこと（第２停止操作）を検出し、その後、ストップボタン４２３１Ｒに対して停止操作が行われたこと（第３停止操作）を検出する。

【４３００】

このように、ストップボタン操作補助部材４６９１の補助板４６９２を１回押圧することにより、３つの停止操作を順番に行うことができる。その結果、遊技者の停止操作を行うための動作を少なくすることができ、遊技者の疲労感を軽減することができる。

【４３０１】

［第３変形例］

次に、第８実施形態に係る遊技機の第３変形例について説明する。第３変形例が、第８実施形態に係る遊技機と異なる点は、操作部ユニットである。そのため、ここでは、第３変形例に係る操作部ユニット４７０２について説明する。

【４３０２】

［操作部ユニット］

まず、操作部ユニット４７０２の構成について、図３４７を参照して説明する。

図３４７は、操作部ユニット４７０２の構成を示す概略図である。

【４３０３】

図３４７に示すように、操作部ユニット４７０２は、操作部ベース４７２１を有している。操作部ベース４７２１は、左右方向に長い中空の略直方体状に形成されている。操作部ベース４７２１の下面には、貫通孔（不図示）が設けられている。これにより、操作部ベース４７２１の内部空間は、下マスクベース４２０１（図３２１参照）の内部空間と連通している。

【４３０４】

操作部ベース４７２１の上面には、ＭＡＸベットボタン４７２２と、１ベットボタン（不図示）と、精算ボタン（不図示）と、演出用ボタン（不図示）が設けられている。また、操作部ベース４７２１の前面には、スタートレバー４７２３と、３個のストップボタン（不図示）が設けられている。ＭＡＸベットボタン４７２２、１ベットボタン、精算ボタン、演出用ボタン、及びストップボタンは、図３２４を用いて説明したものと同様であるため、説明を省略する。

【４３０５】

スタートレバー４７２３は、操作部ベース４７２１の前面を貫通するシャフト４７２３ａと、シャフト４７２３ａの先端に設けられた球体状の操作部４７２３ｂとを有している。また、操作部ベース４７２１の内部には、シャフト４７２３ａの傾動を検出するスタート操作検出部（不図示）が設けられている。スタート操作検出部の検出結果は、マスク側中継基板４２１６（図３２２参照）を介して主制御基板４０７１（図３１７参照）に送信される。

【４３０６】
操作部ベース４７２１の後面は、斜め上方を向く傾斜面４７２１ａを有している。そして、傾斜面４７２１ａには、スタートボタン４７２４が設けられている。スタートボタン４７２４とＭＡＸベットボタン４７２２は、前後方向において適当な距離を空けて並んでいる。
【４３０７】
上述のスタート操作検出部は、スタートボタン４７２４の押圧操作を検出する。すなわち、第３変形例に係るスタートレバー装置は、スタートレバー４７２３と、スタートボタン４７２４と、スタート操作検出部（不図示）とを有している。遊技者は、スタートレバー４７２３とスタートボタン４７２４のいずれかを操作（スタート操作）することで、遊技を開始させることができる。
【４３０８】
スタートボタン４７２４を操作する場合に、遊技者は、掌をＭＡＸベットボタン４７２２の上に置いて、人差し指や中指をスタートボタン４７２４の上に置く。そして、掌を押し下げてＭＡＸベットボタン４７２２を押圧して、人差し指や中指でスタートボタン４７２４を押圧する。これにより、遊技者は、ベット操作とスタート操作を片手の動作で円滑に行うことができる。
【４３０９】
［その他の変形例］
第８実施形態、及び第１～３変形例では、ＭＡＸベットボタン４２２２，４６５４，４７２２を設けた。しかし、本発明に係るＭＡＸベットボタンとしては、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等の小型表示装置を有するものであってもよい。小型表示装置は、ＭＡＸベットボタンの表面における遊技者が視認可能な位置に設けられる。小型表示装置の表示は、状態に応じて変化する。例えば、ベット可能な状態とベット不可能な状態で小型表示装置の表示を変化させる。これにより、遊技者は、ベット可能な状態を確認してから、ＭＡＸベットボタンによるベット操作を行うことができる。
【４３１０】
上述の第１実施形態の表示ユニットＡ（図２参照）は、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である。この照射ユニットＢは、スクリーン装置Ｃに向けて照射光を反射させる反射ミラーを有している。このような照射ユニットＢは、反射ミラーの反射面に対して風を送るファンを備えていてもよい。ファンは、反射ミラーが反射する照射光に影響を与えない位置に配置される。ファンは、例えば、遊技機の電源投入時に駆動して反射ミラーの反射面に所定期間が経過するまで風を送る。これにより、反射ミラーの反射面にある塵や埃を風によって除去することができ、反射面にある塵や埃の影響を受けてスクリーン装置Ｃに出現する画像がぼやけることを防ぐことができる。
【４３１１】
［第８実施形態の付記１］
従来、遊技機本体の左側寄りの位置にスタートレバーが設けられた遊技機が知られている。一般的なスタートレバーは、シャフトの先端に球体状の操作部が設けられた構造である。（例えば、特開２００４－１０５６２５号公報）。
【４３１２】
しかしながら、スタートレバーなどの操作手段には、さらなる改良の余地がある。
【４３１３】
付記は、このような点に鑑みてなされたものであり、操作手段の操作性の向上を図ることを目的とする。
【４３１４】
上記目的を達成するために、付記は、以下の遊技機を提供する。
【４３１５】

（１）　第１操作手段（例えば、左スタートレバー４５４１Ｌ）及び該第１操作手段と離間した位置に設けられた第２操作手段（例えば、右スタートレバー４５４１Ｒ）と、
　操作を検出可能な操作検出手段（例えば、フォトセンサ４５４５）と、
　を備え、
　前記操作検出手段は、前記第１操作手段が操作された場合と、前記第２操作手段が操作された場合のいずれであっても、その操作を検出可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【４３１６】
　このような構成によれば、遊技者が第１操作手段と第２操作手段のいずれを選んで操作しても、同じように操作を検出することができる。そして、同じ検出結果を得る操作手段が複数設けられているため、操作手段の操作性の向上を図ることができる。また、第１操作手段の操作と第２操作手段の操作を共通の操作検出手段によって検出するため、部品点数の削減を図ることができる。
【４３１７】
（２）　上記（１）の遊技機において、
　前記第１操作手段と前記第２操作手段を繋ぐ接続部（例えば、軸連結機構４５４４）を備え、
　前記接続部は、被検出部（例えば、検知片４５７６）を有し、
　前記操作検出手段は、前記被検出部の位置が変化したときに操作が行われた旨を検出可能である。
【４３１８】
　このような構成によれば、１つの被検出部によって第１操作手段と第２操作手段のいずれかの操作が行われたことを検出する。これにより、部品点数の削減を図ることができる。また、第１操作手段と第２操作手段を接続するため、第１操作手段を操作した場合の検出結果と、第２操作手段を操作した場合の検出結果が異ならないようにすることができる。
【４３１９】
（３）　上記（２）の遊技機において、
　前記第１操作手段と前記第２操作手段のうち少なくともいずれか一方は、平板状に形成されている。
【４３２０】
　このような構成によれば、平板状の操作手段を手で押し下げやすく、操作性の向上を図ることができる。また、ユニークな操作感を提供することができる。
【４３２１】
［上マスクＵＭの自立構造］
　次に、上マスクＵＭの自立について、図３４８を参照して説明する。
　図３４８は、上マスクＵＭの側面図である。
【４３２２】
　図３４８に示すように、上マスクＵＭは、キャビネットＧ（図３１７参照）に接続していない状態で自立可能に構成されている。上マスク本体４１０１における本体枠４１０４の下辺部は、上辺部よりも前後方向に大きく形成されている。
【４３２３】
　上マスク本体４１０１の本体枠４１０４は、左右の側辺部が背面側に凸となるように湾曲している。そのため、上マスク本体４１０１は、後方に重心が偏っている。そこで、本体枠４１０４における下辺部の接地面４１０４ａは、上マスクＵＭをキャビネットＧに接続した状態において、前方を向くように傾斜している。これにより、上マスク本体４１０１を床などの平面に置く際に、キャビネットＧに接続した状態よりも重心が前方にずれる。その結果、上マスクＵＭを床などの平面に安定した姿勢で自立させることができる。また、上マスクＵＭからトップパネル４１０２を外した状態である上マスク本体４１０１においても、床などの平面に安定した姿勢で自立させることができる。このように、上マスクＵＭや上マスク本体４１０１を床などに自立（直立）させて置いておけるので、パチス

ロ機４００１を遊技店の遊技島（不図示）に設置する際や工場における組立時の作業性を向上させることができる。また、上マスクＵＭが倒れて、表示装置４１０５が破損したり、周囲の物や人に衝突したりする心配がない。なお、キャビネットＧ（図３１７参照）にそのキャビネットＧの開口を開閉するドア機構を接続する場合においても、ドア機構の接地面を上マスク本体４１０１の接地面４１０４ａと同様に構成することができる。これにより、キャビネットＧに取り付ける前のドア機構を、床などの平面に安定した姿勢で自立させることができる。

【４３２４】

［上マスク本体とトップパネルの接続構造］

次に、上マスク本体４１０１とトップパネル４１０２の接続構造について、図３４９～図３５１を参照して説明する。

図３４９は、上マスク本体４１０１の上部拡大図である。図３５０は、上マスク本体４１０１の本体側接続部４１０９を示す斜視図である。図３５１は、トップパネル４１０２を下方から見た斜視図である。

【４３２５】

図３４９に示すように、上マスク本体４１０１における本体枠４１０４の上辺部には、上部ランプ４１０７と、透音孔４１０８を有する上部スピーカカバー４９０１と、本体側接続部４１０９が設けられている。上部ランプ４１０７と上部スピーカカバー４９０１は、本体枠４１０４の上辺部における正面側の体裁面を形成している。

【４３２６】

本体側接続部４１０９は、本体枠４１０４の上辺部における背面側設けられた凹部４１０１ｂに配置されている。また、本体枠４１０４の凹部４１０１ｂには、２つの接続端子４７６１が配置されている。２つの接続端子４７６１は、配線（不図示）を用いて副制御基板４７５１（図３５３参照）と電気的に接続されている。２つの接続端子４７６１は、ドロワコネクタであり、トップパネル４１０２（図３５１参照）に設けられた接続端子４８３２に接続される。また、本体枠４１０４の上辺部における背面には、レバー用貫通孔４１０６が設けられている。レバー用貫通孔４１０６には、本体側接続部４１０９の後述する解除レバー４８２２が貫通する。

【４３２７】

（本体側接続部）

図３５０に示すように、上マスク本体４１０１の本体側接続部４１０９は、接続ベース４８０１と、ロックスライダ４８０２と、付勢部材４８０３と、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５と、本体ガイドピン挿入ブロック４８０６，４８０７とを有している。

【４３２８】

接続ベース４８０１は、板金を折り曲げ加工することにより形成されている。接続ベース４８０１は、左右方向に長い長方形のベース板４８１１と、ベース板４８１１の上側の長辺から略垂直に突出する上側板４８１２と、ベース板４８１１の下側の長辺から略垂直に突出する下側板４８１３とを有する。

【４３２９】

接続ベース４８０１には、２つのロックピン用溝４８１４が形成されている。２つのロックピン用溝４８１４は、上側板４８１２とベース板４８１１に連続する溝状に形成されている。２つのロックピン用溝４８１４には、トップパネル４１０２（図３５１参照）の後述する２つのロックピン４８３４が挿入される。

【４３３０】

ベース板４８１１は、前後方向に略垂直な平面を有する板体からなり、前面４８１１ａ及び後面４８１１ｂを有している。ベース板４８１１の前面４８１１ａは、上部ランプ４１０７に対向する。ベース板４８１１の後面４８１１ｂは、本体枠４１０４の上辺部における背面側に露出される（図３４９参照）。

【４３３１】

ベース板４８１１の前面４８１１ａにおける中央部の上側には、ばね接続突起４８１６が設けられている。ばね接続突起４８１６には、付勢部材４８０３の一端が接続される。また、ベース板４８１１の前面４８１１ａにおける左右方向の両端部には、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５が固定されている。

【４３３２】

トップガイドピン挿入ブロック４８０４は、左右方向の左側に配置されており、トップガイドピン挿入ブロック４８０５は、左右方向の右側に配置されている。トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５は、略直方体状に形成されている。トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５には、上下方向に貫通するガイドピン挿入孔（不図示）がそれぞれ形成されている。

【４３３３】

上側板４８１２は、上下方向に対して略垂直な平面を有する板体からなる。上側板４８１２には、２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８が形成されている。２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８は、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５のガイドピン挿入孔（不図示）に対向する。２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８には、トップパネル４１０２（図３５１参照）の後述する２つのガイドピン４８３３が貫通する。そして、２つのガイドピン４８３３は、ガイドピン挿入孔（不図示）に挿入される。

【４３３４】

下側板４８１３は、上下方向に対して略垂直な平面を有する板体からなり上側板４８１２と対向している。下側板４８１３の左右方向の略中央部には、レバー貫通用開口部４８１９が形成されている。レバー貫通用開口部４８１９には、ロックスライダ４８０２の後述する解除レバー４８２２が貫通する。

【４３３５】

また、下側板４８１３には、２つのガイドピン用貫通孔（不図示）が形成されている。下側板４８１３の２つのガイドピン用貫通孔は、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５のガイドピン挿入孔（不図示）に対向する。トップパネル４１０２の２つのガイドピン４８３３は、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５のガイドピン挿入孔を貫通した後に、下側板４８１３の２つのガイドピン用貫通孔を貫通する。

【４３３６】

さらに、下側板４８１３における上側板４８１２と対向する面と反対側の面には、本体ガイドピン挿入ブロック４８０６，４８０７が固定されている。本体ガイドピン挿入ブロック４８０６，４８０７は左右方向に適当な間隔を空けて並んでいる。本体ガイドピン挿入ブロック４８０６，４８０７は、略直方体状に形成されている。本体ガイドピン挿入ブロック４８０６，４８０７には、前後方向に貫通するガイドピン挿入孔４８０６ａ，４８０７ａがそれぞれ形成されている。ガイドピン挿入孔４８０６ａ，４８０７ａには、上マスク本体４１０１に設けられた２つのガイドピンが挿入される。

【４３３７】

ロックスライダ４８０２は、トップガイドピン挿入ブロック４８０４，４８０５間に配置されている。ロックスライダ４８０２は、スライダ本体４８２１と、スライダ本体４８２１から略垂直に突出する解除レバー４８２２とを有する。スライダ本体４８２１は、前後方向に対して略垂直な平面を有する板体からなる。ロックスライダ４８０２は、左右方向に長い長方形に形成されており、２つの短辺である左端及び右端と、２つの長辺である上端及び下端を有している。

【４３３８】

ロックスライダ４８０２には、２つのガイド溝４８２４が形成されている。２つのガイド溝４８２４は、それぞれ左右方向に延びている。２つのガイド溝４８２４には、接続ベース４８０１のベース板４８１１に固定された２つの係合ピン４８１０がそれぞれ係合する。２つの係合ピン４８１０は、ロックスライダ４８０２の前後方向及び上下方向への移動を規制する。その結果、ロックスライダ４８０２は、左右方向に移動可能となる。

【４３３９】
ロックスライダ４８０２の上端には、ばね接続突部４８２５が形成されている。ばね接続突部４８２５には、付勢部材４８０３の他端が接続される。付勢部材４８０３、例えば、引っ張りコイルばねであり、ロックスライダ４８０２を左右方向の左側（トップガイドピン挿入ブロック４８０４側）へ付勢する。本発明に係る付勢部材としては、引っ張りコイルばねに限定されず、圧縮コイルばねやその他のばね部材、ゴム部材等を適用することができる。
【４３４０】
ロックスライダ４８０２は、付勢部材４８０３に付勢されると、ロック位置に配置される。ロック位置において、ロックスライダ４８０２における２つのガイド溝４８２４の右側端部が、２つの係合ピン４８１０に当接する。これにより、ロックスライダ４８０２は、ロック位置に配置された状態を維持する。一方、付勢部材４８０３の付勢力に抗してロックスライダ４８０２を左右方向の右側（トップガイドピン挿入ブロック４８０５側）へ移動させると、ロックスライダ４８０２における２つのガイド溝４８２４の左側端部が、２つの係合ピン４８１０に当接する。これにより、ロックスライダ４８０２の左右方向の右側への移動が係止される。
【４３４１】
ロックスライダ４８０２の上端には、２つのロック爪４８２６と、２つのロック用切欠き４８２７が形成されている。ロック爪４８２６は、左右方向の左側に突出している。ロック爪４８２６の左側の端面には、傾斜面が形成されている。傾斜面は、左右方向の左側へ向かうにつれて徐々に低くなるように傾いている。ロック用切欠き４８２７は、上下方向においてロック爪４８２６に対向している。
【４３４２】
解除レバー４８２２は、ロックスライダ４８０２の上端から後方へ略垂直に突出している。解除レバー４８２２は、ロックスライダ４８０２を付勢部材４８０３の付勢力に抗して移動させる際に把持する（指を掛ける）突起である。
【４３４３】
（パネル側接続部）
図３５１に示すように、トップパネル４１０２のパネル側接続部４１２３は、カバーケース４８３１と、カバーケース４８３１に配置された２つの接続端子４８３２と、２つのガイドピン４８３３と、２つのロックピン４８３４を有している。
【４３４４】
カバーケース４８３１は、パネル枠４１２１の下辺部に設けられた首部４８３０に連続しており、上マスク本体４１０１における本体枠４１０４の凹部４１０１ｂ（図３４９参照）を覆う。カバーケース４８３１は、上面カバー部４８４１と、背面カバー部４８４２とを有している。
【４３４５】
上面カバー部４８４１は、上下方向に略垂直な平面を有し、左右方向に長い長方形の板体からなる。上面カバー部４８４１は、本体枠４１０４の上辺部における上面と同一平面を形成する。背面カバー部４８４２は、前後方向に略垂直な平面を有し、左右方向に長い長方形の板体からなる。背面カバー部４８４２は、本体枠４１０４の上辺部における背面と同一平面を形成する。
【４３４６】
２つの接続端子４８３２と、２つのガイドピン４８３３と、２つのロックピン４８３４は、固定部材４８３６を介して上面カバー部４８４１に固定されている。固定部材４８３６は、上下方向に直交する平面を有する固定板部４８４４と、固定板部４８４４に連続する前板部４８４５及び後板部４８４６とを有する。
【４３４７】
固定板部４８４４は、左右方向に長い長方形の板体からなる。固定板部４８４４は、上述した上面カバー部４８４１にねじを用いて固定される。固定板部４８４４の下方を向く

平面には、２つの接続端子４８３２と、２つのガイドピン４８３３がそれぞれねじを用いて固定されている。２つの接続端子４８３２は、左右方向に適当な距離を空けて並んでいる。また、２つのガイドピン４８３３は、２つの接続端子４８３２よりも後方に位置し、左右方向に適当な距離を空けて並んでいる。

【４３４８】

２つのガイドピン４８３３は、固定板部４８４４に固定される基端部と、基端部と反対側の先端部を有している。２つのガイドピン４８３３は、上述した本体側接続部４１０９の２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８（図３５０参照）に挿入される。２つのガイドピン４８３３の先端部は、先端に向かうにつれて細くなるテーパー状に形成されている。これにより、２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８に２つのガイドピン４８３３を容易に挿入することができる。

【４３４９】

前板部４８４５及び後板部４８４６は、固定板部４８４４の２つの長辺にそれぞれ連続しており、下方に突出している。前板部４８４５及び後板部４８４６は、前後方向に略垂直な平面を有する板体からなる。前板部４８４５及び後板部４８４６には、２つのロックピン４８３４が固定されている。

【４３５０】

２つのロックピン４８３４は、前後方向に延びる円柱状に形成されている。ロックピン４８３４の軸方向の一端は、前板部４８４５に固定されており、ロックピン４８３４の軸方向の他端は、後板部４８４６に固定されている。これにより、２つのロックピン４８３４が固定部材４８３６に強固に固定されている。２つのロックピン４８３４は、上述した本体側接続部４１０９の２つのロックピン用溝４８１４（図３５０参照）に挿入される。

【４３５１】

（トップパネルの接続作業）

次に、上マスク本体４１０１に対するトップパネル４１０２の接続作業について説明する。パチスロ機４００１は、トップパネル４１０２を上マスク本体４１０１から外した状態（図３２０参照）で出荷される。トップパネル４１０２は、出荷先で上マスク本体４１０１に接続される。このとき、上マスク本体４１０１を自立させることができるため、トップパネル４１０２の接続作業を容易に行うことができる。

【４３５２】

上マスク本体４１０１にトップパネル４１０２を接続する場合は、上マスク本体４１０１の上方でトップパネル４１０２を把持し、トップパネル４１０２を下方に移動させる。そして、トップパネル４１０２の２つのガイドピン４８３３（図３５１参照）を、上マスク本体４１０１の２つのガイドピン用貫通孔４８１７，４８１８（図３５０参照）に挿入する。

【４３５３】

これにより、トップパネル４１０２の２つの接続端子４８３２が、上マスク本体４１０１の２つの接続端子４７６１（図３５０参照）に接続される。また、トップパネル４１０２の２つのロックピン４８３４が、上マスク本体４１０１の２つのロックピン用溝４８１４に挿入される。そして、２つのロックピン４８３４は、上マスク本体４１０１における２つのロック爪４８２６の傾斜面を下方に押圧する。これにより、ロックスライダ４８０２は、付勢部材４８０３の付勢に抗してロック位置から左右方向の右側（トップガイドピン挿入ブロック４８０５側）へ移動する。

【４３５４】

さらに、トップパネル４１０２を下降させると、２つのロックピン４８３４は、上マスク本体４１０１の２つのロック爪４８２６を乗り越えて、２つのロック爪４８２６の下方に移動する。このとき、ロックスライダ４８０２は、付勢部材４８０３に付勢されてロック位置に戻る。これにより、ロックピン４８３４は、ロック爪４８２６とロック用切欠き４８２７との間に配置される。その結果、ロック爪４８２６とロック用切欠き４８２７が、ロックピン４８３４の上下方向への移動を係止する。

【４３５５】
　また、ロックピン４８３４は、左右方向いおいて、ロック用切欠き４８２７とロックピン用溝４８１４との間に配置される。その結果、ロック用切欠き４８２７とロックピン用溝４８１４が、ロックピン４８３４の左右方向への移動を係止する。したがって、ロックピン４８３４の上下左右への移動が規制され、トップパネル４１０２が上マスク本体４１０１に固定される。これにより、上マスク本体４１０１に対するトップパネル４１０２の接続作業が完了する。
【４３５６】
　上マスク本体４１０１からトップパネル４１０２を取り外す場合は、まず、解除レバー４８２２を操作して、ロックスライダ４８０２を左右方向の右側（トップガイドピン挿入ブロック４８０５側）へ押圧する。これにより、ロックスライダ４８０２は、付勢部材４８０３の付勢に抗してロック位置から左右方向の右側（トップガイドピン挿入ブロック４８０５側）へ移動する。その結果、ロックピン４８３４とロック爪４８２６の係合が外れて、トップパネル４１０２を上方へ移動させることが可能になる。そして、トップパネル４１０２を把持して上方へ移動させると、トップパネル４１０２は、上マスク本体４１０１から外れる。
【４３５７】
［上マスク本体の構成］
　次に、上マスク本体４１０１の構成について、図３５２及び図３５３を参照して説明する。
　図３５２は、上マスク本体の分解斜視図である。図３５３は、上マスク本体を背面側から見た斜視図である。
【４３５８】
　図３５２に示すように、上マスク本体４１０１は、本体枠４１０４と、表示装置４１０５と、裏押さえ枠部４８５１と、透明カバー４８５２と、表押さえ枠部４８５３とを有している。裏押さえ枠部４８５１と表押さえ枠部４８５３は、透明カバー４８５２の周縁部を挟持する。
【４３５９】
　表示装置４１０５は、縦長の表示面４１０５ａを有している。上マスク本体４１０１の上部は、遊技店の遊技島（不図示）に配置されたデータ表示器を遮蔽する可能性がある。そこで、表示装置４１０５は、表示面４１０５ａの上部に各パチスロ機４００１の遊技に関するデータを表示可能に構成されている。各パチスロ機４００１の遊技に関するデータとしては、例えば、ボーナス（疑似ボーナス）終了時から現在までのゲーム数、電源投入時から現在までの累計ゲーム数、ボーナス（疑似ボーナス）の当選回数、ボーナス（疑似ボーナス）までのゲーム数（１００ゲーム単位の棒グラフ等であってもよい）の履歴、日ごとのボーナス（疑似ボーナス）当籤回数の履歴等を挙げることができる。
【４３６０】
　なお、遊技に関するデータは、表示面４１０５ａの上部に常時表示することに限定されず、所定のタイミングで表示するようにしてもよい。所定のタイミングとしては、例えば、ボーナス（疑似ボーナス）当籤時、デモ画面表示時（遊技待機中）、遊技者によるデータ表示操作が行われたときなどを挙げることができる。また、遊技に関するデータの表示は、例えば、表示面４１０５ａ全体に演出画面を表示する際に中断し、その演出画面の表示の終了後に再開するようにしてもよい。また、遊技に関するデータは、遊技待機中に上部の所定領域に表示し、遊技中に所定領域の表示よりも縮小化して表示するようにしてもよい。
【４３６１】
　裏押さえ枠部４８５１は、上下方向に長い長方形の枠状に形成されている。裏押さえ枠部４８５１における左右の側辺部は、背面側に凸となるように湾曲している。裏押さえ枠部４８５１の前面は、前後方向において、透明カバー４８５２の周縁部に対向する。また、裏押さえ枠部４８５１の後面は、前後方向において、表示装置（液晶表示装置）４１０

５のベゼルに対向する。すなわち、裏押さえ枠部４８５１は、表示装置４１０５におけるベゼルの目隠し部としての役割を兼ねている。さらに、裏押さえ枠部４８５１は、表示装置４１０５と透明カバー４８５２との間のスペーサーとしての役割も兼ねている。

【４３６２】

透明カバー４８５２は、上下方向に長い長方形の板体からなる。透明カバー４８５２における左右の側辺部は、後面が凸となるように湾曲している。透明カバー４８５２は、例えば、透明或いは半透明のガラスやアクリル樹脂によって形成されている。これにより、表示装置４１０５の表示窓４１１２から露出される３つのリール４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒは、透明カバー４８５２を介して視認可能となる。

【４３６３】

また、透明カバー４８５２の裏面における上下方向の下部には、タッチセンサ領域４８５５が形成されている。タッチセンサ領域４８５５と表示装置４１０５の表示面４１０５ａと共にタッチパネルを構成している。タッチセンサ領域４８５５は、表示面４１０５ａにおける表示窓４１１２よりも下方の領域に対向する。これにより、タッチ操作を用いた演出を行う場合に、透明カバー４８５２における３つのリール４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒに対向するリール対向領域に、遊技者の手指が接触しないようにすることができる。その結果、透明カバー４８５２のリール対向領域が汚れることを防止して、３つのリール４００３Ｌ，４００３Ｃ，４００３Ｒの視認性が低下しないようにすることができる。

【４３６４】

タッチパネルによる操作としては、例えば、上記のデータ表示操作、音量・光量調整操作、演出傾向や演出種類の各種カスタム選択操作、演出の一部に含まれる選択操作、「ユニメモ」等の遊技機連動サービスのログイン・ログアウト及び情報表示操作、データ表示、機種サイト等のホームページにアクセスするための二次元バーコードの表示操作を挙げることができる。

【４３６５】

表押さえ枠部４８５３は、上下方向に長い長方形の枠状に形成されている。裏押さえ枠部４８５１における左右の側辺部は、背面側に凸となるように湾曲している。表押さえ枠部４８５３の後面は、前後方向において、透明カバー４８５２の周縁部に対向する。表押さえ枠部４８５３と裏押さえ枠部４８５１は、透明カバー４８５２の周縁部を挟持した状態で本体枠４１０４の正面側にねじを用いて固定されている。

【４３６６】

このように、裏押さえ枠部４８５１、透明カバー４８５２、表押さえ枠部４８５３を表示装置４１０５の前方で重ね合わせる構成にすることで、透明カバー４８５２に外圧が加わっても、表示装置４１０５に影響を及ぼさないようにすることがき、かつ、透明カバー４８５２を強固に固定することができる。また、表示装置４１０５の表示可能な領域のすべてを表示領域として用いることができ、インパクトのある表示演出を行うことができる。

【４３６７】

本体枠４１０４の上辺部における前面側には、上部スピーカユニット４８６１が取り付けられている。また、本体枠４１０４の左側辺部には、左サイドスピーカユニット４８６２が取り付けられ、本体枠４１０４の右側辺部には、右サイドスピーカユニット４８６３が取り付けられている。

【４３６８】

左サイドスピーカユニット４８６２は、スピーカケース４８７１と、側部スピーカ装置４８７２と、側部スピーカカバー４８７３を有している。スピーカケース４８７１は、前面が開口された上下方向に長い筐体状に形成されている。スピーカケース４８７１の内部における上下方向の略中央部には、側部スピーカ装置４８７２が配置されている。

【４３６９】

側部スピーカカバー４８７３は、上下方向に長い略板状に形成されている。側部スピーカカバー４８７３は、スピーカケース４８７１の前面の開口を塞ぐ。側部スピーカカバー

４８７３は、側部スピーカ装置４８７２に対向する透音孔４１１１を有している。側部スピーカ装置４８７２から出力される音声は、側部スピーカカバー４８７３の透音孔４１１１を通過する。なお、側部スピーカカバー４８７３の側部スピーカ装置４８７２に対向していない領域には、裏側まで貫通しないダミーの透音孔が形成されている。これにより、側部スピーカカバー４８７３の全体に透音孔が形成されているように見せることができる。

【４３７０】

右サイドスピーカユニット４８６３は、スピーカケース４８７５と、側部スピーカ装置４８７６と、スピーカカバー４８７７を有している。スピーカケース４８７５は、前面が開口された上下方向に長い筐体状に形成されている。スピーカケース４８７５の内部における上下方向の略中央部には、側部スピーカ装置４８７６が配置されている。

【４３７１】

側部スピーカカバー４８７７は、上下方向に長い略板状に形成されている。側部スピーカカバー４８７７は、スピーカケース４８７５の前面の開口を塞ぐ。側部スピーカカバー４８７７は、側部スピーカ装置４８７６に対向する透音孔４１１１を有している。側部スピーカ装置４８７６から出力される音声は、側部スピーカカバー４８７７の透音孔４１１１を通過する。なお、側部スピーカカバー４８７７の側部スピーカ装置４８７６に対向していない領域には、裏側まで貫通しないダミーの透音孔が形成されている。これにより、側部スピーカカバー４８７７の全体に透音孔が形成されているように見せることができる。

【４３７２】

図３５３に示すように、スピーカケース４８７１の後面における上部には、取っ手用凹部４８７４が形成されている。また、スピーカケース４８７５の後面における上部には、取っ手用凹部４８７８が形成されている。すなわち、スピーカケース４８７１，４８７５は、側部スピーカ装置４８７２，４８７６を収容するケースと、上マスク本体４１０１を把持する際の取っ手とを兼ねている。これにより、上マスクＵＭの表示面４１０５ａや装飾部を触らずに上マスクＵＭ（上マスク本体４１０１）を把持することができる。

【４３７３】

本体枠４１０４の背面における略中央部には、副制御基板４７５１が配置されている。副制御基板４７５１は、表示装置４１０５、側部スピーカ装置４８７２，４８７６、上部ランプ４１０７、後述する上部スピーカ装置４９９２，４９９３等の駆動を制御する。

【４３７４】

上マスク本体４１０１の副制御基板４７５１は、キャビネットＧに配置されたキャビネット側スピーカ装置４０１１（図３１７参照）と対向する。そのため、キャビネット側スピーカ装置４０１１から出力された音声が上マスク本体４１０１の前方から外部に放出されにくい。そこで、本実施形態では、副制御基板４７５１の左右の側方に、複数の音通過孔４８７９を形成している。複数の音通過孔４８７９は、透音孔４１１０に連通している。キャビネット側スピーカ装置４０１１から出力される音声は、複数の音通過孔４８７９を通って透音孔４１１０に到達し、透音孔４１１０からパチスロ機４００１の外部に放出される。これにより、キャビネット側スピーカ装置４０１１から出力される音声を効率よく遊技者に聞かせることができる。

【４３７５】

（上部スピーカユニット）

次に、上部スピーカユニット４８６１の構成について、図３５４～図３５６を参照して説明する。

図３５４は、上部スピーカユニット４８６１を正面側から見た斜視図である。図３５５は、上部スピーカユニット４８６１の分解斜視図である。図３５６は、上部スピーカユニット４８６１におけるフレームレンズの斜視図である。図３５７は、上部スピーカユニット４８６１からスピーカカバーを取り外した状態を示す図である。

【４３７６】

図３５４及び図３５５に示すように、上部スピーカユニット４８６１は、スピーカベース４８８１と、フレームレンズ４８８２と、上部スピーカカバー４８８３とを有している。

【４３７７】
　スピーカベース４８８１は、上部スピーカケース４９９１と、上部スピーカ装置４９９２，４９９３と、上左部ランプ４９９４と、上右部ランプ４９９５と、上部ランプ４１０７とを有している。
【４３７８】
　上部スピーカケース４９９１は、中空の略直方体状に形成されている。上部スピーカケース４９９１の内部には、上部ランプ４１０７と、上部スピーカ装置４９９２，４９９３と、ＬＥＤ基板（不図示）が配置されている。上部ランプ４１０７は、上部スピーカケース４９９１における左右方向の略中央部に位置し、上部スピーカ装置４９９２，４９９３は、上部ランプ４１０７の左右方向の両側に位置する。
【４３７９】
　上部スピーカケース４９９１の前面及び上面には、上部ランプ４１０７を露出させるランプ用開口部４９９１ａが形成されている。上部ランプ４１０７は、例えば、光源であるＬＥＤが実装されたＬＥＤ基板と、導光部材と、光透過カバーとを有している。上左部ランプ４９９４は、上部スピーカケース４９９１の左側面に配置されている。上右部ランプ４９９５は、上部スピーカケース４９９１の右側面に配置されている。上左部ランプ４９９４及び上右部ランプ４９９５は、例えば、光源であるＬＥＤが実装されたＬＥＤ基板と、光透過カバーとを有している。
【４３８０】
　上部スピーカケース４９９１の前面には、スピーカ用開口部４９９１ｂ，４９９１ｃと、複数のＬＥＤ用開口部４９９１ｄが形成されている。スピーカ用開口部４９９１ｂ，４９９１ｃは、上部スピーカ装置４９９２，４９９３の放音部を露出させる。複数のＬＥＤ用開口部４９９１ｄは、複数のＬＥＤ４９９６をを出させる。複数のＬＥＤ４９９６は、上部スピーカケース４９９１の内部に配置されたＬＥＤ基板に実装されている。また、上部スピーカケース４９９１の上面において、上部ランプ４１０７の左右方向の両側には、それぞれＬＥＤ基板４９９８，４９９９が取り付けられている。ＬＥＤ基板４９９８，４９９９には、それぞれ複数のＬＥＤ４９９７が実装されている。
【４３８１】
　フレームレンズ４８８２は、複数のＬＥＤ４９９６，４９９７に対向する。フレームレンズ４８８２には、複数のＬＥＤ４９９６，４９９７から出射された光が入射される。フレームレンズ４８８２の構成については、後で図３５６を参照して説明する。
【４３８２】
　上部スピーカカバー４８８３は、側面形状が略Ｌ字状の板体からなる。上部スピーカカバー４８８３は、上部スピーカケース４９９１の上面及び前面を覆う。上部スピーカカバー４８８３には、上部ランプ４１０７を露出させるランプ用開口部４８８３ａが形成されている。上部スピーカカバー４８８３は、透音孔４１０８を有している。透音孔４１０８は、上部スピーカカバー４８８３におけるフレームレンズ４８８２に対向する領域に形成されている。上部スピーカ装置４９９２，４９９３から出力される音声は、透音孔４１０８を通過する。
【４３８３】
（フレームレンズ）
　図３５６に示すように、フレームレンズ４８８２は、スピーカ対向筒部５００１，５００２と、上導光部５００３，５００４と、前導光部５００５とを有している。
【４３８４】
　スピーカ対向筒部５００１は、筒状に形成されている。スピーカ対向筒部５００１の軸方向は、前後方向に略平行である。スピーカ対向筒部５００１の筒孔は、上部スピーカ装置４９９２（図３５５参照）の放音部に対向する。スピーカ対向筒部５００１の内周面における上部には、上下方向に略垂直な反射平面５００１ａが形成されている。反射平面５００１ａは、上部スピーカ装置４９９２から出力された音声を反射させる。
【４３８５】

スピーカ対向筒部５００２は、スピーカ対向筒部５００１と同様に、筒状に形成されている。スピーカ対向筒部５００２の筒孔は、上部スピーカ装置４９９３（図３５５参照）の放音部に対向する。スピーカ対向筒部５００２の内周面における上部には、上下方向に略垂直な反射平面５００２ａが形成されている。反射平面５００２ａは、上部スピーカ装置４９９３から出力された音声を反射させる。

【４３８６】

上導光部５００３は、スピーカ対向筒部５００１から後方に突出する板体からなる。上導光部５００３は、上方を向く光出射面５００３ａと、下方を向く光入射面とを有する。上導光部５００３の光入射面は、スピーカベース４８８１のＬＥＤ基板４９９８（図３５５参照）に対向する。ＬＥＤ基板４９９８に実装された複数のＬＥＤ４９９７から出射された光は、上導光部５００３の光入射面に入射する。上導光部５００３は、光入射面から入射した複数のＬＥＤ４９９７の光を拡散して、光出射面５００３ａから均等に出射する。

【４３８７】

上導光部５００４は、スピーカ対向筒部５００２から後方に突出する板体からなる。上導光部５００４は、上方を向く光出射面５００４ａと、下方を向く光入射面とを有する。上導光部５００４の光入射面は、スピーカベース４８８１のＬＥＤ基板４９９９（図３５５参照）に対向する。ＬＥＤ基板４９９９に実装された複数のＬＥＤ４９９７から出射された光は、上導光部５００４の光入射面に入射する。上導光部５００４は、光入射面から入射した複数のＬＥＤ４９９７の光を拡散して、光出射面５００４ａから均等に出射する。

【４３８８】

前導光部５００５は、左右方向に長い略板状に形成されている。前導光部５００５は、前方を向く光出射面５００５ａと、後方を向く光入射面とを有する。前導光部５００５の光入射面は、スピーカベース４８８１の複数のＬＥＤ４９９６（図３５５参照）に対向する。複数のＬＥＤ４９９６から出射された光は、前導光部５００５の光入射面に入射する。前導光部５００５は、光入射面から入射した複数のＬＥＤ４９９７の光を拡散して、光出射面５００５ａから均等に出射する。

【４３８９】

上導光部５００３の光出射面５００３ａ、上導光部５００４の光出射面５００４ａ、及び前導光部５００５の光出射面５００５ａから出射された光は、上部スピーカカバー４８８３の透音孔４１０８を通過する。これにより、上部スピーカカバー４８８３に覆われた上部スピーカ装置４９９２，４９９３が発光しているように見せることができ、光を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【４３９０】

図３５７示すように、上部スピーカユニット４８６１のスピーカ対向筒部５００２は、下方を向いた反射平面５００２ａを有している。これにより、反射平面５００２ａは、上部スピーカ装置４９９３から出力されて上方に向かう音声を下方に向けて反射させる。また、スピーカ対向筒部５００１（図３５６参照）の反射平面５００１ａは、上部スピーカ装置４９９２（図３５６参照）から出力されて上方に向かう音声を下方に向けて反射させる。その結果、上部スピーカユニット４８６１よりも下方に位置する遊技者に、上部スピーカ装置４９９２，４９９３から出力された音声を効率よく届けることができる。

【４３９１】

なお、上部スピーカ装置４９９２，４９９３から出力された音声を下方（遊技者側）に向かわせるには、放音部が斜め下方を向くように上部スピーカ装置４９９２，４９９３を配置することが考えられる。そして、スピーカ対向筒部を一般的な円錐台形に形成する。この場合は、上部スピーカ装置４９９２，４９９３を配置するためのスペースを広く確保する必要がある。これに対し、本実施形態では、スピーカ対向筒部５００１，５００２に反射平面５００１ａ，５００２ａを設けて、上部スピーカ装置４９９２，４９９３から出力された音声を下方（遊技者側）に向かわせる。したがって、上部スピーカ装置４９９２，４９９３を配置するためのスペースの大型化を抑制すると共に、音声を下方（遊技者側）に向かわせることができる。

【４３９２】
上述した上部スピーカ装置４９９２，４９９３は、遊技者（の耳）よりも上方に配置されているため、スピーカ対向筒部５００１，５００２の内周面における上部に、下方向への指向性を待たせる反射平面５００１ａ，５００２ａを設けた。例えば、遊技者（の耳）よりも下方にスピーカ装置が配置されている場合に、本実施形態と同様の効果を発揮させるには、スピーカ対向筒部の内周面における下部に、上方向のへの指向性を待たせる反射平面を設けるとよい。また、左右のスピーカ装置においても同様であり、スピーカ対向筒部の内周面における遊技者がいる方向を反対側に反射平面を設けることにより、本実施形態と同様の効果を得ることができる。
【４３９３】
［音量つまみの構成］
次に、操作部ユニット４２０２（図３２４参照）における音量つまみ４２２７の構成について、図３５８及び図３５９を参照して説明する。
図３５８は、音量つまみ４２２７の斜視図である。図３５９は、音量つまみ４２２７の分解斜視図である。
【４３９４】
図３５８及び図３５９に示すように、音量つまみ４２２７は、つまみベース５０１１と、光拡散部材５０１２と、つまみケース５０１３と、導光部材５０１４と、操作つまみ５０１５とを有している。
【４３９５】
図３５９に示すように、つまみベース５０１１は、カバー５０２１と、つまみ用基板５０２２とを有している。カバー５０２１は、略四角形の板体からなり、つまみケース５０１３の後述する開口を塞ぐ。つまみ用基板５０２２は、カバー５０２１より小さい四角形に形成されており、カバー５０２１の一方の平面に固定されている。
【４３９６】
つまみ用基板５０２２のカバー５０２１と対向する側と反対側の実装面には、ロータリスイッチ５０２３と、接続端子５０２４と、複数（本実施形態では３つ）のＬＥＤ５０２５が実装されている。ロータリスイッチ５０２３は、つまみ用基板５０２２の実装面における略中央に配置されている。複数のＬＥＤ５０２５は、ロータリスイッチ５０２３の周りに適当な間隔を空けて並んでいる。接続端子５０２４は、つまみ用基板５０２２の一辺に沿うように配置されている。
【４３９７】
光拡散部材５０１２は、同軸の円筒状に形成された第１筒部５０３１と第２筒部５０３２を有している。第１筒部５０３１は、つまみ用基板５０２２側が開口された有底の筒状に形成されている。第２筒部５０３２は、第１筒部５０３１の底部の端面から突出している。第１筒部５０３１の径は、第２筒部５０３２の径よりも大きく、第１筒部５０３１の筒孔と第２筒部５０３２の筒孔は、連通している。
【４３９８】
第１筒部５０３１のつまみ用基板５０２２側の端面は、光入射面５０３１ａであり、つまみ用基板５０２２に実装された複数のＬＥＤ５０２５と対向する。第１筒部５０３１の底部の端面は、光出射面５０３１ｂであり、導光部材５０１４と対向する。光拡散部材５０１２は、光入射面５０３１ａから入射した光を光出射面５０３１ｂによって拡散して出射する。
【４３９９】
第１筒部５０３１の光入射面５０３１ａには、複数の支持脚部５０３３が形成されている。複数の支持脚部５０３３は、第１筒部５０３１の周方向に適当な間隔を空けて並んでおり、つまみ用基板５０２２の実装面に接触する。これにより、第１筒部５０３１の光入射面５０３１ａとつまみ用基板５０２２の実装面との間に、複数のＬＥＤ５０２５を配置するスペースが形成される。
【４４００】

第１筒部５０３１の外周面には、遮光壁５０３４が形成されている。遮光壁５０３４は、第１筒部５０３１の外周面から径方向の外側に突出している。遮光壁５０３４は、第１筒部５０３１の軸方向において。接続端子５０２４と対向する。遮光壁５０３４は、光出射面５０３１ｂから出射された光が接続端子５０２４の上方を通らないように遮光する。これにより、つまみケース５０１３の後述する端子用開口部５０４２から光が漏れないようにすることができる。

【４４０１】

第１筒部５０３１の光出射面５０３１ｂには、嵌合筒部５０３５が設けられている。嵌合筒部５０３５は、第１筒部５０３１及び第２筒部５０３２と同軸の筒状に形成されている。嵌合筒部５０３５は、導光部材５０１４に嵌合する。

【４４０２】

つまみケース５０１３は、有底の角筒状に形成されており、底部５０４１を有している。つまみケース５０１３の底部５０４１は、四角形であり、つまみケース５０１３は、４つの側壁を有している。つまみケース５０１３の底部５０４１と反対側の開口は、つまみベース５０１１のカバー５０２１によって塞がれる。

【４４０３】

つまみケース５０１３の１つの側壁には、端子用開口部５０４２が形成されている。端子用開口部５０４２は、つまみ用基板５０２２に実装された接続端子５０２４を露出させる。また、つまみケース５０１３の残りの３つの側壁には、それぞれブラケット５０４３が形成されている。ブラケット５０４３は、側壁の外面から略垂直に突出している。各ブラケット５０４３には、ねじ貫通孔を有している。ブラケット５０４３のねじ貫通孔には、音量つまみ４２２７を操作部ユニット４２０２の操作部ベース４２２１に固定するためのねじが貫通する。

【４４０４】

つまみケース５０１３の底部５０４１には、円形の嵌合孔５０４４が形成されている。嵌合孔５０４４には、光拡散部材５０１２の第１筒部５０３１が嵌合する。また、嵌合孔５０４４には、光拡散部材５０１２の遮光壁５０３４との干渉を避けるための切欠き部５０４５が形成されている。

【４４０５】

また、つまみケース５０１３の底部５０４１には、複数の位置決め突部５０４６が形成されている。複数の位置決め突部５０４６は、底部５０４１から略垂直に突出しており、導光部材５０１４の後述するフランジ部５０５２の輪郭に沿うように形成されている。複数の位置決め突部５０４６は、導光部材５０１４のフランジ部５０５２と係合し、導光部材５０１４を位置決めする。

【４４０６】

導光部材５０１４は、円筒状の筒部５０５１と、筒部５０５１の軸方向の一端に設けられたフランジ部５０５２とを有している。筒部５０５１の内径は、光拡散部材５０１２の第１筒部５０３１の外径よりも大きい。光拡散部材５０１２の第１筒部５０３１は、導光部材５０１４における筒部５０５１の筒孔に挿入される。ロータリスイッチ５０２３は、光拡散部材５０１２の第１筒部５０３１及び第２筒部５０３２の筒孔と、導光部材５０１４における筒部５０５１の筒孔を貫通する。

【４４０７】

筒部５０５１の一方の端面は、光入射面であり、光拡散部材５０１２の光出射面５０３１ｂに対向する。筒部５０５１の他方の端面は、光出射面５０５１ａである。光拡散部材５０１２は、光入射面から入射した光拡散部材５０１２の光を導光して、光出射面５０５１ａから均等に出射する。光出射面５０５１ａは、操作部ユニット４２０２の操作部ベース４２２１（図３２４参照）に設けたつまみ用貫通孔から露出される。筒部５０５１の光入射面は、光出射面５０５１ａよりも幅広に形成されている。筒部５０５１の光入射面には、光拡散部材５０１２の嵌合筒部５０３５が嵌合する嵌合溝（不図示）が形成されている。

【４４０８】
フランジ部５０５２は、筒部５０５１の光入射面側の端部から径方向外側に突出している。フランジ部５０５２は、つまみケース５０１３の底部５０４１に載置され、複数の位置決め突部５０４６によって位置決めされる。そして、フランジ部５０５２は、つまみケース５０１３の底部５０４１にねじを用いて固定される。また、フランジ部５０５２には、光拡散部材５０１２の遮光壁５０３４を収容する壁収容部５０５３を有している。
【４４０９】
操作つまみ５０１５は、略円柱状に形成されている。操作つまみ５０１５の軸方向の一方の端面には、ロータリスイッチ５０２３が嵌合されるスイッチ嵌合孔（不図示）が形成されている。操作つまみ５０１５の外周面には、ねじ貫通孔（不図示）が形成されている。操作つまみ５０１５は、ねじ貫通孔（不図示）を貫通するねじを用いてロータリスイッチ５０２３に固定されている。これにより、ロータリスイッチ５０２３は、操作つまみ５０１５と一緒に回転する。
【４４１０】
操作つまみ５０１５の外径は、導光部材５０１４における筒部５０５１の内径より少し小さい。操作つまみ５０１５の外周面における軸方向の中央部からスイッチ嵌合孔（不図示）を設けた側の端部までは、導光部材５０１４における筒部５０５１の内周面に摺動可能に嵌合する。そして、操作つまみ５０１５の軸方向の中央部からスイッチ嵌合孔（不図示）を設けた側と反対側の端部までは、導光部材５０１４における筒部５０５１の筒孔から突出する。この突出部分は、操作部ユニット４２０２の操作部ベース４２２１（図３２４参照）に設けたつまみ用貫通孔を貫通する。
【４４１１】
このような構成を有する音量つまみ４２２７は、操作つまみ５０１５の周囲を囲む光出射面５０５１ａを均一的に光らせる演出を行うことができる。また、音量を調節可能である場合に、光出射面５０５１ａを光らせることができる。これにより、音量を調節可能であるタイミングを遊技者に認識させることができ、音量調節を円滑に行わせることができる。
【４４１２】
また、本実施形態に係る音量つまみとしては、油圧式のロータリダンパを用いる構造を採用して、操作つまみを軸方向に押す度に、筒部５０５１からのせり上がりと筒部５０５１への収納を繰り返すようにしてもよい。
【４４１３】
［ポケット収納部の構成］
次に、下マスクユニットＤＭ（図３２１参照）におけるポケット収納部４２１１の構成について、図３６０を参照して説明する。
図３６０は、ポケット収納部４２１１の斜視図である。
【４４１４】
図３６０に示すように、ポケット収納部４２１１は、上面及び前面にかけて大きく開口した開口部５０６７を有する中空の略直方体状に形成されている。ポケット収納部４２１１は、天板部５０６１と、底板部５０６２と、左側板部５０６３と、右側板部５０６４と、前板部５０６５と、奥板部５０６６とを有している。
【４４１５】
ポケット収納部４２１１の奥板部５０６６は、下マスクベース４２０１（図３２１参照）の正面にねじを用いて固定されている。奥板部５０６６を下マスクベース４２０１に固定するねじは、下マスクベース４２０１を内面側（背面側）から貫通する。しかし、本発明に係る奥板部５０６６は、下マスクベース４２０１を正面側から貫通するねじを用いて固定してもよい。この場合は、下マスクベース４２０１（下マスクＤＭ）を下ドアベースＤＢから取り外さなくても、下マスクベース４２０１に対してポケット収納部４２１１を着脱することができる。
【４４１６】

