(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7269615号
(P7269615)

(45)発行日　令和5年5月9日(2023.5.9)

(24)登録日　令和5年4月26日(2023.4.26)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６５１
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０

請求項の数　1　（全420頁）

(21)出願番号　特願2018-185334(P2018-185334)
(22)出願日　平成30年9月28日(2018.9.28)
(65)公開番号　特開2020-54460(P2020-54460A)
(43)公開日　令和2年4月9日(2020.4.9)
審査請求日　令和3年3月18日(2021.3.18)

(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　110001520
弁理士法人日誠国際特許事務所
(72)発明者　森 浩一
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　勝部 洋二郎
東京都江東区有明３丁目７番２６号
審査官　高木 亨

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報のうちいずれかに応じて通常状態を制御可能な通常状態制御手段と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定条件が成立した場合に、当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御手段と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間において前記有利状態の付与に関する期待度を前記所定条件が成立する前の前記有利区間よりも抑制することによって規制し得る規制手段と、

遊技者に対して、停止操作に関する指示演出を行うことが可能な所定演出手段と、

遊技の結果に応じて演出を行うことが可能な特定演出手段と、

前記有利状態の付与に関する期待度が相対的に高いことで遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件の成立に応じて、特別演出を実行することを決定可能な特別演出決定手段を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記特定条件が成立する以前に成立し、

前記所定演出手段は、当籤役として決定された場合に前記特別条件を成立させ得る特別役が当籤した場合であって、且つ、前記規制手段による規制が行われている場合に、指示に従うことによって前記特別役が当籤したことを遊技者が容易に認識可能な特別図柄組合

せを入賞させない所定指示演出を実行可能であり、
　前記特定演出手段は、
　前記特別役が当籤した場合であって、前記規制手段による規制が行われていない場合に、前記特別図柄組合せが表示された場合には特定演出を実行可能であり
　前記特別役が当籤した場合であって、前記規制手段による規制が行われている場合に、前記特別図柄組合せが表示された場合には前記特定演出を実行不可であり、
　前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において最初の前記特別演出の実行は決定可能とし、以後同一の前記一連の有利区間において前記特別演出の実行を決定可能としない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、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来、遊技者による所定の操作が可能な遊技者参加入力装置を備え、その遊技者参加入力装置に対する操作に基づいて遊技に関する演出を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。このような遊技機によれば、演出用の遊技者参加入力装置を備えることで、遊技興趣の低下を抑制することができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１６－１５４６７５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。しかしながら、特許文献１に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、例えば、フリーズ演出が何回も実行された後にリミット機能が発揮されて有利区間が終了しまうと、かえって遊技者に喪失感を与え、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。
【０００５】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技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、本発明に係る遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかに応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間において前記有利状態の付与に関する期待度を前記所定条件が成立する前の前記有利区間よ

りも抑制することによって規制し得る規制手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者に対して、停止操作に関する指示演出を行うことが可能な所定演出手段（例えば、表示装置１１に画像を表示させるサブＣＰＵ２０１）と、
遊技の結果に応じて演出を行うことが可能な特定演出手段（例えば、スピーカ群８４から音声を出力させるサブＣＰＵ２０１）と、
前記有利状態の付与に関する期待度が相対的に高いことで遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件（天国Ｃモードに移行）の成立に応じて、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、
前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記特定条件が成立する以前に成立し、
前記所定演出手段は、当籤役として決定された場合に前記特別条件を成立させ得る特別役（確定役（特に、「Ｆ＿確定チェリー」））が当籤した場合であって、且つ、前記規制手段による規制が行われている場合に、指示に従うことによって前記特別役が当籤したことを遊技者が容易に認識可能な特別図柄組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ）を入賞させない所定指示演出（例えば、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための報知（特殊報知））を実行可能であり、
前記特定演出手段は、
前記特別役が当籤した場合であって、前記規制手段による規制が行われていない場合に、前記特別図柄組合せが表示された場合には特定演出（例えば、特別入賞音の出力）を実行可能であり
前記特別役が当籤した場合であって、前記規制手段による規制が行われている場合に、前記特別図柄組合せが表示された場合には前記特定演出を実行不可であり、
前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において最初の前記特別演出の実行は決定可能とし、以後同一の前記一連の有利区間において前記特別演出の実行を決定可能としない構成を有する。

【発明の効果】

【００１２】

上記構成の遊技機によれば、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。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の一実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。
【図２】本発明の一実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。
【図３】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。
【図４】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。
【図５】本発明の一実施形態の遊技機が備えるセレクタの構造を示す図である。
【図６】本発明の一実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。
【図７】本発明の一実施形態における主制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図８】本発明の一実施形態におけるマイクロプロセッサの内部構成を示すブロック図である。
【図９】本発明の一実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図１０】本発明の一実施形態におけるメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。
【図１１】本発明の一実施形態における主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図１２】本発明の一実施形態における主制御回路のセキュリティモードを説明する図である。
【図１３】本発明の一実施形態における遊技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１４】本発明の一実施形態における遊技機の非有利区間、通常有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図１５】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１６】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２０】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２１】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２２】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２３】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図２４】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図２５】本発明の一実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２６】本発明の一実施形態における持越役格納領域の構成を示す図である。
【図２７】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２８】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図２９】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図３０】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図３１】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。
【図３２】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。
【図３３】本発明の一実施形態における非有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３４】本発明の一実施形態における通常有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３５】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３６】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態で参照される各種テーブルの一例を示す図である。
【図３７】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図３８】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図３９】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４０】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４１】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４２】本発明の一実施形態における権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図４３】本発明の一実施形態におけるエンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図４４】本発明の一実施形態におけるエンディング１状態及びエンディング２状態中に行われるエンディング演出を説明するための図である。
【図４５】本発明の一実施形態における各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係を示す図である。

【図４６】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される電源投入（リセット割込み）時処理の例を示すフローチャートである。
【図４７】本発明の一実施形態における遊技復帰処理の例を示すフローチャートである。
【図４８】本発明の一実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。
【図４９】本発明の一実施形態における設定変更コマンド生成格納処理の例を示すフローチャートである。
【図５０】本発明の一実施形態における通信データ格納処理の例を示すフローチャートである。
【図５１】本発明の一実施形態における通信データポインタ更新処理の例を示すフローチャートである。
【図５２】本発明の一実施形態における電断時（外部）処理の例を示すフローチャートである。
【図５３】本発明の一実施形態におけるチェックサム生成処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５４】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５６】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図５８】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図５９】本発明の一実施形態におけるメダル投入処理の例を示すフローチャートである。
【図６０】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図６１】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図６２】本発明の一実施形態におけるエラー処理の例を示すフローチャートである。
【図６３】本発明の一実施形態における乱数値取得処理の例を示すフローチャートである。
【図６４】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。
【図６５】本発明の一実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。
【図６６】本発明の一実施形態における圧縮データ格納処理の例を示すフローチャートである。
【図６７】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。
【図６８】本発明の一実施形態における図柄コード取得処理の例を示すフローチャートである。
【図６９】本発明の一実施形態における論理積演算処理の例を示すフローチャートである。
【図７０】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。
【図７１】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。
【図７２】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。
【図７３】本発明の一実施形態における入賞検索処理の例を示すフローチャートである。
【図７４】本発明の一実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図７５】本発明の一実施形態における入賞チェック・メダル払出処理の例を示すフローチャートである。
【図７６】本発明の一実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７７】本発明の一実施形態におけるＢＢチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７８】本発明の一実施形態におけるＲＴチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７９】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される割込処理の例を示すフローチャートである。
【図８０】本発明の一実施形態における通信データ送信処理の例を示すフローチャートである。
【図８１】本発明の一実施形態におけるＷＤＴ設定処理の例を示すフローチャートである。
【図８２】本発明の一実施形態における７セグＬＥＤ駆動処理の例を示すフローチャートである。
【図８３】本発明の一実施形態における７セグ表示データ生成処理の例を示すフローチャートである。
【図８４】本発明の一実施形態におけるタイマー更新処理の例を示すフローチャートである。
【図８５】本発明の一実施形態における遊技機の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【図８６】本発明の一実施形態における遊技機のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【図８７】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を説明するための図である。
【図８８】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を説明するための図である。
【図８９】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）を説明するための図である。
【図９０】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）を説明するための図である。
【図９１】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）を説明するための図である。
【図９２】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その１）を説明するための図である。
【図９３】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その１）を説明するための図である。
【図９４】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その２）を説明するための図である。
【図９５】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その３）を説明するための図である。
【図９６】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その４）を説明するための図である。
【図９７】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その５）を説明するための図である。
【図９８】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その６）を説明するための図である。
【図９９】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その６）を説明するための図である。
【図１００】本発明の一実施形態における遊技機の有利区間のリミッタの別例を示す図で

ある。
【図１０１】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの制御方法を示す図である。
【図１０２】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの調整打法を示す図である。
【図１０３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における遊技機の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を示す図である。
【図１０４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各モードを説明するための図である。
【図１０５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。
【図１０６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。
【図１０７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１０８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１０９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１１４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各リミット処理を説明するための図である。
【図１１５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるチェリー入賞サウンド決定処理の例を示すフローチャートである。
【図１１６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出（その１）を説明するための図である。
【図１１７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出（その２）を説明するための図である。
【図１１８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出（その２）を説明するための図である。
【図１１９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における疑似ボーナス中楽曲演出を説明するための図である。
【図１２０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における状態示唆演出を説明するための図である。
【図１２１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における安定状態及び荒波状態の別制御例を説明するための図である。
【図１２２】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第１の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１２３】第１の構造例に係るパチスロにおいて台座部を上方から見た図である。
【図１２４】第１の構造例に係るパチスロにおける台座部の変形例を示す図である。
【図１２５】メダルレスパチスロの一例を示す斜視図である。
【図１２６】メダルレスパチスロの内部構造を示す図である。
【図１２７】メダルレスパチスロの電気ブロック図である。

【図１２８】メダルレスパチスロに適用される遊技媒体管理装置の電気ブロック図である。
【図１２９】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第２の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１３０】第２の構造例に係るパチスロの概略断面図である。
【図１３１】第２の構造例に係るパチスロの特定の演出実行時の斜視図である。
【図１３２】第２の構造例に係るパチスロにおけるアームの右駆動機構を示す分解斜視図である。
【図１３３】第２の構造例に係るパチスロにおける右駆動機構におけるギヤの噛合いを示す図である。
【図１３４】第２の構造例に係るパチスロにおけるアームの左駆動機構を示す正面図である。
【図１３５】第２の構造例に係るパチスロの変形例に係る操作ハンドル部を示す斜視図である。
【図１３６】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第３の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１３７】第３の構造例に係るパチスロにおいて演出装置が閉鎖位置にあるときの斜視図である。
【図１３８】第３の構造例に係るパチスロの演出装置を駆動する構成を示す概略図である。
【図１３９】第３の構造例に係るパチスロの演出装置を底面から見た概略図である。
【図１４０】第３の構造例に係るパチスロの筐体内部を示す概略図である。
【図１４１】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第４の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１４２】第４の構造例に係るパチスロの第１演出表示装置が可動した際の斜視図である。
【図１４３】第４の構造例に係るパチスロの第１演出表示装置を可動する構成を示す概略図である。
【図１４４】第４の構造例に係るパチスロの第１演出表示装置の可動後を示す概略図である。
【図１４５】第４の構造例に係るパチスロの第１演出表示装置の可動前のプロジェクタによる投影光の光路を示す概略図である。
【図１４６】第４の構造例に係るパチスロの第１演出表示装置の可動後のプロジェクタによる投影光の光路を示す概略図である。
【図１４７】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第５の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１４８】第５の構造例に係るパチスロの第２演出表示装置において演出が実行されているときの斜視図である。
【図１４９】第５の構造例に係るパチスロの概略断面図である。
【図１５０】第５の構造例に係るパチスロの台座部に投影される操作手段の画像の各種レイアウトを示す図である。
【図１５１】本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例のうち、第６の構造例に係るパチスロを示す図である。
【図１５２】第６の構造例に係るパチスロの一対の演出発光装置の変形後を示す斜視図である。
【図１５３】第６の構造例に係るパチスロの一対の演出発光装置を変形させるための駆動機構を示す概略図である。
【図１５４】第６の構造例に係るパチスロの筐体の側板の面積を変更可能な構成を示す図である。
【図１５５】第６の構造例に係るパチスロの変形例を示す図であって、一対の演出発光装置の変形前の状態を示す図である。
【図１５６】第６の構造例に係るパチスロの変形例を示す図であって、一対の演出発光装

置の変形後の状態を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

以下、本発明の一実施形態に係る遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、ボーナス作動機能、ＡＴ機能及びＡＲＴ機能を備えたパチスロについて説明する。

【００１５】

＜機能フロー＞

まず、図１を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、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適用することもできる。また、遊技媒体は、「遊技価値」、あるいは「遊技用価値」と称されることもある。

【００１６】

遊技者によりパチスロにメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値という）が抽出される。

【００１７】

内部抽籤手段は、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。この内部抽籤手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可す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、以下では、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」と称する。また、ボーナスの作動（ボーナスゲーム）に係る役を「ボーナス役」ともいう。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り、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」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」と称されることがある。

【００１８】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー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、ストップボタン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。

【００１９】

パチスロでは、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伴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。

【００２０】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ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

が有効ラインに沿って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に沿って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」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有効ラインに図柄が表示されることを、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」などと表現する場合がある。

【００２１】

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。

【００２２】

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、入賞判定手段は、有効ラインに沿って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。この入賞判定手段もまた、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。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。パチスロでは、以上のような一連の流れが１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２３】

なお、入賞判定手段は、有効ラインに沿って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。

【００２４】

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、表示装置などによる映像の表示、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力、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。

【００２５】

具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値が抽出される。演出用の乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づ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り決定する。この演出内容決定手段は、後述の副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。また、後述の主制御回路が演出内容を決定する場合には、この演出内容決定手段を、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つとすることもできる。

【００２６】

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、パチスロでは、例えば、内部当籤役に対応づ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（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）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。

【００２７】

＜パチスロの構造＞

次に、図２～図５を参照して、本発明の一実施形態に係るパチスロの構造について説明する。

【００２８】

［外観構造］

図２は、パチスロ１の外部構造を示す斜視図である。

【００２９】

パチスロ１は、図２に示すように、外装体（遊技機本体）２を備える。外装体２は、リールや回路基板等を収容するキャビネット（筐体）２ａと、キャビネット２ａの開口を開閉可能に取り付けられるフロントドア（前面扉）２ｂと、を有する。

【００３０】

キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（変動表示手段、表示列）が横一列に並べて設けられている。以下、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（メインリール）を、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒともいう。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、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シート材を有する。そして、シート材の表面には、複数（例えば２０個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って所定の間隔をあけて描かれている。なお、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、「図柄表示手段」、「可変表示手段」、あるいは「可変表示器」などと表現される場合もある。また、これらの構成要素として、後述の図柄表示領域４を含む場合もある。また、「図柄」は、遊技者が視認により識別可能な情報であればよく、その意味において「識別情報」などと表現される場合もある。

【００３１】

フロントドア２ｂは、ドア本体９と、フロントパネル１０と、腰部パネル１２と、台座部１３とを備える。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ１の前方側（遊技者側）から見て、ドア本体９の左側の側端部に設けられる。なお、キャビネット２ａは、単に「箱体」と称することもできるし、フロントドア２ｂは、単に「扉」、あるいは「前面扉」と称することもできる。また、キャビネット２ａは、フロントドア２ｂを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」などと表現される場合もある。また、フロントドア２ｂは、複数の扉部材によって構成されるものであってもよい。例えば、キャビネット２ａの開口の上方側に取り付けられる上扉部材と、キャビネット２ａの開口の下方側に取り付けられる下扉部材とによって構成されるものであってもよいし、遊技機の前面側からみて、キャビネット２ａの開口側に取り付けられる内側扉部材と、遊技機の前面側に取り付けられる外側扉部材とによって構成されるものであってもよい。

【００３２】

フロントパネル１０は、ドア本体９の上部に設けられている。このフロントパネル１０は、開口１０ａを有する枠状部材で構成される。フロントパネル１０の開口１０ａは、表示装置カバー３０によって塞がれ、表示装置カバー３０は、キャビネット２ａの内部に配置された後述の表示装置１１と対向して配置される。

【００３３】

表示装置カバー３０は、黒色の半透明な合成樹脂により形成される。それゆえ、遊技者は、後述の表示装置１１により表示された映像（画像）を、表示装置カバー３０を介して視認することができる。 また、本実施形態では、表示装置カバー３０を黒色の半透明な合成樹脂で形成することにより、キャビネット２ａ内への外光の入り込みを抑制して、表示

装置１１により表示された映像（画像）を鮮明に視認できるようにしている。

【００３４】

フロントパネル１０には、ランプ群２１が設けられている。ランプ群２１は、例えば、遊技者側から見て、フロントパネル１０の上部に設けられたランプ２１ａ、２１ｂを含む。ランプ群２１を構成する各ランプは、ＬＥＤ（Light Emitting Diode）等で構成され（後述の図６中のＬＥＤ群８５参照）、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。

【００３５】

腰部パネル１２は、ドア本体９の略中央部に設けられる。腰部パネル１２は、任意の画像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を出射する光源（後述のＬＥＤ群８５に含まれるＬＥＤ）とを有する。

【００３６】

台座部１３は、フロントパネル１０と腰部パネル１２との間に設けられる。台座部１３には、図柄表示領域４と、遊技者による操作の対象となる各種装置（メダル投入口１４、ＭＡＸベットボタン１５ａ、１ベットボタン１５ｂ、スタートレバー１６、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ、精算ボタン（不図示）等）とが設けられる。

【００３７】

図柄表示領域４は、正面から見て、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに重畳する領域で、かつ、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒより遊技者側の位置に配置されており、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおける所定領域を視認可能とする。この図柄表示領域４は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられた各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認することが可能な構成になっている。以下、図柄表示領域４を、リール表示窓４という。

【００３８】

リール表示窓４は、その背後に設けられた３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された３つ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、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、リール表示窓４の枠内には、リール毎に上段、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）が表示される（リール表示窓４の枠内には、３行×３列の態様で図柄が表示される）。

【００３９】

そして、本実施形態では、リール表示窓４の枠内において、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの中段領域を結ぶライン（センターライン）、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの上段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶライン（トップライン）、並びに、左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの下段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶライン（ボトムライン）を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義（規定）する。なお、有効ラインは、「入賞ライン」、あるいは「判定ライン」とも称されることがある。

【００４０】

なお、本実施形態では、他のライン、例えば、左リール３Ｌの下段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶライン（クロスアップライン）、並びに、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の下段領域を結ぶライン（クロスダウンライン）を、さらに有効ラインとして定義してもよい。また、本実施形態では、有効ラインは上述の３つのラインである（あるいは、ここで説明したように５つのラインであってもよい）が、そのライン数は適宜増減できるものとする。例えば、センターラインの１つのラインのみを有効ラインとしてもよいし、トップライン及びボトムラインの２つのラインのみを有効ラインとしてもよい。また、有効ラインを定義する際には、上述した図柄が一直線に並ぶ各ラインに替えて、あるいはこれとともに、図柄が一直線に並ばないラインを有効ラインとして定義することもできる。すなわち、各列（左リール３Ｌ，中リール３Ｃ，右リール３Ｒ）ごとのいずれか一の図柄（の領域）を通るラインであれば、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数のラインを有効ライン

として設定可能である。

【００４１】

例えば、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの下段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶライン（変則ライン）などを有効ラインとして定義するようにしてもよい。すなわち、本実施形態では、リール表示窓４の枠内に、３行×３列の態様で図柄が表示されるようになっていることから、２７通りの有効ラインを定義することが可能であり、そのうち少なくともいずれか１つのラインが有効ラインとして定義されるようにすればよい。

【００４２】

リール表示窓４は、台座部１３に設けられた枠部材３１の開口により形成される。また、リール表示窓４を画成する枠部材３１の下方には、略水平面の台座領域が設けられる。そして、遊技者側から見て、台座領域の右側にはメダル投入口１４が設けられ、左側にはＭＡＸベットボタン１５ａ及び１ベットボタン１５ｂが設けられる。

【００４３】

メダル投入口１４は、遊技者によって外部からパチスロ１に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口１４から受け入れられたメダルは、予め設定された所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に使用され、所定枚数を超えたメダルの枚数分は、パチスロ１の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能（遊技媒体貯留手段））。

【００４４】

ＭＡＸベットボタン１５ａ及び１ベットボタン１５ｂは、キャビネット２ａの内部に預けられているメダルから１回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。なお、ＭＡＸベットボタン１５ａの内部には、メダル投入が可能な時に点灯するベットボタンＬＥＤ（不図示）が設けられている。また、精算ボタンは、パチスロ１の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

【００４５】

なお、遊技者がＭＡＸベットボタン１５ａを押下操作すると、単位遊技のベット枚数（３枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。一方、１ベットボタン１５ｂが１回、押下操作される度に１枚のメダルが投入される。１ベットボタン１５ｂが３回操作されると、単位遊技のベット枚数（３枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。

【００４６】

なお、以下では、ＭＡＸベットボタン１５ａの操作、１ベットボタン１５ｂの操作及びメダル投入口１４にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）をいずれも「投入操作」という。

【００４７】

スタートレバー１６は、全てのリール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、それぞれ、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを、それぞれ左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒともいう。

【００４８】

また、リール表示窓４の下方の略水平面の台座領域の略中央には、情報表示器６が設けられる。なお、情報表示器６は、透明の窓カバー（不図示）によって覆われている。

【００４９】

情報表示器６には、特典として遊技者に対して払い出されるメダルの枚数（以下、「払出枚数」という）の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セグメントＬＥＤ（以下、「７セグＬＥＤ」という）や、パチスロ１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、「クレジット枚数」という）などの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が設けられる。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤは、エラー発生及びエラー種別の情報を遊技者

に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグＬＥＤとしても用いられる。それゆえ、エラー発生時には、メダルの払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤの表示態様は、払出枚数の表示態様からエラー種別の情報の表示態様に切り替わる。

【００５０】

また、情報表示器６には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（不図示）が設けられている。指示モニタ（指示表示器）は、例えば、２桁の７セグＬＥＤにより構成される。そして、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で、２桁の７セグＬＥＤが点灯、点滅又は消灯することにより、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。

【００５１】

なお、ここでいう、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「１ｓｔ（第１停止操作を左リール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停止操作を中リール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停止操作を右リール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」を表示するなどの態様のことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知態様（後述のメイン側で決定されるナビデータ）については、後述の図４５等を参照しながら後で詳述する。

【００５２】

また、情報表示器６には、遊技者にとって有利な有利区間（後述の「通常有利区間」及び「有利区間」を含む。後述の図１４参照）であること報知する状態表示器（不図示）が設けられている。状態表示器は、例えば、７セグＬＥＤにより構成される。状態表示器は、原則として、有利区間に移行することが決定された遊技中の所定のタイミング（例えば、遊技開始時～遊技終了時までのいずれかのタイミング）で点灯し、有利区間が継続している間はその点灯が継続する。そして、有利区間が終了したときにその点灯が終了し、消灯するようになっている。これにより、遊技者にとって有利な有利区間が開始すること、当該有利区間中であること、及び当該有利区間が終了することが全ての遊技者に報知されるため、遊技の公平性が担保される。

【００５３】

情報表示器６は、後述の図６に示すように、ドア中継端子板６８及び遊技動作表示基板８１を介して主制御基板７１に電気的に接続され、情報表示器６の表示動作は、主制御基板７１内の後述の主制御回路９０により制御される。また、上述した各種７セグＬＥＤの制御方式は、ダイナミック点灯制御である。

【００５４】

なお、本実施形態のパチスロ１では、主制御基板７１により制御される指示モニタに加えて、副制御基板７２により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知する構成を設ける。具体的には、後述のプロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２（図３及び後述の図６参照）により構成される後述の表示装置１１により停止操作の情報を報知する。

【００５５】

このような構成を適用した場合、指示モニタにおける報知の態様と、副制御基板７２により制御されるその他の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、指示モニタでは、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、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り、直接的な報知とはいえない）。一方、後述の表示装置１１等のその他の手段によるサブ側（副制御基板側）での報知では、停止操作の情報を直接的に報知してもよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタでは報知する押し順と一義的に対応する数値「１」を表示するが、その他の手段（例えば、表示装置１１等）では、左

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してもよい。

【００５６】

このような構成のパチスロ１では、副制御基板７２の制御だけでなく、主制御基板７１の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。また、このような停止操作の情報の報知の有無は、遊技状態に応じて制御することができる。例えば、後述の通常区間における遊技状態（通常状態）では停止操作の情報が報知されずに、後述の通常有利区間及び有利区間における各遊技状態では停止操作の情報が報知され得るようにすることができる。

【００５７】

また、遊技者側から見て、リール表示窓４の左方には、サブ表示装置１８が設けられる。サブ表示装置１８は、図２に示すように、ドア本体９の前面部のうち、台座部１３の略水平面の台座領域から略垂直に立設するように設けられる。サブ表示装置１８は、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイで構成され、各種情報を表示する。

【００５８】

また、サブ表示装置１８の表示面上には、タッチセンサ１９が設けられている（後述の図６参照）。タッチセンサ１９は、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。そして、本実施形態のパチスロ１は、タッチセンサ１９を介して受け付けた遊技者の操作（タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報）に応じて、サブ表示装置１８の表示を切り替え可能にする機能を有する。なお、サブ表示装置１８は、タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報に基づいて後述の副制御基板７２（後述の図６参照）により制御される。

【００５９】

ドア本体９の下部には、メダル払出口２４、メダル受皿２５、２つのスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒ等が設けられる。メダル払出口２４は、後述のホッパー装置５１（メダル払出装置）の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿２５は、メダル払出口２４から排出されたメダルを貯める。また、２つのスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒからは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声が出力される。

【００６０】

［内部構造］

次に、パチスロ１の内部構造を、図３～図５を参照しながら説明する。図３は、キャビネット２ａの内部構造を示す図であり、図４は、フロントドア２ｂの裏面側の内部構造を示す図であり、図５は、フロントドア２ｂの裏面側に設けられた後述のセレクタ６６の構造を示す図である。

【００６１】

キャビネット２ａは、図３に示すように、上面板２７ａと、底面板２７ｂと、左右の側面板２７ｃ，２７ｄと、背面板２７ｅとを有する。そして、キャビネット２ａ内の上部には、表示装置１１が配設される。

【００６２】

表示装置１１は、プロジェクタ機構２１１と、プロジェクタ機構２１１から投射された映像光が投影される箱状の被投影部材２１２ａとを有し、プロジェクションマッピングによる映像表示を行う。具体的には、表示装置１１では、立体物となる被投影部材２１２ａの位置（投影距離や角度など）や形状に基づいて映像光を生成し、その映像光が、プロジェクタ機構２１１により被投影部材２１２ａの表面に投影される。このような演出機能を設けることにより、高度で且つ迫力のある演出を行うことができる。また、図３には示さないが、箱状の被投影部材２１２ａの裏側には、表示面が湾曲した別の被投影部材が設けられ、遊技状態に応じて、どちらか一方の被投影部材が、映像光が投影されるスクリーンとして使用される。それゆえ、キャビネット２ａ内は、遊技状態に応じて、被投影部材を切り換える機能（不図示）も設けられる。なお、表示装置１１は、遊技者にとって画像を

表示可能な装置であれば、他の種々の表示装置（例えば、液晶表示装置）を用いることもできる。

【００６３】

キャビネット２ａ内の下部には、メダル払出装置（以下、ホッパー装置という）５１と、メダル補助収納庫５２と、電源装置５３とが配設される。

【００６４】

ホッパー装置５１は、キャビネット２ａにおける底面板２７ｂの中央部に取り付けられる。このホッパー装置５１は、多量のメダルを収容可能で、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有する。ホッパー装置５１は、貯留されたメダルが例えば５０枚を超えたとき、又は、精算ボタンが押下されてメダルの精算が実行されるときに、メダルを払い出す。そして、ホッパー装置５１によって払い出されたメダルは、メダル払出口２４（図２参照）から排出される。

【００６５】

メダル補助収納庫５２は、ホッパー装置５１から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の右側に配置される。また、メダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａの底面板２７ｂに対して着脱可能に取り付けられている。

【００６６】

電源装置５３は、電源スイッチ５３ａと、電源基板５３ｂ（電源供給手段）とを有している（後述の図６参照）。この電源装置５３は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の左側に配置されており、左側面板２７ｃに取り付けられている。電源装置５３は、サブ電源装置（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。

【００６７】

また、キャビネット２ａ内の電源装置５３の上方には、副制御基板７２（後述の図６参照）を収容する副制御基板ケース５７が配設される。副制御基板ケース５７に収納された副制御基板７２には、後述の副制御回路２００（後述の図９参照）が搭載されている。この副制御回路２００は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。副制御回路２００の具体的な構成については後述する。

【００６８】

キャビネット２ａ内の副制御基板ケース５７の上方には、副中継基板６１が配設される。この副中継基板６１は、副制御基板７２と後述の主制御基板７１とを接続する配線が実装された中継基板である。また、副中継基板６１は、副制御基板７２と副制御基板７２の周辺に配設された基板や各種装置部（ユニット）などとを接続する配線が実装された中継基板である。

【００６９】

また、図３には示さないが、キャビネット２ａ内には、キャビネット側中継基板４４（後述の図６参照）が配設される。このキャビネット側中継基板４４は、主制御基板７１（後述の図６参照）と、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５（後述の図６参照）及びメダル払出カウントスイッチ（不図示）のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。

【００７０】

フロントドア２ｂの裏面側の中央部には、図４に示すように、ミドルドア４１が、配設され、リール表示窓４（図２参照）を裏側から開閉可能に取り付けられている。また、図４には示さないが、ミドルドア４１のリール表示窓４側には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが取り付けられ、ミドルドア４１のリール表示窓４側とは反対側には、主制御基板７１（後述の図６参照）が収納された主制御基板ケース５５が取り付けられている。なお、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ（不図示）が接続されている。

【００７１】

主制御基板ケース５５に収納された主制御基板７１は、後述する主制御回路９０（後述の図７及び図８参照）を有する。主制御回路９０（主制御手段）は、内部当籤役の決定、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ１における遊技の主な流れを制御する回路である。また、本実施形態では、例えば、ＡＴあるいはＡＲＴに関する決定に係る処理、ナビ情報の指示モニタへの表示処理、各種試験信号の送信処理などの制御も主制御回路９０により行われる。なお、主制御回路９０の具体的な構成は後述する。

【００７２】

フロントドア２ｂの裏面側において、ミドルドア４１の下方には、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒが配設される。スピーカ６５Ｌ，６５Ｒは、それぞれスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒ（図２参照）と対向する位置に配置されている。

【００７３】

また、スピーカ６５Ｌの上方には、セレクタ６６と、ドア開閉監視スイッチ６７とが配設される。セレクタ６６は、メダル投入口１４に投入されたメダルを検出する装置であるとともに、投入されたメダルが適正なメダルであるか否かを選別する装置であり、適正なメダルであると選別される場合には、そのメダルがホッパー装置５１側へと案内されてホッパー装置５１内に収容されるように駆動し、適正なメダルでないと選別される場合には、そのメダルがメダル払出口２４側へと案内されてメダル払出口２４から排出されるように駆動する。すなわち、セレクタ６６は、メダル投入口１４に投入されたメダルを、ホッパー装置５１側又はメダル払出口２４側に振り分ける装置でもある。

【００７４】

図５に示すように、セレクタ６６は、メダルが通過するメダルレール（メダル通路）８０２が形成されたベース８０３と、投入されたメダルをホッパー装置５１側又はメダル払出口２４側に案内するセレクトプレート８０４と、投入されたメダルが適正なメダルでない場合にそのメダルをメダル払出口２４側に押し出すメダルプッシャ８０５と、投入されたメダルをメダルレール８０２の上流側で検出する上流側メダルセンサ（第１メダルセンサ）８０６と、投入されたメダルをメダルレール８０２の下流側で検出する下流側メダルセンサ（第２メダルセンサ）８０７と、を備える。

【００７５】

また、図５には示さないが、セレクタ６６には、セレクトプレート８０４によってメダルがホッパー装置５１側に案内される場合に、セレクタ６６からホッパー装置５１へのメダルの流路を形成するメダルガイド（不図示）と、セレクトプレート８０４によってメダルがメダル払出口２４側にされる場合に、セレクタ６６からメダル払出口２４へのメダルの流路を形成するキャンセルシュート（不図示）と、が着脱可能に取り付けられている。

【００７６】

セレクトプレート８０４は、セレクタ６６が備えるソレノイド（不図示）によって駆動する。セレクトプレート８０４は、ソレノイドが駆動しているときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内するガイド位置に移動する一方、ソレノイドが駆動していないときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内しない（すなわち、メダル払出口２４側に案内する）排出位置に移動する。具体的には、ソレノイドが駆動しているとき、セレクトプレート８０４はパチスロ１の後側方向に移動してメダルの上方をガイドする一方、ソレノイドが駆動していないとき、セレクトプレート８０４はパチスロ１の前側方向に移動してメダルの上方をガイドしないようになっている。なお、セレクトプレート８０４によるメダルのガイド手法はこれに限られるものでなく、例えば、パチスロ１の上下方向に移動可能な機構とすることで、ガイド位置及び排出位置の移動を可能とするものであってもよい。すなわち、セレクトプレート８０４は、ソレノイドあるいはその他の駆動源により、メダルレール８０２上において、通過するメダルがホッパー装置５１側に移動することを妨げないガイド位置と、通過するメダルがホッパー装置５１側に移動することを妨げてメダル払出口２４側に案内する排出位置との間で変移可能とする機構であれば、いずれの機構を採用することもできる。

【００７７】
　メダルプッシャ８０５は、例えば、セレクトプレート８０４がガイド位置に移動している場合には、パチスロ１の後側方向に突出しないように動作し、セレクトプレート８０４がガイド位置に移動していない（排出位置に移動している）場合には、パチスロ１の後側方向に突出するように動作する。すなわち、メダルプッシャ８０５が、パチスロ１の後側方向に突出しない位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内するガイド位置となり、パチスロ１の後側方向に突出する位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内しない（すなわち、メダル払出口２４側に案内する）排出位置となる。
【００７８】
　上流側メダルセンサ８０６及び下流側メダルセンサ８０７は、メダルが通過したことを検出する遊技媒体検出手段を構成する。各メダルセンサは、例えば、一対の、あるいは複数対の発光素子及び受光素子から構成される反射型センサで構成され、発光素子からメダルに対して光を照射し、メダルから反射された反射光を受光素子が受光することでメダルの通過を検出する。なお、センサの構成は適宜変更可能であり、例えば、透過型センサ等を採用することもできる。また、上流側メダルセンサ８０６を設けることなく、下流側メダルセンサ８０７のみによってメダルの通過を検出するようにしてもよい。また、各メダルセンサの検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づく具体的な制御については後述する。
【００７９】
　ドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂを裏面側から見て、セレクタ６６の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ１の外部に出力する。
【００８０】
　また、図４には示さないが、フロントドア２ｂを裏面において、ミドルドア４１により開閉された領域であり且つリール表示窓４の下方には、ドア中継端子板６８が配設される（後述の図６参照）。このドア中継端子板６８は、主制御基板ケース５５内の主制御基板７１と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板６１、セレクタ６６、遊技動作表示基板８１、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のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａ、１ベットボタン１５ｂ、ドア開閉監視スイッチ６７、後述のＢＥＴスイッチ７７、スタートスイッチ７９等が挙げられる。
【００８１】
＜パチスロが備える制御系＞
　次に、パチスロ１が備える制御系について、図６を参照して説明する。図６は、パチスロ１の制御系の構成を示す回路ブロック図である。
【００８２】
　パチスロ１は、ミドルドア４１に設けられた主制御基板７１と、フロントドア２ｂに設けられた副制御基板７２とを有する。また、パチスロ１は、主制御基板７１に接続された、リール中継端子板７４、設定用鍵型スイッチ５４（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板４４を有する。さらに、パチスロ１は、キャビネット側中継基板４４を介して主制御基板７１に接続された外部集中端子板４７、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５、リセットスイッチ７６及び電源装置５３を有する。なお、ホッパー装置５１の構成については上述したので、ここでは、その説明を省略する。
【００８３】
　リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板７１からステッピングモータに出力される信号を中継する。
【００８４】

設定用鍵型スイッチ５４は、主制御基板ケース５５に設けられる。設定用鍵型スイッチ５４は、パチスロ１の設定値（設定１～設定６）を変更するとき、もしくは、パチスロ１の設定を確認するときに使用される。なお、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。なお、本実施形態では、設定値が高いほど後述のボーナス役の当籤確率が高まるようにして遊技者の有利さの度合いを変動させることもできるし、設定値が高いほど後述のＡＴやＡＲＴに係る抽籤の当籤確率が高まるようにして遊技者の有利さの度合いを変動させることもできる。

【００８５】

キャビネット側中継基板４４は、主制御基板７１と、外部集中端子板４７、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５、リセットスイッチ７６及び電源装置５３のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。外部集中端子板４７は、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ１の外部へ出力するために設けられる。メダル補助収納庫スイッチ７５は、メダル補助収納庫５２に設けられ、メダル補助収納庫５２がメダルで満杯になっているか否かを検出する。リセットスイッチ７６は、例えば、パチスロ１の設定を変更する際に用いられる。

【００８６】

電源装置５３は、電源基板５３ｂと、電源基板５３ｂに接続された電源スイッチ５３ａとを有する。電源スイッチ５３ａは、パチスロ１に必要な電源を供給するときに押下される。電源基板５３ｂは、キャビネット側中継基板４４を介して主制御基板７１に接続されるとともに、副中継基板６１を介して副制御基板７２にも接続される。

【００８７】

また、パチスロ１は、ドア中継端子板６８、並びに、該ドア中継端子板６８を介して、主制御基板７１に接続された、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７、精算スイッチ７８、スタートスイッチ７９、ストップスイッチ基板８０、遊技動作表示基板８１、副中継基板６１、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を有する。なお、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７及び副中継基板６１については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【００８８】

ＢＥＴスイッチ７７（投入操作検出手段）は、ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂが遊技者により押下されたことを検出する。精算スイッチ７８は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押下されたことを検出する。スタートスイッチ７９（開始操作検出手段）は、スタートレバー１６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【００８９】

ストップスイッチ基板８０（停止操作検出手段）は、回転しているメインリールを停止させるための回路と、停止可能なメインリールをＬＥＤなどにより表示するための回路とを備える。また、ストップスイッチ基板８０には、ストップスイッチ（不図示）が設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。

【００９０】

遊技動作表示基板８１は、情報表示器（７セグ表示器）６及びＬＥＤ８２に接続される。ＬＥＤ８２には、例えば、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、「投入枚数」という）に対応して点灯する、メダル投入枚数表示用の３つのＬＥＤ（以下、「第１ＬＥＤ」～「第３ＬＥＤ」という）や、遊技動作表示基板８１から入力される信号に基づいて、メダル投入が可能であることを表示するマーク、遊技開始を表示するマーク、再遊技を行うマークなどを点灯させるＬＥＤなどが含まれる。第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤ（表示手段）では、メダルが１枚投入されると、第１ＬＥＤが点灯し、メダルが２枚投入されると、

第１及び第２ＬＥＤが点灯し、メダルが３枚（遊技開始可能枚数）投入されると、第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤが点灯する。なお、情報表示器６については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【００９１】

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の主制御回路９０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、例えば、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号などは、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。

【００９２】

副制御基板７２は、ドア中継端子板６８及び副中継基板６１を介して主制御基板７１に接続される。また、パチスロ１は、副中継基板６１を介して副制御基板７２に接続された、スピーカ群８４、ＬＥＤ群８５、２４ｈドア開閉監視ユニット６３、タッチセンサ１９及び表示ユニット２１２を有する。なお、タッチセンサ１９については、上述したので、ここでは、その説明を省略する。

【００９３】

スピーカ群８４は、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒや図示しない各種スピーカを含んで構成される。ＬＥＤ群８５は、フロントパネル１０に設けられたランプ群２１や、腰部パネル１２の装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源などを含んで構成される。２４ｈドア開閉監視ユニット６３は、ミドルドア４１の開閉の履歴情報を保存する。また、２４ｈドア開閉監視ユニット６３は、ミドルドア４１が開放されたときに、表示装置１１によりエラー表示を行うための信号を副制御基板７２（副制御回路２００）に出力する。表示ユニット２１２は、例えば、表示装置１１を構成する被投影部材２１２ａ、及び、被投影部材２１２ａの裏側に設けられた表示面が湾曲した別の被投影部材を含んで構成される。

【００９４】

また、パチスロ１は、副制御基板７２に接続された、ロムカートリッジ基板８６及び液晶中継基板８７を有する。なお、ロムカートリッジ基板８６及び液晶中継基板８７は、副制御基板７２とともに副制御基板ケース５７に収納されている。

【００９５】

ロムカートリッジ基板８６は、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラムと、演出用の画像（映像）、音声（スピーカ群８４）、光（ＬＥＤ群８５）及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板８７は、副制御基板７２と、表示装置１１を構成するプロジェクタ機構２１１、及び、サブ表示装置１８との間の接続配線を中継する基板である。なお、プロジェクタ機構２１１及びサブ表示装置１８については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【００９６】

＜主制御回路＞

次に、図７を参照して、主制御基板７１に実装される主制御回路９０の構成について説明する。図７は、パチスロ１の主制御回路９０の構成例を示すブロック図である。

【００９７】

主制御回路９０は、遊技動作を制御する遊技制御部として機能し、マイクロプロセッサ９１と、クロックパルス発生回路９２と、電源管理回路９３と、スイッチングレギュレータ９４（電源供給手段）と、役比モニタ（不図示）とを備える。

【００９８】

マイクロプロセッサ９１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。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ９１では、プログラム上で規定可能な該マイクロプロセッサ９１に特有の様々な命令コード（以下、「メインＣＰＵ１０１専用命令コード」という）が設けられている。本実施形態では、このメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを実現している。マイクロプロセッサ９１の内部構成については、後述の図８を参照して詳述し、マイクロプロセッサ９１に設けられているメインＣＰＵ１０１専用命令コードについては、後述の主制御回路が実行する各種処理において詳述する。

【００９９】

クロックパルス発生回路９２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マイクロプロセッサ９１に出力する。マイクロプロセッサ９１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。

【０１００】

電源管理回路９３は、電源基板５３ｂ（図６参照）から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路９３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９１の「ＸＳＲＳＴ」端子に出力し、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９１の「ＸＩＮＴ」端子に出力する。すなわち、電源管理回路９３は、電源投入時に、マイクロプロセッサ９１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、マイクロプロセッサ９１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。

【０１０１】

スイッチングレギュレータ９４は、ＤＣ／ＤＣ変換回路であり、マイクロプロセッサ９１の直流駆動電圧（直流５Ｖの電源電圧）を生成し、該生成した直流駆動電圧をマイクロプロセッサ９１の「ＶＣＣ」端子に出力する。

【０１０２】

役比モニタ（不図示）は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、後述のメインＣＰＵ１０１によって集計された遊技情報に関する集計結果に対して、後述の演算回路１０７が所定の比率計算を行い、その比率計算の結果を比率情報として表示する。本実施形態では、複数種類の比率計算が行われ、役比モニタは、その結果に基づいて、複数種類の比率情報を順次表示する。

【０１０３】

なお、役比モニタの上位２桁には、その比率情報の種別を示す種別情報である「略記」が表示され、下位２桁には、その種別情報に対応する比率情報である「比率」が表示されるようになっている。例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「７」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ｕ」が表示される場合（すなわち、略記「７Ｕ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、所定の総遊技数（１７５００回）の間に占める、ＡＲＴ機能が作動した（すなわち、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されていた有利区間の）遊技数の比率（有利区間比率）が表示される。具体的には、有効区間比率が１０％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「１」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「０」が表示される。なお、有利区間比率は、ＡＴ機能及びＡＲＴ機能が作動した遊技数の比率を表示するものであってもよい。

【０１０４】

また、例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「６」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ｙ」が表示される場合（すなわち、略記「６Ｙ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、特定の総遊技数（６０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、役物連続作動装置（本実施形態ではＢＢ。なお、第２種特別役物（ＣＢ）が連続で作動する役物連続作動装置（ＭＢ）が搭載されている場合には、それを含む。以下同じ）が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（

中時間連役比率）が表示される。具体的には、中時間連役比率が５９％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「５」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「９」が表示される。

【０１０５】

また、例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「７」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ｙ」が表示される場合（すなわち、略記「７Ｙ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、特定の総遊技数（６０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、全ての役物（本実施形態ではＢＢ。なお、上述のＭＢの他、上述の第一種特別役物（ＲＢ）が単独で搭載されている場合、上述の第２種特別役物（ＣＢ）が単独で搭載されている場合、普通役物（ＳＢ）が搭載されている場合には、それら全てを含む。以下同じ）が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（中時間役物比率）が表示される。具体的には、中時間役物比率が５９％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「５」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「９」が表示される。

【０１０６】

また、例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「６」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ａ」が表示される場合（すなわち、略記「６Ａ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、所定の総遊技数（１７５０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、役物連続作動装置が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（総連役比率）が表示される。具体的には、総連役比率が２５％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「２」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「５」が表示される。

【０１０７】

また、例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「７」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ａ」が表示される場合（すなわち、略記「７Ａ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、所定の総遊技数（１７５０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、全ての役物が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（総役物比率）が表示される。具体的には、総役物比率が２５％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「２」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「５」が表示される。

【０１０８】

なお、本実施形態では、主制御回路９０が直接的に役比モニタを備える構成を例に挙げて説明しているが、役比モニタは、主制御回路９０によってその表示内容が制御され、また、必要なとき（例えば、主制御基板ケース５５を視認したとき）にその表示内容を認識可能であれば足り、主制御回路９０が直接的に備えない構成を採用することもできる。例えば、役比モニタが遊技動作表示基板８１に接続され、主制御回路９０が遊技動作表示基板８１を介してその表示内容を制御するようにしてもよい。また、この場合、役比モニタが、情報表示器６、ＬＥＤ８２、又は指示モニタ（指示表示器）と兼用されるようにし、それらのうち、一又は複数を用いて所定の比率情報が表示されるようにしてもよい。

【０１０９】

また、本実施形態では、役比モニタに表示される所定の比率情報として、有利区間比率、中時間連役比率、中時間役物比率、総連役比率、及び総役物比率を例に挙げて説明しているが、これら以外の比率情報を表示可能としてもよい。例えば、所定の総遊技数（１７５０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、ＡＲＴ機能が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（総有利区間獲得比率）、特定の総遊技数（６０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、ＡＲＴ機能が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（中時間有利区間獲得比率）、特定の総遊技数（６０００回）の間に占める、役物連続作動装置が作動した遊技数の比率（中時間連役区間比率）、特定の総遊技数（６０００回）の間に占める、全ての役物が作動した遊技数の比率（中時間役物区間比率）、所定の総遊技数（１７５０００回）の間に占める、役物連続作動装置

が作動した遊技数の比率（総連役区間比率）、所定の総遊技数（１７５０００回）の間に占める、全ての役物が作動した遊技数の比率（総役物区間比率）等も所定の比率計算を行って表示することができる。

【０１１０】

また、本実施形態では、役比モニタに表示される所定の比率情報の母数（分母）として、所定の総遊技数を「１７５０００回」とし、特定の総遊技数を「６０００回」として説明しているが、所定の総遊技数及び特定の総遊技数はこれに限られない。例えば、上述した各種比率のうち、一部又は全部を算出するための母数（分母）として、所定の総遊技数を「１７５００回」とし、特定の総遊技数を「３０００回」としてもよい。もっとも、遊技店では様々な種類の遊技機が設置され運用されており、比率計算に最適な遊技数も異なる場合もあること等から、上述した各種比率を算出するための各遊技数は、上述したものに限られず適宜変更可能である。なお、この場合、各種比率のうち、一部又は全部を算出するための母数（分母）及び子数（分子）となりうる遊技数を、遊技店側で任意に設定可能とするようにしてもよい。

【０１１１】

また、本実施形態では、中時間役物比率及び総役物比率において対象としている全ての役物の中に、ＡＲＴ機能の作動を含ませないようにしているが、ＡＲＴ機能の作動を役物の作動としてとらえ、中時間役物比率及び総役物比率の比率計算を行うようにすることもできる。また、上述したもの以外であっても、それが有益な情報である限り、２つの値を集計して比率計算を行い、その比率計算の結果を比率情報として表示可能であることはいうまでもない。また、役比モニタの説明において、「ＡＲＴ機能が作動」として説明している箇所については、「ＡＴ機能の作動」が含まれるようにしてもよいし、除かれるようにしてもよい。

【０１１２】

＜マイクロプロセッサ＞

次に、図８を参照して、マイクロプロセッサ９１の内部構成について説明する。図８は、マイクロプロセッサ９１の内部構成を示すブロック図である。

【０１１３】

マイクロプロセッサ９１は、メインＣＰＵ１０１（演算処理部）と、メインＲＯＭ１０２（第１記憶部）と、メインＲＡＭ１０３（第２記憶部）と、外部バスインターフェース１０４と、クロック回路１０５と、リセットコントローラ１０６と、演算回路１０７と、乱数回路１１０と、パラレルポート１１１と、割込みコントローラ１１２と、タイマー回路１１３と、第１シリアル通信回路１１４と、第２シリアル通信回路１１５と、を有する。そして、マイクロプロセッサ９１を構成するこれらの各部は信号バス１１６を介して互いに接続されている。

【０１１４】

メインＣＰＵ１０１は、クロック回路１０５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、遊技動作全般に係る制御を行う。ここで、メインＣＰＵ１０１の制御動作の一例としてリール停止制御について説明する。

【０１１５】

メインＣＰＵ１０１は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌ（メインリール）のステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ１０１は、各リールの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リールの所定の位置に設けられ、各メインリールの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片とを備えたリール位置検出部（不図示）により検出される。

【０１１６】

ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌ（メインリール）の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ１０

３に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ１０３に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リールに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【０１１７】

すなわち、本実施形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理する。したがって、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【０１１８】

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。なお、メインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（メモリマップ）については、後述の図１１を参照して詳述する。

【０１１９】

外部バスインターフェース１０４は、マイクロプロセッサ９１の外部に設けられた各種構成部（例えば、各リール等）が接続された外部信号バス（不図示）と、マイクロプロセッサ９１とを電気的に接続するためのインターフェース回路である。クロック回路１０５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９２から入力されたＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を、その他の構成部（例えば、タイマー回路１１３）で使用される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１０５で生成されたクロックパルス信号は、リセットコントローラ１０６にも出力される。

【０１２０】

リセットコントローラ１０６は、電源管理回路９３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１０７は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。例えば、プログラム上において、「ＭＵＬ（乗算）」命令を実行するときには、演算回路１０７がこの「ＭＵＬ」命令に基づく乗算処理を実行する。

【０１２１】

乱数回路１１０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。また、図示しないが、乱数回路１１０は、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２～７とで構成されている。なお、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路１１０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。パラレルポート１１１は、マイクロプロセッサ９１と、マイクロプロセッサ９１の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路９３等）との間で入出力される信号のポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。また、パラレルポート１１１は、乱数回路１１０及び割込みコントローラ１１２にも接続される。スタートスイッチ７９はパラレルポート１１１のＰＩ０～ＰＩ４のいずれかの入力ポートにも接続され、スタートスイッチ７９がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレルポート１１１から乱数回路１１０の乱数レジスタ０へラッチ信号が出力される。そして、乱数回路１１０では、ラッチ信号が入力されることにより乱数レジスタ０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。

【０１２２】

割込みコントローラ１１２は、パラレルポート１１１を介して電源管理回路９３から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路１１３から１．１１７２ｍｓ周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。電源管理回路９３から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路１

１３からタイムアウト信号が入力された場合には、割込みコントローラ１１２は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインＣＰＵ１０１に出力する。メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ１１２から入力される割込要求信号に基づいて、入力ポートチェック処理、リール制御処理、通信データ送信処理、７セグＬＥＤ駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理（後述の図７９参照）を行う。

【０１２３】

タイマー回路１１３（ＰＴＣ）は、クロック回路１０５で生成されたクロックパルス信号（メイン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、タイマー回路１１３は、１．１１７２ｍｓｅｃの周期で割込みコントローラ１１２にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【０１２４】

第１シリアル通信回路１１４は、主制御基板７１から副制御基板７２にデータ（各種制御指令（コマンド））を送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。第２シリアル通信回路１１５は、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にデータを送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。

【０１２５】

＜副制御回路＞

次に、図９を参照して、副制御基板７２に実装される副制御回路２００（副制御手段）の構成について説明する。図９は、パチスロ１の副制御回路２００の構成例を示すブロック図である。

【０１２６】

副制御回路２００は、主制御回路９０と電気的に接続されており、主制御回路９０から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路２００は、演出動作を制御する演出制御部として機能し、基本的に、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０２、レンダリングプロセッサ２０３、描画用ＲＡＭ２０４、ドライバ２０５を含んで構成される。

【０１２７】

なお、サブＣＰＵ２０１は、ロムカートリッジ基板８６に接続される。ドライバ２０５は、液晶中継基板８７に接続される。すなわち、ドライバ２０５は、液晶中継基板８７を介してプロジェクタ機構２１１及びサブ表示装置１８に接続される。

【０１２８】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路９０から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板８６に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板８６は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。

【０１２９】

プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ２０１が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路９０との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用の乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスクを実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいて表示装置１１による映像の表示を制御する描画制御タスク、ＬＥＤ群８５等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ群８４による音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。

【０１３０】

データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等

も含まれる。

【０１３１】

サブＲＡＭ２０２には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９０から送信されるサブフラグ（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。

【０１３２】

サブＣＰＵ２０１、レンダリングプロセッサ２０３、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）２０４及びドライバ２０５は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及び／又はサブ表示装置１８に表示させる。なお、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及びサブ表示装置１８は、副制御基板７２により、それぞれ個別に制御される。

【０１３３】

また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ群８４により出力させる。また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ群８５の点灯及び消灯を制御する。

【０１３４】

＜メインＣＰＵが有する各種レジスタ＞

次に、図１０を参照しながら、メインＣＰＵ１０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図１０は、メインＣＰＵ１０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【０１３５】

メインＣＰＵ１０１は、メイン・レジスタとして、アキュームレータＡ（以下、「Ａレジスタ」という）、フラグ・レジスタＦ（フラグレジスタ）、汎用レジスタＢ（以下、「Ｂレジスタ」という）、汎用レジスタＣ（以下、「Ｃレジスタ」という）、汎用レジスタＤ（以下、「Ｄレジスタ」という）、汎用レジスタＥ（以下、「Ｅレジスタ」という）、汎用レジスタＨ（以下、「Ｈレジスタ」という）及び汎用レジスタＬ（以下、「Ｌレジスタ」という）を有する。また、メインＣＰＵ１０１は、サブ・レジスタとして、アキュームレータＡ′、フラグ・レジスタＦ′、汎用レジスタＢ′、汎用レジスタＣ′、汎用レジスタＤ′、汎用レジスタＥ′、汎用レジスタＨ′及び汎用レジスタＬ′を汎用レジスタとして有する。なお、各レジスタは、１バイトのレジスタで構成される。

【０１３６】

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（以下、「ＢＣレジスタ」という）として用い、ＤレジスタとＥレジスタとをペアレジスタ（以下、「ＤＥレジスタ」という）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（以下、「ＨＬレジスタ」という）として用いる。

【０１３７】

フラグ・レジスタＦ，Ｆ′の各ビットには、図１０に示すように、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ＣＰＵ１０１は、ビット６のデータ「０」／「１」を参照して判定（ＹＥＳ／ＮＯ）を行う。

【０１３８】

また、メインＣＰＵ１０１は、拡張レジスタＱ（以下、「Ｑレジスタ」という）を有する。Ｑレジスタは、１バイトのレジスタで構成される。なお、本実施形態では、後述の各種処理フローの中で説明するように、プログラム上において、このＱレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードが設けられており、この命令コードの使用により、処理の効率化やメインＲＯＭ１０２の容量削減などを実現している。なお、Ｑレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードでは、Ｑレジスタには、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）が格納される。

なお、Ｑレジスタには、メインＣＰＵ１０１のリセット直後に、初期値として「Ｆ０Ｈ」がセットされる。また、Ｑレジスタを用いた「ＬＤＱ，ｎ（８ビットデータ）」命令において、「ｎ」に任意の１バイトのデータをセットして該命令を実行することにより、Ｑレジスタの値を変更することができる。

【０１３９】

さらに、メインＣＰＵ１０１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及びメモリ・リフレッシュ・レジスタＲ、並びに、２バイトのレジスタで構成された、インデックス・レジスタＩＸ、インデックス・レジスタＩＹ、スタックポインタＳＰ及びプログラムカウンタＰＣを専用レジスタとして有する。

【０１４０】

＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞

次に、図１１Ａ～図１１Ｃを参照しながら、主制御回路９０（マイクロプロセッサ９１）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１１Ａは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図１１Ｂは、メインＲＯＭ１０２のメモリマップを示す図であり、図１１Ｃは、メインＲＡＭ１０３のメモリマップを示す図である。

【０１４１】

主制御回路９０（マイクロプロセッサ９１）が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図１１Ａ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。

【０１４２】

メインＲＯＭ１０２のメモリマップでは、図１１Ｂ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。

【０１４３】

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。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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

また、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアには、制御プログラムの実行、あるいは、セキュリティ機能に関する各種の設定及び管理情報が記憶される。例えば、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの開始アドレス及び終了アドレス（すなわち、データ範囲）の設定及び管理情報、読み出し可能なＲＡＭ領域のアドレス数の設定及び管理情報、ＷＤＴのリセット設定及び管理情報、割込み設定及び管理情報、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの読み出しの許可／不許可の設定及び管理情報、乱数

回路１１０の起動、更新方法等に関する設定及び管理情報、並びに、後述のセキュリティモードの設定及び管理情報等が、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアに格納される。なお、本実施形態では、プログラム管理エリアにセキュリティ機能に関連しないその他の設定及び管理情報が記憶され、セキュリティ設定エリアにセキュリティ機能に関連する設定及び管理情報が記憶されるものしているが、これに限られるものでなく、例えば、単一の管理エリアとしてこれらの設定及び管理情報が記憶されるようにしてもよい。

【０１４６】

メインＲＡＭ１０３のメモリマップでは、図１１Ｃ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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

上述のように、本実施形態のパチスロ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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

＜セキュリティモード＞

次に、図１２を参照しながら、主制御回路９０（マイクロプロセッサ９１）が有するセキュリティ機能の一部である、セキュリティモードについて説明する。なお、図１２は、セキュリティモードを説明するための図である。

【０１５２】

セキュリティモードは、例えば、パチスロ１の電源が投入され、電源管理回路９３からリセット信号が入力されたときに、マイクロプロセッサ９１が動作する動作状態である。このセキュリティモード中は、セキュリティ設定エリアに記憶された設定に応じた期間、メインＣＰＵ１０１の起動を遅延させる（すなわち、メインＣＰＵ１０１によって電源投入時の処理（後述の図４６参照）の実行が開始されることを遅延させる）。このセキュリティモードを経てメインＣＰＵ１０１が起動することにより、マイクロプロセッサ９１のセキュリティ性を担保し、また、電源投入時の起動制御に必要な時間を確保してメインＣＰＵ１０１を安定的に起動させる。

【０１５３】

なお、本実施形態では、例えば、リセットコントローラ１０６が、電源投入時に入力されたリセット信号を所定期間遅延させることによって、メインＣＰＵ１０１の起動を遅延

させるようにするここともできるし、割込みコントローラ１１２が、電源投入時のリセット割込処理（後述の図４６参照）の割込許可を所定期間遅延させることによって、メインＣＰＵ１０１の起動を遅延させるようにすることもできる。また、各コントローラが協働してメインＣＰＵ１０１の起動を遅延させるようにすることもできる。また、例えば、マイクロプロセッサ９１内（あるいは、リセットコントローラ１０６若しくは割込みコントローラ１１２内）に、遅延回路を設け、この遅延回路によってメインＣＰＵ１０１の起動を遅延させるようにすることもできる。すなわち、マイクロプロセッサ９１内でセキュリティ機能を実行する構成（セキュリティ部）は、その仕様に応じて適宜変形して適用することができる。

【０１５４】

図１２に示すように、セキュリティモード中の遅延期間は、固定延長時間（固定期間）とランダム延長時間（可変期間）とが設定可能となっている。本実施形態では、例えば、各々異なる固定延長時間が対応付けられたモード１～モード８のうち、いずれかのモードを選択して設定することで、複数の固定延長時間の中から一の固定延長時間が設定可能となっているとともに、各々異なるランダム延長時間の範囲が対応付けられたモード１～モード４のうち、いずれかのモードを選択して設定することで、複数のランダム延長時間の範囲中から一のランダム延長時間の範囲が設定可能となっている。

【０１５５】

例えば、固定延長時間として「モード４」、ランダム延長時間として「モード４」が選択され、セキュリティ設定エリアにこれらの設定が記憶されている場合、マイクロプロセッサ９１は、パチスロ１の電源が投入され、電源管理回路９３からリセット信号が入力されたときに、まず、固定延長時間として約４秒（４０００ｍｓ）、メインＣＰＵ１０１の起動を遅延させ、次に、ランダム延長時間として０～５００ｍｓの範囲の中からランダムに一の延長時間が選択され、当該選択された時間、メインＣＰＵ１０１の起動を遅延させる。

【０１５６】

なお、固定延長時間及びランダム延長時間の範囲は適宜設定可能であるが、本実施形態では、パチスロ１の電源投入時に設定変更が可能となるまでの時間を短縮する観点より、ランダム延長時間の範囲としてランダム延長時間が必ず「０」となる「モード１」が設定されることが望ましい。

【０１５７】

＜遊技状態の遷移フロー＞

次に、図１３及び図１４を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の主制御回路９０（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。なお、図１３は、パチスロ１の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図１４は、報知（ＡＴ・ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した（すなわち、遊技の区間として、通常区間と有利区間とを区別した）遊技状態の遷移フロー図である。

【０１５８】

［基本的な遊技状態の遷移フロー］

本実施形態のパチスロ１では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「ＢＢ」と記す）が設けられる。ＢＢは、第一種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「ＲＢ」と記す）に係る役物連続作動装置であり、ＲＢを連続して作動させる。

【０１５９】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図１３に示すように、主制御回路９０は、ボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」，「Ｆ＿ＢＢ３」，「Ｆ＿ＢＢ４」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【０１６０】

なお、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り、ボーナス状態は、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、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡り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。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。

【０１６１】

なお、ボーナス役の当籤の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の当り要求フラグ格納領域（後述の図２５参照）及び持越役格納領域（後述の図２６参照）に格納されるデータに基づいて管理される。また、ボーナスの作動（入賞）の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図２７参照）に格納されるデータに基づいて管理される。

【０１６２】

また、本実施形態では、図１３に示すように、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態（以下、それぞれ「ＲＴ０状態」～「ＲＴ５状態」という）が設けられる。なお、ＲＴ１状態及びＲＴ４状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ５状態はリプレイ役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ３状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。なお、本実施形態では、ボーナス非当籤状態のＲＴ状態は、ＲＴ０状態～ＲＴ４状態のいずれかとなり、フラグ間状態のＲＴ状態はＲＴ５状態となる。

【０１６３】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、さらに、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率に基づいて、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態の６種類の状態も管理する。

【０１６４】

なお、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図２７参照）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ０状態フラグ～ＲＴ５状態フラグの６つのＲＴ状態を示すフラグが設けられ、これらのフラグのオン／オフ状態をメインＲＡＭ１０３により管理することによりＲＴ状態が管理される。そして、主制御回路９０は、オン状態であるＲＴ状態フラグに対応するＲＴ状態を現在のＲＴ状態として特定する。なお、ＲＴ０状態フラグを設けないようにし、全てのＲＴ状態フラグがオフ状態である場合には、主制御回路９０は、現在のＲＴ状態がＲＴ０状態であると特定するようにしてもよい。

【０１６５】

図１３に示すように、ボーナス非当籤状態（ＲＴ０～ＲＴ４状態）においてボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」，「Ｆ＿ＢＢ３」，「Ｆ＿ＢＢ４」の内部当籤役）が内部当籤役として決定されると（図１３中、「ボーナス当籤」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態（ＲＴ５状態）に移行させる。また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると（図１３中、「ボーナス成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。

【０１６６】

ここで、ボーナス状態としては、ＢＢ１遊技状態（ＢＢ１状態）、ＢＢ２遊技状態（ＢＢ２状態）、ＢＢ３遊技状態（ＢＢ３状態）、及びＢＢ４遊技状態（ＢＢ４状態）が設けられる。なお、主制御回路９０は、ＲＴ状態と同様に、後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図２７参照）に格納されるＢＢ１状態フラグ、ＢＢ２状態フラグ、ＢＢ３状態フラグ、及びＢＢ４状態フラグのオン／オフ状態によってボーナス状態を管理する。また、後述するように、ＢＢ１～ＢＢ４状態中は常にＲＢ遊技状態（ＲＢ状態）となることから、これも同様に、後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図２７参照）に格納されるＲＢ状

態フラグのオン／オフ状態によって管理する。

【０１６７】

ボーナス非当籤状態において、後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「Ｃ＿赤同色ＢＢ」が有効ライン上に表示されると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＢＢ１状態に移行させる。ＢＢ１状態では、常にＲＢ状態となり、ＢＢ１状態において規定枚数「２４０」枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ１状態が終了し（図１３中、「ボーナス終了」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ４状態に移行させる。

【０１６８】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「Ｃ＿青同色ＢＢ」が有効ライン上に表示されると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＢＢ２状態に移行させる。ＢＢ２状態では、常にＲＢ状態となり、ＢＢ２状態において規定枚数「２４０」枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ２状態が終了し（図１３中、「ボーナス終了」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ４状態に移行させる。

【０１６９】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「Ｆ＿ＢＢ３」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「Ｃ＿赤異色ＢＢ」が有効ライン上に表示されると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＢＢ３状態に移行させる。ＢＢ３状態では、常にＲＢ状態となり、ＢＢ３状態において規定枚数「１６５」枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ３状態が終了し（図１３中、「ボーナス終了」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ４状態に移行させる。

【０１７０】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「Ｆ＿ＢＢ４」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「Ｃ＿青異色ＢＢ」が有効ライン上に表示されると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＢＢ４状態に移行させる。ＢＢ４状態では、常にＲＢ状態となり、ＢＢ４状態において規定枚数「１６５」枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ４状態が終了し（図１３中、「ボーナス終了」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ４状態に移行させる。

【０１７１】

ＲＴ４状態において、後述の図柄の組合せ「Ｒ＿ＲＴ１移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ１移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ４状態からＲＴ１状態に移行させる。また、ＲＴ４状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ３移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ４状態からＲＴ３状態に移行させる。

【０１７２】

ＲＴ１状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ３移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ１状態からＲＴ３状態に移行させる。また、ＲＴ１状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ０移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ０移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ１状態からＲＴ０状態に移行させる。

【０１７３】

ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ３移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ３状態に移行させる。また、ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｒ＿ＲＴ１移行目」が有効ライン上に表示されるか、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ１移行目　ＲＴ１移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ１状態に移行させる。また、ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ２移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ２移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態

からＲＴ２状態に移行させる。なお、設定値が変更された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」などの初期化条件が成立した場合（図１３中、「設定変更・初期化条件成立」）には、初期状態として、遊技状態がＲＴ０状態となる。

【０１７４】

ＲＴ２状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ３移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行させる。また、ＲＴ２状態において、後述の図柄の組合せ「Ｒ＿ＲＴ１移行目」が有効ライン上に表示されるか、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ１移行目　ＲＴ１移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行させる。

【０１７５】

ＲＴ３状態において、予め定められた期間（本実施形態では、「８」ゲーム。すなわち、８回の遊技の間）の遊技が行われると（図１３中、「８ゲーム消化」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ３状態からＲＴ０状態に移行させる。なお、ＲＴ３状態が継続する期間は適宜設定可能である。また、ＲＴ３状態が継続する期間を特に定めないものとしてもよい。この場合、ＲＴ３状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ０移行リプ」が有効ライン上に表示され得る内部当籤役が所定の確率で決定されるようにすればよい。

【０１７６】

［報知（ＡＴ・ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー］

本実施形態では、主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能（ＡＴ・ＡＲＴ機能）の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、上述したボーナス非当籤状態、フラグ間状態、及びボーナス状態のみならず、ＡＴ・ＡＲＴ機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。なお、本実施形態では、ＡＴ機能が作動している遊技の区間を「通常有利区間」と称し、ＡＲＴ機能が作動している遊技の区間を「有利区間」と称し、ＡＴ機能及びＡＲＴ機能のいずれも作動していない遊技の区間を「非有利区間」あるいは「通常区間」と称する。

【０１７７】

また、本実施形態では、有利区間（「通常有利区間」及び「有利区間」を含む）においてボーナス状態となった場合、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間であるとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれ、上述した状態表示器の点灯が継続する期間（有利区間中報知期間）となるとともに、有利区間が強制的に終了される（継続が規制される）ための遊技回数が計数される期間（規制監視期間）（本実施形態では、「１５００」回の遊技）ともなる。もっとも、後述するように、「非有利区間」においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行する場合があり、この場合には、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれるものとする。なお、非有利区間においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行しない場合（「非有利区間」が継続する場合）には、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間でないとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれず、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれないものとする。もっとも、ボーナス状態はそれ自体で遊技者にとって有利な遊技状態であることから、その前後で「通常有利区間」や「有利区間」となっているか否かにかかわらず、ボーナス状態は常に有利区間に含まれ、上述した期間に含まれるようにすることもできる。

【０１７８】

本実施形態のパチスロ１では、図１４に示すように、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）の遊技状態として「通常状態」、通常有利区間の遊技状態として「高確１状態」～「高確４状態」及び「本前兆状態」、有利区間の遊技状態として「ラインバトル準備状態」、「ラインバトル状態」、「権利獲得抽籤準備状態」、「権利獲得抽籤状態」、「権利獲得状態」、「エンディング準備状態」、「エンディング１状態」及び「エンディング２状態」を管理する。

【０１７９】

（非有利区間（通常区間）の遊技状態）
非有利区間（通常区間）の遊技状態である通常状態は、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・非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。通常状態において、通常有利区間に移行することが決定されると（図１４中、「通常有利区間移行当籤」）、主制御回路９０は、その決定契機に応じて、遊技状態を通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。なお、通常状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３３を参照しながら後で説明する。
【０１８０】
なお、本実施形態では、通常状態のボーナス非当籤状態において、ボーナス役以外の特定役（後述の図３３参照）に当籤した場合、通常有利区間のいずれかの遊技状態（高確４状態以外）に移行することが決定され、各設定値間で同一の当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」以外）に当籤した場合、通常有利区間の高確４状態に移行することが決定され、また、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、有利区間に移行することが決定されている場合には有利区間のラインバトル状態に移行することが決定され、有利区間に移行することが決定されていない場合には通常有利区間の高確４状態が所定期間（３２ゲーム）継続するようになっている。
【０１８１】
また、通常状態のボーナス非当籤状態において、各設定値間で異なる当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」）に当籤した場合、通常有利区間に移行することは決定されず、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、非有利区間の通常状態が継続する。また、通常状態のフラグ間状態においては、いずれの役が内部当籤役として決定された場合にも、通常有利区間に移行することは決定されない。
【０１８２】
また、本実施形態では、非有利区間の通常状態から通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行した場合、上述した有利区間中報知期間が開始される（すなわち、状態表示器の点灯が開始される）とともに、上述した規制監視期間が開始される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が開始される）。
【０１８３】
（通常有利区間の遊技状態）
通常有利区間の各遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され得る遊技状態（ＡＴ）であり、通常状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態である。通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定された場合（通常状態においてすでに有利区間に移行することが決定されている場合を含む）であって、通常有利区間が終了した場合（図１４中、「通常有利区間終了　有利区間移行当籤」）、主制御回路９０は、その決定契機に応じて、遊技状態を有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。また、通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定されていない場合であって、通常有利区間が終了した場合（図１４中、「通常有利区間終了　有利区間移行非当籤」）、主制御回路９０は、遊技状態を非有利区間の通常状態に移行させる。なお、通常有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３４を参照しながら後で説明する。
【０１８４】
通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路９０は、押し順小役（後述の「Ｆ＿上段左ベル１」，「Ｆ＿上段左ベル２」，「Ｆ＿上段中ベル１」，「Ｆ＿上段中ベル２」，「Ｆ＿上段右左ベル１」，「Ｆ＿上段右左ベル２」，「Ｆ＿上段右中ベル１」，「Ｆ＿上段右中ベル２」，「Ｆ＿中段左ベル１」，「Ｆ＿中段左ベル２」，「Ｆ＿中段中ベル１」，「Ｆ＿中段中ベル２」，「Ｆ＿中段右左ベル１」，「Ｆ＿中段右左ベル２」，「Ｆ＿中段右中ベル１」，「Ｆ＿中段右中ベル２」，「Ｆ＿下段中ベル１」，「Ｆ＿下段中ベル２」，「Ｆ＿下段右左ベル１」，「Ｆ＿下段右左ベル２」，「Ｆ＿下段右中ベル１」，「Ｆ＿下

段右中ベル２」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行い、報知することが決定された場合、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図４５参照）。

【０１８５】

また、通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路９０は、押し順リプレイ（後述の「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６」，「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ６」，「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行わず、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者にとって有利なＲＴ状態に移行させ、あるいは当該有利なＲＴ状態を維持することができる停止操作の情報）を報知しない（後述の図４５参照）。この意味において、ＲＴ機能は作動せず（偶発的に押し順が正解したときを除く）、ＡＴ機能のみが作動する状態（ＡＴ遊技状態）となっている。

【０１８６】

ここで、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態において、ＲＴ３状態又はＲＴ５状態であるとき（すなわち、後述のＲＴ３移行目が表示されてから８ゲームの間、あるいはフラグ間状態であるとき）には、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。一方、通常有利区間の各遊技状態において、ＲＴ３状態及びＲＴ５状態以外のＲＴ状態であるときには、１回に限り、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。したがって、同じ通常有利区間の遊技状態であっても、ＲＴ状態が異なれば、押し順小役の押し順報知が行われる回数も変動するため、それに基づく遊技者の利益も変動するようになっている。

【０１８７】

また、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、通常有利区間中にボーナス役に当籤したとき）には、通常状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、非有利区間中にボーナス役に当籤したとき）と同様、当該ボーナス状態においては、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知しない（後述の図４５参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」～「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行わない。

【０１８８】

なお、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態のボーナス非当籤状態において、ボーナス役以外の特定役（後述の図３４参照）に当籤した場合、通常有利区間中の各遊技状態間でも遊技状態の移行が行われ、また、通常有利区間が継続する期間（ゲーム数）も変動するようになっている。また、ボーナス役に当籤した場合、すでに有利区間に移行することが決定されていなければ、有利区間に移行するか否かが決定され、有利区間に移行することが決定されている場合には有利区間のラインバトル状態に移行することが決定され、有利区間に移行することが決定されていない場合には通常有利区間の高確４状態が継続するようになっている。

【０１８９】

ここで、通常有利区間の各遊技状態では、ボーナス役が、各設定値間で同一の当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」以外）に当籤したことに基づいて当籤した場合のみならず、各設定値間で異なる当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」）に当籤したことに基づいて当籤した場合であっても、有利区間に移行する否かが決定されるようになっている。すなわち、通常有利区間においては、通常有利区間中の共通処理として、当籤確率に設定差のあるボーナス役を含む内部当籤役が決定されたか否かにかかわらず、ボーナス役に当籤した場合

には、有利区間に移行するか否かが決定されるようになっている。この意味においても、通常有利区間の各遊技状態は、非有利区間の遊技状態よりも有利な遊技状態となっている。

【０１９０】

また、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態は、上述した有利区間中報知期間中である（すなわち、状態表示器の点灯中である）とともに、上述した規制監視期間中でもある（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数中である）状態となっている。もっとも、有利区間に移行することなく、通常有利区間が終了した場合には、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。

【０１９１】

（有利区間の遊技状態）

有利区間の各遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され得る遊技状態（ＡＲＴ）であり、通常状態及び通常有利区間の各遊技状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態である。有利区間の各遊技状態では、主制御回路９０は、基本的に、上述した押し順小役及び押し順リプレイのいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができ、遊技者にとって有利なＲＴ状態に移行させ、あるいは当該有利なＲＴ状態を維持することができる停止操作の情報）を報知する（後述の図４５参照）。この意味において、ＡＲＴ機能が作動する状態（ＡＲＴ遊技状態）となっている。なお、有利区間の各遊技状態において、有利区間が延長（継続）することなく終了した場合（後述の有利区間が強制的に終了される場合を含む）（図１４中、「有利区間終了」）、主制御回路９０は、遊技状態を非有利区間の通常状態に移行させる。

【０１９２】

ここで、有利区間の各遊技状態では、上述した押し順小役及び押し順リプレイの押し順報知が行われる結果、基本的なＲＴ状態としてはＲＴ２状態が対応する（維持される）ようになっている。また、ボーナス状態終了後のＲＴ４状態、後述のＲＴ３移行目が表示されたことに基づくＲＴ３状態、ＲＴ３状態終了後のＲＴ０状態を除き、通常有利区間の各遊技状態から有利区間の各遊技状態に移行する場合には、ほとんどの場合、通常有利区間の各遊技状態におけるＲＴ状態がＲＴ１状態に対応するようになっている。したがって、有利区間の遊技状態であるラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態は、それぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング１状態若しくはエンディング２状態に移行することが決定されていて、かつ、ＲＴ状態がＲＴ２状態でない場合に、ＲＴ状態をＲＴ２状態まで上昇させるための準備状態として位置付けられる。

【０１９３】

主制御回路９０は、基本的に、ラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態において、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行すると、遊技状態をそれぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング１状態若しくはエンディング２状態に移行させる。なお、有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３５～図４４を参照しながら後で説明する。

【０１９４】

ここで、本実施形態では、有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、有利区間中にボーナス役に当籤したとき）には、非有利区間及び通常有利区間とは異なり、当該ボーナス状態においては、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図４５参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」～「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報が必ず報知される。それゆえ、有利区間におい

てボーナス状態となったときには、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス状態となったときよりも、遊技者に付与される利益が多くなる。この意味においても、有利区間の各遊技状態は、非有利区間及び通常有利区間の各遊技状態よりも有利な遊技状態となっている。

【０１９５】

また、本実施形態では、有利区間の各遊技状態は、上述した有利区間中報知期間中である（すなわち、状態表示器の点灯中である）とともに、上述した規制監視期間中でもある（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数中である）状態となっている。なお、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達することなく、有利区間が終了した場合には、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。また、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達した場合には、有利区間が強制的に終了され（ボーナス状態中である場合には、ボーナス状態のみが継続する）、この場合にも、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。

【０１９６】

なお、本実施形態では、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達したことに基づいて、有利区間が強制的に終了される場合、例えば、有利区間中の各遊技状態を継続させることが決定され（継続させるための権利が付与され）、あるいは、有利区間中の各遊技状態の残りの遊技回数が残存している場合であっても、それらは全て初期化（クリア）された上で、非有利区間の通常状態に移行するようになっている。また、有利区間のボーナス状態中であるときに、有利区間が強制的に終了された場合には、当該ボーナス状態における上述した押し順小役の押し順報知も直ちに終了されるようになっている。もっとも、この場合には、例外的に、当該ボーナス状態が終了するまで上述した押し順小役の押し順報知が行われるようにしてもよい。また、規制監視期間に対応する遊技回数も「１５００」回に限られず、その値は適宜変更可能である。

【０１９７】

また、本実施形態では、基本的に、上述した通常有利区間及び有利区間に対応する各遊技状態が継続する期間、あるいは各遊技状態が延長される期間（継続する期間）を遊技回数（ゲーム数）により管理しているが、各遊技状態の期間を管理する手法はこれに限られない。例えば、上述した通常有利区間及び有利区間に対応する各遊技状態のうち、一又は複数の遊技状態の期間を、その期間中に払い出されたメダルの払出枚数や、そこからメダルの投入枚数を減じた差枚数（純増数）により管理してもよいし、メダルの払い出しに影響を与える報知（すなわち、上述した押し順小役が当籤した場合の報知）を行った回数（報知回数）により管理してもよい。

【０１９８】

＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、図１５～図２２を参照して、メインＲＯＭ１０２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。なお、図１４で説明した遊技性に係る各遊技状態で行われる各種抽籤で用いられる各種データテーブルについては、別途、各遊技性の説明と一緒に後述する。

【０１９９】

［図柄配置テーブル］

まず、図１５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を特定するデータ（以下、図柄コード（図１５中の

図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【０２００】

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、リール表示窓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」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図１５中の図柄位置「１９」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「１９」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【０２０１】

すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「１９」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓４の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、本実施形態では、図柄として、「赤７」、「青７」、「ＢＡＲ」、「チェリー１」、「チェリー２」、「ベル」、「スイカ」、「リプレイ」及び「ブランク」の９種類の図柄を用いる。

【０２０２】

また、本実施形態では、図柄コード表に示すように、図柄「赤７」（図柄コード１）には、データとして「００００００００１」が割り当てられ、図柄「青７」（図柄コード２）には、データとして「００００００００１０」が割り当てられている。図柄「ＢＡＲ」（図柄コード３）には、データとして「００００００００１１」が割り当てられ、図柄「チェリー１」（図柄コード４）には、データとして「００００００１００」が割り当てられ、図柄「チェリー２」（図柄コード５）には、データとして「００００００１０１」が割り当てられている。

【０２０３】

図柄「ベル」（図柄コード６）には、データとして「００００００１１０」が割り当てられている。図柄「スイカ」（図柄コード７）には、データとして「００００００１１１」が割り当てられ、図柄「リプレイ」（図柄コード８）には、データとして「００００１００００」が割り当てられ、図柄「ブランク」（図柄コード９）には、データとして「００００１００１」が割り当てられている。

【０２０４】

［内部抽籤テーブル］

次に、図１６～図１８を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。なお、図１６及び図１７は、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルである。また、図１８は、ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルである。

【０２０５】

内部抽籤テーブルは、遊技状態（図１３参照）毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、抽籤値は、予め設定されたボーナス役や小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定値（設定１～６）毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ７６及び設定用鍵型スイッチ５４（図７参照）を用いて変更される。

【０２０６】

本実施形態の内部抽籤処理では、まず、乱数回路１１０の乱数レジスタ０により、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出される乱数値を、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、抽籤結果が６５５３５を超えた場合、該内部当籤役が当籤したと判定される。なお、本実施形態の内部抽籤処理では、抽出した乱数値に抽籤値を加算して抽籤を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、乱数値から抽籤値を減算して、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、内部抽籤の当籤／非当籤を決定してもよい。

【０２０７】

それゆえ、本実施形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きい内部当籤役ほど、決定される確率が高い。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。

【０２０８】

ＲＴ０状態～ＲＴ５状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルでは、図１６に示すように、基本的には、ＲＴ状態の種別に応じて、内部当籤役として決定されるリプレイ役の種別及び当籤確率が変化する。例えば、名称「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１（Ｎｏ．４０）」～「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６（Ｎｏ．４５）」に係るリプレイ役は、ＲＴ０状態以外では内部当籤役として決定されることなく、ＲＴ０状態で内部当籤役として決定される。

【０２０９】

図１６及び図１７において、「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．３８」が示す内部当籤役は、ボーナス役とリプレイ役又は小役とが重複して当籤する内部当籤役となっている。例えば、「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿確定リプ（Ｎｏ．１）」は、ボーナス役「Ｆ＿ＢＢ１」と、リプレイ役「Ｆ＿確定リプ」とが重複して当籤し、ボーナス役「Ｆ＿ＢＢ１」に対応する図柄の組合せ「ＢＢ０１」（後述の図１９～図２２参照）と、リプレイ役「Ｆ＿確定リプ」に対応する図柄の組合せ「ＲＥＰ０１」～「ＲＥＰ０９」（後述の図１９～図２２参照）の導出が許容される（入賞が許可される）内部当籤役となっている。

【０２１０】

また、図１６及び図１７において、「Ｎｏ．３９」～「Ｎｏ．６０」が示す内部当籤役は、リプレイ役が当籤する内部当籤役となっている。例えば、「Ｆ＿維持リプ（Ｎｏ．４０）」は、リプレイ役「Ｆ＿維持リプ」が当籤し、リプレイ役「Ｆ＿維持リプ」に対応する図柄の組合せ「ＲＥＰ０２」（後述の図１９～図２２参照）の導出が許容される（入賞が許可される）内部当籤役となっている。

【０２１１】

また、図１６及び図１７において、「Ｎｏ．６１」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役は、小役が当籤する内部当籤役となっている。例えば、「Ｆ＿チャンス目Ａ１（Ｎｏ．６１）」は、小役「Ｆ＿チャンス目Ａ１」が当籤し、小役「Ｆ＿チャンス目Ａ１」に対応する図柄の組合せ「ＮＭＬ１４」、「ＮＭＬ２２」、「ＮＭＬ２６」及び「ＮＭＬ３０」（後述の図１９～図２２参照）の導出が許容される（入賞が許可される）内部当籤役となっている。

【０２１２】

なお、図示は省略しているが、「Ｆ＿チャンス目Ａ１（Ｎｏ．６１）」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４（Ｎｏ．６８）」が内部当籤役として決定された場合、後述の「ＮＺＲ０１」（後述の図１９～図２２参照）の導出も許容される（停止表示が許可される）ようになる。ここで、「ＨＺＲ０１」は、入賞に係る図柄の組合せではなくはずれの図柄の組合せの一部であるが、遊技状態を他のＲＴ状態からＲＴ３状態に移行させる図柄の組合せ（ＲＴ３移行目）として規定された図柄の組合せであり、基本的に「Ｎｏ．６１」～「Ｎｏ．６８」が示す内部当籤役のうちのいずれかが決定された場合以外には導出が許容されることがない。それゆえ、「ＮＺＲ０１」は、「Ｎｏ．６１」～「Ｎｏ．６８」が示す内部当籤役に対応する図柄の組合せであるともいい得る。

【０２１３】

また、同様に、「Ｆ＿上段左ベル１（Ｎｏ．７７）」～「Ｆ＿下段右中ベル２（Ｎｏ．９８）」が内部当籤役として決定された場合、後述の「ＮＺＲ０２」（後述の図１９～図２２参照）の導出も許容される（停止表示が許可される）ようになる。ここで、「ＨＺＲ０２」は、入賞に係る図柄の組合せではなくはずれの図柄の組合せの一部であるが、遊技状態を他のＲＴ状態からＲＴ１状態に移行させる図柄の組合せ（ＲＴ１移行目）として規定された図柄の組合せであり、基本的に「Ｎｏ．７７」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役のうちのいずれかが決定された場合以外には導出が許容されることがない。それゆえ、

「ＮＺＲ０２」は、「Ｎｏ．７７」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役に対応する図柄の組合せであるともいい得る。

【０２１４】

なお、本実施形態では、フラグ間状態（ＲＴ５状態）、すなわち、すでにボーナス役が内部当籤役として決定されている（持ち越されている）状態では、さらに、ボーナス役が決定されることはない。それゆえ、図１６及び図１７に示す内部抽籤テーブルにおいて、フラグ間状態（ＲＴ５状態）における「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．３８」が示す内部当籤役の抽籤値には「０」が設定されている。もっとも、フラグ間状態（ＲＴ５状態）とボーナス非当籤状態（ＲＴ０～ＲＴ４状態）とで小役の当籤確率が変動しないように、「Ｎｏ．２」～「Ｎｏ．１０」、「Ｎｏ．１２」～「Ｎｏ．３８」が示す内部当籤役において割り当てられていた小役に係る抽籤値は、その分がフラグ間状態（ＲＴ５状態）における「Ｎｏ．６１」～「Ｎｏ．６８」、「Ｎｏ．７２」及び「Ｎｏ．７３」が示す内部当籤役の抽籤値に加算されるようになっている。すなわち、「Ｎｏ．６１」～「Ｎｏ．６８」、「Ｎｏ．７２」及び「Ｎｏ．７３」が示す内部当籤役は、フラグ間状態（ＲＴ５状態）において当籤確率が高くなるのではなく、ボーナス状態以外の遊技状態間で同一の確率となるようになっている。

【０２１５】

また、図１６及び図１７において、「Ｎｏ．０」は、規定されたいずれの図柄の組合せ（後述の図１９～図２２参照）の導出も許容されない「はずれ」を示すものであり、この「はずれ」の割り当て（抽籤値）が高いほど、遊技者にとっては不利となる。なお、ＲＴ０状態及びＲＴ２状態では、「はずれ」が決定される場合はない。また、ＲＴ５状態では、「はずれ」が決定される確率が「２２２８９／６５５３６」として表記しているが、実際には、いずれかのボーナス役がすでに内部当籤役として決定されている（持ち越されている）状態であることから、その意味において「はずれ」が決定される場合はない。

【０２１６】

なお、図１６及び図１７では、設定値が「１」（設定１）の場合の内部抽籤テーブルを例に挙げて説明しているが、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」、「Ｎｏ．３９」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役以外の内部当籤役については、各設定値間で共通の抽籤値が設定されている。すなわち、同一の当籤確率となっている。一方、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」、「Ｎｏ．３９」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役については、各設定値間（あるいは、所定の設定値と特定の設定値との間）で異なる抽籤値が設定されている。すなわち、異なる当籤確率となっている（図１６及び図１７中、（※１）、（※２）及び（※３）参照）。

【０２１７】

具体的には、例えば、「Ｎｏ．２１」及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役は、設定値が「１」の場合、各々「２２」という抽籤値が設定されているのに対し、設定値が「６」の場合、各々「７７」という抽籤値が設定される（すなわち、設定値が高くなるのにしたがって、「Ｎｏ．２１」及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役では抽籤値が「１１」ずつ増加している）。なお、図示は省略しているが、フラグ間状態（ＲＴ５状態）では、「Ｎｏ．２１」、及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役に設定される抽籤値が増加するのにしたがって、「Ｎｏ．７２」に示す内部当籤役に設定される抽籤値も増加する。

【０２１８】

また、例えば、「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役は、設定値が「１」、「３」及び「５」の場合よりも、設定値が「２」、「４」及び「６」の場合のほうが相対的に抽籤値が高くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が増加するように設定される。

【０２１９】

また、例えば、「Ｎｏ．３９」に示す内部当籤役は、設定値が「１」、「３」及び「５」の場合よりも、設定値が「２」、「４」及び「６」の場合のほうが相対的に抽籤値が低くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が減少するよ

うに設定される。これは、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役の抽籤値の増加分を調整するためである。したがって、例えば、ＲＴ０状態及びＲＴ２状態において、「はずれ」が決定される確率が変動することはなく「０」が維持される。なお、これらは、設定値間で、特定の内部当籤役の当籤確率を異ならせる一例である。

【０２２０】

図１８において、「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．７」が示す内部当籤役は、小役が当籤する内部当籤役となっており、当籤した場合には、図１８に示した対応する図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）ようになる。なお、本実施形態では、ＲＢ状態（すなわち、ＢＢ１～ＢＢ４状態）において、リプレイ役が内部当籤役として決定されないように構成されているが、図１６及び図１７に示したリプレイ役のうち、一又は複数のリプレイ役が内部当籤役として決定されるようにしてもよい。

【０２２１】

［図柄組合せテーブル］

次に、図１９～図２２を参照して、本実施形態における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本実施形態では、複数の図柄の組合せを予め規定するデータとして、図柄組合せテーブルを設けることを例に挙げて説明しているが、主制御回路９０側で表示される図柄の組合せが識別可能な態様であれば、他の手法によってデータを規定することもできる。例えば、図柄コードの組合せを定め、これにより表示される図柄の組合せを識別可能としてもよい。

【０２２２】

図柄組合せテーブルは、図１９～図２２に示すように、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役（入賞作動フラグ）として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域（後述の図２５参照）、及び図柄コード格納領域（後述の図３０参照）と対応するように、９バイトのデータで構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役（入賞作動フラグ）を示すデータを規定している。

【０２２３】

なお、図１９～図２２においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。例えば、「ＨＺＲ０１」の組合せは、左リールの図柄が「チェリー１」、中リールの図柄が「チェリー１」、右リールの図柄が「チェリー１」である図柄の組合せ（すなわち、「チェリー１－チェリー１－チェリー１」）と、左リールの図柄が「チェリー２」、中リールの図柄が「チェリー１」、右リールの図柄が「チェリー１」である図柄の組合せ（すなわち、「チェリー２－チェリー１－チェリー１」）と、が対応する図柄の組合せであることを示している。

【０２２４】

表示役（入賞作動フラグ）「ＨＺＲ０１」は、はずれの図柄組合せであるが、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ＲＴ状態を他のＲＴ状態からＲＴ３状態に移行させる図柄の組合せ（「ＲＴ３移行目」）として規定された図柄の組合せである。

【０２２５】

表示役（入賞作動フラグ）「ＨＺＲ０２」は、はずれの図柄組合せであるが、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ＲＴ状態を他のＲＴ状態からＲＴ１状態に移行させる図柄の組合せ（「ＲＴ１移行目」）として規定された図柄の組合せである。

【０２２６】

表示役（入賞作動フラグ）「ＢＢ０１」、「ＢＢ０２」、「ＢＢ０３」及び「ＢＢ０４」は、ボーナス役に係る図柄の組合せであり、各々の図柄の組合せが表示有効ライン上に表示された場合に、対応するボーナス状態を作動させる。

【０２２７】

表示役（入賞作動フラグ）「ＲＥＰ０１」～「ＲＥＰ０６」は、リプレイ役に係る図柄

の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させる。なお、「ＲＥＰ０１」の図柄の組合せは、「平行リプ」あるいは「直線リプ」と称することができ、「ＲＥＰ０２」の図柄の組合せは、「通常リプ」と称することができ、「ＲＥＰ０３」の図柄の組合せは、「被弾リプ」と称することができ、「ＲＥＰ０４」の図柄の組合せは、「特殊リプ」と称することができ、「ＲＥＰ０５」の図柄の組合せは、「フェイクリプ」と称することができ、「ＲＥＰ０６」の図柄の組合せは、「ＢＡＲ揃いリプ」と称することができる。

【０２２８】

表示役（入賞作動フラグ）「ＲＥＰ０７」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、ＲＴ状態を他のＲＴ状態（例えば、ＲＴ１状態）からＲＴ０状態に移行させる図柄の組合せ（「ＲＴ０移行リプ」）として規定された図柄の組合せである。

【０２２９】

表示役（入賞作動フラグ）「ＲＥＰ０８」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、ＲＴ状態を他のＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態及びＲＴ２状態）からＲＴ１状態に移行させる図柄の組合せ（「ＲＴ１移行リプ」）として規定された図柄の組合せである。

【０２３０】

表示役（入賞作動フラグ）「ＲＥＰ０９」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、ＲＴ状態を他のＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）からＲＴ２状態に移行させる図柄の組合せ（「ＲＴ２移行リプ」）として規定された図柄の組合せである。

【０２３１】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ０１」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、８枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ０１」の図柄の組合せは、「ベル」の図柄の組合せと称することができる。

【０２３２】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ０２」～「ＮＭＬ１３」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、１枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ０２」～「ＮＭＬ１３」の図柄の組合せは、「打順役」の図柄の組合せと総称することができる。

【０２３３】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ１４」～「ＮＭＬ３０」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、１枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ１４」～「ＮＭＬ３０」の図柄の組合せは、「チャンス役」の図柄の組合せと総称することができる。

【０２３４】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３１」～「ＮＭＬ３３」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、５枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３１」～「ＮＭＬ３３」の図柄の組合せは、「特殊役」の図柄の組合せと総称することができる。

【０２３５】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３４」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、８枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３４」の図柄の組合せは、「クロスダウンベル」の図柄の組合せと称することができる。

【０２３６】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３５」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、５枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３５」の図柄の組合せは、「スイカ」の図柄の組合せと称することができる。

【０２３７】
表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３６」及び「ＮＭＬ３７」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、８枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３６」及び「ＮＭＬ３７」の図柄の組合せは、「ＪＡＣＡ」の図柄の組合せと総称することができる。
【０２３８】
表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３８」～「ＮＭＬ４０」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、２枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３８」～「ＮＭＬ４０」の図柄の組合せは、「ＪＡＣＢ」の図柄の組合せと総称することができる。
【０２３９】
なお、本実施形態では、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータとして、複数の図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるものが含まれる例について説明しているが、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータには、一の図柄の組合せ（コンビネーション）のみが割り当てられるようにデータを構成することもできる。
【０２４０】
［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］
次に、図２３及び図２４を参照して、内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応について説明する。
【０２４１】
本実施形態のパチスロ１では、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」（例えば、上述した「押し順小役」や「押し順リプレイ」）を設ける。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応するストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが設けられているため、最大６通りの停止操作順序（押し順）がある。
【０２４２】
図２３及び図２４においては、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順１」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順２」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順３」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順４」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、左、中」の順であることを「打順５」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順６」として示している。
【０２４３】
図２３及び図２４に示すように、「Ｆ＿確定リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「特殊リプ」が成立する。なお、停止操作のタイミングに応じて、当籤しているその他のリプレイ役のうちいずれかが成立するようにしてもよい。
【０２４４】
ここで、「停止操作のタイミングにかかわらず」とは、有効ラインを「センターライン」、「トップライン」及び「ボトムライン」の３ラインとし、最大滑り駒数を「４」としたときに、最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となるように配置されている（例えば、図柄５個分の範囲内で配置されている）ことを意味するものである。なお、例えば、左リール３Ｌにおいて、「チェリー１」の図柄は、最大滑り駒数の範囲内で停止表示されない箇所（例えば、図柄位置「１０」～「１２」が中段にあるタイミングで停止操作が行われたとき）もあるが、その箇所で停止操作が行われた場合には「チェリー２」の図柄が停止表示され得るように、図柄位置「１３」に「チェリー２」の図柄が配置されている。したがって、内部当籤役が決定される際に、これに対応する図柄の組合せを構成する図柄として、例えば、「チェリー１」と「チェリー２」の図柄が停止表示されることを重複して許可することにより、全体としては最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となっている場合

も、「停止操作のタイミングにかかわらず」当該図柄の組合せが成立するといえる。以下、他の表示役（入賞作動フラグ）等においても同様である。もっとも、押し順役にあっては、停止操作順序に基づいて優先的に停止制御される図柄の組合せが変動することから、上述したように図柄が配置されていたとしても、停止操作順序の種別によってその図柄が有効ライン上に停止表示されない場合もある。

【０２４５】

「Ｆ＿維持リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「通常リプ」のうちいずれかが成立する。

【０２４６】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２４７】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ２」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２４８】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ３」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順３」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２４９】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ４」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順４」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２５０】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ５」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順５」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２５１】

「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順６」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２５２】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ１」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「

ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。なお、停止操作順序が「打順５」及び「打順６」のとき、他の「維持リプ」よりも「フェイクリプ」が優先的に停止するように停止制御が行われる。すなわち、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「フェイクリプ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ他の「維持リプ」が成立するようになっている。これは、「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ２」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ３」においても同様である。

【０２５３】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ２」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。

【０２５４】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ３」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順３」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。

【０２５５】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ４」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順４」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。

【０２５６】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ５」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順５」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。

【０２５７】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ６」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順６」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。

【０２５８】

なお、本実施形態では、「ＲＴ０移行リプ」が成立するとき、同時に「ＲＴ１移行リプ」も成立する場合があるが、この場合、主制御回路９０は、「ＲＴ０移行リプ」の成立を「ＲＴ１移行リプ」の成立よりも優先して判断する。すなわち、「ＲＴ０移行リプ」と「ＲＴ１移行リプ」が同時に成立した場合には、「ＲＴ０移行リプ」が成立したと判断してＲＴ状態をＲＴ０状態に移行させ、「ＲＴ１移行リプ」が成立したとは判断しない。

【０２５９】

「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」は、押し順役であり、ＲＴ２状態において内部当籤役とし

て決定された場合に、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ１移行リプ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リプ」）が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行せず、ＲＴ２状態が維持される（維持リプ）。一方、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２６０】

「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ２」は、押し順役であり、ＲＴ２状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ１移行リプ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リプ」）が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行せず、ＲＴ２状態が維持される（維持リプ）。一方、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２６１】

「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」は、押し順役であり、ＲＴ２状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」及び「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ１移行リプ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リプ」）が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行せず、ＲＴ２状態が維持される（維持リプ）。一方、停止操作順序が「打順５」及び「打順６」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２６２】

「Ｆ＿上段リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リプ」がトップラインで成立する（すなわち、「リプレイ」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段リプ」となる）。

【０２６３】

「Ｆ＿中段リプ１」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リプ」がセンターラインで成立する（すなわち、「リプレイ」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段リプ」となる）。

【０２６４】

「Ｆ＿中段リプ２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段リプ」が成立し、停止操作順序が「打順１」～「打順４」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「フェイクリプ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ「中段リプ」が成立する。なお、いずれのリプレイ役が成立しても遊技状態の移行は行われないことから、「Ｆ＿中段リプ２」は、押し順役であるが、停止操作順序によって遊技者の利益は変動しない内部当籤役である。

【０２６５】

「Ｆ＿中段リプ３」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段リプ」が成立し、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「ＢＡＲ揃いリプ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ「中段リプ」が成立する。なお、いずれのリプレイ役が成立しても遊技状態の移行は行われないことから、「Ｆ＿中段リプ３」は、押し順役であるが、停止操作順序によって遊技者の利益は変動しない内部当籤役である。

【０２６６】

「Ｆ＿下段リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リプ」がボトムラインで成立する（すなわち、「リプレイ」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段リプ」となる）。

【０２６７】
「Ｆ＿被弾リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「被弾リプ」がセンターラインで成立する（すなわち、「リプレイ」の図柄が左リール３Ｌ及び中リール３Ｃの中段に一直線に表示されるものの、右リール３Ｒでは中段に表示されないように成立する）。
【０２６８】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２６９】
なお、「ベル」と「ＪＡＣＡ」は、それぞれ８枚のメダルが払い出される図柄の組合せとなっているため、上述のように同時に成立した場合、本来は「８＋８＝１６枚」のメダルが払い出されることになるが、本実施形態では、１回の遊技で払出可能なメダルの上限を「１５」枚として定め、１５枚を超える分の入賞が発生した場合であっても１５枚のメダルを払い出すようにしている。これは、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿２」～「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」においても同様である。
【０２７０】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿２」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７１】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿３」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順３」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７２】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿４」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順４」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７３】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿５」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順５」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ

＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。

【０２７４】

「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順６」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。

【０２７５】

なお、本実施形態では、ＲＢ状態において、押し順が正解した場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われた場合）に、「ベル」と「ＪＡＣＡ」が重複して入賞することで１５枚のメダルが払い出されるようにしているが、これに限られず、例えば、「ＪＡＣＡ」のメダルの払出枚数を「１５」枚として定め、押し順が正解した場合に、当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立することで、１５枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【０２７６】

また、本実施形態では、ＲＢ状態において、押し順が正解しなかった場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われなかった場合）に、複数の「ＪＡＣＢ」が重複して入賞することで６枚（２枚×３ライン）のメダルが払い出されるようにしているが、これに限られず、例えば、「ＪＡＣＢ」のメダルの払出枚数を「６」枚として定め、押し順が正解しなかった場合に、当籤している「ＪＡＣＢ」のうちいずれかが成立することで、６枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【０２７７】

「Ｆ＿ＪＡＣ２」は、押し順役でなく、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。なお、これも同様に、例えば、「ＪＡＣＡ」のメダルの払出枚数を「１５」枚として定め、当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立することで、１５枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【０２７８】

「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、「チャンス役」の取りこぼしが発生し、「ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示される。この場合、メダルの払い出しはないが、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行する可能性があるため、「チャンス役」を取りこぼして「ＲＴ３移行目」を表示させる停止操作を行ったほうが遊技者にとって有利となる可能性が高い。ここでは、その意味において、「チャンス役」の取りこぼしを発生させたほうが「適切な」停止操作のタイミングであると説明している。一方、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、当籤している「チャンス役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出されるものの、ＲＴ状態はＲＴ３状態に移行することはない。

【０２７９】

ここで、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第３停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第３停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうちの３／４のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には「ＲＴ３移行目」が成立し、残りの１／４のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操作のタイミングが適切でないとして「チャン

ス役」が成立するようになっている。なお、このような停止操作のタイミングは、原則として、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」間で少なくとも一部が異なるようになっているものを含んでいる。したがって、どの内部当籤役に当籤したかによって、適切なタイミングも異ならせることができ、停止操作に関する遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【０２８０】

なお、本実施形態では、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」が内部当籤役として決定された場合、停止操作のタイミングに応じて、「ＲＴ３移行目」又は「チャンス役」が成立するものとしているが、これに限られない。例えば、正解となる押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ３移行目」が成立し、正解となる押し順で停止操作が行われなかった場合に「チャンス役」が成立するようにしてもよい。また、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ３移行目」が成立するようにしてもよい。この場合、「ＲＴ３移行目」をメダルの払い出しがある（例えば、１枚のメダルが払い出される）図柄の組合せとして定義するようにしてもよい。

【０２８１】

「Ｆ＿弱レア役Ａ」及び「Ｆ＿弱レア役Ｂ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「チャンス役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出される。なお、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」と同様に、停止操作のタイミングに応じて「チャンス役」の取りこぼしが発生し得るようにしてもよい。この場合、「ＲＴ３移行目」が表示されないようにすればよい。本実施形態では、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」のいずれかに当籤した場合であって、停止操作のタイミングが適切でなく「チャンス役」が表示される場合と、「Ｆ＿弱レア役Ａ」及び「Ｆ＿弱レア役Ｂ」のいずれかに当籤した場合であって、「チャンス役」が表示される場合と、があることから、内部当籤役及び停止操作態様によって、ボーナス役重複当籤の期待感やＲＴ３移行の期待感を変動させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【０２８２】

「Ｆ＿スイカ１」及び「Ｆ＿スイカ２」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「スイカ」が成立し、５枚のメダルが払い出される。なお、停止操作のタイミングに応じて「スイカ」の取りこぼしが発生し得るようにしてもよい。

【０２８３】

「Ｆ＿確定役」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「特殊役」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿特殊役１」、「Ｃ＿特殊役２」及び「Ｓ＿特殊役３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、１５枚のメダルが払い出される。なお、例えば、「特殊役」のメダルの払出枚数を「１５」枚として定め、当籤している「特殊役」のうちいずれかが成立することで、１５枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【０２８４】

「Ｆ＿特殊ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「クロスダウンベル」が成立し、８枚のメダルが払い出される。

【０２８５】

「Ｆ＿上段共通ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。

【０２８６】
「Ｆ＿中段共通ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。
【０２８７】
なお、本実施形態では、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される、例えば、「Ｆ＿下段共通ベル」の内部当籤役を設けていないが、この「Ｆ＿下段共通ベル」の内部当籤役を設け、ボーナス状態以外の遊技状態において、所定の確率で当籤するように構成することもできる。
【０２８８】
「Ｆ＿上段左ベル１」及び「Ｆ＿上段左ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。
【０２８９】
「Ｆ＿上段中ベル１」及び「Ｆ＿上段中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。
【０２９０】
「Ｆ＿上段右左ベル１」及び「Ｆ＿上段右左ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順５」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。
【０２９１】
「Ｆ＿上段右中ベル１」及び「Ｆ＿上段右中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順６」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移

行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９２】

なお、本実施形態では、押し順が正解したときに「上段ベル」となる押し順小役として、「打順１」及び「打順２」（すなわち、左第１停止）が正解となる「Ｆ＿上段左ベル１」及び「Ｆ＿上段左ベル２」と、「打順３」及び「打順４」（すなわち、中第１停止）が正解となる「Ｆ＿上段中ベル１」及び「Ｆ＿上段中ベル２」と、「打順５」が正解となる「Ｆ＿上段右左ベル１」及び「Ｆ＿上段右左ベル２」と、「打順６」が正解となる「Ｆ＿上段右中ベル１」及び「Ｆ＿上段右中ベル２」と、が設けられている。すなわち、最大６通り（６択）の押し順のうちで、正解となる押し順が４通り（４択）となるように規定されているが、これは、押し順小役において正解となる押し順の一例であり、正解となる押し順のパターン（択数）はこれに限られない。

【０２９３】

例えば、正解となる押し順が６通り（６択）となるように規定してもよいし、３通り（３択）となるように規定してもよい。３通り（３択）とする場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）、中第１停止（「打順３」及び「打順４」）、及び右第１停止（「打順５」及び「打順６」）のうちいずれかが正解の押し順となるように、「上段ベル」に係る内部当籤役を構成すればよい。上述した「ＲＴ０移行リプ」～「ＲＴ２移行リプ」に係る内部当籤役、以下に示す、「中段ベル」に係る内部当籤役、及び「下段ベル」に係る内部当籤役についても同様である。すなわち、押し順役において、正解となる押し順のパターン（択数）は適宜設定することができ、そのパターン（択数）は、図２３及び図２４で説明したものに限られない。

【０２９４】

「Ｆ＿中段左ベル１」及び「Ｆ＿中段左ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順１」及び「打順２」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９５】

「Ｆ＿中段中ベル１」及び「Ｆ＿中段中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９６】

「Ｆ＿中段右左ベル１」及び「Ｆ＿中段右左ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順５」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１

移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９７】

「Ｆ＿中段右中ベル１」及び「Ｆ＿中段右中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順６」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９８】

「Ｆ＿下段中ベル１」及び「Ｆ＿下段中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順３」及び「打順４」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０２９９】

「Ｆ＿下段右左ベル１」及び「Ｆ＿下段右左ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順５」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０３００】

「Ｆ＿下段右中ベル１」及び「Ｆ＿下段右中ベル２」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順６」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「ＲＴ１移行目」が成立し（ＲＴ１移行）、メダルは払い出されない。この場合、ＲＴ状態がＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ４状態であれば、ＲＴ１状態に移行する。

【０３０１】

なお、本実施形態では、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、正解となる押し順で停止操作が行われなかった場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第３停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第３停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうちの１／２のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、残りの１／２のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操

作のタイミングが適切でないとして「ＲＴ１移行目」が成立するようになっている。

【０３０２】

また、本実施形態では、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿上段右中ベル２」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。また、「Ｆ＿中段左ベル１」～「Ｆ＿中段右中ベル２」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。また、「Ｆ＿下段中ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される。

【０３０３】

すなわち、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときには、押し順小役が押し順役ではなくなる（押し順役が不問となる）ようになっている。もっとも、必ずしもこのように構成する必要はなく、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときにも、上述したように正解となる押し順であれば８枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（「上段ベル」、「中段ベル」又は「下段ベル」）が停止表示され、正解となる押し順でなければ、停止操作のタイミングが適切であれば１枚のメダルが払い出される「打順役」が停止表示され、停止操作のタイミングが適切でなければ取りこぼしが発生するようにしてもよい。この場合、「ＲＴ１移行目」が表示されても遊技状態がＲＴ１状態には移行しないことから、「ＲＴ１移行目」を表示させないようにしてもよい。

【０３０４】

また、本実施形態では、リプレイ役又は小役とボーナス役とが重複して内部当籤役として決定される場合（ボーナス役が持ち越されている場合を含む）、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるが、リプレイ役又は小役よりもボーナス役を優先的に成立させる停止制御が行われるようにしてもよい。

【０３０５】

ここで、本実施形態のパチスロ１におけるリールの停止制御（停止図柄位置の決定手法）について簡単に説明する。本実施形態では、ストップスイッチにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転が１９０ｍｓｅｃ以内に停止するようにリールの停止制御が行われる。具体的には、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「０」～「４」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（以下、「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置（以下、「停止開始位置」という）である。

【０３０６】

すなわち、滑り駒数は、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでのリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでの期間において、リール表示窓４の該当するリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【０３０７】

図示しない停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるもの

ではない。本実施形態では、停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合には、図示しない引込優先順位テーブルを参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である４個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。

【０３０８】

本実施形態のリール停止制御では、まず、停止テーブル（不図示）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、優先順位に基づいて、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【０３０９】

＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞

次に、図２５～図３０を参照して、メインＲＡＭ１０３に設けられる各種格納領域の構成について説明する。

【０３１０】

［当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域］

まず、図２５を参照して、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）及び入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成について説明する。なお、本実施形態では、当り要求フラグ格納領域（フラグデータ格納領域、当籤フラグデータ格納領域）と、入賞作動フラグ格納領域（入賞フラグデータ格納領域）とは、互いに同じ構成を有する。

【０３１１】

本実施形態では、当り要求フラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される当り要求格納領域１～９で構成され、入賞作動フラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される入賞作動格納領域１～９で構成される。なお、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域の各格納領域に格納されるデータは、図２５中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図２５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、各リールの図柄組合せを示す「コンビネーション」（図中では、左リール３Ｌの図柄、中リール３Ｃの図柄及び右リール３Ｒの図柄の順で記載）、及びその内容（図１９～図２２参照）も併せて記載する。

【０３１２】

当り要求フラグ格納領域１～９のそれぞれにおいて、所定のビットに「１」が格納されているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役が内部当籤したことを示す。また、入賞作動格納領域１～９のそれぞれにおいて、所定のビットに「１」が格納されているとき、その所定のビットに対応する表示役（入賞作動フラグ）が入賞したことを示す。すなわち、所定のビットに「１」が格納されているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役の各種図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。

【０３１３】

なお、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域では、各格納領域内の１つのビット（フラグ）に対して、複数の図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるものを含むが、上述したように、各格納領域内の１つのビット（フラグ）に対して、１つの図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるようにしてもよい。

【０３１４】

［持越役格納領域］

次に、図２６を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、持越役格納領域は、１バイトのデータ格納領域で構成される。

【０３１５】

内部抽籤の結果、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」又は「Ｆ＿ＢＢ４」が決定されたときには、その内部当籤役（ＢＢ役）は、持越役として持越役格納領域に格納される。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、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が当り要求格納領域に格納される。

【０３１６】

［遊技状態フラグ格納領域］

次に、図２７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、２バイトのデータ格納領域で構成される。本実施形態では、図２７に示すように、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対して固有のボーナスの種別又はＲＴの種別が割り当てられる。

