(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-129872
(P2021-129872A)
(43)公開日　令和3年9月9日(2021.9.9)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	651	2C518
		A63F	5/04	620	
		A63F	5/04	653	

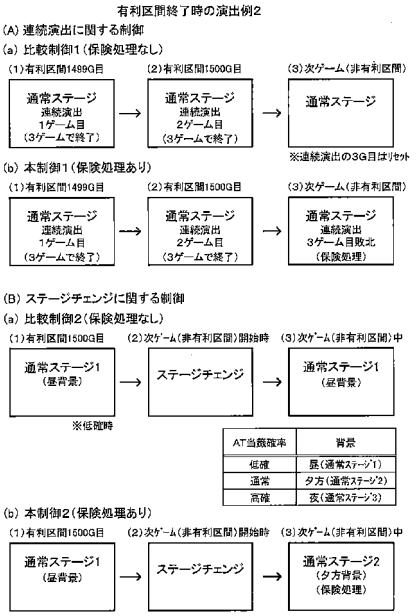
審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 824 頁）

(21)出願番号　特願2020-27673(P2020-27673)
(22)出願日　令和2年2月21日(2020.2.21)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
特許業務法人信友国際特許事務所
(72)発明者　春日　太郎
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　武藤　智洋
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　矢畑　佳昭
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　木村　幸平
東京都江東区有明３丁目７番２６号
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】　有利区間の終了時に違和感のない演出を実行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】　パチスロ機１は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するＡＴを実行可能な有利区間と、ＡＴを実行不可能な非有利区間とを有し、有利区間においてＡＴ抽籤に当籤すると、複数の単位遊技に亘り連続して行われる連続演出により、ＡＴ抽籤に当籤したことを報知する。そして、パチスロ機１では、有利区間において連続演出を実行中に有利区間が終了して非有利区間に移行した場合、連続演出を途中で打ち切ることなく、非有利区間においても連続演出を継続して実行する。このとき、継続して実行する連続演出では、ＡＴ抽籤に非当籤であることを報知するように演出内容が書き換えられる。
【選択図】　図４００



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、当該可変表示部で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出し、導出した当該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、
遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段と、
前記報知手段による報知が許容されない非有利区間と、前記報知手段による報知が許容される有利区間とを制御可能な区間制御手段と、
演出を制御可能な演出制御手段と、
前記演出制御手段により制御された演出を実行可能な演出実行手段と、
を更に備え、
前記演出制御手段により制御可能な演出には、複数の単位遊技において関連性のある演出が行われる連続演出が含まれ、
前記区間制御手段は、前記有利区間において所定の終了条件が成立すると、前記有利区間を終了させて前記非有利区間へと移行させ、
前記演出制御手段は、前記有利区間中に前記連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に前記非有利区間へと移行した場合に、前記非有利区間においても当該連続演出を継続して実行させる制御を行うことが可能であり、
前記所定の終了条件は、前記有利区間が開始してから特定回数の単位遊技が実行された場合に成立する条件であり、
通常遊技とは異なる特定遊技への移行権利を付与可能な権利付与手段と、
前記権利付与手段により前記移行権利が付与する旨が決定された場合に、前記特定遊技へ移行するよりも前の所定期間の単位遊技を前兆遊技として制御可能な前兆制御手段と、
を更に備え、
演出制御手段は、前記前兆遊技では、前記特定遊技に移行可能である旨を報知するように前記連続演出を制御可能であり、
前記有利区間における遊技状態として、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスである通常有利状態を含み、
前記区間制御手段は、前記通常有利状態において遊技者が推奨態様で遊技を進行させた場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されるよりも前に通常遊技とは異なる特定遊技に移行する一方で、前記通常有利状態において遊技者が非推奨態様で進行させた遊技が含まれる場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されても前記特定遊技に移行しないことがあり、
前記演出制御手段は、前記特定遊技の終了に伴い前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が終了演出を実行するように制御する一方で、前記通常有利状態において、前記有利区間が開始されてから実行された単位遊技の回数が特定回数に到達することを契機として前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が前記終了演出を実行しないように制御する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られてい

る。
【０００３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０００４】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（Assist Time）という。
【０００５】
このようなＡＴ機能を有する遊技機では、ＡＴを実行可能な遊技区間（所謂、有利区間）とＡＴを実行不可能な遊技区間（所謂、非有利区間）とを有し、有利区間を継続可能な期間に上限（リミット）を設ける遊技機も知られている。例えば、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う。
【０００６】
有利区間のリミット処理を行う遊技機では、実行中のＡＴが突然終了してしまわないように、ＡＴ中に有利区間の継続期間が上限に近づくと、エンディングなどの特別な演出を行うことがある。例えば、特許文献１には、有利区間に移行してから１４５０ゲームの時点でＡＴが継続している場合に、エンディング演出を行い、その後、リミット処理を行うタイミングで当該エンディング演出を終了させ、通常演出に切り替える遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１８－１３８０９９号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
ところで、遊技仕様の複雑化に伴いゲーム数経過による有利区間のリミット条件を満たす前に、エンディング演出を経由できない場合が生じることがあり、このような場合に有利区間の終了により強制的に演出を切り替えてしまうと、遊技者に違和感を与える演出が発生してしまうという問題があった。
【０００９】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利区間の終了時に違和感のない演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１０】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。
【００１１】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、当該可変表示部で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出し、導出した当該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知手段による報知が許容されない非有利区間と、前記報知手段による報知が許容される有利区間とを制御可能な区間制御手段（例えば、主制御回路９１）と、演出を制御可

能な演出制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出制御手段により制御された演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記演出制御手段により制御可能な演出には、複数の単位遊技において関連性のある演出が行われる連続演出が含まれ、前記区間制御手段は、前記有利区間において所定の終了条件が成立すると、前記有利区間を終了させて前記非有利区間へと移行させ、前記演出制御手段は、前記有利区間中に前記連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に前記非有利区間へと移行した場合に、前記非有利区間においても当該連続演出を継続して実行させる制御を行うことが可能であり、前記所定の終了条件は、前記有利区間が開始してから特定回数の単位遊技が実行された場合に成立する条件であり、通常遊技（例えば、非ＡＴ）とは異なる特定遊技（例えば、ＡＴ）への移行権利を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記権利付与手段により前記移行権利が付与する旨が決定された場合に、前記特定遊技へ移行するよりも前の所定期間の単位遊技を前兆遊技として制御可能な前兆制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、演出制御手段は、前記前兆遊技では、前記特定遊技に移行可能である旨を報知するように前記連続演出を制御可能であり、前記有利区間における遊技状態として、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスである通常有利状態（例えば、通常有利）を含み、前記区間制御手段は、前記通常有利状態において遊技者が推奨態様で遊技を進行させた場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されるよりも前に通常遊技とは異なる特定遊技に移行する一方で、前記通常有利状態において遊技者が非推奨態様で進行させた遊技が含まれる場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されても前記特定遊技に移行しないことがあり、前記演出制御手段は、前記特定遊技の終了に伴い前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が終了演出を実行するように制御する一方で、前記通常有利状態において、前記有利区間が開始されてから実行された単位遊技の回数が特定回数に到達することを契機として前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が前記終了演出を実行しないように制御することを特徴とする。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、有利区間の終了時に違和感のない演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図２】上記パチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。

【図３】上記パチスロ機の外部構造を示す全体正面図である。

【図４】上記パチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図５】上記パチスロ機の副制御基板の構成を示すブロック図である。

【図６】上記パチスロ機の遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図７】上記パチスロ機の報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図８】上記パチスロ機に記憶される図柄配置テーブルを示す図である。

【図９】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１０】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１１】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１２】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１３】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１４】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１５】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。

【図１６】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。

【図１７】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を

示す図である。
【図１８】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図１９】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２０】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２１】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２２】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２３】上記パチスロ機における当籤役の略称を示す図である。
【図２４】上記パチスロ機における一般遊技状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２５】上記パチスロ機に記憶される通常中高確率抽籤テーブルを示す図である。
【図２６】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図２７】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図２８】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ２中ポイントアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図２９】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３０】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３１】上記パチスロ機における通常ＡＲＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図３２】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図３３】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴレベル決定テーブルを示す図である。
【図３４】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルを示す図である。
【図３５】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３６】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図３７】上記パチスロ機におけるＣＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図３８】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中抽籤テーブルを示す図である。
【図３９】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図４０】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図４１】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図４２】上記パチスロ機におけるボーナス中の遊技の流れを示す図である。
【図４３】上記パチスロ機に記憶されるボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図４４】上記パチスロ機に記憶されるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図４５】上記パチスロ機に記憶されるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図４６】上記パチスロ機における一般遊技状態中の例外的な遊技の流れを示す図である。
【図４７】上記パチスロ機に記憶される非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図４８】上記パチスロ機におけるメイン側で行う報知とサブ側で行う報知との対応関係を示す図である。
【図４９】上記パチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】上記パチスロ機の状態別制御処理を示すフローチャートである。

【図５１】上記パチスロ機のフラグ変換処理を示すフローチャートである。
【図５２】上記パチスロ機の通常中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５３】上記パチスロ機のＣＺ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５４】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図５５】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図５６】上記パチスロ機のＣＺ３中処理を示すフローチャートである。
【図５７】上記パチスロ機の通常ＡＲＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５８】上記パチスロ機のＣＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５９】上記パチスロ機のＢＢ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図６０】上記パチスロ機のリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。
【図６１】上記パチスロ機のリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図６２】上記パチスロ機のＢＢチェック処理を示すフローチャートである。
【図６３】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図６４】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図６５】上記パチスロ機のＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を示すフローチャートである。
【図６６】上記パチスロ機のサブ側ナビ制御処理を示すフローチャートである。
【図６７】上記パチスロ機の遊技者登録処理を示すフローチャートである。
【図６８】上記パチスロ機の履歴管理処理を示すフローチャートである。
【図６９】別実施形態のパチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７０】上記パチスロ機の主制御基板の構成を示すブロック図である。
【図７１】上記パチスロ機の割合表示器の構成を示すブロック図である。
【図７２】上記パチスロ機の情報表示器の構成を示すブロック図である。
【図７３】上記パチスロ機における状態表示器の点灯タイミングのパターン例を示す図である。
【図７４】上記パチスロ機において特定区間への移行抽籤の当籤の有無の報知方法を示す図である。
【図７５】上記パチスロ機の基本的な遊技フローを示す図である。
【図７６】上記パチスロ機が有するそれぞれの遊技状態の概要を示す図である。
【図７７】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブル及び移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７８】ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法を示す図である。
【図７９】上記パチスロ機におけるリミットゲーム数の計数方法を示す図である。
【図８０】上記パチスロ機における特定区間のリミット処理の方法を示す図である。
【図８１】上記パチスロ機における特定区間終了時のナビ保証処理の方法を示す図である。
【図８２】上記パチスロ機における外部機器への信号出力タイミングのパターン例を示す図である。
【図８３】上記パチスロ機において行う外部機器と連携した演出の一例を示す図である。
【図８４】上記パチスロ機において行う外部機器と連携した演出の一例を示す図である。
【図８５】上記パチスロ機における特定区間中のナビ確保方法を示す図である。
【図８６】上記パチスロ機において特定区間を用いた前兆実現方法の一例を示す図である。
【図８７】上記パチスロ機において特定区間を用いた前兆実現方法の一例を示す図である。
【図８８】上記パチスロ機においてナビ回数管理の特定区間を実行する場合のナビ回数の節約方法の一例を示す図である。
【図８９】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９０】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する

場合の遊技の一例を示す図である。
【図９１】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の演出例を示す図である。
【図９２】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９３】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９４】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９５】上記パチスロ機において終了期間の異なるＣＺの選択方法の一例を示す図である。
【図９６】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９７】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９８】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９９】上記パチスロ機における設定変更時の制御の内容を示す図である。
【図１００】別実施形態のパチスロ機の出玉状態の遷移フローである。
【図１０１】出玉状態のうちＭＢ作動中の処理を示す図である。
【図１０２】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図１０３】別実施形態のパチスロ機の遊技状態の遷移フローである。
【図１０４】図柄配置テーブルを示す図である。
【図１０５】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０６】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０７】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０８】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０９】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１１０】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１１１】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１１２】上記パチスロ機における遊技の流れを示す図である。
【図１１３】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１４】通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルを示す図である。
【図１１５】通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１６】通常有利＿規定ゲーム数到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１７】通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１８】通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１９】ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２０】ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルを示す図である。
【図１２１】通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルを示す図である。
【図１２２】上記パチスロ機における「ＡＲＴ」中の遊技の流れを示す図である。
【図１２３】ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１２４】ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１２５】ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２６】ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２７】ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１２８】ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを示す図である。
【図１２９】ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルを示す図である。
【図１３０】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図１３１】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１３２】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１３３】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３４】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３５】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３６】共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルを示す図である。
【図１３７】ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３８】共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルを示す図である。
【図１３９】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４０】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４１】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４２】実施例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４３】仕様例１と実施例１との有利区間における払出量を比較するための図である。
【図１４４】仕様例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図である。
【図１４５】実施例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図である。
【図１４６】実施例３として、設定変更がない場合の電源オン後と、設定変更がなされた場合の電源オン後について説明するための図である。
【図１４７】通常有利の経過ゲーム数と特典との関係を示す図である。
【図１４８】ＡＲＴ中の履歴抽籤の方法を示す図である。
【図１４９】ＡＲＴ中の履歴抽籤の別例を示す図である。
【図１５０】ＡＲＴ中の上乗せ報知方法を示す図である。
【図１５１】ＡＲＴ中の演出ステージを示す図である。
【図１５２】ＡＲＴ中の演出ステージを示す図である。
【図１５３】ＡＲＴ中のエンディング制御を示す図である。
【図１５４】別実施形態の変形例に係る遊技状態の遷移フローである。
【図１５５】別実施形態の変形例に係る有利区間及び有利区間ランプの状態を一覧にまとめて示す図である。
【図１５６】有利区間中の上乗せ制御を示す図である。
【図１５７】有利区間中の上乗せ制御を示す図である。
【図１５８】ＡＲＴ移行時の特典を示す図である。
【図１５９】状態リセットの再認識を示す図である。
【図１６０】有利区間の任意リセットを示す図である。
【図１６１】有利区間を用いたゲーム数天井を示す図である。
【図１６２】有利区間を用いた遊技性を示す図である。
【図１６３】通常区間中の設定差なしボーナスによる遊技性を示す図である。
【図１６４】有利区間への移行抽籤方法の別例を示す図である。
【図１６５】上記別例において用いる有利区間の移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１６６】上記別例において用いる有利区間の移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１６７】役物割合の算出方法を示す図である。
【図１６８】有利区間の別構成例を示す図である。
【図１６９】有利区間移行抽籤テーブルの別例を示す図である。
【図１７０】有利区間ランプの点灯タイミングを示す図である。
【図１７１】有利区間のリミッタの別例を示す図である。
【図１７２】枚数リミッタの制御方法を示す図である。
【図１７３】枚数リミッタの調整打法を示す図である。
【図１７４】別実施形態のパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図１７５】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１７６】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１７７】図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１７８】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１７９】遊技状態の遷移フローである。
【図１８０】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図１８１】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図１８２】内部当籤役とナビ種別との対応関係を示す図である。
【図１８３】３択役のナビ制御を説明するための図である。
【図１８４】３択役のナビ制御を説明するための図である。
【図１８５】有利区間における遊技の流れを示す図である。
【図１８６】履歴抽籤の概要を示す図である。
【図１８７】履歴抽籤の概要を示す図である。
【図１８８】ＡＴポイントを用いた制御を説明するための図である。
【図１８９】ＡＴポイントの管理方法を示す図である。
【図１９０】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９１】通常＿初期通常モード抽籤テーブルを示す図である。
【図１９２】通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９３】通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図１９４】通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９５】通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１９６】通常有利＿履歴抽籤テーブルを示す図である。
【図１９７】通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルを示す図である。
【図１９８】ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１９９】ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図２００】特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０１】特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルを示す図である。
【図２０２】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０３】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０４】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０５】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０６】特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルを示す図である。
【図２０７】ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルを示す図である。
【図２０８】ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２０９】ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２１０】ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを示す図である。
【図２１１】ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１２】ＡＴ＿履歴抽籤テーブルを示す図である。
【図２１３】ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１４】ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１５】ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを示す図である。
【図２１６】共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２１７】共通＿確定役無効抽籤テーブルを示す図である。
【図２１８】共通＿抽籤無効抽籤テーブルを示す図である。
【図２１９】共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルを示す図である。
【図２２０】ＡＴポイント制御を説明するための図である。
【図２２１】別実施形態のパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図２２２】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２２３】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２４】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２５】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図２２６】遊技状態の遷移フローである。
【図２２７】遊技状態の遷移フローである。

【図２２８】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図２２９】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図２３０】内部当籤役とナビ種別との対応関係を示す図である。
【図２３１】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３２】通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３３】通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２３４】ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルを示す図である。
【図２３５】ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３６】ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２３７】ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れを示す図である。
【図２３８】ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２３９】ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２４０】ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルを示す図である。
【図２４１】有利区間終了時の演出制御を説明するための図である。
【図２４２】ベル当籤時のリール制御を説明するための図である。
【図２４３】ベル当籤時のリール制御を説明するための図である。
【図２４４】打ち止め制御を説明するための図である。
【図２４５】ランプ制御を説明するための図である。
【図２４６】不正な設定変更の検知方法を説明するための図である。
【図２４７】ＭＡＸベットボタンの機能を説明するための図である。
【図２４８】別実施形態のパチスロ機における複数のリールと複数のストップボタンの構成を示す図である。
【図２４９】上記実施形態のパチスロ機におけるボーナス及びＲＴ状態の遷移フローである。
【図２５０】上記実施形態のパチスロ機における報知に関する状態の遷移フローである。
【図２５１】図柄配置テーブルを示す図である。
【図２５２】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２５３】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２５４】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２５５】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２５６】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図２５７】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図２５８】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図２５９】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２６０】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２６１】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２６２】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図２６３】有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２６４】ＭＡＰ抽籤テーブルを示す図である。
【図２６５】初当たり疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。
【図２６６】初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２６７】初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを示す図である。
【図２６８】初当たりモード抽籤テーブルを示す図である。
【図２６９】フリーズ抽籤テーブルを示す図である。
【図２７０】特化抽籤テーブルを示す図である。
【図２７１】通常有利維持抽籤テーブルを示す図である。
【図２７２】疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブルを示す図である。
【図２７３】引き戻しゲーム数抽籤テーブルを示す図である。
【図２７４】引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。
【図２７５】引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。

【図２７６】モード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２７７】特化中疑似ＢＢ抽籤テーブルを示す図である。
【図２７８】メイン制御処理を示すフローチャートである。
【図２７９】状態別制御処理を示すフローチャートである。
【図２８０】通常区間中処理を示すフローチャートである。
【図２８１】通常有利中処理を示すフローチャートである。
【図２８２】疑似ボーナス中処理を示すフローチャートである。
【図２８３】引き戻し中処理を示すフローチャートである。
【図２８４】特化中処理を示すフローチャートである。
【図２８５】ＲＴゲーム数とＭＡＰ及びゾーンとの関係を示す図である。
【図２８６】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の制御について説明するための図である。
【図２８７】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の制御について説明するための図である。
【図２８８】１段階設定における設定変更操作について説明するための図である。
【図２８９】ＲＢフラグ間の遊技性について説明するための図である。
【図２９０】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の制御について説明するための図である。
【図２９１】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の制御について説明するための図である。
【図２９２】フラグ間を用いた疑似設定値の制御について説明するための図である。
【図２９３】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の遊技例について説明するための図である。
【図２９４】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の遊技例について説明するための図である。
【図２９５】ＲＴ状態を用いた疑似設定値の遊技例について説明するための図である。
【図２９６】ＳＢを用いたＡＴ制御について説明するための図である。
【図２９７】４リールを用いた出目制御について説明するための図である。
【図２９８】４リールを用いた出目制御について説明するための図である。
【図２９９】４リールを用いた出目制御について説明するための図である。
【図３００】４リールを用いた出目制御について説明するための図である。
【図３０１】ＲＢフラグ間を用いた遊技制御について説明するための図である。
【図３０２】ＲＢフラグ間を用いた遊技制御について説明するための図である。
【図３０３】別実施形態のパチスロ機におけるボーナス及びＲＴ状態の遷移フローである。
【図３０４】上記実施形態のパチスロ機における報知に関する状態の遷移フローである。
【図３０５】図柄配置テーブルを示す図である。
【図３０６】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３０７】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３０８】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３０９】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３１０】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３１１】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３１２】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１３】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１４】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１５】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１６】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１７】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１８】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３１９】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３２０】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図３２１】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図３２２】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図３２３】通常（非有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３２４】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。

【図３２５】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３２６】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３２７】通常発展において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３２８】ＷＩＮ中において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３２９】基本ＡＴにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３０】初回ＣＺにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３１】連中ＣＺにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３２】連中ＣＺにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３３】上位ＡＴにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３４】上位引き戻しＣＺにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３３５】ボーナス作動とＡＴとの関係を示す図である。
【図３３６】ＷＩＮ中の遊技性を説明するための図である。
【図３３７】ＲＢを用いた係数圧縮を説明するための図である。
【図３３８】有効ラインと外見上の入賞ラインとの関係を説明するための図である。
【図３３９】有効ラインと外見上の入賞ラインとの関係を説明するための図である。
【図３４０】有効ラインと外見上の入賞ラインとの関係を説明するための図である。
【図３４１】ＲＢを用いた係数圧縮を説明するための図である。
【図３４２】ＲＢを用いた係数圧縮を説明するための図である。
【図３４３】別実施形態のパチスロ機におけるボーナス及びＲＴ状態の遷移フローである。
【図３４４】上記実施形態のパチスロ機における報知に関する状態の遷移フローである。
【図３４５】図柄配置テーブルを示す図である。
【図３４６】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３４７】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３４８】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３４９】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５０】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５１】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５２】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５３】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図３５４】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３５５】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３５６】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図３５７】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３５８】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３５９】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３６０】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図３６１】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図３６２】内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図３６３】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図３６４】通常（非有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３６５】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３６６】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３６７】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３６８】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３６９】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３７０】通常（有利区間）において用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３７１】引き戻しにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３７２】引き戻しにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３７３】疑似ボーナスにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。

【図３７４】疑似ボーナスにおいて用いる各種のテーブルを示す図である。
【図３７５】有利区間移行時のモード制御を説明するための図である。
【図３７６】リアルボーナス誤入賞の回避制御を説明するための図である。
【図３７７】疑似ボーナス開始時のリールアクションのタイミング制御を説明するための図である。
【図３７８】ＪＡＣ待ち間の天井制御を説明するための図である。
【図３７９】有限ＲＴを用いた疑似ボーナス抽籤制御を説明するための図である。
【図３８０】別実施形態のパチスロ機における遊技フローである。
【図３８１】上記実施形態のパチスロ機における通常（非有利区間）の遊技の流れを示す図である。
【図３８２】上記実施形態のパチスロ機における通常（有利区間）の遊技の流れを示す図である。
【図３８３】上記実施形態のパチスロ機における第１ＡＴ（初回）の遊技の流れを示す図である。
【図３８４】上記実施形態のパチスロ機における第２ＡＴの遊技の流れを示す図である。
【図３８５】上記実施形態のパチスロ機における第２ＡＴの遊技の流れを示す図である。
【図３８６】上記実施形態のパチスロ機における第２ＡＴ終了時の演出制御を示す図である。
【図３８７】上記実施形態のパチスロ機における第１ＡＴ（初回）終了時の演出制御を示す図である。
【図３８８】上記実施形態のパチスロ機における第１ＡＴ（初回）中のナビ制御を示す図である。
【図３８９】上記実施形態のパチスロ機における抽籤処理におけるデータ圧縮制御を示す図である。
【図３９０】上記実施形態のパチスロ機における抽籤処理におけるデータ圧縮制御を示す図である。
【図３９１】上記実施形態のパチスロ機における抽籤処理におけるデータ圧縮制御を示す図である。
【図３９２】パチスロ機における不利ボーナス中の損失補てん制御を示す図である。
【図３９３】パチスロ機における不利ボーナス中のＡＴ抽籤制御を示す図である。
【図３９４】パチスロ機におけるナビあり時の抽籤制御を示す図である。
【図３９５】パチスロ機におけるナビあり時の抽籤制御を示す図である。
【図３９６】パチスロ機における非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率に関する制御を示す図である。
【図３９７】パチスロ機における非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率に関する制御を示す図である。
【図３９８】別実施形態のパチスロ機における状態遷移例を示す図である。
【図３９９】上記実施形態のパチスロ機における有利区間終了時の演出例を示す図である。
【図４００】上記実施形態のパチスロ機における有利区間終了時の演出例を示す図である。
【図４０１】上記実施形態のパチスロ機における前兆中の保険処理を示す図である。
【図４０２】上記実施形態のパチスロ機における前兆中の保険処理を示す図である。
【図４０３】演出シナリオと実行する演出との関係を示す図である。
【図４０４】演出シナリオと実行する演出との関係の別例を示す図である。
【図４０５】保険処理の処理フローを示す図である。
【図４０６】別実施形態（第１１実施形態）のパチスロ機におけるメイン遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図４０７】上記実施形態のパチスロ機における図柄配置テーブル及び図柄コード表の一例を示す図である。

【図４０８】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その１)の一例を示す図である。
【図４０９】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その２)の一例を示す図である。
【図４１０】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その３)の一例を示す図である。
【図４１１】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その４)の一例を示す図である。
【図４１２】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その５)の一例を示す図である。
【図４１３】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その６)の一例を示す図である。
【図４１４】上記実施形態のパチスロ機における図柄組合せテーブル(その７)の一例を示す図である。
【図４１５】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）の一例を示す図である。
【図４１６】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）の一例を示す図である。
【図４１７】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）の一例を示す図である。
【図４１８】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：３ベット時）の一例を示す図である。
【図４１９】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）の一例を示す図である。
【図４２０】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）の一例を示す図である。
【図４２１】上記実施形態における内部当籤役決定テーブル（ビッグボーナス）の一例を示す図である。
【図４２２】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図４２３】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図４２４】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その３）の一例を示す図である。
【図４２５】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その４）の一例を示す図である。
【図４２６】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その５）の一例を示す図である。
【図４２７】上記実施形態における図柄組合せ決定テーブル（その６）の一例を示す図である。
【図４２８】上記実施形態における内部当籤役と入賞役と押し順との対応関係を示す表である。
【図４２９】上記実施形態における内部当籤役からサブフラグ及び各種出玉フラグへの変換処理の流れを示す図である。
【図４３０】上記実施形態の出玉抽籤で用いられるサブフラグとサブフラグ番号との対応関係を示す図である。
【図４３１】上記実施形態の出玉抽籤で用いられる出玉フラグＡの種別（名称）と出玉フラグ番号との対応関係を示す図である。
【図４３２】上記実施形態の出玉抽籤で用いられる出玉フラグＢの種別（名称）と出玉フラグ番号との対応関係を示す図である。

【図４３３】上記実施形態の出玉抽籤で用いられる出玉フラグＣの種別（名称）と出玉フラグ番号との対応関係を示す図である。
【図４３４】上記実施形態の出玉抽籤で用いられる出玉フラグＳの種別（名称）と出玉フラグ番号との対応関係を示す図である。
【図４３５】上記実施形態において内部当籤役をサブフラグに変換する際の変換表を示す図である。
【図４３６】上記実施形態においてサブフラグを出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃに変換する際の変換表を示す図である。
【図４３７】上記実施形態において出玉フラグＣを出玉フラグＳに変換する際の変換表を示す図である。
【図４３８】上記実施形態のパチスロ機における前扉の概略構成図である。
【図４３９】上記実施形態におけるフラグ昇格報知演出での点灯ランプの種別と役の昇格内容との対応関係を示す図である。
【図４４０】上記実施形態の出玉抽籤で用いられる出玉制御ビットの構成を示す図である。
【図４４１】上記実施形態のパチスロ機における出玉状態の遷移フローの概要を示す図である。
【図４４２】上記実施形態におけるロングフリーズ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４３】上記実施形態におけるＡＴ中モード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４４】上記実施形態におけるＡＴ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４５】上記実施形態における点灯ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４６】上記実施形態における上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４７】上記実施形態における上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４８】上記実施形態におけるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）の一例を示す図である。
【図４４９】上記実施形態におけるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（ストック放出時）の一例を示す図である。
【図４５０】上記実施形態におけるフリーズ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５１】上記実施形態における上乗せＡレベル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５２】上記実施形態における周期ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５３】上記実施形態における周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５４】上記実施形態におけるＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５５】上記実施形態におけるＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５６】上記実施形態におけるＡＴ中ＣＺ中上乗せＡレベルアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５７】上記実施形態における上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５８】上記実施形態における上乗せゾーンＢ昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４５９】上記実施形態における上乗せゾーンＡ中レベルアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６０】上記実施形態における上乗せゾーンＡ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６１】上記実施形態における直乗せ番号判定テーブルの一例を示す図である。

【図４６２】上記実施形態における直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６３】上記実施形態における上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６４】上記実施形態における上乗せゾーンＣ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６５】上記実施形態におけるＢＢ中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６６】上記実施形態におけるＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６７】上記実施形態におけるＥＰＢ中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６８】上記実施形態における上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４６９】上記実施形態における上乗せ特化ゾーンセット継続保証ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７０】上記実施形態におけるＧ継続抽籤テーブル（セット開始時）の一例を示す図である。
【図４７１】上記実施形態におけるＧ継続番号振り分け抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７２】上記実施形態における上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７３】上記実施形態におけるＧ継続番号４昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７４】上記実施形態における継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７５】上記実施形態における上乗せ特化ゾーン中直乗せ番号判定テーブルの一例を示す図である。
【図４７６】上記実施形態における上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７７】上記実施形態におけるＥＸＢ－ＳＴ中直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７８】上記実施形態におけるエンディング中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４７９】上記実施形態におけるＡＴ終了時上乗せゾーンＡ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４８０】上記実施形態におけるＳＴＲポイントの加算抽籤契機と、それに対応付けられた契機ＩＤＸ（インデックス）との関係を示す表の一例である。
【図４８１】上記実施形態におけるＳＴＲポイント加算抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４８２】上記実施形態におけるＳＴＲポイントと、ＳＴＲレベルとの関係を示す表の一例である。
【図４８３】上記実施形態におけるＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４８４】上記実施形態のパチスロ機における出玉状態間の移行形態を示す出玉状態遷移表である。
【図４８５】上記実施形態のパチスロ機における出玉状態間の各移行形態の内容を示す一覧表（その１）である。
【図４８６】上記実施形態のパチスロ機における出玉状態間の各移行形態の内容を示す一覧表（その２）である。
【図４８７】上記実施形態におけるメイン遊技状態及び遊技価値のベット数と、有利区間

の遊技における各種処理及び出玉抽籤の実行の有無との関係を示す図である。
【図４８８】上記実施形態におけるフラグ昇格報知演出の実行態様を説明するための図である。
【図４８９】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＢランプ点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９０】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＡランプ点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９１】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＤランプ点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９２】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＥランプ点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９３】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＢランプ及びＤランプの重複点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９４】上記実施形態のフラグ昇格報知演出におけるＡランプ及びＥランプの重複点灯時の役の昇格ルールの表示例を示す図である。
【図４９５】上記実施形態のフラグ昇格報知演出実行時における遊技の流れの一例を説明するための図である。
【図４９６】上記実施形態におけるランプ点灯示唆演出の実施例１の内容を説明するための図である。
【図４９７】上記実施形態におけるランプ点灯示唆演出の実施例２の内容を説明するための図である。
【図４９８】上記実施形態におけるランプ点灯示唆演出の実施例３の内容を説明するための図である。
【図４９９】上記実施形態のランプ点灯示唆演出の実施例３における所定の演出用操作ボタンへの押下操作の有効期間を説明するための図である。
【図５００】上記実施形態における前兆ステージ中のチャンスアップ演出の一例を示す図である。
【図５０１】上記実施形態におけるエンディング演出のフローを示す図である。
【図５０２】上記実施形態におけるエンディング演出を構成する各パートで実行される各種演出パターンの内容の一例をまとめた図である。
【図５０３】上記実施形態におけるエンディング演出のパターン種別と、各エンディング演出の内容を決定する各分岐条件での判定結果との関係を示す図である。
【図５０４】上記実施形態におけるエンディング演出のパターン種別と、想定される各エンディング演出の発生状況との関係を示す図である。
【図５０５】上記実施形態におけるエンディング１～３の演出フローを示す図である。
【図５０６】上記実施形態におけるエンディング４～６の演出フローを示す図である。
【図５０７】上記実施形態におけるエンディング７～９の演出フローを示す図である。
【図５０８】上記実施形態におけるエンディング１０～１２の演出フローを示す図である。
【図５０９】上記実施形態におけるエンディング１３の演出フローを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
［第１実施形態］
以下では、本発明に係る遊技機の一実施形態を示すパチスロ機について、図面を参照しながら説明する。本実施の形態のパチスロ機では、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークンなどを適用することもできる。また、遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し所定の付与条件が成立した場合に獲得ポイント等、電子データとして特典を付与する封入式の遊技機に適用することも可能である。また、本実施形態では、特定の小役の成立をランプなどでナビゲートする機能であるアシス

トタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定プレイ数の間、リプレイ確率が通常時より高くなる機能であるＲＴとが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。

【００１５】

［パチスロ機の機能フロー］

図１に示すように、パチスロ機１は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー６が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から一つの値（以下、乱数値）を抽出する。

【００１６】

内部当籤役決定手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、内部当籤役決定手段は、スタートスイッチ６Ｓ（図４参照）によるスタートレバー６に対する単位遊技の開始操作の検出（所定の開始条件の成立）に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する。

【００１７】

内部当籤役の決定により、後述の入賞ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払出、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動などといった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【００１８】

続いて、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されると、リール停止制御手段（後述のメインＣＰＵ３１、後述のモータ駆動回路３９、後述のステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ）は、内部当籤役とストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御を行う。

【００１９】

ここで、パチスロ機１では、基本的に、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄４個分（最大滑り駒数）に定める。

【００２０】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが入賞ライン（以下、「有効ライン」という）に沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２１】

その一方で、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、有効ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２２】

こうして、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。

【００２３】

すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止されたことに基づいて、有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。

【００２４】

入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払出などの特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ機１における１回の遊技（単位遊技）として

行われる。
【００２５】
なお、本実施の形態では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの操作）を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止操作を第３停止操作という。
【００２６】
また、パチスロ機１では、前述した一連の流れの中で、表示ユニット１００により行う光（映像）の出力、スピーカ９Ｌ、９Ｒにより行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。
【００２７】
スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御基板が担う。
【００２８】
演出内容が決定されると、表示ユニット１００やスピーカ９Ｌ，９Ｒは、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時などの各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機１では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。
【００２９】
［パチスロ機の構造］
パチスロ機１の機能フローについての説明は以上である。次に、図２及び図３を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。
【００３０】
図２は、本実施の形態におけるパチスロ機１の斜視図である。図３は、本実施の形態におけるパチスロ機１の正面図である。
【００３１】
パチスロ機１の全体を形成している筐体６０は、前面側に矩形状の開口を有する箱状のキャビネット６１と、キャビネット６１の前面上部に配置された上ドア６２ａと、キャビネット６１の前面下部に配置された下ドア６２ｂとを有している。キャビネット６１は、遊技に用いられる機器（例えば、リールなど）を収容する。上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂは、キャビネット６１の開口の形状及び大きさに対応するように形成されている。上ドア６２ａは、キャビネット６１における開口の上部を閉塞可能に設けられ、下ドア６２ｂは、キャビネット６１における開口の下部を閉塞可能に設けられる。
なお、キャビネット６１は、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂを固定する部材であるため、固定枠と称することがあり、また、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂは、前扉と称することがある。
【００３２】
上ドア６２ａは、表示ユニット１００を中央部に有している。表示ユニット１００は、遊技の進行に応じた演出を行う演出装置であり、後述の副制御基板７２の制御のもと遊技の進行に応じて様々な映像を表示する。なお、表示ユニット１００は、例えば、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイなどのような表示装置であってもよいが、本実施形態では、所謂プロジェクションマッピング装置を用いる。
【００３３】
下ドア６２ｂの上部の略中央部には、矩形状の開口部として形成された表示窓４が設けられている。表示窓４は、後述するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄の一

部を表示する図柄表示手段を構成する。表示窓４には、右上り斜めのクロスアップライン、上段のトップライン、中段のセンターライン、下段のボトムライン及び右下がり斜めのクロスダウンラインが表示されている。

【００３４】

図３に示すように、表示窓４は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄のうちの３個の図柄を表示する。そのため、表示窓４は、３×３の図柄が表示される。表示窓４に表示されるクロスアップライン～クロスダウンラインの５本のラインは、表示窓４が表示する３×３の図柄を直線的に結ぶラインである。

【００３５】

本実施形態では、これら５本のラインのうちのセンターラインが有効ラインであり、センターラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、入賞の判定が行われる。一方、センターライン以外の４本のラインは、入賞の判定に用いられることのない疑似的なラインである。

【００３６】

なお、有効ライン（センターライン）は、後述のＭＡＸベットボタン１１を操作すること、又はメダル投入口２２にメダルを投入することにより有効化される。ここで、ＭＡＸベットボタン１１を操作することと、メダルを投入することとは同義である。したがって、例えば「メダルの投入枚数」という場合には、上述のＭＡＸベットボタン１１の操作によるＢＥＴ枚数と実際にメダル投入口２２に投入された投入枚数のいずれも含まれる。

【００３７】

キャビネット６１には、複数のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転自在に横一列に設けられている。各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、それぞれの外周面に、遊技に必要な複数種類の図柄によって構成される識別情報としての図柄列が描かれたリール帯を有する。すなわち、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒには、複数の図柄が表示されている。

【００３８】

各リール帯に描かれた図柄は表示窓４を通して、パチスロ機１の外部から視認できるようになっている。また、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは、定速回転（例えば８０回転／分）で回転し、図柄列を変動表示する。

【００３９】

表示窓４の下方には、略水平面の台座部１０が形成されている。台座部１０の水平面内のうち、右側にはメダル投入口２２が設けられ、左側にはＭＡＸベットボタン１１及び１ベットボタン（図示せず）が設けられる。ＭＡＸベットボタン１１の内部には、メダルの投入が可能な時に点灯するベットボタンＬＥＤ１０３（図４参照）が設けられている。

【００４０】

このＭＡＸベットボタン１１を押下操作することで、単位遊技（一のゲーム）の用に供される枚数（３枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。一方、１ベットボタンを１回、押下操作する度に１枚のメダルが投入される。１ベットボタンが３回操作されると、単位遊技用に供される３枚のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。

【００４１】

ＭＡＸベットボタン１１の操作、１ベットボタンの操作及びメダル投入口２２にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）を「投入操作」という。

【００４２】

台座部１０の水平面内の略中央には、情報表示器１４が設けられている。情報表示器１４には、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数）に対応して点灯するＬＥＤ（図示せず）が設けられている。また、情報表示器１４には、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）などの情報を遊技者に対してデジタル表示するデジタル表示器（図示せず）が設けられている。

【００４３】

また、情報表示器１４には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄の組合せを有

効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（図示せず）が設けられている。指示モニタは、例えば、７セグメントＬＥＤにより構成され、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で点灯や点滅することで、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。後述するように、本実施形態では、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設けている。報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様とは、例えば、押し順「１ｓｔ（第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合に「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合に「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合に「３」を表示するといったことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知の詳細は、図４８で後述する。

【００４４】

後述の図４に示すように、情報表示器１４は、ドア中継基板７４を介して主制御基板７１により制御される。ここで、パチスロ機１では、主制御基板７１により制御される指示モニタに加えて、副制御基板７２により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知することとしてもよく、例えば、上述の表示ユニット１００において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００４５】

この場合において、指示モニタにおける報知の態様と、その他の手段における報知の態様とは、異なる態様であってもよい。すなわち、指示モニタでは、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない（例えば、指示モニタにおいて「１」と表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もあり、直接的な報知とは言えない）。これに対して、その他の手段における報知では、停止操作の情報を直接的に報知することとしてもよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合に、指示モニタでは報知する押し順に一義的に対応する「１」を表示する一方で、その他の手段（表示ユニット１００）では、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを直接的に報知することとしてもよい。

【００４６】

このように本実施形態のパチスロ機１では、副制御基板７２の制御だけでなく、主制御基板７１の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。もちろん、停止操作の情報の報知は、遊技状態に応じて制御されることとしてもよい。より具体的には、後述の一般遊技状態（非ＡＲＴ）では停止操作の情報を報知することなく、後述のＡＲＴ遊技状態（図７参照）において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００４７】

また、台座部１０の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出を押しボタン操作で切り換える精算ボタン１３が設けられている。この精算ボタン１３の切り換えにより、正面下部のメダル払出口１５からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受け部１６に溜められる。

【００４８】

精算ボタン１３の右側には、遊技者の傾動操作により上記リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させ、表示窓４内での図柄の変動表示を開始するための開始操作手段としてのスタートレバー６が所定の角度範囲で傾動自在に取り付けられている。

【００４９】

台座部１０の前面部の略中央には、遊技者の押下操作により３個のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転をそれぞれ停止させるための停止操作手段としてのストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的にスタートレバー６が操作されることにより開始し、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止したときに終了する。

【００５０】

下ドア６２ｂの上部の正面には、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２が設けられる。第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２は、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイであり、各種情報を表示する。図２及び図３に示すように、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２は、下ドア６２ｂの前面部のうち、台座部１０の水平面から略垂直に立設する面の側方に設けられ、左側（ＭＡＸベットボタン１１やスタートレバー６側）に第１サブ表示装置２０１が設けられ、右側（メダル投入口２２側）に第２サブ表示装置２０２が設けられる。

【００５１】

第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２のうちの少なくとも一方、本実施形態では、第１サブ表示装置２０１の表示面上には、タッチセンサ２０１ａを設けられ、タッチセンサ２０１ａを介して受け付けた遊技者の操作に応じて表示が切り替え可能になっている。タッチセンサ２０１ａは、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。第１サブ表示装置２０１は、タッチセンサ２０１ａから出力されるタッチ入力情報に基づいて副制御基板７２（図５参照）により制御される。

【００５２】

下ドア６２ｂの下部の正面には、左右に効果音や音声などの音による演出を行うスピーカ９Ｌ、９Ｒが設けられ、このスピーカ９Ｌ、９Ｒの間にメダルが払い出されるメダル払出口１５が設けられている。下ドア６２ｂの最下部には、払い出されたメダルを貯留するメダル受け部１６が設けられている。

【００５３】

また、下ドア６２ｂの下部の正面のうち、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒとメダル受け部１６とに上下を挟まれた面には、機種のモチーフに対応したデザインがあしらわれた腰部パネル２５が取り付けられている。この腰部パネル２５は、背後に設けられた腰部パネル照明器（図示せず）により照射される。

【００５４】

［パチスロ機が備える回路の構成］

パチスロ機１の構造についての説明は以上である。次に、図４及び図５を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機１が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ機１は、主制御基板７１、副制御基板７２及びこれらと電気的に接続する外部集中端子板７３や周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【００５５】

＜主制御基板＞

図４は、本実施の形態におけるパチスロ機１の主制御基板７１を主とする電気的な構成を示す。

【００５６】

（マイクロコンピュータ）

主制御基板７１は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ３０を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ３０は、ＣＰＵ（以下、メインＣＰＵ）３１、ＲＯＭ（以下、メインＲＯＭ）３２及びＲＡＭ（以下、メインＲＡＭ）３３により構成される。

【００５７】

メインＲＯＭ３２には、メインＣＰＵ３１により実行される制御プログラム、内部抽籤テーブルなどのデータテーブル、副制御基板７２に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータなどが記憶されている。メインＲＡＭ３３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役などの各種データを格納する格納領域が設けられる。

【００５８】

（乱数発生器など）

メインＣＰＵ３１には、クロックパルス発生回路３４、分周器３５、乱数発生器３６及びサンプリング回路３７が接続されている。クロックパルス発生回路３４及び分周器３５

は、クロックパルスを発生する。
【００５９】
メインＣＰＵ３１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器３６は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路３７は、発生された乱数の中から用途に応じて少なくとも一つの値を抽出する。
【００６０】
（周辺装置及び回路）
マイクロコンピュータ３０により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ及びメダル払出装置（以下、ホッパーという）４０がある。また、マイクロコンピュータ３０の入出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するためのモータ駆動回路３９やホッパー駆動回路４１、リール位置検出回路５０、払出完了信号回路５１、外部集中端子板７３及びドア中継基板７４などの各種回路や各種基板が接続されている。
【００６１】
モータ駆動回路３９は、図柄変動手段を構成し、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに対応して設けられたステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒの駆動を制御する。すなわち、モータ駆動回路３９は、所定の開始条件の成立に基づき、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させることにより各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された図柄を変動させる。
【００６２】
リール位置検出回路５０は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが一回転したことを示すリールインデックスを各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて検出する。ここで、リールインデックスとは、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが一回転したことを示す情報である。
【００６３】
ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒは、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに伝達される。ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒに対して１回のパルスが出力されるごとに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは一定の角度で回転する。
【００６４】
メインＣＰＵ３１は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ３１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。
【００６５】
次いで、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ３３に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１個分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数されるごとに、メインＲＡＭ３３に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出回路５０によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。
【００６６】
つまり、本実施の形態において、メインＣＰＵ３１は、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。
【００６７】
ホッパー駆動回路４１は、ホッパー４０の動作を制御する。また、払出完了信号回路５

１は、ホッパー４０に設けられたメダル検出部４０Ｓが行うメダルの検出を管理し、ホッパー４０から外部に払い出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

【００６８】

（外部集中端子板）

外部集中端子板７３は、主制御基板７１からのメダルの投入／払出枚数、遊技回数、ボーナスの作動有無情報などの信号が入力されるとともに、それらの信号を遊技回数やボーナス作動回数などを表示する外部表示器や、遊技場のホストコンピュータに出力する。外部表示器は、例えばパチスロ機１の上方に設置され、遊技回数の進行やボーナス作動と連動して表示を更新したり、ランプなどによりボーナス作動を報知したりするものである。

【００６９】

ここで、メダル投入信号は、メダル投入を認識可能とする信号であって、スタートレバー６の操作時に出力される。メダル払出信号は、メダル払出又は再遊技を認識可能とする信号であって、メダル払出（クレジット貯留含む）時、又は再遊技作動時に出力される。

【００７０】

（ドア中継基板）

ドア中継基板７４は、主制御基板７１と、各種のボタンやスイッチ及び情報表示器１４との配線を中継する基板である。また、ドア中継基板７４は、副中継基板７５を介して副制御基板７２と接続されている。なお、ドア中継基板７４は、副中継基板７５に対してのみ情報を送信可能に接続されており、副中継基板７５から情報が送信されないようになっている。これにより、主制御基板７１と副制御基板７２との間は、主制御基板７１から副制御基板７２に対してのみ情報を送信可能な一方向通信とされる。

【００７１】

このドア中継基板７４には、スタートスイッチ６Ｓ、ストップスイッチ７Ｓ、メダルセンサ４２Ｓ、ＭＡＸベットスイッチ１１Ｓ、１ベットスイッチ（図示せず）及び精算スイッチ１３Ｓが接続されている。

【００７２】

スタートスイッチ６Ｓは、開始操作検出手段を構成し、スタートレバー６が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。また、ストップスイッチ７Ｓは、停止操作検出手段を構成し、３つのストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。

【００７３】

メダルセンサ４２Ｓは、メダル投入口２２に受け入れられたメダルがセレクタ内を通過したことを検出する。また、ＭＡＸベットスイッチ１１Ｓは、ＭＡＸベットボタン１１が遊技者により押されたことを検出する。また、１ベットスイッチは、１ベットボタンが遊技者により押されたことを検出する。メインＣＰＵ３１は、メダルセンサ４２Ｓ、あるいはＭＡＸベットスイッチ１１Ｓ及び１ベットスイッチの検出結果に基づき有効ラインを有効化する。また、精算スイッチ１３Ｓは、精算ボタン１３が遊技者により押されたことを検出する。

【００７４】

また、ドア中継基板７４には、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒのそれぞれ内部に設けられ、これらの受付け状態を表示するストップボタン内部ＬＥＤ１０７Ｌ、１０７Ｃ、１０７Ｒと、メダル枚数や有利な停止操作を一義的に報知する情報表示器１４（指示モニタ）とが接続されている。

【００７５】

＜副制御基板＞

図５は、本実施の形態におけるパチスロ機１の副制御基板７２を主とする電気的な構成を示す。副制御基板７２は、主制御基板７１と電気的に接続されており、主制御基板７１から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行などの処理を行う。

【００７６】

副制御基板７２は、基本的に、ＣＰＵ（以下、サブＣＰＵ）８１、ロムカートリッジ基

板８２、ＲＡＭ（以下、サブＲＡＭ）８３、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５及びドライバ８６を含む。

【００７７】

サブＣＰＵ８１は、主制御基板７１から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板８２に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、ロムカートリッジ基板８２は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。

【００７８】

プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ８１が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御基板７１との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて表示ユニット１００による映像の表示を制御するための描画制御タスク、各種ＬＥＤ１０１による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ９Ｌ，９Ｒによる音の出力を制御するための音声制御タスクなどのプログラムが含まれる。

【００７９】

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

【００８０】

サブＲＡＭ８３は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御基板７１から送信される内部当籤役などの各種データを格納する格納領域などを有する。

【００８１】

また、副制御基板７２には、図４及び図５に示すように、表示ユニット１００、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２が所定の中継基板を介して接続される。例えば、副制御基板７２は、役物中継基板（図示せず）を表示ユニット１００と接続され、また、液晶中継回路（図示せず）を介して第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２と接続される。表示ユニット１００、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２は、副制御基板７２の制御のもとそれぞれ個別に制御される。

【００８２】

また、図４に示すように、主制御基板７１と副制御基板７２との間には、副中継基板７５が設けられ、主制御基板７１と副制御基板７２とを接続する配線を中継する。また、副中継基板７５は、副制御基板７２と副制御基板７２の周辺に配設された複数の基板とを接続する配線を中継することで、副制御基板７２と各種周辺装置とを接続する。例えば、副中継基板７５は、ＬＥＤ基板（図示せず）を介して副制御基板７２と各種ＬＥＤ１０１、リール照明器１０２及びベットボタンＬＥＤ１０３とを接続する。また、副中継基板７５は、サウンドＩ／Ｏ基板（図示せず）を介して副制御基板７２とスピーカ９Ｌ、９Ｒとを接続し、タッチセンサ中継基板（図示せず）を介して副制御基板７２とタッチセンサ２０１ａとを接続する。

【００８３】

［パチスロ機の遊技状態の遷移フロー］

次に、図６及び図７を参照しながら、本実施形態のパチスロ機１の主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【００８４】

＜基本的な遊技状態の遷移フロー＞

本実施形態では、主制御基板７１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する。図６に示すように、主制御基板７１は、ボーナス（Ｆ＿ＢＢ１，２）の当籤／作動の有無に基づいて、ボーナ

ス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、フラグ間状態は、ボーナス当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。

【００８５】

なお、ボーナスの当籤の有無は、メインＲＡＭ３３に設けられる内部当籤役格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理され、ボーナスの作動の有無は、メインＲＡＭ３３に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。ここで、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越される。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態である。

【００８６】

また、主制御基板７１は、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態を設ける。なお、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ５遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ１遊技状態はリプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。

【００８７】

これらＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態は、メインＲＡＭ３３に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、パチスロ機１では、ＲＴ１遊技状態フラグ～ＲＴ５遊技状態フラグの５つのフラグを有し、これらフラグのオン／オフをメインＲＡＭ３３で管理することでＲＴ遊技状態を管理する。より具体的には、主制御基板７１は、オンであるＲＴ遊技状態フラグに応じたＲＴ遊技状態を現在のＲＴ遊技状態として特定する。なお、全てのＲＴ遊技状態フラグがオフである場合には、主制御基板７１は、現在のＲＴ遊技状態がＲＴ１遊技状態であると特定する。

【００８８】

図６に示すように、主制御基板７１は、（１）ボーナス非当籤状態においてボーナスに係る役（Ｆ＿ＢＢ１，２）が内部当籤役として決定されると、ボーナス非当籤状態からフラグ間状態に遊技状態を移行させる。そして、主制御基板７１は、（２）フラグ間状態においてボーナスに係る役が入賞すると、フラグ間状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。

【００８９】

また、主制御基板７１は、（３）ボーナス状態において規定枚数（２１６枚）を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了し、ボーナス状態からＲＴ１遊技状態に遊技状態を移行させる。このＲＴ１遊技状態では、主制御基板７１は、（４）２０ゲームが経過すると、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に遊技状態を移行させ、２０ゲームが経過する前に（５）ベルこぼし目が表示されると、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。また、ＲＴ０遊技状態では、主制御基板７１は、（５）ベルこぼし目が表示されると、ＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。

【００９０】

また、主制御基板７１は、（６）ＲＴ２遊技状態においてＲＴ３移行リプが表示されると、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に遊技状態を移行させ、（７）ＲＴ３遊技状態においてＲＴ４移行リプが表示されると、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に遊技状態を移行させる。また、主制御基板７１は、（８）ＲＴ３遊技状態においてベルこぼし目又はＲＴ２移行リプが表示されると、ＲＴ３遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させ、同様に、ＲＴ４遊技状態においてベルこぼし目又はＲＴ２移行リプが表示されると、ＲＴ４遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。

【００９１】
ここで、ベルこぼし目は、後述する押し順ベル（Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ、Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ、Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルの種別ごとに定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ２移行リプは、後述する維持リプ（Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ、Ｆ＿維持リプ＿２ｎｄ、Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、維持リプの種別ごとに定められた押し順に不正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ３移行リプは、後述するＲＴ３リプ（Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２１３、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２３１、Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ３リプの種別ごとに定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。また、ＲＴ４移行リプは、後述するＲＴ４リプ（Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１３２、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿２ｎｄ、Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ）が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ４リプの種別ごとに定められた押し順に正解のときに表示される図柄の組合せである。

【００９２】
＜報知の有無に関する遊技状態の遷移フロー＞
以上のようにパチスロ機１は、ボーナスの当籤／作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する一方で、遊技者にとって有利な停止操作を報知するか否かなどに基づいて遊技状態を管理する。図７は報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。

【００９３】
図７に示すように、パチスロ機１の主制御基板７１は、報知の有無に基づいて一般遊技状態とＡＲＴ遊技状態とを区別する。一般遊技状態は、基本的には、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知しない遊技状態（非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。反対に、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作を報知する遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施形態のパチスロ機１では、遊技者は、一般遊技状態から（状況に応じてボーナス状態を挟みながら）、遊技者にとって有利なＡＲＴ遊技状態に移行するように遊技を行っていくことになる。

【００９４】
一般遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに非当籤の遊技状態である。図７に示すように、一般遊技状態は、通常遊技状態及びＣＺ（チャンスゾーン）により構成される。通常遊技状態及びＣＺは、移行先の遊技状態がそれぞれ異なる遊技状態であり、本実施形態のパチスロ機１では、通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺからＡＲＴ遊技状態に移行することで、遊技が行われる。

【００９５】
通常遊技状態は、パチスロ機１において最も不利な遊技状態であり、図７に示すように、通常遊技状態からはＣＺに移行する可能性がある。具体的には、通常遊技状態ではＣＺへの移行抽籤を行っており、（Ａ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、通常遊技状態からＣＺに遊技状態を移行させる。

【００９６】
ＣＺは、ＡＲＴ遊技状態に移行することについての期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、図７に示すように、ＣＺからは通常遊技状態又はＡＲＴ遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＣＺではＡＲＴへの移行抽籤を行っており、（Ｂ）この移行抽籤に非当籤すると、主制御基板７１は、ＣＺから通常遊技状態に遊技状態を移行させ、（Ｃ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、ＣＺからＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行させる。

【００９７】
ここで、パチスロ機１において、ＡＲＴ遊技状態は、基本的にはＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに当籤中の遊技状態であり、ＡＲＴ当籤後にＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態まで移行すると開始する。図６に示すように、ＲＴ４遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ２遊技状態から

ＲＴ３遊技状態を経由して移行することになるため、ＡＲＴ当籤後であってもすぐにＡＲＴ遊技状態が開始されるわけではない。そこで、パチスロ機１では、ＡＲＴ当籤後のＲＴ４遊技状態に移行するまでの間をＡＲＴ準備中とし、このＡＲＴ準備中においてＲＴ４遊技状態に移行するために必要な停止操作を報知する。

【００９８】

続いて、ＡＲＴ遊技状態は、基本的にはＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに当籤中の遊技状態である。図７に示すように、ＡＲＴ遊技状態は、通常ＡＲＴ及びＣＴにより構成される。通常ＡＲＴ及びＣＴは、それぞれ遊技性が異なる遊技状態であり、通常ＡＲＴは、所定ゲーム数の間、遊技者にとって有利な停止操作（例えば、払い出されるメダルの枚数が多い図柄の組合せを表示させるための停止操作や、ＲＴ４遊技状態を維持するために必要な停止操作）を報知する遊技状態であり、ＣＴは、遊技者にとって有利な停止操作を報知するとともに、通常ＡＲＴの継続期間を上乗せする上乗せチャンスゾーンとして機能する遊技状態である。なお、ＣＴ中は、通常ＡＲＴの継続期間を消化せずに遊技が行われる。

【００９９】

図７に示すように、通常ＡＲＴからはＣＴ又は一般遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、通常ＡＲＴではＣＴへの移行抽籤を行っており、（Ｄ）この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、通常ＡＲＴからＣＴに遊技状態を移行させる。また、通常ＡＲＴは、継続期間が管理されており、（Ｅ）この継続期間が終了すると、主制御基板７１は、通常ＡＲＴから一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に遊技状態を移行させる。なお、通常ＡＲＴの継続期間の管理方法は任意であるが、本実施形態のパチスロ機１では、ゲーム数により継続期間を管理する。もちろん、ゲーム数ではなく、通常ＡＲＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、通常ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよい。

【０１００】

図７に示すように、ＣＴからは通常ＡＲＴに移行する可能性がある。具体的には、ＣＴは、継続期間が管理されており、（Ｆ）この継続期間が終了すると、主制御基板７１は、ＣＴから通常ＡＲＴに遊技状態を移行させる。本実施形態のパチスロ機１では、ＣＴは、１セット８ゲームの継続期間により管理されるが、詳しくは後述する（図３７参照）。

【０１０１】

また、図７に示すように、一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）及びＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）からは、ボーナス状態に移行する可能性がある。具体的には、図６に示すように、（２）一般遊技状態及びＡＲＴ遊技状態においてボーナスに係る役が入賞すると、主制御基板７１は、一般遊技状態又はＡＲＴ遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行させる。

【０１０２】

ボーナス状態では、ＡＲＴへの移行抽籤を行っており、（Ｇ）この移行抽籤に非当籤すると、主制御基板７１は、ボーナス状態から一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に遊技状態を移行する（ただし、ＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）からボーナス状態に移行していた場合には、移行抽籤に非当籤しても、主制御基板７１は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行する）。また、（Ｈ）ボーナス状態中の移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に遊技状態を移行する。なお、上述のように、ボーナス状態が終了した場合には、ＲＴ１遊技状態に移行するため、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する場合には、主制御基板７１は、ＡＲＴ準備中を経由してＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する。

【０１０３】

［主制御側の各種のデータテーブル］

次に、図８～図４８を参照して、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【０１０４】
＜図柄配置テーブル＞
図８に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【０１０５】
図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０１０６】
図柄の種類としては、「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」を含んでいる。
【０１０７】
図８に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２０個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「１９」を割り当てた対応関係を規定する。
【０１０８】
このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。
【０１０９】
＜図柄コード表＞
また、図８に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図８に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【０１１０】
本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の１０種類である。
【０１１１】
図柄コード表では、「白７」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「０００００００１」が割り当てられている。「青７」図柄（図柄コード２）に対しては、データとして「００００００１０」が割り当てられている。「チリ上１」図柄（図柄コード３）に対しては、データとして「００００００１１」が割り当てられている。
【０１１２】
同様に、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の各図柄（図柄コード４～１０）に対しても、データとして「０００００１００」から「００００１０１０」が割り当てられている。
【０１１３】
＜図柄組合せテーブル＞
次に、図９～図１２を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ３３に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【０１１４】
本実施形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブル

に規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続作動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。

【０１１５】

図柄組合せテーブル中のデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報が規定される。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。本実施形態では、１バイトの格納領域を２２個用いることで、それぞれの図柄の組合せを判別する。例えば、図９に示す「Ｃ＿ＢＢ１」は、格納領域０のビット１に１が格納されることで判別される。

【０１１６】

図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。

【０１１７】

また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図１１を参照すると、コンビネーション名「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」が表示された場合には、９枚のメダルが払い出されることになる。

【０１１８】

また、図柄組合せテーブル中の内容欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴を示す。図９を参照して、例えば、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢ１」「Ｃ＿ＢＢ２」は、ＢＢに係る図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がボーナス状態に移行する（図６参照）。

【０１１９】

また、コンビネーション名「Ｒ＿ＲＴ移行目Ａ＿０１」～「Ｒ＿ＲＴ移行目Ｂ＿０２」は、ベルこぼし目である。有効ラインに沿ってベルこぼし目が表示されると、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿維持リプＡ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＧ＿０１」は、リプレイである。リプレイは、表示窓４に表示されるボトムライン、トップライン又はクロスダウンラインの３つのラインのいずれかに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってリプレイが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０１２１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ２リプＡ＿０１」、「Ｃ＿ＲＴ２リプＡ＿０２」は、ＲＴ２移行リプである。ＲＴ２移行リプは、表示窓４に表示されるクロスアップラインに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってＲＴ２移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ２遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ３リプ＿０１」は、ＲＴ３移行リプである。ＲＴ３移行リプは、表示窓４に表示されるセンターライン（有効ライン）に「リプレイ－リプ

レイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってＲＴ３移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ４リプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ４リプＤ＿０２」は、ＲＴ４移行リプである。有効ラインに沿ってＲＴ４移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」は、チリリプである。チリリプは、表示窓４にチリ図柄が表示される図柄の組合せである。ここで、図８に示すように、本実施形態では、各リール上に図柄「チリ上１」と図柄「チリ下」とを連続して配置している。チリ図柄とは、図柄「チリ上１」と図柄「チリ下」とを一つの図柄として捉えた場合の名称である。有効ラインに沿ってチリリプが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０１２５】

なお、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの一つのリールにのみチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、以下では「単チリリプ」と呼ぶことがある。また、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの二つのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、以下では「２連チリリプ」と呼ぶことがある。また、チリリプのうち、コンビネーション名「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」は、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てにチリ図柄が表示される図柄の組合せ（又は当該図柄の組合せを表示させるための停止操作に失敗した際に（いわゆる、目押ミス時）に表示される図柄の組合せ）であり、以下では「３連チリリプ」と呼ぶことがある。

【０１２６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＰ＿０２」は、リーチ目リプである。リーチ目リプは、いわゆるリーチ目であり、表示窓４Ｌに特別な図柄の組合せが表示される図柄の組合せである。例えば、コンビネーション名「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿０１」は、トップラインに沿って「白７－白７－白７」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってリーチ目リプが表示されると、再遊技の作動が行われる。

【０１２７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ａ＿０１」～「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０２」は、ＢＢ中９枚出目である。有効ラインに沿ってＢＢ中９枚出目が表示されると、９枚のメダルが払い出される。なお、ＢＢ中９枚出目のうち、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０１」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０２」を除く図柄の組合せは、表示窓４に表示される５本のラインのいずれかに７図柄（図柄「白７」又は図柄「青７」）が３つ並んで表示される図柄の組合せ（又は当該図柄の組合せを表示させるための停止操作に失敗した際に表示される図柄の組合せ）であり、以下では「ＢＢ中７揃い」と呼ぶことがある。一方、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０１」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０２」は、５本のラインのいずれかに７図柄が２つ並んで表示される図柄の組合せであり、以下では「ＢＢ中７煽り」と呼ぶことがある。

【０１２８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿９枚Ｈ＿０４」は、ベルである。ベルは、表示窓４に表示される５本のラインのいずれかに「帽子－帽子－帽子」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってベルが表示されると、９枚のメダルが払い出される。

【０１２９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿１ｓｔ＿Ａ＿０１」～「Ｃ＿２ｎｄ＿Ｂ＿０４」は、

１枚出目である。有効ラインに沿って１枚出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰ１＿０１」「Ｃ＿ＳＰ２＿０１」は、確定出目である。有効ラインに沿って確定出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【０１３０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿３枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿３枚Ｆ＿０１」は、サボテンである。有効ラインに沿ってサボテンが表示されると、３枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿弱２枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿弱２枚Ｂ＿０３」は、弱チェリーであり、コンビネーション名「Ｃ＿強２枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿強２枚Ｃ＿０９」は、強チェリーである。有効ラインに沿って弱チェリー又は強チェリーが表示されると、２枚のメダルが払い出される。

【０１３１】

＜内部抽籤テーブル＞

続いて、図１３及び図１４を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態ごとに設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。図１３は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルであり、図１４は、ＲＴ５遊技状態又はボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルである。

【０１３２】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０１３３】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。

【０１３４】

内部抽籤テーブルは、基本的には、ＲＴ遊技状態の種別に応じて内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が変化する。図１３に示すＲＴ０遊技状態～ＲＴ４遊技状態の内部抽籤テーブルを比較すると、それぞれの遊技状態において内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が異なることが分かる。最も特徴的な点として、本実施形態のパチスロ機１では、「Ｆ＿チリリプ（Ｎｏ．２５）」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ（Ｎｏ．３１）」は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態では内部当籤役として決定されることなく、ＲＴ４遊技状態でのみ内部当籤役として決定される。パチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に、「Ｆ＿チリリプ（Ｎｏ．２５）」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ（Ｎｏ．３１）」が内部当籤役として決定された場合には、特有の制御（後述のフラグ変換）を行うが、この特有の制御については後述する。

【０１３５】

なお、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態であっても、「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」については「Ｆ＿ＢＢ１，２」とともに内部当籤役として決定されることはあるものの（Ｎｏ．３～６、Ｎｏ．１５～１８参照）、「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」が単独で内部当籤役として決定されることはない。そのため、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態中に「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」が内部当籤役として決定された場合（遊技者からすると「Ｆ＿リーチ目リプＡ～Ｄ」に応じた図柄の組合せが表示された場合）、ボーナスに係る役（Ｆ＿ＢＢ１，２）が同時に内部当籤役として決定されていることになる。

【０１３６】

また、フラグ間状態であるＲＴ５遊技状態は、上述のようにボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。そのため、図１４に示すＲＴ５遊技状態の内部抽籤テーブルでは、持ち越しているボーナスに係る役が必ず内部当籤役として決定されるようになっている。

【０１３７】

＜内部当籤役と図柄組合せの比較表＞
図１５～図２０は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す比較表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。
【０１３８】
パチスロ機１では、主制御基板７１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１６～図２２に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。なお、図１６～図２２に示す対応表では、役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、表示されないことがある。
【０１３９】
すなわち、パチスロ機１では、停止表示可能な図柄の組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き込む図柄）を異ならせることとしており、優先して引き込む図柄の関係上、丸印が付された図柄の組合せであっても表示されないことがある。そこで、役の種別と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を、図２１及び図２２に示す。
【０１４０】
＜非フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞
図２１は、フラグ間状態を除く遊技状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図である。パチスロ機１では、複数の役として、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設ける。図２１における「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって有利な図柄の組合せであり、「押し順不正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって不利な図柄の組合せである。遊技者にとって有利な停止操作を報知する場合、正解となる押し順を報知し、結果、「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せが表示されることになる。なお、ＡＲＴ遊技状態であっても、不正解となる押し順を報知することもあるが、詳しくは後述する。
【０１４１】
ここで、本実施形態では、押し順役の名称の末尾は、正解となる押し順を表している。具体的には、役の名称の末尾「１ｓｔ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「２ｎｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が中のリール３Ｃに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「３ｒｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が右のリール３Ｒに対するものであることを意味している。また、役の名称の末尾「１２３」は、正解となる押し順が「左、中、右」であることを意味し、役の名称の末尾「１３２」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味し、役の名称の末尾「２１３」は、正解となる押し順が「中、左、右」であることを意味し、役の名称の末尾「２３１」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味している。
【０１４２】
図２１に示すように役「Ｆ＿チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、図１５～図２０を参照すると、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」）を表示できず、単チリリプ又は２連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」）しか表示できな

いことが分かる。すなわち、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプを表示できない役である。

【０１４３】

また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、図１５～図２０を参照すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、３連チリリプを表示できることが分かる。すなわち、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、３連チリリプを表示できる役である。

【０１４４】

また、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、リーチ目リプ（図９、図１０参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１４５】

なお、役「Ｆ＿チリリプ」「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」及び役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」における正解の押し順は、任意であってよいが、本実施形態では、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものである押し順を正解の押し順としている。そのため、例えば、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」が内部当籤役として決定されている遊技において、遊技者が左のリール３Ｌに対して第１停止操作を行った場合には、リーチ目リプが表示されることになる。

【０１４６】

また、役「Ｆ＿維持リプＡ」「Ｆ＿維持リプＢ」は、押し順に関わらずリプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、ＲＴ２移行リプ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１４７】

また、役「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ＲＴ３移行リプ（図９参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１４８】

また、役「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ＲＴ４移行リプ（図９参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１４９】

また、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ベル（図１１参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、ベルこぼし目

（図９参照）又は１枚出目（図１１、図１２参照）が表示される。
【０１５０】
また、役「Ｆ＿共通ベル」は、押し順に関わらずベル（図１１参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は、押し順に関わらずサボテン（図１２参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。
【０１５１】
また、役「弱チリ」は、押し順に関わらず弱チェリー（図１２参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は、押し順に関わらず強チェリー（図１２参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。
【０１５２】
＜フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞
図２２は、フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図であり、特に、フラグ間状態中にＢＢ（「Ｃ＿ＢＢ１」「Ｃ＿ＢＢ２」）を表示可能であるか否を示す。図２２の「ＢＢの成立可否」において「○」とは、ＢＢを表示可能であることを示し、「×」は、ＢＢを表示不可能であることを示す。
【０１５３】
なお、ＢＢを表示不可能な場合には、内部当籤役として決定されているボーナスに係る役以外の役に応じた図柄の組合せが表示されることになる。このボーナスに係る役以外の役に応じて表示される図柄の組合せは、図２１において示した通りである。例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿チリリプ」では、ＢＢを表示することはできずに、図２１の役「Ｆ＿チリリプ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示される。この場合において、フラグ間状態中は、図２１に示す押し順正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよく、また、押し順不正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよい。
【０１５４】
例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」では、ＢＢを表示することはできないため、図２１の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示されることになるが、この場合には、押し順正解時に表示されるベルのみを表示可能にし、押し順不正解時に表示されるベルこぼし目や１枚出目を表示不可能にしてもよい。また、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」の場合に、押し順不正解時に表示されるリプレイのみを表示可能にし、押し順正解時に表示されるＲＴ３移行リプを表示不可能にしてもよい。
【０１５５】
図２２に示すように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢを表示することができる。
【０１５６】
＜当籤役の略称＞
以上、当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係について説明した。続いて、一般遊技状態やＡＲＴ遊技状態などで各種抽籤を行う際に用いられるデータテーブルについて説明するが、以下では、当該データテーブルを参照する際に用いる当籤役を略称で表すため、当該データテーブルの説明の前に当籤役の略称について説明する。図２３は、当籤役の略称を示す図である。
【０１５７】
図２３（Ａ）に示すように、以下において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」は役「ＢＢ」呼び、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は役「押し順ベル」

呼び、役「Ｆ＿共通ベル」は役「共通ベル」呼び、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は役「サボテン」呼び、役「Ｆ＿弱チリ」は役「弱チェリー」呼び、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は役「強チェリー」と呼ぶ。

【０１５８】

また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、フラグ変換抽籤に当籤すると役「３連チリリプ」と呼び、フラグ変換抽籤に非当籤すると「リプレイ」と呼ぶ。同様に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、フラグ変換抽籤に当籤すると役「リーチ目リプ」と呼び、フラグ変換抽籤に非当籤すると「リプレイ」と呼ぶ。

【０１５９】

（フラグ変換抽籤）

ここで、図２３（Ｂ）を参照して、フラグ変換抽籤について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行う。そして、パチスロ機１では、このフラグ変換抽籤に当籤した場合に特別な特典（例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せやＣＴ当籤）を付与する。

【０１６０】

図２１に示したように、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、押し順正解時に「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示され、押し順不正解時に「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を役「３連チリリプ」として扱い、「３連チリリプ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する（例えば、順押しでチリ図柄を狙わせる）。一方で、フラグ変換抽籤に非当籤した場合に、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を役「リプレイ」として扱い、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する（例えば、順押し以外の押し順を報知する）。

【０１６１】

同様に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」は、押し順正解時に「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、押し順不正解時に「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。パチスロ機１では、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を役「リーチ目リプ」として扱い、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示させるための情報を報知する（例えば、順押しで図柄「白７」を狙わせる）。一方で、フラグ変換抽籤に非当籤した場合に、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を役「リプレイ」として扱い、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための情報を報知する。

【０１６２】

この報知に従い停止操作を行うことで、フラグ変換抽籤に当籤した場合に、「３連チリリプ」又は「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、特別な特典が付与されることになる。パチスロ機１からすると、フラグ変換抽籤に当籤したことに応じて特別な特典を付与しているものの、遊技者からすると、「３連チリリプ」の図柄の組合せが表示されたことで特別な特典が付与されたと感じることになる。

【０１６３】

パチスロ機の遊技性を高めるためには、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度が一定であるよりも、状態に応じて異なる方が好ましいことがある。停止制御（表示される図柄の組合せ）は、内部当籤役の種類によって異なるため、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を状態に応じて異ならせる手法としては、役の当籤確率を異ならせる手法も考えられる（パチスロ機１では、役の当籤確率は、ボーナスの作動の有無やＲＴ遊技状態に応じて異ならせることができるため、例えば、ＡＲＴ遊技状態に対応する遊技状態としてＲＴ４遊技状態だけでなく、ＲＴ６遊技状態やＲＴ７遊技状態などの他の遊技状態を設けるという手法も考えられる）。しかしながら、役の当籤確率を異ならせる契機（ＲＴ遊技状態の移行契機）は限定されているため、この手法では柔軟性に欠けてしまう。

【０１６４】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、役の当籤確率は変えることなく、内部当籤役を決定するための内部抽籤に加え、フラグ変換抽籤及びその抽籤結果に基づく報知を行うことで、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を状態に応じて柔軟に異ならせることができる。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤し易い状態では、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を上げることができ、反対に、フラグ変換抽籤に当籤し難い状態では、特典が付与される図柄の組合せの出現頻度を下げることができる。

【０１６５】

なお、以下では、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定された場合のフラグ変換抽籤に当籤することを、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換する（又は単に「３連チリリプ」に変換する）と称することがあり、また、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定された場合のフラグ変換抽籤に当籤することを、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」を「リーチ目リプ」に変換する（又は単に「リーチ目リプ」に変換する）と称することがある。

【０１６６】

［一般遊技状態中の遊技の流れ］

続いて、図２４を参照して、一般遊技状態中の遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、一般遊技状態の通常遊技状態から一般遊技状態のＣＺに移行し、その後、一般遊技状態のＣＺからＡＲＴ遊技状態に移行することで、一般遊技状態（非ＡＲＴ）からＡＲＴ遊技状態への移行が行われる（図７参照）。図２４（Ａ）は、一般遊技状態の通常遊技状態から一般遊技状態のＣＺに移行する際の遊技の流れを示す図である。

【０１６７】

図２４（Ａ）に示すように、通常遊技状態は、ＣＺの抽籤状態として低確率状態と高確率状態とを有する。この低確率状態及び高確率状態は、通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤に当籤する期待度がそれぞれ異なる状態であり、低確率状態はＣＺ抽籤に当籤し難く、高確率状態はＣＺ抽籤に当籤し易い状態である。なお、通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤に当籤した場合には、通常遊技状態からＣＺに遊技状態が移行することになる（図７参照）。

【０１６８】

本実施形態のパチスロ機１では、ＣＺ（チャンスゾーン）として、ＣＺ１，ＣＺ２及びＣＺ３の複数のチャンスゾーンを有する。これらＣＺ１～ＣＺ３は、ＣＺ中に行われるＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるチャンスゾーンであり、ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤するチャンスゾーンであり、ＣＺ１，ＣＺ２は、所定の確率でＡＲＴ抽籤に当籤するチャンスゾーンである。通常遊技状態中に行われるＣＺ抽籤では、これらＣＺ１～ＣＺ３の中から通常遊技状態から移行するＣＺを抽籤する。

【０１６９】

続いて、図２４（Ｂ）は、一般遊技状態のＣＺ１，ＣＺ２からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ１，ＣＺ２は、前半部と後半部とから構成される。前半部は、ＣＺ中に行われるＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランクを昇格させる期間であり、後半部は、ランクに基づくＡＲＴ抽籤の抽籤結果をバトル演出により報知する期間である。

【０１７０】

ＣＺ１中は、ランクとして６段階のモードを用い、モードが上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が高くなる。ＣＺ１の前半部は、第１ゲーム数（例えば、最大で１２ゲーム）継続し、内部当籤役に基づいてモードの昇格抽籤を行う。そして、ＣＺ１の後半部の１ゲーム目に前半部で昇格させたモードに基づいてＡＲＴ抽籤を行う。

【０１７１】

また、ＣＺ２中は、ランクとして１０段階のポイントを用い、ポイントが上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が高くなる。ＣＺ２の前半部は、第２ゲーム数（例えば、最大で１５ゲーム）継続し、内部当籤役に基づいてポイントの昇格抽籤を行う。そして、Ｃ

Ｚ２の後半部の１ゲーム目に前半部で昇格させたポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う。
【０１７２】
ＣＺ１の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＡとが対戦するバトル演出が行われ、ＣＺ２の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＢとが対戦するバトル演出が行われる。このバトル演出は、第３ゲーム数（例えば、最大で４ゲーム）継続し、ＡＲＴ抽籤の結果に基づき勝敗が管理され、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には味方キャラクタが勝利し、非当籤している場合には敵キャラクタが勝利する。また、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、バトル演出の結果を書き換える。すなわち、バトル演出中にいわゆるレア役が内部当籤役として決定されると、ＡＲＴ抽籤を行い、その結果に基づいてバトル演出の結果を書き換える。
【０１７３】
ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに非当籤の場合には、後半部のバトル演出で敗北し、基本的には、その後、遊技状態が通常遊技状態に移行する。一方、ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに当籤している場合には、後半部のバトル演出で勝利し、その後、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。なお、ＣＺ１，ＣＺ２の前半部では、フリーズが発生することもあり、この場合には、遊技状態が（ＡＲＴ準備中を経由して）通常ＡＲＴではなくＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。
【０１７４】
続いて、図２４（Ｃ）は、一般遊技状態のＣＺ３からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ３は、第４ゲーム数（例えば、最大で１７ゲーム）継続し、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行う。ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に当籤した時点で終了し、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。また、ＣＺ３では、フリーズが発生することもあり、この場合にも、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。一方で、ＣＺ３中のＡＲＴ抽籤に非当籤のまま第４ゲーム数が経過した場合、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。すなわち、ＣＺ３は、移行した時点でＡＲＴ遊技状態への移行が確定しているチャンスゾーンである。
【０１７５】
［一般遊技状態中に用いるデータテーブル］
続いて、図２５～図３０を参照して、一般遊技状態中に用いるデータテーブルについて説明する。
【０１７６】
＜通常中高確率抽籤テーブル＞
図２５は、ＣＺの抽籤状態（低確率及び高確率）の移行抽籤に用いられる通常中高確率抽籤テーブルである。本実施形態のパチスロ機１では、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させるとともに、ボーナス終了時やＣＺ，ＡＲＴ終了時にもＣＺの抽籤状態を移行させる。図２５（Ａ）は、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、通常遊技状態中に毎ゲーム参照される。また、図２５（Ｂ）は、ボーナス終了時などにＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、設定変更時、ボーナス終了時又はＣＺ，ＡＲＴ終了時に参照される。
【０１７７】
図２５（Ａ）に示す通常中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態及び当籤役に対応付けて、移行後のＣＺの抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。
【０１７８】
なお、以下に示す各種データテーブルでは、抽籤値の情報を概念的に示している。図中「０」は、抽籤確率「０％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々低」は、抽籤確率「０％～１％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極低」は、抽籤確率「１％～１０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味

し、「低」は、抽籤確率「１０％～３０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「中」は、抽籤確率「３０％～６０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「高」は、抽籤確率「６０％～８０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極高」は、抽籤確率「８０％～９９％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々高」は、抽籤確率「９９％～１００％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「確定」は、抽籤確率「１００％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。

【０１７９】

そして、以下に示す各種データテーブルでは、予め定められた数値の範囲（確率分母が２５６の場合には「０～２５５」、確率分母が６５５３６の場合には「０～６５５３５」）から抽出される抽籤用乱数値を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０１８０】

図２５（Ａ）に示す通常中高確率抽籤テーブルを参照すると、現在のＣＺの抽籤状態が低確率である場合には、弱チェリーが内部当籤役である場合に高確率に移行し易いことが分かる。また、現在のＣＺの抽籤状態が高確率である場合には、共通ベル、サボテン、弱チェリー、強チェリーのいずれかが内部当籤役として決定されることで、高確率が維持されることが分かる。

【０１８１】

図２５（Ｂ）に示す通常中高確率抽籤テーブルは、参照する際の状況に応じて移行後のＣＺの抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。図２５（Ｂ）に示す通常中高確率抽籤テーブルを参照すると、ボーナス終了時にはＣＺの抽籤状態が必ず高確率に移行することが分かる。

【０１８２】

＜ＣＺ抽籤テーブル＞

図２６は、ＣＺ抽籤に用いられるＣＺ抽籤テーブルであり、図２６（Ａ）は、通常遊技状態中に内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルであり、図２６（Ｂ）は、ＣＺ失敗時やＡＲＴ終了時にＣＺの引き戻しを行うか否かのＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルである。

【０１８３】

図２６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役に対応付けて、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤に関する抽籤値の情報を規定する。図２６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルを参照すると、現在のＣＺの抽籤状態が高確率中である場合は、低確率中である場合よりもＣＺ抽籤に当籤する確率が高いことが分かる。

【０１８４】

図２６（Ｂ）に示すＣＺ抽籤テーブルは、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤に関する抽籤値の情報を規定する。ＣＺ失敗時（ＣＺ１、ＣＺ２中のＡＲＴ抽籤に非当籤時）やＡＲＴ遊技状態の終了時には、図２６（Ｂ）に示すＣＺ抽籤テーブルを用いてＣＺの引き戻し抽籤が行われる。

【０１８５】

＜ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル＞

図２７は、ＣＺ１の前半部においてＣＺ１のモードアップ抽籤に用いられるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルである。ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルは、現在のモード及び内部当籤役に対応付けて、モードアップ抽籤の結果についての抽籤値の情報を規定する。後述の図２９（Ａ）に示すように、ＣＺ１では、モードが上がるほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、モード６まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。なお、抽籤結果の「モード１ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが１上がることを意味し、抽籤結果の「モード２ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが２上がることを意味する。すなわち、現在のモードが「２」である状況で、「モード２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ１のモードは「２」から「４」

に上がることになる。また、抽籤結果の「モード６ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともにＣＴが付与される。

【０１８６】

＜ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル＞

図２８は、ＣＺ２の前半部においてＣＺ２のポイントアップ抽籤に用いられるＣＺ２中ポイント抽籤テーブルである。ＣＺ２中ポイント抽籤テーブルは、現在のポイント及び内部当籤役に対応付けて、ポイントアップ抽籤の結果についての抽籤値の情報を規定する。後述の図２９（Ｂ）に示すように、ＣＺ２では、ポイントが上がるほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、ポイント１０まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。なお、抽籤結果の「ポイント２ＵＰ」とは、ＣＺ２のポイントが２上がることを意味し、例えば、現在のポイントが「２」である状況で、「ポイント２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ２のポイントは「２」から「４」に上がることになる。また、抽籤結果の「ポイント１０ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともにＣＴが付与される。

【０１８７】

＜ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル＞

図２９及び図３０は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２９（Ａ）は、ＣＺ１の後半部の１ゲーム目に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）であり、図２９（Ｂ）は、ＣＺ２の後半部の１ゲーム目に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）であり、図２９（Ｃ）は、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通　後半バトル中用）であり、図２９（Ｄ）は、ＣＺ３中のＡＲＴ抽籤に用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）である。

【０１８８】

図２９（Ａ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）は、現在のモードに対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。また、図２９（Ｂ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）は、現在のポイントに対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）及びＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）を参照すると、ＣＺ１，ＣＺ２では前半部のランク（モード又はポイント）が上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤し易いことが分かる。

【０１８９】

図２９（Ｃ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通　後半バトル中用）は、内部当籤役に対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通　後半バトル中用）を参照すると、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部において、レア役（弱チェリー、サボテン又は強チェリー）が内部当籤役として決定されると、所定の確率でＡＲＴ抽籤に当籤することが分かる。

【０１９０】

図３０（Ｄ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）は、ＣＺ３の継続ゲーム数及び内部当籤役に対応付けてＡＲＴ抽籤の当籤の有無についての抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）を参照すると、ＣＺ３中はＡＲＴ抽籤に当籤すると必ずＣＴにも当籤することが分かる。

【０１９１】

［通常ＡＲＴ中の遊技の流れ］

続いて、図３１を参照して、通常ＡＲＴ中の遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、ＡＲＴ遊技状態として、通常ＡＲＴとＣＴとを有し（図７参照）、ＣＴ中を上乗せチャンスゾーンとしている。そのため、パチスロ機１では、通常ＡＲＴ中は、ＣＴへの移行を目指して遊技を行うことになる。図３１（Ａ）は、通常ＡＲＴ中のＣＴへの移行抽籤の流れを示す図である。

【０１９２】

図３１（Ａ）に示すように、パチスロ機１は、通常ＡＲＴ中に行われる様々な抽籤に影

響を与える状態として、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を有する。ＡＲＴレベルは、レベル１～レベル４の４段階設けられ、主に通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に基づいて制御される。そして、ＡＲＴレベルは、ＣＴ抽籤状態の決定や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。また、ＣＴ抽籤状態は、低確率、通常、高確率及び超高確率の４段階設けられ、主としてＡＲＴレベルや通常ＡＲＴ中の内部当籤役に基づいて制御される。そして、ＣＴ抽籤状態は、通常ＡＲＴ中に行うＣＴ抽籤や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。

【０１９３】

（通常ＡＲＴ中のフラグ変換）

上述のように、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中（すなわち、ＡＲＴ遊技状態中）に役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、その抽籤結果に応じて特別な特典（例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せやＣＴ当籤）を付与する。図３１（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中のフラグ抽籤方法を示す図である。

【０１９４】

図３１（Ｂ）に示すように、パチスロ機１は、通常ＡＲＴ中は、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を参照して、フラグ変換抽籤を行う。その結果、フラグ変換抽籤に当籤した場合には、特別な特典を付与するとともに、「３連チリリプ」の図柄の組合せや「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示させるための報知（例えば、順押しで所定の図柄を狙わせる報知）を行う。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には、「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための報知（例えば、順押し以外の押し順の報知）を行う。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、報知内容に応じた図柄の組合せ、すなわち、フラグ変換抽籤に当籤した場合には「３連チリリプ」の図柄の組合せや「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示され、フラグ変換抽籤に非当籤した場合には「リプレイ」の図柄の組合せが表示される。

【０１９５】

［通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブル］

続いて、図３２～図３６を参照して、通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０１９６】

＜ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図３２は、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。本実施形態に係るパチスロ機１では、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤を２段階で行う。具体的には、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されると、まず、１段階目のフラグ変換抽籤を行い、この１段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、その後、２段階目のフラグ変換抽籤を行う。そして、この２段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換し、１段階目のフラグ変換抽籤又は２段階目のフラグ変換抽籤に非当籤すると、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」を「３連チリリプ」に変換することなく、「リプレイ」として扱う。

【０１９７】

図３２（Ａ）は、１段階目のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルであり、図３２（Ｂ）は、２段階目のフラグ変換抽籤に用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。図３２（Ａ）に示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて１段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、パチスロ機１では、１段階目のフラグ変換抽籤を役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」に対してのみ行い、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」については２段階目のフラグ変換抽籤のみを行う。

【０１９８】

図３２（Ｂ）に示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役、ＡＲＴレベル及

びＣＴ抽籤状態に対応付けて２段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、通常ＡＲＴにおいて一度ＣＴに当籤するまでは、項目「ＡＲＴレベル」の「初回（一度ＣＴに当籤するまで）」欄が参照される。

【０１９９】

ここで、図３２（Ａ）（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルのそれぞれでは、確率分母２５６の範囲の乱数値（０～２５５）を用いて１段階目及び２段階目のフラグ変換抽籤を行うため、２段階のフラグ変換抽籤は、確率分母６５５３６の範囲の乱数値を用いて行う抽籤と擬制することができる。近年のパチスロ機では、従来サブ側で行っていた出玉に関する抽籤（ＡＲＴ抽籤など）をメイン側で行うことが求められているが、メイン側の記憶手段（ＲＯＭ）の容量が限られているため、容量を抑えつつ遊技性を損なうことのない抽籤を可能にする仕組みが求められている。

【０２００】

この点、本発明に係るパチスロ機１では、確率分母２５６を２段階で行うことで、確率分母６５５３６の抽籤を行うことができるため、容量を抑えることができる。また、２段階目の抽籤に対して、ＡＲＴレベルやＣＴ抽籤状態を参照することで、内部当籤役だけでなく現在の状態に応じてフラグ変換抽籤を行うことができるため、多様な遊技性を持ったフラグ変換抽籤を行うことができる。

【０２０１】

＜ＡＲＴレベル決定テーブル＞

図３３は、ＡＲＴレベルを決定するために用いるＡＲＴレベル決定テーブルである。ＡＲＴレベルの決定は、ＡＲＴ遊技状態への移行が決まったＡＲＴ当籤時、及び通常ＡＲＴ中に行われる。図３３（Ａ）は、ＡＲＴ当籤時にＡＲＴレベルを決定するためのＡＲＴレベル決定テーブルであり、図３３（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中にＡＲＴレベルを決定するためのＡＲＴレベル決定テーブルである。

【０２０２】

図３３（Ａ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、ＡＲＴレベルごとに抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＲＴ当籤時にフリーズが発生していた場合（図２７など参照）には、ＡＲＴレベルとしてＡＲＴレベル２が決定される。図３３（Ｂ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、現在のＡＲＴレベル及び通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に対応付けて、移行先のＡＲＴレベルについての抽籤値の情報を規定する。また、図３３（Ｂ）に示すＡＲＴレベル決定テーブルは、現在のＡＲＴレベル及びＣＴ突入時の通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に対応付けて、移行先のＡＲＴレベルについての抽籤値の情報を規定する。すなわち、通常ＡＲＴ中では、継続ゲーム数に応じてＡＲＴレベルが移行するとともに、通常ＡＲＴからＣＴに突入したタイミングでもＡＲＴレベルが移行する。

【０２０３】

＜通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル＞

図３４は、通常ＡＲＴ中のＣＴ抽籤状態を抽籤するための通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルである。通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に対応づけて、移行先のＣＴ抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルを参照すると、役「３連チリリプ（役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤）」や役「リーチ目リプ（役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤）」では、ＣＴ抽籤状態が「低確率」に移行（転落）し易いことが分かる。上述の説明では、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、特別な特典が付与されるとしていたため、ＣＴ抽籤状態が転落し易いことは上述の説明に反するようにも思えるが、図３５で後述するように、役「３連チリリプ」「リーチ目リプ」は、ＣＴ抽籤に必ず当籤する。そのため、ＣＴ抽籤状態が転落してしまったとしても、ＣＴ当籤という特別な特典が付与されることに変わりはない。

【０２０４】

＜ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル＞

図３５は、通常ＡＲＴ中のＣＴ抽籤に用いるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルである。ＡＲＴ

中ＣＴ抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルでは、内部当籤役として「サボテン」「弱チェリー」「強チェリー」「３連チリリプ」「リーチ目リプ」「ＢＢ」が決定されている場合には、確率分母２５６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。一方で、内部当籤役としてそれ以外の役（例えば、リプレイ、共通ベル、押し順ベルなど）が決定されている場合には、確率分母６５５３６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。

【０２０５】

なお、パチスロ機１では、ＣＴとして「通常ＣＴ」及び「高確ＣＴ」を有している。「通常ＣＴ」と「高確ＣＴ」とでは、ＣＴ（上乗せチャンスゾーン）中に上乗せするＡＲＴゲーム数の期待度が異なり、「高確ＣＴ」は「通常ＣＴ」に比べて多くのＡＲＴゲーム数が上乗せされ易い（図４０参照）。

【０２０６】

＜通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル＞

図３６は、通常ＡＲＴ中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いる通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルである。通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０２０７】

［ＣＴ中の遊技の流れ］

続いて、図３７を参照して、ＣＴ中の遊技の流れについて説明する。図３７（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、１セット８回の遊技によりＣＴが行われる。ＣＴ中は、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行っており、上乗せ抽籤に当籤した場合には遊技回数の減算は行われず、上乗せ抽籤に非当籤した場合に限り遊技回数が減算される。そのため、ＣＴ中はＡＲＴゲーム数が上乗せされた遊技では終了することがなく、同一のセット内でＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が８回行われると終了する。

【０２０８】

また、図３７（Ａ）（Ｂ）に示すように、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤すると（すなわち、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」当籤時のフラグ変換抽籤に当籤すると）、１セット８回の遊技が再セットされる。例えば、同一のセット内でＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が７回行われた場合、あと１回ＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が行われるとＣＴが終了してしまうものの、役「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われ、結果、その後、８回ＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が行われるまでＣＴが終了しないことになる。そのため、ＣＴは、役「３連チリリプ」が当籤するほど継続し易くなる。

【０２０９】

（ＣＴ中のフラグ変換）

図３７（Ｃ）は、ＣＴ中のフラグ抽籤方法を示す図である。ＣＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」については必ず役「３連チリリプ」に変換する。上述したように、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤すると、ＣＴが再セットされるため、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されると、ＣＴが再セットされることになる。

【０２１０】

一方で、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」については、３段階のテーブル（テーブル０～２）に基づいて、フラグ変換抽籤の当籤確率を制御する。具体的には、図３７（Ｃ）に示すように、テーブル０は「リーチ目リプ」に変換する確率が最も低く、テーブル１は「リーチ目リプ」に変換する確率が次に低く、テーブル２は「リーチ目リプ」に変換する確率が最も高い。なお、ＣＴ中に役「リーチ目リプ」に当籤すると、後述の図４１に示すように、ＣＴが新たに付与される。

【０２１１】

図３７（Ｃ）に示すように、通常ＣＴでは、ＡＲＴレベルに基づいてテーブルが決定さ

れる。また、高確率ＣＴでは、ＡＲＴレベルに関係なく、テーブル０が必ず決定される。
【０２１２】
［ＣＴ中に用いるデータテーブル］
続いて、図３８～図４１を参照して、ＣＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。
【０２１３】
＜ＣＴ中テーブル抽籤テーブル＞
図３８は、３段階のテーブルの中からフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定するためのＣＴ中テーブル抽籤テーブルである。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＡＲＴレベルやこれから実行するＣＴの種別などの状態に対応付けて、フラグ変換抽籤に用いるテーブルについての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＣＴ抽籤に当籤しＣＴに移行することが決まると、又はＣＴの開始時に参照され、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定する。
【０２１４】
＜ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞
図３９は、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いられるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、フラグ変換抽籤に用いるテーブル及び内部当籤役に対応付けて、フラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを参照すると、ＣＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は必ず役「３連チリリプ」に変換されることが分かる。
【０２１５】
＜ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル＞
図４０は、ＣＴ中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図４０に示す当籤役以外の役については、ＣＴ中の上乗せ抽籤に当籤することがない。
【０２１６】
また、通常ＣＴ中の上乗せ抽籤では、役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて上乗せゲーム数が異なる。具体的には、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、上乗せゲーム数として「１０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９～１６回」の場合には、上乗せゲーム数として「２０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７～２４回」の場合には、上乗せゲーム数として「３０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」の場合には、上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が決定され易い。
【０２１７】
より具体的には、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルでは、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数は「１０ゲーム」であり、抽籤値「極低」に対応する上乗せゲーム数は「２０ゲーム」である。そして、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数が「２０ゲーム」に昇格する。更に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「３０ゲーム」に昇格する。同様に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「５０ゲーム」に昇格する。
【０２１８】
このように本実施形態のパチスロ機１では、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて１回あたりに上乗せするゲーム数を増やす。上述のように、ＡＲＴゲーム数の

上乗せが行われている限り、ＣＴは終了することなく、また、役「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われるため、遊技者からすると、ＣＴが継続するほど１回あたりの上乗せ量が増えることについての期待を持つことができ、ＣＴ中の興趣が向上する。また、１回あたりの上乗せ量を増やす契機となる回数は、ＣＴの１セット分の遊技回数（８回）よりも多い回数（９回以上）であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止でき、遊技者及び遊技店の利益のバランスを図ることができる。

【０２１９】

＜ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル＞

図４１は、ＣＴ中に新たなＣＴを付与するセット数上乗せ抽籤に用いられるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルは、実行しているＣＴの種別及び内部当籤役に対応付けて、セット数上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図４１に示すように、ＣＴ中に役「リーチ目リプ」に当籤すると、新たなＣＴが付与される。セット数上乗せ抽籤に伴い新たなＣＴが付与された場合には、実行しているＣＴが終了したタイミングで再度新たなＣＴが開始される。

【０２２０】

なお、上述の役「３連チリリプ」に当籤した回数は、同一のＣＴ中に限り計数することとしているが、この「同一のＣＴ中」は、ＣＴ中に行うセット数上乗せ抽籤に当籤した場合に付与される新たなＣＴも含むこととしてもよく、含まないこととしてもよい。

【０２２１】

［ボーナス状態中の遊技の流れ］

続いて、図４２を参照して、ボーナス状態中の遊技の流れについて説明する。図４２（Ａ）は、一般遊技状態（ＡＲＴ非当籤）中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図４２（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図４２（Ｃ）は、ＣＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図である。図４２（Ａ）～（Ｃ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスの種別として、通常ＢＢと特殊ＢＢとを有し、ボーナス状態の移行時にボーナスの種別を決定する。このとき、特殊ＢＢが決定された場合には、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行することになる。一方で、通常ＢＢが決定された場合は、ボーナス状態に移行する前の状態に応じて異なる流れになる。

【０２２２】

図４２（Ａ）を参照して、一般遊技状態から通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢ中に内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。このＡＲＴ抽籤に当籤すると、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行することになる。なお、ＡＲＴ抽籤に当籤した後は、ボーナス状態中にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。

【０２２３】

図４２（Ｂ）を参照して、通常ＡＲＴから通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢの終了時にＣＴ抽籤が行われる。このＣＴ抽籤は５０％の確率で当籤し、当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行し、非当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【０２２４】

図４２（Ｃ）を参照して、ＣＴから通常ＢＢ又は特殊ＢＢに移行した場合には、ボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【０２２５】

［ボーナス状態中に用いるデータテーブル］

続いて、図４３～図４５を参照して、ボーナス状態中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０２２６】

＜ボーナス種別抽籤テーブル＞

図４３は、ボーナス種別（通常ＢＢ、特殊ＢＢ）を決定するためのボーナス種別抽籤テーブルである。ボーナス種別抽籤テーブルは、ボーナス状態の開始時に参照され、ボーナス状態に移行する前の状態に対応付けてボーナス種別についての抽籤値の情報を規定する。

【０２２７】

＜ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞

図４４は、ボーナス状態中に行うＡＲＴ抽籤及びＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルである。ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ボーナス種別及び内部当籤役に対応付けて、ＡＲＴ抽籤の抽籤結果及び上乗せゲーム数についての抽籤値の情報を規定する。

【０２２８】

ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴ非当籤の状態（一般遊技状態から移行した通常ＢＢにおいて、ＡＲＴ抽籤に当籤するまで）では、ＡＲＴ抽籤に用いられることになる。すなわち、ＡＲＴ非当籤の状態で上乗せゲーム数として１以上（実際には最低５０ゲーム）が決定されると、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともに、対応するゲーム数が付与されることになる。一方、ＡＲＴ当籤後の状態では、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられる。

【０２２９】

＜ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル＞

図４５は、ボーナス状態の終了時に行うＣＴ抽籤に用いられるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルである。ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルは、ボーナス種別及びボーナス状態に移行する前の遊技状態に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図４５に示すボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを参照すると、例えば、通常ＡＲＴ中に通常ＢＢが行われると、ボーナス状態の終了時に５０％の確率でＣＴに当籤することが分かる。

【０２３０】

［一般遊技状態中の例外的な遊技の流れ］

続いて、図４６を参照して、一般遊技状態中の例外的な遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、基本的には、一般遊技状態中に通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺにおいてＡＲＴ抽籤に当籤することでＡＲＴ遊技状態を目指すことになる。ここで、パチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に報知を行うことでＡＲＴ遊技状態を実現しており、また、図４６に示すように、表示される図柄の組合せに応じてＲＴ遊技状態を制御している。図２１に示したように、ＲＴ遊技状態を移行させるための図柄の組合せは、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示されるため、報知が行われない場合であっても、偶然にＲＴ４遊技状態に移行することがある。

【０２３１】

また、ＲＴ４遊技状態では、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定される可能性があるため、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中であっても、特別な特典が付与されるリーチ目（リーチ目リプ）を表示することができる。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、図４６に示すように、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中に偶然にＲＴ４遊技状態に移行した場合に、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示可能な状態になると、ＣＺを経由することなくＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ）に移行可能にする。

【０２３２】

より具体的には、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示するための報知を行うとともに、ＡＲＴの権利を付与する。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤すると、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための報知を行い、「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示されないように制御する。

【０２３３】

＜非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

図４７は、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に行うフラグ変換抽籤に用いられる非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【０２３４】

［メイン側の制御による報知］

パチスロ機では、従来、ＡＲＴ機中にサブ（副制御基板７２）側の制御のもとに停止操作の情報（押し順など）の報知を行っていたが、報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板７１）側で報知を行うことが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１が制御する情報表示器１４に停止操作の情報を報知する指示モニタを設け、メイン側の制御のもとに停止操作の情報を報知することとしている。

【０２３５】

図４８は、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。図４８に示すように、主制御基板７１は、指示モニタに「１」～「１１」の数値を表示することで、停止操作の情報を報知する。この「１」～「１１」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応しており、「１」～「３」は、それぞれ第１停止操作を行うリールの種別を示しており、「１」は第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを意味し、「２」は第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うことを意味し、「３」は第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うことを意味している。

【０２３６】

また、「４」～「９」は、それぞれ報知する押し順を示しており、「４」は押し順が「左、中、右」であることを意味し、「５」は押し順が「左、右、中」であることを意味し、「６」は押し順が「中、左、右」であることを意味し、「７」は押し順が「中、右、左」であることを意味し、「８」は押し順が「右、左、中」であることを意味し、「９」は押し順が「右、中、左」であることを意味している。

【０２３７】

また、「１０」「１１」は、ボーナスに係る役を報知するものであり、「１０」は「白７－白７－白７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ１」を意味し、「１１」は「青７－青７－青７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ２」を意味している。

【０２３８】

ここで、メイン側で報知する「１」～「１１」の数値は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が明確に報知内容を把握できるとは限らない。すなわち、メイン側で指示モニタに対して「６」と表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。

【０２３９】

そこで、パチスロ機１では、メイン側の報知と併せてサブ側でも停止操作の内容を報知する。具体的には、パチスロ機１は、副制御基板７２が制御する表示ユニット１００を設け、サブ側の制御のもとに停止操作の情報を報知する。例えば、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「１」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の左のリール３Ｌの上方に「１」と表示し、左のリール３Ｌが第１停止操作の対象であることを報知する。同様に、押し順「中、左、右」を報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「６」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の中のリール３Ｃの上方に「１」、左のリール３Ｌの上方に「２」、右のリール３Ｒの上方に「３」と表示し、押し順が「中、左、右」であることを報知する。また、「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定されている場合、メイン側で指示モニタに対して「１０」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００に「白７－白７－白７」を表示し、遊技者に対して狙うべき図柄を報知する。

【０２４０】

図４８（Ａ）に示すように、ＡＲＴ準備中は、メイン側の制御のもと「ベルナビ」「維

持リプナビ」「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」が行われる。「ベルナビ」は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」に対して「ベル」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「維持リプナビ」は、役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」に対して「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「ＲＴ３移行リプナビ」は、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３ｒｄ」に対して「ＲＴ３移行リプ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「ＲＴ４移行リプナビ」は、役「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿３ｒｄ」に対して「ＲＴ４移行リプ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。

【０２４１】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の間であればよく、任意である。例えば、開始操作を受け付けたタイミングでメイン側の報知を行うこととしてもよく、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時にメイン側の報知を行うこととしてもよく、第１停止操作～第３停止操作のいずれかを受け付けたタイミングでメイン側の報知を行うこととしてもよい。一方で、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第１停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。この点、本実施形態のパチスロ機１では、開始操作を受け付けたタイミング、又はリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始時にメイン側及びサブ側の双方において報知を行う。これにより、遊技者が停止操作を行う前に、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示ユニット１００の双方において停止操作の情報が報知される。

【０２４２】

また、図４８（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ遊技状態中は、メイン側の制御のもと「ベルナビ」「維持リプナビ」「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」が行われる。なお、ＡＲＴ遊技状態（ＲＴ４遊技状態）中は、フラグ変換抽籤が行われ、この抽籤結果に基づいて「３連チリリプ」「リーチ目リプ」又は「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知するが、この報知に関しては、メイン側では行うことなく、サブ側でのみ行う。

【０２４３】

上述したように、「３連チリリプ」「リーチ目リプ」の図柄の組合せは、特別な特典の付与に関係しているため、報知の有無が遊技者の利益（出玉）に影響を与えるようにも考えられる。しかしながら、パチスロ機１では、実際には、特別な特典をフラグ変換抽籤の抽籤結果に基づいて付与することとしており、表示される図柄の組合せは付与する特典に対して影響を与えない。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、仮に、「リプレイ」の図柄の組合せを表示してしまったとしても、特別な特典が付与され、反対に、フラグ変換抽籤に当籤していない場合には、仮に、「３連チリリプ」「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示できたとしても、特別な特典は付与しない。

【０２４４】

本実施形態のパチスロ機１では、このように表示される図柄の組合せが遊技者の利益（出玉）に影響を与えない場合には、メイン側の指示モニタでの報知を行わずに、サブ側でのみ表示ユニット１００での報知を行う。

【０２４５】

また、図４８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、ＲＴ５遊技状態（フラグ間状態）中は、内部当籤役として持ち越しているボーナスに係る役に応じた図柄の組合せを狙わせる報知を行う。具体的には、図４８（Ｃ）に示すように、役「Ｆ＿ＢＢ１」を持ち越している場合には「白７ナビ」を行い、図４８（Ｄ）に示すように、役「Ｆ＿ＢＢ２」を持ち越している場合には「青７ナビ」を行う。「白７ナビ」は、役「Ｆ＿ＢＢ１」に対して、「Ｃ＿ＢＢ１」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報を報知し、「青７ナビ」は、役「Ｆ＿ＢＢ２」に対して、「Ｃ＿ＢＢ２」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報を報知する。

【０２４６】

ここで、図２２において上述したように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢの図柄の組合せを表示することができ、それ以外の役がボーナスに係る役とともに内部当籤役として決定されている場合には、ＢＢの図柄の組合せを表示することができない。そのため、図４８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、主制御基板７１は、メイン側で制御を行う場合、持ち越しているボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊役１」「Ｆ＿特殊役２」「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。これにより、メイン側のナビを、ボーナスに係る役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

【０２４７】

なお、主制御基板７１は、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されていることを告知（ボーナス告知）した後に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行うこととしてもよい。ここで、ボーナス告知は、例えば、ボーナス確定画面を表示することや、ボーナス確定ランプを点灯させることなどにより行われる。

【０２４８】

一例として、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に、数回の遊技にわたり行われる演出（いわゆる連続演出）を行い、この連続演出の結果に応じてボーナス確定画面を表示することが一般的に行われている。この連続演出の最中にメイン側で「白７ナビ」などを行ってしまったのでは、連続演出の結果が途中で分かってしまい、興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、パチスロ機１の主制御基板７１は、ボーナス告知が行われた後に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。なお、ボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にする方法は任意である。

【０２４９】

一手法としては、ボーナスに係る役を内部当籤役として決定すると、主制御基板７１がボーナス告知までに要するゲーム数を決定し、このゲーム数を消化した後に、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う方法が考えられる。より具体的には、主制御基板７１は、ボーナス告知までに要するゲーム数を決定すると、このゲーム数を副制御基板７２に通知する。副制御基板７２は、このゲーム数に従い演出を制御し、ゲーム数が消化したタイミングでボーナス確定画面を表示することで、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。すなわち、主制御基板７１は、ボーナスに係る役を持ち越していない状態でボーナスに係る役を内部当籤役として決定してからの単位遊技の回数を計数し、その計数結果が所定回数に達した後にボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊役１」「Ｆ＿特殊役２」「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが内部当籤役として決定された場合に「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。

【０２５０】

また、他の手法としては、ボーナス告知をサブ側ではなくメイン側において制御する方法が考えられる。より具体的には、主制御基板７１は、ボーナスに係る役を持ち越していない状態でボーナスに係る役を内部当籤役として決定すると、表示ユニット１００で実行する演出（少なくとも演出に要するゲーム数）を決定し、副制御基板７２に通知する。副制御基板７２が通知された演出を実行し、ボーナス確定画面を表示することで、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

【０２５１】

もちろん、その他の手法によりボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にすることとしてもよい。この場合において、主制御基板７１は、副制御基板７２などからの信号を受け付けることができないため、主制御基板７１が受け付け可能な信号に基づいてボーナス告知が行われたタイミングを把握する必要がある。例えば、停止操作に伴う信号は、主制御基板７１が受け付け可能であるため、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されている状態で、所定の停止操作（例えば、順押し以外）が行われた場合に、ボーナス告知を行うことも考えられる。具体的には、副制御基板７２は、主制御基板７１から内部当籤役に関する情報と停止操作に関する情報とを取得し、これらの情報の組合せ

が所定の組合せ（内部当籤役「ボーナスに係る役」、停止操作「順押し以外」）である場合にボーナス告知を行う。このようなボーナス告知は、その契機を主制御基板７１でも把握することができるため、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

【０２５２】

［主制御基板の動作説明］

次に、図４９～図６５を参照して、主制御基板７１のメインＣＰＵ３１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０２５３】

＜メインＣＰＵの制御によるパチスロの主要動作処理＞

まず、メインＣＰＵ３１の制御で行うパチスロ機１の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図４９に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【０２５４】

まず、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ３１は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ１）。この処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたかなどが判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

【０２５５】

続いて、メインＣＰＵ３１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ３３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０２５６】

続いて、メインＣＰＵ３１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ４２Ｓやスタートスイッチ６Ｓの入力のチェックなどが行われる。

【０２５７】

続いて、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図１３、図１４）を参照して、複数の役の中から内部当籤役として決定する役を抽籤する。続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ４の内部抽籤処理において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定したか否かを判定する（Ｓ５）。役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ５遊技状態フラグをオンにし、遊技状態をフラグ間遊技状態にセットする（Ｓ６）。

【０２５８】

Ｓ６の処理に続いて、又はＳ５において役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定していないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５０で後述する状態別遊技制御処理を行う（Ｓ７）。

【０２５９】

続いて、メインＣＰＵ３１は、メイン側ナビ制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、図４８に示す対応関係に基づいて、現在の遊技状態及び内部当籤役に応じたナビデータをセットする。なお、セットしたナビデータは、スタートコマンドに格納され副制御基板７２に通知される。また、セットしたナビデータに応じた報知は、任意のタイミングで行われる。

【０２６０】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図６０で後述するリール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、Ｓ５で決定した内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ３３に格納され、Ｓ１２のリール停止制御処理において用いられる。

【０２６１】

続いて、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役などの演出に必要な各種の情報が含まれる。

【０２６２】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ウェイト処理を行った後にリール回転開始処理を行う（Ｓ１１）。この処理において、メインＣＰＵ３１は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される割込処理により、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【０２６３】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図６１で後述するリール停止制御処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、Ｓ９で決定したリール停止制御情報を用いて、左のストップボタン７Ｌ、中のストップボタン７Ｃ及び右のストップボタン７Ｒがそれぞれ押されたタイミングに基づいて該当するリールの回転が停止される。

【０２６４】

続いて、メインＣＰＵ３１は、入賞判別メダル払出処理を行う（Ｓ１３）。この入賞判別メダル払出処理では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した結果、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、メダルの払い出しや再遊技の作動などの当該図柄の組合せに応じた利益を付与する。続いて、メインＣＰＵ３１は、入賞作動コマンド送信処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、入賞作動コマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、入賞作動コマンドデータには、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せなどの各種の情報が含まれる。

【０２６５】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図６２で後述するＢＢチェック処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。続いて、メインＣＰＵ３１は、図６３及び図６４で後述するＲＴチェック処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、表示された図柄の組合せに基づいてＲＴ遊技状態を移行させる制御を行う。

【０２６６】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図６５で後述するＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を行う（Ｓ１７）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ＣＺの引き戻し抽籤を行う。ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を行うと、メインＣＰＵ３１は、一遊技（単位遊技）が終了したとして処理をＳ２に戻す。

【０２６７】

＜状態別制御処理＞

次に、図５０を参照して、状態別制御処理について説明する。状態別制御処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＲＴ４遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ３１）。ＲＴ４遊技状態である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５１で後述するフラグ変換処理を行う（Ｓ３２）。

【０２６８】

Ｓ３２の処理に続いて、又は、Ｓ３１においてＲＴ４遊技状態中ではないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が通常遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ３３）。通常遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５２で後述する通常中スタート時処理を行い（Ｓ３４）、状態別制御処理を終了する。

【０２６９】

他方、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＺ中であるか否かを判定する（Ｓ３５）。ＣＺ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５３で後述するＣＺ中スタート時処理を行い

（Ｓ３６）、状態別制御処理を終了する。
【０２７０】
他方、現在の遊技状態がＣＺではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が通常ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３７）。通常ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５７で後述する通常ＡＲＴ中スタート時処理を行い（Ｓ３８）、状態別制御処理を終了する。
【０２７１】
他方、現在の遊技状態が通常ＡＲＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３９）。ＣＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５８で後述するＣＴ中スタート時処理を行い（Ｓ４０）、状態別制御処理を終了する。
【０２７２】
他方、現在の遊技状態がＣＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判定する（Ｓ４１）。ボーナス状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５９で後述するＢＢ中スタート時処理を行い（Ｓ４２）、状態別制御処理を終了する。
【０２７３】
他方、現在の遊技状態がボーナス状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、その他処理を行い（Ｓ４３）、状態別制御処理を終了する。例えば、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ準備中である場合に、準備中に応じた処理を行う。
【０２７４】
＜フラグ変換処理＞
次に、図５１を参照して、フラグ変換処理について説明する。フラグ変換処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ開始時であるか否かを判定する（Ｓ５０）。ＣＴ開始時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴ中フラグ変換テーブル抽籤テーブル（図３８）を参照して、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブル番号を抽籤し、セットする（Ｓ５１）。
【０２７５】
Ｓ５１の処理に続いて、又は、Ｓ５０においてＣＴ開始時ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の状態に応じたフラグ変換抽籤テーブルをセットする（Ｓ５２）。例えば、現在の状態が非ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図４７）をセットし、現在の状態が通常ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図３２）をセットし、現在の状態がＣＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図３９）をセットする。
【０２７６】
続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役に基づいてフラグ変換抽籤を行い（Ｓ５３）、続いて、当籤したか否かを判定する（Ｓ５４）。フラグ変換抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、フラグ変換処理を行う（Ｓ５５）。この処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「３連チリリプ」として扱うように処理する。
【０２７７】
続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ５６）。すなわち、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ４遊技状態への移行が、一般遊技状態（非ＡＲＴ）という報知が行われない状態において、遊技者の停止操作に応じて偶然に行われたものであるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数に１を加算し（Ｓ５７）、続いて、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ５８）、フラグ変換処理を終了する。他方、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、フラグ変換処理を終了する。

【０２７８】
　また、Ｓ５４において、フラグ変換抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、フラグ維持処理を行い（Ｓ５９）、フラグ変換処理を終了する。このフラグ維持処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「リプレイ」として扱うように処理する。
【０２７９】
＜通常中スタート時処理＞
　次に、図５２を参照して、通常中スタート時処理について説明する。通常中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、図２６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う（Ｓ６１）。
【０２８０】
　続いて、メインＣＰＵ３１は、このＣＺ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ６２）。ＣＺ抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、次遊技に当籤した種別のＣＺをセットし（Ｓ６３）、続いて、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットする（Ｓ６４）。なお、ＣＺゲーム数カウンタは、ＣＺの継続期間を計数するカウンタであり、ＣＺ１に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第１ゲーム数（例えば、１２）をセットし、ＣＺ２に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第２ゲーム数（例えば、１５）をセットし、ＣＺ３に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタに第４ゲーム数（例えば、１７）をセットする。
【０２８１】
　Ｓ６４の処理に続いて、又は、Ｓ６２においてＣＺ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２５（Ａ）の通常中高確率抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態の移行抽籤を行い（Ｓ６５）、移行抽籤の結果に基づきＣＺの抽籤状態を更新し（Ｓ６６）、通常中スタート時処理を終了する。
【０２８２】
＜ＣＺ中スタート時処理＞
　次に、図５３を参照して、ＣＺ中スタート時処理について説明する。ＣＺ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＺ１中であるか否かを判定する（Ｓ７１）。ＣＺ１中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５４及び図５５で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７２）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。
【０２８３】
　他方、ＣＺ１中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、現在の遊技状態がＣＺ２中であるか否かを判定する（Ｓ７３）。ＣＺ２中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５４及び図５５で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７４）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。なお、本実施形態において、ＣＺ１とＣＺ２とではＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランク（モード又はポイント）が異なるだけであり、基本的な処理は同じである。そこで、本実施形態では、ＣＺ１及びＣＺ２中の処理をＣＺ１（ＣＺ２）中処理として一つの処理で説明する。
【０２８４】
　他方、ＣＺ２中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５６で後述するＣＺ３中処理を行い（Ｓ７５）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。
【０２８５】
＜ＣＺ１（ＣＺ２）中処理＞
　次に、図５４及び図５５を参照して、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理について説明する。ＣＺ１（ＣＺ２）中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１又はＣＺ２の前半部であるか否かを判定する（Ｓ８１）。メインＣＰＵ３１は、前半部である場合には（ＹＥＳ）、処理をＳ８２に移し、前半部ではない（後半部である）場合には（ＮＯ）、処理を図５５のＳ９１に移す。
【０２８６】

ＣＺ１の前半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル（図２７）を参照して、内部当籤役に基づいてモードアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。同様に、ＣＺ２の前半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル（図２８）を参照して、内部当籤役に基づいてポイントアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ８２の抽籤結果に基づいて、モード（又はポイント）を更新する（Ｓ８３）。

【０２８７】

続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ８２の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判定する（Ｓ８４）。フリーズに当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行うとともに、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に１加算する（Ｓ８５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、更に、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ＡＲＴレベルとして「ＡＲＴレベル２」が決定される。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ８６）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２８８】

他方、Ｓ８４においてフリーズに当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）を１減算する（Ｓ８７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０か否かを判定する（Ｓ８８）。ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２８９】

他方、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、次遊技にＣＺ１又はＣＺ２の後半をセットし（Ｓ８９）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２９０】

続いて、図５５を参照して、ＣＺ１又はＣＺ２の後半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、後半部の１ゲーム目であるか否かを判定する（Ｓ９１）。後半部の１ゲーム目である場合には、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図２９（Ａ）（Ｂ））を参照して、前半部のモード又はポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ９２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、このＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９３）。

【０２９１】

ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９４）。Ｓ９４の処理に続いて、又は、ＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）に所定値をセットする（Ｓ９５）。メインＣＰＵ３１は、例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「４」をセットし、ＡＲＴ抽籤に非当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「３」をセットする。

【０２９２】

Ｓ９５の処理に続いて、又は、Ｓ９１において後半部の１ゲームではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図２９（Ｃ））を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い（Ｓ９６）、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９７）。このＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９８）。

【０２９３】

Ｓ９８の処理に続いて、又は、Ｓ９７においてＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）を１減算する（Ｓ９９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０であるか否かを判定す

る（Ｓ１００）。ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２９４】

他方、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ１０１）。ＡＲＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１０２）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。他方、ＡＲＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺ失敗時をセットし（Ｓ１０３）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２９５】

＜ＣＺ３中処理＞

次に、図５６を参照して、ＣＺ３中処理について説明する。ＣＺ３中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図３０（Ｄ））を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い（Ｓ１２１）、このＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１２２）。

【０２９６】

ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に１加算する（Ｓ１２３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ１２１のＡＲＴ抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判定する（Ｓ１２４）。フリーズに当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行う（Ｓ１２５）。

【０２９７】

Ｓ１２５の処理に続いて、又は、Ｓ１２４においてフリーズに当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１２６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１２７）、ＣＺ３中処理を終了する。

【０２９８】

他方、Ｓ１２２においてＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺゲーム数カウンタを１減算する（Ｓ１２８）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ１２９）。ＣＺゲーム数カウンタが０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ３中処理を終了する。

【０２９９】

他方、ＣＺゲーム数カウンタが０である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１３０）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１３１）、ＣＺ３中処理を終了する。

【０３００】

＜通常ＡＲＴ中スタート時処理＞

次に、図５７を参照して、通常ＡＲＴ中スタート時処理について説明する。通常ＡＲＴ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタを１加算する（Ｓ１４１）。なお、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタは、通常ＡＲＴが継続したゲーム数を計数するカウンタである。本実施形態では、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの他に、通常ＡＲＴが継続可能なゲーム数を計数するＡＲＴ終了ゲーム数カウンタを設ける。そして、パチスロ機１は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値とＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値とを比較し、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値がＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に到達すると、ＡＲＴ遊技状態を終了する。

【０３０１】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図３５）を参照して、現在

のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＴ抽籤を行い（Ｓ１４２）、このＣＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４３）。ＣＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴセット数に１加算するとともに、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ１４４）、続いて、次遊技に当籤した種別のＣＴをセットする（Ｓ１４５）。

【０３０２】

Ｓ１４５の処理に続いて、又は、Ｓ１４３においてＣＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ｂ））を参照して、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値に基づいてＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１４６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル（図３４）を参照して、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいて、移行先のＣＴ抽籤状態を抽籤し、セットする（Ｓ１４７）。

【０３０３】

続いて、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル（図３６）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１４８）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４９）。上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１５０）。

【０３０４】

Ｓ１５０の処理に続いて、又は、Ｓ１４９において上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達したか否かを判定する（Ｓ１５１）。ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。

【０３０５】

他方、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数を１減算し（Ｓ１５２）、続いて、ＡＲＴ終了時をセットし（Ｓ１５３）、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。

【０３０６】

＜ＣＴ中スタート時処理＞

次に、図５８を参照して、ＣＴ中スタート時処理について説明する。ＣＴ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル（図４０）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６１）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１６２）。

【０３０７】

上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１６３）。なお、上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が増えるほど、１回あたりの上乗せ量が増えることになる。

【０３０８】

続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役が役「３連チリリプ」であるか否か（すなわち、図５１のフラグ変換処理において役「３連チリリプ」に変換されたか否か）を判定する（Ｓ１６４）。内部当籤役が役「３連チリリプ」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタに８を再セットし（Ｓ１６５）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。また、内部当籤役が役「３連チリリプ」ではない場合には（ＮＯ）メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０３０９】

Ｓ１６２において、上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル（図４１）を参照して、内部当籤役に基づいてＣＴセット数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６６）、このＣＴセット数の上乗せ抽籤に

当籤したか否かを判定する（Ｓ１６７）。ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴセット数に１加算し（Ｓ１６８）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０３１０】

他方、ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタを１減算し（Ｓ１６９）、続いて、減算の結果、ＣＴゲーム数カウンタが０になったか否かを判定する（Ｓ１７０）。ＣＴゲーム数カウンタが０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０３１１】

ＣＴゲーム数カウンタが０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴセット数を１減算する（Ｓ１７１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ１７２）。ＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ１７３）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。他方、ＣＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴを終了し、次遊技に通常ＡＲＴをセットし（Ｓ１７４）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０３１２】

＜ＢＢ中スタート時処理＞

次に、図５９を参照して、ＢＢ中スタート時処理について説明する。ＢＢ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル（図４４）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１８１）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１８２）。上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＢＢ中スタート時処理を終了する。

【０３１３】

他方、上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１８３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数が０であるか否かを判定する（Ｓ１８４）。ＡＲＴセット数が０ではない場合には、メインＣＰＵ３１は、ＢＢ中スタート時処理を終了する。他方、ＡＲＴセット数が０である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数に１加算し（Ｓ１８５）、ＢＢ中スタート時処理を終了する。

【０３１４】

＜リール停止初期設定処理＞

次に、図６０を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。リール停止初期設定処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、回胴停止初期設定テーブル（図示せず）を参照し、内部当籤役などに基づいて回胴停止用番号を取得する（Ｓ１９１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する（Ｓ１９２）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、例えば、押下順序別判定データなどの回胴停止用番号に対応付けられた各種情報を取得する。

【０３１５】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図柄コード格納領域（図示せず）に回転中の識別子を格納する（Ｓ１９３）。すなわち、メインＣＰＵ３１は、全図柄コード格納領域（未使用領域を除く）のビットを「１」にセットする。続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタに３を格納し（Ｓ１９４）、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの数を判別するためのものであり、メインＲＡＭ３３の所定の領域に格納されている。

【０３１６】

＜リール停止制御処理＞

続いて、図６１を参照して、リール停止制御処理について説明する。リール停止制御処

理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判定する（Ｓ２０１）。この処理は、ストップスイッチ７Ｓから信号が出力されたか否かを判定する処理である。メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタンが押されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２０１の処理を繰り返し実行する。

【０３１７】

一方、メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタンが押されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域（図示せず）と、作動ストップボタン格納領域（図示せず）とを更新する（Ｓ２０２）。すなわち、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタン格納領域を更新することで、押されたストップボタンの種別を管理するとともに、押されたストップボタンの種別及びその順序に基づいて押下順序格納領域を更新することで、停止操作の順序（押し順）を管理する。

【０３１８】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタから１を減算し（Ｓ２０３）、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し（Ｓ２０４）、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ３３に格納する（Ｓ２０５）。停止開始位置は、ストップスイッチ７Ｓによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

【０３１９】

次に、メインＣＰＵ３１は、滑り駒数決定処理を実行する（Ｓ２０６）。この滑り駒数決定処理は、回胴停止初期設定テーブルから内部当籤役に基づいて選択されるリール停止制御情報（停止テーブル群）に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。

【０３２０】

次に、メインＣＰＵ３１は、主制御基板７１から副制御基板７２へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインＲＡＭ３３に割り当てられた通信データ格納領域に格納するリール停止コマンド生成処理を実行する（Ｓ１６７）。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数（又は停止予定位置）などを表す。

【０３２１】

次に、メインＣＰＵ３１は、停止開始位置と滑り駒数決定データとに基づいて停止予定位置を決定し、メインＲＡＭ３３に格納する（Ｓ２０８）。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「０」～「４」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

【０３２２】

次に、メインＣＰＵ３１は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（Ｓ２０９）。次に、メインＣＰＵ３１は、図柄コード格納処理を実行する（Ｓ２１０）。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

【０３２３】

次に、メインＣＰＵ３１は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する（Ｓ２１１）。次に、メインＣＰＵ３１は、制御変更処理を行う（Ｓ２１２）。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。

【０３２４】

次に、メインＣＰＵ３１は、押されたストップボタンが放されたか否かを判定する（Ｓ２１３）。この処理は、ストップスイッチ７Ｓから信号が出力されなくなったか否かを判定する処理である。

【０３２５】

メインＣＰＵ３１は、押されたストップボタンが放されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２１３の処理を繰り返し実行する。一方、メインＣＰＵ３１は、押さ

れたストップボタンが放されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、リール停止コマンドを送信する（Ｓ２１４）。

【０３２６】

次に、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２１５）。ここで、ストップボタン未作動カウンタが０でないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、引込優先順位格納処理を実行し（Ｓ２１６）、ステップＳ２０１の処理を実行する。この引込優先順位格納処理では、回転しているリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全ての図柄の引込優先順位が決定される。一方、ストップボタン未作動カウンタが０であると判定した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、リール停止制御処理を終了する。

【０３２７】

＜ＢＢチェック処理＞

続いて、図６２を参照して、ＢＢチェック処理について説明する。ＢＢチェック処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ボーナス状態中であるか否かを判定する（Ｓ２２１）。ボーナス状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ボーナス状態中に払い出し可能なメダルの枚数を計数するＢＢ中払出枚数カウンタから、入賞判別メダル払出処理（図４９のＳ１３）において払い出されたメダルの払出枚数を減算する（Ｓ２２２）。

【０３２８】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満になったか否かを判定する（Ｓ２２３）。ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満ではない場合には（ＮＯ）、ＢＢチェック処理を終了する一方で、ＢＢ中払出枚数カウンタが０未満である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ２２４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナス状態中の各種情報をクリアするとともに、ＲＴ１遊技状態フラグをオンにセットする。

【０３２９】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル（図４５）を参照して、ボーナス終了時のＣＴ抽籤を行い（Ｓ２２５）、このＣＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ２２６）。ＣＴ抽籤に当籤している場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴセット数に１加算する（Ｓ２２７）。なお、ＡＲＴセット数が０のときにＣＴ抽籤に当籤した場合には、Ｓ２２７においてＣＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴセット数にも１加算する。

【０３３０】

Ｓ２２７の処理に続いて、又はＳ２２６においてＣＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ２２８）。ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ボーナス状態を終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ２２９）、ＢＢチェック処理を終了する。

【０３３１】

他方、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数のいずれも１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ボーナス状態を終了するとともに、次遊技に通常遊技状態をセットする（Ｓ２３０）。続いて、メインＣＰＵ３１は、通常中高確率抽籤テーブル（図２５（Ｂ））を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、セットし（Ｓ２３１）、ＢＢチェック処理を終了する。

【０３３２】

また、Ｓ２２１においてボーナス状態中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＢＢの図柄の組合せ（Ｃ＿ＢＢ１，２）が表示されたか否かを判定する（Ｓ２３２）。ＢＢの図柄の組合せが表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＢＢチェック処理を終了する。

【０３３３】

他方、ＢＢの図柄の組合せが表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ボーナス種別抽籤テーブル（図４３）を参照して、ボーナス種別を抽籤し、セットする（Ｓ２３３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＢＢ中払出枚数カウンタに所定値（例えば、２１６）をセットし（Ｓ２３４）、ボーナス開始時処理を行い（Ｓ２３５）、ＢＢチェック処理を終了する。なお、ボーナス開始時処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナスの作動を開始し、次遊技にボーナス状態をセットするなどの各種の処理を行う。

【０３３４】

＜ＲＴチェック処理＞

続いて、図６３及び図６４を参照して、ＲＴチェック処理について説明する。ＲＴチェック処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ５遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４１）。ＲＴ５遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、ＲＴ５遊技状態中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ０遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４２）。

【０３３５】

Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４３）。「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットし、ＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４４）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３３６】

他方、Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ１遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４５）。ＲＴ１遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４６）。「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４７）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３３７】

他方、Ｓ２４６において「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ１遊技状態が２０ゲーム経過したか否かを判定する（Ｓ２４８）。２０ゲーム経過していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、２０ゲーム経過した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行させ（Ｓ２４９）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３３８】

他方、Ｓ２４５においてＲＴ１遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２５０）。ＲＴ２遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ＲＴ３移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２５１）。「ＲＴ３移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ３移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ２遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行させ（Ｓ２５２）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３３９】

他方、Ｓ２５０においてＲＴ２遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ３遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２６１）。ＲＴ３遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２６２）。「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ２遊技

状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２６３）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３４０】

他方、Ｓ２６２において「ベルこぼし目」及び「ＲＴ２移行リプ」のいずれも表示されていない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ＲＴ４移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２６４）。「ＲＴ４移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ４移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行させる（Ｓ２６５）。

【０３４１】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ準備中がセットされているか否かを判定する（Ｓ２６６）。ＡＲＴ準備中がセットされていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、ＡＲＴ準備中がセットされている場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ２６７）。

【０３４２】

ＣＴセット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、次遊技にＣＴをセットするとともに、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ２６８）、ＲＴチェック処理を終了する。他方、ＣＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、次遊技に通常ＡＲＴをセットし、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに所定値をセットし（Ｓ２６９）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３４３】

他方、Ｓ２６１においてＲＴ３遊技状態中ではない場合には（ＮＯ）、ＲＴ４遊技状態中であるため、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２７０）。「ベルこぼし目」及び「ＲＴ２移行リプ」のいずれも表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ４遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ４遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２７１）、ＲＴチェック処理を終了する。

【０３４４】

＜ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理＞

続いて、図６５を参照して、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理について説明する。ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ失敗時又はＡＲＴ終了時であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。ＣＺ失敗時及びＡＲＴ終了時のいずれでもない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する一方で、ＣＺ失敗時又はＡＲＴ終了時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺ抽籤テーブル（図２６（Ｂ））を参照して、ＣＺの引き戻し抽籤を行い（Ｓ２８２）、この引き戻し抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ２８３）。

【０３４５】

引き戻し抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、次遊技に当籤した種別のＣＺをセットし（Ｓ２８４）、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットし（Ｓ２８５）、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する。

【０３４６】

他方、引き戻し抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、次遊技に通常遊技状態をセットする（Ｓ２８６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、通常中高確率抽籤テーブル（図２５（Ｂ））を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、セットし（Ｓ２８７）、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了する。

【０３４７】

［副制御基板の動作説明］

次に、図６６～図６８を参照して、副制御基板７２のサブＣＰＵ８１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【０３４８】

＜サブ側ナビ制御処理＞

まず、図６６を参照して、サブ側ナビ制御処理について説明する。サブ側ナビ制御処理では、初めに、サブＣＰＵ８１は、ナビデータを取得したか否かを判定する（Ｓ３０１）。サブＣＰＵ８１は、主制御基板７１から受信したスタートコマンドデータの中から主制御基板７１が決定したナビデータを取得する。Ｓ３０１の処理では、サブＣＰＵ８１は、受信したスタートコマンドデータの中にナビデータが含まれていたか否かを判定する。

【０３４９】

ナビデータを取得した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ナビデータに応じたサブ側ナビデータをセットする（Ｓ３０２）。図４８を参照して、サブＣＰＵ８１は、例えば、ナビデータ「４」を取得した場合には、サブ側ナビデータといして押し順「左、中、右」を報知するためのナビデータをセットする。これにより、メイン側及びサブ側の双方において停止操作の内容を報知することができる。

【０３５０】

他方、ナビデータを取得していない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、ナビ（停止操作の報知）の必要があるか否かを判定する（Ｓ３０３）。本実施形態では、サブＣＰＵ８１は、例えば、主制御基板７１においてフラグ変換抽籤が行われた場合や、主制御基板７１において所定の役が内部当籤役として決定された場合に、ナビの必要があると判定する。フラグ変換抽籤の結果や、内部当籤役の種別は、スタートコマンドデータに含まれており、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンドデータに含まれる各種情報からナビの必要があるか否かを判定することができる。

【０３５１】

ナビの必要がないと判定した場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、サブ側ナビ制御処理を終了する。他方、ナビの必要があると判定した場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、各種抽籤結果に応じたサブ側ナビデータをセットし（Ｓ３０４）、サブ側ナビ制御処理を終了する。例えば、サブＣＰＵ８１は、役「Ｆ＿確チリリプ」が内部当籤役として決定されており、フラグ変換抽籤に当籤している場合には、「３連チリリプ」の図柄の組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押しでチリ図柄を狙わせるナビデータ）をセットし、役「Ｆ＿確チリリプ」が内部当籤役として決定されており、フラグ変換抽籤に非当籤した場合に、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押し以外の押し順を示すナビデータ）をセットする。これにより、メイン側で停止操作の内容を報知しない場合であっても、サブ側単独で停止操作の内容を報知することができる。

【０３５２】

＜遊技者登録処理＞

次に、図６７を参照して、遊技者登録処理について説明する。遊技者登録処理では、初めに、サブＣＰＵ８１は、登録操作を受け付けたか否かを判定する（Ｓ３１１）。例えば、第１サブ表示装置２０１のメニュー画面２１２（図２９参照）において登録ボタン２１２ｂの操作を受け付けた場合に表示する登録画面において所定の操作を受け付けると、サブＣＰＵ８１は、登録操作を受け付けたと判定する。

【０３５３】

登録操作を受け付けた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技者登録状態をセットする（Ｓ３１２）。後述するように、遊技者登録状態がセットされている状況では、サブＣＰＵ８１は、第１サブ表示装置２０１に遊技情報画面２１３，２１４，２１５（図２９参照）を表示可能に第１サブ表示装置２０１の表示画面を制御する。

【０３５４】

他方、登録操作を受け付けていない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、登録削除操作を受け付けたか否かを判定する（Ｓ３１３）。例えば、第１サブ表示装置２０１の登録

画面において特定の操作を受け付けると、サブＣＰＵ８１は、登録削除操作を受け付けたと判定する。登録削除操作を受け付けていない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、遊技者登録処理を終了する。

【０３５５】

他方、登録削除操作を受け付けた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊技者登録状態をクリアする。後述するように、遊技者登録状態がクリアされている状況では、サブＣＰＵ８１は、第１サブ表示装置２０１に遊技情報画面２１３，２１４，２１５（図２９参照）を表示不可能に第１サブ表示装置２０１の表示画面を制御する。

【０３５６】

＜履歴管理処理＞

次に、図６８を参照して、履歴管理処理について説明する。履歴管理処理では、初めに、サブＣＰＵ８１は、主制御基板７１から受信した各種コマンドデータから遊技結果を取得する（Ｓ３２１）。続いて、サブＣＰＵ８１は、遊技履歴を更新し（Ｓ３２２）、履歴管理処理を終了する。サブＣＰＵ８１は、例えば、スタートコマンドデータから内部当籤役として決定された役の種類を把握することができ、また、入賞作動コマンドデータから表示された図柄の組合せ（すなわち、内部当籤役として決定された役の入賞の有無）を把握することができる。また、サブＣＰＵ８１は、例えば、スタートコマンドデータなどから現在の遊技状態や遊技状態の移行状況を把握することができる。サブＣＰＵ８１は、各種コマンドデータから取得したこれらの遊技結果から、例えば、ボーナス回数、ＡＲＴ回数、ゲーム数（遊技回数）、ＣＺ回数、ＣＺ成功回数、それぞれの役の当籤回数及び当籤確率などの様々な遊技履歴を管理することができる。

【０３５７】

［第２実施形態］

続いて、図６９～図９９を参照して、第２実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、第１実施形態のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第２実施形態のパチスロ機１の特徴は、第１実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【０３５８】

＜パチスロ機が備える制御系＞

第２実施形態のパチスロ機１が備える制御系について、図６９を参照して説明する。図６９は、第２実施形態のパチスロ機１の制御系の構成を示す回路ブロック図である。

【０３５９】

パチスロ機１は、筐体６０の内部に設けられた主制御基板７１と、上ドア６２ａに設けられた副制御基板７２とを有する。また、パチスロ機１は、主制御基板７１に接続された、リール中継端子板４１０、割合表示装置４２０、設定用鍵型スイッチ４３０、キャビネット側中継基板４４０及び電源装置４５０を有する。さらに、パチスロ機１は、キャビネット側中継基板４４０を介して主制御基板７１に接続された外部集中端子板７３、ホッパー装置４０、メダル補助収納庫スイッチ４４１及びリセットスイッチ４４２を有する。

なお、外部集中端子板７３及びホッパー装置４０の構成については上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【０３６０】

リール中継端子板４１０は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板４１０は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板７１からステッピングモータに出力される信号を中継する。

【０３６１】

割合表示装置４２０は、主制御基板７１に接続された割合表示基板４２１と、割合表示基板４２１に接続された割合表示器４２２及び切替スイッチ４２３とを有する。割合表示基板４２１は、主制御基板７１から出力される信号に基づいて割合表示器４２２の表示を制御する。割合表示器４２２は、特定区間割合や役物割合等の各種割合を表示する。切替

スイッチ４２３は、割合表示器４２２の表示を切り替える。
なお、割合表示器４２２の構成、及び割合表示器４２２に表示される各種割合の詳細については、図７１を参照して後述する。
【０３６２】
設定用鍵型スイッチ４３０は、遊技者に付与される利益の大きさを設定するために設けられた複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定するとき、又はパチスロ機１に設定されている設定値の確認を行うときに使用される。主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０を用いた操作を受け付けると、複数の設定値の中から操作の内容に応じた設定値を設定する。
【０３６３】
キャビネット側中継基板４４０は、主制御基板７１と、外部集中端子板７３、ホッパー装置４０、メダル補助収納庫スイッチ４４１及びリセットスイッチ４４２とを電気的に接続するための中継基板である。メダル補助収納庫スイッチ４４１は、メダル補助収納庫（不図示）がメダルで満杯になっているか否かを検出する。リセットスイッチ４４２は、パチスロ機１の各種データをリセット（初期化）するときに使用される。
【０３６４】
電源装置４５０は、主制御基板７１に接続された電源基板４５１と、電源基板４５１に接続された電源スイッチ４５２とを有する。電源スイッチ４５２は、パチスロ機１に必要な電源を供給するときに押下される。
【０３６５】
また、パチスロ機１は、ドア中継端子板４６０、並びに、該ドア中継端子板４６０を介して、主制御基板７１に接続された、セレクタ４６１、ドア開閉監視スイッチ４６２、ＢＥＴスイッチ１１Ｓ、精算スイッチ１３Ｓ、スタートスイッチ６Ｓ、ストップスイッチ基板４６３、遊技動作表示基板４７０及び副中継基板７５を有する。なお、ＢＥＴスイッチ１１Ｓ、精算スイッチ１３Ｓ、スタートスイッチ６Ｓ及び副中継基板７５については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。
【０３６６】
セレクタ４６１は、メダルの材質や形状等が適正であるか否かを選別する装置であり、メダル投入口２２に投入された適正なメダルをホッパー装置４０へ案内する。セレクタ４６１内においてメダルが通過する経路上には、図示しないが、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ（投入操作検出手段）が設けられる。
【０３６７】
ドア開閉監視スイッチ４６２は、パチスロ機１の外部へ、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂの開閉を報知するためのセキュリティー信号を出力する。ストップスイッチ基板４６３（停止操作検出手段）は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをＬＥＤ等により表示するための回路とを備える。また、ストップスイッチ基板４６３には、ストップスイッチが設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。
【０３６８】
遊技動作表示基板４７０は、情報表示器１４に接続され、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回動可能なとき、及び、再遊技を行うとき等に、投入されたメダルの枚数等を情報表示器１４に表示させるための基板である。また、遊技動作表示基板４７０は、ＬＥＤ群４７１が接続され、ＬＥＤ群４７１は、例えば、遊技動作表示基板４７０から入力される信号に基づいて、遊技開始を表示するマークや再遊技を行うマーク等を点灯させる。
【０３６９】
副制御基板７２は、ドア中継端子板４６０及び副中継基板７５を介して主制御基板７１に接続される。また、パチスロ機１は、副中継基板７５を介して副制御基板７２に接続された、スピーカ９Ｌ，９Ｒ，各種ＬＥＤ１０１、タッチセンサ２０１ａ及び表示ユニット１１０を有する。

【０３７０】
　また、パチスロ機１は、副制御基板７２に接続された、ロムカートリッジ基板８２及び液晶中継基板４８０を有する。なお、ロムカートリッジ基板８２及び液晶中継基板４８０は、副制御基板７２とともに副制御基板ケースに収納されている。
【０３７１】
　ロムカートリッジ基板８２は、演出用の画像（映像）、音声、光及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板４８０は、副制御基板７２及び表示ユニット１００間の接続配線を中継する基板である。
【０３７２】
＜主制御回路＞
　次に、主制御基板７１に実装される主制御回路の構成について、図７０を参照して説明する。なお、副制御基板７２に実装される副制御回路の構成は、図５において示したものと同様であるため、説明を省略する。図７０は、パチスロ機１の主制御回路の構成例を示すブロック図である。
【０３７３】
　図７０（Ａ）に示すように、主制御回路は、主に、主制御基板７１に実装されたマイクロコンピュータ３０により構成される。マイクロコンピュータ３０は、メインＣＰＵ３１、メインＲＯＭ３２及びメインＲＡＭ３３により構成される。
【０３７４】
　メインＲＯＭ３２には、メインＣＰＵ３１により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御基板７２に実装される副制御回路に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。また、メインＲＯＭ３２には、単位遊技に係る最少の遊技時間が複数記憶される。
【０３７５】
　メインＲＡＭ３３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。
【０３７６】
　メインＣＰＵ３１には、クロックパルス発生回路３４、分周器３５、乱数発生器３６及びサンプリング回路３７が接続される。クロックパルス発生回路３４及び分周器３５は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ３１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器３６は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路３７は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。
【０３７７】
＜割合表示器＞
　次に、割合表示器４２２の構成について、図７１を参照して説明する。図６９において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、各種の割合を表示する割合表示器４２２を有する。図７１（Ａ）は、割合表示器４２２の取り付け例を示し、図７１（Ｂ）は、割合表示器４２２に表示される内容を示す。
【０３７８】
（割合表示器の構成）
　図７１に示すように、割合表示器４２２は、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、図７１（Ｂ）で後述するように、上位２桁は、表示する割合の種類を示し、下位２桁は、当該割合の値を示す。割合表示器４２２は、管理者（遊技店の店員等）がパチスロ機１に不正改造がないか確認する際などに使用されるため、パチスロ機１の筐体６０の内部に設けられる。このとき、割合表示器４２２自体に対する不正を防止するため、割合表示器４２２は、主制御基板７１を覆う主制御基板ケースの内部に設けられることが好ましい。
【０３７９】
　具体的な取り付け例としては、図７１（Ａ－１）に示すように、割合表示器４２２は、主制御基板７１上に実装することとしてもよく、また、図７１（Ａ－２）に示すように、

主制御基板７１に接続された他の基板（割合表示基板）上に実装することとしてもよく、また、図７１（Ａ－３）に示すように、割合表示器４２２としての７セグメントＬＥＤユニットを主制御基板に接続することで、取り付けることとしてもよい。いずれの場合であっても、図７１（Ａ）に示すように、主制御基板７１とともに主制御基板ケースの内部に設けられることが好ましい。

【０３８０】

なお、通常、主制御基板ケースには、封印シールが貼りつけられるが、主制御基板ケース内に割合表示器４２２を設ける場合には、封印シールにより割合表示器４２２の視認性が損なわれることがないように、封印シールを貼りつけることが好ましい。さらに、主制御基板ケースに、かしめ記録用シールも貼り付けられる。かしめ記録用シールとは、かしめの開封記録の担当者と日付の記入欄、主制御基板の製造番号、製造時に用いる識別用の２次元コードが記載されているシールである。機種によっては、製造時に用いる２次元コードのシールをさらに別に主制御基板ケースに貼り付ける場合もある。こうしたシール等の貼り付け部材によっても割合表示器の視認性が損なわれることのない配置とすることが好ましい。

また、主制御基板に組み付けられるかしめ部材やハーネス、あるいは重畳的に複数の基板を配置する基板構成である場合の他の基板、その他の筐体内の部材によっても、フロントドア（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）の開放時には割合表示器の視認性が損なわれることのない設計とすることが好ましく、そうすることで管理者の割合表示器の確認作業の効率が良くなる。

【０３８１】

（割合表示器の表示内容）

続いて、割合表示器４２２の表示例について説明する。図７１（Ｂ）に示すように、割合表示器４２２には、累計の特定区間割合と、直近６０００ゲーム間の連続役物割合及び役物割合と、累計の連続役物割合及び役物割合と、が表示される。割合表示器４２２に累計の特定区間割合を表示する場合、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの上位２桁には、「ＡＵ」と表示され、直近６０００ゲーム間の連続役物割合を表示する場合、上位２桁には、「＝ｒ」と表示され、直近６０００ゲーム間の役物割合を表示する場合、上位２桁には、「＝ｂ」と表示され、累計の連続役物割合を表示する場合、上位２桁には、「Ａｒ」と表示され、累計の役物割合を表示する場合、上位２桁には、「Ａｂ」と表示される。また、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの下位２桁には、対応する割合がパーセント表示で表示される。

【０３８２】

ここで、「特定区間割合」とは、全ての遊技状態における遊技回数（すなわち、総遊技回数）に対して、遊技者にとって有利な遊技状態における遊技回数が占める割合をいう。この場合において、遊技者にとって有利な遊技状態とは、例えば、ボーナス作動中のボーナス状態及びＡＲＴ遊技状態に加え、ＡＲＴ遊技状態への移行期待度が高いＣＺも含めることとしてもよい（図７参照）。

【０３８３】

主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊技状態における遊技回数を示す総遊技回数と、遊技者にとって有利な遊技状態における遊技回数を示す特定遊技回数とを計数しておき、以下に示す式により特定区間割合を算出する。

特定区間割合＝特定遊技回数／総遊技回数×１００

【０３８４】

また、「連続役物割合」とは、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（すなわち、総払出枚数）に対して、第一種特別役物、又は第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動中において払い出されたメダルの総数が占める割合をいう。

【０３８５】

主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊

技状態において払い出されたメダルの総数を示す総払出枚数と、第一種特別役物、又は第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動中において払い出されたメダルの総数を示す第１特定遊技中払出枚数とを計数しておき、以下に示す式により連続役物割合を算出する。

連続役物割合＝第１特定遊技中払出枚数／総払出枚数×１００

【０３８６】

また、「役物割合」とは、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（すなわち、総払出枚数）に対して、いずれかの役物が作動中に払い出されたメダルの総数が占める割合をいう。なお、いずれかの役物とは、第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置、第二種特別役物、第二種特別役物に係る役物連続作動装置、又は普通役物をいう。また、ＡＲＴ遊技状態中やＣＺ中も、遊技者にとって有利な状態であるため、いずれかの役物が作動している状態に含めることとしてもよい。

【０３８７】

主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数を示す総払出枚数と、いずれかの役物が作動中に払い出されたメダルの総数を示す第２特定遊技中払出枚数とを計数しておき、以下に示す式により役物割合を算出する。

役物割合＝第２特定遊技中払出枚数／総払出枚数×１００

【０３８８】

また、「累計」とは、パチスロ機１を設置してから現在までの全期間をいい、「直近６０００ゲーム間」とは、６０００ゲーム前の遊技から現在までの期間をいう。「累計」の割合を算出する場合、主制御基板７１は、全期間において計数していた計数結果を用いて割合を算出すればよく、また、「直近６０００ゲーム間」の割合を算出する場合、主制御基板７１は、６０００ゲーム前の遊技から現在までの期間において計数していた計数結果を用いて割合を算出すればよい。

【０３８９】

なお、パチスロ機１は、メインＲＡＭ３３に設けられたカウンタにおける計数項目のいずれもが電断により消去されないように構成されている。具体的には、電断時にメインＲＡＭ３３に設けられたバックアップ領域に当該データを退避させ、復帰時にバックアップ領域からデータを読み出して再セットする。これにより、閉店後に電源を落とし、開店前に電源を入れるという一般的な運用がされた場合であっても、設置時から継続してデータを累積することができる。

【０３９０】

また、リプレイの入賞に伴う再遊技の権利は、当該遊技に用いたメダルと同数のメダルの払い出しと考えることもでき、また、０枚のメダルの払い出しと考えることもできる。上述した割合の算出においては、再遊技の権利をメダルの払い出しと考える計算方法Ａと、再遊技の権利をメダルの払い出しとは考えない計算方法Ｂとで算出結果が異なることがある。例えば、連続役物割合や役物割合のように、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（総払出枚数）に対する割合の算出では、再遊技の権利をメダルの払い出しと考える計算方法Ａでは、リプレイが入賞した回数分だけ総払出枚数も増えることになり、結果、当該割合が低くなる。反対に、再遊技の権利をメダルの払い出しと考えない計算方法Ｂでは、リプレイの入賞は総払出枚数に対して影響を与えないため、結果、当該割合は高くなる。このような計算方法Ａと計算方法Ｂとのかい離は、リプレイが入賞した回数が増えるほど大きくなるため、遊技回数が増えるほど大きくなる。

【０３９１】

そこで、割合表示器４２２では、計算方法Ａによる算出結果と、計算方法Ｂによる算出結果とを切り替え可能に表示することとしてもよい。この場合は、計算方法Ａによる算出結果を表示する際の上位２桁の識別子と、計算方法Ｂによる算出結果を表示する際の上位２桁の識別子とは異なるものとするべきである。また、割合表示器４２２を設ける基板の大きさに余裕がある場合には、割合表示器４２２の７セグユニットを増設して、両者を同

時に表示することとしてもよい。
　また、店舗管理者が表示できる設定用画面（いわゆるホールメニュー）において、連続役物割合や役物割合を表示させる場合にも、同様に、複数の計算方法で算出された結果を表示可能としてもよい。
【０３９２】
（割合表示器の表示内容（切り替え表示））
　割合表示器４２２では、主制御基板７１が算出した各種の割合を切り替えて表示する。割合表示器４２２に表示する内容の切り替え方法は任意であり、例えば、所定の間隔で自動的に、各種の割合を切り替えることとしてもよく、また、切替スイッチ４２３（図６９参照）の操作に応じて手動で、各種の割合を切り替えることとしてもよく、自動的な切り替えと手動による切り替えとを組み合わせて、各種の割合を切り替えることとしてもよい。
【０３９３】
（割合表示器の表示内容（エラー時））
　パチスロ機では、射幸性を徒に高めないように、業界内においてルール化がなされており、例えば、全遊技に対して遊技者にとって有利な遊技状態が占める割合が高くなりすぎないこと、また、通常の遊技状態において安心して遊技を行うことができるように、有利な遊技状態中だけでなく通常の遊技状態においてもメダルが所定以上払い出されることで、通常時のベース（いわゆるコイン持ち）を下げすぎてはいけない、といった規制がなされている。割合表示器４２２に表示する上述の各種割合は、これら規制を満たしているか確認可能にするものである。偶発的なボーナスの連続成立等により、一時的に規制の規定値を超える場合があるものの、統計的な観点から言えば遊技回数が増えるにつれて表示器に示される割合の値は、規制に沿って作成された設計値に近づくかたちで収束していく。そのため、遊技回数１０万回など試行回数が多いときに、なお設計値と乖離した値が表示された場合は、不正行為がされたことを推認できる。また、設計値と乖離が大きい値が特定の台でのみ頻繁に表示される場合に、管理者は不正基板のぶら下げなど、その特定の台に不正行為が行われたことを推認できる。このように、割合表示器４２２に表示された値が規定値を超えるかどうかは、管理者が不正行為を見抜くための手がかりとして機能する。
【０３９４】
　そのため、割合表示器４２２に表示する各種割合が規定値を超えている場合には、管理者がその旨を適切に把握できるようにすることが好ましい。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１が算出した上述の各種割合（特定区間割合、連続役物割合、役物割合）が、当該割合に対して設定された規定値以上である場合と、当該割合に対して設定された規定値未満である場合とで、割合表示器４２２における当該割合の表示態様を異ならせる。例えば、割合表示器４２２は、規定値以上である場合には当該割合を点滅表示し、規定値未満である場合には当該割合を点灯表示する。これにより、管理者は、各種割合が規定値を満たしているか否かを一目で把握することができる。
【０３９５】
　また、規定値以上である割合が存在する場合には、外部機器（例えば、ホールコンピュータ）に対してその旨を通知（例えば、特定区間割合が規定値を超えている旨通知）することとしてもよい。具体的には、主制御基板７１は、算出した割合の中に規定値以上の割合が存在する場合に、外部集中端子板７３を介して、外部機器に対してその旨を通知する。なお、外部集中端子板７３からの出力ピンに限りがある場合には、現在エラー出力として利用している出力ピンを利用して、外部機器に対して通知（すなわち、エラー出力）を行うこととしてもよい。
【０３９６】
　なお、規定値以上である割合が存在するからといって、ただちに不正行為であるとはいえない。そのため、不正行為の疑いが強い異常を検知した場合に出力される第１エラー出力と、通常遊技で発生する異常を検知した場合に出力される第２エラー出力を備えた機種

の場合は、規定値を超えていることに基づくエラーは、第２エラー出力とすることが好ましい。ここで、不正行為の疑いが強い異常とは、例えば、ＲＡＭクリア検知、ＲＡＭの読み書き不能、ＲＡＭのソフト的異常、磁気検知、電波検知、通信異常、内部電圧の異常、内部当籤していない役に係る図柄が有効ライン上に表示されるという入賞異常、本来払出のできないタイミングでの払出を検知した場合、設定値が６段階以外の値を示した場合などが挙げられる。また、通常遊技で発生する異常とは、例えば、ホッパー装置４０のメダルが底をつくホッパーエンプティ、ホッパー装置４０の払出口のメダル詰まり検出、メダル補助収納庫が一杯になってしまうメダルオーバーフロー、メダル投入時のメダル詰まり又はメダル逆流検出や、メダル投入枚数を４枚など異常な枚数で検出した場合、ホール店員がメダル補給などでフロントドア（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けたことによるドア開放エラーや、メダル補給などの際にホッパーの配線が外れたことを検知した場合、などが挙げられる。

【０３９７】

このように規定値以上である割合が存在する場合に外部機器に対して所定の通知を行うことで、管理者は、筐体６０の内部に設けられた割合表示器４２２を見ることなく、各種割合が規定値を満たしているか否かを把握することができるため、管理者の負担を軽減することができる。

【０３９８】

（割合表示器の表示内容（設置直後））

パチスロ機１の設置直後のように総遊技回数が所定回数に達するまでは、各種の割合はブレ幅が大きく上下に大きく動いてしまう。そのため、総遊技回数が所定回数に達するまでは、各種の割合の表示態様を異ならせることとしてもよい。このとき、所定回数は、算出する割合の種類によって異ならせることとしてもよい。例えば、累計の割合については、総遊技回数が「１７５００回」に達するまでは通常とは異なる態様で表示（例えば、黄色で表示）し、総遊技回数が「１７５００回」に達した後は、通常の態様で表示（例えば、赤色で表示）する一方で、直近６０００ゲーム間の割合については、総遊技回数が「６０００回」に達するまでは通常とは異なる態様で表示し、総遊技回数が「６０００回」に達した後は、通常の態様で表示することとしてもよい。

【０３９９】

また、外部機器への出力に関しても、総遊技回数が所定回数に達するまでは、各種の割合が規定値以上である場合であっても、行わないこととしてもよい。この場合においても、所定回数は、算出する割合の種類によって異ならせることとしてもよい。

【０４００】

（割合表示器の変形例）

ところで、既存のパチスロ機は、割合表示器を有していないため、図７１（Ａ）に示す割合表示器の取り付け例では、既存のパチスロ機に対して大きな改変を行う必要がある。そこで、既存のパチスロ機において設けられている表示器を、各種の割合を表示する割合表示器として用いることとしてもよい。具体的には、既存のパチスロ機では、貯留されているメダルの数（クレジット数）、及び今回の遊技において払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を表示する表示器（情報表示器１４）が設けられている。そこで、パチスロ機に対して特別な操作が行われた場合に、クレジット数を表示する表示部（後述のクレジットランプ１４５）に表示する割合の種類を表示し、払出枚数を表示する表示部（後述の払出枚数ランプ１４６）に当該種類の割合を表示するように、当該表示器の表示を切り替え可能にしてもよい。

【０４０１】

なお、特別な操作は任意であるが、筐体６０の内部に設けられたスイッチを用いた操作であることが好ましい。これにより、遊技者が偶然に特別な操作を行ってしまうことを防止できる。

【０４０２】

＜情報表示器＞

次に、図７２を参照して、主制御基板７１が停止操作の情報を報知する指示モニタを含む情報表示器１４の構成について説明する。
図７２に示すように、情報表示器１４は、インサートランプ１４１と、スタートランプ１４２と、リプレイランプ１４３と、ベット数ランプ１４４と、クレジットランプ１４５と、払出枚数ランプ１４６と、指示モニタ１４７と、リミットランプ１４８とを含んで構成される。
【０４０３】
インサートランプ１４１は、点灯（又は点滅（以下省略））することでメダルの投入が可能であることを遊技者に対して報せ、スタートランプ１４２は、点灯することでスタートレバー６の操作に伴い遊技の開始が可能であることを遊技者に対して報せ、リプレイランプ１４３は、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを遊技者に対して報せる。また、ベット数ランプ１４４は、点灯することでベットされたメダルの枚数を遊技者に報せ、クレジットランプ１４５は、点灯することでパチスロ機１の内部に貯留されているメダルの枚数（クレジット数）を遊技者に対して報せ、払出枚数ランプ１４６は、点灯することで遊技の結果により払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を遊技者に対して報せる。
【０４０４】
また、指示モニタ１４７は、報知ランプ１４７ａと、状態表示器１４７ｂ（ＡＴランプ）と、を含んで構成される。報知ランプ１４７ａは、例えば、７セグメントＬＥＤにより構成され、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で点灯することで、必要な停止操作の情報を遊技者に対して報せる。また、状態表示器１４７ｂは、点灯することで、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）であることを遊技者に対して報せる。
なお、本実施形態のパチスロ機１では、クレジットランプ１４５及び払出枚数ランプ１４６とは別に報知ランプ１４７ａを設けているが、報知ランプ１４７ａを設けることなく、クレジットランプ１４５又は払出枚数ランプ１４６のいずれかを用いて、停止操作の情報を報知することとしてもよい。
【０４０５】
また、リミットランプ１４８は、遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した際に点灯する。遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した場合、射幸性を徒に煽ってしまうおそれがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した際に、ＡＲＴ遊技状態の継続期間が満了する前であっても強制的にＡＲＴ遊技状態を終了する（リミット処理）。リミットランプ１４８は、このリミット処理によりＡＲＴ遊技状態を終了した際に点灯し、リミット処理が行われたことを遊技者に対して報せる。また、リミットランプ１４８は、リミット処理の発動が近い場合に点滅して、実際にリミット処理が行われると点灯することとしてもよい。
なお、リミット処理の詳細については、図７９及び図８０において後述する。
【０４０６】
インサートランプ１４１～リミットランプ１４８は、背面に設けられたＬＥＤ（図示せず）により点灯、点滅、消灯する。パチスロ機１では、主制御基板７１がこのＬＥＤの点灯、点滅、消灯を制御することで、遊技に関する各種の情報を遊技者に対して報せる。
【０４０７】
＜状態表示器＞
次に、図７３を参照して、情報表示器１４に設けられる状態表示器１４７ｂについて説明する。図７３は、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングのパターン例を示す図である。
図７３において、タイミングＴ１は遊技の開始時であり、タイミングＴ２は当該遊技のリール回転開始時であり、タイミングＴ３は当該遊技の第１停止操作時であり、タイミングＴ４は当該遊技の第２停止操作時であり、タイミングＴ５は当該遊技の第３停止操作時であり、タイミングＴ６は当該遊技の全リール停止時であり、タイミングＴ７は当該遊技

の終了時であり、タイミングＴ８は次遊技の開始時である。
【０４０８】
図７３に示す例では、タイミングＴ１（すなわち、遊技開始時）において、特定区間（例えば、ＡＲＴ遊技状態）への移行抽籤に当籤している。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤すると、当該当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させる。例えば、点灯パターン例１では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の開始時（タイミングＴ１）に状態表示器１４７ｂを点灯させている。また、点灯パターン例２では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技のリール回転開始時（タイミングＴ２）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例３では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の第１停止操作時（タイミングＴ３）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例４では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の全リール停止時（タイミングＴ６）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例５では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の終了時（タイミングＴ７）に状態表示器１４７ｂを点灯させている。
【０４０９】
なお、図７３に示す点灯パターン例は、一例に過ぎず、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させればよく、そのタイミングは任意である。
【０４１０】
このように特定区間への移行抽籤に当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させることで、遊技者は、特定区間への移行抽籤に当籤していることを把握できるため、その後の遊技に期待を持つことができ好適である。
【０４１１】
（状態表示器による告知の改良）
ところで、当籤の有無を、単に一つのランプの点灯／消灯のみで告知していたのでは、当籤の有無は即座に分かるものの、遊技者に対してランプさえ点灯すればよいという気持ちを抱かせてしまうことになり、面白みにかけてしまい、結果、液晶表示装置等での他の演出に対する興味を失わせてしまうおそれがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、以下に示す方法により、特定区間への移行抽籤に当籤していることを、単調になることなく当該遊技中に報せることとしている。
【０４１２】
（状態表示器に対する工夫１）
図７２（Ｂ）及び図７２（Ｃ）は、状態表示器１４７ｂの別構成例を示す。図７２（Ｂ）に示す状態表示器１４７ｂでは、それぞれが点灯、点滅、消灯する複数のランプ「ａ」～「ｉ」を有し、これら複数のランプの点灯、点滅、消灯のパターンに基づいて、特定区間への移行抽籤に当籤していることを報せる。
【０４１３】
一例として、特定区間への移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプが特定のパターンで点灯（例えば、「ａ」「ｃ」「ｄ」「ｈ」「ｉ」が点灯）し、当籤していない場合には、複数のランプがこの特定のパターン以外のパターンで点灯する。なお、特定のパターンは、一つに限るものではなく、複数のパターンを有していてもよい。これにより、一つのランプが単に点灯した場合に当籤を報せる場合よりも、深みのある告知が可能になり、例えば、遊技を繰り返し行い当籤時の点灯パターンを覚えるにつれて、当籤の察知が早くなるといった遊技性を実現できる。
【０４１４】
なお、移行抽籤の当籤の有無を、点灯パターンに基づいて報せるのではなく、点灯しているランプの数に基づいて報せることとしてもよい。例えば、移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプのうちの特定数のランプが点灯し、移行抽籤に当籤していない場合には、複数のランプのうちの特定数以外の数のランプが点灯することとしてもよい。また、例えば、移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプのうちの特定数以上（又は特定数以下）の数のランプが点灯し、移行抽籤に当籤していない場合には、複数のランプの

うちの特定数未満（又は特定数を超える）の数のランプが点灯することとしてもよい。
【０４１５】
また、遊技の進行に応じて複数のランプの点灯パターンを制御することで、複数のランプを用いて移行抽籤の当籤の期待度を示唆する演出を行うこともできる。例えば、移行抽籤に当籤していることを報せる点灯パターンを「全てのランプが点灯する」とした場合に、遊技の進行（開始操作、第１停止操作、第２停止操作、第３停止操作、全リール停止時等）に応じて点灯するランプの数を増減させることで、遊技の進行に合わせて移行抽籤の当籤の期待度を示唆することができる。
【０４１６】
（状態表示器に対する工夫２）
図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂは、それぞれが点灯、点滅、消灯する複数のランプを有する点では図７２（Ｂ）の状態表示器１４７ｂと同様であるが、図７２（Ｂ）の状態表示器１４７ｂが複数のランプが全体として意味を持たなかったのに対して、図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂでは、全体として意味を持たせている点が異なる。すなわち、図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂでは、例えば、パチスロ機１のメーカー名、パチスロ機１の機種名、パチスロ機１やメーカーのモチーフとなったキャラクタ名、キャラクタの形状等の、遊技者に対して印象付けたい文字や形状を装飾としても用いる。複数のランプに対してこのような装飾を用いることで、装飾が表す文字や形状を遊技者に対して強く記憶させることができ、ブランド力の向上につながる。
【０４１７】
この場合においても、点灯パターンや点灯するランプの数を制御することで、移行抽籤の当籤の有無を分かり難くすることができるとともに、遊技の進行に応じて複数のランプの点灯パターンを制御することで、移行抽籤の当籤の期待度を示唆する演出を行うことができる。
【０４１８】
なお、パチスロ機によっては、特定区間として、遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の特定区間を有することがあり、移行抽籤の結果に基づいていずれかの特定区間に移行することがある。例えば、ＡＲＴ遊技状態とＣＺとを有するパチスロ機において、移行抽籤の結果に基づいてＡＲＴ遊技状態又はＣＺに遊技状態を移行させるパチスロ機や、初期ゲーム数が５０ゲームであるＡＲＴ遊技状態と初期ゲーム数が１００ゲームであるＡＲＴ遊技状態とを有し、移行抽籤に伴い決定した初期ゲーム数のＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させるパチスロ機等が考えられる。
【０４１９】
ここで、上述の工夫１，２のように複数のランプを用いる場合、移行抽籤により当籤した特定区間の種類に応じて、異なる組合せのパターンで複数のランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯又は消灯させることとしてもよい。一例として、初期ゲーム数が５０ゲームのＡＲＴ遊技状態に当籤した場合には、第１の点灯パターンで状態表示器１４７ｂを点灯し、初期ゲーム数が１００ゲームのＡＲＴ遊技状態に当籤した場合には、第１の点灯パターンとは異なる第２の点灯パターンで状態表示器１４７ｂを点灯することとしてもよい。
【０４２０】
これにより、特定区間の種類に応じて点灯パターンが異なるため、状態表示器１４７ｂの点灯パターンのバリエーションを増やすことができる。遊技者にとってみれば、点灯パターンのバリエーションが増えることで、それぞれの点灯パターンの内容を正確に把握することが困難になるため、液晶表示装置等での他の演出に対する興味を失うことがない。
【０４２１】
反対に、移行抽籤により当籤した特定区間の種類に関わらず、同一の組合せのパターンで複数のランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯又は消灯させることとしてもよい。このような制御では、当籤した特定区間の種類に関わらず点灯パターンが同一であるため、点灯パターンからでは、当籤した特定区間の種類を把握することができない。熟練の遊技者によっては、複数のランプの点灯パターンを暗記してしまっていることがある。そこで、遊

技者にとって真に有利な特定区間（例えば、５０ゲーム等の長いＡＲＴ遊技状態）と、遊技者にとってあまり有利ではない特定区間（例えば、１ゲームで終了してしまうＡＲＴ遊技状態）とを設け、これら特定区間のいずれにおいても状態表示器１４７ｂの点灯パターンを同一にすることで、当籤した特定区間の種類を把握できなくすることができる。

【０４２２】

また、初心者向けの配慮として、それぞれの点灯パターンの内容を腰部パネル２５などに表示しておくこととしてもよい。例えば、一般的に導入されるデザインの腰部パネル２５には、点灯パターンの内容を表示せずに、低貸玉店などのように主に初心者が多い店舗に出荷するパチスロ機の腰部パネル２５には、点灯パターンの内容を表示することとしてもよい。また、購入店舗側が客層を踏まえて希望する腰部パネル２５をメーカーに発注できるようにしてもよい。これにより、遊技店の客層に応じて点灯パターンの内容を報せる又は報せないといったことが可能になる。

【０４２３】

腰部パネル２５のデザイン変更は、試験機関による試験が不要であり、また、製造・開発コストの負荷も大きくないため、市場環境に合わせて簡単なパネル替えのみで適切な仕様のパチスロ機を提供することができ、好適である。なお、腰部パネル２５自体のデザイン変更ではなく、所定のシール部材を貼り付ける、又は差し替え可能なシート部材により、点灯パターンの内容を報せる又は報せないを切り替え可能にしてもよい。また、点灯パターンの内容を表示する場所は、遊技者が遊技中に認識可能な場所であれば腰部パネル２５以外の場所であってもよい。ただし、遊技者にとって見やすい場所であることが望ましい。

【０４２４】

（状態表示器に対する工夫３）

また、一つのランプが点灯するか否かで当籤の有無が分かってしまうことを避けるために、状態表示器１４７ｂを遊技者が視認し難い位置に配置することとしてもよい。視認し難い位置とは、例えば、メダル受け部１６、腰部パネル２５、筐体６０の側面、メダル投入口２２の裏等の任意の場所であってよい。また、状態表示器１４７ｂを不透明なカバーで覆い、このカバーにあけられた穴部（のぞき穴）からのみ、状態表示器１４７ｂを視認できるようにすることで、状態表示器１４７ｂを視認し難くすることができる。また、例えば、お札クリップや駐車場利用サービス券のクリップをパチスロ機１に設け、このクリップの背後に状態表示器１４７ｂを設けることとしてもよい。

【０４２５】

（状態表示器に対する工夫４）

また、特定区間への移行抽籤の当否を報せる状態表示器１４７ｂが同じ位置にある場合、その場所のみを見ていればすぐにわかってしまうため、状態表示器１４７ｂの位置を切り替えることとしてもよい。具体的な方法としては、パチスロ機１が有する複数個所のランプ（ＬＥＤ）の少なくとも複数に状態表示器１４７ｂの機能を持たせ、時間毎に移行抽籤の当否を報せるランプを異ならせることが考えられる。これにより、例えば、あるタイミングでは、右上部のランプが状態表示器１４７ｂの機能を果たしているが、別のタイミングでは、左下部のランプが状態表示器１４７ｂの機能を果たすといったことが可能になる。その結果、遊技者は、状態表示器１４７ｂの点灯パターンからだけでは、移行抽籤の当否を把握し難くなり、液晶表示装置等での他の演出に対する興味が失われてしまうことを防止できる。

【０４２６】

（遊技性からの工夫）

続いて、図７４を参照して、特定区間への移行抽籤に当籤していること分かり難くする方法に関する遊技性からの工夫について説明する。第１実施形態のパチスロ機１では、押し順役として「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」を設け、押し順正解時には９枚のメダルが払い出され（ベルの図柄の組合せが表示され）、押し順不正解時には０枚又は１枚のメダルが払い出される（ベルこぼし目又は１枚

出目の図柄の組合せが表示される）こととしている。そして、ＡＲＴ遊技状態では、押し順役が内部当籤役として決定されると、押し順役に応じた正解の押し順を報知することとしている。そのため、ＡＲＴ遊技状態中は、報知に従い遊技を行うことで、遊技に用いるメダル（例えば、３枚）を超える数のメダルが（例えば、９枚）払い出されることになる。

【０４２７】

遊技性からの工夫としては、まず、押し順正解時であっても遊技に用いたメダル以下の数のメダルが払い出される押し順役を更に設ける。図７４に示す例では、図７４（Ａ）に示すように、「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択１枚役＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」という押し順役を設けている。「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役３ｒｄ」は、押し順に正解したときに、１枚出目の図柄の組合せが表示され、１枚のメダルが払い出され、押し順に不正解のときに、はずれの図柄の組合せが表示され、０枚のメダルが払い出される。

なお、新たに設ける押し順役は、押し順正解時であってもメダルが増加しなければよく、押し順正解時に遊技に用いたメダルの数以下の数（第３数量）のメダルが払い出され、押し順不正解時に当該数（第３数量）よりも少ない数（第４数量）のメダルが払い出される、又はメダルが１枚も払い出されない（すなわち、０枚）役であればよい。

【０４２８】

また、遊技性からの工夫では、ＡＲＴ遊技状態として少なくとも２種類のＡＲＴ遊技状態を設ける。具体的には、全ての押し順役（「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」及び「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」）について、内部当籤役として決定された際に正解の押し順を報知するＡＲＴ遊技状態と、押し順役のうち「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された際に正解の押し順を報知し、「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された際には正解の押し順を報知しない１枚役ＡＲＴ遊技状態と、を設ける。

【０４２９】

そして、遊技性からの工夫では、遊技状態がこれらＡＲＴ遊技状態及び１枚役ＡＲＴ遊技状態のいずれであっても、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、ＡＲＴ遊技状態と１枚役ＡＲＴ遊技状態とで、状態表示器１４７ｂの点灯パターンを異ならせてもよく、また、同一の点灯パターンであってもよい。

【０４３０】

このような工夫により、状態表示器１４７ｂにより現在の遊技状態が押し順役を報知する遊技状態であることを報せることができるものの、状態表示器１４７ｂからだけでは、遊技者にとって真に有利なＡＲＴ遊技状態であるのか、１枚役ＡＲＴ遊技状態であるのかを把握できないようにすることができる。

【０４３１】

なお、遊技者にとって真に有利なＡＲＴ遊技状態への移行は、特定区間への移行抽籤に当籤することにより行われるが、遊技者にとって必ずしも有利とはいえない１枚役ＡＲＴ遊技状態への移行は、任意に行うことができる。

【０４３２】

図７４（Ｂ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態以外の全ての遊技を１枚役ＡＲＴ遊技状態としている。具体的には、図７４（Ｂ）に示す例において、１１回目の遊技において、特定区間への移行抽籤（すなわち、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤）に当籤しているため、１１回目以降の遊技がＡＲＴ遊技状態となっている。このＡＲＴ遊技状態中は、３択１枚役（「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」）及び３択ベル（「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」）のいずれが内部当籤役として決定されたとしても、正解の押し順の報知が行われる。

【０４３３】

一方で、図７４（Ｂ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤する前の全て

の遊技を、１枚役ＡＲＴ遊技状態としている。この１枚役ＡＲＴ遊技状態中は、３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技（１回目の遊技）では、正解の押し順の報知が行われる一方で、３択ベルが内部当籤役として決定された遊技（２回目の遊技）では、正解の押し順の報知が行われない。

【０４３４】

このようにＡＲＴ遊技状態以外の全ての遊技を１枚役ＡＲＴ遊技状態とした場合、状態表示器１４７ｂは、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤したか否かに関わらず常に点灯していることになるため、遊技者は、状態表示器１４７ｂの点灯／消灯からだけでは移行抽籤に当籤したことを把握できなくなる。

【０４３５】

また、図７４（Ｃ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態以外の遊技のうち、３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技のみを１枚役ＡＲＴ遊技状態とし、それ以外の遊技を、ＡＲＴ遊技状態及び１枚役ＡＲＴ遊技状態のいずれでもない状態（通常）としている。具体的には、図７４（Ｃ）に示す例において、１１回目の遊技において、特定区間への移行抽籤（すなわち、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤）に当籤しているため、１１回目以降の遊技がＡＲＴ遊技状態となっている。

【０４３６】

一方で、図７４（Ｃ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤する前の遊技のうち、３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技のみを、１枚役ＡＲＴ遊技状態とし、それ以外の遊技を通常遊技状態としている。具体的には、１回目の遊技において３択１枚役が内部当籤役として決定されているため、この１回目の遊技の遊技状態を１枚役ＡＲＴ遊技状態とし、正解の押し順の報知を行っている。一方、２回目の遊技では、３択１枚役が内部当籤役として決定されてないため、通常遊技状態としており、正解の押し順の報知を行わない。

【０４３７】

このようにＡＲＴ遊技状態以外の遊技のうちの３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技のみを１枚役ＡＲＴ遊技状態とした場合であっても、状態表示器１４７ｂは、３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技では、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤したか否かに関わらず点灯することになるため、遊技者は、状態表示器１４７ｂの点灯／消灯からだけでは移行抽籤に当籤したことを把握できなくなる。また、１枚役ＡＲＴ遊技状態といっても、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されることになるため、図７４（Ｂ）のように常時１枚役ＡＲＴ遊技状態としてしまうと、押し順の報知が行われる報知遊技状態が長期間継続してしまい、遊技の射幸性を徒に高めてしまうおそれがある。この点、図７４（Ｃ）のように、ＡＲＴ遊技状態以外の遊技のうちの３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技のみを１枚役ＡＲＴ遊技状態とすることで、報知遊技状態の期間を限定的にすることができ、射幸性が徒に高まってしまうことを防止できる。

【０４３８】

＜基本的な遊技フロー＞

続いて、本実施形態のパチスロ機１の基本的な遊技フローについて説明する。図７５は、パチスロ機１における報知の有無に関する遊技状態の遷移フローである。なお、図７５では、報知の有無に関する遊技状態についてのみ示し、ボーナスの作動の有無に関する遊技状態の遷移フローは省略している。

【０４３９】

図７５に示すように、パチスロ機１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知しない通常区間と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する特定区間とを有する。なお、通常区間とは、例えば、第１実施形態のパチスロ機１における一般遊技状態中の通常遊技状態が該当し、また、特定区間とは、例えば、第１実施形態のパチスロ機１における一般遊技状態中のＣＺ及びＡＲＴ遊技状態が該当する（図７参照）。

【０４４０】

（通常区間から特定区間への移行）

通常区間から特定区間へは、特定区間への移行抽籤に当籤することで移行する。ここで、特定区間への移行抽籤とは、ＣＺへの移行抽籤とＡＲＴ遊技状態への移行抽籤との双方を含むものである。本実施形態のパチスロ機１において、特定区間への移行抽籤は、設定値に差のない情報に基づいて行われる。「設定値に差のない情報」とは、内部抽籤処理において全ての設定値において同一の確率で内部当籤役として決定される役（設定不問役）や、全リールの停止時に全ての設定値において同一の確率で表示されることになる図柄の組合せ（設定差のない図柄の組合せ）を少なくとも含むものである。

【０４４１】

すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、設定不問役が内部当籤役として決定された場合に、特定区間への移行抽籤を行い、設定差のある役（設定差役）が内部当籤役として決定された場合には、特定区間への移行抽籤を行わない。また、本実施形態のパチスロ機１では、全リールの停止時に設定差のない図柄の組合せが表示された場合に、特定区間への移行抽籤を行い、設定差のある図柄の組合せが表示された場合には、特定区間への移行抽籤を行わない。

【０４４２】

また、特定区間への移行抽籤は、予め定められており一切変動しない完全確率に基づき行われる。「予め定められており一切変動しない完全確率」とは、少なくとも設定値に基づいて変動することのない確率（すなわち、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率）を意味する。

【０４４３】

このように「設定値に差のない情報」に基づいて行う移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うことで、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行に関する期待度を各設定値に対して同一にすることができ、出玉性能の差を、設定差のある設定差役の当籤確率に抑えることができる。

【０４４４】

（移行抽籤に用いる抽籤テーブルの例）

ここで、特定区間への移行抽籤に用いる抽籤テーブルの例を、図７７に示す。図７７（Ａ）は、内部当籤役を決定するための内部抽籤テーブルであり、図７７（Ｂ）は、内部当籤役に基づいて特定区間への移行抽籤を行うための移行抽籤テーブルである。なお、以下では、内部抽籤テーブルは、確率分母を３２７６８とし、移行抽籤テーブルは、確率分母を２５６としている。

【０４４５】

図７７（Ａ）に示す例のように、内部抽籤テーブルは、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。ここで、内部抽籤テーブルを用いた抽籤により決定される役には、設定値により抽籤値が異なる設定差役と、設定値に関わらず抽籤値が同一の設定不問役とが含まれる。図７７（Ａ）に示す例では、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿維持リプＡ」等は、設定値により抽籤値が異なる設定差役であり、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿チリリプ」「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿リーチ目リプ」等は、設定値に関わらず抽籤値が同一の設定不問役である。パチスロ機１では、設定差役が内部当籤役として決定された場合に、特定区間への移行抽籤を行わず、設定不問役が内部当籤役として決定された場合に、特定区間への移行抽籤を行うことができる。なお、特定区間への移行抽籤を行わないとは、移行抽籤自体を行わないことに加え、移行抽籤は行うものの必ず非当籤になることを含むものである。また、特定区間への移行抽籤は、いずれかの設定不問役が内部当籤役として決定された場合に必ず行わなければならないわけではなく、移行抽籤を行う設定不問役と移行抽籤を行わない設定不問役とを設けることとしてもよい。

【０４４６】

続いて、図７７（Ｂ）に示す例のように、移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された設定不問役毎に、移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。上述したように、特定区間への移行抽籤は、予め定められており一切変動しない完全確率に基づき行われるため、移行抽籤テーブルにおいて規定されている抽籤値の情報は、設定値に関

わらず同一の値である。
【０４４７】
なお、「予め定められており一切変動しない完全確率」として、更に、「設定値に差のない情報」に対して一義的に定められた確率であることを含めることとしてもよい。近年のパチスロ機では、移行抽籤に当籤し易い状態と当籤し難い状態とを設けることがある。このような場合に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになる。反対に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率ではない確率（すなわち、変動する確率）」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時に、現在の遊技状態に応じた確率で当籤する移行抽籤、すなわち、現在の遊技状態が高確率状態である場合には、高い確率で当籤する移行抽籤を行い、現在の遊技状態が低確率状態である場合には、低い確率で当籤する移行抽籤、を行うことになる。
【０４４８】
（移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法）
ところで、このように一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになるため、ＣＺ（チャンスゾーン）のようにＡＲＴ遊技状態に移行し易い状態を設けるためには、工夫を講じる必要がある。続いて、図７８を参照して、ＣＺの実現方法の一例について説明する。
【０４４９】
図７８（Ａ）は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤方法の一例を示す図である。例えば、ＣＺ中に内部当籤役として決定される確率に設定差のない押し順役の正解の押し順を報知することとし、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を、設定差のない押し順役当籤時に表示された図柄の組合せに基づいて行うこととする。具体的には、図７８（Ａ）に示す移行抽籤テーブルのように、全リールの停止時にベルの図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行い、ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行わない。
【０４５０】
通常区間とＣＺ中とを比較すると、押し順役の当籤確率は同一であるものの、通常区間では正解の押し順が報知されないため、移行抽籤が行われることになる図柄の組合せは表示され難く、反対に、ＣＺ中は正解の押し順が報知されるため、移行抽籤が行われることになる図柄の組合せが表示され易い。その結果、ＣＺ中は通常区間に比べて移行抽籤が行われる頻度が上がることになり、一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合であっても、ＡＲＴ遊技状態に移行し易いＣＺ（チャンスゾーン）を実現することができる。
【０４５１】
また、図７８（Ｂ）は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤方法の別例を示す図である。パチスロ機１では、ＲＴ遊技状態を移行させることで、再遊技に係る役（リプレイ）の当籤確率を変更することができる。そこで、再遊技に係る役（リプレイ）のうちの設定差のない一部の役の当籤確率を、ＲＴ遊技状態において異ならせることで、一のＲＴ遊技状態と別のＲＴ遊技状態とでＡＲＴ遊技状態への移行抽籤が行われる頻度を異ならせることができる。
【０４５２】
具体的には、図７８（Ｂ）に示す内部抽籤テーブルにおいて、役「Ｆ＿チリリプ」は、設定差のない設定不問役であり、図７８（Ｂ）に示す移行抽籤テーブルのように、この役「Ｆ＿チリリプ」が内部当籤役として決定されたときに、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行う。ここで、図７８（Ｂ）に示す内部抽籤テーブルを参照すると、役「Ｆ＿チリリプ」は、設定差はないものの、ＲＴ遊技状態に応じて当籤確率が異なり、ＲＴ２遊技状態ではＲＴ１遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定される。
【０４５３】
そのため、ＲＴ２遊技状態では、ＲＴ１遊技状態に比べて移行抽籤が行われる頻度が上がることになり、一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合であっても、ＡＲＴ遊技状態

に移行し易いＣＺ（チャンスゾーン）を実現することができる。より具体的には、ＲＴ２遊技状態をＣＺとして用いることができる。

【０４５４】

（移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法の別例）

続いて、図７８（Ｃ）は、ＣＺの実現方法の別例を示す図である。図７８（Ｃ）に示す方法では、ＭＢ（第二種特別役物に係る役物連続作動装置）を用いてＣＺを実現する。この方法におけるパチスロ機１では、ＭＢ中にも抽籤される役物として、シングルボーナス（以下「ＳＢ」）とレギュラーボーナス（以下「ＲＢ」）とを有し、ＭＢの終了条件を、（Ａ）規定枚数を超えるメダルが払い出されたこと、（Ｂ）ＭＢ中にＳＢが成立（内部当籤役として決定、又は入賞）すること、（Ｃ）ＭＢ中にＲＢが成立（内部当籤役として決定、又は入賞）すること、の３つの条件の何れかが満たされることとする。そして、パチスロ機１では、満たされた終了条件に応じて、ＭＢ終了後にＡＲＴ遊技状態に移行させる。例えば、図７８（Ｃ）に示す例では、ＭＢがＲＢの成立により終了すると、ＭＢ終了後にＡＲＴ遊技状態に移行し、その他の条件によりＭＢが終了した場合には、ＭＢ終了後にＡＲＴ遊技状態には移行しないこととしている。

【０４５５】

すなわち、図７８（Ｃ）に示す例では、ＳＢ成立によるＭＢ終了（いわゆるパンク）や、規定枚数のメダルの払出を受けるよりも前にＲＢが成立した場合には、ＡＲＴ遊技状態への移行に当籤するというチャンスゾーン（ＣＺ）として機能することになる。

なお、ＭＢ中のリール停止制御として、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技においてもメダルの払出のある図柄の組合せを優先して停止させることが可能であるため、規定枚数を超えるメダルの払出があった遊技と、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技とが同じ遊技であることもある。このような場合には、終了条件（Ｃ）が満たされたとしてＡＲＴ遊技状態に移行することが好ましい。

【０４５６】

図７８（Ｃ）に示す例では、（１）通常区間においてＭＢが入賞すると、ＣＺであるＭＢに遊技状態が移行する。そして、（２）ＭＢ中に規定枚数を超えるメダルが払い出されると、又はＳＢが成立すると、ＣＺであるＭＢが終了し、遊技状態が通常区間に移行する。一方で、（３）ＭＢ中にＲＢが内部当籤役として決定されると、ＣＺであるＭＢが終了し、遊技状態がＲＢフラグ間に移行する。そして、（４）このＲＢフラグ間においてＲＢが入賞すると、遊技状態がＲＢに移行し、その後（５）ＲＢが終了すると、ＲＢ終了を契機として発生する高ＲＴにてＡＲＴ遊技状態が開始される。なお、ＭＢ中のＲＢが内部当籤役として決定された遊技においてＲＢが入賞した場合には、ＲＢフラグ間を経由せずに、ＭＢが終了した次の遊技からＲＢが開始する。

【０４５７】

このようなパチスロ機１において、通常区間中における（ＣＺとして機能する）ＭＢの当籤確率、及びＭＢ中における（ＡＲＴ遊技状態への移行契機となる）ＲＢの当籤確率は、全ての設定値において共通の確率であるが、ＭＢ中における（ＣＺの終了契機となる）ＳＢの当籤確率は、全ての設定値において共通の確率としてもよく、設定値に応じて異なる確率としてもよい。例えば、ＭＢ中におけるＳＢの当籤確率を設定値に応じて異ならせる場合には、高設定ほどＳＢの当籤確率を低くして、ＭＢが長く続きやすくすることでＣＺ（ＭＢ）中におけるＡＲＴ遊技状態への移行期待度を高めることができ、出玉仕様のバリエーションを豊富にすることができる。

また、ＡＲＴ遊技状態への移行契機となるＲＢの当籤確率は、他の終了条件との関係により任意に設定することができるが、現実的に当籤が期待できる確率にする方がゲームバランスが良くなるため、規定枚数を１０～３０枚などの少なめにして、ＭＢ中にＲＢが比較的高確率で内部当籤役として決定されることとすることが好ましい。

【０４５８】

（主制御基板の別構成例）

ここで、内部抽籤テーブルを用いた内部抽籤、及び移行抽籤テーブルを用いた移行抽籤

は、主制御基板７１において実行される。主制御基板７１では、記憶手段（メインＲＯＭ）の容量が限られているため、内部抽籤に加えて移行抽籤も行う場合には、抽籤のバリエーションが単調になってしまう。そこで、主制御基板７１の改良方法を以下に示す。

【０４５９】

図７０（Ｂ）は、主制御基板の別構成例を示す図である。図７０（Ｂ）において、主制御回路には、第１主制御基板７１ａと、第２主制御基板７１ｂとが設けられる。これら第１主制御基板７１ａ及び第２主制御基板７１ｂは、シリアル通信等で双方向の通信が可能に接続される。なお、第１主制御基板７１ａ及び第２主制御基板７１ｂの構成は、図７０に示した構成と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【０４６０】

このように主制御基板として、複数の第１主制御基板７１ａ及び第２主制御基板７１ｂを設け、例えば、第１主制御基板７１ａにおいて内部抽籤テーブルを用いた内部抽籤を行い、第２主制御基板７１ｂにおいて移行抽籤テーブルを用いた移行抽籤を行うことで、それぞれの抽籤に用いる記憶手段の容量を十分に確保することができ、バリエーションに富んだ抽籤を行うことができる。

【０４６１】

なお、図７０（Ｂ）では、第１主制御基板７１ａ及び第２主制御基板７１ｂを双方向の通信が可能な構成としているが、これに限られるものではなく、第１主制御基板７１ａを上流、第２主制御基板７１ｂを下流として、一方向（第１主制御基板７１ａから第２主制御基板７１ｂ）にのみ通信可能な構成としてもよい。一方向のみの通信とすることで、双方向通信とする場合よりも通信負荷の軽減を図ることができる。

【０４６２】

また、内部抽籤と移行抽籤とを別の基板（第１主制御基板７１ａ及び第２主制御基板７１ｂ）で行う場合には、内部抽籤と移行抽籤とを行う順序は任意である。例えば、一方の基板において先ず移行抽籤を行った後に、他の基板において内部抽籤を行うこととしてもよく、反対に、一方の基板において先ず内部抽籤を行った後に、他の基板において移行抽籤を行うこととしてもよい。この場合において、先に移行抽籤を行う場合には、移行抽籤の際に内部抽籤の結果（内部当籤役）を把握できないため、移行抽籤を内部抽籤の結果に影響されない形で行うことになる。例えば、内部当籤役に関わらず、単位遊技毎に所定の確率で移行抽籤を行う仕様の場合は、このような構成としてもよい。これにより、実際の内部当籤役と異なる当籤役情報を不正に入力するという不正行為を行ったとしても、移行抽籤の結果には影響がないため、有利な移行抽籤の結果を発生させるという不正行為を抑制できる。また、移行抽籤を先に行う場合には、内部当籤役が関係ないため設定値に差のない抽籤を行うだけで、設定値に差のない情報に基づく抽籤を行うことができる。

【０４６３】

反対に、先に内部抽籤を行う場合には、この内部抽籤の結果として決定された内部当籤役を参照して移行抽籤を行うこととしてもよく、また、内部抽籤の結果として決定された内部当籤役を参照することなく移行抽籤を行うこととしてもよい。内部当籤役を参照して移行抽籤を行う場合には、上述のように設定不問役に基づき移行抽籤を行うことで、設定値に差のない情報に基づく抽籤を行うことができ、また、内部当籤役を参照することなく移行抽籤を行う場合には、設定値に差のない抽籤を行うことで、設定値に差のない情報に基づく抽籤を行うことができる。

【０４６４】

また、図７０（Ｃ）は、主制御基板の更に別の構成例を示す図である。主制御基板７１において不足しているものは、記憶手段（メインＲＯＭ）の容量であるため、図７０（Ｃ）では、第１メインＲＯＭ３２ａ及び第２メインＲＯＭ３２ｂのように、一つの主制御基板７１上に複数のメインＲＯＭを設ける。この場合において、例えば、第１メインＲＯＭ３２ａに、内部抽籤に用いる各種のテーブルを格納し、第２メインＲＯＭ３２ｂに、移行抽籤に用いる各種のテーブルを格納することで、それぞれの抽籤に用いる記憶手段の容量を十分に確保することができ、バリエーションに富んだ抽籤を行うことができる。

【０４６５】
（特定区間から通常区間への移行）
続いて、図７５に戻り、特定区間から通常区間への移行に関して説明する。特定区間から通常区間へは、特定区間の終了条件を満たすと移行する。なお、特定区間の終了条件は、特定区間中のゲーム数、特定区間中に行われたナビ回数、特定区間中に払い出されたメダルの枚数や差枚数等の任意の条件を用いることができる。また、特定区間の種類に応じて終了条件が異なっていてもよく、例えば、ＣＺとＡＲＴ遊技状態とで、終了条件が異なっていてもよい。
【０４６６】
このように特定区間は、基本的には終了条件を満たすと終了するが、本実施形態のパチスロ機１では、例外的に、特定区間が長期間にわたり継続した場合には終了条件を満たすことなく、特定区間から通常区間へ移行し（リミット処理）、また、特定区間の終了条件を満たしたときであっても、保証回数分のナビが行われていない場合には、その後、保証回数分のナビが行われるまで特定区間を終了することなく継続し、保証回数分のナビが行われたことに応じて、特定区間から通常区間へ移行する（ナビ保証処理）。
【０４６７】
（リミット処理）
ここで、図７９及び図８０を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるリミット処理について説明する。図７９は、特定区間のリミットゲーム数の計数方法を示す図であり、図８０は、特定区間のリミット処理の流れを示す図である。
パチスロ機では、ＣＺやＡＲＴ遊技状態等の特定区間が長期間にわたり継続して行われてしまうと、特定区間中に遊技者が得る利益が大きくなってしまうとともに、全体的な利益のバランスをとるために通常区間中に遊技者が得る利益を減らす必要があり、遊技の射幸性を高めてしまうことになる。そのため、近年では、遊技者にとって有利な状態の継続期間を一定期間に抑えることが求められている。リミット処理は、遊技者にとって有利な特定区間の継続期間を一定期間（例えば、１５００ゲーム）に抑える処理である。
【０４６８】
（リミットゲーム数の計数方法）
初めに、図７９を参照して、リミット処理を行う際の特定区間のリミットゲーム数の計数方法について説明する。図７９（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、特定区間が継続している場合、その継続ゲーム数（リミットゲーム数）を計数する。例えば、ＡＲＴ遊技状態が継続している場合には、主制御基板７１は、継続ゲーム数を毎遊技１ずつ加算することで、リミットゲーム数を計数する。また、例えば、通常区間からＣＺに移行した後にＡＲＴ遊技状態に移行した場合、上述のように特定区間には、少なくともＣＺ及びＡＲＴ遊技状態が含まれるため、主制御基板７１は、ＣＺの継続ゲーム数、及びその後、連続して行われるＡＲＴ遊技状態の継続ゲーム数の和を、リミットゲーム数として計数する。
【０４６９】
ところで、パチスロ機によっては、図７９（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ遊技状態やＣＺ（特定区間）に移行する際に、直ちに移行することなく、待機区間を挟むことがある。例えば、通常区間と特定区間とでＲＴ遊技状態を異ならせるパチスロ機では、ＲＴ遊技状態を遷移させてから特定区間を開始する必要があるため、一度、待機区間を挟むことがある。具体的なケースとしては、特定区間への移行抽籤に当籤した場合の、通常区間から特定区間への移行の際に待機区間を挟むことがあり、また、特定区間中にボーナス（役物）が作動した場合の、ボーナス終了後の特定区間への復帰の際に待機区間を挟むことがある。
【０４７０】
このような待機区間については、主制御基板７１は、リミットゲーム数として計数してもよく、また、計数しないこととしてもよい。すなわち、主制御基板７１は、図７９（Ｂ）における「Ａ１」～「Ａｎ」の回数分の遊技は、リミットゲーム数として計数することとしてもよく、また、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。
【０４７１】

また、主制御基板７１は、待機区間の種別に応じて、リミットゲーム数として計数するか否かを異ならせることとしてもよい。例えば、特定区間への移行抽籤に当籤した場合の、通常区間から特定区間への移行の際に挟む特定区間については、リミットゲーム数として計数せず、特定区間中にボーナス（役物）が作動した場合の、ボーナス終了後の特定区間への復帰の際に挟む待機区間については、全体として一連の有利な状態中であるとして、リミットゲーム数として計数することとしてもよい。

【０４７２】

また、主制御基板７１は、待機区間中に行われる報知（ナビ）の種類に応じて、リミットゲーム数として計数するか否かを異ならせることとしてもよい。ＲＴ遊技状態を遷移させるために待機区間を設ける場合、待機区間中は、少なくともＲＴ遊技状態を遷移させるための報知を行う必要があるものの、メダルの増減に係る押し順役についての報知は、必ずしも行う必要はない。第１実施形態のパチスロ機１では、ベルこぼし目の図柄の組合せがＲＴ遊技状態を遷移させることになるためメダルの増減に係る押し順役「押し順ベル」を報知する必要があるものの、このベルこぼし目の図柄の組合せを、ＲＴ遊技状態を遷移させない制御とした場合には、メダルの増減に係る押し順役「押し順ベル」は、待機区間中に必ずしも報知しなくてもよい。

【０４７３】

そこで、主制御基板７１は、メダルの増減に係る押し順役についての報知を行う待機区間については、遊技者にとって有利な状態中であるとして、リミットゲーム数として計数し、メダルの増減に係る押し順役についての報知を行わない待機区間については、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７４】

また、パチスロ機によっては、図７９（Ｃ）に示すように、ＡＲＴ遊技状態やＣＺ（特定区間）中に、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると、特定区間中にボーナスのフラグ間及びボーナス状態を挟むことがある。主制御基板７１は、これらフラグ間やボーナス状態中の遊技を、リミットゲーム数として計数してもよく、また、計数しないこととしてもよい。すなわち、主制御基板７１は、図７９（Ｃ）における「Ｃ１」～「Ｃｎ」の回数分の遊技や、「Ｄ１」～「Ｄｎ」の回数分の遊技は、リミットゲーム数として計数することとしてもよく、また、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７５】

この場合において、主制御基板７１は、フラグ間中の遊技は、リミットゲーム数として計数する一方で、ボーナス状態中の遊技は、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよく、また反対に、フラグ間中の遊技は、リミットゲーム数として計数しない一方で、ボーナス状態中の遊技は、リミットゲーム数として計数することとしてもよい。また、フラグ間中の遊技、及びボーナス状態中の遊技の双方ともに、リミットゲーム数として計数することとしてもよく、また反対に、双方ともに、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７６】

また、主制御基板７１は、フラグ間中に行われる報知（ナビ）の種類に応じて、リミットゲーム数として計数するか否かを異ならせることとしてもよい。具体的には、主制御基板７１は、メダルの増減に係る押し順役についての報知を行うフラグ間中については、遊技者にとって有利な状態中であるとして、リミットゲーム数として計数し、メダルの増減に係る押し順役についての報知を行わないフラグ間中については、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７７】

また、主制御基板７１は、ボーナス状態中に行われる報知（ナビ）の種類に応じて、リミットゲーム数として計数するか否かを異ならせることとしてもよい。パチスロ機によっては、ボーナス状態中にも押し順役（すなわち、押し順に応じて払い出されるメダルの枚数が異なる役）を当籤可能にすることがある。このようなパチスロ機では、ボーナス状態中に押し順役を報知することで、遊技者は、より多くの利益を得ることができる。そこで

、主制御基板７１は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する場合には、ボーナス状態中の遊技をリミットゲーム数として計数し、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知しない場合には、ボーナス状態中の遊技をリミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７８】

（リミット処理の流れ）

続いて、図８０を参照して、リミット処理の流れについて説明する。図８０（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、上述した計数方法に従い計数したリミットゲーム数が一定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達すると、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させる。すなわち、主制御基板７１は、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、ゲーム数やナビ回数等が未だ残っている場合（終了条件を満たしていない場合）であっても、特定区間を終了する。

【０４７９】

そして、特定区間の終了に伴い、主制御基板７１は、報知（ナビ）の発生に関する変数の値を初期化する初期化処理を行う。なお、この初期化処理においてＲＴ遊技状態は、そのまま維持しても、初期化して低ＲＴ状態であるＲＴ０としても良い。例えば、ＡＲＴ遊技状態用のＲＴ遊技状態において、ベルこぼし目や転落リプレイなどの図柄の組み合わせによるＲＴ遊技状態への移行を行わず、規定ゲーム数の消化又はボーナスの当籤で終了となるＲＴ遊技状態である場合、リミット処理によりナビが非発生となったとしても、高ＲＴという遊技者に有利な状態が続いてしまうため、後者の仕様として、リプレイ確率の低い遊技状態とすることが望ましい。特に規定ゲーム数が６０００ゲームなど大きい値で実質的に次回ボーナスまで継続するようなＲＴ遊技状態である場合に、リミット処理でＲＴ遊技状態を転落させることで、射幸性を適切に抑制することができる。

【０４８０】

このようにリミット処理を行う場合、主制御基板７１は、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達するまでは、状態表示器１４７ｂを点灯し続け、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達し、特定区間を終了すると状態表示器１４７ｂを消灯する。また、主制御基板７１は、リミット処理により特定区間を終了した場合には、その後、所定期間にわたり、リミットランプ１４８を点灯させる。なお、所定期間としては、リミット処理をリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した遊技の終了時に行う場合には、例えば、リミット処理が行われた遊技の次遊技中であってよい。また、上述したように、主制御基板７１は、リミット処理の発動が近い場合にリミットランプ１４８を点滅させ、リミット処理の発動が近いことを遊技者に報せることとしてもよい。

【０４８１】

ここで、例えば、ボーナス状態中の遊技もリミットゲーム数として計数する場合、ボーナス状態中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達してしまうことがある。この場合には、図８０（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、ボーナス状態中であっても、リミット処理を行い、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させることとしてもよい。また、図８０（Ｃ）に示すように、主制御基板７１は、ボーナス状態中は、リミット処理を行うことなく、ボーナスが終了したタイミングでリミット処理を行うこととしてもよい。すなわち、図８０（Ｂ）に示す例では、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達したタイミングで、特定区間から通常区間に遊技状態が移行しており、図８０（Ｃ）に示す例では、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達したタイミングではなく、その後、ボーナス状態が終了したタイミングで、特定区間から通常区間に遊技状態が移行している。

【０４８２】

もちろん、特定区間の待機区間中や、ボーナスのフラグ間中も同様に、当該遊技中もリミットゲーム数として計数する場合には、待機区間中やフラグ間中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、待機区間中やフラグ間中であってもリミット処理を行うこととしてもよく、また、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達した後に待機区間から特定区間に移行したタイミング、又はリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した後にフラグ間から

ボーナス状態を経て特定区間に移行したタイミングで、リミット処理を行うこととしてもよい。

【０４８３】

（リミット処理時の外部機器への信号出力）

また、主制御基板７１は、リミット処理により特定区間を終了した場合に、その旨を示す所定の信号を外部機器（データカウンタやホールコンピュータ）に対して出力する。この信号の出力を受けることで、ホール側では、当該パチスロ機においてリミット処理が行われたことを把握することができ、従来把握することができなかった新たな情報を把握することができる。

なお、ボーナス状態中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達してしまった場合には、主制御基板７１は、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達したタイミング（すなわち、ボーナス状態中）で、外部機器に対して所定の信号を出力することとしてもよく、また、ボーナス状態が終了したタイミングで、外部機器に対して所定の信号を出力する（すなわち、主制御基板７１は、特定区間中のボーナス状態中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、当該ボーナス状態の終了時に、外部機器に対して所定の信号を出力する）こととしてもよい。

【０４８４】

また、主制御基板７１は、一台のパチスロ機１において通常想定される回数を超える回数だけリミット処理が行われた場合に、リミット処理が行われたことを示す信号（リミット信号）だけでなく、リミット処理が想定以上の回数行われたことを示す信号（エラー信号）も外部機器に対して出力することとしてもよい。具体的には、主制御基板７１は、特定期間内にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した回数（すなわち、リミット処理が行われた回数）が所定回数に達すると、外部に対して特定の信号を出力する。一例として、主制御基板７１は、パチスロ機１の電源投入から電源を落とすまでの間に想定を超える回数だけリミット処理が行われた場合に、リミット信号と合わせてエラー信号も外部機器に対して出力する。これにより、例えば、一日の間にリミット処理が１０回といった普通ではありえない回数行われた場合に、ホール側においてそのことを把握することができる。

【０４８５】

（ナビ保証処理）

続いて、図８１を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるナビ保証処理について説明する。図８１は、特定区間終了時のナビ保証処理の流れを示す図である。

特定区間の終了条件をゲーム数により管理するパチスロ機の場合、特定区間中に報知対象となる役（例えば、押し順ベル等）が内部当籤役として決定される回数が少ないと、特定区間中に払い出されるメダルが少なく、遊技者が損失感を覚えてしまうことがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間に移行した場合に、最低限のナビ回数を保証し、この保証回数分のナビが行われるまで特定区間を終了することなく継続する。

【０４８６】

ここで、図８１では、特定区間の終了条件がゲーム数により管理されるものであり、また、図８１（Ａ）～（Ｃ）では、５０ゲーム終了時に、特定区間の終了条件が満たされているものとする。図８１（Ａ）に示す例では、特定区間が５０ゲーム継続した（すなわち、終了条件が満たされた）時点で、未だ保証回数分の報知（ナビ）が行われていない。このような場合には、主制御基板７１は、終了条件を満たしたとしても特定区間を継続する。図８１（Ａ）に示す例では、その後、５４ゲーム目に報知対象の役（例えば、押し順ベル）が内部当籤役として決定され、当該報知対象の役に対する報知が行われている。主制御基板７１は、この報知に伴い保証回数分の報知が行われた場合には、特定区間を終了する。一方、主制御基板７１は、特定区間の終了条件を満たした後の報知によっても、未だ保証回数分の報知が行われていない場合には、特定区間を終了することなく、継続する。

【０４８７】

ところで、パチスロ機の中には、押し順役として、押し順正解時のメダルの払出枚数が異なる複数種類の押し順役を設け、主制御基板７１が特定区間中にこれらの押し順役に対

して正解の押し順を報知することがある。複数種類の押し順役としては、例えば、押し順に正解した場合であってもメダルが増加しない（すなわち、払出枚数が投入枚数以下）、又はメダルの増加が極めて少ない（例えば、３ベット時の払出枚数が４枚）押し順役や、押し順に正解した場合にメダルが増加（例えば、３ベット時の払出枚数が９枚）する押し順役が考えられる。なお、いずれの押し順役であっても、押し順に不正解のときには、押し順に正解したときよりもメダルの払出枚数が少ない、又はメダルの払出枚数が０枚である点は、共通である。

【０４８８】

遊技者からすると、押し順正解時にメダルが増加しない又は増加が極めて少ない押し順役に対する報知が行われたとしても、特定区間中に獲得するメダルの総数が増加しないため、これらの押し順役については、特定区間中にナビ回数が保証されている必要はない。これに対して、押し順正解時にメダルが増加する押し順役については、特定区間中に獲得するメダルの総数に影響を与えるため、遊技者からすると、特定区間中にナビ回数が保証されていることが好ましい。

【０４８９】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、押し順正解時のメダルの払出枚数が異なる複数種類の押し順役のうち、押し順正解時の払出枚数が投入枚数よりも多い押し順役についてのみ、ナビ回数を保証し、押し順正解時の払出枚数が投入枚数以下の押し順役については、ナビ回数を保証しないこととしてもよい。また、押し順正解時のメダルの払出枚数が異なる複数種類の押し順役のうち、押し順正解時の払出枚数が最も多い押し順役についてのみ、ナビ回数を保証し、それ以外の押し順役については、ナビ回数を保証しないこととしてもよい。

【０４９０】

具体的には、主制御基板７１は、特定区間中に、ナビ回数を保証する押し順役に対する報知が保証回数以上行われている状況で、特定区間の終了条件が満たされると、ナビ回数を保証しない押し順役に対する報知の回数に関わらず、特定区間の終了条件が満たされたことを条件に特定区間を終了する。一方で、主制御基板７１は、特定区間中に、ナビ回数を保証する押し順役に対する報知が保証回数以上行われていない状況で、特定区間の終了条件が満たされた場合には、特定区間を終了することなく継続し、その後、ナビ回数を保証する押し順役に対する報知が保証回数分行われたタイミングで、特定区間を終了する。

【０４９１】

このようにすることで、特定区間中に獲得するメダルの総数に影響を与える押し順役についての報知（ナビ）回数が保証されることになるため、遊技者が感じる損失を軽減することができる。

【０４９２】

続いて、ボーナス状態を挟みつつ保証回数分の報知が行われることなく特定区間の終了条件が満たされた場合について説明する。図８１（Ｂ）（Ｃ）は、特定区間の終了条件を満たしたとき（５０ゲーム終了時）に、未だ保証回数分の報知が行われていないものの、終了条件を満たす前の特定区間中にボーナス状態に一度移行している例を示している。

【０４９３】

ボーナス状態は、基本的には遊技者にとって有利な遊技状態であるため、特定区間を全体としてみると、遊技者には一定の利益が付与されていると考えることができる。そこで、主制御基板７１は、図８１（Ｂ）に示すように、特定区間の終了条件を満たしたときに、未だ保証回数分の報知が行われていない場合であっても、この特定区間中に一度でもボーナス状態に移行しているときには、特定区間の終了条件を満たしたことをもって、特定区間を終了させることとしてもよい。

【０４９４】

一方で、図８１（Ｃ）に示すように、主制御基板７１は、特定区間の終了条件を満たしたときに、未だ保証回数分の報知が行われていない場合には、この特定区間中にボーナス状態に移行していたか否かに関係なく、保証回数分の報知が行われるまでは特定区間を継

続し、その後、保証回数分の報知が行われたタイミングで特定区間を終了することとしてもよい。

【０４９５】

続いて、保証回数分の報知が行われることなく特定区間のリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した場合について説明する。リミットゲーム数が一定ゲーム数に達するまで特定区間が継続した場合には、遊技者には一定の利益が付与されていると考えることができるため、主制御基板７１は、図８１（Ｄ）に示すように、特定区間のリミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、未だ保証回数分の報知が行われていない場合であっても、特定区間を終了させることとしてもよい。反対に、図８１（Ｅ）に示すように、主制御基板７１は、特定区間のリミットゲーム数が一定ゲーム数に達したとしても、未だ保証回数分の報知が行われていない場合には、保証回数分の報知が行われるまでは特定区間を継続し、その後、保証回数分の報知が行われたタイミングで特定区間を終了することとしてもよい。

【０４９６】

なお、ナビ保証処理により、保証回数分の報知が行われるまで特定区間を継続する場合、終了条件を満たした後の特定区間中にいわゆる上乗せ抽籤を行うか否かは任意である。すなわち、主制御基板７１は、特定区間中は終了条件を満たすまでは上乗せ抽籤を行う一方で、終了条件を満たした後は、特定区間中であっても上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。反対に、主制御基板７１は、終了条件を満たした後も保証回数分の報知が行われるまでの期間は上乗せ抽籤を行うこととしてもよい。

【０４９７】

また、ナビ保証処理により、保証回数分の報知が行われるまで特定区間を継続する場合、表示ユニット１００等の液晶表示装置上では、特定区間の終了条件を満たしたタイミングで通常画面に戻し、その後、報知の対象となる押し順役が内部当籤役として決定されると、この通常画面上で押し順の報知（ナビ）を行うこととしてもよい。すなわち、保証回数分の報知が行われることなく特定区間の終了条件を満たした場合、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させ続けるものの、副制御基板７２は、特定区間中の表示画面から通常区間中の表示画面に表示画面を切り替える。そして、その後、報知の対象となる押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１は、指示モニタ１４７の報知ランプ１４７ａを介して押し順を報知するとともに、副制御基板７２は、通常画面上で押し順を報知する。そして、保証回数分の報知が行われると、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを消灯させることとしてもよい。

【０４９８】

＜それぞれの遊技状態の概要＞

以上、本実施形態のパチスロ機１の遊技フローの概要について説明した。続いて、図７６を参照して、本実施形態のパチスロ機１が有するそれぞれの遊技状態の概要について説明する。

【０４９９】

図７６に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、大きく分類すると、通常区間と、待機区間と、特定区間とを有する。通常区間は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない状態であり、特定区間は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知される状態である。また、待機区間は、特定区間への移行抽籤に当籤した後の、通常区間から特定区間に移行するまでの間の状態である。

【０５００】

通常区間、待機区間及び特定区間には、ボーナスに係る役の当籤の有無又はボーナスの作動の有無に応じて、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない「ボーナス非作動（非フラグ間）」と、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない「フラグ間」と、内部当籤役として決定される確率に設定差がないボーナス役に応じたボーナスが作動している「ボーナス状態（設定差なし）」と、内部当籤役として決定される確率に設定差があるボーナス役に応じたボーナスが作動している「ボーナス状態（設定差あり）」と、の遊技状態が含ま

れる。
【０５０１】
図７６に示すように、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを消灯させるとともに、内部当籤役として報知に係る役が決定されている場合には、これらの役をグループ化して副制御基板７２に対して送信する。具体的には、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合、主制御基板７１は、これらの役をグループ化した役「押し順ベル」が内部当籤役として決定されたとして、副制御基板７２に対して情報を送信する。
【０５０２】
また、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」及び「ボーナス状態（設定差なし）」では、主制御基板７１は、設定値に差のない情報に基づいて特定区間への移行抽籤を行う一方で、通常区間の「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤を行わない。また、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤や、押し順役当籤時の報知を行わない。
【０５０３】
また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、主制御基板７１は、待機区間中と特定区間中とで状態表示器１４７ｂを異なる態様で点灯させることとしてもよい。
【０５０４】
また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、押し順役当籤時の正解の押し順の報知を行うこととしてもよく、また、行わないこととしてもよい。なお、正解の押し順の報知を行う場合には、主制御基板７１は、報知に係る役をグループ化することなく、副制御基板７２に対して送信する。具体的には、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合には、主制御基板７１は、実際に内部当籤役として決定されている役の種類を特定できる情報を、副制御基板７２対して送信する。一方、正解の押し順の報知を行わない場合には、主制御基板７１は、報知に係る役をグループ化して、副制御基板７２に対して送信する。
【０５０５】
また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、当籤している特定区間への移行抽籤を行わない（ただし、当籤している特定区間とは異なる特定区間については移行抽籤を行うこととしてもよい）。また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行わない。なお、待機区間の「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、設定値に差のない情報に基づいて特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行うこととしてもよく、また、行わないこととしてもよい。
【０５０６】
また、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させるとともに、押し順役当籤時の正解の押し順の報知を行う。そのため、主制御基板７１は、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、報知に係る役をグループ化することなく、副制御基板７２に対して送信する。

【０５０７】
　また、主制御基板７１は、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、当籤している特定区間への移行抽籤を行わない（ただし、当籤している特定区間とは異なる特定区間については移行抽籤を行うこととしてもよい）。また、主制御基板７１は、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」及び「ボーナス状態（設定差なし）」では、設定値に差のない情報に基づいて特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行う一方で、特定区間の「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行わない。
【０５０８】
　なお、主制御基板７１は、３ベット時にのみ特定区間への移行抽籤、又は特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行い、１ベット又は２ベット時には、これらの抽籤を行わないこととしてもよい。
【０５０９】
＜移行抽籤結果の外部機器への出力＞
　続いて、図８２～図８４を参照して、特定区間への移行抽籤の結果を、パチスロ機からデータカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対して出力する際の流れについて説明する。
【０５１０】
　遊技店では、パチスロ機等と併せてデータカウンタやホールコンピュータ等の外部機器を設置しており、例えば、パチスロ機においてボーナス状態が開始すると、パチスロ機からデータカウンタに対して信号が出力され、データカウンタにおいてボーナス回数をカウントする。従来のパチスロ機では、特定区間への移行抽籤をサブ（副制御基板７２）側で行っていたため、主制御基板７１は、メイン（主制御基板７１）側で認識できる事象（例えば、ＲＴ状態の遷移や特定の押し順で複数回停止操作が行われた等）から抽籤結果を推測して、その推測に基づいて外部機器に対して信号を出力していた。しかしながら、このような従来の方法では、移行抽籤に当籤したことを出力するタイミングが、実際に当籤したタイミングから数ゲーム遅れてしまう上、遊技者の停止操作により偶然に特定の押し順が繰り返されてしまうと、移行抽籤に当籤していないにも関わらず当籤していると推測してしまい、結果、誤った信号が出力されてしまうことがあった。
　また、ＲＴ遊技状態の遷移に基づいて信号を出力する仕様では、ＡＲＴ中にボーナスを引いた場合、ボーナス消化後にボーナス終了時のＲＴ遊技状態からＡＲＴ用のＲＴ遊技状態へ復帰したときにも信号が出力されることがあった。このような場合には、正確なＡＲＴの当籤回数や消化セット数よりも多く当該信号出力がなされてしまい、遊技者が設定を推測や台選びをする際に正確な情報を把握しづらいという問題が生じていた。
【０５１１】
　この点、本実施形態のパチスロ機１では、推測結果からではなく、特定区間への移行抽籤の結果自体をそのまま外部機器に対して出力するため、移行抽籤の結果を精度良く外部機器に対して出力することができる。
【０５１２】
　図８２は、外部機器への信号出力タイミングのパターン例を示す図である。図８２において、タイミングＴ１は、特定区間（例えば、ＡＲＴ遊技状態）への移行抽籤に当籤した遊技の開始時であり、期間Ｐ１は、当該遊技の一遊技間の期間であり、期間Ｐ２は、次遊技の一遊技間の期間である。
【０５１３】
　図８２に示す例において、タイミングＴ１（すなわち、遊技開始時）において、特定区間への移行抽籤に当籤している。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行っているため、主制御基板７１では、タイミングＴ１の時点から移行抽籤に当籤したことを把握できる。
【０５１４】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、移行抽籤に当籤した遊技の期間Ｐ１中の任意のタイミングで、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力する。例えば、出力パターン例Ａでは、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の開始時（すなわち、スタートレバー６の操作時）に、外部機器に対して移行抽籤の結果を出力している。同様に、出力パターン例Ｂでは、主制御基板７１は、当該遊技のリール回転開始時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力し、出力パターン例Ｃでは、当該遊技の第１停止操作時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力し、出力パターン例Ｄでは、当該遊技の全リール停止時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力している。

【０５１５】

また、出力パターン例Ｅ，Ｆに示すように、主制御基板７１は、移行抽籤に当籤した遊技よりも後の遊技において、外部機器に対して移行抽籤の結果を出力することもできる。例えば、出力パターン例Ｅでは、主制御基板７１は、移行抽籤に当籤した遊技の次の遊技のためのメダル投入時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力している。また、出力パターン例Ｆでは、主制御基板７１は、その後更に複数回の遊技が行われた任意の遊技中（例えば、特定区間が開始する遊技の開始時）に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力している。

【０５１６】

なお、図８２に示す出力パターン例は、一例に過ぎず、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤した後の任意のタイミングで外部機器に対して移行抽籤の結果を出力することができる。

【０５１７】

また、図７３に示す状態表示器１４７ｂの点灯パターン例と、図８２に示す外部機器への信号の出力パターン例とを任意に組み合わせることで、従来にない目新しい面白さを実現することもできる。具体的には、状態表示器１４７ｂの点灯よりも先に外部機器に対して移行抽籤に当籤したことを示す信号を出力することとしてもよく、反対に、状態表示器１４７ｂを点灯した後に外部機器に対して移行抽籤に当籤したことを示す信号を出力することとしてもよく、また、状態表示器１４７ｂの点灯と同時に外部機器に対して移行抽籤に当籤したことを示す信号を出力することとしてもよい。

【０５１８】

例えば、外部機器への信号の出力を、状態表示器１４７ｂよりも先に行うことで、状態表示器１４７ｂの点灯よりも先に、外部機器（データカウンタ）においてカウンタが更新されるため、パチスロ機１以外の外部機器から特定区間の移行の察知を行うことができる。また、例えば、外部機器での処理時間を考慮して、外部機器への信号を状態表示器１４７ｂの点灯よりも少し前に出力することで、状態表示器１４７ｂの点灯（パチスロ機１における報知）タイミングと、外部機器の更新（パチスロ機１以外の報知）タイミングとを合わせることができ、遊技者の違和感を軽減することができる。

【０５１９】

なお、例えば、ボーナスの種類が多く、外部機器に信号を出力する８ピン信号線に空いている出力ピンがない場合のように、外部集中端子板７３からの出力ピンに限りがある場合には、主制御基板７１は、移行抽籤に当籤した場合であっても、外部機器に対して信号を出力しないこととしてもよい。

【０５２０】

また、上記実施例では移行抽籤に当籤した場合に、信号を出力するものとしたが、ＡＲＴなどの特定区間が継続する場合に信号を出力するものであっても良い。例えば、ＡＲＴ遊技状態を３０ゲーム１セットしてセット数管理をする遊技仕様の場合、移行抽籤に当籤した時（いわゆる初当たり時）に信号出力し、１セット目の３０ゲーム消化後、２セット目が開始されるタイミングで外部信号を出力するものとすることができる。このように信号出力することで、正確なセット数が把握できるようになる。また、初当たりの信号と、継続時の信号を異なる信号として、初当たり回数と継続回数を正確にデータカウンタで把握できるものとしてもよく、この場合はさらに遊技状況の把握精度が高めることができる