天板部５０６１には、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃが取り付けられている。３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃは、非接触で物体との距離を測定するセンサ（測距センサ）である。３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃは、天板部５０６１に設けられた開口部を通して、底板部５０６２に置かれた物体を検出する。３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃとしては、例えば、反射型光学センサを採用することができる。なお、ポケット収納部４２１１に設ける物体検出センサとしては、透過型光学センサや、超音波センサ等を採用してもよい。

【４４１７】

物体検出センサ５０７１Ａは、天板部５０６１における左側端部に配置されており、底板部５０６２の左側端部に置かれた物体（例えば、遊技者が所持する携帯端末、本や雑誌、飲料水のボトル等）を検出する。物体検出センサ５０７１Ｂは、天板部５０６１における中央部に配置されており、底板部５０６２の中央部に置かれた物体を検出する。物体検出センサ５０７１Ｃは、天板部５０６１における右側端部に配置されており、底板部５０６２の右側端部に置かれた物体を検出する。これにより、ポケット収納部４２１１における底板部５０６２に置かれた物体を確実に検出することができる。

【４４１８】

遊技者による操作が所定期間に達するまで行われなかった場合に、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃの何れかが物体を検出すると、表示装置４１０５（図３１５参照）の表示面４１０５ａに「ＫＥＥＰ」や「休憩中」などの遊技中であることを報知する文字や図を表示させる。これにより、遊技者が離席中である台であるか、空き台であるかを遊技する遊技機を選んでいる人や店員に知らせることができる。さらに、遊技者が遊技の終了操作を行った場合に、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃの何れかが物体を検出すると、表示面４１０５ａに「忘れ物にご注意ください」などのポケット収納部４２１１にある荷物の取り忘れに対して注意を促す文字や図を表示させる。これにより、遊技者の忘れ物を抑制或いは防止することができる。

【４４１９】

また、天板部５０６１には、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃの何れかの投光部を閉塞可能なスライダを設けてもよい。手荷物を持たずに遊技している遊技者は、離席する際にスライダを操作して、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃの何れかの投光部を閉塞する。これにより、底板部５０６２に物体を置いた場合と同じ状況にすることができる。例えば、回転式のスライダを設けて、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃの何れかの投光部を閉塞した場合に、スライダの一部が前方（遊技者側）に突出するようにしてもよい。この場合は、表示面４１０５ａに「ＫＥＥＰ」や「休憩中」などの文字が表示される前（遊技者による操作が行われていない時間が所定時間に達していない場合）のタイミングであっても、パチスロ機４００１に接近することにより、遊技者が離席中であるか否かを確認できる。

【４４２０】

底板部５０６２の中央部には、排水口５０７２が形成されている。排水口５０７２は、上下方向において、物体検出センサ５０７１Ｂに対向しないように、物体検出センサ５０７１Ｂよりも前方に位置している。ポケット収納部４２１１内において液体をこぼした場合は、排水口５０７２から排水することができる。また、底板部５０６２の内面は、中央に向かうにつれて低くなるような傾斜面を有している。これにより、ポケット収納部４２１１内の液体を排水口５０７２に導くことができる。

【４４２１】

前板部５０６５には、左貫通孔５０７３と、右貫通孔５０７４が形成されている。左貫通孔５０７３は、前板部５０６５の左側の端部に位置し、右貫通孔５０７４は、前板部５０６５の右側の端部に位置している。例えば、パチスロ機４００１の近傍に設けられた充電設備を使用して携帯端末の充電を行う場合に、左貫通孔５０７３や左貫通孔５０７３を通した充電ケーブルを、ポケット収納部４２１１の底板部５０６２に置いた携帯端末に接

続することができる。
【４４２２】
［第４変形例］
　次に、第８実施形態に係る遊技機の第４変形例について説明する。第４変形例が、第８実施形態に係る遊技機と異なる点は、下マスクＤＭの下部に設けられる発光スピーカユニット５１０１である。そのため、ここでは、第４変形例に係る発光スピーカユニット５１０１について説明する。
【４４２３】
［発光スピーカユニット］
　発光スピーカユニット５１０１の構成について、図３６１～図３６３を参照して説明する。
　図３６１は、発光スピーカユニット５１０１の斜視図である。図３６２は、発光スピーカユニット５１０１の分解斜視図である。図３６３は、発光スピーカユニット５１０１の導光部材にＬＥＤ基板を固定した状態を背面側からみた斜視図である。
【４４２４】
　発光スピーカユニット５１０１は、下マスクＤＭにおける下マスクベース４２０１（３２１）の下部に取り付けられている。発光スピーカユニット５１０１は、２つ設けられており、２つの発光スピーカユニット５１０１は、左右対称に形成されている。第４変形例では、左側に配置される発光スピーカユニット５１０１を例に挙げて、構成を説明する。
【４４２５】
　図３６１及び図３６２に示すように、発光スピーカユニット５１０１は、下部スピーカ装置４２１８と、ベース部材５１１１と、ＬＥＤ基板５１１２と、導光部材５１１３と、スピーカカバー５１１４と、装飾カバー５１１５とを有している。
【４４２６】
　図３６２に示すように、下部スピーカ装置４２１８は、コーン型の振動板４２１８ａ（コーン紙）を有している。なお、下部スピーカ装置の振動板は、コーン型に限定されず、ドーム型であってもよい。コーン型やドーム型の振動板は、本発明に係る放音部に対応する。また、下部スピーカ装置は、ホーン型スピーカ装置であってもよい。ホーン型スピーカ装置を採用する場合は、振動板の前方に位置するホーンが、本発明に係る放音部に対応する。
【４４２７】
　ベース部材５１１１は、略四角形の板体からなる。ベース部材５１１１は、ＬＥＤ基板５１１２と対向する前面と、下部スピーカ装置４２１８と対向する後面とを有している。下部スピーカ装置４２１８は、ベース部材５１１１の後面にねじを用いて固定される。
【４４２８】
　ベース部材５１１１には、スピーカ用開口部５１１１ａと、端子貫通孔５１１１ｂが形成されている。スピーカ用開口部５１１１ａは、円形に形成されており、下部スピーカ装置４２１８の振動板４２１８ａを露出させる。端子貫通孔５１１１ｂは、ベース部材５１１１の右下角部に位置しており、略四角形に形成されている。端子貫通孔５１１１ｂには、ＬＥＤ基板５１１２の後述する接続端子５１２２が貫通する。
【４４２９】
　ＬＥＤ基板５１１２は、本発明に係る発光基板に対応する。ＬＥＤ基板５１１２は、スピーカ用開口部５１１１ａ及び下部スピーカ装置４２１８の振動板４２１８ａ（放音部）に沿って湾曲する略Ｕ字状に形成されている。ＬＥＤ基板５１１２は、導光部材５１１３と対向する前面と、ベース部材５１１１と対向する後面とを有している。ＬＥＤ基板５１１２は、導光部材５１１３にねじを用いて固定される（図３６３参照）。
【４４３０】
　ＬＥＤ基板５１１２の前面には、複数のＬＥＤ５１２１が実装されている。複数のＬＥＤ５１２１は、ＬＥＤ基板５１１２におけるスピーカ用開口部５１１１ａ（振動板４２１８ａ）側の端部に配置されており、スピーカ用開口部５１１１ａ（振動板４２１８ａ）に

沿って適当な間隔を空けて並んでいる。また、ＬＥＤ基板５１１２の後面には、接続端子５１２２が実装されている。

【４４３１】

図３６２及び図３６３に示すように、導光部材５１１３は、導光筒部５１２５と、固定用フランジ部５１２６とを有している。導光筒部５１２５は、ベース部材５１１１側が開口する有底の円筒状に形成されている。導光筒部５１２５の外周部は、光入射部５１２５ａであり、ＬＥＤ基板５１１２に実装された複数のＬＥＤ５１２１と対向する。

【４４３２】

導光筒部５１２５の底部における内面は、下部スピーカ装置４２１８の振動板４２１８ａ（放音部）と対向する。導光筒部５１２５の底部における外面には、光出射部５１２５ｂが形成されている。光出射部５１２５ｂは、複数のＬＥＤ５１２１に応じて区画されており、円形の底部における一部を切り欠いた領域に設定されている。光出射部５１２５ｂには、複数の導光側放音孔５１２７が形成されている。導光部材５１１３は、光入射部５１２５ａから入射した複数のＬＥＤ５１２１の光を導光して、光出射部５１２５ｂから均等に出射する。

【４４３３】

なお、ＬＥＤ基板５１１２を円環状に形成し、複数のＬＥＤ５１２１を、導光筒部５１２５の外周部における全周に亘って対向するように配置してもよい。この場合は、導光筒部５１２５における円形の底部の全面を光出射部にしてもよい。

【４４３４】

固定用フランジ部５１２６は、導光筒部５１２５の外周部（光入射部５１２５ａ）から径方向の外側に突出している。固定用フランジ部５１２６の外形は、ベース部材５１１１と略等しい大きさの四角形に形成されている。ＬＥＤ基板５１１２は、スピーカカバー５１１４と対向する前面と、固定用フランジ部５１２６のベース部材５１１１と対向する後面とを有している。

【４４３５】

固定用フランジ部５１２６の前面には、位置決め突部５１２８が形成されている。位置決め突部５１２８は、固定用フランジ部５１２６の前面から略垂直に突出しており、スピーカカバー５１１４の輪郭に沿うように形成されている。位置決め突部５１２８は、スピーカカバー５１１４の外縁部に係合し、スピーカカバー５１１４を位置決めする。図３６３に示すように、固定用フランジ部５１２６の後面には、ＬＥＤ基板５１１２がねじを用いて固定されている。ＬＥＤ基板５１１２に実装された複数のＬＥＤ５１２１は、ＬＥＤ基板５１１２の内側の端面に沿って並んでおり、導光筒部５１２５の光入射部５１２５ａに対向する。

【４４３６】

スピーカカバー５１１４は、導光部材５１１３の前面に対向する。すなわち、導光部材５１１３は、スピーカカバー５１１４の背面側に配置されている。スピーカカバー５１１４は、光を透過させない樹脂により円形の一部を切り欠いた板状に形成されている。スピーカカバー５１１４は、導光部材５１１３の光出射部５１２５ｂを覆う大きさに設定されている。スピーカカバー５１１４における光出射部５１２５ｂに対向する領域には、複数の放音孔５１２９が形成されている。

【４４３７】

複数の放音孔５１２９は、複数の導光側放音孔５１２７と対向する。複数の放音孔５１２９と複数の導光側放音孔５１２７は、等しい径の円形に形成されている。なお、複数の放音孔５１２９と複数の導光側放音孔５１２７は、円形に限定されず、種々の形状を適宜設定することができる。例えば、複数の放音孔５１２９と複数の導光側放音孔５１２７は、１種類の形状に限定されず、複数種類の形状を採用してもよい。複数の放音孔５１２９と複数の導光側放音孔５１２７に複数種類の形状を採用する場合は、対向する放音孔同士を同一形状、同一サイズにする。

【４４３８】

スピーカカバー５１１４は、位置決め突部５１２８によって導光部材５１１３の前面に位置決めされ、ねじを用いて導光部材５１１３に固定されている。これにより、発光スピーカユニット５１０１に衝撃が加わってもスピーカカバー５１１４と導光部材５１１３との間にズレが生じないようにすることができる。導光部材５１１３にスピーカカバー５１１４を位置決めすると、スピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９が導光部材５１１３の複数の導光側放音孔５１２７と対向する。すなわち、前後方向において、各放音孔５１２９と各導光側放音孔５１２７の中心が一致する。言い換えれば、同じ大きさの各放音孔５１２９，５１２７が完全に重なり連通する。これにより、下部スピーカ装置４２１８から出力された音声を効率よく外部に放出することができる。また、複数のＬＥＤ５１２１を消灯させた場合に、スピーカカバー５１１４の正面側から導光部材５１１３を視認し難い（導光部材５１１３の存在が目立たない）ようにすることができる。

【４４３９】

装飾カバー５１１５は、スピーカカバー５１１４の正面側に配置されている。装飾カバー５１１５は、光を透過させない樹脂により形成されている。装飾カバー５１１５は、ベース部材５１１１と略等しい大きさの四角形の板体からなる。装飾カバー５１１５は、開口部５１１５ａを有している。開口部５１１５ａは、導光部材５１１３の光出射部５１２５ｂの形状に応じた形状、すなわち、円形の一部を切り欠いた形状に形成されている。開口部５１１５ａは、スピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９を露出させる。また、装飾カバー５１１５は、発光スピーカユニット５１０１における複数の放音孔５１２９が形成された領域以外の体裁面を形成する。

【４４４０】

このように構成された発光スピーカユニット５１０１によれば、スピーカカバー５１１４の背面側に配置された導光部材５１１３の光出射部５１２５ｂから光を出射することにより、スピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９が発光しているように見せることができる。したがって、発光部となる導光部材５１１３をスピーカカバー５１１４の前面側に露出させることなく、スピーカ周辺を発光させる演出を行うことができる。また、複数のＬＥＤ５１２１を消灯させた場合に、スピーカカバー５１１４の正面側から導光部材５１１３の存在を確認し難い。そのため、複数のＬＥＤ５１２１を点灯させて、複数の放音孔５１２９が発光しているように見せる演出を行うときに与える印象（インパクト）を大きくすることができる。

【４４４１】

スピーカカバー５１１４の色は、黒やグレーなどの暗色や、シルバーなどの金属色にすることが好ましい。これにより、発光演出時のインパクトをより強める（一見発光演出を行わないように見せかける）ことができる。また、導光部材５１１３は、複数のＬＥＤ５１２１から出射された光を導光可能な透光性を有する必要があり、有色、無色は問わない。が、スピーカカバー５１１４と同系統の色、若しくは無色透明とすることがこのましい。これにより、複数のＬＥＤ５１２１の非発光時に、スピーカカバー５１１４の奥側に発光部材の存在を感じさせないようにすることができる。

【４４４２】

発光スピーカユニット５１０１の発光演出時に、より発光を目立たせたい場合には、スピーカカバー５１１４の厚みよりも導光部材５１１３における導光筒部５１２５の底部（複数の導光側放音孔５１２７を備えた面）の厚みを厚く設計するとよい。この場合は、視差によりスピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９から直接視認可能となる導光部材５１１３の領域が増加し、より目立つ発光演出が可能となる。逆に、発光演出を控え目にしたい場合や、非発光時に前面視で導光部材５１１３の存在を目立たせたくない場合には、スピーカカバー５１１４の厚みよりも導光部材５１１３の厚みを薄く設計するとよい。この場合は、視差によりスピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９から直接視認可能となる導光部材５１１３の領域が減少し、導光部材５１１３がより隠れた状態で発光演出を行うことができる。また、導光部材５１１３の存在を更に目立たないようにしたい場合には、導光部材５１１３の複数の導光側放音孔５１２７の径をスピーカカバー５１１

４の複数の放音孔５１２９の径よりも大きく設計したり、複数の導光側放音孔５１２７を前面側から奥側に向かって広がるテーパー状に形成したりするとよい。

【４４４３】

スピーカカバー５１１４と導光部材５１１３における導光筒部５１２５の底部（複数の導光側放音孔５１２７を備えた面）は互いに完全に密着させて配置することが好ましい。これにより、発光スピーカユニット５１０１を前面視したときに、視差により複数の放音孔５１２９からのぞく導光部材５１１３の存在を目立たせないようにすることができ、且つ、音響効果を高めることができる。しかし、近隣部材の配置スペースの問題や発光による発熱を放熱すること、あるいは発光演出の見せ方の都合などを考慮して、スピーカカバー５１１４と導光部材５１１３における導光筒部５１２５の底部との間に一定の間隙を設けるようにしてもよい。その場合であっても、各部材の成形を工夫するなどしてスピーカカバー５１１４と導光部材５１１３との間隙は、極力０に近い略密着状態とすることが望ましい。

【４４４４】

複数の放音孔５１２９と複数の導光側放音孔５１２７は、例えば、各素材の熱膨張率や剛性の差を考慮して、わずかに径を変更するなどの差異を設けるものとしてもよい。また、前述のとおり、導光部材５１１３を目立たせたくない等の事情がある場合は、放音孔５１２７，５１２９が連通する形状である点が守られれば、必ずしも放音孔５１２７と導光側放音孔５１２７が完全に同一形状である必要はない。

【４４４５】

ところで、本発明においては、スピーカカバー５１１４の前面側に装飾カバー５１１５を配置しており、装飾カバー５１１５の開口から放音孔５１２７と導光側放音孔５１２７が連通して露出するような構成となっている。そのため、スピーカカバー５１１４と導光部材５１１３において、前面視で装飾カバー５１１５により塞がれる箇所（下部スピーカ装置４２１８からの放音が望めない箇所）の加工パターンについては、必ずしも同一である必要はない。例えば、一方の部材においては加工がされており、他方の部材においては加工がされていない、または一方の部材と他方の部材で異なる加工がされていたとしても、発光及び音響の面で何ら問題が生じない。すなわち、スピーカカバー５１１４と導光部材５１１３は、音響または発光に影響する一部のパターンが略同一であればよい。なお、装飾カバー５１１５に透光性を持たせる場合においては、発光については影響が生じ得るため、この限りではない。

【４４４６】

また、下マスクＤＭにおける下マスクベース４２０１の内側には、位置決め凸部（不図示）が設けられている。位置決め凸部は、下マスクＤＭの内側に設けられた部品のうち最も後方に突出している。下ドアベースＤＢ（図３１７参照）の下部に設けられた位置決め受け部に摺動可能に係合する。位置決め凸部及び位置決め受け部は、所定の剛性や耐久性を有しており、下マスクＤＭの荷重が加わっても破損しない。

【４４４７】

下マスクＤＭを下ドアベースＤＢに接続する際に、下マスクＤＭの位置決め凸部は、下ドアベースＤＢの位置決め受け部上に載せられる。これにより、下ドアベースＤＢの荷重が下ドアベースＤＢに加わるため、下ドアベースＤＢを持っている作業者の身体的な負担を軽減させることができる。その後、下マスクＤＭをキャビネットＧ側に押し込むと、下マスクＤＭの位置決め凸部は、下ドアベースＤＢの位置決め受け部に案内されて、位置決め受け部上を摺動する。そして、下マスクＤＭの２本のガイドピン４２１５（図３２２参照）が、下ドアベースＤＢに設けられたガイド孔（不図示）に挿入され、下マスクＤＭの複数の接続用フック４２１４が、下ドアベースＤＢの下マスク接続部４０８１（図３１７参照）に接続される。これにより、下ドアベースＤＢに対する下マスクＤＭの接続を容易に行うことができる。

【４４４８】

［発光スピーカユニットによる演出］

次に、発光スピーカユニット５１０１を用いた演出を説明する。

【４４４９】

（客待ち状態中の演出態様）

遊技者によって遊技がなされていない客待ち状態において、表示装置４１０５や発光スピーカユニット５１０１以外の発光部など、表立って演出を行う他の演出手段を用いて客待ち用演出（所謂デモ演出）が行われる。しかし、発光スピーカユニット５１０１を用いた発光演出を遊技者に容易に想像させないという観点に立つと、発光スピーカユニット５１０１を用いて客待ち用の発光演出を行わないことが好ましい。ただし、遊技の稼働促進という側面を鑑みた場合、あらゆる演出手段を用いて演出を行うことで、より遊技者の目に留まりやすくなるため、発光スピーカユニット５１０１を用いて客待ち用の発光演出を行うこととしてもよい。その場合、他の演出手段に合わせた態様でランプ（ＬＥＤ５１２１）を発光させ、遊技機全体として一体感のある演出を行うようにすることが好ましい。

【４４５０】

（エラー中の演出態様）

例えば、ドアオープンエラーなどの種々のエラーの発生時において、他の演出手段によってエラー報知演出が行われるが、発光スピーカユニット５１０１を用いた発光演出を遊技者に容易に想像させないという観点に立つと、発光スピーカユニット５１０１を用いてエラー報知用の発光演出を行わないことが好ましい。ただし、遊技の公平性や遊技機の安全性などの側面を鑑みた場合、あらゆる演出手段を用いてエラー報知を行うことで店員や客を含めた遊技者の目に留まりやすくなるため、発光スピーカユニット５１０１を用いてエラー報知用の発光演出を行うこととしてもよい。その場合、他の演出手段に合わせて発光を行うことが考えられるが、例えば、より注意を惹きつけることができるように、異常な状態であることを察知しやすい発光パターンで発光することが好ましい。さらに、エラーの発生時には、下部スピーカ装置４２１８によるエラー音の発報も行うこととし、これに合わせた態様でエラー報知用の発光演出を行うものとしてもよい。

【４４５１】

（電源投入時の演出態様）

電源が投入されたときにおいて、例えば可動役物や発光部、スピーカ装置、振動モータなど他の演出手段に故障が発生していないかなどを確認するためのテスト動作が行われる場合がある。電源投入は、遊技場の開店前に行われることが殆どであることから、電源投入を行う状況に遊技者が立ち会うケースは稀であり、発光スピーカユニット５１０１を用いた発光演出を遊技者に容易に想像させないという観点にたっても、敢えて発光スピーカユニット５１０１のみ発光を行わないようにする理由もない。ただし、エラーの解除や停電等により遊技場の営業中に電断及び電源の投入が行われる可能性もあるため、そういったイレギュラーな場合を考慮するのであれば、発光スピーカユニット５１０１を用いた発光演出を行わないようにしてもよい。そもそも、他の演出手段においてテスト動作や電源投入時特有の作動を行わずに客待ち状態中などの演出を実行する場合には、発光スピーカユニット５１０１においても前述の通り客待ち状態中の演出態様を開始するものとしてもよい。

【４４５２】

（通常演出としての演出態様）

発光スピーカユニット５１０１を演出としての使用時以外に発光させないことによって、演出としての使用時にインパクトを与えることができる。例えば、下記のような仕様が考えられる。

【４４５３】

仕様例１：確定演出

例えば、大当たり（ボーナスやＡＴ、ＡＲＴなどの有利な状態）やチャンスゾーンなどに当せんした場合、数ゲーム間の前兆や連続演出を経由して当せんを報知する「確定演出」というものがある。他の演出手段によって当落を煽る演出が行われ、当せんを報知するタイミングに発光スピーカユニット５１０１を高速点滅、高輝度発光など、激しく発光さ

せることで、遊技者の視線外において突然激しい演出が行われることになるため、遊技者を驚嘆させることができ、遊技の興趣向上につながる。また、大当たりなどを祝福する演出であるため、発光スピーカユニット５１０１の発光色は、赤や白、黄色などの明るいものが好ましい。

【４４５４】

仕様例２：確定演出

例えば、大当たり中やチャンスゾーン中などにおいて、更に有利な恩恵を付与することが可能な図柄揃い役に当せんした場合に、任意の打順で図柄を目押しさせ、図柄が揃うことで恩恵の付与を報知する図柄狙い演出がある。図柄狙い演出の発生時には、目押しをすると必ず揃うというものではなく、図柄をテンパイさせるが揃わない図柄揃いフェイク役が、図柄揃い役の他に存在する。そこで、図柄狙い演出が発生したタイミングでは図柄が揃うか否か（恩恵が付与されるか否か）が不明なところ、図柄を狙う前から、図柄が確実に揃い恩恵が得られることを示す「先バレ演出」というものがある。当該演出において、図柄狙い演出が発生したタイミングで外見上発光演出を行うことが想像できない発光スピーカユニット５１０１を発光させることで、例え先バレ演出の存在を知らない遊技者であっても、普段の図柄狙い演出とは異なることが察知可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。この場合の発光スピーカユニット５１０１の発光態様は、できるだけ目立つものがよく、先述の確定演出と同様かそれに近いものとすることが好ましい。

【４４５５】

仕様例３：違和感演出

例えば、大当たりのチャンスを知らせるタイミングで、先述の確定演出や先バレ演出ほど強く主張はしないものの、通常の演出とは異なる様相を遊技者に察知させる「違和感演出」というものがある。例えば、通常は完全に消灯している発光スピーカユニット５１０１を、チャンス役に当せんしたレバーオンのタイミングにおいて低輝度で点灯させたり、例えば、チャンスゾーンなどにおいて発光スピーカユニット５１０１を白色に点灯させるところ、内部的に大当たりの期待度が高いチャンスゾーンにおいては発光スピーカユニット５１０１を赤色に点灯させたり、例えば、小役の入賞時に小役に対応した色（ベルなら黄色、スイカなら緑、チェリーなら赤など）で発光スピーカユニット５１０１を発光させるところ、内部的に良い状態である場合には入賞した小役と矛盾する色で発光スピーカユニット５１０１を発光させたり、などの演出がある。いずれも注意しないと見逃してしまうような演出であり、遊技者にとって有利な報知をさりげなく行うことで周りの客には悟られず遊技者のみで楽しめる演出であるが、これを遊技者の視線外の発光スピーカユニット５１０１で行うことで遊技者自身にも注意して演出を見てもらうことができるというような効果が得られる。

【４４５６】

また、使用例１～３を含む発光スピーカユニット５１０１における種々の発光演出において、同時に発光スピーカユニット５１０１における音による演出も行うものとすることで、演出がより効果的に作用する。

【４４５７】

（その他の演出態様）

上記はパチスロ機を想定した演出であるが、パチンコ機において行うものとしてもよく、例えば、レバーオン時の演出であれば、遊技球のスタートチェッカー通過時、または変動開始時とすることができるし、ストップボタン押下時の演出であれば、変動終了時、または（一の）図柄停止時とするなど、それぞれ対応する状況における演出として置き換えて実行することができる。また、上記の演出はいずれも発光スピーカユニット５１０１において行われるものとしたが、外見上発光演出を行うことが想像できない遊技者の目線外にある別の発光手段（意匠に同化したランプや、腰部パネルなど）によって行われるものとしてもよい。

【４４５８】

［その他の変形例］

第４変形例では、複数のＬＥＤ５１２１から出射された光を導光する導光部材５１１３を設けた。しかし、本発明に係る発光スピーカユニットとしては、導光部材５１１８を設けることに限定されず、下部スピーカ装置４２１８に、光を反射する色（例えば、白色）の振動板４２１８ａを採用し、振動板４２１８ａが複数のＬＥＤ５１２１から出射された光をスピーカカバー５１１４側に反射させる構成にしてもよい。これにより、スピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９が発光しているように見せることができる。また、スピーカカバー５１１４における振動板４２１８ａに対向する面を鏡面加工し、複数のＬＥＤ５１２１から出射されてスピーカカバー５１１４に向かう光を、振動板４２１８ａ側へ反射させてもよい。これにより、振動板４２１８ａに向かう光の量を多くすることができ、スピーカカバー５１１４の複数の放音孔５１２９が発光しているように見せる演出の光量を増加させることができる。

【４４５９】

また、第４変形例では、導光部材５１１３における導光筒部５１２５の外周部（側周面）を光入射部５１２５ａとした。しかし、第４変形例に係る導光部材としては、導光筒部の背面側端面（筒の背面側の縁部）を光入射部としてもよい。この場合は、導光筒部の背面側端面に複数のＬＥＤを対向させる。この場合の導光部材は、導光筒部の背面側端面（光入射部）から入射した複数のＬＥＤの光を導光して、光出射部５１２５ｂから均等に出射する。

【４４６０】

また、第４変形例に係る発光スピーカユニットとしては、スピーカカバーと導光部材を一体に構成してもよい。この場合は、導光部材の前面側の光出射部の表面のみを黒などの透光性の低い色で塗装する。これにより、部品点数を増やさずに、且つ、発光部を露出させずに、複数の導光側放音孔が発光しているように見せることができる。その結果、上述した発光スピーカユニット５１０１と同様に、スピーカ周辺を発光させる演出を行うことができる。

【４４６１】

また、第８実施形態に係る上部スピーカユニット４８６１は、複数のＬＥＤ４９９６が実装されたＬＥＤ基板を有している。しかし、本発明に係る上部スピーカユニットとしては、複数のＬＥＤ４９９６が実装されたＬＥＤ基板の代わりに、ＬＥＤテープを用いる構成にしてもよい。ＬＥＤテープは、テープ状の樹脂に配線と共に複数のＬＥＤを適当な間隔を空けて並べたものである。本発明に係る上部スピーカユニットとしては、例えば、上部スピーカ装置４９９２，４９９３の前方を遮らない領域に、ＬＥＤテープを敷き詰めて、その前方にスポンジを配置し、スポンジの前方に拡散レンズ、拡散レンズの前方に布部材を配置する。これにより、ＬＥＤの粒感を軽減させて滑らかな発光演出を実現することができる。

【４４６２】

［第８実施形態の付記２］

従来、スピーカ周辺を発光させる演出を行うことができる遊技機が知られている（例えば、特開２００６－４３０５７号公報参照）。

【４４６３】

しかしながら、特開２００６－４３０５７号公報に記載されているような遊技機においては、スピーカの周辺を発光させるための導光板がスピーカの前面側に露出している。そのため、遊技者がスピーカ周辺を発光させる演出の存在を、その演出が行われる前に容易に想像できてしまい、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【４４６４】

付記は、このような点に鑑みてなされたものであり、発光部をスピーカの前面側に露出させることなく、スピーカ周辺を発光させる演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４４６５】

上記目的を達成するために、付記は、以下の遊技機を提供する。

【４４６６】
（１）　スピーカ（例えば、下部スピーカ装置４２１８）と、
　スピーカに対向する複数の放音孔（例えば、放音孔５１２９）を有するスピーカカバー（例えば、スピーカカバー５１１４）と、
　スピーカカバーの背面側に配置された発光部材（例えば、複数のＬＥＤ５１２１）と、を備え、
　前記発光部材を発光させることにより、前記スピーカカバーの前記スピーカに対向する放音領域が発光しているように見せる発光演出を実行する
　ことを特徴とする遊技機。
【４４６７】
　このような構成によれば、発光部材を発光させることにより、スピーカカバーの複数の放音孔が発光しているように見せることができる。したがって、発光部材をスピーカカバーの前面側に露出させることなく、スピーカ周辺を発光させる演出を行うことができる。
【４４６８】
（２）　上記（１）の遊技機において、
　前記発光部材が出射した光が入射する光入射部（例えば、光入射部５１２５ａ）を有する導光部材（例えば、導光部材５１１３）を備え、
　前記導光部材は、前記スピーカカバーの背面側に配置され、前記スピーカカバーの複数の放音孔に対向する複数の導光側放音孔（例えば、導光側放音孔５１２７）を有する。
【４４６９】
　このような構成によれば、下部スピーカ装置４２１８から出力された音声を導光部材で遮らないようにすることができる。
【４４７０】
（３）　上記（２）の遊技機において、
　前記発光部材が実装された発光基板（例えば、ＬＥＤ基板５１１２）を備え、
　前記発光基板は、前記スピーカの放音部（例えば、振動板４２１８ａ）に沿った形状であり、
　前記発光部材は、前記発光基板における前記放音部側の端部に複数配置されており、
　前記導光部材の前記入射部は、前記発光基板における前記放音部側の端部に近接して配置されており、
　前記発光部材は、前記導光部材の前記入射部へ向けて光を出射する。
【４４７１】
　このような構成によれば、スピーカの放音部とスピーカカバーの複数の放音孔との間に、発光部材が配置されない。これにより、発光部材の光を導光部材によって導光することにより、光のムラを抑制することができ、光を用いた演出の演出効果を高めることができる。
【４４７２】
（４）　上記（３）の遊技機において、
　前記導光部材は、有底の筒状に形成されており、前記複数の導光側放音孔が形成された底部と、前記光入射部である外周部（例えば、光入射部５１２５ａ）とを有し、前記光入射部から入射した光を前記底部から出射させる。
【４４７３】
　このような構成によれば、複数の導光側放音孔が形成された底部を光らせることができ、複数の放音孔が均一に発光しているように見せることができる。
【４４７４】
　従来、スピーカ装置を備える遊技機が知られている。このようなスピーカ装置から出力される音声を下方に向かわせるには、放音部が斜め下方を向くようにスピーカ装置を配置することが考えられる。
【４４７５】
　しかしながら、放音部が斜め下方を向くようにスピーカ装置を配置すると、スピーカ装

置を配置するためのスペースを広く確保する必要があり、遊技機に配置するその他の装置と干渉する、或いは遊技機の大型化を招くという問題があった。

【４４７６】

付記は、このような点に鑑みてなされたものであり、スピーカ装置を配置するためのスペースの大型化を抑制すると共に、音声を下方に向かわせることができる遊技機を提供することを目的とする。

【４４７７】

上記目的を達成するために、付記は、以下の遊技機を提供する。

【４４７８】

前方に向かって放音可能に配置されたスピーカ（例えば、上部スピーカ装置４４９２，４９９３）と、

前記スピーカの前方に配置されたスピーカカバー（例えば、上部スピーカカバー４８８３）と、

前記スピーカと前記スピーカカバーとの間の空間を区画するスピーカ対向筒部（例えば、スピーカ対向筒部５００１，５００２）と、を備え、

前記スピーカ対向筒部の内面は、遊技時における遊技者の耳が位置する所定位置に対して前記スピーカから出力された音を反射させる反射平面（例えば、反射平面５００１ａ，５００２ａ）を有する

ことを特徴とする遊技機。

【４４７９】

このような構成によれば、スピーカを配置するためのスペースの大型化を抑制すると共に、音声を所定位置（遊技者の耳）側に向かわせることができる。

【４４８０】

メダルを用いるメダル遊技機は、下皿にメダルが置いてあるかどうかで遊技者が一時的に離席している台か空き台かを判別できる。一方、メダルレスのパチスロ機は、メダルが無いため、遊技者が一時的に離席している台か空き台かを判別しにくい。そこで、メダルレスのパチスロ機には、遊技者の荷物を野出ておくことが可能なトレイを備えるものがある。

【４４８１】

しかしながら、遊技者の荷物が小さい場合やトレイと同系色である場合は、トレイに荷物が載せられていることに気づきにくく、遊技者が一時的に離席している台か空き台であるかの判別が煩雑になるという問題があった。

【４４８２】

付記は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者が一時的に離席している台か空き台であるかの判別が容易なメダルレスの遊技機を提供することを目的とする。

【４４８３】

上記目的を達成するために、付記は、以下の遊技機を提供する。

【４４８４】

操作部（例えば、操作部ユニット４２０２）よりも上部に配置された表示部と、

前記操作部よりも下部に配置された荷物収納部（例えば、ポケット収納部４２１１）と、を備え、

前記荷物収納部は、物体が収納されていることを検出可能なセンサ（例えば、３つの物体検出センサ５０７１Ａ，５０７１Ｂ，５０７１Ｃ）と、流入した液体を排出可能な排水口（例えば、排水口５０７２）と、を有し、

前記センサが物体を検出している状態であって、遊技が行われていない所定の状態である場合に、前記表示部に所定の表示（例えば、「ＫＥＥＰ」や「休憩中」）を行わせることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４４８５】

このような構成によれば、遊技者が一時的に離席している台か空き台であるかを容易に

判別することができる。

【産業上の利用可能性】

【４４８６】

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。

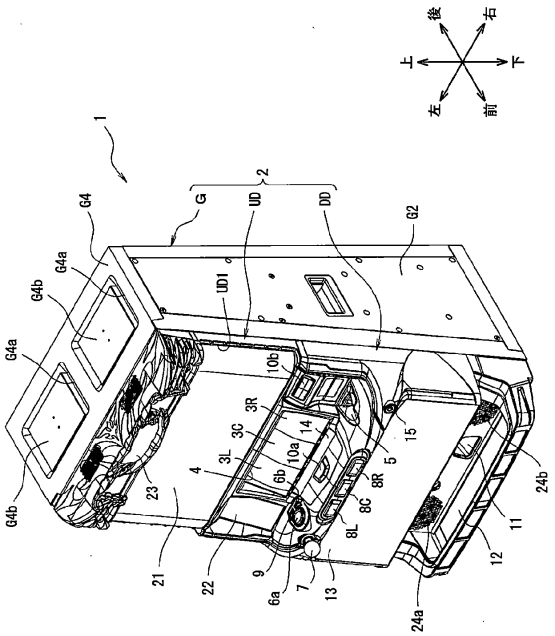
【符号の説明】

【４４８７】

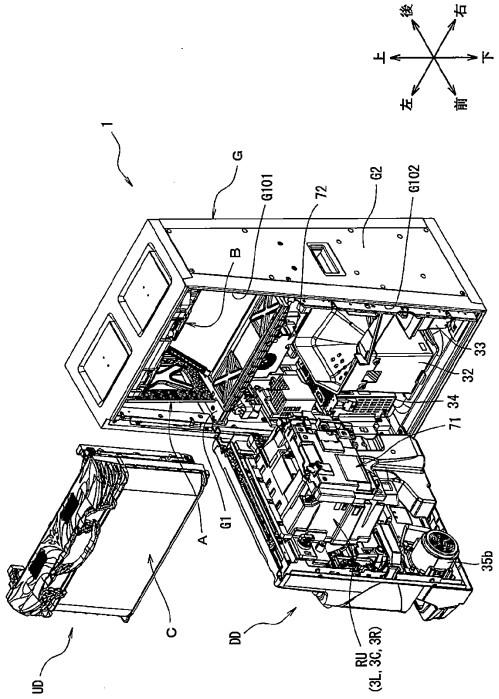
４００１…パチスロ機、４００２…筐体、４０７１…主制御基板、４１０１…上マスク本体、４１０２…トップパネル、４１０５…表示装置、４２０１，４６０１…下マスクベース、４２０２…操作部ユニット、５１０１…発光スピーカユニット、５１１１…ベース部材、５１１１ａ…スピーカ用開口部、５１１１ｂ…端子貫通孔、５１１２…ＬＥＤ基板、５１１３…導光部材、５１１４…スピーカカバー、５１１５…装飾カバー、５１１５ａ…開口部、５１１８…導光部材、５１２１…ＬＥＤ、５１２２…接続端子、５１２５…導光筒部、５１２５ａ…光入射部、５１２５ｂ…光出射部、５１２６…固定用フランジ部、５１２７…導光側放音孔、５１２８…位置決め突部、５１２９…放音孔

【図面】

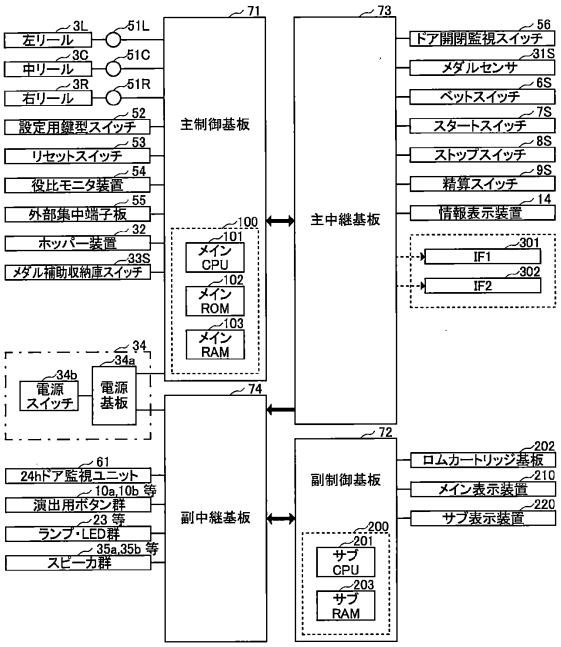
【図１】


上
下
左
右
前
後
1
2
G
UD
DD
G2
G4
G4a
G4b
UD1
10b
3R
3C
3L
14
10a
6b
4
23
21
22
9
6a
7
13
8L
8C
8R
5
15
24a
12
11
24b

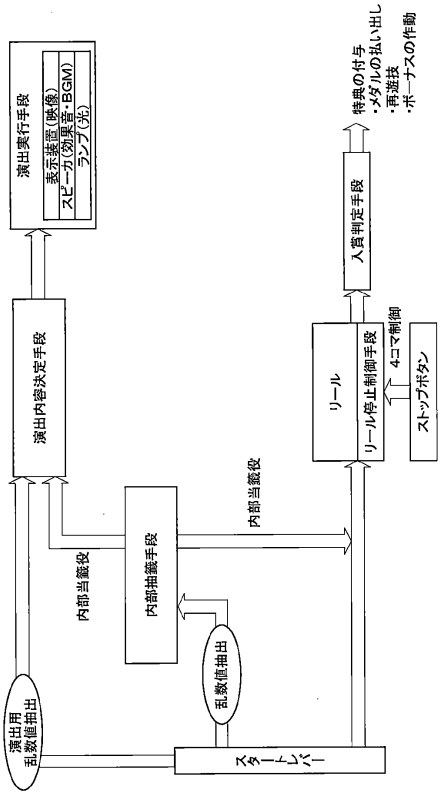
【図２】


上
下
左
右
前
後
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
35b
A
G1
C
UD
DD
RU
(3L, 3C, 3R)

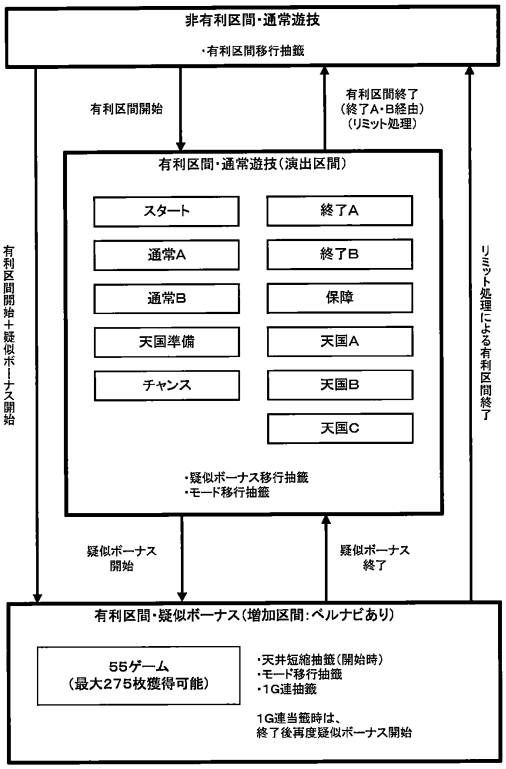
【図３】


左リール 3L
51L
中リール 3C
51C
右リール 3R
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
主制御基板 71
100
メインCPU 101
メインROM 102
メインRAM 103
主中継基板 73
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
IF1 301
IF2 302
34
34a
電源基板
34b
電源スイッチ
74
副中継基板
24hドア監視ユニット 61
演出用ボタン群 10a,10b 等
ランプ・LED群 23 等
スピーカ群 35a,35b 等
72
副制御基板
200
サブCPU 201
サブRAM 203
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

【図４】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
演出内容決定手段
内部当籤役
内部抽籤手段
乱数値抽出
演出用乱数値抽出
スタートレバー
内部当籤役
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
入賞判定手段
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動

【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） 天国移行率高
天国準備モード	天井466G（疑似ボーナス後約500G） 疑似ボーナス移行で天国移行確定
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高
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高）
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 天国モードループ率中
天国Bモード	天井32G 天国モードループ率高
天国Cモード	天井32G 天国モードループ率激高

【図７】

(a)サブクラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル（確率分母：256）

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	2	6	224	0
保障モード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	0
天国Aモード（＋疑似ボーナス）	0	0	1	3	24	85
天国Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	1	8	85
天国Cモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル（確率分母：65536）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル（確率分母：256）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤（1G連＋1）	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤（1G連＋1）	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル（確率分母：256）

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	255	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤（天井ゲーム数＝0更新）	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル（確率分母：256）

有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ等	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	48	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	126	0	0
	天国B	0	2	2	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	255
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	192	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	120	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図９】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０】

内部抽籤テーブル（確率分母：65536）

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	―
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル（その1）

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	―
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	―	0(3BB)
―	―	―		00000100	―	―	―	―
―	―	―		00001000	―	―	―	―
―	―	―		00010000	―	―	―	―
―	―	―		00100000	―	―	―	―
―	―	―		01000000	―	―	―	―
―	―	―		10000000	―	―	―	―
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_汎用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル（その2）

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪリKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪリKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪリKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
―	―	―		00000010	―	―	―	―
―	―	―		00000100	―	―	―	―
―	―	―		00001000	―	―	―	―
―	―	―		00010000	―	―	―	―
―	―	―		00100000	―	―	―	―
―	―	―		01000000	―	―	―	―
―	―	―		10000000	―	―	―	―
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			格納領域	表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C左一枚2_2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			格納領域	表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C逆ハザミ一枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C逆ハザミ一枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C逆ハザミ一枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C逆ハザミ一枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C ハザミ一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C ハザミ一枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C ハザミ一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C ハザミ一枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C 順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C 順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C 順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C 順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C 中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C 中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C 中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C 中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C 中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C 中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C 中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C 中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C RB一枚4	—	1

【図１５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット+当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置〇で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット+当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置〇で3BB状態移行					
F_リプレイA	非フラグ間:2BBフラグ間:平行リプ/3BBフラグ間:右上がりリプ					
F_リプレイB	平行リプ					
F_チェリー	2枚ベット:中段リプ/3枚ベット:押下位置〇で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F_確定チェリー	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置〇で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ					3枚ベット:中段リプ
F_中段チェリー	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置〇で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ					3枚ベット:中段リプ
F_リーチ目	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:リーチ目リプ					3枚ベット:中段リプ
F_スイカ	押下位置〇でスイカ(3枚ベット:3枚、2枚ベット:2枚)、押下位置×でスイカこぼし:1枚					
F_ベル123A1	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123A2	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間以外:上段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123B2	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:右下がりベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132A1	(※)	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132A2	(※)	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132B1	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	右下がりベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132B2	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:上段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル213A1 F_ベル213A2	(※)	(※)	中段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)
F_ベル213B1 F_ベル213B2	2枚ベット:中段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:中段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	(※)	中段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)
F_ベル231A1 F_ベル231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)
F_ベル231B1 F_ベル231B2	2枚ベット:右上がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右上がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	(※)	(※)	右上がりベル:8枚	(※)	(※)
F_ベル312A1 F_ベル312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)
F_ベル312B1 F_ベル312B2	2枚ベット:小山ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:小山ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル:8枚	(※)
F_ベル321A1 F_ベル321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)
F_ベル321B1 F_ベル321B2	2枚ベット:下段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:下段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル:8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか:8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか:1枚					

(※) 押下位置〇で当籤している1枚役のいずれか:1枚、押下位置×で取りこぼし:0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称		概要		
		監視開始	作動	作動結果
通常リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)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)
通常リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401	非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・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) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ≧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) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
準リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ+(1G連ストック抽籤が実行されたなら55)≧1390	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されたなら ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる
準リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ+(1G連ストック抽籤が実行されたなら275)≧1851	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されたなら ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる

【図１７】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・ ・ ・	・ ・ ・		・ ・ ・			・ ・ ・
格納領域1	ビット7	0	–	–	–	–
	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

【図１８】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

【図１９】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図２０】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ		内容
モードフラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ﾎﾞｰﾅｽ
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モードフラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

【図２１】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

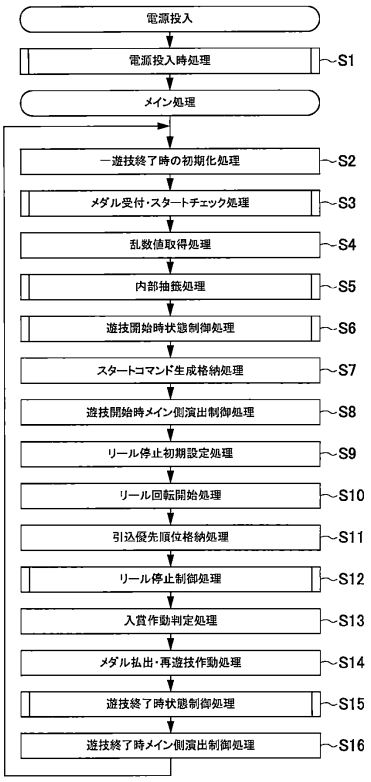
【図２２】

押下順序格納領域

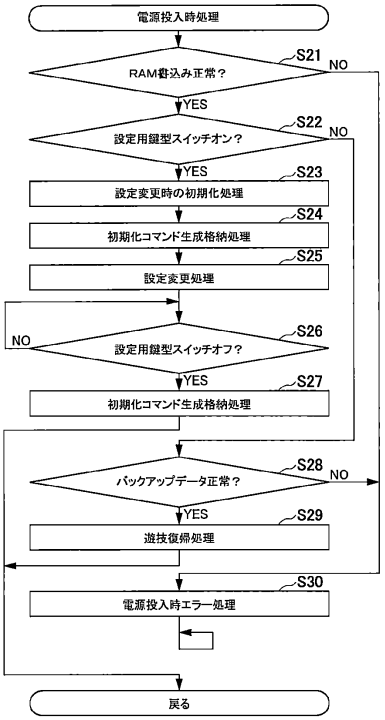
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