【０３１７】

遊技状態フラグ格納領域において、所定のビットに「１」が格納されているとき、その所定のビットに該当するボーナス状態又はＲＴ状態の作動が行われていることを示す。例えば、遊技状態フラグ格納領域１のビット０に「１」が格納されているときには、遊技状態がＢＢ１状態であることを示す。また、例えば、遊技状態フラグ格納領域２のビット０に「１」が格納されているときは、遊技状態がＲＴ３状態であることを示す。

【０３１８】

［作動ストップボタン格納領域］

次に、図２８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バイトのデータ格納領域で構成され、１バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【０３１９】

例えば、左ストップボタン１７Ｌが今回押されたストップボタン、つまり、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、左ストップボタン１７Ｌが未だに押されていないストップボタン、つまり、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に押されていないストップボタンとを識別する。

【０３２０】

［押下順序格納領域］

次に、図２９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バイトのデータ格納領域で構成され、１バイトからなる押下順序フラグを格納する。

【０３２１】

押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左、中、右」である場合には、押下順序格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０３２２】

［図柄コード格納領域］

次に、図３０を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。本実施形態では、図柄コード格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される図柄コード格納領域１～９で構成される。なお、図柄コード格納領域は、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）と同様の構成となる。

【０３２３】

図柄コード格納領域では、有効ライン上に停止可能な図柄の組合せ（コンビネーション）に対応するビットに「１」が格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域１～９には、表示役（入賞作動フラグ）に対応する図柄コードが格納される。

【０３２４】

［内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との関係］

上述した遊技性に関する各種遊技状態において、主制御回路９０による各種抽籤では各

種データテーブルを参照するが、この際に用いるパラメータとして、本実施形態では、内部当籤役だけでなく、内部当籤役に対応する別の名称の各パラメータ（以下、「抽籤番号」という）も用いる。抽籤番号は、主制御回路９０による遊技性に関する各種抽籤において、同様の役割（抽籤対象役であるかや当籤確率など）を担う内部当籤役をグループ化して同じ抽籤番号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、本実施形態では、内部当籤役ごとに（例えば、図１６及び図１７に示す、「Ｎｏ．０」～「Ｎｏ．９８」のそれぞれについて）各種データテーブルを設ける必要がなく、抽籤番号ごとに各種データテーブルを設ければよいため、データ量を圧縮することができ、遊技用ＲＯＭ領域の容量の圧迫を回避することができる。

【０３２５】

また、本実施形態では、内部当籤役について、副制御回路２００側で今回の単位遊技における内部当籤役を識別させるための別の名称の各パラメータ（以下、「当籤役番号」という）も用いる。当籤役番号は、遊技状態（より詳細には、非有利区間であるか、通常有利区間及び有利区間であるか）に応じて、内部当籤役のうち少なくとも一部の内部当籤役をグループ化して同じ当籤役番号を割り当てることで、そのグループを認識可能とするための情報である。これにより、本実施形態では、内部当籤役ごとに（例えば、図１６及び図１７に示す、「Ｎｏ．０」～「Ｎｏ．９８」のそれぞれについて）、それを識別させるための固有の情報を副制御回路２００側に送信する必要がなくなるため、データ量を圧縮することができ、制御負担を低減することができるのみならず、遊技状態に応じて適切な情報を送信することができる。

【０３２６】

ここで、図３１及び図３２を参照して、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係について説明する。図３１及び図３２は、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との基本的な対応関係の一例を示す図である。

【０３２７】

図３１に示すように、ボーナス役とリプレイ役又は小役とが同時に当籤する（ボーナス役を含む）内部当籤役（図１６及び図１７に示した「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．３８」が示す内部当籤役）については、各設定値間で異なる当籤確率となっている「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」を除き、抽籤番号「１３」が割り当てられている。また、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」については抽籤番号「０」が割り当てられている。

【０３２８】

なお、本実施形態では、非有利区間（図３１及び図３２中、「通常」。以下同じ）と、通常有利区間及び有利区間（図３１及び図３２中、「有利」。以下同じ）と、で抽籤番号を異ならせていないが、例えば、「通常」と「有利」とで異なる抽籤や処理が行われる場合には、「通常」と「有利」とで異なる抽籤番号を割り当てることもできる。例えば、非有利区間においては、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」に当籤した場合、ＡＲＴ抽籤は行われず、通常有利区間に移行することも決定されないが、通常有利区間及び有利区間においては、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が当籤した場合にも、他のボーナス役を含む内部当籤役と同様の抽籤が行われるため、「通常」においては上述のように抽籤番号を割り当て、「有利」においては共通の抽籤番号「１３」を割り当てるようにしてもよい。

【０３２９】

また、図３１に示すように、ボーナス役を含む内部当籤役では、そのボーナス役の種別と同時に当籤するリプレイ役又は小役の種別とに応じて、当籤役番号「２８」～「４１」のいずれかの当籤役番号が割り当てられている。これにより、副制御回路２００側では、当籤したボーナス役の種別、及び当籤したリプレイ役又は小役の種別に応じて、異なる演出を実行することが可能となる。

【０３３０】

また、図３２に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図１６及び図１７に示し

た「Ｎｏ．３９」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役、図１８に示した「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．７」が示す内部当籤役）については、それぞれ「０」～「１２」のいずれかの抽籤番号が割り当てられている。

【０３３１】

ここで、例えば、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であるＲＴ０状態及びＲＴ２状態で当籤する「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６」及び「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」には、同じ抽籤番号「１」が割り当てられている。また、例えば、ＲＴ５状態以外のＲＴ状態において、ＲＴ３状態に移行する可能性があり、また、非有利区間から通常有利区間に移行することとなる「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」には、同じ抽籤番号「６」が割り当てられている。

【０３３２】

また、例えば、同じ「上段ベル」が表示される可能性がある「Ｆ＿上段共通ベル」及び「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿上段右中ベル２」には、同じ抽籤番号「１０」が割り当てられ、同じ「中段ベル」が表示される可能性がある「Ｆ＿中段共通ベル」及び「Ｆ＿中段左ベル１」～「Ｆ＿中段右中ベル２」には、同じ抽籤番号「１１」が割り当てられ、同じ「下段ベル」が表示される可能性がある「Ｆ＿下段中ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」には、同じ抽籤番号「１２」が割り当てられている。

【０３３３】

また、図３２に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図１６及び図１７に示した「Ｎｏ．３９」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役、図１８に示した「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．７」が示す内部当籤役）については、「通常」又は「有利」においてそれぞれ「０」～「２７」のいずれかの当籤役番号が割り当てられている。

【０３３４】

ここで、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」に割り当てられた当籤役番号に着目すると、「通常」においては、それぞれ同じ当籤役番号「２２」が割り当てられているのに対し、「有利」においては、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿上段右中ベル２」について当籤役番号「２３」が割り当てられ、「Ｆ＿中段左ベル１」～「Ｆ＿中段右中ベル２」について当籤役番号「２４」が割り当てられ、「Ｆ＿下段中ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」について当籤役番号「２５」が割り当てられている点で異なっている。

【０３３５】

すなわち、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態（後述の図３５参照）において、これらの内部当籤役に当籤した場合、各リールの中段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「中段ベル」が成立する場合）と、各リールの上段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「上段ベル」が成立する場合）と、各リールの下段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「下段ベル」が成立する場合）と、でいずれもメダルの払出枚数は同じであるが、ラインバトル状態の継続度合いが変動する場合があることから、上述したように、通常有利区間及び有利区間である場合に、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿上段右中ベル２」と、「Ｆ＿中段左ベル１」～「Ｆ＿中段右中ベル２」と、「Ｆ＿下段中ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」と、で異なる当籤番号を割り当てることにより、副制御回路２００側で、図柄の停止表示前（停止操作前）に、いずれの有効ライン上に「ベル」の図柄が並ぶ可能性があるのかを認識させることができ、ラインバトル状態において、この当籤役番号を受信したことに基づき期待度の異なる演出を行わせることができる。なお、ラインバトル状態における演出の一例については、後述の図３７～図４１を用いて、後で説明する。

【０３３６】

なお、同様の観点より、例えば、「Ｆ＿上段リプ」、「Ｆ＿中段リプ１」～「Ｆ＿中段リプ３」及び「Ｆ＿下段リプ」について、「通常」においては、それぞれ同じ当籤役番号が割り当てられ、「有利」においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。

【０３３７】

また、本実施形態では、主制御回路９０により、内部当籤役に関する情報として、当籤役番号がスタートコマンドの通信パラメータにセットされ、主制御回路９０から副制御回路２００に送信されるとともに、後述のナビデータ（後述の図４５参照）に相当する情報がスタートコマンド（あるいは、他のコマンドであってもよい）の通信パラメータにセットされ、主制御回路９０から副制御回路２００に送信されるようになっているが、副制御回路２００側で、内部当籤役あるいはナビデータを認識可能な情報を送信する態様はこれに限られない。

【０３３８】

例えば、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６」について、非有利区間及び通常有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。また、「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ６」について、非有利区間及び通常有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」～「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」について、非有利区間及び通常有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。すなわち、押し順リプレイについて、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る各遊技状態（有利区間）においては、内部当籤役が特定可能な情報として当籤役番号を送信し、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ない各遊技状態（非有利区間及び通常有利区間）においては、内部当籤役が特定不可能な情報として当籤役番号を送信するようにしてもよい。

【０３３９】

これは、押し順小役についても同様である。この場合、非有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、通常有利区間及び有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにすればよい。そして、通常有利区間及び有利区間における当籤役番号の割り当てについては、例えば、「ベル」の図柄がいずれの有効ライン上に表示される可能性があるかと、遊技者に有利な停止操作の種別の双方が特定可能となるように、当籤役番号をさらに細分化して割り当てるようにすればよい。

【０３４０】

このように、例えば、押し順小役や押し順リプレイについて、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る各遊技状態では、内部当籤役が特定可能な情報として当籤役番号を送信し、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ない各遊技状態においては、内部当籤役が特定不可能な情報として当籤役番号を送信するようにすれば、後述のナビデータ（後述の図４５参照）に相当する情報を副制御回路２００に送信する必要がなくなる可能性がある。この場合には、後述のナビデータ（後述の図４５参照）に相当する情報を副制御回路２００に送信する処理を省略することができ、制御負担を軽減することが可能となる。

【０３４１】

なお、図３２においては、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係の一例として、ボーナス役の当籤（持ち越し）の有無を考慮しないものとして説明しているが、ボーナス役が持ち越されているか否かに応じて、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を変更するようにしてもよい。例えば、フラグ間状態では、基本的に遊技性に関する各種の抽籤が行われなくなるため、フラグ間状態では、抽籤番号を全て「０」に割り当てるようにしてもよい。

【０３４２】

＜非有利区間（通常状態）中の遊技性＞

次に、図３３を参照して、非有利区間（通常状態）の遊技の流れについて説明する。なお、図３３では、通常状態において、同図に示す各内部当籤役に当籤した場合に、遷移される遊技状態の概要を示している。

【０３４３】

（弱レア役当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、弱レア役（「Ｆ＿弱レア役Ａ」及び「Ｆ＿弱レア役Ｂ」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を高確１状態（通常有利区間）に移行させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームをセットする。これにより、次回遊技から少なくとも９回の遊技の間、次回遊技から高確１状態に制御される。

【０３４４】

（チャンス目当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、チャンス目（「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を高確２状態（通常有利区間）に移行させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームをセットする。これにより、次回遊技から少なくとも９回の遊技の間、高確２状態に制御される。

【０３４５】

このとき、遊技者の停止操作の結果、「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ状態がＲＴ３状態に移行する場合と、「ＲＴ３移行目」が表示されずＲＴ状態がＲＴ３状態に移行しない場合（すなわち、ＲＴ３状態以外のＲＴ状態が継続する場合）がある。いずれも高確２状態に移行することにかわりはないものの、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるほうが遊技者に有利となる。この点は、後で詳述する。

【０３４６】

なお、チャンス目は、ボーナス役と重複して当籤し得る内部当籤役であるが、ボーナス役と重複して当籤した場合には、そのボーナス役に係る処理（後述の「ボーナス役当籤時」参照）が優先されるため、高確２状態に移行させる制御は行われない。

【０３４７】

（スイカ１当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ１（「Ｆ＿スイカ１」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤を行う。具体的には、例えば、８／２５６の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のエンディング１状態に移行させることを決定し（すなわち、ＡＲＴ当籤を決定し）、２４８／２５６の確率で、通常有利区間の高確３状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ＡＲＴ非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定可能としてもよい。

【０３４８】

ＡＲＴ当籤が決定された場合、及びＡＲＴ非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインＣＰＵ１０１は、スイカ１当籤に基づいて移行する通常有利区間の遊技期間（前兆期間）を決定するための抽籤を行う。具体的には、例えば、前兆期間「９」～「１６」ゲームのうちのいずれか一の前兆期間を抽籤により決定する。この場合、例えば、前兆期間「９」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームがセットされ、前兆期間「１６」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「１６」ゲームがセットされる。なお、この場合、移行先が本前兆状態であるか、高確３状態であるかに応じて、異なる確率で一のゲーム数が決定されるようにすればよい。例えば、本前兆状態に移行する場合には、高確３状態に移行する場合よりも相対的に長い前兆期間が決定されやすいように抽籤確率を設定することができる。

【０３４９】

このように、スイカ１に当籤した場合、ＡＲＴ当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の本前兆状態に制御され、本前兆状態の終了後は、有利区間のエンディング準備状態に制御される（後述の図３４参照）。また、ＡＲＴ非当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の高確３状態に制御される。

【０３５０】

（ボーナス役当籤時）
非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤を行う。なお、各設定値間で当籤確率の異なる「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合には、ＡＲＴ抽籤は行われない。すなわち、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合には、通常有利区間の各遊技状態に移行することなく、非有利区間（通常状態）のフラグ間状態となり、その後非有利区間（通常状態）のボーナス状態となり、当該ボーナス状態が終了すると、非有利区間（通常状態）のボーナス非当籤状態に戻る。

【０３５１】
ボーナス役当籤時のＡＲＴ抽籤では、具体的には、例えば、６４／２５６の確率で、ボーナス状態の終了後に有利区間のラインバトル準備状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定し（すなわち、ＡＲＴ当籤を決定し）、１９２／２５６の確率で、通常有利区間の高確４状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ＡＲＴ非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、ボーナス状態の終了後に有利区間のエンディング準備状態を経由して有利区間のエンディング１状態に移行させることを決定可能としてもよい。

【０３５２】
ＡＲＴ当籤が決定された場合、及びＡＲＴ非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインＣＰＵ１０１は、まず、遊技状態を高確４状態（通常有利区間）に移行させる。これにより、次回遊技から高確４状態に制御される。なお、フラグ間状態において高確４状態が継続する期間は、フラグ間状態からボーナス状態に移行するまで（持ち越されたボーナス役が成立するまで）としてもよいし、高確４状態となってから「９」ゲームの間（すなわち、高確１状態や高確２状態と同様）としてもよい。また、ＡＲＴ当籤が決定された場合には、フラグ間状態を、高確４状態でなく、本前兆状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。また、フラグ間状態では、実際には高確４状態としての各種の抽籤は行われないことから、このフラグ間状態を、通常有利区間であるが、高確１～高確４状態及び本前兆状態とは異なる状態（例えば、「フラグ間通常有利状態」）として定義し、ボーナス役当籤時には、このフラグ間通常有利状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。

【０３５３】
そして、ボーナス状態となった後、当該ボーナス状態が終了したとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ当籤が決定されていれば、有利区間のラインバトル準備状態に移行させ、ＡＲＴ非当籤が決定されていれば、通常有利区間の高確４状態を継続させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「３２」ゲームをセットする。これにより、ボーナス終了後から少なくとも３２回の遊技の間、高確４状態に制御される。

【０３５４】
＜通常有利区間中の遊技性＞
次に、図３４を参照して、通常有利区間中の遊技の流れについて説明する。なお、図３４では、通常有利区間中の遊技の流れの概要を示している。本実施形態では、上述したように、非有利区間の通常状態において、弱レア役に当籤したことに基づいて移行される高確１状態、チャンス目に当籤したことに基づいて移行される高確２状態、スイカ１に当籤したことに基づいて移行される高確３状態、ボーナス役に当籤したことに基づいて移行される高確４状態、及び有利区間（ＡＲＴ）に移行することが決定されている本前兆状態を有する。

【０３５５】
まず、メインＣＰＵ１０１は、フラグ間状態（ＲＴ５状態）又はボーナス状態である場合、及びボーナス非当籤状態であって本前兆状態である場合（すなわち、すでに有利区間に移行することが決定されている場合）を除き、単位遊技ごとにＡＲＴ移行可能状態抽籤

を行う。このＡＲＴ移行可能状態抽籤では、通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合に、有利区間に移行することが決定される状態（ＡＲＴ移行可能状態）であるか否かが決定される。このＡＲＴ移行可能状態抽籤において、ＡＲＴ移行可能状態とすることが決定されている場合（ＡＲＴ移行可能状態抽籤に当籤している場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させることが決定され、ＡＲＴ移行可能状態とすることが決定されていない場合（ＡＲＴ移行可能状態抽籤に当籤していない場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させず、通常有利区間（より詳細には、高確４状態）が継続することが決定される。

【０３５６】

ＡＲＴ移行可能状態抽籤では、具体的には、例えば、高確１状態及び高確２状態であれば、６４／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定し（ＡＲＴ移行可能状態に当籤させ）、１９２／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定しない（ＡＲＴ移行可能状態に非当籤させる）。また、例えば、高確３状態及び高確４状態であれば、１２８／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定し（ＡＲＴ移行可能状態に当籤させ）、１２８／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定しない（ＡＲＴ移行可能状態に非当籤させる）。なお、ＡＲＴ移行可能状態の当籤確率は上述したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、高確１状態、高確２状態、高確３状態、高確４状態の順に、順次当籤確率が高まるように設定することもできるし、単に、各々の遊技状態で当籤確率が異なるように設定することもできる。

【０３５７】

また、ＡＲＴ移行可能状態抽籤は、単位遊技ごとに行われるものとなっているが、通常有利区間において、一度ＡＲＴ移行可能状態が設定された場合には、当該通常有利区間が終了するまで、そのＡＲＴ移行可能状態が維持されるようにすることもできる。この場合には、一度ＡＲＴ移行可能状態が設定されると、以降当該通常有利区間が終了するまで、ＡＲＴ移行可能状態抽籤を行う必要はない。一方、単位遊技ごとに行なう場合には、単位遊技の開始時であって、ボーナス役に当籤したか否かを判別する前に、まず、当該単位遊技をＡＲＴ移行可能状態とするか否かを抽籤し、その後、当該単位遊技においてボーナス役に当籤したか否かを判別するようにすればよい。

【０３５８】

また、非有利区間では、各設定値間で当籤確率の異なる「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合には、有利区間に移行するか否かが決定されないようになっていたが、通常有利区間では、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合にも、ＡＲＴ移行可能状態となっていれば、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行することが決定される。

【０３５９】

次に、メインＣＰＵ１０１は、状態間移行等制御処理を行う。この状態間移行等制御処理では、内部当籤役に基づいて、通常有利区間内における各遊技状態の移行制御を行うとともに、所定の条件にしたがって通常有利区間の遊技期間を再セットするなどの処理を行う。この状態間移行等制御処理の内容については、以下に詳述する。

【０３６０】

（チャンス目当籤時）

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、チャンス目（「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の状態が高確１状態又は高確２状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなければ、高確２状態をセットし、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームを再セットする。例えば、高確１状態（９ゲーム）で、５回の遊技を行ったときに、チャンス目に当籤した場合には、「９」ゲームが再セットされることで、実質的には通常有利区間の遊技期間が５ゲーム分延長されることとなる。

【０３６１】
　また、現在の状態が高確３状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなければ、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームを再セットする。また、現在の状態が高確４状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなければ、現在の通常有利区間の遊技期間の残りゲーム数が８ゲーム以下であれば、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームを再セットする。すなわち、チャンス目に当籤したことに基づいて通常有利区間の遊技期間が適宜延長される。
【０３６２】
　なお、上記において、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるとき、チャンス目に当籤しても通常有利区間の遊技期間が再セットされないのは、ＲＴ３状態は、遊技者に有利なリプレイ役の当籤確率が設定された遊技状態であるが、基本的に８ゲーム間しか継続しない遊技状態となっており、また、後述するように、通常有利区間のＲＴ３状態では、フラグ間状態（ＲＴ５状態）と同様に、制限なく押し順小役の押し順報知が行われるようになっていることから、通常有利区間の終了とＲＴ３状態の終了とを連動させ、ＲＴ３状態であっても遊技者のボーナス役当籤に対する期待感を損なわないようにするためである。
【０３６３】
　もっとも、通常有利区間のＲＴ３状態であるとき、通常有利区間の終了が、ＲＴ３状態の終了よりも必ず１ゲーム遅くなるように、通常有利区間の遊技期間が設定される。すなわち、通常有利区間の遊技期間は、少なくともＲＴ３状態の遊技期間（８ゲーム）よりも長い期間に設定される。本実施形態では、通常有利区間が開始されると状態表示器の点灯が開始され、通常有利区間から有利区間に移行した場合にはその点灯が継続する一方、通常有利区間において有利区間に移行しなかった場合には通常有利区間が終了するときにその点灯が終了するようになっている。
【０３６４】
　したがって、例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいは通常有利区間のＲＴ５状態において、同様の期待感演出（ボーナス役当籤、あるいはＡＲＴ当籤を遊技者に期待させる演出）を行う場合、通常有利区間とＲＴ３状態とが同じゲームで終了させるようにした場合には、その期待感演出の実行中に、状態表示器の点灯が終了してしまう場合がある。この場合、期待感演出によって最終的にその当否が報知される前に、非当籤であることが遊技者に認識されてしまうことになる。そこで、本実施形態では、例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、及び通常有利区間のＲＴ５状態においては、８ゲーム間にわたって同様の期待感演出を実行し、この期待感演出により、８ゲーム目に最終的な当否を報知するようにしているが、通常有利区間をその後も１ゲーム継続させることで、状態表示器の点灯態様によってはその当否が認識できないようにし、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。
【０３６５】
　また、通常有利区間において、ＲＴ３状態が終了した場合であっても、残りの期間（例えば、１ゲーム間）は未だ通常有利区間であるため、ここでの内部当籤役の種別によっては、通常有利区間が延長される場合もあることから、例えば、期待感演出においてボーナス役に当籤していないことが報知された場合であっても、遊技者は通常有利区間の延長を願って遊技を継続しようと考える。この意味においても、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。
【０３６６】
　なお、実行され得る期待感演出は、例えば、表示装置１１に表示される映像による連続演出であってもよいし、その他演出装置（例えば、スピーカ群８４やＬＥＤ群８５）によって行われる連続演出であってもよい。また、必ずしも連続演出である必要もなく、遊技者の期待感を高めるために行われる演出であれば、どのような演出であってもよい。例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいは通常有利区間のＲＴ５状態における所定回数目（例えば、８ゲーム目）遊技において、その当否が報知されるものであってもよい。この場合、所定回数目の遊技が何ゲーム目であるかを８ゲームを超えない範囲で任意に、あるいは抽籤により決定するようにしてもよい。

【０３６７】
　また、ＲＴ状態にかかわらず通常有利区間の本前兆状態にあっては、上述した期待感演出が行われるようにしてもよい。この場合、期待感演出が実行され得る期間は、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいはＲＴ５状態と同様としてもよいし、それよりも長い期間にわたって実行されるものとしてもよい。
【０３６８】
　また、現在の状態が本前兆状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行した場合（すなわち、「ＲＴ３移行目」が表示された場合）には、通常有利区間の遊技期間に「８」ゲームを再セットする。この場合、通常有利区間が終了すると有利区間に移行するため、ＲＴ３状態の終了と通常有利区間の終了を完全に連動させることで、（通常有利区間を残存させず）遊技者により有利な有利区間への移行が優先される。また、この場合、すでに上述した期待感演出が行われている場合には、そのまま当該期待感演出がその終了まで行われるようにしてもよいし、再度新たな期待感演出が８ゲーム間にわたって行われるようにしてもよい。また、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行したことに基づいて期待感演出も延長され得るようにしてもよい。
【０３６９】
（スイカ１当籤時）
　通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ１（「Ｆ＿スイカ１」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、本前兆状態でなければ（すなわち、未だＡＲＴ当籤が決定されていなければ）、非有利区間と同様にＡＲＴ抽籤を行う。
【０３７０】
　そして、メインＣＰＵ１０１は、現在の状態が高確１～高確３状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態であり、ＡＲＴ非当籤であれば、高確３状態をセットするが、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。また、現在の状態が高確１～高確４状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態であり、ＡＲＴ当籤であれば、本前兆状態をセットし、ＲＴ３状態の残りゲーム数分のゲーム数を通常有利区間の遊技期間に再セットする。
【０３７１】
　また、現在の状態が高確１又は高確２状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなく、ＡＲＴ非当籤であれば、高確３状態をセットし、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。また、現在の状態が高確１～高確４状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなく、ＡＲＴ当籤であれば、本前兆状態をセットし、高確１状態、高確２状態又は高確４状態であった場合には、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。なお、高確３状態であった場合には、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。
【０３７２】
（ボーナス役当籤時）
　通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の通常有利区間がＡＲＴ移行可能状態でなければ、高確４状態をセットし、ボーナス状態終了後の高確４状態における通常有利区間の遊技期間に「３２」ゲームを再セットする。また、現在の通常有利区間がＡＲＴ移行可能状態であれば、本前兆状態をセットし、ボーナス状態終了後の本前兆状態における通常有利区間の遊技期間に「０」ゲームを再セットする（すなわち、ボーナス状態終了後、すぐに有利区間のラインバトル準備状態に移行させる）。
【０３７３】
　通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態であるときに、押し順小役に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、押し順小役の押し順報知を行う。具体的には、指示モニタにおいて、ナビデータに対応する数値を表示するとともに、副制御回路２００側で押し順報知が可能となるように、ナビデータに相当する情報を含むコマンドを送信す

る。

【０３７４】

ここで、本実施形態では、ＲＴ状態がＲＴ３状態又はＲＴ５状態であれば、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役に当籤する度に押し順報知が行われる一方、ＲＴ状態がＲＴ３状態及びＲＴ５状態以外であれば、当該通常有利区間中、１回に限り、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。なお、ＲＴ状態がＲＴ３状態及びＲＴ５状態以外である場合の押し順報知の上限回数は１回に限られるものではなく、適宜設定可能である。例えば、「２回」としてもよいし、「３回」としてもよい。

【０３７５】

また、本実施形態では、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるとき、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役に当籤する度に押し順報知が行われるものとしているが、例えば、ＲＴ状態がＲＴ３状態となって８ゲームが消化された後、ＲＴ３状態は終了するが、通常有利区間は継続する場合もある。この場合、一旦ＲＴ３状態となった後は、ＲＴ３状態の終了後であっても当該通常有利区間が終了するまで押し順小役の押し順報知が継続されるようにしてもよいし、ＲＴ３状態が終了したことに連動して押し順小役の押し順報知も終了され、通常有利区間のみが継続するようにしてもよい。すなわち、ＲＴ状態がＲＴ３状態である期間のみ、押し順報知が行われるようにすることもできる。

【０３７６】

また、例えば、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないときに通常有利区間に移行し、通常有利区間においてＲＴ状態がＲＴ３状態となる場合もある。この場合、すでに１回の押し順報知が行われる場合には、その後のＲＴ３状態でもその上限回数を有効として押し順報知が行われないようにしてもよいし、その後のＲＴ３状態ではその上限回数を無効として押し順報知が行われるようにしてもよい。また、この場合、１回も押し順報知が行われていない場合には、その後のＲＴ３状態でもその上限回数を有効として押し順報知が１回に限って行われるようにしてもよいし、その後のＲＴ３状態ではその上限回数を無効として押し順報知が行われるようにしてもよい。ＲＴ状態がＲＴ５状態でないときに通常有利区間に移行し、通常有利区間においてＲＴ状態がＲＴ５状態となる場合も同様である。

【０３７７】

ＲＴ状態がＲＴ３状態及びＲＴ５状態以外である場合の押し順報知の上限回数が１回であるとした場合、通常有利区間において２回以上の押し順報知が行われると、ＲＴ状態がＲＴ３状態又はＲＴ５状態であることが確定する。本実施形態では、チャンス目はボーナス役とも重複して当籤可能となっていることから、例えば、非有利区間において、チャンス目に当籤し、ＲＴ３移行目が表示されずに通常有利区間に移行していた場合、１回目の押し順報知が行われたときには、ボーナス役に当籤しているか否か（すなわち、フラグ間状態であるＲＴ５状態であるか否か）は認識することは難しい。２回目の押し順報知が行われたときに、ＲＴ３状態でないことが確定し、結果としてボーナス役に当籤していることが認識可能になっている。

【０３７８】

一方、例えば、ＲＴ３移行目が表示されて通常有利区間に移行していた場合、押し順報知の回数では、ボーナス役に当籤しているか否か（すなわち、フラグ間状態であるＲＴ５状態であるか否か）は認識することが難しく、例えば、上述した期待感演出の最終的な演出内容などによってボーナス役に当籤していることが認識可能となっている。

【０３７９】

すなわち、ＲＴ３状態は、リプレイ役の当籤確率が高く、また、例えば、ＲＴ１移行目やＲＴ１移行リプが表示されてもＲＴ状態の変動がない遊技状態であるとともに、通常有利区間であれば回数に限度なく押し順小役の押し順報知が行われるため、他のＲＴ状態で通常有利区間の遊技を行うよりも、通常有利区間中の遊技を有利に進めることができるが、その一方で、通常有利区間においては、ボーナス役に当籤しているか否かが認識しにくい遊技状態となっている。

【０３８０】

なお、本実施形態では、有利区間中においてボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が作動した場合、当該ボーナス状態においては、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されるようになっている一方、非有利区間及び通常有利区間中においてボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が作動した場合、当該ボーナス状態においては、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されないようになっている。これは、通常有利区間においてＡＲＴ移行可能状態であるときにボーナス役に当籤した場合であっても同様である。この場合、ボーナス状態の終了後は有利区間に移行するものの、当該ボーナス状態中には遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されない。押し順報知の具体的内容については、後述の図４５を用いて後で説明する。

【０３８１】

また、本実施形態では、図２４で説明したように、フラグ間状態において押し順小役に当籤した場合、ボーナス非当籤状態とは異なり、停止操作順序にかかわらず、「上段ベル」、「中段ベル」又は「下段ベル」が成立し、８枚のメダルが払い出されるようになっているが、この前提においても、通常有利区間のフラグ間状態（ＲＴ５状態）中では、通常有利区間が終了するまで、ボーナス非当籤状態と同様の押し順報知がなされる。すなわち、通常有利区間のＲＴ５状態においては、押し順役の当籤時に、実際に押し順によって付与される利益が変動するか否かにかかわらず、通常有利区間のＲＴ３状態と同様の押し順報知が行われるようになっている。これは、上述したように、ボーナス役に当籤しているか否かを認識しづらくし、その期待感をより継続させようとする観点からなされるものである。

【０３８２】

なお、上述したように、フラグ間状態において押し順小役に当籤した場合、ボーナス非当籤状態と同様に、停止操作順序に応じて払い出させるメダルの枚数を変動させるようにすることもできる。この場合には、通常有利区間のフラグ間状態（ＲＴ５状態）中において、押し順報知が行われることにより付与される利益も増加する可能性が高まるようになるので、ボーナス役に当籤しているか否かの期待感を高めるのみならず、付与される利益に関する期待感も高めることができる。

【０３８３】

また、通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるとき、メインＣＰＵ１０１は、単位遊技毎に通常有利区間の遊技期間を更新する。具体的には、通常有利区間の遊技期間の遊技回数を「１」ずつ減算し、続いて、通常有利区間の遊技期間が消化されたか（すなわち、減算結果が「０」となったか）否かを判定する。なお、通常有利区間の遊技期間の更新においては、単位遊技毎に遊技回数を「１」ずつ加算していき、続いて、加算結果が通常有利区間の遊技期間の遊技回数に達したか否かの判定によって、通常有利区間の遊技期間が消化されたか否かを判定するようにしてもよい。

【０３８４】

通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化されていない場合（図３４中、「期間未消化」）には、通常有利区間を継続させ、通常有利区間のボーナス非当籤状態における遊技が繰り返されることとなる。

【０３８５】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間に移行することが決定されていない場合（図３４中、「期間消化　ＡＲＴ非当籤」）には、通常有利区間を終了させ、非有利区間のボーナス非当籤状態に移行させる。

【０３８６】

なお、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であっても、通常有利区間において１回も押し順小役の押し順報知が行われなかった場合（すなわち、押し順小役に当籤しなかった場合）には、押し順小役の押し順報知が１回行われるまで、通常有利区間が継続されるようにしてもよい。このようにすれば、通常有利区間において、遊技者が最低限の利益を得ることを保障することができるのみならず、期

間消化後押し順小役の押し順報知が行われるまでの間に、例えば、ＡＲＴ移行可能状態となってボーナス役に当籤させることができれば、ボーナス状態終了後に有利区間に移行させることも可能となることから、遊技性をより多様なものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８７】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間のラインバトル状態に移行することが決定されている場合（図３４中、「期間消化　ラインバトル当籤」）には、通常有利区間を終了させ、有利区間のラインバトル準備状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。なお、有利区間は基本的にＲＴ２状態に対応するため、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態に移行させる前に、ＲＴ２状態に移行するまでの準備期間としてラインバトル準備状態に移行させるようにしているが、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ２状態となっていれば、ラインバトル準備状態を経由せず直接ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。また、ＲＴ０状態とＲＴ２状態とは、ともにリプレイ役の当籤確率が最も高い遊技状態であることから（図１６及び図１７参照）、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ０状態となっていれば（あるいは、ＲＴ３状態が終了したことに基づいてＲＴ０状態に移行していれば）、ラインバトル準備状態を経由せず直接ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。

【０３８８】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間のエンディング１状態に移行することが決定されている場合（図３４中、「期間消化　エンディング１当籤」）には、通常有利区間を終了させ、有利区間のエンディング準備状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。なお、通常有利区間が終了するときに、なお、有利区間は基本的にＲＴ２状態に対応するため、本実施形態では、有利区間のエンディング１状態に移行させる前に、ＲＴ２状態に移行するまでの準備期間としてエンディング準備状態に移行させるようにしているが、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ２状態となっていれば、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング１状態に移行させるようにしてもよい。また、ＲＴ０状態とＲＴ２状態とは、ともにリプレイ役の当籤確率が最も高い遊技状態であることから（図１６及び図１７参照）、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ０状態となっていれば（あるいは、ＲＴ３状態が終了したことに基づいてＲＴ０状態に移行していれば）、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング１状態に移行させるようにしてもよい。

【０３８９】

＜非有利区間及び通常有利区間の遊技性のまとめ＞

以下では、非有利区間及び通常有利区間中の遊技性（一部、有利区間中の遊技性を含む）について、その要部を簡潔にまとめて説明する。

【０３９０】

（１）「チャンス目」は、ボーナス役と同時に内部当籤役として決定可能となっている。

（２）「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されている場合には、ＲＴ状態がＲＴ５状態となる。この場合、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確４状態」、あるいは「フラグ間通常有利状態」）に移行させる。

（３）「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役が同時に内部当籤役として決定されていない場合であって、停止操作が特定の態様で行われたことに基づいて「ＲＴ３移行目」が表示された場合には、ＲＴ状態がＲＴ３状態となる。この場合、「ＲＴ３移行目」が表示されたか否かにかかわらず、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確２状態」）に移行させる。

（４）「チャンス目」に当籤して移行した通常有利区間（例えば、「高確２状態」）は、少なくともＲＴ３状態が継続する期間（例えば、８ゲーム間）よりも長い期間（例えば、９ゲーム間）、継続可能となっている。

【０３９１】

（５）非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、ＡＲＴ当籤が決定されていれば、有利区間（例えば、「ラインバトル準備状態」）に移行させる。

（６）非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、ＡＲＴ当籤が決定されていなければ（ＡＲＴ非当籤が決定されていれば）、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、通常有利区間（例えば、「高確４状態」）に移行する。

（７）非有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合には、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定されるが、複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合には、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定されない。

（８）通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合、及び複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合のいずれの場合であっても、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定される。

【０３９２】

（９）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ３状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。

（１０）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ５状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。

（１１）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ３状態又はＲＴ５状態でない場合、所定回数（例えば、１回）に限り、押し順小役の押し順報知が行われる。

（１２）有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、押し順小役の押し順報知が行われるが、非有利区間及び通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、有利区間に移行させることが決定されているか否かにかかわらず、押し順小役の押し順報知は行われない。

【０３９３】

このように、本実施形態では、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合に、少なくとも９ゲーム間、通常有利区間に制御可能であるとともに、ＡＲＴ当籤が決定された場合に、有利区間に制御可能であり、「ＲＴ３移行目」が表示された場合に、ＲＴ状態をＲＴ３状態に変移させることが可能であるとともに、ボーナス役が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ状態をＲＴ５状態に変移させることが可能となっている。また、「チャンス目」とボーナス役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、通常有利区間であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態である場合には、押し順小役について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【０３９４】

これにより、通常有利区間では、非有利区間よりも付与されるメダルの枚数が増加する可能性が高まるとともに、ボーナス状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０３９５】

また、本実施形態では、通常有利区間が継続可能な期間（９ゲーム）が、ＲＴ３状態が継続可能な期間（８ゲーム）よりも長い期間に設定されている。

【０３９６】

これにより、特定の遊技状態（ＲＴ３状態）が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０３９７】

また、本実施形態では、「チャンス目」は、停止操作が特定の態様（例えば、適切なタイミング）で行われた場合に「ＲＴ３移行目」が表示され、特定の態様で行われなかった場合に「ＲＴ３移行目」が表示されない内部当籤役であり、通常有利区間であってＲＴ３

状態及びＲＴ５状態である場合には、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、通常有利区間であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態でない場合には、所定回数（例えば、１回）に限り、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【０３９８】

これにより、「チャンス目」が当籤したときに、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、「ＲＴ３移行目」が表示されたか否かと、によって通常有利区間の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０３９９】

また、本実施形態では、非有利区間において当籤したボーナス役に基づくボーナス状態が終了した場合に、ＡＲＴ当籤が決定されている場合には有利区間に移行させ、ＡＲＴ当籤が決定されていない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、通常有利区間（例えば、高確４状態）に移行させるようになっている。

【０４００】

また、本実施形態では、通常有利区間のいずれかの遊技状態であるとき、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役、及び複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役のいずれに当籤した場合であっても、有利区間に移行させるか否かが決定されるが、非有利区間であるときには、複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役に当籤した場合には、有利区間に移行させるか否かが決定されないようになっている。

【０４０１】

これにより、ボーナス役に当籤したときの遊技状態やその種別によって、その後の遊技状態（遊技区間）の遷移をより多様なものとすることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０４０２】

また、本実施形態では、通常有利区間及び有利区間では、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であり、有利区間においてボーナス状態に制御された場合にも押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であるが、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス状態に制御された場合には押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能としないようになっている。

【０４０３】

これにより、有利区間に移行する期待度が高まるとともに、付与されるメダルの枚数が増加する可能性も高まる遊技区間である通常有利区間を設けることができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができるとともに、このような遊技区間を設ける場合であっても、遊技者に付与される利益が過度となってしまうことを抑制し、遊技者の射幸心が過度に煽られることを抑制することもできる。

【０４０４】

＜ラインバトル状態中の遊技性＞

次に、図３５～図４１を参照して、有利区間のラインバトル状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図３５では、有利区間のラインバトル状態中の遊技の流れの概要を示している。また、図３６では、少なくとも有利区間のラインバトル準備状態及びラインバトル状態において参照される各種テーブルであって、メインＲＯＭ１０２に格納されている各種データテーブルの一例を示している。また、図３７～図４１では、ラインバトル状態を継続させるか否かの継続度合いが変動する態様について説明するために、表示装置１１の表示例を示している。本実施形態では、ラインバトル状態は、インターバル状態、バトル状態、及び継続抽籤状態を有する。また、本実施形態では、ラインバトル状態は、基本的にラインバトル準備状態を経由して移行される遊技状態となっている。

【０４０５】

（ラインバトル準備状態）

メインＣＰＵ１０１は、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役に当籤した

ことに基づいてＡＲＴ当籤が決定された場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる。また、有利区間のラインバトル準備状態及びラインバトル状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる（すなわち、ラインバトル状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときのＲＴ状態はＲＴ４状態であり（図１３参照）、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。

【０４０６】

なお、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」を表示させるため、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ３状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、ＲＴ３状態に移行したときに、ラインバトル準備状態を終了させ、ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。

【０４０７】

また、上述したように、例えば、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役以外の特定役（例えば、「スイカ１」）に当籤したことに基づいてＡＲＴ抽籤が行われる場合に、その当籤結果としてラインバトル状態に移行させることを決定可能とする場合には、通常有利区間が終了したとき、ラインバトル準備状態に移行させる。この場合も、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。

【０４０８】

もっとも、例えば、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合に、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が行われたにもかかわらず、その押し順報知にしたがわずに停止操作が行われた結果、「ＲＴ１移行目」や「ＲＴ１移行リプ」が表示され、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行した場合、ＲＴ状態がＲＴ２状態とはなっていなくとも、ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。権利獲得抽籤準備状態及びエンディング準備状態においても同様である。すなわち、各準備状態において押し順ミスが発生した場合には、ＲＴ状態がＲＴ２状態となっていない場合であっても、対応する遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【０４０９】

ラインバトル準備状態では、敵選択テーブル抽籤、味方選択テーブル抽籤、及び味方獲得抽籤が行われる。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、ラインバトル準備状態においては他の抽籤も行うことが可能である。また、これらの遊技性に関する抽籤は、通常有利区間の各遊技状態においても行われるようにすることが可能である。この場合、通常有利区間から有利区間に移行した場合には、通常有利区間における抽籤結果がラインバトル状態において反映され、通常有利区間から有利区間に移行しなかった場合には、通常有利区間における抽籤結果が破棄（クリア）されるようにすればよい。

【０４１０】

敵選択テーブル抽籤では、後述のバトル状態においてバトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報を選択するための敵選択テーブルが決定される。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ａに示す敵選択テーブル抽籤テーブルを参照し、敵撃破回数と、抽籤値と、に基づいて、敵選択テーブル１～８のいずれかのテーブルを選択する。ここで、敵撃破回数は、後述のバトル状態において敵ＨＰが「０」となって権利獲得状態に移行された回数、及び後述の継続抽籤状態においてラインバトル状態が継続することが決定された回数の累計回数（すなわち、ラインバトル状態が継続した回数）として、メインＲＡＭ１０３内の所定領域に記憶された回数を示す。

【０４１１】

図３６Ａに示す敵選択テーブル１～８では、それぞれ敵撃破回数に応じて、ラインバトル状態の継続度合いを変動させることが可能となるように、各情報が割り当てられている

。図３６Ａに示す敵選択テーブル１～８内において、「低」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが相対的に低いことを示し、「中」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが中程度であることを示し、「高」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが高いことを示している。

【０４１２】

本実施形態では、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報として、「Ａ」（敵キャラクタＡ）、「Ｂ」（敵キャラクタＢ）、「Ｃ」（敵キャラクタＣ）、及び「Ｄ」（敵キャラクタＤ）が設定されており、後述のバトル突入時敵種別抽籤においてそのいずかが決定される。ここで、本実施形態では、後述するように、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順にラインバトル状態が継続する期待度が順次高まるようになっている。すなわち、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順で遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。

【０４１３】

そして、後述のバトル突入時敵種別抽籤では、決定された敵選択テーブルが示す情報が「低」であれば、遊技者の有利度合いが相対的に低い敵キャラクタ（例えば、「Ａ」）が決定されやすく、遊技者の有利度合いが相対的に高い敵キャラクタ（例えば、「Ｄ」）は決定されにくくなっており、決定された敵選択テーブルが示す情報が「高」であれば、遊技者の有利度合いが相対的に低い敵キャラクタ（例えば、「Ａ」）は決定されにくく、遊技者の有利度合いが相対的に高い敵キャラクタ（例えば、「Ｄ」）が決定されやすくなっている。また、決定された敵選択テーブルが示す情報が「中」であれば、その間の確率となる。このようにして、ラインバトル状態の継続度合いについての遊技者の有利度合いを変動させることが可能となっている。

【０４１４】

味方選択テーブル抽籤では、後述のバトル状態においてバトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報を選択するための味方選択テーブルが決定される。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｂに示す味方選択テーブル抽籤テーブルを参照し、敵撃破回数と、抽籤値と、に基づいて、味方選択テーブル１～８のいずれかのテーブルを選択する。なお、敵撃破回数はすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【０４１５】

本実施形態では、バトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報として、「１」（味方キャラクタ１）、「２」（味方キャラクタ２）、「３」（味方キャラクタ３）、及び「４」（味方キャラクタ４）が設定されており、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、一又は複数の味方キャラクタが付与されるか、あるいは付与されないかが決定される。ここで、本実施形態では、後述するように、付与された味方キャラクタの数が多いほどラインバトル状態が継続する期待度が順次高まるようになっている。すなわち、付与された味方キャラクタの数が多いほどで遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。

【０４１６】

そして、後述のバトル突入時味方種別抽籤では、決定された味方選択テーブルが示す情報が「激低」であれば、味方キャラクタが付与されることがほとんどなく、決定された味方選択テーブルが示す情報が「低」であれば、味方キャラクタが付与されにくく、また、付与されたとしても１つであり、決定された味方選択テーブルが示す情報が「中」であれば、味方キャラクタが付与されやすいが、複数の味方キャラクタは付与されにくく、決定された味方選択テーブルが示す情報が「高」であれば、味方キャラクタが付与されやすく、複数の味方キャラクタが付与されやすくなっている。このようにして、ラインバトル状態の継続度合いについての遊技者の有利度合いを変動させることが可能となっている。

【０４１７】

味方獲得抽籤では、後述のバトル突入時味方種別抽籤とは別に、予め味方キャラクタを獲得させるか否かの権利を付与するか否かが決定される。メインＣＰＵ１０１は、例えば、特定役（例えば、「チャンス目」や「スイカ１」）に当籤したことに基づいて、所定確

率（例えば、１／２の確率）で味方キャラクタを獲得させるか否かを決定する。なお、味方獲得抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４１８】

ここで、味方獲得抽籤の結果、当該権利を付与することが決定された場合、バトル状態の突入時において、後述のバトル突入時味方種別抽籤の結果付与されなかった味方キャラクタの番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが付与される。例えば、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、味方キャラクタ「２」が付与されていた場合、当該権利を獲得していれば、さらに味方キャラクタ「１」が付与されるようになる。すなわち、後述のバトル突入時味方種別抽籤では、具体的な味方キャラクタの種別を含めて付与されるか否かが決定されるのに対し、味方獲得抽籤では、少なくともいずれかの味方キャラクタが付与されることを決定するか否かが決定される。

【０４１９】

なお、味方獲得抽籤の結果付与することが決定された権利は、基本的に、その後のバトル状態が終了したときに消滅し、再度当該権利を得るには再度味方獲得抽籤に当籤する必要がある。この意味において、当該権利は、後述の「永続権利」とは異なる「限定的権利」であるともいい得る。

【０４２０】

（インターバル状態）

上述したように、ラインバトル準備状態が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、まず、ラインバトル状態開始時のインターバル状態に移行させる。インターバル状態は、３ゲーム間継続する状態となっており、インターバル状態における遊技期間が３ゲームを経過すると、バトル状態に移行する。インターバル状態では、上述した味方獲得抽籤が行われる。

【０４２１】

インターバル状態が終了したとき、バトル突入時敵種別抽籤、及びバトル突入時味方種別抽籤が行われる。

【０４２２】

バトル突入時敵種別抽籤では、上述した敵選択テーブル抽籤の結果決定された敵選択テーブル（１～８のいずれか）に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報（「低」～「高」のいずれか）が参照され、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報（「Ａ」～「Ｄ」のいずれか）が決定される。なお、バトル突入時敵種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４２３】

バトル突入時味方種別抽籤では、上述した味方選択テーブル抽籤の結果決定された味方選択テーブル（１～８のいずれか）に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報（「激低」～「高」のいずれか）が参照され、バトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報が決定される。なお、バトル突入時味方種別抽籤では、例えば、『「１」に当籤』、『「２」に当籤』、『「３」に当籤』、『「４」に当籤』、『「１・２」に当籤』、・・・『「１～４」に当籤』、といったように、複数の味方キャラクタが付与されることが決定され得る一方で、後述の永続権利（あるいは、限定的権利）として「１」が付与されている場合に、『「１」に当籤』が決定された場合には、その抽籤結果は破棄される（反映されない）ようになっている。また、この場合、『「１・２」に当籤』が決定された場合には、そのうちの『「１」に当籤』の部分のみが破棄され（反映されず）、『「２」に当籤』の部分は反映されるようになっている。したがって、味方獲得抽籤で他に権利が付与されていなければ、この場合の味方キャラクタは「１」と「２」となる。なお、バトル突入時味方種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４２４】

また、インターバル状態が終了したとき、敵ＨＰと味方ＨＰとに初期値「３２」がセットされる。そして、バトル突入時敵種別抽籤の結果に応じた敵種別がセットされるととも

に、バトル突入時味方種別抽籤の結果、味方獲得抽籤の結果に基づき付与された限定的権利の有無、及び後述の永続権利獲得抽籤の結果に基づき付与された永続権利の有無に応じた味方種別がセットされる。

【０４２５】

（バトル状態）

上述したように、インターバル状態が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、次に、ラインバトル状態中のバトル状態に移行させる。バトル状態は、少なくとも３１ゲーム間継続する状態となっており、この間に、味方側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分敵ＨＰが減少し、敵側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分味方ＨＰが減少するという遊技性を有する。そして、バトル状態の終了前に敵ＨＰが「０」以下となった場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、バトル状態の終了前に敵ＨＰが「０」以下とならなかった場合には、後述の継続抽籤状態に移行させる。

【０４２６】

なお、バトル状態では、「弱レア役」又は「チャンス目」に当籤した場合、その当籤した遊技は、バトル状態の遊技期間のカウント対象には含まれないようになっている。すなわち、「弱レア役」又は「チャンス目」に当籤した回数だけ、バトル状態の遊技期間が延長されるようになっている。また、バトル状態では、「チャンス目」に当籤し、「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ状態がＲＴ３状態となった場合、このＲＴ３状態の８ゲーム間は、バトル状態の遊技期間のカウント対象には含まれないようになっている。すなわち、ＲＴ３状態が継続する遊技回数分、バトル状態の遊技期間が延長されるようになっている。

【０４２７】

バトル状態では、被弾リプ時カウンター抽籤、カウンター時与ダメージ抽籤、被弾リプ時防御抽籤、被弾リプ時被ダメージ抽籤、及び与ダメージ抽籤が行われ得る。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、バトル状態においては他の抽籤も行うことが可能である。

【０４２８】

ここで、図３７～図４１も参照しながら、バトル状態で行われる各種の遊技性に関する抽籤と、味方キャラクタに対応する情報との関係性について説明する。

【０４２９】

図３７は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方なしの場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として、「１」～「４」のいずれもが付与されていない場合）の、表示装置１１の表示内容の一例を示す図である。

【０４３０】

まず、表示装置１１は、バトル状態中の基本的な表示内容として、遊技者自身に相当する味方側の自己キャラクタ（図３７～図４１中、「自分」）の現在の「ステータス」を表示するとともに、上述したバトル突入時敵種別抽籤の結果決定された敵側の敵キャラクタ（図３７～図４１中、「敵Ａ」。この場合、敵種別「Ａ」が選択されているものとする）の現在の「ステータス」を表示する。

【０４３１】

ステータスは、バトル状態突入時にセットされた、味方ＨＰ及び敵ＨＰの残りの数値範囲に対応する情報であり、本実施形態では、味方ＨＰ及び敵ＨＰのそれぞれについて、残りの数値範囲が「３２～２５」であるとき、ステータス「平常」が設定され、残りの数値範囲が「２４～１７」であるとき、ステータス「小破」が設定され、残りの数値範囲が「１６～９」であるとき、ステータス「中破」が設定され、残りの数値範囲が「８～１」であるとき、ステータス「大破」が設定され、残りの数値範囲が「０」以下となったとき、ステータス「撃破」が設定される。なお、敵ＨＰについてはステータス「撃破」が設定される場合があるが、味方ＨＰについてはステータス「撃破」が設定される場合はなく、味方ＨＰの残り数値範囲が「１」以下となるときには、味方ＨＰは「１」に固定され、それ以下に減算されることはない。

【０４３２】

そして、表示装置１１は、味方なしの場合、「中段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において「１」～「４」のいずれの味方キャラクタも付与されていない場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）のみがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【０４３３】

それゆえ、本実施形態では、味方なしの場合、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【０４３４】

図３８は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「１」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「１」が付与されている場合）の、表示装置１１の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図３７におけるものと同一であるため、ここでの説明は省略している。

【０４３５】

表示装置１１は、味方「１」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」及び「上段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「１」が付与されている場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）及びトップライン（図３８～図４１中、「ＤＬ２」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【０４３６】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」獲得の場合、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、及び上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【０４３７】

図３９は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「１」及び「２」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「１」及び「２」が付与されている場合）の、表示装置１１の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図３７におけるものと同一であるため、ここでの説明は省略している。

【０４３８】

表示装置１１は、味方「１」及び「２」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、及び「下段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「１」及び「２」が付与されている場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）、トップライン（図３８～図４１中、「ＤＬ２」）、及びボトムライン（図３９～図４１中、「ＤＬ３」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【０４３９】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」及び「２」獲得の場合、上述した「中段リプ」

又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されるとき（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【０４４０】

図４０は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「１」～「３」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「１」～「３」が付与されている場合）の、表示装置１１の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図３７におけるものと同一であるため、ここでの説明は省略している。

【０４４１】

表示装置１１は、味方「１」～「３」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、「下段ライン攻撃有効」、及び「カウンターあり」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「１」～「３」が付与されている場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）、トップライン（図３８～図４１中、「ＤＬ２」）、及びボトムライン（図３９～図４１中、「ＤＬ３」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するとともに、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時カウンター抽籤及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われ得ることを意味している。

【０４４２】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」～「３」獲得の場合、味方「１」及び「２」獲得の場合と後述の与ダメージ抽籤及び後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われる態様は同じであるが、それに加え、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われる前に、カウンター攻撃を発動させるか否かを決定するための被弾リプ時カウンター抽籤が行われ、これに当籤すると、味方側の攻撃となり、後述のカウンター時与ダメージ抽籤が行われ、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤は行われないようになっている。

【０４４３】

図４１は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「１」～「４」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「１」～「４」が付与されている場合）の、表示装置１１の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図３７におけるものと同一であるため、ここでの説明は省略している。

【０４４４】

表示装置１１は、味方「１」～「４」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、「下段ライン攻撃有効」、「カウンターあり」、及び「防御あり」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「１」～「４」が付与されている場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）、トップライン（図３８～図

４１中、「ＤＬ２」）、及びボトムライン（図３９～図４１中、「ＤＬ３」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するとともに、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時カウンター抽籤及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われ得ること、後述の被弾リプ時カウンター抽籤に当籤しない場合であっても後述の被弾リプ時防御抽籤が行われ得ることを意味している。

【０４４５】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」～「４」獲得の場合、味方「１」及び「２」獲得の場合と後述の与ダメージ抽籤、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤、後述の被弾リプ時カウンター抽籤、及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われる態様は同じであるが、それに加え、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われる前に、カウンター攻撃を発動させるか否かを決定するための被弾リプ時カウンター抽籤が行われ、これに当籤しなかった場合には、被弾リプ時防御抽籤が行われ、これに当籤すると、敵側の攻撃となるが、防御成功となり、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤は行われないようになっている。

【０４４６】

なお、本実施形態では、判定ラインとして設定されたラインに、実際に「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃った場合にのみ後述の与ダメージ抽籤が行われ、例えば、押し順小役について押し順報知が行われたにもかかわらず、遊技者の押し順ミスによって実際には「ベル」の図柄が揃わなかった場合には後述の与ダメージ抽籤が行われないようにしてもよいし、判定ラインとして設定されたラインに、「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃い得る（表示され得る）内部当籤役が決定された場合には、実際に「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃うか否かにかかわらず後述の与ダメージ抽籤が行われるようにしてもよい。これらの手法のいずれを採用することもできる。後者の手法を採用する場合には、「判定ライン」は実際に「判定」そのものが行われるラインではなくなるものの、例えば、遊技者に与ダメージ抽籤が行われることを報知可能とするといった意義を有するものとなることから、遊技者にとって重要な意味を持つことには変わりがない。

【０４４７】

また、図３７～図４１では、味方キャラクタ「１」～「４」が順に増加する例を挙げて説明しているが、味方キャラクタは、バトル突入時味方種別抽籤の結果によっては、例えば、「２」のみ、「３」のみ、「４」のみ、あるいは、「２」及び「３」、「３」及び「４」といったように付与される場合もあり得る。したがって、以下では、味方キャラクタに対応する情報「１」～「４」の機能を再度簡潔に説明する。

【０４４８】

味方キャラクタに対応する情報「１」が設定されると、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）に加え、トップライン（図３８～図４１中、「ＤＬ２」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようになる。

【０４４９】

味方キャラクタに対応する情報「２」が設定されると、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）に加え、ボトムライン（図３９～図４１中、「ＤＬ３」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようになる。

【０４５０】

味方キャラクタに対応する情報「３」が設定されると、本来は敵側の攻撃となって味方ＨＰが減少される場合であっても、逆に味方側の攻撃となって敵ＨＰが減少される場合があるようになる。

【０４５１】

味方キャラクタに対応する情報「４」が設定されると、本来は敵側の攻撃となって味方ＨＰが減少される場合であっても、味方ＨＰが減少されない場合があるようになる。

【０４５２】

ここで、味方キャラクタに対応する情報「１」及び「２」のいずれが設定されているか否かにかかわらず、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）からサブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）に対して、当籤役番号「７」、「８」又は「２４」が送信された場合（図３２参照）、サブＣＰＵ２０１は、例えば、表示装置１１において「中段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示するなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

【０４５３】

また、味方キャラクタに対応する情報「１」が設定されている場合であって、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）からサブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）に対して、当籤役番号「６」又は「２３」が送信された場合（図３２参照）、サブＣＰＵ２０１は、例えば、表示装置１１において「上段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示するなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

【０４５４】

また、味方キャラクタに対応する情報「２」が設定されている場合であって、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）からサブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）に対して、当籤役番号「１０」又は「２５」が送信された場合（図３２参照）、サブＣＰＵ２０１は、例えば、表示装置１１において「下段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示したりするなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

【０４５５】

もっとも、味方側が攻撃することを期待させる演出の態様はこれに限られない。例えば、その他演出装置（例えば、スピーカ群８４やＬＥＤ群８５）によって行われる演出であってもよい。また、上述した対応関係にない内部当籤役の当籤役番号が送信された場合であっても、所定確率で上述した演出のうちいずれかの演出が行われるようにしてもよい。

【０４５６】

なお、味方キャラクタに対応する情報の種類や機能は、上述したものに限られない。例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「５」）が設定されると、後述の与ダメージ抽籤において決定される与ダメージが増加する（例えば、決定された与ダメージが２倍となる）ような機能を持たせてもよい。また、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「６」）が設定されると、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤において決定される被ダメージが減少する（例えば、決定された被ダメージが１／２となる）ような機能を持たせてもよい。

【０４５７】

また、判定ラインとして機能するラインは、有効ラインに限られない。例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報が設定された場合には、有効ラインとは異なるラインであっても、それを特別ラインとし、この特別ラインを判定ラインとして機能させるようにしてもよい。具体的には、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「５」）が設定されると、センターラインに加え、クロスダウンラインがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようにしてもよい。また、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「６」）が設定されると、センターラインに加え、クロスアップラインがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようにしてもよい。

【０４５８】

このような場合、実際の有効ライン上に表示される図柄は、「リプレイ」の図柄揃い、あるいは「ベル」の図柄揃いではないが、このような特別ライン上に表示される図柄が、「リプレイ」の図柄揃い、あるいは「ベル」の図柄揃いとなるように構成されていれば、

遊技者は有効ラインと同様に有利さの度合いが変動することを認識できるため、実際の有効ライン数にかかわらず、同様の遊技性を提供することが可能となる。なお、このような観点からは、ラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインには、必ずしも有効ラインが含まれる必要はなく、例えば、有効ラインがクロスアップラインの１ラインであるとき、ラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインが、センターライン、トップライン、及びボトムラインの最大３ラインから構成されていてもよい。すなわち、ラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインを、有効ラインとは異なる特別ラインのみから構成することも可能である。

【０４５９】

また、判定ラインを定義する際には、上述した有効ラインと同様に、図柄が一直線に並ぶ各ラインに替えて、あるいはこれとともに、図柄が一直線に並ばないラインを有効ラインとして定義することもできる。すなわち、各列（左リール３Ｌ，中リール３Ｃ，右リール３Ｒ）ごとのいずれか一の図柄（の領域）を通るラインであれば、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数のラインを判定ラインとして設定可能である。

【０４６０】

例えば、左リール３Ｌの上段領域、中リール３Ｃの下段領域、及び、右リール３Ｒの上段領域を結ぶライン（Ｖ時の変則ライン）などを判定ラインとして定義するようにしてもよい。すなわち、本実施形態では、リール表示窓４の枠内に、３行×３列の態様で図柄が表示されるようになっていることから、２７通りの判定ラインを定義することが可能であり、そのうち少なくともいずれか１つのラインが判定ラインとして定義されるようにすればよい。

【０４６１】

ここで、再度バトル状態の説明に戻る。上述したように、味方キャラクタに対応する情報「３」が設定されている場合には、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、被弾リプ時カウンター抽籤が行われる。被弾リプ時カウンター抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、所定確率で、カウンター攻撃を発動させること（当籤）、又はカウンター攻撃を発動させないこと（非当籤）のいずれかを決定する。なお、被弾リプ時カウンター抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４６２】

被弾リプ時カウンター抽籤に当籤した場合には、続いて、カウンター時与ダメージ抽籤が行われる。カウンター時与ダメージ抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｃに示すカウンター時与ダメージ抽籤テーブルを参照し、抽籤値に基づいて、いずれか１つの与ダメージの値を決定する。なお、与ダメージの値が決定されると、その値が敵ＨＰの値から減算され、敵ＨＰの値が更新される。また、これにともなって、上述した敵の「ステータス」が適宜更新される。また、この場合には、被弾リプ時被ダメージ抽籤は行われない。

【０４６３】

一方、被弾リプ時カウンター抽籤に当籤しなかった場合であって、味方キャラクタに対応する情報「４」が設定されている場合、及び味方キャラクタに対応する情報「３」は設定されていないが「４」が設定されている場合には、被弾リプ時防御抽籤が行われる。被弾リプ時カウンター抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、所定確率で、防御を発動させること（当籤）、又は防御を発動させないこと（非当籤）のいずれかを決定する。なお、被弾リプ時防御抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４６４】

被弾リプ時防御抽籤に当籤した場合には、被弾リプ時被ダメージ抽籤は行われない。一方、被弾リプ時防御抽籤に当籤しなかった場合、味方キャラクタに対応する情報「４」は設定されていないが「３」が設定されている場合であって、被弾リプ時カウンター抽籤に当籤しなかった場合、並びに味方キャラクタに対応する情報「３」及び「４」が設定されていない場合であって、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合には、被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われる。

【０４６５】

被弾リプ時被ダメージ抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｄに示す被弾リプ時被ダメージ抽籤テーブルを参照し、敵種別と、抽籤値と、に基づいて、いずれか１つの被ダメージの値を決定する。なお、被ダメージの値が決定されると、その値が味方ＨＰの値から減算され、味方ＨＰの値が更新される。また、これにともなって、上述した味方の「ステータス」が適宜更新される。

【０４６６】

味方キャラクタに対応する情報「１」及び「２」が設定されていない場合であって、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカ（この場合、「Ｆ＿スイカ１」のみであってもよいし、「Ｆ＿スイカ２」を含んでいてもよい。以下、この項において同じ）が内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【０４６７】

味方キャラクタに対応する情報「１」が設定されている場合であって、「中段リプ」若しくは「中段ベル」、又は「上段リプ」若しくは「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【０４６８】

味方キャラクタに対応する情報「２」が設定されている場合であって、「中段リプ」若しくは「中段ベル」、又は「下段リプ」若しくは「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【０４６９】

味方キャラクタに対応する情報「１」及び「２」が設定されている場合であって、「中段リプ」若しくは「中段ベル」、「上段リプ」若しくは「上段ベル」、又は「下段リプ」若しくは「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【０４７０】

与ダメージ抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｅに示す与ダメージ抽籤テーブルを参照し、内部当籤役と、抽籤値と、に基づいて、いずれか１つの与ダメージの値を決定する。なお、与ダメージの値が決定されると、その値が敵ＨＰの値から減算され、敵ＨＰの値が更新される。また、これにともなって、上述した敵の「ステータス」が適宜更新される。

【０４７１】

ここで、ＲＴ状態に着目すると、有利区間のラインバトル状態は、基本的にはＲＴ２状態に対応するものであるが、「ＲＴ３移行目」が表示された場合にはＲＴ３状態ともなり得る。図１６を参照すると、ＲＴ２状態では、「Ｆ＿中段リプ１」の抽籤値が「５０００」であり、「Ｆ＿上段リプ」及び「Ｆ＿下段リプ」の抽籤値が「２４５０」であり、「Ｆ＿被弾リプ」の抽籤値が「８９７０」であるのに対し、ＲＴ３状態では、「Ｆ＿中段リプ２」の抽籤値が「３２７６８」であり、「Ｆ＿被弾リプ」の抽籤値は「０」である。

【０４７２】

すなわち、有利区間のラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、ＲＴ３状態に移行させることができれば、味方キャラクタに対応する情報「１」又は「２」が設定されているか否かにかかわらず、「中段リプ」が表示され得る内部当籤役が高確率で決定される結果、与ダメージ抽籤が高確率で行われるようにすることができるとともに、「被弾リプ」が表示され得る内部当籤役は決定されない結果、被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われないようにすることができる。したがって、有利区間のラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）では、ＲＴ３状態が最も有利なＲＴ状態となっている。

【０４７３】

バトル状態において、バトル状態が終了する前に敵ＨＰが「０」以下（すなわち、ステータスとして「撃破」）となった場合、メインＣＰＵ１０１は、次回遊技から有利区間の

権利付与抽籤状態に移行させる。また、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了していない場合には、バトル状態を継続させる。また、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了した場合には、次回遊技からラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。

【０４７４】

なお、本実施形態では、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、被弾リプ時カウンター抽籤、被弾リプ時防御抽籤及び被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるものとしているが、バトル状態における抽籤手法はこれに限られない。例えば、与ダメージ抽籤の対象なっていない内部当籤役（但し、「弱レア役」、「チャンス目」、ボーナス役は除く）が決定された場合には、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤したと同様に、被弾リプ時カウンター抽籤、被弾リプ時防御抽籤及び被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよい。

【０４７５】

また、本実施形態では、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、「被弾リプ」の図柄の組合せがセンターラインに表示されるようになっているが、例えば、複数の異なる内部当籤役として構成し、あるいは「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）を押し順リプレイとして構成し、停止操作の手順に応じて、「被弾リプ」の図柄の組合せがトップラインに表示され、あるいはボトムラインに表示される場合があるようにしてもよい。この場合に、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、被弾リプ時カウンター抽籤、被弾リプ時防御抽籤及び被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよいし、これらの抽籤は行われないようにしてもよい。また、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、「被弾リプ」の図柄の組合せがトップラインやボトムラインに表示されないように、停止操作の手順が報知されるようにしてもよい。

【０４７６】

（継続抽籤状態）

上述したように、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、次に、ラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。継続抽籤状態は、４ゲーム又は７ゲーム間継続する状態となっており、最終的に、ラインバトル状態から権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されている場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、ラインバトル状態を継続させることが決定されている場合には、再度ラインバトル状態中のインターバル状態に移行させ、これらのいずれの決定もなされていない場合には、ラインバトル状態が終了し（すなわち、有利区間が終了し）、非有利区間の通常状態に移行させる。

【０４７７】

継続抽籤状態では、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤及び継続抽籤結果書換抽籤が行われ得る。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、継続抽籤状態においては他の抽籤も行うことが可能である。

【０４７８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、バトル状態から継続抽籤状態に移行する際に、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤を行う。敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｆに示す継続抽籤テーブルを参照し、敵種別と、ダメージ状態（すなわち、上述した「ステータス」と同義）と、抽籤値と、に基づいて、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「４Ｇ敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「７Ｇ敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「４Ｇ継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「７Ｇ継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであり、権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「４Ｇ昇格」）、及び継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであり、

権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「７Ｇ昇格」）、のいずれかが決定される。

【０４７９】

なお、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、少なくとも有利区間が終了されない抽籤結果（上述した「４Ｇ継続」、「７Ｇ継続」、「４Ｇ昇格」、及び「７Ｇ昇格」）が決定される確率が、原則として、敵種別が「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順に順次高まるようになっており、また、味方ステータスが「大破」、「中破」、「小破」、「平常」の順に順次高まるようになっており、また、敵ステータスが「平常」、「小破」、「中破」、「大破」の順に順次高まるようになっている。すなわち、敵種別と、味方ステータスと、敵ステータスと、の３つのパラメータが参照され、有利区間が継続するか否かが決定されるようになっている。

【０４８０】

それゆえ、本実施形態では、バトル状態突入時に、いずれの敵キャラクタに対応する情報が設定されるか、バトル状態中に味方ステータスがどのように変移するか、及びバトル状態中に敵ステータスがどのように変移するかに応じて、ラインバトル状態が継続する継続度合いを変動させることが可能となっている。また、味方ステータス及び敵ステータスの変移に際しては、味方キャラクタに対応する情報の種類（例えば、判定ライン数）が重要となり、これによって、ラインバトル状態が継続する継続度合いが、遊技者に有利な度合いに変動させたり、遊技者に不利な度合いに変動させたりする確率も変動するようになっている。

【０４８１】

なお、図３６Ｆに示す継続抽籤テーブルでは、味方ステータスが「大破」、及び敵ステータスが「大破」であるときには、例外的に、少なくとも有利区間が終了されない抽籤結果が決定されることが確定するようになっている。このように、味方ステータスが特定のステータスであり、敵ステータスが特定のステータスであるとき、上述した原則に反して、有利区間が継続する確率を高めたり、有利区間が継続する確率を低めたりすることもできる。

【０４８２】

また、メインＣＰＵ１０１は、バトル状態から継続抽籤状態に移行する際に、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤の抽籤結果が、有利区間が終了される抽籤結果（上述した「４Ｇ敗北」及び「７Ｇ敗北」）である場合には、継続抽籤状態において、継続抽籤結果書換抽籤を行う。具体的には、継続抽籤状態において、「チャンス目」又はボーナス役に当籤した場合、継続抽籤の抽籤結果として、例えば「４Ｇ敗北」が決定されている場合には「４Ｇ継続」に書き換え、例えば「７Ｇ敗北」が決定されている場合には「７Ｇ継続」に書き換える。また、スイカ（この場合、「Ｆ＿スイカ１」のみであってもよいし、「Ｆ＿スイカ２」を含んでいてもよい）に当籤した場合、所定確率（例えば、１／２）で、継続抽籤の抽籤結果を書き換えることを決定する。継続抽籤の抽籤結果を書き換えることが決定された場合、上記と同様に継続抽籤の抽籤結果が適宜書き換えられる。

【０４８３】

なお、本実施形態では、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤が行われた後、継続抽籤結果書換抽籤が行われるが、継続抽籤状態における抽籤手法はこれに限られない。例えば、継続抽籤状態では、まず、継続抽籤結果書換抽籤が行われ（すなわち、内部当籤役に基づいて遊技毎にラインバトル状態を継続させる否かを決定するための抽籤が行われ）、当該抽籤の結果ラインバトル状態を継続させることが決定されなかった場合に、継続抽籤状態が終了するときに、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤が行われるようにしてもよい。

【０４８４】

このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定

された判定ラインに「リプレイ」又は「ベル」の図柄が並んで表示される場合に、有利区間の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、ラインバトル状態中の継続抽籤状態において、決定された有利区間の継続度合いに基づいて有利区間を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【０４８５】

これにより、判定ラインの決定結果に応じて有利区間の継続度合いを変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【０４８６】

また、本実施形態では、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに、例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せが表示される場合に、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能となっている。

【０４８７】

これにより、有利区間中（例えば、ラインバトル状態中のバトル状態中）における緊張感を高めることができ、有利区間中の遊技が単調とならず、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【０４８８】

また、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態におけるＲＴ状態をＲＴ２状態に変移させることが可能であるとともに、「ＲＴ３移行目」が表示された場合に、有利区間のラインバトル状態におけるＲＴ状態をＲＴ３状態に変移させることが可能となっており、決定された判定ラインに「中段リプ」の図柄の組合せが表示され得る特定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段リプ１」及び「Ｆ＿中段リプ２」のいずれか）を決定する確率は、ＲＴ２状態よりもＲＴ３状態のほうが高くなっている。

【０４８９】

また、本実施形態では、ＲＴ２状態においては、「被弾リプ」の図柄の組合せが表示され得る所定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿被弾リプ」）を決定可能とし、ＲＴ３状態においては、この所定の内部当籤役を決定可能としないようになっている。

【０４９０】

これにより、有利区間中（例えば、ラインバトル状態中のバトル状態中）においては、いずれのＲＴ状態であるかによって遊技者の有利さの度合いがさらに変動するようになるため、有利区間中の遊技をより多彩なものとし、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【０４９１】

また、本実施形態では、例えば、「打順１」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿上段左ベル１」と、「打順１」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿中段左ベル１」と、「打順３」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿上段中ベル１」と、「打順３」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿中段中ベル１」と、を少なくとも内部当籤役として決定可能であり、図３２に示したように、有利区間において、例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」又は「Ｆ＿上段中ベル１」が決定された場合には、当籤役番号として「２３」を送信し、「Ｆ＿中段左ベル１」又は「Ｆ＿中段中ベル１」が決定された場合には、当籤役番号として「２４」を送信するようになっている。そして、本実施形態では、送信された当籤役番号に応じて異なる演出を実行することが可能となっている。

【０４９２】

これにより、例えば、有利区間のラインバトル状態のような図柄が表示されるラインによって遊技者の有利さの度合いが変動するような遊技性を有する場合に、表示される図柄の組合せに関連した演出を行うことができるため、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる。

【０４９３】

＜権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技性＞

次に、図４２を参照して、有利区間の権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図４２では、権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れの概要を示している。

【０４９４】

（権利獲得抽籤準備状態）

メインＣＰＵ１０１は、有利区間の権利獲得抽籤準備状態、権利獲得抽籤状態、及び権利獲得状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、権利獲得抽籤準備状態に移行させる（すなわち、これらの状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときのＲＴ状態はＲＴ４状態であり（図１３参照）、ＲＴ状態がＲＴ４状態からＲＴ２状態に移行するまで権利獲得抽籤準備状態を維持する。ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行したとき、ボーナス役に当籤したのが権利獲得状態であれば権利獲得状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのが権利獲得抽籤状態であれば権利獲得抽籤状態に移行させる。

【０４９５】

なお、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」を表示させるため、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ３状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、ＲＴ３状態に移行したときに、権利獲得抽籤準備状態を終了させ、権利獲得状態に復帰させる場合には権利獲得状態に復帰させ、権利獲得抽籤状態に復帰させる場合には権利獲得抽籤状態に復帰させるようにしてもよい。

【０４９６】

（権利獲得抽籤状態）

上述したように、権利獲得抽籤準備状態が終了したとき、及びラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されたときに、メインＣＰＵ１０１は、権利獲得抽籤状態に移行させる。権利獲得抽籤状態は、２０ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、権利獲得状態に移行しない場合であってもラインバトル状態に戻るようになっている。したがって、この権利獲得抽籤状態は、それ自体が有利区間の遊技期間を延長させ得る遊技状態となっている。権利獲得抽籤状態では、権利獲得状態移行抽籤が行われる。

【０４９７】

権利獲得状態移行抽籤では、例えば、メインＣＰＵ１０１は、権利獲得抽籤状態において、「チャンス目」又はスイカ（この場合、「Ｆ＿スイカ１」のみであってもよいし、「Ｆ＿スイカ２」を含んでいてもよい）に当籤した場合、次回遊技から権利獲得状態に移行させることを決定する。また、共通ベル（「Ｆ＿上段共通ベル」及び「Ｆ＿中段共通ベル」）に当籤した場合、所定確率（例えば、１／４）で、次回遊技から権利獲得状態に移行させることを決定する。なお、権利獲得状態に移行させることが決定された場合であっても、権利獲得状態に移行するのは、権利獲得抽籤状態の遊技期間（２０ゲーム）が終了したときであってもよい。また、権利獲得状態に移行させることが決定された場合に、権利獲得抽籤状態の遊技期間の残りゲーム数の範囲で前兆期間を決定し、この前兆期間が経過したときに権利獲得状態に移行させるようにしてもよい。また、権利獲得抽籤状態から権利獲得状態に移行させる際に、権利獲得抽籤状態の遊技期間の残りゲーム数が生じる場合には、その残りゲーム数が、権利獲得状態の遊技期間に付加されるようにしてもよいし、次回（権利獲得状態から権利獲得抽籤状態に戻ったとき）の権利獲得抽籤状態の遊技期間に付加されるようにしてもよい。

【０４９８】

（権利獲得状態）

上述したように、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態に移行させることが決定されたとき、及び権利獲得抽籤準備状態から復帰したときに、メインＣＰＵ１０１は、権利獲

得状態に移行させる。権利獲得状態は、１０ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、永続権利を獲得するか否かにかかわらず権利獲得抽籤状態に戻るようになっている。したがって、この権利獲得状態は、それ自体が有利区間の遊技期間を延長させ得る遊技状態となっている。権利獲得状態では、永続権利獲得抽籤が行われる。

【０４９９】

永続権利獲得抽籤では、後述のバトル突入時味方種別抽籤とは別に、予め味方キャラクタを永続的に（当該有利区間が終了するまで）獲得させるか否かの権利を付与するか否かが決定される。メインＣＰＵ１０１は、例えば、権利獲得状態においてボーナス役に当籤した場合に、永続権利を付与することを決定する。なお、例えば、特定役（例えば、「スイカ１」）に当籤したことに基づいて、所定確率（例えば、１／４）で、永続権利を付与することを決定するようにしてもよい。

【０５００】

ここで、永続権利抽籤の結果、当該永続権利を付与することが決定された場合、バトル状態に突入する度に、バトル突入時味方種別抽籤の結果付与されなかった味方キャラクタの番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが付与される。例えば、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、味方キャラクタ「２」が付与されていた場合、当該永続権利を獲得していれば、さらに味方キャラクタ「１」が付与されるようになる。なお、付与された永続権利の機能はこれに限られない。例えば、永続権利抽籤の結果、当該永続権利を付与することが決定された場合、永続権利が付与されていない味方キャラクタの番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが固定的に付与されるようにしてもよい。例えば、最初に永続権利が付与された場合、この永続権利の権利内容として味方キャラクタ「１」が付与され、次に永続権利が付与された場合、この永続権利の権利内容として味方キャラクタ「２」が付与されるようにしてもよい。

【０５０１】

なお、本実施形態では、権利獲得状態において、永続権利が付与されるか否かが決定されるようになっているが、これに限られず、権利獲得状態において、上述した限定的権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい。この場合、例えば、上述した味方獲得抽籤と同様の抽籤が行われるようにしてもよいし、上述した味方獲得抽籤よりも限定的権利が付与される確率が高まるように、上述した限定的権利が付与されるか否が決定されるようにしてもよい。また、例えば、権利獲得状態においては、単位遊技ごとに、内部当籤役にかかわらず所定確率（例えば、１／１０）で、上述した限定的権利が付与されるか否が決定されるようにしてもよい。なお、ボーナス役当籤以外の契機で永続権利あるいは限定的権利が付与されるようにした場合には、権利獲得状態において複数個の権利を獲得させることができる。

【０５０２】

この場合、上述したように、例えば、２個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「１」及び「２」が設定される場合）には、バトル状態において判定ラインが上限数（ＤＬ１～ＤＬ３）まで設定されることとなる。また、例えば、３個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「１」～「３」が設定される場合）には、これに加え、バトル状態においてカウンターが発動する場合があるようになる。また、例えば、４個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「１」～「４」が設定される場合）には、これに加え、バトル状態に防御が発動する場合があるようになる。ここで、例えば、権利獲得状態において５個以上の権利が付与された場合には、４個を超える分の権利については、次回のバトル状態まで持ち越されるようにしてもよいし、破棄（クリア）されるようにしてもよい。また、例えば、権利獲得状態において５個以上の権利が付与された場合には、次回のバトル状態終了後の継続抽籤状態において、必ず有利区間が継続することが決定されるようにしてもよい。

【０５０３】

また、本実施形態では、権利獲得状態において、有利区間のラインバトル状態が有利に

進められるようになる（味方キャラクタに対応する情報が設定され得る）永続権利が付与されるか否かが決定されるようになっているが、権利獲得状態において、付与され得る権利内容はこれに限られない。例えば、ラインバトル状態の継続抽籤状態において、抽籤結果にかかわらず強制的にラインバトル状態が継続することとなる継続権利（すなわち、有利区間を延長させるための権利。「ストック」や「セット数」などと称される場合がある）が付与されるか否かが決定されるようにしてもよいし、権利獲得抽籤状態において、抽籤結果にかかわらず強制的に権利獲得抽籤状態が継続することとなる継続権利（すなわち、有利区間を延長させるための権利。「ストック」や「セット数」などと称される場合がある）が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい。すなわち、権利獲得状態において、付与され得る権利内容は、遊技者に特典をもたらすものであれば、適宜設定することができる。

【０５０４】

このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能としており、その決定結果は、権利獲得状態において権利が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、権利獲得状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。

【０５０５】

また、本実施形態では、権利獲得状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに、例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せが表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。

【０５０６】

また、本実施形態では、永続権利が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、永続権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するときに、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。

【０５０７】

これにより、有利区間中の各遊技状態の役割を多様化させ、また、有利区間が継続する継続度合いを多様に変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【０５０８】

＜エンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技性＞

次に、図４３及び図４４を参照して、有利区間のエンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図４３では、エンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れの概要を示している。また、図４４では、エンディング１状態及びエンディング２状態中に行われるエンディング演出の概要を示している。

【０５０９】

（エンディング準備状態）

メインＣＰＵ１０１は、有利区間のエンディング準備状態、エンディング１状態、及びエンディング２状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、エンディング準備状態に移行させる（すなわち、これらの状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときのＲＴ状態はＲＴ４状態であり（図１３参照）、ＲＴ状態がＲＴ４状態からＲＴ２状態に移行するまでエンディング状態を維持する。ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行したとき、ボーナス役に当籤したのがエンディング１状態であればエンディング１状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのがエンディング２状態であればエンディング２状態に移行させる。

【０５１０】

なお、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」を表示させるため、ＲＴ４状態

において「ＲＴ１移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ３状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、ＲＴ３状態に移行したときに、エンディング準備状態を終了させ、エンディング１状態に復帰させる場合にはエンディング１状態に復帰させ、エンディング２状態に復帰させる場合にはエンディング２状態に復帰させるようにしてもよい。

【０５１１】

また、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間及び通常有利区間において、例えば、スイカ１当籤時のＡＲＴ抽籤で、エンディング１状態に移行させることが決定された場合には、通常有利区間の遊技期間が消化されたときに、エンディング準備状態に移行させる（すなわち、ＲＴ２状態に移行するまでエンディング１状態への移行を待機する）。

【０５１２】

（エンディング１状態）

上述したように、エンディング準備状態が終了したときであってエンディング１状態に移行（復帰）させる場合、メインＣＰＵ１０１は、エンディング１状態に移行させる。エンディング１状態は、１００ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、エンディング１状態が終了したときにはラインバトル状態に移行するようになっている。非有利区間及び通常有利区間から移行する有利区間の遊技状態である点についてはラインバトル状態と同じであるが、ラインバトル状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。エンディング１状態では、権利獲得状態と同様に永続権利獲得抽籤が行われる。

【０５１３】

なお、権利獲得状態における抽籤と同様に、エンディング１状態では、上述した限定的権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよいし、有利区間を延長させるための継続権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい

【０５１４】

また、例えば、エンディング１状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング１状態に復帰された場合、１００ゲームの遊技期間は再度最初からカウントされるようにしてもよいし、ボーナス役に当籤した遊技における遊技期間を引き継いでカウントされるようにしてもよい。後者の場合、例えば、エンディング１状態の１０ゲーム目（残り９０ゲーム）でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング１状態に復帰された場合、当該エンディング１状態の遊技期間が９０ゲームとなるようにすればよい。

【０５１５】

また、さらに、ボーナス状態中の遊技期間もエンディング１状態の遊技期間に含まれるようにしてもよい。例えば、エンディング１状態の１０ゲーム目（残り９０ゲーム）でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の遊技期間が１７ゲームであり、当該ボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング１状態に復帰された場合、当該エンディング１状態の遊技期間が７３ゲームとなるようにすればよい。

【０５１６】

（エンディング２状態）

有利区間中の遊技回数が「１２００」回以上となった場合であって、ラインバトル状態のインターバル状態が終了したとき、メインＣＰＵ１０１は、エンディング２状態に移行させる。エンディング２状態は、１３１ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、エンディング２状態が終了したときには有利区間自体も終了し、非有利区間に移行するようになっている。

【０５１７】
　なお、この場合、上述した規制監視期間が「１２００」回（あるいは、それよりも多い回数、例えば、「１３６９」回）の遊技回数となったときに、エンディング２状態に移行させるようにしてもよい。また、この場合、有利区間の他の遊技状態である場合にも、これらの遊技状態からエンディング２状態に移行させるようにしてもよい。また、エンディング２状態における遊技期間のカウントの態様も、エンディング１状態の遊技期間のカウントの態様と同様である。
【０５１８】
　また、本実施形態では、エンディング２状態が終了すると有利区間自体も終了し、非有利区間に移行させるようにしているが、これに限られない。エンディング２状態が終了するとき、上述した規制監視期間が未だ「１５００」回となっていなければ、再度ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。あるいは、上述した規制監視期間が「１５００」回となるまで、エンディング２状態を継続させるようにしてもよい。
【０５１９】
（エンディング演出）
　次に、図４４を参照しながら、エンディング１状態及びエンディング２状態で行われ得るエンディング演出について説明する。
【０５２０】
　エンディング演出は、その字句が示すように、基本的には、有利区間に制御されている期間が「１２００」回以上となったときに、当該有利区間がもうじき終了されることを示唆する演出となっている。また、有利区間に制御されている期間が「１２００」回以上となる確率を鑑みれば、実行される確率が他の演出よりも低い特別な演出となっている。
【０５２１】
　エンディング演出は、例えば、第１話～第８話及び最終話からなる一連のストーリー演出として構成され、エンディング２状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容も進行するようになっている。なお、上述したように、エンディング２状態が、有利区間に制御されている期間が「１２００」回となってから、規制監視期間が「１５００」回となるまで継続可能に構成する場合には、規制監視期間が「１５００」回となるまでの遊技期間に応じて、ストーリーの内容を進行させるようにすればよい。
【０５２２】
　ここで、本実施形態では、有利区間が開始されるときに、エンディング１状態に移行させることが決定されている場合には、当該有利区間が開始されたばかりであるにもかかわらず、エンディング１状態中はエンディング演出が実行されるようになっている。
【０５２３】
　ただし、エンディング１状態では、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行され、全部は実行されないようになっている。具体的には、第１話～第８話及び最終話のうちの第１話～第８話は実行されるが、最終話は実行されないようになっている。なお、この場合にも、エンディング２状態と同様、基本的には、エンディング１状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容が進行するようになっている。
【０５２４】
　エンディング１状態において、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行される具体例を、図４４を参照しながら説明する。例えば、エンディング準備状態では、エンディング演出の導入演出が行われる。そして、エンディング１状態が開始されるとき（ＡＲＴ開始）、エンディング演出が開始され、第１話、第２話、・・・第８話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第８話が終了したとき、表示装置１１に「つづく」といった文字が表示され、ストーリーが完結していないことが示される。
【０５２５】
　一方、エンディング２状態では、エンディング２状態が開始されるとき（有利区間≧１２００　インターバル状態終了）、エンディング演出が開始され、第１話、第２話、・・・第８話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第８話が終了すると

、次に最終話のストーリーが展開され、最終話のストーリーが終了したとき、表示装置１１に「ＴＨＥ　ＥＮＤ」といった文字が表示され、ストーリーが完結したことが示される。

【０５２６】

なお、上述したエンディング演出の演出内容は、複数回数の遊技にわたって実行可能なエンディング演出の演出内容の一例を示すものであり、エンディング演出の演出内容はこれに限られない。遊技者にとって価値を有する演出内容であれば、どのような演出内容であってもよい。

【０５２７】

例えば、パチスロ１のモチーフとして用いられているアニメーションやキャラクタなどがあれば、エンディング２状態におけるエンディング演出では、通常は見ることができないアニメーションの特別映像やキャラクタの特別映像が表示装置１１に表示されるものとすればよい。この場合、エンディング１状態におけるエンディング演出では、これらの映像の内容をエンディング２状態におけるエンディング演出よりも短くして（例えば、要約し、その途中までとし、あるいは別内容として）表示装置１１に表示されるものとすればよい。もっとも、これらに替えて、あるいはこれらとともに、スピーカ群８４から出力される楽曲や音声、ＬＥＤ群８５による発光態様によって各エンディング演出が行われるようにすることもできる。

【０５２８】

また、エンディング演出は、残りの遊技回数にかかわらず演出内容が進行するものであってもよい。例えば、単位遊技に要する時間を、仮に「６秒」（この値は任意）と定め、エンディング２状態におけるエンディング演出を、「６秒×１３１回の遊技＝７８６秒」の一連の演出として定め、エンディング２状態に制御されたタイミングでこの一連の演出を開始するようにし、また、エンディング１状態におけるエンディング演出を、「６秒×１００回の遊技＝６００秒」の一連の演出の一部の演出として定め、エンディング１状態に制御されたタイミングでこの一連の演出の一部の演出を開始するようにしてもよい。このようにすれば、エンディング演出を遊技回数に合わせて進行させる必要がなくなることから、演出に係る制御負担を軽減することができる。また、この場合、有利区間が終了するよりも前のタイミングで上述した一連の演出の実行が終了した場合には、その終了時の画面がそのまま有利区間が終了するときまで表示されるようにしてもよいし、上述した一連の演出が再度最初から（あるいは、中途から）開始されるようにしてもよい（すなわち、ループして実行されるようにしてもよい）。また、この場合、上述した一連の演出の実行が終了する前のタイミングで有利区間が終了した場合には、上述した一連の演出をその中途であっても強制的に終了させるようにしてもよいし、上述した一連の演出が最後まで実行されるようにしてもよい。

【０５２９】

また、図４４においては図示を省略しているが、本実施形態では、有利区間において、当該有利区間おける遊技期間が「１２００」回の遊技となるまで（あるいは、エンディング１状態に移行するまで）、当該有利区間を継続させることが決定される（例えば、ラインバトル状態の継続抽籤状態においてラインバトル状態を継続させることが決定され、あるいは、権利獲得抽籤状態が終了し、その後インターバル状態に移行した）度に、表示装置１１において、有利区間に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出が実行されるようになっている。

【０５３０】

具体的には、例えば、１２マスに区画されたプログレスバーやマップなどを表示装置１１内に所定の領域に表示するとともに、有利区間における遊技期間の遊技回数が１００ゲーム進行する度に、１マスずつその表示態様を異なるものとしていく、といったような示唆演出が実行される。このようにすれば、有利区間における遊技期間の概数が把握できるようになる。なお、例えば、プログレスバーやマップなどの区画を１５マスとし、規制監視期間の消化度合いが表示されるようにしてもよい。また、これらは示唆演出の表示内容の一例であり、その表示内容はこれに限られない。例えば、有利区間における遊技期間の

実数の遊技回数が表示されるようにしてもよい。

【０５３１】

また、示唆演出は、インターバル状態の最初の遊技中のみ表示されるようにしてもよいし、インターバル状態中（３ゲーム間）にわたって表示されるようにしてもよい。また、有利区間が終了する可能性のあるラインバトル状態でのみ表示されるようにしてもよいし、有利区間中の各遊技状態で常に表示されるようにしてもよい。

【０５３２】

このように、本実施形態では、エンディング２状態となったときに、エンディング演出（特別演出）が実行されることを可能とするとともに、有利区間に移行することが決定された場合に、エンディング１状態に移行させることが決定されている場合には、エンディング１状態において、エンディング演出の一部の演出（特殊演出）が実行されることを可能としている。

【０５３３】

すなわち、本実施形態では、通常、遊技者に有利な状態中の遊技の終盤に実行され得るようになっている特別演出の一部である特殊演出が、所定の実行条件が成立した場合には、遊技者に有利な状態中の遊技の序盤において実行され得るようになっている。これにより、遊技者は特別演出を全て見たいと望みながら遊技を行うようになるため、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる。

【０５３４】

また、本実施形態では、エンディング２状態となったときから１３１ゲームが経過して有利区間が終了するまで、あるいは、エンディング２状態となったときから規制監視期間が「１５００」回となって有利区間が終了するまで、エンディング演出（特別演出）が実行されることを可能としている。これにより、遊技媒体の獲得を規制する場合であっても、遊技者の興趣が低下してしまうことを軽減することができる。

【０５３５】

また、本実施形態では、有利区間おける遊技期間が「１２００」回の遊技となるまであるいは、エンディング１状態に移行するまで、有利区間を継続させることが決定される度に、有利区間に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能としている。これにより、特別演出の実行が開始される時期や有利区間が終了する時期などを遊技者が概ね把握できるようになるため、遊技の興趣を高めつつ、遊技者に適切な情報を提供することができる。

【０５３６】

（エンディング制御の他の例）

本実施形態では、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、残りゲーム数がたとえ残存していても有利区間を終了するリミット処理を実行するが、リミット処理を将来行うことが確定した段階（例えば、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階）で、主制御基板７１は、出玉状態を「エンディング」（例えば、エンディング２状態）に移行する。一方で、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態を「エンディング」に移行した場合であっても、直ぐにはサブ側の演出状態を「エンディング（ＥＮＤ）」に移行させることなく、所定の条件を契機に演出状態を「エンディング」に移行させる。以下では、特に、副制御基板７２が演出状態を「エンディング」に移行させる制御の詳細について説明する。なお、本実施形態では、有利区間が「通常有利区間」などを含む場合があるが、この例では「有利区間」と「ＡＲＴ」とが全く同一の遊技状態であるものとして説明する。

【０５３７】

この例では、有利区間に関連してメイン（主制御基板７１）側で計数するメイン側カウンタと、サブ（主制御基板７１）側で計数するサブ側カウンタとを設けるものとする。主制御基板７１は、第１のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第２のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数する。主制御基板７１は、第１のカウンタの値が「１５００」に達すると

リミット処理を行い、第２のカウンタの値に関係なく有利区間を終了し、第１のカウンタの値が「１５００」に達する前に、第２のカウンタの値が「０」になると、有利区間を終了する。

【０５３８】

一方で、副制御基板７２は、第３のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第４のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）のうちの遊技者に対して報知した期間（報知済みゲーム数）を計数し、また、第５のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）のうちの遊技者に対して未報知の期間（未報知ゲーム数（＝潜伏させている上乗せゲーム数））を計数する。なお、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を報知した場合には、報知したゲーム数分だけ、報知済みゲーム数を加算するとともに、未報知ゲーム数を減算する。

【０５３９】

メイン・サブの双方において計数する消化済みゲーム数は、基本的には一致するため、メイン側の第１のカウンタの値とサブ側の第３のカウンタの値とは一致する（なお、有利区間と「ＡＲＴ」とが一致しない場合、リミット処理はサブ側では行わないため、サブ側では有利区間の消化済みゲーム数を計数する必要が無く、「ＡＲＴ」中の消化済みゲーム数を計数することになるため、両カウンタの値は完全には一致しないものの、以下に説明する制御には関係が無い）。

【０５４０】

また、サブ側では、報知済みの残りゲーム数と、未報知のまま保持している残りゲーム数とを個別に計数するため、メイン側の第２のカウンタの値と、サブ側の第４カウンタの値とは一致せず、また、メイン側の第２のカウンタの値と、サブ側の第５カウンタの値とも一致しない。ただし、報知済みの残りゲーム数と未報知のまま保持している残りゲーム数との和は、メイン側で計数する残りゲーム数と一致するため、メイン側の第２のカウンタの値と、サブ側の第４カウンタの値及び第５カウンタの値の和とは、一致する。

【０５４１】

主制御基板７１は、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値に基づいて「エンディング」への移行制御を行っており、例えば、ゲーム数の上乗せが行われた結果、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階で出玉状態を「エンディング」に移行する。

【０５４２】

一方で、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値（すなわち、未報知ゲーム数を除いた合算値）に応じてサブ側の演出状態を「エンディング（ＥＮＤ）」に移行させる。ここで、副制御基板７２は、例えば、図示しないサブ＿エンディング移行抽籤テーブルを参照して演出状態を「エンディング」に移行させる。

【０５４３】

例えば、サブ＿エンディング移行抽籤テーブルは、参照項目として消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値を規定し、合算値ごとに「エンディング」に移行させるか否かの抽籤結果（非当籤、当籤）についての抽籤値の情報を規定する。このようなサブ＿エンディング移行抽籤テーブルによれば、例えば消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が「１０００～１１９９Ｇ」である場合には、２４５７６／３２７６８の確率で「エンディング」への移行抽籤に非当籤し、８１９２／３２７６８の確率で「エンディング」への移行抽籤に当籤する。

【０５４４】

また、例えば、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が大きくなるほど高い確率で演出状態を「エンディング」に移行させる。そして、副制御基板７２は、演出状態を「エンディング」に移行させると、演出ステージを専用の"エンディングステージ"に移行し、有利区間が終了するまで当該"エンディングステージ"のまま維持する。なお、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行していない

場合には、サブ側において「エンディング」への移行抽籤を行う必要がないため、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行した場合（すなわち、メイン側の管理するカウンタにおいて、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合）に限り、サブ側の演出状態を「エンディング」に移行させるか否かの抽籤を行うこととしてもよい。

【０５４５】

このように「エンディング」移行時に専用の演出ステージに移行させることで、遊技者は、リミット処理が行われることを予め把握することができる。なお、"エンディングステージ"に移行した後は、リミット処理が行われることが確定しているため、ゲーム数の上乗せ報知演出を行う意味がない。そのため、副制御基板７２は、"エンディングステージ"に移行した後は、上乗せ報知演出を行わない。

【０５４６】

また、"エンディングステージ"への移行は、メイン側の合算値が規定値以上に達している状態で、サブ側の合算値（未報知ゲーム数を除く）が大きくなるほど高い確率で行われる。そのため、"エンディングステージ"への移行確率は、未報知のまま保持している上乗せゲーム数（未報知ゲーム数）が少ないほど高い確率となり、未報知のまま保持している上乗せゲーム数が多いほど低い確率となる。

【０５４７】

また、"エンディングステージ"に移行した後は、原則として有利区間の終了まで"エンディングステージ"の演出を継続し、有利区間が終了するゲームにおいて"エンディングステージ"の演出を終了し、当該ゲームの終了時又は次ゲームの開始時などに通常区間に対応する演出ステージへと移行させる。

【０５４８】

また、"エンディングステージ"の滞在中は、ボーナスが作動した場合でも依然としてリミット処理が近いうちに行われるという状況に変わりはないため"エンディングステージ"を維持することが望ましい。ここで、有利区間終了の直前のゲーム（例えば、第１のカウンタの値が「１４９９」のゲーム）においてＢＢ１～ＢＢ４などのように所定ゲーム数を消化に要するボーナスに当籤し、ボーナスが作動した場合、ボーナスの作動中に第１のカウンタが「１５００」に達してリミット処理が行われ、有利区間が終了することになる。このとき、出玉が増加する状態であるボーナス作動中にも関わらず"エンディングステージ"を終了させて別の演出ステージ（通常区間に対応する演出ステージやボーナス作動中の演出ステージ）へ移行させると、遊技者に違和感を与える恐れがある。そこで、副制御基板７２は、ボーナスの作動中にリミット処理により有利区間が終了する場合には、当該ボーナスの終了まで"エンディングステージ"のまま演出ステージを継続し、ボーナスの終了時に（有利区間の終了報知や、のめり込み防止表示などを行って）通常区間に対応する演出ステージへと移行させることとしてもよい。

【０５４９】

さらに、第１のカウンタの値が「１４９８」～「１５００」などリミット処理発動の直前でボーナス役が内部当籤役として決定され、入賞されずに持ち越された場合にも、副制御基板７２は、"エンディングステージ"を継続して、当該持ち越し中のボーナス役が入賞して作動したボーナスの終了を待って"エンディングステージ"を終了させるというエンディング状態終了の遅延処理を行うことが好ましい。なお、この場合、リミット処理により有利区間が終了し、押し順などの報知を行わない状況（通常区間）となっても"エンディングステージ"が一時的に継続されてしまうため、副制御基板７２は、このような非有利区間の"エンディングステージ"では有利区間中の"エンディングステージ"と演出を異ならせて、遊技者に機械の故障ではない旨を明示することが好ましい。また、副制御基板７２は、非有利区間の"エンディングステージ"では、ボーナス役の入賞が可能な遊技（リプレイなどのボーナス役の入賞を阻害する役に当籤していない遊技）でボーナス役の入賞を促す旨の報知や、指示機能が終了しており、ボーナスの終了後に"エンディングステージ"が終了する旨の報知などを行って、遊技者に状況を分かり易く伝えることとしてもよい。また、

ボーナス作動中にリミット処理により有利区間が終了した場合、又は、ボーナス作動中にリミット処理が行われる可能性が高い場合などは、副制御基板７２は、それ以外のボーナス作動中とは異なる演出（例えば、大量獲得を祝福する演出や設定示唆情報など何らかの有利な情報を含む演出など）を、当該ボーナスの開始時、作動中、ないしは終了時に行うこととしてもよい。

【０５５０】

また、有利区間が終了する際に、主制御基板７１は、全リールの停止後などに所定時間、遊技操作（例えば、次遊技のメダルの投入操作や再遊技の作動による自動再投入、開始操作など）を受け付けない有利区間終了時のフリーズ処理を行うこととしてもよい。このとき、副制御基板７２は、有利区間終了時のフリーズの時間を利用して、当該有利区間中に獲得したメダルの枚数、消化ゲーム数、ないしはセット数のように当該有利区間に関する情報を表示することとしてもよく、また、のめり込み防止表示をこれらに合わせて表示することとしてもよい。また、上述のように、リミット処理による有利区間の終了がボーナス作動中に発生する場合は、主制御基板７１は、ボーナスの消化を妨げないようにリミット処理による有利区間の終了時にフリーズを発生させずに、ボーナスの終了時に有利区間終了時のフリーズを行うこととしてもよい。なお、有利区間の終了とは関係なく、ボーナス終了時に有利区間中に獲得したメダルの枚数などの有利区間に関する情報などを表示する表示用の時間を確保するなどの目的で、ボーナス終了時に所定時間のフリーズが設けられている場合は、有利区間の終了がボーナス作動中に発生する場合は、有利区間終了時のフリーズを有利区間終了時にも、ボーナス終了時にも行わず、主制御基板７１は、ボーナス終了時のフリーズのみをボーナス終了時に行い、このボーナス終了時のフリーズ中に副制御基板７２は、有利区間に関する情報やのめり込み防止表示などを表示することとしてもよい。フリーズによる遊技の遅延が複数発生することを抑制することで、遊技のテンポが悪くなってしまうことを防止できる。なお、ここまで説明した内容は、後述する別例のリミット処理によりボーナス作動中に有利区間が終了する場合においても適用することとしてもよく、また、仕様設計者は発動するリミッタの種別により上記の処理を適用するか、不適用とするか演出の流れなどを考慮して任意に決定することができる。

【０５５１】

（可変リミッタ）

ここまで、有利区間を終了するリミット処理を実行する条件を有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達した場合など、リミット処理の実行条件が一定の場合を前提として説明を行った。しかし、主制御基板７１によるリミット処理の実行条件は必ずしも一定である必要はなく、少なくとも上限値（例えば有利区間開始から１５００Ｇ）を超えて有利区間が継続しないようにすれば十分に過度の射幸性を抑制するという効果を発揮することができる。そこで、主制御基板７１は、第１のカウンタ（消化済みゲーム数）が所定の終了条件を満たした場合に、第１のカウンタ（消化済みゲーム数）が上限値を超えるより前に有利区間を終了させるリミット処理を行うこととしてもよい。

【０５５２】

例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロでは、「通常有利区間」の期間や「ＡＲＴ」中のボーナスなどにより、１セットのゲーム数に対して中途半端なタイミング（例えば、上限値まで残り２０Ｇである１４８０Ｇ）で今回のセットの「ＡＲＴ」が終了することがある。このようなケースでは、次セットの「ＡＲＴ」を１セット全て（５０Ｇ）行うことができず、セットの途中でリミット処理を行うことになってしまう。次セットの「ＡＲＴ」が開始されたにも関わらず、直ぐに強制的に終了させられてしまったのでは遊技者が不満を感じる可能性もある。そこで、主制御基板７１は、上限値に達する前ではあるものの、区切りが良い今回のセットの「ＡＲＴ」終了時に、有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。これにより、有利区間（「ＡＲＴ」）は、必ず区切りの良いタイミングで終了することになるため、遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる。

【０５５３】

また、パチスロによっては、リミット処理を行う場合に所定のエンディング制御を行うことも考えられるため、このようなエンディング制御を行うケースについても説明する。例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロにおいて、有利区間開始からの消化済みゲーム数及び残りゲーム数の値の合計値が１４００～１４５０Ｇの範囲（所定の終了条件の設定範囲）に達した場合に、主制御基板７１は、残りの未消化セット数にかかわらずエンディング用の１セットとして５０Ｇの有利区間（「ＡＲＴ」）を設定し、当該エンディング用の１セットが終了した時点で所定の終了条件を満たしたとしてリミット処理を実行し、有利区間を終了させるものとしてもよい。つまり、リミット処理は有利区間の開始から１４００～１４５０Ｇの時点で予約され、１４５０～１５００Ｇまでで実行されることとなる。このようにある程度、リミット処理の実行タイミングに幅を持つことを許容することで、不自然なタイミングで有利区間が終了して遊技者に違和感を与えることを防ぎつつ、射幸性を適切に抑制できる。また、「ＡＲＴ」１セットあたりのゲーム数を固定としても、途中でボーナスの作動や基本のセットと異なる上乗せ特化状態などの消化が加わることで、エンディング用の１セットが決定されるタイミングは必ずしも５０の倍数である１４００ゲームちょうどとはならないため、所定の終了条件の設定範囲（リミット処理を予約可能である期間）にも幅を持たせることが好ましい。

【０５５４】

なお、後述するようにリミット処理は、ゲーム数に限らず有利区間中に遊技者が獲得したメダルの差枚数やナビの発生回数に基づいて行うことができる（後述の枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタ）。上述の可変リミッタの説明は、リミット処理の種類に関係なく適用可能である。すなわち、主制御基板７１は、リミット処理の実行タイミングをリミット処理発動用のカウンタ（ゲーム数カウンタ、払出枚数カウンタ、ナビ回数カウンタなど）がリミッタ発動の閾値（上限値）に達した場合に限らず、所定の終了条件を充足した場合には、リミッタ発動の閾値に達するよりも前にリミット処理を行うものとしてもよい。なお、所定の終了条件は任意であるが、一例として、セット数管理タイプの「ＡＲＴ」において、次セットの「ＡＲＴ」を開始してしまうと、次セットの「ＡＲＴ」の途中でリミッタが発動してしまうことが予測されることを採用することができる（パチスロでは、「ＡＲＴ」中の１ゲームあたりのメダルの増加量やそれぞれの役の当籤確率などが設計仕様から把握することができるため、後述の枚数リミッタ、払出枚数リミッタ又はナビ回数リミッタを用いる場合であっても、次セットの「ＡＲＴ」の途中でリミッタが発動してしまうことを予測することができる）。

【０５５５】

この点についての技術的思想を整理すると、以下のようになる。

特定の遊技状態（有利区間）を継続可能な残り期間を示す第２数値（有利区間継続可能な残りゲーム数、差枚数、ナビ回数）が終了閾値（残り０ゲーム、０枚、０回）に達すると前記特定の遊技状態を終了するとともに、少なくとも前記計数手段が計数する前記第１数値（消化済みのゲーム数等）が所定の終了条件（例えば、リミット処理の実行となる有利区間１５００ゲーム消化または、変形例のようにリミット処理の実行タイミングに幅が許容される場合は設定された１４５０～１５００までのゲーム数のいずれかの到達等）を満たす場合は前記第２数値の値が前記終了閾値に達していないときであっても前記特定の遊技状態を終了させる特定状態終了手段（主制御基板７１）。

なお、特定状態終了手段は、「ＡＲＴ」など有利区間の権利がゼロとなったことに基づいて有利区間を終わらせる処理と、リミット処理により有利区間を終わらせる場合の双方についてまとめて記載したが、プログラム上、別の処理として持たせるものとしてもよい。

【０５５６】

なお、本実施形態では、これまでに説明した各種データテーブル（図示を省略したものを含む）を用いた抽籤（特にテーブルを用いた抽籤として説明していない抽籤を含む）において、乱数回路１１０の乱数レジスタ２～７により、予め定められた数値の範囲（０～２５５）から抽出される抽籤用乱数値（演出用乱数値）を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う

ことによって内部的な抽籤が行われる。すなわち、抽籤用乱数値から抽籤値を減算して当籤／非当籤を判定しているが、抽籤の手法はこれに限定されず、抽出した抽籤用乱数値に抽籤値を加算し、加算結果が２５６を超えたか否か（いわゆる「桁あふれ」が生じたか否か）を判定して、当籤／非当籤を決定してもよい。

【０５５７】

＜メイン側の制御による報知機能＞

従来のパチスロでは、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順など）を報知するか否かの決定がサブ（副制御基板７２）側の制御によりなされていた。しかしながら、この報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板７１）側で制御することが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、メイン側で制御される情報表示器６に停止操作の情報を報知するための指示モニタ（不図示）を設け、メイン側の制御により、リールの停止操作の情報を報知（指示）する機能が設けられている。

【０５５８】

ここで、図４５に、本実施形態のパチスロ１において、メイン側で制御される各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係を示す。なお、図４５に示すナビデータ「１」～「６」は、指示モニタに表示される数値を表すとともに、停止操作の情報の報知内容を表す。また、図４５に示すナビデータ「０」は、停止操作の情報が報知されないことを表す。また、図４５では、押し順小役及び押し順リプレイのみを摘記して説明している。もっとも、押し順小役及び押し順リプレイ以外の内部当籤役については、基本的にナビデータが「０」となっている。

【０５５９】

非有利区間の各遊技状態においては、図４５に示すいずれの内部当籤役が決定された場合であっても、ナビデータ「０」がセットされ、停止操作の情報は報知されない。なお、ナビデータ「０」がセットされる場合、本実施形態では、指示モニタにいずれの数値も表示しないこととしているが、これに限られず、例えば、指示モニタに「０」の数値を表示するようにしてもよい。また、ナビデータ「０」がセットされる場合、本実施形態では、これに相当する情報をサブ側に送信しないようにしているが、これに限られず、これに相当する情報をサブ側に送信するようにしてもよい。

【０５６０】

通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態において、「Ｆ＿上段左ベル１」及び「Ｆ＿中段左ベル１」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「１」がセットされる。ナビデータ「１」は、「打順１」に対応する。また、「Ｆ＿上段左ベル２」及び「Ｆ＿中段左ベル２」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「２」がセットされる。ナビデータ「２」は、「打順２」に対応する。

【０５６１】

また、「Ｆ＿上段中ベル１」、「Ｆ＿中段中ベル１」、及び「Ｆ＿下段中ベル１」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「３」がセットされる。ナビデータ「３」は、「打順３」に対応する。また、「Ｆ＿上段中ベル２」、「Ｆ＿中段中ベル２」、及び「Ｆ＿下段中ベル２」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「４」がセットされる。ナビデータ「４」は、「打順４」に対応する。

【０５６２】

また、「Ｆ＿上段右左ベル１」、「Ｆ＿上段右左ベル２」、「Ｆ＿中段右左ベル１」、「Ｆ＿中段右左ベル２」、「Ｆ＿下段右左ベル１」、及び「Ｆ＿下段右左ベル２」、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「５」がセットされる。ナビデータ「５」は、「打順５」に対応する。また、「Ｆ＿上段右中ベル１」、「Ｆ＿上段右中ベル２」、「Ｆ＿中段右中ベル１」、「Ｆ＿中段右中ベル２」、「Ｆ＿下段右中ベル１」、及び「Ｆ＿下段右中ベル２」、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「６」がセットされる。ナビデータ「６」は、「打順６」に対応する。

【０５６３】
　なお、本実施形態では、例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」及び「Ｆ＿上段左ベル２」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、「打順１」又は「打順２」であれば、押し順正解となるため、ナビデータを共通のナビデータとすることもできる。しかしながら、本実施形態では、内部当籤役の構成上、押し順小役について本来であれば最大６択の押し順を設定できるところを４択の押し順として設定していることから、これに対して違和感が生じないように、「Ｆ＿上段左ベル１」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「１」をセットし、「Ｆ＿上段左ベル２」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「２」をセットするようにしている。他の押し順小役も同様である。
【０５６４】
　また、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態において、押し順リプレイのいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「０」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態では、押し順リプレイの押し順報知は行われない。また、通常有利区間のボーナス状態において、押し順小役のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「０」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス状態では、押し順小役の押し順報知は行われない。
【０５６５】
　有利区間の各遊技状態において、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ１」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「１」がセットされる。ナビデータ「１」は、「打順１」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「１」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「１」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「１」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「１」がセットされる。
【０５６６】
　また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ２」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ２」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「２」がセットされる。ナビデータ「２」は、「打順２」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ１」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「２」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「２」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「２」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿２」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「２」がセットされる。
【０５６７】
　また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ３」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ３」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「３」がセットされる。ナビデータ「３」は、「打順３」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ２」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「３」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「３」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「３」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿３」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「３」がセットされる。
【０５６８】
　また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ４」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ４」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「４」がセットされる。ナビデータ「４」は、「打順４」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ２」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「４」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「４」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「４」がセットされる態様は、通常有利区間におけ

るものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿４」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「４」がセットされる。

【０５６９】

また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ５」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ５」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「５」がセットされる。ナビデータ「５」は、「打順５」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「５」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「５」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「５」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿５」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「５」がセットされる。

【０５７０】

また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ６」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ６」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「６」がセットされる。ナビデータ「６」は、「打順６」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「６」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「６」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「６」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「６」がセットされる。

【０５７１】

このように、本実施形態では、メイン（主制御基板７１）側は、指示モニタに「１」～「６」の数値を表示することにより、リールの停止操作の情報を報知する。また、指示モニタに表示されるこの「１」～「６」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応している。

【０５７２】

なお、メイン側（指示モニタ）で報知する数値「１」～「６」は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が、その数値に基づいて、明確に報知内容を把握できるとは限らない。例えば、メイン側で指示モニタに数値「６」を表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。

【０５７３】

そこで、本実施形態のパチスロ１では、メイン側の報知と併せてサブ側でもストップボタンの停止操作に係る情報を報知する。具体的には、サブ側で制御される表示装置１１（プロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２）を用いて、サブ側の制御により停止操作に係る情報の報知を行う。

【０５７４】

例えば、押し順「中、左、右」（打順３）を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「３」を表示するとともに、サブ側では、表示装置１１の表示画面内の中リール３Ｃの上方に数値「１」を表示し、左リール３Ｌの上方に数値「２」を表示し、右リール３Ｒの上方に数値「３」を表示し、この表示により押し順が「中、左、右」の順であることを報知する。

【０５７５】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の期間であれば任意のタイミングに設定することができる。例えば、遊技者の開始操作を検知した（受け付けた）タイミングでメイン側の報知を行ってもよいし、リールの回転開始時にメイン側の報知を行ってもよいし、第１停止操作～第３停止操作のいずれかを検知したタイミングでメイン側の報知を行ってもよい。一方、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第１停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、内部抽籤処理（後述の図５６のＳ２０４参照）の後、リール停止制御処理（後述の図５６のＳ２１３）が

開始される前に、メイン（主制御基板７１）側からサブ（副制御基板７２）側に、このナビデータ（あるいは、これに相当する情報）をパラメータに含むコマンドを送信するようにすればよい。なお、この場合、既存のコマンド（例えば、スタートコマンド、あるいはリール回転開始コマンド）にナビデータ（あるいは、これに相当する情報）のパラメータを含ませてもよいし、ナビデータ（あるいは、これに相当する情報）を送信するための専用のコマンドを送信してもよい。これにより、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置１１の双方において停止操作の情報を報知することが可能となる。

【０５７６】

また、別の手法として、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、上述したように、内部当籤役を特定できる情報として当籤役番号をメイン側からサブ側へ送信するものとしてもよい。この手法によれば、ナビデータに相当する情報を送るまでもなく、サブ側は遊技者に有利な停止操作の手順を特定できるため、送信するデータ量を減らすこともできる。

【０５７７】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図４６～図８４を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０５７８】

［電源投入（リセット割込）時処理］

まず、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の電源投入（リセット割込）時処理を、図４６を参照して説明する。図４６は、電源投入（リセット割込）時処理の手順を示すフローチャートである。なお、図４６に示す電源投入（リセット割込）時処理は、電源管理回路９３が、マイクロプロセッサ９１に電源電圧の供給が開始されたことを検知した際に、リセット信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＳＲＳＴ」端子に出力し、セキュリティモードによる遅延動作を経た後、マイクロプロセッサ９１の割込みコントローラ１１２からメインＣＰＵ１０１に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

【０５７９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理を行う（Ｓ１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３の初期設定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用プリスケーラレジスタ（不図示）に分周比をセットし、タイマー用制御レジスタ（不図示）に割り込み可等の設定を行い、タイマー用カウンタ（不図示）の初期カウント値を設定する。

【０５８０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、主制御回路９０及び副制御回路２００間用の第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の初期化処理、及び、第２インターフェースボード用の第２シリアル通信回路１１５（ＳＣＵ２）の初期化処理を行う（Ｓ２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路１１０（ＲＤＧ）の初期化処理を行う（Ｓ３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の書き込みテストを行う（Ｓ４）。

【０５８１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、書き込みテストの結果、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われたか否かを判別する（Ｓ５）。

【０５８２】

Ｓ５において、メインＣＰＵ１０１が、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われなかったと判別したとき（Ｓ５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３の処理を行う。一方、Ｓ５において、メインＣＰＵ１０１が、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われたと判別したとき（Ｓ５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３のタイマー用制御レジスタ（不図示）の状態を取得する（Ｓ６）。

【０５８３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、

現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する（Ｓ７）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、タイマーカウント開始後から１．１１７２ｍｓ経過したか否かを判別する。

【０５８４】

なお、本実施形態では、Ｓ２のタイマー回路１１３の初期化処理によりタイマー時間１．１１７２ｍｓがセットされると、ＣＰＵ内蔵タイマーのカウント処理が開始される。その後、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込むことによりタイマー回路１１３のステータスを取得することができる。そして、本実施形態では、タイマー用制御レジスタに、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否か（タイマー割込状態であるか否か）を判別（参照）可能なビット（判別ビット）が設けられる。

【０５８５】

それゆえ、上記Ｓ６の処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込み、上記Ｓ７の処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用制御レジスタ内の判別ビットのオン／オフ状態（「１」／「０」）を参照することにより、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する。なお、タイマー回路１１３によるカウント開始から１．１１７２ｍｓ経過したとき（タイマー回路１１３のカウント値が０であれば）、該判別ビットはオン状態となる。

【０５８６】

Ｓ７において、メインＣＰＵ１０１が、現在の状態が割込処理の発生タイミングでないと判別したとき（Ｓ７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６の処理に戻し、Ｓ６以降の処理を繰り返す。

【０５８７】

一方、Ｓ７において、メインＣＰＵ１０１が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき（Ｓ７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマをセットする（Ｓ８）。コマンド送信開始タイマは、後述の起動遅延期間（後述の図８５参照）を管理するためのタイマであり、このコマンド送信開始タイマがセットされてから０となるまでの期間は、主制御回路９０（主制御基板７１）から副制御回路２００（副制御基板７２）に対してコマンドデータが送信されないようになっている（後述の図８０参照）。これにより、パチスロ１の電源投入時に、サブＣＰＵ２０１の起動制御に必要な時間（コマンドが受信可能となるまでの時間）が確保される。すなわち、コマンド送信開始タイマがセットされることにより、これに応じた期間、通信データ送信処理による通信データ（コマンドデータ）の送信が遅延される。なお、本実施形態では、Ｓ８において、コマンド送信開始タイマの値として「２１８０１」（２１８０１×１．１１７２ｍｓ＝約２４．３５６１秒）がセットされる。もっとも、コマンド送信開始タイマの値は、同時に搭載される副制御回路２００の仕様に応じて、適宜変更することが可能である。

【０５８８】

なお、コマンド送信開始タイマは、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内に２バイトで割り当てられたソフトウェアタイマであり、後述の設定変更確認処理（図４８参照）では消去されないアドレスに配置されている。

【０５８９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理（規定外）を行う（Ｓ９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のサムチェック処理を行うが、この処理の作業は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１１Ｃ参照）で行われる。また、このサムチェック処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１０２内の規定外エリアに格納されている（図１１Ｂ参照）。なお、サムチェック処理の詳細については、後述の図５４及び図５５を参照しながら後で説明する。

【０５９０】

Ｓ９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１０）。

【０５９１】

Ｓ１０において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であると判別したとき（Ｓ１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１５の処理を行う。一方、Ｓ１０において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でないと判別したとき（Ｓ１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９のサムチェック処理の結果に基づいて、サムチェック判定結果が正常であったか否かを判別する（Ｓ１１）。

【０５９２】

Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３の処理を行う。一方、Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技復帰処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技の状態を電断検知前の状態に戻す処理を行う。なお、遊技復帰処理の詳細については、後述の図４７を参照しながら後で説明する。

【０５９３】

Ｓ５又はＳ１１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６（７セグＬＥＤ表示器）に、エラー発生を意味する文字列「８８」を表示する（Ｓ１３）。その後、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴのクリア処理を繰り返す（Ｓ１４）。

【０５９４】

ここで再度、Ｓ１０の処理に戻って、Ｓ１０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、設定変更開始時における設定変更コマンドの生成格納処理を行う。なお、設定変更確認処理の詳細については、後述の図４８を参照しながら後で説明する。

【０５９５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。そして、Ｓ１６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、後述のメイン処理（後述の図５６参照）を開始する。

【０５９６】

［遊技復帰処理］

次に、図４７を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）中のＳ１２で行う遊技復帰処理について説明する。なお、図４７は、遊技復帰処理の手順を示すフローチャートである。

【０５９７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に、電断時のスタックポインタをセットする（Ｓ２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する（Ｓ２２）。Ｓ２２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき（Ｓ２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２２の処理を繰り返す。

【０５９８】

一方、Ｓ２２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき（Ｓ２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートの１割込処理前のオンエッジデータ、及び、現在セットされているオンエッジデータをクリア（オフ）する（Ｓ２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出力ポートバックアップ格納領域（不図示）から出力ポートのバックアップデータを読み出し、出力ポートにセットする（Ｓ２４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートのデータを読み込み、該データを、入力ポートの現在及び１割込処理前のデータ格納領域（入力ポート格納領域１及び入力ポート格納領域２）に保存する（Ｓ２５）。

【０５９９】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックするリール数（本実施形態では「３」）をセットする（Ｓ２７）。
【０６００】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされた回胴制御データ格納領域のアドレスに基づいて、所定のリールのリール制御管理情報（電断発生時の表示列の変動制御に関するデータ）を取得する（Ｓ２８）。なお、リール制御管理情報（表示列の変動制御管理情報）は、各リールの制御状態（回転状況）に関する情報であり、電断時には、バックアップされて保存される。
【０６０１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール制御管理情報がリールの加速中、定速待ち又は定速中の回転状況に対応する情報であるか否かを判別する（Ｓ２９）。
【０６０２】
　Ｓ２９において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２９の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３２の処理を行う。一方、Ｓ２９において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２９の条件を満たすと判別したとき（Ｓ２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（Ｓ３０）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「１」）をセットする（Ｓ３１）。なお、リールの作動タイミングに「１」がセットされると、リール制御処理（後述の図７９中のＳ９０３参照）内で、励磁変更タイミングとなるため、メインＣＰＵ１０１は、リールの回転制御を加速処理から開始する。
【０６０３】
　Ｓ３１の処理後又はＳ２９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、リール数の値を１減算する（Ｓ３２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算後のリール数の値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３３）。
【０６０４】
　Ｓ３３において、メインＣＰＵ１０１が、減算後のリール数の値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェック対象のリールを変えて、処理をＳ２８の処理に戻し、Ｓ２８以降の処理を繰り返す。
【０６０５】
　一方、Ｓ３３において、メインＣＰＵ１０１が、減算後のリール数の値が「０」であると判別したとき（Ｓ３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ３４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「電源復帰時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。
【０６０６】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知時に退避させた全てのレジスタのデータを全てのレジスタに復帰させる（Ｓ３５）。そして、Ｓ３５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技復帰処理を終了し、処理を電断検知時の処理に戻す。
【０６０７】
　本実施形態では、上述のようにして遊技復帰処理が行われる。本実施形態の遊技復帰処理では、上述のように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時にリール回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（Ｓ２６～Ｓ３３の処理参照）。それゆえ、本実施形態では、回胴回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことができ、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

【０６０８】
［設定変更確認処理］
　次に、図４８を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）中のＳ１５で行う設定変更確認処理について説明する。図４８は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。なお、遊技機の電源投入後に、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となった場合（すなわち、現在の設定値を確認する「設定確認」の場合）には、後述のＳ４４からこの設定変更確認処理が開始されるようにすればよい。
【０６０９】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域の初期化処理を行う（Ｓ４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、１割り込み待ち処理を行う（Ｓ４２）。この処理では、コマンド送信開始タイマがカウントアップしている場合、後述の通信データ送信処理（図８０参照）により無操作コマンドが副制御回路２００に送信される。なお、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、いずれのコマンドも副制御回路２００に送信されないため、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、この処理を省略するようにしてもよい。
【０６１０】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。
【０６１１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ４４）。なお、設定用鍵型スイッチ５４に差し込まれる設定キー（不図示）は、パチスロ１の設定値（設定１～６）を設定するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となる。
【０６１２】
　Ｓ４４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でないと判別したとき（Ｓ４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）のＳ１６の処理に移す。一方、Ｓ４４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であると判別したとき（Ｓ４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ４５）。この処理により、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口２４（図２参照）から排出される。
【０６１３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（００５Ｈ：第１の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）の生成格納処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の開始時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第１のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図４９を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）は、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。
【０６１４】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする（Ｓ４７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定値の７セグ表示設定処理を行う（Ｓ４８）。この処理により、現在の設定値が情報表示器６内の７セグＬＥＤで表示可能になる。
【０６１５】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する（Ｓ４９）。Ｓ４９において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設

定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ４９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５４の処理を行う。

【０６１６】

一方、Ｓ４９において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ４９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リセットスイッチ７６がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ５０）。

【０６１７】

Ｓ５０において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態であると判別したとき（Ｓ５０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定値を更新する（Ｓ５１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、リセットスイッチ７６が操作される度に、設定値を「１」～「６」の範囲内で順次更新する。Ｓ５１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ４８の処理に戻し、Ｓ４８以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ５０において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態でないと判別したとき（Ｓ５０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ５２）。

【０６１８】

Ｓ５２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態でないと判別したとき（Ｓ５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ４８の処理に戻し、Ｓ４８以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ５２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態であると判別したとき（Ｓ５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた設定値格納領域（不図示）に設定値を格納する（Ｓ５３）。

【０６１９】

Ｓ４９がＮＯ判定の場合又はＳ５３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ５４）。

【０６２０】

Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でないと判別したとき（Ｓ５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５４の処理を繰り返す。一方、Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であると判別したとき（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する（Ｓ５５）。

【０６２１】

Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ５５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５７の処理を行う。一方、Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ５６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス（設定値格納領域の次のアドレス）を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【０６２２】

Ｓ５６の処理後又はＳ５５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報（００４Ｈ：第２の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）の生成格納処理を行う（Ｓ５７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の終了時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第２のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図４９を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認終

了）は、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ５７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）のＳ１６の処理に移す。

【０６２３】

［設定変更コマンド生成格納処理］

次に、図４９を参照して、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ４６及びＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理について説明する。なお、図４９は、設定変更コマンド生成格納処理の手順を示すフローチャートである。

【０６２４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値（１～６）の情報をＥレジスタにセットする（Ｓ６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態の情報をＣレジスタにセットする（Ｓ６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（０２Ｈ）をＡレジスタにセットする（Ｓ６３）。

【０６２５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６１～Ｓ６３で各レジスタにセットされた情報と、Ｓ４６又はＳ５８（図４８参照）でＬレジスタにセットされた情報（設定ステータスである設定変更開始／設定変更終了／設定確認開始／設定確認終了）とを用いて、設定変更コマンドデータを生成し、該生成されたコマンドデータを通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納処理の詳細については、後述の図５０を参照しながら後で説明する。

【０６２６】

Ｓ６４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンド生成格納処理を終了する。なお、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ４６で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、処理を設定変更確認処理（図４８参照）のＳ４７の処理に移す。また、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、設定変更コマンド生成格納処理を終了するとともに、設定変更確認処理（図４８参照）も終了する。

【０６２７】

［通信データ格納処理］

次に、図５０を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図４９参照）中のＳ６４で行う通信データ格納処理について説明する。なお、通信データ格納処理は、設定変更コマンド生成時だけでなく、他のコマンド生成時にも実行される。図５０は、通信データ格納処理の手順を示すフローチャートである。

【０６２８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタにセットされているデータを通信コマンド種別のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（Ｓ７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｈレジスタ及びＬレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ１及び２として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７２）。

【０６２９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｄレジスタ及びＥレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ３及び４として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタ及びＣレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ５及びＲＴ状態のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７４）。

【０６３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタ～Ｌレジスタにセットされているデータ値

から通信コマンドのＢＣＣデータ（サム値）を生成する（Ｓ７５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、生成したＢＣＣデータをメインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７６）。

【０６３１】

Ｓ７６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の通信データ格納領域に空きがあるか否かを判別する（Ｓ７７）。なお、本実施形態では、通信データ格納領域に最大９個のコマンドデータが格納可能である。

【０６３２】

Ｓ７７において、メインＣＰＵ１０１が、通信データ格納領域に空きがないと判別したとき（Ｓ７７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図４９参照）も終了する。

【０６３３】

一方、Ｓ７７において、メインＣＰＵ１０１が、通信データ格納領域に空きがあると判別したとき（Ｓ７７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、上述したＳ７１～Ｓ７６の処理により通信データ一時格納領域に格納された各データを通信データ（コマンドデータ）として、通信データ格納領域に格納（登録）する（Ｓ７８）。

【０６３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理を行う（Ｓ７９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、通信データ格納領域内における通信データの格納アドレスを示す通信データポインタの更新処理を行う。なお、通信データポインタ更新処理の詳細については、後述の図５１を参照しながら後で説明する。

【０６３５】

そして、Ｓ７９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図４９参照）も終了する。

【０６３６】

上述のように、本実施形態では、１パケット（８バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。このようなコマンドデータの作成手法では、コマンド生成時に各レジスタに格納されているデータがそのままコマンドデータの各種パラメータとして通信データ一時格納領域に格納される。それゆえ、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。これにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路９０のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。

【０６３７】

［通信データポインタ更新処理］

次に、図５１を参照して、通信データ格納処理（図５０参照）中のＳ７９で行う通信データポインタ更新処理について説明する。なお、図５１は、通信データポインタ更新処理の手順を示すフローチャートである。

【０６３８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在、セットされている通信データポインタの値を取得する（Ｓ８１）。

【０６３９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタの値を１パケット分（８バイト）加算更新する（Ｓ８２）。なお、この処理において、更新後の通信データポインタの値が、通信データ格納領域の上限サイズ以上となる場合には、メインＣＰＵ１０１は、更新後の通信データポインタの値を「０」にセットし、これにより、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。

【０６４０】

本実施形態では、１回の送信動作で送信されるデータ量（１パケット）は８バイトであ

る。すなわち、本実施形態では、１つの送信動作で１つのコマンドデータを送信することができる。また、本実施形態では、通信データ格納領域に最大９個のコマンドデータを格納可能であるので、通信データ格納領域の上限サイズは、７２バイト（＝８バイト×９）となる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの範囲を「０」～「７１」とし、Ｓ８２の処理において、更新後（通信データポインタを＋８更新した場合）の通信データポインタの値が「７１（上限値）」を超えるような値となる場合には、更新後の通信データポインタの値を「０」にセットして（通信データの格納先のアドレスを先頭アドレスに戻して）、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。なお、通信データポインタの値を「０」にセットすると、次にコマンドデータを通信データ格納領域に格納する場合には、通信データ格納領域の先頭アドレスから格納されるので、その前に格納されていたコマンドデータは新たなコマンドデータで上書きされることになる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの値が「７１（上限値）」を超えた場合に、通信データ格納領域を初期化（クリア）する必要はない。

【０６４１】

そして、Ｓ８２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理を終了するとともに、通信データ格納処理（図５０参照）も終了する。

【０６４２】

［電断時（外部）処理］

次に、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の電断時（外部）処理を、図５２を参照して説明する。図５２は、電断時（外部）処理の手順を示すフローチャートである。なお、図５２に示す電断時（外部）処理は、電源管理回路９３が、マイクロプロセッサ９１に供給される電源電圧の低下（電断）を検知した際に、電断検知信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＩＮＴ」端子に出力し、これにより、マイクロプロセッサ９１の割込みコントローラ１１２からメインＣＰＵ１０１に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

【０６４３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（Ｓ９１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知ポートにセットされているデータを読み込む（Ｓ９２）。

【０６４４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知ポートがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ９３）。

【０６４５】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ１０１が、電断検知ポートがオン状態でないと判別したとき（Ｓ９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、割込処理許可をセットする（Ｓ９４）。そして、Ｓ９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、電断時（外部）処理を終了する。なお、Ｓ９３がＮＯ判定である場合に行われるこれらの処理は、電源管理回路９３が瞬間的に電断を検知した場合等に発生する瞬停対策の処理に対応する。

【０６４６】

一方、Ｓ９３において、メインＣＰＵ１０１が、電断検知ポートがオン状態であると判別したとき（Ｓ９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入不可を設定し、ホッパー装置５１の停止を設定する（Ｓ９５）。

【０６４７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているスタックポインタ（ＳＰ）の値をメインＲＡＭ１０３内の遊技用ＲＡＭ領域のスタックエリアに保存する（Ｓ９６）。

【０６４８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のチェックサム生成処理を行う（Ｓ９７）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１１Ｃ参照）で行われる。また、このチェックサム生成処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１

０２内の規定外エリアに格納されている（図１１Ｂ参照）。なお、チェックサム生成処理の詳細については、後述の図５３を参照しながら後で説明する。

【０６４９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３へのアクセス禁止を設定する（Ｓ９８）。そして、Ｓ９８の処理後、電源が停止するまで（電源電圧が、メインＣＰＵ１０１が動作できない電圧に達するまで）無限ループ処理が行われる。

【０６５０】

［チェックサム生成処理（規定外）］

次に、図５３を参照して、電断時（外部）処理（図５２参照）中のＳ９７で行うチェックサム生成処理について説明する。なお、図５３は、チェックサム生成処理の手順を示すフローチャートである。

【０６５１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値（遊技用ＲＡＭ領域のスタックエリアの使用中アドレス）をメインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ１０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭアドレス（規定外スタックエリアのアドレス）の上位側のアドレス値（Ｆ０Ｈ）をＱレジスタにセットする（Ｓ１０３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグを設定する（Ｓ１０４）。

【０６５２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに、遊技用ＲＡＭ領域内のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１０５）。なお、サム算出カウンタは、サム値算出の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。そして、Ｓ１０５で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理を終了する。

【０６５３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタを０クリア（値「０」をセット）する（Ｓ１０６）。この処理により、サム値の初期値「０」がセットされる。

【０６５４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ命令」と呼ばれる命令コードを実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１０７）。

【０６５５】

なお、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの下位側のレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの上位側のレジスタにロードされる。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレスを「２」加算する処理）が行われる。

【０６５６】

それゆえ、Ｓ１０７の処理では、スタックポインタで指定されたアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＥレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスに「１」を加算したアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＤレジスタにロードされる。

【０６５７】

Ｓ１０７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１０８）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＤＥレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。

【０６５８】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１０９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１０）。
【０６５９】
　Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１０７の処理に戻し、Ｓ１０７以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理が終了するまで、Ｓ１０７～Ｓ１１０の処理が繰り返される。
【０６６０】
　一方、Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１１１）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、Ｓ１１１で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値算出処理、すなわち、メインＲＡＭ１０３全体のサム値算出処理が終了する。
【０６６１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１１２）。
【０６６２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１１３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＡレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０６６３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１１４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１５）。
【０６６４】
　Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１１２の処理に戻し、Ｓ１１２以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値を遊技用ＲＡＭ領域のサム値に加算する処理が終了するまで、Ｓ１１２～Ｓ１１５の処理が繰り返される。
【０６６５】
　一方、Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値を電断発生時のサム値として、メインＲＡＭ１０３内のサム値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ１１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０１で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（ＳＰ）の値をスタックポインタにセットする（Ｓ１１７）。そして、Ｓ１１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、チェックサム生成処理を終了し、処理を電断時（外部）処理（図５２参照）のＳ９８の処理に移す。
【０６６６】
［サムチェック処理（規定外）］
　次に、図５４及び図５５を参照して、電源投入時処理（図４６参照）中のＳ９で行うサムチェック処理について説明する。なお、図５４及び図５５は、サムチェック処理の手順を示すフローチャートである。
【０６６７】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値を規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタにサ

ム値格納領域のアドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１２２）。なお、ここでセットされるサム算出カウンタは、サム値算出（サム値の減算処理）の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値格納領域からサム値（チェックサム）を取得する（Ｓ１２３）。この処理により、電断発生時に生成されたチェックサム（減算前の初期値）がＨＬレジスタに格納される。

【０６６８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ」命令を実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１２４）。なお、この際、「ＰＯＰ」命令の実行により、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｅレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｄレジスタにロードされる。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレスを２加算する処理）が行われる。

【０６６９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１２５）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値（サム値の初期値又は前回の減算処理後のサム値）からＤＥレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。

【０６７０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１２７）。

【０６７１】

Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２４の処理に戻し、Ｓ１２４以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２４～Ｓ１２７の処理が繰り返される。

【０６７２】

一方、Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１２８）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外ＲＡＭ領域のバイト数となる。

【０６７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１２９）。

【０６７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１３０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値からＡレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。

【０６７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３２）。

【０６７６】

Ｓ１３２において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判

別したとき（Ｓ１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２９の処理に戻し、Ｓ１２９以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２９～Ｓ１３２の処理が繰り返される。

【０６７７】

一方、Ｓ１３２において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理の判定結果に「サム異常」をセットする（Ｓ１３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出されたサム値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３４）。

【０６７８】

なお、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、フラグ・レジスタＦのゼロフラグ（ビット６）の状態（１／０）を参照して、サム値が「０」であるか否かを判別する。本実施形態では、Ｓ１２８でセットされたサム算出カウンタの値が「０」になった時点、すなわち、メインＲＡＭ１０３の全域に渡ってサム値の減算処理が終了した時点において、サム値が「０」である場合には、フラグ・レジスタＦのゼロフラグには「１」がセットされ、サム値が「０」でない場合には、フラグ・レジスタＦのゼロフラグには「０」がセットされている。それゆえ、Ｓ１３４の処理の時点において、フラグ・レジスタＦのゼロフラグに「１（オン状態）」がセットされていれば、メインＣＰＵ１０１はサム値が「０」であると判定する。

【０６７９】

Ｓ１３４において、メインＣＰＵ１０１が、算出されたサム値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３９の処理を行う。一方、Ｓ１３４において、メインＣＰＵ１０１が、算出されたサム値が「０」であると判別したとき（Ｓ１３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定結果に「電断異常」をセットする（Ｓ１３５）。

【０６８０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグを取得する（Ｓ１３６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグが電断なしの状態（オフ状態）であるか否かを判別する（Ｓ１３７）。

【０６８１】

Ｓ１３７において、メインＣＰＵ１０１が、電断発生フラグが電断なしの状態であると判別したとき（Ｓ１３７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３９の処理を行う。一方、Ｓ１３７において、メインＣＰＵ１０１が、電断発生フラグが電断なしの状態でないと判別したとき（Ｓ１３７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定結果に「正常」をセットする（Ｓ１３８）。

【０６８２】

Ｓ１３８の処理後、Ｓ１３４がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ１３７がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック判定結果に判定結果を保存し、電断発生フラグをクリア（オフ）する（Ｓ１３９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１２１で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（ＳＰ）の値をスタックポインタにセットする（Ｓ１４０）。そして、Ｓ１４０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理（図４６参照）のＳ１０の処理に移す。

【０６８３】

［メインＣＰＵの制御によるパチスロのメイン処理］

次に、図５６を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により実行されるパチスロ１のメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図５６は、メイン処理の手順を示すフローチャート（以下、メインフローという）である。

【０６８４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ２０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「一

遊技終了時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。なお、この範囲の格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの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。

【０６８５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、各メダルセンサ（図５参照）やスタートスイッチ７９などの入力チェック処理等を行う。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、後述の図５７及び図５８を参照しながら後で説明する。

【０６８６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５：ハードラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ０の値）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（０～６５５３５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ１の値、０～２５５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ２～７の各値）などを抽出し、該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、乱数値取得処理の詳細については、後述の図６３を参照しながら後で説明する。

【０６８７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３で抽出した乱数値（ハードラッチ乱数）に基づいた抽籤により内部当籤役の決定処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図６４を参照しながら後で説明する。

【０６８８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、当り要求フラグステータス（フラグステータス情報）から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図６５を参照しながら後で説明する。

【０６８９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１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、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータ（当籤役番号等）を含んで構成される。

【０６９０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード制御処理を行う（Ｓ２０７）。なお、第２インターフェースボード制御処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外用作業領域で実行される。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号などを、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力するための処理等を行う。

【０６９１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時状態別制御処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図３３～図４４を用いて説明した、非有利区間の通常状態、通常有利区間の各遊技状態、及び有利区間の各遊技状態における各種制御のうち、遊技開始時に行う必要がある各種制御を行うための各種処理を行う。

【０６９２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ２０９）。この処

理では、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定テーブル（不図示）を参照し、内部当籤役及び遊技状態に基づいて、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、停止テーブル番号を取得する処理や、ストップボタン未作動カウンタに「３」を格納する処理などを行う。

【０６９３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ２１０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される後述の割込処理（後述の図７９参照）により、３つのステッピングモータ（不図示）の駆動が制御され、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転が開始される。次いで、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【０６９４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２１１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するリール回転開始コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、リール回転開始コマンドは、リールの回転開始動作開始されたことを示すパラメータを含んで構成される。

【０６９５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ２１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図６７を参照しながら後で説明する。

【０６９６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ２１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転の停止制御を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図７２を参照しながら後で説明する。

【０６９７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索処理を行う（Ｓ２１４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納領域（図３０参照）のデータを入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）に格納する。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果に基づいて、メダルの払出枚数をセットする。なお、入賞検索処理の詳細については、後述の図７３を参照しながら後で説明する。

【０６９８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を行う（Ｓ２１５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグ（内部当籤役）と入賞作動フラグ（表示役）とを合成し、その合成結果に基づいてイリーガルヒットエラーの有無を判定する。なお、イリーガルヒットチェック処理の詳細については、後述の図７４を参照しながら後で説明する。また、リール停止制御処理（後述の図７２参照）によって誤入賞が発生することなく各リールが停止される限りにおいては、制御負担軽減の観点からこのイリーガルヒットチェック処理を省略することもできる。

【０６９９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を行う（Ｓ２１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンドの生成処理を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１４において決定された表示役の払出枚数に基づ

いて、ホッパー装置５１の駆動やクレジット枚数の更新を行い、メダルの払い出し処理を行う。なお、入賞チェック・メダル払出処理の詳細については、後述の図７５を参照しながら後で説明する。

【０７００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を行う（Ｓ２１７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。なお、ＢＢチェック処理の詳細については、後述の図７７を参照しながら後で説明する。

【０７０１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ２１８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、有効ライン上に停止表示された図柄組合せに基づいてＲＴ状態の移行制御を行う。なお、ＲＴチェック処理の詳細については、後述の図７８を参照しながら後で説明する。

【０７０２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態別制御処理を行う（Ｓ２１９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図３３～図４４を用いて説明した、非有利区間の通常状態、通常有利区間の各遊技状態、及び有利区間の各遊技状態における各種制御のうち、遊技終了時に行う必要がある各種制御を行うための各種処理を行う。そして、Ｓ２１９の処理後（一遊技終了後）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２０１の処理に戻す。

【０７０３】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図５７及び図５８を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０２で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図５７及び図５８は、メダル受付・スタートチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０７０４】

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（自動投入要求はあるか否か）を判別する（Ｓ２２１）。なお、この処理において、自動投入メダルカウンタが「１」以上であるときは、メインＣＰＵ１０１は、自動投入要求があると判別する。また、自動投入メダルカウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入メダルカウンタに自動的に投入される。

【０７０５】

Ｓ２２１において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２２５の処理を行う。

【０７０６】

一方、Ｓ２２１において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入処理を行う（Ｓ２２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンドの生成格納処理やメダル投入枚数のＬＥＤ点灯制御処理などを行う。なお、メダル投入処理の詳細については、後述の図５９を参照しながら後で説明する。

【０７０７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値を減算する（Ｓ２２３）。なお、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値を一度に（例えば、「３」を）減算するようにしてよいし、「１」ずつ減算するようにしてもよい。次いで、減算後の自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２２４）。

【０７０８】

Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２２４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２

２の処理に戻し、Ｓ２２２以降の処理を繰り返す。

【０７０９】

一方、Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２２４がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ２２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチ７５のオン／オフ状態に基づいて、メダル補助収納庫５２がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【０７１０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理を行う（Ｓ２２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理の結果に基づいて、メダル投入可能な状態であるか否かを判別する（Ｓ２２７）。

【０７１１】

Ｓ２２７において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入可能な状態でないと判別したとき（Ｓ２２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３１の処理を行う。

【０７１２】

一方、Ｓ２２７において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入可能な状態であると判別したとき（Ｓ２２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ２２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、メダルセンサ入力状態に基づいて、メダルが正常に通過したか否かの判定処理や、規定数を超えてメダル投入が行われた場合に該メダルをクレジットする処理などを行う。なお、メダル投入チェック処理の詳細については、後述の図６０及び図６１を参照しながら後で説明する。

【０７１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理の結果に基づいて、メダル投入又はクレジット可能な状態であるか否かを判別する（Ｓ２２９）。

【０７１４】

Ｓ２２９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入又はクレジット可能な状態であると判別したとき（Ｓ２２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３１の処理を行う。一方、Ｓ２２９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入又はクレジット可能な状態でないと判別したとき（Ｓ２２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ２３０）。この処理により、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われなくなり（励磁されていたソレノイドが消磁され）、セレクトプレート８０４がガイド位置から排出位置に変移することで、投入されたメダルがメダル払出口２４から排出されるようになる。

【０７１５】

Ｓ２３０の処理後、Ｓ２２７がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ２２９がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であるか否かを判別する（Ｓ２３１）。なお、本実施形態では、遊技状態にかかわらず遊技開始可能枚数は３枚である（すなわち、３枚投入のときのみ遊技を開始することが可能となる）。

【０７１６】

Ｓ２３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であると判別したとき（Ｓ２３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３４の処理を行う。一方、Ｓ２３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数でないと判別したとき（Ｓ２３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入があるか否かを判別する（Ｓ２３２）。

【０７１７】

Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入があると判別したとき（Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入がないと判別したとき（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図４８で説明した設定変更確認処理を行う（Ｓ２３３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定確

認開始時の設定変更コマンドの生成格納処理などを行う。これにより、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であるか否かにかかわらず、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。なお、このＳ２３３で行われる設定変更確認処理では、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であっても、少なくとも現在の設定値の情報を含む設定変更コマンド（設定確認開始）の生成格納処理が行われ、該コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存されるようにしてもよい。これにより、遊技毎に設定値が適切か（設定１～６の範囲内であるか）否かをチェックすることが可能としてもよい。

【０７１８】

Ｓ２３３の処理後又はＳ２３１がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ２３４）。

【０７１９】

Ｓ２３４において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態でないと判別したとき（Ｓ２３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。

【０７２０】

一方、Ｓ２３４において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態であると判別したとき（Ｓ２３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ２３５）。この処理により、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われなくなり（励磁されていたソレノイドが消磁され）、セレクトプレート８０４がガイド位置から排出位置に変移することで、投入されたメダルがメダル払出口２４から排出されるようになる。

【０７２１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマにタイマ値（本実施形態では、「７２」）をセットする（Ｓ２３６）。メダル監視タイマは、セレクタ６６において、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間（すなわち、セレクトプレート８０４が、ガイド位置から排出位置に移動するまでの期間）を監視するためのタイマであり（後述の図８６参照）、例えば、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間が８０ｍｓである場合に、少なくともそれ以上の期間（「約８０．４４ｍｓ」）を計測するためのタイマ値が設定される。すなわち、メダル監視タイマは、遊技可能開始枚数分のメダルが投入されている場合に、スタートレバー１６が操作され（スタートスイッチ７９がオン状態となり）、メダル受付禁止の制御が開始されてから、実際にメダルの受付が（物理的に）禁止されるまでの特定期間を監視する。これにより、後述のスタートレバーＯＮフラグや、後述のメダル投入チェック２処理等と合わせて、該特定期間においてメダルが投入された場合に、そのメダルが誤って飲み込まれてしまう（すなわち、メダルを投入したが、カウントされることなくホッパー装置５１に収容されてしまう）ことを防止している。なお、メダル監視タイマの値は、セレクタ６６（主にソレノイド）の仕様に応じて、適宜変更することが可能である。また、メダルの飲み込みを防止することが担保される限り、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間未満の期間に設定することもできる。

【０７２２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバーＯＮフラグをオン状態にセットする（Ｓ２３７）。スタートレバーＯＮフラグは、遊技可能開始枚数分のメダルが投入されている場合に、スタートレバー１６が操作された（スタートスイッチ７９がオン状態となった）か否かを識別するための情報である。

【０７２３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック２処理を行う（Ｓ２３８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、基本的に、メダル投入チェック処理と同様の処理を行う。なお、メダル投入チェック処理及びメダル投入チェック２処理の詳細については、後述の図６０及び図６１を参照しながら後で説明する。

【０７２４】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバーＯＮフラグがオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ２３９）。Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、スタートレバーＯＮフラグがオフ状態であると判別したとき（Ｓ２３９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。
【０７２５】
　一方、Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、スタートレバーＯＮフラグがオフ状態でない（すなわち、オン状態である）と判別したとき（Ｓ２３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマは「０」であるか否かを判別する（Ｓ２４０）。Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル監視タイマは「０」でない（すなわち、「１」以上である）と判別したとき（Ｓ２４０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２３８に戻し、Ｓ２３８以降の処理を繰り返す。
【０７２６】
　一方、Ｓ２４０において、メインＣＰＵ１０１が、メダル監視タイマは「０」であると判別したとき（Ｓ２４０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０３に移す。
【０７２７】
［メダル投入処理］
　次に、図５９を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）中のＳ２２２、及び後述のメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）中のＳ２６５で行うメダル投入処理について説明する。なお、図５９は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートである。
【０７２８】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２４１）。なお、メダルカウンタは、メダルの投入枚数をカウント（計数）するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。
【０７２９】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。すなわち、メダル投入コマンドは、メダルが１枚投入される度に、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。
【０７３０】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＬＥＤ８２（図６参照）に含まれるメダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤを消灯させる（Ｓ２４３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入枚数（メダルカウンタの値）に基づいて、該メダル投入枚数に対応するＬＥＤ点灯データ（点灯制御データ）を算出する（Ｓ２４４）。この処理において、例えば、メダル投入枚数が１枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１ＬＥＤのみを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出され、また、例えば、メダル投入枚数が３枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤの全てを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出される。なお、このＬＥＤ点灯データの算出手法については、後で詳述する。
【０７３１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出されたＬＥＤ点灯データを用いて、対応するメダル投入枚数表示用のＬＥＤを点灯させる（Ｓ２４５）。そして、Ｓ２４５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２２３、又は後述のメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）のＳ２５３に移す。

【０７３２】
［メダル投入チェック処理］
　次に、図６０及び図６１を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）中のＳ２２８で行うメダル投入チェック処理、及びメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）中のＳ２３８で行うメダル投入チェック２処理について説明する。図６０及び図６１は、メダル投入チェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、メダル投入チェック２処理は、メダル投入チェック処理のＳ２５３から処理が開始されるものであり、Ｓ２５３～Ｓ２６８の処理はメダル投入チェック処理におけるものと同一の処理であることから、以下では、メダル投入チェック処理の手順として説明する。
【０７３３】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、再遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。
【０７３４】
　Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中であると判別したとき（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２２９に移す。
【０７３５】
　一方、Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中でないと判別したとき（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付許可を行う（Ｓ２５２）。この処理では、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われ（消磁されていたソレノイドが励磁され）、セレクトプレート８０４が排出位置からガイド位置に変移することで、メダル投入口１４から投入されたメダルが計数され、ホッパー装置５１に収容されるようになる。
【０７３６】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンチェック処理を行う（Ｓ２５３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＥＴスイッチ７７のオン／オフ状態に基づいて、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂ）の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２５３のベットボタンチェック処理の結果に基づいて、ベット動作が完了したか否かを判別する（Ｓ２５４）。
【０７３７】
　Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了したと判別したとき（Ｓ２５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理（又はメダル投入チェック２処理）を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（５７及び図５８参照）のＳ２２９（又はメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２３９）に移す。
【０７３８】
　一方、Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了していないと判別したとき（Ｓ２５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態（遊技媒体の受付状態）と、前回処理時のメダルセンサ入力状態とを取得する（Ｓ２５５）。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口１４に受け入れられたメダルのセレクタ６６内の通過状況を示す情報であり、セレクタ６６の各メダルセンサ（図５参照）の検知結果により生成される。
【０７３９】
　本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、１バイト（８ビット）のデータで表され、セレクタ６６の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第１メダルセンサ８０６の検知結果がビット０の情報（「０」又は「１」）に対応し、下流側の第２メダルセンサ８０７の検知結果がビット１の情報（「０」又は「１」）に対応する。第１メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット０に「１」がセットされ、第２メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット１に「１」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「００００００００Ｂ」は、メダル通過前又は通過後

（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００００１Ｂ」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１１Ｂ」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１０Ｂ」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

【０７４０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したか否かを判別する（Ｓ２５６）。

【０７４１】

Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化していないと判別したとき（Ｓ２５６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６２の処理を行う。

【０７４２】

一方、Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したと判別したとき（Ｓ２５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバーＯＮフラグがオン状態であれば、スタートレバーＯＮフラグをオフ状態にセットする（Ｓ２５７）。すなわち、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、開始操作が行われ、メダル受付禁止の制御が開始されてから、実際にメダルの受付が（物理的に）禁止されるまでの特定期間においてメダルの投入を検知した場合には、該開始操作を無効にする処理を行う。

【０７４３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、前回処理時のメダルセンサ入力状態に基づいて、演算処理により、現処理時で得られるメダルセンサ入力状態の正常値（正常変化値）を生成する（Ｓ２５８）。

【０７４４】

なお、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００００Ｂ」である場合（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００００１Ｂ」（第１メダルセンサがメダル検知であり、第２メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００００１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１１Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００１１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１０Ｂ」（第１メダルセンサがメダル未検知であり、第２メダルセンサがメダル検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００１０Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００００Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）が生成される。

【０７４５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じであるか否かを判別する（Ｓ２５９）。なお、この判定処理では、メダル逆行エラーの発生の有無が判定され、Ｓ２５９の判定条件が満たされない場合には、メインＣＰＵ１０１は、メダル逆行エラーが発生したと判定する。

【０７４６】

Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じでないと判別したとき（Ｓ２５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６３の処理を行う。

【０７４７】

一方、Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「００００００００Ｂ」）であるか否かを判別する（Ｓ２６０）。Ｓ２６０において、

メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（Ｓ２６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６４の処理を行う。

【０７４８】

Ｓ２６０において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態でないと判別したとき（Ｓ２６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過チェックタイマをセットする（Ｓ２６１）。この処理でメダル通過チェックタイマにセットされる時間は、メダルがセレクタ６６を通過したか否かを判別可能な時間であれば、任意の時間に設定することができる。また、この処理でセットされるタイマ値は、例えば、現処理時のメダルセンサ入力状態に応じて変化させてもよい。

【０７４９】

Ｓ２６１の処理後又はＳ２５６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過中の状態（「００００００１１Ｂ」）であり、かつ、メダル通過チェックタイマが停止しているか否かを判別する（Ｓ２６２）。この判定処理では、メダル通過エラー（投入メダル通過時間エラー）の発生の有無が判定され、Ｓ２６２の判定条件が満たされた場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過エラーが発生したと判定する。

【０７５０】

Ｓ２６２において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６２の判定条件が満たされないと判別したとき（Ｓ２６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。

【０７５１】

一方、Ｓ２６２において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６２の判定条件が満たされると判別したとき（Ｓ２６２がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２５９がＮＯ判定の場合、すなわち、メダル通過エラー又はメダル逆行エラーが発生したと判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を行う（Ｓ２６３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、エラーコマンド生成格納処理等のエラー発生時の各種処理を行う。なお、エラー処理の詳細については、後述の図６２を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２６３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。

【０７５２】

ここで再度、Ｓ２６０の処理に戻って、Ｓ２６０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、規定数（本実施形態では３枚）のメダルが投入済みの状態であるか否かを判別する（Ｓ２６４）。

【０７５３】

Ｓ２６４において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態でないと判別したとき（Ｓ２６４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図５９で説明したメダル投入処理を行う（Ｓ２６５）。そして、Ｓ２６５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。

【０７５４】

一方、Ｓ２６４において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態であると判別したとき（Ｓ２６４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２６６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２６７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。

【０７５５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、メダルのクレジ

ット枚数が上限値（本実施形態では５０枚）であるか否かを判別する（Ｓ２６８）。

【０７５６】

Ｓ２６８において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数が上限値でないと判別したとき（Ｓ２６８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２６８において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数が上限値であると判別したとき（Ｓ２６８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理（又はメダル投入チェック２処理）を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２２９（又はメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２３９）に移す。

【０７５７】

［エラー処理］

次に、図６２を参照して、例えば、メダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）中のＳ２６３で行うエラー処理について説明する。図６２は、エラー処理の手順を示すフローチャートである。

【０７５８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルソレノイドのオフ処理を行う（Ｓ２７１）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動を停止する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払出枚数表示データの退避処理を行う（Ｓ２７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーテーブルのセット処理を行う（Ｓ２７３）。

【０７５９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラー要因を取得する（Ｓ２７４）。なお、この処理で取得されるエラー要因は、現在処理中のエラー処理を読み出した処理に応じて変化する。なお、本実施形態で対象とするエラー要因としては、「ホッパーエンプティエラー」、「ホッパージャムエラー」、「投入メダル通過カウントエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過時間エラー」、「投入メダル逆行エラー」、「投入メダル補助収納庫満杯エラー」、「イリーガルヒットエラー」が規定される。例えば、メダル投入チェック処理中のＳ２５９の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として「投入メダル逆行エラー（Ｃｒ）」が取得される。また、例えば、メダル投入チェック処理中のＳ２６２の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として「投入メダル通過時間エラー（ＣＥ）」が取得される。

【０７６０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーテーブルとエラー要因とから、エラー表示データを取得する（Ｓ２７５）。例えば、エラー要因が「投入メダル逆行エラー（Ｃｒ）」である場合、この処理において、２桁の７セグＬＥＤのうち、上位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、１バイトデータ「０１００１１１０Ｂ」が取得され、下位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、１バイトデータ「０００００１００１Ｂ」が取得される。この場合、２桁の７セグＬＥＤには、「Ｃｒ」の２文字がエラー情報として表示される。

【０７６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーコマンド（発生）生成格納処理を行う（Ｓ２７６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する、エラー発生時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー発生時のエラーコマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、エラー発生時のエラーコマンドには、エラー発生を示すパラメータを含んで構成される。

【０７６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、１割込時間（１．１１７２ｍｓ）の待機処理を行う（Ｓ２７７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーが解除されたか否かを判別する（Ｓ２７８）。

【０７６３】

Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されていないと判別したとき（Ｓ２７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２７７の処理に戻し、Ｓ２７７以降の処理を繰り返す。

【０７６４】

一方、Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されたと判別したとき（Ｓ２７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、エラー要因のクリア処理を行う（Ｓ２７９）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域で行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２７２で退避させたメダルの払出枚数表示データの復帰処理を行う（Ｓ２８０）。

【０７６５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーコマンド（解除）生成格納処理を行う（Ｓ２８１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する、エラー解除時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー解除時のエラーコマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、エラー解除時のエラーコマンドには、エラー解除を示すパラメータを含んで構成される。そして、Ｓ２８１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を終了し、処理を例えばメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）中のＳ２５３に移す。なお、エラー解除では、発生したエラー要因が解除され、リセットスイッチ７６が押下されることにより、エラー状態が解除される。

【０７６６】

［乱数値取得処理］

次に、図６３を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０３で行う乱数値取得処理について説明する。なお、図６３は、乱数値取得処理の手順を示すフローチャートである。

【０７６７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ０のハードラッチ乱数（０～６５５３５）を取得し、取得した乱数値を内部当籤役抽籤用の乱数値として、メインＲＡＭ１０３内の乱数値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ２９１）。

【０７６８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ１～７のソフトラッチ乱数（０～６５５３５又は０～２５５）を生成するためのソフトラッチ乱数取得レジスタのセット処理を行う（Ｓ２９２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ソフトラッチ乱数の取得個数（例えば、７）をセットする（Ｓ２９３）。なお、取得個数は、一遊技において行われ得る抽籤の数に応じて適宜増減して設定することができる。

【０７６９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得個数分のソフトラッチ乱数を一括で取得し、取得個数分のソフトラッチ乱数を乱数値格納領域に保存する（Ｓ２９４）。なお、この際、乱数回路１１０の乱数レジスタ１～７から取得されるソフトラッチ乱数（演出用乱数値）は、乱数値格納領域内において、乱数回路の乱数レジスタ０から取得されるハードラッチ乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）が格納された領域とは異なる領域に保存される。そして、Ｓ２９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０４に移す。なお、本実施形態では、１つの２バイト乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）と、６つの１バイト乱数（演出用乱数値）を格納するために、メインＲＡＭ１０３に８バイトの格納領域が乱数格納領域として割り当てられている。また、本実施形態では、２バイト乱数のソフトラッチ乱数は使用されていない。

【０７７０】
［内部抽籤処理］
　次に、図６４を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０４で行う内部抽籤処理について説明する。なお、図６４は、内部抽籤処理の手順を示すフローチャートである。
【０７７１】
　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（Ｓ３０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現遊技の設定値（１～６のいずれか）及びメダル投入枚数（本実施形態では３枚）のチェック処理を行う。
【０７７２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、一般遊技中用の内部抽籤テーブル（図１６及び図１７に示した「ＲＴ０」状態における内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では９８回）をセットする（Ｓ３０２）。
【０７７３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ作動中であるか否かを判別する（Ｓ３０３）。Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中でないと判別したとき（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０５の処理を行う。
【０７７４】
　一方、Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中であると判別したとき（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ中用の内部抽籤テーブル（図１８に示した内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では７回）をセットする（Ｓ３０４）。この処理では、Ｓ３０２でセットされた一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数をＲＢ中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数で上書きする。
【０７７５】
　Ｓ３０４の処理後又はＳ３０３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、セットされている内部抽籤テーブルから抽籤対象役の判定データ（アドレスに関するデータ）を取得し、抽籤テーブルアドレスを更新する（Ｓ３０５）。
【０７７６】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、判定データがＲＴ状態別データであるか否かを判別する（Ｓ３０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役がＲＴ状態に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、ＲＴ状態別抽籤値選択テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。
【０７７７】
　Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データでないと判別したとき（Ｓ３０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０８の処理を行う。一方、Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データであると判別したとき（Ｓ３０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定データに基づいて、ＲＴ状態抽籤値選択テーブルから選択データを取得し、該取得した選択データを判定データにセットする（Ｓ３０７）。
【０７７８】
　Ｓ３０７の処理後又はＳ３０６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、抽籤対象役の判定データが設定別データであるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役が、設定値に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、設定別内部抽籤値テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。
【０７７９】
　Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データでないと判別したとき（Ｓ３０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３１０の処理を

行う。一方、Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データであると判別したとき（Ｓ３０８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定データに設定値データ（０～５のいずれか）を加算し、該加算した値を判定データにセットする（Ｓ３０９）。なお、この処理で判定データに加算される設定値データは、設定値に対応付けられたデータであるが、設定値そのものの値ではなく、設定値データ「０」～「５」は、それぞれ「設定１」～「設定６」に対応するデータである。

【０７８０】

Ｓ３０９の処理後又はＳ３０８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、セットされている判定データ（アドレスデータ）に基づいて、抽籤対象役の抽籤値が格納された領域のアドレスを算出し、該アドレスに格納された抽籤値を取得する（Ｓ３１０）。

【０７８１】

なお、例えば、その抽籤値がＲＴ状態及び設定値の両方に応じて変化する内部当籤役の場合には、ＲＴ状態抽籤値選択テーブル及び設定別内部抽籤値テーブルの両方を参照して、抽籤値が取得される。すなわち、例えば、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（図１６及び図１７参照）において、ＲＴ０状態を基準とし、ＲＴ状態が異なる場合に抽籤値が変動する内部当籤役（例えば、「Ｆ＿維持リプ」など）については、遊技状態（ＲＴ１～ＲＴ５状態）に応じて抽籤値を変動させるとともに、設定値が異なる場合に抽籤値が変動する内部当籤役（例えば、「Ｆ＿維持リプ」など）については、設定値（設定１～６）に応じて抽籤値を変動させる。

【０７８２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数格納領域に格納された内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５のいずれか）を取得する（Ｓ３１１）。

【０７８３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤実行処理を行う（Ｓ３１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３１０で取得された抽籤値に、Ｓ３１１で取得された乱数値を加算し、その加算結果を抽籤結果（抽籤対象役の当籤／非当籤）とする。なお、この抽籤実行処理において、抽籤値と乱数値との和が６５５３５を超えた場合（オーバーフローした場合）、抽籤対象役が当籤した（抽籤対象役が内部当籤役として決定された）と判定される。

【０７８４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に抽籤値を加算した値（抽籤実行後の乱数値）を新たな乱数値として、乱数格納領域に保存する（Ｓ３１３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤実行処理で当籤したか否か（オーバーフローが発生したか否か）を判別する（Ｓ３１４）。

【０７８５】

Ｓ３１４において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤実行処理で当籤したと判別したとき（Ｓ３１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤テーブルを参照して当籤した内部当籤役に対応する当り要求フラグステータス（例えば、図１６～図１８中「Ｎｏ．」に対応する、特賞当籤番号（すなわち、当籤したボーナス役の種別を識別可能な情報）及び小役当籤番号（すなわち、当籤した小役又はリプレイ役の種別を識別可能な情報）の値）を取得する（Ｓ３１５）。そして、Ｓ３１５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０５に移す。

【０７８６】

一方、Ｓ３１４において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤実行処理で当籤していないと判別したとき（Ｓ３１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤テーブルにおいて抽籤対象役を次の役に更新し、抽籤回数を１減算する（Ｓ３１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算後の抽籤回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３１７）。

【０７８７】

Ｓ３１７において、メインＣＰＵ１０１が、減算後の抽籤回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ３１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３０５の処理に

戻し、Ｓ３０５以降の処理を繰り返す。

【０７８８】

一方、Ｓ３１７において、メインＣＰＵ１０１が、減算後の抽籤回数が「０」であると判別したとき（Ｓ３１７がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、内部当籤役が「はずれ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、ハズレステータスをセットする（Ｓ３１８）。なお、「ハズレステータス」は、特賞当籤番号及び小役当籤番号のいずれもが「０」となる当り要求フラグステータスに対応する。そして、Ｓ３１８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０５に移す。

【０７８９】

［図柄設定処理］

次に、図６５を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０５で行う図柄設定処理について説明する。なお、図６５は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０７９０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインＲＡＭ１０３内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（Ｓ３２１）。

【０７９１】

本実施形態では、特賞当籤番号「１」～「４」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」が対応付けられている。また、小役当籤番号「１」～「２３」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿確定リプ」～「Ｆ＿被弾リプ」が対応付けられ（図２３参照）、小役当籤番号「２４」～「６１」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」が対応付けられ（図２４参照）、小役当籤番号「６２」～「６８」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」～「Ｆ＿ＪＡＣ２」が対応付けられている（図２３参照）。そして、当り要求フラグステータスの値は、これらの値を示す特賞番号に特賞当籤番号の値を乗算し、小役当籤番号を加算した値で構成される。それゆえ、Ｓ３２１の処理において、当り要求フラグステータスの値から特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出するため、本実施形態では、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号で除算する。なお、これは内部当籤役を識別するためのデータ圧縮の一例であり、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出可能であれば、その他のデータ構成も適宜採用することができる。

【０７９２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役（又はリプレイ役）が当籤したか否かを判別する（Ｓ３２２）。この処理において、小役当籤番号が１～６８のいずれかである場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判定し、小役当籤番号が０である場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役（又はリプレイ役）が当籤しなかったと判定する。

【０７９３】

Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役（又はリプレイ役）が当籤していないと判別したとき（Ｓ３２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３３１の処理を行う。一方、Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判別したとき（Ｓ３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（Ｓ３２３）。

【０７９４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（Ｓ３２４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果を１減算し、該減算結果を更新する（Ｓ３２５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ３２６）。

【０７９５】

Ｓ３２６において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ３２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ

３２７）。なお、Ｓ３２７のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルに規定されている、小役当籤番号に対応する当り要求フラグデータの格納領域のブロック数を取得する。

【０７９６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ３２８）。なお、Ｓ３２８のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルにおいて規定されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数を算出する。

【０７９７】

なお、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。また、Ｓ３２５～Ｓ３２８の処理が複数回繰り返される場合には、Ｓ３２７及びＳ３２８のビット数算出処理でそれぞれ取得されるブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、別の格納領域に保存される。また、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、当り要求フラグデータの格納先を指定する情報（オンビット情報）となる。

【０７９８】

ここで再度、Ｓ３２６の処理に戻って、Ｓ３２６において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満であると判別したとき（Ｓ３２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（Ｓ３２９）。この際、メインＣＰＵ１０１は、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数（オンビット情報）に基づいて、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のみをセットする。具体的には、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のアドレスをＤＥレジスタに格納する。

【０７９９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理を行う（Ｓ３３０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、当り要求フラグデータをチェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域内の所定の格納領域に転送（展開）する処理を行う。圧縮データ格納処理の詳細については、後述の図６６を参照しながら後で説明する。

【０８００】

Ｓ３３０の処理後又はＳ３２２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域（図２６参照）を参照して、持越役があるか否かを判別する（Ｓ３３１）。Ｓ３３１において、メインＣＰＵ１０１が、持越役があると判別したとき（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３３４の処理を行う。

【０８０１】

一方、Ｓ３３１において、メインＣＰＵ１０１が、持越役がないと判別したとき（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３２１の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、ボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ４）が当籤したか否かを判別する（Ｓ３３２）。

【０８０２】

Ｓ３３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス役が当籤していないと判別したとき（Ｓ３３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０６に移す。

【０８０３】

一方、Ｓ３３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス役が当籤したと判別したとき（Ｓ３３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（Ｓ３３３）。

【０８０４】

Ｓ３３３の処理後又はＳ３３１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域に当り要求フラグデータをセットし、ＲＴ状態をＲＴ５状態にセットする（Ｓ３３４）。そして、Ｓ３３４

の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０６に移す。

【０８０５】

［圧縮データ格納処理］

次に、図６６を参照して、例えば、図柄設定処理（図６５参照）中のＳ３３０で行う圧縮データ処理について説明する。図６６は、圧縮データ格納処理の手順を示すフローチャートである。

【０８０６】

なお、図６６に示す圧縮データ格納処理は、図柄設定処理（図６５参照）中のＳ３３０だけでなく、後述の図柄コード取得処理（後述の図６８参照）中のＳ６４９においても実行される。図柄設定処理（図６５参照）中のＳ３３０で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは当り要求フラグデータ（当籤役に係るフラグデータ）となるが、後述の図柄コード取得処理（後述の図６８参照）中のＳ６４９で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは入賞作動フラグデータ（入賞役に係るフラグデータ）である。そして、処理対象となるフラグデータの種別が異なること以外は、両者の処理は同じ処理になる。

【０８０７】

それゆえ、図６６のフローチャートでは、処理対象とするフラグデータを「処理対象フラグデータ」と記し、処理対象となるフラグテーブルを「処理対象フラグテーブル」と記す。また、この記載に合わせて、以下の圧縮データ格納処理の説明においても、当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータを「処理対象フラグデータ」と称し、当り要求フラグテーブル又は後述の図柄対応入賞作動テーブル（不図示）を「処理対象フラグテーブル」と称す。

【０８０８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、格納先チェックビットをセットする（Ｓ３４１）。この処理では、格納先チェックビットはＡレジスタ以外のレジスタに格納される。

【０８０９】

格納先チェックビットは、処理対象フラグデータの格納先（転送先）となるブロックを指定するための１バイトのデータである。本実施形態では、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域はともに、２つのブロック（格納領域１～８のブロック及び格納領域９のブロック）で構成される。そして、例えば、内部当籤役「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」が決定された場合には、格納先のブロック数が「２」になるので、Ｓ３４１の処理では、格納先チェックビットとして、「００００００１１Ｂ」がセットされる。なお、この１バイトのデータのビット０の値（１／０）が格納領域１～８のブロック内の格納先の有無に対応し、ビット１の値（１／０）が格納領域９のブロック内の格納先の有無に対応する。

【０８１０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、バイト単位の転送カウンタの値を「８」にセットする（Ｓ３４２）。本実施形態では、少なくとも１つのブロックのバイト数が「８」であるので、転送カウンタの初期値には「８」がセットされる。

【０８１１】

次いで、格納先チェックビットから転送指示ビットの値を抽出する（Ｓ３４３）。なお、転送指示ビットは、格納先チェックビット内のビット０のデータに対応し、Ｓ３４３の処理では、１バイトのレジスタに格納されている格納先チェックビットを１回（１ビット分）右シフトすることにより、転送指示ビットが抽出される。具体的には、格納先チェックビットが格納された１バイトのレジスタ（Ａレジスタ以外のレジスタ）を１回右シフトすると、ビット７～ビット１に格納されているデータがそれぞれビット６～ビット０に移動するとともに、シフト前のビット０のデータが出力される。そして、このシフト処理により出力されたデータが転送指示ビットの値となる。

【０８１２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示

があるか否かを判別する（Ｓ３４４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値が「１」である場合に転送指示があると判定する。例えば、格納先チェックビットとして、「００００００１１Ｂ」がセットされた場合、１回目（格納領域の１ブロック目に対応）及び２回目（格納領域の２ブロック目に対応）のＳ３４４の判定処理で、転送指示ありの判定となる。

【０８１３】

Ｓ３４４において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示がないと判別したとき（Ｓ３４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３５４の処理を行う。

【０８１４】

一方、Ｓ３４４において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示があると判別したとき（Ｓ３４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブルからバイト単位格納先指定情報を取得する（Ｓ３４５）。この処理では、バイト単位格納先指定情報として、処理対象フラグテーブル内の処理対象役（当籤役又は入賞役）のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、転送先を示す１バイトのデータが取得される。

【０８１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３４６）。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグデータの格納（転送）先となるブロックの先頭格納領域を指定するアドレスを初期アドレスとしてセットする。例えば、１ブロック目の処理では、Ｓ３４６の処理において、初期アドレスとして格納領域１のアドレスがセットされ、２ブロック目の処理では、Ｓ３４６の処理において、初期アドレスとして格納領域９のアドレスがセットされる。

【０８１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、バイト単位格納先指定情報から転送指示ビットの値を抽出する（Ｓ３４７）。なお、ここでいう転送指示ビットは、バイト単位格納先指定情報のビット０に対応し、Ｓ３４７の処理では、１バイトのレジスタに格納されているバイト単位格納先指定情報を１回右シフトすることにより、転送指示ビットの値を抽出する（ビット０のデータを出力する）。

【０８１７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３４７の処理で抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（Ｓ３４８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値が「１」である場合、転送指示があると判定する。例えば、バイト単位格納先指定情報として、「００００００００１Ｂ」がセットされた場合、１回目（１ブロック目の格納領域１又は２ブロック目の格納領域９）のＳ３４７の処理でビット１のデータ「１」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、２～８回目のＳ３４７の処理では、転送指示なしの判定となる。

【０８１８】

Ｓ３４８において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示がないと判別したとき（Ｓ３４８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３５１の処理を行う。

【０８１９】

一方、Ｓ３４８において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示があると判別したとき（Ｓ３４８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている処理対象フラグテーブル内のアドレスに格納されている処理対象フラグデータ（当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータ）を、指定された格納領域に転送（コピー）する（Ｓ３４９）。

【０８２０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３５０）。

【０８２１】

Ｓ３５０の処理後又はＳ３４８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグデータの格納先となる格納領域を指定するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３５１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値を１減算する（Ｓ３５２）。

【０８２２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３５３）。Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４７の処理に戻し、Ｓ３４７以降の処理を繰り返す。

【０８２３】

一方、Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っているか否かを判別する（Ｓ３５４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現処理時点において、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っているか否かを判別する。そして、メインＣＰＵ１０１は、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っている場合、すなわち、処理対象となるブロックが存在する場合には、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判定する。

【０８２４】

Ｓ３５４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判別したとき（Ｓ３５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４２の処理に戻し、Ｓ３４２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ３５４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていないと判別したとき（Ｓ３５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理を終了し、処理を例えば図柄設定処理（図６５参照）中のＳ３３１に移す。

【０８２５】

［引込優先順位格納処理］

次に、図６７を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１２で行う引込優先順位格納処理について説明する。図６７は、引込優先順位格納処理の手順を示すフローチャートである。

【０８２６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数に「３」をセットする（Ｓ６２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（Ｓ６２２）。この処理では、内部当籤役及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブル（不図示）が選択される。

【０８２７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（Ｓ６２３）。この処理では、検索対象のリールの引込優先順位データ格納領域が選択される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数（回数）として「２０」をセットする（Ｓ６２４）。

【０８２８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を行う（Ｓ６２５）。この処理では、図柄チェック数に対応した入賞作動フラグ格納領域及び図柄コード格納領域を参照して、図柄コードを取得する。なお、図柄コード取得処理の詳細については、後述の図６８を参照しながら後で説明する。

【０８２９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を行う（Ｓ６２６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータの生成処理を行う。論理積演算処理の詳細については、後述の図６９を参照しながら後で説明する。

【０８３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を行う（Ｓ６２７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ（入賞役）格納領域（図２５参照）内においてビットが「１」にセットされており、かつ、当り要求フラグ格納領域でビットが「１」にされている役について、引込優先順位テーブル（不図示）を参照して、引込優先順位データを取得する。なお、引込優先順位取得処理の詳細については、後述の図７０及び図７１を参照しながら後で説明する。

【０８３１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した引込優先順位データをメインＲＡＭ１０３内の引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する（Ｓ６２８）。この際、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。

【０８３２】

なお、引込優先順位データ格納領域には、メインリールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。各引込優先順位データ格納領域には、対応するメインリールの各図柄位置「０」～「１９」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、この引込優先順位データ格納領域を参照することにより、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。

【０８３３】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。引込優先順位データを参照することにより、メインリールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、メインリールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合には、優先順序テーブルが規定する優先順序に従って１つの図柄が決定される。

【０８３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域の更新処理を行う（Ｓ６２９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、次のチェック図柄の引込優先順位データ格納領域をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数を１減算する（Ｓ６３０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６３１）。

【０８３５】

Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２５の処理に戻し、Ｓ６２５以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、検索対象リールの変更処理を行う（Ｓ６３２）。

【０８３６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数を１減算する（Ｓ６３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数が「０」であるか否か、すなわち、全てのメインリールに対して上述した一連の処理が行われたか否かを判別する（Ｓ６３４）。

【０８３７】

Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２２の処理に戻し、Ｓ６２２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２１３に移す。

【０８３８】
［図柄コード取得処理］
　次に、図６８を参照して、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２５で行う図柄コード取得処理について説明する。図６８は、図柄コード取得処理の手順を示すフローチャートである。
【０８３９】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のクリア処理を行う（Ｓ６４１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）内の全ての格納領域に「０」をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４２）。
【０８４０】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４３）。
【０８４１】
　Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第２リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４４）。この処理では、Ｓ６４２の処理でセットされた第１リール図柄配置テーブルが、第２リール図柄配置テーブルで上書きされる。
【０８４２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４５）。
【０８４３】
　Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４６）。この処理では、Ｓ６４４の処理でセットされた第２リール図柄配置テーブルが、第３リール図柄配置テーブルで上書きされる。
【０８４４】
　Ｓ６４６の処理後、又は、Ｓ６４３或いはＳ６４５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、停止制御対象のリールに対する停止操作実行時の図柄チェック処理を行い、図柄チェック処理により取得された図柄に対応する図柄対応入賞作動テーブル（不図示）を取得する（Ｓ６４７）。図柄対応入賞作動テーブルは、停止制御対象のリールにおいて、対応する図柄が有効ライン上に停止したならば入賞となり得る入賞役（図柄組合せ）の種別を識別可能とするためのテーブルである。
【０８４５】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６４８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図６６で説明した圧縮データ格納処理を行う（Ｓ６４９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータを、入賞作動フラグ格納領域内の対応する格納領域に転送（展開）する処理を行う。
【０８４６】
　例えば、第１リール（左リール３Ｌ）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「ブランク」である場合には、入賞可能な図柄組合せ（コンビネーション）は、図１９～図２２に示すように、「Ｓ＿ＸＤリプ」、「Ｓ＿バーリプ２」、「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」、及び「Ｓ＿特殊役１」である。

【０８４７】
　Ｓ６４９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理により更新された入賞作動フラグ格納領域をセットし、図柄コード格納領域をセットし、入賞作動フラグ格納領域のデータ長（本実施形態では９バイト）をセットする（Ｓ６５０）。そして、Ｓ６５０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２６に移す。
【０８４８】
［論理積演算処理］
　次に、図６９を参照して、例えば、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６で行う論理積演算処理について説明する。図６９は、論理積演算処理の手順を示すフローチャートである。なお、図６９に示す論理積演算処理は、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６だけでなく、後述の引込優先順位取得処理（後述の図７０及び図７１参照）中のＳ６８６においても実行される。
【０８４９】
　引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされた入賞作動フラグ格納領域のデータ、及び、図柄コード格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされたデータ長（９バイト）のバイト数「９」が後述の「論理積回数」に対応する。
【０８５０】
　一方、後述の引込優先順位取得処理（後述の図７０及び図７１参照）中のＳ６８６で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータ、及び、入賞作動フラグ格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、後述のＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」が後述の「論理積回数」に対応する。
【０８５１】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データ（例えば、図柄コード格納領域のデータ）を取得する（Ｓ６６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データと論理積先データ（例えば、入賞作動フラグ格納領域のデータ）との論理積演算を行い、その演算結果を論理積先データとして保存する（Ｓ６６２）。
【０８５２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得する論理積元データのアドレスを１加算する（Ｓ６６３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、参照する論理積先データのアドレスを１加算する（Ｓ６６４）。
【０８５３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数を１減算する（Ｓ６６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。
【０８５４】
　Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６６１の処理に戻し、Ｓ６６１以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」であると判別したとき（Ｓ６６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を終了し、処理を例えば引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２７に移す。
【０８５５】
［引込優先順位取得処理］
　次に、図７０及び図７１を参照して、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２

７で行う引込優先順位取得処理について説明する。なお、図７０及び図７１は、引込優先順位取得処理の手順を示すフローチャートである。

【０８５６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒ（特定の表示列）のチェック時であるか否かを判別する（Ｓ６７１）。

【０８５７】

Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時であると判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」（所定の図柄の組合せ）が含まれるか否かを判別する（Ｓ６７２）。なお、ここでいう「ＡＮＹ役」とは、少なくとも右リール３Ｒの停止図柄に関係なく入賞が確定する役（少なくとも右リール３Ｒの停止図柄が任意の図柄である入賞役）のことをいう。もっとも、本実施形態では、「ＡＮＹ役」は規定されていない。

【０８５８】

Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれないと判別したとき（Ｓ６７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれると判別したとき（Ｓ６７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応する格納領域をマスクする（Ｓ６７３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応するビットに「１」をセットする。なお、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」を規定しない場合には、Ｓ６７１～Ｓ６７３の処理を不要としてもよい。また、「ＡＮＹ役」が、左リール３Ｌ又は中リール３Ｃの停止図柄を任意の図柄として規定する場合には、左リール３Ｌ又は中リール３Ｃのチェック時である場合にもＳ６７２及びＳ６７３の処理を行うようにすればよい（後述のＳ６８１～Ｓ６８３の処理も同様）。

【０８５９】

Ｓ６７３の処理後、又は、Ｓ６７１或いはＳ６７２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）のアドレスとして、その最後尾の格納領域のアドレスに「１」を加算したアドレスをセットし、停止禁止データをセットし、入賞作動フラグデータ長（入賞作動フラグ格納領域のデータ長：本実施形態では、９バイト）をセットする（Ｓ６７４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ストックボタン作動カウンタの値、及び、ストップボタン作動状態を取得する（Ｓ６７５）。なお、ストップボタン作動カウンタは、停止操作が検出されているストップボタンの数を管理するためのカウンタである。また、ストップボタン作動状態は、作動ストップボタン格納領域（図２８参照）を参照することにより取得される。

【０８６０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ６７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域とそれに対応する当り要求フラグ格納領域（図２５参照）とから当り要求フラグデータを生成し、該生成された当り要求フラグデータに基づいて禁止入賞作動位置を生成する（Ｓ６７７）。

【０８６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止操作位置が禁止入賞作動位置であるか否かを判別する（Ｓ６７８）。

【０８６２】

Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置でないと判別したとき（Ｓ６７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の

処理を行う。一方、Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置であると判別したとき（Ｓ６７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６７９）。

【０８６３】

Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であると判別したとき（Ｓ６７９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値でないと判別したとき（Ｓ６７９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６８０）。

【０８６４】

Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値でないと判別したとき（Ｓ６８０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であると判別したとき（Ｓ６８０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒの停止後であるか否かを判別する（Ｓ６８１）。

【０８６５】

Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後であると判別したとき（Ｓ６８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後でないと判別したとき（Ｓ６８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないか否か（内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」が含まれないか否か）を判別する（Ｓ６８２）。

【０８６６】

Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないと判別したとき（Ｓ６８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグであると判別したとき（Ｓ６８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であるか否かを判別する（Ｓ６８３）。

【０８６７】

Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であると判別したとき（Ｓ６８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。

【０８６８】

一方、Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６８３がＮＯ判定の場合）、Ｓ６７８或いはＳ６８０がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ６８１或いはＳ６８２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長を１減算する（Ｓ６８４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６８５）。

【０８６９】

Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」でないと判別したとき（Ｓ６８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６７６の処理に戻し、Ｓ６７６以降の処理を繰り返す。

【０８７０】

一方、Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」であると判別したとき（Ｓ６８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、停止制御用引込要求フラグ設定処理を行う（Ｓ６８６）。この処理では、例えば、メインＣＰＵ１

０１は、図６９で説明した論理積演算処理を行う。なお、Ｓ６８６の処理内で実行される論理積演算処理では、上述のように、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータが「論理積先データ」にセットされ、入賞作動フラグ格納領域のデータが「論理積元データ」にセットされ、「論理積回数」には、ＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」がセットされる。ＲＴ作動組み合わせ表示フラグは、入賞作動フラグ格納領域において、ＲＴ移行に係る図柄組合せが規定された格納領域のことであり、本実施形態では、図２５に示すように格納領域１のみとなる。

【０８７１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルアドレス格納領域を参照して、引込優先順位テーブルを取得する（Ｓ６８７）。この処理では、現在セットされているアドレスに、引込優先順位データの初期値「１（００１Ｈ）」が設定されるとともに、いずれかの引込優先順位テーブルが取得される。

【０８７２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコード（０００Ｈ）であるか否かを判別する（Ｓ６８８）。

【０８７３】

Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードであると判別したとき（Ｓ６８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードでないと判別したとき（Ｓ６８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６８９）。

【０８７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルに基づいて、引込優先順位データを取得する（Ｓ６９０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタをセットする（Ｓ６９１）。

【０８７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのチェック回数をセットし、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ６９２）。

【０８７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新された引込優先順位テーブルのアドレスに基づいて、チェックデータを取得し、チェックデータからチェックビットを抽出する（Ｓ６９３）。

【０８７７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出されたチェックビットの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６９４）。

【０８７８】

Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データを取得する（Ｓ６９５）。

【０８７９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９５で取得した判定データに基づいて、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であるか否かを判別する（Ｓ６９６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている入賞作動フラグデータと、判定デ

ータとを比較し、前者が後者に対応するものである否かを判定し、前者が後者に対応するものである場合には、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であると判定する。

【０８８０】

Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象でないと判別したとき（Ｓ６９６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象であると判別したとき（Ｓ６９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位データの更新処理を行う（Ｓ６９７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９７で取得した判定データに対応付けられた引込優先順位データで、現在セットされている引込優先順位データを更新（上書き）する。

【０８８１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータの更新処理を行う（Ｓ６９８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータを１ビットだけ右方向（ビット７からビット０に向かう方向）にシフトする。なお、この処理において、シフト後のチェックデータのビット７には、「０」がセットされる。

【０８８２】

Ｓ６９８の処理後、又は、Ｓ６９４或いはＳ６９６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータにチェック対象のビット（「１」がセットされているビット）があるか否かを判別する（Ｓ６９９）。

【０８８３】

Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがないと判別したとき（Ｓ６９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０２の処理を行う。一方、Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがあると判別したとき（Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェックする入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１加算（＋１更新）し、チェック回数を１減算する（Ｓ７００）。

【０８８４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９８の処理に戻し、Ｓ６９８以降の処理を繰り返す。

【０８８５】

一方、Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ７０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在参照している入賞作動フラグ格納領域のアドレスにチェック回数を加算して入賞作動フラグ格納領域のアドレスを更新し、ブロックカウンタの値を１減算する（Ｓ７０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ブロックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０３）。

【０８８６】

Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９２の処理に戻し、Ｓ６９２以降の処理を繰り返す。

【０８８７】

一方、Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ７０４）。そして、Ｓ７０４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６８８の処理に戻し、Ｓ６８８以降の処理を繰り返す。

【０８８８】

ここで再度、Ｓ６７９、Ｓ６８３又はＳ６８８の処理に戻って、Ｓ６７９、Ｓ６８３又

はＳ６８８がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、この時点でセットされている引込順位データを、最終的な引込優先順位データとしてセットする（Ｓ７０５）。なお、Ｓ６７９又はＳ６８３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、最終的な引込優先順位データとして「０（００Ｈ）」をセットする。この場合、引込優先順位データ「０（００Ｈ）」にはエンドコードが割り付けられているので、引込データ無し（停止禁止）がセットされる。そして、Ｓ７０５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２８に移す。

【０８８９】

［リール停止制御処理］

次に、図７２を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１３で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図７２は、リール停止制御処理の手順を示すフローチャートである。

【０８９０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＦＦデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。

【０８９１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転速度が所定の一定速度に到達したか否か（「定速」になったか否か）を判別する（Ｓ７１２）。Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になっていないと判別したとき（Ｓ７１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１２の処理を繰り返す。

【０８９２】

一方、Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき（Ｓ７１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮ処理を行う（Ｓ７１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＮデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。

【０８９３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（Ｓ７１４）。

【０８９４】

Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（Ｓ７１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１３の処理に戻し、Ｓ７１３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（Ｓ７１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２８参照）を更新し、ストップボタン未作動カウンタの値を１減算する（Ｓ７１５）。

【０８９５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（Ｓ７１６）。また、この処理では、検索対象リールのリール制御管理情報が格納される回胴制御データ格納領域のアドレス（先頭アドレス）セット処理も行われる。

【０８９６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１７）。この処理は、上記Ｓ７１１と同様に、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７１８）。

【０８９７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止選択処理を行う（Ｓ７１９）。詳細な説明は省略するが、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数の選択処理を行う。

【０８９８】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置と、Ｓ７１９で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７２０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その加算結果を停止予定位置とする。
【０８９９】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を実行する（Ｓ７２１）。この処理では、停止予定位置に対応する図柄コードが図柄コード格納領域に格納される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別する（Ｓ７２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン未作動カウンタの値に基づいて、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別し、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」であるときには、制御対象のリールが最終停止のリールであると判定する。
【０９００】
　Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールでないと判別したとき（Ｓ７２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、制御変更処理を行う（Ｓ７２３）。この処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図６７で説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ７２４）。
【０９０１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止間隔残時間待機処理を行う（Ｓ７２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定された所定のリール停止間隔時間が経過するまで、待機処理を行う。そして、Ｓ７２５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１１の処理に戻し、Ｓ７１１以降の処理を繰り返す。
【０９０２】
　ここで再度、Ｓ７２２の処理に戻って、Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールであると判別したとき（Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、全リールの励磁が停止状態であるか否かを判別する（Ｓ７２６）。Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき（Ｓ７２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２６の処理を繰り返す。
【０９０３】
　一方、Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態であると判別したとき（Ｓ７２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままである（ストップボタンが放されていない）か否かを判別する（Ｓ７２７）。Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままであると判別したとき（Ｓ７２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２７の処理を繰り返す。一方、Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままでないと判別したとき（Ｓ７２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２１４に移す。
【０９０４】
［入賞検索処理］
　次に、図７３を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１４で行う入賞検索処理について説明する。なお、図７３は、入賞検索処理の手順を示すフローチャートである。
【０９０５】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納領域（図３０参照）に格納された各格納領域のデータを、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）の対応する格納領域に転送して保存する（Ｓ７６１）。そして、この処理終了時点では、ＤＥレジスタに入賞作動フラグ格納領域の最後尾のアドレスがセットされる。

【０９０６】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞役（図柄組合せ）の払出枚数（図１９～図２２参照）を規定する払出枚数データテーブル（不図示）のアドレスをＨＬレジスタにセットする（Ｓ７６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数テーブル数（例えば、本実施形態では「４」）を入賞検索カウンタの初期値とし、該初期値をＢレジスタにセットする（Ｓ７６３）。
【０９０７】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされたアドレスに基づいて、メダルの払出枚数（本実施形態では、１枚、２枚、５枚及び８枚のいずれか）のデータをＣレジスタにセットし、判定対象データをＡレジスタにセットし、ＨＬレジスタにセットされているアドレスに「２」を加算（＋２更新）する（Ｓ７６４）。なお、払出枚数データテーブルにおいて、メダルの払出枚数のデータは、例えば「払出枚数（１，２，５又は８）＊２＋０」と規定される。また、以下では、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータ「払出枚数（１，２，５又は８）＊２＋０」内のデータ「０」を「判定ビット」という。この判定ビットは入賞検索の判定対象ブロックであるか否かを示す情報である。
【０９０８】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータから判定ビットの値を抽出する（Ｓ７６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値に基づいて、判定対象ブロックであるか否かを判別する（Ｓ７６６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値が「１」である場合に、判定対象ブロックであると判定する。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数にかかわらず、判定ビットの値は常に「０」が規定されるようにしているため、Ｓ７６６の処理は必ずＮＯ判定となる。
【０９０９】
　Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックでないと判別したとき（Ｓ７６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７６８の処理を行う。一方、Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックであると判別したとき（Ｓ７６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ７６７）。
【０９１０】
　Ｓ７６７の処理後又はＳ７６６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた入賞作動フラグ格納領域のアドレスで指定される格納領域のデータを判定データとして抽出する（Ｓ７６８）。
【０９１１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データと、Ｓ７６８で抽出した判定データとに基づいて、判定の結果が入賞であるか否かを判別する（Ｓ７６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データが、Ｓ７６８で抽出した判定データと同じであれば、判定の結果が入賞であると判定する。
【０９１２】
　Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（Ｓ７６９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７６の処理を行う。一方、Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞であると判別したとき（Ｓ７６９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現遊技が３枚遊技（メダルのベット枚数が３枚である遊技）であるか否かを判別する（Ｓ７７０）。
【０９１３】
　Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技であると判別したとき（Ｓ７７０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７２の処理を行う。一方、Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技でないと判別したとき（Ｓ７７０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、２枚遊技（メダルのベット枚

数が２枚である遊技）の払出枚数をＣレジスタにセットする（Ｓ７７１）。なお、本実施形態では、２枚遊技がないため、Ｓ７７０及びＳ７７１の処理は不要となる。

【０９１４】

Ｓ７７１の処理後又はＳ７７０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の更新処理を行う（Ｓ７７２）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在の入賞枚数カウンタの値に、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数を加算し、加算後の値を払出枚数にセットする。

【０９１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満であるか否かを判別する（Ｓ７７３）。

【０９１６】

Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満であると判別したとき（Ｓ７７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７５の処理を行う。一方、Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満でないと判別したとき（Ｓ７７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数に最大払出枚数「１５」をセットする（Ｓ７７４）。

【０９１７】

Ｓ７７４の処理後又はＳ７７３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数を入賞枚数カウンタに保存する（Ｓ７７５）。

【０９１８】

Ｓ７７５の処理後又はＳ７６９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、他の入賞があるか否かを判別する（Ｓ７７６）。Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞があると判別したとき（Ｓ７７６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６９の処理に戻し、Ｓ７６９以降の処理を繰り返す。

【０９１９】

一方、Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞がないと判別したとき（Ｓ７７６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ７７７）。なお、例えば、有効ラインが１本である場合には、複数の小役が重複して入賞することがないので、Ｓ７７６の判定処理は必ずＮＯ判定となる。

【０９２０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７７８）。

【０９２１】

Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６４の処理に戻し、Ｓ７６４以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１５の処理に移す。

【０９２２】

［イリーガルヒットチェック処理］

次に、図７４を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１５で行うイリーガルヒットチェック処理について説明する。なお、図７４は、イリーガルヒットチェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、イリーガルヒットとは、内部抽籤処理（図６４参照）で抽籤され、図柄設定処理（図６５参照）で当籤番号格納領域に格納された特賞当籤番号及び小役当籤番号（内部当籤役）に基づいて、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが、成立しえない図柄の組合せで有効ライン上に停止（図柄組合せ不成立）したことを示す用語である。

【０９２３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）のアドレスをセ

ットする（Ｓ７８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のサイズ（バイト数、本実施形態では「９」）を、チェックカウンタの値にセットする（Ｓ７８２）。

【０９２４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに基づいて、該アドレスに対応する当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）内の格納領域に格納された内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）を取得する（Ｓ７８３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに格納された入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と、内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）とを合成する（Ｓ７８４）。

【０９２５】

なお、この合成処理では、まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）との排他的論理和を求める。次いで、メインＣＰＵ１０１は、求められた排他的論理和の算出結果と入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）との論理積を求め、論理積の算出結果を合成結果とする。なお、イリーガルヒットエラーが発生していない場合、この合成結果の値は「０」となる。

【０９２６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７８４の合成処理の結果に基づいて、イリーガルヒットエラーが発生しているか否かを判別する（Ｓ７８５）。

【０９２７】

Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していないと判別したとき（Ｓ７８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する入賞作動フラグ格納領域のアドレスを＋１更新する（Ｓ７８６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値を１減算する（Ｓ７８７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７８８）。

【０９２８】

Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７８３の処理に戻し、Ｓ７８３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１６の処理に移す。

【０９２９】

ここで再度、Ｓ７８５の処理に戻って、Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していると判別したとき（Ｓ７８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図６２で説明したエラー処理を行う（Ｓ７８９）。この処理により、情報表示器６に含まれる２桁の７セグＬＥＤ（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に、イリーガルヒットエラーの発生を示す２文字「ＥＥ」をエラー情報として表示するためのエラー表示データが出力される。なお、イリーガルヒットエラーの発生状態（エラー状態）は、リセットスイッチ７６（図６参照）を押下することにより解除される。

【０９３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値及び当り要求フラグ格納領域のデータをクリアする（Ｓ７９０）。そして、Ｓ７９０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１６の処理に移す。

【０９３１】

なお、本実施形態では、図２５に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じであるので、入賞作動フラグ格納領域の役と内部当籤役との合成処理時にメインＲＡＭ１０３に配置される当り要求フラグ格納領域と入賞作動フラグ格納領域とを同一構成にすることができる

。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるＳ７８４の演算結果（入賞役のデータと内部当籤役のデータとを合成結果）は、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（例えば、「ＡＮＤ」命令で実行する）することにより求められる。その結果、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、主制御プログラムの空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を使用して遊技性を高めることが可能になる。

【０９３２】

［入賞チェック・メダル払出処理］

次に、図７５を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１６で行う入賞チェック・メダル払出処理について説明する。なお、図７５は、入賞チェック・メダル払出処理の手順を示すフローチャートである。

【０９３３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンド生成処理を行う（Ｓ８０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する入賞作動コマンドに含まれる、種別データおよび各種通信パラメータを生成する。なお、入賞作動コマンドは、入賞作動フラグ（表示役）等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０９３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図５０で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８０２）。この処理により、入賞作動コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、入賞作動コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。

【０９３５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ８０３）。Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ８０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【０９３６】

一方、Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ８０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルのクレジット枚数（貯留枚数）がその上限枚数（本実施形態では５０枚）以上であるか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【０９３７】

Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数以上でないと判別したとき（Ｓ８０４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８０５）。加算されたクレジットカウンタの値は、情報表示器６に含まれる貯留枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を行う（Ｓ８０６）。なお、メダル払出枚数チェック処理の詳細については、後述の図７６を参照しながら後で説明する。

【０９３８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払い出しが終了したか否かを判別する（Ｓ８０７）。Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了したと判別したとき（Ｓ８０７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【０９３９】

一方、Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了していないと判別したとき（Ｓ８０７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出間隔待機処理を行う（Ｓ８０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定されたメダル払出間隔時間（本実施形態では６０．３３ｍｓｅｃ：後述の図７９で説明する割込処理（１

．１１７２ｍｓｅｃ周期）の５４周期分）が経過するまでウェイトする。そして、Ｓ８０８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ８０３の処理に戻し、Ｓ８０３以降の処理を繰り返す。

【０９４０】

ここで再度、Ｓ８０４の処理に戻って、Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数（５０枚）以上であると判別したとき（Ｓ８０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払出処理を行う（Ｓ８０９）。この処理により、クレジット枚数として貯留されなかった分のメダルが払い出される。なお、Ｓ８０９の処理においても、メダルの払い出しが終了するまで、メダルが１枚払い出される度にＳ８０６～８０６の処理が繰り返されるようにすればよい。そして、Ｓ８０９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【０９４１】

［メダル払出枚数チェック処理］

次に、図７６を参照して、入賞チェック・メダル払出処理（図７５参照）中のＳ８０６で行うメダル払出枚数チェック処理について説明する。なお、図７６は、メダル払出枚数チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０９４２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルＯＵＴカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１１）。なお、メダルＯＵＴカウンタは、メダルの払出回数を計数するためのカウンタである。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１２）。なお、払出枚数カウンタは、メダルの払出枚数を計数するためのカウンタである。

【０９４３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数７ＳＥＧ表示処理を行う（Ｓ８１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値を、情報表示器６に含まれる払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示させる制御処理を行う。

【０９４４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの更新処理を行う（Ｓ８１４）。なお、役連終了枚数カウンタは、ボーナス役が入賞する（コンビネーション「Ｃ＿赤同色ＢＢ」、「Ｃ＿青同色ＢＢ」、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」又は「Ｃ＿青異色ＢＢ」の図柄組合せが揃う）ことで、ボーナス遊技が開始する時にボーナス遊技で払い出すことが可能な払出枚数がセットされ（後述の図７７参照）、ボーナス遊技中のメダルの払出枚数の残り枚数を計数し、ボーナス遊技の終了を判断する（後述の図７７のＳ８２２参照）ためのカウンタである。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値とその下限値「０」とを比較し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの値を１減算（－１更新）し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」以下である場合には、役連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する。なお、役連終了枚数カウンタにセットされる払出枚数は、実際に遊技者に払い出される枚数となる訳ではない、例えば、役連終了枚数カウンタに２４０枚がセットされ、役連終了枚数カウンタが２４０となった状態で、１５枚のメダルが払い出された場合、実際の払い出される払出枚数は２５５枚となる。役連終了枚数カウンタは２４０枚払い出された後「０」となり、以降、役連終了枚数カウンタの値の下限値「０」が維持される。

【０９４５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ８１５）。

【０９４６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジット情報コマンド生成処理を行う（Ｓ８１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するクレジット情報コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、クレジット情

報コマンドは、メダルのクレジット枚数を特定するパラメータを含んで構成される。

【０９４７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図５０で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８１７）。この処理により、クレジット情報コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、クレジット情報コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ８１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を終了し、処理を入賞チェック・メダル払出処理（図７５参照）中のＳ８０７の処理に移す。

【０９４８】

［ＢＢチェック処理］

次に、図７７を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１７で行うＢＢチェック処理について説明する。なお、図７７は、ＢＢチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０９４９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（Ｓ８２１）。Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（Ｓ８２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８３１の処理を行う。

【０９５０】

一方、Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（Ｓ８２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ８２２）。Ｓ８２２において、メインＣＰＵ１０１が、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下でないと判別したとき（Ｓ８２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【０９５１】

一方、Ｓ８２２において、メインＣＰＵ１０１が、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下であると判別したとき（Ｓ８２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ８２３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態中の各種情報をクリアする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ４状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８２４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態終了後のＲＴ状態をＲＴ４状態とする。そして、Ｓ８２４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【０９５２】

ここで再度、Ｓ８２１の処理に戻って、Ｓ８２１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ役に係る図柄組合せ（コンビネーション「Ｃ＿赤同色ＢＢ」、「Ｃ＿青同色ＢＢ」、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」又は「Ｃ＿青異色ＢＢ」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８２５）。Ｓ８２５において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【０９５３】

一方、Ｓ８２５において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス作動時処理を行う（Ｓ８２６）。この処理では、次遊技の遊技状態にボーナス状態をセットするなどのボーナスの作動開始に必要な各種処理を行う。次いで、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、ＢＢ１及びＢＢ２において「２４０」、ＢＢ３及びＢＢ４において「１６５」）をセットする（Ｓ８２７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ５状態フラグをオフ状態に

セットする（Ｓ８２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態開始前のＲＴ状態をクリアする。そして、Ｓ８２８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【０９５４】

［ＲＴチェック処理］

次に、図７８を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１８で行うＲＴチェック処理について説明する。なお、図７８は、ＲＴチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０９５５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判別する（Ｓ８３１）。Ｓ８３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態中であると判別したとき（Ｓ８３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９５６】

一方、Ｓ８３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態中でないと判別したとき（Ｓ８３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ５状態（フラグ間状態）であるか否かを判別する（Ｓ８３２）。Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態であると判別したとき（Ｓ８３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９５７】

一方、Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態でないと判別したとき（Ｓ８３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるか否かを判別する（Ｓ８３３）。Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないと判別したとき（Ｓ８３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８３７の処理に移す。

【０９５８】

一方、Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態であると判別したとき（Ｓ８３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ遊技数カウンタを１減算する（Ｓ８３４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態の遊技期間を管理する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ遊技数カウンタは０となったか否かを判別する（Ｓ８３５）。Ｓ８３５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ遊技数カウンタは０となっていないと判別したとき（Ｓ８３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９５９】

一方、Ｓ８３５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ遊技数カウンタは０となったと判別したとき（Ｓ８３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０状態フラグをオン状態にセットし、ＲＴ３状態フラグをオフ状態にセット（クリア）する（Ｓ８３６）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ０状態となる。そして、Ｓ８３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６０】

Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないと判別したとき（Ｓ８３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ３移行目」）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８３７）。Ｓ８３７において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態フラグをオン状態にセットし、ＲＴ遊技数カウンタに８をセットする（Ｓ８３８）

。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ３状態となる。そして、Ｓ８３８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６１】

一方、Ｓ８３７において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８３７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｒ＿ＲＴ１移行目」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８３９）。Ｓ８３９において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４０）。

【０９６２】

Ｓ８３９において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３９がＹＥＳ判定の場合）、及びＳ８４０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４１）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ１状態となる。そして、Ｓ８４１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６３】

一方、Ｓ８４０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４２）。Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４３）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ２状態となる。そして、Ｓ８４３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６４】

一方、Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ０移行リプ」の図柄の組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４４）。Ｓ８４４において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４５）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ０状態となる。そして、Ｓ８４５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。一方、Ｓ８４４において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６５】

［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］

次に、図７９を参照して、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で、メインＣＰＵ１０１が行う割込処理について説明する。なお、図７９は、割込処理の手順を示すフローチャートである

。１．１１７２ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理（図４６中のＳ２参照）で設定されたタイマー回路１１３のタイムアウト信号の出力タイミングに基づいて発生する割込みコントローラ１１２からの割込要求信号がメインＣＰＵ１０１に入力された際に実行される処理である。

【０９６６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ９０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ９０２）。この処理では、外部バスインターフェース１０４を介して接続されたスタートスイッチ７９、ストップスイッチ等の各種スイッチや、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々に設けられたインデックスセンサ（不図示）等の各種センサから入力される信号がチェックされる。本実施形態では、キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、及びリール中継端子板７４等を経由し、これらの各種スイッチや各種センサが、外部バスインターフェース１０４を介して入力ポート用ＩＣ（不図示）の出力端子に接続された入力用のＩＣの入力端子に接続されている。また、メインＲＡＭ１０３には、メインＣＰＵ１０１が、外部バスインターフェース１０４に接続された入力ポート用ＩＣ（本実施形態では、単に「入力ポート」という）の状態を格納するための入力ポート格納領域（不図示）が割り当てられている。ここで、入力ポート格納領域は、例えば、入力ポートの現在の状態を格納するための入力ポート格納領域１と、入力ポートの１割込処理前の状態を格納するための入力ポート格納領域２とで構成される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理において、まず、入力ポート格納領域１に格納された各種情報を入力ポート格納領域２に保存し、次いで、入力ポートから読み込んだ各種情報を入力ポート格納領域１に格納する。なお、各種スイッチや各種センサの接続構成や入力ポート格納領域の構成は、上述したものに限られない。すなわち、メインＣＰＵ１０１側で、各種スイッチや各種センサのオン／オフ状態を認識可能な構成であればよい。

【０９６７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ９０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、３つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインＣＰＵ１０１は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインＣＰＵ１０１は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

【０９６８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ９０４）。この処理では、主に、通信データ格納領域に格納された各種コマンドを主制御回路９０の第１シリアル通信回路１１４（図８参照）を介して副制御回路２００に送信する。なお、通信データ送信処理の詳細については、後述の図８０を参照しながら後で説明する。

【０９６９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、投入メダル通過チェック処理を行う（Ｓ９０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、各メダルセンサ（図５参照）の検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づいて、投入メダルがセレクタ６６を通過したか否かのチェック処理を行う。

【０９７０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ９０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６に含まれる各種７セグＬＥＤを駆動制御して、例えば、メダルの払出枚数やクレジット枚数、ストップボタンの押し順データなどを表示する。なお、７セグＬＥＤ駆動処理の詳細については、後述の図８２を参照しながら後で説明する。

【０９７１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を行う（Ｓ９０７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、セットされた各種タイマーのカウント（減算）処理を行う。なお、タイマー更新処理の詳細については、後述の図８４を参照しながら後で説明する。
【０９７２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ９０８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ９０９）。ドア開閉チェック処理では、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉監視スイッチ６７のオン（ドア閉）／オフ（ドア開）状態をチェックすることにより、フロントドア２ｂ（図２参照）の開閉状態をチェックする。
【０９７３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、試射試験信号制御処理を行う（Ｓ９１０）。この処理では、第２インターフェースボート等を介して試験機に各種試験信号の出力する際の制御処理が行われる。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図１１Ｃ参照）を用いて実行される。なお、本実施形態では、この処理は、試射試験時以外のとき（パチスロ１が遊技店に設置された後）にも行われるが、この時には、主制御基板７１が第２インターフェースボート等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はされない。
【０９７４】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ９１１）。そして、Ｓ９１２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、割込処理を終了する。
【０９７５】
［通信データ送信処理］
　次に、図８０を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０４で行う通信データ送信処理について説明する。なお、図８０は、通信データ送信処理の手順を示すフローチャートである。
【０９７６】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴ設定処理を行う（Ｓ９６１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リセットコントローラ１０６内のＷＤＴをリスタートさせる処理などを行う。なお、ＷＤＴ設定処理の詳細については、後述の図８１を参照しながら後で説明する。
【０９７７】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する（Ｓ９６２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延中であるか否かを判別する。Ｓ９６２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき（Ｓ９６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。
【０９７８】
　一方、Ｓ９６２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき（Ｓ９６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データは送信完了しているか否かを判別する（Ｓ９６３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）のコマンドステータスレジスタ（不図示）に格納されているデータを参照し、送信完了を示すデータが格納されていれば、通信データは送信完了していると判別し、送信完了を示すデータが格納されていなければ、通信データは送信完了していないと判別する。
【０９７９】
　Ｓ９６３において、メインＣＰＵ１０１が、通信データは送信完了していないと判別したとき（Ｓ９６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。一方、Ｓ９６３におい

て、メインＣＰＵ１０１が、通信データは送信完了していると判別したとき（Ｓ９６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ取得処理を行う（Ｓ９６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域から通信データ（コマンドデータ）を取得する処理を行う。

【０９８０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した通信データの中に未送信データがあるか否かを判別する（Ｓ９６５）。Ｓ９６５において、メインＣＰＵ１０１が、取得した通信データの中に未送信データがあると判別したとき（Ｓ９６５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９６９の処理を行う。

【０９８１】

一方、Ｓ９６５において、メインＣＰＵ１０１が、取得した通信データの中に未送信データがないと判別したとき（Ｓ９６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、無操作コマンドデータを各レジスタにセットする（Ｓ９６６）。無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作（例えば、遊技を進行させるための操作としての、投入操作、開始操作、及び停止操作など）に関連する情報（例えば、これらの操作が行われたことを示す情報、あるいは、例えば、開始操作に基づき決定された内部当籤役を示す情報など）を含まないように各パラメータが設定されている。なお、無操作コマンドデータの各パラメータには、例えば、パチスロ１における、各スイッチのオン状態／オフ状態を示すパラメータや、各センサのオン状態／オフ状態を示すパラメータ（例えば、入力ポート格納領域１及び入力ポート格納領域２に格納された情報）が設定されるようにすればよい。これにより、副制御回路２００側でこれらのスイッチやセンサなどの誤作動や故障などの可能性が判定されるようにしてもよい。

【０９８２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理（図５０参照）を行う（Ｓ９６７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６６で生成された無操作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処理を行う。次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ取得処理を行う（Ｓ９６８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６７で通信データ格納領域に格納された無操作コマンドデータを取得する処理を行う。

【０９８３】

このように、本実施形態では、主制御回路９０から副制御回路２００に送信する通信データがない場合であっても、割込処理（図７９参照）毎に、少なくとも無操作コマンドが送信されるようになっている。したがって、主制御回路９０から副制御回路２００に送信する通信データがないことに起因して、外部から不正な通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。なお、このような観点より、無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないものとしているが、設定される各パラメータの内容はこれに限られるものではなく、適宜変更可能である。

【０９８４】

Ｓ９６８の処理後又はＳ９６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、１パケット分のバッファサイズを送信カウンタにセットする（Ｓ９６９）。なお、本実施形態では、１パケット分の送信データは８バイトであることから、１パケット分のバッファサイズも同様に８バイトで構成されている。また、本実施形態では、通信データ格納領域に複数の通信データ（コマンドデータ）が格納されている場合には、格納された順序で（格納が古いものから先に）送信される（ＦＩＦＯ形式）。

【０９８５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信バッファから送信データを取得して送信データレジスタにセットする（Ｓ９７０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の送信データレジスタ（不図示）に送信データを１バイト単位でセットする。これにより、セットされた送信データは、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の送信シフトレジスタ（不図示）に転送され、１パケット分ずつ送信される。

【０９８６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信バッファのアドレスを「１」更新（＋１）する（Ｓ９７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、送信カウンタを「１」減算する（Ｓ９７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、送信カウンタは「０」であるか否かを判別する（Ｓ９７３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、１パケット分の送信データの送信が完了したか否かを判別する。Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、送信カウンタは「０」でないと判別したとき（Ｓ９７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９７０の処理に戻し、Ｓ９７０以降の処理を繰り返す。

【０９８７】

一方、Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、送信カウンタは「０」であると判別したとき（Ｓ９７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理（例えば、図５１参照）を行う（Ｓ９７４）。そして、Ｓ９７４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。

【０９８８】

［ＷＤＴ設定処理］

次に、図８１を参照して、通信データ送信処理（図８０参照）中のＳ９６１で行うＷＤＴ設定処理について説明する。なお、図８１は、ＷＤＴ設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０９８９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、リセットコントローラ１０６内のＷＤＴにおけるＷＤＴクリアレジスタ（不図示）のアドレスをセットする（Ｓ９８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットしたアドレスにクリアデータ（例えば、「５５Ｈ」）をセットする（Ｓ９８２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットしたアドレスにリスタートデータ（例えば、「ＡＡＨ」）をセットする（Ｓ９８３）。

【０９９０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマとその下限値「０」とを比較し、コマンド送信開始タイマが下限値「０」より大きい場合には、コマンド送信開始タイマを１減算（－１更新）し、コマンド送信開始タイマが下限値「０」以下である場合には、コマンド送信開始タイマを「０」に保持する（Ｓ９８４）。そして、Ｓ９８４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴ設定処理を終了し、処理を通信データ送信処理（図８０参照）のＳ９６２の処理に移す。

【０９９１】

上述したように、本実施形態では、ＷＤＴのリセット設定及び管理情報（ＷＤＴの許可／禁止、基準クロック、タイムアウト時間（例えば、４１９．４ｍｓ）など）がプログラム管理エリアに記憶されており、Ｓ９８２及びＳ９８３の処理が行われることにより、設定されているタイムアウト時間が再計測される。なお、タイムアウトによりリセット信号が出力されてメインＣＰＵ１０１が再起動される場合には、電断時（外部）処理（図５２参照）が実行されることなく再起動するため、チェックサム生成処理（図５３参照）によって算出されるサム値がメインＲＡＭ１０３（サム値格納領域）に格納されない。したがって、この場合、電源投入時処理（図４６のＳ１１参照）におけるサムチェック判定結果は正常とならず（すなわち、「ＲＡＭ異常」として）、情報表示器６（７セグＬＥＤ表示器）に、エラー発生を意味する文字列「８８」が表示される。

【０９９２】

［７セグＬＥＤ駆動処理］

次に、図８２を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０６で行う７セグＬＥＤ駆動処理について説明する。なお、図８２は、７セグＬＥＤ駆動処理の手順を示すフローチャートである。

【０９９３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別

する（Ｓ９２２）。

【０９９４】

Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数でないと判別したとき（Ｓ９２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０７の処理に移す。すなわち、本実施形態では、２回の割込周期毎に、７セグＬＥＤ駆動処理が行われる。なお、本実施形態では、７セグＬＥＤ駆動処理を割込みカウンタの値が偶数の場合に実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、割込みカウンタの値が奇数の場合に７セグＬＥＤ駆動処理を実行してもよいし、また、任意の整数で割込みカウンタの値を除算したときの商又は余りを用いて、７セグＬＥＤ駆動処理の実行タイミングを決定してもよい。

【０９９５】

一方、Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数であると判別したとき（Ｓ９２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータ格納領域からナビデータを取得する（Ｓ９２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力される押し順表示データを格納するための押し順表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２４）。

【０９９６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータに基づいて、押し順表示データ（７セグ表示データ）を作成し、生成された押し順表示データを押し順表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図８３を参照しながら後で説明する。

【０９９７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値を取得する（Ｓ９２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力されるクレジット表示データを格納するためのクレジット表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２７）。

【０９９８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、クレジット表示データ（７セグ表示データ）を生成し、生成されたクレジット表示データをクレジット表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図８３を参照しながら後で説明する。

【０９９９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、後述の７セグコモンカウンタの値を格納するための７セグコモンカウンタ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９３０）。なお、この処理において、更新後の７セグコモンカウンタの値が「８」となった場合には、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「０」をセットする。本実施形態では、７セグＬＥＤをダイナミック制御するため、８回周期で７セグコモンカウンタの値が更新される。

【１０００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に基づいて、コモン選択データを作成し、対象のカソードデータ格納領域（押し順表示データ格納領域又はクレジット表示データ格納領域内の対象格納領域）のアドレスをセットする（Ｓ９３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤのカソードにクリアデータを出力する（Ｓ９３２）。この処理は、７セグＬＥＤを一旦消灯して、残像の影響を無くすために行われる。

【１００１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、対象のカソードデータ格納領域から７セグカソード出力データを取得してセットする（Ｓ９３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコ

モンバックアップデータとコモン選択データとから、７セグコモン出力データを生成する（Ｓ９３４）。

【１００２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンバックアップデータ及び７セグカソードバックアップデータにそれぞれ７セグコモン出力データ及び７セグカソード出力データを保存する（Ｓ９３５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソード出力データ及び７セグコモン出力データを出力する（Ｓ９３６）。そして、Ｓ９３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０７の処理に移す。

【１００３】

［７セグ表示データ生成処理］

次に、図８３を参照して、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５及びＳ９２８で行う７セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図８３は、７セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。

【１００４】

なお、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」は押し順表示データに対応し、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２８で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」はクレジット表示データに対応する。

【１００５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、カソードデータ格納領域にセットされた表示データを「１０」で除算し、その除算結果の商の値を、２桁の７セグＬＥＤの上位桁の表示データとして取得し、除算結果の余の値を下位桁の表示データとして取得する（Ｓ９４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した上位桁の表示データに基づいて、上位桁表示を行うか否かを判別する（Ｓ９４２）。

【１００６】

Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行うと判別したとき（Ｓ９４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９４４の処理を行う。一方、Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行わないと判別したとき（Ｓ９４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示無しをセットする（Ｓ９４３）。

【１００７】

Ｓ９４３の処理後又はＳ９４２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（不図示）を参照して、上位桁の表示データを取得する（Ｓ９４４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した上位桁の表示データを保存する（Ｓ９４５）。

【１００８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（不図示）を参照して、下位桁の表示データを取得する（Ｓ９４６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、下位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した下位桁の表示データを保存する（Ｓ９４７）。

【１００９】

そして、Ｓ９４７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２６の処理に移す。一方、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２８の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２９の処理に移す。

【１０１０】

［タイマー更新処理］

次に、図８４を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０７で行うタイマー更新処

理について説明する。なお、図８４は、タイマー更新処理の手順を示すフローチャートである。

【１０１１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに２バイトタイマー格納領域（不図示）の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに２バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５１）。２バイトタイマー格納領域は、２８６ｍｓ（２５６×１．１１７２ｍｓ）以上の時間（すなわち、１バイトを超えるタイマ値）を管理するために用いられる。

【１０１２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、２バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、２バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、２バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、２バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、２バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５２）。さらに、Ｓ９５２の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている２バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを２減算（－２更新）する。なお、例えば、コマンド送信開始タイマも２バイトタイマあることから、この処理においてその更新が行われるようにしてもよい（図８１参照）。

【１０１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５４）。

【１０１４】

Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９５２の処理に戻し、Ｓ９５２以降の処理を繰り返す。

【１０１５】

一方、Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに１バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５５）。１バイトタイマー格納領域は、２８６ｍｓ（２５６×１．１１７２ｍｓ）未満の時間（すなわち、１バイトを超えないタイマ値）を管理するために用いられる。例えば、メダル監視タイマなどは１バイトタイマとしてその更新が行われる。

【１０１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、１バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、１バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、１バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、１バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、１バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５６）。さらに、Ｓ９５６の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを１減算（－１更新）する。

【１０１７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５８）。

【１０１８】

Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９５６の処理に戻し、Ｓ９５６以降の処理を繰り返す。

【１０１９】

一方、Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、電磁カウンタ制御処理を行う（Ｓ９５９）。この処理では、メダルのＩＮ／

ＯＵＴを示す信号を外部集中端子板４７に出力する際の出力制御処理が行われる。そして、Ｓ９５９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０８の処理に移す。

【１０２０】

＜電源投入時の動作説明＞

次に、図８５を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロの電源投入時の動作について説明する。図８５は、パチスロ１の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【１０２１】

なお、図８５中、「ＭａｉｎＣＰＵ」は、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）を示し、「ＳｕｂＣＰＵ」は、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）を示している。

【１０２２】

また、図８５中、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「セキュリティモード」は、上述したセキュリティモード中である状態を示し、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「起動遅延期間」は、セキュリティモードの終了後、上述したコマンド送信開始タイマがセットされ、セットされたコマンド送信開始タイマが「０」となるまでの期間（すなわち、設定変更は可能であるが、通信データの送信を遅延させている期間）を示し、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「通常動作期間」は、通信データの送信の遅延が終了し、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）に対して通信データの送信が可能となった状態を示している。

【１０２３】

また、図８５中、「ＳｕｂＣＰＵ」の動作状態「初期化」は、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）の電源投入時の初期化（起動）処理（ハード起動時間、バイオス（ドライバ）初期化、カーネル（ＯＳ）起動など）中である状態（すなわち、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）から送信される通信データの受信が可能でない状態）を示し、「ＳｕｂＣＰＵ」の動作状態「通常動作期間」は、電源投入時の初期化（起動）処理が終了し、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）から送信される通信データの受信が可能となった状態を示している。

【１０２４】

また、図８５中、「設定動作Ａ」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され（例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でパチスロ１の電源が投入され）、その後、「通常動作期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様Ａ」は、「設定動作Ａ」の場合の、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）の送信タイミングを示している。また、「送信態様Ａ」の下の「ＭａｉｎＣＰＵ設定変更処理」は、「送信態様Ａ」の場合の、メインＣＰＵ１０１による設定変更確認処理（図４８参照）内において、設定変更コマンドがメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納（登録）されるタイミング（図４９の設定変更コマンド生成格納処理及び図５０の通信データ格納処理も参照）を示している。

【１０２５】

また、図８５中、「設定動作Ｂ」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され（例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でパチスロ１の電源が投入され）、その後、当該「起動遅延期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様Ｂ」は、「設定動作Ｂ」の場合の、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）の送信タイミングを示している。また、「送信態様Ｂ」の下の「ＭａｉｎＣＰＵ設定変更処理」は、「送信態様Ｂ」の場合の、メインＣＰＵ１０１による設定変更確認処理（図４８参照）内において、設定変更コマンドがメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納（登録）されるタイミング（図４９の設定変更コマンド生成格納処理及び図５０の通信データ格納処理も参照）を示している。

【１０２６】

パチスロ１の電源が投入されリセット信号が入力されると、マイクロプロセッサ９１のセキュリティ部（不図示）によってセキュリティモードの動作状態に制御される。メインＣＰＵ１０１は、セキュリティモード中においては、セキュリティ設定エリア記憶された設定に応じた期間、起動が遅延させられる。セキュリティモードが終了すると、メインＣＰＵ１０１は、所定期間、通信データの送信を遅延させる。なお、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信を遅延させている場合であっても、設定変更を可能としている。

【１０２７】

ここで、「設定動作Ａ」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、通信データの送信の遅延が終了した後に設定変更が終了された場合、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）を副制御回路２００に対して送信し、設定変更が終了されたときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）を副制御回路２００に対して送信する。