。
【０５２１】
なお、このようなセット数管理する遊技機では、ＡＲＴ遊技状態の途中でボーナス状態が開始した場合に、ボーナス終了後に当該セット中のボーナス当籤時からの残りゲーム数から遊技を再開するパチスロ機や、ボーナス終了後に新たなセットを初めから開始するパチスロ機がある。
前者の場合、例えば、ＡＲＴ遊技状態の１セットの３０ゲーム中２５ゲームを消化したところでボーナスに当籤しボーナス状態が開始した場合に、ボーナス終了後に残りゲーム数５ゲームの時点（ボーナス当籤時の残りゲーム数）からＡＲＴ遊技状態を再開させる。このような場合には、単に１セットが途中で区切られただけであるためＡＲＴ再開時に信号出力をしないことが望ましい。一方後者の場合、ＡＲＴ遊技状態中にボーナスに当籤したことの恩恵として、実質的に１セット分のＡＲＴが追加されることになるため、ＡＲＴ再開時に信号出力をすることが望ましい。なお、所定ゲーム数を１セットとするタイプのＡＲＴだけでなく、差枚数やナビ回数でＡＲＴのセット数を管理するタイプの場合も同様の信号出力処理を適用できる。
【０５２２】
なお、ボーナス終了後に当該セット中のボーナス当籤時からの残りゲーム数から遊技を再開するパターンと、ボーナス終了後に新たなセットを初めから開始するパターンとの双方を有するパチスロ機も考えられる。例えば、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は救済措置として１セット追加し、残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合はボーナス終了後に残りゲーム数から遊技を再開するといった仕様が考えられる。
【０５２３】
このようなパチスロ機では、主制御基板７１は、ボーナス当籤時のＡＲＴの上乗せの有無に応じて、信号出力を制御する。すなわち、ボーナス当籤時にＡＲＴの上乗せが発生している場合には、主制御基板７１は、ボーナス終了後のＡＲＴ遊技状態の再開時に信号出力を行い、ボーナス当籤時にＡＲＴの上乗せが発生していない場合には、主制御基板７１は、ボーナス終了後のＡＲＴ遊技状態の再開時に信号出力を行わない。より具体的には、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は、ＡＲＴの上乗せが発生したとしてボーナス終了後のＡＲＴ再開時に信号出力を行い、残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合は、ＡＲＴの上乗せが発生していないとしてボーナス終了後のＡＲＴ再開時に信号出力を行わない。
言い換えると、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は、ボーナス終了後にボーナス当籤時に実行していたセットとは別のセットのＡＲＴ遊技状態を再開するとともに、外部に対して信号出力を行う。他方、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合は、ボーナス終了後にボーナス当籤時に実行していたセットと同じセットのＡＲＴ遊技状態を再開するとともに、外部に対して信号出力を行わない。
【０５２４】
また、ボーナス当籤時のＡＲＴ上乗せ発生の有無だけでなく、ボーナス入賞からＡＲＴ開始までのＡＲＴ上乗せの有無に応じて信号出力の有無を決定することとしてもよい。
【０５２５】
なお、これまで説明した信号出力は、１回の出力によりデータカウンタの値が１上がるような信号であるが、価値の大きなＡＲＴ遊技状態を開始させる場合は、価値の大きさに応じてデータカウンタの値が複数値上がる信号としてもよい。例えば、通常１セット３０ゲームのＡＲＴであるところ、プレミアムなどで１セット９０ゲームからなるロングＡＲＴが開始される場合は、データカウンタの値が３上昇するように信号の出力を行うこととしてもよい。
また、通常１セット３０ゲームのＡＲＴであるところ、次回ボーナスまで継続するＡＲＴを開始する場合、ボーナス当籤までの平均ゲーム数に応じてデータカウンタの値が上昇

するように信号の出力を行うこととしてもよい。例えば、ボーナスの当籤確率が１／１５０である場合には、平均継続ゲーム数は１５０ゲームであり、５セット分に相当するため、データカウンタの値が５上昇する信号を出力する。この場合、ボーナスの当籤確率に設定差がある場合には、設定が特定されないように、どの設定であっても特定の設定値（例えば、設定６）のボーナス確率から決定される平均継続ゲーム数に応じた信号を出力する。このようにすることで、開始時に価値の異なる複数のＡＲＴ遊技状態を有するパチスロ機であっても、データカウンタなどから事後的に、どの程度の利益が得られたか判断し易くなる。なお、データカウンタの値が複数値上がる信号とは、値を１上げる信号を複数回、外部機器が識別できるように間隔を空けて送信するものとしてもよく、また、値を複数上げる専用の信号を１ショットで送信するものとしてもよい。

【０５２６】

（外部機器と連携した演出例）

続いて、図８３及び図８４を参照して、特定区間への移行抽籤に当籤した場合に、外部機器と連携して行う演出例について説明する。図８３は、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技中に外部機器に対して信号を出力する場合の演出例を示し、図８４は、特定区間への移行抽籤に当籤した後の遊技において外部機器に対して信号を出力する場合の演出例を示す。

【０５２７】

（演出例１）

図８３に示す演出例１では、移行抽籤に当籤した遊技において、主制御基板７１は、リール回転開始に先立ちリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを逆回転し、その後、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを順回転させることで遊技を進行している。この演出例１では、タイミングＴ１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの逆回転を開始するタイミングであり、タイミングＴ２は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの順回転を開始するタイミング（すなわち、リール回転開始時）であり、タイミングＴ３は、当該遊技の全リール停止時である。また、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯パターン例４（全リール停止時）のタイミングで点灯し、移行抽籤に当籤したことを出力パターン例Ｂ（リール回転開始時）のタイミングで外部機器に対して出力している。

【０５２８】

タイミングＴ１に示すように、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技において、主制御基板７１は、スタートレバー６の操作に基づいてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始する。このとき、主制御基板７１は、まず、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを逆方向に回転させる。また、副制御基板７２では、表示ユニット１００を制御して、パチスロ機１の上部に設置されたデータカウンタに注目する旨の表示を行うとともに、５秒のカウントダウンを表示する。ここで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの逆回転とは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが下から上に向かって回転するものであるため、遊技者にとってみれば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの逆回転に伴い、視線が下から上に誘導される。また、このリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒによる視線の誘導と併せて、表示ユニット１００においても、データカウンタへの注目を促すため、遊技者の興味は、データカウンタに対して強く引き付けられることになる。

【０５２９】

タイミングＴ１～タイミングＴ２では、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して、カウントダウンを進行する。その後、タイミングＴ２になると、主制御基板７１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを順方向に回転させるとともに、データカウンタに対して移行抽籤に当籤したことを示す信号を出力する。この信号を受けると、データカウンタでは、カウンタを更新し、また、「当たり」等の表示を行う。

【０５３０】

このように演出例１では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの逆回転、及び表示ユニット１００による表示を利用して、データカウンタに視線を誘導し、その後、データカウンタに対して信号を出力することで、遊技者の視線を集めたデータカウンタ上で特定区間への移行抽籤に当籤したことを報知する。これにより、パチスロ機１だけでなく、外部機器（データ

カウンタ）と連携した演出を実行することができる。
【０５３１】
また、演出例１では、タイミングＴ３になると、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。副制御基板７２では、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングに合わせて、表示ユニット１００に対して特定区間に当籤したことを示す映像等を表示する。このように演出例１では、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングや外部機器への信号の出力タイミングに合わせて演出を行うことで、様々な演出を連動して行うことができ、演出効果を高めることができる。
【０５３２】
（演出例２）
続いて、図８４を参照して、演出例２について説明する。ＡＲＴ遊技状態等の特定区間を有するパチスロ機では、特定区間への移行抽籤に当籤した後に直ちに特定区間を開始せず、移行抽籤に当籤した後に所定回数の遊技が経過してから特定区間を開始することがあり、この所定回数の遊技中にいわゆる前兆演出を行うことがある。ところで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、自身が行った移行抽籤の結果をそのまま外部機器に対して出力するため、図８２において示した出力パターン例Ａ～Ｄのように、移行抽籤に当籤した遊技においても、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力できてしまう。ここで、移行抽籤に当籤した遊技において移行抽籤の結果を外部機器に対して出力した場合、データカウンタ（外部機器）上でカウンタが更新されてしまうため、前兆演出を行っている最中にデータカウンタの値から演出結果（すなわち、移行抽籤の当否）が分かってしまい、興趣が削がれてしまう。
【０５３３】
そこで、図８４に示す演出例２では、主制御基板７１は、特定区間の移行抽籤に当籤した遊技から３２ゲーム後の遊技中の任意のタイミングで、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力する。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、演出例Ａに示すように、この３２ゲームの間に前兆演出を行う。これにより、前兆演出が行われる３２ゲーム間は、データカウンタの値が更新されることがなく、遊技者は、前兆演出に対して関心を抱くことができる。
【０５３４】
なお、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間の移行抽籤に当籤すると、当該遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させることとしているが、前兆演出中に状態表示器１４７ｂから移行抽籤の結果が把握できたのでは興趣が削がれてしまうため、状態表示器１４７ｂからは移行抽籤の結果が分かり難くしていることが好ましい。状態表示器１４７ｂから移行抽籤の結果を分かり難くする方法は、上述した通りである。
【０５３５】
また、遊技者から登録操作を受け付けている場合には、前兆演出を行う期間をカスタマイズ可能にしてもよい。図８４に示す例では、演出例Ａは、３２ゲーム間にわたり前兆演出が行われているが、演出例Ｂでは、１６ゲーム間にわたり前兆演出が行われ、その後は、特定区間の当籤が確定した後の待機演出を行うこととしている。なお、待機演出としては、例えば、パチスロ機１に登場するキャラクタの紹介やストーリ紹介等であってもよく、また、設定値を示唆する演出等であってもよい。また、このように前兆演出の期間をカスタマイズ可能にした場合であっても、主制御基板７１は、カスタマイズの有無に関わらず、同じタイミングで外部機器に対して信号を出力する。すなわち、図８４に示す例では、演出例Ａを行う場合であっても演出例Ｂを行う場合であっても共に、主制御基板７１は、特定区間の移行抽籤に当籤した遊技から３２ゲーム後の遊技中に、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力している。
【０５３６】
＜特定区間中のナビ確保方法＞
続いて、図８５を参照して、特定区間中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する回数を確保するためのナビ確保方法について説明する。ＡＲＴ遊技状態等の特定区間

を有するパチスロ機では、特定区間中にナビが行われないと特定区間中の遊技が単調になってしまい、遊技者の興趣を削いでしまうことがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間中にナビが行われ易い状態を作り出すことで、特定区間中の遊技が単調になってしまうことを防止する。

【０５３７】

具体的には、パチスロ機１では、特定区間を開始するタイミングを、ボーナス状態の開始時としつつ、このボーナス状態中は、ボーナス非作動中に比べて高い確率で押し順役（報知対象役）を内部当籤役として決定する。そして、ボーナス状態の開始時に特定区間も併せて開始する場合には、ボーナス状態中に当籤した押し順役に対して正解の押し順を報知し、ボーナス状態の開始時に特定区間を開始しない場合には、ボーナス状態中に押し順を報知しない。これにより、特定区間中にナビが行われないという状況を避けることができ、結果、特定区間中の遊技の興趣を高めることができる。

【０５３８】

特に、特定区間を開始するタイミングを、ボーナス状態の開始時としているため、特定区間中に一度もボーナス状態にならないという状況、すなわち、特定区間中にナビが行われ易い状況（ボーナス状態）に一度もならないという状況を回避することができ、結果、遊技者は、特定区間中に一定回数分のナビを受けることができる。

【０５３９】

（ボーナス開始時の特定区間開始方法例）

ここで、特定区間を開始するタイミングを、ボーナス状態の開始時とする方法は、任意である。例えば、図８５（Ａ－１）に示すように、主制御基板７１は、通常区間中に設定不問役であるボーナスに係る役が内部当籤役として決定（すなわち、ボーナス当籤）されたことに応じて、移行抽籤を行う。そして、主制御基板７１は、この移行抽籤に当籤している状態で、当該ボーナスに係る役に応じた図柄の組合せが表示されると、ボーナス状態と併せて特定区間を開始し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、ボーナス状態中に高い確率で内部当籤役として決定される押し順役に対して正解の押し順を報知する。一方、主制御基板７１は、移行抽籤に当籤していない状態で、ボーナスに係る役に応じた図柄の組合せが表示された場合には、特定区間を開始することなくボーナス状態を開始し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、ボーナス状態中に押し順役が内部当籤役として決定されても正解の押し順を報知しない。

【０５４０】

また、図８５（Ａ－２）に示すように、主制御基板７１は、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されたことではなく、通常区間中に設定不問役であるボーナスに係る役に応じた図柄の組合せが表示（すなわち、ボーナス入賞）されたことに応じて、移行抽籤を行うこととしてもよい。

【０５４１】

また、図８５（Ａ－３）に示すように、主制御基板７１は、通常区間中にボーナスに係る役とは関係なく移行抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、主制御基板７１は、通常区間中に設定値に差のない情報に基づいて特定区間への移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合には、特定区間への移行権利を付与する。そして、その後にボーナスに係る役に応じた図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、移行権利が付与されている場合には、ボーナス状態と併せて特定区間を開始し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、ボーナス状態中に高い確率で内部当籤役として決定される押し順役に対して正解の押し順を報知する。一方、主制御基板７１は、移行権利が付与されていない場合には、特定区間を開始することなくボーナス状態を開始し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、ボーナス状態中に押し順役が内部当籤役として決定されても正解の押し順を報知しない。

【０５４２】

（データ例）

図８５（Ｂ）は、特定区間中のナビ確保方法を実現するためのデータ構成例である。図

８５（Ｂ）に示すように、ボーナス状態中は、ボーナス状態中以外の状態に比べて高い確率で、押し順役（「Ｆ＿３択役＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択役＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択役＿３ｒｄ」）が内部当籤役として決定される。この押し順役は、例えば、押し順に正解した場合には、９枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合には、５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるものである。また、ボーナス状態は、例えば、１０枚以上のメダルが払い出されると終了することとする。

【０５４３】

このようなデータ例によれば、ボーナス状態中に押し順役に対して正解の押し順を報知する場合には、遊技者は、ボーナス状態中に１８枚（＝９枚×２回）のメダルの払出を受けることができる一方で、ボーナス状態中に押し順役に対して正解の押し順を報知しない場合には、遊技者は、ボーナス状態中に１０枚（＝５枚×２回）のメダルの払出しか受けることができないこともある。

【０５４４】

＜特定区間を用いた前兆実現方法＞

続いて、図８６及び図８７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における前兆演出の実現方法について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤すると、その遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯して、移行抽籤に当籤したことを報知するため、複数回の遊技にわたり行う演出を用いて移行抽籤の結果を報知することには適していない。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、当否を報せる対象の特定区間（第２特定区間）とは別の特定区間（第１特定区間）を用いて、この第１特定区間中に前兆演出を行うこととしている。

【０５４５】

（特定区間移行に関する前兆方法１）

初めに、図８６を参照して、第２特定区間への移行に関する前兆実現方法の一手法について説明する。この方法では、ショートＡＲＴ（第１特定区間）及びロングＡＲＴ（第２特定区間）という継続期間の異なる複数の特定区間を設け、ショートＡＲＴ中の遊技を、ロングＡＲＴへの移行に関する前兆遊技として扱う。

【０５４６】

具体的には、図８６（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、第１の期間（例えば、３ゲーム間）継続するショートＡＲＴと、第１の期間を超える第２の期間（例えば、５３ゲーム（３＋５０）間）継続するロングＡＲＴとを設け、通常区間中に、ショートＡＲＴ又はロングＡＲＴへの移行抽籤を行う。図８６（Ｂ）は、移行抽籤に用いる移行抽籤テーブルの一例を示す図である。主制御基板７１は、設定値に差のない情報（内部当籤役）に基づいて、設定値により変動することのない確率でショートＡＲＴ又はロングＡＲＴへの移行抽籤を行う。

【０５４７】

この移行抽籤において、ショートＡＲＴ又はロングＡＲＴのいずれかに当籤すると、パチスロ機１では、ショートＡＲＴが継続する期間中にロングＡＲＴに当籤したか否かを報知する前兆演出を行う。より具体的には、パチスロ機１では、ショートＡＲＴに当籤しているときには、このショートＡＲＴの継続期間である第１の期間中にロングＡＲＴに当籤していないことを報知する前兆演出を行う。一方で、パチスロ機１では、ロングＡＲＴに当籤しているときには、ロングＡＲＴの継続期間のうちの、開始からショートＡＲＴの継続期間である第１の期間までの間、ロングＡＲＴに当籤していることを報知する前兆演出を行うとともに、この前兆演出の後にロングＡＲＴに固有の演出を行う。

【０５４８】

なお、ショートＡＲＴを用いて前兆演出を行う場合、ショートＡＲＴ及びロングＡＲＴのいずれも特定区間であるため、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。すなわち、図８６（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、移行抽籤においてショートＡＲＴに当籤した場合には、ショートＡＲＴの継続期間である第１の期間中、状態表示器１４７ｂを点灯させ、また、移行抽籤においてロングＡＲＴに当籤した場合には、ロングＡ

ＲＴの継続期間である第２の期間中、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、主制御基板７１は、ショートＡＲＴとロングＡＲＴとで、状態表示器１４７ｂを異なる態様で点灯することとしてもよく、また、同じ態様で点灯することとしてもよい。

【０５４９】

また、ショートＡＲＴを用いて前兆演出を行う場合の、外部機器に対する信号の出力方法も任意である。例えば、主制御基板７１は、移行抽籤においてショートＡＲＴに当籤した場合には、外部機器に対して信号を出力せずに、移行抽籤においてロングＡＲＴに当籤した場合にのみ、外部機器に対して信号を出力することとしてもよい。また、主制御基板７１は、移行抽籤においてショートＡＲＴに当籤した場合も、ロングＡＲＴに当籤した場合もともに、外部機器に対して信号を出力することとしてもよい。

【０５５０】

また、ショートＡＲＴ及びロングＡＲＴの終了条件としては、特定区間中のゲーム数、特定区間中に行われたナビ回数、特定区間中に払い出されたメダルの枚数や差枚数等の任意の条件を用いることができる。この場合において、ショートＡＲＴに対して用いる終了条件と、ロングＡＲＴに対して用いる終了条件とは、同一の種別であってもよく、また、異なる種別であってもよい。なお、同一の種別とは、例えば、ショートＡＲＴの終了条件としてゲーム数を用いる場合には、ロングＡＲＴの終了条件としてもゲーム数を用いることであり、異なる種別とは、例えば、ショートＡＲＴの終了条件としてゲーム数を用いる場合に、ロングＡＲＴの終了条件としてゲーム数以外の条件を用いることである。

【０５５１】

続いて、図８６（Ｃ）を参照して、ショートＡＲＴを用いて前兆遊技を行う場合の演出例について説明する。ショートＡＲＴ又はロングＡＲＴに当籤すると、副制御基板７２は、表示ユニット１００において、例えば「爆破チャンス突入」という演出を行う。この「爆破チャンス」演出は、ショートＡＲＴの継続期間である第１の期間中に、爆弾を爆破できるか否かにより、ロングＡＲＴへの当籤を報知する演出である。なお、図８６に示す例では、ショートＡＲＴの継続期間が３ゲーム間であるものとしている。

【０５５２】

副制御基板７２は、移行抽籤においてショートＡＲＴに当籤していた場合（すなわち、ロングＡＲＴに非当籤の場合）、爆弾を爆破できないまま「爆破チャンス」演出を終了し、移行抽籤においてロングＡＲＴに当籤していた場合には、「爆破チャンス」演出において爆弾の爆破に成功する演出を実行する。なお、ロングＡＲＴに当籤していた場合に爆弾の爆破に成功するタイミングは、任意である。例えば、ショートＡＲＴの継続期間が３ゲームである場合には、１ゲーム目や２ゲーム目に爆弾の爆破に成功してもよく、３ゲーム目に爆弾の爆破に成功してもよく、また、４ゲーム目の開始時に爆弾の爆破に成功してもよい。

【０５５３】

また、ショートＡＲＴ及びロングＡＲＴは、特定区間であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、前兆演出中に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することができる。図８６（Ｃ）に示す例では、ロングＡＲＴの前兆演出である「爆破チャンス」演出中に押し順役が当籤しているため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、当該押し順役に対して正解の押し順を報知している。このようにパチスロ機１では、前兆演出中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することができるため、遊技の興趣が高まるはずの前兆演出中に、遊技者に対して損失感を与えてしまうことがない。

【０５５４】

（特定区間移行に関する前兆方法２）

続いて、図８７を参照して、第２特定区間への移行に関する前兆実現方法の別手法について説明する。上述の前兆方法１では、「爆破チャンス」演出の開始時に既に移行抽籤の結果が確定しているため、前兆演出の結果は前兆遊技の開始時に既に決まってしまっている。続いて説明する別手法では、前兆演出の結果を前兆遊技中に決定可能にする方法である。この方法では、ＣＺ（第１特定区間）とＡＲＴ遊技状態（第２特定区間）という複数

の特定区間を設け、ＣＺ中の遊技を、ＡＲＴ遊技状態への移行に関する前兆遊技として扱う。

【０５５５】

具体的には、図８７（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、通常区間中にＣＺへの移行抽籤を行うとともに、ＣＺ中にＡＲＴへの移行抽籤を行う。図８７（Ｂ）は、移行抽籤に用いる移行抽籤テーブルの一例を示す図である。主制御基板７１は、ＣＺへの移行抽籤は、内部当籤役に基づいて行い、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤は、図柄の組合せに基づいて行う。具体的には、主制御基板７１は、ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行わず、ベルの図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行う。そして、ＣＺ中に押し順ベルに対して正解の押し順を報知することで、ＣＺ中をＡＲＴ遊技状態に移行し易い状態とすることができる。

【０５５６】

パチスロ機１では、通常区間中に行う移行抽籤においてＣＺに当籤すると、図８７（Ｃ）に示す「爆破チャンス」演出を行う。この「爆破チャンス」演出は、例えば、３ゲーム継続し、この３ゲームの間に押し順ベルが内部当籤役として決定されると、正解の押し順が報知される結果、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を受けることができる。そして、副制御基板７２は、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤せずにＣＺが終了すると、爆弾を爆破できないまま「爆破チャンス」演出を終了し、ＣＺの終了前にＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤した場合には、「爆破チャンス」演出において爆弾の爆破に成功する演出を実行する。

【０５５７】

なお、主制御基板７１は、ＣＺ及びＡＲＴ遊技状態の双方において、状態表示器１４７ｂを点灯させるが、状態表示器１４７ｂの点灯の態様は任意である。すなわち、主制御基板７１は、ＣＺとＡＲＴ遊技状態とで状態表示器１４７ｂを異なる態様で点灯することとしてもよく、また、同じ態様で点灯することとしてもよい。

【０５５８】

また、外部機器に対する信号の出力方法も任意である。例えば、主制御基板７１は、移行抽籤にＣＺに当籤した場合には、外部機器に対して信号を出力せずに、移行抽籤においてＡＲＴ遊技状態に当籤した場合にのみ、外部機器に対して信号を出力することとしてもよい。また、主制御基板７１は、移行抽籤においてＣＺに当籤した場合も、ＡＲＴ遊技状態に当籤した場合もともに、外部機器に対して信号を出力することとしてもよい。

【０５５９】

また、ＣＺ及びＡＲＴ遊技状態の終了条件は任意であり、それぞれ異なる種別の終了条件を用いることとしてもよく、また、同一の種別の終了条件を用いることとしてもよい。

【０５６０】

また、上述の例の変形として、いわゆるギャップＭＢの開始時にショートＡＲＴ又はロングＡＲＴを開始させる仕様も考えられる。

ここで、ギャップＭＢとは、例えば、ＭＢの終了条件が１４枚を超えるメダルの払出であり、ＭＢ中には１４枚のメダルが払い出される図柄の組合せ又は１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるＭＢにおいて、報知が行われる状態では、ＭＢ中の１回目の遊技において、１４枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されることになる押し順を報知し、次の遊技において、１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されることになる押し順を報知することで、２９枚のメダルの払出が得られるものの、報知が行われない状態では、１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されることが多く、１５枚のメダルの払出で終了してしまうＭＢをいう。

【０５６１】

上述の例では、押し順役が内部当籤役として決定されるまで待ち続ける必要があるものの、このようなギャップＭＢの開始時にショートＡＲＴを開始させると、ショートＡＲＴ開始の遊技と次の遊技で押し順ナビが発生するため、押し順役が内部当籤役として決定されるまで待ち続ける必要がなくなり、遊技が間延びしなくなるため、遊技の興趣が高まる

。また、ショートＡＲＴで終了したとしても、ギャップＭＢにより遊技が間延びしないため、通常の遊技でベルナビ回数を消化するよりも得られるメダルが多く、お得感のあるナビ消費を体感できるため、ロングＡＲＴにつながらなかったことによる残念さを軽減し、遊技者の遊技意欲の低下を抑制できる。

【０５６２】

＜ナビ回数の節約方法＞

特定区間の継続期間の終了条件として、特定区間中に行われたナビ回数を用いる、いわゆるナビ回数管理のパチスロ機では、ナビ対象の役（報知対象役）が集中して当籤してしまうと、ナビが集中して行われてしまい、結果、特定区間が直ぐに終了してしまう。特定区間が直ぐに終了してしまったのでは、遊技者が不満に感じてしまう原因になってしまうため、以下では、図８８を参照して、ナビ回数の節約方法について説明する。

【０５６３】

特定区間の継続期間の終了条件としてナビ回数を用いる場合、本実施形態のパチスロ機１では、図８８（Ａ）に示すように、ボーナス状態中も遊技者にとって有利な停止操作の態様の報知が必要なボーナス（ＭＢ１）と、ボーナス状態中は遊技者にとって有利な停止操作の態様の報知が必要ないボーナス（ＭＢ２）とを設ける。具体的には、パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＭＢ１に応じた図柄の組合せが表示されるとＭＢ１遊技状態を開始し、ＭＢ２に応じた図柄の組合せが表示されるＭＢ２遊技状態を開始する。

【０５６４】

図８８（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、ＭＢ１遊技状態中は、押し順に応じて払出枚数が異なる図柄の組合せが表示される役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ＋全小役」「Ｆ＿維持リプ＿２ｎｄ＋全小役」「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ＋全小役」を内部当籤役として決定する一方で、ＭＢ２遊技状態中は、押し順に関わらず払出枚数が同じ図柄の組合せが表示される役のみを内部当籤役として決定する。そして、ＭＢ１遊技状態中は、押し順に応じて払出枚数が異なる可能性があるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、これらの役が内部当籤役として決定されると、正解の押し順（９枚役が表示される押し順）を報知する。

【０５６５】

このようにすることで、特定区間中にＭＢ１遊技状態が開始してしまった場合にはナビ回数を消費しつつ遊技を行うことになるものの、特定区間中にＭＢ２遊技状態を開始できた場合には、ナビ回数を消費することなく遊技を行うことができ、ナビ回数の消費速度を緩和することができる。

【０５６６】

なお、ＭＢ１遊技状態中は、押し順に応じて払出枚数が異なる図柄の組合せが表示される役を内部当籤役として決定する一方で、ＭＢ２遊技状態中は、押し順に関わらず払出枚数が同じ図柄の組合せが表示される役のみを内部当籤役として決定することを実現する方法は任意である。一例として、ＭＢ１遊技状態を３ベット専用の遊技状態として、ＭＢ１遊技状態中は、リプレイに係る役に関してのみ個別に抽籤しておき、全ての小役を内部当籤役として決定する際に個別に抽籤しておいたリプレイの種別に応じて停止制御を異ならせる。これにより、ＭＢ１遊技状態中は、押し順に応じて払出枚数が異なる図柄の組合せが表示される役を内部当籤役として決定することができる。一方で、ＭＢ２遊技状態を２ベット専用の遊技状態とし、２ベット時はどの小役もメダルの払出枚数が同じとなる役構成にする。これにより、ＭＢ２遊技状態中は、押し順に関わらず払出枚数が同じ図柄の組合せが表示される役のみを内部当籤役として決定することができる。

【０５６７】

＜リプナビとベルナビの個別管理＞

続いて、図８９～図９４を参照して、特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する方法について説明する。従来のパチスロ機では、特定区間中に、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知、及びメダルを増加させるための報知の双方の報知を行うことが一般的であるが、これらの報知を個別に管理することで、従来にない新たな遊技性を

実現することができる。
【０５６８】
（遊技例１）
初めに、図８９～図９１を参照して、リプナビとベルナビとを個別管理する場合の遊技例１について説明する。この遊技例１は、特定区間としてリプナビＡＴ及びベルナビＡＴという複数種類の特定区間を有する。リプナビＡＴでは、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知を行う一方で、メダルを増加させるための報知は行わない。また、ベルナビＡＴでは、少なくともメダルを増加させるための報知を行うとともに、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知は、必要に応じて行う。
【０５６９】
図８９（Ａ）は、遊技例１における遊技フローである。図８９（Ａ）に示すように、パチスロ機１は、ＲＴ遊技状態として、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態の３種類の状態を設ける。ＲＴ０遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ボーナス終了後、初期化処理後、及び設定変更後等に滞在する遊技状態である。また、ＲＴ１遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、主に通常遊技において使用される遊技状態である。また、ＲＴ２遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であり、報知に従い移行した場合にはリプナビＡＴとして扱われ、報知に関係なく移行した場合には通常遊技として扱われる遊技状態である。また、ＲＴ３遊技状態は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であり、主にベルナビＡＴにおいて使用される遊技状態である。
【０５７０】
ＲＴ０遊技状態からは、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ０遊技状態において、ベルこぼし目の図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ０遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、ベルこぼし目の図柄の組合せは、押し順役である役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に不正解のときに表示される。なお、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解のときには、ベルの図柄の組合せが表示され、９枚のメダルが払い出される。
【０５７１】
また、ＲＴ１遊技状態からは、ＲＴ２遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ１遊技状態において、ＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の内部抽籤テーブルに示すように、ＲＴ１遊技状態では、押し順役である役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」を所定の確率で内部当籤役として決定する。そして、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解の場合にはＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合にはリプレイの図柄の組合せが表示される。
【０５７２】
また、ＲＴ２遊技状態からは、ＲＴ１遊技状態又はＲＴ３遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ２遊技状態において、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の内部抽籤テーブルに示すように、ＲＴ２遊技状態では、押し順役である役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」を所定の確率で内部当籤役として決定する。そして、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解の場合にはリプレイの図柄の組合せが表

示され、押し順に不正解の場合にはＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示される。主制御基板７１は、押し順正解によりリプレイの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態のまま維持し、押し順不正解によりＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。

【０５７３】

また、ＲＴ２遊技状態において、ＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の内部抽籤テーブルに示すように、ＲＴ２遊技状態では、押し順役である役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を所定の確率で内部当籤役として決定する。そして、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解の場合にはＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合にはリプレイの図柄の組合せが表示される。主制御基板７１は、押し順正解によりＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行させ、押し順不正解によりリプレイの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態のまま維持する。

【０５７４】

また、ＲＴ３遊技状態からは、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ３遊技状態において、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ３遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。すなわち、主制御基板７１は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順正解によりベルの図柄の組合せが表示された場合には、９枚のメダルを払い出しつつ、遊技状態をＲＴ３遊技状態のまま維持し、押し順不正解によりベルこぼし目の図柄の組合せが表示された場合には、９枚よりも少ない数（又は０枚）のメダルを払い出しつつ、遊技状態をＲＴ３遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。

【０５７５】

また、図９０（Ｃ）の移行抽籤テーブルに示すように、パチスロ機１では、主制御基板７１は、内部当籤役に基づいてリプナビＡＴへの移行抽籤を行っている。なお、この移行抽籤テーブルは、内部当籤役に基づいてリプナビＡＴへの移行抽籤が行われることを示すものであり、移行抽籤を行うことになる役の種類は単なる例示に過ぎない。

【０５７６】

また、図９０（Ｃ）の移行抽籤テーブルに示すように、パチスロ機１では、主制御基板７１は、表示された図柄の組合せに基づいてベルナビＡＴへの移行抽籤を行っている。この遊技例１では、主制御基板７１は、ＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示された場合にのみ、ベルナビＡＴへの移行抽籤を行い、かつ、ＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示された場合には、必ずベルナビＡＴに当籤することとしている。

【０５７７】

なお、図示の例では、ベルナビＡＴへの移行抽籤を、ＲＴ３移行リプの図柄の組合せが表示されること、すなわち、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において押し順に正解することを条件に行うこととしているが、これに限られるものではなく、主制御基板７１は、単に、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合に、ベルナビＡＴへの移行抽籤を行うこととしてもよい。

【０５７８】

ここで、パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中に役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定し、その他のＲＴ遊技状態中は役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定しない、又はその他のＲＴ遊技状態中はＲＴ２遊技状態中よりも低い確率で役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内

部当籤役として決定する。そのため、ＲＴ２遊技状態は、その他のＲＴ遊技状態中よりもベルナビＡＴへの移行抽籤を行う頻度が高く、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中は、その他のＲＴ遊技状態（特に、ＲＴ１遊技状態）よりも高い頻度でベルナビＡＴへの移行抽籤を行う。

【０５７９】

パチスロ機１（主制御基板７１及び副制御基板７２）では、リプナビＡＴ及びベルナビＡＴのいずれにも当籤していない場合には、遊技者にとって有利な停止操作の態様（正解の押し順）を報知しない。一方で、パチスロ機１では、リプナビＡＴに当籤している場合には、リプナビＡＴに伴う報知を行い、ベルナビＡＴに当籤している場合にはベルナビＡＴに伴う報知を行う。

【０５８０】

具体的には、リプナビＡＴに当籤している場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」、及び役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」のいずれかが内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知する。一方で、リプナビＡＴに当籤している場合であっても、主制御基板７１及び副制御基板７２は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定されても、正解の押し順を報知しない。

【０５８１】

また、ベルナビＡＴに当籤している場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知する。なお、ベルナビＡＴに当籤している場合には、主制御基板７１及び副制御基板７２は、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」、及び役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に正解の押し順を報知することとしてもよく、報知しないこととしてもよい。

【０５８２】

このようにすることで、リプナビＡＴ中を、ベルナビＡＴへの移行抽籤の頻度が高いＲＴ２遊技状態を維持するための報知を行う特定区間として扱うことができ、また、ベルナビＡＴ中を、メダルを増加させるための報知を行う特定区間として扱うことができる。このように遊技例１では、リプナビＡＴとベルナビＡＴというそれぞれ役割が異なる特定区間を有するため、遊技者にとってみれば、報知が持つ意味が特定区間の種類によって異なることになるため、特定区間中の報知が単調になることなく、興趣の低下を防止することができる。

【０５８３】

また、リプナビＡＴ中は、メダルを増加させるための報知は行わないため、メダルの増加が抑えられることになる。パチスロ機では、遊技者と遊技店との利益のバランスを図る必要があるが、メダルが増加する期間が長いと遊技者が得る利益が過大になってしまうため、特定区間に移行し難くするなど他の部分で利益のバランスを図る必要がある。この点、遊技例１のパチスロ機１によれば、メダルを増加させるための報知を行うベルナビＡＴとは別に、メダルを増加させるための報知は行わないリプナビＡＴという特定区間を有するため、特定区間に移行し易い遊技性を実現しつつ、遊技者及び遊技店の利益のバランスを図ることができる。

【０５８４】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、設定値に差のない情報に基づいて行う移行抽籤を行うことで、特定区間への移行に関する期待度を各設定値に対して同一にすることとしている。この点、移行抽籤自体は、設定値に差のない情報に基づいて行いつつも、特定区間への移行に関する期待度を設定値毎に異ならせることとしてもよい。以下に、その具体的な方法を示す。

【０５８５】

上述の遊技例１では、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定されたことに応じて（より詳細には、内部当籤役として決定された場合に正解の押し順で停止操作されたことに応じて）、ベルナビＡＴへの移行抽籤を行うこととしている。移行抽籤を、設定値に差のない情報に基づいて行うため、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」は、設定値に関わらず現在の遊技状態に応じた確率で内部当籤役として決定される必要がある。具体的には、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中に設定値に関わらず所定の確率で、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する。なお、上述したように、ＲＴ２遊技状態以外のＲＴ遊技状態においても役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定することとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態以外のＲＴ遊技状態（例えば、ＲＴ１遊技状態）中に、設定値に関わらず所定の確率よりも低い確率で、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する。

【０５８６】

また、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤を設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うため、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定されたことに応じて（より詳細には、内部当籤役として決定された場合に正解の押し順で停止操作されたことに応じて）、設定値に関わらず同一の確率で当籤する移行抽籤を行う必要がある。そこで、主制御基板７１は、ベルナビＡＴへの移行抽籤を行う場合には、設定値に関わらず同一の確率で当籤するように抽籤を行う。

【０５８７】

このようにすることで、ベルナビＡＴへの移行抽籤が行われる契機となる、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」は、設定値に関わらず同一の確率で内部当籤役として決定され、また、ベルナビＡＴへの移行抽籤は、設定値に関わらず同一の確率で当籤することになる。そのため、一見すると、ベルナビＡＴへの移行に関する期待度は、各設定値に対して同一になるが、本方法では、ＲＴ遊技状態の移行に関して設定差を持たせることで、ベルナビＡＴへの移行に関する期待度を設定値毎に異ならせる。

【０５８８】

具体的には、主制御基板７１は、設定されている設定値に応じた確率で、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に遊技状態を移行させる。上述のように、ＲＴ２遊技状態中は、その他のＲＴ遊技状態よりも高い頻度でベルナビＡＴへの移行抽籤を行うため、移行抽籤の契機や当籤確率には設定差を設けることなく、このＲＴ２遊技状態への移行に関して設定差を設けることで、結果として、ベルナビＡＴへの移行に関する期待度を設定値毎に異ならせることができる。より具体的には、図８９（Ｂ）に示すＲＴ１用の内部抽籤テーブルにおいて、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する確率（抽籤値の情報）を、設定値毎に異ならせることで、ＲＴ２遊技状態への移行に関して設定差を設けることができる。これにより、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する確率が高い設定値は、ＲＴ２遊技状態に移行し易くなり、結果、ベルナビＡＴへの移行に関する期待度が高くなるため、ベルナビＡＴへの移行に関して設定値毎の特徴を出すことができる。

【０５８９】

（遊技例１における演出例）

続いて、図９１を参照して、遊技例１のパチスロ機１における演出例について説明する。図９１（Ａ）は、当該演出を行う場合の遊技の流れの一例を示す図である。

【０５９０】

図９１（Ａ）に示すように、１回目の遊技は、ＲＴ１遊技状態であり、リプナビＡＴ及びベルナビＡＴのいずれにも当籤していない遊技である。１回目の遊技では、リプナビＡ

Ｔ及びベルナビＡＴのいずれにも当籤していないため、状態表示器１４７ｂは消灯しており、また、リプナビ回数及びベルナビ回数の双方ともに０回のままである。なお、リプナビ回数とは、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」、及び役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に正解の押し順を報知する回数であり、ベルナビ回数とは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に正解の押し順を報知する回数である。

【０５９１】

続いて、２回目の遊技では、リプナビＡＴへの移行抽籤に当籤している。そのため、状態表示器１４７ｂは点灯パターン１で点灯し、また、リプナビ回数として５回が付与されている。このとき、副制御基板７２は、表示ユニット１００において図９１（Ｂ）の（ａ）に例示する演出を行う。すなわち、副制御基板７２は、表示ユニット１００にリプナビ回数が付与されたことを表示するとともに、「探索チャレンジ」演出が開始することを表示する。なお、「探索チャレンジ」演出は、リプナビＡＴ中に行われる宝物を探索する演出であり、リプナビ回数が残っている間に宝物を見つけることができた場合には、成功（ベルナビＡＴ）となる演出である。

【０５９２】

続いて、３回目の遊技では、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されている。リプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知し、ＲＴ２遊技状態への移行を促す。この報知に伴い、３回目の遊技では、リプナビ回数が５回から４回に減っている。このとき、副制御基板７２は、表示ユニット１００において図９１（Ｂ）の（ｂ）に例示する演出を行う。すなわち、副制御基板７２は、表示ユニット１００に待機の間（ＲＴ１遊技状態）から宝物の間（ＲＴ２遊技状態）に移行するための押し順を表示する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、ＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示され、その後、図９１（Ｂ）の（ｂ）に示すように、副制御基板７２は、表示ユニット１００に待機の間から宝物の間に到着したことを示す表示を行う。

【０５９３】

続いて、４回目の遊技では、３回目の遊技においてＲＴ２遊技状態への移行が行われたため、状態表示器１４７ｂは点灯パターン２で点灯している。また、４回目の遊技では、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されている。４回目の遊技はリプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知し、ＲＴ２遊技状態を維持することを促す。この報知に伴い、４回目の遊技では、リプナビ回数が４回から３回に減っている。このとき、副制御基板７２は、表示ユニット１００において図９１（Ｂ）の（ｃ）に例示する演出を行う。すなわち、副制御基板７２は、表示ユニット１００にＲＴ２遊技状態を維持するための押し順を表示する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、ＲＴ２遊技状態が維持され、宝物の間における探索が継続することになる。

【０５９４】

続いて、５回目の遊技では、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定されているが、リプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知しない。そのため、副制御基板７２は、図９１（Ｂ）の（ｄ）に示すように、表示ユニット１００において押し順が不明であることを示す表示を行う。ここで、図９１に示す例では、押し順に不正解であったものとしているため、ベルこぼし目の図柄の組合せが表示されることになる。主制御基板７１は、ベルこぼし目の図柄の組合せの表示に伴い、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。また、副制御基板７２は、表示ユニット１００に宝物の間（ＲＴ２遊技状態）から待機の間（ＲＴ１遊技状態）に転落してしまったことを示す表示を行う。

【０５９５】

続いて、６回目の遊技では、５回目の遊技においてＲＴ１遊技状態への移行が行われたため、状態表示器１４７ｂは点灯パターン１で点灯している。また、６回目の遊技では、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されている。リプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知し、ＲＴ２遊技状態への移行を促す。この報知に伴い、６回目の遊技では、リプナビ回数が３回から２回に減っている。また、副制御基板７２は、図９１の（ｅ）に示すように、表示ユニット１００に待機の間（ＲＴ１遊技状態）から宝物の間（ＲＴ２遊技状態）に移行するための押し順を表示し、その後、ＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示されると、表示ユニット１００に待機の間から宝物の間に到着したことを示す表示を行う。

【０５９６】

続いて、７回目の遊技では、６回目の遊技においてＲＴ２遊技状態への移行が行われたため、状態表示器１４７ｂは点灯パターン２で点灯している。また、７回目の遊技では、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されている。７回目の遊技はリプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知する。この報知に伴い、７回目の遊技では、リプナビ回数が２回から１回に減っている。このとき、副制御基板７２は、表示ユニット１００において図９１（Ｂ）の（ｆ）に例示する演出を行う。すなわち、副制御基板７２は、表示ユニット１００に正解の押し順を表示する。

【０５９７】

ここで、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されたときに押し順に正解すると、ベルナビＡＴへの移行抽籤が行われベルナビＡＴに当籤することから、副制御基板７２は、表示ユニット１００にベルナビＡＴに当籤したことを示す表示を行う。また、ベルナビＡＴの当籤に応じて、リプナビ回数及びベルナビ回数にそれぞれ初期値（１０）が加算される。なお、ベルナビＡＴに当籤したときにリプナビ回数として１回が残っていることから、ベルナビＡＴ当籤時のリプナビ回数は１１回となっている。

【０５９８】

その後、８回目の遊技から遊技状態がベルナビＡＴとなり、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯パターン３で点灯する。このベルナビＡＴでは、主制御基板７１及び副制御基板７２は、リプナビ回数が残っている限り、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」、及び役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」に対して正解の押し順を報知し、ベルナビ回数が残っている限り、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択＿３ｒｄ」に対して正解の押し順を報知する。

【０５９９】

（遊技例２）

続いて、図９２～図９４を参照して、リプナビとベルナビとを個別管理する場合の遊技例２について説明する。この遊技例２では、特定区間中は、リプナビ及びベルナビの双方を行うが、双方の報知回数をそれぞれ個別に管理する。すなわち、この遊技例２では、特定区間の終了条件として、リプナビ及びベルナビの双方の回数を用いる。なお、リプナビとは、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知をいい、ベルナビとは、メダルを増加させるための報知をいう。

【０６００】

図９２（Ａ）は、遊技例２における遊技フローである。図９２（Ａ）に示すように、遊技例２では、通常区間と特定区間とを有し、また、特定区間中は、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が高いリプ高確率（例えば、遊技例１におけるＲＴ２遊技状態やＲＴ３遊技状態）と、リプレイに係る役が内部当籤役として決定される確率が低いリプ低確率（例えば、遊技例１におけるＲＴ１遊技状態）とを有する。

【０６０１】

遊技例２では、主制御基板７１は、通常区間中に特定区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、主制御基板７１は、遊技状態を通常区間から特定区間に移行させる。なお、遊技例２において、特定区間への移行抽籤は任意の方法により行うこととしてよい。

【０６０２】

また、特定区間中にリプナビ回数及びベルナビ回数の双方が０回になると、主制御基板７１は、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させる。すなわち、遊技例２では、主制御基板７１及び副制御基板７２は、リプナビ回数が示す回数分だけＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知を行い、ベルナビ回数が示す回数分だけメダルを増加させるための報知を行う。そして、主制御基板７１は、リプナビ回数及びベルナビ回数の双方が０回になると、特定区間を終了し、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させる。

【０６０３】

また、特定区間中に転落リプレイの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、ＲＴ遊技状態を高リプ状態から低リプ状態に移行させ、昇格リプレイの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、ＲＴ遊技状態を低リプ状態から高リプ状態に移行させる。なお、転落リプレイ及び昇格リプレイの図柄の組合せは任意であるが、遊技例１の表現に合わせると、例えば、ＲＴ１移行リプの図柄の組合せが転落リプレイの図柄の組合せに相当し、また、ＲＴ２移行リプやＲＴ３移行リプの図柄の組合せが昇格リプレイの図柄の組合せに相当する。

【０６０４】

なお、ＲＴ１移行リプの図柄の組合せは、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合の押し順不正解時に表示され、また、ＲＴ２移行リプやＲＴ３移行リプの図柄の組合せは、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合の押し順正解時に表示される。そのため、遊技例２におけるリプナビとは、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知して、転落リプレイの図柄の組合せが表示されることを回避すること、及び、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知して、昇格リプレイの図柄の組合せの表示を促すこと、を含むものである。

【０６０５】

なお、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順で停止操作が行われると、リプレイの図柄の組合せが表示され、ＲＴ遊技状態は、現在のＲＴ遊技状態のまま維持される。すなわち、主制御基板７１は、高リプ状態中に役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定されたときに、リプレイの図柄の組合せが表示されると（押し順正解）、ＲＴ遊技状態を高リプ状態のまま維持する一方で、転落リプレイの図柄の組合せが表示されると（押し順不正解）、ＲＴ遊技状態を高リプ状態から低リプ状態に移行させる。

【０６０６】

続いて、図９２（Ｂ）は、遊技例２の特定区間の特徴を示す図である。図９２（Ｂ）に示すように、遊技例２では、特定区間中に、通常ＡＲＴ及び特殊状態という複数の状態を有する。通常ＡＲＴと特殊状態とを比較すると、通常ＡＲＴは、特殊状態に比べてベルナビ回数の消費速度が速い状態である。また、遊技例２では、特定区間中にリプナビ回数及びベルナビ回数の上乗せを行うところ、通常ＡＲＴと特殊状態とを比較すると、特殊状態中は、通常ＡＲＴに比べてベルナビ回数の上乗せ量を少なくする一方で、リプナビ回数の上乗せ量を多くする。すなわち、ベルナビ回数の消費速度が抑えられる特殊状態中は、ベルナビ回数よりもリプナビ回数を優先して上乗せする。

【０６０７】

（特殊状態の実現方法）

続いて、図９３を参照して、ベルナビ回数の消費速度を抑えることが可能な特殊状態の実現方法について説明する。パチスロ機１では、ベルナビの対象となる役として、役「Ｆ＿３択ベルＡ＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベルＡ＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベルＡ＿３ｒｄ」と、役「Ｆ＿３択ベルＢ＿１２ｔ」「Ｆ＿３択ベルＢ＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベルＢ＿３ｒｄ」と、を有する。なお、以下では、役「Ｆ＿３択ベルＡ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベルＡ＿３ｒｄ」を単に役「Ｆ＿３択ベルＡ」と呼び、役「Ｆ＿３択ベルＢ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベルＢ＿３ｒｄ」を単に役「Ｆ＿３択ベルＢ」と呼ぶことがある。

【０６０８】

図９３（Ａ）に示すように、ボーナス非当籤時、すなわち、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されていない状態では、役「Ｆ＿３択ベルＡ」及び役「Ｆ＿３択ベルＢ」のいずれも押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である。具体的には、役「Ｆ＿３択ベルＡ」及び役「Ｆ＿３択ベルＢ」のいずれも、押し順正解時には、ベルの図柄の組合せが表示され、９枚のメダルが払い出され、押し順不正解時には、ベルこぼし目の図柄の組合せが表示され、９枚よりも少ない数（又は０枚）のメダルが払い出される。

【０６０９】

そのため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、ボーナス非当籤時の特定区間中に役「Ｆ＿３択ベルＡ」及び役「Ｆ＿３択ベルＢ」のいずれかが内部当籤役として決定されると、ベルナビ回数分だけベルナビ（正解の押し順の報知）を行う。言い換えると、ボーナス非当籤時の特定区間中は、役「Ｆ＿３択ベルＡ」又は役「Ｆ＿３択ベルＢ」のいずれが内部当籤役として決定された場合であっても、ベルナビ回数が減ることになる。

【０６１０】

一方で、図９３（Ｂ）に示すように、フラグ間中、すなわち、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態では、役「Ｆ＿３択ベルＢ」は押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であるが、役「Ｆ＿３択ベルＡ」は押し順に関わらず表示される図柄の組合せが同一の役である。具体的には、役「Ｆ＿３択ベルＢ」は、押し順正解時には、ベルの図柄の組合せが表示され、９枚のメダルが払い出され、押し順不正解時には、ベルこぼし目の図柄の組合せが表示され、９枚よりも少ない数（又は０枚）のメダルが払い出される。一方で、役「Ｆ＿３択ベルＡ」は、押し順に関わらず、ベルの図柄の組合せが表示され、９枚のメダルが払い出される。

【０６１１】

そのため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、フラグ間の特定区間中に役「Ｆ＿３択ベルＡ」が内部当籤役として決定された場合には、押し順の報知を行わずに、フラグ間の特定区間中に役「Ｆ＿３択ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合に、ベルナビ回数分だけベルナビ（正解の押し順の報知）を行う。言い換えると、フラグ間の特定区間中は、役「Ｆ＿３択ベルＡ」が内部当籤役として決定されてもベルナビ回数は減らずに、役「Ｆ＿３択ベルＢ」が内部当籤役として決定された場合にベルナビ回数が減ることになる。

【０６１２】

このように、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されているか否かに応じて、通常ＡＲＴと特殊状態とを区別することで、ベルナビ回数の消費速度を抑えることが可能な特殊状態の実現することができる。すなわち、上述の例の場合には、ボーナス非当籤時の特定区間を通常ＡＲＴとし、フラグ間の特定区間を特殊状態とすることで、ベルナビ回数の消費速度を抑えることが可能な特殊状態の実現することができる。

【０６１３】

（上乗せ例）

続いて、図９４を参照して、リプナビ回数及びベルナビ回数の上乗せ方法について説明する。図９４（Ａ）の上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役及び遊技状態毎に、ベルナビ回数及びリプナビ回数の上乗せ量に対する抽籤値の情報を規定する。パチスロ機１では、主制御基板７１は、図９４（Ａ）に示す上乗せ抽籤テーブルを参照して、ベルナビ回数及びリプナビ回数の上乗せを行う。なお、図９４（Ｂ）は、図９４（Ａ）の上乗せ抽籤テーブ

ルに応じた上乗せの期待度の概要を示す図である。

【０６１４】

図９４（Ａ）（Ｂ）を参照すると、通常ＡＲＴと特殊状態とでは、ベルナビ回数の上乗せ期待度とリプナビ回数の上乗せ期待度が異なることが分かる。具体的には、サボテン及び弱チェリーに基づく上乗せでは、通常ＡＲＴ中は、ベルナビ回数の方が上乗せされ易い一方で、特殊状態中は、リプナビ回数の方が上乗せされ易い。より具体的には、特殊状態中は通常ＡＲＴ中に比べて、ベルナビ回数の上乗せ量を少なくし、反対にリプナビ回数の上乗せ量を多くしている。

なお、図９４に示す例では、強チェリーに基づく上乗せは、通常ＡＲＴ中と特殊状態中とで、上乗せ期待度を同一にしている。

【０６１５】

このような遊技例２のパチスロ機１では、特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理し、リプナビ回数分だけリプナビを行い、また、ベルナビ回数分だけベルナビを行う。これにより、特定区間中にリプナビの対象となる役、又はベルナビの対象となる役のいずれかが集中して内部当籤役として決定された場合であっても、いずれか一方のナビ回数のみが消費され、他方のナビ回数が消費しないため、ナビ回数の消費速度を緩和することができる。

【０６１６】

また、遊技例２のパチスロ機１では、特定区間として通常ＡＲＴと特殊状態とを設け、現在の状態に応じて上乗せの期待度を異ならせることとしている。具体的には、ベルナビ回数の消費速度が速い通常ＡＲＴ中は、ベルナビ回数が上乗せされ易くし、反対に、ベルナビ回数の消費速度が抑えられる特殊状態中は、ベルナビ回数の上乗せ量を少なくして、リプナビ回数の上乗せ量を多くする。これにより、ナビ回数の消費速度を緩和することができ、結果、特定区間中の興趣を損ねることがない。

【０６１７】

＜終了期間の異なるＣＺの選択方法＞

続いて、図９５を参照して、終了期間の異なるＣＺの選択方法について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間が長期間にわたり継続した場合には終了条件を満たすことなく、特定区間から通常区間へ移行することとしている（リミット処理）。また、特定区間にはＡＲＴ遊技状態の他にＣＺも含まれるため、リミット処理が行われる場合には、ＣＺから連続して行われるＡＲＴ遊技状態は、ＣＺが継続した遊技回数分だけ遊技期間が短くなってしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、終了期間の異なるＣＺの中から実行するＣＺを遊技者が選択可能にするとともに、選択の際に遊技者にとって好ましいと考えられるＣＺを選択し易くしている。

【０６１８】

図９５に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、終了期間の異なる複数のＣＺを有する。具体的には、図９５（Ａ）に示すＣＺ「短期戦」は、終了期間が０ゲームのＣＺであり、図９５（Ｂ）に示すＣＺ「勝負」は、終了期間が１ゲームのＣＺであり、図９５（Ｃ）に示すＣＺ「安定」は、終了期間が１０ゲームのＣＺであり、図９５（Ｄ）に示すＣＺ「波乱」は、終了期間が１０ゲームのＣＺであり、図９５（Ｅ）に示すＣＺ「長期戦」は、終了期間が３０ゲームのＣＺである。パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＣＺの継続期間が実行する種類のＣＺの終了期間を超えると、ＣＺを終了して遊技状態を通常区間に移行する。一方で、主制御基板７１は、ＣＺの継続期間が実行する種類のＣＺの終了期間を超える前に、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤すると、ＣＺを終了して遊技状態をＡＲＴ遊技状態に移行する。

【０６１９】

ここで、ＣＺの選択方法について説明する。図９５（Ａ）～（Ｅ）は、ＣＺを選択するための選択画面である。この選択画面には、ＣＺを選択するための選択カーソルが設けられている。図９５において選択カーソルは、図９５（Ａ）ではＣＺ「短期戦」を指しており、図９５（Ｂ）ではＣＺ「勝負」を指しており、図９５（Ｃ）ではＣＺ「安定」を指し

ており、図９５（Ｄ）ではＣＺ「波乱」を指しており、図９５（Ｅ）ではＣＺ「長期戦」を指している。この選択カーソルは、例えば、時間の経過に伴い選択するＣＺを切り替える。

【０６２０】

選択画面では、チャンスボタン（図示せず）に対する遊技者の操作を受け付けており、主制御基板７１は、チャンスボタンが操作されたタイミングで選択カーソルが指しているＣＺを選択するものとして、実行するＣＺの選択を受け付け、その後、選択されたＣＺを開始する。すなわち、図９５（Ａ）のタイミングでチャンスボタンが操作された場合には、主制御基板７１は、ＣＺ「短期戦」を選択するものとして、遊技者からの選択を受け付け、その後、ＣＺ「短期戦」を開始する。なお、主制御基板７１による選択カーソルが指しているＣＺの特定方法は任意であるが、例えば、選択カーソルが指し示すＣＺを切り替える間隔を、主制御基板７１においてもカウントしておくことで、主制御基板７１において選択カーソルが指しているＣＺを特定することができる。

【０６２１】

本実施形態のパチスロ機１では、選択カーソルは、初期状態において、終了期間が最も短いＣＺ「短期戦」を指しており、その後、時間の経過に伴い、終了期間が短い順に他のＣＺを指し示す。例えば、選択カーソルは、時間の経過に伴い、ＣＺ「短期戦」、ＣＺ「勝負」、ＣＺ「安定」、ＣＺ「波乱」、ＣＺ「長期戦」の順にＣＺを指し示す。

【０６２２】

ここで、上述のようにリミット処理が行われる場合には、ＣＺが継続した遊技回数分だけＡＲＴ遊技状態の遊技期間が短くなってしまうため、終了期間が最も短いＣＺ「短期戦」は、遊技者にとって好ましいと考えられる。パチスロ機１では、選択カーソルが指しているＣＺに基づいてＣＺの選択が行われるが、選択カーソルの初期状態として、ＣＺ「短期戦」を指し示すこととすることで、遊技者にとって親切なＣＺの選択方法を実現することができる。

【０６２３】

また、遊技者によっては、選択画面において何らの選択もすることなく遊技を進行することがある。例えば、選択画面においてチャンスボタンに対する操作を受け付けることなく、スタートレバー６が操作され遊技が開始した場合（すなわち、所定の操作が行われた場合）には、遊技者による選択が行われていないことになる。このようにＣＺの選択を受け付けることなく遊技が開始された場合には、主制御基板７１は、終了期間が異なる複数のＣＺのうち終了期間が最も短いＣＺを開始する。すなわち、主制御基板７１は、遊技者がＣＺを選択することなく遊技を開始した場合には、遊技を開始したタイミングにおける選択カーソルの位置に関係なく、終了期間が最も短いＣＺ「短期戦」を自動的に選択し、その後、ＣＺ「短期戦」を開始する。これにより、遊技者にとって親切なＣＺの選択方法を実現することができる。

【０６２４】

なお、このような選択画面は、例えばＣＺの開始時、言い換えるとＣＺへの移行権利が付与されている状態で表示される。すなわち、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態に移行させるか否かの移行抽籤を行うＣＺへの移行権利を付与するとともに、このＣＺへの移行権利が付与されている状態で、複数種類のＣＺの中から一のＣＺの選択を受け付ける。

【０６２５】

＜特定区間開始時のリール制御＞

続いて、図９６～図９８を参照して、特定区間を開始する際のリール制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間を開始する際に「７－７－７」等の特定の図柄の組合せ（以下、「ＡＴ開始出目」と呼ぶ）を表示可能にリールの停止制御を行う。具体的には、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤に当籤すると、特定区間への移行権利を付与する。この特定区間への移行権利は、遊技状態が特定区間に移行するまで持ち越され、遊技状態が特定区間に移行するとクリア（剥奪）される。すなわち、主制御基板７１は、移行権利が付与されている状態で特定区間への移行条件（例えば、ＡＴ開始出

目が表示）を満たすと、遊技状態を特定区間に移行させるとともに、移行権利をクリアする。そして、主制御基板７１は、移行権利が付与されている場合と、移行権利が付与されていない場合とで、異なる態様でリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する（すなわち、リールの停止制御を異ならせる）。

【０６２６】

図９６及び図９７は、リールの停止制御に用いられる回胴停止初期設定テーブルの一例を示す図であり、上述した図４９のステップＳ９及びステップＳ１２において用いられる。この回胴停止初期設定テーブルは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するためのリール停止制御情報を決定する際に参照される。回胴停止初期設定テーブルは、内部当籤役として決定された役、現在の遊技状態、及び特定区間への移行権利の有無に対応付けて、当該役が内部当籤役として決定された際に用いられるリール停止制御情報を規定する。主制御基板７１は、回胴停止初期設定テーブルを参照して、内部当籤役、遊技状態及び移行権利の有無に対応するリール停止制御情報を取得し、当該リール停止制御情報を用いてリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを停止させる。

【０６２７】

当籤役、遊技状態及び移行権利の有無に対応付けられたリール停止制御情報は、回胴停止用番号、押下順序別判定データ（引込優先順位テーブル番号、引込優先順位選択テーブル番号）、テーブル番号選択値（変更ステータス、ストップ用テーブルデータ）、第一回胴第一停止用テーブル変更データ、第一回胴停止データテーブル選択データ（左第１停止用停止テーブル）、第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値（変更ステータス、テーブル番号）、及び検索順序データテーブル番号を含む情報である。

【０６２８】

「押下順序別判定データ」は、引込優先順位テーブル番号と、引込優先順位選択テーブル番号とを含む。「引込優先順位テーブル番号」は、引込優先順位テーブル（図示せず）を選択するための番号である。また、「引込優先順位選択テーブル番号」は、引込優先順位選択テーブル（図示せず）を選択するための番号である。

【０６２９】

「テーブル番号選択データ」は、第一停止リールが左リール３Ｌ以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照される値であり、変更ステータスと、ストップ用テーブルデータと、を含む。

【０６３０】

「ストップ用テーブル番号」は、第一停止リールが左リール３Ｌ以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照されるストップ用テーブルを選択するための番号である。「変更ステータス」は、ストップ用テーブルデータに基づいて選択されたストップ用テーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータであり、本実施の形態におけるラインステータスの初期状態は、Ａラインである。ここで、変更ステータスが「０」の場合には、ラインステータスの変更は行われず、「２」の場合には、ラインステータスがＡラインであれば、Ｂラインに変更される。

【０６３１】

第一回胴第一停止用テーブル変更データと、第一回胴停止データテーブル選択データと、第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値とは、第一停止リールが第一回胴すなわち左リール３Ｌである場合に参照されるデータである。

【０６３２】

「第一回胴第一停止用テーブル変更データ」は、第一停止リールが左リール３Ｌである場合に、第二停止目以降にも同じ左第一停止後停止テーブルを使用するか変更するかを示すデータである。第一回胴第一停止用テーブル変更データに値（０以外の値）がある場合には、停止予定位置を基に変更データ検索テーブルを選択し、データの検索を行って第２停止目以降の停止テーブルを選択する。

【０６３３】

「第一回胴停止データテーブル選択データ」は、第一回胴を停止させるときに参照され

る第一回胴停止データテーブル（図示せず）を選択するための番号である。
【０６３４】
「第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値」は、第二及び第三回胴を停止させるときに参照されるデータであり、テーブル番号と、ラインステータスとを含む。「テーブル番号」は、第二及び第三停止リールを停止させるときに参照される第一回胴第一停止後停止データテーブルを選択するための番号である。「変更ステータス」は、テーブル番号に基づいて選択された第一回胴第一停止後停止データテーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。変更ステータスが「０」の場合には、ラインステータスの変更は行われず、「２」の場合には、ラインステータスがＡラインであれば、Ｂラインに変更され、「３」の場合には、ラインステータスがＡライン又はＢラインであれば、Ｃラインに変更される。
【０６３５】
「検索順序テーブル番号」は、滑り駒数を決定するための検索順序テーブル（図示せず）を選択するための番号である。
【０６３６】
図９６（Ａ）（Ｂ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されているか否かに応じてそれぞれ異なるリール停止制御情報が用いられる。具体的には、ボーナスに係る役が非当籤の際に参照される図９６（Ａ）の回胴停止初期設定テーブルでは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「１７」のリール停止制御情報が規定されており、ボーナスに係る役が当籤している際に参照される図９６（Ｂ）の回胴停止初期設定テーブルでは、同一の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「３１」のリール停止制御情報が規定されている。このようにパチスロ機１では、ボーナスに係る役の当籤の有無に応じてリール停止制御情報を異ならせることで、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されている場合にリールの停止制御を異ならせることができる。
【０６３７】
同様に、図９６（Ａ）及び図９７（Ｃ）に示すように、パチスロ機１では、移行権利が付与されているか否かに応じてそれぞれ異なるリール停止制御情報が用いられる。具体的には、移行権利が付与されていない場合に参照される図９６（Ａ）の回胴停止初期設定テーブルでは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「１７」のリール停止制御情報が規定されており、移行権利が付与されている場合に参照される図９７（Ｃ）の回胴停止初期設定テーブルでは、同一の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「４１」のリール停止制御情報が規定されている。このようにパチスロ機１では、移行権利の有無に応じてリール停止制御情報を異ならせることで、特定区間への移行抽籤に当籤している場合にリールの停止制御を異ならせることができる。
【０６３８】
続いて、図９６及び図９７に示す回胴停止初期設定テーブルを用いてリールの停止制御を行う場合の、当籤役と停止図柄との対応関係を図９８に示す。図９８に示すように、特定区間への移行権利が付与されていない通常区間では、内部当籤役が「はずれ」である場合には「はずれ」の図柄の組合せが表示され、また、内部当籤役が役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」である場合には、押し順に正解するとベルの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解するとベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示される。
【０６３９】
一方で、特定区間への移行権利が付与されている特定区間の待機区間では、内部当籤役が「はずれ」のときは、目押し操作が正確である場合にはＡＴ開始出目の図柄の組合せが表示され、目押し操作が不正確である場合には「はずれ」の図柄の組合せが表示される。また、内部当籤役が役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のときには、目押し操作が正確である場合にはＡＴ開始出目の図柄の組合せが表示され、目押し操作が不正確である場合にはベル、ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示される。

【０６４０】
このようにパチスロ機１では、特定区間への移行権利の有無に応じてリールの停止制御を異ならせるため、特定区間の開始時に遊技者の停止操作に応じてＡＴ開始出目の図柄の組合せを表示するようにリールの回転を停止することができる。
【０６４１】
また、パチスロ機１では、移行先の特定区間の種別に応じてリールの停止制御を異ならせることとしてもよい。すなわち、パチスロ機１では、遊技者にとって有利の度合いが異なる複数の特定区間を有し、主制御基板７１は、一の特定区間への移行権利が付与されている場合と、当該一の特定区間とは異なる他の特定区間への移行権利が付与されている場合とで、リールの停止制御を異ならせることとしてもよい。具体的には、一の特定区間への移行権利が付与されている場合と他の特定区間への移行権利が付与されている場合とで、同一の役が内部当籤役として決定されたときに用いられるリール停止制御情報が異なるように、回胴停止初期設定テーブルを設ければよい。
【０６４２】
これにより、移行先の特定区間の種別に応じてリールの停止制御を異ならせることができるため、例えば、遊技者にとってより有利な特定区間に移行する場合とそれ以外の特定区間に移行する場合とで、特定区間の開始時に表示される図柄の組合せを異ならせることができる。遊技者にとってみれば、特定区間の開始時に表示される図柄の組合せによりその後の遊技の有利度合いが異なることになるため、特定区間の開始時の停止操作に対して強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。
なお、パチスロ機１では、ボーナス状態やＲＴ遊技状態に応じては、内部当籤役の当籤確率が異なるものの、特定区間の種別に応じては、内部当籤役の当籤確率は異ならない。
【０６４３】
ここで、近年では、内部抽籤の結果に応じて制御されるリール（以下、「第１メインリール」）の他に別のリール（以下、「第２メインリール」）を設けるパチスロ機も知られている。例えば、第１メインリールとして、上述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの３つのリールを有し、第２メインリールとして、リール３Ｒの右に一列だけ設けられるリールを有するパチスロ機などが知られている。移行抽籤の結果に応じて停止制御を異ならせるリールは、第１メインリールであってもよく、また、第２メインリールであってもよい。
【０６４４】
移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの停止制御を異ならせる場合、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤を行った遊技では、スタートレバー６の操作に応じて、第１メインリールの回転を開始する前に第２メインリールの回転を開始する。そして、ストップボタン７Ｒが操作されると、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの回転を停止する。具体的には、特定区間への移行抽籤に当籤している場合には、当籤していない場合には表示されることのない図柄を表示可能に、第２メインリールの回転を停止する。このようにして特定区間への移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの回転を停止すると、その後、主制御基板７１は、第１メインリールの回転を開始する。
【０６４５】
なお、上述の例では、ストップボタン７Ｒの操作に基づいて第２メインリールを停止することとしているが、ストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの他に第２メインリール専用のストップボタンを設けることとしてもよい。また、第２メインリールは１つとせずに複数設けることとしてもよい。
このように特定区間の移行抽籤の結果に対する停止操作と、内部抽籤の結果に対する停止操作とを切り分けることで、双方の目押しを楽しむことができるとともに、遊技者がゲーム性を把握し易くなる。
【０６４６】
＜設定変更時の制御＞
続いて、図９９を参照して、設定変更時の制御について説明する。図９９は、設定変更

時とメインＲＡＭ３３のクリア時との制御内容の対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１において、主制御基板７１は、新たな設定値が設定された場合（設定変更時）は、フラグ間中であっても内部当籤役として持ち越されているボーナスに係る役をクリアすることなく維持し、特定区間中であっても特定区間を維持し、また、特定区間の移行抽籤に当籤している待機区間中であっても移行抽籤の結果を維持する。すなわち、パチスロ機１では、フラグ間中、特定区間中又は待機区間中に新たな設定値が設定された場合であっても、新たな設定値が設定される前の遊技状態がそのまま維持される。

なお、新たな設定値が設定された場合（設定変更時）とは、設定１から設定６というように異なる設定値へ変更する場合だけに限定されず、設定１から設定１というように同じ設定値を再設定する場合（いわゆる同一設定への打ち直し）も含まれる。

【０６４７】

一方で、メインＲＡＭ３３がクリアされた場合（ＲＡＭクリア時）は、主制御基板７１は、全ての遊技状態をクリアする。すなわち、主制御基板７１は、フラグ間中にＲＡＭクリアがされた場合には、持ち越されているボーナスに係る役をクリアし、特定区間中にＲＡＭクリアがされた場合には、特定区間を終了し遊技状態を通常区間に移行し、待機区間中にＲＡＭクリアがされた場合には、移行抽籤の結果をクリアする。

【０６４８】

このようにパチスロ機１では、特定区間中にＲＡＭクリアが行われた場合には特定区間をクリアするものの、特定区間中に設定変更が行われた場合には、特定区間のまま維持する。遊技店側からすると、設定値を変更しつつ特定区間を維持／クリアするか選択することができるため、パチスロ機の運営に関して遊技店側に多様な選択肢を与えることができる。

【０６４９】

なお、設定変更の操作は、例えば、設定用鍵型スイッチ４３０（図６９参照）を介して行うことができ、また、ＲＡＭクリアの操作は、例えば、リセットスイッチ４４２（図６９参照）を介して行うことができる。

【０６５０】

［第３実施形態］

続いて、第３実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、第３実施形態のパチスロ機１について、第１実施形態又は第２実施形態のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、第２実施形態において説明した「特定区間」については、第３実施形態において「有利区間」と称し、いわゆるナビや演出態様を加味した遊技状態を「出玉状態」と称する。その他、第１～３実施形態において説明したものと同一又は類似の要素で異なる用語を用いる際は、その用語の末尾に第１～３実施形態で使用した用語を括弧書きで付す。以下に示す第３実施形態のパチスロ機１の特徴は、第１～３実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【０６５１】

［第３実施形態のパチスロ機の遊技フロー］

初めに、第３実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図１００は、第３実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローである。図１０１は、出玉状態のうちＭＢ作動中の処理を示す図である。図１０２は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図１０１及び図１０２において示す出玉状態やモードなどは、主制御基板７１により制御される。

【０６５２】

図１００に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御基板７１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御基板７１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが

点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。図１０１に示すように、ＭＢは、通常区間と有利区間とのいずれにあってもＭＢの入賞に応じて作動する。なお、本実施形態においては、当籤時にいずれの押し順によっても必ず入賞し、１枚を超えるメダル払出を終了条件として１Ｇで終了するショートＭＢ（略して「ＳＭＢ」という）と、基本的に当籤によりフラグ間状態を経て入賞し、８１枚を超えるメダル払出を終了条件として複数ゲームを消化することで終了するロングＭＢ（略して「ＬＭＢ」という）とがある。ＬＭＢは、当籤確率について設定差が無く、ＳＭＢは、当籤確率について設定差が有る。以下の説明においては、ＳＭＢ及びＬＭＢをまとめてＭＢという。

【０６５３】

本実施形態では、主制御基板７１は、各種の抽籤処理を行うことで、出玉状態を制御するが、こうした出玉状態を制御する各種の抽籤処理は、大別して通常処理と共通処理とに分けられる。なお、主制御基板７１は、通常区間中は、通常処理のみを行い、共通処理を行うことがなく、また、有利区間中は、通常処理と共通処理との双方の処理を行うことができる。

【０６５４】

通常処理は、内部当籤役や表示された図柄組合せに応じて行う処理であり、本実施形態では、主制御基板７１は、内部当籤役を決定すると、決定した内部当籤役に応じて各種の抽籤処理を行い、出玉状態を制御する。この通常処理は、内部当籤役として決定される確率について設定差のない役が内部当籤役として決定された場合に、設定値に関わらず同一の確率で行われる抽籤処理である。なお、図１０２に示すように、ＬＭＢの作動中は、内部当籤役に応じて各種の通常処理を行うものの、ＳＭＢの作動中は、内部当籤役に基づく通常処理は行わない。これは、ＬＭＢは、当籤確率について設定差が無いため、ＬＭＢ作動中という状態に滞在する確率も設定差が無いが、ＳＭＢは、当籤確率について設定差が有るため、ＳＭＢ作動中という状態に滞在する確率には設定差が有る。通常処理は、設定差無く行う処理であるため、状態に滞在する確率が異なる時点で設定差が表れてしまうため、主制御基板７１は、ＳＭＢの作動中は通常処理を行わない。

【０６５５】

また、共通処理は、ボーナスの作動時に行う処理であり、本実施形態では、主制御基板７１は、ＭＢの作動時に各種の抽籤処理を行い、出玉状態を制御する。この共通処理は、ＭＢの作動時に設定値に関わらず同一の確率で行われる抽籤処理である。なお、ＭＢの作動時とは、対応する図柄組合せが表示されたことを契機にＭＢ（ボーナス）が作動するタイミングをいう（第１実施形態の図６２のＳ２３５参照）。なお、上述の共通処理とは異なり、主制御基板７１は、ＳＭＢの作動時及びＬＭＢの作動時の双方において、共通処理により各種の抽籤処理を実行可能である。

【０６５６】

通常区間は、出玉状態として「通常」が実行される。図１００及び図１０２に示すように、「通常」は、電源オン後や設定変更後の初期状態であり、後述する有利区間の終了後に有利区間に関する全ての変数がクリアされ、この「通常」の状態に移行する。「通常」では、ナビが行われず、単位遊技（一のゲーム）ごとに有利区間移行抽籤が実行される。有利区間移行抽籤で当籤すると、有利区間当籤となる。有利区間当籤には、「通常当籤」と「ＡＲＴ当籤」とがある。「通常当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として後述する「通常有利」に移行する。一方、「ＡＲＴ当籤」の場合、出玉状態として後述する「ＡＲＴ前兆」に移行する。なお、有利区間移行抽籤については後述する。

【０６５７】

有利区間は、主たる出玉状態として、「通常有利」、「ＳＣＺ」、「ＡＲＴ前兆」、「ＭＢ＿ＨＣＺ」、「上乗せ特化ゾーン」、「ＡＲＴ」、「エンディング」が実行可能である。有利区間は、最大払出枚数の押し順小役（本実施形態では、「押し順ベル」又は「打順ベル」）を入賞させ得るナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、有利区間に応じた特典が付与されるまで終了させることができない。なお、本実施形態において、有利区間

に応じた特典とは、ベルナビの発生（押し順ベルの当籤）、又はボーナス（ＭＢ）の作動をいう。言い換えると、本実施形態では、有利区間は、ベルナビの発生（押し順ベルの当籤）あるいはボーナス（ＭＢ）の作動といった終了条件のうち、少なくともいずれかの終了条件が成立するまでは終了させることができない。上記の終了条件が成立すると、後述する有利区間終了抽籤が実行され、この抽籤結果に応じて「通常」に移行する。有利区間終了抽籤の抽籤結果によっては、有利区間が継続される場合もある。ただし、本実施形態では、ＭＢが作動する場合を除き、有利区間が開始されてから例えば１００Ｇ経過するまでは、押し順ベルに当籤してもベルナビが発生させられないベルナビ非発生状態（報知抑制状態、「待機区間」ともいう）とされる。すなわち、本実施形態においては、原則として、有利区間の開始からＭＢが作動することなく所定ゲーム数（１００Ｇ）経過したことを条件に、押し順ベルの当籤に応じて初回のベルナビが発生可能（ベルナビ発生可能状態、報知許容状態）となる。なお、例外として、有利区間の開始から所定ゲーム数（１００Ｇ）が経過する前であっても、ＭＢに当籤した場合は、ベルナビ発生可能状態（報知許容状態）となる。なお、ゲーム数に関係なく押し順ベルの当籤についてフラグで管理し、フラグの有無や数に応じてベルナビ非発生状態とベルナビ発生可能状態とを制御するようにしてもよい。また、本実施形態では、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、上記有利区間の終了条件（押し順ベル当籤、ボーナス（ＭＢ）作動）が成立する前であっても、有利区間が強制的に終了させられ、通常区間（「通常」の状態）に移行するといったリミット処理が実行される。例えば、ＡＲＴの状態であって有利区間の開始から１５００Ｇに到達すると、ＡＲＴの残りゲーム数がたとえ残存していても、リミット処理が実行される。これにより、ＡＲＴと共に有利区間が終了させられ、通常区間に移行させられる。

【０６５８】

図１００及び図１０２に示すように、「通常有利」は、「通常」において有利区間抽籤により「通常当籤」となることで移行する。また、「通常有利」は、「ＡＲＴ」終了時の有利区間終了抽籤で継続となる抽籤結果が得られた場合のほか、後述「ＳＣＺ」においてＡＲＴ非当籤で残り０Ｇとなった場合にも移行する。「通常有利」においては、ＳＣＺ抽籤及び後述するＡＲＴ抽籤が実行される。ＳＣＺ抽籤に当籤すると、「通常有利」から後述する「ＳＣＺ」の状態に移行し、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、「通常有利」から後述する「ＡＲＴ前兆」の状態に移行する。

【０６５９】

「通常有利」には、“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”といったＡＲＴ抽籤の「ＡＲＴ」当籤確率が異なる通常モードがある。通常モードの種類は、「通常」において有利区間抽籤により「通常当籤」となった場合、後述する有利区間初期通常モード抽籤により当初決定される。「通常有利」中の通常モードは、当籤役に応じて通常モード移行抽籤が実行され、抽籤結果に応じて基本的にＡＲＴ抽籤の当籤確率が高いモードに昇格したりあるいはモードが維持される。

【０６６０】

また、「通常有利」には、“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”といった「ＳＣＺ」の当籤確率が異なるＳＣＺモードがある。ＳＣＺモードの種類は、当初“低確”であり、「通常有利」中に行うＳＣＺモードの移行抽籤により昇格・転落あるいは維持される。本実施形態において、「通常有利」中に行うＳＣＺモードの移行抽籤には、当籤役に応じて行うＳＣＺモード移行抽籤と、ＭＢの作動時に行うＳＣＺモード移行抽籤と、「通常有利」中の経過ゲーム数が規定ゲーム数に達したときに行う規定ゲーム数到達時専用のＳＣＺモード移行抽籤とがある。ここで、当籤役に応じて行うＳＣＺモード移行抽籤では、基本的にＳＣＺモードは、「ＳＣＺ」の当籤確率が低いモードに転落又は維持され、また、ＭＢ作動時に行うＳＣＺモード移行抽籤では、基本的にＳＣＺモードは、「ＳＣＺ」の当籤確率が高いモードに昇格又は維持される。

【０６６１】

また、規定ゲーム数到達時専用のＳＣＺモード移行抽籤は、例えば「通常有利」中の経

過ゲーム数が２０Ｇ、４０Ｇ、８０Ｇに到達すると実行され、「ＳＣＺ」の当籤確率が高いモードに昇格又は維持される。また、本実施形態では、「通常有利」中の経過ゲーム数が１２０Ｇに到達すると、ＳＣＺモードが専用の抽籤モード（高確Ｄ）となり、ＳＣＺ抽籤及びＡＲＴ抽籤において当籤確率が当初より上がる。なお、専用の抽籤モード（高確Ｄ）となる“ハマリ天井”となった後は、「通常有利」から「通常」への移行契機となる後述する有利区間終了抽籤（図１２２参照）を行わないものとし、実質的に「ＡＲＴ」当籤を確定させることが望ましい。このような救済的な措置を行うことにより、押し順ベルやＭＢにほぼ当籤することなく１２０ゲーム程度遊技を進めることで、メダルを減らした遊技者に対して恩恵を付与することができ、「通常有利」の状態においてあいにく押し順ベルやＭＢを引くこと（当籤）ができなかった場合であったとしても、“ハマリ天井”到達への期待感をもって遊技を進めることができるようになり、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。なお、「通常有利」中の経過ゲーム数とは、「通常」から「通常有利」に移行した後、「ＡＲＴ」又は「通常」に移行するまでに経過したゲーム数をいう。このとき、「ＡＲＴ」又は「通常」に移行する前に「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」に移行することもあるが、この「ＳＣＺ」中の経過ゲーム数や「ＭＢ＿ＨＣＺ」中の経過ゲーム数を、「通常有利」中の経過ゲーム数に含めることとしてもよく、また、含めないこととしてもよい。なお、「ＳＣＺ」中の経過ゲーム数や「ＭＢ＿ＨＣＺ」中の経過ゲーム数を含めない場合、「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」が終了した後の「通常有利」において、「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」に移行するまでに計数していた経過ゲーム数を引き継いで「通常有利」中の経過ゲーム数を計数することとしてもよく、新たに最初から「通常有利」中の経過ゲーム数を計数することとしてもよい。

【０６６２】

また、“ハマリ天井”のモード（高確Ｄ）においては、「ＡＲＴ」のみを抽籤してもよいし、「ＳＣＺ」のみを抽籤してもよい。また、各通常モード及びＳＣＺモードよりも「ＡＲＴ」や「ＳＣＺ」の当籤確率を高くして、“ハマリ天井”に到達したことで却って「ＡＲＴ」や「ＳＣＺ」に当籤し難くなるといった事態が生じないようにすることが遊技の興趣を高める上で望ましい。また、「ＳＣＺ」に当籤し、「ＳＣＺ」に失敗したとしても、“ハマリ天井”のモード（高確Ｄ）へと復帰させるようにして、メダル増加区間である「ＡＲＴ」当籤以上の恩恵を保障することが望ましい。また、「ＡＲＴ」以上の恩恵が確定する“ハマリ天井”のモード（高確Ｄ）において「ＳＣＺ」に当籤した場合、メダル増加区間である「ＡＲＴ」が開始されるまでのゲーム数が結果的に増えることとなるが、「ＳＣＺ」を経由して「ＡＲＴ」に当籤した場合は、後述の「上乗せ特化ゾーン」からＡＲＴが開始されるため、５ゲーム程度の「ＳＣＺ」中に消費されるメダルを考慮したとしても、「ＡＲＴ」に直接当籤する場合よりも獲得することができるメダルの期待値が高くなるので、「ＡＲＴ」が確定しているのに余計なチャンス遊技でメダルを減らされるといった不快感を遊技者に与えにくいようにすることができる。

【０６６３】

さらに、「通常有利」においては、後述するＭＢの当籤確率が約１／１７であり、１００Ｇに達するまでにＭＢ入賞の可能性が高くなっている。そして、ＭＢが入賞すると、ベルナビ発生可能状態となり、ＭＢ作動終了後に後述する有利区間終了抽籤が実行され、抽籤結果に応じて「通常」に移行するこことなる。要するに、「通常有利」に移行して所定ゲーム数（１００Ｇ）を超えると、ベルナビ発生可能状態となるものの、１００Ｇに達するまでにＭＢが成立するゲームにおいて又はフラグ間状態を経て入賞する可能性が高くなるので、「通常有利」の平均滞在ゲーム数は、概ね２５Ｇ程度とされる。なお、詳しくは後述するが、ＭＢの入賞を遊技者が意図的に遅らせることで出玉率が上昇するという攻略がなされないように、ＭＢの図柄組合せが引き込み１（全ての押し順で、どのタイミングでストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒを停止操作したとしても入賞可能）となるように、図柄配列及びリール停止制御を構成することが望ましい。

【０６６４】

図１００及び図１０２に示すように、「ＳＣＺ」は、「通常有利」においてＳＣＺ抽籤

によりＳＣＺ当籤となることで移行する。「ＳＣＺ」は、後述する「ＡＲＴ」に比較的当籤しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）である。「ＳＣＺ」には、“通常”、“レジェンド”といったＳＣＺモードに応じてＡＲＴ抽籤の当籤確率が異なる種別がある。例えば、ＳＣＺモードが“高確Ａ”で種別が“レジェンド”の場合は、同じくＳＣＺモードが“高確Ａ”で種別が“通常”の場合よりもＡＲＴ当籤確率が高くなる。基本的に、種別が“レジェンド”の場合の方が“通常”の場合よりもＡＲＴ当籤確率が高くなる。ＳＣＺの種別は、役不問の抽籤により決定される。「ＳＣＺ」中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、「ＳＣＺ」から後述する「上乗せ特化ゾーン」の状態に移行する。ＡＲＴ抽籤で当籤することなく「ＳＣＺ」の規定ゲーム数（５Ｇ）が終了した場合、「通常有利」へ移行する。なお、「ＳＣＺ」では、当籤した押し順ベルのナビが基本的に行われない。また、「ＳＣＺ」の種別は、ＳＣＺ抽籤に当籤した単位遊技（ゲーム）の内部当籤役を参照して決定するようにしてもよい。例えば、「強ベル」の当籤を契機に「ＳＣＺ」に当籤した場合は、他の役を契機に当籤した場合よりも“レジェンド”が選択されやすいなどとしてもよい。また、「ＳＣＺ」の種別は、「ＳＣＺ」当籤時のＳＣＺモードを参照してもよく、“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”といったＳＣＺモードごと又はその一部において“レジェンド”の選択率を異ならせてもよい。また、前述の“ハマリ天井”モード（高確Ｄ）においては、“レジェンド”が確定するなどの特典を設けて、メダルを減らした遊技者に対する救済措置を設けることにより、遊技者の遊技意欲の低下を抑制する仕様としてもよい。なお、「ＳＣＺ」中は、５ゲームの間、内部当籤役を参照してＡＲＴ抽籤を行うが、ハズレ時においては、内部当籤役に非当籤の状態とも考えられるため、ＡＲＴ抽籤を行わないものとしてもよい。また、内部当籤役又は停止出目の少なくともいずれか一方を参照してＡＲＴ抽籤を行うようにしてもよい。停止出目に基づいてＡＲＴ抽籤を行う場合は、遊技者にリールでの出目を楽しませることができ、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行う場合は、主制御基板７１の制御負荷を軽減することができる。

【０６６５】

図１００及び図１０２に示すように、「ＡＲＴ前兆」は、「通常」又は「通常有利」においてＡＲＴ抽籤によりＡＲＴ当籤となることで移行する。「ＡＲＴ前兆」は、規定ゲーム数消化後にＡＲＴ準備状態を経て「ＡＲＴ」に移行する。ただし、通常モードが「特殊」に滞在でＡＲＴ当籤により「ＡＲＴ前兆」に移行してきた場合には、後述する「上乗せ特化ゾーン」を経て「ＡＲＴ」に移行する。「ＡＲＴ前兆」においては、開始時からＡＲＴ中に用いる各種モードの初期モードのランクアップ抽籤が実行される。ＡＲＴ中に用いる各種モードは、基本的にランクが高いほど遊技者にとって有利であるため、「ＡＲＴ前兆」中のランクアップ抽籤においてランクアップすることができた場合には、「ＡＲＴ」の開始直後の各種モード（初期モード）が遊技者にとって有利なモードとなる。

【０６６６】

図１００及び図１０２に示すように、「ＭＢ＿ＨＣＺ」は、通常区間又は有利区間の如何を問わずＬＭＢに当籤することで移行する。「ＭＢ＿ＨＣＺ」においては、ＨＣＺモード昇格抽籤や役不問のＡＲＴ抽籤が実行される。ＨＣＺモードは、ランクが高いほど、遊技者にとって有利な状態となる。ＡＲＴ抽籤に当籤してＬＭＢの作動が終了すると、「ＭＢ＿ＨＣＺ」から後述する「上乗せ特化ゾーン」の状態を経て「ＡＲＴ」に移行する。ＡＲＴ抽籤に当籤することなくＬＭＢの作動が終了すると、「ＭＢ＿ＨＣＺ」から元の出玉状態（例えば、「通常」や「通常有利」など）に移行する。

【０６６７】

図１００及び図１０２に示すように、「上乗せ特化ゾーン」は、ＡＲＴの上乗せが行われ易い期間であり、「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」でのＡＲＴ当籤、あるいは「ＡＲＴ前兆」の規定ゲーム数終了後に移行する。詳細については省略するが、本実施形態では複数の「上乗せ特化ゾーン」を設け、「上乗せ特化ゾーン」では、上乗せ特化ゾーン種別に応じてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が実行される。「上乗せ特化ゾーン」の種類の儲け方は任意であり、例えば、平均上乗せが異なる複数の上乗せ特化ゾーンを設けることとしてもよく、また、上乗せのゲーム性が異なる複数の上乗せ特化ゾーンを設けることとしてもよ

い。「上乗せ特化ゾーン」の規定ゲーム数消化後、終了抽籤に当籤すると上乗せ特化ゾーンのストックがあればそのまま「上乗せ特化ゾーン」の状態となり、上乗せ特化ゾーンのストックなければ、「ＡＲＴ」に移行する。

【０６６８】

図１００及び図１０２に示すように、「ＡＲＴ」は、いわゆるＡＲＴの状態であり、「上乗せ特化ゾーン」あるいは「ＡＲＴ前兆」から移行する。「ＡＲＴ」は、ＡＲＴモード、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードといった上乗せ抽籤などの有利度合いが異なるモードがあり、上乗せ抽籤や各種モード移行抽籤が実行される。「ＡＲＴ」は、初期ゲーム数として例えば１００Ｇが付与され、上乗せ抽籤の結果に応じてゲーム数が加算される。「ＡＲＴ」のゲーム数終了時、当籤役不問の有利区間抽籤が実行され、その抽籤結果が「継続」であれば「通常有利」に移行する一方、「終了」であれば「通常」に移行する。

【０６６９】

ＡＲＴモードには、“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”というＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合いが異なる複数のモードがあり、基本的には“モード０”が最も不利なＡＲＴモードであり、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”の順にＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが有利となる（“モードＣ”が最も有利）。ＡＲＴ中はＡＲＴモードの移行抽籤が実行され、この移行抽籤の結果に応じてＡＲＴモードが移行する。ＡＲＴモードの移行は、基本的には、現在のＡＲＴモードが維持されるか、あるいは、現在のＡＲＴモードよりも下位のＡＲＴモードに転落する（“モードＣ”から“モードＢ”に転落、“モードＢ”から“モードＡ”に転落、又は“モードＡ”から“モード０”に転落（なお、２段階以上の転落を含むこととしてもよい））。そして、ＡＲＴモードが最も下位の“モード０”まで転落した場合には、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが抑制される。一方で、ＡＲＴモードが“モード０”以外（“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）である場合には、上乗せ抽籤などが抑制されることなく、通常の確率で上乗せ抽籤などに当籤する。なお、本実施形態では、ＡＲＴモードが“モード０”以外である場合、上乗せ抽籤などに当籤は全て同一であるが、上乗せ抽籤などが抑制される“モード０”までの転落のし易さが、それぞれのＡＲＴモードにおいて異なるため、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合いが異なることになる。ＡＲＴモードは、通常処理による移行抽籤では維持又は転落するが、ＭＢ作動時の共通処理による移行抽籤により昇格することがある。

【０６７０】

なお、本実施形態では、ＡＲＴモード“モード０”では、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが抑制されることとしているが、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などを抑制するのではなく禁止することとしてもよい。通常のパチスロでは、ＡＲＴ中の上乗せは、所謂レア役を契機として行われるが、上乗せの契機となるレア役として弱レア役と強レア役とを設けることもある。ここで、上乗せ抽籤などを禁止する場合、強レア役の当籤時にも上乗せを行わないことになってしまい、遊技者が不満を感じやすくなってしまう。この点、本実施形態のように上乗せ抽籤などを抑制することで、強レア役である「強ベル」の当籤時に上乗せを行うことができるため、遊技者が不満を感じることがない。

【０６７１】

また、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードには、それぞれ“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”というＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合いが異なる複数のモードがあり、基本的には“通常”が最も不利なモードであり、“高確準備”、“高確”、“超高確”の順にＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが有利となる（“超高確”が最も有利）。チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードは、それぞれが個別に管理され、例えば、ある遊技においてそれぞれのモードが別々のモードであることもあれば（チャンスＡモード“高確”、チャンスＢモード“超高確”、チャンスＣモード“通常”）、一部のモードが共通であることもあれば（チャンスＡモード“高確”、チャンスＢモード“高確”、チャンスＣモード“通常”）、全てのモードが共通であることもある（チャンスＡモード“高確”、チャンスＢモード“高確”、チャンスＣモード“高確

”）。ＡＲＴ中は、それぞれのモード毎に移行抽籤が実行され、この移行抽籤の結果に応じてそれぞれのモードが個別に移行する。

【０６７２】

チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードでは、それぞれ管理するＡＲＴ中の上乗せの契機が異なる。本実施形態では、チャンスＢモードは、後述する「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せ抽籤を管理するモード（図１３４参照）であり、チャンスＣモードは、後述する「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せ抽籤を管理するモード（図１３５参照）であり、チャンスＡモードは、それ以外の役に基づく上乗せ抽籤を管理するモード（図１３３参照）である。なお、本発明では、上乗せの契機毎に個別のモードを管理することに特徴を有するものであり、それぞれのモードが管理する上乗せの契機は、上述したものに限られない。一例として、内部当籤役に基づく上乗せを管理するモード、周期到達時の上乗せを管理するモード、ボーナス作動時の上乗せを管理するモード、ボーナス作動中の上乗せを管理するモード、ＡＲＴ準備中の上乗せを管理するモード、ＡＲＴ終了待機中の上乗せを管理するモードなど任意の上乗せ契機毎に個別のモードを管理することができる。

【０６７３】

また、図１００及び図１０２に示すように、「ＡＲＴ」中に出玉状態が「エンディング」に移行することがある。上述したように、本実施形態では、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、残りゲーム数がたとえ残存していても有利区間を終了するリミット処理を実行する。リミット処理自体は、１５００ゲーム到達時に行うものの、パチスロ機１では内部的に残りゲーム数も管理しているため、将来１５００ゲームに到達するか否かを、１５００ゲーム到達前から予め把握することができる。そこで、主制御基板７１は、有利区間の消化ゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合に出玉状態を「エンディング」に移行する。「エンディング」に移行した場合、将来リミット処理が行われることが決まっているため、主制御基板７１は、上乗せに関する全ての抽籤を行わない。なお、「エンディング」への移行契機となる有利区間の消化ゲーム数と残りゲーム数との合算値の閾値は、任意に設定することができる。一例として、１５００ゲーム到達時にリミット処理が行われるため、閾値を１５００ゲームとしてもよいが、本実施形態では、リミット処理が行われる場合に、１００ゲーム間のエンディング演出を行うため、閾値を１４００ゲームとしている。そして、有利区間の消化ゲーム数と残りゲーム数との合算値が１４００ゲームに到達した場合、１４００ゲーム消化後に１００ゲームのエンディング演出を行い、リミット処理を行う。

【０６７４】

図１００及び図１０２に示すように、「ＭＢ」は、いわゆるボーナスの状態であり、ＬＭＢ作動中以外は、通常区間又は有利区間のいずれにおいても入賞に応じて発生し得る。「ＭＢ」では、通常モード移行抽籤、ＳＣＺモード移行抽籤、ＡＲＴモード移行抽籤、ゲーム数上乗せ抽籤などが実行される。

【０６７５】

［主制御基板の制御による遊技状態］

次に、図１０３を参照して、第３実施形態のパチスロ機１の主制御基板７１の制御による遊技状態について説明する。図１０３は、第３実施形態のパチスロ機１の遊技状態の遷移フローである。

【０６７６】

図１０３に示すように、遊技状態としては、リプレイ当籤確率が比較的低いＲＴ０、ＲＴ１と、リプレイ当籤確率が比較的高いＲＴ２、ＲＴ３とがある。ＲＴ０は、設定変更後の初期状態あるいはＬＭＢ終了後の遊技状態であって、出玉状態が「通常」の場合に滞在する状態であり、ＲＴ１移行図柄あるいはＲＴ１移行リプが表示されると、ＲＴ１に移行する。ＲＴ１は、主として出玉状態が「通常」の場合に滞在する状態であり、ＲＴ２移行リプが表示されると、ＲＴ２に移行する。ＲＴ２は、ＲＴ３移行時における途中の状態であり、ＲＴ３移行リプが表示されると、ＲＴ３に移行する。ＲＴ３は、出玉状態が「ＡＲＴ」あるいは「上乗せ特化ゾーン」などに相当するいわゆるＡＲＴの状態であり、ＲＴ１

移行図柄あるいはＲＴ１移行リプの表示を経てＲＴ１に移行する。
【０６７７】
なお、設定変更後の初期状態は、必ずＲＴ０で「通常」の状態となる一方、設定変更がない電源オン後の初期状態では、電源オフとなる前の遊技状態（一般的にはＲＴ１）のままで「通常」の状態となる。設定変更後の初期状態においては、ＲＴ０の「通常」状態で有利区間に当籤すると、設定変更がない電源オン後の初期状態において有利区間に当籤した場合よりも相対的に有利な有利区間となる。これについては、図１４６を参照して後述する。
【０６７８】
［主制御側の各種のデータテーブル］
次に、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。
【０６７９】
＜図柄配置テーブル＞
図１０４に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【０６８０】
図柄位置「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０６８１】
図柄の種類としては、「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「赤７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ベルＣ」及び「ベルＤ」を含んでいる。
【０６８２】
図１０４に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２１個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「２０」を割り当てた対応関係を規定する。
【０６８３】
このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。
【０６８４】
＜図柄コード表＞
また、図１０４に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１０４に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【０６８５】
本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「赤７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ベルＣ」及び「ベルＤ」の１０種類である。
【０６８６】
図柄コード表では、「黒ＢＡＲ」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「００００００００１」が割り当てられ、同様に、「赤ＢＡＲ」～「ベルＤ」の各図柄（図柄コード２～１０）に対しても、データとして「００００００１０」から「００００１０１１」が割り当てられている。

【０６８７】
＜図柄組合せテーブル＞
次に、図１０５～図１０８を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ３３に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【０６８８】
本実施形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続作動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。
【０６８９】
ここで、本実施形態では、単位遊技の用に供されるメダルの枚数が「２枚」である場合（２ＢＥＴ時）、表示窓４に表示される３×３の図柄のうちの、左列の下段と、中列の下段と、右列の下段とを結ぶボトムライン、及び、左列の下段と、中列の中段と、右列の下段とを結ぶ小山ラインの２本のラインが有効ラインとなり、単位遊技の用に供されるメダルの枚数が「３枚」である場合（３ＢＥＴ時）、表示窓４に表示される３×３の図柄のうちの、左列の中段と、中列の中段と、右列の中段とを結ぶセンターラインの１本のラインが有効ラインとなる。なお、ＳＭＢの作動中は、２ＢＥＴ遊技のみが可能であり、ＬＭＢの作動中及びＭＢの非作動中は、３ＢＥＴ遊技のみが可能である。
【０６９０】
図柄組合せテーブル中のデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報が規定される。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。
【０６９１】
図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。
【０６９２】
また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、図柄組合せテーブル中の内容欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴を示す。
【０６９３】
図１０５を参照して、例えば、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＣＬリプ＿０１」～「Ｓ赤ＣＬリプ＿１８」は、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せである。より具体的には、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＣＬリプ＿０１」～「Ｓ＿赤ＣＬリプ＿１８」は、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。
【０６９４】
なお、“Ｗ揃いリプ”のうち、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＣＬリプ＿０１」に係る図柄の組合せは、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に並んで表示されるが、それ以外の図柄の組合せは、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に並んで表示されるわけではない。これは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに配置される図柄の配列の

関係から図柄「赤ＢＡＲ」及び図柄「赤７」は、停止操作のタイミングによっては停止表示できないことがあるためであり、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＣＬリプ＿０１」以外の図柄の組合せは、いわゆる目押し操作が適切でない場合に代わりに表示される図柄の組合せを示している。これは、“赤ＢＡＲリプ”などのその他の図柄の組合せについても同様である。

【０６９５】

また、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＸＵリプ」～「Ｓ＿赤ＸＤリプ＿０６」は、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。また、コンビネーション名「Ｓ＿赤７ＣＬリプ＿０１」「Ｓ＿赤７ＣＬリプ＿０２」は、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。また、コンビネーション名「Ｓ＿赤７ＸＵリプ＿０１」～「Ｓ＿赤７ＸＤリプ＿０４」は、“赤７リプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤７」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。

【０６９６】

図１０６及び図１０７を参照して、また、コンビネーション名「Ｓ＿共通リプ１＿０１」～「Ｓ＿共通リプ３＿０４」は、“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せである。同様に、コンビネーション名「Ｓ＿共通リプ４＿０１」～「Ｓ＿共通リプ６＿０３」は、“赤７煽り”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤７」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せである。

【０６９７】

すなわち、本実施形態では、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“赤ＢＡＲリプ”と呼び、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せを“赤ＢＡＲ煽り”と呼ぶ。同様に、図柄「赤７」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“赤７リプ”と呼び、図柄「赤７」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せを“赤７煽り”と呼ぶ。また、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“Ｗ揃いリプ”と呼ぶ。

【０６９８】

＜内部抽籤テーブル＞

次に、図１０９を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態ごとに設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。図１０９は、ＲＴ０～ＲＴ３、ＭＢ内部中、ＭＢ（作動）中のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルである。

【０６９９】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０７００】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。

【０７０１】

内部抽籤テーブルは、基本的には、ＲＴ遊技状態の種別に応じて内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が変化する。図１０９に示すＲＴ０～ＲＴ３の内部抽籤テーブルを比較すると、それぞれの遊技状態において内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が異なることが分かる。ちなみに、ＲＴ０～ＲＴ３又はＭＢ内部中において、押し順ベル（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ

＿４択ベル４Ｂ（Ｎｏ．４１）」）は、約１／４の確率で内部当籤役として決定される。
【０７０２】
なお、ＳＭＢは、設定差が有るボーナス役であり、「ＳＭＢ（Ｎｏ．４８）」の単独当籤役として決定可能とされる。一方、ＬＭＢは、設定差が無いボーナス役であり、「ＬＭＢ＋Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．４９）」又は「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」の重複当籤役として決定可能とされる。ここで、図１０９には設定１用の内部抽籤テーブルについてのみ示しているが、ＲＴ０～ＲＴ３において設定差があるＳＭＢは、設定１では約１／１８の確率で内部当籤役として決定され、設定６では約１／１５の確率で内部当籤役として決定される。また、ＳＭＢとＬＭＢとを加味した場合、ＲＴ０～ＲＴ３においてＭＢ（「ＳＭＢ（Ｎｏ．４８）」～「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」）は、設定１では約１／１７の確率で内部当籤役として決定され、設定６では約１／１５の確率で内部当籤役として決定される。
【０７０３】
また、「ＳＭＢ」は、単独当籤のみ、かつ「ＳＭＢ」に対応する図柄組合せが引き込み１（全ての押し順で、どのタイミングでストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒを停止操作したとしても他の役に阻害されない限り入賞可能）となるように、図柄配列及びリール停止制御が設計されており、必ず成立ゲーム（ボーナス非当籤の状態から持越しではなく初めて当籤したゲーム）で入賞するため、持ち越されることがない。「ＬＭＢ」は、成立ゲームでは再遊技役（リプレイ）と重複して内部当籤し、再遊技役は、「ＬＭＢ」よりも優先的に入賞するため、「ＬＭＢ」の成立時は、必ずフラグ間状態であるＭＢ内部中へ移行する。そして、「ＬＭＢ」に対応する図柄組合せも引き込み１であるため、フラグ間状態においてボーナスよりも優先的に入賞する小役又は再遊技役が同時に成立しない限り必ず入賞する。このような役構成とすることにより、遊技者が目押しで意図的にＭＢの入賞を回避して、有利区間の終了条件の充足を遅らせることで“ハマリ天井”への到達率を上昇させるといった攻略法を予防し、ホール側に不測の損害が発生しないように抑制することができる。
【０７０４】
なお、図１０９に示す内部抽籤テーブルでは、ＭＢ内部中とＭＢ（作動）中との「Ｆ＿ＲＴ１中リプ１（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿共通リプ（Ｎｏ．２４）」の抽籤値を省略しているが、ＭＢ内部中及びＭＢ中は、その時点におけるＲＴ状態に応じた抽籤値が規定されている。また、ＭＢ中は、「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」の抽籤値を省略しているが、ＭＢの作動中は、内部抽籤処理に関わらず全ての小役（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」）に当籤する。
【０７０５】
上述の通り、ＭＢ中では、リプレイ役については、現在のＲＴ状態の当籤確率（すなわち、図１０９に示す抽籤値）が引き継がれて抽籤が行われる一方、小役についての抽籤は行われることなく、全ての小役が内部当籤役として決定され得るようになっている。図１０２にて図示した通り、ＬＭＢは、ＬＭＢ役（図１０９のＮｏ．４９，５０）の内部当籤により移行する内部中ＲＴ状態をＬＭＢ作動中に引き継ぎ、ＳＭＢは、ＳＭＢ役（図１０９のＮｏ．４８）に内部当籤した遊技でのＲＴ状態であるＲＴ０～３の何れかのＲＴ状態をＳＭＢ作動中に引き継ぐことになる。なお、図１０３で示した通り、ＬＭＢの作動終了後はＲＴ０（低ＲＴ）に遷移するが、ＳＢＭは、内部当籤、作動開始及び作動終了の何れの場合においてもＲＴ状態の遷移を行わない。獲得枚数の少なく、かつ、当籤確率の高いＳＭＢを契機として高ＲＴから低ＲＴに移行しないことにより、高ＲＴを維持し易くして「ＡＲＴ」による出玉の増加速度が低減しないようにしている。
【０７０６】
また、ＭＢ中における内部当籤役の決定の手法は、上述したものに限られない。例えば、ＭＢ中において、現在のＲＴ状態に応じた内部抽籤テーブルを参照し（すなわち、ＭＢ中用の内部抽籤テーブルを規定せず）、上述した当籤番号全て（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」を含む）に対して、規定された抽籤値に基

づいて当籤か否かが判別され得るようにし、その後、全ての小役（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」）をさらに内部当籤役として決定するようにしてもよい。これにより、内部抽籤テーブルに係るデータ容量を削減することができる。

【０７０７】

さらに、ＭＢ中における内部当籤役の決定の手法として、図１０９に示す内部抽籤テーブルを用いた抽籤を行わずに、全ての小役（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」）を内部当籤役として決定するものとしてもよい。この場合は、更にデータ容量や処理負荷の軽減を図ることができる。

【０７０８】

＜内部当籤役と図柄組合せの対応表＞

図１１０～図１１１は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。

【０７０９】

図１１０は、通常時（すなわち、主制御基板７１の遊技状態がＭＢ内部中及びＭＢ（作動）中以外の状態（図１０２参照））における当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図である。主制御基板７１は、内部当籤役を決定すると、決定した内部当籤役と停止操作の順序（押し順）とに基づき、図１１０に示す図柄の組合せが表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを制御する。

【０７１０】

例えば、内部当籤役として「Ｆ＿通常リプＢ（Ｎｏ．１４）」が決定された場合、第１停止操作が左のリール３Ｌに対する操作（左中右、又は左右中）である“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せ（図１０６の内容欄参照）が表示され、第１停止操作が中のリール３Ｃに対する操作（中左右、又は中右左）である“中１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せが表示され、第１停止操作が右のリール３Ｌに対する操作（右左中、又は右中左）である“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示される。

【０７１１】

また、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」が決定された場合、“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示され、“中１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示され、“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示される。同様に、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」が決定された場合、“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示され、“中１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せが表示され、“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示される。

【０７１２】

上述したように、ＡＲＴ中は、チャンスＢモードにより「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せ抽籤を管理し、チャンスＣモードにより「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せ抽籤を管理する。「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せ抽籤は、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」が決定された場合に行われ、この上乗せ抽籤に当籤した場合には、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、“中１ｓｔ”の押し順を報知（指示）し、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せを表示させる。同様に、「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せ抽籤は、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」が決定された場合に行われ、この上乗せ抽籤に当籤した場合には、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、“右１ｓｔ”の押し順を報知（指示）し、“赤７リプ”に係る図柄の組合せを表示させる。

【０７１３】
一方、狙うべき図柄の指示がある場合に常に当該図柄が揃ってしまうと遊技性が単調になってしまうため、内部当籤役として「Ｆ＿通常リプＢ（Ｎｏ．１４）」が決定された場合、又は「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せ抽籤や「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せ抽籤に非当籤した場合に、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、所定の確率で“赤ＢＡＲ煽り”や“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、図柄揃いの煽りを行う。なお、図柄揃いの煽りも行わない場合には、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、“左１ｓｔ”の押し順を報知（指示）して“リプレイ”に係る図柄の組合せを表示させる。
【０７１４】
また、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定された場合も、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示され、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、図柄揃いを煽る図柄の組合せ（“赤ＢＡＲ煽り”“赤７煽り”）は表示されることなく、図柄が揃う図柄の組合せ（“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”）が表示される。後述するように本実施形態では、ＡＲＴ中に上乗せ抽籤に当籤した場合、直ぐに上乗せを報知するのではなく、一時的に保持した後に上乗せを報知することがあり、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」は、上乗せを後で報知する場合に用いる。例えば、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、保持している５０ゲーム分の上乗せを報知する場合、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定されると“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、保持している１００ゲーム分の上乗せを報知する場合、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、保持している１５０ゲーム分の上乗せを報知する場合、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）する。
【０７１５】
なお、通常時においてその他の役が内部当籤役として決定された場合に表示され得る図柄の組合せは、図１１０に示す通りであり、また、ＭＢ内部中やＭＢ（作動）中における当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係は、図１１１に示すとおりである。
【０７１６】
［非ＡＲＴ中の遊技の流れ］
続いて、図１１２を参照して、非ＡＲＴ（「通常」又は「通常有利」）中の遊技の流れについて説明する。図１１２（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、基本的に非ＡＲＴからＡＲＴを目指して遊技を行う遊技性を有している。図１１２（Ａ）や図１００に示すように、パチスロ機１において、非ＡＲＴからＡＲＴへの移行ルートは、非ＡＲＴからＡＲＴに直接移行するＡＲＴ直当りルートと、非ＡＲＴからＳＣＺを経由してＡＲＴに移行するＳＣＺ経由ルートと、非ＡＲＴからＭＢ＿ＨＣＺを経由してＡＲＴに移行するＭＢ＿ＨＣＺ経由ルートと、がある。以下では、ＡＲＴ直当りルートと、ＳＣＺ経由ルートとの流れについて説明する。
【０７１７】
図１１２（Ｂ）は、ＡＲＴ直当りルートの遊技の流れを示す図である。図１００に示したように、本実施形態において主制御基板７１は、「通常」（通常区間）中に有利区間移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に「通常」から有利区間に移行する。この有利区間移行抽籤では、主制御基板７１は、移行先の有利区間の種別も併せて抽籤し、例えば、移行先としてＡＲＴが決定された場合には、「通常」から有利区間のＡＲＴに直接移行する。
【０７１８】
一方で、有利区間移行抽籤において移行先として通常有利が決定された場合には、「通常」から有利区間の通常有利に移行する。図１００に示したように、本実施形態において

主制御基板７１は、通常有利中にＡＲＴ抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に通常有利からＡＲＴに移行する。本実施形態では、このように「通常」中に行う有利区間移行抽籤において移行先としてＡＲＴが決定された場合、又は、通常有利中に行うＡＲＴ抽籤に当籤した場合に、非ＡＲＴからＡＲＴに直接移行する（ＡＲＴ直当りルート）。

【０７１９】

なお、通常有利中のＡＲＴ抽籤は、通常モードに基づいて行う。この通常モードには、“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”といった複数のモードがあり、それぞれＡＲＴ抽籤の当籤確率が異なる。具体的には、ＡＲＴ抽籤の当籤確率は、通常モードのうち“超天国”が最も高く、“天国”及び“特殊”が次に高く、“天国準備”が次に高く、“低確”が最も低い。なお、“次回前兆”はＡＲＴ抽籤に当籤することが確定する通常モードである。通常有利中の通常モードは、任意に移行することができ、例えば、主制御基板７１は、通常有利中に当籤役に応じて通常モード移行抽籤を行い、抽籤結果に応じて通常モードを移行させることができる。

【０７２０】

また、通常モードに基づくＡＲＴ抽籤の当籤確率と、「通常」中の有利区間移行抽籤においてＡＲＴが決定される確率とを比較すると、「通常」中の有利区間移行抽籤においてＡＲＴが決定される確率は、通常モード“天国準備”に基づくＡＲＴ抽籤の当籤確率よりも若干高い。そのため、本実施形態では、通常モードによっては、「通常」中の有利区間移行抽籤においてＡＲＴが決定される確率よりも、有利区間中のＡＲＴ抽籤の当籤確率の方が低い場合がある（例えば、通常モード“低確”“天国準備”）。

【０７２１】

なお、上述したように、通常有利中の経過ゲーム数が１２０ゲームに到達すると（ハマリ天井）、ＳＣＺモードが専用の抽籤モード（高確Ｄ）となる。ここで、ハマリ天井後の通常有利中は、主制御基板７１は、通常モードに関係なく、ＳＣＺモード“高確Ｄ”に基づき通常有利中のＡＲＴ抽籤を行う。なお、後述の図１１５に示すように、ＳＣＺモード“高確Ｄ”に基づくＡＲＴ抽籤は、通常モード“超天国”よりも当籤確率が高い。

【０７２２】

図１１２（Ｃ）は、ＳＣＺ経由ルートの遊技の流れを示す図である。図１００に示したように、本実施形態において主制御基板７１は、通常有利中にＳＣＺ抽籤を行い、このＳＣＺ抽籤に当籤した場合にＳＣＺに移行する。また、主制御基板７１は、ＳＣＺ中にＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合にＡＲＴに移行する。このように通常有利中に行うＳＣＺ抽籤に当籤し、その後、ＳＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤に当籤した場合に、非ＡＲＴからＳＣＺを経由してＡＲＴに移行する（ＳＣＺ経由ルート）。一方で、ＳＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤に当籤することなくＳＣＺが終了した場合、ＳＣＺから通常有利に移行する。なお、ＳＣＺは、ＡＲＴ抽籤に当籤することなく規定ゲーム数（５Ｇ）が経過した場合に終了する。

【０７２３】

通常有利中のＳＣＺ抽籤、及び、ＳＣＺ中のＡＲＴ抽籤は、ＳＣＺモードに基づいて行う。このＳＣＺモードには、“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”といった複数のモードがあり、それぞれＳＣＺ抽籤、及び、ＡＲＴ抽籤の当籤確率が異なる。具体的には、ＳＣＺ抽籤、及び、ＡＲＴ抽籤の当籤確率は、ＳＣＺモードのうち“高確Ｄ”が最も高く、“高確Ｃ”が次に高く、“高確Ｂ”が次に高く、“高確Ａ”が次に高く、“低確”が最も低い。これらＳＣＺモードは、任意に移行することができるが、本実施形態では、主制御基板７１は、通常有利中の経過ゲーム数や、通常有利中の当籤役に応じてＳＣＺモードの移行抽籤を行い、この抽籤結果に応じてＳＣＺモードを移行させる。

【０７２４】

［ＡＲＴ直当りルートで用いる各種データテーブル］

続いて、ＡＲＴ直当りルートにおいて用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ３２に記憶されており、

主制御基板７１は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。
【０７２５】
＜通常＿有利区間移行抽籤テーブル＞
初めに、図１１３を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）においてゲーム（単位遊技）ごとに内部当籤役に基づき有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常＿有利区間移行抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」、「中チャンス、煽りリプ」、「強ベル」、「確定役」、「ＬＭＢ」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果を示す「非当籤」、「通常有利」、「特定役」、「ＬＭＢ」の抽籤値が規定される。図１０９に示す内部当籤役として、「打順ベル」は、「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿４択ベル４Ｂ（Ｎｏ．４１）」に相当し、「共通ベル、１枚」は、「Ｆ＿共通ベルＡ（Ｎｏ．４５）～Ｆ＿共通ベルＢ（Ｎｏ．４６）」、「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」に相当し、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」は、「Ｆ＿共通リプ（Ｎｏ．２５）」、「Ｆ＿チャンスリプ（Ｎｏ．２６）」、「Ｆ＿弱チャンス役（Ｎｏ．４４）」に相当し、「中チャンス、煽りリプ」は、「Ｆ＿中チャンス役（Ｎｏ．４３）」、「Ｆ＿煽りリプＡ（Ｎｏ．３１）」～「Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．３２）」に相当し、「強ベル」は、「Ｆ＿強ベル（Ｎｏ．４２）」に相当し、「確定役」は、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．３７）」、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ（Ｎｏ．２８）」、「Ｆ＿赤７リプＡ（Ｎｏ．２９）」～「Ｆ＿赤７リプＢ（Ｎｏ．３０）」に相当し、「ＬＭＢ」は、「ＬＭＢ＋Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．４９）」～「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」に相当する。なお、抽籤結果としての「特定役」は、「確定役」として特定の処理の契機となるものである。また、他の抽籤テーブルにおいて参照項目として、「打順リプ」、「ＳＰリプＡ１」、「ＳＰリプＡ２」、「ＳＰリプＢ１」、「ＳＰリプＢ２」を用いることがあるが、「打順リプ」は、「Ｆ＿ＲＴ１中リプ１（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿維持リプ５（Ｎｏ．１９）」に相当し、「ＳＰリプＡ１」は、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」に相当し、「ＳＰリプＡ２」は、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」に相当し、「ＳＰリプＢ１」は、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」に相当し、「ＳＰリプＢ２」は、「Ｆ＿ＳＰリプＢ２（Ｎｏ．２３）」、「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」に相当する。
【０７２６】
このような通常＿有利区間移行抽籤テーブルを用いた有利区間移行抽籤によれば、「通常」の状態において例えば「打順ベル」に当籤すると、１／２５６の確率で「通常有利」の抽籤結果が得られ、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「通常有利」の状態となる。また、例えば「中チャンス」あるいは「煽りリプ」に当籤すると、２４８／２５６の確率で「通常有利」の抽籤結果が得られ、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「通常有利」の状態となるほか、８／２５６の確率で「ＡＲＴ」の抽籤結果が得られる場合があり、この場合、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「ＡＲＴ前兆」の状態となる。このような「ＡＲＴ」の当籤確率は、「中チャンス、煽りリプ」の当籤時に３．２％程度であり、「強ベル」の当籤時に１２．５％程度であり、「有利区間」に当籤する確率よりも低く抑えられている。
【０７２７】
＜通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブル＞
次に、図１１４を参照して、通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルは、「通常」から有利区間移行抽籤に当籤することで「有利区間」に移行した直後の初回ゲーム（単位遊技）において、当該初回ゲームの通常モードを有利区間初期通常モード抽籤により決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」、「中チャンス、煽りリプ」、「強ベル」、「確定役」、「ＬＭＢ」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果を示す通常モードの種類として、“低確”、“天国準備”、“天国

”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”の抽籤値が規定される。
【０７２８】
このような通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルを用いた有利区間初期通常モード抽籤によれば、「通常有利」の初回ゲームにおいて例えば「打順ベル」に当籤すると、２４８／２５６の確率で“低確”の抽籤結果が得られ、当該初回ゲームでは、その抽籤結果に基づいて“低確”の通常モードとなる。一方、例えば「打順ベル」に当籤した場合には、６／２５６の確率で“天国準備”の抽籤結果が得られ、この場合に「通常有利」の初回ゲームでは、その抽籤結果に基づいて“天国準備”の通常モードとなる。「通常有利」の初回ゲーム以降は、通常モード移行抽籤の抽籤結果に応じて通常モードが昇格する可能性がある。通常モードは、“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”の順に昇格し（２段階以上の昇格を含む）、基本的に昇格するほど「ＡＲＴ」の当籤確率（図１１５参照）が高くなるようになっているが、初回ゲームでの通常モードともなり得る“特殊”の場合は、「ＡＲＴ」の当籤確率が“超天国”の場合よりも必ずしも高いとはいえないようになっている（図１１５参照）。また、「通常有利」の状態で通常モードが“低確”又は“天国準備”の場合の「ＡＲＴ」の当籤確率は、「通常」の状態における「ＡＲＴ」の当籤確率よりも低くなるようになっている（図１１３及び図１１５参照）。これにより、「通常」から「通常有利」への移行直後は、「通常」の状態よりも「ＡＲＴ」に当籤し難い状態になりやすい。これについては、後述する通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して詳述する。
【０７２９】
＜通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブル＞
次に、図１１５を参照して、通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルは、通常モードの種類（“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”）及びＳＣＺモード“高確Ｄ”ごとに設けられており、それぞれのモードごとに内部当籤役に基づき「ＡＲＴ」への移行（「ＡＲＴ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、各モードに対応する通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。
【０７３０】
このような通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤によれば、「通常有利」の状態において例えば“低確”の通常モードである場合には、「弱チャンス」に当籤すると、１／２５６の確率で「ＡＲＴ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「ＡＲＴ前兆」を経て「ＡＲＴ」の状態に移行する。
【０７３１】
ここで、通常モードが“低確”又は“天国準備”である場合、「ＡＲＴ」当籤の確率は、内部当籤役の当籤確率も加味すると、「ＡＲＴ」当籤確率（“低確”又は“天国準備”）＝０．４％×０．８＋０．８％×０．３＋１２．５％×０．１＝１．８１％程度となる。一方、図１１３を参照して「通常」時において有利区間移行抽籤により「ＡＲＴ」当籤の確率は、同様に内部当籤役の当籤確率も加味すると、「ＡＲＴ」当籤確率（通常時）＝２．５％程度となる。すなわち、本実施形態では、「通常有利」に移行した当初の通常モード（主として“低確”又は“天国準備”）は、「通常」の状態よりも「ＡＲＴ」当籤の確率が低くなるように抑えられており、「通常」の状態よりも「通常有利」に移行した直後の方が「ＡＲＴ」に移行しにくくなっている。これにより、「通常」の状態であっても「通常有利」を経由せずに「ＡＲＴ」に移行するかもしれないという期待度が高められ、遊技の興趣を高めることができる。また、有利区間が終了し、有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯した場合であっても、必ずしも最も不利な状況であるとは言い切れないため、ランプ消灯時をきっかけに遊技を止めようと考える遊技者に遊技を続行する意欲を生じさせることができる。また、開店直後以外の遊技場においては、前任者が遊技を止

めた状態で放置された状況から空き台を選択することとなる。前述の工夫を施したとしても、有利区間ランプが消灯した状況で放置された台の方が多くなる傾向にあり、仮に有利区間ランプ消灯の状況がその機種で相対的に最も不利な状況であることが確定してしまうと、敢えて最も不利な状況から遊技を始める必要もないのではないか、とその遊技者が遊技の開始をためらう可能性がある。わざわざ遊技場まで足を運び、その機種を見に来ている時点で非常に高い遊技意欲をもっている遊技者といえるが、そのような遊技者の意欲を削ぐと稼働率の低下につながる。上述のように、有利区間ランプ消灯の状況が必ずしもその機種の遊技状態の中で最も不利とは限らない仕様とすることにより、ひとまず最も不利な状況とは言い切れないようし、これにより遊技を行ってみようかという気持ちを遊技者に抱かせて稼働率の低下を抑制するといった効果を期待することもできる。

【０７３２】

［ＳＣＺ経由ルートで用いる各種データテーブル］

続いて、ＳＣＺ経由ルートにおいて用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ３２に記憶されており、主制御基板７１は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【０７３３】

＜通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブル＞

次に、図１１６を参照して、通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルは、通常有利の経過ゲーム数（“２０Ｇ経過時”、“４０Ｇ経過時”、“８０Ｇ経過時”）ごとに設けられており、現在（移行前）のＳＣＺモードから移行先のＳＣＺモードを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルには、現在のＳＣＺモードごとに抽籤結果（移行先のＳＣＺモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７３４】

このような通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを用いたＳＣＺモードの移行抽籤によれば、規定ゲーム到達時のＳＣＺモード移行抽籤では、通常有利中に経過したゲーム数が多いほど、より上位のＳＣＺモードに移行し易い。なお、本実施形態では上述したように、通常有利中の経過ゲーム数が１２０Ｇに到達すると、ＳＣＺモードが専用の抽籤モード（高確Ｄ）となり、その後、ＡＲＴに移行するまで“高確Ｄ”から移行することがない。この“高確Ｄ”への移行は、移行抽籤を行うことなく行われ、主制御基板７１は、通常有利中の経過ゲーム数が１２０Ｇに到達すると、ＳＣＺモードを“高確Ｄ”に移行する。

【０７３５】

＜通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブル＞

次に、図１１７を参照して、通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルは、ＳＣＺモードの種類（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）ごとに設けられており、それぞれのモードごとに内部当籤役に基づき移行先のＳＣＺモードを決定する際に参照されるテーブルである。各モードに対応する通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先のＳＣＺモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７３６】

このような通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを用いたＳＣＺモードの移行抽籤によれば、通常有利中は、内部当籤役に基づきＳＣＺモードが移行する。なお、図１１７に示す例では、内部当籤役に基づく移行抽籤では、ＳＣＺモードは、転落又は維持されるだけであり、昇格することがない。この点、内部当籤役に基づく移行抽籤においても、ＳＣＺモードが昇格することとしてもよい。

【０７３７】

＜通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブル＞
次に、図１１８を参照して、通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルは、通常有利中の各遊技においてＳＣＺモードに基づき「ＳＣＺ」への移行（「ＳＣＺ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルには、参照項目として現在のＳＣＺモード（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。
【０７３８】
このような通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルを用いたＳＣＺ抽籤によれば、「通常有利」の状態において例えば“高確Ａ”のＳＣＺモードである場合には、２４／２５６の確率で「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「ＳＣＺ」の状態に移行する。なお、図１１８に示す例では、通常有利中のＳＣＺ抽籤では、内部当籤役に関わらず一律の抽籤により「ＳＣＺ」への移行を決定するが、これに限られるものではなく、一律の抽籤に変えて、又は一律の抽籤に加えて、内部当籤役及びＳＣＺモードに基づくＳＣＺ抽籤を行うこととしてもよい。また、ＳＣＺ抽籤において「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られた場合、「ＳＣＺ」の種類（“通常”、“レジェンド”）を抽籤により決定することとしてもよく、この場合においても、ＳＣＺモードや「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られた際の内部当籤役に応じて「ＳＣＺ」の種別の抽籤結果が異なることとしてもよい。例えば、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、“レジェンド”が決定され易い、又は、“レジェンド”が必ず決定されることとしてもよい。
【０７３９】
＜ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブル＞
次に、図１１９を参照して、ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルは、「ＳＣＺ」の種類、及び、ＳＣＺモードの種類（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）ごとに設けられており、それぞれのモードごとに内部当籤役に基づき「ＡＲＴ」への移行（「ＡＲＴ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルには、参照項目としてＳＣＺの種類（“通常”、“レジェンド”）、ＳＣＺモードの種類（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）、内部当籤役（「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。
【０７４０】
このようなＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤によれば、例えば“通常”の「ＳＣＺ」において、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、「中チャンス」に当籤すると、１２８／２５６の確率で「ＡＲＴ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「上乗せ特化ゾーン」を経て「ＡＲＴ」の状態に移行する。
【０７４１】
＜ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブル＞
次に、図１２０を参照して、ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルについて説明する。ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」への移行に非当籤のまま「ＳＣＺ」が終了した場合に、現在のＳＣＺモードごとに移行先のＳＣＺモードを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルには、現在のＳＣＺモードごとに抽籤結果（移行先のＳＣＺモード）に対応する抽籤値が規定される。
【０７４２】
このようなＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルを用いたＳＣＺモードの抽籤によれば、例えばＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、ＳＣＺモードは“高確Ｄ”のまま維持される。
【０７４３】

＜通常有利＿有利区間終了抽籤テーブル＞
次に、図１２１を参照して、通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルは、通常モードの種類（“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”）ごとに設けられており、「通常有利」の各通常モードごとに内部当籤役に基づき有利区間の終了を決定する際に参照されるテーブルである。なお、通常モードが“次回前兆”の場合、有利区間を終了させないようにするために、“次回前兆”に対応する有利区間終了抽籤テーブルか設けられていない。また、上述のようにＳＣＺモードが“高確Ｄ”の場合も有利区間を終了させないため、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”の場合、主制御基板７１は、通常モードの種類に関わらず、有利区間の終了抽籤を行わない。同図に示すように、各通常モードに対応する通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（継続、終了）に対応する抽籤値が規定される。

【０７４４】
このような通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルを用いた有利区間終了抽籤によれば、有利区間の開始から例えば１００Ｇに達した後、「通常有利」の状態において、例えば“低確”の通常モードである場合には、「打順ベル」に当籤すると、２５２／２５６の高確率で有利区間終了の抽籤結果が得られ、次ゲームから有利区間の「通常有利」の状態から通常区間の「通常」の状態に移行する。一方、例えば“低確”の通常モードで「打順ベル」に当籤した場合にあっても、４／２５６という低い確率で有利区間継続の抽籤結果が得られる場合がある。この場合、有利区間が終了されることなく継続される。なお、有利区間終了の抽籤結果が得られた後に所定ゲーム数を経過してから通常区間の「通常」の状態に移行するようにしてもよい。また、有利区間終了の抽籤結果が得られた後に、通常区間の「通常」の状態に移行するまでに所定ゲーム数の移行待ち状態を設けることにより、当該所定ゲーム数において勝利で有利区間継続又は／及びＡＲＴ当籤、敗北で有利区間終了といった複数ゲームにまたがる連続演出を行うことができるようにしてもよく、これにより遊技の興趣を高めることができる。この場合は、当該連続演出の最中に有利区間ランプが消灯してしまい、連続演出の途中において敗北が確定してしまうといった興趣が低下する状況を避けることができる。なお、連続演出は、移行待ちの所定ゲーム数よりも１ゲーム以上短いゲーム数で基本的な決着がつく構成として、基本的な決着としての敗北演出が発生した次ゲームで復活するパターンをもたせるようにしてもよい。敗北確定演出が発生したゲームの例えば第３停止時において有利区間ランプが消灯した場合は、復活演出で有利区間継続又はＡＲＴ当籤となる可能性がなくなるため、次ゲームの遊技を継続する意欲が低下するので、そのような状況を避けるための配慮である。具体例としては、所定ゲーム数を５ゲームとして、連続演出について復活演出用の１ゲームを除いた決着までの内容を最大４ゲームで構成し、１ゲームで復活演出を行うといった場合である。復活演出が発生しないことを遊技者が確認した後に有利区間ランプが消灯することにより、連続演出の興趣を途中で低下させる事態を防止することができる。なお、リミッタ（リミット処理）が発動する場合は、「通常有利」から通常区間の「通常」に移行するまでに移行待ち状態を設けることができないので、リミッタ発動の直前については、上述の有利区間継続に関する連続演出の発生を抑制し、連続演出がリミッタで打ち切られる事態を防止するとよい。

【０７４５】
［ＡＲＴ中の遊技の流れ］
続いて、図１２２を参照して、「ＡＲＴ」中の遊技の流れ（より具体的にはＡＲＴ中の上乗せに関する遊技の流れ）について説明する。図１２２（Ａ）に示すように、本実施形態において主制御基板７１は、「ＡＲＴ」を継続可能なゲーム数を延長するゲーム数上乗せと、「上乗せ特化ゾーン」の権利を付与する特化ゾーンのストック上乗せと、の２種類の上乗せを「ＡＲＴ」中に行う。ここで、上述したように、「ＡＲＴ」中は、ＡＲＴモード、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードという複数のモードに基づ

いて上乗せが制御される。以下、「ＡＲＴ」中のモードと上乗せとの関係について説明する。

【０７４６】

図１２２（Ｂ）は、ＡＲＴモードと上乗せとの関係を示す図である。上述したように、ＡＲＴモードには、“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”というＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合いが異なる複数のモードがある。「ＡＲＴ」移行時のＡＲＴモードの初期状態は、基本的には“モードＡ”であるが、「確定役」を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合には、“モードＢ”や“モードＣ”から開始することがある。より具体的には、「確定役１」を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、ＡＲＴモードは“モードＢ”から開始し、「確定役２」を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、ＡＲＴモードは“モードＣ”から開始する。なお、「確定役１」とは、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ（Ｎｏ．２８）」、「Ｆ＿赤７リプＡ（Ｎｏ．２９）」、「Ｆ＿赤７リプＢ（Ｎｏ．３０）」が相当し、「確定役２」とは、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．３７）」が相当する。

【０７４７】

図１２２（Ｂ）に示すように、ＡＲＴモードは、上乗せ期待度がそれぞれ異なり、基本的には、“モード０”は上乗せの期待度がほとんどなく、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”は所定の確率で上乗せが行われる。なお、上述のように、ＡＲＴモードが“モード０”以外である場合、上乗せの期待度は全て同一であるが、“モード０”までの転落のし易さが、それぞれのＡＲＴモードにおいて異なるため、「ＡＲＴ」中の上乗せに関する有利度合いが、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”において異なる。もちろん、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”において上乗せ抽籤などに当籤する確率自体を異ならせることで、「ＡＲＴ」中の上乗せに関する有利度合いを異ならせることとしてもよく、また、上乗せ抽籤などに当籤する確率と、“モード０”までの転落のし易さとの双方から上乗せに関する有利度合いを異ならせることとしてもよい。このとき、“モード０”まで転落し難いＡＲＴモードほど上乗せ抽籤などに当籤する確率を高くしてもよく（例えば、“モードＣ”が上乗せ抽籤などに当籤する確率が最も高い）、また、“モード０”までの転落のし易さと上乗せ抽籤などに当籤する確率とをミックスして調整することとしてもよい。一例として、“モード０”に最も転落し易い“モードＡ”における上乗せ抽籤などに当籤する確率を、“モードＢ”における上乗せ抽籤などに当籤する確率よりも高くすることとしてもよい。このようにすることで、ＡＲＴモードが“モード０”の直前まで転落すると、却って上乗せし易い状態になる。

【０７４８】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中にＡＲＴモードの移行抽籤を行い、この移行抽籤の結果に応じてＡＲＴモードを移行する。ＡＲＴモードの移行抽籤は、内部当籤役に基づく抽籤（通常処理）により行われるほか、ＭＢ作動時の共通処理により行われる。本実施形態では、通常処理に基づく移行抽籤では、基本的に、ＡＲＴモードは維持又は転落するが、共通処理に基づく移行抽籤では、基本的に、ＡＲＴモードは維持又は昇格する。もちろん、これに限られるものではなく、通常処理に基づく移行抽籤においてもＡＲＴモードを昇格可能としてもよく、また、共通処理に基づく移行抽籤においてもＡＲＴモードを転落可能としてもよい。

【０７４９】

続いて、図１２２（Ｃ）は、チャンスモードと上乗せとの関係を示す図である。上述のように本実施形態では、管理する上乗せの契機が異なるチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードという複数のモードを有する。具体的には、チャンスＢモードは、「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せを管理し、チャンスＣモードは、「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せを管理する。なお、「ＳＰリプＡ２」は、“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われることで図柄「赤７」が３個並んで表示される“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示され、「ＳＰリプＡ１」は、“中１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われることで図柄「赤ＢＡＲ」が３個並んで表示される“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示されるため、チャンスＢモードは、赤７揃いに基づく上乗せを管理し、チャンスＣモードは、

赤ＢＡＲ揃いに基づく上乗せを管理するといえる。また、チャンスＡモードは、「ＳＰリプＡ１」「ＳＰリプＡ２」以外の当籤役に基づく上乗せを管理する。

【０７５０】

また、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードには、それぞれ“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”というＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合いが異なる複数のモードがある。主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードのそれぞれについて個別のモード移行抽籤を行い、この移行抽籤の結果に応じて各チャンスモードのモードを移行する。そのため、「ＡＲＴ」中にチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードは、それぞれ個別に管理され、例えば、ある遊技においてそれぞれのモードが別々のモードであることもあれば、一部のモードが共通であることもあれば、全てのモードが共通であることもある。

【０７５１】

続いて、図１２２（Ｃ）は、本実施形態における特殊な上乗せであるラストフリーズの流れを示す図である。本実施形態では、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数が１から０に減算されるタイミングでラストフリーズを発生させるか否かの抽籤を行う。この抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値（＝１５００－消化した有利区間のゲーム数）を加算し、所定のフリーズ処理を行う。一例として、有利区間中に消化したゲーム数が２００回のときにラストフリーズの抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に１３００を加算する。一方で、この抽籤に非当籤の場合には、主制御基板７１は、ＡＲＴ終了時の所定の処理を行う。なお、ラストフリーズの抽籤に当籤した場合、リミット処理が行われることが確定するため、主制御基板７１は、出玉状態を「エンディング」に移行し、その後、上乗せ抽籤を一切行わない。

【０７５２】

また、ラストフリーズの抽籤を行うタイミングは、「ＡＲＴ」の最終ゲームの任意のタイミングであってよく、例えば、「ＡＲＴ」最終ゲームの遊技開始時であってもよく、また、「ＡＲＴ」最終ゲームの第１停止操作時～第３停止操作時であってもよい。なお、停止操作時とは、ストップスイッチ７Ｓがオンになったときであってもよく、また、オフになったときであってもよい。

【０７５３】

［ＡＲＴ中に用いる各種データテーブル］

続いて、「ＡＲＴ」中の上乗せ抽籤などに用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ３２に記憶されており、主制御基板７１は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【０７５４】

以下に示す図１２３～図１２８は、ＡＲＴモードに関連する制御に用いられるデータテーブルである。具体的には、図１２３及び図１２４は、ＡＲＴモードの移行抽籤に用いられるデータテーブルであり、図１２５及び図１２６は、ＡＲＴモードに基づくゲーム数の上乗せ抽籤に用いられるデータテーブルであり、図１２７及び図１２８は、ＡＲＴモードに基づく特化ゾーンのストックの上乗せ抽籤に用いられるデータテーブルである。

【０７５５】

また、図１２９～図１３５は、チャンスモードに関連する制御に用いられるデータテーブルである。具体的には、図１２９は、「ＡＲＴ」移行時のチャンスモード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）を抽籤するために用いられるデータテーブルであり、図１３０～図１３２は、それぞれのチャンスモードの移行抽籤に用いられるデータテーブルであり、図１３３～図１３５は、それぞれのチャンスモードに基づくゲーム数の上乗せ抽籤に用いられるデータテーブルである。

【０７５６】

また、図１３６は、１００ゲーム以上のゲーム数の上乗せを行う場合の上乗せ抽籤に用いられるデータテーブルであり、図１３７は、ラストフリーズを発生させるか否かの抽籤

に用いられるデータテーブルである。
【０７５７】
＜ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブル＞
初めに、図１２３を参照して、ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、内部当籤役に基づきＡＲＴモードの移行先を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）毎に設けられるとともに、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先のＡＲＴモード）に対応する抽籤値が規定される。
【０７５８】
このようなＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを用いたＡＲＴモードの移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役に基づいてＡＲＴモードの移行抽籤（通常処理）を行い、この抽籤結果に基づいてＡＲＴモードを移行させる。例えば、現在のＡＲＴモードが“モードＢ”の状態において「打順ベル」に当籤すると、１２／２５６の確率で“モードＡ”への移行（転落）という抽籤結果が得られ、ＡＲＴモードが“モードＢ”から“モードＡ”へと移行する。
【０７５９】
＜ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブル＞
次に、図１２４を参照して、ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、ＭＢ作動時の共通処理において用いられ、ＡＲＴモードの移行先を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）ごとに抽籤結果（移行先のＡＲＴモード）に対応する抽籤値が規定される。
【０７６０】
このようなＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを用いたＡＲＴモードの移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中のＭＢ作動時にＡＲＴモードの移行抽籤（共通処理）を行い、この抽籤結果に基づいてＡＲＴモードを移行させる。例えば、現在のＡＲＴモードが“モード０”の場合、６３／２５６の確率で“モードＡ”への移行（昇格）という抽籤結果が得られ、ＡＲＴモードが“モード０”から“モードＡ”へと移行する。
【０７６１】
＜ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブル＞
次に、図１２５を参照して、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」中に行うＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤において用いられ、内部当籤役に基づき上乗せゲーム数（すなわち、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するゲーム数）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）毎に設けられるとともに、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。
【０７６２】
このようなＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役及びＡＲＴモードに基づいて上乗せゲーム数の抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。例えば、現在のＡＲＴモードが“モードＡ”の状態において「中チャンス」に当籤すると、２８／２５６の確率で上乗せゲーム数として「３０Ｇ」という抽籤結果が得られ、「ＡＲＴ」を継続可能な期間が３０ゲーム分延長される。

【０７６３】
ここで、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを参照すると、本実施形態では、上乗せゲーム数の抽籤結果として「１００Ａ」「１００Ｂ」「１００Ｃ」が決定されることがある。これら「１００Ａ」～「１００Ｃ」は、少なくとも１００ゲーム以上の上乗せゲーム数が確定する抽籤結果であり、「１００Ａ」～「１００Ｃ」が決定された場合には、主制御基板７１は、続いて、後述の図１３６に示す共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルを参照して、実際に上乗せするゲーム数を抽籤する。
【０７６４】
なお、ＡＲＴモード“モード０”に対応するＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルと、ＡＲＴモード“モードＡ”～“モードＣ”に対応するＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルとを比較すると、ＡＲＴモード“モード０”では、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが抑制されていることが分かる。具体的には、ＡＲＴモードが“モード０”の状態では、強レア役である「強ベル」の当籤時にのみ上乗せが行われ、その他の役の当籤時には上乗せが行われない。
【０７６５】
なお、「ＡＲＴ」を継続可能な期間（残りゲーム数）を延長する上乗せゲーム数を決定すると、主制御基板７１は、自身が管理する所定のカウンタの値を更新（すなわち、残りゲーム数に上乗せゲーム数を加算）して、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。このとき、副制御基板７２は、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを契機として、遊技者に対して上乗せしたゲーム数を報知することとしてもよく、また、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を一時的に保持しておき、その後の所定の契機において遊技者に対して保持しているゲーム数を報知することとしてもよい。そのため、副制御基板７２は、「ＡＲＴ」を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数するカウンタとして、遊技者に対して報知済みの期間（報知済みゲーム数）を計数するカウンタ（報知済みカウンタ）と、遊技者に対して未報知の期間（未報知ゲーム数）を計数するカウンタ（未報知カウンタ）とを有する。なお、メイン（主制御基板７１）側で管理する「ＡＲＴ」を継続可能な期間を計数するカウンタの値は、サブ（副制御基板７２）側で管理する報知済みカウンタの値と未報知カウンタの値との和に一致する。
【０７６６】
ここで、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを「契機」として上乗せゲーム数を報知する、とは、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定した当該遊技に限られるものではなく、当該遊技から所定ゲーム数後に報知することを含むものである。すなわち、パチスロでは、決定した上乗せゲーム数を複数回の遊技にわたって行う連続演出の結果により報知することがあり、このような連続演出の結果として報知することも、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを「契機」として上乗せゲーム数を報知することに含めることとしてもよい。
【０７６７】
また、一時的に保持しておいた上乗せゲーム数を報知する「所定の契機」は任意に設定することができ、例えば、見た目上の残りゲーム数（報知済みカウンタ）が所定値以下になった場合であってもよく、また、いわゆるレア役（本実施形態の場合、例えば「弱チャンス」「チャンスリプ」「中チャンス」「強ベル」など）が内部当籤役として決定されたにも関わらず、上乗せ抽籤に非当籤の場合であってもよく、また、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定してから所定ゲーム数経過後であってもよく、また、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定してから所定時間経過後であってもよい。
【０７６８】
なお、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを契機として副制御基板７２が上乗せゲーム数を報知することを、以下では「即報知」と呼ぶことがあり、また、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を副制御基板７２が一時的に保持しておくことを、以下では「潜伏」と呼ぶことがある。また、本実施形態では、様々な条件を契機として上乗せ抽籤を行うこととしているが、上乗せゲーム数を即報知することや、潜伏させることは、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤の抽籤結果だけでなく、他の上乗

せ抽籤の抽籤結果についても同様に適用することができる。
【０７６９】
＜ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞
次に、図１２６を参照して、ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＭＢ作動時の共通処理において用いられ、ＡＲＴモードに基づき上乗せゲーム数を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルには、参照項目として現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。
【０７７０】
このようなＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中にＡＲＴモードに基づいて上乗せゲーム数の抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。具体的には、主制御基板７１は、ＡＲＴモードが“モード０”の状態では、ＭＢ作動時の共通処理において上乗せゲーム数を決定することがなく（「０Ｇ」が必ず決定）、“モード０”以外の状態では、ＭＢ作動時の共通処理において例えば１２／２５６の確率で上乗せゲーム数として「５０Ｇ」を決定し、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を５０ゲーム分延長する。
【０７７１】
＜ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブル＞
次に、図１２７を参照して、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルは、内部当籤役に基づき履歴高確に移行するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルは、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。
【０７７２】
このようなＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを用いた履歴高確への移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役に基づいて履歴高確への移行抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合、５ゲーム間の履歴高確状態をセットする。この５ゲーム間の履歴高確状態中は、図１２８で後述するＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照して「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤が行われ、このストック抽籤に当籤した場合、「上乗せ特化ゾーン」のストックが１つ付与される。例えば「中チャンス」に当籤すると、３２／２５６の確率で履歴高確の当籤という抽籤結果が得られ、その後の５ゲーム間が履歴高確状態となる。
【０７７３】
＜ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル＞
次に、図１２８を参照して、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルは、内部当籤役に基づき「上乗せ特化ゾーン」のストックを付与するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、ガセ１、ガセ２、当籤）に対応する抽籤値が規定される。なお、抽籤結果「非当籤、ガセ１、ガセ２」は、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に非当籤であることを意味するが、抽籤結果「ガセ１、ガセ２」の場合、サブ（副制御基板７２）側において所定の演出（例えば、非当籤であるものの、当籤を煽る演出）を実行する。
【０７７４】
主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中の履歴高確中のみＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照して「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合に

は、「上乗せ特化ゾーン」の種類を抽籤により決定するとともに、「ＡＲＴ」から「上乗せ特化ゾーン」の状態に移行する。このようなＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを用いた「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤によれば、履歴高確中に例えば「中チャンス」に当籤すると、１２８／２５６の確率で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤という抽籤結果が得られる。

【０７７５】

ここで、図１２７に示すＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルと、図１２８に示すＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルとを比較すると、両テーブルとも「打順ベル」「共通ベル、１枚」の当籤時は抽籤結果として「非当籤」のみが決定されることが分かる。同様に、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」の当籤時は、両テーブルとも所定の確率で「当籤」が決定されることが分かる。そのため、本実施形態では、履歴高確に移行可能な役が、履歴高確中に当籤すると所定の確率で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤することになる。言い換えると、本実施形態では、「ＡＲＴ」中の５ゲーム間にレア役（「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が２回当籤すると、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤する可能性がある。なお、本実施形態では、履歴データ（例えば、５ゲーム間の当籤役の履歴）を持つことなく、５ゲーム間の遊技結果に基づいて「ＡＲＴ」の上乗せに関する制御を可能にしているが、この点については後述する。

【０７７６】

また、両テーブルを比較すると、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルでは、当籤したレア役の種類に応じて履歴高確への移行抽籤に当籤する確率が異なるのに対して、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルでは、当籤したレア役の種類に関わらず一律の確率（例えば、５０％）で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤することが分かる。これにより、本実施形態では、履歴高確に移行できた場合には、レア役の種類に関係なく（いわゆる弱レア役の当籤時であっても）「上乗せ特化ゾーン」のストックが期待できることになる。

【０７７７】

なお、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを参照した履歴高確への移行抽籤は、ＡＲＴモードが“モード０”以外の状態において行われ、ＡＲＴモードが“モード０”の状態においては行わない。そのため、“モード０”中は履歴高確に移行することがない。図１２８に示すＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照した「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤は、履歴高確中のみ行うため、この点からもＡＲＴモード“モード０”は上乗せの期待度が低いことが分かる。

【０７７８】

＜ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブル＞

次に、図１２９を参照して、ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」の開始時にチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードの初期状態を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルには、参照項目として「ＡＲＴ」への移行契機が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（ＡＬＬ通常、チャンスＡ、チャンスＢ、チャンスＡ＋Ｂ、チャンスＣ、チャンスＡ＋Ｃ、チャンスＢ＋Ｃ、ＡＬＬ高確）に対応する抽籤値が規定される。

【０７７９】

上述のようにチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードには、“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”という複数のモードがある。ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルを参照した抽籤により決定される抽籤結果は、「ＡＲＴ」開始時に初期状態として“高確”をセットするチャンスモードの種類を示している。例えば、主制御基板７１は、抽籤結果として「チャンスＡ」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“高確”、チャンスＢモード“通常”、チャンスＣモード“通常”をセットし、また、抽籤結果として「チャンスＢ＋Ｃ」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“通常”、チャンスＢモード“高確”、チャンスＣモー

ド“高確”をセットし、また、抽籤結果として「ＡＬＬ通常」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“通常”、チャンスＢモード“通常”、チャンスＣモード“通常”をセットする。

【０７８０】

また、参照項目として設けられた「ＡＲＴ」への移行契機は、任意に設定することができるが、本実施形態では一例として以下のような移行契機を用いる。例えば、主制御基板７１は、“レジェンド”の「ＳＣＺ」を経由して「ＡＲＴ」に移行した場合、「契機Ｂ」の参照項目を用いて抽籤を行い、「Ｆ＿赤７リプＡ（Ｎｏ．２９）」、「Ｆ＿赤７リプＢ（Ｎｏ．３０）」の当籤を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、「契機Ｃ」の参照項目を用いて抽籤を行い、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ（Ｎｏ．２８）」の当籤を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、「契機Ｄ」の参照項目を用いて抽籤を行い、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．３７）」の当籤を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、「契機Ｅ」の参照項目を用いて抽籤を行い、それ以外の条件を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、「契機Ａ」の参照項目を用いて抽籤を行う。

【０７８１】

このようなＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルを用いた抽籤によれば、「契機Ｃ（「Ｆ＿赤７リプＡ」「Ｆ＿赤７リプＢ」）」を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、チャンスＢモードの初期状態が必ず“高確”になり、また、「契機Ｄ（「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」）」を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合、チャンスＣモードの初期状態が必ず“高確”になる。ここで、上述のようにチャンスＢモードは、赤７揃いに基づく上乗せを管理するモードであり、チャンスＣモードは、赤ＢＡＲ揃いに基づく上乗せを管理するモードである。そのため、赤７（「Ｆ＿赤７リプＡ」「Ｆ＿赤７リプＢ」）を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合には、「ＡＲＴ」の初期状態が赤７揃いに基づく上乗せが優遇された状態となり、赤ＢＡＲ（「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」）を契機として「ＡＲＴ」に移行した場合には、「ＡＲＴ」の初期状態が赤ＢＡＲ揃いに基づく上乗せが優遇された状態となる。

【０７８２】

＜ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブル＞

次に、図１３０～図１３２を参照して、ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルは、チャンスモードの移行抽籤において参照され、図１３０は、チャンスＡモードの移行抽籤に参照されるテーブルであり、図１３１は、チャンスＢモードの移行抽籤に参照されるテーブルであり、図１３２は、チャンスＣモードの移行抽籤に参照されるテーブルである。ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルは、チャンスモードの種類（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）及び現在のモード（“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”）ごとに設けられ、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先のモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７８３】

このようなＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを用いた移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中にチャンスＡモードが“通常”である状態で「チャンスリプ」に当籤すると、３２／２５６の確率で“高確準備”への移行という抽籤結果が得られ、チャンスＡモードが“通常”から“高確準備”へ移行する。なお、上述したように、主制御基板７１は、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードを個別に管理する。すなわち、主制御基板７１は、内部当籤役を決定すると、当該内部当籤役に基づいて、チャンスＡモードと、チャンスＢモードと、チャンスＣモードとのそれぞれの移行抽籤を個別に行う。

【０７８４】

＜ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル＞

次に、図１３３～図１３５を参照して、ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルは、チャンスモードに

基づく上乗せ抽籤において参照され、図１３３は、チャンスＡモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルであり、図１３４は、チャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルであり、図１３５は、チャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルである。ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルは、チャンスモードの種類（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）及び現在のモード（“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”）ごとに設けられ、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「打順リプ」、「ＳＰリプＡ１」、「ＳＰリプＡ２」、「ＳＰリプＢ１」、「ＳＰリプＢ２」、「弱チャンス、共通リプ」、「チャンスリプ」、「中チャンス、フェイクリプ」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。

【０７８５】

このようなＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役及びチャンスモード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）に基づいて上乗せゲーム数の抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。なお、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中の単位遊技において、チャンスＡモードに基づく上乗せ抽籤と、チャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤と、チャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤と、をそれぞれ行う。ただし、同図を比較すると分かるように、チャンスモードごとに上乗せ抽籤に当籤する可能性のある当籤役が異なるため、チャンスＡモードに基づく上乗せと、チャンスＢモードに基づく上乗せと、チャンスＣモードに基づく上乗せとが重複することはない。

【０７８６】

なお、本実施形態では、「ＡＲＴ」中にＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤を行うこととしているが、ＡＲＴモードに基づく上乗せと、チャンスモードに基づく上乗せとは、重複することがある。例えば、「強ベル」の当籤時に、ＡＲＴモードに基づいて上乗せゲーム数として「３０Ｇ」が決定され（図１２５参照）、チャンスＡモードに基づいて上乗せゲーム数として「５０Ｇ」が決定された場合には（図１３３参照）、当該遊技において「８０Ｇ（＝３０＋５０）」の上乗せが行われることになる。

【０７８７】

ここで、図１３４に示すチャンスＢモード用のＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを参照すると、チャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤は、「ＳＰリプＡ２」の当籤時に上乗せゲーム数が決定されることがある。図１１０において上述したように、「ＳＰリプＡ２」の当籤時には、“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示され、“中１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せが表示され、“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示される。上乗せが行われた場合に通常では揃い難い特定の図柄が揃うことは、上乗せと図柄揃いとが関連することから遊技の興趣を向上させることができる。「ＳＰリプＡ２」の当籤時にチャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤に当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」以外が決定された場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として右のリール３Ｒを停止させるとともに、図柄「赤７」を狙うことを促す演出（結果として“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示）を行うことが好ましい。一方で、「ＳＰリプＡ２」の当籤時にチャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤に非当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」が決定された場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として左のリール３Ｌを停止させることを促す演出（結果として“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示）や、第１停止操作として中のリール３Ｃを停止させるとともに、図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出（結果として“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せが表示）を行うこととしてもよい。

【０７８８】

チャンスＣモードについても同様であり、「ＳＰリプＡ１」の当籤時にチャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤に当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」以外が決定さ

れた場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として中のリール３Ｃを停止させるとともに、図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出（結果として“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示）を行い、「ＳＰリプＡ２」の当籤時にチャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤に非当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」が決定された場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として左のリール３Ｌを停止させることを促す演出（結果として“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示）や、第１停止操作として右のリール３Ｒを停止させるとともに、図柄「赤７」を狙うことを促す演出（結果として“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示）を行うこととしてもよい。

【０７８９】

＜共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブル＞

次に、図１３６を参照して、共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルについて説明する。共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」中の上乗せ抽籤において抽籤結果として「１００Ａ」、「１００Ｂ」、「１００Ｃ」の何れかが決定された場合に参照されるテーブルである。共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルには、参照項目として「１００Ａ」、「１００Ｂ」、「１００Ｃ」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。

【０７９０】

主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に行うＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤やチャンスモードに基づく上乗せ抽籤において「１００Ａ」、「１００Ｂ」、「１００Ｃ」の何れかを決定すると、共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルを参照して、上乗せゲーム数の抽籤を行う。例えばＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤などにより「１００Ａ」を決定した場合、主制御基板７１は、２４６／２５６の確率で上乗せゲーム数として「１００Ｇ」を決定し、８／２５６の確率で上乗せゲーム数として「２００Ｇ」を決定し、２／２５６の確率で上乗せゲーム数として「３００Ｇ」を決定する。

【０７９１】

＜ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブル＞

次に、図１３７を参照して、ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」の終了時に内部当籤役に関係なくラストフリーズを行うか否かを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルには、抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。

【０７９２】

主制御基板７１は、自身が管理する「ＡＲＴ」の残りゲーム数を計数するカウンタの値が０になると、ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルを参照した抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合には、「ＡＲＴ」の残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値を加算し、所定のフリーズ処理を行う。一方で、主制御基板７１は、この抽籤に非当籤の場合には、次の図１３８に示す共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルを参照した抽籤を行う。

【０７９３】

＜共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブル＞

次に、図１３８を参照して、共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルについて説明する。共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルは、例えば「ＡＲＴ」の終了時に内部当籤役に関係なく有利区間の終了を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルには、抽籤結果（継続、終了）に対応する抽籤値が規定される。

【０７９４】

このような共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルを用いた終了時有利区間終了抽籤によれば、例えば「ＡＲＴ」のゲーム数を消化した終了時において、内部当籤役とは無関係に２４３／２５６の確率で有利区間終了の抽籤結果が得られ、次ゲームから通常区間の「

通常」の状態に移行する。一方、例えば「ＡＲＴ」のゲーム数を消化した終了時においては、内部当籤役とは無関係に１３／２５６の確率で有利区間継続の抽籤結果が得られる場合がある。この場合、有利区間が終了されることなく「ＡＲＴ」から「通常有利」の状態に移行することで有利区間が継続される。なお、本実施形態では、ＡＲＴ（ＡＴ）関連の処理においては、設定１～６の全設定で共通のテーブルを採用している。これにより、ＡＲＴ（ＡＴ）の設定差が極端に高くなることで射幸性を煽りすぎることを抑制することができるとともに、主制御基板７１におけるＡＲＴ（ＡＴ）抽籤に必要なデータ容量を削減することができる。

【０７９５】

［有利区間の流れについて］

次に、図１３９～図１４６を参照して、有利区間の流れについて説明する。図１３９～図１４１は、有利区間の開始当初からベルナビを発生させる仕様例１を図示したものであり、仕様例１において打順ベル役及びＭＢの当籤する順番が異なる３パターンについて有利区間の流れを説明するための図である。図１４２は、第３実施形態の実施例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。仕様例１との相違点として、実施例１では、有利区間開始直後においてベルナビ抑制状態（ベルナビ非発生状態）となっている。図１４３は、仕様例１と実施例１との有利区間における払出量を比較するための図であり、図１４２に示される実施例１による効果を示したものである。図１４４は、仕様例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図であり、図１４５は、第３実施形態の実施例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図である。図１４６は、第３実施形態の実施例３として、設定変更がない場合の電源オン後と、設定変更がなされた場合の電源オン後について説明するための図である。なお、仕様例とは、各実施例の効果を説明するために例示した仕様であるが、各仕様例も周知技術ではなく、採用する場合に各々の仕様に応じた効果を発揮するものであり、企画者が意図する遊技性によっては課題の解決手段として適宜採用することができる仕様である。以下の説明において「ＭＢ」は、図１０９に示す「ＳＭＢ」及び「ＬＭＢ」のいずれも該当するため、これらを総称して「ＭＢ」と表記するが、主に当籤確率が高い「ＳＭＢ」を想定しており、フラグ間状態については、図示を省略している。

【０７９６】

＜有利区間の終了条件＞

図１３９～図１４１に示す仕様例１及び図１４２に示す実施例１における有利区間の終了条件は、以下のとおりである。

条件１：打順ベルの当籤による押し順報知の少なくとも１回以上の発生

条件２：ＭＢの少なくとも１回以上の入賞又は作動（入賞により作動するので、いずれに基づいて判定してもよい）

条件３：条件１又は条件２の少なくともいずれか一方を充足したことを前提として所定の終了条件が成立

この条件３における所定の終了条件が成立したときに有利区間を終了させるものであり、仕様例１と実施例１とで差はない。

なお、有利区間の開始時から所定期間経過（２０ゲーム以上経過）又は当該有利区間の開始時から毎ゲーム有利区間の終了抽籤を行い、上述の条件１又は条件２の充足よりも以前に終了抽籤で当籤していた場合、終了フラグを設定しておき、ベルナビ発生により条件１を満たしたゲーム又はＭＢ作動で条件２を充足したゲームにおいて条件３を充足したとみなして有利区間を終了させてもよい。また、条件３を充足してから有利区間を終了さるまでの間に、少なくとも１ゲーム以上の所定ゲーム数の移行待ち状態を設けてもよい。なお、説明の便宜上、ＭＢと表記しているが、ＭＢ以外の所定のボーナスの作動を終了条件としてもよい。また、変形例として、ボーナス非搭載の機種、又はシングルボーナス（ＳＢ）や１ゲーム限りのＣＴボーナス（ＣＢ）のみをボーナスとして有する機種においては、条件２を設定せずに打順ベル成立によるナビ発生のみを有利区間終了の前提条件として設定しても問題ない。

【０７９７】
＜仕様例１＞
仕様例１では、有利区間が開始されてから最初に打順ベルが当籤するまではベルナビ確定状態となる点に特徴がある。この仕様では、有利区間において打順ベルの当籤後、できる限り早期にベルナビ（押し順報知）を行い、有利区間の開始直後からベルナビ確定状態として、打順ベルに当籤すればそれに応じて１回目のベルナビが発生させられることとなり、その後は有利区間の終了抽籤の結果に応じて有利区間が終了される。この仕様は、実際に一様にメダルが増加するＡＲＴ状態である「ＡＲＴ」に当籤しない場合、なるべく早く有利区間を終了可能状態へと移行させることを目的とするものである。例えば、「通常有利」の有利区間に当籤した場合に、結果としてＡＲＴ非当籤であるにもかかわらず、過度に長いゲーム数を有利区間として報知し、遊技者が遊技を止めにくい状況で遊技の続行が強いられる場合に、最終的に当たらなかったのに当たりそうな煽りを極端に長く見せられたと感じた遊技者が遊技機への興味を著しく低下させる場合があり、そうした場合を適切に抑制することができる仕様である。
有利区間終了までの流れとして、図１３９～図１４１の３パターンについて以下、図の順に説明を行う。
まず、図１３９は、有利区間開始後にＭＢよりも先に打順ベルに当籤し、ＭＢに当籤することなく有利区間が終了した場合である。この場合は、ナビにより打順ベルが遊技者に獲得されるため、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」が発生することとなる。打順ベルの当籤確率が約１／４であり、ＭＢの当籤確率に設定差があるものの１／１５～１／１７程度であることから、打順ベルがＭＢより先に当籤するというこのパターンは、発生の頻度が高い。なお、打順ベルに当籤して１回以上の押し順ナビが発生した後の有利区間終了前に、ＭＢに当籤する場合も発生し得るが、ＭＢの入賞及びＭＢ作動中の獲得枚数は、押し順ナビの発生の影響を受けず、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」にも影響しないものである。詳しくは後述の図１４１にて説明する。合わせて説明するが、本仕様例及び実施例のＭＢは同じ仕様であり、目押し位置正解で９枚の払出、目押し位置不正解で８枚の払出が得られる仕様である。最低限の技量介入を担保するために、８枚が入賞する場合を設けているが、例えば少なくとも１以上のいずれかのリールに赤ＢＡＲの図柄を目押しで停止させれば９枚獲得可能など、容易に入賞できるものとして初心者でも安心して遊技を行うことができる仕様としている。
【０７９８】
次に、図１４０は、仕様例１において打順ベルよりも先にＭＢに当籤し、その後に打順ベルに当籤することなく有利区間が終了した場合のパターンを示している。このパターンは、前述の通り、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」が発生しないものであるが、ＭＢの方が打順ベルよりも当籤確率が低いため、図１３９に示すパターンよりも発生の頻度は低い。なお、単に当籤確率のみを考慮した場合、ＭＢ当籤確率を打順ベルよりも高い確率とすれば、ベルナビの発生頻度を抑えられるとも考えられるが、例え当該ＭＢによる払出枚数が少ないものとしても、出玉試験における役物比率（全払出に占めるボーナスによる払出の割合が高すぎることに基づく不適合事由）の項目で不適合となる可能性があり、ＭＢ当籤確率を打順ベルよりも高めるという解決策を採用する場合は、出玉設計の自由度が極めて低いものとなる。
【０７９９】
次に、図１４１は、仕様例１において打順ベルがＭＢよりも先に当籤してベルナビが発生したものの、その後の有利区間終了よりも前にＭＢが当籤したパターンである。この場合は、結果的にＭＢの当籤・作動により上記条件２を満たすことで有利区間の終了条件を成立させることができたため、有利区間の「通常有利」の状態におけるナビによる出玉を抑制し、その分ＡＲＴ（本ＡＴと記載する場合もある）における出玉の獲得を増して遊技者が待ち望む“当り”である「ＡＲＴ」で十分な出玉を獲得させて遊技の興趣を高めたいとの出玉設計思想からすると、有利区間突入直後に打順ベルナビの発生を許容する仕様が

好ましくない方向に作用してしまったパターンといえる。なお、初回のベルナビ発生時点で即座に有利区間を終了させるという手法でこの事象を抑制することができるが、１／４程度の高確率で打順ベルが成立するため、有利区間ランプが点灯した直後に平均４ゲーム程度で、ベルナビが１回発生して有利区間が終了してしまうとなると、「通常有利」の状態を設けて適度なゲーム数の間、ＡＲＴに当籤するか否かを演出などで楽しませることが難しいという側面もあるため、この手法を採用した場合は、出玉設計や演出設計の自由度が大幅に狭くなることとなる。

【０８００】

＜実施例１＞

次に、図１４２を参照して実施例１に係る有利区間の流れについて説明する。同図に示すように、実施例１では、有利区間について以下の条件が適用される。

第１条件：有利区間の開始から１００Ｇ経過するまでは、打順ベルに当籤してもベルナビ非発生状態とし、ベルナビを発生させない。

第２条件：ＭＢの当籤確率が比較的高い１／１７程度とされる（図１０９参照）。

第３条件：ＭＢ作動終了後、有利区間終了抽籤の抽籤結果に応じて有利区間が終了させられる。

これにより、有利区間が開始されてから１００Ｇに達するまでは打順ベルに当籤しても有利区間の終了不能状態（ベルナビ非発生状態）とされる一方、ＭＢの当籤確率が比較的高いため、１００ＧまでにＭＢが当籤しやすく、その後、有利区間の終了可能状態（ベルナビ発生可能状態）としてゲーム（単位遊技）ごとに有利区間の終了抽籤が行われ、有利区間の終了に当籤することでＭＢ作動終了後に有利区間が終了することとなる。この実施例１によれば、有利区間の「通常有利」の状態におけるナビによる出玉を抑制し、その分ＡＲＴ（本ＡＴと記載する場合もある）における出玉の獲得を増して遊技者が待ち望む“当り”である「ＡＲＴ」で十分な出玉を獲得させて遊技の興趣を高めたいとの出玉設計思想からすると、図１３９及び図１４１に示すように「通常有利」で打順ベルナビの発生によりベルを入賞させて出玉が獲得されるという、好ましくない事象を抑制することができる。なお、ＭＢ作動によるメダルの獲得は、ナビの影響を受けないため、「通常有利」でのナビ発生率を抑制することで、通常区間の「通常」と「通常有利」とのベース値（投入枚数に対する払出枚数の割合）を概ね近い値に抑制することができ、その分の出玉を「ＡＲＴ」に振り分けることができる。

【０８０１】

このような実施例１による有利区間の流れでは、有利区間における押し順ナビの発生を適切に抑制することができ、出玉設計の自由度を高めることができる。具体的には、有利区間の「通常有利」の状態における出玉を増やさず、図１４３に示すように白抜き矢印で示す出玉分を「ＡＲＴ」などの出玉に割振ることができ、出玉の設計自由度を高めることができる。

【０８０２】

ここまでの説明において、ＭＢは、成立ゲームで必ず入賞する「ＳＭＢ」として図示及び説明をした。一方、「ＬＭＢ」では、成立ゲームでリプレイにより入賞が阻害され、ボーナスのフラグ間状態（持越し中）が発生する。ここで、ボーナスのフラグ間状態では、押し順ナビを発生させる仕様としてもよいし、あるいは発生させない仕様としてもよい。前述の「通常有利」の状態におけるベルナビ発生を抑制する観点からは、押し順ナビを発生させない仕様とすると効果的である。また、有利区間中に約１／４４８（図１０９の当籤番号Ｎｏ．４９及びＮｏ．５０参照　当籤確率が１４６／６５５３６）の当籤確率でＬＭＢを当籤させたことに基づいて、「ＡＲＴ」に当籤させる場合などは、フラグ間状態、ＬＭＢ入賞、ＬＭＢ作動中、「ＡＲＴ」という流れでゲームを進めていくため、当該フラグ間状態も遊技者にＡＲＴ当籤状態と同視できる遊技状態となるので、ベルナビを発生させる仕様とすることが望ましい。なお、この実施例１の場合、持越し可能なボーナスが１種類であるが、例えばＬＭＢ１、ＬＭＢ２など複数種類の持越し可能ボーナスを搭載した機種の場合は、持越し中のボーナス種別に応じて押し順ナビを発生させたり発生させなか

ったりして、ナビの有無でボーナスの種別を遊技者に対して推測させるようにしてもよいし、持越し中の打順ベル当籤ゲームでは、ナビを必ず発生させる仕様とするか、全く発生させない仕様として画一的に処理し、ナビの有無からボーナス種別の絞り込みが困難としてメインリールの停止出目（いわゆるリーチ目）でボーナス種別を絞り込ませるゲーム性としてもよい。

【０８０３】

＜仕様例２＞

次に、図１４４を参照して仕様例２に係る有利区間終了時の流れについて説明する。同図に示すように、仕様例２では、ＡＲＴが所定ゲーム数（例えば１００Ｇ）を消化して終了すると、それに伴って有利区間も終了して初期化処理が行われる。これにより、ＡＲＴ終了後は、次ゲームから通常区間（非有利区間）に移行することとなる。このような有利区間終了時の流れによれば、ＡＲＴ中にはある程度の出玉を獲得することを期待しつつ遊技を行うことができるものの、それと引き換えにＡＲＴ終了後には通常区間へと移行してしまうことが確定しているため、遊技者は、ＡＲＴの終了時点で必ず遊技を終了しがちとなってしまう。すなわち、ＡＲＴの終了と共に有利区間も終了してしまう仕様であると、遊技の興趣を高めることができないばかりか、遊技機の稼働率低下も招きやすくなる。

【０８０４】

＜実施例２＞

次に、図１４５を参照して実施例２に係る有利区間の流れについて説明する。同図に示すように、実施例２では、ＡＲＴが所定ゲーム数（例えば１００Ｇ）を消化して終了すると、先述した終了時有利区間終了抽籤が行われる。この終了時有利区間終了抽籤の結果として「終了」となると、仕様例２と同様に、ＡＲＴ終了後は、次ゲームから通常区間（非有利区間）に移行することとなる。

【０８０５】

一方、ＡＲＴの終了時に終了時有利区間終了抽籤の結果として「継続」に当籤すると、通常区間の「通常」に移行することなく有利区間初期通常モード抽籤により通常モードが決定され、有利区間の「通常有利」に移行する。このとき、「通常有利」の状態においては、基本的に有利区間の開始から所定ゲーム数（１００Ｇ）を超えているため、ゲームごとに有利区間終了抽籤が行われ、そうして有利区間終了抽籤に当籤すると、有利区間の初期化処理を経て通常区間の「通常」の状態に移行することとなる。

【０８０６】

また、「通常有利」の状態では、通常モードのランクが昇格して高くなると（例えば“超天国”や“次回前兆”等の場合）、ＡＲＴ抽籤に当籤しやすくなり、そうしてＡＲＴ当籤すると、「ＡＲＴ前兆」等を経て再びＡＲＴに移行することとなる。

【０８０７】

このような実施例２の有利区間終了時の流れによれば、ＡＲＴ終了後にあっても有利区間が継続して再びＡＲＴに移行するかもしれないという期待感が高められるので、遊技の興趣を高めることができ、遊技機の稼働率アップにも寄与することができる。

【０８０８】

＜実施例３＞

次に、図１４６を参照して実施例３に係る有利区間の流れについて説明する。同図に示すように、実施例３では、例えば開店時において表示ユニット１００に表示される態様が異なる場合がある。

【０８０９】

例えば、閉店後に電源を落とし、設定変更することなくそのまま開店前に電源オンとした後の初期状態では、同図の（ａ）に示すように、「通常」の状態に応じた一般的な表示態様が表示ユニット１００に表示される。このとき、一般的には、遊技状態がＲＴ１となっている。

【０８１０】

一方、開店前などに設定変更（例えば、設定変更作業を行ったものの設定１から再度設

定１を決定するなど同一設定への打ち直しを含む）がなされた後の初期状態では、同図の（ｂ）に示すように、一般的に開店時に遊技状態として滞在するであろうＲＴ１とは異なるＲＴ０にあることを示唆するために、例えば「早起きは三文の徳ステージ」などといった表示態様が表示ユニット１００に表示される。すなわち、設定変更後の開店時における初期状態では、遊技状態がＲＴ０となっており、このＲＴ０の「通常」状態であることが表示ユニット１００において示唆される。

【０８１１】

ＲＴ０と他のＲＴ（例えばＲＴ１）とにおいて「通常」の状態で有利区間に当籤した場合は、以下に示すような第１～第３のいずれかのパターンで有利さに差が設けられている。

（第１のパターン）

ＲＴ０で有利区間当籤の場合：押し順ナビ２回以上となって出玉有りでＡＲＴに当籤しやすい。

他のＲＴで有利区間当籤の場合：押し順ナビ１回で出玉無しのままＣＺに当籤しやすい。

（第２のパターン）

ＲＴ０で有利区間当籤の場合：ＡＲＴの当籤が確定。

他のＲＴで有利区間当籤の場合：ＡＲ又はＣＺのいずれかに当籤可能。

（第３のパターン）

ＲＴ０で有利区間当籤の場合：ＡＲＴ及びＣＺのうち、ＡＲＴに当籤する比率が相対的に高い。なお、「相対的に高い」とは、ＡＲＴに当籤する比率が１００％で、ＣＺに当籤する比率が０％の場合を含むものとしてもよい。

他のＲＴで有利区間当籤の場合：ＡＲＴ及びＣＺのうち、ＡＲＴに当籤する比率が相対的に低い。なお、「相対的に低い」とは、ＡＲＴに当籤する比率が０％で、ＣＺに当籤する比率が１００％の場合を含むものとしてもよい。

【０８１２】

このような実施例３の初期状態によれば、開店時の表示態様によって「通常」の状態でも有利さが期待し得る状態を判別することができ、遊技者が朝一で遊技機を選定する際の目安として有効に利用することができる。

【０８１３】

なお、上述の仕様であると、遊技場側にとっては、設定変更がバレやすいというデメリットもある。同一設定への打ち直しを行えば、設定値が前日と変化したか否かを遊技者に推測されにくくすることはできるものの、設置台数が多い場合などは、全台を設定変更する作業に膨大な労力がかかる。そこで、電源投入時に、前回の電断から所定時間経過したことを条件として、電源投入後は設定変更時と同一の図１４６（ａ）に示すような画面を表示させるものとしてもよい。この場合の所定時間とは、営業中の一時的な電断で図１４６（ａ）に示すような示唆画面が表示されないように、例えば２時間あるいは４時間程度の時間として深夜の電断後に一般的に経過するであろう時間長さとすることが望ましい。

【０８１４】

そして、携帯端末連動機能（ユニメモ（登録商標））などメーカーが提供するサービスを積極的にユーザが利用し得るように、携帯端末連動機能をＯＮにする操作を遊技者が遊技機で行った場合のみ図１４６（ａ）に示すような開店時の有利画面を表示させる仕様としてもよい。また、遊技者がメダルを１枚も投入していない客待ち画面では、設定変更状態か否かを判定することができないように、共通の客待ち画面（デモ画面）を表示するものとしてもよい。このようにすることにより、メダルを借りて実際にメダルを投入することで初めて状態を判別することができるようになるので、まず遊技者に着席してメダルを借りようという動機付けと開店時からの来店の動機付けを行うことができる。しかし、開店時の遊技客が極端に少ない店舗では、借りたメダルを持って複数の台を渡り歩いて有利なＲＴ０を独占しようとする遊技者が現れる場合もある。そのような遊技者に対する対策として、図１４６（ａ）に示すような設定変更示唆画面を表示可能とするか否かをホール

メニューで遊技場のスタッフが任意に設定可能として、設定変更を遊技者に判別されたくない店舗では、設定変更時においても図１４６（ｂ）に示すような通常画面が表示される設定を可能とする機能を備えるようにしてもよい。

【０８１５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本発明に係るパチスロ機１について説明した。続いて、パチスロ機１の主制御基板７１及び副制御基板７２が有する各種機能について説明する。

【０８１６】

主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、変動制御手段、内部当籤役決定手段、停止制御手段、状態制御手段、有利状態告知手段、モード制御手段、及びＲＴ制御手段として機能する。ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒは、停止操作手段として機能する。リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａは、操作態様報知手段として機能する。状態表示器１４７ｂは、有利状態告知手段として機能する。これらの機能については、以下の付記において説明し、実施形態において対応するものを末尾に括弧書き付す。

【０８１７】

なお、本発明は、上記した実施形態に限定されるものではなく、例えば以下に説明するような機能などを備えたものでもよい。

【０８１８】

例えば、ＡＲＴ終了時の終了時有利区間終了抽籤で当籤（継続）した場合には、所定ゲーム数にわたって「通常有利」の有利区間における滞在が保障される保障区間の状態を設けるようにしてもよい。保障区間を設けた場合は、終了時有利区間終了抽籤に当籤したにもかかわらず、例えば１ゲームや２ゲームで終了するような事態を回避することができ、たとえ有利区間が継続されても遊技者がストレスを感じるようなことを抑制することができる。

【０８１９】

上記保障区間としては、例えば２０ゲーム等といった固定的な期間を付与するようにしてもよい。固定的な期間とした場合、主制御基板７１による出玉抽籤の処理による負荷を軽減することができ、ゲーム性も明瞭となる。一方、保障区間として付与されるゲーム数等を保障区間の継続及び終了に関する条件に基づき抽籤で決定するようにしてもよい。保障区間自体の付与についても決定するようにしてもよい。さらに、終了時有利区間終了抽籤によって当籤となる継続と共に一括して保障区間のゲーム数等を決定するようにしてもよい。そうした場合、抽籤処理に必要なデータを軽減することができる。終了時有利区間終了抽籤とは別途の抽籤によって保障区間のゲーム数等を決定するようにした場合は、多彩なゲーム性を実現することができる。

【０８２０】

また、上記保障区間については、ゲーム数を管理することなく、所定役（例えばベルあるいはリプレイ、ＭＢ等）が所定回数当籤又は入賞するまで継続させるようにしてもよい。

【０８２１】

「通常有利」における有利区間終了抽籤については、上記保障区間が終了するまで行わないようにしてもよいし、保障区間中に行うようにしてもよい。保障区間中の有利区間終了抽籤において当籤（終了）した場合は、その当籤結果を例えばフラグとして記憶しておき、保障区間の終了時又はその終了時の次ゲームで通常区間（「通常」）へと移行させるようにしてもよい。

【０８２２】

保障区間中であることや保障区間の終了条件が成立した旨を示唆あるいは報知するようにしてもよい。そうした場合、ＡＲＴ終了後にチャンスであることが分かりやすくなり、遊技者にとっては遊技意欲の低下を抑制することができ、ひいては遊技機の稼働率をも高

めることができる。例えば、表示ユニット１００に「チャンス状態継続確定残り２０ゲーム」等と表示することで明確に報知してもよいし、ＡＲＴが当籤しやすいことを示唆するステージ等を表示するような演出を行うようにしてもよい。また、映像、音、ランプなどの演出実行手段により保障区間専用の演出態様で演出を実行可能としてもよい。

【０８２３】

保障区間の可否については、設定差を設けるようにし、設定値に基づいて保障区間に関する決定についての有利度合いを異ならせるようにしてもよい。例えば、保障区間のゲーム数を抽籤で決定する場合に、設定１であれば平均２０ゲームとし、設定６であれば平均５０ゲームとなるように設定し、高設定になるほどＡＲＴの引き戻し（ＡＲＴが終了してからすぐに再度ＡＲＴに当籤すること）が発生しやすい仕様としてもよい。そうした場合、遊技者は、有利区間の終了について、状態表示器１４７ｂの消灯を確認することで確実に察知することができ、ＡＲＴ終了後の有利区間のゲーム数を確実に把握することができる。さらに、遊技者は、把握したＡＲＴ終了後有利区間のゲーム数に応じて設定値を推測することができ、ＡＲＴ終了後の出玉が減る状態であっても、設定値推測や引き戻しの期待感を持ちつつ遊技を行うことで遊技の興趣が高められる。

【０８２４】

［パチスロに特有の別制御］

続いて、図１４７～図１５３を参照して、本実施形態のパチスロ機１に特有の別の制御について説明する。

【０８２５】

＜通常有利中の経過ゲーム数と特典との関係＞

初めに、図１４７を参照して、「通常有利」中の経過ゲーム数と特典との関係について説明する。なお、図１４７に示す例では、上述の実施例１における終了条件を採用している。具体的には、第１条件として「有利区間の開始から１００Ｇ経過するまでは、打順ベルに当籤してもベルナビ非発生状態とし、ベルナビを発生させない。」という条件を採用している。もちろん、以下に示す説明においても、上述の仕様例１における終了条件を採用することとしてもよい。

【０８２６】

上述したように本実施形態のパチスロ機１では、「通常（通常区間）」から「ＡＲＴ（有利区間）」を目指して遊技を行う遊技性を有し、主制御基板７１は、「通常」中に有利区間移行抽籤を行っている。この移行抽籤において「ＡＲＴ」に当籤した場合には、「通常」から「ＡＲＴ」に直接移行できるものの、多くの場合において「通常」から「通常有利（有利区間）」を経由して「ＡＲＴ」に移行する。図１０２に示すように、「通常有利」中は「ＡＲＴ」中に比べて報知内容（押し順指示）が制限され、例えば、高ＲＴ（ＲＴ３）への移行や高ＲＴを維持するための報知が行われないため、「ＡＲＴ」に比べて不利な状態であり、本実施形態の場合、出玉率が１を超えない区間として設計されている。そのため、通常区間から有利区間に移行できた場合であっても、「ＡＲＴ」ではなく「通常有利」に移行してしまった場合には、結果としてメダルを消費してしまうばかりで恩恵が少なく、遊技意欲が低減してしまうおそれがある。

【０８２７】

そこで、本実施形態では、主制御基板７１は、「通常有利」中の経過ゲーム数に応じて遊技者に対して所定の特典を付与する。具体的には、図１４７に示すように、主制御基板７１は、「通常有利」中の経過ゲーム数が「２０Ｇ」に達すると第１の特典（特典１）を付与し、「４０Ｇ」に達すると第２の特典（特典２）を付与し、「８０Ｇ」に達すると第３の特典（特典３）を付与する。なお、第１の特典、第２の特典、第３の特典は、ＳＣＺモードの移行（昇格）であり、「通常有利」中の経過ゲーム数が多いほど上位のＳＣＺモードに移行し易い（図１１６参照）。

【０８２８】

上述したように、設定差があるもののＭＢは１／１５～１／１７程度の確率で当籤するため、「通常有利」中の経過ゲーム数が「２０Ｇ」、「４０Ｇ」に達することは現実的に

あり得るものであり、また、「８０Ｇ」にも稀に到達し得る。しかしながら、このときに付与する特典は、ＳＣＺモードの昇格抽籤であり、そして、ＳＣＺモードが昇格した場合には「ＳＣＺ」という「ＡＲＴ」のチャンスゾーンに移行し易くなるだけであり、直ちに「ＡＲＴ」に移行するわけではない。そのため、「通常有利」中の経過ゲーム数に応じてＳＣＺモードの昇格という特典を付与したとしても、遊技者に対して過度な特典を付与することにならず、射幸性を徒に高めることがない。一方で、遊技者にとってみれば、「通常有利」中の経過ゲーム数が増えるほど、「ＳＣＺ」という「通常有利」とは異なる遊技性の状態に移行し易くなるため、遊技性が多彩に変化することになり、遊技の興趣が向上する。

【０８２９】

また、「通常有利」中の経過ゲーム数が「１２０Ｇ」に達すると、主制御基板７１は、第４の特典（特典４）を付与する。この第４の特典は、“ハマリ天井”であり、ＳＣＺモードが専用のモード“高確”となり、「ＡＲＴ」に移行するまでＳＣＺモードが転落することがなくなる。このようにパチスロ機１では、「通常有利」中の経過ゲーム数が「１２０Ｇ」に達すると、その後の「ＡＲＴ」への移行が確定する。ここで、打順ベルの当籤確率は約１／４であり、仮に上述の実施例１における第１条件を採用した場合であっても、打順ベル及びＭＢの何れにも当籤せずに「通常有利」が１２０ゲーム経過することは極めて稀である。また、「通常有利」が１２０ゲーム経過していた場合、「通常有利」中に所定量のメダルを消費してしまっていることがあるため、このような極めて稀なケースにおいて「ＡＲＴ」が確定する“ハマリ天井”とした場合であっても、遊技者に対して過度な特典を付与することはない。

【０８３０】

なお、「通常有利」は有利区間であるため、「通常有利」中の経過ゲーム数は、リミット処理が行われるゲーム数の計数に含まれる。そのため、「通常有利」に長期間滞在した結果、大きな特典が付与されたとしても、遊技者に対して有利な停止操作の態様を報知する有利区間（「ＡＲＴ」）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【０８３１】

なお、主制御基板７１は、「通常有利」が予め定められた所定の期間継続したときに何らかの特典を付与可能であればよく、長期間滞在するほど大きな特典を付与するものに限られるものではない。

【０８３２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０８３３】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、変動制御手段、内部当籤役決定手段、停止制御手段、状態制御手段として機能する。

【０８３４】

また、主制御基板７１は、報知ランプ１４７ａを制御して遊技者に対して所定の押し順を報知するとともに、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して遊技者に対して所定の押し順を報知するため、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、及び表示ユニット１００は、操作態様報知手段として機能する。

【０８３５】

また、主制御基板７１は、「通常有利」中の経過ゲーム数を計数するとともに、経過ゲーム数に応じて遊技者に対して特典（ＳＣＺモードの昇格）を付与することから、主制御

基板７１は、計数手段及び特典付与手段として機能する。
【０８３６】
また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数を管理する所定のカウンタを設け、基本的には、この残りゲーム数が０になると「ＡＲＴ」を終了するが、一連の有利区間中に行われたゲーム数（例えば、「ＡＲＴ」中の経過ゲーム数と「通常有利」中の経過ゲーム数との和）が１５００回に達すると、「ＡＲＴ」の残りゲーム数に関わらず有利区間を終了するリミット処理を行うため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【０８３７】
＜疑似的な履歴抽籤＞
続いて、図１４８及び図１４９を参照して、「ＡＲＴ」中の疑似的な履歴抽籤について説明する。なお、図１４８は、本実施形態のパチスロ機１における疑似的な履歴抽籤の概要を示す図であり、図１４９は、疑似的な履歴抽籤の別例の概要を示す図である。
【０８３８】
従来のパチスロでは、過去の遊技に関する履歴データを保持しておき、この履歴データに基づいて様々な抽籤を行うことがある。このような従来のパチスロでは、容量に余裕のあるサブ（副制御基板７２）側で様々な抽籤を行っていたため、問題にはならなかったが、近年のパチスロでは、出玉に関する抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行わなければならず、容量が限られるメイン側で履歴データを保持したり、また、履歴データに基づいて各種の抽籤を行っていたのでは、データ容量や処理負荷が増大してしまう。一方で、過去の遊技の履歴も加味して抽籤が行われることで多彩な遊技性を実現することができるため、興趣が向上するとともに、遊技者からすると、レア役などが連続して当籤した場合にいわゆる引き損感を感じることがなくなるため、安心して遊技を行うことができる。
【０８３９】
そこで、本実施形態のパチスロ機１では、図１４８及び図１４９に示す制御を行うことで、疑似的な履歴抽籤を実現する。具体的には、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１による制御と副制御基板７２による制御とを組み合わせることで、疑似的な履歴抽籤を実現する。
【０８４０】
ここで、図１４８（Ａ）は、疑似的な履歴抽籤の内部的な抽籤仕様の例を示す図であり、主制御基板７１による制御例を示している。上述したように本実施形態では、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に履歴高確への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤した場合に５ゲーム間の履歴高確に移行する。そして、主制御基板７１は、この５ゲーム間の履歴高確中に「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、当籤した場合に特典（「上乗せ特化ゾーン」のストック）を付与し、非当籤のまま５ゲームが経過すると、履歴高確を終了する。これにより、本実施形態では、短期間（５ゲーム間）にレア役に連続して当籤した場合に特典を付与することができる。
【０８４１】
続いて、図１４８（Ｂ）は、疑似的な履歴抽籤の演出例を示す図である。過去の履歴を参照していると遊技者に錯覚させるために、副制御基板７２は、表示ユニット１００の所定の表示領域に、履歴表示窓と履歴アイコンとを表示する。履歴表示窓は、過去の遊技の履歴を表示するための表示領域であり、例えば、５ゲームに相当する５つの表示領域から構成される（なお、履歴表示窓は、所定の演出情報（後述の履歴アイコン）が所定回数分の遊技に対応して表示される表示領域であればよく、必ずしも窓枠の領域に限られるものではない。窓枠の領域とすることで、所定の演出情報を表示しない場合であっても、当該所定の演出情報が表示される領域であることを遊技者が識別可能である点で好適であるが、他の演出との重なりを考慮して、履歴の表示領域であることを明示する窓枠などを設けずに、レア役に当籤や入賞した場合に所定の演出情報の表示のみを行うこととしてもよい）。５つの表示領域のそれぞれは、今回の遊技から複数回数前の遊技までの５ゲーム分の遊技のそれぞれに対応して設けられており、例えば、一番左の表示領域（窓）は、前回の遊技の履歴を表示し、左から２番目の表示領域（窓）は、２ゲーム前の遊技の履歴を表示

し、左から３番目の表示領域（窓）は、３ゲーム前の遊技の履歴を表示し、左から４番目の表示領域（窓）は、４ゲーム前の遊技の履歴を表示し、一番右の表示領域（窓）は、５ゲーム前の遊技の履歴を表示する（なお、詳細には、今回の遊技の開始操作～第３停止操作までは、一番左の表示領域に前回の遊技の履歴を表示し、今回の遊技の第３停止操作～次回の遊技の開始操作が行われるまでは、一番左の表示領域に今回の遊技の履歴を表示する（他の表示領域についても同様である））。

【０８４２】

そして、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤に当籤し得るレア役（「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が内部当籤役として決定されると、表示窓の対応する表示領域に所定の演出情報（履歴アイコン）を表示する。図１４８（Ｂ）に示すように、この履歴アイコンとして、“赤アイコン”と“緑アイコン”とを有し、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤した場合には、“赤アイコン”又は“緑アイコン”を所定の確率で表示し、履歴高確への移行抽籤に非当籤の場合には、必ず“緑アイコン”を表示する。これにより、履歴高確への移行抽籤に非当籤の場合に“赤アイコン”が表示されることがなくなるため、“赤アイコン”は、履歴高確に当籤していることを報せる役割を有することになる。

【０８４３】

なお、副制御基板７２は、レア役が内部当籤役として決定されたことを条件に履歴アイコンを表示することとしてもよく、また、レア役に応じた図柄の組合せが表示されたことを条件に履歴アイコンを表示することとしてもよい。ここで、レア役に応じた図柄の組合せは、レア役が内部当籤役として決定されないと表示されることがないため、副制御基板７２は、「レア役が内部当籤役として決定されたことに応じて、」履歴アイコンを表示するといえる。この点は、図１４９に示す疑似的な履歴抽籤の別例についても同様である。

【０８４４】

一方で、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤に当籤することがない「打順ベル」、「共通ベル、１枚」が内部当籤役として決定された場合、表示窓の対応する表示領域に“赤アイコン”及び“緑アイコン”の何れも表示しない。その結果、５ゲーム分の表示窓には、５ゲーム間のレア役の当籤履歴が“赤アイコン”及び“緑アイコン”を用いて表示されることになる。なお、履歴アイコンを表示する表示領域の位置は、遊技の進行に応じてスライドする。図１４８（Ｂ）に示す例では、一番左の表示領域に表示されていた“赤アイコン”は、次ゲームの終了時に一つ右の表示領域にスライドしている。これにより、履歴アイコンは、レア役が当籤してから５ゲーム後に表示窓から消えるため、履歴高確中は履歴アイコンが表示窓内に表示されることになる。

【０８４５】

その後、履歴高確中に再びレア役が内部当籤役として決定されると、副制御基板７２は、表示窓の対応する表示領域に履歴アイコンを表示する。なお、このとき表示する履歴アイコンの種別の決定は、今回当籤したレア役に基づく履歴高確の移行抽籤に基づいて行うこととしてもよく、また、履歴高確中の「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤の結果に基づいて行うこととしてもよく、また、双方を加味して行うこととしてもよい。その結果、履歴高確中にレア役に当籤した場合、５ゲーム分の表示窓内に履歴アイコンが少なくとも２つ表示されることになる。

【０８４６】

このとき、図１４８（Ａ）に示すように、内部的には履歴高確中のレア役という当該遊技の結果のみに基づいて「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、過去の履歴を参照していないものの、副制御基板７２は、表示窓内に表示された複数の履歴アイコンや、表示窓自体を発光させるなどの演出を行う。遊技者からすると、過去の履歴を表示する表示窓や過去の履歴を示す履歴アイコンが発光することで、あたかも履歴抽籤が行われたかのように感じるため、遊技の興趣が向上する。一方で、メイン側の制御としては、主制御基板７１は、特定の条件を満たした場合に限り履歴高確という状態であることを把握可能であればよく、従来のように５ゲーム分の履歴データを毎遊技更新して保持し続ける必要が

ないため、データ容量や処理負荷が増大することがない。

【０８４７】

なお、ここでは１ゲームの進行毎に履歴アイコンの表示が更新される場合を例示したが、履歴アイコンの表示の更新条件は、これに限られるものではなく任意に設定することができる。一例として、副制御基板７２は、履歴アイコンに対応する内部当籤役が成立する度に履歴アイコンの表示を更新することとしてもよく、また、再遊技役以外の内部当籤役が成立する度に履歴アイコンの表示を更新することとしてもよい。このように所定の役が内部当籤役として決定される度に履歴アイコンの表示を更新することで、疑似的な履歴抽籤演出が行われる状態を一定ゲーム数に定めず所定の期間継続させることができる。また、副制御基板７２は、内部当籤役としてハズレ（内部当籤役非当籤）が５回決定されたら履歴高確を終了、打順役が５回成立したら終了など履歴高確の終了条件を一定のゲーム数消化以外の条件と関連付けしてもよい。なお、打順役が５回成立するとは、打順役が内部当籤役として５回決定されたことであってもよく、また、打順役が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順で停止操作が行われた結果、遊技者にとって有利な図柄の組合せが停止表示されたことであってもよい。また、副制御基板７２は、反対に、打順役が５回不成立した場合、すなわち、打順役が内部当籤役として決定されたにも関わらず不正解の押し順で停止操作が行われ、結果、遊技者にとって不利な図柄の組合せが停止表示された場合に、履歴高確の終了することとしてもよい。この場合に、１つの履歴表示窓に複数のアイコンが表示されることのないように適宜履歴アイコンの表示ルールや更新タイミングを定めるものとしてもよい。例えば、ハズレ５回で履歴高確を終了させる場合などはハズレ又はレア役当籤となる度に履歴アイコンを１つ進める更新するなどの更新ルールとすればよい。

【０８４８】

なお、副制御基板７２は、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤の結果に応じて、表示窓や履歴アイコンを用いた演出の態様を変化させることとしてもよい。例えば、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤している場合に、表示窓又は履歴アイコンの少なくとも一方においてストック抽籤の当否と関連付けされた演出（例えば、表示窓の周囲を大きく発光）を行い、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に非当籤している場合に、表示窓又は履歴アイコンの少なくとも一方においてストック抽籤の当否と関連付けされた演出（例えば、表示窓の周囲を小さく発光）を行うこととしてもよい。

【０８４９】

続いて、図１４８（Ｃ）は、疑似的な履歴抽籤における演出例２である。図１４８（Ｂ）では、履歴高確中に再びレア役が当籤した場合の演出例を示していたが、図１４８（Ｃ）では、最初のレア役当籤時に履歴高確の移行抽籤に当籤することなく、その後、５ゲーム以内に再びレア役に当籤した場合の演出例を示す。この場合、２度目のレア役当籤時は履歴高確中ではないため、メイン側において「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤は行わないが、副制御基板７２は、履歴高確中のレア役当籤時と同様に、表示窓内に表示された複数の履歴アイコンや、表示窓自体を発光させるなどの演出を行う。このようにすることで、内部的に履歴高確中ではない場合であっても、あたかも履歴抽籤が行われたかのように感じさせることができる。

【０８５０】

なお、メイン側と比べてサブ側には制限が少ないため、副制御基板７２は、任意の方法により、履歴高確中と履歴高確中以外とで同様の演出を行うことができる。一例として、副制御基板７２は、履歴データを保持しておくことで、履歴高確中と履歴高確中以外とで同様の演出を行うこととしてもよく、また、表示窓内に履歴アイコンが複数表示されたという情報に基づいて、履歴高確中と履歴高確中以外とで同様の演出を行うこととしてもよい。

【０８５１】

ところで、図１４８に示す例では、疑似的な履歴抽籤として、所定ゲーム数（５ゲーム）の間にレア役が複数回（２回）当籤した場合を例にとって説明したが、履歴抽籤には、

このような履歴抽籤の他に、所定役が「連続」して当籤した場合に行う履歴抽籤も含まれる。続いて、図１４９を参照して、所定役が連続して当籤した場合の疑似的な履歴抽籤方法について説明する。なお、図１４９では、ベルが４回連続して当籤した場合に所定の特典を付与する方法について説明する。

【０８５２】

図１４９（Ａ）（Ｂ）は、疑似的な履歴抽籤の内部的な抽籤仕様の例を示す図であり、主制御基板７１による制御例を示している。図１４９（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、履歴高確の状態として“非高確”、“履歴高確Ａ”、“履歴高確Ｂ”、“履歴高確Ｃ”を有する。図１４９（Ａ）（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、“非高確”においてベルが内部当籤役として決定されると、履歴高確の状態を１ゲームで終了する“履歴高確Ａ”に移行する。そして、主制御基板７１は、この“履歴高確Ａ”中（すなわち、次の遊技）にベルが内部当籤役として決定されると、履歴高確の状態を“履歴高確Ｂ”に移行し、“履歴高確Ａ”中にベルが内部当籤役として決定されないと、“履歴高確Ａ”を終了し、履歴高確の状態を“非高確”に移行する。

【０８５３】

また、主制御基板７１は、“履歴高確Ｂ”中（すなわち、次の遊技）にベルが内部当籤役として決定されると、履歴高確の状態を“履歴高確Ｃ”に移行し、“履歴高確Ｂ”中にベルが内部当籤役として決定されないと、“履歴高確Ｂ”を終了し、履歴高確の状態を“非高確”に移行する。そして、主制御基板７１は、“履歴高確Ｃ”中（すなわち、次の遊技）にベルが内部当籤役として決定されると、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するなどの特典を付与し、“履歴高確Ｃ”中にベルが内部当籤役として決定されないと、“履歴高確Ｃ”を終了し、履歴高確の状態を“非高確”に移行する。なお、“履歴高確Ｃ”中にベルが内部当籤役として決定された場合、主制御基板７１は、履歴高確の状態を“履歴高確Ｃ”のまま維持することとしてもよく、また、“非高確”に移行することとしてもよい。

【０８５４】

続いて、図１４９（Ｃ）は、ベルが連続して当籤した場合の疑似的な履歴抽籤における演出例である。副制御基板７２は、ベルが内部当籤役として決定されると、表示窓の対応する表示領域にベルの当籤や入賞を示唆する“ベルアイコン”を表示し、反対に、ベルが内部当籤役として決定されないと、表示窓の対応する表示領域に“ベルアイコン”を表示しない。

【０８５５】

そして、副制御基板７２は、“ベルアイコン”が表示窓に４個連続して表示されると、表示窓内に表示された複数の“ベルアイコン”や、表示窓自体を発光させるなどの演出を行う。これにより、メイン側で履歴データを持つことなく、ベルが連続して当籤したことに基づいて特典が付与されたかのように感じさせることができる。

【０８５６】

なお、図１４９に示す例では、ベルの当籤時に履歴高確の状態が必ず一つ昇格し、また、履歴高確の状態が最上位の状態（“履歴高確Ｃ”）の場合にベルに当籤すると、必ず特典を付与することとしているが、これに限られるものではない。例えば、主制御基板７１は、ベルの当籤時に履歴高確の状態を所定確率で一つ昇格させることとしてもよい。また、例えば、主制御基板７１は、ベルの当籤時に履歴高確の状態を一度に複数段階昇格可能としてもよい（例えば、９５％の確率で一つ昇格し、５％の確率で二つ昇格するなど）。また、これらの場合、現在の履歴高確の状態ごとに確率を異ならせることとしてもよい。また、主制御基板７１は、履歴高確の状態が最上位の状態の場合にベルに当籤すると、所定確率で特典を付与することとしてもよい。

【０８５７】

なお、ここまで主制御基板７１と副制御基板７２との処理を合わせる形で、疑似的な履歴抽籤を行う場合について説明したが、主制御基板７１の処理負荷をさらに軽減させるために、主制御基板７１において履歴高確の状態を持たずに、副制御基板７２により制御さ

れる演出表示のみで擬似的な履歴抽籤演出を行うものとしても良い。
【０８５８】
この場合、主制御基板７１は所定役の当籤に基づいて特典の付与を決定すればよく、５ゲーム相当の履歴高確状態を持たないものとできる。副制御基板７２は、所定役が当籤した場合に対応する第１の履歴アイコンの表示を行う。その後、５ゲーム以内に、内部当籤役に応じて主制御基板７１により特典が付与された場合は、副制御基板７２は、当該ゲームに対応する表示領域に第２の履歴アイコンを表示し、第１及び第２の履歴アイコンと履歴表示窓とを用いて履歴を参照して当ったかのような演出を行うものとしてもよい。このようにすることで、あたかも履歴抽籤が行われたかのような印象を遊技者に与えつつも、主制御基板７１の処理をさらに軽減することができる。
【０８５９】
なお、第１の履歴アイコンと第２の履歴アイコンの表示ゲームにおける内部当籤役は同じ役であっても異なる役であってもよい。例えば、第１の履歴アイコンの表示ゲームはレア役の１種であるチェリー役、第２の履歴アイコンの表示ゲームは他のレア役であるスイカ役などどとしてもよい。
【０８６０】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【０８６１】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【０８６２】
また、副制御基板７２は、疑似的な履歴抽籤を行う際に、今回の遊技から複数回前の遊技までの５ゲーム分の遊技のそれぞれに対応して設けられた、５つの表示領域を有する表示窓を表示ユニット１００に表示するため、パチスロ機１は、表示窓を有する。
【０８６３】
また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中のレア役当籤を契機に行う履歴高確への移行抽籤に当籤すると、履歴高確を開始し、この履歴高確中に５ゲームの遊技が行われると、履歴高確を終了するため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。そして、主制御基板７１は、履歴高確中にレア役に当籤すると、「上乗せ特化ゾーン」のストック付与という特典を付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。
【０８６４】
そして、副制御基板７２は、「ＡＲＴ」中にレア役が内部当籤役として決定されたことに応じて、表示ユニット１００に表示される表示窓が有する複数の表示領域のうちの、レア役が当籤役として決定された遊技に対応する表示領域に、履歴アイコンを表示するとともに、主制御基板７１が履歴高確中のレア役当籤に伴い特典を付与する場合（すなわち、表示窓に履歴アイコンが２つ以上表示された場合）に、表示窓又は履歴アイコンの少なくとも一方においてストック抽籤の当否と関連付けされた演出を行うため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出実行手段として機能する。
【０８６５】
＜ＡＲＴ中の上乗せ報知＞
続いて、図１５０を参照して、「ＡＲＴ」中の上乗せ報知（上乗せ演出）に関して説明する。パチスロでは、ＡＲＴ（ＡＴ）中にスイカやチェリーなどの遊技者が注目し易いレア役を契機に上乗せ抽籤を行い、この上乗せ抽籤に当籤した場合に当籤した上乗せを報知することが一般的に行われているが、レア役に当籤したにも関わらず上乗せが行われない

頻度が高いと遊技者の落胆を誘うことになり、遊技の興趣が低下してしまう。この点、本実施形態のパチスロ機１では、以下に示すように遊技者が注目し易いレア役の当籤時に上乗せの報知が行われる頻度を高めることとしている。なお、以下においてレア役とは、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤に当籤し得る役をいい、例えば、ＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤の場合、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が相当する（図１２５参照）。

【０８６６】

図１５０（Ａ）は、副制御基板７２による上乗せ報知の概要を示す図である。本実施形態において副制御基板７２は、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定すると上乗せを即報知することもあれば、潜伏させることもある。図１５０（Ａ）に示すように、上乗せゲーム数を潜伏してい状態では、副制御基板７２は、例えば、その後に主制御基板７１が行った上乗せ抽籤において非当籤の場合に、潜伏させた上乗せのゲーム数を代わりに報知する。一方で、上乗せゲーム数を潜伏している状態であっても、その後に主制御基板７１が行った上乗せ抽籤に当籤している場合には、副制御基板７２は、例えば、潜伏分の上乗せゲーム数を保持したまま、当該上乗せ抽籤の結果として決定された上乗せゲーム数を報知する。これにより、上乗せゲーム数を潜伏している状態では、上乗せ抽籤の結果に関わらず、上乗せの報知が行われることになるため、上乗せの報知が行われる頻度を高めることができる。

【０８６７】

ここで、主制御基板７１は、レア役の当籤時に通常処理に基づき上乗せ抽籤（図１２５参照）を行う他、ＭＢの作動時（すなわち、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示されて、ＭＢの作動が行われた時）に共通処理に基づき上乗せ抽籤（図１２６参照）を行うが、副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せ抽籤に当籤した場合、基本的に上乗せゲーム数を即報知することなく、未報知のまま保持する（潜伏させる）。そして、副制御基板７２は、その後、レア役の当籤を契機とする上乗せ抽籤時に、潜伏させていたＭＢ作動時の上乗せゲーム数を代わりに報知する。これにより、遊技者が注目し易いレア役の当籤時に上乗せの報知が行われる頻度を高めることができる。一方で、ＭＢ作動時には上乗せの報知は行われないものの、遊技者からすると、ＭＢ作動時にはそもそも上乗せ抽籤自体が行われていないと感じるだけであり、ＭＢ作動時の上乗せ報知の頻度に高低が生じるわけではなく、遊技者の落胆を誘うことがない。

【０８６８】

続いて、図１５０（Ｂ）は、副制御基板７２が上乗せの報知を行う際の制御例１を示す図である。図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、まずＭＢ作動時の上乗せ抽籤において主制御基板７１が「５０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せゲーム数を報知することなく保持する結果、この時点において、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を加算する。

【０８６９】

図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、続いて、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行い、「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。この時点において副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持しているものの、レア役を契機とする上乗せ抽籤に当籤しているため、副制御基板７２は、保持している「５０Ｇ」は維持したまま、今回決定された「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を報知する。そのため、遊技者には、レア役の当籤に伴い１０ゲームの上乗せが行われたことが報知される。なお、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数を維持したままであるため、この時点において、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持している。

【０８７０】

図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、続いて、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行っているが、この上乗せ抽籤には当籤しなかった。この時点において副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持しているため、副制御基板７２は、保持している「５０Ｇ」の範囲で上乗せゲーム数を報知する。具体的には、副制

御基板７２は、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数を、潜伏分のゲーム数として保持しているゲーム数の範囲で報知する。図１２５を参照して、例えば、「弱チャンス」を契機とする上乗せ抽籤では、上乗せゲーム数として「１０Ｇ」、「２０Ｇ」、「３０Ｇ」が決定される可能性があり、潜伏分のゲーム数として保持している「５０Ｇ」が決定されることはない。そのため、この場合には、副制御基板７２は、「１０Ｇ」、「２０Ｇ」、「３０Ｇ」の何れかを報知する。また、例えば、「強ベル」を契機とする上乗せ抽籤では、上乗せゲーム数として「３０Ｇ」、「５０Ｇ」、「１００Ａ（１００Ｇ以上）」が決定される可能性があるものの、潜伏分のゲーム数として保持している「５０Ｇ」しか保持していない。そのため、この場合には、副制御基板７２は、「３０Ｇ」、「５０Ｇ」の何れかを報知し、保持している潜伏分のゲーム数を超える「１００Ｇ以上」を報知することはない。なお、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数の範囲において報知すればよく、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数のうちの最大のゲーム数を報知する必要はなく、潜伏分のゲーム数の範囲において、その一部又は全部を適宜報知することができる。

【０８７１】

図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として保持しているゲーム数の範囲の中から、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数として「５０Ｇ」を決定し、「５０Ｇ」の上乗せゲーム数を報知している。これにより、遊技者には、あたかもレア役の当籤に伴い５０ゲームの上乗せが行われたかのような報知が行われることになる。なお、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数を報知したため、この時点において、副制御基板７２が保持する潜伏分のゲーム数は、「０Ｇ」となる。

【０８７２】

続いて、図１５０（Ｃ）は、副制御基板７２が上乗せの報知を行う際の制御例２を示す図である。図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、副制御基板７２は、レア役当籤時の上乗せ抽籤に非当籤の場合に、潜伏分の上乗せゲーム数を代わりに報知することとしているが、図１５０（Ｃ）に示す制御例２では、副制御基板７２は、レア役当籤時の上乗せ抽籤に当籤した場合に、当籤した上乗せゲーム数に潜伏分の上乗せゲーム数を加えて報知する。

【０８７３】

具体的には、図１５０（Ｃ）に示す制御例２では、まずＭＢ作動時の上乗せ抽籤において主制御基板７１が「５０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せゲーム数を報知することなく保持する結果、この時点において、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を加算する。

【０８７４】

図１５０（Ｃ）に示す制御例１では、続いて、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行い、「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。この時点において副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持しているため、副制御基板７２は、上乗せ抽籤において当籤した「１０Ｇ」に潜伏分の上乗せゲーム数を加えて報知する。具体的には、副制御基板７２は、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数を、上乗せ抽籤において当籤した上乗せゲーム数と、潜伏分のゲーム数として保持している上乗せゲーム数との和の範囲で報知する。図１５０（Ｃ）に示す制御例２では、上乗せ抽籤において当籤した上乗せゲーム数と、潜伏分のゲーム数として保持している上乗せゲーム数との和は「６０Ｇ」であるが、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数として「６０Ｇ」はなく「５０Ｇ」があったものとする。そこで、副制御基板７２は、「５０Ｇ」の上乗せゲーム数を報知している。これにより、遊技者には、レア役の当籤に伴い１０ゲームの上乗せしか行われていないにも関わらず、あたかも５０ゲームの上乗せが行われたかのような報知が行われることになる。なお、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数を報知したため、この時点において、副制御基板７２が保持する潜伏分のゲーム数は、「１０Ｇ」となる。

【０８７５】

図１５０（Ｃ）に示す制御例２では、その後、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行っているが、この上乗せ抽籤には当籤しなかったため、副制御基板７２は、保持している「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を報知している。その結果、副制御基板７２が保持する潜伏分のゲーム数は、「０Ｇ」となる。

【０８７６】

なお、副制御基板７２は、上乗せゲーム数を保持している状態で、レア役に基づく上乗せ抽籤に非当籤などの場合に、必ず保持している潜伏分の上乗せゲーム数を報知することとしてもよく、所定の確率で保持している潜伏分の上乗せゲーム数を報知することとしてもよい。

【０８７７】

＜ＡＲＴ中の上乗せ報知と設定示唆＞

以上のように本実施形態において副制御基板７２は、潜伏分の上乗せゲーム数をレア役当籤時に回すことで、レア役当籤時に上乗せの報知が行われる頻度を高くし、また、一度に報知される上乗せゲーム数を多くしている。このような潜伏を用いた制御によれば、以下のような設定示唆の制御も可能になる。

【０８７８】

近年のパチスロでは、内部当籤役などに基づくＡＲＴ（ＡＴ）に関する抽籤（通常処理）を、設定値に関係なく共通の確率で行うことが求められている。これにより、利益バランスのブレが抑えられ、安心して遊技を行うことができるが、設定推測要素が減ってしまうという問題がある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＲＴ（ＡＴ）に関する通常処理に基づく抽籤から設定差を無くしつつも、共通処理を用いた抽籤結果を潜伏させることで新たな設定推測要素を実現している。

【０８７９】

具体的には、図１５０（Ｄ）に示すように、パチスロ機１では、レア役を契機とする通常処理に基づく上乗せ抽籤から設定差を完全になくすため、レア役が内部当籤役として決定される確率と、レア役当籤時の上乗せ抽籤との双方を設定値に関わらず共通の確率で行う。説明を簡易にするため、図１５０（Ｄ）に示す例では、レア役が内部当籤役として決定される確率は、全設定共通で約１／６０であり、レア役当籤時の上乗せ抽籤において決定され得る上乗せゲーム数の一回当たりの期待度は、全設定共通で約「１０Ｇ」とする。

【０８８０】

ＳＭＢ作動時の共通処理に基づく上乗せ抽籤は、上乗せ抽籤の抽籤確率自体は全設定共通とするものの、ＳＭＢが内部当籤役として決定される確率に設定差をつける。説明を簡易にするため、図１５０（Ｄ）に示す例では、ＳＭＢが内部当籤役として決定される確率は、設定１で約１／１８、設定６で約１／１５とし、ＳＭＢ作動時の上乗せ抽籤において決定され得る上乗せゲーム数の一回当たりの期待度は、全設定共通で約「５Ｇ」とする。

【０８８１】

このような場合において、例えば、１８０回の遊技が行われると、設定値に関係なく、レア役は3回内部当籤役として決定され、レア役を契機として「３０Ｇ」の上乗せが期待できる。一方で、ＳＭＢに関しては、設定１では、ＳＭＢは１０回作動し、ＳＭＢの作動を契機として「５０Ｇ」の上乗せが期待でき、設定６では、ＳＭＢは１２回作動し、ＳＭＢの作動を契機として「６０Ｇ」の上乗せが期待できる。

【０８８２】

このとき上述のように、副制御基板７２がＭＢ作動時の上乗せ分を潜伏させて、レア役当籤時の上乗せ報知に回すことで、設定１ではトータルとして「８０Ｇ」の上乗せゲーム数の報知が行われ、設定６ではトータルとして「９０Ｇ」の上乗せゲーム数の報知が行われる。ＭＢ作動時の上乗せ分を潜伏させることで、遊技者からすると、ＭＢ作動時には上乗せが行われていないと感じることになるため、通常処理に基づくＡＲＴ（ＡＴ）に関する抽籤から完全に設定差を無くしつつも、遊技者に対して設定推測要素を提供することができる。

【０８８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【０８８４】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【０８８５】
また、主制御基板７１は、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＭＢの作動が行われると、「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するとともに、レア役が内部当籤役として決定されると、「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するため、主制御基板７１は、第１上乗せ決定手段及び第２上乗せ決定手段として機能する。このとき、主制御基板７１は、上乗せゲーム数を決定すると、決定した上乗せゲーム数分だけ「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するため、主制御基板７１は、上乗せ制御手段として機能する。
【０８８６】
また、副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せ抽籤による上乗せゲーム数を未報知のまま保持するため、副制御基板７２は上乗せ潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を、表示ユニット１００を用いて遊技者に対して報知するとともに、レア役当籤時の上乗せ抽籤に非当籤の場合に未報知のまま保持している上乗せゲーム数を代わりに報知するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。
【０８８７】
＜ＡＲＴ中の演出ステージ＞
続いて、図１５１及び図１５２を参照して、「ＡＲＴ」中の演出ステージについて説明する。まず、図１５１（Ａ）（Ｂ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における潜伏させている上乗せゲーム数の報知に関する、図１５０とは異なる制御例について説明する。具体的には、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を、図柄揃いにより報知する。
【０８８８】
図１５１（Ａ）に示すように、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定された場合、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、“中１ｓｔ”や“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、図柄が揃う図柄の組合せ（“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”）が表示される。パチスロ機１では、潜伏させている上乗せゲーム数がある場合、“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”といった図柄の組合せを表示させて、潜伏させている上乗せゲーム数を報知する。具体的には、潜伏させている上乗せゲーム数が無い場合や、潜伏させている上乗せゲーム数を報知しない場合には、“左１ｓｔ”の押し順を報知し、“リプレイ”に係る図柄の組合せの表示を促す。なお、この場合における押し順の報知は、少なくとも副制御基板７２が表示ユニット１００を介して行うものであるが、副制御基板７２とともに主制御基板７１も報知ランプ１４７ａを介して行うこととしてもよい。
【０８８９】
一方で、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を５０ゲーム分報知する場合には、“赤７リプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、５０ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。同様に、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を１００ゲーム分報知する場合には、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、１００ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行い、潜伏させている上乗せゲーム数を１５０ゲーム分報知する場合には、

“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、１５０ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。

【０８９０】

続いて、図１５１（Ｂ）は、副制御基板７２が未報知のまま保持している潜伏分の上乗せゲーム数と、副制御基板７２が報知する押し順との関係を示す図である。なお、図１５１では、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」に加えて、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」についても例示している。ここで、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」は、チャンスＣモード及びチャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤において用いられる役であるが、図１５１に示すように、潜伏分の上乗せゲーム数の報知に用いることとしてもよいため、合わせて説明する。

【０８９１】

初めに、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」は、図柄が揃う図柄の組合せとして「１００Ｇ報知」に用いる“赤ＢＡＲリプ”を表示可能である。そのため、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数が「０～４９Ｇ」、「５０～９９Ｇ」の場合には、“左１ｓｔ”の押し順を報知し、“リプレイ”に係る図柄の組合せの表示を促す、又は、“右１ｓｔ”の押し順とともに図柄「赤７」を狙うことを促す演出を行い、“赤７煽り”に係る図柄の組合せの表示を促す。また、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数が「１００～１４９Ｇ」、「１５０Ｇ以上」の場合には、“中１ｓｔ”の押し順とともに図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行い、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せの表示を促すとともに、１００ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。

【０８９２】

「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」についても同様であり、副制御基板７２は、図１５１（Ｂ）に示すように、未報知のまま保持している潜伏分の上乗せゲーム数に応じて所定の押し順や狙うべき図柄を報知するとともに、所定ゲーム数の上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。例えば、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」の当籤時には、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数が「０～４９Ｇ」、「５０～９９Ｇ」の場合には、“左１ｓｔ”の押し順を報知し、“リプレイ”に係る図柄の組合せの表示を促し、また、潜伏させている上乗せゲーム数が「１００～１４９Ｇ」の場合には、“中１ｓｔ”の押し順とともに図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行い、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せの表示を促すとともに、１００ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行い、また、潜伏させている上乗せゲーム数が「１５０Ｇ以上」の場合には、“右１ｓｔ”の押し順とともに図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行い、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せの表示を促すとともに、１５０ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。なお、本実施形態では、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて図柄「赤ＢＡＲ」の隣に図柄「赤７」が配置されていることから、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せの表示を促す場合には、図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出を行えばよい。

【０８９３】

このように副制御基板７２は、図柄が揃う図柄の組合せごとに報知する上乗せゲーム数を対応付けておき、潜伏させている上乗せゲーム数が、内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せに対応付けられた報知する上乗せゲーム数以上である場合に、当該図柄の組合せの表示を促す押し順などの報知を行うとともに、当該図柄の組合せに対応付けられた上乗せゲーム数分の上乗せの報知を行う。これにより、一度の上乗せ演出で報知される上乗せゲーム数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数が、内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せに対応付けられた報知する上乗せゲーム数以上である場合に、必ず上乗せ演出のための報知を行うこととしてもよく、所定確率で上乗せ演出のための報知を行うこととしてもよい。

【０８９４】
なお、報知する上乗せゲーム数が対応付けられた図柄の組合せを複数停止表示可能な役も存在し、当該複数の図柄の組合せに対応付けられた報知する上乗せゲーム数の何れよりも、潜伏させている上乗せゲーム数が多いことがある。一例として、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２０）」は、「１００Ｇ」が対応付けられた“赤ＢＡＲリプ”と、「１５０Ｇ」が対応付けられた“Ｗ揃いリプ”とを停止表示可能であるため、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２０）」が内部当籤役として決定された場合の潜伏させている上乗せゲーム数が「１５０Ｇ以上」である場合が該当する。この場合、副制御基板７２は、何れの報知を行うこととしてもよく、例えば、以下に示す演出ステージに応じて報知の種別を決めることとしてもよい。

【０８９５】
続いて、「ＡＲＴ」中の演出ステージについて説明する。本実施形態のパチスロ機１では、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして複数の演出ステージを有しており、副制御基板７２は、滞在している演出ステージに応じた上乗せ報知の演出を行う。なお、演出ステージとは、演出状態の一種であり、遊技状態に応じて決定される。演出ステージとしては、例えば、背景や場面（シーン）の他、表示されるキャラクタの種類又はキャラクタの動作、また、これらの組合せを用いることができる。ここで、副制御基板７２は、演出ステージを決定するための遊技状態として、例えば、「ＡＲＴ」中の上乗せに関する各種モード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）を用いるが、これら各種モードの他に潜伏させている上乗せゲーム数も加味することとしている。

【０８９６】
図１５１（Ｃ）は、潜伏させている上乗せゲーム数と演出ステージとの対応関係の概念図である。図１５１（Ｃ）に示す例では、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして、例えば、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「ステージＣ」を有する。例えば、「ステージＡ」は、基本的な演出ステージであり、「ステージＢ」は、図柄「赤７」を遊技者に狙わせ“赤７リプ”の表示を促す演出が比較的行われ易い演出ステージである。また、「ステージＣ」は、図柄「赤ＢＡＲ」を遊技者に狙わせ“赤ＢＡＲリプ”の表示を促す演出が比較的行われ易い演出ステージであり、「ステージＤ」は、図柄「赤ＢＡＲ」を遊技者に狙わせ“Ｗ揃いリプ”の表示を促す演出が比較的行われ易い演出ステージである。

【０８９７】
副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数に応じて演出ステージを決定し、決定した演出ステージに対応する上乗せ報知演出により潜伏させている上乗せゲーム数（の一部）を遊技者に対して報知する。例えば、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数が多いほど、演出ステージとして「ステージＤ」を決定し易く、潜伏させている上乗せゲーム数が少ないほど、演出ステージとして「ステージＡ」を決定し易い。遊技者にとってみれば、より上位の演出ステージに移行した場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。また、潜伏させている上乗せゲーム数が多いため、上位の演出ステージではより賑やかな演出を行うなどのように多彩な演出制御を実現することができる。