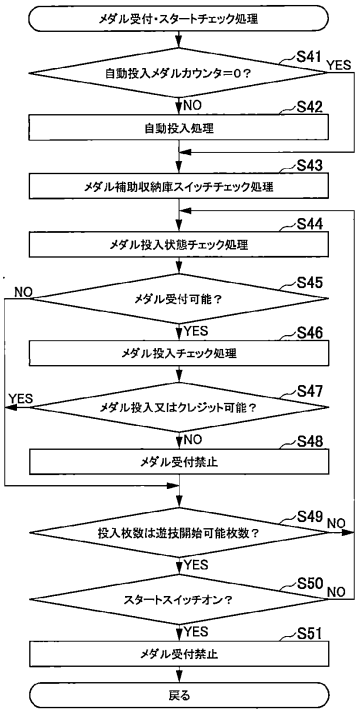
【図２３】



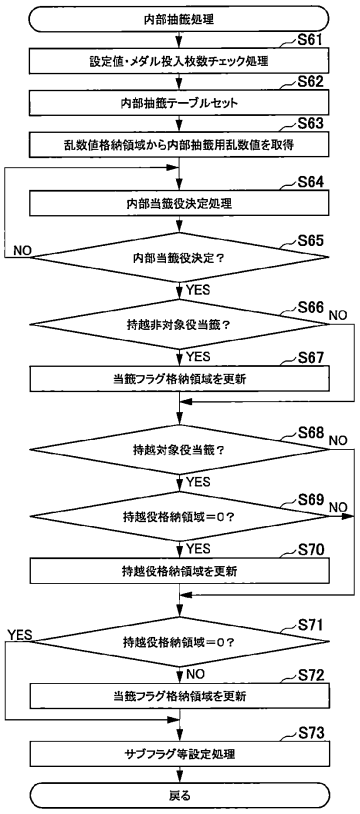
【図２４】



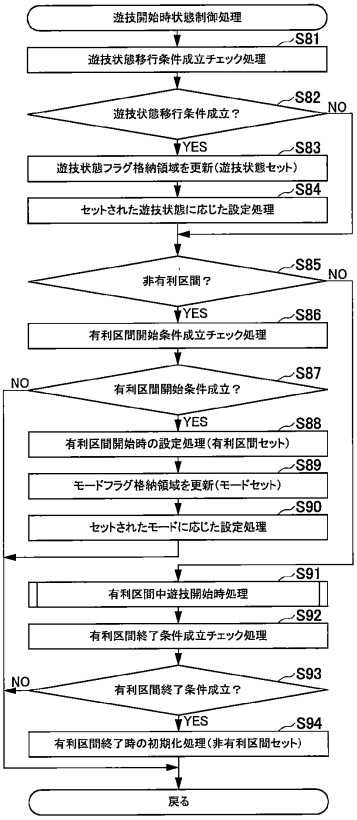
【図２５】



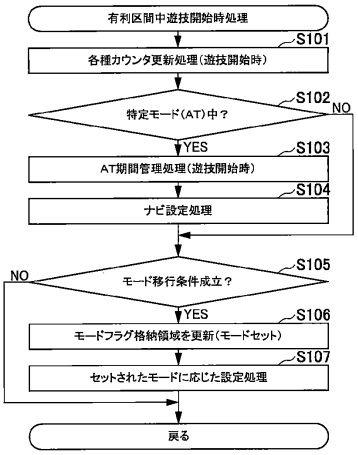
【図２６】



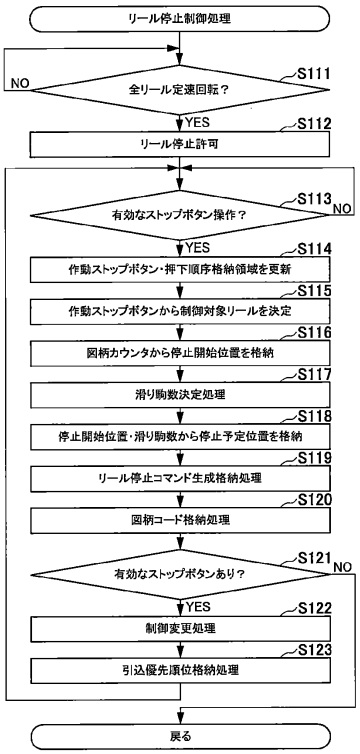
【図２７】



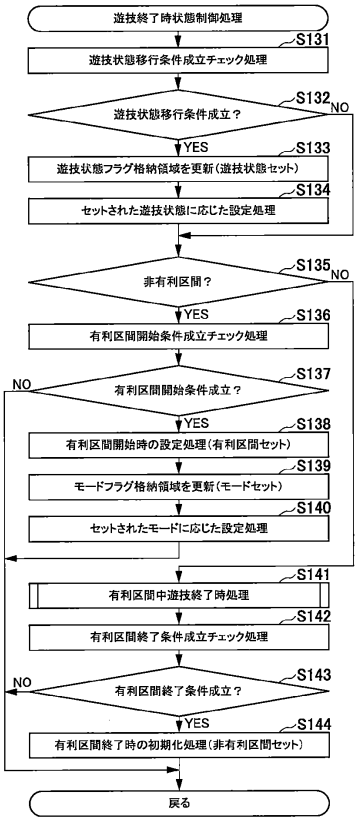
【図２８】



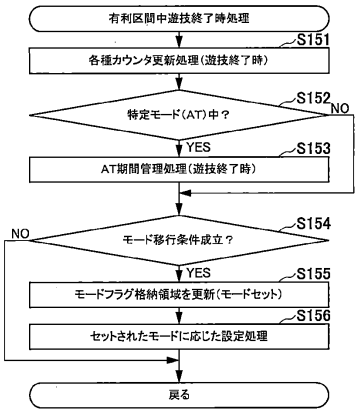
【図２９】



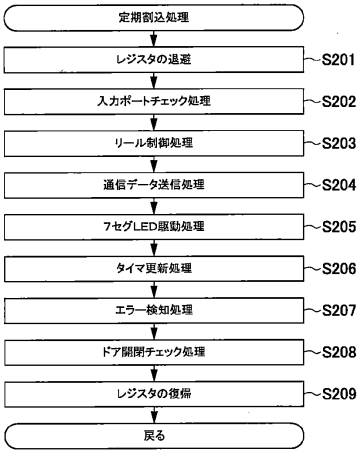
【図３０】



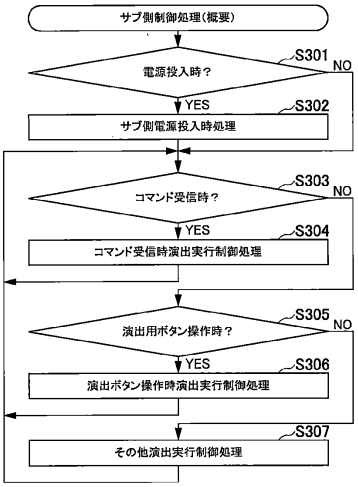
【図３１】



【図３２】

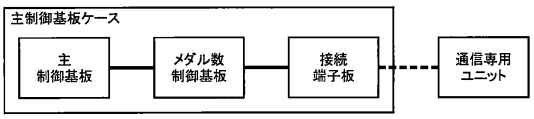


【図３３】

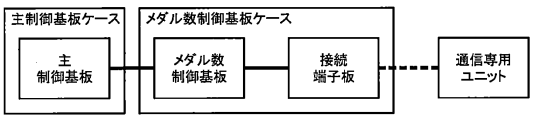


【図３４】

＜構成例１＞



＜構成例２＞

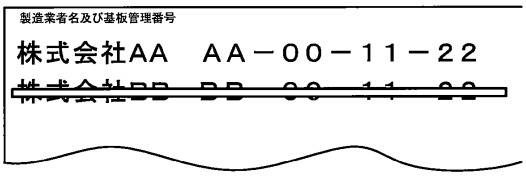


＜蓄積データ例＞

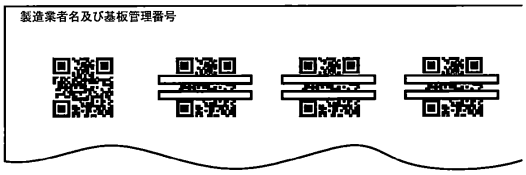
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
MY	電源投入以降の最大MY
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップID番号	主制御基板（チップ）のID番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップID番号	メダル数制御基板（チップ）のID番号（非搭載時は0）
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカコード（非搭載時は0）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は0）

【図３５】

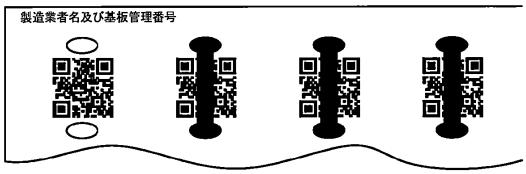
<構成例1>



<構成例2>



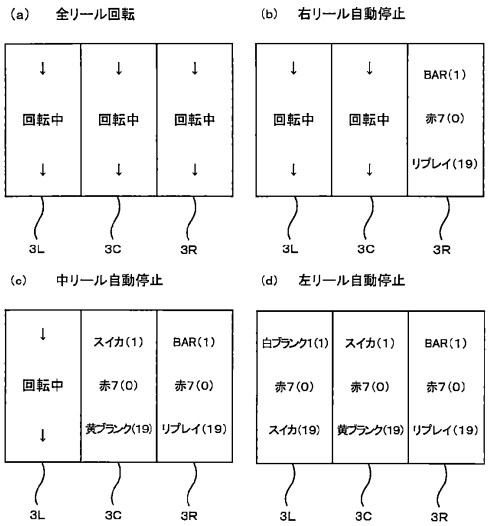
<構成例3>



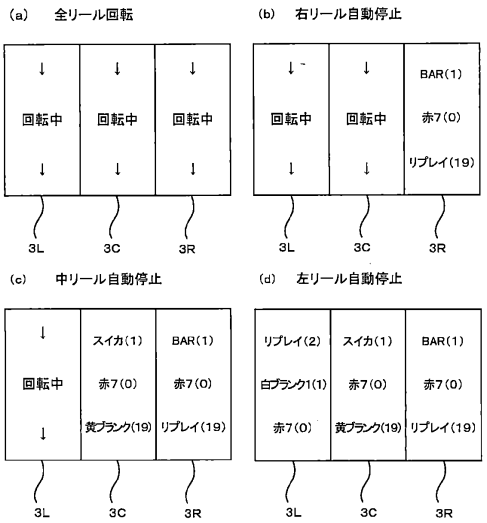
【図３６】

ロック演出番号	演出内容
1	(ⅰ)リール演出において「赤7」図柄が揃う
2	(ⅱ)リール演出において「赤7」図柄が揃わない
3	(ⅲ)疑似遊技において「赤7」図柄が揃う
4	(ⅳ)疑似遊技において「赤7」図柄が揃わない
5	(ⅳ)疑似遊技において「赤7」図柄が揃わない→(ⅰ)リール演出において「赤7」図柄が揃う
6	(ⅱ)リール演出において「赤7」図柄が揃わない→(ⅲ)疑似遊技において「赤7」図柄が揃う

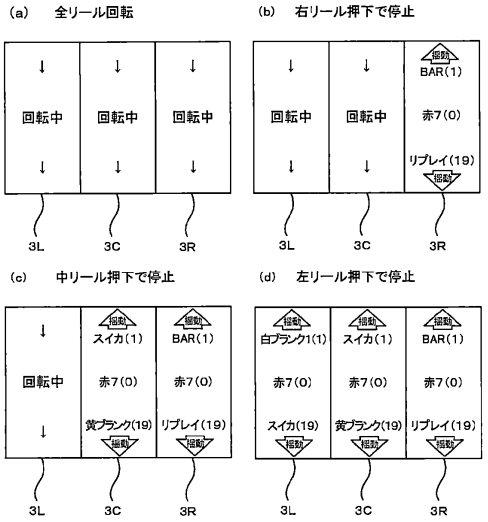
【図３７】



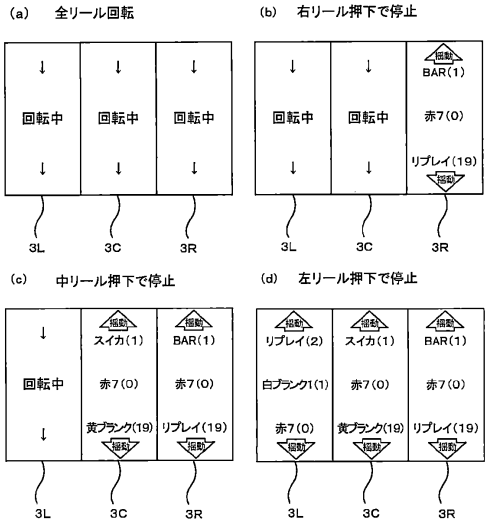
【図３８】



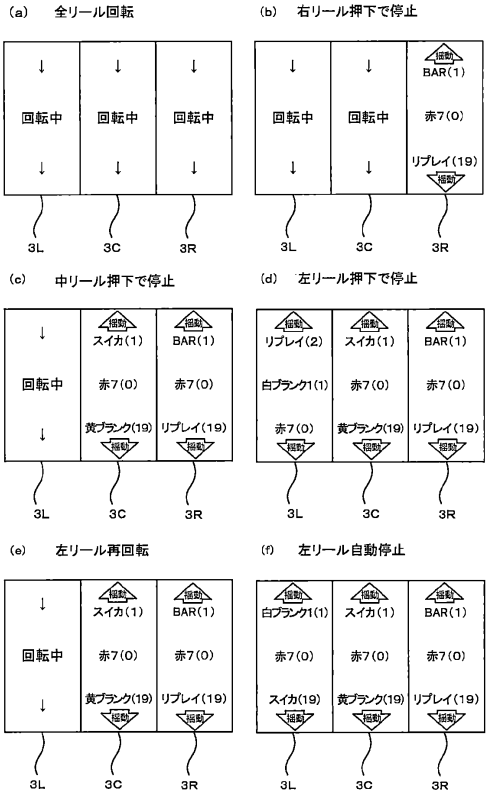
【図３９】



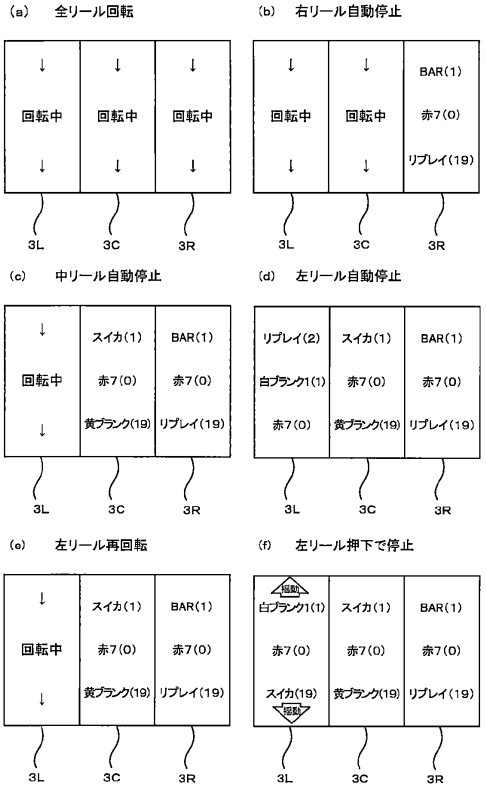
【図４０】



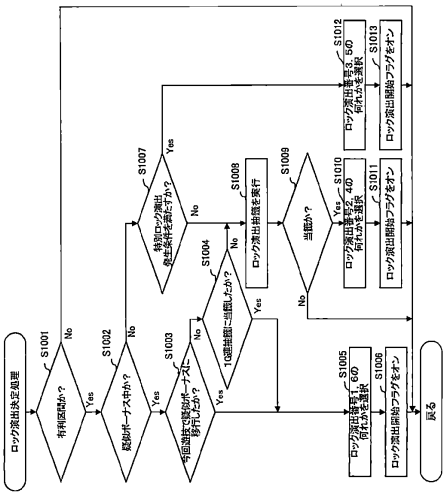
【図４１】



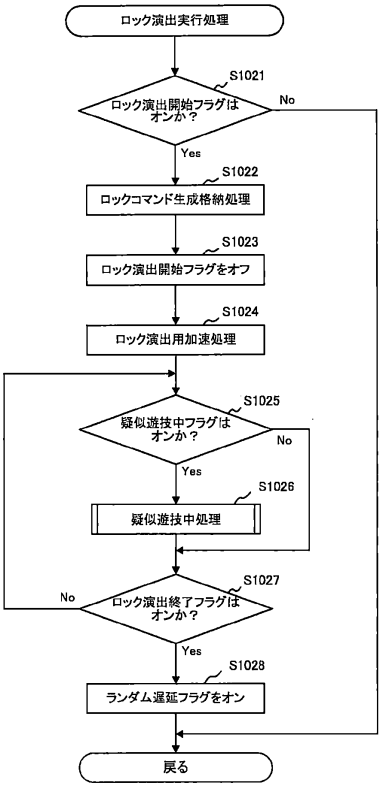
【図４２】



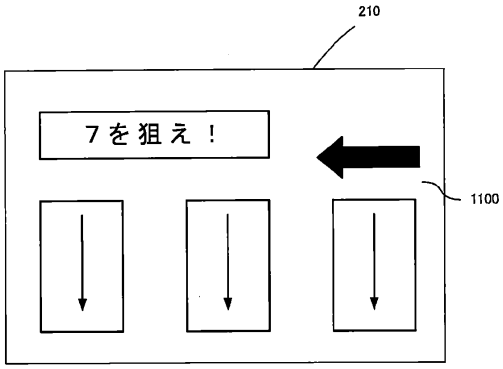
【図４３】



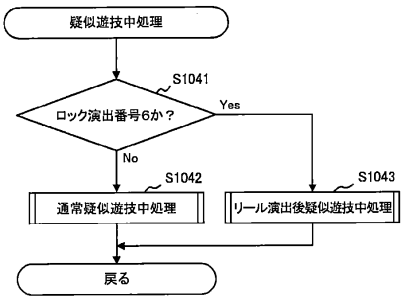
【図４４】



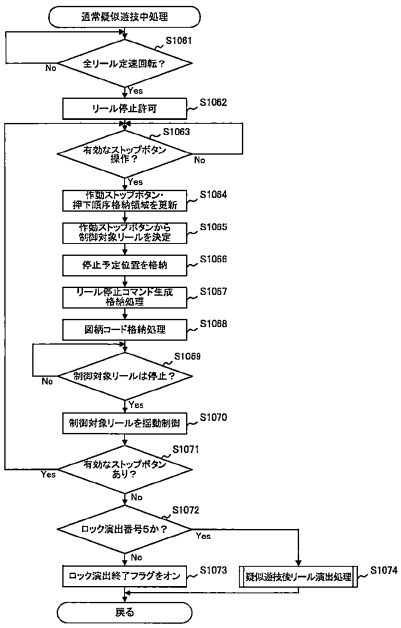
【図４５】



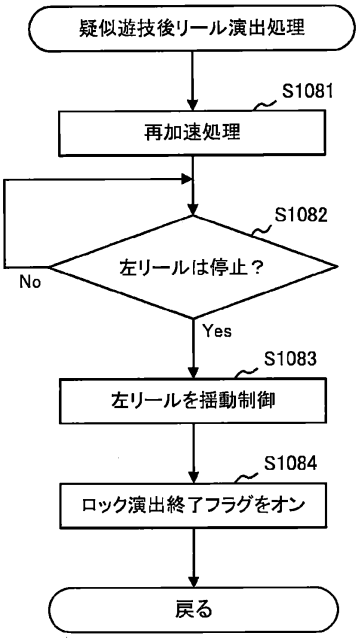
【図４６】



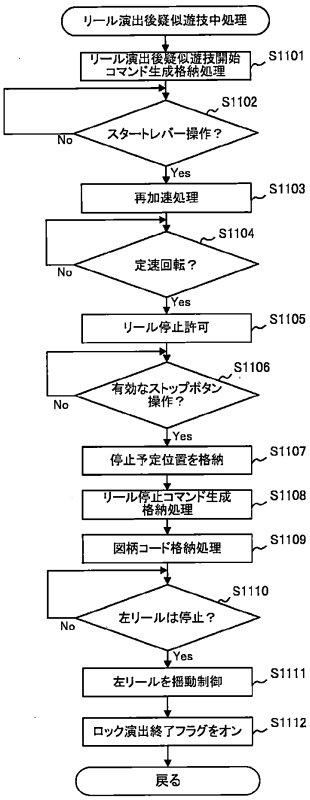
【図４７】



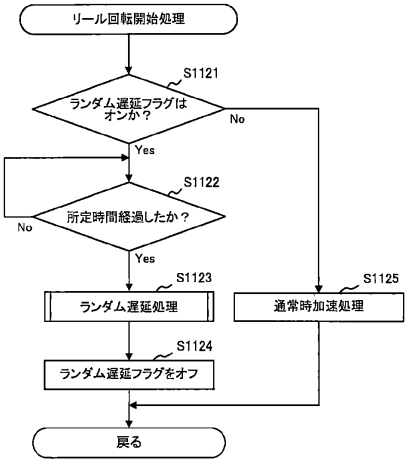
【図４８】



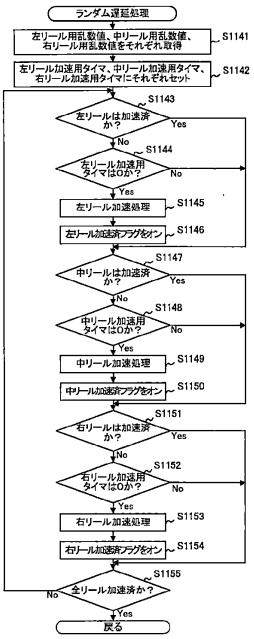
【図４９】



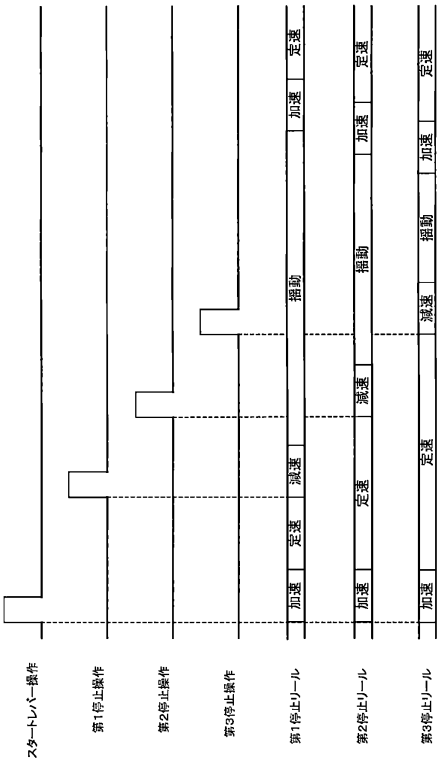
【図５０】



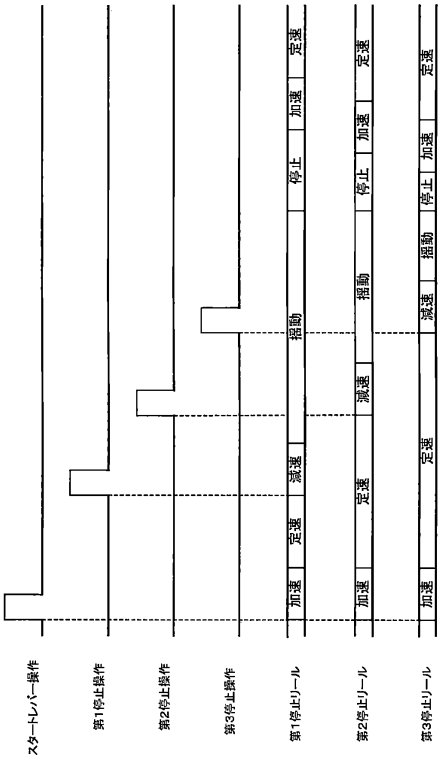
【図５１】



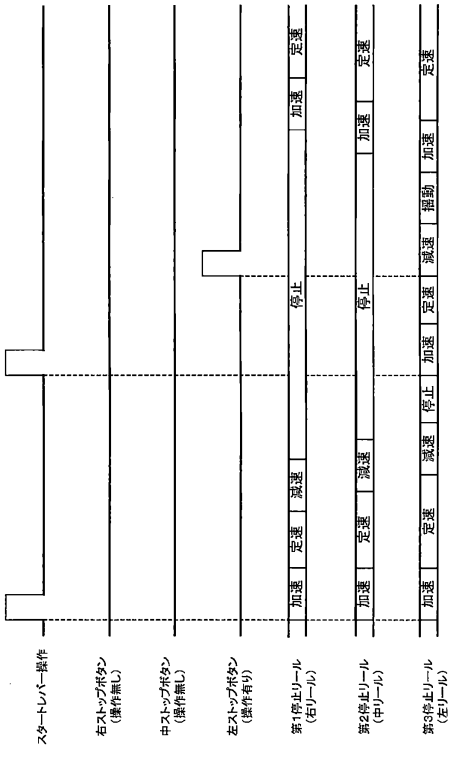
【図５２】



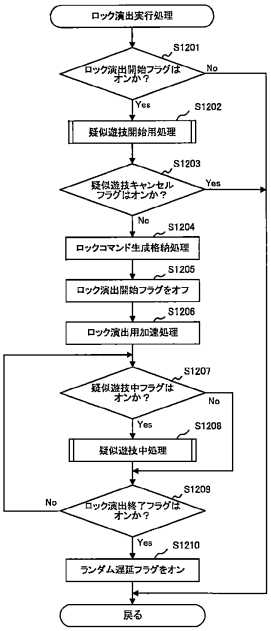
【図５３】



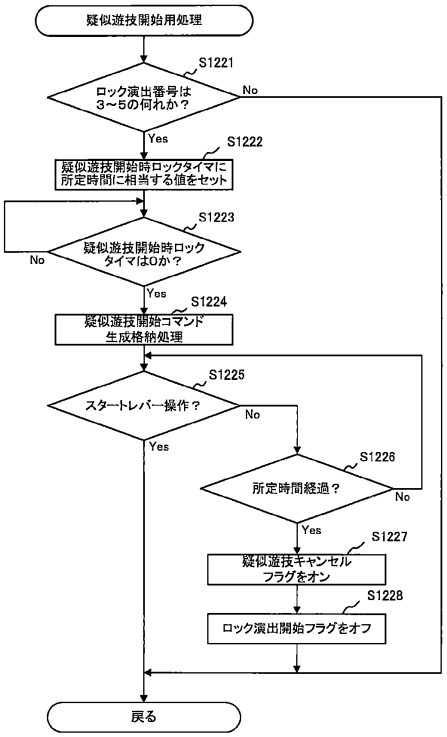
【図５４】



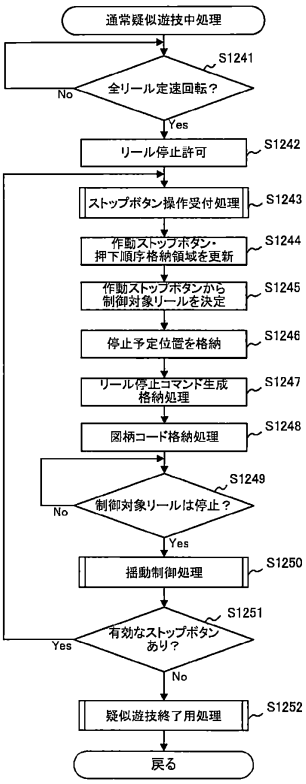
【図５５】



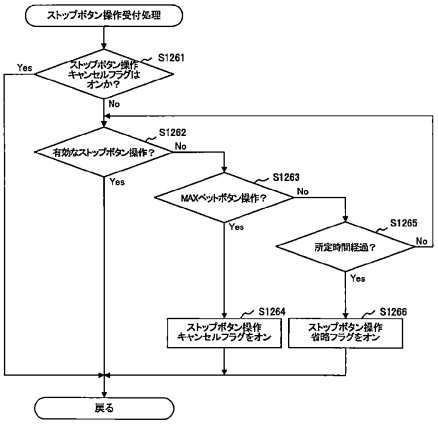
【図５６】



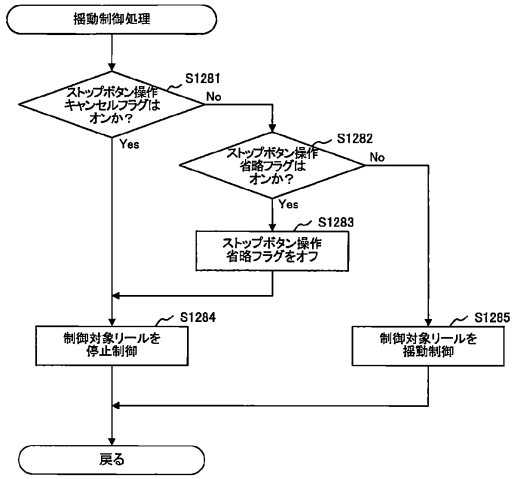
【図５７】



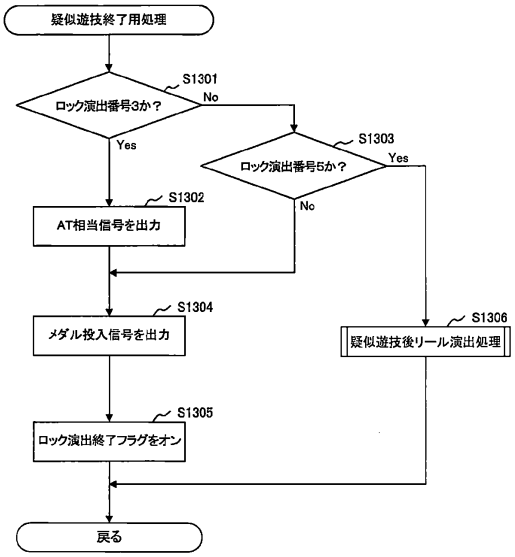
【図５８】



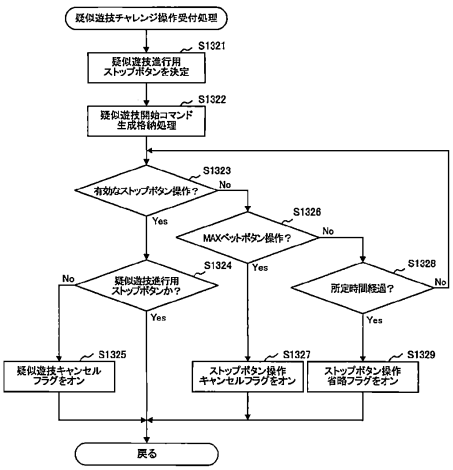
【図５９】



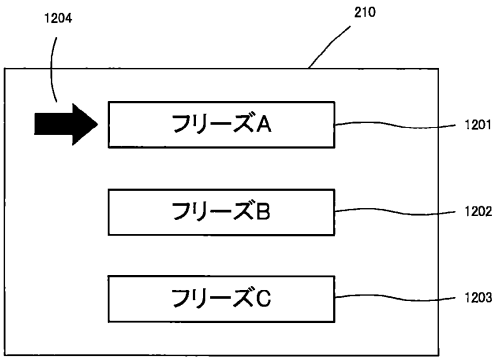
【図６０】



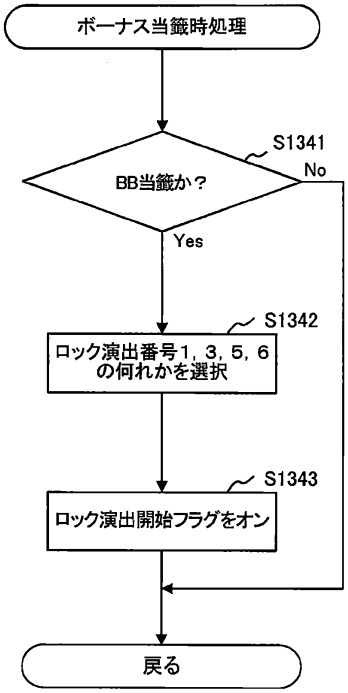
【図６１】



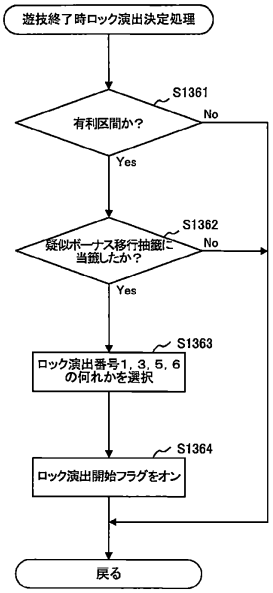
【図６２】



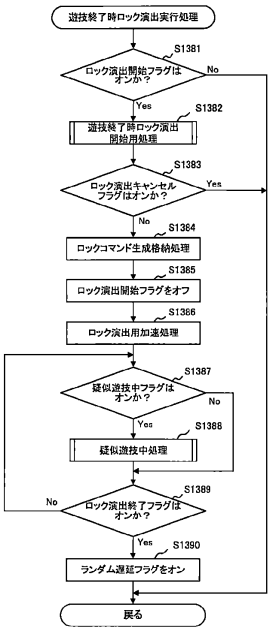
【図６３】



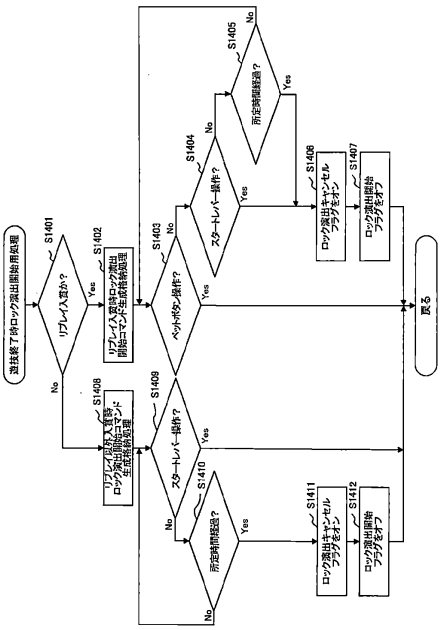
【図６４】



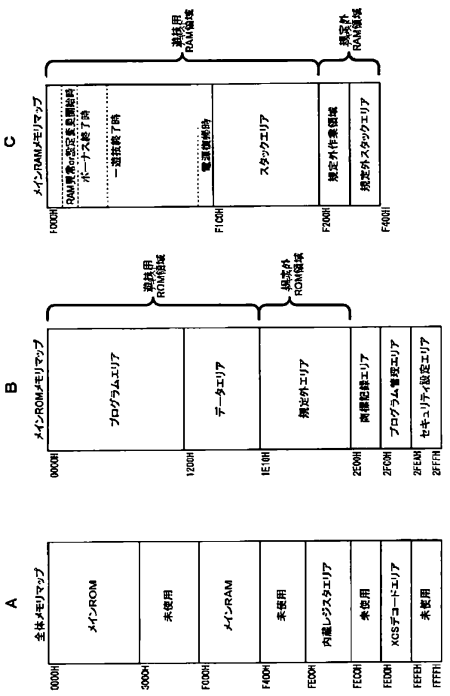
【図６５】



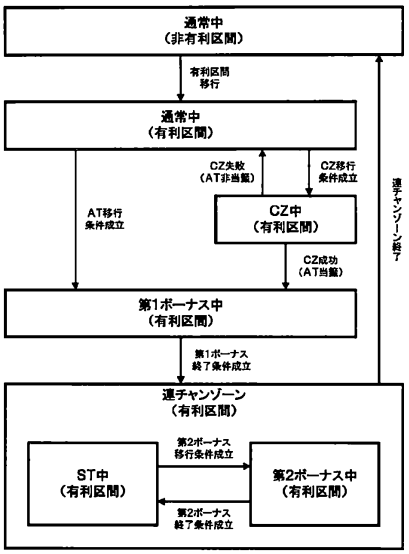
【図６６】



【図６７】

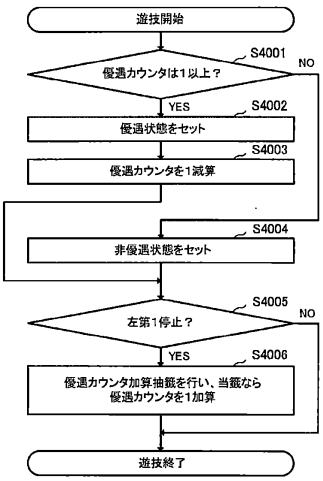


【図６８】



【図６９】

○ 優遇制御例(通常中)の説明



【図７０】

○ 優遇制御例(ST中)の説明

<ST中の仕様例>
(1)規定期間(例えば16ゲーム)継続
(2)期間管理情報(ST残ゲーム数)は、打順不問で進行
(3)抽籤管理情報(MAPゲーム数)は、左第1停止(順押し)で進行、左第1停止以外(変則押し)では進行しない
(4)基本的に、抽籤管理情報が進行したほうが有利度合いが高くなる

(a) 制御例1(全て順押しを行った場合)

打順	順押し	順押し	順押し	順押し	順押し	順押し
STゲーム数	1	2	3	4	5	6
MAPゲーム数	1	2	3	4	5	6
抽籤MAP	A	B	C	D	E	F

(b) 制御例2(1ゲーム目に変則押しを行った場合)

打順	変則押し	順押し	順押し	順押し	順押し	順押し
STゲーム数	1	2	3	4	5	6
MAPゲーム数	1	1	2	3	4	5
抽籤MAP	A	↑	B	C	D	E

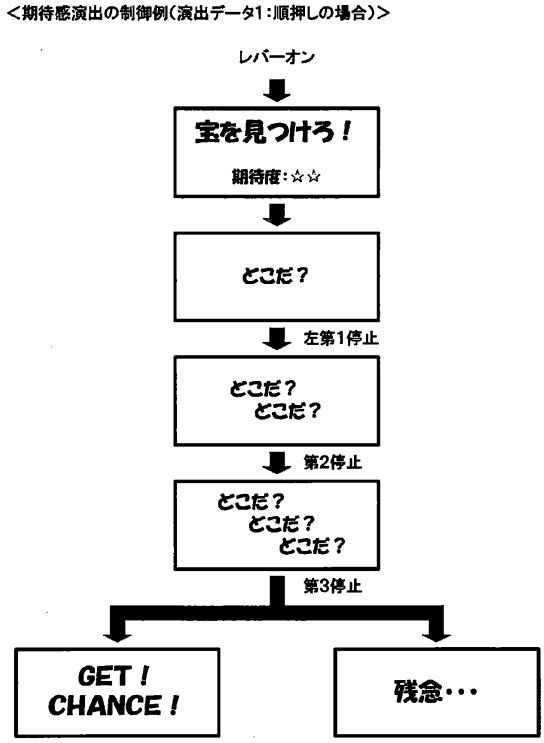
(c) 制御例3(1～4ゲーム目に変則押しを行った場合)

打順	変則押し	変則押し	変則押し	順押し	順押し	順押し
STゲーム数	1	2	3	4	5	6
MAPゲーム数	1	1	1	1	1	2
抽籤MAP	A	↑	↑	↑	↑	B

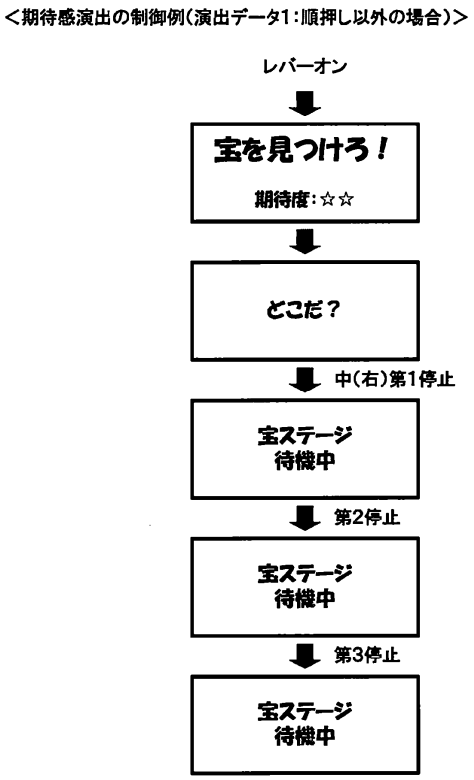
(d) 制御例4(全て変則押しを行った場合)

打順	変則押し	変則押し	変則押し	変則押し	変則押し	変則押し	…	変則押し	不問
STゲーム数	1	2	3	4	5	6	…	16	ST終了
MAPゲーム数	1	1	1	1	1	1	…	1	-
抽籤MAP	A	↑	↑	↑	↑	↑	…	↑	-

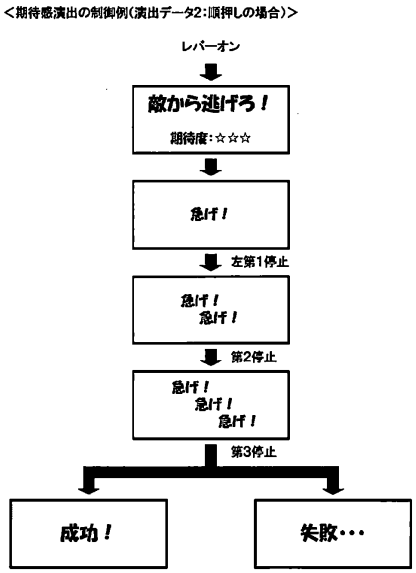
【図７１】



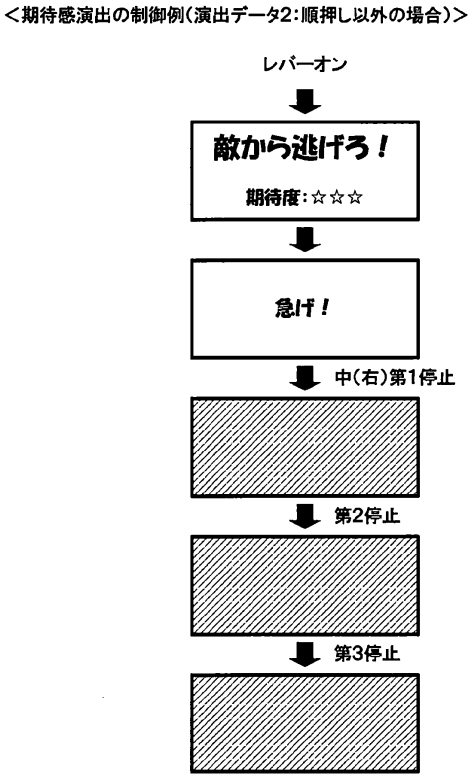
【図７２】



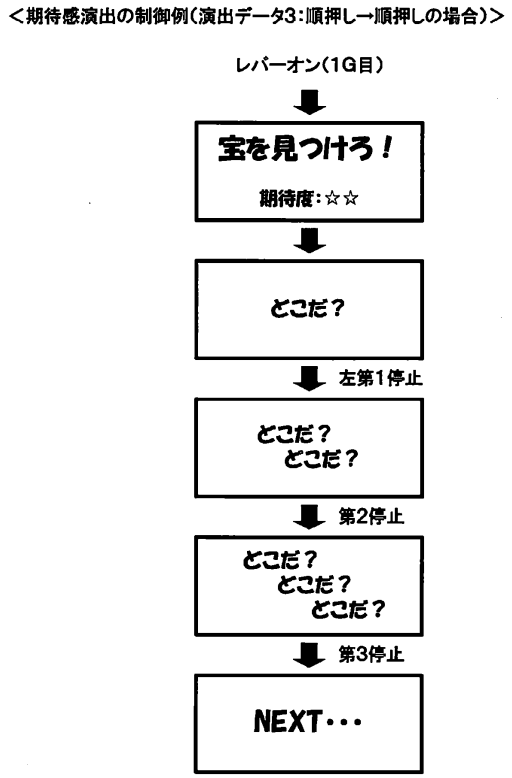
【図７３】



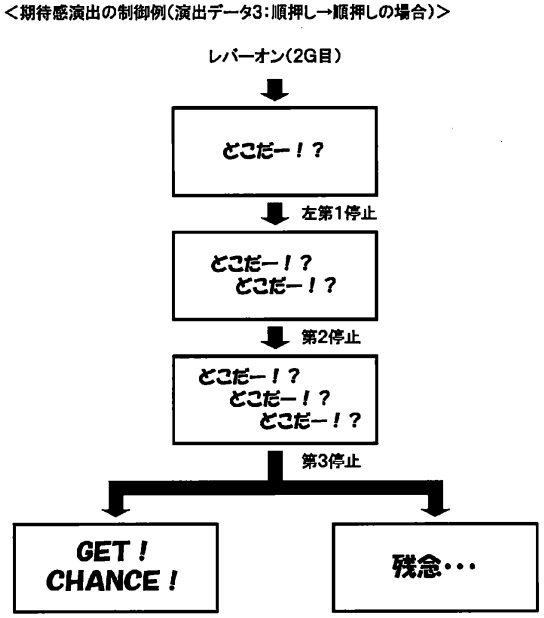
【図７４】



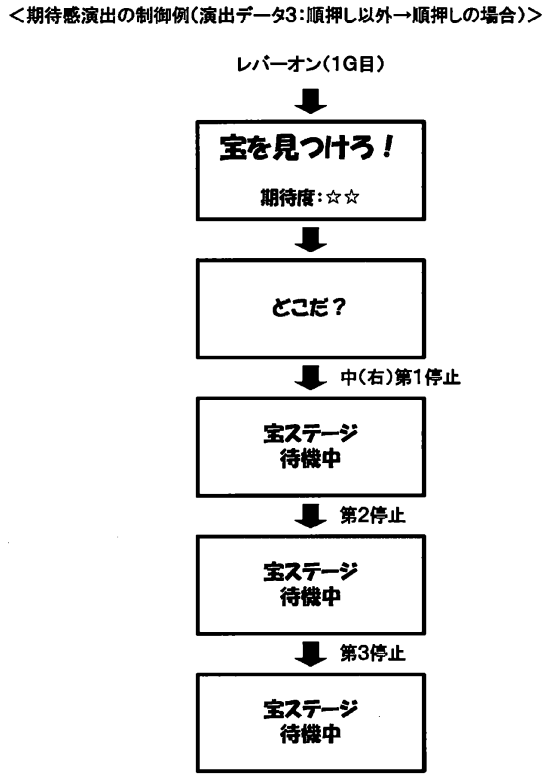
【図７５】



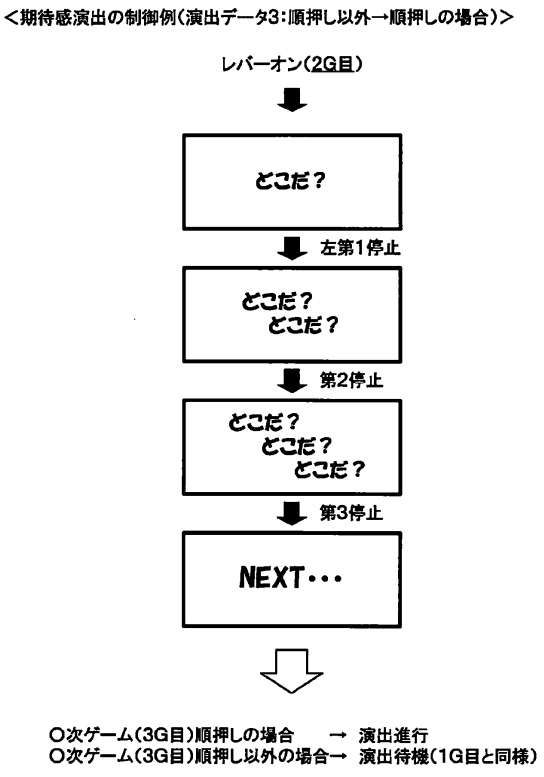
【図７６】



【図７７】



【図７８】



【図７９】

#RL11ベルの変動表の説明

<役物表>

内部当選役	初期値	打順					
		123	132	213	231	312	321
#通常リプ	8959	－	－	－	－	－	－
#チェリー	20	－	－	－	－	－	－
#共通ベル	1000	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞
#押し目ベルA 123	3600	1枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルA 132	3600	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルA 213	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルA 231	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルA 312	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞
#押し目ベルA 321	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞
#押し目ベルB 213	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルB 231	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#押し目ベルB 312	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞
#押し目ベルB 321	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞
#2択1枚役A	4959	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#2択1枚役B	4959	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
#共通1枚役A	5400	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
#共通1枚役B	20	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
#スイカ	200	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞
総得点存在(全体)	65536	1.1612	1.1612	2.716	2.716	2.716	2.716

<内部当選情報・指示情報の設定基礎(各区間遊技数分例(その1))>

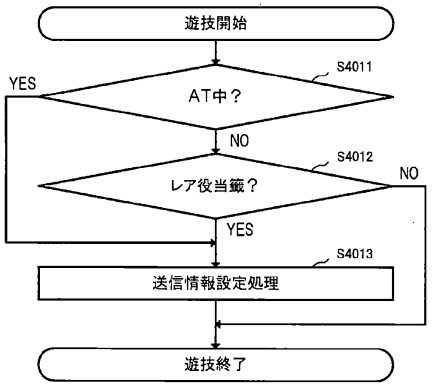
内部当選役	AT状態(有利区間)					
	期待1		期待2		期待3	
	内部当選情報	指示情報	内部当選情報	指示情報	内部当選情報	指示情報
#通常リプ	1	99	1	0	97	99
#チェリー	2		2	0	2	0
#共通ベル	99		3	0	97	99
#押し目ベルA 123			80	0		
#押し目ベルA 132				0		
#押し目ベルA 213				0		
#押し目ベルA 231				0		
#押し目ベルA 312				0		
#押し目ベルA 321				0		
#押し目ベルB 213	98		98	99		
#押し目ベルB 231						
#押し目ベルB 312						
#押し目ベルB 321						
#2択1枚役A						
#2択1枚役B						
#共通1枚役A	16		16	0		
#共通1枚役B	17		17	0	17	0
#スイカ	18		18	0	18	0

<内部当選情報・指示情報の設定基礎(各区間遊技制御例(その1))>

内部当選役	AT状態(有利区間)				非有利区間	
	期待1		期待2			
	内部当選情報	指示情報	内部当選情報	指示情報	内部当選情報	指示情報
#通常リプ	1	0	1	0	1	0
#チェリー	2	0	2	0	2	0
#共通ベル	3	0	3	0	3	0
#押し目ベルA 123	80	1	80	10	80	0
#押し目ベルA 132		2				0
#押し目ベルA 213		3				0
#押し目ベルA 231		4		20		0
#押し目ベルA 312		5		30		0
#押し目ベルA 321		6				0
#押し目ベルB 213	81	3	81	40	99	99
#押し目ベルB 231		4				
#押し目ベルB 312		5				
#押し目ベルB 321		6				
#2択1枚役A	82	0	82	0		
#2択1枚役B		0		0		
#共通1枚役A	16	0	16	0	16	0
#共通1枚役B	17	0	17	0	17	0
#スイカ	18	0	18	0	18	0

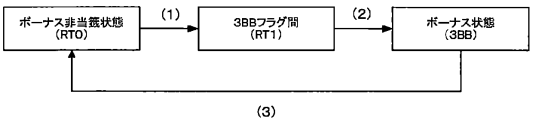
【図８０】

○ 送信情報制御例(その2)の説明



【図８１】

(a) 遊技状態のフロー



(b) 遊技状態の移行条件

移行条件	内容
(1)	3BBが内部当籤
(2)	3BBが入賞
(3)	55枚を超える払い出し

【図８２】

(a) 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	スイカ	0	スイカ	0	バー
19	セブン	19	リプB	19	ブランク
18	チェリー	18	チェリー	18	ベルA
17	ベルA	17	ベルA	17	スイカ
16	リプA	16	リプA	16	リプB
15	ブイ	15	スイカ	15	チェリー
14	ブイ	14	ブイ	14	ブイ
13	ブイ	13	チェリー	13	ベルA
12	ベルA	12	ベルA	12	スイカ
11	リプA	11	リプA	11	リプB
10	ブランク	10	バー	10	チェリー
9	チェリー	9	チェリー	9	ブランク
8	スイカ	8	バー	8	ベルB
7	ベルB	7	ベルB	7	スイカ
6	バー	6	リプA	6	リプA
5	リプA	5	スイカ	5	チェリー
4	セブン	4	セブン	4	セブン
3	スイカ	3	チェリー	3	ベルB
2	ベルA	2	ベルB	2	スイカ
1	リプB	1	リプA	1	リプA