【１０２８】

一方、「設定動作Ｂ」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、同じく通信データの送信の遅延中に設定変更が終了された場合、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）を副制御回路２００に対して順次送信する。すなわち、通信データの送信の遅延が終了したときに、通信データ格納領域に設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）が登録されている場合には、これらの通信データを登録された順序で送信する。

【１０２９】

このように、本実施形態のパチスロ１によれば、パチスロ１の電源投入時にメインＣＰＵ１０１の起動を遅延させることで、主制御回路９０を安定的に起動させることができるとともに、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延が終了した後、通信データの送信を遅延させることで、副制御回路２００の起動に要する時間を確保して副制御回路２００も安定的に起動させることができる。

【１０３０】

そして、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延が終了した後は、通信データの送信の遅延が終了する前であっても設定変更を可能としたことから、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、パチスロ１の電源を投入した場合（すなわち、これにともなってリセット信号が入力された場合）には、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。

【１０３１】

さらに、通信データの送信の遅延が終了する前に設定変更が行われた場合には、設定変更の開始時や設定変更の終了時にこれらを示す通信データが登録され、通信データの送信の遅延が終了したときに、これらの通信データが登録された順序で送信されるようになっていることから、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行った場合であっても、それによって主制御回路９０と副制御回路２００との間で保有する情報に齟齬が生じることを防止することができる。また、例えば、副制御回路２００において、主制御回路９０から送信される通信データの順序によって不正行為やエラー等の判定が行われるように構成される場合であっても、このような判定の結果に影響を及ぼさず、正確な判定を行わせることが可能となる。

【１０３２】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、通信データの送信処理が行われる際に、通信データが登録されていない場合であっても、少なくとも無操作コマンドデータが送信されるようにしたことから、例えば、主制御回路９０と副制御回路２００との間の接続線に不正にアクセスする等、不正の手段によって外部から通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。また、通信データの送信の遅延が終了する前は、当該無操作

コマンドデータの登録・送信を行わないようにしたことから、パチスロ１の電源投入時の制御負担を軽減することが可能となる。なお、不正行為防止を主目的とする観点より、当該無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないようにすればよい。

【１０３３】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延期間が、固定期間及び可変期間で構成され、また、これらの期間（あるいはその範囲）を適宜選択して設定可能としたことから、主制御回路９０や副制御回路２００のスペックに応じて、適切な遅延時間を設定することが可能となる。なお、設定変更が可能となるまでの期間をより短くするという観点より、可変期間として必ず０が決定される所定の期間の範囲（例えば、ランダム延長期間における「設定なし」）を設定可能である場合には、当該所定の期間の範囲が設定されるものとすればよい。

【１０３４】

なお、本実施形態では、セキュリティモードの終了後、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において、設定値の設定操作（設定変更操作）を可能とした例について説明しているが、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において実行可能とする操作はこれに限られるものではない。例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でパチスロ１の電源が投入され、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となった場合、当該期間において設定値の確認操作（設定確認操作）を可能とするようにしてもよい。これにより、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、設定変更は行わないが現在の設定値を確認したい等の場合においても、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定確認を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。

【１０３５】

＜メダル投入時の動作説明＞

次に、図８６を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロのメダル投入時の動作について説明する。図８６は、パチスロ１のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【１０３６】

なお、図８６中、「スタートスイッチ」は、スタートスイッチ７９を示し、「メダルセンサ」は、上流側メダルセンサ（第１メダルセンサ）８０６及び下流側メダルセンサ（第２メダルセンサ）８０７の検知状態（メダルセンサ入力状態）を示し、「メダル受付信号」は、オン状態（「ＯＮ」）がメダルの受付が許可されている状態（メダル受付許可）を示し、オフ状態（「ＯＦＦ」）がメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付禁止）を示している（図５７及び図５８参照）。

【１０３７】

また、図８６中、「ソレノイド」は、セレクタ６６のソレノイド（セレクトプレート８０４をガイド位置又は排出位置に変移させる駆動源）を示し、「監視タイマ」は、メダル監視タイマを示し（図５７及び図５８参照）、「動作状態」は、パチスロ１における、開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）と、開始操作後の遊技の進行を可能としない状態（「遊技待」）と、を示している。

【１０３８】

メインＣＰＵ１０１は、遊技開始可能枚数（本実施形態では３枚）のメダルが投入されると、スタートレバー１６に対する開始操作を受付可能とする。なお、図８６に示すように、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能であれば（クレジットが５０枚未満であれば）、スタートレバー１６に対する開始操作が行われるまで（スタートスイッチ７９により開始操作が検出されるまで）、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）が継続する。なお、図示は省略しているが、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能でなければ（クレジットが５０枚

であれば）、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移している。

【１０３９】

メインＣＰＵ１０１は、遊技開始可能枚数（本実施形態では３枚）のメダルが投入され、クレジット枚数としてメダルを貯留可能な状態において、スタートスイッチ７９により開始操作（図８６中、左側の１回目の開始操作（スタートスイッチ７９の「ＯＦＦ」から「ＯＮ」への変移）を「開始操作Ａ」とする）が検出されると、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）からメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移させ、セレクタ６６のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視（計測）を開始する。また、このとき、上述したスタートレバーＯＮフラグをオン状態とする。

【１０４０】

メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、励磁状態から消磁状態に変移途中であったセレクタ６６のソレノイドを再度励磁状態に変移させるようにして、投入されたメダルが計数され、ホッパー装置５１内に案内されるようにする。また、この場合、スタートスイッチ７９により「開始操作Ａ」は検出されているが、当該検出に基づいて、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）には変移させない。また、このとき、上述したスタートレバーＯＮフラグをオフ状態とする。すなわち、この場合には、「開始操作Ａ」を無効とする。

【１０４１】

なお、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、さらに、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）からメダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）に変移させるようにしてもよい。

【１０４２】

その後、メインＣＰＵ１０１は、再度スタートスイッチ７９により開始操作（図８６中、右側の２回目の開始操作（スタートスイッチ７９の「ＯＦＦ」から「ＯＮ」への変移）を「開始操作Ｂ」とする）が検出されると、再度セレクタ６６のソレノイドを励磁状態から消磁状態に変移させ、再度メダル監視タイマによる監視（計測）を開始する。また、このとき、再度上述したスタートレバーＯＮフラグをオン状態とする。

【１０４３】

そして、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入されなかった場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合）には、メダル監視タイマによる監視（計測）終了後（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後）に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）に変移させ、遊技を進行させることを可能とする（すなわち、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）以後の処理を実行可能とする）。

【１０４４】

なお、図示は省略しているが、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９により「開始操作Ａ」が検出され、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）からメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移し、セレクタ６６のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視（計測）を開始した後、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる

前に）、メダルが投入されなかった場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合）にも、スタートスイッチ７９により「開始操作Ｂ」が検出された場合と同様、メダル監視タイマによる監視（計測）終了後（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後）に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）に変移させ、遊技を進行させることを可能とする（すなわち、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）以後の処理を実行可能とする）。

【１０４５】

このように、本実施形態のパチスロ１によれば、遊技者の開始操作にともなって遊技が開始される場合に、例えば、メダルの「飲込み」などの発生を防止するためのメダル監視タイマがセットされる。このメダル監視タイマにより、セレクタ６６において、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態（ソレノイドが励磁状態であることによりセレクトプレート８０４がガイド位置にある状態）から遊技機外部に排出される状態（ソレノイドが消磁状態であることによりセレクトプレート８０４が排出位置にある状態）に物理的に変移するまでの時間が確保される。

【１０４６】

そして、メダル監視タイマによる監視（計測）中にメダルが投入された場合には、そのもととなった開始操作は無効とされ、また、セレクタ６６においては、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態に戻る。したがって、メダルの「飲込み」などの発生を防止して、投入されたメダルを適切に処理することが可能となる。

【１０４７】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、メダル監視タイマによる監視（計測）中にメダルが投入された場合であっても、そのメダルが計数されるようにしたことから、投入されたメダルの計数漏れを防止でき、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。

【１０４８】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、メダル監視タイマのタイマ値（例えば、「７２」）を、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態から遊技機外部に排出される状態に物理的に変移するまでの期間（例えば、８０ｍｓ）以上の期間（例えば、「７２」×１．１１７２ｍｓ）に設定するようにしたことから、メダルの「飲込み」などの発生を確実に防止して、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。なお、本実施形態のように、駆動部がソレノイドである場合には、このような効果はより顕著となる。

【１０４９】

＜本実施形態で実行可能なその他の演出＞

次に、図８７～図９１を参照しながら、上述した演出の他に、本実施形態で実行可能なその他の演出の一例について説明する。なお、以下では、その他の演出の一例として、ボーナス役に当籤しているか否かを報知するためのボーナス役当籤報知演出が実行可能であることについて説明しているが、その用途はボーナス役に当籤しているか否かを報知するものに限定されない。

【１０５０】

例えば、非有利区間及び通常有利区間において、有利区間に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間のラインバトル状態において、有利区間が継続することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよい。また、有利区間の権利獲得抽籤状態において、権利獲得状態に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間の権利獲得状態おいて、権利を付与することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよい。すなわち、遊技者に特典が付与されるか否かを報知するために実行される演出として用いることができる。

【１０５１】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１））

まず、図８７及び図８８を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）について説明する。図８７及び図８８は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「チャンス目」）が決定された場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を示している。なお、図８７では、ボーナス役に当籤していない場合（ボーナス役非当籤の場合）の表示例を示し、図８８では、ボーナス役に当籤している場合（ボーナス役当籤の場合）の表示例を示している。

【１０５２】

図８７及び図８８に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）では、「間違い探し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「間違い探し演出」は、例えば、パチスロ１のモチーフとして使用されている、漫画、アニメーション、あるいはゲームなどの原作品がある場合に、当該原作品における所定の画像と同一又は近似の画像をベース画像とし、当該ベース画像に対して異なっている点（すなわち、間違い）があるか否かを遊技者に探させる演出となっている。この場合、所定の画像は、原作品のままの（すなわち、同一の）画像であってもよいし、原作品の画像に対して、Ａ／Ｄ変換し、アクペクト比を変更し、解像度を変更し、あるいはリマスターした（すなわち、近似の）画像であってもよい。また、あくまでも原作品に依拠した画像であるが、パチスロ１の演出に用いるために新たに制作された画像であってもよい。

【１０５３】

なお、ベース画像は、上述したものに限られず、適宜設定することができる。例えば、原作品がない場合（例えば、オリジナルのモチーフである場合）であっても、パチスロ１における他の演出において表示され得る画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、パチスロ１の仕様を説明するために遊技店で配布される小冊子内に印刷された画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、ベース画像は静止画でなくともよく、動画であってもよいし、静止画がスライド形式で順次表示されるものであってもよい。

【１０５４】

図８７の上段には、「全員集合！」という文字とともに、５体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像と同じ画像となっている。また、当該画像の下方には、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね！」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソルとが表示される。

【１０５５】

このとき、遊技者は、タッチセンサ１９が設けられたサブ表示装置１８の表示面上の所定領域を指でなぞるなどしてカーソルを所望の箇所まで移動させ（選択操作を行い）、同じくサブ表示装置１８の表示面上に表示された決定ボタン（不図示）をタッチ操作し（決定操作を行い）、自身が間違いだと思う箇所を指定する。

【１０５６】

なお、遊技者の選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作を検出する手段は、サブ表示装置１８に限られるものではない。例えば、表示装置１１が、液晶表示装置のような表示装置である場合には、表示装置１１の少なくとも一部（例えば、図８７の上段の表示が行われる箇所）にタッチセンサを設けるようにし、当該タッチセンサが、遊技者の指の移動を検出した場合（選択操作が行われた場合）にはそれに応じてカーソルを移動させ、また、当該タッチセンサが設けられた箇所に表示された決定ボタン（不図示）が押下操作された場合（決定操作が行われた場合）にはそれに応じて結果を報知する演出が行われるようにしてもよい。また、例えば、選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作が検出可能な物理的操作手段（例えば、十字キー及び演出ボタン、ジョグダイヤルなど）が設けられる場合には、このような物理的操作手段によって選択操作や決定操作が検出されるようにしてもよい。すなわち、遊技者の演出に係る各種操作を検出可能な手段であれば、どのような手段であっても適用することが可能である。

【１０５７】

ここで、例えば、図８７の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。そうすると、図８７の上段に表示された画像にはベース画像と異なる部分はないため、図８７の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示される。

【１０５８】

一方、図８８の上段には、「全員集合！」という文字とともに、４体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像とは右端のキャラクタが表示されていない部分において異なる画像となっている。また、当該画像の下方には、図８７と同様に、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね！」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソルとが表示される。

【１０５９】

ここで、例えば、図８８の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されていない部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分であるため、図８８の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が成功であったことを報知するための「あたり～」というメッセージとともに、ボーナス役に当籤していることを報知するための「ボーナス確定！」というメッセージが表示される。

【１０６０】

これに対し、例えば、図８８の上段に表示された画像において、左端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分ではないため、図８７の下段と同様に、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示され、ボーナス役に当籤している場合であってもボーナス役に当籤していることは報知されない。

【１０６１】

なお、図８７及び図８８に示した演出態様は、「間違い探し演出」における演出態様の一例を示すものであり、例えば、以下に示すような演出態様を採用することもできる。

【１０６２】

例えば、ベース画像が、原作品における所定のテーマ（例えば、原作品における第１話）に基づくものであり、複数（例えば、５枚）の画像（例えば、ダイジェスト画像）がスライド形式で表示されるものであるとする。そして、ボーナス役に当籤していない場合には、そのスライド画像がそのまま順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。一方、ボーナス役に当籤している場合には、そのスライド画像のうち一部の画像が異なるスライド画像が順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。

【１０６３】

遊技者は、サムネイル状に表示された各画像において、所定のテーマとは異なるテーマ（例えば、原作品における第１話とは異なる話数）に基づくものが含まれているかどうかを検索し、所定のテーマとは異なるテーマの画像であると思ったものに対し、選択操作及び決定操作を行う。そして、所定のテーマとは異なるテーマの画像が含まれている場合であって、遊技者が当該画像を指定した場合には、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が成功となるようにすればよい。具体的には、例えば、原作品における第１話においては、キャラクタＡ及びキャラクタＢしか登場しないにもかかわらず、ボーナス役に当籤した場合に表示されるスライド画像では、原作品における第３話以降にしか登場しないキャラクタＣが表示された画像が含まれるようにすればよい。このようにすれば、例えば、原作品に愛着のある遊技者は、特に思い入れをもって「間違い探し演出」を行うことができるため、演出に関する興趣をより向上させることが可能となる。

【１０６４】

また、上述のように、「間違い探し演出」においてベース画像と少なくとも一部が異なる画像を表示する場合、ベース画像と異なる部分は１箇所のみである必要はなく、複数箇所が異なっていてもよい。この場合、例えば、当籤したボーナス役の種類に応じて、異なる箇所の数が異なる場合があるようにしてもよい。例えば、ベース画像と異なる部分が１箇所である場合、ＢＢ３又はＢＢ４に当籤している可能性が高く、ベース画像と異なる部分が複数箇所である場合、ＢＢ１又はＢＢ２に当籤している可能性が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、当籤しているボーナス役の種類まで示唆することができる。

【１０６５】

また、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知する場合、例えば、「？？？」などのメッセージを表示して、間違い探しの結果が失敗であったことを明示しないようにしてもよい。

【１０６６】

また、ベース画像を複数種類設けるようにし、例えば、「チャンス目」に当籤した場合、これらの複数種類のベース画像のうちの１つのベース画像を決定し、その後、ボーナス役に当籤しているか否かに応じて、ベース画像のまま表示するか、あるいは、少なくとも一部は異なる部分を有する画像として表示するかが決定されるようにしてもよい。また、この場合、決定されるベース画像の種類に応じて、間違い探しの難易度が異なるようにしてもよい。

【１０６７】

このように、本実施形態では、遊技者に有利なボーナス状態に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第１特定画像が表示された場合に、遊技者が第２特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。

【１０６８】

これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【１０６９】

また、本実施形態では、第２特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興趣をより高めることができる。

【１０７０】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２））

次に、図８９及び図９０を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）について説明する。図８９は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「チャンス目」）が決定された場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）のタイミングチャートを示し、図９０は、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）では、表示装置１１によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置（例えば、スピーカ群８４やＬＥＤ群８５）によって演出が実行されるようにすることもできる。

【１０７１】

図８９及び図９０に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）では、「長押し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「長押し演出」は、例えば、第３停止操作における停止操作が、以下に示すような態様で長押しされた場合、長押し

されない場合とは異なる演出が行われるようになっているものである。

【１０７２】

なお、本実施形態では、「長押し」の対象となる操作手段を、第３停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としているが、これに限られるものではない。例えば、第１停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としてもよいし、第２停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としてもよい。また、停止操作と直接関連しないタイミングで操作されたストップボタンとしてもよい。すなわち、いずれかのストップボタンが操作されたときに、「長押し演出」が行われ得るようにすることができる。

【１０７３】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂ）であってもよいし、スタートレバー１６であってもよい。この場合、ベットボタンについて、メダルの投入操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、メダルの投入操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。また、この場合、スタートレバー１６について、開始操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、開始操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。

【１０７４】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、上述した遊技に関する操作を行うための操作手段に限られず、演出に関する操作を行うための操作手段であってもよい。例えば、タッチセンサ１９が設けられたサブ表示装置１８、上述した少なくとも一部にタッチセンサが設けられた表示装置１１、あるいは、上述した物理的操作手段であってもよい。

【１０７５】

図８９に示すように、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出１」が実行され、その後、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき、「演出２」が実行される。すなわち、第３停止操作におけるストップボタンが所定期間（３秒間）長押しされた場合には、「演出１」及び「演出２」が実行される。なお、「演出１」の実行中に、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったときには、中途であっても「演出１」の実行が終了され、「演出２」の実行が開始される。

【１０７６】

一方、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）には、「演出１」は実行されず、「演出２」のみが実行される。

【１０７７】

なお、「長押し演出」の演出パターンは上述したものに限られない。例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出１」とそれに続いて「演出２」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）には、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となるか否かにかかわらず、「演出１」及び「演出２」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、

ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出２」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

【１０７８】

また、例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）、「演出１」とそれに続いて「演出２」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出１」及び「演出２」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出１」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

【１０７９】

なお、このように複数の演出パターンを有する場合には、例えば、ボーナス役に当籤しているか否かによって異なる選択確率で、これらの複数の演出パターンのうちいずれかの演出パターンが選択されるようにすればよい。また、このような場合、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したときであっても、「演出２」が既に実行されている場合には、「演出１」は実行されないようにすればよい。

【１０８０】

図８９に示した「演出１」及び「演出２」が実行される態様の一例を、図９０を参照しながら説明する。なお、図９０では、ボーナス役に当籤している場合の、長押し時及び短押し時それぞれの表示例について説明する。

【１０８１】

まず、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合、まず、少なくとも第３停止操作の停止操作が行われる前の所定のタイミングで、例えば、「押し続けて～」といったようなメッセージが表示され、第３停止操作の停止操作時においてはストップボタンを長押しすべきであることを促す演出が実行される。

【１０８２】

その後、第３停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを３秒以上押下し続けた場合には、例えば、「ＳＴＥＰ１」～「ＳＴＥＰ３」といったような表示が順次行われる「演出１」が実行される。そして、遊技者がストックボタンの押下を終了させた場合には、例えば、「ＷＩＮ！」といった表示によりボーナス役に当籤していることを報知するための「演出２」が実行される。なお、ボーナス役に当籤していない場合には、「演出２」において、ボーナス役に当籤していないことが報知される、例えば、「ＬＯＳＥ」といった表示がなされるようにすればよい。また、「演出１」では、例えば、ボーナス役に当籤していることの期待度が報知されるようにすればよい。この場合、例えば、「ＳＴＥＰ１」まで表示される演出パターンと、「ＳＴＥＰ２」まで表示される演出パターンと、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンと、を有し、ボーナス役に当籤している場合には、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンが選択されやすく、ボーナス役に当籤していない場合には、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンが選択されにくくすればよい。このようにすれば、長押しにすることによってボーナス役に当籤している期待度が報知されるようになるため、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する興趣をより向上させることができる。

【１０８３】

一方、第３停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを３秒以上押下し続けなかった場合には、例えば、上述したようなボーナス役に当籤している期待度が報知される「演出１」は実行されず、ボーナス役に当籤しているか否かが報知される「演出２」のみが実行される。

【１０８４】
　なお、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）で、ストップボタンの押下時間を認識させる手法は種々の手法を採用することができる。例えば、リール停止制御処理（図７２参照）において、有効なストップボタンが押下されたことをストップスイッチが検出する度に、メインＣＰＵ１０１がリール停止コマンドを送信するようにした場合、サブＣＰＵ２０１は、第３停止操作のストップボタンが押下されたことに基づくリール停止コマンドを受信したときに、計時を開始し、計時時間が３秒となった場合には「演出１」を実行し、第３停止操作のストップボタンの押下が終了して、メインＣＰＵ１０１から送信された入賞作動コマンドを受信したときに、「演出２」を実行するようにすればよい。また、サブＣＰＵ２０１は、メインＣＰＵ１０１から送信された無操作コマンドに含まれるストップスイッチのオン状態／オフ状態を示すパラメータに基づいて、「演出１」を実行するか否か、及び「演出２」の実行タイミングの制御を行うようにしてもよい。このようにすれば、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）では、ストップボタンの押下時間を計時する必要がなくなることから、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する制御負荷を軽減することができる。
【１０８５】
　なお、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）によって制御される、例えば、上述したタッチパネルや物理的操作手段などに対する操作時間によって「長押し演出」が制御される場合には、サブＣＰＵ２０１は独立して操作手段が操作されている時間を計時し、その計時結果に応じて演出内容を制御することが可能となる。ここで、本実施形態で説明しているような遊技機では、主制御回路９０側では容量の制限があるが、副制御回路２００側では特段の制限がないのが一般的であるため、少なくともサブＣＰＵ２０１によってこのような演出が制御されるようにすれば、演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。
【１０８６】
　また、「演出２」を実行する制御が行われるための所定条件は、操作手段への操作が終了したことに限られず、適宜設定することが可能である。例えば、対象となる操作手段とは異なる操作手段に対する操作が行われたことを所定条件とすることもできるし、対象となる操作手段への操作回数が所定回数未満である場合には、「演出１」、「演出２」の順に演出を発生させ、対象となる操作手段への操作回数が所定回数となった場合には、所定条件を成立させ、「演出１」を発生させずに「演出２」を発生させるようにしてもよい。
【１０８７】
　このように、本実施形態では、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に「演出１」を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、「演出２」を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、「演出１」を実行する制御を行わないことが可能となっている。
【１０８８】
　これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。
【１０８９】
（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３））
　次に、図９１を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）について説明する。図９０は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「スイカ２」）が決定された場合であって、ボーナス役にも当籤した場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）では、表示装置１１によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置（例えば、情報表示器６、ＬＥＤ８２、又は指示モニタ（指示表示器））によって演出が実行される

ようにすることもできる。

【１０９０】

例えば、図９１に示す遊技価値表示部（ＶＬ）は、表示装置１１において、小役が成立した場合にその払出枚数が表示され得る所定の領域（払出枚数表示部）に表示されてもよいし、有利区間であれば有利区間中の払出枚数の累計枚数が表示され得る所定の領域（獲得枚数表示部）に表示されてもよいし、これら払出枚数表示部や獲得枚数表示部とは異なる領域の所定の領域に表示されてもよい。また、上述したように、主制御回路９０側で制御される情報表示器６などの７セグ表示器が、当該演出が実行されるときに、遊技価値表示部（ＶＬ）として機能するようにすればよい。

【１０９１】

図９１に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）では、「枚数先表示演出」と題した演出が行われるようになっている。この「枚数先表示演出」は、例えば、ボーナス状態において払い出され得るメダルの枚数（獲得予定枚数）が、ボーナス状態の作動が開始する前に報知されることで、遊技者にボーナス役に当籤したことが報知される演出となっている。

【１０９２】

なお、以下では、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数として、役連終了枚数カウンタの値が表示される例を挙げて説明しているが、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数の態様はこれに限られない。例えば、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態において、役連終了枚数カウンタの値は「１６５」枚であるが、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「１５枚」のメダルが払い出されるとしたならば、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態では「１２回」の遊技が行えることになり、実際の払出枚数は「１８０」枚となる。したがって、この実際の払出枚数である「１８０」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態においても、３枚のメダルを投入して遊技を行う必要があるため、役連終了枚数カウンタの値が「１６５」枚の場合、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「１５枚」のメダルが払い出されるとしたならば、毎遊技の純増枚数は「１５－３＝１２枚」となる。したがって、役連終了枚数カウンタの値に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「１２枚」×「１１回」＝「１３２」枚とし、この「１３２」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、上述したように、実際には「１２回」の遊技が行えるため、実際に遊技が行える回数に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「１２枚」×「１２回」＝「１４４」枚とし、この「１４４」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。

【１０９３】

また、本実施形態では、ＢＢ１～ＢＢ４状態において、押し順小役が当籤するようになっているため、この押し順小役の当籤時に押し順が正解したか否かによって遊技毎に払い出されるメダルの枚数も変動する（「１５枚」又は「６枚」。図２３参照）ようになっている。また、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知は行われず、有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知が行われるようになっている。

【１０９４】

したがって、例えば、有利区間においてボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に当籤した場合には、上述した「１４４」枚（投入枚数を考慮しない場合には、「１８０」枚）を獲得予定回数として表示し、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に当籤した場合であって、ボーナス状態において押し順報知が行われない場合に「１５枚」のメダルが払い出される確率を仮に５０％とした場合には、（「１２枚」×「８回」＝９６枚）＋（「３枚」×「８回」＝２４枚）＝「１２０」枚（投入枚数を考慮しない場合には、（「１５枚」×「８回」＝１２０枚）＋（「６枚」×「８回」＝４８枚）＝「１６８」枚）を獲得予定枚数として表示するようにしてもよい。すなわち、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数は、ボーナス状態における払出枚

数（あるいは、純増枚数）の期待値であってもよい。

【１０９５】

図９１に示すように、例えば、ボーナス役を含む所定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」）が決定された場合であって、「枚数先表示演出」が実行されることが決定されている場合には、全てのリールの回転が停止するとき（すなわち、第３停止後）に、遊技価値表示部（ＶＬ）には獲得予定枚数「１６５」が表示される。これによって、遊技者に、ボーナス役（図９１に示す例では、「Ｆ＿ＢＢ３」又は「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤したことが報知される。なお、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりも小役やリプレイ役に係る図柄の組合せが優先的に停止制御されるため、基本的に、このボーナス役に当籤した遊技（ボーナス役当籤ゲーム）では、小役やリプレイ役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「Ｃ＿スイカ」）が表示され、ボーナス役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」）は表示されない。もっとも、ボーナス役当籤ゲームにおいて、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得るようにすることもできるが、この場合には、「枚数先表示演出」が実行されないようにしてもよいし、後述するように、遊技価値表示部（ＶＬ）を、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとして、「枚数先表示演出」が実行されるようにすることもできる。

【１０９６】

その後、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されるまで（ボーナス役成立まで）、この遊技価値表示部（ＶＬ）における獲得予定枚数「１６５」の表示は継続される。そして、ボーナス状態の作動が開始されてもこの遊技価値表示部（ＶＬ）における獲得予定枚数「１６５」の表示は継続し、例えば、ボーナス状態において小役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「ベル＋ＪＡＣＡ：１５枚」）が表示されると（ボーナス状態中入賞発生）、この遊技価値表示部（ＶＬ）において表示されている枚数が適宜減算更新されて表示されるようになる。すなわち、遊技価値表示部（ＶＬ）は、ボーナス状態が開始される前には、ボーナス状態において払い出され得るメダルの予定枚数を表示し、ボーナス状態においては、実際に払い出されたメダルの枚数に応じて、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとなっている。

【１０９７】

なお、本実施形態では、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定される場合があるようになっている。したがって、例えば、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定された場合には、この有利区間における獲得予定枚数（概ねの期待値であればよい。例えば、ラインバトル状態が平均４０ゲーム継続するものであり、ラインバトル状態では１ゲーム平均１枚のメダルが純増するものであれば、「４０」枚）をボーナス状態の獲得予定枚数に付加して（加算して）、遊技価値表示部（ＶＬ）に表示するようにしてもよい。

【１０９８】

このように、本実施形態では、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

【１０９９】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる。

【１１００】

また、本実施形態では、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその

後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

【１１０１】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興趣を高めることができる。

【１１０２】

＜変形例等＞

以上、本実施形態に係る発明の遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本実施形態に係る発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、本実施形態に係る発明の要旨を逸脱しない限り、種々の変形を行うことができる。

【１１０３】

［変形例］

本実施形態では、少なくとも非有利区間において、各設定値間で異なる当籤確率となっている「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が当籤した場合には、有利区間に移行させるか否かを決定しない（ＡＲＴ抽籤を行わない）ようになっていたが、各設定値間で異なる当籤確率となっている「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が当籤した場合にも、各設定値間で同じ当籤確率となっているボーナス役を含むその他の内部当籤役と同様に、有利区間に移行させるか否かを決定する（ＡＲＴ抽籤を行う）ようにしてもよい。この場合、ＡＲＴ抽籤において、有利区間に移行させることが決定される確率は、各設定値間で同じ当籤確率となるようにすればよい。すなわち、各設定値間で異なる当籤確率となっているボーナス役を規定することで、各設定値間で、有利区間に移行させることが決定される確率が変動されるようにしてもよい。

【１１０４】

また、本実施形態では、通常有利区間においても遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得るようになっているが、通常有利区間は、有利区間に移行させるか否かが決定される確率は非有利区間よりも優遇されているが、遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない区間として構成することもできる。この場合には、非有利区間から通常有利区間に移行した場合に、状態表示器の点灯を開始させず、有利区間に移行した場合にのみ、状態表示器の点灯が開始されるようにすればよい。

【１１０５】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるか否かにかかわらず、通常有利区間は、全体として遊技者のメダルが減少する期間（すなわち、出玉率が「１」未満となる期間）であればよく、有利区間は、全体として遊技者のメダルが増加する期間（すなわち、出玉率が「１」を上回る期間）であればよい。また、有利区間において、一部遊技者のメダルが減少する期間（例えば、上述した各準備状態）があるとしても、当該期間は有利区間に含まれるようにすればよい。

【１１０６】

すなわち、遊技の区間を、非有利区間と有利区間とに大別する場合、有利区間は、遊技者の期待感を高めるが出玉の増加は見込めない演出区間（例えば、本実施形態の「通常有利区間」）と、実際に出玉の増加が見込める増加区間（例えば、本実施形態の「有利区間」）と、を含んで構成されるようにしてもよい。

【１１０７】

また、本実施形態では、例えば、有利区間中のＲＴ２状態において、押し順報知が行われたにもかかわらず、遊技者の押し順ミスによってＲＴ１状態に移行（転落）してしまった場合にも、有利区間の遊技期間は進行する（更新される）ものとしているが、この場合には、ＲＴ２状態に移行（復帰）するまで、有利区間の遊技期間は進行しない（更新されない）ようにすることもできる。また、この場合、例えば、ＲＴ１状態に転落してからＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数のうちの一部（例えば、ＲＴ１状態に転落して

からＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数が１０ゲームである場合、１／２の５ゲーム分。あるいは、ＲＴ１状態に転落してからＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数にかかわらず一律２ゲーム分）のみ、有利区間の遊技期間を進行させる（更新する）ようにしてもよい。

【１１０８】

また、本実施形態では、例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、直接的には有利区間に移行させるか否かを決定しない（ＡＲＴ抽籤を行わない）ようになっていたが、ＡＲＴ抽籤が行われる内部当籤役や条件は、適宜変形して設定することができる。例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、「チャンス役」が成立した場合にはＡＲＴ抽籤を行わず、「チャンス役」を取りこぼして「ＲＴ３移行目」が成立した場合（この場合、ＲＴ３状態に移行するか否かを問わない）にはＡＲＴ抽籤が行われるようにしてもよい。すなわち、特定の内部当籤役が当籤したときに、入賞が発生した場合にはＡＲＴ抽籤を行わず、取りこぼして入賞が発生しなかった場合にはＡＲＴ抽籤が行われるようにしてもよい。

【１１０９】

また、例えば、メダルの投入枚数（例えば、３枚）以下のメダルの払い出しとなる小役が高確率で内部当籤役として決定され、フラグ間状態では原則としてボーナス役が成立しないようにし、遊技の基本的な遊技状態をフラグ間状態として遊技を行わせるような仕様を採用することもできる。また、この場合、ボーナス状態は、獲得しているメダルが減少、あるいは維持される状態として構成するようにしてもよい。

【１１１０】

また、本実施形態では、規制監視期間に対応する遊技回数が「１５００回」に設定されていたが、規制監視期間に対応する遊技回数はそれ以下であってもよいし、それ以上であってもよい。また、遊技の状況に応じて、規制監視期間を変動させるようにしてもよい。例えば、規制監視期間をメダルの純増枚数（あるいは、払出枚数）によって定めるようにし、遊技店の所定の営業日中に、所定のパチスロ１において、純減枚数（すなわち、遊技者がメダルを投入したが、払い出しによって遊技者に還元されなかった、遊技店側の利益となるメダルの枚数）（あるいは、単に投入枚数）が「５００枚」であれば、予め定められた規制監視期間に対応するメダルの枚数「１５００枚」にその「５００枚」を加算し、一連の有利区間において「２０００枚」のメダルを獲得するまでは、当該有利区間が強制的に終了させないようにすることもできる。

【１１１１】

［本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例］

続いて、図９２～図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。本実施形態では、遊技状態として、ボーナスが作動することで遊技者に有利な遊技期間となるボーナス状態（特別遊技状態）、及び当該ボーナス状態でないことで相対的に遊技者に不利な遊技期間となる非ボーナス状態（通常遊技状態）があり、さらに、当該非ボーナス状態の中でも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が異なる複数のＲＴ状態があることで遊技者の有利度合いを変動させることについて説明した（図１３参照）。また、本実施形態では、遊技区間として、遊技者に停止操作の情報が報知されることで遊技者に有利な遊技区間となる有利区間（有利状態）、及び当該有利区間でないことで相対的に遊技者に不利な遊技区間となる非有利区間（通常状態）があることについて説明した（図１４参照）。そして、これらの遊技状態や遊技区間の開始・継続・終了などの各種の条件やその内容については種々の変形を行うことが可能である。なお、特に示す場合を除き、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その１～その６）では、本実施形態における、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を適宜用いることができる。

【１１１２】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）］

まず、図９２及び図９３を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な

遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）について説明する。図９２は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図９３は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における遊技価値の付与期待値の一例を示す図である。

【１１１３】

図９２及び図９３に示すように、遊技者は通常、（Ａ）非有利区間から遊技を開始する。（Ａ）非有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されないことに起因して遊技価値量は減少していくことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は負の値となり、下り傾斜となる。

【１１１４】

（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ａ）非有利区間から（Ｂ）有利区間に移行する。（Ｂ）有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されることに起因して遊技価値量は増加していく（少なくとも減少していかない）ことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は正の値となり（少なくとも負の値とならず）、上り傾斜となる（少なくとも下り傾斜とはならない）。なお、説明の便宜上、本例では準備状態などにおける付与期待値やボーナス状態における付与期待値は考慮していない。

【１１１５】

なお、付与期待値は、以下のように算出（設計）することができる。例えば、押し順（例えば、５択）正解だと１５枚のメダルの払い出しがあり、押し順（例えば、５択）不正解だとメダルの払い出しがない押し順小役の当籤確率が１／２（３２７６８／６５５３６）である場合であって、原則１回の遊技に３枚のメダルをベットすることが必要である場合、１０回の遊技の間に必要なメダルは３０枚となる。そして、（Ａ）非有利区間である場合、１０回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって１５枚のメダルの払い出しを受けることができるのは１／１０（１／２×１／５）であることから、確率通りであれば、１０回の遊技の間でメダルの量が－１５枚（１５－３０）となるため、付与期待値は１回の遊技あたり「－１．５枚」となる。一方、（Ｂ）有利区間である場合、押し順小役について全て停止操作の情報が報知されて遊技者がそれにしたがって停止操作を行えば、１０回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって１５枚のメダルの払い出しを受けることができるのは１／２であることから、確率通りであれば、１０回の遊技の間でメダルの量が＋４５枚（７５－３０）となるため、付与期待値は１回の遊技あたり「＋４．５枚」となる。もっとも、これらは説明の便宜上の一例であり、リプレイ役の当籤確率やボーナス役の当籤確率（及びボーナス状態中の付与期待値）も加味して、付与期待値を算出（設計）することも可能である。

【１１１６】

本例では、（Ｂ）有利区間において、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第１の期待値（期待値α）となる（Ｂ－１）有利区間１と、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第１の期待値（期待値α）とは異なる第２の期待値（期待値β）となる（Ｂ－２）有利区間２と、が設けられ、（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１から（Ｂ－２）有利区間２に移行する。なお、本例では、（１）有利区間の開始条件が成立すると、まず（Ａ）非有利区間から（Ｂ－１）有利区間１に移行し、（Ｂ－１）有利区間１において（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－２）有利区間２に移行するようにしているが、これに限られず、例えば、（１）有利区間の開始条件が成立すると、まず（Ａ）非有利区間から（Ｂ－２）有利区間２に移行し、（Ｂ－２）有利区間２において（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間２に移行するようにしてもよい。

【１１１７】

また、例えば、（１）有利区間の開始条件が成立したときに、（Ｂ－１）有利区間１又は（Ｂ－２）有利区間２のいずれに移行させるかを決定するようにしてもよいし、（１）有利区間の開始条件について、（Ｂ－１）有利区間１の開始条件（１－１）と、（Ｂ－２）有利区間２の開始条件（１－２）とをそれぞれ定め、（Ａ）非有利区間において、いず

れの開始条件（１－１又は１－２）が成立したかに応じて、（Ｂ－１）有利区間１又は（Ｂ－２）有利区間２に移行させるようにしてもよい。

【１１１８】

そして、（Ｂ）有利区間（（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２）において、（３）有利区間の終了条件が成立すると、（Ｂ）有利区間から（Ａ）非有利区間に移行する（すなわち、有利区間が終了する）。本例では、このようにして（Ａ）非有利区間及び（Ｂ）有利区間の移行制御がなされるものとしている。

【１１１９】

ここで、本例では、（Ｂ－１）有利区間１中の期待値αが、（Ｂ－２）有利区間２中の期待値βよりも大きくなるように構成される（すなわち、（Ｂ－２）有利区間２中の期待値βが、（Ｂ－１）有利区間１中の期待値αよりも小さくなるように構成される）。具体的には、例えば上述の例を用いた場合、（Ｂ－１）有利区間１においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を１００％（すなわち、５回の当籤中５回報知）とすることで、期待値αは「＋４．５枚」とする一方、（Ｂ－２）有利区間２においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を４０％（すなわち、５回の当籤中２回報知）とすることで、期待値βは「＋－０枚」とする。

【１１２０】

なお、この期待値α及び期待値βは任意に設定することができる。例えば、（Ｂ－１）有利区間１が、少なくとも（Ａ）非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっているのであれば、有利区間１における報知確率を１～１００％のうちの任意の報知確率に設定可能である。また、例えば、（Ｂ－２）有利区間２が、少なくとも（Ａ）非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっており、（Ｂ－１）有利区間１よりも低い報知確率となっているのであれば、有利区間２における報知確率を１～１００％のうちの任意の報知確率に設定可能である。

【１１２１】

また、有利区間１における報知確率及び有利区間２における報知確率のそれぞれは、予め定められた確率であってもよいし、遊技価値の付与状況に応じて変動するものであってもよい。例えば、期待値α及び期待値βが、それぞれ「＋３．０枚」及び「＋１．０枚」と設定されている場合に、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２のそれぞれにおいて、所定の遊技回数（例えば、１０回）ごとに付与期待値を算出し、算出された付与期待値が、それぞれの期待値α及び期待値βよりも所定の閾値（例えば、プラスマイナス１枚）を超えて乖離していた場合には、その後の遊技において適宜報知確率を変動させるようにして、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２のそれぞれの期間における最終的な付与期待値が、期待値α及び期待値βとなる（に近似する）ようにすればよい。

【１１２２】

また、この期待値α及び期待値βの設定手法も上述した報知確率を変動させる手法に限られない。例えば、（Ｂ－１）有利区間１をリプレイ役の当籤確率の高い状態（高ＲＴ状態）とし、（Ｂ－２）有利区間２をリプレイ役の当籤確率の低い状態（低ＲＴ状態）とし、リプレイ役の当籤確率（入賞確率）を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、付与期待値はリプレイ役の当籤確率が加味される。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とを異なるＲＴ状態に制御することで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。

【１１２３】

また、例えば、（Ｂ－１）有利区間１をボーナス（ボーナス状態）が作動することを困難としない状態とし、（Ｂ－２）有利区間２をボーナスが作動することを困難とする状態とし、ボーナスの作動確率（入賞確率）を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、付与期待値はボーナスの作動確率及びボーナス状態中の付与期待値が加味される。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。すなわち、ボーナスの作動に関し、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）

有利区間２とを異なる制御状態に制御することで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、ボーナスが作動することを困難としない状態、あるいは困難とする状態は、内部当籤役（持越役を含む）の種別、遊技状態の種別、それらに応じた停止制御の制御内容、あるいは停止操作の情報の報知内容などを複合的に加味して適宜創出することができる（一例は、後述の図９４～図９９の説明を参照）。

【１１２４】

また、例えば、上述の例の押し順小役について、所定の態様で停止操作が行われた場合には１５枚のメダルが払い出され、上記所定の態様とは異なる特定の態様で停止操作が行われた場合には６枚のメダルが払い出されるものとし、（Ｂ－１）有利区間１において押し順小役が当籤したときには上記所定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、（Ｂ－２）有利区間２において押し順小役が当籤したときには上記特定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、払出枚数を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。

【１１２５】

また、例えば、上述の例の押し順小役を複数種類（例えば、押し順小役Ａと押し順小役Ｂ）設けるようにし、押し順小役Ｂの当籤確率は押し順小役Ａの当籤確率よりも低く設定されるようにし、（Ｂ－１）有利区間１において押し順小役Ａが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Ｂが当籤したときには停止操作の情報が報知されず（もっとも、停止操作の情報が報知されるようにしてもよい）、（Ｂ－２）有利区間２において押し順小役Ｂが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Ａが当籤したときには停止操作の情報が報知されないようにして、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで報知対象役を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、押し順小役Ａと押し順小役Ｂの当籤確率は同一（あるいは略同一）であるが、押し順正解時の払出枚数を、上述の如く１５枚と６枚のように異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。

【１１２６】

また、例えば、内部当籤役として、押し順小役（例えば、６択）と押し順リプレイ（例えば、６択）とを有するとともに、遊技状態として、高ＲＴ状態と低ＲＴ状態とを有し、押し順リプレイに当籤したときに、押し順正解である場合には、低ＲＴ状態であれば高ＲＴ状態に移行し、高ＲＴ状態であれば高ＲＴ状態が維持される図柄の組合せが表示される一方、押し順不正解である場合には、低ＲＴ状態であれば低ＲＴ状態が維持され、高ＲＴ状態であれば低ＲＴ状態に移行するようにし（例えば、図２３参照）、（Ｂ－１）有利区間１においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されることで、押し順小役に当籤したときにはメダルが増加し、押し順リプレイに当籤したときには高ＲＴ状態に移行し、あるいは高ＲＴ状態が維持されるようにして期待値αが設定され、（Ｂ－２）有利区間２においては、これらのいずれか一方について正解となる押し順が報知されないことで、期待値βが設定されるようにしてもよい。

【１１２７】

この場合、（Ｂ－２）有利区間２を、押し順小役については正解となる押し順が報知され、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高ＲＴ状態に移行させ、あるいは高ＲＴ状態を維持することが困難となる（低ＲＴ状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときにメダルを増加させることは容易となるという状態を創出することができる。また、（Ｂ－２）有利区間２を、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知され、押し順小役については正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高ＲＴ状態に移行させ、あるいは高ＲＴ状態を維持することは容易となる（高ＲＴ状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときはメダルを増加させるが困難となるという状態を創出することができる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで報知対象となる内部当籤役の種別を異なら

せることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。なお、（Ｂ－２）有利区間２においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されないようにすることで、期待値βが設定されるようにすることもできる。

【１１２８】

また、例えば、押し順小役（例えば、６択）について、（Ｂ－１）有利区間１にあっては、少なくとも第１停止操作及び第２停止操作について正解となる押し順（すなわち、正解押し順の全て）が報知されることで期待値αが設定され、（Ｂ－２）有利区間２にあっては、第１停止操作のみについて正解となる押し順（すなわち、正解押し順の一部）が報知されることで期待値βが設定されるようにしてもよい。具体的には、例えば、第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」、第３停止操作が「右」のときに押し順正解となる押し順小役に当籤したとき、（Ｂ－１）有利区間１であれば「左→中→右」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行えば１００％の確率でメダルを増加させることができる一方、（Ｂ－２）有利区間２であれば「左→？→？」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行っても、残りの２択は遊技者自身で正解する必要があるため、５０％の確率でしかメダルを増加させることができなくなる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで停止操作の情報の報知内容（択数）を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。

【１１２９】

また、例えば、（Ｂ）有利区間を、停止操作の情報が必ず報知され、期待値は「＋１０．０枚」と高純増であるが１回の継続期間は比較的短い（例えば、８ゲーム間）増加区間（特別有利区間）として構成し、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２を、停止操作の情報は報知されない（あるいは特別有利区間よりも少ない所定確率で報知されるものとしてもよい）が、上記特別有利区間への移行に関してそれぞれ期待値が異なる演出区間（通常有利区間）として構成し、特別有利区間と通常有利区間との間で相互に移行可能に構成する。そして、（Ｂ－１）有利区間１では特別有利区間への移行抽籤（ＡＴ抽籤）が行われ、当該抽籤においては、例えば、約１／５の確率で特別有利区間に移行することが決定される（ＡＴ抽籤に当籤する）ように移行確率が設定される（すなわち、増加区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値αが設定される）一方、（Ｂ－２）有利区間２でもＡＴ抽籤が行われるが、当該抽籤においては、例えば、約１／２０の確率でＡＴ抽籤に当籤するように移行確率が設定される（すなわち、増加区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値αよりも小さい期待値βが設定される）ようにしてもよい。

【１１３０】

すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで増加区間（特別有利区間）への移行確率を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、上記で述べた移行確率は適宜設定することができる。また、（Ｂ－２）有利区間２ではＡＴ抽籤が行われないようにしてもよく、この場合には、（Ｂ－２）有利区間２において、例えば、約１／２０の確率で（Ｂ－１）有利区間１に移行させるか否かが抽籤され、当該抽籤に当籤した場合に（Ｂ－２）有利区間２から（Ｂ－１）有利区間１に移行されるものとすればよい。また、（Ｂ－１）有利区間１から（Ｂ－２）有利区間２に移行される条件も適宜設定することができる。この場合、例えば、（Ｂ－１）有利区間１において、ＡＴ抽籤に当籤することなく所定期間（例えば、５ゲームの間）遊技が行われたこと、ＡＴ抽籤が非当籤の場合に行われる転落抽籤に当籤したこと、増加区間（特別有利区間）への連続移行回数が所定回数（例えば、５回）となったこと、増加区間（特別有利区間）での獲得枚数が所定枚数（例えば、４００枚を超える）となったこと、などを採用することができる。このように、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２との移行仕様によって、さらに遊技性を多様化することも可能である。

【１１３１】

なお、本例では、異なる付与期待値が設定される状態として、期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１、及び期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２の２つの状態を有することを例に挙げて説明しているが、異なる付与期待値が設定される状態は３つ以上であってもよく、適宜設定可能である。例えば、さらに、期待値γが設定される（Ｂ－３）有利区間３を有していてもよい。この場合、付与期待値は、α≧γ≧βとなるように設定することもできるし、α≧β≧γとなるように設定することもできる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２との間に中間の付与期待値となる（Ｂ－３）有利区間３を設定したり、（Ｂ－２）有利区間２よりも付与期待値が小さい（Ｂ－３）有利区間３を設定したりし、順次変動条件が成立するごとに段階的に付与期待値を変動させることで、より細分化した付与期待値の調整を可能とするようにしてもよい。

【１１３２】

（遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における第１の態様）

続いて、上述した遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）を前提とした遊技仕様の第１の態様について説明する。この第１の態様では、例えば、期待値αが「＋３．０枚」、期待値βが「＋２．０枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。

【１１３３】

この第１の態様では、（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１に移行する。なお、（１）有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに移行させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【１１３４】

（Ｂ－１）有利区間１に移行すると、少なくとも所定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、５０ゲーム間）は、付与期待値が期待値α（例えば、「＋３．０枚」）となる（Ｂ－１）有利区間１が継続する。また、（Ｂ－１）有利区間１においては、有利区間を継続するか否かが決定される。有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴを継続させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【１１３５】

（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されている場合には、（２）期待値変動条件が成立し、（Ｂ－２）有利区間２に移行する。（Ｂ－２）有利区間２に移行すると、少なくとも特定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、１００ゲーム間）は、付与期待値が期待値β（例えば、「＋２．０枚」）となる（Ｂ－２）有利区間２が継続する。なお、（Ｂ－２）有利区間２においては、さらに、有利区間を継続するか否かは決定されない。（Ｂ－２）有利区間２において上記特定期間の遊技が行われたとき、（３）有利区間の終了条件が成立し、（Ａ）非有利区間に移行する。

【１１３６】

一方、（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されていない場合にも、（３）有利区間の終了条件が成立し、（Ａ）非有利区間に移行する。

【１１３７】

なお、（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されている場合には、（２）期待値変動条件が成立するが、この場合、一度（Ｂ－１）有利区間１から（Ａ）非有利区間に移行させ、（Ａ）非有利区間において所定の待機期間（例えば、４～３２ゲーム間の任意の前兆状態）が経過した後、（Ａ）非有利区間から（Ｂ－２）有利区間２に移行させて、有利区間を継続させるようにしてもよい。

【１１３８】
　また、この第１の態様では、（Ｂ－２）有利区間２が上記特定期間継続するものとしているが、この特定期間を予め定められた任意の遊技期間とせず、例えば、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２を含む（Ｂ）有利区間全体において、付与期待値が期待値β（例えば、「＋２．０枚」）となるまでの期間としてもよい。すなわち、有利区間の序盤（Ｂ－１）においては期待値αによって付与期待値を大きくし、その後の有利区間（Ｂ－２）においては期待値βによって付与期待値を（小さく）調整するようにしてもよい。なお、この場合、上記所定の待機期間は、期待値βによって付与期待値が調整される上で、（Ｂ）有利区間全体に含まれるものとしてもよいし、（Ｂ）有利区間全体には含まれないものとしてもよい。
【１１３９】
　具体的には、例えば、（Ｂ－１）有利区間１において期待値α通りの遊技価値が付与された場合、（Ｂ－１）有利区間１における遊技価値の付与量は３枚×５０ゲームで「１５０枚」となる。その後、（Ｂ－２）有利区間２において一定の基準（例えば、上記所定期間と同様５０ゲーム間でもよいし、それより長いゲーム間、あるいはそれより短いゲーム間でもよいし、実際の遊技時間でもよい。また、その他の基準も適宜採用できる）にしたがい、（Ｂ）有利区間全体の付与期待値が期待値βとなるように適宜報知確率が調整される。例えば、（Ｂ）有利区間全体を１００ゲームとした場合、（Ｂ－１）有利区間１において「１５０枚」の遊技価値が付与されているので、残りの有利区間である（Ｂ－２）有利区間２においては５０ゲーム間で「５０枚」の遊技価値が付与されるように報知確率が調整され、（Ｂ）有利区間全体で「２００枚」の遊技価値が付与されるものとすればよい。
【１１４０】
　この第１の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。
【１１４１】
　なお、この第１の態様の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間（（Ｂ－２）有利区間２）は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。
【１１４２】
　また、この第１の態様の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１４３】
（遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における第２の態様）
　続いて、上述した遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）を前提とした遊技仕様の第２の態様について説明する。この第２の態様では、例えば、期待値αが「＋７．５枚」、期待値βが「＋－０枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。
【１１４４】
　この第２の態様では、（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１に移行する。なお、（１）有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに移行させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【１１４５】
（Ｂ－１）有利区間１に移行すると、少なくとも所定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、１００ゲーム間）は、付与期待値が期待値α（例えば、「＋７．５枚」）となる（Ｂ－１）有利区間１が継続する。なお、この所定期間は、例えば、（Ｂ－１）有利区間１が開始されてから付与された遊技価値が所定量（例えば、１０００枚）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよいし、（Ｂ－１）有利区間１が開始されてからの遊技時間が所定時間（例えば、０．２５時間）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよい。
【１１４６】
（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、（２）期待値変動条件が成立し、（Ｂ－２）有利区間２に移行する。（Ｂ－２）有利区間２に移行すると、（３）有利区間の終了条件が成立するまで、付与期待値が期待値β（例えば、「＋－０枚」）となる（Ｂ－２）有利区間２が継続する。この第２の態様では、（３）有利区間の終了条件を、例えば、（Ｂ）有利区間が開始されてから特定期間（例えば、１５００回の遊技の間）遊技が行われたこと、又は（Ｂ）有利区間が開始されてから付与された遊技価値が特定量（例えば、純増３０００枚）となったこと、として定めることができる（有利区間のこのような終了処理は、上述あるいは後述のリミット処理参照）。さらに、このようにして定めた終了条件が成立する前（例えば、リミット処理が実行される前）であっても、ボーナス役に入賞（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されてボーナス状態が作動）した場合には、（Ｂ－１）有利区間１であるか（Ｂ－２）有利区間２であるかにかかわらず、（Ｂ）有利区間が終了し、（Ｂ）有利区間から（Ａ）非有利区間に移行する。すなわち、（Ｂ）有利区間において、ボーナス状態への移行を可能とするボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることは、（３）有利区間の終了条件の１つとなる。
【１１４７】
なお、（３）有利区間の終了条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに終了させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。また、（Ｂ－２）有利区間２においては、例えば、（３）有利区間の終了条件が成立するまでは、所定の単位（例えば、１セットの５０ゲーム）ごとに有利区間（（Ｂ－２）有利区間２）を継続するか否かが決定され、有利区間を継続することが決定された場合に、この所定の単位分有利区間を継続させ、有利区間を継続することが決定されない場合には、（３）有利区間の終了条件が成立する前でも有利区間を終了させるようにしてもよい。この場合、有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴを継続させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。
【１１４８】
また、この第２の態様では、（Ｂ）有利区間において、例えば、表示装置１１などを用いて特定報知を実行することが可能となっている。この特定報知は、ボーナス役に当籤していること（持ち越されていること）を遊技者に対して示唆するための報知演出となっている。もっとも、この第２の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されると有利区間が終了するようになっていることから、この特定報知は、（ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて）有利区間を終了させること、あるいは（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて）有利区間を継続させること、のいずれかを遊技者が選択できるようにする情報を示唆するための報知演出であるとも言い得る。また、単に、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させればボーナス状態に移行可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよいし、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させれば有利区間を継続可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよい。
【１１４９】

例えば、この第２の態様では、（Ｂ）有利区間において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）であって、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技である場合には、上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、ボーナス役とリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合（あるいは、ボーナス役が持ち越されている場合にリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合）には、原則としてボーナス役に係る図柄の組合せが表示されない。すなわち、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」とはこのような状況でなく、遊技者の停止操作のタイミングが適切であれば、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得る遊技であることを意味する。

【１１５０】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、（３）有利区間の終了条件が成立するまで（例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで）の遊技期間の範囲内において、ボーナス状態への移行を回避することで有利区間を継続させることができる。なお、このような観点からは、必ずしも（Ｂ）有利区間を（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とに区分けする必要はなく（すなわち、付与期待値を期待値αと期待値βとで異ならせる必要はなく）、（Ｂ）有利区間における付与期待値が一定の付与期待値（例えば、「＋１．５枚」）となるようにしてもよい。

【１１５１】

また、例えば、この第２の態様では、（Ｂ－１）有利区間１において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、（２）期待値変動条件が成立した場合には、（２）期待値変動条件が成立したときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、（２）期待値変動条件が成立した後、（３）有利区間の終了条件が成立する前に、（Ｂ－２）有利区間２において、ボーナス役に当籤した場合には、このときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、このように構成した上で、さらに（Ｂ－１）有利区間１において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」であれば、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。

【１１５２】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、（３）有利区間の終了条件が成立するまで（例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで）の遊技期間の範囲内において、例えば、（Ｂ－１）有利区間１の遊技期間では、期待値αが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加するので、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させ、（Ｂ－２）有利区間２の遊技期間では、期待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないので、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて有利区間を終了させ、その後の遊技で再度（１）有利区間の開始条件を成立させて（Ｂ－１）有利区間１に移行させようとすることを選択することもできるし、時間の余裕が無いなどの場合にはそのまま遊技を終了することを選択することもできる。一方、（Ｂ－２）有利区間２の遊技期間では、期待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないが、（Ａ）非有利区間よりも遊技者に有利であることにかわりはないため、遊技を楽しむべく、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させることを選択することもできる。

【１１５３】

また、この第２の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて（Ｂ）有利区間を終了させた場合、例えば、表示装置１１などを用いて特殊特典を付与することが可能

となっている。この特殊特典は、遊技者に付与される各種特典のうち、遊技価値の付与に関連しない（すなわち、出玉率に影響を与えない）特典となっている。なお、特殊特典を、遊技価値の付与に関連する（すなわち、出玉率に影響を与える）特典（例えば、有利区間の移行条件を成立させるための権利、あるいはボーナス状態中に停止操作の情報が報知される権利など）とすることを妨げるものではないが、射幸性の適正化などの観点からは、遊技価値の付与に関連しない（すなわち、出玉率に影響を与えない）特典とすることが望ましい。

【１１５４】

特殊特典の具体例としては、例えば、通常は実行される確率が低い特別演出（例えば、上述した各種エンディング演出やその他のプレミア演出）の実行、遊技者にとって有益な情報が報知される特別報知（例えば、設定値の示唆報知、演出内容ごとの期待度報知、ボーナス役の当籤確率や有利区間の移行確率などの履歴報知）の実行、遊技者の携帯端末を用いインターネットを介して提供される情報提供サービス上の得点付与や特定条件の解放などを挙げることができる。

【１１５５】

上述のように上記特殊特典されるように構成した場合、遊技者は、遊技価値の付与といった直接的な特典を享受することはないものの、遊技を楽しむ上では関心度の高い間接的な特典を享受することができるため、特に、（Ｂ－２）有利区間２のように、期待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはない状態においては、有利区間を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。

【１１５６】

この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）は、所定の終了条件（（３）有利区間の終了条件）が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態（ボーナス状態）に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１５７】

また、この第２の態様の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき（あるいは、付与されたと仮定されるとき）に（例えば、上述あるいは後述のリミット処理によって）終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【１１５８】

また、この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（２）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１５９】

また、この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（２）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うこと

が可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１６０】

なお、この第２の態様の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【１１６１】

また、この第２の態様の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率（報知確率）によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【１１６２】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）］

続いて、図９４を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）について説明する。図９４は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１１６３】

図９４に示すように、本例では、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ａ）ＢＢ１状態、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態の遊技状態がある。一般遊技状態（ＣＺ状態）は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率も低く、有利区間への移行も発生しない遊技状態であり、この遊技状態自体は遊技者に有利な遊技状態ではないが、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態に移行可能な点において、（Ａ）ＢＢ１状態よりも有利な遊技状態（チャンスゾーン。特賞連荘状態）として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態は、後述の一連の増加区間として位置付けられる。なお、一般遊技状態（ＣＺ）においても、（Ａ）ＢＢ１状態と同様、特定の報知条件が成立した場合には有利区間が特定期間発生するように構成することもできる。

【１１６４】

一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１（例えば、本実施形態におけるＢＢ１及びＢＢ２）に当籤し、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（１）ＢＢ１開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ａ）ＢＢ１状態に移行する。後述するように、これは、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態の移行として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２（例えば、本実施形態におけるＢＢ３）に当籤し、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（３）ＢＢ２開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｂ）ＢＢ２状態に移行する。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ３（例えば、本実施形態におけるＢＢ４）に当籤し、ＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（５）ＢＢ３開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｃ）ＢＢ２状態に移行する

。後述するように、これらは、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態の移行として位置付けられる。

【１１６５】

ここで、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１に一旦当籤すると、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ１は持ち越される（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ１許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ２及びＢＢ３に当籤することがない。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２又はＢＢ３に一旦当籤すると、ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ２又はＢＢ３は持ち越される（ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ２許可状態又はＢＢ３許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ１に当籤することがない。すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）では、いずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合、当籤したボーナス役に応じたボーナス状態が終了して再度一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行しない限り、他のボーナス役に当籤しないように構成される。

【１１６６】

なお、本例において、ＢＢ２に係る図柄の組合せは、例えば「赤７－赤７－赤７」といった図柄の組合せとして構成され、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば「青７－青７－青７」といった図柄の組合せとして構成される。また、ＢＢ１に係る図柄の組合せは、例えば「赤７－赤７－チェリー１」及び「青７－青７－チェリー１」といった図柄の組合せとして構成される（図１５参照）。本例では、このように構成した上で、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合に、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知が行われるようにしてもよい。具体的には、「７を狙え！」などの表示がなされ、遊技者に「赤７」図柄あるいは「青７」図柄を狙うべきことが示されるようにすればよい。この場合、例えば、遊技者が「赤７」図柄を狙って目押ししたとき、ＢＢ２に当籤している場合には「赤７」揃いとなってＢＢ２状態に移行し、ＢＢ３に当籤している場合には「赤７」揃いとならず、かつＢＢ１に係る図柄の組合せも表示されず、ＢＢ３に当籤していることが認識され、ＢＢ１に当籤している場合にはＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されてＢＢ１状態に移行することとなる。このようにすれば、本例の遊技性において、報知に関する興趣をさらに向上させることが可能となる。また、上記のような当籤報知は、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合には無条件で行われるようにしてもよいし、例えば、一般遊技状態（ＣＺ状態）において有利区間を発生可能とした場合には、当該有利区間中にのみ行われるようにしてもよい。

【１１６７】

（Ａ）ＢＢ１状態は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中から構成される。なお、（Ａ）ＢＢ１状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、（Ａ）ＢＢ１状態が継続する限り、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１１６８】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、押し順小役（例えば、６択の押し順正解で９枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら１枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ状態を作動させるためのＲＢ、及び（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１１６９】

（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（ある

いは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様である。また、ＲＢは持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中とでは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【１１７０】

（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様である。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中及び（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中と（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中とでは、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役のそれぞれの当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。あるいは、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担う押し順小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中と（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中とでは、それぞれ再遊技（リプレイ）役の当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【１１７１】

一般遊技状態（ＣＺ状態）において、（１）ＢＢ１開始条件が成立すると、まず（Ａ－１）ＢＢ１一般中に移行する。（Ａ－１）ＢＢ１一般中において、上記ＲＢが内部当籤役として決定されると、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中に移行し、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中は、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（ＲＢに係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に移行する。（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中において、ＲＢ状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、（Ａ－１）ＢＢ１一般中に移行する。なお、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【１１７２】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、（Ａ）ＢＢ１状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、２８５枚を超えた場合）、（２）ＢＢ１の終了条件が成立し、（Ａ）ＢＢ１状態から一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。

【１１７３】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、非有利区間であれば有利区間に移行させるか否かが決定され、有利区間であれば当該有利区間を延長するか否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、３０ゲームの有利区間が付与あるいは延長される。なお、有利区間の付与あるいは延長が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基づかない当否抽籤の結果などに応じて、有利区間の付与あるいは延長が決定されうるようにしてもよ

い。また、有利区間の付与あるいは延長が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、（Ａ）ＢＢ１状態が開始される前の任意のタイミング（例えば、ＢＢ１に当籤したとき、あるいは、ＢＢ１当籤後の一般遊技状態（ＣＺ状態）において有利区間抽籤役に当籤したとき）において、当該ＢＢ１状態の全期間（あるいは、一部の期間）を有利区間とするか否かが決定されうるようにしてもよい。

【１１７４】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知され、当該報知にしたがって停止操作が行われる結果、当該有利区間は遊技価値が増加する（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、非有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知されない結果、当該非有利区間は遊技価値が減少する減少期間となる。

【１１７５】

上述したように、本例において、（Ａ）ＢＢ１状態は、当該ＢＢ１状態中のメダルの払出枚数が「２８５枚」を超えるまで終了しないものとなっている。したがって、例えば、リプレイ役やその他の小役などに当籤した場合を考慮せず、また、上記押し順小役において１枚の払出がある場合を考慮せず、上記押し順小役の合計当籤確率を約１／２（３２７６８／６５５３６）とした場合、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させるのに必要な９枚の払出回数は「３２回」（３２回×９枚＝２８８枚）となり、上記押し順小役が確率どおり当籤した場合、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させることができる最短の遊技回数は「６４回」（３２回÷１／２）となる。したがって、（Ａ）ＢＢ１状態中が全て有利区間である場合、「６４回」の遊技を行えば、その遊技期間中に遊技価値が増加しつつ、早期に（Ａ）ＢＢ１状態を終了させて一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行させることができる。一方、（Ａ）ＢＢ１状態中が全て非有利区間である場合、基本的には上記押し順小役が当籤した遊技で９枚の払出がある確率は１／６に低下するため、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させることができる目安の遊技回数は「３８４回」（６４回÷１／６）となり、その遊技期間中は遊技価値も減少していくことになる。

【１１７６】

（Ｂ）ＢＢ２状態は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中から構成される。なお、（Ｂ）ＢＢ２状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、（Ｂ）ＢＢ２状態が継続する限り、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ａ）ＢＢ１状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１１７７】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が相対的には高いが、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中よりも低く）設定される。また、押し順小役（例えば、６択の押し順正解で９枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら１枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ状態を作動させるためのＲＢ、及び（Ｂ）ＢＢ２状態終了後に一般遊技状態（ＣＺ状態）を経由して（Ａ）ＢＢ１状態に移行した場合に、当該（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１１７８】

（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚の払出があるように（すな

わち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。また、ＲＢは持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。

【１１７９】

（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように設定される。また、上記押し順小役が高確率で当籤するように設定されるとともに、上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。あるいは、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担うＲＢ中小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。

【１１８０】

もっとも、（Ｂ）ＢＢ２状態では、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中が最も有利となるように、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、押し順小役の基本構成を、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中と同様の構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）としてもよい。すなわち、（Ｂ）ＢＢ２状態では、停止操作の情報が報知されないことを前提に、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中を相対的に不利な期間（減少期間）とし、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中を有利な期間（増加期間）として構成してもよい。このようにすれば、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では早期にＲＢを当籤させて（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中に移行させ、その後は（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行させないように停止操作を行えば（あるいは、そのような停止制御が行われることにより）、遊技者は最も有利な状態で遊技を行うことができるため、遊技者に有利な状態における遊技性をさらに多様化させ、遊技が単調となることなくその興趣を向上させることができる。また、必要以上に増加期間となる遊技状態を増やさないことで、出玉設計を簡易にし、また、射幸性を適度なものとすることもできる。

【１１８１】

また、上述のように、（Ｂ）ＢＢ２状態において、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中が最も有利となるように構成する場合、ＲＢが当籤した遊技、及びそれ以降でＲＢに係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、ＲＢが当籤したこと、あるいはＲＢに係る図柄の組合せが表示可能であることが報知されるようにしてもよい。当該報知により、遊技者はＲＢに係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことができるようになる。なお、当該報知は、端的にＲＢに係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを指示ないし示唆するものであってもよい。

【１１８２】

このように、特別役（例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置であるＢＢ）に当籤し、当該特別役に対応する図柄の組合せの表示により作動する特別遊技状態において、特定役（例えば、第一種特別役物であるＲＢ）の非当籤状態である第１遊技状態と、当該特定役の当籤状態（持越状態）である第２遊技状態と、当該特定役に対応する図柄の組合せの表示により作動する第３遊技状態（特定遊技状態）とを有し、第２遊技状態では、所定役（例えば、押し順小役）の停止制御が遊技者にとって有利となるように制御変更され、かつ、遊技者の停止操作あるいは内部的な制御によって第２遊技状態を維持することを可能とした仕様は、もちろん本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明したボーナス状態（あるいは、その他の増加期間（増加区間））にも適用することができる。なお、以下では、説明の便宜上、このようなボーナス状態の仕様を「特殊ボーナス状態」と呼ぶ。

【１１８３】

一般遊技状態（ＣＺ状態）において、（３）ＢＢ２開始条件が成立すると、まず（Ｂ－１）ＢＢ２一般中に移行する。（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において、上記ＲＢが内部当籤役として決定されると、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中に移行し、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中は、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（

ＲＢに係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中において、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行する。（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中において、ＲＢ状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中に移行する。なお、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【１１８４】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中のいずれの状態においても、（Ｂ）ＢＢ２状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、１５０枚を超えた場合）、（４）ＢＢ２の終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ２状態から一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。

【１１８５】

なお、本例では、（Ａ－１）ＢＢ１一般中において当籤するＲＢと、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において当籤するＲＢと、を特に分けて説明していないが、例えば、（Ａ－１）ＢＢ１一般中において当籤するＲＢを「ＲＢ１」（対応する図柄の組合せを「ＲＢ１に係る図柄の組合せ」、対応するＲＢ状態（Ａ－３）を「ＲＢ１状態」）とし、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において当籤するＲＢを「ＲＢ２」（対応する図柄の組合せを「ＲＢ２に係る図柄の組合せ」、対応するＲＢ状態（Ｂ－３）を「ＲＢ２状態」）とし、異なるＲＢ役を当籤可能に構成することで、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中（「ＲＢ１許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様になるようにし、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中（「ＲＢ２許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なるように構成するようにしてもよい。

【１１８６】

（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、上記押し順小役に当籤した遊技においていずれの押し順で停止操作が行われた場合であっても９枚の払出が行われる結果、当該期間は遊技価値が増加（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では、上記押し順小役に当籤した遊技で正解となる押し順で停止操作が行われた場合には９枚の払出が行われる一方、正解とならない押し順で停止操作が行われた場合には９枚の払出が行われない結果、当該期間は遊技価値が減少する減少期間となる。もっとも、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中から（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中にはＲＢの当籤をもって移行するため、（Ｂ）ＢＢ２状態全体をみれば、当該期間は遊技価値が増加する増加期間として位置付けられる。

【１１８７】

なお、（Ｂ）ＢＢ２状態全体を遊技者にとって有利な期間（増加期間）とする手法は、上述したものに限られない。例えば、（３）ＢＢ２開始条件が成立してから（４）ＢＢ２終了条件が成立するまで、常にＲＢ状態に制御されるものとし、当該ＲＢ状態では、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚（あるいは、１５枚までの範囲であればそれ以上であってもよい）の払出が発生するＲＢ中小役が極めて高い確率で当籤するように構成してもよい。あるいは、押し順小役の基本構成を制御変更することなく、（３）ＢＢ２開始条件が成立してから（４）ＢＢ２終了条件が成立するまで、常に有利区間に制御されるようにし、押し順小役の当籤時には必ず、又は少なくとも付与期待値がプラスとなるような所定確率で正解の押し順が報知されることで増加期間となるように構成してもよい。

【１１８８】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、（４）ＢＢ２終了条件が成立して移行した一般遊技状態（ＣＺ状態）においてＢＢ１に当籤し、（１）ＢＢ

１開始条件が成立して移行した（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利（例えば、セット数やストックなど）を付与する否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、３０ゲーム間を有利区間とする権利が付与される。なお、当該権利の付与が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基づかない当否抽籤の結果などに応じて、当該権利の付与が決定されうるようにしてもよい。また、当該権利の付与が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、（３）ＢＢ２開始条件が成立するときから（４）ＢＢ２終了条件が成立するまでの間の任意のタイミング（例えば、ＢＢ２が入賞したとき、あるいは、ＢＢ２が終了したとき）において、ＢＢ１状態の全期間（あるいは、一部の期間）を有利区間とする権利を付与するか否かが決定されうるようにしてもよい。

【１１８９】

（Ｃ）ＢＢ３状態は、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、及び（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中から構成される。なお、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中、（５）ＢＢ３の開始条件のそれぞれは、ＢＢ２をＢＢ３と置き換えれば、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中、（３）ＢＢ２の開始条件のそれぞれと同様となるため、ここでの説明は省略する。また、（６）ＢＢ２の終了条件は、（Ｃ）ＢＢ３状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、６０枚を超えた場合）に成立する。

【１１９０】

かかる前提の下、本例における遊技の流れについて説明する。本例では、非有利区間である（Ａ）ＢＢ１状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、非有利区間である（Ａ）ＢＢ１状態から遊技を開始する。

【１１９１】

（Ａ）ＢＢ１状態においては、（２）ＢＢ１の終了条件が成立するまで他の遊技状態に移行することがない。ここで、（Ａ）ＢＢ１状態中が有利区間であれば、当該区間は増加期間として機能するため、遊技価値を増加させることができるのみならず、払出を受ける機会が増加することで早期に（２）ＢＢ１の終了条件を成立させることが可能となる（すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることができる）。一方、（Ａ）ＢＢ１状態中が非有利区間であれば、当該区間は減少期間として機能するため、遊技価値は減少していき、また、払出を受ける機会は増加しないことで早期に（２）ＢＢ１の終了条件を成立させることは可能とならない（すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることはできない）。

【１１９２】

（Ａ）ＢＢ１状態において、（２）ＢＢ１の終了条件が成立すると、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。一般遊技状態（ＣＺ状態）は、ＢＢ１に当籤する前にＢＢ２又はＢＢ３を当籤させることができれば、一般遊技状態（ＣＺ状態）→（Ｂ）ＢＢ２状態（又は（Ｃ）ＢＢ３状態）→一般遊技状態（ＣＺ状態）→（Ｂ）ＢＢ２状態（又は（Ｃ）ＢＢ３状態）・・・といったように、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることが可能な状態（一連の増加区間）として構成されるが、ＢＢ２又はＢＢ３に当籤する前にＢＢ１に当籤してしまうと、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることは不可能となり、一連の増加区間は終了する。再度一連の増加区間に移行させるためには、有利区間とならなければ減少期間となってしまう（Ａ）ＢＢ１状態を終了させる必要がある。

【１１９３】

すなわち、遊技者は、（Ａ）ＢＢ１状態にあっては、有利区間に移行、あるいは有利区間が継続することを望み、実際に有利区間に移行、あるいは有利区間が継続すれば、遊技価値を増加させつつ、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮することができる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）にあっては、ＢＢ１に当籤する前にＢＢ２又はＢＢ３に当籤することを望み、実際にＢＢ２又はＢＢ３に当籤することができれば、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態において遊技価値を増加させることができる。こ

れらの遊技状態が終了して再度一般遊技状態（ＣＺ状態）に戻った場合も同様である。なお、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態にあっては、（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利が付与されることを望む。本例では、例えば、ボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤する合算確率において、ＢＢ１の当籤確率は５０％程度、ＢＢ２の当籤確率は２５％程度、ＢＢ３の当籤確率は２５％程度となっていることから、一般遊技状態（ＣＺ状態）において必ずしもＢＢ２又はＢＢ３が当籤し続けるわけではない。しかし、（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利が予め付与されていれば、ＢＢ２又はＢＢ３に当籤する前にＢＢ１に当籤したとしても、（Ａ）ＢＢ１状態が増加期間となっていれば、遊技価値が増加し、しかも一般遊技状態（ＣＺ状態）に早期に復帰させることができる。本例では、このような遊技性によって、遊技の興趣を向上させることを可能としている。

【１１９４】

本例の遊技機によれば、通常遊技状態（一般遊技状態（ＣＺ状態））において、第１特別役（ＢＢ１）に当籤する前に第２特別役（ＢＢ２又はＢＢ３）に当籤した場合、第２特別遊技状態（（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態）に移行し、当該第２特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第２特別役に当籤する前に第１特別役に当籤した場合、第１特別遊技状態（（Ａ）ＢＢ１状態）に移行し、当該第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合（非有利区間である場合）、当該第１特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。

【１１９５】

したがって、通常遊技状態においては、第１特別遊技状態に移行することなく第２特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第１特別遊技状態に移行した場合には、当該第１特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。

【１１９６】

ここで、本例の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合（例えば、有利区間に移行することが決定された場合、あるいは有利区間とする権利が付与されることが決定されている場合）、第１特別遊技状態において、所定役（押し順小役）に当籤した場合に所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第１特別遊技状態は、規定数（例えば、２８５枚超）の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第１特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第２特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となるまでの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【１１９７】

なお、本例の遊技機において、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１１９８】

また、本例の遊技機において、第１特別遊技状態では、さらに第１特定許可状態（（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中）に移行可能とし、第２特別遊技状態では、さらに第２特定許可状態（（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中又は（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中）に移行可能とし、第１特別遊技状態では、第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第２特別遊技状態では、第２特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９９】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）］

続いて、図９５を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）について説明する。図９５は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１２００】

図９５に示すように、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態がある。（Ａ）ＲＴ０状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態のいずれにも移行可能な遊技状態である。（Ａ）ＲＴ０状態において、有利区間に制御されていない場合には、（Ａ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ａ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２０１】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢ（ボーナス役）に当籤した場合、ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまでＢＢが持ち越されるＢＢフラグ間（ＢＢ許可状態）に制御される。ＢＢフラグ間では、後述のベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しない。なお、本例では、ＢＢは、いずれかの小役（例えば、いわゆるレア役と呼ばれる当籤確率が相対的に低い役。リプレイ役であってもよい）と重複当籤し、単独で当籤しないようになっており、かつ、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、ＢＢに当籤した遊技ではＢＢに係る図柄の組合せが表示されることがなく、ＢＢは次回遊技以降に持ち越されることになる。そして、ＢＢに係る図柄の組合せは、ＢＢフラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技（すなわち、他にいずれのリプレイ役及び小役にも当籤しなかった遊技）において、停止操作のタイミングが適切な場合に表示されること（入賞すること）が可能となる。本例では、（Ａ）ＲＴ０状態における「ハズレ」確率を「１／１２」程度と定める。もっとも、「ハズレ」が発生可能である限り、この「ハズレ」確率は任意の値とすることができる。また、ＢＢが単独で当籤する場合があってもよく、この場合には、ＢＢに当籤した遊技においてＢＢに係る図柄の組合せが表示可能であるものとする。

【１２０２】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢフラグ間となり、内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技において、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されると、（１）ＢＢ開始条件が成立し、（Ａ）ＲＴ０状態から（Ｂ）ＢＢ状態に移行する。（Ｂ）ＢＢ状態は、（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しない遊技状態であり、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、（Ｂ）ＢＢ状態を増加期間とする手法は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」など、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の手法を採用することができる。（Ｂ）ＢＢ状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（２）ＢＢ終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。

【１２０３】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢフラグ間となる前に（すなわち、ＢＢ非フラグ間である場合に）、（３）ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。ベルこぼし目は、例えば、本実施形態における「Ｒ＿ＲＴ１移行目」と同様の図柄の組合せであり、押し順小役に当籤した遊技において、押し順が不正解であり、停止操作のタイミングも適切でない場合に表示される図柄の組合せである。したがって、（Ａ）ＲＴ０状態が、（Ａ－２）有利区間であれば、正解となる押し順が報知されるため、当該報知にしたがって停止操作が行われる限り表示されることはないが、（Ａ－１）通常（非有利区間）であれば、正解となる押し順が報知されないため、表示される可能性は高くなる。なお、本例では、例えば、ＢＢの当籤確率は１／２０（３２７６／６５５３６）程度であるとすれば、押し順小役の合算当籤確率はそれよりも高い１／３（２１８４５／

６５５３６）程度に設計されるものとすればよい。押し順小役については、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の仕様を採用することができるが、例えば、押し順（例えば、６択）に正解した場合、９枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、押し順に正解しない場合、停止操作のタイミングが適切であれば１枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、停止操作のタイミングが適切でなければ０枚の払出となり、ベルこぼし目が表示される仕様を採用することができる。

【１２０４】

（Ｃ）ＲＴ１状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が（Ａ）ＲＴ０状態よりも高く、（Ｂ）ＢＢ状態には移行しない遊技状態である。（Ｃ）ＲＴ１状態においても、（Ａ）ＲＴ０状態と同様に、有利区間に制御されていない場合には、（Ｃ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｃ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２０５】

（Ｃ）ＲＴ１状態においても、ＢＢ（ボーナス役）に当籤した場合、（Ａ）ＲＴ０状態と同様に、ＢＢフラグ間（ＢＢ許可状態）に制御される。ただし、（Ｃ）ＲＴ１状態では、（Ａ）ＲＴ０状態の「ハズレ」確率「１／１２」の分だけ再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高まっており、「ハズレ」確率は「０」と（すなわち、「ハズレ」が発生しないように）なっている。したがって、たとえＢＢフラグ間であったとしても、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となる場合はない。もっとも、極めて低い確率（例えば、１／８１９２）で「ハズレ」が発生するようにし、ＢＢフラグ間で「ハズレ」が発生した遊技では、ＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となるようにしてもよい（すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態を、（Ａ）ＲＴ０状態よりもＢＢに係る図柄の組合せの表示を困難とする状態として構成してもよい）。

【１２０６】

なお、（Ｃ）ＲＴ１状態においても「ハズレ」の発生を可能とした場合、「ハズレ」が発生した単位遊技でＢＢに係る図柄の組合せが表示できなかった場合には、（Ｂ）ＢＢ状態に移行させることができず、次ゲーム以降も（Ｃ）ＲＴ１状態が継続するため、当該「ハズレ」が発生した単位遊技でＢＢに係る図柄の組合せが表示できない態様で停止操作を行ってしまうと遊技者の損失は極めて大きくなってしまう。したがって、このような損失の発生を抑制するため、（Ｃ）ＲＴ１状態において「ハズレ」が発生した単位遊技では、開始操作後から停止操作が有効となるまでの間にＢＢに係る図柄の組合せの表示が許容された旨を示唆する演出や、ＢＢに係る図柄の組合せを狙うべき旨を報知する演出や、開始操作後に各リールの回転開始を遅延させるフリーズ演出や停止操作有効までに要する時間を通常よりも長い時間とする停止操作無効化演出など、いずれか又は複数の演出を実行可能として、遊技者がＢＢに係る図柄の組合せを表示させやすいように配慮した仕様とすることが望ましい。

【１２０７】

（Ｃ）ＲＴ１状態において、（４）規定数（例えば、５００ゲーム）の遊技を消化すると、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態が終了し、ＢＢフラグ間である場合には「ハズレ」発生時にＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となる。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行した場合であってもＢＢ非フラグ間であるときには、再度（Ｃ）ＲＴ１状態に転落してしまう可能性がある。したがって、このような場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢフラグ間となるまで（すなわち、ＢＢに当籤するまで）、（Ａ－２）有利区間を継続させるようにし、遊技者の救済を図るようにしてもよい。

【１２０８】

本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となり、通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）であれば、特別図柄の組合せ（ＢＢに係

る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｂ）ＢＢ状態）に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態）であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。

【１２０９】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。

【１２１０】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【１２１１】

なお、本例の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１２１２】

（本例の変形例）

本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態を有し、（Ａ）ＲＴ０状態において、特別役としてのＢＢが特定役としての押し順小役よりも先に当籤した場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行することなく（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、このような移行が繰り返されることを可能とすることで、一連の増加区間を創出することを可能とした。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、特定役としての押し順小役が特別役としてのＢＢよりも先に当籤した場合に、遊技者の停止操作が適切であれば（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しないが、遊技者の停止操作が適切でなければ（Ｃ）ＲＴ１状態に移行し、一連の増加区間が終了するものとした。そして、（Ｃ）ＲＴ１状態では、一定の移行条件（本例では、規定数の遊技の消化）が成立しなければ、（Ａ）ＲＴ０状態に移行しないものとした。もっとも、このような一連の増加区間を開始、継続、及び終了させる手法は、さらに変形の余地があると考えられるため、以下に説明する。

【１２１３】

変形例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態を有する点は本例と同じであるが、特定役としてＭＢ（第二種特別役物に係る役物連続作動装置）を用い、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には（Ｄ）ＭＢ状態に移行するものとする。ＢＢの当籤確率を１／１０（６５５３／６５５３６）程

度とするとともに、ＭＢの当籤確率も同程度とする。ＭＢは、ボーナス役であり、一度当籤すると、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されるまで持ち越されるものとする（ＭＢフラグ間、ＭＢ許可状態）。ＭＢは、必ず複数の特殊小役グループ（例えば、特殊小役グループ１～３）のうちいずれかの特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとする。

【１２１４】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ１が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが下記第２の範囲及び下記第３の範囲とは異なる第１の範囲である態様、あるいは左第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１５】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ２が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが上記第１の範囲及び下記第３の範囲とは異なる第２の範囲である態様、あるいは中第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１６】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ３が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが上記第１の範囲及び上記第２の範囲とは異なる第３の範囲である態様、あるいは右第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１７】

なお、この変形例では、特定役として複数のＭＢ（例えば、ＭＢ１、ＭＢ２、及びＭＢ３）を用い、いずれかのＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には（Ｄ）ＭＢ状態に移行するものとしてもよい。この場合、ＭＢの合算当籤確率をＢＢの当籤確率と同程度とすればよい。また、ＭＢ１、ＭＢ２、及びＭＢ３は、必ず特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとしてもよい。そして、ＭＢ１＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ１と同様の制御が行われ、ＭＢ２＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ２と同様の制御が行われ、ＭＢ３＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ３と同様の制御が行われるものとすればよい。

【１２１８】

すなわち、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技で停止操作の態様が適切であれば（例えば、上述した３択に正解した場合には）、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。（Ｄ）ＭＢ状態は、例えば、２枚ベットで必ず２枚のメダルが払い出されるボーナス状態であるものとし、規定数（２枚を超える）の遊技価値が付与されると、

遊技価値の付与上限となり、ＭＢ終了条件が成立し、（Ｄ）ＭＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。ここで、（Ｄ）ＭＢ状態自体は、遊技価値が増加する増加期間ではない（ただし、減少期間でもなく無増減期間）が、終了後は（Ａ）ＲＴ０状態に移行するため、（Ｄ）ＭＢ状態への移行は、上述した一連の増加区間への移行、あるいは一連の増加区間の継続として位置付けられる。

【１２１９】

一方、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技で停止操作の態様が適切でなければ（例えば、上述した３択に正解しなかった場合には）、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この変形例では、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態は、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されるまで終了しない。そして、（Ｃ）ＲＴ１状態における「ハズレ」確率を「１／３００」程度と定める。すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態を終了させて（Ａ）ＲＴ０状態に移行させるためには、（Ｃ）ＲＴ１状態において「ハズレ」が発生した遊技において、ＭＢに係る図柄の組合せを表示させて（Ｄ）ＭＢ状態に移行させ、（Ｄ）ＭＢ状態における遊技を消化する必要がある。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態において上述した特殊小役グループに当籤したときに、上述した３択に正解した場合にもＭＢに係る図柄の組合せを表示させることを可能としてもよい。

【１２２０】

（本例の変形例の遊技の流れ）

この変形例では、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態から遊技を開始する。

【１２２１】

（Ｃ）ＲＴ１状態においては、（Ｄ）ＭＢ状態への移行を介さなければ（Ａ）ＲＴ０状態に移行することがない。遊技者は「ハズレ」が発生することを待って遊技を行う。「ハズレ」が発生した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができれば、（Ｄ）ＭＢ状態に移行し、（Ｄ）ＭＢ状態に終了後は（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。

【１２２２】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ボーナス役に当籤したとき、当該ボーナス役がＢＢである確率は１／２（５０％）、ＭＢである確率も１／２（５０％）である。（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであった場合には、一連の増加区間が開始される。ＢＢの当籤後はＭＢに当籤することはなく（すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行することなく）、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることで（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、（Ｂ）ＢＢ状態において遊技価値を増加させることができる。なお、（Ｂ）ＢＢ状態は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」として構成される。（Ｂ）ＢＢ状態が終了すると再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻り、再度５０％の確率でＭＢに当籤する前にＢＢに当籤させることができれば、一連の増加区間が継続する。すなわち、一連の増加区間は５０％の確率でループ可能な（ループ率５０％の）遊技区間となっている。なお、このループ率は一例であり、ボーナス役の抽籤値（当籤確率）を適宜変動させることで、任意の値に設定することができる。

【１２２３】

一連の増加区間となった（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢに当籤する前にＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、（Ｄ）ＭＢ状態への移行を介して再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻ることができる。この場合にも、一連の増加区間が継続する。一方、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この場合には、一連の増加区間が終了する。

【１２２４】

また、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＭＢであった場合には、一連の増加区間は開始されない。ただし、上述の如く、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、（Ｄ）ＭＢ状

態への移行を介して再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻ることができる。この場合には、戻った（Ａ）ＲＴ０状態にて一連の増加区間を開始できる場合がある。一方、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この場合には、一連の増加区間を開始できる場合はない。なお、上記の説明では、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであったときを一連の増加区間の始期としているが、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよいし、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであり、当該ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて（Ｂ）ＢＢ状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよい。

【１２２５】

（本例の変形例における有利区間仕様の第１の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第１の態様について説明する。この第１の態様は、有利区間を設けない仕様である。

【１２２６】

上述したように、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）では、（Ａ）ＲＴ０状態→（Ｂ）ＢＢ状態→（Ａ）ＲＴ０状態→（Ｂ）ＢＢ状態・・・といったように、（Ａ）ＲＴ０状態と（Ｂ）ＢＢ状態とが相互に繰り返されることで一連の増加区間を創出することができるため、遊技者に停止操作の情報が報知されなくとも、興趣の高い遊技性を具備することが可能となっている。したがって、この第１の態様のように、有利区間を設けないようにすることもできる。

【１２２７】

なお、この第１の態様においても、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤したとき、及び（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、少なくともＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないようにすることが望ましい。ここで、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」とは、例えば、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であることを直接的に告知ないし示唆するものに限られず、上述した特殊小役グループが当籤した旨、あるいは当籤した特殊小役グループに係る図柄の組合せを告知ないし示唆するものが含まれる。このような告知ないし示唆によって実質的に（Ｃ）ＲＴ１状態が終了する確率が高まることとなれば、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうおそれがあるからである。もっとも、（Ｃ）ＲＴ１状態は少ないとも一連の増加区間に含まれないことから、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにしてもよい。

【１２２８】

（本例の変形例における有利区間仕様の第２の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第２の態様について説明する。この第２の態様は、（Ｂ）ＢＢ状態中のみ有利区間に移行可能とした仕様である。

【１２２９】

上述したように、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）では、（Ｂ）ＢＢ状態においては押し順小役など、遊技者の停止操作の態様に応じて付与される遊技価値が変動可能な内部当籤役が決定されうるため、（Ｂ）ＢＢ状態中を有利区間として遊技者に停止操作の情報が報知されれば、（Ｂ）ＢＢ状態中に付与される遊技価値の付与期待値を最大とすることができ、遊技者の興趣の向上のみならず、遊技の公平性の担保や出玉率の管理しやすさに

も資することになる。したがって、この第２の態様のように、（Ｂ）ＢＢ状態中のみ有利区間に移行可能とすることもできる。この場合、（Ｂ）ＢＢ状態が開始されるときに有利区間も開始され、（Ｂ）ＢＢ状態が終了されるときに有利区間も終了されるようにすればよい。

【１２３０】

なお、この第２の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤したとき、及び（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、上記第１の態様と同様に、少なくともＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないようにすることが望ましい。

【１２３１】

（本例の変形例における有利区間仕様の第３の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第３の態様について説明する。この第３の態様は、（Ａ）ＲＴ０状態中及び（Ｃ）ＲＴ１状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。

【１２３２】

この第３の態様は、基本的に本例で説明したものと同様であり、（Ａ）ＲＴ０状態中にあっては、特定の報知条件が成立した場合に、（Ａ－１）通常（非有利区間）から（Ａ－２）有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、（Ａ－２）有利区間から（Ａ－１）通常（非有利区間）に移行させ、また、（Ｃ）ＲＴ１状態中にあっては、特定の報知条件が成立した場合に、（Ｃ－１）通常（非有利区間）から（Ｃ－２）有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、（Ｃ－２）有利区間から（Ｃ－１）通常（非有利区間）に移行させるものである。

【１２３３】

ただし、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となった場合には、押し順小役について正解となる押し順が報知されることで、実質的に（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報も報知されるものとなっているが、この第３の態様では、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報は報知されないものとなっている。すなわち、（Ａ－２）有利区間では、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順が報知されることで、（Ａ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与されるが、ＭＢに当籤した場合には、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われず、遊技者が自力でＭＢに係る図柄の組合せを表示することができた場合には（Ａ）ＲＴ０状態が維持されるが、遊技者が自力でＭＢに係る図柄の組合せを表示することができなかった場合には（Ｃ）ＲＴ１状態に移行するようになっている。

【１２３４】

もっとも、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となり、有利区間の継続期間として５０ゲームが付与された場合、１０ゲーム後（すなわち、有利区間の継続期間が残り４０ゲーム）にＭＢに当籤し、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されずに（Ｃ）ＲＴ１状態に移行した場合には、継続期間を４０ゲームとする（Ｃ－２）有利区間に移行するようにしてもよい。すなわち、付与された有利区間の継続期間が、（Ａ）ＲＴ０状態から（Ｃ）ＲＴ１状態、あるいは（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に引き継がれるようにしてもよい（なお、後者の場合には、（Ｄ）ＭＢ状態の遊技期間は有利区間中に含まれるものとしてもよいし、含まれないものとしてもよい）。

【１２３５】

また、（Ａ）ＲＴ０状態は、一連の増加区間に含まれる遊技期間であることから、（Ａ）ＲＴ０状態では（Ａ－２）有利区間を設けることなく、一連の増加区間に含まれない遊技期間であり、遊技者にとって相対的に不利な（Ｃ）ＲＴ１状態でのみ（Ｃ－２）有利区間を設けるようにしてもよい。すなわち、この第３の態様では、遊技者にとって相対的に

不利な遊技期間（（Ｃ）ＲＴ１状態）で遊技を行う遊技者を救済し、遊技の興趣の低下を防止することを目的として、有利区間（（Ｃ－２）有利区間）を設けるようにしてもよい。

【１２３６】

なお、この第３の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第３の態様のように、有利区間があくまでも入賞に係る内部当籤役（例えば、小役）について入賞を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様（押し順や停止操作のタイミング）がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。

【１２３７】

この変形例では、上記第２の態様と上記第３の態様とを別の態様として説明しているが、上記第２の態様と上記第３の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、ＢＢに当籤した（Ａ）ＲＴ０状態が、（Ａ－２）有利区間であれば、（Ｂ）ＢＢ状態においても停止操作の情報が報知され、（Ａ－１）通常（非有利区間）であれば、（Ｂ）ＢＢ状態においても停止操作の情報が報知されないようにしてもよい。また、この場合、（Ａ－２）有利区間から移行した（Ｂ）ＢＢ状態では、有利区間の継続期間が遊技の進行にしたがって順次更新される（すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減っていく）ようにしてもよいし、有利区間の継続期間が更新されない（すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減らない）ようにしてもよい。

【１２３８】

（本例の変形例における有利区間仕様の第４の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第４の態様について説明する。この第４の態様は、（Ａ）ＲＴ０状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。

【１２３９】

この第４の態様では、上述の第３の態様とは逆で、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となっている場合、ＭＢに当籤したときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報が報知されるが、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順は報知されないものである。また、（Ｃ）ＲＴ１状態において（Ｃ－２）有利区間となっている場合、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ａ）ＲＴ０状態への移行を可能とする情報が報知されるが、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順は報知されないものである。

【１２４０】

なお、この第４の態様では、例えば、有利区間は、（Ａ－２）有利区間のみが設けられ、（Ｃ－２）有利区間は設けられないようにしてもよい。すなわち、有利区間を、一連の増加区間を継続させる（（Ａ）ＲＴ０状態を継続させる）ための機能を担うものとして構成し、（Ｃ）ＲＴ１状態を終了させるための機能を担わないものとして構成してもよい。

【１２４１】

また、この第４の態様では、有利区間を、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われた回数（ナビ回数）によって管理する手法とすることが好適である。例えば、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行し、（Ｄ）ＭＢ状態が終了して（Ａ）ＲＴ０状態に移行するまでの間のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させるか否かの決定を行い、有利区間に移行させることを決定した場合には、付与するナビ回数を決定する。そして、移行した（Ａ）ＲＴ０状態（（Ａ－２）有利区間）では、決定されたナビ回数分、

「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにすればよい。もっとも、（Ａ）ＲＴ０状態では、例えば、ＢＢに当籤し、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、（Ｂ）ＢＢ状態が終了して（Ａ）ＲＴ０状態に移行のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させる（延長させる）か否かの決定を行い、有利区間に移行させる（延長させる）ことを決定した場合には、付与するナビ回数を決定してもよい。なお、ナビ回数による管理を好適として説明したが、その他の管理手法（例えば、ゲーム数による管理など）を採用することを妨げるものではない。

【１２４２】

なお、この第４の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第４の態様のように、有利区間があくまでも一連の増加区間の継続を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様（押し順や停止操作のタイミング）がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。

【１２４３】

この変形例では、上記第３の態様と上記第４の態様とを別の態様として説明しているが、上記第３の態様と上記第４の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、（Ａ－２）有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、（Ａ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与され、ＭＢに当籤したときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報が報知されるようにすればよい。また、（Ｃ－２）有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、（Ｃ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与され、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ａ）ＲＴ０状態への移行を可能とする情報が報知されるようにすればよい。なお、上述のように、（Ｃ－２）有利区間であっても、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときに「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われないようにしてもよい。

【１２４４】

（本例の変形例における有利区間リミッタ）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用し、また、有利区間仕様として、少なくとも上記第３の態様又は上記第４の態様が含まれる有利区間の態様を採用した場合における、有利区間のリミット処理について説明する。

【１２４５】

本実施形態では、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、上述のあるいは後述のリミット処理を行うことが可能となっている。例えば、「ゲーム数リミッタ」であれば有利区間が「１５００ゲーム」継続した場合、また、「枚数リミッタ」であれば有利区間において「２４００枚」のメダルを獲得した場合には、未だ有利区間のゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数などが残存している場合であっても、リミット処理の実行により強制的に有利区間が終了され非有利区間に移行される。

【１２４６】

しかしながら、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）によれば、このようなリミット処理の実行によって有利区間が終了した後も、一連の増加区間が継続する場合も生じうる。すなわち、一連の増加区間により、遊技者に有利となる有利区間の継続に関し一定の制限を

設けた意義が失われるおそれがあるという問題がある。そこで、一連の増加区間を設ける場合に、それを考慮した有利区間の制限を行うことができる遊技機を提供するため、以下のような工夫をなすことが望ましい。

【１２４７】

例えば、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）においては、一連の増加区間が開始するのと同時に、あるいは、一連の増加区間が開始する前に有利区間を開始させる。一の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに開始すると定めた場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したのと同時、あるいは、（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。また、他の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときに開始すると定めた場合には、（Ａ）ＲＴ０状態に移行したのと同時、あるいは、（Ｄ）ＭＢ状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。なお、ここでいう有利区間の開始とは、リミット処理上（制御上）の有利区間の開始を意味し、必ずしも当該開始時点で有利区間の実質的な継続期間（ゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数など）が付与されることを意味するものではない。したがって、有利区間の継続期間については、例えば、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用して、各遊技状態で付与（あるいは延長）の当否決定を行い、当該決定結果に応じて付与（あるいは延長）されるものとすればよい。もっとも、上記開始時点においても有利区間の継続期間付与（あるいは延長）の当否決定が行われるものとしてもよい。

【１２４８】

ここで、「ゲーム数リミッタ」の場合、上限の遊技数は例えば「１５００ゲーム」となるが、この「１５００」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態（例えば、（Ｂ）ＢＢ状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも長い遊技数の間継続する可能性があるもの）の期待遊技数（平均遊技数）に、ループ率に応じた閾値（ループ率を遊技数に換算するための掛け率として定めた変数）を乗じた値を減じ、それを指示停止遊技数として算出する（あるいは、予め規定する）。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待遊技数を「２０ゲーム」とし、ループ率５０％に応じた閾値を「６」とした場合、指示停止遊技数は、「１５００ゲーム－２０ゲーム×６＝１３８０ゲーム」となる。

【１２４９】

ここで、「枚数リミッタ」の場合、上限の獲得枚数は例えば「２４００枚」となるが、この「２４００」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態（例えば、（Ｂ）ＢＢ状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも多くのメダルが付与される可能性があるもの）の期待獲得枚数（平均獲得枚数）に、ループ率に応じた閾値（ループ率を獲得枚数に換算するための掛け率として定めた変数）を乗じた値を減じ、それを指示停止獲得枚数として算出する（あるいは、予め規定する）。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待獲得枚数を「１２０枚」とし、ループ率５０％に応じた閾値を「６」とした場合、指示停止獲得枚数は、「２４００枚－１２０枚×６＝１６８０枚」となる。

【１２５０】

そして、「ゲーム数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して遊技数が「１３８０ゲーム」（指示停止遊技数）に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば（制御上は）有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないようになる（すなわち、指示機能が停止する）。

【１２５１】

また、「枚数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して獲得枚数が「１６８０枚」（指示停止獲得枚数）に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば（制御上は）有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないように

なる（すなわち、指示機能が停止する）。

【１２５２】

また、指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したことに基づいて指示機能が停止した後の処理であるが、リミット処理が実行される前に、一連の増加区間が終了した場合には、それと同時に、あるいは、その終了後に有利区間を終了させる。一の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤し、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されずに（Ｃ）ＲＴ１状態に移行したときに終了すると定めた場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行したのと同時、あるいは、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行した遊技の次回遊技が開始されるときなどに有利区間を終了させる。なお、（Ａ）ＲＴ０状態や（Ｂ）ＢＢ状態では、一連の増加区間が未だ継続する可能性があることから、（制御上）有利区間を終了させる処理を行うのは、少なくとも（Ｃ）ＲＴ１状態中とすることが望ましい。もっとも、リミット処理の実行によって有利区間を終了させる場合には、この限りではない。すなわち、（Ａ）ＲＴ０状態や（Ｂ）ＢＢ状態において、「ゲーム数リミッタ」の場合には「１５００ゲーム」に到達したとき、「枚数リミッタ」の場合には「２４００枚」に到達したときには、リミット処理の実行によって有利区間を終了させることを可能としてもよい。

【１２５３】

なお、有利区間が継続して指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したときには、指示機能が停止するため、実質的には有利区間が終了するのと同義である。したがって、上述した「ゲーム数リミッタ」の「１５００ゲーム」や、「枚数リミッタ」の「２４００枚」は、あくまでも遊技店に設置可能な遊技機の規制値として定められる値とし、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）のような一連の増加区間が搭載される遊技機にあっては、当該規制値から上述したように指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数を算出し、算出した指示停止遊技数や指示停止獲得枚数の値を、「ゲーム数リミッタ」や「枚数リミッタ」の値として予め定め、リミット処理が実行されるようにしてもよい。すなわち、一連の増加区間が搭載されることにより、遊技価値が増加する増加期間が、予定した出玉設計や予め定められた規制値の範囲から大きくはみ出てしまう可能性がある場合に、このはみ出てしまう部分を加味した上で、（前倒しで）有利区間の規制することができる手法であれば、どのような手法を採用することもできる。

【１２５４】

また、本例の変形例で説明した遊技性（遊技仕様）、本例の変形例における有利区間仕様の第１～第４の態様、本例の変形例における有利区間リミッタに関する技術思想は、本例の変形例に係る遊技機を一例として説明したものであり、本例の変形例に係る遊技機に限って適用されるものではない。すなわち、本実施形態、本例、及び本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した遊技機においても適宜変形して適用可能である。

【１２５５】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）］

続いて、図９６を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）について説明する。図９６は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１２５６】

図９６に示すように、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間、（Ｅ）ＢＢ状態、及び（Ｆ）ＭＢ状態の遊技状態がある。なお、（Ａ）ＲＴ０状態及び（Ｅ）ＢＢ状態は、上述の一連の増加区間として位置付けられる。

【１２５７】

（Ａ）ＲＴ０状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間、及び（Ｆ）ＭＢ状態に移行可能な遊技状態である。なお、ＢＢ、ＭＢ、押し順小役、ベルこぼし目などについては、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）（変形例を含む）などにおいて説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。もっとも、本例では、Ｍ

Ｂは、いずれかの小役又はリプレイ役（例えば、上述のレア役）と重複当籤し、単独で当籤しないようにし、ＭＢに当籤した遊技ではＭＢに係る図柄の組合せが表示されることがなく、ＭＢフラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技においては、押し順や停止操作のタイミング（すなわち、停止操作の態様）にかかわらず、必ずＭＢに係る図柄の組合せが表示されるように構成されるが、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）の変形例で説明したのと同様に、遊技者の停止操作の態様などに応じて、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せが表示される場合があるように構成することもできる。

【１２５８】

（Ａ）ＲＴ０状態において、有利区間に制御されていない場合には、（Ａ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ａ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２５９】

（Ａ）ＲＴ０状態において、（１）ＢＢに当籤した場合、ＢＢ許可状態としての（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢ許可状態としてのＭＢフラグ間に移行するが、ＲＴ状態は変動しない。また、（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間では、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間には移行しない。また、（Ａ）ＲＴ０状態では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも高く（例えば、「１／６」に）設定されているため、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されて、（４）ＭＢ開始条件が成立することが容易となっている。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する前、あるいはＭＢフラグ間となる前に（すなわち、非フラグ間である場合に）、（５）ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、（Ｃ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行する。

【１２６０】

（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ａ）ＲＴ０状態よりも高く、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間、及び（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行可能な遊技状態である。（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、（Ｂ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｂ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２６１】

（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、（１）ＢＢに当籤した場合、ＢＢ許可状態としての（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する。また、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、（６）ＭＢに当籤した場合、ＭＢ許可状態としての（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間に移行する（ＲＴ状態は変動しない）。なお、本例では、ＭＢに当籤した遊技ではＭＢに係る図柄の組合せが表示されることがないように構成しているため、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間から（Ｆ）ＭＢ状態に移行しないものとなっているが、上述のように、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間から（Ｆ）ＭＢ状態に移行する場合があるように構成することもできる。なお、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間と（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間とは、基本的に同じＲＴ状態（ＲＴ１状態）であり、（Ｂ）（Ｃ）いずれのＲＴ１状態であっても、（９）ＲＴ１状態中の遊技数が規定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）となった場合（すなわち、１５００ゲームを消化した場合）、（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。このとき、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間であれば（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行し、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間であれば（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間に移行する。

【１２６２】

（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ａ

）ＲＴ０状態よりも高く、（Ａ）ＲＴ０状態、及び（Ｆ）ＭＢ状態に移行可能な遊技状態である。（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、（Ｃ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｃ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２６３】

（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ａ）ＲＴ０状態よりも極めて低く（例えば、「１／８１９２」に）設定されているため、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されて、（７）ＭＢ開始条件が成立することが困難となっている。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間は、ＭＢ許可状態であることから、新たにＭＢに当籤したり、ＢＢに当籤したりする場合はない。

【１２６４】

（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｅ）ＢＢ状態に移行可能な遊技状態である。（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間において、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されると、（２）ＢＢ開始条件が成立し、（Ｅ）ＢＢ状態に移行する。また、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも高く（例えば、「１／１２」に）設定されているため、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて、（２）ＢＢ開始条件が成立することが容易となっている。なお、（Ｃ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間は、ＢＢ許可状態であることから、新たにＢＢに当籤したり、ＭＢに当籤したりする場合はない。

【１２６５】

（Ｅ）ＢＢ状態は、例えば、上述した「特殊ボーナス状態」で構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。（Ｅ）ＢＢ状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（３）ＢＢ終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。

【１２６６】

（Ｆ）ＭＢ状態は、通常のボーナス状態として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）の変形例で説明したのと同様に、無増減期間として構成することもできる。（Ｆ）ＭＢ状態において、規定数（例えば、１３枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（８）ＭＢ終了条件が成立し、（Ａ）ＲＴ０状態から移行していた場合には（Ｆ）ＭＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行し、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間から移行していた場合には（Ｆ）ＭＢ状態から（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行する。

【１２６７】

すなわち、（Ｆ）ＭＢ状態は、その作動あるいは終了によってＲＴ状態が変動しない（より詳細には、（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態が、（Ｆ）ＭＢ状態を貫通して作動する）ものとなっている。ここで、（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態は、開始されてから規定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）の間は終了しないものとなっている。したがって、（Ｆ）ＭＢ状態の作動あるいは終了は、この規定ゲーム数にも影響を与えないものとなっている。もっとも、（Ｆ）ＭＢ状態中の期間は、その規定ゲーム数の計数対象として算入されてもよいし、その規定ゲーム数の計数が中断される（算入されない）ものとしてもよい。

【１２６８】

なお、（Ｆ）ＭＢ状態と（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態の間の移行制御は、上述したものに限られない。例えば、（Ｆ）ＭＢ状態が終了した場合、それが（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間から移行していたものであっても、（Ａ）ＲＴ０状態に移行させるようにしてもよい。すなわち、ＭＢ状態が作動したこと、あるいは終了したことを契機として、ＲＴ１状態を終了させるようにしてもよい。本例では、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間に移行した場合、規定ゲーム数を消化して（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間に移行させ、（Ｆ）ＭＢ状態を作動させて（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行させるか、あるいは（Ｆ）ＭＢ状態を

作動させて（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行させ、そこでＢＢを当籤させなければ、一連の増加区間には移行しないものなっているため、（Ｆ）ＭＢ状態が終了した場合に（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行させるようにすれば、一連の増加区間に移行する頻度を高めることができる。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。

【１２６９】

本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となって第２特定遊技状態（（Ｄ）ＲＴ２状態）に移行し、特別図柄の組合せ（ＢＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｅ）ＢＢ状態）に移行させることを困難としない一方、特殊役（ＭＢ）に当籤した場合には特殊許可状態（ＭＢ許可状態）となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間）であれば、当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ（ＭＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特殊遊技状態（（Ｆ）ＭＢ状態）に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。

【１２７０】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【１２７１】

また、本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となって第２特定遊技状態（（Ｄ）ＲＴ２状態）に移行し、特別図柄の組合せ（ＢＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｅ）ＢＢ状態）に移行させることを困難としない一方、特殊役（ＭＢ）に当籤した場合には特殊許可状態（ＭＢ許可状態）となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間）であれば、規定数（例えば、１５００ゲーム）の遊技が行われて当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ（ＭＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特殊遊技状態（（Ｆ）ＭＢ状態）に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。

【１２７２】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊

遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【１２７３】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【１２７４】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【１２７５】

なお、本例の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１２７６】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その５）］

続いて、図９７を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その５）について説明する。図９７は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その５）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１２７７】

図９７に示すように、本例では、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）、（Ｂ）ＢＢ１状態、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間、（Ｄ）ＢＢ２状態、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間、（Ｆ）ＢＢ３状態、及び（Ｇ）ＢＢ３フラグ間の遊技状態がある。本例は、一般遊技状態（通常遊技状態）で当籤したボーナス役の種別、及びボーナス役に当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示されたか否かで遊技性を異ならせようとするものである。

【１２７８】

ＢＢ１に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿赤同色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成される。ＢＢ２に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿青同色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成される。ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」（図１５参照）として構成される。このとき、「赤７」図柄、「青７」図柄、及び「ＢＡＲ」図柄が、少なくとも一のリール（全てのリールであってもよい）において等間隔（あるいは略等間隔）に配置され、当該リールに対して停止操作を行う場合には、「赤７」図柄が表示されるタイミングと、「青７」図柄が表示されるタイミングと、「ＢＡＲ」図柄が表示されているタイミングと、が重複しないように構成する。すな

わち、「赤７」図柄を狙って目押しした場合には、「青７」及び「ＢＡＲ」図柄が表示される場合がなく、「青７」図柄を狙って目押しした場合には、「赤７」及び「ＢＡＲ」図柄が表示される場合がなく、「ＢＡＲ」図柄を狙って目押しした場合には、「赤７」及び「青７」図柄が表示される場合がないように構成する。なお、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿赤異色ＢＢ」若しくは「Ｃ＿青異色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成されるようにしてもよい。

【１２７９】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、例えばボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３のいずれか）を所定確率（例えば、合算で１／４５）で当籤可能とした場合、当籤したボーナス役がＢＢ１である確率は「４５％」（当籤確率としては「１／１００」）であり、当籤したボーナス役がＢＢ２である確率は「４５％」（当籤確率としては「１／１００」）であり、当籤したボーナス役がＢＢ３である確率は「１０％」（当籤確率としては「１／４５０」）である。なお、このボーナス当籤比率は、一例を示したものであり、ＢＢ１～ＢＢ３を同じ当籤確率（当籤比率）で当籤させてもよいし、上記とは異なる比率で当籤させてもよい。また、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、ＢＢ１、ＢＢ２、及びＢＢ３は、他のリプレイ役や小役と重複として当籤せず、それぞれ単独で当籤するように構成される。なお、当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示可能である限り、他の小役などと重複して当籤するように構成してもよい。

【１２８０】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（１－１）ＢＢ１に当籤した場合、（２－１）ＢＢ２に当籤した場合、（３－１）ＢＢ３に当籤した場合、いずれの場合にも当籤した遊技でボーナス当籤報知が行われる。このボーナス当籤報知は、ＢＢ１～ＢＢ３のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知として構成される。この所定報知は、例えば、「大当り！」などの文字を表示したり、ＷＩＮランプを点灯させたりしてボーナス役に当籤したことは報知されるが、ＢＢ１に当籤したのか、ＢＢ２に当籤したのか、あるいはＢＢ３に当籤したのかは感得されないものとなっている。

【１２８１】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（１－１）ＢＢ１に当籤した場合、遊技者が「赤７」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ１に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｂ）ＢＢ１状態に移行する。（Ｂ）ＢＢ１状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｂ）ＢＢ１状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（１－４）ＢＢ１終了となって、（Ｂ）ＢＢ１状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。

【１２８２】

一方、遊技者が「赤７」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）、ＢＢ１に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（１－３）ＢＢ１不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｃ）ＢＢ１フラグ間に移行する。