【０８９８】
なお、演出ステージを単に潜伏させている上乗せゲーム数のみから決定したのでは、上位の演出ステージといっても単なる潜伏分の報知が行われるだけであり、仕様を理解した熟練の遊技者からすると、興趣が削がれてしまう。そこで、本実施形態では、副制御基板７２は、「ＡＲＴ」中の上乗せに関する各種モード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）と、潜伏させている上乗せゲーム数とから演出ステージを決定する。これにより遊技者は、潜伏分の上乗せの報知なのか、各種モードに基づく上乗せ抽籤の結果としての上乗せの報知なのかを把握し難くなるため、上乗せの報知演出について遊技者の興趣が削がれることがない。特に、本実施形態では、チャンスＢモードは“赤７リプ（赤７揃い）”に基づく上乗せを管理し、チャンスＣモードは“赤ＢＡＲリプ（赤ＢＡ

Ｒ揃い）”に基づく上乗せを管理する。そして、潜伏分の上乗せの報知も同様に、“赤７リプ”や“赤ＢＡＲリプ”に基づいて行うため、チャンスＢモード及びチャンスＣモードと、潜伏させている上乗せゲーム数とを加味して演出ステージを決定することで、上乗せ報知の契機を、更に把握し難くすることができ、上乗せの報知演出について遊技者の興味を引き付けることができる。

【０８９９】

図１５２は、本実施形態のパチスロ機１における「ＡＲＴ」中の演出ステージを示す図である。初めに、図１５２（Ａ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における「ＡＲＴ」中の演出ステージの種類について説明する。パチスロ機１では、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして“ＡＲＴステージ１”、“ＡＲＴステージ２”、“ＡＲＴステージ３”、“ＡＲＴステージ４”、“ＡＲＴステージ５”という５つの演出ステージを有する。なお、詳細には、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして、更に“エンディングステージ”という演出ステージを有しているが、この“エンディングステージ”は、出玉状態「エンディング」に対応する専用の演出ステージであり、専用の移行条件に従い移行するため図１５２の説明では省略する。

【０９００】

図１５２（Ａ）に示すように、“ＡＲＴステージ１”は、「ＡＲＴ」中の基本的な演出ステージであり、“ＡＲＴステージ２”は、チャンスＡモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“小”（０～４９Ｇ）であることを示唆する演出ステージである。また、“ＡＲＴステージ３”は、チャンスＢモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“中”（５０～９９Ｇ）であることを示唆する演出ステージであり、“ＡＲＴステージ４”は、チャンスＣモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“大”（１００～１４９Ｇ）であることを示唆する演出ステージである。また、“ＡＲＴステージ５”は、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードのうちの複数のモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“特大”（１５０Ｇ以上）であることを示唆する演出ステージである。

【０９０１】

このようにすることで、５つの演出ステージでは、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が異なることになり、“ＡＲＴステージ１”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が最も低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ２”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ３”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ４”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ５”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が最も高い演出ステージに相当する。

【０９０２】

図１５２（Ｂ）は、副制御基板７２が演出ステージを移行する際に参照されるサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルである。サブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルは、現在の演出ステージごとに設けられる（なお、図１５２（Ｂ）では、現在の演出ステージが“ＡＲＴステージ１”である場合に参照されるサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルのみを示し、他の演出ステージに滞在している場合に参照されるテーブルは省略している）。

【０９０３】

サブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルには、参照項目として、「チャンスＣ＋チャンスＢ高確以上」、「チャンスＣ高確以上」、「チャンスＢ高確以上」、「チャンスＡ高確以上」、「潜伏特大」、「潜伏大」、「潜伏中」、「潜伏小」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先の演出ステージ）についての抽籤値が規定される。このようなサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルによれば、例えば「チャンスＣ高確以上」である場合には、１６３８４／３２７６８の確率で演出ステージが“ＡＲＴ１ステージ”のまま維持され、１６３８４／３２７６８の確率で演出ステージが“ＡＲＴ１ステージ”から“ＡＲＴ４ス

テージ”に移行する。
【０９０４】
なお、参照項目の「チャンスＣ＋チャンスＢ高確以上」とは、チャンスＣモードとチャンスＢモードとが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＣ高確以上」とは、チャンスＣモードが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＢ高確以上」とは、チャンスＢモードが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＡ高確以上」とは、チャンスＡモードが“高確”以上であることを意味する。また、「潜伏特大」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“特大”（１５０Ｇ以上）であることを意味し、「潜伏大」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“大”（１００～１４９Ｇ）であることを意味し、「潜伏中」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“中”（５０～９９Ｇ）であることを意味し、「潜伏小」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“小”（０～４９Ｇ）であることを意味する。
【０９０５】
参照項目が規定するこれらの条件は、重複して成立していることがある。そこで、副制御基板７２は、図１５２（Ｃ）に示す検索順序に従い、参照項目が規定する条件を検索し、最初に満たした条件を参照項目として用いて、演出ステージの移行抽籤を行う。このように「ＡＲＴ」中の上乗せに関する各種モード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）と、潜伏させている上乗せゲーム数とから演出ステージを決定することで、潜伏分の上乗せの報知なのか、各種モードに基づく上乗せ抽籤の結果としての上乗せの報知なのかを把握し難くすることができる。
【０９０６】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【０９０７】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段及び停止制御手段として機能する。
【０９０８】
また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するとともに、決定した上乗せゲーム数分だけ「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するため、主制御基板７１は、上乗せ決定手段及び上乗せ制御手段として機能する。
【０９０９】
また、副制御基板７２は、上乗せゲーム数を未報知のまま保持可能であるため、副制御基板７２は上乗せ潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を、表示ユニット１００を用いて遊技者に対して報知するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。
【０９１０】
また、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数（未報知の上乗せゲーム数）に応じて複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能であり、潜伏させている上乗せゲーム数を報知する場合に、演出ステージに応じた図柄揃いを促す上乗せ報知演出を実行可能であるため、副制御基板７２は、演出ステージ決定手段として機能する。
【０９１１】
＜ＡＲＴ中のエンディング制御＞
続いて、図１５３を参照して、「ＡＲＴ」中のエンディング制御について説明する。本実施形態では、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、残りゲーム数がたとえ残存していても有利区間を終了するリミット処理を実行するが、リミット処理を将

来行うことが確定した段階（有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階）で、主制御基板７１は、出玉状態を「エンディング」に移行する。一方で、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態を「エンディング」に移行した場合であっても、直ぐにはサブ側の演出状態を「エンディング（ＥＮＤ）」に移行させることなく、所定の条件を契機に演出状態を「エンディング」に移行させる。以下では、特に、副制御基板７２が演出状態を「エンディング」に移行させる制御の詳細について説明する。なお、本実施形態では、有利区間には「ＡＲＴ」や「通常有利」などが含まれるため、有利区間と「ＡＲＴ」とは完全には一致しないものの、以下に示す制御において有利区間と「ＡＲＴ」との差異は関係がないため、以下では有利区間と「ＡＲＴ」とが全く同一の遊技状態であるものとして説明する。

【０９１２】

初めに、図１５３（Ａ）は、有利区間に関連してメイン（主制御基板７１）側で計数するメイン側カウンタと、サブ（主制御基板７１）側で計数するサブ側カウンタとの関係を示す図である。主制御基板７１は、第１のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第２のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数する。主制御基板７１は、第１のカウンタの値が「１５００」に達するとリミット処理を行い、第２のカウンタの値に関係なく有利区間を終了し、第１のカウンタの値が「１５００」に達する前に、第２のカウンタの値が「０」になると、有利区間を終了する。

【０９１３】

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

【０９１４】

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

【０９１５】

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

【０９１６】

図１５３（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値に基づいて「エンディング」への移行制御を行っており、例えば、ゲーム数の上乗せが行われた結果、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階で出玉状態を「エンディング」に移行する。

【０９１７】

一方で、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値（すなわち、未報知ゲーム数を除いた合算値）に応じてサブ側の演出状態を「エンディ

ング（ＥＮＤ）」に移行させる。ここで、図１５３（Ｃ）は、サブ側の「エンディング」移行制御の概念図であり、図１５３（Ｄ）は、副制御基板７２が演出状態を「エンディング」に移行させる際に参照されるサブ＿エンディング移行抽籤テーブルである。

【０９１８】

図１５３（Ｄ）に示すように、サブ＿エンディング移行抽籤テーブルは、参照項目として消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値を規定し、合算値ごとに「エンディング」に移行させるか否かの抽籤結果（非当籤、当籤）についての抽籤値の情報を規定する。このようなサブ＿エンディング移行抽籤テーブルによれば、例えば消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が「１０００～１１９９Ｇ」である場合には、２４５７６／３２７６８の確率で「エンディング」への移行抽籤に非当籤し、８１９２／３２７６８の確率で「エンディング」への移行抽籤に当籤する。

【０９１９】

図１５３（Ｃ）（Ｄ）に示すように、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が大きくなるほど高い確率で演出状態を「エンディング」に移行させる。そして、副制御基板７２は、演出状態を「エンディング」に移行させると、演出ステージを専用の“エンディングステージ”に移行し、有利区間が終了するまで当該“エンディングステージ”のまま維持する。なお、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行していない場合には、サブ側において「エンディング」への移行抽籤を行う必要がないため、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行した場合（すなわち、メイン側の管理するカウンタにおいて、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合）に限り、サブ側の演出状態を「エンディング」に移行させるか否かの抽籤を行うこととしてもよい。

【０９２０】

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

【０９２１】

また、“エンディングステージ”への移行は、メイン側の合算値が規定値以上に達している状態で、サブ側の合算値（未報知ゲーム数を除く）が大きくなるほど高い確率で行われる。そのため、“エンディングステージ”への移行確率は、未報知のまま保持している上乗せゲーム数（未報知ゲーム数）が少ないほど高い確率となり、未報知のまま保持している上乗せゲーム数が多いほど低い確率となる。図１５１及び図１５２において上述した「ＡＲＴ」中の演出ステージの移行制御は、メイン側の合算値が規定値以上に達している状態にも関わらず“エンディングステージ”に移行しない場合においても同様に適用することができ、副制御基板７２は、未報知のまま保持している上乗せゲーム数が多い場合には高い確率で上乗せ報知演出を行う頻度が相対的に高い演出ステージに移行する。遊技者にとってみれば、上乗せ報知演出が行われると興趣が向上するため、残りゲーム数の報知状況に応じて演出態様をコントロールすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２２】

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

【０９２３】

また、“エンディングステージ”の滞在中は、ＬＭＢなどのボーナスが作動した場合でも依然としてリミット処理が近いうちに行われるという状況に変わりはないため“エンディングステージ”を維持することが望ましい。ここで、有利区間終了の直前のゲーム（例

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

【０９２４】

さらに、第１のカウンタの値が「１４９８」～「１５００」などリミット処理発動の直前でボーナス役が内部当籤役として決定され、入賞されずに持ち越された場合にも、副制御基板７２は、“エンディングステージ”を継続して、当該持ち越し中のボーナス役が入賞して作動したボーナスの終了を待って“エンディングステージ”を終了させるというエンディング状態終了の遅延処理を行うことが好ましい。なお、この場合、リミット処理により有利区間が終了し、押し順などの報知を行わない状況（通常区間）となっても“エンディングステージ”が一時的に継続されてしまうため、副制御基板７２は、このような非有利区間の“エンディングステージ”では有利区間中の“エンディングステージ”と演出を異ならせて、遊技者に機械の故障ではない旨を明示することが好ましい。また、副制御基板７２は、非有利区間の“エンディングステージ”では、ボーナス役の入賞が可能な遊技（リプレイなどのボーナス役の入賞を阻害する役に当籤していない遊技）でボーナス役の入賞を促す旨の報知や、指示機能が終了しており、ボーナスの終了後に“エンディングステージ”が終了する旨の報知などを行って、遊技者に状況を分かり易く伝えることとしてもよい。また、ボーナス作動中にリミット処理により有利区間が終了した場合、又は、ボーナス作動中にリミット処理が行われる可能性が高い場合などは、副制御基板７２は、それ以外のボーナス作動中とは異なる演出（例えば、大量獲得を祝福する演出や設定示唆情報など何らかの有利な情報を含む演出など）を、当該ボーナスの開始時、作動中、ないしは終了時に行うこととしてもよい。

【０９２５】

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

か、不適用とするか演出の流れなどを考慮して任意に決定することができる。
【０９２６】
＜可変リミッタ＞
ここまで、有利区間を終了するリミット処理を実行する条件を有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達した場合など、リミット処理の実行条件が一定の場合を前提として説明を行った。しかし、主制御基板７１によるリミット処理の実行条件は必ずしも一定である必要はなく、少なくとも上限値（例えば有利区間開始から１５００Ｇ）を超えて有利区間が継続しないようにすれば十分に過度の射幸性を抑制するという効果を発揮することができる。そこで、主制御基板７１は、第１のカウンタ（消化済みゲーム数）が所定の終了条件を満たした場合に、第１のカウンタ（消化済みゲーム数）が上限値を超えるより前に有利区間を終了させるリミット処理を行うこととしてもよい。
【０９２７】
例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロでは、「通常有利」の期間や「ＡＲＴ」中のボーナスなどにより、１セットのゲーム数に対して中途半端なタイミング（例えば、上限値まで残り２０Ｇである１４８０Ｇ）で今回のセットの「ＡＲＴ」が終了することがある。このようなケースでは、次セットの「ＡＲＴ」を１セット全て（５０Ｇ）行うことができず、セットの途中でリミット処理を行うことになってしまう。次セットの「ＡＲＴ」が開始されたにも関わらず、直ぐに強制的に終了させられてしまったのでは遊技者が不満を感じる可能性もある。そこで、主制御基板７１は、上限値に達する前ではあるものの、区切りが良い今回のセットの「ＡＲＴ」終了時に、有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。これにより、有利区間（「ＡＲＴ」）は、必ず区切りの良いタイミングで終了することになるため、遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる。
【０９２８】
また、パチスロによっては、リミット処理を行う場合に所定のエンディング制御を行うことも考えられるため、このようなエンディング制御を行うケースについても説明する。例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロにおいて、有利区間開始からの消化済みゲーム数及び残りゲーム数の値の合計値が１４００～１４５０Ｇの範囲（所定の終了条件の設定範囲）に達した場合に、主制御基板７１は、残りの未消化セット数にかかわらずエンディング用の１セットとして５０Ｇの有利区間（「ＡＲＴ」）を設定し、当該エンディング用の１セットが終了した時点で所定の終了条件を満たしたとしてリミット処理を実行し、有利区間を終了させるものとしてもよい。つまり、リミット処理は有利区間の開始から１４００～１４５０Ｇの時点で予約され、１４５０～１５００Ｇまでで実行されることとなる。このようにある程度、リミット処理の実行タイミングに幅を持つことを許容することで、不自然なタイミングで有利区間が終了して遊技者に違和感を与えることを防ぎつつ、射幸性を適切に抑制できる。また、「ＡＲＴ」１セットあたりのゲーム数を固定としても、途中でボーナスの作動や基本のセットと異なる上乗せ特化状態などの消化が加わることで、エンディング用の１セットが決定されるタイミングは必ずしも５０の倍数である１４００ゲームちょうどとはならないため、所定の終了条件の設定範囲（リミット処理を予約可能である期間）にも幅を持たせることが好ましい。
【０９２９】
なお、後述するようにリミット処理は、ゲーム数に限らず有利区間中に遊技者が獲得したメダルの差枚数やナビの発生回数に基づいて行うことができる（後述の枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタ）。上述の可変リミッタの説明は、リミット処理の種類に関係なく適用可能である。すなわち、主制御基板７１は、リミット処理の実行タイミングをリミット処理発動用のカウンタ（ゲーム数カウンタ、払出枚数カウンタ、ナビ回数カウンタなど）がリミッタ発動の閾値（上限値）に達した場合に限らず、所定の終了条件を充足した場合には、リミッタ発動の閾値に達するよりも前にリミット処理を行うものとしてもよい。なお、所定の終了条件は任意であるが、一例として、セット数管理タイプ

の「ＡＲＴ」において、次セットの「ＡＲＴ」を開始してしまうと、次セットの「ＡＲＴ」の途中でリミッタが発動してしまうことが予測されることを採用することができる（パチスロでは、「ＡＲＴ」中の１ゲームあたりのメダルの増加量やそれぞれの役の当籤確率などが設計仕様から把握することができるため、後述の枚数リミッタ、払出枚数リミッタ又はナビ回数リミッタを用いる場合であっても、次セットの「ＡＲＴ」の途中でリミッタが発動してしまうことを予測することができる）。

【０９３０】

この点についての技術的思想を整理すると、以下のようになる。

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

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

【０９３１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０９３２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【０９３３】

また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の残りゲーム数が０になった場合や有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、特定状態開始手段及び特定状態終了手段として機能する。

【０９３４】

また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有利区間に関連する数値（例えば、有利区間の消化済みゲーム数、有利区間の残りゲーム数、有利区間の残りゲーム数のうちの報知済みゲーム数又は未報知ゲーム数）を計数するため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、計数手段として機能する。

【０９３５】

また、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して、有利区間の残りゲーム数のうちの一部を報知し、報知済みゲーム数として管理するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、残期間報知手段として機能する。そして、副制御基板７２は、有利区間の残りゲーム数のうちの未報知分の残りゲーム数を、未報知のまま保持するため、副制御基板７２は、残期間潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して、未報知のまま保持している未報知ゲーム数の一部を上乗せゲーム数として報知するとともに、報知した上乗せゲーム数に応じて、報知済みゲーム数と未報知ゲ

ーム数とを更新するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、上乗せ報知手段として機能する。そして、副制御基板７２は、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定するため、副制御基板７２は、演出ステージ決定手段として機能する。

【０９３６】

＜ＡＲＴ中のラストフリーズ＞

続いて、主制御基板７１が「ＡＲＴ」の終了時に行うラストフリーズについて説明する。上述したように、本実施形態では、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数が１から０に減算されるタイミングでラストフリーズを発生させるか否かの抽籤を行う。この抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値（＝１５００－消化した有利区間のゲーム数）を加算し、所定のフリーズ処理を行う。一例として、有利区間中に消化したゲーム数が２００回のときにラストフリーズの抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に１３００を加算する。なお、リミット処理は、有利区間中に消化したゲーム数が１５００回に到達すると行われるため、例えば「通常有利」中の遊技を５０回行い、その後「ＡＲＴ」に移行し、「ＡＲＴ」中の遊技を１００回行った後にラストフリーズの抽籤に当籤した場合、有利区間中に消化したゲーム数は、１５０回（＝５０＋１００）となり、ＡＲＴの残りゲーム数に１３００を加算する。なお、主制御基板７１は、ラストフリーズの抽籤に当籤した場合、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容すればよく、ＡＲＴの残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値を加算するという加算処理を必ずしも行う必要はない。例えば、主制御基板７１は、リミット処理以外による有利区間の終了を禁止することで、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容することとしてもよく、また、例えば、主制御基板７１は、これまでに消化した有利区間のゲーム数に関係なく、ＡＲＴの残りゲーム数にリミッタを超える値（９９９９）を加算することで、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容することとしてもよい。

【０９３７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０９３８】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【０９３９】

また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、特定状態開始手段及び特定状態終了手段として機能する。

【０９４０】

また、主制御基板７１は、有利区間に関連する数値（例えば、有利区間の消化済みゲーム数、有利区間の残りゲーム数）を計数するため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。そして、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数が０になると、ラストフリーズを行うか否かを決定し、ラストフリーズを行うと決定した場合には「ＡＲＴ」の残りゲーム数にリミット処理が行われるまでのゲーム数を加算する一方で、ラストフリーズを行わないと決定した場合には「ＡＲＴ」を終了するため、主制御基板７１は、終了時処理決定手段及び終了時処理実行手段として機能する。

【０９４１】

［第３実施形態の変形例］

また、第３実施形態の変形例としては、例えば図１５４に示すような遊技状態の流れとし、このような遊技状態に対して図１００に示すような出玉状態を適用するようにしてもよい。

【０９４２】

また、第３実施形態は、有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）の点灯・非点灯の状態が有利区間と非有利区間（通常区間）とに対応するものとして説明したが、例えば図１５５に示すように、非有利区間（通常区間）から有利区間に移行する途中の区間として、ボーナス（設定差無しのＢＢ等）に関係する待機区間を設定するようにしてもよい。

【０９４３】

待機区間とは、設定差無しのボーナス当籤時に有利区間当籤となっても、当該ボーナスの入賞まで有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯させない区間を意味する。すなわち、ボーナスの当籤から入賞までは、有利区間ランプが非点灯の状態で待機区間となり、そのボーナス入賞時に有利区間ランプが点灯状態となって有利区間が進行することとなる。

【０９４４】

このような待機区間について、例えば「ＢＢ１＋スイカ」の当籤で待機区間フラグがセットされ、ＢＢ１の入賞まで待機区間が進行する一方、「ＢＢ１＋チェリー」の当籤では待機区間フラグがセットされず、その当籤を条件に待機区間を経由することなく有利区間が開始されるというように、フラグ別に待機区間の設定有無を決定するようにしてもよい。ただし、同一のフラグで待機区間の設定有無を分けないことが望ましい。このように、待機区間設定有りに対応するボーナスでは、当該ボーナスの当籤と同時に有利区間に当籤していてもボーナス持越し中は待機区間として有利区間ランプを非点灯とすることができる。

【０９４５】

［別制御例］

続いて、図１５６～図１６３を参照して、上述した特有の制御とは別のパチスロ機１に特有な別制御例について説明する。

【０９４６】

＜有利区間中の上乗せ制御＞

初めに、図１５６及び図１５７を参照して、パチスロ機１における有利区間中の上乗せ制御について説明する。パチスロによっては、いわゆる確定役やプレミア役といった、内部当籤役として決定された場合に、遊技者に対して特典を付与し易い役（以下では、特定役とする）を設けていることがある。通常、このような特定役（確定役やプレミア役）は、内部当籤役として決定される確率が他の役に比べて低い一方で、遊技者に対して特典を付与する確率が他の役に比べて高い（例えば１００％）、又は、付与する特典が他の契機において付与する特典よりも大きい、といったように、特典の付与が優遇されている。

【０９４７】

ところで、有利区間中の遊技に対して、上述のようにリミット処理を行うパチスロの場合、リミット処理が行われる直前に特典の付与が優遇されている特定役が内部当籤役として決定されてしまうと、特定役に伴い大きな特典が付与されたとしてもリミット処理に掛かってしまうため、特定役に伴い付与された大きな特典が無駄になってしまい、遊技意欲を損ねてしまう可能性がある。一方で、有利区間（ＡＲＴ）などの遊技者にとって有利な遊技状態中に制限なく特典を付与してしまったのでは、遊技者の射幸心を徒に高めてしまい、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題もある。

【０９４８】

この点、以下に示すように本発明に係るパチスロ機１では、リミット処理により射幸性のバランスをとりつつも、遊技意欲を損ねることのない有利区間中の上乗せ制御を実行する。詳細は後述するが、パチスロ機１では、主制御基板７１は、特定役が当籤したタイミングに応じて特典の付与を制限する。ここで、通常のパチスロでは、特定役の当籤時に固有の図柄の組合せを表示することで、特定役の当籤を遊技者に対して把握させることとし

ているため、遊技者にとってみれば、表示された図柄の組合せから特定役の当籤が分かってしまう。この点、パチスロ機１では、主制御基板７１は、特定役に基づき大きな特典を付与する場合には、固有の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、特定役に基づく特典の付与を制限する場合には、他の役においても表示され得る汎用的な図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。遊技者にとってみれば、特定役が当籤していることを把握することができないため、特典の付与を制限したとしても引き損感を感じることがない。

【０９４９】

初めに、図１５６（Ａ）を参照して、有利区間の上乗せ制御を説明するために用いる役構成と図柄の組合せとについて説明する。なお、以下では、第１実施形態において説明した図柄の組合せなどを参照して有利区間中の上乗せ制御について説明する。有利区間中の上乗せ制御の説明においては、図１５６（Ａ）に示すように、特定役（確定役やプレミア役）として、「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」、「Ｆ＿３連チリリプ」の３種類の役を用いる。なお、それぞれの特定役の当籤確率については、本制御において関係がないため、省略する。

【０９５０】

「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」、「Ｆ＿３連チリリプ」は、停止操作の態様に応じて停止表示される図柄の組合せが異なり、特定の態様で停止操作が行われると、固有の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、特定の態様以外の態様で停止操作が行われると、汎用的な図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【０９５１】

具体的には、主制御基板７１は、「Ｆ＿単チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「単チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。また、主制御基板７１は、「Ｆ＿２連チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「２連チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。また、主制御基板７１は、「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「３連チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。

【０９５２】

なお、第１実施形態で説明したように、「単チリリプ」に係る図柄の組合せは、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの一つのリールにのみチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、「２連チリリプ」に係る図柄の組合せは、二つのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、「３連チリリプ」に係る図柄の組合せは、全てのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せである。ただし、第１実施形態では、「単チリリプ」、「２連チリリプ」、「３連チリリプ」は、ある一つの役に固有の図柄の組合せではなかったが、以下に示す説明では、「単チリリプ」は「Ｆ＿単チリリプ」に固有の図柄の組合せであり、「２連チリリプ」は「Ｆ＿２連チリリプ」に固有の図柄の組合せであり、「３連チリリプ」は「Ｆ＿３連チリリプ」に固有の図柄の組合せであるものとする。

【０９５３】

一方で、「単チリリプ」、「２連チリリプ」、「３連チリリプ」に“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われたときに表示される「リプレイ」に係る図柄の組合せは、汎用的な図柄の組合せであり、例えば「Ｆ＿リプレイ」当籤時に停止操作の態様に関係なく表示される図柄の組合せである。なお、特定役に固有の図柄の組合せを停止表示するための停止操作の態様は、任意であり、押し順に限られるものではない。また、図１５６（Ａ）に示す例では、全ての特定役において固有の図柄の組合せを停止表示するための停止操作の態様が共通としているが、これに限られるものではなく、それぞれ別々の

停止操作の態様としてもよく、また、一部の特定役のみ別の停止操作の態様としてもよい。

【０９５４】

続いて、図１５６（Ｂ）を参照して、それぞれの特定役が内部当籤役として決定された場合の上乗せ抽籤の概要について説明する。なお、本制御では、特定役の当籤時に特典の付与を制限することとしているが、以下では、説明を簡易にするため、特典付与の制限として、特典の付与を行わないこと例にとり説明する。もちろん、特典の付与を制限するとは無効にすることに限らず、制限をする場合に制限をしない場合よりも特典を付与する確率を低くすることを含むものである。ここで、確率を低くするとは、確率を０％にすることを含むものである。

【０９５５】

図１５６（Ｂ）に示すように、特定役に基づく上乗せ抽籤は、有効区間であるか無効区間であるかに応じて異なる。ここで、有効区間とは特定役に基づく上乗せ抽籤を行う区間であり、無効区間とは特定役に基づく上乗せ抽籤を行わない区間である。有効区間の場合、主制御基板７１は、「Ｆ＿単チリリプ」が内部当籤役として決定されると“小さな特典”を付与し、「Ｆ＿２連チリリプ」が内部当籤役として決定されると“中の特典”を付与し、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると“大きな特典”を付与する。なお、本説明における“小さな特典”、“中の特典”、“大きな特典”は、比較上のものであり、“中の特典”とは“小さな特典”よりも大きく、“大きな特典”よりも小さいことを意味し、“小さな特典”が絶対的に小さい特典であることを意味するものではない。また、付与する特典の種類は任意であり、有利区間の継続期間の管理方法による。一例として、ゲーム数により継続期間を管理する場合には、継続期間を延長する上乗せゲーム数や、上乗せゲーム数を獲得し易い上乗せ特化ゾーンの権利（ストック）が相当する。

【０９５６】

続いて、図１５６（Ｃ）を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間及び無効区間における押し順ナビの概要について説明する。なお、図１５６（Ｃ）では、「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時についてのみ説明するが、「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」についても同様である。同図に示すように、有効区間において、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、有効ライン上には「３連チリリプ」に係る図柄の組合せが表示されることになる。一方で、無効区間において、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、例えば“中１ｓｔ”の押し順を報知する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、有効ライン上には「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されることになる。なお、特典を付与するか否かは、報知する押し順に関係なく決まっているため、この場合の報知は、副制御基板７２が表示ユニット１００を介して行い、主制御基板７１は行わないこととしてもよい。

【０９５７】

有効区間中は、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されたことに応じて“大きな特典”が付与されているため、遊技者は、表示された「３連チリリプ」に係る図柄の組合せから“大きな特典”が付与されたことを把握でき、また、当該特典を享受することができる。一方で、無効区間中は何らの特典も付与されていないが、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されているため、遊技者は、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されていることを把握することはできず、興趣を損ねることがない。

【０９５８】

続いて、図１５７を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間の設定方法の一例について説明する。図１５７（Ｄ）は、有効区間と無効区間の設定方法の第１方法を示す図である。この第１方法では、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間（言い換えると、有利区間が開始してから経過した期間）に基づいて、特定役に基づ

く上乗せ抽籤の有効区間と無効区間とを設定する。なお、上述したように特定役ごとに付与する特典の大きさが異なるため、この第１方法では、有効区間又は無効区間として設定する期間を、特定役ごとに異ならせる。

【０９５９】

一例として、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」は、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「１０００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「５００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する（なお、通常区間中は、特定役の種類に関わらず有効区間として設定する）。また、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」は、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「８００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「７００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。また、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」は、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「６００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「９００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。もちろん、図１５７（Ｄ）に示す設定方法は一例に過ぎず、付与する特典の大きさに応じて有効区間と無効区間とを設定することができる。

【０９６０】

主制御基板７１は、有効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数が経過するまで）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数を経過した後）に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知）し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“中１ｓｔ”の押し順を報知）する。

【０９６１】

なお、本制御では、特定役の当籤時に特典の付与を制限することとしているが、上述したように、特典の付与を制限することには、制限をする場合に制限をしない場合よりも特典を付与する確率を低くすることを含む。ここで、特典を付与する確率を低くする場合の主制御基板７１及び副制御基板７２の制御処理について説明する。なお、以下の説明は、後述する図１５７（Ｅ）（Ｆ）のように有効区間と無効区間とを設定する場合にも同様に当てはまる。また、以下の説明では、無効区間を「低減区間」と読み直して説明する。低減区間とは、特定役の当籤時に特典を付与する確率を低くする区間をいう。

【０９６２】

主制御基板７１は、有効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数が経過するまで）に特定役が内部当籤役として決定されると、第１の確率（１００％を含んでもよい）で当該特定役に対応する特典を付与すると決定する一方で、低減区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数を経過した後）に特定役が内部当籤役として決定されると、第１の確率よりも低い第２の確率（０％を含んでもよい）で当該特定役に対応する特典を付与すると決定する。そして、特定役が内部当籤役として決定されたことに応じて主制御基板７１が特典を付与すると決定すると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知）し、特定役が内部当籤役として決定されたにも関わらず主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“中１ｓｔ”の押し順を報知）する。なお、低減区間中に特典を付与する第

２の確率は、変動させることとしてもよく、例えば、有利区間が開始してから経過した期間（言い換えると、リミット処理が行われるまでの残り期間）に長いほど第２の確率を低くしてもよく、また、付与する特典の大きな特定役ほど第２の確率を低くしてもよい。

【０９６３】

続いて、図１５７（Ｅ）を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間の設定方法の第２方法について説明する。この第２方法では、有利区間中の特殊区間を無効区間とし、その他の区間を有効区間とする。なお、特殊区間とは、例えば上乗せ特化ゾーンのストックを複数所有している状態をいう。パチスロによっては、通常区間中にプレミア役に当籤すると、有利区間（ＡＲＴ）に移行するとともに、上乗せ特化ゾーンのストックを最初から複数所持している状態で有利区間（ＡＲＴ）が開始することがある。このような状態で更にプレミア役に当籤してしまうと、遊技者に対して過度な利益を付与することになってしまう。

【０９６４】

図１５７（Ｅ）に示すように、第２方法では、このような状態において特定役が内部当籤役として決定された場合には、特典の付与を制限する。具体的には、主制御基板７１は、有効区間中（すなわち、特殊区間以外）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中（すなわち、特殊区間中）に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与すると決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知し、また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する。

【０９６５】

なお、特殊区間は、任意に設定することができ、上述のように上乗せ特化ゾーンのストックを所定数以上所持している状態であってもよく、また、有利区間（ＡＲＴ）を継続可能な期間を延長するための上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を未報知のまま所定量以上所持している状態であってもよい。また、特殊区間中は、専用の演出ステージに滞在させ、遊技者に特殊区間中であることを把握可能にしてもよい。

【０９６６】

また、図１５７（Ｅ）では、特典の大きさが異なる複数の特定役のそれぞれにおいて、特殊区間の範囲が共通となっているが、異ならせることとしてもよい。例えば、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第１所定数以上所持している状態を特殊区間とし、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第１所定数よりも多い第２所定数以上所持している状態を特殊区間とし、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第２所定数よりも多い第３所定数以上所持している状態を特殊区間としてもよい。

【０９６７】

続いて、図１５７（Ｆ）は、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間の設定方法の第３方法を示す図である。この第３方法では、第１方法と第２方法と組み合わせて、有効区間と無効区間とを設定する。すなわち、第３方法では、特定役の種類に関係なく、有利区間中の特殊区間を無効区間として設定するとともに、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「１０００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「５００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。同様に、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「８００Ｇ

」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「７００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。また、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「６００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「９００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。

【０９６８】

そして、主制御基板７１は、有効区間中（すなわち、特殊区間以外）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与すると決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知し、また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する。

【０９６９】

このように有利区間中を、特定役に基づく特典を付与可能な有効区間と、当該特典の付与を制限する無効区間（低減区間）とに分け、それぞれにおいて停止表示させる図柄の組合せが異なるように報知を行うことで、遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができるだけでなく、遊技者に対して引き損を感じさせることがないため、遊技者の遊技意欲を損ねてしまうことがない。

【０９７０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０９７１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、変動制御手段、内部当籤役決定手段、停止制御手段として機能する。

【０９７２】

また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の残りゲーム数が０になった場合や有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、状態制御手段として機能する。

【０９７３】

また、主制御基板７１は、特定役が内部当籤役として決定されると、有利区間に関する特典を所定の確率で付与可能であり、また、主制御基板７１は、特定役が内部当籤役として決定されたときの状態（有効区間又は低減区間）に応じて、特典を付与し得る確率を変化させるため、確率変更手段として機能する。また、主制御基板７１は、有利区間中に所定条件を満たすと、当該条件を満たしている状態を特殊区間（特殊状態）として設定することができるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【０９７４】

また、特定役の当籤時に、主制御基板７１は、報知ランプ１４７ａを制御して遊技者に対して所定の押し順を報知するとともに、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御

して遊技者に対して所定の押し順を報知するため、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。

【０９７５】

＜ＡＲＴ移行時の特典付与＞

続いて、図１５８を参照して、パチスロ機１におけるＡＲＴ移行時の特典付与について説明する。初めに、図１５８（Ａ）を参照して、本制御における遊技状態の遷移フローについて説明する。同図に示すように本制御のパチスロ機１では、通常区間と有利区間とを有するとともに、有利区間中を更に「通常有利」と「ＡＲＴ」という出玉状態に分ける。なお、通常区間は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知しない非報知状態であり、有利区間は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知可能な報知状態である。また、「通常有利」及び「ＡＲＴ」は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知可能であるものの、「通常有利」よりも「ＡＲＴ」の方が停止操作の態様を報知する頻度（可能性）が高い状態である。この点は、第３実施形態における「通常有利」と「ＡＲＴ」との関係と同じである（図１０２参照）。なお、本制御では、通常区間及び「通常有利」は出玉率が１を超えない区間であり、「ＡＲＴ」は通常区間及び「通常有利」よりも出玉率が高い区間（例えば出玉率が１を超える区間）であるものとする。

【０９７６】

同図に示すように、本制御において主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができる。この移行条件は任意であり、例えば、移行抽籤の当籤であってもよく、また、所定ゲーム数の経過であってもよく、また、特定の役が内部当籤役として決定されたことであってもよく、また、特定の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたことであってもよい。本制御において（１）の通常区間から「通常有利」への移行は、比較的高確率で行われ、例えば約１／３０の確率で移行するものとする。

【０９７７】

また、本制御において主制御基板７１は、（２）「通常有利」から「ＡＲＴ」に有利状態を移行することができる。この移行条件も上述と同様に任意であるが、本制御において（２）の「通常有利」から「ＡＲＴ」への移行は、通常区間から「通常有利」への移行よりも低い確率で行われ、例えば約１／１００の確率で移行するものとする。また、主制御基板７１は、「通常有利」のまま所定ゲーム数（例えば、５００ゲーム）が経過した場合にハマリ天井として「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行させることとしてもよい。

【０９７８】

また、本制御において主制御基板７１は、（３）「ＡＲＴ」から通常区間に遊技状態を移行することができる。この移行条件は、「ＡＲＴ」が終了することであり、例えば、「ＡＲＴ」を継続可能な期間が終了閾値に達した場合や、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理が行われた場合に、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」を終了し、通常区間に遊技状態を移行する。

【０９７９】

なお、同図に示すように、本制御において主制御基板７１は、（４）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることとしてもよい。この移行条件も上述と同様に任意であり、また、移行確率も任意である。例えば、（１）の通常区間から「通常有利」への移行確率と同程度であってもよく、また、（１）の移行確率よりも高い確率であってもよく、また、（１）の移行確率と（２）の「通常有利」から「ＡＲＴ」への移行確率との間の確率であってもよく、また、（２）の移行確率と同程度であってもよく、また、（２）の移行確率よりも低い確率であってもよい。なお、同図に示す例では、（２）の移行確率と同じく、「通常有利」から通常区間には、例えば約１／１００の確率で移行するものとする。

【０９８０】

このような遊技状態の遷移フローを有するパチスロ機１では、一段階目の有利区間（「通常有利」）までは高頻度で移行することになるため、遊技状態の移行が高頻度で行われ、遊技性が多様化するため非ＡＲＴ中においても遊技を続ける要素となる。一方で、二段階目の有利区間（「ＡＲＴ」）への移行は、一段階目の有利区間までの移行確率よりも低確率であるため、二段階目の有利区間までは移行し難くなっている。本制御では、主制御基板７１は、一段階目の有利区間（「通常有利」）において、二段階目の有利区間（「ＡＲＴ」）に移行することなく経過した期間の長さに応じて、「ＡＲＴ」移行時に特典を付与することとしている。具体的には、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」に移行することなく「通常有利」のまま経過したゲーム数が多いほど、「ＡＲＴ」の初期ゲーム数（すなわち、「ＡＲＴ」開始時に設定される「ＡＲＴ」を継続可能な期間）として多くのゲーム数を付与する。

【０９８１】

ここで、図１５８（Ｂ）は、本制御における「ＡＲＴ」移行時に付与する特典の一例を示す図である。同図に示すように、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行すると、主制御基板７１は、「通常有利」のまま経過したゲーム数が「０～９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「５０Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「１００～１９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「１００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「２００～２９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「２００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「３００～３９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「３００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「４００～４９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「５００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「５００Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「１０００Ｇ」を付与する。なお、「通常有利」が５００ゲーム経過し、その後「ＡＲＴ」が１０００ゲーム経過すると、有利区間が１５００ゲーム継続することになり、リミット処理に掛かってしまう。そのため、同ゲーム数が「５００Ｇ」である場合に付与する「ＡＲＴ」の初期ゲームとは、有利区間に関するリミット処理が行われるまでの残りゲーム数と同じである。

【０９８２】

このような制御によれば、「ＡＲＴ」の継続期間は、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行するまでの期間に応じて決定され、当該期間が長いほど「ＡＲＴ」の継続期間も長くなる。これにより、「通常有利」が長く継続してしまった場合であっても単にメダルを消費してしまうだけでなく、その後に「ＡＲＴ」が長期間継続することについての期待を持つことができるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。一方で、本制御においても、主制御基板７１は、有利区間のリミット処理を行うため、「ＡＲＴ」が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【０９８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０９８４】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【０９８５】

また、主制御基板７１は、通常区間において移行条件（第１開始条件）を満たすと、通常区間から「通常有利」に遊技状態を移行し、「通常有利」において移行条件（第２開始条件）を満たすと、「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行し、「通常有利」において移行条件（終了条件）を満たすと、「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行する

ため、主制御基板７１は、第１状態制御手段、第２状態制御手段及び第３状態制御手段として機能する。

【０９８６】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」に移行することなく「通常有利」のまま経過したゲーム数が多いほど、「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として多くのゲーム数を付与するため、期間決定手段として機能する。

【０９８７】

＜状態リセットの再認識＞

続いて、図１５９を参照して、パチスロ機１における状態リセットの再認識について説明する。パチスロ機１では、主制御基板７１は、有利区間の終了時に有利区間に関する全ての情報を初期化（リセット）するため、例えば、有利区間終了後の通常区間においてどのような有利区間を経てきたかを把握することができず、その後の遊技が単調になってしまう恐れがある。そこで、本制御では、主制御基板７１は、リセット時に表示された図柄の組合せ（出目）を介して、リセットによる情報の初期化を迂回し、リセット後に再認識する。

【０９８８】

図１５９（Ａ）は、本制御（リセット再認識）の概念を示す図である。本制御では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止時に表示される図柄の組合せ（出目）に対して、特定の状態であることを予め対応付けておく。そして、同図に示すように、主制御基板７１は、リセットによる情報の初期化からの復帰後に、停止表示されている図柄の組合せから、対応付けられた特定の状態を読み出し、当該特定の状態であることをリセット後に再認識する。

【０９８９】

続いて、図１５９（Ｂ）は、本制御（リセット再認識）の流れを示す図である。同図に示す例では、主制御基板７１は、所定の図柄の組合せ“リプレイの右下がり”が停止表示されると、所定の遊技状態を終了し別の遊技状態に移行するとともに、当該所定の遊技状態の終了時に当該所定の遊技状態に関する全ての情報を初期化（リセット）することとする。そして、所定の図柄の組合せである“リプレイの右下がり”に対して、所定の遊技状態の終了という状態を対応付けておく。

【０９９０】

同図に示すように、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、所定の遊技状態を終了し、各種情報をリセットする。ここで、次ゲームが開始されるまで、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せは表示されたままであり、主制御基板７１によるリセット制御は極めて短時間に行われるため、リセットによる情報の初期化からの復帰した後であっても、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せは表示されたままであり、主制御基板７１は、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せを読み込むことができる。そこで、本制御では、主制御基板７１は、リセットによる情報の初期化からの復帰後に、読み込んだ“リプレイの右下がり”という図柄の組合せから、当該図柄の組合せに対して予め対応付けられた「所定の遊技状態の終了」という状態を読み込み、所定の遊技状態の終了時であることを再認識する。

【０９９１】

続いて、図１５９（Ｃ）（Ｄ）を参照して、本制御を用いたパチスロ機１の遊技性について説明する。図１５９（Ｃ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができ、（２）「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができ、（３）「ＡＲＴ」から通常区間に遊技状態を移行することができ、（４）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることができる。なお、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、説明を省略する。

【０９９２】

同図を参照すると、主制御基板７１は、有利区間から通常区間に遊技状態を移行させる場合、（３）のように「ＡＲＴ」から通常区間に移行させるケースと、（４）のように「通常有利」から通常区間に移行させるケースとがある。本制御を用いる場合、「ＡＲＴ」から通常区間への移行条件、又は「通常有利」から通常区間への移行条件のうちの何れか一方を、特定の図柄の組合せ（終了出目）が表示されることという条件に設定し、当該特定の図柄の組合せに対して、対応する遊技状態の終了時であることを対応付けておく。なお、図１５９に示す例では、「ＡＲＴ」の終了条件を特定の図柄の組合せが表示されることとして用い、また、特定の図柄の組合せに対して、「ＡＲＴ」の終了時であることを対応付けておく。

【０９９３】

このようにすることで、有利区間から通常区間に遊技状態を移行させる場合に有利区間に関する情報をリセットした場合であっても、どのような有利区間を経て通常区間に移行したのかを把握することができる。具体的には、図１５９（Ｄ）に示すように、「通常有利」は特定の状態に対応付けられた図柄の組合せとは関係なく終了するため、「通常有利」の有利区間から通常区間に移行した場合、主制御基板７１は、リセットから復帰した後に、表示されている図柄の組合せから特定の状態であることを再認識することはない。他方、「ＡＲＴ」は特定の状態に対応付けられた図柄の組合せが表示されることで終了するため、「ＡＲＴ」の有利区間から通常区間に移行した場合、主制御基板７１は、リセットから復帰した後に、表示されている図柄の組合せから「ＡＲＴ」の終了時であることを再認識することができる。

【０９９４】

すなわち、通常であれば「通常有利」「ＡＲＴ」という複数の状態を有する有利区間の終了時に有利区間に関する情報を初期化するため、有利区間の終了後にどのような有利区間（「通常有利」又は「ＡＲＴ」）が終了したのかを把握することはできない。これに対して、本制御によれば、「通常有利」「ＡＲＴ」という複数の状態を有する有利区間の終了時に有利区間に関する情報を初期化するものの、「ＡＲＴ」の終了時には「ＡＲＴの終了時であること」を再認識するため、有利区間の終了後にどのような有利区間（「通常有利」又は「ＡＲＴ」）が終了したのかを把握することができる。

【０９９５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【０９９６】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、停止制御手段として機能する。

【０９９７】

また、主制御基板７１は、特定の図柄の組合せが停止表示されたことに応じて、「ＡＲＴ」を終了するとともに、「ＡＲＴ」の終了時にリセット制御を行う。そして、主制御基板７１は、リセット制御からの復帰後に、表示されている特定の図柄の組合せから「ＡＲＴの終了時であること」を再認識するため、主制御基板７１は、状態制御手段、終了手段及び初期化手段として機能する。

【０９９８】

＜有利区間の任意リセット＞

続いて、図１６０を参照して、パチスロ機１における有利区間の任意リセット制御について説明する。通常区間と有利区間とを有し、有利区間として「ＡＲＴ」とＡＲＴ以外の状態（例えば「通常有利」）とを有するパチスロでは、「ＡＲＴ」の終了時に有利区間を

終了し、通常区間に移行することが考えられる。しかしながら、通常区間中は、有利区間への移行確率を変更することが困難であるため、「ＡＲＴ」終了後（＝有利区間の終了後）に引き戻しが期待できず、「ＡＲＴ」が終了したタイミングで遊技をやめ易くなり、遊技機の稼動が低下してしまう恐れがある。

【０９９９】

この点、第３実施形態のパチスロ機１では、「ＡＲＴ」の終了後に有利区間を終了せずに「通常有利」に移行可能にしているが（図１３８参照）、有利区間にはリミットがあるため、例えば、リミットの直前に「ＡＲＴ」が終了し、その後、有利区間のまま維持されてしまうと、仮に、「ＡＲＴ」の終了直後に「ＡＲＴ」に戻ることができたとしても、リミット処理により引き戻した「ＡＲＴ」は直ぐに終了してしまう。

【１０００】

そこで、図１６０（Ａ）に示すように、パチスロ機１では有利区間を遊技者が任意にリセット可能にしている。具体的には、主制御基板７１は、遊技者がリセット操作を行うと有利区間を終了する。なお、主制御基板７１がリセット操作を受け付ける方法は、任意であり、例えば、主制御基板７１は、任意の操作部などの操作に伴い遊技者によるリセット操作を受け付けることができる。また、遊技者が有利区間をリセット可能なタイミングも、有利区間中の任意のタイミングであってよいが、以下に示す説明では、遊技者は「ＡＲＴ」の終了時に有利区間のリセット操作を行うことができるものとする。

【１００１】

同図に示すように、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の終了時に遊技者からリセット操作を受け付けたか否かを判定する。リセット操作を受け付けた場合、主制御基板７１は、有利区間を終了し、遊技状態を「ＡＲＴ」から通常区間に移行する。一方で、リセット操作を受け付けていない場合、主制御基板７１は、有利区間を継続し、遊技状態を「ＡＲＴ」から有利区間の「通常有利」に移行する。

【１００２】

続いて、図１６０（Ｂ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。また、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、説明を省略する。

【１００３】

同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。なお、本制御は、「ＡＲＴ」の終了後に有利区間を終了せずに「通常有利」に移行可能としている点に特徴を有しているため、同図では通常区間から「ＡＲＴ」に直接移行する例のみ示しているが、これに限られるものではなく、通常区間から「通常有利」を経由して「ＡＲＴ」に移行するものであってもよい。

【１００４】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」が終了すると、（２）遊技者からリセット操作を受け付けた場合には、遊技状態を「ＡＲＴ」から通常区間に移行し、（３）遊技者からリセット操作を受け付けていない場合には、遊技状態を「ＡＲＴ」から有利区間の「通常有利」に移行する。なお、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることと、遊技者がリセット操作を行うこととの対応関係は任意である。すなわち、遊技者が意図的な操作を行った場合に、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることとしてもよく、遊技者が何らの操作も行わない場合に、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることとしてもよい。

【１００５】

また、主制御基板７１は、（４）「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行させることができ、また、（５）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることができる。なお、同図に示すように、「ＡＲＴ」への移行期待度は、通常区間よりも「通常有利」の方が高い。言い換えると、通常区間において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率と、「通常有利」において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」

の開始条件）を満たす確率とでは、後者の方が高い確率である。
【１００６】
　このような本制御によれば、「ＡＲＴ」の終了後を「ＡＲＴ」引き戻しのチャンスゾーン（「通常有利」）とすることができ、「ＡＲＴ」終了後の稼動の低下を抑制することができる。また、「ＡＲＴ」終了時が有利区間のリミットに近いときには、遊技者は自らの意思で有利区間をクリアし、リミットまでの期間をリセットすることができる。その結果、遊技者にとってみれば、メリット・デメリットを考慮した上で、リセット操作を行うか否かの選択を行うことができるため、「ＡＲＴ」が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。
【１００７】
　なお、「ＡＲＴ」終了後の「通常有利」は、最大で１００ゲーム間継続することとし、この１００ゲーム間のうちに「ＡＲＴ」に移行できなかった場合には、主制御基板７１は、有利区間を終了し、遊技状態を通常区間に移行することとしてもよい。
【１００８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１００９】
　主制御基板７１は、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理を行うとともに、「ＡＲＴ」の終了時に遊技者からのリセット操作を受け付けることができるため、主制御基板７１は、操作受付手段として機能する。
【１０１０】
　また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」への移行条件が満たされると、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行するとともに、リセット操作を受け付けている場合には「ＡＲＴ」終了後に遊技状態を通常区間に移行し、リセット操作を受け付けていない場合には「ＡＲＴ」終了後に遊技状態を「通常有利」に移行するため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【１０１１】
＜有利区間を用いたゲーム数天井＞
　続いて、図１６１を参照して、パチスロ機１における有利区間を用いたゲーム数天井について説明する。図１６１（Ａ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。本制御においては、主制御基板７１は、ＲＴ状態と報知に関する状態とを管理する。ＲＴ状態とは再遊技の作動に係る「リプレイ」の種類や「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が異なる状態であり、以下の説明では、「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が低い「低ＲＴ」と、「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が高い「高ＲＴ」とを有する。また、報知に関する状態とは遊技者に対して停止操作の態様を報知する確率が異なる状態であり、以下の説明では、通常区間と有利区間とを有する。なお、通常区間は、基本的には遊技者に対して停止操作の態様を報知しない状態であり、有利区間は、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能であるものの、後述のようにゲーム数天井に到達するまでは停止操作の態様を報知しない状態である。
【１０１２】
　同図に示すように、主制御基板７１は、（１）「低ＲＴ」において後述する“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、「低ＲＴ」から「高ＲＴ」にＲＴ状態を移行させる。また、主制御基板７１は、（２）「高ＲＴ」において所定条件（任意の第１条件）を満たすと、「高ＲＴ」から「低ＲＴ」にＲＴ状態を移行させる。なお、「高ＲＴ」から「低ＲＴ」への移行契機となる所定条件は、任意であり、例えば、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されることや、ボーナスの作動が行われることや、ボーナスの作動が終了することなどである。
【１０１３】

また、主制御基板７１は、（３）通常区間において特定条件（任意の第２条件）を満たすと、通常区間から有利区間に報知に関する状態を移行させる。なお、通常区間から有利区間への移行契機となる特定条件は、本制御には関係ないため詳細な説明を省略する。また、主制御基板７１は、（４）有利区間において“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行させる。また、主制御基板７１は、有利区間に消化した１５００回に達した場合にも、リミット処理を行い、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行させる。

【１０１４】

このように本制御では、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、主制御基板７１は、ＲＴ状態を「低ＲＴ」から「高ＲＴ」に移行させるとともに、報知に関する状態を有利区間から通常区間に移行させる。後述するように本制御では、有利区間中のＲＴ状態を「低ＲＴ」とし、通常区間中のＲＴ状態を「高ＲＴ」としている。そのため、有利区間（「低ＲＴ」）と通常区間（「高ＲＴ」）とを比較すると、通常区間の方が有利な状態となっている。

【１０１５】

続いて、図１６１（Ｂ）は、本制御において用いる役構成と当該役に対応する図柄の組合せとの対応関係を示す図である。本制御では、有利区間中の報知対象となる役として「択数リプ」（「Ｆ＿択数リプ＿０１」～「Ｆ＿択数リプ＿？？」）を有する。なお、「択数リプ」は停止操作の態様に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる役（リプレイ）であり、「択数リプ」ごとに正解となる態様で停止操作が行われた場合には“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、不正解となる態様で停止操作が行われた場合には“リプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【１０１６】

有利区間（「低ＲＴ」）中は、ゲーム数天井に到達するまでは報知を行わないため、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、「択数リプ」が内部当籤役として決定されても、停止操作の態様を報知しない一方で、ゲーム数天井に到達した後は、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、「択数リプ」ごとに正解となる停止操作の態様を報知する。その結果、ゲーム数天井に到達した後は、「択数リプ」の当籤時に“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、通常区間（「高ＲＴ」）に移行することになる。なお、報知が行われない場合であっても遊技者が偶然に正解となる態様で停止操作を行うことがあり、この場合にも、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、通常区間（「高ＲＴ」）に移行する。このようなケースを避けるため、「択数リプ」の択数はなるべく多くすることが好ましい。例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの押し順のみで択数を設けるときには、最大で６択にしかならないが、押し順に加えて狙うべき図柄も異ならせることで、択数を６択以上に増やすことができる。

【１０１７】

続いて、図１６１（Ｃ）は、本制御における遊技の流れの概要を示す図である。同図に示すように、本制御では、有利区間中を「低ＲＴ」とし、この有利区間（「低ＲＴ」）中主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、ゲーム数天井に到達するまで何らの報知も行わない。その後、有利区間（「低ＲＴ」）中にゲーム数天井に到達すると、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、報知を解禁し、その後、「択数リプ」が内部当籤役として決定されると、「択数リプ」ごとに正解となる停止操作の態様を報知する。これにより、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される結果、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、通常区間（「高ＲＴ」）に遊技状態を移行する。その後は、例えば、ボーナスに当籤するまで「高ＲＴ」のまま遊技が行われることになる。すなわち、本制御によれば、「低ＲＴ」（有利区間）の状態でボーナスに当籤することなく所定ゲーム数が経過すると、天井状態となり、その後、ボーナスに当籤するまでの遊技を「高ＲＴ」（通常区間）の状態で行うことができる。

【１０１８】

なお、天井のゲーム数は、有利区間中に報知を行わない期間（ゲーム数）に応じて適宜

設定することができる。そこで、主制御基板７１は、通常区間から有利区間への移行時に、報知を行わない期間を抽籤により決定し、セットすることとしてもよい。これにより、有利区間中に報知を行わない期間がその都度変わることになり、結果、天井に到達するまでのゲーム数も変わることになる。また、図１６１に示す説明では、天井としてゲーム数天井を例にとり説明したが、天井の実現方法は任意であり、例えば、所定役が内部当籤役として決定された回数に応じて天井を実現することとしてもよい。具体的には、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、有利区間中に所定役が内部当籤役として決定された回数が所定回数に達するまでは報知を行わず、所定回数に達した後に報知を行うこととしてもよい。

【１０１９】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１０２０】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１０２１】

また、主制御基板７１は、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、「低ＲＴ」から「高ＲＴ」にＲＴ状態を移行させるとともに、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行させる。また、主制御基板７１は、通常区間において所定の開始条件が満たされると、通常区間から有利区間に報知に関する状態を移行させるため、主制御基板７１は、ＲＴ状態制御手段、状態終了手段、及び状態開始手段として機能する。

【１０２２】

また、主制御基板７１は、有利区間中に経過したゲーム数を計数しておき、この経過したゲーム数がゲーム数天井に応じた回数に達すると、「択数リプ」の当籤時に“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せを停止表示するために必要な停止操作の態様を報知するため、主制御基板７１は、計数手段及び報知手段として機能する。また、主制御基板７１は、有利区間の開始時にゲーム数天井に応じた回数（すなわち、有利区間中に報知を行わない期間）を決定可能であるため、主制御基板７１は、所定値設定手段として機能する。

【１０２３】

＜有利区間を用いた遊技性＞

続いて、図１６２を参照して、パチスロ機１における有利区間を用いた新たな遊技性の実現方法について説明する。通常区間と有利区間とを有するパチスロでは、通常区間中は有利区間への移行確率を変更することが困難な一方で、有利区間中は様々な確率で抽籤を行うことができる。そこで、有利区間として「通常有利」と「ＡＲＴ」とを設け、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行可能にするとともに、通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に移行する確率と、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行する確率とを異ならせることで、「ＡＲＴ」への移行確率が異なる複数の状態を実現している（例えば、第３実施形態の「通常」と、通常有利中の通常モード“低確”“天国”など）。

【１０２４】

ところで、有利区間には上限（リミット）が設けられていることから、「ＡＲＴ」への移行ルートとして、「通常有利」からの移行を主な移行ルートとしてしまうと、リミット処理が行われる場合に「通常有利」（有利区間）中の遊技分だけ遊技可能な「ＡＲＴ」の期間が損なわれてしまう。そこで、本制御では、通常区間から「ＡＲＴ」への移行を、「ＡＲＴ」への主な移行ルートとして設定し、リミット処理が行われる場合であっても、遊

技可能な「ＡＲＴ」の期間を無駄にしてしまうことを防止する。
【１０２５】
図１６２（Ａ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。また、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、説明を省略する。
【１０２６】
同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができ、また、（２）通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。また、主制御基板７１は、（３）有利区間の「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行することができ、また、（４）有利区間の「通常有利」から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。ここで、同図に示すように、「ＡＲＴ」への移行期待度は、「通常有利」よりも通常区間の方が高い。言い換えると、通常区間において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率と、「通常有利」において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率とでは、前者の方が高い確率である。
【１０２７】
このように遊技状態を制御することで、図１６２（Ｂ）に示すように、非ＡＲＴ中は、「ＡＲＴ」への移行期待度が低い「通常有利」から、「ＡＲＴ」への移行期待度が高い通常区間を目指して遊技を行うことになる。言い換えると、非ＡＲＴ中は、如何にして有利区間（「通常有利」）を抜けて、通常区間に移行できるかという遊技性を有することになる。そして、「ＡＲＴ」へは通常区間から直接移行することになるため、本制御によれば、リミット処理を行う場合であっても、遊技可能な「ＡＲＴ」の期間を無駄にしてしまうことがない。
【１０２８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１０２９】
パチスロ機１は、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理を行うとともに、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【１０３０】
また、主制御基板７１は、通常区間において第１条件を満たすと、遊技状態を「通常有利」に移行し、通常区間において第２条件を満たすと、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行し、「通常有利」において第３条件を満たすと、遊技状態を通常区間に移行し、「通常有利」において第４条件を満たすと、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行する。そして、主制御基板７１は、「通常有利」からよりも通常区間からの方が「ＡＲＴ」に移行し易いため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【１０３１】
＜通常区間中の設定差なしのボーナス役を用いた遊技性＞
続いて、図１６３を参照して、パチスロ機１における通常区間中の設定差なしのボーナス役を用いた制御について説明する。有利区間を有するパチスロでは、ボーナス役を契機として様々な特典を付与することができ、例えば、有利区間中にボーナス役が内部当籤役として決定され、その後、ボーナスの作動が行われると、主制御基板７１は、ボーナスの作動時に特典を付与することができる（共通処理）。この有利区間中のボーナス作動に伴う特典の付与は、複数のボーナス役に共通して行うことができ、また、内部当籤役として決定される確率に設定差があるボーナス役であっても、ボーナスの作動時に特典を付与す

ることができる。なお、共通処理は、有利区間中のボーナス作動時に行うものであるが、ボーナスの作動は、ボーナス役が内部当籤役として決定されないと行われないため、共通処理は、「ボーナス役が内部当籤役として決定されると」行われる処理であるともいえる。

【１０３２】

また、通常区間中にボーナス役が内部当籤役として決定された場合、主制御基板７１は、特典を付与することができる（通常処理）。この通常区間中のボーナス当籤に伴う特典の付与は、複数のボーナス役のそれぞれにおいて個別に行うことができるものの、内部当籤役として決定される確率に設定差があるボーナス役については行うことができず、設定差のないボーナス役の当籤時にのみ行うことができる。

【１０３３】

本制御では、このような通常処理と共通処理との差異を用いて以下に示すような遊技性を実現する。初めに、図１６３（Ａ）を参照して、本制御において好適に用いることができるボーナス役の構成について説明する。同図に示すような本制御では、ボーナスとしてＢＢ１及びＢＢ２を設け、これらのボーナスを他の役とともに重複して内部当籤役として決定可能にしている。具体的には、本制御では、ＢＢ１が単独で当籤する「Ｆ＿ＢＢ１」という役と、ＢＢ２が単独で当籤する「Ｆ＿ＢＢ２」という役と、ＢＢ２が特殊役とともに重複して当籤する「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」という役とを有する。そして、「Ｆ＿ＢＢ１」については内部当籤役として決定される確率に設定差がないように設定し、「Ｆ＿ＢＢ１」については内部当籤役として決定される確率に設定差があるように設定し、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」については内部当籤役として決定される確率に設定差がないように設定する。

【１０３４】

このようなボーナス役の構成において、有利区間中は、「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」の何れが内部当籤役として決定された場合であっても（その後のボーナスの作動時に）、主制御基板７１は共通処理を行う。その結果、有利区間中は、主制御基板７１は、ボーナス役の種類（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）に関わらず共通の特典を付与することになる。

【１０３５】

これに対して、通常区間中は、主制御基板７１は、内部当籤役として決定されたボーナス役の種類に応じて固有の処理（通常処理）を行うことができ、主制御基板７１は、例えば、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定されると、「Ｆ＿ＢＢ１」に固有の処理（通常処理）を行い、また、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されると、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」に固有の処理（通常処理）を行う。一方で、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定されても、「Ｆ＿ＢＢ２」は設定差があるボーナス役であるため、何らの処理も行わない。その結果、通常区間中は、主制御基板７１は、ボーナス役の種類（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）に応じて固有の特典を付与することになる。

【１０３６】

本制御では、このような有利区間中の共通処理による共通の特典と、通常区間中の通常処理（固有の処理）による固有の特典とに差を設けることで、本制御特有の遊技性を実現する。一例として、図１６３（Ａ）に示すように、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定される確率を、他のボーナス役に比べて低い確率とする一方で、通常区間中の「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」に基づく固有の特典を、有利区間中の共通処理に基づく共通の特典よりも大きくする。より具体的には、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」は、いわゆるプレミアムなボーナス役とし（例えば、設定１～６共通の約１／１６３８４で当籤）、通常区間中に内部当籤役として決定された場合には、プレミア役に応じた非常に大きな特典を付与する。一方で、有利区間中に内部当籤役として決定された場合には、他のボーナス役と共通の特典を付与する。

【１０３７】

このようにすることで、本制御によれば、通常区間中をプレミアムな特典を受けることが可能な期間とすることができ、反対に、有利区間中をプレミアムな特典を受けることができない期間とすることができる。通常区間と有利区間とを有するパチスロでは、有利区間中に状態表示器１４７ｂが点灯し、有利区間に滞在中であることを告知することとしている。遊技者にとってみれば、状態表示器１４７ｂの点灯状態から有利区間中であるか否かを明確に把握できてしまうため、有利区間中ではない場合（通常区間中）に遊技の稼動が低下してしまう可能性がある。この点、本制御によれば、有利区間中ではない場合にプレミアムな特典を受けることができるため、状態表示器１４７ｂの点灯状態から通常区間中であることが分かったとしても、遊技の稼動が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３８】

なお、本制御では、有利区間中に「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合、共通処理に基づく小さな特典しか付与されないため、遊技者が引き損を感じてしまう可能性がある。そこで、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合と、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合とで、基本的に共通の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。具体的には、図１６３（Ｃ）に示すように、“第１の操作態様”で停止操作が行われた場合、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合であっても、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合であっても共通の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。一方で、“第２の操作態様”で停止操作が行われた場合には、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合であっても、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合とで異なる図柄の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２」の当籤時にはハズレの図柄の組合せ、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」の当籤時には「特殊役」に応じた図柄の組合せ）が有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。

【１０３９】

このとき、共通の図柄の組合せが表示される“第１の操作態様”は、停止操作のタイミングが、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する（引込１ではない）小役を取りこぼすことのないタイミング（いわゆる「小役回収打法」）であることが好ましい。より好ましくは、個別の図柄の組合せが表示される“第２の操作態様”は、停止操作のタイミングが、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する小役を取りこぼすタイミングである。また、更に好ましくは、「特殊役」に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたときに払い出されるメダルの枚数は、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたときに払い出されるメダルの枚数よりも少ない。

【１０４０】

このようにすることで、“第１の操作態様（小役回収打法）”で遊技を行っている限り、表示された図柄の組合せからでは「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定されたのか、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されたのかを判別することができないため、引き損を感じることがない。なお、図１６３に示す例では、「Ｆ＿ＢＢ２」と「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」という役構成を有しているが、これに限られるものではない。すなわち、本制御は、ボーナス役（ＢＢ２）が共通しつつ、当該ボーナス役と重複して当籤する役の種類が異なっていればよい。

【１０４１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１０４２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リー

ル３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、変動制御手段、内部当籤役決定手段及び停止制御手段として機能する。

【１０４３】

また、主制御基板７１は、有利区間においてボーナス役が内部当籤役として決定されると、決定されたボーナス役の種別に関わらず共通の特典を付与する共通処理を実行するとともに、通常区間において「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されると、プレミアムな特典を付与するため、共通処理手段及び個別処理手段として機能する。

【１０４４】

［変形例］

続いて、図１６４～図１７３を参照して、本発明に係るパチスロ機１の変形例について説明する。

【１０４５】

＜有利区間の移行抽籤に関する別制御＞

初めに、図１６４～図１６７を参照して、有利区間の移行抽籤に関する変形例について説明する。図１６４（Ａ）は、通常区間中の遊技状態ごとに、有利区間への移行抽籤に当籤する確率（有利区間移行確率（＝Ｐ（Ｘ））を示す。なお、図１６４における参照項目「役物非作動時」とは、役物（第一種特別役物など）が作動していない状態である。また、「役物非作動時の一般中（以下、「一般中」）」とは、役物が作動していない状態、かつ、ボーナス役が内部当籤役として決定されていない状態である。また、「役物非作動時の内部中（以下、「内部中」）」とは、役物が作動していない状態、かつ、ボーナス役が内部当籤役として決定されている状態（フラグ間）である。また、「役物非作動時のＢＢ一般中（以下、「ＢＢ一般中」）」とは、ボーナス状態中であるものの、役物が作動していない状態である。また、参照項目「役物作動時」とは、役物が作動している状態である。また、「役物作動時のＲＢ作動中（以下、「ＲＢ作動中」）」とは、役物のうち第一種特別役物（ＲＢ）が作動している状態である。また、「役物作動時のＣＢ作動中（以下、「ＣＢ作動中」）」とは、役物のうち第二種特別役物（ＣＢ）が作動している状態である。

【１０４６】

パチスロ機１において主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を行うことができるが、有利区間移行確率が一律であることを担保する必要がある。そのため、この移行抽籤は、内部当籤役（リプレイを除く）を決定するための内部抽籤に用いる抽籤値が、遊技状態により変動する場合は、「一般中」を除いて行うことができない。図１６４（Ａ）における原則パターンは、有利区間移行確率が遊技状態により変動するパターンを示している。このような原則パターンでは、図１６４（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、「一般中」においてのみ有利区間への移行抽籤を行うことができ、その他の場合には行うことができない。

【１０４７】

ここで、有利区間移行確率が一律であることを担保できればよいため、「一般中」と、内部当籤役を決定するための内部抽籤に用いる抽籤値が共通の場合には、一律性の担保ができているため、主制御基板７１は、例外的に有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０４８】

一例として、同図における例外パターン１は、小役（払出のある入賞役）及びＲＴ状態の変動でも当籤確率が変化しないリプレイ（以下、「有利区間抽籤対象役」）に関する内部抽籤に用いる抽籤値が、「一般中」と「内部中」と「ＢＢ一般中」とにおいて共通（言い換えると、有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通）の場合を示す。この例外パターン１の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」及び「ＢＢ一般中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０４９】
また、同図における例外パターン２は、「ＲＢ作動中」も「一般中」「内部中」「ＢＢ一般中」と有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通の場合を示す。この例外パターン２の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５０】
また、同図における例外パターン３は、「ＣＢ作動中」も「一般中」「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」と有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通の場合を示す。この例外パターン３の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」「ＣＢ作動中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５１】
なお、「内部中」「ＲＢ作動中」「ＢＢ一般中」「ＣＢ作動中」は、パチスロの仕様により設けられ、パチスロの仕様によっては部分的にない場合もある。一例として、ＢＢ（第一種特別役物に係る連続作動装置）及びＲＢ（第一種特別役物）を非搭載で、ＣＢ（第二種特別役物）を搭載（ＭＢ（第二種特別役物に係る連続差動装置）を含んでもよい）しているパチスロや、ＢＢやＲＢを搭載しているものの「ＢＢ一般中」や「ＲＢ作動中」には有利区間への移行抽籤をせずに、「ＣＢ作動中」に有利区間への移行抽籤をパチスロにおいては、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）の例外パターン４に示すように、「一般中」と「内部中」と「ＣＢ作動中」とにおいて有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５２】
なお、主制御基板７１は、内部当籤役として決定される確率に設定差のない役（設定不問役）だけでなく、設定差のある役（設定差役）に基づいて有利区間への移行抽籤を行うこととしてもよい。また、主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うこととしてもよく、設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。
【１０５３】
ここで、図１６５は、設定不問役及び設定差役の双方に基づいて有利区間への移行抽籤を行うとともに、有利区間への移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行う場合に好適に用いられる有利区間への移行抽籤テーブルの一例である。
【１０５４】
主制御基板７１は、原則として、「役物非作動時」の「一般中」にのみ有利区間への移行抽籤を行う。例外として、「一般中」以外の状態においても、「一般中」と同じくじの構成を用いる場合に限り、有利区間への移行抽籤の結果が一律であることを担保できるものとし、有利区間への移行抽籤を行うことができる。例えば、同図の例では「リプレイ１」「チェリー」「スイカ１」「スイカ２」「押し順ベル１」～「押し順ベル６」の内部当籤確率が「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」も「一般中」と同様であれば、「一般中」と同様に有利区間への移行抽籤を行ってよい。なお、「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」などボーナス状態中に再遊技が当籤しない仕様とする場合は、「一般中」の再遊技当籤時の有利区間への移行抽籤を行わない（抽籤処理自体の対象から外すものでも、抽籤処理を行うものの抽籤値を「０」とするものでもよい）ものとすれば一律性を担保できる。
【１０５５】
同図において「リプレイ１」は、ＲＴ状態が変動しても当籤確率が変わらない再遊技役であり、「リプレイ２」は、ＲＴ状態が変動すると当籤確率も変わる再遊技役である。（注１）に示すように、「リプレイ２」に基づいて有利区間への移行抽籤を行ってしまうと、ＲＴ状態に応じて有利区間移行確率が異なり、一律性が確保できないため、主制御基板７１は、「リプレイ２」に当籤した場合であっても有利区間への移行抽籤を行わない。他方、「リプレイ１」は一律性が担保できるため、主制御基板７１は、「リプレイ１」に当籤した場合には有利区間への移行抽籤を行うことができる。なお、ＲＴ状態などにおいて当籤確率が異なるリプレイであっても、主制御基板７１は、ＲＴ状態が非作動の再遊技確

率非変動状態（ＲＴ０）中のみ有利区間への移行抽籤を行うこととしてもよい。
【１０５６】
また、同図において「チェリー」は、単独で内部当籤役として決定されることもあれば「チェリー（Ｎｏ．３）」、ＢＢ１とともに内部当籤役として決定さえることもある「ＢＢ１＋チェリー（Ｎｏ．１１）」。この場合、参照くじはどちらも「チェリー」であるため、（注２）に示すように、主制御基板７１は、「チェリー」に紐づいた移行抽籤の抽籤値を用いて、有利区間への移行抽籤を行う。
【１０５７】
一方で、スイカに関しては、「スイカ１（Ｎｏ．４）」と「ＢＢ２＋スイカ２（Ｎｏ．１２）」とでは、参照くじは「スイカ１」と「スイカ２」とで異なる。そのため、（注３）に示すように、主制御基板７１は、それぞれにおいて異なる抽籤値を用いて、有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５８】
また、「ＲＢ（Ｎｏ．１３）」のように単独で内部当籤役として決定されるボーナス役は、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」「ＣＢ作動中」において、内部当籤役として決定される確率が「一般中」から変動する。そのため、（注４）に示すように、主制御基板７１は、単独で内部当籤役として決定される「ＲＢ」に当籤した場合であっても有利区間への移行抽籤を行わない。
【１０５９】
続いて、図１６６は、設定不問役及び設定差役の双方に基づいて有利区間への移行抽籤を行うとともに、有利区間への移行抽籤を、設定値に応じて異なる確率で行う場合に好適に用いられる有利区間への移行抽籤テーブルの一例である。
【１０６０】
同図に示すように、主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。なお、有利区間への移行抽籤に設定差を設ける方法は任意であり、例えば、「リプレイ１」のように全ての設定値において有利区間への移行抽籤の当籤確率を異ならせることとしてもよく、また、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のように一部の設定値において共通することとしてもよい。また、「チェリー」のように内部当籤役として決定される確率が異なる役についても、有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。また、「スイカ２」のように、全ての設定値において有利区間への移行抽籤の当籤確率を共通としてもよい。また、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」では、「押し順ベル１」における有利区間への移行抽籤の当籤確率～「押し順ベル６」における有利区間への移行抽籤の当籤確率を共通としているが、「押し順ベル」の種別により当籤確率を異ならせることとしてもよい。
【１０６１】
続いて、図１６７は、本変形例における役物割合の算出方法を示す図である。図１６７（Ａ）は、遊技者に対して有利な停止操作の態様を報知（指示）する指示機能（ＡＴ）がない機種における役物割合の算出方法である。このような機種の場合、主制御基板７１は、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ）に対して、いずれかの役物が作動中（ボーナス作動中）に払い出されたメダルの総数（＝Ｘ）が占める割合を役物割合として算出する。
【１０６２】
また、図１６７（Ｂ）は、指示機能を有する機種における役物割合の第１の算出方法であり、図１６７（Ｃ）は、指示機能を有する機種における役物割合の第２の算出方法である。指示機能を有する場合、遊技者に払い出されるメダルは、（Ｘ）ボーナス作動中に払い出されるメダル、（Ｙ）ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダル、（Ｚ）ボーナスも指示機能も作動しない状態に払い出されるメダル、に分けることができる。
【１０６３】
図１６７（Ｂ）に示すように、第１の算出方法では主制御基板７１は、全ての遊技状態

において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ＋Ｚ）に対して、ボーナス作動中に払い出されたメダルの総数（＝Ｘ）が占める割合を、役物割合として算出する。また、図１６７（Ｃ）に示すように、第２の算出方法では主制御基板７１は、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ＋Ｚ）に対して、ボーナス作動中に払い出されたメダルの総数と、ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダルの総数との和（＝Ｘ＋Ｙ）が占める割合を、役物割合として算出する。

【１０６４】

指示機能を有する機種では、第１の算出方法を用いて役物割合を算出することとしてもよく、第２の算出方法を用いて役物割合を算出することとしてもよい。なお、第２の算出方法を用いることで、ボーナスを不正に作動させるゴトだけでなく、指示機能を不正に作動させるゴト行為が行われた場合でも察知がしやすくなり、セキュリティ性を高めることができる。なお、第１の算出方法と第２の算出方法とを手動で又は時間経過などで自動的に切り換えて確認できるものとしてもよい。

【１０６５】

また、有利区間への移行抽籤の方法に応じて、役物割合を算出する方法を異ならせることとしてもよい。例えば、主制御基板７１は、図１６５のように有利区間への移行抽籤を設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行う場合には、第１の算出方法で役物割合を算出し、割合表示器４２２に表示することとしてもよい。また、例えば、主制御基板７１は、図１６６のように有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行う場合には、第１の算出方法及び第２の算出方法で役物割合を算出し、両方を割合表示器４２２に表示することとしてもよい。

【１０６６】

なお、割合表示器４２２で表示する項目が多すぎると、メイン（主制御基板７１）側の計算の負荷が大きくなるため、第２の算出方法で算出した役物割合を表示する場合には、特定区間割合（有利区間比率（＝全体のゲーム数のうち、有利区間に滞在したゲーム数の比率を示す値））を表示しないこととしてもよい。

【１０６７】

また、（Ｙ）ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダル、の算出方法は任意である。例えば、実際の払出枚数から乖離しないように、主制御基板７１は、実際に払い出されたメダルの枚数を算出用の払出枚数カウンタに加算するものとしてもよい。この場合、指示（ナビ）と異なる停止操作の結果、打順役（押し順役）を取りこぼした場合には、払出枚数のカウンタの値は維持されるか、＋０枚の処理がされて値が変化しない。一方で、主制御基板７１は、指示（ナビ）が行われた場合には、打順役に応じたメダルが払い出されたものとして、指示機能の作動中に払い出されるメダルを算出することとしてもよい。この場合には、主制御基板７１は、打順役が内部当籤役として決定された時点で、払出枚数のカウンタの値を打順役に応じたメダル枚数分だけ更新すればよい。これにより、遊技者の偶発的な操作ミスに左右されない遊技機の挙動を把握することができる。

【１０６８】

また、（Ｙ）の払出枚数を算出するメダルは、指示機能の作動中に払い出されたメダルであってもよく、また、指示機能が発動されたことに応じて払い出されたメダルであってもよい。ここで、パチスロではＡＲＴ中（指示機能の作動中）に、停止操作の態様によって遊技の結果（例えば、払い出されるメダルの枚数）が異なる役（例えば、押し順ベル（打順ベル））が内部当籤役として決定されると遊技者に対して有利な停止操作の態様を報知する一方で、停止操作の態様に関わらず遊技の結果が異なる役（例えば、スイカ、チェリーなどの所謂レア役）が内部当籤役として決定された場合には報知の必要がないため、遊技者に対して停止操作の態様を報知しない。

【１０６９】

（Ｙ）の払出枚数を前者（指示機能の作動中に払い出されたメダル）から算出する場合、主制御基板７１は、報知の有無に関係なくＡＲＴ中（指示機能の作動中）に払い出され

た全てのメダル（例えば、レア役に伴い払い出されたメダルも含む）を用い、（Ｙ）の払出枚数を算出する。一方で、（Ｙ）の払出枚数を後者（指示機能が発動されたことに応じて払い出されたメダル）から算出する場合、主制御基板７１は、報知の結果としてＡＲＴ中（指示機能の作動中）に払い出されたメダルのみを（Ｙ）の払出枚数を算出し、報知することなく払い出されたメダルについては（Ｚ）の払出枚数の算出に用いる。

また、後者の場合には、主制御基板７１は、以下のような制御を行うこととしてもよい。

【１０７０】

上述したように、指示機能の作動中は、停止操作の態様に応じて異なる図柄の組合せが表示される役が内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する。このような指示機能により報知する対象の役として、例えば、押し順正解時に所定の図柄の組合せ（ベル－ベル－ベル）が表示され、押し順不正解時に特定の図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示される役（押し順ベル（打順ベル））があるが、パチスロによっては、停止操作の態様に関係なく（引込１）所定の図柄の組合せ（ベル－ベル－ベル）が表示される役（共通ベル）を設けることもある。このような「共通ベル」は、遊技者に対して停止操作の態様を報知する必要はないものの、所定の図柄の組合せが表示されたときに当籤した役が「押し順ベル」であるのか「共通ベル」であるのかを、報知の有無から把握できてしまうため、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合であっても、演出的に押し順の報知を行うこともできる。

【１０７１】

ここで、「共通ベル」当籤時の押し順の報知は、演出的なものであり、遊技の結果（払い出されるメダルの枚数）に影響しない。そのため、（Ｙ）の払出枚数を後者から算出する場合、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含める必要はないが、主制御基板７１は、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含めることとしてもよく、含めないこととしてもよい。

【１０７２】

「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含める場合、指示機能の発動（報知ランプ１４７ａの点灯）時に払出枚数を計数するカウンタを画一的に加算することで、処理を画一的に行えるため、メイン（主制御基板７１）側のプログラム容量を削減することができる。

【１０７３】

なお、「共通ベル」当籤時の押し順の報知は、主制御基板７１が報知ランプ１４７ａを用いて行うこともできるが、副制御基板７２が表示ユニット１００を用いて行うこともでき、また、主制御基板７１及び副制御基板７２の双方において行うこともできる。ここで、「共通ベル」当籤時の押し順の報知を副制御基板７２のみが行い、主制御基板７１が行わない場合には、指示機能は発動していないとして、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含めないこととしてもよい。

【１０７４】

また、主制御基板７１は、役物割合が所定値（７０％）に近い所定の閾値以上（例えば、６０％）である場合には、「共通ベル」などの引込１の役の当籤時に指示機能の発動（報知ランプ１４７ａの点灯）を低下させる、又は発動しないようにするなどの抑制処理を行い、役物割合が所定の閾値未満（例えば、６０％未満）である場合には、引込１の役の当籤時に指示機能の発動を許容するというように、役物割合に応じて、引込１の役の当籤時に指示機能の発動頻度に変化をつけるものとしてもよい。

【１０７５】

＜有利区間の別構成例＞

ここまでの実施例及び仕様例では、有利区間はあくまで１つの有利区間という概念を前提として、その中で打順役の指示（ナビ）が発生しやすい状態、発生しにくい状態などを工夫することで出玉設計の自由度を高めつつ、遊技の興趣高める発明について説明をして

きた。ここからは、有利区間の概念をさらに細分化させることで、ゲーム性を整理し、開発の効率を高めることも考えられる。以下、一例として、図１６８に示すように、有利区間のうち、出玉が増加しにくい区間を「演出区間」、概ね出玉が増加しやすい区間を「増加区間」と定義する案について説明する。

【１０７６】

まず、前提として各区間を以下のように定義する。

通常区間：出玉率が１を超えない区間（指示の発生は任意）であり、演出区間もしくは増加区間への移行割合が一の割合で定められている区間。

演出区間：出玉率が１を超えない区間（指示の発生は任意）であり、他の演出区間もしくは増加区間への移行割合が通常区間と共通であるが、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる区間。有利区間に含まれる。なお、上述の説明における「通常有利」を本案のように演出区間として定義した遊技性としてもよい。

増加区間：押しなべて遊技メダルが増加する区間（常時出玉率が１を超えるわけではない）であり、通常区間及び演出区間とは異なり、増加区間においてあらかじめ定められている増加区間の状態ごとに指示機能に係る処理を自由に行うことができる区間。有利区間に含まれる。

この定義を前提として、有利区間ランプについては、演出区間又は増加区間に当籤し、かつ、出玉率が１を超える状態になったときに点灯させ、初期化するときに消灯させるものとするとよい。このようにすることで、有利区間ランプが点灯しているのに、メダルが増えないという状況が生じなくなるため、少なくともメダルが増加することで遊技者にとって分かりやすい仕様の遊技機となる。

また、増加区間を終了させる際には、指示機能に係る性能に関するパラメータを初期化し、通常区間に移行させることで、遊技者間の公平性も担保することができる。そして、前述の「ＡＲＴ」終了時の有利区間継続抽籤で当籤した場合のように、増加区間後に演出区間に移行して、「ＡＲＴ」の連荘を期待させる遊技状態では、出玉が減る状態であっても有利区間ランプが点灯状態を維持して、“当り”が連続する可能性がある状態で遊技者が遊技を止めないようにとの観点から配慮した仕様としてもよい。

【１０７７】

他の演出区間もしくは増加区間への移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なるとは、一例として以下のような遊技仕様を指すものである。

１：通常区間での有利区間移行抽籤

有利区間移行抽籤の当籤確率：１／１００

移行先振分　演出区間（ＣＺ）７５％　増加区間（ＡＲＴ）２５％

移行発生確率　演出区間（ＣＺ）約１／１３３　増加区間（ＡＲＴ）約１／４００

１：演出区間（ＣＺ）での有利区間移行抽籤

有利区間移行抽籤の当籤確率：１／１００　この当籤確率１／１００が共通であり移行割合が同一となる。

移行先振分　演出区間（上位ＣＺ）１０％　増加区間（ＡＲＴ）９０％

移行発生確率　演出区間（上位ＣＺ）約１／１０００　増加区間（ＡＲＴ）約１／１１１

このように、移行先の振り分けを変化させることにより、有利区間抽籤の当籤係数は同じ値を参照としつつ、有利区間のうち、「ＡＲＴ」のようにメダルが増加する増加区間へ移行させるか、「通常有利」や「ＳＣＺ」のように、メダルの増加はあまり期待できないもののＡＲＴ当籤のチャンス状態とするかという振り分けに幅を持たせることができ、全体的な処理のフローをシンプルなものとしつつ、多彩な遊技状態の遷移バリエーションを創出することができる。

なお、演出区間はあまりに長いと、メダルの増加が期待できない状態で過度に遊技者に遊技を強制することとなり、遊技者に不快感を与えるおそれがあるため、例えば１６ゲーム以下とする、又は３２ゲームとするなど一定のゲーム数を上限として設定してもよい。また、消費したメダルが所定枚数（例えば５０枚）に達した場合や、打順ベルの成立回数

が所定回数（例えば８回）となった場合など遊技者を過度に拘束しない指標として機能するゲーム数以外のパラメータを参照して演出区間の終了条件としてもよい。

【１０７８】

前述の実施例では、設定差のない内部当籤役に基づいて有利区間移行抽籤を行っていたが、本変形例では、設定差のある内部当籤役が決定されたことに基づいて有利区間移行抽籤を行うものとしている。この場合でも、あくまで有利区間関連の抽籤テーブル自体には設定差がない全設定共通の抽籤テーブルを参照することとして、内部当籤役の当籤確率の差に基づいて出玉率の差やＡＲＴ発生率に差を創出することとする。これにより、有利区間関連の抽籤テーブル自体の容量を増大させずに、出玉率の差やＡＲＴ発生率に差を創出することができる。

【１０７９】

ボーナス作動中に「演出区間」に当籤した場合は、有利区間かつ演出区間かつボーナス作動により遊技メダルの増加が期待できる状態のため、有利区間ランプを点灯させることが望ましい。ボーナス作動中が消化作業ならずに、有利区間ランプに注目しつつ遊技を楽しむことができる。なお、この場合、ボーナス後に一旦演出区間（ＣＺなど）に移行する場合は、ボーナス終了を契機として有利区間ランプを消灯させるものとする。ボーナス後に増加区間（ＡＲＴなど）に移行する場合は、そのまま有利区間ランプを点灯させ続けるものとするとよい。

ＲＴを高ＲＴへ移行させるいわゆるＡＲＴ準備中においては、必ずしも出玉率が１を超える状態ではないものの、遊技者にとって非常に有利なＡＲＴに移行する権利が既に付与されていることを確定的に報知することにより、うっかりＡＲＴの権利を残したまま遊技をやめてしまうといった事態を抑制することができる。

【１０８０】

なお、内部当籤役だけでなく、メインリールの有効ライン上の表示出目（図柄組合せ、入賞結果、結果表示ともいう）に基づいて有利区間関連の抽籤や判定を行ってもよい。例えば、目押しタイミングにより３枚役と１枚役のいずれかを入賞させ得る内部当籤役Ａがある。この場合に、３枚役が入賞した場合は、有利区間関連抽籤を行わない、又は１枚役が入賞した場合よりも不利な条件で行う、１枚役が入賞した場合は、有利区間関連抽籤を３枚役が入賞した場合よりも有利な条件で行うものとして、遊技者に対して意図的に目押しで３枚役の入賞を回避する打法を推奨することで、通常時のベースが低い打ち方を選択した遊技者には、ＡＲＴが当籤しやすいといった仕様とすることができる。

このような仕様とすることにより、通常時に３枚役を目押ししてあまりメダルを減らさない代わりにＡＲＴに当籤しにくいゲーム性にて長時間遊技を楽しむか、通常時に１枚役を目押ししてメダルの減る速度が速い代わりにＡＲＴに当籤しやすいという短時間向きの遊技性で楽しむか遊技者が任意に選択することができ、遊技性の幅が広がることとなる。

なお、あくまで上記は一例であり、１枚役など少ない払出枚数の入賞を条件とするものに限らず、目押しにより有利度合いの低いＲＴへ移行するＲＴ移行出目（小役こぼし目や転落リプレイ）を表示させたり、小役を取りこぼしたりした場合に有利区間関連抽籤を、有利な表示結果を導出させた場合に比べて良い条件で行うものとしてもよい。

この思想を整理すると、停止操作態様により表示結果が異なる所定の内部当籤役が決定された場合に、遊技価値（メダル）の付与又はＲＴの遷移あるいはボーナスの作動などに入賞判定による恩恵に関して最も有利ではない表示結果を導出したことに基づいて所定の有利区間関連抽籤を行う、又は有利区間関連抽籤の抽籤内容が入賞判定による恩恵について最も有利な表示結果が導出された場合よりも有利な内容で行われるものとなると、表現することができる。

【１０８１】

一部のボーナス作動中をメダルが実質的に減るように内部当籤役を重複させて決定させることで、ボーナス中を減る状態した分、ＡＲＴ中の１ゲームあたりの増加枚数を３枚程度に増やす手法ないし、ボーナス作動中は無純増役のみが成立して純増０枚のボーナスとなることで、遊技機型式試験においてボーナスを利用して、ＡＲＴ中の増加速度の速さを

相殺して適合させる仕様も考えられる。また、ボーナス内部中で有利区間関連抽籤を行うものとして、通常区間、演出区間、有利区間もボーナス内部中ＲＴに滞在し、小役確率を高めることでボーナスが極めて入賞しにくいというボーナスを封じ込めるような仕様を、変形例に合わせて採用し、遊技者や遊技場の希望が高い適切な出玉速度の遊技機を提供するようにしてもよい。

なお、出玉速度が速くなると射幸性が高いと感じる遊技者もいるため、リミッタゲーム数を１５００ゲームから１２００ゲームなど短くして適切に射幸性を抑制して、いわゆるのめり込みを防止すべきとの観点から配慮してもよい。

また、リミッタの発動条件となるゲーム数については、演出区間を含む有利区間の開始からカウントを始めても、増加区間の開始からカウントを始めてもよい。また、一日の遊技のうちで、客側から見て一番マイナスの大きい時点の差枚数を起点として、そこから３０００枚メダルが増加した場合にリミッタを発動させるなど、当該有利区間以外の差枚数などの状況を参照して、ゲーム数以外の要素に応じたリミッタで射幸性を抑制してもよい。

【１０８２】

また、他の演出区間もしくは増加区間への移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる例として、図１６９に示す遊技仕様を用いることとしてもよい。

【１０８３】

具体的には、図１６９（Ａ）は、有利区間への移行抽籤に用いる移行抽籤テーブルの例を示す。同図に示すように、移行抽籤テーブルには、参照項目（内部当籤役）ごとに抽籤結果についての抽籤値の情報が規定されている。ここで、抽籤結果として、当籤時に行うべき処理（当籤処理）を規定している点にある。この当籤処理は、図１６９（Ｂ）に示す通り、当該当籤処理が決定された際に滞在している状態に応じて異なり、例えば、「当籤処理１」が決定された場合であっても、滞在している状態が「通常区間」であるときは、主制御基板７１は、通常区間から演出区間Ａへの移行を行い、滞在している状態が「演出区間Ａ」であるときは、主制御基板７１は、演出区間Ａから演出区間Ｂへの移行を行う。このようにすることで、移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる制御を実現することができ、その結果、有利区間移行確率の一律性を担保することができ、公平な遊技性を実現し、また、データ容量の削減を図ることができる。

【１０８４】

なお、主制御基板７１は、「増加区間」中に予め定められたテーブルなどを参照して、自由に上乗せ抽籤などを行うこととしてよい。例えば、「増加区間」中に複数の状態（上乗せ低確、高確、超高確、特化ゾーン）などを設けて、現在の状態に応じて上乗せ抽籤を行うこともできる。

【１０８５】

＜有利区間ランプの点灯タイミングの別例＞

続いて、図１７０を参照して、有利区間として「演出区間」と「増加区間」とを有するパチスロ機１における有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）の点灯タイミング、特に、「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出と、有利区間ランプの点灯タイミングとの関係について説明する。「演出区間」と「増加区間」とを有するパチスロ機１では主制御基板７１は、有利区間に移行したタイミングではなく、「増加区間」に移行したタイミングで有利区間ランプを点灯することができる。また、パチスロ機１では、副制御基板７２は、「演出区間」中に「増加区間」へ移行可能であるか否かに関する演出（前兆演出）を実行することができる。以下に示すように、本制御では、「増加区間」に移行することが決定されている場合、副制御基板７２は「演出区間」中に前兆演出を行うとともに、前兆演出の結果として「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出を行い、その後、「演出区間」から「増加区間」に移行すると、主制御基板７１は、有利区間ランプを点灯する。言い換えると、本制御では、副制御基板７２による前兆の結果の報知の後に、主制御基板７１は、有利区間ランプを点灯する。

【１０８６】
初めに、図１７０（Ａ）は、有利区間ランプの点灯タイミングと、前兆の結果を報知するタイミング（報知演出のタイミング）との関係を示す第１のパターンである。同図では、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤において、主制御基板７１は、「演出区間」に移行した後に「増加区間」に移行すると決定している。この決定により、主制御基板７１は、「増加区間」への移行に当籤したタイミングから、有利区間の「演出区間」に遊技状態を移行しているが、有利区間ランプは未だ点灯していない。「演出区間」中を「増加区間」への前兆として用いるべく、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「演出区間」中に「増加区間」への移行を煽る前兆演出を行う。その後、前兆の終了間際になると、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「増加区間」へ移行するか否かを報知する報知演出を実行する。同図に示す例の場合、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤において「増加区間」に移行することが決定されているため、副制御基板７２は、報知演出において「増加区間」へ移行する旨の決定がされていることを報知する。その後、主制御基板７１は、「演出区間」から「増加区間」に遊技状態を移行するが、「増加区間」に移行したタイミングで、有利区間ランプを点灯する。
【１０８７】
続いて、図１７０（Ｂ）は、有利区間ランプの点灯タイミングと、報知演出のタイミングとの関係を示す第２のパターンである。同図では、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤では、主制御基板７１は、「演出区間」に移行した後に「増加区間」に移行することなく有利区間を終了すると決定している。この決定により、主制御基板７１は、有利区間の「演出区間」に遊技状態を移行しているが、有利区間ランプは未だ点灯していない。主制御基板７１は、「演出区間」中も移行抽籤を行っており、同図に示す例では、「演出区間」中の移行抽籤の結果、「増加区間」への移行が決定されている。図１７０（Ａ）と同様に、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「演出区間」中に「増加区間」への移行を煽る前兆演出を行う。その後、前兆の終了間際になると、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「増加区間」へ移行するか否かを報知する報知演出を実行する。同図に示す例の場合、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤では「増加区間」への移行は決定されていないものの、その後の「演出区間」中に行った移行抽籤において「増加区間」に移行することが決定されているため、副制御基板７２は、報知演出において「増加区間」へ移行する旨の決定がされていることを報知する。その後、主制御基板７１は、「演出区間」から「増加区間」に遊技状態を移行するが、「増加区間」に移行したタイミングで、有利区間ランプを点灯する。
【１０８８】
このように有利区間ランプの点灯タイミングを、報知演出よりも後に行うことで、本制御によれば、「演出区間」中の前兆演出や報知演出の実行時において、遊技者は「増加区間」への移行に当籤しているか否かを把握するすべがなく、演出に対する興味を失うことがない。
【１０８９】
続いて、図１７０（Ｃ）は、有利区間への移行抽籤の抽籤結果（当籤処理）の別例である。同図に示すように、主制御基板７１は、通常区間中の有利区間への移行抽籤において「当籤処理１」を決定した場合、通常区間から「演出区間」に移行し、当該「演出区間」において１５ゲーム経過した後に有利区間を終了し、通常区間に移行する。また、主制御基板７１は、通常区間中の有利区間への移行抽籤において「当籤処理２」を決定した場合、通常区間から「演出区間」に移行し、当該「演出区間」において１５ゲーム経過した後に初期ゲーム数を５０ゲームとするＡＲＴ（「増加区間」）に移行する。
【１０９０】
このようにすることで、通常区間中の移行抽籤において「増加区間（ＡＲＴ）」への移行に当籤していた場合と、当籤していない場合とで、「演出区間（前兆）」の長さを同じにすることができる。遊技者にとってみれば、「演出区間（前兆）」中にその後の展開を予測することができないため、最後まで興味を失うことなく遊技を行うことになり、遊技

の興趣を向上させることができる。
【１０９１】
なお、主制御基板７１は、有利区間のうち「演出区間」については、押し順役に当籤したときの押し順ナビ、すなわちナビの発生により出玉増加の利益がある押し順ナビを１回も発生させずに終了可能としてもよい。「演出区間」は有利区間ランプが点灯しない区間であるため、点灯したにも関わらずなんの恩恵もないということを遊技者が感じることがなく、遊技者を落胆させてしまう恐れもないためである。また、主制御基板７１は、「演出区間」中において、押し順役に当籤した遊技において押し順を報知することで、多少の出玉の増加ないしメダルの消費低減を許容することとしてもよいが、「増加区間」と比べて押し順役に当籤した遊技における押し順の報知頻度を相対的に低いものとして、あまり出玉を増加させないものとすることが望ましい。「演出区間」中のメダルの増加を増やしてしまうと、出玉のバランス調整上「増加区間」で払い出すべき払出を相対的に低下させることに繋がる恐れがあるためである。
【１０９２】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１０９３】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御部として機能する。
【１０９４】
また、主制御基板７１は、遊技状態の移行を決定可能であり、また、少なくとも通常区間と、通常区間よりも有利であり「演出区間」及び「増加区間」を有する有利区間とに遊技状態を制御することができるため、主制御基板７１は、移行決定手段及び状態制御手段として機能する。
【１０９５】
また、主制御基板７１は、遊技状態が「増加区間」になると、遊技状態が「増加区間」であることを報知可能な有利区間ランプを点灯するため、主制御基板７１及び有利区間ランプは、報知手段として機能する。
【１０９６】
また、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、演出を制御するとともに、遊技状態が「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出（特定演出）を実行可能であるため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出制御部及び報知演出実行手段として機能する。
【１０９７】
また、主制御基板７１は報知ランプ１４７ａを制御して、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知するとともに、副制御基板７２は表示ユニット１００を制御して、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知するため、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。
【１０９８】
＜有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）＞
続いて、図１７１～図１７３を参照して、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの別例について説明する。これまで、有利区間のリミッタとして、有利区間中に消化したゲーム数を用いたリミッタ（以下、「ゲーム数リミッタ」）について説明したが、有利区間のリミッタの種類は、ゲーム数リミッタに限るものではない。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数（例えば、２４００枚）以上に

達するとリミット処理を行うこととしてもよい。なお、このような有利区間中に払い出されたメダルの枚数を用いたリミッタを、以下では「枚数リミッタ」と呼ぶ。

【１０９９】

図１７１（Ａ）は、枚数リミッタの概要を示す図である。同図において、縦軸は差枚数（＝払出枚数－投入枚数）であり、純増枚数ともいう。差枚数のプラス及びマイナスは、遊技者から見た値であり、遊技者に対して払い出されたメダルの方が投入されたメダルよりも多い場合（遊技者側のプラス）にはプラス、逆の場合にはマイナスになる。また、横軸はゲーム数であり、右に行くほど有利区間の開始から多くのゲームが消化されたことを意味する。枚数リミッタは、遊技者が一度に極端に多くのメダルを獲得しないように最もメダルが減った時点を起点して、２４００枚のプラスの差枚数が得られたときに有利区間を強制的に終了させるものである。

【１１００】

同図では、有利区間開始後、１００枚ほどメダルが減っている。これは、例えばＡＲＴ準備中又は前兆状態などでメダルが減ったものである。そして有利区間開始から－１００枚となった時点からメダルは増加しつづけ、最終的に＋２３００枚ほどまでメダルが増加している。この時点で、遊技者目線では、少なくとも２４００枚のメダルが手元にあることとなる。そこで、主制御基板７１は、枚数リミッタを発動し、有利区間を強制的に終了させる。これにより、射幸性を適切に抑制することができる。

【１１０１】

なお、主制御基板７１は、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、枚数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタ発動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。なお、本説明においては、ゲーム数リミッタを１５００ゲーム、枚数リミッタを２４００枚として説明したが、これは一例であり、これより少ない値又は多い値を遊技仕様に応じて採用して射幸性を適切に制御するものとしてもよい。

【１１０２】

ここで、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いる場合について説明する。より具体的には、有利区間（ＡＲＴ、ＡＴなど）におけるメダル増加の傾斜値Ａ（１ゲームあたりの純増期待値、ボーナス作動による増加を含む純増期待値）と、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂと、枚数リミッタの発動条件となる差枚数Ｃとの関係について説明する。

なお、以下では、説明の便宜上、有利区間におけるメダル増加の傾斜値Ａが「３枚」、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂが「１００ゲーム」であるものとする。

【１１０３】

第１の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＝枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＝Ｃ（３００枚））が考えられる。このような仕様は最も基本的な仕様であり、有利区間を安定的に制御することができ、射幸性を適切に抑制することができる。

【１１０４】

第２の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＜枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＜Ｃ（４００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【１１０５】

１００ゲーム消化するよりも前に４００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、４００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。ボーナスを期待値よりも多く引くか、純増枚数の多い押し順役を期待値よりも極端に多く引いた場合に枚数リミッタが作動し、期待値に近い値で遊技が進行した場合は、ゲーム数リミッタが発動する可能性が高くなる。

傾斜値が「３枚」であるため、結果として、リミッタが発動する場合は、１００Ｇ到達によるゲーム数リミッタの方が、枚数リミッタよりも発動しやすくなり、遊技者の意識は差枚数よりもゲーム数に傾くこととなる。

【１１０６】

すなわち、傾斜値が「３枚」であるため、平均して１３３．３ゲームで４００枚のメダルが払い出されることになり、その前にゲーム数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＞枚数リミッタ、となる。差枚数による枚数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、ＡＲＴを１セット１００枚の純増で終了など終了条件（リミッタではない）を差枚数で管理とするタイプの場合はこのようなリミッタ仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１１０７】

第３の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＞枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＞Ｃ（２００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【１１０８】

１００ゲーム消化するよりも前に２００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、２００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。傾斜値が「３枚」であるため、平均して６６．６ゲームほどで２００枚のメダルが払い出されることになり、１００ゲーム消化の前に枚数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＜枚数リミッタ、となる。ゲーム数消化によるゲーム数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、１ゲームあたりの純増枚数０．１～１枚などと比較的低いが長いゲーム数継続するような仕様については、このような仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１１０９】

なお、何れの仕様にしても、リミッタ到達により終了する割合よりも、リミッタ以外の有利区間の終了条件（ＡＲＴゲーム数やセット数ストックがゼロになるなど）によることにより、有利区間が終了する割合が高い出玉設計として、有利区間を消化できる権利がリミッタ発動により消去される事象の発生を抑制することが望ましい。

【１１１０】

続いて、複数のリミッタを設ける場合に実現可能な遊技性について説明する。

【１１１１】

（リミッタの種別に応じた有利区間終了時演出）

枚数リミッタの発動時と、ゲーム数リミッタの発動時とで、副制御基板７２は、表示ユニット１００を用いて異なる有利区間終了時演出を実行可能としても良い。それぞれを専用の演出とした場合には、それぞれの演出を一度は見てみようという遊技動機につながる。また、副制御基板７２は、リミッタの種別に応じて有利区間終了時に行う演出の振り分けを異ならせるものとしても良い。例えば、枚数リミッタだとゲーム数リミッタ発動時よりも、設定示唆の精度が高い（設定ごとの係数の差が大きい、または特定の設定が確定する演出が出やすいなど）としてもよい。設定示唆など特定の情報が得られる又は専用演出が見られることで、リミッタにより有利区間が打ち切りとなる不快感を低減できる。また、有利区間終了時に行う演出の振り分けを、上述のリミッタの仕様に基づき設定することとしてもよい。例えば、仕様上、発動し易いリミッタよりも、発動し難いリミッタが発動した場合の方が、副制御基板７２は、遊技者にとって好ましい（例えば、設定示唆の精度が高い）演出を決定し易いとしてもよい。

【１１１２】

（リミッタの種別に応じたエンディング演出）

また、副制御基板７２は、枚数リミッタの発動が濃厚になった状況となった場合は、エンディング演出１を、ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況の場合は、エンディング演出２を、どちらが発生するか割合に大きな差がないが、少なくともどちらかが発生することが濃厚になった場合には、エンディング演出３（エンディング演出１又は２への分岐を持つ演出としてもよい）を行うなど、有利区間の終了時にいきなり打ち切りになって違和感を遊技者に与えないように、リミッタ発動前から有利区間終了示唆演出期間（エンディング）を設けることとしてもよい。なお、「枚数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴを差枚数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでの差枚数と、残りのＡＲＴ期間から算出される差枚数（例えば、ゲーム数管理のＡＲＴの場合には「残りゲーム数×傾斜値」）との和が、閾値（例えば、枚数リミッタが発動する差枚数や、当該差枚数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴを差枚数に基づき管理する場合は、これまでの差枚数と、残り枚数との和が、閾値に達したときである。また、「ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴをゲーム数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでに経過したゲーム数と、残りのＡＲＴ期間から算出されるゲーム数（例えば、差枚数管理のＡＲＴの場合には「残り差枚数／傾斜値」）との和が、閾値（例えば、ゲーム数リミッタが発動するゲーム数や、当該ゲーム数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴをゲーム数に基づき管理する場合は、これまでに経過したゲーム数と、残りゲーム数との和が、閾値に達したときである。

【１１１３】

（発動したリミッタの種別を履歴画面において報知ないし示唆）

また、副制御基板７２は、発動したリミッタの種別ないしリミッタ種別に対応して発生する演出（上記エンディング演出の種類など）について、遊技者がメニュー画面にて閲覧可能な遊技履歴画面に表示しても良い。この場合は、そもそも多くの出玉を獲得できているため、高設定に期待できるとの遊技意欲を喚起させることができる。

【１１１４】

（リミッタの種別に応じた外部信号を出力）

また、枚数リミッタと、ゲーム数リミッタのどちらが発動したか、ホール側がホールコンピュータなどで把握できるように、主制御基板７１は、発動したリミッタに応じた種類の外部信号を出力するとよい。このとき、主制御基板７１は、外部端子板の異なるピンからリミッタ発動の外部信号を出力するものとしてもよい。例えば、本来の出玉仕様であれば主にゲーム数リミッタが発動し、枚数リミッタはあまり発動しない機種において、頻繁に枚数リミッタが発動している場合は、何らかのゴト行為が行われているか、遊技機とホールコンピュータとの接続ミスの可能性をホール店員は察知することができる。

【１１１５】

なお、同じ遊技においてで枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件を満たした場合は、主制御基板７１は、予め定めたどちらか一方の信号を出力してもよいし、２種類の信号を所定の順番で出力してもよい。順番に出力する場合は、確実に受信できるように先に出力する信号の出力完了から、次の信号出力まで所定時間の間を空けるとよい。また、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件とを満たした場合は、どちらか一方のリミット処理のみを行い、他方の処理は行わないものとして、メイン（主制御基板７１）において余計な処理を発生させないものとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、行われた種別のリミッタに応じた外部信号を出力する。

【１１１６】

（リミッタの種別を問わず一の外部信号を出力）

また、メイン（主制御基板７１）の容量や、外部信号出力用の端子板のピン数に余裕がある場合は、上述のように異ならせても良いが、リミッタの種別に関わらず同じ外部信号を出力するものとしてもよい。メイン（主制御基板７１）の容量を節約することができる。

【１１１７】

（リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了で同じ外部信号を出力）
　また、主制御基板７１は、リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了とで同じ外部信号を出力し、有利区間が終了した旨をホールコンピュータなどで察知できるものとしてもよい。この場合は、さらにメイン（主制御基板７１）の容量を節約できる。
【１１１８】
（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力例（すぐに出力））
　また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力を当該遊技又は当該遊技の終了直後に開始してもよい。このようにすることで、例えば一撃の獲得枚数が枚数リミッタの枚数を超えたとしてもリミッタ機能に不備があったわけではなく、偶然枚数リミッタ到達付近でボーナスが作動して出玉を獲得したということをホール側は確認できる。
【１１１９】
（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力（ボーナス終了時））
　また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力をボーナス終了時ないし終了直後に開始してもよい。実質的に出玉増加する遊技状態の終了を正確に把握させたい場合はこのような仕様としてもよい。
【１１２０】
（枚数リミッタ発動の可能性がある遊技で遊技者が小役を取りこぼした場合の演出）
　例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚の３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順ベルに当籤し、正解の押し順の報知が行われたにも関わらず遊技者が押し順をミスした場合、遊技開始時の状況を見て当該ゲームで枚数リミッタが発動すると想定して、当該遊技の開始時から枚数リミッタ発動時の演出を始めていることがある。このようなケースでは、押し順を間違えた結果、枚数リミッタは発動しないものの、副制御基板７２は、当該遊技の開始時から始めていた枚数リミッタ発動時の演出（例えば、枚数リミッタの発動が予定されている旨の演出）をそのまま継続して実行することとしてもよく、また、枚数リミッタが発動しないと判断したことにより、当該演出を一旦終了ないし中断することとしてもよい。
【１１２１】
（発動するリミッタが遊技者の操作により変更される場合の演出）
　また、遊技者の操作ミスなどにより発動するリミッタの種類が異なる場合がある。例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚、かつ、ゲーム数リミッタが発動するまでの残りゲーム数が２ゲームの状況において、３枚掛け遊技で正解時に９枚のメダルが払い出される押し順ベルに当籤し、正解の押し順の報知が行われたケースが該当する。このようなケースでは、遊技者が報知に従い停止操作を行った場合には当該遊技において枚数リミッタが発動するが、報知に従わずに押し順にミスした場合には次遊技においてゲーム数リミッタが発動する（なお、次遊技で枚数リミッタが発動する可能性もあるが、ここでは、複数のリミッタ発動条件が成立した場合にゲーム数リミッタが優先して発動するものとする）。
　このような場合、副制御基板７２は、押し順ベルに当籤した遊技において枚数リミッタ発動時の演出を開始して、枚数リミッタの非発動が確定した移行の任意のタイミング（第１停止操作～全リール停止時のうち、取りこぼし乃至少ない枚数の図柄組合せの表示が確定した以降の任意のタイミング）で、ゲーム数リミッタ発動時の演出に切り替えるか、いずれかのリミッタ発動示唆にも対応しない演出に一旦戻すような処理を行って、発動するリミッタと演出との矛盾を回避するように制御することが好ましい。
【１１２２】
（ボーナス作動中、内部中のリミッタ発動による終了時演出の遅延及びエンディング演出の延長）
　なお、ここまで説明したリミット処理に関連して行われる演出及び制御についても、前述したボーナス作動中にリミット処理が行われる場合は、リミット処理による有利区間終了に応じた演出の発生タイミングをボーナス終了時又は終了直後まで遅らせる、かつ、エ

ンディング演出などの有利区間中演出をそれまで延長するという手法を用いることで、遊技者の違和感を軽減することができる。

【１１２３】

＜枚数リミッタの制御方法＞

続いて、図１７２（Ｂ）を参照して、枚数リミッタの制御方法について説明する。枚数リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分を、枚数リミッタの発動契機となる差枚数として用いる。同図では、有利区間開始を１ゲーム目として遊技が進行していきメダルの増減を１～８ゲームで繰り返した後に、増加していき枚数リミッタに到達する例を示している。

【１１２４】

同図では、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点が「－９枚」であるため、Ｎゲーム目に差枚数が「＋２３９１枚」となったタイミングで枚数リミッタが発動している。なお、枚数リミッタの発動に伴い、リミッタ用のカウンタは０にリセットされている。その後Ｎ＋２ゲーム目に押し順に正解したベルが揃った結果、起点からの差枚数が「＋２４００枚」を超えているものの、既に枚数リミッタが発動し、有利区間（ＡＲＴ）は終了しているため、一時的なものに過ぎず、問題はない。

【１１２５】

なお、同図では、当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始時からの絶対的差枚数を示しいているが、説明用の値であり、該当するカウンタは遊技機に当籤する必要がない。もちろん、該当するカウンタを当籤して遊技者に獲得枚数を示すために用いることとしてもよい。

【１１２６】

また、起点フラグは、現時点の遊技の状況が有利区間開始後の最下点であることを示す情報である。起点フラグを持たずに、単にリミッタに用いるカウンタ（枚数カウンタ）の値が０であることを持って最下点と認識しても良いが、枚数リミッタ発動までの差枚数減算が始まったか否かをサブ（副制御基板７２）側で演出する場合など、ＯＮ／ＯＦＦ判定のみで行える起点フラグを参照して、枚数カウンタの値をサブ側に送信せずに演出させることでメイン（主制御基板７１）の処理負荷を軽減することができる。なお、その場合は、サブ側はメインから送信される投入枚数、払出枚数の情報を受けて枚数カウンタと同様の処理をサブ側で行い、枚数カウンタの状況として演出（枚数リミッタ発動までの枚数報知など）を行っても良い。

【１１２７】

最下点（起点）は、直近の最下点と同じ値又はより少ない値となった場合のいずれかで更新すれば良い。有利区間開始後の１ゲーム目終了時に絶対的差枚数が「－３枚」となった後一度増加し、４ゲーム目終了時に再び絶対的差枚数が「－３枚」となっている。そのため、主制御基板７１は、４ゲーム目終了時に再び起点フラグを設定している。実際には、その後もメダルが減ったため、有利区間開始後の８ゲーム目終了時の絶対的差枚数が「－９枚」が枚数リミッタにおける起点となっている。

【１１２８】

なお、同図では、第１最下点を、有利区間開始後の１ゲーム目終了時としているが、有利区間開始時点の１ゲーム消化より前の時点（絶対的差枚数が０枚時点）を第１最下点として設定し、１ゲーム終了時を第２最下点、マイナス９枚となった時点を第３最下点として第３最下点から２４００枚増加すると枚数リミッタを発動するものとしてもよい。また、同図では、リプレイの入賞時には投入枚数０枚、払出枚数０枚として枚数カウンタを更新している。これにより再遊技時の差枚数を更新する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。一方で、リプレイの入賞時に投入枚数分の払出枚数を行い、次ゲームにおいて投入枚数が３枚として枚数カウンタを更新することとしてもよい。このようにすることで、リプレイが入賞してから次ゲームの開始操作が行われるまでの間の枚数カウンタの値を現実の差枚数挙動と一致させることができ、枚数カウンタの値を実増減枚数として参照して、演出用の枚数表示などに流用し易くなる。

【１１２９】
なお、副制御基板７２は、枚数カウンタの値を表示ユニット１００（液晶画面）などで報知して、枚数リミッタ発動までの残り枚数を遊技者に把握可能ないし示唆してもよい。また、副制御基板７２は、枚数リミッタ発動までの残り枚数を直接的に表示せず、枚数リミッタ発動まで残り２０００枚以上なら第１演出ステージ、残り１０００～１９９９枚なら第２演出ステージ、残り９９９枚以下なら第３演出ステージのように、背景などの演出ステージを枚数リミッタ発動までの枚数範囲に応じて異ならせて示唆しても良い。
【１１３０】
また、主制御基板７１は、枚数カウンタの値を外部信号として出力して、ホールコンピュータやパチスロの上部などに設置される遊技データ閲覧用のデータ表示器などで表示可能としてもよい。なお、主制御基板７１は、起点フラグ及び枚数カウンタの値を、電断時でも消去せず維持することが好ましい。一方で、主制御基板７１は、設定変更時には、起点フラグ及び枚数カウンタの値を消去することとしてもよい。
【１１３１】
＜枚数リミッタの調整打法＞
続いて、図１７３（Ｃ）を参照して、枚数リミッタの調整打法について説明する。枚数リミッタを用いて有利区間を強制的に終了させる仕様では、枚数リミッタの発動直前にメダルの増減を調整することで、枚数リミッタの発動を介する方法も考えられる。例えば、押し順役が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると「９枚」のメダルが払い出され、不正解の押し順で停止操作が行われるとメダルの払い出しが「０枚」である仕様では、１回の遊技において３枚のメダルが必要であるため、押し順役の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「＋６枚」され、押し順役の当籤時に不正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「－３枚」される。そのため、例えば、押し順役に３回当籤した場合に、押し順に２回不正解し、１回正解すると、枚数カウンタの値は維持され、結果、枚数リミッタが発動することがない。
【１１３２】
このように枚数リミッタを調整することで、枚数リミッタの発動直前にＡＲＴのままボーナスの当籤を待つことなどができる。同図に示す例では、Ｍゲーム目からこのような調整打法が始まっており、ＢＢ（ボーナス）に当籤するＸゲーム目まで調整打法が行われている。その結果、Ｘ＋１０ゲーム目には、枚数リミッタが発動する＋２４００枚を超える＋２５１２枚のメダルが獲得できている。
【１１３３】
なお、パチスロ機１では、意図的に押し順の報知に逆らった方が有利である旨を示唆ないし報知する演出を行って遊技者に最大の利益を得ることのできる打ち方（打順ナビと異なる停止操作）を促しても良い。なお、このような演出は、副制御基板７２が表示ユニット１００などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板７１が行うこととしてもよい。
【１１３４】
なお、純増１５枚程度かつ比較的当籤確率の高いミニボーナス（ボーナス作動中の１５枚役は取りこぼし不能ないし困難）と、純増１２０枚のボーナスなど複数種類のボーナス役が存在する場合は、枚数リミッタ到達までの残り差枚数がミニボーナスにおける純増枚数よりも多い枚数のラインで上記調整打法を推奨する演出を行ってもよい。また、押し順役以外の小役については、払出枚数が３枚を超える増加役とせずに、枚数調整がしやすいもの（例えば、払出枚数が３枚）としてもよい。このように打ち方の工夫で出玉率を向上できる遊技性とすることで遊技の興趣が高まる。
【１１３５】
なお、こうした遊技性の複雑さが初心者に敬遠されるなどのデメリットを重視する場合は、枚数カウンタを実際の純増枚数分だけ加算するのではなく、指示通りに遊技した場合の純増枚数分だけ加算することとしてもよい。例えば、３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順ベルに当籤した場合、主制御基板７１は、正解の押し順を報

知したことを条件に、遊技者の操作態様や入賞結果を問わずに枚数カウンタに＋６とする処理を行う。このような仕様として、こうした調整打法を封じる仕様としてもよい。

【１１３６】

＜調整打法を封じる仕様の遊技性＞

続いて、このような調整打法を封じる仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１１３７】

（ボーナス非搭載）

そもそもボーナス役を搭載せずに、小役と再遊技のみで内部当籤役を構成すると上記のような複雑な打法を遊技者に求めることがなくなり、遊技性が分かりやすくなる。

（無増減又は減るボーナス搭載）

また、上記の打法を抑制する別の仕様例として、ボーナスは作動中に投入枚数と同枚数の払出が行われる小役しか入賞しない無増減ボーナスとしてもよく、また、ボーナスは作動中に投入枚数よりも少ない枚数の払出が行われる小役しか入賞しない減るボーナスとしてもよい。この場合、ボーナスはメダルが増加しないかわりに有利区間の抽籤において有利な処理をボーナス作動時またはボーナス作動中に行うこととしてもよく、また、有利な処理を行わないものの、遊技店において遊技者が通常の遊技を行う限りリール制御でボーナスの入賞が阻害され、ボーナスが入賞困難な仕様としても良い。

【１１３８】

（ボーナス作動中の純増枚数が３枚以下）

３枚掛け遊技を前提として、ボーナス入賞時には払出がないため、ボーナス入賞ゲームでの差枚数はマイナス３枚となる。ボーナスは３枚掛け１ゲームで終了するとして、ボーナス作動中に発生する最大枚数の入賞は６枚役以下とする。このようにすることで、ボーナス作動時からボーナス終了時までの差枚数がプラスの値になることがないため、枚数カウンタの値がボーナス作動により増加することがなくなり、前述のような複雑な打法を遊技者は行わずに済む。

【１１３９】

＜調整打法を認める仕様の遊技性＞

続いて、このような調整打法を認める仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１１４０】

（ボーナス作動中の小役はずし又は獲得枚数低減）

前述の打法を行える仕様に加えて、ボーナス作動中に枚数リミッタが発動してしまう場合は、あえてボーナスの獲得枚数を減らして、当該ボーナスを終わらせて、ボーナス後は、上述の打法により有利区間を延命しつつ、次回のボーナスを待つのが最も有利という場合がある。そこで、ボーナス作動中に、小役を目押しタイミングや押し順で取りこぼせる又は払出枚数の少ない役を入賞させることができるものとする。この場合、払出枚数の少ない役は、ボーナス作動中の投入枚数よりも少ない枚数であることが望ましいが、例えば特定ポイントを目押しすると１４枚、それ以外のポイントを目押しすると１５枚の払出が受けられるなど、微調整を行うことができる役を設けるというものでも一定の効果を奏することができる。

【１１４１】

（押し順役以外の通常時の役は再遊技又は投入枚数以下の役のみ）

例えば、ボーナス非作動中３枚掛けと仮定する。押し順ベルは９枚とするが、いわゆるスイカ、チェリー、押し順の概念なしのベルなど他の役は再遊技役、又は、払出枚数３枚以下の役として構成する。こうすることで、残り数枚の純増で枚数リミッタが作動する状況で他の小役を引いた場合でも枚数リミッタが作動することなく攻略打法の難易度が低下して遊技しやすくなる。

【１１４２】

（押し順役のナビと異なる停止操作をした場合に、特定枚数（１～２枚役）が入賞する頻度に遊技者が介入できる）

押し順役のナビと異なる停止操作をした場合は、１枚払出又はとりこぼしとなる仕様が

ある。この場合、当該ゲームの増減がマイナス２枚、マイナス３枚の２通り生じるため、計算しにくく、遊技していて混乱することがある。そのような仕様と比べて、ナビ無視時は、必ず１～２枚が揃うなど枚数が固定される場合は、ギリギリの枚数の状態でのナビ無視時のマイナス値が例えばマイナス２枚に固定されるため、計算しやすく、遊技者が計算をミスしてあと１回ナビ無視すべきところをナビ通りに打ってしまい打順ベルをとってしまうというケアレスミスが低減する。

【１１４３】

なお、必ずではなく高い頻度で１枚払出となる又は取りこぼしとなるなど、おおむね安定させるものとしてもある程度の効果は発揮できる。また、ナビ無視のパターンにより、払出枚数が安定するものでもよい。例えば、「１・２・３」（左・中・右が正解打順）の打順ナビ発生時に、１枚役入賞率は“中１ｓｔ”＞“右１ｓｔ”という関係性を持たせて、３枚減らしたい場合は、右第１停止、２枚減らしたい場合は中第一停止と遊技者が選択できるものでもよい。また、当該ゲームで第１停止正解後に第２停止をミスした場合「１・３・２」の順に停止した場合は、他のナビ無視打順よりも高い確率で又は必ず１枚役が入賞するなど、遊技者が減らし方を打法で選択できるものとするとよい。

【１１４４】

（ナビ無視すべき場合にナビ態様変化）

ナビにしたがって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第１態様（青数字など）で行い、ナビに逆らって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第２態様（赤数字など）で行う。

（ナビ無視すべき状況か演出で変化）

主制御基板７１又は副制御基板７２は、ＢＧＭや映像、ランプなどの態様をナビ従う状況と、ナビに逆らう状況とで異ならせてもよい。ナビ発生よりも前の時点で、次ゲームでナビが発生したらナビに逆らうべき状況か否かを事前に把握できるようにすることが望ましい。

（ナビ無視すべき場合にロックやリールフリーズ）

主制御基板７１は、レバーオン直後、リール回転開始後などにリールの回転開始遅延（フリーズやリールアクション）や、ストップボタンの一時操作受付無効化期間を設けることとしてもよい。これにより、遊技者に注意喚起をすることができ、有利区間を誤って終わらせてしまうケースを防止できる。また、主制御基板７１又は副制御基板７２は、合わせて音声や映像などでも注意喚起することが望ましい。

【１１４５】

＜有利区間リミッタの別例（払出枚数リミッタ）＞

ここで、上述の枚数リミッタでは、差枚数（＝払出枚数－投入枚数）、すなわち、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数から当該遊技において用いられたメダルの枚数を減算した値に基づき、リミット処理を行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御基板７１は、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数を用いてリミット処理を行うこととしてもよく、このようなリミッタを払出枚数リミッタと呼ぶ。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に所定枚数（例えば、２４００枚など）のメダルを払い出したことを契機として、有利区間を終了するリミット処理を行うこととしてもよい。

【１１４６】

上述の枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引いた差枚数を基準としてリミット処理を行っているが、払出枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引くことなく、払出枚数をそのまま参照して、払出枚数が規定値に達した場合にリミット処理を行う。このような払出枚数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間又は増加区間の開始時に払出枚数カウンタを初期化して、小役の入賞により払出が発生するたびに当該払出枚数カウンタを更新する。そして、主制御基板７１は、払出枚数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。

【１１４７】

このような払出枚数リミッタにおいても、リプレイに係る役が入賞した場合の払出枚数カウンタの更新方法は任意であり、３枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよく、また、０枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよいが、主制御基板７１は、リプレイに係る役が入賞した場合には０枚の払い出しとしてカウントすることが望ましい。このようにすることで、例えば、３ＢＥＴの遊技において３枚役（入賞したときに３枚のメダルが払い出される役）が入賞した場合と、リプレイに係る役が入賞した場合とで、払出枚数カウンタの値の変化を異ならせることができる。すなわち、３枚役が入賞した場合よりも、リプレイに係る役が入賞した場合の方が払出枚数カウンタのカウントが進まない分、遊技者にお得感を感じさせることができ、実質的に同価値である３枚役とリプレイに係る役との価値に差を持たせることができる。

【１１４８】

＜有利区間リミッタの別例（ナビ回数リミッタ）＞

また、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの種類としては、以下に説明するナビ回数リミッタも用いることができる。ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間中に遊技者に対して所定回数（例えば、４００回など）の報知（ナビ）を行ったことを契機（すなわち、ナビ回数が規定値に達したことを契機）として、有利区間のリミット処理を行う。ここで、ＡＲＴなどの有利区間中に遊技者に対して行うナビの中には、有利区間中にメダルを増加させるためのナビの他、有利区間中にメダルを維持又はメダルの減少を通常区間中に比べて抑制するためのナビがある。前者のナビは、例えば、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順正解時）に３枚よりも多いメダル（例えば、９枚など）が払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいい、後者のナビは、例えば、ＲＴ状態を高ＲＴのまま維持するためのナビや、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合に３枚、又は、正解の停止操作の態様である場合に３枚よりも少ないが不正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順不正解時）よりも多いメダルが払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいう。なお、前者のナビの対象となる役は、その役割から有利区間（ＡＲＴ）中にメダルを増加させる増加役と呼ぶことができる。パチスロにおいて、複数の役のうちのどの役を増加役とするかは、遊技仕様の観点から任意に設計することができる。

【１１４９】

ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、増加役の当籤時に行ったナビの回数については、ナビ回数リミッタによるリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウント対象とする一方で、非増加役の当籤時に行ったナビの回数については、当該ナビ回数のカウント対象から除外することとしてもよく、また、非増加役の当籤時に行ったナビ回数についても、当該ナビ回数のカウント対象に含めることとしてもよい。非増加役の当籤時に行ったナビの回数をカウント対象から除外することで、偶然、非増加役が有利区間（ＡＲＴ）の開始後に多く成立してしまったケースのように、メダルがあまり増えていない場合に、過度な出玉を抑制するというリミッタの趣旨とは関係ない事象で有利区間が終了してしまうことを防止でき、遊技者に不満を与えることがない。

【１１５０】

このようなナビ回数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間又は増加区間の開始時にリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウンタ（ナビ回数カウンタ）を初期化して、カウント対象となるナビが発生するたびに当該ナビ回数カウンタの値を更新する。そして、主制御基板７１は、ナビ回数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。なお、これまでに説明した各種のリミッタにおいてカウンタの更新方法は、加算式であってもよく、また、減算式であってもよい。

【１１５１】

＜リミッタ期間の別例＞

また、上述の説明では、ゲーム数リミッタ、枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタなどのリミッタを有利区間中にのみ利用する例について説明したが、このよう

なリミッタは、有利区間中ではなく、任意の期間に採用することができる。例えば、偶発的に有利区間に当たり続けた場合、一回一回の有利区間においては最大でも枚数リミッタ分しかメダルの払い出しが行われないものの、有利区間への移行が複数回行われた結果、総合すると多くのメダルの払い出しが行われてしまう場合があり、射幸心を過度に煽ってしまう恐れがある。そこで、有利区間中のリミッタとは別に、直近の所定ゲーム数分の期間（例えば、直近の６０００ゲーム）の増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）が予め定められた規定値（例えば、１７０％又は遊技者から見て＋１００００枚）を超えた場合に有利区間を終了させる特別リミッタを設けることとしてもよい。このような特別リミッタによれば、主制御基板７１は、有利区間中に特別リミッタの発動条件が満たされたときには、たとえ当該有利区間が開始したばかりであり、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが全く発動し得る状況でなかったとしても、当該有利区間を強制的に終了する。

【１１５２】

なお、主制御基板７１における有利区間の制御において、現時点で獲得されている有利区間に関する権利（ＡＴゲーム数、ＡＴのストック数、獲得可能差枚数など）と出玉率とを参照して、特別リミッタが発動するおそれがある場合に、主制御基板７１は、当該規定値に到達するよりも前に上乗せの発生率を低下させるなど特別リミッタの発動可能性を低下させる、又は、特別リミッタ発動時に消去させる増加区間（ＡＲＴ）の権利が低減するように制御することとしてもよい。

【１１５３】

また、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）による特別リミッタ発動の判定に用いられる所定期間は、ゲーム数以外を基準としてもよく、例えば、所定の時間（例えば、１０時間など）や、所定の投入枚数（例えば、投入枚数１８０００枚）など、遊技者が遊技を所定期間にわたって行ったことを判断し得る情報に用いて、特別リミッタを発動する所定期間を決定することとしてもよい。

【１１５４】

このような特別リミッタを用いるパチスロの構成を以下に示す。

遊技価値を用いて遊技可能な遊技機であって、

遊技状態を遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、パチスロにおける有利区間、増加区間（ＡＴ、ＡＲＴ）であってもよく、パチンコにおける確変状態や時短状態であってもよい）とする権利（パチスロでのＡＴストック、ＡＴゲーム数などであってもよく、また、パチンコにおける確変状態、時短状態などへの移行権利であってもよい）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御基板７１）と、

当該権利に基づいて終了条件の成立まで遊技状態を前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記権利がある場合に前記有利遊技状態を継続させる有利遊技状態継続手段（例えば、主制御基板７１（パチスロでのＡＴストック数がある場合にＡＴ状態を継続などであってもよく、また、パチンコでの確変状態や時短状態の継続であってもよい））、

所定の単位遊技を起点として所定期間の経過までの遊技価値の増加状況を示す値を記憶する増加状況記憶手段（例えば、主制御基板７１が特別リミッタの発動条件を判定するために用いる差枚数や出玉率監視用のカウンタ）と、

前記増加状況記憶手段の値が予め定められた規定値となったときに、前記権利がある場合であっても前記有利状態を終了させる特別終了手段（特別リミッタ）と、を備える遊技機。

【１１５５】

また、上述の特別リミッタは、直近の所定期間に限らず、例えば、一日単位のリミッタとしてもよく、また、両者を併用して用いることとしてもよい。なお、主制御基板７１が一日単位を把握する方法は任意である。一例として、主制御基板７１は、所定時間（２時間、４時間など営業時の一時的な電断と区別でき、営業終了に伴う閉店中の電断と推認できる時間値）以上の電断時、又は所定時間以上の電断後の電源投入時を一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状

況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御する。また、主制御基板７１は、電源投入状態で所定時間（１時間など）以上が経過した時を、一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御することとしてもよい。なお、何れの場合であっても、計時方法は、主制御基板７１にＲＴＣなどの計時手段を搭載することで実現することができる。

【１１５６】

＜ナビミス時のペナルティ＞

また、パチスロ機１では、有利区間中に遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作を行った場合に、主制御基板７１は、所定のペナルティを付すこととしてもよい。例えば、ＡＲＴ準備中のように高ＲＴへの移行待ちをしている状態において、ＡＲＴの上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高ＲＴへの移行を回避しＡＲＴ準備中を引き延ばすことでＡＲＴ準備中の上乗せ抽籤を多く受けることができる。そこで、主制御基板７１は、遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作が行われた場合に、このようなＡＲＴの上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。なお、偶然のミスであるか意図的なミスであるか判別することができないため、例えば、主制御基板７１は、報知に従わない停止操作を行った回数に応じて、ペナルティの度合いを変えることとしてもよい。

【１１５７】

［第４実施形態］

続いて、図１７４～図２２０を参照して、第４実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【１１５８】

なお、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１は、ＡＴ機である。一般に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知（ナビ）する報知状態を有するパチスロ機として、いわゆるＡＲＴ機とＡＴ機とが知られている。ＡＲＴ機は、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴うことが一般的であり、例えば、非報知状態中の遊技をリプレイの当籤確率が低い低ＲＴ状態において基本的には行わせ、報知状態中は、押し順ベル（打順ベル）などの報知対象役のナビとともに、リプレイの当籤確率が高い高ＲＴ状態に移行するためのナビや高ＲＴ状態を維持するためのナビを行う。一方で、ＡＴ機では、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴わないことが一般的であり、例えば、ボーナスを内部当籤役として持ち越しているフラグ間状態（フラグ間ＲＴ）中にボーナスの入賞を回避し続けることで非報知状態と報知状態との双方においてフラグ間ＲＴを維持し、フラグ間ＲＴ中に報知の有無を切り替えることで、報知状態と非報知状態とを切り替えている。

【１１５９】

ここで、ＡＴ機におけるフラグ間ＲＴの仕様は様々であるが、特開２０１５－２１７０７７号公報には、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に、３ＢＥＴの遊技を行うことで、２ＢＥＴ専用のボーナスの入賞を回避しつつ、フラグ間状態を維持し続ける仕様が開示されている。なお、２ＢＥＴ専用のボーナスとは、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいい、例えば、２ＢＥＴで行われる遊技において２ＢＥＴ専用のボーナスが内部当籤役として決定され、その後、当該ボーナスが持ち越されたまま３ＢＥＴの遊技が行われた場合、３ＢＥＴの遊技中は、当該ボーナスは入賞することがない。以下に示す第４実施形態のパチスロ機１においても同様に、２ＢＥＴ専用のボーナス（ＢＢ１又はＢＢ２）を持ち越しているフラグ間状態中に３ＢＥＴの遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機を実現している。なお、第４実施形態のパチスロ機１は、ＡＴ機に限られるものではなく、ＡＲＴ機にも同様に適用することができ

、また、ＡＴ機の仕様としても２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に行うものに限られるものではなく、その他の仕様に適用することができる。

【１１６０】

［主制御側の各種のデータテーブル］

初めに、図１７４～図１７８を参照して、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【１１６１】

［図柄配置テーブル］

図１７４に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【１１６２】

図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【１１６３】

［図柄コード表］

また、図１７４に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１７４に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【１１６４】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「紫７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「リプレイＤ」、「ベル」、「ブランク上」及び「ブランク下」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。

【１１６５】

［内部抽籤テーブル］

続いて、図１７５を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、３ＢＥＴのボーナス非作動中は「３ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス内部中は「３ＢＥＴ時、内部中」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス作動中は「３ＢＥＴ時、ＢＢ」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス非作動中は「２ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス内部中は「２ＢＥＴ時、内部中」欄が参照される。本実施形態のパチスロ機１では、２ＢＥＴ専用のボーナス内部中（フラグ間状態）中に３ＢＥＴの遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には３ＢＥＴ時の内部中に対応する内部抽籤テーブルが参照され、その他の内部抽籤テーブルは用いることがない。

【１１６６】

図１７５において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿通常リプ１）」～「Ｎｏ．４５（Ｆ＿ＢＢ３）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図１７６及び図１７７の図柄組合せテーブルに示す。また、図１７８には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。

【１１６７】

［図柄組合せテーブル］

次に、図１７６及び図１７７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図１７６及び図１７７においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本実施形態のパチスロ機１では、有効ラインをセンターラインとしている。

【１１６８】

図１７６及び図１７７において、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」～「ＲＰ１９」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ３４」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

【１１６９】

［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］

次に、図１７８を参照して、本実施形態のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役（実際に入賞する図柄の組合せ）等との対応について説明する。なお、図１７８では、２ＢＥＴ専用のボーナスを内部当籤役として持ち越している３ＢＥＴ遊技における対応関係を示し、他の状態における対応関係は省略している。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、リプレイ役は、第１停止操作に応じて表示される図柄の組合せが異なる押し順３択の押し順役（３択役）であり、押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）は、第１停止操作及び第２停止操作に応じて表示される図柄の組合せが異なる押し順６択の押し順役（６択役）である。

【１１７０】

また、同図において「ＴＬリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＬリプ（ＲＰ０１）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（ＴＬ）に沿って図柄「リプレイ（図柄「リプレイＡ」～「リプレイＤ」の総称）」が並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「中段リプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿中段リプ（ＲＰ０３）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（中段）に沿って図柄「リプレイ」が並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「ＸＵベルリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベルリプ（ＲＰ１９）」に係る図柄の組合せであり、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され得る図柄の組合せである。なお、以下において、「ＸＤリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤリプ（ＲＰ０２）」に係る図柄の組合せであり、クロスダウンライン（ＸＤ）に沿って図柄「リプレイ」が並んで表示され得る図柄の組合せをいう。

【１１７１】

また、同図において「紫７リプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿紫７ＴＬリプ（ＲＰ１０）」～「Ｃ＿紫７ＸＵリプ（ＲＰ１２）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れかに沿って図柄「紫７」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「紫７フェイク」とは、コンビネーション名「Ｃ＿紫７フェイク１（ＲＰ１３）」～「Ｃ＿紫７フェイク３（ＲＰ１５）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「紫７」が３つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。

【１１７２】

また、同図において「赤ＢＡＲリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿赤ＢＡＲＸＤリプ（ＲＰ０６）」～「Ｃ＿赤ＢＡＲＸＵリプ（ＲＰ０８）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れかに沿って図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「赤ＢＡＲフェイク」とは、コンビネーション名「Ｃ＿赤ＢＡＲフェイク１（ＲＰ１６）」～「Ｃ＿赤ＢＡＲフェイク３（ＲＰ１８）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。

【１１７３】

また、同図において「W揃いリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿W揃いリプ１（ＲＰ０５）」「Ｃ＿W揃い２（ＲＰ０９）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れか１つのラインに沿って図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示され、センターライン～クロスダウンラインの他のラインに沿って図柄「紫７」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「黒ＢＡＲリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ（ＲＰ０４）」に係る図柄の組合せであり、センターラインに沿って図柄「黒ＢＡＲ」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。

【１１７４】

また、同図において「下段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＬベル（ＮＭ３０）」に係る図柄の組合せであり、ボトムライン（下段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「中段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＬベル（ＮＭ３１）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（中段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「上段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＬベル（ＮＭ３２）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（上段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。

【１１７５】

また、同図において「変則１」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル１（ＮＭ２７）」に係る図柄の組合せであり、「変則２」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル２（ＮＭ２８）」に係る図柄の組合せであり、「変則３」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル３（ＮＭ２９）」に係る図柄の組合せである。

【１１７６】

また、同図において「チャンス」とは、コンビネーション名「Ｃ＿チャンス１（ＮＭ３３）」「Ｃ＿チャンス２（ＮＭ３４）」に係る図柄の組合せであり、「１枚」とは、コンビネーション名「Ｃ＿Ｌ１ｓｔミス１（ＮＭ０１）」～「Ｃ＿Ｒ２ｎｄミス６（ＮＭ２６）」に係る図柄の組合せである。また、「１枚（１／２）」又は「１枚（１／４）」とは、停止操作のタイミングが適切である場合に「１枚」の図柄の組合せが表示され、不適切である場合には「はずれ」となることをいう。なお、「はずれ」とは、図１７６及び図１７７に規定する何れの組合せも表示されない図柄の組合せである。

【１１７７】

同図に示すように、「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の順序が左１ｓｔ（左中右又は左右中）である場合に、特別な図柄の組合せが表示されるが、停止操作の順序が中１ｓｔ（中左右又は中右左）である場合又は右１ｓｔ（右左中又は右中左）である場合は、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される。詳しくは後述するが、本実施形態のパチスロ機１では、確定役を無効にする制御を行うことがある。主制御回路９１（及び副制御回路１０１）は、確定役を無効にする場合には、「右左中」又は「右中左」の押し順を報知することで、「ＴＬリプ」の図柄の組合せの表示を促し、確定役を無効にしない場合には、何らの押し順も報知せず（「左中右」又は「左右中」の押し順を報知することで）、特別な図柄の組合せの表示を可能にする。

【１１７８】

なお、「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」について、本実施形態では、停止操作の順序が左１ｓｔである場合に、特別な図柄の組合せが表示され、停止操作の順序が中１ｓｔ又は右１ｓｔである場合は、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示されることとしているが、特別な図柄の組合せが表示される停止操作の順序と、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される停止操作の順序とを、夫々の役毎に異ならせることとしてもよい。

【１１７９】

また、詳しくは後述するが、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、有利区間への移行時に特殊モードをＯＮにセットし、リプレイ（ＲＰ）に係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ（ＲＰ０２）」以外の図柄の組合せ（ＲＰ０１、ＲＰ０３～ＲＰ１９）が

表示された場合に、特殊モードをＯＦＦに更新する。すなわち、リプレイに係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ」は、特殊モードをＯＮのまま維持する図柄の組合せとして機能し、リプレイに係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せは、特殊モードをＯＦＦに更新する図柄の組合せとして機能する。

【１１８０】

ここで、同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、リプレイに係る役（Ｎｏ．１～Ｎｏ．１３）が内部当籤役として決定された場合、「ＸＤリプ」が表示されることはなく、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せが必ず表示される。すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、特殊モードがＯＮである場合にリプレイに係る役（Ｎｏ．１～Ｎｏ．１３）が内部当籤役として決定されると、特殊モードは、必ずＯＦＦに更新される。

【１１８１】

この点、主制御回路９１は、リプレイに係る役のうちの一部の役については、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、一部の押し順である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定された場合の、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８２】

また、主制御回路９１は、特定の遊技状態である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。特定の遊技状態として、例えば、ＲＴ状態が異なる状態を用いることとしてもよい。本実施形態のパチスロ機１の場合には、フラグ間ＲＴ（２ＢＥＴ専用ボーナスの内部中の３ＢＥＴ遊技）において遊技を行うことを想定しているが、非フラグ間である場合（フラグ間ＲＴとは異なるＲＴ状態である場合）、言い換えると、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越していない３ＢＥＴ遊技では、主制御回路９１は、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、異なるＲＴ状態の場合のリプレイに係る役のうちの一部（又は全て）の役については、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、一部（又は全て）の役については、「ＸＤリプ」のみを表示可能に停止制御し、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せを表示不可能に停止制御することとしてもよい。また、主制御回路９１は、異なるＲＴ状態の場合のリプレイに係る役のうちの一部（又は全て）の役については、一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御し、他の押し順であるときには、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せを表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８３】

また、主制御回路９１は、ＢＥＴ数に応じて、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御するか否かを異ならせることとしてもよい。本実施形態のパチスロ機１の場合には、３ＢＥＴ遊技を想定しているが、２ＢＥＴ遊技である場合には、主制御回路９１は、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、「ＸＤリプ」のみが表示されるように停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、２ＢＥＴ遊技のリプレイに係る役のうちの一部の役については、「ＸＤリプ」を表示可能（又は「ＸＤリプ」のみを表示するように）に停止制御することとしてもよく、また、２ＢＥＴ遊技の一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、２ＢＥＴ遊技であり、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定された場合の、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８４】

また、主制御回路９１は、遊技状態（ＲＴ状態）とＢＥＴ数とを加味して、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御するか否かを異ならせることとしてもよい。一例として、主制御回路９１は、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御し、その他の場合には、「ＸＤリプ」を表示不可能に停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、リプレイに係る役のうち

の一部の役である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能（又は「ＸＤリプ」のみを表示するように）に停止制御することとしてもよく、また、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定され、かつ、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８５】

［第４実施形態のパチスロ機の遊技フロー］

続いて、第４実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図１７９は、第４実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローであり、図１８０は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図１７９及び図１８０において示す出玉状態やモードなどは、主制御基板７１（主制御回路９１）により制御される。

【１１８６】

図１７９に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。

【１１８７】

本実施形態では、主制御回路９１は、各種の処理を行うことで、出玉状態を制御するが、こうした出玉状態を制御する各種の処理は、大別して抽籤による処理（抽籤処理）と抽籤によらない処理（その他処理）とに分けられる。

【１１８８】

通常区間は、出玉状態として「通常」が実行される。「通常」は、電源オン後や設定変更後の初期状態であり、有利区間の終了後に有利区間に関する全ての変数がクリアされ、この「通常」の状態に移行する。「通常」では、ナビが行われず、単位遊技（一のゲーム）ごとに有利区間移行抽籤が実行される。有利区間移行抽籤で当籤すると、有利区間当籤となる。有利区間当籤には、「通常当籤」と「ＡＴ前兆当籤」とがある。「通常当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「通常有利」に移行し、「ＡＴ前兆当籤」の場合、出玉状態として「ＡＴ前兆」に移行する。また、「通常」において、後述する確定役が当籤役として決定されると「ＡＴ当籤」となり、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。

【１１８９】

有利区間は、主たる出玉状態として、「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」「エンディング」が実行可能である。有利区間は、押し順小役（本実施形態では、「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）の当籤時に最大払出枚数の図柄の組合せを表示させるナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、主制御回路９１は、有利区間のうち「特化ゾーン」「ＡＴ」「特殊ＡＴ」「エンディング」ではベルナビを行い、「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ中ＣＺ」ではベルナビを行わず、「特化ゾーン準備」では抽籤結果に応じてベルナビを行う。有利区間には上述のリミッタが設けられており、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、ゲーム数リミッタによるリミット処理が実行され、有利区間が開始されてからの差枚数が例えば２４００枚に達すると、枚数リミッタによるリミット処理が実行される。これにより、ＡＴと共に有利区間が終了させられ、通常区間に移行させられる。

【１１９０】

図１７９及び図１８０に示すように、「通常有利」は、「通常」において有利区間抽籤

により「通常当籤」となることで移行する。また、「通常有利」は、「ＣＺ」においてＡＴ非当籤で残り０Ｇとなった場合にも移行する。「通常有利」においては、ＡＴ抽籤及びＣＺ抽籤が実行される。ＣＺ抽籤に当籤すると、「通常有利」から「ＣＺ」の状態に移行し、「ＡＴ前兆当籤」となると、「通常有利」から「ＡＴ前兆」の状態に移行する。また、「通常有利」において、後述する確定役が当籤役として決定されると「ＡＴ当籤」となり、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。

【１１９１】

また、「通常有利」には、“低確”“天国準備”“天国”“超天国”“特殊”といったＡＴ抽籤の当籤確率が異なる通常モードがある。「通常」において有利区間抽籤により「通常当籤」となった場合に、初期通常モード抽籤により通常モードの初期値が決定される。「通常有利」中においては、当籤役に応じて通常モード移行抽籤が実行され、抽籤結果に応じてモードの移行が制御される。

【１１９２】

また、「通常有利」には、“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”といった「ＣＺ」の当籤確率が異なるＣＺモードがある。ＣＺモードの種類は、当初“低確”であり、「通常有利」中に行うＣＺモードの移行抽籤により昇格・転落あるいは維持される。なお、本実施形態では、ＣＺモードは、「通常有利」中に行うＣＺモードの移行抽籤に応じて制御されるほか、「通常有利」中の経過ゲーム数が規定ゲーム数に達したときに行う天井制御により制御されることがある。

【１１９３】

また、「通常有利」では、履歴抽籤及び天井恩恵抽籤といった抽籤処理や、天井制御といったその他処理が行われる。履歴抽籤は、抽籤対象の役が所定ゲーム間において当籤役として決定された回数に応じて特典を付与するか否かを決定する処理であるが、詳しくは、図１８６及び図１８７において後述する。また、天井恩恵抽籤及び天井制御は、「通常有利」中の経過ゲーム数が規定ゲーム数に達したときに行う処理であるが、詳しくは、図１８５において後述する。

【１１９４】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＣＺ前兆」は、「通常有利」においてＣＺ抽籤によりＣＺ当籤となることで移行する。「ＣＺ前兆」は、１～３２ゲーム間の前兆ゲーム数が経過すると終了し、「ＣＺ」の状態に移行する。なお、「ＣＺ前兆」中は、当籤役に応じてＡＴ抽籤が実行され、当籤した場合には、「ＣＺ前兆」から「ＡＴ前兆」や「特化ゾーン準備」の状態に移行するとともに、後述する確定役が当籤役として決定されると、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。

【１１９５】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＣＺ」は、「ＣＺ前兆」において前兆ゲーム数分の遊技が行われることで移行する。「ＣＺ」は、「ＡＴ」に比較的当籤しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）であり、５ゲーム間継続する。「ＣＺ」には、“通常”“特殊”というＡＴ抽籤の当籤確率が異なる種別がある。基本的に、種別が“特殊”の場合の方が“通常”の場合よりもＡＴ当籤確率が高くなる。「ＣＺ」中にＡＴ抽籤に当籤すると、「ＣＺ」の規定ゲーム数（５Ｇ）が経過した後に「ＣＺ」から「特化ゾーン準備」の状態に移行し、ＡＴ抽籤に当籤することなく「ＣＺ」の規定ゲーム数（５Ｇ）が経過すると、「通常有利」の状態に移行する。なお、「ＣＺ」は、ＡＴ抽籤に当籤した場合であっても、規定ゲーム数（５Ｇ）が経過するまでは、継続する。そのため、本実施形態では、「ＣＺ」中に、ＡＴ抽籤に複数回当籤することがあり、この場合には、ＡＴのストック（より詳細には、特化ゾーンのストック）が複数付与される。ただし、「ＣＺ」において、後述する確定役が当籤役として決定された場合は、ＣＺの残りゲーム数に関わらず、出玉状態は、次ゲームから「特化ゾーン準備」となる。

【１１９６】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ前兆」は、「通常」又は「通常有利」においてＡＴ抽籤によりＡＴ前兆当籤となることで移行する。「ＡＴ前兆」は、１～

３２ゲーム間の前兆ゲーム数が経過すると終了し、「特化ゾーン準備」の状態に移行する。なお、「ＡＴ前兆」中は、当籤役に応じて特化ゾーン種別昇格抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンの種別が上位の種別に変更される。

【１１９７】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特化ゾーン準備」は、「通常」「通常有利」「ＣＺ」においてＡＴ抽籤によりＡＴ当籤となると、「ＡＴ前兆」において前兆ゲーム数分の遊技が行われると、又は「ＡＴ」においてＡＴのストックが１以上の状態でＡＴのゲーム数が０になると、移行する。「特化ゾーン準備」においては、通常リプ（「Ｆ＿通常リプ１」「Ｆ＿通常リプ２」）又は特殊リプ（「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」）の当籤時に特化ゾーン開始抽籤が実行され、当籤した場合には、「特化ゾーン準備」から「特化ゾーン」の状態に移行する。また、「特化ゾーン準備」においては、当籤役に応じてゲーム数上乗せ抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーン中に行うゲーム数上乗せ抽籤の結果に、当籤結果が加算される。

【１１９８】

また、「特化ゾーン準備」では、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「特化ゾーン準備」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、ＡＴのストックを付与し、また、「特化ゾーン準備」の継続ゲーム数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンの種別として最上位の種別（特化ゾーン４）が決定される。なお、本実施形態では、ＡＴの継続期間を定めるゲーム数を、特化ゾーンにより決定することとしており、ＡＴのゲーム数が０になった場合にＡＴのストックがあるときは、特化ゾーンに再び移行し、当該ストック分のＡＴのゲーム数を決定する。そのため、本実施形態では、ＡＴのストックと特化ゾーンのストックとは同じである。本実施形態では、各種の状態において行うＡＴ抽籤に当籤した場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与され、また、各種の状態において行う特化ゾーンストック抽籤に当籤した場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与される。

【１１９９】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特化ゾーン」は、「特化ゾーン準備」において特化ゾーン開始抽籤により開始となると移行する。「特化ゾーン」においては、ゲーム数上乗せ抽籤と特化ゾーン終了抽籤とが実行され、特化ゾーン終了抽籤において終了となるまでに、ゲーム数上乗せ抽籤において決定したゲーム数が、ＡＴのゲーム数として加算される。また、「特化ゾーン」には、“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”といったゲーム数の上乗せ期待度が異なる複数の特化ゾーンがある。ゲーム数の上乗せ期待度は、“特化ゾーン４”が最も高く、“特化ゾーン３”が次に高く、“特化ゾーン２”が次に高く、“特化ゾーン１”が最も低い。特化ゾーンの種別は、基本的には、ＡＴ（特化ゾーン）のストック当籤時に決定され、「特化ゾーン準備」において当籤役に応じて昇格されることがある。

【１２００】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ」は、「特化ゾーン」において特化ゾーン終了抽籤により終了となると移行する。「ＡＴ」は、ゲーム数により継続期間が管理され、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが無い状態で、残りゲーム数が０になった場合に（より詳細には、最終上乗せ抽籤に非当籤した場合に）終了し、「通常」に移行する。「ＡＴ」においては、ＡＴ中ＣＺ抽籤が実行され、当籤した場合には、「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」の状態に移行する。また、「ＡＴ」においては、特化ゾーンストック抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンのストックが付与される。

【１２０１】

ここで「ＡＴ」には、“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”“高確Ｃ”といった特化ゾーンのストック付与期待度が異なるＡＴモードがある。ＡＴモードは、「ＡＴ」の開始時（「特化ゾーン」から「ＡＴ」への移行時）に実行される初期ＡＴモード抽籤により初期モードがセットされ、その後、「ＡＴ」中に実行されるＡＴモード移行抽籤により移行される。

【１２０２】

また、「ＡＴ」では、履歴抽籤及び最終上乗せ抽籤といった抽籤処理や、天井制御といったその他処理が行われる。履歴抽籤は、抽籤対象の役が所定ゲーム間において当籤役として決定された回数に応じて特典を付与するか否かを決定する処理であるが、詳しくは、図１８６及び図１８７において後述する。また、最終上乗せ抽籤は、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合に行う抽籤処理であり、当籤した場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが３個又は５個付与される結果、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。他方、最終上乗せ抽籤に非当籤の場合には、ＡＴの終了に伴い有利区間も終了し、出玉状態が「通常」に移行する。また、天井制御では、主制御回路９１は、「ＡＴ」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを付与し、また、「ＡＴ」の継続ゲーム数が規定回数（天井）に達すると、出玉状態が「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」の状態に移行する。

【１２０３】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ中ＣＺ」は、「ＡＴ」においてＡＴ中ＣＺ当籤となることで移行する。「ＡＴ中ＣＺ」は、特化ゾーンのストックが比較的当籤し易いチャンスゾーン（ＣＺ）であり、５，１０，１５ゲームの何れかの期間継続する。「ＡＴ中ＣＺ」においては、特化ゾーンストック抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンのストックが付与される。なお、「ＡＴ中ＣＺ」は、特化ゾーンストック抽籤に当籤した場合であっても、規定ゲーム数（５，１０，１５Ｇ）が経過するまでは、継続する。そのため、本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」中に、特化ゾーンストック抽籤に複数回当籤することがあり、この場合には、特化ゾーンのストックが複数付与される。

【１２０４】

また、「ＡＴ中ＣＺ」では、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「ＡＴ中ＣＺ」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンのストックを付与する。

【１２０５】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特殊ＡＴ」は、確定役の有効時に黒ＢＡＲが入賞することで移行する。なお、黒ＢＡＲとは「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」をいう。本実施形態では、確定役が当籤役として決定された場合の出玉状態に応じて、確定役を有効／無効に制御する。図１８０に示すように、出玉状態「通常」「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」では、確定役は有効であり、出玉状態「特化ゾーン」「特殊ＡＴ」「エンディング」では、確定役は無効である。なお、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」では、確定役は条件付きで有効であるが、この点は、後述する。

【１２０６】

本実施形態では、確定役として、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿紫７リプ」を設ける。確定役が有効である場合には、対応する特典が付与され、確定役が無効である場合には、対応する特典は付与されない。また、確定役には、それぞれ固有の図柄の組合せと、他のリプレイ役と共通に用いられる汎用の図柄の組合せ（ＴＬリプ）とが対応付けられており、確定役が無効である場合には、汎用の図柄の組合せが表示される押し順が報知される結果、当該汎用の図柄の組合せが表示される。他方、確定役が有効である場合には、固有の図柄の組合せが表示される押し順が報知される（又は何らの押し順も報知されない）結果、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」の当籤時には「黒ＢＡＲリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」の当籤時には「Ｗ揃いリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」の当籤時には「赤ＢＡＲリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿紫７リプ」の当籤時には「紫７リプ」の図柄の組合せが表示可能となる。

【１２０７】

主制御回路９１は、確定役が有効である場合に、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が当籤役として決定されると、出玉状態を「特殊ＡＴ」に移行する。「特殊ＡＴ」においては、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「特殊ＡＴ」におい

て、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンのストックを付与する。

【１２０８】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「エンディング」は、エンディング移行条件を満たした場合に移行する。なお、エンディング移行条件は任意であり、例えば、ＡＴの残りゲーム数やＡＴの残りストック数から有利区間のリミッタ（ゲーム数リミッタや枚数リミッタ）に到達することが確定している場合に、エンディング移行条件を満たしたとしてもよい。「エンディング」は、有利区間のリミッタ到達まで継続する。

【１２０９】

このような仕様の本実施形態のパチスロ機１において、出玉状態「通常」「通常有利」は、遊技者にとって不利な通常の遊技状態（非報知状態）である。また、出玉状態「特化ゾーン」「ＡＴ」「特殊ＡＴ」「エンディング」は、遊技者にとって有利な遊技状態（報知状態）である。なお、出玉状態「ＡＴ前兆」「特化ゾーン準備」は、「ＡＴ」への移行が確定している状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態の前兆期間や準備期間である。また、出玉状態「ＣＺ」は、遊技者にとって有利な遊技状態への移行期待度が高いチャンスゾーンであり、出玉状態「ＣＺ前兆」は、チャンスゾーンの前兆期間である。また、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」は、ＡＴ中に行われるチャンスゾーンである。なお、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」では、押し順のナビは行われない。

【１２１０】

［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］

続いて、図１８１は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役をまず出玉フラグにグループ化し、この出玉フラグに基づいて抽籤種別を決定し、決定した抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例えば、「Ｆ＿打順１ベルＡ」は、出玉フラグ「打順ベル（Ｎｏ．５）」にグループ化され、この出玉フラグ「打順ベル」に基づき、抽籤種別としてＮｏ．１の「打順ベル」が決定される。そして、この抽籤種別が参照されて、各種の抽籤が行われる。

【１２１１】

なお、確定役は、抽籤処理においては抽籤種別「フェイク／確定役」に属し、この抽籤種別「フェイク／確定役」は、抽籤結果として基本的には遊技者にとって不利な抽籤結果となる。本実施形態では、確定役に応じた抽籤処理では、基本的に不利な結果としつつ、確定役が有効である場合には、抽籤によらない処理（確定役当籤時処理）により、遊技者にとって有利な状態となるように制御する。

【１２１２】

具体的には、主制御回路９１は、確定役「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が有効である場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与し、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が有効である場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与する。そして、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された結果、主制御回路９１は、出玉状態を「ＡＴ前兆」「特化ゾーン準備」などに移行する。

【１２１３】

なお、確定役「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」は、付与するＡＴ（特化ゾーン）のストックの数は同じであるが、特化ゾーンの種別が異なり、「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が最も有利な特化ゾーンのストックを付与し、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」が次に有利な特化ゾーンのストックを付与し、「Ｆ＿紫７リプ」が次に有利な特化ゾーンのストックを付与する。

【１２１４】

そのため、確定役の中では複数のストックを付与する「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が最も大きな特典を付与する役であり、有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が次に大きな特典を付与する役であり、次に有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ

＿赤ＢＡＲリプ」が次に大きな特典を付与する役であり、次に有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ＿紫７リプ」が最も小さな特典を付与する役である。

【１２１５】

［各状態におけるナビ種別］

続いて、図１８２を参照して、本実施形態のパチスロ機１において、押し順役の当籤時に主制御回路９１がセットするナビ種別について説明する。なお、同図において、ナビ種別「１」は打順１（左中右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「２」は打順２（左右中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「３」は打順３（中左右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「４」は打順４（中右左）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「５」は打順５（右左中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「６」は打順６（右中左）を遊技者に対して報知するナビ種別である。また、同図において「状態１」とは、確定役「有効」かつ押し順指示「あり」の場合をいい、「状態２」とは、確定役「無効」かつ押し順指示「あり」の場合をいう。

【１２１６】

なお、同図に示すように、本実施形態では、「状態２」における「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」に対するナビ種別として、「５」又は「６」を規定しているが、これに限られるものではなく、「状態２（確定役「無効」）では、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される押し順を報知可能であればよい。

【１２１７】

ここで、上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、押し順小役は、押し順６択の６択役であるが、リプレイ役は、押し順３択の３択役である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、３択役であるリプレイ役に対して押し順を報知する場合であっても、６択の押し順（ナビ種別「５」又は「６」）を報知する。この３択役のナビ制御について、図１８３及び図１８４を参照して説明する。

【１２１８】

［３択役のナビ制御］

初めに、図１８３を参照して、本制御の比較例について説明する。従来のＡＴ機やＡＲＴ機では、サブ（副制御）側の制御のもとにナビを行っていたが、ナビの有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御）側でナビを行うことが求められている。ここで、サブ側の制御のもとに行うナビは演出としての意味合いもあるため、サブ側のナビ内容は、メイン側のナビ内容と一致しないことがあった。例えば、第１停止操作のみを要求する３択の押し順役と、第１停止操作及び第２停止操作を要求する６択の押し順役を有する仕様において、３択の押し順役の当籤時に、メイン側では３択の押し順に応じたナビを行う一方で、サブ側では、６択の押し順役であるか３択の押し順役であるかを分からなくするために、敢えて６択の押し順に応じたナビを行うことがあった。

図１８３に示す比較例は、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致しないナビ制御に関するものである。

【１２１９】

図１８３（Ａ）（ａ）は、比較例におけるメイン側のナビ種別を示す図である。同図に示すように、比較例では、３択の押し順ナビと、６択の押し順ナビとで異なるナビ種別を設定している。具体的には、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものであることを意味する左１ｓｔに対して、ナビ種別「１」が設定され、左中右の押し順に対して、ナビ種別「４」が設定されている。

【１２２０】

続いて、図１８３（Ａ）（ｂ）は、比較例における正解の押し順が右左中である６択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。同図に示すように、このような場合には、メイン側では、指示モニタにおいて右左中に対応するナビ種別である「８」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において右左中の押し順を表示する。この

ように比較例では、６択役当籤時のナビにおいては、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致する。

【１２２１】

続いて、図１８３（Ａ）（ｃ）は、比較例における正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。同図に示すように、このような場合には、メイン側では、指示モニタにおいて右１ｓｔに対応するナビ種別である「３」を表示する。このとき、サブ側においても３択の押し順をナビするだけであれば、メイン側のナビとサブ側のナビとは一致するものの、演出的に６択の押し順をナビする場合には、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右１ｓｔを満たす６択の押し順である右左中の押し順又は右中左の押し順を表示する。その結果、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致しないことになる。

【１２２２】

続いて、図１８４（Ｂ）は、本制御における３択役当籤時のナビ制御を示す図である。本制御では、３択役の当籤時にメイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致するように制御する。なお、本制御では、本来不要な情報をメイン側においてもナビすることで、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させるものであり、以下に示す制御例は一例に過ぎない。すなわち、以下に示す例では、ナビする内容が押し順に関するものであるが、ナビする内容は押し順に限るものではなく、いわゆる目押しタイミング（狙うべき図柄）をナビするものであってもよい。一例として、左リールに対して所定の図柄を狙い、他のリールに対しては任意の図柄であってよい役と、左リール及び中リールに対して所定の図柄を狙う役とにおいて、ナビする内容を合わせることとしてもよい。また、押し順に関しても、３択役に求められる押し順は、第１停止操作ではなく第２停止操作や第３停止操作であってもよい。一例として、第２停止操作が所定のリールに対するものであることを要求する３択役と、第１停止操作～第３停止操作までの全ての順序が適切であることを要求する６択役とにおいて、ナビする内容を合わせることとしてもよい。

【１２２３】

図１８４（Ｂ）（ａ）は、本制御におけるメイン側のナビ種別を示す図である。同図に示すように、本制御では、３択の押し順に関するナビ種別を設けずに、６択の押し順に関するナビ種別のみを設けている。

【１２２４】

続いて、図１８４（Ｂ）（ｂ）は、本制御における正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。本制御において３択役の当籤時にナビを行う場合、主制御回路９１は、６択の押し順用に設けられたナビ種別の中から、３択の押し順に合致するナビ種別を取得する。具体的には、主制御回路９１は、正解の押し順が左１ｓｔである３択役の当籤時には、左中右に対応するナビ種別「１」又は左右中に対応するナビ種別「２」を取得し、正解の押し順が中１ｓｔである３択役の当籤時には、中左右に対応するナビ種別「３」又は中右左に対応するナビ種別「４」を取得し、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時には、右左中に対応するナビ種別「５」又は右中左に対応するナビ種別「６」を取得する。より詳細には、本実施形態において主制御回路９１は、３択役の当籤時にナビ種別変更抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合には、３択の押し順に合致するナビ種別のうちの一方（偶数）のナビ種別を取得し、非当籤した場合には、３択の押し順に合致するナビ種別のうちの他方（奇数）のナビ種別を取得する。

【１２２５】

その結果、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時にナビ種別「５」を取得した場合、メイン側では、指示モニタにおいて右左中に対応するナビ種別である「５」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右左中の押し順を表示する。同様に、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時にナビ種別「６」を取得した場合、メイン側では、指示モニタにおいて右中左に対応するナビ種別である「６」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右中左の押し順を表示する。これにより、本制御では、３択役の当籤時に演出的に６択のナビを行い

つつも、メイン側のナビとサブ側のナビとを一致することができる。
【１２２６】
続いて、本制御を用いた仕様例について説明する。パチスロ機によっては、押し順役（択役）の制御として、不正解時にＲＴ状態を低ＲＴに移行することや、バトル演出などの演出において遊技者にとって有利／不利にすることがある。一例として、３択役は、押し順に不正解の場合であっても、ＲＴ状態を低ＲＴに移行する転落出目は表示されることはないが、６択役は、押し順に不正解の場合に、転落出目を表示することがある。また、例えば、３択役をリプレイとし、６択役を押し順ベルとするパチスロ機において、バトル演出などの所定の演出では、リプレイが当籤すると遊技者にとって不利な結果（防御）となり、ベルが当籤すると遊技者にとって有利な結果（攻撃）となることがある。
【１２２７】
このような仕様では、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを遊技者に把握させないように、３択役の当籤時にサブ側において演出的に６択のナビを行うことがあるが、比較例のような制御では、熟練者は、メイン側のナビ内容から、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを把握できてしまう。これに対して、本制御によれば、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致するため、熟練者であっても、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを把握できない。その結果、例えば、ＲＴ状態の転落制御の仕様の場合には、ナビ種別から転落の可能性が分からないため、遊技者は、ナビミスしないように緊張感を持って遊技を行うことになり、また、演出の有利／不利の仕様の場合には、ナビ種別から有利（攻撃）／不利（防御）が分からないため、最後まで期待感を維持して遊技を行うことになり、比較例に比べて遊技の興趣が向上する。
【１２２８】
［有利区間における遊技の流れ］
続いて、図１８５を参照して、本実施形態のパチスロ機１における有利区間における遊技の流れについて説明する。図１８５（Ａ）は、有利区間の特殊モードの制御を説明するための図であり、図１８５（Ｂ）は、通常有利の終了制御を説明するための図である。
【１２２９】
（特殊モード制御）
初めに、図１８５（Ａ）を参照して、特殊モードの制御について説明する。特殊モードは、各種の抽籤などが遊技者にとって不利になるモードであり、本実施形態では、特殊モードがＯＮである場合には、ＡＴ（特化ゾーンストック）抽籤、ＣＺ抽籤及び各種のモード移行抽籤などにおいて遊技者にとって有利な結果に当籤する確率が低く（又は当籤することがなく）、また、押し順役の当籤時に押し順をナビする確率が低い（又はナビすることがない）。
【１２３０】
図１８５（Ａ）（ａ）に示すように、主制御回路９１は、出玉状態「通常」（すなわち、通常区間）において有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤において当籤すると有利区間に遊技状態を移行する。主制御回路９１は、通常区間から有利区間に遊技状態を移行すると、特殊モードをＯＮにセットし、その後、有利区間において「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードをＯＦＦに切り替える。すなわち、特殊モードＯＮの条件は、通常区間から有利区間に遊技状態が移行することであり、特殊モードＯＦＦの条件は、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されることである。
【１２３１】
続いて、図１８５（ｂ）を参照して、特殊モードの制御例について説明する。同図に示すように「通常」の状態では、特殊モードは用いられず、「通常（通常区間）」から有利区間に移行すると、特殊モードはＯＮにセットされる。有利区間においてリプレイ役以外の役が当籤役として決定された場合には、リプレイに係る図柄の組合せは表示されないことから、特殊モードはＯＮのまま維持される。その後、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定され、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、

特殊モードはＯＦＦに更新され、その後はＯＦＦのまま維持される。
【１２３２】
続いて、図１８５（ｃ）は、特殊モードの制御例の追加説明図である。上述したように本実施形態では、リプレイ役の当籤時には「ＸＤリプ」が表示されることはなく、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが必ず表示される。そのため、本実施形態では、有利区間に移行した後にリプレイ役に当籤すると、特殊モードはＯＦＦに更新される。この点、上述したように、リプレイ役の当籤時に「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよく、また、特定のＲＴ状態においては「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよく、また、特定のＢＥＴ数においては「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよい。図１８５（ｃ）に示す図は、リプレイ役の当籤時に「ＸＤリプ」が表示可能な仕様における特殊モードの制御例である。
【１２３３】
同図に示すように、「通常」の状態では、特殊モードは用いられず、「通常（通常区間）」から有利区間に移行すると、特殊モードはＯＮにセットされる。有利区間においてリプレイ役以外の役が当籤役として決定された場合には、リプレイに係る図柄の組合せは表示されないことから、特殊モードはＯＮのまま維持される。また、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定された場合であっても、「ＸＤリプ」に係る図柄の組合せが表示された場合には、特殊モードはＯＮのまま維持される。その後、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定され、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードはＯＦＦに更新され、その後はＯＦＦのまま維持される。
【１２３４】
ここで、本実施形態では、リプレイ役が当籤した後に、報知状態（特化ゾーンやＡＴ）を開始することとしている。より詳細には、特化ゾーン準備では、特化ゾーン開始抽籤に当籤した場合に特化ゾーンが開始されるが、この特化ゾーン開始抽籤は、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に行うため、本実施形態では、報知状態が開始されるタイミングで特殊モードは必ずＯＦＦに更新され、結果、ナビ確率が高くなる（詳細には、ナビ確率が低くなるように制御されない）。この点、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に「ＸＤリプ」を表示可能な仕様では、報知状態が開始されたタイミングであっても、特殊モードがＯＮのままの場合もあり、このような場合には、報知状態においてもナビ確率が低いままとなる。このような仕様によれば、報知状態の開始直後のナビ確率を異ならせることができるため、出玉感にメリハリを生じさせることができる。
【１２３５】
もちろん、特化ゾーン開始抽籤を当籤役に応じて行うのではなく、表示された図柄の組合せに応じて行うこととすることで、報知状態中のナビ確率を低くしないように制御することもできる。具体的には、特殊モードをＯＮのままに維持する「ＸＤリプ」に係る図柄の組合せの表示時には特化ゾーン開始抽籤を行わずに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せの表示時に特化ゾーン開始抽籤を行うことで、報知状態中のナビ確率を低くしないように制御することもできる。
【１２３６】
なお、特殊モードの制御は、表示された図柄の組合せに基づき行うのではなく、他の条件に基づき行うこととしてもよい。一例として、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮになってから行われた遊技の回数が所定回数に達した場合に、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、遊技回数と図柄の組合せとを組み合わせて特殊モードを制御することとしてもよく、例えば、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示された場合に特殊モードをＯＦＦに更新するとともに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されることなく所定回数の遊技が行われた場合にも、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、表示された図柄の組合せではなく、所定の役が当籤役として決定された場合に、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、当籤役と遊技回数と図柄の組合せとを組み合わせて特殊モードを制御することとしてもよい。この場合において組

み合わせる条件は、全ての条件であってもよく、また何れか２つの条件であってもよい。また、所定の役は、リプレイ役に限らずメダルの払い出しに係る小役やボーナスの作動に係るボーナス役を含むものであってもよい。また、表示された図柄の組合せもリプレイ役に対応する図柄の組合せに限らず、小役やボーナス役に対応する図柄の組合せであってもよい。

【１２３７】

（通常有利の終了制御）

続いて、図１８５（Ｂ）を参照して、通常有利の終了制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常」の滞在期間は短く、通常遊技では多くの期間を「通常有利」に滞在する。ここで、「通常有利」は有利区間であり、ゲーム数リミッタなどの制限がかかるため、通常遊技中は一定期間毎に「通常有利」から「通常」に移行させ、その後直ちに「通常有利」に移行させる。この一定期間毎の「通常有利」から「通常」への移行は、仮天井制御と天井制御により行われる。

【１２３８】

図１８５（Ｂ）（ａ）に示すように、仮天井制御は、「通常有利」が４００ゲーム継続した場合に行われる。仮天井制御において主制御回路９１は、「通常有利」が４００ゲーム継続すると、天井恩恵抽籤を行う。この天井恩恵抽籤において終了となると（抽籤結果「転落」）、主制御回路９１は、出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。また、天井恩恵抽籤においてＣＺモードを“高確Ａ”に移行することが決定されると（抽籤結果「ＣＺモード高確Ａ」）、出玉状態を「通常有利」の維持したまま、ＣＺモードを“高確Ａ”に移行する。また、天井恩恵抽籤においてＡＴ当籤が決定されると（抽籤結果「ＡＴ当籤」）、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与して、出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させる。このように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常有利」中は、有利区間の終了、ＣＺのチャンス又はＡＴ当籤といった契機が、４００ゲーム毎に訪れる。

【１２３９】

続いて、図１８５（ｂ）に示すように、天井制御は、「通常有利」が５００ゲーム継続した場合に行われ、主制御回路９１は、「通常有利」が５００ゲーム継続すると、出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。このように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常有利」中は５００ゲーム毎に有利区間が必ず終了する。

【１２４０】

なお、本実施形態では、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて仮天井制御及び天井制御を行うこととしているが、仮天井制御及び天井制御を行う契機は、「通常有利」の継続ゲーム数ではなく、有利区間のうちの遊技者にとって有利な状態以外の出玉状態の継続ゲーム数であってもよい。すなわち、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて仮天井制御及び天井制御を行うこととしてもよい。この場合において、出玉状態「通常」への移行は、「通常有利」のみからとし、「ＣＺ前兆」や「ＣＺ」中からは「通常」に移行（転落）しないこととしてもよい。また、仮天井制御と天井制御とのうちの何れか一方のみを、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて行い、他方は、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて行うこととしてもよい。一例として、天井制御については、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて行い、仮天井制御については、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて行うこととしてもよい。

【１２４１】

［履歴抽籤の概要］

続いて、図１８６及び図１８７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における履歴抽籤の概要について説明する。初めに、図１８６（Ａ）を参照して、履歴抽籤の契機となる履歴役の種別について説明する。なお、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲーム数（５ゲーム）分、管理する。言い換えると、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲー

ム数（５ゲーム）分、記憶する。
【１２４２】
（履歴役の種別）
図１８６（Ａ）（ａ）に示すように、「通常有利」における履歴抽籤では、履歴役として「リプレイ」「レア役」が設けられる。「通常有利」における履歴役「リプレイ」には、通常リプ、特殊リプ、チャンスリプが含まれる。なお、通常リプは「Ｆ＿通常リプ１」であり、特殊リプは「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」であり、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」である。
【１２４３】
また、「通常有利」における履歴役「レア役」には、チャンスリプ、フェイクリプ（非ナビ）、強ベル、中チャンス、弱チャンス、ベル１５枚入賞が含まれる。なお、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」であり、フェイクリプ（非ナビ）は押し順ナビが行われない場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、強ベルは「Ｆ＿強ベル」であり、中チャンスは「Ｆ＿ＸＵベルリプ」であり、弱チャンスは「Ｆ＿弱チャンス」である。また、ベル１５枚入賞は、「Ｆ＿共通ベル１」又は「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われてベルが入賞することである。
【１２４４】
また、図１８６（Ａ）（ｂ）に示すように、「ＡＴ」における履歴抽籤では、履歴役として「リプレイ」「レア役」「はずれ」が設けられる。「ＡＴ」における履歴役「リプレイ」には、通常リプ、特殊リプ、チャンスリプ、フェイクリプ（ナビ）、確定役（ナビ）が含まれる。通常リプは「Ｆ＿通常リプ１」であり、特殊リプは「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」であり、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」である。また、フェイクリプ（ナビ）は、押し順ナビが行われる場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、確定役（ナビ）は、押し順ナビが行われる場合の「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」である。
【１２４５】
また、「ＡＴ」における履歴役「レア役」には、チャンスリプ、フェイクリプ（非ナビ）、強ベル、中チャンス、弱チャンスが含まれる。なお、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」であり、フェイクリプ（非ナビ）は押し順ナビが行われない場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、強ベルは「Ｆ＿強ベル」であり、中チャンスは「Ｆ＿ＸＵベルリプ」であり、弱チャンスは「Ｆ＿弱チャンス」である。
【１２４６】
また、「ＡＴ」における履歴役「はずれ」には、はずれ、通常リプ２、共通１枚、ＢＢが含まれる。はずれは内部当籤役としてはずれが決定されることであり、通常リプ２は「Ｆ＿通常リプ２」であり、共通１枚は「Ｆ＿共通１枚」であり、ＢＢは「Ｆ＿ＢＢ１」～「Ｆ＿ＢＢ３」である。
【１２４７】
（履歴抽籤の内容）
続いて、図１８６（Ｂ）は、履歴抽籤の内容を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、所定ゲーム間（５ゲーム間）において履歴役が当籤役として決定された回数に応じて履歴抽籤を行う。具体的には、主制御回路９１は、「通常有利」では、所定ゲーム間において履歴役「リプレイ」が連続して当籤した回数であるリプレイ（連）に応じて履歴抽籤を行い、また、所定ゲーム間において履歴役「レア役」が当籤した回数であるレア役（個数）に応じて履歴抽籤を行う。また、主制御回路９１は、「ＡＴ」では、リプレイ（連）に応じて履歴抽籤を行い、また、レア役（個数）に応じて履歴抽籤を行い、また、所定ゲーム間において履歴役「はずれ」が連続して当籤した回数であるはずれ（連）に応じて履歴抽籤を行う。なお、本実施形態では、履歴役「リプレイ」及び

履歴役「はずれ」は、連続して当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしているが、連続して当籤した回数ではなく、所定ゲーム間において当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしてもよい。また、履歴役「レア役」は、所定ゲーム間において当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしているが、連続して当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしてもよい。

【１２４８】

「通常有利」のリレプイ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「リプレイ」が３回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＣＺ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＣＺ当籤となり「通常有利」から「ＣＺ前兆」や「ＣＺ」に遊技状態を移行する。なお、リレプイ（連）に応じた履歴抽籤（ＣＺ抽籤）は、履歴役「リプレイ」が連続して３回当籤した「リプ３連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「リプレイ」が連続して４回以上当籤した「リプ４連以上」時には必ず当籤する。

【１２４９】

また、「通常有利」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が３回以上当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴ当籤となり「通常有利」から「ＡＴ前兆」や「特化ゾーン準備」に遊技状態を移行する。なお、レア役（個数）に応じた履歴抽籤（ＡＴ抽籤）は、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に３個当籤した「レア役３個」時には所定の確率で当籤し、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に４個以上当籤した「レア役４個以上」時には必ず当籤する。また、「通常有利」の履歴役「レア役」には、ベル１５枚入賞が含まれるため、「通常有利」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤は、第３停止操作のオフエッジ時に行う。

【１２５０】

また、「ＡＴ」のリレプイ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「リプレイ」が３回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴ中ＣＺ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴ中ＣＺ当籤となり「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に遊技状態を移行する。なお、リレプイ（連）に応じた履歴抽籤（ＡＴ中ＣＺ抽籤）は、履歴役「リプレイ」が連続して３回当籤した「リプ３連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「リプレイ」が連続して４回以上当籤した「リプ４連以上」時には必ず当籤する。

【１２５１】

また、「ＡＴ」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が２回以上当籤した場合に、履歴抽籤（特化ゾーンストック抽籤）を行い、当籤した場合には、特化ゾーンのストックを１つ付与する。なお、付与する特化ゾーンのストックは１つに限られず、複数付与可能にしてもよい。レア役（個数）に応じた履歴抽籤（特化ゾーンストック抽籤）は、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に２個当籤した「レア役２個」時には所定の確率で当籤し、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に３個以上当籤した「レア役３個以上」時には必ず当籤する。

【１２５２】

また、「ＡＴ」のはずれ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「はずれ」が４回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴモードＵＰ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴモードを１つ昇格させる。なお、ＡＴモードは低いモードから順に“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”“高確Ｃ”である。はずれ役（連）に応じた履歴抽籤（ＡＴモードＵＰ抽籤）は、履歴役「はずれ」が連続して４回当籤した「はずれ４連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「はずれ」が連続して５回当籤した「はずれ５連」時には「はずれ４連」時よりも高い確率で当籤する。

【１２５３】

ここで、図１８６（Ａ）を参照すると、チャンスリプは、履歴役「リプレイ」に含まれるとともに、履歴役「レア役」にも含まれる。本実施形態においては、主制御回路９１は、所定ゲーム間にチャンスリプが当籤役として決定された場合、履歴役「リプレイ」に含まれる役が当籤役として決定された回数と、履歴役「レア役」に含まれる役が当籤役として決定された回数との双方の回数を加算する。

【１２５４】
そのため、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たすことがある。例えば、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、３ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、２ゲーム前の当籤役が履歴役「リプレイ」に含まれる役であり、１ゲーム前の当籤役が履歴役「リプレイ」に含まれる役であり、当該遊技の当籤役がチャンスリプである場合、当該遊技において「リプ３連」と「レア役３個」が同時に成立する。このような場合、本実施形態のパチスロ機１では、抽籤条件を満たした全ての履歴抽籤を行う。すなわち、主制御回路９１は、「リプ３連」に基づく履歴抽籤と、「レア役３個」に基づく履歴抽籤の双方を行う。このように本実施形態のパチスロ機１では、チャンスリプの当籤という１つのことを契機として、複数の履歴抽籤を行うことができる。このとき、主制御回路９１は、当籤した履歴抽籤に対応する特典を付与可能であり、複数の履歴抽籤の双方に当籤した場合には、双方の特典を付与する。
【１２５５】
続いて、図１８７（Ｃ）は、当籤履歴の表示例を示す。副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に５ゲーム分の履歴表示窓を表示する。この履歴表示窓には、５ゲーム分の当籤役の履歴情報が表示され、１ゲーム毎に古い履歴情報が新しい履歴情報に入れ替わるように表示される。同図に示すように、副制御回路１０１は、履歴役「リプレイ」を青丸で表示し、履歴役「レア役」を宝石（白）又は宝石（赤）で表示する。また、副制御回路１０１は、履歴役「はずれ」である場合には、当該遊技に対応する履歴表示窓を空欄にすることで履歴役「はずれ」を表現する。なお、履歴役「リプレイ」及び履歴役「レア役」の双方に属するチャンスリプの表示は任意であり、例えば、履歴役「リプレイ」に応じた青丸と、履歴役「レア役」に応じた宝石（白）又は宝石（赤）とを、交互にブリンク表示することとしてもよく、また、何れか一方の表示のみをすることとしてもよく、また、固有の表示を行うこととしてもよい。
【１２５６】
また、履歴役「レア役」時に宝石（白）を表示するか、宝石（赤）を表示するかは、抽籤により決定される。この抽籤は、図２０９のＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを参照して主制御回路９１が行い、副制御回路１０１は、この抽籤において当籤した場合に、宝石（赤）を表示し、非当籤した場合に宝石（白）を表示する。なお、図１８７に示すように、宝石（赤）が表示された場合（より詳細には、主制御回路９１が行う抽籤に当籤した場合）には、その後の所定ゲーム間（言い換えると、宝石（赤）が表示されている間）は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が、宝石（白）が表示された場合よりも高くなる（図２１０参照）。
【１２５７】
続いて、図１８７（Ｅ）は、履歴抽籤方法を示す図である。主制御回路９１は、当該遊技において、履歴抽籤の抽籤条件を満たした場合に履歴抽籤を行う。同図に示すように、例えば、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、２ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、今回の遊技の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役である場合、当該遊技においてレア役の個数が「レア役３個」となっている。そのため、このような場合には、主制御回路９１は、「レア役３個」に基づく履歴抽籤を行う。
【１２５８】
一方で、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、３ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、１ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、今回の遊技の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役以外である場合、所定ゲーム間におけるレア役の個数は３個であるが、今回の遊技では「レア役３個」の条件を満たしていない。そのため、このような場合には、主制御回路９１は、履歴抽籤を行わない。
【１２５９】

［ＡＴポイントを用いた制御］
続いて、図１８８を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるＡＴポイントを用いた制御について説明する。ここで、ＡＴポイントは、特定の遊技状態において払い出され得るメダルの数量（差枚数＝払出枚数－投入枚数）に関する数値情報である。なお、特定の遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態に関連する一連の遊技状態であり、本実施形態においては、出玉状態「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」をいう。主制御回路９１は、これら特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じてＡＴポイントを算出する。
【１２６０】
具体的には、図１８８（Ａ）に示すように、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとを合計することで算出される。累積ポイントは、上述の特定の遊技状態においてこれまでに付与されたメダルの数量の合計値に関する数値情報であり、特定の遊技状態の各遊技（より詳細には、特定の遊技状態のうち遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技）において、今回の遊技において払い出されるメダルの数量を累積した数値情報である。また、所持ポイントとは、上述の特定の遊技状態において今後付与され得るメダルの数量の合計値に関する数値情報であり、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴの残りゲーム数及びＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数に応じて算出される。
【１２６１】
主制御回路９１は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技において、遊技情報として当籤役を取得する。そして、主制御回路９１は、当籤役として１５枚役が決定されている場合に、累積ポイントに対して２４ポイントを加算し、当籤役として６枚役が決定されている場合に、累積ポイントに対して６ポイントを加算する。なお、１５枚役とは、入賞時に１５枚のメダルが払い出され得る役であり、本実施形態では「Ｆ＿共通ベル１」「Ｆ＿強ベル」「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」をいう。また、６枚役とは、入賞時に６枚のメダルが払い出され得る役であり、本実施系値では「Ｆ＿共通ベル２」「Ｆ＿打順１特殊Ａ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」をいう。
【１２６２】
ここで、３ＢＥＴの遊技において１５枚のメダルが払い出された場合、当該遊技ではメダルは１２枚増加し、また、３ＢＥＴの遊技において６枚のメダルが払い出された場合、当該遊技ではメダルは３枚増加する。そのため、本実施形態では、メダル１枚を２ポイントに換算して（１ポイント＝０．５枚）、ＡＴポイントの算出を行う。
【１２６３】
また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴの残りゲーム数及びＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数を取得する。そして、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数１つ当たりに対して、所持ポイントを６００ポイント加算し、ＡＴの残りゲーム数１ゲーム当たりに対して、所持ポイントを７ポイント加算する。なお、本実施形態では、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値は、３．５枚である。そのため、ＡＴの残りゲーム数１ゲーム当たりに対して設定された所持ポイントは、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値に応じたポイントであるといえる。また、本実施形態では、特化ゾーンのストック１つ当たりから決定される上乗せゲーム数は、約８５ゲームである。そのため、特化ゾーンのストック１つ当たりに対して設定された所持ポイントは、特化ゾーンのストック１つ当たりから決定される上乗せゲーム数と、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値とに応じたポイントであるといえる（６００　８５×７）。
【１２６４】
このように累積ポイントは、これまでに実際に払い出されたメダルの枚数の実数を表し、所持ポイントは、今後払い出され得るメダルの枚数の期待値を表す。そして、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとの合算であり、特定の遊技状態において払い出され得るメダルの数量を表す。

【１２６５】
主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、累積ポイントと所持ポイントとを更新することで、ＡＴポイントを更新する。例えば、「ＡＴ」中に１回の遊技が行われると、ＡＴの残りゲーム数が１減る結果、所持ポイントが７ポイント減る一方で、当該遊技における当籤役に応じて累積ポイントが更新される。すなわち、１ゲーム当たりのメダル増加量の期待値（所持ポイント）が、実際に払い出されたメダルの枚数の実数値（累積ポイント）に替わりＡＴポイントが更新される。また、例えば、「特化ゾーン」の状態において、ストックを消費してＡＴのゲーム数を決定した場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが１減る一方で、決定したゲーム数分だけＡＴの残りゲーム数が増加するため、累積ポイントからは、ストック１つ分の６００ポイントが減る一方で、増加したゲーム数分の所持ポイントが増加する。
【１２６６】
なお、ＡＴポイントは、遊技者には報せないこととすることが好ましい。一方で、ＡＴポイントは、遊技店の店員などに対しては報せることとしてもよい。遊技店の店員などに対してＡＴポイントを報せる方法は任意であるが、例えば、パチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けた状態において確認することのできる遊技機内部の表示部に対してＡＴポイントの値を表示することとしてもよく、また、パチスロ機１から遊技店のホールコンピュータに対してＡＴポイントの値を送信することで、ホールコンピュータにおいてＡＴポイントの値を確認可能にしてもよい。また、遊技店の店員などに対して報せる情報は、ＡＴポイントであってもよく、また、累積ポイントであってもよく、また、所持ポイントであってもよく、また、これら全てであってもよく、これらのうちの一部であってもよい。このように遊技店側にＡＴポイントを報せることで不正の検知に役立てることができる。例えば、ＡＴポイント（累積ポイント）が少ないにも関わらず、多くのメダルが払い出されている場合には、不正の可能性があると判断することができる。
【１２６７】
続いて、図１８８（Ｂ）～図１８８（Ｅ）は、算出したＡＴポイントを用いた制御例を示す。なお、詳しくは後述するが、本実施形態では、ＡＴポイントを用いた制御において用いるＡＴポイントの閾値は、全て２５６の倍数となっている。また、本実施形態では、ＡＴポイントが閾値以上となった場合に、各種の制御を無効にすることとしているが、ＡＴポイントを用いた制御では、ＡＴポイントが閾値以上となった場合に、閾値未満の場合よりも遊技者にとって不利な制御となればよく、必ずしも無効にすることに限られない。一例として、ＡＴポイントが閾値以上となった場合には閾値未満の場合よりも、遊技者にとって有利な制御を行う確率が低くなる又は遊技者にとって不利な制御を行う確率が高くなること（例えば、所定の抽籤において有利な抽籤結果となる確率が低くなること）としてもよい。
【１２６８】
（確定役制御）
初めに、図１８８（Ｂ）を参照して、ＡＴポイントを用いた確定役制御について説明する。図１８０において上述したように、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」では、確定役は条件付きで有効となる。以下に説明する確定役制御は、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」において、確定役を有効とするか無効とするかの制御に関するものである。
【１２６９】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、確定役の種別毎にＡＴポイントの閾値が設定され、ＡＴポイントが閾値以上の遊技では、対象の確定役が当籤役として決定された場合であっても、当該確定役は無効になる。また、ＡＴポイントが閾値未満の遊技では、対象の確定役が当籤役として決定された場合に、図２１７に示す共通＿確定役無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「有効」が決定されると当該確定役は有効となり、抽籤結果として「無効」が決定されると当該確定役は無効になる。

【１２７０】
上述したように、確定役が無効である場合には、確定役に対応する特典を付与せずに、また、右左中又は右中左の押し順がナビされる結果、汎用の図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示される。また、確定役が有効である場合には、確定役に対応する特典を付与するとともに、右１ｓｔ以外の押し順がナビされる（又は何らの押し順もナビされない）結果、確定役に固有の図柄の組合せが表示される。
【１２７１】
ここで、同図に示すように、無効にするＡＴポイントの閾値は、付与する特典の大きさに基づき段階的に高くなる。すなわち、最も大きな特典を付与する確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に対しては最も低い閾値が設定され、無効になり易く制御する一方で、最も小さな特典を付与する確定役「紫７リプ」に対しては最も高い閾値が設定され、無効になり難く制御する。これにより、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴ中などにおいて多くのメダルの払い出しを受けた場合や、残りゲーム数や残りストック数などから今後多くのメダルの払い出しが期待できる場合には、確定役が無効になり易くなる。
【１２７２】
（最終上乗せ制御）
続いて、図１８８（Ｃ）を参照して、ＡＴポイントを用いた最終上乗せ制御について説明する。上述したように、本実施形態では、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合（ＡＴの終了時）に最終上乗せ抽籤を行い、当籤した場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与する。以下に説明する最終上乗せ制御は、ＡＴの終了時に最終上乗せ抽籤を行うか否かの制御に関するものである。
【１２７３】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値が設定され、ＡＴの終了時にＡＴポイントが閾値以上である場合には、最終上乗せを行わない（最終上乗せ抽籤自体を行わない）。他方、ＡＴの終了時にＡＴポイントが閾値未満である場合には、図２１３に示すＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルを用いた最終上乗せ抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「当籤」が決定されると、最終上乗せを行い、抽籤結果として「非当籤」が決定されると、最終上乗せを行わない。
【１２７４】
（ＡＴ中の各種抽籤の制御）
続いて、図１８８（Ｄ）を参照して、ＡＴポイントを用いたＡＴ中の各種抽籤に関する制御について説明する。本実施形態では、ＡＴなどの特定の遊技状態において、主制御回路９１は、各種の抽籤を行う。以下に説明するＡＴ中の各種抽籤の制御は、これら各種の抽籤を行うか否かの制御に関するものである。なお、以下の説明では、有効／無効にする各種の抽籤として、図２１０に示すＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを用いたＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤や、図２０９に示すＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを用いた履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示するか否かの抽籤を対象としているが、他の抽籤を有効／無効の対象としてもよい。
【１２７５】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値毎にＡＴポイント種別が対応付けられ、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別０」が対応付けられ、７６８ポイント以上１２８０ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別１」が対応付けられ、１２８０ポイント以上２５６０ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別２」が対応付けられ、２５６０ポイント以上である場合にはＡＴポイント種別として「種別３」が対応付けられている。
【１２７６】
主制御回路９１は、ＡＴなどの特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴポイント種別に応じて、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「有効」が決定されると、上述した各種の抽籤を有効（抽籤を行う）と

し、抽籤結果として「無効」が決定されると、上述した各種の抽籤を無効（抽籤を行わない）とする。同図及び後述の図２１８に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントが低いほど無効抽籤において「有効」が決定され易く、ＡＴポイントが高いほど無効抽籤において「無効」が決定され易い。

【１２７７】

なお、上述したように、履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示することが決定された場合、その後の所定ゲーム間は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が、宝石（白）が表示された場合よりも高くなる。そのため、履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示することが決定された場合には、その後の所定ゲームの間は、ＡＴポイントに基づく無効抽籤を行わないこととしてもよい。

【１２７８】

（ＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別の制御）

続いて、図１８８（Ｅ）を参照して、ＡＴポイントを用いたＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別に関する制御について説明する。本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、シナリオにより管理され、シナリオに応じて有利度合いが異なる。ＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別の制御は、ＡＴポイントに応じて抽籤するシナリオの有利度合いを異ならせる制御である。

【１２７９】

同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値毎にシナリオ抽籤種別が対応付けられ、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別０」が対応付けられ、７６８ポイント以上１２８０ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別１」が対応付けられ、１２８０ポイント以上２５６０ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別２」が対応付けられ、２５６０ポイント以上である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別３」が対応付けられている。

【１２８０】

主制御回路９１は、ＡＴ中ＣＺの開始時に、図２１４（Ａ）に示すＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルを参照して、シナリオ抽籤種別に基づくシナリオ抽籤を行う。詳しくは後述するが、本実施形態では、シナリオ抽籤種別「種別０」は、遊技者にとって有利なシナリオが最も決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別１」は、遊技者にとって有利なシナリオが次に決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別２」は、遊技者にとって有利なシナリオが次に決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別３」は、遊技者にとって有利なシナリオが最も決定され難い。言い換えると、本実施形態では、ＡＴポイントが低いほど有利なシナリオが決定され易く、ＡＴポイントが高いほど有利なシナリオが決定され難い。

【１２８１】

［ＡＴポイントの管理方法］

続いて、図１８９を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるＡＴポイントの管理方法について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１には、ＡＴポイントを計数するためのカウンタが設けられる。図１８９（Ａ）に示すように、このＡＴポイント用のカウンタは、上位バイト（１バイト）及び下位バイト（１バイト）の２バイトからなるカウンタである。

【１２８２】

上位バイトでは、２５６の整数倍の値が計数され、下位バイトでは、ＡＴポイントのうちの当該整数倍の値では計数できない端数部分の値（０～２５５）が計数される。図１８９（Ｂ）に示すように、例えば、ＡＴポイントが２５６ポイントである場合、上位バイトでは「１」をカウントし、下位バイトでは「０」をカウントする結果、１６進数では上位バイト「０１」下位バイト「００」の「１００Ｈ」で表すことができる。同様に、ＡＴポイントが２５７ポイントである場合には、上位バイト「０１」下位バイト「０１」の「１０１Ｈ」で表すことができ、また、ＡＴポイントが２９２ポイントである場合には、上位バイト「０１」下位バイト「２４」の「１２４Ｈ」で表すことができ、また、ＡＴポイン

トが５３２ポイントである場合には、上位バイト「０２」下位バイト「１４」の「２１４Ｈ」で表すことができる。

【１２８３】

続いて、図１８９（Ｃ）は、ＡＴポイントを用いた制御に用いる閾値を示す図である。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値として２５６の倍数を用いる。このように閾値として２５６の倍数を用いる場合、同図に示すように、下位バイトは常に「００」になるため、上位バイトの値を比較することで閾値以上であるか否かを判定することができ、閾値に下位バイトの値が不要になる。

【１２８４】

例えば、閾値として３０７２ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０Ｃ」下位バイト「００」の「Ｃ００Ｈ」で表すことができ、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトが「０Ｃ」以上の場合は、下位バイトの値に関係なく、閾値以上であると判定することができ、また、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトが「０Ｃ」未満の場合は、下位バイトの値に関係なく、閾値未満であると判定することができる。

【１２８５】

同様に、閾値として２０４８ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０８」下位バイト「００」の「８００Ｈ」で表すことができ、また、閾値として１７９２ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０７」下位バイト「００」の「７００Ｈ」で表すことができ、また、閾値として７６８ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０３」下位バイト「００」の「３００Ｈ」で表すことができる。そして、閾値（上位バイトのみ）と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトとを比較することで、閾値以上であるか否かを判定することができる。

【１２８６】

そのため、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイント用のカウンタとしては、２バイトのデータを用いる一方で、閾値としては１バイトのデータのみを用い、ＡＴポイント用のカウンタのうちの上位バイトの値と、閾値の１バイトの値とを比較することで、ＡＴポイントに対する閾値の制御が可能になる。

【１２８７】

一例として、図１８９（Ｄ）には、ＡＴポイントが２０００ポイントである場合の閾値の制御例を示す。ＡＴポイントが２０００ポイントである場合、２バイトのＡＴポイント用のカウンタの値は、上位バイト「０７」下位バイト「Ｄ０」の「７Ｄ０Ｈ」となる。例えば、閾値３０７２ポイントと比較する場合、閾値は１バイトのみの「０ＣＨ」で表すことができるため、閾値「０ＣＨ」と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイト「０７Ｈ」とを比較して、２０００ポイントは、閾値（３０７２）未満であると判定することができる。同様に、閾値１７９２ポイントと比較する場合、閾値は１バイトのみの「０７Ｈ」で表すことができるため、閾値「０７Ｈ」と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイト「０７Ｈ」とを比較して、２０００ポイントは、閾値（１７９２）以上であると判定することができる。

【１２８８】

［出玉状態の制御に用いる各種データテーブル］

続いて、出玉状態の制御において用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ３２に記憶されており、主制御基板７１は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【１２８９】

［通常＿有利区間移行抽籤テーブル］

初めに、図１９０を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定され

た場合には、出玉状態を移行することなく「通常」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「通常有利」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「通常有利」に移行するとともに、図１９１に示す通常＿初期通常モード抽籤テーブルを参照して、通常モードを決定し、通常モードの初期値としてセットする。

【１２９０】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。このとき、主制御回路９１は、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９１】

なお、同図において抽籤種別「フェイク／確定役」に基づく有利区間移行抽籤では、故高確率で「通常有利」に当籤し、「ＡＴ前兆」に当籤する確率は極端に低い。これは上述のように、本実施形態では、確定役に応じた抽籤処理では、基本的に不利な結果としつつ、確定役が有効である場合には、抽籤によらない処理（確定役当籤時処理）により、遊技者にとって有利な状態となるように制御するためである。

【１２９２】

［通常＿初期通常モード抽籤テーブル］

続いて、図１９１を参照して、通常＿初期通常モード抽籤テーブルについて説明する。通常＿初期通常モード抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「通常有利」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別）に応じて通常モードの初期値を決定する初期通常モード抽籤に用いられる。通常＿初期通常モード抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、初期通常モード抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定した通常モードを、次ゲームに移行する「通常有利」の通常モードの初期値としてセットする。

【１２９３】

［通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブル］

続いて、図１９２を参照して、通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＣＺモードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）のＣＺモード及び抽籤種別毎に、移行先のＣＺモードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定したＣＺモードを、次ゲームのＣＺモードとしてセットする。

【１２９４】

［通常有利＿ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図１９３を参照して、通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＣＺへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルは、現在のＣＺモード及び抽籤種別毎に、ＣＺへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持し、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＣＺ前兆」に移行するとともに、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＣＺ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９５】

［通常有利＿通常モード移行抽籤テーブル］

続いて、図１９４を参照して、通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎

に内部当籤役（抽籤種別）に基づき通常モードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）の通常モード及び抽籤種別毎に、移行先の通常モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定した通常モードを、次ゲームの通常モードとしてセットする。

【１２９６】

［通常有利＿ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図１９５を参照して、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルは、現在の通常モード及び抽籤種別毎に、ＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持する。他方、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９７】

［通常有利＿履歴抽籤テーブル］

続いて、図１９６を参照して、通常有利＿履歴抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿履歴抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において上述した履歴抽籤を行う際に参照されるテーブルであり、図１９６（Ａ）は、リプレイ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照される通常有利＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）であり、図１９６（Ｂ）は、レア役個数に基づく履歴抽籤を行う際に参照される通常有利＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）である。

【１２９８】

通常有利＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）は、所定ゲーム間にリプレイが連続して当籤役として決定された回数（リプレイ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＣＺ前兆」に移行するとともに、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＣＺ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９９】

通常有利＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）は、所定ゲーム間にレア役が当籤役として決定された回数（レア役個数）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１３００】

［通常有利＿天井恩恵抽籤テーブル］

続いて、図１９７を参照して、通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルは、「通常有利」の経過ゲーム数が４００ゲームに到達した際に参照され、４００ゲーム到達時の仮天井制御における恩恵を付与するか否かの天井恩恵抽籤に用いられる。通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルは、天井恩恵抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「転落」が決定さ

れた場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＣＺモード高確Ａ」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持するとともに、次ゲームのＣＺモードとして「高確Ａ」をセットする。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１３０１】

［ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブル］

続いて、図１９８を参照して、ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルは、ＣＺ当籤からＣＺが開始されるまでの間（本実施形態では、ＣＺの開始時）において、開始するＣＺの種別を決定するためのＣＺ種別抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルは、ＣＺ種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「通常」が決定された場合には、開始するＣＺの種別として「通常」を決定し、セットする。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「特殊」が決定された場合には、開始するＣＺの種別として「特殊」を決定し、セットする。

【１３０２】

［ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図１９９を参照して、ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルは、「ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルは、ＣＺの種別及び抽籤種別毎に、ＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを付与せずに、「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３０３】

なお、「ＣＺ」はゲーム数により継続期間が管理され、「ＣＺ」中にＡＴ抽籤に当籤しても、５ゲーム間は出玉状態「ＣＺ」のまま移行しない。主制御回路９１は、「ＣＺ」の終了時（５ゲーム経過）にＡＴのストックを有している場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「特化ゾーン準備」に移行させ、ＡＴのストックを有していない場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「通常有利」に移行させる。

【１３０４】

［特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブル］

続いて、図２００を参照して、特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルについて説明する。図１８０において上述したように、「特化ゾーン準備」の状態では抽籤結果に応じてベルナビを行う。特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルは、「特化ゾーン準備」の状態において押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）の当籤時に参照され、正解の押し順を報知するか否かのベルナビ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルは、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦに対して、ベルナビを行うか否かの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、ベルナビ抽籤において「非当籤」が決定された場合には何らの報知も行わず、「当籤」が決定された場合にはベルナビを行う。同図によると、特殊モードがＯＮである場合には、押し順小役が当籤してもベルナビが行われ難いことが分かる。

【１３０５】

なお、本実施形態では、特殊モードは、少なくとも特化ゾーンの開始時にＯＦＦに更新

されるため、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態では常にＯＦＦであり、ＯＮであることはない。この点、上述の仕様例のように、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に「ＸＤリプ」を表示可能な仕様とした場合には、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態においても特殊モードがＯＮのままの場合がある。このような仕様の場合には、主制御回路９１は、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態においても、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦに基づきベルナビ抽籤を行うこととしてもよい。「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態におけるベルナビ抽籤では、特殊モードがＯＮである場合には所定の確率でベルナビに当籤し、特殊モードがＯＦＦである場合には所定の確率よりも高い確率（より好ましくは１００％の確率）でベルナビに当籤することとしてもよい。また、「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」の状態では、特殊モードがＯＮである場合のみベルナビ抽籤を行い、特殊モードがＯＦＦである場合は、ベルナビ抽籤を行うことなく、必ず、ベルナビを行うこととしてもよい。

【１３０６】

［特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブル］

続いて、図２０１を参照して、特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルは、「特化ゾーン準備」の状態において通常リプ又は特殊リプの当籤時に特化ゾーンを開始させるか否かを決定する特化ゾーン開始抽籤を行う際に参照されるテーブルである。同図に示すように、特化ゾーン種別としては“初回”“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”が設けられ、最初の「特化ゾーン準備」では“初回”が参照され、２回目以降の「特化ゾーン準備」では特化ゾーンの種別に応じて“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”が参照される。より具体的には、「通常」「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ前兆」から移行した「特化ゾーン準備」では、“初回”が参照され、「ＡＴ」「特殊ＡＴ」から移行した「特化ゾーン準備」では、特化ゾーンの種別に応じたテーブルが参照される。

【１３０７】

特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別毎に特化ゾーン開始抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「準備継続」が決定された場合には、出玉状態を「特化ゾーン準備」のまま維持し、抽籤結果として「開始」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「特化ゾーン準備」から「特化ゾーン」に移行させる。

【１３０８】

［特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図２０２～図２０５を参照して、特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。図２０２は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン１”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０３は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン２”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０４は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン３”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０５は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン４”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルである。

【１３０９】

特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、「特化ゾーン」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき上乗せゲーム数の抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別及び抽籤種別毎に、上乗せゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、特化ゾーン中の単位遊技毎に上乗せゲーム数を決定すると、決定した上乗せゲーム数を合算して管理する。そして、主制御回路９１は、特化ゾーンが終了すると、合算した上乗せゲーム数をＡＴの残りゲーム数に加算する。

【１３１０】

［特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブル］

続いて、図２０６を参照して、特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルは、「特化ゾーン」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンを終了させるか否かを決定する特化ゾーン終了抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別及び抽籤種別毎に特化ゾーン終了抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「継続」が決定された場合には、出玉状態を「特化ゾーン」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「特化ゾーン」から「ＡＴ」に移行させるとともに、特化ゾーン中に決定された上乗せゲーム数の合算値をＡＴの残りゲーム数に加算し、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１減算する。なお、特化ゾーンには、保障期間が設けられており、主制御回路９１は、保障期間の間は特化ゾーン終了抽籤を行わず、保障期間が終了した後の単位遊技において特化ゾーン終了抽籤を行う。保障期間は、特化ゾーンの種別に関係なく一定であってもよく、また、特化ゾーンの種別に応じて異なるものであってもよい。本実施形態では、“特化ゾーン１”の保障期間は５ゲームであり、その他の特化ゾーンの保障期間は１０ゲームである。

【１３１１】

［ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブル］

続いて、図２０７を参照して、ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルは、ＡＴ当籤からＡＴが開始されるまでの間（本実施形態では、ＡＴの開始時）において、ＡＴモードの初期値を決定するための、初期ＡＴモード抽籤を行う際に参照されるテーブルである。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴの終了後にＡＴ（特化ゾーン）のストックが残っている場合、特化ゾーンなどを経由して再びＡＴが開始される。ここで、主制御回路９１は、初回のＡＴ開始時のみＡＴモードの初期値を決定し、ＡＴの終了後にストックを消費して再び開始するＡＴの開始時には、初期ＡＴモード抽籤を行わずに、ＡＴ終了時のＡＴモードをそのまま引き継ぐこととしてもよい。もちろん、ＡＴの終了後にストックを消費して再び開始するＡＴの開始時に、初期ＡＴモード抽籤を行うこととしてもよい。

【１３１２】

ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルは、初期ＡＴモード抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「低確」が決定された場合には、ＡＴモードとして“低確”をセットし、抽籤結果として「高確Ａ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ａ”をセットし、抽籤結果として「高確Ｂ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ｂ”をセットし、抽籤結果として「高確Ｃ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ｃ”をセットする。

【１３１３】

［ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブル］

続いて、図２０８を参照して、ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴモードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）のＡＴモード及び抽籤種別毎に、移行先のＡＴモードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定したＡＴモードを、次ゲームのＡＴモードとしてセットする。

【１３１４】

［ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブル］

続いて、図２０９を参照して、ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において履歴役「レア役」が内部当籤役として決定された場合に、履歴役「レア役」を宝石（赤）で表示するか否かのアイコン種別抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、アイコン種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤（白）」が決定された場合には、その旨を副制御回路

１０１に通知し、通知を受けた副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（白）を表示する。同様に、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤（赤）」が決定された場合には、その旨を副制御回路１０１に通知し、通知を受けた副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（赤）を表示する。

【１３１５】

なお、上述したように、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルにおいて抽籤結果として「無効」が決定された場合には、主制御回路９１は、アイコン種別抽籤を行わない。この場合には、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（白）を表示する。

【１３１６】

［ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブル］

続いて、図２１０を参照して、ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、ＡＴモード等及び抽籤種別毎に、特化ゾーンのストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。なお、「特殊ＡＴ」の状態では「特殊ＡＴ」欄が参照され、上述のアイコン種別抽籤で「当籤（赤）」が決定されてから所定ゲーム数の間（５ゲーム間）は、「赤宝石」欄が参照され、それ以外の場合は、現在のＡＴモードに応じた欄が参照される。

【１３１７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを付与することなく、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ特化ゾーンのストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「特殊当籤」が決定された場合には、ＡＴ特化ゾーンのストックを複数付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３１８】

同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、「赤宝石」欄が参照される場合が特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が最も高い。そのため、履歴役「レア役」に伴い履歴表示窓に宝石（赤）が表示されている間は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤し易い状態といえる。

【１３１９】

ここで、上述したように、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルにおいて抽籤結果として「無効」が決定された場合には、主制御回路９１は、特化ゾーンのストック抽籤を行わない。なお、「赤宝石」欄を参照した特化ゾーンのストック抽籤についてのみは行うこととしてもよい。

【１３２０】

［ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図２１１を参照して、ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴ中ＣＺへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、ＡＴ中ＣＺへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「ＡＴ」のまま維持し、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に移行する。

【１３２１】

［ＡＴ＿履歴抽籤テーブル］

続いて、図２１２を参照して、ＡＴ＿履歴抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿履歴

抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において上述した履歴抽籤を行う際に参照されるテーブルであり、図２１２（Ａ）は、リプレイ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）であり、図２１２（Ｂ）は、レア役個数に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）であり、図２１２（Ｃ）は、はずれ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（はずれ連）である。

【１３２２】

ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）は、所定ゲーム間にリプレイが連続して当籤役として決定された回数（リプレイ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に移行する。

【１３２３】

ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）は、所定ゲーム間にレア役が当籤役として決定された回数（レア役個数）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３２４】

ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（はずれ連）は、所定ゲーム間にはずれが当籤役として決定された回数（はずれ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴモードを１つ昇格させる。

【１３２５】

［ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図２１３を参照して、ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルは、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合に行う最終上乗せ抽籤に用いられるテーブルである。ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルは、確定役の無効の有無毎に、最終上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＴが終了するまでに確定役が無効になっていない場合には「無効なし」欄が参照され、確定役が無効になっている場合には「無効有り」欄が参照される。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３２６】

なお、主制御回路９１は、確定役が無効になっている場合にのみ（言い換えると、確定役に応じて特典を付与しないと決定した場合にのみ）最終上乗せ抽籤を行い、無効になっていない場合には最終上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。また、同図に示すように、本実施形態では、確定役が無効になっている場合には、最終上乗せ抽籤に必ず当籤することとしているが、確定役が無効になっている場合には、無効になっていない場合と比べて、最終上乗せ抽籤に当籤する確率が異なって（高い又は低い）いればよい。

【１３２７】

［ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブル］

続いて、図２１４を参照して、ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルは、ＡＴ中ＣＺの当籤からＡＴ中ＣＺが開始されるまでの間（本実施形態では、ＡＴ中ＣＺの開始時）において、開始するＡＴ中ＣＺのシナリオを決定するためのシナリオ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルは、シナリオ抽籤種別毎に、シナリオ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定されたシナリオをセットし、ＡＴ中ＣＺの遊技を制御する。

【１３２８】

なお、シナリオ抽籤種別は、ＡＴポイントに応じて決定される情報であり（図１８８（Ｅ））、主制御回路９１は、シナリオ抽籤を行う場合に、当該時点におけるＡＴポイントに応じてシナリオ抽籤種別を決定する。また、シナリオは、シナリオ番号が大きいほど遊技者にとって有利なシナリオであり、シナリオ抽籤種別「種別０」～「種別３」では、「種別０」が有利なシナリオを最も当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別１」が有利なシナリオを次に当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別２」が有利なシナリオを次に当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別３」が有利なシナリオを最も当籤し難いシナリオ抽籤種別である。そのため、本実施形態では、ＡＴポイントが少ないほど、遊技者にとって有利なシナリオが決定され易い。

【１３２９】

続いて、図２１４（Ｂ）は、シナリオの内容を示す図である。シナリオは、５ゲーム毎にＣＺ種別を規定する情報である。例えば、シナリオ１は、５ゲームで終了するＡＴ中ＣＺのシナリオであり、１～５ゲームのＣＺ種別が１（青）となるシナリオである。また、シナリオ１０は、１５ゲームで終了するＡＴ中ＣＺのシナリオであり、１～５ゲームのＣＺ種別が１（青）、６～１０ゲームのＣＺ種別が２（緑）、１１～１５ゲームのＣＺ種別が３（赤）となるシナリオである。なお、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、固有の演出ステージを用いて演出が行われ、ＣＺ種別の末尾の色情報（青、緑、赤）は、当該演出ステージの色を表している。そのため、遊技者は、演出ステージの色から、ＣＺ種別を把握することができる。

【１３３０】

［ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブル］

続いて、図２１５を参照して、ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、ＣＺ種別及び抽籤種別毎にストック抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを付与せずに、「当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３３１】

なお、ＡＴ中ＣＺはシナリオ毎のゲーム数により継続期間が管理され、ＡＴ中ＣＺにおいてＡＴ抽籤に当籤しても、シナリオに対応したゲーム数の間は、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」のまま移行しない。主制御回路９１は、ＡＴ中ＣＺが終了すると、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ中ＣＺ」から「ＡＴ」に移行させる。

【１３３２】

［共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブル］

続いて、図２１６を参照して、共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルについて説明する。共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルは、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合に特化ゾーンの種別を抽籤する際に参照されるテーブルである。共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルは、ストック契機毎に特化ゾーンの種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ここで、確定役「Ｆ＿紫７リプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「紫７」が参照され、確定役「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「赤ＢＡＲ」が参照され、確定役「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「Ｗ揃い」が参照され、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「黒ＢＡＲ」が参照され、「通常有利」の状態において通常モード“特殊”において特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「通常モード特殊」が参照され、これら以外を契機として特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「通常（右以外）」が参照される。

【１３３３】
主制御回路９１は、抽籤結果として「特化ゾーン１」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン１”とし、抽籤結果として「特化ゾーン２」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン２”とし、抽籤結果として「特化ゾーン３」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン３”とし、抽籤結果として「特化ゾーン４」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン４”とする。なお、特化ゾーンは、種別に応じてゲーム数の上乗せ期待度が異なり、ゲーム数の上乗せ期待度は、“特化ゾーン４”が最も高く、“特化ゾーン３”が次に高く、“特化ゾーン２”が次に高く、“特化ゾーン１”が最も低い。

【１３３４】
また、“特化ゾーン１”は、当籤役に関係なく毎ゲーム少ないけれどもゲーム数の上乗せが行われる特化ゾーンであり、“特化ゾーン２”は、当籤役に応じてゲーム数の上乗せが行われないことがあるものの、通常リプ（「Ｆ＿通常リプ１」）の当籤時に少なくとも５０ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン２”において通常リプが当籤した場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「紫７リプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。また、“特化ゾーン３”は、当籤役に応じてゲーム数の上乗せが行われないことがあるものの、通常リプの当籤時に少なくとも１００ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン３”において通常リプが当籤した場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「赤ＢＡＲリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。

【１３３５】
また、“特化ゾーン４”は、“特化ゾーン１”～“特化ゾーン３”の特徴を有し、当籤役に関係なく毎遊技ゲーム数の上乗せが行われるとともに、通常リプの当籤時に少なくとも５０ゲーム以上（１００ゲームの確率も高い）の上乗せが行われ、特殊リプ（「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」）の当籤時に少なくとも２００ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン４”において通常リプが当籤し、上乗せゲーム数として５０ゲームが決定された場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「紫７リプ」に係る図柄の組合せの表示を促し、また、通常リプが当籤し、上乗せゲーム数として１００ゲームが決定された場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「赤ＢＡＲリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。また、“特化ゾーン４”において「Ｆ＿特殊リプ１」が当籤した場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「Ｗ揃いリプ」に係る図柄の組合せの表示を促し、「Ｆ＿特殊リプ２」が当籤した場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「Ｗ揃いリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。

【１３３６】
［共通＿確定役無効抽籤テーブル］
続いて、図２１７を参照して、共通＿確定役無効抽籤テーブルについて説明する。共通＿確定役無効抽籤テーブルは、確定役を条件付きで有効とする状態（「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」）において、ＡＴポイントに基づき無効とはならない確定役の当籤時に、当該確定役を無効にするか否かの無効抽籤を行う際に参照されるテーブルである。すなわち、主制御回路９１は、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が当籤役として決定された場合、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合には、共通＿確定役無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、ＡＴポイントが７６８ポイント以上である場合には、この抽籤を行うことなく、無効にする。

【１３３７】
共通＿確定役無効抽籤テーブルは、確定役の無効抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「有効」が決定された場合には、当籤した確定役を有効として、確定役に応じた特典を付与する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「無効」が決定された場合には、当籤した確定役を無効にして、確定役に応

じた特典を付与しない。
【１３３８】
［共通＿抽籤無効抽籤テーブル］
続いて、図２１８を参照して、共通＿抽籤無効抽籤テーブルについて説明する。共通＿抽籤無効抽籤テーブルは、ＡＴ中などの特定の遊技状態において各種の抽籤を無効にするか否かの無効抽籤を行う際に参照されるテーブルである。共通＿抽籤無効抽籤テーブルは、ＡＴポイント種別毎に、無効抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「有効」が決定された場合には、当該遊技において各種の抽籤を行い、抽籤結果として「無効」が決定された場合には、当該遊技では各種の抽籤を行わない。
【１３３９】
なお、ＡＴポイント種別は、ＡＴポイントに応じて決定される情報であり（図１８８（Ｄ））、主制御回路９１は、無効抽籤を行う場合に、当該時点におけるＡＴポイントに応じてＡＴポイント種別を決定する。
【１３４０】
［共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブル］
続いて、図２１９を参照して、共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルについて説明する。共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルは、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合にロック状態を発生させるか否かを抽籤する際に参照されるテーブルである。共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルは、ストック当籤時の状態及びストック当籤時の抽籤種別毎にロック状態を発生させるか否かの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ここで、出玉状態「通常」又は「通常有利」においてＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合には「通常／通常有利」欄が参照され、出玉状態「ＡＴ」においてＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合には「ＡＴ」欄が参照される。
【１３４１】
主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、ロック状態を発生させずに、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、遊技の進行を停止するロック状態を発生させる。なお、主制御回路９１は、ロック状態を発生させる場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。例えば、主制御回路９１は、ロック状態を発生させる場合には、当該抽籤の契機となった分のＡＴ（特化ゾーン）のストックに加え、１つ又は複数のストックを更に付与することとしてもよい。
【１３４２】
同図に示すように出玉状態「ＡＴ」中は、特化ゾーンのストックが付与されると比較的高確率でロック状態が発生する。ここで、上述したように履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）が表示された場合、その後の所定ゲーム数の間は、特化ゾーンのストックが付与され易い（図２１０参照）。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）が表示された場合、その後の所定ゲーム数の間は、ロック状態が発生し易い状態となる。
【１３４３】
［第４実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］
以上、第４実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。
【１３４４】
［ＡＴポイントを用いた制御（上乗せ確率変化）］
図１８８において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、特定の遊技状態（本実施形態では、出玉状態「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」）において払い出され得るメダルの数量（差枚数＝払出枚数－投入枚数）に関する数値情報をＡＴポイントして管理する。主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じてＡＴポイントを算出する。