(b) 図柄コード表(メインリール)

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	ブイ	00000001
2	セブン	00000010
3	バー	00000011
4	スイカ	00000100
5	チェリー	00000101
6	ベルA	00000110
7	ベルB	00000111
8	リプA	00001000
9	リプB	00001001
10	ブランク	00001010

【図８３】

[illegible]

特殊役等識別データ		コンビネーション			名称	属性	1枚目付時の点数	2枚目付時の点数	3枚目付時の点数
0	7								
	6								
	5								
	4								
	3								
	2								
	1								
	0	ブイ	リブ3	ブイ	C,3BB	BB	–	–	0
1	7	ブイ	リブA	バー・チェリー	C,ボしびB,01" 02	REP	–	–	0
	6	ベルB	リブA	バー・チェリー	C,ボしびA,01" 02	REP	–	–	0
	5	バー・ベルA	リブA	バー・チェリー	C,中段ブA,01" 04	REP	–	–	0
	4	ベルB	ベルB・ベルA・スイカ	リブA・リブB	C,下段ブA,01" 06	REP	–	–	0
	3	ベルB	リブA	セブン・ブイ・ブランク	C,CUVブ,01" 03	REP	–	–	0
	2	リブB	バー・スイカ	セブン・ブイ・ブランク	C,上段ブB,01" 06	REP	–	–	0
	1	リブA	スイカ	セブン・ブイ・ブランク	C,上段ブA,01" 03	REP	–	–	0
	0	リブA・リブB	リブA	リブA・リブB	C,CUVブ,01" 04	REP	–	–	0
2	7	セブン・ブイ・チェリー	ベルB・ベルA	ベルA	C,321"×B,01" 06	FRU	–	–	10
	6	セブン・ブイ・チェリー	ベルB・ベルA	ベルB	C,321"×A,01" 06	FRU	–	–	10
	5	セブン・ブイ・チェリー	バー・チェリー	ベルA	C,312"×B,01" 06	FRU	–	–	10
	4	セブン・ブイ・チェリー	バー・チェリー	ベルB	C,312"×A,01" 06	FRU	–	–	10
	3	バー・リブA・リブB	ベルA	リブA・リブB	C,231"×B,01" 06	FRU	–	–	10
	2	バー・リブA・リブB	ベルB	リブA・リブB	C,231"×A,01" 06	FRU	–	–	10
	1	セブン・ブイ・チェリー	ベルB	スイカ	C,213"×A,01" 03	FRU	–	–	10
	0	セブン・ブイ・チェリー	ベルA	スイカ	C,213"×B,01" 03	FRU	–	–	10
3	7	ベルA	スイカ	スイカ	C,共通スイカ	FRU	–	–	3
	6	スイカ	セブン・ブイ・リブB	バー・チェリー	C,平行スイカ,01" 06	FRU	–	–	3
	5	ベルB・ベルA	ベルB・ベルA	ベルB・ベルA	C,共通"×B,01" 06	FRU	–	–	3
	4	スイカ	ベルB・ベルA	スイカ	C,共通"×A,01" 02	FRU	–	–	3
	3	セブン・ブイ・チェリー	ベルA	リブB	C,BBV<A99,01" 03	FRU	–	–	15
	2	セブン・ブイ・チェリー	ベルA	リブA	C,BBV<A99,01" 03	FRU	–	–	15
	1	セブン・ブイ・チェリー	ベルB	リブB	C,BBV<AA9,01" 03	FRU	–	–	15
	0	セブン・ブイ・チェリー	ベルB	リブA	C,BBV<AAA,01" 03	FRU	–	–	15
4	7	チェリー	バー・チェリー	チェリー	C,ベリー,C,01" 02	FRU	–	–	1
	6	チェリー	バー・チェリー	バー	C,ベリー,B,01" 02	FRU	–	–	1
	5	ブイ	バー・チェリー	バー・チェリー	C,ベリー,A,01" 04	FRU	–	–	1
	4	スイカ	バー	バー・チェリー	C,スイカ代替役1,01" 02	FRU	–	–	1
	3	ベルA	チェリー	バー・スイカ	C,共通スイカ代替,01" 02	FRU	–	–	1
	2	スイカ	チェリー	スイカ	C,BスイカB代替役	FRU	–	–	1
	1	スイカ	スイカ	スイカ	C,BBBスイカ	FRU	–	–	3
	0	リブB	スイカ	リブA・リブB	C,共通スイカ2,01" 02	FRU	–	–	3
5	7	ベルA	ベルA	バー・スイカ	C,制御役B3,01" 02	FRU	–	–	1
	6	ベルA	チェリー	リブA・リブB	C,制御役B2,01" 02	FRU	–	–	1
	5	ベルA	バー	リブA・リブB	C,制御役B1,01" 02	FRU	–	–	1
	4	ベルB	ベルB・ベルA	バー	C,制御役A4,01" 02	FRU	–	–	1
	3	ベルB	ベルB・ベルA	スイカ	C,制御役A3,01" 02	FRU	–	–	1
	2	ベルB	チェリー	リブA・リブB	C,制御役A2,01" 02	FRU	–	–	1
	1	ベルB	バー	リブA・リブB	C,制御役A1,01" 02	FRU	–	–	1
	0	スイカ	チェリー	バー・チェリー	C,ベリー,D,01" 02	FRU	–	–	1
6	7	バー	ベルB	バー・チェリー	C,制御役D5,01" 02	FRU	–	–	1
	6	バー	チェリー	リブA・リブB	C,制御役D4,01" 02	FRU	–	–	1
	5	バー	バー	リブA・リブB	C,制御役D3,01" 02	FRU	–	–	1
	4	バー	リブB	ベルB・ベルA	C,制御役D2,01" 02	FRU	–	–	1
	3	バー	リブA	ベルB・ベルA	C,制御役D1,01" 02	FRU	–	–	1
	2	スイカ	ベルA	ベルB・ベルA	C,制御役B4,01" 02	FRU	–	–	1
	1	スイカ	ベルB	ベルB・ベルA	C,制御役B3,01" 02	FRU	–	–	1
	0	ベルA	ベルB	バー・スイカ	C,制御役B4,01" 02	FRU	–	–	1

【図８４】

[illegible]

特殊役等識別データ		コンビネーション			名称	属性	1枚目付時の点数	2枚目付時の点数	3枚目付時の点数
7	7	リブA・リブB	ベルB	バー・チェリー	C,中モーセ,01" 04	FRU	–	–	1
	6	リブA	リブB	ベルB・ベルA	C,中モーセ,C2,01" 02	FRU	–	–	1
	5	リブA	リブA	ベルB・ベルA	C,中モーセ,01" 02	FRU	–	–	1
	4	リブB	ベルA	ベルB・ベルA	C,制御役E4,01" 02	FRU	–	–	1
	3	リブB	ベルB	ベルB・ベルA	C,制御役E3,01" 02	FRU	–	–	1
	2	リブB	リブA	ベルB・ベルA	C,制御役E2,01" 02	FRU	–	–	1
	1	リブB	リブA	バー・チェリー	C,制御役E1,01" 02	FRU	–	–	1
	0	バー	ベルA	バー・チェリー	C,制御役D6,01" 02	FRU	–	–	1
8	7	スイカ	ベルA	リブA	C,一枚役C5	FRU	–	–	1
	6	スイカ	リブB	ベルB・ベルA・リブA・リブB	C,一枚役C4,01" 04	FRU	–	–	1
	5	スイカ	セブン	ベルB・ベルA・リブA・リブB	C,一枚役C3,01" 04	FRU	–	–	1
	4	スイカ	リブA	ベルB・ベルA	C,一枚役C2,01" 02	FRU	–	–	1
	3	スイカ	リブA	ブイ・チェリー	C,一枚役C1,01" 02	FRU	–	–	1
	2	ベルB	チェリー	スイカ	C,一枚役A2	FRU	–	–	1
	1	ベルB	セブン・ブイ・リブB	リブA・リブB	C,一枚役A1,01" 08	FRU	–	–	1
	0	リブA・リブB	ベルA	バー・チェリー	C,中モーセ,B,01" 04	FRU	–	–	1
9	7	ベルB	リブA	スイカ	C,ラッキー目役A3	FRU	–	–	1
	6	ベルB	セブン・ブイ・バー・スイカ	セブン・ブイ	C,ラッキー目役A2,01" 06	FRU	–	–	1
	5	ベルB	セブン・ブイ・バー・スイカ	ベルB・ベルA	C,ラッキー目役A1,01" 06	FRU	–	–	1
	4	リブB	リブA	スイカ	C,一枚役E1	FRU	–	–	1
	3	バー	セブン	リブA・リブB	C,一枚役D3,01" 02	FRU	–	–	1
	2	バー	スイカ	リブA・リブB	C,一枚役D2,01" 02	FRU	–	–	1
	1	バー	リブA	スイカ	C,一枚役D1	FRU	–	–	1
	0	スイカ	チェリー	ベルB・ベルA	C,一枚役C6,01" 02	FRU	–	–	1
10	7	スイカ	リブA	スイカ	C,ラッキ目役C5	FRU	–	–	1
	6	スイカ	セブン・ブイ	スイカ	C,ラッキ目役C4,01" 02	FRU	–	–	1
	5	ベルA	リブA	スイカ	C,ラッキ目役C2	FRU	–	–	1
	4	ベルA	ベルB・ベルA	リブA・リブB	C,ラッキ目役B1,01" 04	FRU	–	–	1
	3	ベルB	チェリー	ベルB・ベルA	C,ラッキ目役A7,01" 02	FRU	–	–	1
	2	ベルB	セブン・ブイ・バー・スイカ	ブランク	C,ラッキ目役A6,01" 04	FRU	–	–	1
	1	ベルB	リブA	ベルB・ベルA	C,ラッキ目役A5,01" 02	FRU	–	–	1
	0	ベルB	セブン・ブイ・バー・スイカ	バー	C,ラッキ目役A4,01" 04	FRU	–	–	1
11	7	バー	セブン・チェリー	ベルA	C,ラッキ目役C4,01" 02	FRU	–	–	1
	6	バー	バー・スイカ	バー・チェリー	C,ラッキ目役C3,01" 04	FRU	–	–	1
	5	バー	リブA	リブA・リブB	C,ラッキ目役C2,01" 02	FRU	–	–	1
	4	バー	ブイ・チェリー・スイカ	スイカ	C,ラッキ目役C1,01" 03	FRU	–	–	1
	3	スイカ	チェリー・スイカ	セブン・ブイ	C,ラッキ目役C4,01" 04	FRU	–	–	1
	2	スイカ	ブイ・バー・スイカ	ベルA	C,ラッキ目役C3,01" 03	FRU	–	–	1
	1	スイカ	バー・スイカ	リブB	C,ラッキ目役C6,01" 02	FRU	–	–	3
	0	スイカ	ベルB・ベルA・スイカ	バー・チェリー	C,ラッキ目役C2,01" 08	FRU	–	–	1
12	7	スイカ	チェリー	リブA・リブB	C,BB確定役C01,01" 02	FRU	–	–	1
	6	ベルB	チェリー	ブランク	C,BB確定役A1	FRU	–	–	1
	5	リブB	リブA	セブン・ブイ・ブランク	C,ラッキ目役C2,01" 03	FRU	–	–	1
	4	リブB	スイカ	スイカ	C,ラッキ目役C3	FRU	–	–	1
	3	リブB	セブン・チェリー	リブA・リブB	C,ラッキ目役E1,01" 04	FRU	–	–	1
	2	バー	スイカ	ブイ	C,ラッキ目役E1	FRU	–	–	1
	1	バー	チェリー	セブン・ブイ・バー	C,ラッキ目役E4,01" 03	FRU	–	–	1
	0	バー	セブン	セブン・ブイ・バー・チェリー	C,ラッキ目役E5,01" 04	FRU	–	–	1
13	7	ブランク	ベルB・ベルA	スイカ	C,当確定,01" 02	FRU	–	–	1
	6	ブイ	セブン・ブイ・バー・リブB	スイカ	C,BB確定役D1,01" 04	FRU	–	–	1
	5	リブB	セブン・ブイ・バー	スイカ	C,BB確定役E1,01" 03	FRU	–	–	1
	4	バー	スイカ	セブン	C,BB確定役D3	FRU	–	–	1
	3	バー	セブン	スイカ	C,BB確定役D2	FRU	–	–	1
	2	バー	ブイ	ベルB・ベルA	C,BB確定役D1,01" 02	FRU	–	–	1
	1	スイカ	リブA	リブA	C,BB確定役C3	FRU	–	–	1
	0	スイカ	リブB	スイカ	C,BB確定役C2	FRU	–	–	1

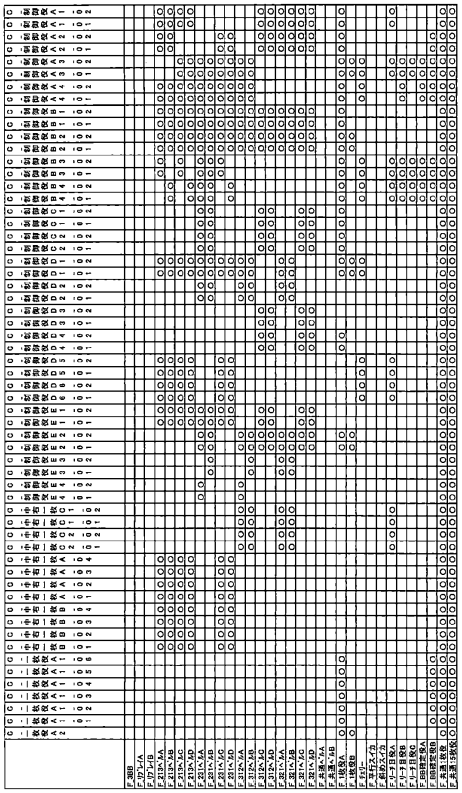
【図８５】

[illegible]

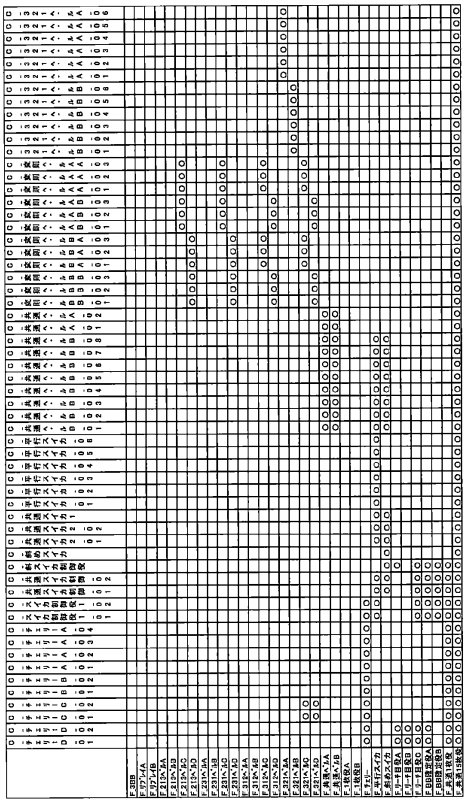
【図８６】

[illegible]

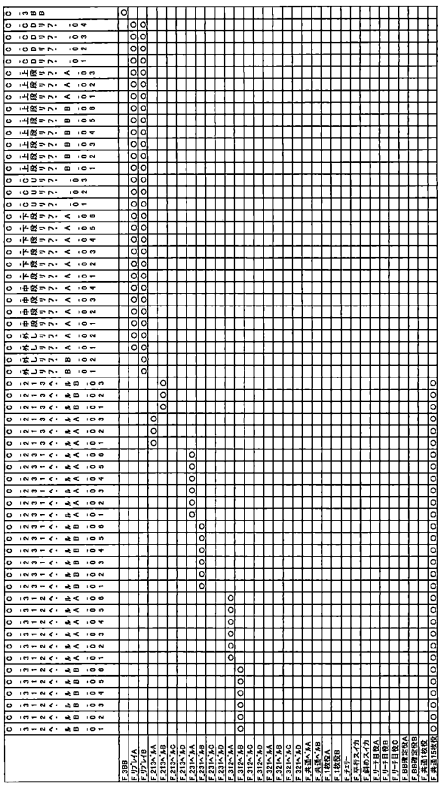
【図８７】



【図８８】



【図８９】



【図９０】

<内部抽籤テーブル> RT0_ボーナス非当籤

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_リプレイA	2242	2242	2242	2242	2242	2242
3	F_リプレイB	6738	6738	6738	6738	6738	6738
4	F_213ベルA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
5	F_213ベルB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
6	F_213ベルC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
7	F_213ベルD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
8	F_231ベルA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
9	F_231ベルB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
10	F_231ベルC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
11	F_231ベルD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
12	F_312ベルA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
13	F_312ベルB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
14	F_312ベルC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
15	F_312ベルD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
16	F_321ベルA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
17	F_321ベルB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
18	F_321ベルC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
19	F_321ベルD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
20	F_共通ベルA	1740	1740	1740	1740	1740	1740
21	F_3BB+F_共通ベルB	6960	6960	6960	6960	6960	6960
22	F_3BB+F_1枚役A	1599	1599	1599	1599	1599	1599
23	F_3BB+F_1枚役B	405	405	405	405	405	405
24	F_3BB+F_チェリー	1150	1150	1150	1150	1150	1150
25	F_3BB+F_平行スイカ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
26	F_3BB+F_斜めスイカ	128	128	128	128	128	128
27	F_3BB+F_リーチ目役A	90	90	90	90	90	90
28	F_3BB+F_リーチ目役B	170	170	170	170	170	170
29	F_3BB+F_リーチ目役C	170	170	170	170	170	170
30	F_3BB+F_BB確定役A	24	24	24	24	24	24
31	F_3BB+F_BB確定役B	36	36	36	36	36	36
32	F_3BB	4	4	4	4	4	4

【図９１】

(a) <内部抽籤テーブル> RT1_3BBフラグ間

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_3BB+F_ﾘﾌﾟﾚｲA	2246	2246	2246	2246	2246	2246
3	F_3BB+F_ﾘﾌﾟﾚｲB	6738	6738	6738	6738	6738	6738
4	F_3BB+F_213ﾍﾞﾙA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
5	F_3BB+F_213ﾍﾞﾙB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
6	F_3BB+F_213ﾍﾞﾙC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
7	F_3BB+F_213ﾍﾞﾙD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
8	F_3BB+F_231ﾍﾞﾙA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
9	F_3BB+F_231ﾍﾞﾙB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
10	F_3BB+F_231ﾍﾞﾙC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
11	F_3BB+F_231ﾍﾞﾙD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
12	F_3BB+F_312ﾍﾞﾙA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
13	F_3BB+F_312ﾍﾞﾙB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
14	F_3BB+F_312ﾍﾞﾙC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
15	F_3BB+F_312ﾍﾞﾙD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
16	F_3BB+F_321ﾍﾞﾙA	4308	4308	4308	4308	4308	4308
17	F_3BB+F_321ﾍﾞﾙB	4308	4308	4308	4308	4308	4308
18	F_3BB+F_321ﾍﾞﾙC	1077	1077	1077	1077	1077	1077
19	F_3BB+F_321ﾍﾞﾙD	1077	1077	1077	1077	1077	1077
20	F_3BB+F_共通ﾍﾞﾙA	1740	1740	1740	1740	1740	1740
21	F_3BB+F_共通ﾍﾞﾙB	6960	6960	6960	6960	6960	6960
22	F_3BB+F_1枚役A	1599	1599	1599	1599	1599	1599
23	F_3BB+F_1枚役B	405	405	405	405	405	405
24	F_3BB+F_ﾁｪﾘｰ	1150	1150	1150	1150	1150	1150
25	F_3BB+F_平行ｽｲｶ	1000	1000	1000	1000	1000	1000
26	F_3BB+F_斜めｽｲｶ	128	128	128	128	128	128
27	F_3BB+F_ﾘｰﾁ目役A	90	90	90	90	90	90
28	F_3BB+F_ﾘｰﾁ目役B	170	170	170	170	170	170
29	F_3BB+F_ﾘｰﾁ目役C	170	170	170	170	170	170
30	F_3BB+F_BB確定役A	24	24	24	24	24	24
31	F_3BB+F_BB確定役B	36	36	36	36	36	36
32	F_3BB	0	0	0	0	0	0

(b) <内部抽籤テーブル> BB

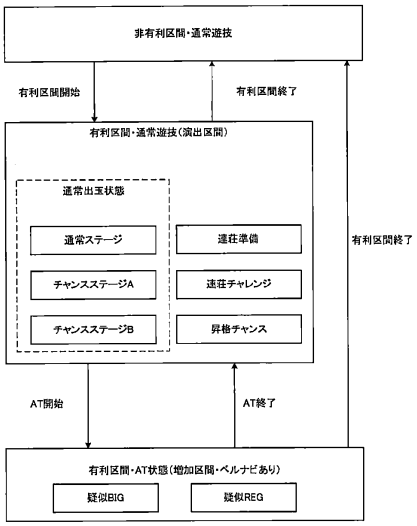
No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	8983	8983	8983	8983	8983	8983
2	F_共通ﾍﾞﾙA	5520	5520	5520	5520	5520	5520
3	F_共通1枚役	46725	46725	46725	46725	46725	46725
4	F_共通15枚役	4308	4308	4308	4308	4308	4308

【図９２】

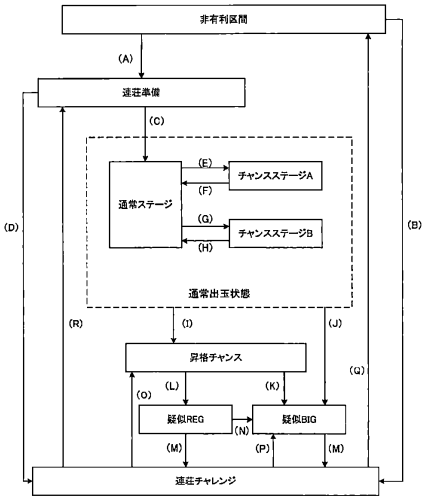
内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

		1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1
0	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
1	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	目押しでかしリプ	通常リプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ
2	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	通常リプ	通常リプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ	目押しでかしリプ
3	F_213ﾍﾞﾙA	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
4	F_213ﾍﾞﾙB	1枚	1枚	目押し15枚全敗1枚	1枚	1枚	1枚
5	F_213ﾍﾞﾙC	1枚	1枚	目押し15枚全敗1枚	1枚	1枚	1枚
6	F_213ﾍﾞﾙD	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
7	F_231ﾍﾞﾙA	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
8	F_231ﾍﾞﾙB	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
9	F_231ﾍﾞﾙC	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
10	F_231ﾍﾞﾙD	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	1枚	1枚	1枚
11	F_312ﾍﾞﾙA	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚
12	F_312ﾍﾞﾙB	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚
13	F_312ﾍﾞﾙC	1枚	1枚	1枚	目押し15枚全敗1枚	目押し15枚全敗1枚	目押し15枚全敗1枚
14	F_312ﾍﾞﾙD	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚	目押し15枚失敗1枚
15	F_321ﾍﾞﾙA	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚
16	F_321ﾍﾞﾙB	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚
17	F_321ﾍﾞﾙC	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚
18	F_321ﾍﾞﾙD	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	目押し15枚失敗1枚
19	F_共通ﾍﾞﾙA	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
20	F_共通ﾍﾞﾙB	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
21	F_平行ｽｲｶ	スイカ(コボン有)	スイカ(コボン有)	3枚	3枚	3枚	3枚
22	F_斜めｽｲｶ	スイカ(コボン有)	スイカ(コボン有)	3枚	3枚	3枚	3枚
23	F_ﾁｪﾘｰ	チェリー	チェリー	1枚	1枚	1枚	1枚
24	F_ﾘｰﾁ目役A	リーチ目一枚	リーチ目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
25	F_ﾘｰﾁ目役B	リーチ目一枚	リーチ目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
26	F_ﾘｰﾁ目役C	リーチ目一枚	リーチ目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
27	F_BB確定役A	BB確定リーチ一枚	BB確定リーチ一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
28	F_BB確定役B	BB確定リーチ一枚	BB確定リーチ一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
29	F_一枚役A	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚	通常出目一枚
30	F_一枚役B	通常出目一枚(こぼし有)	通常出目一枚(こぼし有)	—	—	通常出目一枚(こぼし有)	通常出目一枚(こぼし有)
31	F_共通1枚役	—	—	—	—	—	—
32	F_共通15枚役	—	—	—	—	—	—

【図９３】



【図９４】



【図９５】

出玉状態の移行条件

移行条件	内容
(A)	有利区間移行抽籤に当籤＋有利区間移行時抽籤により選択遊戯への移行が決定
(B)	有利区間移行抽籤に当籤＋有利区間移行時抽籤により選択チャレンジへの移行が決定
(C)	選択遊戯転落抽籤に当籤
(D)	選択チャレンジ移行抽籤に当籤
(E)	通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤によりチャンスステージへの移行が決定
(F)	チャンスステージ用始端チャンスステージ用抽籤数抽籤により決定された回数の消化を消化
(G)	通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤によりチャンスステージへの移行が決定
(H)	チャンスステージ用始端チャンスステージ用抽籤数抽籤により決定された回数の消化を消化
(I)	通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤によりチャンスステージへの移行が決定
(J)	通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤により非チャンスステージへの移行が決定
(K)	昇格チャンス中抽籤により疑似BIGへの移行が決定
(L)	所定回数の消化を消化
(M)	選択チャレンジ抽籤に当籤
(N)	1G連抽籤に当籤
(O)	選択チャレンジ中抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(P)	選択チャレンジ中抽籤により疑似BIGへの移行が決定
(Q)	選択チャレンジ終了時遊戯移行抽籤により非有利区間への移行が決定
(R)	選択チャレンジ終了時遊戯移行抽籤により選択遊戯への移行が決定

【図９６】

(a) 内部当籤役と指示モニタとの関係

通常	右図以外	疑似REG	疑似BIG
0 はずれ	-	-	-
1 F_リプレイA	-	-	8又は10
2 F_リプレイB	-	-	9又は10
3 F_213ベルA	-	1	1
4 F_213ベルB	-	5	5
5 F_213ベルC	-	1	1
6 F_213ベルD	-	5	5
7 F_231ベルA	-	2	2
8 F_231ベルB	-	6	6
9 F_231ベルC	-	2	2
10 F_231ベルD	-	6	6
11 F_312ベルA	-	3	3
12 F_312ベルB	-	7	7
13 F_312ベルC	-	3	3
14 F_312ベルD	-	7	7
15 F_321ベルA	-	4	4
16 F_321ベルB	-	8	8
17 F_321ベルC	-	4	4
18 F_321ベルD	-	8	8
19 F_共通ベル	-	11	11
20 F_平行スイカ	-	11	11
21 F_斜めスイカ	-	11	11
22 F_チェリー	-	-	-
23 F_リーチ目役A	-	-	-
24 F_リーチ目役B	-	-	-
25 F_リーチ目役C	-	-	-
26 F_BB確定役A	-	-	-
27 F_BB確定役B	-	-	-
28 F_1枚役A	-	-	-
29 F_1枚役B	-	-	-
30 F_共通1枚役	-	-	-
31 F_共通15枚役	-	-	-

(b) 指示モニタの内容

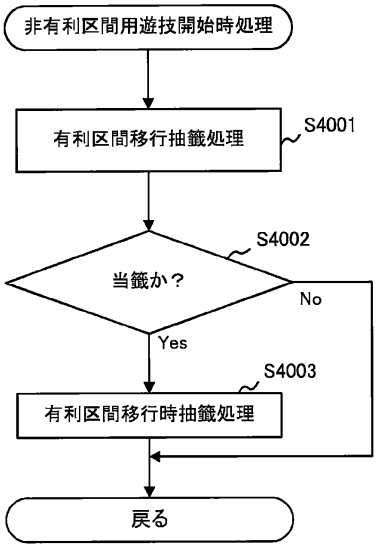
SEQ	内容
0	指示なし
1	中セブン-左-右指示
2	中セブン-右-左指示
3	右セブン-右-中指示
4	右セブン-中-左指示
5	中ブイ-左-右指示
6	中ブイ-右-左指示
7	右ブイ-左-中指示
8	右ブイ-中-左指示
9	通常リプ
10	外_リプ
11	左以外

【図９７】

内部当籤役とサブフラグとの対応関係

メインフラグ	サブフラグ		出玉フラグ(基準)	グループ1	グループ2	グループ3	グループ4	グループ5	グループ6
0 はずれ	10 はずれ(単独BB)		7 リーチ目BB	0 除外役	4 リーチ目BB	4 リーチ目BB	1 非転落役	2 リーチ目BB	
1 F_リプレイA	1 リプレイ		1 リプレイ	1 移行役	0 その他	1 リプレイ	0 その他	0 その他	
2 F_リプレイB									
3 F_213ベルA									
4 F_213ベルB									
5 F_213ベルC									
6 F_213ベルD									
7 F_231ベルA									
8 F_231ベルB									
9 F_231ベルC									
10 F_231ベルD									
11 F_312ベルA									
12 F_312ベルB									
13 F_312ベルC									
14 F_312ベルD									
15 F_321ベルA									
16 F_321ベルB									
17 F_321ベルC									
18 F_321ベルD									
19 F_共通ベル	2 共通ベル		1 リプレイ		1 弱レア役	1 リプレイ	1 非転落役	1 平行スイカ	
20 F_共通ベル								2 斜めスイカ	
21 F_平行スイカ	3 平行スイカ		3 平行スイカ		2 弱レア役	3 斜めスイカ		3 チェリー	
22 F_斜めスイカ	4 斜めスイカ		4 斜めスイカ		3 斜めスイカ	2 弱レア役			
23 F_チェリー	5 チェリー		5 チェリー		1 弱レア役				
24 F_リーチ目役A	6 リーチ目役		6 リーチ目役		3 リーチ目	4 リーチ目 リーチ目BB		1 リーチ目	
25 F_リーチ目役B									
26 F_リーチ目役C									
27 F_BB確定役A	7 BB確定役A		7 リーチ目BB		4 リーチ目BB			2 リーチ目BB	
28 F_BB確定役B	8 BB確定役B		8 1枚役		0 その他	0 その他		3 1枚役	
29 F_1枚役A	9 1枚役								
30 F_1枚役B									
31 F_共通1枚役	0 はずれ		0 はずれ	0 除外役				0 その他	
32 F_共通15枚役									

【図９８】



【図９９】

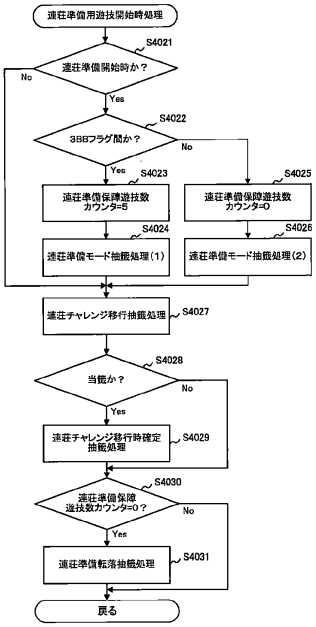
(a) 有利区間移行抽籤テーブル

	除外役	滞行役
0 非当籤	256	0
1 当籤		256

(b) 有利区間移行時抽籤テーブル

	その他	弱レア役	斜めスイカ	リーチ目	リーチ目BB
0 連荘チャレンジ	0	256	128	128	128
1 未使用					
2 未使用					
3 未使用					
4 確定連荘チャレンジ			128		
5 未使用					
6 未使用					
7 未使用					
8 連荘準備	256			128	128

【図１００】



【図１０１】

(a) 連荘準備モード抽籤テーブル(1)(フラグ間)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	0	0	0	0	0	0
1	モード2	256	256	256	256	256	256

(b) 連荘準備モード抽籤テーブル(2)(非フラグ間)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2		0	0	0	0	0

【図１０２】

連荘チャレンジ移行抽籤テーブル

(a) その他

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	255
1	当籤		1

(b) ﾘﾌﾟﾍﾞﾙ

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	224
1	当籤		32

(c) 弱レア役

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	0
1	当籤		256

(d) 斜めスイカ

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	0
1	当籤		256

(e) リーチ目 or リーチ目BB

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	128
1	当籤		128

【図１０３】

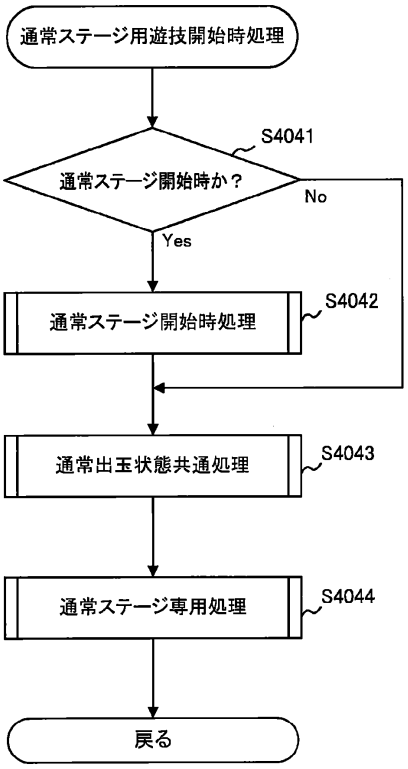
(a) 連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブル

		0	1	2	3	4
		その他	ﾘﾌﾟﾍﾞﾙ	弱レア役	斜めｽｲｶ	リーチ目 or リーチ目BB
0	非当籤	256	256	256	128	256
1	当籤				128	

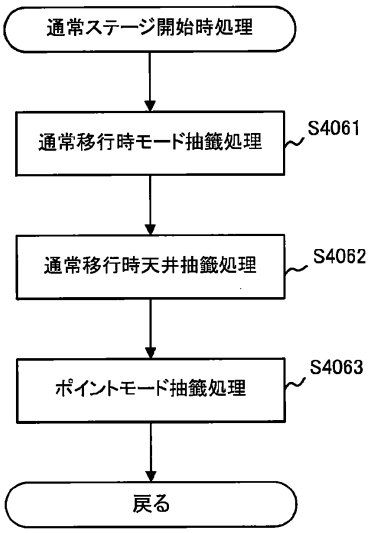
(b) 連荘準備転落抽籤テーブル

		0	1
		その他	非転落役
0	非当籤	64	256
1	当籤	192	

【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

(a) 通常移行時モード抽籤テーブル

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	98	92	74	68	51	39
1	モード2	98	100	102	104	106	108
2	モード3	24	28	32	32	36	36
3	モード4	12	12	20	20	24	24
4	モード5	12	12	16	20	24	32
5	モード6	1	1	1	1	1	1
6	モード7	3	3	3	3	4	6
7	モード8	8	8	8	8	10	10

(b) 通常移行時天井抽籤テーブル

		0	1	2	3	4	5	6	7
		モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6	モード7	モード8
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
1	51					56			4
2	101					8			4
3	151					192			24
4	201	16	128	4	64		4	64	24
5	251								
6	301	16	4	64	192		4	192	24
7	351								
8	401	48	64	4			4		32
9	451								
10	501	16	4	32			4		32
11	551								
12	601	48	32	4			4		32
13	651								
14	701	16	4	24			4		24
15	801	40	20	4			4		24
16	901	56		120			228		32

【図１０７】

ポイントモード抽籤テーブル

(a) ポイント到達回数カウンタ「0～2」

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	ポイントモード1	255	255	255	253	253	253
1	ポイントモード2	1	1	1	2	2	2
2	ポイントモード3				1	1	1

(b) ポイント到達回数カウンタ「3～5」

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	ポイントモード1	254	254	253	251	251	250
1	ポイントモード2	1	1	2	3	3	4
2	ポイントモード3	1	1	1	2	2	2

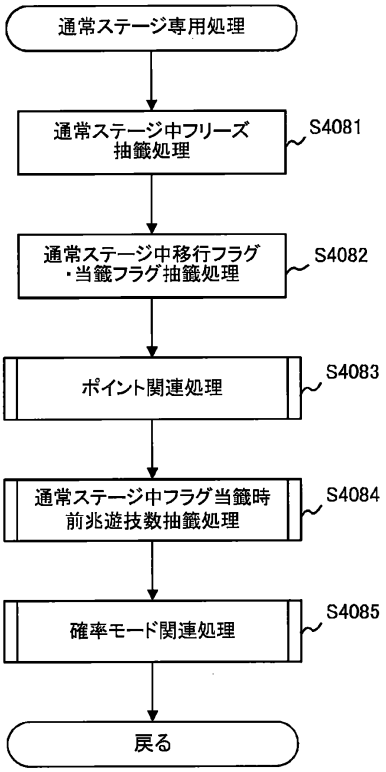
(c) ポイント到達回数カウンタ「6～8」

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	ポイントモード1	128	128	128	127	127	127
1	ポイントモード2	127	127	127	127	127	127
2	ポイントモード3	1	1	1	2	2	2

(d) ポイント到達回数カウンタ「9以上」

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	ポイントモード1	0	0	0	0	0	0
1	ポイントモード2						
2	ポイントモード3	256	256	256	256	256	256

【図１０８】



【図１０９】

通常ステージ中フリーズ抽籤テーブル

(a) その他

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	256	256	256	256	256	256
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	昇格チャンス						
5	疑似BIG						

(b) リーチ目

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	254	253	252	251	250	248
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	昇格チャンス	2	3	4	5	6	8
5	疑似BIG						

(c) リーチ目BB

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	255	255	255	255	255	255
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	昇格チャンス						
5	疑似BIG	1	1	1	1	1	1

(d) 1枚役

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	256	256	256	256	256	256
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	昇格チャンス						
5	疑似BIG						

【図１１０】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（非高確）

(a) その他

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	220	220	220	216	210	204
1	チャンスステージA						
2	未使用						
3	チャンスステージB	36	36	36	40	46	52
4	未使用						
5	昇格チャンス						
6	未使用						
7	疑似BIG						

(b) 平行ｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	128	128	128	128	128	128
1	チャンスステージA						
2	未使用						
3	チャンスステージB	128	128	128	128	128	128
4	未使用						
5	昇格チャンス						
6	未使用						
7	疑似BIG						

(c) 斜めｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	255	255	255	255	254	254
1	チャンスステージA	1	1	1	1	2	2
2	未使用						
3	チャンスステージB						
4	未使用						
5	昇格チャンス						
6	未使用						
7	疑似BIG						

(d) ﾁｪﾘｰ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	255	255	255	255	254	254
1	チャンスステージA	1	1	1	1	2	2
2	未使用						
3	チャンスステージB						
4	未使用						
5	昇格チャンス						
6	未使用						
7	疑似BIG						

【図１１１】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（高確1・高確2）

(a) その他

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	256	256	256	256	256	256
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス		0	0	0	0	0
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG		0	0	0	0	0

(b) 平行ｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	152	152	152	152	152	152
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB	104	104	104	104	104	104
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス		0	0	0	0	0
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG		0	0	0	0	0

(c) 斜めｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	チャンスステージA	1	1	1	1	1	1
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB	255	255	255	255	255	255
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス		0	0	0	0	0
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG		0	0	0	0	0

(d) ﾁｪﾘｰ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	252	252	252	252	252	252
1	チャンスステージA	4	4	4	4	4	4
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス		0	0	0	0	0
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG		0	0	0	0	0

【図１１２】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（高確3）

(a) その他

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	248	248	248	248	248	248
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	7	7	7	7	7	7
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG	1	1	1	1	1	1

(b) 平行ｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	128	128	128	128	128	128
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	112	112	112	112	112	112
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG	16	16	16	16	16	16

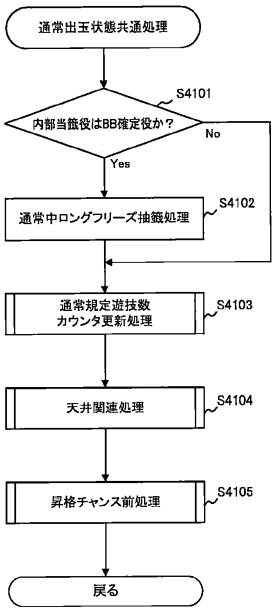
(c) 斜めｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	32	32	32	32	32	32
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	192	192	192	192	192	192
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG	32	32	32	32	32	32

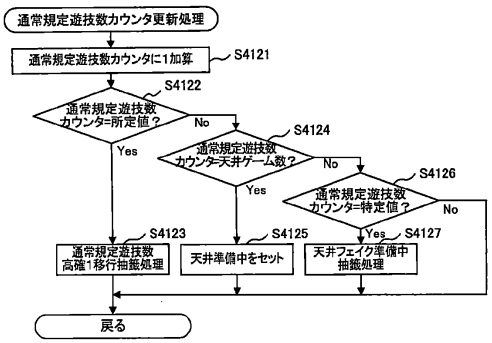
(d) ﾁｪﾘｰ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	128	128	128	128	128	128
1	チャンスステージA		0	0	0	0	0
2	未使用		0	0	0	0	0
3	チャンスステージB		0	0	0	0	0
4	未使用		0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	112	112	112	112	112	112
6	未使用		0	0	0	0	0
7	疑似BIG	16	16	16	16	16	16

【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブル

(a) モード1

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	240	240	240	240	240	240
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	16	16	16	16	16	16

(b) モード2

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	154	240	154	240	154	240
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	102	16	102	16	102	16

(c) モード3

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	240	192	240	192	240	192
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	16	64	16	64	16	64

(d) モード4

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	154	256	256	256	256	256
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	102					

【図１１６】

通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブル

(e) モード5

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	256	256	256	256	256	256
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1						

(f) モード6

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	240	240	240	240	240	240
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	16	16	16	16	16	16

(g) モード7

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	154	256	256	256	256	256
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	102					

(h) モード8

		0	1	2	3	4	5
		251	351	451	551	651	751
0	非当籤	240	240	240	240	240	240
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	高確1	16	16	16	16	16	16

【図１１７】

天井フェイク用当中当籤テーブル

(a) モード1

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		151	201	301	401	501	601	701	801	901
0	非当籤	192	160	224	224	224	224	224	224	224
1	天井フェイク当籤中	64	192	32	192	32	192	32	192	32

(b) モード2

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	192	96	224	64	224	64	224	64	224
1	天井フェイク当籤中	64	160	32	192	32	192	32	192	32

(c) モード3

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	192	160	224	224	224	224	224	224	224
1	天井フェイク当籤中	64	192	32	192	32	192	32	192	32

(d) モード4

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	128	256	256	256	256	256	256	256	256
1	天井フェイク当籤中	128								

(e) モード5

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	64	128	128	128	128	128	128	128	128
1	天井フェイク当籤中	192	192	192	192	192	192	192	192	192

(f) モード6

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	192	96	224	64	224	64	224	64	224
1	天井フェイク当籤中	64	160	32	192	32	192	32	192	32

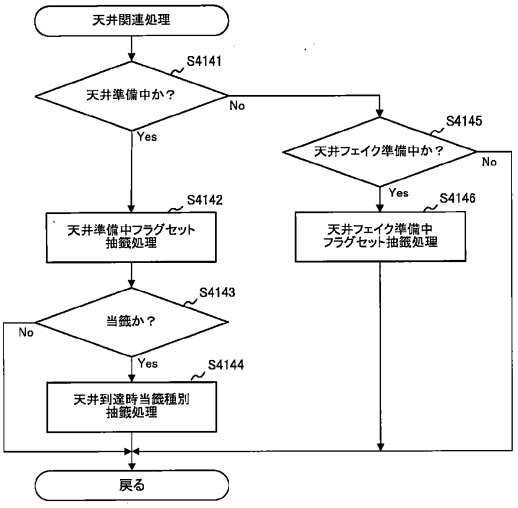
(g) モード7

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	128	128	128	128	128	128	128	128	128
1	天井フェイク当籤中	128	128	128	128	128	128	128	128	128

(h) モード8

		0	1	2	3	4	5	6	7	8
		51	151	201	301	401	501	601	701	801
0	非当籤	192	128	128	128	128	128	128	128	128
1	天井フェイク当籤中	64	128	128	128	128	128	128	128	128

【図１１８】



【図１１９】

天井到達時当籤種別抽籤テーブル

(a) モード1

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用	0	0	0	0	0	0
2	未使用	0	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0	0
4	未使用	0	0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6	未使用	0	0	0	0	0	0
7	疑似BIG	1	1	1	2	2	3

(b) モード2

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用	0	0	0	0	0	0
2	未使用	0	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0	0
4	未使用	0	0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6	未使用	0	0	0	0	0	0
7	疑似BIG	1	1	1	2	2	3

(c) モード3

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用	0	0	0	0	0	0
2	未使用	0	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0	0
4	未使用	0	0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6	未使用	0	0	0	0	0	0
7	疑似BIG	1	1	1	2	2	3

(d) モード4

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用	0	0	0	0	0	0
2	未使用	0	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0	0
4	未使用	0	0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6	未使用	0	0	0	0	0	0
7	疑似BIG	1	1	1	2	2	3

【図１２０】

天井到達時当籤種別抽籤テーブル

(e) モード5

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6	未使用						
7	疑似BIG	1	1	1	2	2	3

(f) モード6

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	昇格チャンス	256	256	256	256	256	256
6	未使用						
7	疑似BIG						

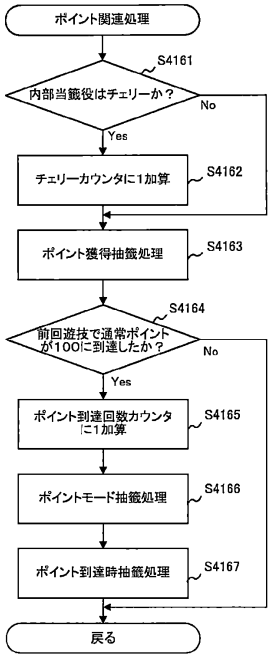
(g) モード7

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用	0	0	0	0	0	0
2	未使用	0	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0	0
4	未使用	0	0	0	0	0	0
5	昇格チャンス	0	0	0	0	0	0
6	未使用	0	0	0	0	0	0
7	疑似BIG	256	256	256	256	256	256

(h) モード8

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	0	0	0	0	0	0
1	未使用						
2	未使用						
3	未使用						
4	未使用						
5	昇格チャンス						
6	未使用						
7	疑似BIG	256	256	256	256	256	256

【図１２１】



【図１２２】

ポイント獲得抽籤テーブル

(a) その他

		0	1	2	3	4
		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(b) ﾘﾌﾟﾍﾞﾙ

		0	1	2	3	4
		0	1	2	3	4
0	非当籤	128	0	0	0	0
1	5	128	224	192		
2	10		32	48	192	
3	20			8	24	
4	30			8	24	192
5	40					
6	50				16	32
7	100					32

(c) 弱レア役

		0	1	2	3	4
		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(d) 斜めｽｲｶ

		0	1	2	3	4
		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(e) ﾘｰﾁ目 or ﾘｰﾁ目BB

		0	1	2	3	4
		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

【図１２３】

ポイント到達時抽籤テーブル

(a) ポイント到達回数カウンタ「0」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 高確2	128	127	127	127	127	126
1 チャンスステージA	128	128	128	128	128	128
2 チャンスステージB		1	1	1	1	2
3 昇格チャンス						
4 擬似BIG						

(b) ポイント到達回数カウンタ「1,3,5,7」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 高確2	191	190	190	189	179	170
1 チャンスステージA	64	64	64	64	72	76
2 チャンスステージB		1	1	1	1	2
3 昇格チャンス		1	1	2	4	8
4 擬似BIG						

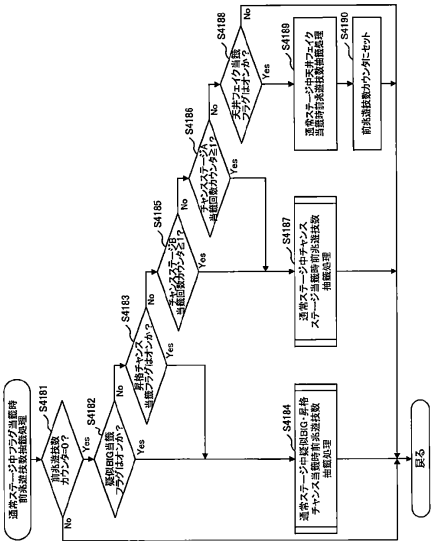
(c) ポイント到達回数カウンタ「2,4,6,8」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 高確2	170	169	169	168	166	144
1 チャンスステージA	85	85	85	85	85	102
2 チャンスステージB		1	1	1	1	2
3 昇格チャンス		1	1	2	4	8
4 擬似BIG						

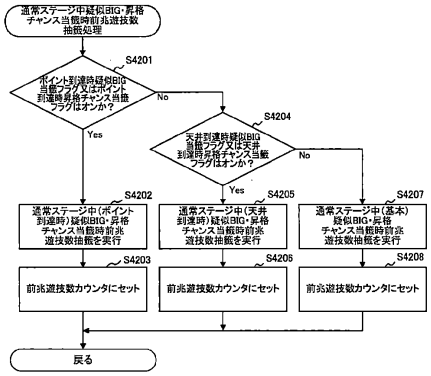
(d) ポイント到達回数カウンタ「9以上」or「ポイントモード3」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 高確2	0	0	0	0	0	0
1 チャンスステージA						
2 チャンスステージB						
3 昇格チャンス						
4 擬似BIG	256	256	256	256	256	256

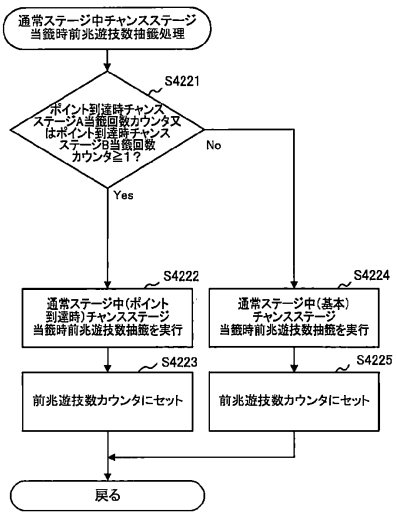
【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】



【図１２７】

(a) 通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	64
1	1～4	32
2	5～8	128
3	9～12	16
4	13～16	16
5	17～20	
6	21～24	
7	25～28	
8	29～32	

(b) 通常ステージ中(天井到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	0
1	1～4	
2	5～8	8
3	9～12	4
4	13～16	24
5	17～20	4
6	21～24	8
7	25～28	160
8	29～32	48