【１２８３】

本例では、本実施形態や他の例と同様、押し順小役があり、これを、６択の押し順小役１～６として説明する。通常の停止制御では、押し順小役１は、左中右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役２は、左右中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役３は、中左右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１

枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役４は、中右左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役５は、右左中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役６は、右中左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）となる。

【１２８４】

（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）よりも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「１／４０００」程度に設定される。他の例で説明したのと同様、本例でも（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においては「ハズレ」となった遊技でのみＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間から（Ｂ）ＢＢ１状態に移行する。また、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、当籤していたボーナス役がＢＢ１であったこと（すなわち、ボーナス役の種別）が報知されるボーナス種別報知が行われる。このボーナス種別報知は、ＢＢ１フラグ間において、ＢＢ１に当籤していること（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されていること）を報知する特定報知として構成される。この特定報知は、例えば、「赤７内部当たり中」など文字を表示したり、「赤７」に対応するランプを点灯させたりしてＢＢ１に当籤していることが感得されうるものとなっている。なお、この特定報知は、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間である間は常に行われるようにすることもできるし、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においてＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となった遊技で行われるようにすることもできる。

【１２８５】

また、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、押し順小役１～６について、停止制御が変更される。具体的には、押し順小役１、押し順小役３、押し順小役５に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず（これらの要因を不問として）９枚払出となり、押し順小役２、押し順小役４、押し順小役６に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず（これらの要因を不問として）１枚払出となるように停止制御が変更される。ここで、押し順小役１～６についてはそれぞれ同じ当籤確率となっていることから、押し順の報知が行われないことを前提とすれば、通常の停止制御が行われる（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）や後述の（Ｇ）ＢＢ３フラグ間よりも当該（Ｃ）ＢＢ１フラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高く構成される。なお、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間は、減少期間（ただし、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）や後述の（Ｇ－１）非有利区間からみると減少率が低い）として構成してもよいし、増加期間（ただし、後述の（Ｇ－２）有利区間からみると増加率が低い）として構成してもよい。また、付与期待値上は、無増減期間として構成してもよい。また、付与期待値にはほとんど影響を与えないが、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においても、特定の報知条件にしたがって、例えば（Ｃ－１）非有利区間と（Ｃ－２）有利区間との間で移行制御が行われるようにしてもよい。

【１２８６】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（２－１）ＢＢ２に当籤した場合、遊技者が「青７」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ２に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（２－２）ＢＢ２成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｄ）ＢＢ２状態に移行する。（Ｄ）ＢＢ２状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｄ）ＢＢ２状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（２－４）ＢＢ２終了となって、（Ｄ）ＢＢ２状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。

【１２８７】

一方、遊技者が「青７」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）

、ＢＢ２に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（２－３）ＢＢ２不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｅ）ＢＢ２フラグ間に移行する。なお、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間は、ＢＢ１をＢＢ２と置き換え、「赤７」を「青７」と置き換えれば、基本的に（Ｃ）ＢＢ１フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。また、ボーナス種別報知なども同様である。

【１２８８】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（３－１）ＢＢ３に当籤した場合、遊技者が「ＢＡＲ」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ３に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（３－２）ＢＢ３成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｆ）ＢＢ３状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ３状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｆ）ＢＢ３状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（３－４）ＢＢ３終了となって、（Ｆ）ＢＢ３状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。なお、（Ｆ）ＢＢ３状態を、減少期間や無増減期間として構成することもできる。

【１２８９】

一方、遊技者が「ＢＡＲ」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）、ＢＢ３に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（３－３）ＢＢ３不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｇ）ＢＢ３フラグ間に移行する。

【１２９０】

（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間よりも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「１／６５５３６」程度やあるいは「０」に設定される。すなわち、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、ＢＢ３に係る図柄の組合せが表示される確率が極めて低いか、あるいはＢＢ３に係る図柄の組合せが表示されないように構成される。なお、「ハズレ」確率の設定はこれに限られず、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間と同程度に設定してもよいし、これらよりも高い確率に設定してもよい。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。（Ｇ）ＢＢ３フラグ間においても同様、「ハズレ」となった遊技でのみＢＢ３に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でＢＢ３に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（３－２）ＢＢ３成立となり、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間から（Ｆ）ＢＢ３状態に移行する。なお、ボーナス種別報知は、「赤７」を「ＢＡＲ」と置き換えれば、基本的に（Ｃ）ＢＢ１フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。

【１２９１】

また、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、押し順小役１～６について、停止制御が変更されず、通常の停止制御となる。したがって、押し順の報知が行われないことを前提とすれば、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高くなるが、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、有利区間に制御されていない場合には、（Ｇ－１）非有利区間となって遊技価値が減少する減少期間となるものの、有利区間に制御されている場合には、（Ｇ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｇ－２）有利区間では、少なくとも押し順小役１～６の当籤時に正解となる押し順が報知される結果、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間よりも遊技者に対する還元率が高く（付与期待値が高く）構成される。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２９２】

すなわち、（１－１）ＢＢ１に当籤し、（１－２）ＢＢ１成立の場合には、（Ｂ）ＢＢ１状態となって遊技価値が増加し、（１－３）ＢＢ１不成立の場合には、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。（Ｃ）ＢＢ１

フラグ間は、（１－２）ＢＢ１が成立するまで継続するように構成される。また、（２－１）ＢＢ２に当籤し、（２－２）ＢＢ２成立の場合には、（Ｄ）ＢＢ２状態となって遊技価値が増加し、（２－３）ＢＢ２不成立の場合には、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。（Ｅ）ＢＢ２フラグ間は、（２－２）ＢＢ２が成立するまで継続するように構成される。

【１２９３】

また、（３－１）ＢＢ３に当籤し、（３－２）ＢＢ３成立の場合には、（Ｆ）ＢＢ３状態となって遊技価値が増加し、（３－３）ＢＢ３不成立の場合には、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間となって、（Ｇ－１）非有利区間であれば遊技価値が急激に減少する一方で、（Ｇ－２）有利区間であれば遊技価値が急激に増加する。（Ｇ）ＢＢ３フラグ間は、極めて低い確率で（３－２）ＢＢ３が成立するまで継続するか、あるいは一旦移行すると基本的には終了しないように構成される。なお、ＢＢ１及びＢＢ２のほうがＢＢ３よりも当籤確率が高いため、射幸性を抑制できる期間を十分に確保できる。また、通常は、遊技店に設置された当初は前者の遊技性が提供され、それからしばらく経過したときに後者の遊技性が提供される可能性が高い。もっとも、以下に示すような初期化操作によって遊技性を変動可能とすることが担保されるようにすることもできる。

【１２９４】

例えば、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間、又は（Ｇ）ＢＢ３フラグ間にあるとき、設定変更操作（遊技状態を初期化するための初期化操作）が行われると、持越役としてのＢＢ１、ＢＢ２、又はＢＢ３がクリアされることで、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。すなわち、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間を終了しないように構成する場合、設定変更操作が行われたことに基づいて、持越役としてのＢＢ３がクリアされることで（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行するようにしてもよい。もっとも、設定変更操作が行われると、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間又は（Ｅ）ＢＢ２フラグ間であれば、持越役としてのＢＢ１又はＢＢ２がクリアされることで（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行するが、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間であれば、持越役としてのＢＢ３がクリアされず（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行しないようにしてもよい。また、設定変更操作が行われても、持越役としてのＢＢ１、ＢＢ２又はＢＢ３のいずれもがクリアされないように構成することもできる。

【１２９５】

本例の遊技機によれば、第１特別役（ＢＢ１）又は第２特別役（ＢＢ３）に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第１特別許可状態（ＢＢ１フラグ間）又は第２特別許可状態（ＢＢ３フラグ間）において他の内部当籤役が決定されなかった（いわゆる、ハズレとなった）遊技でなければ第１特別図柄の組合せ（ＢＢ１に係る図柄の組合せ）又は第２特別図柄の組合せ（ＢＢ３に係る図柄の組合せ）を表示できない。また、第１特別許可状態では、第１所定役（押し順小役１，３，５）に当籤した場合、押し順不問で所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され、第２所定役（押し順小役２，４，６）に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第２特別許可状態では、第１所定役又は第２所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第２特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態（（Ｇ－２）有利区間）に制御されることが可能である。

【１２９６】

すなわち、第１特別役に当籤し、当該遊技で第１特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第１特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第２特別役に当籤し、当該遊技で第２特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第２特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者

は第１特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【１２９７】

なお、本例の遊技機において、第１特別役の当籤確率を第２特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第１特別許可状態において第１特別図柄の組合せが表示可能な確率を第２特別許可状態において第２特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第１特別許可状態を、第２特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第２特別許可状態を、第１特別許可状態よりも移行しにくく終了しにくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１２９８】

また、本例の遊技機において、第１特別役に係る第１特別図柄の組合せと第２特別役に係る第２特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９９】

また、本例の遊技機において、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず（ボーナス当籤報知）、第１特別許可状態及び第２特別許可状態においては、その種別が報知される（ボーナス種別報知）ようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【１３００】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）］

続いて、図９８及び図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）について説明する。図９８は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図９９は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）において用いられる内部抽籤テーブルの一例を示した図である。

【１３０１】

図９８及び図９９に示すように、本例では、大別して、一般遊技状態（通常遊技状態）、及びＢＢ状態の遊技状態があり、一般遊技状態（通常遊技状態）において、ＢＢ１及びＢＢ２のいずれのボーナス役にも当籤していない状態を（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）と定義し、ＢＢ１に当籤している状態（ＢＢ１が持ち越されているＢＢ１許可状態）であって、３枚のメダルがベットされて（掛けられて）遊技が行われる状態を（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と定義し、ＢＢ２に当籤している状態（ＢＢ２が持ち越されているＢＢ２許可状態）であって、３枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と定義し、ＢＢ１許可状態であって、２枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態と定義し、ＢＢ２許可状態であって、２枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態と定義する。また、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（Ｆ）ＢＢ１状態と定義し、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（Ｇ）ＢＢ２状態と定義する。すなわち、一般遊技状態（通常遊技状態）で当籤する（当籤した）ボーナス役の種別、及びベット枚数（遊技価値の掛け数）に応じて遊技性を異ならせようとするものである。

【１３０２】

なお、図９９に示す内部抽籤テーブルでは、説明の便宜上、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の３枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「非フラグ間３枚ベット」の列参照）、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の２枚ベット状態において用いられる各抽籤

値（「非フラグ間２枚ベット」の列参照）、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態及び（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間３枚ベット」の列参照）、及び（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間２枚ベット」の列参照）を各列に表記しているが、これは遊技状態（ＲＴ状態）が異なることを意味するものではない。すなわち、ＲＴ状態としては共通のＲＴ状態として制御することが可能である。もっとも、別のＲＴ状態として制御することもできる。また、少なくとも後述の有利区間付与決定の対象となる内部当籤役ついては、各設定値間で共通の抽籤値となっているものとする。

【１３０３】

（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、３枚ベットのとき、ＢＢ１の当籤を可能とし、ＢＢ２の当籤を可能としない（図９９の「非フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、２ベットのとき、ＢＢ２の当籤を可能とし、ＢＢ１の当籤を可能としない（図９９の「非フラグ間２枚ベット」の列参照）ように構成される。なお、本例では、遊技者は２枚のメダルをベットした場合、及び３枚のメダルをベットした場合のいずれの場合にも遊技を開始させること（開始操作を行うこと）が可能となっている。また、「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１４に対して投入すること、遊技者がベットボタン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、のいずれをも含む。

【１３０４】

（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、３枚ベットのとき、ＢＢ１に当籤した場合（当籤した遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であってもよい）には、ＢＢ１フラグ間に移行する。（１－１）ＢＢ１フラグ間において３枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、（２）ＢＢ１フラグ間において２枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間２枚ベット」の列参照）。

【１３０５】

（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となっている（ＢＢ１成立可）。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「１／８．５」程度に設定されるものとする。また、当該状態は、ＢＢ１許可状態であり、ＢＢ１が新たに当籤したり、ＢＢ２に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。また、押し順ベルＡ（図９９のＮｏ．「２０」～「３１」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、押し順正解（それぞれ「略称」で表示された押し順）であれば９枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば（「○」）１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ（「×」）０枚払出となる。また、押し順ベルＢ（図９９のＮｏ．「２１」～「４３」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出となる。すなわち、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態は、押し順ベルＢの押し順が不問となる分、有利区間を考慮しなければ、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の３枚ベット状態や（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態よりも還元率が高く、遊技者に有利な状態となる。

【１３０６】

また、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、チャンス目（図９９のＮｏ．「７」～「１６」の内部当籤役を参照）に当籤したとき（あるいは、チャンス目係る図柄の組合せが表示されたときであってもよい）、強ベル（図９９のＮｏ．「１７」及び「１８」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、確定役（図９９のＮｏ．「１９」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、チェリー（図９９のＮｏ．「４４」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、及びスイカ（図９９のＮｏ．「４５」の内部当籤役を参照）に当籤したときには、それぞれ内部当籤役に応じた確率（確定役については１００％の確率）で、有利区間付

与決定（有利区間付与抽籤）が行われる。有利区間付与決定の結果、付与されることが決定されると、例えば、１セット５０ゲームの有利区間が付与される（すでに有利区間中であれば、１セット５０ゲーム分延長される）。なお、有利区間付与の態様は一例であり、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の態様を採用することができる。

【１３０７】

また、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態において、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ｆ）ＢＢ１状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ１状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数（例えば、１４０枚）の遊技価値が付与されると、（１－３）ＢＢ１終了となり、（Ｆ）ＢＢ１状態から（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）に移行する。

【１３０８】

（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、ＢＢ１フラグ間ではあるものの、ＢＢ１が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもＢＢ１に係る図柄の組合せは表示不可能となっている（ＢＢ１成立不可）。また、当該状態は、ＢＢ１許可状態であり、ＢＢ１が新たに当籤したり、ＢＢ２に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、ＢＢ１フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。

【１３０９】

また、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば２枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。もっとも、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で２枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、上述した有利区間付与決定は行われない。

【１３１０】

（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、２枚ベットのとき、ＢＢ２に当籤した場合（当籤した遊技でＢＢ２に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であってもよい）には、ＢＢ２フラグ間に移行する。（２）ＢＢ２フラグ間において３枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、（４－１）ＢＢ２フラグ間において２枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間２枚ベット」の列参照）。

【１３１１】

（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、ＢＢ２フラグ間ではあるものの、ＢＢ２が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもＢＢ２に係る図柄の組合せは表示不可能となっている（ＢＢ２成立不可）。また、当該状態は、ＢＢ２許可状態であり、ＢＢ２が新たに当籤したり、ＢＢ１に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、ＢＢ２フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはＢＢ２に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。

【１３１２】

また、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのい

ずれかに当籤したとき、押し順正解であれば９枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。すなわち、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態は、押し順ベルＢの押し順が不問とならない分、有利区間を考慮しなければ、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態よりも還元率が低く、遊技者に不利な状態となる。

【１３１３】

また、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様、有利区間付与決定（有利区間付与抽籤）が行われる。ここで、Ｎｏ．「４」の「Ｆ＿リプＢ」に着目すると、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「通常リプ」が入賞して有利区間付与決定は行われない一方、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「チャンス目」が入賞して有利区間付与決定が行われるものとなっている。すなわち、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態は、「Ｆ＿リプＢ」の内部当籤役が「チャンス目」の内部当籤役に昇格する（変換される）ため、有利区間付与決定の機会を多く得ることができることから、有利区間を考慮すれば、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態よりも有利区間付与確率が高く、遊技者に有利な状態となる。

【１３１４】

（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でＢＢ２に係る図柄の組合せが表示可能となっている（ＢＢ２成立可）。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「１／８．５」程度に設定されるものとする。また、当該状態は、ＢＢ２許可状態であり、ＢＢ２が新たに当籤したり、ＢＢ１に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。

【１３１５】

また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば２枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。もっとも、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で２枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、上述した有利区間付与決定は行われない。

【１３１６】

また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態において、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（４－２）ＢＢ２成立となり、（Ｇ）ＢＢ２状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ２状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数（例えば、６０枚）の遊技価値が付与されると、（４－３）ＢＢ１終了となり、（Ｇ）ＢＢ２状態から（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）に移行する。なお、（Ｆ）ＢＢ２状態を無増減期間として構成することもできる。

【１３１７】

本例では、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態とを対比すると、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、押し順ベルＢについての押し順が不問となり、また、（Ｆ）ＢＢ１状態への移行が可能である分、基本的には（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態のほうが、還元率（ベース値、出玉率と換言してもよい）が高くなるように構成される。一方で、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、有利区間付与決定の機会を多く得ることができ、また、有利区間となったときの付与期待値も高くなることから、「Ｆ＿リプＢ」の内部当籤役の当籤確率、チャンス目入賞時の有利区間付与決定確率、及び有利区間付与決定がなされたときに付与される有利区間の継続期間などを適宜調整すれば、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態の還元率を、（Ｂ）ＢＢ

１フラグ間３枚ベット状態における還元率と同程度、あるいはそれ以上となるように構成することも可能となる。

【１３１８】

また、本例では、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態と（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態とを対比すると、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、（Ｇ）ＢＢ２状態への移行が可能である分、基本的には（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態のほうが、還元率が高くなるように構成される。なお、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態においても押し順ベルＢについての押し順を不問とする制御が行われることで、還元率が高くなるように構成されるようにしてもよい。

【１３１９】

遊技者が、例えば、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）から遊技を開始するとした場合、遊技者はまず３枚ベットとするか２枚ベットとするかを選択することができる。３枚ベットとしてＢＢ１に当籤し、当籤した遊技で（Ｆ）ＢＢ１状態に移行しない場合、（Ｄ）ＢＢ１状態２枚ベット状態はメリットがないため、そのまま（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態で遊技を進行させる。（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、相対的に還元率が高いため、遊技者はさほど急激に遊技価値を減少させることなく、（Ｆ）ＢＢ１状態へ移行させて遊技価値を増加させるか、あるいは有利区間付与決定の機会を得て有利区間に移行させて（押し順ベルＡについて正解となる押し順が報知される結果）遊技価値を増加させるかを選択することができる。なお、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と比較すれば、有利区間に移行したとしてもさほど急激に遊技価値が増加するわけではない。

【１３２０】

一方、２枚ベットとしてＢＢ２に当籤し、当籤した遊技で（Ｇ）ＢＢ２状態に移行しない場合、遊技者は（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態で遊技を進行させるか、あるいは（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態で遊技を進行させるかを選択することができる。（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、相対的に還元率が低く、ボーナス状態には移行しないため、急激に遊技価値が減少してしまう可能性はあるものの、有利区間付与決定の機会を得る確率が上昇しており、さらに有利区間に移行させた場合には（押し順ベルＡ及び押し順ベルＢについて正解となる押し順が報知される結果）急激に遊技価値を増加させることができる可能性がある。また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、小役での遊技価値の増加は見込めないものの、相対的には還元率が高く、また、（Ｇ）ＢＢ２状態へ移行させて遊技価値を増加させることができる。本例では、このような遊技性（遊技仕様）を提供することができる。

【１３２１】

本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量（３枚）である場合、第１特別役（ＢＢ１）に当籤可能とする一方、第２特別役（ＢＢ２）に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（２枚）である場合、第２特別役に当籤可能とする一方、第１特別役に当籤可能としない。また、特定役（「Ｆ＿リプＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（ＢＢ１フラグ間）であれば特定図柄の組合せ（チャンス目）を表示可能とせず、第２特別許可状態（ＢＢ２フラグ間）であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベットされた遊技価値が第１の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態（有利区間）を付与するか否かを決定可能とし（有利区間付与決定）、ベットされた遊技価値が第２の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。

【１３２２】

また、本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別図柄の組合せ（ＢＢ１に係る図柄の組合せ）を表示可能とする一方、第２特別図柄の組合せ（ＢＢ２に係る図柄の組合せ）を表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第１特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。

【１３２３】
　すなわち、本例の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態）、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態）、第１特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態）、及び第２特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態）、という複数の状態を創出することができる。
【１３２４】
　そして、本例の遊技機によれば、例えば、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。
【１３２５】
　なお、本例の遊技機において、第１所定役（押し順ベルＡ）に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第２所定役（押し順ベルＢ）に当籤した場合には、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第１所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとすることができる。
【１３２６】
　以上、図９２～図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例について説明したが、これらにおいては遊技性（遊技仕様）の要点を主として説明しており、これらにおいて説明が省略され、あるいは簡潔に説明されている点については、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成を適宜補って適用可能である。また、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成の一部又は全部を組み合わせて本発明とすることも可能である。
【１３２７】
［有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）］
　続いて、図１００～図１０２を参照して、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの別例について説明する。これまで、有利区間のリミッタとして、有利区間中に消化したゲーム数を用いたリミッタ（以下、「ゲーム数リミッタ」）について説明したが、有利区間のリミッタの種類は、ゲーム数リミッタに限るものではない。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数（例えば、２４００枚）以上に達するとリミット処理を行うこととしてもよい。なお、このような有利区間中に払い出されたメダルの枚数を用いたリミッタを、以下では「枚数リミッタ」と呼ぶ。
【１３２８】
　図１００（Ａ）は、枚数リミッタの概要を示す図である。同図において、縦軸は差枚数（＝払出枚数－投入枚数）であり、純増枚数ともいう。差枚数のプラス及びマイナスは、遊技者から見た値であり、遊技者に対して払い出されたメダルの方が投入されたメダルよりも多い場合（遊技者側のプラス）にはプラス、逆の場合にはマイナスになる。また、横軸はゲーム数であり、右に行くほど有利区間の開始から多くのゲームが消化されたことを意味する。枚数リミッタは、遊技者が一度に極端に多くのメダルを獲得しないように最も

メダルが減った時点を起点して、２４００枚のプラスの差枚数が得られたときに有利区間を強制的に終了させるものである。

【１３２９】

同図では、有利区間開始後、１００枚ほどメダルが減っている。これは、例えば、当該有利区間開始を上述した通常有利区間の開始としたならばその遊技期間や、あるいは上述した有利区間中の準備状態などでメダルが減ったものである。そして有利区間開始から－１００枚となった時点からメダルは増加しつづけ、最終的に＋２３００枚ほどまでメダルが増加している。この時点で、遊技者目線では、少なくとも２４００枚のメダルが手元にあることとなる。そこで、主制御基板７１は、枚数リミッタを発動し、有利区間を強制的に終了させる。これにより、射幸性を適切に抑制することができる。

【１３３０】

なお、主制御基板７１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行うこととしてもよく、枚数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタ発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。なお、本説明においては、ゲーム数リミッタを１５００ゲーム、枚数リミッタを２４００枚として説明したが、これは一例であり、これより少ない値又は多い値を遊技仕様に応じて採用して射幸性を適切に制御するものとしてもよい。

【１３３１】

ここで、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いる場合について説明する。より具体的には、有利区間（ＡＲＴ、ＡＴなど）におけるメダル増加の傾斜値Ａ（１ゲームあたりの純増期待値、ボーナス作動による増加を含む純増期待値）と、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂと、枚数リミッタの発動条件となる差枚数Ｃとの関係について説明する。

なお、以下では、説明の便宜上、有利区間におけるメダル増加の傾斜値Ａが「３枚」、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂが「１００ゲーム」であるものとする。

【１３３２】

第１の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＝枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＝Ｃ（３００枚））が考えられる。このような仕様は最も基本的な仕様であり、有利区間を安定的に制御することができ、射幸性を適切に抑制することができる。

【１３３３】

第２の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＜枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＜Ｃ（４００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【１３３４】

１００ゲーム消化するよりも前に４００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、４００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。ボーナスを期待値よりも多く引くか、純増枚数の多い押し順役を期待値よりも極端に多く引いた場合に枚数リミッタが作動し、期待値に近い値で遊技が進行した場合は、ゲーム数リミッタが発動する可能性が高くなる。傾斜値が「３枚」であるため、結果として、リミッタが発動する場合は、１００Ｇ到達によるゲーム数リミッタの方が、枚数リミッタよりも発動しやすくなり、遊技者の意識は差枚数よりもゲーム数に傾くこととなる。

【１３３５】

すなわち、傾斜値が「３枚」であるため、平均して１３３．３ゲームで４００枚のメダルが払い出されることになり、その前にゲーム数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＞枚数リミッタ、となる。差枚数による枚数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば

、ＡＲＴを１セット１００枚の純増で終了など終了条件（リミッタではない）を差枚数で管理とするタイプの場合はこのようなリミッタ仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１３３６】

第３の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＞枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＞Ｃ（２００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【１３３７】

１００ゲーム消化するよりも前に２００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、２００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。傾斜値が「３枚」であるため、平均して６６．６ゲームほどで２００枚のメダルが払い出されることになり、１００ゲーム消化の前に枚数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＜枚数リミッタ、となる。ゲーム数消化によるゲーム数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、１ゲームあたりの純増枚数０．１～１枚などと比較的低いが長いゲーム数継続するような仕様については、このような仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１３３８】

なお、何れの仕様にしても、リミッタ到達により終了する割合よりも、リミッタ以外の有利区間の終了条件（例えば、ＡＲＴの継続可能期間（ＡＲＴゲーム数）、セット数やストックがゼロになるなど）によることにより、有利区間が終了する割合が高い出玉設計として、有利区間を消化できる権利がリミッタ発動により消去される事象の発生を抑制することが望ましい。

【１３３９】

続いて、複数のリミッタを設ける場合に実現可能な遊技性について説明する。

【１３４０】

（リミッタの種別に応じた有利区間終了時演出）

枚数リミッタの発動時と、ゲーム数リミッタの発動時とで、副制御基板７２は、表示装置１１などを用いて異なる有利区間終了時演出を実行可能としても良い。それぞれを専用の演出とした場合には、それぞれの演出を一度は見てみようという遊技動機につながる。また、副制御基板７２は、リミッタの種別に応じて有利区間終了時に行う演出の振り分けを異ならせるものとしても良い。例えば、枚数リミッタだとゲーム数リミッタ発動時よりも、設定示唆の精度が高い（設定ごとの係数の差が大きい、または特定の設定が確定する演出が出やすいなど）としてもよい。設定示唆など特定の情報が得られる又は専用演出が見られることで、リミッタにより有利区間が打ち切りとなる不快感を低減できる。また、有利区間終了時に行う演出の振り分けを、上述のリミッタの仕様に基づき設定することとしてもよい。例えば、仕様上、発動し易いリミッタよりも、発動し難いリミッタが発動した場合の方が、副制御基板７２は、遊技者にとって好ましい（例えば、設定示唆の精度が高い）演出を決定し易いとしてもよい。

【１３４１】

（リミッタの種別に応じたエンディング演出）

また、副制御基板７２は、枚数リミッタの発動が濃厚になった状況となった場合は、エンディング演出Ａを、ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況の場合は、エンディング演出Ｂを、どちらが発生するか割合に大きな差がないが、少なくともどちらかが発生することが濃厚になった場合には、エンディング演出Ｃ（エンディング演出Ａ又はＢへの分岐を持つ演出としてもよい）を行うなど、有利区間の終了時にいきなり打ち切りになって違和感を遊技者に与えないように、リミッタ発動前から有利区間終了示唆演出期間（エンディング）を設けることとしてもよい。なお、「枚数リミッタの発動が濃厚になった状況

」とは、例えば、ＡＲＴを差枚数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでの差枚数と、残りのＡＲＴ期間から算出される差枚数（例えば、ゲーム数管理のＡＲＴの場合には「残りゲーム数×傾斜値」）との和が、閾値（例えば、枚数リミッタが発動する差枚数や、当該差枚数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴを差枚数に基づき管理する場合は、これまでの差枚数と、残り枚数との和が、閾値に達したときである。また、「ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴをゲーム数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでに経過したゲーム数と、残りのＡＲＴ期間から算出されるゲーム数（例えば、差枚数管理のＡＲＴの場合には「残り差枚数／傾斜値」）との和が、閾値（例えば、ゲーム数リミッタが発動するゲーム数や、当該ゲーム数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴをゲーム数に基づき管理する場合は、これまでに経過したゲーム数と、残りゲーム数との和が、閾値に達したときである。

【１３４２】

（発動したリミッタの種別を履歴画面において報知ないし示唆）

また、副制御基板７２は、発動したリミッタの種別ないしリミッタ種別に対応して発生する演出（上記エンディング演出の種類など）について、遊技者がメニュー画面にて閲覧可能な遊技履歴画面に表示しても良い。この場合は、そもそも多くの出玉を獲得できているため、高設定に期待できるとの遊技意欲を喚起させることができる。

【１３４３】

（リミッタの種別に応じた外部信号を出力）

また、枚数リミッタと、ゲーム数リミッタのどちらが発動したか、ホール側がホールコンピュータなどで把握できるように、主制御基板７１は、発動したリミッタに応じた種類の外部信号を出力するとよい。このとき、主制御基板７１は、外部端子板の異なるピンからリミッタ発動の外部信号を出力するものとしてもよい。例えば、本来の出玉仕様であれば主にゲーム数リミッタが発動し、枚数リミッタはあまり発動しない機種において、頻繁に枚数リミッタが発動している場合は、何らかのゴト行為が行われているか、遊技機とホールコンピュータとの接続ミスの可能性をホール店員は察知することができる。

【１３４４】

なお、同じ遊技で枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件を満たした場合は、主制御基板７１は、予め定めたどちらか一方の信号を出力してもよいし、２種類の信号を所定の順番で出力してもよい。順番に出力する場合は、確実に受信できるように先に出力する信号の出力完了から、次の信号出力まで所定時間の間を空けるとよい。また、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件とを満たした場合は、どちらか一方のリミット処理のみを行い、他方の処理は行わないものとして、メイン（主制御基板７１）において余計な処理を発生させないものとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、行われた種別のリミッタに応じた外部信号を出力する。

【１３４５】

（リミッタの種別を問わず一の外部信号を出力）

また、メイン（主制御基板７１）の容量や、外部信号出力用の端子板のピン数に余裕がある場合は、上述のように異ならせても良いが、リミッタの種別に関わらず同じ外部信号を出力するものとしてもよい。メイン（主制御基板７１）の容量を節約することができる。

【１３４６】

（リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了で同じ外部信号を出力）

また、主制御基板７１は、リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了とで同じ外部信号を出力し、有利区間が終了した旨をホールコンピュータなどで察知できるものとしてもよい。この場合は、さらにメイン（主制御基板７１）の容量を節約できる。

【１３４７】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力例（すぐに出力））

また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力を当該遊技又は当該遊技の終了直後に開始してもよい。このようにすることで、例えば

一撃の獲得枚数が枚数リミッタの枚数を超えたとしてもリミッタ機能に不備があったわけではなく、偶然枚数リミッタ到達付近でボーナスが作動して出玉を獲得したということをホール側は確認できる。

【１３４８】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力（ボーナス終了時））

　また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力をボーナス終了時ないし終了直後に開始してもよい。実質的に出玉増加する遊技状態の終了を正確に把握させたい場合はこのような仕様としてもよい。

【１３４９】

（枚数リミッタ発動の可能性がある遊技で遊技者が小役を取りこぼした場合の演出）

　例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚の３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたにも関わらず遊技者が押し順をミスした場合、遊技開始時の状況を見て当該ゲームで枚数リミッタが発動すると想定して、当該遊技の開始時から枚数リミッタ発動時の演出を始めていることがある。このようなケースでは、押し順を間違えた結果、枚数リミッタは発動しないものの、副制御基板７２は、当該遊技の開始時から始めていた枚数リミッタ発動時の演出（例えば、枚数リミッタの発動が予定されている旨の演出）をそのまま継続して実行することとしてもよく、また、枚数リミッタが発動しないと判断したことにより、当該演出を一旦終了ないし中断することとしてもよい。

【１３５０】

（発動するリミッタが遊技者の操作により変更される場合の演出）

　また、遊技者の操作ミスなどにより発動するリミッタの種類が異なる場合がある。例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚、かつ、ゲーム数リミッタが発動するまでの残りゲーム数が２ゲームの状況において、３枚掛け遊技で正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたケースが該当する。このようなケースでは、遊技者が報知に従い停止操作を行った場合には当該遊技において枚数リミッタが発動するが、報知に従わずに押し順にミスした場合には次遊技においてゲーム数リミッタが発動する（なお、次遊技で枚数リミッタが発動する可能性もあるが、ここでは、複数のリミッタ発動条件が成立した場合にゲーム数リミッタが優先して発動するものとする）。

【１３５１】

　このような場合、副制御基板７２は、押し順小役に当籤した遊技において枚数リミッタ発動時の演出を開始して、枚数リミッタの非発動が確定した移行の任意のタイミング（第１停止操作～全リール停止時のうち、取りこぼし乃至少ない枚数の図柄組合せの表示が確定した以降の任意のタイミング）で、ゲーム数リミッタ発動時の演出に切り替えるか、いずれかのリミッタ発動示唆にも対応しない演出に一旦戻すような処理を行って、発動するリミッタと演出との矛盾を回避するように制御することが好ましい。

【１３５２】

（ボーナス作動中、内部中のリミッタ発動による終了時演出の遅延及びエンディング演出の延長）

　なお、ここまで説明したリミット処理に関連して行われる演出及び制御についても、前述したボーナス作動中にリミット処理が行われる場合は、リミット処理による有利区間終了に応じた演出の発生タイミングをボーナス終了時又は終了直後まで遅らせる、かつ、エンディング演出などの有利区間中演出をそれまで延長するという手法を用いることで、遊技者の違和感を軽減することができる。

【１３５３】

［枚数リミッタの制御方法］

　続いて、図１０１（Ｂ）を参照して、枚数リミッタの制御方法について説明する。枚数リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダル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、枚数リミッタの発動契機となる差枚数として用

いる。同図では、有利区間開始を１ゲーム目として遊技が進行していきメダルの増減を１～８ゲームで繰り返した後に、増加していき枚数リミッタに到達する例を示している（なお、押し順小役は「打順ベル」と表記している）。

【１３５４】

同図では、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点が「－９枚」であるため、Ｎゲーム目に差枚数が「＋２３９１枚」となったタイミングで枚数リミッタが発動している。なお、枚数リミッタの発動に伴い、リミッタ用のカウンタは０にリセットされている。その後Ｎ＋２ゲーム目に押し順に正解してベルが揃った結果、起点からの差枚数が「＋２４００枚」を超えているものの、既に枚数リミッタが発動し、有利区間（ＡＲＴ）は終了しているため、一時的なものに過ぎず、問題はない。

【１３５５】

なお、同図では、当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始時からの絶対的差枚数を示しているが、説明用の値であり、該当するカウンタは遊技機に搭載する必要がない。もちろん、該当するカウンタを搭載して遊技者に獲得枚数を示すために用いることとしてもよい。

【１３５６】

また、起点フラグは、現時点の遊技の状況が有利区間開始後の最下点であることを示す情報である。起点フラグを持たずに、単にリミッタに用いるカウンタ（枚数カウンタ）の値が０であることを持って最下点と認識しても良いが、枚数リミッタ発動までの差枚数減算が始まったか否かをサブ（副制御基板７２）側で演出する場合など、ＯＮ／ＯＦＦ判定のみで行える起点フラグを参照して、枚数カウンタの値をサブ側に送信せずに演出させることでメイン（主制御基板７１）の処理負荷を軽減することができる。なお、その場合は、サブ側はメインから送信される投入枚数、払出枚数の情報を受けて枚数カウンタと同様の処理をサブ側で行い、枚数カウンタの状況として演出（枚数リミッタ発動までの枚数報知など）を行っても良い。

【１３５７】

最下点（起点）は、直近の最下点と同じ値又はより少ない値となった場合のいずれかで更新すれば良い。有利区間開始後の１ゲーム目終了時に絶対的差枚数が「－３枚」となった後一度増加し、４ゲーム目終了時に再び絶対的差枚数が「－３枚」となっている。そのため、主制御基板７１は、４ゲーム目終了時に再び起点フラグを設定している。実際には、その後もメダルが減ったため、有利区間開始後の８ゲーム目終了時の絶対的差枚数が「－９枚」が枚数リミッタにおける起点となっている。

【１３５８】

なお、同図では、第１最下点を、有利区間開始後の１ゲーム目終了時としているが、有利区間開始時点の１ゲーム消化より前の時点（絶対的差枚数が０枚時点）を第１最下点として設定し、１ゲーム終了時を第２最下点、マイナス９枚となった時点を第３最下点として第３最下点から２４００枚増加すると枚数リミッタを発動するものとしてもよい。また、同図では、リプレイの入賞時には投入枚数０枚、払出枚数０枚として枚数カウンタを更新している。これにより再遊技時の差枚数を更新する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。一方で、リプレイの入賞時に投入枚数分の払出枚数を行い、次ゲームにおいて投入枚数が３枚として枚数カウンタを更新することとしてもよい。このようにすることで、リプレイが入賞してから次ゲームの開始操作が行われるまでの間の枚数カウンタの値を現実の差枚数挙動と一致させることができ、枚数カウンタの値を実増減枚数として参照して、演出用の枚数表示などに流用し易くなる。

【１３５９】

なお、副制御基板７２は、枚数カウンタの値を表示装置１１（液晶画面）などで報知して、枚数リミッタ発動までの残り枚数を遊技者に把握可能ないし示唆してもよい。また、副制御基板７２は、枚数リミッタ発動までの残り枚数を直接的に表示せず、枚数リミッタ発動まで残り２０００枚以上なら第１演出ステージ、残り１０００～１９９９枚なら第２演出ステージ、残り９９９枚以下なら第３演出ステージのように、背景などの演出ステー

ジを枚数リミッタ発動までの枚数範囲に応じて異ならせて示唆しても良い。

【１３６０】

また、主制御基板７１は、枚数カウンタの値を外部信号として出力して、ホールコンピュータやパチスロの上部などに設置される遊技データ閲覧用のデータ表示器などで表示可能としてもよい。なお、主制御基板７１は、起点フラグ及び枚数カウンタの値を、電断時でも消去せず維持することが好ましい。一方で、主制御基板７１は、設定変更時には、起点フラグ及び枚数カウンタの値を消去することとしてもよい。

【１３６１】

［枚数リミッタの調整打法］

続いて、図１０２（Ｃ）を参照して、枚数リミッタの調整打法について説明する。枚数リミッタを用いて有利区間を強制的に終了させる仕様では、枚数リミッタの発動直前にメダルの増減を調整することで、枚数リミッタの発動を介する方法も考えられる。例えば、押し順小役が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると「９枚」のメダルが払い出され、不正解の押し順で停止操作が行われるとメダルの払い出しが「０枚」である仕様では、１回の遊技において３枚のメダルが必要であるため、押し順役の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「＋６枚」され、押し順役の当籤時に不正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「－３枚」される。そのため、例えば、押し順役に３回当籤した場合に、押し順に２回不正解し、１回正解すると、枚数カウンタの値は維持され、結果、枚数リミッタが発動することがない。

【１３６２】

このように枚数リミッタを調整することで、枚数リミッタの発動直前にＡＲＴ（有利区間）のままボーナスの当籤を待つことなどができる。同図に示す例では、Ｍゲーム目からこのような調整打法が始まっており、ＢＢ（ボーナス）に当籤するＸゲーム目まで調整打法が行われている。その結果、Ｘ＋１０ゲーム目には、枚数リミッタが発動する＋２４００枚を超える＋２５１２枚のメダルが獲得できている（なお、ＢＢ中の小役（１５枚）を「ＢＢ中ベル」と表記している）。

【１３６３】

なお、パチスロ１では、意図的に押し順の報知に逆らった方が有利である旨を示唆ないし報知する演出を行って遊技者に最大の利益を得ることのできる打ち方（打順ナビと異なる停止操作）を促しても良い。なお、このような演出は、副制御基板７２が表示装置１１などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板７１が行うこととしてもよい。

【１３６４】

なお、純増１５枚程度かつ比較的当籤確率の高いミニボーナス（ボーナス作動中の１５枚役は取りこぼし不能ないし困難）と、純増１２０枚のボーナスなど複数種類のボーナス役が存在する場合は、枚数リミッタ到達までの残り差枚数がミニボーナスにおける純増枚数よりも多い枚数のラインで上記調整打法を推奨する演出を行ってもよい。また、押し順役以外の小役については、払出枚数が３枚を超える増加役とせずに、枚数調整がしやすいもの（例えば、払出枚数が３枚）としてもよい。このように打ち方の工夫で出玉率を向上できる遊技性とすることで遊技の興趣が高まる。

【１３６５】

なお、こうした遊技性の複雑さが初心者に敬遠されるなどのデメリットを重視する場合は、枚数カウンタを実際の純増枚数分だけ加算するのではなく、指示通りに遊技した場合の純増枚数分だけ加算することとしてもよい。例えば、３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤した場合、主制御基板７１は、正解の押し順を報知したことを条件に、遊技者の操作態様や入賞結果を問わずに枚数カウンタに＋６とする処理を行う。このような仕様として、こうした調整打法を封じる仕様としてもよい。

【１３６６】

［調整打法を封じる仕様の遊技性］

続いて、このような調整打法を封じる仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１３６７】

（ボーナス非搭載）
　そもそもボーナス役を搭載せずに、小役と再遊技のみで内部当籤役を構成すると上記のような複雑な打法を遊技者に求めることがなくなり、遊技性が分かりやすくなる。
【１３６８】
（無増減又は減るボーナス搭載）
　また、上記の打法を抑制する別の仕様例として、ボーナスは作動中に投入枚数と同枚数の払出が行われる小役しか入賞しない無増減ボーナスとしてもよく、また、ボーナスは作動中に投入枚数よりも少ない枚数の払出が行われる小役しか入賞しない減るボーナスとしてもよい。この場合、ボーナスはメダルが増加しないかわりに有利区間の抽籤において有利な処理をボーナス作動時またはボーナス作動中に行うこととしてもよく、また、有利な処理を行わないものの、遊技店において遊技者が通常の遊技を行う限りリール制御でボーナスの入賞が阻害され、ボーナスが入賞困難な仕様としても良い。
【１３６９】
（ボーナス作動中の純増枚数が３枚以下）
　３枚掛け遊技を前提として、ボーナス入賞時には払出がないため、ボーナス入賞ゲームでの差枚数はマイナス３枚となる。ボーナスは３枚掛け１ゲームで終了するとして、ボーナス作動中に発生する最大枚数の入賞は６枚役以下とする。このようにすることで、ボーナス作動時からボーナス終了時までの差枚数がプラスの値になることがないため、枚数カウンタの値がボーナス作動により増加することがなくなり、前述のような複雑な打法を遊技者は行わずに済む。
【１３７０】
［調整打法を認める仕様の遊技性］
　続いて、このような調整打法を認める仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。
【１３７１】
（ボーナス作動中の小役はずし又は獲得枚数低減）
　前述の打法を行える仕様に加えて、ボーナス作動中に枚数リミッタが発動してしまう場合は、あえてボーナスの獲得枚数を減らして、当該ボーナスを終わらせて、ボーナス後は、上述の打法により有利区間を延命しつつ、次回のボーナスを待つのが最も有利という場合がある。そこで、ボーナス作動中に、小役を目押しタイミングや押し順で取りこぼせる又は払出枚数の少ない役を入賞させることができるものとする。この場合、払出枚数の少ない役は、ボーナス作動中の投入枚数よりも少ない枚数であることが望ましいが、例えば特定ポイントを目押しすると１４枚、それ以外のポイントを目押しすると１５枚の払出が受けられるなど、微調整を行うことができる役を設けるというものでも一定の効果を奏することができる。
【１３７２】
（押し順役以外の通常時の役は再遊技又は投入枚数以下の役のみ）
　例えば、ボーナス非作動中３枚掛けと仮定する。押し順小役は９枚とするが、いわゆるスイカ、チェリー、押し順の概念なしのベルなど他の役は再遊技役、又は、払出枚数３枚以下の役として構成する。こうすることで、残り数枚の純増で枚数リミッタが作動する状況で他の小役を引いた場合でも枚数リミッタが作動することなく攻略打法の難易度が低下して遊技しやすくなる。
【１３７３】
（押し順役のナビと異なる停止操作をした場合に、特定枚数（１～２枚役）が入賞する頻度に遊技者が介入できる）
　押し順役のナビと異なる停止操作をした場合は、１枚払出又はとりこぼしとなる仕様がある。この場合、当該ゲームの増減がマイナス２枚、マイナス３枚の２通り生じるため、計算しにくく、遊技していて混乱することがある。そのような仕様と比べて、ナビ無視時は、必ず１～２枚が揃うなど枚数が固定される場合は、ギリギリの枚数の状態でのナビ無視時のマイナス値が例えばマイナス２枚に固定されるため、計算しやすく、遊技者が計算をミスしてあと１回ナビ無視すべきところをナビ通りに打ってしまい打順ベルをとってし

まうというケアレスミスが低減する。

【１３７４】

なお、必ずではなく高い頻度で１枚払出となる又は取りこぼしとなるなど、おおむね安定させるものとしてもある程度の効果は発揮できる。また、ナビ無視のパターンにより、払出枚数が安定するものでもよい。例えば、「１・２・３」（左・中・右が正解打順）の打順ナビ発生時に、１枚役入賞率は"中１ｓｔ"＞"右１ｓｔ"という関係性を持たせて、３枚減らしたい場合は、右第１停止、２枚減らしたい場合は中第一停止と遊技者が選択できるものでもよい。また、当該ゲームで第１停止正解後に第２停止をミスした場合「１・３・２」の順に停止した場合は、他のナビ無視打順よりも高い確率で又は必ず１枚役が入賞するなど、遊技者が減らし方を打法で選択できるものとするとよい。

【１３７５】

（ナビ無視すべき場合にナビ態様変化）

ナビにしたがって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第１態様（青数字など）で行い、ナビに逆らって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第２態様（赤数字など）で行う。

【１３７６】

（ナビ無視すべき状況か演出で変化）

主制御基板７１又は副制御基板７２は、ＢＧＭや映像、ランプなどの態様をナビ従う状況と、ナビに逆らう状況とで異ならせてもよい。ナビ発生よりも前の時点で、次ゲームでナビが発生したらナビに逆らうべき状況か否かを事前に把握できるようにすることが望ましい。

【１３７７】

（ナビ無視すべき場合にロックやリールフリーズ）

主制御基板７１は、レバーオン直後、リール回転開始後などにリールの回転開始遅延（フリーズやリールアクション）や、ストップボタンの一時操作受付無効化期間を設けることとしてもよい。これにより、遊技者に注意喚起をすることができ、有利区間を誤って終わらせてしまうケースを防止できる。また、主制御基板７１又は副制御基板７２は、合わせて音声や映像などでも注意喚起することが望ましい。

【１３７８】

［有利区間リミッタの別例（払出枚数リミッタ）］

ここで、上述の枚数リミッタでは、差枚数（＝払出枚数－投入枚数）、すなわち、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数から当該遊技において用いられたメダルの枚数を減算した値に基づき、リミット処理を行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御基板７１は、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数を用いてリミット処理を行うこととしてもよく、このようなリミッタを払出枚数リミッタと呼ぶ。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に所定枚数（例えば、２４００枚など）のメダルを払い出したことを契機として、有利区間を終了するリミット処理を行うこととしてもよい。

【１３７９】

上述の枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引いた差枚数を基準としてリミット処理を行っているが、払出枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引くことなく、払出枚数をそのまま参照して、払出枚数が規定値に達した場合にリミット処理を行う。このような払出枚数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間（この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含む）又は増加区間（すなわち、実際にメダルが増加する遊技区間。この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含まない）の開始時に払出枚数カウンタを初期化して、小役の入賞により払出が発生するたびに当該払出枚数カウンタを更新する。そして、主制御基板７１は、払出枚数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。

【１３８０】

このような払出枚数リミッタにおいても、リプレイに係る役が入賞した場合の払出枚数

カウンタの更新方法は任意であり、３枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよく、また、０枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよいが、主制御基板７１は、リプレイに係る役が入賞した場合には０枚の払い出しとしてカウントすることが望ましい。このようにすることで、例えば、３ＢＥＴの遊技において３枚役（入賞したときに３枚のメダルが払い出される役）が入賞した場合と、リプレイに係る役が入賞した場合とで、払出枚数カウンタの値の変化を異ならせることができる。すなわち、３枚役が入賞した場合よりも、リプレイに係る役が入賞した場合の方が払出枚数カウンタのカウントが進まない分、遊技者にお得感を感じさせることができ、実質的に同価値である３枚役とリプレイに係る役との価値に差を持たせることができる。

【１３８１】

［有利区間リミッタの別例（ナビ回数リミッタ）］

また、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの種類としては、以下に説明するナビ回数リミッタも用いることができる。ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間中に遊技者に対して所定回数（例えば、４００回など）の報知（ナビ）を行ったことを契機（すなわち、ナビ回数が規定値に達したことを契機）として、有利区間のリミット処理を行う。ここで、ＡＲＴなどの有利区間中に遊技者に対して行うナビの中には、有利区間中にメダルを増加させるためのナビの他、有利区間中にメダルを維持又はメダルの減少を通常区間中に比べて抑制するためのナビがある。前者のナビは、例えば、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順正解時）に３枚よりも多いメダル（例えば、９枚など）が払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいい、後者のナビは、例えば、ＲＴ状態を高ＲＴのまま維持するためのナビや、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合に３枚、又は、正解の停止操作の態様である場合に３枚よりも少ないが不正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順不正解時）よりも多いメダルが払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいう。なお、前者のナビの対象となる役は、その役割から有利区間（ＡＲＴ）中にメダルを増加させる増加役と呼ぶことができる。パチスロにおいて、複数の役のうちのどの役を増加役とするかは、遊技仕様の観点から任意に設計することができる。

【１３８２】

ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、増加役の当籤時に行ったナビの回数については、ナビ回数リミッタによるリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウント対象とする一方で、非増加役の当籤時に行ったナビの回数については、当該ナビ回数のカウント対象から除外することとしてもよく、また、非増加役の当籤時に行ったナビ回数についても、当該ナビ回数のカウント対象に含めることとしてもよい。非増加役の当籤時に行ったナビの回数をカウント対象から除外することで、偶然、非増加役が有利区間（ＡＲＴ）の開始後に多く成立してしまったケースのように、メダルがあまり増えていない場合に、過度な出玉を抑制するというリミッタの趣旨とは関係ない事象で有利区間が終了してしまうことを防止でき、遊技者に不満を与えることがない。

【１３８３】

このようなナビ回数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間又は増加区間の開始時にリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウンタ（ナビ回数カウンタ）を初期化して、カウント対象となるナビが発生するたびに当該ナビ回数カウンタの値を更新する。そして、主制御基板７１は、ナビ回数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。なお、これまでに説明した各種のリミッタにおいてカウンタの更新方法は、加算式であってもよく、また、減算式であってもよい。

【１３８４】

［リミッタ期間の別例］

また、上述の説明では、ゲーム数リミッタ、枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタなどのリミッタを有利区間中にのみ利用する例について説明したが、このようなリミッタは、有利区間中ではなく、任意の期間に採用することができる。例えば、偶発

的に有利区間に当たり続けた場合、一回一回の有利区間においては最大でも枚数リミッタ分しかメダルの払い出しが行われないものの、有利区間への移行が複数回行われた結果、総合すると多くのメダルの払い出しが行われてしまう場合があり、射幸心を過度に煽ってしまう恐れがある。そこで、有利区間中のリミッタとは別に、直近の所定ゲーム数分の期間（例えば、直近の６０００ゲーム）の増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）が予め定められた規定値（例えば、１７０％又は遊技者から見て＋１００００枚）を超えた場合に有利区間を終了させる特別リミッタを設けることとしてもよい。このような特別リミッタによれば、主制御基板７１は、有利区間中に特別リミッタの発動条件が満たされたときには、たとえ当該有利区間が開始したばかりであり、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが全く発動し得る状況でなかったとしても、当該有利区間を強制的に終了する。

【１３８５】

なお、主制御基板７１における有利区間の制御において、現時点で獲得されている有利区間に関する権利（例えば、ＡＲＴの継続可能期間（ＡＲＴゲーム数）、セット数やストック、獲得可能差枚数など）と出玉率とを参照して、特別リミッタが発動するおそれがある場合に、主制御基板７１は、当該規定値に到達するよりも前に上乗せの発生率を低下させるなど特別リミッタの発動可能性を低下させる、又は、特別リミッタ発動時に消去させる増加区間（ＡＲＴ）の権利が低減するように制御することとしてもよい。

【１３８６】

また、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）による特別リミッタ発動の判定に用いられる所定期間は、ゲーム数以外を基準としてもよく、例えば、所定の時間（例えば、１０時間など）や、所定の投入枚数（例えば、投入枚数１８０００枚）など、遊技者が遊技を所定期間にわたって行ったことを判断し得る情報に用いて、特別リミッタを発動する所定期間を決定することとしてもよい。

【１３８７】

このような特別リミッタを用いるパチスロの構成を以下に示す。

遊技価値を用いて遊技可能な遊技機であって、

遊技状態を遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、パチスロにおける有利区間、増加区間（ＡＴ、ＡＲＴ）であってもよく、パチンコにおける確変状態や時短状態であってもよい）とする権利（パチスロでのＡＴストック、ＡＴゲーム数などであってもよく、また、パチンコにおける確変状態、時短状態などへの移行権利であってもよい）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御基板７１）と、

当該権利に基づいて終了条件の成立まで遊技状態を前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記権利がある場合に前記有利遊技状態を継続させる有利遊技状態継続手段（例えば、主制御基板７１（パチスロでのＡＴストック数がある場合にＡＴ状態を継続などであってもよく、また、パチンコでの確変状態や時短状態の継続であってもよい））、

所定の単位遊技を起点として所定期間の経過までの遊技価値の増加状況を示す値を記憶する増加状況記憶手段（例えば、主制御基板７１が特別リミッタの発動条件を判定するために用いる差枚数や出玉率監視用のカウンタ）と、

前記増加状況記憶手段の値が予め定められた規定値となったときに、前記権利がある場合であっても前記有利状態を終了させる特別終了手段（特別リミッタ）と、を備える遊技機。

【１３８８】

また、上述の特別リミッタは、直近の所定期間に限らず、例えば、一日単位のリミッタとしてもよく、また、両者を併用して用いることとしてもよい。なお、主制御基板７１が一日単位を把握する方法は任意である。一例として、主制御基板７１は、所定時間（２時間、４時間など営業時の一時的な電断と区別でき、営業終了に伴う閉店中の電断と推認できる時間値）以上の電断時、又は所定時間以上の電断後の電源投入時を一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御する。また、主制

御基板７１は、電源投入状態で所定時間（１時間など）以上が経過した時を、一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御することとしてもよい。なお、何れの場合であっても、計時方法は、主制御基板７１にＲＴＣなどの計時手段を搭載することで実現することができる。

【１３８９】

［ナビミス時のペナルティ］

また、パチスロ１では、有利区間中に遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作を行った場合に、主制御基板７１は、所定のペナルティを付すこととしてもよい。例えば、ＡＲＴ準備中（上述した各準備状態）のように高ＲＴへの移行待ちをしている状態において、ＡＲＴの上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高ＲＴへの移行を回避しＡＲＴ準備中を引き延ばすことでＡＲＴ準備中の上乗せ抽籤を多く受けることができる。そこで、主制御基板７１は、遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作が行われた場合に、このようなＡＲＴの上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。なお、偶然のミスであるか意図的なミスであるか判別することができないため、例えば、主制御基板７１は、報知に従わない停止操作を行った回数に応じて、ペナルティの度合いを変えることとしてもよい。

【１３９０】

＜遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の詳細例＞

続いて、図１０３～図１２０を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の詳細例について説明する。なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）については、図９８及び図９９を参照してすでに説明したが、本詳細例では、遊技機としてより具体化した一例について説明する。また、本詳細例で説明する発明のうち、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の仕様を必須としないものに関しては、適宜他の遊技性（遊技仕様）においても適用可能であるものとする。また、本詳細例では、リール表示窓４の枠内において、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの中段領域を結ぶライン（センターライン）を有効ラインとして定義する。

【１３９１】

［本詳細例の遊技性］

まず、図１０３～図１０６を参照して、本詳細例における遊技の流れについて説明する。なお、図１０３は、本詳細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を示す図であり、図１０４は、本詳細例における各モードを説明するための図であり、図１０５及び図１０６は、本詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。

【１３９２】

図１０３に示すように、本詳細例では、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・非ＡＲＴ）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・非ＡＲＴ）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。

【１３９３】

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など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、モード移行など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。

【１３９４】

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

・ＡＲＴ）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、遊技者が遊技価値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。

【１３９５】

なお、本詳細例では、図１０５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１０８参照）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。これは、本実施形態で説明した「抽籤番号」と同様の趣旨で設定される情報であり、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。

【１３９６】

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したものに限られない。

【１３９７】

また、本詳細例では、図１０５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１０８参照）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。これらは、本実施形態で説明した「抽籤番号」と同様の趣旨で設定される情報であり、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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

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。

【１４００】

ここで、本詳細例では、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（すなわち、「Ｆ＿３ＢＢ」（Ｎｏ．「２」）が内部当籤役として決定され、それが持ち越されている状態）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（すなわち、「Ｆ＿２ＢＢ」（Ｎｏ．「１」）が内部

当籤役として決定され、それが持ち越されている状態）及び非フラグ間（すなわち、「Ｆ＿２ＢＢ」（Ｎｏ．「１」）及び「Ｆ＿３ＢＢ」（Ｎｏ．「２」）のいずれもが持ち越されていない状態）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。

【１４０１】

それゆえ、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、本詳細例では、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１０５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１０６（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。

【１４０２】

なお、本詳細例では、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、遊技価値を変動させず、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。

【１４０３】

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、いずれのフラグ間であるかにかかわらず、押下位置（停止操作のタイミング）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「ハズレ」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、取りこぼしは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。

【１４０４】

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。

【１４０５】

すなわち、本詳細例では、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を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。

【１４０６】

本詳細例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１０５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１０３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１０３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。

【１４０７】

ここで、図１０４を参照して、本詳細例における各モードについて説明する。本詳細例において、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。

【１４０８】

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１０５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１０６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。

【１４０９】

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１０５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１０６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１０４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。

【１４１０】

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１０５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１０６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。

【１４１１】

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１０５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１０６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。

【１４１２】

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１０５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１０６の（ｆ）参照）。

【１４１３】

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１０５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１０６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。

【１４１４】

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１０５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１０６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。

【１４１５】

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１０５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１０６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。

【１４１６】

天国Ａモードは、疑似ボーナスがいわゆる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１０５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１０４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。後述の天井Ｂモード及び天井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。

【１４１７】

天国Ｂモードは、疑似ボーナスがいわゆる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１０５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、天井Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。

【１４１８】

天国Ｃモードは、疑似ボーナスがいわゆる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１０５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、天井Ａモード及び天井Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国モードＡ、天国モードＢ、及び天国モードＣは、「天国モード」と総称することができる。

【１４１９】

なお、上述した各モードは、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。上述した各モード以外のモードを設定することもできるし、上述した各モー

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。

【１４２０】

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なるなどの仕様、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、設定変更後など非有利区間とな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が開始される動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したとき、例えば、後述の有利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など）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。

【１４２１】

本詳細例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１０５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１０５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。

【１４２２】

なお、本詳細例では、「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、図柄表示領域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）に、停止操作の情報の報知が行われるようになっている。

【１４２３】

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１０６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、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。

【１４２４】

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、遊技毎に（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１０５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。

【１４２５】
なお、図１０５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、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）ですでに述べたものと同様に、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。
【１４２６】
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１０６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、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。
【１４２７】
なお、図１０６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。
【１４２８】
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。
【１４２９】
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１０６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。
【１４３０】
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。
【１４３１】
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）及び疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）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。

【１４３２】

本詳細例の遊技性の説明に戻る。上述したように、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１０３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、上述したように、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１０３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１１４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１０３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。

【１４３３】

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１０６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１０６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。

【１４３４】

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Ａモード及び終了Ｂモードの場合、天井ゲーム数「９６５ゲーム」が仮セットされるようにしてもよいし、有利区間が終了し、再度非有利区間を経て有利区間に移行したときに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１０３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、上述したモード移行抽籤（天井時）が行われる。

【１４３５】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に（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１０６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１０６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。

【１４３６】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に（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１０６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１０６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。

【１４３７】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に、１Ｇ連抽籤が行われる。具体的には、図１０５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１０６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。

【１４３８】

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、上述した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）、上述した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Ａモード及び終了Ｂモードの場合、天井ゲーム数「９６５ゲーム」が仮セットされるようにしてもよいし、有利区間が終了し、再度非有利区間を経て有利区間に移行したときに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１０３中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

【１４３９】

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ち越せる情報を別途記憶しておけばよい。

【１４４０】

本詳細例では、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、上述した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、その種別（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、図柄表示領域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。

【１４４１】
　また、疑似ボーナス中に、後述の図１１４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１０３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。
【１４４２】
　なお、本詳細例において、上述した遊技の流れは、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、上述した図１０５の（ａ）～（ｄ）、図１０６の（ｅ）及び（ｆ）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枚ベット状態となった場合には、疑似ボーナスの継続期間も進行しない。もっとも、２枚ベット状態では、遊技価値が増加しないことから、２枚ベット状態であれば、疑似ボーナス中は増加区間とはならない。すなわち、本詳細例と、図９８及び図９９を参照して説明した遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）とは、２ＢＢフラグ間であるか、３ＢＢフラグ間であるか、に応じて仕様を異ならせる点については共通するが、３枚ベット状態が通常遊技を行う状態であり、２枚ベット状態で遊技を行うと遊技者は常に不利となる点において異なるものとなっている。
【１４４３】
　また、本詳細例において、上述した遊技の流れは、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、上述した図１０５の（ａ）～（ｄ）、図１０６の（ｅ）及び（ｆ）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。もっとも、疑似ボーナス中にボーナス状態となった場合には、疑似ボーナスの継続期間は進行する。すなわち、本詳細例と、図９８及び図９９を参照して説明した遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）とは、ベット数に応じて、当籤可能なボーナス役や入賞可能なボーナス役（移行可能なボーナス状態）を異ならせることで、その仕様を異ならせる点については共通するが、ボーナス状態を作動させると、遊技者に不利となる場合がある点において異なるものとなっている。
【１４４４】
（本詳細例に係る発明１）
　上述したように、本詳細例では、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１０６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。
【１４４５】
　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。
【１４４６】
　また、天井ゲーム数を短縮する態様も上述したものに限られない。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。
【１４４７】
　また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述したものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技毎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、遊技毎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。

【１４４８】

また、上述したように、本詳細例では、疑似ボーナス中において、１Ｇ連抽籤が行われる。ここで、図１０５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。

【１４４９】

なお、当該権利を付与する態様は上述したものに限られない。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。

【１４５０】

また、１Ｇ連抽籤が行われる契機も上述したものに限られない。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。

【１４５１】

なお、図１０３～図１０６においては図示を省略しているが、本詳細例では、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、所定確率で通常とは異なる楽曲が出力されたり、有利な状態であることを示唆するためのキャラクタランプが点灯したりする特別ボーナス中演出が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、など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。

【１４５２】

このように、本詳細例の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了してから所定期間（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、一連の有利区間の継続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。

【１４５３】

また、本詳細例の遊技機によれば、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）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。

【１４５４】

また、本詳細例の遊技機によれば、一連の有利区間は、継続した遊技期間又は付与された遊技価値量によって継続が制限されることから、射幸性が過度に高くなってしまうこと

を抑制しつつも、遊技の公平性を担保することができる。

【１４５５】

（本詳細例に係る発明２）

図１０３～図１０６においては図示を省略しているが、本詳細例では、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、上述した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）で特別フリーズ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、特別フリーズ演出を実行可能としてもよい。

【１４５６】

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１０５の（ｃ）参照）、遊技者は特別フリーズ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。特別フリーズ演出は、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、表示装置１１において、通常は表示されない特別映像など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）。

【１４５７】

ただし、本詳細例では、図１１４を用いて後述するように、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、上述した特別フリーズ演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。

【１４５８】

そこで、本詳細例では、同じ一連の有利区間内では、特別フリーズ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、最初に特別フリーズ演出を実行することが決定された場合には、特別フリーズ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、特別フリーズ演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別フリーズ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、そもそも特別フリーズ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。

【１４５９】

なお、特別フリーズ演出の実行が制限される態様は上述したもの限られない。例えば、特別フリーズ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、特別フリーズ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、特別フリーズ演出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。

【１４６０】

また、特別フリーズ演出が実行されるか否かの決定が行われる条件は上述したものに限られない。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、特別フリーズ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１０６の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別フリーズ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）で特別フリーズ演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【１４６１】

また、例えば、「確定役」の当籤を契機として、まず、特別フリーズ演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、特別フリーズ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フリーズ演出が実行されるようにしてもよいし、特別フリーズ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。

【１４６２】

また、例えば、特別フリーズ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、上述したように特別フリーズ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、特別フリーズ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。

【１４６３】

このように、本詳細例の遊技機では、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される（後述の図１１４参照）。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、特別フリーズ演出）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。

【１４６４】

また、本詳細例の遊技機では、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される（後述の図１１４参照）。また、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、特別フリーズ演出）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。

【１４６５】

（本詳細例に係る発明３）

上述したように、本詳細例では、決定された内部当籤役に応じて二次情報（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、表示された図柄の組合せに応じて二次情報（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。

【１４６６】

このように、本詳細例の遊技機では、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。

【１４６７】

また、本詳細例の遊技機では、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。

【１４６８】

また、上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、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、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿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」）を表示可能とする。そして、本詳細例の遊技機では、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。

【１４６９】

このように、本詳細例の遊技機では、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。

【１４７０】

（本詳細例に係る発明４）

上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、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、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿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」）を表示可能とする。また、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（疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能とする。

【１４７１】

ここで、本詳細例では、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）と特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）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。

【１４７２】

なお、同じ特典を付与する態様は上述したものに限られない。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。

【１４７３】

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。

【１４７４】

このように、本詳細例の遊技機では、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。

【１４７５】

（本詳細例に係る発明５）

上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、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、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿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２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）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（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、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してもよい。

【１４７６】

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（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もよい。

【１４７７】

あるいは、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。

【１４７８】

また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）である場合には、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（例えば、「平行リプ」）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。

【１４７９】

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（これを以下、「押下位置○」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（これを以下、「押下位置×」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。

【１４８０】

また、特定役は、上述した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、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。

【１４８１】

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。

【１４８２】

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。

【１４８３】

また、特定役は、上述した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。

【１４８４】

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。

【１４８５】

（次ゲーム以降に影響するペナルティ）

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、このような変化は、特定役に当籤した単位遊技以降の単位遊技に対して影響を及ぼすものとしてもよい。例えば、上述した第１特定役（第１のタイミングで停止操作が行われること、あるいは左第１停止の打順で停止操作が行われることが推奨される（適切な）停止操作態様）に当籤した単位遊技で、適切な停止操作態様で停止操作が行われなかった場合には、当該ゲーム及び次ゲーム以降の所定ゲーム間（例えば、５ゲーム間）にわたって、上述した有利区間に関する判定処理における当籤確率を低下させたり、あるいは上述した有利区間に関する判定処理が行われなくなったりするなどの不利状態（ペナルティ状態）を設定可能とするものであってもよい、なお、停止操作態様が適切でなかった場合には、当該ゲームには影響を与えず、次ゲーム以降の所定ゲーム間においてのみ不利状態を設定可能とするものであってもよい。

【１４８６】

（ペナルティ状態の終了条件）

また、不利状態は、所定ゲームの消化により終了するものに限られず、所定の解除条件が成立した場合に終了するものであってもよい。ここで、所定の解除条件は、例えば、所定枚数の遊技価値の消費、再遊技役など所定役の所定回数の当籤、特定の図柄の組合せが所定回数以上停止したこと（正解押し順で停止操作された遊技が所定回数以上となったこと）などとすることができる。また、この場合、不利状態を極端に長引かせると、不利状態への移行原因をつくった遊技者がそこで遊技を止めてしまう結果、後から遊技を行う別の遊技者に損失が転嫁されてしまう場合もあることから、例えば、所定枚数は１０枚程度、所定回数は１～３回とするなど比較的容易に達成できるものとすることが望ましい。また、解除条件を複数設けて、いずれかの条件が達成できたときに不利状態が終了するものとしてもよい。

【１４８７】

（ペナルティ中のプレミアム役）

また、「確定役」や「中チェ」など、当籤確率は低いが遊技者にとっての恩恵が大きな内部当籤役（プレミアム役）については、不利状態中に当籤した場合であっても不利状態以外の状況で当籤したときと同様に扱うようにして、引き損となってしまうことが防止されるようにしてもよい。もっとも、あくまでも不利状態であるとして、その恩恵を与えないようにすることもできる。また、いずれの場合であっても、不利状態中にプレミアム役に当籤した場合には、後述する特殊報知が行われるようにすることもできる。

【１４８８】

（ペナルティ移行に対する警告）

また、不利状態への移行が発生し得る停止操作態様で停止操作が行われた場合や不利状態への移行原因となる所定の図柄の組合せが停止表示した場合に、画像、音声、ランプの発光・消灯パターンや遊技操作を一時的に無効化するロックの発生など、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。

【１４８９】

（抽籤冷遇以外のペナルティ）

また、不利状態となったときには、上述したように有利区間に関する判定処理を不利なものとなる（冷遇する）だけでなく、単位遊技あたりの消化時間が長引くものとして遊技の時間効率において不利となるようにしてもよい。例えば、不利状態においては、開始操作からリールの回転開始までの期間において、所定時間（例えば、１０秒程度）のロックが毎ゲーム発生するなどとしてもよい。また、不利状態では、このような時間的な不利益

のみを与えてもよいし、このような時間的な不利益と上述した出玉的な不利益とを与えてもよい。

【１４９０】

（不利状態は有利区間の一部として扱う）

また、例えば、非有利区間においては、有利区間への移行に関して複数の状態（例えば、非有利区間Ａ、非有利区間Ｂなど）をもたせることができないため、不利状態は、有利区間（演出区間）における状態の１つとして制御するようにしてもよい。例えば、図１０３及び図１０４を用いて説明したモードに加えて、不利状態に対応する固有のモード（不利状態モード）を設け、不利状態に移行した場合には、不利状態が終了するまで不利状態モードが設定されるようにすればよい。例えば、非有利区間において不利状態の移行条件を満たした場合、有利区間（演出区間）かつ不利状態モードである状態に移行させる。ここで、不利状態が終了した場合の移行先は任意であるが、一時的な冷遇状態（不利状態）を設ける趣旨からすれば、不利状態の移行前の状態に復帰させることが望ましい。なお、不利状態は１種類でもよいが、複数種類設け、不利状態移行契機の種類などに応じていずれかの不利状態に移行させるものとしてもよく、例えば、遊技者が所定の図柄の組合せを表示させた際に付与された利益（例えば、付与された遊技価値数やＲＴ状態の移行先など）が大きい場合には、不利状態の中でも不利度合いが相対的に高い状態へ移行させるものとすれば、ゲームバランスをとる観点から望ましいものとなる。

【１４９１】

（増加区間中のペナルティ）

また、増加区間中（疑似ボーナス中）において不利状態の移行条件を満たした場合にも不利状態に移行させるようにしてもよい。この場合、不利状態では、遊技価値の付与に関する指示（押し順ベル当籤時の正解押し順のナビなど）は発生させつつも、有利状態に関する判定処理は冷遇するというものであってもよいし、遊技価値の付与に関する指示を一時的に発生させないものとしてもよい。なお、不利状態であることを後述の有利区間ランプの点灯パターンの変化で報知してもよい。例えば、通常の増加区間中において有利区間ランプは白発光するが、増加区間中に不利状態に移行した場合には、不利区間中において有利区間ランプを赤発光させるようにしてもよい。

【１４９２】

このように、本詳細例の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかと遊技者の停止操作の態様とに応じて、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。

【１４９３】

（本詳細例に係る発明６）

また、上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、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、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿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」）を表示可能とする。

【１４９４】

また、本詳細例では、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（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。

【１４９５】

また、本詳細例では、所定役（例えば、図９８に示した「押し順ベルＢ」、後述の図１１３の説明で示す「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、９枚又は８枚の遊技価値が付与される図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）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（他例えば、１枚役に対応する図柄の組合せ）が表示されることとなる。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（例えば、３ＢＢフラグ間）は、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【１４９６】

すなわち、遊技者が、３枚ベットで３ＢＢを当籤させた後、３ＢＢを持ち越した状態（３ＢＢフラグ間・第１特別許可状態）とし、３枚ベットで遊技を行えば、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媒体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。

【１４９７】

一方、遊技者が、２枚ベットで２ＢＢを当籤させた後、２ＢＢを持ち越した状態（２ＢＢフラグ間・第２特別許可状態）とし、３枚ベットで遊技を行えば、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媒体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。

【１４９８】

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したものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述した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、上述した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、上述した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、上述した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、上述したように、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。

【１４９９】

このような手法を本詳細例に適用してみると、例えば、通常状態の制御状態（遊技状態やモードと言い換えてもよい）として、さらに「安定状態」及び「荒波状態」を設ける。そして、いずれの制御状態もセットされていない状態で、所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合には「安定状態」をセットし、特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合には「荒波状態」をセットする。そして、セットされた各制御状態は、疑似ボーナス移行が決定されるまで維持される（すなわち、疑似ボーナス移行が決定されたときに終了する）ようにすればよい。なお、「安定状態」がセットされている状態で特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合には、制御状態が「荒波状態」に更新され、「荒波状態」がセットされている状態で所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合には、制御状態が「安定状態」に更新されるようにしてもよい。すな

わち、所定図柄の組合せ又は特定図柄の組合せが表示される度に、対応する制御状態に更新されるようにしてもよい。

【１５００】

そして、「安定状態」がセットされている場合には、例えば、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、当籤が決定される抽籤値が高く設定された疑似ボーナス移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われ、上述したモード移行抽籤において、天国モードに移行することが決定される抽籤値が低く設定されたモード移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われるようにすればよい。また、「荒波状態」がセットされている場合には、例えば、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、当籤が決定される抽籤値が低く設定された疑似ボーナス移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われ、上述したモード移行抽籤において、天国モードに移行することが決定される抽籤値が高く設定されたモード移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われるようにすればよい。

【１５０１】

すなわち、本詳細例では、所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合、第１付与状態（「安定状態」）に制御し、特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合、第２付与状態（「荒波状態」）に制御し、所定の終了条件が満たされるまで制御された付与状態を継続させ、制御された付与状態に応じて有利状態（疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としてもよい。

【１５０２】

なお、セットされていた「安定状態」又は「荒波状態」を終了させる条件（所定の終了条件）は、疑似ボーナス移行が決定されることに限られない。例えば、非有利区間に移行したこととしてもよいし、リミット処理が実行されたこととしてもよいし、設定変更操作が行われたこととしてもよいし、電断があって電源が再投入されたこととしてもよいし、所定時間（例えば、電源が投入されてから１２時間、非遊技状態が継続した時間が２時間など）が経過したこととしてもよい。これら以外にも種々の条件を採用することができる。

【１５０３】

このように、本詳細例の遊技機では、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停止表示態様を異ならせることができ、また、これによって有利状態の付与状態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。

【１５０４】

［本詳細例の図柄配置構成］

続いて、図１０７を参照して、本詳細例の図柄配置構成について説明する。図１０７は、本詳細例の図柄配置テーブルの一例を示す図である。なお、図柄配置テーブル及び図柄コード表自体の説明は、図１５を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。

【１５０５】

本詳細例では、図柄として、「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種類の図柄を用いる。また、本詳細例では、図柄コード表に示すように、各図柄に図柄コード１～１０が割り当てられている。

【１５０６】

［本詳細例の内部当籤役構成］

続いて、図１０８～図１１３を参照して、本詳細例の内部当籤役構成について説明する。図１０８は、本詳細例の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、内部抽籤テーブル自体の説明は、図１６～図１８、あるいは図９９を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。また、図１０９～図１１２は、本詳細例の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。なお、図柄組合せテーブル自体の説明は、図１９～図２２を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。また、図１１３は、本詳細例

における内部当籤役と停止操作態様（例えば、停止操作順序や停止操作タイミング）と表示役等との対応関係を示す図である。すなわち、この項では、本詳細例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、表示結果などと言い換えることもできる）が表示されるのかなどについて説明する。

【１５０７】

まず、本詳細例では、内部抽籤処理（図６４参照）において、図１０８に示す各内部当籤役が、図１０８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１０８中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図１０９～図１１２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す。

【１５０８】

「Ｆ＿２ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間状態）において、２枚ベット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。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿２ＢＢ」と同様である。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。

【１５０９】

「Ｆ＿３ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間状態）において、３枚ベット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。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿３ＢＢ」と同様である。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。

【１５１０】

なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０８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。本詳細例において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超える遊技価値が付与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枚を超える遊技価値が付与されたことと規定されている。

【１５１１】

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。

【１５１２】

「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。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿リプＢ」と同様である。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。

【１５１３】

「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。

【１５１４】

「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。

【１５１５】

「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、他の図柄表示領域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、上述した「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。

【１５１６】

「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、や「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。

【１５１７】

「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。

【１５１８】

「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枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。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枚の遊技価値が付与される。なお、押下位置×の場合、取りこぼしを発生させて付与される遊技価値が０枚となるように構成することもできる。

【１５１９】

「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、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿左中右ベルＡ０１」～「Ｆ＿右中左ベルＡ１２」と同様である。本詳細例においても、「押し順ベルＡ」と総称する。

【１５２０】

図１１３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枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。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枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。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枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。

【１５２１】

「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、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿左中右ベルＢ０１」～「Ｆ＿右中左ベルＢ１２」と同様である。本詳細例においても、「押し順ベルＢ」と総称する。

【１５２２】

図１１３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したいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。

【１５２３】

また、図１１３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（非フラグ間、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、上述したいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。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枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。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枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。

【１５２４】

「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したいずれかの「ベル」が表示され、８枚の遊技価値が付与される。

【１５２５】

「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したいずれかの「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枚の遊技価値が付与される。

【１５２６】

なお、図１０８に示す内部抽籤テーブル、図１０９～図１１２に示す図柄組合せテーブル、及び図１１３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も一例であり、本詳細例に係る発明はこれに限定されるものではない。

【１５２７】

例えば、本詳細例では、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」となったときなど、様々な状態で「はずれ」が発生することがあるため、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、状態など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。

【１５２８】

［本詳細例のリミット処理構成］

続いて、図１１４を参照して、本詳細例のリミット処理構成について説明する。図１１４は、本詳細例における各リミット処理を説明するための図である。図１１４に示すように、本詳細例では、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。

【１５２９】

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。

【１５３０】

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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３１】

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、有利区間中に付与された遊技価値が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遊技価値の付与数（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」など）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遊技価値が増加せず減少していったなどの場合には、負の値となることもある。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の遊技価値の付与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（図１０１参照）。

【１５３２】

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、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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、

天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３３】

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。

【１５３４】

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、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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３５】

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、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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３６】

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、本詳細例では、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１０３参照）、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。

【１５３７】

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などを抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合がある。そこで、本詳細例では、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などを抱いてしまうことを防止している。

【１５３８】

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）タイミングは上述したものに限られない。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＝１１

０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など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、個別の遊技仕様などに応じて適宜設定可能であるものとする。

【１５３９】

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、有利区間中に付与された遊技価値が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遊技価値の付与数（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。

【１５４０】

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」など）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、遊技価値の付与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、遊技価値の付与数を計数する。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遊技価値の付与数（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遊技価値の付与数は「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遊技価値の付与数は「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。

【１５４１】

また、例えば、２ＢＢ状態や３ＢＢ状態が作動するなどして、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。

【１５４２】

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、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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５４３】

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、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、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５４４】

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、本詳細例では、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１０３参照）、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。

【１５４５】

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、本詳細例では、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。

【１５４６】

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）タイミングは上述したものに限られない。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、個別の遊技仕様などに応じて適宜設定可能であるものとする。

【１５４７】

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。

【１５４８】

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。

【１５４９】

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、上述した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、上述した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、上述した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、上述した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。

【１５５０】

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１０５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」とする）である場合を例に挙げて説明する。

【１５５１】

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１０５の（ｃ）参照）。また、本詳細例では、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である。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。

【１５５２】

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される（例えば、図１０９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１０９中、「ＲＥＰ２８」参照）。

【１５５３】

なお、本詳細例では、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。

【１５５４】

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。

【１５５５】

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１０５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。

【１５５６】

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、本詳細例では、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１１３参照）。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。

【１５５７】

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。

【１５５８】

また、本詳細例では、「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した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。

【１５５９】

ここで、図１１５を参照して、本詳細例において行うチェリー入賞サウンド決定処理について説明する。図１１５は、サブＣＰＵ２０１により実行されるチェリー入賞サウンド決定処理の手順を示すフローチャートである。

【１５６０】

まず、サブＣＰＵ２０１は、入賞が確定チェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００１）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。

【１５６１】

Ｓ２００１において、サブＣＰＵ２０１が、入賞が確定チェリーであると判別したとき（Ｓ２００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、後述のＳ２００５の処理を行う。一方、Ｓ２００１において、サブＣＰＵ２０１が、入賞が確定チェリーでないと判別したとき（Ｓ２００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、入賞がチェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００２）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。

【１５６２】

Ｓ２００２において、サブＣＰＵ２０１が、入賞がチェリーでないと判別したとき（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。一方、Ｓ２００２において、サブＣＰＵ２０１が、入賞がチェリーであると判別したとき（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、当籤フラグが確定チェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００３）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であったか否かを判別する。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００３において、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」であったか否かを判別するようにしてもよい。

【１５６３】

Ｓ２００３において、サブＣＰＵ２０１が、当籤フラグが確定チェリーであると判別したとき（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、後述のＳ２００５の処理を行う。一方、Ｓ２００３において、サブＣＰＵ２０１が、当籤フラグが確定チェリーでないと判別したとき（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号を「チェリー」に設定する（Ｓ２００４）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特別入賞音とは異なる通常入賞音を出力するためのデータをセットする。サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００４の処理後、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。

【１５６４】

Ｓ２００１がＹＥＳ判定の場合、又はＳ２００３がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号を「確定チェリー」に設定する（Ｓ２００５）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特別入賞音を出力するためのデータをセットする。次いで、サブＣＰＵ２０１は、ナビミスが発生したか否かを判別する（Ｓ２００６）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特殊報知が行われたにもかかわらず、特殊報知にしたがった停止操作が行われなかったか否かを判別する。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００６において、準リミット処理の作動後であるか否かを判別するようにしてもよい。

【１５６５】

Ｓ２００６において、サブＣＰＵ２０１が、ナビミスが発生しなかったと判別したとき（Ｓ２００６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われなかった場合、特別入賞音を出力可能とする。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００６において、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われず、さらに、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合に、Ｓ２００６をＮＯと判定するようにしてもよい。すなわち、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われなかった場合、「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を出力可能とする一方、「

確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されなかった場合には特別入賞音を出力可能としないようにしてもよい。

【１５６６】

一方、Ｓ２００６において、サブＣＰＵ２０１が、ナビミスが発生したと判別したとき（Ｓ２００６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号をクリアする（Ｓ２００７）。サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００７の処理後、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であったが、特殊報知が行われ、特殊報知にしたがった停止操作が行われなかった場合、特別入賞音を出力可能としない。

【１５６７】

なお、上述したように、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）「確定役」（より詳細には、「Ｆ＿確定チェリー」）と、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）「中チェ」とは、ともに左リールにおいて「チェリー」図柄が表示され、遊技者が受ける恩恵も同様であることから、チェリー入賞サウンド決定処理では、「確定チェリー」の部分を「中段チェリー」と読み替え、同様の処理が行われるようにすることができる。したがって、上述した各準リミット処理の作動後に有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定されたときには、特殊報知が行われるようにすることができる。

【１５６８】

また、上述したチェリー入賞サウンド決定処理は、「チェリー」に関する内部当籤役が決定された場合の、入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定するための処理の一例である。そして、上述したチェリー入賞サウンド決定処理では、内部当籤役の種類、表示された図柄の組合せの種類、及び報知された停止操作の手順にしたがった停止操作が行われたか否か、の要素を組み合わせて入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定可能としているが、「チェリー」に関する内部当籤役以外の内部当籤役についてもこのような要素を組み合わせて入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定することもできる。

【１５６９】

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継続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したものに限られず、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）などは、遊技仕様や市場動向などに応じて適宜変更可能である。

【１５７０】

また、有利区間の継続期間を監視するための手法も上述したものに限られない。例えば、有利区間の継続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、有利区間の継続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、上述したものと同様に、各リミット処理が実行されるものとすることができる。

【１５７１】

（本詳細例に係る発明７）

上述したように、本詳細例では、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。

【１５７２】

すなわち、本詳細例の遊技機では、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など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。

【１５７３】

また、本詳細例の遊技機では、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。

【１５７４】

（本詳細例に係る発明８）

上述したように、本詳細例では、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。

【１５７５】

すなわち、本詳細例の遊技機では、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など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。

【１５７６】

また、本詳細例の遊技機では、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。

【１５７７】

（本詳細例に係る発明９）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７又は本詳細例に係る発明８で述べたものに加え、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（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（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など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。

【１５７８】

（本詳細例に係る発明１０）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至９で述べたものに加え、少なくとも第２の量（上述した「特定量」）や第３の量（上述した「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などに起因して、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。

【１５７９】

（本詳細例に係る発明１１）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至１０で述べたものに加え、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など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。

【１５８０】

また、本詳細例の遊技機によれば、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、遊技者が違和感などを抱いてしまうことを防止できる。

【１５８１】

なお、特殊報知を行う手段はどのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１５８２】

（本詳細例に係る発明１２）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至１１で述べたものに加え、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。また、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など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。

【１５８３】

また、本詳細例の遊技機によれば、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。

【１５８４】

なお、特別報知を行う手段はどのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１５８５】

（本詳細例に係る発明１３）

上述したように、本詳細例では、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。

【１５８６】

また、上述したように、本詳細例では、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。

【１５８７】

なお、本詳細例では、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、及び遊技価値の付与数が異なる結果（図１０８～図１１３参照）、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。

【１５８８】

このように、本詳細の遊技機によれば、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など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。

【１５８９】

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。

【１５９０】

［本詳細例のモード示唆演出（その１）］

続いて、図１１６を参照して、本詳細例において実行可能なモード示唆演出（その１）について説明する。図１１６は、モード示唆演出（その１）の演出例を説明するための図である。

【１５９１】

本実施形態では、７セグＬＥＤにより構成された状態表示器が、有利区間に移行することが決定された遊技中の所定のタイミング（例えば、遊技開始時～遊技終了時までのいずれかのタイミング）で点灯を開始し、有利区間が継続している間はその点灯が継続し、有利区間が終了したときにその点灯が終了することで、有利区間が開始すること、当該有利区間中であること、及び当該有利区間が終了することを全ての遊技者に報知可能とする例について説明した。なお、このような状態表示器は、例えば「有利区間ランプ」などとも称されるので、この項では、単に「ランプ」として説明する。

【１５９２】

本詳細例では、このランプは、非有利区間から演出区間に移行することが決定されただけでは点灯せず、演出区間から初めて増加区間（疑似ボーナス）に移行することが決定されたときに、増加区間における遊技が開始される（あるいは、停止操作が許可される）前の所定のタイミングで点灯を開始するようになっている。そして、増加区間中はその点灯が継続される。増加区間が終了したときには、リミット処理の実行によって終了する場合を除き、演出区間に戻ることとなるが、戻った演出区間ではその点灯が継続される。なお、演出区間及び増加区間のいずれにおいても、リミット処理の実行によって一連の有利区間が終了する場合には、その終了にともなってその点灯が終了する。

【１５９３】

ここで、増加区間から演出区間に戻った場合、戻った演出区間は大別すると３パターンに分けることができる。まず、例えば、上述した天国モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することが確定する第１のパターンである。この場合、戻った演出区間において点灯が継続していたランプは、少なくとも３２ゲーム以内の所定の時期で増加区間に移行するまでその点灯が継続したままとなる。

【１５９４】

次に、例えば、上述した終了モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することが確定せず、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行しなかった場合には一連の有利区間が終了されて非有利区間に移行する第２のパターンである。この場合、戻った演出区間において点灯が継続していたランプは、３２ゲームを消化すると一連の有利区間の終了にともなってその点灯が終了することになる。

【１５９５】

最後は、例えば、上述した天国準備モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することは確定しないが、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行しなかった場合であっても一連の有利区間が終了しない第３のパターンである。なお、第３のパターンである天国準備モードは、第２のパターンである終了モードよりも遊技者に有利なモードとなっている（図１０４参照）。

【１５９６】

ここで、図１１６中、（ａ）では、上記第２のパターン（終了モードの場合）のランプの点灯態様を示し、（ｂ）では、上記第３のパターン（天国準備モードの場合）のランプの点灯態様を示している。

【１５９７】

図１１６の（ａ）に示すように、まず、演出区間において最初に疑似ボーナスに移行することが決定されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス（初回）開始」）、ランプの点灯が開始する。疑似ボーナス中は、ランプの点灯が継続する。次に、疑似ボーナスが終了したとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了」）、疑似ボーナスから演出区間（終了モード）に移行してもランプの点灯が終了せず継続する。これにより、疑似ボーナスが終了して終了モードに移行している場合であっても、それをこの時点で遊技者に認識されることはないため、遊技者の期待感は失われない。なお、終了モードであっても、実際に３２ゲーム以内に再度疑似ボーナスに移行する場合もある（図１０５の（ｃ）参照）。次に、終了モード中において３２ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームが消化されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了後３２Ｇ」）、非有利区間に移行するのにしたがってランプの点灯が終了する。この時点で終了モードであったことを遊技者は認識できるようになる。天国モードに移行していない場合には、ほとんどこのような点灯態様となる。

【１５９８】

図１１６の（ｂ）に示すように、まず、演出区間において最初に疑似ボーナスに移行することが決定されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス（初回）開始」）、ランプの点灯が開始する。疑似ボーナス中は、ランプの点灯が継続する。次に、疑似ボーナスが終了したとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了」）、疑似ボーナスから演出区間（天国準備モード）に移行してもランプの点灯が終了せず継続する。これにより、疑似ボーナスが終了して天国準備モードに移行している場合であっても、それをこの時点で遊技者に認識されることはない。次に、天国準備モード中において３２ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームが消化されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了後３２Ｇ」）、非有利区間に移行することなく天国準備モードが継続するので、ランプの点灯も終了せず継続する。この時点で終了モードでなかったことを遊技者は認識できるようになる。

【１５９９】

すなわち、ランプの点灯態様は、疑似ボーナスが終了してから３２ゲーム以内はいずれのモードに滞在しているかは認識されず、疑似ボーナスが終了してから３２ゲームが消化されたときに、点灯が終了した場合には終了モードであったことが認識され、点灯が継続している場合には天国準備モードであることが認識されるものとなっている。

【１６００】

なお、このような報知を行う手段は「有利区間ランプ」に限られず、どのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１６０１】

また、疑似ボーナスが終了して終了モードに移行している場合であっても、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続する場合があってもよいし、疑似ボーナスが終了して天国準備モードに移行している場合であっても、３２ゲームを消化したときにランプの点灯が終了する場合があってもよい。例えば、ランプの点灯が継続するゲーム数を、現在のモードに応じた抽籤によって決定されるようにしてもよい。この場合、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続することが決定される確率は、終了モードに移行している場合よりも天国準備モードに移行している場合のほうが高く、３２ゲームを消化したときにランプの点灯が終了することが決定される確率は、終了モードに移行している場合よりも天国準備モードに移行している場合のほうが低くなるようにすればよい。

【１６０２】

また、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続するか否かは、疑似ボーナス終了後に移行したモードにおける疑似ボーナス移行確率に応じて決定されるものであってもよい。例えば、図１０５の（ｃ）をみると、疑似ボーナス終了後に終了Ａモードに移行した場合、再度疑似ボーナスに移行する確率が最も低く、疑似ボーナス終了後にその他のモードに移

行した場合、再度疑似ボーナスに移行する確率は終了Ａモードに移行した場合よりも高い。したがって、疑似ボーナス移行確率が低い終了Ａモードであるときには、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときにランプの点灯を終了させ、疑似ボーナス移行確率がそれよりも高いその他のモードであるときには、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過してもランプの点灯を継続させるようにしてもよい。なお、本詳細例では、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、疑似ボーナス終了後３２ゲームで終了して非有利区間に移行させるものとなっているが、これに限られず、疑似ボーナス終了後３２ゲームで終了せず非有利区間に移行させないものとしてもよい。また、この場合、ランプの点灯が継続可能な所定期間は、天国モードにおける天井ゲーム数である３２ゲームに限定されないものとしてもよい。例えば、疑似ボーナス終了後は、少なくとも１００ゲーム間（あるいは、３２ゲームよりも少ない１０ゲーム間としてもよい）ランプの点灯が継続するものとし、１００ゲーム（１０ゲームとした場合には１０ゲーム）を経過したときに終了Ａモードであればランプの点灯を終了させ、その他のモードであればランプの点灯を継続させるようにしてもよい。ランプの点灯が継続可能な所定期間を任意の期間として定めることもできる。また、本詳細例では、疑似ボーナス終了後に天国準備モードに移行した場合、再度疑似ボーナスに移行するとその終了後は天国モードに移行することが確定するようになっているが、これに限られず、例えば、天国準備モードから疑似ボーナスに制御されて当該疑似ボーナスが終了した場合、少なくとも終了モードからよりも疑似ボーナスに制御されて当該疑似ボーナスが終了した場合よりも高い確率で天国モードに移行するものであればよい。また、天国準備モードの特典もこれに限られない。例えば、終了モードよりも疑似ボーナス移行確率が高いという特典であってもよいし、終了モードよりも天井ゲーム数が少ないという特典であってもよい。すなわち、疑似ボーナス終了後の所定時期において、ランプの点灯が継続するか否かによって遊技者に示唆される特典の内容は、それが遊技者にとって有益であればどのような特典であってもよい。

【１６０３】

（本詳細例に係る発明１４）

このように、本詳細例の遊技機によれば、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了する場合、有利状態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する特定状態（例えば、天国モード）、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ない第１所定状態（例えば、終了モード）、及び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は確定しないが第１所定状態よりも有利な第２所定状態（例えば、天国準備モード）のいずれかの状態に制御可能である。

【１６０４】

そして、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成される。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６０５】

また、本詳細例の遊技機によれば、有利状態の終了後、所定期間を経過しても報知が継続した場合には、次に有利状態が開始されれば、その終了後には特定状態に移行する可能性が高くなるため、有利状態の終了後に特定状態に移行しなかった場合であっても、遊技意欲や興趣を維持して遊技を行わせることができる。

【１６０６】

なお、本詳細例の遊技機において、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了する場合、再度有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態（例えば、終了Ａモード）、及び再度有利状態に制御される確率が所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態（例えば、天国準備モード）のいずれかの状態に制御可能であり、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間（例えば、３２ゲーム）内の間は、い

ずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成してもよい。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６０７】

［本詳細例のモード示唆演出（その２）］

続いて、図１１７及び図１１８を参照して、本詳細例において実行可能なモード示唆演出（その２）について説明する。図１１７は、モード示唆演出（その２）において参照されるベットランプ変化抽籤テーブルの一例を示したものであり、図１１８は、モード示唆演出（その２）の演出例を説明するための図である。

【１６０８】

本詳細例では、表示装置１１上の所定領域、サブ表示装置１８上の所定領域、あるいは、その他の図柄表示領域４近傍の所定領域に、図１１８に示すベットランプ表示部（ＢＬ）が設けられる。なお、ベットランプ表示部（ＢＬ）は、例えば、表示装置１１、あるいはサブ表示装置１８上に設けられる場合には、表示画面の一部として構成されるものであり、例えば、図柄表示装置４近傍に設けられる場合には、ＬＥＤとして構成される。ベットランプ表示部（ＢＬ）の基本的な機能は、現在のベット数を表示するものである。したがって、例えば、２枚ベット状態では、ＢＬ１とＢＬ２が点灯し、ＢＬ３が点灯しないことで、ベットされた遊技価値が２枚であることを知らせる。また、例えば、３枚ベット状態では、ＢＬ１～ＢＬ３が点灯することで、ベットされた遊技価値が３枚であることを知らせる。

【１６０９】

本詳細例では、さらに、このベットランプ表示部（ＢＬ）を用い、このベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様によって現在のモードを示唆可能なモード示唆演出を行おうというものである。

【１６１０】

まず、図１１８の（ａ）を参照して、通常時（本来のベット数表示）のベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明する。

【１６１１】

例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットするまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットすると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）で点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。ここで、ベットされた遊技価値が１枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化する。また、ベットされた遊技価値が２枚であれば、（１）の表示態様から（３）の表示態様に変化する。また、ベットされた遊技価値が３枚であれば、（１）の表示態様から（４）の表示態様に変化する。すなわち、遊技者のベット数（遊技機側で認識されたベット数）に応じて、表示態様が変化する。

【１６１２】

なお、例えば、ベットされた遊技価値が１枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化し、ベットされた遊技価値が２枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、さらに（３）の表示態様に変化し、ベットされた遊技価値が３枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、次に（３）の表示態様に変化し、最後は（４）の表示態様に変化するようにしてもよい。すなわち、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合にも、再遊技が作動した場合と同様に、ＢＬ１～ＢＬ３の表示態様を順次変化させるようにしてもよい。

【１６１３】

また、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（Ｂ

Ｌ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動した場合、今回遊技で再遊技の作動が開始されるまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で再遊技の作動が開始されると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。そして、再遊技の作動に応じて、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、次に（３）の表示態様に変化し、最後は（４）の表示態様に変化する。すなわち、遊技機側の再遊技の作動に応じて、順次表示態様が変化する。

【１６１４】

なお、本詳細例では、例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」や「Ｆ＿リプレイＢ」のように、「リプレイ」図柄が並んで表示されることで、再遊技役が入賞したことを容易に認識できる図柄の組合せ（通常再遊技表示態様）が表示される通常リプレイ役と、例えば、「Ｆ＿確定チェリー」や「Ｆ＿中段チェリー」のように、適切な停止操作（例えば、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を目押し）が行われれば、左リール３Ｌの下段又は中段に「チェリー」図柄が表示される結果、再遊技以外の役（例えば、小役）に入賞したのではないかと認識させることができる図柄の組合せ（特別再遊技表示態様）が表示される一方、適切な停止操作が行われなければ、いわゆる「バラケ目」（すなわち、いずれの役に入賞したかを認識することが困難な図柄の組合せ（特殊再遊技表示態様））が表示されるレアリプレイ役と、がある。また、レアリプレイ役に当籤した場合、特定の態様（右第１停止）で停止操作が行われると、通常再遊技表示態様が表示される場合もある（図１１３参照）。

【１６１５】

そこで、本詳細例では、少なくとも、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合とで、異なるベット演出を行うようにしている。具体的には、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、ベットランプ表示部（ＢＬ）における表示態様を上述したように（１）から（２）、（２）から（３）、（３）から（４）といったように、順次変化させるベット演出を行うのに対し、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、上述したように（１）から（４）にいきなり変化させるベット演出を行う。

【１６１６】

なお、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、いずれのベット演出を行うようにしてもよい。あるいは、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、（１）から（４）、（４）から（３）、（３）から（２）、（２）から（１）と順次変化させた後、（１）から（４）に変化させるベット演出を行うようにしてもよい。すなわち、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合とで、異なるベット演出が行われるようにすることもできる。

【１６１７】

モード示唆演出（その２）の説明に戻る。本詳細例では、演出区間において、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルを参照し、ゲーム数と、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と、現在のモードと、に応じてベットランプ変化抽籤が行われる。なお、図１１７において「ゲーム数」は、疑似ボーナス終了後からのゲーム数を示す。例えば、「１～５００」は、疑似ボーナス終了後５００ゲーム以内であることを示し、「５０１～」は、疑似ボーナス終了後５００ゲームを超えたことを示している。ここで、本詳細例では、天国準備モードの天井ゲーム数が約５００ゲームに設定されていることから、疑似ボーナス終了後、３２ゲーム以内に再度疑似ボーナスに移行しなかった場合であっても、天国準備モードであれば、遅くも５００ゲーム以内には疑似ボーナスに移行することが確定する。したがって、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルでは、疑似ボーナス終了後５００ゲーム以内の場合には、疑似ボーナス終了後５００ゲームを超えた場合よりもベットランプ変化抽籤に当籤する確率を高めることで、遊技者の遊技意欲や興趣を維持することが可能となっている。

【１６１８】
　また、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルでは、現在のモードが通常Ｂモードである場合、及び天国準備モードである場合に、他のモードの場合よりもベットランプ変化抽籤に当籤する確率を高めている。上述したように天国準備モードは有利なモードであるが、通常Ｂモードも少なくとも通常Ａモードよりは有利なモードとなっていることから（図１０４参照）、ベットランプ変化抽籤に当籤する回数が多い場合、相対的に有利なモードが決定されている可能性が高いことが示唆できるようになっている。したがって、遊技者の遊技意欲や興趣を維持することが可能となっている。
【１６１９】
　なお、図１１７において「はずれ」は、純粋な「はずれ」（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、を含む）を意味し、「取りこぼし」が発生した結果「はずれ」となった場合を含まない。なお、このような場合であっても、ベットランプ変化抽籤が行われるようにすることもできる。
【１６２０】
　また、図１１７において示した以外の内部当籤役に当籤した場合にも、適宜ベットランプ抽籤が行われるようにすることもできる。この場合、内部当籤役の種類に応じて、ベットランプ変化の態様を異ならせてもよい。例えば、「はずれ」のときにベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「白」を用い、「通リプ１」及び「通リプ２」のときにベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「青」を用い、「ベル」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「黄」を用い、「弱チェ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「赤」を用い、「スイカ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「緑」を用い、「確定役」及び「中チェ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「レインボー」を用いるようにすればよい。また、例えば、点滅の速度などによってベットランプ変化の態様を異ならせることもできる。
【１６２１】
　ところで、本詳細例のように、ゲーム数の経過により発生頻度が変化する演出（ベットランプ変化演出）を搭載した場合、遊技店の開店直後から遊技を開始した遊技者に、当該パチスロ１において設定変更が行われたか、行われていないか（すなわち、設定据え置きか）が見抜かれてしまうおそれがある。
【１６２２】
　具体的には、例えば、前日終了時のゲーム数が３００ゲームで、当日の開店時から１～２００ゲーム（すなわち、設定据え置きの場合には、３０１～５００ゲーム）の遊技が行われる場合、当該ゲーム間では、図１１７に示したゲーム数「１～５００」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度が相対的に高くなる。これに対して、当籤時の開店時から２０１ゲーム以降（すなわち、設定据え置きの場合には、５０１ゲーム以降）の遊技が行われる場合、設定変更が行われていた場合には、引き続き図１１７に示したゲーム数「１～５００」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度は変化しない一方、設定据え置きの場合には、図１１７に示したゲーム数「５０１～」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度は低下する。すなわち、特定のゲーム数を境に当該演出の発生頻度が低下した場合には、設定変更が行われなかった（すなわち、設定据え置きである）可能性が高いことを開店直後に見抜かれてしまう場合がある。そして、遊技店内のデータ表示器などで確認できる前日の稼働データが、設定値が低い（低設定である）ことが推定される内容であった場合には、遊技者は「低設定の据え置き」という印象をもってしまい、設定値が高い（高設定である）との期待を早々に失ってしまうこととなる。
【１６２３】
　そこで、設定据え置きの電断復帰時（特に、電断後復帰まで２時間以上を経過するなど、閉店により電断され、開店により復帰されたと推認できる時間が経過していたときの復

帰時）及び設定変更時には、以下のような仕様とすることで、ベットランプ変化演出の発生頻度によって、設定変更が行われたか否かが見抜かれにくいようにしてもよい。

【１６２４】

例えば、第１の仕様例では、電断復帰後及び設定変更後は、現在のモードを参照するが、現時点のゲーム数にかかわらず、図１１７に示したゲーム数「５０１～」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照される開店時状態とする。この場合、この開店時状態は、初回の疑似ボーナス当籤を契機として解除されるようにすればよい。このようにすれば、開店直後から遊技を行ったとしても、特定のゲーム数を境にベットランプ変化演出の発生頻度が変化しないため、前日終了時のゲーム数と当日のゲーム数を考慮しても、設定変更が行われたか否かが見抜かれてしまうことを抑制できる。なお、第１の仕様例は、後述のリールサイドランプ演出においても採用することができる。例えば、開店時状態では、常にベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合の演出態様で後述のリールサイドランプ演出が行われるようにすることができる。

【１６２５】

また、例えば、第２の仕様例では、電断復帰後及び設定変更後は、初回の疑似ボーナス当籤までベットランプ変化抽籤を一切行わない禁止状態とする。このようにすれば、設定変更が行われたか否かが見抜かれてしまうことを抑制できるのみならず、演出制御の処理負荷も軽減することができる。なお、第２の仕様例は、後述のリールサイドランプ演出においても採用することができる。例えば、禁止状態では、後述のリールサイドランプ演出が行われないようにすることができる。

【１６２６】

なお、設定変更時と設定据え置き時の演出頻度の差が見抜きにくく、特定のゲーム数（すなわち、前日終了時のゲーム数と当日のゲーム数の合算で５００ゲーム）の経過を境として演出頻度を変化させない、あるいは変化度合いを少なくする仕様であれば、上記仕様例以外の仕様を採用することもできる。

【１６２７】

続いて、図１１８の（ｂ）を参照して、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合に実行されるベットランプ変化演出におけるベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明する。なお、図１１８の（ｂ）は、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合であって、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合のベットランプ変化演出の一例を示したものである。

【１６２８】

上述したように、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットするまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットすると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）で点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。このとき、ベットランプ変化抽籤に当籤していれば、（１）の表示態様から（５）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３が、基本色とは異なる特別色（黄）でいきなり点灯する。これによって通常時とは異なる表示態様であることが遊技者に認識される。

【１６２９】

なお、図１１８の（ｂ）に示すように、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合のベットランプ表示部の態様はこれに限られない。例えば、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットしたとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化することなく、（４）の表示態様からいきなり（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、前回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化した後、（１）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、前回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットしたとき、又は前

回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化させた後、一旦（４）の表示態様に変化させ、その後（４）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。

【１６３０】

続いて、図１１８の（ｃ）を参照して、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合に実行されるベットランプ変化演出におけるベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明する。なお、図１１８の（ｃ）は、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合であって、前回遊技で再遊技が作動した場合のベットランプ変化演出の一例を示したものである。

【１６３１】

上述したように、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動した場合、今回遊技で再遊技の作動が開始されるまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で再遊技の作動が開始されると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。このとき、ベットランプ変化抽籤に当籤していれば、再遊技の作動に応じて、（１）の表示態様から（６）の表示態様に変化した後、次に（７）の表示態様に変化し、最後は（８）の表示態様に変化する。すなわち、すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３が、基本色とは異なる特別色（黄）で順次点灯する。これによって通常時とは異なる表示態様であることが遊技者に認識される。

【１６３２】

なお、図１１８の（ｃ）に示すように、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合のベットランプ表示部の態様はこれに限られない。例えば、今回遊技で再遊技の作動が開始されるとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化することなく、（４）の表示態様から（６）～（８）の表示態様に順次変化するようにしてもよい。また、例えば、今回遊技で再遊技の作動が開始されるとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化させた後、一旦（２）～（４）の表示態様に順次変化させ、その後（４）の表示態様から（８）の表示態様に変化するようにしてもよい。

【１６３３】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技者がベットした場合、及び再遊技の作動を行う（自動投入）場合、遊技価値が投入される度にメダル投入コマンドを送信する（図５７及び図５８参照）。サブＣＰＵ２０１は、このメダル投入コマンドを受信するごとに、点灯リクエスト要求を行って上述した表示態様の変化が行われるようにする。なお、ＭＡＸベットボタン１５ａが操作されてベットされた場合、及び再遊技の作動を行う（自動投入）場合、メインＣＰＵ１０１は、３枚の遊技価値が投入されたことを示す情報を１回のメダル投入コマンドを送信することでサブＣＰＵ２０１に送信するようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ２０１は、例えば、再遊技の作動を行う（自動投入の）場合であって、図１１８の（ａ）や（ｃ）の表示態様の変化を行うときには、各リクエスト要求タイミングにディレイを掛ける（遅延時間を設定する）ことで、順次表示態様の変化が行われるように制御を行えばよい。

【１６３４】

また、サブＣＰＵ２０１は、上述した表示態様の変化を順次行うとき、あるいは上述した表示態様の変化を順次行っているときに、エラー（ドア開放を含む）が発生し、メインＣＰＵ１０１からエラーコマンドが送信された場合には、当該エラー中は、上述した表示態様の変化を順次行う制御を実行せず、最終的な表示態様を表示させる制御を行う。

【１６３５】

例えば、図１１８の（ｃ）に示す表示態様の変化を行う場合、サブＣＰＵ２０１は、（イ）ＢＬ１を黄点灯させるためのリクエスト要求、（ロ）ＢＬ２を黄点灯させるためのリクエスト要求、（ハ）ＢＬ３を黄点灯させるためのリクエスト要求、を順次行っていくことで（６）～（８）に示すような表示態様の変化が順次行われるように制御するが、エラー中は、（ハ）ＢＬ３を黄点灯させるためのリクエスト要求のみを行うようにすることで

、いきなり（８）に示す表示態様に表示されるように制御する。

【１６３６】

例えば、サブＣＰＵ２０１は、エラー中には当該エラー中であることを報知するための表示を行う。このような表示は、エラー中専用の処理内でリクエスト要求される。一方、上述した表示態様を順次変化させるためのリクエスト要求は通常の処理内でリクエスト要求される。したがって、エラー中にも表示態様を順次変化させるためには、エラー中専用の処理内でも状態を判別して表示態様を順次変化させるためのリクエスト要求を行うことを可能にする必要があるが、処理が複雑化し、重要なエラー中表示が行われなくなったり、あるいは、ベットランプ表示部（ＢＬ）が全く点灯しないなどの不具合が発生する可能性が高くなる。そこで、エラー中には上述した表示態様を順次変化させることはせず、それでも最終的な表示態様は表示されるようにし、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにしている。

【１６３７】

モード示唆演出（その２）の説明に戻る。本詳細例では、図１１７及び図１１８を用いて説明したベットランプ変化演出そのものもモードを示唆する演出となっているが、さらに本詳細例では、このベットランプ変化演出が行われた履歴に応じて、非遊技時に、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）を用いたモード示唆演出を行うことを可能としている。

【１６３８】

本詳細例では、各リール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の側面に、図１１８に示すリールサイドランプ表示部（ＳＬ）が設けられる。例えば、リール３Ｌの左側面にはＳＬ１が設けられ、リール３Ｌとリール３Ｃの間にはＳＬ２が設けられ、リール３Ｃとリール３Ｒの間にはＳＬ３が設けられ、リール３Ｒの右側面にはＳＬ４が設けられる。なお、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）は、例えば、各リールを背面側から照明するためのバックランプ（不図示）からの光を各リールの側面から視認可能な構造とすることで設けられるようにしてもよいし、各リールの側面において複数のＬＥＤを設置することで設けられるようにしてもよいし、各リールの側面に液晶表示装置やＥＬを設置することで設けられるようにしてもよい。また、例えば、各リールの前面側に液晶表示装置が設けられる場合には、この液晶表示装置においてリール表示窓が構成される部分の窓枠をリールサイドランプ表示部（ＳＬ）として用いるようにしてもよい。

【１６３９】

本詳細例では、例えば、遊技価値が投入も貯留もされておらず、遊技操作も行わない状態が所定期間（例えば、３０秒）継続した場合、次に遊技価値が投入され、あるいは遊技操作が行われるまで、非遊技状態であると判定する。そして、非遊技状態では、一定期間ごとにデモンストレーション演出が行われる。そして、デモンストレーション演出においては、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が参照され、実行回数に応じてリールサイドランプ表示部（ＳＬ）の演出態様が決定され、決定された演出態様によるリールサイドランプ演出が行われる。

【１６４０】

例えば、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合には、第１の演出態様が決定され、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が１～３回である場合には、第２の演出態様が決定され、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が４回以上である場合には、第３の演出態様が決定される。なお、ベットランプ変化演出の実行回数は、疑似ボーナスが終了したときから計数が開始され、再度疑似ボーナスに移行させることが決定されたときにクリアされる。

【１６４１】

第１の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が一斉に点滅するといったような演出態様であり、第２の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が左から右に向かって順次点滅するといったような演出態様であり、第２の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が右から左に向

かって順次点滅するといったような演出態様である。なお、第１～第３の演出態様を異ならせる手法がこれに限られない。例えば、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）の発光色によって演出態様を異ならせてもよいし、実行される演出の長さによって演出態様を異ならせてもよい。

【１６４２】

また、第１～第３の演出態様を抽籤により決定してもよい。この場合、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「高」、第２の演出態様が決定される確率を「低」、第３の演出態様が決定される確率を「低」とし、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が１～３回である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「低」、第２の演出態様が決定される確率を「高」、第３の演出態様が決定される確率を「低」とし、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が４回以上である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「低」、第２の演出態様が決定される確率を「低」、第３の演出態様が決定される確率を「高」とすればよい。

【１６４３】

また、第１～第３の演出態様による演出が行われるのは、非遊技状態でなく、遊技中であってもよい。この場合、例えば、演出区間において、疑似ボーナス移行抽籤の結果が非当籤であったとき、演出実行抽籤を行い、当該抽籤に当籤した場合に、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数に応じた演出が行われるようにしてもよい。

【１６４４】

なお、ベットランプ表示部（ＢＬ）及びリールサイドランプ表示部（ＳＬ）は、演出装置の一例であり、それぞれ他の演出装置を用いることもできるし、例えば、表示装置１１内の所定領域をベットランプ表示部（ＢＬ）に相当するものとし、表示装置１１内の特定領域をリールサイドランプ表示部（ＳＬ）に相当するものとしてそれぞれの演出が行われるようにしてもよい。すなわち、モード示唆演出（その２）において用いられる演出手段はどのような演出手段であってもよい。