【１３４５】
具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役や入賞した役といった、今回の遊技において実際に払い出されるメダルの枚数を特定するための遊技情報を取得すると、実際に払い出されるメダルの枚数に応じたポイントの加算値を算出し、累積ポイントを更新する。また、主制御回路９１は、ＡＴの残りゲーム数やＡＴの残りストック数といった遊技情報を取得すると、ＡＴの残りゲーム数やＡＴの残りストック数から予想される、今後付与され得るメダルの枚数の期待値に応じた所持ポイントを算出する。そして、主制御回路９１は、累積ポイントと所持ポイントとの合計を、ＡＴポイントとして算出する。
【１３４６】
そして、主制御回路９１は、算出したＡＴポイントが閾値を超えると（より詳細には、閾値以上になると）、特典の付与確率（例えば、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報）を変化させる。一例としては、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値を超えている場合には、確定役のような特定の遊技状態の遊技期間の延長といった特典を付与する期待度が他の役よりも高い役が内部当籤役として決定されたとしても、確定役を無効にして特典を付与しないように制御する。
【１３４７】
このように本実施形態のパチスロ機１では、特定の遊技状態において付与され得るメダルの枚数に関するＡＴポイントに応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。また、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、確定役を無効にするなどの制御を行うことで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。
【１３４８】
なお、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報は任意であり、また、延長情報を変化させることには、本実施形態のように無効にすること（延長しないこと）の他に、確率を低くすることも含み、また、確率を高くすることも含む。すなわち、本遊技性は、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、確定役を無効にすることの他に、確定役を無効にする確率を変化させることを含み、また、確定役の制御に限られず、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックの上乗せ抽籤を無効にすること、当該上乗せ抽籤に当籤する確率を変化させることを含む。また、本実施形態では、ＡＴ中にゲーム数の上乗せは行わないが、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、ゲーム数の上乗せ抽籤を無効にすること、当該上乗せ抽籤に当籤する確率を変化させることや、当該上乗せ抽籤に当籤した場合に上乗せするゲーム数を変化（多くする又は少なくする）させることを含む。
【１３４９】
［ＡＴポイントを用いた制御（出目の多様化）］
また、本実施形態のパチスロ機１では、確定役が無効の場合には、右左中又は右中左の押し順を報知し、確定役が有効の場合には、当該押し順を報知しない。その結果、確定役が無効の場合には、他のリプレイ役においても表示され得る図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示され、確定役が有効の場合には、夫々の確定役において固有の図柄の組合せが表示される。なお、本実施形態では、確定役が有効の場合には何らの押し順も報知しないが、これに限られるものではなく、確定役に固有の図柄の組合せが表示される押し順を報知することとしてもよい。
【１３５０】
これにより、本実施形態のパチスロ機１では、確定役の当籤時に表示される図柄の組合せ（出目）が、ＡＴポイントに応じて異なることになり、遊技者が注目する出目（結果表示）が多様化し、遊技の興趣が向上する。このとき、確定役が有効である場合の出目は、確定役に固有の出目である一方で、確定役が無効である場合の出目は、確定役以外の役が

当籤役として決定された場合にも表示され得る出目である。そのため、遊技者は、表示された汎用的な出目から確定役が当籤し無効になったのか他の役が当籤したのかを把握することができず、遊技者に気付かれることなく出目のバリエーションが異なる状態を制御することができる。また、図１８８（Ｂ）に示すように、無効にする確定役の種類は、ＡＴポイントに応じて段階的に増えるため、出目のバリエーションを段階的に変化させることができる。

【１３５１】

なお、本遊技性は、ＡＴポイントに応じて出目のバリエーションを異ならせるものであり、異ならせる対象は、固有の出目であるか汎用的な出目であるかは限るものではない。例えば、主制御回路９１は、ＡＴポイントが特定の範囲にある場合には（第１閾値未満）、特定の役の当籤時に特定の出目（図柄の組合せ）が表示されるように、押し順のナビを行い、ＡＴポイントが特定の範囲とは異なる所定の範囲にある場合には（第１閾値以上第２閾値未満）、特定の役の当籤時に所定の出目（図柄の組合せ）が表示されるように、押し順のナビを行うものであってもよい。

【１３５２】

［ＡＴポイントを用いた確定役制御と最終上乗せ制御］

また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、確定役が有効である場合には、当該確定役の当籤を契機として特典を付与する一方で、確定役が無効である場合には、確定役に当籤した遊技よりも後の遊技であるＡＴの終了時に行う最終上乗せ抽籤に基づき、特典を付与可能である。これにより確定役を無効にした場合には、その代わりに他の特典を付与することができるため、遊技者が一方的に不利益を受けてしまうことを軽減することができる。なお、この場合において、確定役を無効にした場合には、汎用的な出目が表示されることになるため、遊技者は確定役が無効になったことに気付くことなく、最終上乗せ抽籤に基づく特典を得ることができる。このように確定役を無効にした場合には、代わりの特典を付与することで、実際に生じた不利益も補てんすることができ、また、確定役の当籤に伴う特典を多様化することができる。なお、本実施形態では、最終上乗せ抽籤に基づく特典と、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に基づく特典とを同一の特典としているが、これに限るものではない。すなわち、無効にする確定役に基づく特典と、無効にした特典を補てんする特典とは、同一のものに限らず、異なる特典であってもよい。

【１３５３】

また、主制御回路９１は、最終上乗せ抽籤の抽籤時（すなわち、確定役が当籤した遊技よりも後のＡＴ終了時）に、ＡＴポイントが閾値（１０２４）以上である場合には、最終上乗せ抽籤を行わない。これにより、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。このように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントに基づき最終上乗せ抽籤を無効にするが、最終上乗せ抽籤は、ＡＴポイントに関わらず無効にしないこととしてもよい。また、ＡＴポイントに応じて最終上乗せ抽籤に当籤する確率を異ならせることとしてもよい。また、確定役を無効にしている場合には、ＡＴポイントに関わらず最終上乗せ抽籤を無効にせず、確定役を無効にしている場合には、ＡＴポイントに基づき最終上乗せ抽籤を無効にすることとしてもよい。

【１３５４】

［ＡＴポイントを用いた履歴種別制御］

また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が当籤役として決定されると、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するか宝石（白）を表示するかを決定する。なお、宝石（赤）を表示すると決定した場合には、その後の所定ゲーム数の間、ＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が上がる。主制御回路９１は、この宝石（赤）を表示するか否かの決定も、ＡＴポイントを参照して行う。具体的には、ＡＴポイントに基づき抽籤無効抽籤を行い、この抽籤において「無効」が決定されると、宝石（赤）を表示するか否かの抽籤を行わないため、宝石（赤）を表示するか否かの決定は、ＡＴポイントに基づき行われることになる。これにより、ＡＴポイントに応じて、宝石（赤

）を表示する確率だけでなく、その後の特典（特化ゾーンストック）付与の確率も変化するため、多様な遊技性を実現することができる。

【１３５５】

なお、ＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤に当籤した場合、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能することがある（図２１９参照）。上述のように特化ゾーンのストック付与の確率は、ＡＴポイントに応じて変化するため、ＡＴポイントに応じてロック状態の発生頻度を異ならせることができるため、多様な遊技性を実現することができる。

【１３５６】

［ＡＴポイントを用いた遊技性のその他の仕様例］

続いて、図２２０を参照して、ＡＴポイントを用いた遊技性において適用可能なその他の仕様例について説明する。初めに、図２２０（Ａ）（ａ）には、本遊技性の基本パターンを示す。同図に示すように、本遊技性では、上乗せ（特典付与）確率と、出目内容とをＡＴポイントに基づき変化させる。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ確率を異ならせるとともに、出目の内容を異ならせる。なお、上乗せ確率を異ならせるとは、上述したように、確定役を有効／無効にすることの他、他の役（リプレイ、小役、レア役）に基づく上乗せ抽籤の当籤確率を異ならせることに加え、上乗せ抽籤の抽籤対象となる役を増減することなどを含む。また、出目の内容を異ならせるとは、上述したように、押し順に応じて異なる図柄の組合せが表示される役の当籤時にナビする押し順を制御することである。

【１３５７】

また、上乗せ確率については、上乗せ制御Ａと上乗せ制御Ｂとがある場合に、両者を共に変化させることとしてもよく、また、両者を個別に変化させることとしてもよい。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ制御Ａ及び上乗せ制御Ｂの当籤確率を変化させてもよく、また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１閾値以上になると、上乗せ制御Ａの当籤確率を変化させ、ＡＴポイントが第２閾値以上になると、上乗せ制御Ｂの当籤確率を変化させることとしてもよい。

【１３５８】

また、同図（ｂ）（ｃ）は、本遊技性の他の仕様例への適用パターンを示す。同図（ｂ）に示すように、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ確率を異ならせる一方で、出目の内容についてはＡＴポイントに関わらず一定になるように制御してもよい。このような仕様例では、出目の内容は同一であるものの、上乗せの確率が変化する。遊技者からすると、目に見える出目は同一であるため、例えば、レア役などの出目から上乗せの期待感を持つことができるものの、内部的には上乗せされていないことになる。

【１３５９】

反対に、同図（ｃ）に示すように、主制御回路９１は、上乗せ確率についてはＡＴポイントに関わらず一定になるように制御する一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値以上になると変化するように制御してもよい。このような仕様例では、上乗せ確率は同一であるものの、出目の内容は変化する。出目の内容が異なるため、上乗せの期待度を変えることなく、例えば、レア役などの出目が出やすい状態又は出にくい状態を設けることができる。遊技者からすると、レア役などの出目が頻繁に出現しているにも関わらず、上乗せが行われないといった状況や、反対にレア役などの出目が全くでないにも関わらず、上乗せが行われるといった状況が発生するため、遊技の興趣が向上する。

【１３６０】

続いて、図２２０（Ｂ）は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値との関係を示す図である。同図に示すように、主制御回路９１は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値とを共通としてもよい。一例として、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値１未満である場合には、上乗せ確率を確率Ａ、出目の内容を出目Ａとし、ＡＴポイントが閾値１以上閾値２未満である場合には、上乗せ確率を確率Ｂ、出目の内容を出目Ｂとし、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合には、

上乗せ確率を確率Ｃ、出目の内容を出目Ｃとし、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合には、上乗せ確率を確率Ｄ、出目の内容を出目Ｄとしてもよい。

【１３６１】

また、主制御回路９１は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値とを異なるものとしてもよい。一例として、主制御回路９１は、上乗せ確率については、ＡＴポイントが閾値２未満である場合に確率Ａ、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合に確率Ｂ、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合に確率Ｃとする一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値１未満である場合に出目Ａ、ＡＴポイントが閾値１以上閾値３未満である場合に出目Ｂ、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合に出目Ｃとしてもよい。また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値３未満である場合には、出目の内容を出目Ａとしつつも、上乗せ確率については、変化させることとしてもよい。一例として、ＡＴポイントが閾値１未満である場合には上乗せ確率を確率Ａ、ＡＴポイントが閾値１以上閾値２未満である場合には上乗せ確率を確率Ｂ、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合には上乗せ確率を確率Ｃとしてもよい。

【１３６２】

続いて、図２２０（Ｃ）は、上乗せ確率及び出目の内容を変化させるために用いるポイント種別を示す図である。同図のパターン１に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、ＡＴポイントに基づいて上乗せ確率及び出目の内容を変化させているが、これに限るものではない。すなわち、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとからなるが、主制御回路９１は、ＡＴポイント、累積ポイント、所持ポイントの何れかを用いて上乗せ確率及び出目の内容を変化させることができる。

【１３６３】

なお、用いるポイント種別は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン２は、上乗せ確率及び出目の内容において異なるポイント種別を用いる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、上乗せ確率はＡＴポイントに基づき変化させ、出目の内容は累積ポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６４】

また、用いるポイント種別は、ＡＴポイントの範囲に応じて異ならせることとしてもよい。なお、ＡＴポイントの範囲ではなく、累積ポイント又は所持ポイントの範囲に基づいて、用いるポイント種別を異ならせることとしてもよい。同図のパターン３は、ＡＴポイントの範囲に応じて用いるポイント種別を異ならせる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率及び出目の内容を累積ポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率及び出目の内容をＡＴポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６５】

この場合において、ＡＴポイントの範囲は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン４は、上乗せ確率及び出目の内容の双方においてＡＴポイントの範囲を異ならせる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率を累積ポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率をＡＴポイントに基づき変化させる一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値２未満である限りは、ＡＴポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６６】

また、用いるポイント種別は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン５は、上乗せ確率及び出目の内容において異なるポイント種別を用いる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率を累積ポイン

トに基づき変化させるとともに、出目の内容をＡＴポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率をＡＴポイントに基づき変化させるとともに、出目の内容を所持ポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６７】

［ＡＴポイントの管理方法］

また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、ＡＴ中などの特定の遊技状態では、累積ポイントと所持ポイントとを毎遊技更新することで、ＡＴポイントを毎遊技更新する。例えば、「ＡＴ」中に１回の遊技が行われると、ＡＴの残りゲーム数が１減る結果、所持ポイントが７ポイント減る一方で、当該遊技における当籤役に応じて累積ポイントが更新される。また、例えば、「特化ゾーン」の状態において、ストックを消費してＡＴのゲーム数を決定した場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが１減る一方で、決定したゲーム数分だけＡＴの残りゲーム数が増加するため、累積ポイントからは、ストック１つ分の６００ポイントが減る一方で、増加したゲーム数分の所持ポイントが増加する。

【１３６８】

このように本実施形態のパチスロ機１では、特定の遊技状態の各遊技において、当該遊技の遊技情報（当籤役など）に応じてＡＴポイントを更新するため、特定の遊技状態において付与され得るメダルの数量に関するＡＴポイントに適切に管理することができる。すなわち、遊技の進行に応じて、１ゲーム当たりのメダル増加量の期待値（所持ポイント）が、実際に払い出されたメダルの枚数の実数値（累積ポイント）に替わるため、より実数に近いＡＴポイントを算出することができる。

【１３６９】

［閾値との比較方法］

また、本実施形態のパチスロ機１では、上位バイト（１バイト）及び下位バイト（１バイト）の２バイトからなるカウンタを用いてＡＴポイントを計数するとともに、閾値として２５６の倍数を用いる。そして、主制御回路９１は、上位バイトのカウンタの値と、閾値の倍数部分の値とを比較することで、ＡＴポイントが閾値以上になったか否かを判定する。これにより、閾値に下位バイトの値が不要になるため、データ容量を軽減することができるとともに、比較制御に要する処理負荷を軽減することができる。

【１３７０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１３７１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１３７２】

また、パチスロ機１では、ＡＴポイントをカウントしてＡＴポイントに基づく各種の制御を行う「ＡＴ」の状態などと、ＡＴポイントを用いることのない「通常」の状態などとを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態（通常など）と特定の遊技状態（ＡＴなど）とを含む複数の遊技状態を有する。また、パチスロ機１では、左１ｓｔの押し順で停止操作が行われたときに、確定役に固有の図柄の組合せが表示され、右１ｓｔなどの押し順で停止操作が行われたときに、他のリプレイ役においても表示される汎用的な図柄の組合せが表示される、複数の確定役を有する。

【１３７３】

また、主制御回路９１は、ＡＴなどの特定の遊技状態の各遊技において、内部当籤役や

ＡＴの残りゲーム数などの遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じて、特定の遊技状態において付与され得るメダルの枚数に関する数値情報であるＡＴポイントを算出するため、主制御回路９１は、数値算出手段として機能する。

【１３７４】

また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、今回の遊技において付与するメダルの枚数に関する情報（例えば、内部当籤役や今回の遊技において実際に払い出した枚数）を取得するとともに、取得した情報に応じて、累積ポイントを算出する。また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数及びＡＴの残りゲーム数を取得するとともに、取得した残りストック数及び残りゲーム数に応じて、所持ポイントを算出する。そして、主制御回路９１は、累積ポイントと所持ポイントとからＡＴポイントを算出する。そのため、主制御回路９１は、第１数値算出手段、第２数値算出手段及び第３数値算出手段として機能する。また、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）のストック数を消費してＡＴの残りゲーム数を加算可能であるため、主制御回路９１は、遊技期間決定手段として機能する。

【１３７５】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、ＡＴなどの特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化させるため、主制御回路９１は、延長情報変化手段として機能する。なお、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報としては、例えば、確定役に伴う特化ゾーンのストック付与や、ＡＴ中に行う特化ゾーンストック抽籤を用いることができ、確定役を有効／無効にすることや、特化ゾーンストック抽籤に当籤する確率を変更することで、延長情報を変化させることができる。また、主制御回路９１は、ＡＴポイントと閾値とを比較して各種の制御を行うが、これら各種の制御は、これまでに実際に払い出されるメダルの枚数に応じたポイント（累積ポイント）と閾値とを比較して行うこととしてもよく、また、今後付与され得るメダルの枚数に応じたポイント（所持ポイント）と閾値とを比較して行うこととしてもよく、また、累積ポイントと所持ポイントとを合計したＡＴポイントと閾値とを比較して行うこととしてもよい。

【１３７６】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントに応じて、当籤役として決定された場合に右１ｓｔの押し順を報知する確定役の種類を決定し、決定した種類の確定役が当籤役として決定されると、右左中又は右中左の押し順を報知するため、主制御回路９１は、対象役決定手段及び報知手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、付与する特典が大きな確定役から順に、右１ｓｔの押し順を報知する確定役の種類を段階的に増加させる（図１８８（Ｂ）参照）。

【１３７７】

また、主制御回路９１は、確定役の当籤時に確定役が有効である場合には、確定役に応じた特典を付与可能であるとともに、確定役を無効にした場合には、ＡＴの終了時に行う最終上乗せ抽籤により特典を付与可能であるため、主制御回路９１は、特典付与手段、第１特典付与決定手段及び第２特典付与決定手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、確定役が当籤した遊技におけるＡＴポイントに応じて確定役を無効にするか否かを決定し、また、ＡＴ終了時のＡＴポイントに応じて最終上乗せ抽籤を行うか否かを決定する。

【１３７８】

また、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が当籤役として決定されると、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するか宝石（白）を表示するかを決定可能であるため、主制御回路９１は、履歴種別決定手段として機能する。そして、パチスロ機１では、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイの履歴表示窓に所定ゲーム数の間の当籤役の履歴情報を表示するとともに、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示すると決定した場合には、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイの履歴表示窓は、履歴表示手段として機能する。

なお、主制御回路９１は、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示するか否かの決

定をＡＴポイントに基づき行う。具体的には、ＡＴポイントに基づき抽籤無効抽籤を行い、抽籤を無効にすることが決定された場合には、宝石（赤）を表示するか否かの抽籤自体を行わないため、主制御回路９１は、無効制御手段として機能する。

【１３７９】

また、主制御回路９１は、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示すると決定した場合には、その後の所定ゲーム数の間は、特化ゾーンのストック付与抽籤を高い確率で当籤させるため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。また、主制御回路９１は、特化ゾーンのストック付与抽籤に当籤してストックを付与する場合に、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能であるため、主制御回路９１は、ロック制御手段として機能する。

【１３８０】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントを上位バイト及び下位バイトの２バイトからなるＡＴポイント用のカウンタで計数するため、主制御回路９１は、２バイトのカウンタとして機能する。

【１３８１】

［有利区間中の特殊モード制御］

主制御回路９１は、通常区間から有利区間への移行時に特殊モードをＯＮにセットし、特殊モードＯＮの状態で「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードをＯＦＦに更新する。特殊モードがＯＮである場合、ＡＴ（特化ゾーンストック）抽籤などの抽籤結果が遊技者にとって不利になるとともに、押し順小役の当籤時に押し順をナビする確率が低い。以下説明する遊技性は、特殊モードによる押し順のナビの制御に関するものである。

【１３８２】

「通常」の状態でＡＴ当籤し、その後、特殊モードがＯＮのまま、「特化ゾーン準備」の状態に移行した場合、「特化ゾーン準備」の状態では、押し順のナビが特殊モードに応じた確率で行われるため（図２００参照）、「特化ゾーン準備」の状態では、特殊モードに応じて出玉感が異なり、出玉感にメリハリが生じる。

【１３８３】

また、「特化ゾーン準備」の状態から、押し順のナビが行われる報知状態として機能する「特化ゾーン」の状態への移行は、通常リプ又は特殊リプの当籤時に行う特化ゾーン開始抽籤において開始が決定されることである（図２０１参照）。このとき、本実施形態では、通常リプ又は特殊リプが当籤した遊技では、基本的には、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されるため、報知状態として機能する「特化ゾーン」の状態に移行した場合には、特殊モードがＯＦＦに更新される。このように「特化ゾーン」の状態では、特殊モードがＯＦＦになるため、押し順小役の当籤時に押し順をナビする確率が上がり、特殊モードがＯＮである「特化ゾーン準備」の状態と比べて、出玉感が異なり、「特化ゾーン準備」の状態と「特化ゾーン」の状態との間で出玉感にメリハリが生じる。

【１３８４】

なお、主制御回路９１はＲＴ状態が異なる場合には、通常リプ又は特殊リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せを表示するように停止制御を行うこともできる。すなわち、主制御回路９１は、フラグ間ＲＴ（２ＢＥＴ専用ボーナスの内部中の３ＢＥＴ遊技）では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せ（ＴＬリプなど）を表示可能に停止制御し、フラグ間ＲＴ以外のＲＴ状態では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せを表示して、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せを表示不可能に停止制御する。

【１３８５】

このような制御を行う場合、フラグ間ＲＴでは、「特化ゾーン」の状態の開始契機となる通常リプの当籤時に、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せの表示に伴い特殊モードがＯＦＦに更新される一方で、フラグ間ＲＴ以外のＲＴ状態では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せが表示されてしまうため、「特化ゾーン」の状態の開

始された場合であっても特殊モードがＯＮのまま維持されてしまう。すなわち、主制御回路９１は、「特化ゾーン準備」の状態から「特化ゾーン」の状態への移行は、通常リプが当籤役として決定されたことのみを持って行うが、特殊モードの切り替えは、通常リプが当籤役として決定されただけでは行わずに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示された場合に行う。

【１３８６】

そして、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮである「特化ゾーン」の状態では、所定の確率で押し順のナビを行い、特殊モードがＯＦＦである「特化ゾーン」の状態では、所定の確率よりも高い確率（より好ましくは１００％の確率）で押し順のナビを行うことで、「特化ゾーン」の開始直後の出玉感にメリハリを生じさせることができる。

【１３８７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１３８８】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１３８９】

また、パチスロ機１では、「通常」や「通常有利」の状態のように遊技者にとって不利な通常の遊技状態（所定遊技状態）と、これら通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な「特化ゾーン」の状態（特定遊技状態）と、「特化ゾーン」の状態が開始されるまでの待機期間である「特化ゾーン準備」の状態（待機遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有する。また、パチスロ機１では、２ＢＥＴ専用ボーナスを当籤役として持ち越しているフラグ間ＲＴと、当該ボーナスを当籤役として持ち越していない非フラグ間ＲＴとを有する。なお、フラグ間ＲＴと非フラグ間ＲＴとでは、リプレイ役が当籤役として決定される確率が異なるものであり、それゆえに、パチスロ機１は、リプレイ役が当籤役として決定される確率が異なるフラグ間ＲＴと非フラグ間ＲＴとを含む複数のＲＴ状態を有する。

【１３９０】

また、パチスロ機１では、当籤役として決定された場合に遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知され得る押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）と、フラグ間ＲＴでは、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せ（ＴＬリプ）を表示可能であり、非フラグ間ＲＴでは、「ＸＤリプ」の図柄の組合せのみを表示可能で、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せを表示不可能な通常リプなどの役を有するため、パチスロ機１は、複数の役として報知対象役と特定役とを有する。

【１３９１】

また、パチスロ機１では、特殊モードを有し、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦにより押し順小役の当籤時に正解の押し順をナビする確率を異ならせるため、第１報知モード（特殊モードＯＮ）と、第１報知モードよりも正解の押し順をナビする確率が高い第２報知モード（特殊モードＯＦＦ）とを有する。

【１３９２】

また、主制御回路９１は、「通常」の状態においてＡＴ抽籤に当籤すると、「ＡＴ前兆」の状態を経由するなどして「特化ゾーン準備」の状態に遊技状態を移行可能であり、また、「特化ゾーン準備」の状態において通常リプ又は特殊リプの当籤時に行う特化ゾーン開始抽籤で開始が決定されると、「特化ゾーン」の状態に遊技状態を移行可能であるため、主制御回路９１は、遊技状態制御手段として機能する。

【１３９３】

また、主制御回路９１は、通常区間である「通常」の状態から有利区間である「特化ゾーン準備」の状態に移行すると、特殊モードをＯＮに設定可能であり、また、「特化ゾーン準備」の状態から「特化ゾーン」の状態に移行すると（より詳細には、特化ゾーン開始抽籤の抽籤契機となった通常リプの当籤に伴い「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると）、特殊モードをＯＦＦに設定可能であるため、主制御回路９１は、報知モード設定手段として機能する。

【１３９４】

また、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮの場合に押し順小役に当籤すると、所定の確率で正解の押し順をナビして、また、特殊モードがＯＦＦの場合に押し順小役に当籤すると、所定の確率よりも高い確率で正解の押し順をナビするため、主制御回路９１は、報知手段として機能する。

【１３９５】

［３択役のナビ制御］

以下説明する遊技性は、３択役の当籤時にメイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致させる制御に関するものである。３択役の当籤時にナビを行う場合、主制御回路９１は、６択の押し順用に設けられたナビ種別の中から、３択の押し順に合致するナビ種別を取得する。具体的には、主制御回路９１は、正解の押し順が左１ｓｔである３択役の当籤時には、左中右に対応するナビ種別「１」又は左右中に対応するナビ種別「２」を取得し、正解の押し順が中１ｓｔである３択役の当籤時には、中左右に対応するナビ種別「３」又は中右左に対応するナビ種別「４」を取得し、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時には、右左中に対応するナビ種別「５」又は右中左に対応するナビ種別「６」を取得する。そして、主制御回路９１は、取得したナビ種別に基づいて指示モニタにおいて押し順のナビを行う。

【１３９６】

そして、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別に応じたナビを液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において行う。具体的には、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別が「１」である場合には、液晶ディスプレイに左中右の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「２」である場合には、液晶ディスプレイに左右中の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「３」である場合には、液晶ディスプレイに中左右の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「４」である場合には、液晶ディスプレイに中右左の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「５」である場合には、液晶ディスプレイに右左中の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「６」である場合には、液晶ディスプレイに右中左の押し順を表示する。これにより、本制御では、３択役の当籤時に演出的に６択のナビを行いつつも、メイン側のナビとサブ側のナビとを一致することができる。

【１３９７】

なお、主制御回路９１は、６択役の当籤時にナビを行う場合には、正解の押し順（６択）に応じたナビ種別を取得して押し順のナビを行い、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別に応じたナビを液晶ディスプレイにおいて行う。

【１３９８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１３９９】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。また、副制御回路１０１は、遊技に関する演出を制御するため、副制御回路１０１は、演出制御手段として機能する。

【１４００】
　また、パチスロ機１では、３択役と６択役とを有し、３択役の中には右１ｓｔの押し順である場合に、所定の図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示され、左１ｓｔの押し順である場合に、他の図柄の組合せ（紫７リプ）が表示される「Ｆ＿紫７リプ」が含まれるとともに、６択役の中には、右左中の押し順である場合に特定の図柄の組合せ（上段ベル）が表示され、右左中以外の押し順である場合に特定の図柄の組合せが表示されない「Ｆ＿打順５ベルＡ」や、右中左の押し順である場合に特定の図柄の組合せ（上段ベル）が表示され、右中左以外の押し順である場合に特定の図柄の組合せが表示されない「Ｆ＿打順６ベルＡ」が含まれるため、パチスロ機１は、複数の役として、第１択数役と第２択数役とを有し、更に、第１択数役として特定第１択数役、第２択数役として特定第２択数役と所定第２択数役とを有する。
【１４０１】
　また、主制御回路９１は、指示モニタを介して押し順を報知可能であり、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）を介して押し順を報知可能であるため、主制御回路９１及び指示モニタは、メイン側報知手段として機能し、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイは、サブ側報知手段として機能する。
【１４０２】
［ＡＴ中ＣＺにおけるナビ制御］
　続いて、ＡＴ中ＣＺにおけるナビ制御に関する遊技性について説明する。主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態において移行条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」の状態に遊技状態を移行する。主制御回路９１は、押し順小役の当籤時に正解の押し順のナビを行わないため、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、メダルの増加に関しては、「ＡＴ」の状態よりも不利であるが、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、「ＡＴ」の状態に比べて特化ゾーンのストックが付与され易い。これにより、「ＡＴ」の状態の期間延長という「ＡＴ中ＣＺ」の遊技性を損なうことなく、「ＡＴ中ＣＺ」において遊技者に与える利益（メダルと特化ゾーンストック）を適切な範囲に収めることができる。また、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において出玉率を下げることで、その分の割合を他の部分に回すことができ、例えば、「ＡＴ中ＣＺ」の状態への移行頻度や、「ＡＴ中ＣＺ」の状態におけるストック付与の期待度を高くすることもできる。なお、本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、押し順のナビをしないこととしているが、これに限られるものではなく、「ＡＴ」の状態よりも押し順をナビする確率が低ければよい。
【１４０３】
　また、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態では、報知対象となる押し順小役が当籤した場合に特化ゾーンのストックを付与することはないものの（図２１０参照）、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、押し順小役の当籤時に特化ゾーンのストックを付与することがある（図２１５参照）。このように押し順をナビする確率が低い「ＡＴ中ＣＺ」の状態において押し順小役が当籤した場合に、ナビをしないことの不利益の代わりに特化ゾーンのストックを付与可能とすることで、「ＡＴ中ＣＺ」の状態における押し順小役の当籤に対して、遊技者は不満を感じることがなくなるため、遊技の興趣が向上する。
【１４０４】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１４０５】
　パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１４０６】
　また、パチスロ機１では、「通常」や「通常有利」の状態のように遊技者にとって不利な通常の遊技状態（所定の遊技状態）と、これら通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な「ＡＴ」や「ＡＴ中ＣＺ」の状態（特定の遊技状態）と、を有するとともに、特定の遊技状態として「ＡＴ」の状態（通常区間）と、「ＡＴ」の状態よりも特化ゾーンのストックが付与され易い「ＡＴ中ＣＺ」の状態（上乗せ区間）とを有する。また、パチスロ機１は、正解の押し順で停止操作が行われたときに払い出されるメダルの枚数（１５枚）が、不正解の押し順で停止操作が行われたときに払い出されるメダルの枚数（０又は１枚）よりも多い報知対象の役である「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｂ」を有する。
【１４０７】
　また、主制御回路９１は、報知対象の役が当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知可能であるため、主制御回路９１は、報知手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態では、報知対象の役が当籤した場合に必ず（又は高確率で）正解の押し順のナビを行うが、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、「ＡＴ」中よりも低い確率で正解の押し順のナビ（又はナビを行わない）を行う。
【１４０８】
　また、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態において「ＡＴ中ＣＺ」の状態への移行条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」の状態に遊技状態を移行可能であり、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において終了条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」を終了して「ＡＴ」に移行可能であるため、主制御回路９１は、上乗せ区間制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、「ＡＴ」や「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、内部当籤役（抽籤種別）に応じて特化ゾーンのストックを付与可能であり、特に、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、報知対象の役の当籤時であっても特化ゾーンのストックを付与可能であるため、主制御回路９１は、上乗せ制御手段として機能する。
【１４０９】
［履歴抽籤方法］
　続いて、パチスロ機１における履歴抽籤方法に関する遊技性について説明する。主制御回路９１は、所定ゲーム間（５ゲーム間）において履歴役が当籤役として決定された回数に応じて履歴抽籤を行う。パチスロ機１では、このような履歴役として履歴役「リプレイ」と履歴役「レア役」とを有するが、チャンスリプ（「Ｆ＿チャンスリプ」）は、履歴役「リプレイ」及び履歴役「レア役」の双方に属する。そのため、チャンスリプが当籤役として決定された場合、履歴役「リプレイ」の回数と履歴役「レア役」の回数との双方が加算され、結果、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たすことがある。このように２つの抽籤条件を満たした場合、主制御回路９１は、抽籤条件を満たした全ての履歴役に応じて特典を付与することができる。
【１４１０】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１４１１】
　パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。
【１４１２】
　また、パチスロ機１では、履歴役「リプレイ」と履歴役「レア役」との双方に属するチャンスリプ（「Ｆ＿チャンスリプ」）を有する。また、主制御回路９１は、内部当籤役と

して決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲーム数（５ゲーム）分、記憶するため、主制御回路９１は、履歴管理手段として機能する。

【１４１３】

また、主制御回路９１は、リプレイ（連）の抽籤条件を満たし履歴抽籤に当籤した場合に特典を付与可能であり、レア役（個数）の抽籤条件を満たし履歴抽籤に当籤した場合に特典を付与可能であるため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。なお、主制御回路９１は、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たした場合には、双方の特典を付与可能である。

【１４１４】

また、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイの履歴表示窓に所定ゲーム数の間の当籤役の履歴情報を表示するため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイの履歴表示窓は、履歴表示手段として機能する。

【１４１５】

［第５実施形態］

続いて、図２２１～図２４３を参照して、第５実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【１４１６】

なお、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１は、第４実施形態のパチスロ機１と同様に、２ＢＥＴ専用のボーナス（ＢＢ１）を持ち越しているフラグ間状態中に３ＢＥＴの遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現するＡＴ機である。

【１４１７】

［主制御側の各種のデータテーブル］

初めに、図２２１～図２２５を参照して、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【１４１８】

［図柄配置テーブル］

図２２１に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【１４１９】

図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【１４２０】

［図柄コード表］

また、図２２１に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図２２１に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【１４２１】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「赤７」、「青７」、「ＢＡＲ」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「ベル」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」及び「ブランク」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てら

れている。
【１４２２】
［内部抽籤テーブル］
続いて、図２２２を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、３ＢＥＴのボーナス非作動中は「３ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス内部中は「３ＢＥＴ時、内部中」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス作動中は「３ＢＥＴ時、ＢＢ」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス非作動中は「２ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス内部中は「２ＢＥＴ時、内部中」欄が参照される。本実施形態のパチスロ機１では、２ＢＥＴ専用のボーナス内部中（フラグ間状態）中に３ＢＥＴの遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には３ＢＥＴ時の内部中に対応する内部抽籤テーブルが参照され、その他の内部抽籤テーブルは用いることがない。
【１４２３】
図２２２において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿通常リプ）」～「Ｎｏ．４５（Ｆ＿ＢＢ２）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図２２３及び図２２４の図柄組合せテーブルに示す。また、図２２５には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。
【１４２４】
［図柄組合せテーブル］
次に、図２２３及び図２２４を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図２２３及び図２２４においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本実施形態のパチスロ機１では、有効ラインをセンターラインとしている。
【１４２５】
図２２３及び図２２４において、「ＢＢ１」「ＢＢ２」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」～「ＲＰ１８」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ４３」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。
【１４２６】
［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］
次に、図２２５を参照して、本実施形態のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役（実際に入賞する図柄の組合せ）等との対応について説明する。なお、図２２５では、２ＢＥＴ専用のボーナスを内部当籤役として持ち越している３ＢＥＴ遊技における対応関係を示し、他の状態における対応関係は省略している。
【１４２７】
同図において「通常リプ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＣＬリプ（ＲＰ０１）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（ＣＬ）に沿って図柄「リプレイ（図柄「リプレイＡ」「リプレイＢ」の総称）」が並んで表示される図柄の組合せである。また、「リーチ目リプ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿リーチ目リプＡ１（ＲＰ０５）」～「Ｓ＿リーチ目リプＢ３（ＲＰ１５）」に係る図柄の組合せである。また、「チェリー着きリーチ目」とは、コンビネーション名「Ｓ＿リーチ目リプＣ１（ＲＰ１６）」～「Ｓ＿リーチ目リプＣ３（ＲＰ１８）」に係る図柄の組合せである。
【１４２８】
また、同図において「ＣＬ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＬベル（ＮＭ０９）」

に係る図柄の組合せであり、センターライン（ＣＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＴＬ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＴＬベル（ＮＭ１０）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（ＴＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＢＬ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」に係る図柄の組合せであり、ボトムライン（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せである。また、「ＸＵ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」「Ｃ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」に係る図柄の組合せであり、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＸＤ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＸＤベル（ＮＭ０８）」に係る図柄の組合せであり、クロスダウンライン（ＸＤ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「小Ｖ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿小Ｖベル（ＮＭ１１）」に係る図柄の組合せであり、上段（左リール）中段（中リール）上段（右リール）の小さなＶ字（小Ｖ）型に図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せである。

【１４２９】

また、同図において「ＸＵ（ＢＡＲ）」とは、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合に、「ＸＵ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。また、「ＢＬ（青７）」は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合に、「ＢＬ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。

そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」が当籤役として決定された遊技では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合には、ボトムライン（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合には、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される。

【１４３０】

また、同図において「ＢＬ（ＢＡＲ）」とは、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合に、「ＢＬ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。また、「ＸＵ（青７）」は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合に、「ＸＵ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。

そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された遊技では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合には、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合には、ボトムライン（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される。

【１４３１】

また、同図において「中段チェ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿中段チェ（ＮＭ１２）」に係る図柄の組合せであり、左リールの中段に図柄「チェリー」が表示される図柄の組合せである。また、「角チェ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿角チェ１（ＮＭ１６）」「Ｓ＿角チェ２（ＮＭ１７）」に係る図柄の組合せであり、左リールの上段又は下段に図柄「チェリー」が表示される図柄の組合せである。また、「はずれ」とは、図２２３及び図２２４に規定する何れの組合せも表示されない図柄の組合せである。

【１４３２】

また、同図において「スイカ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＣＬスイカ（ＮＭ０１）」～「Ｓ＿ＸＤスイカ（ＮＭ０３）」に係る図柄の組合せであり、センターライン、クロスアップライン、クロスダウンラインの何れかに沿って図柄「スイカ（図柄「スイカＡ」「スイカＢ」の総称）」が並んで表示される図柄の組合せである。また、同図において

「スイカこぼし」とは、コンビネーション名「Ｓ＿スイカＦ１」～「Ｓ＿スイカＦ３」に係る図柄の組合せであり、スイカの取りこぼし時に表示される図柄の組合せである。また、「１枚（１／２）」又は「１枚（１／４）」とは、停止操作のタイミングが適切である場合に「１枚」の図柄の組合せが表示され、不適切である場合には「はずれ」となることをいう。

【１４３３】

［第５実施形態のパチスロ機の遊技フロー］

続いて、第５実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図２２６及び図２２７は、第５実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローであり、図２２８は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図２２６～図２２８において示す出玉状態や得点ランクなどは、主制御基板７１（主制御回路９１）により制御される。

【１４３４】

図２２６に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。

【１４３５】

本実施形態では、主制御回路９１は、各種の処理を行うことで、出玉状態を制御するが、こうした出玉状態を制御する各種の処理は、大別して抽籤による処理（抽籤処理）と抽籤によらない処理（その他処理）とに分けられる。

【１４３６】

通常区間は、出玉状態として「通常」が実行される。「通常」は、電源オン後や設定変更後の初期状態であり、有利区間の終了後に有利区間に関する全ての変数がクリアされ、この「通常」の状態に移行する。「通常」では、ナビが行われず、また、レア役が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤が実行される。なお、本実施形態においてレア役とは、「Ｆ＿チェリー１（Ｎｏ．１６）」～「Ｆ＿スイカ２（Ｎｏ．１９）」をいう。また、本実施形態ではレア役の他に確定役を有しているが、本実施形態において確定役とは「Ｆ＿リーチ目リプＡ１（Ｎｏ．２）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿中段チェリー（Ｎｏ．１５）」をいう。

【１４３７】

「通常」の状態において行う有利区間移行抽籤で当籤すると、有利区間当籤となる。有利区間当籤には、「ガセ前兆当籤」と「ボーナス当籤」とがあり、「ボーナス当籤」の場合には、更にボーナス時次回ゲーム移行抽籤が実行される。ボーナス時次回ゲーム移行抽籤には、「前兆経由」と「直接ボーナス」とがあり、有利区間移行抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「前兆経由」に当籤すると、「本前兆当籤」となる。また、有利区間移行抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「直接ボーナス」に当籤すると、「直当り当籤」となる。また、「通常」の状態において確定役が当籤役として決定されると、確定役当籤時処理（有利区間移行抽籤を行うことなく）により「直当り当籤」となる。

【１４３８】

「ガセ前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「前兆（ガセ前兆）」に移行し、「本前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「前兆（本前兆）」に移行する。他方、「直当り当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「初回ボーナス」に移行する。また、「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合には、更に、通常時ボーナス種別抽籤が行われ、「初回ボーナス」の種別が決定される。

【１４３９】
なお、本実施形態では、出玉状態として「初回ボーナス」「連ボーナス」を有するが、これらは、役物の作動が行われることなく（内部当籤役のための抽籤係数が変わることなく）遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されることで、遊技者にとって有利な状態となる、いわゆる疑似ボーナスである。本実施形態では、「通常」の状態においてレア役に当籤すると、疑似ボーナスである「初回ボーナス」のチャンスとなり、「通常」の状態において確定役に当籤すると、疑似ボーナスである「初回ボーナス」が確定する。レア役の当籤時は、「初回ボーナス」に当籤する可能性はあるものの、非当籤する可能性もあるため、「前兆」の状態を経由させて、この「前兆」の状態において「初回ボーナス」の当否を報せる演出を行う。一方で、確定役の当籤時は、「初回ボーナス」の当籤が確定するため、「前兆」の状態を経由することなく、直ちに「初回ボーナス」の状態に移行する。

【１４４０】
続いて、有利区間は、主たる出玉状態として、「ガセ前兆」「本前兆」「初回ボーナス」「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」「連ボーナス」が実行可能である。有利区間は、押し順小役（本実施形態では、「Ｆ＿打順１ベルＡ１」～「Ｆ＿打順６ベルＢ２」）の当籤時に最大払出枚数の図柄の組合せを表示させ得るナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、主制御回路９１は、有利区間のうち「ガセ前兆」「本前兆」「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」ではベルナビを行わず、「初回ボーナス」「連ボーナス」ではベルナビを行う。なお、主制御回路９１は、「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」においてもベルナビを行うこととしてもよい。有利区間には上述のリミッタが設けられており、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、ゲーム数リミッタによるリミット処理が実行され、有利区間が開始されてからの差枚数が例えば２４００枚に達すると、枚数リミッタによるリミット処理が実行される。これにより、有利区間が終了させられ、通常区間に移行させられる。

【１４４１】
「ガセ前兆」及び「本前兆」は、「通常」においてレア役が当籤役として決定されると移行する可能性がある。「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、レア役の当籤に応じて「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。「ガセ前兆」は、「初回ボーナス」に当籤していない場合の演出区間（前兆）であり、「初回ボーナス」に当籤していないことを報せる演出（敗北など）が実行される。反対に、「本前兆」は、「初回ボーナス」に当籤している場合の演出区間（前兆）であり、「初回ボーナス」に当籤していることを報せる演出（勝利など）が実行される。主制御回路９１は、「ガセ前兆」において１回の遊技が行われると、有利区間を終了して、「通常」の状態に出玉状態を移行する。なお、本実施形態では、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生する。また、主制御回路９１は、「本前兆」において１回の遊技が行われると、「初回ボーナス」の状態に出玉状態を移行する。

【１４４２】
なお、本実施形態では、「ガセ前兆」及び「本前兆」を１ゲーム間の状態としているが、「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲーム間に限られるものではなく、所定ゲーム数間であってもよい。この場合、主制御回路９１は、所定回数の遊技が行われると、「ガセ前兆」又は「本前兆」から他の出玉状態に移行させ、また、副制御回路１０１は、所定回数の遊技において、「初回ボーナス」に当籤していることを報せる演出を行う。

【１４４３】
続いて、「初回ボーナス」は、「本前兆」が終了した場合、又は「通常」において「直当り当籤」の場合に移行する。「初回ボーナス」には、ＲＥＧ（初回ＲＥＧ）と、ＢＩＧ（初回ＢＩＧ）とがあり、「通常」において「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合に行われる通常時ボーナス種別抽籤の抽籤結果に応じて振り分けられる。ＲＥＧとＢＩＧとでは、「初回ボーナス」において遊技者が得られるメダルの期待値が異なり、ＲＥＧよりもＢＩＧの方が遊技者の得られるメダルの期待値が高い。また、ＢＩＧの場合には、その後、必ず「ＣＺ」の状態に移行するのに対して、ＲＥＧの場合には、基本的には「ＣＺ」

に移行することなく「通常」の状態に戻ってしまう。

【１４４４】

「初回ボーナス」の開始時には、主制御回路９１によるリール演出が行われ、遊技者の停止操作に関係なく自動的に所定の図柄の組合せが表示される。具体的には、主制御回路９１は、「初回ＲＥＧ」の開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「ＢＡＲ」が直線状に並ぶ図柄の組合せ（ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。また、主制御回路９１は、「初回ＢＩＧ」の開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「青７」が直線状に並ぶ図柄の組合せ（青７－青７－青７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。

【１４４５】

「初回ＲＥＧ」は、１２ゲーム間継続する疑似ボーナスであり、昇格抽籤が実行される。昇格抽籤に非当籤のまま１２ゲームが経過すると、「初回ＲＥＧ」は終了し、「通常」の状態に移行する。このとき、「初回ＲＥＧ」の終了に伴い有利区間も終了し、また、有利区間の終了時には上述のようにロック状態が発生する。また、昇格抽籤に当籤すると、開始から１２ゲーム経過し「初回ＲＥＧ」が終了した直後に「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。

【１４４６】

「初回ＢＩＧ」は、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とを含み、「小役ゲーム」が合計２５ゲーム実行されると終了する疑似ボーナスである。「小役ゲーム」は、「初回ＢＩＧ」が開始されたときの初期状態であり、２５ゲーム間継続する。「小役ゲーム」では、リプレイ役の当籤時にＪＡＣ－ＩＮ処理が行われ、「小役ゲーム」から「ＪＡＣゲーム」に移行する。なお、ＪＡＣ－ＩＮ処理の契機となるリプレイ役は、「Ｆ＿通常リプ（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」である。すなわち、本実実施形態のリプレイ役の全てが、ＪＡＣ－ＩＮ処理の契機となるリプレイ役である。「ＪＡＣゲーム」は、「小役ゲーム」においてＪＡＣ－ＩＮ処理がなされると移行し、４ゲーム間継続する。

【１４４７】

「ＪＡＣゲーム」において４回の遊技が行われると、再び「小役ゲーム」に移行し、「小役ゲーム」においてリプレイ役に当籤する度にＪＡＣ－ＩＮ処理により「ＪＡＣゲーム」に移行する。「初回ＢＩＧ」は、「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達すると終了し、「ＣＺ」又は「連ボーナス」の状態に移行する。なお、「初回ＢＩＧ」の終了条件は、「小役ゲーム」における遊技回数であり、「ＪＡＣゲーム」における遊技回数は含まない。また、「ＪＡＣゲーム」における遊技回数は、「小役ゲーム」における遊技回数に含まないため、「ＪＡＣゲーム」に多く移行できた場合には、「初回ＢＩＧ」のゲーム数はその分だけ延びることになり、多くのメダルの払い出しが期待できる。

【１４４８】

「初回ＢＩＧ」は、ポイントを獲得して高ランクを目指す遊技性を有しており、「小役ゲーム」及び「ＪＡＣゲーム」の各遊技においてポイント上乗せ抽籤が行われる。「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とでは、「ＪＡＣゲーム」の方がポイントを多く獲得できるように設定されている。そのため、「ＪＡＣゲーム」に多く移行できた場合には、メダルの払い出しだけでなく、ポイントの獲得においても有利となる。

【１４４９】

「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達した「初回ＢＩＧ」の終了時には、得点ランク振分処理が実行される。この得点ランク振分処理では、「初回ＢＩＧ」中に獲得したポイント（「小役ゲーム」において獲得したポイントと「ＪＡＣゲーム」において獲得したポイントとの合計）に基づき「初回ＢＩＧ」の結果をランク付けする。得点ランクは、「初回ＢＩＧ」終了後の「ＣＺ」における「連ボーナス」の当籤期待度を規定する情報であり、低いランクから順に“ランクＥ”“ランクＤ”“ランクＣ”“ランクＢ”“ランクＡ”“ランクＳ”が設けられている。

【１４５０】
なお、得点ランクが“ランクＳ”である場合には、「初回ＢＩＧ」が終了した直後に「ＣＺ」を経由することなく「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。この場合には、主制御回路９１は、Ｓランク時ボーナス種別抽籤を実行し、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。
【１４５１】
続いて、「ＣＺ」は、「初回ＢＩＧ」又は「連ボーナス」が終了すると移行する。「ＣＺ」と「通常」は、疑似ボーナスを目指して遊技を行うという点において同じであるが、「ＣＺ」は、「通常」よりも疑似ボーナスに当籤し易いチャンスゾーン（ＣＺ）であり、３２ゲーム間継続する。なお、「通常」は、ＲＥＧ又はＢＩＧからなる「初回ボーナス」を目指して遊技を行い、「ＣＺ」は、ＢＩＧのみからなる「連ボーナス」を目指して遊技を行う。
【１４５２】
「ＣＺ」においては、ＣＺ中ボーナス抽籤が実行される。このＣＺ中ボーナス抽籤は、「通常」における有利区間移行抽籤に対応するが、「通常」における有利区間移行抽籤は、レア役の当籤時にか実行されないが、「ＣＺ」におけるＣＺ中ボーナス抽籤は、レア役以外の役（全ての役）の当籤時にも実行される。ＣＺ中ボーナス抽籤の当籤には「ガセ前兆当籤」と「ボーナス当籤」とがあり、「ボーナス当籤」の場合には、更にボーナス時次回ゲーム移行抽籤が実行される。ボーナス時次回ゲーム移行抽籤には、「前兆経由」と「直接ボーナス」とがあり、ＣＺ中ボーナス抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「前兆経由」に当籤すると、「本前兆当籤」となる。また、ＣＺ中ボーナス抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「直接ボーナス」に当籤すると、「直当り当籤」となる。
【１４５３】
「ガセ前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「ＣＺ中前兆（ガセ前兆）」に移行し、「本前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「ＣＺ中前兆（本前兆）」に移行する。他方、「直当り当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「連ボーナス」に移行する。また、「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合には、更に、ＣＺ時ボーナス種別抽籤が行われ、「連ボーナス」の種別が決定される。
【１４５４】
「ＣＺ中ガセ前兆」は「ガセ前兆当籤」の場合に移行し、「ＣＺ中本前兆」は「本前兆当籤」の場合に移行する。「ＣＺ中ガセ前兆」及び「ＣＺ中本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、当籤役に応じて「連ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。「ＣＺ中ガセ前兆」は、「連ボーナス」に当籤していない場合の演出区間（前兆）であり、「連ボーナス」に当籤していないことを報せる演出（敗北など）が実行される。反対に、「ＣＺ中本前兆」は、「連ボーナス」に当籤している場合の演出区間（前兆）であり、「連ボーナス」に当籤していることを報せる演出（勝利など）が実行される。
【１４５５】
「ＣＺ中ガセ前兆」において１回の遊技が行われると、「ＣＺ」の状態に出玉状態が移行され、「ＣＺ中本前兆」において１回の遊技が行われると、「連ボーナス」の状態に出玉状態が移行される。なお、「ＣＺ」は、トータルで３２回の遊技が行われると終了するが、「ＣＺ中前兆」における遊技回数は、「ＣＺ」における遊技回数に含まない。「ＣＺ」において３２回の遊技が行われ、当該遊技においてＣＺ中ボーナス抽籤に非当籤の場合には、「ＣＺ」が終了して、「通常」の状態に出玉状態が移行される。「ＣＺ」の終了に伴い有利区間も終了するため、主制御回路９１は、「ＣＺ（有利区間）」の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生する。
【１４５６】
続いて、「連ボーナス」は、「ＣＺ中本前兆」が終了した場合などに移行する。「連ボーナス」には、ＳＢＩＧ（シングルＢＩＧ）と、ＷＢＩＧ（ダブルＢＩＧ）とがあり、「連ボーナス」の当籤時に行われるＣＺ時ボーナス種別抽籤の抽籤結果に応じて振り分けら

れる。ＳＢＩＧとＷＢＩＧとでは、「連ボーナス」において獲得するポイントの期待値が異なり、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が獲得するポイントの期待値が高い。なお、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとのその他の遊技性は同じである。

【１４５７】

「連ボーナス」の開始時には、主制御回路９１によるリール演出が行われ、遊技者の停止操作に関係なく自動的に所定の図柄の組合せが表示される。具体的には、主制御回路９１は、ＳＢＩＧの開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「赤７」がシングル揃いする図柄の組合せ（例えば、センターラインのみに沿って赤７－赤７－赤７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。また、主制御回路９１は、ＷＢＩＧの開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「赤７」がダブル揃いする図柄の組合せ（例えば、センターライン及びクロスアップラインに沿って赤７－赤７－赤７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。

【１４５８】

「連ボーナス」と「初回ＢＩＧ」とは、同じ遊技性であり、「連ボーナス」は、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とを含み、「小役ゲーム」が合計２５ゲーム実行されると終了する疑似ボーナスである。「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とは、上述の「初回ボーナス」で説明した通りであり、「小役ゲーム」及び「ＪＡＣゲーム」の各遊技においてポイント上乗せ抽籤が行われる。

【１４５９】

「連ボーナス」は、「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達した場合に終了し、「連ボーナス」の終了時には、得点ランク振分処理が実行され、「連ボーナス」中に獲得したポイントに基づき「連ボーナス」の結果をランク付けする。得点ランクが“ランクＳ”である場合には、「連ボーナス」が終了した直後に「ＣＺ」を経由することなく「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。この場合には、主制御回路９１は、Ｓランク時ボーナス種別抽籤を実行し、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４６０】

得点ランクが“ランクＳ”以外である場合には、「連ボーナス」の終了に伴い「ＣＺ」の状態に出玉状態が移行され、その後、「ＣＺ」において特典ランクに応じた期待値で「連ボーナス」を目指す遊技が行われる。このように本実施形態のパチスロ機１では、ＣＺと疑似ボーナス（初回ボーナス及び連ボーナス）とがループする遊技性を有し、特に、疑似ボーナス中の結果（得点ランク）に応じてＣＺ中のボーナス期待度が変化する遊技性を有する。

【１４６１】

図２２８に示すように、このような仕様の本実施形態のパチスロ機１において、出玉状態「通常」「ガセ前兆」「ＣＺ」「ＣＺ中ガセ前兆」では、確定役が有効になるように制御される。具体的には、主制御回路９１は、「通常」「ＣＺ」の状態において確定役が当籤役として決定されると、「直当り当籤」となり、「初回ボーナス」「連ボーナス」の状態に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、「ガセ前兆」「ＣＺ中ガセ前兆」の状態において確定役が当籤役として決定されると、前兆の種別を本前兆に書き換える結果、その後、「初回ボーナス」「連ボーナス」の状態に出玉状態が移行される。

【１４６２】

一方で、出玉状態「本前兆」「初回ＢＩＧ」「ＣＺ中本前兆」「連ボーナス」では、確定役が無効になるように制御される。なお、確定役が無効になるように制御される場合には、主制御回路９１は、確定役に応じた図柄の組合せ（リーチ目リプ、チェリー付きリーチ目、中段チェ）が表示されない押し順を報知する。また、出玉状態「初回ＲＥＧ」では、同じ「初回ＲＥＧ」中の一回目の確定役のみ有効となるように制御され、同じ「初回ＲＥＧ」中の二回目以降の確定役は無効になるように制御される。

【１４６３】

［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］

続いて、図２２９は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役をまず出玉フラグにグループ化し、この出玉フラグに基づいて抽籤種別を決定し、決定した抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例えば、「Ｆ＿打順６ベルＢ２」は、出玉フラグ「打順ベルＢ（Ｎｏ．１９）」にグループ化され、この出玉フラグ「打順ベルＢ」に基づき、抽籤種別ＡとしてＮｏ．４の「打順ベルＢ」が決定され、抽籤種別ＢとしてＮｏ．３の「打順ベル」が決定される。そして、これら抽籤種別Ａ，Ｂが参照されて、各種の抽籤が行われる。

【１４６４】

［各状態におけるナビ種別］

続いて、図２３０を参照して、本実施形態のパチスロ機１において、押し順役の当籤時に主制御回路９１がセットするナビ種別について説明する。なお、同図において、ナビ種別「１」は打順１（左中右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「２」は打順２（左右中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「３」は打順３（中左右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「４」は打順４（中右左）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「５」は打順５（右左中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「６」は打順６（右中左）を遊技者に対して報知するナビ種別である。また、ナビ種別「抽籤」はナビ種別「１」～「６」を抽籤して決定することをいう。また、同図において「状態１」とは、確定役「有効」かつ押し順指示「あり」の場合をいい、「状態２」とは、確定役「無効」かつ押し順指示「あり」の場合をいう。

【１４６５】

［出玉状態の制御に用いる各種データテーブル］

続いて、出玉状態の制御において用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メインＲＯＭ３２に記憶されており、主制御基板７１は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【１４６６】

［通常＿有利区間移行抽籤テーブル］

初めに、図２３１を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）において単位遊技毎に有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。同図に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、レア役（「Ｆ＿チェリー１」「Ｆ＿チェリー２」「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」）の当籤時にのみ有利区間移行抽籤を行い、他の役の当籤時には当該抽籤を行わない。

【１４６７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ガセ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「ガセ前兆」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ボーナス」が決定された場合には、続いて、図２３２に示す通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを参照して、移行先の出玉状態を決定するとともに、図２３３に示す通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、「初回ボーナス」の種別を決定する。

【１４６８】

［通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル］

続いて、図２３２を参照して、通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合又は「通常」の状態において確定役（「Ｆ＿リーチ目リプＡ１（Ｎｏ．２）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿中段チェリー（Ｎｏ．

１５）」）が当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に応じて移行先の出玉状態を決定する際に用いられる。通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ｂ毎に、次ゲームの出玉状態に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【１４６９】

同図に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、レア役又は確定役の当籤時にのみ次ゲームの出玉状態に関する抽籤を行い、他の役の当籤時には当該抽籤を行わない。主制御回路９１は、抽籤結果として「前兆経由」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「本前兆」に移行し、抽籤結果として「直接ボーナス」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「初回ボーナス」に移行する。

【１４７０】

［通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２３３を参照して、通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合又は「通常」の状態において確定役が当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）に応じて「初回ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、「初回ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＲＥＧ」が決定された場合には、「初回ボーナス」の種別を「ＲＥＧ」と決定し、抽籤結果として「ＢＩＧ」が決定された場合には、「初回ボーナス」の種別を「ＢＩＧ」と決定する。

【１４７１】

［ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブル］

続いて、図２３４を参照して、ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルは、「ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ａ）に基づき「連ボーナス」への移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルは、「初回ボーナス」（又は直前の「連ボーナス」）における得点ランク及び抽籤種別Ａ毎に、「連ボーナス」への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【１４７２】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「ＣＺ」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ガセ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「ＣＺ中ガセ前兆」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ボーナス」が決定された場合には、続いて、図２３５に示すＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを参照して、移行先の出玉状態を決定するとともに、図２３６に示すＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４７３】

［ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル］

続いて、図２３５を参照して、ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、「連ボーナス」への移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に応じて移行先の出玉状態を決定する際に用いられる。ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ｂ毎に、次ゲームの出玉状態に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「前兆経由」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「ＣＺ中本前兆」に移行し、抽籤結果として「直接ボーナス」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「連ボーナス」に移行する。

【１４７４】

［ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２３６を参照して、ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明す

る。ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルは、「連ボーナス」への移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）に応じて「連ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、「連ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＳＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＳＢＩＧ」と決定し、抽籤結果として「ＷＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＷＢＩＧ」と決定する。

【１４７５】

図２３１～図２３６に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常」の状態における各種抽籤処理と、「ＣＺ」の状態における各種抽籤処理とは対応している。すなわち、図２３１の通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、図２３４のＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルに対応しており、図２３２の通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、図２３５のＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルに対応しており、図２３３の通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、図２３６のＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルに対応している。ただし、図２３１と図２３４とを比較して分かるように、「ＣＺ」の状態では、「通常」の状態よりも疑似ボーナス（初回ボーナス又は連ボーナス）の当籤期待度が高く、特に、「通常」の状態ではレア役以上でしか疑似ボーナスに当籤しないのに対して、「ＣＺ」の状態では、リプレイやベルなどでも疑似ボーナスに当籤する可能性がある。

【１４７６】

［ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れ］

続いて、図２３７を参照して、ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れについて説明する。初めに、図２３７（Ａ）を参照して、ＢＩＧ中の遊技の流れについて説明する。なお、上述したように本実施形態では、ＢＩＧ（疑似ボーナス）として初回ボーナスの初回ＢＩＧと、連ボーナスのＳＢＩＧ及びＷＢＩＧとを有するが、何れのＢＩＧにおいても遊技性は同じである。

【１４７７】

図２３７（Ａ）に示すように、ＢＩＧは、小役ゲームとＪＡＣゲームとから構成され、小役ゲームにおいてＪＡＣ－ＩＮ処理が行われると、ＪＡＣゲームに移行し、ＪＡＣゲームにおいて４ゲーム経過すると、小役ゲームに移行する。小役ゲーム及びＪＡＣゲームの何れにおいても、単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づきポイントを獲得する。ただし、小役ゲームよりもＪＡＣゲームの方が、ポイントの獲得期待度が高く、ＪＡＣゲームを多く行うことができた場合には、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントが増える。

【１４７８】

ＢＩＧの終了時には、当該ＢＩＧ中に獲得したポイントの合計に応じて得点ランクが設定される。図２３７（Ｂ）は、獲得したポイントの合計値と得点ランクとの対応関係を示す表である。主制御回路９１は、当該ＢＩＧ中に獲得したポイントの合計値が、「０～４９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＥ”を設定し、「５０～９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＤ”を設定し、「１００～１９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＣ”を設定し、「２００～２９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＢ”を設定し、「３００～４９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＡ”を設定し、「５００ポイント以上」である場合には得点ランク“ランクＳ”を設定する。

【１４７９】

得点ランクは、ＢＩＧ終了後のＣＺにおける連ボーナスの当籤期待度を規定する情報であり、図２３７（Ｃ）に示すように、連ボーナスの当籤期待度は、“ランクＥ”が最も低く、続いて、“ランクＤ”“ランクＣ”“ランクＢ”“ランクＡ”の順に高くなる。また、得点ランクが“ランクＳ”である場合には、ＢＩＧが終了した直後にＣＺを経由することなく連ボーナスが開始される（０ゲーム連）。

【１４８０】

続いて、図２３７（Ｄ）は、ＣＺ中の遊技の流れを示す図である。初回ボーナスや連ボーナスにおいてポイントを獲得すると、獲得したポイントに基づいて得点ランクが設定される。ＣＺ中は、得点ランクに応じて連ボーナスへの移行抽籤が行われ、この抽籤に当籤した場合には連ボーナスに移行し、ＣＺと連ボーナスとがループする。他方、連ボーナスへの移行抽籤に非当籤のままＣＺが終了すると、ＣＺと連ボーナスとのループが終了し、通常に移行する。

【１４８１】

［ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図２３８を参照して、ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルは、「初回ＢＩＧ」又は「連ボーナス」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づきポイントの上乗せ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。「初回ＢＩＧ」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、初回」欄が参照され、「初回ＢＩＧ」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、初回」欄が参照される。また、「連ボーナス（ＳＢＩＧ）」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、ＳＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＳＢＩＧ）」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、ＳＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＷＢＩＧ）」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、ＷＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＷＢＩＧ）」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、ＷＢＩＧ」欄が参照される。

【１４８２】

ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルは、ＢＩＧの種類やＢＩＧ中の状態及び抽籤種別Ｂ毎に、ポイントの上乗せ抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果に応じたポイントを、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントを計数する所定のカウンタに加算することで、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントの合計値をカウントする。

【１４８３】

同図に示すように、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とでは、「ＪＡＣゲーム」の方が上乗せするポイント数が多く、また、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が上乗せするポイント数が多い。なお、本実施形態では、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとでは、「小役ゲーム」中のみ上乗せするポイント数が異なり、「ＪＡＣゲーム」中は上乗せするポイント数が同じとなっているが、これに限られるものではなく、「ＪＡＣゲーム」中においてもＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が上乗せするポイント数が多くなるようにしてもよい。

【１４８４】

［ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２３９を参照して、ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルは、ＢＩＧ中に獲得したポイントに応じて“Ｓランク”が設定された場合に参照され、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルは、「連ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＳＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＳＢＩＧ」と決定し、抽籤結果として「ＷＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＷＢＩＧ」と決定する。

【１４８５】

［ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブル］

続いて、図２４０を参照して、ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルについて説明する。ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルは、「初回ＲＥＧ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ａ）に基づき昇格抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に昇格抽籤についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、何らの処理も行わず、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、当該「初回ＲＥＧ」の終了後に「連ボーナス」を開始する（０ゲーム連）。なお、主制御回路９１は、昇格抽籤に一度当籤した後は、当該「

初回ＲＥＧ」中は昇格抽籤を行わず、また、昇格抽籤に当籤した「初回ＲＥＧ」の終了時には、図２３９に示すＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４８６】

［第５実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］

以上、第５実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。

【１４８７】

［ＢＩＧ中のポイント獲得と連荘］

図２３７において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＩＧ（疑似ボーナス（ＡＴ））中は、単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づいてポイントを獲得し、ＢＩＧの終了時には、ＢＩＧ中に獲得したポイントを合計した合計値に応じて得点ランクが振り分けられる。そして、ＢＩＧ終了後のＣＺでは、この得点ランクに応じてＢＩＧ（連ボーナス）への移行抽籤が行われ、この抽籤に当籤した場合にはＢＩＧに移行し、ポイント獲得が再び行われる。このようにＢＩＧ中のポイント数に応じてＢＩＧに再度戻ることの期待度が変わるため、遊技者にとってみれば、ＣＺからＢＩＧに移行できただけでは終わらずに、多くのポイントが獲得できるようにＢＩＧ中の遊技にも集中することになるため、遊技の興趣が向上する。

【１４８８】

また、ＢＩＧは、小役ゲームとＪＡＣゲームとにより構成され、ＪＡＣゲームでは、小役ゲームよりも多くのポイントを獲得することができる。遊技者にとってみれば、小役ゲームであるかＪＡＣゲームであるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、ＪＡＣゲームは、小役ゲームにおいてリプレイ役に当籤することで移行し（ＪＡＣ－ＩＮ処理）、ＪＡＣゲームにおいて４回の遊技が行われると小役ゲームに移行する。また、ＢＩＧは、小役ゲームにおいて合計で２５回の遊技が行われると終了するが、ＪＡＣゲーム中の遊技回数は、小役ゲームの遊技回数に含まない。そのため、ＪＡＣゲームに移行できた場合には、ＪＡＣゲームの間はＢＩＧが終了することなく、また、ＪＡＣゲーム中は多くのポイントを獲得することができるため、ＪＡＣゲームへの移行回数が増えるほど得点ランクも高くなり、結果、ＢＩＧ（連ボーナス）の連荘が期待できる。

【１４８９】

また、本実施形態のパチスロ機１では、連ボーナスの種類としてＳＢＩＧとＷＢＩＧとを有し、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が多くのポイントを獲得することができる。遊技者にとってみれば、連ボーナスの種別に応じて、獲得するポイントの期待値が異なり、結果、ＢＩＧ（連ボーナス）の連荘の期待度が異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとの振り分けは、ＣＺにおいて連ボーナスに当籤した場合に行われる。

【１４９０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１４９１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１４９２】

また、パチスロ機１では、ＢＩＧ終了後のＣＺの状態（所定の遊技状態）と、遊技者に

とって有利な停止操作の情報を報知するＢＩＧ（特定の遊技状態）とを有し、ＢＩＧには小役ゲーム（第１区間）とＪＡＣゲーム（第２区間）とを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態と、第１区間及び第２区間を有する特定の遊技状態とを有する。また、パチスロ機１では、ＢＩＧ（連ボーナス）としてＳＢＩＧとＷＢＩＧとを有するため、パチスロ機１は、第１特定の遊技状態と第２特定の遊技状態とを有する。

【１４９３】

また、主制御回路９１は、小役ゲームにおいてリプレイ役に当籤すると、ＪＡＣゲームに移行可能であり、ＪＡＣゲームにおいて４回の遊技が行われると、小役ゲームに移行可能であるため、主制御回路９１は、特定遊技中移行制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、小役ゲームにおいて行われた遊技の回数が２５回に達すると、ＢＩＧを終了するため、主制御回路９１は、終了制御手段として機能する。

【１４９４】

また、主制御回路９１は、ＢＩＧ中は、単位遊技毎に内部当籤役に基づいてポイントを付与し、ＢＩＧの終了時には、ＢＩＧ中に付与したポイントを合計した合計値に応じて得点ランクを決定可能であるため、主制御回路９１は、数値付与手段、計数手段及びモード決定手段として機能する。

【１４９５】

また、主制御回路９１は、ＣＺ中に得点ランクに応じてＢＩＧ（連ボーナス）に移行するか否かを決定し、移行すると決定するとＢＩＧを開始可能であるため、主制御回路９１は、特定遊技開始決定手段及び開始制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、連ボーナスの開始時に連ボーナスの種類を決定可能であるため、主制御回路９１は、種類決定手段として機能する。

【１４９６】

［有利区間終了時の演出制御］

続いて、図２４１を参照して、本実施形態のパチスロ機１における有利区間の終了に伴うロック状態を用いた演出制御について説明する。本実施形態では、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生させる。ここで、図２４１（Ａ）に示すように、本実施形態では、「通常」の状態（通常区間）において、レア役に当籤すると有利区間への移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤すると有利区間である「前兆（本前兆又はガセ前兆）」の状態に移行する。同図に示すように、前兆の種類が「ガセ前兆」である場合には、前兆の終了に伴い有利区間も終了し、通常区間に戻る。他方、前兆の種類が「本前兆」である場合には、前兆が終了すると疑似ボーナス（ＡＴ）に移行し、その後、疑似ボーナスとＣＺとの連荘が終了すると、有利区間も終了し、通常区間に戻る。そのため、本実施形態においては、有利区間の終了は、遊技者にとって有利な状態（疑似ボーナス）に移行することなく有利区間が終了する場合と、遊技者にとって有利な状態が終了した場合とに行われる。

【１４９７】

続いて、同図（Ｂ）（ａ）は、「前兆」中の演出例を示す。本実施形態では、「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、「通常」の状態において行う有利区間移行抽籤において「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。このような演出として、例えば、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、主人公と敵とが対決する演出を実行する。「初回ボーナス」に当籤していない場合（ガセ前兆）、副制御回路１０１は、この対決演出において主人公が敗北する演出を行い、「初回ボーナス」に当籤している場合（本前兆）、副制御回路１０１は、この対決演出において主人公が勝利する演出を行う。

【１４９８】

「ガセ前兆」である場合、有利区間も終了するため、「ガセ前兆」の終了時にはロック状態が発生する。そこで、副制御回路１０１は、「ガセ前兆」中の遊技、及びその後のロック状態を用いて、対決演出を実行する。その結果、演出が当該遊技の３ＯＦＦ時（第３停止操作のオフエッジ時）から所定時間経過後に終了する場合であっても、ロック状態に

より遊技させない期間を設けることで、演出がキャンセルされてしまうことを防止でき、遊技者が演出の結果を見逃さないように制御することができる。

【１４９９】

また、同図（Ｂ）（ｂ）は、疑似ボーナスとＣＺとの連荘終了時の演出例を示す。本実施形態では、連荘の終了に伴い有利区間も終了するため、連荘終了時にはロック状態が発生する。そこで、副制御回路１０１は、連荘終了時のロック状態を用いて、疑似ボーナスとＣＺとの連荘による遊技の結果に関する演出を実行する。例えば、副制御回路１０１は、ＢＩＧの連荘回数と獲得枚数とを液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に表示することで、疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果についての演出を実行する。このように本実施形態のパチスロ機１では、有利区間終了時のロック状態を用いることで、「初回ボーナス」への移行当否を報せる演出及び疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果を報せる演出を適切に行うことができる。

【１５００】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５０１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１５０２】

また、パチスロ機１では、「通常」の状態に対応する通常区間と、「前兆」や「初回ボーナス」の状態に対応する有利区間とを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態と、特定の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有する。なお、有利区間の「ガセ前兆」は、所定回数の遊技が行われる演出区間のみから構成されるため、有利区間の「ガセ前兆」は、第１特定の遊技状態に対応する。また、「本前兆」である場合には、前兆の後に「初回ボーナス」「ＣＺ」「連ボーナス」などの特別区間が続くため、「本前兆」やその後の「初回ボーナス」などは、第２特定の遊技状態に対応する。

【１５０３】

また、主制御回路９１は、「通常」の状態においてレア役が当籤役として決定されると、有利区間移行抽籤を行い、移行先の有利区間の種類を決定可能であるため、主制御回路９１は、種類決定手段として機能する。また、主制御回路９１は、移行先として「ガセ前兆」を決定すると「ガセ前兆」に移行し、「ガセ前兆」が終了すると、有利区間を終了して「通常」に移行するため、主制御回路９１は、第１遊技状態制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、移行先として「本前兆」を決定すると「本前兆」を経由して「初回ボーナス」などに移行し、ＣＺ失敗に伴い「ＣＺ」が終了すると、有利区間を終了して「通常」に移行するため、主制御回路９１は、第２遊技状態制御手段として機能する。

【１５０４】

また、副制御回路１０１は、「前兆」中に液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）を用いて「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出を行うため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイは、演出実行手段として機能する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生させるため、主制御回路９１は、ロック制御手段として機能する。なお、主制御回路９１は、「ガセ前兆」終了に伴う有利区間の終了時のみロック状態を発生させることとしてもよく、また、「ＣＺ」終了に伴う有利区間の終了時のみロック状態を発生させることとしてもよく、また、有利区間の終了時には常にロック状態を発生させることとしてもよい。なお、副制御回路１０１は、「ガセ前兆」の終了に伴うロック状態発生時には、ガセ前兆中の遊技及びロック状態を用いて「

初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出を実行し、連荘終了時には、疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果を報せる演出を実行する。

【１５０５】

［ベル当籤時のリール制御］

続いて、図２４２及び図２４３を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるベル当籤時のリール制御について説明する。なお、本実施形態では、有効ラインとしてセンターラインを用いることとする。また、以下において、表示窓４において各リールの一つの図柄を表示する領域を単位図柄表示領域と呼ぶ。すなわち、表示窓４は、左リール３Ｌの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、中リール３Ｃの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、右リール３Ｒの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、の９つの単位図柄表示領域を有する。

【１５０６】

また、本実施形態では、スイカに対応する図柄として図柄「スイカＡ」と図柄「スイカＢ」とを有するが、これらの図柄は、遊技者からすると略同一の図柄であり、両者ともにスイカを意味する図柄である。そのため、以下に説明する遊技性においては、図柄「スイカＡ」と図柄「スイカＢ」とは同一の図柄として扱うことができる。もちろん、スイカに対応する図柄として１つの図柄「スイカ」のみを有するパチスロ機であっても、以下に説明する遊技性は実現可能である。この点は、リプレイに対応する図柄（図柄「リプレイＡ」、図柄「リプレイＢ」）についても同様である。また、本実施形態では、役物の作動を伴わない疑似ボーナスを用いることとしているが、以下に説明する遊技性は、役物の作動を伴うリアルボーナスを用いるパチスロ機においても適用することができる。

【１５０７】

［挟み打ち時の停止形］

初めに、図２４２（Ａ）を参照して、第２停止までの挟み打ち（左右中）時のリールの停止形について説明する。なお、図２４２（Ａ）では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合（左ＢＡＲ狙い）の停止形を示している。

【１５０８】

同図に示すように、左リール３Ｌの上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」が停止した場合、左リール３Ｌの中段の単位図柄表示領域には図柄位置「１７」の図柄「スイカＡ」が停止し、左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域には図柄位置「１６」の図柄「ベル」が停止する。左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が表示されている場合、ベルの当籤に伴い図柄「ベル」がセンターライン～クロスダウンラインの５本の直線状のラインの何れかに表示されるためには、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域又は下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止する必要がある。

【１５０９】

ここで、図２２１に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右リール３Ｒでは図柄「ベル」の１つ上に図柄「スイカＡ」が必ず配置されている。そのため、図２４２（Ａ）（ａ）に示すように、左ＢＡＲ狙いにおいて、右リール３Ｒの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、図柄「ベル」がボトムラインに沿ってテンパイするとともに、図柄「スイカＡ」もセンターラインに沿ってテンパイし、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイする。一方で、左ＢＡＲ狙いにおいて、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、同図（ｂ）に示すように、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿ってテンパイ（シングルテンパイ）する。

【１５１０】

ここで、本実施形態では、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「ベル（Ｆ＿打順２ベルＢ１、Ｆ＿打順２ベルＢ２）」「スイカ（Ｆ＿スイカ１、Ｆ＿スイカ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ

１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行い、「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。

【１５１１】

その結果、図２４２（Ｂ）に示すように、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイしている場合、内部当籤役として「ベル」が決定されている場合には、同図（ａ）に示すように、ボトムラインに沿って図柄「ベル」が並んで表示されて「ベル（Ｓ＿ＢＬベル１）」が入賞し、内部当籤役として「スイカ」が決定されている場合には、同図（ｂ）に示すように、センターラインに沿って図柄「スイカＡ」が並んで表示されて「スイカ（Ｓ＿ＣＬスイカ）」が入賞する（なお、「スイカ」については、いわゆる取りこぼしが生じる可能性がある）。また、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、同図（ｃ）に示すように、いわゆる小役はずれ目のリーチ目が表示される（リーチ目リプが入賞する）。

【１５１２】

ここで、内部当籤役として「スイカ」が決定されている場合には、レア役の当籤に伴う有利区間への移行抽籤（初回ボーナスの抽籤）が行われ、また、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、確定役の当籤に伴い初回ボーナスが確定する。一方で、内部当籤役が「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形が表示されることがないため、遊技者からすると、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形が表示された時点で、ボーナス（初回ボーナス又は連ボーナス）の当籤に期待することができる。また、ダブルテンパイしている図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」との双方がはずれた場合には、リーチ目が表示される結果、ボーナスが確定するため、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形は、遊技者にとってボーナスのチャンスとなる停止形であるといえる。

【１５１３】

一方で、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」「ベル（Ｆ＿打順２ベルＡ１、Ｆ＿打順２ベルＡ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。

【１５１４】

その結果、図２４２（Ｃ）に示すように、図柄「ベル」がシングルテンパイしている場合、内部当籤役として「ベル」が決定されている場合には、同図（ａ）に示すように、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」が並んで表示されて「ベル（Ｓ＿ＸＵベル１）」が入賞し、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、同図（ｂ）に示すように、リーチ目リプ（Ｓ＿リーチ目リプＡ４）が入賞し、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合には、同図（ｃ）に示すように、はずれの出目が表示される。

【１５１５】

このように図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、内部当籤役が「はずれ」の場合にも表示され得るため、遊技者からすると、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形が表示されただけでは、ボーナスの当籤にあまり期待することができない。また、ダブルテンパイしている図柄「ベル」がはずれた場合であっても、ボーナスが確定するわけではないため、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、遊技者にとって通常の停止形であるといえる。

【１５１６】

このようなリール制御は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の単位図柄表示領域

に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合（左青７狙い）も同様である。すなわち、図２４２（Ｄ）に示すように、左リール３Ｌの上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」が停止した場合、左リール３Ｌの中段の単位図柄表示領域には図柄位置「１２」の図柄「リプレイＡ」が停止し、左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域には図柄位置「１１」の図柄「ベル」が停止する。左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が表示されている場合、ベルの当籤に伴い図柄「ベル」がセンターライン～クロスダウンラインの５本の直線状のラインの何れかに表示されるためには、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域又は下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止する必要がある。

【１５１７】

ここで、図２２１に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右リール３Ｒでは図柄「ベル」の１つ下に図柄「リプレイＡ」が必ず配置されている。そのため、図２４２（Ｄ）（ａ）に示すように、左青７狙いにおいて、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿ってテンパイするとともに、図柄「リプレイＡ」もセンターラインに沿ってテンパイし、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とがダブルテンパイする。一方で、左青７狙いにおいて、右リール３Ｒの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、同図（ｂ）に示すように、図柄「ベル」がボトムラインに沿ってテンパイ（シングルテンパイ）する。

【１５１８】

ここで、本実施形態では、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「ベル（Ｆ＿打順２ベルＢ１、Ｆ＿打順２ベルＢ２）」「リプレイ（Ｆ＿通常リプ）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行い、「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。

【１５１９】

一方で、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」「ベル（Ｆ＿打順２ベルＡ１、Ｆ＿打順２ベルＡ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。

【１５２０】

このように左青７狙いにおいても、ダブルテンパイ時に内部当籤役が「はずれ」であることがないため、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形は、遊技者にとってボーナスのチャンスとなる停止形であるといえ、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、遊技者にとって通常の停止形であるといえる。

【１５２１】

そのため、図２４３（Ｅ）に示すように、本実施形態では、ダブルテンパイの停止形は、ボーナスの期待度が高い停止形であり、シングルテンパイの停止形は、ボーナスの期待度が低い停止形である。このようにダブルテンパイの停止形は、遊技者にとって好ましい停止形であるが、レア役（スイカ）や確定役（リーチ目リプ）に比べて高い確率で当籤するベルの当籤時において常にダブルテンパイの停止形が表示されてしまうと、多くの場合においてベルに入賞することになるため、ボーナスの期待度が低くなってしまい、遊技が単調になってしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、ベルの当籤時の図柄「ベ

ル」のテンパイ型をシングルテンパイ及びダブルテンパイの間で振り分ける。これにより、当籤確率の高いベル当籤時に、ダブルテンパイの停止形が表示される頻度を抑えることができ、ダブルテンパイ表示時のボーナスの期待度を維持することができる。

【１５２２】

具体的には、図２４３（Ｆ）に示すように、本実施形態では「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方において、図柄「ベル」がシングルテンパイするようにリールの停止制御を行う。一方で、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」又は図柄「リプレイＡ」とがダブルテンパイするようにリールの停止制御を行う。

【１５２３】

ここで、図２２２に示す内部抽籤テーブルを参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の抽籤値は「３０５６」であり、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の抽籤値は「６９７」である。そのため、ベル当籤時のうちの多くの場合において、シングルテンパイの停止形が表示されるようにリールの停止制御が行われる結果、ダブルテンパイ表示時のボーナスの期待度を維持することができる。

【１５２４】

続いて、ベル当籤時のテンパイ型の振り分けの具体的な方法について説明する。図２２１に示すように、本実施形態では、左ＢＡＲ狙い時の図柄「ベル」の上には図柄「スイカＡ」が配置され、左青７狙い時の図柄「ベル」の上には図柄「リプレイＡ」が配置されている。

【１５２５】

また、図２２３の図柄組合せテーブルを参照すると、図柄「ベル」がボトムラインに沿って表示される図柄の組合せとして、本実施形態では「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」と「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」とを有する。この「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「スイカＡ－赤７／リプレイＡ－スイカＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示される図柄の組合せである。一方で、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「リプレイＡ－赤７／リプレイＡ－スイカＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示される図柄の組合せである。

【１５２６】

同様に、図２２３の図柄組合せテーブルを参照すると、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿って表示される図柄の組合せとして、本実施形態では「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」と「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」とを有する。この「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「スイカＡ－ベル－リプレイＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示される図柄の組合せである。一方で、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「リプレイＡ－ベル－リプレイＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示される図柄の組合せである。

【１５２７】

左ＢＡＲ狙い時は、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示されるため、左ＢＡＲ狙い時のＢＬベル、ＸＵベルとしては、左の中段に図柄「スイカＡ」が要求される「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」又は「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」が用いられる。同様に、左青７狙い時は、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示されるため、左青７狙い時のＢＬベル、ＸＵベルとしては、左の中段に図柄「リプレイＡ」が要求される「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」又は「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」が用いられる。

【１５２８】

ここで、図２２２の内部抽籤テーブルの「対応する図柄組合せ」欄を参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」に対しては、ＮＭ０５とＮＭ０６とが対応付けられている一方で、ＮＭ０４とＮＭ０７とは対応付けられていない。左ＢＡＲ狙いについて考えると、ＮＭ０４が対応付けられておらず、ＮＭ０６が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、シングルテンパイの停止形になる。

【１５２９】

同じように、左青７狙いについて考えると、ＮＭ０７が対応付けられておらず、ＮＭ０５が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左青７狙いでは、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左青７狙いでは、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、シングルテンパイの停止形になる。

【１５３０】

同様に、図２２２の内部抽籤テーブルの「対応する図柄組合せ」欄を参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」に対しては、ＮＭ０４とＮＭ０７とが対応付けられている一方で、ＮＭ０５とＮＭ０６とは対応付けられていない。左ＢＡＲ狙いについて考えると、ＮＭ０６が対応付けられておらず、ＮＭ０４が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、ダブルテンパイの停止形になる。

【１５３１】

同じように、左青７狙いについて考えると、ＮＭ０５が対応付けられておらず、ＮＭ０７が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左青７狙いでは、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左青７狙いでは、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、ダブルテンパイの停止形になる。

【１５３２】

以上のように本実施形態のパチスロ機１では、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方においてシングルテンパイの停止形となり、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方においてダブルテンパイの停止形となるが、これらの組合せは任意に変更することができる。一例として、図２４３（Ｇ）に別制御例について示す。

【１５３３】

同図に示すように、別制御例では、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い時はシングルテンパイの停止形になる一方で、青７狙い時にはダブルテンパイの停止形になり、また、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い時はダブルテンパイの停止形になる一方で、青７狙い時にはシングルテンパイの停止形になる。このようにすることで、ボーナスの期待度が高いダブルテンパイの停止形の出現頻度を、左リール３Ｌの狙う位置に応じて異ならせることがで

き、遊技性が多様化する。なお、このような制御は、ＮＭ０４～ＮＭ０７の対応関係を変更することで適宜実現することができる。

【１５３４】

以上のように本遊技性では、当籤役として決定される確率は高いもののボーナスの期待度が低いベルと、当籤役として決定される確率は低いもののボーナスの期待度は高いスイカとは、挟み打ち時の第２停止時にダブルテンパイすることもあるが、ベルのうち「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、スイカはテンパイすることなくベルがシングルテンパイする。遊技者にとってみれば、当籤確率が高くボーナスが期待できないベルの当籤時にまでスイカの取りこぼしを気にして停止操作を行う必要がないため、停止操作に対する煩わしさを軽減することができる。

【１５３５】

なお、遊技者の停止操作を簡易にするという点からは、ベル当籤時には、常にシングルテンパイし、ダブルテンパイしないように停止制御を行うことも考えられる。しかしながら、このような停止制御は、停止操作を簡易にするという観点からは好ましいものの、テンパイした停止出目の形から当籤役が把握できてしまい、遊技が単調になってしまうため、遊技性の観点から好ましくない。すなわち、遊技性を考えた場合、内部的にはベル当籤時であっても、停止出目の形からスイカかもしれない（ボーナスの期待があるかもしれない）といった期待感を抱くことができることが好ましい。

【１５３６】

この点、本遊技性では、ベルのうち「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定されている場合には、挟み打ち時の第２停止時にダブルテンパイするため、双方がテンパイする停止出目の出現頻度を「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤確率分高めることができる。このように本遊技性では、シングルテンパイするベルと、ダブルテンパイするベルとを有することで、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことができる。

【１５３７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５３８】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、停止制御手段として機能する。

【１５３９】

また、パチスロ機１では、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶ直線状のライン（センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れか）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され得る「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」と、センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れかに沿って図柄「スイカ」が並んで表示され得る「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」とを有する。これら複数の役のうち、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」は、第１特定役に対応し、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」は、第２特定役に対応し、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」は、所定役に対応する。なお、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の何れかが当籤役として決定される確率と、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」の何れかが当籤役として決定される確率とでは、前者の方が確率が高い。

【１５４０】

また、主制御回路９１は、「通常」の状態において「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」

が当籤役として決定されると、有利区間移行抽籤を行う一方で、「通常」の状態において「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された場合には、有利区間移行抽籤を行わない。また、主制御回路９１は、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイ時にベル及びスイカの何れもはずれた場合に、リーチ目リプが入賞したとして「初回ボーナス」などの特典を付与するため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。なお、本制御は、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」と、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」とで、有利区間移行抽籤に当籤する確率（すなわち、特典を付与する確率）が異なっていればよく、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤に当籤する確率は０％（有利区間移行抽籤を行わないことを含む）に限るものではなく、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤に当籤する確率よりも低い確率であればよい。

【１５４１】

また、主制御回路９１は、左ＢＡＲ狙いの挟み打ちの第２停止時において、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」が当籤役として決定されている場合には、図柄「ベル」がシングルテンパイするようにリールの停止制御を行う一方で、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」が当籤役として決定されている場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイするようにリールの停止制御を行う。

【１５４２】

［別制御例］

続いて、図２４４～図２４７を参照して、上述した特有の制御とは別のパチスロ機１に特有な別制御例について説明する。

【１５４３】

［打ち止め制御］

初めに、図２４４を参照して、パチスロ機１における打ち止め制御について説明する。なお、打ち止めとは、現在の遊技状態を維持したまま、継続して遊技を行うことが不可能な状態とすることをいい、例えば、パチスロ機１の内部に貯留されているクレジットを全て払い出すとともに、新たなメダルの投入を受け付けないように制御することで、遊技を継続不可能にする。打ち止め状態は、パチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けて所定の解除操作を行うと、又は打ち止め状態中の電断復帰により解除され、解除されることで遊技が可能になる。なお、打ち止めは、現在の遊技状態を維持したまま行われるため、打ち止めが解除された場合には、打ち止めが行われる前の状態のまま遊技を再開することができ、例えば、ＡＴ中などに打ち止めが行われた場合には、解除後にＡＴを引き続き継続することができる。

【１５４４】

以下に説明する打ち止め制御を実行可能にするため、パチスロ機１の主制御回路９１は、電断復帰からの差枚数をカウントする差枚数カウンタを有する。この差枚数カウンタは、有利区間のリミッタ制御に用いるカウンタとは別の打ち止め専用のカウンタであり、有利区間、非有利区間（通常区間）であるか否かに関わらず、差枚数のカウントを継続する。差枚数カウンタは、電源が投入されてから差枚数のカウントを開始し、また、単位遊技の終了時において差枚数がマイナスの値である場合には、当該単位遊技の終了時に差枚数を０にクリアする。すなわち、差枚数カウンタは、遊技者側が最も損をした時点を起点とする差枚数をカウントする。なお、差枚数カウンタは、打ち止めが解除された場合、打ち止めの解除を問わず電断からの復帰時（電源投入時）、単位遊技の終了時において差枚数がマイナスの値である場合に０にリセットされる。

【１５４５】

本打ち止め制御では、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えると、打ち止め条件を満たしたとして打ち止め状態を発生させる。具体的には、図２４４（Ａ

）に示すように、主制御回路９１は、遊技開始時に当該遊技に用いられるメダルの枚数に応じて差枚数カウンタの値を更新する。より具体的には、主制御回路９１は、当該遊技のＢＥＴ数分だけ差枚数カウンタの値を減算する。その後、遊技が行われ、当該遊技におけるメダルの払い出し処理が行われると、主制御回路９１は、払い出したメダルの分だけ差枚数カウンタの値を加算することで、差枚数カウンタの値を更新する。

【１５４６】

続いて、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えたか否かを判定し、超えている場合には、打ち止め状態を発生させる。一方で、１４５００を超えていない場合には、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が０未満であるか否かを判定し、０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０にクリアし、処理を終了する。このような制御により、主制御回路９１は、電源を投入してから遊技者側が最も損をした時点を起点として、差枚数が１４５００枚を超えた場合に、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態を発生させることができる。

【１５４７】

続いて、図２４４（Ｂ）は、打ち止め状態を発生させるタイミングを示す図である。同図（ａ）に示すように、何れの役物（第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置、第二種特別役物、第二種特別役物に係る役物連続作動装置、又は普通役物）も作動していない非ボーナス状態では、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えた場合に打ち止め状態を発生させる。例えば、ＡＴ中などは、何れの役物も作動していない非ボーナス状態であるため、主制御回路９１は、ＡＴ中に差枚数カウンタの値が１４５００を超えた場合には、その時点で打ち止め状態を発生させる。他方、同図（ｂ）に示すように、何れかの役物が作動しているボーナス状態では、主制御回路９１は、ボーナス状態中に差枚数カウンタの値が１４５００を超えたとしても、直ちに打ち止め状態を発生させずに、当該ボーナス状態が終了したタイミングで、打ち止め状態を発生させる。

【１５４８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５４９】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１５５０】

また、主制御回路９１は、電源が投入されてから行われた遊技の結果として払い出されたメダルの枚数から、遊技に用いられたメダルの枚数を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタを有し、この差枚数カウンタは、単位遊技終了時の差枚数がマイナスの値である場合に、差枚数を０にクリアするため、主制御回路９１及び差枚数カウンタは、計数手段として機能する。なお、差枚数カウンタが差枚数の計数を開始するタイミングは、電源が投入された後に限るものではなく、差枚数カウンタは、設定変更が行われた後から差枚数を計数することとしてもよく、また、ＲＡＭクリアが行われた後から差枚数を計数することとしてもよい。

【１５５１】

また、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が閾値（１４５００）を超えたか否かを判定し、超えたと判定すると、現在の遊技状態を維持したまま、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態を発生させ、打ち止め状態において解除条件を満たすと、打ち止め状態を解除して、維持しておいた遊技状態に応じた遊技を継続可能にするため、主制御回路９１は、判定手段、打止制御手段及び打止解除手段として機能する。なお、主制御回

路９１は、単位遊技終了時の差枚数がマイナスの値である場合に、差枚数を０にクリアすることとしているが、これに限るものではなく、差枚数カウンタは、マイナスの値も計数して、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００枚を超えたタイミングで、打ち止め状態を発生させることとしてもよい。すなわち、打ち止め制御に用いる差枚数は、マイナスの値を計数することで算出される単純な差枚数であってもよく、マイナスの値を計数しない差枚数（1日における最大の差枚数、いわゆるＭＹ）であってもよい。また、主制御回路９１は、打ち止め状態を解除した場合に差枚数カウンタの値を０にクリアすることとしてもよく、また、０にクリアしないで打ち止め状態時の値をそのまま維持することとしてもよい。また、打ち止め状態時の値を維持する場合、主制御回路９１は、複数の閾値を有して、閾値を満たすたびに段階的に打ち止め状態を発生させることとしてもよい。例えば、差枚数カウンタの値が１４５００枚を超えたタイミングで一度目の打ち止め状態を発生させ、その後、打ち止め状態を解除した後に差枚数カウンタの値が１５０００枚を超えたタイミングで二度目の打ち止め状態を発生させることとしてもよい。

【１５５２】

［ランプ制御］

続いて、図２４５を参照して、パチスロ機１におけるランプ制御について説明する。なお、以下説明するランプ制御、各リールを照明するランプの制御に関するものである。まず、図２４５（Ａ）を参照して、リール照明用のランプの構成について説明する。

【１５５３】

パチスロ機１では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、リール外周面に沿って半透明フィルム材で構成されたリールシートが装着されており、このリールシートには、表面上に図柄が光透過性有色インキで印刷され、それらの図柄以外の領域が遮光性インキでマスク処理されている。同図に示すように、パチスロ機１では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内側に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを背面から照射するバックランプを有する。このバックランプは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの夫々の上段、中段、下段の単位図柄表示領域に対応して設けられ、リール背面から遊技者側に向かって、各単位図柄表示領域を照射する。バックランプから照射された光は、リールシートの図柄印刷部分を透過するため、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄を明るく照らす。

【１５５４】

また、同図に示すように、パチスロ機１では、表示窓４の裏側（遊技機内部）上部に上部ランプを有する。この上部ランプは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（リールシート）の前面に対向する位置（前方）から、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを照射する。上部ランプから照射された光は、リールシートの前面で反射し、リールシート全体を明るく照らす。なお、本制御では、リールシートの前面を上部から照射する上部ランプを用いることとしているが、本制御は、リールシートを前方から照射するランプであればよく、リールシートの前方の側部（例えば、表示窓４の裏側両サイド）に設けたランプを用いることとしてもよく、また、リールシートの前方の下部（例えば、表示窓４の裏側下部）に設けたランプを用いることとしてもよい。

【１５５５】

続いて、図２４５（Ｂ）は、ランプ演出例を示す図であり、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦに伴うリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの視認状況を模式的に示す図である。同図（ａ）は、上部ランプがＯＦＦであり、バックランプがＯＮである場合の演出例である。バックランプのみがＯＮである場合、リールシートの図柄印刷部分については、バックランプからの光が透過するため、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄部分が明るく照らされるものの、リールシートの図柄印刷部分以外の部分は、光を反射することがないため、暗い状態である。そのため、遊技者からすると、図柄は強調されるものの、図柄の周囲のリールシートは暗く見えるため、全体として落ち着いた印象を受ける。

【１５５６】

また、同図（ｂ）は、上部ランプがＯＮであり、バックランプがＯＮである場合の演出例である。上部ランプがＯＮである場合、リールシートの図柄印刷部分だけでなく、リー

ルシートが前面から照らされる結果、リールシートの図柄印刷部分以外の部分も明るく照らされる。また、リールシートの図柄印刷部分については、上部ランプ及びバックランプの双方から照らされる。そのため、遊技者からすると、図柄だけでなく周囲のリールシート全体が明るく見え、表示窓４の全体が光って見える。

【１５５７】

続いて、図２４５（Ｃ）は、上部ランプの制御例を示す図である。なお、上部ランプの制御は、主制御回路９１が行うこととしてもよく、また、副制御回路１０１が行うこととしてもよく、また、他の制御回路が行うこととしてもよい。

【１５５８】

本制御では、主制御回路９１は、遊技状態に応じて上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替える。すなわち、主制御回路９１は、単位遊技毎に上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えるのではなく、所定の遊技状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を行い、特定の遊技状態中は、上部ランプをＯＮ状態のまま保持して遊技を行う。なお、本制御では、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしているが、本遊技性は、上部ランプの照明度合いを遊技状態に応じて制御可能であればよく、照明度合いはＯＮ／ＯＦＦに限るものではない。

【１５５９】

図２４５（Ｃ）に示すように、主制御回路９１は、ボーナスが作動していない通常遊技の状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を進行する。その後、通常遊技においてボーナスの作動が開始し、ボーナス状態に移行すると、主制御回路９１は、上部ランプをＯＮ状態に更新し、ボーナス状態中は、上部ランプをＯＮ状態のまま保持して遊技を進行する。その後、ボーナス状態が終了して通常遊技に移行すると、主制御回路９１は、上部ランプをＯＦＦ状態に更新し、通常状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を進行する。より具体的には、主制御回路９１は、ボーナス状態に移行する遊技の３ＯＦＦ後に行われる入賞処理の後に、上部ランプをＯＦＦ状態からＯＮ状態に更新し、ボーナス状態の終了時の３ＯＦＦ後に行われるロック状態の解除時に上部ランプをＯＮ状態からＯＦＦ状態に更新する。

【１５６０】

このように主制御回路９１は、遊技状態に応じて上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替え、対応する遊技状態中は上部ランプをＯＮ状態又はＯＦＦ状態のまま保持する。なお、本制御では、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替える遊技状態として、ボーナス状態と通常状態とを例にとり説明したが、これに限るものではなく、例えば、ＡＴ（ＡＲＴ）中と非ＡＴ（非ＡＲＴ）中とで上部ランプのＯＮ状態／ＯＦＦ状態を切り替えることとしてもよい。また、本制御では、遊技状態に応じてＯＮ／ＯＦＦを切り替えるランプの種別を上部ランプとしているが、これに限るものではなく、例えば、遊技状態に応じてバックランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしてもよく、また、遊技状態に応じてその他の装飾ランプ（例えば、パチスロ機１の筐体６０に設けられたサイドランプなど）のＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしてもよい。

【１５６１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５６２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【１５６３】

また、主制御回路９１は、通常遊技においてボーナス状態の開始条件を満たすとボーナ

ス状態を開始可能であり、ボーナス状態において終了条件を満たすとボーナス状態を終了して通常遊技に遊技状態を移行可能であり、また、ボーナス状態の終了時には遊技の進行を停止するロック状態を発生可能である。そのため、主制御回路９１は、遊技状態制御手段及びロック制御手段として機能する。

【１５６４】

また、パチスロ機１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの外周面（リールシートの表面）をリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの前面から照射可能な上部ランプを備え、主制御回路９１は、この上部ランプの点灯状態を制御するため、上部ランプは照明手段として機能し、主制御回路９１は照明制御手段として機能する。なお、主制御回路９１は、通常状態では、上部ランプをＯＦＦ状態（消灯）のまま保持する一方で、ボーナス状態においては、上部ランプをＯＮ状態（点灯）したまま保持する。また、主制御回路９１は、ボーナス状態の開始時に上部ランプをＯＦＦ状態からＯＮ状態に更新し、ボーナス状態の終了に伴うロック状態の解除時に上部ランプをＯＮ状態からＯＦＦ状態に更新する。

【１５６５】

［不正な設定変更の検知］

続いて、図２４６を参照して、パチスロ機１の副制御回路１０１による不正な設定変更の検知方法について説明する。初めに、図２４６（Ａ）を参照して、本制御の概要について説明する。同図（ａ）は、パチスロ機１における基本的な設定変更操作の概要を示す図である。パチスロ機１における設定変更操作は、まず（１）電源をＯＦＦに更新し、電源がＯＦＦになった後に、（２）所定の鍵を用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＮにセットする。その後、（３）電源をＯＮに戻し、（４）設定変更のための所定の操作を行い、最後に（５）所定の鍵を用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＦＦに戻す。このようにパチスロ機１では、設定変更を行う場合、設定用鍵型スイッチ４３０の操作よりも前に、まず、電源をＯＦＦにする必要がある。なお、電源をＯＮのままの設定用鍵型スイッチ４３０の操作は、現在の設定値の確認操作となり、設定変更を行うことはできない。

【１５６６】

続いて、同図（ｂ）は、遊技店において店員などにより行われる設定変更操作の概要を示す図である。設定変更では（１）電源をＯＦＦにする必要があるが、電源スイッチは遊技機内部に設けられているため、店員が設定変更操作を行う場合、電源をＯＦＦにするために、まず（０）前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開ける操作を行う。その後の操作は上述の通りであり、店員は、前扉を開けた後に、上述の（１）～（５）の設定変更操作を行う。その後、店員は、（６）開けた前扉を閉めて、設定変更操作を完了する。このように店員が設定変更操作を行う場合、まず前扉を開ける操作を行い、その後に電源をＯＦＦにする。

【１５６７】

続いて、同図（ｃ）は、本制御において検知対象となる不正な設定変更操作の概要を示す図である。いわゆるゴト師などが不正な設定変更を行う場合、針金などの不正器具を用いて、外部から各種の操作を行う。そのため、前扉が閉じた状態のまま、上述の（１）～（５）の設定変更操作を行うことがある。本制御では、このような前扉が閉じた状態のままの設定変更操作を不正な設定変更操作として検知する。

【１５６８】

店員などが正式な手順で設定変更操作を行う場合、電源をＯＦＦにするために、まず（０）前扉を開ける必要があるため、電源をＯＦＦにしたタイミングで前扉は開いている。これに対して、検知対象の設定変更操作は、前扉が閉じたまま行われるため、電源をＯＦＦにしたタイミングで前扉は閉じている。そこで、本制御では、電源ＯＦＦ時の前扉の開閉状態を監視することで、不正な設定変更操作を検知する。

【１５６９】

図２４６（Ｂ）は、不正な設定変更操作を検知するための具体的な処理フローであり、同図（ａ）は、副制御回路１０１が無操作コマンドを受信した場合に行う無操作コマンド受信時処理の流れを示すフローチャートであり、同図（ｂ）は、副制御回路１０１が設定

変更コマンドを受信した場合に行う設定変更コマンド受信時処理の流れを示すフローチャートである。なお、無操作コマンドとは、各種操作（例えば、遊技を進行させるための操作としての、投入操作、開始操作、及び停止操作など）とは関係なく、定期的なタイミングで、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信されるコマンドである。また、設定変更コマンドは、設定変更操作に伴い主制御回路９１から副制御回路１０１に送信されるコマンドである。

【１５７０】

同図（ａ）に示すように、副制御回路１０１は、主制御回路９１から送信される無操作コマンドにより、前扉の開閉状態を取得し、保存する。続いて、同図（ｂ）に示すように、副制御回路１０１は、主制御回路９１から送信される設定変更コマンドを受信すると、無操作コマンドから取得し保存しておいた前扉の開閉状態をチェックし、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が閉状態であったか否かを判定する。上述したように、店員などが正式な手順で設定変更操作を行う場合は、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が開状態であるため、本判定はＮＯとなり、処理を終える。他方、不正な設定変更操作の場合には、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が閉状態であるため、本判定はＹＥＳとなる。本判定がＹＥＳとなると、副制御回路１０１は、続いて、不正な設定変更操作の可能性があるとして、不正回数をカウントし、処理を終える。なお、副制御回路１０１は、設定変更操作の開始を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定変更操作の終了を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定変更操作ではなく設定確認操作の開始を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定確認操作の終了を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよい。

【１５７１】

また、副制御回路１０１は、上述の処理により不正な設定変更操作を検知した場合に、不正回数をカウントするだけでなく、不正な設定変更操作が行われたこと示す所定の警告情報を外部に出力することとしてもよい。なお、所定の警告情報の出力としては、例えば、スピーカ９Ｌ、９Ｒなどから警告音を出音するもののように、パチスロ機１が警告を発するものであってもよく、また、ホールコンピューターなどに、不正な設定変更操作の可能性があるという通知を送信することであってもよい。また、副制御回路１０１は、不正回数が所定回に達した場合に、所定の警告情報を外部に出力することとしてもよい。

【１５７２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５７３】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。また、パチスロ機１は、キャビネット６１と、キャビネット６１の前面に配置された前扉（上ドア６２ａ、下ドア６２ｂ）と、を備える。

【１５７４】

また、副制御回路１０１は、無操作コマンドの受信時に前扉の開閉状態を保存しておくため、電断時の前扉の開閉状態を保持可能であり、副制御回路１０１は、開閉状態保持手段として機能する。また、副制御回路１０１は、設定変更を受け付けた場合に、設定変更に伴う電断時の前扉の開閉状態を取得して、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたか否かを判定するため、副制御回路１０１は、開閉判定手段として機能する。なお、副制御回路１０１は、設定変更を受け付けた直前の電断を、設定変更に伴う電断として把握することができる。

【１５７５】
また、副制御回路１０１は、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたと判定した回数を集計可能であり、また、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたと判定した場合に、所定の警告情報を外部に出力可能であるため、副制御回路１０１は、回数集計手段及び警告出力手段として機能する。
【１５７６】
［ＭＡＸベットボタンの機能］
続いて、図２４７を参照して、パチスロ機１のＭＡＸベットボタン１１の新たな機能について説明する。なお、ＭＡＸベットボタン１１が操作された場合、貯留しているクレジット数の範囲で、ベット数が設定されるが、以下においては、十分な数量のクレジットが貯留されているものとして説明する。すなわち、クレジット不足によるベット数の設定については、本制御において関係がないため、説明を省略する。
【１５７７】
従来のパチスロ機では、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として３ＢＥＴが設定され、また、１ＢＥＴ及び２ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として２ＢＥＴが設定される。また、２ＢＥＴのみの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として２ＢＥＴが設定される。すなわち、従来のＭＡＸベットボタンは、当該遊技の状態において遊技可能なベット数のうちの最大のベット数を、貯留しているクレジット数の範囲で設定するベットボタンとして用いられている。
【１５７８】
これに対して、本制御では、ＭＡＸベットボタン１１に対して、当該遊技の状態において遊技可能なベット数のうちの最適なベット数を、貯留しているクレジット数の範囲で設定する機能を持たせる。すなわち、本制御では、ＭＡＸベットボタン１１は、最大のベット数ではなく、最適なベット数を設定するベットボタンとして用いる。一例として、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作されると、ある場合においてはベット数として３ＢＥＴが設定され、別のある場合についてはベット数として２ＢＥＴが設定されることがある。
【１５７９】
（遊技状態の概要）
初めに、図２４７（Ａ）は、本制御が好適に用いられる遊技状態の一例である。同図に示すように、パチスロ機１では、非報知状態と報知状態とを有し、また、非報知状態には、第１抽籤状態と第２抽籤状態とが含まれる。第１抽籤状態は、報知状態に関する抽籤に当籤する確率が通常の確率である状態であり、第２抽籤状態は、報知状態に関する抽籤が全く行われない（又は第１抽籤状態よりも低い確率で当籤する）状態であり、第１抽籤状態から報知状態に移行する際に経由する状態である。
【１５８０】
例えば、遊技者とって不利な通常遊技が第１抽籤状態に対応し、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるＡＴやＡＲＴが報知状態に対応する。そして、通常遊技からＡＴ（ＡＲＴ）に移行するまでの状態が第２抽籤状態に対応し、例えば、ＡＴ（ＡＲＴ）の前兆状態であったり、ＡＴ（ＡＲＴ）が開始されるまでの準備状態が第２抽籤状態に対応する。なお、前兆状態としては、本前兆だけでなくガセ前兆も含むこととしてもよい。第２抽籤状態として重要なことは、報知状態に関する抽籤が行われない（又は第１抽籤状態よりも低い確率で当籤する）状態であることである。
【１５８１】
また、第２抽籤状態として、ＡＲＴに当籤してから高ＲＴに移行するまでの状態としてもよい。この場合において、高ＲＴへの移行は、２ＢＥＴ時にのみ可能であり、３ＢＥＴ時には不可能にしてもよい。例えば、表示されることで高ＲＴに移行する高ＲＴ移行図柄を表示可能な役が、２ＢＥＴ時にのみ当籤し、３ＢＥＴ時には当籤しないようにすることで、高ＲＴへの移行が２ＢＥＴのみ可能とすることができる。一例として、主制御回路９

１は、高ＲＴ以外のＲＴ状態において、高ＲＴへの移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に、高ＲＴへの移行を促す。このとき、主制御回路９１は、高ＲＴへの移行抽籤を行う遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する一方で、高ＲＴへの移行抽籤に当籤し、高ＲＴへ移行するまでの遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として２ＢＥＴを決定する。そして、主制御回路９１は、高ＲＴに移行した後の遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する。

【１５８２】

また、他の一例として、主制御回路９１は、非報知状態において、報知状態への移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に、高ＲＴへの移行を促すとともに、高ＲＴ中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する報知状態を実行する。このとき、主制御回路９１は、報知状態への移行抽籤を行う遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する一方で、報知状態への移行抽籤に当籤し、高ＲＴへ移行するまでの遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として２ＢＥＴを決定する。そして、主制御回路９１は、高ＲＴに移行した後の遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する。

【１５８３】

なお、上述の例では、表示されることで高ＲＴに移行する高ＲＴ移行図柄を表示可能な役が、２ＢＥＴ時にのみ当籤し、３ＢＥＴ時には当籤しないようにすることとしているが、これに限られるものではなく、２ＢＥＴ時には３ＢＥＴ時よりも高い確率で当籤することとしてもよい。また、当籤の有無をベット数に応じて異ならせるのではなく、表示の有無をベット数に応じて異ならせるものであってもよく、例えば、２ＢＥＴ時及び３ＢＥＴ時の双方において当籤する可能性のある役が当籤役として決定された場合に、主制御回路９１が、２ＢＥＴ時では高ＲＴ移行図柄を表示可能にリールの停止制御を行う一方で、３ＢＥＴ時には高ＲＴ移行図柄を表示不可能にリールの停止制御を行うこととしてもよい。

【１５８４】

このような遊技状態を有するパチスロ機１において、非報知状態では、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数であっても遊技が可能であるとし、また、報知状態に関しては、３ＢＥＴのみ可能で、２ＢＥＴの遊技が不可能であるとする。なお、報知状態中に２ＢＥＴの遊技が不可能になるとは、報知状態では、２ＢＥＴが設定不可能になることであってもよく、また、報知状態中に２ＢＥＴが設定された場合には、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されなくなる結果、当該遊技が報知状態ではなくなるものであってもよい。

【１５８５】

続いて、図２４７（Ｂ）は、ペイアウト率（＝ＯＵＴ枚数／ＩＮ枚数×１００）に基づく各状態の有利度合いを示す図である。例えば、非報知状態に関して、ベット数が３ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が７５％であり、ベット数が３ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が９０％であるとし、ベット数が２ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が８１％であり、ベット数が２ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が９５％であるとする。このような場合、ペイアウト率の観点からは、非報知状態では、２ＢＥＴの方が３ＢＥＴよりも遊技者にとって有利となる。

【１５８６】

また、同図に示すように、報知状態に関しては、ベット数が３ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が９０％であり、ベット数が３ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が１０５％であるとする。なお、ベット数が２ＢＥＴの場合には、報知状態が不可能である。そのため、報知状態では、３ＢＥＴの方が２ＢＥＴよりも遊技者にとって有利となる。

【１５８７】

続いて、図２４７（Ｃ）は、報知状態に関する抽籤の当籤確率に基づく各状態の有利度合いを示す図である。ベット数が３ＢＥＴの第１抽籤状態では、通常の確率で報知状態に関する抽籤に当籤するが、ベット数が３ＢＥＴの第２抽籤状態では、報知状態に関する抽

籤に当籤することがない（又は通常の確率よりも低い確率で当籤する）。なお、報知状態に関する抽籤とは、例えば、ＡＴやＡＲＴのストック付与抽籤である。

【１５８８】

一方で、ベット数が２ＢＥＴの場合には、報知状態が不可能であるため、第１抽籤状態であっても第２抽籤状態であっても、報知状態に関する抽籤に当籤することがない（又は通常の確率よりも低い確率で当籤する）。そのため、報知状態に関する抽籤の観点からは、３ＢＥＴの第１抽籤状態が他の状態よりも遊技者にとって有利となる。

【１５８９】

ここで、ペイアウト率の観点からは、非報知状態では、２ＢＥＴの方が３ＢＥＴよりも遊技者にとって有利であるが、２ＢＥＴの場合には、真に遊技者にとって有利な報知状態への移行が期待できないため、ペイアウト率と報知状態に関する抽籤とを加味した総合的な観点からは、３ＢＥＴの報知状態が最も遊技者にとって有利であり、当該最も有利な状態に移行可能な３ＢＥＴの第１抽籤状態が次に遊技者にとって有利であることになる。一方で、残った第２抽籤状態に関しては、報知状態に関する抽籤は、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴは共に不利で差が無いため、ペイアウト率の観点から２ＢＥＴの方が有利となる。

【１５９０】

そのため、図２４７（Ｄ）に示すように、本制御では、非報知状態の第１抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として３ＢＥＴを設定し、非報知状態の第２抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として２ＢＥＴを設定し、報知状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として３ＢＥＴを設定する。これにより、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数においても遊技が可能な状態において、ＭＡＸベットボタン１１という１つのベットボタンだけで、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数も設定することができる。

【１５９１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１５９２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１５９３】

また、パチスロ機１は、遊技者によるベット操作を受け付け可能なＭＡＸベットボタン１１を備え、主制御回路９１は、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数を決定可能であるため、ＭＡＸベットボタン１１は、ベット操作手段として機能して、主制御回路９１は、ベット制御手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの双方において遊技が可能な状態、かつ、クレジット数が３枚以上の状態において、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合に、ベット数として２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れか一方を決定可能であり、特に、非報知状態の第１抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合には、ベット数として３ＢＥＴを決定し、第２抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合には、ベット数として２ＢＥＴを決定する。なお、主制御回路９１は、ボーナス状態を有するパチスロ機において、ボーナス役に当籤するまでは、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合にベット数として３ＢＥＴを決定し、ボーナス役に当籤した後の遊技（すなわち、ボーナス内部中）では、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合にベット数として１ＢＥＴ（又は２ＢＥＴ）を決定することとしてもよい。

【１５９４】
また、主制御回路９１は、非報知状態の第１抽籤状態において、報知状態に移行するか否かを決定可能であり、移行すると決定した場合には、第１抽籤状態から第２抽籤状態を経由して報知状態に移行可能であるため、主制御回路９１は、移行決定手段及び遊技状態制御手段として機能する。
【１５９５】
［第６実施形態］
続いて、図２４８～図２８９を参照して、第６実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第６実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第６実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。
【１５９６】
［リール及びストップボタンの構成］
初めに、図２４８を参照して、第６実施形態のパチスロ機１における複数のリールと複数のストップボタンについて説明する。図２４８（Ａ）は、第６実施形態のパチスロ機１における複数のリールの概要を示す図である。
【１５９７】
同図に示すように、第６実施形態のパチスロ機１では、左から順に第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３、第４リール３－４という４つのリールを有する。これら４つのリールは、水平方向に並んで設けられている。表示窓４は、これら４つのリールに描かれた図柄の一部を遊技者が視認可能に形成されている。具体的には、表示窓４には、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３に対しては、それぞれのリールに描かれた３つの図柄（上段、中段、下段）を遊技者が視認可能に透明な窓領域が形成されている。すなわち、表示窓４には、一つの図柄を表示する単位図柄表示領域として、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３に対しては、上段の単位図柄表示領域と中段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域とが設けられている。
【１５９８】
一方で、第４リール３－４については、有効ラインが通る位置の図柄のみを遊技者が視認可能（より詳細には、有効ラインを通る図柄のみ視認し易く）に透明な窓領域が形成され、有効ラインが通る位置以外の図柄は遊技者が視認不可能（より詳細には、有効ラインを通る図柄以外は視認し難く）に窓領域が形成されている。なお、本実施形態においては、有効ラインは、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３、第４リール３－４の中段の単位図柄表示領域を通るセンターラインとしている。そのため、表示窓４の第４リール３－４に対応する透明な窓領域は、中段の単位図柄表示領域に対してのみとなっている。なお、第４リール３－４における上段の単位図柄表示領域及び下段の単位図柄表示領域については、中段の単位図柄表示領域に対して視認性が低下するように形成されていれば足り、必ずしも表示窓４の対応箇所が不透明であることに限らない。例えば、表示窓４の、第４リール３－４における上段の単位図柄表示領域及び下段の単位図柄表示領域に対応する箇所についても透明にしつつ、リールの背後に設けられたバックランプを、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３においては上段、中段、下段の全てにおいて点灯する一方で、第４リール３－４においては中段のみ点灯し、上段、下段においては消灯することで、第４リール３－４における上段の単位図柄表示領域及び下段の単位図柄表示領域の視認性を低下させることとしてもよい（なお、バックランプの制御は所定の制御手段により行われる）。また、表示窓４の、第４リール３－４における上段の単位図柄表示領域及び下段の単位図柄表示領域に対応する箇所を不透明にすることとしてもよく、また、当該箇所の前面に部材を配置することで、当該箇所を物理的に視認できないようにしてもよい。

【１５９９】
続いて、図２４８（Ｂ）は、第６実施形態のパチスロ機１における複数のストップボタンの概要を示す図である。同図に示すように、第６実施形態のパチスロ機１では、左から順に第１ストップボタン７－１、第２ストップボタン７－２、第３ストップボタン７－３、第４ストップボタン７－４という４つのストップボタンを有する。これら４つのストップボタンは、水平方向に並んで設けられている。
【１６００】
第１ストップボタン７－１は、第１リール３－１に対応して設けられ、第２ストップボタン７－２は、第２リール３－２に対応して設けられ、第３ストップボタン７－３は、第３リール３－３に対応して設けられ、第４ストップボタン７－４は、第４リール３－４に対応して設けられる。第１ストップボタン７－１、第２ストップボタン７－２、第３ストップボタン７－３、第４ストップボタン７－４は、ストップスイッチ７Ｓに接続されており、ストップスイッチ７Ｓは、４つのストップボタン７－１～７－４のそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、操作されたストップボタン７－１～７－４に対応する種別のリール３－１～３－４の回転を停止する。
【１６０１】
このように、第６実施形態のパチスロ機１では、４つのリール３－１～３－４を用いて遊技を行うが、第４リール３－４については、遊技者からは有効ラインが通る位置の図柄のみが見える（見えやすい）ことになるため、遊技者には従来の３リールのパチスロ機と同様の感覚で遊技を行わせることができる。すなわち、図２４８（Ｃ）に示すように、遊技者からすると、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３という３つのリールにおける上段、中段、下段の３つの単位図柄表示領域（３×３）を用いて遊技が行われているという印象を受け、第４リール３－４の中段の単位図柄表示領域は、おまけ程度に設けられたものであり、従来の３×３のパチスロ機と似通った出目感覚を抱くことになる。
【１６０２】
［第６実施形態のパチスロ機の遊技フロー］
続いて、第６実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図２４９は、第６実施形態のパチスロ機１のボーナス及びＲＴ状態の遷移フローであり、図２５０は、第６実施形態のパチスロ機１の報知に関する状態の遷移フローである。
【１６０３】
［ボーナス及びＲＴ状態の遷移フロー］
図２４９に示すように、第６実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非フラグ間とフラグ間と１種ＢＢと１種ＲＢとの状態を有する。非フラグ間は、ボーナス役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスの作動が行われていない状態であり、フラグ間は、ボーナス役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナスの作動が行われていない状態である。なお、フラグ間には、ボーナス役のうちのＢＢ（後述の「Ｆ＿ＢＢ」）が内部当籤役として決定されている状態であるＢＢフラグ間と、ボーナス役のうちのＲＢ（後述の「Ｆ＿ＲＢ」）が内部当籤役として決定されている状態であるＲＢフラグ間と、がある。
【１６０４】
また、１種ＢＢは、ボーナス役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置））が作動している状態であり、１種ＲＢは、ボーナス役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＲＢ（第一種特別役物））が作動している状態である。なお、本実施形態では、ＡＴ（報知状態）中の遊技を疑似ボーナスと表現する。そのため、１種ＢＢや１種ＲＢは、実ボーナス（実ＢＢ，実ＲＢ）と呼ぶことがある。
【１６０５】
主制御回路９１は、非フラグ間においてボーナス役が内部当籤役として決定されると、

遊技状態をフラグ間に移行する。フラグ間では、主制御回路９１は、内部当籤役として決定されたボーナス役に応じた図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで（言い換えると、当該ボーナス役が入賞するまで）、当該ボーナス役を内部当籤役として持ち越す。その後、内部当籤役として決定されたボーナス役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、主制御回路９１は、フラグ間からボーナス状態に遊技状態を移行する。より具体的には、主制御回路９１は、ＢＢに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、フラグ間から１種ＢＢに遊技状態を移行し、ＲＢに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、フラグ間から１種ＲＢに遊技状態を移行する。

【１６０６】

また、ボーナス状態では、主制御回路９１は、規定枚数を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了し、ボーナス状態から非フラグ間に遊技状態を移行させる。ここで、１種ＢＢの規定枚数は１７枚であり、１種ＲＢの規定枚数は３枚である。なお、１種ＢＢは、単位遊技が３ＢＥＴで行われるとともに、入賞時に１枚のメダルが払い出される「Ｆ＿ＢＢ中１枚」が高い確率で内部当籤役として決定される。そのため、１種ＢＢ中は、単位遊技当たりの差枚数が「－２枚（＝１－３）」となる可能性が高く、１種ＢＢ中のトータルにおいても差枚数がマイナスとなる可能性が高い。一方で、１種ＲＢは、単位遊技が３ＢＥＴで行われるとともに、入賞時に４枚のメダルが払い出される「Ｆ＿ＲＢ中４枚」が高い確率で内部当籤役として決定される。そのため、１種ＲＢ中は、単位遊技当たりの差枚数が「＋１枚（＝４－３）」となる可能性が高く、１種ＲＢ中のトータルにおいても差枚数が若干のプラス（現状維持）となる可能性が高い。その結果、本実施形態では、１種ＢＢは、遊技者にとって不利となるボーナス状態であり、１種ＲＢは、遊技者にとって不利とはならないボーナス状態であるといえる。

【１６０７】

また、本実施形態のパチスロ機１では、再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類や「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、非ＲＴ状態とＲＴ１状態とＲＴ２状態とＲＴ３状態とＲＴ４状態とＲＴ５状態とＲＴ６状態とＲＴ７状態とを有する。ここで、パチスロ機では設定値に基づき遊技者の有利度合いを定めることとしている。この設定値は、例えば、複数の役の中から内部当籤役を決定する場合に、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を規定することで、遊技者の有利度合いを定める。このとき、複数の役には、メダルの払出に係る「小役」と、再遊技の作動に係る「リプレイ役」と、ボーナスの作動に係る「ボーナス役」とが含まれる。ＲＴ状態は、これら複数の役のうちの「リプレイ役」の当籤確率や、内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類を変動可能な状態である。

【１６０８】

主制御回路９１は、ＲＴ状態の移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行する。ＲＴ状態の移行条件は、ＲＴ状態毎に異なり、図２４９（Ｂ）には、移行条件を含むそれぞれのＲＴ状態の概要を示している。なお、本実施形態において主制御回路９１は、「ボーナス役」が内部当籤役として決定されたこと、ボーナスが作動したこと、ボーナスが終了したことを条件には、ＲＴ状態を移行しない。すなわち、本実施形態では、ボーナス作動の前後においてＲＴ状態は同一のまま維持される。

【１６０９】

同図に示すように、非ＲＴ状態においては、有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じてＲＴ状態を移行させる。具体的には、非フラグ間においては、主制御回路９１は、非ＲＴ状態においてＲＴ１移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ１状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態においてＲＴ２移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ２状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態においてＲＴ３移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ３状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態においてＲＴ４移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ４状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態においてＲＴ５移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ５状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態

においてＲＴ６移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ６状態にＲＴ状態を移行し、非ＲＴ状態においてＲＴ７移行図柄が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ７状態にＲＴ状態を移行する。

【１６１０】

なお、主制御回路９１は、フラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢ中は、非ＲＴ状態においてＲＴ移行図柄が有効ラインに沿って表示されたとしても、ＲＴ状態を移行させない。すなわち、例えば、フラグ間の非ＲＴ状態においてＲＴ１移行図柄が有効ラインに沿って表示されたとしても、主制御回路９１は、ＲＴ状態を移行させることなく、非ＲＴ状態のまま維持する。そのため、本実施形態では、非ＲＴ状態から他のＲＴ状態への移行は、非フラグ間においてのみ行われ、フラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢ中は行われることなく、非ＲＴ状態のまま維持される。

【１６１１】

また、主制御回路９１は、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態においては、当該ＲＴ状態中に行われた単位遊技の回数に応じてＲＴ状態を移行させる。具体的には、主制御回路９１は、ＲＴ１状態において６０００回の遊技が行われると、ＲＴ１状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ２状態において５９００回の遊技が行われると、ＲＴ２状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ３状態において４５００回の遊技が行われると、ＲＴ３状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ４状態において４４００回の遊技が行われると、ＲＴ４状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ５状態において４３００回の遊技が行われると、ＲＴ５状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ６状態において４２００回の遊技が行われると、ＲＴ６状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ７状態において３０００回の遊技が行われると、ＲＴ７状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行する。

【１６１２】

なお、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態については、主制御回路９１は、非フラグ間、フラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢ中に関係なく、所定回数の遊技が行われた場合に、ＲＴ状態を非ＲＴ状態に移行する。また、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態では、主制御回路９１は、ＲＴ移行図柄が有効ラインに沿って表示されたとしても、ＲＴ状態を移行させない。そのため、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態では、主制御回路９１は、所定の初期化処理が行われない限り、所定回数の遊技が行われるまで他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持する。なお、所定の初期化処理は、記憶領域の少なくとも一部を初期化する処理であり、例えば、設定変更時の初期化処理やＲＡＭクリア時の初期化処理である。

【１６１３】

ここで、ＲＴ状態は、「リプレイ役」の当籤確率や、内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類を変動可能であるが、複数のＲＴ状態では、個々の「リプレイ役」の当籤確率、トータルの「リプレイ役」の当籤確率、内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類、ＲＴ状態の継続期間の何れかが異なっていればよい。なお、個々の「リプレイ役」の当籤確率とは、例えば、「リプレイ役」としてリプレイ１とリプレイ２とを有する場合に、リプレイ１の当籤確率やリプレイ２の当籤確率をいう。また、トータルの「リプレイ役」の当籤確率とは、例えば、「リプレイ役」としてリプレイ１とリプレイ２とを有する場合に、リプレイ１の当籤確率とリプレイ２の当籤確率との合算値をいう。

【１６１４】

この点、本実施形態では、少なくともトータルの「リプレイ役」の当籤確率は、複数のＲＴ状態（非ＲＴ状態、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態）において略同一（完全に同一であってもよい）となっている。なお、「リプレイ役」以外の当籤確率は、設定値に応じて変動し、ＲＴ状態が変わっても変動しない。そのため、報知状態を加味しない場合には、複数のＲＴ状態におけるペイアウト率（＝ＯＵＴ枚数／ＩＮ枚数×１００）は、略同一（トータルの「リプレイ役」の当籤確率を完全に同一にした場合には、完全に同一）となっている。

【１６１５】

［報知に関する状態の遷移フロー］
続いて、図２５０を参照して、第６実施形態のパチスロ機１の報知に関する状態の遷移フローについて説明する。本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とを有するＡＴ機である。なお、上述の実施形態では、フラグ間状態を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることとし、非フラグ間などに移行することがないように制御していたが、以下において説明するように、本実施形態では、基本的には、ＢＢを持ち越しているＢＢフラグ間中に報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現するが、条件を満たした場合にはＢＢを入賞させ、非フラグ間、１種ＢＢ、ＲＢフラグ間、１種ＲＢにも移行可能にしている。

【１６１６】
図２５０（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、報知に関する状態（出玉状態）として、「一般」と「疑似ボーナス」と「引き戻し」と「特化」とを有する。一般は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であり、通常区間と、有利区間のうちの非報知状態である通常有利とを含む。なお、有利区間は、報知状態を実行可能な遊技区間であり、通常区間は、報知状態を実行不可能な遊技区間である。「疑似ボーナス」は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知される報知状態（ＡＴ）であり、遊技者が約２００枚のメダルを獲得可能な疑似ＢＢと、約１００枚のメダルを獲得可能な疑似ＲＢとを含む。また、「引き戻し」及び「特化」は、非報知状態であってもよく、報知状態であってもよい。

【１６１７】
「一般」の通常区間（「一般（通常区間）」）と「一般」の通常有利（「一般（通常有利）」）とを比較すると、「一般（通常区間）」は通常区間であり、滞在している場合にＡＴ当籤という特典付与の期待度を変動不可能な遊技区間である。一方で、「一般（通常有利）」は有利区間であり、滞在している場合にＡＴ当籤という特典付与の期待度を変動可能な遊技区間である。

【１６１８】
「一般（通常区間）」では、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤した場合には、「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」に出玉状態を移行する。なお、有利区間への移行抽籤においてＡＴ当籤となった場合には、主制御回路９１は、「一般（通常区間）」から「疑似ボーナス」に出玉状態を移行することもできる。「一般（通常有利）」では、主制御回路９１は、疑似ボーナス（ＡＴ）への移行抽籤を行っており、ＡＴ当籤となった場合には、「一般（通常有利）」から「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。また、「一般（通常有利）」では、主制御回路９１は、通常有利の維持抽籤を行っており、この抽籤において維持を決定した場合には、出玉状態を「一般（通常有利）」のまま維持し、この抽籤において終了を決定した場合には、有利区間を終了して、「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」に出玉状態を移行する。

【１６１９】
「一般（有利区間）」には、複数のゾーンが設けられており、このゾーンに応じて疑似ボーナス（ＡＴ）へのＡＴ当籤となる確率が異なる。詳しくは後述するが、ゾーンは、ＲＴ状態に応じて設定されるため、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ状態に応じてＡＴ当籤となる確率が異なることになり、ＲＴ状態が疑似的な設定値として機能する。

【１６２０】
「疑似ボーナス」は、差枚数で管理される報知状態（ＡＴ）であり、押し順役（「Ｆ＿Ａ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」）が内部当籤役として決定された場合に、最も多くのメダルが付与されることになる正解の押し順が報知される。「疑似ボーナス（疑似ＢＢ）」は、差枚数が２００枚を超えると終了し、「疑似ボーナス（疑似ＲＢ）」は、差枚数が１００枚を超えると終了する。なお、「疑似ボーナス」の継続期間の管理方法は任意であり、本実施形態のように差枚数で管理することとしてもよく、また、遊技回

数やナビ回数などにより管理することとしてもよい。主制御回路９１は、「疑似ボーナス」において終了条件を満たすと、出玉状態を「疑似ボーナス」から「引き戻し」に移行する。

【１６２１】

「引き戻し」は、最大で３２ゲーム間継続する遊技期間である。「引き戻し」では、主制御回路９１は、「疑似ボーナス」の引き戻し抽籤を行っており、この抽籤に当籤した場合には「引き戻し」から「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。「引き戻し」には、“非ＲＴ用”“通常”“チャンス”“天国”“特殊１”“特殊２”といった複数のモードが設けられており、引き戻し抽籤に当籤しないまま「引き戻し」の期間（最大３２ゲーム）が終了すると、主制御回路９１は、モードに応じて出玉状態を移行する。具体的には、モードが“非ＲＴ用”“通常”“チャンス”である場合には、主制御回路９１は、引き戻し抽籤に当籤しないまま「引き戻し」の期間が終了すると有利区間を終了して、「引き戻し」から「一般（通常区間）」に出玉状態を移行する。他方、モードが“天国”“特殊１”“特殊２”である場合には、主制御回路９１は、引き戻し抽籤に当籤しないまま「引き戻し」の期間が終了すると、「引き戻し」から「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。

【１６２２】

「特化」は、「一般」「疑似ボーナス」よりも特典付与の期待度が高い状態である。なお、特典の種別は任意であり、出玉に関する特典であってもよく、また、出玉に関係のない特典であってもよい。この点、本実施形態では、「特化」では、他の出玉状態に比べて、ＡＴに関する特典（疑似ボーナスのストック）が付与され易くなっている。主制御回路９１は、「一般」において特化抽籤を行っており、この抽籤に当籤した場合には、「一般」から「特化」に出玉状態を移行する。

【１６２３】

ここで、上述したように、本実施形態では、基本的にはＢＢフラグ間中に遊技を行う遊技性であるが、出玉状態が「特化」に移行した場合には、ＢＢを入賞させて（ＢＢフラグ間を解除させて）、遊技状態を非フラグ間に移行させる。すなわち、上述の第４実施形態などでは、フラグ間中にボーナスの入賞を不可能に制御していたが、本実施形態では、フラグ間中にボーナスの入賞が可能になっている。このような遊技性の場合、出玉状態が「特化」に移行していないにもかかわらず、ＢＢを入賞させることが可能であるが、主制御回路９１は、特化抽籤に当籤していない場合には、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示されてＢＢが入賞した場合に、遊技者にとって不利な状態（非許可状態）に制御する。他方、主制御回路９１は、特化抽籤に当籤している場合には、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示されてＢＢが入賞した場合に、遊技者にとって不利ではない状態（許可状態＝「特化」）に制御する。

【１６２４】

なお、遊技者にとって不利な状態は任意であり、例えば、上述したように１種ＢＢ中を差枚数がマイナスの遊技とすることで不利な状態とすることとしてもよく、また、１種ＢＢ中及びその後の所定期間の遊技においてＡＴに関する特典付与の期待度を下げることで不利な状態とすることとしてもよい。また、遊技者にとって不利ではない状態は、特化抽籤に当籤していない場合に比較して有利であればよく、遊技者にとって有利である必要は必ずしもない。すなわち、１種ＢＢ中は差枚数がマイナスとなるものの、このマイナス分を超える利益を遊技者に対して付与する必要はなく、特化抽籤に当籤していない場合に受ける不利益を遊技者が受けない状態とすればよい。

【１６２５】

この点、本実施形態では、「特化」では、ＡＴに関する特典付与の期待度を他の出玉状態に比べて高くしているため、遊技者にとって有利な状態となっている。なお、遊技者にとって不利ではない状態の他の例としては、例えば、１種ＢＢの後に所定ゲーム数の間、差枚数が微増するようなナビ状態を設け、このナビ状態中に所定の特典ムービーなどを流す鑑賞区間としてもよく、また、ＡＴに関する特典付与の期待度を下げないことで、特化抽籤に当籤していない場合に比べては不利ではない状態としてもよい。

【１６２６】
ここで、本実施形態において、出玉状態「特化」中の遊技期間には１種ＢＢ中の遊技が含まれ、この１種ＢＢ中の遊技は、差枚数がマイナスの遊技期間であるため、「特化」中の期間における単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は、必ずしも高い状態ではない。一方で、出玉状態「疑似ボーナス」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるＡＴ期間であるため、「疑似ボーナス」中の期間における単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は少なくともプラスになる。そのため、本実施形態では、出玉状態「特化」中の期間における単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は、出玉状態「疑似ボーナス」中の期間における単位遊技当たりのメダルの収支の期待値よりも低い。一方で、出玉状態「特化」中の期間におけるＡＴに関する特典付与の期待度は、出玉状態「疑似ボーナス」中の期間におけるＡＴに関する特典付与の期待度よりも高い。
【１６２７】
「特化」は、「一般」における特化抽籤に当籤した場合に移行し、その後に再びＢＢフラグ間になるまで継続する。すなわち、「一般（＝ＢＢフラグ間）」において特化抽籤に当籤すると、ＢＢの入賞が促され、ＢＢフラグ間から１種ＢＢを介して非フラグ間に移行する。その後、非フラグ間において再びＢＢが内部当籤役として決定されると、当該ＢＢの入賞は許可されずに、非フラグ間からＢＢフラグ間に移行する。そして、ＢＢフラグ間に移行したことをもって「特化」が終了し、「特化」が終了すると出玉状態は、「疑似ボーナス」に移行する。すなわち、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間への移行に伴い出玉状態を「特化」から「疑似ボーナス」に移行する。
【１６２８】
なお、本実施形態では、「特化」は、特化中の非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定されると終了するが、これに限るものではなく、特化中の非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定された場合に特化終了抽籤を行い、この抽籤において終了が決定されると「特化」を終了し、この抽籤において継続が決定されると「特化」を継続することとしてもよい。この場合において、特化終了抽籤において継続が決定された場合には、ＢＢの入賞が促され、１種ＢＢを介して非フラグ間に移行するとともに、出玉状態は「特化」のまま維持される。他方、終了が決定された場合には、当該ＢＢの入賞は許可されずに、非フラグ間からＢＢフラグ間に移行し、出玉状態が「特化」から「疑似ボーナス」に移行する。また、特化中の非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定された場合にＲＴ状態に応じて特化を終了させることとしてもよい。すなわち、後述するように「特化」は、ＲＴ状態を移行させることが可能な期間としても用いられるため、例えば、ＲＴ状態が非ＲＴ状態である場合には「特化」を継続し、ＲＴ状態がＲＴ１状態～ＲＴ７状態である場合には「特化」を終了することとしてもよい。
【１６２９】
ここで、本実施形態では、ボーナス役としてＢＢ（「Ｆ＿ＢＢ」）の他にＲＢ（「Ｆ＿ＲＢ」）も有しているため、ＢＢフラグ間が解除されて非フラグ間に移行した場合、ＢＢよりも前にＲＢが内部当籤役として決定されることがある。主制御回路９１は、「特化」の非フラグ間において、ＢＢが内部当籤役として決定された場合には「特化」を終了するが、ＢＢよりも前にＲＢが内部当籤役として決定された場合には出玉状態を「特化」のまま維持する。なお、実ボーナスであるＢＢやＲＢは、停止操作によっては対応する図柄の組合せを停止表示できないこと（所謂、取りこぼし）があり、このような期間まで「特化」としていたのでは、「特化」を意図的に伸ばすことができてしまう。そのため、特化抽籤に当籤してからＢＢが入賞するまでの期間、及び、「特化」中の非フラグ間においてＲＢが内部当籤役として決定されてからＲＢが入賞するまでの期間を、「特化」の準備期間として、ＡＴに関する特典付与の期待度を、他の出玉状態と同様の期待度のまま維持することとしてもよい。
【１６３０】
主制御回路９１は、出玉状態に関わらず非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定されると、非許可状態をセットする。そして、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間である

出玉状態「一般」において特化抽籤に当籤すると、非許可状態を許可状態に更新する。なお、後述するように、ＲＴ状態が非ＲＴ状態である「一般」と、ＲＴ状態がＲＴ１状態～ＲＴ７状態である「一般」とでは、特化抽籤に当籤する確率が異なる。すなわち、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間かつ非ＲＴ状態である出玉状態「一般」では、所定条件を満たすと、非許可状態を許可状態に更新し、ＢＢフラグ間かつＲＴ１状態～ＲＴ７状態である出玉状態「一般」では、所定条件とは異なる特定条件を満たすと、非許可状態を許可状態に更新する。なお、特化抽籤に当籤した場合には、パチスロ機１では、ＢＢの入賞を促す演出を実行可能である。例えば、特化抽籤に当籤すると、副制御回路１０１は、表示ユニット１００を介して、ＢＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出を実行する。もちろん、主制御回路９１の制御によりＢＢの入賞を促すこととしてもよく、主制御回路９１及び副制御回路１０１の双方においてＢＢの入賞を促すこととしてもよい。

【１６３１】

続いて、図２５０（Ｂ）は、ＲＴ状態などの遊技状態と出玉状態との対応関係を示す図である。同図に示すように、「一般（通常区間）」は、通常区間であり、また、全てのＲＴ状態に対応している。また、「一般（通常区間）」は、基本的には、ＢＢフラグ間である。なお、出荷時やＲＡＭクリア時などの初期状態においては、非フラグ間も「一般（通常区間）」に対応する。

【１６３２】

また、「一般（通常有利）」は、有利区間であり、ＢＢフラグ間中の全てのＲＴ状態に対応している。また、「疑似ボーナス」は、有利区間であり、ＢＢフラグ間中の全てのＲＴ状態に対応している。また、「引き戻し」は、有利区間であり、ＢＢフラグ間中の全てのＲＴ状態に対応している。また、「特化」は、有利区間であり、１種ＢＢ中の全てのＲＴ状態、非フラグ間中の全てのＲＴ状態、及び、１種ＲＢ中の全てのＲＴ状態に対応している。

【１６３３】

上述したように本実施形態のパチスロ機１では、複数のＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる。ここで、非ＲＴ状態からＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行は、非フラグ間のみ行うことができるため、非フラグ間は、疑似的な設定値を設定するための期間として機能する。そのため、本実施形態では、基本的には、「特化」中に疑似的な設定値の設定が行われる。

【１６３４】

なお、有利区間にリミッタが設けられていることは上述の通りである。そのため、例えば、有利区間において実行された遊技回数が１５００回に達した場合には、主制御回路９１は、「疑似ボーナス」において終了条件を満たしていない場合であっても、「疑似ボーナス」を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了することで、「疑似ボーナス」を終了する。ここで、図２４９を参照すると、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態の終了閾値に応じた遊技回数は、有利区間のゲーム数リミッタの閾値（１５００回）に応じた遊技回数よりも多い。

【１６３５】

［主制御側の各種のデータテーブル］

続いて、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【１６３６】

［図柄配置テーブル］

図２５１に示す図柄配置テーブルは、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４の各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【１６３７】

図柄位置「０」～「１９」は、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－

３及び第４リール３－４の各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【１６３８】

［図柄コード表］

また、図２５１に示すように、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４に配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図２５１に示す図柄コード表は、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４の表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【１６３９】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「赤７」、「青ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」、「桃色」、「リプレイ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカ」、「橙色」及び「紫色」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。

【１６４０】

［内部抽籤テーブル］

続いて、図２５２及び図２５３を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。図２５２（Ａ）は、非フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図２５３（Ｂ）は、１種ＢＢにおいて参照される内部抽籤テーブルであり、図２５３（Ｃ）は、１種ＲＢにおいて参照される内部抽籤テーブルである。なお、フラグ間に対応する内部抽籤テーブルは省略しているが、フラグ間に対応する内部抽籤テーブルは、図２５２（Ａ）に示す非フラグ間用の内部抽籤テーブルのうち、「Ｆ＿ＢＢ」及び「Ｆ＿ＲＢ」に対応する抽籤値が「はずれ」に対応する抽籤値に加算されたものとなっている。そして、フラグ間では、持ち越している種類のボーナス役が必ず内部当籤役として決定される。

【１６４１】

［図柄組合せテーブル］

次に、図２５４及び図２５５を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図２５４及び図２５５においては、規定される図柄の組合せ（コンビネーション）内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。

【１６４２】

また、同図において「配当」とは、対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合に付与される配当の内容を表す。具体的には、「配当：ＢＢ」は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（上述の１種ＢＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＢ」は、第一種特別役物（上述の１種ＲＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＰ」は、再遊技（リプレイ）が作動することを表す。また、「配当：１２」は、１２枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：１」は、１枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：２」は、２枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：３」は、３枚のメダルが払い出されることを表す。

【１６４３】

また、同図において「ＲＴ移行」とは、対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合の移行先のＲＴ状態をいう。なお、図２４９（Ｂ）において上述したように、図柄の組合せが表示されることに伴うＲＴ状態の移行は、非フラグ間かつ非ＲＴ状態において行われる。図２５４及び図２５５において、「ＲＴ移行」として「ＲＴ１移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ１移行図柄であり、ＲＴ１状態への移行契機となる図柄の組合せである。また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ２移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ２移行図柄であり、ＲＴ２状態への移行契機となる図柄の組合せである。

また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ３移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であり、ＲＴ３状態への移行契機となる図柄の組合せである。また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ４移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ４移行図柄であり、ＲＴ４状態への移行契機となる図柄の組合せである。また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ５移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ５移行図柄であり、ＲＴ５状態への移行契機となる図柄の組合せである。また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ６移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ６移行図柄であり、ＲＴ６状態への移行契機となる図柄の組合せである。また、「ＲＴ移行」として「ＲＴ７移行」が規定されている図柄の組合せは、ＲＴ７移行図柄であり、ＲＴ７状態への移行契機となる図柄の組合せである。

【１６４４】

ここで、名称「ＢＢ」の図柄の組合せと名称「ＲＢ」の図柄の組合せとを比較すると、名称「ＲＢ」の図柄の組合せを構成する図柄のうちの、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３の図柄は「青ＢＡＲ」であり、名称「ＢＢ」の図柄の組合せを構成する図柄のうちの第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３の図柄の一部と共通する。

【１６４５】

また、名称「ＲＢ」の図柄の組合せを構成する図柄のうちの第４リール３－４の図柄は「紫色」であり、名称「ＢＢ」の図柄の組合せを構成する図柄のうちの第４リール３－４の図柄は「青ＢＡＲ」で異なる。ここで、図２５１を参照すると、第４リール３－４では、図柄「青ＢＡＲ」と「紫色」とが最大滑り駒数以内の間隔で配置、より詳細には、隣接して配置される。そのため、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４において図柄「青ＢＡＲ」を狙って停止操作を行うことで、名称「ＢＢ」の図柄の組合せも名称「ＲＢ」の図柄の組合せも同時に狙うことができる。

【１６４６】

なお、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３において、名称「ＲＢ」の図柄の組合せを構成する図柄は「青ＢＡＲ」のみであり、名称「ＢＢ」の図柄の組合せを構成する図柄は「青ＢＡＲ」以外の図柄も含まれる。そのため、名称「ＢＢ」の図柄の組合せを停止表示可能な遊技において、無作為（ランダム）に停止操作を行った場合に名称「ＢＢ」の図柄の組合せが停止表示される割合と、名称「ＲＢ」の図柄の組合せを停止表示可能な遊技において、無作為に停止操作を行った場合に名称「ＲＢ」の図柄の組合せが停止表示される割合と、では後者の方が割合が低い。具体的には、名称「ＢＢ」の図柄の組合せは、第１リール３－１において取りこぼしが発生し、無作為に停止操作を行った場合には約１／４の割合で停止表示することができる。また、名称「ＲＢ」の図柄の組合せは、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３において取りこぼしが発生し、無作為に停止操作を行った場合には約１／６４の割合で停止表示することができる。

【１６４７】

［内部当籤役と図柄組合せの対応表］

続いて、図２５６～図２５８は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。なお、図２５６（Ａ）及び図２５７（Ｂ）は、非ボーナス状態（すなわち、フラグ間又は非フラグ間）中における内部当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図であり、図２５７（Ｃ）は、１種ＢＢ中における内部当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図であり、図２５７（Ｄ）は、１種ＲＢ中における内部当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図である。

【１６４８】

各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。なお、同図では、役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、表示されないことがある。そこで、

役の種別と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を、図２５９～図２６１に示す。

【１６４９】

（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係）

パチスロ機１では、複数の役として、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である押し順役（押し順ベル）と、停止操作の順序に関わらず表示される図柄の組合せが同じ役である押し順不問役とを有する。図２５９は、押し順不問役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図であり、図２６０及び図２６１は、押し順役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図である。

【１６５０】

初めに、図２５９を参照して、押し順不問役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係について説明する。なお、押し順不問役と図柄組合せとの対応関係は、遊技状態に関わらず同一であり、図２５９に示す対応関係は、遊技状態が非フラグ間、ＢＢフラグ間、ＲＢフラグ間、１種ＢＢ、１種ＲＢの何れにおいても同一である。

【１６５１】

図２５９に示すように、役「Ｆ＿０リプ」は、名称「リプＡ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿１リプ」は、名称「リプＢ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿２リプ」は、名称「リプＣ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿３リプ」は、名称「リプＤ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿４リプ」は、名称「リプＥ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿５リプ」は、名称「リプＦ」又は「リプＧ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿６リプ」は、名称「リプＨ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、役「Ｆ＿７リプ」は、名称「リプＩ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【１６５２】

なお、名称「リプＢ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ１移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿１リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ１状態に移行する。同様に、名称「リプＣ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ２移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿２リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ２状態に移行し、名称「リプＤ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿３リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行し、名称「リプＥ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ４移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿４リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ４状態に移行し、名称「リプＦ」「リプＧ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ５移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿５リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ５状態に移行し、名称「リプＨ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ６移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿６リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ６状態に移行し、名称「リプＩ」に係る図柄の組合せは、ＲＴ７移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿７リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ７状態に移行する。

【１６５３】

また、役「Ｆ＿共通ベル」は、名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。なお、図２５９～図２６１では、名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せを「１２枚」と表記している。名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せは、ＲＴ１移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ１状態に移行する。

【１６５４】

また、役「Ｆ＿スイカ」は、名称「スイカ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。名称「スイカ」の図柄の組合せは、ＲＴ７移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿スイカ」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ７状態に移行する。

【１６５５】

また、役「Ｆ＿チェリー」は、名称「チェリーＡ」～「チェリーＣ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。名称「チェリーＡ」～「チェリーＣ」の図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿チェリー」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行する。

【１６５６】

また、役「Ｆ＿確定チェリー」は、名称「確定チェリーＡ」～「確定チェリーＣ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。名称「確定チェリーＡ」～「確定チェリーＣ」の図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿確定チェリー」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行する。

【１６５７】

また、役「Ｆ＿中段チェリー」は、名称「中段チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。名称「中段チェリー」の図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行する。

【１６５８】

また、役「Ｆ＿リーチ目」は、名称「確定役Ａ」～「確定役Ｃ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。名称「確定役Ａ」～「確定役Ｃ」の図柄の組合せは、ＲＴ３移行図柄であるため、非フラグ間の非ＲＴ状態において役「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合、ＲＴ状態が非ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行する。

【１６５９】

また、役「Ｆ＿ＢＢ中１枚」は、名称「１Ａ」～「１Ｍ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。なお、図２５９～図２６１では、名称「１Ａ」～「１Ｍ」の図柄の組合せを「１枚」と表記している。また、役「Ｆ＿ＲＢ中４枚」は、名称「ＲＢベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。なお、図２５９～図２６１では、名称「ＲＢベル」の図柄の組合せを「４枚」と表記している。

【１６６０】

また、役「Ｆ＿ＢＢ」は、名称「ＢＢ」の図柄の組合せ、又は、図２５４及び図２５５に規定した何れの図柄の組合せでもない「はずれ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、「役Ｆ＿ＲＢ」は、名称「ＲＢ」の図柄の組合せ、又は、「はずれ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【１６６１】

続いて、図２６０及び図２６１を参照して、押し順役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係について説明する。なお、押し順役と図柄組合せとの対応関係は、遊技状態に応じて異なり、図２６０は、遊技状態が非フラグ間又はＢＢフラグ間である場合の対応関係を示し、図２６１は、遊技状態がＲＢフラグ間である場合の対応関係を示す。また、同図において、押し順は、４つのリールに対する停止操作の順序（２４通り）を示している。

【１６６２】

図２６０に示すように、非フラグ間及びＢＢフラグ間では、役「Ｆ＿Ａ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」は、停止操作の順序が正解の押し順である場合に名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示され、停止操作の順序が不正解の押し順である場合に名称「１Ａ」～「１Ｍ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。

【１６６３】
また、図２６１に示すように、ＲＢフラグ間では、役「Ｆ＿Ａ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ａ択ベル４３２１」は、停止操作の順序が正解の押し順である場合に名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示され、停止操作の順序が不正解の押し順である場合に名称「１Ａ」～「１Ｍ」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿Ｂ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」は、停止操作の順序に関係なく、名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せの何れかが有効ラインに沿って表示される。
【１６６４】
このように、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢフラグ間中は、役「Ｆ＿Ｂ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」が押し順役ではなく押し順不問役となり、かつ、正解時に表示される名称「１２Ａ」～「１２Ｕ２」の図柄の組合せが、押し順に関係なく表示される。非フラグ間とＢＢフラグ間とＲＢフラグ間とでは、内部当籤役を決定する確率に差が無いため、ＲＢフラグ間中は、非フラグ間及びＢＢフラグ間に比べてコイン持ちが良くなる。言い換えると、ＲＢフラグ間中は、非フラグ間及びＢＢフラグ間に比べて高ベースの遊技期間であり、ＲＢフラグ間中の単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は、非フラグ間及びＢＢフラグ間中の単位遊技当たりのメダルの収支の期待値よりも高い。
【１６６５】
［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］
続いて、図２６２は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役を抽籤種別としてグループ化し、この抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例えば、押し順役である役「Ｆ＿Ａ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」は、Ｎｏ．４の抽籤種別「ベル」にグループ化され、この抽籤種別が参照されて、各種の抽籤が行われる。
【１６６６】
［有利区間移行抽籤テーブル］
続いて、図２６３を参照して、有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。有利区間移行抽籤テーブルは、出玉状態「一般（通常区間）」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき有利区間への移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、抽籤種別毎に有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。出玉状態「一般（通常区間）」において、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間である場合には「ＢＢフラグ間、非フラグ間」欄が参照され、遊技状態がＲＢフラグ間である場合には「ＲＢフラグ間」欄が参照され、遊技状態が１種ＢＢである場合には「１種ＢＢ」欄が参照され、遊技状態が１種ＲＢである場合には「１種ＲＢ」欄が参照される。
【１６６７】
主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、通常区間のまま維持して、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、通常区間から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「一般（通常区間）」から他の出玉状態に移行する。具体的には、主制御回路９１は、抽籤結果「当籤」が決定された場合の抽籤種別が「確定チェリー」「中段チェリー」「リーチ目」である場合には、その後更にフリーズ抽籤や特化抽籤を行いこれら抽籤の結果に応じて「疑似ボーナス」や「特化」に出玉状態を移行する。他方、抽籤結果「当籤」が決定された場合の抽籤種別が「確定チェリー」「中段チェリー」「リーチ目」以外である場合には、出玉状態を「一般（通常有利）」に移行する。
【１６６８】
ここで、上述したように出玉状態「一般（通常区間）」は、非許可状態でありＢＢフラグ間が維持されるため、出玉状態「一般（通常区間）」において遊技状態がＲＢフラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢである場合には、遊技状態がＢＢフラグ間である場合に比べて、

有利区間への移行抽籤が不利になるように設計されている。なお、本実施形態では、遊技状態がＲＢフラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢである場合には、有利区間への移行抽籤に当籤することがないようにしているが、これに限るものではなく、遊技状態がＢＢフラグ間である場合に比べて低い確率で当籤することとしてもよい。この点は、他の抽籤においても同様である。また、同図に示す抽籤値（他の抽籤テーブルについても同様）は、一例に過ぎず、他の値としてもよい。例えば、同図では、抽籤種別が「はずれ、通常リプ」である場合には、抽籤結果として必ず「非当籤」が決定されることとしているが、所定の確率で「当籤」が決定されることとしてもよい。

【１６６９】

また、有利区間への移行抽籤において「当籤」となる確率は、あまり低すぎるのは好ましくなく、適度に移行可能であることが好ましい。一例として、有利区間への移行抽籤において「当籤」となる確率を１／１００程度としてもよい。すなわち、出玉状態「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」へは、１００ゲームに１回程度の割合で移行可能としてもよい。

【１６７０】

［ＭＡＰ抽籤テーブル］

続いて、図２６４を参照して、ＭＡＰ抽籤テーブルについて説明する。ＭＡＰ抽籤テーブルは、有利区間への移行時に、有利区間中のＡＴに関する各種の抽籤に用いる各種情報（ＭＡＰやゾーンなど）を決定するために参照されるテーブルである。図２６４（Ａ）は、ＭＡＰ抽籤テーブルを示し、図２６４（Ｂ）は、抽籤の結果として得られるＭＡＰの概要を示し、図２６４（Ｃ）は、ＭＡＰから決定されるゾーンの概要を示す。

【１６７１】

図２６４（Ａ）に示すように、ＭＡＰ抽籤テーブルは、現在のＲＴ状態毎にＭＡＰ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、通常区間から有利区間に移行すると、現在のＲＴ状態を参照してＭＡＰ抽籤を行い、ＭＡＰを決定する。ＭＡＰは、有利区間中のＡＴに関する各種の抽籤に影響を与える情報であり、基本的には、ＭＡＰ番号が小さいほど各種の抽籤が遊技者にとって不利であり、ＭＡＰ番号が大きいほど各種の抽籤が遊技者にとって有利である。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる。同図を参照すると、ＲＴ番号が小さいほど、遊技者にとって不利なＭＡＰが決定され易く、ＲＴ番号が大きいほど、遊技者にとって有利なＭＡＰが決定され易い。そのため、詳しくは後述するが、ＲＴ番号が小さいＲＴ状態は、疑似的な設定値が低設定であり、ＲＴ番号が大きいＲＴ状態は、疑似的な設定値が高設定となる。なお、詳しくは後述するが、非ＲＴ状態は、遊技者にとって不利なＭＡＰが決定され易いＲＴ状態であることが好ましい。この場合において、非ＲＴ状態は、複数のＲＴ状態のうちの最も不利なＲＴ状態である必要はない。

【１６７２】

続いて、図２６４（Ｂ）を参照して、各種ＭＡＰの概要について説明する。ＭＡＰ（付与状態決定情報）は、現在のＲＴ状態の経過ゲーム数毎にゾーン（付与状態）を規定する。主制御回路９１は、他のＲＴ状態に移行することなく同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数を計数しており、ＭＡＰ抽籤によりＭＡＰを決定すると、この計数結果（経過ゲーム数）に対応するゾーンを特定し、決定する。例えば、ＲＴ５状態が開始してから１０００ゲーム経過した遊技において通常区間から有利区間に移行した場合、主制御回路９１は、初めにＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、ＲＴ５状態に基づきＭＡＰを決定する。このとき、ＭＡＰとしてＭＡＰ４が決定されると、主制御回路９１は、ゾーンとして、ＭＡＰ４の１０００ゲームに対応するゾーン３を決定する。なお、ＭＡＰ及びゾーンは、有利区間においてのみ決定され、通常区間においては決定されることがない。主制御回路９１は、通常区間から有利区間に移行すると、ＭＡＰ及びゾーンを決定し、その後、有利区間を終了して通常区間に移行すると、ＭＡＰ及びゾーンを初期化（クリア）する。

【１６７３】

なお、ＲＴ１状態などは、継続期間が６０００ゲームであり、ＭＡＰにおいて規定する

ＲＴゲーム数よりも多いが、実際の経過ゲーム数がＭＡＰにおいて規定するＲＴゲーム数を超えた場合には、再び、左側のＲＴゲーム数から順に参照してゾーンを決定すればよい。例えば、ＲＴ１状態において、３７００ゲームが経過している場合、経過ゲーム数を「１０１ゲーム（＝３７００－３５９９）」としてＭＡＰからゾーンを決定すればよい。また、本実施形態では、現在のＲＴ状態の経過ゲーム数に基づきゾーンを決定することとしているが、残りのゲーム数に基づきゾーンを決定することとしてもよい。上述の例の場合には、残りゲーム数「２３００（＝６０００－３７００）」としてＭＡＰからゾーンを決定してもよい。

【１６７４】

続いて、図２６４（Ｃ）を参照して、各種ゾーンの概要について説明する。ゾーン（付与状態）は、ＡＴに関する特典付与の期待度を定める情報である。ここで、ＡＴに関する特典付与の期待度には、ＡＴ期待度と連荘期待度とがある。ＡＴ期待度とは、例えば、ＡＴの初当たりの期待度であり、本実施形態においては、出玉状態「一般（通常有利）」におけるＡＴ当籤の期待度をいう。また、連荘期待度とは、ＡＴの継続期間を延長することに関する期待度であり、例えば、ＡＴの連荘や上乗せ等の期待度であり、本実施形態においては、出玉状態「引き戻し」におけるＡＴ当籤の期待度をいう。

【１６７５】

ここで、同図を参照すると、それぞれのＭＡＰに対してゾーンは、４００ゲーム毎に規定されている。上述したように、出玉状態「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」への移行を１００ゲームに１回程度の割合（すなわち、有利区間への移行抽籤の当籤確率の逆数）で移行可能とした場合、ゾーンは４００ゲーム毎に切り替わるため、ゾーンが切り替わるまでの間に一度は有利区間に移行することが期待できる。

【１６７６】

［初当たり疑似ボーナス抽籤テーブル］

続いて、図２６５を参照して、初当たり疑似ボーナス抽籤テーブルについて説明する。初当たり疑似ボーナス抽籤テーブルは、出玉状態「一般（通常有利）」においてＡＴに関する特典（疑似ボーナスのストック）を付与するか否かを決定するために参照されるテーブルである。初当たり疑似ボーナス抽籤テーブルは、ゾーン毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ボーナスのストック付与抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」における単位遊技毎にゾーン及び抽籤種別を用いて疑似ボーナスのストック付与抽籤を行い、この抽籤において抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には何も特典を付与せず、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には疑似ＢＢ又は疑似ＲＢのストックを１つ付与する。

【１６７７】

［初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２６６を参照して、初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブルは、出玉状態「一般（通常有利）」における疑似ボーナスのストック付与抽籤において抽籤結果として「当籤」が決定された場合に、付与する疑似ボーナスの種別を決定するために参照されるテーブルである。初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブルは、ゾーン毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ボーナスの種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合、続いて、種別抽籤を行い、この抽籤において抽籤結果として「疑似ＲＢ」が決定されると疑似ＲＢのストックを１つ付与し、抽籤結果として「疑似ＢＢ」が決定されると疑似ＢＢのストックを１つ付与する。

【１６７８】

［初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブル］

続いて、図２６７を参照して、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルについて説明する。初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルは、出玉状態「一般（通常有利）」において疑似ＲＢのストックを付与するか否かを決定するために参照されるテーブルである。初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルは、ゾーン毎に設けられ、疑似ＲＢのストック付与抽籤の抽籤結果についての抽

籤値の情報を規定する。なお、同図では、一部のゾーンをまとめているが、個々のゾーン毎にテーブルが設けられていてもよい。

【１６７９】

主制御回路９１は、他のＲＴ状態に移行することなく同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数を計数しており、出玉状態「一般（通常有利）」において、この計数結果（ＲＴ状態の経過ゲーム数）に対する所定の演算の結果が所定条件を満たすと、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照して、疑似ＲＢのストック付与抽籤を行う。より具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」において、ＲＴ状態の経過ゲーム数を５００で割った余りが１３１以上を満たす遊技から５０ゲーム間を疑似ＲＢのストック抽籤期間とし、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照した疑似ＲＢのストック付与抽籤を行う。

【１６８０】

なお、主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」において毎遊技行う疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合には、疑似ＲＢのストック抽籤期間であっても、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照した疑似ＲＢのストック付与抽籤を行わないこととしてもよく、また、両ストック付与抽籤を合わせて行うこととしてもよい。また、主制御回路９１は、一度の有利区間において疑似ＲＢのストック抽籤期間を、一度のみとしてもよく、また、複数回としても。すなわち、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の結果が所定条件を満たした回数が一度の有利区間中に複数回あった場合、最初の一回のみを疑似ＲＢのストック抽籤期間としてもよく、最初の一回以外についても疑似ＲＢのストック抽籤期間としてもよい。また、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算は、除算に限るものではなく、任意の演算であってよく、また、演算結果が満たす条件も任意であってよい。

【１６８１】

また、主制御回路９１は、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の内容を、現在のＲＴ状態毎に異なることとしてもよい。一例として、所定の演算として除算を用いる場合、疑似ＲＢのストック抽籤期間を一定の周期で設けることができる。このとき、除数をＲＴ状態毎に異ならせることで、この一定の周期の長さをＲＴ状態毎に異ならせることができる。また、主制御回路９１は、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の結果が満たす所定条件を、現在のＲＴ状態毎に異ならせることとしてもよい。一例として、所定の演算として除算を用いる場合、所定条件として商の値に関する条件としてもよく、また、余りを用いる場合であっても、一のＲＴ状態では第１範囲の余りを所定条件とし、他のＲＴ状態では第２範囲の余りを所定条件としてもよい。また、主制御回路９１は、所定の演算の内容と所定条件との双方を、現在のＲＴ状態毎に異ならせることとしてもよい。このようにすることで、疑似ＲＢのストック抽籤期間となる法則性をＲＴ状態毎に異ならせることができる。

【１６８２】

［初当たりモード抽籤テーブル］

続いて、図２６８を参照して、初当たりモード抽籤テーブルについて説明する。初当たりモード抽籤テーブルは、疑似ボーナスのストック付与抽籤において抽籤結果として「当籤」が決定された場合に、その後、出玉状態が（疑似ボーナスを経由して）「引き戻し」に移行した際に用いるモードを決定するために参照されるテーブルである。初当たりモード抽籤テーブルは、ゾーン毎に設けられ、抽籤種別毎にモード抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、同図では、一部のゾーンをまとめているが、個々のゾーン毎にテーブルが設けられていてもよい。

【１６８３】

主制御回路９１は、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合、続いて、初当たりモード抽籤テーブルを参照してモード抽籤を行い、抽籤結果として得られたモードをセットする。なお、主制御回路９１は、現在のＲＴ状態が非ＲＴ状態である場合には、モード抽籤を行うことなく、非ＲＴ用モードをセットする。

【１６８４】

［フリーズ抽籤テーブル］
続いて、図２６９を参照して、フリーズ抽籤テーブルについて説明する。フリーズ抽籤テーブルは、抽籤種別が「確定チェリー」「中段チェリー」「リーチ目」である場合に参照され、所定のフリーズ制御を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。フリーズ抽籤テーブルは、フリーズ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、フリーズ抽籤の結果として「非当籤」が決定されるとフリーズ制御を行わず、フリーズ抽籤の結果として「当籤」が決定されるとフリーズ制御を実行する。なお、本実施形態では、出玉状態「一般（通常区間）」においてのみフリーズ抽籤を行うこととしているが、他の出玉状態においてもフリーズ抽籤を実行可能としてもよい。
【１６８５】
［特化抽籤テーブル］
続いて、図２７０を参照して、特化抽籤テーブルについて説明する。特化抽籤テーブルは、疑似ボーナス（疑似ＢＢ、疑似ＲＢ）のストックが付与された場合に参照され、出玉状態を「疑似ボーナス」の前に「特化」に移行させるか否かを決定するために参照されるテーブルである。特化抽籤テーブルは、現在のＲＴ状態毎に設けられ、抽籤種別毎に特化抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、特化抽籤の結果として「非当籤」が決定されると、出玉状態を「特化」に移行せずに、上述した非許可状態を維持する。また、主制御回路９１は、特化抽籤の結果として「当籤」が決定されると、出玉状態を「特化」に移行するとともに、非許可状態を許可状態に更新する。
【１６８６】
同図に示すように、本実施形態では、非ＲＴ状態では、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態に比べて高い確率で特化抽籤に当籤する。そのため、非ＲＴ状態とＲＴ１状態～ＲＴ７状態とを比較すると、両者では非許可状態から許可状態に更新される条件が異なり（所定条件と特定条件）、非ＲＴ状態の方が非許可状態から許可状態に更新され易い。なお、同図では、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態をまとめているが、個々のＲＴ状態毎にテーブルが設けられていてもよい。また、本実施形態では、特化抽籤を疑似ボーナス（疑似ＢＢ、疑似ＲＢ）のストックが付与された場合にのみ行うこととしているが、疑似ボーナス（疑似ＢＢ、疑似ＲＢ）のストックが付与されたか否かに関係なく、特化抽籤を行うこととしてもよい。また、本実施形態では、特化抽籤を出玉状態「一般」においてのみ行うこととしているが、これに限られるものではなく、出玉状態「疑似ボーナス」や「引き戻し」においても行うこととしてもよい。
【１６８７】
［通常有利維持抽籤テーブル］
続いて、図２７１を参照して、通常有利維持抽籤テーブルについて説明する。通常有利維持抽籤テーブルは、出玉状態「一般（通常有利）」において単位遊技毎に抽籤種別に基づき有利区間の終了するか維持するかの維持抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利維持抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、抽籤種別毎に維持抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。出玉状態「一般（通常有利）」において、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間である場合には「ＢＢフラグ間、非フラグ間」欄が参照され、遊技状態がＲＢフラグ間である場合には「ＲＢフラグ間」欄が参照され、遊技状態が１種ＢＢである場合には「１種ＢＢ」欄が参照され、遊技状態が１種ＲＢである場合には「１種ＲＢ」欄が参照される。
【１６８８】
主制御回路９１は、抽籤結果として「維持」が決定された場合には、有利区間のまま維持して、出玉状態を「一般（通常有利）」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、有利区間を終了して、有利区間から通常区間に移行するとともに、出玉状態を「一般（通常区間）」に移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了に合わせて、有利区間に関する各種の情報（ＭＡＰやゾーンなど）を初期化（クリア）する。なお、本実施形態では、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間以外の場合には、抽籤結果として必ず「終了」が決定されることとしているが、これ

に限られるものではなく、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間よりも低い確率で抽籤結果「維持」が決定されるようにしてもよい。

【１６８９】

［疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブル］

続いて、図２７２を参照して、疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブルについて説明する。疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」において単位遊技毎に抽籤種別に基づき疑似ＢＢのストックを付与するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ＢＢのストック付与抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。出玉状態「疑似ボーナス」において、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間である場合には「ＢＢフラグ間、非フラグ間」欄が参照され、遊技状態がＲＢフラグ間である場合には「ＲＢフラグ間」欄が参照され、遊技状態が１種ＢＢである場合には「１種ＢＢ」欄が参照され、遊技状態が１種ＲＢである場合には「１種ＲＢ」欄が参照される。

【１６９０】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを付与することなく、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。なお、本実施形態では、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間以外の場合には、出玉状態「疑似ボーナス」における疑似ＢＢのストック付与抽籤に当籤しないこととしているが、これに限られるものではなく、遊技状態がＢＢフラグ間又は非フラグ間よりも低い確率で疑似ＢＢのストック付与抽籤に当籤するようにしてもよい。

【１６９１】

［引き戻しゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図２７３を参照して、引き戻しゲーム数抽籤テーブルについて説明する。引き戻しゲーム数抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」が終了して出玉状態「引き戻し」に移行する際に、「引き戻し」の継続期間である引き戻しゲーム数を決定するために参照されるテーブルである。引き戻しゲーム数抽籤テーブルは、現在のモード毎に設けられ、引き戻しゲーム数のゲーム数抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、ゲーム数抽籤の結果として得られたゲーム数を引き戻しゲーム数としてセットし、出玉状態「引き戻し」はこの引き戻しゲーム数分継続する。

【１６９２】

［引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブル］

続いて、図２７４を参照して、引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブルについて説明する。引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」においてＡＴに関する特典（疑似ボーナスのストック）を付与するか否かを決定するために参照されるテーブルである。引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」に移行してからの経過ゲーム数毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ボーナスのストック付与抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。出玉状態「引き戻し」に移行して１ゲーム目の遊技では「１Ｇ目」欄が参照され、２ゲーム目の遊技では「２Ｇ目」欄が参照され、３ゲーム目の遊技では「３Ｇ目」欄が参照され、４～１６ゲーム目の遊技では「４～１６Ｇ目」欄が参照され、１７～３１ゲーム目の遊技では「１７～３１Ｇ目」欄が参照され、３２ゲーム目の遊技では「３２Ｇ目」欄が参照される。

【１６９３】

主制御回路９１は、出玉状態「引き戻し」における単位遊技毎に出玉状態「引き戻し」に移行してからのゲーム数及び抽籤種別を用いて疑似ボーナスのストック付与抽籤を行い、この抽籤において抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には何も特典を付与せず、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には疑似ＢＢ又は疑似ＲＢのストックを１つ付与する。

【１６９４】

［引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２７４を参照して、引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルについて説明

する。引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」における疑似ボーナスのストック付与抽籤において抽籤結果として「当籤」が決定された場合に、付与する疑似ボーナスの種別を決定するために参照されるテーブルである。引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルは、モード毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ボーナスの種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合、続いて、種別抽籤を行い、この抽籤において抽籤結果として「疑似ＲＢ」が決定されると疑似ＲＢのストックを１つ付与し、抽籤結果として「疑似ＢＢ」が決定されると疑似ＢＢのストックを１つ付与する。

【１６９５】

［モード移行抽籤テーブル］

続いて、図２７６を参照して、モード移行抽籤テーブルについて説明する。モード移行抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合、又は出玉状態「疑似ボーナス」において疑似ボーナスの０ゲーム連に当籤した場合に参照され、現在のモードから移行先のモードを決定するために用いられる。モード移行抽籤テーブルは、現在のモード毎に設けられ、抽籤種別毎に移行先のモードに関する抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合などにモードの移行抽籤を行い、抽籤結果として得られたモードをセットする。なお、主制御回路９１は、現在のＲＴ状態が非ＲＴ状態である場合には、モードの移行抽籤を行うことなく、非ＲＴ用モードをセットする。

【１６９６】

［特化中疑似ＢＢ抽籤テーブル］

続いて、図２７７を参照して、特化中疑似ＢＢ抽籤テーブルについて説明する。特化中疑似ＢＢ抽籤テーブルは、出玉状態「特化」において単位遊技毎に抽籤種別に基づき疑似ＢＢのストックを付与するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。特化中疑似ＢＢ抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、抽籤種別毎に疑似ＢＢのストック付与抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。出玉状態「特化」において、遊技状態が非フラグ間である場合には「非フラグ間」欄が参照され、遊技状態がＢＢフラグ間又はＲＢフラグ間である場合には「ＢＢフラグ間、ＲＢフラグ間」欄が参照され、遊技状態が１種ＢＢである場合には「１種ＢＢ」欄が参照され、遊技状態が１種ＲＢである場合には「１種ＲＢ」欄が参照される。

【１６９７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを付与することなく、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。上述したように出玉状態「特化」は、許可状態であり１種ＢＢへの移行が促されるため、出玉状態「特化」中は、１種ＢＢ及び１種ＲＢ中も疑似ＢＢのストック付与抽籤が不利になることなく優遇されている。一方で、ＢＢフラグ間やＲＢフラグ間は、出玉状態「特化」の意図的な引き延ばしを防止するため、疑似ＢＢのストック付与抽籤が不利になるように設計することが好ましい。このようにすることで、特化抽籤に当籤すると、１種ＢＢが開始してからＢＢが再び内部当籤役として決定されるまでの間をＡＴに関する特典付与の期待度が高い状態とすることができる。

【１６９８】

［主制御基板の動作説明］

次に、図２７８～図２８４を参照して、主制御基板７１のメインＣＰＵ３１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【１６９９】

＜メインＣＰＵの制御によるパチスロの主要動作処理＞

まず、メインＣＰＵ３１の制御で行うパチスロ機１の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図２７８に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【１７００】

まず、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ３１は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この処理では、バックアップが正常に行われたかなどが判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。続いて、メインＣＰＵ３１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ５０２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ３３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【１７０１】

続いて、メインＣＰＵ３１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ５０３）。この処理では、メダルセンサ４２Ｓやスタートスイッチ６Ｓの入力のチェックなどが行われる。続いて、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５０４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態に応じた内部抽籤テーブルを参照して、複数の役の中から内部当籤役として決定する役を抽籤する。続いて、メインＣＰＵ３１は、ボーナス当籤時処理を行う（Ｓ５０５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤処理において、ボーナス役を内部当籤役として決定したか否かを判定し、ボーナス役を内部当籤役として決定した場合には、非フラグ間からフラグ間に遊技状態を移行する。また、メインＣＰＵ３１は、出玉状態が「特化」である場合に役「Ｆ＿ＢＢ」を内部当籤役として決定すると、次ゲームの出玉状態として「疑似ボーナス」をセットする。

【１７０２】

続いて、メインＣＰＵ３１は、図２７９で後述する状態別遊技制御処理を行う（Ｓ５０６）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態に応じて各種処理を行う。続いて、メインＣＰＵ３１は、メイン側ナビ制御処理を行う（Ｓ５０７）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、出玉状態が「疑似ボーナス」である場合に、押し順役に応じたナビデータをセットする。なお、セットしたナビデータは、スタートコマンドに格納され副制御基板７２に通知される。また、セットしたナビデータに応じた報知は、任意のタイミングで行われる。

【１７０３】

続いて、メインＣＰＵ３１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ５０８）。この処理では、内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ３３に格納され、リール停止制御処理において用いられる。続いて、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ５０９）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役などの演出に必要な各種の情報が含まれる。

【１７０４】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ウェイト処理を行った後にリール回転開始処理を行う（Ｓ５１０）。この処理において、メインＣＰＵ３１は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される割込処理により、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【１７０５】

続いて、メインＣＰＵ３１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ５１１）。この処理では、Ｓ５０８で決定したリール停止制御情報を用いて、複数のストップボタンがそれぞれ押されたタイミングに基づいて該当するリールの回転が停止される。続いて、メインＣＰＵ３１は、入賞判別メダル払出処理を行う（Ｓ５１２）。この入賞判別メダル払出処理では、リールが停止した結果、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、メダルの払い出しや再遊技の作動などの当該図柄の組合せに応じた利益を付与する。続いて、メインＣＰＵ３１は、入賞作動コマンド送信処理を行う（Ｓ５１３）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、入賞作動コマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、入賞作動コマンドデータには、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せなどの各

種の情報が含まれる。
【１７０６】
続いて、メインＣＰＵ３１は、ボーナスチェック処理を行う（Ｓ５１４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ５１５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ状態の移行条件を満たした場合に、ＲＴ状態を移行条件に対応するＲＴ状態に移行する。ＲＴチェック処理を行うと、メインＣＰＵ３１は、一遊技（単位遊技）が終了したとして処理をＳ５０２に戻す。
【１７０７】
＜状態別制御処理＞
次に、図２７９を参照して、状態別制御処理について説明する。状態別制御処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態が「一般（通常区間）」であるか否かを判定する（Ｓ５２１）。「一般（通常区間）」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２８０で後述する通常区間中処理を行い（Ｓ５２２）、状態別制御処理を終了する。
【１７０８】
他方、現在の出玉状態が「一般（通常区間）」ではない場合には（ＮＯ）、続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態が「一般（通常有利）」であるか否かを判定する（Ｓ５２３）。「一般（通常有利）」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２８１で後述する通常有利中処理を行い（Ｓ５２４）、状態別制御処理を終了する。
【１７０９】
他方、現在の出玉状態が「一般（通常有利）」ではない場合には（ＮＯ）、続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態が「疑似ボーナス」であるか否かを判定する（Ｓ５２５）。「疑似ボーナス」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２８２で後述する疑似ボーナス中処理を行い（Ｓ５２６）、状態別制御処理を終了する。
【１７１０】
他方、現在の出玉状態が「疑似ボーナス」ではない場合には（ＮＯ）、続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態が「引き戻し」であるか否かを判定する（Ｓ５２７）。「引き戻し」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２８３で後述する引き戻し中処理を行い（Ｓ５２８）、状態別制御処理を終了する。
【１７１１】
他方、現在の出玉状態が「引き戻し」ではない場合には（ＮＯ）、続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の出玉状態が「特化」であるか否かを判定する（Ｓ５２９）。「特化」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２８４で後述する特化中処理を行い（Ｓ５３０）、状態別制御処理を終了する。他方、現在の出玉状態が「特化」ではない場合には（ＮＯ）、続いて、メインＣＰＵ３１は、その他処理を行い（Ｓ５３１）、状態別制御処理を終了する。
【１７１２】
＜通常区間中処理＞
次に、図２８０を参照して、通常区間中処理について説明する。通常区間中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、有利区間移行抽籤を行う（Ｓ５４１）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、有利区間移行抽籤テーブルを参照して、有利区間への移行抽籤を行う。続いて、メインＣＰＵ３１は、有利区間への移行抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５４２）。メインＣＰＵ３１は、有利区間への移行抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、通常区間中処理を終了する。
【１７１３】
他方、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、通常区間から有利区間へ移行するとともに、続いて、ＭＡＰ抽籤テーブルを参照して、現在のＲＴ状態に応じてＭＡＰ抽籤を行い（Ｓ５４３）、決定したＭＡＰをセットする。続い

て、メインＣＰＵ３１は、ＭＡＰ及びＲＴゲーム数に応じてゾーンを決定し（Ｓ５４４）、セットする。

【１７１４】

続いて、メインＣＰＵ３１は、抽籤種別が「７」～「９」の何れかであるか否かを判定する。抽籤種別が「７」～「９」の何れでもない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、出玉状態に「一般（通常有利）」をセットして（Ｓ５４６）、通常区間中処理を終了する。

【１７１５】

他方、抽籤種別が「７」～「９」の何れかである場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＢＢのストックを１つ加算する（Ｓ５４７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、フリーズ抽籤テーブルを参照してフリーズ抽籤を行い（Ｓ５４８）、フリーズ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５４９）。フリーズ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、フリーズ制御を行い（Ｓ５５０）、通常区間中処理を終了する。なお、フリーズ処理では、メインＣＰＵ３１は、遊技の進行を所定時間ロックするフリーズ状態を発生させるとともに、出玉状態に「疑似ボーナス（疑似ＢＢ）」、モードに特殊２モードをセットする。

【１７１６】

他方、フリーズ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、初当たりモード抽籤テーブルを参照して、ゾーン及び抽籤種別に応じてモード抽籤を行い（Ｓ５５１）、決定したモードをセットする。続いて、メインＣＰＵ３１は、特化抽籤テーブルを参照して特化抽籤を行い（Ｓ５５２）、特化抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５５３）。特化抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、出玉状態に「特化」をセットし（Ｓ５５４）、通常区間中処理を終了する。他方、特化抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、出玉状態に「疑似ボーナス（疑似ＢＢ）」をセットし（Ｓ５５５）、通常区間中処理を終了する。

【１７１７】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「一般（通常有利）」では、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合に付与する疑似ボーナスの種別（疑似ＢＢ又は疑似ＲＢ）を抽籤により決定することとしているが、出玉状態「一般（通常区間）」では、ストック付与抽籤の当籤時に必ず疑似ＢＢのストックを付与する（Ｓ５４７）。この点、出玉状態「一般（通常区間）」においても、ストック付与抽籤の当籤時に付与する疑似ボーナスの種別を抽籤により決定することとしてもよい。出玉状態「疑似ボーナス」「特化」についても同様に、本実施形態では、ストック付与抽籤の当籤時に必ず疑似ＢＢのストックを付与することとしているが、ストック付与抽籤の当籤時に付与する疑似ボーナスの種別を抽籤により決定することとしてもよい。

【１７１８】

＜通常有利中処理＞

次に、図２８１を参照して、通常有利中処理について説明する。通常有利中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、初当たり疑似ボーナス抽籤テーブルを参照して疑似ボーナスのストック付与抽籤を行い（Ｓ５７１）、この抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５７２）。ストック付与抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、初当たりモード抽籤テーブルを参照してゾーン及び抽籤種別に応じてモード抽籤を行い（Ｓ５７３）、決定したモードをセットする。

【１７１９】

続いて、メインＣＰＵ３１は、特化抽籤テーブルを参照して特化抽籤を行い（Ｓ５７４）、特化抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５７５）。特化抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＢＢのストックを１つ加算するとともに、出玉状態に「特化」をセットし（Ｓ５７６）、通常有利中処理を終了する。

【１７２０】

他方、特化抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、初

当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブルを参照して疑似ボーナスの種別を抽籤する（Ｓ５７７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、当籤した種別の疑似ボーナスのストックを１つ加算するとともに、出玉状態に当該種別の「疑似ボーナス」をセットし（Ｓ５７８）、通常有利中処理を終了する。

【１７２１】

他方、疑似ボーナスのストック付与抽籤に非当籤した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴゲーム数が抽籤範囲であるか否か、すなわち、上述した疑似ＲＢのストック抽籤期間であるか否かを判定する（Ｓ５７９）。ＲＴゲーム数が抽籤範囲である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照して疑似ＲＢのストック付与抽籤を行い（Ｓ５８０）、この抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５８１）。疑似ＲＢのストック付与抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＲＢのストックを１つ加算し（Ｓ５８２）、続いて、出玉状態に「疑似ボーナス（疑似ＲＢ）」をセットするとともに、モードとして通常モードをセットし（Ｓ５８３）、通常有利中処理を終了する。

【１７２２】

他方、ＲＴゲーム数が抽籤範囲でない場合（ＮＯ）、又は、疑似ＲＢのストック付与抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、通常有利維持抽籤テーブルを参照して通常有利の維持抽籤を行い（Ｓ５８４）、抽籤結果として維持が決定されたか否かを判定する（Ｓ５８５）。抽籤結果として維持が決定された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、出玉状態を「一般（通常有利）」のまま維持して（Ｓ５８６）、通常有利中処理を終了する。他方、抽籤結果として終了が決定された場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、有利区間を終了するとともに、出玉状態に「一般（通常区間）」をセットして（Ｓ５８７）、通常有利中処理を終了する。

【１７２３】

＜疑似ボーナス中処理＞

次に、図２８２を参照して、疑似ボーナス中処理について説明する。疑似ボーナス中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、疑似ボーナスの開始１ゲーム目であるか否かを判定する（Ｓ５９１）。開始１ゲーム目である場合、メインＣＰＵ３１は、開始した種別の疑似ボーナスのストックを１つ減算し（Ｓ５９２）、続いて、疑似ボーナス開始時のリールアクションを実行する（Ｓ５９３）。疑似ボーナス開始時のリールアクションとしては、メインＣＰＵ３１は、例えば、開始した疑似ボーナスが疑似ＢＢである場合には第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３において図柄「赤７」が直線状に並んで表示されるようにリールアクションを行い、開始した疑似ボーナスが疑似ＲＢである場合には第１リール３－１及び第２リール３－２において図柄「赤７」が表示され、第３リール３－３において図柄「黒ＢＡＲ」が表示され、これら図柄「赤７」と図柄「黒ＢＡＲ」とが直線状に並んで表示されるようにリールアクションを行う。なお、第４リール３－４に停止する図柄については任意である。また、メインＣＰＵ３１は、現在のモードやゾーンを参照して、リールアクションを異ならせることとしてもよい。例えば、モードとして天国がセットされている疑似ＢＢの開始時には、右下がりに図柄「赤７」が揃い易く、モードとして通常がセットされている疑似ＢＢの開始時には、中段に図柄「赤７」が揃い易くなるようにリールアクションを行うこととしてもよい。また、所定のモードであることが確定するリールアクションを有することとしてもよい。具体的には、所定のモードである場合に限り実行するリールアクションを有していればよい。

【１７２４】

続いて、メインＣＰＵ３１は、疑似ボーナス中疑似ＢＢ抽籤テーブルを参照して疑似ＢＢのストック付与抽籤を行い（Ｓ５９４）、この抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ５９５）。疑似ＢＢのストック付与抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＢＢのストックを１つ加算する（Ｓ５９６）。

【１７２５】

続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役に応じて疑似ボーナス中の差枚数を更新する

（Ｓ５９７）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役として決定された役において払い出され得る最大の枚数から当該遊技のＢＥＴ数である「３」を減算した値に基づいて差枚数を更新する。続いて、メインＣＰＵ３１は、疑似ボーナスの終了時であるか否かを判定する（Ｓ５９８）。具体的には、メインＣＰＵ３１は、Ｓ５９７で更新した差枚数と、疑似ボーナスの終了閾値（疑似ＢＢは２００枚、疑似ＲＢは１００枚）とを比較して、閾値を超えていた場合には、終了時であると判定する。

【１７２６】

疑似ボーナスの終了時ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、疑似ボーナス中処理を終了する一方で、疑似ボーナスの終了時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、引き戻しゲーム数抽籤テーブルを参照して引き戻しゲーム数を決定し、セットする（Ｓ５９９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、決定した引き戻しゲーム数が０であるか否かを判定する（Ｓ６００）。

【１７２７】

疑似ボーナスの終了時に決定する引き戻しゲーム数が０の場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルを参照して疑似ボーナスの種別を抽籤し（Ｓ６０１）、決定した種別の疑似ボーナスのストックを１つ加算する（Ｓ６０２）。

【１７２８】

続いて、メインＣＰＵ３１は、疑似ＢＢのストック又は疑似ＲＢのストックが１以上であるか否かを判定する（Ｓ６０３）。何れかのストックが１以上ある場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、モード移行抽籤テーブルを参照して移行先のモードを決定し、セットする（Ｓ６０４）。続いて、メインＣＰＵ３１は、出玉状態に放出するストックに応じた種別の疑似ボーナスをセットし（Ｓ６０５）、疑似ボーナス中処理を終了する。なお、疑似ＢＢのストックと疑似ＲＢのストックとの双方がある場合のストックの放出順序は任意であり、例えば、ストックした順に放出することとしてもよく、また、疑似ＢＢから優先して放出することとしてもよく、また、疑似ＲＢから優先して放出することとしてもよい。

【１７２９】

他方、疑似ボーナスの終了時に疑似ＢＢのストック及び疑似ＲＢのストックの何れも０である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、出玉状態に「引き戻し」をセットして（Ｓ６０６）、疑似ボーナス中処理を終了する。

【１７３０】

＜引き戻し中処理＞

次に、図２８３を参照して、引き戻し中処理について説明する。引き戻し中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、引き戻しゲーム数を更新（１減算）する（Ｓ６１１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブルを参照して疑似ボーナスのストック付与抽籤を行い（Ｓ６１２）、この抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ６１３）。

【１７３１】

疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、引き戻しゲーム数が０であるか否かを判定する（Ｓ６１４）。引き戻しゲーム数が０ではない場合には（ＮＯ）、引き戻し中処理を終了する一方で、引き戻しゲーム数が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、モードが“非モード用”“通常”“チャンス”の何れかであるか否かを判定する（Ｓ６１５）。“非モード用”“通常”“チャンス”の何れかである場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、有利区間を終了するとともに、出玉状態に「一般（通常区間）」をセットして（Ｓ６１６）、引き戻し中処理を終了する。

【１７３２】

他方、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合（ＹＥＳ）、又は、モードが“非モード用”“通常”“チャンス”の何れでもない（“天国”“特殊１”“特殊２”の何

れか）場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブルを参照して疑似ボーナスの種別を抽籤する（Ｓ６１７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、当籤した種別の疑似ボーナスのストックを１つ加算する（Ｓ６１８）。続いて、メインＣＰＵ３１は、モード移行抽籤テーブルを参照して移行先のモードを決定し、セットする（Ｓ６１９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、出玉状態に放出するストックに応じた種別の疑似ボーナスをセットし（Ｓ６２０）、引き戻し中処理を終了する。

【１７３３】

＜特化中処理＞

次に、図２８４を参照して、特化中処理について説明する。特化中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、特化中疑似ＢＢ抽籤テーブルを参照して疑似ＢＢのストック付与抽籤を行い（Ｓ６３１）、この抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ６３２）。

【１７３４】

疑似ＢＢのストック付与抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＢＢのストック数がリミット値以上であるか否かを判定する（Ｓ６３３）。なお、リミット値は任意の値であってよい。また、リミット値は、現在のＲＴ状態に応じて異なる値であってもよく、また、有利区間のリミッタ到達までの猶予に応じて変化するものであってもよい。例えば、有利区間のゲーム数リミッタまで残り１４００ゲームのタイミングでは、リミット値を「８」とし、有利区間のゲーム数リミッタまで残り１００ゲームのタイミングでは、リミット値を「２」というように、リミッタ到達までの猶予が大きいほどリミット値を大きくし、猶予が小さいほどリミット値を小さくすることとしてもよい。

【１７３５】

疑似ＢＢのストック数がリミット値以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、抽籤種別が「２」「５」～「９」の何れかであるか否かを判定する（Ｓ６３４）。疑似ＢＢのストック数がリミット値以上ではない場合（ＮＯ）、又は、抽籤種別が「２」「５」～「９」の何れかである場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、疑似ＢＢのストックを１つ加算する（Ｓ６３５）。

【１７３６】

続いて、メインＣＰＵ３１は、抽籤種別が「１」であるか否か（すなわち、役「Ｆ＿ＢＢ」の当籤時であるか否か）を判定する（Ｓ６３６）。抽籤種別が「１」ではない場合には（ＮＯ）、特化中処理を終了する一方で、抽籤種別が「１」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、出玉状態に「疑似ボーナス（疑似ＢＢ）」をセットし（Ｓ６３７）、特化中処理を終了する。

【１７３７】

［ＲＴゲーム数とＭＡＰ及びゾーンとの関係］

次に、図２８５を参照して、ＲＴゲーム数とＭＡＰ及びゾーンとの関係について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、通常区間から有利区間に移行すると（言い換えると、出玉状態が「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」に移行すると）、その時点のＲＴ状態に基づいてＭＡＰ及びゾーンを決定する。ここで、ＭＡＰ及びゾーンは、有利区間中は固定であってもよく、また、変動することとしてもよい。

【１７３８】

図２８５（Ａ）のパターン１は、有利区間中にＭＡＰ及びゾーンが固定である場合の流れを示す。パターン１では、例えば、ＲＴゲーム数が３９８ゲームである場合に有利区間に移行している。通常区間から有利区間に移行したため、主制御回路９１は、ＲＴ状態に基づいてＭＡＰ抽籤を行い、続いて、決定したＭＡＰ及びＲＴゲーム数に基づいてゾーンを決定する（図２８０のＳ５４３、Ｓ５４４参照）。ここで、それぞれのＭＡＰに対してゾーンは、４００ゲーム毎に規定されているため（図２６４（Ｂ）参照）、ＲＴゲーム数が４００ゲームに達するとＭＡＰにおけるゾーンの規定内容が変化する。しかしながら、このパターン１では、有利区間中にＭＡＰ及びゾーンが固定であるため、有利区間中はＭＡＰもゾーンも変動することがない。

【１７３９】
続いて、図２８５（Ｂ）のパターン２は、有利区間中にＭＡＰは固定であるもののゾーンは変動する場合の流れを示す。パターン２においても、ＲＴゲーム数が３９８ゲームである場合に有利区間に移行している。通常区間から有利区間に移行したため、主制御回路９１は、ＲＴ状態に基づいてＭＡＰ抽籤を行い、続いて、決定したＭＡＰ及びＲＴゲーム数に基づいてゾーンを決定する。その後、単位遊技が行われ、ＲＴゲーム数が４００ゲームに達すると、ＭＡＰにおけるゾーンの規定内容が変化する結果、パターン２では、一度の有利区間中にゾーンが変動している。
【１７４０】
続いて、図２８５（Ｃ）のパターン３は、有利区間中にＭＡＰもゾーンも変動する場合の流れを示す。パターン２においても、ＲＴゲーム数が３９８ゲームである場合に有利区間に移行している。通常区間から有利区間に移行したため、主制御回路９１は、ＲＴ状態に基づいてＭＡＰ抽籤を行い、続いて、決定したＭＡＰ及びＲＴゲーム数に基づいてゾーンを決定する。このパターン３では、有利区間中は毎遊技、ＲＴ状態に基づいてＭＡＰ抽籤を行い、続いて、決定したＭＡＰ及びＲＴゲーム数に基づいてゾーンを決定する。その結果、パターン３では、一度の有利区間中にＭＡＰもゾーンも変動している。
【１７４１】
なお、これらパターン１～パターン３の制御は、通常区間中処理（図２８０）において説明したＳ５４３、Ｓ５４４の処理を行うタイミングに応じて実現することができる。例えば、Ｓ５４３、Ｓ５４４の処理を、図２８０に示すように通常区間から有利区間に移行したタイミングでのみ行うことで、パターン１の制御を実現することができる。また、Ｓ５４３の処理は、通常区間から有利区間に移行したタイミングで行う一方で、Ｓ５４４の処理は、出玉状態「一般（通常有利）」において毎遊技行うことで（例えば、図２８１のＳ５７１の前にＳ５４４を行うことで）、パターン２の制御を実現することができる。Ｓ５４３、Ｓ５４４の処理を、出玉状態「一般（通常有利）」において毎遊技行うことで（例えば、図２８１のＳ５７１の前にＳ５４３、Ｓ５４４を行うことで）、パターン３の制御を実現することができる。
【１７４２】
［第６実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］
以上、第６実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。
【１７４３】
［ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値］
本実施形態のパチスロ機１では、複数のＲＴ状態を有し、これら複数のＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる。このＲＴ状態を用いた疑似的な設定値について図２８６及び図２８７を参照して説明する。
【１７４４】
図２８６（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「一般（通常有利）」では、ＲＴ状態に応じてＡＴ抽籤（疑似ボーナスのストック付与抽籤）を行う。より具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常区間）」から「一般（通常有利）」に移行するとＭＡＰを抽籤し決定する。このＭＡＰには、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対応付けて、ＡＴに関する特典付与の期待度を定めるゾーンが規定されており、主制御回路９１は、ＭＡＰを決定するとＲＴ状態の経過ゲーム数から対応するゾーンを特定し決定する。このとき、主制御回路９１は、ＭＡＰをＲＴ状態に応じて決定するため、ゾーンもＲＴ状態に応じて異なることになり、結果、ＡＴ抽籤の抽籤結果がＲＴ状態に応じて異なることになる。
【１７４５】
そのため、図２８６（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、全遊技期間に対して占めるＡＴ（疑似ボーナス）の遊技期間の割合がＲＴ状態毎に異なり、また、ＡＴの遊技期間はパチスロ機１のペイアウト率に影響するため、ペイアウト率もＲＴ状態毎

に異なることになる。一例として、本実施形態の場合には、全遊技期間に対して占めるＡＴの遊技期間の割合は、ＲＴ１状態からＲＴ７状態の中では低い方から順にＲＴ１状態、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、ＲＴ４状態、ＲＴ５状態、ＲＴ６状態、ＲＴ７状態となるように設計されているため、ペイアウト率も低い方から順にＲＴ１状態、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、ＲＴ４状態、ＲＴ５状態、ＲＴ６状態、ＲＴ７状態となる。

【１７４６】

なお、ＲＴ状態は、複数の役の中のうち再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類及び当籤確率を変動させるため、メダルの払出に係る「小役」の当籤確率やボーナスの作動に係る「ボーナス役」の当籤確率は変動しない。ここで、本実施形態では、トータルの「リプレイ役」の当籤確率は、複数のＲＴ状態（非ＲＴ状態、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態）において略同一としている。そのため、ＡＴを加味しない場合には、複数のＲＴ状態におけるペイアウト率は、略同一となる。

【１７４７】

以上のように、本実施形態のパチスロ機１では、全遊技期間に対して占めるＡＴ（疑似ボーナス）の遊技期間の割合がＲＴ状態毎に異なるため、図２８６（Ｃ）に示すように、複数のＲＴ状態が疑似的な設定値として機能する。このようにＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることで、実際の設定値では実現できない段階数の設定値を実現することができ、例えば、本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態と、ＲＴ１～ＲＴ７状態の８つのＲＴ状態により８段階の疑似的な設定値が可能となる。また、疑似的な設定値であるため、実際の設定値では実現できないペイアウト率も実現することができる。

【１７４８】

なお、図２４９において上述したように、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行は、非ＲＴ状態においてのみ行うことができるため、非ＲＴ状態は、疑似的な設定値を設定するためのＲＴ状態として機能する。このとき、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行は、非フラグ間においてのみ行うことができ、フラグ間においては行うことができないため、遊技者がボーナス役の入賞を避けてフラグ間を維持し続けてしまうと、ＲＴ状態も非ＲＴ状態のまま維持できてしまう。そこで、非ＲＴ状態は、ペイアウト率が１００％以下となるように設計することが好ましい。なお、非ＲＴ状態のペイアウト率が１００％以下であればよく、この方法は任意である。すなわち、非ＲＴ状態におけるＡＴ抽籤を不利にすること（言い換えると、非ＲＴ状態は、ＡＴに関する特典を付与する確率が低いＲＴ状態）で実現することとしてもよく、また、トータルの「リプレイ役」の当籤確率を下げることで実現することとしてもよい。

【１７４９】

また、本実施形態のパチスロ機１では、実際の設定値としては１段階の設定値のみを有する。すなわち、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を定める設定値として１つの設定値のみを有するものの、複数のＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることで、８段階の疑似的な設定値を持つことができる。もちろん、実際の設定値は１段階に限るものではなく、実際の設定値を複数段階有するとともに、それぞれの実際の設定値毎に、複数のＲＴ状態により実現される疑似的な設定値を有することとしてもよい。

【１７５０】

また、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる遊技性は、メダルの払出に係る小役の当籤確率を役物（ボーナス状態）の作動の有無に応じてのみ変動し、その他の要因では変動しないパチスロ機に対しても適用可能である。すなわち、規則上パチスロ機では、役物が作動した場合や設定値が変更された場合などの限られた条件でしか、メダルの払出に係る小役の当籤確率を変動させることができない。そのため、小役の当籤確率を役物の作動の有無に応じてのみ変動し、その他の要因では変動しないパチスロ機とは、実際の設定値が１段階のパチスロ機、又は、実際の設定値として複数段階の設定値を有するものの小役の当籤確率には設定差が無いパチスロ機を意味する。このようなパチスロ機においても、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることで、多彩な遊技性を実現することができる。

【１７５１】

また、図２４９において上述したように、このような疑似的な設定値として用いるＲＴ状態（ＲＴ１状態～ＲＴ７状態）の継続期間として十分な長さの継続期間を有することで、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。なお、ＲＴ状態の継続期間は任意であり、例えば、有利区間のゲーム数リミッタ（１５００回）よりも多い遊技回数であってもよく、また、１日当たりの平均ゲーム数（例えば、８０００回）よりも多い遊技回数であってもよく、また、パチスロ機において内部当籤役として決定される確率が最も低い役の当籤確率の逆数よりも多い遊技回数であってもよい。また、ＡＴ一回当たりの平均ゲーム数よりも多い遊技回数であってもよい。また、パチスロ機において頻繁に用いられる２バイトの値で管理される「６５５３５」としてもよい。

【１７５２】

また、本実施形態では、ＡＴ抽籤に用いるゾーンをＲＴ状態毎に異ならせることでＲＴ状態に応じてＡＴ抽籤を実現可能にしているが、これに限るものではなく、単純にＲＴ状態を参照してＡＴ抽籤を行うこととしてもよい。また、「リプレイ役」の中に、ＡＴ抽籤に当籤する確率が低い「通常リプレイ役」とＡＴ抽籤に当籤する確率が高い「チャンスリプレイ役」とを設け、ＲＴ状態に応じて「通常リプレイ役」の当籤確率と「チャンスリプレイ役」の当籤確率とを異ならせることとしてもよい。このような場合には、ＡＴ抽籤においてはＲＴ状態を参照することはないが、ＡＴ抽籤に当籤する確率が高い「チャンスリプレイ」の当籤確率がＲＴ状態に応じて異なる結果、ＲＴ状態に応じてＡＴ抽籤を行うことができる。なお、この場合においても、トータルの「リプレイ役」の当籤確率は、複数のＲＴ状態において略同一（又は完全に同一）としてもよい。

【１７５３】

また、本実施形態では、ＡＴに関する特典付与の期待度をＲＴ状態毎に異ならせることとしているが、本遊技性は、遊技者に対して特典を付与する場合の特典付与の期待度がＲＴ状態に応じて異なっていればよく、付与する特典はＡＴに関するものに限らない。なお、疑似的な設定値（ペイアウト率）の観点からは、出玉に関する特典であることが好ましいが、出玉以外の特典の付与確率がＲＴ状態毎に異なるものであってもよい。出玉以外の特典としては、例えば、映像に関する特典やキャラクタのカスタマイズに関する特典などであってもよい。

【１７５４】

［疑似的な設定値の判別防止制御１］

ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる場合、現在のＲＴ状態を遊技者から判別困難に制御することが好ましい。ここで、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行は、ＲＴ移行図柄に応じて行われるため、図２８６（Ｄ）に示すように、非ＲＴ状態におけるＲＴ移行図柄を把握することで移行先のＲＴ状態が判別できてしまい、疑似的な設定値も把握されてしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態だけでなくＲＴ１状態～ＲＴ７状態においてもＲＴ移行図柄を表示可能に制御する。具体的には、ＲＴ移行図柄が表示される役「Ｆ＿１リプ」～「役＿７リプ」を、非ＲＴ状態だけでなくＲＴ１状態～ＲＴ７状態においても内部当籤役として決定する（図２５２、図２５９参照）。そして、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態においては、ＲＴ移行図柄が表示されたとしてもＲＴ状態を移行することなく維持する。これにより、ＲＴ移行図柄が表示されたとしても対応するＲＴ状態に移行するとは限らず、ＲＴ移行図柄から疑似的な設定値（ＲＴ状態）を判別することができなくなる。

【１７５５】

なお、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態の全てにおいて、ＲＴ移行図柄を表示可能にする必要はなく、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態の一部においてＲＴ移行図柄を表示可能であればよい。また、ＲＴ移行図柄の全てがＲＴ１状態～ＲＴ７状態のうちの一のＲＴ状態において表示可能である必要はない。すなわち、非ＲＴ状態において表示される複数のＲＴ移行図柄の全てが、他のＲＴ状態において表示可能であればよく、全てのＲＴ移行図柄を一つのＲＴ状態において表示可能である必要はない。

【１７５６】

［疑似的な設定値の変更とその制限］
続いて、図２８７（Ｅ）を参照して、疑似的な設定値の変更とその制限について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態が疑似的な設定値を設定するためのＲＴ状態として機能するが、パチスロ機の規則上、ボーナス役を持ち越しているフラグ間では、ＲＴ移行図柄が表示されたことを条件にＲＴ状態を移行することができない。すなわち、同図に示すように、主制御回路９１は、非ＲＴ状態かつ非フラグ間においては、ＲＴ移行図柄が表示されたことを条件にＲＴ状態を移行することができるが、非ＲＴ状態であってもフラグ間においては、ＲＴ移行図柄が表示されたとしてもＲＴ状態を移行することができずに、非ＲＴ状態のままＲＴ状態を維持する。
【１７５７】
ここで、本実施形態のパチスロ機１におけるＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行について考える。本実施形態では、基本的にはＢＢフラグ間を維持したままＲＴ１状態～ＲＴ７状態が行われるが、同図（１）に示す期間であるＲＴ１状態（ＲＴ２状態～ＲＴ７状態も同様）は、ＲＴ移行図柄を条件にＲＴ状態を移行しないため、（１）の期間は、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行うことができない。
【１７５８】
その後、単位遊技が繰り返され、ＲＴ１状態の遊技回数が６０００回に達すると、主制御回路９１は、ＲＴ状態をＲＴ１状態から非ＲＴ状態に移行する。非ＲＴ状態に移行したもののＢＢフラグ間であるため、同図（２）に示す期間であるＢＢフラグ間の非ＲＴ状態では、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行うことができない。
【１７５９】
その後、ＢＢに入賞すると、遊技状態がＢＢフラグ間から１種ＢＢに移行するが、本実施形態では、１種ＢＢ中もＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行わないため、同図（３）に示す期間である１種ＢＢ中の非ＲＴ状態では、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行うことができない。
【１７６０】
その後、ＢＢが終了すると、遊技状態が１種ＢＢから非フラグ間に移行する。この非フラグ間の非ＲＴ状態は、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行が可能であるため、同図（４）に示す期間では、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行うことができる。
【１７６１】
このように本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態であっても、ＢＢフラグ間中はＲＴ移行図柄を契機としてＲＴ状態を移行することができず、非フラグ間中に限り、ＲＴ移行図柄を契機としてＲＴ状態を移行することができる。ここで、ＢＢフラグ間から非フラグ間への移行は、１種ＢＢを経由するため、ＲＴ状態の移行（疑似的な設定値の変更）には、ＢＢに応じた図柄の組合せの表示が、必ず、必要となる。そのため、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示された後のＲＴ移行図柄を確認することで、移行先のＲＴ状態が判別できてしまい、疑似的な設定値が把握されてしまうおそれがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、以下に説明する疑似的な設定値の判別防止制御２を実行する。
【１７６２】
なお、本実施形態のパチスロ機１では、同図（４）に示す期間において非ＲＴ状態からＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行を可能にしているが、同図（３）に示す期間である１種ＢＢ中の非ＲＴ状態についても、ＲＴ移行図柄を契機として非ＲＴ状態からＲＴ１状態～ＲＴ７状態に移行することとしてもよい。ただし、継続期間がゲーム数により管理されるＲＴ１状態～ＲＴ７状態中はＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行を行わないため、１種ＢＢ中のＲＴ１状態～ＲＴ７状態においては、ＲＴ移行図柄を契機としてＲＴ状態を移行しない。このような場合においても、以下に説明する疑似的な設定値の判別防止制御２を同様に適用することができる。
【１７６３】
［疑似的な設定値の判別防止制御２］

図２８７（Ｆ）を参照して、疑似的な設定値の判別防止制御２について説明する。初めに、疑似的な設定値を変更する場合、フラグ間のＲＴ１状態～ＲＴ７状態においてＲＴ状態毎に規定されたゲーム数が経過すると、フラグ間の非ＲＴ状態に移行する。このフラグ間の非ＲＴ状態において、「ＢＢを狙え」などといった演出を行いＢＢの入賞を促すことで、フラグ間が解除されて１種ＢＢに移行する。その後、１種ＢＢが終了すると、非フラグ間の非ＲＴ状態に移行し、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行が可能になり、疑似的な設定値を設定することができる。

【１７６４】

ここで、１種ＢＢへの移行を、フラグ間の非ＲＴ状態に限定してしまうと、上述したように、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示された後のＲＴ移行図柄を確認することで、疑似的な設定値が把握されてしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、１種ＢＢへの移行を、フラグ間のＲＴ１状態～ＲＴ７状態においても可能にしている。フラグ間のＲＴ１状態～ＲＴ７状態から１種ＢＢに移行した場合には、１種ＢＢ中もその後の非フラグ間中もＲＴ状態がＲＴ１状態～ＲＴ７状態であるため、ＲＴ移行図柄を契機としてＲＴ状態を移行することがない。これにより、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示された後であっても、ＲＴ移行図柄を契機としてＲＴ状態を移行可能な状態（非ＲＴ状態）と、移行不可能な状態（ＲＴ１状態～ＲＴ７状態）とが混在することになるため、ＢＢに応じた図柄の組合せが表示された後のＲＴ移行図柄を確認したとしても、当該ＲＴ移行図柄に応じたＲＴ状態に移行しているとは限らなくなり、疑似的な設定値（ＲＴ状態）を判別することができなくなる。

【１７６５】

具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」において特化抽籤を行い、この特化抽籤に当籤した場合に、ＢＢの入賞を促しフラグ間を解除する。図２７０において上述したように、この特化抽籤はＲＴ状態を参照して行われ、非ＲＴ状態である場合にはＲＴ１状態～ＲＴ７状態である場合よりも高い確率で当籤し易いため、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態から非ＲＴ状態に移行した後は、疑似的な設定値が可能になり易い。一方で、同図に示すように、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態においても特化抽籤に当籤するため、疑似的な設定値（ＲＴ状態）を判別困難にすることができる。

【１７６６】

このように本実施形態のパチスロ機１では、疑似的な設定値（ＲＴ状態）を判別困難に制御することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、パチスロ機１では、現在のＲＴ状態（疑似的な設定値）を遊技者に対して報知することとしてもよく、また、現在のＲＴ状態を遊技者に対して一切報知しないこととしてもよい。なお、現在のＲＴ状態を報知するとは、特定のＲＴ状態であることを確定的に報知することに加え、特定のＲＴ状態であることを示唆する報知も含む。ここで、確定的に報知するとは、特定のＲＴ状態と１対１で対応する報知態様により報知を行うことであり、また、示唆する報知とは、特定のＲＴ状態とそれ以外のＲＴ状態との双方において共通する報知態様により報知を行うこと（この場合において、当該報知態様による報知が行われる確率がＲＴ状態毎に異なることが好ましい）である。また、特定のＲＴ状態とは、１つのＲＴ状態であることに限らず、複数のＲＴ状態であってもよい。一例として、出玉率が最も高いＲＴ７状態であることを報知することとしてもよく、また、出玉率が相対的に高いＲＴ５状態～ＲＴ７状態であることを報知することとしてもよい。

【１７６７】

また、現在のＲＴ状態の報知は、一部のＲＴ状態についてのみ行うこととしてもよく、また、全てのＲＴ状態について行うこととしてもよい。一例として、出玉率が最も高いＲＴ７状態に滞在している場合にのみＲＴ状態の報知が行われ、他のＲＴ状態に滞在している場合にはＲＴ状態の報知が行われないこととしてもよい。また、現在のＲＴ状態の報知は、特定の条件を満たした場合に限り行うこととしてもよい。特定の条件は任意であり、例えば、疑似ボーナスの終了時、所定回数連荘した疑似ボーナスの終了時、有利区間の終了時、有利区間のリミッタ到達時などであってもよい。また、現在のＲＴ状態の報知は、

所定の制御手段（主制御回路９１又は（及び）副制御回路１０１）が所定の演出実行手段（ランプ、スピーカー、表示ユニットなど）を用いて行うことができる。

【１７６８】

また、現在のＲＴ状態ではなく、過去に滞在していたＲＴ状態を遊技者に対して報知可能にしてもよい。一例として、パチスロ機では、パチスロ機における所定のメニュー画面又はパチスロ機と連動する遊技者の携帯端末から過去の遊技履歴を確認することができる。この過去の遊技履歴において、過去に滞在していたＲＴ状態を表示することで、過去に滞在していたＲＴ状態を遊技者に対して報せることとしてもよい。なお、このような制御は、例えば、主制御回路９１や副制御回路１０１において、直近のＲＴ状態を所定数記憶しておき、記憶している所定数のＲＴ状態を所定のメニュー画面（表示ユニットなど）に表示することで実現することができる。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ状態を移行する場合には必ず非ＲＴ状態を経由するため、過去に滞在していたＲＴ状態を報知する場合には、非ＲＴ状態は除いて報知することとしてもよく、また、非ＲＴ状態も報知することとしてもよい。すなわち、過去に滞在していたＲＴ状態として非ＲＴ状態も報知する場合、１つ前（直前）のＲＴがＲＴ１状態～ＲＴ７状態であると、現在のＲＴ状態が非ＲＴ状態であることを把握できてしまうため、非ＲＴ状態は除いて報知することで現在のＲＴ状態及び将来のＲＴ状態を把握され難くすることができる。

【１７６９】

（疑似的な設定値のまとめ）

以上のように、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ状態に応じて特典（特にＡＴに関する特典）の付与確率が異なるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができ、結果、実際の設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

【１７７０】

また、本実施形態のパチスロ機１では、複数のＲＴ状態において「リプレイ役」の当籤確率が略同一となっている。ここで、複数のＲＴ状態において「リプレイ役」の当籤確率に大きな差が設けられる場合、再遊技が作動する頻度も大きく変わるため、再遊技の作動という観点から出玉の波が異なることになる。このような場合には、遊技者は、再遊技が作動する頻度から有利度合いを推測できてしまい、有利不利が簡単に分かってしまう結果、稼働の偏りが顕著になってしまい好ましくない。これに対して、「リプレイ役」の当籤確率を略同一とすることで、再遊技が作動する頻度からは有利度合いを推測することが困難になる。その結果、ＲＴ状態に応じて定まる疑似的な設定値を、従来の遊技機における設定値のように見た目（再遊技の作動）から分かり難くすることができ、従来の複数段階の設定値を有する遊技機と同様の遊技性を遊技者に対して感じさせることができる。

【１７７１】

また、パチスロ機１では、疑似的な設定値として機能するＲＴ１状態～ＲＴ７状態の継続期間を、有利区間のゲーム数リミッタ（１５００回）よりも多い遊技回数に設定する。これによりＲＴ状態に応じて定まる出玉の波を、十分な長さの期間にわたり維持することができるため、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。また、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態の継続期間は、ＲＴ状態毎に異ならせることで、疑似的な設定値が維持される期間を、疑似的な設定値に応じて異ならせることができる。例えば、遊技者にとって有利な疑似的な設定値は、短くなるように設定することで、遊技者に与える利益が過大にならないように制御することができる。

【１７７２】

なお、本実施形態では、ＡＴに関する特典の付与は、ゾーンに応じて行われ、このゾーンは、現在のＲＴ状態に応じて決定されるＭＡＰ及びＲＴ状態の経過ゲーム数に基づいて決定される。そのため、特典の付与確率は、（ゾーンを決定するＭＡＰを決定するための）ＲＴ状態に応じて異なることになるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作

り出すことができる。
【１７７３】
また、本実施形態では、通常区間から有利区間へは約１／１００程度の確率で移行させることとしているが、ＭＡＰに対してゾーンは４００ゲーム毎に規定されているため、通常区間に滞在している場合であっても、ゾーンが切り替わるまでの間に一度は有利区間に移行することが期待できる。
【１７７４】
なお、パチスロ機１では、制御手段（主制御回路９１又は副制御回路１０１）は、報知状態に移行することなく、非報知状態のまま実行された遊技回数を計数することとしてもよい。そして、制御手段（主制御回路９１又は副制御回路１０１）は、計数したこの遊技回数を遊技者に対して報知することとしてもよい。これにより、前回の報知状態が終了してから経過した遊技回数（ハマりゲーム数）を遊技者に対して報知することができる。また、制御手段（主制御回路９１又は副制御回路１０１）は、他のＲＴ状態に移行することなく同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数も計数しているが、この遊技回数については、ゾーンの特定に直接的に用いられてしまうため、遊技者に対して報知しないことが好ましい。
【１７７５】
また、本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態からＲＴ１状態～ＲＴ７状態への移行は、ＲＴ移行図柄に応じて行うが、この移行は、非フラグ間においてのみ可能であり、フラグ間においては行うことができない。そのため、疑似的な設定値として用いるＲＴ状態の移行のためには、ＢＢを入賞させてフラグ間を解除する必要があるが、特化抽籤に当籤していな場合には、ＢＢの入賞は遊技者にとって不利に制御される。その結果、基本的にはフラグ間が維持され、ＲＴ状態の移行も制限されるが、特化抽籤に当籤した場合には、ＢＢの入賞が遊技者にとって不利にはならないように制御されるため、フラグ間の解除が可能になり、ＲＴ状態の移行も可能になる。
【１７７６】
ここで、フラグ間の解除を非ＲＴ状態においてのみ行うこととすると、フラグ間を解除した後のＲＴ移行図柄を把握することで疑似的な設定値（移行先のＲＴ状態）も把握できてしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、非ＲＴ状態だけでなく、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態においても特化抽籤を行う。これにより、フラグ間を解除した後のＲＴ移行図柄を把握できたとしても、当該ＲＴ移行図柄に応じたＲＴ状態に移行しているとは限らなくなり、疑似的な設定値（ＲＴ状態）を判別することができなくなる。
【１７７７】
なお、特化抽籤に当籤した場合には、フラグ間において持ち越しているＢＢの入賞を促す演出が実行されるため、遊技者は、実行された演出に従うことでフラグ間を解除することができ、結果、その後のＲＴ状態の移行が可能になる。
【１７７８】
また、本実施形態では、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いつつ、ＲＴ移行図柄を契機にＲＴ状態を移行可能な非ＲＴ状態を、遊技者にとって不利な疑似設定値としている。具体的には、非ＲＴ状態を、ＡＴに関する特典を付与する確率が低いＲＴ状態として設定する。より具体的には、非ＲＴ状態である場合には、ＭＡＰ抽籤において遊技者にとって不利な（ＡＴに関する特典を付与する確率が低い）ＭＡＰが決定され易い。このようにすることで、フラグ間を解除すべきであるにも関わらず解除しないまま遊技を行った場合に、遊技者に対して不要な利益を付与してしまうことがなく、ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値という遊技性を適切に用いることができる。
【１７７９】
また、本実施形態では、非ＡＴである出玉状態「一般（通常有利）」とＡＴである出玉状態「疑似ボーナス」との双方を、ＢＢフラグ間において実行可能であるため、専らＢＢフラグ間において遊技が行われる。そして、ＢＢフラグ間において特化抽籤に当籤した場合には、ＢＢの入賞を促すとともに、１種ＢＢが開始してからＢＢが内部当籤役として再

び決定されるまでの期間をＡＴに関する特典付与の期待度が高い「特化」とすることができる。これにより、基本的な遊技期間であるＢＢフラグ間において持ち越しているＢＢを有意義に利用することができる。

【１７８０】

このように「特化」は、ＢＢフラグ間を解除した非フラグ間においてＢＢが再び内部当籤役として決定されると終了するが、非フラグ間ではＢＢよりも前にＲＢが内部当籤役として決定されることがある。このような場合には、パチスロ機１では、ＲＢが入賞して開始する１種ＲＢ中も「特化」が継続する。これにより、基本的な遊技期間であるＢＢフラグ間の契機となるＢＢだけでなく、ＲＢについても有意義に利用することができる。

【１７８１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１７８２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１７８３】

また、パチスロ機１では、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いつつ、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を定める実際の設定値としては、１段階の設定値のみを有することとしてもよく、また、複数段階の設定値を有することとしてもよい。

【１７８４】

また、パチスロ機１では、複数の役のうちの「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率や内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類を変動可能なＲＴ状態として複数のＲＴ状態を有する。なお、これら複数のＲＴ状態では、トータルの「リプレイ役」の当籤確率は略同一となっている。そして、主制御基板７１は、移行条件を満たした場合に現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能であるため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段として機能する。

【１７８５】

なお、主制御基板７１は、非ＲＴ状態において、ＲＴ移行図柄が表示されると、表示されたＲＴ移行図柄に応じた種別のＲＴ状態にＲＴ状態を移行するとともに、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態において実行された遊技回数が、ＲＴ状態毎に設けられた終了閾値に達するとＲＴ１状態～ＲＴ７状態から非ＲＴ状態にＲＴ状態を移行する。このとき、ＲＴ状態毎に設けられた終了閾値は、有利区間のゲーム数リミッタに応じた回数よりも多い。また、ＲＴ移行図柄は、非ＲＴ状態だけでなくＲＴ１状態～ＲＴ７状態のうちの少なくとも一部において表示可能な図柄の組合せであり、主制御基板７１は、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態においてＲＴ移行図柄が表示されたとしても、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持する。

【１７８６】

また、主制御基板７１は、遊技者に対して特典（より具体的には、ＡＴ（報知状態）に関する特典）を付与可能であり、特に本実施形態の場合には、現在のＲＴ状態に応じた確率で特典（ＡＴに関する特典）を付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。また、パチスロ機１では、主制御基板７１は、複数の役のうちのメダルの払出に係る小役が内部当籤役として決定される当籤確率を変動可能であるが、主制御基板７１は、役物（ボーナス状態）が作動した場合に限り、小役が内部当籤役として決定される当籤確率を変動し、その他の要因では、小役が内部当籤役として決定される当籤確率を変動しないこととしてもよい。そのため、主制御基板７１は、小役確率変動手段として機能する。