(c) 通常ステージ中(基本)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	16
1	1～4	16
2	5～8	
3	9～12	
4	13～16	160
5	17～20	64
6	21～24	
7	25～28	
8	29～32	

【図１２８】

(d) 通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	64
1	1～4	32
2	5～8	144
3	9～12	16
4	13～16	
5	17～20	
6	21～24	
7	25～28	
8	29～32	

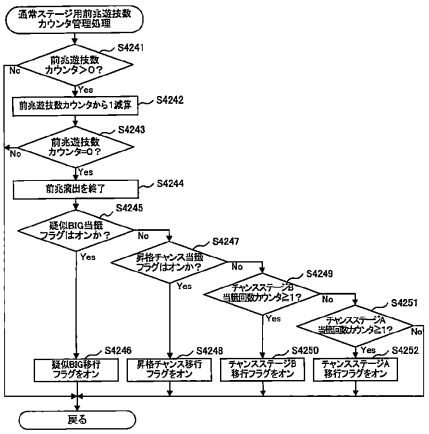
(e) 通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	0
1	1～4	32
2	5～8	208
3	9～12	16
4	13～16	
5	17～20	
6	21～24	
7	25～28	
8	29～32	

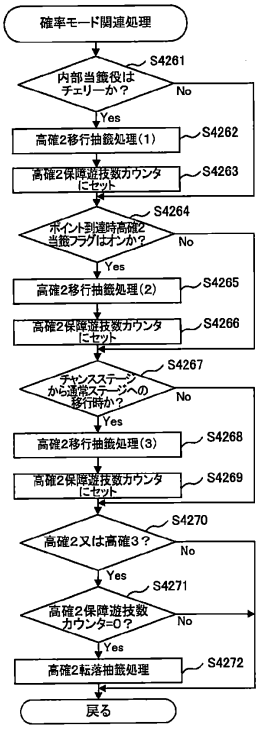
(f) 通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	0
1	1～4	
2	5～8	
3	9～12	
4	13～16	
5	17～20	
6	21～24	
7	25～28	224
8	29～32	32

【図１２９】



【図１３０】



【図１３１】

(a) 高確2移行抽籤テーブル(1)(チェリー当籤時)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	170	168	166	162	158	154
1	10	58	58	58	58	58	58
2	20	28	30	32	36	40	44
3	30						
4	40						
5	50						

(b) 高確2移行抽籤テーブル(2)(ポイント到達時)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	0	0	0	0	0	0
1	10	170	170	170	170	170	170
2	20	86	86	86	86	86	86
3	30						
4	40						
5	50						

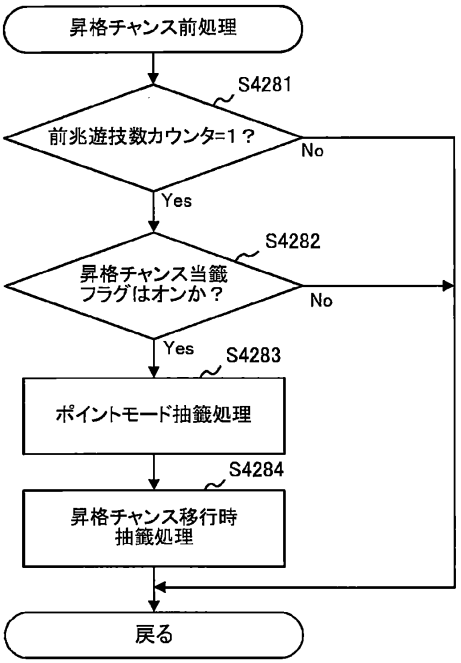
(c) 高確2移行抽籤テーブル(3)(通常ステージ移行時)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	192	192	192	184	176	171
1	10	32	32	32	36	40	42
2	20	32	32	32	36	40	42
3	30						
4	40						
5	50						1

(d) 高確2転落抽籤テーブル

		0	1
		その他	非転落役
0	非当籤	64	256
1	当籤	192	

【図１３２】

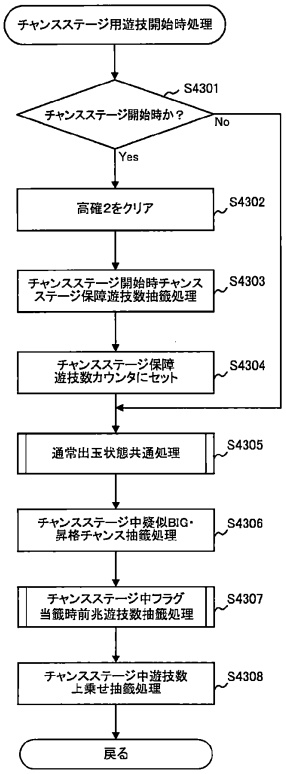


【図１３３】

昇格チャンス移行時抽籤テーブル

		0	1	2
		ポイントモード1	ポイントモード2	ポイントモード3、通常モード7または通常モード8
0	非当籤	256	256	0
1	疑似BIG			256
2	未使用			
3	疑似BIG(ED)			

【図１３４】



【図１３５】

チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブル

		0	1
		チャンスステージA	チャンスステージB
0	20	0	250
1	40	250	5
2	60	5	
3	80		
4	100	1	1

【図１３６】

チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブル

(a) その他

		0	1
		チャンスステージA	チャンスステージB
0	非当籤	256	256
1	未使用		
2	未使用		
3	未使用		
4	未使用		
5	昇格チャンス		
6	未使用		
7	疑似BIG		

(b) リーチ目

		0	1
		チャンスステージA	チャンスステージB
0	非当籤	0	0
1	未使用		
2	未使用		
3	未使用		
4	未使用		
5	昇格チャンス	256	256
6	未使用		
7	疑似BIG		

(c) リーチ目BB

		0	1
		チャンスステージA	チャンスステージB
0	非当籤	0	0
1	未使用		
2	未使用		
3	未使用		
4	未使用		
5	昇格チャンス		
6	未使用		
7	疑似BIG	256	256

(d) 1枚役

		0	1
		チャンスステージA	チャンスステージB
0	非当籤	256	192
1	未使用		
2	未使用		
3	未使用		
4	未使用		
5	昇格チャンス		58
6	未使用		
7	疑似BIG		6

【図１３７】

チャンスステージ中遊技数上乗せ抽籤テーブル

(a) その他

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	256	256	256	256	256	256
1	20						
2	40						
3	60						
4	80						
5	100						

(b) 平行ｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	252	252	252	249	249	246
1	20	4	4	4	6	6	8
2	40				1	1	1
3	60						1
4	80						
5	100						

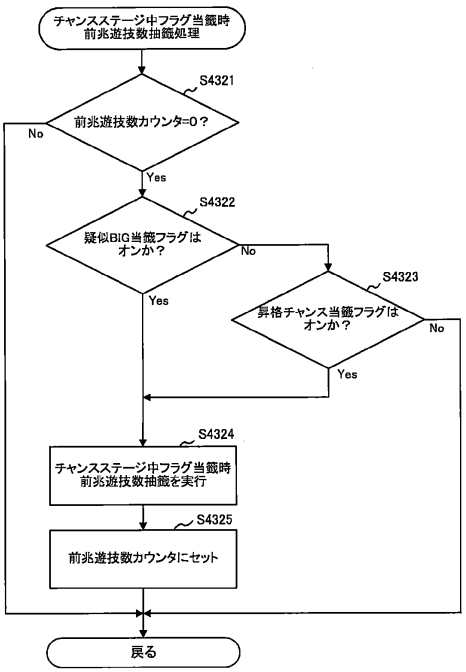
(c) 斜めｽｲｶ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	128	128	128	127	127	126
1	20	128	128	128	128	128	128
2	40				1	1	1
3	60						1
4	80						
5	100						

(d) ﾁｪﾘｰ

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	252	252	252	249	249	246
1	20	4	4	4	6	6	8
2	40				1	1	1
3	60						1
4	80						
5	100						

【図１３８】



【図１３９】

チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

(a) その他

		0	1
		通常2	通常3
0	0	64	0
1	1	192	8
2	2		192
3	3		56
4	4		
5	5		
6	6		
7	7		
8	8		

(b) リーチ目

		0	1
		通常2	通常3
0	0	64	64
1	1	192	192
2	2		
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
7	7		
8	8		

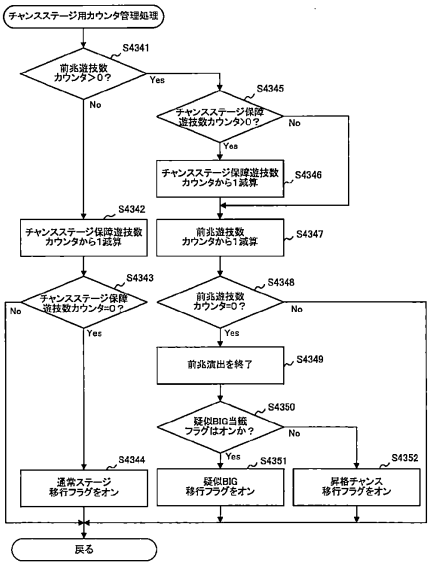
(c) リーチ目BB

		0	1
		通常2	通常3
0	0	86	86
1	1	170	170
2	2		
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
7	7		
8	8		

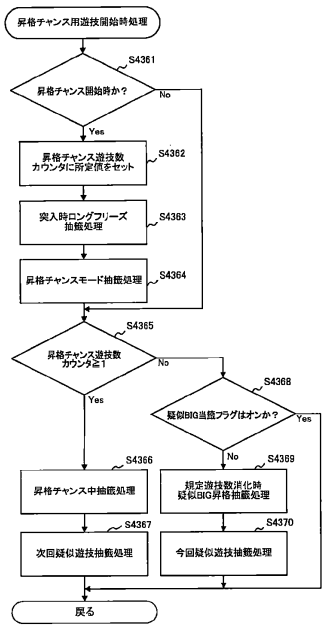
(d) 1枚役

		0	1
		通常2	通常3
0	0	64	0
1	1	192	8
2	2		192
3	3		56
4	4		
5	5		
6	6		
7	7		
8	8		

【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

昇格チャンスモード抽籤テーブル

(a) モード1

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

(b) モード2

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

(c) モード3

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	0	0	0	0	0	0
1	モード2						
2	モード3	256	256	256	256	256	256
3	モード4						

(d) モード4

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

(e) モード5

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

【図１４３】

昇格チャンスモード抽籤テーブル

(f) モード6

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	0	0	0	0	0	0
1	モード2						
2	モード3	192	192	192	192	192	192
3	モード4	64	64	64	64	64	64

(g) モード7

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

(h) モード8

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2						
2	モード3						
3	モード4						

(i) 連荘チャレンジ→昇格チャンス移行時

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	0	0	0	0	0	0
1	モード2	256	256	256	256	256	256
2	モード3						
3	モード4						

【図１４４】

昇格チャンス中抽籤テーブル

(a) その他

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	224	224	176	204
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	32	32	80	
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)				52

(b) 弱レア役

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	128	128	128	128
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	128	128	128	
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)				128

(c) 斜めスイカ

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	256	256	256	
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)				256

(d) リーチ目

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	256	256	256	
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)				256

(e) リーチ目BB

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	255	255	255	
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)	1	1	1	256

【図１４５】

次回疑似遊技抽籤テーブル

(a) フェイク疑似遊技

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	疑似遊技1	86	86	86	86
1	疑似遊技2	170	170	170	170
2	疑似遊技3				
3	疑似遊技4				
4	疑似遊技5				
5	疑似遊技6				
6	疑似遊技7				
7	疑似遊技8				

(b) 疑似BIG

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	疑似遊技1	0	0	0	0
1	疑似遊技2				
2	疑似遊技3	112	112	112	112
3	疑似遊技4	112	112	112	112
4	疑似遊技5	32	32	32	32
5	疑似遊技6				
6	疑似遊技7				
7	疑似遊技8				

(c) 疑似BIG(ED)

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	疑似遊技1	0	0	0	0
1	疑似遊技2				
2	疑似遊技3	32	32	32	96
3	疑似遊技4	32	32	32	96
4	疑似遊技5	32	32	32	
5	疑似遊技6	160	160	160	64
6	疑似遊技7				
7	疑似遊技8				

【図１４６】

規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブル

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	フェイク疑似遊技	232	228	192	0
1	未使用				
2	未使用				
3	未使用				
4	未使用				
5	疑似BIG	24	28	64	224
6	未使用				
7	疑似BIG(ED)				32

【図１４７】

今回疑似遊技抽籤テーブル

(a) 疑似BIG

		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	疑似遊技1	0	0	0	0
1	疑似遊技2				
2	疑似遊技3				
3	疑似遊技4				
4	疑似遊技5				256
5	疑似遊技6				
6	疑似遊技7	128	128	128	
7	疑似遊技8	128	128	128	

(b) 疑似BIG(ED)

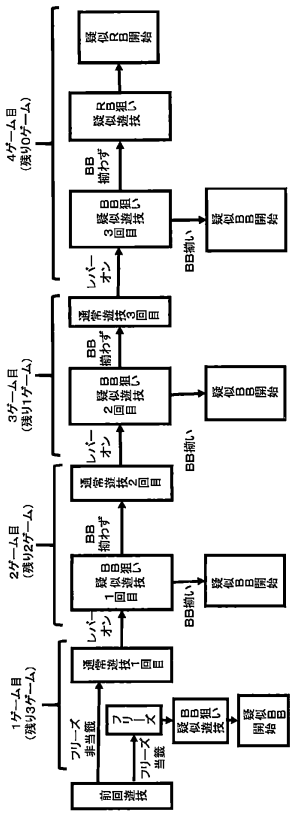
		0	1	2	3
		モード1	モード2	モード3	モード4
0	疑似遊技1	0	0	0	0
1	疑似遊技2				
2	疑似遊技3				
3	疑似遊技4				
4	疑似遊技5				
5	疑似遊技6	256	256	256	256
6	疑似遊技7				
7	疑似遊技8				

【図１４８】

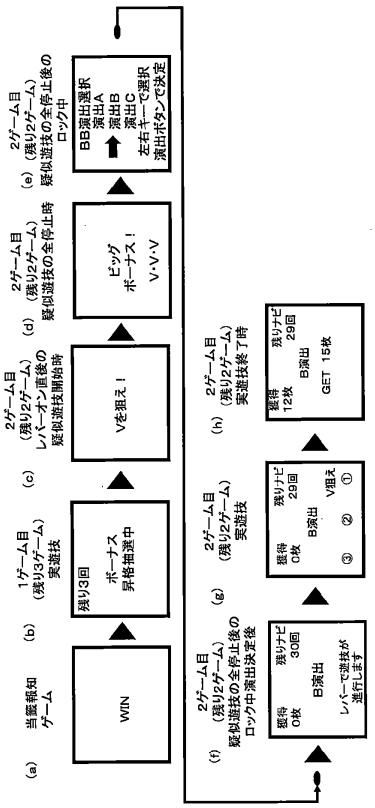
疑似遊技の内容

疑似遊技名称	内容
疑似遊技1	ブイ、セブン、バーのいずれも揃わない(上段フェイク)
疑似遊技2	ブイ、セブン、バーのいずれも揃わない(下段フェイク)
疑似遊技3	ブイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (ブイは左第一停止なら上段ライン)
疑似遊技4	ブイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (ブイは左第一停止なら下段ライン)
疑似遊技5	ブイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (ブイは左第一停止ならクロスアップライン)
疑似遊技6	ブイ、セブンが中段で揃う(ブイはトリプルテンパイ) バー揃いはしない
疑似遊技7	バーが中段で揃う(復活あり) ブイ、セブンは揃わない
疑似遊技8	ブイ、セブン、バーのいずれも揃わない(復活あり)

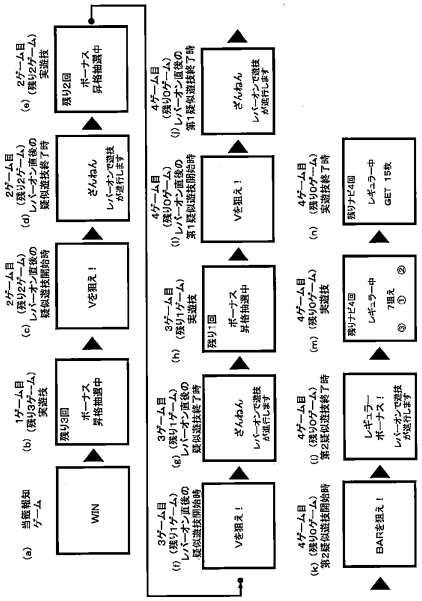
【図１４９】



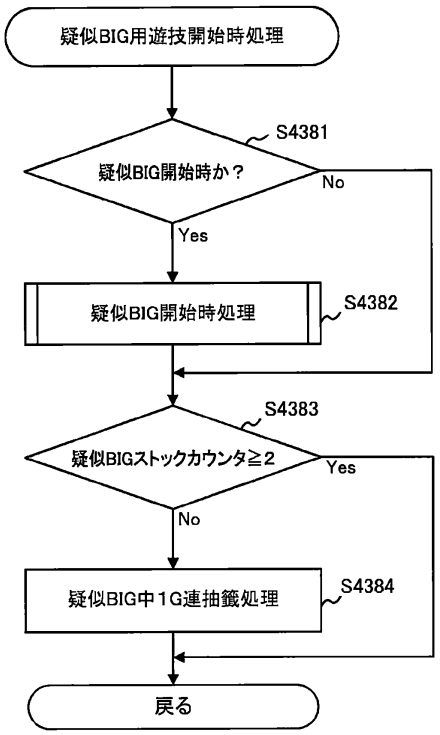
【図１５０】



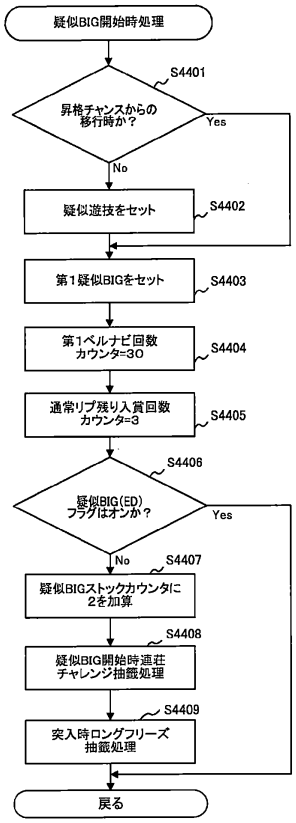
【図１５１】



【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】

疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当籤	255	255	255	255	255	255
1	当籤	1	1	1	1	1	1

【図１５５】

疑似BIG中１G連抽籤テーブル

(a) その他

		0	1
		第１疑似BIG	第２疑似BIG
0	非当籤	256	256
1	未使用		
2	疑似BIG		
3	疑似BIG(ED)		

(b) リーチ目

		0	1
		第１疑似BIG	第２疑似BIG
0	非当籤	256	255
1	未使用		
2	疑似BIG		1
3	疑似BIG(ED)		

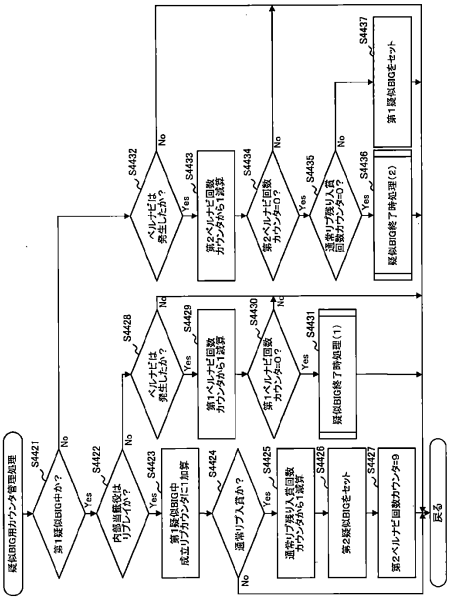
(c) リーチ目BB

		0	1
		第１疑似BIG	第２疑似BIG
0	非当籤	256	255
1	未使用		
2	疑似BIG		1
3	疑似BIG(ED)		

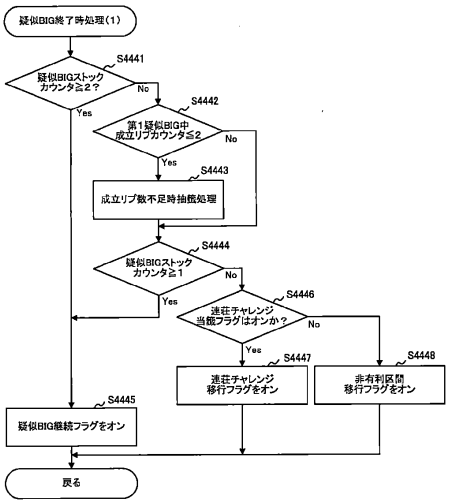
(d) 1枚役

		0	1
		第１疑似BIG	第２疑似BIG
0	非当籤	256	256
1	未使用		
2	疑似BIG		
3	疑似BIG(ED)		

【図１５６】



【図１５７】

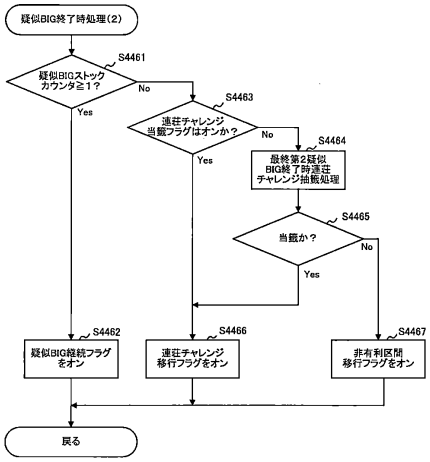


【図１５８】

成立リプ数不足時抽籤テーブル

		0	1	2
		0回	1回	2回
0	非当籤	0	224	255
1	未使用			
2	疑似BIG	256	32	1
3	疑似BIG(ED)			

【図１５９】



【図１６０】

最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブル

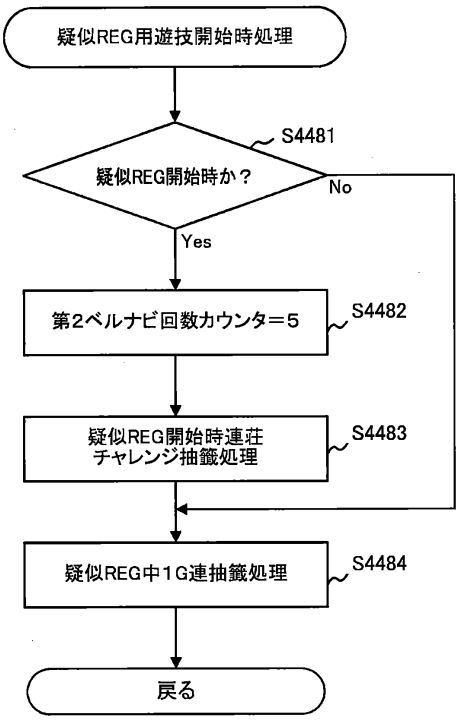
(a) 最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタ「6未満」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 非当籤	256	256	256	256	256	256
1 当籤						

(b) 最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタ「6以上」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 非当籤	254	254	254	254	254	254
1 当籤	2	2	2	2	2	2

【図１６１】



【図１６２】

疑似REG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル

(a) 出玉用有利区間遊技数カウンタ「199以下」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 非当籤	255	255	255	255	255	255
1 当籤	1	1	1	1	1	1

(b) 出玉用有利区間遊技数カウンタ「200以上」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0 非当籤	252	252	252	232	224	216
1 当籤	4	4	4	24	32	40

【図１６３】

疑似REG中１G連抽籤テーブル

(a) その他

		1
		疑似REG
0	非当籤	256
1	未使用	
2	疑似BIG	
3	疑似BIG(ED)	

(b) リーチ目

		1
		疑似REG
0	非当籤	252
1	未使用	
2	疑似BIG	4
3	疑似BIG(ED)	

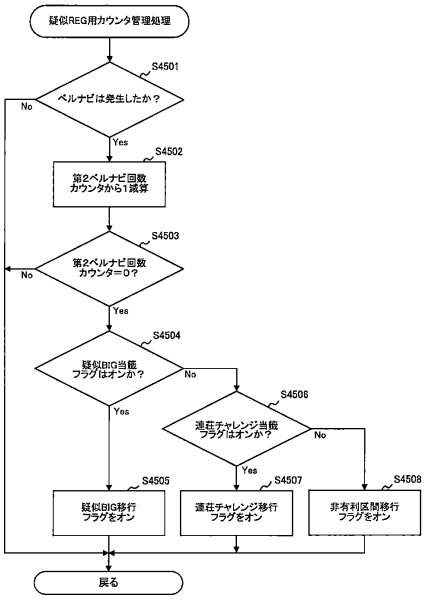
(c) リーチ目BB

		1
		疑似REG
0	非当籤	240
1	未使用	
2	疑似BIG	15
3	疑似BIG(ED)	1

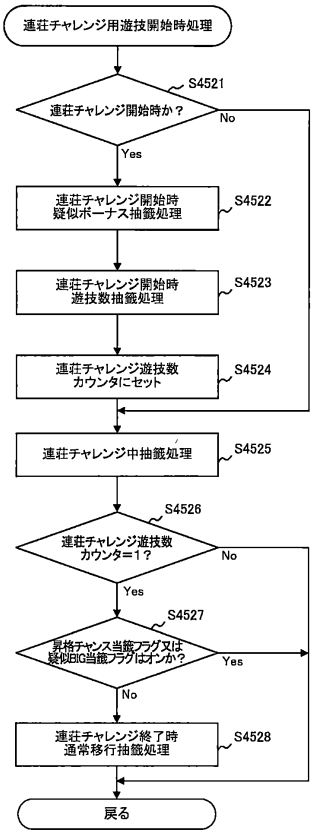
(d) 1枚役

		1
		疑似REG
0	非当籤	256
1	未使用	
2	疑似BIG	
3	疑似BIG(ED)	

【図１６４】



【図１６５】



【図１６６】

連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブル

	0	1	2	3	4	5	6
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	確定連荘チャレンジ
0 非当籤	178	178	178	178	178	178	0
1 未使用							
2 未使用							
3 未使用							
4 昇格チャンス	77	77	77	77	77	77	224
5 疑似BIG	1	1	1	1	1	1	31
6 未使用							
7 疑似BIG(ED)							1

【図１６７】

連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブル

		0	1	2	3
		非当籤	昇格チャンス	疑似BIG	疑似BIG(ED)
0	1	0	0	0	0
1	2				
2	3	256	192	192	192
3	4		64	64	64

【図１６８】

連荘チャレンジ中抽籤テーブル

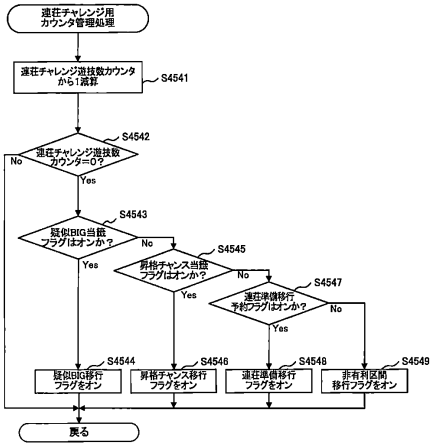
		0	1	2	3	4
		その他	弱レア役	斜めスイカ	リーチ目	リーチ目BB
0	非当籤	256	0	0	0	0
1	未使用					
2	未使用					
3	未使用					
4	昇格チャンス		256			
5	疑似BIG			256	256	255
6	未使用					
7	疑似BIG(ED)					1

【図１６９】

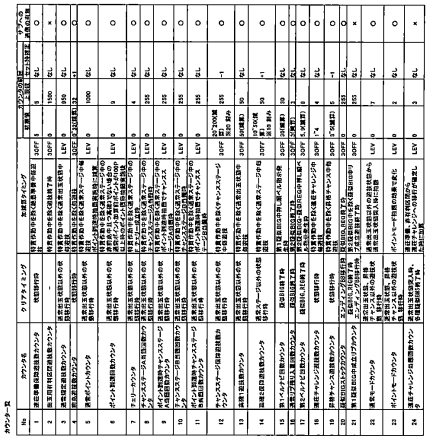
連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブル

		0	1
		その他	疑似ボーナス→連荘チャレンジ
0	非有利区間	0	256
1	未使用		
2	未使用		
3	未使用		
4	未使用		
5	未使用		
6	未使用		
7	未使用		
8	連荘準備	256	

【図１７０】



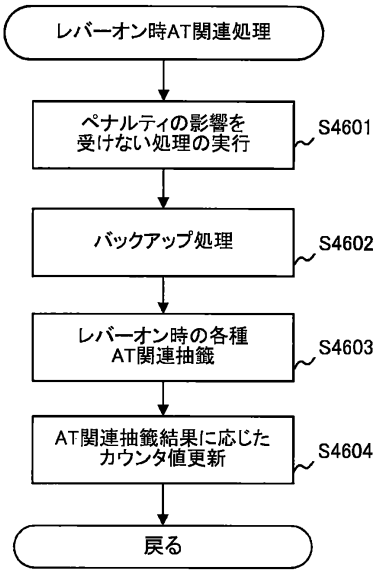
【図１７１】



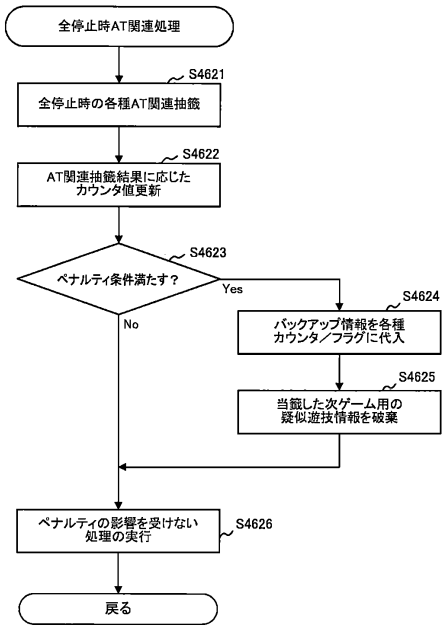
カウンター表

No.	カウンタ名	クリアタイミング	初期値	上限値	下限値	カウンタの性質	上限値	下限値	消費の有無
1	通常準備状態遊技カウンタ	電源投入時	0	9	なし	通常			○
2	第一当選時特別遊技カウンタ	特別遊技中を終了する	0	1000	なし	通常			×
3	第二当選時特別遊技カウンタ	特別遊技中を終了する	0	999	なし	通常			○
4	通常遊技遊技カウンタ	遊技を開始する	0	2,000,000,000	なし	通常			○
5	通常ポイントカウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	1000	なし	通常			○
6	ポイント到達回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	9	なし	通常			○
7	ラウンドカウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	4	なし	通常			○
8	チャンスステージ入賞回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	255	なし	通常			○
9	ポイント入賞数チャンスステージ入賞回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	255	なし	通常			○
10	チャンスステージ非当選回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	255	なし	通常			○
11	ポイント入賞数チャンスステージ非当選回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	255	なし	通常			○
12	チャンスステージ非当選回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	255	−1	なし	通常			○
13	通常遊技回数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	50	50	なし	通常			○
14	通常遊技遊技数カウンタ	通常遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	50	−1	なし	通常			○
15	第1ハズレ回数カウンタ	遊技回数が下がる	10	10	なし	通常			○
16	通常ハズレ入賞回数カウンタ	遊技回数が下がる	2	2	なし	通常			○
17	第2ハズレ遊技回数カウンタ	遊技回数が下がる	0	4	なし	通常			○
18	通常チャンス回数カウンタ	遊技回数が下がる	4	−1	なし	通常			○
19	通常チャンス遊技数カウンタ	遊技回数が下がる	0	−1	なし	通常			○
20	第1ハズレ遊技数カウンタ	遊技回数が下がる	0	255	なし	通常			×
21	第1ハズレ遊技数カウンタ	遊技回数が下がる	0	255	なし	通常			○
22	通常ルートカウンタ	遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	7	なし	通常			○
23	ポイントモードカウンタ	遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	2	なし	通常			○
24	通常チャンス回数残数カウンタ	遊技を開始した中で特殊ゾーンを通過する	0	3	なし	通常			×