【１６４５】

（本詳細例に係る発明１５）

このように、本詳細例の遊技機では、通常状態（例えば、演出区間）では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）付与の期待度（例えば、モード）に応じて異なる確率で第１演出（例えば、ベットランプ変化演出）が行われ、さらに、第１演出の実行回数に応じて異なる演出態様で第２演出（例えば、リールサイドランプ演出）が行われることを可能としている。すなわち、例えば、通常状態において最初から遊技を行っていなくとも、第１演出の実行頻度や第２演出の演出態様を手掛かりとして、有利状態付与の期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６４６】

また、本詳細例の遊技機では、第２演出は非遊技状態において行われるため、第２演出の演出態様はこれから遊技を行おうとする遊技者にとって有効な指標となりうる。これにより、遊技意欲を高めて遊技機の稼働を向上させることができる。

【１６４７】

（本詳細例に係る発明１６）

このように、本詳細例の遊技機では、通常状態（例えば、演出区間）では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）付与の期待度（例えば、モード）に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態付与の期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、本詳細例の遊技機では、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行わ

れることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【１６４８】

また、本詳細例の遊技機では、再遊技の作動時には疑似的なベット演出（例えば、図１１８の（ａ）に示す演出）が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【１６４９】

（本詳細例に係る発明１７）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明１６で述べたものに加え、特定演出がエラー発生中に行われる場合、ベット演出の流れに沿ったものとせず、最終的な表示内容のみが表示されるようになっている。これにより、不具合が発生することを抑制しつつ、エラーが発生した場合であっても、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにすることができる。

【１６５０】

（本詳細例に係る発明１８）

このように、本詳細例の遊技機では、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様（例えば、通常再遊技表示態様）といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様（例えば、特殊再遊技表示態様）との間、あるいは、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様と再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様（例えば、特別再遊技表示態様）といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間でベット演出の演出態様を異ならせることを可能としている。これにより、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる。

【１６５１】

また、本詳細例の遊技機では、特定の再遊技役（例えば、「Ｆ＿確定チェリー」）に当籤した場合、第１の停止表示態様、第２の停止表示態様、及び第３の停止表示態様のいずれも表示される可能性があり、例えば、停止表示態様の相違によって遊技性を変動させることなども可能であるが、このような場合であっても、適切なベット演出を行うことが可能となる。さらに、ベット演出によってその遊技性を示唆することもできる。

【１６５２】

［本詳細例の疑似ボーナス中楽曲演出］

続いて、図１１９を参照して、本詳細例において実行可能な疑似ボーナス中楽曲演出について説明する。図１１９は、疑似ボーナス中楽曲演出の演出例を説明するための図である。

【１６５３】

まず、本詳細例では、疑似ボーナスが開始されるとき、上述した天井短縮抽籤に当籤したことにより「天井短縮あり」となっている場合、あるいは上述した１Ｇ連抽籤に当籤したことにより１Ｇストックが１以上となっている場合、所定確率（例えば、１００％の確率であってもよいし、１～９９％の任意の確率であってもよい）で楽曲演出が実行されるようになっている。これにより、遊技者に対して疑似ボーナスが延長されることが報知される。

【１６５４】

また、本詳細例では、疑似ボーナス中に上述した１Ｇ連抽籤に当籤したことにより１Ｇストックが１以上となった場合、所定確率（例えば、１００％の確率であってもよいし、１～９９％の任意の確率であってもよい）で楽曲演出が実行されるようにすることもできる。

【１６５５】

なお、楽曲演出が実行される態様はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中の興趣

を高めるために、疑似ボーナスが延長されることが決定されているか否かにかかわらず、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。

【１６５６】

また、例えば、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モード（あるいは、天国Ｃモードのみ）となることが決定されているとき、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。また、疑似ボーナスが延長されることが決定されているか否かと、疑似ボーナス終了後の演出区間とに応じて、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、例えば、疑似ボーナスが延長されることが決定されており、且つ疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードである場合、１００％の確率で楽曲演出が実行され、疑似ボーナスが延長されることは決定されているが、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードでない場合、５０％の確率で楽曲演出が実行され、疑似ボーナスが延長されることは決定されていないが、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードである場合、５０％の確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。

【１６５７】

図１１９の（ａ）に示す楽曲演出データ１は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスが開始されたとき）から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ａ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ａは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データ（あるいは、キャラクタのセリフや効果音を含むデータであってもよい。以下、イントロ部Ｂ及びイントロ部Ｃも同様）であり、楽曲ループ部は、流れ出し部分のあと、所定の長さの楽曲が、疑似ボーナス終了まで繰り返し（ループ）再生されるように構成された楽曲データである。

【１６５８】

図１１９の（ｂ）に示す楽曲演出データ２は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスの開始時に特殊音が出力されたとき、あるいは疑似ボーナスの開始後（例えば、次回遊技の開始時）に特殊音が出力されたとき）から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ｂ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ｂは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データである。なお、楽曲ループ部は、楽曲演出データ１におけるものと同一である。

【１６５９】

図１１９の（ｃ）に示す楽曲演出データ３は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスの開始後１０ゲーム目の遊技で告知することが予め決定されており、この１０ゲーム目の遊技が開始されたとき、あるいは疑似ボーナスの開始後に１Ｇ連ストックが１以上となって告知することが決定されたとき（例えば、１Ｇ連抽籤に当籤した遊技が開始されたとき））から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ｃ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ｃは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データである。なお、楽曲ループ部は、楽曲演出データ１におけるものと同一である。

【１６６０】

ここで、イントロ部Ａ、イントロ部Ｂ、及びイントロ部Ｃは、例えば、楽曲は同じ内容であるが、キャラクタのセリフの有無が異なる、若しくはセリフの内容が異なる、効果音の有無が異なる、若しくは効果音の内容が異なる、曲調が異なる、又はテンポが異なるなどといったような態様でそれぞれ異なる楽曲データとして構成することができる。また、例えば、単に異なる楽曲として構成することもできる。また、出力が開始されてから終了するまでの時間は、同じ（あるいは略同じ）であってもよいし、異なっていてもよい。また、楽曲演出が開始されるタイミングは、遊技の開始時に限られず、単位遊技内の任意のタイミング（例えば、スタートレバーの操作時、特定のストップボタンの操作、全てのリールの停止時など）とすることができる。

【１６６１】
　なお、以下では一例として、イントロ部Ａは出力が開始されてから終了するまでの時間が最も長く、イントロ部Ｃは出力が開始されてから終了するまでの時間が最も短く、イントロ部Ｂは出力が開始されてから終了するまでの時間がその中間であるものとする。
【１６６２】
　本詳細例では、疑似ボーナス中において、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されている場合であっても、例えば、電断の発生、エラーの発生、ドア開放（フロントドア２ｂの開放）などの中断事象が発生した場合、疑似ボーナスの中断にともなって楽曲演出の実行も中断される。そして、このような中断事象が解消された場合、疑似ボーナスの再開にともなって楽曲演出の実行を再開されるが、この場合には、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されていた場合であっても、楽曲演出データ３が選択され、当該楽曲演出データ３に応じた楽曲演出が最初から実行されるように制御される。
【１６６３】
　ここで、楽曲演出データ３は、基本的に疑似ボーナスの中途において楽曲の出力が開始されることを想定して構成された楽曲パターンであり、また、イントロ部が最も短い楽曲パターンである。したがって、疑似ボーナスが中断した後、再開されたとき、最初から出力される楽曲パターンとしては遊技者に与える違和感が最も少ないものとなっている。これに対し、楽曲演出データ１及び楽曲演出データ２は、基本的に疑似ボーナスが開始されるとき（あるいはその直後）から楽曲の出力が開始されることを想定して構成された楽曲パターンであり、また、イントロ部が楽曲演出データ３よりも長い楽曲パターンである。したがって、楽曲演出データ３と比べると、疑似ボーナスが中断した後、再開されたとき、最初から出力される楽曲パターンとしては遊技者に与える違和感が多いものとなっている。
【１６６４】
　また、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されているかに応じて、疑似ボーナスが中断したときにその楽曲演出データの中断箇所を記憶しておき、疑似ボーナスが再開されたとき、その中断箇所から楽曲演出を再開させるように制御することもできるし、また、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されている場合であっても、疑似ボーナスが中断した後、再開されたときには、楽曲ループ部（共通部）のみ最初から実行されるように制御することも可能であるが、前者の場合には、中断箇所を記憶しておかなければならず、後者の場合には、楽曲ループ部（共通）のみを実行する、といった楽曲演出データを別に規定しておく必要があり、いずれの場合にも制御負担や情報量が増大することとなってしまう。したがって、本詳細における手法が最も効率的であるといえる。
【１６６５】
（本詳細例に係る発明１９）
　このように、本詳細例の遊技機では、流れ出しの部分（例えば、イントロ部Ａ～Ｃ）のみが異なり、あとは共通の楽曲（例えば、楽曲ループ部）が出力される複数の楽曲演出（例えば、楽曲演出データ１～３に応じた楽曲演出）が実行可能である場合に、いずれの楽曲演出が実行されていたとしても、中断事象（例えば、電断、エラー、ドア開放など）が発生した後再開する場合には特定の楽曲演出（例えば、楽曲演出データ３に応じた楽曲演出）が最初から再開されるようにしている。すなわち、中断事象が発生した後再開する場合の態様が同じとなるようにしている。これにより、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。
【１６６６】
　また、本詳細例の遊技機では、楽曲演出は特定状態（例えば、疑似ボーナス）の延長を報知する演出として用いられる。そして、中断事象が発生した後再開する場合には、常に特定状態の延長がその中途において報知される楽曲演出（例えば、楽曲演出データ３に応じた楽曲演出）が最初から再開されるようにしている。これにより、楽曲演出の興趣を高

めつつ、演出再開時の違和感をより軽減することができる。

【１６６７】

［本詳細例の状態示唆演出］

続いて、図１２０を参照して、本詳細例において実行可能な状態示唆演出について説明する。図１２０は、状態示唆演出を説明するための図である。

【１６６８】

まず、本詳細例では、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのそれぞれの内部に、フルカラーＬＥＤで構成された停止状態報知部１１７（不図示。説明の便宜上、ストップボタン１７Ｌの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｌとし、ストップボタン１７Ｃの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｃとし、ストップボタン１７Ｒの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｒとする）が設けられる。この停止状態報知部１１７は、基本的には、現在の状態が停止操作が可能である状態であるか否かを報知するために用いられる。なお、停止状態報知部１１７の表示態様は、サブＣＰＵ２０１によって制御されるものであるが、メインＣＰＵ１０１によって制御されるものとしてもよい。

【１６６９】

すなわち、各リールの回転が開始され、この回転速度が定速となってストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが有効化されたときが「停止許可時」であり、停止操作によって各リールが停止され、次にストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが有効化されるまでの期間が「停止許可時以外」となる。停止状態報知部１１７は、「停止許可時」と「停止許可時以外」とで表示態様を異ならせることで、遊技者に停止操作が可能であるか否かを報知する。

【１６７０】

なお、各リールが回転中であり、全てストップボタンが有効化されているときには、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒはいずれも「停止許可時」の表示態様となるが、ここで、例えば、ストップボタン１７Ｌに対する停止操作が行われ、左リール３Ｌが停止したとき、ストップボタン１７Ｌはすでに有効なストップボタンではなくなるため、停止状態報知部１１７Ｃ，１１７Ｒは「停止許可時」の表示態様のままであるが、停止状態報知部１１７Ｌは「停止許可時以外」の表示態様となる。このように、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒは、それぞれ個別に表示態様を変化させることが可能である。

【１６７１】

ここで、本詳細例では、上述したように、「Ｆ＿２ＢＢ」及び「Ｆ＿３ＢＢ」のいずれもが当籤しておらず、持ち越されてもいない状態（非フラグ間）、２枚ベット状態において「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した状態（２ＢＢ当籤ゲーム）、３枚ベット状態において「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した状態（３ＢＢ当籤ゲーム）、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した後、持ち越されている状態（２ＢＢフラグ間）、「ＢＢ０１」が表示されて移行した２ＢＢ状態（２ＢＢ作動中）、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した後、持ち越されている状態（３ＢＢフラグ間）、及び「ＢＢ０２」が表示されて移行した３ＢＢ状態（３ＢＢ作動中）のいずれかの状態に制御されることが可能となっている。

【１６７２】

そこで、本詳細例では、停止状態報知部１１７について、遊技者に停止操作が可能であるか否かを報知する機能はそのままに、さらに上述した各状態のいずれの状態に制御されているのかについても示唆が可能となるように構成している。

【１６７３】

図１２０に示すように、停止状態報知部１１７は、非フラグ間において、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。また、２ＢＢ当籤ゲームにおいて、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「白」色の表示態様をとる。また、３ＢＢ当籤ゲームにおいて、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「橙」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時」

の表示態様によって、内部当籤役（より詳細には、ボーナス役）の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能としている。

【１６７４】

また、停止状態報知部１１７は、２ＢＢフラグ間において、「停止許可時以外」であれば「赤」色の表示態様をとり、「停止許可時」であって、「ＢＢ０１」を表示させることが不可能であれば「青」色の表示態様をとり、「ＢＢ０１」を表示させることが可能であれば「白」色の表示態様をとる。また、３ＢＢフラグ間において、「停止許可時以外」であれば「紫」色の表示態様をとり、「停止許可時」であって、「ＢＢ０２」を表示させることが不可能であれば「青」色の表示態様をとり、「ＢＢ０２」を表示させることが可能であれば「橙」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時」の表示態様によって、内部当籤役（より詳細には、ボーナス役）の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能としているとともに、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能としている。

【１６７５】

また、停止状態報知部１１７は、２ＢＢ状態において、「停止許可時以外」であれば「黄」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。また、３ＢＢ状態において、「停止許可時以外」であれば「黄」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能としている。

【１６７６】

ここで、上述したように、本詳細例では、特に、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うか、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うかで遊技性が変動するものとなっていることから、現在の状態が２ＢＢフラグ間であるか３ＢＢフラグ間であるか、あるいはその前提として、２ＢＢ状態に移行させることが可能な遊技で２ＢＢに移行させたほうがよいのか、移行させないほうがよいのか、あるいは３ＢＢ状態に移行させることが可能な遊技で３ＢＢに移行させたほうがよいのか、移行させないほうがよいのかは、遊技者のみならず、遊技店側でも大きな関心事となる。したがって、上述したような示唆が行われることで、実質的には遊技性を選択していく（変動させる）ことも可能となる。

【１６７７】

なお、上述した停止状態報知部１１７の表示態様は一例であり、これに限られるものではない。すなわち、「停止許可時」の表示態様によって、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能であれば、他の表示態様をとることもできる。また、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能であれば、他の表示態様をとることもできる。

【１６７８】

また、停止状態報知部１１７以外の表示手段（報知手段）を用いて、上述した各種の示唆を行うこともできる。例えば、上述したベットランプ表示部（ＢＬ）やリールサイドランプ表示部（ＳＬ）を用いることもできるし、上述した他の演出装置を用いることもできる。

【１６７９】

また、例えば、「停止許可時以外」の表示態様によって、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能とすることもできるし、「停止許可時」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能とすることもできる。

【１６８０】

また、停止状態報知部１１７を用いて報知される情報も上述したものに限らない。例えば、現在の状態として、図１２０に示した遊技状態以外の内部的な状態も遊技状態として示唆可能としてもよい。例えば、上述した各モード（図１０５）を遊技状態として示唆することもできるし、単に、非有利区間、演出区間、あるいは増加区間のいずれの遊技区間であるかを示唆することもできる。もちろん、本実施形態で示した内部的な各状態も遊技状態として示唆することもできる。

【１６８１】
　また、例えば、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類として、ボーナス役以外の内部当籤役、あるいはボーナス役以外の内部当籤役について表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。この場合、例えば、増加区間中であれば、停止操作の情報を示唆可能としてもよい。
【１６８２】
（本詳細例に係る発明２０）
　このように、本詳細例の遊技機では、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段（例えば、停止状態報知部１１７）を用いて遊技性に関する情報を示唆可能としたことから、遊技性に関する情報を報知するための報知手段を設ける必要がなくなる。したがって、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる。
【１６８３】
　また、本詳細例の遊技機では、ベットされた遊技価値量（２枚又は３枚）に応じていずれの種類の特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０１」又は３ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０２」）の表示を許可するか否かが決定される。また、すでにいずれかの特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、２ＢＢフラグ間又は３ＢＢフラグ間）であったとしても、当該特別図柄の組合せが表示されるか否かはベットされた遊技価値量に応じて変動するようになっている。また、ベットされた遊技価値量と、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかと、に応じて遊技性を変動させることを可能としている。そして、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて、今回の遊技で表示が許可される特別図柄の組合せがある場合にはその旨を報知するとともに、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかも報知される。したがって、遊技性が複雑な場合であっても、その遊技性に関する情報を適切に報知することができる。
【１６８４】
　また、本詳細例の遊技機では、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段（例えば、停止状態報知部１１７）を用いて遊技状態及び表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。これにより、汎用的な構成で遊技者の所望する情報を適切に報知することができる。
【１６８５】
［安定状態及び荒波状態の別制御例］
　続いて、図１２１を参照して、本詳細例において、上述した安定状態及び荒波状態のそれぞれに制御可能な別例について説明する。図１２１は、安定状態及び荒波状態の別制御例を説明するための図である。
【１６８６】
　本詳細例では、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤したとき、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態では、特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）が表示され（あるいは表示されやすくなり）、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態では、特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）は表示されず（あるいは表示されにくくなり）、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）が表示される（あるいは表示されやすくなる）ように構成している。
【１６８７】
　そして、このような構成により、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態そのものを安定状態とし、また、２ＢＢフラグ間の３ベット状態そのものを荒波状態とすることを可能している。あるいは、所定図柄の組合せが表示されたことに応じて安定状態に制御され、特定図柄の組合せが表示されたことに応じて荒波状態に制御されることを可能としている。
【１６８８】
　もっとも、いずれの状態を安定状態とし、あるいは荒波状態とするかのバリエーションはこれに限られない。例えば、図１２１に示す各種の仕様を採用することができる。図１２１では、ベット数（すなわち、ベットされた遊技価値量。「３枚」又は「２枚」）及び

持ち越されたボーナスの種別（すなわち、遊技状態。非フラグ間（「なし」）、２ＢＢフラグ間（「２ＢＢ」）、又は３ＢＢフラグ間（「３ＢＢ」）に応じて、停止制御の内容が同図に示すように変動するものとなっている。なお、図１２１においては、所定図柄の組合せを「安定出目」、特定図柄の組合せを「荒波出目」とし、荒波出目が表示可能とされる一方、安定出目が表示可能とされない停止制御、あるいは、荒波出目が表示されやすい一方、安定出目が表示されにくい停止制御が行われる状態を「Ａ：荒波出目導出」とし、安定出目が表示可能とされる一方、荒波出目が表示可能とされない停止制御、あるいは、安定出目が表示されやすい一方、荒波出目が表示されなにくい停止制御が行われる状態を「Ｂ：安定出目導出」としている。

【１６８９】

なお、「Ａ：荒波出目導出」及び「Ｂ：安定出目」のいずれかの停止制御が行われるのは、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合のみならず、他の役に当籤した場合であってもよい。すなわち、ベットされた遊技価値量と遊技状態とを組み合わせた図１２１に示す各状態において、例えば、「Ａ：荒波出目導出」が定義された状態では相対的に「Ａ：荒波出目導出」の停止制御が行われやすく、「Ｂ：安定出目導出」が定義された状態では相対的に「Ｂ：安定出目導出」の停止制御が行われやすく構成されればよい。

【１６９０】

第１の仕様は、図１２１に示したように、例えば、持ち越されたボーナスの種別に関係なく、ベット数に応じて停止制御を異ならせる仕様である。この仕様では、状態の切り替えが容易となる。

【１６９１】

第２の仕様は、図１２１に示したように、例えば、初期状態（非フラグ間）から３枚ベット状態で遊技し続けた場合に、荒波状態での抽籤をしばらく行った後、３ＢＢ当籤後に安定状態となる仕様である。また、ボーナスを入賞させるゲームフローの場合には、ボーナス状態終了後に再度荒波状態に戻るため、メリハリのある出玉推移が期待できる。一方、ボーナスを入賞させないゲームフローの場合には、比較的ながい期間安定状態に制御されることを可能とするため、射幸性を適度なものとすることができる。

【１６９２】

なお、第３～第７の仕様は、それぞれ図１２１に示したとおりであり、それぞれ特徴があるものであるが、ここでの詳細な説明は省略する。

【１６９３】

ここで、ボーナスを入賞させるゲームフローとは、遊技の流れの中で、ボーナスに入賞可能である場合にはボーナスを入賞させることで、例えば、遊技者が出玉を獲得できる、あるいは有利な遊技状態に移行できるなど、ボーナスに入賞可能である場合にはボーナスを入賞させることが一般的となる遊技性を意味する。

【１６９４】

一方、ボーナスを入賞させないゲームフローとは、遊技の流れの中で、ボーナスの入賞を困難とし、あるいは、ボーナスに入賞可能である場合であってもボーナスを入賞させないことで、例えば、遊技者にとって有利状態（例えば、疑似ボーナス）に関する抽籤において不利とならないようにするなど、ボーナスを入賞させないことが一般的となる遊技性を意味する。また、ここで、「ボーナスの入賞を困難とする」とは、小役やリプレイ役が優先的に引き込まれる、且つ、「ハズレ」確率がゼロあるいは極めて低い確率に設定されることで、ボーナスの入賞が許容される確率がゼロあるいは極めて低い確率となっていることを意味する。

【１６９５】

なお、図１２１では、第１～第７の仕様のいずれにおいても、２枚ベット状態である場合には、遊技状態にかかわらず「Ｂ：安定出目導出」の状態となるように規定しているが、これに限られず、例えば、３枚ベット状態と同様に、遊技状態に応じて「Ａ：荒波出目導出」の状態となる場合があるように規定してもよい。また、この場合、所定の仕様においては、３枚ベット状態と２枚ベット状態とで遊技状態に対応する仕様がそれぞれ同じで

あるが、特定の仕様においては、３枚ベット状態と２枚ベット状態とで遊技状態に対応する仕様のうち少なくとも一部が異なるように規定していてもよい。すなわち、３枚ベット状態では、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定され、２枚ベット状態では、３枚ベット状態で規定された仕様とは異なる、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定されるようにしてもよい。

【１６９６】

また、加えて、１枚ベット状態での遊技も可能とし、１枚ベット状態でのみ当籤可能としたボーナス役（「Ｆ＿１ＢＢ」）を設け、「Ｆ＿１ＢＢ」が持ち越される状態を１ＢＢフラグ間とし、ベット数（１枚ベット状態～３枚ベット状態のいずれであるか）と、持ち越されたボーナスの種別（非フラグ間、１ＢＢフラグ間～３ＢＢフラグ間のいずれであるか）と、に応じて上述した停止制御の状態を変動させるようにしてもよい。この場合、３枚ベット状態と２ベット状態との関係と同様、１枚ベット状態では、遊技状態にかかわらず「Ｂ：安定出目導出」の状態となるように規定してもよいし、少なくとも３枚ベット状態又は２枚ベット状態と同様の停止制御が行われるようにしてもよいし、少なくとも３枚ベット状態又は２枚ベット状態で規定された仕様とは異なる、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定されるようにしてもよい。いずれにしても、遊技状態や遊技性のバリエーションをさらに多様化させることができるようになる。

【１６９７】

また、安定状態及び荒波状態を創出する手法として、上述した手法以外の手法を用いることもできる。例えば、有利状態に関する抽籤（例えば、疑似ボーナス抽籤）が行われる（あるいは、当該抽籤における当籤確率が相対的に高い）特定のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＣ」とする）の当籤確率が低い第１ＲＴ状態と、特定のリプレイ役の当籤確率が高い第２ＲＴ状態と、を設け、第１ＲＴ状態では有利状態に関する抽籤に当籤した場合、当籤の恩恵が大きい（例えば、疑似ボーナスの継続可能期間の長さ、天井短縮抽籤や１Ｇ連抽籤に当籤する当籤確率などの期待値が高い）ようにし、第２ＲＴ状態では有利状態に関する抽籤に当籤した場合、当籤の恩恵が小さい（例えば、疑似ボーナスの継続可能期間の長さ、天井短縮抽籤や１Ｇ連抽籤に当籤する当籤確率などの期待値が低い）ようにすることで、第１ＲＴ状態を荒波状態とし、第２ＲＴ状態を安定状態として各状態を創出することもできる。なお、この場合、初期状態（ＲＴ０状態）で、「平行リプ」が表示された場合に第１ＲＴ状態に制御され、「右上がりリプ」が表示された場合に第２ＲＴ状態に制御されるものとし、例えば、設定変更やボーナス終了時などで初期状態に戻るようにすればよい。

【１６９８】

また、例えば、当籤した場合に、特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には「右上がりリプ」が表示され、特定の態様以外の態様で停止操作が行われた場合には「平行リプ」が表示されることとなる第１のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＤ」とする）と、当籤した場合に、停止操作態様にかかわらず「右上がりリプ」が表示されることとなる第２のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ´」とする）と、当籤した場合に、停止操作態様にかかわらず「平行リプ」が表示されることとなる第３のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＢ」）と、を設けるとともに、第１のリプレイ役の当籤は可能とするが、第２のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない初期状態（ＲＴ０状態）と、第３のリプレイ役の当籤は可能とするが、第２のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない第１ＲＴ状態と、第２のリプレイ役の当籤は可能とするが、第１のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない第２ＲＴ状態と、を設け、初期状態において、第１のリプレイ役の当籤時に、遊技者が特定の態様で停止操作を行うか否かに応じて、荒波状態及び安定状態のいずれかを選択できるようにしてもよい。なお、この場合、第１ＲＴ状態では第３のリプレイ役に当籤するため、有利区間に関する抽籤が優遇される一方、第２ＲＴ状態では第３のリプレイ役に当籤しないため、有利区間に関する抽籤が冷遇される。そして、有利区間（演出区間）である第１ＲＴ状態では、例えば「押し順ベルＢ」に関し有利な停止操作の手順が報知されないことで遊技媒体の付与

が冷遇される一方、有利区間（演出区間）である第２ＲＴ状態では、例えば「押し順ベルＢ」に関し有利な停止操作の手順が報知されることで遊技媒体の付与が優遇されるように構成することができる。これにより、第１ＲＴ状態を荒波状態とし、第２ＲＴ状態を安定状態として各状態を創出することもできる。なお、上述したように、ＲＴ状態を用いて荒波状態及び安定状態を創出する場合には、ベット数に応じて異なるボーナス役を当籤させることや、いずれのボーナスフラグ間であるかに応じて停止制御を異ならせることを不要とすることもできる。したがって、遊技可能枚数を「３枚」のみとすることもできる。

【１６９９】

［その他の変形例］

上述したように、ＡＲＴ（有利区間）の継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＲＴを終了させることとしてもよい。

この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにＡＲＴの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【１７００】

また、上述のパチスロ１では、報知（ＡＲＴ）機能の作動を、メイン（主制御基板７１）側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ（副制御基板７２）側の制御により報知（ＡＲＴ）機能の作動を行うこととしてもよい。

【１７０１】

また、設定値は１段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはＲＡＭクリアするための処理となる。設定値を１段階のみとする場合であっても、有利状態（ＡＲＴ状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乗せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

【１７０２】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が１つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。例えば、１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃであるため、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とすると、１日当たりの最大遊技回数は、３９６００／４．１＝約９６５９回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日当たりの遊技回数を概ね８０００回程度と考える。所定確率を１／３２、規定値を２５６とすることで、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

【１７０３】

さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を１段階にした場合の説明を行ったが、１段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。

【１７０４】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に６段階の設定値を１段階の設定値にすることができれば、データを１／６にま

で削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも１／６となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

【１７０５】

また、上述のパチスロ１では、有利区間が上述したリミット処理によって強制的に終了した場合に、遊技店の店員の解除操作（例えば、リセットスイッチ７６への操作、図示しないドアキーへの操作）がなされるまで遊技不能状態とする、打ち止め機能を有していてもよい。

【１７０６】

また、上述のパチスロ１では、有利区間が上述したリミット処理によって強制的に終了した場合に、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払い出される）、自動精算機能を有していてもよい。なお、上述した打ち止め機能がＯＮであり、自動精算機能もＯＮである場合には、自動精算された後、遊技不能状態とするようにしてもよいし、自動精算機能がＯＮであれば、打ち止め機能がＯＮでなくとも自動精算された後、遊技不能状態とするようにしてもよい。

【１７０７】

もっとも、上述した打ち止め機能及び自動精算機能は、有利状態（上述した、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）が終了した場合に実行されるものであってもよい。なお、有利区間中に上述した遊技不能状態となる場合には、遊技不能状態となることに応じて主制御基板７１において有利区間に関する情報が記憶される領域が初期化されるようにしてもよい。遊技不能状態（打ち止め状態）となる際に遊技を行っていた遊技者はそこまでで遊技終了とさせて、その後、別の遊技者に打ち止め状態が発生するような好調台を開放するという運用を想定すると、例えば、次の遊技者が増加区間中から遊技を開始できるとした場合には遊技店側の不利益が大きくなり過ぎるおそれがある。また、例えば、次の遊技者に開放する前に、有利区間に関する情報が記憶される領域を初期化するための操作（例えば、設定変更操作など）を店員が行わなければならないとすると、遊技店側のオペレーション負担が大きくなり過ぎるおそれがある。そこで、打ち止め状態となった場合に、自動的に有利区間に関する情報が記憶される領域が初期化されるようにすれば、このような問題は生じなくなるため、遊技店で打ち止め機能を運用しやすくなる。なお、遊技不能状態となることに応じて有利区間に関する情報が記憶される領域を初期化するための処理については、プログラム上、有利区間が終了するときの初期化処理を流用して実行されるようにすればよい。このようにすれば、処理負荷を軽減し、プログラム容量を節約することができる。

【１７０８】

なお、上述した打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替え、自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替えは、例えば、専用のスイッチを設けることなく、既存のスイッチを用いることができる。例えば、一例として、設定用鍵型スイッチ５４をＯＮとした状態で、ストップボタン１７Ｌが押される度に打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦが切り替わり、設定用鍵型スイッチ５４をＯＦＦとしたときの状態で打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦ状態が確定し、この状態が格納されるようにしてもよい。また、例えば、設定用鍵型スイッチ５４をＯＮとした状態で、ストップボタン１７Ｃが押される度に自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦが切り替わり、設定用鍵型スイッチ５４をＯＦＦとしたときの状態で自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦ状態が確定し、この状態が格納されるようにしてもよい。なお、設定された打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦ状態、及び自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦ状態は、リミット処理の実行によって有利区間が終了した場合にはクリアされないものとすることができる。また、例えば、ストップボタンなどは遊技を行うために用いられるものであることから、遊技を行うために用いられない操作手段への操作によって上述した打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替え、自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替えが行われるように構成することもできる。

【１７０９】

また、打ち止め機能が実行される有利区間のゲーム数や払出数を遊技店側で設定可能と

することもできる。また、また、自動精算機能が実行される有利区間のゲーム数や払出数を遊技店側で設定可能とすることもできる。

【１７１０】

また、打ち止め機能が実行された場合、その旨を遊技者に報知する機能をもたせることもできる。例えば、有利区間がリミット処理により終了した旨、打ち止めである旨、遊技店の店員を呼び出す必要がある旨、あるいは景品交換を促す旨などを表示装置１１に表示したり、スピーカ群８４から音声出力したりする機能を持たせることができる。また、自動精算機能が実行された場合、その旨を遊技者に報知する機能をもたせることもできる。例えば、有利区間がリミット処理により終了した旨、自動精算されたが所有する遊技価値によって遊技を継続することができる旨、遊技店の店員を呼び出す必要がある旨、あるいは景品交換を促す旨などを表示装置１１に表示したり、スピーカ群８４から音声出力したりする機能を持たせることができる。

【１７１１】

［その他の遊技機への適用］

また、本実施形態では、遊技機としてパチスロ１を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、停止操作に基づくリール停止制御に係る特徴などのパチスロに特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。すなわち、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、本実施形態に係る発明を適用することができる。

【１７１２】

［その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性］

本実施形態のパチスロ１では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口１４に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン１５ａ、若しくは１ベットボタン１５ｂを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置５１が駆動してメダル払出口２４からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

【１７１３】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、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、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路９０（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路９０（主制御基板７１）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【１７１４】

この場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェースを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示すること

ができるものとすればよい。

【１７１５】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱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のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【１７１６】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱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、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【１７１７】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていくか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【１７１８】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技店の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【１７１９】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【１７２０】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクタ６６やホッパー装置５１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９０（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基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【１７２１】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ１に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体

管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【１７２２】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクタ６６やホッパー装置５１等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。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。

【１７２３】

＜パチスロの他の構造例＞

図１２２～図１５６のそれぞれは、本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例を示す図である。以下、本発明の一実施形態に係るパチスロの他の構造例として、第１の構造例から第６の構造例について、順に説明する。なお、以下において、本発明の一実施形態に係るパチスロ１と同一の構成については同一の符号を用いて、その説明を省略する。

【１７２４】

［第１の構造例］

図１２２に示すように、第１の構造例に係るパチスロ１Ａは、本発明の一実施形態に係るパチスロ１と異なる、腰部パネル１２Ａと台座部１３Ａとを備えている。

【１７２５】

本構造例に係る腰部パネル１２Ａは、遊技者に対して視覚的な演出を行う演出部を構成している。具体的には、腰部パネル１２Ａは、液晶表示装置、プロジェクタにより投影可能なスクリーン、例えば複数のＬＥＤからなるドットマトリックス、又は役物などからなる。

【１７２６】

このように、本構造例に係る腰部パネル１２Ａとしては、例えば、映像や画像を出力したり、点灯、消灯、点滅を行ったり、可動したり、視覚的な効果を伴う演出を実行可能であれば、特に上述した構成に限定されるものではない。

【１７２７】

ここで、腰部パネル１２Ａにおいて実行される演出としては、例えば、図３７～図４１に示したラインバトル状態における演出、図４４に示したエンディング演出、図８７～図９１に示した各ボーナス役当籤報知演出、期待感演出（ボーナス役当籤、あるいはＡＲＴ当籤を遊技者に期待させる演出）などの各種演出が挙げられる。腰部パネル１２Ａにおいて実行される演出としては、視覚的な効果を伴う演出であれば、上記演出に限定されるものではない。また、腰部パネル１２Ａにおいては、演出に限らず、有利区間の終了報知や、のめり込み防止表示などを行ってもよい。

【１７２８】

さらに、腰部パネル１２Ａに加えて、台座部１３Ａよりも上方に図示しない演出部を設けてもよい。この場合の演出部は、腰部パネル１２Ａと同様、液晶表示装置、プロジェクタにより投影可能なスクリーン、例えば複数のＬＥＤからなるドットマトリックス、又は役物などから構成されるのが好ましい。ただし、当該演出部としては、例えば、映像や画像を出力したり、点灯、消灯、点滅を行ったり、可動したり、視覚的な効果を伴う演出を実行可能であれば、特に上述した構成に限定されるものではない。

【１７２９】

このように、腰部パネル１２Ａに加えて、台座部１３Ａよりも上方に図示しない演出部を設けた場合には、当該演出部において腰部パネル１２Ａと同様に演出を行うことができる。この場合、当該演出部は、腰部パネル１２Ａと一体的な表示を行ってもよいし、腰部パネル１２Ａと異なる表示を行ってもよい。

【１７３０】

また、腰部パネル１２Ａは、腰部パネル１２Ａにおいて行われる演出をより遊技者から

視認しやすくするために、腰部パネル１２Ａの演出面（表示面）を遊技者側に向けるようにして傾斜した状態で設けられていてもよい。さらに、遊技者の体格によって腰部パネル１２Ａを楽な姿勢で視認することができる角度が異なるため、一定の範囲内で角度を調節可能な構成としてもよい。

【１７３１】

本構造例に係る台座部１３Ａは、腰部パネル１２Ａよりも上方に設けられている。より具体的には、台座部１３Ａは、フロントパネル１０と腰部パネル１２Ａとの間に設けられている。

【１７３２】

台座部１３Ａには、遊技者により操作される各種操作手段が配置されている。本構造例においては、各種操作手段として、ＭＡＸベットボタン１５ａ、スタートボタン１６Ａ、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが配置されている。この他、演出に係る操作を行う演出用ボタンや、各種の情報操作を行う十字キーやエンターボタンなどを、操作手段としてさらに配置してもよい。

【１７３３】

台座部１３Ａは、パチスロ１Ａの前面から前方に突出した左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒを有する。突出部１３Ｌと突出部１３Ｒとは、台座部１３Ａにおいて左右方向に離隔して設けられている。

【１７３４】

ＭＡＸベットボタン１５ａ、スタートボタン１６Ａ、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒなどの各種操作手段は、台座部１３Ａの上面、かつ突出部１３Ｌ，１３Ｒの近傍に設けられている。

【１７３５】

具体的には、ＭＡＸベットボタン１５ａ及びスタートボタン１６Ａは、突出部１３Ｌに対してパチスロ１Ａの前面側の台座部１３Ａに左右方向に並んで配置されている。スタートボタン１６Ａは、全てのリール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の回転を開始するための開始操作を受け付けるボタンである。開始操作を受け付ける操作手段としては、スタートボタン１６Ａに代えて、スタートレバーを用いてもよい。

【１７３６】

３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、突出部１３Ｒに対してパチスロ１Ａの前面側の台座部１３Ａに配置されている。また、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、左右方向に並んで配置されている。

【１７３７】

突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の長さ、つまりパチスロ１Ａの前面から前方に突出している長さは、任意に設計可能である。例えば、本構造例のように、突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の長さを同一としてもよいし、突出部１３Ｌと突出部１３Ｒとで突出方向の長さを変えてもよい。また、突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の長さは、遊技者の手を載せる程度の長さであってもよいし、遊技者の肘まで置くことができる長さであってもよい。

【１７３８】

本構造例に係る台座部１３Ａは、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒ間に、台座部１３Ａの上方から腰部パネル１２Ａを視認可能な可視部１３Ｃを有する。本構造例において、可視部１３Ｃは、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の先端からパチスロ１Ａの前面側に窪んだ凹状の凹部からなる。

【１７３９】

このため、可視部１３Ｃは、台座部１３Ａの下方と上方とを連通する空間を形成している。図１２３に示すように、遊技者は、この空間からなる可視部１３Ｃを通じて、台座部１３Ａの上方から腰部パネル１２Ａを視認可能である。

【１７４０】

可視部１３Ｃを構成する凹部の形状は、本構造例の形状に限らず、例えば円弧状に窪んだ形状や台形形状など、台座部１３Ａの上方から腰部パネル１２Ａを視認可能な空間を確

保できる形状であれば、どのような形状であってもよい。

【１７４１】

また、可視部１３Ｃとしては、本構造例のように凹部を空間から構成するものに限らず、図１２４（ａ）に示すように、可視部１３Ｃの凹部部分を樹脂やガラス等からなる透光部材１３Ｄで構成してもよい。この場合、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒ間を透光部材１３Ｄで連結するので、前方に突出した突出部１３Ｌ，１３Ｒの剛性を高めることができ、強度を向上させることができる。

【１７４２】

さらに、図１２４（ｂ）に示すように、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の先端を接続するブリッジ部１３Ｅを設け、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒとブリッジ部１３Ｅとで囲まれる空間を可視部１３Ｃとしてもよい。この場合、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒの突出方向の先端をブリッジ部１３Ｅによって接続するので、前方に突出した突出部１３Ｌ，１３Ｒの剛性を高めることができ、強度を向上させることができる。図１２４（ｂ）に示す構成において可視部１３Ｃに透光部材をはめ込んでもよい。

【１７４３】

なお、図１２４（ａ）に示した透光部材１３Ｄ、及び図１２４（ｂ）に示す構成において可視部１３Ｃにはめ込み可能な透光部材は、視認性を妨げない範囲であれば、導光板などで構成してもよいし、シボ加工などによる装飾が施されていてもよい。これらの場合、可視部１３Ｃを通して視認可能な腰部パネル１２Ａと上記各透光部材とを組み合わせることで演出効果を向上させることができる。

【１７４４】

以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ａは、台座部１３Ａにパチスロ１Ａの前面から前方に突出した左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒを有し、その左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒ間に台座部１３Ａの上方から腰部パネル１２Ａを視認可能な可視部１３Ｃを有するので、遊技者が台座部１３Ａの下方に位置する腰部パネル１２Ａで行われる演出を見る際に台座部１３Ａが遊技者の視界の妨げとなることがない。したがって、台座部１３Ａとしての機能を確保しつつ、台座部１３Ａが下方の腰部パネル１２Ａを見る際の妨げとなることを防止することができる。

【１７４５】

また、本構造例に係るパチスロ１Ａにおいて、各種操作手段が台座部１３Ａの上面、かつ左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒの近傍に設けられているので、遊技者は左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒに手や肘を置いたまま操作手段を操作して遊技を行うことができる。このため、遊技における遊技者の身体的負担を軽減することができる。

【１７４６】

また、本構造例に係るパチスロ１Ａにおいて、可視部１３Ｃが左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒからパチスロ１Ａの前面側に窪んだ形状からなるので、より簡易な構成で台座部１３Ａの上方から腰部パネル１２Ａを視認可能な空間を確保することができる。

【１７４７】

なお、本構造例においては、台座部１３Ａに各種操作手段をそれぞれ単独で設けた例について説明したが、これに限らず、１つの操作手段に複数の機能を持たせた構成としてもよい。例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａ等の遊技価値をベットする操作手段とリールのスタートボタン１６Ａ等の開始操作を受け付ける操作手段とを１つのボタンでそれぞれの機能を兼用してもよい。この場合、遊技価値がベットされていない状態では、遊技価値をベットする操作手段として機能し、遊技価値がベットされている状態では、開始操作を受け付ける操作手段として機能するように設定することができる。

【１７４８】

また、本構造例においては、台座部１３Ａに配置された各種操作手段を全てボタン形状の構成としたが、これに限らず、例えばレバー形状等、その他の形状からなる構成としてもよい。

【１７４９】

また、本構造例においては、各種操作手段を台座部１３Ａの上面に配置した例について説明したが、これに限らず、各種操作手段を突出部１３Ｌ，１３Ｒの側面や裏面に設けてもよい。また、各種操作手段は、誤操作を防ぐように互いに距離をあけて配置してもよいし、指先の動きだけで一連の操作（例えば、ベット操作からリール停止操作まで）を可能なように集約させて配置してもよい。さらに、各種操作手段は、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒに分けて配置してもよいし、いずれか一方の突出部に纏めて配置してもよい。

【１７５０】

また、本構造例において、台座部１３Ａの素材として、透過性を有するアクリルやガラスなどの素材を用いることで、さらに視認性を向上させてもよい。

【１７５１】

また、本構造例においては、台座部１３Ａの突出部１３Ｌ，１３Ｒが前方に突出しているため、スムーズなフロントドア（前面扉）２ｂの開放を妨げるおそれがあり、これを防止するために突出部１３Ｌ，１３Ｒを折り畳み式として構成してもよい。この場合、遊技を行うだけの遊技者にとっては突出部１３Ｌ，１３Ｒを折り畳む必要はないため、遊技場の店員のみが突出部１３Ｌ，１３Ｒを折り畳み可能な構成とするのが好ましい。例えば、フロントドア（前面扉）２ｂを開放するためのロックを解除するとともに突出部１３Ｌ，１３Ｒが腰部パネル１２Ａに沿う形で下方に向けて折り畳まれる構成とするのが好ましい。

【１７５２】

また、本構造例においては、メダル等の遊技媒体を用いて遊技を実行するタイプの遊技機にパチスロ１Ａを適用した例について説明したが、本構造例に係るパチスロ１Ａを以下に説明するメダルレスタイプの遊技機に適用してもよい。

【１７５３】

メダルレスタイプの遊技機とは、従来必須の構成となっていたメダルセレクターやメダルホッパー、オーバーフローバケット、自動補給穴、下皿トレイをはじめとしたメダル払出機構が不要になると共に、メダル払出に関わる機構（クレジット機構、メダル投入検出、メダル払出検出等）が不要となるものである。

【１７５４】

以下、本構造例に係るパチスロ１Ａを適用可能なメダルレスタイプのパチスロについて、メダルレスパチスロ１０００を例に図１２５～図１２８を参照して説明する。

【１７５５】

［メダルレスパチスロの構造］

メダルレスパチスロ１０００の構造について説明する。図１２５は、メダルレスパチスロ１０００の外部構造を示す。

【１７５６】

［リールと表示窓］

メダルレスパチスロ１０００は、リールや回路基板等を収容するキャビネット１０５１と、キャビネット１０５１に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア１０５２と、を備える。

【１７５７】

キャビネット１０５１の内部には、３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃが横並びに設けられている。各リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃは、円筒状のフレームの周面に帯状のシートを貼り付けた構成にされている。帯状のシートは、複数の図柄（例えば２１個）を有している。これらの図柄は、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転方向に沿って連続的に配置されている。

【１７５８】

フロントドア１０５２の中央には、液晶表示装置１０５４が配置されている。液晶表示装置１０５４は、図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃを含む表示画面を備えている。

【１７５９】

液晶表示装置１０５４は、正面から見て３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５

３ｃに重畳する手前側に位置するように配置されている。図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃは、３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃのそれぞれに対応して配置されている。

【１７６０】

図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃは、その背後に設けられたリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃを透過することが可能になっている。

【１７６１】

つまり、図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃは、表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃとしての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、メダルレスパチスロ１０００では、図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃを含めた表示画面の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【１７６２】

図柄表示領域１０５４ａ、１０５４ｂ、１０５４ｃ（以下、表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃ）は、その背後に設けられたリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転が停止されたとき、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、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。

【１７６３】

また、各表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃが有する上段、中段及び下段からなる３つの領域のうち予め定められた何れかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【１７６４】

メダルレスパチスロ１０００では、各表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃの上段を組合せてなるトップライン、各表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃの中段を組合せてなるセンターライン、各表示窓１０５５ａ、１０５５ｂ、１０５５ｃの下段を組合せてなるボトムライン、左表示窓５５ａの上段、中表示窓５５ｂの中段及び右表示窓５５ｃの下段を組合せてなるクロスダウンライン、左表示窓１０５５ａの下段、中表示窓１０５５ｂの中段及び右表示窓１０５５ｃの上段を組合せてなるクロスアップラインの５つを入賞判定ラインとして設けている。

【１７６５】

［操作装置］

フロントドア１０５２の台座部には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。ベットボタン１０５６ａ、１０５６ｂ、１０５６ｃは、１回の遊技にベットする枚数を指定するためのものである。１ベットボタン１０５６ａは１ベットを指定し、２ベットボタン１０５６ｂは２ベットを指定し、ＭＡＸベットボタン１０５６ｃは３ベット等の最大ベット数をＭＡＸベットとして指定する。

【１７６６】

これらのベットボタン１０５６ａ、１０５６ｂ、１０５６ｃは、図１２７のベット用ボタンランプ１０７６ａ～１０７６ｃを内蔵している。精算ボタン１０５７は、遊技媒体管理装置２０００に預けられている電子データ化されたメダル（遊技媒体データ）を外部に引き出すためのものである。

【１７６７】

なお、メダルの引き出しは、遊技カード等により行われる。また、精算ボタン１０５７は、遊技媒体管理装置２０００に設けられていてもよい。スタートレバー１０５８は、全てのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転を開始するために設けられる。ストップボタン１０５９ａ、１０５９ｂ、１０５９ｃは、３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃのそれぞれに対応付けられ、対応するリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転を停止するためのものである。

【１７６８】

［その他装置］
　７セグ表示器１０６０は、７セグメントＬＥＤからなり、今回の遊技においてベットされたメダルの枚数（以下、投入枚数）、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、電子データ化されたメダルの枚数（以下、クレジット枚数）等の情報を遊技者に対してデジタル表示する。なお、クレジット枚数は、例えば、５０枚、１００枚、２００枚、クレジット無しである。
【１７６９】
　表示ランプ１０６１（ＬＥＤ等）は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。２つのスピーカ１０６２は、フロントドア１０５２の下部両側に配置されており、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。２つのスピーカ１０６２の上方には、光を透過する材質で形成されたパネル板１０６３が設けられている。パネル板１０６３には、遊技に登場するキャラクター等の絵柄が形成されている。
【１７７０】
［内部構造］
　次に、メダルレスパチスロ１０００の内部構造を説明する。図１２６は、メダルレスパチスロ１０００の内部構造を示す。フロントドア１０５２が開放され、フロントドア１０５２の裏面側の構造及びキャビネット１０５１内の構造が現れた状態が示されている。
【１７７１】
　キャビネット１０５１内の上部には、主制御回路を構成する基板（以下、主基板）が配置されている。主制御回路は、内部当籤役の決定、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロにおける遊技の主な流れを制御する回路である。主制御回路の具体的な構成は後述する。
【１７７２】
　キャビネット１０５１内の中央部には、３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃが配置されている。各リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃのそれぞれには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータが接続されている。
【１７７３】
　３つのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの左側には、サブ制御回路を構成する基板（以下、サブ基板）が設けられている。サブ制御回路は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。サブ制御回路の具体的な構成は後述する。キャビネット１０５１内の下部には、各装置に対して必要な電力を供給する電源装置１０６７が設けられている。
【１７７４】
　このように、メダルレスパチスロ１０００は、従来のメダルを使用するメダルレスパチスロ１０００において必須の構成となっていたメダルセレクターやメダルホッパー、オーバーフローバケット、自動補給穴、下皿トレイをはじめとしたメダル払出機構が不要になるとともに、メダル払出に関わる機構（クレジット機構、メダル投入検出、メダル払出検出等）が不要になっている。
【１７７５】
　この結果、メダルレスパチスロ１０００は、部品点数の減少により大幅なコストダウンが可能になっている。さらに、主基板の側方であってリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの下方において、大きなスペース１５１１を確保することが可能になっている。
【１７７６】
　これにより、メダルレスパチスロ１０００は、スペース１５１１を削減して小型化することができる。或いは、サブ系装置の新たな発想が可能になる。例えば、メダルレスパチスロ１０００は、遊技結果の履歴を示すデータ表示装置等の表示装置をスペース１５１１に配置することができる。この場合には、表示装置の表示内容がパネル板１０６３を介して外部に露光するため、表示内容を遊技者に目視させることが可能になる。また、パネル板１０６３として、本構造例で説明したような遊技者に対して視覚的な演出を行う演出部を構成する腰部パネル１２Ａを採用した場合、スペース１５１１にプロジェクタを配置で

き、腰部パネル１２Ａをプロジェクタにより投影可能なスクリーンとして構成することができる。

【１７７７】

また、表示装置は、キャビネット１０５１内に封入され、外部から操作不能にされているため、主基板に対して信号線を直結することが可能になる。この結果、表示装置と主基板との接続において、外部集中端子板１０１４が不要であるため、配線の作業性が良好であるとともに、外部集中端子板１０１４の端子数に余裕を持たせることができ、さらには、データの齟齬を無くすことができる。

【１７７８】

また、メダルレスパチスロ１０００は、主基板の機能がスリム化されるので、ＲＯＭ容量に余裕を持たせることが可能になる。さらに、メダルセレクター自体が削減されるため、メダルレスパチスロ１０００に対する所謂クレマンゴトを撲滅できる。また、メダルレスパチスロ１０００と遊技媒体管理装置２０００とが光通信の形態で接続されることによって、遊技媒体管理装置２０００の接続部を狙ったゴトに対しても高いセキュリティ性を確保できる。さらに、メダルレスパチスロ１０００におけるホッパーの消滅によりホッパーゴトも撲滅できる。

【１７７９】

［メダルレスパチスロの回路構成］

次に、メダルレスパチスロ１０００の回路構成について説明する。図１２７に示すように、メダルレスパチスロ１０００は、主制御回路１０７１、サブ制御回路１０７２及びこれらと電気的に接続された周辺装置（アクチュエータ等）を備える。

【１７８０】

［主制御回路１０７１］

主制御回路１０７１は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ７７１１を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ７７１１は、ＣＰＵ（以下、メインＣＰＵ７１１１）、ＲＯＭ（以下、メインＲＯＭ７１１２）及びＲＡＭ（以下、メインＲＡＭ７１１３）により構成される。

【１７８１】

メインＲＯＭ７１１２には、メインＣＰＵ７１１１により実行される制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、サブ制御回路１０７２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ている。メインＲＡＭ７１１３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。

【１７８２】

メインＣＰＵ７１１１には、クロックパルス発生回路７７１２、分周器７７１３、乱数発生器７７１４及びサンプリング回路７７１５が接続されている。

【１７８３】

クロックパルス発生回路７７１２及び分周器７７１３は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ７１１１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器７７１４は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路７７１５は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。

【１７８４】

マイクロコンピュータ７７１１のＩ／Ｏポート７７１６には、入力スイッチユニット１０７３のスイッチ等が接続されている。メインＣＰＵ７１１１は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ１７３１Ｌ、１７３１Ｃ、１７３１Ｒは、３つのストップボタン１０５９ａ、１０５９ｂ、１０５９ｃのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。これらのストップスイッチ１７３１Ｌ、１７３１Ｃ、１７３１Ｒは、リール停止信号回路１７３５を介してＩ／Ｏポート１７１６に接続されている。

【１７８５】

また、スタートスイッチ１７３２は、スタートレバー１０５８が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。１ベットスイッチ１７３３ａは、１ベットボタン１０５６ａが遊技者により押下操作されたことを検出する。２ベットスイッチ１７３３ｂは、２ベットボタン１０５６ｂが遊技者により押下操作されたことを検出する。ＭＡＸベットスイッチ１７３３ｃは、ＭＡＸベットボタン１０５６ｃが遊技者により押下操作されたことを検出する。また、精算スイッチ１７３４は、精算ボタン１０５７が遊技者により押下操作されたことを検出する。

【１７８６】

［周辺装置及び回路］

マイクロコンピュータ７７１１により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータや７セグ表示器等がある。また、マイクロコンピュータ７７１１のＩ／Ｏポート７７１６の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

【１７８７】

モータ駆動回路１７４１は、各リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃに対応して設けられたステッピングモータ１７４２ａ、１７４２ｂ、１７４２ｃの駆動を制御する。リール位置検出回路１７４３は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃが一回転したことを示すリールインデックスを各リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃに応じて検出する。

【１７８８】

ステッピングモータ１７４２ａ、１７４２ｂ、１７４２ｃは、運動量がパルスの出力数に比例し、指定された角度で回転軸を停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ１７４２ａ、１７４２ｂ、１７４２ｃの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃに伝達される。ステッピングモータ１７４２ａ、１７４２ｂ、１７４２ｃに対して１回のパルスが出力されるごとに、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃは一定の角度で回転する。

【１７８９】

メインＣＰＵ７１１１は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ１７４２ａ、１７４２ｂ、１７４２ｃに対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理し、リール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃの表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

【１７９０】

Ｉ／Ｏポート７７１６は、ランプ駆動回路７７１７に接続されている。ランプ駆動回路７７１７は、各種ランプや７セグ表示器の動作を制御する。ランプ駆動回路７７１７は、１ベット用ボタンランプ１０７６ａ、２ベット用ボタンランプ１０７６ｂ、３ベット用ボタンランプ１０７６ｃを点灯及び消灯させる。

【１７９１】

なお、これらのランプ１０７６ａ～１０７６ｃ（投入可能表示部）は、遊技開始のために必要な数をベットしてスタートレバー１０５８を操作する前である遊技開始前において遊技媒体管理装置２０００から投入可能信号が送信されているときには投入可能状態として赤色の点灯を行い、遊技開始のために必要な数のベットが行われスタートレバー１０５８が操作された後から全てのリール１０５３ａ、１０５３ｂ、１０５３ｃが停止して払出信号が送信されるまでの間である遊技中には基本的に投入不可能状態として消灯し、遊技中であっても上述した所定条件充足時には例外的に対応する点灯色（例えば青、緑等）で点灯を行う。

【１７９２】

さらに、上記のように構成された主制御回路１０７１は、外部集中端子板１０１４及び遊技機側接続端子板１０１５に対してデータ及び信号を送受信可能に接続されている。外部集中端子板１０１４は、遊技媒体管理装置２０００内の中継接続端子板２０２５に対してデータ及び信号を送受信可能に接続されている。中継接続端子板２０２５は、ホールコ

ンピュータ３０００に対してデータ及び信号を一方向に送信可能に接続されている。

【１７９３】

すなわち、外部集中端子板１０１４は、中継接続端子板２０２５を介してホールコンピュータ３０００に接続されている。なお、外部集中端子板１０１４は、ホールコンピュータ３０００に対してデータ及び信号を一方向に送信可能に接続されていてもよい。

【１７９４】

一方、遊技機側接続端子板１０１５は、遊技媒体管理装置２０００内の遊技媒体管理装置２０００１にデータ及び信号を送受信可能に接続されている。遊技媒体管理装置２０００の詳細については後述する。また、主制御回路１０７１は、サブ制御回路１０７２に接続されている。サブ制御回路１０７２は、スピーカ６２及び液晶表示装置１０５４に接続されている。

【１７９５】

サブ制御回路１０７２は、主制御回路１０７１から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。サブ制御回路１０７２は、基本的に、ＣＰＵ（以下、サブＣＰＵ）、ＲＯＭ（以下、サブＲＯＭ）、ＲＡＭ（以下、サブＲＡＭ）、レンダリングプロセッサ、描画用ＲＡＭ、ドライバ、ＤＳＰ（デジタルシグナルプロセッサ）、オーディオＲＡＭ及びＡ／Ｄ変換器及びアンプを含んで構成されている。

【１７９６】

［遊技媒体管理装置の構造］

次に、メダルレスパチスロ１０００に光ファイバ１０４１、１０４２を介して接続された遊技媒体管理装置２０００について説明する。遊技媒体管理装置２０００は、図１２５に示すように、筐体２２０１を外壁として有している。

【１７９７】

筐体２２０１は、略直方体状でメダルレスパチスロ１０００の幅よりも狭い幅に設定されている。筐体２２０１は、メダルレスパチスロ１０００の側面に当接状態で設置可能及び固定可能にされている。

【１７９８】

遊技媒体管理装置２０００の筐体２２０１の前面には、紙幣投入口２２０２と、硬貨投入口２２０３と、カード挿入口２２０４と、が配置されている。紙幣投入口２２０２の上方には、貸出ボタン２２０６と、計数ボタン２２０７と、貯メダル再プレイボタン２２０８と、持メダル再プレイボタン２２０９と、が配置されている。

【１７９９】

また、筐体２２０１内部には、図１２８に示すように、制御部２２５０と、入金処理装置２２６８と、カード装置２２６７と、管理装置側接続端子板２０２１と、中継接続端子板２０２５と、が設けられている。入金処理装置２２６８は、紙幣投入口２２０２及び硬貨投入口２２０３に連絡されており、紙幣や貨幣が搬入されるようになっている。また、カード装置２２６７は、カード挿入口２２０４に連絡されており、カード（貯メダルカードやビジターカード）が搬入されるようになっている。ここで、貯メダルカード及びビジターカードは、メダル数と、金額と、を記録可能になっている。

【１８００】

［遊技媒体管理装置の電気的構成］

遊技媒体管理装置２０００の制御部２２５０は、サンドＣＰＵ２２７１、ＲＡＭ２２７２、ＲＯＭ２２７３等を有するマイクロコンピュータからなっている。制御部２２５０は、管理装置側接続端子板２０２１、入金処理装置２２６８及びカード装置２２６７に接続されている。ＲＯＭ２２７３は、プログラム領域等を有している。ＲＡＭ２２７２は、プログラムのデータ処理等に使用されるデータやメダルレスパチスロ１０００から送信されるデータ等を一時的に格納する。

【１８０１】

ＲＡＭ２２７２は、遊技準備状態メダル情報記憶部、持ちメダル情報記憶部、貯メダル情報記憶部及び残高情報記憶部等の各種の記憶部を記憶領域の一部を用いてそれぞれ形成

している。これにより、ＲＡＭ２２７２は、残高情報や遊技準備状態メダル情報、持ちメダル情報、貯メダル情報及び払出メダル情報等を記憶可能になっている。

【１８０２】

ここで、残高情報は、貸出された度数の残高を示す情報である。度数は、現金をメダル数に置き換えたものである。例えば、換算値が２０円／枚の条件下においては、"５０"の度数、すなわち、５０枚のメダル数であると、"１０００円"分の現金を残高情報として有することと同じことになる。遊技準備状態メダル情報（以下、クレジットと記載）は、遊技のための投入に使われるメダル数の情報であり、所謂、メダルクレジットと同等である。持ちメダル情報は、遊技準備状態メダルの数量上限（例えば"５０"）から溢れた分のメダルとして記録される情報である。メダル払出方式のパチスロ遊技機において、クレジット超過時に下皿に払い出されたメダルに相当する。

【１８０３】

貯メダル情報は、前日以前に遊技者が獲得した持ちメダル又は当日獲得した持ちメダルを変換したものである。なお、遊技準備状態のメダル数に上限を持たせているが、上限を持たなくてもよい。その場合には持ちメダル情報を別途記載する必要がなく、記憶領域の削減となる。

【１８０４】

ＣＰＵ２２７１は、ＲＯＭ２２７３に格納されたプログラムを実行することで、メダル情報処理部、貸出処理部、入金処理部及び異常処理部等の各処理機能を遊技媒体管理装置２０００に備えさせている。

【１８０５】

また、遊技媒体管理装置２０００は、不図示の第１の暗号化手段と、第２の暗号化手段と、送信手段と、を含んで構成されている。遊技媒体管理装置２０００は、第１の暗号化手段と、第２の暗号化手段と、送信手段と、を用いて、ホールコンピュータ３０００に暗号化された情報を送信するよう構成されている。なお、ホールコンピュータ３０００における各種処理は、上述した封入式パチンコ遊技機１におけるホールコンピュータ３の各種処理と同様のため、説明を省略する。

【１８０６】

なお、遊技媒体管理装置２０００は、例えば、認証情報や、カードＩＤといった情報に関しても暗号化することができるよう構成してもよい。

【１８０７】

また、遊技機としてメダルレスパチスロ１０００を用いる場合において、遊技媒体管理装置２０００は、第１の暗号化手段と、第２の暗号化手段とを用いることで、ＲＡＭ２２７２が記憶する残高情報、遊技準備状態メダル情報、持ちメダル情報、貯メダル情報及び払出メダル情報等の情報を暗号化可能に構成されているが、これに加えて、遊技媒体管理装置２０００内に設けられた図示しない遊技監視部が判定するメダルレスパチスロ１０００の各種の遊技状態、異常の有無を判定する各種の判定要素及び異常または正常である旨のデータと、貸出処理部が処理する換算数と、遊技準備状態メダル情報記憶部が記憶するクレジット数と、貯メダルカード及びビジターカードの各カードが記憶するメダル数と、金額等とも暗号化可能に構成してもよい。

【１８０８】

なお、上述したメダルレスパチスロ１０００に、本構造例に係るパチスロ１Ａを適用した場合には、パネル板１０６３に代えて腰部パネル１２Ａが適用され、また、メダルレスパチスロ１０００のフロントドア１０５２の台座部に、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒと可視部１３Ｃとが設けられる。さらに、ベットボタン１０５６ａ、１０５６ｂ、１０５６ｃ、スタートレバー１０５８や、ストップボタン１０５９ａ、１０５９ｂ、１０５９ｃ等の操作手段は、左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒに配置されるのが好ましい。なお、精算ボタン１０５７をさらに左右の突出部１３Ｌ，１３Ｒに配置してもよい。

【１８０９】

［第２の構造例］

図１２９に示すように、第２の構造例に係るパチスロ１Ｂは、遊技機本体としての筐体４００と、筐体４００に対して回動可能なリールユニット４０１とを備えている。本構造例に係るパチスロ１Ｂは、上述したメダルレスタイプの遊技機として構成されている。

【１８１０】

筐体４００の前面には、大型の演出部としてスクリーン４０２が設けられている。スクリーン４０２は、筐体４００の前面全体、すなわちパチスロ１Ｂの前面側の略全域に亘って設けられており、上下方向の中心部が後方に窪むように湾曲した形状をなしている。これにより、筐体４００の前面側に空間を確保している。当該空間には、リールユニット４０１が位置するようになっている。なお、スクリーン４０２の形状は、例えば平面状であってもよいし、表面に凹凸が設けられた形状であってもよく、本構造例に係る形状に限定されるものではない。

【１８１１】

図１３０に示すように、スクリーン４０２は、背面側からプロジェクタ４０３、４０４によって画像が投影されるようになっている。プロジェクタ４０３は、筐体４００の上部奥側に設けられ、スクリーン４０２の上部領域に画像を投影するものである。プロジェクタ４０４は、筐体４００の下部奥側に設けられ、スクリーン４０２の下部領域に画像を投影するものである。スクリーン４０２は、プロジェクタ４０３、４０４のそれぞれの投影領域に併せて、上部と下部とに分割された２つのスクリーンから構成されていてもよい。

【１８１２】

なお、本構造例においては、筐体４００の前面に設けられた大型の演出部としてスクリーン４０２を用いた例について説明したが、これに限らず、例えばスクリーンに代えて液晶表示装置を大型の演出部として用いてもよい。この場合、筐体内にプロジェクタが不要となるので、筐体内にプロジェクタを設置するスペースのない、メダルを遊技媒体として用いるタイプのパチスロにも適用できる。

【１８１３】

スクリーン４０２では、パチスロ１Ｂの前面側の略全域において行われるような特定の演出を実行可能に構成されている。特定の演出としては、例えば、図１３１に示すような大型の装飾図柄（本構造例にあっては、「７」図柄）を変動可能に表示するダイナミックな演出を行うことができる。特定の演出としては、前述の演出に限られない。

【１８１４】

リールユニット４０１は、スクリーン４０２の前面側に配置されており、左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒを介して筐体４００に対して回動可能に取付けられている。リールユニット４０１は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、これら３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを覆うリールカバー４０１ａとを備えている。

【１８１５】

リールカバー４０１ａは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに触れることができないようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを覆っている。リールカバー４０１ａは、例えば透明な円筒形状の樹脂からなる。本構造例では、リールカバー４０１ａは、全体が透明に形成されているが、これに限らず、少なくとも遊技者がリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認可能であれば一部のみを透明とし、他の部分を不透明に形成してもよい。また、リールカバー４０１ａは、円筒状に限らず、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの前面側のみを覆う半円筒形状であってもよいし、多角形状であってもよい。

【１８１６】

リールユニット４０１は、左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒに対して回動可能に挟持されるようにして取付けられている。左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒは、上述したように筐体４００に対して回動可能に取付けられている。これにより、リールユニット４０１は、左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒを介して上下に回動可能である。

【１８１７】

具体的には、左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒは、筐体４００の左側板４００Ｌ及び右側板４００Ｒにそれぞれ回動可能に取付けられたアーム４０５ａと、アーム４０５ａの先

端に接続され、左右方向に突出する支持軸４０５ｂとを備えている。

【１８１８】

左右の支持軸４０５ｂには、リールユニット４０１が回動可能に支持されている。また、この左右の支持軸４０５ｂには、遊技者が把持可能な把持部４０７が取付けられている。把持部４０７には、遊技者が握ることができるレバー４０７ａが形成されている。

【１８１９】

遊技者は、リールユニット４０１が上方に位置した状態（図１２９に示す状態）で、レバー４０７ａを握って当該レバー４０７ａを下方に押し下げると、リールユニット４０１を下方に回動させて図１３１に示す状態となるまでリールユニット４０１を押し下げることができる。このように、リールユニット４０１は、遊技者の手動操作により筐体４００に対して動く可動式に構成されている。

【１８２０】

なお、リールユニット４０１を下方に押し下げるには、遊技者がレバー４０７ａを握って当該レバー４０７ａを下方に押し下げることとしたが、下方に向けて力を加えることができる部分であれば、レバー４０７ａに限らず、リールユニット４０１自体、把持部４０７、後述するスタートボタン４０８、ＭＡＸＢＥＴボタン４０９等、他の部材を押し下げることによってもリールユニット４０１を下方に押し下げることが可能である。

【１８２１】

また、把持部４０７には、遊技に使用する各種操作手段が配置されている。本構造例においては、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するためのスタートボタン４０８、遊技価値をベットするためのＭＡＸＢＥＴボタン４０９、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するための停止ボタン等が配置されている。停止ボタンは、把持部４０７の裏側に配置されている。停止ボタンの配置例としては、例えば図１３５に示す例と同様である。本構造例では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するための操作手段としてスタートボタン４０８を採用したが、これに限らず、レバーで構成してもよい。

【１８２２】

次に、リールユニット４０１を上下に回動するためのアーム４０５ａの駆動機構について、図１３２～図１３４を参照して説明する。本構造例においては、左の支持部４０５Ｌのアーム４０５ａと、右の支持部４０５Ｒのアーム４０５ａとで駆動機構の構造が異なるため、個別に説明する。

【１８２３】

図１３２に示すように、右の支持部４０５Ｒのアーム４０５ａは、筐体４００の右側板４００Ｒとの取付部分に設けられた右駆動機構４１０によって筐体４００に対して回動可能に構成されている。

【１８２４】

図１３２及び図１３３に示すように、右駆動機構４１０は、支持部４０５Ｒのアーム４０５ａの端部に設けられた右アームギヤ４１１と、ストッパ４１２と、第１の中間ギヤ４１３と、第２の中間ギヤ４１４と、駆動ギヤ４１５と、モータ４１６と、を含んで構成されている。

【１８２５】

右アームギヤ４１１は、ストッパ４１２とともに筐体４００の右側板４００Ｒに設けられた軸部４００ａに回転可能に支持されている。ストッパ４１２は、右アームギヤ４１１と一体回転可能に右アームギヤ４１１に取付けられている。ストッパ４１２は、右側板４００Ｒに設けられた図示しないガイドに係合する係合部４１２ａを外周部に有している。右側板４００Ｒに設けられたガイドは、右アームギヤ４１１の回転範囲に合わせた長さに設定されている。係合部４１２ａは、右側板４００Ｒに設けられた図示しないガイドに沿って移動することにより、右アームギヤ４１１の回転範囲を規制するものである。右アームギヤ４１１の回転範囲は、リールユニット４０１を上方の通常位置（図１２９に示す位置）と下方の可動位置（図１３１に示す位置）との間で移動させるためにアーム４０５ａが回動する範囲である。

【１８２６】
　また、右アームギヤ４１１には、ぜんまいばね４１１ａが設けられている。ぜんまいばね４１１ａは、リールユニット４０１を上方の通常位置（図１２９に示す位置）に移動させる方向（図１３２中、時計回り方向）にアーム４０５ａを常時付勢している。
【１８２７】
　第１の中間ギヤ４１３は、筐体４００の右側板４００Ｒに設けられた軸部４００ｂに回転可能に支持されている。第１の中間ギヤ４１３は、右アームギヤ４１１と第２の中間ギヤ４１４とに噛み合っている。
【１８２８】
　第２の中間ギヤ４１４は、筐体４００の右側板４００Ｒに設けられた軸部４００ｃに回転可能に支持されている。第２の中間ギヤ４１４は、第１の中間ギヤ４１３に噛み合っている。
【１８２９】
　第２の中間ギヤ４１４には、ストッパギヤ４１４ａが設けられている。ストッパギヤ４１４ａの近傍には、ストッパ用アクチュエータ４１８が設けられている。ストッパ用アクチュエータ４１８は、図示しないブラケットを介して右側板４００Ｒに固定されている。ストッパ用アクチュエータ４１８は、係合突起４１８ａを有しており、この係合突起４１８ａをストッパギヤ４１４ａ側に突出させてストッパギヤ４１４ａに係合させたり、引き込んでストッパギヤ４１４ａとの係合を解除したりするようになっている。第２の中間ギヤ４１４は、係合突起４１８ａがストッパギヤ４１４ａに係合することにより回転が規制される。これにより、リールユニット４０１の移動を規制して任意の位置でロックすることができる。例えば、本構造例においては、リールユニット４０１を上方の通常位置（図１２９に示す位置）に移動させた際に、ストッパ用アクチュエータ４１８を駆動して当該通常位置にリールユニット４０１を固定することができる。
【１８３０】
　また、図１３３に示すように、第２の中間ギヤ４１４には、駆動ギヤ４１５が噛み合っている。駆動ギヤ４１５は、モータ４１６の駆動軸４１６ａに一体回転可能に固定されている。したがって、駆動ギヤ４１５は、モータ４１６の回転を第２の中間ギヤ４１４に伝達するものである。駆動軸４１６ａには、トルクリミッタ４１７が設けられている。トルクリミッタ４１７は、第２の中間ギヤ４１４から所定以上のトルクが駆動ギヤ４１５に入力されると、駆動軸４１６ａを回転させないように駆動ギヤ４１５を駆動軸４１６ａに対して空転させるようになっている。
【１８３１】
　リールユニット４０１を下方の可動位置（図１３１に示す位置）から上方の通常位置（図１２９に示す位置）に戻す際には、モータ４１６を駆動してアーム４０５ａを上方に回動させる。このとき、ぜんまいばね４１１ａは、アーム４０５ａの上方への移動を補助するよう付勢力を作用させる。
【１８３２】
　図１３４に示すように、左駆動機構４２０は、支持部４０５Ｌのアーム４０５ａの端部に設けられた左アームギヤ４２１と、入力ギヤ４２２と、中間ギヤ４２３と、最終ギヤ４２４と、を含んで構成されている。
【１８３３】
　左アームギヤ４２１は、筐体４００の左側板４００Ｌに設けられた軸部４００ｄに回転可能に支持されている。入力ギヤ４２２は、左側板４００Ｌに設けられた軸部４００ｅに回転可能に支持され、中間ギヤ４２３と常時噛み合うとともに、アーム４０５ａが下方に所定量以上回動した際に左アームギヤ４２１に噛み合うようになっている。
【１８３４】
　また、左アームギヤ４２１には、ぜんまいばね４２１ａが設けられている。ぜんまいばね４２１ａは、リールユニット４０１を上方の通常位置（図１２９に示す位置）に移動させる方向（図１３２中、時計回り方向）にアーム４０５ａを常時付勢している。

【１８３５】
　中間ギヤ４２３は、左側板４００Ｌに設けられた軸部４００ｆに回転可能に支持され、入力ギヤ４２２と最終ギヤ４２４とに噛み合っている。最終ギヤ４２４は、左側板４００Ｌに設けられた軸部４００ｇに回転可能に支持され、中間ギヤ４２３と噛み合っている。最終ギヤ４２４には、図示しないトルクリミッタが設けられており、リールユニット４０１が下方の可動位置（図１３１に示す位置）に移動した際に当該トルクリミッタによってリールユニット４０１を可動位置に留めるように作用する。
【１８３６】
　このように構成された左駆動機構４２０は、主として、リールユニット４０１が下方の可動位置（図１３１に示す位置）に移動した際に機能するもので、リールユニット４０１を可動位置（図１３１に示す位置）に固定するロック機構としての機能を兼ねる。
【１８３７】
　具体的には、左アームギヤ４２１には、溝４２１ｂが形成されており、アーム４０５ａが下方に回動し、左アームギヤ４２１が回転すると、入力ギヤ４２２が左アームギヤ４２１の溝４２１ｂに嵌合して当該位置にて回転が規制されるようになっている。これにより、リールユニット４０１の移動を規制して可動位置（図１３１に示す位置）でロックすることができる。
【１８３８】
　可動位置（図１３１に示す位置）でロックされたリールユニット４０１は、モータ４１６が駆動することによりロックが解除され、モータ４１６の駆動力によって上方の通常位置（図１２９に示す位置）まで戻すことができるようになっている。このとき、ぜんまいばね４２１ａは、アーム４０５ａの上方への移動を補助するよう付勢力を作用させる。
【１８３９】
　上述のように構成されたリールユニット４０１は、遊技者により所定のタイミングでレバー４０７ａが下方に押し下げられることによって上方の通常位置（図１２９に示す位置）から下方の可動位置（図１３１に示す位置）に移動させることができる。
【１８４０】
　本構造例においては、リールユニット４０１が上方の通常位置（図１２９に示す位置）から下方の可動位置（図１３１に示す位置）に移動させられることにより、スクリーン４０２において特定の演出が実行されるようになっている。
【１８４１】
　したがって、本構造例においては、リールユニット４０１自体が特定の演出を実行させるための操作手段としての機能を有している。本構造例では、遊技者によってリールユニット４０１を移動させる操作を契機に特定の演出を実行するよう構成したが、その他、リールユニット４０１を移動させる操作を、ボーナスの当落を報知させるボタンプッシュに代わる操作として用いてもよい。
【１８４２】
　また、本構造例において、リールユニット４０１は、特定の演出の実行条件が成立していない場合には、上方の通常位置（図１２９に示す位置）においてストッパ用アクチュエータ４１８の駆動によってロックされていることが好ましい。これにより、特定の演出が実行されない通常遊技においては、リールユニット４０１が通常位置に固定されることで、把持部４０７も当該位置に固定されることとなり、遊技者が各種操作手段を操作する際に揺動することなく安定して操作を行うことができる。特定の演出の実行条件としては、例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに特定の図柄の組合せが表示された場合等がある。
【１８４３】
　特定の演出の実行条件が成立した場合には、ロックが解除される。また、特定の演出が実行された後、リールユニット４０１が下方の可動位置（図１３１に示す位置）から上方の通常位置（図１２９に示す位置）に戻ったタイミングで再度ロックする。このとき、例えば、特定の演出が実行される遊技の終了後（例えば、第３停止された停止ボタンがオフになったとき）に再度ロックするようにしてもよい。

【１８４４】
　また、特定の演出が複数の遊技に亘って実行されるような場合には、各単位遊技ごとにロックを行わずに、複数の遊技が終了したときにロックする構成としてもよい。このように、リールユニット４０１を通常位置（図１２９に示す位置）にロックするタイミングは、任意に設定可能であり、上述の他、通常位置に戻った瞬間にロックしてもよいし、通常位置に戻った後、次の遊技を開始する操作が行われたタイミング（例えば、スタートボタン４０８が操作されたとき）でロックしてもよい。
【１８４５】
　以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ｂは、リールユニット４０１が遊技者の手動操作により筐体４００に対して動く可動式に構成されるとともに、リールユニット４０１が遊技者により手動操作されることに応じてスクリーン４０２が特定の演出を実行するので、リールユニット４０１自体を可動入力装置としても使用することができる。このように、本構造例に係るパチスロ１Ｂは、これまでにないような斬新な可動入力装置を搭載することで、見た目で遊技者の興味を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８４６】
　また、本構造例に係るパチスロ１Ｂは、パチスロ１Ｂの前面側の略全域において特定の演出を実行可能なスクリーン４０２の前面側にリールユニット４０１が設けられているので、スクリーン４０２による演出領域を大きくでき、かつ、その大きな演出領域の前面側でリールユニット４０１を手動操作させることができる。このため、斬新で全く新しいダイナミックな演出を行うことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。
【１８４７】
　また、本構造例に係るパチスロ１Ｂは、左右の支持部４０５Ｌ、４０５Ｒに設けられた把持部４０７に、遊技に使用する各種操作手段（スタートボタン４０８、ＭＡＸＢＥＴボタン４０９、停止ボタン等）が配置されているので、各種操作手段が把持部４０７に集約されており、遊技者は把持部４０７を把持しながら指先の動きだけで遊技を行うことができる。これにより、遊技者への身体的な負担を軽減することができる。
【１８４８】
　なお、本構造例においては、リールユニット４０１を可動式で構成したが、これに限らず、リールユニット４０１を筐体４００に対して固定した構成であってもよい。この場合、例えば、筐体４００の左側板４００Ｌ及び右側板４００Ｒを透明な部材で構成してもよい。これにより、リールユニット４０１が筐体４００に対して浮いたような見た目とすることができ、遊技者に対して見た目で注意を惹くことができる。
【１８４９】
　リールユニット４０１を筐体４００に対して固定した構成においては、本構造例の把持部４０７に代えて、図１３５に示すような形状の操作ハンドル部４３７を用いる。図１３５では、操作ハンドル部４３７を後方側、すなわちリールユニット４０１側から見た図である。
【１８５０】
　図１３５に示すように、操作ハンドル部４３７は、遊技者により把持される左右のハンドル４３７Ｌ，４３７Ｒを有しており、ハンドル４３７Ｒの裏面に、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するための停止ボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが設けられている。また、左右のハンドル４３７Ｌ，４３７Ｒの上面には、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するためのスタートボタン４０８、遊技価値をベットするためのＭＡＸＢＥＴボタン４０９が設けられている。これら各種操作手段は、左右のハンドル４３７Ｌ，４３７Ｒのいずれか一方に集約して設けてもよいし、上面や側面、下面のいずれかに集約して設けてもよい。また、停止ボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、左のハンドル４３７Ｌに設けられてもよいし、上面に設けられていてもよい。このように、各種操作手段の配置は任意であり、特に上記に説明した配置に限定されるものではない。

【１８５１】
　また、操作ハンドル部４３７は、左右のアーム４３８Ｌ，４３８Ｒを有しており、この左右のアーム４３８Ｌ，４３８Ｒが筐体４００の左側板４００Ｌ及び右側板４００Ｒに支持されることで、筐体４００に対して固定されている。
【１８５２】
　さらに、リールユニット４０１を筐体４００に対して固定した構成においては、筐体４００におけるリールユニット４０１の前面側を透明部材で閉塞してもよい。これにより、前面側が透明部材で閉塞した筐体４００の内部にリールユニット４０１が配置され、筐体４００の外部、透明部材の前面側に操作ハンドル部４３７が配置される構成とすることができる。この場合、図１３５に示すように、操作ハンドル部４３７の後部（筐体４００との対向面）に透明部材に当接する当接部４３９を設けてもよい。これにより、筐体４００に対する操作ハンドル部４３７の固定が安定する。
【１８５３】
［第３の構造例］
　図１３６に示すように、第３の構造例に係るパチスロ１Ｃは、筐体５００と、リールユニット５０１と、可動式の演出装置５０２と、を備えている。本構造例に係るパチスロ１Ｃは、上述したメダルレスタイプの遊技機として構成されている。
【１８５４】
　筐体５００の前面には、筐体内部を閉塞するように、画像を表示可能な第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０が設けられている。第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、ともに液晶表示装置からなる。
【１８５５】
　第１の画像表示装置５１０は、リールユニット５０１の上部に配置され、各種の演出や各種の情報を表示可能に構成されている。第２の画像表示装置５２０は、リールユニット５０１の下部に配置され、各種の演出や各種の情報を表示可能に構成されている。
【１８５６】
　これら第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、ともに可動式に構成されており、演出装置５０２の移動に連動して筐体５００の奥側に倒れ込むように回動するように構成されている。
【１８５７】
　例えば、演出装置５０２がリールユニット５０１を覆わない開放位置（図１３６に示す位置）にあるときには、第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、ともに筐体５００の前面と平行、すなわち起立した状態に維持されている。この状態では、第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、少なくともいずれか一方が遊技者に向けて直接映像を映し出すようになっている。
【１８５８】
　一方で、演出装置５０２がリールユニット５０１を覆う閉鎖位置（図１３７における移動後の位置）にあるときには、第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、図１３７に示すように、筐体５００の奥側に倒れ込む。具体的には、第１の画像表示装置５１０は、上端の位置を維持したまま下端を筐体５００の奥側かつ上方に移動させる。第２の画像表示装置５２０は、下端の位置を維持したまま上端を筐体５００の奥側かつ下方に移動させる。なお、演出装置５０２が後述するように半透過部材により構成されているので、演出装置５０２がリールユニット５０１を覆ってもリールユニット５０１を視認可能である。
【１８５９】
　図１４０に示すように、第１の画像表示装置５１０は、上端側が軸５１０ａを介して筐体５００に対して回動可能に支持されている。軸５１０ａには、ギヤ５１１が一体回転可能に固定されている。このギヤ５１１には、駆動モータ５１２の駆動軸５１２ａに一体回転可能に取付けられた駆動ギヤ５１３が噛み合っている。
【１８６０】

また、第１の画像表示装置５１０は、下端側にガイドピン５１２ｂが設けられている。また、筐体５００の側板には、ガイドピン５１２ｂが摺動自在に嵌るガイド溝５００ａが形成されている。したがって、第１の画像表示装置５１０は、駆動モータ５１２の駆動によって駆動ギヤ５１３及びギヤ５１１を介して回動するとともに、下端側のガイドピン５１２ｂがガイド溝５００ａに沿って摺動する。これにより、第１の画像表示装置５１０は、回動することができる。

【１８６１】

第２の画像表示装置５２０は、下端側が軸５２０ａを介して筐体５００に対して回動可能に支持されている。軸５２０ａには、ギヤ５２１が一体回転可能に固定されている。このギヤ５２１には、駆動モータ５２２の駆動軸５２２ａに一体回転可能に取付けられた駆動ギヤ５２３が噛み合っている。

【１８６２】

また、第２の画像表示装置５２０は、上端側にガイドピン５２２ｂが設けられている。また、筐体５００の側板には、ガイドピン５２２ｂが摺動自在に嵌るガイド溝５００ｂが形成されている。したがって、第２の画像表示装置５２０は、駆動モータ５２２の駆動によって駆動ギヤ５２３及びギヤ５２１を介して回動するとともに、下端側のガイドピン５２２ｂがガイド溝５００ｂに沿って摺動する。これにより、第２の画像表示装置５２０は、回動することができる。

【１８６３】

また、筐体５００の前面下部には、遊技を行う際に遊技者により操作される各種操作手段が配置された操作部５３０が設けられている。操作部５３０は、筐体５００の前面から前方にせり出したＵ字状のアーム部材からなり、遊技者との対向面５３０ａに各種操作手段が配列されている。

【１８６４】

本構造例においては、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するためのスタートボタン５０５、遊技価値をベットするためのＭＡＸＢＥＴボタン５０６、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するための停止ボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが配置されている。各種操作手段としては、上述した各種ボタンに限らない。

【１８６５】

また、操作部５３０は、透明部材からなり、操作部５３０の後方に配置される第２の画像表示装置５２０や、閉鎖位置にある演出装置５０２の視認性を高めている。操作部５３０は、全体が透明部材から構成されていてもよいし、その一部、例えば各種ボタンが配列された対向面５３０ａのみを透明部材から構成してもよい。

【１８６６】

本構造例において、上述した各種操作手段は、タッチセンサ式のボタンからなる。タッチセンサ式のボタンとしては、例えば、ボタンの外枠を表示した透明なタッチスクリーンシートが操作部５３０の対向面５３０ａに積層されたものを用いることができる。なお、タッチスクリーンシートにおける各ボタンの検出方式としては、例えば、指で押されたボタンの位置を電圧変化の測定によって検知する感圧式や、指が表面に触れた際の静電容量の変化を測定することによって検知する静電容量式等、各種方式を採用することができる。

【１８６７】

なお、本構造例では、操作部５３０を透明部材とし、各種操作手段をタッチセンサ式のボタンから構成したが、これに限らず、操作部５３０を透明部材又は不透明部材から構成し、各種操作手段を機械式のボタンで構成してもよい。この場合、スタートボタン５０５に代えてスタートレバーを用いてもよい。

【１８６８】

図１３６に示すように、リールユニット５０１は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、これら３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを覆うリールカバー５０１ａとを備えている。３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、それぞれ複数の図柄が描かれている。リールユニット５０１は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させることで複数の図柄を変動表示させ、

３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止させることで複数の図柄を停止表示することができる。

【１８６９】

リールカバー５０１ａは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに触れることができないようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを覆っている。リールカバー５０１ａは、例えば透明な円筒形状の樹脂からなる。本構造例では、リールカバー５０１ａは、全体が透明に形成されているが、これに限らず、少なくとも遊技者がリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認可能であれば一部のみを透明とし、他の部分を不透明に形成してもよい。また、リールカバー５０１ａは、円筒状に限らず、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの前面側のみを覆う半円筒形状であってもよいし、多角形状であってもよい。

【１８７０】

図１３６に示すように、演出装置５０２は、リールユニット５０１の前方に設けられ、左に配置された左変形部材５０２Ｌと、右に配置された右変形部材５０２Ｒとからなる。左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒは、入射光の一部を反射し、一部を透過させる半透過部材によって構成されている。半透過部材としては、例えば、板ガラスやアクリル等の透明部材に錫や銀をメッキ加工や蒸着したものからなる。左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒにおける反射光と透過光の割合は、反射膜の厚みで調整できる。パチスロの仕様に応じて任意の透過率と反射率とで構成した半透過部材を用いる。本構造例では透過率と反射率とが等しいハーフミラーを用いる。本構造例における演出装置５０２は、半透過手段を構成する。

【１８７１】

図１３７に示すように、演出装置５０２は、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとが左右に移動可能に構成されている。換言すれば、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとは、リールユニット５０１を覆わない開放位置（図１３６に示す位置）と、リールユニット５０１を覆う閉鎖位置（図１３７における移動後の位置）との間で移動可能に構成されている。

【１８７２】

また、演出装置５０２は、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとが互いに閉鎖位置まで移動すると、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとが一体化する立体的形状からなる。本構造例においては、遊技者側（前方側）を頂点とする中空のピラミッド型の立体的形状に構成されている。演出装置５０２の立体的形状としては、ピラミッド型に限らず、ドーム形状やその他の多角形状であってもよい。

【１８７３】

一方、演出装置５０２は、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとが互いに開放位置まで移動すると、リールユニット５０１を遊技者に対して露出した状態で筐体５００の左右に位置する。演出装置５０２は、開放位置においては後述する反射面（筐体内部側の面）５０２ａ及び５０２ｂを遊技者が視認可能となる。開放位置では、演出装置５０２は、遊技者に視認可能となった反射面５０２ａ及び５０２ｂに図示しない発光装置によって光を照射又は導光することにより、光の反射を利用した発光演出を実行可能である。

【１８７４】

図１３８及び図１３９に示すように、演出装置５０２を構成する左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとは、ラックアンドピニオン機構により左右に移動可能に構成されている。

【１８７５】

具体的には、左変形部材５０２Ｌの下端には、左右方向に沿ってギヤ部が形成されたラック部５４０Ｌが取り付けられている。右変形部材５０２Ｒの下端には、左右方向に沿ってギヤ部が形成されたラック部５４０Ｒが取り付けられている。これらラック部５４０Ｌ，５４０Ｒは、演出装置５０２の内部の視認性を確保する観点から、透明部材で構成されるのが好ましい。

【１８７６】

リールユニット５０１の下部には、ブラケット５４９を介して駆動モータ５５０が取り付けられている。駆動モータ５５０は、リールユニット５０１に限らず、筐体５００、又は筐体内部に配置されたリールユニット５０１以外の部材に取付けられていてもよい。

【１８７７】

駆動モータ５５０の駆動軸５５０ａには、ピニオンギヤ５５１が固定されている。このピニオンギヤ５５１には、ラック部５４０Ｌ，５４０Ｒの各ギヤ部が噛み合っている。これにより、駆動モータ５５０の駆動によって、ピニオンギヤ５５１及びラック部５４０Ｌ，５４０Ｒを介して左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒを左右に、すなわち互いに近接する方向及び互いに離隔する方向に移動させることができる。

【１８７８】

また、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの上端には、それぞれガイド受部５４１Ｌ，５４１Ｒが設けられている。これらガイド受部５４１Ｌ，５４１Ｒは、筐体５００に図示しない支持部材を介して取付けられた左右方向に長尺なガイド５６０に摺動自在に係合している。このため、左変形部材５０２Ｌと右変形部材５０２Ｒとが左右に移動する際には、ガイド受部５４１Ｌ，５４１Ｒがガイド５６０上を摺動しながら移動する。これにより、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの移動が安定する。

【１８７９】

また、本構造例においては、図１４０に示すように、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの閉鎖位置（図１３７における移動後の位置）への移動に連動して、第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０がそれぞれ筐体５００の奥側に倒れ込むようになっている。

【１８８０】

このとき、第１の画像表示装置５１０は、閉鎖位置にある左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの内側下部の反射面５０２ｂに対して画像を投影可能となる。また、第２の画像表示装置５２０は、閉鎖位置にある左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの内側上部の反射面５０２ａに対して画像を投影可能となる。このように構成された第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、投影手段を構成する。

【１８８１】

本構造例においては、閉鎖位置にある左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒの反射面５０２ａ，５０２ｂに対して第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０から画像を投影することにより、反射面５０２ａ，５０２ｂで反射された光によって、リールユニット５０１の前方であって演出装置５０２の内側に虚像を映し出すことができる。これにより、第１の画像表示装置５１０、第２の画像表示装置５２０及び演出装置５０２によって虚像を用いた演出を実行することができる。このとき、リールユニット５０１が虚像の背景を構成したり、虚像が映る投影物として機能したりすることも可能である。

【１８８２】

なお、虚像の背景を構成したり、虚像が映る投影物として機能したりものとしては、リールユニット５０１に限らず、立体的造形物やパネル等であってもよい。

【１８８３】

本構造例においては、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒを、開放位置（図１３６に示す位置）から閉鎖位置（図１３７における移動後の位置）に移動させるタイミングの一例としては、例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが特定の図柄揃いで停止した場合や、遊技者に特典（例えば、有利遊技状態への移行など）を与える条件が成立した場合、又はそのチャンスの示唆として用いる場合などが挙げられるが、これらに限定されるものではない。

【１８８４】

また、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが閉鎖位置にある場合でもリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表示された図柄が視認可能であるため、図柄の停止後に限らず、図柄の変動中に左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒを閉鎖位置に移動させてもよいし、さらにフリーズ演出中など、図柄が変動中であるものの遊技者による停止操作を受け付け

ないタイミングで左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒを閉鎖位置に移動させてもよい。上記のように、図柄の変動中に演出装置５０２を用いた演出を実行する場合には、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒに対して映像の投影を行わないことによりリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの視認性を確保する等の制御を行ってもよい。

【１８８５】

また、本構造例においては、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが閉鎖位置にある場合において、遊技者が任意で演出を終了させることによって左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒを開放位置に移動させることができる。この場合、演出を終了させるための専用の入力装置を設けてもよいし、次遊技の開始操作を受け付けたことを契機に強制的に演出を終了する構成としてもよい。

【１８８６】

以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ｃは、演出時に画像が投影される左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒからなる演出装置５０２が可動式に構成されているので、演出時にのみリールユニット５０１の手前で行われる演出を意識させることができ、リールユニット５０１の視認性を低下させることなく遊技の興趣を向上させることができる。

【１８８７】

また、本構造例に係るパチスロ１Ｃは、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが閉鎖位置において一体化する立体的形状からなるので、閉鎖位置での演出時に一体感及び立体感をより一層際立たせることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

【１８８８】

また、本構造例に係るパチスロ１Ｃは、第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０が、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが開放位置にあるときは遊技者に向けて直接映像を映し出すよう構成されている。このため、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが開放位置にあるときに遊技者に向けて直接映像を映し出す第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０は、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒが閉鎖位置となったときに演出装置５０２の反射面５０２ａ，５０２ｂに向けて画像を投影する機能を兼ねる。したがって、左変形部材５０２Ｌ及び右変形部材５０２Ｒからなる演出装置５０２を用いた演出用に新たな装置を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを削減することができる。

【１８８９】

［第４の構造例］

図１４１及び図１４２に示すように、第４の構造例に係るパチスロ１Ｄは、筐体６００と、リールユニット６０１と、可動式の第１演出表示装置６１０と、第２演出表示装置６２０と、を備えている。本構造例に係るパチスロ１Ｄは、上述したメダルレスタイプの遊技機として構成されている。本構造例における第１演出表示装置６１０は、第１演出表示部を構成し、第２演出表示装置６２０は、第２演出表示部を構成する。

【１８９０】

筐体６００の前面上部には、第１演出表示装置６１０が筐体内部を閉塞するように配置されている。筐体６００の前面中央、第１演出表示装置６１０の下方には、リールユニット６０１が配置されている。リールユニット６０１は、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒからなる。

【１８９１】

筐体６００の前面中央、リールユニット６０１の下方には、台座部６０２が形成されている。この台座部６０２には、遊技を行う際に遊技者により操作される各種操作手段が配置された操作部６３０が設けられている。

【１８９２】

本構造例においては、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するためのスタートボタン、遊技価値をベットするためのＭＡＸＢＥＴボタン、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するための停止ボタンが配置されている。各種操作手段としては、上述した各種ボタンに限らない。

【１８９３】
本構造例において、上述した各種操作手段は、タッチセンサ式のボタンからなる。タッチセンサ式のボタンとしては、例えば、ボタンの外枠を表示したタッチスクリーンシートが操作部６３０の表面に積層されたものを用いることができる。なお、タッチスクリーンシートにおける各ボタンの検出方式としては、例えば、指で押されたボタンの位置を電圧変化の測定によって検知する感圧式や、指が表面に触れた際の静電容量の変化を測定することによって検知する静電容量式等、各種方式を採用することができる。
【１８９４】
なお、本構造例では、各種操作手段をタッチセンサ式のボタンから構成したが、これに限らず、各種操作手段を機械式のボタンで構成してもよい。この場合、スタートボタンに代えてスタートレバーを用いてもよい。
【１８９５】
筐体６００の前面下部には、大型の重低音タイプのスピーカであるウーハ６４０が設けられている。ウーハ６４０は、振動に伴い発生した風を遊技者に向けて吹き付けることができるようになっている。ウーハ６４０は、例えば演出に伴い風を吹き付けることで視覚、聴覚に加えて触覚による斬新な体感を遊技者に与えることができる。本構造例においては、ウーハ６４０のオン・オフを遊技者の選択により切替可能に構成されている。
【１８９６】
図１４１に示すように、第１演出表示装置６１０は、パチスロ１Ｄの前面に配置された表示面６１０ａを有する。第１演出表示装置６１０は、表示面６１０ａをパチスロ１Ｄの前面と平行な姿勢（図１４１に示す姿勢）と、表示面６１０ａを下方に向けて傾けた姿勢（図１４２に示す）との間で変動可能に構成されている。
【１８９７】
図１４３は、第１演出表示装置６１０が表示面６１０ａをパチスロ１Ｄの前面と平行な姿勢（図１４１に示す姿勢）にあるときの図である。一方、図１４４は、第１演出表示装置６１０が表示面６１０ａを下方に向けて傾けた姿勢（図１４２に示す）にあるときの図である。
【１８９８】
図１４３及び図１４４に示すように、第１演出表示装置６１０の上部には、筐体６００に対して収納及び突出可能に構成された展開部６５０が設けられている。展開部６５０は、筐体６００の前後方向（奥行き方向）に延在するガイド版６５１を有しており、このガイド版６５１は左右にそれぞれ設けられている。
【１８９９】
ガイド版６５１の前端（パチスロ１Ｄの前面側）には、第１演出表示装置６１０の上端６１０ｂが回動可能に取付けられている。また、ガイド版６５１には、筐体６００の前後方向（奥行き方向）に長尺なガイド溝６５１ａが形成されている。このガイド溝６５１ａには、筐体６００の側板に設けられたガイドピン６００ａが摺動自在に係合している。
【１９００】
ガイド版６５１の上端には、ギヤが形成されたラック部６５１ｂが形成されている。ラック部６５１ｂのギヤには、ピニオンギヤ６５４が噛み合っている。これにより、ラック部６５１ｂとピニオンギヤ６５４とでラックアンドピニオン機構を構成している。
【１９０１】
ピニオンギヤ６５４は、駆動モータ６５３の駆動軸６５３ａに一体回転可能に取付けられている。駆動モータ６５３は、図示しないブラケット等の支持手段を介して筐体６００に固定されている。ガイド版６５１は、駆動モータ６５３の駆動によってラックアンドピニオン機構を介して、筐体６００に対して前後方向に移動可能である。
【１９０２】
また、第１演出表示装置６１０の下端６１０ｃには、ガイドピン６１０ｄが設けられている。ガイドピン６１０ｄは、筐体６００の側板に円弧状に形成されたガイド溝６００ｂに摺動自在に係合している。

【１９０３】
図１４３に示すように、第２演出表示装置６２０は、第１演出表示装置６１０の背面に配置されている。第２演出表示装置６２０は、表示面６２０ａがパチスロ１Ｄの前面上方に向くよう傾斜した状態で筐体６００に固定されている。なお、第２演出表示装置６２０は、固定式に限らず、第１演出表示装置６１０と同様に可動式に構成してもよい。
【１９０４】
第１演出表示装置６１０は、第２演出表示装置６２０を覆った状態（図１４１及び図１４３に示す状態）から、下端６１０ｃがパチスロ１Ｄの前面側から背面側に移動するとともに上端６１０ｂがパチスロ１Ｄの前方にせり出すように移動することで、表示面６１０ａが下方を向くとともに第２演出表示装置６２０を外部に露出する状態（図１４２及び図１４４に示す状態）となる。このとき、図１４２に示すように、遊技者は第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０の両方を視認できる。
【１９０５】
本構造例において、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０は、ともに映像を背面側から投影可能なスクリーンによって構成されている。なお、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０の構成としては、上記スクリーンに限らず、例えば、液晶表示装置、ＬＥＤ発光装置、又はハーフミラー等としてもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。
【１９０６】
図１４５及び図１４６に示すように、本構造例に係るパチスロ１Ｄは、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０のそれぞれに映像を投影可能な投影手段として１台のプロジェクタ６６０を備えている。本構造例においては、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０のそれぞれに対して１台のプロジェクタ６６０によって映像を投影するようになっている。
【１９０７】
プロジェクタ６６０は、筐体６００の上部に配置されたミラー６７０を介して第１演出表示装置６１０に映像を投影するようになっている。ミラー６７０は、プロジェクタ６６０から照射された投影光を第１演出表示装置６１０に向けて反射させるもので、図示しないブラケット等の支持手段を介して筐体６００の上部奥側に取付けられている。
【１９０８】
プロジェクタ６６０は、第２演出表示装置６２０に直接、映像を投影するようになっている。プロジェクタ６６０は、第１演出表示装置６１０用の映像と、第２演出表示装置６２０用の映像とを分けて投影する。
【１９０９】
本構造例においては、第１演出表示装置６１０が第２演出表示装置６２０を覆った状態（図１４５に示す状態）、及び第１演出表示装置６１０が表示面６１０ａを下方に向けてせり出し第２演出表示装置６２０を露出した状態（図１４６に示す状態）のいずれの状態においても、１台のプロジェクタ６６０によって映像を投影できるように、第１演出表示装置６１０、第２演出表示装置６２０、ミラー６７０及びプロジェクタ６６０が配置されている。
【１９１０】
なお、第１演出表示装置６１０が表示面６１０ａを下方に向けてせり出し第２演出表示装置６２０を露出した状態（図１４６に示す状態）では、第１演出表示装置６１０が傾斜することにより投影領域が変化するため、この投影領域の変化に合わせてミラー６７０の角度が自動調整されるようミラー６７０を駆動させてもよい。ミラー６７０を駆動させる構成としては、例えば、ミラー６７０に回動軸を設け、当該回動軸をステッピングモータ等の角度調整容易なモータによって回動させる構成とすることができる。
【１９１１】
本構造例においては、上述のように１台のプロジェクタ６６０によって第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０に映像を投影する構成としたが、これに限らず、例

えば第１演出表示装置６１０、第２演出表示装置６２０ごとにそれぞれ個別にプロジェクタを設けてもよい。この場合、第１演出表示装置６１０を個別のプロジェクタによって直接、映像を投影可能となるためミラー６７０が不要となる。

【１９１２】

第１演出表示装置６１０がせり出すタイミングとしては、例えば、図３７～図４１に示したラインバトル状態における演出、図４４に示したエンディング演出、図８７～図９１に示した各ボーナス役当籤報知演出、期待感演出（ボーナス役当籤、あるいはＡＲＴ当籤を遊技者に期待させる演出）などの特定の演出の開始時、チャンスゾーンの突入時、連続演出の成功時、ＡＴ突入時、ボーナス入賞時など、任意のタイミングとすることができる。

【１９１３】

また、せり出した第１演出表示装置６１０は、例えば演出終了時に自動的に、第２演出表示装置６２０を覆った状態（図１４１に示す状態）に戻してもよいし、せり出しを解除する入力装置等を設けて遊技者が任意のタイミングで当該入力装置を操作することによって第２演出表示装置６２０を覆った状態（図１４１に示す状態）に戻してもよい。せり出しを解除する入力装置としては、専用の入力装置を設けてもよいし、既存の例えば操作手段に当該入力装置の機能を割り当ててもよい。

【１９１４】

以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ｄは、第１演出表示装置６１０が可動することで、新たな表示部である第２演出表示装置６２０が出現するとともに、これら複数の表示部で奥行きのあるダイナミックな演出を行うことができる。これにより、遊技者の想像し得ない方法で表示領域を拡大させ、驚きや感動を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１５】

また、本構造例に係るパチスロ１Ｄは、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０がともにプロジェクタ６６０によって映像を投影可能なスクリーンで構成されているので、第１演出表示装置６１０及び第２演出表示装置６２０を液晶表示装置で構成した場合と比較して映像出力用の配線を減らすことができ、可動する上での配線抜けや配線の挟み込みなどのトラブルを減らすことができる。

【１９１６】

［第５の構造例］

図１４７に示すように、第５の構造例に係るパチスロ１Ｅは、筐体６００と、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、筐体６００の前面上部に設けられた第１演出表示装置７１０と、筐体６００の前面下部に設けられた第２演出表示装置７２０と、台座部７３０と、を備えている。本構造例に係るパチスロ１Ｅは、上述したメダルレスタイプの遊技機として構成されている。本構造例における第２演出表示装置７２０は、演出表示部を構成する。

【１９１７】

３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、筐体６００の上部に配置されており、複数の図柄を変動表示させるとともに、複数の図柄を停止表示するようになっている。

【１９１８】

３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの下部には、第１演出表示装置７１０が配置されている。第１演出表示装置７１０の下方には、第２演出表示装置７２０が配置されている。これら第１演出表示装置７１０及び第２演出表示装置７２０は、演出に係る表示や各種情報を表示可能に構成されている。

【１９１９】

第１演出表示装置７１０及び第２演出表示装置７２０は、ともに映像を背面側から投影可能なスクリーンによって構成されている。本構造例においては、第１演出表示装置７１０及び第２演出表示装置７２０によってパチスロ１Ｅの前面の略全域を演出表示領域としている。なお、本構造例では、第１演出表示装置７１０と第２演出表示装置７２０とを別体で構成したが、例えば一枚のスクリーンで構成する等、一体の演出表示部として構成してもよい。

【１９２０】
図１４９に示すように、第１演出表示装置７１０は、筐体７００内に設けられた第１プロジェクタ７１１によって映像が投影されるようになっている。第２演出表示装置７２０は、筐体７００内に設けられた第２プロジェクタ７２１によって映像が投影されるようになっている。
【１９２１】
なお、本構造例においては、第１演出表示装置７１０及び第２演出表示装置７２０をスクリーンで構成したが、これに限らず、例えば、液晶表示装置やドットマトリックス役物等の視覚的な演出を実行可能な構成であれば、どのような構成の演出装置で構成してもよい。
【１９２２】
パチスロ１Ｅの前面において第１演出表示装置７１０と第２演出表示装置７２０との間には、台座部７３０が設けられている。台座部７３０は、第２演出表示装置７２０よりも上方でパチスロ１Ｅの前方（遊技者側）に突出するように設けられている。
【１９２３】
台座部７３０には、遊技者により操作される複数の操作手段が配置されている。台座部７３０は、例えば板ガラスやアクリル等の透明部材からなる。本構造例においては、複数の操作手段として、ＭＡＸベットボタン１５ａ、スタートボタン１６Ａ、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒなどが配置されている。
【１９２４】
本構造例においては、上述の通り、台座部７３０が透明部材からなるため、図１４８に示すように、台座部７３０の上方から透明な台座部７３０を通じて、下方に位置する第２演出表示装置７２０を視認可能となっている。
【１９２５】
本構造例においては、台座部７３０に配置される複数の操作手段はプロジェクタにより投影された画像によって構成されている。
【１９２６】
具体的には、図１４９に示すように、筐体７００の前面上部に、台座部７３０に向けて映像を投影可能な投影手段としてのプロジェクタ７４０が設けられている。プロジェクタ７４０は、複数の操作手段の画像を台座部７３０に対して投影する。これにより、台座部７３０には、複数の操作手段の画像が表示される。
【１９２７】
また、筐体７００の前面上部には、プロジェクタ７４０と隣接するようにして操作位置検出カメラ７５０が設けられている。操作位置検出カメラ７５０は、台座部７３０を上方から撮像している。
【１９２８】
操作位置検出カメラ７５０は、台座部７３０上での指の動きを認識し、その映像から指の位置を検出するものである。これにより、本構造例においては、操作位置検出カメラ７５０によって台座部７３０上での指の位置を検出することによって、台座部７３０に投影された複数の操作手段のうち、いずれの操作手段が操作されたかを検出する。本構造例における操作位置検出カメラ７５０は、操作位置検出手段を構成する。
【１９２９】
なお、台座部７３０に複数の操作手段を投影させる方式としては、台座部７３０に赤色光によって複数の操作手段を投影するとともに、別途赤外線を発し、指に当って反射した赤外線をＣＭＯＳカメラ等で読み取って指の位置を検出する方式を採用してもよい。
【１９３０】
また、本構造例においては、プロジェクタ７４０により複数の操作手段の画像を台座部７３０に投影する構成としたが、これに限らず、台座部７３０を、複数の操作手段の画像を表示可能なタッチパネル式の透過表示装置で構成してもよい。この場合、筐体７００の前面上部にプロジェクタやカメラを設置する必要がなく、パチスロ１Ｅをコンパクトにす

ることができる。透過表示装置としては、例えば、透過液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、又は無機ＥＬ表示装置など、透過性を有する表示装置であれば、どのような表示装置を用いてもよい。また、本構造例のように投影式とすると、プロジェクタ７４０と台座部７３０との間に障害物が介在した場合に、好適に複数の操作手段の画像を投影できないおそれがあるが、タッチパネル式とすれば、このような問題が生じない。

【１９３１】

さらに、タッチパネル式の台座部７３０とプロジェクタ７４０とを組み合わせた構成としてもよい。具体的には、台座部７３０を、表示機能を有さないタッチパネルで構成し、プロジェクタ７４０により複数の操作手段の画像を台座部７３０に投影することにより、操作位置検出用のカメラを不要とした構成とすることもできる。

【１９３２】

また、上述のように構成された台座部７３０において、各操作手段の操作時に有効な操作が行われたことを遊技者に直接感じさせることができるように、各操作手段の操作に応じて台座部７３０が振動する等して操作感（打感）を与えるようにしてもよい。台座部７３０を振動させる構成としては、例えば圧電素子を台座部７３０の下面に貼り付け、台座部７３０自体を振動させる構成を用いることができる。

【１９３３】

本構造例において、プロジェクタ７４０により台座部７３０に投影される複数の操作手段の画像は、パチスロ１Ｅとして採用される機種や、遊技者の選択によって、複数種類のレイアウトに変更可能である。

【１９３４】

複数種類のレイアウトとしては、例えば、パチスロタイプのレイアウト（図１５０（ａ）に示すレイアウト）、いわゆるビデオスロットタイプのレイアウト（図１５０（ｂ）に示すレイアウト）、及び片手遊技タイプのレイアウト（図１５０（ｃ）に示すレイアウト）等を設定可能である。

【１９３５】

ビデオスロットタイプのレイアウトでは、パチスロタイプにおけるスタートボタン１６Ａに代えてＳＰＩＮボタン７１６Ａが用いられる。また、片手遊技タイプのレイアウトでは、遊技者が片手で遊技が可能なように、遊技に必要な操作手段を一定領域内にまとめて配置している。なお、片手遊技タイプのレイアウトでは、ＭＡＸＢＥＴボタン７１５ａがスタートボタンの機能を兼ねる。

【１９３６】

台座部７３０に投影される複数の操作手段の画像のレイアウトの変更方法としては、例えば、非遊技中に、投影されている操作手段の画像をドラック移動させることにより他のレイアウトに切り換える方法等がある。また、予め設定されている各種レイアウトからいずれかのレイアウトを選択可能とする構成でもよい。さらに、上記レイアウトの変更は、遊技場関係者のみが呼び出し可能な店舗用設定モード等において遊技場関係者によってのみ変更可能な構成としてもよい。

【１９３７】

ここで、本構造例において、プロジェクタ７４０は、所定の条件を満たした場合に複数の操作手段の画像の投影を中止するようになっている。所定の条件としては、各種ロック条件成立によって、遊技操作を一時的に無効化するロックが有効となった場合（例えば、レバーオン等のスタート時のフリーズ演出や、第三停止後の当落煽り演出のロック等）等が挙げられる。

【１９３８】

この他、各種操作手段の無操作状態で一定時間経過したときに所定の条件を満たすこととしてもよい。この場合、第２演出表示装置７２０には、デモ画面等が表示される。

【１９３９】

このように、本構造例において、所定の条件を満たした場合にプロジェクタ７４０による複数の操作手段の画像の投影が中止されるため、台座部７３０上に何らの画像も表示さ

れないこととなる。これにより、台座部７３０を通じて下方の第２演出表示装置７２０を視認する際の視認性が向上する。

【１９４０】

なお、台座部７３０をタッチパネル式の透過表示装置で構成した場合も、同様に、台座部７３０は、所定の条件を満たした場合に複数の操作手段の画像の表示を中止するようになっている。

【１９４１】

以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ｅは、複数の操作手段の画像が投影される台座部７３０が透明部材からなるので、台座部としての機能を確保しつつ、台座部７３０が下方の第２演出表示装置７２０を見る際の妨げとなることを防止することができる。さらに、所定の条件を満たした場合に複数の操作手段の画像の投影を中止するので、台座部７３０を介して視認される下方の第２演出表示装置７２０の視認性を格段に向上させることができる。また、遊技者により操作される複数の操作手段が台座部７３０に投影される画像からなるので、操作手段用の配線等が不要であり、意匠性が高いとともに、台座部７３０を介して視認される下方の第２演出表示装置７２０の視認性をさらに向上させることができる。

【１９４２】

また、本構造例に係るパチスロ１Ｅは、台座部７３０における複数の操作手段の画像の配置（レイアウト）を変更可能なため、遊技者の好みに合わせて自由に操作手段の位置や種類を変更できる。これにより、遊技者が使いやすいように操作手段の位置を変更できるため、遊技者による操作の負担を軽減することができる。