【１７８７】
また、パチスロ機１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能なＡＴ（疑似ボーナス）を実行可能な有利区間を有する。そして、主制御基板７１は、有利区間において実行された遊技回数がゲーム数リミッタに応じた回数（１５００回）に達すると、ＡＴを実行可能な残り期間に関わらず有利区間を終了することで、ＡＴを終了するため、主制御基板７１は、リミット制御手段として機能する。
【１７８８】
また、主制御基板７１は、他のＲＴ状態に移行することなく同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数に応じた数値情報（例えば、経過ゲーム数や残りゲーム数）を計数可能であるため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。また、パチスロ機１では、ＡＴに関する特典付与の期待度を定めるゾーンを複数有するとともに、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対応付けてゾーンを規定するＭＡＰを複数有する。そして、主制御基板７１は、通常区間から有利区間に移行すると、現在のＲＴ状態に応じて複数のＭＡＰの中から一のＭＡＰを抽籤し決定するとともに、決定した一のＭＡＰにおいてＲＴ状態の経過ゲーム数に対応付けられたゾーンを特定し決定する。そして、主制御基板７１は、決定したゾーンを用いてＡＴに関する特典を付与するか否かを決定するとともに、付与すると決定した場合にＡＴに関する特典を付与可能であるため、主制御基板７１は、第１決定手段、特典付与手段、第２決定手段として機能する。
【１７８９】
また、パチスロ機１では、滞在している場合に特典付与の期待度を変動不可能な通常区間と、滞在している場合に特典付与の期待度を変動可能な有利区間とを有し、主制御基板７１は、通常区間から所定の確率で有利区間に移行可能であるとともに、有利区間において終了条件を満たすと通常区間に移行可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。なお、ゾーンやＭＡＰは、通常区間においては決定されず、有利区間においてのみ決定される。そして、通常区間から有利区間への移行は、約１／１００の確率で移行することができる一方で、ＭＡＰに対してゾーンは、４００ゲーム毎に規定されている。
【１７９０】
また、主制御基板７１は、ボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ」又は「Ｆ＿ＲＢ」）が内部当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されない場合に、当該図柄の組合せが表示されるまで、ボーナス役を内部当籤役として持ち越し可能であるため、主制御基板７１は、持越手段として機能する。ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技者にとって不利な状態となる非許可状態と、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、不利な状態とはならない許可状態とを制御可能であるため、主制御基板７１は、許可状態制御手段として機能する。具体的には、主制御基板７１は、特化抽籤の結果に応じて許可状態と非許可状態とを制御する。このとき、主制御基板７１は、非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定されると非許可状態をセットし、フラグ間の非ＲＴ状態において所定の確率で当籤する特化抽籤に当籤すると、非許可状態を許可状態に更新し、フラグ間のＲＴ１状態～ＲＴ７状態において所定の確率とは異なる特定の確率で当籤する特化抽籤に当籤すると、非許可状態を許可状態に更新する。なお、パチスロ機１の任意の制御手段は、特化抽籤に当籤し、非許可状態から許可状態に更新された場合には、ＢＢに応じた図柄の組合せの表示を促す演出を実行可能であるため、主制御基板７１や副制御基板７２と、当該制御手段により制御されるランプ、スピーカー、表示ユニットなどは、演出実行手段として機能する。
【１７９１】
また、パチスロ機１は、報知に関する状態として、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（疑似ボーナス）と、報知状態に比べて報知の頻度が低い通常状態（一般や引き戻し）とを有し、ＡＴに関する特典の有無に応じて、報知状態と通常状態とを制御する。具体的には、ＡＴに関する特典が付与されている場合に滞在可能な状態として報知状態を有し、ＡＴに関する特典が付与されていない場合に滞在する状態として通

常状態を有する。そして、主制御基板７１は、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、１種ＢＢや１種ＲＢといったボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能であるため、主制御基板７１は、ボーナス制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、ＡＴに関する特典（疑似ボーナスのストック）が付与されているフラグ間において報知状態（疑似ボーナス）を実行可能であり、ＡＴに関する特典が付与されていないフラグ間において通常状態（一般や引き戻し）を実行可能であるため、主制御基板７１は、報知状態制御手段として機能する。

【１７９２】

また、主制御基板７１は、ＢＢを持ち越しているＢＢフラグ間において特化抽籤に当籤すると、持ち越しているＢＢの入賞を促すとともに、ＢＢに応じた図柄の組合せの表示に伴い開始する１種ＢＢの開始から、ＢＢが再び内部当籤役として決定されるまでの期間を「特化」として制御可能であるため、主制御基板７１は、特別状態制御手段として機能する。そして、主制御基板７１は、「特化」中は、「一般」や「疑似ボーナス」中よりも遊技者にとって有利になるようにＡＴに関する特典の付与を制御する。また、主制御基板７１は、「特化」中にＢＢよりも前にＲＢが内部当籤役として決定された場合、ＲＢに対応する図柄の組合せの表示に伴い開始する１種ＲＢ中も「特化」として制御する。

なお、本実施形態のパチスロ機１では、１種ＢＢの開始から、ＢＢが再び内部当籤役として決定されるまでの期間を「特化」として制御することとしているが、「特化」の期間はこれに限られるものではない。具体的には、「特化」の開始タイミングは１種ＢＢの開始時に限られるものではなく、例えば、特化抽籤に当籤し持ち越しているＢＢの入賞を促す状態になった場合に「特化」を開始することとしてもよく、また、入賞を促された１種ＢＢが終了した場合に「特化」を開始することとしてもよい。また、「特化」の終了タイミングはＢＢが再び内部当籤役として決定されるまでに限られるものではなく、入賞を促された１種ＢＢが終了した場合に「特化」を終了することとしてもよく、また、入賞を促された１種ＢＢが終了した後に所定回数の遊技が行われた場合に「特化」を終了することとしてもよく、また、入賞を促された１種ＢＢが終了した後に所定回数の遊技が行われるまで又は入賞を促された１種ＢＢが終了した後にＢＢが再び内部当籤役として決定されるまでの何れか早い方までの期間を「特化」としてもよく、また、入賞を促された１種ＢＢが終了した後にＢＢが再び内部当籤役として決定されてから所定回数の遊技が行われるまでの期間を「特化」としてもよい。

【１７９３】

［１段階設定における設定変更操作］

また、本実施形態のパチスロ機１では、実際の設定値を１段階にしているが設定値を１段階にした場合、設定値を変更する処理が不要になる。パチスロ機では、設定値を変更するための操作部として、設定用鍵型スイッチや設定ボタンが設けられているが、設定値の変更が不要な遊技機においては、この設定用鍵型スイッチや設定ボタンも不要になる。しかしながら、パチスロ機において、この設定用鍵型スイッチや設定ボタンを取り外してしまうことは、製造ラインも変更しなければならず、かえって負担増加に繋がってしまう。

【１７９４】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、設定用鍵型スイッチ４３０や不図示の設定ボタンを維持しつつ、不要となった設定変更操作に対して新たな処理を対応付けることで、１段階の設定値しか有さないパチスロ機１においても設定用鍵型スイッチ４３０や設定ボタンを有効的に活用する。

【１７９５】

初めに、設定用鍵型スイッチ４３０は、遊技者にとっての有利度合いを規定する設定値に関する操作を受け付け可能な操作部であり、設定キーを用いてスイッチが操作される操作部である。また、設定ボタンは、設定用鍵型スイッチ４３０がＯＮになった場合に操作を受け付け可能な操作部である。

【１７９６】

主制御回路９１は、設定用鍵型スイッチ４３０を介して設定値に関する所定の操作を受け付けると、図２８８に示すパターンの処理を実行する。なお、所定の操作は任意であり、例えば、従来のパチスロ機における設定変更操作であってもよく、また、現在の設定値の確認操作であってもよい。上述したように設定変更操作は、まず（１）電源をＯＦＦに更新し、電源がＯＦＦになった後に、（２）設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＮにセットする。その後、（３）電源をＯＮに戻し、（４）設定変更ボタンを操作して所望の設定値を指定した後にスタートレバー６を操作し、最後に（５）設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＦＦに戻す操作である。また、現在の設定値の確認操作は、電源がＯＮのまま、設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０を操作することである。

【１７９７】

図２８８に示すように、パターン１では、主制御回路９１は、ＲＴ状態及びボーナスフラグは維持したまま、実ボーナス中であること及びＡＴ中であることをクリアする。このパターン１の処理では、ボーナスフラグが維持されるため、ＲＴ状態とフラグ間とが維持されたままとなる。ＲＴ状態は疑似的な設定値として用いられるとともに、フラグ間中は、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行ができないため、このようなパターン１の処理は、疑似的な設定値の維持操作となる。

【１７９８】

続いて、パターン２では、主制御回路９１は、ＲＴ状態、ボーナスフラグ、実ボーナス中であること及びＡＴ中であることの全てをクリアする。このパターン２の処理では、ボーナスフラグがクリアされるため、ＲＴ状態とフラグ間とがクリアされ、非フラグ間の非ＲＴ状態となる。この非フラグ間の非ＲＴ状態は、疑似的な設定値を設定可能な状態であるため、このようなパターン２の処理は、疑似的な設定値のリセット操作となる。

【１７９９】

なお、パターン１及びパターン２の何れにおいても、実際の設定値は１段階しかないため、主制御回路９１は、実際の設定値を変更することなく、パターン１又はパターン２の処理（すなわち、遊技に関する遊技情報に対する所定の初期化処理）を実行する。

【１８００】

また、主制御回路９１は、例えば、電源がＯＦＦの状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０がＯＮになり、その後、設定用鍵型スイッチ４３０がＯＮの状態で電源がＯＮになると、パターン１（又はパターン２）の処理を実行し、電源がＯＮのまま設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０がＯＮになると、パターン２（又はパターン１）の処理を実行することとしてもよい。また、主制御回路９１は、従来の設定変更操作において、設定ボタンが操作された回数に応じてパターン１とパターン２との処理を切り替えることとしてもよい。一例として、電源がＯＦＦの状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ４３０がＯＮになり、その後、電源がＯＮになった後に、設定変更ボタンが１回（奇数回数）操作されてスタートレバー６が操作されると、パターン１（又はパターン２）の処理を実行し、設定変更ボタンが２回（偶数回数）操作されてスタートレバー６が操作されると、パターン２（又はパターン１）の処理を実行することとしてもよい。

【１８０１】

このようにすることで、従来のパチスロ機において備えている設定用鍵型スイッチ４３０や設定ボタンを取り外す必要がなく、また、実際の設定値に関する処理の代わりに所定の初期化処理を実行するため、不要となった処理を有効に活用することができる。

【１８０２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１８０３】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者

が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１８０４】

また、パチスロ機１の設定用鍵型スイッチ４３０（及び設定ボタン）は、遊技者にとっての有利度合いを規定する設定値に関する操作を受け付け可能であるため、設定用鍵型スイッチ４３０（及び設定ボタン）は、設定操作受付手段として機能する。

【１８０５】

また、主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０や設定ボタンを介して所定の操作を受け付けた場合に、設定値を変更することなく、パターン１やパターン２といった遊技に関する遊技情報に対して所定の初期化処理を実行可能であるため、主制御基板７１は、処理制御手段として機能する。

【１８０６】

また、パチスロ機１では、複数のＲＴ状態を有し、主制御基板７１は、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能であるため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段として機能する。また、パチスロ機１では、現在のＲＴ状態に応じた確率で遊技者に対して特典を付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【１８０７】

［ＲＢフラグ間を用いた遊技性］

続いて、図２８９を参照して、ＲＢフラグ間を用いた遊技性について説明する。なお、本実施形態では、「リプレイ役」「小役」「ボーナス役」の引込優先順位を、「リプレイ役」が最も高く、「小役」が次に高く、「ボーナス役」が最も低くなるように設定することとしてよい。

【１８０８】

図２６０及び図２６１において上述したように、非フラグ間及びＢＢフラグ間とＲＢフラグ間とを比較すると、ＲＢフラグ間では、役「Ｆ＿Ｂ択ベル１２３４」～「Ｆ＿Ｂ択ベル４３２１」が押し順役ではなく押し順不問役となるため、ＲＢフラグ間は、非フラグ間及びＢＢフラグ間に比べて高ベースの遊技期間となる。

【１８０９】

また、図２５４において上述したように、名称「ＢＢ」の図柄の組合せは、第１リール３－１において取りこぼしが発生し、無作為に停止操作を行った場合には約１／４の割合で停止表示することができ、約１／４の割合で取りこぼしが発生する。また、名称「ＲＢ」の図柄の組合せは、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３において取りこぼしが発生し、無作為に停止操作を行った場合には約１／６４の割合で停止表示することができ、約６３／６４の割合で取りこぼしが発生する。

【１８１０】

そして、１種ＢＢは、トータルにおいても差枚数がマイナスとなる可能性が高い状態であり、１種ＲＢは、トータルにおいても差枚数が若干のプラス（現状維持）となる可能性が高い状態である。

【１８１１】

そのため、図２８９（Ａ）に示すように、無作為（ランダム）な停止操作を行った場合、非フラグ間においてＲＢが内部当籤役として決定されると、当該遊技において名称「ＲＢ」の図柄の組合せが表示される割合は、約１／６４と非常に低く、約６３／６４の割合でＲＢフラグ間に移行する。そして、このＲＢフラグ間中は、非フラグ間及びＢＢフラグ間に比べて高ベースの遊技期間であるため、メダルの減少を抑えつつ遊技を行うことができる。

【１８１２】

また、名称「ＲＢ」の図柄の組合せが表示可能なＲＢフラグ間でも、当該図柄の組合せが表示される割合は、約１／６４と非常に低いため、多くの場合（約６３／６４の割合）

においてＲＢフラグ間が維持される。
【１８１３】
一方で、非フラグ間においてＢＢが内部当籤役として決定されると、当該遊技において名称「ＢＢ」の図柄の組合せが表示される割合は、約１／４と低く、約３／４の割合でＢＢフラグ間に移行する。このＢＢフラグ間中は、低ベースの遊技期間であるため、メダルが減少し易いものの、名称「ＢＢ」の図柄の組合せが表示される割合は、約１／４であるため、ＢＢフラグ間では比較的早期に名称「ＢＢ」の図柄の組合せが表示されることが期待できる。
【１８１４】
続いて、図２８９（Ｂ）は、無作為（ランダム）な停止操作を行った場合と、ＢＢフラグ間を維持するように停止操作を行った場合との単位遊技当たりのメダルの収支の期待値について説明する。同図に示すように、無作為に停止操作を行うと、非フラグ間、ＢＢフラグ間、ＲＢフラグ間、１種ＢＢ及び１種ＲＢといった各種の遊技状態に移行する。そのため、遊技全体で見ると、低ベースの期間と高ベースの期間とが混在する。特に、無作為な停止操作では、ＲＢフラグ間が長期にわたり継続しやすいため、高ベースの期間も比較的多くなり易い。
【１８１５】
これに対して、本実施形態のパチスロ機１のようにＢＢフラグ間を維持するように停止操作を行った場合、基本的にはＢＢフラグ間が維持され続けるため、低ベースの期間が長期にわたり継続する。
【１８１６】
そのため、無作為に停止操作を行った場合と、ＢＢフラグ間を維持するように停止操作を行った場合とでは、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が異なり、前者の方が期待値が高くなる。このように、本実施形態のパチスロ機１のようにＢＢフラグ間を維持する遊技性とした場合には、無作為に停止操作を行った場合よりも低ベースになるため、その分の出玉をＡＴ抽籤に振り分けることができる。
【１８１７】
なお、このような高ベースのフラグ間を有するボーナス役と、低ベースのフラグ間を有するボーナス役とを設けた場合には、以下のような遊技性も期待できることになる。所謂Ａタイプのようなボーナス役の入賞を前提とする遊技性のパチスロ機では、目押しが苦手な初心者は、ボーナス役をなかなか揃えることができないため、熟練者と初心者とでは、技量の差によって出玉に大きな影響が出てしまう。
【１８１８】
この点、上述のように、ＲＢフラグ間をＢＢフラグ間及び非フラグ間に比べて、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を高くすることで、ＲＢに対応する図柄の組合せを揃えることができない場合であっても、遊技者が受ける損失を軽減することができ、停止操作の技量の低い遊技者が著しく不利になってしまうことを防止することができる。
【１８１９】
パチスロ機では、ボーナスの入賞を促す演出を実行することがあるが、ＲＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出と、ＢＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出とを個別に実行すると、遊技者によっては（特に熟練者であるほど）高ベースであるＲＢフラグ間が終了してしまうＲＢに応じた図柄の組合せの表示は避けて、低ベースであるＢＢに応じた図柄の組合せの表示のみを行うように停止操作を行うおそれがある。
【１８２０】
そこで、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢに対応する図柄の組合せを表示可能な遊技と、ＢＢに対応する図柄の組合せを表示可能な遊技との双方において、ＢＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出を実行することとしてもよい。
【１８２１】
ここで、ＢＢに対応する図柄の組合せとＲＢに対応する図柄の組合せとを比較すると、ＲＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうちの、第１リール３－１、第２リール３

－２及び第３リール３－３の図柄は「青ＢＡＲ」であり、ＢＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうちの第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３の図柄の一部と共通する。また、ＲＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうちの第４リール３－４の図柄は「紫色」であり、第４リール３－４において、ＢＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＢＡＲ」に隣接して配置される。そのため、ＢＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出として、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４において図柄「青ＢＡＲ」を狙って停止操作を行うことを促す演出を行うことで、ＢＢに対応する図柄の組合せもＲＢに対応する図柄の組合せも同時に狙わせることができる。

【１８２２】

ＲＢフラグ間を高ベースとしＢＢフラグ間を低ベースとした場合、熟練者は、ＲＢフラグ間は維持したいものの、ＢＢフラグ間は早期に解除することを望む。このような場合に、ＲＢフラグ間及びＢＢフラグ間の双方において、ＢＢに対応する図柄の組合せの表示を促す演出を実行すると、ＢＢに対応する図柄の組合せを狙うことでＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが表示されてしまう。そのため、低ベースのＢＢフラグ間のみを早期に解除し、高ベースのＲＢフラグ間は維持し続けるといった停止操作を行うことができず、遊技者の技量によって利益に過大な差が出てしまうことを防止することができる。

【１８２３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１８２４】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１８２５】

また、主制御基板７１は、ボーナス役に対応する図柄の組合せが停止表示された場合に、ボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能である。また、主制御基板７１は、ボーナス役が内部当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する図柄の組合せが停止表示されない場合に、当該図柄組合せが停止表示されるまで、ボーナス役を内部当籤役として持ち越し可能である。そのため、主制御基板７１は、ボーナス制御手段及び持越手段として機能する。

【１８２６】

なお、パチスロ機１では、ボーナス役として、ＢＢ（「Ｆ＿ＢＢ」）とＲＢ（「Ｆ＿ＲＢ」）とを有し、ＢＢが持ち越されているＢＢフラグ間と、ＲＢが持ち越されているＲＢフラグ間とでは、ＲＢフラグ間の方が単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が高い。また、パチスロ機１では、ＢＢに対応する図柄の組合せを停止表示可能な遊技において遊技者が無作為に停止操作を行った場合にＢＢに対応する図柄の組合せが停止表示される割合は、約１／４であり、ＲＢに対応する図柄の組合せを停止表示可能な遊技において遊技者が無作為に停止操作を行った場合にＲＢに対応する図柄の組合せが停止表示される割合は、約１／６４である。

【１８２７】

そして、パチスロ機１では、ＲＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄と、ＢＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄とでは、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３においては共通し、第４リール３－４においては隣接して配置される。なお、ＢＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄は、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３、第４リール３－４において図柄「青ＢＡＲ」であってもよい。すな

わち、ＢＢに対応する図柄の組合せは「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」であってもよい。また、ＲＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうちの第４リール３－４における図柄である図柄「紫色」と、ＢＢに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうちの第４リール３－４における図柄である図柄「青ＢＡＲ」とは、図柄「青ＢＡＲ」を狙って停止操作を行ったときに図柄「紫色」も合わせて狙うことができる関係であればよく、必ずしも隣接しているものに限らない。例えば、第４リール３－４における互いの図柄の配置間隔が最大滑り駒数以内の間隔であってもよい。

【１８２８】

また、パチスロ機１では、ＢＢに対応する図柄の組合せを停止表示可能な遊技又はＲＢに対応する図柄の組合せを停止表示可能な遊技において、ＢＢに対応する図柄の組合せを停止表示させることを促す演出を実行する。この場合において演出を実行する演出実行手段は任意であり、また、演出を制御する制御手段も任意である。そのため、例えば、主制御基板７１や副制御基板７２と、当該制御手段により制御されるランプ、スピーカー、表示ユニットなどは、演出実行手段として機能する。

【１８２９】

［ＲＴゲーム数を用いた疑似ＲＢ抽籤］

主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」において、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の結果が所定条件を満たすと、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照して、疑似ＲＢのストック付与抽籤を行う。なお、所定の演算は、ＲＴ状態の経過ゲーム数ではなく、ＲＴ状態の残りゲーム数に対して行うこととしてもよい。これにより、疑似ＲＢのストック付与に関して一定の法則性を持たせることができる。具体的には、主制御回路９１は、ＲＴ状態の経過ゲーム数を除算した余りを用いて疑似ＲＢのストック付与抽籤を行うが、このように所定の演算として除算を用いることで、除数に応じた遊技回数毎に疑似ＲＢのストックが付与され易い状態を設けることができ、高確率状態のような状態を設けることができる。

【１８３０】

また、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の結果が所定条件を満たさない限り疑似ＲＢのストックが付与されないため、確率分母の小さい（例えば、１／２５６）抽籤であっても、実質的な付与確率を小さくすることができる。ここで、確率分母が小さければ、抽籤に用いる乱数値を格納する領域や、抽籤係数を格納する領域が小さくて済むため、データ容量を抑えることができる。そのため、データ容量を抑えつつも多様な遊技性を実現することができる。

【１８３１】

なお、主制御回路９１は、出玉状態「一般（通常有利）」において毎遊技行う疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合には、疑似ＲＢのストック抽籤期間であっても、初当たり疑似ＲＢ抽籤テーブルを参照した疑似ＲＢのストック付与抽籤を行わないこととしてもよい。このようにすることで、毎遊技行われる抽籤において疑似ボーナスのストックが付与された場合には、それ以上のストックは付与しないため、遊技者に対して与える利益が過大になってしまうことを防止することができる。

【１８３２】

また、主制御回路９１は、ＲＴ状態の経過ゲーム数に対する所定の演算の内容や、所定の演算の結果が満たす所定条件を、現在のＲＴ状態毎に異ならせることとしてもよい。このようにすることで、疑似ＲＢのストック抽籤期間となる法則性をＲＴ状態毎に異ならせることができる。

【１８３３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１８３４】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１８３５】

また、パチスロ機１では、複数の役のうちの「リプレイ役」が内部当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態を有し、主制御基板７１は、同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数に応じた数値情報（ＲＴ状態の経過ゲーム数や残りゲーム数）を計数可能であるため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。

【１８３６】

また、主制御基板７１は、ＲＴ状態の経過ゲーム数や残りゲーム数に対する所定の演算の結果が所定条件を満たした場合に、疑似ＲＢのストック付与抽籤を行い、所定の確率で疑似ＲＢのストックを付与可能であるため、主制御基板７１は、第１特典付与手段として機能する。また、主制御基板７１は、出玉状態「一般（通常有利）」において毎遊技、疑似ボーナスのストック付与抽籤を行い、当籤した場合に疑似ボーナスのストックを付与可能であるため、主制御基板７１は、第２特典付与手段として機能する。

【１８３７】

なお、主制御回路９１は、疑似ボーナスのストック付与抽籤などのＡＴに関する特典の付与抽籤を行うが、ペイアウト率（＝ＯＵＴ枚数／ＩＮ枚数×１００）を監視して、ＡＴに関する抽籤を制御することとしてもよい。例えば、ペイアウト率≧１５０％になった場合には、ＡＴに関する抽籤を遊技者にとって不利になるように制御してもよい。なお、ペイアウト率≧１５０％を満たす期間は任意であり、例えば、電源がＯＮになってから現在までの期間であってもよく、また、直近の数時間であってもよい。

【１８３８】

また、遊技に関する各種の遊技情報をクリアするための、ＲＡＭクリアボタンを設けて、当該ＲＡＭクリアボタンが操作された場合に、主制御回路９１は、図２８８に示すパターンの初期化処理を行うこととしてもよい。また、主制御回路９１は、ＲＴ状態に応じた外端信号を、データ表示器やホールコンピューターなどに対して送信することとしてもよい。ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる場合、このようにＲＴ状態をホールコンピューターなどに送信することで、遊技店のみが疑似的な設定値を把握することができる。また、主制御回路９１は、ＲＴ状態を疑似的な設定値に応じて高設定／低設定などのように分類し、高設定に応じたＲＴ状態であるか、低設定に応じたＲＴ状態であるかをホールコンピューターなどに送信することとしてもよい。このようにすることで、外端信号としては、２種類の信号のみで足りるため、個別のＲＴ状態を送信する場合に比べて制御が容易になる。

【１８３９】

［別制御例］

続いて、図２９０～図３０２を参照して、上述した特有の制御とは別のパチスロ機１に特有な別制御例について説明する。

【１８４０】

［ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値（その２）］

初めに、図２９０及び図２９１を参照して、ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値の別例について説明する。なお、本制御においては、リールやストップボタンの数は任意である。以下においては、リールやストップボタンが３つであるものとして説明する。

【１８４１】

（ボーナス及びＲＴ状態の遷移フロー）

図２９０（Ａ）は、別例におけるボーナス及びＲＴ状態の遷移フローである。図２９０（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスの作動の有無に応じて、非ボーナス状態とボーナス状態とを有する。非ボーナス状態は、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。主制御回路９１は、非ボーナス

状態において「ボーナス役」に応じた図柄の組合せが表示されて、ボーナスが開始されると、遊技状態を非ボーナス状態からボーナス状態に移行する。また、ボーナス状態では、主制御回路９１は、規定枚数を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了し、ボーナス状態から非ボーナス状態に遊技状態を移行する。

【１８４２】

また、パチスロ機１では、再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類や「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、非ＲＴ状態とＲＴ１状態とＲＴ２状態とＲＴ３状態とＲＴ４状態とＲＴ５状態とＲＴ６状態とＲＴ７状態とを有する。

【１８４３】

主制御回路９１は、ＲＴ状態の移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行する。なお、本制御例においても、主制御回路９１は、「ボーナス役」が内部当籤役として決定されたこと、ボーナスが作動したこと、ボーナスが終了したことを条件には、ＲＴ状態を移行しない。すなわち、本実施形態では、ボーナス作動の前後においてＲＴ状態は同一のまま維持される。

【１８４４】

ＲＴ状態の移行条件は、ＲＴ状態毎に異なり、非ＲＴ状態及びＲＴ７状態においては、主制御回路９１は、有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じてＲＴ状態を移行させる。具体的には、非ＲＴ状態において主制御回路９１は、ベルこぼし目（ＲＴ７移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、非ＲＴ状態からＲＴ７状態にＲＴ状態を移行する。また、ＲＴ７状態において主制御回路９１は、ＲＴ１移行リプ（ＲＴ１移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ１状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ２移行リプ（ＲＴ２移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ２状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ３移行リプ（ＲＴ３移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ３状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ４移行リプ（ＲＴ４移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ４状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ５移行リプ（ＲＴ５移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ５状態にＲＴ状態を移行し、ＲＴ６移行リプ（ＲＴ６移行図柄）が有効ラインに沿って表示されると、ＲＴ７状態からＲＴ６状態にＲＴ状態を移行する。

なお、このような表示された図柄の組合せに応じたＲＴ状態の移行は、ボーナス役を内部当籤役として持ち越しているフラグ間において行うことができない点は、上述した通りである。

【１８４５】

ここで、パチスロ機１では、押し順役として役「Ｆ＿６択リプレイ」を有し、この役「Ｆ＿６択リプレイ」が内部当籤役として決定された場合、押し順に応じてＲＴ１移行リプ～ＲＴ７移行リプの何れかが表示される。例えば、押し順「左中右」である場合にはＲＴ１移行リプが表示され、押し順「左右中」である場合にはＲＴ２移行リプが表示され、押し順「中左右」である場合にはＲＴ３移行リプが表示され、押し順「中右左」である場合にはＲＴ４移行リプが表示され、押し順「右左中」である場合にはＲＴ５移行リプが表示され、押し順「右中左」である場合にはＲＴ６移行リプが表示される。

【１８４６】

また、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態は、有効ライン上に表示された図柄の組合せではＲＴ状態を移行することなく、当該ＲＴ状態中に行われた単位遊技の回数に応じてＲＴ状態を移行させる。具体的には、主制御回路９１は、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態では、当該ＲＴ状態中に行われた単位遊技の回数が終了閾値に達すると、ＲＴ状態を非ＲＴ状態に移行する。なお、終了閾値の値は任意であるが、疑似的な設定値として用いるために十分に長い期間であることが好ましく、本制御例では、終了閾値をパチスロ機において頻繁に用いられる２バイトの値で管理される「６５５３５」とする。もちろん、第６実施形態と同様に、有利区間のゲーム数リミッタ（１５００回）よりも多い遊技回数としてもよく、また、１日当たりの平均ゲーム数（例えば、８０００回）よりも多い遊技回数としてもよく、また、

パチスロ機において内部当籤役として決定される確率が最も低い役の当籤確率の逆数よりも多い遊技回数としてもよく、また、ＡＴ一回当たりの平均ゲーム数よりも多い遊技回数としてもよい。

【１８４７】

このような仕様において、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値をＲＴ１状態～ＲＴ６状態において異ならせることで、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態を疑似的な設定値として用いることができる。また、疑似的な設定値として用いるＲＴ１状態～ＲＴ６状態に移行可能なＲＴ７状態を、疑似的な設定値の設定用のＲＴ状態として用いることができる。すなわち、第６実施形態のパチスロ機１では、疑似的な設定値を自由に選ぶことができない仕様であったが、本制御例におけるパチスロ機１では、設定用のＲＴ７状態における役「Ｆ＿６択リプレイ」当籤時の押し順に応じて、疑似的な設定値を自由に選ぶことができる。

【１８４８】

例えば、遊技店の店員は、営業開始前などに数ゲーム間遊技を行い、非ＲＴ状態からＲＴ７状態にＲＴ状態を移行し、このＲＴ状態において役「Ｆ＿６択リプレイ」が内部当籤役として決定されるのを待つ。パチスロ機１では、役「Ｆ＿６択リプレイ」が内部当籤役として決定された場合に、表示ユニット１００などの表示装置に対して「？？？」などのように役「Ｆ＿６択リプレイ」が内部当籤役として決定されたことを報知する演出を実行する。

【１８４９】

店員は、この演出からＲＴ７状態における役「Ｆ＿６択リプレイ」の当籤時であることを把握することができ、疑似的な設定値として設定１を選ぶ場合には押し順「左中右」、設定２を選ぶ場合には押し順「左右中」、設定３を選ぶ場合には押し順「中左右」、設定４を選ぶ場合には押し順「中右左」、設定５を選ぶ場合には押し順「右左中」、設定６を選ぶ場合には押し順「右中左」において停止操作を行えばよい。

【１８５０】

なお、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態において、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を異ならせる方法は任意であり、例えば、「リプレイ役」の当籤確率を異ならせることで、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を異ならせることとしてもよく、また、ＡＴに関する特典付与の期待度を異ならせることで（すなわち、ＲＴ状態に応じてＡＴに関する特典を付与することで）単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を異ならせることとしてもよい。以下に示す例では、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態では、トータルの「リプレイ役」の当籤確率を略同一（完全に同一であってもよい）としつつ、ＲＴ状態に応じてＡＴ抽籤を行うことで、疑似的な設定値を実現している。

【１８５１】

なお、ＲＴ状態に応じたＡＴ抽籤は、単純にＲＴ状態を参照してＡＴ抽籤を行うことで実現することとしてもよく、また、第６実施形態のパチスロ機１のようにゾーンにより実現することとしてもよく、また、ＡＴ抽籤に当籤する確率が高い「リプレイ役」の当籤確率を異ならせることで実現することとしてもよい。また、本制御例においては、遊技者にとっての有利度合いを規定する実際の設定値（すなわち、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を定める実際の設定値）を、１段階としてもよく、また、複数段階としてもよい。

【１８５２】

（報知に関する状態の遷移フロー）

続いて、図２９０（Ｂ）は、別例における報知に関する状態の遷移フローである。図２９０（Ｂ）に示すように、パチスロ機１では、通常区間と有利区間とを有し、有利区間には通常有利と報知状態とが含まれる。有利区間の報知状態は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な状態であり、有利区間の通常有利及び通常区間は、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）状態である。主制御回路９１は、通常区間において有利区間への移行条件を満たすと、通常区間から有利区間の通常有利又は有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有

利区間の通常有利においてＡＴ抽籤に当籤すると、有利区間の通常有利から有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了条件を満たすと、有利区間から通常区間に遊技状態を移行する。

【１８５３】

このような遊技性において、主制御回路９１は、有利区間の通常有利において、現在のＲＴ状態を参照してＡＴ抽籤を行うことで、ＲＴ１状態～ＲＴ６状態を疑似的な設定値として用いる。例えば、同図に示すように、ＡＴ抽籤に当籤する確率を、ＲＴ１状態が最も低く、ＲＴ２状態が次に低く、ＲＴ３状態が次に低く、ＲＴ４状態が次に低く、ＲＴ５状態が次に低く、ＲＴ６状態が最も高くなるように設定することで、ＲＴ１状態を疑似的な設定値１、ＲＴ２状態を疑似的な設定値２、ＲＴ３状態を疑似的な設定値３、ＲＴ４状態を疑似的な設定値４、ＲＴ５状態を疑似的な設定値５、ＲＴ６状態を疑似的な設定値６として用いることができる。

【１８５４】

なお、ＡＴ抽籤に当籤する確率を例にとり、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を異ならせることとしているが、これに限られるものではなく、報知状態の継続期間を延長する上乗せ抽籤も加味して、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値を異ならせることとしてもよい。

【１８５５】

＜各種データテーブル＞

続いて、図２９１（Ｃ）～（Ｅ）を参照して、本制御例において好適に用いられる各種のデータテーブルについて説明する。

【１８５６】

（内部抽籤テーブル）

図２９１（Ｃ）は、内部当籤役を決定するために参照される内部抽籤テーブルである。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、複数の役のそれぞれに対して、当該役が内部当籤役として決定されるときの抽籤値を規定する。なお、非ＲＴ状態では「非ＲＴ」欄が参照され、ＲＴ７状態では「ＲＴ７」欄が参照され、ＲＴ１状態では「ＲＴ１」欄が参照され、ＲＴ２状態では「ＲＴ２」欄が参照され、ＲＴ３状態では「ＲＴ３」欄が参照され、ＲＴ４状態では「ＲＴ４」欄が参照され、ＲＴ５状態では「ＲＴ５」欄が参照され、ＲＴ６状態では「ＲＴ６」欄が参照される。

【１８５７】

同図では、夫々のＲＴ状態毎に一部の役に関する抽籤値を示し、その他の役に関する抽籤値については省略している。また、同図の「対応する図柄組合せ」欄には、内部当籤役として決定された場合に入賞が許可される図柄の組合せが規定されている。このように夫々の役に対して入賞が許可される図柄の組合せ（表示役）を規定することで、夫々の役と実際に表示される図柄の組合せとの間に後述の図２９１（Ｅ）に示す対応関係を持たせることができる。なお、本制御例では図２９１（Ｅ）に示す対応関係を実現可能であればよく、図２９１（Ｃ）の「対応する図柄組合せ」欄の規定は一例に過ぎず、その他の方法により図２９１（Ｅ）に示す対応関係を実現可能にしてもよい。また、本制御例において役「Ｆ＿通常リプレイ」「Ｆ＿６択リプレイ」は、再遊技の作動に係る「リプレイ役」である。

【１８５８】

また、本制御例においては、「ＢＥＬ＿０１」～「ＢＥＬ＿０９」の図柄の組合せは、役「Ｆ＿押し順ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿押し順ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿押し順ベル＿３ｒｄ」「Ｆ＿ＢＢ中ベル」に対してのみ対応付けられており、他の役に対しては対応付けられていない。また、本制御例では、非ボーナス状態とボーナス状態（ＢＢ中）とでは、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が非ボーナス状態の方が高くなるように設定されている。

【１８５９】

（図柄組合せテーブル）

続いて、図２９１（Ｄ）を参照して、本制御例のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本制御例のパチスロ機１の遊技性の説明において、図柄の組合せを構成する図柄の種類は必要がないため、説明及び図示を省略する。同図に示すように、図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。

【１８６０】

「図柄組合せＡ（名称「通常リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われる図柄の組合せである。また、「図柄組合せＢ（名称「ＲＴ１移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。また、「図柄組合せＣ（名称「ＲＴ２移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。また、「図柄組合せＤ（名称「ＲＴ３移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行する。また、「図柄組合せＥ（名称「ＲＴ４移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行する。また、「図柄組合せＦ（名称「ＲＴ５移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ５状態に移行する。また、「図柄組合せＧ（名称「ＲＴ６移行リプ」）」は、有効ラインに沿って表示されると、再遊技（リプレイ）の作動が行われるとともに、ＲＴ７状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ６状態に移行する。

【１８６１】

また、「図柄組合せＨ」「図柄組合せＩ」「図柄組合せＪ」は名称「ベル」の図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると１２枚のメダルが払い出される。「図柄組合せＫ」「図柄組合せＬ」「図柄組合せＭ」「図柄組合せＮ」「図柄組合せＯ」「図柄組合せＰ」は名称「ベルこぼし目」の図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると１枚のメダルが払い出されるとともに、非ＲＴ状態において表示されると、ＲＴ状態がＲＴ７状態に移行する。

【１８６２】

（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係）

次に、図２９１（Ｅ）は、別制御例のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す表である。なお、同図では、一部の役に関する対応関係を示し、その他の役に関する対応関係については省略している。

【１８６３】

同図に示すように、役「Ｆ＿６択リプレイ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、「左中右（１２３）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄の組合せが表示され、「左右中（１３２）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄の組合せが表示され、「中左右（２１３）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄の組合せが表示され、「中右左（２３１）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄の組合せが表示され、「右左中（３１２）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ５移行リプ」に係る図柄の組合せが表示され、「右中左（３２１）」の押し順で停止操作が行われた場合に「ＲＴ６移行リプ」に係る図柄の組合せが表示される。

【１８６４】

ここで、通常、押し順役には正解の押し順があり、複数の押し順役の間で正解の押し順を異ならせることとしているが、役「Ｆ＿６択リプレイ」は１つのみとし、押し順と停止表示される図柄の組合せとを１対１に対応付ける。これは、役「Ｆ＿６択リプレイ」は、疑似的な設定値を設定するために用いられるものであり、基本的には、遊技店の店員に向

けて設けられているためである。すなわち、遊技店の店員は、役「Ｆ＿６択リプレイ」の当籤時に、設定したい疑似的な設定値に応じた押し順で停止操作を行うことで、店員自身が望む疑似的な設定値を設定することができる。

【１８６５】

なお、役「Ｆ＿６択リプレイ」の当籤時に表示されるＲＴ移行図柄（ＲＴ移行リプ）の種類は、押し順ではなく、任意の停止操作の態様により異ならせることとしてもよい。任意の停止操作の態様としては、押し順の他に停止操作のタイミングを用いることができる。例えば、左のリール３Ｌに対する停止操作が第１のタイミング（図柄位置「０」～「９」）で行われた場合と、第２のタイミング（図柄位置「１０」～「１９」）で行われた場合とで、表示されるＲＴ移行図柄（ＲＴ移行リプ）を異ならせることとしてもよい。

【１８６６】

また、本制御例では、押し順に応じて６段階の疑似的な設定値を設定可能としているが、疑似的な設定値の段階数は６段階に限るものではない。例えば、６段階よりも少なくしてもよく、また、６段階よりも多くしてもよい。６段階よりも少なくするには、例えば、６通りの押し順において１つ（又は複数）の押し順に対してＲＴ移行図柄を対応付ける（又は他の押し順と同じＲＴ移行図柄を対応付ける）ことで実現することができる。なお、この場合において、疑似的な設定値との観点からは、少なくとも２つ以上の押し順に対して異なるＲＴ移行図柄を対応付けることが好ましい。また、６段階よりも多くするには、停止操作の態様の択数を増やして、それぞれに対して異なるＲＴ移行図柄を対応付ければよい。なお、停止操作の態様の択数を増やす方法としては、押し順と停止操作タイミング（目押し）とを組み合わせることで実現することができる。

【１８６７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１８６８】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１８６９】

また、パチスロ機１では、内部当籤役として決定された場合に停止表示可能な図柄の組合せとして、ＲＴ１移行リプ、ＲＴ２移行リプ、ＲＴ３移行リプ、ＲＴ４移行リプ、ＲＴ５移行リプ、ＲＴ６移行リプといった複数の図柄の組合せが対応付けられ、また、内部当籤役として決定された場合に、押し順や停止操作のタイミングといった停止操作の態様に応じてこれら複数の図柄の組合せの何れかを停止表示可能な役「Ｆ＿６択リプレイ」を有する。そして、この役「Ｆ＿６択リプレイ」に対応付けられた複数の図柄の組合せのうちの少なくとも２つ以上の図柄の組合せは、それぞれの図柄の組合せがＲＴ７状態において停止表示された場合に、それぞれ異なるＲＴ状態に移行し得るＲＴ移行図柄である。

【１８７０】

また、パチスロ機１では、複数の役のうちの「リプレイ役」が内部当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、設定用のＲＴ７状態と、疑似的な設定値として機能するＲＴ１状態～ＲＴ６状態とを有し、主制御基板７１は、ＲＴ７状態においてＲＴ移行図柄であるＲＴ１移行リプ～ＲＴ７移行リプが停止表示された場合に、ＲＴ７状態から停止表示されたＲＴ１移行リプ～ＲＴ７移行リプに対応するＲＴ１状態～ＲＴ７状態にＲＴ状態を移行可能であるため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段として機能する。

【１８７１】

このとき、疑似的な設定値として機能するＲＴ１状態～ＲＴ６状態では、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が異なる。具体的には、主制御基板７１は、遊技者にとって有

利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態（ＡＴ）に関する特典を付与可能であるが、この特典の付与をＲＴ１状態～ＲＴ６状態に応じた確率で行う。そのため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【１８７２】

［フラグ間を用いた疑似的な設定値］

続いて、図２９２を参照して、フラグ間を用いた疑似的な設定値の実現方法について説明する。すなわち、以下の制御例では、ＲＴ状態ではなくフラグ間を疑似的な設定値として用いる。なお、本制御においても、リールやストップボタンの数は任意である。以下においては、リールやストップボタンが３つであるものとして説明する。

【１８７３】

（ボーナス状態の遷移フロー）

図２９２（Ａ）は、別例におけるボーナス状態の遷移フローである。図２９２（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非ボーナス状態とフラグ間とボーナス状態とを有する。非ボーナス状態は、ボーナス役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスの作動が行われていない状態であり、フラグ間は、ボーナス役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナスの作動が行われていない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスの作動が行われている状態である。

【１８７４】

なお、本制御例においては、ボーナス役として複数のボーナス役を有し、フラグ間には、これら複数のボーナス役のうち内部当籤役として持ち越しているボーナス役に応じた種別のフラグ間が含まれる。同図に示す例では、ボーナス役として、ＢＢ１、ＢＢ２、ＢＢ３、ＢＢ４、ＢＢ５、ＢＢ６の６種類のボーナス役を有し、ＢＢ１を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ１フラグ間、ＢＢ２を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ２フラグ間、ＢＢ３を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ３フラグ間、ＢＢ４を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ４フラグ間、ＢＢ５を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ５フラグ間、ＢＢ６を内部当籤役として持ち越している状態をＢＢ６フラグ間とする。なお、ボーナス役の数は任意である。本制御例では、フラグ間を疑似的な設定値として用いるため、ボーナス役の数（すなわち、フラグ間の数）に応じて、疑似的な設定値の段階数を調整することができる。

【１８７５】

主制御回路９１は、非ボーナス状態においてＢＢ１が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ１フラグ間に移行する。主制御回路９１は、このＢＢ１フラグ間では、ＢＢ１に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ１を内部当籤役として持ち越すとともに、ＢＢ１に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ１フラグ間からボーナス状態（ＢＢ１）に遊技状態を移行する。そして、主制御回路９１は、ボーナス状態（ＢＢ１）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ１）から非ボーナス状態に遊技状態を移行する。

【１８７６】

ＢＢ２～ＢＢ６についても同様であり、主制御回路９１は、非ボーナス状態においてＢＢ２が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ２フラグ間に移行し、非ボーナス状態においてＢＢ３が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ３フラグ間に移行し、非ボーナス状態においてＢＢ４が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ４フラグ間に移行し、非ボーナス状態においてＢＢ５が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ５フラグ間に移行し、非ボーナス状態においてＢＢ６が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢ６フラグ間に移行する。

【１８７７】

また、主制御回路９１は、ＢＢ２フラグ間では、ＢＢ２に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ２を内部当籤役として持ち越し、ＢＢ３フラグ間では、ＢＢ３に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ３を内部当籤役として持ち越し、ＢＢ４フラグ間では

、ＢＢ４に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ４を内部当籤役として持ち越し、ＢＢ５フラグ間では、ＢＢ５に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ５を内部当籤役として持ち越し、ＢＢ６フラグ間では、ＢＢ６に対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ６を内部当籤役として持ち越す。

【１８７８】

また、主制御回路９１は、ＢＢ２フラグ間においてＢＢ２に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ２フラグ間からボーナス状態（ＢＢ２）に遊技状態を移行し、ＢＢ３フラグ間においてＢＢ３に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ３フラグ間からボーナス状態（ＢＢ３）に遊技状態を移行し、ＢＢ４フラグ間においてＢＢ４に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ４フラグ間からボーナス状態（ＢＢ４）に遊技状態を移行し、ＢＢ５フラグ間においてＢＢ５に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ５フラグ間からボーナス状態（ＢＢ５）に遊技状態を移行し、ＢＢ６フラグ間においてＢＢ６に対応する図柄の組合せが表示された場合には、ＢＢ６フラグ間からボーナス状態（ＢＢ６）に遊技状態を移行する。

【１８７９】

また、主制御回路９１は、ボーナス状態（ＢＢ２）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ２）から非ボーナス状態に遊技状態を移行し、ボーナス状態（ＢＢ３）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ３）から非ボーナス状態に遊技状態を移行し、ボーナス状態（ＢＢ４）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ４）から非ボーナス状態に遊技状態を移行し、ボーナス状態（ＢＢ５）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ５）から非ボーナス状態に遊技状態を移行し、ボーナス状態（ＢＢ６）において当該ボーナス状態の終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＢＢ６）から非ボーナス状態に遊技状態を移行する。

【１８８０】

そして、同図に示すように、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間、ＢＢ３フラグ間、ＢＢ４フラグ間、ＢＢ５フラグ間、ＢＢ６フラグ間においてペイアウト率を異ならせることで、フラグ間を疑似的な設定値として用いることができる。すなわち、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は、内部当籤役として持ち越されているボーナス役の種類に応じて異なる。

【１８８１】

なお、フラグ間は、複数の役のうちの「リプレイ役」の当籤確率や、内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類を変動可能なＲＴ状態としてもよい。例えば、主制御回路９１は、ＢＢ１が内部当籤役として決定されると、ＢＢ１フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ１フラグ間ＲＴ状態とし、ＢＢ２が内部当籤役として決定されると、ＢＢ２フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ２フラグ間ＲＴ状態とし、ＢＢ３が内部当籤役として決定されると、ＢＢ３フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ３フラグ間ＲＴ状態とし、ＢＢ４が内部当籤役として決定されると、ＢＢ４フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ４フラグ間ＲＴ状態とし、ＢＢ５が内部当籤役として決定されると、ＢＢ５フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ５フラグ間ＲＴ状態とし、ＢＢ６が内部当籤役として決定されると、ＢＢ６フラグ間に移行するとともに、ＲＴ状態をＢＢ６フラグ間ＲＴ状態とすることとしてもよい。

【１８８２】

（ペイアウト率の制御例１）

続いて、図２９２（Ｂ）を参照して、フラグ間によるペイアウト率の制御方法について説明する。図２９２（Ｂ）は、報知に関する状態の遷移フローである。図２９２（Ｂ）に示すように、パチスロ機１では、通常区間と有利区間とを有し、有利区間には通常有利と報知状態とが含まれる。有利区間の報知状態は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な状態であり、有利区間の通常有利及び通常区間は、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）状態である。主制御回路９１は、

通常区間において有利区間への移行条件を満たすと、通常区間から有利区間の通常有利又は有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の通常有利においてＡＴ抽籤に当籤すると、有利区間の通常有利から有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了条件を満たすと、有利区間から通常区間に遊技状態を移行する。

【１８８３】

このような遊技性において、主制御回路９１は、有利区間の通常有利において、現在のフラグ間を参照してＡＴ抽籤を行うことで、ＢＢ１フラグ間～ＢＢ６フラグ間におけるペイアウト率を異ならせることができ、フラグ間を疑似的な設定値として用いることができる。例えば、同図に示すように、ＡＴ抽籤に当籤する確率を、ＢＢ１フラグ間が最も低く、ＢＢ２フラグ間が次に低く、ＢＢ３フラグ間が次に低く、ＢＢ４フラグ間が次に低く、ＢＢ５フラグ間が次に低く、ＢＢ６フラグ間が最も高くなるように設定することで、ＢＢ１フラグ間を疑似的な設定値１、ＢＢ２フラグ間を疑似的な設定値２、ＢＢ３フラグ間を疑似的な設定値３、ＢＢ４フラグ間を疑似的な設定値４、ＢＢ５フラグ間を疑似的な設定値５、ＢＢ６フラグ間を疑似的な設定値６として用いることができる。

【１８８４】

なお、フラグ間に応じたＡＴ抽籤は、単純にフラグ間を参照してＡＴ抽籤を行うことで実現することとしてもよく、また、フラグ間に応じて、第６実施形態のゾーンのようなＡＴ抽籤に影響を与える情報を異ならせることで実現することとしてもよく、また、ＡＴ抽籤に当籤する確率が高い「リプレイ役」の当籤確率をフラグ間（フラグ間ＲＴ状態）において異ならせることで実現することとしてもよい。

【１８８５】

（ペイアウト率の制御例２）

続いて図２９２（Ｃ）を参照して、フラグ間によるペイアウト率の別制御方法について説明する。図２９２（Ｃ）は、内部当籤役と実際に表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図である。なお、同図においては、押し順を例にとり説明しているが、停止操作の態様に応じて停止表示される図柄の組合せが異なっていればよく、停止操作の態様は押し順に限るものではなく、停止操作のタイミングであってもよく、また、押し順と停止操作のタイミングとを組合せることとしてもよい。

【１８８６】

また、同図では、押し順役である役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」についてのみ示しているが、本制御例では、押し順役として役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」の他に、役「Ｆ＿押し順ベル＿１３２」「Ｆ＿押し順ベル＿２１３」役「Ｆ＿押し順ベル＿２３１」役「Ｆ＿押し順ベル＿３１２」役「Ｆ＿押し順ベル＿３２１」を有しているものとする。これら、役「Ｆ＿押し順ベル＿１３２」～役「Ｆ＿押し順ベル＿３２１」の押し順役における対応関係は、正解となる押し順が異なる点の他は同じである。すなわち、役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」が６択時の正解の押し順を「左中右（１２３）」とした場合、役「Ｆ＿押し順ベル＿１３２」の６択時の正解の押し順は「左右中（１３２）」、役「Ｆ＿押し順ベル＿２１３」の６択時の正解の押し順は「中左右（２１３）」、役「Ｆ＿押し順ベル＿２３１」の６択時の正解の押し順は「中右左（２３１）」、役「Ｆ＿押し順ベル＿３１２」の６択時の正解の押し順は「右左中（３１２）」、役「Ｆ＿押し順ベル＿３２１」の６択時の正解の押し順は「右中左（３２１）」となる。

【１８８７】

図２９２（Ｃ）に示すように、例えば、押し順役に対して正解の押し順の択数を調整することで、フラグ間毎にペイアウト率を異ならせることができる。同図においては、役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」は、ＢＢ１フラグ間～ＢＢ３フラグ間においては押し順６択の押し順役であり、正解の押し順（１／６）である場合に、１２枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。一方で、役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」は、ＢＢ４フラグ間～ＢＢ６フラグ間においては押し順３択の押し順役であり、正解の押し順（１／３）である場合に、１２枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。このように正解の

押し順の択数を調整することで、フラグ間毎にペイアウト率を異ならせることができる。
【１８８８】
また、例えば、押し順役に対して不正解の押し順である場合に払い出されるメダルの枚数（言い換えると、不正解の場合に表示される図柄の組合せ）を調整することで、フラグ間毎にペイアウト率を異ならせることができる。同図においては、役「Ｆ＿押し順ベル＿１２３」は、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ４フラグ間においては、不正解の押し順である場合に、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、ＢＢ２フラグ間、ＢＢ５フラグ間においては、不正解の押し順である場合に、２枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、ＢＢ３フラグ間、ＢＢ６フラグ間においては、不正解の押し順である場合に、３枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。このように不正解の押し順である場合に払い出されるメダルの枚数を調整することで、フラグ間毎にペイアウト率を異ならせることができる。
【１８８９】
なお、同図に示す例の場合、不正解の場合に払い出されるメダルの枚数から、疑似的な設定値（フラグ間の種類）を特定できてしまうため、より好ましくは、不正解の押し順である場合に第１数のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される割合と、第１数よりも多い第２数のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される割合とを、フラグ間において異ならせることで、不正解の場合に払い出されるメダルの枚数を異ならせることが好ましい。例えば、ＢＢ１フラグ間では、不正解の押し順のうちの５つの押し順において１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順である１つの押し順において３枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される一方で、ＢＢ２フラグ間では、不正解の押し順である４つの押し順において１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順である２つの押し順において３枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるといった制御により実現することができる。また、例えば、ＢＢ１フラグ間では、不正解の押し順である場合に、停止操作のタイミングが第１タイミング（例えば、図柄位置「０」～「４」）である場合に１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、第１タイミング以外のタイミングである場合に３枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される一方で、ＢＢ２フラグ間では、不正解の押し順である場合に、停止操作のタイミングが第２タイミング（例えば、図柄位置「０」～「１０」）である場合に１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、第２タイミング以外のタイミングである場合に３枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるといった制御により実現することができる。
【１８９０】
フラグ間毎にペイアウト率を異ならせる方法は、押し順役に対して正解の押し順の択数を調整すること、押し順役に対して不正解の押し順である場合に払い出されるメダルの枚数（言い換えると、不正解の場合に表示される図柄の組合せ）を調整することの何れか一方のみを適用することで実現することとしてもよく、両者を組み合わせることで実現することとしてもよい。
【１８９１】
このように複数のフラグ間を疑似的な設定値として用いる場合、フラグ間中は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されないように、又は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役に対応するボーナス状態が開始されないように、制御することが好ましい。なお、以下の説明では、このような制御を「ボーナスを封じ込める」と呼ぶことがある。ボーナスを封じ込めるための制御は任意の方法により行うことができ、例えば、上述したように２ＢＥＴ専用のボーナス役を用いることで、３ＢＥＴ中の遊技において、２ＢＥＴ専用のボーナス役に対応するボーナス状態が開始されないようにしてもよい。また、フラグ間において内部当籤役を決定するための内部抽籤処理において「はずれ」が決定される確率（すなわち、フラグ間において持ち越しているボーナス役のみが内部当籤役として決定される確率）を０にするとともに、小役、リプレイ役、ボーナス役のうちボーナス役の引込優先順位を最も低くすることで、内部当籤役とし

て持ち越しているボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されないようにしてもよい。
【１８９２】
　また、複数のフラグ間を疑似的な設定値として用いる場合、疑似的な設定値をリセットするには、フラグ間を解除する必要がある。そこで、パチスロ機１において主制御回路９１は、所定の操作を受け付けた場合に、内部当籤役として持ち越しているボーナス役をクリアし、当該ボーナス役を持ち越していない非フラグ間（非ボーナス状態）に制御することとしてもよい。なお、この所定の操作は、第６実施形態のように設定用鍵型スイッチ４３０（及び設定ボタン）に応じて受け付けることとしてもよく、また、ＲＡＭクリアボタンを設けて、このＲＡＭクリアボタンにより受け付けることとしてもよい。
【１８９３】
　なお、主制御回路９１は、ボーナス役を持ち越していない非フラグ間（非ボーナス状態）において、複数のボーナス役のそれぞれを同一又は略同一の確率で内部当籤役として決定することとしてもよい。また、反対に、主制御回路９１は、ボーナス役を持ち越していない非フラグ間（非ボーナス状態）において、複数のボーナス役のそれぞれを異なる確率で内部当籤役として決定することとしてもよい。このとき、例えば、フラグ間中のペイアウト率が低いボーナス役（例えば、ＢＢ１）ほど高い確率で内部当籤役として決定することとしてもよく、また、フラグ間中のペイアウト率が高いボーナス役（例えば、ＢＢ６）ほど低い確率で内部当籤役として決定することとしてもよい。また、フラグ間中のペイアウト率が所定値以上であるボーナス役については、フラグ間中のペイアウト率が所定値未満であるボーナス役よりも低い確率で内部当籤役として決定することとしてもよい。同様に、フラグ間中のペイアウト率が所定範囲内である１又は複数のボーナス役については、フラグ間中のペイアウト率が所定範囲内ではない１又は複数のボーナス役よりも高い確率で内部当籤役として決定することとしてもよい。なお、この場合における所定範囲内とは、１００％前後のペイアウト率であることが好ましく、一例としては、９９％～１０１％を所定範囲としてもよい。このようにすることで、遊技店側が設定したい疑似的な設定値に応じたボーナス役が内部当籤役として決定されるまで遊技店の店員が遊技を行わない場合であっても、遊技店の営業に支障がない疑似的な設定値が設定されることになる。
【１８９４】
　また、本制御例においては、遊技者にとっての有利度合いを規定する実際の設定値（すなわち、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を定める実際の設定値）を、１段階としてもよく、また、複数段階としてもよい。
【１８９５】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１８９６】
　パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【１８９７】
　また、主制御基板７１は、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、ボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能であるとともに、ボーナス役が内部当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されない場合に、当該図柄の組合せが表示されるまで、ボーナス役を内部当籤役として持ち越し可能であるため、主制御基板７１は、ボーナス制御手段及び持越手段として機能する。また、パチスロ機１では、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて異なる。

【１８９８】
　また、主制御基板７１は、ボーナス役を内部当籤役として持ち越しているフラグ間では、持ち越しているボーナス役に応じたボーナス状態の開始を不可能に制御するため、主制御基板７１は、ボーナス封込手段として機能する。また、主制御基板７１は、所定の操作を受け付けた場合に、内部当籤役として持ち越しているボーナス役をクリアし、当該ボーナス役を持ち越していない非フラグ間（非ボーナス状態）に制御可能であるため、主制御基板７１は、初期化手段として機能する。
【１８９９】
［ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値の遊技例］
　続いて、図２９３～図２９５を参照して、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる場合の遊技性の一例について説明する。なお、本制御においても、リールやストップボタンの数は任意である。以下においては、リールやストップボタンが３つであるものとして説明する。また、以下においては、遊技者にとっての有利度合いを規定する実際の設定値（すなわち、複数の役が内部当籤役として決定される当籤確率を定める実際の設定値）として、複数段階の設定値を有する。主制御回路９１は、設定用鍵型スイッチ４３０や設定用ボタンを介して受け付けた設定変更操作に伴い、複数の設定値の中から何れかの設定値を設定する。
【１９００】
（ＲＴ状態の遷移フロー）
　図２９３（Ａ）は、本制御例におけるＲＴ状態の遷移フローである。図２９３（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、複数の役のうちの「リプレイ役」の当籤確率や、内部当籤役として決定可能な「リプレイ役」の種類を変動可能なＲＴ状態として複数のＲＴ状態を有する。本制御例では、これら複数のＲＴ状態に移行の順序が定められており、前の段階のＲＴ状態から次の段階のＲＴ状態に移行するように設けられている。すなわち、本制御例では、前の段階のＲＴ状態から次の段階のＲＴ状態に移行する複数段階のＲＴ状態を有する。
【１９０１】
　このようなＲＴ状態として、同図に示す例では、前の段階から順にＲＴ１状態、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態を有する。なお、ＲＴ状態の数（段階数）は任意である。主制御回路９１は、ＲＴ状態の移行条件を満たすと、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行する。具体的には、主制御回路９１は、ＲＴ１状態においてＲＴ２移行図柄が表示されると、ＲＴ１状態からＲＴ１状態の次の段階のＲＴ状態であるＲＴ２状態にＲＴ状態を移行する。また、主制御回路９１は、ＲＴ２状態においてＲＴ３移行図柄が表示されると、ＲＴ２状態からＲＴ２状態の次の段階のＲＴ状態であるＲＴ３状態にＲＴ状態を移行する。また、主制御回路９１は、ＲＴ３状態においてＲＴ４移行図柄が表示されると、ＲＴ３状態からＲＴ３状態の次の段階のＲＴ状態であるＲＴ４状態にＲＴ状態を移行する。また、主制御回路９１は、ＲＴ４状態においてＲＴ５移行図柄が表示されると、ＲＴ４状態からＲＴ４状態の次の段階のＲＴ状態であるＲＴ５状態にＲＴ状態を移行する。
【１９０２】
　また、主制御回路９１は、ＲＴ２状態～ＲＴ４状態において、ＲＴ１移行図柄が表示されると、ＲＴ２状態～ＲＴ４状態から一番前の段階のＲＴ状態であるＲＴ１状態にＲＴ状態を移行する。なお、ＲＴ１移行図柄は後述するＲＴ１移行リプであり、ＲＴ２移行図柄は後述するＲＴ２移行リプであり、ＲＴ３移行図柄は後述するＲＴ３移行リプであり、ＲＴ４移行図柄は後述するＲＴ４移行リプであり、ＲＴ５移行図柄は後述するＲＴ５移行リプである。
【１９０３】
　このように本制御例では、一番前の段階のＲＴ状態であるＲＴ１状態から一番後ろの段階のＲＴ５状態まで順にＲＴ状態が移行する。なお、ＲＴ状態は、１段階ずつ順に移行するものに限らず、２以上の複数段階を一度に移行するものであってもよい。例えば、ＲＴ１状態において、ＲＴ２移行図柄だけでなくＲＴ３移行図柄も表示可能にすることで、Ｒ

Ｔ１状態からＲＴ３状態にＲＴ状態を移行可能としてもよい。この点、本制御例では、ＲＴ１状態～ＲＴ３状態においても、ＲＴ５移行図柄を表示可能としており、主制御回路９１は、ＲＴ１状態～ＲＴ３状態においてＲＴ５移行図柄が表示されると、ＲＴ１状態～ＲＴ３状態からＲＴ５状態にＲＴ状態を移行する。

【１９０４】

また、ＲＴ５状態は、継続期間がゲーム数により管理されるＲＴ状態であり、ＲＴ移行図柄を契機とするＲＴ状態の移行は行われない。ＲＴ５状態の継続期間は任意であり、例えば、有利区間のゲーム数リミッタ（１５００回）よりも多い遊技回数としてもよく、また、１日当たりの平均ゲーム数（例えば、８０００回）よりも多い遊技回数としてもよく、また、パチスロ機において内部当籤役として決定される確率が最も低い役の当籤確率の逆数よりも多い遊技回数としてもよく、また、ＡＴ一回当たりの平均ゲーム数よりも多い遊技回数としてもよい。また、パチスロ機において頻繁に用いられる２バイトの値で管理される「６５５３５回」としてもよい。ＲＴ５状態において、継続期間に応じた回数の遊技が行われると、主制御回路９１は、ＲＴ５状態からＲＴ１状態にＲＴ状態を移行する。

【１９０５】

（報知に関する状態の遷移フロー）

続いて、図２９３（Ｂ）は、報知に関する状態の遷移フローである。図２９３（Ｂ）に示すように、パチスロ機１では、通常区間と有利区間とを有し、有利区間には通常有利と報知状態とが含まれる。有利区間の報知状態は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な状態であり、有利区間の通常有利及び通常区間は、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）状態である。主制御回路９１は、通常区間において有利区間への移行条件を満たすと、通常区間から有利区間の通常有利又は有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の通常有利においてＡＴ抽籤に当籤すると、有利区間の通常有利から有利区間の報知状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了条件を満たすと、有利区間から通常区間に遊技状態を移行する。

【１９０６】

このような遊技性において、主制御回路９１は、有利区間の通常有利において、ＲＴ１状態～ＲＴ４状態では、現在の設定値に応じてＡＴ抽籤を行い、ＲＴ５状態では、現在の設定値とは異なるＡＴ抽籤、具体的には、設定「６」に応じたＡＴ抽籤を行う。なお、本制御例は、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合に、特典付与の期待度を、現在の設定値とは異なる設定値に変更するものであり、現在の設定値とは異なる設定値は、設定「６」に限るものではない。また、本制御例は、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合に、特典付与の期待度が変わればよく、特定段階目のＲＴ状態と、特定段階目よりも前の段階のＲＴ状態とで、特典付与の期待度が変わるものであってもよい。すなわち、主制御回路９１は、特定段階目よりも前の段階のＲＴ状態では特典の付与に関する期待度が第１期待度となるように特典の付与を制御し、特定段階目のＲＴ状態では、第１期待度とは異なる第２期待度となるように特典の付与を制御することとしてもよい。なお、特典の付与に関する期待度とは、特典を付与する確率と、付与する場合の特典の大きさとを含むものである。すなわち、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合に、特典を付与する確率が上がる（又は下がる）こととしてもよく、また、付与する特典の大きさを大きくする（又は小さくする）こととしてもよく、また、両者を組み合わせて、特典を付与する確率は上がる（又は下がる）ものの、付与する特典の大きさは小さくなる（又は大きくなる）こととしてもよい。なお、本制御例は、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合に、特典付与の期待度が変わるものであればよく、遊技者にとって有利になるか不利になるかは特に問わないが、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合に、特典付与の期待度が遊技者にとって有利になるように変わるものとしてもよい。

【１９０７】

また、付与する特典もＡＴに関する特典に限らず、任意の特典であってよい。また、特

典付与の期待度が変わるＲＴ状態は、１つに限るものではなく、複数あってもよい。例えば、特定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合には現在の設定値とは異なる第１の設定値に応じた確率で特典を付与し、特定段階目とは異なる所定段階目のＲＴ状態までＲＴ状態を移行（昇格）できた場合には現在の設定値とは異なり、かつ、第１の設定値とも異なる第２の設定値に応じた確率で特典を付与することとしてもよい。

【１９０８】

なお、複数段階のＲＴ状態と、通常区間、通常有利及び報知状態とは、それぞれ別に制御される。すなわち、主制御回路９１は、複数段階のＲＴ状態のそれぞれにおいて、通常区間、通常有利及び報知状態を制御することができる。言い換えると、主制御回路９１は、ＡＴに関する特典の付与の有無に応じて、複数段階のＲＴ状態の何れにおいても報知状態と非報知状態（通常有利又は通常区間）とを制御可能であり、例えば、ＲＴ１状態においてＡＴに関する特典が付与されている場合には、ＲＴ１状態において報知状態に制御可能であり、また、ＲＴ５状態においてＡＴに関する特典が付与されている場合には、ＲＴ５状態において報知状態に制御可能である。また、ＲＴ１状態においてＡＴに関する特典が付与されていない場合には、ＲＴ１状態において非報知状態（通常有利又は通常区間）に制御可能であり、ＲＴ５状態においてＡＴに関する特典が付与されていない場合には、ＲＴ５状態において非報知状態（通常有利又は通常区間）に制御可能である。

【１９０９】

また、本制御例では、報知状態において内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知される報知対象の役も、複数段階のＲＴ状態の全てにおいて同一となっている。より具体的には、本制御例では、報知対象の役は、押し順ベルである。ここで、押し順ベルとは、停止操作の態様（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である小役であり、停止操作の態様が正解である場合には、不正解である場合よりも多くのメダルが払い出され、かつ、停止操作の態様が正解である場合であってもＲＴ状態の移行には関係のない役である。他方、本制御例では、停止操作の態様が特定の態様（正解）である場合にＲＴ状態を先の段階のＲＴ状態に移行（昇格）する役については、報知対象の役とはしない。なお、停止操作の態様が所定の態様（不正解）である場合にＲＴ状態を前の段階のＲＴ状態に移行（転落）してしまう役については、報知対象の役としてもよい。この点、本制御例では、停止操作の態様が特定の態様（正解）である場合にＲＴ状態を先の段階のＲＴ状態に移行（昇格）する役と、停止操作の態様が所定の態様（不正解）である場合にＲＴ状態を前の段階のＲＴ状態に移行（転落）してしまう役とが同一の役（役「Ｆ＿ＲＴ１中リプ１２３」～役「Ｆ＿ＲＴ４中リプ３２１」）となっているため、これらの役は、報知対象の役となっていない。そして、主制御回路９１は、報知状態において報知対象の役が内部当籤役として決定されると、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知する。

【１９１０】

（通常有利中ＡＴ抽籤テーブル）

図２９３（Ｃ）は、通常有利中のＡＴ抽籤に用いる通常有利中ＡＴ抽籤テーブルの概念図である。同図に示すように、ＲＴ１状態～ＲＴ４状態では、現在の設定値に応じた抽籤値の情報が規定されているが、ＲＴ５状態では、現在の設定値とは異なる他の設定値（設定「６」）に応じた抽籤値の情報が規定されている。なお、同図では、ＡＴ抽籤に用いる抽籤値をＲＴ状態に応じて異ならせることで、ＲＴ５状態において設定「６」に応じたＡＴ抽籤を可能にしているが、これに限られるものではない。すなわち、ＲＴ状態に応じて第６実施形態のゾーンのようなＡＴ抽籤に影響を与える情報を異ならせることで、ＲＴ５状態におけるＡＴ抽籤を他の設定値に応じたものとしてもよく、また、「リプレイ役」としてＡＴ抽籤に当籤する確率が高いリプレイ役（チャンスリプレイ）を有し、ＲＴ１状態～ＲＴ４状態ではチャンスリプレイの当籤確率が他の設定値（設定「６」）と異なる一方で、ＲＴ５状態におけるチャンスリプレイの当籤確率を他の設定値（設定「６」）と同じ確率とすることで、ＲＴ５状態におけるＡＴ抽籤を他の設定値に応じたものとしてもよい。

【１９１１】
（内部抽籤テーブル）
続いて、図２９４（Ｄ）は、内部当籤役を決定するために参照される内部抽籤テーブルである。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、複数の役のそれぞれに対して、当該役が内部当籤役として決定されるときの抽籤値を規定する。なお、ＲＴ１状態では「ＲＴ１」欄が参照され、ＲＴ２状態では「ＲＴ２」欄が参照され、ＲＴ３状態では「ＲＴ３」欄が参照され、ＲＴ４状態では「ＲＴ４」欄が参照され、ＲＴ５状態では「ＲＴ５」欄が参照される。同図では、夫々のＲＴ状態毎に一部の役に関する抽籤値を示し、その他の役に関する抽籤値については省略している。
【１９１２】
（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係）
次に、図２９５（Ｅ）は、本制御例のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す表である。なお、同図では、一部の役に関する対応関係を示し、その他の役に関する対応関係については省略している。
【１９１３】
同図に示すように、役「Ｆ＿ＲＴ１中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ１中リプ＿３２１」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ２移行図柄）が表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合には「通常リプ」に係る図柄の組合せが表示される。また、役「Ｆ＿ＲＴ２中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２中リプ＿３２１」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ３移行図柄）が表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ１移行図柄）が表示される。また、役「Ｆ＿ＲＴ３中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３中リプ＿３２１」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ４移行図柄）が表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ１移行図柄）が表示される。また、役「Ｆ＿ＲＴ４中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４中リプ＿３２１」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ５移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ５移行図柄）が表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合には「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ１移行図柄）が表示される。また、役「Ｆ＿特殊リプ」は、押し順に関係なく「ＲＴ５移行リプ」に係る図柄の組合せ（ＲＴ５移行図柄）が表示される。
【１９１４】
このようにすることで、ＲＴ１状態～ＲＴ５状態という複数段階のＲＴ状態を有しつつ、ＲＴ１状態からＲＴ５状態まで順にＲＴ状態の段階を昇格可能な遊技性を実現することができる。そして、ＲＴ５状態までＲＴ状態を昇格できた場合に、現在の設定値とは異なる他の設定値に応じた確率で特典を付与することで、ＲＴ５状態を疑似的な設定値として用いることができ、ＲＴ５状態を用いて現在の設定値とは関係のない出玉の波を作り出すことができる。
【１９１５】
（ＳＢを用いたＡＴ制御）
続いて、ＳＢを用いたＡＴ制御について説明する。なお、ＳＢとはシングルボーナス（普通役物）であり、内部当籤役として決定された遊技において対応する図柄の組合せを表示できない場合（入賞できない場合）にはフラグが消滅し、次遊技以降に持ち越されることがないボーナスである。また、対応する図柄の組合せが表示されてボーナス状態が開始した場合には、１回の遊技で当該ボーナス状態が終了する。すなわち、他のボーナスと比較すると、ＳＢ（シングルボーナス）は、内部当籤役として持ち越すフラグ間が存在しない点で他のボーナスと大きく相違する。

【１９１６】
初めに、図２９６（Ａ）は、ＳＢを用いる場合との比較例であり、ボーナスとしてＢＢを用いる場合の制御例である。ＢＢのように次遊技以降にフラグを持ち越し可能なボーナスでは、非ボーナス状態においてＢＢが内部当籤役として決定されると、ボーナス状態（ＢＢ）が開始されるまでの遊技状態が、ＢＢを内部当籤役として持ち越すフラグ間となる。このフラグ間では、ＲＴ移行図柄が表示されたことを条件にＲＴ状態を移行することができない。そのため、ＢＢフラグ間を維持したまま、ＢＢフラグ間において報知状態と非報知状態とを切り換えてＡＴ機能を実現した場合、ＲＴ状態を移行させることを遊技性に含めることが困難になる。
【１９１７】
続いて、図２９６（Ｂ）は、ボーナスとしてＳＢを用いる場合の制御例である。ＳＢのように次遊技以降にフラグを持ち越さないボーナスでは、ＳＢが内部当籤役として決定された遊技においてＳＢに応じた図柄の組合せが表示されると、主制御回路９１は、遊技状態をボーナス状態（ＳＢ）に移行する一方で、当該遊技においてＳＢに応じた図柄の組合せが表示されないと、ＳＢを持ち越すことがないため、主制御回路９１は、遊技状態を非ボーナス状態に移行する。また、ボーナス状態（ＳＢ）は１回の遊技で終了するため、主制御回路９１は、ボーナス状態（ＳＢ）の次遊技に遊技状態を非ボーナス状態に移行する。
【１９１８】
このようにＳＢを持ちた場合には、フラグ間が存在しないため、多くの遊技期間においてＲＴ移行図柄に基づくＲＴ状態の移行が可能となる。そのため、上述のような複数段階のＲＴ状態が特定の段階まで昇格すると、ＡＴに関する特典付与の期待度が異なる遊技性を実現する場合には、ボーナスとしてフラグ間を有さないＳＢを用いるのも好適である。
【１９１９】
（内部抽籤テーブル）
続いて、図２９６（Ｃ）は、内部当籤役を決定するために参照される内部抽籤テーブルである。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、複数の役のそれぞれに対して、当該役が内部当籤役として決定されるときの抽籤値を規定する。なお、非ボーナス状態では「非ボーナス」欄が参照され、ボーナス状態（ＳＢ）では「ＳＢ中」欄が参照される。
【１９２０】
同図では、夫々のＲＴ状態毎に一部の役に関する抽籤値を示し、その他の役に関する抽籤値については省略している。また、同図の「対応する図柄組合せ」欄には、内部当籤役として決定された場合に入賞が許可される図柄の組合せが規定されている。このように夫々の役に対して入賞が許可される図柄の組合せ（表示役）を規定することで、夫々の役と実際に表示される図柄の組合せとの間に後述の図２９６（Ｅ）に示す対応関係を持たせることができる。なお、本制御例では図２９６（Ｅ）に示す対応関係を実現可能であればよく、図２９６（Ｃ）の「対応する図柄組合せ」欄の規定は一例に過ぎず、その他の方法により図２９６（Ｅ）に示す対応関係を実現可能にしてもよい。
【１９２１】
また、本制御例においては、「ＢＥＬ＿０１」～「ＢＥＬ＿０９」の図柄の組合せは、役「Ｆ＿押し順ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿押し順ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿押し順ベル＿３ｒｄ」「Ｆ＿ＳＢ中ベル」に対してのみ対応付けられており、他の役に対しては対応付けられていない。また、本制御例では、非ボーナス状態とボーナス状態（ＳＢ中）とでは、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が非ボーナス状態の方が高くなるように設定されている。
【１９２２】
（図柄組合せテーブル）
続いて、図２９６（Ｄ）を参照して、本制御例のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本制御例のパチスロ機１の遊技性の説明において、図柄の組合せを構成する図柄の種類は必要がないため、説

明及び図示を省略する。同図に示すように、図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。

【１９２３】

「図柄組合せＡ」「図柄組合せＢ」「図柄組合せＣ」は名称「ベル」の図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると１２枚のメダルが払い出される。「図柄組合せＤ」「図柄組合せＥ」「図柄組合せＦ」「図柄組合せＧ」「図柄組合せＨ」「図柄組合せＩ」は名称「ベルこぼし目」の図柄の組合せであり、有効ラインに沿って表示されると１枚のメダルが払い出される。

【１９２４】

（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係）

次に、図２９６（Ｅ）は、別制御例のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を示す表である。なお、同図では、一部の役に関する対応関係を示し、その他の役に関する対応関係については省略している。

【１９２５】

同図に示すように、役「Ｆ＿押し順ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿押し順ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿押し順ベル＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、正解の押し順で停止操作が行われた場合に「ベル」に係る図柄の組合せが表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に「ベルこぼし目」に係る図柄の組合せが表示される。また、役「Ｆ＿ＳＢ中ベル」は、押し順に関係なく「ベル」に係る図柄の組合せが表示される。

【１９２６】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１９２７】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１９２８】

また、パチスロ機１では、内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると現在のＲＴ状態よりも先のＲＴ状態にＲＴ状態を移行可能なＲＴ移行図柄が表示可能であり、不正解の押し順で停止操作が行われると、このＲＴ移行図柄とは異なる図柄の組合せが表示可能な役「Ｆ＿ＲＴ１中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４中リプ＿３２１」を有する。また、パチスロ機１では、複数の役のうちの「リプレイ役」が内部当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、ＲＴ１状態～ＲＴ５状態を有し、主制御基板７１は、ＲＴ１状態～ＲＴ４状態においてＲＴ移行図柄であるＲＴ２移行リプ～ＲＴ５移行リプが停止表示された場合に、ＲＴ状態を現在のＲＴ状態よりも先の段階のＲＴ状態に移行可能であるため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段として機能する。

【１９２９】

また、パチスロ機１では、遊技者にとっての有利度が異なる設定値として複数の設定値を有し、主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０や設定用ボタンを介して受け付けた設定変更操作に伴い、複数の設定値の中から何れかの設定値を設定するため、主制御基板７１は、設定手段として機能する。

【１９３０】

また、主制御基板７１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態に関する特典を付与可能であり、特に、ＲＴ５状態よりも前の段階のＲＴ状態では、実際の設定値に応じた確率でＡＴに関する特典を付与し、ＲＴ５状態では、実際の設定値とは異なる設定値に応じてＡＴに関する特典を付与可能であるため、主制御基

板７１は、特典付与手段として機能する。
【１９３１】
また、パチスロ機１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能なＡＴを実行可能な有利区間を有する。そして、主制御基板７１は、有利区間において実行された遊技回数がゲーム数リミッタに応じた回数（１５００回）に達すると、ＡＴを実行可能な残り期間に関わらず有利区間を終了することで、ＡＴを終了するため、主制御基板７１は、リミット制御手段として機能する。
【１９３２】
また、主制御基板７１は、非ボーナス状態においてＳＢに対応する図柄の組合せが表示された場合に、ボーナス状態（ＳＢ）を開始可能であり、ボーナス状態（ＳＢ）において１回の単位遊技が行われた場合に、ボーナス状態（ＳＢ）を終了して非ボーナス状態を開始可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【１９３３】
また、主制御基板７１は、ＡＴに関する特典付与の有無に応じて、報知状態と非報知状態（通常有利、通常区間）とを制御可能であり、ＡＴに関する特典が付与されている場合に報知状態に制御し、ＡＴに関する特典が付与されていない場合に非報知状態に制御可能である。また、主制御基板７１は、報知状態において報知対象の役が内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能である。そのため、主制御基板７１は、報知状態制御手段及び報知手段として機能する。なお、主制御基板７１は、複数段階のＲＴ状態の何れにおいても報知状態と非報知状態とに制御可能であり、また、報知対象役は、複数段階のＲＴ状態の全てにおいて同一の役である。
【１９３４】
［４リールを用いた出目制御］
続いて、図２９７～図３００を参照して、４つのリールを用いた出目制御について説明する。なお、本制御例において各リールに配置される図柄は、第６実施形態と同じであってもよく、また、異なるものであってもよい。
【１９３５】
（リール及びストップボタンの構成）
初めに、図２９７を参照して、本制御例のパチスロ機１における複数のリールと複数のストップボタンについて説明する。図２９７（Ａ）は、本制御例のパチスロ機１における複数のリールの概要を示す図である。
【１９３６】
同図に示すように、本制御例のパチスロ機１では、左から順に第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３、第４リール３－４という４つのリールを有する。これら４つのリールは、水平方向に並んで設けられている。表示窓４は、これら４つのリールに描かれた図柄の一部を遊技者が視認可能に形成されている。具体的には、表示窓４には、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４に対して、それぞれのリールに描かれた３つの図柄（上段、中段、下段）を遊技者が視認可能に透明な窓領域が形成されている。すなわち、表示窓４には、一つの図柄を表示する単位図柄表示領域として、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４に対して、上段の単位図柄表示領域と中段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域とが設けられている。
【１９３７】
また、パチスロ機１では、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４における１つの単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成される有効ラインとして、センターラインを有する。すなわち、パチスロ機１では、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４における中段の単位図柄表示領域を通るセンターラインを有効ラインとして用いる。
【１９３８】
ここで、本制御例では、第１リール３－１又は第４リール３－４における上段の単位図

柄表示領域と中段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域とのうちの有効ライン（センターライン）が結ぶ中段の単位図柄表示領域を除く上段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域との視認性を低下させることがある。具体的には、パチスロ機１では、有効ラインが結ぶ単位図柄表示領域以外の単位図柄表示領域の視認性を低下させるリールの種別を、遊技状態に応じて変更する。例えば、第１状態（例えば、通常時）では、第４リール３－４の上段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域との視認性を低下させ、第２状態（ＣＺ中やＡＴ中）では、第１リール３－１の上段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域との視認性を低下させる。なお、第１状態及び第２状態とする遊技状態の種類は任意であり、また、視認性を異ならせる遊技状態の数も２つに限らず任意であり、また、遊技状態の制御方法は任意である。すなわち、主制御回路９１は、遊技状態の移行条件を満たした場合に、現在の遊技状態から移行条件に応じた他の遊技状態に遊技状態を移行する。

【１９３９】

なお、視認性を低下させる方法は任意であり、また、視認性の低下を制御する制御手段は、視認性を低下させる方法に応じて異なる。一例として、制御手段は、表示窓４を制御することで視認性を低下させることとしてもよく、例えば、視認性を低下させる単位図柄表示領域の前面に位置する領域の透明度を下げることとしてもよく、また、視認性を低下させる単位図柄表示領域の前面に位置する領域に所定の映像を表示することとしてもよい。また、制御手段は、リールの背後に設けられたバックランプを制御することで視認性を低下させることとしてもよく、例えば、視認性を低下させる単位図柄表示領域に対応するバックランプを消灯することとしてもよい。また、制御手段は、不図示の扉部材（シャッター）などを制御することで視認性を低下させることとしてもよく、例えば、視認性を低下させる場合には、視認性を低下させる単位図柄表示領域の前面に位置する領域を閉じるように扉部材（シャッター）を制御し、視認性を低下させない場合には、扉部材（シャッター）を開放することとしてもよい。

【１９４０】

このように、本制御例のパチスロ機１では、４つのリール３－１～３－４を用いて遊技を行うが、第１リール３－１と第４リール３－４とについては一部の図柄の視認性が低下し、遊技者からは有効ラインが通る位置の図柄のみが見える（見えやすい）ことになるため、遊技者には従来の３リールのパチスロ機と同様の感覚で遊技を行わせることができる。

【１９４１】

すなわち、図２９８（Ｃ）に示すように、第１状態では、遊技者は、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３の上段・中段・下段の単位図柄表示領域の図柄、及び第４リールの中段の単位図柄表示領域の図柄を視認可能であり、第４リールの上段・中段の単位図柄表示領域の図柄は視認不可能（又は視認困難）になる。遊技者からすると、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３という３つのリールにおける上段、中段、下段の３つの単位図柄表示領域（３×３）を用いて遊技が行われているという印象を受け、第４リール３－４の中段の単位図柄表示領域は、おまけ程度に設けられたものであり、従来の３×３のパチスロ機と似通った出目感覚を抱くことになる。

【１９４２】

また、第２状態では、遊技者は、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４の上段・中段・下段の単位図柄表示領域の図柄、及び第１リールの中段の単位図柄表示領域の図柄を視認可能であり、第１リールの上段・中段の単位図柄表示領域の図柄は視認不可能（又は視認困難）になる。遊技者からすると、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４という３つのリールにおける上段、中段、下段の３つの単位図柄表示領域（３×３）を用いて遊技が行われているという印象を受け、第１リール３－１の中段の単位図柄表示領域は、おまけ程度に設けられたものであり、従来の３×３のパチスロ機と似通った出目感覚を抱くことになる。

【１９４３】

なお、遊技者に対して従来の３×３のパチスロ機と似通った出目感覚を抱かせるためには、役構成や図柄の組合せなどを適切に設計することが好ましい。すなわち、遊技者からすると、所定役の入賞時には所定役に対応する図柄が直線状に並んで表示される（例えば、ベルの入賞時には「ベル－ベル－ベル」が直線状に並んで表示される）ことが一般的であり、当該図柄が直線状に並ばないにもかかわらず所定役が入賞している状況としてしまうと、違和感を感じてしまう。以下、このような違和感を回避するための工夫の一例について説明する。

【１９４４】

工夫例１は、第１状態及び第２状態として、内部当籤役として決定される確率を変動可能な状態を用いる場合（例えば、「第１状態が非ボーナス状態、第２状態がボーナス状態」「第１状態が所定ＲＴ状態、第２状態が所定ＲＴ状態とは異なる特定ＲＴ状態」）についてのものである。役構成として、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに所定の図柄が一直線上に表示される所定役（なお、第４リール３－４における図柄は任意である）と、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに特定の図柄が一直線上に表示される特定役（なお、第１リール３－１における図柄は任意である）と、を設ける。

【１９４５】

なお、所定の図柄と特定の図柄とは同一であってもよく、また、異なっていてもよい。また、有効ラインか否かを問わない直線状のラインとは、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライ、クロスダウンラインの何れかであり、第１状態における当該ラインと第２状態における当該ラインとは同一のラインであってもよく、また、異なるラインであってもよい。

【１９４６】

このような役構成において、主制御回路９１は、第１状態（第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により３×３を実現）では、特定役よりも所定役を高い確率で内部当籤役として決定し（又は所定役のみを内部当籤役として決定し）、第２状態（第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により３×３を実現）では、所定役よりも特定役を高い確率で内部当籤役として決定する（又は特定役のみを内部当籤役として決定する）。

【１９４７】

より具体的には、第１状態として非ボーナス状態を用い、第２状態としてボーナス状態を用いる場合において、非ボーナス状態においてのみ内部当籤役として決定され得る役「通常中ベル」と、ボーナス状態においてのみ内部当籤役として決定され得る役「ボーナス中ベル」とを有する。役「通常中ベル」は、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに図柄「ベル」が一直線上に表示される役であり（第４リール３－４における図柄は任意）、役「ボーナス中ベル」は、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに図柄「ベル」が一直線上に表示される役である（第１リール３－１における図柄は任意）。このようにすることで、第１状態（非ボーナス状態）においても第２状態（ボーナス状態）においても、対応する図柄が直線状に並んで表示された場合に内部当籤役として決定された役が入賞するという状況を実現することができる。

【１９４８】

工夫例２は、ＡＴとして複数のＡＴを有し、第１状態としてＡＴ１を用い、第２状態としてＡＴ２を用いる場合のものである。ＡＴ１（第１状態）では、報知対象役が内部当籤役として決定された場合に、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線

状のラインに対応する図柄が一直線上に表示される停止操作の態様を報知して、ＡＴ２（第２状態）では、報知対象役が内部当籤役として決定された場合に、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示される停止操作の態様を報知する。

【１９４９】

なお、報知対象役としては、例えば、押し順役を用いることができ、そして、押し順役を報知対象役として用いる場合には、遊技者に対して報知する停止操作の態様として、押し順を用いることができる。もちろん、報知対象役は押し順役に限るものではなく、報知する内容も押し順に限るものではない。すなわち、狙うべき図柄により停止操作の態様の択数を調整することもでき、このような場合には、報知する停止操作の態様も押し順ではなく停止操作のタイミングになる。

【１９５０】

また、工夫例２における報知対象役は、第１状態（ＡＴ１）及び第２状態（ＡＴ２）において同一の役であってもよく、また、異なる役であってもよい。同一の役である場合には、正解となる停止操作の態様（例えば、押し順）を２種類用意しておき、正解となる停止操作の態様のうちの一方（第１の押し順）では、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示され（第４リール３－４における図柄は任意）、正解となる停止操作の態様のうちの他方（第２の押し順）では、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示される（第１リール３－１における図柄は任意）。なお、不正解となる停止操作の態様の場合には、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域、及び第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域の双方において、有効ラインか否かを問わない直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示されない。そして、主制御回路９１は、第１状態（ＡＴ１）においては、正解となる停止操作の態様のうちの一方（第１の押し順）を報知し、第２状態（ＡＴ２）においては、正解となる停止操作の態様のうちの他方（第２の押し順）を報知する。このようにすることで、第１状態（ＡＴ１）においても第２状態（ＡＴ２）においても、対応する図柄が直線状に並んで表示された場合に内部当籤役として決定された役が入賞するという状況を実現することができる。

【１９５１】

また、第１状態と第２状態とのうちの何れか一方においては、入賞時に対応する図柄を直線状に並んで表示し、他方においては、入賞時に対応する図柄を直線状に表示しない制御も考えられる。例えば、再遊技の作動に係るリプレイ役として、役「通常リプレイ」と役「通常リプレイ」よりも特典付与（例えば、ＡＴ当籤、ＣＺ当籤、モード移行など）の期待度が高い役「チャンスリプレイ」とを設ける。そして、役「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せとして、任意の平行のライン（トップライン、センターライン、ボトムライン）に図柄「リプレイ」が並んで表示される図柄の組合せを対応付け、役「チャンスリプレイ」に対応する図柄の組合せとして、第２リール３－２～第４リール３－４における図柄が役「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せと同一であり、第１リール３－１における図柄は役「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せと異なる図柄の組合せ（又は第１リール３－１～第３リール３－３における図柄が役「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せと同一であり、第４リール３－４における図柄は役「通常リプレイ」に対応する図柄の組合せと異なる図柄の組合せ）を対応付ける。

【１９５２】

より具体的には、役「通常リプレイ」には、第１リール３－１～第４リール３－４の中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が並んで表示される図柄の組合せを対応付け、

役「チャンスリプレイ」には、第１リール３－１の上段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」、第２リール３－２～第４リール３－４の中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が並んで表示される図柄の組合せを対応付ける。

【１９５３】

これにより、第１状態では、役「チャンスリプレイ」が内部当籤役として決定された場合に、図柄「リプレイ」が「上段－中段－中段」に表示され、第２状態では、役「チャンスリプレイ」が内部当籤役として決定された場合に、図柄「リプレイ」が「中段－中段－中段」に表示される。一方で、役「通常リプレイ」については、第１状態及び第２状態の双方において、図柄「リプレイ」が「中段－中段－中段」に表示される。このようにすることで、役「チャンスリプレイ」の見え方（出目）を、遊技状態に応じて異ならせることができ、第２状態では、役「チャンスリプレイ」と役「通常リプレイ」とを区別困難にすることができる。

【１９５４】

この場合において、第１状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率と、第２状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率とは、異ならせることとしてもよく、同一であってもよい。また、当籤確率を異ならせる場合には、第２状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率を、役「通常リプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率と同一にしてもよく、また、異ならせることとしてもよい。また、役「通常リプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率も同様に、第１状態と第２状態とで同一であってもよく、また、異ならせることとしてもよく、第１状態と第２状態とで異ならせる場合において、第２状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率を、役「通常リプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率と同一にする際には、同一とする確率は、第１状態における役「通常リプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率であってもよく、また、第２状態における役「通常リプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率であってもよい。

【１９５５】

このように第１状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率と、第２状態における役「チャンスリプレイ」に基づく特典付与の抽籤に当籤する確率とを、異ならせることで、遊技状態に応じて出目を変更するだけでなく、役のランクを遊技状態に応じて変更することができる。すなわち、役「チャンスリプレイ」は、第１状態を基準としてみると第２状態になることで役のランクが降格し、第２状態を基準としてみると第１状態になることで役のランクが昇格する。

【１９５６】

なお、本制御例では、複数のリールとして４つのリール３－１～３－４を用いることとしているが、リールの数は任意の数であってよく、また、複数のリールは、水平方向に並んで設けられていてもよく、また、垂直方向に並んで設けられていてもよい。また、本制御例は、複数のリールのうちの一端側の視認性を低下させる遊技状態と、当該一端側とは反対の他端側のリールの視認性を低下させる遊技状態とを制御可能であればよい。

【１９５７】

なお、視認性を低下させるリールは、視認性を低下させないリールが３つ連続して並ぶことになるリールであることが好ましい。例えば、複数のリールとして５つのリールを用いる場合には、左端と右端との２つのリールの視認性を低下させることで、中央の３つの連続するリールの視認性は低下せず、また、左側の２つの連続するリールの視認性を低下させることで、右側の３つの連続するリールの視認性は低下せず、また、右側の２つの連続するリールの視認性を低下させることで、左側の３つの連続するリールの視認性は低下しない。これらを遊技状態に応じて異ならせることで、５つのリールの場合であっても本制御を適用することができる。

【１９５８】

続いて、図２９７（Ｂ）は、本制御例のパチスロ機１における複数のストップボタンの

概要を示す図である。同図に示すように、本制御例のパチスロ機１では、左から順に左のストップボタン７Ｌ、中のストップボタン７Ｃ、右のストップボタン７Ｒという３つのストップボタンを有する。これら３つのストップボタンは、水平方向に並んで設けられている。

【１９５９】

左のストップボタン７Ｌは、第１リール３－１及び第２リール３－２に対応して設けられ、第１リール３－１に対する停止操作を検出する第１リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第２リール３－２に対する停止操作を検出する第２リール用のストップスイッチ７Ｓが接続されている。左のストップボタン７Ｌが操作されると、第１リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第２リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出可能であり、主制御回路９１は、第１リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第１リール３－１の回転を停止し、第２リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第２リール３－２の回転を停止する。なお、後述するように、左のストップボタン７Ｌに接続された第１リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第２リール用のストップスイッチ７Ｓは、何れか一方が無効に制御されることがある。無効に制御されている場合には、主制御回路９１は、無効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転は停せず、有効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転のみを停止する。

【１９６０】

中のストップボタン７Ｃは、第２リール３－２及び第３リール３－３に対応して設けられ、第２リール３－２に対する停止操作を検出する第２リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第３リール３－３に対する停止操作を検出する第３リール用のストップスイッチ７Ｓが接続されている。中のストップボタン７Ｃが操作されると、第２リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第３リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出可能であり、主制御回路９１は、第２リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第２リール３－２の回転を停止し、第３リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第３リール３－３の回転を停止する。なお、後述するように、中のストップボタン７Ｃに接続された第２リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第３リール用のストップスイッチ７Ｓは、何れか一方が無効に制御されることがある。無効に制御されている場合には、主制御回路９１は、無効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転は停せず、有効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転のみを停止する。

【１９６１】

右のストップボタン７Ｒは、第３リール３－３及び第４リール３－４に対応して設けられ、第３リール３－３に対する停止操作を検出する第３リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第４リール３－４に対する停止操作を検出する第４リール用のストップスイッチ７Ｓが接続されている。右のストップボタン７Ｒが操作されると、第３リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第４リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出可能であり、主制御回路９１は、第３リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第３リール３－３の回転を停止し、第４リール用のストップスイッチ７Ｓが停止操作を検出すると、第４リール３－４の回転を停止する。なお、後述するように、右のストップボタン７Ｒに接続された第３リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第４リール用のストップスイッチ７Ｓは、何れか一方が無効に制御されることがある。無効に制御されている場合には、主制御回路９１は、無効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転は停せず、有効のストップスイッチ７Ｓに対応するリールの回転のみを停止する。

【１９６２】

（リールとストップスイッチとの関係（第１状態））

続いて、図２９９を参照して、第１状態（例えば、通常時）におけるリールとストップスイッチとの関係について説明する。同図（Ａ）に示すように、第１状態では、第４リール３－４の上段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域との視認性が低下する。その結果、第１状態では、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３という３つのリールにおける上段、中段、下段の３つの単位図柄表示領域（３×３）を用いて

遊技が行われているという印象を遊技者に対して与えることができる。
【１９６３】
図２９９（Ｂ）に示すように、この第１状態では、主制御回路９１は、左のストップボタン７Ｌに接続された第１リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする一方で、第２リール用のストップスイッチ７Ｓを無効にし、また、中のストップボタン７Ｃに接続された第２リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする一方で、第３リール用のストップスイッチ７Ｓを無効にし、また、右のストップボタン７Ｒに接続された第３リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第４リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする。
【１９６４】
その結果、図２９９（Ｃ）に示すように、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、左のストップボタン７Ｌが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第１リール３－１の回転を停止する一方で、ストップスイッチ７Ｓが無効な第２リール３－２の回転は停止しない。同様に、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、中のストップボタン７Ｌが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第２リール３－２の回転を停止する一方で、ストップスイッチ７Ｓが無効な第３リール３－３の回転は停止しない。また、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、右のストップボタン７Ｒが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第３リール３－３及び第４リール３－４の回転を停止する。
【１９６５】
（リールとストップスイッチとの関係（第２状態））
続いて、図３００を参照して、第１状態（例えば、ＣＺ中やＡＴ中）におけるリールとストップスイッチとの関係について説明する。同図（Ａ）に示すように、第２状態では、第１リール３－１の上段の単位図柄表示領域と下段の単位図柄表示領域との視認性が低下する。その結果、第２状態では、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４という３つのリールにおける上段、中段、下段の３つの単位図柄表示領域（３×３）を用いて遊技が行われているという印象を遊技者に対して与えることができる。
【１９６６】
図３００（Ｂ）に示すように、この第２状態では、主制御回路９１は、左のストップボタン７Ｌに接続された第１リール用のストップスイッチ７Ｓ及び第２リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする。また、中のストップボタン７Ｃに接続された第３リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする一方で、第２リール用のストップスイッチ７Ｓを無効にし、また、右のストップボタン７Ｒに接続された第４リール用のストップスイッチ７Ｓを有効にする一方で、第３リール用のストップスイッチ７Ｓを無効にする。
【１９６７】
その結果、図３００（Ｃ）に示すように、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、左のストップボタン７Ｌが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第１リール３－１及び第２リール３－２の回転を停止する。また、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、中のストップボタン７Ｌが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第３リール３－３の回転を停止する一方で、ストップスイッチ７Ｓが無効な第２リール３－２の回転は停止しない。また、４つのリール３－１～３－４の全てが回転している状況で、右のストップボタン７Ｒが操作されると、主制御回路９１は、ストップスイッチ７Ｓが有効な第４リール３－４の回転を停止する一方で、ストップスイッチ７Ｓが無効な第３リール３－３の回転は停止しない。
【１９６８】
このように本制御例のパチスロ機１によれば、遊技に用いるリール（全ての単位図柄表示領域が見えるリール）を遊技状態に応じて異ならせるため、遊技状態に応じて出目のパターンが大きく異なり、出目のパターンを多彩にすることができる。また、３つのストップボタン７Ｌ～７Ｒを用いて４つのリール３－１～３－４を停止することができるととも

に、３つのストップボタン７Ｌ～７Ｒにより停止する４つのリール３－１～３－４の対応関係を、遊技状態に応じて切り替えることで、遊技者は、慣れ親しんだ３リールの遊技機と同様の感覚で遊技（停止操作）を行うことができる。

【１９６９】

なお、本制御例のパチスロ機１は、３つのストップボタン７Ｌ～７Ｒを用いて４つのリール３－１～３－４を停止することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、第６実施形態のパチスロ機１と同様に、４つのストップボタン７－１～７－４を用いて４つのリール３－１～３－４を停止しつつ、単位図柄表示領域の視認性を低下させるリールを遊技状態に応じて異ならせることとしてもよい。

【１９７０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１９７１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３－１～３－４と、リールに描かれた図柄の一部を表示する表示窓４と、遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒとを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、リール制御手段及び入賞判定手段として機能する。また、主制御基板７１は、遊技に関する複数の遊技状態を制御可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【１９７２】

また、パチスロ機１では、複数のリール３－１～３－４は、水平方向に並んで設けられる４つ以上のリールであり、表示窓４には、複数のリール３－１～３－４のそれぞれ毎に上段、中段、下段の単位図柄表示領域が設けられている。主制御基板７１や副制御基板７２は、表示窓４に設けられた複数の単位図柄表示領域のうちの一部の単位図柄表示領域に表示される図柄の視認性を、他の単位図柄表示領域に表示される図柄の視認性よりも低下させるため主制御基板７１や副制御基板７２は、視認性制御手段として機能する。具体的には、主制御基板７１や副制御基板７２は、第１状態においては、第１リール３－１の上段及び下段の単位図柄表示領域の視認性を低下させ、第２状態においては、第４リール３－４の上段及び下段の単位図柄表示領域の視認性を低下させる。

【１９７３】

また、パチスロ機１では、左のストップボタン７Ｌには、第１リール３－１用のストップスイッチ７Ｓと第２リール３－２用のストップスイッチ７Ｓとが接続され、中のストップボタン７Ｃには、第２リール３－２用のストップスイッチ７Ｓと第３リール３－３用のストップスイッチ７Ｓとが接続され、右のストップボタン７Ｒには、第３リール３－３用のストップスイッチ７Ｓと第４リール３－４用のストップスイッチ７Ｓとが接続されている。主制御基板７１は、ストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが操作された場合のストップスイッチ７Ｓの有効／無効を制御し、第１状態においては、左のストップボタン７Ｌが操作された場合に第１リール３－１の回転を停止する一方で第２リール３－２の回転は停止せず、中のストップボタン７Ｃが操作された場合に第２リール３－２の回転を停止する一方で第３リール３－３の回転は停止せず、右のストップボタン７Ｒが操作された場合に第３リール３－３及び第４リール３－４の回転を停止する。また、主制御基板７１は、第２状態においては、左のストップボタン７Ｌが操作された場合に第１リール３－１及び第２リール３－２の回転を停止し、中のストップボタン７Ｃが操作された場合に第３リール３－３の回転を停止する一方で第２リール３－２の回転は停止せず、右のストップボタン７Ｒが操作された場合に第４リール３－４の回転を停止する一方で第３リール３－３の回転は停止しない。

【１９７４】

また、主制御基板７１は、報知対象役が内部当籤役として決定された場合に、遊技者に

対して所定の停止操作の態様を報知可能であり、具体的には、第１状態では、第１リール３－１、第２リール３－２及び第３リール３－３により実現される３×３の単位図柄表示領域において、直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示される停止操作の態様を報知し、第２状態では、第２リール３－２、第３リール３－３及び第４リール３－４により実現される３×３の単位図柄表示領域において、直線状のラインに対応する図柄が一直線上に表示される停止操作の態様を報知する。そのため、主制御基板７１は、報知手段として機能する。

【１９７５】

［ＲＢフラグ間を用いた遊技制御］

続いて、図３０１及び図３０２を参照して、パチスロ機１におけるＲＢフラグ間を用いた遊技制御について説明する。なお、本制御では、リールやストップボタンの数は任意であるが、以下では、リールやストップボタンが４つであるものとして説明する。

【１９７６】

（遊技状態の概要）

初めに、図３０１を参照して、本制御例のパチスロ機１における遊技状態の概要について説明する。本制御例のパチスロ機１では、遊技状態として、非ボーナス状態、ＲＢフラグ間及びボーナス状態（ＲＢ）を有する。非ボーナス状態は、ボーナス（ＲＢ）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＲＢ）が作動していない状態である。ＲＢフラグ間は、ボーナス（ＲＢ）が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナス（ＲＢ）が作動していない状態である。ボーナス状態（ＲＢ）は、ボーナス（ＲＢ）が作動している状態である。

【１９７７】

主制御回路９１は、非ボーナス状態において、ＲＢが内部当籤役として決定されると、非ボーナス状態からＲＢフラグ間に遊技状態を移行する。言い換えると、主制御回路９１は、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技において、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されない場合に、当該図柄の組合せが表示されるまで、ＲＢを内部当籤役として持ち越す。

【１９７８】

また、主制御回路９１は、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されると、ボーナス状態（ＲＢ）を開始し、遊技状態をボーナス状態（ＲＢ）に移行する。また、主制御回路９１は、ＲＢ状態において終了条件を満たすと、ボーナス状態（ＲＢ）を開始し、遊技状態を非ボーナス状態に移行する。なお、ＲＢ状態の終了条件は任意であり、例えば、規定枚数を超えるメダルが払い出されることを終了条件としてもよい。

【１９７９】

ここで、本制御例では、ＲＢは、対応する図柄の組合せを表示可能な遊技では、停止操作の態様に関わらず必ず対応する図柄の組合せが表示される、いわゆる引き込み１の役であり、また、内部当籤役として持ち越されていない遊技においてＲＢが内部当籤役として決定された場合（すなわち、前遊技までは内部当籤役として決定されておらず、今遊技において内部当籤役として決定された場合）には、当該遊技では、対応する図柄の組合せの表示が可能となる役である。

【１９８０】

そのため、非ボーナス状態においてＲＢが内部当籤役として決定されると、停止操作の態様に関わらずＲＢに対応する図柄の組合せが表示され、当該遊技においてボーナス（ＲＢ）が作動し、非ボーナス状態からボーナス状態（ＲＢ）に移行する。言い換えると、非ボーナス状態からボーナス状態（ＲＢ）への移行は、基本的には、非ボーナス状態からボーナス状態（ＲＢ）に直接移行し、非ボーナス状態からＲＢフラグ間を介してボーナス状態（ＲＢ）に移行することがない。

【１９８１】

ただし、本制御例では、所定の操作を行うことで、引き込み１のＲＢであっても、内部当籤役として決定された遊技において対応する図柄の組合せを表示させずに、ＲＢフラグ

間に移行可能にしている。以下、引き込み１のＲＢの入賞を回避するための操作について説明する。

【１９８２】

（引き込み１のＲＢフラグ間）

図３０１（Ｂ）は、引き込み１のＲＢの入賞を回避するための操作を説明するための図である。同図では、非ボーナス状態において遊技が開始された結果、当該遊技の内部抽籤処理においてＲＢが決定されている。ＲＢは引き込み１であるため、全リールの回転が停止された場合には、対応する図柄の組合せが必ず表示され、ＲＢが入賞してしまう結果、ＲＢフラグ間に移行することなく、ボーナス状態（ＲＢ）に移行してしまう。そこで、本制御例では、当該遊技が開始してから、当該遊技が終了するまで（例えば、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されるまで）の間に、設定変更操作を行う。設定変更が行われた場合には、当該遊技が終了することになるが、設定変更時の処理として、ボーナスフラグをクリアすることなく維持したままとすることで、ボーナスフラグ（ＲＢ）を維持したまま、当該遊技を終了することができる。その結果、引き込み１のＲＢであっても、内部当籤役として決定された遊技において対応する図柄の組合せが表示されてしまうことを回避することができ、ＲＢフラグ間に遊技状態を移行することができる。

【１９８３】

そして、本制御では、主制御回路９１は、ＲＢフラグ間になると、ＲＢに応じた図柄の組合せが表示されないように、ＲＢを封じ込める。具体的には、主制御回路９１は、ＲＢフラグ間において内部当籤役を決定するための内部抽籤処理において「はずれ」が決定される確率（すなわち、フラグ間において持ち越しているＲＢのみが内部当籤役として決定される確率）を０にするとともに、小役、リプレイ役、ボーナス役のうちＲＢの引込優先順位を最も低くすることで、内部当籤役として持ち越しているＲＢに対応する図柄の組合せが表示されないように制御する。このようにＲＢフラグ間においてＲＢを封じ込めることで、ＲＢフラグ間に移行した後に（ＲＢに入賞することがないため）ボーナス状態（ＲＢ）に移行することがなく、また、（ボーナス状態（ＲＢ）が開始されないため）非ボーナス状態に移行することがなく、ＲＢフラグ間のまま遊技状態が維持される。

【１９８４】

（第１遊技フロー）

続いて、図３０２（Ｃ）を参照して、本制御のパチスロ機１における第１遊技フローについて説明する。第１遊技フローでは、ボーナスありの遊技性となり、非ボーナス状態においてＲＢが内部当籤役として決定されると、当該遊技においてボーナス状態（ＲＢ）が開始し、ボーナス状態（ＲＢ）の終了後に非ボーナス状態に戻る。非ボーナス状態には、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とが含まれ、主制御回路９１は、報知状態に関する特典の有無に応じて報知状態と非報知状態とを制御する。

【１９８５】

（第２遊技フロー）

続いて、図３０２（Ｄ）を参照して、本制御のパチスロ機１における第２遊技フローについて説明する。第２遊技フローでは、ボーナスなしの遊技性となり、非ボーナス状態においてＲＢが内部当籤役として決定されると、上述した設定変更操作によりＲＢフラグ間に移行し、その後は、他の遊技状態に移行することなくＲＢフラグ間のまま遊技が行われる。ＲＢフラグ間には、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とが含まれ、主制御回路９１は、報知状態に関する特典の有無に応じて報知状態と非報知状態とを制御する。

【１９８６】

このとき、主制御回路９１は、非ボーナス状態では、ＲＢフラグ間よりも報知状態に関する特典を付与する確率を高くする一方で、付与する特典の大きさについてはＲＢフラグ間の方が大きくなるように制御する。このようにすることで、非ボーナス状態では、報知

に関する特典が付与され易いものの、付与される特典が小さくなり、ＲＢフラグ間では、報知に関する特典が付与され難いものの、付与される特典が大きくなる。そのため、第１遊技フローでは、報知状態の初当たり確率は高くなるが、１回当たりの報知状態の継続期間が短くなり、出玉の波が緩やかな波となる一方で、第２遊技フローでは報知状態の初当たり確率は低くなるが、１回当たりの報知状態の継続期間が長くなり、出玉の波が荒くなる。なお、第１遊技フローと第２遊技フローとでは、出玉の波は異なるが、ペイアウト率は第１遊技フローの方が高くなるように設計されていることが好ましい。

【１９８７】

このように本制御例のパチスロ機１によれば、非ボーナス状態とＲＢフラグ間とでは、特典を付与する確率と、特典を付与する場合の特典の大きさとがクロスする。これにより、特典が付与され易いが小さな特典しか付与されない遊技性と、特典が付与され難いが大きな特典が付与される遊技性という出玉性能の異なる遊技性を持つことができる。なお、本制御例では、非ボーナス状態とＲＢフラグ間とで、特典を付与する確率と特典を付与する場合の特典の大きさとをクロスすればよい。すなわち、上述の例と反対に、主制御回路９１は、非ボーナス状態では、ＲＢフラグ間よりも報知状態に関する特典を付与する確率を低くする一方で、付与する特典の大きさについてはＲＢフラグ間よりも大きくなるように制御することとしてもよい。

【１９８８】

また、ＲＢは、対応する図柄の組合せを表示可能な遊技では停止操作の態様に関わらず必ず対応する図柄の組合せが導出されるため、通常は、ＲＢフラグ間に移行させることができない。この点、本制御例のパチスロ機１では、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技において、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されるまでの当該遊技の最中に所定の操作を行うことで、ＲＢを持ち越したまま遊技を終了させることができ、このような方法により通常は移行できないＲＢフラグ間に移行させることができる。また、ＲＢフラグ間では、ＲＢに対応する図柄の組合せの表示が不可能に制御されるため、ＲＢフラグ間に移行した場合には非ボーナス状態に移行させることができない。このように通常の遊技を行っている限りは、ＲＢフラグ間及び非ボーナス状態は維持されるため、遊技店の店員がＲＢフラグ間及び非ボーナス状態を選択して設定することで、１つの遊技機のみで遊技者に対して出玉性能の異なる遊技性を提供することができる。

【１９８９】

なお、ＲＢフラグ間に移行させるためには、ＲＢの当籤遊技において設定変更を行う必要があるため、ＲＢが内部当籤役として決定された場合には、その旨を報知する報知手段を有することが好ましい。この場合において報知手段は、ランプ、スピーカー、液晶など任意であり、また、報知手段を制御する制御手段も主制御回路９１であってもよく、副制御回路１０１であってもよい。

【１９９０】

また、ＲＢフラグ間では、ＲＢが封じ込められて入賞することがなく、また、設定変更時にはボーナスフラグが維持されるため、一度、ＲＢフラグ間の遊技性を選択してしまうと、他の遊技性を選択できなくなってしまう。そこで、ボーナスフラグを消去することが可能な設定変更操作とは異なる操作を設けることとしてもよい。例えば、ＲＡＭクリアボタンを設け、主制御回路９１は、ＲＡＭクリアボタンが操作された場合には、持ち越しているＲＢをクリアし、ＲＢを持ち越していない非ボーナス状態とする初期化処理を実行することとしてもよい。

【１９９１】

また、本制御例では、遊技の途中の設定変更により遊技状態をＲＢフラグ間に移行させることとしているが、これに限られるものではない。例えば、停止操作の態様（例えば、押し順）が正解の態様である場合に１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の態様である場合に「はずれ」の図柄の組合せが表示される役「打順１枚役」と「ＲＢ」とが重複して当籤する役「打順１枚役＋ＲＢ」という役を持ち、内部当籤役として決定される確率を低く設定する。そして、ＲＢに応じた図柄の組合せよりも１枚のメダ

ルが払い出される図柄の組合せを優先して引き込むように引込優先順位を設定する。このようにすることで、役「打順１枚役＋ＲＢ」の当籤時に正解の態様で停止操作が行われた場合、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが優先して引き込まれる結果、ＲＢが入賞せずにＲＢフラグ間に移行させることができる。

【１９９２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【１９９３】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。

【１９９４】

また、パチスロ機１では、引き込み１のＲＢを有し、主制御基板７１は、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示された場合に、ボーナス状態（ＲＢ）を開始可能であり、ボーナス状態（ＲＢ）において終了条件を満たした場合に、ボーナス状態（ＲＢ）を終了可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技において、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されない場合に、当該図柄の組合せが表示されるまで、ＲＢを内部当籤役として持ち越し可能であるため、主制御基板７１は、持越手段として機能する。

【１９９５】

また、主制御基板７１は、ＲＢを内部当籤役として持ち越していない非ボーナス状態において、ＲＢが内部当籤役として決定された場合には、ＲＢに対応する図柄の組合せの表示を可能に制御する一方で、ＲＢを内部当籤役として持ち越しているＲＢフラグ間においてはＲＢに対応する図柄の組合せの表示を不可能に制御するため、主制御基板７１は、封込手段として機能する。

【１９９６】

また、主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０を介して設定変更操作を受け付けると、所定の初期化処理を実行可能であり、特に、ＲＢが内部当籤役として決定された遊技において、ＲＢに対応する図柄の組合せが表示されるまでの当該遊技の最中に設定変更操作を受け付けると、ＲＢを内部当籤役として持ち越したまま当該遊技を終了する初期化処理を実行可能であり、また、ＲＡＭクリアボタンなどを介してＲＡＭをクリアする操作を受け付けると、持ち越しているＲＢを消去し、ＲＢを持ち越していない非ボーナス状態とする初期化処理を実行可能であるため、主制御基板７１は、初期化手段として機能する。

【１９９７】

また、主制御基板７１は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態に関する特典を付与可能であり、特に、非ボーナス状態では、ＲＢフラグ間よりも高い確率で報知状態に関する特典を付与可能である一方で、付与する特典の大きさはＲＢフラグ間よりも小さいため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【１９９８】

［第７実施形態］

続いて、図３０３～図３４２を参照して、第７実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第７実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第７実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【１９９９】
［ボーナス及びＲＴ状態の遷移フロー］
図３０３に示すように、第７実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非フラグ間とＢＢフラグ間とボーナス（ＢＢ）状態との状態を有する。非フラグ間は、ＢＢ役（後述の「Ｆ＿ＢＢ」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態であり、ＢＢフラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態である。
【２０００】
また、ボーナス状態は、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が作動している状態であり、ＲＢ役の当籤の有無及びＲＢ（第一種特別役物）の作動の有無に応じて、ＢＢ中一般とＢＢ中ＲＢフラグ間とＢＢ中ＲＢとの状態を有する。ＢＢ中一般は、ＲＢ役（後述の「Ｆ＿ＲＢ１」「Ｆ＿ＲＢ２」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ＲＢの作動が行われていない状態であり、ＢＢ中ＲＢフラグ間は、ＲＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ＲＢの作動が行われていない状態であり、ＢＢ中ＲＢは、ＲＢが作動している状態である。
【２００１】
また、本実施形態のパチスロ機１では、再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類や「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、ＲＴ０状態とＲＴ１状態とを有する。
【２００２】
主制御回路９１は、（７）ボーナス状態において規定枚数（１７９枚）を超えるメダルが払い出されると、ＢＢの作動を終了して、ボーナス状態から非ボーナス状態における非フラグ間のＲＴ１状態に遊技状態を移行する。非ボーナス状態のＲＴ１状態は、（１）ＲＴ１状態が開始してから３２ゲーム経過するまで継続し、主制御回路９１は、非ボーナス状態のＲＴ１状態において３２ゲームが経過すると、非ボーナス状態のＲＴ１状態から非ボーナス状態のＲＴ０状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、（２）非ボーナス状態の非フラグ間において、ＢＢ役が内部当籤役として決定されると、非ボーナス状態のＢＢフラグ間に遊技状態を移行する。
【２００３】
なお、本実施形態では、非フラグ間からＢＢフラグ間への移行は、ＲＴ状態の移行条件とはなっていない。そのため、非フラグ間のＲＴ１状態において、３２ゲームが経過するよりも前にＢＢ役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９１は、非フラグ間のＲＴ１状態からＢＢフラグ間のＲＴ１状態に遊技状態を移行し、その後、ＢＢフラグ間のままＲＴ１状態が開始してからのゲーム数が３２ゲームに達すると、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間のＲＴ０状態に遊技状態を移行する。
【２００４】
また、主制御回路９１は、（３）非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＢＢ役が入賞すると、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動を開始して、ボーナス状態のＢＢ中一般に遊技状態を移行する。なお、主制御回路９１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された場合、対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ役を内部当籤役として持ち越す。
【２００５】
また、主制御回路９１は、（４）ボーナス状態のＢＢ中一般においてＲＢ役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢフラグ間に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、（５）ボーナス状態のＢＢ中ＲＢフラグ間においてＲＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＲＢ役が入賞すると、ＲＢ（第一種特別役物）の作動を開始して、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢに遊技状態を移行する。なお、主制御回路９１は、ＲＢ役が内部当籤役として決定された場合、対応する図柄の組合せが表示されるまで、又は、ボーナス状態が終了するまで、ＲＢ役を内部当籤役として持ち越す。そして、主制御回路

９１は、（６）ボーナス状態のＢＢ中ＲＢにおいて、ＲＢ作動終了条件（８回入賞又は１２回の遊技）を満たすと、ＲＢの作動を終了して、ボーナス状態のＢＢ中一般に遊技状態を移行する。

【２００６】

ここで、パチスロ機１では、複数の役として、メダルの払出に係る「小役」と、再遊技の作動に係る「リプレイ役」と、ボーナスの作動に係る「ボーナス役」とを有する。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、ＲＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＲＢ役が入賞すると、ＲＢの作動を開始するが、ＲＢが作動している場合にはＲＢが作動していない場合に比べて、小役を内部当籤役として決定される確率が高くなる。すなわち、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間と、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢとでは、ＲＢが作動しているボーナス状態のＢＢ中ＲＢの方が、小役の当籤確率が高い。

【２００７】

なお、入賞が許可される一の図柄の組合せを「内部当籤役」と定義することもできるし、入賞が許可される複数の図柄の組合せを１つのまとまりとして内部当籤役と定義することもできるが、パチスロ機１では、後者を内部当籤役と定義して説明する。例えば、後述の「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」は、入賞が許可される複数の図柄の組合せとして、「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿１」「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿２」「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿３」「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿４」「Ｃ＿Ｌベル＿１」「Ｃ＿Ｌベル＿２」「Ｃ＿制御役Ｆ１＿１」「Ｃ＿制御役Ｆ１＿２」「Ｃ＿制御役Ｆ２＿１」「Ｃ＿制御役Ｆ２＿２」「Ｃ＿制御役Ｇ１」「Ｃ＿制御役Ｇ２」「Ｃ＿制御役Ｇ３」「Ｃ＿制御役Ｇ４」「Ｃ＿制御役Ｌ１」「Ｃ＿制御役Ｌ２」「Ｃ＿制御役Ｌ３」が対応付けられている（後述の図３１２～図３１９参照）が、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」は、これら複数の「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿１」～「Ｃ＿制御役Ｌ３」という役の総称、言い換えると、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」は、「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿１」～「Ｃ＿制御役Ｌ３」という複数の役が重複して当籤する役の名称ということができる。そして、「Ｃ＿ＡＴベル＿１２３＿１」～「Ｃ＿制御役Ｌ３」は、それぞれが個別の役ということができる。

【２００８】

ＲＢ作動中の小役の当籤確率の詳細については後述するが、主制御回路９１は、個々の小役が内部当籤役として決定される確率は、ＲＢが作動しているボーナス状態のＢＢ中ＲＢの方が高くなるように内部当籤役を決定する一方で、メダルの増加に係る小役（例えば、１５枚役）の何れかが内部当籤役として決定される確率は、ＲＢが作動していないボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間の方が高くなるように内部当籤役を決定する。なお、個々の小役の当籤確率の高低と、何れかの小役が内部当籤役として決定される確率の高低とが、入れ違いになる点の詳細は、図３３７などにおいて後述する。

【２００９】

本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢ作動に伴い小役の当籤確率を変動させることで、主制御回路９１は、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間（非ＲＢ遊技）では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、ＢＢ中ＲＢ（ＲＢ遊技）では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。

【２０１０】

そのため、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢは、遊技に伴いメダルが減少する減少期間となり、遊技者は、ボーナス状態中は、ＲＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになる。

【２０１１】

また、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間は、メダルの払出枚数が最も多い小役が入賞した場合にメダルが増加する増加期間となるものの、無作為（ランダム）に停止操作が行われた場合には、メダルの払出枚数が少ない小役が入賞する等する結果、遊技に伴いメダルが減少する。本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することがあり、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢ

Ｂ中ＲＢフラグ間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるＡＴ期間中である場合には、遊技に伴いメダルが増加する増加期間となり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非ＡＴ期間中である場合には、遊技に伴いメダルが減少する減少期間となる。その結果、遊技者は、非ＡＴ期間の非ボーナス状態中は、ＢＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになる。

【２０１２】

また、本実施形態のパチスロ機１では、非ボーナス状態中は、ＡＴ期間であるか否かに関わらず、遊技に伴いメダルが減少する減少期間である。

【２０１３】

このように本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴ期間中のボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）が増加期間となり、その他の状態は、減少期間となる。以下では、増加期間であるＡＴ期間中のボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）を、ボーナス作動中ＡＴと呼ぶことがある。

【２０１４】

［報知に関する状態の遷移フロー］

続いて、図３０４を参照して、第７実施形態のパチスロ機１の報知に関する状態の遷移フローについて説明する。本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とを有するＡＴ機である。

【２０１５】

図３０４（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、報知に関する状態（出玉状態）として、「通常」と「ＷＩＮ中」と「ボーナス作動ＡＴ」と「引き戻しＣＺ」と「上位引き戻しＣＺ」とを有する。

【２０１６】

「通常」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であり、非有利区間である「通常（非有利区間）」と有利区間のうちの非報知状態（通常有利）である「通常（有利区間）」とを含む。なお、有利区間は、報知状態を実行可能な遊技区間であり、非有利区間は、報知状態を実行不可能な遊技区間である。

出玉状態「通常」は、基本的には遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態及びＲＴ０状態」が対応する。なお、非ＡＴ期間中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「通常」となる。

【２０１７】

「通常発展」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であり、有利区間のうちの非報知状態（通常有利）である。「通常発展」は、所定回数の遊技にわたり継続する演出区間（発展演出中）であり、後述する「ボーナス作動中ＡＴ」の自力チャンスゾーンとして機能する。

出玉状態「通常発展」は、基本的には遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態及びＲＴ０状態」が対応する。なお、非ＡＴ期間中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「通常」となる。

【２０１８】

「ＷＩＮ中」は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であってもよく、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であってもよく、有利区間中の遊技である。「ＷＩＮ中」には、ＡＴのストック付与の期待度が高い「ＷＩＮ中高確」と「ＷＩＮ中非高確」とが含まれる。

【２０１９】

「ＷＩＮ中」は、本実施形態のパチスロ機１における出玉の増加期間である「ボーナス作動中ＡＴ」への移行が可能な出玉状態である。本実施形態では、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することで、出玉を増加させるが、このような出

玉の増加期間は、ボーナス状態であるため、ボーナス役（ＢＢ役）に対応する図柄の組合せが実際に表示される必要がある。そのため、「ＷＩＮ中」は、ＡＴに当籤してからボーナス状態が開始されるまでの待機期間ということができる。

出玉状態「ＷＩＮ中」は、遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態及びＲＴ０状態」が対応する。

【２０２０】

「ボーナス作動中ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であり、有利区間中の遊技である。「ボーナス作動中ＡＴ」には、基本となる「基本ＡＴ」と、基本ＡＴよりも遊技者にとって有利（上位）な「上位ＡＴ」と、有利区間のリミットに到達する際のＡＴ期間である「エンディング」とが含まれる。

出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」は、基本的には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）」が対応する。なお、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢは、減少期間であるため、遊技者は、ボーナス状態中は、ＲＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになるが、ボーナス作動中ＡＴ中にＲＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」となる。

【２０２１】

「引き戻しＣＺ」は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であってもよく、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であってもよく、有利区間中の遊技である。「引き戻しＣＺ」は、「初回ＣＺ」と「連中ＣＺ」とを含む。図３０４（Ｃ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス作動中ＡＴ（基本ＡＴ）と引き戻しＣＺとがループすることで、出玉を増加させていく。「引き戻しＣＺ」は、ボーナス作動中ＡＴ（基本ＡＴ）の後に移行する引き戻しのチャンスゾーンであり、「初回ＣＺ」は、ループ（連荘）内における最初の「基本ＡＴ」の終了後に移行する引き戻しＣＺであり、「連中ＣＺ」は、ループ（連荘）内における２回目以降の「基本ＡＴ」の終了後に移行する連荘中の引き戻しＣＺである。

【２０２２】

「引き戻しＣＺ」は、ボーナス状態（ＢＢ）中に対応するボーナス作動中ＡＴの終了後に移行する出玉状態であり、基本的には、３２ゲーム間継続する。ここで、図３０３において上述したように、ボーナス状態（ＢＢ）の終了後には、ＲＴ状態が３２ゲーム間のＲＴ１状態となる。そのため、出玉状態「引き戻しＣＺ」は、基本的には、遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態」が対応する。なお、後述する「上位引き戻しＣＺ」を経由した場合、「引き戻しＣＺ」の継続期間は、ボーナス状態（ＢＢ）が終了してから３２ゲーム間からずれることがある。そのため、遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ０状態」も出玉状態「引き戻しＣＺ」に対応することがある。また、引き戻しＣＺ中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「引き戻しＣＺ」となる。

【２０２３】

「上位引き戻しＣＺ」は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であってもよく、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であってもよく、有利区間中の遊技である。図３０４（Ｃ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス作動中ＡＴ（上位ＡＴ）と上位引き戻しＣＺとがループすることで、出玉を増加させていく。「上位引き戻しＣＺ」は、ボーナス作動中ＡＴ（上位ＡＴ）の後に移行する引き戻しのチャンスゾーンである。

「上位引き戻しＣＺ」は、遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態」が対応する。また、上位引き戻しＣＺ中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「上位引き戻しＣＺ」となる。

【２０２４】

続いて、図３０４（Ｂ）に示すように、主制御回路９１は、（１）出玉状態「通常（非

有利区間）」において有利区間への移行抽籤に当籤すると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、図示は省略しているが、有利区間への移行抽籤の結果によっては、出玉状態は、「通常（非有利区間）」から「ＷＩＮ中」に直接移行することもある。

【２０２５】

また、主制御回路９１は、（２）出玉状態「通常（有利区間）」において通常発展への移行抽籤に当籤すると、「通常（有利区間）」から「通常発展」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（３）出玉状態「通常発展」の終了時にＡＴのストックがない場合、「通常発展」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、出玉状態「通常発展」は、規定ゲーム数を消化すると終了する。

【２０２６】

また、主制御回路９１は、（４）出玉状態「通常（有利区間）」においてＡＴに当籤すると、又は、出玉状態「通常発展」の終了時にＡＴのストックがある場合、「通常（有利区間）」又は「通常発展」からＷＩＮ中の「ＷＩＮ中高確」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（５）出玉状態「ＷＩＮ中高確」において規定ゲーム数を消化すると、「ＷＩＮ中高確」から「ＷＩＮ中非高確」に出玉状態を移行する。

【２０２７】

また、主制御回路９１は、（６）出玉状態「ＷＩＮ中」においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されてＢＢ役が入賞すると、「ＷＩＮ中」から「ボーナス作動中ＡＴ」に出玉状態を移行する。詳しくは後述するが、パチスロ機１では、主制御回路９１及び副制御回路１０１は、「ＷＩＮ中高確」中は、ＢＢ役の入賞を促す報知を行わず、「ＷＩＮ中非高確」中は、ＢＢ役の入賞を促す報知を行うが、主制御回路９１は、報知を行わない「ＷＩＮ中高確」であっても報知を行う「ＷＩＮ中非高確」であっても、ＢＢ役が入賞した場合、出玉状態を「ボーナス作動中ＡＴ」に移行する。

【２０２８】

また、「ＷＩＮ中」から移行する「ボーナス作動中ＡＴ」の種別は、ＡＴのストックの有無に応じて異なり、主制御回路９１は、（１２）エンディングＡＴのストックを有している場合には、ボーナス作動中ＡＴの「エンディング」に出玉状態を移行する。なお、エンディングＡＴのストックは、エンディングの移行条件を満たした場合に１つ付与される。具体的には、主制御回路９１は、有利区間において、枚数リミッタ用のカウンタが規定値（２１００）以上であること、又は、ゲーム数リミッタ用のカウンタが規定値（１４００）以上であることの何れかを満たした場合に、エンディングの移行条件を満たしたとして、エンディングＡＴのストックを１つ付与する。なお、主制御回路９１は、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」においてエンディングの移行条件を満たした場合、規定枚数（１７９枚）を超えるメダルが払い出された結果としてＢＢの作動が終了した後に出玉状態を「ＷＩＮ中」に移行する。また、主制御回路９１は、出玉状態「引き戻しＣＺ」又は「上位引き戻しＣＺ」においてエンディングの移行条件を満たした場合、出玉状態を「ＷＩＮ中」に移行する。

【２０２９】

また、主制御回路９１は、（１３）出玉状態「エンディング」において規定枚数（１７９枚）を超えるメダルが払い出された結果としてＢＢの作動が終了すると、有利区間を終了して、「エンディング」から「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２０３０】

また、主制御回路９１は、エンディングＡＴのストックがなく、かつ、上位ＡＴのストックを有している場合には、「ＷＩＮ中」からボーナス作動中ＡＴの「上位ＡＴ」に出玉状態を移行する。そして、主制御回路９１は、エンディングＡＴ及び上位ＡＴのストックがなく、かつ、基本ＡＴのストックを有している場合には、「ＷＩＮ中」からボーナス作動中ＡＴの「基本ＡＴ」に出玉状態を移行する。

【２０３１】

また、主制御回路９１は、（８）出玉状態「基本ＡＴ」において規定枚数（１７９枚）

を超えるメダルが払い出された結果としてＢＢの作動が終了すると、「基本ＡＴ」から「引き戻しＣＺ」に出玉状態を移行する。より具体的には、主制御回路９１は、ループ（連荘）内における最初の「基本ＡＴ」の終了後には「初回ＣＺ」に出玉状態を移行し、ループ（連荘）内における２回目以降の「基本ＡＴ」の終了後には「連中ＣＺ」に出玉状態を移行する。

【２０３２】

また、主制御回路９１は、（４）出玉状態「引き戻しＣＺ」においてＡＴに当籤すると、「引き戻しＣＺ」からＷＩＮ中の「ＷＩＮ中高確」に出玉状態を移行する一方で、（９）出玉状態「引き戻しＣＺ」においてＡＴに当籤することなく引き戻しＣＺが終了すると（より詳細には、引き戻しＣＺの終了時にＡＴのストックが無い場合）、有利区間を終了して、「引き戻しＣＺ」から「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、引き戻しＣＺは、開始してから規定ゲーム数（例えば、３２ゲーム）が経過すると終了する。

【２０３３】

また、主制御回路９１は、（１０）出玉状態「上位ＡＴ」において規定枚数（１７９枚）を超えるメダルが払い出された結果としてＢＢの作動が終了すると、「上位ＡＴ」から「上位引き戻しＣＺ」に出玉状態を移行する。「上位引き戻しＣＺ」は、最大５ゲーム間継続し、（４）出玉状態「上位引き戻しＣＺ」においてＡＴに当籤すると、「上位引き戻しＣＺ」からＷＩＮ中の「ＷＩＮ中高確」に出玉状態を移行する。なお、「上位引き戻しＣＺ」においてＡＴに当籤した場合には、必ず上位ＡＴのストックが付与される結果、上位引き戻しＣＺと上位ＡＴとがループする。また、主制御回路９１は、（１１）出玉状態「上位引き戻しＣＺ」においてＡＴに当籤することなく上位引き戻しＣＺが終了（５ゲーム経過）すると、「上位引き戻しＣＺ」から「連中ＣＺ」に出玉状態を移行する。

【２０３４】

なお、主制御回路９１は、出玉状態が「ＷＩＮ中」から「ボーナス作動中ＡＴ」に移行したタイミング、又は、「ボーナス作動中ＡＴ」が終了したタイミングで、対応する種別のＡＴのストックを１減算する。

【２０３５】

続いて、図３０４（Ｃ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における遊技フローについて説明する。パチスロ機１は、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」を目指して遊技を行う遊技性を有しており、出玉状態「通常」では、基本的には、出玉状態「通常発展」を目指して遊技を行う。出玉状態「通常発展」は、ＡＴのストック付与期待度が高い自力のチャンスゾーンであり、ＡＴのストックが付与された場合には、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」に移行する。

【２０３６】

出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」は、ループ性を有しており、通常は、「基本ＡＴ」と「引き戻しＣＺ」との間で「ボーナス作動中ＡＴ」がループするが、上位ＡＴのストックが付与された場合には、ループの継続率が上がり、「上位ＡＴ」と「上位引き戻しＣＺ」との間で「ボーナス作動中ＡＴ」がループする。なお、「上位ＡＴ」と「上位引き戻しＣＺ」との間のループが終了した場合であっても、出玉状態は「引き戻しＣＺ」に移行するだけであり、「基本ＡＴ」と「引き戻しＣＺ」との間でのループが可能になっている。

【２０３７】

［主制御側の各種のデータテーブル］

続いて、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【２０３８】

［図柄配置テーブル］

図３０５に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【２０３９】
図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【２０４０】
［図柄コード表］
また、図３０５に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図３０５に示す図柄コード表は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【２０４１】
本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「赤７」「青ＢＡＲ」「黒ＢＡＲ」「チェリー」「スイカＡ」「スイカＢ」「ベルＡ」「ベルＢ」「リプレイ」及び「ブランク」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。
【２０４２】
［内部抽籤テーブル］
続いて、図３０６～図３０８を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。図３０６（Ａ）は、非ボーナス状態かつ非フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３０６（Ｂ）は、非ボーナス状態かつＢＢフラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３０７（Ｃ）は、ボーナス状態のＢＢ中一般において参照される内部抽籤テーブルであり、図３０７（Ｄ）及び図３０８（Ｅ）は、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢフラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３０８（Ｆ）は、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢにおいて参照される内部抽籤テーブルである。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ中ＲＢフラグ間として、ＲＢ１役（Ｆ＿ＲＢ１）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ１フラグ間と、ＲＢ２役（Ｆ＿ＲＢ２）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ２フラグ間とを有する。図３０７（Ｄ）は、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢ１フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３０８（Ｅ）は、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢ２フラグ間において参照される内部抽籤テーブルである。
【２０４３】
ここで、非ボーナス状態の非フラグ間において参照される、図３０６（Ａ）の内部抽籤テーブルを参照すると、本実施形態のパチスロ機１では、非ボーナス状態の非フラグ間では、高い確率（約１／３．６（＝１８１５８／６５５３６））でＢＢ役が内部当籤役として決定される。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」がループすることで出玉が増加することとしているため、ボーナス（ＢＢ）の作動契機となるＢＢ役は、非フラグ間において高い確率で当籤するようにし、基本的には、高確率で当籤するＢＢ役を持ち越したまま遊技が行われるようにしている。
【２０４４】
［図柄組合せテーブル］
次に、図３０９～図３１１を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図３０９～図３１１においては、規定される図柄の組合せ（コンビネーション）内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。
【２０４５】
また、同図において「配当」とは、対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合に付与される配当の内容を表す。具体的には、「配当：ＢＢ」は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（上述のＢＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＢ」は、第

一種特別役物（上述のＲＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＰ」は、再遊技（リプレイ）が作動することを表す。また、「配当：１５」は、１５枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：３」は、３枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：１」は、１枚のメダルが払い出されることを表す。なお、本実施形態のパチスロ機１では、クロスダウンラインが有効ラインとなっている。

【２０４６】

［内部当籤役と図柄組合せの対応表］

続いて、図３１２～図３１９は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。

【２０４７】

各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。言い換えると、内部当籤役として決定された役の総称（「Ｆ＿」から始まる名称）と、重複して当籤する個々の役（「Ｃ＿」から始まる名称）との対応関係を示す。

【２０４８】

（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係）

続いて、図３２０及び図３２１を参照して、内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係について説明する。図３２０は、非ボーナス状態（非ＢＢ）における内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係を示す図であり、図３２１は、ボーナス状態（ＢＢ）における内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係を示す図である。

【２０４９】

なお、同図において「通常リプ」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿中段リプ＿１～２」～「Ｃ＿変則リプ」の何れかが対応し、「７揃い」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿７揃いリプ＿１」～「Ｃ＿７揃いリプ３」の何れかが対応し、「リーチ目」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿１～３」～「Ｃ＿リーチ目チェリーＤ」の何れかが対応し、「７フェイク」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿７フェイクリプ１」～「Ｃ＿７フェイクリプ２」の何れかが対応する。

【２０５０】

また、同図において「中段チェリー」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿中段チェリーＡ＿１～３」～「Ｃ＿中段チェリーＤ＿１～３」の何れかが対応し、「強チェリー」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿強チェリーＡ１」～「Ｃ＿強チェリーＤ２」の何れかが対応し、「チャンス目Ａ」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿チャンス目Ａ＿１～２」の何れかが対応し、「チャンス目Ｂ」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿チャンス目Ｂ＿１～２」～「Ｃ＿チャンス目Ｅ」の何れかが対応し、「弱チェリー」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿弱チェリーＡ＿１～２」～「Ｃ＿弱チェリーＤ＿１～２」の何れかが対応する。

【２０５１】

また、同図において「スイカ」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿スイカＡ１＿１～３」～「Ｃ＿スイカＢ２＿１～２」の何れかが対応し、「１５枚」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｌ」～「Ｃ＿ＡＴベル＿３２１＿１～２」の何れかが対応し、「３枚」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿共通ベル＿１～５」～「Ｃ＿Ｒベル＿１～９」の何れかが対応し、「１枚」とは、図３０９～図３１１における「Ｃ＿制御役Ａ１＿１～２」～「Ｃ＿制御役Ｎ７」の何れかが対応する。

【２０５２】

同図に示すように、パチスロ機１では、メダルの払出に係る小役として、複数のベル役（「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」）を有するが、これらベル役は、非ボーナス状態（非ＢＢ）では、最大でも３枚のメダルが払い出される小役しか入賞しない一方で、ボーナス状態（ＢＢ）では、最大で１５枚のメダルが払い出される小役が入賞

するように制御される。その結果、本実施形態のパチスロ機１では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）の出玉率が１を超えることになる。

【２０５３】

また、パチスロ機１では、停止操作の順序に応じて表示される図柄の組合せ（入賞役）が異なる押し順役として、複数のリプレイ役（「Ｆ＿７揃いリプＡ」～「Ｆ＿中段チェリー」）を有している。これらリプレイ役が内部当籤役として決定された場合、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」「ボーナス作動中ＡＴ（エンディングを除く）」では、これらリプレイ役に基づく後述のＡＴ抽籤に当籤した場合、又は、既にＡＴのストックを有している場合には、「７揃い」「７フェイク」「リーチ目」が表示されることになる押し順を報知する。一方で、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」「ボーナス作動中ＡＴ（エンディングを除く）」においてＡＴのストックを有しておらず、かつ、これらリプレイ役に基づく後述のＡＴ抽籤に非当籤である場合、及び、出玉状態「ＷＩＮ中」「エンディング」では、「通常リプ」が表示されることになる押し順を報知し、出玉状態「通常」「通常発展」では、何らの押し順も報知しない。

【２０５４】

（押し順ナビ非発生でのリーチ目停止について）

「リーチ目」を表示可能な内部当籤役の総称として以下「リーチ目役」と呼ぶ。具体的には、図３２０において図示した通り、「Ｆ＿リーチ目リプ」「Ｆ＿リーチ目チェリー」「Ｆ＿リーチ目スイカ」「Ｆ＿リーチ目ナビＬ」「Ｆ＿リーチ目ナビＣ」「Ｆ＿リーチ目ナビＲ」「Ｆ＿共通リーチ目リプ」を指す。本実施形態における「リーチ目」とは、遊技者にＡＴの当籤を報知する停止出目として用いられる。そのため、前述のとおりＡＴ当籤時又はＡＴストックを有している場合に出現する停止出目として設計されている。「リーチ目役」が内部当籤役として決定されており、当該遊技において「リーチ目」の停止によるＡＴ当籤の報知又はストック保持の報知を行いたい場合は、前述の通り、「リーチ目」が停止する押し順を報知するものとしてもよいが、特に押し順を報知しないこととしてもよい。押し順の報知が行われない遊技では、通常、遊技者は左リール３Ｌから順に停止操作を行うため「Ｆ＿リーチ目ナビＣ」「Ｆ＿リーチ目ナビＲ」以外の「リーチ目役」においては押し順ナビ非発生で、チェリーやスイカなどを取りこぼさないように遊技者が停止操作を行うと、普段停止しない「リーチ目」が停止されＡＴ当籤などを認識できるという遊技性を実現できる。また、「リーチ目」が停止した場合に、表示ユニット１００などの画像表示手段においてＡＴ当籤などの演出を合わせて行ってもよいし、リールバックランプによるフラッシュ演出などを合わせて行ってＡＴ当籤の報知演出による興趣を高めることとしてもよい。また、第１停止又は第２停止の時点で「リーチ目」の停止が確定する出目が停止した場合は、その時点でＡＴ当籤を報知又は示唆する演出（例えば、「イチカク！」「大チャンス！」などの当籤示唆ボイスなど）を発生可能としてもよい。なお、押し順ナビが発生しないことにより、「通常リプ」が停止する押し順で遊技者が停止操作を行ってしまう場合もあるが、その場合も表示ユニット１００などの画像表示手段やリールバックランプによるＡＴ当籤演出を行うことで、遊技者にＡＴ当籤を報知するものとすることが好ましい。

【２０５５】

（リーチ目と押し順ナビを合わせた遊技性について）

前述の通り、何れかの「リーチ目役」についても押し順による「リーチ目」の停止／非停止の場合を設けているが、ここでは、「Ｆ＿リーチ目ナビＬ」「Ｆ＿リーチ目ナビＣ」「Ｆ＿リーチ目ナビＲ」を特に「押し順リーチ目役」と呼ぶ。これら「押し順リーチ目役」が内部当籤役として決定された遊技において、ＡＴ当籤などの報知として「リーチ目」を表示させたい場合は、「リーチ目」が停止する押し順が報知される。この場合、表示ユニット１００などの画像表示手段におけるナビ表示の態様は、押し順ベルなどに対するナビ表示の態様と同様の態様としてもよい。これにより、ベルが揃うと思って停止操作をした場合に、ベルではなく「リーチ目」が停止するという意外性のある当たり方を見せるこ

とができる。また、表示ユニット１００などの画像表示手段におけるナビ表示の態様として、「リーチ目」の停止期待度を示唆する態様を用いることとしてもよい。例えば、白文字の押し順ナビである場合には「リーチ目」の停止期待度が低く（例えば、１％）、赤文字の押し順ナビである場合には「リーチ目」の停止期待度が高く（例えば、５０％）、虹文字の押し順ナビである場合には「リーチ目」の停止期待度が確定する（例えば、１００％）こととしてもよい。また、押し順ベルでは発生しない態様で押し順ナビを行うこととしてもよく、例えば、緑文字の押し順ナビが発生した場合には「Ｆ＿リーチ目スイカ」によりスイカ揃いでの「リーチ目」が表示されることが示唆されるなど、「リーチ目」の種別を示唆又は報知する態様で押し順ナビを行うこととしてもよい。

【２０５６】

（ボーナスを誤入賞させた場合のＲＴ１状態中のリーチ目回避について）

図３０３に示すようにボーナス状態（ＢＢ）の作動終了後はＲＴ１状態に遷移する仕様である。そのため、通常時（ＡＴ非当籤時）に誤って遊技者がＢＢ役を入賞させてしまい、当該ＢＢの作動が終了した場合は、非ＡＴ状態で「リーチ目役」が内部当籤役として決定され易い状態となってしまう。ここで、ＡＴに当籤していないにも関わらず「リーチ目」が停止表示されると、遊技者がＡＴに当籤したと勘違いしてしまうおそれがある。そこで、出玉状態「通常」「通常発展」（つまり、ＡＴ非当籤時）において「リーチ目役」が内部当籤役として決定された場合、「通常リプ」が表示される押し順がナビされるものとしてもよい。また、別手法として遊技者が左リール３Ｌから停止させる一般的な打ち方をするという想定で、左第１停止で「リーチ目」が停止しない「リーチ目役」についてはナビ非発生、左第１停止で「リーチ目」が停止する「リーチ目役」については「通常リプ」が停止表示される押し順を報知するという仕様としてもよい。これら場合に、遊技者がナビを無視して、又は左第１停止以外で停止操作を行うことで「リーチ目」が表示された場合には、無効なリーチ目であることを示唆する表示を行うものとして遊技者が当りと誤認し難いようにしてもよい。例えば、「再遊技」とただのリプレイである旨を示す表示をしてもよい。また、遊技機のパネルや、ガイドメニューなどにおいてナビ無視時やナビ無し時に中リール３Ｃや右リール３Ｒから停止させた場合は、無効なリーチ目が停止することがある旨を遊技者説明として設けるものとしてもよい。

【２０５７】

なお、本実施形態のように「リーチ目役」はリプレイ役として、押し順及び押下位置により遊技者にもたらされる利益（払い出し枚数やＲＴの遷移など）が変化しないようにすることが望ましい。このような役構成であれば「リーチ目」を停止させるナビ、及び、「リーチ目」を回避させるナビは、発生の有無が出玉に影響しないものとなる。つまり、あくまで出玉に影響しない演出としてのナビとなるため、メイン（主制御回路９１）側でナビを出さずに、サブ（副制御回路１０１）側のみでナビを出すことも許容される。また、押し順ベルなど押し順や押下位置により利益が変化する役の場合は、非ＡＴ状態（非有利区間や有利区間中の非ＡＴ）の場合はサブ側でナビが出せないように、どの押し順役が当籤したかサブ側で識別できないようにグルーピングした状態で当籤役情報をメインからサブへ送信する必要がある。例えば、図３０６の「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」から「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」の押し順ベルの何れが当籤しても、サブ側では押し順ベルグループが当籤したという情報しか受け取ることができない。一方、「リーチ目役」のように停止操作態様で有利不利が発生しない内部当籤役の場合は、このようなグルーピングをする必要がないため、非ＡＴ状態であったとしてもサブ側で「リーチ目役」の種別を把握することができるため、サブ側でも「リーチ目」を回避するナビを行うことができる。つまり、非ＡＴ中（非有利区間中）であっても、「リーチ目」回避ナビを出すことが可能となり、「リーチ目」停止により遊技者が当りと誤解する状況の発生を抑制することができる。

【２０５８】

なお、必ずしも全ての「リーチ目役」をリプレイ役として構成する必要はなく、少なくとも一部の「リーチ目役」をリプレイ役として構成するものとしてもよい。また、押し順不問、押下位置不問で同じ利益の小役が入賞する内部当籤役（例えば、共通ベルなど）を

「リーチ目役」として構成するものとしてもよい。
【２０５９】
また、図３０６に示すように「Ｆ＿共通リーチ目リプ」「Ｆ＿中段チェリー」は、当籤係数が４／６５５３６と非常に低確率で当籤する所謂プレミアム役として設計されている。この２役は、非ＡＴ中に当籤した時点でＡＴ当籤が確定する役であるため、押し順により回避させる必要が無く、前述した「リーチ目」の停止を回避させる対象には含まれていないものとなっている。
【２０６０】
また、通常時（非ＡＴ中）に急に押し順ナビが発生した場合、必ず「リーチ目」回避ナビである仕様では、遊技者に「リーチ目」を回避しているということが察知されてしまい、遊技者にストレスを与える可能性がある。そこで、「Ｆ＿通常リプＡ」「Ｆ＿通常リプＣ」などの通常のリプレイ役が内部当籤役として決定された場合の一部でも演出として押し順ナビを発生させて、ナビによって「リーチ目」の停止を回避させているということを遊技者に察知され難くしてもよい。
【２０６１】
（リーチ目役をリプレイ役とするその他のメリット）
また、「リーチ目役」をリプレイ役として構成するメリットとしては、ガセリーチ目を放置するという他の遊技者や店舗への嫌がらせを抑制する効果もある。ガセリーチ目とは、停止出目として「リーチ目」と認識できるが、実際にはリーチ目ではなくボーナスやＡＴなどの恩恵が発生していない状態で停止した出目を指す。市場においては、リール停止制御の都合により、中リール３Ｃや右リール３Ｒを第１停止操作とした場合に、左リール３Ｒが第１停止だとリーチ目となる出目が止まってしまう機種もある。このような機種では、悪意のある遊技者がわざとガセリーチ目を停止させた状態で放置して、他の遊技者に「リーチ目」の遊技台が落ちていると誤認させて打たせるように仕向けるといったことがあった。この場合は、後から打った遊技者が「リーチ目」が出ているのに当たりではないため、故障ではないかと誤解することがあり、店側とのトラブルに発展することもあった。この点、「リーチ目役」をリプレイ役として構成した場合、ナビを無視した打ち方などによってＡＴ非当籤時に「リーチ目」を停止させた場合に再遊技の権利も発生するため、悪意のある遊技者でも再遊技の権利を放置したまま空き台とすることがためらわれ、ガセリーチ目の報知行為を抑制できるという効果がある。
【２０６２】
また、パチスロ機１では、停止操作の順序に応じて表示される図柄の組合せ（入賞役）が異なる押し順役として、複数のベル役（「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＡ９－Ｒ」）を有している。これら複数のベル役が内部当籤役として決定された場合、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」では、最も多いメダルが払い出されることになる正解の押し順を報知し、出玉状態「通常」「通常発展」では、何らの押し順も報知しない。また、その他の出玉状態では、正解の押し順を報知することとしてもよく、また、何らの押し順も報知しないこととしてもよい。
【２０６３】
なお、このような押し順の報知は、メイン（主制御回路９１）側で行うこととしてもよく、また、サブ（副制御回路１０１）側で行うこととしてもよく、双方において行うこととしてもよい。
【２０６４】
［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］
続いて、図３２２は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役を抽籤種別としてグループ化し、この抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。なお、同図では、内部当籤役に対して抽籤種別が規定されていない空欄の箇所があるが、この空欄の箇所には「０」が規定されているものとする

。
【２０６５】
また、上述したように本実施形態のパチスロ機１では、非フラグ間においてＢＢ役が高確率で当籤するため、基本的には、ＢＢ役を持ち越した遊技状態であるＢＢフラグ間に滞在したまま遊技が行われる。ここで、同図において示す内部当籤役とは、ボーナス役を持ち越している場合には、内部当籤役として決定された役のうち持ち越しているボーナス役以外の役をいい、ボーナス役を持ち越していない場合には、内部当籤役として決定された役をいう。例えば、ＢＢフラグ間において「Ｆ＿ＢＢ＋Ｆ＿通常リプＡ」が内部当籤役として決定された場合、抽籤種別は、同図における「Ｆ＿通常リプＡ」欄に規定された抽籤種別となり、ＢＢフラグ間において「Ｆ＿ＢＢ」のみが単独で内部当籤役として決定された場合、抽籤種別は、同図における「はずれ」欄に規定された抽籤種別となる。また、非フラグ間において「Ｆ＿通常リプＡ」が内部当籤役として決定された場合、抽籤種別は、同図における「Ｆ＿通常リプＡ」欄に規定された抽籤種別となる。
【２０６６】
［通常（非有利区間）において用いる各種抽籤テーブル］
続いて、図３２３を参照して、出玉状態「通常（非有利区間）」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。
【２０６７】
［通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブル］
初めに、図３２３（Ａ）を参照して、通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルは、出玉状態「通常（非有利区間）」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき有利区間への移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別１毎に有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。同図に示すように、本実施形態では、抽籤種別１が「１」である場合は必ず有利区間への移行抽籤に当籤し、抽籤種別１が「０」である場合は必ず有利区間への移行抽籤に非当籤する。
【２０６８】
主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、通常区間のまま維持して、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、非有利区間（通常区間）から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から他の出玉状態に移行する。具体的には、主制御回路９１は、抽籤結果「当籤」が決定された場合には、後述する出玉抽籤を合わせて行うが、この出玉抽籤において「基本ＡＴ」又は「上位ＡＴ」が決定された場合には、出玉状態「ＷＩＮ中」に出玉状態を移行し、その他の場合には出玉状態「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。
【２０６９】
［通常（非有利区間）＿有利区間移行時有利区間モード抽籤テーブル］
続いて、図３２３（Ｂ）を参照して、通常（非有利区間）＿有利区間移行時有利区間モード抽籤テーブルについて説明する。通常（非有利区間）＿有利区間移行時有利区間モード抽籤テーブルは、有利区間への移行抽籤に当籤した際に参照され、通常有利区間モードを決定するために用いられる。通常有利区間モードは、後述する通常モードを抽籤する際に参照されるモードであり、“モードＡ”“モードＢ”“モードＣ”の３種類ある。
【２０７０】
通常（非有利区間）＿有利区間移行時有利区間モード抽籤テーブルは、設定値毎に通常有利区間モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、通常有利区間モードを抽籤すると、決定した通常有利区間モードをセットする。また、主制御回路９１は、有利区間移行時に通常有利区間モードを一度セットすると、当該有利区間中は他のモードに移行することなくセットした通常有利区間モードのまま維持する。
【２０７１】
［通常（非有利区間）＿有利区間移行時出玉抽籤テーブル］

続いて、図３２３（Ｃ）を参照して、通常（非有利区間）＿有利区間移行時出玉抽籤テーブルについて説明する。通常（非有利区間）＿有利区間移行時出玉抽籤テーブルは、有利区間への移行抽籤に当籤した際に参照され、通常発展抽籤モードやＡＴのストックを付与するか否かを決定するために用いられる。通常発展抽籤モードは、出玉状態「通常（有利区間）」から出玉状態「通常発展」に移行させるか抽籤（通常発展抽籤）する際に参照されるモードであり、“通常”“高確ショート”“高確ロング”“超高確”の４種類ある。

【２０７２】

通常（非有利区間）＿有利区間移行時出玉抽籤テーブルは、有利区間への移行抽籤に当籤した際の抽籤種別２毎に抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤（通常）」が決定された場合には、出玉状態を「通常（有利区間）」に移行するとともに、通常発展抽籤モードとして“通常”をセットし、抽籤結果として「高確ショート」が決定された場合には、出玉状態を「通常（有利区間）」に移行するとともに、通常発展抽籤モードとして“高確ショート”をセットし、抽籤結果として「高確ロング」が決定された場合には、出玉状態を「通常（有利区間）」に移行するとともに、通常発展抽籤モードとして“高確ロング”をセットし、抽籤結果として「超高確」が決定された場合には、出玉状態を「通常（有利区間）」に移行するとともに、通常発展抽籤モードとして“超高確”をセットする。なお、抽籤結果として「高確ショート」「高確ロング」「超高確」が決定された場合には、主制御回路９１は、保障ゲーム数を抽籤しセットする。保障ゲーム数は、毎ゲーム１減算される値であり、この値が１以上である場合は、通常発展抽籤モードの転落抽籤において転落することがない（より詳細には、当該転落抽籤自体を行わない）。

【２０７３】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合には、出玉状態を「ＷＩＮ中」に移行するとともに、基本ＡＴのストックを１つ付与し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合には、出玉状態を「ＷＩＮ中」に移行するとともに、上位ＡＴのストックを１つ付与する。

【２０７４】

［通常（有利区間）において用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３２４～図３２６を参照して、出玉状態「通常（有利区間）」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２０７５】

［通常（有利区間）＿通常モード抽籤テーブル］

初めに、図３２４（Ａ）を参照して、通常（有利区間）＿通常モード抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿通常モード抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」及び「通常発展」において、通常モードを抽籤する際に参照される。通常（有利区間）＿通常モード抽籤テーブルは、有利区間モード及び通常遊技数カウンタの値毎に設けられ、抽籤結果（通常モード）についての抽籤値の情報を規定する。なお、通常遊技数カウンタは、出玉状態「通常（有利区間）」及び「通常発展」中の遊技数を計数する減算カウンタであり、毎ゲーム１減算される。通常遊技数カウンタは、有利区間移行時に初期値として「６０１」がセットされ、カウンタ値が「０」となったタイミングで天井到達として基本ＡＴのストックが１つ付与される。また、通常遊技数カウンタは、出玉状態が「ＷＩＮ中」に移行した場合や、有利区間が終了した場合にクリアされる。通常モードは、通常発展抽籤モードを抽籤する際に参照するモードであり、“モード１”“モード２”“モード３”“モード４”の４種類ある。

【２０７６】

主制御回路９１は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」において行われたゲーム数が規定回数に到達するたびに、通常（有利区間）＿通常モード抽籤テーブルを参照して、通常モードの抽籤を行う。より具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」では、５０ゲーム毎に通常モードの抽籤を行う。同図において「

通常中のゲーム数」欄の「１」は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」において行われたゲーム数が０ゲームである場合（１ゲーム目）に参照され、「通常中のゲーム数」欄の「２０１、４０１」は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」において行われたゲーム数が２００ゲーム又は４００ゲームである場合（２０１ゲーム目又は４０１ゲーム目）に参照され、「通常中のゲーム数」欄の「５１、１５１、２５１、３５１、４５１、５５１」は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」において行われたゲーム数が５０ゲーム、１５０ゲーム、２５０ゲーム、３５０ゲーム、４５０ゲーム又は５５０ゲームである場合（５１ゲーム目、１５１ゲーム目、２５１ゲーム目、３５１ゲーム目、４５１ゲーム目又は５５１ゲーム目）に参照され、「通常中のゲーム数」欄の「１０１、３０１、５０１」は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」において行われたゲーム数が１００ゲーム、３００ゲーム又は５００ゲームである場合（１０１ゲーム目、３０１ゲーム目及び５０１ゲーム目）に参照される。

【２０７７】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「モード１」が決定された場合には、通常モードとして“モード１”をセットし、抽籤結果として「モード２」が決定された場合には、通常モードとして“モード２”をセットし、抽籤結果として「モード３」が決定された場合には、通常モードとして“モード３”をセットし、抽籤結果として「モード４」が決定された場合には、通常モードとして“モード４”をセットする。

【２０７８】

［通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード抽籤テーブル］

続いて、図３２４（Ｂ）を参照して、通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において単位遊技毎に通常発展抽籤モードの抽籤を行う際に参照される。通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード抽籤テーブルは、通常モード毎に設けられ、抽籤種別６に対応付けて抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２０７９】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤（通常）」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“通常”をセットし、抽籤結果として「高確ショート」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“高確ショート”をセットし、抽籤結果として「高確ロング」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“高確ロング”をセットし、抽籤結果として「超高確」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“超高確”をセットする。なお、抽籤結果として「高確ショート」「高確ロング」「超高確」が決定された場合には、主制御回路９１は、保障ゲーム数を抽籤しセットする。また、現在セットされている通常発展抽籤モード以下の通常発展抽籤モードを決定した場合、主制御回路９１は、抽籤結果を無効にして、現在セットされている通常発展抽籤モードのまま維持する。なお、通常発展抽籤モードは、“通常”が最も低く、“高確ショート”が次に低く、“高確ロング”が次に低く、“超高確”が最も高い。

【２０８０】

［通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード転落抽籤テーブル］

続いて、図３２４（Ｃ）を参照して、通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード転落抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード転落抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において単位遊技毎に通常発展抽籤モードの転落抽籤を行う際に参照される。通常（有利区間）＿通常発展抽籤モード転落抽籤テーブルは、現在セットされている通常発展抽籤モード毎に、抽籤種別７に対応付けて転落抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２０８１】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤（通常）」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“通常”をセットし、抽籤結果として「高確ショート」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“高確ショート”をセットし、抽籤結果として「高確ロング」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“高確ロング”をセットし

、抽籤結果として「超高確」が決定された場合には、通常発展抽籤モードとして“超高確”をセットする。なお、保障ゲーム数がセットされている場合には、主制御回路９１は、転落抽籤を行わない。

【２０８２】

［通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブル］

続いて、図３２５（Ｄ－１）（Ｄ－２）を参照して、通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブルについて説明する。図３２５（Ｄ－１）に示す通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブルは、内部当籤役に関係なく毎遊技参照され、図３２５（Ｄ－２）に示す通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブル（スイカ用）は、スイカ（Ｆ＿スイカ）が内部当籤役である場合に更に追加的に参照される。通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において単位遊技毎に出玉状態「通常発展」に移行するか否かの通常発展抽籤を行う際に参照される。

【２０８３】

図３２５（Ｄ－１）に示す通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブルは、通常発展抽籤モード毎に設けられ、抽籤種別５に対応付けて通常発展抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図３２５（Ｄ－２）に示す通常（有利区間）＿通常発展抽籤テーブル（スイカ用）は、設定値毎に通常発展抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を「通常（有利区間）」のまま維持する一方で、抽籤結果として「非当籤」以外が決定された場合には、当籤した通常発展の種別をセットするとともに、出玉状態を「通常（有利区間）」から「通常発展」に移行する。また、主制御回路９１は、何れかの通常発展に当籤した場合には、出玉状態「通常発展」の継続期間を抽籤により決定する。具体的には、主制御回路９１は、抽籤結果として「通常発展Ａ」が決定された場合には、出玉状態「通常発展」の継続期間として「１ゲーム」又は「２ゲーム」を抽籤により決定し、抽籤結果として「通常発展Ｂ」が決定された場合には、出玉状態「通常発展」の継続期間として「１ゲーム」「２ゲーム」又は「３ゲーム」を抽籤により決定し、抽籤結果として「通常発展Ｃ」～「通常発展Ｇ」が決定された場合には、出玉状態「通常発展」の継続期間として「２ゲーム」「３ゲーム」「４ゲーム」「５ゲーム」を抽籤により決定する。

【２０８４】

［通常（有利区間）＿通常発展当籤時ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３２６（Ｅ）を参照して、通常（有利区間）＿通常発展当籤時ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿通常発展当籤時ＡＴ抽籤テーブルは、通常発展への移行抽籤に当籤した場合に参照され、ＡＴのストックの付与を行うか否かのＡＴ抽籤を行うために用いられる。通常（有利区間）＿通常発展当籤時ＡＴ抽籤テーブルは、当籤した通常発展の種別毎にＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与する。

【２０８５】

［通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブル］

続いて、図３２６（Ｆ－１）（Ｆ－２）（Ｆ－３）を参照して、通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブルについて説明する。図３２６（Ｆ－１）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブルは、内部当籤役に関係なく毎遊技参照され、図３２６（Ｆ－２）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブル（弱チェ用）は、弱チェリー（Ｆ＿弱チェリー）が内部当籤役である場合に更に追加的に参照され、図３２６（Ｆ－３）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブル（共通ベル用）は、共通ベル（Ｆ＿共通ベルＡ１－Ｌ）が内部当籤役である場合に更に追加的に参照される。通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において単位遊技毎にＡＴのストックを付与するか否かのＡＴ抽籤を行う際に参照される。

【２０８６】
図３２６（Ｆ－１）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブルは、抽籤種別４に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図３２６（Ｆ－２）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブル（弱チェ用）及び図３２７（Ｆ－３）に示す通常（有利区間）＿ＡＴ直当り抽籤テーブル（共通ベル用）は、設定値毎にＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、出玉状態も「通常（有利区間）」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「通常（有利区間）」から「ＷＩＮ中」に移行し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「通常（有利区間）」から「ＷＩＮ中」に移行する。
【２０８７】
［通常発展において用いる各種抽籤テーブル］
続いて、図３２７を参照して、出玉状態「通常発展」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。
【２０８８】
［通常発展＿発展中ＡＴ抽籤テーブル］
図３２７を参照して、通常発展＿発展中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常発展＿発展中ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「通常発展」において単位遊技毎にＡＴのストックの付与を行うか否かのＡＴ抽籤を行うために用いられる。通常発展＿発展中ＡＴ抽籤テーブルは、ＡＴのストックの有無毎に設けられ、抽籤種別８に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＴのストックがない場合には同図における「ＡＴ非当籤」欄が参照され、基本ＡＴのストックがあり上位ＡＴのストックがない場合には同図における「基本ＡＴ当籤」欄が参照され、上位ＡＴのストックがある場合には同図における「上位ＡＴ当籤」欄が参照される。
【２０８９】
主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与する。
【２０９０】
［ＷＩＮ中において用いる各種抽籤テーブル］
続いて、図３２８を参照して、出玉状態「ＷＩＮ中」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。
【２０９１】
［ＷＩＮ中＿ＷＩＮ移行時高確ゲーム数抽籤テーブル］
初めに、図３２８（Ａ）を参照して、ＷＩＮ中＿ＷＩＮ移行時高確ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。ＷＩＮ中＿ＷＩＮ移行時高確ゲーム数抽籤テーブルは、出玉状態「ＷＩＮ中」への移行時に参照され、出玉状態「ＷＩＮ中高確」の高確ゲーム数の抽籤を行うために用いられる。ＷＩＮ中＿ＷＩＮ移行時高確ゲーム数抽籤テーブルは、ＡＴのストックの有無毎に設けられ、高確ゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、基本ＡＴのストックがあり上位ＡＴのストックがない場合には同図における「基本ＡＴ当籤中」欄が参照され、上位ＡＴのストックがある場合には同図における「上位ＡＴ当籤中」欄が参照される。
【２０９２】
主制御回路９１は、高確ゲーム数の抽籤結果として「５Ｇ」が決定された場合には、高確ゲーム数として５ゲームをセットする。すなわち、ＷＩＮ中に移行してから５ゲーム間は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」になり、５ゲーム経過した後は、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」になる。同様に、高確ゲーム数の抽籤結果として「４０Ｇ」が決定された場合には、

高確ゲーム数として４０ゲームをセットする。すなわち、ＷＩＮ中に移行してから４０ゲーム間は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」になり、４０ゲーム経過した後は、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」になる。なお、本実施形態では、抽籤結果として得られた高確ゲーム数分だけ出玉状態が「ＷＩＮ中高確」になることとしているが、抽籤結果として得られた高確ゲーム数を「ＷＩＮ中高確」の保障ゲーム数としてもよい。すなわち、主制御回路９１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」において出玉状態「ＷＩＮ中非高確」への転落抽籤を行うが、抽籤結果として得られた高確ゲーム数分の遊技では、この転落抽籤を行うことなく、高確ゲーム数分の遊技が行われた後に、この転落抽籤を行うこととしてもよい。

【２０９３】

［ＷＩＮ中＿ＷＩＮ中ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３２８（Ｂ）を参照して、ＷＩＮ中＿ＷＩＮ中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＷＩＮ中＿ＷＩＮ中ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「ＷＩＮ中」において単位遊技毎にＡＴのストックの付与を行うか否かのＡＴ抽籤を行うために用いられる。ＷＩＮ中＿ＷＩＮ中ＡＴ抽籤テーブルは、ＷＩＮ中高確及びＷＩＮ中非高確に対して設けられ、ＡＴのストックの有無毎に抽籤種別９に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」では、同図における「非高確中」欄が参照され、出玉状態「ＷＩＮ中高確」では、同図における「高確中」欄が参照される。また、基本ＡＴのストックがあり上位ＡＴのストックがない場合には同図における「基本ＡＴ当籤中」欄が参照され、上位ＡＴのストックがある場合には同図における「上位ＡＴ当籤中」欄が参照される。

【２０９４】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与する。ここで、同図を参照すると、ＷＩＮ中高確とＷＩＮ中非高確とでは、ＷＩＮ中高確の方が上位ＡＴのストックが付与され易いことが分かる。なお、本実施形態では、ＷＩＮ中のＡＴ抽籤では、上位ＡＴのストックのみを付与可能にしているが、これに限るものではなく、基本ＡＴのストックを付与可能としてもよい。すなわち、ＷＩＮ中高確とＷＩＮ中非高確とでは、ＷＩＮ中高確の方が何らかの特典が付与される確率が高い状態であればよく、付与する特典は任意である。

【２０９５】

［基本ＡＴにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３２９を参照して、出玉状態「基本ＡＴ」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２０９６】

［基本ＡＴ＿基本ＡＴ中ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３２９を参照して、基本ＡＴ＿基本ＡＴ中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。基本ＡＴ＿基本ＡＴ中ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「基本ＡＴ」において単位遊技毎にＡＴのストックの付与を行うか否かのＡＴ抽籤を行うために用いられる。基本ＡＴ＿基本ＡＴ中ＡＴ抽籤テーブルは、抽籤種別１０に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２０９７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与する。

【２０９８】

［初回ＣＺにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３３０を参照して、出玉状態「初回ＣＺ」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２０９９】

［初回ＣＺ＿初回ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブル］
初めに、図３３０（Ａ）を参照して、初回ＣＺ＿初回ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルについて説明する。初回ＣＺ＿初回ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルは、出玉状態「初回ＣＺ」への移行時に参照され、初回ＣＺ中の３枚役指示モードの抽籤を行うために用いられる。ここで、３枚役指示モードとは、出玉状態「引き戻しＣＺ（初回ＣＺ又は連中ＣＺ）」において押し順ベル（「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」）が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知する確率を規定するモードである。なお、本実施形態のパチスロ機１では、押し順役の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われた場合、非ボーナス状態（非ＢＢ）中では「３枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、ボーナス状態（ＢＢ）中では「１５枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される（図３２０及び図３２１を参照）ため、遊技状態「非ボーナス状態」である出玉状態「引き戻しＣＺ」では、報知に従い停止操作を行った場合、「３枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。

【２１００】
初回ＣＺ＿初回ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルは、設定値毎に３枚役指示モードの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「指示モード１」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード１”をセットし、抽籤結果として「指示モード２」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード２”をセットし、抽籤結果として「指示モード３」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード３”をセットする。なお、セットした３枚役指示モードは、出玉状態「初回ＣＺ」に滞在している間は維持されるが、出玉状態が「初回ＣＺ」から他の出玉状態に移行するとクリアされる。

【２１０１】
［初回ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブル］
続いて、図３３０（Ｂ）を参照して、初回ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルについて説明する。初回ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルは、出玉状態「初回ＣＺ」において押し順ベル（「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」）が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知するか否かの指示抽籤を行うために用いられる。初回ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルは、３枚役指示モード毎に設けられ、指示抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、何らの押し順も報知することなく、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、内部当籤役として決定された押し順ベルにおいて正解の押し順を遊技者に対して報知する。

【２１０２】
［初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル］
続いて、図３３０（Ｃ－１）（Ｃ－２）を参照して、初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。図３３０（Ｃ－１）に示す初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、内部当籤役に関係なく毎遊技参照され、図３３０（Ｃ－２）に示す初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル（３枚役用）は、３枚役が内部当籤役である場合に更に追加的に参照される。なお、３枚役とは、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」のことを意味する。初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「初回ＣＺ」において単位遊技毎にＡＴのストックを付与するか否かのＡＴ抽籤を行う際に参照される。

【２１０３】
図３３０（Ｃ－１）に示す初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、抽籤種別１１に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図３３０（Ｃ－２）に示す初回ＣＺ＿初回ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル（３枚役用）は、３枚役指示モード毎に設けられ、３枚役連続カウンタの値毎にＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、出玉状態を「初回ＣＺ」のまま維持し、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「初

回ＣＺ」から「ＷＩＮ中」に移行し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「初回ＣＺ」から「ＷＩＮ中」に移行する。

【２１０４】

ここで、３枚役連続カウンタとは、出玉状態「引き戻し（初回ＣＺ又は連中ＣＺ）」において３枚役が連続して入賞した回数を計数するカウンタである。主制御回路９１は、当該遊技において３枚役が内部当籤役として決定されたタイミングで、３枚役連続カウンタを１加算する。また、主制御回路９１は、当該遊技において３枚役が内部当籤役として決定されないタイミング（言い換えると、当該遊技において３枚役以外の役が内部当籤役として決定されたタイミング）、押し順ベルに対する報知が行われていない遊技において上述した「３枚」に対応する図柄の組合せ（「Ｃ＿共通ベル＿１～５」～「Ｃ＿Ｒベル＿１～９」）が表示されなかったタイミング（言い換えると、「３枚」に対応する図柄の組合せ以外の図柄の組合せが表示されたタイミング）、及び、出玉状態が「ＷＩＮ中」に移行したタイミングで、３枚役連続カウンタを０にクリアする。

【２１０５】

［連中ＣＺにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３３１及び図３３２を参照して、出玉状態「連中ＣＺ」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２１０６】

［連中ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブル］

初めに、図３３１（Ａ）を参照して、連中ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルについて説明する。連中ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルは、出玉状態「連中ＣＺ」への最初の移行時に参照され、ＭＡＰの抽籤を行うために参照される。なお、ＭＡＰとは、出玉状態「連中ＣＺ」における３枚役指示モードを抽籤するためのモードであり、一度セットされると、有利区間が終了するまで維持される。連中ＣＺ＿ＭＡＰ抽籤テーブルは、設定値毎に設けられＭＡＰ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定した種別のＭＡＰをセットする。

【２１０７】

［連中ＣＺ＿連中ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブル］

初めに、図３３１（Ｂ）を参照して、連中ＣＺ＿連中ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルについて説明する。連中ＣＺ＿連中ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルは、出玉状態「連中ＣＺ」に移行するたびに参照され、連中ＣＺ中の３枚役指示モードの抽籤を行うために用いられる。連中ＣＺ＿連中ＣＺ移行時３枚役指示モード抽籤テーブルは、ＭＡＰ毎に設けられ、連中ＣＺの連荘回数に対応付けて３枚役指示モードの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２１０８】

主制御回路９１は、抽籤結果として「指示モード１」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード１”をセットし、抽籤結果として「指示モード２」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード２”をセットし、抽籤結果として「指示モード３」が決定された場合には、３枚役指示モードとして“指示モード３”をセットする。なお、セットした３枚役指示モードは、出玉状態「連中ＣＺ」に滞在している間は維持されるが、出玉状態が「連中ＣＺ」から他の出玉状態に移行するとクリアされる。

【２１０９】

［連中ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブル］

続いて、図３３１（Ｃ）を参照して、連中ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルについて説明する。連中ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルは、出玉状態「連中ＣＺ」において押し順ベル（「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」）が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知するか否かの指示抽籤を行うために用いられる。連中ＣＺ＿３枚役指示抽籤テーブルは、３枚役指示モード毎に設けられ、指示抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が

決定された場合には、何らの押し順も報知することなく、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、内部当籤役として決定された押し順ベルにおいて正解の押し順を遊技者に対して報知する。

【２１１０】

［連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３３２（Ｄ－１）（Ｄ－２）を参照して、連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。図３３２（Ｄ－１）に示す連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、内部当籤役に関係なく毎遊技参照され、図３３２（Ｄ－２）に示す連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル（３枚役用）は、３枚役が内部当籤役である場合に更に追加的に参照される。連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「連中ＣＺ」において単位遊技毎にＡＴのストックを付与するか否かのＡＴ抽籤を行う際に参照される。

【２１１１】

図３３２（Ｄ－１）に示す連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、連中ＣＺのゲーム数毎に設けられ、抽籤種別１１に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。例えば、出玉状態「連中ＣＺ」の最終遊技では、同図における「最終ゲーム」欄が参照され、その他の遊技では、同図における「その他」欄が参照される。また、図３３２（Ｄ－２）に示す連中ＣＺ＿連中ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル（３枚役用）は、３枚役指示モード毎に設けられ、３枚役連続カウンタの値毎にＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２１１２】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、出玉状態を「連中ＣＺ」のまま維持し、抽籤結果として「基本ＡＴ」が決定された場合は、基本ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「連中ＣＺ」から「ＷＩＮ中」に移行し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「連中ＣＺ」から「ＷＩＮ中」に移行する。

【２１１３】

［上位ＡＴにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３３３を参照して、出玉状態「上位ＡＴ」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２１１４】

［上位ＡＴ＿上位ＡＴ中上位ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３３３を参照して、上位ＡＴ＿上位ＡＴ中上位ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。上位ＡＴ＿上位ＡＴ中上位ＡＴ抽籤テーブルは、出玉状態「上位ＡＴ」において単位遊技毎に上位ＡＴのストックの付与を行うか否かのＡＴ抽籤を行うために用いられる。上位ＡＴ＿上位ＡＴ中上位ＡＴ抽籤テーブルは、抽籤種別１０に対応付けてＡＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与する。なお、出玉状態「上位ＡＴ」中は、上位ＡＴのストックのみを付与可能であり、基本ＡＴのストックは付与されることがない。

【２１１５】

［上位引き戻しＣＺにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３３４を参照して、出玉状態「上位引き戻しＣＺ」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２１１６】

［上位引き戻しＣＺ＿上位引き戻しＣＺ中上位ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図３３４を参照して、上位引き戻しＣＺ＿上位引き戻しＣＺ中上位ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。上位引き戻しＣＺ＿上位引き戻しＣＺ中上位ＡＴ抽籤テーブルは、上位引き戻しＣＺのゲーム数毎に設けられ、抽籤種別１１に対応付けてＡＴ抽籤の抽

籤結果についての抽籤値の情報を規定する。例えば、出玉状態「上位引き戻しＣＺ」の最終遊技では、同図における「最終ゲーム」欄が参照され、その他の遊技では、同図における「その他」欄が参照される。

【２１１７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合は、ＡＴのストックを付与せずに、出玉状態を「上位引き戻しＣＺ」のまま維持し、抽籤結果として「上位ＡＴ」が決定された場合は、上位ＡＴのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「上位引き戻しＣＺ」から「ＷＩＮ中」に移行する。なお、出玉状態「上位引き戻しＣＺ」中は、上位ＡＴのストックのみを付与可能であり、基本ＡＴのストックは付与されることがない。

【２１１８】

［第７実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］

以上、第７実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。

【２１１９】

［ボーナス（ＢＢ）作動とＡＴとの関係］

上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態（ＢＢ）中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することで、出玉を増加させ、このような出玉の増加期間を出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」と呼ぶ。ここで、ボーナス状態の作動は、ボーナス役（ＢＢ役）に対応する図柄の組合せが表示されることで行われるため、ＡＴに当籤していないにも関わらずボーナス状態が作動することがある。

【２１２０】

図３３５は、ボーナス状態の作動とＡＴとの関係を示す図であり、図３３５（Ａ）は、ＡＴに当籤しない状態でボーナス状態が作動した場合の動作例を示し、図３３５（Ｂ）は、ＡＴに当籤している状態でボーナス状態が作動した場合の動作例を示す。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴに当籤してからボーナス状態が開始されるまでの待機期間として出玉状態「ＷＩＮ中」を設ける。そのため、本実施形態において、ＡＴに当籤しない状態でボーナス状態が作動した場合とは、「ＷＩＮ中」以外の出玉状態においてボーナス状態が作動した場合をいい（図３３５（Ａ））、ＡＴに当籤している状態でボーナス状態が作動した場合とは、出玉状態「ＷＩＮ中」においてボーナス状態が作動した場合をいう（図３３５（Ｂ））。

【２１２１】

図３３５（Ａ）に示すように、ＡＴに当籤しない状態でボーナス状態が作動した場合、主制御回路９１は、ボーナス状態の作動の前後において出玉状態を移行することなく、ボーナス状態の作動前の出玉状態のまま維持する。ここで、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間は、メダルの払出枚数が最も多い小役が入賞した場合にメダルが増加する増加期間となるものの、無作為（ランダム）に停止操作が行われた場合には、メダルの払出枚数が少ない小役が入賞する等する結果、遊技に伴いメダルが減少する。ＡＴに当籤していない状態でボーナス状態が作動した場合には、主制御回路９１は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しないため、出玉は減少することになる（単位遊技当たりのメダルの収支の期待値がマイナス）。

【２１２２】

なお、パチスロ機１では、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態を遊技者にとって不利な状態とすればよく、本実施形態のように出玉が減少することで遊技者にとって不利な状態としてもよく、また、ＡＴ抽籤において当籤する確率が低下することで遊技者にとって不利な状態としてもよい。また、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態では、ＡＴ抽籤自体を行わないこととしてもよく、また、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態では、無作為に停止操作が行われた場合に非ボーナス状態に比べてメダルが減少し難いものの、ＡＴ抽籤については非ボーナス状態よりも不利（確率低下又はＡＴ抽籤自体を行わない）な状態としてもよい。例えば、Ａ

Ｔに当籤していない状態において作動したボーナス状態では、メダルの増減はほぼ現状維持程度（現状維持であってもよく、若干の微減であってもよい）で、その代わりにＡＴ抽籤に当籤し難い、ＡＴ抽籤に関するモード移行抽籤が不利になる、ＡＴ抽籤のうちの一部の抽籤が行われないなどというものであってもよい。

【２１２３】

また、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態を、非ボーナス状態よりも相対的に不利な状態とすればよく、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態がＡＴ抽籤において非ボーナス状態よりも不利であれば、当該ボーナス状態においては無作為に停止操作が行われた場合のメダルの収支の期待値がプラスであってもよい。例えば、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態では、無作為に停止操作が行われた場合にメダルの収支の期待値が「＋０．０１枚／Ｇ」で、その代わりにＡＴ抽籤における当籤期待度が大きく低下するという仕様である。このような仕様であれば、ＡＴに当籤していない状態において意図的にボーナス役を入賞させても、メダルはほぼ増加せずに、メダルの増加期間であるＡＴが遠のくため、このような遊技方法は、設計者が意図しない打ち方でメダルを増加させる攻略法とはならず、また、初心者などが目押しを誤ってボーナス役を入賞させてしまった場合の損失も軽減することができる。

【２１２４】

また、ＡＴに当籤していない状態において作動したボーナス状態において、ＲＢ役が入賞した場合には、ＡＴ抽籤に当籤する確率をさらに低下させても良いし、また、ＢＢ中ＲＢの方が小役の入賞が発生する頻度が低いため、ＡＴ抽籤に当籤する確率をＢＢ中一般やＢＢ中ＲＢフラグ間と比べて上昇させて、損失の軽減を図ることとしてもよい。なお、ＢＢ中ＲＢについても、ＡＴに当籤していない状態においてボーナス役を入賞させないという通常の遊技方法と比べて相対的に有利にならないような設計とすることが望ましい。

【２１２５】

一方で、図３３５（Ｂ）に示すように、ＡＴに当籤している状態でボーナス状態が作動した場合、主制御回路９１は、ボーナス状態の作動を契機として出玉状態を「ＷＩＮ中」から「ボーナス作動中ＡＴ」に移行する。出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」では、主制御回路９１は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するため、出玉は増加することになる（単位遊技当たりのメダルの収支の期待値がプラス）。

【２１２６】

なお、図３３５（Ａ）に示すように、ＡＴに当籤しない状態でボーナス状態が作動した場合、副制御回路１０１は、表示ユニット１００における表示画面を、ボーナス状態の作動の前後において切り替えることなく、ボーナス状態の作動前の表示画面（例えば、演出ステージ）を維持する。また、副制御回路１０１は、ＡＴに当籤しない状態で作動したボーナス状態中は、表示ユニット１００において何らの演出も行うことなく、表示画面を維持したままとしてもよく、また、イレギュラーな状態（ＡＴに当籤しない状態で作動したボーナス状態）であることを示す表示を表示ユニット１００に表示しておくこととしてもよい。

【２１２７】

一方で、図３３５（Ｂ）に示すように、ＡＴに当籤している状態でボーナス状態が作動した場合、副制御回路１０１は、表示ユニット１００における表示画面を、ボーナス状態の作動の前後において切り替える。具体的には、副制御回路１０１は、出玉状態「ＷＩＮ中」では、表示ユニット１００において、ＡＴに当籤してボーナス状態の作動を待っている状態であることを示す“ＷＩＮ　ボーナス確定”などの表示を行い、その後、ボーナス状態が作動し出玉状態が「ボーナス作動中ＡＴ」に移行すると、表示ユニット１００においてメダルの増加期間である有利状態に応じた所定の演出を行うとともに、遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）を表示ユニット１００に表示する。

【２１２８】

［ＷＩＮ中の遊技性］

続いて、図３３６を参照して、本実施形態のパチスロ機１が有する特有の遊技性である

出玉状態「ＷＩＮ中」の遊技性について説明する。

【２１２９】

初めに、図３３６（Ａ）を参照して、出玉状態「ＷＩＮ中」における演出例について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「ＷＩＮ中」には、出玉状態「ＷＩＮ中高確」と「ＷＩＮ中非高確」とが含まれる。出玉状態「ＷＩＮ中高確」は、滞在中のＡＴのストック付与期待度が高いものの（図３２８（Ｂ）参照）、ボーナス状態の作動開始契機となる図柄の組合せが報知されない一方で、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」は、滞在中のＡＴのストック付与期待度は低いものの（図３２８（Ｂ）参照）、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが報知される。

【２１３０】

具体的には、副制御回路１０１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」では表示ユニット１００において“ＷＩＮ　ボーナス確定”などのように、ＡＴに当籤してボーナス状態の作動を待っている状態であることを示す表示を行う一方で、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを報知しない。一方で、副制御回路１０１は、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」では表示ユニット１００において“青ＢＡＲを狙え！”などのように、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを報知する。なお、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せの報知態様は任意である。例えば、本実施形態において、ボーナス状態の作動の契機となる図柄の組合せが「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」であり、有効ラインがクロスダウンラインであるため、副制御回路１０１は、クロスダウンラインに沿って「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」を表示することを報知する演出を行うこととしてもよい。

【２１３１】

そして、主制御回路９１は、「ＷＩＮ中」に移行すると、まず、出玉状態を「ＷＩＮ中高確」とし、その後、所定の移行条件を満たすと、出玉状態を「ＷＩＮ中高確」から「ＷＩＮ中非高確」に移行する。具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「ＷＩＮ中」への移行時に高確ゲーム数抽籤（図３２８（Ａ）参照）、この抽籤において当籤したゲーム数の間の出玉状態を「ＷＩＮ中高確」とし、当該ゲーム数が経過すると出玉状態を「ＷＩＮ中非高確」に移行する。

【２１３２】

なお、「ＷＩＮ中高確」から「ＷＩＮ中非高確」への移行条件は任意である。例えば、本実施形態のようにゲーム数が経過することで移行することとしてもよく、また、主制御回路９１は、「ＷＩＮ中高確」において移行抽籤を行い、この移行抽籤において当籤した場合に、「ＷＩＮ中高確」から「ＷＩＮ中非高確」に出玉状態を移行させることとしてもよい。また、主制御回路９１は、「ＷＩＮ中高確」においてメダルの減少枚数を計数しておき、「ＷＩＮ中高確」において減少したメダルの枚数が所定枚数に達した場合に、「ＷＩＮ中高確」から「ＷＩＮ中非高確」に出玉状態を移行させることとしてもよい。

【２１３３】

また、これら移行条件を現在の状態に応じて調整可能としてもよい。一例として、主制御回路９１は、現在の出玉の状態、有利区間のリミッタまでの残り期間などに応じて、移行条件を調整することができる。より具体的には、主制御回路９１は、現在までの出玉率が高い場合は、規定ゲーム数が多く（又は少なく）なるように、移行抽籤に当籤する確率が高く（又は低く）なるように、メダルの減少枚数の規定数が多く（又は少なく）なるように調整し、現在までの出玉率が低い場合は、規定ゲーム数が少なく（又は多く）なるように、移行抽籤に当籤する確率が低く（又は高く）なるように、メダルの減少枚数の規定数が少なく（又は多く）なるように調整することとしてもよい。なお、現在までの出玉率は、例えば、パチスロ機１の電源がＯＮになってから現在までの出玉率であってもよく、また、有利区間に移行してから現在までの出玉率であってもよい。

【２１３４】

また、主制御回路９１は、有利区間のリミッタまでの残り期間が長い場合は、規定ゲーム数が多く（又は少なく）なるように、移行抽籤に当籤する確率が高く（又は低く）なるように、メダルの減少枚数の規定数が多く（又は少なく）なるように調整し、有利区間の

リミッタまでの残り期間が短い場合は、規定ゲーム数が少なく（又は多く）なるように、移行抽籤に当籤する確率が低く（又は高く）なるように、メダルの減少枚数の規定数が少なく（又は多く）なるように調整することとしてもよい。

【２１３５】

ここで、出玉状態「ＷＩＮ中」においてボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示されてボーナス状態が作動すると、出玉状態が「ＷＩＮ中」から「ボーナス作動中ＡＴ」に移行するが、この出玉状態の移行は、「ＷＩＮ中高確」であるか「ＷＩＮ中非高確」であるかに関係なく行われる。すなわち、出玉状態「ＷＩＮ中高確」では、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せは報知されないものの、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示された場合には、出玉状態が「ＷＩＮ中高確」から「ボーナス作動中ＡＴ」に移行する。同様に、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」では、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが報知され、報知に従い停止操作を行った結果、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示された場合には、出玉状態が「ＷＩＮ中非高確」から「ボーナス作動中ＡＴ」に移行する。

【２１３６】

このとき、パチスロ機１では、出玉状態「ＷＩＮ中高確」から移行した出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」も、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」から移行した出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」も、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が同一である。一方で、パチスロ機１では、非ボーナス状態中は、ＡＴ期間であるか否かに関わらず、遊技に伴いメダルが減少する減少期間であるため、出玉状態「ＷＩＮ中高確」「ＷＩＮ中非高確」は、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値がマイナスである。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「ＷＩＮ中」に以下のような遊技性を有することになる。

【２１３７】

（ＷＩＮ中の遊技性１（ＡＴストック優先））

出玉状態「ＷＩＮ中」では、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」への移行条件を満たすまで、又は、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」に移行するまで、ＡＴのストック付与期待度が高い「ＷＩＮ中高確」に滞在する。遊技性１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」における利点を利用する遊技方法である。具体的には、遊技性１では、出玉状態「ＷＩＮ中高確」においてボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示されること（ボーナス役（ＢＢ役）の入賞）を避けて遊技を行うことで、出玉状態「ＷＩＮ中高確」の滞在期間を、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」への移行条件を満たすまで延ばす。そして、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」への移行条件を満たし、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが報知されたことを待って、ボーナス状態の作動を開始する。これにより、遊技性１では、出玉状態「ＷＩＮ中」にＡＴのストックが付与される確率を高くすることができる。

【２１３８】

（ＷＩＮ中の遊技性２（短期出玉優先））

ただし、出玉状態「ＷＩＮ中高確」は、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値がマイナスであるため、遊技性１のように出玉状態「ＷＩＮ中高確」の滞在期間を延ばした場合にはメダルが減少してしまう。遊技性２は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」における欠点を回避する遊技方法である。具体的には、遊技性２では、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが早期に表示されるように遊技を行うことで、メダルが減少する出玉状態「ＷＩＮ中高確」の滞在期間をできる限り短くし、メダルが増加する出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」に早期に移行させる。これにより、遊技性２では、短期的には遊技性１よりも多くの出玉を得ることができる。

【２１３９】

また、ここで説明した遊技性１と遊技性２とでは、長期的にみれば遊技性１（ＡＴストック優先）の打ち方を選択した方が、若干出玉率が高い設計となっている。そのため、時間に余裕がある遊技者は、遊技性１を選択した方がトータルで期待値（出玉率）が高くなる。もっとも「ＷＩＮ中高確」にてＡＴストックを得られなかった場合には、単にメダルを減らすだけとなるため、そのリスクを負ってＡＴストックを狙う遊技性である。なお、

出玉率が高く遊技者が勝ち易い設定（いわゆる高設定）の場合も、遊技性１の場合はトータルでの期待値は高くなるものの遊技性１は、ボーナスの作動を遅らせる打ち方であり、ＡＴ当籤→ボーナスでメダル増加→有利区間終了→通常時→ＡＴ当籤というゲーム性の１サイクルに必要なゲーム数が長くなり時間効率は悪くなるため、閉店時間を考慮して１日に消化できるゲーム数を考えると、遊技性２を選択して時間効率を良くした方がトータルでの獲得出玉が多くなる場合もある。そして、閉店までの残り時間が少ない場合はＡＴストックを得たとしても消化しきれずに閉店してしまうリスクがあるため、当然、遊技性２を選択する方が有利となる。また、２４００枚等で有利区間終了（ＡＴ終了）となる差枚数リミッタが発動する枚数に到達するほどに多くのストックが既にある、又は、現在のＡＴにおいて２４００枚近く獲得していて差枚数リミッタが発動する可能性が高い状況などでは、遊技性１を選択して更なるＡＴストックを得ても、リミッタによる終了で当該ＡＴストックも消滅してしまうため、遊技性２を選び短時間でリミッタまで増加枚数を増やした方が時間効率が良いといえる。また、有利区間開始から１５００ゲームで有利区間終了となるゲーム数リミッタに到達する可能性が高い状況である場合は、有利区間中でありながらメダルが増加しない「ＷＩＮ中高確」を引き延ばすことなく、少ないゲーム数でメダルを増加させる遊技性２の方が有利な打ち方となる。このように遊技者に遊技性の選択が可能となる仕様とすることで、その遊技者が遊技可能な残り時間や、遊技者が演出や出玉の状況から推測した設定値、リミッタ発動までが近いかどうかの状況などを考慮して打ち方を選ぶことが可能となり、より戦略的なゲーム性を楽しむことができるようになる。

【２１４０】

このように本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「ＷＩＮ中」に異なる遊技性を遊技者に対して選択させることができる。より具体的には、異なる遊技性を遊技者の停止操作（目押し操作）に応じて選択することができる。そのため、出玉の増加期間であるＡＴ（ボーナス作動中ＡＴ）の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【２１４１】

なお、パチスロ機１では、出玉状態「ＷＩＮ中」においてボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できない遊技では、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できないことを示唆する演出を実行することとしてもよい。ここで、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できない遊技とは、ボーナス役（ＢＢ役）を内部当籤役として決定していない遊技に加え、ボーナス役（ＢＢ役）よりも引込優先順位が高い役をボーナス役（ＢＢ役）とともに内部当籤役として決定している遊技も含む。

【２１４２】

演出の態様は任意であり、また、演出を実行する演出実行手段や演出実行手段を制御する演出制御手段も任意であるが、例えば、遊技開始時（リール回転開始時）などに出力するスタート音を、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できる遊技と、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できない遊技とで異ならせることとしてもよい。

【２１４３】

また、ボーナス役（ＢＢ役）よりも引込優先順位が高い役をボーナス役（ＢＢ役）とともに内部当籤役として決定している遊技では、当該役が内部当籤役として決定されていることを示唆する演出又は当該役が内部当籤役として決定されていることを報知する演出の少なくとも何れか一方を実行することとしてもよい。引込優先順位が高い役が内部当籤役として決定されていることを示唆する演出とは、例えば、上述したように、スタート音を通常とは異ならせる演出であってよく、また、引込優先順位が高い役が内部当籤役として決定されていることを報知する演出とは、例えば、表示ユニット１００に当該役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を表示することであってよい。より具体的には、引込優先順位が高い役がリプレイ役である場合、副制御回路１０１は、表示ユニット１００にリプレイ役を想起するリプレイ図柄を表示することで、リプレイ役が内部当籤役として決定されていることを報知する演出を実行することができる。

【２１４４】
また、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示可能な遊技が開始される際に、所定時間遊技に関する操作を無効化するロック演出を行うことで、ボーナス役（ＢＢ役）の入賞が発生し得る遊技である点を遊技者に気付きやすい形で示唆することとしてもよい。例えば、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示可能な遊技では、スタートレバーの操作直後に１秒程度のショートロック演出を行い、当該ロック期間中は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転も開始しないものとして、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始も通常回転と比べて１秒程度遅らせるものとしてもよい。
【２１４５】
なお、このような演出は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」においてのみ行い出玉状態「ＷＩＮ中非高確」では行わないこととしてもよく、また、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」においてのみ行い出玉状態「ＷＩＮ中高確」では行わないこととしてもよく、また、出玉状態「ＷＩＮ中高確」「ＷＩＮ中非高確」の双方において行うこととしてもよい。
【２１４６】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【２１４７】
パチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」を有し、主制御基板７１は、ＡＴのストックが付与されると、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」への移行が許容される出玉状態「ＷＩＮ中」に移行するため、主制御基板７１は、第１制御手段として機能する。
【２１４８】
また、出玉状態「ＷＩＮ中」には、「ＷＩＮ中高確」と「ＷＩＮ中非高確」とが含まれ、主制御基板７１は、「ＷＩＮ中高確」において移行条件を満たすと出玉状態を「ＷＩＮ中非高確」に移行する。そして、主制御基板７１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」においてボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示された場合、又は、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」においてボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せが表示された場合、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」に移行するため、主制御基板７１は、第２制御手段として機能する。
【２１４９】
また、主制御基板７１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」においてＡＴのストックを付与可能であるため、主制御基板７１は、権利付与手段として機能する。なお、主制御基板７１は、出玉状態「ＷＩＮ中高確」では、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」よりも高い確率でＡＴのストックを付与する。
【２１５０】
また、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、出玉状態「ＷＩＮ中非高確」において、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せの表示を促す演出や、出玉状態「ＷＩＮ中」において、ボーナス状態の作動契機となる図柄の組合せを表示できないことを示唆する演出を実行可能であるため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出実行手段として機能する。
【２１５１】
［ＲＢを用いた係数圧縮］
ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス作動中の出玉率を抑えてボーナス作動中のメダル増加を抑制することで、その分の出玉をＡＴ中に割り振る遊技機も知られている。本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態において、ＲＢ（特別役物）の作動中に非ＲＢ（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）よりも小役の当籤確率を圧縮することで、ＲＢ作動中のメダル増加を抑制する。以下、図３３７～図３４２を参照して、パチスロ機において従来行われていた小役の当籤確率の圧縮方法について説明するとともに、本実施形態の

パチスロ機１における小役の当籤確率の圧縮方法について説明する。
【２１５２】
［ＲＢ作動に伴う抽籤係数の変化］
初めに、図３３７（Ａ）を参照して、パチスロ機の小役当籤確率についての設計ルールについて説明する。図３３７（Ａ）（ａ）は、ＲＢ（ボーナス）非作動中の小役の抽籤係数を示し、図３３７（Ａ）（ｂ）は、ＲＢ（ボーナス）作動中の小役の抽籤係数を示す。
【２１５３】
図３３７（Ａ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中である場合、内部当籤役として「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」を有する。「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」は、停止操作の順序（押し順）により停止表示される図柄の組合せが異なる押し順小役（押し順ベル）であり、例えば、「センターベル＿左１ｓｔ」は第１停止操作が左リール３Ｌである押し順が正解の押し順であり、「センターベル＿中１ｓｔ」は第１停止操作が中リール３Ｃである押し順が正解の押し順であり、「センターベル＿右１ｓｔ」は第１停止操作が右リール３Ｒである押し順が正解の押し順であるものとする。
【２１５４】
また、「センターベル＿左１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベル＿中１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベル＿右１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｃ」「１枚役Ａ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。なお、小役「センターベル（１５枚）」は、例えば、センターラインに沿って「ベルーベルーベル」という図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１５枚のメダルが払い出される。また、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」は、所定の図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１枚のメダルが払い出される。
【２１５５】
同図に示すように、ＲＢ非作動中では、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「８０００」が規定されている。ここで、小役「センターベル（１５枚）」は、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」の全てに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「センターベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「２４０００（＝８０００×３）」が規定されていることになる。同様に、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」は、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」のうちの何れか２つに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」のそれぞれに対して抽籤係数として「１６０００（＝８０００×２）」が規定されていることになる。
【２１５６】
一方で、図３３７（Ａ）（ｂ）に示すように、ＲＢ作動中である場合、内部当籤役として「１５枚役」「重複１枚役」を有する。「１５枚役」は、小役「センターベル（１５枚）」が内部当籤役として決定される役であり、「重複１枚役」は、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。また、「１５枚役」が内部当籤役として決定された場合には、小役「センターベル（１５枚）」が必ず入賞するものとする。
【２１５７】
ここで、パチスロ機では、ボーナス（ＲＢ）の非作動中よりもボーナスの作動中の方が小役の当籤確率を高くしなければならないという設計ルールがある。そのため、同図に示すように、ＲＢ作動中では、「１５枚役」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「２４０

０１」が規定されている。小役「センターベル（１５枚）」は、「１５枚役」に含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「センターベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「２４０００１」が規定されていることになる。図３３７（Ａ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中では、小役「センターベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「２４０００」が規定されているため、ＲＢ作動中は、小役「センターベル（１５枚）」の当籤確率が上がっていることが分かる。

【２１５８】

また、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」は、「重複１枚役」に含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」のそれぞれに対して抽籤係数として「１６０００１」が規定されていることになる。そのため、小役「１枚役Ａ」に対する抽籤係数は、ＲＢ非作動中が「１６０００」であるのに対して、ＲＢ作動中は「１６０００１」であり、また、小役「１枚役Ｂ」に対する抽籤係数は、ＲＢ非作動中が「１６０００」であるのに対して、ＲＢ作動中は「１６０００１」であり、また、小役「１枚役Ｃ」に対する抽籤係数は、ＲＢ非作動中が「１６０００」であるのに対して、ＲＢ作動中は「１６０００１」であり、ＲＢ作動中の方が当籤確率が高い。

【２１５９】

図３３７（Ａ）に示すように、抽籤係数を規定することで、パチスロ機における設計ルール（ボーナス（ＲＢ）の非作動中よりもボーナスの作動中の方が小役の当籤確率を高い）を守ることができる。ここで、ＲＢ非作動中に遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）を報知した場合について考える。正解の押し順が報知される限り、押し順役の当籤時に小役「センターベル（１５枚）」を入賞可能であるため、ＲＢ非作動中に小役「センターベル（１５枚）」が入賞する確率（抽籤係数）は「２４０００」である。一方で、ＲＢ作動中は「１５枚役」の当籤時に必ず小役「センターベル（１５枚）」を入賞可能であるため、ＲＢ作動中に小役「センターベル（１５枚）」が入賞する確率（抽籤係数）は「２４０００１」である。そのため、小役「センターベル（１５枚）」が入賞する確率は、ＲＢ作動中の方が高く、図３３７（Ａ）に示す方法では、ＲＢ作動中にＲＢ非作動中よりも小役の抽籤係数を圧縮することはできない。

【２１６０】

［ＲＢを用いた抽籤係数の圧縮パターン１］

続いて、図３３７（Ｂ）を参照して、ＲＢを用いた抽籤係数の圧縮パターン１について説明する。圧縮パターン１では、外見上の入賞ラインを増やすことで、ＲＢ作動中に小役の抽籤係数を圧縮する。図３３７（Ｂ）（ａ）は、ＲＢ（ボーナス）非作動中の小役の抽籤係数を示し、図３３７（Ｂ）（ｂ）は、ＲＢ（ボーナス）作動中の小役の抽籤係数を示す。

【２１６１】

図３３７（Ｂ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中である場合、内部当籤役として「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」「トップベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」を有する。「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」「トップベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」は、停止操作の順序（押し順）により停止表示される図柄の組合せが異なる押し順小役（押し順ベル）であり、例えば、「センターベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿左１ｓｔ」は第１停止操作が左リール３Ｌである押し順が正解の押し順であり、「センターベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」は第１停止操作が中リール３Ｃである押し順が正解の押し順であり、「センターベル＿右１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」は第１停止操作が右リール３Ｒである押し順が正解の押し順であるものとする。

【２１６２】

また、「センターベル＿左１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベル＿中１ｓｔ」は、押し順正解時に

入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベル＿右１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｃ」「１枚役Ａ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。なお、小役「センターベル（１５枚）」は、例えば、センターラインに沿って「ベルーベルーベル」という図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１５枚のメダルが払い出される。

【２１６３】

また、「トップベル＿左１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「トップベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「トップベル＿中１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「トップベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「トップベル＿右１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「トップベル（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｃ」「１枚役Ａ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。なお、小役「トップベル（１５枚）」は、例えば、トップラインに沿って「ベルーベルーベル」という図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１５枚のメダルが払い出される。

【２１６４】

同図に示すように、ＲＢ非作動中では、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」「トップベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「４０００」が規定されている。ここで、小役「センターベル（１５枚）」は、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」の全てに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「センターベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２０００（＝４０００×３）」が規定されていることになる。同様に、小役「トップベル（１５枚）」は、「トップベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」の全てに含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「トップベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２０００（＝４０００×３）」が規定されていることになる。

【２１６５】

また、同様に、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」は、「センターベル＿左１ｓｔ」「センターベル＿中１ｓｔ」「センターベル＿右１ｓｔ」「トップベル＿左１ｓｔ」「トップベル＿中１ｓｔ」「トップベル＿右１ｓｔ」のうちの何れか４つに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」のそれぞれに対して抽籤係数として「１６０００（＝４０００×４）」が規定されていることになる。

【２１６６】

一方で、図３３７（Ｂ）（ｂ）に示すように、ＲＢ作動中である場合、内部当籤役として「重複１５枚役」「重複１枚役」を有する。「重複１５枚役」は、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「重複１枚役」は、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。また、「重複１５枚役」が内部当籤役として決定された場合には、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の何れかが必ず入賞するものとする。

【２１６７】

同図に示すように、ＲＢ作動中では、「重複１５枚役」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「１２００１」が規定されている。小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」は、「重複１５枚役」に含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２００１」が規定されていることになる。図３３７（Ｂ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中では、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」のそれぞれに対して抽籤係数として

「１２０００」が規定されているため、ＲＢ作動中は、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の当籤確率が上がっていることが分かる。

【２１６８】

ここで、ＲＢ非作動中に遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）を報知した場合について考える。正解の押し順が報知される限り、押し順役の当籤時に小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」を入賞可能であるため、ＲＢ非作動中に小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の何れかが入賞する確率（抽籤係数）は「２４０００（＝１２０００＋１２０００）」である。一方で、ＲＢ作動中は「重複１５枚役」の当籤時に小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の何れかが必ず入賞するため、ＲＢ作動中に小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の何れかが入賞する確率（抽籤係数）は「１２００１」である。そのため、小役「センターベル（１５枚）」「トップベル（１５枚）」の何れかが入賞する確率は、ＲＢ非作動中の方が高く、図３３７（Ｂ）に示す方法によれば、ＲＢ作動中にＲＢ非作動中よりも小役の当籤確率を圧縮することができる。

【２１６９】

このように圧縮パターン１では、外見上の入賞ラインを増やすことで、ＲＢ作動中に小役の抽籤係数を圧縮する。より具体的には、ＲＢ非作動中においては、有効ライン上に表示される図柄の組合せが異なる同枚数小役（入賞時に払い出されるメダルの枚数が同じ小役）を複数種類設ける一方で、ＲＢ作動中では、これら複数種類の同枚数小役を重複当籤させることで、ＲＢ非作動中の当籤確率を高めつつ、ＲＢ作動中を低ベースとすることができる。

【２１７０】

なお、圧縮パターン１による小役の抽籤係数の圧縮は、外見上の圧縮ラインを増やすほど、当然に圧縮効果が高くなる。すなわち、同図に示す例では、外見上の入賞ラインとして、センターラインにトップラインという１つのラインのみを追加しているが、その他のラインも増やすほど、圧縮効果を高めることができる。その他のラインとしては、例えば、直線状のラインであるボトムライン、クロスアップライン、クロスダウンラインの他、小山ラインや小Ｖラインなども考えられるが、外見上の入賞ラインが不規則なラインになればなるほど、遊技者からすると実際に入賞しているのか分からなくなるため、遊技に適さなくなる。

【２１７１】

続いて、図３３８（Ａ）～（Ｄ）を参照して、外見上の入賞ラインについて説明する。なお、外見上の入賞ラインとは、実際の有効ラインと同じラインであってもよく、また、異なっていてもよいが、リールの変動停止時の図柄の並び方から遊技者が入賞を認識しうるラインのことを指す。

【２１７２】

初めに、図３３８（Ａ）に本実施形態のパチスロ機１における有効ラインを示す。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右下がりの直線ラインであるクロスダウンラインが有効ラインである。

【２１７３】

続いて、図３３８（Ｂ）に有効ラインと外見上の入賞ラインとが一致する場合の図柄の組合せを示す。同図に示すように、有効ラインと外見上の入賞ラインとが一致する場合、例えば、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される。

【２１７４】

続いて、図３３８（Ｃ）に有効ラインと外見上の入賞ラインとが一致する場合の図柄の組合せを示す。同図に示す例では、有効ライン（クロスダウンライン）に沿って、「スイカＡ－ベルＡ－リプレイ」が表示されている。このとき、有効ラインではないセンターラインには、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されている。遊技者からすると、有効ラインに表示された図柄の組合せは、異種図柄の組合せであって入賞と認識しづらく、通常、遊技者は、センターラインに表示された同種図柄の組合せである「ベルＡ－ベルＡ－ベル

Ａ」を目安として、ベル役の入賞を認識することになる。
【２１７５】
パチスロ機では、リール制御の都合上、実際の有効ラインに入賞した図柄の組合せが異種図柄の組合せとなる場合でも、なるべく遊技者に対して入賞が分かりやすくなるように、同種の図柄又は類似する図柄が直線状に停止して入賞となるリール図柄配列及び役構成することが望ましく、本実施形態のパチスロ機１においてもそのような配慮がなされている。つまり、このような入賞の場合は、有効ラインと遊技者が入賞と認識する外見上の入賞ラインとが不一致となる。
【２１７６】
続いて、図３３８（Ｄ）は、外見上の入賞ラインの種別を示す図である。図３３８（Ｄ）（ａ）には、外見上の入賞ラインとして直線状のラインを示す。同図に示すような直線状のラインは、遊技者が非常に認識しやすい外見上の入賞ラインであり、採用した場合であっても遊技者に違和感を与えることがない。
【２１７７】
続いて、図３３８（Ｄ）（ｂ）には、外見上の入賞ラインとして小Ｖ及び小山状のラインを示す。小Ｖや小山状のラインは、従来より実際の入賞ラインとして用いられた機種も存在しており、変則的な図柄の並びにはなるものの、小Ｖ（上－中－上）や小山（下－中－下）にベル図柄が並んで表示された場合にベル役の入賞としても、遊技者に強い違和感を与えることはない。
【２１７８】
続いて、図３３８（Ｄ）（ｃ）には、外見上の入賞ラインとしてＬ字状のラインを示す。Ｌ字状のラインは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの連続する２つのリールの同じ単位図柄表示領域と、残りの１つのリールの異なる単位図柄表示領域とを結ぶライン（例えば、左の上段、中の上段及び右の中段を結ぶライン）である。遊技者にとってみると、Ｌ字状のラインにベル図柄が並んで表示された場合にベル役の入賞としてしまうと、入賞か否かを把握し難い。そのため、押し順ベルの入賞態様の一部に採用する程度であれば、問題はないが、このような入賞形ばかりになると、入賞態様が分かりにくく、遊技しづらい台との印象を与えるおそれがある。
【２１７９】
続いて、図３３９（Ｄ）（ｄ）には、外見上の入賞ラインとしてばらけ状のラインを示す。遊技者にとってみると、ばらけ状のラインにベル図柄が並んで表示された場合にベル役の入賞としてしまうと、入賞か否かを把握し難い。そのため、押し順ベルの入賞態様の一部に採用する程度であれば、問題はないが、このような入賞形ばかりになると、入賞態様が分かりにくく、遊技しづらい台との印象を与えるおそれがある。
【２１８０】
このように外見上の入賞ラインとして好適に用いることができるラインは限られており、入賞時の分かりやすさを保ちつつ、外見上の入賞ラインを用いたＲＢ作動中の圧縮効果の向上には限界がある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、以下に示す圧縮パターン２を更に用いてＲＢ作動中の圧縮効果を高める。
【２１８１】
［ＲＢを用いた抽籤係数の圧縮パターン２］
続いて、図３３７（Ｃ）を参照して、ＲＢを用いた抽籤係数の圧縮パターン２について説明する。圧縮パターン２では、図柄デザインに関連性がある複数のベル図柄を用いることで、ＲＢ作動中に小役の抽籤係数を圧縮する。図３３７（Ｃ）（ａ）は、ＲＢ（ボーナス）非作動中の小役の抽籤係数を示し、図３３７（Ｃ）（ｂ）は、ＲＢ（ボーナス）作動中の小役の抽籤係数を示す。
【２１８２】
図３３７（Ｃ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中である場合、内部当籤役として「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＡ＿右１ｓｔ」「センターベルＢ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓ

ｔ」を有する。「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＡ＿右１ｓｔ」「センターベルＢ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓｔ」は、停止操作の順序（押し順）により停止表示される図柄の組合せが異なる押し順小役（押し順ベル）であり、例えば、「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿左１ｓｔ」は第１停止操作が左リール３Ｌである押し順が正解の押し順であり、「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」は第１停止操作が中リール３Ｃである押し順が正解の押し順であり、「センターベルＡ＿右１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓｔ」は第１停止操作が右リール３Ｒである押し順が正解の押し順であるものとする。

【２１８３】

また、「センターベルＡ＿左１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＡ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベルＡ＿中１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＡ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベルＡ＿右１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＡ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｃ」「１枚役Ａ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。なお、小役「センターベルＡ（１５枚）」は、例えば、センターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」という図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１５枚のメダルが払い出される。

【２１８４】

また、「センターベルＢ＿左１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＢ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベルＢ＿中１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＢ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「センターベルＢ＿右１ｓｔ」は、押し順正解時に入賞する小役「センターベルＢ（１５枚）」と、押し順不正解時に入賞する小役「１枚役Ｃ」「１枚役Ａ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。なお、小役「センターベルＢ（１５枚）」は、例えば、センターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」という図柄の組合せが表示されることで入賞する役であり、入賞時に１５枚のメダルが払い出される。

【２１８５】

同図に示すように、ＲＢ非作動中では、「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＡ＿右１ｓｔ」「センターベルＢ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓｔ」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「４０００」が規定されている。ここで、小役「センターベルＡ（１５枚）」は、「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＡ＿右１ｓｔ」の全てに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「センターベルＡ（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２０００（＝４０００×３）」が規定されていることになる。同様に、小役「センターベルＢ（１５枚）」は、「センターベルＢ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓｔ」の全てに含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「センターベルＢ（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２０００（＝４０００×３）」が規定されていることになる。

【２１８６】

また、同様に、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」は、「センターベルＡ＿左１ｓｔ」「センターベルＡ＿中１ｓｔ」「センターベルＡ＿右１ｓｔ」「センターベルＢ＿左１ｓｔ」「センターベルＢ＿中１ｓｔ」「センターベルＢ＿右１ｓｔ」のうちの何れか４つに含まれるため、ＲＢ非作動中では、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」のそれぞれに対して抽籤係数として「１６０００（＝４０００×４）」が規定されていることになる。

【２１８７】
一方で、図３３７（Ｃ）（ｂ）に示すように、ＲＢ作動中である場合、内部当籤役として「重複１５枚役」「重複１枚役」を有する。「重複１５枚役」は、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」が重複して内部当籤役として決定される重複役であり、「重複１枚役」は、小役「１枚役Ａ」「１枚役Ｂ」「１枚役Ｃ」が重複して内部当籤役として決定される重複役であるものとする。また、「重複１５枚役」が内部当籤役として決定された場合には、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」の何れかが必ず入賞するものとする。
【２１８８】
同図に示すように、ＲＢ作動中では、「重複１５枚役」に対して、抽籤係数（抽籤値）として「１２００１」が規定されている。小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」は、「重複１５枚役」に含まれるため、ＲＢ作動中では、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」に対して抽籤係数として「１２００１」が規定されていることになる。図３３７（Ｃ）（ａ）に示すように、ＲＢ非作動中では、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」のそれぞれに対して抽籤係数として「１２０００」が規定されているため、ＲＢ作動中は、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」の当籤確率が上がっていることが分かる。
【２１８９】
一方で、ＲＢ非作動中に小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」の何れかが入賞する確率（抽籤係数）は「２４０００（＝１２０００＋１２０００）」であるのに対して、ＲＢ作動中に小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」の何れかが入賞する確率（抽籤係数）は「１２００１」である。そのため、小役「センターベルＡ（１５枚）」「センターベルＢ（１５枚）」の何れかが入賞する確率は、ＲＢ非作動中の方が高く、図３３７（Ｃ）に示す方法によれば、ＲＢ作動中にＲＢ非作動中よりも小役の当籤確率を圧縮することができる。
【２１９０】
このように圧縮パターン２では、図柄デザインに関連性がある複数のベル図柄を用いることで、ＲＢ作動中に小役の抽籤係数を圧縮する。続いて、図柄デザインに関連性がある複数の図柄について説明する。図３０４に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右リール３Ｒにおいて図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」とを配置する。本実施形態における図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」とが、図柄デザインに関連性がある複数の図柄である。なお、図柄デザインに関連性がある複数の図柄は、２種類に限るものではなく、３種類以上としてもよく、また、本実施形態では右リール３Ｒにのみ２種類のベル図柄を設けているが、左リール３Ｌ及び中リール３Ｃに対しても、図柄デザインに関連性がある複数の図柄を配置することとしてもよい。図柄デザインに関連性がある図柄を増やすことで、ＲＢ作動中の圧縮効果を高めることができる。
【２１９１】
図３３９（Ｅ）は、図柄デザインに関連性がある複数のベル図柄を模式的に示す図である。図柄デザインに関連性がある図柄とは、遊技者が同一の図柄と認識する程度に図柄デザインが類似する図柄をいう。このような図柄としては、例えば、モチーフが同一である図柄、図柄を表現する動機となる着想が同一である図柄、図柄が持つ観念が同一である図柄を用いることができる。本実施形態の場合、図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」とは、“鈴（ベル）”をモチーフとする図柄である。なお、図柄デザインに関連性がある複数の図柄では、図柄の色合いが同系統であることが好ましい。本実施形態の場合、図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」とは、主に黄色で着色されている。
【２１９２】
また、図柄デザインに関連性がある図柄としては、例えば、図柄の輪郭線の一部形状が異なる図柄を用いることもできる。一例として、図３３９（Ｅ）に示す図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ－１」とでは、図柄のモチーフである鈴の玉の部分の形状が、図柄「ベルＡ

」は丸形状であるのに対して、図柄「ベルＢ－１」は四角形状になっている。また、図柄デザインに関連性がある図柄としては、例えば、図柄の輪郭線は同じ（又は一部形状が異なる）であるが、輪郭線の内側のデザインが異なる図柄を用いることもできる。一例として、図３３９（Ｅ）に示す図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ－２」とでは、図柄の輪郭線は同一であるが、図柄「ベルＢ－２」には、輪郭線の内側に星マークが追加されている。

【２１９３】

遊技者からすると、図柄デザインが完全に一致していない場合であっても、同一の図柄であるとして違和感なく遊技を行うことができる一方で、遊技機側では、異なる図柄として区別することで、図柄の組合せが異なる同枚数小役を複数種類設けることができ、ＲＢ作動中の圧縮効果を高めることができる。

【２１９４】

続いて、図３３９（Ｆ）～図３４０（Ｈ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるベル役の入賞形について説明する。図３３９（Ｆ）は、本実施形態のパチスロ機１における３枚ベルの入賞形を示す図であり、図３３９（Ｇ）及び図３４０（Ｇ）は、本実施形態のパチスロ機１における１５枚ベルの入賞形を示す図であり、図３４０（Ｈ）は、本実施形態のパチスロ機１におけるベル役の入賞形をまとめた一覧表である。

【２１９５】

本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベルとして「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル－１８－ＲＣＬ」を有する。図３２０に示すように、非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）では、これら押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、正解の押し順で停止操作が行われると「３枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。

【２１９６】

図３３９（Ｆ）に示すように、非ボーナス状態において左１ｓｔの押し順に正解した場合には、トップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル３－Ｌ－ＬＣＲ」「Ｆ＿ベル１０－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル１２－Ｌ－ＬＲＣ」が内部当籤役として決定された遊技において、左１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、トップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿Ｌベル＿１～２」が入賞する。

【２１９７】

また、非ボーナス状態において中１ｓｔの押し順に正解した場合には、ボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル４－Ｃ－ＣＬＲ」～「Ｆ＿ベル６＿Ｃ＿ＣＬＲ」「Ｆ＿ベル１３－Ｃ－ＣＬＲ」～「Ｆ＿ベル１５－Ｃ－ＣＲＬ」が内部当籤役として決定された遊技において、中１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、ボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿Ｃベル＿１～３」が入賞する。

【２１９８】

また、非ボーナス状態において右１ｓｔの押し順に正解した場合には、クロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル７－Ｒ－ＲＬＣ」～「Ｆ＿ベル９＿Ｒ＿ＲＬＣ」「Ｆ＿ベル１６－Ｒ－ＲＬＣ」～「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」が内部当籤役として決定された遊技において、右１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、クロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿Ｒベル＿１～９」が入賞する。

【２１９９】

また、本実施形態のパチスロ機１では、停止操作の順序に関わらず表示される図柄の組合せが同じ役である押し順不問ベルとして「Ｆ＿共通ベルＡ１－Ｌ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」を有する。図３２０に示すように、非ボーナス状態では、これら押し順不問ベルが内部当籤役として決定された場合、停止操作の順序に関係なく「３枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。具体的には、トップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される。より具体的には、非ボーナス状態において「Ｆ＿共通ベルＡ１－

Ｌ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定されると、トップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿共通ベル＿１～６」が入賞する。

【２２００】

本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベルとして「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿ベル－１８－ＲＣＬ」を有する。図３２１に示すように、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）では、これら押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、正解の押し順で停止操作が行われると「１５枚」のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。

【２２０１】

図３３９（Ｇ）に示すように、ボーナス状態において左中右（１２３）の押し順に正解した場合には、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はセンターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」「Ｆ＿ベル３－Ｌ－ＬＣＲ」「Ｆ＿ベル１０－Ｌ－ＬＣＲ」が内部当籤役として決定された遊技において、左中右（１２３）の押し順で停止操作が行われると、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｌ」が入賞、又は、センターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」が入賞する。

【２２０２】

また、ボーナス状態において左右中（１３２）の押し順に正解した場合には、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はセンターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」「Ｆ＿ベル１１－Ｌ－ＬＲＣ」「Ｆ＿ベル１２－Ｌ－ＬＲＣ」が内部当籤役として決定された遊技において、左右中（１３２）の押し順で停止操作が行われると、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｌ」が入賞、又は、センターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」が入賞する。