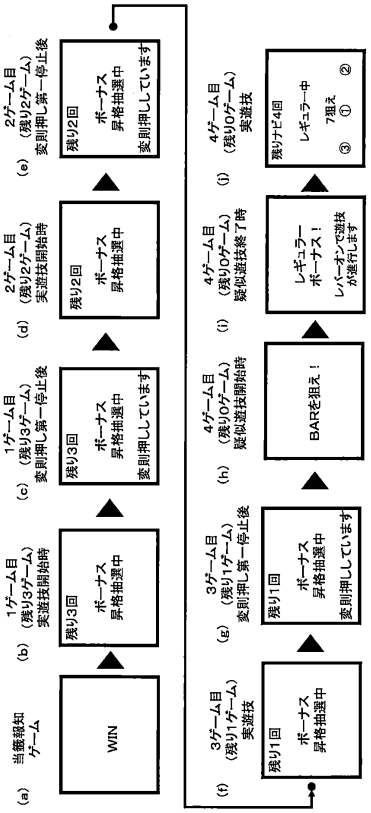
【図１７２】



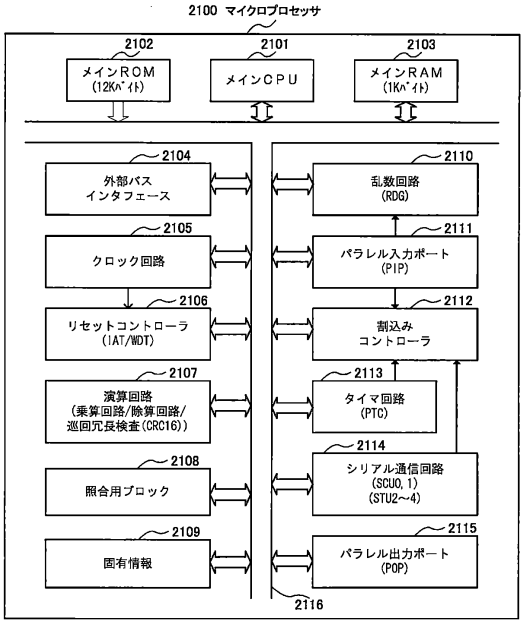
【図１７３】



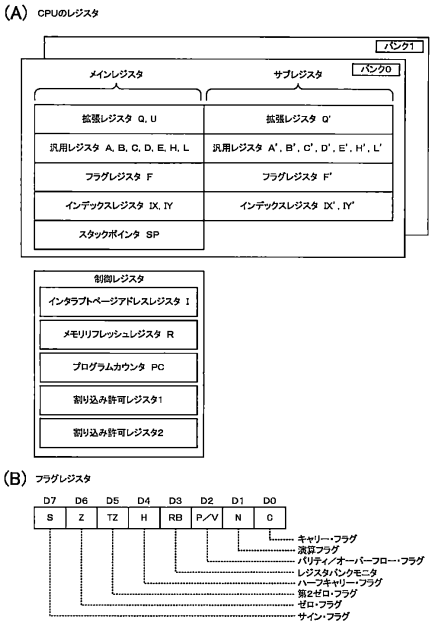
【図１７４】



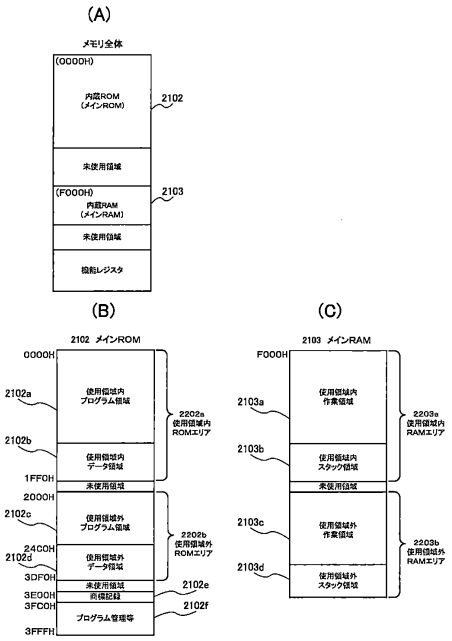
【図１７５】



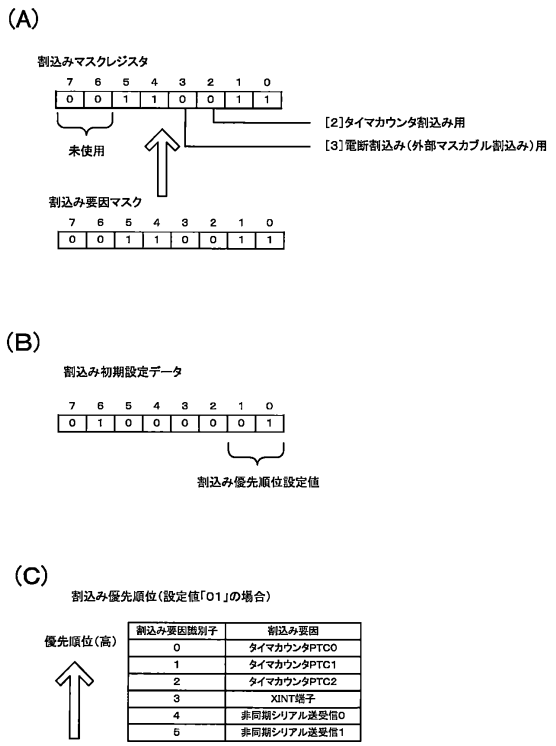
【図１７６】



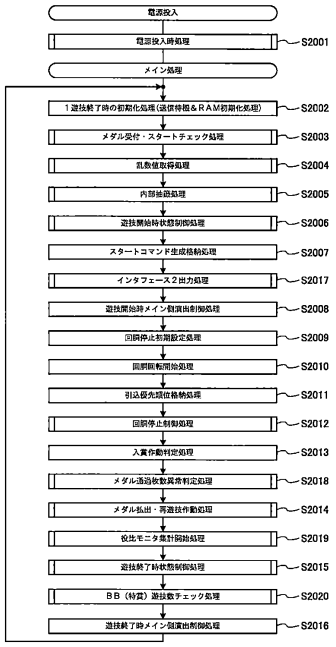
【図１７７】



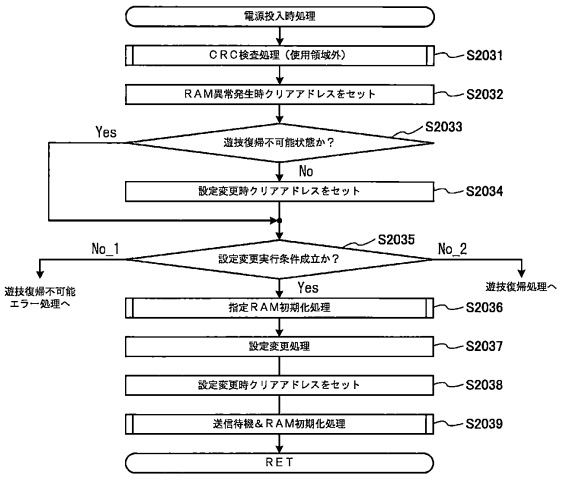
【図１７８】



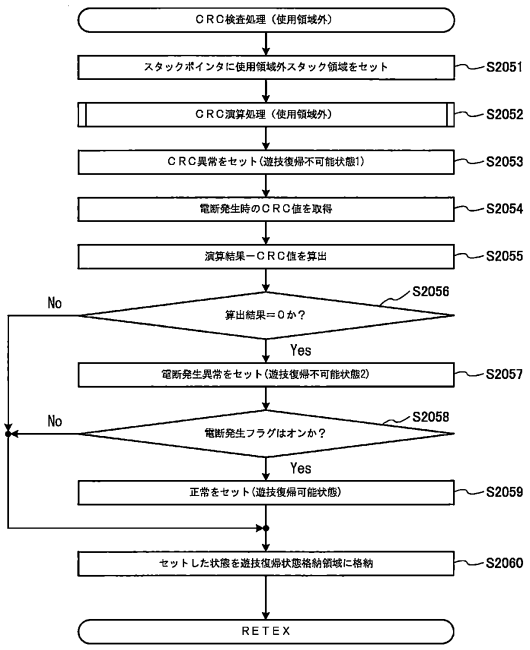
【図１７９】



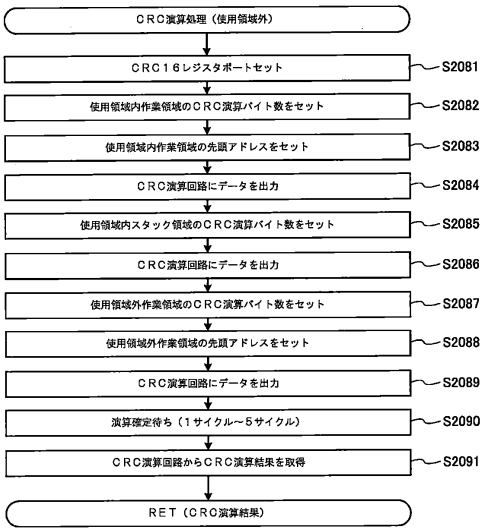
【図１８０】



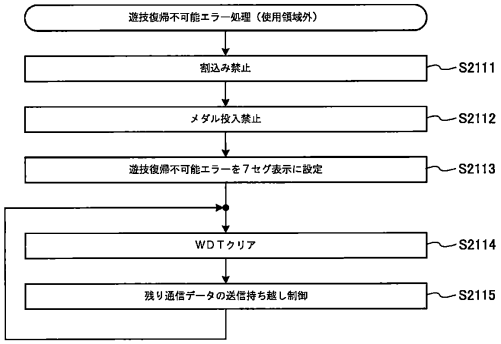
【図１８１】



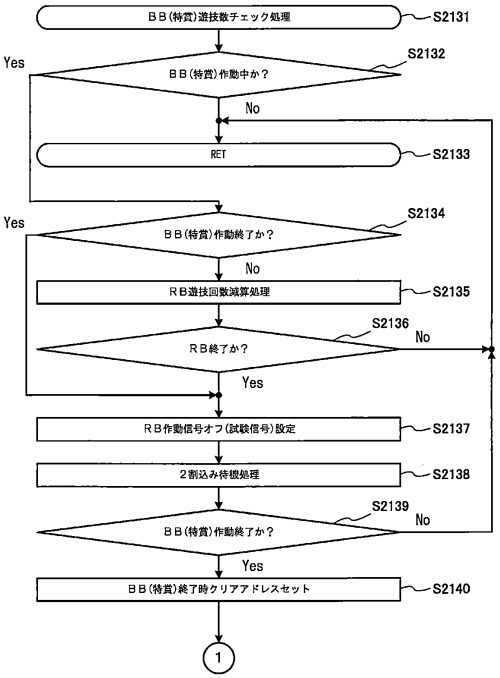
【図１８２】



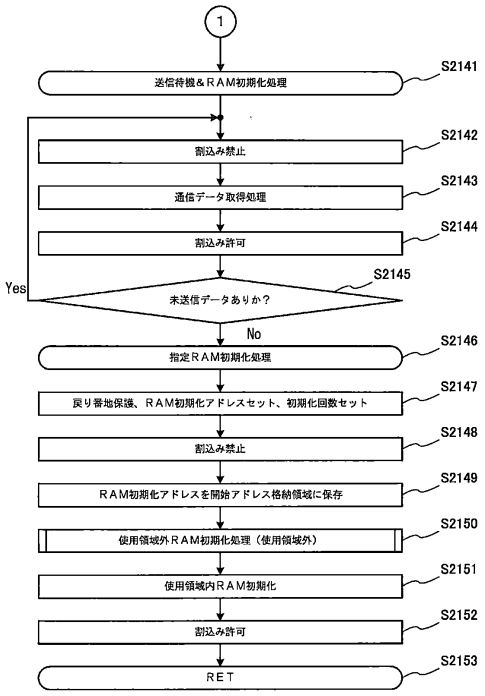
【図１８３】



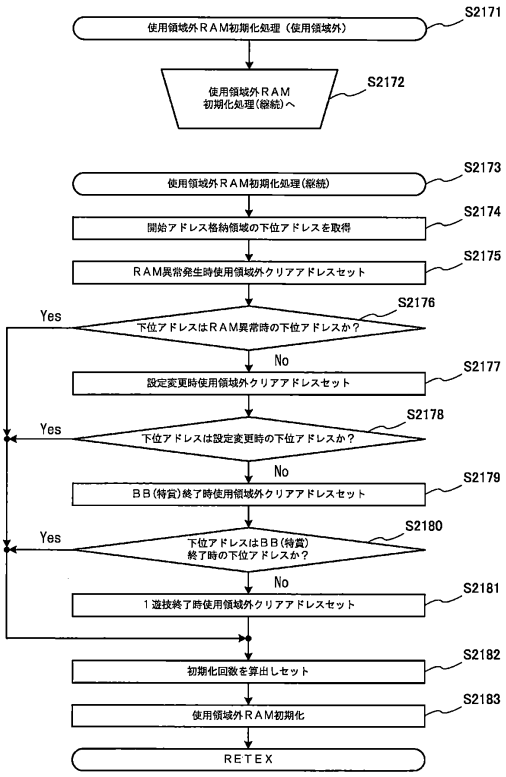
【図１８４】



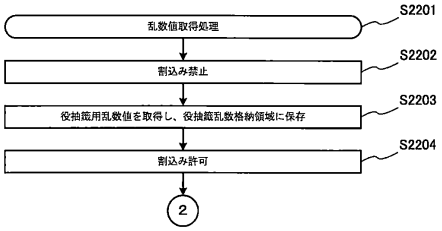
【図１８５】



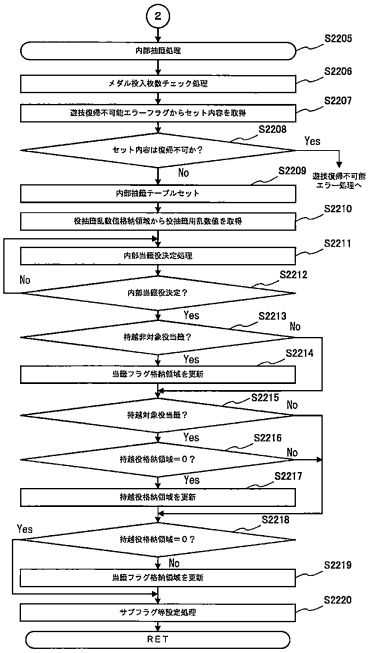
【図１８６】



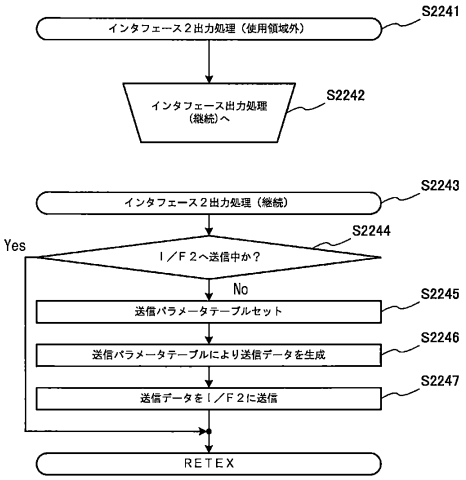
【図１８７】



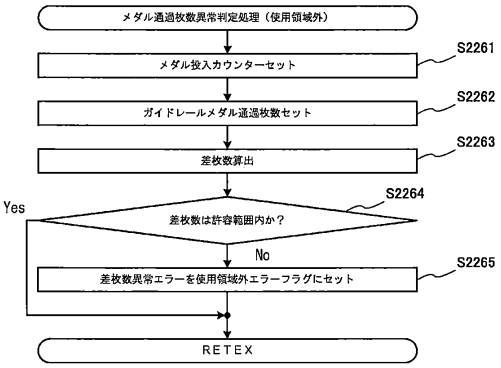
【図１８８】



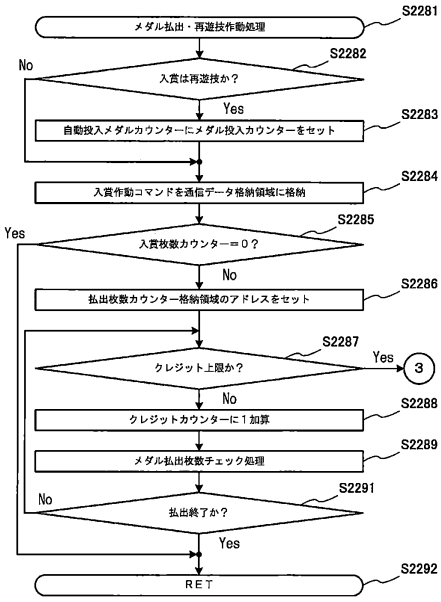
【図１８９】



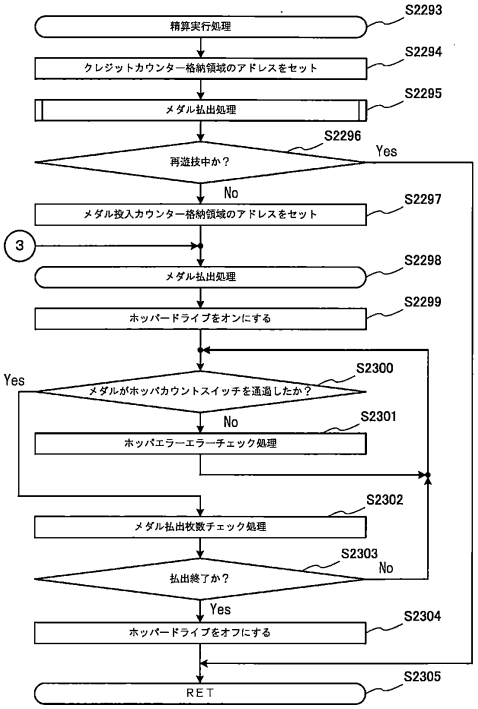
【図１９０】



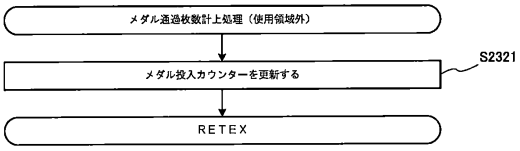
【図１９１】



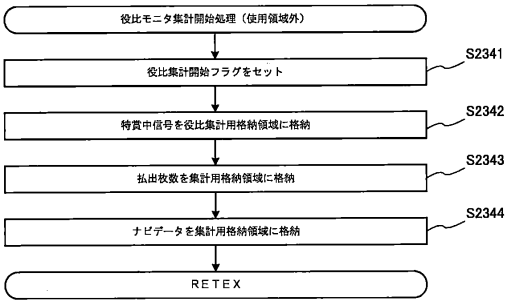
【図１９２】



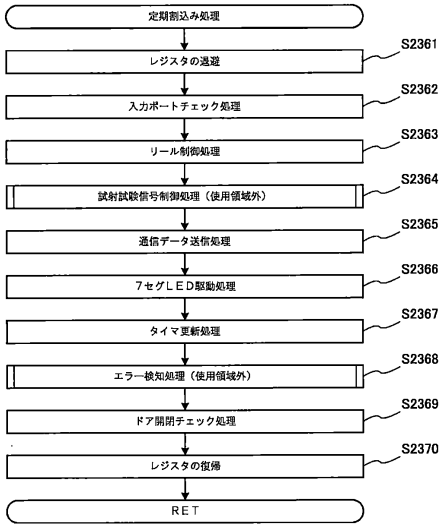
【図１９３】



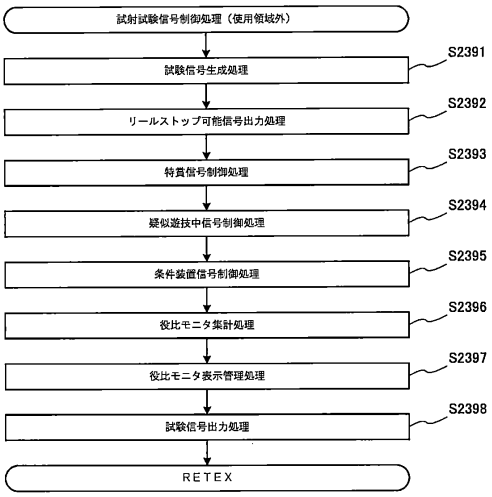
【図１９４】



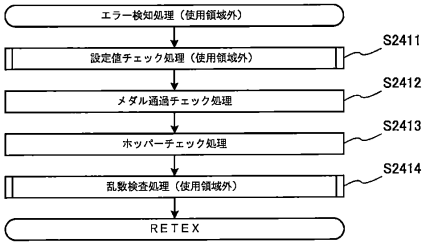
【図１９５】



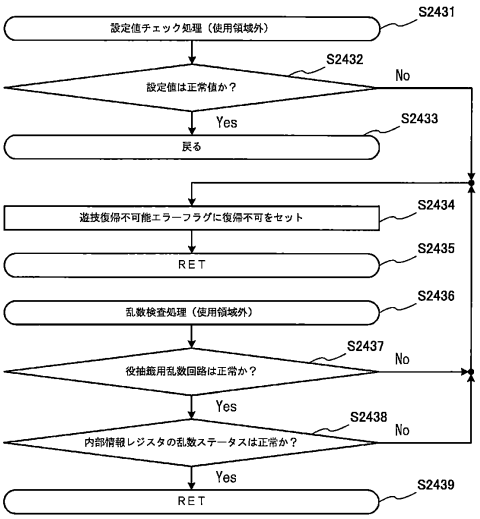
【図１９６】



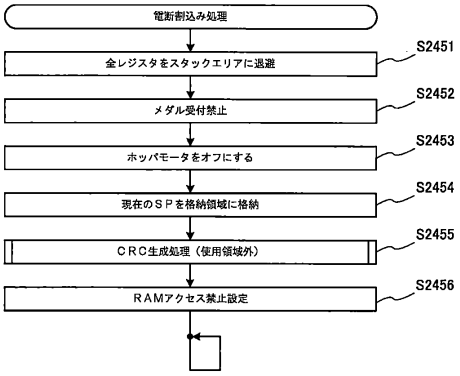
【図１９７】



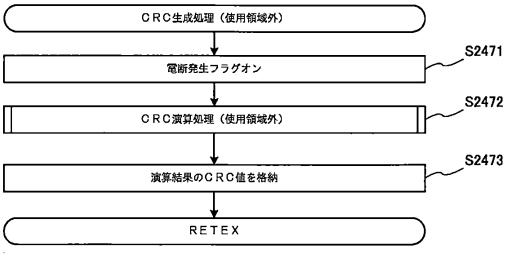
【図１９８】



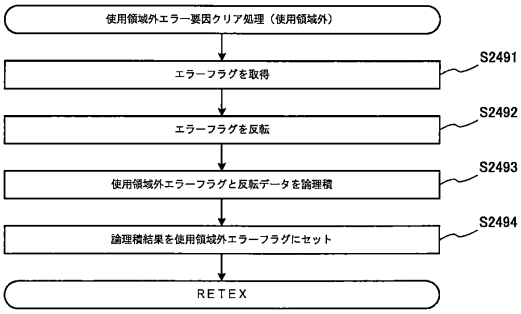
【図１９９】



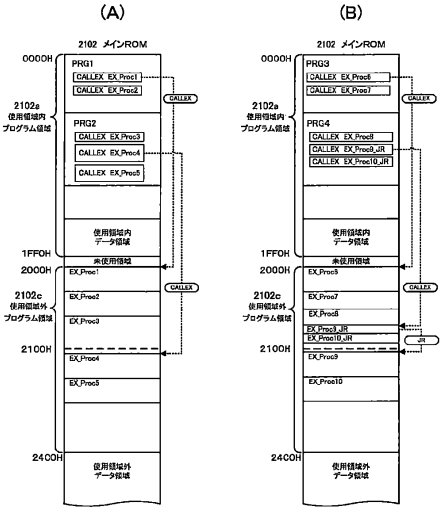
【図２００】



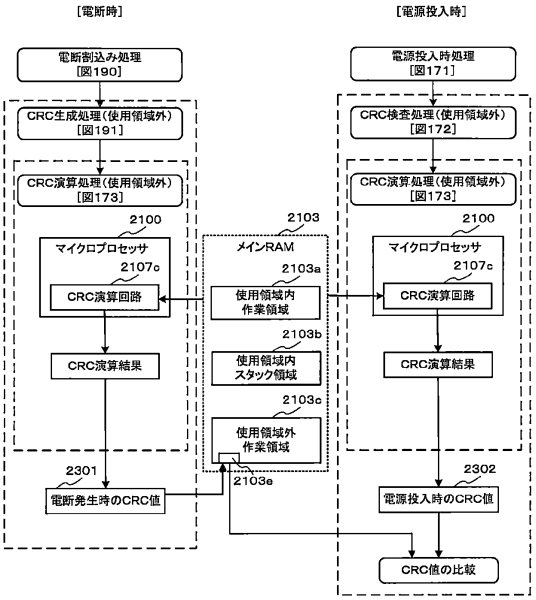
【図２０１】



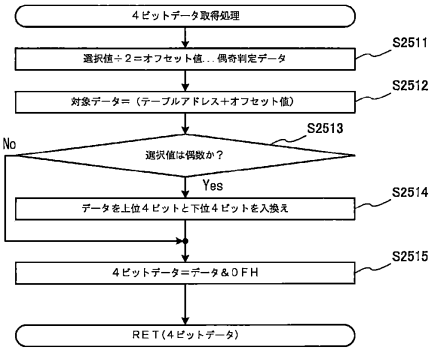
【図２０２】



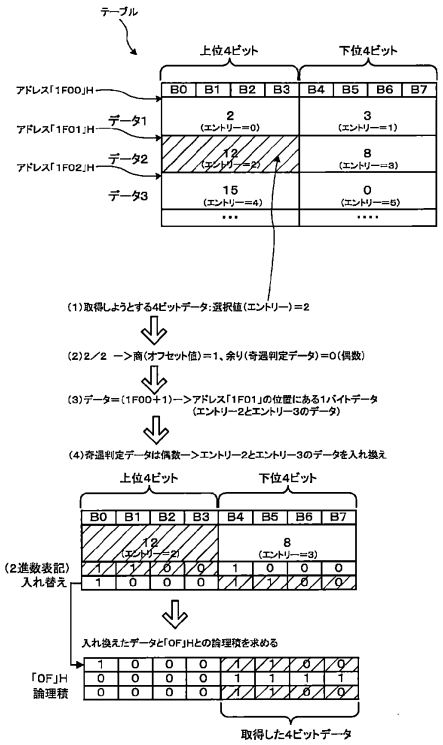
【図２０３】



【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】

(A)

```
d4BITTBL:
    DB  2 * 10H + 3
    DB 12 * 10H + 8
    DB 15 * 10H + 0
        .......
```

(B)

```
dREEL_ZU1:                          ;左リール
        DB      cREPB*10H+cBELA     ;図柄位置 1,2
        DB      cWMLN*10H+cSEVN     ;図柄位置 3,4
        DB      cREPA*10H+cBAR      ;図柄位置 5,6
        DB      cBELB*10H+cWMLN     ;図柄位置 7,8
        DB      cCHERY*10H+cBLANK   ;図柄位置 9,10
        DB      cREPA*10H+cBELA     ;図柄位置 11,12
        DB      cVSEBN*10H+cVSEBN   ;図柄位置 13,14
        DB      cVSEBN*10H+cREPA    ;図柄位置 15,16
        DB      cBELA*10H+cCHERY    ;図柄位置 17,18
        DB      cSEVN*10H+cWMLN     ;図柄位置 19,0
dREEL_ZU2:                          ;中リール
        DB      cREPA*10H+cBELB     ;図柄位置 1,2
        DB      cCHERY*10H+cSEVN    ;図柄位置 3,4
        DB      cWMLN*10H+cREPA     ;図柄位置 5,6
        DB      cBELB*10H+cBAR      ;図柄位置 7,8
        DB      cCHERY*10H+cBAR     ;図柄位置 9,10
        DB      cREPA*10H+cREPA     ;図柄位置 11,12
        DB      cCHERY*10H+cVSEBN   ;図柄位置 13,14
        DB      cWMLN*10H+cREPA     ;図柄位置 15,16
        DB      cBELA*10H+cCHERY    ;図柄位置 17,18
        DB      cREPB*10H+cWMLN     ;図柄位置 19,0
dREEL_ZU3:                          ;右リール
        DB      cREPA*10H+cWMLN     ;図柄位置 1,2
        DB      cBELB*10H+cSEVN     ;図柄位置 3,4
        DB      cCHERY*10H+cREPA    ;図柄位置 5,6
        DB      cWMLN*10H+cBELB     ;図柄位置 7,8
        DB      cBLANK*10H+cCHERY   ;図柄位置 9,10
        DB      cREPB*10H+cWMLN     ;図柄位置 11,12
        DB      cBELA*10H+cVSEBN    ;図柄位置 13,14
        DB      cCHERY*10H+cREPB    ;図柄位置 15,16
        DB      cWMLN*10H+cBELA     ;図柄位置 17,18
        DB      cBLANK*10H+cBAR     ;図柄位置 19,0

;図柄コード
cVSEBN      EQU     00000001B       ;V
cSEVN       EQU     00000010B       ;ｾﾌﾞﾝ
cBAR        EQU     00000011B       ;ﾊﾞｰ(BAR)
cWMLN       EQU     00000100B       ;ｽｲｶ
cCHERY      EQU     00000101B       ;ﾁｪﾘｰ
cBELA       EQU     00000110B       ;ﾍﾞﾙA
cBELB       EQU     00000111B       ;ﾍﾞﾙB
cREPA       EQU     00001000B       ;ﾘﾌﾟA
cREPB       EQU     00001001B       ;ﾘﾌﾟB
cBLANK      EQU     00001010B       ;ﾌﾞﾗﾝｸ
```

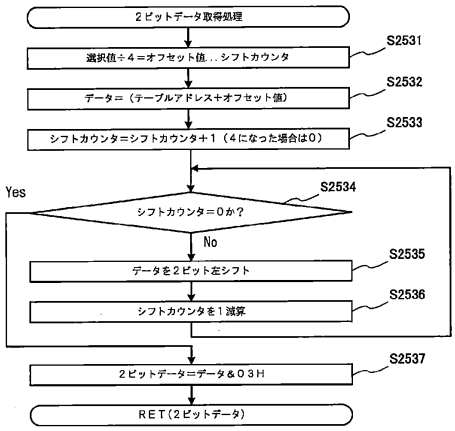
【図２０７】

```
dPayOnv:                    ;格納領域種別データ
        DB      0*10H+0     ;1:B1,B0
        DB      0*10H+0     ;1:B3,B2
        DB      0*10H+0     ;1:B5,B4
        DB      0*10H+0     ;1:B7,B6
        DB      15*10H+15   ;2:B1,B0
        DB      15*10H+15   ;2:B3,B2
        DB      15*10H+15   ;2:B5,B4
        DB      15*10H+15   ;2:B7,B6
        DB      15*10H+15   ;3:B1,B0
        DB      15*10H+15   ;3:B3,B2
        DB      3*10H+3     ;3:B5,B4
        DB      3*10H+3     ;3:B7,B6
        DB      3*10H+3     ;4:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;4:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;4:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;4:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;5:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;5:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;5:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;5:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;6:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;6:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;6:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;6:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;7:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;7:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;7:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;7:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;8:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;8:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;8:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;8:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;9:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;9:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;9:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;9:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;10:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;10:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;10:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;10:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;11:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;11:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;11:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;11:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;12:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;12:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;12:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;12:B7,B6
        DB      1*10H+1     ;13:B1,B0
        DB      1*10H+1     ;13:B3,B2
        DB      1*10H+1     ;13:B5,B4
        DB      1*10H+1     ;13:B7,B6
```

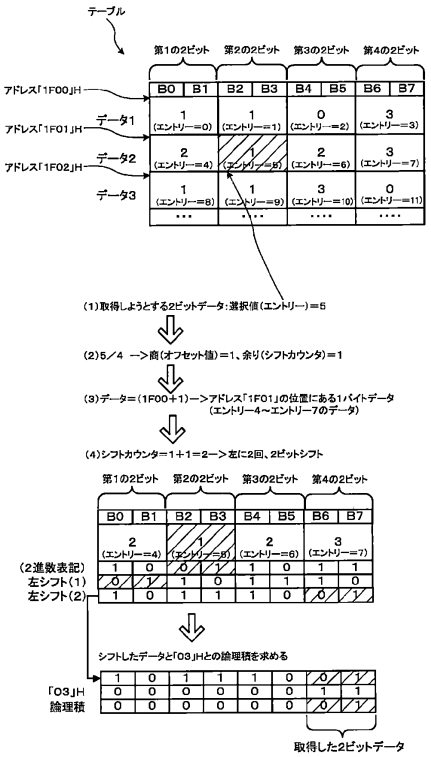
【図２０８】

```
dNaviTbl:
        DB      0*10H+9         ; F_ﾘﾌﾟﾚｲ
        DB      0*10H+9         ; F_ﾘﾌﾟﾚｲ
        DB      1*10H+1         ; F_213ﾍﾞﾙA
        DB      5*10H+5         ; F_213ﾍﾞﾙB
        DB      1*10H+1         ; F_213ﾍﾞﾙC
        DB      5*10H+5         ; F_213ﾍﾞﾙD
        DB      2*10H+2         ; F_231ﾍﾞﾙA
        DB      6*10H+6         ; F_231ﾍﾞﾙB
        DB      2*10H+2         ; F_231ﾍﾞﾙC
        DB      6*10H+6         ; F_231ﾍﾞﾙD
        DB      3*10H+3         ; F_312ﾍﾞﾙA
        DB      7*10H+7         ; F_312ﾍﾞﾙB
        DB      3*10H+3         ; F_312ﾍﾞﾙC
        DB      7*10H+7         ; F_312ﾍﾞﾙD
        DB      4*10H+4         ; F_321ﾍﾞﾙA
        DB      8*10H+8         ; F_321ﾍﾞﾙB
        DB      4*10H+4         ; F_321ﾍﾞﾙC
        DB      8*10H+8         ; F_321ﾍﾞﾙD
        DB      11*10H+11       ; F_共通ﾍﾞﾙ
        DB      11*10H+11       ; F_平行ｽｲｶ
        DB      11*10H+11       ; F_斜めｽｲｶ
```

【図２０９】



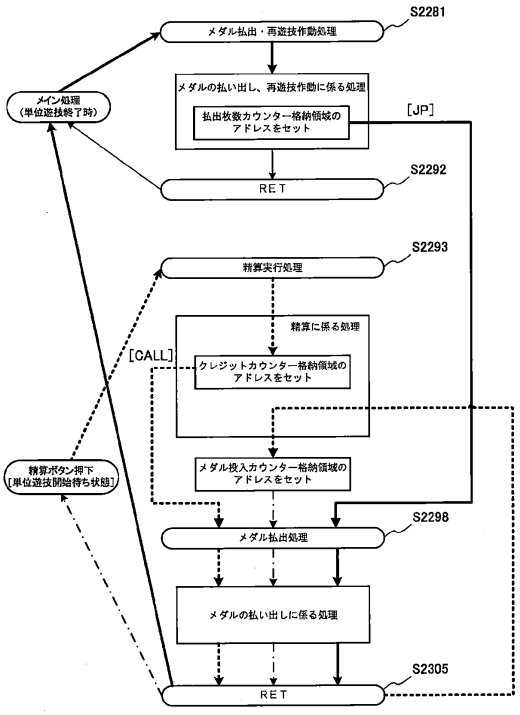
【図２１０】



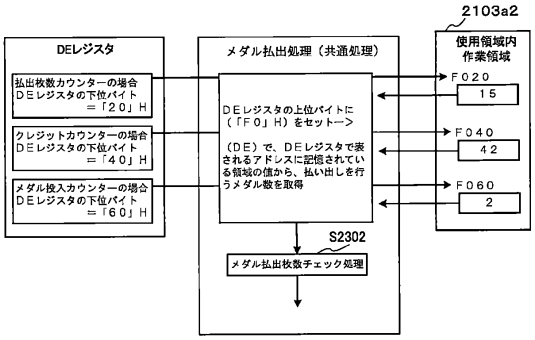
【図２１１】

```
dAttCnv:                    ;格納領域種別データ
        DB      00000000B   ;0:B7,B6,B5,B4
        DB      00000011B   ;0:B3,B2,B1,B0
        DB      01010101B   ;1:B7,B6,B5,B4
        DB      01010101B   ;1:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;2:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;2:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;3:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;3:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;4:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;4:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;5:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;5:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;6:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;6:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;7:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;7:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;8:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;8:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;9:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;9:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;10:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;10:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;11:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;11:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;12:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;12:B3,B2,B1,B0
        DB      10101010B   ;13:B7,B6,B5,B4
        DB      10101010B   ;13:B3,B2,B1,B0
```

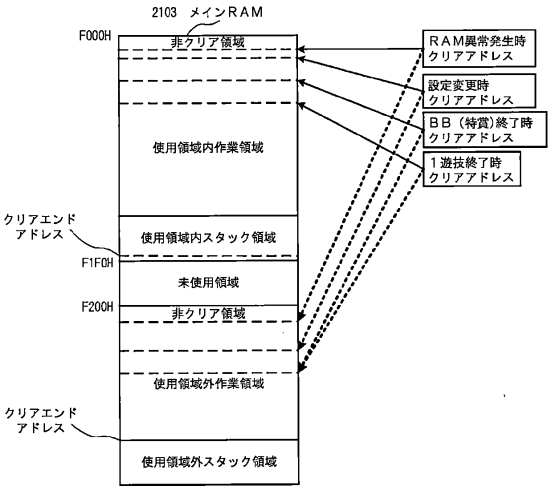
【図２１２】



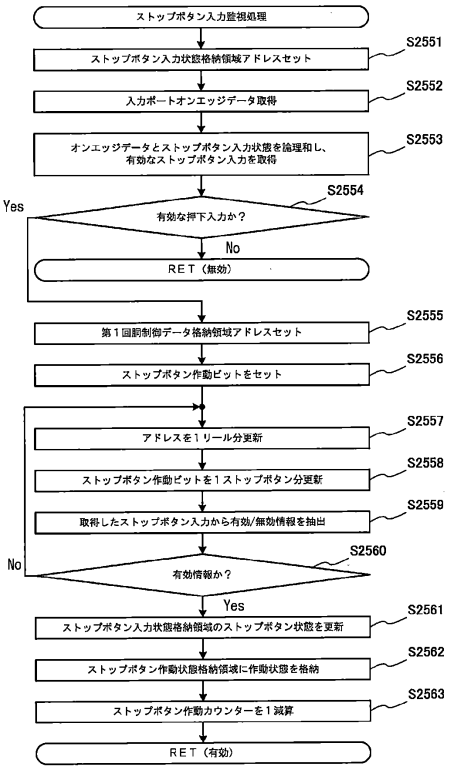
【図２１３】



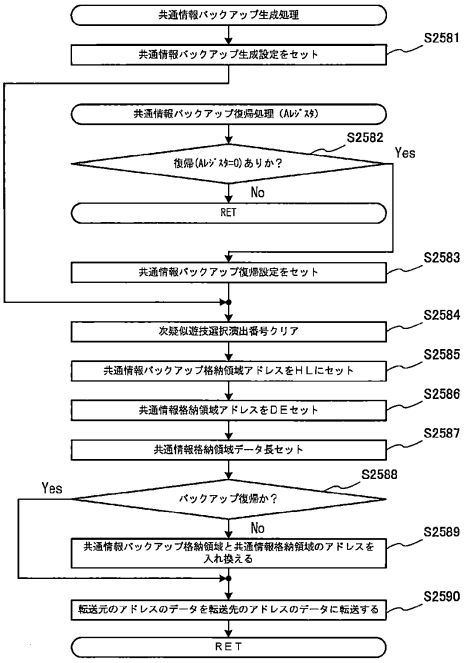
【図２１４】



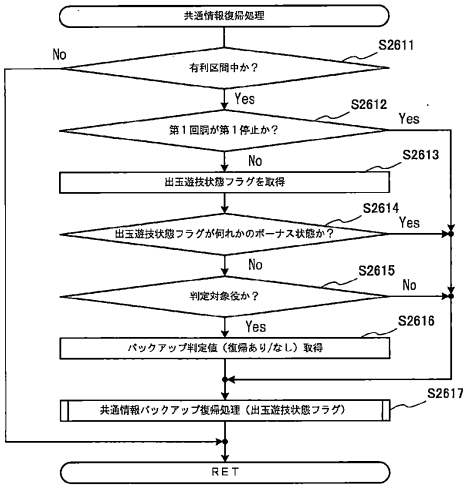
【図２１５】



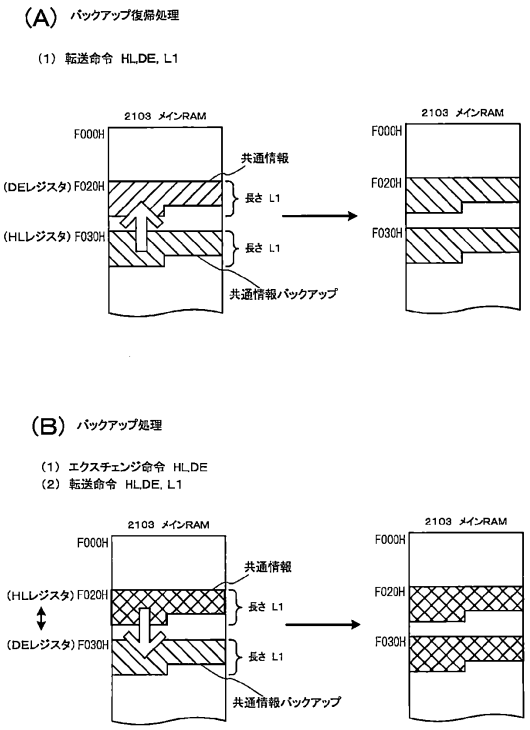
【図２１６】



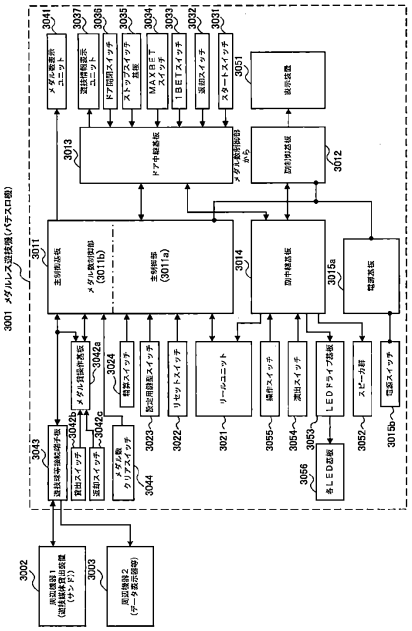
【図２１７】



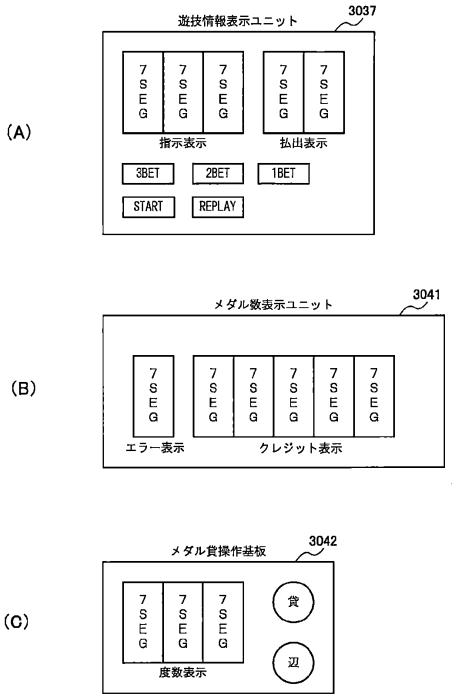
【図２１８】



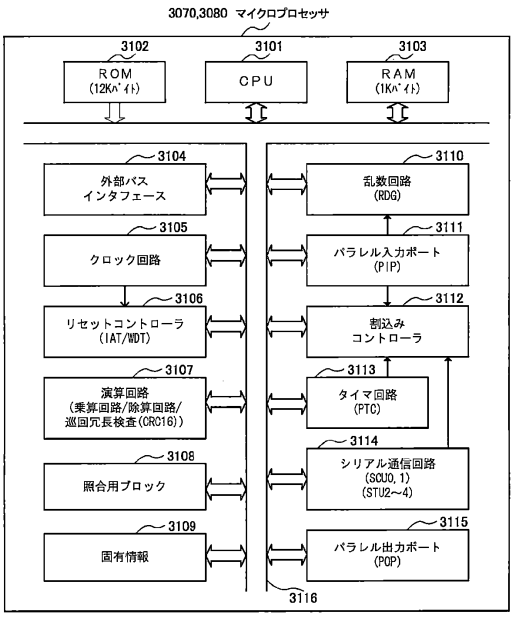
【図２１９】



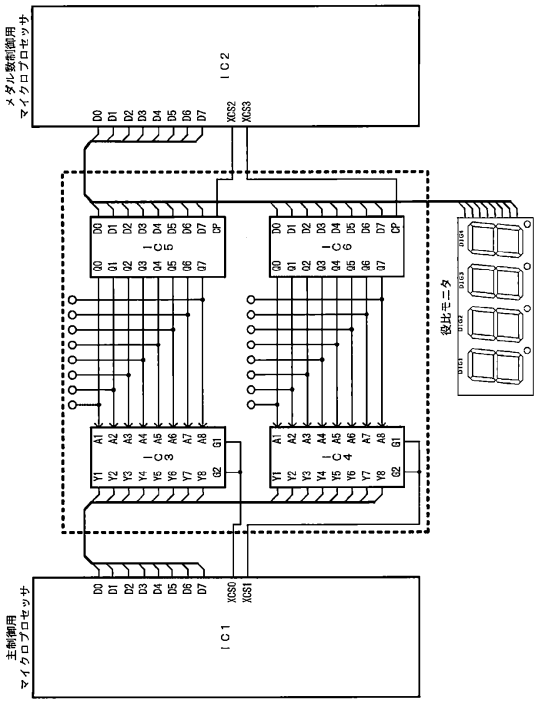
【図２２０】



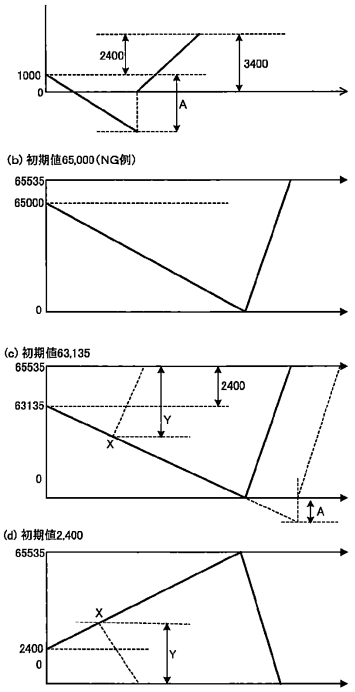
【図２２１】



【図２２２】



【図２２３】



【図２２４】

項目	値
払出数リミッタの規定値	2326
有利区間上限ゲーム数	4000
有利区間払出数カウンタのカウント範囲	4384～18790
ＡＴ１遊技当りの平均純増枚数	2.2
有利区間払出数カウンタの初期値	16464

【図２２５】

(a)契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否　具体例1

有利区間払出数カウンタに係る処理	RWMクリア後起動時	遊技場管理者による操作		遊技中				
				通常区間中	有利区間中			
		特定ボタン等操作時	設定変更時		有利区間移行時		2400枚到達による終了時	任意の契機終了時
初期化（初期値設定）	必須	不可	不可	不可	可	不可	必須	可
カウンタ更新処理（払出数及び投入減算）	－	－	－	必須	－	必須	－	－
カウンタ値参照（指示機能に係る処理）	不可	不可	不可	不可	不可	可	不可 加算系RWM初期化	不可 加算系RWM初期化
カウンタ情報送信（周辺基板へ送信）	－	可	可	可	可	可	可	可

(b)契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否　具体例2

有利区間払出数カウンタに係る処理	RWMクリア後起動時	遊技場管理者による操作		遊技中				
				通常区間中	有利区間中			
		特定ボタン等操作時	設定変更時		有利区間移行時		2400枚到達による終了時	任意の契機終了時
初期化（初期値設定）	不可	不可	不可 ※有利区間の初期化不可	不可	不可	不可	必須	必須
カウンタ更新処理（払出数及び投入減算）	－	－	－	不可	－	必須	－	－
カウンタ値参照（指示機能に係る処理）	不可	不可	可 ※有利区間中に限る	不可	不可	可	不可 ※有利区間初期化	不可 ※有利区間初期化
カウンタ情報送信（周辺基板へ送信）	－	可	可	可	可	可	可	可

(c)契機毎の有利区間払出数カウンタの処理にかかわる可否　具体例3

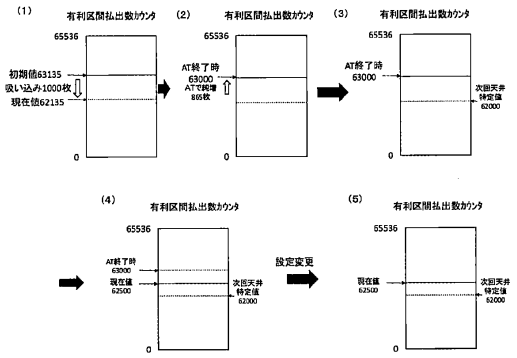
有利区間払出数カウンタに係る処理	RWMクリア後起動時	遊技場管理者による操作		遊技中				
				通常区間中	有利区間中			
		特定ボタン等操作時	設定変更時		有利区間移行時		2400枚到達による終了時	任意の契機終了時
初期化（初期値設定）	不可	不可	不可 ＊有利区間の初期化は必須	不可	不可	不可	必須	必須
カウンタ更新処理（払出数及び投入減算）	－	－	－	不可	－	必須	－	－
カウンタ値参照（指示機能に係る処理）	不可	不可	不可	不可	不可	可	不可 ※有利区間初期化	不可 ※有利区間初期化
カウンタ情報送信（周辺基板へ送信）	－	可	可	可	可	可	可	可

【図２２６】

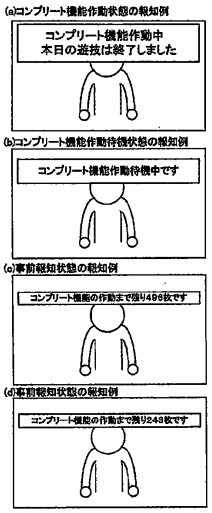
契機	種別（内容）	対象
初期化時（有利区間終了時）	遊技者に不利とならないように保持する必要のあるもの	・役物及び役物連続作動装置に係る条件装置作動状態 ・役物及び役物連続作動状態 ・再遊技確率抽せん状態 ・貯留枚数
	ハード構成上保持する必要のあるもの	・回胴励磁情報 ・エラーに係る情報 ・役比等表示モニタに係る情報
設定変更時	遊技者に不利とならないように保持してもよいもの	・役物及び役物連続作動装置に係る条件装置作動状態 ・役物及び役物連続作動状態 ・再遊技確率抽せん状態
	ハード構成上保持してもよいもの	・回胴励磁情報 ・役比等表示モニタに係る情報

【図２２７】

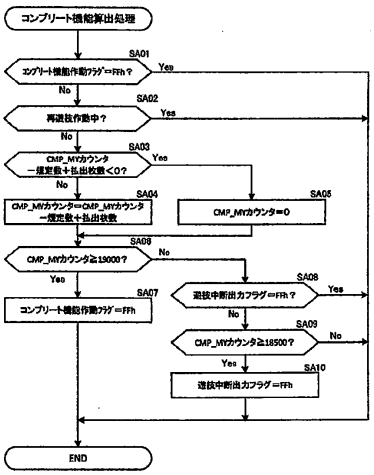
【図２２８】



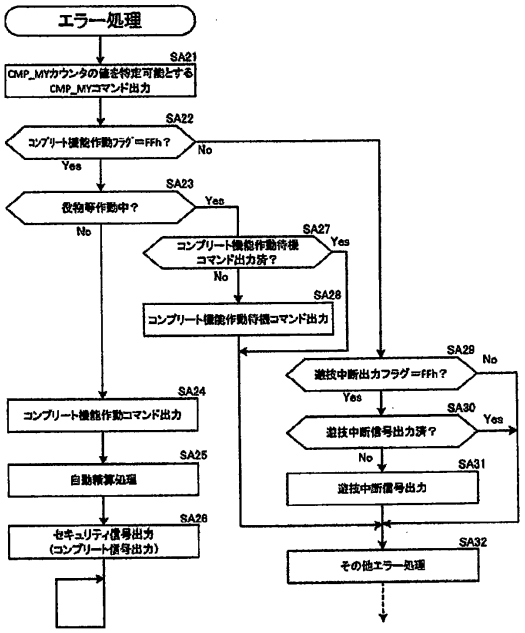
【図２２９】



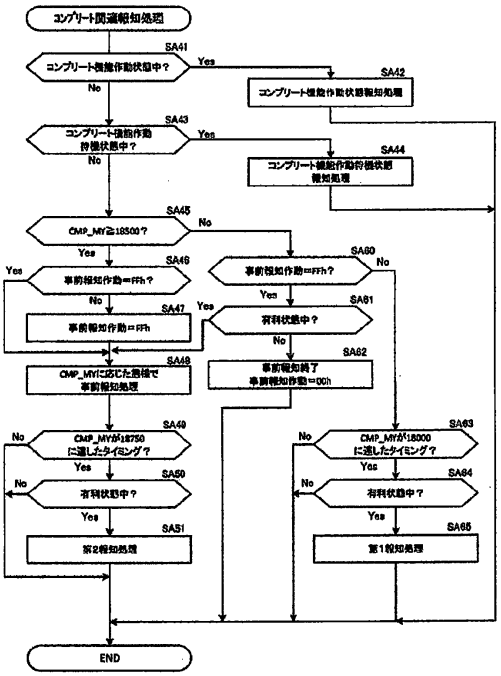
【図２３０】



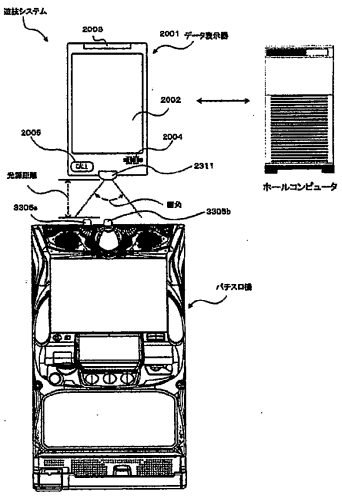
【図２３１】



【図２３２】



【図２３３】



【図２３４】

点灯パターン

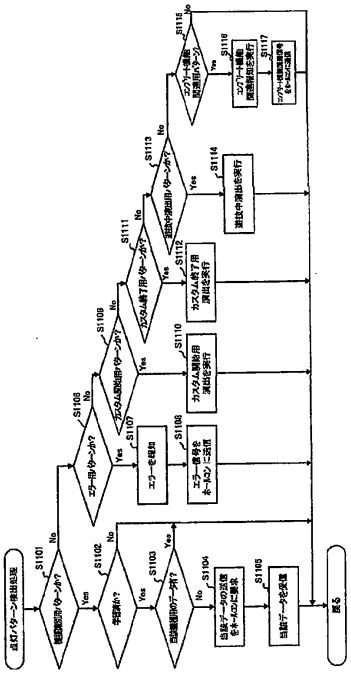
	LED左	LED右	遊技機の状態	パターン種別
パターン1	緑	青緑	電源OFF中にリア扉開が行われた	エラー用パターン
パターン2	橙	白	ドアを初めた状態の設定変更・設定確認	
パターン3	赤	赤点	ホッパーコンプティ	
パターン4	緑	青緑	補助記録媒体満タン	
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン10	青	白	キャラクタAカスタム開始	カスタム開始用パターン
パターン11	青	青緑	キャラクタBカスタム開始	
パターン12	青	緑	キャラクタCカスタム開始	
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン20	青	橙	カスタム終了	カスタム終了用パターン
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン30	青緑	橙	AT中（Aカスタム中）	遊技中演出用パターン（AT中用パターン）
パターン31	青緑	橙	AT中（キャラクタAカスタム中）	
パターン32	青緑	青緑	AT中（キャラクタBカスタム中）	
パターン33	青緑	青	AT中（キャラクタCカスタム中）	
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン40	橙	橙	AT突入（Aカスタム中）	遊技中演出用パターン（AT開始用パターン）
パターン41	橙	白	AT突入（キャラクタAカスタム中）	
パターン42	橙	青	AT突入（キャラクタBカスタム中）	
パターン43	橙	青緑	AT突入（キャラクタCカスタム中）	
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン50	赤紫	白	演出A	遊技中演出用パターン
パターン51	赤紫	青	演出B	
パターン52	赤紫	青緑	演出C	
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
パターン60	青緑色	橙色	第1報知	コンプリート機能関連用パターン
パターン61	青緑色	青色	第2報知	
パターン62	青緑色	青緑色	事前報知状態中	
パターン63	青緑色	紫色	コンプリート機能作動待機状態中	
パターン64	青緑色	青色	コンプリート機能作動状態中	
・	・	・	・	・

【図２３５】

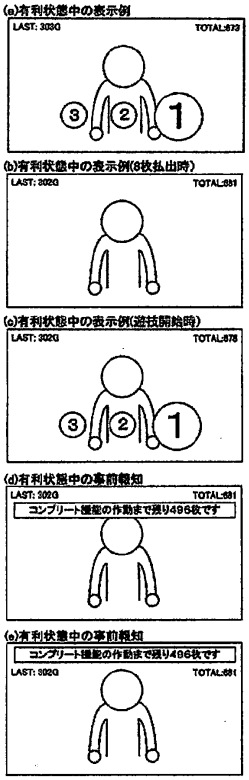
機種識別用パターン

	LED左	LED右	出力秒数	用途
1	白	白	10秒	学習用
2	青緑	青緑	1秒	
3	桃	桃	1秒	
4	緑	緑	1秒	
5	赤紫	赤紫	1秒	
6	黄緑	黄緑	1秒	
7	紫	紫	1秒	
8	黄色	黄色	1秒	
9	青	青	1秒	
10	赤	赤	1秒	学習＆ヘッダ
11	青	青	1秒	メーカー情報
12	赤	青	1秒	機種情報
13	青	赤	1秒	機種情報

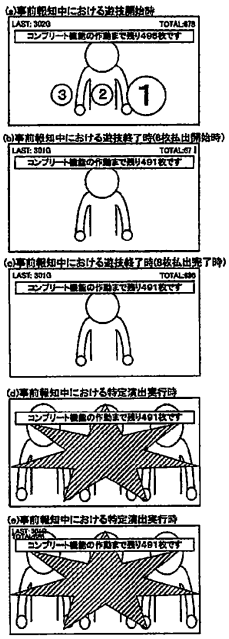
【図２３６】



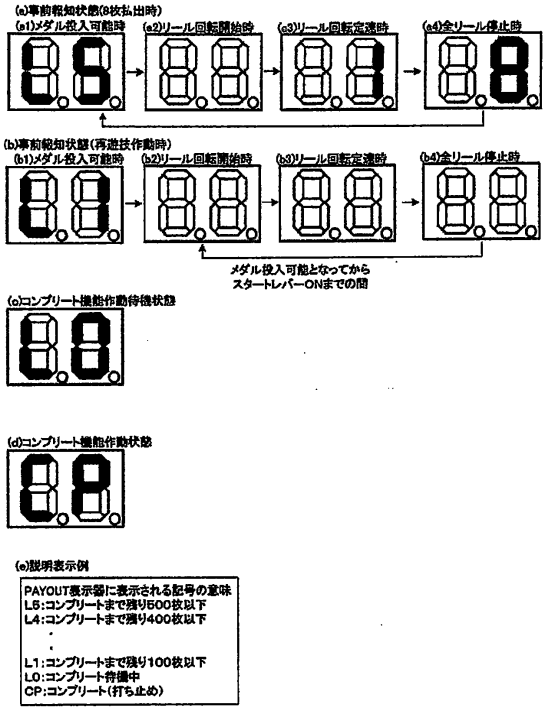
【図２３７】



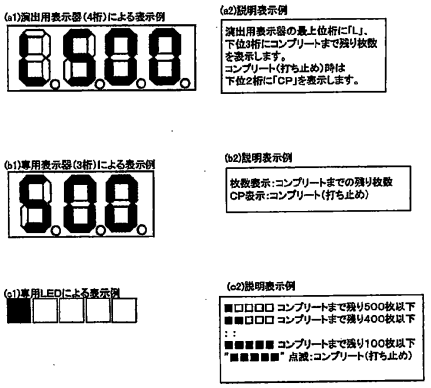
【図２３８】



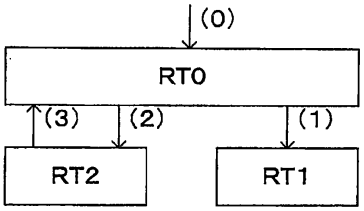
【図２３９】



【図２４０】



【図２４１】



移行条件	内容
(0)	設定変更
(1)	BB当籤かつBB非表示
(2)	BB当籤かつBB表示
(3)	BB終了 (14枚を超える払い出し)

【図２４２】

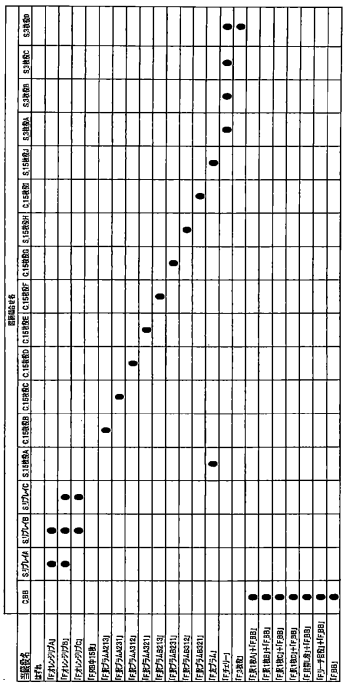
リールの回転方向

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	オレンジ	チェリー1	プラム
19	BAR2	ブランクB	オレンジ
18	青7	プラム	青7
17	プラム	BAR1	ブランクA
16	オレンジ	オレンジ	チェリー1
15	BAR1	チェリー2	プラム
14	チェリー1	ブランクA	オレンジ
13	赤7	プラム	青7
12	プラム	BAR1	BAR1
11	オレンジ	オレンジ	赤7
10	BAR1	チェリー1	プラム
9	赤7	ブランクA	オレンジ
8	プラム	プラム	青7
7	オレンジ	BAR1	ブランクA
6	BAR1	オレンジ	チェリー1
5	チェリー2	チェリー1	プラム
4	青7	ブランクA	オレンジ
3	プラム	プラム	青7
2	オレンジ	BAR1	ブランクA
1	プラム	オレンジ	チェリー1

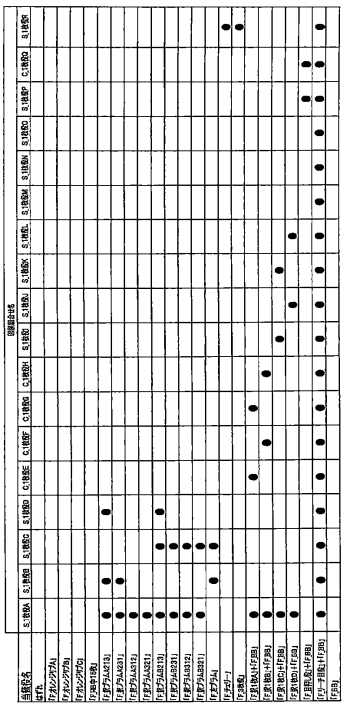
【図２４３】

図柄組合せ名	図柄組合せ			配当
	左リール	中リール	右リール	
C.BB	BAR2	チェリー2	BAR1	BB
S.リプレイA	BAR1／BAR2	ブランクA／ブランクB	BAR1／オレンジ／ブランクA	再遊技
S.リプレイB	プラム	ブランクA／ブランクB	BAR1／ブランクA	再遊技
S.リプレイC	オレンジ	ブランクA／ブランクB	青7	再遊技
S.15枚役A	オレンジ	ブランクA／ブランクB	プラム	15枚
C.15枚役B	プラム	プラム	オレンジ	15枚
C.15枚役C	オレンジ	プラム	プラム	15枚
C.15枚役D	オレンジ	プラム	青7	15枚
C.15枚役E	オレンジ	オレンジ	青7	15枚
C.15枚役F	プラム	オレンジ	オレンジ	15枚
C.15枚役G	オレンジ	オレンジ	プラム	15枚
S.15枚役H	オレンジ	チェリー1／チェリー2	青7	15枚
C.15枚役I	オレンジ	BAR1	青7	15枚
S.15枚役J	赤7／青7	ブランクA／ブランクB	青7	15枚
S.3枚役A	赤7／青7	ブランクA／ブランクB	赤7／チェリー1	3枚
S.3枚役B	赤7／青7／BAR1	チェリー1／チェリー2	オレンジ	3枚
S.3枚役C	BAR1	プラム	赤7／チェリー1	3枚
S.3枚役D	オレンジ	ブランクA／ブランクB	オレンジ	3枚
S.1枚役A	BAR1／BAR2／プラム	ブランクA／ブランクB	赤7／青7／チェリー1	1枚
S.1枚役B	赤7／青7／BAR2	プラム	赤7／チェリー1	1枚
S.1枚役C	赤7／青7／BAR2	オレンジ	赤7／チェリー1	1枚
S.1枚役D	BAR1／オレンジ	BAR1	チェリー1	1枚
C.1枚役E	赤7	BAR1	赤7	1枚
C.1枚役F	赤7	BAR1	チェリー1	1枚
C.1枚役G	赤7	ブランクA	プラム	1枚
C.1枚役H	赤7	ブランクB	プラム	1枚
S.1枚役I	青7／BAR2	BAR1	赤7	1枚
S.1枚役J	青7／BAR2	BAR1	チェリー1	1枚
S.1枚役K	青7／BAR2	ブランクA	プラム	1枚
S.1枚役L	青7／BAR2	ブランクB	プラム	1枚
S.1枚役M	プラム	ブランクA／ブランクB	オレンジ	1枚
S.1枚役N	BAR1	ブランクA／ブランクB	プラム	1枚
S.1枚役O	赤7／青7	ブランクA／ブランクB	BAR1／ブランクA	1枚
S.1枚役P	オレンジ	ブランクA／ブランクB	ブランクA	1枚
C.1枚役Q	オレンジ	チェリー1	プラム	1枚
S.1枚役R	赤7／青7／プラム／オレンジ	プラム／オレンジ	BAR1／ブランクA	1枚

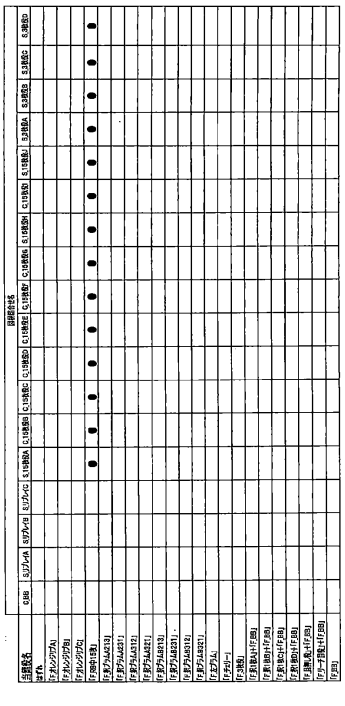
【図２４４】



【図２４５】



【図２４６】



【図２４７】

当籤役名	当籤役グループ番号	S1BSA	S1BSB	S1BSC	S1BSD	S1BSE	S1BSF	C1BSA	C1BSB	C1BSC	C1BSD	C1BSE	C1BSF	S1BSA	S1BSB	S1BSC	S1BSD	S1BSE	S1BSF
はずれ	0																		
「F_オレンジリプA」	0																		
「F_オレンジリプB」	0																		
「F_オレンジリプC」	0																		
「F_RB中15枚」	0																		
「F_択プラムA213」	1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
「F_択プラムA231」	1																		
「F_択プラムA312」	1																		
「F_択プラムA321」	1																		
「F_択プラムB213」	1																		
「F_択プラムB231」	1																		
「F_択プラムB312」	1																		
「F_択プラムB321」	1																		
「F_左プラム」	2																		
「F_チェリー」	3																		
「F_3枚役」	0																		
「F_択1枚役A」+「F_BB」	1																		
「F_択1枚役B」+「F_BB」	1																		
「F_択1枚役C」+「F_BB」	1																		
「F_択1枚役D」+「F_BB」	1																		
「F_目押し役」+「F_BB」	0																		
「F_リーチ目役」+「F_BB」	0																		
「F_BB」	0																		