【１９４３】

［第６の構造例］

図１５１に示すように、第６の構造例に係るパチスロ１Ｆは、筐体９００と、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、筐体９００の前面上部に設けられた第１演出表示装置９１０と、筐体９００の前面下部に設けられた第２演出表示装置９２０と、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒと、台座部９４０と、を備えている。本構造例に係るパチスロ１Ｅは、上述したメダルレスタイプの遊技機として構成されている。本構造例における第１演出表示装置９１０及び第２演出表示装置９２０は、演出表示手段を構成する。

【１９４４】

３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、筐体９００の上下方向中央に配置されており、複数の図柄を変動表示させるとともに、複数の図柄を停止表示するようになっている。本構造例におけるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、図柄表示手段を構成する。

【１９４５】

第１演出表示装置９１０は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの上方に配置され、後述する一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に連動して下方に動くように構成されている（図１５２参照）。第１演出表示装置９１０を動かす構成としては、例えば駆動モータを用いたラックアンドピニオン機構を用いる。第１演出表示装置９１０は、液晶表示装置又はプロジェクタにより画像を投影可能なスクリーンによって構成されている。

【１９４６】

第２演出表示装置９２０は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの下方に配置され、第１演出表示装置９１０と同様、後述する一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に連動して上方に動くように構成されている（図１５２参照）。第２演出表示装置９２０を動かす構成としては、例えば駆動モータを用いたラックアンドピニオン機構を用いる。第２演出表示装置９２０は、液晶表示装置又はプロジェクタにより画像を投影可能なスクリーンによって構成されている。

【１９４７】

台座部９４０には、遊技を行う際に遊技者により操作される各種操作手段が配置されている。本構造例においては、各種操作手段として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するためのスタートボタン１６Ａ、遊技価値をベットするためのＭＡＸＢＥＴボタン１５

ａ、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するための停止ボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが配置されている。各種操作手段としては、上述した各種ボタンに限らない。また、スタートボタン１６Ａに代えてスタートレバーを用いてもよい。

【１９４８】

一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒは、パチスロ１Ｆの前面に上下に縦長に配置されている。具体的には、演出発光装置９３０Ｌは、筐体９００の左側板の前端部に配置され、演出発光装置９３０Ｒは、筐体９００の右側板の前端部に配置されている。

【１９４９】

演出発光装置９３０Ｌの状態と演出発光装置９３０Ｒの上端とは、連結部材９５０によって連結されている。連結部材９５０の前面上部には、演出用に用いられるＰＵＳＨボタン９５１が設けられている。

【１９５０】

ＰＵＳＨボタン９５１は、後述するように、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に応じて遊技者に視認困難な位置から視認容易な位置に移動するようになっている。具体的には、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形前は、図１５１に示すように、ＰＵＳＨボタン９５１は、上方を向くような位置にあるため遊技者により視認困難となっている。一方で、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形後は、図１５２に示すように、ＰＵＳＨボタン９５１は、下方に下がり、かつ前方を向くような位置にあるため遊技者により視認容易となる。

【１９５１】

一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒは、図１５１及び図１５２に示すように、変形するように構成されている。その具体的な構成について以下に説明する。

【１９５２】

図１５３に示すように、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒは、屈曲可能な屈曲部材としてのフレーム部材９３１と、フレーム部材９３１に取付けられ、可撓性を有するレンズ部材９３３と、レンズ部材９３３内で発光する発光部材９３１ａと、駆動機構９３４と、を含んで構成されている。

【１９５３】

フレーム部材９３１は、複数の連結部９３１を有し、各連結部９３１において屈曲可能なように構成されている。また、フレーム部材９３１は、複数の連結部９３１ｂのうち、１つの連結部を関節部９３２として有している。本構造例における関節部９３２は、可動部を構成する。

【１９５４】

関節部９３２は、駆動機構９３４に連結されており、駆動機構９３４によって図１５３中、実線で示す位置と一点鎖線で示す位置との間で移動可能に構成されている。これにより、フレーム部材９３１は、関節部９３２が駆動されることによって屈曲するようになっている。

【１９５５】

レンズ部材９３３は、フレーム部材９３１に固定され、軟質樹脂、例えばシリコンゴム系樹脂、エラストマー樹脂、軟質塩化ビニル等の柔軟性に富み、かつ透光性を有する素材によって構成されている。レンズ部材９３３は、フレーム部材９３１の屈曲に追従するように変形するようになっている。レンズ部材９３３の表面には、装飾が施されていてもよい。

【１９５６】

発光部材９３１ａは、フレーム部材９３１に取付けられており、例えばＬＥＤによって構成されている。本構造例においては、フレーム部材９３１が屈曲するため、ＬＥＤ基板としてはフレキシブル基板（ＦＰＣ）を用いるのが好ましい。

【１９５７】

駆動機構９３４は、フレーム部材９３１の関節部９３２を駆動するものである。駆動機構９３４は、フレーム部材９３１の関節部９３２に設けられた回動軸９３２ａに回動自在

に取付けられたリンク部材９３５と、リンク部材９３５を移動させるカム部材９３７と、カム部材９３７を回転させる駆動軸９３８を有する駆動モータと、を備えている。

【１９５８】

筐体９００の左右の側板には、フレーム部材９３１の関節部９３２に設けられた回動軸９３２ａを上下に摺動自在に案内する案内溝９００ａが形成されている。回動軸９３２ａは、案内溝９００ａに摺動自在に係合しており、リンク部材９３５の移動に合わせて上下に摺動するようになっている。

【１９５９】

リンク部材９３５には、ガイド溝９３５ａが形成されており、このガイド溝９３５ａにカム部材９３７のガイドピン９３６が摺動自在に係合している。したがって、リンク部材９３５は、ガイド溝９３５ａを介してカム部材９３７に連結されている。

【１９６０】

カム部材９３７は、円盤形状をなし、図示しない駆動モータの駆動によって駆動軸９３８を介して図１５３中、矢印で示すように、上下に回転するようになっている。カム部材９３７は、外周部近傍にガイドピン９３６を有し、このガイドピン９３６がカム部材９３７の回転に連動してリンク部材９３５のガイド溝９３５ａ内を摺動する。

【１９６１】

このように構成された駆動機構９３４は、図示しない駆動モータの駆動によってカム部材９３７を回転させることで、リンク部材９３５を介してフレーム部材９３１の関節部９３２を移動させるようになっている。

【１９６２】

フレーム部材９３１の関節部９３２を図１５３中、実線で示す位置から一点鎖線で示す位置まで移動させると、フレーム部材９３１の複数の連結部９３１ｂが屈曲し、フレーム部材９３１の屈曲に追従するようにしてレンズ部材９３３が変形する。

【１９６３】

また、筐体９００の側板上部には、上下方向に延在する案内溝９００ｂが形成されている。連結部材９５０には、筐体９００の案内溝９００ｂに摺動自在に係合するガイド片９５０ａが設けられている。

【１９６４】

上述のように、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒが変形する際には、連結部材９５０のガイド片９５０ａが筐体９００の案内溝９００ｂ内を摺動する。これにより、駆動機構９３４によって一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒが変形したときに、それら演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの上端がパチスロ１Ｆの前方に移動することを規制している。このため、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒも好適に変形することができる。

【１９６５】

本構造例では、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させるため、筐体９００の側板の面積が一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に応じて変化する。以下、筐体９００の側板の面積を変更させる構成について説明する。

【１９６６】

図１５４に示すように、筐体９００の内部には、上下に延在するガイドレール９０３，９０４が設けられている。ガイドレール９０３，９０４は、互いに前後方向に離隔して設けられている。

【１９６７】

ガイドレール９０３，９０４には、複数のシリンダ部材９０６が上下方向に移動自在に取付けられている。これらシリンダ部材９０６は、後述するピストン部材９０５を出入自在に収納している。

【１９６８】

一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒのフレーム部材９３１の連結部９３１ａには、それぞれ筐体９００の前後方向に長尺なピストン部材９０５の一端（パチスロ１Ｆの前面側の端部）が連結されている。ピストン部材９０５の他端（パチスロ１Ｆの背面側の端部

）は、シリンダ部材９０６に収納されている。

【１９６９】

各ピストン部材９０５には、筐体９００の側板の一部を構成する可変の板状スライダ９００ｃ（図１５１参照）が取り付けられている。したがって、各ピストン部材９０５が前後方向に移動することにより、各板状スライダ９００ｃが前後方向にスライドする。各板状スライダ９００ｃは、互いに上下方向に一部が重なるように配置され、筐体９００の内部が視認できないようにしている。

【１９７０】

このように、本構造例においては、各板状スライダ９００ｃが前後方向にスライドすることにより、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に応じて筐体９００の側板の面積を変化させることができる。

【１９７１】

本構造例において、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させるタイミングとしては、例えば、特定役の当籤時や、遊技状態の変化時等、種々の契機に設定可能である。また、連結部材９５０に設けられたＰＵＳＨボタン９５１を用いるような特定の演出実行時に、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させるようにしてもよい。この場合、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形とＰＵＳＨボタン９５１を用いる演出とが有機的につながり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９７２】

以上のように、本構造例に係るパチスロ１Ｆは、演出用に設けた役物ではなく、パチスロ１Ｆの前面に上下に縦長に配置された、筐体９００の一部を構成するような一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒが変形するため、遊技者に対して今までにない斬新な演出を実行できる。

【１９７３】

また、本構造例に係るパチスロ１Ｆは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの上下にそれぞれ配置された第１演出表示装置９１０及び第２演出表示装置９２０が一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒの変形に連動して動くよう構成されているので、遊技機全体で可動演出を行っている印象を遊技者に与えることができ、演出の一体感が増して遊技の興趣が向上する。

【１９７４】

なお、本構造例においては、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させる構成として駆動機構９３４を用いたが、これに限らず、例えば、各ピストン部材９０５（図１５４参照）の筐体奥側の端部を、偏心カムの回転によって前方に押し出すことによりフレーム部材９３１を屈曲させて一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させる構成としてもよい。

【１９７５】

この他、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させる構成の変形例として、図１５５及び図１５６に示す構成を用いてもよい。

【１９７６】

図１５５及び図１５６に示すように、上記変形例は、一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒ同士を連結する連結部材９５０を上下に移動させることにより、フレーム部材９３１を屈曲させて一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒを変形させる構成である。

【１９７７】

本変形例においては、連結部材９５０のパチスロ１Ｆの背面側にギヤが形成されたラック部９５０ｂが設けられている。ラック部９５０ｂのギヤには、ピニオンギヤ９６０が噛み合っている。ピニオンギヤ９６０は、筐体９００に図示しないブラケット等の支持手段を介して取付けられた駆動モータ９６１の駆動軸９６１ａに一体回転可能に取付けられている。

【１９７８】

本変形例においては、駆動モータ９６１の駆動によってピニオンギヤ９６０及びラック部９５０ｂを介して、連結部材９５０を上下に移動させるようになっている。これにより

、図１５６に示すように、連結部材９５０が下方に移動するのに伴い、フレーム部材９３１が屈曲して一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒが変形する。このとき、フレーム部材９３１は、図示しないガイドに沿って屈曲するよう構成されているのが好ましい。

【１９７９】

＜付記（本発明のまとめ）＞

［第１～第４の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－２４００１７号公報参照）。

【１９８０】

しかしながら、上記に示す遊技機では、当該有利状態を継続するか否かの決定に関して、バリエーションが乏しい点もあり、さらに興趣を高めるための工夫をなすことが求められている。

【１９８１】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１９８２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１の構成の遊技機を提供することができる。

【１９８３】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。

【１９８４】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、
前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。
【１９８５】
前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【１９８６】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第２の構成の遊技機を提供することができる。
【１９８７】
複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、

前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。

【１９８８】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、

前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、

前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。

【１９８９】

前記特定状態は、前記判定ライン決定手段により前記判定ラインとして決定可能な上限数（例えば、２）を超える数の前記特定権利を付与可能な状態であり、

前記判定ライン決定手段は、前記判定ラインとして決定可能な上限数以上の前記特定権利が付与された場合、当該上限数分の前記特定権利を用いて当該上限数分の前記判定ラインを決定し、

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記特定権利が残存していなければ、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、前記特定権利が残存していれば、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【１９９０】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第３の構成の遊技機を提供することができる。

【１９９１】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

特別の有利条件が成立した場合（例えば、永続権利獲得抽籤に当籤した場合）に、特別権利（例えば、永続権利）を付与することを決定可能な特別権利付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）をさらに備え、

前記判定ライン決定手段は、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記有効ラインのうち、いずれかの複数の前記有効ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。

【１９９２】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、

前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特

定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

特別の有利条件が成立した場合（例えば、永続権利獲得抽籤に当籤した場合）に、特別権利（例えば、永続権利）を付与することを決定可能な特別権利付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）をさらに備え、

前記判定ライン決定手段は、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記特別ラインのうち、いずれかの複数の前記特別ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。

【１９９３】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【１９９４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第４の構成の遊技機を提供することができる。

【１９９５】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記所定の有利条件が成立したことに基づいて、前記有利状態における遊技状態を第１遊技状態（例えば、ＲＴ２状態）に変移させることが可能であるとともに、前記有利状態において特別の図柄の組合せ（例えば、ＲＴ３移行目）が表示された場合に、前記有利状態における遊技状態を第２遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能な遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるＲＴチェック処理）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）を含み、

前記内部当籤役決定手段が前記特定の図柄の組合せが表示され得る特定の内部当籤役を

決定する確率は、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技状態のほうが高いことを特徴とする遊技機。

【１９９６】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であり、

前記内部当籤役決定手段は、前記第１遊技状態において前記所定の図柄の組合せが表示され得る所定の内部当籤役を決定可能とし、前記第２遊技状態において前記所定の内部当籤役を決定可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【１９９７】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、有利状態において、決定された判定ラインに特定の図柄の組合せ（例えば、「リプレイ」又は「ベル」の図柄揃い）表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、決定された継続度合いに基づいて有利状態を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【１９９８】

これにより、判定ラインの決定結果に応じて有利状態の継続度合いを変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【１９９９】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態において、決定された判定ラインに所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能となっている。

【２０００】

これにより、有利状態中における緊張感を高めることができ、有利状態中の遊技が単調とならず、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【２００１】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインついての決定結果は、特定状態（例えば、権利獲得状態）において権利が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、特定状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。

【２００２】

また、上記構成の遊技機によれば、特定状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、有利状態において、決定された判定ラインに、所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。

【２００３】

また、上記構成の遊技機によれば、特別権利（例えば、永続権利）が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、特別権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するときに、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。

【２００４】

これにより、有利状態中の各遊技状態の役割を多様化させ、また、有利状態が継続する継続度合いを多様に変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【２００５】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）

における遊技状態を第１遊技状態（例えば、ＲＴ２状態）に変移させることが可能であるとともに、特別の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、有利状態における遊技状態を第２遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能となっており、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる特定の図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」の図柄の組合せ）が表示され得る特定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段リプ１」及び「Ｆ＿中段リプ２」のいずれか）を決定する確率は、ＲＴ２状態よりもＲＴ３状態のほうが高くなっている。

【２００６】

また、上記構成の遊技機によれば、第１遊技状態においては、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示され得る所定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿被弾リプ」）を決定可能とし、第２遊技状態においては、この所定の内部当籤役を決定可能としないようになっている。

【２００７】

これにより、有利状態においては、いずれの遊技状態であるかによって遊技者の有利さの度合いがさらに変動するようになるため、有利状態中の遊技をより多彩なものとし、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【２００８】

［第５の構成の遊技機］

従来の遊技機において、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役に当籤した場合に、遊技制御回路が、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される有利状態にあっては、停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報を演出制御回路に対して送信し、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されない通常状態にあっては、停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報を演出制御回路に対して送信することを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１６－１４４５６８号公報参照）。

【２００９】

しかしながら、上記に示す遊技機では、例えば、所定の内部当籤役が、遊技者にとって有利な停止操作の手順は同じであっても表示される図柄の組合せが異なるといったような複数の内部当籤役を含む場合に、停止操作の手順を報知する演出は行えるものの、表示される図柄の組合せに関連した演出は行えないという問題があった。

【２０１０】

ここで、遊技制御回路が、内部当籤役の種別を詳細に演出制御回路に送信することも考えられるが、このようにすると、遊技制御回路の制御負担が増大してしまうという問題が生じることとなる。

【２０１１】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０１２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第５の構成の遊技機を提供することができる。

【２０１３】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１によって制御される表示装置１１）と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段に対して前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に関する所定の情報（例えば、当籤役番号）を送信可能な情報送信手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による通信データ送信処理）と、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な停止操作の手順が報知され得る有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

第１の停止操作の手順（例えば、「打順１」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における第１のライン（例えば、トップライン）上に特定の図柄の組合せが表示される第１の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」）と、

前記第１の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における第２のライン（例えば、センターライン）上に前記特定の図柄の組合せが表示される第２の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段左ベル１」）と、

第２の停止操作の手順（例えば、「打順３」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第１のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第３の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿上段中ベル１」）と、

前記第２の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第２のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第４の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段中ベル１」）と、を内部当籤役として決定可能であり、

前記情報送信手段は、

前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第１の内部当籤役又は前記第３の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第１の情報（例えば、当籤役番号として「２３」）を送信し、

前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第２の内部当籤役又は前記第４の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第２の情報（例えば、当籤役番号として「２４」）を送信し、

前記演出実行手段は、前記第１の情報が送信されたときと、前記第２の情報が送信されたときと、で異なる演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【２０１４】

前記有利状態において、前記第１のライン及び前記第２のラインを含む複数のラインのうち、一又は複数のいずれかのラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに前記特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による継続抽籤）と、を備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２０１５】

上記構成の遊技機によれば、例えば、「打順１」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿上段左ベル１」と、「打順１」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿

中段左ベル１」と、「打順３」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿上段中ベル１」と、「打順３」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「Ｆ＿中段中ベル１」と、を少なくとも内部当籤役として決定可能であり、有利状態において、例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」又は「Ｆ＿上段中ベル１」が決定された場合には、当籤役番号として「２３」を送信し、「Ｆ＿中段左ベル１」又は「Ｆ＿中段中ベル１」が決定された場合には、当籤役番号として「２４」を送信するようになっている。そして、本実施形態では、送信された当籤役番号に応じて異なる演出を実行することが可能となっている。

【２０１６】

これにより、例えば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）において、図柄が表示されるラインによって遊技者の有利さの度合いが変動するような遊技性を有する場合に、表示される図柄の組合せに関連した演出を行うことができるため、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる。

【２０１７】

［第６の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技者に有利な特定遊技状態中に、遊技者に有利な特別遊技状態に移行した回数に応じて実行されるストーリー演出のストーリーを進行させる、すなわち、遊技者に有利な状態が継続した期間に応じて演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１６－１８７４６７号公報参照）。

【２０１８】

ここで、上記に示すような遊技機では、例えば、遊技者に有利な状態が所定期間継続した場合、通常では見ることのできない特別の演出（例えば、エンディング演出など）を行うことも可能である。

【２０１９】

ところで、このような特別の演出は、例えば、遊技者への追加的な特典の付与として実行されるものであるが、遊技者の遊技意欲をさらに高め、演出の興趣を向上させるための工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【２０２０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０２１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第６の構成の遊技機を提供することができる。

【２０２２】

遊技者の開始操作に基づいて図柄を変動表示し、遊技者の停止操作に基づいて図柄を停止表示することで遊技を行う遊技機（例えば、パチスロ１）であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が特別期間（例えば、有利区間の遊技期間が「１２００」回以上）となったときに、特別演出（例えば、エンディング２状態におけるエンディング演出）を実行可能であり、

前記所定の有利条件が成立した場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング１状態に移行させることが決定された場合）には、前記特別演出の一部の演出が実行される特殊演出（例えば、エンディング１状態におけるエンディング演出）を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【２０２３】

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決

定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による継続抽籤）と、
　前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定されない場合に、前記有利状態を終了させる通常終了手段と、
　前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定された場合であっても、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間を越える特定期間（例えば、規制監視期間が「１５００」回）となったときに、前記有利状態を終了させる特定終了手段と、をさらに備え、
　前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間となったときから前記特定期間となるまで、前記特別演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２０２４】
　前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特定期間となるまで、前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定される度に、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２０２５】
　上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったとき（例えば、エンディング２状態となったとき）に、特別演出が実行されることを可能とするとともに、有利状態に制御されることが決定された場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング１状態に移行させることが決定された場合）には、特別演出の一部が実行される特殊演出が実行されることを可能としている。
【２０２６】
　すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常、遊技者に有利な状態中の遊技の終盤に実行され得るようになっている特別演出の一部である特殊演出が、所定の実行条件が成立した場合には、遊技者に有利な状態中の遊技の序盤において実行され得るようになっている。これにより、遊技者は特別演出を全て見たいと望みながら遊技を行うようになるため、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる。
【２０２７】
　また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったときから、有利状態に制御されている期間が特定期間となって、有利状態が終了されるまで、特別演出が実行されることを可能としている。これにより、遊技媒体の獲得を規制する場合であっても、遊技者の興趣が低下してしまうことを軽減することができる。
【２０２８】
　また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となるまでは、有利状態を継続させることが決定される度に、有利状態に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能としている。これにより、特別演出の実行が開始される時期や有利状態が終了する時期などを遊技者が概ね把握できるようになるため、遊技の興趣を高めつつ、遊技者に適切な情報を提供することができる。
【２０２９】
［第７～第１２の構成の遊技機］
　従来の遊技機において、遊技者に有利な状態（例えば、ボーナス状態）への移行を可能とする特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定されたか否かを報知するための連続演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２００８－７９６９７号公報参照）。
【２０３０】
　しかしながら、特別役が内部当籤役として決定された否かは、連続演出の演出内容のみならず、表示される図柄の組合せなどによっても推測できてしまう場合も少なくないことから、有利な状態に移行するか否かに関する報知や有利な状態の移行態様自体などにはさらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。
【２０３１】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０３２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第７の構成の遊技機を提供することができる。

【２０３３】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行し、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【２０３４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第８の構成の遊技機を提供することができる。

【２０３５】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記特定役は、前記停止操作が特定の態様であった場合に前記特定の図柄の組合せが表示され、前記停止操作が前記特定の態様でなかった場合に前記特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、
前記内部当籤役決定手段は、
前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、
前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第１有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第１有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態及び前記第２通常遊技状態のいずれの遊技状態でもない場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、所定回数（例えば、１回）に限り、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とする、ことを特徴とする遊技機。
【２０３６】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第９の

構成の遊技機を提供することができる。

【２０３７】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間（例えば、９ゲーム間）、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記有利状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了した場合に、

前記所定の有利条件が成立している場合には、前記第２有利状態に制御し、

前記所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、第３有利状態（例えば、通常有利区間の高確４状態）に制御する、ことを特徴とする遊技機。

【２０３８】

遊技者の有利の度合いを異ならせるための複数の設定値（例えば、設定１～６）のうち、いずれかの設定値を設定可能であり、

前記特別役は、前記複数の設定値間で当籤確率が異なる第１の特別役と、前記複数の設定値間で当籤確率が同じである第２の特別役と、を含み、

前記所定の有利条件は、

前記第１有利状態及び第３有利状態のいずれかの有利状態であるとき、前記第１の特別役及び前記第２の特別役のいずれの特別役が内部当籤役として決定された場合であっても成立するか否かが決定され、

前記第１有利状態及び第３有利状態のいずれの有利状態でもないとき、前記第１の特別役が内部当籤役として決定された場合には成立するか否かが決定されない、ことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２０３９】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１０の構成の遊技機を提供することができる。

【２０４０】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記有利状態制御手段は、前記第１有利状態において、前記所定の有利条件を成立させるか否かを決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態及び前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第２有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第１有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能としない、ことを特徴とする遊技機。

【２０４１】

上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能であり、特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、第１有利状態であって第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態である場合には、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【２０４２】

これにより、第１有利状態では、通常状態であるときよりも付与される遊技媒体数が増加する可能性が高まるとともに、特別遊技状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２０４３】

また、上記構成の遊技機によれば、特定役は、停止操作が特定の態様（例えば、適切なタイミング）で行われた場合に特定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特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、第１有利状態であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態である場合には、当該第１有利状態が終了するまで、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、第１有利状態であって第１通常状態及び第２通常遊技状態でない場合には、所定回数（例えば、１回）に限り、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【２０４４】

これにより、特定役が当籤したときに、特別役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、特定の図柄の組合せが表示されたか否かと、によって第１有利状態の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２０４５】

また、上記構成の遊技機では、特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）が終了した場合に、所定の有利条件が成立している場合には第２有利状態に移行させ、所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、第３有利状態（例えば、通常有利区間の高確４状態）に移行させるようになっている。

【２０４６】

また、上記構成の遊技機では、第１有利状態及び第３有利状態のいずれかの遊技状態であるとき、複数の設定値間で当籤確率が同じである第２特別役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」以外のボーナス役を含む内部当籤役）、及び複数の設定値間で当籤確率が異なる第１特別役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」）のいずれに当籤した場合であっても、第２有利状態に移行させるか否かが決定されるが、第１有利状態及び第３有利状態のいずれの遊

技状態でもないときに、第１特別役に当籤した場合には、第２有利状態に移行させるか否かが決定されないようになっている。

【２０４７】

これにより、特別役に当籤したときの遊技状態やその種別によって、その後の遊技状態（有利状態）の遷移をより多様なものとすることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２０４８】

また、上記構成の遊技機では、第２有利状態に移行させるか否かを決定可能な第１有利状態の通常遊技状態では、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であり、第２有利状態において特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に制御された場合にも所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であるが、第１有利状態において特別遊技状態に制御された場合には所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能としないようになっている。

【２０４９】

これにより、第２有利状態に移行する期待度が高まるとともに、付与される遊技媒体数が増加する可能性も高まる遊技区間である第１有利状態を設けることができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができるとともに、このような遊技区間を設ける場合であっても、遊技者に付与される利益が過度となってしまうことを抑制し、遊技者の射幸心が過度に煽られることを抑制することもできる。

【２０５０】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１１の構成の遊技機を提供することができる。

【２０５１】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、

押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記通常遊技状態変移制御手段は、前記特定役が前記特別役と同時に内部当籤役として決定されなかった場合であって、前記特定の図柄の組合せが表示された場合に、特定期間（例えば、８ゲーム間）、遊技状態を前記第１通常遊技状態に変移させ、

前記所定期間は、前記特定期間よりも長い期間（例えば、９ゲーム間）に設定されていることを特徴とする遊技機。

【２０５２】

上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能であり、特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、有利状態であって第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態である場合には、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知可能であり、有利状態が継続可能な期間（例えば、９ゲーム間）が、第１通常遊技状態が継続可能な期間（例えば、８ゲーム間）よりも長い期間に設定されている。

【２０５３】

これにより、特定の遊技状態（第１通常遊技状態）が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２０５４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１２の構成の遊技機を提供することができる。

【２０５５】

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ボーナス役に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能な有利状態制御手段と、

画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、

遊技者の操作を検出可能な検出手段（例えば、タッチセンサ１９）と、を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記所定の有利条件が成立したか否かを報知するための特定画像を表示可能であり、

前記特定画像は、前記所定の有利条件が成立している場合に表示される第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）と、前記所定の有利条件が成立していない場合に表示される第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）と、を含み、

前記第１特定画像と前記第２特定画像とは、特定部分において異なり、前記特定部分以外の他の部分において共通する画像であり、

前記第１特定画像が表示された場合に、遊技者が前記特定部分を指定する操作を行った

ことを前記検出手段が検出した場合には、前記所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が前記表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。

【２０５６】

前記第２特定画像は、前記遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２０５７】

上記構成の遊技機によれば、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第１特定画像が表示された場合に、遊技者が第２特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。

【２０５８】

これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２０５９】

また、上記構成の遊技機によれば、第２特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興趣をより高めることができる。

【２０６０】

［第１３の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技制御装置側で特定の操作手段（例えば、ストップボタン）が押されている時間（オンエッジタイマが計数する時間）を監視し、その時間が演出制御回路側に送られることで、演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２００９－２３３２７８号公報参照）。

【２０６１】

しかしながら、演出の多彩化が求められる昨今の遊技機では多くの演出を搭載する必要があるため、演出の制御負荷を軽減するための工夫をなすことが求められている。

【２０６２】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０６３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１３の構成の遊技機を提供することができる。

【２０６４】

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、ストップボタン）と、

前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、ストップスイッチ）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作検出手段が前記操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に第１演出（例えば、「演出１」）を発生させる制御を行い、

所定条件が成立したときに、第２演出（例えば、「演出２」）を発生させる制御を行い、

前記計時の開始から前記所定時間が経過するよりも前に前記所定条件が成立した場合は

、前記第１演出を発生させる制御を行わない、ことを特徴とする遊技機。

【２０６５】

前記所定条件は、前記操作検出手段が前記操作手段の操作が終了したことを検出したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に成立することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２０６６】

上記構成の遊技機によれば、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に第１演出（例えば、「演出１」）を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、第２演出（例えば、「演出２」）を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、第１演出を実行する制御を行わないことが可能となっている。

【２０６７】

これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

【２０６８】

［第１４の構成の遊技機］

従来の遊技機において、特定の操作手段（例えば、ストップボタン）の発光態様によって内部当籤役を報知するなどの演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－８２０３４号公報参照）。

【２０６９】

しかしながら、このような演出については、さらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【２０７０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０７１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１４の構成の遊技機を提供することができる。

【２０７２】

所定条件の成立に基づいて有利状態（例えば、ボーナス状態）を発生させる状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の発生より前に、前記有利状態の発生を許容する権利（例えば、ボーナス役の当籤）を付与するか決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技価値表示部（ＶＬ））と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事前決定手段により前記有利状態の発生を許容する権利が付与する旨が決定された場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、当該特定報知演出において当該決定により付与される権利に基づいて発生する前記有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することを特徴とする遊技機。

【２０７３】

前記特定報知演出において前記演出実行手段が前記所定値を表示した場合、少なくともその後の前記有利状態の発生まで前記所定値の表示を継続し、前記有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、前記所定値の表示を更新することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２０７４】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされた

ことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

【２０７５】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる。

【２０７６】

また、上記構成の遊技機によれば、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

【２０７７】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興趣を高めることができる。

【２０７８】

［第１５～第１８の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技者にとって有利な遊技期間（有利区間）である有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－２４００１７号公報参照）。

【２０７９】

このような遊技機によれば、有利状態の移行確率や継続確率の高低などの設定条件によって有利区間となる遊技期間も変動するため、このような設定条件は、遊技の興趣を左右する事象となっている。

【２０８０】

ところで、このような遊技機では、所定期間における遊技価値の付与量を所定の出玉率の範囲内とするため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）が一定の値となるように設計される。

【２０８１】

それゆえ、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量が比較的高い値に設定された場合に、上記のような設定条件も遊技者に有利となるように設定されてしまうと、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうという問題がある。

【２０８２】

一方、遊技の射幸性を抑制するため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量を比較的低い値に設定することや、上記のような設定条件を遊技者に不利となるように設定することも考えられるが、この場合には、遊技の興趣が著しく低下してしまうという問題がある。

【２０８３】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２０８４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１５の構成の遊技機を提供することができる。

【２０８５】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも小さい第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

前記有利状態でない場合に、前記有利状態を開始させるか否かを決定可能な有利状態開始決定手段と、

前記有利状態である場合に、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段と、を含み、

前記第１期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が開始されてから所定期間、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、

前記第２期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから特定期間、前記所定期間を含む前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

【２０８６】

前記有利状態継続決定手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから前記特定期間、前記有利状態を継続させることを決定しないことを特徴とする遊技機。

【２０８７】

前記有利状態継続決定手段が前記有利状態を継続させることを決定した場合、前記有利状態開始決定手段が前記有利状態を開始させることを決定したことに基づいて開始された前記有利状態が終了してから所定の待機期間が経過した後、前記有利状態を継続させることを特徴とする遊技機。

【２０８８】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２０８９】

なお、上記構成の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。

【２０９０】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０９１】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１６の構成の遊技機を提供することができる。

【２０９２】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を

報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
　前記有利状態制御手段は、
　所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、
　所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、
　前記所定の終了条件が成立する前に、前記特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、
　前記特定報知実行手段は、前記有利状態において、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合、当該遊技において前記特別図柄の組合せが表示されることが可能な場合には、前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２０９３】
　前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、をさらに備え、
　前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
　前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２０９４】
　前記所定の終了条件は、前記有利状態が開始されてから所定期間遊技が行われたこと、又は前記有利状態が開始されてから付与された遊技価値が所定量となったこと、に基づいて成立することを特徴とする遊技機。
【２０９５】
　上記構成の遊技機によれば、有利状態は、所定の終了条件が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。
【２０９６】
　なお、上記構成の遊技機において、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできるため、射幸性をより適度なものとしつつも遊技の興趣を向上させることができる。
【２０９７】
　また、上記構成の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき（あるいは、付与されたと仮定されるとき）に終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。
【２０９８】
　また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１７の構成の遊技機を提供することができる。

【２０９９】
遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、
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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態制御手段は、
所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、
所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、
前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、
前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２１００】
前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備え、
前記特定報知実行手段は、
前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、
前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２１０１】
前記第１期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第１の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第１の確率よりも低い第２の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２１０２】
上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場

合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２１０３】

なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【２１０４】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【２１０５】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１８の構成の遊技機を提供することができる。

【２１０６】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、

所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、

前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、

前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、

前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御し、

前記有利状態が前記特別図柄の組合せが表示されたことに応じて終了した場合に、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与可能な特殊特典付与手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２１０７】

前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備え、

前記特定報知実行手段は、

前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可され

ている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、
前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２１０８】
前記第１期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第１の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第１の確率よりも低い第２の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２１０９】
上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。
【２１１０】
なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。
【２１１１】
また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。
【２１１２】
［第１９の構成の遊技機］
従来の遊技機において、所定の遊技回数毎（すなわち、所定の周期毎）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行可能な状態となるようにしたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。
【２１１３】
このような遊技機によれば、所定の周期毎に有利状態移行の期待感を高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１１４】
しかしながら、このような遊技機では、有利状態に移行な状態となるまでの期間は一定であり、遊技性の変化に乏しいという問題があった。
【２１１５】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２１１６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成第１９の遊技機を提供することができる。

【２１１７】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２）、及び所定役（例えば、遊技性の他の例（その２）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１状態）を開始させ、第１特別終了条件が成立した場合に当該第１特別遊技状態を終了させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２状態）を開始させ、第２特別終了条件が成立した場合に当該第２特別遊技状態を終了させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１許可状態）を継続させ、

前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２許可状態）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態において、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第２特別許可状態において、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）における一般遊技状態（ＣＺ状態））において、前記第１特別役又は前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、

前記第１特別終了条件は、前記第１特別遊技状態において規定数（例えば、２８５枚を超える）の遊技価値が付与された場合に成立し、

前記第１特別遊技状態においては、前記所定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される一方、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記所定数の遊技価値が付与されず、

少なくとも前記第１特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間は、遊技価値が減少する減少期間として機能し、

前記第２特別遊技状態は、遊技価値が増加する増加期間として機能し、

特定の報知条件が成立した場合、前記第１特別遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【２１１８】

前記第１特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２１１９】

前記第１特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第１特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１状態）を開始させ、第１特定終了条件が成立した場合に当該第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記第２特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第２特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２状態）を開始させ、第２特定終了条件が成立した場合に当該第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、をさらに備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別遊技状態において、第１特定役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１）を内部当籤役として決定可能であり、

前記第２特別遊技状態において、第２特定役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２）を内部当籤役として決定可能であり、

前記第１特別遊技状態において前記第１特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特定図柄の組合せが表示されることが許可される第１特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１許可状態）を継続させ、

前記第２特別遊技状態において前記第２特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特定図柄の組合せが表示されることが許可される第２特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２許可状態）を継続させ、

前記第１特別遊技状態では、前記第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間が前記減少期間として機能し、

前記第２特別遊技状態では、前記第２特定許可状態である期間が前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２１２０】

上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、第１特別役に当籤する前に第２特別役に当籤した場合、第２特別遊技状態に移行し、当該第２特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第２特別役に当籤する前に第１特別役に当籤した場合、第１特別遊技状態に移行し、当該第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合、当該第１特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。

【２１２１】

したがって、通常遊技状態においては、第１特別遊技状態に移行することなく第２特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第１特別遊技状態に移行した場合には、当該第１特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。

【２１２２】
　ここで、上記構成の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合、第１特別遊技状態において、所定役に当籤した場合に所定数の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第１特別遊技状態は、規定数の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第１特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第２特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となるまでの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。
【２１２３】
　なお、上記構成の遊技機において、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。
【２１２４】
　また、上記構成の遊技機において、第１特別遊技状態では、さらに第１特定許可状態に移行可能とし、第２特別遊技状態では、さらに第２特定許可状態に移行可能とし、第１特別遊技状態では、第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第２特別遊技状態では、第２特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１２５】
［第２０～第２２の構成の遊技機］
　従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。
【２１２６】
　しかしながら、このような遊技機では、所定状態から不利状態に移行した場合、再度所定状態に移行するまで遊技者にとって有利な状態とはならないため、特に、不利状態における遊技意欲や興趣が低下してしまうという問題があった。
【２１２７】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技意欲や興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２１２８】
　上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２０の遊技機を提供することができる。
【２１２９】
　複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
　特別役（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その３）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
　遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＲＴ０状

態）、特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ状態）及び特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＲＴ１状態）を有し、

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記特定遊技状態を終了させる制御が可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、

前記特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記特定遊技状態を開始させ、

前記特定終了条件は、規定数（例えば、５００ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、

前記停止制御手段は、

前記特別許可状態である前記特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、

特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【２１３０】

少なくとも前記特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２１３１】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となり、通常遊技状態であれば、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

【２１３２】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状

態への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。

【２１３３】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【２１３４】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【２１３５】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２１の遊技機を提供することができる。

【２１３６】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

特別役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その４）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ０状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ状態）、第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ１状態）及び第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ２状態）を有し、

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第１特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（

例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第２特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、
　前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、
　前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ許可状態）を継続させ、
　前記内部当籤役決定手段は、
　前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、
　前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
　前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、
　前記第１特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第１特定遊技状態を開始させ、
　前記停止制御手段は、
　前記特別許可状態である前記第２特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、
　前記特殊許可状態である前記第１特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、
　前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
　前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、
　特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。
【２１３７】
　少なくとも前記第１特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。
【２１３８】
　上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第２特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態であれば、当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立

した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

【２１３９】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【２１４０】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【２１４１】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【２１４２】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【２１４３】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２２の遊技機を提供することができる。

【２１４４】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

特別役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その４）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示

された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ０状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ状態）、第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ１状態）及び第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ２状態）を有し、

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第１特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第２特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、

前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ許可状態）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、

前記第１特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第１特定遊技状態を開始させ、

前記特定終了条件は、規定数（例えば、１５００ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、前記特殊遊技状態が開始される場合には成立せず、

前記停止制御手段は、

前記特別許可状態である前記第２特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、

前記特殊許可状態である前記第１特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、

特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【２１４５】

少なくとも前記第１特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２１４６】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第２特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態であれば、規定数の遊技が行われて当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

【２１４７】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【２１４８】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【２１４９】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、

遊技意欲や興趣を向上させることができる。
【２１５０】
　なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。
【２１５１】
［第２３及び第２４の構成の遊技機］
　従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１５－７３８１０号公報参照）。
【２１５２】
　ところで、このような遊技機では、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）は一定の値となるように設計される。このため、遊技性の変化に乏しいという問題があった。
【２１５３】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２１５４】
　上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２３の遊技機を提供することができる。
【２１５５】
　複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
　第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３）、第１所定役（例えば、遊技性の他の例（その５）における押し順小役１，３，５）及び第２所定役（例えば、遊技性の他の例（その５）における押し順小役２，４，６）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
　前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
　前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢ

Ｂ１フラグ間）を継続させ、
　前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３フラグ間）を継続させ、
　前記内部当籤役決定手段は、前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合に、前記第１特別役及び前記第２特別役のそれぞれを、他の内部当籤役と重複することなく内部当籤役として決定可能であり、
　前記停止制御手段は、
　前記第１特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第１特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、
　前記第２特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、
　前記第１特別許可状態において、前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させ、
　前記第１特別許可状態において、前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
　前記第２特別許可状態において、前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
　前記第２特別許可状態において、前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
　前記有利状態制御手段は、特定の有利条件が成立した場合、少なくとも前記第２特別許可状態における特定期間を、前記有利状態とすることが可能であり、
　前記有利状態において、前記第１所定役及び前記第２所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の順序が報知されることを特徴とする遊技機。
【２１５６】
　前記内部当籤役決定手段は、
　前記第１特別役を第１の確率（例えば、１／１００）で内部当籤役として決定し、
　前記第２特別役を前記第１の確率よりも低い第２の確率（例えば、１／４５０）で内部当籤役として決定し、
　前記第１特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／４０００）は、前記第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／６５５３６）よりも高いことを特徴とする遊技機。
【２１５７】
　前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングは、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングと重複しないことを特徴とする遊技機。
【２１５８】
　前記第１特別役又は前記第２特別役が内部当籤役として決定された遊技において、前記

第１特別役又は前記第２特別役のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知（例えば、ボーナス当籤報知）を実行可能な所定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、

前記第１特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とし、前記第２特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とする特定報知（例えば、ボーナス種別報知）を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２１５９】

上記構成の遊技機によれば、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第１特別許可状態又は第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった（いわゆる、ハズレとなった）遊技でなければ第１特別図柄の組合せ又は第２特別図柄の組合せを表示できない。また、第１特別許可状態では、第１所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与され、第２所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第２特別許可状態では、第１所定役又は第２所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第２特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態に制御されることが可能である。

【２１６０】

すなわち、第１特別役に当籤し、当該遊技で第１特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第１特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第２特別役に当籤し、当該遊技で第２特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第２特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者は第１特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【２１６１】

なお、上記構成の遊技機において、第１特別役の当籤確率を第２特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第１特別許可状態において第１特別図柄の組合せが表示可能な確率を第２特別許可状態において第２特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第１特別許可状態を、第２特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第２特別許可状態を、第１特別許可状態よりも移行しにくく終了しにくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２１６２】

また、上記構成の遊技機において、第１特別役に係る第１特別図柄の組合せと第２特別役に係る第２特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１６３】

また、上記構成の遊技機において、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず、第１特別許可状態及び第２特別許可状態においては、その種別が報知されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【２１６４】
　また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２４の遊技機を提供することができる。
【２１６５】
　複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
　第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２）、及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における「Ｆ＿リプＢ」）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
　前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
　前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１フラグ間）を継続させ、
　前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２フラグ間）を継続させ、
　前記内部当籤役決定手段は、
　前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
　前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
　前記停止制御手段は、
　前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるチャンス目）を表示させることを可能とせず、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
　前記有利状態制御手段は、
　ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、少なくとも前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示される場

合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、
　ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記有利状態を付与するか否かを決定可能としないことを特徴とする遊技機。
【２１６６】
　前記停止制御手段は、
　ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とせず、
　ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能としないことを特徴とする遊技機。
【２１６７】
　前記内部当籤役決定手段は、さらに第１所定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における押し順ベルＡ）及び第２所定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における押し順ベルＢ）を内部当籤役として決定可能であり、
　前記停止制御手段は、
　前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記図柄表示手段に所定数の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
　前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、ベットされた遊技価値が前記第１の量であって前記第１特別許可状態である場合には、遊技者の停止操作の態様にかかわらず、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させ、ベットされた遊技価値が前記第１の量であって前記第２特別許可状態である場合、及びベットされた遊技価値が前記第２の量である場合には、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
　前記有利状態においては、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の態様を示す情報が報知されることを特徴とする遊技機。
【２１６８】
　上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別役に当籤可能とする一方、第２特別役に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別役に当籤可能とする一方、第１特別役に当籤可能としない。また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とせず、第２特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベットされた遊技価値が第１の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態を付与するか否かを決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。
【２１６９】
　また、上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第２特別図柄の組合せを表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第１特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。
【２１７０】
　すなわち、上記構成の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第１特別許可状態

であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、及び第２特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、という複数の状態を創出することができる。

【２１７１】

そして、上記構成の遊技機によれば、例えば、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【２１７２】

なお、上記構成の遊技機において、第１所定役に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第２所定役に当籤した場合には、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第１所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとすることができる。

【２１７３】

［一詳細例に係る発明１の遊技機］

従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。

【２１７４】

このような遊技機によれば、例えば、上記所定状態及び上記有利状態が一連の有利区間（遊技者にとって有利な遊技期間）として機能し、このような一連の有利区間の継続度合いによって遊技の興趣が変動するようになっている。

【２１７５】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、一連の有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、一連の有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。

【２１７６】

しかしながら、特開２０１０－１６７１９７号公報に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、上記所定状態も一連の有利区間に含まれることから、上記所定状態での遊技期間が長くなってしまう場合には、上記有利状態と比べて有利度合いの低い状態で一連の有利区間の継続期間が消化されることとなり、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【２１７７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、一連の有利区間の継続期間が制限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遊技機を提供することを目的とする。

【２１７８】

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

【２１７９】
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度前記有利状態に制御されることが確定する特定状態（例えば、天国モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることが確定しない所定状態（例えば、終了モード）と、前記有利状態、前記特定状態、及び前記所定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、の間を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤、モード移行抽籤、及びリミット処理を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、
前記状態制御手段は、少なくとも前記有利状態及び前記特定状態において、特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、前記初期状態に移行させ、
前記状態制御手段により前記有利状態の終了後に前記特定状態に制御されることが決定されているとき、前記所定期間を短縮するか否かを決定可能な期間短縮手段（例えば、天井短縮抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えたことを特徴とする遊技機。
【２１８０】
前記状態制御手段により前記有利状態の終了後に前記特定状態に制御されることが決定されているか否かにかかわらず、前記有利状態を継続させるための権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与するか否かを決定可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、
前記状態制御手段は、前記有利状態が終了したときに、前記権利付与手段により権利が付与されている場合には、再度前記有利状態に制御することを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２１８１】
前記有利状態、前記特定状態及び前記所定状態は、一連の有利区間として制御可能に構成され、
前記特定の制限条件は、前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、又は前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に成立可能に構成されることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２１８２】
上記構成の遊技機によれば、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る場合、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の継続期間が制限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。
【２１８３】
また、上記構成の遊技機によれば、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であっても、権利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。
【２１８４】
また、上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間は、継続した遊技期間又は付与された遊技価値量によって継続が制限されることから、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の公平性を担保することができる。
【２１８５】
［一詳細例に係る発明２の遊技機］
従来の遊技機において、いわゆるフリーズ演出を実行可能とし、フリーズ演出が実行された場合、フリーズ演出が実行されない場合と比べて多くの報知権利を付与することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－５７７３５号公報参照）。
【２１８６】
このような遊技機によれば、報知権利によって遊技者にとって有利な報知が行われ得る

有利区間（例えば、ＡＴ）の継続期間が決定されることから、このようなフリーズ演出が実行されるか否かは、遊技者にとって関心の高い事項となっている。

【２１８７】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。

【２１８８】

しかしながら、特開２０１０－５７７３５号公報に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、例えば、フリーズ演出が何回も実行された後にリミット機能が発揮されて有利区間が終了しまうと、かえって遊技者に喪失感を与え、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【２１８９】

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遊技機を提供することを目的とする。

【２１９０】

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

【２１９１】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態付与の期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）を設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、初期状態（例えば、非有利区間）に制御可能な初期状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記制御情報設定手段により、遊技者にとって有利度合いの高い特定の制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定された場合に、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において、最初に前記特定の制御情報が設定された場合には前記特別演出を実行することを決定可能とし、同じ前記一連の有利区間においては、以後に前記特定の制御情報が設定された場合であっても前記特別演出を実行することを決定可能としないことを特徴とする遊技機。

【２１９２】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態付与の期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）を設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、初期状態（例えば、非有利区間）に制御可能な初期状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記制御情報設定手段により、遊技者にとって有利度合いの高い特定の制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定された場合に、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、

前記制御情報設定手段は、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として前記特定の制御情報を設定可能であるとともに、前記特定役の当籤以外の契機によっても前記特定の制御情報を設定可能であり、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において、最初に前記特定役の当籤を契機として前記特定の制御情報が設定された場合には前記特別演出を実行することを決定可能とし、同じ前記一連の有利区間においては、以後に前記特定役の当籤を契機として前記特定の制御情報が設定された場合であっても前記特別演出を実行することを決定可能とせず、

前記特定役の当籤は、前記有利状態に制御されることが確定する契機であることを特徴とする遊技機。

【２１９３】

上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される。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が複数回設定される場合であっても、その都度特別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。

【２１９４】

また、上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される。また、一連の有利区間内においては、特定役の当籤を契機として、有利状態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。

【２１９５】

［一詳細例に係る発明３～発明６の遊技機］

従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行させ、当該有利状態において遊技価値を増加させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１５－７３８１０号公報参照）。

【２１９６】

ところで、このような遊技機では、遊技の興趣を高めるため、有利状態付与の態様をより多様化しようとする工夫がなされる。しかしながら、このような工夫をなせばなすほど、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量も増大してしまうため、この点にも配慮した工夫をなすことが求められる。

【２１９７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、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遊技機を提供することを目的とする。

【２１９８】

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

【２１９９】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて二次情報（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、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能な二次情報決定手段と、

前記二次情報決定手段により決定された二次情報に応じて、前記有利状態を付与するか否かを決定可能な有利状態付与決定手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２００】

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記二次情報決定手段は、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合と、前記図柄表示手段に前記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（例えば、「通リプ１」又は「通リプ２」）を決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２０１】

上記構成の遊技機によれば、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。

【２２０２】

また、上記構成の遊技機によれば、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。

【２２０３】

また、上記構成の遊技機によれば、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。

【２２０４】

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

【２２０５】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前

記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記有利状態制御手段は、少なくとも前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、

前記特典付与手段は、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合と、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合と、で同じ特典（例えば、再遊技）を付与可能であることを特徴とする遊技機。

【２２０６】

上記構成の遊技機によれば、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。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。

【２２０７】

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

【２２０８】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合であって前記第２特別許可状態である場合、特定の態様で停止操作が行われるときには前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

前記有利状態制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とすることを特徴とする遊技機。

【２２０９】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合であって前記第２特別許可状態である場合、特定の態様で停止操作が行われる

ときには前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

前記有利状態制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示されたときと、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示されなかったときとで前記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することを特徴とする遊技機。

【２２１０】

前記停止制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記特定の態様で停止操作が行われたときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させ、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２１１】

上記構成の遊技機によれば、いずれの特別許可状態となっているかと遊技者の停止操作の態様とに応じて、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。

【２２１２】

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

【２２１３】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記有利状態制御手段は、

前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合、第１付与状態（例えば、「安定状態」）に制御し、

前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合、第２付与状態（例えば、「荒波状態」）に制御し、

所定の終了条件が満たされるまで（例えば、疑似ボーナス移行が決定されるまで）制御された付与状態を継続させ、

制御された付与状態に応じて前記有利状態を付与するか否かを決定可能とすることを特徴とする遊技機。

【２２１４】

前記所定の終了条件は、前記有利状態を付与することが決定された場合に満たされることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２１５】

上記構成の遊技機によれば、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停止表示態様を異ならせることができ、また、これによって有利状態の付与状態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。

【２２１６】

［一詳細例に係る発明７～発明１２の遊技機］

従来の遊技機において、遊技を行う状態として、通常区間と有利区間とを設定可能であり、有利区間において演出状態がＡＴ状態（有利状態）に設定され、有利区間の終了時においてＡＴ状態である場合にはＡＴ状態について予め定められた終了条件が成立していなくても初期化処理によって強制的にＡＴ状態を終了させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。

【２２１７】

ところで、このような遊技機では、射幸性が過度に高くなってしまうことは抑制できるものの、有利状態がその途中で突然終了してしまうことから、遊技者が不信感や喪失感などを抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合があるという問題があった。

【２２１８】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮した遊技機を提供することを目的とする。

【２２１９】

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

【２２２０】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前

記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２２１】

前記特定期間は、前記有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）に応じて前記所定期間よりも短く設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２２２】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２２３】

前記特定量は、前記有利状態の付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）に応じて前記所定量よりも少なく設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２２４】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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。

【２２２５】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。

【２２２６】

また、上記構成の遊技機によれば、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間又

は付与可能遊技価値量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。

【２２２７】

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

【２２２８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態でない場合には前記有利状態に移行させ、移行させた前記有利状態が終了して前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２２９】

前記特定期間は、前記有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）に応じて前記所定期間よりも短く設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２３０】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態でない場合には前記有利状態に移行させ、移行させた前記有利状態が終了して前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２３１】

前記特定量は、前記有利状態の付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）に応じて前記所定量よりも少なく設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２３２】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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。

【２２３３】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。

【２２３４】

また、上記構成の遊技機によれば、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間又は付与可能遊技価値量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。

【２２３５】

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

【２２３６】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２３７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２３８】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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。

【２２３９】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。

【２２４０】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利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、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など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。

【２２４１】

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

【２２４２】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が第１の量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）

を行うメインＣＰＵ１０１）と、
　前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記第１の量よりも少ない第２の量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、
　前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記第２の量よりも少ない第３の量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記第３の量となったとき（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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、
　前記第１の量を計数する第１計数手段（例えば、有利区間払出数カウンタ）と、
　前記第２の量及び前記第３の量を計数する第２計数手段（例えば、制御用払出数カウンタ）と、を備え、
　特定役（例えば、「押し順ベルＡ」）に当籤したとき、特定の態様（例えば、正解押し順）で停止操作が行われると所定量（例えば、８枚）の遊技価値が付与される一方、前記特定の態様で停止操作が行われないと前記所定量の遊技価値は付与されないように構成され、
　前記第２計数手段は、前記特定役に当籤したとき、前記特定の態様で停止操作が行われたか否かにかかわらず前記所定量の遊技価値が付与されたものとして計数を行うことを特徴とする遊技機。
【２２４３】
　上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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いて付与された遊技価値量が第１の量となったときには、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いて付与された遊技価値量が第１の量よりも少ない第２の量となったときに、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。
【２２４４】
　すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。
【２２４５】
　また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利によって延長される場合があるが、一連の有利区間において付与された遊技価値量が、第２の量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された第３の量となったときには、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など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。
【２２４６】
　また、上記構成の遊技機によれば、少なくとも第２の量や第３の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などに起因して、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。

【２２４７】

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

【２２４８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記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」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２２４９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記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」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２２５０】

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記確定役に当籤したときには、次回遊技から前記有利状態を開始し、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、今回遊技から前記有利状態を開始することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２５１】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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。

【２２５２】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。

【２２５３】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利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、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など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。

【２２５４】

また、上記構成の遊技機によれば、権利の付与が抑制されている状態において有利状態への移行が確定する確定役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など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。

【２２５５】

また、上記構成の遊技機によれば、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、遊技者が違和感などを抱いてしまうことを防止できる。

【２２５６】

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

【２２５７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利

が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記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」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）と、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記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、特別入賞音の衆力）を行うことを可能とし、前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行うことを可能としない特別報知手段（例えば、スピーカ群８４から特別入賞音を出力させるサブＣＰＵ２０１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２２５８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記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）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記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」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表

示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）と、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記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、特別入賞音の衆力）を行うことを可能とし、前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行うことを可能としない特別報知手段（例えば、スピーカ群８４から特別入賞音を出力させるサブＣＰＵ２０１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２２５９】

前記特別報知手段は、前記確定役に当籤したとき、前記特殊報知手段により前記特定の態様が報知されていなかった場合であって、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行い、前記特殊報知手段により前記特定の態様が報知されていた場合であって、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行わないことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２６０】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態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。

【２２６１】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、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など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。

【２２６２】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利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、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など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。

【２２６３】

また、上記構成の遊技機によれば、権利の付与が抑制されている状態において有利状態への移行が確定する確定役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。また、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などといった

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。

【２２６４】

また、上記構成の遊技機によれば、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。

【２２６５】

［一詳細例に係る発明１３の遊技機］

従来の遊技機において、遊技を行う状態として、通常区間と有利区間とを設定可能であり、有利区間において演出状態がＡＴ状態（有利状態）に設定され、有利区間の終了時においてＡＴ状態である場合にはＡＴ状態について予め定められた終了条件が成立していなくても初期化処理によって強制的にＡＴ状態を終了させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。

【２２６６】

ところで、このような遊技機では、射幸性が過度に高くなってしまうことは抑制できるものの、有利状態がその途中で突然終了してしまうことから、遊技者が不信感や喪失感などを抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合があるという問題があった。

【２２６７】

なお、このような遊技機では、例えば、第１の量（例えば、３枚）の遊技価値がベットされた場合にのみ遊技を可能とするもの、あるいは、第１の量のみならず第２の量（例えば、２枚）の遊技価値がベットされたにも遊技を可能とするもの、などベットされる遊技価値量の仕様については種々の仕様を採用することもできるようになっているが、一般的にはより多くの遊技価値がベットされた場合のほうが遊技者にとって有利となる。したがって、例えば、有利状態の有利度合いなどは第１の量の遊技価値がベットされた場合を想定して設定される。すなわち、このような場合、第１の量の遊技価値をベットして遊技を行うことが、企図された遊技方法となるのであるが、このような遊技方法にて遊技を行うべきであることを遊技者に促すための工夫をなす必要があると考えられる。

【２２６８】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつ、企図された遊技方法で遊技を行う遊技者に対してはその感情に配慮した工夫をなし、企図された遊技方法で遊技を行わない遊技者に対しては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遊技機を提供することを目的とする。

【２２６９】

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

【２２７０】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能であり、ベットされた遊技価値が、第１の量（例えば、３枚）である場合及び第１の量よりも少ない第２の量（例えば、２枚）である場合のいずれの場合にも遊技を行うことが可能な遊技機であって、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合及び前記第２の量である場合のいずれの場合にも、前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム

数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合、前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２７１】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能であり、ベットされた遊技価値が、第１の量（例えば、３枚）である場合及び第１の量よりも少ない第２の量（例えば、２枚）である場合のいずれの場合にも遊技を行うことが可能な遊技機であって、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合及び前記第２の量である場合のいずれの場合にも、前記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となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２７２】

少なくとも前記一連の有利区間において、前記第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、前記第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ることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２７３】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、いずれの量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合であっても、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、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。また、第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、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が、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、このような制御は行われないようにしている。

【２２７４】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、第１の量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など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。

【２２７５】

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。

【２２７６】

［一詳細例に係る発明１４～発明１７の遊技機］

従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。

【２２７７】

このような遊技機によれば、例えば、上記所定状態及び上記有利状態が一連の有利区間（遊技者にとって有利な遊技期間）として機能し、このような一連の有利区間の継続度合いによって遊技の興趣が変動するようになっている。

【２２７８】

ところで、このような遊技機では、上記所定状態における上記有利状態への移行確率を変動可能とすることで、さらに遊技の興趣を高めることも可能である。

【２２７９】

しかしながら、例えば、有利状態への移行確率が高い状態となった場合には遊技者の遊技意欲や興趣が向上する一方、有利状態への移行確率が低い状態となった場合には遊技者の遊技意欲や興趣が低下してしまうという問題があった。

【２２８０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２２８１】

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

【２２８２】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度前記有利状態に制御されることが確定する特定状態（例えば、天国モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることが確定しない第１所定状態（例えば、終了モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることは確定しないが前記第１所定状態よりも有利な第２所定状態（例えば、天国準備モード）と、の間を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤及びモード移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記有利状態が終了する場合に、前記特定状態、前記第１所定状態、及び前記第２所定状態のいずれかの状態に制御することが可能であり、

前記有利状態が開始されるときに所定態様による報知（例えば、有利区間ランプの点灯）を開始し、

少なくとも前記所定期間内は前記所定態様による報知を継続し、

前記所定期間を経過したときに、前記第１所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を終了し、前記第２所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を継続することが可能な状態報知手段（例えば、有利区間ランプ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２８３】
前記状態制御手段は、前記第２所定状態から前記有利状態に制御されて当該有利状態が終了する場合、前記第１所定状態から前記有利状態に制御されて当該有利状態が終了する場合よりも高い確率で前記特定状態に制御することが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２８４】
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから再度前記有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態（例えば、終了Ａモード）と、前記有利状態が終了してから再度前記有利状態に制御される確率が前記所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態（例えば、天国準備モード）と、の間を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤及びモード移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、
前記状態制御手段は、前記有利状態が終了する場合に、前記第１所定状態及び前記第２所定状態のいずれかの状態に制御することが可能であり、
前記有利状態が開始されるときに所定態様による報知（例えば、有利区間ランプの点灯）を開始し、
少なくとも前記有利状態が終了してから所定期間内は前記所定態様による報知を継続し、
前記所定期間を経過したときに、前記第１所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を終了し、前記第２所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を継続することが可能な状態報知手段（例えば、有利区間ランプ）を備えたことを特徴とする遊技機。
【２２８５】
上記構成の遊技機によれば、有利状態が終了する場合、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する特定状態、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ない第１所定状態、及び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は確定しないが第１所定状態よりも有利な第２所定状態のいずれかの状態に制御可能である。
【２２８６】
そして、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成される。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。
【２２８７】
また、上記構成の遊技機によれば、有利状態の終了後、所定期間を経過しても報知が継続した場合には、次に有利状態が開始されれば、その終了後は特定状態に移行する可能性が高くなるため、有利状態の終了後に特定状態に移行しなかった場合であっても、遊技意欲や興趣を維持して遊技を行わせることができる。
【２２８８】
なお、上記構成の遊技機において、有利状態が終了する場合、再度有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態、及び再度有利状態に制御される確率が所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態のいずれかの状態に制御可能であり、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成してもよい。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。
【２２８９】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【２２９０】
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態付与の期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）を設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
前記通常状態において、前記制御状態設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で第１演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な第１演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））と、
前記第１演出手段により前記第１演出が実行された回数に応じて異なる演出態様で第２演出（例えば、リールサイドランプ演出）を実行可能な第２演出手段（例えば、リールサイドランプ表示部（ＳＬ））と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【２２９１】
前記第２演出は、非遊技状態において行われる演出であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２９２】
上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態付与の期待度に応じて異なる確率で第１演出が行われ、さらに、第１演出の実行回数に応じて異なる演出態様で第２演出が行われることを可能としている。すなわち、例えば、通常状態において最初から遊技を行っていなくとも、第１演出の実行頻度や第２演出の演出態様を手掛かりとして、有利状態付与の期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。
【２２９３】
また、上記構成の遊技機によれば、第２演出は非遊技状態において行われるため、第２演出の演出態様はこれから遊技を行おうとする遊技者にとって有効な指標となりうる。これにより、遊技意欲を高めて遊技機の稼働を向上させることができる。
【２２９４】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【２２９５】
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態付与の期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）を設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
前記通常状態において、前記制御状態設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な特定演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））を備え、
前記特定演出手段は、遊技価値のベット数を表示するベット数表示手段であり、
前記ベット数表示手段の表示態様を通常とは異なる表示態様とすることにより前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機。
【２２９６】
前記ベット数表示手段は、遊技価値のベット数に対応する複数の表示領域（例えば、「ＢＬ１」～「ＢＬ３」）を有し、再遊技が作動する場合、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させるベット演出を行うことが可能であり、
前記特定演出が実行される場合には、前記ベット演出において前記複数の表示領域の表

示内容を順次変化させる際に、それぞれを通常とは異なる表示態様とすることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２９７】

上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態付与の期待度に応じて異なる確率で特定演出が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態付与の期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行われることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【２２９８】

また、上記構成の遊技機によれば、再遊技の作動時には疑似的なベット演出が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【２２９９】

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

【２３００】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態付与の期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）を設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記通常状態において、前記制御状態設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な特定演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））を備え、

前記特定演出手段は、遊技価値のベット数を表示するベット数表示手段であり、

前記ベット数表示手段は、遊技価値のベット数に対応する複数の表示領域（例えば、「ＢＬ１」～「ＢＬ３」）を有し、再遊技が作動する場合、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させるベット演出を行うことが可能であり、

前記特定演出が実行される場合には、前記ベット演出において前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させる際に、それぞれを通常とは異なる表示態様とし、

前記特定演出が実行される場合であってもエラーが発生している場合には、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させず、前記ベット演出における最終的な表示内容を通常とは異なる表示態様として表示することを特徴とする遊技機。

【２３０１】

上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態付与の期待度に応じて異なる確率で特定演出が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態付与の期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行われることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【２３０２】

また、上記構成の遊技機によれば、再遊技の作動時には疑似的なベット演出が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出がエラー発生中に行われる場合、ベット演出の流れに沿ったものとせず、最終的な表示内容のみが表示されるようになっている。これにより、不具合が発生することを抑制しつつ、エラーが発生した場合であっても、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにすることができる。

【２３０３】

［一詳細例に係る発明１８の遊技機］

従来の遊技機において、再遊技役として、例えば、リプレイ図柄によって構成される図柄の組み合わせが表示されることにより入賞する第一の再遊技役と、小役図柄によって構成される図柄の組み合わせが表示される第二の再遊技役と、を備えたものが知られている（例えば、特開２０１４－１２４４６７号公報参照）。

【２３０４】

ところで、このような遊技機では、再遊技役に入賞した場合、通常のベット操作時と同様にベット演出を行うことを可能にしたものもある。

【２３０５】

しかしながら、特許文献１に示すような遊技機において、このようなベット演出を行う場合、例えば、上述の第二の再遊技役のように、再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な停止表示態様が表示された場合に、上述の第一の再遊技役のように、再遊技役の入賞であることを遊技者に容易に認識させることが可能な停止表示態様が表示された場合と同様のベット演出が行われるとすれば、遊技者を困惑させてしまう場合があるという問題があった。

【２３０６】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３０７】

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

【２３０８】

再遊技役の停止表示態様が表示されたことに応じて、再遊技を作動させることが可能な再遊技作動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

再遊技が作動する場合、ベット演出を行うことが可能なベット演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））と、を備えた遊技機であって、

再遊技役の停止表示態様には、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様（例えば、通常再遊技表示態様）と、再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様（例えば、特別再遊技表示態様）と、いずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様（例えば、特殊再遊技表示態様）と、が含まれ、

前記ベット演出手段は、少なくとも、前記第１の停止表示態様が表示された場合と、前記第３の停止表示態様が表示された場合と、で異なる演出態様のベット演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【２３０９】

前記ベット演出手段は、前記第１の停止表示態様が表示された場合と、前記第２の停止表示態様が表示された場合と、前記第３の停止表示態様が表示された場合と、で異なる演出態様のベット演出を行うことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２３１０】

特定の再遊技役（例えば、「Ｆ＿確定チェリー」）に当籤した場合、所定の手順（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記第１の停止表示態様を表示させ、前

記所定の手順とは異なる手順（例えば、右第１停止以外）、且つ特定のタイミング（例えば、押下位置○となるタイミング）で停止操作が行われた場合には前記第２の停止表示態様を表示させ、前記所定の手順とは異なる手順（例えば、右第１停止以外）、且つ前記特定のタイミングとは異なるタイミング（例えば、押下位置×となるタイミング）で停止操作が行われた場合には前記第３の停止表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２３１１】

上記構成の遊技機によれば、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間、あるいは、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様と再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間でベット演出の演出態様を異ならせることを可能としている。これにより、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる。

【２３１２】

また、上記構成の遊技機によれば、特定の再遊技役に当籤した場合、第１の停止表示態様、第２の停止表示態様、及び第３の停止表示態様のいずれも表示される可能性があり、例えば、停止表示態様の相違によって遊技性を変動させることなども可能であるが、このような場合であっても、適切なベット演出を行うことが可能となる。さらに、ベット演出によってその遊技性を示唆することもできる。

【２３１３】

［一詳細例に係る発明１９の遊技機］

従来の遊技機において、楽曲の構成内容が異なる複数の楽曲パターンを有し、特定状態（例えば、特別遊技状態）中は選択された一の楽曲パターンによる楽曲が出力されることを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１５－１４２６９３号公報参照）。

【２３１４】

ところで、このような遊技機では、特定状態中に、例えば、電断やエラーなどの事象が発生した場合、楽曲の出力は中断される。そして、発生した事象が解消された場合、楽曲の出力を中断した箇所から再開することもできるし、最初から再開することもできる。

【２３１５】

しかしながら、いずれの再開の態様であっても、遊技者に違和感を与えてしまう場合が少なくない。したがって、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合には、さらなる工夫をなすことが求められる。

【２３１６】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３１７】

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

【２３１８】

特定状態（例えば、疑似ボーナス）中に楽曲を出力可能な楽曲出力手段（例えば、スピーカ群８４）と、複数の楽曲パターンの中から前記楽曲出力手段により出力される楽曲パターンを選択可能な楽曲パターン選択手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備えた遊技機であって、

前記複数の楽曲パターンには、少なくとも、第１固有部（例えば、イントロ部Ａ）と共通部とで構成された第１楽曲パターン（例えば、図１１９の（ａ）に示す楽曲演出データ１）と、第２固有部（例えば、イントロ部Ｃ）と前記共通部とで構成された第２楽曲パターン（例えば、図１１９の（ｃ）に示す楽曲演出データ３）と、が含まれ、

前記楽曲出力手段は、
前記第１楽曲パターンが選択された場合、前記第１固有部の楽曲を出力した後、前記共通部の楽曲を繰り返し出力することが可能であり、
前記第２楽曲パターンが選択された場合、前記第２固有部の楽曲を出力した後、前記共通部の楽曲を繰り返し出力することが可能であり、
前記楽曲パターン選択手段により前記特定状態中の特定のタイミングでいずれかの楽曲パターンが選択された後、前記特定状態中に中断事象（例えば、電断、エラー、ドア開放など）が発生して前記楽曲出力手段による楽曲の出力が中断された場合、いずれの楽曲パターンが選択されていたか否かにかかわらず、前記楽曲出力手段による楽曲の出力が再開されるときには、前記第２楽曲パターンの楽曲を最初から出力することを特徴とする遊技機。

【２３１９】
前記複数の楽曲パターンは、前記特定状態の延長が決定されたことを報知するものであり、
前記第１楽曲パターンは、前記特定状態が開始されるときから楽曲の出力が開始されるパターンであり、
前記第２楽曲パターンは、前記特定状態の中途において楽曲の出力が開始されるパターンであることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２３２０】
上記構成の遊技機によれば、流れ出しの部分のみが異なり、あとは共通の楽曲が出力される複数の楽曲演出が実行可能である場合に、いずれの楽曲演出が実行されていたとしても、中断事象が発生した後再開する場合には特定の楽曲演出が最初から再開されるようにしている。すなわち、中断事象が発生した後再開する場合の態様が同じとなるようにしている。これにより、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【２３２１】
また、上記構成の遊技機によれば、楽曲演出は特定状態の延長を報知する演出として用いられる。そして、中断事象が発生した後再開する場合には、常に特定状態の延長がその中途において報知される楽曲演出が最初から再開されるようにしている。これにより、楽曲演出の興趣を高めつつ、演出再開時の違和感をより軽減することができる。

【２３２２】
［一詳細例に係る発明２０の遊技機］
従来の遊技機において、ベットされた遊技価値が第１の量であれば、所定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とする一方、特定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とせず、ベットされた遊技価値が第２の量であれば、特定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とする一方、所定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能としないことで、ベットされた遊技価値の量に応じて遊技性を変動させることを可能としたものが知られている（例えば、特開２００６－２３０７７６号公報参照）。

【２３２３】
ところで、このような遊技機では、遊技性を変動させることを可能とする反面、現在の状態や表示されることが許可される図柄の組合せの種類などの遊技性に関する情報を正確を把握することは難しくなるため、遊技の難易度が高くなる。それゆえ、このような情報はできるだけ遊技者に示されることが望ましい。

【２３２４】
しかしながら、例えば、液晶表示装置などの表示装置が搭載された遊技機ではこのような情報を表示することが可能である一方、表示装置が搭載されない遊技機ではこのような情報を表示することができない場合がある。また、表示装置が搭載された遊技機でこのような情報を表示するものとすると、表示装置の表示領域において演出に用いることが可能な領域を制限してしまう場合もある。

【２３２５】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる遊技機を提供することを目的とする。
【２３２６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【２３２７】
複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、
遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
前記停止操作手段において、遊技者の停止操作を受け付けることを可能とする第１状態（例えば、「停止許可時」）、及び遊技者の停止操作を受け付けることを可能としない第２状態（例えば、「停止許可時以外」）のいずれの状態であるかを表示可能な停止状態報知手段（例えば、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒ）と、を備え、
前記停止状態報知手段は、前記第１状態の表示態様及び前記第２状態の表示態様により遊技性に関する情報を示唆可能であることを特徴とする遊技機。
【２３２８】
ベットされた遊技価値量に応じて、表示が許可される図柄の組合せを決定可能な表示決定手段（例えば、内部抽籤処理及びリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
ベットされた遊技価値量と前記表示決定手段による決定結果とに応じて、遊技性を変動させることが可能な遊技性変動手段（例えば、２ＢＢフラグ間３枚ベット状態と、３ＢＢフラグ間３枚ベット状態と、で遊技性を変動させることが可能なメインＣＰＵ１０１）と、備え、
前記表示決定手段は、
ベットされた遊技価値量が第１の量（例えば、３枚）であるとき、第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０２」）の表示を許可することを決定可能とし、
前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であっても、ベットされた遊技価値量が第２の量（例えば、２枚）である遊技では前記第１特別図柄の組合せの表示を許可することを決定可能とせず、
ベットされた遊技価値量が前記第２の量であるとき、第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０１」）の表示を許可することを決定可能とし、
前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であっても、ベットされた遊技価値量が前記第１の量である遊技では前記第２特別図柄の組合せの表示を許可することを決定可能とせず、
前記遊技性変動手段は、少なくとも、前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であってベットされた遊技価値量が前記第１の量であるときと、前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であってベットされた遊技価値量が前記第１の量であるときと、で遊技性を変動させることが可能であり、
前記停止状態報知手段は、
前記第１状態の表示態様により、今回の遊技で前記第１特別図柄の組合せ又は前記第２特別図柄の組合せが表示可能である場合にはその旨を示唆可能であり、
前記第２状態の表示態様により、前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態又は前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態である場合にはその旨を示唆可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２３２９】
複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、
遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン１

７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
　前記停止操作手段において、遊技者の停止操作を受け付けることを可能とする第１状態（例えば、「停止許可時」）、及び遊技者の停止操作を受け付けることを可能としない第２状態（例えば、「停止許可時以外」）のいずれの状態であるかを表示可能な停止状態報知手段（例えば、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒ）と、
　遊技状態（例えば、図１２０に示す遊技状態）に応じて、表示が許可される図柄の組合せを決定可能な表示決定手段（例えば、内部抽籤処理及びリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
を備え、
　前記停止状態報知手段は、
　前記第１状態の表示態様により前記表示決定手段による決定結果を示唆可能であり、
　前記第２状態の表示態様により遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機。
【２３３０】
　上記構成の遊技機によれば、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて遊技性に関する情報を示唆可能としたことから、遊技性に関する情報を報知するための報知手段を設ける必要がなくなる。したがって、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる。
【２３３１】
　また、上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値量に応じていずれの種類の特別図柄の組合せの表示を許可するか否かが決定される。また、すでにいずれかの特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であったとしても、当該特別図柄の組合せが表示されるか否かはベットされた遊技価値量に応じて変動するようになっている。また、ベットされた遊技価値量と、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかと、に応じて遊技性を変動させることを可能としている。そして、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて、今回の遊技で表示が許可される特別図柄の組合せがある場合にはその旨を報知するとともに、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかも報知される。したがって、遊技性が複雑な場合であっても、その遊技性に関する情報を適切に報知することができる。
【２３３２】
　上記構成の遊技機によれば、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて遊技状態及び表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。これにより、汎用的な構成で遊技者の所望する情報を適切に報知することができる。
【２３３３】
［第１の構造例に係る発明の遊技機］
　従来、筐体腰部の上方にメダル受皿を備える遊技機において、メダル受皿が、遊技機から遊技者方向へ張り出す第２側面部を有し、この第２側面部の上端部にアームレストが設けられたものが知られている（例えば、特開２００３－３３９９５２号公報参照）。この従来の遊技機によれば、遊技中に遊技者が手又は肘をアームレストに置くことができ、遊技者の疲労を軽減させることができる。
【２３３４】
　ところで、近年、遊技機の台座部よりも下方に位置する筐体腰部の前面に、液晶表示装置やＬＥＤ発光部等により構成された演出部を配置し、当該演出部を用いて演出を行う遊技機も知られている。
【２３３５】
　しかしながら、このような遊技機に、上述した特開２００３－３３９９５２号公報に記載の遊技機の構成を適用した場合、遊技者が下方の筐体腰部の演出部を見ようとしたときに、遊技者方向へ張り出す第２側面部が下方の筐体腰部を遮ってしまい、遊技者が筐体腰部の演出部を見る際の妨げとなってしまう。
【２３３６】
　本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、台座部としての機能を確保しつつ

、台座部が下方の筐体腰部を見る際の妨げとなることを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３３７】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、演出を行う演出部（腰部パネル１２Ａ）と、前記演出部よりも上方に設けられ、遊技者により操作される操作手段（ＭＡＸベットボタン１５ａ、スタートボタン１６Ａ、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒなどの各種操作手段）が配置された台座部（１３Ａ）と、を備え、前記台座部は、遊技機（パチスロ１Ａ）の前面から前方に突出した左右の突出部（１３Ｌ，１３Ｒ）を有し、前記左右の突出部間に、前記台座部の上方から前記演出部を視認可能な可視部（１３Ｃ）を有する。

【２３３８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、台座部に遊技機の前面から前方に突出した左右の突出部を有し、その左右の突出部間に台座部の上方から演出部を視認可能な可視部を有するので、遊技者が台座部の下方に位置する演出部で行われる演出を見る際に台座部が遊技者の視界の妨げとなることがない。したがって、台座部としての機能を確保しつつ、台座部が下方の演出部を見る際の妨げとなることを防止することができる。

【２３３９】

また、本発明に係る遊技機において、前記操作手段が前記台座部の上面、かつ前記突出部の近傍に設けられているのが好ましい。

【２３４０】

この構成により、本発明に係る遊技機は、各種操作手段が台座部の上面、かつ左右の突出部の近傍に設けられているので、遊技者は左右の突出部に手や肘を置いたまま操作手段を操作して遊技を行うことができる。このため、遊技における遊技者の身体的負担を軽減することができる。

【２３４１】

また、本発明に係る遊技機において、前記可視部は、前記左右の突出部から前記遊技機の前面側に窪んだ形状からなるのが好ましい。

【２３４２】

この構成により、本発明に係る遊技機は、可視部が左右の突出部から遊技機の前面側に窪んだ形状からなるので、より簡易な構成で台座部の上方から演出部を視認可能な空間を確保することができる。

【２３４３】

［第２の構造例に係る発明の遊技機］

従来、遊技者による所定の操作が可能な遊技者参加入力装置を備え、その遊技者参加入力装置に対する操作に基づいて遊技に関する演出を制御可能な遊技機が知られている（例えば、特開２０１６－１５４６７５号公報参照）。このような遊技機によれば、演出用の遊技者参加入力装置を備えることで、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【２３４４】

しかしながら、近年、多くの遊技機種に、上述したような遊技者により操作される演出用の可動入力装置が搭載されており、斬新さが無くなり、遊技者の感じる遊技の興趣も薄れてきている。

【２３４５】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、これまでにないような斬新な可動入力装置を遊技機に搭載することで、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３４６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機本体（筐体４００）に対して回動可能に取付けられた支持部（４０５Ｌ、４０５Ｒ）と、前記支持部に取付けられたリールユニット（４０１）と、演出を行う演出部（スクリーン４０２）と、を備え、前記リールユニットは、遊技者の手動操作により前記遊技機本体に対して動く可動式であり、

前記演出部は、前記リールユニットが前記遊技者により手動操作されることに応じて特定の演出を実行する構成を有する。

【２３４７】

この構成により、本発明に係る遊技機は、リールユニットが遊技者の手動操作により遊技機本体に対して動く可動式に構成されるとともに、リールユニットが遊技者により手動操作されることに応じて演出部が特定の演出を実行するので、リールユニット自体を可動入力装置としても使用することができる。このように、本発明に係る遊技機は、これまでにないような斬新な可動入力装置を搭載することで、見た目で遊技者の興味を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３４８】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出部は、遊技機の前面側の略全域において前記特定の演出を実行可能に構成されており、前記リールユニットは、前記演出部の前面側に設けられているのが好ましい。

【２３４９】

この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技機の前面側の略全域において特定の演出を実行可能な演出部の前面側にリールユニットが設けられているので、演出部による演出領域を大きくでき、かつ、その大きな演出領域の前面側でリールユニットを手動操作させることができる。このため、斬新で全く新しいダイナミックな演出を行うことができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【２３５０】

また、本発明に係る遊技機は、前記支持部に、遊技者が把持可能な把持部（４０７）が設けられており、前記把持部には、遊技に使用する操作手段（スタートボタン４０８、ＭＡＸＢＥＴボタン４０９、停止ボタン等）が配置されているのが好ましい。

【２３５１】

この構成により、本発明に係る遊技機は、支持部に設けられた把持部に、遊技に使用する操作手段が配置されているので、各種操作手段が把持部に集約されており、遊技者は把持部を把持しながら指先の動きだけで遊技を行うことができる。これにより、遊技者への身体的な負担を軽減することができる。

【２３５２】

［第３の構造例に係る発明の遊技機］

従来、複数のシンボルの描かれた複数のリールよりなるシンボル可変表示装置の前側に配置された透光性を有する複数の導光板と、各導光板に対して端面より光を内部へ導入する個別の光源と、各導光板の表面にシンボルの停止位置に合わせて形成され、内部へ導入された光を拡散反射させる発光部とを備えた遊技機が知れている（例えば、特開平１１－１３７７７４号公報参照）。

【２３５３】

この遊技機によれば、入賞やリーチ状態の発生などがあったとき、対象となっているシンボルがどれなのかを遊技者へ強く明示できる。

【２３５４】

しかしながら、上述した従来の遊技機にあっては、入賞やリーチ状態の発生などの演出が行われていないときに注視すれば、導光板上に形成された発光部の加工が視認できてしまい、リールの視認性が低下するとともに遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【２３５５】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、演出時にのみリールの手前で行われる演出を意識させることができ、リールの視認性を低下させることなく遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３５６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な図柄表示手段（リールユニット５０１）と、入射光の一部を反射し、一部を透過させる半透過手段（演出装置５０２）と、前記半透過手段に対して画像を投影

可能な投影手段（第１の画像表示装置５１０及び第２の画像表示装置５２０）と、を備え、前記半透過手段は、前記図柄表示手段を視認可能な状態で覆う閉鎖位置（図１３７における移動後の位置）と前記図柄表示手段を覆わない開放位置（図１３６に示す位置）との間で動く可動式に構成されており、前記投影手段は、前記半透過手段が前記閉鎖位置にあるとき前記半透過手段の反射面（５０２ａ，５０２ｂ）に向けて画像を投影することにより、前記反射面で反射された光によって表示される虚像を用いた演出を実行する構成を有する。

【２３５７】

この構成により、本発明に係る遊技機は、演出時に画像が投影される半透過手段が可動式に構成されているので、演出時にのみ図柄表示手段の手前で行われる演出を意識させることができ、図柄表示手段の視認性を低下させることなく遊技の興趣を向上させることができる。

【２３５８】

また、本発明に係る遊技機において、前記半透過手段が複数からなり、それら複数の前記半透過手段が前記閉鎖位置において一体化する立体的形状からなるのが好ましい。

【２３５９】

この構成により、本発明に係る遊技機において、複数の半透過手段が閉鎖位置において一体化する立体的形状からなるので、閉鎖位置での演出時に一体感及び立体感をより一層際立たせることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

【２３６０】

また、本発明に係る遊技機において、前記投影手段は、前記半透過手段が前記開放位置にあるときは遊技者に向けて直接映像を映し出すのが好ましい。

【２３６１】

この構成により、本発明に係る遊技機において、投影手段が、半透過手段が開放位置にあるときは遊技者に向けて直接映像を映し出すよう構成されている。このため、半透過手段が開放位置にあるときに遊技者に向けて直接映像を映し出す投影手段は、半透過手段が閉鎖位置となったときに半透過手段の反射面に向けて画像を投影する機能を兼ねる。したがって、半透過手段を用いた演出用に新たな装置を設ける必要がなく、遊技機の製造コストを削減することができる。

【２３６２】

［第４の構造例に係る発明の遊技機］

従来、遊技領域を形成した遊技盤に変動図柄などを表示する表示装置を設けた遊技機において、表示装置の表示面の一部をマスク部材で覆い、入賞時などにマスク部材を移動させてマスク部材の背面の表示面を露出させるようにした遊技機が知られている（例えば、特開２００１－１７８９１２号公報参照）。

【２３６３】

この遊技機によれば、遊技中の演出表示に大きな変化を持たせることができ、入賞時の興奮を高めることができる。

【２３６４】

しかしながら、上述した従来の遊技機にあっては、入賞時以外における演出領域が制限されてしまう上に、遊技者からはマスク部材が視認可能であり、その裏に表示装置が存在していることを容易に想像し得るため、遊技の興趣を十分に高めることができなかった。

【２３６５】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、遊技者の想像し得ない方法で表示領域を拡大させ、驚きや感動を与えることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３６６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機（パチスロ１Ｄ）の前面に配置された表示面（６１０ａ）を有する可動式の第１演出表示部（第１演出表示装置６１０）と、前記第１演出表示部の背面に配置された第２演出表示部（第２演出表示装置６２

０）と、を備え、前記第１演出表示部は、前記第２演出表示部を覆った状態（図１４１に示す状態）から下端（６１０ｃ）が前記遊技機の前面側から背面側に移動するとともに上端（６１０ｂ）が前記遊技機の前方にせり出すように移動することで、前記表示面が下方に向くとともに前記第２演出表示部を外部に露出する構成を有する。

【２３６７】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第１演出表示部が可動することで、新たな表示部である第２演出表示部が出現するとともに、これら複数の表示部で奥行きのあるダイナミックな演出を行うことができる。これにより、遊技者の想像し得ない方法で表示領域を拡大させ、驚きや感動を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【２３６８】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１演出表示部及び前記第２演出表示部は、ともに映像を投影可能なスクリーンによって構成されており、前記第１演出表示部及び前記第２演出表示部に映像を投影可能な投影手段（プロジェクタ６６０）をさらに備えるのが好ましい。

【２３６９】

この構成により、本発明に係る遊技機は、第１演出表示部及び第２演出表示部がともに投影手段によって映像を投影可能なスクリーンで構成されているので、第１演出表示部及び第２演出表示部を液晶表示装置で構成した場合と比較して映像出力用の配線を減らすことができ、可動する上での配線抜けや配線の挟み込みなどのトラブルを減らすことができる。

【２３７０】

［第５の構造例に係る発明の遊技機］

従来、複数のリールにより表示される図柄の変動の開始を指令するために操作可能なスタートボタン、及び、対応するリールによる図柄の変動の停止を指令するために操作可能な複数の停止ボタンが配置される台座部を備え、これらスタートボタン及び複数の停止ボタンを、全て、台座部のうち遊技者の手のひらに収まる範囲内に設けた遊技機が知られている（例えば、特開２００８－１１３６９１号公報参照）。

【２３７１】

この従来の遊技機によれば、スタート操作や停止操作を繰り返すことにより腕や肩にかかる負担を軽減できる。

【２３７２】

ところで、近年、遊技機の台座部よりも下方に位置する筐体腰部の前面に、液晶表示装置やＬＥＤ発光部等により構成された演出表示部を配置し、当該演出表示部を用いて演出を行う遊技機も知られている。

【２３７３】

しかしながら、このような遊技機に、上述した特開２００８－１１３６９１号公報に記載の遊技機の構成を適用した場合、遊技者への身体的負担を軽減させるべく遊技者の手を置きやすいように台座部を手前に拡大させると、遊技者が下方の筐体腰部の演出表示部を見ようとしたときに、手前に拡大した台座部が下方の筐体腰部を遮ってしまい、遊技者が筐体腰部の演出表示部を見る際の妨げとなってしまう。

【２３７４】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、台座部としての機能を確保しつつ、台座部が下方の演出表示部を見る際の妨げとなることを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３７５】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、演出に係る表示を行う演出表示部（第２演出表示部７２０）と、前記演出表示部よりも上方で遊技機（パチスロ１Ｅ）の前方に突出するように設けられ、遊技者により操作される複数の操作手段が配置された透明部材からなる台座部（７３０）と、前記複数の操作手段の画像を前記台座部に対して投影可能な投影手段（プロジェクタ７４０）と、前記台座部に投影された前記複数の操作手段

の画像のうち、いずれの操作手段が操作されたかを検出する操作位置検出手段（操作位置検出カメラ７５０）と、を備え、前記投影手段は、所定の条件を満たした場合に前記複数の操作手段の画像の投影を中止する構成を有する。

【２３７６】

この構成により、本発明に係る遊技機は、複数の操作手段の画像が投影される台座部が透明部材からなるので、台座部としての機能を確保しつつ、台座部が下方の演出表示部を見る際の妨げとなることを防止することができる。さらに、所定の条件を満たした場合に複数の操作手段の画像の投影を中止するので、台座部を介して視認される下方の演出表示部の視認性を格段に向上させることができる。また、遊技者により操作される複数の操作手段が台座部に投影される画像からなるので、操作手段用の配線等が不要であり、意匠性が高いとともに、台座部を介して視認される下方の演出表示部の視認性をさらに向上させることができる。

【２３７７】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、演出に係る表示を行う演出表示部（第２演出表示部７２０）と、前記演出表示部よりも上方で遊技機（パチスロ１Ｅ）の前方に突出するように設けられ、遊技者により操作される複数の操作手段が配置された透明部材からなる台座部（７３０）と、を備え、前記台座部は、前記複数の操作手段の画像を表示可能なタッチパネル式の透過表示装置によって構成されており、所定の条件を満たした場合に前記複数の操作手段の画像の表示を中止する構成を有する。

【２３７８】

この構成により、本発明に係る遊技機は、複数の操作手段の画像が表示される台座部が透明部材からなるので、台座部としての機能を確保しつつ、台座部が下方の演出表示部を見る際の妨げとなることを防止することができる。さらに、所定の条件を満たした場合に複数の操作手段の画像の表示を中止するので、台座部を介して視認される下方の演出表示部の視認性を格段に向上させることができる。また、遊技者により操作される複数の操作手段が台座部に表示される画像からなるので、操作手段用の配線等が不要であり、意匠性が高いとともに、台座部を介して視認される下方の演出表示部の視認性をさらに向上させることができる。

【２３７９】

また、本発明に係る遊技機において、前記台座部は、前記複数の操作手段の画像の配置を変更可能に構成されているのが好ましい。

【２３８０】

この構成により、本発明に係る遊技機は、台座部における複数の操作手段の画像の配置を変更可能なため、遊技者の好みに合わせて自由に操作手段の位置を変更できる。これにより、遊技者が使いやすいように操作手段の位置を変更できるため、遊技者による操作の負担を軽減することができる。

【２３８１】

［第６の構造例に係る発明の遊技機］

従来、演出用に複数の部材からなる可動役物を備え、それら複数の部材を相対的に動作させることで、可動役物に躍動感のある動作を行わせるようにした遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－４２６９３号公報参照）。

【２３８２】

しかしながら、このような従来の遊技機にあっては、演出用の役物が特定の領域内に配置されているため、狭いスペース内での動作しか実現できず、遊技者に与える斬新さに欠けるという課題があった。

【２３８３】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、遊技者に対して斬新な演出を実行できる遊技機を提供することを目的とする。

【２３８４】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機（パチスロ１Ｆ）の前面に

縦長に配置された演出発光手段（一対演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒ）を備え、前記演出発光手段は、可動部（関節部９３２）を有し、屈曲可能な屈曲部材（フレーム部材９３１）と、前記屈曲部材に取付けられ、可撓性を有するレンズ部材（９３３）と、前記レンズ部材内で発光する発光部材（９３１ａ）と、前記屈曲部材の前記可動部を駆動する駆動機構（９３４）と、を備え、前記屈曲部材は、前記駆動機構によって前記可動部が駆動されることにより屈曲し、前記レンズ部材は、前記屈曲部材の屈曲に追従するようにして変形する構成を有する。

【２３８５】

この構成により、本発明に係る遊技機は、演出用に設けた役物ではなく、遊技機の前面に縦長に配置された、筐体の一部を構成するような演出発光手段が変形するため、遊技者に対して今までにない斬新な演出を実行できる。

【２３８６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技機の前面の左右に縦長に配置された一対の演出発光手段（一対の演出発光装置９３０Ｌ，９３０Ｒ）を備え、前記演出発光手段は、屈曲可能な屈曲部材（フレーム部材９３１）と、前記屈曲部材に取付けられ、可撓性を有するレンズ部材（９３３）と、前記レンズ部材内で発光する発光部材（９３１ａ）と、前記一対の演出発光手段同士を上端で連結する連結部材（９５０）と、前記連結部材を上下に駆動する駆動機構（ラック部９５０ｂ、ピニオンギヤ９６０、駆動モータ９６１）と、を備え、前記屈曲部材は、前記駆動機構によって前記連結部材が駆動されることにより屈曲し、前記レンズ部材は、前記屈曲部材の屈曲に追従するようにして変形する構成を有する。

【２３８７】

この構成により、本発明に係る遊技機は、演出用に設けた役物ではなく、遊技機の前面に縦長に配置された、筐体の一部を構成するような演出発光手段が変形するため、遊技者に対して今までにない斬新な演出を実行できる。

【２３８８】

また、本発明に係る遊技機は、複数の図柄を変動表示可能な図柄表示手段（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記図柄表示手段の上下にそれぞれ配置された演出表示手段（第１演出表示装置９１０及び第２演出表示装置９２０）と、をさらに備え、前記演出表示手段は、前記演出発光手段の変形に連動して動くよう構成されているのが好ましい。

【２３８９】

この構成により、本発明に係る遊技機は、図柄表示手段の上下にそれぞれ配置された演出表示手段が演出発光手段の変形に連動して動くよう構成されているので、遊技機全体で可動演出を行っている印象を遊技者に与えることができ、演出の一体感が増して遊技の興趣が向上する。

【符号の説明】

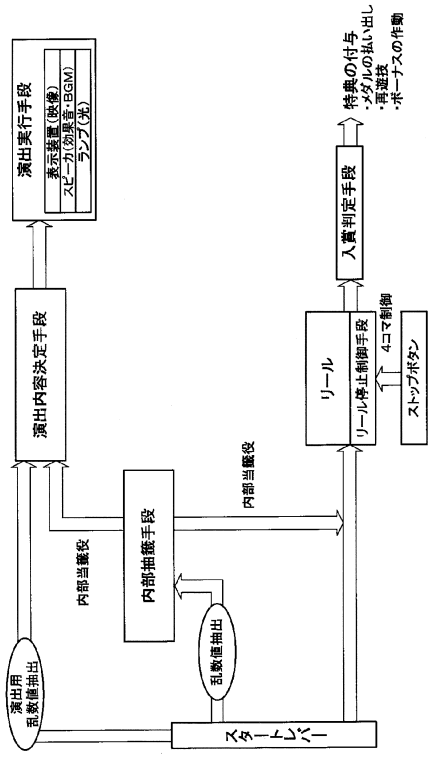
【２３９０】

１、１Ａ、１Ｂ、１Ｃ、１Ｄ、１Ｅ、１Ｆ…パチスロ、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４…リール表示窓、６…情報表示器、１１…表示装置、１２Ａ…腰部パネル、１３Ａ…台座部、１３Ｌ，１３Ｒ…突出部、１３Ｃ…可視部、１５ａ…ＭＡＸベットボタン、１６Ａ…スタートボタン、１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ…ストップボタン、１８…サブ表示装置、７１…主制御基板、７２…副制御基板、９０…主制御回路、９１…マイクロプロセッサ、１０１…メインＣＰＵ、１０２…メインＲＯＭ、１０３…メインＲＡＭ、１０７…演算回路、１１４…第１シリアル通信回路、１１５…第２シリアル通信回路、２００…副制御回路、２０１…サブＣＰＵ２０１、３０１…第１インターフェースボード、３０２…第２インターフェースボード、４００…筐体、４０５Ｌ、４０５Ｒ…支持部、４０１、５０１…リールユニット、４０２…スクリーン、４０７…把持部、４０８…スタートボタン、４０９…ＭＡＸＢＥＴボタン、５０２…演出装置、５０２ａ，５０２ｂ…反射面、５１０…第１の画像表示装置、５２０…第２の画像表示装置、６１０ａ…表示面、６１０ｂ…上端、６１０ｃ…下端、６１０…第１演出表示装置、６２０…第２演出表示装置、６６０…プロジェ

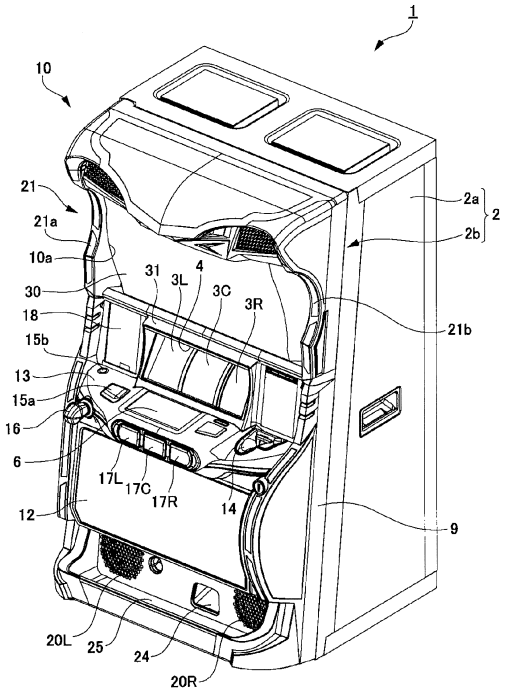
クタ、７２０…第２演出表示部、７３０…台座部、７４０…プロジェクタ、７５０…操作位置検出カメラ、９１０…第１演出表示装置、９２０…第２演出表示装置、９３０Ｌ，９３０Ｒ…演出発光装置、９３１…フレーム部材、９３１ａ…発光部材、９３２…関節部、９３３…レンズ部材、９３４…駆動機構、９５０…連結部材、９５０ｂ…ラック部、９６０…ピニオンギヤ、９６１…駆動モータ

【図面】

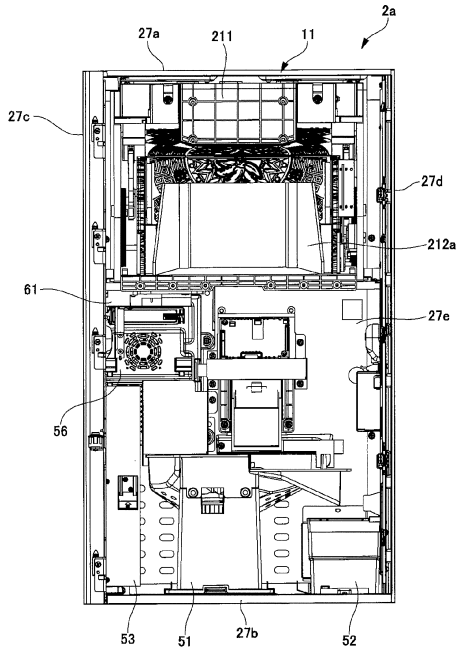
【図１】



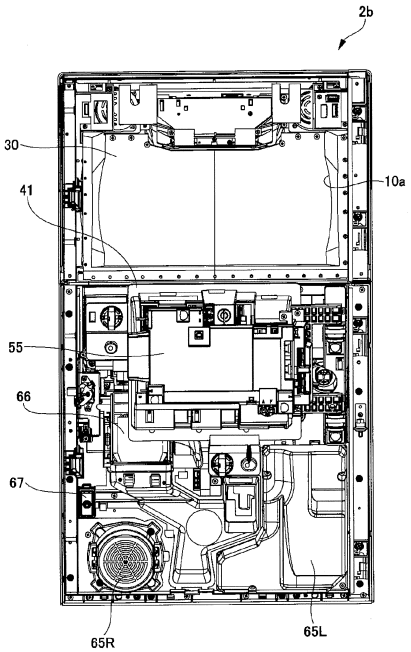
【図２】



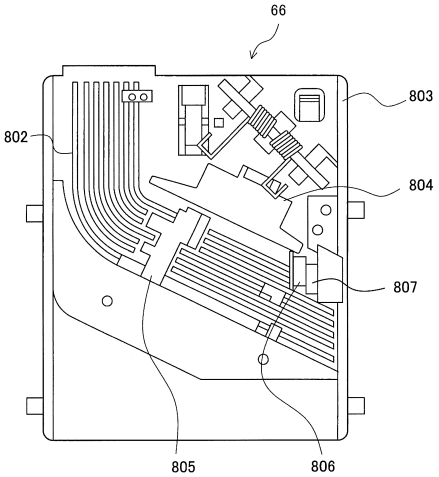
【図３】


2a
27a
211
11
27c
27d
212a
61
27e
56
53
51
27b
52

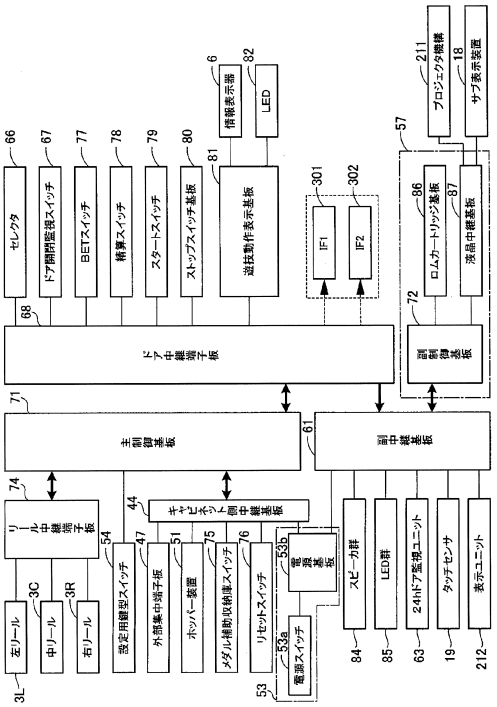
【図４】


2b
30
10a
41
55
66
67
65R
65L

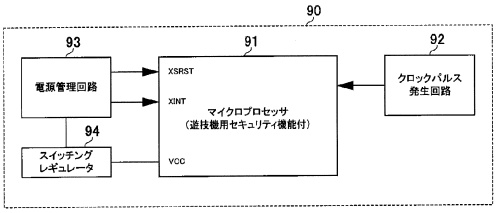
【図５】


66
803
802
804
807
805
806

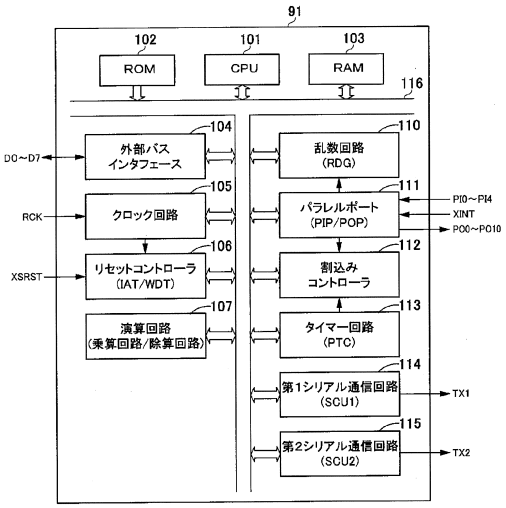
【図６】


セレクタ
ドア開閉監視スイッチ
BETスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
情報表示器
LED
IF1
IF2
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
プロジェクタ機構
サブ表示装置
ドア中継端子板
副制御基板
主制御基板
副中継基板
リール中継端子板
キャリブレーション用中継基板
設定用鍵型スイッチ
外部集中端子板
ホッパー装置
メダル補助収納庫スイッチ
リセットスイッチ
電源装置
電源スイッチ
スピーカ群
LED群
24hドア監視ユニット
タッチセンサ
表示ユニット
左リール
中リール
右リール

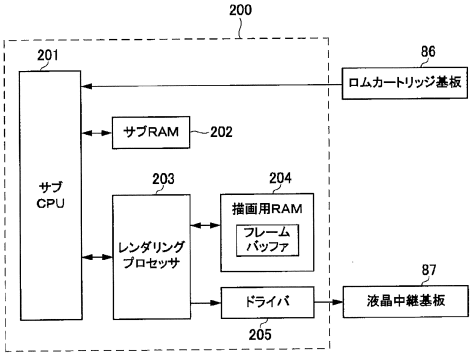
【図７】


90
93
電源管理回路
91
XSRST
XINT
マイクロプロセッサ
（遊技機用セキュリティ機能付）
VCC
92
クロックパルス
発生回路
94
スイッチング
レギュレータ

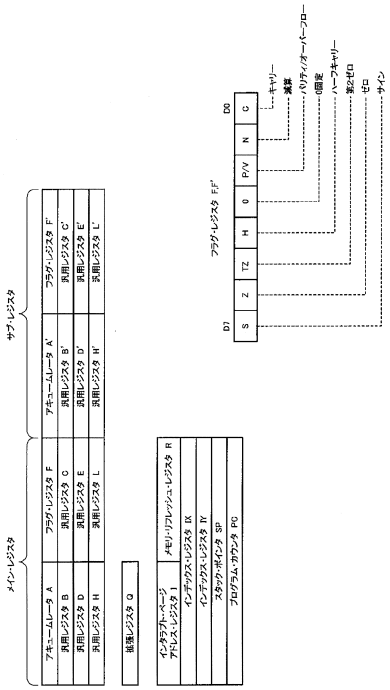
【図８】


91
102
ROM
101
CPU
103
RAM
116
D0～D7
104
外部バス
インタフェース
RCK
105
クロック回路
XSRST
106
リセットコントローラ
（IAT/WDT）
107
演算回路
（乗算回路/除算回路）
110
乱数回路
（RDG）
111
パラレルポート
（PIP/POP）
PI0～PI4
XINT
PO0～PO10
112
割込み
コントローラ
113
タイマー回路
（PTC）
114
第1シリアル通信回路
（SCU1）
TX1
115
第2シリアル通信回路
（SCU2）
TX2

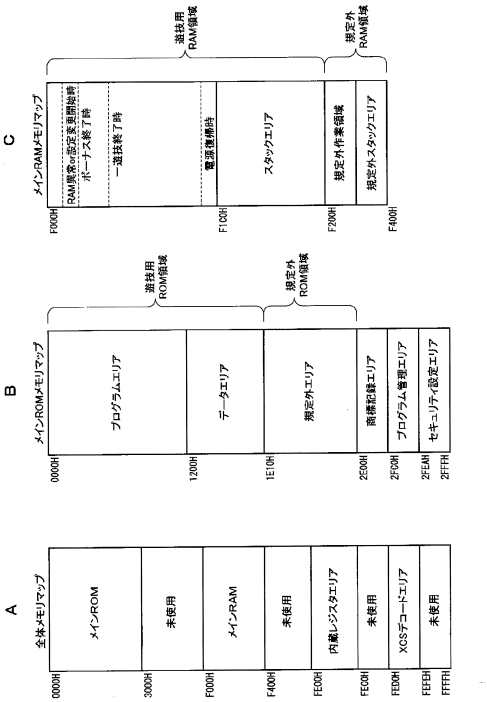
【図９】


200
201
サブ
CPU
86
ロムカートリッジ基板
サブRAM
202
203
レンダリング
プロセッサ
204
描画用RAM
フレーム
バッファ
87
ドライバ
液晶中継基板
205

【図１０】


メインレジスタ
アキュームレータ A
汎用レジスタ B
汎用レジスタ D
汎用レジスタ H
フラグ・レジスタ F
汎用レジスタ C
汎用レジスタ E
汎用レジスタ L
サブ・レジスタ
アキュームレータ A'
汎用レジスタ B'
汎用レジスタ D'
汎用レジスタ H'
フラグ・レジスタ F'
汎用レジスタ C'
汎用レジスタ E'
汎用レジスタ L'
割込レジスタ Q
インタラプト・ページ
アドレス・レジスタ I
メモリ・リフレッシュ・レジスタ R
インデックス・レジスタ IX
インデックス・レジスタ IY
スタック・ポインタ SP
プログラム・カウンタ PC
フラグ・レジスタ F,F'
D7
S
Z
TZ
H
Q
P/V
N
C
D0
キャリー
減算
パリティ/オーバーフロー
(固定)
ハーフキャリー
演算ゼロ
ゼロ
サイン

【図１１】



【図１２】

セキュリティモードの説明

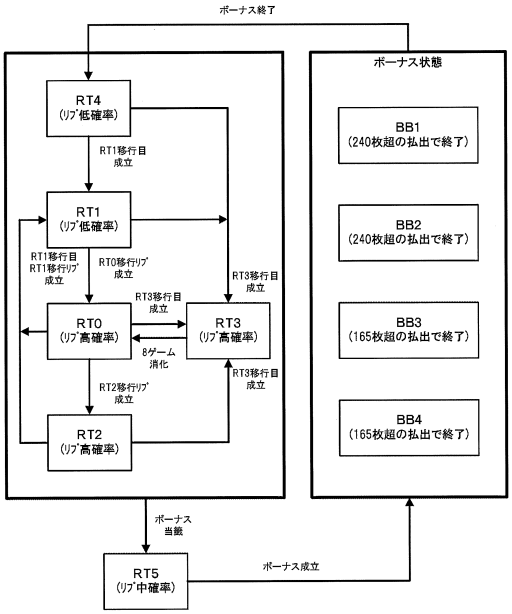
＜固定延長時間（固定期間）＞

モード	固定延長時間
モード1	約0．3秒（300ms）
モード2	約1秒（1000ms）
モード3	約2秒（2000ms）
モード4	約4秒（4000ms）
モード5	約8秒（8000ms）
モード6	約16秒（16000ms）
モード7	約32秒（32000ms）
モード8	約64秒（64000ms）

＜ランダム延長時間（可変期間）＞

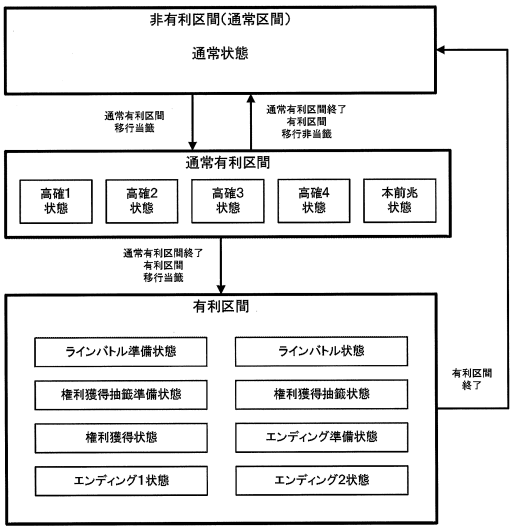
モード	ランダム延長時間
モード1	設定なし
モード2	0～5ms
モード3	0～50ms
モード4	0～500ms

【図１３】



※ 設定変更・初期化条件成立は、RT0に移行

【図１４】



【図１５】

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	青7	19	青7	19	青7
18	チェリー1	18	スイカ	18	チェリー1
17	スイカ	17	ベル	17	リプレイ
16	ベル	16	リプレイ	16	ベル
15	リプレイ	15	チェリー1	15	スイカ
14	BAR	14	ブランク	14	BAR
13	チェリー2	13	スイカ	13	チェリー1
12	スイカ	12	ベル	12	リプレイ
11	ベル	11	リプレイ	11	ベル
10	リプレイ	10	チェリー1	10	スイカ
9	赤7	9	赤7	9	赤7
8	チェリー1	8	スイカ	8	チェリー1
7	スイカ	7	ベル	7	リプレイ
6	ベル	6	リプレイ	6	ベル
5	リプレイ	5	チェリー1	5	スイカ
4	ブランク	4	BAR	4	ブランク
3	チェリー1	3	スイカ	3	チェリー1
2	スイカ	2	ベル	2	リプレイ
1	ベル	1	リプレイ	1	ベル
0	リプレイ	0	チェリー1	0	スイカ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	チェリー1	00000100
5	チェリー2	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ブランク	00001001

【図１６】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	39673	0	10922	39677	22289	―
1	F_BB1＋F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 01+REP 01～09
2	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 14+22+26+30
3	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 15+23+27+30
4	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 16+24+28+30
5	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 17+25+29+30
6	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 14+18+26
7	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 15+19+27
8	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 16+20+28
9	F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 17+21+29
10	F_BB1＋F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 01+NML 31～33
11	F_BB2＋F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 02+REP 01～09
12	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 14+22+26+30
13	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 15+23+27+30
14	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 16+24+28+30
15	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 17+25+29+30
16	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 14+18+26
17	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 15+19+27
18	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 16+20+28
19	F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 17+21+29
20	F_BB2＋F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 02+NML 31～33
21	F_BB3＋F_ｽｲｶ2　(※1)	22	22	22	22	22	0	BB 03+NML 30+35
22	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 14+22+26+30
23	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 15+23+27+30
24	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 16+24+28+30
25	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 17+25+29+30
26	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 14+18+26
27	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 15+19+27
28	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 16+20+28
29	F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 17+21+29
30	F_BB4＋F_ｽｲｶ2　(※1)	22	22	22	22	22	0	BB 04+NML 30+35
31	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 14+22+26+30
32	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 15+23+27+30
33	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 16+24+28+30
34	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 17+25+29+30
35	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 14+18+26
36	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 15+19+27
37	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 16+20+28
38	F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 17+21+29
39	F_維持ﾘﾌﾟ　(※2)	1273	0	16273	4953	8966	5053	REP 02
40	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	4750	0	0	0	0	0	REP 08+09
41	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	4750	0	0	0	0	0	REP 01+08+09
42	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	4750	0	0	0	0	0	REP 02+08+09
43	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	4750	0	0	0	0	0	REP 01+02+08+09
44	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	4750	0	0	0	0	0	REP 07～09
45	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	4750	0	0	0	0	0	REP 01+07～09
46	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	1495	0	0	0	0	REP 01+05+07+08
47	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	1495	0	0	0	0	REP 01+03+05+07+08
48	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	1495	0	0	0	0	REP 01+04+05+07+08
49	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+07+08
50	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	1495	0	0	0	0	REP 01～04+07+08
51	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+04+07+08
52	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	4500	0	0	0	REP 02+08
53	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	4500	0	0	0	REP 02+03+08
54	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	4500	0	0	0	REP 02+07+08
55	F_上段ﾘﾌﾟ	2450	0	2450	0	0	60	REP 01+04
56	F_中段ﾘﾌﾟ1	5000	0	5000	0	0	306	REP 01+07+08
57	F_中段ﾘﾌﾟ2	0	0	0	32768	0	8992	REP 01+06
58	F_中段ﾘﾌﾟ3	0	0	0	0	0	11775	REP 01+06
59	F_下段ﾘﾌﾟ	2450	0	2450	0	0	180	REP 01+03+04
60	F_被弾ﾘﾌﾟ	8970	0	8970	0	0	0	REP 03