【２２０３】

また、ボーナス状態において中左右（２１３）の押し順に正解した場合には、小山ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はクロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル４－Ｃ－ＣＬＲ」「Ｆ＿ベル６－Ｃ－ＣＬＲ」「Ｆ＿ベル１３－Ｃ－ＣＬＲ」が内部当籤役として決定された遊技において、中左右（２１３）の押し順で停止操作が行われると、小山ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｃ＿１～３」が入賞、又は、クロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル２１３＿１～３」が入賞する。

【２２０４】

また、ボーナス状態において中右左（２３１）の押し順に正解した場合には、小山ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はクロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル５－Ｃ－ＣＲＬ」「Ｆ＿ベル１４－Ｃ－ＣＲＬ」「Ｆ＿ベル１５－Ｃ－ＣＲＬ」が内部当籤役として決定された遊技において、中右左（２３１）の押し順で停止操作が行われると、小山ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｃ＿１～３」が入賞、又は、クロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル２３１」が入賞する。

【２２０５】

また、ボーナス状態において右左中（３１２）の押し順に正解した場合には、Ｌ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル７－Ｒ－ＲＬＣ」「Ｆ＿ベル９－Ｒ－ＲＬＣ」「Ｆ＿ベル１６－Ｒ－ＲＬＣ」が内部当籤役として決定された遊技において、右左中（３１２）の押し順で停止操作が行われると、Ｌ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベ

ルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｒ」が入賞、又は、ボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル３１２＿１～３」が入賞する。

【２２０６】

また、ボーナス状態において右中左（３２１）の押し順に正解した場合には、Ｌ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」又はＹ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ／ベルＢ」が表示される。具体的には、「Ｆ＿ベル８－Ｒ－ＲＣＬ」「Ｆ＿ベル１７－Ｒ－ＲＣＬ」「Ｆ＿ベル１８－Ｒ－ＲＣＬ」が内部当籤役として決定された遊技において、右中左（３２１）の押し順で停止操作が行われると、Ｌ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル＿Ｒ」が入賞、又は、Ｙ字ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ／ベルＢ」が表示される結果、「Ｃ＿ＡＴベル３２１＿１～２」が入賞する。

【２２０７】

続いて、図３４０（Ｈ）は、本実施形態のパチスロ機１におけるベル役の入賞形をまとめた一覧表である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、図柄「ベルＡ」又は図柄「ベルＢ」が並んで表示された外見上の入賞ラインに応じて払い出されるメダルの枚数が異なる。特に、本実施形態のパチスロ機１では、同じ外見上の入賞ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示された場合と、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合とで、同じ枚数のメダルを払い出すこともあれば、異なる枚数のメダルを払い出すこともある。

【２２０８】

具体的には、主制御回路９１は、外見上の入賞ライン「センターライン」では、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示された場合と、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合とで、同じ枚数「３枚」のメダルを払い出す。一方で、主制御回路９１は、外見上の入賞ライン「ボトムライン」では、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示された場合には「３枚」のメダルを払い出す一方で、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合には「１５枚」のメダルを払い出す。

【２２０９】

［実施形態におけるＲＢを用いた係数圧縮］

続いて、図３４１及び図３４２を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるＲＢを用いた係数圧縮について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、外見上の入賞ラインを増やすとともに、図柄デザインに関連性がある図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」を用いることで、ＲＢ作動中の圧縮効果を高めることとしている。図３４１は、本実施形態におけるＲＢ非作動中（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）における小役の抽籤係数を示し、図３４２は、ＲＢ作動中（ＢＢ中ＲＢ）における小役の抽籤係数を示す。

【２２１０】

なお、同図において、中段ベルＡとはセンターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示し、中段ベルＢとはセンターラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。また、上段ベルＡとはトップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示し、上段ベルＢとはトップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。また、下段ベルＡとはボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示し、下段ベルＢとはボトムラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。

【２２１１】

また、ＣＤベルＡとはクロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示し、ＣＤベルＢとはクロスダウンラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。また、ＣＵベルＡとはクロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示し、ＣＵベルＢとはクロスアップラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されるこ

とで入賞する役を示す。
【２２１２】
また、小山ベルＡとは小山ライン（下－中－下）に沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示されることで入賞する役を示す。また、中－中－上下ベルとは、左リール３Ｌの中段及び中リール３Ｃの中段に図柄「ベルＡ」が表示され、かつ、右リール３Ｒの上段に図柄「ベルＡ」が表示され、かつ、右リール３Ｒの下段に図柄「ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。また、上－中－中ベルＢとはＬ字ライン（上－中－中）に沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示されることで入賞する役を示す。
【２２１３】
図３４１に示すように、ＲＢ非作動中である場合、内部当籤役として「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」を有する。「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」は、押し順正解時に入賞する小役「中段ベルＡ」と、押し順不正解時に入賞する小役「上段ベルＡ」とが重複して内部当籤役として決定される重複役であり、その他の「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」も同様に、同図に示す小役が重複して内部当籤役として決定される重複役である。
【２２１４】
同図に示すように、ＲＢ非作動中では、入賞時に１５枚のメダルが払い出される「中段ベルＡ」「中段ベルＢ」「ＣＤベルＡ」「ＣＵベルＡ」「ＣＤベルＢ」「小山ベルＡ」「下段ベルＢ」「中－中－上下ベル」「上－中－中ベルＡ」のそれぞれに対して、抽籤係数（抽籤値）として合計「４２００（＝１６６３＋１６６３＋５６８＋３０６）」が規定されている。なお、１５枚のメダルが払い出されるベル役は、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」の全てに含まれるため、ＲＢ非作動中では、１５枚のメダルが払い出されるベル役の何れかが内部当籤役として決定される確率（抽籤係数）は、「３７８００」である。
【２２１５】
続いて、図３４２に示すように、ＲＢ作動中である場合、内部当籤役として「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」～「Ｆ＿ＲＢ中共通１枚」を有する。「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」は、１５枚のメダルが払い出されるベル役の全て（「中段ベルＡ」「中段ベルＢ」「ＣＤベルＡ」「ＣＵベルＡ」「ＣＤベルＢ」「小山ベルＡ」「下段ベルＢ」「中－中－上下ベル」「上－中－中ベルＡ」）が重複して内部当籤役として決定される重複役である。
【２２１６】
同図に示すように、ＲＢ作動中では、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」に対して、抽籤係数（抽籤値）として合計「６３００」が規定されている。入賞時に１５枚のメダルが払い出される「中段ベルＡ」「中段ベルＢ」「ＣＤベルＡ」「ＣＵベルＡ」「ＣＤベルＢ」「小山ベルＡ」「下段ベルＢ」「中－中－上下ベル」「上－中－中ベルＡ」は、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」が内部当籤役として決定された場合に重複して当籤するため、ＲＢ作動中では、入賞時に１５枚のメダルが払い出される「中段ベルＡ」「中段ベルＢ」「ＣＤベルＡ」「ＣＵベルＡ」「ＣＤベルＢ」「小山ベルＡ」「下段ベルＢ」「中－中－上下ベル」「上－中－中ベルＡ」のそれぞれに対して抽籤係数として「６３００」が規定されていることになる。
【２２１７】
ここで、ＲＢ作動中とＲＢ非作動中との１５枚のメダルが払い出されるベル役（１５枚ベル）の当籤確率について検討する。個々の１５枚ベルが内部当籤役として決定される確率は、１５枚ベルのそれぞれに対して規定された抽籤係数に基づき算出することができる。図３４１に示すようにＲＢ非作動中では、個々の１５枚ベルのそれぞれに対して抽籤係数として「４２００」を規定し、ＲＢ作動中では、個々の１５枚ベルのそれぞれに対して抽籤係数として「６３００」を規定する。そのため、個々の１５枚ベルの当籤確率は、ＲＢ非作動中よりもＲＢ作動中の方が高く、ＲＢの作動に伴い小役の当籤確率が高くなるという設計ルールを満たしている。
【２２１８】

一方で、何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定される確率について検討すると、図３４１に示すようにＲＢ非作動中では、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定されると、何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定されるため、ＲＢ非作動中では「３７８００」の確率で何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定される。これに対して、図３４１に示すようにＲＢ作動中では、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」が内部当籤役として決定された場合のみ、何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定されるため、ＲＢ作動中では「６３００」の確率で何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定される。そのため、何れかの１５枚ベルが内部当籤役として決定される確率は、ＲＢ作動中よりもＲＢ非作動中の方が高く、ＲＢの作動に伴い小役の当籤確率を圧縮することができる。

【２２１９】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態（ＢＢ）のＲＢ非作動中において、押し順ベルに当籤した場合、押し順に正解すると１５枚のメダルが払い出される１５枚ベルが入賞し、押し順に不正解すると３枚のメダルが払い出される３枚ベルが入賞することとしているが、払い出すメダルの枚数は１５枚及び３枚に限られるものではない。すなわち、押し順正解時には、今回の遊技に用いた枚数よりも多い枚数のメダルが付与されればよく、また、押し順不正解時には、今回の遊技に用いた枚数以下（０枚を含む）のメダルが付与されればよい。

【２２２０】

また、本実施形態のパチスロ機１では、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定されると、何れかの１５枚ベル（所定増加小役）が内部当籤役として決定されるが、図３２０に示すように、非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）では、押し順に正解した場合であっても１５枚ベルが入賞することがない（言い換えると、所定増加小役に対応する図柄の組合せが表示不可能）一方で、図３２１に示すように、ボーナス状態では、押し順に正解した場合などに１５枚ベルが入賞することがある（言い換えると、所定増加小役に対応する図柄の組合せが表示可能）。本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態の作動中にナビを行う出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」により出玉を増加させるため、非ボーナス状態において１５枚ベルが入賞しないように制御することで、非ＡＴ期間中の遊技を低ベースにすることができ、ＡＴ期間中の遊技に出玉を割り振ることができる。

【２２２１】

なお、同じ「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定された場合であっても、非ボーナス状態では１５枚ベルを入賞させず、ボーナス状態では１５枚ベルを入賞可能とする制御は、任意の方法により実現することができ、本実施形態では、例えば、停止制御における引込優先制御のルールを、ボーナス状態と非ボーナス状態とで切り替えることで実現する。

【２２２２】

パチスロ機１では、引込優先制御のルールとして、図柄数を優先する制御と払出枚数を優先する制御とがある。前者の図柄数を優先する制御とは、停止操作が行われたタイミングから引込可能な範囲において、内部当籤役に基づき引込可能な図柄が複数存在する場合に、これら複数の図柄のうち、内部当籤役として決定された複数の役のそれぞれに対応する図柄の組合せの中において、これら複数の図柄を構成図柄とする図柄の組合せの数が多い図柄を優先して引き込む制御である。具体的には、引込可能な範囲において、図柄位置１の図柄Ａと図柄位置２の図柄Ｂが存在するものとし、内部当籤役として決定された役には、図柄Ａを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が２種類、図柄Ｂを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が３種類あるものとする。この場合、図柄数を優先する制御では、対応する役が３種類ある図柄Ｂを優先して引き込む。このような制御によれば、対応する役が多い図柄ほど優先して引き込まれるため、取りこぼしが生じ難いという点で遊技者にとって有利である。

【２２２３】

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

【２２２４】

本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、非ボーナス状態では、図柄数を優先する制御に基づき停止制御を行うことで、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定された遊技において１５枚ベルを入賞不可能に制御する。一方で、主制御回路９１は、ボーナス状態では、払出枚数を優先する制御に基づき停止制御を行うことで、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」が内部当籤役として決定された遊技において１５枚ベルを入賞可能に制御する。

【２２２５】

また、本実施形態のパチスロ機１では、同じ外見上の入賞ラインに沿って「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が表示された場合と、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合とで、同じ枚数のメダルを払い出すこともあれば、異なる枚数のメダルを払い出すこともある。このとき、異なる枚数のメダルを払い出す場合には、パチスロ機１は、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合と「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が表示された場合とで異なる演出を実行することとしてもよい。このような異なる演出としては、例えば、メダルの払出音を異ならせるものであってもよく、また、表示ユニット１００に対して「３枚ゲット」「１５枚ゲット」などのように払出枚数に応じた表示（払出枚数報知演出）を行うものであってもよい。

【２２２６】

また、異なる枚数のメダルを払い出す場合には、多い枚数が払い出される場合のみ払出枚数報知演出を行い、少ない枚数が払い出される場合は払出枚数報知演出を行わないものとしてもよい。例えば、１５枚払出となるベル役が入賞した場合には「１５枚ゲット」との表示が表示ユニット１００において行われるが、３枚払出となるベル役が入賞した場合は表示ユニット１００において払出枚数を報知する演出は行わないものとしてもよい。このようにすることで、ベル役が入賞したのに払出枚数が少ないという事象を目立たなくすることができ、遊技者にストレスを感じさせてしまうことを軽減することができる。また、多い枚数が払い出される場合と少ない枚数が払い出される場合とで、入賞時に発生する効果音（払出音）を同じものとして、少ない枚数の入賞の発生であることを分かり難くしてもよい。

【２２２７】

また、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢ作動中に小役の当籤確率を圧縮することで、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢが、遊技に伴いメダルが減少する減少期間となるように設計している。そのため、遊技者は、ボーナス状態中は、ＲＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになるが、パチスロ機１では、ボーナス状態中のＲＢ役を入賞可能な遊技において、ＲＢ役を入賞可能であることを報知することとしてもよい（言い換えると、特別ボーナス作動役に対応する図柄の組合せを表示可能な遊技において、特別ボーナス作動役に対応する図柄の組合せを表示可能であることを報知することとしてもよい）。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役、リプレイ役、小役の引込優先順位を、リプレイ役が最も高く、小役が次に高く、ボーナス役が最も低くなるように設計しているため、ボーナス状

態中のＲＢ役を入賞可能な遊技とは、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）においてＲＢ役が単独で内部当籤役として決定された遊技をいう。また、ＲＢ役を入賞可能な遊技であることの報知は、任意の方法により行うことができ、例えば、スタート音を異ならせることで報知することとしてもよく、また、表示ユニット１００において所定のフラッシュを行うことなどで報知することとしてもよい。

【２２２８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２２２９】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、リール停止制御手段及び遊技価値付与手段として機能する。

【２２３０】

また、パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されると、ＢＢを作動してボーナス状態に遊技状態を移行し、ボーナス状態において終了条件（１７９枚を超えるメダルの払出）を満たすと、ボーナス状態を終了させる。そして、主制御基板７１は、ボーナス状態においてＲＢ役（ボーナス作動役）に対応する図柄の組合せが表示されると、メダルの払出に係る小役が内部当籤役として決定される確率がＢＢ中一般やＢＢ中ＲＢフラグ間（非ボーナス遊技又は一般ボーナス遊技）よりも高くなるＢＢ中ＲＢ（ボーナス遊技又は特別ボーナス遊技）に遊技状態を移行し、ＢＢ中ＲＢにおいて終了条件（８回入賞又は１２回の遊技）を満たすと、ＢＢ中ＲＢを終了するため、主制御基板７１は、ボーナス遊技制御手段及びボーナス遊技状態移行制御手段として機能する。

また、パチスロ機１では、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、ボーナス状態においてＲＢ役（ボーナス作動役）に対応する図柄の組合せが表示可能な遊技では、その旨を報知する演出を実行可能であるため、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、演出実行手段として機能する。

【２２３１】

また、パチスロ機１では、右リール３Ｒにおいて図柄デザインに関連性がある図柄「ベルＡ」と図柄「ベルＢ」とを配置し、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」が並ぶことで入賞する「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」などと、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」が並ぶことで入賞する「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」などとを有する。

なお、主制御基板７１は、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」と「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」とが同じラインに並んだ場合に同じ枚数のメダルを払い出すこともあれば、異なる枚数のメダルを払い出すこともある。そして、パチスロ機１では、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、異なる枚数のメダルを払い出す場合、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」と「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」とで異なる演出を実行する。より具体的には、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、小役が入賞した場合に、払出枚数に応じた演出（払出音や払出枚数の表示）を行うが、「ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ」と「ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ」とで異なる枚数のメダルを払い出すため、異なる演出を実行することになる。そのため、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、演出実行手段として機能する。

【２２３２】

また、パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間では、１５枚ベルである中段ベルＡを含み１５枚ベルである中段ベルＢを含まない「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」、及び、中段ベルＢを含み中段ベルＡを含まない「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」を内部当籤役として決定可能であり、また、ＢＢ中ＲＢでは、中段ベルＡと中段ベ

ルＢとの双方を含む「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」を内部当籤役として決定可能である。
【２２３３】
また、パチスロ機１では、主制御基板７１は、非ボーナス状態及びボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）において、１５枚ベル（所定増加小役）を含む役「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」～「Ｆ＿共通ベルＢ９」を内部当籤役として決定可能であるが、非ボーナス状態では、１５枚ベルが入賞しないように図柄の変動を停止し、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）では、１５枚ベルが入賞可能に図柄の変動を停止する。
また、パチスロ機１では、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」において、遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）を報知可能であるため、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、演出実行手段として機能する。
【２２３４】
［第８実施形態］
続いて、図３４３～図３７９を参照して、第８実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第８実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第８実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。
【２２３５】
［ボーナス及びＲＴ状態の遷移フロー］
図３４３に示すように、第８実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非フラグ間とＢＢフラグ間とボーナス（ＢＢ）状態との状態を有する。非フラグ間は、ＢＢ役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態であり、ＢＢフラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態である。
【２２３６】
また、ボーナス状態は、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が作動している状態であり、ＲＢ役の当籤の有無及びＲＢ（第一種特別役物）の作動の有無に応じて、ＢＢ中一般とＢＢ中ＲＢフラグ間とＢＢ中ＲＢとの状態を有する。ＢＢ中一般は、ＲＢ役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ１」「Ｆ＿ＪＡＣ２」「Ｆ＿ＪＡＣ３」「Ｆ＿ＪＡＣ４」）が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ＲＢの作動が行われていない状態であり、ＢＢ中ＲＢフラグ間は、ＲＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ＲＢの作動が行われていない状態であり、ＢＢ中ＲＢは、ＲＢが作動している状態である。
【２２３７】
また、本実施形態のパチスロ機１では、再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類や「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、ＲＴ０状態とＲＴ１状態とＲＴ２状態とＲＴ３状態とＲＴ４状態とを有する。
【２２３８】
主制御回路９１は、（７）ボーナス状態において規定枚数（１０４枚）を超えるメダルが払い出されると、ＢＢの作動を終了して、ボーナス状態から非ボーナス状態における非フラグ間のＲＴ１状態に遊技状態を移行する。非ボーナス状態のＲＴ１状態は、（１）ＲＴ１状態が開始してから１４００ゲーム経過するまで継続し、主制御回路９１は、非ボーナス状態のＲＴ１状態において１４００ゲームが経過すると、非ボーナス状態のＲＴ１状態から非ボーナス状態のＲＴ０状態に遊技状態を移行する。また、主制御回路９１は、（２）非ボーナス状態の非フラグ間において、ＢＢ役が内部当籤役として決定されると、非ボーナス状態のＢＢフラグ間に遊技状態を移行する。
【２２３９】

なお、本実施形態では、非フラグ間からＢＢフラグ間への移行は、ＲＴ状態の移行条件とはなっていない。そのため、非フラグ間のＲＴ１状態において、１４００ゲームが経過するよりも前にＢＢ役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９１は、非フラグ間のＲＴ１状態からＢＢフラグ間のＲＴ１状態に遊技状態を移行し、その後、ＢＢフラグ間のままＲＴ１状態が開始してからのゲーム数が１４００ゲームに達すると、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間のＲＴ０状態に遊技状態を移行する。

【２２４０】

また、主制御回路９１は、（３）非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＢＢ役が入賞すると、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動を開始して、ボーナス状態のＢＢ中一般に遊技状態を移行するとともに、ＲＴ状態をＲＴ２状態に移行する。なお、主制御回路９１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された場合、対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ役を内部当籤役として持ち越す。

【２２４１】

また、主制御回路９１は、（４）ボーナス状態のＢＢ中一般においてＲＢ役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢフラグ間に遊技状態を移行するとともに、ＲＴ状態をＲＴ３状態に移行する。また、主制御回路９１は、（５）ボーナス状態のＢＢ中ＲＢフラグ間においてＲＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＲＢ役が入賞すると、ＲＢ（第一種特別役物）の作動を開始して、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢに遊技状態を移行するとともにＲＴ状態をＲＴ４状態に移行する。なお、主制御回路９１は、ＲＢ役が内部当籤役として決定された場合、対応する図柄の組合せが表示されるまで、又は、ボーナス状態が終了するまで、ＲＢ役を内部当籤役として持ち越す。そして、主制御回路９１は、（６）ボーナス状態のＢＢ中ＲＢにおいて、ＲＢ作動終了条件（８回入賞又は１２回の遊技）を満たすと、ＲＢの作動を終了して、ボーナス状態のＢＢ中一般に遊技状態を移行する。

【２２４２】

ここで、パチスロ機１では、複数の役として、メダルの払出に係る「小役」と、再遊技の作動に係る「リプレイ役」と、ボーナスの作動に係る「ボーナス役」とを有する。本実施形態のパチスロ機１では、第７実施形態と同様に、ＲＢが作動している場合にはＲＢが作動していない場合に比べて、個々の小役が内部当籤役として決定される確率は高くなるが、何れかの小役が内部当籤役として決定される確率は低くなる。そして、本実施形態のパチスロ機１においても、主制御回路９１は、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間（非ＲＢ遊技）では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、ＢＢ中ＲＢ（ＲＢ遊技）では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。

【２２４３】

そのため、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢは、遊技に伴いメダルが減少する減少期間となり、遊技者は、ボーナス状態中は、ＲＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになる。

【２２４４】

また、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間は、メダルの払出枚数が最も多い小役が入賞した場合にメダルが増加する増加期間となるものの、無作為（ランダム）に停止操作が行われた場合には、メダルの払出枚数が少ない小役が入賞する等する結果、遊技に伴いメダルが減少する。本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することがあり、ボーナス状態のＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるＡＴ期間中である場合には、遊技に伴いメダルが増加する増加期間となり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非ＡＴ期間中である場合には、遊技に伴いメダルが減少する減少期間となる。その結果、遊技者は、非ＡＴ期間の非ボーナス状態中は、ＢＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになる。

【２２４５】

また、本実施形態のパチスロ機１では、非ボーナス状態中は、ＡＴ期間であるか否かに関わらず、遊技に伴いメダルが減少する減少期間である。このように本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴ期間中のボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）が増加期間となり、その他の状態は、減少期間となる。

【２２４６】

［報知に関する状態の遷移フロー］

続いて、図３４４を参照して、第８実施形態のパチスロ機１の報知に関する状態の遷移フローについて説明する。本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とを有するＡＴ機である。

【２２４７】

図３４４（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、報知に関する状態（出玉状態）として、「通常」と「疑似ボーナス」と「引き戻し」とを有する。

【２２４８】

「通常」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であり、非有利区間である「通常（非有利区間）」と有利区間のうちの非報知状態（通常有利）である「通常（有利区間）」とを含む。なお、有利区間は、報知状態を実行可能な遊技区間であり、非有利区間は、報知状態を実行不可能な遊技区間である。

出玉状態「通常」は、基本的には遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態及びＲＴ０状態」が対応する。なお、非ＡＴ期間中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「通常」となる。

【２２４９】

「疑似ボーナス」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であり、有利区間中の遊技である。「疑似ボーナス」は、図３４４（Ｃ）において後述するように、“ＪＡＣ待ち”と“ＪＡＣゲーム”とにより構成される。“ＪＡＣ待ち”と“ＪＡＣゲーム”とは、４号機までのパチスロ機における“小役ゲーム”と“ＪＡＣゲーム”とに対応しており、本実施形態のパチスロ機１では、４号機までのパチスロ機におけるボーナスのような遊技性を「疑似ボーナス」により実現する。

【２２５０】

「疑似ボーナス」には、「疑似ＲＢ」と「疑似ＢＢ」と有利区間のリミットに到達する際のＡＴ期間である「エンディングＢＢ」とが含まれる。「疑似ＲＢ」は“ＪＡＣゲーム”が１回の「疑似ボーナス」であり、「疑似ＢＢ」「エンディングＢＢ」は“ＪＡＣゲーム”が３回の「疑似ボーナス」である。

出玉状態「疑似ボーナス」は、基本的には、遊技状態「非ボーナス状態」「ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）」が対応する。より具体的には、疑似ボーナスの“ＪＡＣ待ち”は、遊技状態「非ボーナス状態（ＲＴ１状態）」が対応し、“ＪＡＣゲーム”は、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）」が対応する。すなわち、出玉状態「疑似ＲＢ」は、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）」が１回行われ、出玉状態「疑似ＢＢ」「エンディングＢＢ」では、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）」が３回行われる。なお、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢは、減少期間であるため、遊技者は、ボーナス状態中は、ＲＢ役の入賞を避けて遊技を行うことになるが、疑似ボーナス中にＲＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「疑似ボーナス」となる。

【２２５１】

「引き戻し」は、遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であってもよく、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であってもよく、有利区間中の遊技である。本実施形態のパチスロ機１では、疑似ボーナスと引き戻しとがループすることで、出玉を増加させていく。

出玉状態「引き戻し」は、基本的には遊技状態「非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）」の「ＲＴ１状態」が対応する。なお、非ＡＴ期間中にＢＢ役を入賞させてしまった場合には、遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間及びＢＢ中ＲＢ）」も出玉状態「引き戻し」となる。

【２２５２】

続いて、図３４４（Ｂ）に示すように、主制御回路９１は、（１）出玉状態「通常（非有利区間）」において有利区間への移行抽籤に当籤すると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、有利区間への移行抽籤では、出玉状態「通常（非有利区間）」から出玉状態「疑似ボーナス」への移行を決定することもあり、主制御回路９１は、（３）有利区間への移行抽籤において出玉状態「疑似ボーナス」に移行すると決定した場合には、疑似ボーナスのストックを付与するとともに「通常（非有利区間）」から「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。

【２２５３】

また、主制御回路９１は、（２）出玉状態「通常（有利区間）」において有利区間の終了抽籤を行っており、この終了抽籤において終了が決定されると、有利区間を終了して出玉状態「通常（有利区間）」から出玉状態「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（３）出玉状態「通常（有利区間）」において「疑似ボーナス」への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、疑似ボーナスのストックを付与するとともに、「通常（有利区間）」から出玉状態「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。

【２２５４】

出玉状態「疑似ボーナス」に移行した場合に開始する疑似ボーナスの種別は、疑似ボーナスのストックの有無に応じて異なり、主制御回路９１は、エンディングＢＢのストックを有している場合には、疑似ボーナスの「エンディングＢＢ」に出玉状態を移行する。なお、エンディングＢＢのストックは、エンディング移行条件を満たした場合（より詳細には、出玉状態「疑似ボーナス」の終了時に枚数リミッタ用のカウンタが規定値（１９２６）以上であり、かつ、「エンディングＢＢ」の終了時ではない場合）に１つ付与される。また、主制御回路９１は、エンディングＢＢのストックを有していない場合には、疑似ＢＢのストックのみを有しているときは疑似ボーナスの「疑似ＢＢ」に出玉状態を移行し、疑似ＲＢのストックのみを有しているときは疑似ボーナスの「疑似ＲＢ」に出玉状態を移行する。また、エンディングＢＢのストックを有しておらず、かつ、疑似ＢＢ及び疑似ＲＢの双方のストックを有している場合には、疑似ボーナスの「疑似ＢＢ」に出玉状態を移行することとしてもよく、また、疑似ボーナスの「疑似ＲＢ」に出玉状態を移行することとしてもよく、また、ストックが付与された順序に応じて疑似ボーナスの「疑似ＢＢ」又は「疑似ＲＢ」に出玉状態を移行することとしてもよい。

【２２５５】

主制御回路９１は、（４）出玉状態「疑似ＢＢ」「疑似ＲＢ」において疑似ボーナスの終了条件を満たすと、出玉状態「疑似ＢＢ」「疑似ＲＢ」から出玉状態「引き戻し」に出玉状態を移行する。ここで、出玉状態「疑似ＢＢ」の終了条件は、３回の“ＪＡＣゲーム”が行われることであり、出玉状態「疑似ＲＢ」の終了条件は、１回の“ＪＡＣゲーム”が行われることである。なお、“ＪＡＣゲーム”は遊技状態「ボーナス状態」であるため、“ＪＡＣゲーム”の終了条件は遊技状態「ボーナス状態」の終了条件と同一（１０４枚を超える払出）である。

また、主制御回路９１は、出玉状態「疑似ＢＢ」「疑似ＲＢ」の終了時に他の疑似ボーナスのストックを有している場合には、疑似ボーナスの終了条件を満たした後に再び出玉状態「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する（１Ｇ連）。

【２２５６】

また、主制御回路９１は、（５）出玉状態「引き戻し」において「疑似ボーナス」への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、疑似ボーナスのストックを付与するとともに、「引き戻し」から出玉状態「疑似ボーナス」に出玉状態を移行する。また、主

制御回路９１は、（６）出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスに当籤することなく引き戻しが終了すると（より詳細には、引き戻しの終了時に疑似ボーナスのストックが無い場合）、有利区間を終了して、出玉状態「引き戻し」から出玉状態「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、引き戻しは、開始してから規定ゲーム数（例えば、３２ゲーム）が経過すると終了する。

【２２５７】

また、主制御回路９１は、（７）出玉状態「エンディングＢＢ」において疑似ボーナスの終了条件を満たすと、有利区間を終了して、出玉状態「エンディングＢＢ」から出玉状態「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。ここで、出玉状態「エンディングＢＢ」の終了条件は、３回の“ＪＡＣゲーム”が行われることである。なお、主制御回路９１は、出玉状態「エンディングＢＢ」の終了時に他の疑似ボーナスのストックを有している場合であっても、疑似ボーナスの終了条件を満たすと、有利区間を終了して、「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２２５８】

なお、主制御回路９１は、出玉状態が「疑似ボーナス」に移行したタイミング、又は、「疑似ボーナス」が終了したタイミングで、対応する種別の疑似ボーナスのストックを１減算する。

【２２５９】

（疑似ボーナスの遊技性）

続いて、図３４４（Ｃ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における疑似ボーナスの遊技性について説明する。従来のパチスロ機においても、ＡＴ期間中の遊技を疑似ボーナスと呼ぶことが一般的に行われているが、このような従来のパチスロ機では、役物の作動を行うことなく遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで、疑似ボーナスを実現していた。この点、本実施形態のパチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”と“ＪＡＣゲーム”とにより疑似ボーナスを構成するとともに、この“ＪＡＣゲーム”を役物（ＢＢ：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動している遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ）」としている。

【２２６０】

具体的には、図３４４（Ｃ）（ａ）に示すように、疑似ＲＢは、１回の“ＪＡＣゲーム”により構成される。なお、“ＪＡＣゲーム”は、ボーナス状態（ＢＢ）であるため、ＢＢの作動条件（ＢＢ役の入賞）を満たした場合に開始するため、“ＪＡＣゲーム”に対しては、ＢＢ役が入賞するまでの“ＪＡＣ待ち”が必要になる。そのため、疑似ＲＢは、１回の“ＪＡＣ待ち”と１回の“ＪＡＣゲーム”とにより構成される。より具体的には、出玉状態「疑似ＲＢ」が開始されると、ＢＢ役が入賞するまで“ＪＡＣ待ち（遊技状態「非ボーナス状態」）”となる。そして、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役が入賞すると、ＢＢの作動が開始され、“ＪＡＣゲーム（遊技状態「ボーナス状態」）”となる。

【２２６１】

なお、出玉状態「疑似ボーナス」中に移行した遊技状態「ボーナス状態」では、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され、出玉状態「疑似ボーナス」以外において移行した遊技状態「ボーナス状態」では、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない。

【２２６２】

また、図３４４（Ｃ）（ｂ）に示すように、疑似ＢＢは、３回の“ＪＡＣ待ち”と３回の“ＪＡＣゲーム”とにより構成される。より具体的には、出玉状態「疑似ＢＢ」が開始されると、ＢＢ役が入賞するまで“ＪＡＣ待ち（遊技状態「非ボーナス状態」）”となる。そして、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役が入賞すると、ＢＢの作動が開始され、“ＪＡＣゲーム（遊技状態「ボーナス状態」）”となり、出玉状態「疑似ＢＢ」では、このような遊技が３回繰り返される。なお、ＢＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）は、非ボーナス状態の非フラグ間において約１／３．６の確率という高確率で当籤するため、“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”へは短期間で移行可能になっている。

【２２６３】
　また、図３４４（Ｃ）（ｃ）は、４号機までのパチスロ機におけるボーナス状態の流れを示す。同図に示すように、４号機までのパチスロ機では、小役ゲーム及びＪＡＣゲームの回数に基づきボーナス状態を管理していた。そのため、４号機までのパチスロ機では、ＪＡＣＩＮのタイミングを調整し、例えば、最後のＪＡＣゲームを開始するタイミングを遅らせることで、ボーナス状態中に払い出されるメダルの枚数を変動させることが可能だった。これに対して、５号機以降の近年のパチスロ機では、ボーナス状態を払出枚数に基づき管理するため、ボーナス状態中に払い出されるメダルの枚数が概ね一定であり、ボーナス状態に対する遊技者の興趣が低下していた。
【２２６４】
　そこで、本実施形態のパチスロ機１では、払出枚数に基づき管理される５号機以降のボーナス状態を、疑似ボーナス中の“ＪＡＣゲーム”として用い、この“ＪＡＣゲーム”が行われる回数に基づき出玉状態「疑似ボーナス」を管理することで、４号機までのパチスロ機におけるボーナス状態のような遊技性を「疑似ボーナス」により実現する。
【２２６５】
　なお、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」の終了条件を“ＪＡＣゲーム”の回数に基づき管理することとしているが、これに限るものではなく、例えば、「疑似ボーナス」において行われた総ゲーム数に基づき管理することとしてもよく（例えば、疑似ＲＢは、当該総ゲーム数が第１規定値に達すると終了、疑似ＢＢは、当該総ゲーム数が第１規定値よりも多い第２規定値に達すると終了）、また、「疑似ボーナス」の“ＪＡＣ待ち”において行われた総ゲーム数に基づき管理することとしてもよく（例えば、疑似ＲＢは、当該総ゲーム数が第３規定値に達すると終了、疑似ＢＢは、当該総ゲーム数が第３規定値よりも多い第４規定値に達すると終了）、また、これらの条件を組み合わせて出玉状態「疑似ボーナス」の終了条件を管理することとしてもよい（例えば、疑似ＲＢは、“ＪＡＣゲーム”が１回行われること、又は、“ＪＡＣ待ち”の総ゲーム数が第３規定値に達することのうちの何れか一方を満たすと終了、疑似ＢＢは、“ＪＡＣゲーム”が３回行われること、又は、“ＪＡＣ待ち”の総ゲーム数が第３規定値よりも多い第４規定値に達することのうちの何れか一方を満たすと終了）。
【２２６６】
［主制御側の各種のデータテーブル］
　続いて、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。
【２２６７】
［図柄配置テーブル］
　図３４５に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【２２６８】
　図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【２２６９】
［図柄コード表］
　また、図３４５に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図３４５に示す図柄コード表は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【２２７０】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「赤７」「青ＪＡＣ」「黒ＢＡＲ」「黒チェリー」「赤チェリー」「スイカ」「ベルＡ」「ベルＢ」「リプレイ」及び「ブランク」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。

【２２７１】

［内部抽籤テーブル］

続いて、図３４６～図３５３を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。図３４６は、非ボーナス状態（非ＢＢ）かつ非フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３４７は、非ボーナス状態（非ＢＢ）かつＢＢフラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３４８は、ボーナス状態（ＢＢ）のＢＢ中一般において参照される内部抽籤テーブルであり、図３４９～図３５２は、ボーナス状態（ＢＢ）のＢＢ中ＲＢフラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図３５３は、ボーナス状態のＢＢ中ＲＢにおいて参照される内部抽籤テーブルである。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ中ＲＢフラグ間として、ＲＢ１役（Ｆ＿ＪＡＣ１）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ１フラグ間と、ＲＢ２役（Ｆ＿ＪＡＣ２）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ２フラグ間と、ＲＢ３役（Ｆ＿ＪＡＣ３）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ３フラグ間と、ＲＢ４役（Ｆ＿ＪＡＣ４）を持ち越しているＢＢ中ＲＢ４フラグ間とを有する。図３４９は、ＢＢ中ＲＢ１フラグ間において参照される内部抽籤テーブル（ＪＡＣ１用）であり、図３５０は、ＢＢ中ＲＢ２フラグ間において参照される内部抽籤テーブル（ＪＡＣ２用）であり、図３５１は、ＢＢ中ＲＢ３フラグ間において参照される内部抽籤テーブル（ＪＡＣ３用）であり、図３５２は、ＢＢ中ＲＢ４フラグ間において参照される内部抽籤テーブル（ＪＡＣ４用）である。

【２２７２】

ここで、非ボーナス状態の非フラグ間において参照される、図３４６（Ａ）の内部抽籤テーブルを参照すると、本実施形態のパチスロ機１では、非ボーナス状態の非フラグ間では、高い確率（約１／３．６（＝１８５７４／６５５３６））でＢＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）が内部当籤役として決定される。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することで出玉が増加することとしているため、ボーナス（ＢＢ）の作動契機となるＢＢ役は、非フラグ間において高い確率で当籤するようにし、基本的には、高確率で当籤するＢＢ役を持ち越したまま遊技が行われるようにしている。

【２２７３】

［図柄組合せテーブル］

次に、図３５４～図３５６を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。同図において「配当」とは、対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合に付与される配当の内容を表す。具体的には、「配当：ＢＢ」は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（上述のＢＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＢ」は、第一種特別役物（上述のＲＢ）が作動することを表し、「配当：ＲＰ」は、再遊技（リプレイ）が作動することを表す。また、「配当：１５」は、１５枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：３」は、３枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：２」は、２枚のメダルが払い出されることを表し、「配当：１」は、１枚のメダルが払い出されることを表す。なお、本実施形態のパチスロ機１では、センターラインが有効ラインとなっている。

【２２７４】

［内部当籤役と図柄組合せの対応表］

続いて、図３５７～図３６０は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。

【２２７５】

各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。言い換えると、内部当籤役として決定された役の総称（「Ｆ＿」から始まる名称）と、重複して当籤する個々の役（「Ｃ＿」から始まる名称）との対応関係を示す。

【２２７６】

（内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係）

続いて、図３６１及び図３６２を参照して、内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係について説明する。図３６１は、非ボーナス状態（非ＢＢ）における内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係を示す図であり、図３６２は、ボーナス状態（ＢＢ）における内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せ（入賞役）との対応関係を示す図である。

【２２７７】

なお、同図において「リプレイ」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿リプレイ」が対応し、「リーチ目リプ」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿リーチ目リプ１＿１」「Ｃ＿リーチ目リプ１＿２」「Ｃ＿リーチ目リプ２＿１」～「Ｃ＿リーチ目リプ７＿８」の何れかが対応し、「確定チェリー」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿確定チェリー＿１」～「Ｃ＿確定チェリー＿８」の何れかが対応し、「中段チェリー」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿中段チェ１＿１」～「Ｃ＿中段チェ２＿４」の何れかが対応する。

【２２７８】

また、同図において「チェリー」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿１ｓｔ＿チェリー＿１」～「Ｃ＿ＫＢ＿チェリー」の何れかが対応し、「スイカ」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿ＫＢ＿ＣＤスイカ１＿１」～「Ｃ＿ＫＢ＿Ｃスイカ３＿４」の何れかが対応する。

【２２７９】

また、同図において「１５枚」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿１２３＿ベル１＿１」～「Ｃ＿ベル２」の何れかが対応し、「３枚」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿上段ベル１＿１」～「Ｃ＿上段ベル５」の何れかが対応し、「１枚」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿１枚５＿１」～「Ｃ＿１枚１５＿２」の何れかが対応し、「ＪＡＣ１枚」とは、図３５４～図３５６における「Ｃ＿ＪＡＣ役１」～「Ｃ＿ＪＡＣ役８」の何れかが対応する。

【２２８０】

同図に示すように、パチスロ機１では、メダルの払出に係る小役として、複数のベル役（「Ｆ＿共通ベル」「Ｆ＿１２３ベルＡ１」～「Ｆ＿３ｒｄベル２」）を有するが、これらベル役は、非ボーナス状態（非ＢＢ）では、最大でも３枚のメダルが払い出される小役しか入賞しない一方で、ボーナス状態（ＢＢ）では、最大で１５枚のメダルが払い出される小役が入賞するように制御される。その結果、本実施形態のパチスロ機１では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）の出玉率が１を超えることになる。

【２２８１】

また、パチスロ機１では、複数の押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ１」～「Ｆ＿３ｒｄベル２」）を有している。図３６２に示すように、これら複数の押し順ベルは、ボーナス状態においては、停止操作の順序に応じて表示される図柄の組合せ（入賞役）が異なり、正解の押し順である場合には、１５枚のメダルが払い出され、不正解の押し順である場合には、１枚のメダルが払い出される。これら複数の押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、出玉状態「疑似ボーナス」では、最も多いメダルが払い出されることになる正解の押し順が報知され、疑似ボーナス以外の出玉状態では、何らの押し順も報知されない。

【２２８２】

なお、このような押し順の報知は、メイン（主制御回路９１）側で行うこととしてもよく、また、サブ（副制御回路１０１）側で行うこととしてもよく、双方において行うこととしてもよい。

【２２８３】

また、図３６１に示すように、非ボーナス状態（非ＢＢ）中のベル役においては何れの順序で停止操作を行っても停止表示される図柄の組合せ（及び払出枚数）は共通となっている。このため、出玉状態「疑似ボーナス」中かつ非ボーナス状態（非ＢＢ）においては、押し順の報知を行ってもよいし、行わないようにしてもよい。特に、疑似ＢＢにおいて、ボーナス状態（ＢＢ）が終了してから次のボーナス状態（ＢＢ）が開始するまでの非ボーナス状態（非ＢＢ）では、押し順の報知を行う必要のある状態（疑似ＢＢ）に押し順の報知を行わない状態が存在することになり、一連の「疑似ボーナス」と見せるために、当該期間においても、ベル役及びその他の役の当籤時に、押し順の報知を行うこととしてもよい。この場合、何れの押し順で停止させても遊技の結果に差がないため、押し順の報知は演出に過ぎず、報知する押し順や、メイン・サブ何れの回路で制御を行うかは任意に決定することができる。

【２２８４】

なお、図３６１及び図３６２では、非ボーナス状態（非ＢＢ）中の複数のベル役においては何れの順序で停止操作を行ってもメダルの払い出しを受けることが可能な構成となっているが、これに限らず、一部の停止順序で停止操作を行った場合に払い出しを受けることができない（取りこぼす）ようにしてもよいし、また、停止操作のタイミングに応じて払い出しを受けることができない（取りこぼす）ようにしてもよいし、これらを組み合わせて、一部の停止順序かつ一部のタイミングで停止操作を行った場合に払い出しを受けることができない（取りこぼす）ようにしてもよい。

【２２８５】

また、図３６２に示すように、ボーナス状態（ＢＢ）中の複数のベル役において、１５枚の払い出しを受けることができる押し順が６択のベル役（「Ｆ＿１２３ベルＡ１」～「Ｆ＿３２１ベルＥ２」）と、１５枚の払い出しを受けることができる押し順が３択のベル役（「Ｆ＿１ｓｔベル１」～「Ｆ＿３ｒｄベル２」）とを有する。ここで、３択のベル役においては、３択の押し順（第１停止のみ）の報知を行うこととしてもよく、６択のベル役と同様に６択の押し順（第１停止から第３停止まで）の報知を行うこととしてもよい。また、メイン（主制御回路９１）側では３択の押し順を報知しつつ、サブ（副制御回路１０１）側では６択の押し順を報知するようにしてもよい。

【２２８６】

［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］

続いて、図３６３は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役を抽籤種別としてグループ化し、この抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。

【２２８７】

なお、上述したように本実施形態のパチスロ機１では、非フラグ間においてＢＢ役が高確率で当籤するため、基本的には、ＢＢ役を持ち越した遊技状態であるＢＢフラグ間に滞在したまま遊技が行われる。ここで、同図において示す内部当籤役とは、ボーナス役を持ち越している場合には、内部当籤役として決定された役のうち持ち越しているボーナス役以外の役をいい、ボーナス役を持ち越していない場合には、内部当籤役として決定された役をいう。例えば、ＢＢフラグ間において「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ＋Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定された場合、抽籤種別は、同図における「Ｆ＿リプレイＡ」欄に規定された抽籤種別となり、ＢＢフラグ間において「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」のみが単独で内部当籤役として決定された場合、抽籤種別は、同図における「はずれ」欄に規定された抽籤種別となる。また、非フラグ間において「Ｆ＿リプレイＡ」が内部当籤役として決定された場合、

抽籤種別は、同図における「Ｆ＿リプレイＡ」欄に規定された抽籤種別となる。

【２２８８】

［通常（非有利区間）において用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３６４を参照して、出玉状態「通常（非有利区間）」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２２８９】

［通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブル］

図３６４を参照して、通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルは、出玉状態「通常（非有利区間）」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき有利区間への移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別２毎に有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【２２９０】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、通常区間のまま維持して、抽籤結果として「通常Ａ１」が決定された場合には、非有利区間（通常区間）から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行し、また、出玉モードとして“通常Ａ１”をセットする。なお、出玉モードとは、有利区間中の出玉を管理するためのモードであり、出玉状態「疑似ボーナス」への移行期待度や連荘期待度を管理する。出玉モードは、“通常Ａ１”“通常Ａ２”“通常Ａ３”“通常Ａ４”“通常Ｂ１”“通常Ｂ２”“通常Ｂ３”“通常Ｂ４”“天国準備Ａ”“天国準備Ｂ”“天国Ａ”“天国Ｂ”“特殊Ａ”“特殊Ｂ”“終了”“保障”の１６種類ある。出玉モードは、非有利区間から有利区間への移行時にセットされるが、一度セットされると、当該有利区間が終了し非有利区間に移行した後に再び有利区間に移行するか、当該有利区間において出玉状態「疑似ボーナス」に移行するまで、他の出玉モードに移行することなく維持される。

【２２９１】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「通常Ａ２」が決定された場合には、非有利区間から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行し、また、出玉モードとして“通常Ａ２”をセットする。同様に、主制御回路９１は、抽籤結果として「通常Ａ３」～「天国準備Ｂ」が決定された場合には、非有利区間から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行し、また、出玉モードとして“通常Ａ２”～“天国準備Ｂ”をセットする。

【２２９２】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「疑似ＢＢ＋終了」が決定された場合には、非有利区間から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から「疑似ボーナス」の「疑似ＢＢ」に移行し、また、出玉モードとして“終了”をセットする。同様に、主制御回路９１は、抽籤結果として「疑似ＢＢ＋天国Ａ」～「疑似ＢＢ＋特殊Ｂ」が決定された場合には、非有利区間から有利区間に移行するとともに、出玉状態を「通常（非有利区間）」から「疑似ボーナス」の「疑似ＢＢ」に移行し、また、出玉モードとして“天国Ａ”～“特殊Ｂ”をセットする。

【２２９３】

なお、同図において抽籤種別２「０（ベルＢ）」～「３（ベルＥ）」における抽籤結果を参照すると、ベルＢ、ベルＣ、ベルＤ、ベルＥでは、有利区間への移行抽籤に当籤した場合の出玉モードが異なることが分かる。具体的には、ベルＢ当籤時に有利区間への移行抽籤に当籤すると、出玉モードは基本的には“通常Ａ１”“通常Ｂ１”となり、ベルＣ当籤時に有利区間への移行抽籤に当籤すると、出玉モードは基本的には“通常Ａ２”“通常Ｂ２”となり、ベルＤ当籤時に有利区間への移行抽籤に当籤すると、出玉モードは基本的には“通常Ａ３”“通常Ｂ３”となり、ベルＥ当籤時に有利区間への移行抽籤に当籤すると、出玉モードは基本的には“通常Ａ４”“通常Ｂ４”となる。なお、同図に示すように

、ベルＢ～ベルＥ当籤時に有利区間への移行抽籤に当籤した場合、低い確率ではあるものの、出玉モードが“天国準備Ａ”や“天国準備Ｂ”となることもある。

【２２９４】

ここで、抽籤種別２「０（ベルＢ）」とは、「Ｆ＿１２３＿ベルＢ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＣ２」であり、抽籤種別２「１（ベルＣ）」とは、「Ｆ＿１２３＿ベルＣ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＣ２」であり、抽籤種別２「２（ベルＤ）」とは、「Ｆ＿１２３＿ベルＤ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＤ２」であり、抽籤種別２「３（ベルＥ）」とは、「Ｆ＿１２３＿ベルＥ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＥ２」である。図３４６及び図３４７に示す内部抽籤テーブルを参照すると、本実施形態のパチスロ機１では、ベルＢ、ベルＣ、ベルＤ、ベルＥが内部当籤役として決定される確率は、設定値に応じて異なる。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態が「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行した場合、セットされる出玉モードが設定値に応じて異なることになる。なお、この点は、図３７５において後述する。

【２２９５】

［通常（非有利区間）において用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３６５～図３７０を参照して、出玉状態「通常（有利区間）」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２２９６】

［通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブル］

初めに、図３６５（Ａ）（ａ）～図３６８（Ａ）（ｊ）を参照して、通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき疑似ボーナスのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ここで、本実施形態のパチスロ機１では、疑似ボーナスのストック抽籤を２段階抽籤により行う。具体的には、主制御回路９１は、まず、疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤を行い、この１段階目抽籤に当籤した場合に、続いて、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行い、この２段階目抽籤に当籤（すなわち、１段階目及び２段階目の双方に当籤）した場合に、疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する。一方で、１段階目抽籤に当籤したにも関わらず２段階目抽籤に非当籤の場合には、疑似ボーナスのストック抽籤に非当籤となり、また、１段階目抽籤に非当籤の場合には、２段階目抽籤を行うことなく疑似ボーナスのストック抽籤に非当籤となる。このように２段階の抽籤を行うことで、本実施形態のパチスロ機１では、小さい抽籤値（２５６を２回）を用いながら、大きい抽籤値（６５５３６（＝２５６×２５６））を用いる場合と同様の抽籤を行うことができる。

【２２９７】

図３６５（Ａ）（ａ）は、出玉モード“通常Ａ１”において参照される通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルである。同様に、図３６５（Ａ）（ｂ）～図３６８（Ａ）（ｊ）は、出玉モード“通常Ａ２”～“天国準備Ｂ”において参照される通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルである。通常（有利区間）＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルは、現在の出玉モード及びＲＴ状態やＲＴゲーム数毎に設けられ、抽籤種別１に対応付けて疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。

【２２９８】

ここで、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合、同図における「ＲＴ０」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が１０１ゲーム～１４０ゲームである場合、同図における「１０１Ｇ～１４０Ｇ」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が３０１ゲーム～３６０ゲームである場合、同図における「３０１Ｇ～３６０Ｇ」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が７７６ゲーム以降である場合、同図における「７７６Ｇ以降」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が１０１ゲーム～１４０ゲーム、３０１ゲーム

～３６０ゲーム、７７６ゲーム以降の何れでもない場合、同図における「その他」欄が参照される。

【２２９９】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行うことなく処理を終え、出玉状態を「通常（有利区間）」のまま維持する一方で、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、続いて、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行う。

【２３００】

ここで、同図においてＲＴ状態やＲＴゲーム数毎の抽籤結果を参照すると、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が７７６ゲーム以降は、１段階目のストック抽籤に当籤する確率が非常に高くなっている。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ１状態のゲーム数に応じて天井制御を実現することができる。また、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が１０１ゲーム～１４０ゲーム、３０１ゲーム～３６０ゲームである場合には、１段階目のストック抽籤に当籤する確率が高くなっているため、このゲーム期間をチャンス期間とすることができる。

【２３０１】

また、ＲＴ０状態では、１段階目のストック抽籤に当籤する確率が、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が１０１ゲーム～１４０ゲーム、３０１ゲーム～３６０ゲームである場合よりも高い。ここで、ＲＴ０状態は、ＲＴ１状態において１４００回の遊技が行われることで移行するが、ＲＴ１状態が開始してから７７６ゲーム以降は、疑似ボーナスに当籤する確率が非常に高いため（なお、疑似ボーナスにおいて入賞したＢＢが終了すると、ＲＴ状態は再びＲＴ１状態になる）、「通常（有利区間）」中のＲＴ状態がＲＴ０状態になることは、基本的にはあり得ない。この点、図３７９において後述するように、本実施形態のパチスロ機１では、設定変更時などに「通常（有利区間）」のＲＴ０状態に制御することがあり、このような制御により設定変更後は、疑似ボーナスに当籤し易い状態とすることができる。

【２３０２】

［通常（有利区間）＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブル］

続いて、図３６８（Ｂ）を参照して、通常（有利区間）＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤に当籤した場合に、続いて、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常（有利区間）＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルは、１段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１に対応付けて疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。

【２３０３】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスのストックを付与することなく処理を終え、出玉状態を「通常（有利区間）」のまま維持する。一方で、抽籤結果として「当該遊技疑似ＢＢ」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「疑似ＢＢ」に移行し、抽籤結果として「当該遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、疑似ＲＢのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「疑似ＲＢ」に移行し、抽籤結果として「次回遊技疑似ＢＢ」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「疑似ＢＢ」に移行し、抽籤結果として「次回遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、疑似ＲＢのストックを１つ付与するとともに、出玉状態を「疑似ＲＢ」に移行する。

【２３０４】

ここで、本実施形態のパチスロ機１では、疑似ボーナスのストック抽籤を、遊技の開始時（スタートレバーが操作され、スタートスイッチがＯＮ）に行うため、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始前（又は回転開始時）に疑似ボーナスのストック抽籤の抽籤結果が得られる。抽籤結果「当該遊技疑似ＢＢ」「当該遊技疑似ＲＢ」とは、疑似ボーナスのスト

ック抽籤に当籤した今回の遊技から、出玉状態を「疑似ボーナス（疑似ＢＢ又は疑似ＲＢ）」に移行することを意味し、抽籤結果「次回遊技疑似ＢＢ」「次回遊技疑似ＲＢ」とは、疑似ボーナスのストック抽籤に当籤した遊技の次の遊技から、出玉状態を「疑似ボーナス（疑似ＢＢ又は疑似ＲＢ）」に移行することを意味する。

【２３０５】

同図を参照すると、抽籤種別１「２（弱チェリー）」「３（スイカ）」「４（確定役）」「５（中段チェリー）」では、２段階目抽籤に当籤した場合には、抽籤結果として「当該遊技」が決定されることがなく、「次回遊技」が必ず決定される一方で、抽籤種別１「０（はずれ）」「１（ベル・リプ）」では、２段階目抽籤に当籤した場合には、抽籤結果として「当該遊技」が決定されることがある。このようにすることで、今回の遊技において当籤した所謂レア役（抽籤種別１「２（弱チェリー）」～「５（中段チェリー）」）を契機として疑似ボーナスのストック抽籤に当籤した場合、出玉状態「疑似ボーナス」が開始される前に必ず今回の遊技において当籤したレア役に対応する図柄の組合せ（出目）が表示される結果、遊技者は、レア役に基づき疑似ボーナスのストックが付与されたと認識することになる。

【２３０６】

他方、今回の遊技において当籤した非レア役（抽籤種別１「０（はずれ）」「１（ベル・リプ）」）を契機として疑似ボーナスのストック抽籤に当籤した場合には、今回の遊技から出玉状態「疑似ボーナス」が開始されることもあるため、出玉の増加期間である“ＪＡＣゲーム”を早期に開始することができる。この点は、図３７７において後述する。

【２３０７】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態が「疑似ボーナス」に移行した場合、リールアクションを行う。具体的には、主制御回路９１は、出玉状態が「疑似ＢＢ」に移行した場合、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転した後、自動的に（又は遊技者の停止操作を契機として）「赤７－赤７－赤７」が表示されるようにリールアクションを行い、出玉状態が「疑似ＲＢ」に移行した場合、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転した後、自動的に（又は遊技者の停止操作を契機として）「赤７－赤７－黒ＢＡＲ」が表示されるようにリールアクションを行う。より具体的には、主制御回路９１は、抽籤結果として「当該遊技疑似ＢＢ」「当該遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、今回の遊技のリール回転開始前に上述のリールアクションを行い、その後、今回の遊技のリール回転を開始する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「次回遊技疑似ＢＢ」「次回遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、今回の遊技の次の遊技において開始操作（スタートスイッチがＯＮ）が行われたことを契機として、上述のリールアクションを行い、その後、当該遊技（今回の遊技の次の遊技）のリール回転を開始する。なお、「次回遊技」当籤時のリールアクションのタイミングは、今回の遊技の終了時から次の遊技の開始時までの間の任意のタイミングであってもよく、例えば、今回の遊技において第３停止操作が行われリールの回転が停止した後に、上述のリールアクションを行うこととしてもよく、また、今回の遊技の次の遊技を行うためにメダルが所定枚数投入（ベット操作を検知）されたことを契機として、上述のリールアクションを行うこととしてもよい。

【２３０８】

［通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブル］

続いて、図３６８（Ｃ）（ａ）～図３７０（Ｃ）（ｆ）を参照して、通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤に当籤した場合に参照され、出玉モードの移行抽籤を行うために用いられる。

【２３０９】

通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、２段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１毎に設けられ、例えば、図３６８（Ｃ）（ａ）は、２段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１が

「０（はずれ）」である場合に参照される通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルである。同様に、図３６９（Ｃ）（ｂ）～図３７０（Ｃ）（ｆ）は、２段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１が「１（ベル・リプ）」～「５（中段チェリー）」である場合に参照される通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルである。

【２３１０】

通常（有利区間）＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、ＲＴ状態やＲＴゲーム数毎に設けられ、現在の出玉モード（移行元）に対応付けて抽籤結果（移行先の出玉モード）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合、同図における「ＲＴ０」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が０ゲーム（ＲＴ１状態の１ゲーム目）又は７７６ゲーム以降である場合、同図における「１Ｇ目ｏｒ７７６Ｇ以降」欄が参照され、ＲＴ状態がＲＴ１状態であり、ＲＴ１状態が開始してから経過したゲーム数が０ゲーム又は７７６ゲーム以降の何れでもない場合、同図における「その他」欄が参照される。

【２３１１】

主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、現在の出玉モードを“終了”に移行し、抽籤結果として「天国Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ａ”に移行し、抽籤結果として「天国Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ｂ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ａ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ｂ”に移行する。

【２３１２】

［通常（有利区間）＿有利区間終了抽籤テーブル］

続いて、図３７０（Ｄ）を参照して、通常（有利区間）＿有利区間終了抽籤テーブルについて説明する。通常（有利区間）＿有利区間終了抽籤テーブルは、出玉状態「通常（有利区間）」において疑似ボーナスのストック抽籤に非当籤した遊技において参照され、有利区間を終了するか否かの終了抽籤を行うために用いられる。通常（有利区間）＿有利区間終了抽籤テーブルは、現在の出玉モードに対応付けて終了抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「継続」が決定された場合には、有利区間を終了せずに、出玉状態を「通常（有利区間）」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、有利区間を終了して、「通常（有利区間）」から「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２３１３】

［引き戻しにおいて用いる各種抽籤テーブル］

続いて、図３７１及び図３７２を参照して、出玉状態「引き戻し」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。

【２３１４】

［引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブル］

初めに、図３７１（Ａ）（ａ）及び図３７１（Ａ）（ｂ）を参照して、引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルについて説明する。引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき疑似ボーナスのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。

【２３１５】

図３７１（Ａ）（ａ）は、出玉モード“終了”において参照される引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルであり、図３７１（Ａ）（ｂ）は、出玉モード“天国Ａ”“天国Ｂ”“特殊Ａ”“特殊Ｂ”において参照される引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルである。引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」におけるゲーム数及び出玉モード毎に設けられ、抽籤種別１に対応付けて疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。

【２３１６】

ここで、出玉状態「引き戻し」の最初の遊技～３０ゲーム目の遊技では、同図における「１～３０Ｇ目」欄が参照され、出玉状態「引き戻し」の３１ゲーム目及び３２ゲーム目の遊技では、同図における「３１，３２Ｇ目」欄が参照される。

【２３１７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行うことなく処理を終え、出玉状態を「引き戻し」のまま維持する一方で、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、続いて、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行う。なお、主制御回路９１は、出玉状態「引き戻し」が開始してから３２ゲームが経過すると、有利区間を終了して、「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２３１８】

［引き戻し＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブル］

続いて、図３７１（Ｂ）を参照して、引き戻し＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルについて説明する。引き戻し＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤に当籤した場合に、続いて、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。引き戻し＿疑似ボーナス２段階目抽籤テーブルは、１段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１に対応付けて疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。

【２３１９】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスのストックを付与することなく処理を終え、出玉状態を「引き戻し」のまま維持する。一方で、抽籤結果として「当該遊技疑似ＢＢ」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与するとともに、今回の遊技から出玉状態を「疑似ＢＢ」に移行し、抽籤結果として「当該遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、疑似ＲＢのストックを１つ付与するとともに、今回の遊技から出玉状態を「疑似ＲＢ」に移行し、抽籤結果として「次回遊技疑似ＢＢ」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与するとともに、次回の遊技の出玉状態を「疑似ＢＢ」に移行し、抽籤結果として「次回遊技疑似ＲＢ」が決定された場合には、疑似ＲＢのストックを１つ付与するとともに、次回の遊技の出玉状態を「疑似ＲＢ」に移行する。

【２３２０】

なお、同図に示すように、出玉状態「引き戻し」では、疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤は必ず当籤する。また、図３７１（Ａ）（ｂ）の引き戻し＿疑似ボーナス１段階目抽籤テーブルに示すように、出玉モードが“天国Ａ”“天国Ｂ”“特殊Ａ”“特殊Ｂ”である場合には、出玉状態「引き戻し」の３１ゲーム目に必ず疑似ボーナスの１段階目のストック抽籤に当籤する。そのため、出玉モードが“天国Ａ”“天国Ｂ”“特殊Ａ”“特殊Ｂ”である場合には、出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスのストック抽籤に必ず当籤する。

【２３２１】

［引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブル］

続いて、図３７１（Ｃ）（ａ）～図３７２（Ｃ）（ｆ）を参照して、引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルについて説明する。引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、出玉状態「引き戻し」において疑似ボーナスの２段階目のストック抽籤に当籤した場合に参照され、出玉モードの移行抽籤を行うために用いられる。

【２３２２】

引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、現在の出玉モード毎に設けられ、例えば、図３７１（Ｃ）（ａ）は、現在の出玉モードが“終了”である場合に参照される引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルである。同様に、図３７１（Ｃ）（ｂ）～図３７２（Ｃ）（ｆ）は、現在の出玉モードが“天国Ａ”～“保障”である場合に参照される引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルである。

【２３２３】
引き戻し＿疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブルは、２段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１に対応付けて抽籤結果（移行先の出玉モード）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、現在の出玉モードを“終了”に移行し、抽籤結果として「天国Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ａ”に移行し、抽籤結果として「天国Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ｂ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ａ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ｂ”に移行し、抽籤結果として「保障」が決定された場合には、現在の出玉モードを“保障”に移行する。
【２３２４】
［疑似ボーナスにおいて用いる各種抽籤テーブル］
続いて、図３７３及び図３７４を参照して、出玉状態「疑似ボーナス」において用いる各種抽籤テーブルについて説明する。なお、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」において疑似ボーナスのストックを付与する場合、疑似ＢＢのストックを付与し、疑似ＲＢのストックを付与することがないが、出玉状態「疑似ボーナス」においても付与可能なストックの種別は、疑似ＢＢに限るものではなく、疑似ＲＢのストックであってもよく、また、疑似ＢＢ及び疑似ＲＢの双方のストックであってもよい。
【２３２５】
［疑似ボーナス＿１Ｇ連１段階目抽籤テーブル］
初めに、図３７１（Ａ）を参照して、疑似ボーナス＿１Ｇ連１段階目抽籤テーブルについて説明する。疑似ボーナス＿１Ｇ連１段階目抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき疑似ＢＢのストック抽籤（１Ｇ連抽籤）を行う際に参照されるテーブルである。疑似ボーナス＿１Ｇ連１段階目抽籤テーブルは、抽籤モード毎に設けられ、抽籤種別１に対応付けて疑似ＢＢの１段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢの２段階目のストック抽籤を行うことなく処理を終え、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、続いて、疑似ＢＢの２段階目のストック抽籤を行う。
【２３２６】
ここで、抽籤モードとは、出玉状態「疑似ボーナス」において行う疑似ＢＢのストック抽籤（１Ｇ連）の当籤期待度を規定するモードであり、当籤期待度が低い“低確”と低確よりは当籤期待度が高い“通常”との２種類を有する。出玉状態「疑似ボーナス」は、ＢＢ役が入賞するまでの“ＪＡＣ待ち”とＢＢ役が入賞したボーナス状態である“ＪＡＣゲーム”とにより構成されるため、例えば、ＢＢ役の入賞を避けて遊技を行った場合には出玉状態「疑似ボーナス」中の期間を引き延ばすことができる。抽籤モードは、出玉状態「疑似ボーナス」の意図的に引き延ばしを防止するために用いられ、パチスロ機１の遊技仕様上とは異なる場合における１Ｇ連の当籤期待度を低くする。
【２３２７】
具体的には、出玉状態が「疑似ボーナス」に移行すると初めに“ＪＡＣ待ち”となるが、主制御回路９１は、出玉状態「疑似ボーナス（ＪＡＣ待ち）」に移行すると、まず、抽籤モードを“通常”にセットする。そして、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”において抽籤種別１が「０（はずれ）」となると、抽籤モードを“通常”から“低確”に変更する。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役、リプレイ役、小役の引込優先順位を、リプレイ役が最も高く、小役が次に高く、ボーナス役が最も低くなるように設計している。また、非フラグ間では、内部当籤役がはずれとなることがなく、また、ＢＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）は単独で当籤する。そのため、“ＪＡＣ待ち”において抽籤種別１が「０（はずれ）」となる場合とは、ＢＢ役のみが単独で内部当籤役として決定されている場合であり、ＢＢ役を入賞可能な遊技であることを意味する。すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役に応じた図柄の組合せの表示が一度も許

容されていない場合には、抽籤モードが“通常”となり通常の当籤期待度で１Ｇ連抽籤が行われる。他方、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役に応じた図柄の組合せの表示が一度でも許容された後は、抽籤モードが“低確”となり１Ｇ連抽籤の当籤期待度が低くなる。

【２３２８】

また、主制御回路９１は、出玉状態「疑似ボーナス」において“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”に移行すると（ＢＢ役が入賞すると）、抽籤モードを“通常”にセットする。そして、主制御回路９１は、出玉状態「疑似ボーナス（ＪＡＣゲーム）」において、１５枚のメダルの払い出しが可能な役（「Ｆ＿１２３＿ベルＡ１」～「Ｆ＿３ｒｄベル２」）が合計で７回内部当籤役として決定されると、抽籤モードを“通常”から“低確”に変更する。ここで、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態は１０４枚を超えるメダルが払い出されると終了し、また、出玉状態「疑似ボーナス」では遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そのため、１５枚のメダルの払い出しが可能な役が７回内部当籤役として決定された場合とは、報知に従い遊技を行っている限りボーナス状態（ＪＡＣゲーム）は終了する場合を意味し、このような場合に抽籤モードを“低確”にすることで、意図的に引き延ばしを防止することができる。

【２３２９】

また、出玉状態「疑似ボーナス」が疑似ＢＢである場合、３回の“ＪＡＣゲーム”が行われる。そこで、主制御回路９１は、出玉状態「疑似ボーナス」において“ＪＡＣゲーム”から“ＪＡＣ待ち”に移行すると（ボーナス状態が終了すると）、抽籤モードを“通常”にセットする。そして、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役に応じた図柄の組合せの表示が許容されるまで、抽籤モードを“通常”のまま維持する。

【２３３０】

［疑似ボーナス＿１Ｇ連２段階目抽籤テーブル］

続いて、図３７３（Ｂ）を参照して、疑似ボーナス＿１Ｇ連２段階目抽籤テーブルについて説明する。疑似ボーナス＿１Ｇ連２段階目抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」において疑似ＢＢの１段階目のストック抽籤に当籤した場合に、続いて、疑似ＢＢの２段階目のストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。疑似ボーナス＿１Ｇ連２段階目抽籤テーブルは、１段階目のストック抽籤に当籤した際の内部当籤役に応じた抽籤種別１に対応付けて疑似ＢＢの２段階目のストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。

【２３３１】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを付与することなく処理を終え、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。なお、パチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」において疑似ＢＢのストックを付与した場合には、その旨を遊技者に対して報知することとしてもよい。このとき、パチスロ機１では、エンディングＢＢ到達までの状況に応じてこの報知を制御することとしてもよい。上述したように本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」の終了時に枚数リミッタ用のカウンタが規定値（１９２６）以上である場合にエンディングＢＢに移行するが、疑似ＢＢの残りストック数と疑似ＢＢ１回当たりの平均獲得枚数とを乗算した値を、現在の枚数リミッタ用のカウンタに加算し、加算後の値が規定値（１９２６）以上である場合には、疑似ＢＢのストックを付与したことを報知せずに、加算後の値が規定値未満である場合には、疑似ＢＢのストックを付与したことを報知することとしてもよい。なお、この報知は、メイン（主制御回路９１）側で行うこととしてもよく、また、サブ（副制御回路１０１）側で行うこととしてもよく、双方において行うこととしてもよい。

【２３３２】

［疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブル］

続いて、図３７３（Ｃ）（ａ）～図３７４（Ｃ）（ｆ）を参照して、疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルについて説明する。疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき出玉モー

ドの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。
【２３３３】
疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルは、現在の出玉モード毎に設けられ、例えば、図３７３（Ｃ）（ａ）は、現在の出玉モードが“終了”である場合に参照される疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルである。同様に、図３７３（Ｃ）（ｂ）～図３７４（Ｃ）（ｆ）は、現在の出玉モードが“天国Ａ”～“保障”である場合に参照される疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルである。
【２３３４】
疑似ボーナス＿モード移行抽籤テーブルは、抽籤種別１に対応付けて抽籤結果（移行先の出玉モード）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、現在の出玉モードを“終了”に移行し、抽籤結果として「天国Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ａ”に移行し、抽籤結果として「天国Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“天国Ｂ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ａ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ａ”に移行し、抽籤結果として「特殊Ｂ」が決定された場合には、現在の出玉モードを“特殊Ｂ”に移行し、抽籤結果として「保障」が決定された場合には、現在の出玉モードを“保障”に移行する。
【２３３５】
［疑似ボーナス＿ＪＡＣ天井ゲーム数抽籤テーブル］
続いて、図３７４（Ｄ）を参照して、疑似ボーナス＿ＪＡＣ天井ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。疑似ボーナス＿ＪＡＣ天井ゲーム数抽籤テーブルは、出玉状態「疑似ボーナス」において“ＪＡＣ待ち”移行時に参照され、ＪＡＣ天井ゲーム数を抽籤するために参照される。
【２３３６】
本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」は、ＢＢ役が入賞するまでの“ＪＡＣ待ち”とＢＢ役が入賞したボーナス状態である“ＪＡＣゲーム”とにより構成されるが、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役の入賞が許可されない場合、“ＪＡＣゲーム”に移行させることができない。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”において長期間にわたりＢＢ役の入賞が許可されない場合に、特典（疑似ＢＢのストック）を付与する。具体的には、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”移行時にＪＡＣ天井ゲーム数を抽籤により決定し、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役の入賞が許可されない遊技の回数が天井ゲーム数に達した場合に、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。
【２３３７】
なお、“ＪＡＣ待ち”においてＢＢ役の入賞が許可されない場合とは、例えば、非フラグ間においてＢＢ役が内部当籤役として決定されていない場合と、フラグ間においてＢＢ役以外の他の役が内部当籤役として決定されている場合とを意味し、上述の抽籤モードにより管理することができる。すなわち、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”の抽籤モード“通常”において行われた遊技の回数を計数しておき、この回数が天井ゲーム数に達すると、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。なお、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”において抽籤モードが“通常”から“低確”に変更された場合には、計数していた回数をクリアする。
【２３３８】
疑似ボーナス＿ＪＡＣ天井ゲーム数抽籤テーブルは、ＪＡＣ天井ゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として得られたゲーム数をＪＡＣ天井ゲーム数としてセットする。なお、主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”移行時にＪＡＣ天井ゲーム数を決定するが、出玉状態「疑似ボーナス」が疑似ＢＢである場合、３回の“ＪＡＣゲーム”が行われるため、出玉状態「疑似ボーナス」の開始時、及び、出玉状態「疑似ボーナス」において“ＪＡＣゲーム”から“ＪＡＣ待ち”への移行時にＪＡＣ天井ゲーム数を決定する。

【２３３９】
［第８実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］
以上、第８実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。
【２３４０】
［有利区間移行時のモード制御］
上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常（有利区間）」では、出玉モードに応じて出玉状態「疑似ボーナス」への移行を制御する。ここで、出玉モードには、“通常Ａ１”～“保障”の１６種類のモードがあるが、これら１６種類のモードのうち、“通常Ａ１”“通常Ａ２”“通常Ａ３”“通常Ａ４”“通常Ｂ１”“通常Ｂ２”“通常Ｂ３”“通常Ｂ４”“天国準備Ａ”“天国準備Ｂ”の１０種類は、出玉状態「通常（有利区間）」において用いられる出玉モードであり、疑似ボーナスの初当たり用の出玉モードである。また、“終了”“天国Ａ”“天国Ｂ”“特殊Ａ”“特殊Ｂ”“保障”の６種類は、出玉状態「引き戻し」において用いられる出玉モードであり、疑似ボーナスの連荘（引き戻し）用の出玉モードである。
【２３４１】
本実施形態のパチスロ機１では、非有利区間から有利区間への移行時（出玉状態「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」への移行時）に、移行契機となった内部当籤役（抽籤種別２）に基づき初当たり用の出玉モードを決定する。ここで、非有利区間から有利区間への移行制御は、レア役だけでなくベル役に基づき行われることもあり、以下説明する本遊技性では、このベル役に基づく有利区間移行時の出玉モードの制御方法に関するものである。
【２３４２】
図３７５は、有利区間移行時のモード制御を説明するための図であり、図３７５（Ａ）は、ベル役に関する内部抽籤テーブルを模式的に表す図である。同図において、ベルＡとは「Ｆ＿１２３＿ベルＡ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＡ２」の何れかを意味し、ベルＢとは「Ｆ＿１２３＿ベルＢ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＢ２」の何れかを意味し、ベルＣとは「Ｆ＿１２３＿ベルＣ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＣ２」の何れかを意味し、ベルＤとは「Ｆ＿１２３＿ベルＤ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＤ２」の何れかを意味し、ベルＥとは「Ｆ＿１２３＿ベルＥ１」～「Ｆ＿３２１＿ベルＥ２」の何れかを意味する。
【２３４３】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ベル役のうち、ベルＡの当籤確率は、設定１～設定６において共通である一方で、ベルＢ～ベルＥの当籤確率は、設定１～設定６において大きく異なり、設定値に応じて当籤し易いベル役の種別が入れ違いになっている。具体的には、設定１ではベルＢの当籤確率が高く、設定２ではベルＣの当籤確率が高く、設定３ではベルＢ，ベルＤの当籤確率が高く、設定４では、ベルＣ，ベルＥの当籤確率が高く、設定５では、ベルＤ，ベルＥの当籤確率が高く、設定６では、ベルＥの当籤確率が高い。
【２３４４】
ここで、本実施形態のパチスロ機１では、ベルＡ～ベルＥが内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せ（入賞役）は、全て共通する。具体的には、図３６１に示すように、非ボーナス状態（非ＢＢ）では、ベルＡ～ベルＥが内部当籤役として決定された場合、押し順に関係なく「１枚」の図柄の組合せが表示され、また、図３６２に示すように、ボーナス状態（ＢＢ）では、ベルＡ～ベルＥが内部当籤役として決定された場合、押し順に正解した場合には「１５枚」の図柄の組合せが表示され、押し順に不正解した場合には「１枚」の図柄の組合せが表示される。
【２３４５】
より詳細には、図３５７～図３６０に示すように、ベルＡ～ベルＥでは、重複して内部当籤役として決定される役のうち、制御用に用いられ実際には入賞することがない「Ｃ＿ＪＡＣ役１」～「Ｃ＿ＪＡＣ役４」の重複の仕方が異なっており、実際に入賞することが

ある「１５枚（「Ｃ＿１２３＿ベル１＿１」～「Ｃ＿３２１＿ベル２」）」及び「１枚（「Ｃ＿１枚５＿１」～「Ｃ＿１枚１５＿２」）」の重複の仕方は、ベルＡ～ベルＥのうちの対応するベル役同士で完全に一致する。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、ベル役が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せ（入賞役）からでは、内部当籤役として決定されたベル役の種類を把握することはできない。なお、ベル役の当籤確率は設定値に応じて異なるため、言い換えると、本実施形態のパチスロ機１では、ベル役が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せ（入賞役）から、設定値を把握することはできない。

【２３４６】

続いて、図３７５（Ｂ）は、通常（非有利区間）＿有利区間移行抽籤テーブル（図３６４）のうちのベル役に関する部分のみを抽出した図である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ベル役を契機として非有利区間から有利区間に移行した場合、移行契機となったベル役の種類に応じてセットされる出玉モードが異なる。具体的には、ベルＢを契機として有利区間に移行した場合には、出玉モードとして“通常Ａ１”“通常Ｂ１”がセットされ、ベルＣを契機として有利区間に移行した場合には、出玉モードとして“通常Ａ２”“通常Ｂ２”がセットされ、ベルＤを契機として有利区間に移行した場合には、出玉モードとして“通常Ａ３”“通常Ｂ３”がセットされ、ベルＥを契機として有利区間に移行した場合には、出玉モードとして“通常Ａ４”“通常Ｂ４”がセットされる。なお、ベルＡについては、抽籤種別２に基づく各種の抽籤が行われないため（有利区間移行抽籤自体が行われないため（図３６３参照））、内部当籤役として決定された場合であっても有利区間への移行契機とはならず、出玉モードのセットも行われない。

【２３４７】

なお、上述したように、出玉モードは、非有利区間から有利区間への移行時にセットされるが、一度セットされると、当該有利区間が終了し非有利区間に移行した後に再び有利区間に移行するか、当該有利区間において出玉状態「疑似ボーナス」に移行するまで、他の出玉モードに移行することなく維持される。

【２３４８】

続いて、図３７５（Ｃ）は、有利区間移行時の出玉モードと設定値との関係を示す図である。設定１では、ベル役としてベルＢが当籤し易く、ベルＢを契機として有利区間に移行した場合には出玉モードとして“通常Ａ１”“通常Ｂ１”が決定される。そのため、ベル役を契機とする有利区間への移行時には設定１では出玉モードとして“通常Ａ１”“通常Ｂ１”がセットされる。同様に、ベル役を契機とする有利区間への移行時には、設定２では出玉モードとして“通常Ａ２”“通常Ｂ２”がセットされ、設定３では出玉モードとして“通常Ａ１”“通常Ａ３”“通常Ｂ１”“通常Ｂ３”がセットされ、設定４では出玉モードとして“通常Ａ２”“通常Ａ４”“通常Ｂ２”“通常Ｂ４”がセットされ、設定５では出玉モードとして“通常Ａ３”“通常Ａ４”“通常Ｂ３”“通常Ｂ４”がセットされ、設定６では出玉モードとして“通常Ａ４”“通常Ｂ４”がセットされる。

【２３４９】

出玉モード“通常Ａ１”“通常Ａ２”“通常Ａ３”“通常Ａ４”“通常Ｂ１”“通常Ｂ２”“通常Ｂ３”“通常Ｂ４”では、疑似ボーナスのストック抽籤の当籤期待度（初当たり期待度）が異なるとともに、疑似ボーナスのストック抽籤に当籤した場合に移行する出玉モード（連荘用）の種類も異なる。なお、連荘用の出玉モードは、疑似ボーナスの連荘期待度（出玉状態「引き戻し」における疑似ボーナスのストック抽籤の当籤期待度）が異なる。そのため、本制御によれば、設定値に応じて疑似ボーナスの初当たり期待度や連荘期待度を異ならせることができる。特に、本実施形態のパチスロ機１では、設定値に応じて当籤確率が異なるベルＢ～ベルＥにおいて、入賞時の表示態様（表示される図柄の組合せ）を共通としているため、入賞時の表示態様から出玉モードが把握されてしまうことがないため、現在の出玉モードの把握を困難にしつつ、遊技性を多様化することができる。

【２３５０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２３５１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２３５２】

また、パチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な出玉状態「疑似ボーナス（特定遊技状態）」と、出玉状態「通常（所定遊技状態）」とを有し、出玉状態「通常」には、出玉状態「通常（非有利区間）」と、出玉状態「通常（非有利区間）」よりも疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤し易い出玉状態「通常（有利区間）」が含まれるとともに、出玉状態「通常（有利区間）」には、疑似ボーナスのストック付与抽籤の当籤期待度を規定する複数の出玉モードが含まれる。

【２３５３】

また、パチスロ機１では、内部当籤役として決定された場合に表示可能な図柄の組合せのうちの少なくとも一の図柄の組合せが共通する複数種類のベルＡ～ベルＥを有する。ここで、ベルＢ～ベルＥは、有利区間への移行契機となるベル役であるが、設定値に応じて内部当籤役として決定される確率が異なるとともに、有利区間への移行時のモード決定情報がそれぞれ異なる。

【２３５４】

そして、主制御基板７１は、出玉状態「通常（非有利区間）」においてベルＢ～ベルＥが内部当籤役として決定されると、「通常（有利区間）」に出玉状態を移行可能であるとともに、移行契機となったベル役の種類に応じて出玉モードを決定しセット可能であり、また、出玉状態「通常（有利区間）」では、セットした出玉状態に応じて出玉状態「疑似ボーナス」への移行を制御するため、主制御基板７１は、第１状態制御手段、モード決定手段及び第２状態制御手段として機能する。

【２３５５】

なお、ベル役のうち、ベルＡ（特定の所定役）は、内部当籤役として決定されても有利区間への移行が行われない。また、出玉状態「通常（より詳細には、非ボーナス状態）」においてベル役が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せは、ベル役の種類に関係なく共通（「１枚（「Ｃ＿１枚５＿１」～「Ｃ＿１枚１５＿２」）」の何れか）である。

【２３５６】

［リアルボーナス誤入賞の回避制御］

続いて、図３７６を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるリアルボーナス誤入賞の回避制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役としてＢＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）とＲＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣ１」～「Ｆ＿ＪＡＣ４」）とを有するが、ＢＢ役は、出玉状態「疑似ボーナス」以外の状態において入賞したとしても遊技者にとって不利な状態となり、また、ＲＢ役は、出玉状態に関係なく入賞した場合に常に遊技者にとって不利な状態となる。以下説明する本遊技性では、入賞すると不利になるボーナス役の入賞を遊技者が回避可能な制御方法に関するものである。なお、以下では、本制御をメイン（主制御回路９１）側で行うこととして説明するが、本制御は、サブ（副制御回路１０１）側で行うこととしてもよく、また、メイン・サブの双方において行うこととしてもよい。

【２３５７】

図３７６（Ａ）は、ＢＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）の誤入賞回避の制御例を説明するための図である。同図に示すように、ＢＢ役は、出玉状態「疑似ボーナス」において入賞した場合には、遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）が報知されるため、出玉が増加するものの、通常時（出玉状態「通常（非有利区間）」「通常（有利区間）」

「引き戻し」）において入賞した場合には、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されないため、出玉が減少する。

【２３５８】

そこで、主制御回路９１は、通常時においてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止表示された場合に、回転中の残りリールに対する遊技者の停止操作を一時的に無効化するロック制御を行う。なお、主制御回路９１は、ロック制御を行った場合、所定時間経過した後に無効化を解除し、遊技者の停止操作を有効にする。

【２３５９】

ここで、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ役に対応する図柄の組合せとして「青ＪＡＣ－赤７－青ＪＡＣ（Ｃ＿ＪＡＣＢＢ＿１）」「青ＪＡＣ－青ＪＡＣ－青ＪＡＣ（Ｃ＿ＪＡＣＢＢ＿２）」「青ＪＡＣ－ブランク－青ＪＡＣ（Ｃ＿ＪＡＣＢＢ＿３）」を有する（図３５４参照）。

【２３６０】

左リール３ＬにおいてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」は、図柄位置「７」に配置されている。そのため、左リール３Ｌでは、図柄位置「３」～図柄位置「７」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合に、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止可能であり、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止することができない。

【２３６１】

同様に、中リール３ＣにおいてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」「青ＪＡＣ」「ブランク」は、図柄位置「２」「７」「１７」に配置されている。そのため、左リール３Ｌでは、図柄位置「１３」～図柄位置「７」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合に、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」「青ＪＡＣ」「ブランク」を停止可能であり、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」「青ＪＡＣ」「ブランク」を停止することができない。

【２３６２】

同様に、右リール３ＲにおいてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」は、図柄位置「８」「１３」「１８」に配置されている。そのため、右リール３Ｒでは、図柄位置「４」～図柄位置「１８」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合に、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止可能であり、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止することができない。

【２３６３】

すなわち、ＢＢ役に対応する図柄の組合せは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てにおいてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を引き込み不可能な停止位置が存在する図柄の組合せである。言い換えると、ＢＢ役は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てにおいて入賞を回避することができる。

【２３６４】

そこで、主制御回路９１は、通常時においてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿ってテンパイした場合、すなわち、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの何れか２つのリールの回転を停止した時に、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止表示された場合に、回転中の残り１つのリールに対する遊技者の停止操作を一時的に無効化するロック制御を行う。一方で、出玉状態「疑似ボーナス」では、主制御回路９１は、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿ってテンパイした場合であっても、ロック制御を行わずに、残り１つのリールに対する遊技者の停止操作を有効のまま維持する。

【２３６５】

これにより、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止

すると遊技者にとって不利な状況となる場合には、遊技者に対して不利な状況になる虞があることの警告を行うことができる。遊技者にとってみれば、停止操作自体が無効になるため、第２停止操作を行った流れで第３停止操作を行うといったことが不可能になり、結果、ＢＢ役の入賞を適切に回避させることができる。また、第１停止操作後ではなく、第２停止操作後にロック制御を行うため、ロック制御が行われる頻度を下げることができ、遊技者が感じる煩わしさを軽減することができる。

【２３６６】

なお、主制御回路９１は、ＢＢ役を入賞させるための停止操作として、所定の態様の停止操作が行われた場合に、現在の設定値を示唆する演出を行うこととしてもよい。具体的には、主制御回路９１は、中リール３Ｃにおいて、図柄位置「３」の図柄「スイカ」が中段に位置するタイミング（下段に図柄位置「２」の図柄「赤７」）で停止操作が行われた場合に、現在の設定値を示唆する演出を行うこととしてもよい。ここで、ＢＢ役を入賞可能な遊技において、図柄位置「３」の図柄「スイカ」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われると、４駒先の図柄位置「７」の図柄「青ＪＡＣ」が引き込まれ、ＢＢ役を引き込むことができる。一方で、目押しに失敗し図柄位置「３」よりも前の図柄が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合であっても、図柄位置「２」には、ＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」が配置されているため、目押し失敗時であってもＢＢ役を引き込むことができる。

【２３６７】

続いて、図３７６（Ｂ）は、ＲＢ役（「Ｆ＿ＪＡＣ１」～「Ｆ＿ＪＡＣ４」）の誤入賞回避の制御例を説明するための図である。同図に示すように、ＲＢ役は、出玉状態「疑似ボーナス」において入賞した場合であっても、通常時（出玉状態「通常（非有利区間）」「通常（有利区間）」「引き戻し」）において入賞した場合であっても、出玉が減少する。

【２３６８】

そこで、主制御回路９１は、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止表示された場合に、回転中の残りリールに対する遊技者の停止操作を一時的に無効化するロック制御を行う。なお、出玉状態「疑似ボーナス」における非ＲＢ中（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）は、出玉が増加する増加期間であるため、主制御回路９１は、少なくとも出玉状態「疑似ボーナス」においては、ロック制御を行う一方で、「疑似ボーナス」以外の出玉状態では、ロック制御を行うこととしてもよく、また、ロック制御を行わないこととしてもよい。また、主制御回路９１は、ロック制御を行った場合、所定時間経過した後に無効化を解除し、遊技者の停止操作を有効にする。

【２３６９】

ここで、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢ役に対応する図柄の組合せとして「青ＪＡＣ－青ＪＡＣ－赤７（Ｃ＿ＪＡＣ１）」「青ＪＡＣ－青ＪＡＣ－スイカ（Ｃ＿ＪＡＣ２）」「青ＪＡＣ－ブランク－赤７（Ｃ＿ＪＡＣ３）」「青ＪＡＣ－ブランク－スイカ（Ｃ＿ＪＡＣ４）」を有する（図３５４参照）。

【２３７０】

左リール３ＬにおいてＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」は、図柄位置「７」に配置されている。そのため、左リール３Ｌでは、図柄位置「３」～図柄位置「７」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合に、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止可能であり、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」を停止することができない。

【２３７１】

同様に、中リール３ＣにおいてＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」「ブランク」は、図柄位置「７」「１７」に配置されている。そのため、左リール３Ｌでは、図柄位置「３」～図柄位置「７」及び図柄位置「１３」～図柄位置「１７」が中段に位置するタイミングで停止操作が行われた場合に、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを

構成する図柄「青ＪＡＣ」「ブランク」を停止可能であり、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「青ＪＡＣ」「ブランク」を停止することができない。

【２３７２】

同様に、右リール３ＲにおいてＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」「スイカ」は、図柄位置「２」「７」「１２」「１７」に配置されている。そのため、右リール３Ｒでは、どのタイミングで停止操作が行われた場合であっても、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄「赤７」「スイカ」を停止可能である。

【２３７３】

すなわち、ＲＢ役に対応する図柄の組合せは、左リール３Ｌ及び中リール３ＣにおいてＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を引き込み不可能な停止位置が存在する図柄の組合せであり、右リール３Ｒでは、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を引き込み不可能な停止位置が存在しない図柄の組合せである。言い換えると、ＲＢ役は、左リール３Ｌ及び中リール３Ｃにおいて入賞を回避することができ、右リール３Ｒにおいては入賞を回避することができない。

【２３７４】

そこで、主制御回路９１は、第１停止操作に伴いＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って表示された場合、すなわち、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの何れか１つのリールの回転を停止した時に、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止表示された場合に、回転中の残り２つのリールに対する遊技者の停止操作を一時的に無効化するロック制御を行う。

【２３７５】

これにより、ＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って停止すると遊技者にとって不利な状況となる場合には、遊技者に対して不利な状況になる虞があることの警告を行うことができる。遊技者にとってみれば、停止操作自体が無効になるため、第１停止操作を行った流れで第２停止操作を行うといったことが不可能になり、結果、ＢＢ役の入賞を適切に回避させることができる。また、ＲＢ役の入賞を回避可能なリールは２つあるため、第１停止操作時にロック制御を行うことで、どのリールが停止された場合であっても確実にＲＢ役の入賞を回避することができる。

【２３７６】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＲＢ役を４種類設け、これら４種類のＲＢ役毎に対応する図柄の組合せを異ならせているため、個々のＲＢ役においては、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てにおいて入賞を回避することができる。この点、ＲＢ役を１種類とし、この１種類のＲＢ役に対して上述の４つの図柄の組合せが対応付けられていることとすることとしてもよい。すなわち、ＲＢ役「Ｆ＿ＪＡＣ１」を、「Ｃ＿ＪＡＣ１」「Ｃ＿ＪＡＣ２」「Ｃ＿ＪＡＣ３」「Ｃ＿ＪＡＣ４」が重複して当籤する役としてもよい。このようにすることで、ＲＢ役を、左リール３Ｌ及び中リール３Ｃにおいて入賞を回避することができ、右リール３Ｒにおいては入賞を回避することができない役とすることができる。

【２３７７】

続いて、図３７６（Ｃ）は、リアルボーナス誤入賞の回避制御をまとめたものである。同図に示すように、主制御回路９１は、ＢＢ役については、通常時においてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿ってテンパイした場合にロック制御を行い、出玉状態「疑似ボーナス」ではロック制御を行わない。また、主制御回路９１は、ＲＢ役については、少なくとも出玉状態「疑似ボーナス」では、第１停止操作に伴いＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って表示された場合にロック制御を行い、出玉状態「疑似ボーナス」以外では、ロック制御を行ってもよく、また、行わなくてもよい。

【２３７８】

なお、主制御回路９１は、ＢＢ役又はＲＢ役を入賞可能な遊技において、ロック制御の条件を満たした場合（例えば、通常時においてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する

図柄が有効ラインに沿ってテンパイした場合、又は第１停止操作に伴いＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って表示された場合）にのみ、上述のロック制御を行い、ＢＢ役又はＲＢ役を入賞不可能な遊技では、ロック制御を行わないこととしてもよい。本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ役やＲＢ役といったボーナス役は、引き込みの優先順位が低いため、小役やリプレイ役と重複して内部当籤役として決定されている場合、入賞することがない。そのため、主制御回路９１は、ＢＢ役のみが内部当籤役として決定されている遊技においてロック制御の条件を満たした場合、又は、ＲＢ役のみが内部当籤役として決定されている遊技においてロック制御の条件を満たした場合に上述のロック制御を行い、ＢＢ役又はＲＢ役が小役やリプレイ役とともに重複して内部当籤役として決定されている場合には、ロック制御を行わないこととしてもよい。

【２３７９】

また、主制御回路９１は、ＲＢ役を入賞可能な遊技では、遊技の開始時（すなわち、第１停止操作よりも前）にその旨を遊技者に対して報知することとしてもよい。この報知は、出玉状態「疑似ボーナス」においてのみ行うこととしてもよく、また、疑似ボーナス以外の出玉状態においてのみ行うこととしてもよく、また、双方において行うこととしてもよい。また、この報知は、例えば、不図示の７セグ表示部において、セグを順に点灯させ、セグを回転表示することで行うこととしてもよい。

【２３８０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２３８１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２３８２】

また、パチスロ機１では、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われているボーナス状態と、ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、非ボーナス状態には、疑似ボーナス以外の出玉状態（所定遊技状態）と、遊技者にとって有利な出玉状態「疑似ボーナス（特定遊技状態）」とが含まれる。また、パチスロ機１では、ボーナス状態として、ＲＢの作動が行われていないＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間（一般ボーナス状態）と、遊技者にとって不利なＢＢ中ＲＢ（所定ボーナス状態）とを有する。なお、ボーナス状態は、出玉状態「疑似ボーナス」において開始された場合には遊技者にとって有利な遊技状態である一方で、疑似ボーナス以外の出玉状態において開始された場合には少なくとも出玉状態「疑似ボーナス」において開始されたときよりも遊技者にとって不利な遊技状態である。

【２３８３】

そして、主制御基板７１は、非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されるとボーナス状態を開始し、ボーナス状態において終了条件が成立した場合にボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する。また、主制御基板７１は、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間において、ＲＢ役に対応する図柄の組合せが表示されると、ＢＢ中ＲＢを開始する。また、主制御基板７１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された場合に、対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ役を内部当籤役として持ち越す。そのため、主制御基板７１は、第１状態制御手段、持越手段及び第３状態制御手段として機能する。

【２３８４】

また、主制御基板７１は、疑似ボーナス以外の出玉状態において疑似ボーナスのストックが付与されると、「疑似ボーナス」に出玉状態を移行するため、主制御基板７１は、第２状態制御手段として機能する。

【２３８５】
また、主制御基板７１は、疑似ボーナス以外の出玉状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿ってテンパイした場合にロック制御を行うとともに、少なくとも出玉状態「疑似ボーナス」において第１停止操作に伴いＲＢ役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに沿って表示された場合にロック制御を行うため、主制御基板７１は、停止操作無効手段として機能する。
【２３８６】
［疑似ボーナス開始時のリールアクションのタイミング制御］
続いて、図３７７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における疑似ボーナス開始時のリールアクションのタイミング制御について説明する。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「疑似ボーナス」の開始時にリールアクションを行う。以下説明する本遊技性は、疑似ボーナスのストックが付与された遊技と、出玉状態「疑似ボーナス」を開始するタイミングとの関係に関するものである。
【２３８７】
初めに、図３７７（Ａ）は、本実施形態のパチスロ機１における疑似ボーナスの概要を示す図である。同図に示すように、出玉状態「疑似ボーナス」は、開始時に初めにリールアクションが行われる。具体的には、主制御回路９１は、疑似ＢＢの開始時には「赤７－赤７－赤７」が表示されるようにリールアクションを行い、疑似ＲＢの開始時には「赤７－赤７－黒ＢＡＲ」が表示されるようにリールアクションを行う。
【２３８８】
出玉状態「疑似ボーナス」では、リールアクションが行われると、まず、“ＪＡＣ待ち”の遊技となり、その後、ＢＢ役が入賞すると“ＪＡＣゲーム”の遊技となる。ここで、“ＪＡＣゲーム”の遊技は、ボーナス状態（ＢＢ）であるため、疑似ボーナス中はメダルが増加する増加期間であるが、“ＪＡＣ待ち”の遊技は、非ボーナス状態（非ＢＢ）であるため、遊技に伴いメダルが減少する減少期間である。そのため、遊技者にとってみれば、出玉状態「疑似ボーナス」においては、“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”への移行が早く実現されるほど好ましい。本制御例は、出玉状態「疑似ボーナス」の開始後に“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”への移行を早期に実現するための制御方法である。
【２３８９】
具体的には、本実施形態のパチスロ機１では、疑似ボーナスのストックの付与抽籤に当籤の種別として「当該遊技」と「次回遊技」とを有する。そして、「当該遊技」に当籤した場合には、今回の遊技から出玉状態「疑似ボーナス」を開始することで、“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”への移行を早期に実現する。
【２３９０】
図３７７（Ｂ）は、疑似ボーナスの開始時に行うリールアクションのタイミング例を示す図である。同図に示すように、スタートレバーが操作されスタートスイッチがＯＮになると、今回の遊技が開始し、主制御回路９１は、内部当籤役に応じて疑似ボーナスのストック付与抽籤を行う。このストック付与抽籤において「当該遊技」に当籤すると、主制御回路９１は、今回の遊技から出玉状態「疑似ボーナス」を開始し、今回の遊技のリール回転開始前にリールアクションを行う。そして、主制御回路９１は、このリールアクションの後に今回の遊技のリール回転を開始し、停止操作に応じてリールの回転を停止することで、今回の遊技を進行する。その結果、ストック付与抽籤において「当該遊技」に当籤した場合、今回の遊技が出玉状態「疑似ボーナス」の“ＪＡＣ待ち”となり、最短で今回の遊技から“ＪＡＣゲーム”への移行を実現することができる。
【２３９１】
一方で、ストック付与抽籤において「次回遊技」に当籤すると、主制御回路９１は、今回の遊技では出玉状態「疑似ボーナス」を開始せずにリールアクションも行うことなく、今回の遊技を進行する。そして、主制御回路９１は、今回の遊技の終了後にスタートレバーが操作されスタートスイッチがＯＮになると、次の遊技を開始するが、当該次の遊技では、前回の遊技において既に疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤しているため、当該

次の遊技から出玉状態「疑似ボーナス」を開始し、当該次の遊技のリール回転開始前にリールアクションを行う。そして、主制御回路９１は、このリールアクションの後に当該次の遊技のリール回転を開始し、停止操作に応じてリールの回転を停止することで、当該次の遊技を進行する。その結果、ストック付与抽籤において「次回遊技」に当籤した場合、ストック付与抽籤に当籤した次の遊技が出玉状態「疑似ボーナス」の“ＪＡＣ待ち”となる。

【２３９２】

ところで、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＢ役は、引き込みの優先順位が低いため、小役やリプレイ役と重複して内部当籤役として決定されている場合、入賞することがない。そのため、小役やリプレイ役を契機として疑似ボーナスのストック付与抽籤において「当該遊技」に当籤した場合には、今回の遊技ではＢＢ役を入賞させることができず、今回の遊技から“ＪＡＣ待ち”に移行させても効果が低い。一方で、はずれを契機として疑似ボーナスのストック付与抽籤において「当該遊技」に当籤した場合には、今回の遊技においてＢＢ役を入賞させることができ、今回の遊技から“ＪＡＣ待ち”に移行させる効果が高い。

【２３９３】

そのため、図３７７（Ｃ）に示すように、主制御回路９１は、疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合、当籤契機となった内部当籤役（抽籤種別１）に応じて「当該遊技」「次回遊技」を制御する。具体的には、主制御回路９１は、抽籤種別１「０（はずれ）」を契機として疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合には、「当該遊技」を決定し易く、抽籤種別１「１（ベル・リプ）」「２（弱チェリー）～５（中段チェリー）」を契機として疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合には、「次回遊技」を決定し易い（図３６８（Ｂ）、図３７１（Ｂ）参照）。これにより、抽籤種別１「０（はずれ）」を契機として疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤した場合には、出玉状態「疑似ボーナス」の開始後に“ＪＡＣ待ち”から“ＪＡＣゲーム”への移行を早期に実現することができる。

【２３９４】

また、本実施形態におけるパチスロ機１の主制御回路９１は、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが入賞したタイミング、及び、ＢＢの作動中に規定枚数（１０４枚）を超えるメダルが払い出されたことを契機とするＢＢの終了のタイミングにおいて遊技者の各種操作を一時的に無効化するロック制御を行うことができる。当該ロック制御は、疑似ボーナス中以外の出玉状態においては行わないようにすることが好ましい。また、出玉状態「疑似ボーナス」においても、疑似ＢＢはＢＢを３回繰り返す遊技性であることから、毎回ロック制御を行うと遊技者が煩わしさを感じてしまう虞がある。そのため、疑似ＢＢ中の最初のＢＢ役入賞時と、同一の疑似ＢＢ中の最後のＢＢ終了時にのみロック制御を行うこととしてもよい。また、出玉状態「疑似ボーナス」の開始時にリールアクションによって一定時間遊技を中断するため、疑似ＢＢ中の最初のＢＢ役入賞時にはロック制御を実行しないこととしてもよい。

【２３９５】

［ＪＡＣ待ち間の天井制御］

続いて、図３７８を参照して、本実施形態のパチスロ機１における出玉状態「疑似ボーナス」中の特有の制御である“ＪＡＣ待ち”間の天井制御について説明する。

【２３９６】

初めに、図３７８（Ａ）は、本実施形態のパチスロ機１における疑似ボーナスの概要を示す図である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”と“ＪＡＣゲーム”とにより疑似ボーナスを構成する。“ＪＡＣ待ち”は、役物（ＢＢ：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が作動していない遊技状態「非ボーナス状態（非ＢＢ）」であり、本実施形態においてはメダルが減少する減少期間である一方で、“ＪＡＣゲーム”は、役物が作動している遊技状態「ボーナス状態（ＢＢ）」であり、メダルが増加する増加期間である。そのため、遊技者にとってみれば、出玉状態「疑似ボーナス」に

おいて“ＪＡＣ待ち”に長く滞在してしまうと、疑似ボーナス中に獲得できるトータルの出玉が少なくなってしまうため、好ましくない。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”の期間が一定期間を超えると、特典を付与する（天井制御）。

【２３９７】

続いて、図３７８（Ｂ）は、“ＪＡＣ待ち”間の天井制御における天井の起点と終点とを説明するための図である。同図に示すように、出玉状態「疑似ＲＢ」である場合、天井の起点は、疑似ボーナスの開始時（すなわち、“ＪＡＣ待ち”移行時）であり、天井の終点は、ＢＢ役が入賞可能となった遊技である。また、出玉状態「疑似ＢＢ」である場合、天井の起点は、疑似ボーナスの開始時及び“ＪＡＣゲーム”終了時（すなわち、“ＪＡＣ待ち”移行時）であり、天井の終点は、ＢＢ役が入賞可能となった遊技である。主制御回路９１は、“ＪＡＣ待ち”に移行してからＢＢ役が入賞可能となる遊技までの、単位遊技の回数のカウントを開始し、カウントした単位遊技の回数が、“ＪＡＣ待ち”移行時に決定しておいたＪＡＣ天井ゲーム数に達すると、疑似ＢＢのストックを１つ付与する。なお、天井制御においてカウントする“ＪＡＣ待ち”に移行してからＢＢ役が入賞可能となる遊技までの単位遊技の回数とは、“ＪＡＣ待ち”の抽籤モード“通常”において行われた単位遊技の回数と一致する。

【２３９８】

ここで、本実施形態のパチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”中は、“ＪＡＣ待ち”に滞在している単位遊技の回数（はまりゲーム数）を遊技者に対して報知する演出を実行する。図３７８（Ｃ）は、はまりゲーム数の報知制御を説明するための図である。なお、はまりゲーム数の報知は、メイン（主制御回路９１）側で行うこととしてもよく、また、サブ（副制御回路１０１）側で行うこととしてもよく、また、メイン・サブの双方において行うこととしてもよい。

【２３９９】

パチスロ機１では、“ＪＡＣ待ち”中に、主制御回路９１がカウントした単位遊技の回数（はまりゲーム数）に応じて、所定のランプの点灯状態を制御する。なお、所定のランプは任意のランプであってよく、例えば、パチスロ機１の筐体６０に設けられたサイドランプなどであってもよい。

【２４００】

同図に示すように、パチスロ機１では、はまりゲーム数０～４ゲームでは、所定のランプを白色で点灯させ、はまりゲーム数５～９ゲームでは、所定のランプを青色で点灯させ、はまりゲーム数１０～１４ゲームでは、所定のランプを緑色で点灯させ、はまりゲーム数１５～１９ゲームでは、所定のランプを赤色で点灯させ、はまりゲーム数２０ゲームでは、所定のランプを虹色で点灯させる。図３７４（Ｄ）に示すように、ＪＡＣ天井ゲーム数の最大値は２０ゲームであるため、所定のランプが虹色で点灯した場合には、天井に到達したことが確定する。

【２４０１】

続いて、図３７８（Ｄ）を参照して、“ＪＡＣ待ち”間の天井制御の制御例について説明する。疑似ＢＢは、３回の“ＪＡＣゲーム”により構成されるため、疑似ＢＢ中は“ＪＡＣ待ち”も３回行われる。“ＪＡＣ待ち”間の天井制御を行う場合、３回の“ＪＡＣ待ち”のそれぞれを個別に制御する方法と、３回の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数を合算して制御する方法とが考えられる。

【２４０２】

同図において、例１は、３回の“ＪＡＣ待ち”のそれぞれを個別に制御する場合の制御例を示す。主制御回路９１は、１回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数、２回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数、及び３回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数のそれぞれを個別にカウントするとともに、それぞれのはまりゲーム数がＪＡＣ天井ゲーム数に達したか否かを判定することで、“ＪＡＣ待ち”間の天井制御を行う。

【２４０３】

続いて、同図の例２は、３回の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数を合算して制御する場

合の制御例を示す。主制御回路９１は、１回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数、２回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数、及び３回目の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数を合算してカウントするとともに、合算したはまりゲーム数がＪＡＣ天井ゲーム数に達したか否かを判定することで、“ＪＡＣ待ち”間の天井制御を行う。

【２４０４】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、３回の“ＪＡＣ待ち”のそれぞれを個別に制御することで、“ＪＡＣ待ち”間の天井制御を行うが、これに限られるものではなく、３回の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数を合算して制御することとしてもよく、また、両方の制御を用いることとしてもよい。また、３回の“ＪＡＣ待ち”のそれぞれを個別に制御する場合のＪＡＣ天井ゲーム数と、３回の“ＪＡＣ待ち”のはまりゲーム数を合算して制御する場合のＪＡＣ天井ゲーム数とは、共通であってもよく、また、異なるものであってもよく、異なるものである場合には、前者の方が小さい値であってもよく、また、前者の方が大きい値であっても良い。

【２４０５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２４０６】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２４０７】

また、パチスロ機１では、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われているボーナス状態と、ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、疑似ボーナス以外の出玉状態（通常状態）と、遊技者にとって有利な出玉状態「疑似ボーナス（有利状態）」とを有する。そして、出玉状態「疑似ボーナス」は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続する状態であって、疑似ＲＢと疑似ＢＢとを含む。

【２４０８】

そして、主制御基板７１は、非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されるとボーナス状態を開始し、ボーナス状態において終了条件が成立した場合にボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する。また、主制御基板７１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された場合に、対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ役を内部当籤役として持ち越す。そのため、主制御基板７１は、第１状態制御手段及び持越手段として機能する。

【２４０９】

また、主制御基板７１は、出玉状態「疑似ボーナス」においてボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する一方で、疑似ボーナス以外の出玉状態においてボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知しないため、主制御基板７１は、報知手段として機能する。

【２４１０】

また、主制御基板７１は、疑似ＢＢや疑似ＲＢのストックを付与可能であり、疑似ＢＢのストックを付与すると、疑似ＢＢを開始し、疑似ＲＢのストックを付与すると、疑似ＲＢを開始するため、主制御基板７１は、権利付与手段及び第２状態制御手段として機能する。

【２４１１】

なお、主制御基板７１は、出玉状態「疑似ボーナス」においても、疑似ＢＢ又は疑似ＲＢのストックを付与可能である。例えば、主制御基板７１は、疑似ボーナスの“ＪＡＣ待ち”において、ＢＢ役に対応する図柄の組合せの表示が許容されていない（抽籤モード“通常”）単位遊技の回数を計数し、計数した回数がＪＡＣ天井ゲーム数に達すると、疑似

ＢＢ又は疑似ＲＢのストックを付与可能であるため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。

【２４１２】

［有限ＲＴを用いた疑似ボーナス抽籤制御］

続いて、図３７９を参照して、本実施形態のパチスロ機１における有限ＲＴを用いた疑似ボーナスのストック付与抽籤制御について説明する。ＡＴに関する抽籤では、従来より、ＡＴ抽籤に当籤し易いゾーンや、ＡＴ抽籤に当籤することが概ね確定する天井といった制御が知られている。このような従来の制御では、前回のＡＴが終了してから経過したゲーム数を把握することが求められる。ところで、有利区間を用いる近年のパチスロ機では、有利区間の終了時に有利区間に関する各種の情報をクリアしなければならないため、図３７９（Ａ）に示すように、有利区間と非有利区間とを行き来する遊技性のパチスロ機では、有利区間の終了時にそれまでのゲーム数がクリアされてしまい、前回のＡＴが終了してから経過したゲーム数を直接的に把握することができない。

【２４１３】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、ボーナス状態（ＢＢ）の終了後にＲＴ状態を１４００回のＲＴ１状態とすることで、前回のＡＴ（出玉状態「疑似ボーナス」）が終了してから経過したゲーム数を、ＲＴ１状態のゲーム数を用いて把握する。すなわち、出玉状態「疑似ボーナス」の終了時は、必ず、ボーナス状態（ＢＢ）の終了時と一致するため、ＲＴ１状態において経過したゲーム数は、前回の疑似ボーナスが終了してから経過したゲーム数と概ね一致する（疑似ボーナス以外の出玉状態においてＢＢ役を誤って入賞させてしまった場合には、その分ずれる）。なお、ＲＴ１状態のゲーム数は、有利区間とは関係がないため、有利区間の終了時にはクリアされない情報である。また、パチスロ機１では、ＲＴ１状態のゲーム数を所定の表示部（例えば、不図示の７セグ表示部）において表示可能としてもよい。

【２４１４】

続いて、図３７９（Ｂ）は、ＲＴ１ゲーム数と疑似ボーナスのストック抽籤との関係を示す図である。同図に示すように、ＲＴ１状態のゲーム数が７７６ゲーム以降では、有利区間（出玉状態「通常（有利区間）」）における疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が非常に高い。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、前回の疑似ボーナスが終了してから７７６ゲーム経過した後を、天井として扱うことができる。

【２４１５】

また、同図に示すように、ＲＴ１状態のゲーム数が１０１～１４０ゲーム及び３０１～３６０ゲームの範囲では、その他の場合よりも有利区間（出玉状態「通常（有利区間）」）における疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が高い。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、前回の疑似ボーナスが終了してから１０１～１４０ゲーム及び３０１～３６０ゲームの範囲を、疑似ボーナスのストック抽籤に当籤し易いゾーンとして扱うことができる。

【２４１６】

なお、ＲＴ１状態において１４００回の遊技が行われた場合、ＲＴ状態はＲＴ０状態となる。同図に示すように、ＲＴ０状態では、有利区間（出玉状態「通常（有利区間）」）における疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が高い。ここで、上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、前回の疑似ボーナスが終了してから７７６ゲーム経過した後を天井として扱うため、ＲＴ１状態のゲーム数が１４００ゲームに到達することで、ＲＴ０状態になることは、基本的には起こり得ない。この点、本実施形態のパチスロ機１では、疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が高い状態を、設定変更時において用いることで、設定変更後の状態を疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が高い状態とする。

【２４１７】

続いて、図３７９（Ｃ）を参照して、設定変更時の制御について説明する。同図に示すように、遊技状態が非ボーナス状態の非フラグ間である場合に設定変更が行われると、主

制御回路９１は、ＲＴ状態をクリアしてＲＴ０状態とする。また、遊技状態が非ボーナス状態のＢＢフラグ間である場合に設定変更が行われると、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間において持ち越しているＢＢ役をクリアするとともに、ＲＴ状態をクリアしてＲＴ０状態とする。その結果、非ボーナス状態において設定変更が行われると、設定変更後のＲＴ状態がＲＴ０状態となり、設定変更後の状態を疑似ボーナスのストック抽籤に当籤する確率が高い状態とすることができる。

【２４１８】

なお、同図に示すように、設定変更時の遊技状態がボーナス状態である場合には、主制御回路９１は、各種の情報を維持する結果、設定変更後の遊技状態が設定変更前と同じ状態となる。

【２４１９】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２４２０】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２４２１】

また、パチスロ機１では、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われているボーナス状態と、ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、疑似ボーナス以外の出玉状態（通常状態）と、遊技者にとって有利な出玉状態「疑似ボーナス（有利状態）」とを有する。そして、出玉状態「疑似ボーナス」は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続する状態であって、疑似ＲＢと疑似ＢＢとを含む。また、パチスロ機１では、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態としてＲＴ０状態とＲＴ１状態とを有する。

【２４２２】

そして、主制御基板７１は、非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されるとボーナス状態を開始し、ボーナス状態において終了条件が成立した場合にボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する。また、主制御基板７１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された場合に、対応する図柄の組合せが表示されるまでＢＢ役を内部当籤役として持ち越す。そのため、主制御基板７１は、第１状態制御手段及び持越手段として機能する。

【２４２３】

また、主制御基板７１は、出玉状態「疑似ボーナス」においてボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する一方で、疑似ボーナス以外の出玉状態においてボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知しないため、主制御基板７１は、報知手段として機能する。

【２４２４】

また、主制御基板７１は、疑似ＢＢや疑似ＲＢのストックを付与可能であり、疑似ＢＢのストックを付与すると、疑似ＢＢを開始し、疑似ＲＢのストックを付与すると、疑似ＲＢを開始するため、主制御基板７１は、権利付与手段及び第２状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、ボーナス状態が終了するとＲＴ状態をＲＴ１状態に移行するとともに、ＲＴ１状態において実行された単位遊技の回数を計数し、計数したＲＴ１状態の単位遊技の回数に応じて疑似ボーナスのストック付与抽籤を行うため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段及び計数手段として機能する。

【２４２５】

なお、主制御基板７１は、ＲＴ１状態において実行された単位遊技の回数が１４００回に達すると、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行し、このＲＴ０状態では、ＲＴ１状態の７７６

ゲーム以下のゲーム数に応じて行われる疑似ボーナスのストック付与抽籤よりも高い確率で疑似ボーナスのストック付与抽籤に当籤する。また、主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０や設定用ボタンを介して受け付けた設定変更操作に伴い、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能であるため、主制御基板７１は、設定手段として機能する。そして、主制御基板７１は、設定変更時には、ＲＴ状態としてＲＴ０状態をセット可能である。

【２４２６】

［第９実施形態］

続いて、図３８０～図３９１を参照して、第９実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下では、第９実施形態のパチスロ機１の特徴を説明するために必要な構成についてのみ説明し、その他の構成については説明を省略する。また、以下に示す第９実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第９実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【２４２７】

［ボーナス及びＲＴ状態の遷移フロー］

図３８０（Ａ）に示すように、第９実施形態のパチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非フラグ間とＢＢフラグ間とボーナス（ＢＢ）状態との状態を有する。非フラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態であり、ＢＢフラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態である。また、ボーナス状態は、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が作動している状態である。なお、第９実施形態のパチスロ機１では、基本的にＢＢフラグ間において遊技が行われる。すなわち、第９実施形態のパチスロ機１は、ＢＢフラグ間において非報知状態と報知状態とを切り替えることでＡＴ機能を実現するパチスロ機である。

【２４２８】

また、本実施形態のパチスロ機１では、再遊技の作動に係る「リプレイ役」の種類や「リプレイ役」が内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、ＲＴ０状態とＲＴ１状態とを有する。

【２４２９】

主制御回路９１は、ボーナス状態において規定枚数を超えるメダルが払い出されると、ＢＢの作動を終了して、ボーナス状態から非ボーナス状態における非フラグ間に遊技状態を移行する。このとき、主制御回路９１は、ＲＴ状態としてＲＴ０状態をセットする。また、主制御回路９１は、非ボーナス状態の非フラグ間において、ＢＢ役が内部当籤役として決定されると、非ボーナス状態のＢＢフラグ間に遊技状態を移行する。このとき、主制御回路９１は、ＲＴ状態としてＲＴ１状態をセットする。そして、主制御回路９１は、非ボーナス状態においてＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示され、ＢＢ役が入賞すると、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動を開始して、ボーナス状態に遊技状態を移行する。このとき、主制御回路９１は、ＲＴ状態としてＲＴ０状態をセットする。

【２４３０】

［報知に関する状態の遷移フロー］

続いて、図３８０（Ｂ）（Ｃ）を参照して、第９実施形態のパチスロ機１の報知に関する状態の遷移フローについて説明する。本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知可能な報知状態と、当該報知を行う頻度が報知状態よりも低い（又は全く報知しない）非報知状態とを有するＡＴ機である。

【２４３１】

図３８０（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、報知に関する状態（出

玉状態）として、「通常」と「第１ＡＴ」と「第２ＡＴ」とを有する。上述したように、本実施形態のパチスロ機１は、基本的にＢＢフラグ間を維持したまま遊技を行うＡＴ機であるため、出玉状態「通常」「第１ＡＴ」「第２ＡＴ」は、基本的には遊技状態「ＢＢフラグ間」が対応する。

【２４３２】

「通常」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない非報知状態（非ＡＴ）であり、非有利区間である「通常（非有利区間）」と有利区間のうちの非報知状態（通常有利）である「通常（有利区間）」とを含む。なお、有利区間は、報知状態を実行可能な遊技区間であり、非有利区間は、報知状態を実行不可能な遊技区間である。「通常（有利区間）」では、遊技に関する内部状態として、抽籤状態とモードとを有する。

【２４３３】

抽籤状態は、「第１ＡＴ（初回）」や「第２ＡＴ」への移行期待度を規定する内部状態であり、“低確”“通常”“高確”の３種類がある。これら３種類の抽籤状態のうち、“低確”は、移行期待度が最も低い抽籤状態であり、“通常”は、移行期待度が次に低い抽籤状態であり、“高確”は、移行期待度が最も高い抽籤状態である。抽籤状態は、「通常（有利区間）」における各遊技において、移行する内部状態である。具体的には、主制御回路９１は、「通常（有利区間）」の各遊技において内部当籤役として決定された役に応じて、抽籤状態を移行し、また、「通常（有利区間）」において行われた遊技の回数に応じて、抽籤状態を移行する。

【２４３４】

モードは、「第２ＡＴ」への移行期待度を規定する内部状態であり、“モードＡ”“モードＢ”“モードＣ”“モードＤ”の４種類がある。これら４種類のモードのうち、“モードＡ”は、移行期待度が最も低いモードであり、“モードＢ”は、移行期待度が次に低いモードであり、“モードＣ”は、移行期待度が次に低いモードであり、“モードＤ”は、移行期待度が最も高い（「第２ＡＴ」への移行が確定する）モードである。モードは、「通常（有利区間）」中は移行することなく維持され、「第１ＡＴ（初回）」が実行されることを契機に切り替わる。具体的には、主制御回路９１は、有利区間への移行時（「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」への移行時）に、セットするモードを規定するＭＡＰを決定するとともに、当該ＭＡＰを参照してモードをセットする。そして、主制御回路９１は、「通常（有利区間）」から「第１ＡＴ（初回）」に移行したタイミング（または「第１ＡＴ（初回）」が終了し、「通常（有利区間）」に移行したタイミング）で当該ＭＡＰを参照して、現在のモードから次のモードに切り替える。

【２４３５】

「第１ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であり、有利区間中の遊技である。「第１ＡＴ」は、規定回数（１６回）の遊技が行われると終了する出玉状態であり、「第１ＡＴ（初回）」と「第１ＡＴ（連荘）」とを含む。「第１ＡＴ（初回）」は、「通常（有利区間）」から移行可能な出玉状態であり、概ね２回に１回の割合（詳細については後述）で遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。「第１ＡＴ（連荘）」は、「第２ＡＴ」から移行可能な出玉状態であり、「第１ＡＴ（初回）」よりも高い割合、より具体的には、１００％の割合で遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。

【２４３６】

「第２ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態（ＡＴ）であり、有利区間中の遊技である。「第２ＡＴ」では、「第１ＡＴ（初回）」よりも高い割合、より具体的には、１００％の割合で遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。「第２ＡＴ」は、“前半パート”と“後半パート”とにより構成される。“前半パート”は、「第２ＡＴ」の導入部であるとともに、“後半パート”の高確状態の獲得ゾーンとして機能する。“後半パート”は、「第２ＡＴ」が継続するか否かをバトル演出により報知するバトル演出パートであり、「第２ＡＴ」が継続する場合にはバトル演出において勝利し、「第２ＡＴ」が終了する場合にはバトル演出において敗北する。

【２４３７】
「第２ＡＴ」が継続するか否かは、継続率とストックとにより管理される。具体的には、「第２ＡＴ」のストックが有る場合には継続し、「第２ＡＴ」のストックが無い場合には、継続率に応じた継続抽籤の結果に応じて継続又は終了する。なお、本実施形態のパチスロ機１では、「第２ＡＴ」のストックとして、継続率を有するストックと、継続率を有さないストックとを含む。上述の「第２ＡＴ」のストックが無い場合とは、継続率を有さないストックが無く、継続率を有するストックのみを有する場合をいう。継続率を有するストックと、継続率を有さないストックとでは、継続率を有さないストックから優先して消費する。
【２４３８】
また、「第２ＡＴ」では、このような継続制御に加えて、「第１ＡＴ（連荘）」への移行制御も行われている。「第２ＡＴ」の“前半パート”から「第１ＡＴ（連荘）」へ移行できた場合には、当該セットの「第２ＡＴ」の継続には影響を与えずに、「第１ＡＴ（連荘）」の終了後に当該セットの「第２ＡＴ」が再び開始する。また、「第２ＡＴ」の“後半パート”から「第１ＡＴ（連荘）」へ移行できた場合には、当該セットの「第２ＡＴ」は継続したことになり、「第１ＡＴ（連荘）」の終了後に次セットの「第２ＡＴ」に移行する。なお、「第２ＡＴ」の“後半パート”から「第１ＡＴ（連荘）」への移行期待度は、“前半パート”において獲得した高確状態に応じて異なるが、詳しくは後述する。
【２４３９】
本実施形態のパチスロ機１では、「第２ＡＴ」がメダルが増加する増加期間として機能する。「第１ＡＴ（初回）」は、増加期間への入り口となる出玉状態であり、「第１ＡＴ（連荘）」は、「第２ＡＴ」と共に増加期間として機能する出玉状態である。すなわち、本実施形態では、「第２ＡＴ」が継続している間に「第２ＡＴ」と「第１ＡＴ（連荘）」とがループすることで、メダルが増加する。
【２４４０】
続いて、図３８０（Ｃ）に示すように、主制御回路９１は、出玉状態「通常（非有利区間）」において有利区間への移行抽籤を行っており、（１）この移行抽籤に当籤すると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、出玉状態「通常（有利区間）」では、抽籤状態及び設定値を参照して「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤を行っており、（２）この移行抽籤に当籤すると、「通常（有利区間）」から「第１ＡＴ（初回）」に出玉状態を移行する。
【２４４１】
また、主制御回路９１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」において「第２ＡＴ」への移行抽籤を行っている。具体的には、主制御回路９１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の開始時に、抽籤状態、モード及び設定値を参照して「第２ＡＴ」への移行抽籤を行っている。主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」が終了すると、「第２ＡＴ」への移行抽籤の抽籤結果に応じて出玉状態を制御し、（３）「第１ＡＴ（初回）」が終了し、かつ、「第２ＡＴ」への移行抽籤に非当籤、かつ、有利区間が開始してから８００ゲームが経過していない場合には、「第１ＡＴ（初回）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（４）「第１ＡＴ（初回）」が終了し、かつ、「第２ＡＴ」への移行抽籤に非当籤、かつ、有利区間が開始してから８００ゲームが経過している場合には、有利区間を終了して、「第１ＡＴ（初回）」から「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（５）「第１ＡＴ（初回）」が終了し、かつ、「第２ＡＴ」への移行抽籤に当籤している場合には、「第１ＡＴ（初回）」から「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。なお、「出玉状態（初回）」は、１６回の遊技が行われると終了する。
【２４４２】
また、主制御回路９１は、出玉状態「第２ＡＴ」において「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤を行っており、（６）この移行抽籤に当籤すると、「第２ＡＴ」から「第１ＡＴ（連荘）」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、（７）出玉状態「第１ＡＴ（

連荘）」において１６回の遊技が行われると「第１ＡＴ（連荘）」を終了し、「第１ＡＴ（連荘）」から「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、出玉状態「第２ＡＴ」において「第２ＡＴ」を継続するか否かの継続判定を行っており、（８）この継続判定において継続しないと判定すると「第２ＡＴ」を終了し、有利区間を終了して、「第２ＡＴ」から「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２４４３】

なお、主制御回路９１は、同図に示す遷移条件の他、有利区間の継続期間が上限に達した場合には、リミット処理により有利区間を終了して、「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２４４４】

［通常（非有利区間）の遊技の流れ］

続いて、図３８１を参照して、出玉状態「通常（非有利区間）」の遊技の流れについて説明する。図３８１（Ａ）は、出玉状態「通常（非有利区間）」から出玉状態「通常（有利区間）」への移行制御を示す図である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、出玉状態「通常（非有利区間）」において有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２４４５】

有利区間への移行抽籤は、出玉状態「通常（非有利区間）」の各遊技において内部当籤役に応じて行われる。具体的には、有利区間への移行抽籤は、内部当籤役が「はずれ」「Ｆ＿フェイクリプ１」「Ｆ＿フェイクリプ２」「Ｆ＿揃いリプ」以外の役である場合に、１００％の確率で当籤し、内部当籤役が「はずれ」「Ｆ＿フェイクリプ１」「Ｆ＿フェイクリプ２」「Ｆ＿揃いリプ」である場合に、０％の確率で当籤する。

【２４４６】

ここで、図３８１（Ｂ）は、ＢＢフラグ間において内部当籤役を決定するために参照される内部抽籤テーブルである。なお、ＢＢフラグ間では、持ち越しているＢＢ役を必ず内部当籤役として決定するが、同図では、持ち越しているＢＢ役を除いたものを示している。同図を参照すると、ＢＢフラグ間では、「はずれ」「Ｆ＿フェイクリプ１」「Ｆ＿フェイクリプ２」「Ｆ＿揃いリプ」が内部当籤役として決定される確率は比較的低い。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常（非有利区間）」では有利区間への移行抽籤に高確率で当籤し、出玉状態「通常（有利区間）」に移行する。言い換えると、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常（非有利区間）」の滞在期間は短く、数ゲーム程度で有利区間への移行抽籤に当籤し、出玉状態「通常（有利区間）」に移行する。

【２４４７】

なお、同図において、「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」は、いわゆる押し順ベルであり、停止操作の態様（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である。具体的には、「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると、７枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順で停止操作が行われると、７枚よりも少ないメダル（例えば、０枚又は１枚）が払い出される図柄の組合せが表示される。なお、正解の押し順は、押し順ベルの種別に応じて異なる。

【２４４８】

また、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」は、リプレイ役であり、対応する図柄の組合せが表示されると、再遊技の作動が行われる。また、「Ｆ＿制御ベル」は、メダルの払出に係る小役であり、対応する図柄の組合せが表示されると、１枚のメダルが払い出される。また、「Ｆ＿共通ベル」は、メダルの払出に係る小役であり、対応する図柄の組合せが表示されると、７枚のメダルが払い出される。また、「Ｆ＿弱チェ」「Ｆ＿強チェ」は、メダルの払出に係る小役であり、対応する図柄の組合せが表示されると、２枚のメダルが払い出される。また、「Ｆ＿チャンス目１」「Ｆ＿チャンス目２」は、メダルの払出に係

る小役であり、対応する図柄の組合せが表示されると、１枚のメダルが払い出される。
【２４４９】
続いて、図３８１（Ｃ）は、有利区間移行時の内部状態の設定制御を示す図である。上述したように、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤に当籤し、出玉状態が「通常（有利区間）」に移行すると、抽籤状態及びモードといった内部状態をセットする。具体的には、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤に当籤すると、抽籤状態の抽籤を行い、“低確”“通常”“高確”の中から一の抽籤状態を決定し、決定した抽籤状態を設定する。
【２４５０】
また、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤に当籤すると、ＭＡＰの抽籤を行い、“ＭＡＰ１”～“ＭＡＰ１５”の中から一のＭＡＰを決定し、決定したＭＡＰを設定する。このＭＡＰには、設定するモードが規定されており、主制御回路９１は、決定したＭＡＰが規定するモードを設定する。
【２４５１】
ここで、図３８１（Ｄ）は、ＭＡＰの概要を示す図である。同図に示すように、ＭＡＰには、出玉状態「第２ＡＴ」に移行できなかった出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の連続回数（スルー回数）に対応付けて、設定するモードの種別を規定する。すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常（有利区間）」では出玉状態「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤を行うとともに、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」では出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤を行う。スルー回数とは、一回の有利区間の中で、出玉状態「第２ＡＴ」に移行することなく、出玉状態「通常（有利区間）」から出玉状態「第１ＡＴ（初回）」に移行した回数（言い換えると、一回の有利区間の中で出玉状態「第２ＡＴ」に移行することなく行われた「第１ＡＴ（初回）」の回数）をいう。
【２４５２】
例えば、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、当該有利区間において出玉状態「第１ＡＴ（初回）」は一度も行われていないため、「初回」欄に規定するモードを設定する。同様に、主制御回路９１は、１回目の出玉状態「第１ＡＴ（初回）」が出玉状態「第２ＡＴ」に移行できずに終了した後の、出玉状態「通常（有利区間）」に対しては、「１スルー」欄に規定するモードを設定する。同様に、２回目～７回目の出玉状態「第１ＡＴ（初回）」が出玉状態「第２ＡＴ」に移行できずに終了した後の、出玉状態「通常（有利区間）」に対しては、「２スルー」～「７スルー」欄に規定するモードを設定する。
【２４５３】
なお、モードは、出玉状態「第２ＡＴ」への移行期待度を規定する内部状態であり、本実施形態のパチスロ機１では、“モードＤ”である場合には「第２ＡＴ」への移行が確定する。そのため、例えば、“ＭＡＰ２”である場合には、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」が６スルーした場合には、次回の出玉状態「第１ＡＴ（初回）」において出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤に必ず当籤することになる。
【２４５４】
また、スルー回数は、一回の有利区間の中においてのみ計数され、出玉状態「第２ＡＴ」に移行することなく有利区間が終了してしまった場合には、クリアされる。なお、本実施形態において、出玉状態「第２ＡＴ」に移行することなく有利区間が終了する場合とは、例えば、有利区間が開始してから８００ゲームが経過した後に開始した出玉状態「第１ＡＴ（初回）」が、出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤に非当籤のまま終了した場合（図３８０（Ｂ）（Ｃ）（４）参照）である。
【２４５５】
［通常（有利区間）の遊技の流れ］
続いて、図３８２を参照して、出玉状態「通常（有利区間）」の遊技の流れについて説明する。図３８２（Ａ）は、出玉状態「通常（有利区間）」から出玉状態「第１ＡＴ（初回）」への移行制御を示す図である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では

、主制御回路９１は、出玉状態「通常（有利区間）」において出玉状態「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、「通常（有利区間）」から「第１ＡＴ（初回）」に出玉状態を移行する。

【２４５６】

出玉状態「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤は、出玉状態「通常（有利区間）」の各遊技において内部当籤役及び抽籤状態に応じて行われる。図３８２（Ｂ）に示すように、抽籤状態には、“低確”“通常”“高確”の３種類があり、これら３種類の抽籤状態のうち、“低確”は、移行期待度が最も低い抽籤状態であり、“通常”は、移行期待度が次に低い抽籤状態であり、“高確”は、移行期待度が最も高い抽籤状態である。

【２４５７】

これら３種類の抽籤状態は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の各遊技において移行制御される。例えば、主制御回路９１は、「通常（有利区間）」の各遊技において内部当籤役として決定された役に応じて、抽籤状態を移行し、また、「通常（有利区間）」において行われた遊技の回数に応じて、抽籤状態を移行する。

【２４５８】

一方で、モードに関しては、一度設定されると出玉状態「第１ＡＴ（初回）」中は移行することがない。すなわち、モードは、「通常（有利区間）」中は移行することなく維持され、「第１ＡＴ（初回）」が実行されることを契機に切り替わる。

【２４５９】

（通常（有利区間）中の演出例）

続いて、図３８２（Ｃ）を参照して、出玉状態「通常（有利区間）」中の演出例について説明する。副制御回路１０１は、出玉状態「通常（有利区間）」中に表示ユニット１００を介して各種の演出を行う。このとき、副制御回路１０１は、現在の抽籤状態に応じて演出を制御する。具体的には、副制御回路１０１は、現在の抽籤状態に応じた演出ステージにおいて各種の演出を実行する。本実施形態のパチスロ機１では、演出ステージとして、背景が昼間の“昼ステージ”と、背景が夕方の“夕方ステージ”と、背景が夜の“夜ステージ”とを有し、副制御回路１０１は、当該遊技において設定されている抽籤状態に応じてこれら演出ステージを制御する。

【２４６０】

なお、演出ステージは、当該遊技において設定されている抽籤状態に応じて制御されるものの、抽籤状態と演出ステージとの対応関係は、確定的な関係であってもよく、また、示唆する関係であってもよい。ここで、確定的な関係とは、例えば、抽籤状態“低確”である場合には、必ず“昼ステージ”であり、抽籤状態“通常”である場合には、必ず“夕方ステージ”であり、抽籤状態“高確”である場合には、必ず“夜ステージ”である関係をいう。また、示唆する関係とは、抽籤状態“低確”である場合には、“昼ステージ”が決定される確率が高いものの、“夕方ステージ”又は“夜ステージ”が決定されることがあり、また、抽籤状態“通常”である場合には、“夕方ステージ”が決定される確率が高いものの、“昼ステージ”又は“夜ステージ”が決定されることがあり、また、抽籤状態“高確”である場合には、“夜ステージ”が決定される確率が高いものの、“昼ステージ”又は“夕方ステージ”が決定されることがある関係をいう。

【２４６１】

また、一部の抽籤状態については演出ステージとの対応関係が確定的な関係であるが、その他の抽籤状態については演出ステージとの対応関係が示唆する関係であってもよい。例えば、抽籤状態“低確”である場合には、必ず“昼ステージ”であるのに対して、抽籤状態“通常”“高確”である場合には、特定の演出ステージが決定される確率が高いものの、“昼ステージ”“夕方ステージ”“夜ステージ”の何れも決定される可能性がある関係をいう。

【２４６２】

また、一部の演出ステージについては抽籤状態との対応関係が確定的な関係であるが、その他の演出ステージについては抽籤状態との対応関係が示唆する関係であってもよい。

例えば、“夜ステージ”は、抽籤状態“低確”“通常”である場合には決定されずに抽籤状態“高確”である場合にのみ決定されるのに対して、“昼ステージ”“夕方ステージ”は、特定の抽籤状態である確率が高いものの抽籤状態“低確”“通常”“高確”の何れにおいても決定される可能性がある関係をいう。

【２４６３】

［第１ＡＴ（初回）の遊技の流れ］

続いて、図３８３を参照して、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の遊技の流れについて説明する。図３８３（Ａ）は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」から出玉状態「第２ＡＴ」への移行制御を示す図である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」において出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤を行っている。

【２４６４】

本実施形態において、出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の開始時に抽籤状態及びモードなどに応じて行われる。図３８３（Ｂ）に示すように、抽籤状態には、“低確”“通常”“高確”の３種類があり、これら３種類の抽籤状態のうち、“低確”は、移行期待度が最も低い抽籤状態であり、“通常”は、移行期待度が次に低い抽籤状態であり、“高確”は、移行期待度が最も高い抽籤状態である。また、モードには、“モードＡ”“モードＢ”“モードＣ”“モードＤ”の４種類があり、これら４種類のモードのうち、“モードＡ”は、移行期待度が最も低いモードであり、“モードＢ”は、移行期待度が次に低いモードであり、“モードＣ”は、移行期待度が次に低いモードであり、“モードＤ”は、出玉状態「第２ＡＴ」への移行が確定するモードである。

【２４６５】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態が「第１ＡＴ（初回）」「第１ＡＴ（連荘）」に移行した場合にリールアクションを行う。具体的には、主制御回路９１は、出玉状態が「第１ＡＴ（初回）」「第１ＡＴ（連荘）」に移行した場合、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転した後、自動的に（又は遊技者の停止操作を契機として）「赤７－赤７－赤７」「青７－青７－青７」「赤７－赤７－青７」「青７－青７－赤７」が表示されるようにリールアクションを行う。なお、「赤７－赤７－赤７」「青７－青７－青７」は、同色揃いと呼ぶことがあり、「赤７－赤７－青７」「青７－青７－赤７」は、異色揃いと呼ぶことがある。出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の開始時に行う出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤は、同色揃いであるか、異色揃いであるかに応じて行うこととしてもよい。また、出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の開始時だけでなく、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の各遊技において内部当籤役に応じて行うこととしてもよく、この場合においても、同色揃いであるか、異色揃いであるかに応じて移行抽籤を行うこととしてもよい。一例として、同色揃いである場合には、異色揃いである場合よりも、出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤に当籤する確率が高くなるように制御してもよい。

【２４６６】

出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤に当籤すると、主制御回路９１は、「第２ＡＴ」のストックを付与するとともに、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の終了後に「第１ＡＴ（初回）」から「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。なお、本実施形態では、「第２ＡＴ」のストックを付与する場合、「第２ＡＴ」のストックが一切無い状態では、継続率を有するストックを付与し、継続率を有するストックが既にある状態では、継続率を有さないストックを付与する。

【２４６７】

また、出玉状態「第２ＡＴ」への移行抽籤に非当籤すると、主制御回路９１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の終了後に「第１ＡＴ（初回）」から「通常（有利区間）」に出玉状態を移行する。このとき、主制御回路９１は、抽籤状態を新たに抽籤して設定するとともに、ＭＡＰを参照して次回のモードを設定する。

【２４６８】

（第１ＡＴ（初回）中の演出例）
続いて、図３８３（Ｃ）を参照して、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」中の演出例について説明する。副制御回路１０１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」中に表示ユニット１００を介して各種の演出を行う。このとき、副制御回路１０１は、出玉状態「第１ＡＴ（初回）」の終了時に、次回のモードを示唆する演出を実行する。具体的には、副制御回路１０１は、所定のキャラクタが夜空を見上げている演出において、夜空に次回のモードに応じた表示を行う。なお、次回のモードは、有利区間移行時に設定されたＭＡＰにより特定することができる。例えば、終了する「第１ＡＴ（初回）」が、一回の有利区間の中で「第２ＡＴ」に移行することなく行われた最初の「第１ＡＴ（初回）」である場合には、「１スルー」欄に規定するモードが次回のモードとなる。

【２４６９】
一例として、本実施形態では、夜空に表示する内容として“三角マーク”“四角マーク”“丸マーク”“星マーク”を有し、副制御回路１０１は、次回のモードに応じて対応する内容を表示する。なお、夜空に表示する内容は、次回のモードに応じて制御されるものの、次回のモードと表示内容との対応関係は、確定的な関係であってもよく、また、示唆する関係であってもよい。

【２４７０】
また、一部のモードについては表示内容との対応関係が確定的な関係であるが、その他のモードについては表示内容との対応関係が示唆する関係であってもよい。また、一部の表示内容についてはモードとの対応関係が確定的な関係であるが、その他の表示内容についてはモードとの対応関係が示唆する関係であってもよい。なお、本実施形態では、“三角マーク”は、モードＡを示唆する表示内容であり、“四角マーク”は、モードＢを示唆する表示内容であり、“丸マーク”は、モードＣ及びモードＤの何れかであることが確定する表示内容であり、“星マーク”は、モードＤであることが確定する表示内容である。

【２４７１】
［第２ＡＴの遊技の流れ］
続いて、図３８４を参照して、出玉状態「第２ＡＴ」の遊技の流れについて説明する。図３８４（Ａ）は、出玉状態「第２ＡＴ」の概要を示す図である。同図に示すように、出玉状態「第２ＡＴ」は、“前半パート”と“後半パート”とを１セットとするＡＴ区間である。“前半パート”は、規定回数（１０，２０，３０，５０，１００回の何れか）の遊技が行われると終了し、“後半パート”に移行する。“後半パート”は、敵／味方が対決するバトルパートであり、勝敗が決するまで継続する。なお、勝敗が決するまでに要する遊技回数は固定ではなく、平均３０回程度である。

【２４７２】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、出玉状態「第２ＡＴ」において、「第２ＡＴ」を継続するか否かの継続判定と、「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤を行っている。主制御回路９１は、継続判定において終了と判定し、かつ、移行抽籤に非当籤の場合には、“後半パート”の終了後に「第２ＡＴ」を終了するとともに、有利区間を終了して「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。なお、出玉状態「通常（非有利区間）」は数ゲーム程度しか滞在することがないため、「第２ＡＴ」が終了すると直ぐに「通常（有利区間）」に出玉状態が移行する。

【２４７３】
また、主制御回路９１は、継続判定において継続と判定し、かつ、移行抽籤に非当籤の場合には、“後半パート”の終了後に「第２ＡＴ」を継続して、次セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、移行抽籤に当籤の場合には、継続判定の結果に関わらず、「第１ＡＴ（連荘）」に出玉状態を移行し、「第１ＡＴ（連荘）」の終了後に、再び「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。なお、主制御回路９１は、“前半パート”“後半パート”の双方の各遊技において内部当籤役に応じて「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤を行っており、“前半パート”の移行抽籤に当籤した場合には、「第１ＡＴ（連荘）」の終了後に今セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行し、“後半パート”の移

行抽籤に当籤した場合には、「第１ＡＴ（連荘）」の終了後に次セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。

【２４７４】

ここで、「第２ＡＴ」の継続判定は、「第２ＡＴ」の開始時にセットされる継続シナリオにより制御される。図３８４（Ｂ）は、継続シナリオの概要を示す図である。同図に示すように、継続シナリオには、「第２ＡＴ」のセット数毎に継続率（継続種別）が規定されている。例えば、継続シナリオ“しり上がり”は、１セット目から４セット目までの継続率が２５％（継続種別Ｂ）であり、５セット目から８セット目までの継続率が５０％（継続種別Ｃ）であり、９セット目から１１セット目までの継続率が８５％（継続種別Ｄ）であり、１２セット目の継続率が１００％（継続種別Ｅ）である。

【２４７５】

継続シナリオ種別は、「第２ＡＴ」の開始時に同図に示す継続シナリオ種別の中から一の継続シナリオ種別が抽籤により決定され、設定される。主制御回路９１は、設定された継続シナリオ種別において規定する今セットの継続率を用いて、「第２ＡＴ」の継続判定を行う。なお、同図では、１３セット以降の継続率は規定していないが、１３セット以降は継続率が一律で５０％（継続種別Ｃ）となる。また、１２セット目の「第２ＡＴ」が継続した場合、その後の継続判定において終了が決定されると、所定のエンディング状態に移行する。このエンディング状態は、規定回数継続する報知状態であり、表示ユニット１００においてエンディングムービーが表示される。

【２４７６】

（前半パートの遊技の流れ）

続いて、図３８４（Ｃ）を参照して、“前半パート”の遊技の流れについて説明する。主制御回路９１は、“前半パート”の各遊技において内部当籤役に応じてポイント抽籤を行っており、ポイント抽籤に当籤した場合にはポイントを加算し（＋１）、ポイント抽籤に当籤した場合にはポイントを加算しない（＋０）。なお、本実施形態のパチスロ機１では、１回当たりのポイントの獲得量は１ポイントである。もちろん、１回当たりのポイントの獲得量を、１ポイントに限るものでなく、２ポイント以上も含めることとしてもよい。“前半パート”において獲得したポイントは、後述するように“後半パート”における高確状態の制御に用いられる。

【２４７７】

ここで、ポイント抽籤は、ポイント獲得シナリオにより制御される。図３８５（Ｄ）は、ポイント獲得シナリオの概要を示す図である。同図に示すように、ポイント獲得シナリオには、「第２ＡＴ」のセット数毎に獲得レベルが規定されている。ここで、獲得レベル１とは、ポイント獲得抽籤に当籤する確率が低確率であることを意味し、獲得レベル２とは、ポイント獲得抽籤に当籤する確率が普通の確率であることを意味し、獲得レベル３とは、ポイント獲得抽籤に当籤する確率が高確率であることを意味する。また、獲得レベル４とは、ポイント獲得抽籤に当籤する確率が低確率であるとともに、１ポイントが保証されていることを意味し、獲得レベル４とは、ポイント獲得抽籤に当籤する確率が超高確率であるとともに、１ポイントが保証されていることを意味する。なお、１ポイントが保証されるとは、“前半パート”の開始時に１ポイントが付与されることを意味することとしてもよく、また、“前半パート”の終了時に１ポイントも獲得できていない場合に１ポイントを付与し、“前半パート”の終了時に１ポイント以上が獲得できていた場合にはポイントを付与しないことを意味することとしてもよい。

【２４７８】

ポイント獲得シナリオ種別は、「第２ＡＴ」の開始時に同図に示すポイント獲得シナリオ種別の中から一のポイント獲得シナリオ種別が抽籤により決定され、設定される。主制御回路９１は、設定されたポイント獲得シナリオ種別において規定する今セットの獲得レベルを用いて、“前半パート”においてポイント抽籤を行う。なお、同図では、１３セット以降の継続率は規定していないが、１３セット以降は任意の獲得レベルが設定される。

【２４７９】

（後半パートの遊技の流れ）
続いて、図３８５（Ｅ）を参照して、“後半パート”の遊技の流れについて説明する。主制御回路９１は、“後半パート”の各遊技において内部当籤役に応じて「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤を行っている。上述したように、移行抽籤に当籤した場合には、「第１ＡＴ（連荘）」を経由して次セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。一方で、移行抽籤に非当籤の場合には、先ず、ストックの有無を判定し、継続率を有さないストックが有る場合には、継続率を有さないストックを減算（－１）して、次セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行する。また、継続率を有さないストックが無い場合には、継続判定を行い、継続判定において継続すると次セットの「第２ＡＴ」に出玉状態を移行し、継続判定において終了すると「第２ＡＴ」を終了して「通常（非有利区間）」に出玉状態を移行する。

【２４８０】
ここで、“後半パート”における「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤は、“後半パート”の各遊技において内部当籤役及び高確状態に応じて行われ、また、高確状態は“前半パート”において獲得したポイントに応じて制御される。図３８５（Ｆ）は、高確状態とポイントとの関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、“後半パート”の高確状態として“ベル高確”“スイカ高確”“チェリー高確”という３種類の高確状態を有する。“ベル高確”は、内部当籤役が押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」）又は共通ベル（「Ｆ＿共通ベル」）である場合に「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤に当籤する確率が高くなる高確状態であり、“スイカ高確”は、内部当籤役がスイカ（「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」）である場合に「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤に当籤する確率が高くなる高確状態であり、“チェリー高確”は、内部当籤役がチェリー（「Ｆ＿弱チェ」「Ｆ＿強チェ」）である場合に「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤に当籤する確率が高くなる高確状態である。

【２４８１】
“後半パート”では、“前半パート”において獲得したポイントに応じて高確状態がセットされ、基本的には、１ポイント毎に１つの高確状態がセットされる。具体的には、“前半パート”において獲得したポイントが「０」である場合、高確状態として何もセットされず、獲得したポイントが「１」である場合、高確状態として“ベル高確”“スイカ高確”“チェリー高確”のうちの何れか一つが抽籤により決定され、セットされる。また、“前半パート”において獲得したポイントが「２」である場合、高確状態として“ベル高確”“スイカ高確”“チェリー高確”のうちの何れか二つが抽籤により決定され、セットされる。また、“前半パート”において獲得したポイントが「３」である場合、高確状態として“ベル高確”“スイカ高確”“チェリー高確”の全てがセットされる。また、“前半パート”において獲得したポイントが「４」以上である場合、高確状態として“ベル高確”“スイカ高確”“チェリー高確”の全てがセットされるとともに、当該セットの「第２ＡＴ」の継続判定が必ず継続となる。なお、高確状態のセットは、“後半パート”の開始時、又は、“前半パート”の終了時に行われる。

【２４８２】
また、“前半パート”において獲得したポイントは、高確状態がセットされたことを契機として、当該高確率状態のセットに用いた分だけ消滅する。ただし、“前半パート”において獲得したポイントが「４」以上である場合、“後半パート”において「第１ＡＴ」への移行抽籤に当籤すると次セットの「第２ＡＴ」に持ち越し、「第１ＡＴ」への移行抽籤に非当籤のまま今セットの「第２ＡＴ」が終了すると、高確率状態のセットに用いた分（４ポイント分）だけ消滅する。

【２４８３】
［第９実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］
以上、第９実施形態のパチスロ機１について説明した。続いて、第９実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）について説明する。

【２４８４】

［第２ＡＴ終了時の演出制御］
初めに、図３８６を参照して、「第２ＡＴ」終了時の演出制御について説明する。図３８６（Ａ）は、「第２ＡＴ」から「通常（「通常（非有利区間）」「通常（有利区間）」）」への流れを示す図である。同図に示すように、「第２ＡＴ」が終了すると、まず、「通常（非有利区間）」に移行し、その後、「通常（有利区間）」に移行する。なお、「第２ＡＴ」「通常（有利区間）」は、有利区間であり、「通常（非有利区間）」は、非有利区間である。
【２４８５】
図３８２（Ｃ）において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常」中は演出ステージを用いて抽籤状態を報知する。この抽籤状態は、有利区間において設定されるため、「第２ＡＴ」終了後の非有利区間である「通常（非有利区間）」では、設定されていない。そのため、「第２ＡＴ」が終了した直後（「通常（非有利区間）」）は、抽籤状態に応じた演出ステージを表示することができない。
【２４８６】
ここで、抽籤状態が設定されていない「通常（非有利区間）」において、抽籤状態とは関係なく任意の演出ステージを表示することも考えられる。しかしながら、「通常（非有利区間）」は数ゲーム程度しか滞在せず、抽籤状態は直ぐに設定されてしまうため、任意の演出ステージを表示したのでは、表示している演出ステージと設定されている抽籤状態とにズレが生じてしまう。そして、ズレを解消するために演出ステージを切り替えると、「第２ＡＴ」の終了後は短期間に演出ステージが切り替わることになってしまい煩わしい。
【２４８７】
また、抽籤状態が設定されていない「通常（非有利区間）」において、専用の演出ステージを表示することも考えられるが、「通常（非有利区間）」は数ゲーム程度しか滞在しないため、短期間に演出ステージが切り替わることになってしまい煩わしく、また、演出的な一体性も無くなってしまう。
【２４８８】
そこで、本実施形態のパチスロ機１では、「第２ＡＴ」の終了時に終了演出を実行するとともに、「第２ＡＴ」が終了してから抽籤状態が設定されるまで（言い換えると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行するまで）の各遊技（言い換えると、「通常（非有利区間）」中の各遊技）においても、この終了演出を継続して実行する。そして、有利区間への移行に伴い抽籤状態が設定されると、「第２ＡＴ」終了時の終了演出を終了して、設定した抽籤状態に応じた演出ステージを用いて各種の演出を実行する。
【２４８９】
ここで、図３８６（Ｂ）は、「第２ＡＴ」終了時の演出制御の概要を示す図である。同図（１）に示すように、副制御回路１０１は、「第２ＡＴ」中は、表示ユニット１００に対して所定のＡＴ画面を表示することで、各種の演出を実行する。その後、「第２ＡＴ」が終了すると、（２）副制御回路１０１は、表示ユニット１００に対して、「第２ＡＴ」の終了画面を表示する（終了演出）。この終了画面では、副制御回路１０１は、例えば、「第２ＡＴ」の終了を示す所定の画像を背景に、「第１ＡＴ（初回）」が開始してから現在までに獲得したメダルの枚数や、「第１ＡＴ（初回）」が開始してから現在までに経過した遊技回数などを表示する。
【２４９０】
「第２ＡＴ」が終了すると非有利区間である「通常（非有利区間）」に移行するが、（３）副制御回路１０１は、「通常（非有利区間）」の各遊技においても、表示ユニット１００に「第２ＡＴ」の終了画面の表示を継続し続ける。そして、「通常（非有利区間）」では、有利区間への移行抽籤を行っており、（４）副制御回路１０１は、この移行抽籤に当籤した遊技では、表示ユニット１００に対して「のめり込み防止」の警告表示を行う。そして、有利区間への移行抽籤の当籤とともに抽籤状態も設定されるため、（５）副制御回路１０１は、抽籤状態が設定された後の「通常（非有利区間）」の各遊技では、設定し

た抽籤状態に対応する演出ステージを用いて、表示ユニット１００において各種の演出を実行する。

【２４９１】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、「通常（非有利区間）」の各遊技においても終了画面の表示を継続し続けるが、副制御回路１０１は、「第２ＡＴ」を示す所定の画像の表示は継続し続けるとともに、獲得枚数や遊技回数などについても表示を継続し続けてもよく、また、「第２ＡＴ」が終了した次遊技からは獲得枚数や遊技回数などの表示を消して、所定の画像の表示を継続し続けることで、終了画面の表示を継続し続けることとしてもよい。

【２４９２】

また、副制御回路１０１は、終了画面では、専用の映像を流すようにしてもよい。専用の映像の開始タイミングは、「第２ＡＴ」の最終遊技における第３停止後としてもよく、また、「第２ＡＴ」が終了した次遊技からとしてもよい。専用の映像は、「第２ＡＴ」が終了してから「通常（有利区間）」となるまで、言い換えると、「通常（非有利区間）」の各遊技において継続して表示することとしてもよい。なお、この専用の映像は、上述した「第２ＡＴ」の終了を示す背景としての所定の画像と同じであってもよく、また、異なるものであってもよい。また、専用の映像を流している間、背景としての所定の画像は表示し続けることとしてもよく、また、所定の画像は表示せずに専用の映像のみを表示することとしてもよい。

【２４９３】

このような演出制御により、本実施形態のパチスロ機１では、有利区間の終了に伴い抽籤状態がリセットされた場合であっても、抽籤状態が再設定されるまで、リセットされる前に実行していた「第２ＡＴ」の終了演出を継続して実行し続けるため、違和感のない演出制御が可能になる。

【２４９４】

（のめり込み防止の警告表示）

なお、副制御回路１０１は、「のめり込み防止」の警告表示を、遊技ロック期間中に表示するようにしてもよいし、遊技ロック期間以外において表示するようにしてもよい。ただし、当該警告表示は、一定時間（例えば、３秒）表示することが好ましい。例えば、上述の例では、「第２ＡＴ」が終了した後に有利区間への移行抽籤に当籤すると、当該警告表示を行うこととしているが、「第２ＡＴ」終了時に所定期間の遊技ロック期間を設け、副制御回路１０１は、この遊技ロック期間の開始とともに、当該警告表示を行うこととしてもよい。

【２４９５】

また、副制御回路１０１は、遊技が所定時間行われない場合に表示するデモ画面やエコモード画面においても、当該警告表示を行うことが好ましい。

【２４９６】

また、副制御回路１０１は、特賞終了後の終了画面中に当該警告表示を行うこととしてもよい。なお、この場合における特賞とは、メダルが増加する状態をいい、例えば、ＢＢ、ＲＢ、ＡＴ、ＡＲＴ（ＲＴ含む）などの状態である。ただし、期待性能が所定枚数（例えば、５０枚）未満のボーナス状態（ＢＢ又はＲＢ）の終了画面においては当該警告表示を行わないこととしてもよい。また、期待性能が特定枚数（例えば、３００枚）未満の報知状態（ＡＴ又はＡＲＴ）の終了画面においても当該警告表示を行わないこととしてもよい。なお、期待性能とは、１回の特賞当たりのメダルの収支（又は払出枚数）の期待値であり、パチスロ機の設計仕様から算出することができる。一例として、本実施形態のパチスロ機１の場合、「第１ＡＴ（初回）」は、報知状態であるが期待性能が特定枚数（例えば、３００枚）未満であるため、副制御回路１０１は、「第１ＡＴ（初回）」の終了時には、当該警告表示を行わなくてもよい。一方で、本実施形態のパチスロ機１の場合、「第２ＡＴ」は、報知状態であり期待性能が特定枚数（例えば、３００枚）以上であるため、副制御回路１０１は、「第２ＡＴ」の終了時には、当該警告表示を行う。

【２４９７】
また、副制御回路１０１は、終了画面がない特賞については、当該警告表示を行わないこととしてもよい。この場合においても、期待性能に応じて表示の有無を異ならせることとしてもよい。すなわち、副制御回路１０１は、終了画面がなく、かつ、期待性能が規定値未満の特賞については、当該警告表示を行わず、終了画面がないものの、期待性能が規定値以上の特賞については、当該警告表示を行うこととしてもよい。また、副制御回路１０１は、複数の特賞が実行されることで、一連のメダル増加期間が実現されるパチスロ機については、個々の特賞の終了時には当該警告表示を行わずに、一連の増加期間の終了時に当該警告表示を行うこととしてもよく、また、個々の特賞の終了時に当該警告表示を行うこととしてもよい。例えば、ボーナス状態（ＢＢ又はＲＢ）の終了後に報知状態（ＡＴ又はＡＲＴ）に移行することが確定している状態における、ボーナス状態の終了時は、個々の特賞の終了時であるものの一連のメダル増加期間の終了時ではない。副制御回路１０１は、報知状態に移行することが確定しているボーナス状態の終了時において、当該警告表示を行うこととしてもよく、また、当該警告表示を行わないこととしてもよい。また、例えば、本実施形態のパチスロ機１では、「第２ＡＴ」と「第１ＡＴ（連荘）」とがループすることで一連のメダル増加期間となるが、副制御回路１０１は、この一連のメダル増加期間の中の「第１ＡＴ（連荘）」の終了時に当該警告表示を行うこととしてもよく、また、「第１ＡＴ（連荘）」の終了時には当該警告表示を行わないこととしてもよい。

【２４９８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２４９９】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２５００】
パチスロ機１では、報知状態である「第２ＡＴ」と非報知状態である「通常」とを有するとともに、「通常」には、非有利区間である「通常（非有利区間）」と、有利区間である「通常（有利区間）」とが含まれる。

【２５０１】
また、主制御基板７１は、「通常（有利区間）」において「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤に当籤し、「第１ＡＴ（初回）」において「第２ＡＴ」への移行抽籤に当籤すると、「第２ＡＴ」を開始可能であり、また、「第２ＡＴ」において継続判定において終了と判定されると、「第２ＡＴ」を終了し、「通常（非有利区間）」を開始可能である。また、主制御基板７１は、「通常（非有利区間）」において有利区間への移行抽籤に当籤すると「通常（有利区間）」を開始可能である。そのため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【２５０２】
また、主制御基板７１は、「通常（有利区間）」の開始時に、複数の抽籤状態の中から一の抽籤状態を決定するとともに、決定した抽籤状態を設定可能であるとともに、「第２ＡＴ」が終了して有利区間が終了すると、設定していた抽籤状態を消去可能であるため、主制御基板７１は、遊技情報設定手段及び遊技情報消去手段として機能する。

【２５０３】
また、副制御基板７２は、「通常（有利区間）」において設定されている抽籤状態に応じた演出ステージを介して表示ユニット１００において演出を実行可能であり、特に、「第２ＡＴ」の終了時に「第２ＡＴ」の終了演出を実行するとともに、「第２ＡＴ」が終了してから抽籤状態が再び設定されるまでの「通常（非有利区間）」の各遊技においても終了演出を継続して実行し、抽籤状態が設定されると、終了演出を終了して、設定された抽

籤状態に応じた演出ステージを介して表示ユニット１００において演出を実行可能である。そのため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出実行手段として機能する。

【２５０４】

［第１ＡＴ終了時の演出制御］

続いて、図３８７を参照して、「第１ＡＴ（初回）」終了時の演出制御について説明する。図３８７（Ａ）は、「第１ＡＴ（初回）」から「通常（「通常（非有利区間）」「通常（有利区間）」）」への流れを示す図である。

【２５０５】

上述したように、パチスロ機１では、一回の有利区間の中で出玉状態「第２ＡＴ」に移行することなく行われた「第１ＡＴ（初回）」の回数をスルー回数として計数するため、基本的には、同図（ａ）に示すように、「第１ＡＴ（初回）」が終了すると、「通常（有利区間）」に出玉状態が移行する。すなわち、「第１ＡＴ（初回）」が終了しても有利区間は維持したまま、「通常（有利区間）」に移行する。

【２５０６】

ここで、本実施形態のパチスロ機１では、「第１ＡＴ（初回）」の終了後に「第２ＡＴ」に移行しない場合、言い換えると、「第１ＡＴ（初回）」の終了後に「通常（「通常（非有利区間）」「通常（有利区間）」）」に移行する場合、副制御回路１０１は、次回のモードを示唆する演出を実行する。具体的には、副制御回路１０１は、表示ユニット１００において、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示とともに、次回のモードに応じた演出を実行する。「第１ＡＴ（初回）」の終了表示、及び、次回のモードに応じた演出は任意であるが、一例として、副制御回路１０１は、表示ユニット１００において、所定のキャラクタが夜空を見上げている演出（「第１ＡＴ（初回）」の終了表示）を行うとともに、当該夜空に“三角マーク”“四角マーク”“丸マーク”“星マーク”などのマークを表示（次回のモードに応じた演出）する。

【２５０７】

そのため、同図（ａ）のように「第１ＡＴ（初回）」が終了時に有利区間が終了しない場合には、副制御回路１０１は、所定のキャラクタが夜空を見上げている演出において、夜空に次回のモードに応じたマークを表示する演出を行う。

【２５０８】

一方で、「第１ＡＴ（初回）」が終了した時点で、有利区間が開始してから８００ゲームが経過していた場合には、同図（ｂ）に示すように、「第１ＡＴ（初回）」が終了すると、有利区間を終了して、「通常（非有利区間）」に出玉状態が移行する。ここで、次回のモードは、有利区間において設定されているＭＡＰに基づき決定されるが、有利区間が終了してしまうとＭＡＰもリセットされてしまうため、次回のモードを決定することができない。（リセット前のＭＡＰに基づいて次回のモードを決定してしまうと、「第１ＡＴ（初回）」の終了時に、当該次回のモードに応じた演出を行ってしまうと誤ったモードを報知することになってしまう）。

【２５０９】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、「第１ＡＴ（初回）」の終了時に「第１ＡＴ（初回）」の終了表示を行うとともに、「第１ＡＴ（初回）」が終了してからモードが設定されるまで（言い換えると、「通常（非有利区間）」から「通常（有利区間）」に移行するまで）の各遊技（言い換えると、「通常（非有利区間）」中の各遊技）においても、この終了表示を継続して実行する。そして、有利区間への移行に伴いＭＡＰ及びモードが設定されると、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示とともに、次回のモードに応じた演出を実行する。

【２５１０】

ここで、図３８７（Ｂ）は、「第１ＡＴ（初回）」終了後に有利区間を終了する場合の演出制御の概要を示す図である。同図（１）に示すように、副制御回路１０１は、「第１ＡＴ（初回）」が終了すると、表示ユニット１００に対して、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示（所定のキャラクタが夜空を見上げている表示）を行う。このとき、「第１ＡＴ（

初回）」の終了に伴い有利区間も終了し、モードを設定するためのＭＡＰがリセットされてしまうため、副制御回路１０１は、次回のモードに応じた演出を実行しない。

【２５１１】

「第１ＡＴ（初回）」の終了に伴い有利区間も終了すると、「通常（非有利区間）」に移行するが、（３）副制御回路１０１は、「通常（非有利区間）」の各遊技においても、表示ユニット１００に「第１ＡＴ（初回）」の終了表示を継続し続ける。このときも、非有利区間中はモードを設定することがないため、副制御回路１０１は、次回のモードに応じた演出を実行しない。

【２５１２】

そして、「通常（非有利区間）」では、有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、有利区間移行時に設定されるＭＡＰからモード（「初回」欄に規定されたモード）が特定されて設定される。そのため、有利区間への移行抽籤に当籤すると、（４）副制御回路１０１は、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示とともに、設定したモードに応じた演出を実行する。一例として、モードＡが設定された場合には夜空に“三角マーク”を表示し、モードＢが設定された場合には夜空に“四角マーク”を表示し、モードＣが設定された場合には夜空に“丸マーク”を表示し、モードＤが設定された場合には夜空に“星マーク”を表示する。

【２５１３】

なお、設定したモードに応じた演出を実行するタイミングは任意である。すなわち、有利区間への移行抽籤は、開始操作（スタートレバーＯＮ）を契機に行われるため、モードの設定も開始操作の直後に行われる。そのため、設定したモードに応じた演出は、有利区間への移行抽籤に当籤した遊技における開始操作から第１停止操作までの間において行うこともでき、また、有利区間への移行抽籤に当籤した遊技における第１停止操作から第２停止操作までの間において行うこともでき、また、有利区間への移行抽籤に当籤した遊技における第２停止操作から第３停止操作までの間において行うこともでき、また、有利区間への移行抽籤に当籤した遊技における第３停止操作後に行うこともできる。

【２５１４】

このような演出制御により、本実施形態のパチスロ機１では、有利区間の終了に伴いモード及びＭＡＰがリセットされた場合であっても、モードが再設定されるまで、リセットされる前に実行していた「第１ＡＴ（初回）」の終了表示を継続して実行し続けるため、違和感のない演出制御が可能になる。

【２５１５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２５１６】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２５１７】

パチスロ機１では、報知状態である「第１ＡＴ（初回）」と非報知状態である「通常」とを有するとともに、「通常」には、非有利区間である「通常（非有利区間）」と、有利区間である「通常（有利区間）」とが含まれる。

【２５１８】

また、主制御基板７１は、「通常（有利区間）」において「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤に当籤すると、「第１ＡＴ（初回）」を開始可能であり、また、「第１ＡＴ（初回）」において規定回数の遊技が行われると、「第１ＡＴ（初回）」を終了可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【２５１９】

また、主制御基板７１は、「第１ＡＴ（初回）」が終了して、「通常」に移行すると、「第２ＡＴ」への移行期待度が異なるモードの中から一のモードをＭＡＰを参照して決定可能であるとともに、決定したモードを設定可能である。ただし、「第１ＡＴ（初回）」の終了とともに有利区間が終了することがあり、このような場合には、「第１ＡＴ（初回）」の終了時に次回のモードを設定せずに、「第１ＡＴ（初回）」が終了した後に有利区間への移行抽籤に当籤した場合に、次回のモードを設定するため、主制御基板７１は、前記遊技情報設定手段として機能する。なお、モードは、「第１ＡＴ（初回）」が実行されることを契機に切り替わる情報である。

【２５２０】

また、主制御基板７１は、「第１ＡＴ（初回）」において「第２ＡＴ」への移行抽籤を行っており、特に、設定しているモードを参照して、この移行抽籤を行う。そして、この移行抽籤に当籤した場合には、「第２ＡＴ」のストックを付与して出玉状態を「第２ＡＴ」に移行するため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【２５２１】

また、副制御基板７２は、「第２ＡＴ」への移行抽籤に非当籤のまま「第１ＡＴ（初回）」が終了すると、表示ユニット１００において、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示とともに、次回のモードに応じた演出を実行する。このとき、副制御基板７２は、「第１ＡＴ（初回）」の終了時に次回のモードが設定されていない場合には、「第１ＡＴ（初回）」終了後の「通常（非有利区間）」においても、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示を維持し、その後、有利区間への移行に伴いモードが設定されると、「第１ＡＴ（初回）」の終了表示とともに設定したモードに応じた演出を実行するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出実行手段として機能する。

【２５２２】

［第１ＡＴ（初回）のナビ制御］

続いて、図３８８を参照して、「第１ＡＴ（初回）」における正解の押し順のナビ制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「第１ＡＴ」として、「通常（有利区間）」から移行可能な「第１ＡＴ（初回）」と、「第２ＡＴ」から移行可能な「第１ＡＴ（連荘）」とを有する。「第１ＡＴ」は、１６回の遊技が行われると終了する出玉状態であり、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順が報知（ナビ）される。具体的には、「第１ＡＴ（連荘）」では、１００％の割合で正解の押し順が報知される一方で、「第１ＡＴ（初回）」では、概ね２回に１回の割合で正解の押し順が報知される。以下では、「第１ＡＴ（初回）」における正解の押し順の報知頻度について説明する。なお、本実施形態のパチスロ機１では、「第１ＡＴ（連荘）」では、必ず正解の押し順を報知するが、これに限られるものではなく、少なくとも「第１ＡＴ（初回）」よりも高い頻度で正解の押し順を報知可能であればよい。

【２５２３】

図３８８（Ａ）は、「第１ＡＴ（初回）」におけるナビ状態を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、“ナビ状態１”と“ナビ状態２”とを有する。“ナビ状態１”は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない状態である。また、“ナビ状態２”は、遊技者にとって有利な停止操作の情報（正解の押し順）を報知する状態である。なお、“ナビ状態２”では、押し順ベルの種別毎にナビ種別が規定されているが、規定されているナビ種別は、対応する押し順ベルにおいて正解の押し順に対応している。すなわち、ナビ種別１は、「左中右」の押し順を報知するナビ種別であり、ナビ種別２は、「左右中」の押し順を報知するナビ種別であり、ナビ種別３は、「中左右」の押し順を報知するナビ種別であり、ナビ種別４は、「中右左」の押し順を報知するナビ種別であり、ナビ種別５は、「右左中」の押し順を報知するナビ種別であり、ナビ種別６は、「右中左」の押し順を報知するナビ種別である。なお、本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベル以外の役については、押し順の報知を行わないものとする。

【２５２４】

主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」において押し順ベルが内部当籤役として決定

された遊技では、現在のナビ状態に応じて押し順ナビの有無を制御し、現在のナビ状態が“ナビ状態１”である場合には何らの押し順も報知せず、現在のナビ状態が“ナビ状態２”である場合には正解の押し順を報知する。そして、主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」では、直近に払い出されたメダルの枚数に応じて、ナビ状態を制御する。なお、直近に払い出されたメダルの枚数とは、現在の遊技よりも前の単位遊技において払い出されたメダルの枚数のうち、直近の払出枚数をいう。また、この払出枚数には、再遊技の作動を含めることとしてもよく、含めないこととしてもよい。一方で、「はずれ」入賞時の０枚のメダルの払い出しは、この払出枚数に含める。例えば、３ゲーム前の遊技において１枚のメダルが払い出され、２ゲーム前の遊技において０枚、１ゲーム前の遊技において再遊技の作動が行われた場合、払出枚数に再遊技の作動を含めない場合には、２ゲーム前の０枚が直近の払出枚数となり、払出枚数に再遊技の作動を含める場合には、１ゲーム前の再遊技の作動（ＢＥＴ数と同数）が直近の払出枚数となる。なお、本実施形態のパチスロ機１では、払出枚数に再遊技の作動を含めないでナビ状態を制御する。

【２５２５】

具体的には、主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」が開始されると、ナビ状態として“ナビ状態２”をセットする。すなわち、「第１ＡＴ（初回）」の開始直後は、ナビ状態が“ナビ状態２”となっている。そして、主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」の“ナビ状態２”の単位遊技において７枚のメダルが払い出されると、ナビ状態を“ナビ状態２”から“ナビ状態１”に変更する。そして、主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」の“ナビ状態１”の単位遊技において、０～３枚の何れかの枚数のメダルが払い出されると、ナビ状態を“ナビ状態１”から“ナビ状態２”に変更する。その後、主制御回路９１は、“ナビ状態１”と“ナビ状態２”とを、７枚の払い出し及び０～３枚の何れかの枚数の払い出しに応じて変更することを繰り返す。

【２５２６】

なお、払出枚数と入賞態様（表示された図柄の組合せ）とは対応しているため、このように払出枚数に応じてナビ状態を制御することは、表示された図柄の組合せ（入賞態様）に応じてナビ状態を制御することと同義である。すなわち、主制御回路９１は、７枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（及びリプレイに対応する図柄の組合せ）以外の図柄の組合せが表示された場合に、ナビ状態として“ナビ状態２”をセットし、７枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（及びリプレイに対応する図柄の組合せ）が表示された場合に、ナビ状態として“ナビ状態１”をセットするということができる。

【２５２７】

また、本実施形態のパチスロ機１では、７枚の払い出し及び０～３枚の何れかの枚数の払い出しに応じてナビ状態を制御することとしているが、この枚数は一例に過ぎない。例えば、主制御回路９１は、７枚のメダルが払い出された場合にナビ状態を“ナビ状態２”から“ナビ状態１”に変更し、７枚よりも少ないメダル（０枚を含む）が払い出された場合にナビ状態を“ナビ状態１”から“ナビ状態２”に変更することとしてもよい。また、主制御回路９１は、今回の遊技において用いられらたメダルの枚数（ＢＥＴ数）よりも多い（又は以上の）メダルが払い出された場合にナビ状態を“ナビ状態２”から“ナビ状態１”に変更し、今回の遊技において用いられらたメダルの枚数（ＢＥＴ数）以下（又はよりも少ない）メダル（０枚を含む）が払い出された場合にナビ状態を“ナビ状態１”から“ナビ状態２”に変更することとしてもよい。また、払出枚数に再遊技の作動を含める場合には、今回の遊技において用いられらたメダルの枚数と同数のメダルが払い出されたものとして、ナビ状態を制御することができる。

【２５２８】

続いて、図３８８（Ｂ）を参照して、ナビ状態の制御方法について具体的に説明する。同図（ａ）に示すように、“ナビ状態２”の遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定されると、主制御回路９１は、正解の押し順を報知する。この報知に従うことで、押し順に正解するため、７枚のメダルが払い出される。その結果、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態２”から“ナビ状態１”に変更する。

【２５２９】
続いて、同図（ｂ）は、ナビあり時に押し順ミスが行われた場合（ナビに従わずに停止操作を行った場合）のナビ状態の制御例である。“ナビ状態２”の遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定されると、主制御回路９１は、正解の押し順を報知する。この報知に従わずに停止操作を行ってしまうと、押し順に不正解となるため、０枚又は１枚のメダルが払い出される。このような場合には、押し順の報知が行われたにもかかわらず、７枚のメダルが払い出されていないため、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態２”のまま維持する。
【２５３０】
続いて、同図（ｃ）は、ナビ無し時に自力で押し順に正解した場合のナビ状態の制御例である。“ナビ状態１”の遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定されると、主制御回路９１は、正解の押し順を報知しないが、遊技者の停止操作の順序が偶然に正解の押し順であることがある。正解の押し順である場合には、７枚のメダルが払い出される。このような場合には、現在のナビ状態が“ナビ状態１”であるにもかかわらず７枚のメダルが払い出されたため、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態１”のまま維持する。
【２５３１】
また、同図（ｄ）に示すように、“ナビ状態１”の遊技において内部当籤役として押し順ベルが決定されると、主制御回路９１は、正解の押し順を報知しない。そして、遊技者の停止操作の順序が正解の押し順ではない場合には、０枚又は１枚のメダルが払い出される。その結果、７枚のメダルが払い出されていないため、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態１”から“ナビ状態２”に変更する。
【２５３２】
続いて、同図（ｅ）（ｆ）は、押し順ベルではなく共通ベル（「Ｆ＿共通ベル」）が内部当籤役として決定された場合のナビ状態の制御例である。本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベル以外の役については押し順の報知を行わないため、同図（ｅ）に示すように、“ナビ状態２”の遊技において内部当籤役として共通ベルが決定された場合、及び、同図（ｆ）に示すように、“ナビ状態１”の遊技において内部当籤役として共通ベルが決定された場合の何れにおいても、主制御回路９１は、停止操作の情報を報知しない。そして、共通ベルが内部当籤役として決定された遊技では、停止操作の態様に関係なく７枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるため、当該遊技では、７枚のメダルが払い出されることになる。その結果、同図（ｅ）に示すように、共通ベルが内部当籤役として決定された“ナビ状態２”の遊技では、停止操作の情報の報知が行われないまま、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態２”から“ナビ状態１”に変更する。また、同図（ｆ）に示すように、共通ベルが内部当籤役として決定された“ナビ状態１”の遊技では、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態１”のまま維持する。
【２５３３】
続いて、同図（ｇ）（ｈ）は、ベル以外の小役が内部当籤役として決定された場合のナビ状態の制御例である。なお、同図（ｇ）（ｈ）では、ベル以外の小役として弱チェリー（「Ｆ＿弱チェ」）を例に示している。本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベル以外の役については押し順の報知を行わないため、同図（ｇ）に示すように、“ナビ状態２”の遊技において内部当籤役として弱チェリーが決定された場合、及び、同図（ｈ）に示すように、“ナビ状態１”の遊技において内部当籤役として弱チェリーが決定された場合の何れにおいても、主制御回路９１は、停止操作の情報を報知しない。そして、弱チェリーが内部当籤役として決定された遊技では、停止操作の態様に関係なく２枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるため、当該遊技では、２枚のメダルが払い出されることになる。その結果、同図（ｇ）に示すように、弱チェリーが内部当籤役として決定された“ナビ状態２”の遊技では、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態２”のまま維持する。また、同図（ｈ）に示すように、弱チェリーが内部当籤役として決定された“ナビ状態１”の遊技では、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態１”から“ナビ状態２”に変更する。

【２５３４】
続いて、同図（ｉ）（ｊ）は、リプレイ役が内部当籤役として決定された場合のナビ状態の制御例である。本実施形態のパチスロ機１では、押し順ベル以外の役については押し順の報知を行わないため、同図（ｉ）に示すように、“ナビ状態２”の遊技において内部当籤役としてリプレイ役が決定された場合、及び、同図（ｊ）に示すように、“ナビ状態１”の遊技において内部当籤役としてリプレイ役が決定された場合の何れにおいても、主制御回路９１は、停止操作の情報を報知しない。そして、リプレイ役が内部当籤役として決定された遊技では、停止操作の態様に関係なく再遊技の作動に係る図柄の組合せが表示される。ここで、本実施形態のパチスロ機１では、払出枚数に再遊技の作動を含めないでナビ状態を制御するため、同図（ｉ）に示すように、リプレイ役が内部当籤役として決定された“ナビ状態２”の遊技では、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態２”のまま維持する。また、同図（ｊ）に示すように、リプレイ役が内部当籤役として決定された“ナビ状態１”の遊技では、主制御回路９１は、ナビ状態を“ナビ状態１”のまま維持する。

【２５３５】
以上、ナビ状態の制御方法について説明したが、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、一度も押し順の報知が行われることなく、「第１ＡＴ（初回）」が終了した場合に、「第２ＡＴ」のストックを付与する。ここで、「第１ＡＴ（初回）」は“ナビ状態２”から開始されるため、押し順の報知が一度も行われずに「第１ＡＴ（初回）」が終了する場合とは、例えば、「第１ＡＴ（初回）」において一度も押し順ベルに当籤しない場合の他、共通ベルが内部当籤役として決定された遊技では、押し順の報知が行われることなく、ナビ状態が“ナビ状態１”となるため、例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定される遊技の前の遊技で共通ベルが内部当籤役として決定される場合などである。

【２５３６】
このように本実施形態のパチスロ機１では、「第１ＡＴ」として「通常（有利区間）」から移行可能な「第１ＡＴ（初回）」と、「第２ＡＴ」から移行可能な「第１ＡＴ（連荘）」とを有し、両者において押し順の報知頻度を異ならせる。具体的には、「第１ＡＴ（初回）」では、報知頻度を抑えることで、出玉を抑えることができ、結果、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制することができる。一方で、「第１ＡＴ（連荘）」では、正解の押し順を必ず報知するため、遊技者が望む出玉感も持たせることができ、バランスのある出玉制御が可能になる。

【２５３７】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２５３８】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２５３９】
パチスロ機１では、「通常（有利区間）」と「第２ＡＴ」と「第１ＡＴ」とを有するとともに、「第１ＡＴ」には、「通常（有利区間）」から移行可能な「第１ＡＴ（初回）」と「第２ＡＴ」から移行可能な「第１ＡＴ（連荘）」とが含まれる。また、パチスロ機１では、正解の押し順で停止操作が行われた場合に７枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に０枚又は１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される、複数の押し順ベルを有する。

【２５４０】
そして、主制御基板７１は、「通常（有利区間）」において「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤に当籤すると「第１ＡＴ（初回）」を開始可能であり、また、「第２ＡＴ」にお

いて「第１ＡＴ（連荘）」への移行抽籤に当籤すると「第１ＡＴ（連荘）」を開始可能である。また、主制御回路９１は、「第１ＡＴ」において１６回の遊技が行われると、「第１ＡＴ」を終了可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【２５４１】

また、主制御基板７１は、「第１ＡＴ」において押し順ベルが内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知可能であり、特に、「第１ＡＴ（初回）」では、押し順ベルが内部当籤役として決定されると、直近に払い出されたメダルの枚数に応じて、正解の押し順を報知するか否かを制御し、「第１ＡＴ（連荘）」では、押し順ベルが内部当籤役として決定されると、「第１ＡＴ（初回）」よりも高い頻度で正解の押し順を報知するため、主制御基板７１は、報知手段として機能する。

【２５４２】

また、主制御基板７１は、一度も押し順の報知が行われることなく、「第１ＡＴ（初回）」が終了した場合に、「第２ＡＴ」のストックを付与するため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【２５４３】

［抽籤処理におけるデータ圧縮制御］

続いて、図３８９～図３９１を参照して、抽籤処理におけるデータ圧縮制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、様々なパラメータを用いて各種の抽籤処理を行い、得られた抽籤結果に応じて遊技を制御する。一例として、主制御回路９１は、「第１ＡＴ（初回）」の開始時に（言い換えると、「第１ＡＴ（初回）」への移行を契機として）、「第２ＡＴ」への移行抽籤を行っているが、この移行抽籤では、抽籤状態、モード及び設定値がパラメータとして用いられる。

【２５４４】

図３８９（Ａ）は、本制御と比較するための比較制御例を説明するための図である。同図（ａ）に示すように、パラメータ「抽籤状態」として３種類の値を持ち、パラメータ「モード」として４種類の値を持ち、パラメータ「設定値」として６種類の値を持つ場合、それぞれのパラメータに応じて抽籤処理に抽籤結果（決定結果）を得るためには、「低確、モードＡ、設定１」～「高確、モードＤ、設定６」までの７２種類の抽籤テーブルが必要になる。

【２５４５】

続いて、同図（ｂ）は、７２種類の抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、同図におけるａ１～ｌ６は、抽籤値であり、所定の値が規定されている。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、「第２ＡＴ」への移行抽籤の抽籤結果（決定結果）として、はずれの他に決定結果１～決定結果５の５種類の決定結果を有する。そして、これら抽籤テーブルを用いる結果、抽籤処理に用いたパラメータの値に応じて、例えば、同図（ｃ）に示すような決定結果が得られる。

【２５４６】

なお、決定結果の内容は任意であるが、例えば、決定結果１は、「第２ＡＴ」のストックを１つ付与する内容であり、決定結果２は、「第２ＡＴ」のストックを１つ付与するとともに、“前半パート”において獲得可能なポイントを１ポイント付与する内容であり、決定結果３は、「第２ＡＴ」のストックを１つ付与するとともに、“前半パート”において獲得可能なポイントを４ポイント付与する内容であり、決定結果４は、「第２ＡＴ」のストックを２つ付与するとともに、“前半パート”において獲得可能なポイントを８ポイント付与する内容であり、決定結果５は、「第２ＡＴ」のストックを２つ付与するとともに、“前半パート”において獲得可能なポイントを１２ポイント付与する内容である。

【２５４７】

このような抽籤テーブルを用いて抽籤処理を行う場合、一つ当たりの抽籤テーブルのサイズが５Ｂｙｔｅとすると、７２種類の抽籤テーブルにより３６０Ｂｙｔｅ（＝７２×５）のデータ容量が必要になる。

【２５４８】

続いて、図３９０（Ｂ）は、本制御の概要を説明するための図である。３種類の値を持つパラメータと、４種類の値を持つパラメータと、６種類の値を持つパラメータとを用いて抽籤処理を行う場合、比較制御のように７２種類の抽籤テーブルが必要になる。ここで、同図（ａ）に示すように、パラメータ「抽籤状態」及び「設定値」が同じ値であり、パラメータ「モード」の値が異なる場合に、パチスロ機１の設計として得たい決定結果の割合が共通であるならば、これら共通の部分を１種類のテーブルとして見ることができる。

【２５４９】

一例として、「低確、設定１」である場合の「モードＡ」では、決定結果として決定結果１、決定結果２及び決定結果３が３：１：１の割合で得られ、同じ「低確、設定１」である場合の「モードＢ」では、決定結果として決定結果２、決定結果３及び決定結果４が３：１：１の割合で得られ、同じ「低確、設定１」である場合の「モードＣ」では、決定結果として決定結果３、決定結果４及び決定結果５が３：１：１の割合で得られる例について考える。このような例では、パラメータ「モード」の値（モードＡ、モードＢ、モードＣ）に応じて得られる決定結果は異なるものの、設計として得たい決定結果の割合は、３：１：１で共通であるため、本制御では、これら共通の部分を１種類のテーブルとして見る。

【２５５０】

具体的には、同図（ｂ）に示すように、本制御では、パラメータ「抽籤状態」及びパラメータ「設定値」に対応付けて１８種類の抽籤テーブルを設ける。ここで、同図（ｃ）は、これら１８種類の抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、同図におけるａ１～ｉ６は、抽籤値であり、所定の値が規定されている。本制御においても比較制御と同様に、最終的に決定結果１～決定結果５の５種類の決定結果を得たいものの、パラメータ「モード」については抽籤テーブルを持たないため、５種類よりも多い抽籤結果（参照値）を有する。同図に示す例では、はずれの他に参照値１～参照値８の８種類の抽籤結果を有している。

【２５５１】

本制御では、主制御回路９１は、パラメータ「抽籤状態」の値及びパラメータ「設定値」の値に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤処理を行い、抽籤結果（参照値）を取得する。こうして得られた参照値には、パラメータ「モード」の値が反映されていないため、主制御回路９１は、続いて、抽籤結果として得られた参照値とパラメータ「モード」の値とを用いてマスク処理を行い決定結果を取得する。ここで、同図（ｄ）は、モード対応テーブルである。モード対応テーブルは、パラメータ「モード」の値のそれぞれに対して、参照値毎に一の決定結果を対応付けるテーブルであり、マスク処理の処理結果を示している。

【２５５２】

主制御回路９１は、パラメータ「抽籤状態」の値及びパラメータ「設定値」の値を用いた抽籤処理により参照値（抽籤結果）が得られると、パラメータ「モード」の値と得られた参照値とに応じて一義的に定まる決定結果を取得する。例えば、抽籤処理により得られた参照値が参照値４である場合、パラメータ「モード」の値が「モードＡ」であるときは決定結果として決定結果１を取得し、パラメータ「モード」の値が「モードＢ」であるときは決定結果として決定結果２を取得し、パラメータ「モード」の値が「モードＣ」であるときは決定結果として決定結果３を取得し、パラメータ「モード」の値が「モードＤ」であるときは決定結果として決定結果３を取得する。

【２５５３】

これにより、本制御では、パラメータ「モード」については抽籤処理においては参照しないものの、パラメータ「モード」の値に応じて最終的に取得する決定結果を異ならせることができる。言い換えると、「第２ＡＴ」への移行抽籤の決定結果を、パラメータ「抽籤状態」の値及びパラメータ「設定値」の値だけでなく、パラメータ「モード」の値に応じても異ならせることができる。

【２５５４】

このような本制御の場合、一つ当たりの抽籤テーブルのサイズが８Ｂｙｔｅとすると、

１８種類の抽籤テーブルにより１４４Ｂｙｔｅ（＝１８×８）のデータ容量が必要になる。また、８種類の参照値と４種類のモードとを対応付けるモード対応テーブルとして、３２Ｂｙｔｅ（＝４×８）のデータ容量が必要になるため、合計で１７６Ｂｙｔｅ（＝１４４＋３２）のデータ容量が必要になる。比較制御の場合には、３６０Ｂｙｔｅのデータ容量が必要になるため、本制御によれば、抽籤処理に用いるデータ容量を圧縮することができる。

【２５５５】

続いて、図３９１（Ｃ）は、本実施形態のパチスロ機１における「第２ＡＴ」への移行抽籤制御を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、パラメータ「抽籤状態」及び「設定値」が同じ値である場合、「モードＡ」「モードＢ」「モードＣ」では、設計として得たい決定結果の割合が共通であるが、「モードＤ」は異なっている。ただし、本実施形態では、「モードＤ」である場合、「第２ＡＴ」への移行抽籤の決定結果にパラメータ「抽籤状態」の値が影響を与えない。

【２５５６】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、同図（ａ）に示すように、パラメータ「抽籤状態」及びパラメータ「設定値」に対応付けた１８種類の抽籤テーブルと、パラメータ「モード」の「モードＤ」及びパラメータ「設定値」に対応付けた６種類の抽籤テーブルとの合計２４種類の抽籤テーブルを設ける。

【２５５７】

続いて、同図（ｂ）は、これら２４種類の抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、同図におけるａ１～ｉ６は、抽籤値であり、所定の値が規定されている。パラメータ「抽籤状態」及びパラメータ「設定値」に対応付けた１８種類の抽籤テーブルでは、抽籤処理の後にパラメータ「モード」の値を用いたマスク処理を行うため、はずれの他に参照値１～参照値８の８種類の抽籤結果を有する。これに対して、パラメータ「モード」の「モードＤ」及びパラメータ「設定値」に対応付けた６種類の抽籤テーブルでは、パラメータ「抽籤状態」「モード」「設定値」に応じた抽籤が行われることになるため（抽籤状態は影響を与えない）、はずれの他に決定結果１～決定結果５の５種類の抽籤結果を有する。

【２５５８】

続いて、同図（ｃ）は、モード対応テーブルである。モード対応テーブルは、パラメータ「モード」の「モードＡ」「モードＢ」「モードＣ」のそれぞれに対して、参照値毎に一の決定結果を対応付けるテーブルであり、マスク処理の処理結果を示している。

【２５５９】

主制御回路９１は、現在のモードが「モードＡ」「モードＢ」「モードＣ」の何れかである場合には、パラメータ「抽籤状態」の値及びパラメータ「設定値」の値を用いた抽籤処理により参照値（抽籤結果）を取得する。そして、パラメータ「モード」の値と得られた参照値とに応じて一義的に定まる決定結果を取得する。一方で、主制御回路９１は、現在のモードが「モードＤ」である場合には、パラメータ「設定値」の値を用いた抽籤処理により決定結果（抽籤結果）を直接取得する。このような本実施形態のパチスロ機１における制御においても、各種パラメータを用いて多様な抽籤結果を得ることができるとともに、抽籤処理に用いるデータ容量を圧縮することができる。

【２５６０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２５６１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２５６２】

また、パチスロ機１では、「通常（有利区間）」と「第１ＡＴ（初回）」と「第２ＡＴ」とを有するとともに、「通常（有利区間）」において「第１ＡＴ（初回）」への移行抽籤に用いるパラメータ「抽籤状態」と、「第１ＡＴ（初回）」への移行を契機として行う「第２ＡＴ」への移行抽籤に用いるパラメータ「抽籤状態」「モード」「設定値」とを有する。そして、主制御基板７１は、「通常（有利区間）」においてパラメータ「抽籤状態」の値を用いて「第１ＡＴ（初回）」に移行するか否かを決定するため、主制御基板７１は、第１決定手段として機能する。

【２５６３】

また、主制御基板７１は、「第１ＡＴ（初回）」への移行を契機として、パラメータ「抽籤状態」「モード」「設定値」の値を用いて「第２ＡＴ」に移行するか否かを決定するため、主制御基板７１は、第２決定手段として機能する。このとき、主制御基板７１は、パラメータ「抽籤状態」「モード」「設定値」のうちの一部であるパラメータ「抽籤状態」「設定値」の値を用いて複数の抽籤結果の中から一の抽籤結果を抽籤処理により決定する。また、パチスロ機１では、パラメータ「抽籤状態」「モード」「設定値」のうちのパラメータ「モード」の値のそれぞれに対して、複数の抽籤結果毎に一の決定結果を対応付けるモード対応テーブルを備え、主制御基板７１は、抽籤処理により得られた抽籤結果と、パラメータ「モード」の値とに応じてモード対応テーブルから一義的に定まる決定結果を取得する。そのため、主制御基板７１は、抽籤処理手段及び決定結果取得手段として機能する。

【２５６４】

また、主制御基板７１は、得られた決定結果に応じて遊技を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段及び状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０や設定用ボタンを介して受け付けた設定変更操作に伴い、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能であるため、主制御基板７１は、設定手段として機能する。

【２５６５】

［変形例］

続いて、図３９２～図３９７を参照して、本発明に係るパチスロ機１の変形例について説明する。

【２５６６】

［不利ボーナス中の損失補てん制御］

初めに、図３９２を参照して、不利ボーナス中の損失補てん制御について説明する。図３９２（Ａ）は、本制御における遊技フロー図を示す。本制御に係るパチスロ機１は、ＢＢフラグ間において報知状態（ＡＴ）と非報知状態（非ＡＴ）とを制御するＡＴ機である。

【２５６７】

同図に示すように、パチスロ機１では、ボーナス役の当籤の有無及びボーナスの作動の有無に応じて、非フラグ間とＢＢフラグ間とボーナス（ＢＢ）状態との状態を有する。非フラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態であり、ＢＢフラグ間は、ＢＢ役が内部当籤役として決定されており、かつ、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われていない状態である。また、ボーナス状態は、ＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が作動している状態である。

【２５６８】

本制御のパチスロ機１では、基本的にＢＢフラグ間において遊技が行われる。すなわち、パチスロ機１では、ＢＢ役を内部当籤役として持ち越したＢＢフラグ間において遊技が行われ、遊技者は、ＢＢ役を入賞可能な遊技ではＢＢ役が入賞してしまうことを回避して遊技を行う。なお、停止操作の態様によっては、ＢＢ役が入賞してしまうことがあり、このような場合には、ＢＢフラグ間からボーナス状態に遊技状態が移行してしまう。

【２５６９】

ここで、本制御のパチスロ機１では、上述の実施形態と同様に、ボーナス状態では、非

ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）に比べて、個々の小役が内部当籤役として決定される確率は高くなるが、何れかの小役が内部当籤役として決定される確率は低くなる。そして、本制御のパチスロ機１においても、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、ボーナス状態では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。

【２５７０】

すなわち、本制御のパチスロ機１において、ボーナス状態は、遊技者の停止操作の態様に関係なく、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態（言い換えると、遊技者にとって不利な遊技状態）である。一方で、ＢＢフラグ間は、遊技者の停止操作の態様よっては、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が遊技者にとってプラスな遊技状態となるものの、遊技者が無作為に停止操作を行った場合には、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態となる。

【２５７１】

そこで、本制御のパチスロ機１では、ＢＢフラグ間において出玉状態として非ＡＴとＡＴとを有する。非ＡＴは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない（又は報知される頻度が低い）非報知状態であり、ＡＴは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される（又は報知される頻度が高い）報知状態である。ＢＢフラグ間の出玉状態「非ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されないため、遊技者にとって不利な状態であり、ＢＢフラグ間の出玉状態「ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるため、遊技者にとって有利な状態である。なお、遊技者にとって有利な停止操作の情報とは、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞するために必要な停止操作の情報であり、その内容は任意であるが、例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合の正解の押し順であってよい。

【２５７２】

ここで、遊技者にとって不利なボーナス状態には、ＢＢフラグ間においてＢＢ役が入賞することで移行する（言い換えると、ＢＢ役に応じた図柄の組合せが表示されることで移行する）。出玉状態「非ＡＴ」「ＡＴ」はともにＢＢフラグ間中の出玉状態であるため、ボーナス状態は、出玉状態「非ＡＴ」「ＡＴ」の双方において開始可能な遊技状態である。すなわち、主制御回路９１は、出玉状態「非ＡＴ」においてＢＢ役に応じた図柄の組合せが表示されると、ボーナス状態を開始するとともに、出玉状態「ＡＴ」においてＢＢ役に応じた図柄の組合せが表示された場合にも、ボーナス状態を開始する。また、主制御回路９１は、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が規定値に達するとボーナス状態を終了して、非ボーナス状態の非フラグ間に遊技状態を移行する。すなわち、ボーナス状態の終了条件は、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が規定値に達することである。

【２５７３】

また、出玉状態の移行制御は任意の方法により行うこととしてよく、例えば、主制御回路９１は、ＡＴのストック抽籤などを行い、このストック抽籤に当籤しＡＴのストックが付与された場合に、出玉状態をＡＴに移行することとしてもよい。また、ＡＴの継続期間の管理方法も任意であり、例えば、主制御回路９１は、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＴ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＴ中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＴを終了させることとしてもよい。なお、以下では、ゲーム数により継続期間を管理する例について説明する。

【２５７４】

続いて、図３９２（Ｂ）は、本制御を説明するための遊技の流れの一例である。出玉状態「ＡＴ」は、遊技状態「ＢＢフラグ間」において行われる。ＡＴは、遊技者にとって有利な状態であるため、ＢＢフラグ間のＡＴ中は、メダルが増加する。ここで、ＢＢフラグ間では、ＢＢ役を内部当籤役として持ち越しているため、ＢＢ役が入賞してしまうことがあり、このような場合には、ＢＢフラグ間からボーナス状態に遊技状態が移行してしまう。

【２５７５】

ボーナス状態は、遊技者にとって不利な状態であるため、メダルが減少する。そこで、本制御では、主制御回路９１は、ボーナス状態中に減少したメダルの枚数を計数しておき、この減少分をＡＴの継続期間に補てんする。具体的には、主制御回路９１は、ボーナス状態において遊技に用いたメダルの量と、当該遊技の結果として払い出されたメダルの枚数との差である減少差枚数を、ボーナス状態の各遊技において計数し、ボーナス状態全体での減少差枚数を計数する。そして、主制御回路９１は、計数したボーナス状態全体での減少差枚数に応じて、ＡＴの継続期間を延長（上乗せ）することで、ボーナス状態中の損失を補てんする。

【２５７６】

なお、減少差枚数によるＡＴの継続期間の延長は、任意の方法により実現することとしてよい。例えば、ＡＴの継続期間を差枚数により管理するパチスロ機の場合には、計数したボーナス状態全体での減少差枚数分の差枚数を、ＡＴの継続期間である残り差枚数に加算することで、ＡＴの継続期間を延長することができる。また、例えば、ＡＴの継続期間をゲーム数により管理するパチスロ機の場合には、ＡＴ中の単位遊技当たりのメダル増加枚数の期待値と、ボーナス状態全体での減少差枚数とに応じて、ＡＴの継続期間を延長することができる。具体的には、ボーナス状態全体での減少差枚数が１２０枚であり、ＡＴ中の増加枚数の期待値が１ゲーム当たり４枚である場合には、ＡＴの継続期間である残りゲーム数に３０（＝１２０／４）を加算することで、ＡＴの継続期間を延長することができる。すなわち、ＡＴの継続期間の一単位当たりのメダルの増加枚数の期待値と、ボーナス状態全体での減少差枚数とにより、ＡＴの継続期間を延長することができる。

【２５７７】

なお、本制御では、主制御回路９１は、ボーナス状態全体での減少差枚数を計数することとしているが、補てんのために計数する内容は減少差枚数に限るものではない。例えば、主制御回路９１は、ボーナス状態において行われた単位遊技の回数を計数し、計数したボーナス状態全体での遊技回数に応じて、ＡＴの継続期間を延長（上乗せ）することで、ボーナス状態中の損失を補てんすることとしてもよい。

【２５７８】

この場合においても、主制御回路９１は、遊技回数（ゲーム数）によるＡＴの継続期間の延長は、任意の方法により実現することとしてよい。例えば、ＡＴの継続期間をゲーム数により管理するパチスロ機の場合には、ＡＴ中の単位遊技当たりのメダル増加枚数の期待値と、ボーナス状態中の単位遊技当たりのメダル減少枚数の期待値とに応じて、ボーナス状態全体での遊技回数をＡＴ中の遊技回数に換算することで、ＡＴの継続期間を延長する。具体的には、ＡＴ中の増加枚数の期待値が１ゲーム当たり４枚であり、ボーナス状態中の減少枚数の期待値が１ゲーム当たり２枚であり、ボーナス状態全体での遊技回数が６０ゲームである場合には、ＡＴの継続期間である残りゲーム数に３０（＝６０／２）を加算することで、ＡＴの継続期間を延長することができる。すなわち、ボーナス状態中の単位遊技当たりのメダル減少枚数の期待値及び計数したボーナス状態全体での遊技回数から、ボーナス状態全体での減少差枚数（期待値）を算出することができるため、上述と同様にＡＴの継続期間を延長することができる。

【２５７９】

図３９２（Ｂ）に戻り、ＡＴ中に遊技状態がＢＢフラグ間からボーナス状態に移行した場合、主制御回路９１は、ボーナス状態中及びボーナス状態が終了した後の非フラグ間中は、ＡＴの継続期間を進行させずに、待機状態として制御する。その後、非フラグ間にお

いてＢＢ役に当籤することで、遊技状態がＢＢフラグ間に移行し、主制御回路９１は、ＡＴを再開する。

【２５８０】

続いて、図３９２（Ｃ）は、本制御のパチスロ機１における演出例を示す。同図（ａ）は、ＢＢフラグ間のＡＴ中にＢＢ役が入賞した場合の演出例である。同図に示すように、ＡＴ中の遊技では、所定のＡＴ画面により演出が行われている。続いて、同図（ｂ）は、ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合の演出例である。同図に示すように、ＡＴ中のボーナス状態では、所定のＡＴ画面が維持される。なお、ＡＴは待機状態となっているため、ＡＴの残りゲーム数などは更新されない。続いて、同図（ｃ）は、ＡＴ中のボーナス状態終了時の演出例である。同図に示すように、本制御のパチスロ機１では、ＡＴ中のボーナス状態において計数した計数結果に応じて、ＡＴの継続期間を延長する。同図に示す例では、ＡＴの継続期間が３０ゲーム延長されている。

【２５８１】

このように本制御のパチスロ機１によれば、有利なＡＴ中に不利なボーナス状態が開始されてしまった場合に、不利なボーナス状態中の損失分を有利なＡＴ中の継続期間に上乗せすることで、不利なボーナス状態中の損失分を補てんする。その結果、不利なボーナス状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【２５８２】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、不利なボーナス状態が開始されると、ボーナス状態中の減少差枚数や遊技回数を計数することとしているが、主制御回路９１は、ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合に限り、ボーナス状態中の減少差枚数や遊技回数を計数し、非ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合には、ボーナス状態中の減少差枚数や遊技回数を計数しないこととしてもよく、また、ＡＴ中であるか否かに関係なく（言い換えると、非ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合も）ボーナス状態中の減少差枚数や遊技回数を計数することとしてもよい。このとき、主制御回路９１は、ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合には、当該ボーナス状態中の計数結果に応じて、当該ＡＴの継続期間を延長する。一方で、主制御回路９１は、非ＡＴ中にボーナス状態が開始された場合には、当該ボーナス状態中の計数結果に応じて、次に開始されるＡＴの継続期間を延長することとしてもよい。

【２５８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２５８４】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２５８５】

また、パチスロ機１では、出玉状態「非ＡＴ（通常状態）」と、非ＡＴよりも有利な出玉状態「ＡＴ（有利状態）」と、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態「ボーナス状態（特定状態）」とを有する。また、主制御基板７１は、ＡＴのストックが付与されるとＡＴを開始可能であり、ＡＴの継続期間が終了するとＡＴを終了可能であるとともに、ＢＢ役が入賞するとボーナス状態を開始可能であり、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が規定値に達するとボーナス状態を終了可能であるため、主制御基板７１は、第１状態制御手段及び第２状態制御手段として機能する。

【２５８６】

また、主制御基板７１は、ボーナス状態において、ボーナス状態中の減少差枚数や遊技回数を計数し、この計数結果に応じてＡＴの継続期間を延長可能であるため、主制御基板

７１は、計数手段及び延長制御手段として機能する。
【２５８７】
［不利ボーナス中のＡＴ抽籤］
続いて、図３９３を参照して、不利ボーナス中のＡＴ抽籤制御について説明する。図３９３（Ａ）は、本制御における遊技フロー図を示すが、本制御における遊技フローは、上述した不利ボーナス中の損失補てん制御の遊技フロー（図３９２（Ａ））と同様であるため、詳細な説明は省略する。同図に示すように、本制御に係るパチスロ機１は、ＢＢフラグ間において報知状態（ＡＴ）と非報知状態（非ＡＴ）とを制御するＡＴ機である。
【２５８８】
本制御においてもボーナス状態は、遊技者にとって不利な遊技状態である。すなわち、ボーナス状態では、非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）に比べて、個々の小役が内部当籤役として決定される確率は高くなるが、何れかの小役が内部当籤役として決定される確率は低くなる。そして、本制御のパチスロ機１においても、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、ボーナス状態では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。
【２５８９】
なお、主制御回路９１は、ＢＢ役に応じた図柄の組合せが表示されると、不利なボーナス状態を開始するとともに、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が規定値に達するとボーナス状態を終了して、非ボーナス状態の非フラグ間に遊技状態を移行する。
【２５９０】
このように不利なボーナス状態を有するパチスロ機では、ＢＢ役の入賞を回避し、ＢＢフラグ間において遊技が行われることを想定して遊技性が設計されているが、回避することを想定したＢＢ役が意図せずに入賞してしまった場合、従来では、メダルが減少してしまうだけでなく、ＡＴに関する抽籤も一切行わず、遊技者にとって単に不利な遊技状態となるだけであり、遊技の興趣を損ねてしまっていた。
【２５９１】
そこで、本制御のパチスロ機１では、本来は回避することを想定した遊技者にとって不利なボーナス状態においても、ＡＴに関する抽籤を行う。具体的には、本制御のパチスロ機１では、ＡＴ抽籤の契機となるレア役（「Ｆ＿レア役」）を有し、このレア役を非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）だけでなく、ボーナス状態においても内部当籤役として決定する。そして、主制御回路９１は、レア役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態であるか非ボーナス状態であるかに関係なく、ＡＴ抽籤を行い、このＡＴ抽籤に当籤すると、ＡＴに関する特典（ＡＴのストック）を付与し、出玉状態をＡＴに移行する。
【２５９２】
図３９３（Ｂ）は、本制御のパチスロ機１において内部当籤役を決定するために用いる内部抽籤テーブルの一例であり、同図（ａ）は、ＢＢフラグ間用の内部抽籤テーブルであり、同図（ｂ）は、ボーナス状態用（ＢＢ中ＲＢ用）の内部抽籤テーブルである。同図に示すように、本制御のパチスロ機１では、ＢＢフラグ間及びボーナス状態の双方において、レア役（「Ｆ＿レア役」）を内部当籤役として決定可能に設計されている。なお、同図（ａ）（ｂ）を比較すると、本制御のパチスロ機１では、ボーナス状態中の方がＢＢフラグ間中よりも高い確率でレア役を内部当籤役として決定する。
【２５９３】
また、レア役は、「Ｃ＿レア役」という図柄の組合せに対応しており、停止操作が行われると「Ｃ＿レア役」という図柄の組合せが表示されて、１枚のメダルが払い出される。なお、払い出されるメダルの枚数は任意であるが、遊技に用いるメダルよりも少ない枚数のメダルであることが好ましい。すなわち、レア役は、メダルの払い出しに係る小役であり、特に、ＢＥＴ数（３枚）よりも少ない枚数のメダルが払い出される小役である。

【２５９４】
続いて、図３９３（Ｃ）は、本制御のパチスロ機１においてＡＴ抽籤に用いるＡＴ抽籤テーブルの一例であり、同図（ａ）は、ＢＢフラグ間用のＡＴ抽籤テーブルであり、同図（ｂ）は、ボーナス状態用（ＢＢ中ＲＢ用）のＡＴ抽籤テーブルである。同図に示すように、本制御のパチスロ機１では、レア役が内部当籤役として決定されると、ボーナス状態であるか非ボーナス状態であるかに関係なく、ＡＴ抽籤を行う。なお、同図（ａ）（ｂ）を比較すると、本制御のパチスロ機１では、レア役当籤時のＡＴ抽籤に当籤する確率は、ボーナス状態中の方がＢＢフラグ間中よりも低い。
【２５９５】
続いて、図３９３（Ｄ）は、本制御のパチスロ機１におけるレア役の当籤確率とレア役当籤時のＡＴ抽籤当籤確率との関係を示す図である。同図に示すように、本制御のパチスロ機１では、レア役の当籤確率とレア役当籤時のＡＴ抽籤当籤確率とが、ＢＢフラグ間とボーナス状態とにおいてクロスする。すなわち、レア役の当籤確率は、ボーナス状態の方が高い一方で、レア役当籤時のＡＴ抽籤当籤確率は、ＢＢフラグ間の方が高い。その結果、本制御のパチスロ機１によれば、ＢＢフラグ間であっても不利なボーナス状態であってもＡＴのストック付与に関する期待を持つことができ、不利なボーナス状態である場合に遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。
【２５９６】
特に、レア役の当籤確率とレア役当籤時のＡＴ抽籤当籤確率とが、ＢＢフラグ間とボーナス状態とにおいてクロスするため、不利なボーナス状態では、ＡＴ抽籤のチャンスが多く訪れることになり、遊技の興趣が向上する。一方で、不利なボーナス状態では、ＡＴ抽籤に当籤する確率は低くなるため、利益バランスを損ねることがない。その結果、チャンスは多いものの個々のチャンスの期待度は低いボーナス状態、チャンスは少ないものの個々のチャンスの期待度が高いＢＢフラグ間という異なる遊技性の遊技状態を持つことができ、遊技性が多様化する。
【２５９７】
なお、本制御のパチスロ機１では、ボーナス状態におけるＡＴ抽籤の当籤確率を、ＢＢフラグ間よりも低くしているが、これに限るものではなく、ボーナス状態におけるＡＴ抽籤の当籤確率を、ＢＢフラグ間と同じ確率としてもよく、また、ＢＢフラグ間よりも高い確率としてもよい。また、ボーナス状態におけるＡＴ抽籤の契機となるレア役の当籤確率を、ＢＢフラグ間よりも高くしているが、これに限るものではなく、ボーナス状態におけるレア役の当籤確率を、ＢＢフラグ間と同じ確率としてもよく、また、ＢＢフラグ間よりも低い確率としてもよい。
【２５９８】
また、本制御のパチスロ機１では、レア役をメダルの払い出しに係る小役としている。ここで、不利なボーナス状態は、払い出されたメダルの枚数が規定値に達すると終了するため、ＡＴ抽籤の契機となるレア役をメダルの払い出しに係る小役とすることで、ＡＴ抽籤のチャンスが訪れた場合に不利なボーナス状態の終了に近づくことになり、遊技者にとって有利になり過ぎてしまうことを防止できる。また、ボーナス状態は、メダルの収支の期待値がマイナスの状態であるが、レア役に当籤した場合には、ボーナス状態の終了に近づくことになるため、不利なボーナス状態が長期間継続してしまうことを防止できる。
【２５９９】
このようにレア役をメダルの払い出しに係る小役とすることで、レア役の当籤をボーナス状態の終了と関連付けることができ、好適であるが、本制御はもちろん、レア役を再遊技の作動に係るリプレイ役とした場合においても適用することができる。
【２６００】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２６０１】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。
【２６０２】
また、パチスロ機１では、ＢＢフラグ間の非ＡＴと、非ＡＴよりも遊技者にとって有利なＢＢフラグ間のＡＴと、ボーナスが作動しているボーナス状態とを有するとともに、ボーナス状態は、単位遊技当たりのメダルの収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である。また、パチスロ機１では、ＡＴ抽籤の契機となるレア役を有する。
【２６０３】
また、主制御基板７１は、ＢＢ役が入賞するとボーナス状態を開始可能であり、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数が規定値に達するとボーナス状態を終了可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【２６０４】
また、主制御基板７１は、レア役が内部当籤役として決定されると、ＡＴ抽籤を行い、ＡＴのストックを付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。特に、主制御基板７１は、ＢＢフラグ間よりもボーナス状態の方が高い確率で、レア役を内部当籤役として決定する一方で、ＢＢフラグ間よりもボーナス状態の方が低い確率で当籤するように、レア役を契機とするＡＴ抽籤を行う。
【２６０５】
［ナビあり時の抽籤制御］
続いて、図３９４及び図３９５を参照して、ナビあり時の抽籤制御について説明する。図３９４（Ａ）は、本制御を適用可能な遊技フロー例である。本制御は、何らかの特典付与制御が可能な遊技性において適用可能であり、例えば、チャンスゾーンにおいて適用可能であるとともに、チャンスゾーンに移行するための状態（チャンスゾーンのチャンスゾーン）において適用可能である。同図（ａ）（ｂ）は、チャンスゾーンのチャンスゾーンにおいて適用する場合の遊技フローを示し、同図（ｃ）（ｄ）は、チャンスゾーンにおいて適用する場合の遊技フローを示す。なお、チャンスゾーンのチャンスゾーンは、抽籤機会を多くしてもよい。また、チャンスゾーンのチャンスゾーンであるため、チャンスゾーンに当籤する確率が高くなくてもよい。チャンスゾーンのチャンスゾーンに移行する頻度を多くすることで、遊技者に期待を与える頻度を高くすることができ、飽きを感じさせにくくすることができる。
【２６０６】
同図（ａ）に示す遊技フロー１では、出玉状態として通常、特別状態、ＣＺ（チャンスゾーン）及びＡＴを有する。通常は、非報知状態であり、遊技者にとって不利な状態である。ＡＴは、報知状態であり、遊技者にとって有利な状態である。ＣＺは、ＡＴへの移行期待度が高いチャンスゾーンである。そして、特別状態は、ＡＴへの移行期待度が高いＣＺへの移行期待度が高いチャンスゾーンのチャンスゾーンである。本制御は、チャンスゾーンのチャンスゾーンである特別状態に適用することができる。なお、特別状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が所定の確率で報知される報知状態である。
【２６０７】
同図（ｂ）に示す遊技フロー２では、出玉状態として通常ＡＴ、特別ＡＴ、ＡＴ中ＣＺ（チャンスゾーン）及び特化ゾーンを有する。これら通常ＡＴ、特別ＡＴ、ＡＴ中ＣＺ及び特化ゾーンは、報知状態であり、遊技者にとって有利な状態である。なお、遊技フロー２では、報知状態以外の非報知状態である通常などの状態を有するが同図では省略している。通常ＡＴは、基本的なＡＴ期間であり、特化ゾーンは、ＡＴ期間の延長期待度が高い上乗せ特化ゾーンである。ＣＺ中ＡＴは、特化ゾーンへの移行期待度が高いＡＴ中のチャンスゾーンである。そして、特別ＡＴは、特化ゾーンへの移行期待度が高いＡＴ中ＣＺへの移行期待度が高いチャンスゾーンのチャンスゾーンである。本制御は、チャンスゾーンのチャンスゾーンである特別ＡＴに適用することができる。なお、特別ＡＴは、遊技者に

とって有利な停止操作の情報が所定の確率で報知される報知状態である。
【２６０８】
同図（ｃ）に示す遊技フロー３では、出玉状態として通常、ＣＺ（チャンスゾーン）及びＡＴを有する。通常は、非報知状態であり、遊技者にとって不利な状態である。ＡＴは、報知状態であり、遊技者にとって有利な状態である。ＣＺは、ＡＴへの移行期待度が高いチャンスゾーンである。本制御は、チャンスゾーンであるＣＺに適用することができる。なお、ＣＺは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が所定の確率で報知される報知状態である。
【２６０９】
同図（ｄ）に示す遊技フロー４では、出玉状態として通常ＡＴ、ＡＴ中ＣＺ（チャンスゾーン）及び特化ゾーンを有する。これら通常ＡＴ、ＡＴ中ＣＺ及び特化ゾーンは、報知状態であり、遊技者にとって有利な状態である。なお、遊技フロー４では、報知状態以外の非報知状態である通常などの状態を有するが同図では省略している。通常ＡＴは、基本的なＡＴ期間であり、特化ゾーンは、ＡＴ期間の延長期待度が高い上乗せ特化ゾーンである。ＣＺ中ＡＴは、特化ゾーンへの移行期待度が高いＡＴ中のチャンスゾーンである。本制御は、チャンスゾーンであるＡＴ中ＣＺに適用することができる。なお、ＡＴ中ＣＺは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が所定の確率で報知される報知状態である。
【２６１０】
図３９４（Ａ）に例示したように、本制御は様々な遊技フローのパチスロ機に対して適用することができる。なお、以下では、本制御を適用する状態を、特別状態と呼ぶことがある。この特別状態は、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態であり、主制御回路９１は、開始条件を満たすと特別状態を開始し、また、終了条件を満たすと特別状態を終了する。なお、特別状態の終了条件は任意であるが、例えば、保障ゲーム数の間は終了抽籤を行わず、保障ゲーム数が経過した後に終了抽籤を行うとともに、この終了抽籤において終了が決定されることを終了条件としてもよい。
【２６１１】
続いて、図３９４（Ｂ）は、本制御のパチスロ機１における内部当籤役の種別を示す図である。本制御のパチスロ機１では、１０枚ベル（「Ｆ＿左１ｓｔ＿１０枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１０枚ベル」）と１５枚ベル（「Ｆ＿左１ｓｔ＿１５枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１５枚ベル」）とを有する。１０枚ベル及び１５枚ベルは、いわゆる押し順ベルであり、停止操作の態様（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である。具体的には、１０枚ベルが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順で停止操作が行われると、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。また、１５枚ベルが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると、１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、不正解の押し順で停止操作が行われると、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示される。主制御回路９１は、特別状態において１０枚ベル又は１５枚ベルが内部当籤役として決定されると、所定の確率で正解の押し順を報知する。
【２６１２】
なお、正解の押し順は、押し順ベルの種別に応じて異なる。また、押し順正解時に払い出されるメダルの枚数は、１０枚又は１５枚に限るものではなく、また、２種類の押し順ベルにおいて共通の枚数であってもよい。同様に、押し順不正解時に払い出されるメダルの枚数は、１枚に限るものではなく、また、２種類の押し順ベルにおいて異なる枚数であってもよい（なお、押し順不正解時に払い出されるメダルの枚数は、０枚であってもよい）。また、押し順の択数を３択としているが、３択に限るものではない。また、押し順ベルの種類を２種類としているが、これに限るものではなく、１種類であってもよく、また、３種類以上であってもよい。
【２６１３】
続いて、図３９４（Ｂ）は、本制御のパチスロ機１における特典付与制御の概要を示す

図である。なお、本制御において付与する特典は任意であり、例えば、チャンスゾーンへの移行であってもよく、また、ＡＴへの移行であってもよく、また、特化ゾーンへの移行であってもよい。本制御では、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順が報知される（ナビあり）と特典付与の抽籤を行い、当籤すると特典を付与する。一方で、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順が報知されない（ナビなし）と、特典付与の抽籤を行わず、特典を付与しない。また、主制御回路９１は、１５枚ベルが内部当籤役として決定された場合は、正解の押し順が報知されたか否かに関係なく、特典付与の抽籤を行わず、特典を付与しない。すなわち、本制御では、１０枚ベルが内部当籤役として決定された遊技において、正解の押し順が報知されると、特典を付与する可能性がある。なお、正解の押し順が報知された場合ではなく、正解の押し順が報知され、かつ、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示された場合（言い換えると、報知された正解の押し順に従い停止操作が行われた場合）に特典付与の抽籤を行い、正解の押し順が報知されても、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されない場合（言い換えると、報知された正解の押し順に従わずに停止操作が行われた場合）には、特典付与の抽籤を行わないこととしてもよい。

【２６１４】

続いて、図３９４（Ｄ）は、１０枚ベル当籤時のナビあり時に行う特典付与の抽籤において用いる特典付与抽籤テーブルを示す図である。特典付与抽籤テーブルは、モード毎に特典付与抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。本制御のパチスロ機１では、主制御回路９１は、１０枚ベル当籤時のナビあり時には、現在のモードに応じて特典付与の抽籤を行い、抽籤結果として当籤が決定されると特典を付与し、抽籤結果として非当籤が決定されると特典を付与しない。同図に示すように、特典付与の抽籤は、モードに応じて当籤確率が異なり、モード１は特典付与の抽籤に当籤する確率が最も低く、モード２は特典付与の抽籤に当籤する確率が次に低く、モード３は特典付与の抽籤に当籤する確率が次に低く、モード４は特典付与の抽籤に当籤する確率が最も高い。

【２６１５】

続いて、図３９５（Ｅ）は、特典付与の当籤期待度を規定するモードの移行抽籤において用いるモード移行抽籤テーブルを示す図である。モード移行抽籤テーブルは、ポイント毎にモード移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。本制御のパチスロ機１では、特別状態においてポイントを計数しておき、計数したポイントに応じてモードの移行を制御する。主制御回路９１は、抽籤結果としてモード１が決定された場合には、モード１に移行し、抽籤結果としてモード２が決定された場合には、モード２に移行し、抽籤結果としてモード３が決定された場合には、モード３に移行し、抽籤結果としてモード４が決定された場合には、モード４に移行する。なお、モードの移行は、特典付与の抽籤に当籤する確率が高いモードにのみ移行するように制御してもよく（例えば、現在よりも低いモードへの抽籤結果は破棄）、特典付与の抽籤に当籤する確率が低いモードへの移行も可能に制御してもよい。同図に示すように、本制御では、計数したポイントが多いほど、特典付与の抽籤に当籤する確率が高いモードを決定し易くなっている。

【２６１６】

続いて、図３９５（Ｆ）は、特典付与の抽籤とモード移行抽籤との関係を示す図である。本制御では、主制御回路９１は、所定のタイミングでモード移行抽籤を行うが、このような所定のタイミングとして、特典付与の抽籤に非当籤の場合を採用することとしてもよく、また、特典付与の抽籤に関係なくモード移行抽籤を行うこととしてもよい。同図（ａ）に示す処理フロー１は、特典付与の抽籤に非当籤の場合にモード移行抽籤を行う際の処理フローであり、同図（ｂ）に示す処理フロー２は、特典付与の抽籤に関係なくモード移行抽籤を行う際の処理フローである。

【２６１７】

同図（ａ）に示すように、処理フロー１では、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役である場合、正解の押し順の報知が行われたか否かを判定し、正解の押し順が行われ

た場合には、モードを参照して特典付与の抽籤を行う。そして、主制御回路９１は、この抽籤において当籤した場合には、特典を付与して処理を終える一方で、この抽籤に非当籤の場合には、続いて、モード移行抽籤を行い、抽籤結果に応じてモードを移行して処理を終える。また、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役でない場合や、１０枚ベルの当籤時に正解の押し順の報知が行われない場合には、特典付与の抽籤及びモード移行抽籤の何れも行わずに、処理を終える。