【図２４８】

当籤役番号	当籤役名	当籤役グループ番号
0	はずれ	0
1	「F_オレンジリプA」	0
2	「F_オレンジリプB」	0
3	「F_オレンジリプC」	0
4	「F_RB中15枚」	0
5	「F_択プラムA213」	1
6	「F_択プラムA231」	1
7	「F_択プラムA312」	1
8	「F_択プラムA321」	1
9	「F_択プラムB213」	1
10	「F_択プラムB231」	1
11	「F_択プラムB312」	1
12	「F_択プラムB321」	1
13	「F_左プラム」	2
14	「F_チェリー」	3
15	「F_3枚役」	0
16	「F_択1枚役A」+「F_BB」	1
17	「F_択1枚役B」+「F_BB」	1
18	「F_択1枚役C」+「F_BB」	1
19	「F_択1枚役D」+「F_BB」	1
20	「F_目押し役」+「F_BB」	0
21	「F_リーチ目役」+「F_BB」	0
22	「F_BB」	0

【図２４９】

当籤役グループ番号	当籤役グループ名
0	その他
1	択役
2	左プラム
3	通常チェリー
4	規定チェリー

【図２５０】

当籤役名	RT状態		
	RT0	RT1	RT2
はずれ	－	－	○
「F_オレンジリプA」	－	○	－
「F_オレンジリプB」	○	○	－
「F_オレンジリプC」	○	○	－
「F_RB中15枚」	－	－	○
「F_択プラムA213」	○	○	－
「F_択プラムA231」	○	○	－
「F_択プラムA312」	○	○	－
「F_択プラムA321」	○	○	－
「F_択プラムB213」	○	○	－
「F_択プラムB231」	○	○	－
「F_択プラムB312」	○	○	－
「F_択プラムB321」	○	○	－
「F_左プラム」	○	○	－
「F_チェリー」	○	○	－
「F_3枚役」	○	○	－
「F_択1枚役A」+「F_BB」	○	○	－
「F_択1枚役B」+「F_BB」	○	○	－
「F_択1枚役C」+「F_BB」	○	○	－
「F_択1枚役D」+「F_BB」	○	○	－
「F_目押し役」+「F_BB」	○	○	－
「F_リーチ目役」+「F_BB」	○	○	○
「F_BB」	○	－	－

【図２５１】

(a) ＲＴ０

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
22	F.BB	4	4	4	4	4	4
21	F.BB+F.リーチ目	1046	1022	998	972	946	918
20	F.BB+F.目押し	200	200	200	200	200	200
19	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
18	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
17	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
16	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
15	F.3枚役	1700	1700	1700	1700	1700	1700
14	F.チェリー	1800	1820	1840	1860	1880	1900
13	F.左プラム	128	132	136	142	148	156
12	F.択プラムB321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
11	F.択プラムB312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
10	F.択プラムB231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
9	F.択プラムB213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
8	F.択プラムA321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
7	F.択プラムA312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
6	F.択プラムA231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
5	F.択プラムA213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
3	F.オレンジリプC	4978	4978	4978	4978	4978	4978
2	F.オレンジリプB	4000	4000	4000	4000	4000	4000
1	F.オレンジリプA	0	0	0	0	0	0
0	はずれ	0	0	0	0	0	0

(b) ＲＴ１

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
22	F.BB	0	0	0	0	0	0
21	F.BB+F.リーチ目	1046	1022	998	972	946	918
20	F.BB+F.目押し	200	200	200	200	200	200
19	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
18	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
17	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
16	F.BB+F.択1枚(	5200	5200	5200	5200	5200	5200
15	F.3枚役	1700	1700	1700	1700	1700	1700
14	F.チェリー	1800	1820	1840	1860	1880	1900
13	F.左プラム	128	132	136	142	148	156
12	F.択プラムB321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
11	F.択プラムB312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
10	F.択プラムB231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
9	F.択プラムB213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
8	F.択プラムA321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
7	F.択プラムA312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
6	F.択プラムA231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
5	F.択プラムA213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
3	F.オレンジリプC	4978	4978	4978	4978	4978	4978
2	F.オレンジリプB	4000	4000	4000	4000	4000	4000
1	F.オレンジリプA	4	4	4	4	4	4
0	はずれ	0	0	0	0	0	0

(b) ＲＴ２

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
21	F.BB+F.リーチ目	51888	51888	51888	51888	51888	51888
4	F.RB中15枚	4671	4671	4671	4671	4671	4671
0	はずれ	8977	8977	8977	8977	8977	8977

【図２５２】

当籤役名	指示モニタの表示			
	非AT中		AT中	
	RT0	RT1	RT0	RT1
「F.オレンジリプA」	0	0	0	0
「F.オレンジリプB」	0	0	0	0
「F.オレンジリプC」	0	0	0	0
「F.RB中15枚」	0	0	0	0
「F.択プラムA213」	0	0	0	1
「F.択プラムA231」	0	0	0	2
「F.択プラムA312」	0	0	0	3
「F.択プラムA321」	0	0	0	4
「F.択プラムB213」	0	0	0	1
「F.択プラムB231」	0	0	0	2
「F.択プラムB312」	0	0	0	3
「F.択プラムB321」	0	0	0	4
「F.左プラム」	0	0	0	0
「F.チェリー」	0	0	0	0
「F.3枚役」	0	0	0	0
「F.択1枚役A」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.択1枚役B」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.択1枚役C」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.択1枚役D」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.目押し役」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.リーチ目役」+「F.BB」	0	0	0	0
「F.BB」	0	0	0	0

指示モニタ「0」：押し順報知なし
指示モニタ「1」：押し順（中→左→右）
指示モニタ「2」：押し順（中→右→左）
指示モニタ「3」：押し順（右→左→中）
指示モニタ「4」：押し順（右→中→左）

【図２５３】

当籤役名	RT0 1-2-3	RT0 1-3-2	RT0 2-1-3	RT0 2-3-1	RT0 3-1-2	RT0 3-2-1	RT1 1-2-3	RT1 1-3-2	RT1 2-1-3	RT1 2-3-1	RT1 3-1-2	RT1 3-2-1	RT2 1-2-3	RT2 1-3-2	RT2 2-1-3	RT2 2-3-1	RT2 3-1-2	RT2 3-2-1
はずれ			-	-	-	-			-	-	-	-			-	-	-	-
F.オレンジリプA									RP									
F.オレンジリプB									RP									
F.オレンジリプC									RP									
F.RB中15枚									-									
F.択プラムA213			1枚	15枚	1枚	15枚				1枚	15枚	1枚			15枚	1枚	15枚	1枚
F.択プラムA231				1枚	15枚	1枚					1枚	15枚				1枚	15枚	1枚
F.択プラムA312					1枚	15枚					15枚	1枚					15枚	1枚
F.択プラムA321						1枚					1枚	15枚					1枚	15枚
F.択プラムB213			1枚						1枚	15枚					1枚	15枚		
F.択プラムB231				1枚						1枚	15枚					1枚	15枚	
F.択プラムB312					1枚						1枚	15枚					1枚	15枚
F.択プラムB321						1枚						1枚						1枚
F.左プラム		15枚					15枚											
F.チェリー		3枚					3枚											
F.3枚役		3枚					3枚											
F.択1枚役A+F.BB	1枚		1枚 or 0枚				1枚		1枚 or 0枚				1枚 or 0枚					
F.択1枚役B+F.BB	1枚		1枚 or 0枚				1枚		1枚 or 0枚				1枚 or 0枚					
F.択1枚役C+F.BB	1枚		1枚 or 0枚				1枚		1枚 or 0枚				1枚 or 0枚					
F.択1枚役D+F.BB	1枚		1枚 or 0枚				1枚		1枚 or 0枚				1枚 or 0枚					
F.目押し役+F.BB			1枚 or 0枚						1枚 or 0枚									
F.リーチ目役+F.BB			1枚						1枚						1枚			
F.BB			BB入賞 or 0枚						-						1枚			

【図２５４】

シナリオグループ抽籤テーブル

抽籤結果	
シナリオグループA	51989
シナリオグループB	13547

【図２５５】

シナリオ抽籤テーブル（シナリオグループＡ）

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
シナリオ01	161	161	161	161	161	161
シナリオ02	161	161	161	161	161	161
シナリオ03	2478	2478	2478	2478	2478	2478
シナリオ04	247	247	247	247	247	247
シナリオ05	0	0	0	0	0	0
シナリオ06	413	454	499	549	604	665
シナリオ07	0	0	0	0	0	0
シナリオ08	0	0	0	0	0	0
シナリオ09	1651	1651	1651	1651	1651	1651
シナリオ10	2891	2891	2891	2891	2891	2891
シナリオ11	2065	2065	2065	2065	2065	2065
シナリオ12	825	825	825	825	825	825
シナリオ13	247	247	247	247	247	247
シナリオ14	247	247	247	247	247	247
シナリオ15	247	247	247	247	247	247
シナリオ16	247	247	247	247	247	247
シナリオ17	247	247	247	247	247	247
シナリオ18	4956	4956	4956	4956	4956	4956
シナリオ19	4129	4129	4129	4129	4129	4129
シナリオ20	4129	4129	4129	4129	4129	4129
シナリオ21	0	0	0	0	0	0
シナリオ22	0	0	0	0	0	0
シナリオ23	4229	4229	4229	4229	4229	4229
シナリオ24	0	0	0	0	0	0
シナリオ25	412	412	412	412	412	412
シナリオ26	161	177	195	214	236	259
シナリオ27	0	0	0	0	0	0
シナリオ28	1032	1084	1138	1195	1255	1317
シナリオ29	161	161	161	161	161	161
シナリオ30	161	161	161	161	161	161
シナリオ31	161	161	161	161	161	161
シナリオ32	0	0	0	0	0	0
シナリオ33	0	0	0	0	0	0
シナリオ34	0	0	0	0	0	0
シナリオ35	322	322	322	322	322	322
シナリオ36	322	322	322	322	322	322
シナリオ37	2065	2065	2065	2065	2065	2065
シナリオ38	0	0	0	0	0	0
シナリオ39	10326	9810	7848	6278	4395	3076
シナリオ40	3304	3238	2590	2072	1658	1160
シナリオ41	1073	1020	867	737	626	438
シナリオ42	1073	1020	867	737	626	438
シナリオ43	825	825	825	825	825	825
シナリオ44	1651	1651	1651	1651	1651	1651
シナリオ45	0	0	0	0	0	0
シナリオ46	3169	2964	2665	1582	1569	972
シナリオ47	7435	5989	5369	3304	3221	2230
シナリオ48	2313	4543	8261	13631	16109	19744

【図２５６】

シナリオ抽籤テーブル（シナリオグループＢ）

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
シナリオ01	0	0	0	0	0	0
シナリオ02	0	0	0	0	0	0
シナリオ03	0	0	0	0	0	0
シナリオ04	0	0	0	0	0	0
シナリオ05	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ06	0	0	0	0	0	0
シナリオ07	1585	1585	1585	1585	1585	1585
シナリオ08	1585	1585	1585	1585	1585	1585
シナリオ09	0	0	0	0	0	0
シナリオ10	0	0	0	0	0	0
シナリオ11	0	0	0	0	0	0
シナリオ12	0	0	0	0	0	0
シナリオ13	0	0	0	0	0	0
シナリオ14	0	0	0	0	0	0
シナリオ15	0	0	0	0	0	0
シナリオ16	0	0	0	0	0	0
シナリオ17	0	0	0	0	0	0
シナリオ18	0	0	0	0	0	0
シナリオ19	0	0	0	0	0	0
シナリオ20	0	0	0	0	0	0
シナリオ21	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ22	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ23	0	0	0	0	0	0
シナリオ24	12681	12681	12681	12681	12681	12681
シナリオ25	0	0	0	0	0	0
シナリオ26	0	0	0	0	0	0
シナリオ27	12681	12681	12681	12681	12681	12681
シナリオ28	0	0	0	0	0	0
シナリオ29	0	0	0	0	0	0
シナリオ30	0	0	0	0	0	0
シナリオ31	0	0	0	0	0	0
シナリオ32	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ33	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ34	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ35	0	0	0	0	0	0
シナリオ36	0	0	0	0	0	0
シナリオ37	0	0	0	0	0	0
シナリオ38	7926	7926	7926	7926	7926	7926
シナリオ39	0	0	0	0	0	0
シナリオ40	0	0	0	0	0	0
シナリオ41	0	0	0	0	0	0
シナリオ42	0	0	0	0	0	0
シナリオ43	0	0	0	0	0	0
シナリオ44	0	0	0	0	0	0
シナリオ45	15863	15863	15863	15863	15863	15863
シナリオ46	0	0	0	0	0	0
シナリオ47	0	0	0	0	0	0
シナリオ48	0	0	0	0	0	0

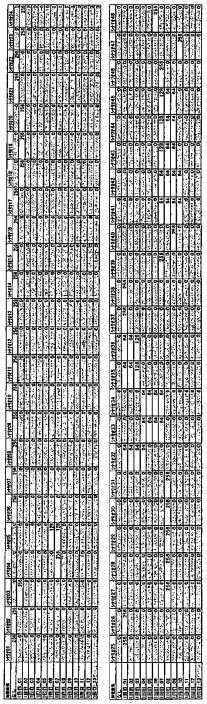
【図２５７】

シナリオ書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
書き換え無し	128
シナリオ02	128

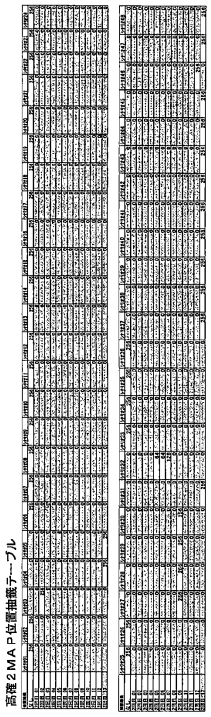
【図２５８】

高確１ＭＡＰ位置抽籤テーブル



【図２５９】

高確２ＭＡＰ位置抽籤テーブル



【図２６０】

ＧＳＢ連ランク抽籤テーブル

抽籤結果	
ﾗﾝｸ0	0
ﾗﾝｸ1	125
ﾗﾝｸ2	40
ﾗﾝｸ3	14
ﾗﾝｸ4	77

【図２６１】

ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブル（低確用）

抽籤結果	当籤役グループ番号0	当籤役グループ番号1	当籤役グループ番号2	当籤役グループ番号3	当籤役グループ番号4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	107	114
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	72	34
RUSH 前兆	0	0	0	7	3
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

【図２６２】

ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブル（高確１用）

抽籤結果	当籤役グループ番号0	当籤役グループ番号1	当籤役グループ番号2	当籤役グループ番号3	当籤役グループ番号4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	54	90
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	80	37
RUSH 前兆	0	0	0	52	24
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

【図２６３】

ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブル（高確２用）

抽籤結果	当籤役グループ番号0	当籤役グループ番号1	当籤役グループ番号2	当籤役グループ番号3	当籤役グループ番号4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	54	90
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	80	37
RUSH 前兆	0	0	0	52	24
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

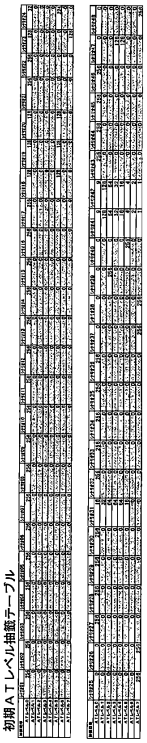
【図２６４】

ＴＳ種別０＿前兆移行抽籤テーブル（天井）

抽籤結果	当籤役グループ番号0	当籤役グループ番号1	当籤役グループ番号2	当籤役グループ番号3	当籤役グループ番号4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	1	0
BG 前兆	0	0	0	0	0
BC 前兆	0	0	0	0	0
RUSH 前兆	0	0	0	255	256
GSB連 前兆	0	0	0	0	0

【図２６５】

初期ＡＴレベル抽籤テーブル



【図２６６】

ＡＴレベル昇格抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役グループ番号0	当籤役グループ番号1	当籤役グループ番号2	当籤役グループ番号3	当籤役グループ番号4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	0	255	256
昇格	0	0	256	1	0

【図２６７】

前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	BG 一般	BC 一般	RUSH 一般	GSB非 一般	フェイク RUSH中	BG RUSH中	BC RUSH中	ハズレ待機
0回	0	0	0	0	0	0	0	0
1回	0	0	0	0	49	0	0	0
2回	16	16	16	16	103	4	4	0
3回	60	60	60	60	103	60	13	0
4回	80	80	80	80	1	64	111	0
5回	100	100	100	100	0	128	128	256

【図２６８】

ＲＵＳＨ昇格抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	243	256
BG_前兆	0	0	0	0	0
BC_前兆	0	0	0	0	0
RUSH_前兆	0	0	0	13	0

【図２６９】

ＲＵＳＨ開始時ナビ回数抽籤テーブル

抽籤結果	ＡＴレベル0	ＡＴレベル1	ＡＴレベル2	ＡＴレベル3	ＡＴレベル4	ＡＴレベル5	ＡＴレベル6	ＡＴレベル7
8回	0	0	0	0	0	0	0	0
32回	128	64	0	0	0	0	0	0
48回	64	64	0	0	0	0	0	0
72回	64	64	128	64	0	0	0	0
96回	0	64	64	64	64	0	0	0
120回	0	0	64	64	64	64	0	0
144回	0	0	0	64	64	64	64	0
168回	0	0	0	0	64	64	64	64
192回	0	0	0	0	0	64	64	64
216回	0	0	0	0	0	0	64	64
240回	0	0	0	0	0	0	0	64

【図２７０】

ＲＵＳＨ中＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳ抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ﾊｽﾞﾚ	256	256	256	96	256
ﾌｪｲｸ_RUSH中	0	0	0	78	0
BG_RUSH中	0	0	0	82	0
BC_RUSH中	0	0	0	0	0

【図２７１】

疑似ＢＮＳ終了時＿ＲＵＳＨ中疑似ＢＮＳテーブル

抽籤結果	
ﾊｽﾞﾚ	214
ﾌｪｲｸ_RUSH中	40
BG_RUSH中	2
BC_RUSH中	0

【図２７２】

ＲＵＳＨパンク時ＢＣ書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
ﾊｽﾞﾚ	1
BC書き換え	255

【図２７３】

補償モード移行抽籤テーブル

抽籤結果	補償ﾚﾍﾞﾙ0	補償ﾚﾍﾞﾙ1	補償ﾚﾍﾞﾙ2	補償ﾚﾍﾞﾙ3	補償ﾚﾍﾞﾙ4	補償ﾚﾍﾞﾙ5	補償ﾚﾍﾞﾙ6	補償ﾚﾍﾞﾙ7
ﾊｽﾞﾚ	255	255	255	255	255	255	255	255
補償ﾓｰﾄﾞ移行	1	1	1	1	1	1	1	1

【図２７４】

補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブル

抽選結果	ATレベル0	ATレベル1	ATレベル2	ATレベル3	ATレベル4	ATレベル5	ATレベル6	ATレベル7
ﾊｽﾞﾚ	0	0	0	0	0	0	128	256
昇格	256	256	256	256	256	256	128	0

【図２７５】

補償モード時ナビ回数抽籤テーブル

抽選結果	ATレベル1	ATレベル2	ATレベル3	ATレベル4	ATレベル5	ATレベル6	ATレベル7
0回	231	231	231	231	231	231	230
12回	25	25	25	25	25	25	26
48回	0	0	0	0	0	0	0
72回	0	0	0	0	0	0	0
96回	0	0	0	0	0	0	0
120回	0	0	0	0	0	0	0
144回	0	0	0	0	0	0	0
168回	0	0	0	0	0	0	0
192回	0	0	0	0	0	0	0
216回	0	0	0	0	0	0	0
240回	0	0	0	0	0	0	0

【図２７６】

規定チェリー書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
ﾊｽﾞﾚ	13
規定ﾁｪﾘｰ書き換え	243

【図２７７】

シナリオ関連データテーブル

	MAPｸﾞｰﾑ数	天井MAP数	CSB総回数	TS種別	補償ﾚﾍﾞﾙ	TY値_疑似BNS初期値	TY値_RUSH初期値
ｼﾅﾘｵ01	40	1	0	0	0	0	0
ｼﾅﾘｵ02	80	2	5	0	0	0	0
ｼﾅﾘｵ03	40	3	2	3	0	75	0
ｼﾅﾘｵ04	80	14	14	1	0	0	75
ｼﾅﾘｵ05	80	14	14	1	0	0	75
ｼﾅﾘｵ06	80	7	7	0	5	0	0
ｼﾅﾘｵ07	80	8	8	0	4	0	0
ｼﾅﾘｵ08	80	9	9	0	3	0	0
ｼﾅﾘｵ09	80	10	10	0	2	0	0
ｼﾅﾘｵ10	80	11	11	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ11	80	12	12	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ12	80	13	13	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ13	80	14	14	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ14	86	14	15	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ15	93	14	16	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ16	98	14	17	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ17	108	14	19	0	1	0	0
ｼﾅﾘｵ18	60	2	5	0	0	0	140
ｼﾅﾘｵ19	40	2	5	1	0	34	0
ｼﾅﾘｵ20	40	2	5	0	0	0	128
ｼﾅﾘｵ21	30	1	0	0	0	0	34
ｼﾅﾘｵ22	30	1	0	0	0	0	7
ｼﾅﾘｵ23	80	2	5	0	0	34	112
ｼﾅﾘｵ24	80	2	5	0	0	0	120
ｼﾅﾘｵ25	40	2	5	0	0	34	0
ｼﾅﾘｵ26	40	2	5	0	0	34	188
ｼﾅﾘｵ27	155	10	16	5	0	58	0
ｼﾅﾘｵ28	155	10	16	5	0	58	0
ｼﾅﾘｵ29	155	10	16	5	0	58	0
ｼﾅﾘｵ30	155	10	16	5	0	58	0
ｼﾅﾘｵ31	70	14	14	4	0	0	0
ｼﾅﾘｵ32	80	8	6	0	0	0	0
ｼﾅﾘｵ33	80	8	5	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ34	80	8	5	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ35	80	4	5	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ36	80	4	5	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ37	60	14	10	0	0	34	0
ｼﾅﾘｵ38	60	14	10	0	0	34	0
ｼﾅﾘｵ39	80	14	12	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ40	80	14	14	4	0	0	0
ｼﾅﾘｵ41	80	14	14	1	0	34	0
ｼﾅﾘｵ42	80	14	14	1	0	34	0
ｼﾅﾘｵ43	80	14	14	2	0	34	0
ｼﾅﾘｵ44	80	14	14	2	0	34	0
ｼﾅﾘｵ45	80	14	14	2	0	34	0
ｼﾅﾘｵ46	110	14	17	3	0	0	0
ｼﾅﾘｵ47	90	14	14	4	0	0	0
ｼﾅﾘｵ48	83	14	15	4	0	41	0

【図２７８】

ＴＹ値__上乗せ１データテーブル

	疑似BNS	RUSH
ｼﾅﾘｵ01	0	0
ｼﾅﾘｵ02	0	0
ｼﾅﾘｵ03	0	0
ｼﾅﾘｵ04	68	140
ｼﾅﾘｵ05	102	140
ｼﾅﾘｵ06	0	0
ｼﾅﾘｵ07	0	0
ｼﾅﾘｵ08	0	0
ｼﾅﾘｵ09	0	0
ｼﾅﾘｵ10	0	0
ｼﾅﾘｵ11	0	0
ｼﾅﾘｵ12	0	0
ｼﾅﾘｵ13	0	0
ｼﾅﾘｵ14	0	0
ｼﾅﾘｵ15	0	0
ｼﾅﾘｵ16	0	0
ｼﾅﾘｵ17	0	0
ｼﾅﾘｵ18	0	0
ｼﾅﾘｵ19	0	72
ｼﾅﾘｵ20	0	0
ｼﾅﾘｵ21	0	0
ｼﾅﾘｵ22	0	0
ｼﾅﾘｵ23	0	72
ｼﾅﾘｵ24	0	0
ｼﾅﾘｵ25	0	188
ｼﾅﾘｵ26	0	0
ｼﾅﾘｵ27	106	0
ｼﾅﾘｵ28	140	0
ｼﾅﾘｵ29	174	0
ｼﾅﾘｵ30	208	0
ｼﾅﾘｵ31	0	229
ｼﾅﾘｵ32	102	0
ｼﾅﾘｵ33	7	0
ｼﾅﾘｵ34	34	0
ｼﾅﾘｵ35	7	0
ｼﾅﾘｵ36	34	0
ｼﾅﾘｵ37	0	0
ｼﾅﾘｵ38	0	0
ｼﾅﾘｵ39	100	0
ｼﾅﾘｵ40	0	140
ｼﾅﾘｵ41	34	108
ｼﾅﾘｵ42	0	139
ｼﾅﾘｵ43	0	216
ｼﾅﾘｵ44	0	175
ｼﾅﾘｵ45	0	135
ｼﾅﾘｵ46	151	0
ｼﾅﾘｵ47	0	128
ｼﾅﾘｵ48	106	180

【図２７９】

ＴＹ値__上乗せ２データテーブル

	疑似BNS	RUSH
シナリオ01	0	0
シナリオ02	0	0
シナリオ03	0	0
シナリオ04	0	22
シナリオ05	0	22
シナリオ06	0	0
シナリオ07	0	0
シナリオ08	0	0
シナリオ09	0	0
シナリオ10	0	0
シナリオ11	0	0
シナリオ12	0	0
シナリオ13	0	0
シナリオ14	0	0
シナリオ15	0	0
シナリオ16	0	0
シナリオ17	0	0
シナリオ18	0	0
シナリオ19	0	0
シナリオ20	0	0
シナリオ21	0	0
シナリオ22	0	0
シナリオ23	0	0
シナリオ24	0	0
シナリオ25	0	0
シナリオ26	0	0
シナリオ27	34	0
シナリオ28	34	0
シナリオ29	34	0
シナリオ30	34	0
シナリオ31	0	132
シナリオ32	0	0
シナリオ33	0	0
シナリオ34	0	0
シナリオ35	0	0
シナリオ36	0	0
シナリオ37	0	115
シナリオ38	0	144
シナリオ39	34	0
シナリオ40	0	0
シナリオ41	34	0
シナリオ42	34	0
シナリオ43	34	0
シナリオ44	34	0
シナリオ45	34	0
シナリオ46	34	0
シナリオ47	0	0
シナリオ48	34	0

【図２８０】

非ＡＴ時__補償ポイントデータテーブル

当籤役番号	補償ポイント数
0	0
1	3
2	3
3	3
4	0
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	15
14	3
15	3
16	1
17	1
18	1
19	1
20	0
21	1

【図２８１】

ＡＴ時__補償ポイントデータテーブル

当籤役番号	補償ポイント数
0	0
1	3
2	3
3	3
4	15
5	15
6	15
7	15
8	15
9	15
10	15
11	15
12	15
13	15
14	3
15	3
16	1
17	1
18	1
19	1
20	0
21	1

【図２８２】

指示無し時__前兆ポイント数データテーブル

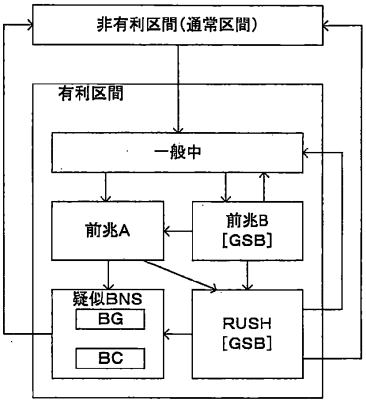
当籤役番号	前兆ポイント数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	144
14	2
15	2
16	10
17	10
18	10
19	10
20	10
21	10

【図２８３】

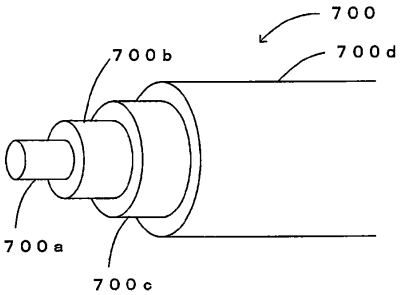
指示有り時_前兆ポイント数データテーブル

当籤役番号	前兆ポイント数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0
5	144
6	144
7	144
8	144
9	144
10	144
11	144
12	144
13	0
14	0
15	0
16	0
17	0
18	0
19	0
20	0
21	0

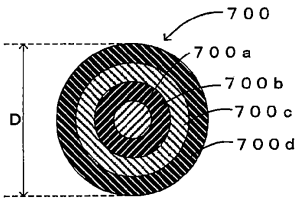
【図２８４】



【図２８５】

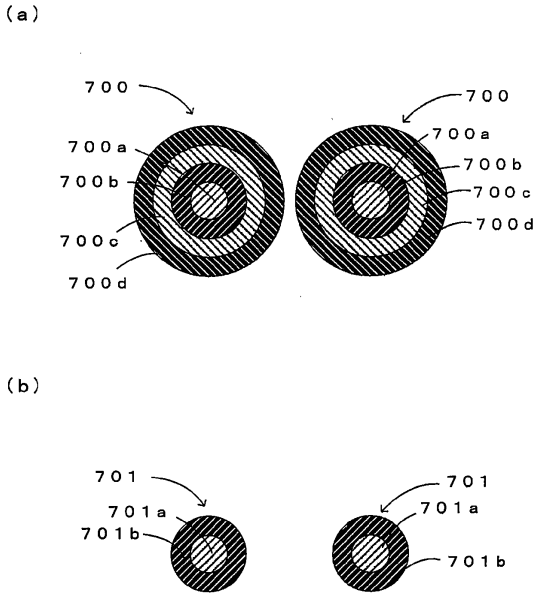


【図２８６】

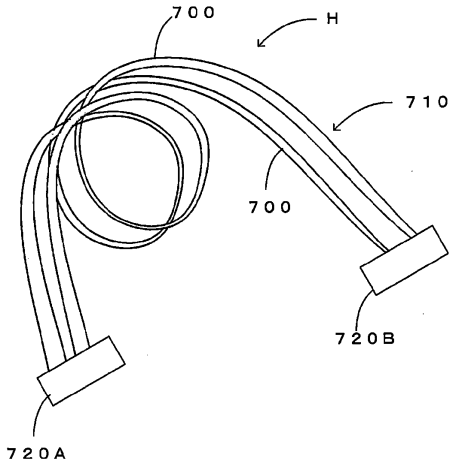


Dミリメートル≦ほぼ１ミリメートル

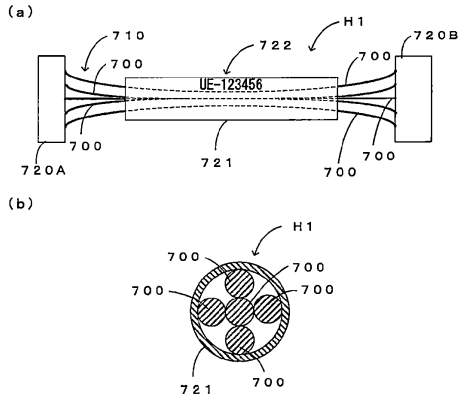
【図２８７】



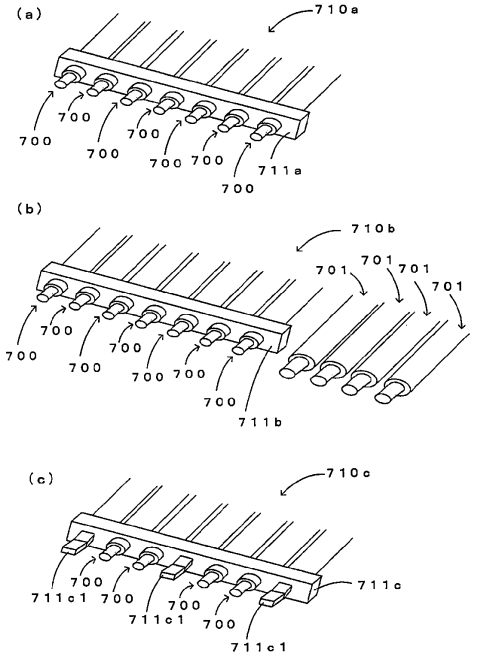
【図２８８】



【図２８９】



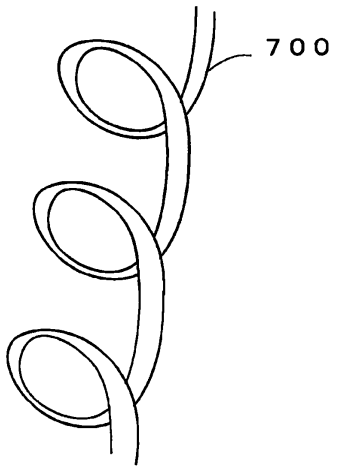
【図２９０】



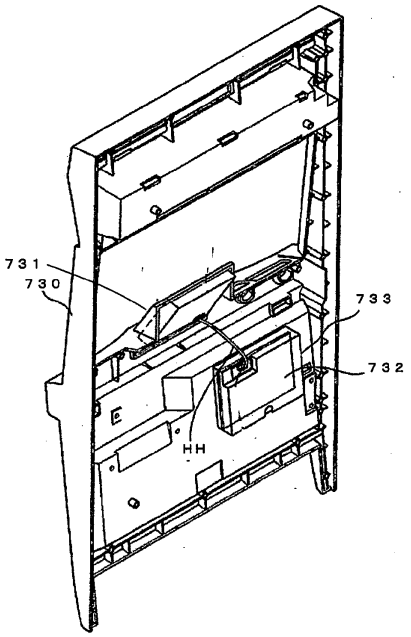
【図２９１】

名称	意味	解像度	画素数	縦横比
VGA	Video Graphics Array	640×480	307200	4:3
XGA	eXtended Graphics Array	1024×768	786432	4:3
FHD	Full High Definition	1920×1080	2073600	16:9
QHD (WQHD)	Quad-High Definition (Wide Quad-High Definition)	2560×1440	3686400	16:9
4K	4K	3840×2160	8294400	16:9
8K	8K	7680×4320	33177600	16:9

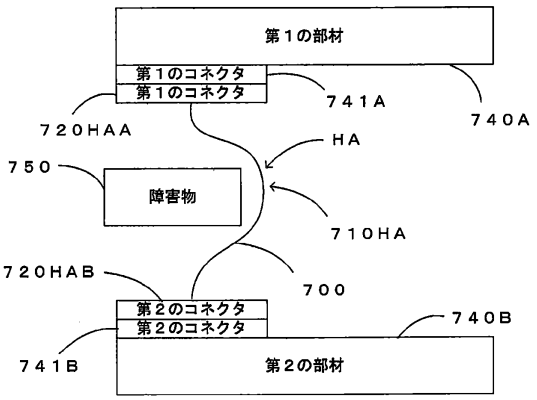
【図２９２】



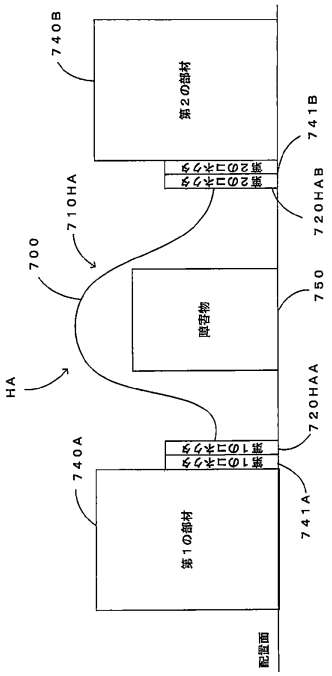
【図２９３】



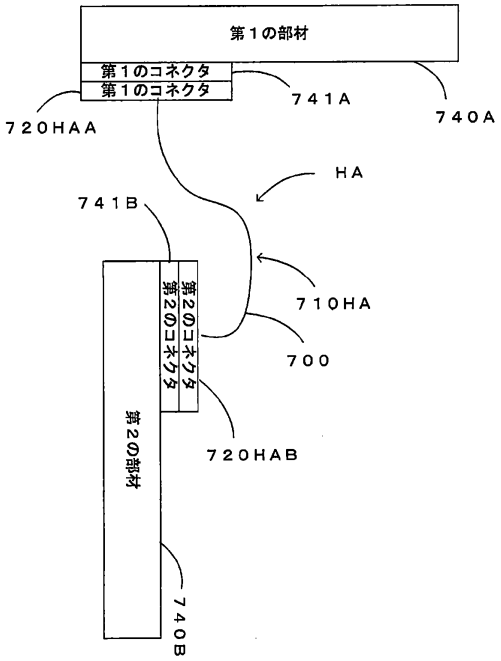
【図２９４】



【図２９５】

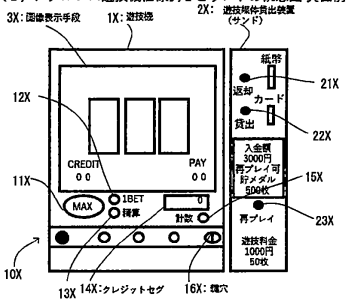


【図２９６】

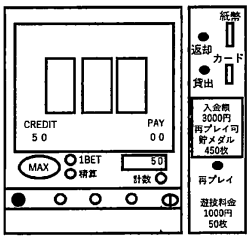


【図２９７】

（１）メダルレス遊技機仕様例１とサンドの概念図 貸出前

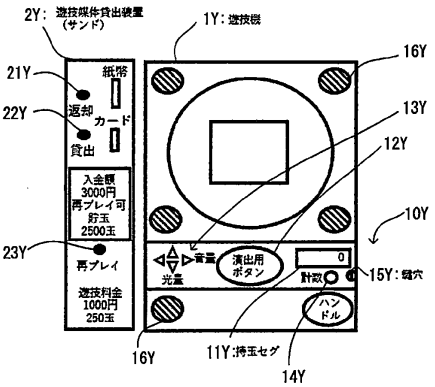


（２）メダルレス遊技機仕様例１とサンドの概念図 貸出後

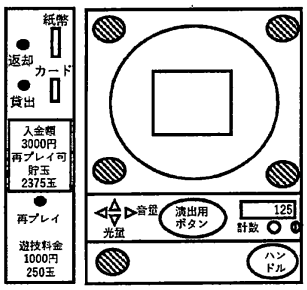


【図２９８】

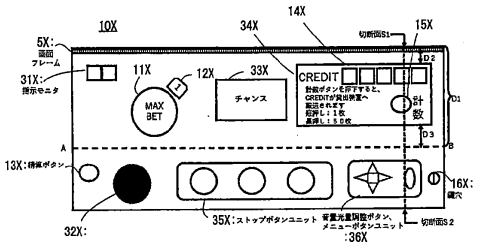
（１）管理遊技機とサンドの概念図　貸出前



（２）管理遊技機とサンドの概念図　貸出後

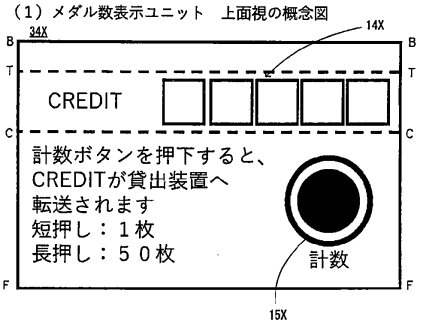


【図２９９】

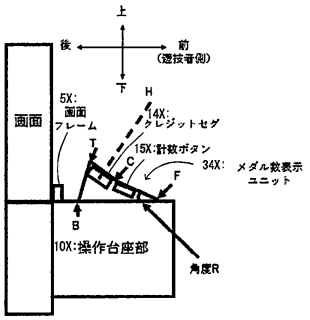


【図３００】

（１）メダル数表示ユニット　上面視の概念図

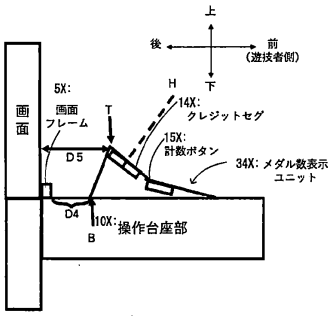


（２）メダル数表示ユニット　断面の概念図

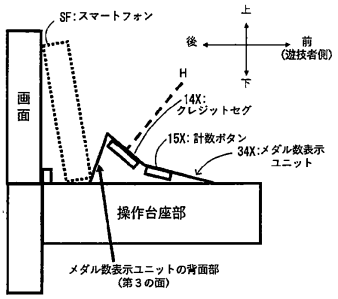


【図３０１】

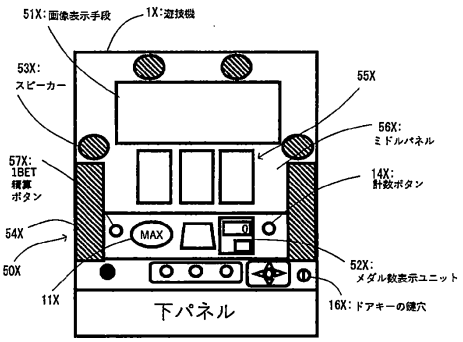
（１）メダル数表示ユニットの断面を拡大した概念図



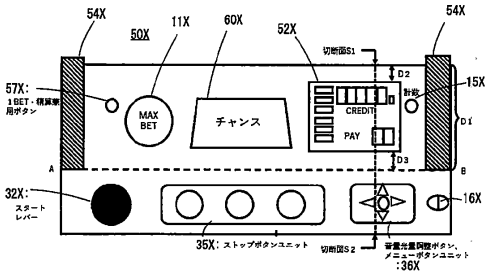
（２）（１）に一般的なスマートフォンを置いた場合の概念図



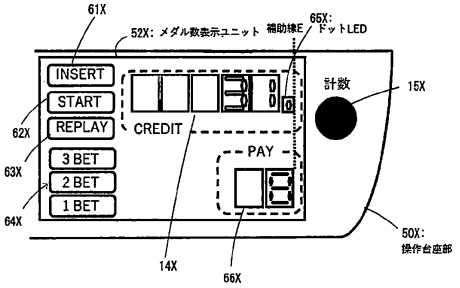
【図３０２】



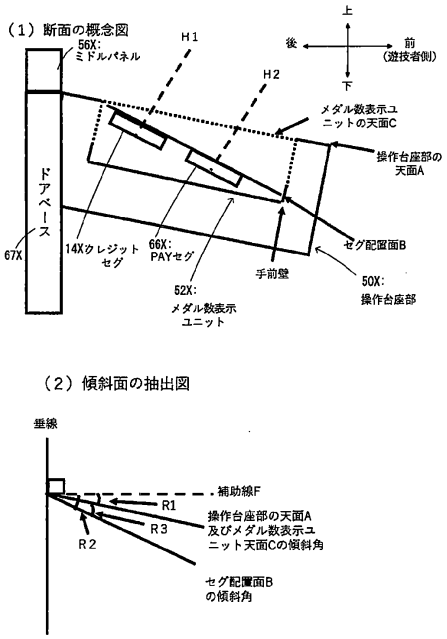
【図３０３】



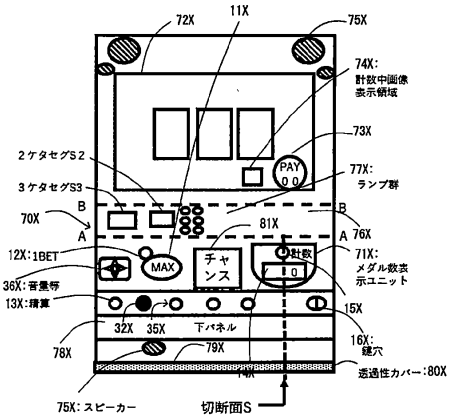
【図３０４】



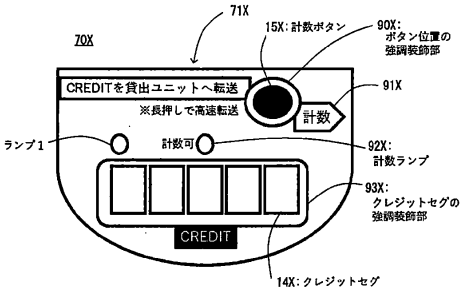
【図３０５】



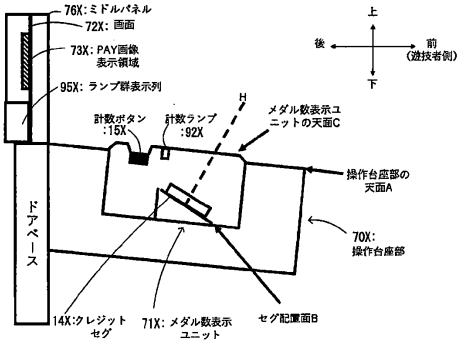
【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】



【図３０９】

クレジット加算音	仕様例1	仕様例2	仕様例3	仕様例4
出音開始タイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング
出音イメージ	♪ピョロリロリン という1つの効果音	「貸し出しました」 というボイス	♪ピロン という1つの効果音	♪ガガガという ループ再生の効果音
出音時間	約0.9秒	約1.5秒	約1.0秒	約2秒（50枚貸出） ※加算枚数により時間値が異なる
クレジットセグのインクリメント	無	無	有	有

【図３１０】

1枚計数音	仕様例1	仕様例2	仕様例3	仕様例4
出音開始タイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの加算表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの加算表示開始と略同じタイミング
出音イメージ	♪ピロロン という1つの効果音 50枚転送音と同じ音。	♪ピン という1つの効果音 50枚転送音と同じ音。	♪ピン という1つの効果音 50枚転送音と異なる音。	♪ポン という1つの効果音 50枚転送音と異なる音。
出音時間	約0.6秒 ※加算音よりも短い	約0.5秒 ※加算音よりも短い	約0.5秒 ※加算音よりも短い	約0.5秒 ※加算音よりも短い

【図３１１】

長押し計数音	仕様例１	仕様例２	仕様例３	仕様例４
出音開始タイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング	クレジットセグの変化表示開始と略同じタイミング
出音イメージ	♪ピロロン という１つの効果音。 １枚転送音と同じ音。 50枚転送毎に１回出音。 最後の１回（50枚未満）も同じく転送時に出音。	♪ピン という１つの効果音。 １枚転送音と同じ音。 50枚転送毎に１回出音。 最後の１回（50枚未満）も同じく転送時に出音。	BGM「♪テンテンテロリン～」が、転送中はずっとループ再生で流れる。	一定周期で電子音が出音されるようなBGM。 0～1000枚：通常 1000～3000枚：やや高音 3000～5000枚：テクノ風 5000～：キラキラした音
出音時間	単発出音約0.6秒 連続出音約0.3秒 （300ｍｓ毎に転送されるのでその都度、最後まで出音されないで次の音が出始める）	単発出音約0.5秒 連続出音約0.3秒 （300ｍｓ毎に転送されるのでその都度、最後まで出音されないで次の音が出始める。）	単音ではなくループするBGMであるため、特に時間尺概念なし。 １ループは５秒程度。	単音ではなくループするBGMであるため、特に時間尺概念なし。 １ループは２秒程度
クレジットセグのデクリメント	デクリメント「無」 ※50枚単位でのデクリメントはあり 500→450→400→・・・と表示されていく。	デクリメント「無」 ※50枚単位でのデクリメントはあり 500→450→400→・・・と表示されていく。	デクリメント「有」 特に50枚で区切ることなく、高速で数字をカウントダウンさせていく。	デクリメント「有」 特に50枚で区切ることなく、高速で数字をカウントダウンさせていく。

【図３１２】

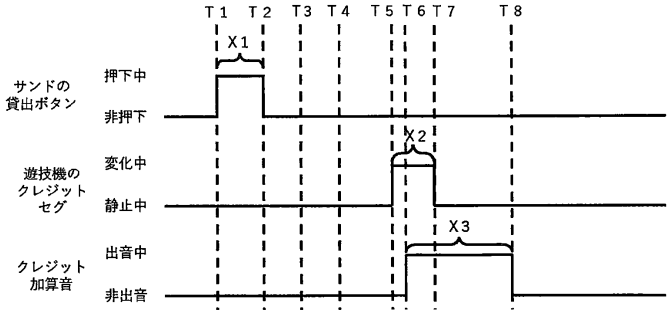
	計数完了音 仕様例３	計数完了音 仕様例４	オフエッジ音 仕様例４
出音開始タイミング	計数完了時	計数完了時	長押し状態から転送完了前に計数ボタンから手を離したとき
出音イメージ	「計数完了でい。また、遊んでくれよな。」というドンちゃんのボイスを１回出音。	♪「ピコペー」という違和感を覚える雰囲気を感じさせる効果音を１回出音。	♪「ピコペー」という違和感を覚える雰囲気を感じさせる効果音を１回出音。 ※計数完了音と同じ音
出音時間	約４秒	約１秒	約１秒

※仕様例１～２は、計数完了音はなく、計数完了後に計数ボタンの長押しをつづけても計数時効果音が出音されなくなる。
仕様例１～３は、オフエッジ音は無し。

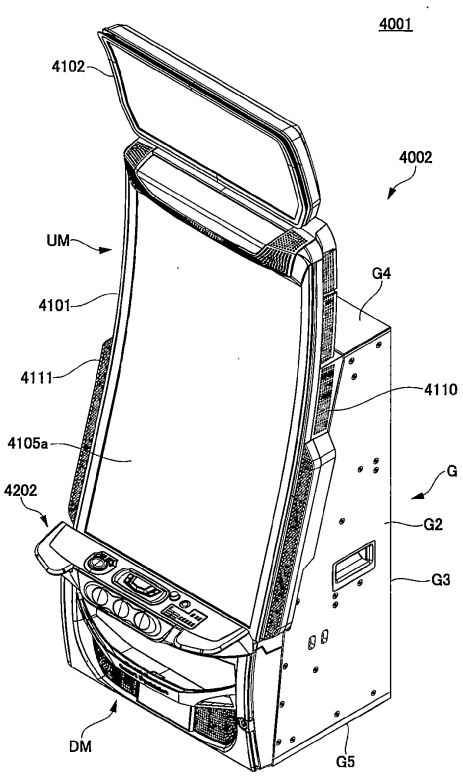
【図３１３】

仕様例A	持玉加算音	１玉計数音	長押し計数音	計数ボタンのオフエッジ音	計数完了音
出音開始タイミング	持玉セグの変化表示開始と略同じタイミング	持玉セグの変化表示開始と略同じタイミング	持玉セグの変化表示開始と略同じタイミング	-	持玉セグが０になったときと略同じタイミング
出音イメージ	♪ピパ という１つの効果音	♪プキャ という１つの効果音	♪「ピモ（低音）」 という効果音をループ再生 ※転送は0.3秒毎に250玉だが、出音の１ループは0.5秒間隔であり当該効果音は最後まで出音される。	-	♪ピロリン との効果音の後に、「計数完了しました」にボイス。
出音時間	約0.5秒	約0.5秒	約0.5秒	-	約1.5秒
持玉セグのインクリメント／デクリメント	無 ※0→125 に一気に変化	１玉変化なので、途中の値は存在しない	無 ※250玉単位でのデクリメントはあり 1000→750→500→250→0と更新。	-	-