(※1) 設定値が高いほど当籤確率(抽籤値)が増加する。
(※2) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が減少する。

【図１７】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
61	F_ﾁｬﾝｽ目A1	97	97	97	97	97	123	NML 14+22+26+30
62	F_ﾁｬﾝｽ目A2	97	97	97	97	97	123	NML 15+23+27+30
63	F_ﾁｬﾝｽ目A3	97	97	97	97	97	123	NML 16+24+28+30
64	F_ﾁｬﾝｽ目A4	97	97	97	97	97	123	NML 17+25+29+30
65	F_ﾁｬﾝｽ目B1	150	150	150	150	150	190	NML 14+18+26
66	F_ﾁｬﾝｽ目B2	150	150	150	150	150	190	NML 15+19+27
67	F_ﾁｬﾝｽ目B3	150	150	150	150	150	190	NML 16+20+28
68	F_ﾁｬﾝｽ目B4	150	150	150	150	150	190	NML 17+21+29
69	F_弱ﾘﾌﾟ役A	404	404	404	404	404	404	NML 14～17+22～30
70	F_弱ﾘﾌﾟ役B	624	624	624	624	624	624	NML 14～21+26～29
71	F_ｽｲｶ1	422	422	422	422	422	422	NML 35
72	F_ｽｲｶ2	422	422	422	422	422	466	NML 30+35
73	F_確定役	0	0	0	0	0	8	NML 31～33
74	F_特殊ﾍﾞﾙ　(※3)	745	745	745	745	745	745	NML 34
75	F_上段共通ﾍﾞﾙ	300	300	300	300	300	300	NML 01
76	F_中段共通ﾍﾞﾙ	820	820	820	820	820	820	NML 01+29
77	F_上段左ﾍﾞﾙ1	735	735	735	735	735	735	NML 01～03+06+07+10+11
78	F_上段左ﾍﾞﾙ2	735	735	735	735	735	735	NML 01+04+05+08+09+12+13
79	F_上段中ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+04+06+07+10+11
80	F_上段中ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+05+08+09+12+13
81	F_上段右左ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+05～07+10+11
82	F_上段右左ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+04+08+09+12+13
83	F_上段右中ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01～03+06+08+10+11
84	F_上段右中ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+04+05+07+09+12+13
85	F_中段左ﾍﾞﾙ1	745	745	745	745	745	745	NML 01～03+06+07+10+12
86	F_中段左ﾍﾞﾙ2	745	745	745	745	745	745	NML 01+04+05+08+09+11+13
87	F_中段中ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+07+10+13
88	F_中段中ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+08+09+11+12
89	F_中段右左ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+08+10+12
90	F_中段右左ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+07+09+11+13
91	F_中段右中ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01+02+04+06+08+10+11
92	F_中段右中ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+03+05+07+09+12+13
93	F_下段中ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+12
94	F_下段中ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+13
95	F_下段右左ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+13
96	F_下段右左ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+12
97	F_下段右中ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05～07+10+12
98	F_下段右中ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+08+09+11+13

(※3) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が増加する。

【図１８】

RB中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RB (BB1～BB4)	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	―
1	F_JAC1_1	10589	NML 01～17+22～40
2	F_JAC1_2	10589	NML 01～17+19～21+26～40
3	F_JAC1_3	10589	NML 01～18+20+21+26～40
4	F_JAC1_4	10589	NML 01～19+21+26～40
5	F_JAC1_5	10589	NML 01～20+26～40
6	F_JAC1_6	10589	NML 01～17+26～40
7	F_JAC2	2002	NML 01～40

【図１９】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	1	00000001	HZR01	0	S_RT3移行目
リプレイ	スイカ	ベル		00000010	HZR02	0	R_RT1移行目
—	—	—		00000100	—		
—	—	—		00001000	—		
—	—	—		00010000	—		
—	—	—		00100000	—		
—	—	—		01000000	—		
—	—	—		10000000	—		

【図２０】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
赤7	赤7	赤7	2	00000001	BB01	0(BB1)	C_赤同色BB
青7	青7	青7		00000010	BB02	0(BB2)	C_青同色BB
赤7	赤7	青7		00000100	BB03	0(BB3)	C_赤異色BB
青7	青7	赤7		00001000	BB04	0(BB4)	C_青異色BB
—	—	—		00010000	—		
—	—	—		00100000	—		
—	—	—		01000000	—		
—	—	—		10000000	—		

【図２１】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
リプレイ	リプレイ	リプレイ	3	00000001	REP01	0(再遊技)	C_ﾘﾌﾟ
赤7／青7／BAR／ブランク	リプレイ	チェリー1		00000010	REP02	0(再遊技)	S_XDﾘﾌﾟ
リプレイ	リプレイ	ベル		00000100	REP03	0(再遊技)	C_折れﾘﾌﾟ
チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	スイカ		00001000	REP04	0(再遊技)	S_特殊ﾘﾌﾟ
リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	BAR		00010000	REP05	0(再遊技)	S_ﾊﾞｰﾘﾌﾟ1
赤7／青7／BAR／ブランク	赤7／青7／BAR／ブランク	BAR／チェリー1		00100000	REP06	0(再遊技)	S_ﾊﾞｰﾘﾌﾟ2
ベル	スイカ	赤7／青7／BAR／ブランク		01000000	REP07	0(再遊技)	S_RT0移行ﾘﾌﾟ
赤7／青7／BAR／ブランク	リプレイ	リプレイ		10000000	REP08	0(再遊技)	S_RT1移行ﾘﾌﾟ
チェリー1／チェリー2	チェリー1	スイカ	4	00000001	REP09	0(再遊技)	S_RT2移行ﾘﾌﾟ
—	—	—		00000010	—		
—	—	—		00000100	—		
—	—	—		00001000	—		
—	—	—		00010000	—		
—	—	—		00100000	—		
—	—	—		01000000	—		
—	—	—		10000000	—		

【図２２】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
ベル	ベル	ベル	5	00000001	NML01	8	C_ﾍﾞﾙ
リプレイ	スイカ	赤7		00000010	NML02	1	C_打順役1
リプレイ	スイカ	青7		00000100	NML03	1	C_打順役2
リプレイ	スイカ	BAR		00001000	NML04	1	C_打順役3
リプレイ	スイカ	ブランク		00010000	NML05	1	C_打順役4
リプレイ	赤7	ベル		00100000	NML06	1	C_打順役5
リプレイ	青7	ベル		01000000	NML07	1	C_打順役6
リプレイ	BAR	ベル		10000000	NML08	1	C_打順役7
リプレイ	ブランク	ベル	6	00000001	NML09	1	C_打順役8
赤7	スイカ	ベル		00000010	NML10	1	C_打順役9
青7	スイカ	ベル		00000100	NML11	1	C_打順役10
BAR	スイカ	ベル		00001000	NML12	1	C_打順役11
ブランク	スイカ	ベル		00010000	NML13	1	C_打順役12
チェリー1／チェリー2	チェリー1	赤7		00100000	NML14	1	S_ﾁｬﾝｽ役A1
チェリー1／チェリー2	チェリー1	青7		01000000	NML15	1	S_ﾁｬﾝｽ役A2
チェリー1／チェリー2	チェリー1	BAR		10000000	NML16	1	S_ﾁｬﾝｽ役A3
チェリー1／チェリー2	チェリー1	ブランク	7	00000001	NML17	1	S_ﾁｬﾝｽ役A4
リプレイ	赤7	スイカ		00000010	NML18	1	C_ﾁｬﾝｽ役B1
リプレイ	青7	スイカ		00000100	NML19	1	C_ﾁｬﾝｽ役B2
リプレイ	BAR	スイカ		00001000	NML20	1	C_ﾁｬﾝｽ役B3
リプレイ	ブランク	スイカ		00010000	NML21	1	C_ﾁｬﾝｽ役B4
ベル	赤7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		00100000	NML22	1	S_ﾁｬﾝｽ役C1
ベル	青7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		01000000	NML23	1	S_ﾁｬﾝｽ役C2
ベル	BAR	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		10000000	NML24	1	S_ﾁｬﾝｽ役C3
ベル	ブランク	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク	8	00000001	NML25	1	S_ﾁｬﾝｽ役C4
赤7	チェリー1	チェリー1		00000010	NML26	1	C_ﾁｬﾝｽ役D1
青7	チェリー1	チェリー1		00000100	NML27	1	C_ﾁｬﾝｽ役D2
BAR	チェリー1	チェリー1		00001000	NML28	1	C_ﾁｬﾝｽ役D3
ブランク	チェリー1	チェリー1		00010000	NML29	1	C_ﾁｬﾝｽ役D4
スイカ	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク		00100000	NML30	1	S_ﾁｬﾝｽ制御役
赤7／青7／BAR／ブランク	スイカ	リプレイ		01000000	NML31	5	S_特殊役1
リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		10000000	NML32	5	S_特殊役2
ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	9	00000001	NML33	5	S_特殊役3
ベル	スイカ	チェリー1		00000010	NML34	8	C_XDﾍﾞﾙ
スイカ	スイカ	スイカ		00000100	NML35	5	C_ｽｲｶ
リプレイ	リプレイ	スイカ		00001000	NML36	8	C_JACA1
チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		00010000	NML37	8	S_JACA2
チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル		00100000	NML38	2	S_JACB1
スイカ	ベル	スイカ		01000000	NML39	2	C_JACB2
ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク		10000000	NML40	2	S_JACB3

【図２３】

内部当籤役と停止操作順序(打順)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
はずれ	—	—	—	—	—	—
F_確定リプ	特殊リプ					
F_維持リプ	通常リプ					
F_R10中リプ1	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_R10中リプ2	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_R10中リプ3	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_R10中リプ4	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_R10中リプ5	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ
F_R10中リプ6	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ
F_RT1中リプ1	RT0移行リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中リプ2	維持リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中リプ3	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中リプ4	維持リプ	維持リプ	維持リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	維持リプ
F_RT1中リプ5	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ
F_RT1中リプ6	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	RT0移行リプ
F_RT2中リプ1	維持リプ	維持リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_RT2中リプ2	RT1移行リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F_RT2中リプ3	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	維持リプ	維持リプ
F_上段リプ	上段リプ					
F_中段リプ1	中段リプ					
F_中段リプ2	中段リプ	中段リプ	中段リプ	中段リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_中段リプ3	中段リプ	中段リプ	BAR揃リプ	BAR揃リプ	BAR揃いリプ	BAR揃いリプ
F_下段リプ	下段リプ					
F_落弾リプ	落弾リプ					
F_JAC1_1	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_2	JACB×3:6枚	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_3	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_4	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル+JACA:15枚	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_5	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_6	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル+JACA:15枚
F_JAC2	ベル+JACA:15枚					

【図２４】

内部当籤役と停止操作順序(打順)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_チャンス目A1	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目A2	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目A3	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目A4	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目B1	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目B2	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目B3	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_チャンス目B4	チャンス役：1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F_雨/チ役A	チャンス役：1枚					
F_雨/チ役B	チャンス役：1枚					
F_スイカ2	スイカ:5枚					
F_確定役	スイカ:5枚					
F_特殊役×3	特殊役×3:15枚					
F_上段共通ベル	クロスダウンベル:8枚					
F_中段共通ベル	上段ベル:8枚					
F_上段左ベル1	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_上段左ベル2	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_上段中ベル1	(後1)	(後1)	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_上段中ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	ベル+JACA:15枚	ベル+JACA:15枚	JACB×3:6枚
F_上段右ベル1	(後1)	(後1)	(後1)	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル+JACA:15枚
F_上段右ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_中段左ベル1	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)
F_中段左ベル2	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)
F_中段中ベル1	(後1)	(後1)	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(後1)	(後1)
F_中段中ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	中段ベル:8枚	(後1)	(後1)
F_中段右ベル1	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)
F_中段右ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)
F_下段中ベル1	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚	下段ベル:8枚	(後1)	(後1)
F_下段中ベル2	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚	下段ベル:8枚	(後1)	(後1)
F_下段左ベル1	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚	(後1)
F_下段左ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚	(後1)
F_下段右ベル1	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚
F_下段右ベル2	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	(後1)	下段ベル:8枚

(後1) ボーナス非当選状態では、打順役：1枚(1/2) or RT1移行:1枚(1/2) ／ フラグ間状態では、中段ベル:8枚 or 中段ベル:8枚 or 下段ベル:8枚

【図２５】

当り要求フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
当り要求フラグ格納領域9 入賞作動フラグ格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
：	：		：			：
当り要求フラグ格納領域1 入賞作動フラグ格納領域1	B7	0	—	—	—	—
	B6	0	—	—	—	—
	B5	0	—	—	—	—
	B4	0	—	—	—	—
	B3	0	—	—	—	—
	B2	0	—	—	—	—
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7 ，「0/1」:「0」又は「1」

【図２６】

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 or 1	BB4
	ビット2	0 or 1	BB3
	ビット1	0 or 1	BB2
	ビット0	0 or 1	BB1

【図２７】

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	未使用
	ビット2	0 or 1	RT5状態
	ビット1	0 or 1	RT4状態
	ビット0	0 or 1	RT3状態
遊技状態フラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	RT2状態
	ビット6	0 or 1	RT1状態
	ビット5	0 or 1	RT0状態
	ビット4	0 or 1	RB状態
	ビット3	0 or 1	BB4状態
	ビット2	0 or 1	BB3状態
	ビット1	0 or 1	BB2状態
	ビット0	0 or 1	BB1状態

【図２８】

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	右ストップボタン操作有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効
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２９】

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３０】

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
図柄コード格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
⋮	⋮		⋮			⋮
図柄コード格納領域1	B7	0	―	―	―	―
	B6	0	―	―	―	―
	B5	0	―	―	―	―
	B4	0	―	―	―	―
	B3	0	―	―	―	―
	B2	0	―	―	―	―
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7：ビット0～ビット7 ，「0/1」：「0」又は「1」

【図３１】

内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB1 + F_確定ﾘﾌﾟ	13	28	28
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	30	30
F_BB1 + F_確定役	13	31	31
F_BB2 + F_確定ﾘﾌﾟ	13	32	32
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	34	34
F_BB2 + F_確定役	13	35	35

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB3 + F_ｽｲｶ2	0	36	36
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	38	38
F_BB4 + F_ｽｲｶ2	0	39	39
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	41	41

【図３２】

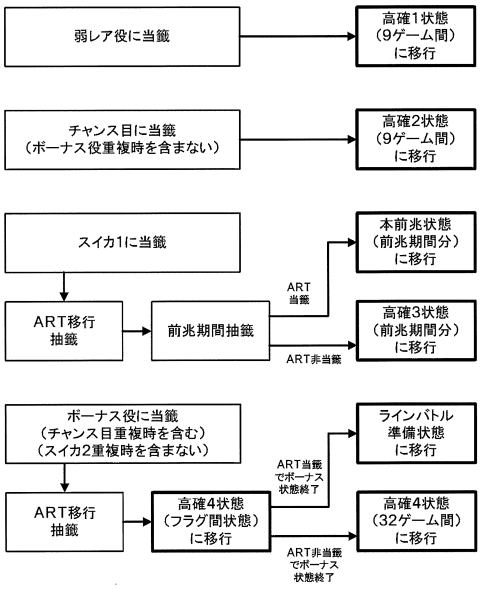
内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
はずれ	0	0	0
F_維持ﾘﾌﾟ	0	1	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	1	2	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	5	3	3
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	4	4
F_確定ﾘﾌﾟ	0	5	5
F_上段ﾘﾌﾟ	2	6	6
F_中段ﾘﾌﾟ1	3	7	7
F_中段ﾘﾌﾟ2	3	8	8
F_中段ﾘﾌﾟ3	3	9	9
F_下段ﾘﾌﾟ	4	10	10
F_被弾ﾘﾌﾟ	5	11	11
F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目B1	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B2	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B3	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B4	6	13	13
F_弱レア役A	7	14	14
F_弱レア役B	7	15	15
F_ｽｲｶ1	8	16	16
F_ｽｲｶ2	9	17	17

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_確定役	0	18	18
F_特殊ﾍﾞﾙ	0	19	19
F_上段共通ﾍﾞﾙ	10	20	20
F_中段共通ﾍﾞﾙ	11	21	21
F_上段左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_中段左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_下段中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段右左ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段右左ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_JAC1_1	0	26	26
F_JAC1_2	0	26	26
F_JAC1_3	0	26	26
F_JAC1_4	0	26	26
F_JAC1_5	0	26	26
F_JAC1_6	0	26	26
F_JAC2	0	27	27

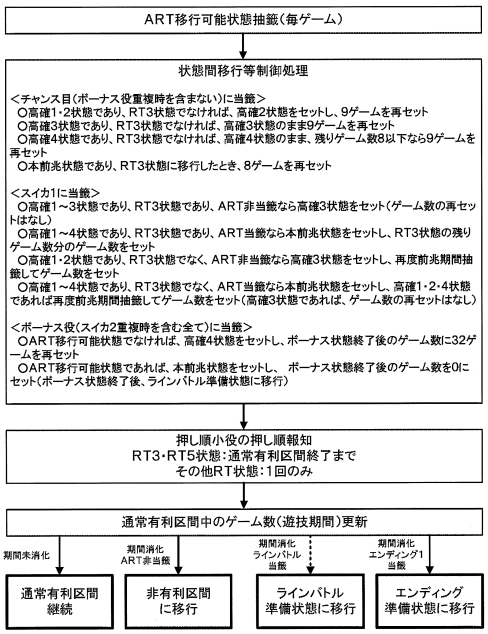
【図３３】

・非有利区間（通常状態）の遊技の流れ

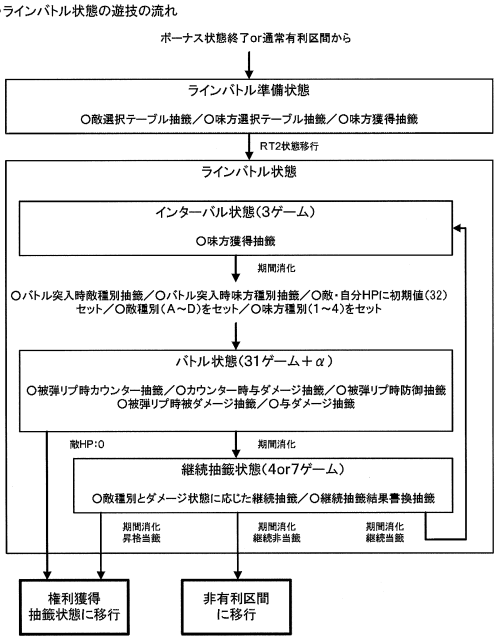


【図３４】

・通常有利区間（高確1～4状態　本前兆状態）の遊技の流れ



【図３５】



【図３６】

A

敵選択テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

敵選択テーブル	敵撃破回数								抽籤値
	0	1	2	3	4	5	6	7	
1	中	低	中	低	中	低	中	低	120
2	高	中	低	中	低	中	低	中	48
3	高	高	中	低	中	低	中	低	24
4	高	高	高	中	低	中	低	中	12
5	高	高	高	高	中	低	中	低	12
6	高	高	高	高	高	中	低	中	4
7	高	高	高	高	高	高	中	低	4
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

B

味方選択テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

味方選択テーブル	敵撃破回数								抽籤値
	0	1	2	3	4	5	6	7	
1	中	低	低	低	低	激低	激低	激低	84
2	中	低	中	低	中	低	激低	激低	48
3	中	中	中	中	低	低	低	激低	32
4	中	低	低	低	低	激低	激低	中	24
5	高	低	高	低	高	低	低	低	20
6	高	高	高	高	低	低	低	低	8
7	高	中	高	中	高	中	高	中	8
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

C

カウンター時与ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

与ダメージ	抽籤値
0	0
1	192
2	32
3	32
4	0
6	0
8	0

D

被弾リプ時被ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

被ダメージ	敵種別			
	A	B	C	D
0	0	0	0	0
1	0	0	20	24
2	0	64	20	32
3	0	32	60	100
4	64	48	78	100
6	64	48	78	0
8	128	64	0	0

E

与ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

被ダメージ	内部当籤役				
	中段リプ・ベル	上段リプ・ベル	下段リプ・ベル	スイカ	その他
0	0	0	0	0	256
1	192	222	222	0	0
2	38	28	28	218	0
3	28	8	8	16	0
4	0	0	0	12	0
6	0	0	0	6	0
8	0	0	0	4	0

F

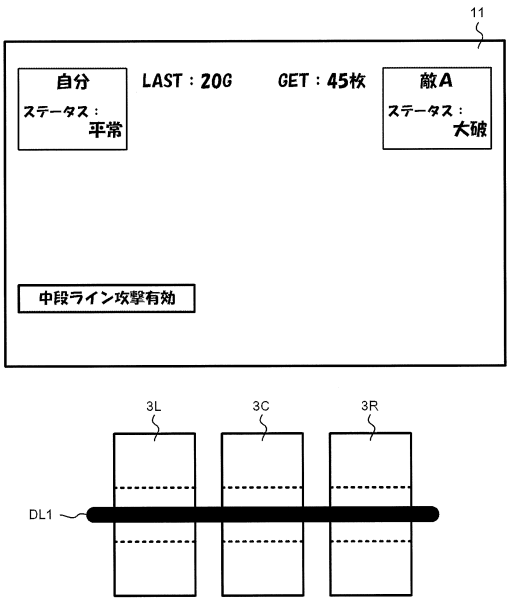
継続抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	敵種別	ステータス				
		自分:平常 敵:平常	自分:平常 敵:小破	…	自分:大破 敵:中破	自分:大破 敵:大破
4G敗北	A	76	45		180	0
7G敗北		0	3		0	0
4G継続		100	113		40	240
7G継続		52	60		24	0
4G昇格		12	12		4	16
7G昇格		16	20		8	0

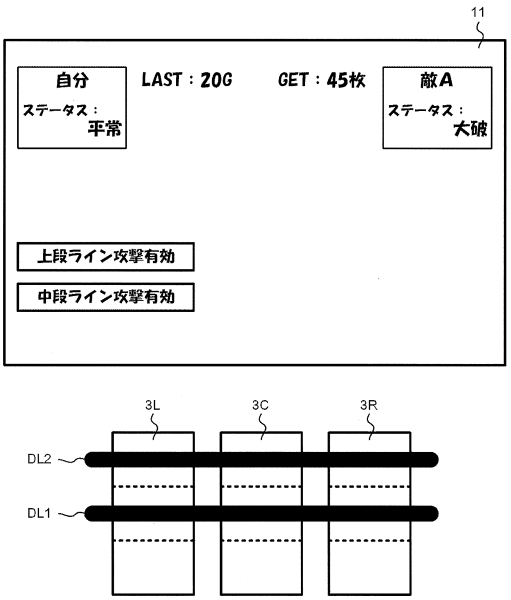
・
・

抽籤結果	敵種別	ステータス				
		自分:平常 敵:平常	自分:平常 敵:小破	…	自分:大破 敵:中破	自分:大破 敵:大破
4G敗北	D	70	39		80	0
7G敗北		0	6		0	0
4G継続		148	173		162	252
7G継続		32	32		9	0
4G昇格		2	2		2	4
7G昇格		3	3		3	0

【図３７】

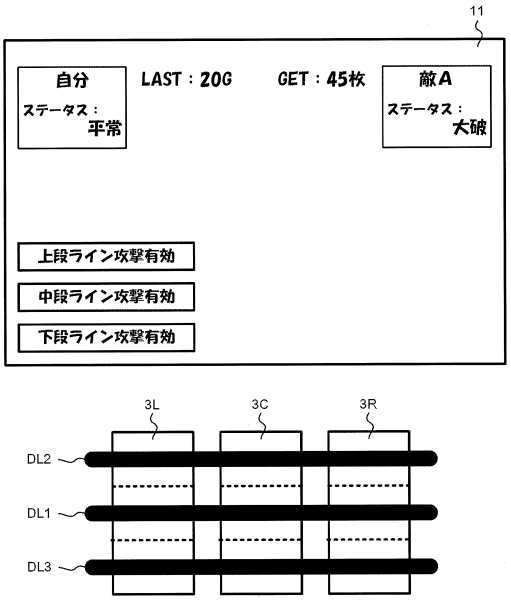


【図３８】



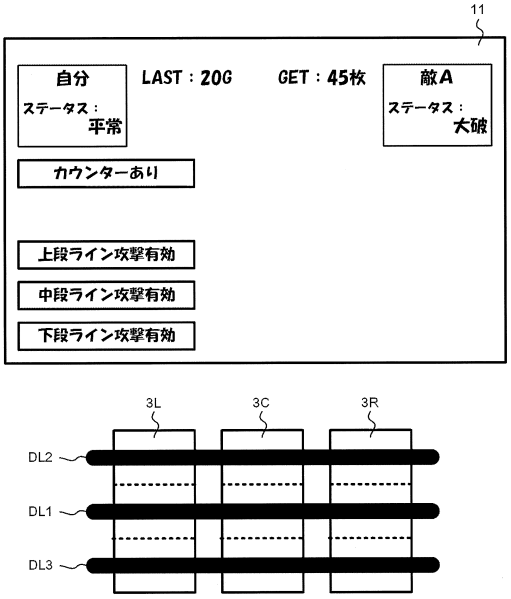
【図３９】

<ラインバトル状態：味方1・2獲得の場合の表示例>



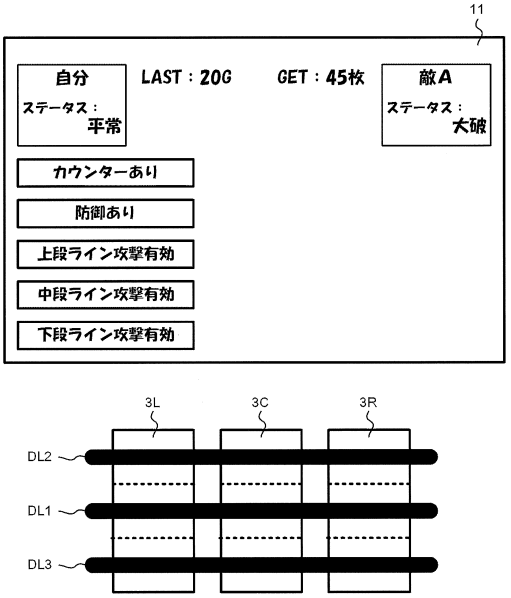
【図４０】

<ラインバトル状態：味方1～3獲得の場合の表示例>



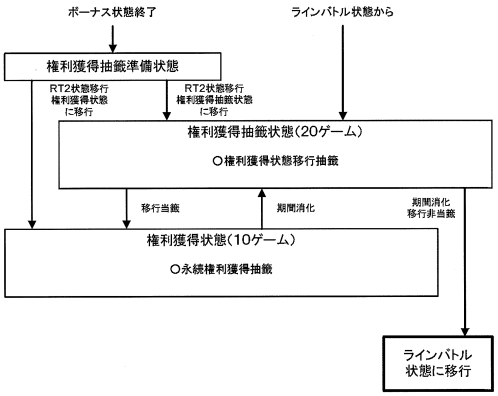
【図４１】

<ラインバトル状態：味方1～4獲得の場合の表示例>

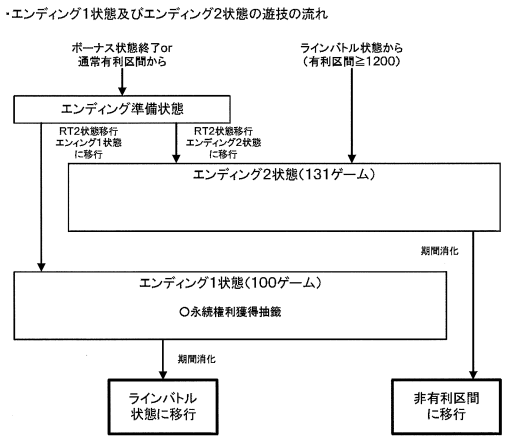


【図４２】

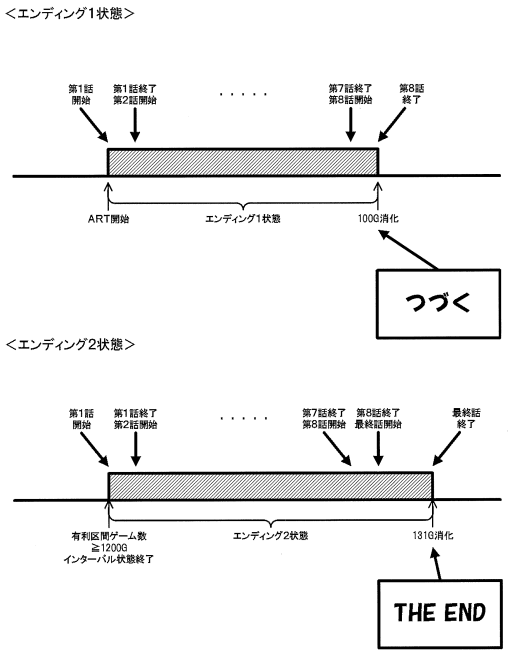
・権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態の遊技の流れ



【図４３】



【図４４】



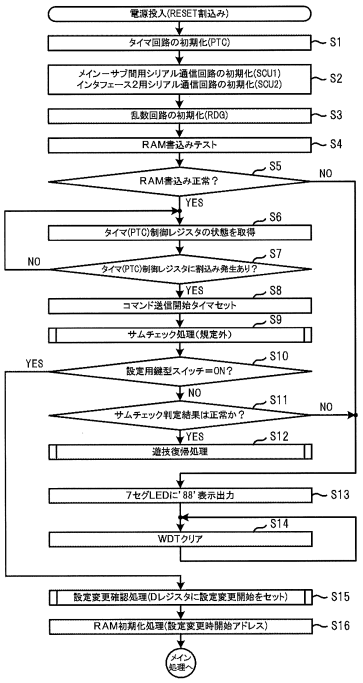
【図４５】

各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係

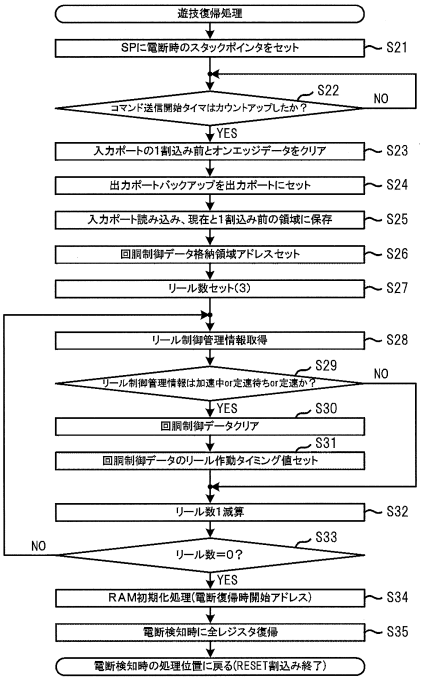
内部当籤役	遊技状態				
略称	非有利区間の各遊技状態	通常有利区間のボーナス非当籤状態	通常有利区間のフラグ間状態	通常有利区間のボーナス状態	有利区間の各遊技状態
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1or2
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	3or4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	5or6
F_JAC1_1	0	―	―	0	1
F_JAC1_2	0	―	―	0	2
F_JAC1_3	0	―	―	0	3
F_JAC1_4	0	―	―	0	4
F_JAC1_5	0	―	―	0	5
F_JAC1_6	0	―	―	0	6
F_上段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_上段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_上段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_上段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_中段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_中段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_中段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_中段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_下段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_下段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_下段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_下段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6

※ナビデータ：0は、押し順報知なしに対応
※ナビデータ：1～6は、打順1～6報知ありに対応

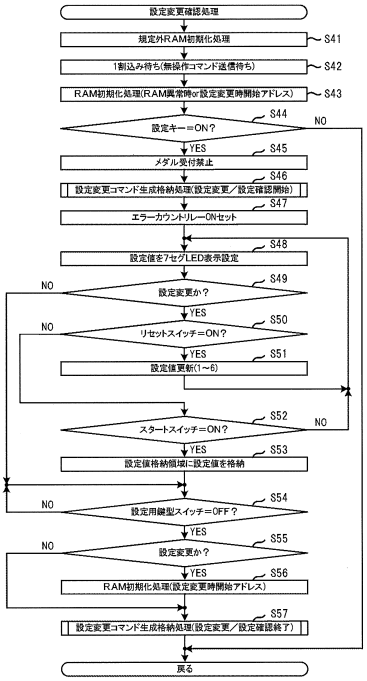
【図４６】



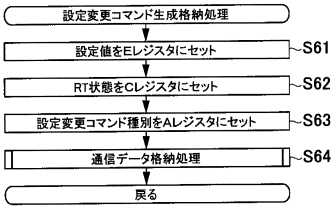
【図４７】



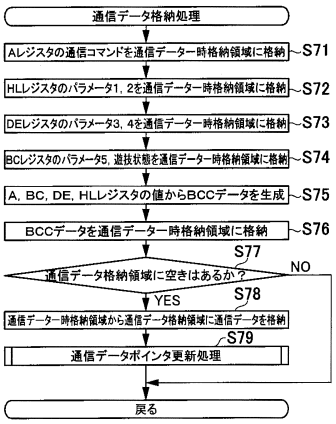
【図４８】



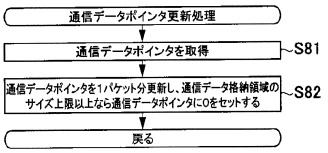
【図４９】



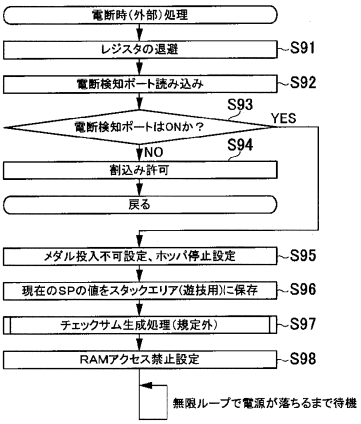
【図５０】



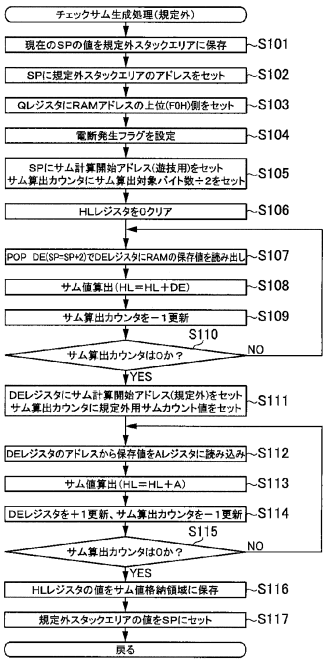
【図５１】



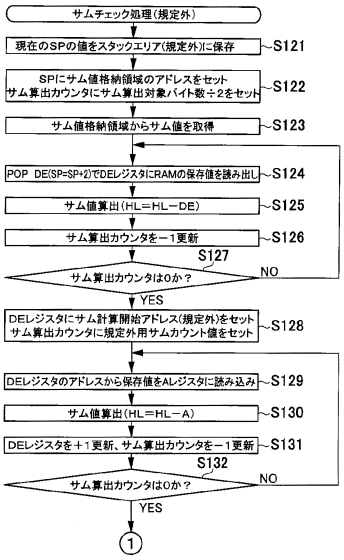
【図５２】



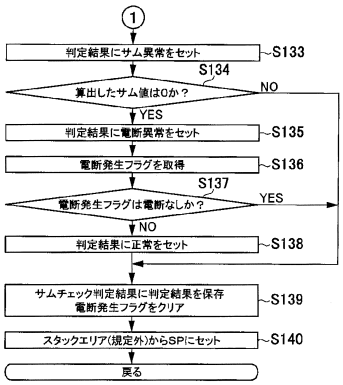
【図５３】



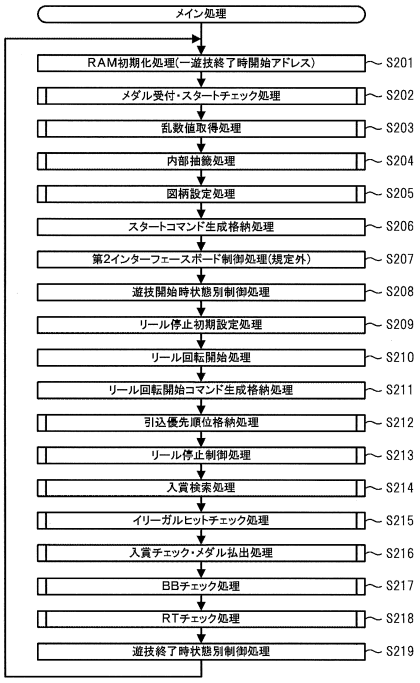
【図５４】



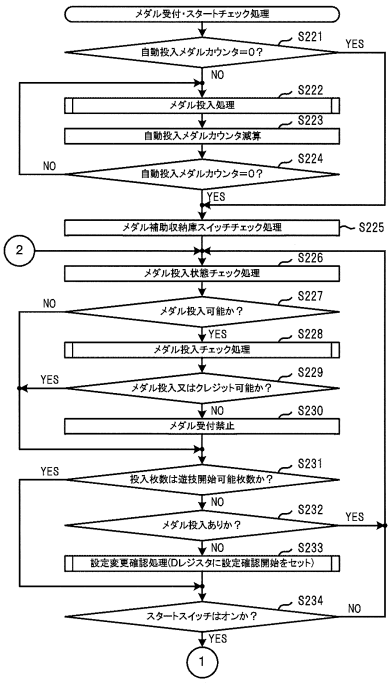
【図５５】



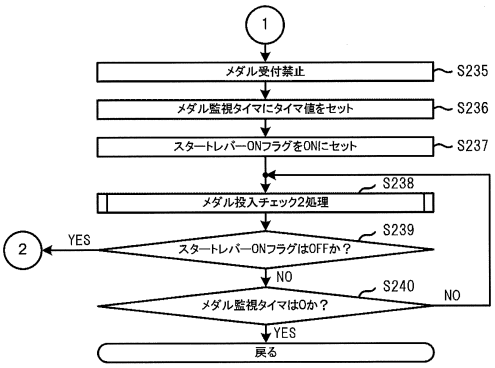
【図５６】



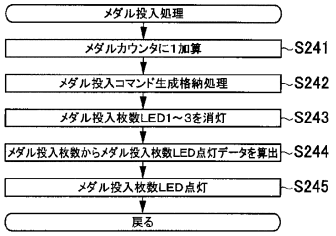
【図５７】



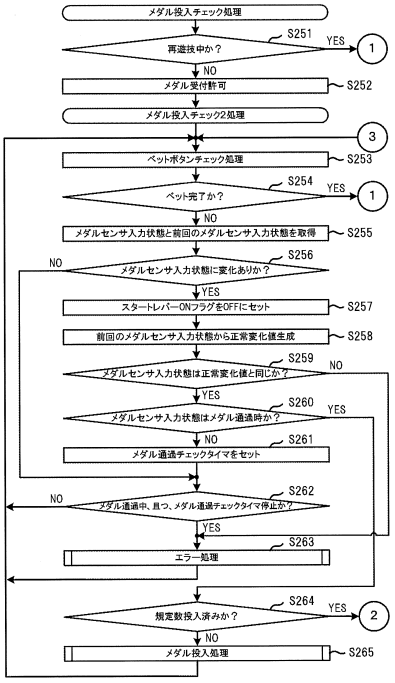
【図５８】



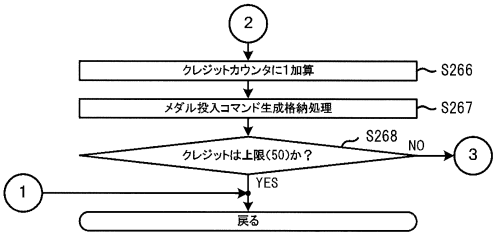
【図５９】



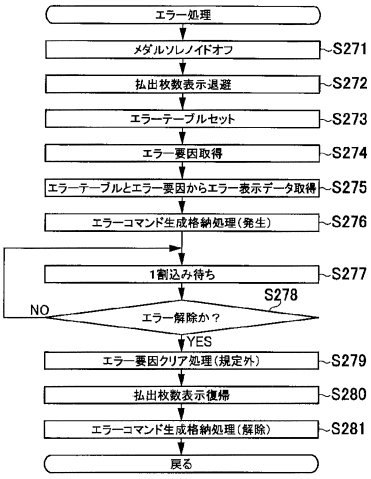
【図６０】



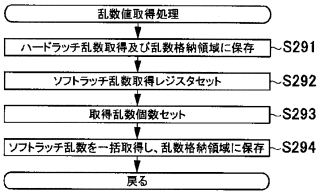
【図６１】



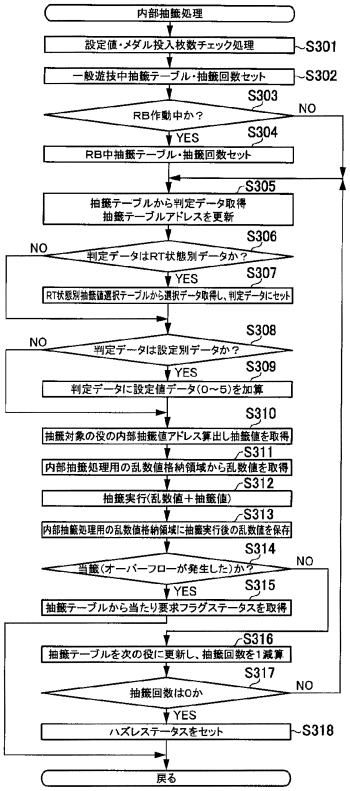
【図６２】



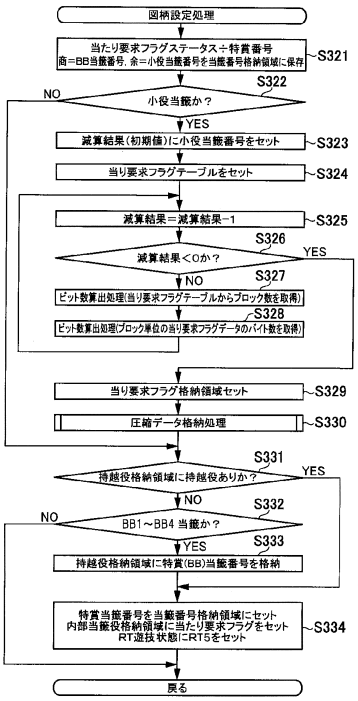
【図６３】



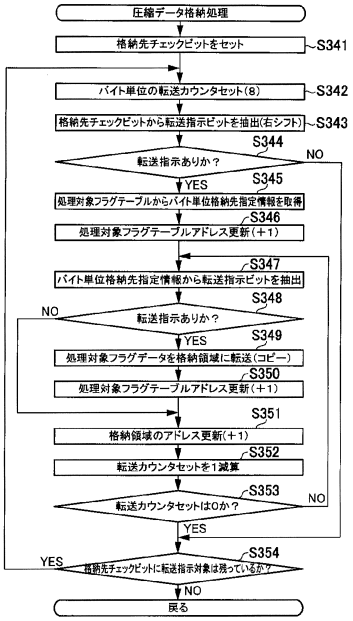
【図６４】



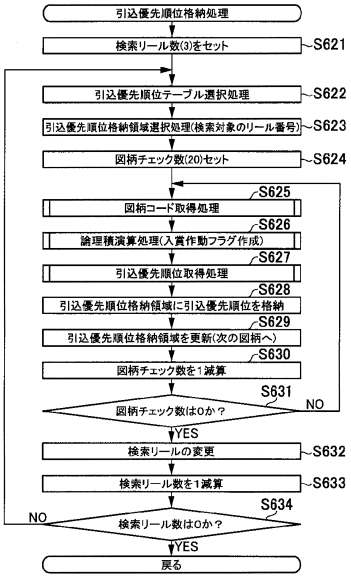
【図６５】



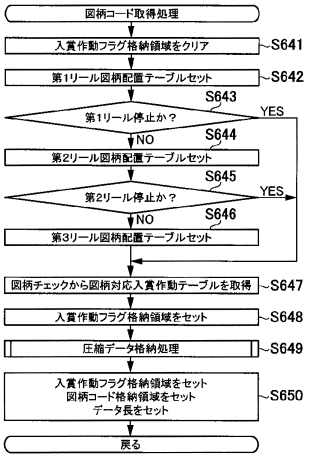
【図６６】



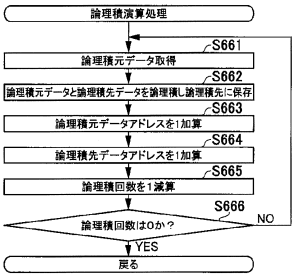
【図６７】



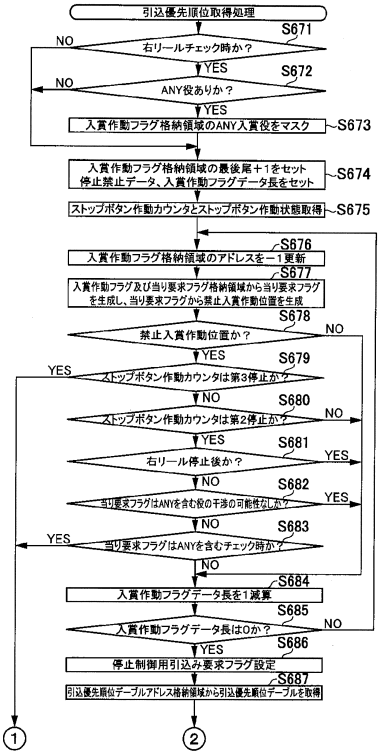
【図６８】



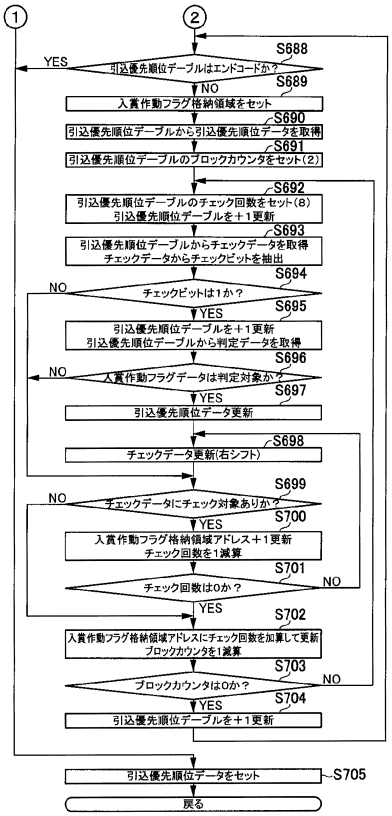
【図６９】



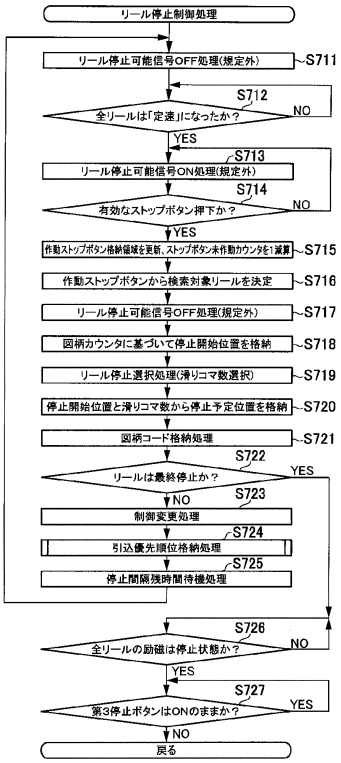
【図７０】



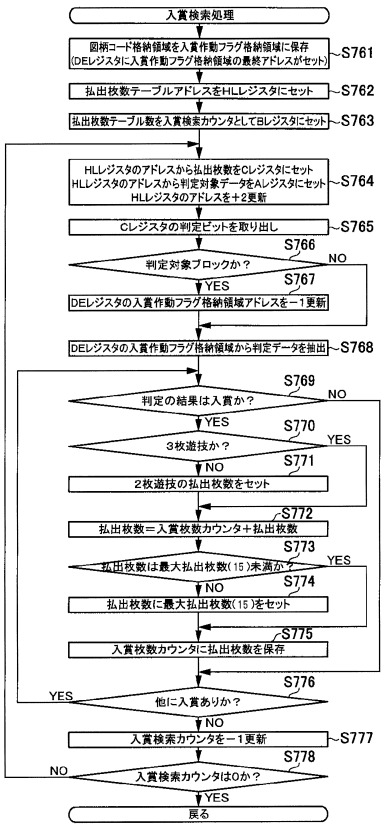
【図７１】



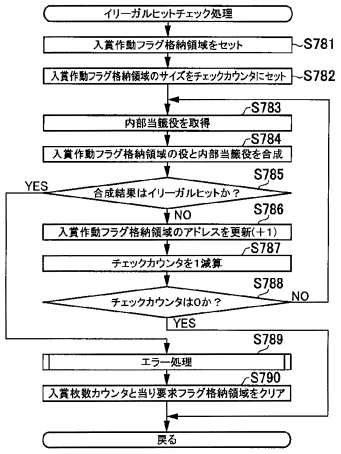
【図７２】



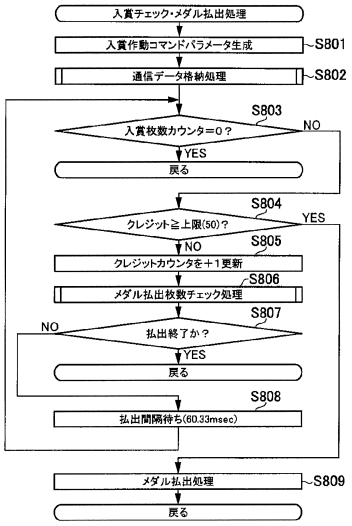
【図７３】



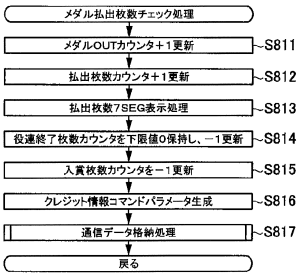
【図７４】



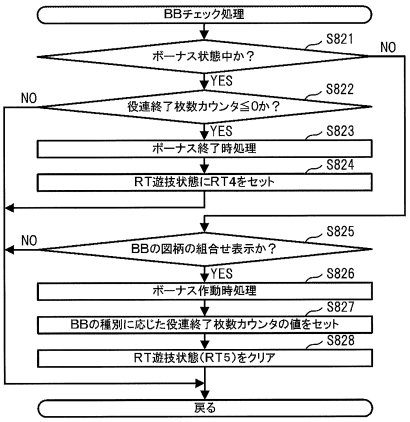
【図７５】



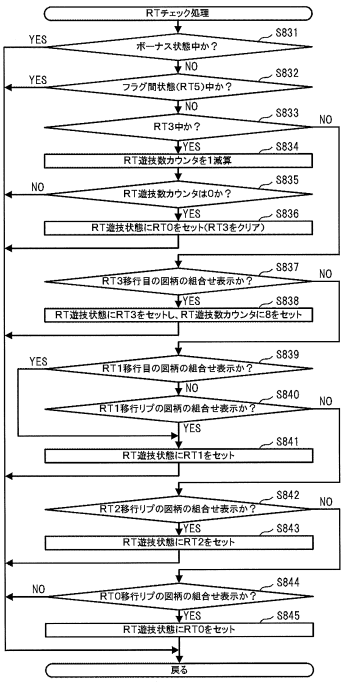
【図７６】



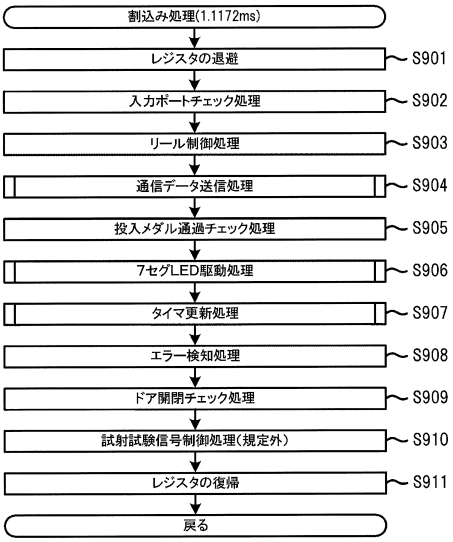
【図７７】



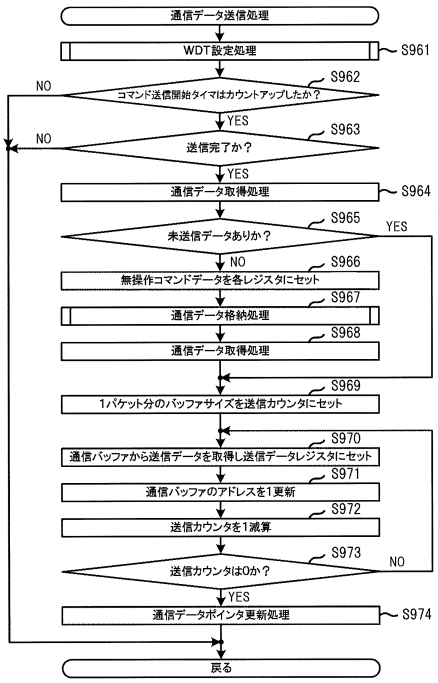
【図７８】



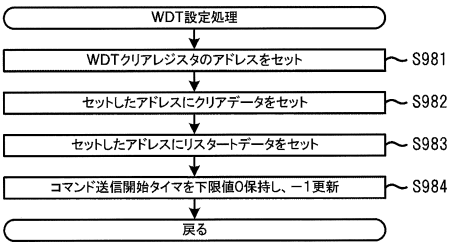
【図７９】



【図８０】



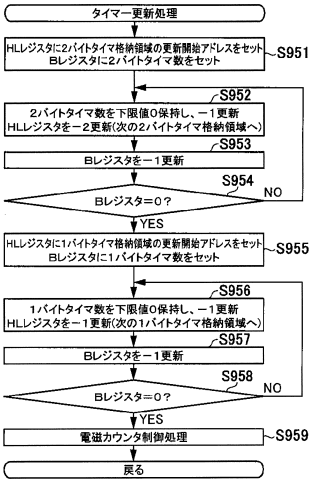
【図８１】



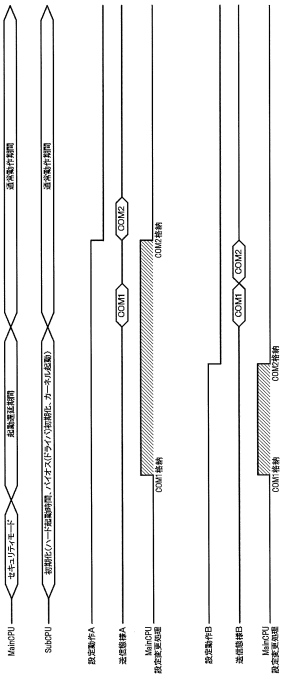
【図８２】

【図８３】

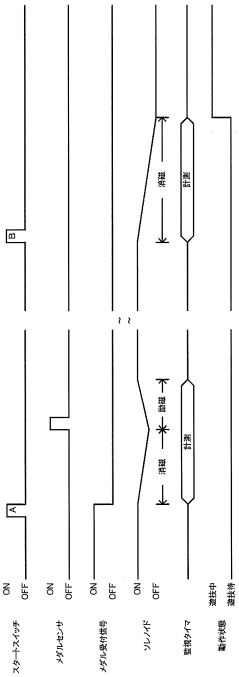
【図８４】



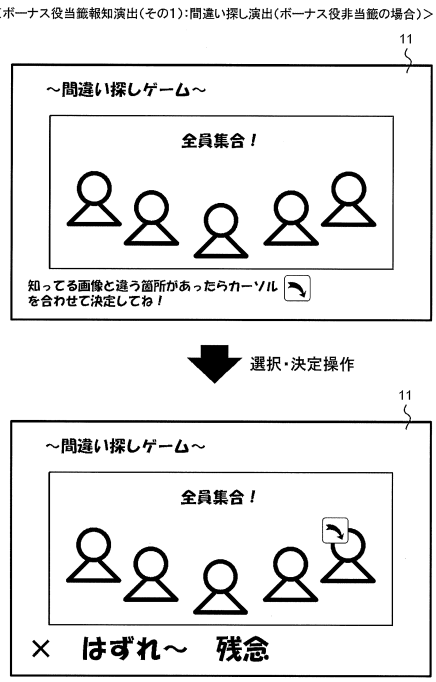
【図８５】



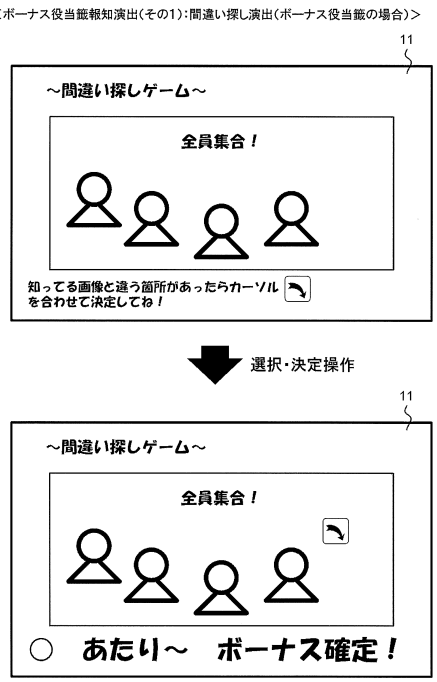
【図８６】



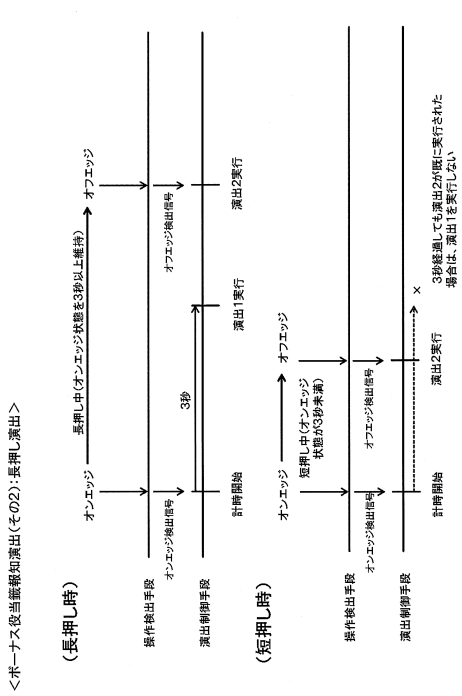
【図８７】



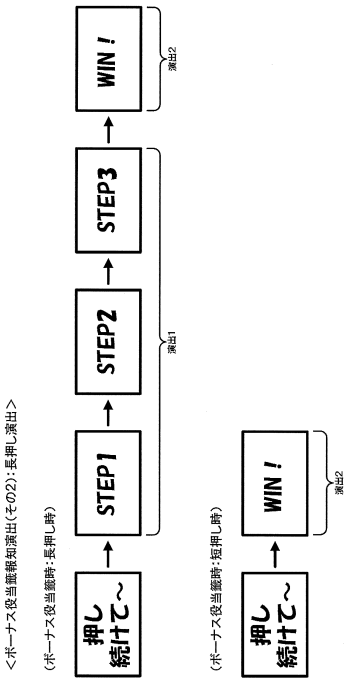
【図８８】



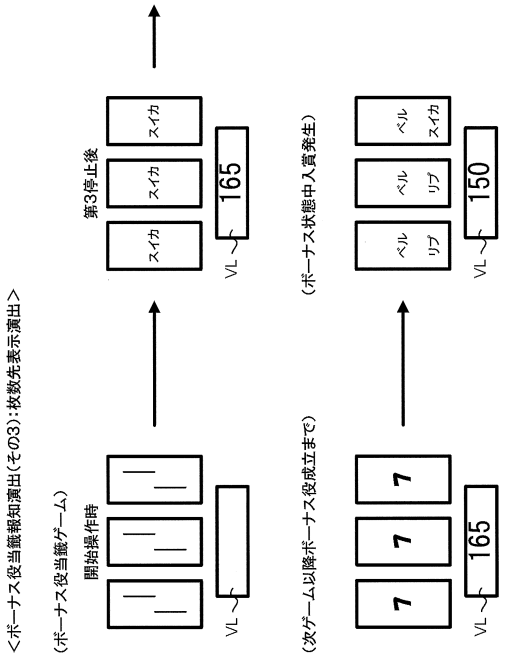
【図８９】



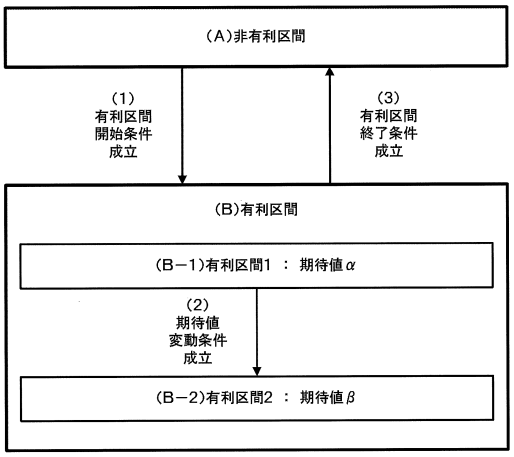
【図９０】



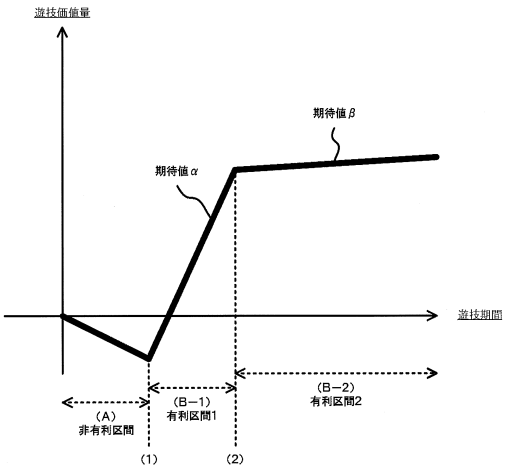
【図９１】



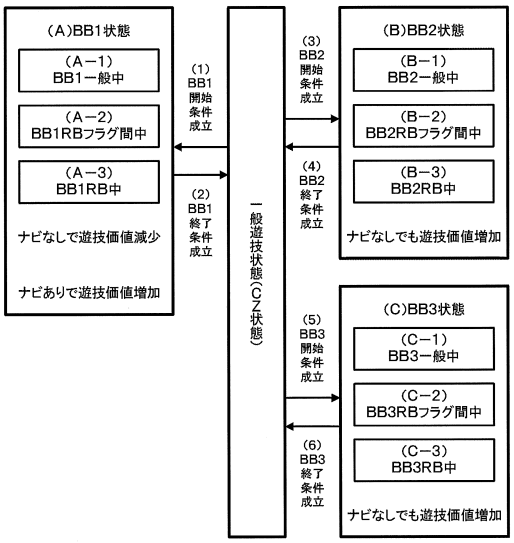
【図９２】



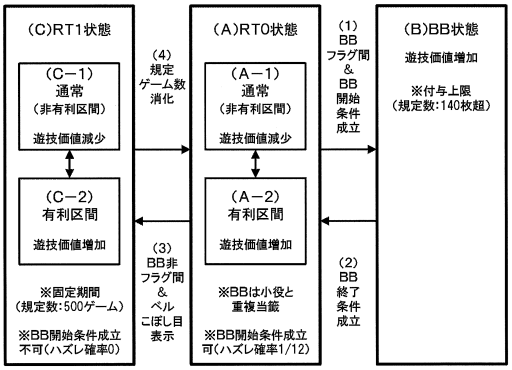
【図９３】



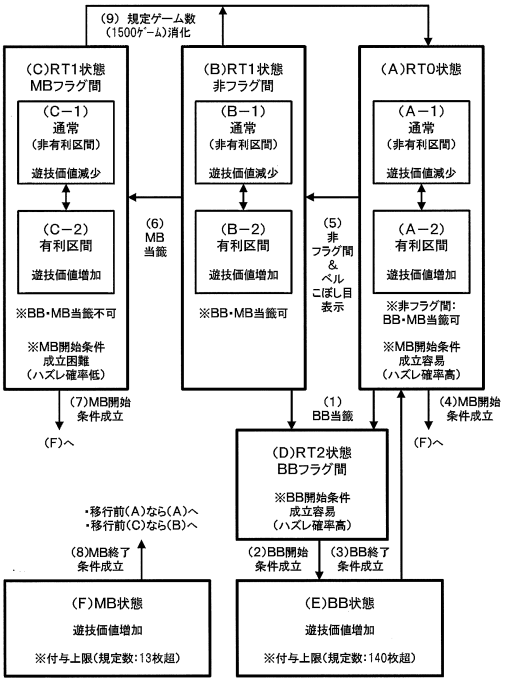
【図９４】



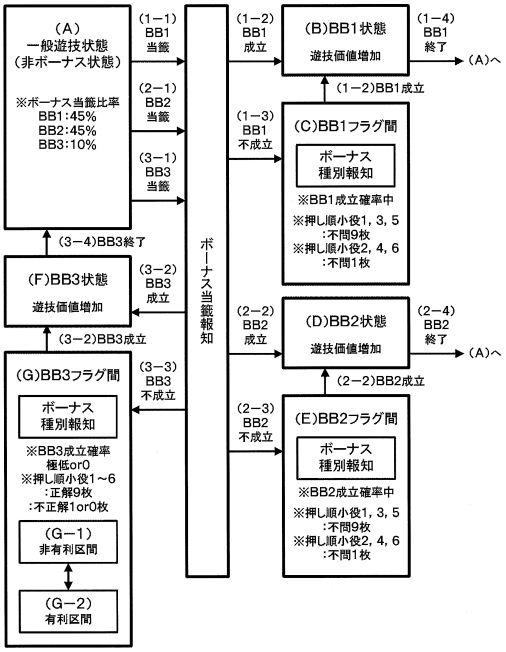
【図９５】



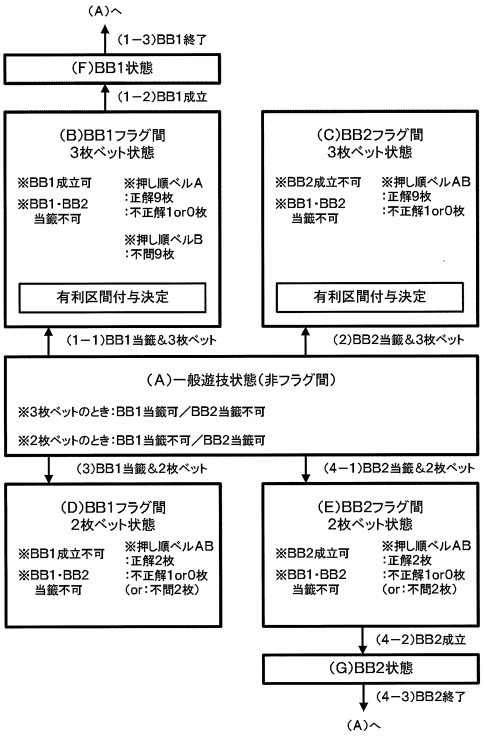
【図９６】



【図９７】



【図９８】

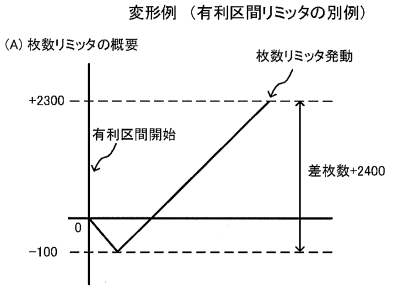


【図９９】

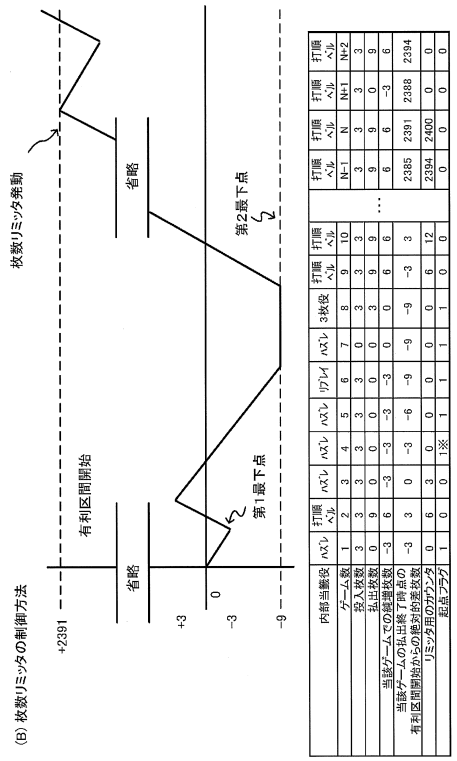
内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	非フラグ間3枚ベット	非フラグ間2枚ベット	フラグ間3枚ベット	フラグ間2枚ベット	種別	有利区間付与決定	備考
0	はずれ	0	0	7702	7702	―		―
1	F_BB1	7702	7702	0	0	ボーナス		BB1
2	F_BB2	0	7702	0	0	ボーナス		BB2
3	F_リプA	5903	5903	5903	5903	再遊技		通常リプ
4	F_リプB	770	770	770	770	再遊技	○ (チャンス目時)	非フラグ間・BB1フラグ間:通常リプ BB2フラグ間:チャンス目
5	F_ベルリプA	988	988	988	988	再遊技		ベルリプ
6	F_ベルリプB	656	656	656	656	再遊技		ベルリプ
7	F_チャンス目A	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
8	F_チャンス目B	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
9	F_チャンス目C	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
10	F_チャンス目D	63	63	63	63	再遊技	○	チャンス目
11	F_チャンス目E	63	63	63	63	再遊技	○	チャンス目
12	F_チャンス目F	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
13	F_チャンス目G	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
14	F_チャンス目H	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
15	F_チャンス目I	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
16	F_チャンス目J	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
17	F_強ベルA	63	63	63	63	再遊技	○	強ベル
18	F_強ベルB	4	4	4	4	再遊技	○	強ベル
19	F_確定チェリー	4	4	4	4	再遊技	○	確定役
20	F_左中右ベルA01	3592	3592	3592	3592	小役		押し順ベルA (3枚ベット) ○押し順正解:9枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (2枚ベット) ○押し順正解:2枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (or 押し順不問2枚)
21	F_左中右ベルA02	3592	3592	3592	3592	小役		
22	F_左右中ベルA03	3592	3592	3592	3592	小役		
23	F_左右中ベルA04	3592	3592	3592	3592	小役		
24	F_中左右ベルA05	3592	3592	3592	3592	小役		
25	F_中左右ベルA06	3592	3592	3592	3592	小役		
26	F_中右左ベルA07	3592	3592	3592	3592	小役		
27	F_中右左ベルA08	3592	3592	3592	3592	小役		
28	F_右左中ベルA09	3592	3592	3592	3592	小役		
29	F_右左中ベルA10	3592	3592	3592	3592	小役		
30	F_右中左ベルA11	3592	3592	3592	3592	小役		
31	F_右中左ベルA12	3592	3592	3592	3592	小役		
32	F_左中右ベルB01	370	370	370	370	小役		押し順ベルB (3枚ベット:BB1フラグ間) ○押し順不問9枚 (3枚ベット:その他) ○押し順正解:9枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (2枚ベット) ○押し順正解:2枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (or 押し順不問2枚)
33	F_左中右ベルB02	370	370	370	370	小役		
34	F_左右中ベルB03	370	370	370	370	小役		
35	F_左右中ベルB04	370	370	370	370	小役		
36	F_中左右ベルB05	370	370	370	370	小役		
37	F_中左右ベルB06	370	370	370	370	小役		
38	F_中右左ベルB07	370	370	370	370	小役		
39	F_中右左ベルB08	370	370	370	370	小役		
40	F_右左中ベルB09	370	370	370	370	小役		
41	F_右左中ベルB10	370	370	370	370	小役		
42	F_右中左ベルB11	370	370	370	370	小役		
43	F_右中左ベルB12	370	370	370	370	小役		
44	F_チェリー	656	656	656	656	小役	○	チェリー ○3枚ベット(タイミング○):3枚 ○2枚ベット(タイミング○):2枚
45	F_スイカ	656	656	656	656	小役	○	スイカ ○3枚ベット(タイミング○):3枚 ○2枚ベット(タイミング○):2枚

【図１００】

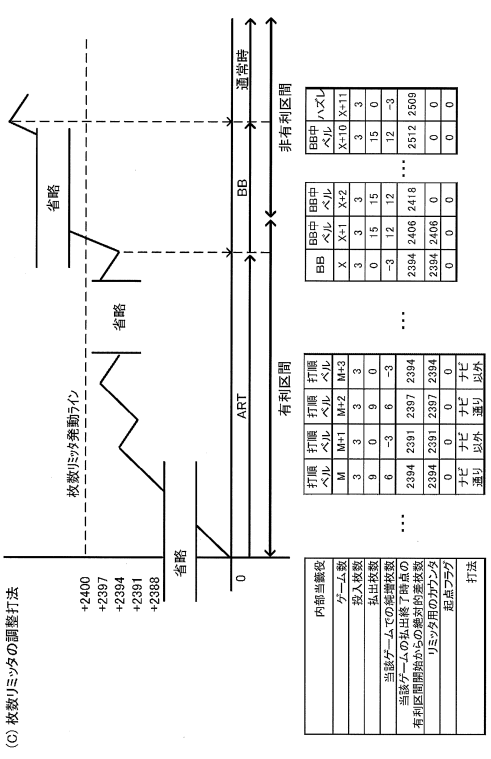


【図１０１】



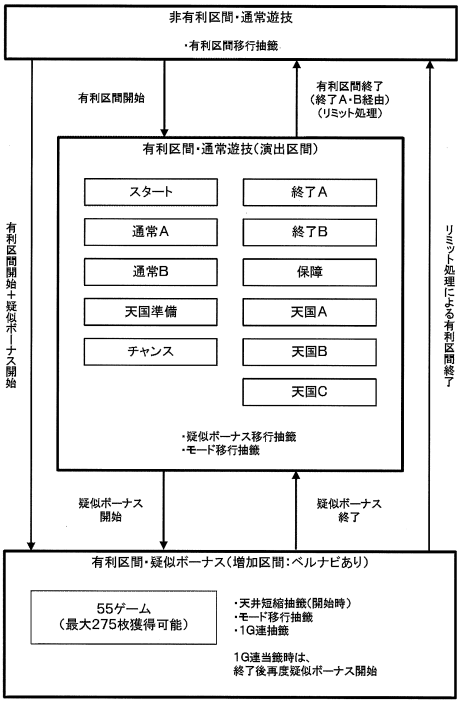
内部当籤役	ハズレ	打順ベル	ハズレ	ハズレ	ハズレ	リプレイ	ハズレ	3枚役	打順ベル	打順ベル	…	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		N−1	N	N+1	N+2
投入枚数	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3		3	3	3	3
払出枚数	0	9	0	0	0	0	0	0	9	9		9	9	0	9
当該ゲームでの純増枚数	−3	6	−3	−3	−3	−3	0	0	6	6		6	6	−3	6
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	−3	3	0	−3	−6	−9	−9	−9	−3	3		2385	2391	2388	2394
リミッタ用のカウンタ	0	6	3	0	0	0	0	0	6	12		2394	2400	0	0
起点フラグ	1	0	0	1※	1	1	1	1	0	0		0	0	0	0

【図１０２】



内部当籤役	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	…	BB	BB中ベル	BB中ベル	…	BB中ベル	ハズレ
ゲーム数	M	M+1	M+2	M+3		X	X+1	X+2		X+10	X+11
投入枚数	3	3	3	3		3	3	3		3	3
払出枚数	9	0	9	0		0	15	15		15	0
当該ゲームでの純増枚数	6	−3	6	−3		−3	12	12		12	−3
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	2394	2391	2397	2394		2394	2406	2418		2512	2509
リミッタ用のカウンタ	2394	2391	2397	2394		2394	2406	0		0	0
起点フラグ	0	0	0	0		0	0	0		0	0
打法	ナビ遅り	ナビ以外	ナビ遅り	ナビ以外							

【図１０３】



【図１０４】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行番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4660G(疑似ボーナス後約5500G) 疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井2220G(疑似ボーナス後約2560G) 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320回滞在するモード(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320回滞在するモード(疑似ボーナス移行率高)
保障モード	天井320G 天国Cからの転落抽籤に移行するモード
天国Aモード	天井320G 天国モードレア確中
天国Bモード	天井320G 天国モードレア確高
天国Cモード	天井320G 天国モードレア確高

【図１０５】

(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１０６】

(e)天井短縮抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤(天井ゲーム数＝0更新)	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ 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	284	30	0	0	0	128	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	0	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	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	80	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	255	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１０７】

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１０８】

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	ー
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１０９】

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)	ー
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	ー	0(3BB)
ー	ー	ー		00000100		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00001000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00010000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00100000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		01000000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		10000000		ー	ー	ー
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１１０】

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ﾘﾌﾟﾚ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ﾘﾌﾟﾚ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟﾚ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ﾘﾌﾟﾚ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟﾚ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)
ー	ー	ー		00000010		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00000100		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00001000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00010000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00100000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		01000000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		10000000		ー	ー	ー
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１１１】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C.右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C.右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C.右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C.右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C.右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C.右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C.右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C.右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C.右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C.右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C.右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C.右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C.右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C.右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C.右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C.右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C.右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C.右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C.右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C.右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C.中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C.中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C.中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C.中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C.中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C.中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C.中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C.中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C.中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C.中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C.中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C.中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C.中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C.中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C.中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C.中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C.中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C.中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C.中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C.中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C.中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C.中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C.中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C.中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C.中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C.中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C.中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C.中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C.中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C.中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C.中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C.中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C.左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C.左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C.左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C.左一枚2_2	1	1

【図１１２】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C.左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C.左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C.左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C.左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C.左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C.左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C.左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C.左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C.左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C.左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C.左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C.左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C.逆ハサミ一枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C.逆ハサミ一枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C.逆ハサミ一枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C.逆ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C.ハサミ一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C.ハサミ一枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C.ハサミ一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C.ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C.順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C.順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C.順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C.順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C.中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C.中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C.中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C.中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C.中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C.中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C.中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C.中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C.逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C.逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C.逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C.逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C.RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C.RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C.RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C.RB一枚4	—	1

【図１１３】

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_3BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F_リプレイA	非フラグ間・2BBフラグ間：平行リプ／3BBフラグ間：右上がりリプ					
F_リプレイB	平行リプ					
F_チェリー	2枚ベット：中段リプ／3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他リプ					
F_確定チェリー	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他リプ					3枚ベット：中段リプ
F_中段チェリー	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他リプ					3枚ベット：中段リプ
F_リーチ目	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：リーチ目リプ					3枚ベット：中段リプ
F_スイカ	押下位置○でスイカ(3枚ベット：3枚、2枚ベット：2枚)、押下位置×でスイカこぼし：1枚					
F_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：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					

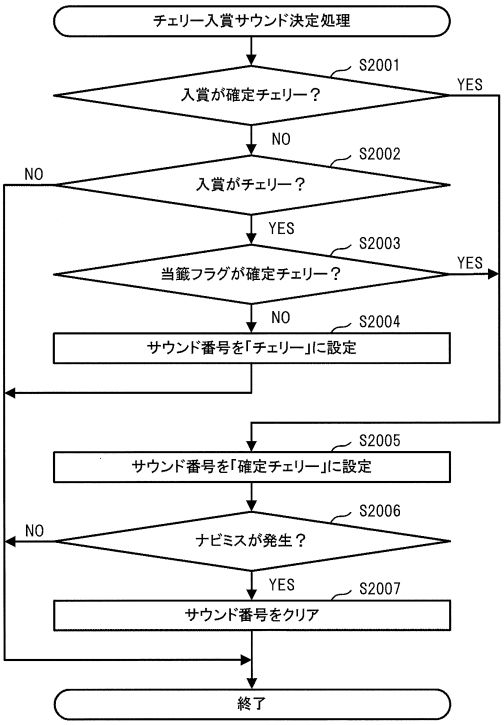
(※) 押下位置○で当籤している1枚役のいずれか：1枚、押下位置×で取りこぼし：0枚

【図１１４】

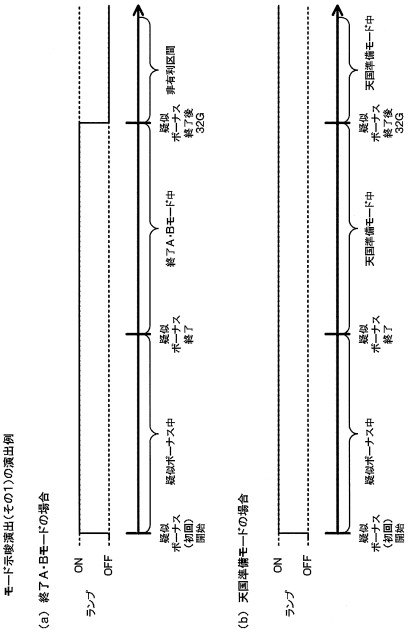
各リミット処理の概要

名称	監視開始	概要	
		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	有利区間用ゲーム数カウンタ≧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	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中でなければ、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)
特殊リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ≧2126	・疑似ボーナス中でなければ、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	制御用ゲーム数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合1)加算)×55)≧1390	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる。 ・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	制御用払出数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合1)加算)×275)≧1851	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる。 ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる

【図１１５】



【図１１６】

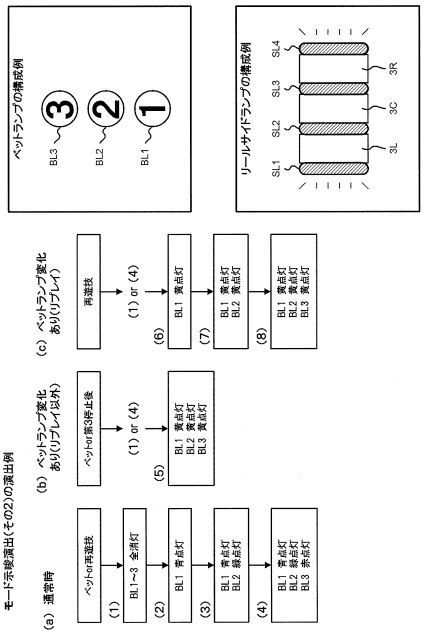


【図１１７】

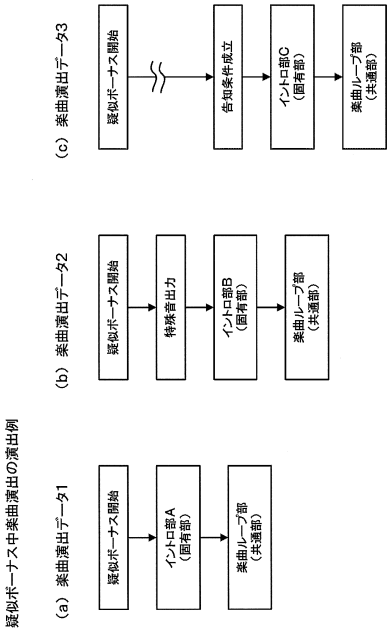
ペットランプ変化抽籤テーブル(確率分母:32768)

ゲーム数	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ	抽籤結果	現在のモード		
			右記以外	通常B	天国準備
1～500	はずれ	非当籤	32668	32568	32368
		当籤	100	200	400
	通リプ1・2	非当籤	32068	31368	30668
		当籤	700	1400	2100
501～	はずれ	非当籤	32768	32668	32568
		当籤	0	100	200
	通リプ1・2	非当籤	32668	32368	31968
		当籤	100	400	800

【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

状態示唆演出の概要

遊技状態　等	ストップボタンの状態	
	停止許可時以外	停止許可時
非フラグ間	緑	青
2BB当籤ゲーム	緑	白
3BB当籤ゲーム	緑	橙
2BBフラグ間	赤	青（2BB入賞不可）
	赤	白（2BB入賞可）
2BB作動中	黄	青
3BBフラグ間	紫	青（3BB入賞不可）
	紫	橙（3BB入賞可）
3BB作動中	黄	青

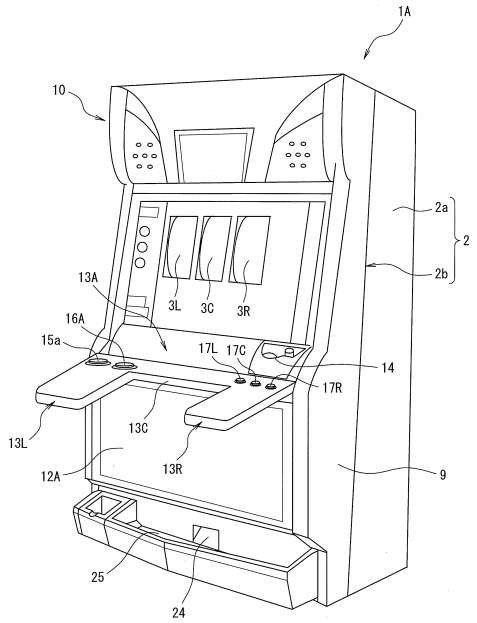
【図１２１】

安定状態及び荒波状態の別制御例

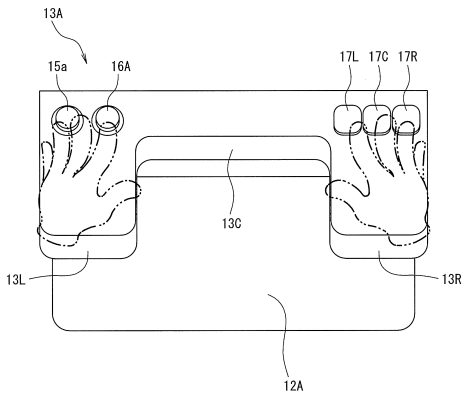
ベット数	遊技状態	停止制御						
		仕様1	仕様2	仕様3	仕様4	仕様5	仕様6	仕様7
3枚	非フラグ間	A	A	A	A	B	B	B
	2BBフラグ間	A	A	B	B	A	A	B
	3BBフラグ間	A	B	A	B	A	B	A
2枚	非フラグ間	B	B	B	B	B	B	B
	2BBフラグ間	B	B	B	B	B	B	B
	3BBフラグ間	B	B	B	B	B	B	B

A：荒波出目導出　／　B：安定出目導出

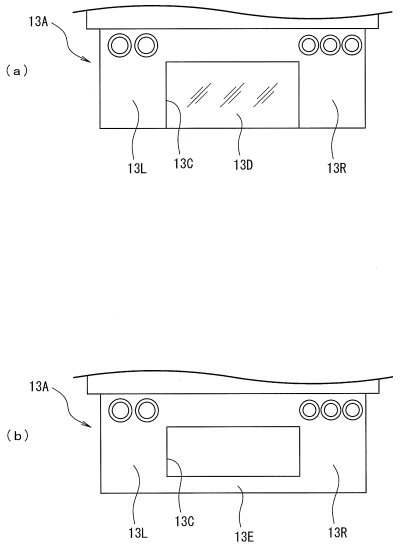
【図１２２】



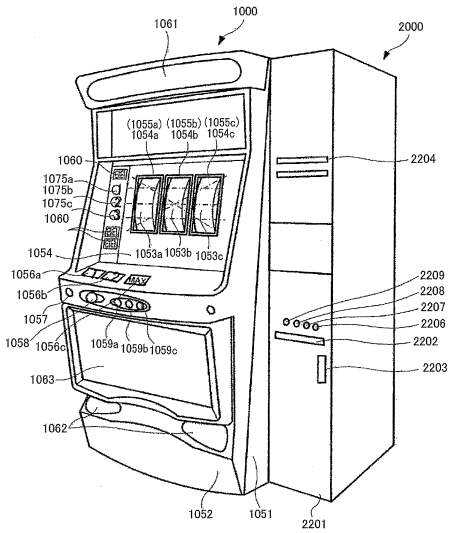
【図１２３】



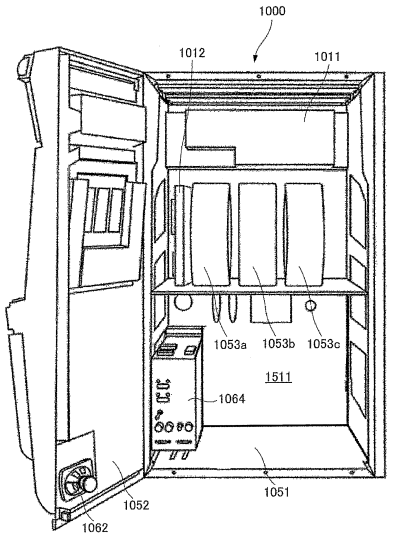
【図１２４】



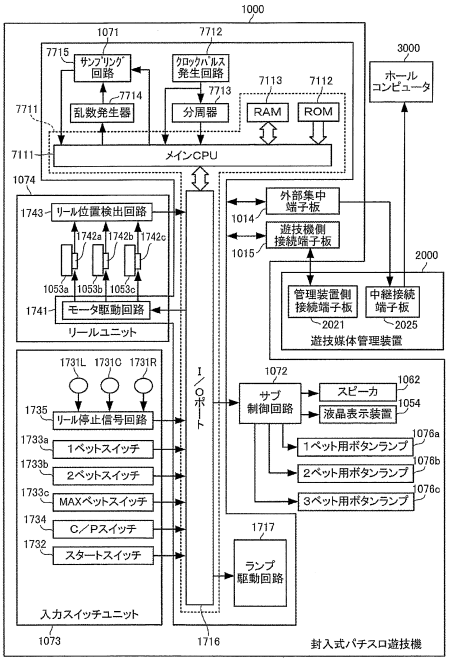
【図１２５】



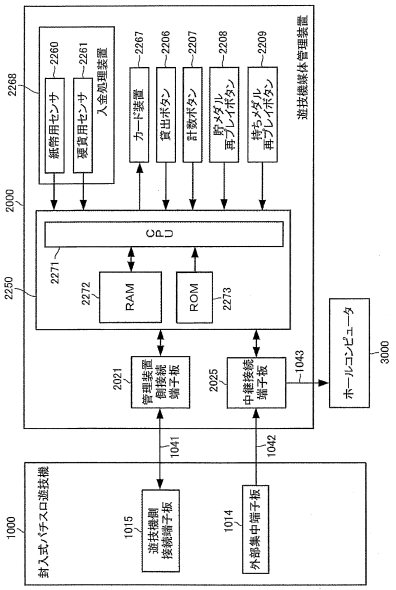
【図１２６】



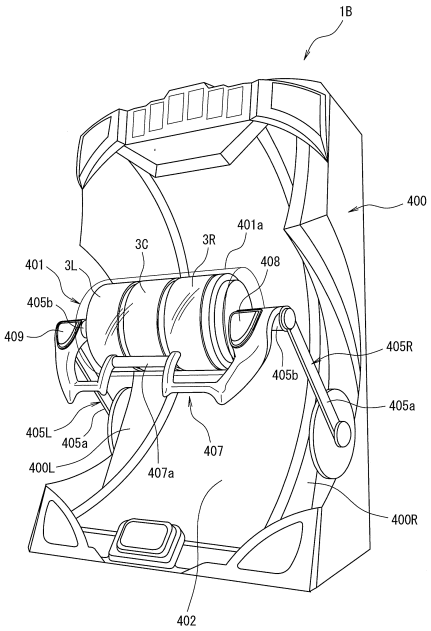
【図１２７】



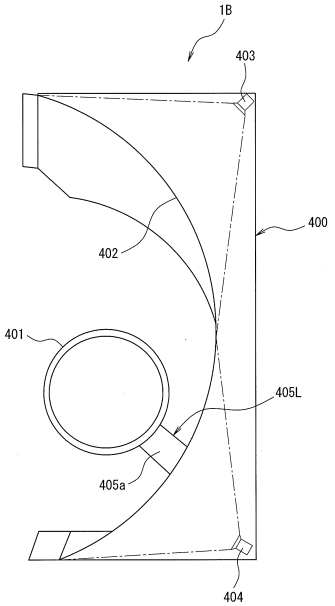
【図１２８】



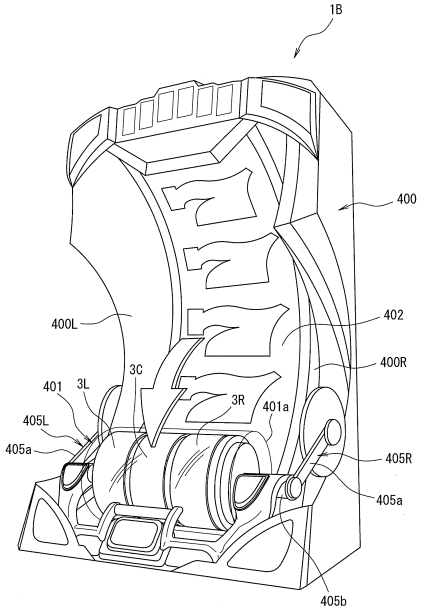
【図１２９】



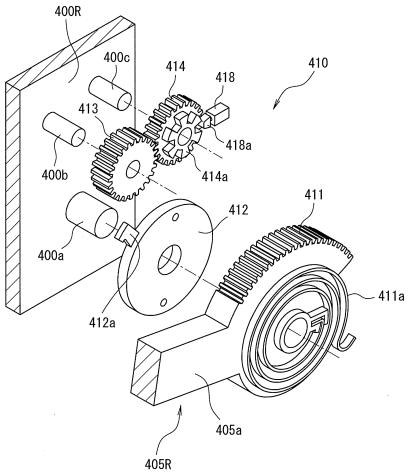
【図１３０】



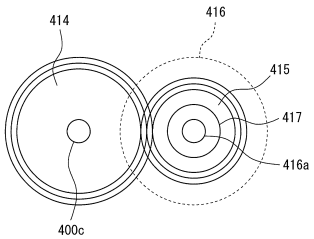
【図１３１】



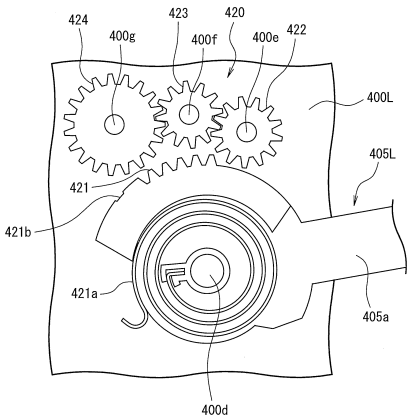
【図１３２】



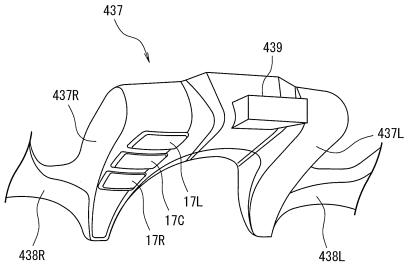
【図１３３】



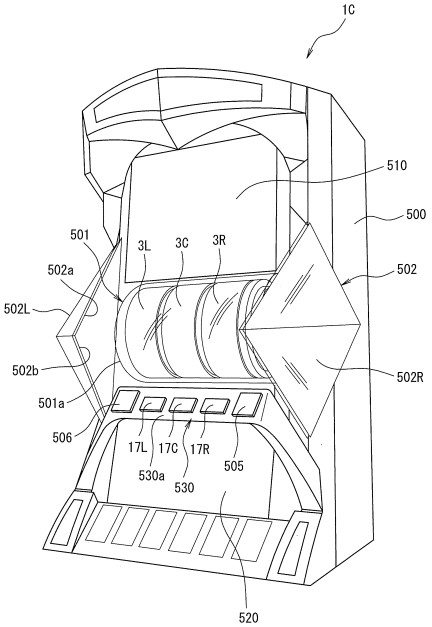
【図１３４】



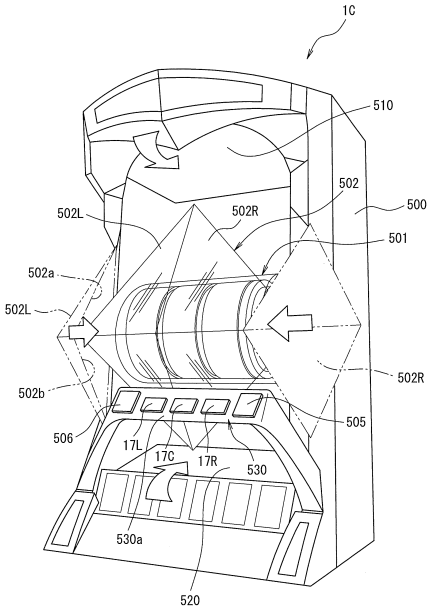
【図１３５】



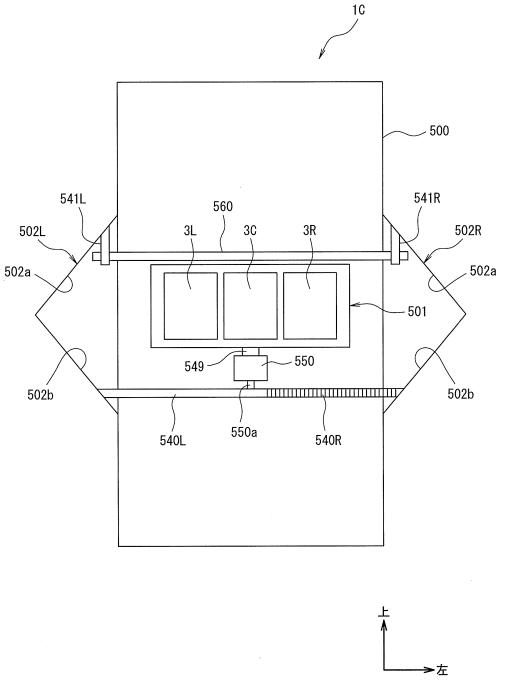
【図１３６】



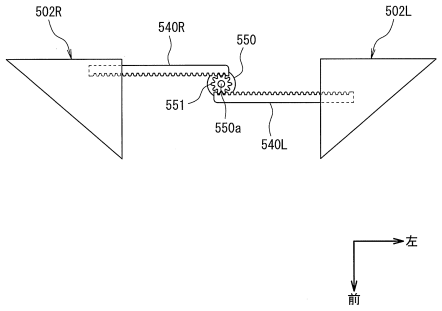
【図１３７】



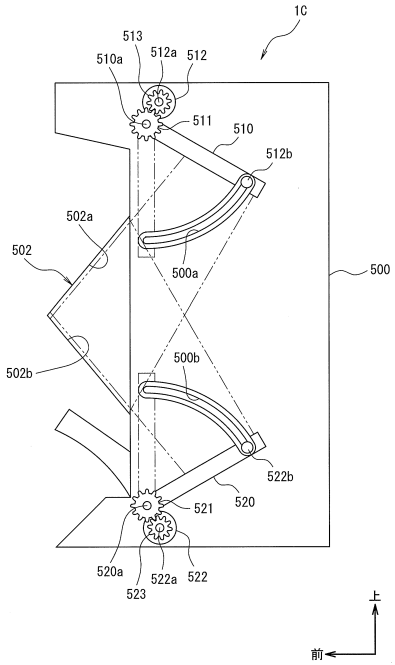
【図１３８】



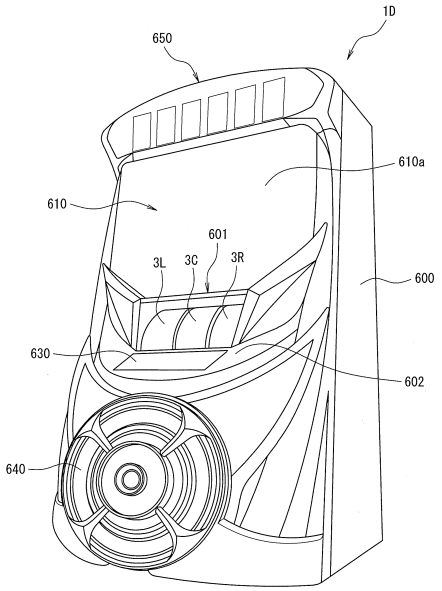
【図１３９】



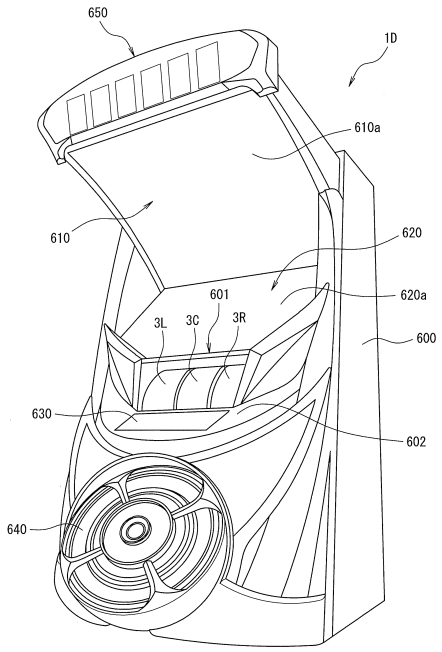
【図１４０】



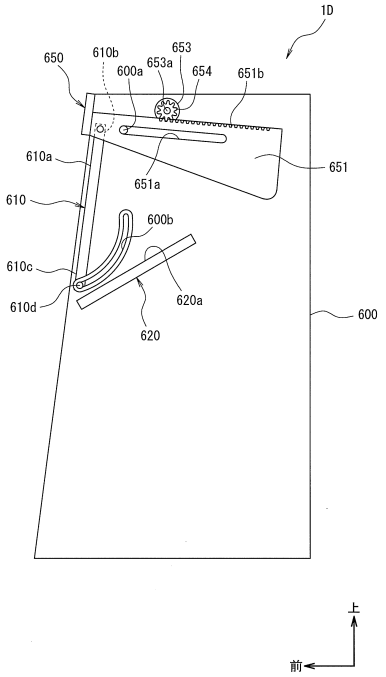
【図１４１】



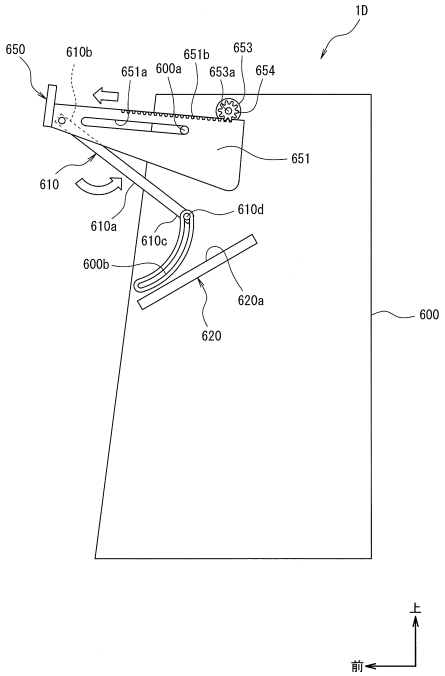
【図１４２】



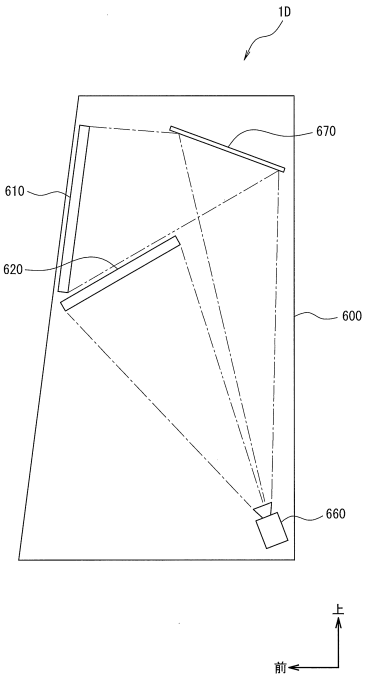
【図１４３】



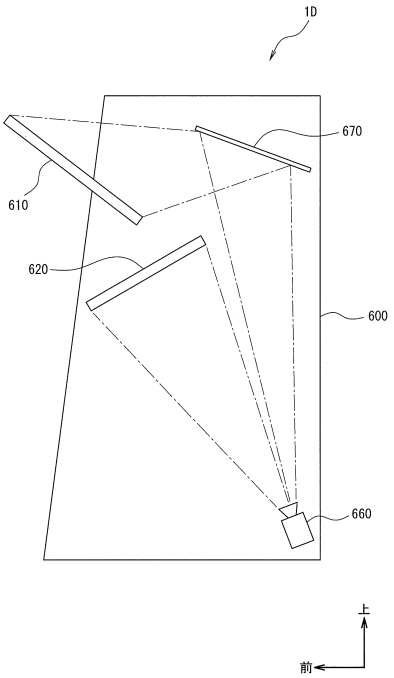
【図１４４】



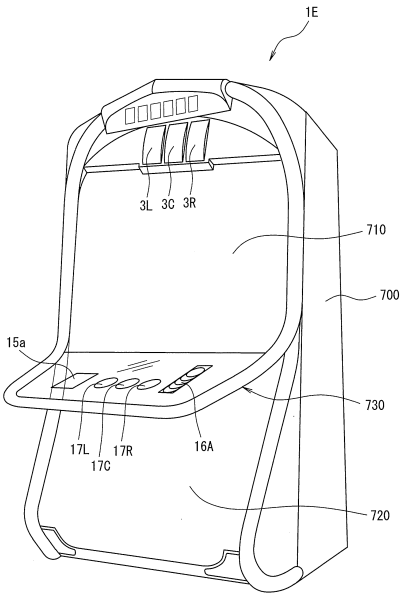
【図１４５】



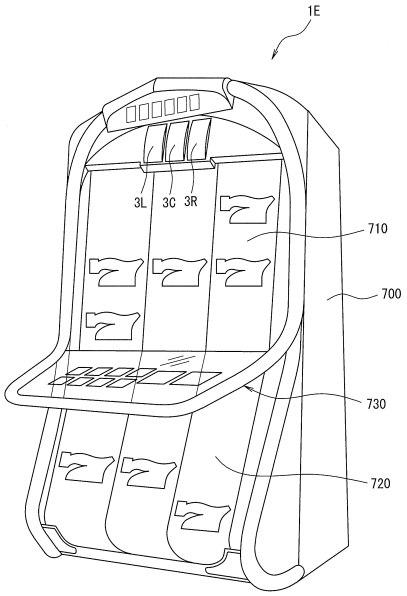
【図１４６】



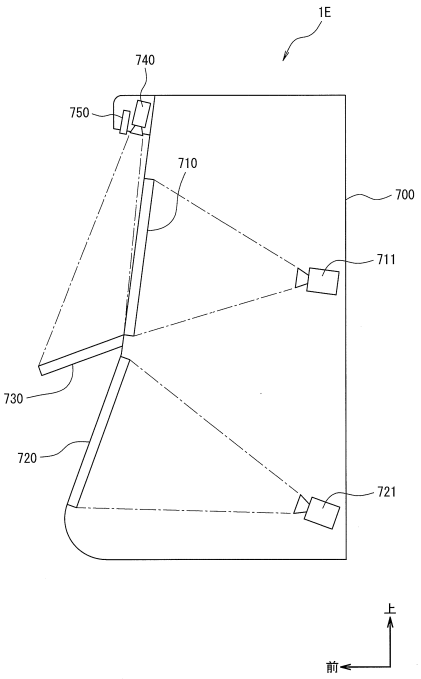
【図１４７】



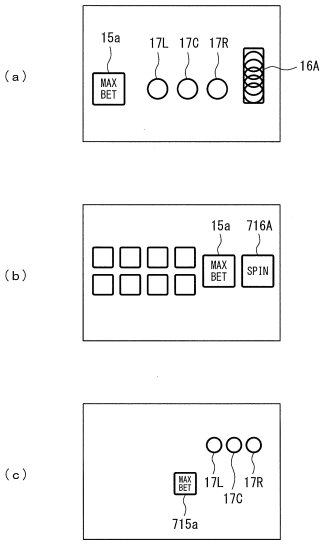
【図１４８】



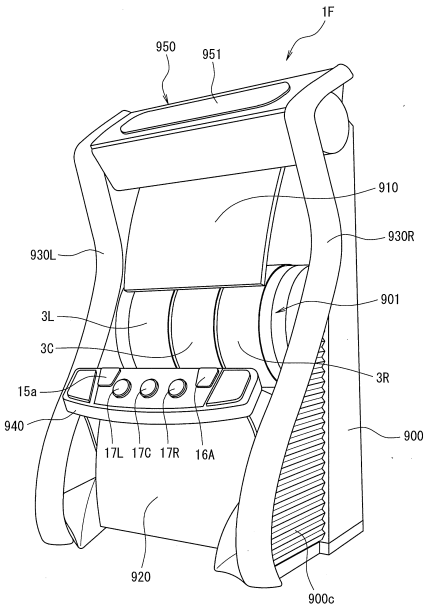
【図１４９】



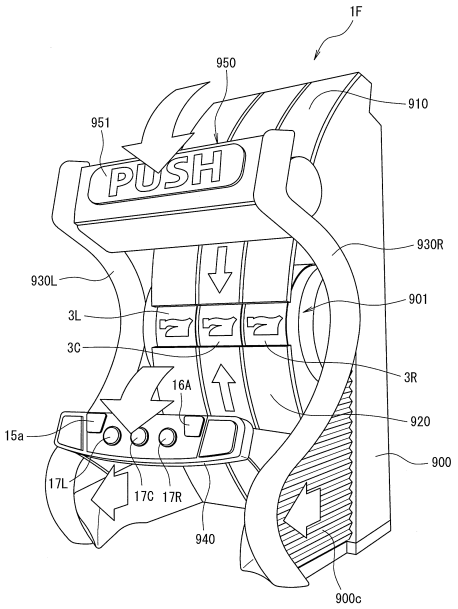
【図１５０】



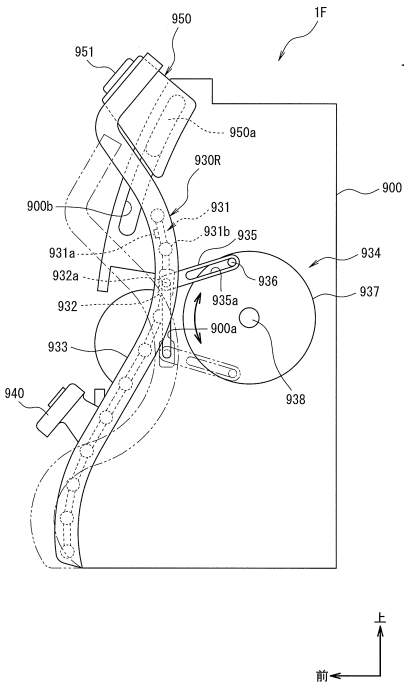
【図１５１】



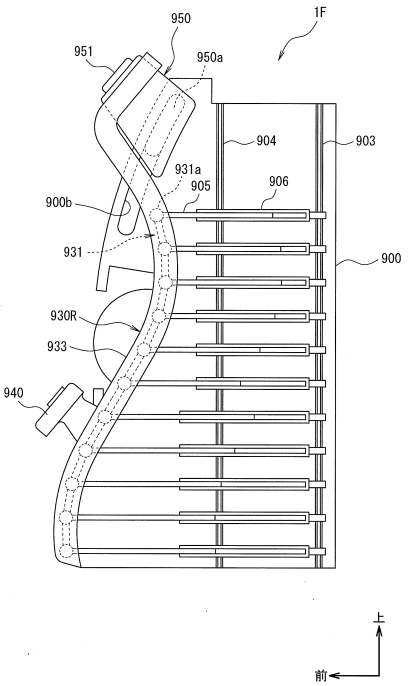
【図１５２】



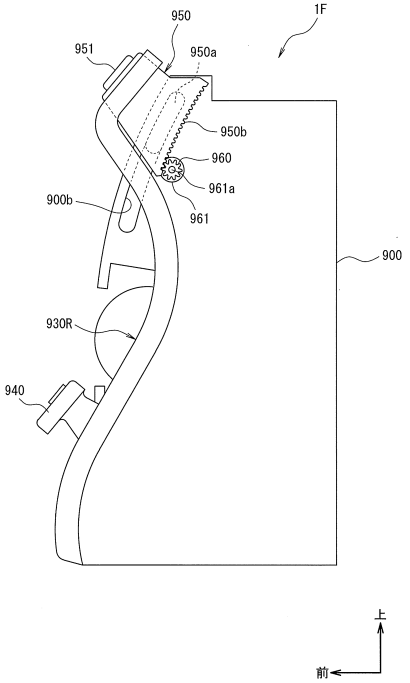
【図１５３】



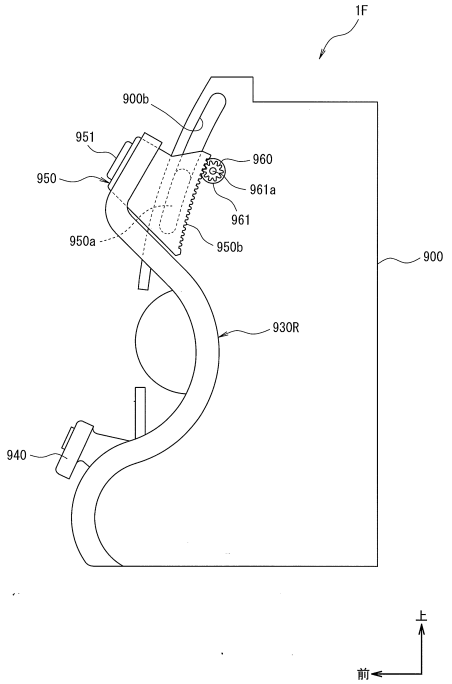
【図１５４】



【図１５５】


1F
950
951
950a
950b
960
961a
961
900b
900
930R
940
上
前

【図１５６】


1F
900b
951
960
950
961a
961
950a
950b
900
930R
940
上
前

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７０３０６４４（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７１１２７２９（ＪＰ，Ｂ２）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４