【２６１８】

一方で、同図（ｂ）に示すように、処理フロー２では、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役であり、正解の押し順の報知が行われた場合の処理は同じであり、特典付与の抽籤を行うとともに、非当籤の場合には、更にモード移行抽籤を行う。一方で、処理フロー２では、１０枚ベルが内部当籤役でない場合や、１０枚ベルの当籤時に正解の押し順の報知が行われない場合の処理が異なり、主制御回路９１は、このような場合であっても、モード移行抽籤を行う。

【２６１９】

続いて、図３９５（Ｇ）は、モード移行抽籤において用いるポイントの係数制御の概要を示す図である。主制御回路９１は、特別状態において毎遊技、ポイントを１減算する。また、主制御回路９１は、特別状態において１０枚ベルが内部当籤役として決定され、かつ、正解の押し順が報知されると、ポイントを１０加算し、また、特別状態において１５枚ベルが内部当籤役として決定され、かつ、正解の押し順が報知されると、ポイントを１０加算する（当該遊技においても１減算される結果、当該遊技ではポイントが９加算される）。なお、正解の押し順が報知された場合ではなく、正解の押し順が報知され、かつ、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示された場合、又は１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示された場合に、ポイントを１０加算し、正解の押し順が報知されても、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されない場合又は１５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されない場合には、ポイントの加算を行わないこととしてもよい。

【２６２０】

ここで、上述の処理フロー１のように、特典付与の抽籤を行った際にのみモード移行抽籤を行う場合、特典付与の抽籤は、１０枚ベルの当籤時に正解の押し順が報知されることで行われるため、当該遊技では、ポイントが増加している。本制御では、ポイントが増えるほど、特典付与の期待度が高いモードに移行し易くなるため、処理フロー１の場合には、今回は特典を付与しないと決定した場合であっても、次回は特典付与の期待度が高いモードが用いられ易いため、次回以降の特典付与の期待度を高めることができる。

【２６２１】

続いて、図３９５（Ｈ）は、押し順ベル当籤時の制御概要を示す図である。本制御では、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役として決定され、正解の押し順が報知された場合、ポイントの加算を行うとともに、特典付与の抽籤も行う。また、主制御回路９１は、１５枚ベルが内部当籤役として決定され、正解の押し順が報知された場合、ポイントの加算は行うものの、特典付与の抽籤は行わない。このように本制御では、正解の押し順が報知された場合であっても、内部当籤役として決定されている押し順ベルの種類に応じて、制御内容が異なる。

【２６２２】

なお、本制御では、特別状態において１０枚ベル又は１５枚ベルが内部当籤役として決定された場合、所定の確率で正解の押し順を報知するが、正解の押し順を報知する確率は任意である。例えば、主制御回路９１は、特別状態において押し順ベルが内部当籤役として決定されると、一定の確率で正解の押し順を報知することとしてもよく、また、報知する確率を状況に応じて変動することとしてもよい。なお、報知する確率は、１００％を含むものであってもよい。また、主制御回路９１は、特別状態において押し順ベルが内部当籤役として決定されると、計数したポイントに応じた確率で、正解の押し順を報知することとしてもよい。なお、ポイントに応じた確率とは、例えば、奇数ポイントである場合に

は正解の押し順を報知し、偶数ポイントである場合には正解の押し順を報知しないことであってもよい。また、例えば、ポイントが第１範囲にある場合には、１００％の確率で正解の押し順を報知し、第２範囲にある場合には、５０％の確率で報知し、第３範囲にある場合には、２５％の確率で報知し、第４範囲にある場合には、０％の確率で報知するといったように、計数したポイントが属する範囲（ゾーン）に応じて報知する確率が異なることとしてもよい。

【２６２３】

また、本制御では、ポイントに応じてモードの移行を制御し、モードに応じて特典の付与を制御することとしているが、これに限るものではなく、ポイントに応じて特典の付与を制御することとしてもよい。具体的には、主制御回路９１は、特別状態において１０枚ベル又は１５枚ベルが内部当籤役として決定され、正解の押し順が報知されると、ポイントを加算するとともに、計数したポイントに応じて特典付与の抽籤を行うこととしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、１０枚ベルが内部当籤役として決定され、正解の押し順が報知された遊技において特典付与の抽籤を行い、それ以外の遊技では、特典付与の抽籤を行わないこととしてもよい。また、正解の押し順が報知された場合ではなく、正解の押し順が報知され、かつ、１０枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示された場合に、特典付与の抽籤を行うこととしてもよい。そして、主制御回路９１は、特典付与の抽籤に当籤すると、特典を付与する。

【２６２４】

続いて、図３９５（Ｊ）は、ポイントに応じて特典付与の抽籤を行う場合の特典付与抽籤テーブルの別例を示す図である。同図に示すように、別例の特典付与抽籤テーブルは、ポイント毎に特典付与の抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。同図に示す例では、計数したポイントが多いほど、特典付与の抽籤に当籤する確率が高くなる。

【２６２５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。

【２６２６】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【２６２７】

また、主制御基板７１は、開始条件を満たすと特別状態を開始可能、かつ、終了条件を満たすと特別状態を終了可能であるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、特別状態において１０枚ベルや１５枚ベルが内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知可能であるため、主制御基板７１は、報知手段として機能する。

【２６２８】

また、主制御基板７１は、特別状態において単位遊技毎に１減算するとともに、押し順ベルが内部当籤役として決定された遊技において、正解の押し順が報知されると、１０加算することでポイントを計数するため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。また、主制御基板７１は、計数したポイントに応じて、特典付与の期待度が異なる複数のモードの中から一のモードを決定するとともに、決定したモードを設定可能であるため、主制御基板７１は、遊技情報設定手段として機能する。

【２６２９】

また、主制御基板７１は、１０枚ベルが内部当籤役として決定された遊技において、正解の押し順が報知されると、モードやポイントに応じて特典付与の抽籤を行い、この抽籤に当籤すると、特典を付与するため、主制御基板７１は、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

【２６３０】
［非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率］
続いて、図３９６及び図３９７を参照して、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率に関する制御について説明する。図３９６は、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率に関する制御の第１例を示す図であり、図３９６は、同制御の第２例を示す図である。図３９６（Ａ）及び図３９７（Ａ）は、本制御における遊技フロー図を示すが、本制御における遊技フローは、上述した不利ボーナス中の損失補てん制御の遊技フロー（図３９２（Ａ））と同様であるため、詳細な説明は省略する。同図に示すように、本制御に係るパチスロ機１は、ＢＢフラグ間において報知状態（ＡＴ）と非報知状態（非ＡＴ）とを制御するＡＴ機である。
【２６３１】
本制御においてもボーナス状態は、遊技者にとって不利な遊技状態である。すなわち、ボーナス状態では、非ボーナス状態（非フラグ間及びＢＢフラグ間）に比べて、個々の小役が内部当籤役として決定される確率は高くなるが、何れかの小役が内部当籤役として決定される確率は低くなる。そして、本制御のパチスロ機１においても、主制御回路９１は、ＢＢフラグ間では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、ボーナス状態では、メダルの払出枚数が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定する。
【２６３２】
また、主制御回路９１は、ＢＢ役（「Ｆ＿ＢＢ」）が内部当籤役として決定された単位遊技において、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されない場合、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されるまで、ＢＢ役を内部当籤役として持ち越すとともに、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されると、不利なボーナス状態を開始する。また、主制御回路９１は、ボーナス状態において払い出されたメダルの枚数が規定値に達すると、ボーナス状態を終了して、非ボーナス状態の非フラグ間に遊技状態を移行する。そして、主制御回路９１は、ＡＴの開始条件を満たすと、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態を、非ボーナス状態のＢＢフラグ間において開始する。
【２６３３】
ところで、ＢＢフラグ間において遊技を行うことを想定したパチスロ機では、停止操作のタイミングによっては、意図せずにＢＢ役が入賞しボーナスが作動してしまうことがある。このような場合には、ボーナス状態の後の遊技状態がボーナス役を持ち越していない非フラグ間になってしまうが、想定しない遊技区間である非フラグ間は直ぐに終了させ、なるべく早く非フラグ間からＢＢフラグ間に移行可能（ＢＢ役に当籤可能）に設計する必要がある。
【２６３４】
ＢＢフラグ間に移行させるためには、ＢＢ役が内部当籤役として決定される必要があるため、非フラグ間を直ぐに終了させるためには、非フラグ間におけるＢＢ役の当籤確率を高くすればよい。しかしながら、非フラグ間におけるＢＢ役の当籤確率を高くしてしまうと、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避しなければいけない状況も増えてしまい、遊技者にとって煩わしい。そこで、本制御では、非フラグ間からＢＢフラグ間に早期に移行可能にしつつ、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避しなければいけない状況が増えてしまうことを抑制する。
【２６３５】
続いて、図３９６（Ｂ）は、第１例の本制御のパチスロ機１において内部当籤役を決定するために用いる内部抽籤テーブルの一例であり、同図（ａ）は、非フラグ間用の内部抽籤テーブルであり、同図（ｂ）は、ＢＢフラグ間用の内部抽籤テーブルである。なお、ＢＢフラグ間では、持ち越しているＢＢ役を必ず内部当籤役として決定するが、同図では、持ち越しているＢＢ役を除いたものを示している。
【２６３６】

同図（ａ）に示すように、第１例の本制御のパチスロ機１では、非フラグ間においてＢＢ役を内部当籤役として決定可能に設計されている。具体的には、非フラグ間では、ＢＢ役を単独で内部当籤役として決定可能（同図「Ｆ＿ＢＢ」）であるとともに、ＢＢ役と他の役とを重複して内部当籤役として決定可能（同図「Ｆ＿ＢＢ＋Ｆ＿３枚役」）である。なお、本制御においてＢＢ役と重複して当籤可能な役（「Ｆ＿３枚役」）は、メダルの払い出しに係る小役である。本制御では、ＢＢ役と重複して当籤する小役として、当該遊技において用いたメダルと同数のメダルが付与される３枚役を用いる。すなわち、「Ｆ＿３枚役」に対応する図柄の組合せが表示された場合には、当該遊技において用いたメダルと同数のメダル（３枚）が払い出される。なお、ＢＢ役と重複して当籤する小役の種類は任意であり、対応する図柄の組合せが表示された場合に、当該遊技において用いたメダルの枚数とは異なる枚数（３枚よりも多い枚数であってもよく、また、３枚よりも少ない枚数であってもよい）のメダルが払い出される小役であってもよい。

【２６３７】

同図（ａ）を参照すると、第１例の本制御では、非フラグ間ではＢＢ役を約１／１０（＝（１３１０＋５２４３）／６５５３６）という高確率で内部当籤役として決定する。このとき、第１例の本制御では、ＢＢ役を単独で内部当籤役として決定する確率（＝１３１０／６５５３６）よりも、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定する確率（５２４３／６５５３６）の方が高い。

【２６３８】

続いて、同図（ｂ）に示すように、ＢＢフラグ間では、ＢＢ役を内部当籤役として持ち越しているため、持ち越しているＢＢ役を除くと、ＢＢ役に対して規定していた抽籤値が「はずれ」に振り分けられたと見ることができる。そのため、第１例の本制御のパチスロ機１では、ＢＢフラグ間では、非フラグ間におけるＢＢ役単独分の当籤確率が「はずれ」で埋まり、非フラグ間におけるＢＢ役と小役との重複当籤確率がＢＢ役を除く小役の単独分で埋まる。

【２６３９】

具体的には、非フラグ間ではＢＢ役を約１／１０という高確率で内部当籤役として決定していたが、ＢＢフラグ間では、「はずれ」となる確率は約１／５０（＝１３１０／６５５３６）の確率に抑えられる。なお、本制御では、ボーナス役、リプレイ役、小役の引込優先順位を、リプレイ役が最も高く、小役が次に高く、ボーナス役が最も低くなるように設計している。

【２６４０】

続いて、図３９６（Ｃ）には、第１例の本制御によるＢＢ役の当籤確率の概要を比較例とともに示す。同図（ａ）は、第１例の本制御との比較用の比較例を示す図であり、同図（ｂ）は、第１例の本制御の概要を示す図である。

【２６４１】

同図（ａ）に示すように、比較例では、非フラグ間においてＢＢ役を単独でのみ内部当籤役として決定することとしている。このとき、非フラグ間においてＢＢ役を高確率で内部当籤役として決定してしまうと、ＢＢフラグ間では、その分の当籤確率が「はずれ」で埋まってしまう。ＢＢフラグ間において内部当籤役が「はずれ」となってしまうと、持ち越しているＢＢ役のみが内部当籤役として決定されている状態になってしまうため、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避しなければいけない。そのため、比較例のように、ＢＢ役の単独当籤の当籤確率を高くすることで、ＢＢ役の当籤確率を高くしてしまうと、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避しなければいけない状況が頻発してしまう。

【２６４２】

これに対して、本制御では、非フラグ間においてＢＢ役を単独、及び、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定する。このようにすることで、非フラグ間において高確率で当籤するＢＢ役の全てではなく一部のみが、「はずれ」で埋まり、その他の部分は、重複している小役が当籤する。その結果、非フラグ間において約１／１０という高確率でＢＢ役を当籤可能にする一方で、ＢＢフラグ間では、ＢＢ役の入賞を回避する頻度を約１

／５０（＝１３１０／６５５３６）に抑えることができる。
【２６４３】
（ボーナス状態中の変形例）
続いて、本制御（第１例及び第２例）の変形例について説明する。本制御には、上述した不利ボーナス中にＡＴ抽籤を行う遊技性を適用することができる。もちろん、この遊技性に限らずその他の遊技性についても適用することができる。
【２６４４】
同図（Ｄ）は、本制御に不利ボーナス中にＡＴ抽籤を行う遊技性を適用する場合の概要を示す図である。なお、同図におけるレア役は、特典付与の契機となる役であり、主制御回路９１は、レア役が内部当籤役として決定されると、特典を付与可能である。付与する特典は任意であるが、同図では、例えば、レア役が内部当籤役として決定されるとＡＴ抽籤を行い、当籤した場合に、ＡＴに関する特典（ストック）を付与することとしている。
【２６４５】
同図に示すように、レア役の当籤確率とレア役当籤時のＡＴ抽籤当籤確率とが、ＢＢフラグ間とボーナス状態とにおいてクロスする。すなわち、レア役は、ＢＢフラグ間及びボーナス状態の双方において内部当籤役として決定される可能性があるものの、レア役の当籤確率は、ボーナス状態の方が高い。また、レア役が内部当籤役として決定された場合には、ＢＢフラグ間及びボーナス状態の双方において特典を付与可能であるが、レア役当籤時の特典付与確率は、ＢＢフラグ間の方が高い。
【２６４６】
（ＢＢフラグ間中のはずれ当籤時の出目制御の変形例）
また、ＢＢフラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、通常では停止しない出目（図柄の組合せ）を表示可能に制御し、この出目が表示されたことを契機として（より詳細には、ＢＢフラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合に）、特典を付与可能に制御してもよい。同図（Ｅ）は、内部当籤役と実際に表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図であり、同図（ａ）は、非フラグ間における内部当籤役と実際に表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図であり、同図（ｂ）は、ＢＢフラグ間における内部当籤役と実際に表示される図柄の組合せとの対応関係を示す図である。
【２６４７】
同図（ａ）に示すように、非フラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定されると、「はずれＡ」に対応する図柄の組合せが表示される。この「はずれＡ」に対応する図柄の組合せは、図柄の関連性が何もないばらけ目であり、例えば、非フラグ間においてＢＢ役の入賞を回避した場合や、押し順ベルの当籤時に不正解の押し順で停止操作を行った場合などにも表示される可能性のある図柄の組合せである。
【２６４８】
続いて、同図（ｂ）に示すように、ＢＢフラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定されると、「はずれＢ」に対応する図柄の組合せが表示される。この「はずれＢ」に対応する図柄の組合せは、例えば、スイカの取りこぼし目のようなチャンス目に対応する図柄の組合せであり、押し順ベルの当籤時に不正解の押し順で停止操作を行った場合などには表示されず、ＢＢフラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定され、かつ、ＢＢ役の入賞を回避した場合に限り、表示される図柄の組合せである。
【２６４９】
そして、主制御回路９１は、「はずれＢ」に対応する図柄の組合せが表示されたことを契機として（より詳細には、ＢＢフラグ間において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合に）、ＡＴなどに関する特典を付与可能に制御し、「はずれＡ」に対応する図柄の組合せが表示されたことを契機としては、ＡＴなどに関する特典を付与可能に制御しない。これにより、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避した場合に、チャンス目が表示されることになり、所定のチャンスが訪れる。
【２６５０】

この場合においても、本制御では、非フラグ間において高確率でＢＢ役を当籤可能にする一方で、ＢＢフラグ間では、ＢＢ役の入賞を回避する頻度を抑えることができるため、チャンスが訪れる頻度も調整することができる。

【２６５１】

（ＡＴを実行する遊技状態の変形例）

本制御では、ＢＢフラグ間においてＡＴと非ＡＴとを制御することとしているが、これに限るものではなく、上述のボーナス作動中ＡＴのように、ボーナス状態（ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）においてＡＴを実行することとしてもよい。

【２６５２】

続いて、図３９７（Ｂ）は、第２例の本制御のパチスロ機１において内部当籤役を決定するために用いる内部抽籤テーブルの一例であり、同図（ａ）は、非フラグ間用の内部抽籤テーブルであり、同図（ｂ）は、ＢＢフラグ間用の内部抽籤テーブルである。なお、ＢＢフラグ間では、持ち越しているＢＢ役を必ず内部当籤役として決定するが、同図では、持ち越しているＢＢ役を除いたものを示している。

【２６５３】

同図（ａ）に示すように、第２例の本制御のパチスロ機１においても、非フラグ間では、ＢＢ役を単独で内部当籤役として決定可能（同図「Ｆ＿ＢＢ」）であるとともに、ＢＢ役と他の役とを重複して内部当籤役として決定可能（同図「Ｆ＿ＢＢ＋Ｆ＿３枚役」）である。

【２６５４】

同図（ａ）を参照すると、第２例の本制御では、非フラグ間ではＢＢ役を約１／１０（＝（１３１０＋５２４３）／６５５３６）という高確率で内部当籤役として決定する。このとき、第２例の本制御では、ＢＢ役を単独で内部当籤役として決定する確率（＝１３１０／６５５３６）よりも、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定する確率（５２４３／６５５３６）の方が高い。

【２６５５】

ところで、ＢＢフラグ間になると、リプレイ役の当籤確率を高めることで、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率の部分をリプレイ役で埋め、ボーナス役の入賞を回避しなければいけない状況を減らす方法（所謂、フラグ間ＲＴ）が知られている。しかしながら、リプレイ役の当籤確率を高くするのみで、ボーナス役の入賞を回避しなければいけない状況を減らしてしまうと、リプレイ役の当籤確率が著しく高くしてしまい、遊技が単調になってしまう。

【２６５６】

そこで、第２例の本制御では、非フラグ間におけるＢＢ役の当籤を、ＢＢ役の単独当籤とＢＢ役及び小役の重複当籤とに分けることで、ＢＢ役の当籤分を埋めるリプレイ役の程度を低くする。すなわち、ＢＢ役と小役との重複当籤の分は、リプレイ役で埋める必要がないため、ＢＢ役の当籤分を埋めるリプレイ役の程度を低くすることができる。

【２６５７】

具体的には、同図（ｂ）に示すように、第２例の本制御では、最大でも、非フラグ間におけるＢＢ役の単独重複部分である「１３１０」のみリプレイ役で埋めればよい。なお、同図に示す例では、ＢＢフラグ間において「はずれ」が内部当籤役として決定される可能性（ＢＢ役が入賞可能になる可能性）も含めるため、非フラグ間におけるＢＢ役の単独重複部分のうちの一部（１０００）のみをリプレイ役で埋めることとしている。その結果、第２例の本制御によれば、非フラグ間においてＢＢ役を約１／１０という高確率で内部当籤役として決定しつつも、リプレイ役の当籤確率を約１／６５（＝１０００／６５５３６）増やすだけで、ＢＢフラグ間におけるＢＢ役の入賞を回避する頻度を約１／２１１（＝３１０／６５５３６）に抑えることができる。

【２６５８】

続いて、図３９７（Ｃ）には、第２例の本制御によるＢＢ役の当籤確率の概要を比較例とともに示す。同図（ａ）は、第２例の本制御との比較用の比較例を示す図であり、同図

（ｂ）は、第２例の本制御の概要を示す図である。
【２６５９】
同図（ａ）に示すように、比較例では、非フラグ間においてＢＢ役を単独でのみ内部当籤役として決定することとしている。このとき、非フラグ間においてＢＢ役を高確率で内部当籤役として決定してしまうと、ＢＢフラグ間におけるＢＢ役の代わりに埋めるリプレイ役の割合を多くしなければ、ＢＢ役の入賞を回避する頻度を適切に下げることはできない。その結果、ＢＢフラグ間では、リプレイ役が高確率で内部当籤役として決定されることになり、再遊技の頻度が著しく高くなってしまい、遊技が単調になってしまう。
【２６６０】
これに対して、本制御では、非フラグ間においてＢＢ役を単独、及び、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定する。このようにすることで、非フラグ間において高確率で当籤するＢＢ役の全てではなく一部のみをリプレイ役で埋めればよいため、リプレイ役の当籤確率を抑えつつ、ＢＢフラグ間においてＢＢ役の入賞を回避する頻度を抑えることができる。
【２６６１】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【２６６２】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタンを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。
【２６６３】
また、主制御基板７１は、ＢＢ役が内部当籤役として決定された単位遊技において、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されない場合、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されるまで、ＢＢ役を内部当籤役として持ち越すとともに、ＢＢ役に対応する図柄の組合せが表示されると、不利なボーナス状態を開始する。また、主制御基板７１は、ボーナス状態において払い出されたメダルの枚数が規定値に達すると、ボーナス状態を終了して、非ボーナス状態の非フラグ間に遊技状態を移行する。そして、主制御回路９１は、ＡＴの開始条件を満たすと、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態を、非ボーナス状態のＢＢフラグ間において開始する。そのため、主制御基板７１は、持越手段、ボーナス制御手段及び報知制御手段として機能する。
【２６６４】
また、主制御基板７１は、非フラグ間からＢＢフラグ間になると、再遊技の作動契機となるリプレイ役が内部当籤役として決定される確率を高くするため、主制御基板７１は、ＲＴ制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、レア役が内部当籤役として決定されると、ＡＴに関する特典を付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。
【２６６５】
また、主制御基板７１は、複数の役の中から内部当籤役を決定可能である。特に、主制御基板７１は、非フラグ間においてＢＢ役を単独で内部当籤役として決定可能であるとともに、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定可能であり、また、ＢＢ役を単独で内部当籤役として決定する確率よりも高い確率で、ＢＢ役と小役とを重複して内部当籤役として決定する。そのため、主制御基板７１は、当籤役決定手段として機能する。
【２６６６】
［第１０実施形態］
続いて、図３９８～図４０５を参照して、第１０実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下では、第１０実施形態のパチスロ機１の特徴を説明

するために必要な構成についてのみ説明し、その他の構成については説明を省略する。また、以下に示す第１０実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第１０実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【２６６７】

（状態遷移の例）

初めに、図３９８を参照して、第１０実施形態のパチスロ機１における状態遷移例について説明する。なお、第１０実施形態のパチスロ機１が有する遊技状態や出玉状態などの各種の状態は任意であり、以下では、上述した第７実施形態のパチスロ機１の遊技性（図３０４参照）を利用して、第１０実施形態のパチスロ機１について説明する。

【２６６８】

同図（Ａ）は、第１０実施形態のパチスロ機１において用いる各種のカウンタとその更新条件を示す図である。同図に示すように、パチスロ機１の主制御回路９１は、通常遊技数カウンタと、ＣＺ遊技数カウンタと、有利区間カウンタとを有する。これら各種のカウンタは、有利区間中の所定の出玉状態である場合に単位遊技の回数を計数する。なお、同図において「○」は対象のカウンタを毎ゲーム更新することを意味し、「×」は対象のカウンタに値が格納されている場合であっても一切の更新を行わないことを意味し、「－」は対象のカウンタについてそもそも何らの処理も行わないことを意味する。

【２６６９】

ここで、有利区間には、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスな減少区間と、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がプラスな増加区間とが含まれる。一例として、第７実施形態のパチスロ機１の遊技性（図３０４参照）の場合、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」は、減少区間である。なお、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」は、単独では単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスであるものの、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」との間でループすることから、一連の増加区間として捉えることもでき、また、減少区間として捉えることとしてもよい。

【２６７０】

通常遊技数カウンタは、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスな出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」（なお、以下では、有利区間のうちの減少区間（本実施形態のパチスロ機１の場合には出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」）を通常有利と呼ぶことがある）において、推奨態様で遊技が行われた単位遊技の回数を計数する一方で、通常有利において非推奨態様で遊技が行われた単位遊技の回数は計数しない。

【２６７１】

ここで、推奨態様／非推奨態様の遊技は、パチスロ機の遊技仕様に応じて定まるものであり、例えば、第７実施形態のパチスロ機１のようにボーナス状態の作動中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知することで増加区間を実現する遊技性の場合、「ボーナス作動中ＡＴ」以外の出玉状態ではボーナス状態を作動してはならない。そのため、通常有利においてボーナス状態を作動させることなく行われた遊技は、推奨態様の遊技であり、通常有利において作動したボーナス状態中の遊技は、非推奨態様の遊技となる。また、例えば、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に３ＢＥＴの遊技を行うパチスロ機の場合、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中の３ＢＥＴの遊技が推奨態様の遊技であり、それ以外の遊技（例えば、２ＢＥＴの遊技や、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越していない状態中の３ＢＥＴの遊技、３ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態など）が非推奨態様の遊技である。また、通常有利中（言い換えると、非報知状態）に特定の押し順で遊技を行わなければならない遊技性の場合には、特定の押し順で行われた通常有利中の遊技が推奨態様の遊技であり、それ以外の遊技（例えば、特定の押し順以外の押し順で行われた通常有利中の遊技）が非推奨態様の遊技である。また、通常有利中（言い換えると、非報知状態）は特定のリールに対する停止操作のタイミングが特定のタイミング（例えば、「ＢＡＲ」図柄付近を停止させるタイミン

グ）で遊技を行わなければならない遊技性の場合には、特定のリールに対する停止操作のタイミングが特定のタイミングで行われた通常有利中の遊技が推奨態様の遊技であり、それ以外の遊技（例えば、特定のリールに対する停止操作のタイミングが特定のタイミング以外のタイミングで行われた通常有利中の遊技）が非推奨態様の遊技である。

【２６７２】

そのため、同図（Ａ）に示すように、主制御回路９１は、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」の１種ＢＢの非作動中においては、通常遊技数カウンタに格納されている値を毎ゲーム更新する一方で、出玉状態「通常（有利区間）」「通常発展」の１種ＢＢの作動中においては、通常遊技数カウンタに格納されている値を更新しない。

【２６７３】

また、ＣＺ遊技数カウンタは、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」において、推奨態様で遊技が行われた単位遊技の回数を計数する一方で、非推奨態様で遊技が行われた単位遊技の回数は計数しない。そのため、同図（Ａ）に示すように、主制御回路９１は、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」の１種ＢＢの非作動中においては、ＣＺ遊技数カウンタに格納されている値を毎ゲーム更新する一方で、出玉状態「引き戻しＣＺ」「上位引き戻しＣＺ」の１種ＢＢの作動中においては、ＣＺ遊技数カウンタに格納されている値を更新しない。

【２６７４】

一方、有利区間カウンタは、有利区間において行われた単位遊技の回数を計数する。すなわち、主制御回路９１は、有利区間である場合は推奨態様で遊技が行われたか非推奨態様で遊技が行われたかに関係なく、有利区間カウンタに格納されている値を毎ゲーム更新する。

【２６７５】

続いて、同図（Ｂ）（Ｃ）を参照して、通常遊技数カウンタ及び有利区間カウンタに基づく状態遷移例について説明する。同図（Ｂ）は、推奨態様のみで遊技を進めた場合の状態遷移例であり、同図（Ｃ）は、非推奨態様の遊技を含んで遊技を進めた場合の状態遷移例である。なお、同図では、通常遊技数カウンタは、単位遊技の回数を減算方式で計数し、有利区間カウンタは、単位遊技の回数を加算方式で計数することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、カウンタの更新が減算方式であるか加算方式であるかは、第１０実施形態のパチスロ機１の遊技性に影響を与えるものではない。

【２６７６】

同図（Ｂ）に示すように、非有利区間では、主制御回路９１は、通常遊技数カウンタ及び有利区間カウンタに関する処理を行わない。その後、非有利区間において有利区間への移行抽籤に当籤すると、主制御回路９１は、通常遊技数カウンタ及び有利区間カウンタの計数を開始する。ここで、通常遊技数カウンタは、通常有利から増加区間への天井制御に用いられるカウンタである。具体的には、通常有利の期間が６００ゲームに達すると、天井到達としてＡＴのストックが１つ付与される（なお、上述したように、主制御回路９１は、有利区間への移行抽籤に当籤した当該遊技において通常遊技数カウンタ「６０１」をセットするため、有利区間の１ゲーム目には通常遊技数カウンタの値は「６００」となる）。また、有利区間カウンタは、有利区間のゲーム数リミッタやエンディング制御に用いられるカウンタであり、例えば、有利区間の期間が１５００ゲームに達すると、リミット処理により有利区間が強制的に終了され、また、増加区間において有利区間の期間が１４００ゲームに達すると、その後、出玉状態「エンディング」に移行する。

【２６７７】

同図（Ｂ）では、推奨態様のみで遊技が進められるため、主制御回路９１は、有利区間において毎ゲーム、通常遊技数カウンタ及び有利区間カウンタの値を更新する。そして、通常遊技数カウンタの値が「０」になると、主制御回路９１は、天井に到達したとして、ＡＴのストックを１つ付与する結果、その後（必要に応じて前兆を経由した上で）増加区間（出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」など）に移行する。主制御回路９１は、増加区間では通常遊技数カウンタに関する処理を行わないため、同図に示すように通常遊技数カウン

タの値はクリアされたままとなる。
【２６７８】
一方で、有利区間カウンタは、有利区間中は必ず更新されるため、主制御回路９１は、増加区間に移行した後も有利区間カウンタの値の更新を続ける。そして、有利区間カウンタの値が「１４００」になると、主制御回路９１は、エンディング移行条件を満たしたとして、エンディングＡＴのストックを１つ付与する結果、その後、出玉状態「エンディング」に移行する。そして、出玉状態「エンディング」が終了すると、主制御回路９１は、有利区間を終了して非有利区間に移行する。
【２６７９】
このように推奨態様のみで遊技が進められた場合、有利区間カウンタによるリミット処理よりも前に、必ず、通常遊技数カウンタによる天井制御が行われるため、有利区間カウンタによる有利区間の終了よりも前に、必ず、増加区間に移行することになる。すなわち、パチスロ機１では、推奨態様のみで遊技が進められた場合、有利区間の終了時は、増加区間の終了時と一致する。
【２６８０】
続いて、同図（Ｃ）を参照して、非推奨態様の遊技を含む場合について説明する。通常有利において非推奨態様の遊技（例えば、１種ＢＢの作動）が行われた場合、主制御回路９１は、有利区間カウンタの値については更新し続けるものの、通常遊技数カウンタの値は、所定期間（非推奨態様の遊技中）更新を止める。同図に示す例では、有利区間の３ゲーム目に１種ＢＢの作動が開始しており、その後、６０ゲーム後に１種ＢＢが終了しているため、非推奨態様の遊技が行われた６０ゲーム間は、通常遊技数カウンタの値の更新は止まっている。なお、有利区間カウンタの値は、推奨態様の遊技であるか否かに関係なく更新されるため、非推奨態様の遊技期間も有利区間カウンタの値は更新されている。
【２６８１】
その後、非推奨態様の遊技が解消され推奨態様の遊技が行われると、主制御回路９１は、止まっていた値から通常遊技数カウンタの更新を再開する。上述したように、基本的には、有利区間のリミット処理よりもＡＴの天井制御の方が先に行われるものの、非推奨態様の遊技が繰り返し行われてしまうと、ＡＴの天井制御よりも先に有利区間のリミットに到達してしまうことがある。同図（Ｃ）に示す例では、通常遊技数カウンタの値が「１００」残っている天井到達よりも前の遊技において、有利区間カウンタの値が「１５００」に到達している。
【２６８２】
有利区間のリミットに到達すると有利区間は強制的に終了するため、非推奨態様の遊技を含んで遊技が進められた場合、通常遊技数カウンタによる天井制御よりも前に、有利区間カウンタによるリミット処理が行われてしまうことがある。すなわち、パチスロ機１では、非推奨態様の遊技を含んで遊技が進められた場合には、有利区間の終了時が増加区間の終了時と一致しないことがある。
【２６８３】
以下に説明する第１０実施形態は、このように有利区間の終了時が増加区間の終了時と一致しない場合の演出制御に関するものである。
【２６８４】
（有利区間終了時の演出例）
続いて、図３９９及び図４００を参照して、有利区間終了時の演出例について説明する。図３９９は、有利区間終了時の基本的な演出例を示す図であり、図４００は、第１０実施形態に特有の有利区間終了時の演出例を示す図である。
【２６８５】
初めに、図３９９を参照して、有利区間終了時の基本的な演出例について説明する。同図（Ａ）（Ｂ）は、推奨態様で遊技が行われた場合の演出例であり、同図（Ｃ）は、非推奨態様で遊技が行われた場合の演出例である。
【２６８６】

推奨態様で遊技が行われた場合、有利区間の終了時は増加区間の終了時と増加区間の終了時とにおいて一致する。具体的には、同図（Ａ）に示すように、出玉状態「引き戻しＣＺ」が終了することで、有利区間が終了し、また、同図（Ｂ）に示すように、出玉状態「エンディング」が終了することで、有利区間が終了する。このように推奨態様で遊技が行われた場合、同図（Ａ）（２）や同図（Ｂ）（２）に示すように、副制御回路１０１は、有利区間の終了時（最終ゲームの第３停止操作時）に、表示ユニット１００を介して有利区間の終了演出を行う。この有利区間の終了演出では、副制御回路１０１は、増加区間（出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」など）中に付与されたメダルの枚数や、出玉状態「ボーナス作動中ＡＴ」に移行した回数や、増加区間中の総ゲーム数などの増加区間中の遊技結果を表示する。また、有利区間の終了演出では、増加区間中の遊技結果と合わせて、又は、増加区間中の遊技結果の表示に続いて、「のめり込み防止」の警告表示を行う。

【２６８７】

ここで、上述したように「のめり込み防止」の警告表示は、一定時間（例えば、３秒）表示することが好ましいため、主制御回路９１は、有利区間の終了時に所定期間（例えば、３秒）遊技操作を無効にする遊技ロック制御を行い、副制御回路１０１は、この遊技ロック期間の開始に合わせて当該警告表示を行い、遊技ロック期間の終了に合わせて当該警告表示を終了することとしてもよい。

【２６８８】

一方で、非推奨態様で遊技が行われた場合、有利区間の終了時が増加区間の終了時と一致しないことがある。具体的には、図３９８（Ｃ）のように非推奨態様の遊技が繰り返されてしまうと、通常有利（減少区間）においてリミッタに到達してしまい、有利区間が終了してしまうことがある。このように通常有利において有利区間が開始されてから実行された単位遊技の回数が上限（１５００回）に到達することを契機として有利区間が終了する場合、図３９９（Ｃ）に示すように、副制御回路１０１は、有利区間の終了演出を行わないように表示ユニット１００における演出を制御する。すなわち、増加区間に移行していないため、副制御回路１０１は、増加区間中の遊技結果も表示せず、また、「のめり込み防止」の警告表示も行わない。なお、有利区間終了時の遊技ロックについては任意である。すなわち、主制御回路９１は、通常有利において有利区間が開始されてから実行された単位遊技の回数が上限（１５００回）に到達することを契機として有利区間が終了した場合に、所定期間（例えば、３秒）遊技操作を無効にする遊技ロック制御を行うこととしてもよく、また、当該遊技ロック制御を行わないこととしてもよい。

【２６８９】

ここで、有利区間から非有利区間への移行が発生した場合は、非有利区間の１ゲーム目は、非有利区間に対応する通常ステージへのステージチェンジ演出が固定で実行されるようにすることで、画一的かつ簡易的な処理で、内部状態と演出面との食い違いを防ぐことができる。すなわち、同図（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示すように、有利区間の終了時が増加区間の終了時と一致する場合であっても一致しない場合であっても、非有利区間の１ゲーム目を通常ステージとすることで、画一的かつ簡易的な処理で、内部状態と演出面との食い違いを防ぐことができる。しかしながら、このような処理では、以下に示す問題が生じるおそれがあるため、本実施形態のパチスロ機１では、特有の保険処理を行うことでこの問題を解決する。

【２６９０】

続いて、図４００を参照して、通常有利において有利区間が終了する場合の演出制御の保険処理について説明する。同図（Ａ）は、通常有利において連続演出を実行中に有利区間が終了した場合の保険処理を示す図であり、同図（Ｂ）は、通常有利において有利区間が終了した場合のステージチェンジに関する保険処理を示す図である。

【２６９１】

（連続演出に関する保険処理）

初めに、同図（Ａ）（ａ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１による連続演出に関する保険処理を説明するための比較制御について説明する。一般的にパチスロ機において

実行される演出には、個別演出と連続演出とが含まれる。個別演出は、１の単位遊技で完結する演出であり、例えば、所定のシンボルを表示することで、内部当籤役として決定されている役や、ボーナス、ＡＴ又はＣＺなどの遊技者にとって有利な状態についての当籤の有無を報知する演出である。また、連続演出は、連続する複数の単位遊技において関連性のある演出が行われる演出であり、有利な状態についての当籤の有無を報知する演出である。一例として、敵／味方が対決する３ゲーム間のバトル演出の場合、最終的に味方が勝利した場合には、有利な状態に当籤していることを報知し、最終的に敵が勝利した場合には、有利な状態に非当籤であることを報知する。

【２６９２】

同図（Ａ）（ａ）に示す例では、（１）有利区間が開始してから１４９９ゲーム目の通常有利において３ゲームで終了する連続演出が開始され、（２）続く有利区間が開始してから１５００ゲーム目の通常有利において連続演出の２ゲーム目が行われている。ここで、有利区間が開始してから１５００ゲームが経過した場合、ゲーム数リミッタにより有利区間が強制的に終了される。そのため、有利区間が開始してから１５００ゲーム目の遊技が終了すると、有利区間が終了し、非有利区間に移行する。このとき、非有利区間の１ゲーム目は、連続演出の最終ゲームであるものの、上述のような画一的な処理を行ってしまうと、連続演出ではなく、（３）通常ステージによる演出が行われてしまう。このように連続演出を途中で打ち切ってしまう演出制御では、遊技機の故障のように誤解されるおそれがあり、また、仮にそのような誤解がされなかったとしても、演出を最後まで見ることができないことについては遊技者が不満を覚えるおそれがある。

【２６９３】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、同図（Ａ）（ｂ）に示すように保険処理を行うことで、このような問題を解決する。具体的には、同図（Ａ）（ｂ）に示す例でも、（１）有利区間が開始してから１４９９ゲーム目の通常有利において３ゲームで終了する連続演出が開始され、（２）続く有利区間が開始してから１５００ゲーム目の通常有利において連続演出の２ゲーム目が行われている。このとき、ゲーム数リミッタにより有利区間が強制的に終了される点は、比較制御と同一であるが、保険処理では、有利区間中に連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に非有利区間へと移行した場合、副制御回路１０１は、非有利区間においても当該連続演出を継続して実行するように表示ユニット１００において行う演出を制御する。これにより、連続演出が途中で打ち切られてしまうことがなく、遊技者は、演出を最後まで見ることができる。

【２６９４】

ところで、連続演出は、演出の結果により有利な状態の当否を報知する。ここで、有利区間は、有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知することが許容される遊技区間である一方で、非有利区間は、有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知することが許容されない遊技区間である。そのため、例えば、有利区間中にＡＴに当籤したことを契機として連続演出が開始されていた場合、この連続演出は、最終的にＡＴに当籤したことを報知することになるが、保険処理により、非有利区間に移行した後もこの連続演出をそのまま実行してしまうと、ＡＴを実行できない非有利区間においてＡＴに当籤したことを報知してしまい好ましくない。

【２６９５】

そこで、副制御回路１０１は、保険処理により非有利区間においても連続演出を実行する場合、連続演出を有利な状態に非当籤であることを報知する連続演出に書き換えることが好ましい。一例として、副制御回路１０１は、味方が勝利するバトル演出である場合、敵が勝利するバトル演出に書き換える。すなわち、副制御回路１０１は、有利区間において開始された連続演出を非有利区間においても継続して実行する場合、当該連続演出において有利な状態に移行可能である旨を報知することを抑制する。

【２６９６】

なお、この場合における有利な状態とは、遊技者にとって有利な状態のうち有利区間においてのみ実行可能な状態をいい、有利区間及び非有利区間の双方において実行可能な状

態については、連続演出の内容を書き換えないこととしてもよい。ここで、有利な状態のうち有利区間においてのみ実行可能な状態とは、例えば、有利な停止操作の情報を遊技者に対して報知するＡＴや、ＡＴへの移行期待度が高いＣＺをいい、有利な状態のうち有利区間及び非有利区間の双方において実行可能な状態とは、例えば、１種ＢＢや２種ＢＢなどのリアルボーナスをいう。

【２６９７】

また、同図に示す例では、連続演出を非有利区間の１ゲーム目のみ継続する例について説明したが、これに限るものではなく、連続演出が開始されたタイミングや連続演出の継続ゲーム数などによって、非有利区間の２ゲーム目以降についても継続することとしてもよい。

【２６９８】

なお、本保険処理に代えて、副制御回路１０１は、有利区間の残りゲーム数を見て、連続演出を発生させないような保険処理を行うこととしてもよい。一例として、副制御回路１０１は、有利区間が開始されてから計数された単位遊技の回数が所定回数（例えば、１４５０ゲーム）以上である場合に、複数の単位遊技にわたり行われる連続演出を実行しないように演出制御を行うこととしてもよい。

【２６９９】

（ステージチェンジに関する保険処理）

続いて、同図（Ｂ）（ａ）に本実施形態のパチスロ機１による保険処理を説明するための比較制御を示す。同図（Ｂ）（ａ）に示す例では、（１）有利区間が開始してから１５００ゲーム目の通常有利において昼背景の通常ステージ１において遊技が行われている。ここで、本説明においては、通常ステージとして、昼背景の通常ステージ１と夕方背景の通常ステージ２と夜背景の通常ステージ３とを有し、通常ステージの種類に応じてＡＴなどの当籤確率が異なるものとする。例えば、夜背景の通常ステージ３は、ＡＴなどの当籤確率が高確率であることを示唆する通常ステージであり、夕方背景の通常ステージ２は、ＡＴなどの当籤確率が通常確率であることを示唆する通常ステージであり、昼背景の通常ステージ１は、ＡＴなどの当籤確率が低確率であることを示唆する通常ステージである。すなわち、昼背景の通常ステージ１は、最も基本的な通常ステージである。なお、本説明では、非有利区間中の演出ステージは、基本的に昼背景の通常ステージ１が対応するものとする。

【２７００】

有利区間が開始してから１５００ゲームが経過したため有利区間のリミット処理が行われ、（２）非有利区間への移行に伴いステージチェンジ演出が行われる。ここで、ステージチェンジ演出は任意であるが、例えば、演出ステージを表示する表示ユニット１００の前面に設けられたシャッターなどの役物をいったん閉じ、その後に開放して移行先の演出ステージを表示することでステージチェンジ演出を行うこととしてもよく、また、表示ユニット１００の表示を一瞬暗転させた後に移行先の演出ステージを表示することでステージチェンジ演出を行うこととしてもよい。また、ステージチェンジ演出は、当該遊技の最中は移行先の演出ステージが表示されない、すなわち、ステージチェンジ演出のみで１回の遊技を消費するものであってもよく、また、当該遊技の開始操作直後にステージチェンジ演出が発生し、当該遊技中に移行先の演出ステージが表示されるものであってもよい。

【２７０１】

上述のように非有利区間中の演出ステージは、昼背景の通常ステージ１が対応しているため、（３）ステージチェンジ演出後の演出ステージは、昼背景の通常ステージ１となる。ここで、（１）（３）に示すように、ステージチェンジ演出前の状態によっては、ステージチェンジ演出前の演出ステージも、ステージチェンジ演出後の演出ステージも、同じ演出ステージになってしまう可能性がある。このようにステージチェンジ演出前後において同じ演出ステージになってしまうと、ステージチェンジ演出が発生したにもかかわらず、演出ステージが変更されない状況が発生してしまい、遊技者に違和感を与えるおそれがある。より具体的には、いわゆる法則崩れのステージチェンジ演出が行われたとして、何

らかの利益（ＡＴ当籤など）が確定しているとの誤認を生むおそれがある。
【２７０２】
そこで、本実施形態のパチスロ機１では、同図（Ｂ）（ｂ）に示すように保険処理を行うことで、このような問題を解決する。すなわち、（１）有利区間が開始してから１５００ゲーム目の通常有利において昼背景の通常ステージ１において遊技が行われ、その後、有利区間のリミット処理に伴い非有利区間に移行すると、（２）非有利区間への移行に伴うステージチェンジ演出が行われる。このとき、ステージチェンジ演出前の演出ステージが非有利区間の演出ステージに対応してしまっている場合、副制御回路１０１は、（３）ステージチェンジ演出後の演出ステージを、非有利区間に対応する演出ステージ（昼背景の通常ステージ１）とは異なる演出ステージ（同図の例では、夕方背景の通常ステージ２）に制御する。
【２７０３】
これにより、ステージチェンジ演出前後において同じ演出ステージになってしまうことを防止することができ、遊技者に違和感を与えることがない。なお、本保険処理に代えて、副制御回路１０１は、有利区間から非有利区間に移行する直前の演出ステージが、非有利区間に対応する演出ステージと同じ演出ステージである場合には、そもそもステージチェンジ演出を行わないという保険処理を行うこととしてもよい。
【２７０４】
（前兆中の保険処理）
続いて、図４０１～図４０３を参照して、通常有利の前兆中に有利区間が終了する場合の演出制御の保険処理について説明する。図４０１及び図４０２は、前兆中の保険処理を示す図であり、図４０３は、前兆中の演出制御に用いる演出シナリオと実行する演出との関係を示す図である。
【２７０５】
初めに、図４０１（Ａ）を参照して、通常有利中の前兆への遊技の流れについて説明する。なお、以下では、前兆は、通常有利中の状態であるものとして説明するが、通常有利と前兆とが別の状態であるものとしてもよい。また、以下では、ＡＴの前兆を例にとり説明するが、前兆は、ＡＴに限るものではなく、通常遊技とは異なる遊技に移行する遊技性において採用することができる。
【２７０６】
通常有利では、主制御回路９１は、ＡＴのストック付与抽籤などを行う。このストック付与抽籤に当籤した場合や、ストック付与抽籤に当籤していない場合の一部において、主制御回路９１は、通常有利中の遊技を前兆に移行する。ここで、前兆には、ストック付与抽籤に当籤した場合に移行する本前兆と、ストック付与抽籤に当籤していない場合の一部において移行するガセ前兆とが含まれる。前兆は、所定期間継続し、前兆期間が終わると、ＡＴや通常有利の非前兆に移行する。具体的には、前兆が本前兆である場合には、前兆期間が終わるとＡＴに移行し、また、前兆がガセ前兆である場合には、前兆期間が終わると通常有利の非前兆に移行する。なお、前兆の期間は任意であるが、本説明では、最大で８ゲームであるものとする。
【２７０７】
前兆中は、ＡＴのストック付与抽籤に当籤している期待感を遊技者に抱かせるため、各種の演出が頻繁に行われ、前兆中の任意のタイミングで（基本的には、最終的に）ＡＴのストック付与抽籤に当籤しているか否か（すなわち、ＡＴに移行可能である旨）を報知する。例えば、ＡＴのストック付与抽籤に当籤している場合には、所定の任務に成功する成功演出を実行することで、ＡＴのストック付与抽籤に当籤していることを報知し、ＡＴのストック付与抽籤に当籤していない場合には、所定の任務に失敗する失敗演出を実行することで、ＡＴのストック付与抽籤に当籤していないことを報知する。もちろん、このようなＡＴのストック付与抽籤に当籤しているか否かを報知する演出を行うことなく、前兆を終了し、ＡＴや通常有利の非前兆に移行することとしてもよい。
【２７０８】

続いて、図４０２（Ｂ）を参照して、前兆中の演出制御について説明する。メイン側（主制御回路９１）では、通常有利において前兆への移行条件を満たすと、前兆に移行させるとともに、前兆ゲーム数をセットする。同図においては、前兆ゲーム数として８ゲーム（７～０）をセットしている。メイン側で前兆に関する各種の処理が行われると、サブ側（副制御回路１０１）では、セットした前兆ゲーム数に応じて演出シナリオをセットする。副制御回路１０１は、前兆中、セットした演出シナリオを参照して演出制御を行う。同図に示す例では、前兆中の残り７ゲーム～３ゲームにおいて個別演出を行い、残り２ゲーム～０ゲームにおいて連続演出を行うこととしている。

【２７０９】

（演出シナリオの概要）

ここで、図４０３を参照して、演出シナリオと実行する演出との関係について説明する。同図（Ａ）は、演出シナリオの一例を模式的に示す図であり、同図（Ｂ）は、演出を決定するための演出テーブルの一例を模式的に示す図である。

【２７１０】

初めに、同図（Ａ）を参照して、演出シナリオの一例について説明する。演出シナリオは、複数の単位遊技に亘るシナリオ期間についての演出決定に用いられる情報であり、シナリオ期間が終了するまでの間にＡＴに移行可能である旨が報知される当たり演出シナリオと、シナリオ期間が終了するまでの間にＡＴに移行可能である旨が報知されない（又は移行可能ではない旨が報知される）ハズレ演出シナリオと、を含む。副制御回路１０１は、ＡＴのストック付与抽籤に当籤したことを契機として前兆に移行した場合（本前兆）には、当たり演出シナリオを決定し、ＡＴのストック付与抽籤に当籤していないことを契機として前兆に移行した場合（ガセ前兆）には、ハズレ演出シナリオを決定する。

【２７１１】

同図に示すように、複数の演出シナリオのそれぞれは、シナリオ期間における各単位遊技に対して、当該遊技において実行する演出を決定するための演出テーブルに関する情報を規定する。なお、シナリオ期間は、メイン側でセットした前兆ゲーム数に対応している。例えば、シナリオ１－１～シナリオ１－Ｎは、前兆ゲーム数が「８ゲーム」である場合に用いられる当たり演出シナリオである。

【２７１２】

同図に示すように、シナリオ１－１は、前兆の１ゲーム目～５ゲーム目までの演出テーブルとして演出テーブルＡが規定され、６ゲーム目の演出テーブルとして演出テーブルＣが規定されている。なお、同図では、７ゲーム目の演出テーブルとして演出テーブルＡが規定され、８ゲーム目の演出テーブルとして演出テーブルＤが規定されているが、これらの演出テーブルは、６ゲーム目に連続演出が実行されない場合に参照され、６ゲーム目に連続演出が実行されている場合には、連続演出が継続して実行される。

【２７１３】

（演出テーブルの概要）

続いて、同図（Ｂ）を参照して、演出テーブルの一例について説明する。演出テーブルは、内部当籤役として決定された役毎に抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。副制御回路１０１は、演出テーブルを参照して決定した演出を実行する。同図において個別＿Ａ系統とは、個別演出のうちのＡ系統の演出であり、個別＿Ｂ系統とは、個別演出のうちのＢ系統の演出であり、個別＿Ｎ系統とは、個別演出のうちのＮ系統の演出である。一例として、花火を打ち上げるとともに、打ち上げた花火の形や色により内部当籤役として決定された役などを報知する演出や、ミニキャラクタが所定の動作を行うとともに、ミニキャラクタの種類や動作の種類により内部当籤役として決定された役などを報知する演出がそれぞれ異なる系統の演出である。

【２７１４】

また、連続Ａ（成功）は、最終的にＡＴに移行可能である旨を報知する当たり連続演出のうちのＡ系統の演出であり、連続Ｂ（成功）は、最終的にＡＴに移行可能である旨を報知する当たり連続演出のうちのＢ系統の演出であり、連続Ｎ（成功）は、最終的にＡＴに

移行可能である旨を報知する当たり連続演出のうちのＮ系統の演出である。同様に、連続Ａ（失敗）は、最終的にＡＴに移行可能ではない旨を報知するハズレ連続演出のうちのＡ系統の演出であり、連続Ｂ（失敗）は、最終的にＡＴに移行可能ではない旨を報知するハズレ連続演出のうちのＢ系統の演出であり、連続Ｎ（失敗）は、最終的にＡＴに移行可能ではない旨を報知するハズレ連続演出のうちのＮ系統の演出である。一例として、バトル演出における対戦相手が敵キャラクタＡである連続演出や、バトル演出における対戦相手が敵キャラクタＢである連続演出がそれぞれ異なる系統の演出である。

【２７１５】

また、当たり告知は、ＡＴに移行可能である旨を報知する個別演出であり、ハズレ告知、ＡＴに移行可能ではない旨を報知する個別演出である。一例として、当たり告知では、最終的に「ＷＩＮ」などの表示を行うことで、ＡＴに移行可能である旨を報知し、ハズレ告知では、最終的に「残念」などの表示を行うことで、ＡＴに移行可能ではない旨を報知する。

【２７１６】

同図（Ｂ）に模式的に示す例では、演出テーブルＡは、Ａ系統の個別演出が選ばれ易いように抽籤値の情報が規定されており、演出テーブルＢは、Ｂ系統の個別演出が選ばれ易いように抽籤値の情報が規定されている。また、演出テーブルＣは、当たり連続演出が選ばれ易いように抽籤値の情報が規定されており、演出テーブルＤは、当たり告知が必ず選ばれるように抽籤値の情報が規定されている。また、演出テーブルＥは、ハズレ連続演出が選ばれ易いように抽籤値の情報が規定されており、演出テーブルＦは、ハズレ告知が必ず選ばれるように抽籤値の情報が規定されている。

【２７１７】

副制御回路１０１は、メイン側で前兆がセットされると、セットした前兆ゲーム数に応じた複数の演出シナリオの中から一の演出シナリオを決定するとともに、決定した一の演出シナリオに応じて、シナリオ期間中の演出を制御する。これにより、シナリオ期間中は、演出シナリオの傾向に応じた演出が実行されることになる。例えば、シナリオ１－１が決定されていた場合には、前兆の１ゲーム目～５ゲーム目までは、Ａ系統の個別演出が実行され易く、６ゲーム目～８ゲーム目において連続演出が実行され易い。

【２７１８】

（前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理）

続いて、図４０１（Ｃ）～図４０２（Ｇ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理について説明する。図４０１（Ｃ）は、前兆中に有利区間が終了した場合の制御の概要を示す図であり、図４０１（Ｄ）～図４０２（Ｇ）は、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理を示す図である。

【２７１９】

初めに、図４０１（Ｃ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の制御の概要について説明する。同図に示す例では、前兆に移行してから３ゲーム目に有利区間のリミッタに到達した結果、主制御回路９１は、有利区間を終了させて非有利区間に移行させている。有利区間を用いるパチスロ機では、有利区間の終了時に有利区間に関する各種の情報をクリアしなければならないため、ＡＴの前兆中に有利区間が終了した場合には、前兆中であることや、ＡＴの当籤の有無や、前兆ゲーム数などの各種の情報をクリアする。そのため、メイン側（主制御回路９１）では、有利区間が終了した非有利区間は前兆中ではないと把握することになる。

【２７２０】

一方で、サブ側では、出玉に関する制御を行っていないため、有利区間が終了した場合であっても、有利区間に関する各種の情報をクリアする必要がない。そのため、副制御回路１０１は、有利区間が終了した場合に、有利区間に関する各種の情報を維持したままとしてもよく、また、有利区間に関する各種の情報をクリアすることとしてもよく、また、有利区間に関する各種の情報のうちの一部は維持し、その他はクリアすることとしてもよい。そして、副制御回路１０１は、有利区間の終了時に有利区間に関する各種の情報を維

持又はクリアすることにより以下説明する保険処理を実行する。
【２７２１】
（前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理　その１）
　続いて、同図（Ｄ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理のその１について説明する。同図（Ｄ）は、有利区間の前兆中に連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に有利区間が終了して非有利区間に移行した場合の保険処理である。同図（Ｄ）に示すように、保険処理のその１では、副制御回路１０１は、前兆中の連続演出中に有利区間が終了した場合、非有利区間においても実行していた連続演出を継続して実行する。すなわち、副制御回路１０１は、前兆中の連続演出中に有利区間が終了した場合、前兆への移行を契機にセットした演出シナリオを維持したまま、非有利区間の演出を制御する。これにより、連続演出が途中で打ち切られてしまうことがなく、遊技者は、演出を最後まで見ることができる。
【２７２２】
　なお、副制御回路１０１は、保険処理により非有利区間においても連続演出を実行する場合、連続演出を有利な状態に非当籤であることを報知する連続演出に書き換えることが好ましい。すなわち、副制御回路１０１は、有利区間の前兆中に開始された連続演出を非有利区間においても継続して実行する場合、当該連続演出において有利な状態に移行可能である旨を報知することを抑制する。
【２７２３】
（前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理　その２）
　続いて、図４０２（Ｅ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理のその２について説明する。同図（Ｅ）は、有利区間の前兆中に連続演出以外の演出が実行されている場合に有利区間が終了して非有利区間に移行した際の保険処理である。同図（Ｅ）に示すように、保険処理のその２では、副制御回路１０１は、有利区間の前兆中の連続演出以外の演出を実行している遊技において有利区間が終了した場合、有利区間の終了に合わせて演出シナリオをクリア（終了）する。より具体的には、副制御回路１０１は、有利区間の前兆中の個別演出を実行している遊技において有利区間が終了した場合、有利区間の終了に合わせて演出シナリオをクリア（終了）する。その結果、有利区間終了後の非有利区間では、演出シナリオに応じた演出が行われなくなる。もちろん、副制御回路１０１は、前兆中の連続演出以外の演出を実行している遊技において有利区間が終了した場合であっても、演出シナリオを維持し続けることとしてもよい。
【２７２４】
　複数の単位遊技に亘り継続する連続演出の場合には、途中で打ち切ってしまうと、遊技者に対して違和感を与えてしまう一方で、１の単位遊技で完結する個別演出の場合には、当該遊技で演出シナリオを終了してしまっても、そもそも遊技者に違和感を与えることがない。そこで、保険処理のその２のように、有利区間の終了に合わせて演出シナリオを終了させることで、遊技状態（非有利区間）と演出状態との齟齬を早期に解消することができる。また、非有利区間において、非有利区間に専用の演出を行うパチスロ機の場合、演出シナリオを早く終了させることで、この専用の演出が行われる頻度を高めることができる。
【２７２５】
（前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理　その３）
　続いて、同図（Ｆ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理のその３について説明する。同図（Ｆ）は、有利区間の本前兆中に有利区間が終了して非有利区間に移行した際の保険処理であり、サブ側において有利区間に関する各種の情報（演出シナリオ）をクリアしない場合の保険処理である。なお、この保険処理のその３では、有利区間終了時に実行していた演出の種類は関係ない。
【２７２６】
　同図（Ｆ）に示す例では、通常有利においてＡＴに当籤したことを契機として本前兆に移行しており、この本前兆中に有利区間が終了して非有利区間に移行している。メイン側

では、ＡＴに当籤していたものの、有利区間が終了して非有利区間に移行してしまったため、ＡＴに当籤したという結果もクリアされてしまっている。一方で、サブ側では、本前兆への移行時には、前兆中の演出を制御する演出シナリオとして当たり演出シナリオがセットされているものの、非有利区間に移行に伴い演出シナリオを維持し続けてしまうと、当たり演出シナリオのまま演出が実行されてしまう。

【２７２７】

そこで、保険処理その３では、副制御回路１０１は、当たり演出シナリオに基づいて演出が決定されるシナリオ期間において、有利区間から非有利区間に移行した場合は、当該当たり演出シナリオをハズレ演出シナリオに更新して、非有利区間中の残りのシナリオ期間の演出を制御する。このとき、副制御回路１０１は、セットされている当たり演出シナリオと演出的に関連性のある演出を決定し得るハズレ演出シナリオを新たな演出シナリオとして決定することが好ましい。これにより、進行中の当たり演出シナリオと演出的な食い違いが出ないようなハズレ演出シナリオにより残りのシナリオ期間の演出を制御することができる。なお、当たり演出シナリオと演出的に関連性のある演出を決定し得るハズレ演出シナリオとは、例えば、連続演出のバトル演出（勝利）が選ばれている場合には、同じ対戦相手のバトル演出において敗北となる演出を決定するハズレ演出シナリオや、同系統の演出が連続して行われ易い期間において有利区間が終了した場合に次遊技において当該系統の演出が選ばれ易いハズレ演出シナリオをいう。一例として、図４０３における当たり演出シナリオ「シナリオ１－１」とハズレ演出シナリオ「シナリオ１１－１」は、１ゲーム目～５ゲーム目までＡ系統の個別演出が選択され易く、演出的に関連性のある演出を決定し得る演出シナリオということができる。

【２７２８】

なお、保険処理のその３では、副制御回路１０１は、演出シナリオを更新した場合、新たなハズレ演出シナリオに基づく演出の制御を途中から実行することとしてよい。具体的には、シナリオ期間の３ゲーム目までは、当たり演出シナリオ「シナリオ１－１」に基づき演出を制御し、３ゲーム目の終了に伴い、ハズレ演出シナリオ「シナリオ１１－１」に更新した場合、続く、シナリオ期間の４ゲーム目では、更新後のハズレ演出シナリオ「シナリオ１１－１」の４ゲーム目から演出の制御を実行することとしてよい。また、新たにセットするハズレ演出シナリオは、更新前にセットしていた当たり演出シナリオのシナリオ期間と同じ、又は更新前にセットしていた当たり演出シナリオのシナリオ期間よりも短いシナリオ期間であってよい。例えば、７ゲームのシナリオ期間である当たり演出シナリオは、７ゲーム以下のシナリオ期間であるハズレ演出シナリオに更新することができる一方で、８ゲームのシナリオ期間であるハズレ演出シナリオには更新しない。

【２７２９】

（前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理　その４）

続いて、同図（Ｇ）を参照して、前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理のその４について説明する。保険処理のその４は、保険処理のその３と同じく、有利区間の本前兆中に有利区間が終了して非有利区間に移行した際の保険処理であり、サブ側において有利区間に関する各種の情報（演出シナリオ）をクリアしない場合の保険処理である。なお、この保険処理のその４では、有利区間終了時に実行していた演出の種類は関係ない。

【２７３０】

同図（Ｇ）に示す例では、通常有利においてＡＴに当籤したことを契機として本前兆に移行しており、この本前兆中に有利区間が終了して非有利区間に移行している。メイン側では、ＡＴに当籤していたものの、有利区間が終了して非有利区間に移行してしまったため、ＡＴに当籤したという結果もクリアされてしまっている。一方で、サブ側では、本前兆への移行時には、前兆中の演出を制御する演出シナリオとして当たり演出シナリオがセットされているものの、非有利区間に移行に伴い演出シナリオを維持し続けてしまうと、当たり演出シナリオのまま演出が実行されてしまう。

【２７３１】

そこで、保険処理のその３と同様に、保険処理のその４では、副制御回路１０１は、当

たり演出シナリオに基づいて演出が決定されるシナリオ期間において、有利区間から非有利区間に移行した場合は、当該当たり演出シナリオを、当たり演出シナリオと演出的に関連性のある演出を決定し得るハズレ演出シナリオに更新して、非有利区間中の残りのシナリオ期間の演出を制御する。このとき、保険処理のその４では、副制御回路１０１は、セットされている当たり演出シナリオによるシナリオ期間の残り単位遊技数よりも短い単位遊技数のシナリオ期間のハズレ演出シナリオを新たな演出シナリオとして決定する。同図に示す例では、シナリオ期間の３ゲーム目の終了に伴い有利区間が終了しているため、有利区間の終了時にシナリオ期間は５ゲーム残っているものの、シナリオ期間が４ゲームのハズレ演出シナリオに更新されて、その後の演出が制御されている。

【２７３２】

これにより、非有利区間において演出シナリオをいつまでも維持し続けることがなくなるため、遊技状態（非有利区間）と演出状態との齟齬を早期に解消することができる。なお、保険処理のその４では、副制御回路１０１は、演出シナリオを更新した場合、新たなハズレ演出シナリオに基づく演出の制御を最初から実行することとしてよい。具体的には、シナリオ期間の３ゲーム目までは、当たり演出シナリオに基づき演出を制御し、３ゲーム目の終了に伴い、ハズレ演出シナリオに更新した場合、続く、シナリオ期間の４ゲーム目では、更新後のハズレ演出シナリオの１ゲーム目から演出の制御を実行することとしてよい。

【２７３３】

（演出シナリオの別例）

続いて、図４０４を参照して、演出シナリオと実行する演出との関係の別例について説明する。同図（Ａ）は、演出シナリオの別例を模式的に示す図であり、同図（Ｂ）は、演出を決定するための演出テーブルの別例を模式的に示す図である。図４０３に示す例では、演出シナリオに対して、当たり演出シナリオとハズレ演出シナリオとを設けることとしているが、この別例では、演出シナリオにおいては当たりとハズレとを設けずに、演出テーブルにおいて当たり（ＡＴ当籤）とハズレ（ＡＴ非当籤）とを分ける。

【２７３４】

同図に示すように、複数の演出シナリオのそれぞれは、シナリオ期間における各単位遊技に対して、当該遊技において実行する演出を決定するための演出テーブルに関する情報を規定する。また、複数の演出テーブルそれぞれは、内部当籤役として決定された役毎に抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。このとき、複数の演出テーブルそれぞれは、ＡＴ当籤及びＡＴ非当籤毎に設けられる。副制御回路１０１は、ＡＴ当籤中（本前兆中）は、対応する演出テーブルのＡＴ当籤部分を参照して、演出を決定し実行する。また、副制御回路１０１は、ＡＴ非当籤中（ガセ前兆中）は、対応する演出テーブルのＡＴ非当籤部分を参照して、演出を決定し実行する。有利区間から非有利区間に移行した遊技では、ＡＴが非当籤となるため、ＡＴ非当籤部分が参照されることになる。このように演出テーブル側において当たりとハズレとを区別することで、有利区間から非有利区間に移行した場合に演出シナリオを書き換える必要がない。

【２７３５】

（保険処理の処理フロー）

続いて、図４０５を参照して、保険処理の処理フローについて説明する。同図では、連続演出中に有利区間が終了した場合の処理フローについて説明する。なお、上述した保険処理は、以下説明する処理フロー１，２の何れの処理により行うこととしてもよい。

【２７３６】

処理フロー１では、副制御回路１０１は、まず、連続演出中であるか否かを判定する。そして、連続演出中ではない場合は、処理を終了する一方で、連続演出中である場合には、副制御回路１０１は、続いて、非有利区間であるか否かを判定する。そして、非有利区間ではない場合は、処理を終了する一方で、非有利区間である場合には、副制御回路１０１は、続いて、保険処理を行う。

【２７３７】

また、処理フロー２では、副制御回路１０１は、まず、非有利区間への移行時であるか否かを判定する。そして、非有利区間への移行時ではない場合は、処理を終了する一方で、非有利区間への移行時である場合には、副制御回路１０１は、続いて、連続演出中であるか否かを判定する。そして、連続演出中ではない場合は、処理を終了する一方で、連続演出中である場合には、副制御回路１０１は、続いて、保険処理を行う。

【２７３８】

このように処理フロー１では、非有利区間への移行時であるかを見ずに、非有利区間において連続演出が行われている場合に保険処理を行う。また、処理フロー２では、非有利区間への移行時であるかを見て、非有利区間に移行したタイミングにおいてのみ保険処理を行う。なお、同図においては連続演出中の保険処理の処理フローを示したが、例えば、連続演出中であるか否かの判定に代えて、演出シナリオがセットされているか否かを判定することで、他の保険処理においても同様に適用することができる。

【２７３９】

以上本実施形態のパチスロ機１について説明した。このようなパチスロ機１によれば、副制御回路１０１は、連続演出を実行中に有利区間が終了した場合、有利区間が終了した後の非有利区間においても連続演出を継続して実行する。これにより、連続演出が途中で打ち切られてしまうことがなく、遊技者は、演出を最後まで見ることができる。また、副制御回路１０１は、有利区間において開始された連続演出を非有利区間においても継続して実行する場合、当該連続演出において有利な状態に移行可能である旨を報知することを抑制する。これにより、連続演出により誤った結果が報知されてしまうことを防止することができる。

【２７４０】

また、副制御回路１０１は、前兆中の連続演出中に有利区間が終了した場合、前兆への移行を契機にセットした演出シナリオを維持したまま、非有利区間の演出を制御する一方で、有利区間の前兆中の連続演出以外の演出を実行している遊技において有利区間が終了した場合、有利区間の終了に合わせて演出シナリオをクリア（終了）する。このように複数の単位遊技に亘り継続する連続演出の場合には、途中で打ち切らずに最後まで実行することで、遊技者に対して演出を最後まで見せることができる。また、１の単位遊技で完結する個別演出の場合には、有利区間の終了に合わせて演出シナリオを終了させることで、遊技状態（非有利区間）と演出状態との齟齬を早期に解消することができる。

【２７４１】

また、副制御回路１０１は、当たり演出シナリオに基づいて演出が決定されるシナリオ期間において、有利区間から非有利区間に移行した場合は、当該当たり演出シナリオをハズレ演出シナリオに更新して、非有利区間中の残りのシナリオ期間の演出を制御する。これにより、進行中の当たり演出シナリオと演出的な食い違いが出ないようなハズレ演出シナリオにより残りのシナリオ期間の演出を制御することができる。

【２７４２】

このとき、副制御回路１０１は、セットされている当たり演出シナリオ期間の残り単位遊技数よりも短い単位遊技数のシナリオ期間のハズレ演出シナリオを新たな演出シナリオとして決定する。これにより、非有利区間において演出シナリオをいつまでも維持し続けることがなくなるため、遊技状態（非有利区間）と演出状態との齟齬を早期に解消することができる。

【２７４３】

［その他の変形例］

また、上記実施形態及びその他の仕様例のパチスロ機１に対して、以下のような変形例を適用することができる。

【２７４４】

上記実施形態などのパチスロ機１では、内部当籤役に基づいて各種の抽籤や特典付与を行うこととしているが、これに限るものではなく、内部当籤役による表示が行われたことに基づいて各種の抽籤や特典付与を行うこととしてもよい。また、内部当籤役に基づく各

種の抽籤や特典付与は、内部当籤役による表示が行われたことに基づく各種の抽籤や特典付与を含むことであり、反対に、内部当籤役による表示が行われたことに基づく各種の抽籤や特典付与は、内部当籤役に基づく各種の抽籤や特典付与を含むものである。

【２７４５】

例えば、確定役に基づく特典付与の有効／無効について考える。確定役を有効とする状態で確定役が内部当籤役として決定されると、内部的には有効な状態での確定役の当籤に基づき特典を付与するが、遊技者からすると確定役に応じた図柄の組合せが表示されたことに基づき特典が付与されたように感じる。反対に、確定役を無効とする状態で確定役が内部当籤役として決定されると、内部的には無効な状態での確定役の当籤であるため、特典を付与しないが、遊技者からすると確定役に応じた図柄の組合せが表示されていないため、確定役に応じた特典は付与されないと感じる。このような場合、有効な状態での確定役の当籤に基づく特典付与という内部的な契機は、確定役に応じた図柄の組合せが表示されたことに基づく特典付与という見た目上の契機とみることができ、また、無効な状態での確定役の当籤であるために特典を付与しない内部的な契機は、確定役に応じた図柄の組合せが表示されないために特典を付与しないという見た目上の契機とみることができる。

【２７４６】

（ビデオリール）

パチスロ機１では、複数のリールとして、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを有するが、これらリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに加えて、表示ユニット１００の表示画面などに映像として表示することで複数の図柄を変動表示及び停止表示可能な所謂ビデオリールを用いることとしてもよい。このとき、ビデオリールによる演出的なリール演出制御を行う割合が、全遊技の所定割合（例えば、２０％）以上である場合には、実際のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの近くに、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが入賞判定などの遊技の進行に用いられるメインリールであることを示す表示を行うことが好ましい。一方で、ビデオリールによる演出的なリール演出制御を行う割合が、全遊技の所定割合（例えば、２０％）未満である場合には、当該表示を行わなくてもよい。また、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの近くに、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒがメインリールであることを示す表示を行うことに限らず、この表示に加えて、又は、この表示に代えて、ビデオリールを表示する表示画面において、当該ビデオリールが演出的に用いられるリールであることを示す表示を行うこととしてもよい。また、ビデオリールが演出的に用いられるリールであることを示す表示は、全遊技に対する割合に関係なく、ビデオリールによる演出的なリール演出制御を行う場合に必ず表示することとしてもよく、また、全遊技に対する割合が所定割合以上である場合に表示し、所定割合未満である場合には表示しないこととしてもよい。

【２７４７】

（疑似遊技）

また、パチスロ機１では、主制御回路９１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを用いた疑似遊技を実行可能としてもよい。ここで、疑似遊技は、当該遊技におけるメダルの増減には影響のない疑似的な遊技であり、遊技開始時ロック中のベットボタン（ＭＡＸベットボタン１１や１ベットボタンＢ）への操作（疑似投入操作）、スタートレバー（スタートレバー６）への操作（疑似開始操作）、疑似内部当籤役の決定、ストップボタン（ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）への操作（疑似停止操作）のうちの少なくとも一部が行われることにより、その進行が制御される。このような疑似遊技は、当該遊技においてメダルが増減する通常遊技と同様に遊技が進行しているかのように遊技者に印象付けることができる。

【２７４８】

ただし、疑似遊技を行う場合には、通常遊技とは見分けが付くように制御することが好ましい。一例として、不図示の疑似遊技ランプを設けて、疑似遊技中はこの疑似遊技ランプを点灯し、通常遊技中はこの疑似遊技中ランプを消灯することで、通常遊技と疑似遊技とを区別することとしてもよく、また、疑似遊技中は、所定の位置に「疑似遊技中」又は「フリープレイ中」のように疑似遊技中であることを示す表示を行うことで、通常遊技と疑似遊技とを区別することとしてもよく、また、疑似遊技中は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ

を疑似遊技中に特有の動作とすることで（例えば、疑似遊技によりリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した場合には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを振動させ続ける一方で、通常遊技によりリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した場合には、このような振動を行わない）通常遊技と疑似遊技とを区別することとしてもよい。また、これらの方法は、何れか１つのみで通常遊技と疑似遊技とを区別することとしてもよく、また、複数を組み合わせて通常遊技と疑似遊技とを区別することとしてもよい。

【２７４９】

（ペナルティ）

パチスロ機１において、停止操作の態様に一定の制限を持たせた仕様（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作の対象とすることを推奨する仕様）として、それ以外の停止操作を行った場合に（例えば、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行った場合に）、所定の特典付与に関する抽籤（例えば、ＡＴやＡＲＴに関する抽籤や、モード移行に関する抽籤）を遊技者にとって不利なものとするペナルティ状態を、１ゲーム又は複数ゲーム以上の期間にわたって行うこととしてもよい。このようなペナルティ状態としては、例えば、所定の特典付与に関する抽籤に当籤する確率の低下、相対的に不利な抽籤状態（モード）への強制的な移行、所定期間にわたって所定の特典付与に関する抽籤を行わないなどを用いることができる。

【２７５０】

（ペナルティの判定）

なお、仕様に沿った停止操作が行われたか否かの判定は、（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中にのみ行い、非有利区間（通常区間）においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ行い、有利区間においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中の双方において行うこととしてもよい。また、この判定は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９１）側において行うことが好ましい。

【２７５１】

（ペナルティ状態の発生）

また、仕様に沿った停止操作が行われていない場合に発生させるペナルティ状態は、有利区間中にのみ発生させて、非有利区間（通常区間）においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ発生させて、有利区間においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び有利区間中の双方において発生させることとしてもよい。

【２７５２】

（ペナルティ状態の報知）

また、ペナルティ報知手段（報知ランプやセグメントなど）を設けて、ペナルティ状態の発生中に、ペナルティ状態であることを遊技者に対して報知することとしてもよい。このようなペナルティ報知手段は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９１）側において制御することが好ましい。

また、メイン側で制御するペナルティ報知手段に加えて、サブ（副制御回路１０１）側において制御する第２のペナルティ報知手段（液晶ディスプレイ）を設け、液晶表示やプロジェクション映像などにより、遊技者に対してより分かり易くペナルティ状態であることを報知することとしてもよい。また、第２のペナルティ報知手段の一態様として、音声や装飾ランプなどによるペナルティ報知ないし示唆演出を行うこととしてもよい。

【２７５３】

（ペナルティ状態の解除）

また、ペナルティ状態は、設定変更に伴い解除し、電断のみでは解除しないこととしてもよく、また、設定変更及び４時間以上の長期間の電断（例えば、営業停止による電断）に伴い解除し、一時的な電断では解除しないこととしてもよい。また、ペナルティ状態は、打ち止め時に解除することとしてもよい。

ペナルティ状態を電断のみでは解除しない仕様では、メイン側で制御するペナルティ報知手段は、一時的な電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持するが、４時間以上の長期間の電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持せずに、ペナルティ非報知の態様にすることとしてもよい。また、電断復帰後は、メイン側で制御するペナルティ報知手段（例えば、報知ランプ）による報知のみを維持して、サブ側で制御する第２のペナルティ報知手段（例えば、液晶ディスプレイ）による報知はしないこととしてもよい。

【２７５４】

（打ち止め機能）

特定の条件を満たした場合に、遊技の進行が停止できない打ち止め状態を発生させる打ち止め機能を持たせることとしてもよい。打ち止め機能を持たせることで、例えば、１０００枚のメダル獲得時点で遊技終了など所定数の遊技価値の獲得で遊技終了としつつ、その分、比較的設定値の高い遊技機を用いるといった定量性の店舗ルールを遊技店が独自に設定することができ、遊技者に短時間でも気軽に遊ぶことのできる環境を遊技店側が用意するといった運用を行い易くなる。以下、打ち止め機能の仕様例について説明する。

【２７５５】

（打ち止めの発生条件）

打ち止めの発生条件は、ボーナスの作動終了や有利区間の終了など、遊技者にとって有利な状態が終了したときとすることができる。なお、ボーナスの作動終了時に打ち止めとする場合は、特定のボーナスに限定することとしてもよい。例えば、獲得枚数が１００枚程度と少ないボーナスでは打ち止めは発生しないが、獲得枚数が２５０枚などと多いボーナスではボーナスの作動終了時に打ち止めが発生することとしてもよい。

また、有利区間の終了時に打ち止めを発生させる場合には、当該有利区間の開始から１０００枚以上、２０００枚以上など所定枚数を超えるメダルを獲得した場合に限って打ち止めを発生させることとしてもよく、１５００ゲームの有利区間消化や２４００枚のメダルの獲得のようにリミッタの発動条件を満たしたことによる有利区間の終了時に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、特定の設定値（設定６など）の場合のみ打ち止め条件を満たした場合に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、打ち止めを発生するメダルの枚数については、メインＲＯＭに予め定められた一の値を用いることとしてもよく、また、１０００枚、２０００枚、３０００枚など複数の値を用意しておき、遊技店側が選択した任意の値を用いることとしてもよい。

【２７５６】

（打ち止め機能の設定）

打ち止め機能は、打ち止め機能が有効な設定（打ち止め条件を満たした場合に打ち止めが発生する設定）と、打ち止め機能が無効な設定（打ち止めが発生しない設定）とを切り替え可能として、遊技機を運用する遊技店の方針により切り替え可能とすることが好ましい。例えば、遊技機の筐体内（パチンコ機の場合は遊技台の背面側）における主基板（主制御基板７１）や電源基板上など、遊技者が操作困難な位置に専用スイッチを設けて、当該専用スイッチにより「打ち止め有」と「打ち止め無」とを切り替え可能としてもよい。

また、電源投入時やドアキーの操作時などにホールメニューを所定の画像表示器などに表示可能として、ホールメニュー内の項目として打ち止めの有無を設定できるようにしてもよい。

【２７５７】

（精算機能の設定）

また、打ち止めの発生時にクレジットに貯留されているメダルが自動的に精算されて下皿に払い出される精算機能も合わせて搭載することとしてもよい。このとき、打ち止め機能の有無と精算機能の有無とをそれぞれ任意に設定できるようにしてもよく、また、打ち止め機能有りの場合は精算機能も有り、打ち止め機能無しの場合は精算機能も無しのように一括で設定できるようにしてもよい。

なお、メダルや遊技球などの物理的な遊技媒体を用いずに電子データなどの情報により

遊技価値を管理する封入式遊技機においては、クレジットに貯留されている遊技価値の情報をプリペイドカードなど遊技価値の情報を保持する記憶媒体に対して、精算時に自動的に移動させることとしてもよい。この際に、記憶媒体（プリペイドカード）の取り忘れがないように遊技者に対して報知することが好ましい。

【２７５８】

（打ち止め機能の切り替え操作）

なお、打ち止め機能の切り替え操作について、専用スイッチを設けずに遊技機に備えられている入力手段を用いて当該操作を可能としてもよい。例えば、設定変更中や設定確認中など店員が行う操作を契機に打ち止め切り替え可能な状態として、当該状態において、左ストップボタンが操作されると打ち止め機能の有／無の切り替えを可能としてもよい。また、当該状態において、中ストップボタンが操作されると生産の有／無の切り替えを可能としてもよい。

また、それぞれの設定状態は、遊技機前面の払い出しセグや貯留セグ、ベット枚数ランプなど（情報表示器１４）の表示態様により店員が認識可能としてもよく、また、液晶ディスプレイなどの表示装置に「打ち止め有」「精算有」などの画像を表示することで、設定状態を報知するものとしてもよい。

【２７５９】

（打ち止め機能の解除方法）

打ち止めが発生して遊技が進行不能となった場合は、ドアキーを遊技機の鍵穴に挿入して回す、筐体内部のエラー解除スイッチを操作するなど、遊技者が行うことのできない任意の操作方法を店員が行うことにより、打ち止め状態が解除され、再び遊技が可能となる。

【２７６０】

（打ち止め時の表示）

打ち止めが発生して遊技が進行不能となった場合は、制御手段（副制御回路１０１）は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に対して所定の表示を行うことができる。所定の表示としては、例えば、打ち止め中であることを報せる打ち止め専用の表示であってもよく、また、パチスロ機毎に設けられたデモ画面の表示であってもよく、また、打ち止めとなる前の演出画面を表示することであってもよい。なお、打ち止めとなる前の演出画面を表示する場合には、例えば、輝度を変化（暗くする）などして、通常の状態とは異なる態様の表示となるようにしてもよい。

【２７６１】

また、ＡＲＴの継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＲＴを終了させることとしてもよい。

この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにＡＲＴの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【２７６２】

また、上述のパチスロ機１では、報知（ＡＲＴ）機能の作動を、メイン（主制御基板７１）側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ（副制御基板７２）側の制御により報知（ＡＲＴ）機能の作動を行うこととしてもよい。

【２７６３】

また、上述の説明では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。本発明のリール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ機１に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、チェックサムの生成及び判定処理、メインＣＰＵ専

用命令コードを使用した各種処理（Ｑレジスタを用いたアドレスの指定処理、ソフトタイマーの更新処理、７セグＬＥＤ駆動処理、通信データの生成格納処理等）、規定外ＲＯＭ領域及び規定外ＲＡＭ領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。また、パチスロにおけるフロントドア（扉体部）は、「パチンコ」において遊技店の店員が開放して内部を確認する部分に対応する。

【２７６４】

また、設定値は１段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはＲＡＭクリアするための処理となる。設定値を１段階のみとする場合であっても、有利状態（ＡＲＴ状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乗せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

【２７６５】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。例えば、１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃであるため、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とすると、１日当たりの最大遊技回数は、３９６００／４．１＝約９６５９回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日当たりの遊技回数を概ね８０００回程度と考える。所定確率を１／３２、規定値を２５６とすることで、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

【２７６６】

さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を１段階にした場合の説明を行ったが、１段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。

【２７６７】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に６段階の設定値を１段階の設定値にすることができれば、データを１／６にまで削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも１／６となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

【２７６８】

［その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性］

本実施形態のパチスロ機１では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン、若しくは１ベットボタンを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置が駆動してメダル払出口からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

【２７６９】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路９１（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで

遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路９１（主制御基板７１）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【２７７０】

この場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ機１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【２７７１】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【２７７２】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【２７７３】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていくか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【２７７４】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【２７７５】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【２７７６】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクタやホッパー装置を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御基板７１によって制御され、その制御結果が送信されること基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【２７７７】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ機１に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【２７７８】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクタやホッパー装置等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【２７７９】

［付記１］

付記１の遊技機は、以下の通りである。

【２７８０】

［背景技術］

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

【２７８１】

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

【２７８２】

この種の遊技機では、いわゆる出玉に関する設計を容易にするための工夫として、一部のボーナス状態において出玉率が１を下回るように内部当籤役を重複当籤させる遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－２０２３３１号公報参照）。また、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機も知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。

【２７８３】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、遊技者が主にボーナス持越し状態で遊技することを前提としており、ボーナス当籤で出玉を獲得するという楽しみが失われていた。また、特許文献２の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。
【２７８４】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、旧来とは異なる手法により出玉設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２７８５】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２７８６】
本発明に係る遊技機は、
複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第１有利状態において、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われない報知抑制状態（例えば、ベルナビ非発生状態）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段

による報知が許容される報知許容状態（例えば、ベルナビ発生可能状態）と、を有し、
前記第１有利状態が開始されてから特定条件（例えば、所定ゲーム数（１００Ｇ）の経過）が成立するまでの間は、前記報知抑制状態となることを特徴とする。
【２７８７】
このような構成によれば、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態が設けられ、第１有利状態は、基本的に特定条件が成立するまでは報知抑制状態として終了させられないので、そのような特定条件を適切に設定することで操作態様の報知を抑制して第１有利状態と第２有利状態との有利さバランスを図ることができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくしつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。
【２７８８】
本発明の好ましい実施の形態としては、
前記特定条件は、所定回数の単位遊技（例えば、１００Ｇ）が実行されることであり、当該所定回数は、前記所定のボーナス役が前記内部当籤役として決定されるまでの平均単位遊技回数よりも多いことを特徴とする。
【２７８９】
このような遊技機によれば、特定条件が成立するまでに所定のボーナス役が決定されて有利状態を終了させる判定結果が得られる可能性が高くなるので、有利状態とボーナスとの有利さバランスを適切に図ることができる。
【２７９０】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、旧来とは異なる手法により出玉設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することができる。
【２７９１】
［付記２］
付記２の遊技機は、以下の通りである。
【２７９２】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２７９３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【２７９４】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【２７９５】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。また、何ら利益を

得ることができないまま前兆演出が終了するので、遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【２７９６】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２７９７】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２７９８】

本発明に係る遊技機は、

複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、

前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、

開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、

前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、

を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、

前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、

前記第１有利状態におけるモード（例えば、通常モード）を制御可能なモード制御手段（例えば、主制御基板７１）を備え、

前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、

前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、

前記第１有利状態におけるモードとして、第１モード（例えば、通常モードの“低確”、“天国準備”）と第２モード（例えば、通常モードの“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”）とを少なくとも有し、

前記第１モードと前記第２モードとは、前記第２有利状態に移行する可能性（例えば、「ＡＲＴ」の当籤確率）が異なることを特徴とする。

【２７９９】

このような構成によれば、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態が設けられ、第１有利状態においては、第２有利状態に移行する可能性が異なる第１モードと第２モードとが設けられるので、遊技者は、いずれのモードに滞在して第２有利状態への移行に期待しながら遊技を行うことができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくしつつ、遊技の興趣を高めることができる。

【２８００】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。

【２８０１】

［付記３］

付記３の遊技機は、以下の通りである。

【２８０２】

［背景技術］

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

【２８０３】

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

【２８０４】

この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。

【２８０５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。

【２８０６】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８０７】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２８０８】

本発明に係る遊技機は、

複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、

前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例え

ば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手（例えば、主制御基板７１）段と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）及び前記操作態様報知手段による報知を実行不能な一般状態（例えば、通常区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記第１有利状態におけるモード（例えば、通常モード）を制御可能なモード制御手段（例えば、主制御基板７１）を備え、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第１有利状態におけるモードとして、第１モード（例えば、通常モードの“低確”、“天国準備”）と第２モード（例えば、通常モードの“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”）とを少なくとも有し、
前記第２モードは、前記第１モードよりも前記第２有利状態に移行する可能性が高く、
前記一般状態は、前記第１モードよりも前記第２有利状態に移行する可能性（例えば、「ＡＲＴ」の当籤確率）が高いことを特徴とする。
【２８０９】
このような構成によれば、報知が行われない一般状態と、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態とが設けられ、第１有利状態においては、第２有利状態に移行する可能性が異なる第１モードと第２モードとが設けられる。そして、一般状態において第２有利状態に移行する可能性の方が、第１有利状態の第１モードにおいて第２有利状態に移行する可能性よりも高いので、遊技者は、報知を受けることができない一般状態にあっても第２有利状態への移行に期待しながら遊技を行うことができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。
【２８１０】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機

を提供することができる。
【２８１１】
［付記４］
付記４の遊技機は、以下の通りである。
【２８１２】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２８１３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【２８１４】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【２８１５】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。
【２８１６】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２８１７】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２８１８】
本発明に係る遊技機は、
複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）及び前記操作態様報知手段による報知を実行不能な一般状態（例えば、通常区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第２有利状態の終了条件（例えば、「ＡＲＴ」のゲーム数０）が成立したときに、前記第１有利状態に移行させるか前記一般状態に移行させるかについての判定（例えば、終了時有利区間終了抽籤）を実行可能であることを特徴とする。
【２８１９】
このような構成によれば、報知が行われない一般状態と、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態とが設けられ、有利状態は、特定役が内部当籤役として決定されて報知が行われるか、あるいは所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されるか、いずれか一方を満たした後、終了判定の結果によって一般状態に移行させられる可能性がある一方、報知の可能性がより高い第２有利状態の終了時においては、一般状態に移行させずに第１有利状態に移行させられて有利状態が継続する可能性があるので、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。
【２８２０】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することができる。
【２８２１】
［付記５］
付記５の遊技機は、以下の通りである。
【２８２２】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２８２３】

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

【２８２４】

この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。

【２８２５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。

【２８２６】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８２７】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２８２８】

本発明に係る遊技機は、

複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、

前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、

開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記内部当籤役として少なくとも１種類以上の再遊技役（例えば、リプレイ）の当籤確率が異なる複数のＲＴのうち、いずれかのＲＴに制御可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、

前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、

を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、

前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役

（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記ＲＴ制御手段は、設定変更時に特定のＲＴ（例えば、ＲＴ０）に制御可能であり、
前記特定のＲＴに制御される旨が決定された前記有利状態は、前記特定のＲＴ以外のＲＴにおいて制御される旨が決定された前記有利状態よりも遊技者にとって有利度合いが高くなる可能性が高いことを特徴とする。
【２８２９】
このような構成によれば、報知が実行可能な有利状態が設けられ、有利状態は、特定役が内部当籤役として決定されて報知が行われるか、あるいは所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されるか、いずれか一方を満たした後、終了判定の結果によって終了させられる可能性がある一方、設定変更がなされた場合には、遊技状態が特定のＲＴに制御されることで有利状態よりも有利度合いが高くなる可能性が高いので、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。
【２８３０】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することができる。
【２８３１】
［付記６］
付記６の遊技機は、以下の通りである。
【２８３２】
［背景技術］
【２８３３】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２８３４】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【２８３５】
また、例えば、特開２０１５－３９５３６号公報には、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行するか否かの抽籤を行い、当該抽籤結果に基づいて本前兆状態（有利状態に移行することが決定されている前兆）又はガセ前兆状態（有利状態に移行しない場合の前兆）に移行可能とする遊技機が知られている。
【２８３６】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、前兆（本前兆状態又はガセ前兆状態）中に有利状態への移

行を煽る演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができるものの、ガセ前兆状態に移行していた場合には、有利状態に移行することがないため、結果としてメダルを消費してしまうばかりで恩恵もないため、遊技意欲が低減してしまうおそれがあった。

【２８３７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２８３８】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２８３９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記操作態様報知手段による報知を実行可能な報知状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備えた遊技機であって、前記報知状態として、所定条件の成立時に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１報知状態（例えば、「通常有利」）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出される特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、前記状態制御手段は、非報知状態において特定条件が成立すると、当該非報知状態から前記第１報知状態に移行可能であり、また、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記報知状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、前記第１報知状態中に行われた単位遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記計数手段が計数する前記回数に応じて特典（例えば、ＳＣＺモードの昇格）を付与する特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備えることを特徴とする。

【２８４０】

このような遊技機によれば、第１報知状態中に計数された単位遊技の回数に応じて特典が付与される。ここで、第１報知状態は、遊技者にとって有利な操作態様が報知される確率が高い第２報知状態に移行可能な遊技状態であるため、本実施形態の遊技機では、より有利な第２報知状態に移行できないまま第１報知状態に所定期間滞在した場合に特典を付与することができる。これにより非報知状態において、第２報知状態に移行できずに第１報知状態に移行してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく特典の付与が期待できるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。

【２８４１】

また、本発明に係る遊技機において、前記第２報知状態を継続可能な残り継続期間を管

理する残期間管理手段（例えば、主制御基板７１）を更に備え、前記状態制御手段は、前記第１報知状態中に行われた単位遊技の回数と、前記第２報知状態中に行われた単位遊技の回数との和が所定回数（例えば、１５００回）に達すると、前記残期間管理手段が管理する前記残り継続期間に関わらず、前記報知状態を終了させる（例えば、リミット処理を行う）こととしてもよい。

【２８４２】

このような遊技機によれば、第１報知状態に所定期間滞在した場合には特典の付与が期待できるものの、第１報知状態中と第２報知状態中とに行われた単位遊技の回数の和が所定回数に達すると、報知状態が強制的に終了してしまう。これにより第１報知状態に長期間滞在した結果、大きな特典が付与されたとしても、報知状態（第１報知状態又は第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２８４３】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、通常状態（例えば、通常区間）と、該通常状態よりも有利な有利状態（例えば、有利区間）と、を少なくとも含む複数の遊技状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機であって、前記有利状態として、前記操作態様報知手段による報知が抑制された第１有利状態（例えば、通常有利や演出区間）と、前記操作態様報知手段による報知を実行可能な第２有利状態（例えば、ＡＲＴや増加区間）と、を少なくとも有し、前記第１有利状態が予め定められた所定の期間継続したときに特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記有利状態中に行われた単位遊技の回数が所定回数となったときに（例えば、ゲーム数リミッタの発動時に）、前記有利状態を終了させる終了手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備えることを特徴とする。

【２８４４】

このような遊技機によれば、第１有利状態が予め定められた所定の期間継続したときに特典が付与されるため、上述の遊技機と同様に、第２有利状態に移行できずに第１有利状態に移行してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく特典の付与が期待できるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。一方で、有利状態（第１有利状態又は第２有利状態）は、当該有利状態中に行われた単位遊技の回数が所定回数となったときに終了してしまうため、第１有利状態に長期間滞在した結果、大きな特典が付与されたとしても、有利状態（第１有利状態又は第２有利状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２８４５】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することができる。

【２８４６】

［付記７］

付記７の遊技機は、以下の通りである。

【２８４７】

［背景技術］

【２８４８】

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

【２８４９】

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

【２８５０】

このような遊技機として、特開２０１６－０８６８６３号公報には、遊技者にとって有利な特別役が有利状態中に表示された場合に、遊技状態を識別して外部信号を送信し、データカウンタ等の外部機器と連動して大量のメダルが獲得できることを示唆する賑やかな演出を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、単に遊技機だけで演出を行うのではなく、他の機器と連動して演出を行うため、遊技の興趣を高めることができる。

【２８５１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、一連の有利状態において獲得できるメダルが多すぎるため、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題があった。

【２８５２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することを目的とする。

【２８５３】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２８５４】

本発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された数値がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記報知手段による報知を実行可能な前記報知状態を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に特定の結果表示（例えば、単チリリプ、２連チリリプ、３連チリリプ）が導出さ

れ、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿単チリリプ」「Ｆ＿２連チリリプ」「Ｆ＿３連チリリプ」）を有し、前記内部当籤役決定手段により前記特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定されたときに、前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である特典確率を変化させる確率変更手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記確率変更手段は、前記数値が特定値未満である場合は前記特典確率を第１の確率とし、前記数値が前記特定値以上である場合は前記特典確率を該第１の確率より低い第２の確率とし、前記報知手段は、前記数値が前記特定値未満である場合に前記特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記特定値以上である場合に前記特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記特定の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することを特徴とする。

【２８５５】

このような遊技機によれば、通常であれば、特定役の当籤時に報知状態に関する特典を付与可能であるが、報知状態に関連して計数された数値が特定値に達した後は、特定役が決定された場合であっても特典を付与する確率が低下する。これにより報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。また、本発明に係る遊技機では、この数値がリミット閾値に達した場合、強制的に報知状態を終了するため、この点からも射幸性のバランスをとることができる。なお、特定役の当籤時に特典を付与する場合には、報知手段の報知に伴い特定の結果表示が導出される一方で、特定役の当籤時に特典を付与しない場合には、報知手段の報知に伴い所定の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、特定役が当籤したにも関わらず特典が付与されないことを把握できてしまうと不満を感じてしまう可能性があるものの、本発明に係る遊技機では、特典を付与する場合と付与しない場合とで結果表示を異ならせるため、結果表示から特定役の当籤時であることを把握されることがない。これにより、特定役の当籤時に特典を付与しない場合であっても、遊技者に不満感を与えてしまうことがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２８５６】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定役として、第１の操作態様で停止操作を行った場合に第１の結果表示が導出され、当該第１の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記第１の結果表示とは異なる第２の結果表示が導出され得る第１特定役と、第２の操作態様で停止操作を行った場合に第３の結果表示が導出され、当該第２の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記第３の結果表示とは異なる第４の結果表示が導出される第２特定役と、を有し、前記特典付与手段は、前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、第１の大きさの前記特典を付与可能であり、また、前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記第１の大きさよりも大きい第２の大きさの前記特典を付与可能であり、前記確率変更手段は、前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されたときに前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である第１特典確率及び、前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されたときに前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である第２特典確率を変化させることが可能であり、前記数値が第１特定値未満である場合に前記第１特典確率を所定の確率とし、前記数値が前記第１特定値以上である場合は前記第１特典確率を該所定の確率よりも低い確率とし、前記数値が前記第１特定値よりも小さい第２特定値未満である場合に前記第２特典確率を特定の確率とし、前記数値が前記第２特定値以上である場合は前記第２特典確率を該特定の確率よりも低い確率とし、前記報知手段は、前記数値が前記第１特定値未満である場合に前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第１の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記第１特定値以上である場合に前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第１の操作態様とは異なる操作態様を遊技

者に対して報知し、前記数値が前記第２特定値未満である場合に前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第２の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記第２特定値以上である場合に前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第２の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することとしてもよい。

【２８５７】

このような遊技機によれば、特定役の種別毎に対応付けられた特典の大きさに応じて、特典を付与する確率を変更する閾値である特定値の値を変え、対応付けられた特典が大きい第２特定役の当籤時には、第１特定役の当籤時よりも当該閾値の値を小さくする。これにより対応付けられた特典の大きさ毎に特典を付与し易い期間を調整することができ、適度な射幸性のバランスをとることができる。

【２８５８】

［発明の効果］

本発明によれば、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することができる。

【２８５９】

［付記８］

付記８の遊技機は、以下の通りである。

【２８６０】

［背景技術］

【２８６１】

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

【２８６２】

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

【２８６３】

このような遊技機として、特開２０１６－０８６８６３号公報には、遊技者にとって有利な特別役が有利状態中に表示された場合に、遊技状態を識別して外部信号を送信し、データカウンタ等の外部機器と連動して大量のメダルが獲得できることを示唆する賑やかな演出を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、単に遊技機だけで演出を行うのではなく、他の機器と連動して演出を行うため、遊技の興趣を高めることができる。

【２８６４】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、一連の有利状態において獲得できるメダルが多すぎるため、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題があった。

【２８６５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することを目的とする。

【２８６６】

［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２８６７】
本発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された数値がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記報知手段による報知を実行可能な前記報知状態を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に特定の結果表示（例えば、単チリリプ、２連チリリプ、３連チリリプ）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿単チリリプ」「Ｆ＿２連チリリプ」「Ｆ＿３連チリリプ」）を有し、前記報知状態中に所定条件（例えば、上乗せ特化ゾーンのストックが所定数以上）を満たすと、特殊状態（例えば、特殊区間）をセットする状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により前記特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定されたときに、前記特典付与手段が特典を付与しうる確率である特典確率を変化させる確率変更手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記確率変更手段は、前記特殊状態ではない場合は前記特典確率を第１の確率とし、前記特殊状態中の場合は前記特典確率を該第１の確率より低い第２の確率とし、前記報知手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定され前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、前記特定の操作態様を遊技者に対して報知し、前記特定役が前記内部当籤役として決定され前記特典付与手段が前記特典を付与しない場合に、前記特定の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することを特徴とする。
【２８６８】
このような遊技機によれば、報知状態中に特定役が当籤した場合、特殊状態中であるか否かに応じて特典を付与する確率が異なり、特殊状態中は、特典を付与する確率が下がる。これにより報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態に関連して計数される数値がリミット閾値に達した場合、強制的に報知状態を終了するため、この点からも射幸性のバランスをとることができる。なお、特定役の当籤時に特典を付与する場合には、報知手段の報知に伴い特定の結果表示が導出される一方で、特定役の当籤時に特典を付与しない場合には、報知手段の報知に伴い所定の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、特定役が当籤したにも関わらず特典が付与されないことを把握できてしまうと不満を感じてしまう可能性があるものの、本発明に係る遊技機では、特典を付与する場合と付与しない場合とで結果表示を異ならせるため、結果表示から特定役の当籤時であることを把握されることがない。これにより、特定役の当籤時に特典を付与しない場合であっても、遊技者に不満感を与えてしまうことがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２８６９】
また、本発明に係る遊技機において、前記所定条件は、前記報知状態を継続可能な残り期間を延長する上乗せ権利を所定数以上保持している場合に満たされることとしてもよい。
【２８７０】
このような遊技機によれば、上乗せ権利を所定数以上保持している場合には特定役低減状態になり、特典付与の確率が下がるため、報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。
【２８７１】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定役が前記内部当籤役として決定され、前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記特定の結果表示は、複数の役のうち前記特定役に固有の結果表示であり、前記特定役が前記内部当籤役として決定され、前記特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記所定の結果表示は、複数の役のうち前記特定役以外の役が前記内部当籤役として決定された場合にも導出され得る結果表示であることとしてもよい。
【２８７２】
このような遊技機によれば、特定役の当籤時に特典が付与される場合、特定役に固有の結果表示が導出されることになる。結果表示（図柄）を揃えて上乗せする遊技性は、遊技者からしても好ましいものであるため、特典付与時に固有の結果表示を表示することで、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、特定役の当籤時に特典が付与されない場合、他の役の当籤時にも導出され得る結果表示が導出されることになるため、遊技者に特定役の当籤時であることを把握されることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【２８７３】
［発明の効果］
本発明によれば、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することができる。
【２８７４】
［付記９］
付記９の遊技機は、以下の通りである。
【２８７５】
［背景技術］
【２８７６】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２８７７】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【２８７８】
また、従来、過去の遊技結果の履歴を参照して特典を付与する遊技機も知られており、例えば、特開２０１３－２５２３１２号公報には、５ゲーム分の入賞履歴を所定の条件に従って表示するとともに、入賞履歴データを保持して、入賞履歴が条件コードデータに該当する入賞履歴となってことに基づいてＡＲＴの抽籤を行う遊技機が開示されている。こ

のような遊技機によれば、今回の遊技だけでなく、過去の遊技の履歴も加味して制御が行われるため、多彩な遊技性を実現することができる。

【２８７９】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、入賞履歴データを常時５ゲーム分保持し続けたり、５ゲーム分の入賞履歴を参照した判定用データを用意しなければならず、処理のためのデータ容量の増大と、仕様の複雑さゆえに開発工数が増大するという問題があった。

【２８８０】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、データ容量や処理負荷を抑えつつ、多彩な遊技性を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２８８１】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２８８２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技に関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御基板７２）と、を備える遊技機であって、今回の遊技から所定回数前の遊技までの所定回数の遊技のそれぞれに対応して設けられた所定数の表示領域を有する表示部（例えば、表示ユニット１００に表示する履歴表示窓）と、所定役が当籤役として決定されたことに応じて、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記所定役が当籤役として決定されたことに応じて、前記表示部が有する所定数の表示領域のうちの前記所定役が当籤役として決定された遊技に対応する表示領域に所定の演出情報（例えば、履歴アイコン）を表示するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、前記表示部又は前記所定の演出情報の少なくとも一方において前記特典と関連付けされた演出を実行可能であることを特徴とする。

【２８８３】

このような遊技機によれば、所定役が当籤役として決定されると特典を付与することができる。ここで、本発明に係る遊技機では、所定役が当籤役として決定されると、表示部に所定の演出情報を表示し、また、特典を付与する場合には、表示部や所定の演出情報を用いて特典付与に関連する演出を実行する。遊技者からすると演出面から、所定役に当籤した結果として特典が付与されたと錯覚することになり、従来の遊技機のように多彩な遊技性を実現することができる。一方で、本発明に係る遊技機では、従来の遊技機のように過去の履歴データを保持する必要が無く、演出面から過去の履歴を参照して制御している遊技性を実現することができるため、データ容量を抑えることができるとともに、仕様が単調であるため開発工数も抑えることができる。

【２８８４】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役の中から前記所定役が当籤役として決定されたことに応じて、第１状態よりも前記特典の付与に関して有利度合いの高い第２状態（例えば、履歴高確）を開始可能であり、前記所定状態において前記所定回数の遊技が行われたときに前記第２状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を備えることとしてもよい。

【２８８５】

このような遊技機によれば、所定役が当籤役として決定されると、その後、所定回数の遊技にわたり第２状態となり、この第２状態中に所定役が当籤役として決定されると、第１状態中に所定役が当籤役として決定された場合よりも、特典の付与に関する有利度合いが高くなる。これにより、本発明に係る遊技機では、従来の遊技機のように過去の履歴データを保持する必要が無く、最初の所定役を契機として第２状態に突入させるだけで、あ

たかも過去の履歴を参照して制御している遊技性を実現することができるため、データ容量を抑えることができるとともに、仕様が単調であるため開発工数も抑えることができる。

【２８８６】

［発明の効果］

本発明によれば、データ容量や処理負荷を抑えつつ、多彩な遊技性を実現可能な遊技機を提供することができる。

【２８８７】

［付記１０］

付記１０の遊技機は、以下の通りである。

【２８８８】

［背景技術］

【２８８９】

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

【２８９０】

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

【２８９１】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【２８９２】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【２８９３】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、スイカやチェリーなどの遊技者が注目し易い特定の役が内部当籤役として決定されたにも関わらず特典が付与されない頻度が高いと遊技者の落胆を誘うことになり、遊技の興趣が低下してしまう恐れがあった。

【２８９４】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特定役の当籤時に特典の付与を遊技者に対して適度な頻度で報せることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２８９５】

［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２８９６】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、特定役（例えば、レア役）及びボーナス役（例えば、ＭＢ）を含む複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記ボーナス役に応じた結果表示が導出され、ボーナスの作動が行われると、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を決定可能な第１上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量を決定可能な第２上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１上乗せ決定手段、又は、前記第２上乗せ決定手段が決定した前記上乗せ量分だけ、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ量を遊技者に対して報知可能な報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記ボーナスの作動を契機に前記第１上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定した場合に、当該上乗せ量を報知することなく未報知のまま保持する上乗せ潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特定役が当籤役として決定されたにも関わらず前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定しない場合に、当該特定役を契機として決定され得る上乗せ量の範囲において、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を報知可能であることを特徴とする。
【２８９７】
このような遊技機によれば、ボーナスの作動を契機に上乗せ量を決定した場合に、この上乗せ量は報知することなく未報知のまま保持しておき、特定役の当籤時に上乗せ量を決定しない場合に、保持しておいた未報知の上乗せ量を代わりに報知する。これにより、特定役の当籤時に、特定役を契機とする上乗せ処理分だけでなく、ボーナスの作動を契機とする上乗せ処理分の報知（上乗せ演出）を行うことができ、遊技者が注目し易い特定役の当籤時に遊技者に対して適度な頻度で特典の付与を報せることができる。
【２８９８】
また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記特定役が当籤役として決定されたにも関わらず前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定しない場合に、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を報知するときに、前記第２上乗せ決定手段により決定可能な上乗せ量と同じ上乗せ量を報知することとしてもよい。
【２８９９】
このような遊技機によれば、未報知の上乗せ量を代わりに報知する場合に、特定役の当籤時に決定可能な上乗せ量と同じ上乗せ量を報知するため、遊技者に特定役に基づき上乗せが行われたかのように錯覚させることができ、遊技者が注目し易い特定役の当籤時に遊技者に対して適度な頻度で特典の付与を報せることができる。
【２９００】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定役は、複数の設定値のそれぞれにおいて当籤役として決定され得る確率が同一の設定差のない役であり、また、前記ボーナス役は、複数の設定値の少なくとも一部において当籤役として決定され得る確率が異なる設定差のある役であり、前記第１上乗せ決定手段及び前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定する確率は、複数の設定値のそれぞれにおいて同一であることとしてもよい。
【２９０１】
このような遊技機によれば、特定役を契機とする上乗せは、複数の設定値において共通に行われるものの、ボーナスの作動を契機とする上乗せは、設定値毎に異なる確率で行わ

れることになる。上述のように、ボーナスの作動を契機とする上乗せは未報知のまま保持され、その後の特定役の当籤時に代わって報知されるため、設定値に差のない特定役であっても、上乗せの報知が行われる頻度が設定値によって異なることになる。これにより、例えば、上乗せ処理に係る抽籤テーブルの設定差をなくした場合であっても、上乗せの設定差を遊技者に対して感じさせることができ、上乗せ頻度からの設定推測という遊技性を実現することができる。

【２９０２】

［発明の効果］

本発明によれば、特定役の当籤時に特典の付与を遊技者に対して適度な頻度で報せることができる。

【２９０３】

［付記１１］

付記１１の遊技機は、以下の通りである。

【２９０４】

［背景技術］

【２９０５】

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

【２９０６】

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

【２９０７】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【２９０８】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【２９０９】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、特典の付与に関する演出には、更なる改善の余地があった。

【２９１０】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２９１１】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２９１２】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を含む複数の遊技状態を有し、所定の条件を満たすと、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を決定可能な上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ決定手段が決定した前記上乗せ量分だけ、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ量を報知することなく未報知のまま保持可能な上乗せ潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、特定の条件を満たすと（例えば、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１」等の当籤時）、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を遊技者に対して報知可能な報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量に応じて、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能な演出ステージ決定手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記報知手段は、前記演出ステージ決定手段が決定した前記一の演出ステージに対応する上乗せ報知演出により未報知の前記上乗せ量を遊技者に対して報知可能であることを特徴とする。
【２９１３】
このような遊技機によれば、内部的に上乗せが行われた場合、報知することなく未報知のまま保持されることがあり、未報知のまま保持された上乗せ量は、その後、特定の条件を満たすと報知される。これにより、少ない上乗せ量が決定される度に上乗せの報知を行う場合に比べて、一度に報知可能な上乗せ量を多くすることができ、特典付与の報知演出に伴い遊技の興趣を向上させることができる。また、本発明に係る遊技機では、未報知の上乗せ量に応じて演出ステージを決定し、この演出ステージに対応する報知演出により未報知の上乗せ量を報知する。遊技者にとってみれば、演出ステージから未報知の上乗せ量を予測することができ、例えば、未報知の上乗せ量が多い場合に決定される演出ステージに移行した場合には、その後の遊技に期待を持つことができる。また、演出ステージに対応する報知演出により未報知の上乗せ量を報知するため、例えば、未報知の上乗せ量が多い場合に決定される演出ステージではより賑やかな演出を行うなどのように多彩な演出制御を実現することができる。
【２９１４】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに応じて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記複数の役には、前記複数の停止操作手段に対する第１の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第１の結果表示（例えば、リプレイ）が導出され、前記複数の停止操作手段に対する第２の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第２の結果表示（例えば、赤ＢＡＲリプ）が導出され、前記複数の停止操作手段に対する第３の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第３の結果表示（例えば、Ｗ揃いリプ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１」）が含まれ、未報知の前記上乗せ量が所定値（例えば、１００）未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記第１の操作態様を遊技者に対して報知可能で、未報知の前記上乗せ量が所定値以上特定値（例えば、１５０）未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記第２の操作態様を遊技者に対して報知可能で、未報知の前記上乗せ量が特定値以上の場合に前記特定役

が前記当籤役として決定されると、前記第３の操作態様を遊技者に対して報知可能な操作態様報知手段を更に備え、前記報知手段は、未報知の前記上乗せ量が所定値未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記上乗せ報知演出を行うことなく、未報知の前記上乗せ量が所定値以上特定値未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記所定値分の上乗せ量を報知する前記上乗せ報知演出を行い、未報知の前記上乗せ量が特定値以上の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記特定値分の上乗せ量を報知する前記上乗せ報知演出を実行可能であることとしてもよい。

【２９１５】

このような遊技機によれば、報知する未報知の上乗せ量と、結果表示を導出するために報知する操作態様とを対応付けることができる。具体的には、上乗せ量を報知しない場合には、第１の結果表示が導出される操作態様を報知し、所定値分の上乗せ量を報知する場合には、第２の結果表示が導出される操作態様を報知し、特定値分の上乗せ量を報知する場合には、第３の結果表示が導出される操作態様を報知する。結果表示（図柄）を揃えて上乗せする遊技性は、遊技者からしても好ましいものであるため、報知演出を行う際に特定の結果表示の導出を促すことで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９１６】

［発明の効果］

本発明によれば、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現することができる。

【２９１７】

［付記１２］

付記１２の遊技機は、以下の通りである。

【２９１８】

［背景技術］

【２９１９】

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

【２９２０】

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

【２９２１】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【２９２２】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【２９２３】

［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、特典の付与に関する演出には、更なる改善の余地があった。
【２９２４】
本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２９２５】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２９２６】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、特定の遊技状態（例えば、有利区間）を開始可能な特定状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態に関する第１数値（例えば、消化済みのゲーム数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間を示す第２数値（例えば、残りゲーム数）が終了閾値（例えば、０）に達すると前記特定の遊技状態を終了するとともに、少なくとも前記計数手段が計数する前記第１数値が所定の終了条件（例えば、ゲーム数リミッタの発動条件）を満たす場合は前記第２数値の値が前記終了閾値に達していないときであっても前記特定の遊技状態を終了させる特定状態終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第２数値のうちの所定第２数値（例えば、報知済みの残りゲーム数）を、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間として報知可能な残期間報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記第２数値のうちの前記所定第２数値以外の特定第２数値（例えば、未報知の残りゲーム数）を、前記残り期間として報知することなく未報知のまま保持可能な残期間潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、特定の条件を満たすと、前記残期間潜伏手段が保持している未報知の前記特定第２数値の一部を前記残り期間として報知するとともに、報知した値に応じて前記所定第２数値及び前記特定第２数値を更新する上乗せ報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能な演出ステージ決定手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記複数の演出ステージとして、前記上乗せ報知手段が前記報知を行う頻度が所定の頻度である第１演出ステージ及び前記頻度が前記第１演出ステージよりも高い第２演出ステージと、後に前記第１数値が前記所定の終了条件を満たすことが決まっている状態においてのみ決定され得る専用演出ステージとを有し、前記演出ステージ決定手段は、前記第１数値が前記所定の終了条件を満たすことが決まっている前記状態において、前記第１数値と前記所定第２数値との和が第１の閾値の範囲内となる第１の状況では所定の確率で前記専用演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能、かつ、前記第１数値と前記所定第２数値との和が前記第１の閾値よりも大きな値である第２の閾値の範囲内となる第２の状況では前記所定の確率よりも高い確率で前記専用演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能であり、前記一の演出ステージとして前記専用演出ステージを決定しない場合には、前記特定第２数値に応じた確率で前記第２演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能であることを特徴とする。
【２９２７】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態の残り期間は、一部（所定第２数値）が報知され、残りの一部（特定第２数値）が未報知のまま保持されるが、この未報知の残り期間は、演出ステージに応じた頻度で遊技者に対して報知（すなわち、上乗せ）される。このように残り期間の報知（上乗せ）を演出ステージに応じてコントロールすることで、演出態様をきめ細かく制御することができ、遊技の興趣を向上させることができる。すなわ

ち、未報知の残り期間が大きいほど残り期間の報知を行う頻度が高い第２演出ステージが決定されるため、遊技者は、第２演出ステージに移行できた場合には、報知演出が行われることについての期待を持つことができる。

【２９２８】

また、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態を消化した期間（第１数値）が所定の終了条件を満たすと、残り期間（第２数値）に関わらず特定の遊技状態を終了するところ、残り期間から将来、所定の終了条件を満たすことが決まっている状態では、専用演出ステージに移行することがある。遊技者からすると、専用演出ステージに移行した場合には、第１数値が終了条件を満たすまで特定の遊技状態が継続することを把握できるため、その後の遊技を安心して行うことができる。このとき、専用演出ステージへの移行は、第１数値（消化済みの期間）と所定第２数値（報知済みの残り期間）との和が大きいほど高い確率で行われ、所定の終了条件を満たすことが決まっている状態であっても、特定第２数値（未報知の残り期間）が大きい場合には、専用演出ステージに移行することなく、例えば、第２演出ステージなどに移行して、報知演出が行われる。遊技者にとってみれば、報知（上乗せ）演出が行われると興趣が向上するため、本発明に係る遊技機のように、残り期間の報知状況に応じて演出態様をコントロールすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９２９】

［発明の効果］

本発明によれば、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現することができる。

【２９３０】

［付記１３］

付記１３の遊技機は、以下の通りである。

【２９３１】

［背景技術］

【２９３２】

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

【２９３３】

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

【２９３４】

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

【２９３５】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１０－２３３７２１号公報には、所定のゲーム数を１セットとして有利状態（ＡＴ）を行い、１セットの有利状態が終了した後に有利状態を再度開始することを煽る演出期間を設けた遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、有している有利状態のセット数に関わらず、１セット

の有利状態が終了しても再び次のセットの有利状態が開始されるかもしれないという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣が向上する。

【２９３６】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、上述の遊技機では、残りのセット数が無い場合であっても、１セットの有利状態の終了後に再度の有利状態を煽る演出が行われるが、残りのセット数が無いことを遊技者に把握されている場合には、この演出が意味をなさず、却って遊技の興趣を低下させてしまう恐れがある。

【２９３７】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態の終了に際して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２９３８】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２９３９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、特定の遊技状態（例えば、有利区間）を開始可能な特定状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態に関する数値を計数可能な計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記計数手段が計数する前記数値が特定条件を満たすと（例えば、１５００回に達すると）、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間に関わらず前記特定の遊技状態を終了する特定状態終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間が終了閾値に達すると、所定処理（例えば、ラストフリーズ）を行うか否かを決定する終了時処理決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行うと決定すると、前記計数手段が計数する前記数値が前記特定条件を満たすまで前記特定の遊技状態の継続を許容する終了時処理実行手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記特定状態終了手段は、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行わないと決定すると、前記特定の遊技状態を終了することを特徴とする。

【２９４０】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態に関連して計数される数値が特定条件を満たすと、特定の遊技状態を継続可能な残り期間に関わらず強制的に特定の遊技状態を終了する（リミット処理）。一方で、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の残り期間が終了閾値に達した場合、所定処理を行うか否かを決定し、所定処理を行うと決定された場合には、リミット処理が行われるまで（計数される数値が特定条件を満たすまで）、特定の遊技状態の継続を許容する。これにより、所定処理が行われた場合には、終了すると思われた特定の遊技状態がリミット処理が行われるまで継続することになるため、特定の遊技状態の終了に伴い遊技の興趣が低下してしまうことを抑制することができるだけでなく、反対に、遊技者は、特定の遊技状態の終了時に強い関心を抱くことになり、興趣が向上する。なお、リミット処理を行う場合には、特定の遊技状態は残り期間に関わらず強制的に終了するため、所定処理が行われた場合であっても、射幸心を徒に高めてしまうことがなく、バランスのとれた遊技性を実現することができる。すなわち、所定処理が行われた段階で特定の遊技状態が既に長期間にわたり継続していた場合であっても、反対に短期間しか継続していない場合であっても、特定の遊技状態は、全体としてリミット処理が行われるまでしか継続しないため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがない。

【２９４１】

また、本発明に係る遊技機において、前記終了時処理実行手段は、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行うと決定すると、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間に少なくとも前記数値が前記特定条件を満たすまでに要する期間を加算することとしてもよい

。
【２９４２】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態の終了時に所定処理を行うと決定された場合には、特定の遊技状態を継続可能な残り期間にリミット処理が行われるまでに要する期間を加算する結果、特定の遊技状態の終了に伴い遊技の興趣が低下してしまうことを抑制することができるだけでなく、反対に、遊技者は、特定の遊技状態の終了時に強い関心を抱くことになり、興趣が向上する。
【２９４３】
［発明の効果］
本発明によれば、特定の遊技状態の終了に際して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することができる。
【２９４４】
［付記１４］
付記１４の遊技機は、以下の通りである。
【２９４５】
［背景技術］
【２９４６】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【２９４７】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【２９４８】
また、例えば、特開２０１５－３９５３６号公報には、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該抽籤結果に基づいて本前兆状態（有利状態に移行することが決定されている前兆）又はガセ前兆状態（有利状態に移行しない場合の前兆）に移行可能とする遊技機が知られている。
【２９４９】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、前兆（本前兆状態又はガセ前兆状態）中に有利状態への移行を煽る演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができるものの、ガセ前兆状態に移行していた場合には、有利状態に移行することがないため、結果としてメダルを消費してしまうばかりで恩恵もないため、遊技意欲が低減してしまうおそれがあった。
【２９５０】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２９５１】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【２９５２】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段

（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、非報知状態（例えば、通常区間）において第１開始条件が満たされると、前記第１報知状態を開始可能な第１状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１報知状態において第２開始条件が満たされると、前記第２報知状態を開始可能な第２状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１状態制御手段が前記第１報知状態を開始してから前記第２状態制御手段が前記第２報知状態を開始するまでに要した期間に応じて、前記第２報知状態を継続可能な期間を決定可能な期間決定手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記期間決定手段は、前記第１報知状態を開始してから前記第２報知状態を開始するまでに要した前記期間が長いほど、前記第２報知状態を継続可能な前記期間として長い期間を決定可能であることを特徴とする。

【２９５３】

このような遊技機によれば、第１報知状態において第２開始条件が満たされると第２報知状態が開始されるが、このとき開始する第２報知状態は、第１報知状態から第２報知状態に移行するまでに要した期間に応じて決定され、当該期間が長いほど長い期間が決定される。これにより、第２報知状態に移行できずに第１報知状態に長期間滞在してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく、その後の第２報知状態が長期間継続することについての期待を持つことができるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了する。これにより第１報知状態に長期間滞在し、第２報知状態の期間として長い期間が決定された場合であっても、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２９５４】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１報知状態において終了条件が満たされると、前記第１報知状態を終了し前記非報知状態を開始可能な第３状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を更に備え、前記非報知状態において前記第１開始条件が満たされるまでの平均単位遊技回数は、前記第１報知状態において前記第２開始条件が満たされるまでの平均単位遊技回数よりも少ないこととしてもよい。

【２９５５】

このような遊技機によれば、非報知状態から第１報知状態への移行と、第１報知状態から第２報知状態への移行とでは、前者の方が移行頻度が高い。上述のように、第１報知状態は滞在期間が長いほど第２報知状態の期間が長くなるため、遊技者にとってみれば１段階目のチャンス（第１報知状態）が近く感じ、遊技を続ける要素となる。一方で、第２開始条件を満たすよりも前に終了条件を満たしてしまうと非報知状態に移行してしまうため、１段階目のチャンス（第１報知状態）に移行した場合であっても、必ず第２報知状態に移行するわけではなく、非報知状態に移行してしまうこともあるため、射幸心を徒に高めてしまうことがなく、遊技のバランスを図ることができる。

【２９５６】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することができる。

【２９５７】

［付記１５］

付記１５の遊技機は、以下の通りである。

【２９５８】

［背景技術］

【２９５９】

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

【２９６０】

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

【２９６１】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を有する遊技機として、特開２０１７－１８５０９９号公報には、ＡＴ等の有利区間に移行した場合に主制御部が管理する区間表示器（ＡＴ当籤の報知ランプ）を点灯させることで、有利区間中であることを報知する遊技機が開示されている。

【２９６２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、主制御側で有利区間を管理するため、遊技性が明瞭となる反面、区間表示器が点灯するか否かのみで有利区間（ＡＴ）への移行の当否が察知できてしまうため、遊技者が区間表示器にのみ集中してしまい、映像や音声などの演出に対する興味が薄れてしまう恐れがある。

【２９６３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利な状態への移行の当否を確実に報知しつつも、遊技者が演出に対する興味を失うことのない遊技機を提供することを目的とする。

【２９６４】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２９６５】

本発明に係る遊技機は、複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）を備え、前記可変表示部を変動表示した後、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御部（例えば、主制御基板７１）と、演出を制御する演出制御部（例えば、副制御基板７２）と、遊技者が停止操作可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、遊技状態の移行を決定可能な移行決定手段（例えば、主制御基板７１）と、少なくとも通常状態（例えば、通常区間）と、当該通常状態よりも有利な有利状態（例えば、有利区間）とに遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作態様を指示可能な指示手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、を備え、前記有利状態には、出玉率が１よりも低い第１状態（例えば、演出区間）と、当該第１状態よりも前記指示手段による指示の発生頻度の高い第２状態（例えば、増加区間）と、が少なくとも含まれ、前記通常状態において前記移行決定手段は、少なくとも前記第１状態に移行する第１パターン（例えば、通常

区間から演出区間に移行するパターン）と、前記第１状態に移行した後に前記第２状態に移行する第２パターン（例えば、通常区間から演出区間を経由して増加区間に移行するパターン）とを決定可能であり、遊技状態が前記第２状態であることを報知可能であり、前記遊技制御部により制御される報知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、前記移行決定手段により遊技状態が前記第２状態へ移行する旨の決定がされたことを報知する特定演出を実行可能であり、前記演出制御部により制御される報知演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）と、を備え、前記報知手段により遊技状態が前記第２状態であることが報知されるよりも前の前記第１状態の単位遊技において、前記報知演出実行手段により前記特定演出が実行可能であることを特徴とする。

【２９６６】

このような遊技機によれば、遊技状態が第２状態である場合、報知手段によりその旨が報知される。ここで、報知手段は、遊技の進行を制御する遊技制御部により制御されるため、遊技者にとって有利な第２状態への移行の当否を、メイン（遊技制御部）側で確実に報知することができる。また、本発明に係る遊技機では、通常状態から有利状態に移行する場合、第１パターンで移行したときであっても、第２パターンで移行したときであっても、第１状態に一度移行するが、この第１状態中にサブ（演出制御部）側で制御する報知演出実行手段において特定演出を実行する。このとき、本発明に係る遊技機では、メイン（遊技制御部）側での報知が行われるよりも前の単位遊技において、サブ（演出制御部）側において演出を実行するため、演出実行時において遊技者は第２状態への移行に当籤しているか否かを把握するすべがなく、演出に対する興味を失うことがない。

【２９６７】

また、本発明に係る遊技機において、前記状態制御手段は、前記第１パターンが決定されたことに基づいて前記第１状態に制御する期間の長さと、前記第２パターンが決定されたことに基づいて前記第１状態に制御する期間の長さとを、同じ長さに設定可能であることとしてもよい。

【２９６８】

このような遊技機によれば、第１パターンで移行したときであっても、第２パターンで移行したときであっても、第１状態に制御する期間の長さが同じであるため、第１状態の期間の長さから、その後、第２状態に移行するか否かを把握することができない。遊技者にとってみれば、第１状態中にその後の展開を予測することができないため、最後まで興味を失うことなく遊技を行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９６９】

［発明の効果］

本発明によれば、有利な状態への移行の当否を確実に報知しつつも、遊技者が演出に対する興味を失うことのない遊技機を提供することができる。

【２９７０】

［付記１６］

付記１６の遊技機は、以下の通りである。

【２９７１】

［背景技術］

【２９７２】

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

【２９７３】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ス

テッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【２９７４】

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

【２９７５】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的にＡＴを終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【２９７６】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、遊技者にとって有利な状態を終了させる場合（リミット処理による終了か残りゲーム数の消化による終了かに関わらず）、終了させる状態に関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまうため、その後の遊技が単調になってしまう恐れがあった。

【２９７７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、関連する情報をリセットしつつも、その後の遊技性の幅を広げることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２９７８】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２９７９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を有する遊技機であって、前記結果表示には、特定の状態（例えば、ＡＲＴの終了時）に対応付けられた特定結果表示（例えば、右下がりリプレイ）が含まれ、前記特定結果表示が導出された状態で所定のリセット制御（例えば、ＡＲＴに関する情報の初期化）が行われた場合に、当該リセット制御からの復帰後に導出されている前記特定結果表示に基づき前記特定の状態（例えば、ＡＲＴの終了時であること）をセットする状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を更に備えることを特徴とする。

【２９８０】

このように本発明に係る遊技機では、特定結果表示を特定の状態に紐づけておき、所定のリセット制御が行われた後に（復帰後に）、その時点で導出されている特定結果表示から特定の状態であることを読み出す。すなわち、特定結果表示が導出された状態で所定のリセット制御が行われた場合、リセット制御に伴い関連する情報が初期化されるものの、導出されている特定結果表示から特定の状態であることをセットすることができる。これにより、関連する情報をリセットした後であっても、復帰後に認識した特定の状態であることを用いて遊技性の幅を広げることができる。

【２９８１】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定結果表示が導出されたことに応じて、所定の遊技状態（例えば、ＡＲＴ）を終了する終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記終了手段が前記所定の遊技状態を終了すると、前記所定の遊技状態に関する情報をリセットする初期化手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記状態制御手段は、

前記初期化手段による前記情報のリセットの後に、導出されている前記特定結果表示に基づき前記所定の遊技状態の終了時であることをセットすることとしてもよい。

【２９８２】

このような遊技機によれば、特定結果表示が導出された場合、終了手段が所定の遊技状態を終了するとともに、初期化手段が所定の遊技状態に関する情報をリセットする。そして、本発明に係る遊技機では、初期化手段によるリセットの後に、導出されている特定結果表示から所定の遊技状態の終了時であることをセットする。これにより、従来の遊技機であれば、初期化手段によるリセットに伴い遊技機側では単に「所定の遊技状態ではない（例えば、通常の遊技状態）」ことのみしか把握できなかったが、本発明に係る遊技機では、「所定の遊技状態が終了した直後」の通常の遊技状態であることを把握することができる。その結果、例えば、通常の遊技状態から所定の遊技状態への移行を、所定の遊技状態の終了直後とそれ以外とで異ならせることで、所定の遊技状態の終了後に、所定の遊技状態への引き戻しが行われ易いといった遊技性を持たせることができる。

【２９８３】

［発明の効果］

本発明によれば、関連する情報をリセットしつつも、その後の遊技性の幅を広げることができる。

【２９８４】

［付記１７］

付記１７の遊技機は、以下の通りである。

【２９８５】

［背景技術］

【２９８６】

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

【２９８７】

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

【２９８８】

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

【２９８９】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的にＡＴを終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【２９９０】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、遊技者にとって有利な状態を終了させる場合（リミット処理による終了か残りゲーム数の消化による終了かに関わらず）、終了させる状態に関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまうため、その後の遊技が単調になってしまう恐れがあった。

【２９９１】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、所定の遊技状態が終了した後の遊技性の幅を広げることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２９９２】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【２９９３】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、通常区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、所定の開始条件が満たされると前記第２報知状態を開始し、所定の終了条件が満たされると前記第２報知状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記状態制御手段による前記第２報知状態の終了時にリセット操作を受け付け可能な操作受付手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記状態制御手段は、前記操作受付手段が前記リセット操作を受け付けると、前記第２報知状態の終了後に非報知状態を開始し、前記操作受付手段が前記リセット操作を受け付けないと、前記第２報知状態の終了後に前記第１報知状態を開始することを特徴とする。

【２９９４】

このような遊技機によれば、第２報知状態の終了時にリセット操作を受け付けることができ、遊技者がリセット操作を行った場合には、第２報知状態の終了後に非報知状態に移行し、リセット操作を行わない場合には、第２報知状態の終了後に第１報知状態に移行する。第１報知状態は、停止操作の態様が報知される報知状態であるとともに、第２報知状態へ移行可能な遊技状態であるため、リセット操作を行わずに第１報知状態に移行した場合には、終了した第２報知状態への移行（引き戻し）に期待を持つことができる。一方で、本発明に係る遊技機では、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了する（リミット処理）。ここで、リセット操作を行わない場合には、第２報知状態の終了後も報知状態（第１報知状態）中であるため、報知状態に関する数値の計数が継続し、その後、リミット処理が行われ易くなる。そのため、リセット操作を行わない場合、引き戻しに期待を持つことができるものの、リミット処理が行われ易くなるというデメリットも生じてしまう。遊技者にとってみれば、メリット・デメリットを考慮した上で、リセット操作を行うか否かの選択を行うことになるため、第２報知状態が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。

【２９９５】

また、本発明に係る遊技機において、前記非報知状態よりも前記第１報知状態の方が、前記所定の開始条件を満たす確率が高いこととしてもよい。

【２９９６】

このような遊技機によれば、リセット操作を行わずに第１報知状態に移行した場合の方が、第２報知状態に移行し易いため、第２報知状態が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。

【２９９７】

［発明の効果］

本発明によれば、所定の遊技状態が終了した後の遊技性の幅を広げることができる。

【２９９８】
［付記１８］
付記１８の遊技機は、以下の通りである。
【２９９９】
［背景技術］
【３０００】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【３００１】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【３００２】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。
【３００３】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ところで、ＡＴ機能を搭載した従来の遊技機では、ナビが行われるＡＴ期間中が遊技者にとって有利な遊技状態であるため、遊技者は、ＡＴ期間を目指して遊技を行うだけであり、遊技性が単調となっていた。
【３００４】
本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ遊技機を提供することを目的とする。
【３００５】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【３００６】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された第１数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了して非報知状態（例えば、通常区間）を開始するリミット処理を行う遊技機であって、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作を行った場合に特定の結果表示（例えば、７揃いリプレイ）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停止操作を行った場合に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿択数リプ」）と、再遊技の作動に係るリプレイ役とが含まれ、前記特定の結果表示が導出されると、前記リプレイ役が当籤

役として決定される確率が高い高ＲＴ状態を開始するＲＴ状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、非報知状態において所定の開始条件が満たされると前記報知状態を開始する状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記状態開始手段が前記報知状態を開始すると前記報知状態に関する第２数値を計数する計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記報知状態において前記特定の結果表示（例えば、７揃いリプレイ）が導出されると、前記報知状態を終了して前記非報知状態を開始する状態終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記報知状態中に前記特定役（例えば、「Ｆ＿択数リプ」）が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様（例えば、７揃いリプレイの表示に必要な停止操作）を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知手段は、前記計数手段が計数する前記第２数値が所定値に達するまでは、前記特定役が当籤役として決定された場合であっても前記特定の操作態様を報知することなく、前記第２数値が所定値に達した後に前記特定役が当籤役として決定された場合に前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。

【３００７】

このような遊技機によれば、特定の結果表示が導出されると、報知状態が終了し非報知状態に移行するものの、リプレイ役が当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態が開始される。すなわち、本発明に係る遊技機では、報知状態が終了し非報知状態に移行した場合、高ＲＴ状態が開始する。これにより、本発明に係る遊技機によれば、従来の遊技機とは反対に、報知状態から非報知状態（高ＲＴ）への移行を目指す遊技性を実現することができ、興趣の向上が期待できる。ここで、特定の結果表示は、特定役の当籤時に特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出されるところ、報知状態中に特定役に当籤すると、この特定の操作態様が報知されることがある。具体的には、報知状態中に計数された第２数値が所定値に達するまでは特定の停止態様を報知しないものの、所定値に達した後は特定の停止態様を報知する。これにより、報知状態に一定期間滞在した場合には、その後、（特定の停止態様が報知され）高ＲＴへの移行が期待できるため、本発明に係る遊技機によれば、報知状態中の期間を高ＲＴへの天井期間とすることができ、遊技者は安心して遊技を行うことができる。

【３００８】

また、本発明に係る遊技機において、前記状態開始手段が前記報知状態を開始すると、複数の数値の中から一の数値を決定し、前記所定値としてセットする所定値設定手段（例えば、主制御基板７１）を更に備えることとしてもよい。

【３００９】

このような遊技機によれば、特定の停止態様が報知されるまでの期間を任意に設定することができるため、高ＲＴへの天井期間がその都度変わり、遊技の興趣が向上する。

【３０１０】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技性に富んだ遊技機を提供することができる。

【３０１１】

［付記１９］

付記１９の遊技機は、以下の通りである。

【３０１２】

［背景技術］

【３０１３】

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

【３０１４】

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

【３０１５】

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

【３０１６】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、報知期間（ＡＴ）が長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に報知期間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【３０１７】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、このような遊技機では、非報知期間から報知期間への移行に関して高確率／低確率のように確率を異ならせることができないため、報知期間を第１区間と第２区間のように分け、第２区間を従来の遊技機におけるＡＴ中とするとともに、第１区間中に第２区間への移行確率に差をつけることで、ＡＴ（第２区間）への移行に確率差を設けることとしている。しかしながら、第１区間は報知期間に含まれるため、このような制御では、第１区間が長期間にわたって継続した後に第２区間（ＡＴ区間）に移行した場合、報知期間が上限（１５００回）に到達し易くなってしまい、遊技者の興趣を損ねてしまう恐れがある。

【３０１８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することを目的とする。

【３０１９】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【３０２０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、非報知状態（例えば、通常区間）において第１条件を満たすと、遊技状態を前記第１報知状態に移行し、前記非報知状態において第２条件を満たすと、遊技状態を前記第２報知状態に移行し、前記第１報知状態において第３条件を満たすと、遊技状態を前記非報知状態に移行し、前記第１報知状態において第４条件を満たすと、遊技状態を前記第２報知状態に移行する状態制御手段を更に備え、前記非報知状態において前記第２報知状態への移行契機となる前記第２条件を満たす確率は、前記第１報知状態において前記第２報知状態への移行契機となる前記第３条件を満たす確率よ

りも高いことを特徴とする。
【３０２１】
このような遊技機によれば、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了するため、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。また、本発明に係る遊技機では、遊技者にとってより有利な第２報知状態への移行は、第１報知状態から行われることもあれば、非報知状態から移行することもあるが、第１報知状態から移行するよりも、非報知状態からの方が第２報知状態へ移行し易くなっている。これにより、第２報知状態へは、非報知状態から第１報知状態を経由して移行するのではなく、第１報知状態から非報知状態を経由して第２報知状態に移行するルートを主な移行ルートとする遊技性を実現することができる。このようにすることで、第２報知状態に移行した場合には、その直前の遊技状態が非報知状態であることが多く、結果、リミット処理のために計数する数値も、第２報知状態への移行の直前に一度リセットされる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、リミット処理を行うことで射幸性を徒に高めてしまうことを防止しつつも、リミット処理のために用いる数値を第２報知状態の開始前から無駄に計数することがなく、遊技者の興趣を損ねることがない。
【３０２２】
［発明の効果］
本発明によれば、射幸性を高めてしまうことを抑制しつつ、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することができる。
【３０２３】
［付記２０］
付記２０の遊技機は、以下の通りである。
【３０２４】
［背景技術］
【３０２５】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【３０２６】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【３０２７】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、ＡＴへの移行確率を定めるモードを複数備えた遊技機が開示されている。
【３０２８】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、モード毎の移行確率に差があるため、現在のモードに応じてＡＴへの移行期待度が変わることになり、遊技の興趣が向上するものの、ＡＴへの移行

確率が低いモードが示唆されている状況においては、遊技意欲が損なわれ、遊技の興趣が低下してしまう恐れがあった。

【３０２９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利ではない状態に滞在している場合に遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３０３０】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【３０３１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備えた遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、通常状態（例えば、通常区間）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、有利区間）とを有し、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、ボーナス役と特定役とが重複して内部当籤役として決定される第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）と、少なくとも前記ボーナス役が内部当籤役として決定されるとともに、重複して当籤する役の種別が前記第１当籤役とは異なる第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２」）とを有し、前記内部当籤役決定手段は、前記第１当籤役又は前記第２当籤役の何れか一方については、複数の設定値のそれぞれにおいて同一の確率で前記内部当籤役として決定し、他方については、複数の設定値の少なくとも一部において異なる確率で前記内部当籤役として決定し、前記有利状態において前記ボーナス役が前記内部当籤役として決定されると、前記内部当籤役として決定された役の種別に関わらず第１の特典（例えば、共通処理に基づく特典）を付与可能な共通処理手段（例えば、主制御基板７１）と、前記通常状態において前記第１当籤役又は前記第２当籤役のうちの設定差のない役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）が前記内部当籤役として決定されると、第２の特典（例えば、特殊処理に基づく特典）を付与可能な個別処理手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記第２の特典は、前記第１の特典に比べて大きな特典であることを特徴とする。

【３０３２】

このような遊技機によれば、ボーナス役が内部当籤役として決定された際の遊技状態に応じて付与される特典が異なる。具体的には、有利状態中にボーナス役が内部当籤役として決定されると、内部当籤役として決定されたボーナス役の種別に関わらず第１の特典が付与され、通常状態中にボーナス役が内部当籤役として決定されると、決定された役が設定差のない役である場合に限り、第２の特典が付与される。このとき、第２の特典は第１の特典に比べて大きな特典であるため、本発明に係る遊技機によれば、相対的に不利な通常状態中は、より大きな第２の特典を受けることができる。その結果、遊技者にとって有利ではない通常状態に滞在している場合であっても、有利状態中に受けることのできない大きな特典（第２の特典）のチャンスがあるため、通常状態中に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、通常状態中に付与可能な第２の特典は、設定差のない役が内部当籤役として決定され場合に付与される、（通常状態に滞在し易い）低設定であっても高設定と変わらずに第２の特典の付与を受けることができるため、設定状況から遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０３３】

また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記第１当籤役が前記内部

当籤役として決定された遊技において特定の操作態様で停止操作が行われた場合と、前記第２当籤役が前記内部当籤役として決定された遊技において前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合とで、前記複数の可変表示手段の変動停止時に同一の結果表示を導出することを特徴とする。

【３０３４】

このような遊技機によれば、特定の操作態様で停止操作を行っている場合、第１当籤役の当籤時と第２当籤役の当籤時とで同一の結果表示が導出されるため、例えば、有利状態中に、第１当籤役と第２当籤役とのうち設定差のない役が内部当籤役として決定された場合であっても、設定差のある役が内部当籤役として決定されたのか、設定差のない役が内部当籤役として決定されたのかを判別できないようにすることができる。上述のように設定差のない役は、有利状態中に内部当籤役として決定されるよりも、通常状態中に内部当籤役として決定される方が付与される特典が大きい。そのため、本発明に係る遊技機のように制御することで、遊技者に対して引き損感を与えることがなく、興趣が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０３５】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技者にとって有利ではない状態に滞在している場合に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０３６】

［付記２１～付記２６］

付記２１～付記２６の遊技機は、以下の通りである。

【３０３７】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【３０３８】

ところで、ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴ（特定の遊技状態）中の遊技が単にナビを待つだけの遊技であったため、ＡＴ中の遊技が単調になってしまうという問題があった。

【３０３９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態中の遊技を多様化することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３０４０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２１の遊技機を提供することができる。

【３０４１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報が閾値を超えると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化（例えば、７６８ｐｔを超えると黒ＢＡＲを無効にする）可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを

特徴とする。
【３０４２】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、数値情報は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。
【３０４３】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長期待度が他の役に比べて相対的に高い特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記延長情報変化手段は、前記数値情報が前記閾値を超えると、前記特定役に基づく前記特定の遊技状態の遊技期間の延長期待度を下げる（例えば、無効にする）ことを特徴とする。
【３０４４】
このような遊技機によれば、数値情報が閾値を超えていない場合は、特定役の当籤に応じて特定の遊技状態の遊技期間が延長され易いものの、数値情報が閾値を超えている場合は、特定役が当籤しても特定の遊技状態の遊技期間が延長され難い。遊技者にとってみれば、特定役の当籤タイミングに応じて得られる利益が異なるため、特定の遊技状態中の遊技性が多様化する。また、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、数値情報が閾値を超える。このような場合に、延長期待度を下げることで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。
【３０４５】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２２の遊技機を提供することができる。
【３０４６】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに特定の結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停止操作が行われたときに前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示が導出される複数の特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知する前記特定役の種類を決定可能な対象役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記対象役決定手段が決定した種類の前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定役に応じた結果表示のうち、前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記特定の結果表示は、前記複数の特定役の夫々において固有の結果表示（例えば、「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｃ＿Ｗ揃いリプ」など）であり、前記所定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記所定の結果表示は、前記複数の役のうち前記特定役以外の役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示（例えば、「Ｃ＿ＴＬリプ」）であり、前記対象役決定手段は、前記数値情報に応じて、前記所定の操作態様を報知する前記特定役の種類を増加させることを特徴とする。

【３０４７】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて、所定の操作態様を報知する特定役の種類が増加する。特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われた場合と、特定の操作態様で停止操作が行われた場合とで、導出される結果表示が異なるため、所定の操作態様を報知する特定役の種類が少ない状態と多い状態とでは、特定の遊技状態中の結果表示が異なることになり、遊技者が注目する出目（結果表示）が多様化し、遊技の興趣が向上する。
ここで、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される結果表示は、複数の特定役の夫々において固有の結果表示である一方で、所定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される結果表示は、特定役以外の役が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示である。そのため、遊技者は、導出された所定の結果表示（汎用）から特定役が当籤したのか他の役が当籤したのかを把握することができず、遊技者に気付かれることなく出目のバリエーションが異なる状態を制御することができる。
【３０４８】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の特定役は、他の役に比べて当籤役として決定された場合に前記特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い役であり、前記対象役決定手段は、前記複数の特定役のうち、前記期待度が高い特定役から順に、前記所定の操作態様を報知する特定役として決定することを特徴とする。
【３０４９】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い特定役から順に、所定の結果表示（汎用）が導出されるように報知が行われる。遊技者にとってみれば、所定の結果表示（汎用）が導出されてしまうと、特定役の当籤を把握することができないため、遊技期間の延長に関して期待を持つことができなくなり好ましくない。しかしながら、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に特定役の当籤を隠すものであり、遊技者に対して受け入れがたい不利益を与えるものではなく、却って、過度なのめり込みを防止することができる。
【３０５０】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２３の遊技機を提供することができる。
【３０５１】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに固有の結果表示（例えば、「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｃ＿Ｗ揃いリプ」など）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停止操作が行われたときに他の役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示（例えば、「Ｃ＿ＴＬリプ」）が導出される特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記特定の遊技状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、当該遊技における前記数値情報に応じて、前記特定役を契機とする第１の特典を付与するか否かを決定可能な第１特典付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、前記特定役が当籤役として決定された遊技よりも後の遊技（

例えば、ＡＴの終了時）において、前記第１の特典の付与契機とは異なる付与契機の第２の特典を付与するか否かを決定可能な第２特典付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に遊技者に対して操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与すると決定すると、前記特定役の当籤を契機として前記第１の特典を付与可能であるとともに、前記第２特典付与決定手段が前記第２の特典を付与すると決定すると、前記第２特典付与決定手段の決定を契機として前記第２の特典を付与可能であり、前記報知手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、遊技者に対して前記所定の操作態様を報知することを特徴とする。

【３０５２】

このような遊技機によれば、特定役の当籤を契機として第１の特典を付与可能であるとともに、第１の特典を付与しない場合にはその後の遊技において第２の特典を付与可能である。ここで、第１の特典を付与しない場合、所定の操作態様が報知される結果、結果表示として汎用の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、第１の特典が付与されていないため実際には不利益が生じているにも関わらず、汎用の結果表示が導出されるため損失感を覚えることがなく、遊技者に不満を感じさせることがない。一方で、第１の特典を付与しない場合には、その後、第２の特典を付与可能であるため、実際に生じた不利益も補てんすることができ、遊技者に不要な不利益を与えることがない。このように特定役の当籤に伴い第１の特典又は第２の特典を付与可能とすることで、特定役の当籤に伴う特典を多様化することができる。

【３０５３】

また、本発明に係る遊技機において、前記第２特典付与決定手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、前記特定役が当籤役として決定された遊技よりも後の遊技における前記数値情報が閾値（例えば、１０２４ｐｔ）を超えている場合、前記第２の特典を付与しないと決定することを特徴とする。

【３０５４】

このような遊技機によれば、数値情報が閾値を超えている場合には、第２の特典を付与しない。ここで、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、数値情報が閾値を超える。このような場合に、第２の特典を付与しないことで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。

【３０５５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２４の遊技機を提供することができる。

【３０５６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、今回の遊技において付与する遊技価値量に関する情報（例えば、当籤役や払出枚数）を取得するとともに、取得した前記情報に応じて、前記特定の遊技状態においてこれまでに付与された遊技価値量に関する第１数値情報（例えば、累積ポイント）を算出可能な第１数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、前記特定の遊技状態の残りストック数及び前記特定の遊技状態の残り遊技期間を取得するとともに、取得した前記残りストック数及び前記残り遊技期間に応じて、前記特定の遊技状態において今後付与され得る遊技価値量に関する第２数値情報（例えば、所持ポイント）を算出可能な第２数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、算出した前記第１数値情報及び前記第２数

値情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する第３数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な第３数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第３数値算出手段が算出した前記第３数値情報が閾値を超えると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化（例えば、７６８ｐｔを超えると黒ＢＡＲを無効にする）可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３０５７】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する第３数値情報に応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。ここで、第３数値情報は、これまでに付与された遊技価値量に関する第１数値情報と、残りストック数や残り遊技期間に応じて算出される今後付与され得る遊技価値量に関する第２数値情報とに基づき算出されるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、遊技期間の延長に関する延長情報を変化させることができ、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。なお、第３数値情報（第１数値情報）は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。

【３０５８】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態の前記残りストック数を消費して前記特定の遊技状態の前記残り遊技期間を決定可能な遊技期間決定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第２数値算出手段は、前記特定の遊技状態の単位遊技当たりに付与される遊技価値量の期待値に応じて、前記特定の遊技状態の前記残り遊技期間に基づき付与され得る遊技価値量に関する第４数値情報（例えば、１Ｇ当たり７ｐｔ）を算出するとともに、前記残りストック数１つ当りから前記遊技期間決定手段が決定する前記残り遊技期間の期待値、及び前記特定の遊技状態の単位遊技当たりに付与される遊技価値量の期待値に応じて、前記特定の遊技状態の前記残りストック数に基づき付与され得る遊技価値量に関する第５数値情報（例えば、ストック１つ当たり６００ｐｔ）を算出し、これら前記第４数値情報及び前記第５数値情報を合算することで前記第２数値情報を算出し、また、前記遊技期間決定手段が、前記残りストック数を消費して前記残り遊技期間を決定すると、消費した分の前記残りストック数に基づき算出していた前記第５数値情報に替えて、消費した分の前記残りストック数に応じて決定された前記残り遊技期間に基づき算出された前記第４数値情報を用いて前記第２数値情報を算出することを特徴とする。

【３０５９】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の残りストック数や残り遊技期間からは、今後付与され得る遊技価値量の正確な値は分からないものの、夫々の１単位当たりの期待値から今後付与され得る遊技価値量に近い値を求めることができる。そして、この値を用いて遊技期間の延長に関する延長情報を変化させることで、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。また、本発明に係る遊技機では、残りストック数を消費して残り遊技期間を決定可能であるが、この場合には、消費した分の残りストック数に対する残り遊技期間の期待値に替えて、残りストック数を消費して具体的に決定した残り遊技期間を用いることで、今後付与され得る遊技価値量に関する数値情報を算出する。そのため、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報を適切に管理することができる。

【３０６０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２５の遊技機を提供することができる。

【３０６１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、

を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報を計数可能な２バイトのカウンタ（例えば、ＡＴポイント用のカウンタ、主制御回路９１）と、前記前記カウンタが計数する前記数値情報が閾値以上になると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記閾値は、２５６の所定数倍の値であることを特徴とする。

【３０６２】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報が閾値以上になると、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、数値情報は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。また、閾値は２５６の所定数倍の値であるため、処理負荷を軽減することができる。

【３０６３】

また、本発明に係る遊技機において、前記延長情報変化手段は、前記２バイトのカウンタのうちの上位バイトの値と、前記所定数とを比較し、前記上位バイトの値が前記所定数以上である場合に、前記数値情報が前記閾値以上であると判定することを特徴とする。

【３０６４】

このような遊技機によれば、閾値として上位バイトと比較可能なデータ（１バイトのデータ）のみを有していればよいため、データ容量や処理負荷を軽減することができる。

【３０６５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記２６の遊技機を提供することができる。

【３０６６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態において、所定遊技間（例えば、５ゲーム間）に当籤した役に関する当籤役情報（例えば、当籤役の履歴情報）を表示可能な履歴表示手段（例えば、表示ユニット１００）と、前記特定の遊技状態において特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報を、第１当籤役情報（例えば、宝石（赤））とするか第２当籤役情報（例えば、宝石（白））とするかを決定可能な履歴種別決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記履歴種別決定手段が前記第１当籤役情報を決定すると、その後の前記所定遊技間において、前記第２当籤役情報を決定した場合よりも高い確率で特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記履歴表示手段は、前記履歴種別決定手段が前記第１当籤役情報を決定すると前記第１当籤役情報を表示し、また、前記履歴種別決定手段が前記第２当籤役情報を決定すると前記第２当籤役情報を表示し、前記履歴種別決定手段は、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報を、前記第１当籤

役情報とするか前記第２当籤役情報とするか決定することを特徴とする。
【３０６７】
このような遊技機によれば、特定役の当籤に伴い第１当籤役情報が決定された場合には、その後の所定遊技間は特典付与の確率が上がる。ここで、履歴表示手段には、当籤役情報が表示されるため、履歴表示手段に第１当籤役情報が表示された場合、遊技者は、その後の遊技において特典が付与されることに期待して遊技を行うことになる。このように履歴表示手段の表示内容に応じて、その後の遊技性が異なるため、特定の遊技状態中の遊技を多様化することができる。
このとき、特定役の当籤時に第１当籤役情報又は第２当籤役情報の何れを決定するかは、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて決まるため、数値情報に応じて特典付与の確率も変化し、多様な遊技性を実現することができる。
【３０６８】
また、本発明に係る遊技機において、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、抽籤無効状態とするか否かを決定可能な無効制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記履歴種別決定手段は、前記無効制御手段が前記抽籤無効状態とすることを決定した場合には、必ず、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報として前記第２当籤役情報を決定し、前記無効制御手段が前記抽籤無効状態とすることを決定しない場合には、所定の確率で、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報として前記第１当籤役情報を決定することを特徴とする。
【３０６９】
このような遊技機によれば、抽籤無効状態である場合には、特定役が当籤しても特典付与の確率が低い第２当籤役情報しか決定されないため、遊技者にとっては好ましくない。しかしながら、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、抽籤無効状態となるのは、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合であり、遊技者に対して受け入れがたい不利益を与えるものではなく、却って、過度なのめり込みを防止することができる。
【３０７０】
また、本発明に係る遊技機において、前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備えることを特徴とする。
【３０７１】
このような遊技機によれば、特典付与時にはロック状態が発生するため、特典が付与されたことを、遊技者が把握することができる。
【３０７２】
［付記２７］
付記２７の遊技機は、以下の通りである。
【３０７３】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【３０７４】
ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴに当籤した場合であっても当籤状態のまま待機し、当籤状態においてＡＴの開始条件が満たされると、実際にＡＴを開始することが広く行われている。ところで、このような当籤状態のまま待機する従来の遊技機では、待機している間も遊技者にとって有利な情報を報知しており、特に、待機している状態と、ＡＴ中との報知確率に差が無かった。そのため、待機している状態であってもＡＴ中と同等の出玉感が得られてしまい、メリハリのない遊技性となっていた。
【３０７５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定遊技状態中と当該特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態中とで、メリハリのある遊技性を有する遊技機を提供することを目的とする。

【３０７６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、当籤役として決定された場合に遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知され得る報知対象役が含まれ、遊技を行う遊技状態として、所定遊技状態（例えば、ＡＴ非当籤の遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、ＡＴや特化ゾーン）と、前記特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態（例えば、ＡＴが開始されるまでの待機状態（特化ゾーン準備））と、を含む複数の遊技状態を有し、前記報知対象役が当籤役として決定された場合に前記有利な停止操作の態様を報知する確率が異なる報知モードとして、第１報知モード（例えば、特殊モードＯＮ）と前記第１報知モードよりも前記確率が高い第２報知モード（例えば、特殊モードＯＦＦ）とを有し、前記所定遊技状態において第１移行条件（例えば、ＡＴ抽籤に当籤）を満たすと、前記待機遊技状態に遊技状態を移行可能であり、また、前記待機遊技状態において第２移行条件（例えば、特化ゾーン開始抽籤に当籤）を満たすと、前記特定遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技状態が前記所定遊技状態から前記待機遊技状態に移行すると、前記報知モードとして前記第１報知モードを設定可能であり、また、遊技状態が前記待機遊技状態から前記特定遊技状態に移行すると、前記報知モードとして前記第２報知モードを設定可能な報知モード設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１報知モードにおいて前記報知対象役が当籤役として決定された場合に、所定の確率で前記有利な停止操作の態様を報知可能であり、また、前記第２報知モードにおいて前記報知対象役が当籤役として決定された場合に、前記所定の確率よりも高い特定の確率で前記有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３０７７】

このような遊技機によれば、特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態に移行すると、報知モードとして第１報知モードが設定されるため、待機遊技状態中は報知確率が低く、報知対象役に当籤しても有利な停止操作の態様が報知され難い。他方、待機遊技状態から特定遊技状態に移行した場合には、報知モードとして第２報知モードが設定され得るため、特定遊技状態中は報知確率が高く、報知対象役に当籤した場合に有利な停止操作の態様が報知される。その結果、本発明に係る遊技機では、特定遊技状態中と待機遊技状態中とで報知確率が異なるため、両遊技状態の出玉感にメリハリが生じ、興趣が向上する。

【３０７８】

また、本発明に係る遊技機において、再遊技役が当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として第１ＲＴ状態と第２ＲＴ状態とを含む複数のＲＴ状態を有するとともに、前記複数の役には、前記第１ＲＴ状態において当籤役として決定されると第１の結果表示（例えば、ＸＤリプ以外のリプレイ）を導出可能であり、前記第２ＲＴ状態において当籤役として決定されると前記第１の結果表示を導出不可能（例えば、ＸＤリプが表示されてしまう）な特定役が含まれ、前記遊技状態制御手段は、前記待機遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定遊技状態に遊技状態を移行可能であり、前記報知モード設定手段は、前記待機遊技状態において前記特定役が当籤役として決定され、前記第１の結果表示が導出されると、前記報知モードとして前記第２報知モードを設定可能であることを特徴とする。

【３０７９】

このような遊技機によれば、待機遊技状態から特定遊技状態への移行は、特定役が当籤

役として決定されたことのみをもって行われるが、第１報知モードから第２報知モードへの切り替えは、特定役が当籤役として決定されただけでは行われずに、第１の結果表示が導出された場合に行われる。そのため、本発明に係る遊技機では、特定遊技状態においても報知確率が低くなることがある。ここで、第１の結果表示は、特定役に当籤したときのＲＴ状態が第１ＲＴ状態である場合には導出可能であるが、第２ＲＴ状態である場合には導出されることがない。そのため、本発明に係る遊技機では、待機遊技状態中のＲＴ状態に応じて、その後に開始する特定遊技状態の報知確率を異ならせることができるため、開始直後の特定遊技状態の出玉感にメリハリを生じさせることができる。

【３０８０】

［付記２８］

付記２８の遊技機は、以下の通りである。

【３０８１】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【３０８２】

従来、ＡＴ機やＡＲＴ機では、サブ（副制御）側の制御のもとにナビを行っていたが、ナビの有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御）側でナビを行うことが求められている。ところで、従来のようにサブ側の制御のもとでナビを行う場合には、ナビは演出としての意味合いがあり、サブ側のナビ内容は、メイン側のナビ内容と一致しないことがあった。一例として、第１停止操作のみを要求する３択の押し順役と、第１停止操作及び第２停止操作を要求する６択の押し順役を有する仕様において、３択の押し順役の当籤時に、メイン側では３択の押し順に応じたナビを行う一方で、サブ側では、６択の押し順役であるか３択の押し順役であるかを分からなくするために、敢えて６択の押し順に応じたナビを行うことがあった。このような制御では、サブ側のナビにより演出的に多様なナビが可能であるものの、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致しないため、好ましくなかった。

【３０８３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させつつも、演出的に多様なナビが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３０８４】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、開始操作を検出すると、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動表示させるとともに、停止操作を検出すると、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記遊技に関する演出を制御可能な演出制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、Ｍ番目に停止する前記リールに対する停止操作である第Ｍ停止操作（例えば、第１停止操作）の態様が適切である場合に所定の図柄の組合せを停止表示可能であり、前記第Ｍ停止操作の態様が適切でない場合に前記所定の図柄の組合せを停止表示不可能な複数の第１択数役（例えば、３択の押し順役）と、前記第Ｍ停止操作の態様が適切、かつ、前記第Ｍ停止操作よりも後の第Ｎ停止操作（例えば、第２停止操作）の態様が適切である場合に特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、前記第Ｍ停止操作の態様又は前記第Ｎ停止操作の態様が適切でない場合に前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な複数の第２択数役（例えば、６択の押し順役）と、が含まれ、前記複数の第１択数役には、前記第Ｍ停止操作が第１の態様である、第１停止態様（例えば、右１ｓｔ）である場合に、前記所定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操

作の態様が前記第１停止態様とは異なる態様である場合に、前記所定の図柄の組合せを停止表示不可能な特定第１択数役（例えば、右１ｓｔが正解の３択の押し順役）が含まれ、前記複数の第２択数役には、前記第Ｍ停止操作が第１の態様であり、かつ、前記第Ｎ停止操作が第２の態様である、第２停止態様（例えば、右左中の押し順）である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操作の態様が前記第２停止態様とは異なる態様である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な特定第２択数役（例えば、右左中が正解の６択の押し順役）と、前記第Ｍ停止操作が第１の態様であり、かつ、前記第Ｎ停止操作が第３の態様である、第３停止態様（例えば、右中左）である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操作の態様が前記第３停止態様とは異なる態様である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な所定第２択数役（例えば、右中左が正解の６択の押し順役）と、が含まれ、前記遊技制御手段により制御され、報知状態において前記第１択数役又は前記第２択数役が当籤役として決定された場合に、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能なメイン側報知手段（例えば、主制御回路９１、指示モニタ）と、前記演出制御手段により制御され、前記報知状態において前記第１択数役又は前記第２択数役が当籤役として決定された場合に、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能なサブ側報知手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知状態において前記特定第１択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段は、前記第２停止態様又は前記第３停止態様（例えば、指示モニタにおいて「５」又は「６」）を報知し、前記サブ側報知手段は、前記メイン側報知手段が前記第２停止態様を報知した場合には前記第２停止態様（例えば、右左中）を報知し、前記メイン側報知手段が前記第３停止態様を報知した場合には前記第３停止態様（例えば、右中左）を報知し、前記報知状態において前記特定第２択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段及び前記サブ側報知手段は、前記第２停止態様（例えば、指示モニタに「５」、表示ユニット１００に右左中）を報知し、前記報知状態において前記所定第２択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段及び前記サブ側報知手段は、前記第３停止態様（例えば、指示モニタに「６」、表示ユニット１００に右中左）を報知することを特徴とする遊技機。

【３０８５】

このような遊技機によれば、第２択数役が当籤役として決定された場合には、メイン側報知手段もサブ側報知手段も、当籤した第２択数役に適切な停止操作の態様を報知する。一方で、第１択数役が当籤役として決定された場合には、メイン側報知手段において、第１択数役では要求されることのない第Ｎ停止操作の態様も報知し、サブ側報知手段は、メイン側報知手段に対応する内容を報知する。これにより、本発明に係る遊技機によれば、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させるつつも、演出的に多様なナビを行うことができる。

【３０８６】

［付記２９］

付記２９の遊技機は、以下の通りである。

【３０８７】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【３０８８】

ところで、このようなＡＴ機能を有する遊技機として、所定の条件を満たしたときにＡＴ期間を延長する確率が高い上乗せ区間に移行可能にした遊技機も知られているが、従来の遊技機では、上乗せ区間もＡＴ中であるため、上乗せ区間中も遊技者にとって有利な情報を報知していた。しかしながら、このような遊技機では、上乗せ区間中に、ＡＴ期間を延長する確率を高くするという特典に加えて、更に遊技者にとって有利な情報を報知する

という特典を与えてしまうため、遊技者に与える特典が大きくなりすぎてしまい好ましくなかった。

【３０８９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、上乗せ区間の遊技性を損なうことなく、上乗せ区間中に遊技者に与える特典を適切な範囲に収めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３０９０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態として、通常区間（例えば、ＡＴ）と前記通常区間よりも前記特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い上乗せ区間（例えば、ＡＴ中ＣＺ）とを有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技価値量が、前記特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技価値量と異なる特定役（例えば、打順ベル）が含まれ、前記特定の遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の前記通常区間において開始条件を満たすと、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間を開始可能であり、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において終了条件を満たすと、当該上乗せ区間を終了可能な上乗せ区間制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特定の遊技状態の前記通常区間において前記特定役が当籤役として決定された場合には、所定の確率で前記特定の操作態様を報知する一方で、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において前記特定役が当籤役として決定された場合には、前記所定の確率よりも低い確率で前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。

【３０９１】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の通常区間から上乗せ区間に移行すると、特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高くなる一方で、特定役が当籤したときの報知頻度が低くなる。これにより、遊技期間の延長という上乗せ区間の遊技性を損なうことなく、上乗せ区間中に遊技者に与える特典を適切な範囲に収めることができる。また、本発明に係る遊技機のように、上乗せ区間中の報知頻度を低くすることで、その分の割合を他の部分に回すことができ、例えば、上乗せ区間中も報知頻度が高い遊技機と比べて、上乗せ区間への移行頻度を高くすることや、上乗せ区間中の上乗せ期待度を高くすることなどもできる。

【３０９２】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態において当籤役として決定された役に応じて、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長可能な上乗せ制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記上乗せ制御手段は、前記特定の遊技状態の前記通常区間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長しない一方で、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長可能であることを特徴とする。

【３０９３】

上述したように本発明に係る遊技機では、上乗せ区間において特定役に当籤した場合の報知頻度が低くなるため、上乗せ区間に特定役に当籤してしまうことは、遊技者にとって好ましくない。この点、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の通常区間において特定役が当籤しても遊技期間を延長しないが、特定の遊技状態の上乗せ区間では、特定役が当籤すると遊技期間を延長することがある。これにより、上乗せ区間中に特定役に当籤した場合であっても、遊技者は不満を感じることがなくなるため、上乗せ区間中の遊技の興

趣が向上する。
【３０９４】
［付記３０］
付記３０の遊技機は、以下の通りである。
【３０９５】
また、従来、過去の遊技結果の履歴を参照して特典を付与する遊技機も知られており、例えば、特開２０１３－２５２３１２号公報には、５ゲーム分の入賞履歴を所定の条件に従って表示するとともに、入賞履歴データを保持して、入賞履歴が条件コードデータに該当する入賞履歴となってことに基づいてＡＲＴの抽籤を行う遊技機が開示されている。
【３０９６】
このような遊技機によれば、今回の遊技だけでなく、過去の遊技の履歴も加味して制御が行われるため、多彩な遊技性を実現することができるが、今回の遊技の結果に応じて満たされる条件コードデータは、１つだけであり更なる改善の余地があった。
【３０９７】
本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、従来にない履歴制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３０９８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、第１グループ（例えば、リプレイ群）に属する役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）と第２グループ（例えば、レア役群）に属する役（例えば、「Ｆ＿弱チャンス」など）と第１グループ及び第２グループの双方に属する特定役（例えば、「Ｆ＿チャンスリプ」）とが含まれ、所定遊技間（例えば、５ゲーム間）に当籤役として決定された役に関する当籤役情報を管理可能な履歴管理手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定遊技間に前記第１グループに属する役が当籤役として決定された場合に満たし得る第１履歴条件（例えば、リプ３連以上で行う履歴抽籤に当籤）を満たすと第１の特典（例えば、ＣＺ）を付与可能であるとともに、前記所定遊技間に前記第２グループに属する役が当籤役として決定された場合に満たし得る第２履歴条件（例えば、レア役３個以上で行う履歴抽籤に当籤）を満たすと第２の特典（例えば、ＡＴ）を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定されたことを契機に、前記第１履歴条件及び前記第２履歴条件の双方を満たした場合、前記第１の特典及び前記第２の特典の双方を付与可能であることを特徴とする。
【３０９９】
このような遊技機によれば、第１の特典の付与契機となる第１グループと、第２の特典の付与契機となる第２グループとの双方に属する特定役を有し、この特定役の当籤に伴い、所定遊技間の当籤役の履歴が、第１の特典の付与条件（第１履歴条件）と第２の特典の付与条件（第２履歴条件）との双方を満たした場合に、第１の特典及び第２の特典の双方を付与する。このように本発明に係る遊技機によれば、特定役の当籤という１つのことを契機として、複数の特典を付与することができるため、従来の履歴制御にはない新たな履歴制御が可能になる。
【３１００】
また、本発明に係る遊技機では、前記特典付与手段は、前記所定遊技間に前記第１グループに属する役が当籤役として決定された回数が第１回数に達すると前記第１の特典を付与可能であるとともに、前記所定遊技間に前記第２グループに属する役が当籤役として決定された回数が第２回数に達すると前記第２の特典を付与可能であり、前記履歴管理手段は、前記所定遊技間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記第１グループに属する役が当籤役として決定された回数と前記第２グループに属する役が当籤役として決定された回数との双方を加算可能であることを特徴とする。

【３１０１】
このような遊技機によれば、特定役が当籤すると、第１グループに属する役の当籤回数と第２グループに属する役の当籤回数との双方が加算されるため、その後の遊技において第１の特典の付与条件又は第２の特典の付与条件が満たされる可能性が高まり、遊技者は、その後の遊技に関して期待を持つことができる。
【３１０２】
また、本発明に係る遊技機では、前記履歴管理手段が管理する前記所定遊技間分の前記当籤役情報を表示可能な履歴表示手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）を更に備えることを特徴とする。
【３１０３】
このような遊技機によれば、遊技者は、所定遊技間分の当籤役情報を把握することができるため、遊技の興趣が向上する。
【３１０４】
［付記３１］
付記３１の遊技機は、以下の通りである。
【３１０５】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【３１０６】
このようなＡＴ機能を備える遊技機では、通常の状態から特定の遊技状態（ＡＴ）に移行させるまでの制御に様々な工夫がなされており、例えば、特定の遊技状態への移行確率を定めるモードを複数備え、現在のモード毎に移行期待度を異ならせる制御も知られている。しかしながら、このような制御は多くの遊技機において採用されており、単にモードを設けるだけでは遊技が単調になり、特定の遊技状態への移行に関して更なる改善が求められている。
【３１０７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態への移行に関して従来にない新たな制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３１０８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＣＺ）と、特定の遊技状態（例えば、初回ボーナスや連ボーナス）とを含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態は、第１区間（例えば、小役ゲーム）と第２区間（例えば、ＪＡＣゲーム）とを有し、前記特定の遊技状態の前記第１区間において第１条件（例えば、リプレイに当籤）を満たすと、前記特定の遊技状態の前記第２区間に遊技状態を移行可能であり、前記特定の遊技状態の前記第２区間において第２条件（例えば、４ゲーム経過すると）を満たすと、前記特定の遊技状態の前記第１区間に遊技状態を移行可能な特定遊技中移行制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において終了条件（例えば、小役ゲームが２５ゲーム経過すると）を満たすと、前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態を開始可能な終了制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において当籤役として決定された役に応じて数値情報（例えば、獲得ポイント）を付与可能な数値付与手段と、前記特定の遊技状態において前記数値付与手段が付与した前記数値情報の合計を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定の遊技状態への移行期待度が異なる複数のモード情報（例えば、得点ランク）を有し、前記特定の遊技状態の終了時に前記計数手段が計数している前記数値

情報を合計した値に応じて、前記複数のモード情報の中から一のモード情報を決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の遊技状態において、前記一のモード情報に応じて前記特定の遊技状態に移行するか否かを決定する特定遊技開始決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定遊技開始決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、前記特定の遊技状態を開始可能な開始制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記数値付与手段は、前記特定の遊技状態の前記第２区間では、前記特定の遊技状態の前記第１区間よりも多い前記数値情報を付与可能であることを特徴とする。

【３１０９】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態では数値情報が付与され、特定の遊技状態の終了時に、獲得した数値情報に応じて、特定の遊技状態への移行期待度を定めるモード情報が決定される。特定の遊技状態が終了した後の所定の遊技状態では、特定の遊技状態への移行するか否かを決定しており、移行すると決定した場合には、終了した特定の遊技状態に再度移行する。これにより、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態中は、特定の遊技状態に再度移行するための数値情報の獲得遊技という遊技性を有し、特定の遊技状態中の遊技の結果に応じて、再度、特定の遊技状態に戻ることの期待度が変わる。遊技者にとってみれば、特定の遊技状態に移行しただけでは終わらず、特定の遊技状態中の遊技にも集中することになるため、特定の遊技状態への移行に関して従来にない新たな遊技性を実現することができる。

また、本発明において、特定の遊技状態は、第１区間と第２区間とにより構成され、第２区間では第１区間よりも多い数値情報が付与される。遊技者にとってみれば、第１区間であるか第２区間であるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。

【３１１０】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態として、第１特定の遊技状態（例えば、ＳＢＩＧ）と第２特定の遊技状態（例えば、ＷＢＩＧ）とを有し、前記特定遊技開始決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、開始する前記特定の遊技状態の種類を決定可能な種類決定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記開始制御手段は、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第１特定の遊技状態を開始し、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第２特定の遊技状態を開始し、前記数値付与手段は、前記第２特定の遊技状態では、前記第１特定の遊技状態よりも多い前記数値情報を付与可能であることを特徴とする。

【３１１１】

このような遊技機によれば、第２特定の遊技状態では第１特定の遊技状態よりも多い数値情報が付与される。遊技者にとってみれば、第１特定の遊技状態であるか第２特定の遊技状態であるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。

【３１１２】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定遊技中移行制御手段は、前記特定の遊技状態の前記第１区間において所定役（例えば、リプレイ）が当籤役として決定されると前記第１条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態の前記第２区間に遊技状態を移行可能であり、前記特定の遊技状態の前記第２区間において行われた遊技の回数が所定回数（例えば、４ゲーム）に達すると前記第２条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態の前記第１区間に遊技状態を移行可能であり、前記終了制御手段は、前記特定の遊技状態のうちの前記第２区間において行われた遊技の回数を除く前記第１区間において行われた遊技の回数が特定回数に達すると（例えば、ＪＡＣゲームを除く小役ゲームが２５ゲーム経過すると）前記終了条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態を開始可能であることを特徴とする。

【３１１３】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態は、第２区間において行われた遊技の回数に関わらず第１区間において行われた遊技の回数が特定回数に達すると終了する。そのため、特定の遊技状態において第２区間に移行できた場合には、第２区間の間は特定の遊技状態が終了することなく、また、第２区間は多くの数値情報を獲得することができるため、第２区間への移行回数が増えるほど終了後に再び特定の遊技状態に戻ることについての期待を持つことができる。

【３１１４】

［付記３２］

付記３２の遊技機は、以下の通りである。

【３１１５】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【３１１６】

ところで、ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴ（特別区間）への移行当否を報せる演出（例えば、成功するとＡＴへの移行に当籤、失敗すると非当籤）を行うこともあるが、従来の遊技機では、このような演出が途中でキャンセルされてしまうことがあった。演出がキャンセルされてしまうと、せっかくの演出の演出効果が低下し、興趣が低下してしまうため、更なる改善の余地があった。

【３１１７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特別区間への移行当否に報せる演出の演出効果を低下させてしまうことを軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１１８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、特定の遊技状態（例えば、有利区間）とを含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態は、所定回数の遊技が行われる演出区間（例えば、前兆）より構成される第１特定の遊技状態（例えば、ガセ前兆）と、前記所定回数の遊技が行われる前記演出区間とその後の遊技者にとって有利な特別区間（例えば、疑似ボーナスとＣＺとの連荘）とにより構成される第２特定の遊技状態（例えば、本前兆及び疑似ボーナスとＣＺとの連荘）と、を有し、前記所定の遊技状態において所定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、前記特定の遊技状態の種類を決定可能な種類決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第１特定の遊技状態を開始し、前記第１特定の遊技状態において前記所定回数の遊技が行われて前記演出区間が終了すると、前記第１特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に移行可能な第１遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第２特定の遊技状態を開始し、前記第２特定の遊技状態において前記所定回数の遊技が行われて前記演出区間が終了すると、その後、前記特別区間を開始するとともに、当該特別区間の終了条件を満たすと、前記第２特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に移行可能な第２遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記演出区間において、その後、前記特別区間が開始されるか否かの成否に関する所定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、前記第１特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定してい

る場合、前記演出区間及びその後の前記ロック状態を用いて前記所定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３１１９】

このような遊技機によれば、所定の遊技状態から特定の遊技状態に移行した場合、特定の遊技状態の種類（第１特定の遊技状態又は第２特定の遊技状態）に関わらず、まず、所定回数の遊技が行われる演出区間に移行する。この演出区間では、その後、特別区間が開始されるか否かの成否に関する所定演出が行われるため、特定の遊技状態の種類として第１特定の遊技状態が決定されている場合には、失敗演出が行われ、特定の遊技状態の種類として第２特定の遊技状態が決定されている場合には、成功演出が行われる。また、本発明に係る遊技機では、第１特定の遊技状態の終了時にロック状態を発生させるが、第１特定の遊技状態では、演出区間の終了時が特定の遊技状態の終了時と一致するため、第１特定の遊技状態に移行した場合には、演出区間及びその後のロック状態を用いて所定演出を実行することができ、所定演出がキャンセルされてしまうことがなく、特別区間への移行当否に報せる所定演出の演出効果を低下させてしまうことを軽減することができる。

【３１２０】

また、本発明に係る遊技機において、前記ロック制御手段は、前記第２特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能であり、前記演出実行手段は、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定している場合、前記ロック状態を用いて前記特別区間の遊技結果に関する特定演出を実行可能であることを特徴とする。

【３１２１】

このような遊技機によれば、第２特定の遊技状態は、特別区間の終了時が特定の遊技状態の終了時と一致するため、ロック状態を用いて特定演出を実行することで、例えば、特別区間中のメダルの獲得枚数などの特別区間中の遊技結果を遊技者に対して報せることができる。すなわち、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の終了時のロック状態用いることで、特別区間への移行当否を報せる所定演出及び特別区間中の遊技結果を報せる特定演出を適切に行うことができる。

【３１２２】

［付記３３］

付記３３の遊技機は、以下の通りである。

【３１２３】

このリール停止制御に関して、特開２０１２－２００４９７号公報には、内部当籤役として決定された役に対応する図柄の組合せを構成する図柄最大滑り駒数の範囲内で最大限に引き込むようにした遊技機（いわゆる５号機）が開示されている。このような遊技機によれば、従来の遊技機（いわゆる４号機）で可能であった、内部当籤しているにも関わらず停止制御しない制御が廃され、対応する図柄の組合せを狙えば、内部当籤している役に応じた図柄の組合せを必ずそろえることができるため、公平な遊技を実現することができる。

【３１２４】

また、このような停止制御を行う遊技機として、近年、ベルなどの当籤確率の高い小役とスイカなどの当籤確率の低いレア役とが、第２停止時にテンパイしており、第３停止時に何れの役の入賞もなかったときにリーチ目となってボーナスなどの特典が確定する遊技機も知られている。しかしながら、小役とレア役とがテンパイする従来の制御では、遊技者の停止操作が煩雑になり煩わしいという問題があった。すなわち、小役とレア役とがテンパイした場合、遊技者は、レア役を取りこぼすことがないように停止操作を行うことになるが、ベルなどの小役は、レア役やボーナス役に比べて当籤確率が高いため、小役とレア役とがテンパイした場合には基本的にベルが入賞し、レア役の入賞やリーチ目が表示される可能性は少ない。従来の制御では、このような場合にまでレア役を取りこぼすことがない停止操作を行う必要があり、遊技者は煩わしさを感じてしまっていた。

【３１２５】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことの可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１２６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された所定数のリールのリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役には、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶ直線状のライン（例えば、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライ、クロスダウンライン）に沿って第１の図柄（例えば、ベル）が並んで表示され得る特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」）と、前記ラインに沿って第２の図柄（例えば、スイカ）が並んで表示され得る所定役（例えば、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」）と、が含まれるとともに、前記特定役には、第１特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」）と第２特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」）と、が含まれ、前記特定役が当籤役として決定された場合には第１の確率で特典（例えば、初回ボーナスの当籤）を付与可能であり、前記所定役が当籤役として決定された場合に前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、停止操作を検出すると、複数の役の中から決定された当籤役に応じて、前記停止操作に対応するリールの回転を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記停止制御手段は、前記第１特定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄がテンパイし、前記第２の図柄がテンパイしないように前記リールの回転を停止し、前記第２特定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイするように前記リールの回転を停止し、前記所定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイするように前記リールの回転を停止し、前記特定役が当籤役として決定される確率は、前記所定役が当籤役として決定される確率よりも高いことを特徴とする。

【３１２７】

このような遊技機によれば、特定役は、当籤役として決定される確率が高いものの、特典付与の期待度が低く、所定役は、当籤役として決定される確率は低いものの、特典付与の期待度が高い。これら特定役と所定役とは、第２停止時に双方がテンパイすることもあるが、特定役のうち第１特定役が当籤役として決定されている場合には、所定役はテンパイすることなく特定役のみがテンパイする。遊技者にとってみれば、当籤確率が高く特典付与が期待し難い第１特定役の当籤時にまで所定役の取りこぼしを気にして停止操作を行う必要がないため、停止操作に対する煩わしさを軽減することができる。

【３１２８】

ここで、特定役の当籤時には所定役をテンパイさせずに、所定役の当籤時にのみ所定役をテンパイさせる停止制御も考えられ、このような停止制御にすることで、遊技者の停止操作を最も簡易にすることができる。しかしながら、このような停止制御は、停止操作を簡易にするという観点からは好ましいものの、テンパイした停止出目の形から当籤役が把握できてしまい、遊技が単調になってしまうため、遊技性の観点から好ましくない。すなわち、遊技性を考えた場合、停止出目の形から所定役かもしれないといった期待感を抱くことができる程度が好ましい。

【３１２９】

この点、本発明に係る遊技機では、特定役のうち第２特定役が当籤役として決定されている場合には、特定役と所定役との双方がテンパイするため、双方がテンパイする停止出

目の出現頻度を第２特定役の当籤確率分高めることができる。このように本発明に係る遊技機では、第１特定役という特定役のみがテンパイする役と、第２特定役という特定役と所定役の双方がテンパイする役とを有することで、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことができる。

【３１３０】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイ可能、かつ、前記特定役及び前記所定役の何れも入賞しない特別役（例えば、「Ｆ＿リーチ目リプＡ１」）が更に含まれ、前記特典付与手段は、前記特別役が当籤役として決定されると、前記第２の確率よりも高い確率で前記特典を付与することを特徴とする。

【３１３１】

このような遊技機によれば、特定役と所定役の双方がテンパイした遊技において何れも入賞しない場合には、特別役に基づく特典が付与されるため、遊技者は、双方がテンパイした場合に期待感を持って遊技を行うことができる。

【３１３２】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１特定役が当籤役として決定される確率と、前記第２特定役が当籤役として決定される確率とは、異なる確率であることを特徴とする。

【３１３３】

このような遊技機によれば、特定役のみがテンパイする停止出目と、特定役と所定役の双方がテンパイする停止出目との出現頻度を、夫々の当籤確率に応じて調整することができる。

【３１３４】

［付記３４］

付記３４の遊技機は、以下の通りである。

【３１３５】

ＡＴ機能を有する遊技機として、特開２０１７－１６９９６８号公報には、遊技者が有利となるような情報を報知可能な有利区間と、当該情報を報知しない非有利区間（通常区間）とを設け、有利区間が長期間にわたり継続した場合に（例えば、１５００ゲーム経過した場合に）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。

【３１３６】

上述の遊技機によれば、有利区間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。しかしながら、有利区間が連続して複数回実行されてしまうと、１回の有利区間で得られる利益は抑えることができるが、複数回の総合で得られる利益が過大になってしまう可能性があり、このような場合には、遊技の射幸性が徒に高まってしまう。

【３１３７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を適切に抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１３８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数（例えば、差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、打ち止め用カウンタ）と、前記計数手段が計数する前記獲得差数が閾値（例えば、１４５００枚）を超えたか否かを判定可能な判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記判定手段が前記獲得差数が前記閾値を超えたと判定すると、継続して遊技を行うことが不可能な打

ち止め状態とする打止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の解除条件を満たすと、前記打ち止め状態を解除して遊技を継続可能にする打止解除手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３１３９】

このような遊技機によれば、電源が投入された後の遊技価値の獲得差数が閾値を超えると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態となる。これにより、１回当たりでは適切な範囲であっても、総合で過大な利益（遊技価値）を与えてしまった場合に、強制的に遊技が不可能な打ち止め状態とすることができるため、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【３１４０】

また、本発明に係る遊技機において、前記計数手段は、単位遊技終了時の前記獲得差数がマイナスの値である場合に、当該獲得差数を０にクリアすることを特徴とする。

【３１４１】

このような遊技機によれば、獲得差数がマイナスの場合には、マイナスの時点を基準として打ち止め状態の判定を行うことができるため、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【３１４２】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、ボーナスが作動しているボーナス状態と、ボーナスが作動していない非ボーナス状態とを有し、前記判定手段は、前記ボーナス状態においては、単位遊技の終了時に前記判定を行うことなく、前記ボーナス状態の終了時に前記判定を行うことを特徴とする。

【３１４３】

このような遊技機によれば、ボーナス状態中は打ち止め状態となることがないため、遊技者が感じる不満を軽減することができる。

【３１４４】

また、本発明に係る遊技機において、ボーナスが作動していない非ボーナス状態として、通常状態と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）とを有し、前記判定手段は、前記非ボーナス状態においては、前記通常状態であるか前記有利状態であるかに関わらず、単位遊技の終了時に前記判定を行うことを特徴とする。

【３１４５】

このような遊技機によれば、ボーナス状態ではない有利状態中は、打ち止め状態とすることができる。このような有利状態は、継続期間が固定的ではないことがあり、いつまで継続することが分からないため、有利状態中であっても打ち止め状態とすることで、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【３１４６】

［付記３５］

付記３５の遊技機は、以下の通りである。

【３１４７】

特開２００４－１８１２２６号公報には、リールの外周面に沿って装着されたリール帯の外周側をリール前面に対向する位置（前方）から照明光で照射する遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者は、照明光によりリール帯に配されている複数の図柄のうち、表示領域に対向する図柄を視認することができる。

【３１４８】

しかしながら、従来の遊技機では、リールの前方から照射される照明光の光量は遊技状態に関わらず一定であるため、遊技が単調なものとなっていた。

【３１４９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、リールの前方から照射する照明光を用いて、抑揚のある遊技機を提供することを目的とする。

【３１５０】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常遊技）と、特定の遊技状態（例えば、ボーナス状態）とを含む複数の遊技状態を有し、前記所定の遊技状態において開始条件を満たすと前記特定の遊技状態を開始可能であり、前記特定の遊技状態において終了条件を満たすと前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リールの外周面を前記リールの前面から照射可能な照明手段（例えば、上部ランプ）と、前記照明手段の点灯状態を制御可能な照明制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記照明制御手段は、前記所定の遊技状態においては、前記照明手段を消灯したまま保持する一方で、前記特定の遊技状態においては、前記照明手段を点灯したまま保持することを特徴とする。

【３１５１】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされ続けるのに対して、所定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされないまま保持される。これにより、リールの照明光の光量が遊技状態に応じて変化することになるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。

【３１５２】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記照明制御手段は、前記特定の遊技状態の開始時に前記照明手段を消灯状態から点灯状態に切り替え、前記特定の遊技状態の終了に伴う前記ロック状態の解除時に前記照明手段を点灯状態から消灯状態に切り替えることを特徴とする。

【３１５３】

このような遊技機によれば、遊技状態の移行に合わせたタイミングで適切に照明手段の点灯状態を切り換えることができるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。

【３１５４】

［付記３６］

付記３６の遊技機は、以下の通りである。

【３１５５】

このような遊技機に対する不正行為として、遊技機外部に設けられている外部部材を強制的に取り外し、その際に露呈するケーシングされていない末端の基板に不正器具、例えば針金を挿入し、電源を不正操作するといったゴト行為が知られており、遊技機メーカーは、このような不正行為に対する様々な工夫を行っている。例えば、特開２０１８－１１４３２８号公報には、前扉の設計変更を必要とせずに、簡易かつ安価な構造で電源ゴトによる不正行為の防止を図った遊技機が開示されている。

【３１５６】

ところで、近年では、電源を不正操作するだけではなく、遊技機の利益度合いを定める設定値を不正に操作するゴト行為も発生しており、このような不正な設定変更に対する対策も求められている。

【３１５７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、不正な設定変更を検知可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１５８】

本発明に係る遊技機は、遊技機本体（キャビネット６１）と前記本体に取り付けられた扉体部（前扉）とを備え、複数の識別表示を変動又は停止表示することで遊技を進行可能な遊技機であって、電断時の前記扉体部の開閉状態を保持可能な開閉状態保持手段（例えば、副制御回路１０１）と、設定変更を受け付けた場合に、前記開閉状態保持手段が保持している、電断時の前記扉体部の前記開閉状態を参照して、当該電断時において前記扉体

部が閉じていたか否かを判定する開閉判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記開閉判定手段が前記設定変更に伴う前記電断時において前記扉体部が閉じていたと判定した回数を集計可能な回数集計手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【３１５９】

このような遊技機によれば、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた設定変更の回数を集計する。ここで、パチスロ機では、電源がＯＦＦの状態で設定キー（設定用鍵型スイッチ）がＯＮになった時に設定変更が可能であり、電源がＯＮの状態で設定キーがＯＮになると単に現在の設定値を確認できるだけで、設定変更を行うことはできない。すなわち、パチスロ機では、設定変更を行う場合には、電源を必ずＯＦＦにする必要がある。遊技店の店員などが正規に設定変更を行う場合、通常、扉体部を開けた状態で電源をＯＦＦにするため、正規の設定変更操作では、設定変更に伴う電断時に扉体部は開いている。一方で、ゴト師などが不正に設定変更を行う場合には、扉体部を開けることができないため、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じている。そのため、本発明に係る遊技機のように、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた設定変更の回数を集計することで、不正な設定変更を検知することができる。

【３１６０】

また、本発明に係る遊技機は、遊技機本体（キャビネット６１）と前記本体に取り付けられた扉体部（前扉）とを備え、複数の識別表示を変動又は停止表示することで遊技を進行可能な遊技機であって、電断時の前記扉体部の開閉状態を保持可能な開閉状態保持手段（例えば、副制御回路１０１）と、設定変更を受け付けた場合に、前記開閉状態保持手段が保持している、電断時の前記扉体部の前記開閉状態を参照して、当該電断時において前記扉体部が閉じていたか否かを判定する開閉判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記開閉判定手段が前記設定変更に伴う前記電断時において前記扉体部が閉じていたと判定すると、所定の警告情報を外部に出力可能な警告出力手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【３１６１】

このような遊技機によれば、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた場合に所定の警告情報を外部に出力するため、不正な設定変更を検知することができる。

【３１６２】

［付記３７］

付記３７の遊技機は、以下の通りである。

【３１６３】

このような遊技機においては、ＭＡＸベットボタンや１ベットボタンなどの遊技者により操作されるベットボタンを設け、ベットボタンが操作されることで、操作されたボタンに対応する枚数のメダルが今回の遊技に用いる枚数（ベット数）として設定される。ここで、近年、ベットボタンにベット数を設定するための機能に加えて他の機能を持たせる遊技機が知られており、例えば、特開２０１７－１７０２１１公報には、ＭＡＸベットボタンのようなベットボタンとして機能するボタンを演出用のボタンとしても機能可能にした遊技機が開示されている。

【３１６４】

ところで、上述の遊技機であっても、ベットボタンとしての機能は１つに過ぎず、ＭＡＸベットボタンはＭＡＸベットに用いられ、１ベットボタンは１ベットに用いられるだけであった。遊技者にとってみれば、ベット数を異ならせることが好ましい場合もあるため、上述の遊技機のように他の機能を追加しただけでは不十分であり、更なる改善の余地があった。

【３１６５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、１つのベットボタンを用いて従来にないベット制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１６６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、第１ベット数（例えば、２ＢＥＴ）及び前記第１ベット数よりも多い第２ベット数（例えば、３ＢＥＴ）の遊技が可能な所定の遊技状態（例えば、非報知状態）を有し、遊技者によるベット操作を受け付け可能なベット操作手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１１）と、前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数を決定可能なベット制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ベット制御手段は、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、前記第１ベット数を今回の遊技のベット数として決定可能であることを特徴とする。

【３１６７】

このような遊技機によれば、第１ベット数及び第２ベット数の何れにおいても遊技可能な所定の遊技状態において、ベット操作手段が操作されると、第１ベット数及び第２ベット数の何れか一方を、今回の遊技のベット数として決定することができる。このように１つのベット操作手段を用いて複数のベット数を決定可能であるため、本発明に係る遊技機によれば、１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【３１６８】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の遊技状態は、第１区間（第１抽籤状態）及び第２区間（第２抽籤状態）により構成され、前記ベット制御手段は、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態の前記第１区間において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数として前記第２ベット数を決定可能であり、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態の前記第２区間において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数として前記第１ベット数を決定可能であることを特徴とする。

【３１６９】

このような遊技機によれば、上述の遊技機と同様に１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【３１７０】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、前記所定の遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定の遊技状態（例えば、報知状態）を更に有し、前記所定の遊技状態の前記第１区間において、前記特定の遊技状態に遊技状態を移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記移行決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、前記所定の遊技状態の前記第１区間から前記第２区間を経由して、前記特定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３１７１】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定の遊技状態への移行が決定されるまでは、第２ベット数の遊技が行われ、特定の遊技状態への移行が決定された後、当該特定の遊技状態に移行するまでの待機区間（第２区間）では、第２ベット数よりも少ない第１ベット数の遊技が行われるため、上述の遊技機と同様に１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【３１７２】

［付記３８～付記４４］

付記３８～付記４４の遊技機は、以下の通りである。

【３１７３】

遊技機では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値を設け、設定値に応じて出玉の波を作り出すこととしている。ところで、従来の遊技機では、このような設定値とし

て６段階の設定値を設けていたが、設定値が多いとデータ容量の増加及び設計開発の負担増加に繋がることから、近年では、設置値の数を減らした遊技機も知られている。例えば、特開２０１７－０６４５３９号公報には、「１」、「４」、「６」及び「Ｈ」の４段階の設定値を設けた遊技機が開示されている。

【３１７４】

しかしながら、このような遊技機においても出玉の波は、相変わらず設定値に応じて作り出されるものであり、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことが可能な遊技機が求められている。

【３１７５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３１７６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記３８の遊技機を提供することができる。

【３１７７】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役が当籤役として決定される当籤確率を定める設定値として１つの設定値のみを有するとともに、当該１つの設定値により定まる前記複数の役の当籤確率のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能な複数のＲＴ状態を有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者に対して特典（例えば、ＡＴ）を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、現在のＲＴ状態に応じた確率で前記特典を付与することを特徴とする。

【３１７８】

このような遊技機によれば、設定値としては１段階の設定値しか有さないが、特典の付与確率をＲＴ状態に応じて異ならせるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

【３１７９】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数のＲＴ状態は、再遊技役が当籤役として決定される当籤確率が略同一であることを特徴とする。

【３１８０】

複数のＲＴ状態において再遊技役が当籤役として決定される当籤確率に大きな差が設けられる場合、再遊技が作動する頻度も大きく変わるため、再遊技の作動という観点から出玉の波が異なることになる。このような場合には、遊技者は、再遊技が作動する頻度から有利度合いを推測できてしまい、有利不利が簡単に分かってしまう結果、稼働の偏りが顕著になってしまい好ましくない。これに対して、本発明に係る遊技機では、複数のＲＴ状態において再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を略同一としているため、再遊技が作動する頻度からは有利度合いを推測することが困難になる。その結果、ＲＴ状態に応じて定まる疑似的な設定値を、従来の遊技機における設定値のように見た目（再遊技の作動）から分かり難くすることができ、従来の複数段階の設定値を有する遊技機と同様の遊技性を遊技者に対して感じさせることができる。

【３１８１】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数のＲＴ状態として、特定ＲＴ状態（例えば、非ＲＴ状態）と所定数の所定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１状態～ＲＴ７状態）とを有し、前記ＲＴ状態の移行契機となる結果表示として、前記所定数の所定ＲＴ状態のそれぞれに対応する前記所定数のＲＴ移行結果表示（例えば、ＲＴ２移行図柄～ＲＴ７移行図柄）

を有し、前記ＲＴ制御手段は、前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合に、導出された当該ＲＴ移行結果表示に対応する種別の前記所定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行可能であり、前記遊技制御手段は、前記複数のＲＴ状態のそれぞれにおいて、前記所定数のＲＴ移行結果表示の全てを導出可能であることを特徴とする。

【３１８２】

疑似的な設定値とＲＴ状態とが対応する遊技機では、現在のＲＴ状態が特定されてしまうことは、疑似的な設定値が特定されることであるため、好ましくない。この点、本発明に係る遊技機では、所定数のＲＴ移行結果表示の全てが、複数のＲＴ状態のそれぞれにおいて導出可能であるため、現在のＲＴ状態を特定され難くすることができ、結果、疑似的な設定値（現在のＲＴ状態）を遊技者に特定され難くすることができる。

【３１８３】

また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ制御手段は、前記特定ＲＴ状態において前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合に、導出された当該ＲＴ移行結果表示に対応する種別の前記所定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行する一方で、前記所定ＲＴ状態では前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合であっても、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。

【３１８４】

このような遊技機によれば、ＲＴ状態は基本的には移行契機となる結果表示が導出されることで移行するものの、所定ＲＴ状態中は、この結果表示が導出可能である一方で、この結果表示が導出されたとしてもＲＴ状態を移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持する。その結果、移行契機となる結果表示の導出が、現在のＲＴ状態に対して一致するわけではないため、疑似的な設定値（現在のＲＴ状態）が遊技者に特定されてしまうことを防止できる。

【３１８５】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役として、再遊技の作動に係る再遊技役と遊技価値の付与に係る小役とボーナス状態の作動に係るボーナス役とを有するとともに、前記複数の役のうち前記再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能な複数のＲＴ状態を有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者に対して特典（例えば、ＡＴ）を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数の役のうち前記小役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能な小役確率変動手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、現在のＲＴ状態に応じた確率で前記特典を付与し、前記小役確率変動手段は、前記ボーナス状態が作動した場合に限り、前記小役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能であることを特徴とする。

【３１８６】

遊技機では、役物（ボーナス）が作動した場合や設定値が変更された場合などの限られた条件でしか、遊技価値の付与に係る小役の当籤確率を変動させることができない。この点、本発明に係る遊技機では、ボーナス状態が作動した場合にしか小役の当籤確率を変動しないため、上述と同様にＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。

【３１８７】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記３９の遊技機を提供することができる。

【３１８８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に

対して報知可能な報知状態（例えば、疑似ボーナス（ＡＴ））を実行可能な特定状態（例えば、有利区間）を有するとともに、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、特定ＲＴ状態（例えば、非ＲＴ状態）と複数の所定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１～ＲＴ７状態）とを有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態に関する特典を、現在のＲＴ状態に応じた確率で付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態において実行された遊技回数がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記特定状態を終了することで、前記報知状態を終了するリミット制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ＲＴ制御手段は、前記特定ＲＴ状態において、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出されると、導出された結果表示に応じた種別の所定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行するとともに、前記複数の所定ＲＴ状態において実行された遊技回数が終了閾値に達すると、当該所定ＲＴ状態から前記特定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、前記所定ＲＴ状態の終了閾値に応じた遊技回数は、前記特定状態のリミット閾値に応じた遊技回数よりも多いことを特徴とする。

【３１８９】

このような遊技機によれば、報知状態に関する特典の付与確率をＲＴ状態に応じて異ならせるため、ＲＴ状態に応じて報知状態の頻度が異なる。これにより、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）が異なることになり、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

ここで、近年の遊技機では、報知状態が長期間にわたり継続しないように、報知状態を実行可能な期間（有利区間）に上限（リミッタ）を設けることとしている。この点、本発明に係る遊技機では、疑似設定値として用いるＲＴ状態の継続期間を、特定状態（有利区間）の上限よりも長く設定する。これによりＲＴ状態に応じて定まる出玉の波を、十分な長さの期間にわたり維持することができるため、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。

【３１９０】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の所定ＲＴ状態の終了閾値は、それぞれの所定ＲＴ状態毎に異なることを特徴とする。

【３１９１】

このような遊技機によれば、所定ＲＴ状態の期間が所定ＲＴ状態毎に異なるため、疑似的な設定値が維持される期間を、疑似的な設定値に応じて異ならせることができる。例えば、遊技者にとって有利な疑似的な設定値は、短くなるように設定することで、遊技者に与える利益が過大にならないように制御することができる。

【３１９２】

また、本発明に係る遊技機において、ＲＴ状態の移行契機となる前記結果表示は、前記特定ＲＴ状態だけでなく、前記複数の所定ＲＴ状態のうちの少なくとも一部において導出可能な結果表示であり、前記ＲＴ制御手段は、前記複数の所定ＲＴ状態において、ＲＴ状態の移行契機となる前記結果表示が導出された場合であっても、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。

【３１９３】

このような遊技機によれば、ＲＴ状態は基本的には移行契機となる結果表示が導出されることで移行するものの、所定ＲＴ状態中は、この結果表示が導出可能である一方で、この結果表示が導出されたとしてもＲＴ状態を移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持する。ここで、疑似的な設定値とＲＴ状態とが対応する遊技機では、現在のＲＴ状態が特定されてしまうことは、疑似的な設定値が特定されることであるため、好ましくない。この点、本発明に係る遊技機では、移行契機となる結果表示の導出が、現在のＲＴ状態に対して一致するわけではないため、疑似的な設定値（現在のＲＴ状態）が遊技者に特定されてしまうことを防止できる。

【３１９４】
また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ制御手段は、前記複数の所定ＲＴ状態では、所定の初期化処理が実行されない限り、当該所定ＲＴ状態において実行された遊技回数が終了閾値に達するまで他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。
【３１９５】
このような遊技機によれば、所定ＲＴ状態は、遊技回数が終了閾値に達するまでは維持されるため、ＲＴ状態に応じて定まる出玉の波を、十分な長さの期間にわたり維持することができるため、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。
【３１９６】
また、本発明に係る遊技機において、現在のＲＴ状態は、遊技者に対して報知されることがないことを特徴とする。
【３１９７】
このような遊技機によれば、ＲＴ状態は一切報知されることがないため、疑似的な設定値（現在のＲＴ状態）が遊技者に特定されてしまうことを防止できる。
【３１９８】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４０の遊技機を提供することができる。
【３１９９】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能な複数のＲＴ状態を有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、他のＲＴ状態に移行することなく同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数に応じた特定数値情報を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、特典付与の期待度が異なる複数の付与状態（例えば、ゾーン）の中から一の付与状態を決定可能な第１決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１決定手段が決定した前記一の付与状態に応じて特典（例えば、ＡＴ）を付与するか否かを決定するとともに、付与すると決定した場合に遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定数値情報に対応付けて前記付与状態を規定する付与状態決定情報（例えば、ＭＡＰ）であって、当該規定内容がそれぞれ異なる複数の付与状態決定情報を更に有し、現在のＲＴ状態に応じて前記複数の付与状態決定情報の中から一の付与状態決定情報を決定可能な第２決定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第１決定手段は、前記一の付与状態決定情報において、前記計数手段が計数する前記特定数値情報に対応付けられた前記付与状態を前記一の付与状態として決定することを特徴とする。
【３２００】
このような遊技機によれば、特典の付与は付与状態に応じて行われ、この付与状態は、現在のＲＴ状態に応じて決定される付与状態決定情報に応じて決定される。そのため、特典の付与確率は、（付与状態を決定する付与状態決定情報を決定するための）ＲＴ状態に応じて異なることになるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。
【３２０１】
また、本発明に係る遊技機において、滞在している場合に特典付与の期待度を変動不可能な通常区間（例えば、通常区間）と、滞在している場合に特典付与の期待度を変動可能な有利区間（例えば、有利区間）とを有し、前記通常区間から所定の確率（例えば、１／１００）で前記有利区間に移行可能であるとともに、前記有利区間において終了条件を満

たすと前記通常区間に移行可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第１決定手段は、前記通常区間と前記有利区間とのうち前記有利区間においてのみ前記複数の付与状態の中から一の付与状態を決定可能であり、前記複数の付与状態決定手段のそれぞれは、所定範囲の前記特定数値情報（例えば、４００ゲーム）毎に前記付与状態を規定し、前記所定範囲は、前記通常区間から前記有利区間への移行確率である前記所定の確率の逆数よりも大きいことを特徴とする。

【３２０２】

このような遊技機によれば、特典付与の期待度を定める付与状態の間隔（遊技回数）は、通常区間から有利区間への移行間隔（移行確率の逆数）よりも長い。そのため、通常区間に滞在している場合であっても、付与状態が切り替わるまでの間に一度は有利区間に移行することが期待できる。

【３２０３】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役が当籤役として決定される当籤確率を定める設定値として１つの設定値のみを有することを特徴とする。

【３２０４】

このような遊技機によれば、実際の設定値としては１段階の設定値のみしか有さないものの、ＲＴ状態を用いることで疑似的に多段階の設定値を有する挙動を持たせることができる。

【３２０５】

また、本発明に係る遊技機において、遊技に関する状態として、前記特典付与手段により特典が付与されていない場合に滞在する所定遊技状態（例えば、非報知状態）と、前記特典付与手段により特典が付与されている場合に滞在可能な特定遊技状態（例えば、報知状態（疑似ボーナス））とを有し、前記計数手段は、前記特定遊技状態に移行することなく前記所定遊技状態のまま実行された遊技回数に応じた所定数値情報を計数可能であり、前記計数手段が計数する前記所定数値情報は遊技者に対して報知可能であるが、前記計数手段が計数する前記特定数値情報は遊技者に対して報知することがないことを特徴とする。

【３２０６】

特典付与の期待度を定める付与状態は、特定数値情報に対応付けられているため、特定数値情報が報知された場合、遊技者は有利な状況であるか否かを推測可能になってしまう。そのため、本発明に係る遊技機では、特定数値情報については遊技者に対して報知せずに、所定数値情報を報知する。これにより、遊技者は、前回の特典が付与されてからの遊技回数（ハマりゲーム数）を把握することができるため、疑似的な設定値（ＲＴ状態）が有利なＲＴ状態であるか推測することができ、緩やかな推測要素を設けることができる。

【３２０７】

また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ制御手段は、所定の初期化処理が実行されない限り、現在のＲＴ状態において実行された遊技回数が終了閾値に達するまで他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。

【３２０８】

このような遊技機によれば、ＲＴ状態は、遊技回数が終了閾値に達するまでは維持されるため、ＲＴ状態に応じて定まる出玉の波を、十分な長さの期間にわたり維持することができるため、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。

【３２０９】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４１の遊技機を提供することができる。

【３２１０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に

対して報知可能な報知状態（例えば、疑似ボーナス（ＡＴ））を有するとともに、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、特定ＲＴ状態（例えば、非ＲＴ状態）と複数の所定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１～ＲＴ７状態）とを有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態に関する特典を、現在のＲＴ状態に応じた確率で付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、持越役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）が当籤役として決定された単位遊技において、当該持越役に対応する特定の結果表示が導出されない場合に、前記特定の結果表示が導出されるまで、前記持越役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の結果表示が導出された場合に、遊技者にとって不利な状態となる非許可状態と、前記特定の結果表示が導出された場合に、前記不利な状態とはならない許可状態とを制御可能（例えば、特化に当籤していない場合は不利、当籤している場合は有利）な許可状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ＲＴ制御手段は、前記持越役を当籤役として持ち越していない非持越状態の前記特定ＲＴ状態において、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出された場合には、導出された結果表示に応じた種別の所定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行する一方で、前記持越役を当籤役として持ち越している持越状態の前記特定ＲＴ状態、前記持越状態の前記所定ＲＴ状態及び前記非持越状態の前記所定ＲＴ状態において、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出された場合には、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持し、また、前記所定ＲＴ状態において実行された遊技回数が終了閾値に達すると、前記持越状態であるか非持越状態であるかに関係なく、当該所定ＲＴ状態から前記特定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、前記許可状態制御手段は、前記非持越状態において前記持越役が当籤役として決定されると、前記非許可状態をセットし、前記持越状態の前記特定ＲＴ状態において特定条件を満たすと、前記非許可状態を前記許可状態に更新し、また、前記持越状態の前記所定ＲＴ状態において所定条件を満たすと、前記非許可状態を前記許可状態に更新することを特徴とする。

【３２１１】

このような遊技機によれば、特典の付与確率をＲＴ状態に応じて異ならせるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

また、本発明に係る遊技機では、特定ＲＴ状態から所定ＲＴ状態への移行は、導出された結果表示に応じて行うが、この移行は、持越役を当籤役として持ち越していない非持越状態においてのみ可能であり、持越役を当籤役として持ち越している持越状態においては行うことができない。そのため、ＲＴ状態の移行のためには、持越状態中は、持越役に応じた特定の結果表示を導出して非持越状態にする必要があるが、持越役が当籤役として決定された場合、基本的には非許可状態がセットされ、特定の結果表示の導出が不利に制御される。その結果、基本的には持越状態が維持され、ＲＴ状態の移行も制限される。一方で、非許可状態から許可状態になると、特定の結果表示の導出が不利にならない結果、持越状態の解除が可能になり、ＲＴ状態の移行も可能になる。ここで、上述のようにＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる場合、ＲＴ状態の移行は、疑似的な設定値の変更に相当することになるが、持越状態が解除されて非持越状態になることがＲＴ状態の移行の許可となる場合、持越状態を解除した後に導出されたＲＴ状態の移行契機となる結果表示を把握することで、疑似的な設定値（移行先のＲＴ状態）も把握できてしまう。

【３２１２】

そこで、本発明に係る遊技機では、所定ＲＴ状態では、持越状態であるか非持越状態であるかに関係なく、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出された場合であっても、ＲＴ状態を移行することなく維持する。そして、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出された場合にＲＴ状態を移行可能な特定ＲＴ状態だけでなく、当該結果表示が導出された場合にＲＴ状態を移行せずに維持する所定ＲＴ状態においても、非許可状態から許可状態に制御して持越状態を解除可能にする。これにより、持越状態が解除されて非持越状態に

なり、その後、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出された場合であっても、当該遊技におけるＲＴ状態が特定ＲＴ状態である場合は、当該結果表示に応じた所定ＲＴ状態に移行することになるが、当該遊技におけるＲＴ状態が所定ＲＴ状態である場合は、現在のＲＴ状態のまま維持されるため、導出された結果表示からＲＴ状態が把握されてしまうことがない。その結果、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いつつ、疑似的な設定値が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。

【３２１３】

また、本発明に係る遊技機は、前記許可状態制御手段により前記非許可状態から前記許可状態に更新されると、遊技者に対して前記特定の結果表示の導出を促すことが可能な演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）を更に備えることを特徴とする。

【３２１４】

このような遊技機によれば、非許可状態から許可状態に更新されると、特定の結果表示の導出が促されるため、持越状態が解除されて非持越状態とすることができ、結果、その後の（特定ＲＴ状態における）ＲＴ状態の移行が可能になる。

【３２１５】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定ＲＴ状態は、前記報知状態に関する特典を付与する確率が低いＲＴ状態であることを特徴とする。

【３２１６】

持越状態は、特定の結果表示が導出されない限り解除されず、持越状態が解除されない限り特定ＲＴ状態も維持されるため、特定ＲＴ状態が遊技者にとって有利なＲＴ状態である場合には、特定の結果表示の導出を回避し続けることで遊技者にとって有利な状態が維持されてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、特定ＲＴ状態を遊技者にとって不利なＲＴ状態とすることで、遊技者は、非許可状態から許可状態に更新された後は直ぐに特定の結果表示を導出することになり、ＲＴ状態を用いた疑似的な設定値という遊技性を適切に用いることができる。

【３２１７】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４２の遊技機を提供することができる。

【３２１８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、特定ＲＴ状態（例えば、設定用のＲＴ７状態）と複数の所定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１～ＲＴ６状態）とを有し、当籤役として決定された場合に導出可能な結果表示として複数の結果表示（例えば、ＲＴ１移行リプ～ＲＴ６移行リプ）が対応付けられ、また、当籤役として決定された場合に停止操作の態様に応じてこれら複数の結果表示の何れかの結果表示を導出可能な特定役（例えば、「Ｆ＿６択リプレイ」）を有し、前記特定役に対応付けられた複数の結果表示のうちの少なくとも２つ以上の結果表示は、それぞれの結果表示が前記特定ＲＴ状態において導出された場合に、それぞれ異なる前記所定ＲＴ状態に移行し得る複数のＲＴ移行結果表示であり、前記特定ＲＴ状態において前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合に、前記特定ＲＴ状態から導出された前記ＲＴ移行結果表示に対応する前記所定ＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、複数の前記所定ＲＴ状態では、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が異なることを特徴とする。

【３２１９】

このような遊技機によれば、所定ＲＴ状態に応じて単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値を異ならせるため、所定ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、所定ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すこ

とができる。
　また、所定ＲＴ状態へは、ＲＴ移行結果表示が導出されることで移行し、ＲＴ移行結果表示は、特定役が当籤役として決定された遊技における停止操作の態様に応じて導出されるため、遊技店の店員は、特定役の当籤時の停止操作の態様により疑似的な設定値をセットすることができる。
【３２２０】
　また、本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態として、特定ＲＴ状態（例えば、設定用のＲＴ７状態）と複数の所定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１～ＲＴ６状態）とを有し、当籤役として決定された場合に導出可能な結果表示として複数の結果表示（例えば、ＲＴ１移行リプ～ＲＴ６移行リプ）が対応付けられ、また、当籤役として決定された場合に停止操作の態様に応じてこれら複数の結果表示の何れかの結果表示を導出可能な特定役（例えば、「Ｆ＿６択リプレイ」）を有し、前記特定役に対応付けられた複数の結果表示のうちの少なくとも２つ以上の結果表示は、それぞれの結果表示が前記特定ＲＴ状態において導出された場合に、それぞれ異なる前記所定ＲＴ状態に移行し得る複数のＲＴ移行結果表示であり、前記特定ＲＴ状態において前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合に、前記特定ＲＴ状態から導出された前記ＲＴ移行結果表示に対応する前記所定ＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、複数の前記所定ＲＴ状態では、前記特典付与手段が前記報知状態に関する特典を付与する確率が異なることを特徴とする。
【３２２１】
　このような遊技機によれば、所定ＲＴ状態に応じて報知状態に関する特典付与の確率が異なるため、上述の遊技機と同様に、所定ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、所定ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。また、この疑似的な設定値を特定役の当籤時の停止操作の態様によりセットすることができる。
【３２２２】
　また、本発明に係る遊技機において、持越役（例えば、ボーナス役）が当籤役として決定された単位遊技において、当該持越役に対応する特定の結果表示が導出されない場合に、前記特定の結果表示が導出されるまで、前記持越役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記ＲＴ制御手段は、前記持越役を当籤役として持ち越している持越状態では、前記ＲＴ移行結果表示が導出された場合であっても、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。
【３２２３】
　このような遊技機によれば、ＲＴ移行結果表示に基づくＲＴ状態の移行は、持越役を当籤役として持ち越している持越状態においては行うことができない。そのため、例えば、持越役に対応する特定の結果表示の導出を回避するように遊技させることで、ＲＴ状態を維持することができ、疑似的な設定値が短い期間において頻繁に更新されてしまうことを防止することができる。
【３２２４】
　また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４３の遊技機を提供することができる。
【３２２５】
　本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リー

ル３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、複数のボーナス役（例えば、ＢＢ１～ＢＢ６）が含まれ、前記ボーナス役に対応する結果表示が導出された場合に、ボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する結果表示が導出されない場合に、当該結果表示が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は、前記持越手段により当籤役として持ち越されている前記ボーナス役の種類に応じて異なり、前記複数の役が当籤役として決定される当籤確率を定める設定値として１つの設定値のみを有することを特徴とする。

【３２２６】

このような遊技機によれば、設定値としては１段階の設定値しか有さないが、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が異なる。そのため、持越状態において持ち越している持越役の種類に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができ、持越状態の種別を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

【３２２７】

また、本発明に係る遊技機において、前記持越手段により前記ボーナス役が当籤役として持ち越されている持越状態において、持ち越されている当該ボーナス役に応じたボーナス状態の開始を不可能に制御するボーナス封込手段を更に備えることを特徴とする。

【３２２８】

このような遊技機によれば、ボーナス役を持ち越し持越状態になると、持ち越されているボーナス役に対応する結果表示の導出が不可能になるため、その持越状態が維持される。これにより、持越状態の種別を疑似的な設定値として用いる遊技機において、その疑似的な設定値を維持したまま遊技を継続させることができる。

【３２２９】

また、本発明に係る遊技機において、所定の操作を受け付けた場合に、前記持越手段が当籤役として持ち越している前記ボーナス役をクリアし、当該ボーナス役を持ち越していない非持越状態に制御可能な初期化手段（例えば、主制御回路９１）を更に備えることを特徴とする。

【３２３０】

このような遊技機によれば、持ち越しているボーナス役をクリアすることで、疑似的な設定値もクリアすることができ、新たな疑似的な設定値をセットすることができる。

【３２３１】

また、本発明に係る遊技機において、複数の前記ボーナス役のそれぞれは、前記ボーナス役を持ち越していない非持越状態において、略同一の確率で当籤役として決定されることを特徴とする。

【３２３２】

このような遊技機によれば、疑似的な複数の設定値を略同一の確率でセットすることができる。

【３２３３】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４４の遊技機を提供することができる。

【３２３４】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、

を備える遊技機であって、前記複数の役には、当籤役として決定された場合に、特定の態様で停止操作が行われると特定の結果表示（例えば、先の段階へのＲＴ移行図柄）が導出可能であり、前記特定の態様とは異なる態様で停止操作が行われると前記特定の結果表示とは異なる結果表示が導出可能である複数の特定役（例えば、「Ｆ＿ＲＴ１中リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４中リプ＿３２１」）が含まれ、再遊技役が当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として特定ＲＴ状態（例えば、ＲＴ５状態）を含む複数段階のＲＴ状態を有するとともに、前記特定の結果表示が導出されると、ＲＴ状態を現在のＲＴ状態よりも先の段階のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記特定ＲＴ状態よりも前の段階では前記特典の付与に関する期待度が第１期待度となるように前記特典の付与を制御し、前記特定ＲＴ状態では、前記第１期待度とは異なる第２期待度となるように前記特典の付与を制御することを特徴とする。

【３２３５】

このような遊技機によれば、特定役の当籤時に特定の態様で停止操作を行うことができた場合には、ＲＴ状態が先の段階のＲＴ状態に進行する。そして、報知状態に関する特典の付与に関する期待度は、特定ＲＴ状態よりも前の段階のＲＴ状態と特定ＲＴ状態とで異なるため、特定ＲＴ状態まで到達できた場合には、それまでとは異なる出玉の波を作り出すことができる。

【３２３６】

また、本発明に係る遊技機において、前記報知状態を実行可能な特定状態（例えば、有利区間）を有するとともに、前記特定状態において実行された遊技回数がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記特定状態を終了することで、前記報知状態を終了するリミット制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記ＲＴ制御手段は、前記特定ＲＴ状態においては、前記特定ＲＴ状態において実行された遊技回数が終了閾値に達すると、前記特定ＲＴ状態から、前記特定ＲＴ状態よりも前の段階のＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、前記特定ＲＴ状態の終了閾値に応じた遊技回数は、前記特定状態のリミット閾値に応じた遊技回数よりも多いことを特徴とする。

【３２３７】

近年の遊技機では、報知状態が長期間にわたり継続しないように、報知状態を実行可能な期間（有利区間）に上限（リミッタ）を設けることとしている。この点、本発明に係る遊技機では、出玉の波が他の設定値に応じた波となる特定ＲＴ状態の継続期間を、特定状態（有利区間）の上限よりも長く設定する。これにより特定ＲＴ状態を十分な長さの期間にわたり維持することができるため、特定ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。

【３２３８】

また、本発明に係る遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記特典付与手段は、前記特定ＲＴ状態よりも前の段階のＲＴ状態では、前記設定手段により設定された設定値に応じて前記特典を付与し、前記特定ＲＴ状態では、前記設定手段により設定された設定値とは異なる設定値に応じて前記特典を付与することを特徴とする。

【３２３９】

このような遊技機によれば、報知状態に関する特典は、基本的には設定値に応じて付与されるため、出玉の波は設定値に応じて作られることになる。この点、本発明に係る遊技機では、ＲＴ状態が特定ＲＴ状態まで到達できた場合には、設定された設定値とは異なる設定値に応じて報知状態に関する特典が付与されることになるため、特定ＲＴ状態まで到達できた場合には、設定されている設定値とは異なる出玉の波を作り出すことができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、特定ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いるこ

とができ、特定ＲＴ状態を用いて現在の設定値とは関係のない出玉の波を作り出すことができる。

【３２４０】

また、本発明に係る遊技機において、非特別状態（例えば、非ボーナス状態）において特別役（例えば、ＳＢ）に対応する結果表示が導出された場合に、特別状態（例えば、ボーナス状態（ＳＢ））を開始可能であり、前記特別状態において１回の単位遊技が行われた場合に、前記特別状態を終了して前記非特別状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記特別状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は、前記非特別状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値よりも低く、前記特別役は、当籤役として決定された遊技において前記対応する結果表示が導出されない場合に、次遊技以降に当籤役として持ち越されることのない役であることを特徴とする。

【３２４１】

一般的にＡＴ機能を有する遊技機では、遊技者にとって不利なボーナス状態を有し、このボーナス状態を作動するためのボーナス役を持ち越した持越状態（フラグ間）中に基本的な遊技を行わせることとしている。ところで、フラグ間中はＲＴ状態の移行に制限がかかるため、従来の遊技機では、ＲＴ状態の移行を前提とする遊技性にとっては好ましくない。この点、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって不利な特別状態を、当籤役として持ち越されることのない特別役（ＳＢ（シングルボーナス））により実現する。これにより、ＲＴ状態の移行を前提とする遊技性においても、従来の遊技機のようにＡＴ機能を実現することができる。

【３２４２】

また、本発明に係る遊技機において、前記特典の有無に応じて前記報知状態と非報知状態とを制御可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態において報知対象役（例えば、押し順ベル）が当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記報知状態制御手段は、前記複数段階のＲＴ状態の何れにおいても前記報知状態と前記非報知状態とに制御可能であり、前記報知対象役は、前記複数段階のＲＴ状態の全てにおいて同一の役であることを特徴とする。