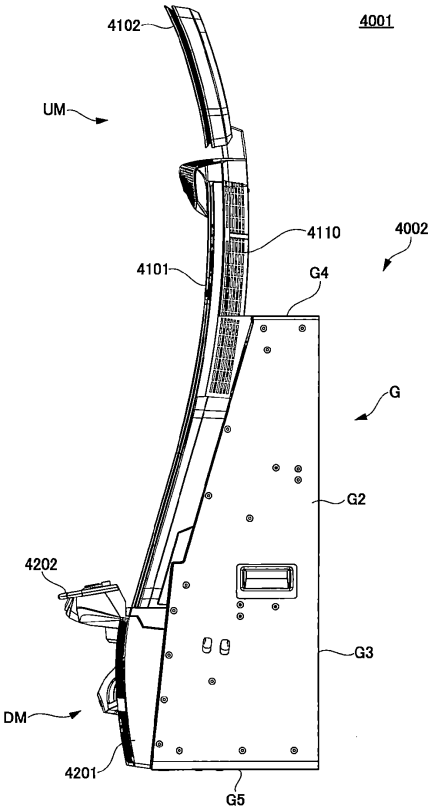
【図３１４】



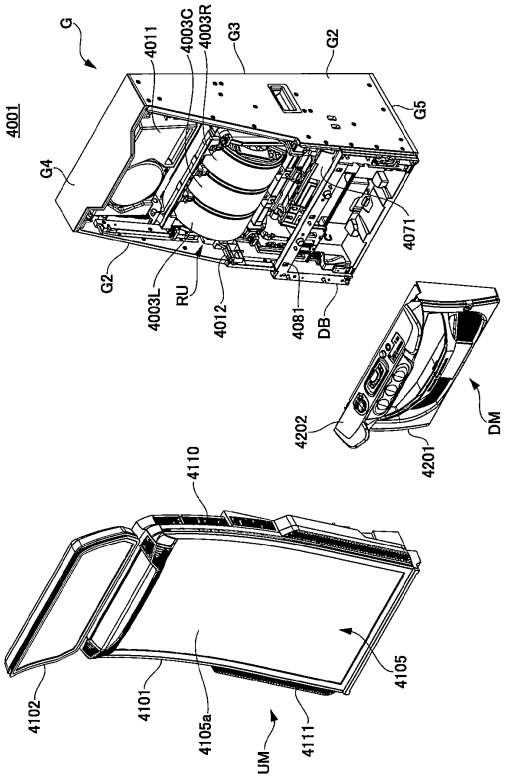
【図３１５】



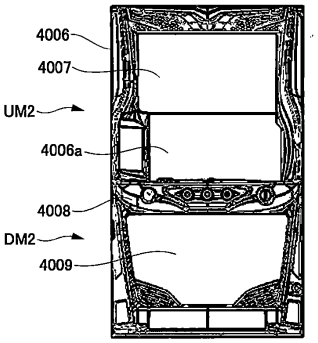
【図３１６】



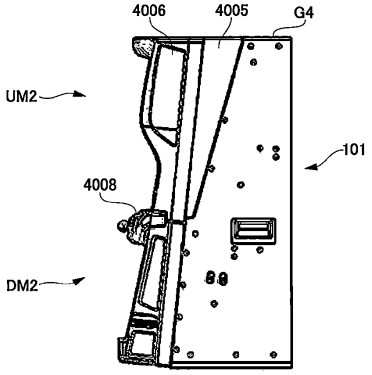
【図３１７】



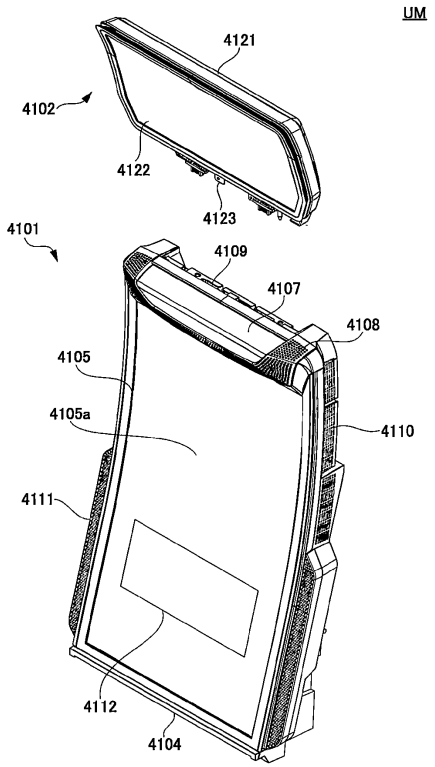
【図３１８】



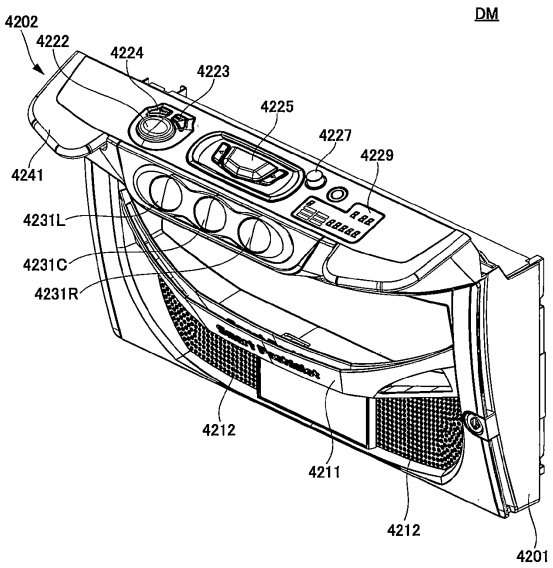
【図３１９】



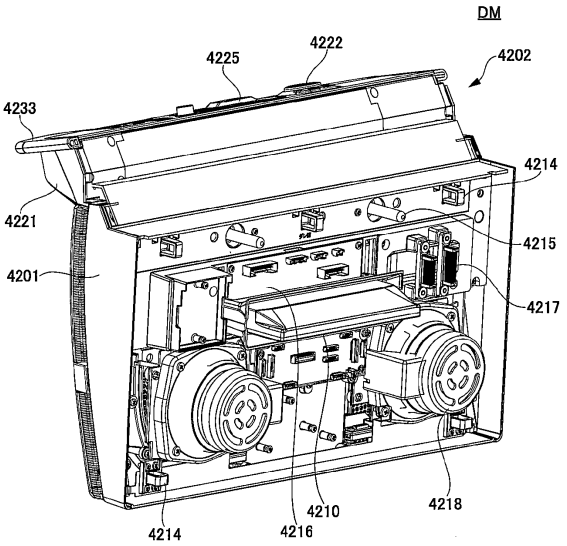
【図３２０】



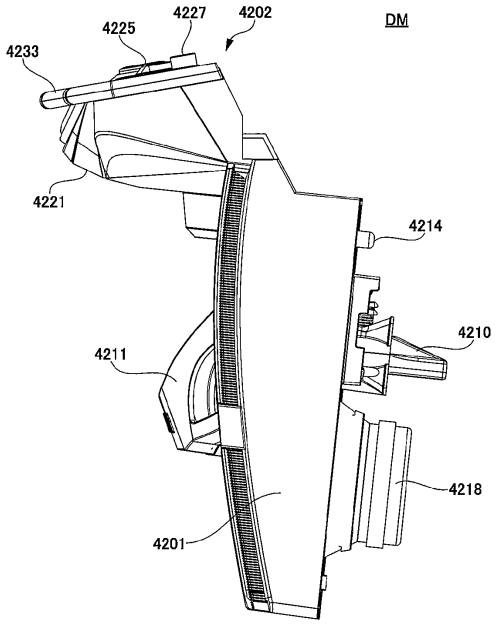
【図３２１】



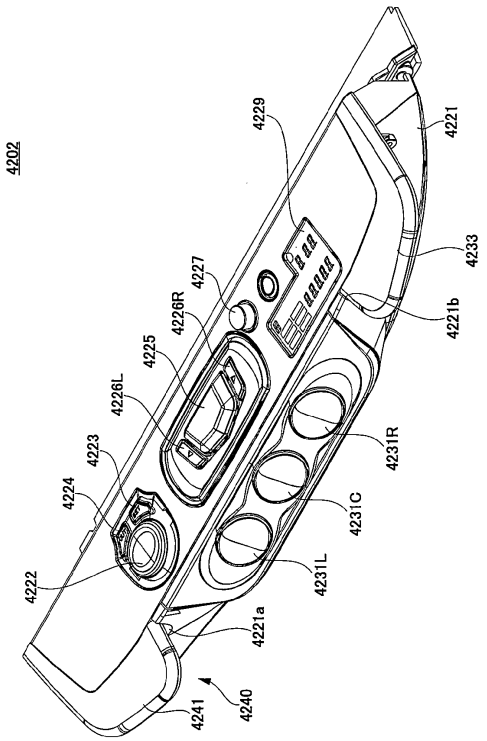
【図３２２】



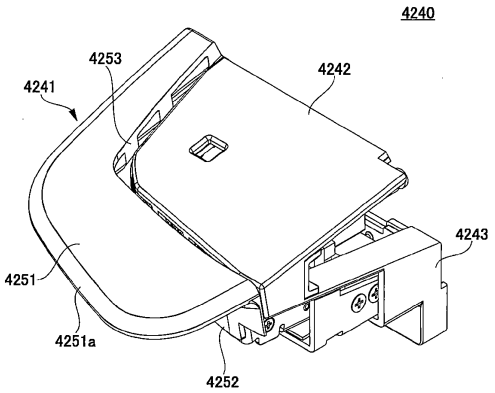
【図３２３】



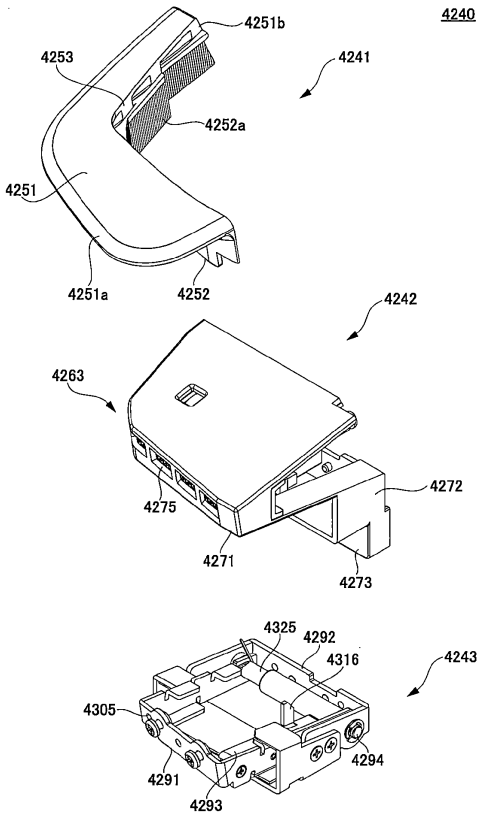
【図３２４】



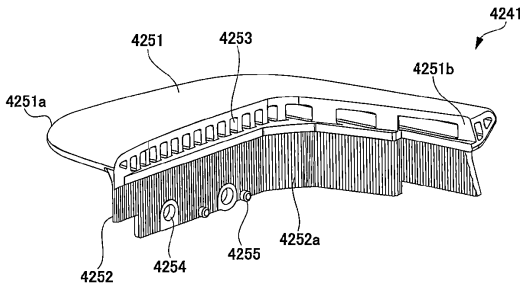
【図３２５】



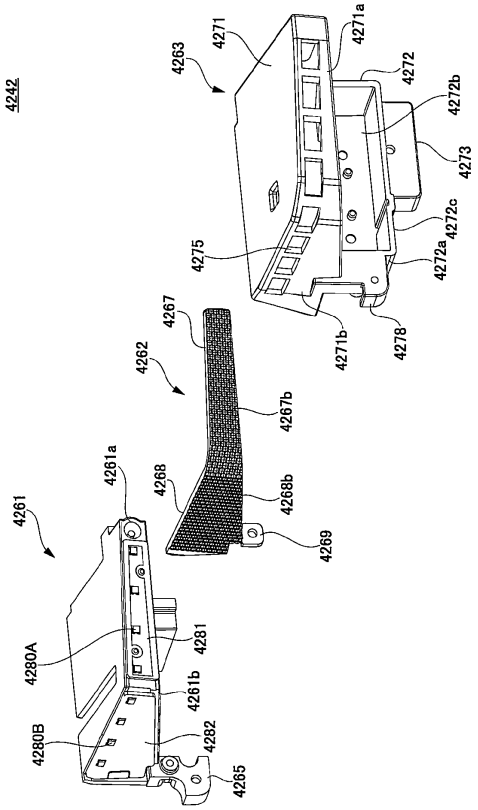
【図３２６】



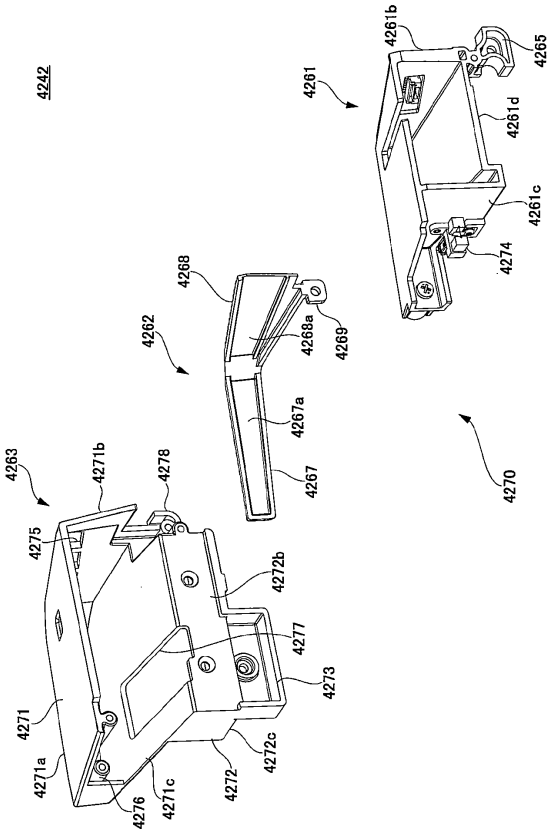
【図３２７】



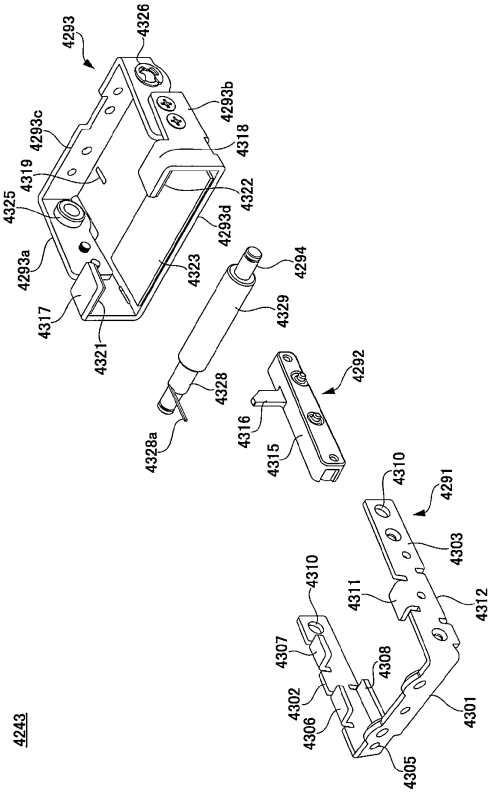
【図３２８】



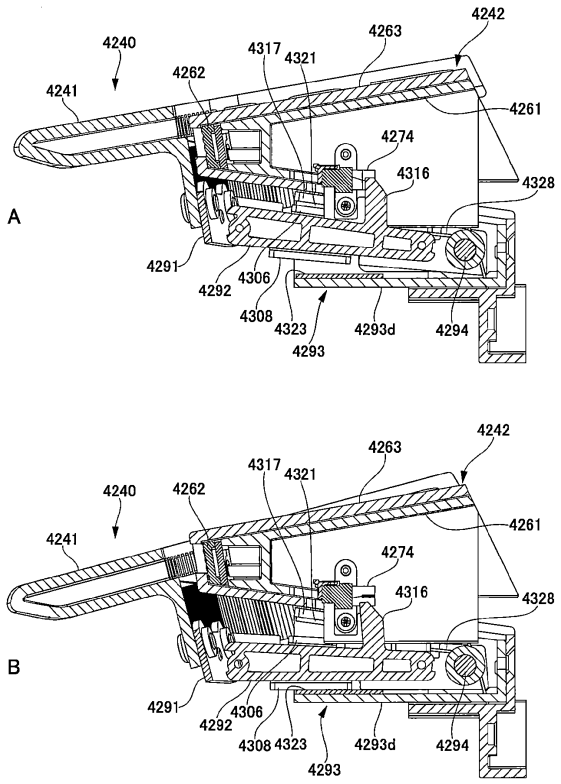
【図３２９】



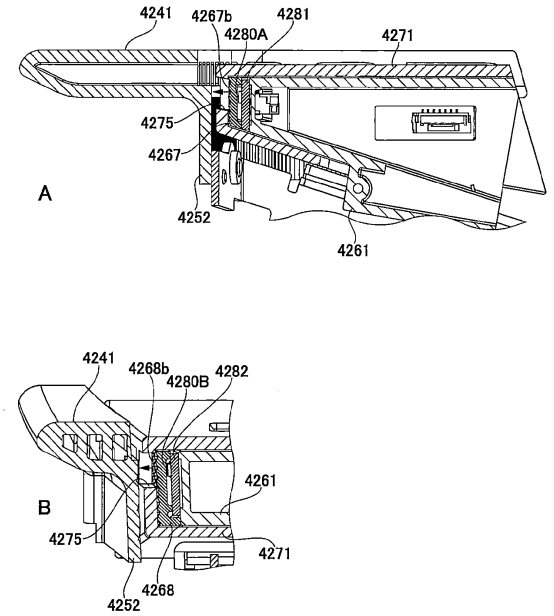
【図３３０】



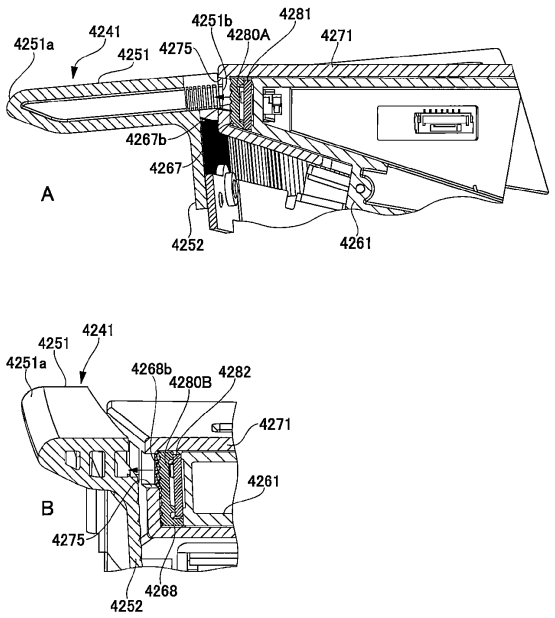
【図３３１】



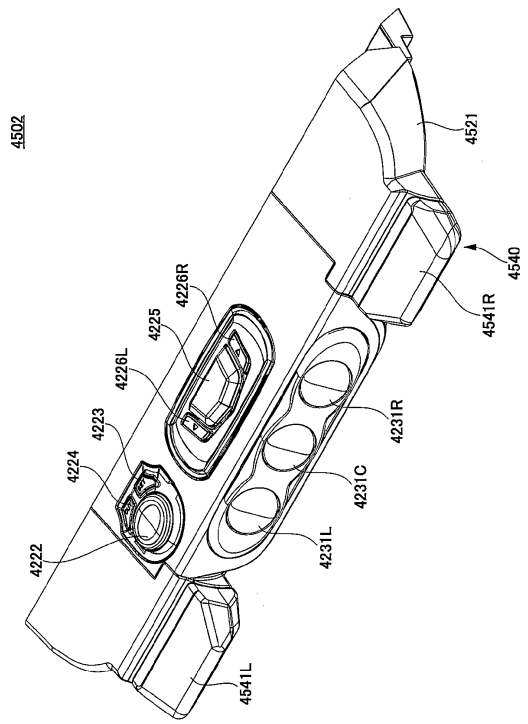
【図３３２】



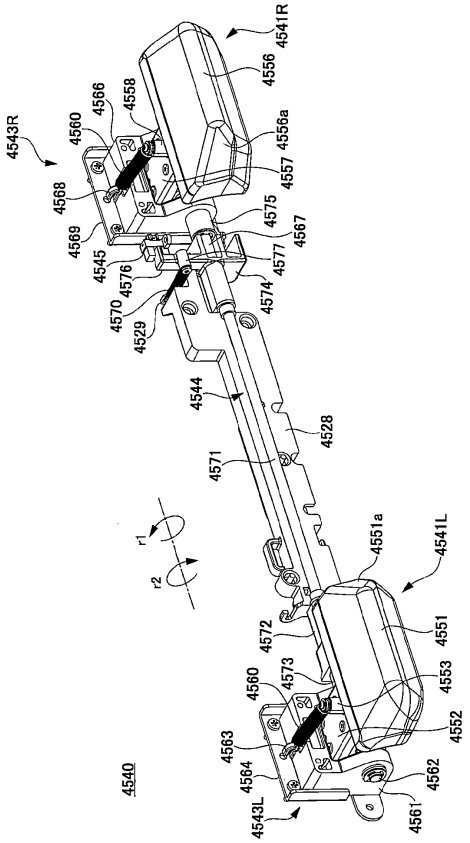
【図３３３】



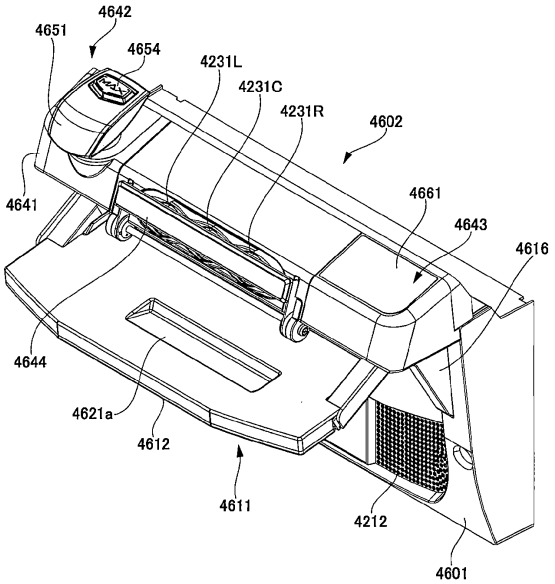
【図３３４】



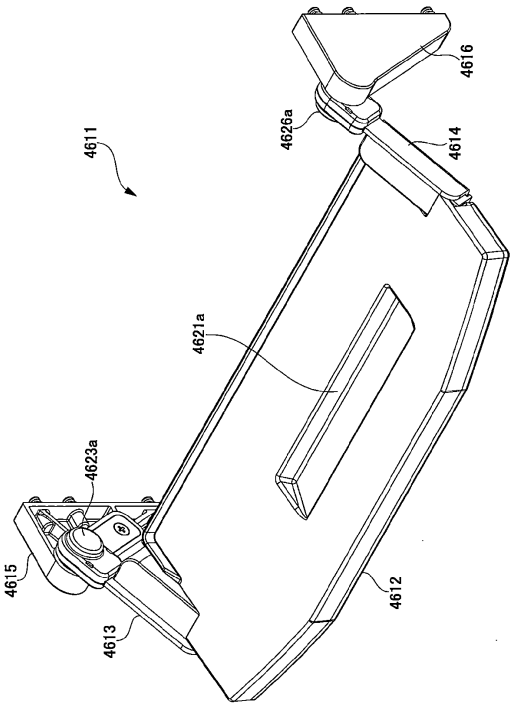
【図３３５】



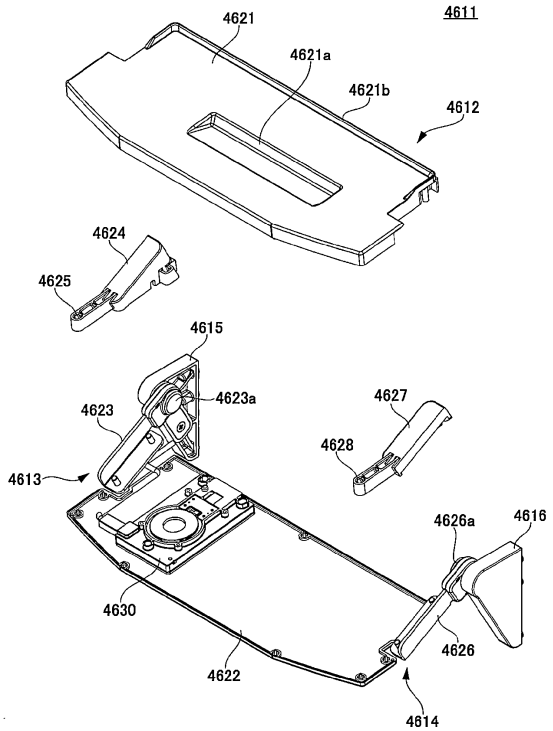
【図３３６】



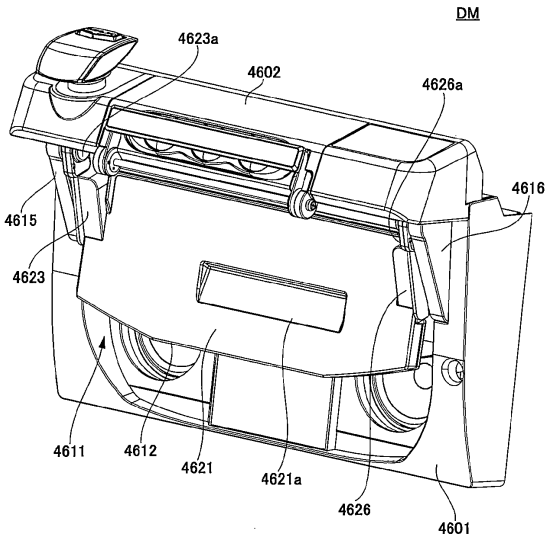
【図３３７】



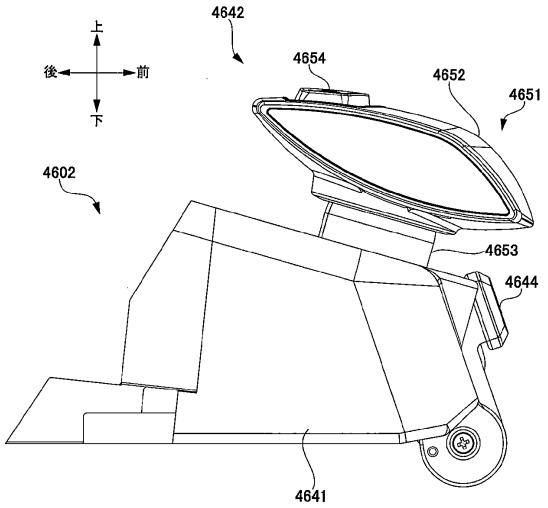
【図３３８】



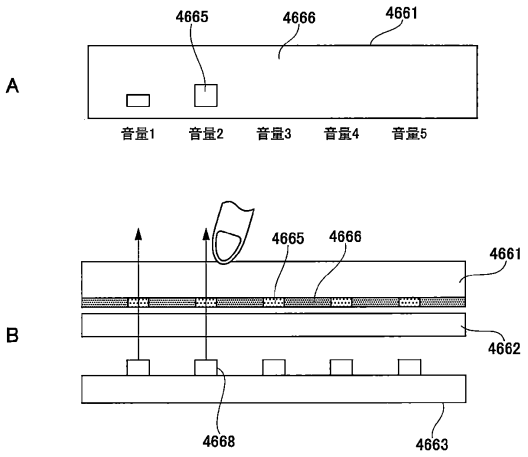
【図３３９】



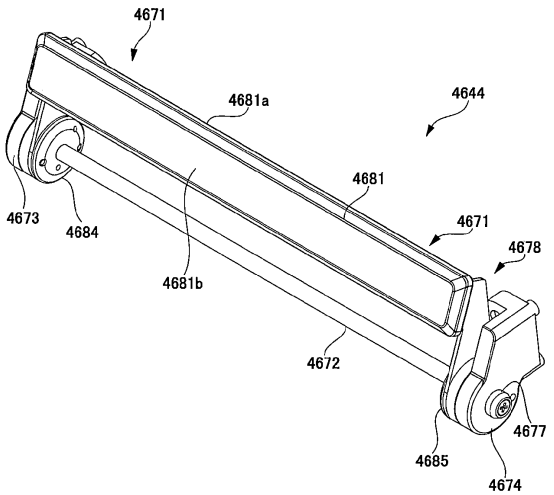
【図３４０】



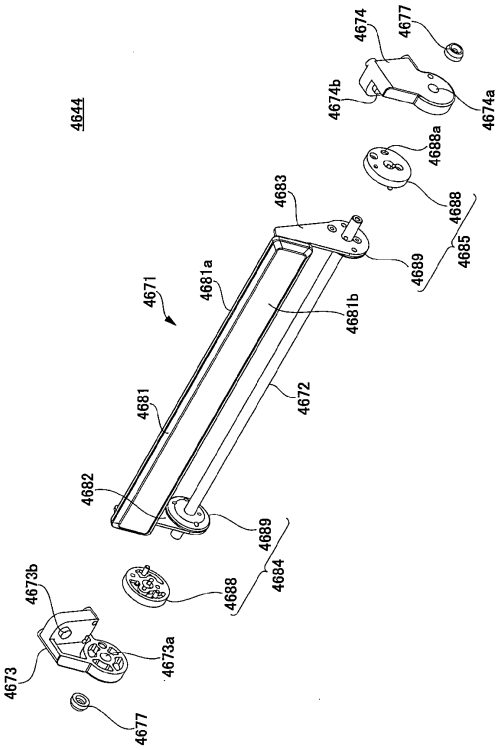
【図３４１】



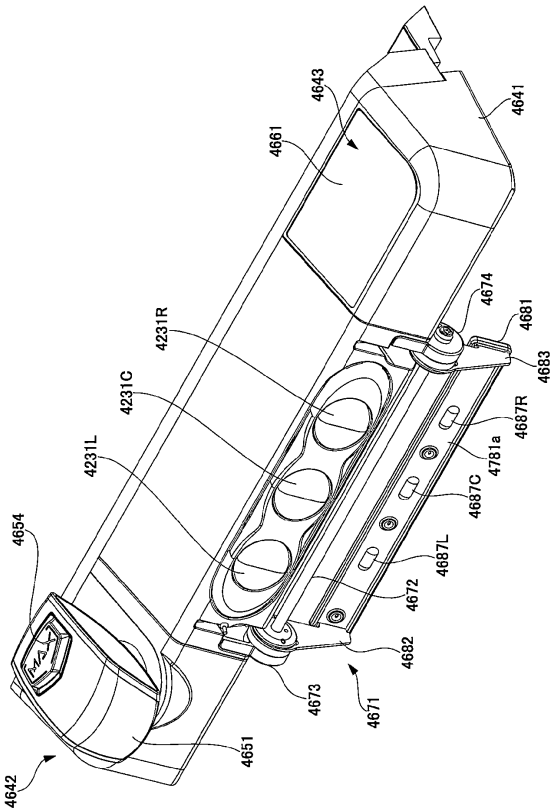
【図３４２】



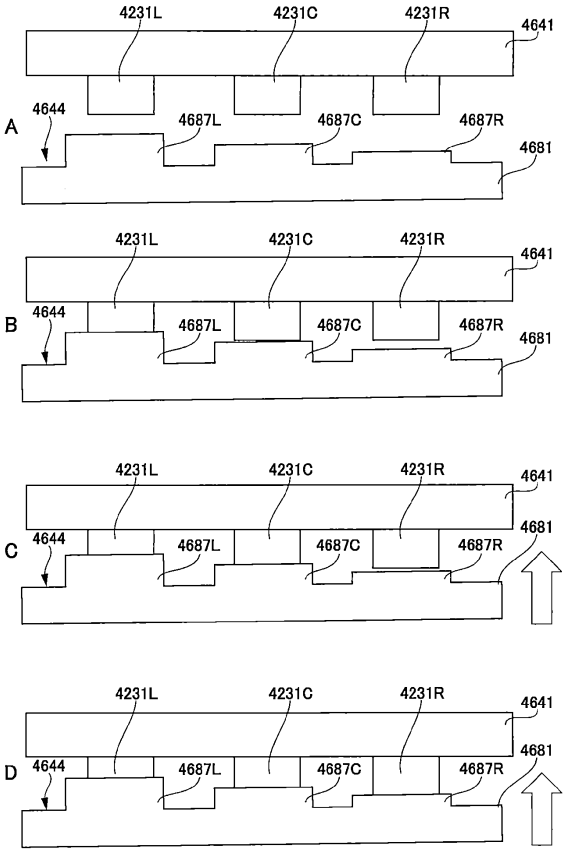
【図３４３】



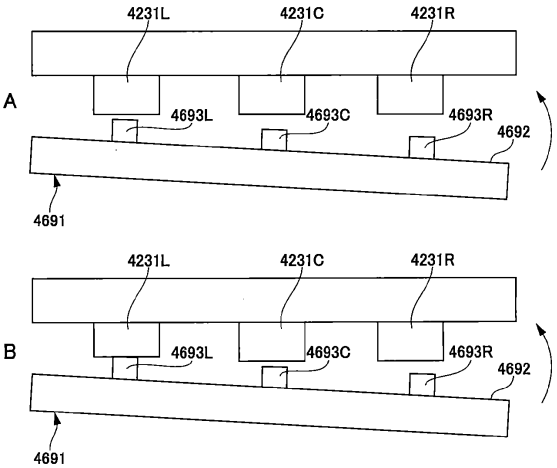
【図３４４】



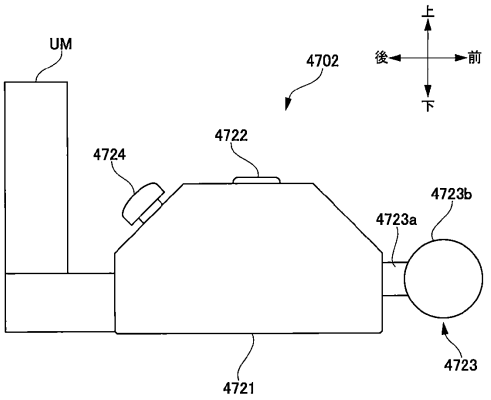
【図３４５】



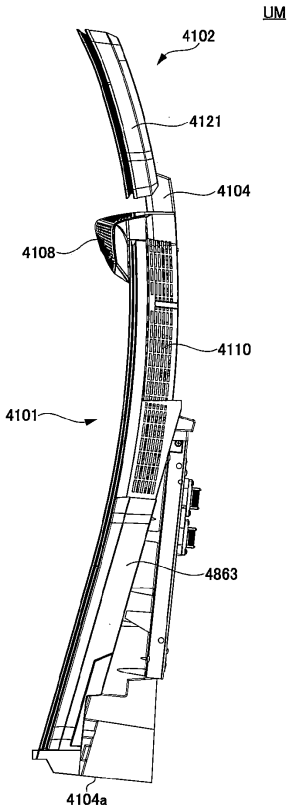
【図３４６】



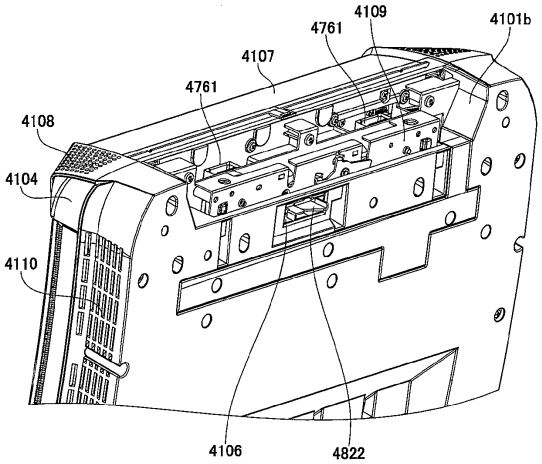
【図３４７】



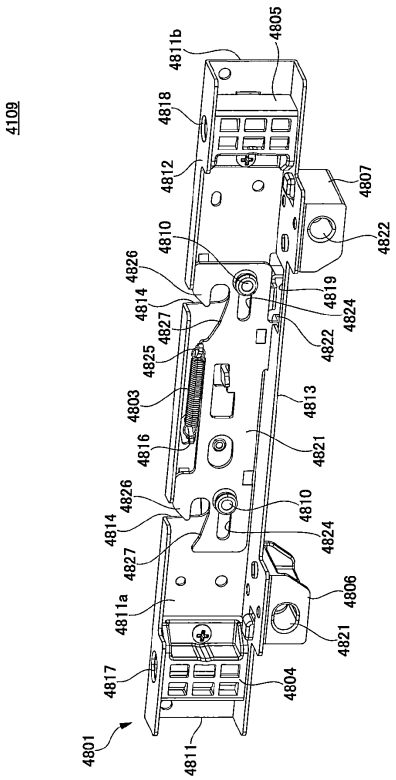
【図３４８】



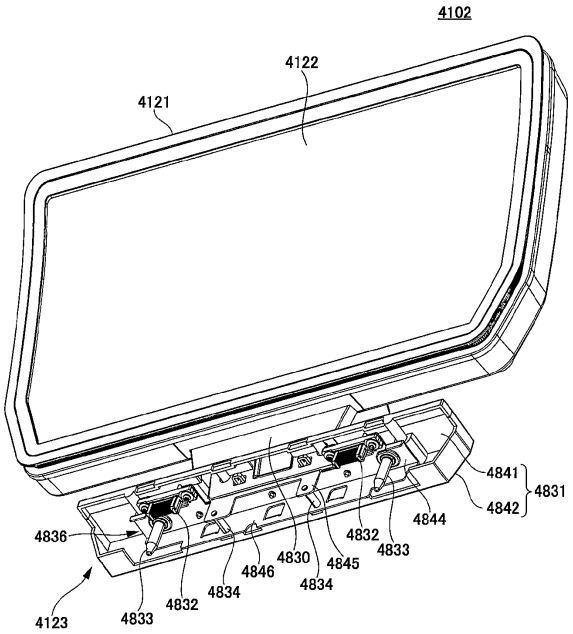
【図３４９】



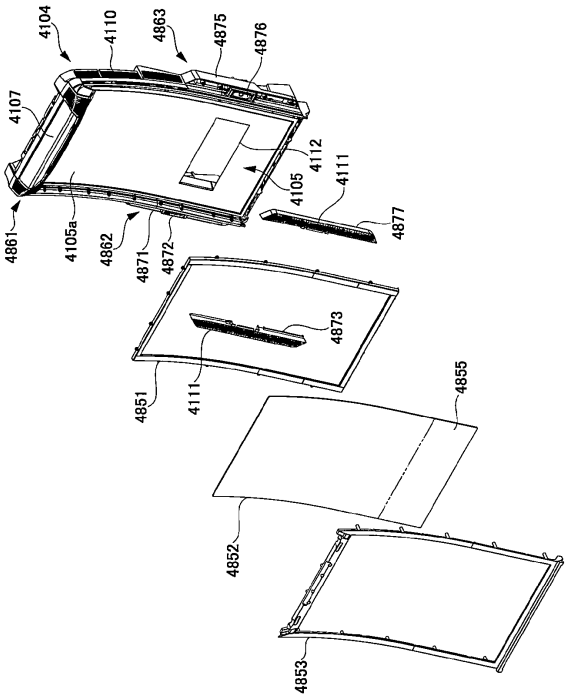
【図３５０】



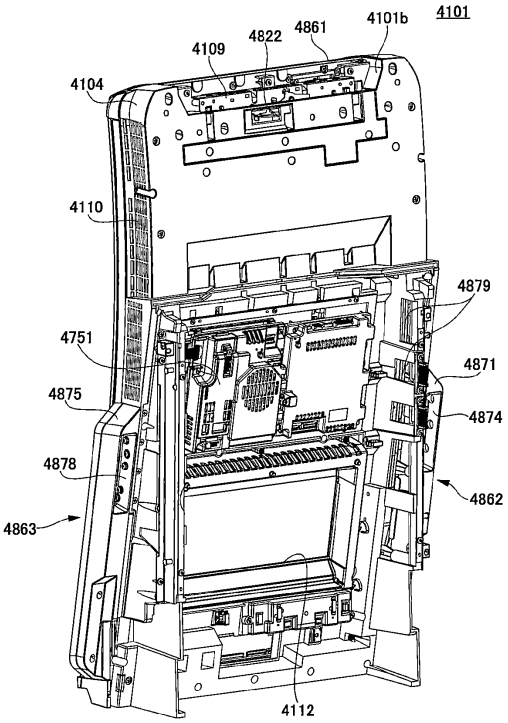
【図３５１】



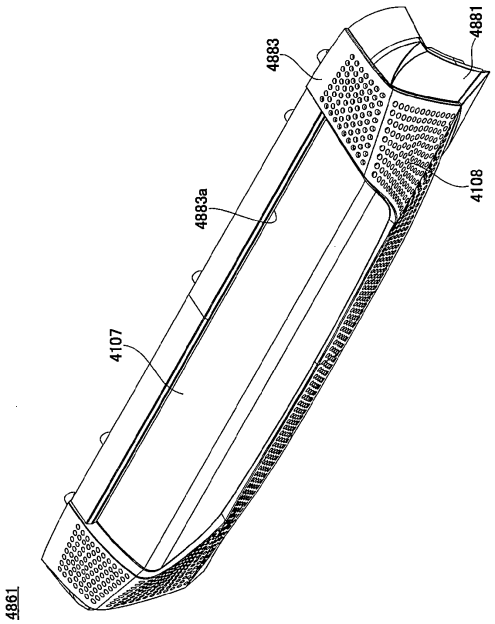
【図３５２】



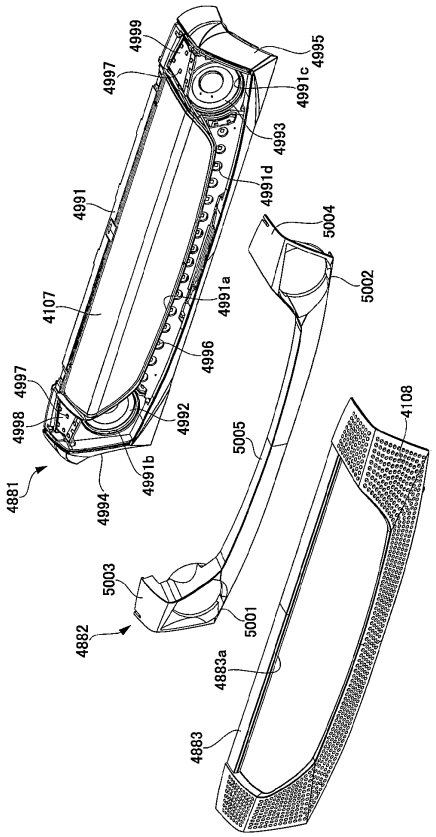
【図３５３】



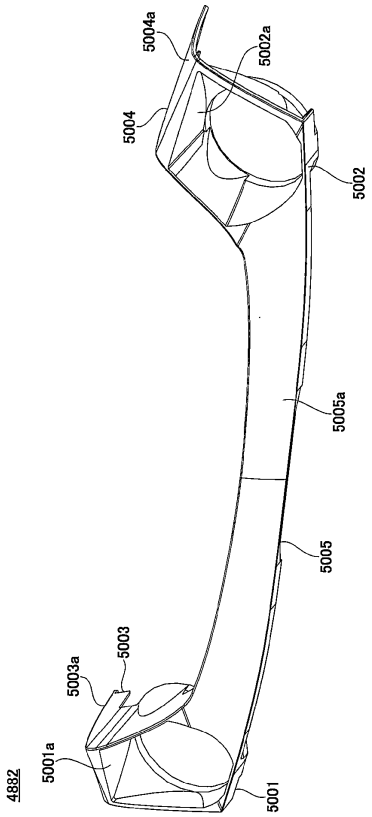
【図３５４】



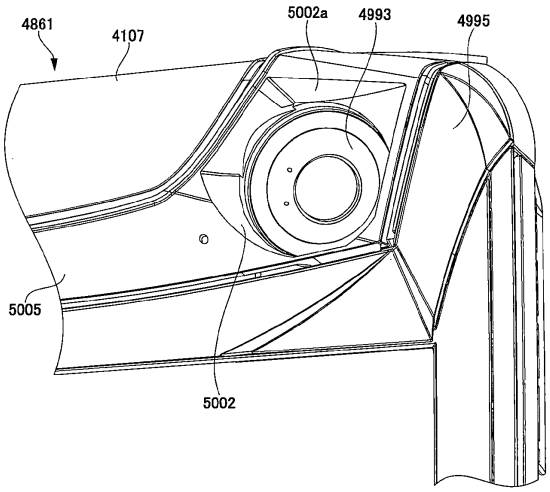
【図３５５】



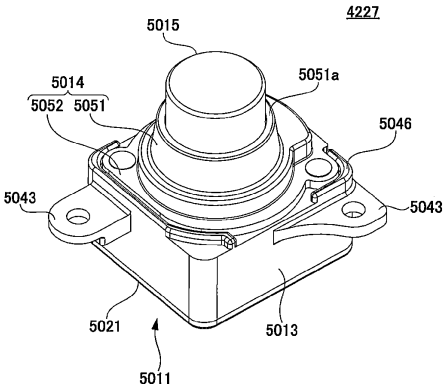
【図３５６】



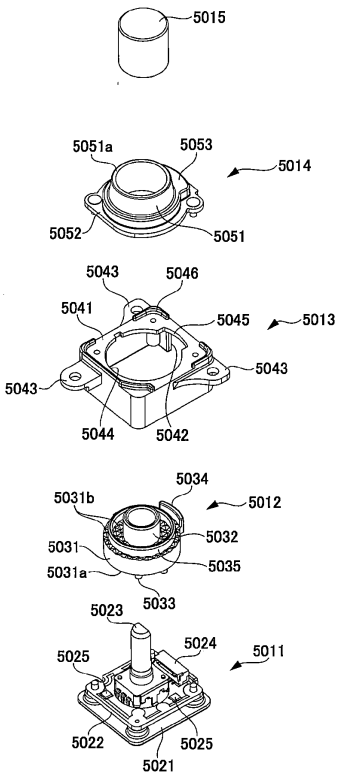
【図３５７】



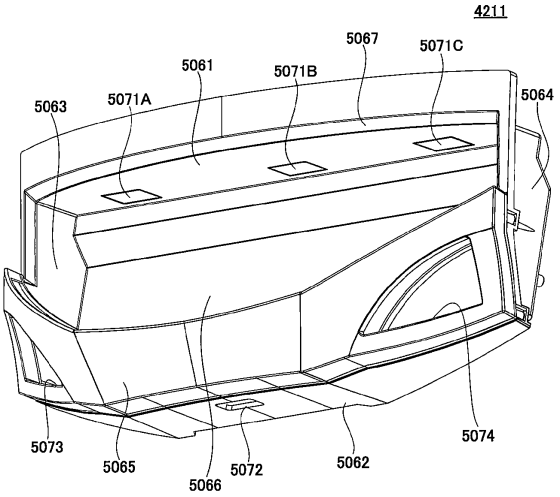
【図３５８】



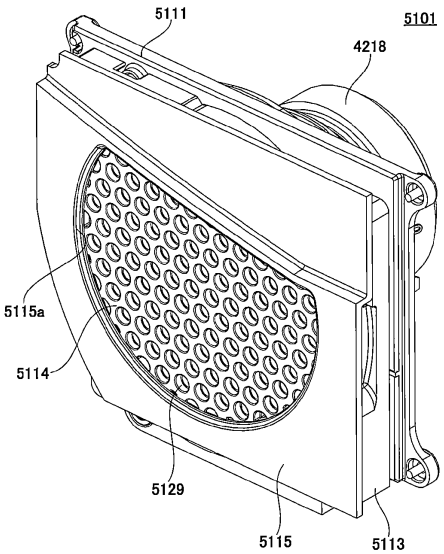
【図３５９】



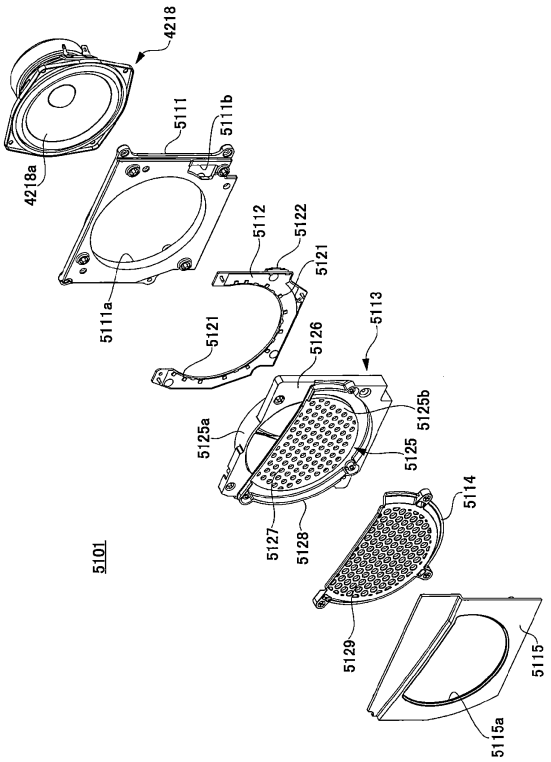
【図３６０】



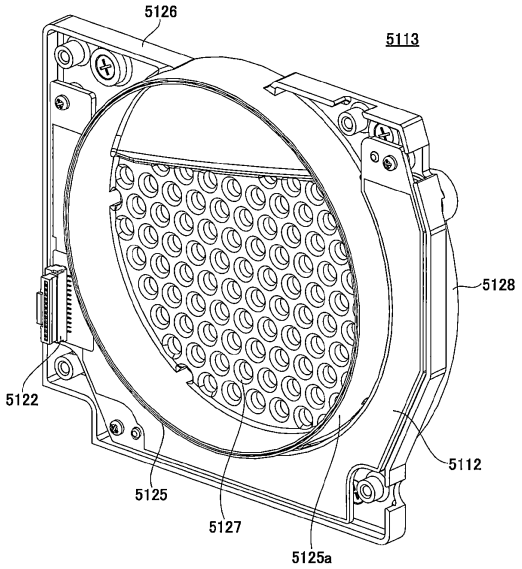
【図３６１】



【図３６２】



【図３６３】



フロントページの続き

(72)発明者　大和　弘樹
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　中村　真
東京都江東区有明３丁目７番２６号
審査官　金子　和孝
(56)参考文献　特許第７４９９５２６（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－１９２６６９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０７３０２６（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０６５７９９（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４
Ａ６３Ｆ　７／０２