【３２４３】

上述したように特定ＲＴ状態まで到達できた場合にはそれまでとは出玉の波が異なることになるが、本発明に係る遊技機では、複数段階のＲＴ状態の何れにおいても報知状態に制御可能であり、また、報知対象役は、複数段階のＲＴ状態の全てにおいて同一の役であるため、遊技者は、現在のＲＴ状態を意識することなく遊技を進行することができる。また、特定ＲＴ状態中は、特定ＲＴ状態のまま報知状態を行うことができるため、出玉の波が異なる状態を継続させることができる。

【３２４４】

［付記４５］

付記４５の遊技機は、以下の通りである。

【３２４５】

このような遊技機では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値を設け、設定値に応じて出玉の波を作り出すこととしている。ところで、従来の遊技機では、このような設定値として６段階の設定値を設けていたが、設定値が多いとデータ容量の増加及び設計開発の負担増加に繋がることから、近年では、設置値の数を減らした遊技機も知られている。例えば、特開２０１７－０６４５３９号公報には、「１」、「４」、「６」及び「Ｈ」の４段階の設定値を設けた遊技機が開示されている。

【３２４６】

ところで、データ容量や設計開発の負担を抑えるためには、設定値を１段階にすることが好ましいが、設定値を１段階にした場合、設定値を変更する処理が不要になる。ここで、従来の遊技機では設定値を変更するための操作部が設けられているが、設定値の変更が

不要な遊技機においては、この操作部も不要になる。しかしながら、遊技機において、この操作部を取り外してしまうことは、製造方法も変更しなければならず、かえって負担増加に繋がってしまう。

【３２４７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、不要となった処理を有効に活用することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２４８】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４５の遊技機を提供することができる。

【３２４９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）を用いて遊技を進行する遊技機であって、遊技者にとっての有利度合いを規定する設定値に関する操作を受け付け可能な設定操作受付手段（例えば、設定用鍵型スイッチ４３０）と、前記設定操作受付手段が前記操作を受け付けたことに応じて、所定の処理を実行可能な処理制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、前記処理制御手段は、前記設定操作受付手段が前記操作を受け付けると、前記設定値を変更することなく、遊技に関する遊技情報に対して所定の初期化処理を実行することを特徴とする。

【３２５０】

このような遊技機によれば、設定値に関する操作を受け付け可能な設定操作受付手段を有するが、この設定操作受付手段が操作を受け付けた場合には、設定値を変更することなく所定の初期化処理を実行する。これにより、設定操作受付手段を取り外す必要がなく、また、設定変更処理の代わりに所定の初期化処理を実行するため、不要となった処理を有効に活用することができる。

【３２５１】

また、本発明に係る遊技機では、前記設定値として１つの設定値のみを有することを特徴とする。

【３２５２】

このような遊技機によれば、不要となった設定変更処理の代わりに所定の初期化処理を実行するため、不要となった処理を有効に活用することができる。

【３２５３】

また、本発明に係る遊技機は、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能な複数のＲＴ状態を有し、移行条件を満たした場合に、現在のＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、現在のＲＴ状態に応じた確率で遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３２５４】

このような遊技機によれば、特典の付与確率をＲＴ状態に応じて異ならせるため、ＲＴ状態に応じて遊技者の有利度合い（出玉の波）を異ならせることができる。言い換えると、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いることができる。そのため、本発明に係る遊技機では、設定値によらずとも出玉の波を作り出すことができる。

【３２５５】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数のＲＴ状態として、初期ＲＴ状態と、複数の所定ＲＴ状態とを有し、前記ＲＴ制御手段は、前記初期ＲＴ状態において、ＲＴ状態の移行契機となる結果表示が導出されると、導出された結果表示に応じた種別の所定ＲＴ状態にＲＴ状態を移行し、また、前記複数の所定ＲＴ状態において実行された遊技回数が、前記複数の所定ＲＴ状態のそれぞれに対して定められた終了閾値に達すると、前記所定ＲＴ状態から前記初期ＲＴ状態にＲＴ状態を移行する一方で、前記複数の所定ＲＴ状態では、ＲＴ状態の移行契機となる前記結果表示が導出された場合であっても、ＲＴ状態を他

のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持し、また、前記処理制御手段により前記初期化処理が実行された場合、ＲＴ状態として初期ＲＴ状態を決定することを特徴とする。

【３２５６】

上述のようにＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる場合、ＲＴ状態の移行は、疑似的な設定値の変更に相当することになるが、本発明に係る遊技機のように初期ＲＴ状態から複数の所定ＲＴ状態に移行する遊技機では、初期ＲＴ状態が疑似的な設定値を設定するための設定用のＲＴ状態として機能する。そして、所定の初期化処理においてＲＴ状態として初期ＲＴ状態を決定することで、設定操作受付手段が操作を受け付けた場合に、設定用のＲＴ状態をセットすることができ、その後、疑似的な設定値を設定することができる。

【３２５７】

また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ制御手段は、前記処理制御手段により前記初期化処理が実行された場合であっても、ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行することなく現在のＲＴ状態のまま維持することを特徴とする。

【３２５８】

このような遊技機によれば、ＲＴ状態を疑似的な設定値として用いる遊技機において、疑似的な設定値を維持したまま（据え置き）とする制御も可能になる。

【３２５９】

［付記４６］

付記４６の遊技機は、以下の通りである。

【３２６０】

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

【３２６１】

ＡＴ機能を有する遊技機としては、いわゆるＡＲＴ機とＡＴ機とが知られており、ＡＴ機では、例えば、ボーナスを内部当籤役として持ち越している持越状態（フラグ間状態）中にボーナスの入賞を回避し続けることで非報知状態と報知状態との双方において持越状態を維持するとともに、持越状態中に報知の有無を切り替えることで、報知状態と非報知状態とを切り替えている。このようなＡＴ機として、例えば、特開２０１４－０８３２４５号公報には、ボーナスを入賞させ難くし、非報知状態（通常遊技）も報知状態（ＡＴ遊技）も全て持越状態において行わせる遊技機が開示されている。

【３２６２】

ところで、従来のＡＴ機では、通常遊技やＡＴ遊技において、ボーナスが入賞しないように封じ込められており、ボーナスを遊技性や演出に利用することができていなかった。

【３２６３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、専らボーナス持越状態で遊技を行う仕様において、ボーナスを有意義に利用することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２６４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４６の遊技機を提供することができる。

【３２６５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、報知に関する状態として、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、疑似ボーナス（ＡＴ））と、前記報知状態に比べて前記報知の頻度が低い通常状態（例えば、一般（非ＡＴ））とを有し、ボーナ

ス役に対応する結果表示が導出された場合に、ボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する結果表示が導出されない場合に、当該結果表示が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特典付与手段により前記特典が付与されている場合に、特定ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）を当籤役として持ち越している特定持越状態（例えば、ＢＢフラグ間）において前記報知状態を実行可能であり、前記特典が付与されていない場合に、前記特定持越状態において前記通常状態を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定持越状態において特定の条件（例えば、特化当籤）を満たした場合に、当籤役として持ち越している前記特定ボーナス役に応じた特定の結果表示の導出を促すとともに、少なくとも当該特定の結果表示の導出に伴い開始するボーナス状態の開始から、前記特定ボーナス役が再び当籤役として決定されるまでの期間を特別状態（例えば、特化）として制御可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記特別状態中の期間は、前記通常状態及び前記報知状態中の期間よりも遊技者にとって有利になるように前記報知状態に関する前記特典の付与を制御することを特徴とする。

【３２６６】

このような遊技機によれば、通常状態及び報知状態の双方は、特定ボーナス役を当籤役として持ち越している特定持越状態において実行可能であるため、専ら特定持越状態において遊技が行われる。そして、特定持越状態において特定の条件を満たした場合には、特定ボーナス役に応じた特定の結果表示の導出を促すとともに、当該特定の結果表示の導出に伴い開始するボーナス状態の開始から、特定ボーナス役が再び当籤役として決定されるまでの期間を特別状態として制御する。このとき、この特別状態中は、報知状態に関する特典の付与が遊技者にとって有利となるため、基本的な遊技期間である特定持越状態において持ち越している特定ボーナス役を有意義に利用することができる。

【３２６７】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役として、前記特定ボーナス役とは異なる所定ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ」）を更に有し、特別状態制御手段は、前記特別状態において、前記特定ボーナス役よりも前に前記所定ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記所定ボーナス役に対応する所定の結果表示の導出に伴い開始するボーナス状態（例えば、１種ＲＢ）中も、前記特別状態として制御することを特徴とする。

【３２６８】

このような遊技機によれば、基本的な遊技期間である特定持越状態を解除し非持越状態になった後、再び特定持越状態になる前に所定ボーナス役に当籤した場合には、この所定ボーナス役に応じたボーナス状態中も特別状態となる。これにより、基本的な遊技期間である特定持越状態の契機となる特定ボーナス役だけでなく、所定ボーナス役についても有意義に利用することができる。

【３２６９】

また、本発明に係る遊技機において、前記特別状態中の期間における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は、前記報知状態中の期間における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値よりも低いことを特徴とする。

【３２７０】

このような遊技機によれば、特定状態中の期間は、報知状態に関する特典付与の期待度は報知状態中よりも高いものの、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は報知状態中よりも低いため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがない。

【３２７１】

［付記４７］

付記４７の遊技機は、以下の通りである。

【３２７２】
リール停止制御に関して、特開２０１２－２００４９７号公報には、内部当籤役として決定された役に対応する図柄の組合せを構成する図柄最大滑り駒数の範囲内で最大限に引き込むようにした遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、対応する図柄の組合せを狙えば、内部当籤している役に応じた図柄の組合せを必ず揃えることができるため、公平な遊技を実現することができる。
【３２７３】
ところで、停止操作の技量（所謂、目押し力）は、遊技者に応じて異なり、対応する図柄の組合せを狙うことができない初心者であっても、著しく不利にならないように制御することが好ましい。より具体的には、入賞するまで内部当籤役として持ち越されるボーナス役に当籤している場合、ボーナス役を直ちに揃えることができる熟練者と、ボーナス役をなかなか揃えることができない初心者とでは、技量の差によって出玉に大きな影響が出てしまうおそれがある。
【３２７４】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、停止操作の技量の低い遊技者であっても著しく不利にならない遊技機を提供することを目的とする。
【３２７５】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４７の遊技機を提供することができる。
【３２７６】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを制御することで遊技を進行する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、ボーナス状態を開始可能であり、当該ボーナス状態において終了条件を満たした場合に、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示されない場合に、当該図柄組合せが停止表示されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、を有し、前記ボーナス役には、第１ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ」）と第２ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）とが含まれ、前記持越手段により前記第１ボーナス役が当籤役として持ち越されている第１持越状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は、前記持越手段により前記第２ボーナス役が当籤役として持ち越されている第２持越状態及び前記持越手段によりボーナス役が当籤役として持ち越されていない非持越状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値よりも高いことを特徴とする。
【３２７７】
このような遊技機によれば、第１ボーナス役が当籤役として持ち越されている第１持越状態では、第２ボーナス役が当籤役として持ち越されている第２持越状態及びボーナス役が当籤役として持ち越されていない非持越状態に比べて、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が高い。これにより、第１持越状態では、第１ボーナス役に対応する図柄組合せが停止表示できない場合であっても、遊技者が受ける損失を軽減することができ、停止操作の技量の低い遊技者が著しく不利になってしまうことを防止することができる。
【３２７８】
また、本発明に係る遊技機において、前記第１ボーナス役に対応する第１図柄組合せを停止表示可能な遊技において遊技者が無作為に停止操作を行った場合に当該第１図柄組合せが停止表示される割合は、前記第２ボーナス役に対応する第２図柄組合せを停止表示可能な遊技において遊技者が無作為に停止操作を行った場合に当該第２図柄組合せが停止表示される割合よりも低いことを特徴とする。
【３２７９】
このような遊技機によれば、対応する図柄組合せを停止表示するための停止操作が難し

いボーナス役（第１ボーナス役）ほど、当該ボーナス役の持越状態中における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が高くなる。初心者と熟練者との停止操作の技量の差による影響は、停止操作が難しいほど大きくなるため、停止操作が難しい第１ボーナス役に対して、持越状態中における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値を高くすることで、停止操作の技量の低い遊技者が著しく不利になってしまうことを防止することができる。

【３２８０】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１ボーナス役に対応する第１図柄組合せを構成する図柄と、前記第２ボーナス役に対応する第２図柄組合せを構成する図柄とは、前記複数のリールのうちの特定リールを除くリール（例えば、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３）においては共通し、前記複数のリールのうちの特定リール（例えば、第４リール３－４）においては異なるものの、当該特定リールにおける互いの図柄の配置間隔は最大滑り駒数以内の間隔であり、第１図柄組合せを停止表示可能な遊技又は第２図柄組合せを停止表示可能な遊技において、前記第２図柄組合せを停止表示させることを促す演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）を更に備えることを特徴とする。

【３２８１】

第２ボーナス役を持ち越している第２持越状態は、第１ボーナス役を持ち越している第１持越状態よりも単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が低いため、遊技者にとって不利な期間であり、反対に、第１持越状態は、遊技者にとって有利（不利ではない）期間である。このような遊技性において、第１図柄組合せの停止表示を促す演出と、第２図柄組合せの停止表示を促す演出とを個別に行った場合、遊技者によっては（特に熟練者であるほど）遊技者にとって有利な第１持越状態が終了してしまう第１図柄組合せの停止表示は避けて、遊技者にとって不利な第２持越状態を終了する第２図柄組合せの停止表示のみを行うように停止操作を行うおそれがある。

そこで、本発明に係る遊技機では、第１ボーナス役に対応する第１図柄組合せを停止表示可能な遊技、及び第２ボーナス役に対応する第２図柄組合せを停止表示可能な遊技の双方において、第２図柄組合せを停止表示させることを促す演出を実行する。このとき、第１図柄組合せを構成する図柄と、第２図柄組合せを構成する図柄とは、特定リール以外のリールでは共通し、特定リールにおいても最大滑り駒数以内の間隔で配置されているため、第２図柄組合せを狙って停止操作を行った場合、第１図柄組合せも狙うことになってしまう。その結果、遊技者にとって不利な第２持越状態は終了させつつも、遊技者にとって有利な第１持越状態の終了は回避し続ける状況を防止することができ、遊技者の技量によって利益に過大な差が出てしまうことを防止することができる。

【３２８２】

［付記４８］

付記４８の遊技機は、以下の通りである。

【３２８３】

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

【３２８４】

このようなＡＴ機能を有する遊技機では、遊技者は、ＡＴに関する特典が付与されるか否かに強い関心を抱くことになるため、近年では、ＡＴに関する特典の付与に関して様々な観点から工夫がなされている。例えば、特開２０１５－０３９４３１号公報には、ＡＴに関する特典の付与が行われる確率が低い低確率状態（通常）と、当該確率が高い高確率状態（ＣＺ）とを設けることで、特典付与の確率に高低差を持たせた遊技機が開示されている。

【３２８５】

上述の遊技機のように特典付与の確率が異なる状態を設けることで、遊技性は多様化す

るものの、このような状態を設けるためには、複数の状態を管理するためのフラグやそれぞれの状態において用いる抽籤テーブルなどに多くのデータ容量が必要となり、更なる改善の余地があった。

【３２８６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、データ容量を抑えつつも多様な遊技性を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２８７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４８の遊技機を提供することができる。

【３２８８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役のうちの再遊技役が当籤役として決定される当籤確率を変動可能なＲＴ状態を有し、同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数に応じた数値情報を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者に対して特典を付与可能な第１特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記第１特典付与手段は、前記計数手段が計数した前記数値情報に対する所定の演算（例えば、５００で割る）の結果が所定条件（例えば、余りが１３１以上）を満たした場合に、所定の確率で特典を付与可能であることを特徴とする。

【３２８９】

このような遊技機によれば、同一のＲＴ状態のまま実行された遊技回数に応じた数値情報に対する所定の演算の結果が所定条件を満たした場合に、特典を付与可能であるため、特典の付与に関して一定の法則性を持たせることができる。例えば、当該数値情報を所定値で割った余りの値を所定条件として用いることで、所定値に応じた遊技回数毎に特典が付与され易い状態を設けることができ、特典付与の高確率ゾーンのような状態を設けることができる。また、数値情報に対する所定の演算の結果が所定条件を満たさない限り特典が付与されないため、確率分母の小さい（例えば、１／２５６）抽籤であっても、実質確率を小さくすることができる。ここで、確率分母が小さければ、抽籤に用いる乱数値を格納する領域や、抽籤係数を格納する領域が小さくて済むため、データ容量を抑えることができる。そのため、データ容量を抑えつつも多様な遊技性を実現することができる。

【３２９０】

また、本発明に係る遊技機において、単位遊技毎に特定の確率で特典を付与可能な第２特典付与手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第１特典付与手段は、前記第２特典付与手段による特典付与が行われない場合に、前記数値情報に対する所定の演算の結果が所定条件を満たすと、所定の確率で特典を付与可能であり、前記第２特典付与手段による特典付与が行われた場合には、前記数値情報に関わらず特典を付与しないことを特徴とする。

【３２９１】

このような遊技機によれば、数値情報に対する所定の演算の結果が所定条件を満たさない場合であっても、特典が付与される確率があるため、遊技が単調になってしまうことを防止することができる。また、数値情報に対する所定の演算の結果が所定条件を満たしている場合であっても、毎遊技行われる抽籤において特典の付与が行われた場合には、特典を付与しないため、遊技者に対して与える利益が過大になってしまうことを防止することができる。

【３２９２】

また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ状態として複数のＲＴ状態を有し、前記所定の演算の演算内容は、前記複数のＲＴ状態毎に異なることを特徴とする。また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ状態として複数のＲＴ状態を有し、前記所定条件は、前記複数のＲＴ状態毎に異なることを特徴とする。

【３２９３】
このような遊技機によれば、ＲＴ状態毎に演算内容や所定条件が異なるため、多様な遊技性を実現することができる。
【３２９４】
［付記４９］
付記４９の遊技機は、以下の通りである。
【３２９５】
従来の多くの遊技機では、３つのリールを用いて遊技を行っていたが、近年では、リールの数を異ならせた遊技機も知られており、例えば、特開２００７－１６７３５７号公報には、４つのリールを用いて遊技を行う遊技機が開示されている。
【３２９６】
４つのリールを用いる遊技機によれば、従来にない出目パターンを設けることができ、遊技性が多様化するものの、出目の多様化という観点からは更なる改善の余地があった。
【３２９７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出目（停止表示された図柄の組合せ）のパターンを多彩にすることができる遊技機を提供することを目的とする。
【３２９８】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記４９の遊技機を提供することができる。
【３２９９】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、第１リール３－１、第２リール３－２、第３リール３－３、第４リール３－４）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、表示窓４）と、前記図柄表示手段において各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成される有効ライン（例えば、センターライン）と、前記リールを回転及び停止させることで、前記図柄表示手段に表示される図柄を変動表示及び停止表示するリール制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール制御手段による前記リールの停止に伴い前記図柄表示手段において図柄が停止表示されたときに、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが入賞に係るものであるか否かを判定する入賞判定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数のリールは、水平方向に並んで設けられる４つ以上のリールであり、前記図柄表示手段には、前記複数のリールのそれぞれ毎に複数の単位図柄表示領域が設けられ、遊技に関する複数の遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記図柄表示手段に設けられた複数の単位図柄表示領域のうちの一部の単位図柄表示領域に表示される図柄の視認性を、他の単位図柄表示領域に表示される図柄の視認性よりも低下可能な表示領域制御手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、を更に備え、前記表示領域制御手段は、特定遊技状態においては、特定リール（例えば、第１リール３－１）の図柄を表示する複数の単位図柄表示領域のうちの前記有効ラインが結ぶ単位図柄表示領域を除く単位図柄表示領域の視認性を低下させ、前記特定遊技状態とは異なる所定遊技状態においては、前記特定リールとは異なる所定リール（例えば、第４リール３－４）の図柄を表示する複数の単位図柄表示領域のうちの前記有効ラインが結ぶ単位図柄表示領域を除く単位図柄表示領域の視認性を低下させることを特徴とする。
【３３００】
このような遊技機によれば、４つ以上のリールを有するが、特定遊技状態では、これら４つのリールのうちの特定リールにおいて、有効ラインが通る単位図柄表示領域以外の単位図柄表示領域が見えにくくなり、所定遊技状態では、特定リールとは異なる所定リールにおいて、有効ラインが通る単位図柄表示領域以外の単位図柄表示領域が見えにくくなる。すなわち、本発明に係る遊技機では、遊技に用いるリール（全ての単位図柄表示領域が見えるリール）を遊技状態に応じて異ならせる。これにより、遊技状態に応じて出目のパターンが大きく異なるため、出目のパターンを多彩にすることができる。

【３３０１】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数のリールのうちの前記特定リールを除くリール、及び、前記複数のリールのうちの前記所定リールを除くリールは、隣接する３つのリールであることを特徴とする。
【３３０２】
このような遊技機によれば、遊技に用いるリール（全ての単位図柄表示領域が見えるリール）は、隣接する３つのリールであるため、遊技者が慣れ親しんだ３リールの遊技機のような出目のパターンを作り出すことができる。
【３３０３】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数のリールは、左側から順に第１リール、第２リール、第３リール及び第４リールとする４つのリールであり、水平方向に並んで設けられ、停止操作を受け付け可能な３つの停止ボタン（例えば、ストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ）を更に備え、前記リール制御手段は、前記３つの停止ボタンのうちの左の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合、前記４つのリールのうちの前記第１リール及び前記第２リールの回転を停止可能であり、前記３つの停止ボタンのうちの中の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合、前記４つのリールのうちの前記第２リール及び前記第３リールの回転を停止可能であり、前記３つの停止ボタンのうちの右の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合、前記４つのリールのうちの前記第３リール及び前記第４リールの回転を停止可能であり、前記表示領域制御手段は、特定遊技状態においては、前記第１リールの図柄を表示する複数の単位図柄表示領域のうちの前記有効ラインが結ぶ単位図柄表示領域を除く単位図柄表示領域の視認性を低下させ、前記所定遊技状態においては、前記第４リールの図柄を表示する複数の単位図柄表示領域のうちの前記有効ラインが結ぶ単位図柄表示領域を除く単位図柄表示領域の視認性を低下させ、また、前記リール制御手段は、前記特定遊技状態では、前記左の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第１リール及び前記第２リールの回転を停止し、前記中の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第３リールの回転を停止する一方で前記第２リールの回転は停止せず、前記右の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第４リールの回転を停止する一方で前記第３リールの回転は停止せず、前記所定遊技状態では、前記左の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第１リールの回転を停止する一方で前記第２リールの回転は停止せず、前記中の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第２リールの回転を停止する一方で前記第３リールの回転は停止せず、前記右の停止ボタンが停止操作を受け付けた場合には、前記第３リール及び前記第４リールの回転を停止することを特徴とする。
【３３０４】
このような遊技機によれば、３つの停止ボタンを用いて４つのリールを停止することができるとともに、３つの停止ボタンにより停止する４つのリールの対応関係を、遊技状態に応じて切り替えることで、遊技者は、慣れ親しんだ３リールの遊技機と同様の感覚で遊技（停止操作）を行うことができる。
【３３０５】
［付記５０］
付記５０の遊技機は、以下の通りである。
【３３０６】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【３３０７】
こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。ＡＴゲーム数を増加させるための工夫

はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【３３０８】

しかしながら、上述の遊技機では、ＡＴ期間に関する特典が付与されるか否か、及び付与される特典の大きさが、予め役毎に対応付けられているため、遊技者からすると当籤役として決定された役の種別から、特典が付与されるか否か、及び付与される特典の大きさを把握できてしまい、遊技が単調になってしまう可能性があった。

【３３０９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特典付与の決定結果に関して従来にない遊技性を有する遊技機を提供することを目的とする。

【３３１０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５０の遊技機を提供することができる。

【３３１１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、第１リール３－１～第４リール３－４、表示窓４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、対応する結果表示を導出可能な遊技において前記複数の識別表示が停止操作に伴い停止表示されると、停止操作の態様に関わらず必ず前記対応する結果表示が導出される特別役（例えば、ＲＢ）が含まれ、前記特別役に対応する結果表示が導出された場合に、特別状態（例えば、ボーナス状態（ＲＢ））を開始可能であり、前記特別状態において終了条件を満たした場合に、前記特別状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特別役が当籤役として決定された遊技において、前記特別役に対応する結果表示が導出されない場合に、前記結果表示が導出されるまで、前記特別役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記持越手段により前記特別役が当籤役として持ち越されていない非持越状態において、前記特別役が当籤役として決定された場合には、前記特別役に対応する結果表示の導出を可能に制御する一方で、前記特別役を当籤役として持ち越している持越状態においては前記特別役に対応する結果表示の導出を不可能に制御する封込手段（例えば、主制御回路９１）と、受け付けた操作に応じて所定の初期化処理を実行可能な初期化手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を遊技者に対して報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記初期化手段は、前記特別役が当籤役として決定された遊技において、前記特別役に対応する結果表示が導出されるまでの当該遊技の最中に所定の操作を受け付けると、前記特別役を当籤役として持ち越したまま当該遊技を終了する初期化処理を実行可能であり、前記特典付与手段は、前記非持越状態と前記持越状態とでは異なる確率で前記特典を付与可能である一方で、前記特典を付与する場合、前記非持越状態と前記持越状態とのうち前記特典を付与する確率が低い状態に対しては、前記特典を付与する確率が高い状態よりも大きな前記特典を付与可能であることを特徴とする。

【３３１２】

このような遊技機によれば、非持越状態と持越状態とでは、特典を付与する確率と、特典を付与する場合の特典の大きさとがクロスする。これにより、特典が付与され易いが小さな特典しか付与されない状態と、特典が付与され難いが大きな特典が付与される状態という出玉性能の異なる遊技状態を設けることができ、特典付与の決定結果に関して新たな遊技性を実現することができる。

ここで、特別役は、対応する結果表示を導出可能な遊技では停止操作の態様に関わらず必ず対応する結果表示が導出されるため、通常は、持越状態に移行させることができない。この点、本発明に係る遊技機では、特別役が当籤役として決定された遊技において、特

別役に対応する結果表示が導出されるまでの当該遊技の最中に所定の操作を行うことで、特別役を持ち越したまま遊技を終了させることができ、このような方法により通常は移行できない持越状態に移行させることができる。また、持越状態では、対応する結果表示の導出が不可能に制御されるため、持越状態に移行した場合には非持越状態に移行させることができない。これにより、通常の遊技を行っている限りは、持越状態及び非持越状態は、維持される。そのため、遊技店の店員が非持越状態と持越状態とを選択して設定することで、１つの遊技機のみで遊技者に対して出玉性能の異なる遊技性を提供することができる。

【３３１３】

また、本発明に係る遊技機において、前記初期化手段は、前記所定の操作とは異なる特定の操作を受け付けると、持ち越している前記特別役をクリアし、当該特別役を持ち越していない非持越状態とする初期化処理を実行可能であることを特徴とする。

【３３１４】

このような遊技機によれば、特定の操作により持越状態を解除して非持越状態とすることができるため、遊技店の店員は、非持越状態と持越状態とを選択して設定することができ、１つの遊技機のみで出玉性能の異なる遊技性を実現することができる。

【３３１５】

［付記５１～付記５４］

付記５１～付記５４の遊技機は、以下の通りである。

【３３１６】

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

【３３１７】

ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがあり、このような遊技機では、実際のボーナス（役物）の作動が行われないことが一般的である。そこで、特開２０１５－１５４８２３号公報には、報知状態中の遊技を疑似ボーナスとして、実際のボーナス状態であるかのように見せる遊技機が開示されている。

【３３１８】

このように報知状態中の遊技を疑似ボーナスとして見せる遊技機では、報知状態の開始時に「７－７－７」等の開始用の図柄の組合せを表示させることがある。しかしながら、この開始用の図柄の組合せは、遊技者の目押し操作に関係ないリールアクションにより表示されることがあり、このような遊技機では、報知状態を開始させるための目押し操作を行う意味が無く、目押しの楽しさが得られないという問題があった。また、リールアクションではなく、遊技者の目押し操作に応じて開始用の図柄の組合せを表示可能な遊技機もあるが、実際のボーナスではなく疑似ボーナスであるため、目押しに失敗し開始用の図柄の組合せを表示できない場合であっても疑似ボーナスが開始する結果、やはり、報知状態を開始させるための目押し操作を行う意味が無く、目押しの楽しさが得られないという問題があった。

【３３１９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者の停止操作の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３３２０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５１の遊技機を提供することができる。

【３３２１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、複数の役の中から決定された当籤役及び遊

技者の停止操作に応じて前記可変表示部による変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）を有し、前記報知状態に関する権利が付与されると、前記報知状態への移行が許容される報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中）に制御可能な第１御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において特定の表示結果（例えば、「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」）が導出されると、前記報知状態に制御可能な第２制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記報知状態移行可能状態には、前記報知状態の開始契機となる前記特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中高確）と、前記特定の表示結果を報知する第２報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中非高確）とが含まれ、前記第２制御手段は、前記特定の表示結果を報知しない前記第１報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出された場合であっても、前記報知状態に制御可能であることを特徴とする。

【３３２２】

このような遊技機では、報知状態は、特定の表示結果が導出された場合に開始されるため、報知状態を開始させるために目押し操作を行う必要があり、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合に報知状態を開始可能であるが、報知状態移行可能状態には、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態と、特定の表示結果を報知する第２報知状態移行可能状態とがあり、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合であっても、報知状態を開始可能である。遊技者からすると、基本的には、特定の表示結果の報知が行われたことを契機（第２報知状態移行可能状態）として目押し操作を行うことになるが、熟練の遊技者などは、特定の表示結果の報知が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができる。そのため、報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３２３】

また、本発明に係る遊技機では、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われるボーナス状態（例えば、ボーナス状態）を更に有し、前記報知状態は、前記ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）であり、前記特定の表示結果は、前記ボーナスの作動契機となる表示結果であることを特徴とする。

【３３２４】

このような遊技機によれば、報知状態は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態であり、報知状態の開始契機となる特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、特定の表示結果の目押しに失敗した場合には、報知状態（ボーナス状態）を開始させることができない。このように報知状態を開始させるためには目押し操作を行う必要があるため、目押しの楽しさを持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３２５】

また、本発明に係る遊技機では、前記第２制御手段は、前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を前記報知状態として制御可能であり、前記報知状態に関する権利が付与されていない状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を遊技者にとって有利な情報を報知しない非報知状態として制御可能であり、前記非報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであり、前記報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであり、前記第１報知状態移行可能状態において導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、前記第２報知状態移行可能状態において導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態

と、では、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一であることを特徴とする。
【３３２６】
このような遊技機によれば、特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態においても表示させることで、ボーナスの作動を開始することができる。しかしながら、非報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態では、遊技者は、特定の表示結果を狙うことなく遊技を行うことになり、遊技者が過大な利益を得てしまうことがない。また、報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであるが、報知状態であるボーナス状態が、第１報知状態移行可能状態において開始した場合と、第２報知状態移行可能状態において開始した場合とでは、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一である。上述のように熟練の遊技者などは、特定の表示結果の報知が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができ、また、得られる利益も変わらないため、初心者に対して不利益を与えることなく報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。
【３３２７】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５２の遊技機を提供することができる。
【３３２８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて前記可変表示部による変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）を有し、前記報知状態に関する権利が付与されると、前記報知状態への移行が許容される報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中）に制御可能な第１御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において特定の表示結果（例えば、「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」）が導出されると、前記報知状態に制御可能な第２制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において前記報知状態の開始契機となる前記特定の表示結果を促す特定演出（例えば、「青ＢＡＲを狙え」）を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記演出実行手段は、所定条件（例えば、高確ゲーム数分の遊技を消化）が成立するまでは、前記特定の表示結果が導出可能な前記報知状態移行可能状態中の遊技であっても、前記特定演出を実行しない一方で、前記所定条件が成立すると、前記特定の表示結果が導出可能な前記報知状態移行可能状態中の遊技において、前記特定演出を実行し、前記第２制御手段は、前記特定演出が実行されていない前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出された場合であっても、前記報知状態に制御可能であることを特徴とする。
【３３２９】
このような遊技機では、報知状態は、特定の表示結果が導出された場合に開始されるため、報知状態を開始させるために目押し操作を行う必要があり、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合に報知状態を開始可能であるが、報知状態移行可能状態では、所定条件が成立するまでは特定の表示結果を促す演出を実行せず、所定条件が成立した後に特定の表示結果を促す演出を実行する。このとき、特定の表示結果を促す演出が実行されている遊技だけでなく、当該演出が実行されていない遊技において特定の表示結果が導出された場合であっても、報知状態を開始可能である。遊技者からすると、基本的には、特定の表示結果を促す演出が行われたことを契機として目押し操作を行うことになるが、熟練の遊技者などは、特定の表示結果を促す演出が行われない場合であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができる。そのため、報知状態の開始に関して

技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。
【３３３０】
また、本発明に係る遊技機では、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われるボーナス状態（例えば、ボーナス状態）を更に有し、前記報知状態は、前記ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）であり、前記特定の表示結果は、前記ボーナスの作動契機となる表示結果であることを特徴とする。
【３３３１】
このような遊技機によれば、報知状態は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態であり、報知状態の開始契機となる特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、特定の表示結果の目押しに失敗した場合には、報知状態（ボーナス状態）を開始させることができない。このように報知状態を開始させるためには目押し操作を行う必要があるため、目押しの楽しさを持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。
【３３３２】
また、本発明に係る遊技機では、前記第２制御手段は、前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を前記報知状態として制御可能であり、前記報知状態に関する権利が付与されていない状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を遊技者にとって有利な情報を報知しない非報知状態として制御可能であり、前記非報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであり、前記報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであり、前記特定演出が実行されたことに伴い導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、前記特定演出が実行されることなく導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、では、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一であることを特徴とする。
【３３３３】
このような遊技機によれば、特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態においても表示させることで、ボーナスの作動を開始することができる。しかしながら、非報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態では、遊技者は、特定の表示結果を狙うことなく遊技を行うことになり、遊技者が過大な利益を得てしまうことがない。また、報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであるが、報知状態であるボーナス状態が、特定の表示結果を促す演出が実行されたことに伴い開始した場合と、特定の表示結果を促す演出が実行されることなく開始した場合とでは、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一である。上述のように熟練の遊技者などは、特定の表示結果を促す演出が行われない場合であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができ、また、得られる利益も変わらないため、初心者に対して不利益を与えることなく報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。
【３３３４】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５３の遊技機を提供することができる。
【３３３５】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて前記可変表示部による変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）を有

し、前記報知状態に関する権利が付与されると、前記報知状態への移行が許容される報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中）に制御可能な第１御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において特定の表示結果（例えば、「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」）が導出されると、前記報知状態に制御可能な第２制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において前記報知状態に関する権利を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知状態移行可能状態には、第１報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中高確）と、第２報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中非高確）とが含まれ、前記演出実行手段は、前記第１報知状態移行可能状態中の遊技では、前記報知状態の開始契機となる前記特定の表示結果を促す特定演出（例えば、「青ＢＡＲを狙え」）を実行しない一方で、前記第２報知状態移行可能状態中の遊技では、前記特定演出を実行可能であり、前記第２制御手段は、前記特定演出を実行しない前記第１報知状態移行可能状態において前記特定の結果表示が導出された場合であっても、前記報知状態に制御可能であり、前記第１報知状態移行可能状態と前記第２報知状態移行可能状態とにおける前記権利付与手段による前記報知状態に関する権利の付与期待度は、前記特定演出を実行しない前記第１報知状態移行可能状態の方が高く、前記報知状態移行可能状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであることを特徴とする。

【３３３６】

このような遊技機では、報知状態は、特定の表示結果が導出された場合に開始されるため、報知状態を開始させるために目押し操作を行う必要があり、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合に報知状態を開始可能であるが、報知状態移行可能状態には、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態と、特定の表示結果を報知する第２報知状態移行可能状態とがあり、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合であっても、報知状態を開始可能である。遊技者からすると、基本的には、特定の表示結果の報知が行われたことを契機（第２報知状態移行可能状態）として目押し操作を行うことになるが、報知状態移行可能状態は遊技価値の収支の期待値がマイナスであるため、熟練の遊技者などは、特定の表示結果の報知が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、早期に報知状態を開始させることができる。そのため、報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３３７】

また、本発明に係る遊技機では、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われるボーナス状態（例えば、ボーナス状態）を更に有し、前記報知状態は、前記ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）であり、前記特定の表示結果は、前記ボーナスの作動契機となる表示結果であることを特徴とする。

【３３３８】

このような遊技機によれば、報知状態は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態であり、報知状態の開始契機となる特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、特定の表示結果の目押しに失敗した場合には、報知状態（ボーナス状態）を開始させることができない。このように報知状態を開始させるためには目押し操作を行う必要があるため、目押しの楽しさを持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３３９】

また、本発明に係る遊技機では、前記第２制御手段は、前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を前記報知状態として制御可能であり、前記報知状態に関する権利が付与されていない状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を遊技者にとって有利な情報を報

知しない非報知状態として制御可能であり、前記非報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであり、前記報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであり、前記特定演出が実行されたことに伴い導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、前記特定演出が実行されることなく導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、では、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一であることを特徴とする。

【３３４０】

このような遊技機によれば、特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態においても表示させることで、ボーナスの作動を開始することができる。しかしながら、非報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態では、遊技者は、特定の表示結果を狙うことなく遊技を行うことになり、遊技者が過大な利益を得てしまうことがない。また、報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであるが、報知状態であるボーナス状態が、特定の表示結果を促す演出が実行されたことに伴い開始した場合と、特定の表示結果を促す演出が実行されることなく開始した場合とでは、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一である。上述のように熟練の遊技者などは、特定の表示結果を促す演出が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができ、また、得られる利益も変わらないため、初心者に対して不利益を与えることなく報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３４１】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５４の遊技機を提供することができる。

【３３４２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて前記可変表示部による変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）を有し、前記報知状態に関する権利が付与されると、前記報知状態への移行が許容される報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中）に制御可能な第１御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態移行可能状態において特定の表示結果（例えば、「青ＢＡＲ－青ＢＡＲ－青ＢＡＲ」）が導出されると、前記報知状態に制御可能な第２制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知状態移行可能状態には、前記報知状態の開始契機となる前記特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中高確）と、前記特定の表示結果を報知する第２報知状態移行可能状態（例えば、ＷＩＮ中非高確）とが含まれ、前記第２制御手段は、前記特定の表示結果を報知しない前記第１報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出された場合であっても、前記報知状態に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果の導出が許容されない遊技では、前記特定の表示結果を導出できないことを示唆する演出を実行可能であることを特徴とする。

【３３４３】

このような遊技機では、報知状態は、特定の表示結果が導出された場合に開始されるため、報知状態を開始させるために目押し操作を行う必要があり、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合に報知状態を開始可能であるが、報知状態移行可能状態

には、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態と、特定の表示結果を報知する第２報知状態移行可能状態とがあり、特定の表示結果を報知しない第１報知状態移行可能状態において特定の表示結果が導出された場合であっても、報知状態を開始可能である。遊技者からすると、基本的には、特定の表示結果の報知が行われたことを契機（第２報知状態移行可能状態）として目押し操作を行うことになるが、熟練の遊技者などは、特定の表示結果の報知が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができる。また、特定の表示結果の導出が許可されない遊技では、その旨を示唆する演出を実行するため、遊技者は、特定の表示結果の目押し操作が不要な遊技にまで目押し操作を行う必要がない。そのため、報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３４４】

また、本発明に係る遊技機では、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われるボーナス状態（例えば、ボーナス状態）を更に有し、前記報知状態は、前記ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態（例えば、ボーナス作動中ＡＴ）であり、前記特定の表示結果は、前記ボーナスの作動契機となる表示結果であり、前記演出実行手段は、前記特定の表示結果に対応するボーナス役（例えば、ＢＢ役）に加えて、前記特定の表示結果よりも優先して導出される所定の表示結果に対応する所定役（例えば、リプレイ役）が当籤役として決定されている場合、前記所定役が当籤役として決定されていることを示唆する演出又は前記所定役が当籤役として決定されていることを報知する演出の少なくとも何れか一方を実行可能であることを特徴とする。

【３３４５】

このような遊技機によれば、報知状態は、ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する状態であり、報知状態の開始契機となる特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、特定の表示結果の目押しに失敗した場合には、報知状態（ボーナス状態）を開始させることができない。このように報知状態を開始させるためには目押し操作を行う必要があるため、目押しの楽しさを持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。この場合においても、特定の表示結果の導出が許可されない遊技（所定役が当籤している遊技）では、その旨を示唆する演出や所定役が当籤役として決定されていることを報知する演出を実行するため、遊技者は、特定の表示結果の目押し操作が不要な遊技にまで目押し操作を行う必要がない。

【３３４６】

また、本発明に係る遊技機では、前記第２制御手段は、前記報知状態移行可能状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を前記報知状態として制御可能であり、前記報知状態に関する権利が付与されていない状態において前記特定の表示結果が導出されると、前記ボーナス状態中の遊技を遊技者にとって有利な情報を報知しない非報知状態として制御可能であり、前記非報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであり、前記報知状態である前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであり、前記第１報知状態移行可能状態において導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、前記第２報知状態移行可能状態において導出された前記特定の表示結果を契機とする前記報知状態の前記ボーナス状態と、では、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一であることを特徴とする。

【３３４７】

このような遊技機によれば、特定の表示結果は、ボーナスの作動契機となる表示結果であるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態においても表示させることで、ボーナスの作動を開始することができる。しかしながら、非報知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってマイナスであるため、報知状態に関する権利が付与されていない状態では、遊技者は、特定の表示結果を狙うことなく遊技を行うことになり、遊技者が過大な利益を得てしまうことがない。また、報

知状態であるボーナス状態における単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値は遊技者にとってプラスであるが、報知状態であるボーナス状態が、第１報知状態移行可能状態において開始した場合と、第２報知状態移行可能状態において開始した場合とでは、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が同一である。上述のように熟練の遊技者などは、特定の表示結果の報知が行われない場合（第１報知状態移行可能状態）であっても目押し操作を行い、報知状態を開始させることができ、また、得られる利益も変わらないため、初心者に対して不利益を与えることなく報知状態の開始に関して技術介入要素を持たせることができ、遊技者の停止操作の興趣を高めることができる。

【３３４８】

［付記５５～付記５８］

付記５５～付記５８の遊技機は、以下の通りである。

【３３４９】

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

【３３５０】

ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがある。このような遊技機として、ボーナス作動中の出玉率を抑えてボーナス作動中のメダル増加を抑制することで、その分の出玉をＡＴ中に割り振る遊技機も知られている。ここで、パチスロ機に対しては、ボーナス（特別役物）の非作動中よりもボーナスの作動中の方が小役の当籤確率を高くしなければならないという設計ルールがあり、このような設計ルールを守りつつ、ボーナス作動中のメダル増加を抑制する必要がある。

【３３５１】

この点、特開２０１５－２０２３３０号公報には、ボーナスが作動した場合に小役の当籤確率を高くしつつも、ボーナス作動中のメダル増加を抑制可能な遊技機が開示されている。具体的には、ボーナス非作動中においては、押し順正解時に１５枚のメダルが付与され得る係数２０６４の小役を８種類（合計で１６５１２（＝２０６４×８））設ける一方で、ボーナス作動中においては、これら８種類の小役が全て重複する１種類の重複小役に対して係数４２０６を割り振る。

【３３５２】

このようにすることで、個々の小役の当籤確率は、ボーナス非作動中（２０６４）よりもボーナス作動中（４２０６）の方が高くなるため、設計ルールを守ることができる。これに対して、１５枚役の全体の当籤確率を見ると、ボーナス作動中の当籤確率（約１／１５（＝４２０６／６５５３６））は著しく低く、ボーナス作動中のメダル増加を抑制することができる。一方で、ボーナス非作動中の１５枚役の全体の当籤確率は、約１／４（＝１６５１２／６５５３６）であり、ボーナス非作動中にＡＴを実行することで、ボーナス非作動中のＡＴ期間をメダルが増加する増加期間とすることができる。

【３３５３】

ところで、より効果的に、ボーナス非作動中の小役（１５枚役）の当籤確率を高めつつ、ボーナス作動中のメダル増加を抑制するためには、小役の種類を多くすればよい。例えば、合計の係数（１６５１２）を変えないまま小役の種類を１６種類にすることで、ボーナス作動中における１６種類の小役が全て重複する１種類の重複小役の係数を１０３２（＝１６５１２／１６）まで圧縮することができるため、小役の種類を多くすることで圧縮効果は倍増し、ボーナス作動中のメダル増加をより抑制（低ベース）とすることができる。

【３３５４】

しかしながら、小役の種類を多くしてしまうと、それぞれの小役に対応する図柄の組合せの数も増やさなければならない。通常、パチスロ機では、３×３の表示領域に図柄を表

示するため、外見上一直線となるラインは、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスダウンライン及びクロスアップラインの５種類であり、それぞれの小役では図柄の組合せを異ならせなければいけないため、小役の種類を多くした場合には、図柄の組合せを一直線のみのものとすることが難しくなる。なお、近年では、外見上一直線のラインの他にも、小山ライン（下－中－下）や小Ｖライン（上－中－上）などのラインも遊技者に比較的受け入れられているが、利用可能なラインは限られている。

【３３５５】

そのため、圧縮効果を高めるために小役の種類を多くしてしまうと、外見上、遊技者に入賞と認識され難いラインを用いる（一例として、完全なバラケ目を１５枚役の入賞として扱う）ことになり、このような遊技機では、遊技中に入賞と非入賞との違いが分かり難く違和感が高まり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【３３５６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、小役入賞時の遊技者の違和感を軽減しつつ、ボーナス作動中の圧縮効果を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３３５７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５５の遊技機を提供することができる。

【３３５８】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、所定の開始条件を満たすと、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の開始条件を満たすと、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段によりボーナス作動役（例えば、ＲＢ役（「Ｆ＿ＲＢ１」「Ｆ＿ＲＢ２」））に対応する図柄の組合せが表示されると、遊技価値の付与に係る小役が内部当籤役として決定される確率が非ボーナス遊技（例えば、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）よりも高くなるボーナス遊技（例えば、ＢＢ中ＲＢ）を作動させ、前記ボーナス遊技において所定の終了条件を満たすと、前記ボーナス遊技の作動を終了させるボーナス遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域のそれぞれを直線状に結ぶことにより形成される直線ラインを有し、前記複数のリールのうちの少なくとも所定リール（例えば、右リール３Ｒ）では、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄（例えば、図柄「ベルＡ」）と第２所定図柄（例えば、図柄「ベルＢ」）とが表示され、前記小役には、前記直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄が表示される第１の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ）に対応する第１所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」）と、前記直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第２所定図柄が表示される第２の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ）に対応する第２所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」）と、が含まれ、前記内部当籤役決定手段は、前記非ボーナス遊技では、前記第１所定小役を含み前記第２所定小役を含まない第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」）及び前記第２所定小役を含み前記第１所定小役を含まない第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」）を内部当籤役として決定可能であり、前記ボーナス遊技では、前記第１所定小役と前記第２所定小役との双方を含む重複当籤役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」）を内部当籤役として決定可能であることを特徴とする。

【３３５９】

このような遊技機によれば、複数のリールのうちの少なくとも所定リールには、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄と第２所定図柄とが表示され、第１所定図柄と第２所定図柄とが一直線に並ぶ図柄の組合せに対応する小役として、所定リールにおける図柄が第１所定図柄である第１所定小役と、所定リールにおける図柄が第２所定図柄である第２所定小役とを有する。第１所定図柄と第２所定図柄とは、図柄デザインに関連性があるため、遊技者からすると、第１所定小役も第２所定小役も、所定図柄が一直線に並ぶことで入賞する役であると認識し、小役入賞時に遊技者が違和感を感じることがない。

また、このような役構成の遊技機において、非ボーナス遊技では、第１所定小役を含み第２所定小役を含まない第１当籤役及び第２所定小役を含み第１所定小役を含まない第２当籤役を内部当籤役として決定可能である。そのため、本発明に係る遊技機では、非ボーナス遊技において所定図柄が一直線に並ぶ小役の種類を（所定リールにおける図柄の相違により）増加させることができる。そして、本発明に係る遊技機では、ボーナス遊技では、第１所定小役と第２所定小役との双方を含む重複当籤役を内部当籤役として決定可能であるが、非ボーナス遊技において小役の種類を増加させることができるため、遊技者に違和感を与えることなくボーナス遊技における小役の圧縮効果を高めることができる。

【３３６０】

また、本発明に係る遊技機において、前記内部当籤役決定手段は、前記非ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、前記ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定することを特徴とする。

【３３６１】

このような遊技機によれば、ボーナス遊技における小役の当籤確率を圧縮しつつ、ボーナス遊技における出玉率が遊技者にとってマイナス（１を超えない）になるため、遊技機の設計ルールを守りつつ、ボーナス遊技中のメダル増加を抑制（低ベース）することができ、その分の出玉を他の状態（ＡＴ中）に割り振ることができる。

【３３６２】

また、本発明に係る遊技機において、前記リール停止制御手段は、停止操作が検出されると、前記停止操作が検出されてからリールの回転を停止させるまでの間に予め許容されている引込許容図柄数以内にある図柄を停止させるようにリールの回転を停止させ、前記所定リールには、一の前記第１所定図柄と当該一の前記第１所定図柄に隣接する他の前記第１所定図柄との間隔、及び、一の前記第２所定図柄と当該一の前記第２所定図柄に隣接する他の前記第２所定図柄との間隔が前記引込許容図柄数以内になるように図柄が配置されていることを特徴とする。

【３３６３】

このような遊技機によれば、所定リールにおいて第１所定図柄及び第２所定図柄のそれぞれは、取りこぼしが生じないように配置されているため、図柄配置の設計を容易に行うことができる。

【３３６４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５６の遊技機を提供することができる。

【３３６５】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、所定の開始条件を満たすと、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の開始条件を満たすと、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段によりボーナス作動役（例えば、ＲＢ役（「Ｆ＿ＲＢ１」「Ｆ＿ＲＢ２」））に対応する図柄の組合せが表示され

ると、遊技価値の付与に係る小役が内部当籤役として決定される確率が非ボーナス遊技（例えば、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）よりも高くなるボーナス遊技（例えば、ＢＢ中ＲＢ）を作動させ、前記ボーナス遊技において所定の終了条件を満たすと、前記ボーナス遊技の作動を終了させるボーナス遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により表示された図柄の組合せに応じて、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域のそれぞれを直線状に結ぶことにより形成される複数の直線ラインを有し、前記複数のリールのうちの少なくとも所定リール（例えば、右リール３Ｒ）では、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄（例えば、図柄「ベルＡ」）と第２所定図柄（例えば、図柄「ベルＢ」）とが表示され、前記小役には、所定の直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄が表示される第１の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ）に対応する第１所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」）と、所定の直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第２所定図柄が表示される第２の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ）に対応する第２所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」）と、が含まれ、前記内部当籤役決定手段は、前記非ボーナス遊技では、前記第１所定小役を含み前記第２所定小役を含まない第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」）及び前記第２所定小役を含み前記第１所定小役を含まない第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」）を内部当籤役として決定可能であり、前記ボーナス遊技では、前記第１所定小役と前記第２所定小役との双方を含む重複当籤役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」）を内部当籤役として決定可能であり、前記遊技価値付与手段は、前記複数の直線ラインのうちの特定の直線ラインに沿って前記第１の図柄の組合せが表示された場合と、前記特定の直線ラインと同一の直線ラインに沿って前記第２の図柄の組合せが表示された場合とで、同量の遊技価値を付与することを特徴とする。

【３３６６】

このような遊技機によれば、複数のリールのうちの少なくとも所定リールには、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄と第２所定図柄とが表示され、第１所定図柄と第２所定図柄とが一直線に並ぶ図柄の組合せに対応する小役として、所定リールにおける図柄が第１所定図柄である第１所定小役と、所定リールにおける図柄が第２所定図柄である第２所定小役とを有する。第１所定図柄と第２所定図柄とは、図柄デザインに関連性があるため、遊技者からすると、第１所定小役も第２所定小役も、所定図柄が一直線に並ぶことで入賞する役であると認識し、小役入賞時に遊技者が違和感を感じることがない。

また、このような役構成の遊技機において、非ボーナス遊技では、第１所定小役を含み第２所定小役を含まない第１当籤役及び第２所定小役を含み第１所定小役を含まない第２当籤役を内部当籤役として決定可能である。そのため、本発明に係る遊技機では、非ボーナス遊技において所定図柄が一直線に並ぶ小役の種類を（所定リールにおける図柄の相違により）増加させることができる。そして、本発明に係る遊技機では、ボーナス遊技では、第１所定小役と第２所定小役との双方を含む重複当籤役を内部当籤役として決定可能であるが、非ボーナス遊技において小役の種類を増加させることができるため、遊技者に違和感を与えることなくボーナス遊技における小役の圧縮効果を高めることができる。

なお、特定の直線ラインに沿って第１所定小役が入賞した場合と、同じ特定の直線ラインに沿って第２所定小役が入賞した場合とでは、同量の遊技価値が付与されるため、遊技者は、違和感なく遊技を行うことができる。

【３３６７】

また、本発明に係る遊技機において、前記内部当籤役決定手段が前記第１所定小役を含む前記第１当籤役を内部当籤役として決定する確率及び前記内部当籤役決定手段が前記第２所定小役を含む前記第２当籤役を内部当籤役として決定する確率は、前記非ボーナス遊

技よりも前記ボーナス遊技の方が高い一方で、前記内部当籤役決定手段が前記第１所定小役及び前記第２所定小役のうちの少なくとも一方を含む役を内部当籤役として決定する確率は、前記非ボーナス遊技よりも前記ボーナス遊技の方が低いことを特徴とする。

【３３６８】

このような遊技機によれば、個々の小役（第１所定小役、第２所定小役）の当籤確率は、非ボーナス遊技よりもボーナス遊技の方が高いため、遊技機の設計ルールを適切に守ることができる。一方で、何れかの小役（第１所定小役、第２所定小役）の当籤確率の合計値は、ボーナス遊技よりも非ボーナス遊技の方が高いため、ボーナス遊技における小役の当籤確率を圧縮しつつ、非ボーナス遊技における小役の当籤確率を高めることができる。その結果、遊技機の設計ルールを守りつつ、ボーナス遊技中のメダル増加を抑制（低ベース）することができ、その分の出玉を他の状態（非ボーナス遊技）に割り振ることができる。

【３３６９】

また、本発明に係る遊技機において、前記遊技価値付与手段は、前記第１所定小役に対応する前記第１の図柄の組合せが表示された場合、及び、前記第２所定小役に対応する前記第２の図柄の組合せが表示された場合には、今回の遊技に用いた遊技価値よりも多い遊技価値を付与する一方で、特定小役（例えば、「Ｃ＿Ｌベル１～２」）に対応する図柄の組合せが表示された場合には、今回の遊技に用いた遊技価値以下の遊技価値を付与又は遊技価値を付与することがなく、前記第１当籤役は、前記第１所定小役と前記特定小役とを含み前記第２所定小役を含まない役であり、前記第２当籤役は、前記第２所定小役と前記特定小役とを含み前記第１所定小役を含まない役であり、前記リール停止制御手段は、前記第１当籤役が内部当籤役として決定されている場合、遊技者の停止操作の態様が第１所定態様（例えば、左右中の押し順）のときは前記第１所定小役に対応する前記第１の図柄の組合せが表示されるように前記図柄の変動を停止させる一方で、遊技者の停止操作の態様が前記第１所定態様とは異なる第２所定態様（例えば、左右中以外の押し順）のときは前記特定小役に対応する図柄の組合せが表示されるように前記図柄の変動を停止させ、前記第２当籤役が内部当籤役として決定されている場合、遊技者の停止操作の態様が第１特定態様（例えば、左中右の押し順）のときは前記第２所定小役に対応する前記第２の図柄の組合せが表示されるように前記図柄の変動を停止させる一方で、遊技者の停止操作の態様が前記第１特定態様とは異なる第２特定態様（例えば、左中右以外の押し順）のときは前記特定小役に対応する図柄の組合せが表示されるように前記図柄の変動を停止させ、前記非ボーナス遊技において前記第１当籤役又は前記第２当籤役が内部当籤役として決定されると、前記第１所定態様又は前記第１特定態様で停止操作を行うことを促す演出を実行可能な演出実行手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）を更に備えることを特徴とする。

【３３７０】

このような遊技機によれば、非ボーナス遊技において遊技者にとって有利な情報を報知可能であるため、非ボーナス遊技においてＡＴ遊技を行うことができる。このとき、小役の当籤確率を圧縮してボーナス遊技中の出玉を抑制可能であるため、非ボーナス遊技にその分の出玉を振り分けることができ、ＡＴ中のベースを高くすることができる。

【３３７１】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５７の遊技機を提供することができる。

【３３７２】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、所定の開始条件を満たすと、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の開始条件を満たすと、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄の変動を停止させるリール停止制

御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段によりボーナス作動役（例えば、ＲＢ役（「Ｆ＿ＲＢ１」「Ｆ＿ＲＢ２」））に対応する図柄の組合せが表示されると、遊技価値の付与に係る小役が内部当籤役として決定される確率が非ボーナス遊技（例えば、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）よりも高くなるボーナス遊技（例えば、ＢＢ中ＲＢ）を作動させ、前記ボーナス遊技において所定の終了条件を満たすと、前記ボーナス遊技の作動を終了させるボーナス遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により表示された図柄の組合せに応じて、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により表示された図柄の組合せに応じて、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を備え、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域のそれぞれを直線状に結ぶことにより形成される複数の直線ラインを有し、前記複数のリールのうちの少なくとも所定リール（例えば、右リール３Ｒ）では、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄（例えば、図柄「ベルＡ」）と第２所定図柄（例えば、図柄「ベルＢ」）とが表示され、前記小役には、所定の直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄が表示される第１の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ）に対応する第１所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」）と、所定の直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第２所定図柄が表示される第２の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ）に対応する第２所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」）と、が含まれ、前記内部当籤役決定手段は、前記非ボーナス遊技では、前記第１所定小役を含み前記第２所定小役を含まない第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」）及び前記第２所定小役を含み前記第１所定小役を含まない第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」）を内部当籤役として決定可能であり、前記ボーナス遊技では、前記第１所定小役と前記第２所定小役との双方を含む重複当籤役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」）を内部当籤役として決定可能であり、前記遊技価値付与手段は、前記複数の直線ラインのうちの特定の直線ラインに沿って前記第１の図柄の組合せが表示された場合と、前記特定の直線ラインと同一の直線ラインに沿って前記第２の図柄の組合せが表示された場合とで、異なる量の遊技価値を付与し、前記演出実行手段は、前記第１の図柄の組合せが表示された場合と前記第２の図柄の組合せが表示された場合とで異なる演出を実行することを特徴とする。

【３３７３】

このような遊技機によれば、複数のリールのうちの少なくとも所定リールには、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄と第２所定図柄とが表示され、第１所定図柄と第２所定図柄とが一直線に並ぶ図柄の組合せに対応する小役として、所定リールにおける図柄が第１所定図柄である第１所定小役と、所定リールにおける図柄が第２所定図柄である第２所定小役とを有する。第１所定図柄と第２所定図柄とは、図柄デザインに関連性があるため、遊技者からすると、第１所定小役も第２所定小役も、所定図柄が一直線に並ぶことで入賞する役であると認識し、小役入賞時に遊技者が違和感を感じることがない。

また、このような役構成の遊技機において、非ボーナス遊技では、第１所定小役を含み第２所定小役を含まない第１当籤役及び第２所定小役を含み第１所定小役を含まない第２当籤役を内部当籤役として決定可能である。そのため、本発明に係る遊技機では、非ボーナス遊技において所定図柄が一直線に並ぶ小役の種類を（所定リールにおける図柄の相違により）増加させることができる。そして、本発明に係る遊技機では、ボーナス遊技では、第１所定小役と第２所定小役との双方を含む重複当籤役を内部当籤役として決定可能であるが、非ボーナス遊技において小役の種類を増加させることができるため、遊技者に違和感を与えることなくボーナス遊技における小役の圧縮効果を高めることができる。

なお、特定の直線ラインに沿って第１所定小役が入賞した場合と、同じ特定の直線ラインに沿って第２所定小役が入賞した場合とで異なる量の遊技価値が付与されるため、遊技

性を多様化することができる。このとき、第１所定小役が入賞した場合と第２所定小役が入賞した場合とで異なる演出を実行するため、異なる入賞態様（異なる遊技価値の付与）であることを適切に報せることができ、遊技者に勘違いさせることがない。

【３３７４】

また、本発明に係る遊技機において、前記内部当籤役決定手段は、前記非ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、前記ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定することを特徴とする。

【３３７５】

このような遊技機によれば、ボーナス遊技における小役の当籤確率を圧縮しつつ、ボーナス遊技における出玉率が遊技者にとってマイナス（１を超えない）になるため、遊技機の設計ルールを守りつつ、ボーナス遊技中のメダル増加を抑制（低ベース）することができ、その分の出玉を他の状態（ＡＴ中）に割り振ることができる。

【３３７６】

また、本発明に係る遊技機において、前記リール停止制御手段は、停止操作が検出されると、前記停止操作が検出されてからリールの回転を停止させるまでの間に予め許容されている引込許容図柄数以内にある図柄を停止させるようにリールの回転を停止させ、前記所定リールには、一の前記第１所定図柄と当該一の前記第１所定図柄に隣接する他の前記第１所定図柄との間隔、及び、一の前記第２所定図柄と当該一の前記第２所定図柄に隣接する他の前記第２所定図柄との間隔が前記引込許容図柄数以内になるように図柄が配置されていることを特徴とする。

【３３７７】

このような遊技機によれば、所定リールにおいて第１所定図柄及び第２所定図柄のそれぞれは、取りこぼしが生じないように配置されているため、図柄配置の設計を容易に行うことができる。

【３３７８】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５８の遊技機を提供することができる。

【３３７９】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、所定の開始条件を満たすと、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の開始条件を満たすと、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の開始条件を満たすと、ボーナス遊技（例えば、ボーナス状態（ＢＢ中一般））を作動させ、前記ボーナス遊技において所定の終了条件を満たすと、前記ボーナス遊技の作動を終了させるボーナス遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス遊技が作動しているボーナス遊技において、遊技価値の付与に係る小役が内部当籤役として決定される確率が互いに異なる一般ボーナス遊技（例えば、ＢＢ中一般、ＢＢ中ＲＢフラグ間）と特別ボーナス遊技（例えば、ＢＢ中ＲＢ）との間で遊技状態を移行させるボーナス遊技状態移行制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リール停止制御手段により表示された図柄の組合せに応じて、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域のそれぞれを直線状に結ぶことにより形成される直線ラインを有し、前記複数のリールのうちの少なくとも所定リール（例えば、右リール３Ｒ）では、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄（例えば、図柄「ベルＡ」）と第２所定図柄（例えば、図柄「ベルＢ」）とが表示され、前記小役には、前記直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域に、前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄が並んで表示される所定小役が含ま

れるとともに、前記所定小役には、前記直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄が表示される第１の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＡ）に対応する第１所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１３２＿１～２」）と、前記直線ラインが結ぶ単位図柄表示領域のうち、前記所定リールを除くリールの単位図柄表示領域に前記第１所定図柄又は前記第２所定図柄の何れかが表示され、前記所定リールの単位図柄表示領域に前記第２所定図柄が表示される第２の図柄の組合せ（例えば、ベルＡ－ベルＡ－ベルＢ）に対応する第２所定小役（例えば、「Ｃ＿ＡＴベル１２３＿１～４」）と、が含まれ、前記内部当籤役決定手段は、前記一般ボーナス遊技では、前記第１所定小役を含み前記第２所定小役を含まない第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」）及び前記第２所定小役を含み前記第１所定小役を含まない第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」）を内部当籤役として決定可能であり、前記特別ボーナス遊技では、前記第１所定小役と前記第２所定小役との双方を含む重複当籤役（例えば、「Ｆ＿ＲＢ中共通１５枚」）を内部当籤役として決定可能であり、前記所定小役には、表示されたときに遊技価値付与手段により今回の遊技に用いた遊技価値よりも多い遊技価値が付与される図柄の組合せが対応付けられた所定増加小役（例えば、１５枚ベル）が含まれ、前記内部当籤役決定手段は、前記一般ボーナス遊技及び前記ボーナス遊技が作動していない非ボーナス遊技において、前記所定増加小役を含む第３当籤役（例えば、「Ｆ＿ベル２－Ｌ－ＬＲＣ」「Ｆ＿ベル１－Ｌ－ＬＣＲ」など）を内部当籤役として決定可能であり、前記リール停止制御手段は、前記一般ボーナス遊技において前記第３当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記所定増加小役に対応する図柄の組合せが表示されるように前記図柄の変動を停止可能である一方で、前記非ボーナス遊技において前記第３当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記所定増加小役に対応する図柄の組合せを表示不可能に前記図柄の変動を停止することを特徴とする。

【３３８０】

このような遊技機によれば、複数のリールのうちの少なくとも所定リールには、図柄デザインに関連性がある第１所定図柄と第２所定図柄とが表示され、第１所定図柄と第２所定図柄とが一直線に並ぶ図柄の組合せに対応する小役として、所定リールにおける図柄が第１所定図柄である第１所定小役と、所定リールにおける図柄が第２所定図柄である第２所定小役とを有する。第１所定図柄と第２所定図柄とは、図柄デザインに関連性があるため、遊技者からすると、第１所定小役も第２所定小役も、所定図柄が一直線に並ぶことで入賞する役であると認識し、小役入賞時に遊技者が違和感を感じることがない。

また、このような役構成の遊技機において、一般ボーナス遊技では、第１所定小役を含み第２所定小役を含まない第１当籤役及び第２所定小役を含み第１所定小役を含まない第２当籤役を内部当籤役として決定可能である。そのため、本発明に係る遊技機では、一般ボーナス遊技において所定図柄が一直線に並ぶ小役の種類を（所定リールにおける図柄の相違により）増加させることができる。そして、本発明に係る遊技機では、特別ボーナス遊技では、第１所定小役と第２所定小役との双方を含む重複当籤役を内部当籤役として決定可能であるが、一般ボーナス遊技において小役の種類を増加させることができるため、遊技者に違和感を与えることなく特別ボーナス遊技における小役の圧縮効果を高めることができる。

また、本発明に係る遊技機では、所定小役として所定増加小役を有し、この所定増加小役を含む第３当籤役を一般ボーナス遊技及び非ボーナス遊技において内部当籤役として決定可能であるが、第３当籤役に当籤した場合、一般ボーナス遊技では所定増加小役を入賞可能であるが、非ボーナス遊技では所定増加小役を入賞させることができない。これにより、一般ボーナス遊技中を出玉が増加する増加期間とすることができ、また、非ボーナス遊技中の出玉が抑制されるため、その分の出玉を一般ボーナス遊技に割り振ることができる。

【３３８１】

また、本発明に係る遊技機において、前記内部当籤役決定手段は、前記一般ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように内部当籤役を決定し、前記特別ボーナス遊技では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で内部当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように内部当籤役を決定することを特徴とする。

【３３８２】

このような遊技機によれば、一般ボーナス遊技における小役の当籤確率を圧縮しつつ、特別ボーナス遊技における出玉率が遊技者にとってマイナス（１を超えない）になるため、遊技機の設計ルールを守りつつ、特別ボーナス遊技中のメダル増加を抑制（低ベース）することができ、その分の出玉を他の状態（一般ボーナス遊技）に割り振ることができる。

【３３８３】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス遊技状態移行制御手段は、前記一般ボーナス遊技においてボーナス作動役（例えば、ＲＢ役（「Ｆ＿ＲＢ１」「Ｆ＿ＲＢ２」））に対応する図柄の組合せが表示されると、前記一般ボーナス遊技から前記特別ボーナス遊技に遊技状態を移行し、前記ボーナス作動役に対応する図柄の組合せを表示可能な遊技において、前記ボーナス作動役に対応する図柄の組合せを表示可能であることを報知可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）を更に備えることを特徴とする。

【３３８４】

このような遊技機によれば、一般ボーナス遊技から特別ボーナス遊技へは、ボーナス作動役が入賞することで移行するが、ボーナス作動役を入賞可能な遊技ではその旨の報知が行われる。遊技者にとってみれば、この報知に基づきボーナス作動役の入賞を回避して遊技を行うことが可能であるため、小役の当籤確率が圧縮された特別ボーナス遊技に移行してしまうことを回避することができる。

【３３８５】

［付記５９］

付記５９の遊技機は、以下の通りである。

【３３８６】

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

【３３８７】

こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機では、ＡＴに当籤するか否かの期待度を規定する複数のモードを設けることが一般的に行われており、複数のモードを有することで、ＡＴに当籤し易い／当籤し難い状態を作り出すことができ、遊技性を高めることとしている。この点、例えば、特開２０１７－１２１２９５号公報には、内部抽籤により決定された役（内部当籤役）に応じて、モード決定のための抽籤を一切行わずに、複数のモードの中から一のモードを決定可能な遊技機が開示されている。

【３３８８】

上述の遊技機によれば、内部当籤役を決定するための抽籤以外の抽籤を行うことがないため、処理負荷やデータ容量を軽減することができるものの、遊技者が現在のモードを把握することが可能になってしまい、遊技機の仕様を把握した遊技者にとっては遊技の興趣が低下してしまう可能性があった。

【３３８９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、現在のモードの把握を困難にし、遊技性を損ねることのない遊技機を提供することを目的とする。

【３３９０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記５９の遊技機を提供することができる。

【３３９１】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定遊技状態（例えば、出玉状態「通常」）と前記所定遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、出玉状態「疑似ボーナス」）とを有し、前記所定遊技状態には、第１所定遊技状態（例えば、出玉状態「通常（非有利区間）」）と前記第１所定遊技状態よりも前記特定遊技状態への移行期待度が高い第２所定遊技状態（例えば、出玉状態「通常（有利区間）」）とが含まれるとともに、前記第２所定遊技状態には、前記特定遊技状態への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、出玉モード）が更に含まれ、前記複数の役には、当籤役として決定された場合に表示可能な図柄の組合せのうちの少なくとも一の図柄の組合せが共通する複数種類の所定役（例えば、ベルＡ～ベルＥ）が含まれ、前記第１所定遊技状態において前記所定役が当籤役として決定されると、前記第１所定遊技状態から前記第２所定遊技状態に遊技状態を移行可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１状態制御手段が遊技状態を前記第２所定遊技状態に移行した場合に、当該移行の契機となった前記所定役の種類に応じて前記複数のモードの中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第２所定遊技状態において、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて前記特定遊技状態への移行を制御する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、複数種類の前記所定役のそれぞれは、当籤役として決定される確率が複数の設定値毎に異なるとともに、前記所定役の種類毎に、前記複数のモードのうちの何れのモードを決定するかが予め設定されていることを特徴とする。

【３３９２】

このような遊技機によれば、複数種類の所定役は、表示可能な図柄の組合せの少なくとも一部が共通するため、停止時に表示される図柄の組合せから当籤役として決定された所定役の種類を特定することが困難となる。そして、所定役が当籤役として決定された場合、遊技状態を第２所定遊技状態に移行可能であるが、所定役を契機として第２所定遊技状態に移行した場合、移行契機となった所定役の種類に応じてモードを決定する。このとき、複数種類の所定役のそれぞれは、当籤役として決定される確率が複数の設定値毎に異なるとともに、所定役の種類毎に、複数のモードのうちの何れのモードを決定するかが予め設定されているため、モード決定の傾向が設定値に応じて異なることになる。遊技者からすると、表示された図柄の組合せからは所定役の種類を特定することは困難であり、また、内部的に設定されている設定値を特定することも困難であるため、現在のモードの把握が困難になる。また、モード決定の傾向は設定値に応じて異なるため、多彩なモード決定制御が可能になり、遊技性が多様化する。そのため、本発明に係る遊技機によれば、現在のモードの把握を困難にしつつ、遊技性を多様化することができる。

【３３９３】

また、本発明に係る遊技機では、複数種類の前記所定役には、特定の所定役（例えば、ベルＡ）が含まれ、前記第１状態制御手段は、前記第１所定遊技状態において前記特定の所定役が当籤役として決定された場合であっても、前記第１所定遊技状態から前記第２所定遊技状態に遊技状態を移行することがないことを特徴とする。

【３３９４】

このような遊技機によれば、第１所定遊技状態において所定役が当籤役として決定された場合、基本的には第２所定遊技状態に移行するものの、所定役が特定の所定役である場合には、第２所定遊技状態に移行することなく、第１所定遊技状態のままとなる。ここで、当籤役として決定された所定役の種類は、停止時に表示される図柄の組合せから特定することが困難であるため、遊技者からすると、所定役に応じた図柄の組合せが表示されたからといって第２所定遊技状態に移行したとは限らず、遊技性が多様化する。

【３３９５】
また、本発明に係る遊技機では、複数種類の前記所定役のそれぞれは、前記所定遊技状態において当籤役として決定された場合に表示され得る図柄の組合せが共通する（例えば、「Ｃ＿１枚１」～「Ｃ＿１枚４」）ことを特徴とする。
【３３９６】
このような遊技機によれば、モードは、遊技者にとって有利な特定遊技状態への移行に用いられるが、有利ではない所定遊技状態では、所定役の当籤時に表示される図柄の組合せが共通するため、現在のモードの把握が困難になる。
【３３９７】
また、本発明に係る遊技機では、前記モード決定手段が決定した前記一のモードは、前記第２所定遊技状態に滞在している間は他のモードに移行することがないことを特徴とする。
【３３９８】
上述のようにモード決定の傾向は設定値に応じて異なるため、本発明に係る遊技機のように一度決定したモードを他のモードに移行させないように制御することで、設定値に応じた遊技状態の制御が可能になり、遊技性が多様化する。
【３３９９】
また、本発明に係る遊技機では、複数種類の前記所定役の合計の当籤確率は、複数の設定値において同一であるとともに、複数種類の前記所定役のうちの個別の前記所定役の当籤確率は、複数の設定値において異なり、当籤役として決定された場合に特定モードを決定し易い第１所定役の当籤確率が高い第１設定値では、当籤役として決定された場合に前記特定モードとは異なる所定モードを決定し易い第２所定役の当籤確率が低く、当籤役として決定された場合に前記所定モードを決定し易い前記第２所定役の当籤確率が高い第２設定値では、当籤役として決定された場合に前記特定モードを決定し易い前記第１所定役の当籤確率が低いことを特徴とする。
【３４００】
このような遊技機によれば、第１設定値と第２設定値とでは、モード決定の傾向が互い違いになるため、設定値毎に特徴的なモード決定を行うことができ、遊技性が多様化する。
【３４０１】
［付記６０］
付記６０の遊技機は、以下の通りである。
【３４０２】
近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【３４０３】
ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがある。このような遊技機として、ボーナス作動中の出玉率を抑えてボーナス作動中のメダル増加を抑制することで、その分の出玉をＡＴ中に割り振る遊技機も知られている。例えば、特開２０１３－２３６７１７号公報には、特典遊技の権利が発生していない状態でボーナスを入賞した場合に、ボーナス作動中の遊技が遊技者にとって不利な状況となる遊技機が開示されている。
【３４０４】
しかしながら、上述の遊技機では、遊技者が不利な状況が発生することに気付かずままボーナスを入賞させてしまう可能性や、ボーナスの入賞を回避するための目押しを行ったにも関わらず誤って入賞させてしまう可能性があり、不利なボーナスを設ける場合には、ボーナスの入賞を適切に回避可能な仕組みが求められている。

【３４０５】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、不利な状況が発生するボーナスを入賞させてしまうことを軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３４０６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６０の遊技機を提供することができる。
【３４０７】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われているボーナス状態と、前記ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、前記非ボーナス状態には、所定遊技状態（例えば、出玉状態「疑似ボーナス」以外ので玉状態）と前記所定遊技状態に比べて遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、出玉状態「疑似ボーナス」の“ＪＡＣ待ち”）とが含まれ、前記非ボーナス状態においてボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＪＡＣＢＢ」）に対応する特定の図柄の組合せが表示されると前記ボーナス状態を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合に前記特定の図柄の組合せが表示されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定遊技状態において移行条件を満たす（例えば、疑似ボーナスのストックが付与される）と前記特定遊技状態に遊技状態を移行する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ボーナス状態は、前記特定遊技状態において開始された場合には遊技者にとって有利な遊技状態である一方で、前記所定遊技状態において開始された場合には少なくとも前記特定遊技状態において開始されたときよりも遊技者にとって不利な遊技状態であり、前記所定遊技状態において、前記特定の図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに停止した場合に、回転中の残りリールに対する遊技者の停止操作を無効化する特定のロック制御を行う停止操作無効手段（例えば、主制御回路９１）を更に備えることを特徴とする。
【３４０８】
このような遊技機によれば、ボーナス状態は、特定遊技状態において開始された場合には遊技者にとって有利な遊技状態である一方で、所定遊技状態において開始された場合には少なくとも特定遊技状態において開始されたときよりも遊技者にとって不利な遊技状態である。そして、所定遊技状態においてボーナス役に対応する特定の図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに停止した場合、回転中の残りリールに対する遊技者の停止操作が無効化される。これにより、ボーナス役を入賞させてしまうと不利な状況となる所定遊技状態では、ボーナス役が入賞する前のタイミング（特定の図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに停止したタイミング）で、遊技者の停止操作が無効化される。停止操作が無効化されることから、遊技者は停止操作を勢いで行うことが不可能になるとともに、遊技者に対して不利な状況になることの警告を行うことができ、結果、ボーナス役の入賞を適切に回避させることができる。
【３４０９】
また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス状態は、一般ボーナス状態（例えば、ＢＢ中一般及びＢＢ中ＲＢフラグ間）と当該一般ボーナス状態よりも遊技者にとって不利な所定ボーナス状態（例えば、ＢＢ中ＲＢ）とを含み、前記一般ボーナス状態において、所定ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＪＡＣ１」～「Ｆ＿ＪＡＣ４」）に対応する所定の図柄の組合せが表示されると、前記所定ボーナス状態を開始する第３状態制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記停止操作無効手段は、前記所定の図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに停止した場合に、回転中の残りリールに対する遊技者の停止操作を無効化する所定のロック制御を行うことを特徴とする。
【３４１０】

このような遊技機によれば、ボーナス状態において所定ボーナス役を入賞させてしまうと不利な状況（所定ボーナス状態）になってしまうが、停止操作無効手段は、所定ボーナス役が入賞する前のタイミング（所定の図柄の組合せを構成する図柄が有効ラインに停止したタイミング）で、遊技者の停止操作を無効化する。これにより、遊技者は停止操作を勢いで行うことが不可能になるとともに、遊技者に対して不利な状況になることの警告を行うことができ、結果、所定ボーナス役の入賞を適切に回避させることができる。

【３４１１】

また、本発明に係る遊技機において、前記停止操作無効手段は、前記複数のリールのうちの所定数のリールが回転している場合に前記特定のロック制御を行い、前記複数のリールのうちの前記所定数とは異なる特定数のリールが回転している場合に前記所定のロック制御を行うことを特徴とする。

【３４１２】

このような遊技機によれば、ボーナス役の誤入賞を回避させるためのロック制御と、所定ボーナス役の誤入賞を回避させるためのロック制御とでは、停止操作を無効化するタイミングが異なる。この場合においても、遊技者の停止操作を無効化することで、遊技者は停止操作を勢いで行うことが不可能になるとともに、遊技者に対して不利な状況になることの警告を行うことができ、結果、ボーナス役や所定ボーナス役の入賞を適切に回避させることができる。

【３４１３】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数のリールは、３つのリールであり、前記特定の図柄の組合せは、前記３つのリールの全てにおいて当該特定の図柄の組合せを構成する図柄を引き込み不可能な停止位置が存在する図柄の組合せであり、前記所定の図柄の組合せは、前記３つのリールのうちの２つのリールにおいて当該所定の図柄の組合せを構成する図柄を引き込み不可能な停止位置が存在する図柄の組合せであり、前記停止操作無効手段は、前記複数のリールのうちの１つのリールが回転している場合に前記特定のロック制御を行い、前記複数のリールのうちの２つのリールが回転している場合に前記所定のロック制御を行うことを特徴とする。

【３４１４】

このような遊技機によれば、３つのリールの全てにおいて引き込み不可能な停止位置が存在するボーナス役に対しては、誤入賞を回避させるためのロック制御を残り１つのリールが回転している場合に行い、３つのリールのうちの２つのリールにおいて引き込み不可能な停止位置が存在する所定ボーナス役に対しては、誤入賞を回避させるためのロック制御を残り２つのリールが回転している場合に行う。これにより、ボーナス役や所定ボーナス役の入賞を回避することができるタイミングのうちの最も遅いタイミングで、遊技者の停止操作を無効化することができる。そのため、不必要に遊技者の停止操作を無効化することがなく、遊技の流れを損なうことなく、ボーナス役や所定ボーナス役の入賞を適切に回避させることができる。

【３４１５】

［付記６１］

付記６１の遊技機は、以下の通りである。

【３４１６】

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

【３４１７】

ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがあり、このような遊技機では、実際のボーナス（役物）の作動が行われないことが一般的である。そこで、特開２０１５－１５４８２３号公報には、報知状態中の遊技を疑似

ボーナスとして、実際のボーナス状態であるかのように見せる遊技機が開示されている。
【３４１８】
しかしながら、このような遊技機では、報知状態中の遊技を疑似ボーナスと呼んでいるだけであり、内部的な制御としてはボーナスとは関係なく、非ボーナス状態において遊技者が有利となる情報を報知しているに過ぎない。
【３４１９】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、ボーナス状態を用いて遊技者にとって有利な有利状態を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３４２０】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６１の遊技機を提供することができる。
【３４２１】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われているボーナス状態と、前記ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、通常状態（例えば、「疑似ボーナス」以外の出玉状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、出玉状態「疑似ボーナス」）とを更に有し、前記非ボーナス状態においてボーナス役に対応する特定の図柄の組合せが表示されると前記ボーナス状態を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合に前記特定の図柄の組合せが表示されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記有利状態は、所定回数のボーナス状態（例えば、“ＪＡＣゲーム”）が実行されるまで継続する状態であって、第１回数（例えば、３回）のボーナス状態が実行されるまで継続する第１有利状態（例えば、疑似ＢＢ）と、前記第１回数とは異なる第２回数（例えば、１回）のボーナス状態が実行されるまで継続する第２有利状態（例えば、疑似ＲＢ）と、を含み、前記有利状態において前記ボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知し、前記通常状態において前記ボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知しない報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１有利状態に関する権利（例えば、疑似ＢＢのストック）、又は、前記第２有利状態に関する権利（例えば、疑似ＲＢのストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記権利付与手段により前記第１有利状態に関する権利が付与されると、前記第１有利状態を開始し、前記権利付与手段により前記第２有利状態に関する権利が付与されると、前記第２有利状態を開始する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。
【３４２２】
このような遊技機によれば、有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続する状態であって、有利状態のボーナス状態中は遊技者にとって有利な情報が報知される。これにより、遊技者にとって有利な有利状態をボーナス状態を用いて実現することができる。
また、本発明に係る遊技機では、有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続するため、有利状態には、ボーナス状態と非ボーナス状態とが含まれることになる。これにより、有利状態中の遊技を、小役ゲーム（非ボーナス状態）とＪＡＣゲーム（ボーナス状態）とを所定回数繰り返し行う従来の４号機の遊技機のボーナス状態のように見せることができる。より具体的には、本発明に係る遊技機では、有利状態として、第１回数のボーナス状態が実行されるまで継続する第１有利状態と、第２回数のボーナス状態が実行されるまで継続する第２有利状態とを有するが、例えば、第１有利状態を４号機のビッグボーナスのように見せることができ、また、第２有利状態を４号機のレギュラーボー

ナスのように見せることができる。このように本発明に係る遊技機によれば、一度の有利状態の中で、ボーナス状態と非ボーナス状態とを繰り返し行うことで、ボーナス状態を用いて新たな遊技性を実現することができる。

【３４２３】

また、本発明に係る遊技機では、前記権利付与手段は、前記有利状態中においても、前記第１有利状態に関する権利、又は、前記第２有利状態に関する権利を付与可能であることを特徴とする。

【３４２４】

このような遊技機によれば、有利状態中に、第１有利状態に関する権利、又は、第２有利状態に関する権利を付与することができる。すなわち、本発明に係る遊技機では、有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続するが、有利状態中に上乗せが行われた場合、当該有利状態の継続期間が所定回数＋Ｎ回のボーナス状態となるのではなく、新たな有利状態の権利が付与される。

【３４２５】

また、本発明に係る遊技機では、前記有利状態中の非ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスの状態であり、前記有利状態が開始してから当該有利状態が終了するまでの間の前記非ボーナス状態において、前記ボーナス役に対応する前記特定の図柄の組合せの表示が許容されていない単位遊技の回数を計数する計数手段を更に備え、前記権利付与手段は、前記計数手段が計数する前記回数に応じて、前記第１有利状態に関する権利、又は、前記第２有利状態に関する権利を付与可能であることを特徴とする。

【３４２６】

このような遊技機によれば、有利状態中であっても非ボーナス状態中は遊技者にとって不利な状態となるが、この遊技者にとって不利な非ボーナス状態が長期間継続した場合には、有利状態に関する権利が付与されるため、遊技の興趣を損ねることがない。

【３４２７】

また、本発明に係る遊技機では、前記計数手段は、前記有利状態が開始してから当該有利状態が終了するまでの間の前記ボーナス状態が終了してから次の前記ボーナス状態が開始するまでの期間における、前記ボーナス役が当籤役として決定されておらず、前記ボーナス役に対応する前記特定の図柄の組合せの表示が許容されていない単位遊技の回数を計数し、前記権利付与手段は、前記計数手段が計数する前記回数が所定値に達すると、前記第１有利状態に関する権利、又は、前記第２有利状態に関する権利を付与可能であることを特徴とする。

【３４２８】

有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続するため、遊技者にとって不利な非ボーナス状態の期間として、１回毎の非ボーナス状態の期間と、有利状態中の複数回の非ボーナス状態における合計期間と、の２通りの期間がある。この点、本発明に係る遊技機では、１回毎の非ボーナス状態の期間に応じて、有利状態に関する権利を付与可能であるため、遊技の興趣を損ねることがない。

【３４２９】

［付記６２］

付記６２の遊技機は、以下の通りである。

【３４３０】

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

【３４３１】

ＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現するこ

とがあり、このような遊技機では、実際のボーナス（役物）の作動が行われないことが一般的である。そこで、特開２０１５－１５４８２３号公報には、報知状態中の遊技を疑似ボーナスとして、実際のボーナス状態であるかのように見せる遊技機が開示されている。

【３４３２】

しかしながら、このような遊技機では、報知状態中の遊技を疑似ボーナスと呼んでいるだけであり、内部的な制御としてはボーナスとは関係なく、非ボーナス状態において遊技者が有利となる情報を報知しているに過ぎない。

【３４３３】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、ボーナス状態を用いて遊技者にとって有利な有利状態を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３４３４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６２の遊技機を提供することができる。

【３４３５】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、ボーナスの作動が行われているボーナス状態と、前記ボーナスの作動が行われていない非ボーナス状態とを有するとともに、通常状態（例えば、「疑似ボーナス」以外の出玉状態）と前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、出玉状態「疑似ボーナス」）とを更に有し、再遊技役が当籤役として決定される確率がそれぞれ定められたＲＴ状態として第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）とを有し、前記非ボーナス状態においてボーナス役に対応する特定の図柄の組合せが表示されると前記ボーナス状態を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合に前記特定の図柄の組合せが表示されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記有利状態は、所定回数のボーナス状態（例えば、“ＪＡＣゲーム”）が実行されるまで継続する状態であり、前記有利状態において前記ボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知し、前記通常状態において前記ボーナス状態が開始すると、当該ボーナス状態中に遊技者にとって有利な情報を報知しない報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１状態制御手段により前記ボーナス状態が終了して前記非ボーナス状態に移行すると、ＲＴ状態を前記第１ＲＴ状態に移行するＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１ＲＴ状態において実行された単位遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記通常状態の前記第１ＲＴ状態において、前記計数手段が計数する前記回数に応じて、前記有利状態に関する権利を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記権利付与手段により前記有利状態に関する権利が付与されると、前記有利状態を開始する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備える。

【３４３６】

このような遊技機によれば、有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続する状態であって、有利状態のボーナス状態中は遊技者にとって有利な情報が報知される。これにより、遊技者にとって有利な有利状態をボーナス状態を用いて実現することができる。すなわち、有利状態は、所定回数のボーナス状態が実行されるまで継続するため、有利状態には、ボーナス状態と非ボーナス状態とが含まれることになる。これにより、有利状態中の遊技を、小役ゲーム（非ボーナス状態）とＪＡＣゲーム（ボーナス状態）とを所定回数繰り返し行う従来の４号機の遊技機のボーナス状態のように見せることができる。

また、本発明に係る遊技機では、通常状態において行う有利状態に関する権利の付与を、第１ＲＴ状態において実行された単位遊技の回数に応じて制御する。これにより、有利

状態への移行に関する遊技性を多様化することができ、遊技の興趣が向上する。特に、近年の遊技機では、有利区間と非有利区間とを有し、有利区間中に報知状態を行う遊技機も知られているが、このような遊技機では、有利区間の終了時に有利区間に関する情報をクリアする必要がある。そのため、非有利区間を間に挟む場合には、前回の有利状態からの遊技回数もクリアされてしまい、前回の有利状態からの遊技回数に応じて有利状態への移行を制御することが不可能である。この点、本発明に係る遊技機では、ボーナス状態を用いて有利状態を実現するとともに、ボーナス状態が終了した後にＲＴ状態を第１ＲＴ状態に移行し、第１ＲＴ状態において実行された遊技の回数に応じて有利状態への移行を制御するため、前回の有利状態からの遊技回数を、第１ＲＴ状態において実行された遊技の回数により把握することができ、非有利区間を間に挟む場合であっても、前回の有利状態からの遊技回数に応じて有利状態への移行を制御することができる。

【３４３７】

また、本発明に係る遊技機において、前記ＲＴ制御手段は、前記計数手段が計数する前記回数が所定値（例えば、１４００回）に達すると、ＲＴ状態を前記第１ＲＴ状態から前記第２ＲＴ状態に移行し、前記権利付与手段は、前記通常状態の前記第２ＲＴ状態においても前記有利状態に関する権利を付与可能であるとともに、前記通常状態の前記第２ＲＴ状態では、前記第２ＲＴ状態において実行された単位遊技の回数に関係なく一定の確率で前記有利状態に関する権利を付与可能であり、前記一定の確率は、少なくとも、前記通常状態の前記第１ＲＴ状態において、前記計数手段が計数する前記回数が特定値（例えば、７７６以下）である場合に前記権利付与手段が前記有利状態に関する権利を付与する確率よりも高い確率であることを特徴とする。

【３４３８】

このような遊技機によれば、有利状態の権利の付与確率がＲＴ状態によっても異なるため、有利状態への移行に関する遊技性を多様化することができ、遊技の興趣が向上する。

【３４３９】

また、本発明に係る遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記ＲＴ制御手段は、前記設定手段により設定値が設定されると、前記計数手段が計数する前記回数に関係なく、ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行可能であることを特徴とする。

【３４４０】

このような遊技機によれば、設定変更時には、ＲＴ状態が第２ＲＴ状態となる。ここで、第２ＲＴ状態では、有利状態の権利の付与確率が比較的高いため、設定変更の状態を有利状態への移行期待度が高い状態とすることができる。

【３４４１】

［付記６３及び付記６４］

付記６３及び付記６４の遊技機は、以下の通りである。

【３４４２】

ＡＴ機能を有する遊技機では、ＡＴを実行可能な遊技区間（所謂、有利区間）とＡＴを実行不可能な遊技区間（所謂、非有利区間）とを有し、有利区間を継続可能な期間に上限（リミット）を設ける遊技機も知られている。例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【３４４３】

上述のようなＡＴ機能を有する遊技機では、高確・低確などの内部的な情報を参照してＡＴを実行するか否かのＡＴ抽籤を行うことが一般的であるが、このようなＡＴ抽籤の抽籤結果に影響を与える内部的な情報は、有利区間においてしか持つことができず、有利区間が終了した場合には、有利区間に関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまう。

【３４４４】
ところで、高確・低確などの内部的な情報を有する遊技機では、例えば、高確である場合には夜背景、低確である場合には昼背景などのように、内部的な情報を演出において示唆することも一般的に行われている。ここで、有利区間の終了時には有利区間に関する全ての情報がリセットされてしまうため、非有利区間では、内部的な情報がセットされておらず、有利区間中のように内部的な情報を演出において示唆することができない。このような場合に、非有利区間に特有の演出を行うことも考えられるが、有利区間中の演出との繋がりが無くなってしまい好ましくない。
【３４４５】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、内部的な情報がリセットされた場合であっても違和感のない演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３４４６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６３の遊技機を提供することができる。
【３４４７】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、所定状態（例えば、非ＡＴである通常）と特定状態（例えば、第２ＡＴ）とを有するとともに、前記所定状態において開始条件を満たすと、前記特定状態を開始可能、かつ、前記特定状態において終了条件を満たすと、当該特定状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定状態において所定条件を満たすと、遊技に関して用いる複数の遊技情報（例えば、抽籤状態（低確、通常、高確））の中から一の遊技情報を決定するとともに、決定した当該遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記状態制御手段により前記特定状態が終了すると、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報を消去可能な遊技情報消去手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定状態において、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定状態の終了時に特定状態終了時演出（例えば、第２ＡＴの終了画面）を実行するとともに、前記特定状態が終了してから前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されるまでの前記所定状態中の各遊技においても当該特定状態終了時演出を継続して実行し、前記所定状態において前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されると、前記特定状態終了時演出を終了して、設定された当該遊技情報に応じた演出（例えば、低確時の昼ステージ、通常時の夕方ステージ、高確時の夜ステージ）を実行可能であることを特徴とする。
【３４４８】
このような遊技機では、所定状態では、遊技情報に応じた演出を実行可能であるが、演出において示唆する遊技情報は、特定状態の終了時に消去されるため、特定状態の終了直後の所定状態では、演出において示唆する遊技情報が設定されていない状態となる。このとき、本発明に係る遊技機では、特定状態の終了時には特定状態終了時演出を実行するとともに、この特定状態終了時演出を、特定状態の終了直後の所定状態においても、消去された遊技情報が再び設定されるまで継続し続け、遊技情報が再び設定されると、特定状態終了時演出から設定された遊技情報に応じた演出に切り替える。これにより、内部的な情報がリセットされた場合であっても、リセットされる前の演出を継続して実行し続けるため、違和感のない演出制御が可能になる。
【３４４９】
また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技区間として第１区間（例えば、非有利区間）と第２区間（例えば、有利区間）とを有し、前記所定状態には、前記第１区間において行われる第１所定状態（例えば、通常（非有利区間））と、前記第２区間において行われる第２所定状態（例えば、通常（有利区間））とが含まれ、前記特定状態は、前

記第１区間において行われることなく、前記第２区間において行われ、前記状態制御手段は、前記第１区間の前記第１所定状態において前記所定条件を満たすと、前記第２区間の前記第２所定状態を開始可能であり、前記第２区間の前記特定状態が終了すると、前記第１区間の前記第１所定状態を開始可能であり、前記遊技情報設定手段は、前記第２区間の前記第２所定状態が開始されることに応じて、前記遊技情報を設定することを特徴とする。

【３４５０】

このような遊技機によれば、第２区間の終了時には、遊技情報が消去されるため、第１区間において行われる第１所定状態中は、遊技情報に応じた演出を実行することができない。この点、本発明に係る遊技機では、第２区間から第１所定状態への移行時は特定状態を経由するため、上述と同様に特定状態終了時演出を継続することで、違和感のない演出制御が可能になる。

【３４５１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６４の遊技機を提供することができる。

【３４５２】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、所定状態（例えば、非ＡＴである通常）と特定状態（例えば、第１ＡＴ（初回））とを有し、前記所定状態において開始条件を満たすと、前記特定状態を開始可能、かつ、前記特定状態において終了条件を満たすと、当該特定状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態が終了すると、特典付与の期待度が異なる複数の遊技情報（例えば、モードＡ～モードＤ）の中から一の遊技情報を決定可能であるとともに、決定した当該遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態において、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じて特典（例えば、第２ＡＴのストック）を付与するか否かを決定可能であるとともに、特典を付与すると決定した場合に、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特典付与手段が特典を付与しないまま前記特定状態が終了すると、当該特定状態の終了表示とともに、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じた演出（例えば、次回のモードを示唆する演出）を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記遊技情報設定手段は、前記特定状態の終了時に所定条件（例えば、有利区間が開始してから８００ゲーム経過後の第１ＡＴ（初回）の終了時）を満たすと、前記特定状態の終了時に前記遊技情報を設定せずに、当該特定状態の終了後に特定条件（例えば、有利区間への移行）を満たすと前記遊技情報を設定し、また、前記特定状態の終了時に前記所定条件を満たさないと、前記特定状態の終了時に前記遊技情報を設定し、前記演出実行手段は、前記特定状態の終了時に前記遊技情報が設定されていない場合、前記特定状態の終了後の各遊技においても前記終了表示を維持し、その後、前記遊技情報が設定されると、当該終了表示とともに設定した前記遊技情報に応じた演出を実行することを特徴とする。

【３４５３】

このような遊技機では、特定状態の終了時には、特定状態の終了表示とともに、遊技情報に応じた演出が実行される。ここで、遊技情報は、特典の付与に参照されるとともに、特定状態の終了時に新たな遊技情報が設定されるため、特定状態の終了時に行う演出は、次回の特典付与に用いる遊技情報を示唆する演出である。ここで、本発明に係る遊技機では、特定状態の終了時には、基本的には（特定条件を満たしていない場合には）、次回の特典付与に用いる遊技情報が設定されるものの、例外的に（特定条件を満たしていない場合には）、次回の特典付与に用いる遊技情報が設定されない。このような場合、遊技情報が設定されてないため、特定状態の終了時に、遊技情報に応じた演出を実行することができないが、本発明に係る遊技機では、特定状態の終了時に遊技情報を設定していない場合には、特定状態の終了後の各遊技においても終了表示を維持し、その後、遊技情報が設定

されると、この設定した遊技情報に応じた演出を実行する。これにより、内部的な情報がリセットされた場合であっても、違和感のない演出制御が可能になる。

【３４５４】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定状態が実行されることを契機に切り替わる情報であることを特徴とする。

【３４５５】

このような遊技機によれば、遊技情報は、次の特定状態が実行されるまで切り替わらず、また、次の特定状態では、この遊技情報に応じて特典の付与が制御されるため、遊技者は、特定状態の終了時に示唆した内容に関心を抱いて遊技を行うことになる。本発明に係る遊技機では、このような遊技情報について、内部的にリセットされた場合であっても違和感なく演出を実行することができる。

【３４５６】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技区間として第１区間（例えば、非有利区間）と第２区間（例えば、有利区間）とを有し、前記所定状態には、前記第１区間において行われる第１所定状態（例えば、通常（非有利区間））と、前記第２区間において行われる第２所定状態（例えば、通常（有利区間））とが含まれ、前記特定状態は、前記第１区間において行われることなく、前記第２区間において行われ、前記状態制御手段は、前記第１区間の前記第１所定状態において特別条件（例えば、有利区間への移行抽籤に当籤）を満たすと、前記第２区間の前記第２所定状態を開始可能であり、前記第２区間の前記特定状態の終了時に前記所定条件を満たすと、前記第１区間の前記第１所定状態を開始可能であり、前記第２区間の前記特定状態の終了時に前記所定条件を満たさないと、前記第２区間の前記第２所定状態を開始可能であり、前記遊技情報設定手段は、前記第２区間の前記第２所定状態が開始されることに応じて、前記遊技情報を設定することを特徴とする。

【３４５７】

このような遊技機によれば、特定状態が終了し、第２区間から第１区間の第１所定状態に移行する場合には、遊技情報が消去されるため、第１区間において行われる第１所定状態中は、遊技情報に応じた演出を実行することができない。この点、本発明に係る遊技機では、特定状態から第１所定状態への移行時には、上述のように特定状態の終了後の各遊技（第１区間の第１所定状態）においても終了表示を維持し、その後、遊技情報が設定されると、この設定した遊技情報に応じた演出を実行するため、違和感のない演出制御が可能になる。

【３４５８】

［付記６５］

付記６５の遊技機は、以下の通りである。

【３４５９】

特開２０１０－０５７７３２号公報に示すように、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。

【３４６０】

ところで、このような遊技機では、非ＡＴ状態では出玉を抑えつつ、ＡＴ状態ではその分の出玉を割り振ることで、出玉感にメリハリを付ける出玉制御が行われていたが、近年では、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制するため、利益バランスを図る出玉制御が求められている。

【３４６１】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、バランスのある出玉制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３４６２】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６５の遊技機を提供することができる。
【３４６３】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、所定状態（例えば、通常）と特定状態（例えば、第２ＡＴ）と特別状態（例えば、第１ＡＴ）とを有するとともに、前記複数の役として、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記特定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の特定役（例えば、「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」）を有し、開始条件を満たすと前記特別状態を開始可能、かつ、終了条件を満たすと、前記特別状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、を更に備え、前記特別状態は、前記所定状態及び前記特定状態の双方において開始可能な遊技状態であり、前記報知手段は、前記所定状態において開始された前記特別状態では、前記特定役が当籤役として決定されると、直近に付与された遊技価値の量に応じて、前記特定の操作態様を報知し、前記特定状態において開始された前記特別状態では、前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定状態において開始された前記特別状態よりも高い頻度で、前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。
【３４６４】
このような遊技機では、特別状態では、遊技者にとって有利な停止操作の情報（特定の操作態様）が報知されるため、出玉を増加させることができるが、所定状態において開始された特別状態と、特定状態において開始された特別状態とでは、出玉を増加させる契機となる報知の頻度が異なる。具体的には、所定状態において開始された特別状態では、直近に付与された遊技価値の量に応じて報知を行うか否かが制御されるため、出玉が抑えられる。一方で、特定状態において開始された特別状態では、より高い頻度で報知が行われるため、出玉の増加が期待できる。このように特別状態中の出玉感を、特別状態が開始した遊技状態に応じて異ならせ、所定状態において開始された特別状態では、出玉を抑えることができるため、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制することができる。一方で、特定状態において開始された特別状態では、出玉の増加が期待できるため、遊技者が望む出玉感も持たせることができ、バランスのある出玉制御が可能になる。
【３４６５】
また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段が前記特定の操作態様を報知することなく、前記所定状態において開始された前記特別状態が終了した場合に所定の特典（例えば、第２ＡＴのストック）を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）を更に備えることを特徴とする。
【３４６６】
このような遊技機によれば、所定状態において開始された特別状態では、出玉が抑えられる代わりに、所定の特典が付与されることがある。具体的には、当該特別状態において特定の操作態様の報知が行われない場合、言い換えると、出玉があまり増加しなかった場合に、所定の特典が付与されるため、バランスのある出玉制御が可能になる。
【３４６７】
また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記所定状態において開始された前記特別状態では、直近に付与された遊技価値の量が前記特定量である場合には、前記特定役が当籤役として決定されても前記特定の操作態様を報知することなく、直近に付与された遊技価値の量が前記特定量よりも少ない場合、又は、何らの遊技価値も付与されない場合には、前記特定役が当籤役として決定されると前記特定の操作態様を報知すること

を特徴とする。
【３４６８】
このような遊技機によれば、所定状態において開始された特別状態では、特定量の遊技価値の付与が連続することになる報知は行われないため、出玉を抑えることができる。
【３４６９】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役として、停止操作の操作態様に関わらず、必ず、前記特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出される所定役（例えば、「Ｆ＿共通ベル」）を有し、前記報知手段は、前記特別状態において前記所定役が当籤役として決定された場合には、何らの操作態様も報知しないことを特徴とする。
【３４７０】
このような遊技機によれば、所定状態において開始された特別状態において所定役が当籤役として決定された場合には、報知が行われることなく、特定量の遊技価値の付与を受けることができる。ここで、報知が行われることなく特別状態が終了した場合には、所定の特典が付与されるため、遊技の状況に応じては、特定量の遊技価値の付与を複数回受けつつ、所定の特典の付与も受けることができるため、遊技の興趣が向上する。
【３４７１】
［付記６６及び付記６７］
付記６６及び付記６７の遊技機は、以下の通りである。
【３４７２】
ＡＴ機では、ＡＴを実行するか否か、低確率状態や高確率状態などの内部状態を移行するか否かといった様々な内容を抽籤により決定することとしている。例えば、特開２０１４－２１３０９７号公報には、ＡＴ（ＡＲＴ）などの抽籤に必要なパラメータ（例えば、設定値やモード）毎に抽籤テーブルデータを保有し、各種の抽籤を行う遊技機が開示されている。
【３４７３】
ところで、パラメータの値が異なっていても、抽籤テーブルデータにおいて全く同じ係数が規定されていることや、パラメータの値によっては、そもそも抽籤テーブルデータが不要な（係数の無い）場合などもあり、重複分や不要分などのデータが容量を圧迫してしまっていた。特に、近年の遊技機では、出玉に影響の与える抽籤を主制御回路側（メイン側）で行うことが求められており、また、主制御回路は記憶手段の容量が限られているため、データ容量を圧縮可能な方法が強く望まれている。
【３４７４】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、データ容量を圧縮可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３４７５】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６６の遊技機を提供することができる。
【３４７６】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、第１状態（例えば、「通常（有利区間）」と第２状態（例えば、「第１ＡＴ（初回）」）と第３状態（例えば、「第２ＡＴ」）とを有するとともに、前記第１状態において第１パラメータ（例えば、抽籤状態）の値を用いて前記第２状態に移行するか否かを決定可能な第１決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第２状態への移行を契機として、前記第１パラメータの値及び第２パラメータ（例えば、モード）の値を用いて前記第３状態に移行するか否かを決定可能な第２決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１決定手段及び前記第２決定手段の決定結果に応じて遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記第２決定手段は、前記第１パラメータの値を用いて、複数の抽籤結果の中から一の抽籤結果を抽籤処理により決定する抽籤処理手段

（例えば、主制御回路９１）と、前記第２パラメータの値のそれぞれに対して、前記複数の抽籤結果毎に一の決定結果を対応付ける対応テーブル（例えば、モード対応テーブル）と、前記抽籤処理手段が決定した前記抽籤結果及び前記第２パラメータの値に応じて前記対応テーブルから一義的に定まる決定結果を取得する決定結果取得手段（例えば、主制御回路９１）と、を備えることを特徴とする。

【３４７７】

このような遊技機によれば、複数のパラメータを用いて第３状態への移行を制御するため、第３状態への移行制御に関して多様な遊技制御を実現することができる。このとき、本発明に係る遊技機では、第１パラメータについては、抽籤処理により抽籤結果を得るのに対して、第２パラメータについては抽籤処理を行わずに、抽籤結果と第２パラメータの値とに対して決定結果を対応付ける対応テーブルを参照して、一義的に定まる決定結果を取得する。これにより、一部のパラメータ（第２パラメータ）については、抽籤処理を行う必要がないため、抽籤テーブルデータを持つ必要が無くデータ容量を圧縮することができる。この場合においても、第２パラメータの値によって得られる決定結果も異なるため、多様な遊技制御を実現しつつ、データ容量を圧縮することができる。

【３４７８】

また、本発明に係る遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第２決定手段は、前記第１パラメータの値、第２パラメータの値、及び前記設定手段が設定した前記設定値に応じて前記第３状態に移行するか否かを決定可能であり、前記第２決定手段の前記抽籤処理手段は、前記第１パラメータの値及び前記設定値を用いて、複数の抽籤結果の中から一の抽籤結果を抽籤処理により決定することを特徴とする。

【３４７９】

このような遊技機によれば、第１パラメータ及び第２パラメータに加えて設定値を参照して第３状態への移行を制御するため、第３状態への移行制御に関して多様な遊技制御を実現することができる。この場合においても、一部のパラメータ（第２パラメータ）については、抽籤処理を行う必要がないため、抽籤テーブルデータを持つ必要が無くデータ容量を圧縮することができる。

【３４８０】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１パラメータの値は、前記第１状態の各遊技において変動可能であり、前記第２パラメータの値は、前記第１状態の各遊技においては変動せずに、前記第２状態への移行を契機として変動することを特徴とする。

【３４８１】

このような遊技機によれば、一部のパラメータ（第２パラメータ）については、抽籤処理を行う必要がないため、抽籤テーブルデータを持つ必要が無くデータ容量を圧縮することができる。

【３４８２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６７の遊技機を提供することができる。

【３４８３】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を制御するための決定結果を得るために用いる複数のパラメータ（例えば、抽籤状態、設定値、モード）を有し、前記複数のパラメータのうちの一部である第１パラメータ（例えば、抽籤状態、設定値）の値を用いて、複数の抽籤結果の中から一の抽籤結果を抽籤処理により決定する抽籤処理手段（例えば、主制御回路９１）と、前記複数のパラメータのうちの前記第１パラメータ以外の第２パラメータ（例えば、モード）の値のそれぞれに対して、前記複数の抽籤結果毎に一の決定結果を対応付ける対応テーブル（例えば、モード対応テーブル）と、前記抽籤処理手段が決定した前記抽籤結果及び前記第２パラメータの値に応じて前

記対応テーブルから一義的に定まる決定結果を取得する決定結果取得手段（例えば、主制御回路９１）と、前記決定結果取得手段が取得した前記決定結果に応じて遊技を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３４８４】

このような遊技機によれば、複数のパラメータを用いて決定結果を得るため、多様な遊技制御を実現することができる。このとき、本発明に係る遊技機では、複数のパラメータのうちの一部である第１パラメータについては、抽籤処理により抽籤結果を得るのに対して、第２パラメータについては抽籤処理を行わずに、抽籤結果と第２パラメータの値とに対して決定結果を対応付ける対応テーブルを参照して、一義的に定まる決定結果を取得する。これにより、一部のパラメータ（第２パラメータ）については、抽籤処理を行う必要がないため、抽籤テーブルデータを持つ必要が無くデータ容量を圧縮することができる。この場合においても、第２パラメータの値によって得られる決定結果も異なるため、多様な遊技制御を実現しつつ、データ容量を圧縮することができる。

【３４８５】

［付記６８～付記７１］

付記６８～付記７１の遊技機は、以下の通りである。

【３４８６】

特開２０１０－０５７７３２号公報に示すように、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。

【３４８７】

このようなＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがある。このような遊技機では、ボーナス（役物）が作動したボーナス状態は、遊技者にとって不利な遊技状態であり、遊技者は、ボーナスの作動を回避しながら遊技を行うことが一般的である。

【３４８８】

ところで、上述のようなボーナスフラグ間において遊技を行うことを想定した遊技性の遊技機では、停止操作のタイミングによっては、意図せずにボーナス役が入賞しボーナスが作動してしまうことがあった。そして、従来では、意図せずに作動したボーナス状態中を遊技者にとって不利な遊技状態として扱うだけであり、遊技の興趣を損ねてしまっていた。

【３４８９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、不利な遊技状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３４９０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６８の遊技機を提供することができる。

【３４９１】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、通常状態（例えば、非ＡＴ）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記有利状態を開始可能、かつ、所定の終了条件を満たすと前記有利状態を終了可能な

第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、特定の開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、特定の終了条件を満たすと前記特定状態を終了可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態中に、当該特定状態において遊技に用いた遊技価値の量と、当該特定状態において遊技の結果として付与された遊技価値の量との差である差分量を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記計数手段が計数した前記差分量に応じて前記有利状態の継続期間を延長可能な延長制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定状態は、前記通常状態及び前記有利状態の双方において開始可能な遊技状態であることを特徴とする。

【３４９２】

このような遊技機によれば、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であるため、遊技者は、基本的には、特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになるが、意図せずに、特定の開始条件を満たしてしまった場合には、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまう。特に、通常状態だけでなく、有利状態においても特定状態を開始可能であるため、遊技者は、遊技者にとって有利な有利状態においても特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになる。一方で、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまった場合、特定状態中に遊技者が損した遊技価値の量を計数しておき、計数結果（差分量）に応じて有利状態の継続期間を延長する。このように有利な有利状態の継続期間を延長することで、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんすることができ、不利な遊技状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３４９３】

また、本発明に係る遊技機において、前記計数手段は、前記有利状態において開始された前記有利状態において前記差分量を計数し、前記通常状態において開始された前記有利状態では前記差分量を計数しないことを特徴とする。

【３４９４】

遊技者にとって有利な有利状態において、遊技者にとって不利な特定状態が開始されてしまった場合には、遊技者が受ける損失は大きくなってしまう。一方で、通常状態は、一般的に遊技者にとって不利な遊技状態であるため、通常状態において特定状態が開始されてしまった場合は、遊技者はそれほど大きな損失は受けない。そこで、本発明に係る遊技機では、有利な有利状態において不利な特定状態が開始されてしまった場合に、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんする。これにより、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３４９５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記６９の遊技機を提供することができる。

【３４９６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、通常状態（例えば、非ＡＴ）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記有利状態を開始可能、かつ、所定の終了条件を満たすと前記有利状態を終了可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、特定の開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、前記特定状態において付与された遊技価値の量が閾値に達すると前記特定状態を終了可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態中に、当該特定状態において遊技に用いた遊技価値の量と、当該特定状態において遊技の結果として付与された遊技価値の量との差である差分量を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記計数手段が計数した前記差分量に応じて前記有利状態の継続期間を延長可能な延長制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴と

する。
【３４９７】
このような遊技機によれば、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であるため、遊技者は、基本的には、特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになるが、意図せずに、特定の開始条件を満たしてしまった場合には、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまう。特に、特定状態は、付与された遊技価値の量が閾値に達した場合に終了するものの、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値がマイナスであるため、特定状態が終了するまでには、遊技価値が減ってしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまった場合、特定状態中に遊技者が損した遊技価値の量を計数しておき、計数結果（差分量）に応じて有利状態の継続期間を延長する。このように有利な有利状態の継続期間を延長することで、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんすることができ、不利な遊技状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。
【３４９８】
また、本発明に係る遊技機において、前記有利状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することで前記通常状態よりも有利な遊技状態であり、前記通常状態又は前記有利状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役が決定され、前記特定状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役が決定されることを特徴とする。
【３４９９】
このような遊技機によれば、特定状態が開始してしまった場合、遊技価値が減ってしまうものの、この損失は、有利状態の継続期間を延長することで補てんされる。これにより、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。
【３５００】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７０の遊技機を提供することができる。
【３５０１】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、通常状態（例えば、非ＡＴ）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記有利状態を開始可能、かつ、所定の終了条件を満たすと前記有利状態を終了可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、特定の開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、特定の終了条件を満たすと前記特定状態を終了可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態において行われた単位遊技の回数を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記計数手段が計数した前記回数に応じて前記有利状態の継続期間を延長可能な延長制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定状態は、前記通常状態及び前記有利状態の双方において開始可能な遊技状態であることを特徴とする。
【３５０２】
このような遊技機によれば、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であるため、遊技者は、基本的には、特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになるが、意図せずに、特定の開始条件を満たしてしまった場合には、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまう。特に、通常状態だけでなく、有利状態においても特定状態を開始可能であるため、遊技者は、遊技者にとって有利な有利状態においても特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになる

。一方で、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまった場合、特定状態において行われた単位遊技の回数を計数しておき、計数結果（遊技価値の収支の期待値がマイナスな単位遊技の回数）に応じて有利状態の継続期間を延長する。このように有利な有利状態の継続期間を延長することで、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんすることができ、不利な遊技状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５０３】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知することで前記通常状態よりも有利な遊技状態であり、前記通常状態又は前記有利状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役が決定され、前記特定状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役が決定されることを特徴とする。

【３５０４】

このような遊技機によれば、特定状態が開始してしまった場合、遊技価値が減ってしまうものの、この損失は、有利状態の継続期間を延長することで補てんされる。これにより、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５０５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７１の遊技機を提供することができる。

【３５０６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、通常状態（例えば、非ＡＴ）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記有利状態を開始可能、かつ、所定の終了条件を満たすと前記有利状態を終了可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、特定の開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、前記特定状態において付与された遊技価値の量が閾値に達すると前記特定状態を終了可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定状態において行われた単位遊技の回数を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記計数手段が計数した前記回数に応じて前記有利状態の継続期間を延長可能な延長制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３５０７】

このような遊技機によれば、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であるため、遊技者は、基本的には、特定状態が開始されることを回避して遊技を行うことになるが、意図せずに、特定の開始条件を満たしてしまった場合には、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまう。特に、特定状態は、付与された遊技価値の量が閾値に達した場合に終了するものの、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値がマイナスであるため、特定状態が終了するまでには、遊技価値が減ってしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって不利な特定状態が開始してしまった場合、特定状態において行われた単位遊技の回数を計数しておき、計数結果（遊技価値の収支の期待値がマイナスな単位遊技の回数）に応じて有利状態の継続期間を延長する。このように有利な有利状態の継続期間を延長することで、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんすることができ、不利な遊技状態が開始された場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５０８】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定状態は、前記通常状態及び前記有利状態の双方において開始可能な遊技状態であり、前記計数手段は、前記有利状態において開始

された前記有利状態において前記回数を計数し、前記通常状態において開始された前記有利状態では前記回数を計数しないことを特徴とする。

【３５０９】

遊技者にとって有利な有利状態において、遊技者にとって不利な特定状態が開始されてしまった場合には、遊技者が受ける損失は大きくなってしまう。一方で、通常状態は、一般的に遊技者にとって不利な遊技状態であるため、通常状態において特定状態が開始されてしまった場合は、遊技者はそれほど大きな損失は受けない。そこで、本発明に係る遊技機では、有利な有利状態において不利な特定状態が開始されてしまった場合に、不利な特定状態における遊技者の損失を補てんする。これにより、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５１０】

［付記７２～付記７４］

付記７２～付記７４の遊技機は、以下の通りである。

【３５１１】

特開２０１０－０５７７３２号公報に示すように、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。

【３５１２】

このようなＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがある。このような遊技機では、ボーナス（役物）が作動したボーナス状態は、遊技者にとって不利な遊技状態であり、遊技者は、ボーナスの作動を回避しながら遊技を行うことが一般的である。

【３５１３】

ところで、上述のようなボーナスフラグ間において遊技を行うことを想定した遊技性の遊技機では、停止操作のタイミングによっては、意図せずにボーナス役が入賞しボーナスが作動してしまうことがあった。このように回避することを想定したボーナスが意図せずに作動してしまった場合、従来の遊技機では、メダルが減少してしまうだけでなく、ＡＴに関する抽籤も一切行わず、遊技者にとって単に不利な遊技状態となるだけであり、遊技の興趣を損ねてしまっていた。

【３５１４】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技状態に関わらず特典付与の期待を持つことができる遊技機を提供することを目的とする。

【３５１５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７２の遊技機を提供することができる。

【３５１６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、所定状態（例えば、非ボーナス状態）と特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有するとともに、前記複数の役として、特典の付与契機となる特定役（例えば、「Ｆ＿レア役」）を有し、所定状態において開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、前記特定状態において終了条件を満たすと前記特定状態を終了して前記所定状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記当籤役決定手段は、前記

所定状態及び前記特定状態の双方において前記特定役を当籤役として決定可能であるが、前記所定状態よりも前記特定状態の方が高い確率で前記特定役を当籤役として決定可能であり、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定状態よりも前記所定状態の方が高い確率で特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５１７】

このような遊技機によれば、特定役は、所定状態及び特定状態の双方において当籤役として決定可能であり、また、特定役が当籤役として決定された場合に、所定状態及び特定状態の双方において特典を付与可能である。その結果、本発明に係る遊技機によれば、所定状態であっても特定状態であっても特典付与の期待を持つことができ、特定の遊技状態である場合に遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

特に、本発明に係る遊技機では、特定役は、特定状態において高い確率で当籤役として決定されるため、特定状態では、特典付与のチャンスが多く訪れることになり、遊技の興趣が向上する。一方で、特定状態では、特典付与の確率は低くなるため、利益バランスを損ねることない。その結果、チャンスは多いものの個々のチャンスの期待度は低い特定状態、チャンスは少ないものの個々のチャンスの期待度が高い所定状態という異なる遊技性の遊技状態を持つことができ、遊技性が多様化する。

【３５１８】

また、本発明に係る遊技機において、前記当籤役決定手段は、前記所定状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が１を超えるように当籤役を決定し、前記特定状態では、遊技価値の付与量が最も多くなる状態で当籤役として決定された小役が入賞すると仮定しても、出玉率が１を超えないように当籤役を決定することを特徴とする。

【３５１９】

このような遊技機によれば、特定状態は、遊技価値の収支がマイナスの遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。このような遊技者にとって不利な特定状態であっても、特典付与の期待を持つことができるため、不利な特定状態が意図せずに開始されてしまった場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５２０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７３の遊技機を提供することができる。

【３５２１】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、通常状態（例えば、非ＡＴ）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、ボーナスが作動しているボーナス状態（例えば、ボーナス状態（ＢＢ））と、を有するとともに、前記複数の役として、前記有利状態に関する特典の付与契機となる特定役（例えば、「Ｆ＿レア役」）を有し、ボーナス開始条件を満たすと前記ボーナス状態を開始可能、かつ、ボーナス終了条件を満たすと前記ボーナス状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、前記有利状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であり、前記特典付与手段は、前記通常状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記有利状態に関する特典を付与可能であるとともに、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな前記ボーナス状態において前記特定役が当籤役として決定された場合にも、前記有利状態に関する特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５２２】

このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された場合に、通常状態及びボ

ーナス状態の双方において有利状態に関する特典を付与可能である。その結果、本発明に係る遊技機によれば、通常状態であってもボーナス状態であっても有利状態に関する特典付与の期待を持つことができ、特定の遊技状態である場合に遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

特に、ボーナス状態は、遊技価値の収支がマイナスの遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態であるが、このような遊技者にとって不利なボーナス状態であっても、有利状態に関する特典付与の期待を持つことができるため、不利なボーナス状態が意図せずに開始されてしまった場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

【３５２３】

また、本発明に係る遊技機において、前記当籤役決定手段は、前記通常状態及び前記ボーナス状態の双方において前記特定役を当籤役として決定可能であるが、前記通常状態よりも前記ボーナス状態の方が高い確率で前記特定役を当籤役として決定可能であり、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定された場合、前記ボーナス状態よりも前記通常状態の方が高い確率で特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５２４】

このような遊技機によれば、特定役は、ボーナス状態において高い確率で当籤役として決定されるため、ボーナス状態では、特典付与のチャンスが多く訪れることになり、遊技の興趣が向上する。一方で、ボーナス状態では、特典付与の確率は低くなるため、利益バランスを損ねることない。その結果、チャンスは多いものの個々のチャンスの期待度は低いボーナス状態、チャンスは少ないものの個々のチャンスの期待度が高い通常状態という異なる遊技性の遊技状態を持つことができ、遊技性が多様化する。

【３５２５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７４の遊技機を提供することができる。

【３５２６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、所定状態（例えば、非ボーナス状態）と単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態である特定状態（例えば、ボーナス状態）とを有するとともに、前記複数の役として、特典の付与契機となる特定役（例えば、「Ｆ＿レア役」）を有し、所定状態において開始条件を満たすと前記特定状態を開始可能、かつ、付与された遊技価値の量が閾値に達すると前記特定状態を終了して前記所定状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定役は、対応する表示結果が導出されると所定量の遊技価値が付与される役であり、前記当籤役決定手段は、前記所定状態及び前記特定状態の双方において前記特定役を当籤役として決定可能であるが、前記所定状態よりも前記特定状態の方が高い確率で前記特定役を当籤役として決定可能であり、前記特典付与手段は、前記所定状態において前記特定役が当籤役として決定された場合と、前記特定状態において前記特定役が当籤役として決定された場合との双方において、特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５２７】

このような遊技機によれば、特定役は、所定状態及び特定状態の双方において当籤役として決定可能であり、また、特定役が当籤役として決定された場合に、所定状態及び特定状態の双方において特典を付与可能である。その結果、本発明に係る遊技機によれば、所定状態であっても特定状態であっても特典付与の期待を持つことができ、特定の遊技状態である場合に遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。

特に、本発明に係る遊技機では、特定役は、特定状態において高い確率で当籤役として

決定されるため、特定状態では、特典付与のチャンスが多く訪れることになり、遊技の興趣が向上する。一方で、特定状態は、付与された遊技価値の量に応じて終了するとともに、特定役が入賞した場合には所定量の遊技価値が付与されるため、特典付与のチャンスが訪れた場合（特定役に当籤した場合）には、特定状態の終了に近づくことになり、遊技者にとって有利になり過ぎてしまうことを防止できる。また、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値がマイナスの状態であるが、特定役に当籤した場合には、特定状態の終了に近づくことになるため、特定役が高い確率で当籤することで、不利な状態が長期間継続してしまうことを防止できる。

【３５２８】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定役に対応する表示結果が導出された場合に付与される前記所定量の遊技価値は、遊技に用いた遊技価値よりも少ない量の遊技価値であることを特徴とする。

【３５２９】

このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された遊技では、遊技価値の収支がマイナスになる。ここで、特定状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値がマイナスの状態であるため、遊技価値の収支がマイナスな特定役は、特定状態において高い確率で当籤役として決定することができるため、特典付与のチャンスを多く与えることができる。

【３５３０】

また、本発明に係る遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定状態よりも前記所定状態の方が高い確率で特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５３１】

このような遊技機によれば、特定状態では、特定役が当籤役として決定される確率は高くなるものの、特典付与の確率は低くなるため、利益バランスを損ねることない。その結果、チャンスは多いものの個々のチャンスの期待度は低い特定状態、チャンスは少ないものの個々のチャンスの期待度が高い所定状態という異なる遊技性の遊技状態を持つことができ、遊技性が多様化する。

【３５３２】

［付記７５～付記７８］

付記７５～付記７８の遊技機は、以下の通りである。

【３５３３】

ＡＴ機として、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴゲーム数が増加するため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【３５３４】

ところで、内部当籤役に応じた上乗せ制御などは、単調であると遊技性が低下してしまうため、多様な遊技性を実現可能にすることが好ましい。

【３５３５】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、同じ役であっても状況によって遊技性が異なる制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３５３６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７５の遊技機を提供することができる。

【３５３７】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役と

して、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記特定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の特定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１０枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１０枚ベル２」）を有し、前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、特典付与の期待度が異なる複数の遊技情報（例えば、モード１～モード４）の中から一の遊技情報を決定するとともに、決定した当該遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じて、特典を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記付与決定手段が特典を付与すると決定すると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３５３８】

このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された遊技では、特定の操作態様が報知された場合に特典を付与することがある一方で、特定の操作態様が報知されない場合には特典を付与することがない。そのため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（特典付与の有無）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

特に、特典を付与するか否かは、特典付与の期待度を規定する遊技情報に応じて決定され、この遊技情報も特定役の当籤時に特定の操作態様が報知された場合に決定されるため、遊技性を更に多様化することができ、遊技の興趣が向上する。

【３５３９】

また、本発明に係る遊技機において、単位遊技毎に所定値を減算するとともに、前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると前記所定値よりも多い特定値を加算することで数値情報を計数する計数手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記遊技情報設定手段は、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じて、前記遊技情報を決定することを特徴とする。

【３５４０】

このような遊技機によれば、特典付与の期待度を規定する遊技情報は、計数手段が計数する数値情報に応じて決定されるが、この数値情報は、単位遊技毎に所定値減算される一方で、特定役が当籤役として決定された遊技において特定の操作態様が報知された場合には、所定値よりも多い特定値が加算される。その結果、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技では、数値情報は増加し、それ以外の遊技では、数値情報は減少する。このような数値情報を用いて特典付与の期待度を規定する遊技情報を決定するため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（遊技情報の決定内容）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

【３５４１】

また、本発明に係る遊技機において、前記遊技情報設定手段は、前記計数手段が計数した前記数値情報が多いほど、特典付与の期待度が高い遊技情報を決定し易く、また、前記遊技情報設定手段は、前記特定役が当籤役として決定され、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知された遊技において、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じて前記遊技情報を決定し、それ以外の遊技では、前記遊技情報を決定しないことを特徴とする。

【３５４２】

このような遊技機によれば、特典付与の期待度を規定する遊技情報は、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技において決定され、それ以外の遊技では決定されない。ここで、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技では、数値情報は増加するため、特典付与の期待度が高い遊技情報が決定され易い。また、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技では、特典を付与するか否かが決定されるため、今回は特典を

付与しないと決定した場合であっても、次回は特典付与の期待度が高い遊技情報が用いられ易いため、次回以降の特典付与の期待度を高めることができる。

【３５４３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７６の遊技機を提供することができる。

【３５４４】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態を有するとともに、前記複数の役として、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記特定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の特定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１０枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１０枚ベル２」）を有し、開始条件を満たすと前記報知状態を開始可能、かつ、終了条件を満たすと前記報知状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知状態において前記特定役が当籤役として決定されると、所定の確率で前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、前記報知状態において、特典付与の期待度が異なる複数の遊技情報（例えば、モード１～モード４）の中から一の遊技情報を決定するとともに、決定した当該遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定された前記報知状態中の遊技において、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じて、特典を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記付与決定手段が特典を付与すると決定すると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３５４５】

このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された遊技では、特定の操作態様が報知された場合に特典を付与することがある一方で、特定の操作態様が報知されない場合には特典を付与することがない。そのため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（特典付与の有無）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

特に、特典を付与するか否かは、特典付与の期待度を規定する遊技情報に応じて決定されるため、遊技性を更に多様化することができ、遊技の興趣が向上する。

【３５４６】

また、本発明に係る遊技機において、前記報知状態の単位遊技毎に所定値を減算するとともに、前記特定役が当籤役として決定された前記報知状態中の遊技において、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると前記所定値よりも多い特定値を加算することで、前記報知状態において数値情報を計数する計数手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記遊技情報設定手段は、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じて、前記遊技情報を決定することを特徴とする。

【３５４７】

このような遊技機によれば、特典付与の期待度を規定する遊技情報は、計数手段が計数する数値情報に応じて決定されるが、この数値情報は、単位遊技毎に所定値減算される一方で、特定役が当籤役として決定された遊技において特定の操作態様が報知された場合には、所定値よりも多い特定値が加算される。その結果、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技では、数値情報は増加し、それ以外の遊技では、数値情報は減少する。このような数値情報を用いて特典付与の期待度を規定する遊技情報を決定するため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（遊技情報の決定内容）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

【３５４８】
また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記報知状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じた確率で、前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。
【３５４９】
このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された場合に報知を行うか否かが、計数手段が計数した数値情報に応じた確率で決定されるため、遊技性を更に多様化することができ、遊技の興趣が向上する。
【３５５０】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７７の遊技機を提供することができる。
【３５５１】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役として、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記特定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の特定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１０枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１０枚ベル２」）と、所定の操作態様で停止操作が行われた場合に所定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記所定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の所定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１５枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１５枚ベル２」）と、を有し、前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能、かつ、前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、特典付与の期待度が異なる複数の遊技情報（例えば、モード１～モード４）の中から一の遊技情報を決定するとともに、決定した当該遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じて、特典を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記付与決定手段が特典を付与すると決定すると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記付与決定手段は、前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると、特典を付与するか否かを決定可能であり、前記所定役が当籤役として決定された遊技において前記報知手段により前記所定の操作態様が報知されても、特典を付与するか否かを決定しないことを特徴とする。
【３５５２】
このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された遊技では、特定の操作態様が報知された場合に特典を付与することがある一方で、特定の操作態様が報知されない場合には特典を付与することがない。そのため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（特典付与の有無）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。
なお、報知対象の役には、特定役以外に所定役も含まれるが、所定役が当籤し、所定の操作態様が報知された遊技では、特典を付与するか否かの決定を行わず、特典が付与されることがない。遊技者にとってみれば、操作態様の報知が行われた場合の一部で特典が付与されることになるため、報知に対して興味を抱いて遊技を行うことになり、興趣が向上する。
【３５５３】
また、本発明に係る遊技機において、単位遊技毎に所定値を減算するとともに、前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記報知手段により前記特定の操作態様が報

知されると、又は、前記所定役が当籤役として決定された遊技において前記報知手段により前記所定の操作態様が報知されると、前記所定値よりも多い特定値を加算することで数値情報を計数する計数手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記遊技情報設定手段は、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じて、前記遊技情報を決定することを特徴とする。

【３５５４】

このような遊技機によれば、特典付与の期待度を規定する遊技情報は、計数手段が計数する数値情報に応じて決定されるが、この数値情報は、単位遊技毎に所定値減算される一方で、特定役や所定役が当籤役として決定された遊技において操作態様が報知された場合には、所定値よりも多い特定値が加算される。その結果、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技、及び、所定役が当籤し、所定の操作態様が報知された遊技では、数値情報は増加し、それ以外の遊技では、数値情報は減少する。このような数値情報を用いて特典付与の期待度を規定する遊技情報を決定するため、同じ役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（遊技情報の決定内容）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

【３５５５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７８の遊技機を提供することができる。

【３５５６】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役として、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に特定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記特定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の特定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１０枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１０枚ベル２」）を有し、前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知されると特定値を加算することで数値情報を計数する計数手段（例えば、主制御回路９１）と、前記計数手段が計数した前記数値情報に応じて、特典を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記付与決定手段が特典を付与すると決定すると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【３５５７】

このような遊技機によれば、特定役が当籤役として決定された遊技では、特定の操作態様が報知された場合に特典を付与することがある一方で、特定の操作態様が報知されない場合には特典を付与することがない。そのため、同じ特定役であっても、状況（報知の有無）によって遊技性（特典付与の有無）が異なり、多様な遊技性を実現することができる。

特に、特典を付与するか否かは、計数手段が計数した数値情報に応じて決定され、この数値情報も特定役の当籤時に特定の操作態様が報知された場合に計数されるため、遊技性を更に多様化することができ、遊技の興趣が向上する。

【３５５８】

また、本発明に係る遊技機において、前記計数手段は、単位遊技毎に前記特定値よりも少ない所定値を減算することで前記数値情報を計数することを特徴とする。

【３５５９】

このような遊技機によれば、特定役が当籤し、特定の操作態様が報知された遊技では、数値情報は増加し、それ以外の遊技では、数値情報は減少する。このような数値情報を用いて特典を付与するか否かを決定するため、同じ特定役であっても、状況によって遊技性

が異なり、多様な遊技性を実現することができる。
【３５６０】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役として、所定の操作態様で停止操作が行われた場合に所定量の遊技価値が付与される結果表示が導出され、当該所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に前記所定量よりも少ない量の遊技価値が付与、又は、何らの遊技価値も付与されない結果表示が導出される複数の所定役（例えば、「Ｆ＿左１ｓｔ＿１５枚ベル１」～「Ｆ＿右１ｓｔ＿１５枚ベル２」）を有し、前記計数手段は、前記所定役が当籤役として決定された遊技において、前記報知手段により前記所定の操作態様が報知された場合にも、前記特定値を加算することで前記数値情報を計数し、前記付与決定手段は、前記特定役が当籤役として決定され、前記報知手段により前記特定の操作態様が報知された遊技において、特典を付与するか否かを決定し、それ以外の遊技では、特典を付与するか否かを決定しないことを特徴とする。
【３５６１】
このような遊技機によれば、報知対象の役には、特定役以外に所定役も含まれるが、所定役が当籤し、所定の操作態様が報知された遊技では、計数手段による数値情報の計数は行われるものの、特典を付与するか否かの決定を行わず、特典が付与されることがない。遊技者にとってみれば、操作態様の報知が行われた場合の一部で特典が付与されることになるため、報知に対して興味を抱いて遊技を行うことになり、興趣が向上する。
【３５６２】
［付記７９～付記８１］
付記７９～付記８１の遊技機は、以下の通りである。
【３５６３】
特開２０１０－０５７７３２号公報に示すように、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。
【３５６４】
このようなＡＴ機能を有する遊技機では、ボーナス役を内部当籤役として持ち越したフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現することがある。このような遊技機では、ボーナス（役物）が作動したボーナス状態は、遊技者にとって不利な遊技状態であり、遊技者は、ボーナスの作動を回避しながら遊技を行うことが一般的である。これにより、ボーナス作動中の出玉率を抑えてボーナス作動中のメダル増加を抑制することで、その分の出玉をＡＴ中に割り振ることができる。
【３５６５】
ところで、上述のようなフラグ間において遊技を行うことを想定した遊技性の遊技機では、停止操作のタイミングによっては、意図せずにボーナス役が入賞しボーナスが作動してしまうことがある。このような場合には、ボーナス状態の後の遊技状態がボーナス役を持ち越していない非フラグ間になってしまうが、フラグ間において遊技を行うことを想定した遊技性であるため、想定しない遊技区間である非フラグ間は直ぐに終了させ、なるべく早く非フラグ間からフラグ間に移行可能（ボーナス役に当籤可能）に設計する必要がある。
【３５６６】
フラグ間に移行させるためには、ボーナス役が内部当籤役として決定される必要があるため、非フラグ間を直ぐに終了させるためには、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率を高くすればよい。しかしながら、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率を高くしてしまうと、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避しなければいけない状況も増えてしまい、遊技者にとって煩わしい。そこで、フラグ間にリプレイ役の当籤確率を高めることで、非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率の部分をリプレイ役で埋め、ボーナス役

の入賞を回避しなければいけない状況を減らす方法（所謂、フラグ間ＲＴ）も考えられるが、リプレイ役の当籤確率を著しく高くしてしまうと遊技が単調になってしまう。そのため、ボーナス役の当籤確率の部分をリプレイ役で埋める方法では、ボーナス役の当籤確率を高くすることについて限界があった。

【３５６７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、フラグ間において報知を行うＡＴ機において、非フラグ間の期間を短縮可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３５６８】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記７９の遊技機を提供することができる。

【３５６９】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、ボーナスが作動しておらず、かつ、ボーナスの作動契機となるボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）を当籤役として持ち越していない非フラグ間状態と、前記ボーナス役を当籤役として持ち越しているフラグ間状態と、ボーナスが作動しているボーナス状態とを有し、前記ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する結果表示が導出されない場合に、当該結果表示が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役に対応する結果表示が導出されると、前記ボーナス状態を開始可能、かつ、当該ボーナス状態において終了条件を満たすと、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態を、前記フラグ間状態において開始可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であり、前記当籤役決定手段は、前記非フラグ間状態において、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、前記ボーナス役と遊技価値の付与に係る小役（例えば、「Ｆ＿３枚役」）とを重複して当籤役として決定可能であり、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記ボーナス役と前記小役とを重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【３５７０】

このような遊技機によれば、非フラグ間状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、ボーナス役と小役とを重複して当籤役として決定可能である。ここで、非フラグ間状態におけるボーナス役と小役との重複当籤役は、フラグ間では小役が当籤役として決定され、小役が入賞するため、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要が無い。そのため、ボーナス役単独しか有していない遊技機に比べて、ボーナス役の当籤確率を高くすることができ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。

特に、ボーナス役単独とボーナス役及び小役の重複当籤とでは、重複当籤の方が当籤する確率が高い。上述したように、重複当籤の場合には、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要がないため、フラグ間におけるボーナス役の入賞回避の煩わしさを軽減しつつ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。

【３５７１】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役と重複して当籤役として決定される前記小役は、対応する結果表示が導出された場合に、当該遊技において用いた遊技価値と同数の遊技価値が付与される役であることを特徴とする。

【３５７２】

このような遊技機によれば、ボーナス役と重複して当籤する小役は、入賞した場合に遊技価値の増減がない役であるため、当籤確率を高くした場合であっても利益のバランスを損ねることがない。そのため、ボーナス役と小役との重複確率を高くすることができ、非

フラグ間状態の期間を短縮することができる。
【３５７３】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記８０の遊技機を提供することができる。
【３５７４】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、ボーナスが作動しておらず、かつ、ボーナスの作動契機となるボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）を当籤役として持ち越していない非フラグ間状態と、前記ボーナス役を当籤役として持ち越しているフラグ間状態と、ボーナスが作動しているボーナス状態とを有し、前記ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する結果表示が導出されない場合に、当該結果表示が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役に対応する結果表示が導出されると、前記ボーナス状態を開始可能、かつ、当該ボーナス状態において終了条件を満たすと、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態を、前記フラグ間状態において開始可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記非フラグ間状態から前記フラグ間状態になると再遊技の作動契機となるリプレイ役が当籤役として決定される確率を高くするＲＴ制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であり、前記当籤役決定手段は、前記非フラグ間状態において、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、前記ボーナス役と遊技価値の付与に係る小役（例えば、「Ｆ＿３枚役」）とを重複して当籤役として決定可能であることを特徴とする。
【３５７５】
このような遊技機によれば、非フラグ間状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、ボーナス役と小役とを重複して当籤役として決定可能である。ここで、非フラグ間状態におけるボーナス役と小役との重複当籤役は、フラグ間では小役が当籤役として決定され、小役が入賞するため、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要が無い。そのため、ボーナス役単独しか有していない遊技機に比べて、ボーナス役の当籤確率を高くすることができ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。
また、本発明に係る遊技機では、フラグ間状態では、リプレイ役が当籤役として決定される確率が高くなるため、ボーナス役が単独で当籤する確率をリプレイ役で埋めることができ、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する頻度を下げることができる。この場合においても、ボーナス役と小役との重複当籤役を有しているため、重複当籤役を有していない場合に比べてリプレイ役で埋める部分を抑えることができ、結果、リプレイ役の当籤確率が著しく高くなってしまうことによる遊技性の低下を抑制することができる。
【３５７６】
また、本発明に係る遊技機において、前記当籤役決定手段は、前記非フラグ間状態において、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記ボーナス役と前記小役とを重複して当籤役として決定することを特徴とする。
【３５７７】
このような遊技機によれば、ボーナス役単独とボーナス役及び小役の重複当籤とでは、重複当籤の方が当籤する確率が高い。上述したように、重複当籤の場合には、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要がないため、フラグ間におけるボーナス役の入賞回避の煩わしさを軽減しつつ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。
【３５７８】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記８

１の遊技機を提供することができる。
【３５７９】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、を備え、決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技状態として、ボーナスが作動しておらず、かつ、ボーナスの作動契機となるボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）を当籤役として持ち越していない非フラグ間状態と、前記ボーナス役を当籤役として持ち越しているフラグ間状態と、ボーナスが作動しているボーナス状態とを有し、前記複数の役として、特典の付与契機となる特定役（例えば、「Ｆ＿レア役」）を有し、前記ボーナス役が当籤役として決定された単位遊技において、当該ボーナス役に対応する結果表示が導出されない場合に、当該結果表示が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９１）と、前記ボーナス役に対応する結果表示が導出されると、前記ボーナス状態を開始可能、かつ、当該ボーナス状態において終了条件を満たすと、当該ボーナス状態を終了可能なボーナス制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態を、前記フラグ間状態において開始可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技価値の収支の期待値が遊技者にとってマイナスな遊技状態であり、前記当籤役決定手段は、前記非フラグ間状態において、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、前記ボーナス役と遊技価値の付与に係る小役（例えば、「Ｆ＿３枚役」）とを重複して当籤役として決定可能であり、前記ボーナス役を単独で当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記ボーナス役と前記小役とを重複して当籤役として決定し、また、前記フラグ間状態及び前記ボーナス状態の双方において前記特定役を当籤役として決定可能であり、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定された場合、前記フラグ間状態及び前記ボーナス状態の双方において特典を付与可能であることを特徴とする。
【３５８０】
このような遊技機によれば、非フラグ間状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定可能であるとともに、ボーナス役と小役とを重複して当籤役として決定可能である。ここで、非フラグ間状態におけるボーナス役と小役との重複当籤役は、フラグ間では小役が当籤役として決定され、小役が入賞するため、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要が無い。そのため、ボーナス役単独しか有していない遊技機に比べて、ボーナス役の当籤確率を高くすることができ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。
特に、ボーナス役単独とボーナス役及び小役の重複当籤とでは、重複当籤の方が当籤する確率が高い。上述したように、重複当籤の場合には、フラグ間においてボーナス役の入賞を回避する必要がないため、フラグ間におけるボーナス役の入賞回避の煩わしさを軽減しつつ、非フラグ間状態の期間を短縮することができる。
また、特典付与の契機となる特定役は、フラグ間状態及びボーナス状態の双方において当籤役として決定可能であり、また、特定役が当籤役として決定された場合に、フラグ間状態及びボーナス状態の双方において特典を付与可能である。その結果、本発明に係る遊技機によれば、フラグ間状態であってもボーナス状態であっても特典付与の期待を持つことができ、遊技価値の収支としては不利なボーナス状態に移行してしまった場合であっても、遊技の興趣を損ねてしまうことを軽減することができる。
【３５８１】
また、本発明に係る遊技機において、前記当籤役決定手段は、前記フラグ間状態よりも前記ボーナス状態の方が高い確率で前記特定役を当籤役として決定可能であり、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定された場合、前記ボーナス状態よりも前記フラグ間状態の方が高い確率で特典を付与可能であることを特徴とする。

【３５８２】
このような遊技機によれば、特定役は、遊技価値の収支としては不利なボーナス状態において高い確率で当籤役として決定されるため、ボーナス状態では、特典付与のチャンスが多く訪れることになり、遊技の興趣が向上する。一方で、ボーナス状態では、特典付与の確率は低くなるため、利益バランスを損ねることない。その結果、チャンスは多いものの個々のチャンスの期待度は低いボーナス状態、チャンスは少ないものの個々のチャンスの期待度が高いフラグ間状態という異なる遊技性の遊技状態を持つことができ、遊技性が多様化する。
【３５８３】
［付記８２］
付記８２の遊技機は、以下の通りである。
【３５８４】
ＡＴ機能を有する遊技機では、ＡＴを実行可能な遊技区間（所謂、有利区間）とＡＴを実行不可能な遊技区間（所謂、非有利区間）とを有し、有利区間を継続可能な期間に上限（リミット）を設ける遊技機も知られている。例えば、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う。
【３５８５】
有利区間のリミット処理を行う遊技機では、実行中のＡＴが突然終了してしまわないように、ＡＴ中に有利区間の継続期間が上限に近づくと、エンディングなどの特別な演出を行うことがある。例えば、特開２０１８－１３８０９９号公報には、有利区間に移行してから１４５０ゲームの時点でＡＴが継続している場合に、エンディング演出を行い、その後、リミット処理を行うタイミングで当該エンディング演出を終了させ、通常演出に切り替える遊技機が開示されている。
【３５８６】
ところで、遊技仕様の複雑化に伴いゲーム数経過による有利区間のリミット条件を満たす前に、エンディング演出を経由できない場合が生じることがあり、このような場合に有利区間の終了により強制的に演出を切り替えてしまうと、遊技者に違和感を与える演出が発生してしまうという問題があった。
【３５８７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利区間の終了時に違和感のない演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３５８８】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の付記８２の遊技機を提供することができる。
【３５８９】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、当該可変表示部で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出し、導出した当該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記報知手段による報知が許容されない非有利区間と、前記報知手段による報知が許容される有利区間とを制御可能な区間制御手段（例えば、主制御回路９１）と、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記演出制御手段により制御された演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記演出制御手段により制御可能な演出には、複数の単位遊技において関連性のある演出が行われる連続演出が含まれ、前記区間制御手段は、前記有利区間において所定の終了条件が成立すると、前記有利区間を終了させて前記非有利区間へと移行させ、前記演出制御手段は、前記有利区間中に前記連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に前記非有利区間へと移行した場合に、前記非有利区間においても当該連続演出を継続して実行させる制御を行うことが可能であることを特徴とする。

【３５９０】
このような遊技機によれば、連続演出の実行中に有利区間が終了してしまった場合であっても、連続演出を継続して実行させることが可能であるため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。
【３５９１】
また、本発明に係る遊技機において、前記所定の終了条件は、前記有利区間が開始してから特定回数の単位遊技が実行された場合に成立する条件であることを特徴とする。
【３５９２】
このような遊技機によれば、ゲーム数リミッタにより有利区間が終了してしまう場合に、連続演出を継続して実行させることが可能であるため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。
【３５９３】
明に係る遊技機において、通常遊技（例えば、非ＡＴ）とは異なる特定遊技（例えば、ＡＴ）への移行権利を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記権利付与手段により前記移行権利が付与する旨が決定された場合に、前記特定遊技へ移行するよりも前の所定期間の単位遊技を前兆遊技として制御可能な前兆制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、演出制御手段は、前記前兆遊技では、前記特定遊技に移行可能である旨を報知するように前記連続演出を制御可能であることを特徴とする。
【３５９４】
このような遊技機によれば、特定遊技への移行権利が付与された場合の前兆遊技では、連続演出により特定遊技に移行可能である旨が報知されるため、遊技者は、実行される演出に関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。
【３５９５】
また、本発明に係る遊技機において、前記区間制御手段は、前記前兆遊技において、前記有利区間が開始してから特定回数の単位遊技が実行されたことを契機として前記所定の終了条件が成立した場合、前記有利区間を終了させて前記非有利区間へ移行させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記有利区間の前記前兆遊技において前記連続演出が開始され、当該連続演出が終了するよりも前に前記非有利区間へと移行した場合に、前記非有利区間においても当該連続演出を継続して実行可能であることを特徴とする。
【３５９６】
このような遊技機によれば、前兆遊技の連続演出実行中に有利区間が終了した場合であっても、連続演出を継続して実行させることが可能であるため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。
【３５９７】
また、本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記有利区間の前記前兆遊技において開始された前記連続演出を前記非有利区間においても継続して実行する場合、当該連続演出において前記特定遊技に移行可能である旨を報知することを抑制することを特徴とする。
【３５９８】
このような遊技機によれば、前兆遊技では、連続演出により特定遊技に移行可能である旨が報知されるが、連続演出中に有利区間が終了した場合には、連続演出において前記特定遊技に移行可能である旨の報知を行わないように制御する。そのため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。
【３５９９】
また、本発明に係る遊技機において、複数の単位遊技に亘るシナリオ期間についての演出決定に用いられる演出シナリオとして、シナリオ期間が終了するまでの間に通常遊技とは異なる特定遊技に移行可能である旨が報知される当たり演出シナリオと、シナリオ期間が終了するまでの間に前記特定遊技に移行可能である旨が報知されないハズレ演出シナリオと、を含む複数の演出シナリオを有し、前記演出制御手段は、複数の演出シナリオの中から一の演出シナリオを決定可能であるとともに、決定した前記一の演出シナリオに応じ

て、当該演出シナリオに対応するシナリオ期間の演出を制御可能であり、また、前記演出制御手段は、前記当たり演出シナリオに基づいて演出が決定されるシナリオ期間において、前記区間制御手段により前記有利区間から前記非有利区間に移行した場合は、当該当たり演出シナリオと演出的に関連性のある演出を決定し得るハズレ演出シナリオを新たな演出シナリオとして決定する更新決定が可能であることを特徴とする。

【３６００】

このような遊技機によれば、当たり演出シナリオに基づいて演出が決定されるシナリオ期間において有利区間から非有利区間に移行した場合は、決定されている当たり演出シナリオが、演出的に関連性のある演出を決定し得るハズレ演出シナリオに更新される。そのため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。

【３６０１】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出制御手段は、前記更新決定として前記ハズレ演出シナリオを決定する際に、当該更新決定の前に決定されていた前記当り演出シナリオに応じたシナリオ期間の残り単位遊技数よりも短い単位遊技数の前記ハズレ演出シナリオを決定可能であることを特徴とする。

【３６０２】

このような遊技機によれば、当たり演出シナリオをハズレ演出シナリオに更新する場合、当り演出シナリオに応じたシナリオ期間の残り単位遊技数よりも短い単位遊技数のハズレ演出シナリオに更新する。これにより、演出シナリオを更新した場合にシナリオ期間が延びてしまうことがないため、遊技者に対して違和感を与えることがない。

【３６０３】

また、本発明に係る遊技機において、複数の単位遊技に亘るシナリオ期間についての演出決定に用いられる演出シナリオとして複数の演出シナリオを有し、前記演出制御手段は、複数の演出シナリオの中から一の演出シナリオを決定可能であるとともに、決定した前記一の演出シナリオに応じて、当該演出シナリオに対応するシナリオ期間の演出を制御可能であり、また、前記演出制御手段は、前記演出シナリオに基づいて前記連続演出が実行されているときに、前記区間制御手段により前記有利区間から前記非有利区間に移行した場合は、前記非有利区間においても当該連続演出を継続して実行させる制御を行うことが可能であり、また、前記演出シナリオに基づいて前記連続演出が実行されていないときに、前記区間制御手段により前記有利区間から前記非有利区間に移行した場合は、当該演出シナリオを終了させることを特徴とする。

【３６０４】

このような遊技機によれば、演出シナリオに応じたシナリオ期間中に有利区間から非有利区間に移行すると、演出シナリオに基づいて連続演出が実行されている場合には非有利区間においても連続演出を継続する一方で、連続演出が実行されてない場合には非有利区間への移行に合わせて演出シナリオを終了させる。そのため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。

【３６０５】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出シナリオに基づいて決定可能な演出として、１の単位遊技で完結する１ゲーム演出を備え、前記演出制御手段は、前記演出シナリオにより前記１ゲーム演出が実行された単位遊技において、前記区間制御手段により前記有利区間から前記非有利区間に移行した場合は、当該演出シナリオを終了させることを特徴とする。

【３６０６】

このような遊技機によれば、１の単位遊技で完結する１ゲーム演出が実行された単位遊技において、有利区間から非有利区間に移行すると、非有利区間への移行に合わせて演出シナリオを終了させる。そのため、有利区間の終了時に遊技者に対して違和感を与えることのない演出制御が可能である。

【３６０７】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利区間における遊技状態として、単位遊技あたりの遊技価値の期待値がマイナスである通常有利状態（例えば、通常有利）を含み、前記区間制御手段は、前記通常有利状態において遊技者が推奨態様で遊技を進行させた場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されるよりも前に通常遊技とは異なる特定遊技に移行する一方で、前記通常有利状態において遊技者が非推奨態様で進行させた遊技が含まれる場合は、前記有利区間が開始されてから特定回数の単位遊技が実行されても前記特定遊技に移行しないことがあり、前記演出制御手段は、前記特定遊技の終了に伴い前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が終了演出を実行するように制御する一方で、前記通常有利状態において、前記有利区間が開始されてから実行された単位遊技の回数が特定回数に到達することを契機として前記有利区間が終了する場合は、前記演出実行手段が前記終了演出を実行しないように制御することを特徴とする。

【３６０８】

このような遊技機によれば、有利区間は特定回数の単位遊技が行われると終了するが、推奨態様で遊技が行われている限り、特定回数の単位遊技が行われるまでに特定遊技に移行する一方で、非推奨態様で行われた遊技が含まれる場合は、特定回数の単位遊技が行われても特定遊技に移行しないことがある。そして、特定遊技の終了に伴い有利区間が終了する場合は、終了演出を実行する一方で、通常有利状態のまま有利区間が終了してしまう場合（非推奨態様）には、終了演出を実行しない。そのため、特定遊技に移行していない場合にまで終了演出を行うことがなく、不要な演出により遊技者に不快感を与えてしまうことがない。

【３６０９】

また、本発明に係る遊技機において、前記通常有利状態において前記推奨態様で遊技が行われた単位遊技を計数可能な第１カウンタ（例えば、通常遊技数カウンタ）と、前記有利区間である場合は前記推奨態様で遊技が行われたか否かに関係なく、当該有利区間において行われた単位遊技の回数を計数可能な第２カウンタ（例えば、有利区間カウンタ）と、を更に備え、前記区間制御手段は、前記第２カウンタが特定値となったときに前記有利区間を終了させて前記非有利区間へと移行させ、前記第１カウンタの値が特定の条件を充足した場合に通常遊技とは異なる特定遊技への移行権利を付与可能であることを特徴とする。

【３６１０】

このような遊技機によれば、第１カウンタ及び第２カウンタを用いて単位遊技の回数を計数する。そのため、推奨態様の単位遊技の回数による特定遊技の移行権利の付与と、推奨態様であるか非推奨態様であるかに関係ない単位遊技の回数による有利区間の終了（リミット）を適切に管理することができる。

【３６１１】

［第１１実施形態］

続いて、図４０６～図５０９を参照して、第１１実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記各種実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下では、第１１実施形態のパチスロ機１の特徴を説明するために必要な構成についてのみ説明し、その他の構成についての説明を省略する。さらに、以下に示す第１１実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記各種実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記各種実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第１１実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【３６１２】

また、本実施形態のパチスロ機１では、後述のビッグボーナス作動中状態を除く全ての遊技状態（後述のメイン遊技状態及び出玉遊技状態）において、遊技価値のベット数を「３」（３枚掛け）又は「２」（２枚掛け）として遊技することができる。なお、ビッグボーナス作動中状態では、遊技価値のベット数を「３」（３枚掛け）とした場合にのみ遊技することができる。また、有効ラインは、クロスアップライン（下段領域－中段領域－上

段領域）の１本とする。なお、本実施形態でいう、「遊技価値」には、メダル等の遊技媒体だけでなく、所謂、メダルレス遊技機において電磁的に管理される遊技媒体データ（電子データ）も含まれる。

【３６１３】

〔主制御回路で管理する各種メイン遊技状態〕

まず、本実施形態のパチスロ機１において、メインＣＰＵ３１（主制御基板７１）により管理される、ＲＴ状態及びボーナスゲームに係るメイン遊技状態について説明する。

【３６１４】

本実施形態のパチスロ機１では、ＲＴ状態として、再遊技（リプレイ）の当籤確率が互いに異なる、「ＲＴ０状態」及び「ＲＴ１状態」と称する２種類のＲＴ状態が設けられる。また、本実施形態では、後述の内部当籤役抽籤テーブル（後述の図４１５～図４２０参照）に示すように、遊技媒体のベット数が「３」である場合（３枚掛け時）には、再遊技（リプレイ）の当籤確率は、ＲＴ０及びＲＴ１状態において、ほぼ同じ確率になるが、遊技媒体のベット数が「２」である場合（２枚掛け時）には、ＲＴ１状態におけるリプレイの当籤確率の方が、ＲＴ０状態のそれより高くなる。

【３６１５】

また、本実施形態では、ボーナスゲームの種類として、第１種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（リアルＲＢ）の役物連続作動装置であるビッグボーナス（リアルＢＢ）が設けられる。なお、ビックボーナスとしては、３枚掛け時にのみ内部当籤及び入賞（成立）するビッグボーナス（以下、「３枚ＢＢ」という）と、２枚掛け時にのみ内部当籤及び入賞（成立）するビッグボーナス（以下、「２枚ＢＢ」という）と、が設けられる。

【３６１６】

２枚ＢＢは、２枚ＢＢに係る図柄組合せ（後述の図４１４中の「Ｃ＿２枚ＢＢ」：「赤７」－「リプレイＢ」－「チェリー」）の表示を契機として開始され（作動し）、「１」（規定数）を超える数の遊技価値の払い出しが行われた場合に終了する。一方、３枚ＢＢは、３枚ＢＢに係る図柄組合せ（後述の図４１４中の「Ｃ＿３枚ＢＢ」：「チェリー」－「リプレイＢ」－「スイカ」）の表示を契機として開始され（作動し）、「１３７」（規定数）を超える数の遊技価値の払い出しが行われた場合に終了する。

【３６１７】

なお、本実施形態においてもビッグボーナス作動中の遊技状態、及び、ＲＴ状態の管理（作動の有無）は、これらの遊技状態毎に設けられた遊技状態フラグのオン／オフ状態に基づいてメインＣＰＵ３１（主制御基板７１）により管理される。また、本実施形態においても、ビッグボーナス（リアルＢＢ）に係る内部当籤役が当籤してから入賞するまでの状態、すなわち、ビッグボーナスのフラグ間状態と呼ばれる状態もメインＣＰＵ３１（主制御基板７１）により管理される。すなわち、本実施形態では、２枚ＢＢフラグ間状態及び３枚ＢＢフラグ間状態もメインＣＰＵ３１（主制御基板７１）により管理される。

【３６１８】

〔メイン遊技状態の遷移フロー〕

次に、図４０６を参照しながら、本実施形態のパチスロ機１において、メインＣＰＵ３１（主制御基板７１）により制御されるＲＴ遊技及びビッグボーナス（リアルＢＢ）間の遷移フローについて説明する。

【３６１９】

ＲＴ０状態は、ビッグボーナスの作動終了時、又は、パチスロ機１の初期状態時に設定されるＲＴ状態である。そして、ＲＴ０状態において、２枚掛け遊技が行われ、２枚ＢＢが内部当籤（成立）すると、メイン遊技状態は、図４０６に示すように、２枚ＢＢフラグ間状態に移行するとともに、ＲＴ状態もＲＴ１状態に移行する。また、ＲＴ０状態において、３枚掛け遊技が行われ、３枚ＢＢが内部当籤（成立）すると、メイン遊技状態は、３枚ＢＢフラグ間状態（不図示）に移行する。なお、３枚ＢＢフラグ間状態のＲＴ状態はＲＴ０状態である。

【３６２０】

２枚ＢＢ役は２枚掛け遊技で入賞可能であり、３枚掛け遊技では入賞しないので、２枚ＢＢフラグ間状態において、３枚掛け遊技が行われている限り、２枚ＢＢフラグ間状態が維持される。なお、遊技者が実際に行う後述の各種出玉状態（後述の図４４１参照）での遊技は、この２枚ＢＢフラグ間状態で行われる。そして、２枚ＢＢフラグ間状態において、２枚掛け遊技が行われ、２枚ＢＢ役が入賞すると、メイン遊技状態は、図４０６に示すように、２枚ＢＢの作動中状態（ビッグボーナス作動中状態）に移行する。

【３６２１】

一方、３枚ＢＢ役は３枚掛け遊技で入賞可能であり、２枚掛け遊技では入賞しないので、３枚ＢＢフラグ間状態において、２枚掛け遊技が行われている限り、３枚ＢＢフラグ間状態が維持される。そして、３枚ＢＢフラグ間状態において、３枚掛け遊技が行われ、３枚ＢＢ役が入賞すると、メイン遊技状態は、図４０６に示すように、３枚ＢＢの作動中状態（ビッグボーナス作動中状態）に移行する。

【３６２２】

ビッグボーナス作動中状態（２枚ＢＢ又は３枚ＢＢの作動中状態）において、遊技価値の払出数が規定数を超えるとビッグボーナスのゲームが終了し、メイン遊技状態は、図４０６に示すように、ＲＴ０状態に移行する。具体的には、２枚ＢＢの作動中状態において、遊技価値の払出数が「１」を超えると２枚ＢＢの作動が終了してメイン遊技状態はＲＴ０状態に移行し、３枚ＢＢの作動中状態において遊技価値の払出数が「１３７」を超えると３枚ＢＢの作動が終了してメイン遊技状態はＲＴ０状態に移行する。

【３６２３】

なお、ビッグボーナス作動中状態では、当籤した内部当籤役に係る図柄組合せのうち最も遊技価値の払出数が大きいもの（後述の略称「Ｆ＿共通１枚」当籤時の１枚役、略称「Ｆ＿共通全役」当籤時の７枚役）が入賞すると仮定した場合においても、単位遊技当たりの遊技価値の払出期待値がビッグボーナス作動中状態のベット数である「３」を下回るようになっている。すなわち、ビッグボーナス作動中状態は遊技の進行に伴い遊技価値が減少する期間として機能する。これは、ビッグボーナスが非作動の状態で小役の係数（抽籤値）を高めてＡＴ状態での遊技価値の純増数を増やす分、ビッグボーナス作動中状態を遊技価値の減る期間として、型式試験での出玉率を適切に抑制するための仕様であり、遊技店では２枚ＢＢの持ち越し状態（２枚ＢＢフラグ間状態）で３枚掛け遊技が行われるため、遊技者がビッグボーナス作動中状態の遊技を行うことは基本的にはない。また、本実施形態では、ビッグボーナス作動中状態では、ビッグボーナスの種別（２枚ＢＢ又は３枚ＢＢ）に関係なく、共通のビッグボーナス作動時用の内部当籤役抽籤テーブル（後述の図４２１）を参照して内部当籤役を決定しており、役抽籤に必要なデータの節約を図っている。

【３６２４】

〔図柄配置テーブル〕

次に、図４０７を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コードという）との対応関係を規定する。

【３６２５】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、リール表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」として規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図４０７中の図柄位置「１９」から図柄位置「１」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「１９」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「１９」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓４の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。

【３６２６】

本実施形態では、図柄として、「赤７」、「白７」、「黒ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ」、「ベル」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「チェリー」、「スイカ」及び「ブランク」の１０種類の図柄を用いる。

【３６２７】

また、本実施形態では、図４０７中の図柄コード表に示すように、図柄「赤７」（図柄コード１）には、データとして「００００００００１」が割り当てられ、図柄「白７」（図柄コード２）には、データとして「００００００１０」が割り当てられている。図柄「黒ＢＡＲ」（図柄コード３）には、データとして「００００００１１」が割り当てられ、図柄「白ＢＡＲ」（図柄コード４）には、データとして「０００００１００」が割り当てられている。

【３６２８】

図柄「ベル」（図柄コード５）には、データとして「０００００１０１」が割り当てられ、図柄「リプレイＡ」（図柄コード６）には、データとして「０００００１１０」が割り当てられている。図柄「リプレイＢ」（図柄コード７）には、データとして「００００１１１」が割り当てられ、図柄「チェリー」（図柄コード８）には、データとして「０００１０００」が割り当てられている。また、図柄「スイカ」（図柄コード９）には、データとして「０００１００１」が割り当てられ、図柄「ブランク」（図柄コード１０）には、データとして「０００１０１０」が割り当てられている。

【３６２９】

〔図柄組合せテーブル〕

次に、図４０８～図４１４を参照して、図柄組合せテーブル（その１～その７）について説明する。なお、ここでは、図柄組合せテーブルの構成をより明確にするため（見やすくするため）、図柄組合せテーブルを図４０８～図４１４の７つのテーブルに分割して示すが、実際には、図４０８～図４１４の７つのテーブルは１つのテーブルとして構成される。

【３６３０】

図柄組合せテーブルは、特典（ボーナス、小役、リプレイ）の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、それに対応する表示役コードの内容（格納領域、データ）及び遊技価値の払出数との対応関係を規定する。

【３６３１】

本実施形態では、有効ライン（クロスアップライン）に沿って、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにより表示される図柄組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄組合せと一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、遊技価値（メダル等）の払い出し、リプレイ（再遊技）の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」の図柄組合せを規定してもよい。

【３６３２】

図柄組合せテーブル中の表示役コード欄に記載の各種データは、有効ラインに沿って表示された図柄組合せを識別するためのデータである。この表示役コード欄の「データ」は、１バイトのデータで表され、該データ中の各ビットに対して固有の図柄組合せ（表示役の内容）が割り当てられている。また、表示役コード欄の「格納領域」のデータは、対応する図柄組合せのデータが格納される図柄コード格納領域（不図示）を指定するためのデータである。なお、本実施形態では、３７個の図柄コード格納領域を設ける。そして、１バイトのデータパターン（ビットパターン）が同じであり、かつ、内容の異なる表示役は、「格納領域」の違いにより別の表示役として管理される。

【３６３３】

図柄組合せテーブル中の払出数欄のベット数「２」（図中の「２Ｂ」）及び「３」（図中の「３Ｂ」）に記載の数値は、遊技者に対して払い出す遊技価値の数（メダルの払出枚数等）を表す。なお、本実施形態では、図４０８～図４１４に示すように、各表示役（コンビネーション）に対する遊技価値の払出数は、ベット数（「２」又は「３」）に関係なく、同じとする。

【３６３４】

本実施形態において、例えば、「リプレイ」に係る表示役が決定された場合（図４０８中のコンビネーション「Ｃ＿チャンリプＤ２＿１４」～図４１１中のコンビネーション「Ｃ＿Ｔリプ８」に係る図柄組合せのいずれかが有効ライン上に停止表示された場合）には、リプレイが作動する。

【３６３５】

本実施形態において、例えば、「１枚役」（小役）に係る表示役が決定された場合（図４１１中のコンビネーション「Ｃ＿１枚役Ｅ１＿０１」～図４１２中の「Ｃ＿１枚役Ｂ１＿０８」に係る図柄組合せのいずれかが有効ライン上に停止表示された場合）には、遊技価値数「１」の遊技価値の払い出しが行われる。本実施形態において、例えば、「Ｃベル」、「ＣＤベル」及び「ＣＵベル」（小役）に係る表示役が決定された場合（図４１２中のコンビネーション「Ｃ＿Ｃベル＿０２」～「Ｃ＿ＣＵベル」、図４１３中のコンビネーション「Ｃ＿Ｃベル＿０１」に係る図柄組合せのいずれかが有効ライン上に停止表示された場合）には、遊技価値数「７」の遊技価値の払い出しが行われる。

【３６３６】

また、本実施形態において、例えば、「Ｔベル」、「Ｂベル」、「白Ｆベル」、「ＳＰベル」、「ＣＤスイカ」、「ＣＵスイカ」、「共通チェリー」、「強チェリー」及び「弱チェリー」（小役）に係る表示役が決定された場合（図４１３中のコンビネーション「Ｃ＿Ｔベル＿０４」～「Ｃ＿白Ｆベル４」、「Ｃ＿共通チェリー＿０７」～「Ｃ＿弱チェリーＢ＿０８」、図４１４中のコンビネーション「Ｃ＿ＳＰベルＡ＿０１」～「Ｃ＿弱チェリーＡ＿０２」に係る図柄組合せのいずれかが有効ライン上に停止表示された場合）には、遊技価値数「３」の遊技価値の払い出しが行われる。

【３６３７】

さらに、例えば、ビッグボーナス（リアルＢＢ）に係る表示役が決定された場合（図４１４中のコンビネーション「Ｃ＿３枚ＢＢ」及び「Ｃ＿２枚ＢＢ」に係る図柄組合せのいずれかが有効ライン上に停止表示された場合）には、ボーナスゲーム（ビッグボーナス）が作動する。

【３６３８】

〔内部当籤役決定テーブル〕

次に、図４１５～図４２１を参照して、内部抽籤処理（役決定手段）で用いられる各種内部当籤役抽籤テーブルについて説明する。図４１５は、メイン遊技状態がＲＴ０状態であり且つベット数が「２」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）の構成を示す図である。図４１６は、メイン遊技状態がＲＴ０状態であり且つベット数が「３」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）の構成を示す図である。図４１７は、メイン遊技状態がＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「２」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）の構成を示す図である。図４１８は、メイン遊技状態がＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「３」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：３ベット時）の構成を示す図である。図４１９は、メイン遊技状態がＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「２」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）の構成を示す図である。図４２０は、メイン遊技状態がＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「３」である場合に参照される内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）の構成を示す図である。また、図４２１は、メイン遊技状態がビッグボーナス作動中である場合に参照される

内部当籤役抽籤テーブル（ビッグボーナス）の構成を示す図である。

【３６３９】

各内部当籤役抽籤テーブルは、対応するメイン遊技状態において設けられた当籤番号（図中の「Ｎｏ．」）と、各当籤番号に対応する当籤役略称と、各当籤番号が決定されるときの抽籤値との対応関係を、設定毎（設定１～６）に規定する。また、各内部当籤役抽籤テーブルでの抽籤分母は、「６５５３６」である。

【３６４０】

本実施形態では、図４１５～図４２１に示すように、各内部当籤役抽籤テーブルでは、各当籤番号（当籤役）に割り振られた抽籤値は、設定に関係なく、同じであるが、本発明はこれに限定されない。各当籤番号（当籤役）に割り振られた抽籤値を、設定に応じて変化させてもよい。

【３６４１】

なお、本実施形態においても、設定１～６は、遊技店側でボーナスや小役等の内部当籤の期待値を調整するために設けられており、例えば、リセットスイッチ（不図示）及び設定用鍵型スイッチを用いて変更される。また、本実施形態における内部当籤役抽籤テーブルを用いた内部抽籤処理は、上記実施形態と同様にして行われる。

【３６４２】

（１）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）

内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）では、図４１５に示すように、はずれに係る当籤役（当籤番号「１」：略称「はずれ」）、２種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿リプＡ」、「３」：略称「Ｆ＿リプＢ」）、３種類の小役に係る当籤役（当籤番号「４」：略称「Ｆ＿スイカ」、「５」：略称「Ｆ＿共通１枚」、「６」：略称「Ｆ＿共通全役」）、及び、１種類のビッグボーナス（リアルＢＢ）に係る当籤役（当籤番号「７」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ」）に対して抽籤値が規定されている。

【３６４３】

なお、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）では、全ての当籤役に対して「０」より大きな抽籤値が規定され、全ての当籤役に当籤可能である。また、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：２ベット時）では、当籤役として「Ｆ＿２枚ＢＢ」が規定されているが、「Ｆ＿３枚ＢＢ」は規定されていない。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ０状態であり且つベット数が「２」である場合には、ビッグボーナスとして「２枚ＢＢ」は当籤可能であるが、「３枚ＢＢ」は当籤しない。

【３６４４】

（２）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）

内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）では、図４１６に示すように、はずれに係る当籤役（当籤番号「１」：略称「はずれ」）、１０種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿リプＡ」～「１１」：略称「Ｆ＿Ｗ白ＣＤリプ」）、１７種類の小役に係る当籤役（当籤番号「１２」：略称「Ｆ＿１２３ベル１」～「２８」：略称「Ｆ＿強チェリー」）、及び、１種類のビッグボーナス（リアルＢＢ）に係る当籤役（当籤番号「２９」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ」）に対して抽籤値が規定されている。なお、小役としては、当籤番号「１２」（略称「Ｆ＿１２３ベル１」）～「２３」（略称「Ｆ＿３２１ベル２」）、当籤番号「２４」（略称「Ｆ＿共通ベル」）及び当籤番号「２５」（略称「Ｆ＿強ベル」）のベル役、当籤番号「２６」（略称「Ｆ＿スイカ」）のスイカ役、並びに、当籤番号「２７」（略称「Ｆ＿弱チェリー」）及び「２８」（略称「Ｆ＿強チェリー」）のチェリー役が含まれる。

【３６４５】

なお、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）では、全ての当籤役に対して「０」より大きな抽籤値が規定され、全ての当籤役に当籤可能である。また、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）では、当籤役として「Ｆ＿３枚ＢＢ」が規定されているが、「Ｆ＿２枚ＢＢ」は規定されていない。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ０状態であり且つベット数が「３」である場合には、ビッグボーナスとして「３枚ＢＢ」は当

籤可能であるが、「２枚ＢＢ」は当籤しない。
【３６４６】
（３）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）
内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、すでに内部当籤している「Ｆ＿３枚ＢＢ」と重複当籤する役に対して抽籤値が規定されている。重複当籤役については、テーブル内において「Ｆ＿３枚ＢＢ＋（重複当籤役）」という形態で表記している（図４１７参照）。なお、ＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態以外のＢＢフラグ間状態で参照される内部当籤役抽籤テーブルにおいても、同様の表記で当籤役を規定する。
【３６４７】
ＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態では、「はずれ」のみが当籤することはないので、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、図４１７に示すように、当籤番号「１」（略称「はずれ」）には、抽籤値「０」が規定され、当籤番号「１」は当籤しない。その代わりに、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、重複当籤無し時（実質、「はずれ」時）の当籤番号として「７」（略称「Ｆ＿３枚ＢＢ」）が別途規定されている。
【３６４８】
内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、２種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＡ」、「３」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＢ」）、３種類の小役に係る当籤役（当籤番号「４」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿スイカ」、「５」：「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿共通１枚」、「６」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿共通全役」）、及び、実質、「はずれ」に対応する当籤役（当籤番号「７」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ」）に対して抽籤値が規定されている。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「２」である場合には、当籤番号「１」以外の当籤番号の当籤役に当籤可能である。
【３６４９】
（４）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：３ベット時）
内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：３ベット時）では、すでに内部当籤している「Ｆ＿３枚ＢＢ」と重複当籤する役に対して抽籤値が規定されている。
【３６５０】
内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中３枚ＢＢフラグ間：３ベット時）では、図４１８に示すように、１０種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＡ」～「１１」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿Ｗ白ＣＤリプ」）、１７種類の小役に係る当籤役（当籤番号「１２」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿１２３ベル１」～「２８」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ＋Ｆ＿強チェリー」）、及び、実質、「はずれ」に対応する当籤役（当籤番号「２９」：略称「Ｆ＿３枚ＢＢ」）に対して抽籤値が規定されている。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ０状態中の３枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「３」である場合には、当籤番号「１」以外の当籤番号の当籤役に当籤可能である。なお、小役として重複当籤するベル役、スイカ役及びチェリー役の種別は、図４１６の内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）でのそれと同様である。
【３６５１】
（５）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）
内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、すでに内部当籤している「Ｆ＿２枚ＢＢ」と重複当籤する役に対して抽籤値が規定されている。
【３６５２】
ＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態では、「はずれ」のみが当籤することはないので、内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、図４１９に示すように、当籤番号「１」（略称「はずれ」）には、抽籤値「０」が規定され、当籤番号「１」は当籤しない。また、本実施形態では、ＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態では、実質、「はずれ」に対応する役に当籤しない構成（重複当籤無しが発生しない構成）

となっている。すなわち、ＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態では、リプレイ役又は小役に必ず当籤する構成になっている。

【３６５３】

内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：２ベット時）では、２種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＡ」、「３」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＢ」）、３種類の小役に係る当籤役（当籤番号「４」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿スイカ」、及び、「５」：「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿共通１枚」、「６」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿共通全役」）に対して「０」より大きな抽籤値が規定されている。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「２」である場合には、当籤番号「１」以外の当籤番号の当籤役に当籤可能である。

【３６５４】

（６）内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）

内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）では、すでに内部当籤している「Ｆ＿２枚ＢＢ」と重複当籤する役に対して抽籤値が規定されている。

【３６５５】

内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）では、図４２０に示すように、１０種類のリプレイ役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿リプＡ」～「１１」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿Ｗ白ＣＤリプ」）、１７種類の小役に係る当籤役（当籤番号「１２」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿１２３ベル１」～「２８」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ＋Ｆ＿強チェリー」）、及び、実質、「はずれ」に対応する当籤役（当籤番号「２９」：略称「Ｆ＿２枚ＢＢ」）に対して抽籤値が規定されている。すなわち、メイン遊技状態がＲＴ１状態中の２枚ＢＢフラグ間状態であり且つベット数が「３」である場合には、当籤番号「１」以外の当籤番号の当籤役に当籤可能である。なお、小役として重複当籤するベル役、スイカ役及びチェリー役の種別は、図４１６の内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ０中：３ベット時）でのそれと同様である。

【３６５６】

（７）内部当籤役抽籤テーブル（ビッグボーナス）

内部当籤役抽籤テーブル（ビッグボーナス）では、図４２１に示すように、はずれに係る当籤役（当籤番号「１」：略称「はずれ」）、及び、２種類の小役に係る当籤役（当籤番号「２」：略称「Ｆ＿共通１枚」、「３」：略称「Ｆ＿共通全役」）に対して抽籤値が規定されている。なお、内部当籤役抽籤テーブル（ビッグボーナス）では、全ての当籤役に対して「０」より大きな抽籤値が規定されている。すなわち、メイン遊技状態がビッグボーナス作動中である場合には、全ての当籤役に当籤可能である。

【３６５７】

〔内部当籤役と図柄組合せ（入賞役）との対応表〕

次に、図４２２～図４２７を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図４２２～図４２７は、当籤フラグ別コンビネーションの一覧表であり、各種内部当籤役（当籤フラグ）と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン（クロスアップライン）上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。

【３６５８】

各図柄組合せ決定テーブル中のコンビネーション名称欄に記載の各種データは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに跨って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。また、各図柄組合せ決定テーブル中に記載の黒丸印は、決定された内部当籤役（当籤フラグ）において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。

【３６５９】

例えば、内部当籤役「Ｆ＿リプＡ」が決定された場合には、図４２４及び図４２５に示

すように、コンビネーション名称「Ｃ＿Ｔリプ１」～「Ｃ＿Ｔリプ１６」及び「Ｃ＿Ｃリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＤリプ４」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。例えば、内部当籤役「Ｆ＿共通ベル」が決定された場合には、図４２２に示すように、コンビネーション名称「Ｃ＿Ｔベル＿０１」～「Ｃ＿白Ｆベル４」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。例えば、内部当籤役「Ｆ＿１２３ベル」が決定された場合には、図４２３に示すように、コンビネーション名称「Ｃ＿ＣＤベル＿０１」～「Ｃ＿ＣＤベル＿０４」、「Ｃ＿１枚Ｂ１＿０１」～「Ｃ＿１枚Ｂ１＿０８」及び「Ｃ＿１枚Ａ１＿０１」～「Ｃ＿１枚Ａ１＿０４」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。また、例えば、内部当籤役「Ｆ＿弱チェリー」が決定された場合には、図４２２に示すように、コンビネーション名称「Ｃ＿弱チェリーＡ＿０１」～「Ｃ＿弱チェリーＢ＿０８」及び「Ｃ＿共通チェリー＿０１」～「Ｃ＿共通チェリー＿０８」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。

【３６６０】

なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図４２２～図４２７に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。

【３６６１】

本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図４２２～図４２７に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。また、図４２２～図４２７に示す図柄組合せ決定テーブルでは、決定された内部当籤役に対して表示される可能性のある全ての図柄組合せを列挙しているが、図柄組合せ決定テーブル中において、黒丸印が付された図柄組合せであっても、表示されないことがある。

【３６６２】

すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、停止表示可能な図柄組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き込む図柄）を異ならせる機能を有し、優先して引き込む図柄の関係上、黒丸印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。内部当籤役（当籤フラグ）の種別と実際に表示される図柄組合せとの対応関係については、後述の図４２８を参照して説明する。

【３６６３】

〔内部当籤役とストップボタンの押し順と表示される図柄組合せとの対応関係〕

次に、図４２８を参照して、決定された内部当籤役と表示される図柄組合せ（入賞役）とストップボタンの押し順との対応関係（押し順毎の停止制御の概要）を説明する。図４２８は、２枚ＢＢフラグ間状態（ＲＴ１状態）において、単位遊技当たりの遊技価値（メダル）のベット数（投入数）が「３」である場合の内部当籤役と入賞役と押し順との対応関係を示す表である。なお、ここでは、説明の便宜上、遊技価値のベット数が「２」である場合の内部当籤役と入賞役と押し順との対応関係についての説明は省略する。

【３６６４】

なお、各対応表に記載の「１→２→３」は、ストップボタンの押し順が「左→中→右」の順である場合に対応し、「１→３→２」は、ストップボタンの押し順が「左→右→中」の順である場合に対応する。「２→１→３」は、ストップボタンの押し順が「中→左→右」の順である場合に対応し、「２→３→１」は、ストップボタンの押し順が「中→右→左」の順である場合に対応する。また、「３→１→２」は、ストップボタンの押し順が「右→左→中」の順である場合に対応し、「３→２→１」は、ストップボタンの押し順が「右→中→左」の順である場合に対応する。

【３６６５】

内部当籤役が「Ｆ＿リプＡ」～「Ｆ＿ＦチャンリプＢ」、「Ｆ＿白Ｆリプ」（当籤番号「１」～「４」、「６」）であるときには、図４２８に示すように、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応する停止表示可能なリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示される。

【３６６６】

なお、図４２８中では、内部当籤役が「Ｆ＿白Ｆリプ」（当籤番号「６」）であるときの押し順「３→１→２」及び「３→２→１」では、「白フェイクで使用」と記載されている。また、「はずれ」時の押し順「３→１→２」及び「３→２→１」、並びに、内部当籤役が「Ｆ＿共通ベル」（当籤番号「２３」）であるときの押し順「３→１→２」及び「３→２→１」においても、「白フェイクで使用」と記載されている。「白フェイクで使用」の意味は、次の通りである。

【３６６７】

本実施形態のパチスロ機１では、後述の通常中ＣＺ状態、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態等の出玉状態の遊技において、「はずれ」、「Ｆ＿白Ｆリプ」及び「Ｆ＿共通ベル」のいずれかが内部当籤した場合には、表示ユニット１００で、逆押しで「白ＢＡＲ」揃いを狙わせる旨の映像を表示するような演出が行われ、遊技者がそれに従って逆押しすると、第２停止時点では「白ＢＡＲ」揃いがテンパイするが第３停止で「白ＢＡＲ」揃いが表示されないという「白ＢＡＲ」揃いのフェイク演出が行われる。「白フェイクで使用」とは、後述の通常中ＣＺ状態、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態等の出玉状態の遊技において、「はずれ」、「Ｆ＿白Ｆリプ」及び「Ｆ＿共通ベル」のいずれかが内部当籤した場合に、上述した「白ＢＡＲ」揃いのフェイク演出が実行されるように、停止制御が行われることを意味する。なお、「はずれ」、「Ｆ＿白Ｆリプ」及び「Ｆ＿共通ベル」の当籤時において、「白ＢＡＲ」揃いのフェイク演出に従って逆押しが行われた場合、最終的には、それぞれ、「はずれ」に係る図柄組合せ、「Ｆ＿白Ｆリプ」に対応する図柄組合せ（リプレイ役）、及び、「Ｆ＿共通ベル」に対応する図柄組合せ（３枚役）が停止表示される。

【３６６８】

内部当籤役が「Ｆ＿ＳＰチェリーリプ」（当籤番号「５」）であるときには、図４２８に示すように、押し順が「３→１→２」及び「３→２→１」以外である場合に、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰリプ１＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプ８＿０２」のいずれかのリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（ＳＰチェリーリプ表示）されるが、押し順が「３→１→２」又は「３→２→１」である場合（逆押しの場合）には、コンビネーション名「Ｃ＿チャンリプＢ＿０１」～「Ｃ＿チャンリプＢ＿０８」のいずれかのリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（チャンリプＢ表示）される。

【３６６９】

内部当籤役が「Ｆ＿Ｓ白ＣＵリプ」及び「Ｆ＿Ｓ白ＣＤリプ」（当籤番号「７」、「８」）であるときには、図４２８に示すように、押し順が「１→２→３」及び「１→３→２」以外である場合に、コンビネーション名「Ｃ＿白リプ１」～「Ｃ＿白リプ９」のいずれかのリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（Ｓ白揃い表示）されるが、押し順が「１→２→３」又は「１→３→２」である場合（順押しの場合）には、各内部当籤役に対応する停止表示可能ないずれかのリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（リプ表示）される。

【３６７０】

内部当籤役が「Ｆ＿Ｗ白ＣＵリプ」（当籤番号「９」）であるときには、図４２８に示すように、押し順が「１→２→３」及び「１→３→２」以外である場合に、コンビネーション名「Ｃ＿白Ｗリプ２」のリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（Ｗ白揃い表示）されるが、押し順が「１→２→３」又は「１→３→２」である場合（順押しの場合）には、当該内部当籤役に対応する停止表示可能なリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示される。

【３６７１】

内部当籤役が「Ｆ＿Ｗ白ＣＤリプ」（当籤番号「１０」）であるときには、図４２８に示すように、押し順が「１→２→３」及び「１→３→２」以外である場合に、コンビネーション名「Ｃ＿白Ｗリプ１」又は「Ｃ＿白Ｗリプ２」のリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示（Ｗ白揃い表示）されるが、押し順が「１→２→３」又は「１→３→２」である場合（順押しの場合）には、当該内部当籤役に対応する停止表示可能ないずれかのリプレイ役に係る図柄組合せが停止表示される。

【３６７２】

内部当籤役が押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベル１」（当籤番号「１１」）～「Ｆ＿３２１ベル２」（当籤番号「２２」）のいずれか）であるときには、図４２８に示すように、押し順が押し順ベルの種別に対応する押し順である場合に、遊技価値の払出数が「７」のベル役（７枚ベル）に係る図柄組合せが停止表示されるが、押し順が押し順ベルの種別に対応する押し順でない場合には、１／２の確率で遊技価値の払出数が「１」のベル役（１枚ベル）に係る図柄組合せが停止表示され、１／２の確率で、はずれとなる。

【３６７３】

例えば、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベル１」（当籤番号「１１」）及び「Ｆ＿１２３ベル２」（当籤番号「１２」）であるときには、押し順が「１→２→３」である場合に、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル０１」～「Ｃ＿ＣＤベル＿０４」の遊技価値の払出数が「７」のベル役に係る図柄組合せが停止表示される。一方、この際、押し順が「１→２→３」以外である場合には、押下タイミングに応じて、コンビネーション名「Ｃ＿１枚Ｂ１＿０１」～「Ｃ＿１枚Ｂ１＿０８」及び「Ｃ＿１枚Ａ１＿０１」～「Ｃ＿１枚Ａ１＿０４」のいずれかの１枚役（遊技価値の払出数は「１」）に係る図柄組合せが１／２の確率で停止表示されるが、１／２の確率でこれらの図柄組合せが停止表示できずに、はずれとなる。

【３６７４】

内部当籤役が「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」（当籤番号「２３」、「２４」）であるときには、図４２８に示すように、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応して停止表示可能な、遊技価値の払出数が「３」のベル役（３枚ベル）に係る図柄組合せが停止表示される。

【３６７５】

内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（当籤番号「２５」）であるときには、図４２８に示すように、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応して停止表示可能な、遊技価値の払出数が「３」のスイカ役に係る図柄組合せが停止表示可能である。しかし、この際、押下タイミングに応じて、スイカ役を取りこぼす場合もある。

【３６７６】

内部当籤役が「Ｆ＿弱チェリー」、「Ｆ＿強チェリー」（当籤番号「２６」、「２７」）であるときには、図４２８に示すように、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応して停止表示可能な、遊技価値の払出数が「３」のチェリー役に係る図柄組合せが停止表示される。内部当籤役が「Ｆ＿共通１枚」（当籤番号「２８」）であるときには、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応して停止表示可能な、遊技価値の払出数が「１」の１枚役に係る図柄組合せが停止表示される。また、内部当籤役が「Ｆ＿共通全役」（当籤番号「２９」）であるときには、押し順に関係なく、各内部当籤役に対応して停止表示可能な、遊技価値の払出数が「７」のベル役（７枚ベル）に係る図柄組合せが停止表示される。

【３６７７】

〔サブフラグ及び出玉フラグ〕

本実施形態のパチスロ機１は、２枚ＢＢフラグ間状態（ＲＴ１状態）において、ＡＴ機能が作動可能な遊技機であり、２枚ＢＢフラグ間状態では、決定された内部当籤役に基づいて、ＡＴ機能の作動／非作動だけでなく、出玉（特典付与：メダル払出）性能に関与する各種抽籤処理（以下、「出玉抽籤」という）が行われる。なお、２枚ＢＢフラグ間状態では、遊技価値のベット数が「３」である場合（３枚掛け）には、各種出玉抽籤が行われるが、遊技価値のベット数が「２」である場合（２枚掛け）には、各種出玉抽籤が行われない。それゆえ、以下の出玉抽籤及び出玉状態に関する説明では、遊技価値のベット数が「３」（３枚掛け）であることの説明を省略する。

【３６７８】

各出玉抽籤（判定手段）では、それぞれ対応する抽籤テーブルを使用するが、内部当籤役（当籤フラグ）を抽籤フラグとして直接用いずに、内部当籤役に対応する別の名称の各種パラメータ（後述の「サブフラグ」、「出玉フラグ」）を抽籤フラグとして用いる。

【３６７９】

図４２９に、内部当籤役（当籤フラグ）から各種パラメータ（後述の「サブフラグ」、「出玉フラグ」）への変換処理の概要を示す。本実施形態では、まず、図４２９に示すように、内部当籤役（当籤フラグ：一次情報）をその種別毎にグループ化してまとめた「サブフラグ」と称する抽籤フラグ（二次情報）に変換する。また、本実施形態では、サブフラグをさらに種別毎にグループ化してまとめた各種抽籤フラグ（以下、「出玉フラグ」という：三次情報）に変換して使用する。なお、サブフラグから変換される出玉フラグとしては、出玉フラグＡ、出玉フラグＢ及び出玉フラグＣの３種類が設けられている。さらに、本実施形態では、出玉フラグＣを種別毎にグループ化してフラグ種別を減らした「出玉フラグＳ」と称する抽籤フラグ（四次情報）に変換する。

【３６８０】

（１）サブフラグ及び各出玉フラグの種別

まず、図４３０～図４３４に、それぞれサブフラグ、出玉フラグＡ、出玉フラグＢ、出玉フラグＣ及び出玉フラグＳの種別（名称）とフラグ番号（サブフラグ番号、出玉フラグ番号）との対応関係を示す。

【３６８１】

サブフラグとしては、図４３０に示すように、「はずれ」（サブフラグ番号「０」）、「通常リプ」（サブフラグ番号「１」）、「チャンリプＡ」（サブフラグ番号「２」）、「チャンリプＢ」（サブフラグ番号「３」）、「ＳＰチェリーリプ」（サブフラグ番号「４」）、「白Ｆリプ」（サブフラグ番号「５」）、「Ｓ白ＣＵリプ」（サブフラグ番号「６」）、「Ｓ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「７」）、「Ｗ白ＣＵリプ」（サブフラグ番号「８」）、「Ｗ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「９」）、「押し順ベル」（サブフラグ番号「１０」）、「共通ベル」（サブフラグ番号「１１」）、「強ベル」（サブフラグ番号「１２」）、「スイカ」（サブフラグ番号「１３」）、「弱チェリー」（サブフラグ番号「１４」）及び「強チェリー」（サブフラグ番号「１５」）の１６種類のフラグが設けられる。

【３６８２】

出玉フラグＡとしては、図４３１に示すように、「下記以外」（出玉フラグ番号「０」）、「弱レア役」（出玉フラグ番号「１」）、「強レア役」（出玉フラグ番号「２」）及び「確定役」（出玉フラグ番号「３」）の４種類のフラグが設けられる。なお、出玉フラグＡの「下記以外」（出玉フラグ番号「０」）は、出玉フラグＡの「弱レア役」、「強レア役」及び「確定役」以外を意味する。

【３６８３】

出玉フラグＢとしては、図４３２に示すように、「下記以外」（出玉フラグ番号「０」）、「Ｓ白揃い」（出玉フラグ番号「１」）、「Ｗ白揃い」（出玉フラグ番号「２」）、「弱レア役」（出玉フラグ番号「３」）、「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）及び「確定役」（出玉フラグ番号「５」）の６種類のフラグが設けられる。なお、出玉フラグＢの「下記以外」（出玉フラグ番号「０」）は、出玉フラグＢの「Ｓ白揃い」、「Ｗ白揃い」、「弱レア役」、「強レア役」及び「確定役」以外を意味する。

【３６８４】

出玉フラグＣとしては、図４３３に示すように、「はずれ」（出玉フラグ番号「０」）、「通常リプ」（出玉フラグ番号「１」）、「ベル」（出玉フラグ番号「２」）、「弱チェリー」（出玉フラグ番号「３」）、「スイカ」（出玉フラグ番号「４」）、「チャンス目」（出玉フラグ番号「５」）、「強チェリー」（出玉フラグ番号「６」）、「強ベル」（出玉フラグ番号「７」）及び「確定役」（出玉フラグ番号「８」）の９種類のフラグが設けられる。

【３６８５】

出玉フラグＳとしては、図４３４に示すように、「下記以外（レア役以外）」（出玉フラグ番号「０」）、「弱チェリー」（出玉フラグ番号「１」）、「スイカ」（出玉フラグ番号「２」）、「チャンス目」（出玉フラグ番号「３」）、「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）及び「確定役」（出玉フラグ番号「５」）の６種類のフラグが設けられる。な

お、出玉フラグＳの「下記以外（レア役以外）」（出玉フラグ番号「０」）は、出玉フラグＳの「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」以外を意味する。

【３６８６】

（２）内部当籤役（当籤フラグ）とサブフラグとの対応関係

次に、図４３５を参照して、内部当籤役とサブフラグとの対応関係について説明する。図４３５は、内部当籤役をサブフラグに変換する際の変換表である。なお、内部当籤役のサブフラグへの変換処理は、主制御基板７１の制御により、毎ゲームの遊技開始時で且つ内部抽籤後に行われる。

【３６８７】

本実施形態のフラグ変換処理では、同じ種別に属する複数の内部当籤役を一つのサブフラグにまとめる。具体的には、図４３５に示すように、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿共通１枚」及び「Ｆ＿共通全般」（当籤番号「０」、「２８」及び「２９」）は、サブフラグ「はずれ」（サブフラグ番号「０」）にまとめられる。また、内部当籤役「Ｆ＿リプＡ」及び「Ｆ＿リプＢ」（当籤番号「１」及び「２」）は、サブフラグ「通常リプ」（サブフラグ番号「１」）にまとめられる。さらに、内部当籤役「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」（当籤番号「１１」～「２２」）は、サブフラグ「押し順ベル」（サブフラグ番号「１０」）にまとめられる。

【３６８８】

そして、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿共通１枚」、「Ｆ＿共通全般」、「Ｆ＿リプＡ」、「Ｆ＿リプＢ」、「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」以外の各内部当籤役に対しては一つのサブフラグが割り当てられる。具体的には、図４３５に示すように、内部当籤役「Ｆ＿チャンリプＡ」～「Ｆ＿Ｗ白ＣＤリプ」（当籤番号「３」～「１０」）及び「Ｆ＿共通ベル」～「Ｆ＿強チェリー」（当籤番号「２３」～「２７」）に対しては、それぞれ、サブフラグ「チャンリプＡ」～「Ｗ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「２」～「９」）及び「共通ベル」～「強チェリー」（サブフラグ番号「１１」～「１５」）が割り当てられる。

【３６８９】

すなわち、本実施形態では、３０種類の内部当籤役が、１６種類のサブフラグに変換される。それゆえ、このようなサブフラグへの変換処理を行うことにより、出玉抽籤時に参照される抽籤フラグのデータ及び抽籤テーブルの容量を圧縮することができる。

【３６９０】

（３）サブフラグと出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃとの対応関係

次に、図４３６を参照して、サブフラグと出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃとの対応関係について説明する。図４３６は、サブフラグを出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃに変換する際の変換表である。なお、この変換表中の「出玉フラグ」欄に記載の数値は、各出玉フラグの出玉フラグ番号である。また、サブフラグの出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃへの変換処理は、主制御基板７１の制御により、後述の出玉状態の種別に関係なく、毎ゲームの遊技開始時で且つ内部抽籤後に行われる。

【３６９１】

サブフラグ及び出玉フラグＡ間では、図４３１及び図４３６に示すように、サブフラグ「スイカ」及び「弱チェリー」（サブフラグ番号「１３」及び「１４」）は、出玉フラグＡ「弱レア役」（出玉フラグ番号「１」）にまとめられる。また、サブフラグ「チャンリプＡ」、「チャンリプＢ」、「強ベル」及び「強チェリー」（サブフラグ番号「２」、「３」、「１２」及び「１５」）は、出玉フラグＡ「強レア役」（出玉フラグ番号「２」）にまとめられる。なお、サブフラグ「ＳＰチェリーリプ」（サブフラグ番号「４」）は、出玉フラグＡ「確定役」（出玉フラグ番号「３」）に割り当てられる。そして、サブフラグ「はずれ」、「通常リプ」及び「白Ｆリプ」～「共通ベル」（サブフラグ番号「０」、「１」及び「５」～「１１」）は、出玉フラグＡ「はずれ」（出玉フラグ番号「０」）にまとめられる。

【３６９２】
サブフラグ及び出玉フラグＢ間では、図４３２及び図４３６に示すように、サブフラグ「Ｓ白ＣＵリプ」及び「Ｓ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「６」及び「７」）は、出玉フラグＢ「Ｓ白揃い」（出玉フラグ番号「１」）にまとめられる。サブフラグ「Ｗ白ＣＵリプ」及び「Ｗ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「８」及び「９」）は、出玉フラグＢ「Ｗ白揃い」（出玉フラグ番号「２」）にまとめられる。サブフラグ「スイカ」及び「弱チェリー」（サブフラグ番号「１３」及び「１４」）は、出玉フラグＢ「弱レア役」（出玉フラグ番号「３」）にまとめられる。また、サブフラグ「チャンリプＡ」、「チャンリプＢ」、「強ベル」及び「強チェリー」（サブフラグ番号「２」、「３」、「１２」及び「１５」）は、出玉フラグＢ「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）にまとめられる。なお、サブフラグ「ＳＰチェリーリプ」（サブフラグ番号「４」）は、出玉フラグＢ「確定役」（出玉フラグ番号「５」）に割り当てられる。そして、サブフラグ「はずれ」、「通常リプ」、「白Ｆリプ」、「押し順ベル」及び「共通ベル」（サブフラグ番号「０」、「１」、「５」、「１０」及び「１１」）は、出玉フラグＢ「はずれ」（出玉フラグ番号「０」）にまとめられる。
【３６９３】
サブフラグ及び出玉フラグＣ間では、図４３３及び図４３６に示すように、サブフラグ「通常リプ」及び「白Ｆリプ」～「Ｗ白ＣＤリプ」（サブフラグ番号「１」及び「５」～「９」）は、出玉フラグＣ「通常リプ」（出玉フラグ番号「１」）にまとめられる。サブフラグ「押し順ベル」及び「共通ベル」（サブフラグ番号「１０」及び「１１」）は、出玉フラグＣ「ベル」（出玉フラグ番号「２」）にまとめられる。サブフラグ「チャンリプＡ」及び「チャンリプＢ」（サブフラグ番号「２」及び「３」）は、出玉フラグＣ「チャンス目」（出玉フラグ番号「５」）にまとめられる。なお、サブフラグ「はずれ」、「弱チェリー」、「スイカ」、「強チェリー」、「強ベル」及び「ＳＰチェリーリプ」（サブフラグ番号「０」、「１４」、「１３」、「１５」、「１２」及び「４」）は、それぞれ、出玉フラグＣ「はずれ」、「弱チェリー」、「スイカ」、「強チェリー」、「強ベル」及び「確定役」（出玉フラグ番号「０」、「３」、「４」、「６」、「７」及び「８」）に割り当てられる。
【３６９４】
上述のように、本実施形態では、１６種類のサブフラグが、４種類の出玉フラグＡ、６種類の出玉フラグＢ及び９種類の出玉フラグＣにそれぞれ変換される。それゆえ、このような出玉フラグの変換処理を行うことにより、出玉抽籤時に参照される抽籤フラグのデータ及び抽籤テーブルの容量をさらに圧縮することができる。
【３６９５】
（４）出玉フラグＣと出玉フラグＳとの対応関係
本実施形態では、後述のＡＴ状態中の所定の出玉状態（後述の「ＡＴ中通常状態」、「上乗せゾーンＡ」の１ゲーム目、「上乗せ特化ゾーン」、「ＢＢ状態」、「ＥＰＢ状態」、「ＡＴ終了待機状態」）において、サブフラグが「はずれ」である場合には、遊技開始時に複数種のキャラクタから一つのキャラクタを選択可能なキャラ決定抽籤が行われる。そして、本実施形態では、出玉フラグＣが、そのキャラ決定抽籤の抽籤結果（当籤／非当籤及び当籤時のキャラクタ種別）に応じた出玉フラグＳに変換される。なお、この出玉フラグＳへの変換処理は、主制御基板７１（状態制御手段）の制御により行われる。
【３６９６】
図４３７は、キャラ決定抽籤の抽籤結果の種別毎に規定された出玉フラグＣと出玉フラグＳとの対応関係を示す変換表である。なお、この変換表中の「キャラクタ」欄に記載の「なし」は、キャラ決定抽籤に非当籤であった場合を示し、「キャラクタ」欄に記載の「Ｂ」、「Ｄ」、「Ａ」及び「Ｅ」は、それぞれ、キャラ決定抽籤で「キャラＢ」、「キャラＤ」、「キャラＡ」及び「キャラＥ」が決定された（当籤した）場合を示す。また、この変換表中の「キャラクタ」欄に記載の数値は、出玉フラグＳの出玉フラグ番号である。
【３６９７】

キャラ決定抽籤に非当籤であった場合には、図４３４及び図４３７に示すように、出玉フラグＣ「はずれ」～「ベル」（出玉フラグ番号「０」～「２」）は、出玉フラグＳ「下記以外（レア役以外）」（出玉フラグ番号「０」）にまとめられる。また、出玉フラグＣ「強チェリー」及び「強ベル」（出玉フラグ番号「６」及び「７」）は、出玉フラグＳ「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）にまとめられる。なお、出玉フラグＣ「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」及び「確定役」（出玉フラグ番号「３」、「４」、「５」及び「８」）は、それぞれ、出玉フラグＳ「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」及び「確定役」（出玉フラグ番号「１」、「２」、「３」及び「５」）に割り当てられる。

【３６９８】

キャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」及び「ベル」（出玉フラグ番号「０」及び「２」）は、出玉フラグＳ「下記以外（レア役以外）」（出玉フラグ番号「０」）にまとめられる。出玉フラグＣ「強チェリー」及び「強ベル」（出玉フラグ番号「６」及び「７」）は、出玉フラグＳ「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）にまとめられる。また、出玉フラグＣ「チャンス目」及び「確定役」（出玉フラグ番号「５」及び「７」）は、出玉フラグＳ「確定役」（出玉フラグ番号「５」）にまとめられる。なお、出玉フラグＣ「弱チェリー」、「スイカ」及び「通常リプ」（出玉フラグ番号「３」、「４」及び「１」）は、それぞれ、出玉フラグＳ「弱チェリー」、「スイカ」及び「チャンス目」（出玉フラグ番号「１」、「２」及び「３」）に割り当てられる。

【３６９９】

すなわち、キャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合には、出玉フラグＣ「通常リプ」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「下記以外（レア役以外）」から「チャンス目」に昇格する。また、キャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合には、出玉フラグＣ「チャンス目」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「チャンス目」から「確定役」に昇格する。

【３７００】

キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」及び「通常ベル」（出玉フラグ番号「０」及び「１」）は、出玉フラグＳ「下記以外（レア役以外）」（出玉フラグ番号「０」）にまとめられる。出玉フラグＣ「ベル」及び「弱チェリー」（出玉フラグ番号「２」及び「３」）は、出玉フラグＳ「弱チェリー」（出玉フラグ番号「１」）にまとめられる。また、出玉フラグＣ「強ベル」及び「確定役」（出玉フラグ番号「７」及び「８」）は、出玉フラグＳ「確定役」（出玉フラグ番号「５」）にまとめられる。なお、出玉フラグＣ「スイカ」、「チャンス目」及び「強チェリー」（出玉フラグ番号「４」、「５」及び「６」）は、それぞれ、出玉フラグＳ「スイカ」、「チャンス目」及び「強レア役」（出玉フラグ番号「２」、「３」及び「４」）に割り当てられる。

【３７０１】

すなわち、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合には、出玉フラグＣ「ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「下記以外（レア役以外）」から「弱チェリー」に昇格する。また、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合には、出玉フラグＣ「強ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「強レア役」から「確定役」に昇格する。

【３７０２】

キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」及び「チャンス目」（出玉フラグ番号「０」及び「５」）は、出玉フラグＳ「チャンス目」（出玉フラグ番号「３」）にまとめられる。また、出玉フラグＣ「強チェリー」、「強ベル」及び「確定役」（出玉フラグ番号「６」、「７」及び「８」）は、出玉フラグＳ「確定役」（出玉フラグ番号「５」）にまとめられる。なお、出玉フラグＣ「通常リプ」、「ベル」、「スイカ」及び「弱チェリー」（出玉フラグ番号「１」、「２」、「４」及び「３」）は、それぞれ、出玉フラグＳ「下記以外（レア役以外）」、「弱チェリー」、「スイカ」及び「強レア役」（出玉フラグ番号「０」、「１」、「２」及び「４」）に割り当てられる

。
【３７０３】
すなわち、キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「下記以外（レア役以外）」から「チャンス目」に昇格する。キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、出玉フラグＣ「ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「下記以外（レア役以外）」から「弱チェリー」に昇格する。キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、出玉フラグＣ「弱チェリー」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「弱チェリー」から「強レア役」に昇格する。また、キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、出玉フラグＣ「強チェリー」及び「強ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「強レア役」から「確定役」に昇格する。
【３７０４】
キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」、「通常リプ」及び「ベル」（出玉フラグ番号「０」、「１」及び「２」）は、出玉フラグＳ「チャンス目」（出玉フラグ番号「３」）にまとめられる。出玉フラグＣ「弱チェリー」及び「スイカ」（出玉フラグ番号「３」及び「４」）は、出玉フラグＳ「強レア役」（出玉フラグ番号「４」）にまとめられる。また、出玉フラグＣ「チャンス目」、「強チェリー」、「強ベル」及び「確定役」（出玉フラグ番号「５」、「６」、「７」及び「８」）は、出玉フラグＳ「確定役」（出玉フラグ番号「５」）にまとめられる。
【３７０５】
すなわち、キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＣ「はずれ」、「通常リプ」及び「ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「下記以外（レア役以外）」から「チャンス目」に昇格する。キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＣ「弱チェリー」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「弱チェリー」から「強レア役」に昇格する。キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＣ「スイカ」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「スイカ」から「強レア役」に昇格する。また、キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＣ「チャンス目」、「強チェリー」及び「強ベル」に対応する出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時の「強レア役」から「確定役」に昇格する。それゆえ、キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合には、出玉フラグＳ「確定役」以外の全ての出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時のフラグより上位のフラグ（出玉抽籤において遊技者にとって有利な条件）に昇格する。
【３７０６】
上述のように、本実施形態では、キャラ決定抽籤の抽籤結果に関係なく、９種類の出玉フラグＣが、６種類の出玉フラグＳに変換される。それゆえ、このような出玉フラグＳへの変換処理を行うことにより、出玉抽籤時に参照される抽籤フラグのデータ及び抽籤テーブルの容量をさらに圧縮することができる。
【３７０７】
また、上述のように、本実施形態では、キャラ決定抽籤に当籤した場合（キャラＡ、Ｂ、Ｄ及びＥのいずれかが決定された場合）には、当籤したキャラクタ（以下、「当籤キャラ」という）に応じた出玉フラグＳの昇格ルールにより出玉フラグＳが上位のフラグに昇格する。そして、キャラ決定抽籤に当籤した場合には、後述するように、当該当籤ゲームの次ゲームから所定期間（３Ｇ、５Ｇ等）に亘って、出玉フラグＳに対して当籤キャラに応じた昇格ルールが適用される。
【３７０８】
それゆえ、後述のＡＴ状態中の所定の出玉状態（後述の「ＡＴ中通常状態」、「上乗せゾーンＡ」の１ゲーム目、「上乗せ特化ゾーン」、「ＢＢ状態」、「ＥＰＢ状態」、「ＡＴ終了待機状態」）において、キャラ決定抽籤に当籤した場合には、所定期間（３Ｇ、５Ｇ等）に亘って、遊技者にとってより有利な状態（特別状態）が発生する。なお、キャラ当籤時には、出玉フラグＳは昇格するが、当籤役（当籤フラグ）、サブフラグ及び出玉フ

ラグＡ，Ｂ，Ｃは昇格しないので、これらのフラグを用いた出玉抽籤では、キャラ当籤による恩恵は得られない。

【３７０９】

（５）出玉フラグＳ昇格時の報知機能

上述のように、キャラ決定抽籤に当籤してキャラクタの種別が決定された場合には、当籤キャラの種別に応じた昇格ルールに従って、出玉フラグＳが、キャラ決定抽籤に非当籤時のフラグより上位のフラグに昇格する。そして、本実施形態のパチスロ機１では、出玉フラグＳが昇格した場合には、そのことを報知する機能を備える。ここでは、出玉フラグＳ昇格時の報知機能の概要を説明する。なお、出玉フラグＳ昇格時の演出（後述のフラグ昇格報知演出）の具体例については、後で詳述する。

【３７１０】

図４３８は、本実施形態のパチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ）の概略構成図である。本実施形態では、キャビネット６１の前扉（上ドア６２ａ）において、表示ユニット１００と表示窓４との間に、横一列で配置された５つのランプ（Ａランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅ）を設け、その５つのランプを用いて、出玉フラグＳが昇格したことを報知する。

【３７１１】

Ａランプ３００ａ、Ｂランプ３００ａ、Ｄランプ３００ａ及びＥランプ３００ｅは、上述したキャラ決定抽籤で決定可能なキャラＡ、キャラＢ、キャラＤ及びキャラＥにそれぞれ対応付けられている。なお、Ａランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅの点灯／消灯（非点灯）動作は、副制御基板７２（サブ側）により制御される。

【３７１２】

キャラ決定抽籤でキャラクタの種別が決定された場合（キャラ決定抽籤に当籤した場合）には、当該決定ゲームの次ゲームの開始時（ベット時）から当籤キャラに対応するランプが点灯する。なお、キャラ決定抽籤に当籤した場合には、当該当籤ゲームの次ゲームから所定期間（３Ｇ、５Ｇ等）に亘って当籤キャラに応じた出玉フラグＳが昇格するので、当籤キャラに対応するランプも所定期間、点灯する。例えば、キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合には、次ゲームの開始時（ベット時）から所定期間に亘ってＡランプ３００ａが点灯する。

【３７１３】

また、所定のランプの点灯期間中に、キャラ決定抽籤が行われ、所定のランプ以外のランプに対応するキャラが決定された場合には、次ゲーム（所定のランプの点灯期間内とする）において、当該当籤キャラに対応するランプと既に点灯中の所定のランプとが重複点灯する。例えば、Ｂランプ３００ｂの点灯期間中に、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合には、次ゲーム（Ｂランプ３００ｂの点灯期間内とする）の開始時（ベット時）に、Ｄランプ３００ｄの点灯が開始され、Ｂランプ３００ｂ及びＤランプ３００ｄが重複点灯した状態となる。

【３７１４】

なお、Ｃランプ３００ｃは、特定の条件が成立した場合に点灯する。具体的には、所定のランプの点灯期間中に、後述する上乗せゾーンＡの１ゲーム目でキャラ決定抽籤が行われ、且つ、当該抽籤で所定のランプに対応するキャラと同一のキャラが決定された場合（同一ランプの重複点灯条件が成立した場合）に、次ゲームの開始時に所定のランプとともにＣランプ３００ｃが重複点灯する。

【３７１５】

ここで、図４３９に、点灯ランプの種別（当籤キャラの種別）と当籤役の昇格内容との対応関係（昇格ルール）をまとめた図を示す。なお、図４３９では、「昇格ルール」の内容をイメージし易くするために、図４３９中に記載の役の名称を、遊技機の業界で一般的に使用される役名称で記載する。それゆえ、図４３９中に記載の役の名称は、出玉フラグＣや出玉フラグＳの名称と必ずしも一致するものではない。

【３７１６】

Ａランプ３００ａの点灯時には、図４３９に示すように、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、「はずれ」が「チャンス目」に係る役に昇格し、「弱チェリー」（第１役）に係る役が「強チェリー」（第２役）に係る役に昇格し、「強チェリー」に係る役が「確定役」に係る役に昇格する。Ｂランプ３００ｂの点灯時には、「リプレイ」に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「チャンス目」に係る役が「確定役」に係る役に昇格する。

【３７１７】

Ｄランプ３００ｄの点灯時には、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、「強ベル」に係る役が「確定役」に係る役に昇格する。また、Ｅランプ３００ｅの点灯時には、レア役以外に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「弱レア役」に係る役が「強チェリー」に係る役に昇格し、「強レア役」に係る役が「確定役」に係る役に昇格する。

【３７１８】

なお、キャラ決定抽籤に当籤して、当籤キャラに対応するランプが点灯している期間（出玉フラグＳの昇格期間）中に、後述の出玉状態が移行する場合には、基本的には、移行後の出玉状態（エンディング状態を除く）においてもそのランプ点灯状態（出玉フラグＳの昇格状態：特別状態）が継続して維持される。

【３７１９】

（６）出玉フラグＳ昇格時の報知演出の各種変形例

次に、出玉フラグＳの昇格機能の作動時に行われる報知演出の各種変形例を説明する。例えば、１つ以上のランプが点灯している状態において、出玉フラグＳの昇格機能に対応する内部当籤役（昇格対象の内部当籤役）に当籤した場合にその旨を報知する演出（昇格機能対応役当籤演出）を行ってもよい。例えば、Ａランプ３００ａの点灯中（図４３９参照）に、「ベル」、「はずれ」、「弱チェリー」及び「強チェリー」のいずれかに係る役に当籤した場合に、スタートレバー６の操作直後に所定の確率で、特殊スタート音（例えば、「変換チャンス！」といった音声等）を発生させる演出やＡランプ３００ａが点滅する演出などを行ったり、リールの回転開始をわずかに遅延させるショートフリーズ演出などを発生させたりしてもよい。これらの昇格機能対応役当籤演出は、メイン側（主制御基板７１）でのフリーズ演出で行ってもよいし、サブ側（副制御基板７２）での画像、音、ランプ等の演出により行ってもよいし、両者での演出を組合せもよい。このような昇格機能対応役当籤演出を設けることにより、例えば、遊技者に対してタイミングよく当籤役を引けたという満足感を与えることができる。

【３７２０】

なお、ランプ点灯中に、出玉フラグＳの昇格機能に非対応の内部当籤役が当籤した場合であっても、特典付与の期待度が高いレア役（例えば、Ａランプ３００ａの点灯中では「チャンス目」に係る役等）に当籤した場合には、昇格機能対応役当籤演出と同様の演出を行ってよい。すなわち、昇格機能対応役当籤演出を、昇格機能対応役、又は、特典付与の期待度が高い役の当籤を示唆するチャンス演出としてもよい。

【３７２１】

さらに、ランプ点灯中のメインリール（リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）のバックライト演出において、変換後（昇格後）の当籤役に応じた演出を出現させ、遊技者に変換というゲーム性を印象づけるような示唆演出又は報知演出を行ってもよい。例えば、Ａランプ３００ａの点灯中に「弱チェリー」に係る役に当籤したゲームでは、昇格後の役である「強チェリー」に係る役に対応するバックライト演出（フラッシュ演出）を出現させるようにしてもよい。

【３７２２】

また、本実施形態では、出玉フラグＳ（当籤役）の昇格機能（昇格状態、フラグ変換状態）の報知手段としてＡ～Ｅランプを用いる例を説明したが、本発明はこれに限定されず、ランプ以外の演出手段（演出機能）により、昇格機能の報知手段を構成してもよい。例えば、ランプを用いずに表示ユニット１００、第１サブ表示装置２０１等に所定の画像を

表示することにより、昇格状態を報知する構成にしてもよい。
【３７２３】
（７）出玉フラグＳの昇格機能及びその報知機能による効果
上述のように、本実施形態のパチスロ機１では、出玉抽籤に用いる抽籤フラグとして、内部当籤役（当籤フラグ）以外に、５種類の抽籤フラグ（サブフラグ、出玉フラグＡ，Ｂ，Ｃ，Ｓ）を用いる。さらに、本実施形態では、キャラ決定抽籤の結果に基づいて、実質、当籤役を、遊技者にとって有利となる上位の役に昇格可能とする機能も備える。それゆえ、本実施形態では、特典付与（出玉制御）に係るデータ量の軽減を図りつつ、特典付与のバリエーションを増やすことができる。さらに、本実施形態では、キャラ決定抽籤の結果、すなわち、出玉フラグＳの昇格の有無がランプの点灯／非点灯により報知されるので、キャラ結果抽籤及びその結果の報知演出に対して遊技者の興趣を高めることができる。
【３７２４】
〔出玉制御ビット〕
本実施形態では、後述の各種出玉抽籤を実行するか否か（抽籤実行条件）を判定するための「出玉制御ビット」と称するパラメータも設けられる。出玉制御ビットは、８ビット（１バイト）のデータで構成され、各ビット（ビット７～ビット０）において対応する出玉抽籤の抽籤実行条件の成立の有無がセットされる。
【３７２５】
図４４０は、出玉制御ビットの各ビットに割り当てられた出玉抽籤の種別と、決定されているサブフラグに応じて各ビットにセットされる値との関係を示す図である。
【３７２６】
出玉制御ビットのビット７（通常リプ）は、例えば、後述の通常中状態（有利区間）において後述の通常中解除Ｇ（ゲーム）数抽籤１の実行条件（サブフラグが「通常リプ」であること）が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「通常リプ」である場合にはビット７に「１」がセットされ、サブフラグが「通常リプ」以外である場合にはビット７に「０」がセットされる。そして、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット７が「１」であれば、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１の実行条件が成立していると判定され、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１が行われる。一方、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット７が「０」であれば、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１の実行条件が成立していないと判定され、後述の通常中解除Ｇ数抽籤１は行われない。
【３７２７】
出玉制御ビットのビット６（ＳＰチェリー）は、例えば、後述の通常中状態において後述のロングフーズ抽籤の実行条件（サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」であること）が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合にはビット６に「１」がセットされ、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」以外である場合にはビット６に「０」がセットされる。そして、後述のロングフーズ抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット６が「１」であれば、後述のロングフーズ抽籤の実行条件が成立していると判定され、後述のロングフーズ抽籤が実行される。一方、後述のロングフーズ抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット６が「０」であれば、後述のロングフーズ抽籤の実行条件が成立していないと判定され、後述のロングフーズ抽籤は行われない。
【３７２８】
出玉制御ビットのビット５（有利区間）は、例えば、後述の通常中状態（非有利区間）で後述の有利区間移行抽籤の実行条件（サブフラグが「はずれ」、「通常リプ」以外であること）が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「はずれ」又は「通常リプ」である場合にはビット５に「０」がセットされ、サブフラグが「はずれ」、「通常リプ」以外である場合にはビット５に「１」

がセットされる。そして、後述の有利区間移行抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット５が「１」であれば、後述の有利区間移行抽籤の実行条件が成立していると判定され、後述の有利区間移行抽籤が行われる。一方、後述の有利区間移行抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット５が「０」であれば、後述の有利区間移行抽籤の実行条件が成立していないと判定され、後述の有利区間移行抽籤は行われない。

【３７２９】

出玉制御ビットのビット４（ＳＴＲ）は、例えば、後述のＳＴＲポイント加算抽籤の実行条件（後述の図４８０中の抽籤契機「強レア役スルー」（契機ＩＤＸ３）の当籤条件）の一つである、サブフラグが「チャンリプＡ」、「チャンリプＢ」、「強ベル」又は「強チェリー」であること、が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「チャンリプＡ」、「チャンリプＢ」、「強ベル」又は「強チェリー」である場合にはビット４に「１」がセットされ、サブフラグが「チャンリプＡ」、「チャンリプＢ」、「強ベル」、「強チェリー」以外である場合にはビット４に「０」がセットされる。そして、後述のＳＴＲポイント加算抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット４が「１」であれば、後述のＳＴＲポイント加算抽籤の実行条件の一つが成立していると判定され、出玉制御ビットのビット４が「０」であれば、後述のＳＴＲポイント加算抽籤の実行条件が成立していないと判定される。

【３７３０】

出玉制御ビットのビット３（スイカ）は、例えば、後述の通常中状態での通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤の実行条件の一つである、サブフラグが「スイカ」であること、が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「スイカ」である場合にはビット３に「１」がセットされ、サブフラグが「スイカ」以外である場合にはビット３に「０」がセットされる。そして、後述の通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット３が「１」であれば、後述の通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤の実行条件の一つが成立していると判定され、出玉制御ビットのビット３が「０」であれば、後述の通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤の実行条件が成立していないと判定される。

【３７３１】

出玉制御ビットのビット２（押ベル）は、例えば、後述のＡＴ中通常状態での後述のフリーズ抽籤の実行条件（サブフラグが「押し順ベル」であること）が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「押し順ベル」である場合にはビット２に「１」がセットされ、サブフラグが「押し順ベル」以外である場合にはビット２に「０」がセットされる。そして、後述のフリーズ抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット２が「１」であれば、後述のフリーズ抽籤の実行条件が成立していると判定され、後述のフリーズ抽籤が行われる。一方、後述のフリーズ抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット２が「０」であれば、後述のフリーズ抽籤の実行条件が成立していないと判定され、後述のフリーズ抽籤は行われない。

【３７３２】

出玉制御ビットのビット１（ＣＩ（カットイン）減算）は、例えば、後述の通常中状態での後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の一つである、サブフラグが「ＣＩ減算役」（「はずれ」、「白Ｆリプ」、「共通ベル」）であること、が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「はずれ」、「白Ｆリプ」及び「共通ベル」のいずれかである場合にはビット１に「１」がセットされ、サブフラグが「ＣＩ減算役」以外である場合にはビット１に「０」がセットされる。そして、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット１が「１」であれば、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の一つが成立していると判定され、出玉制御ビットのビット１が

「０」であれば、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件が成立していないと判定される。

【３７３３】

出玉制御ビットのビット０（弱チェ）は、例えば、後述の通常中状態での後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の一つである、サブフラグが「弱チェリー」であること、が成立しているか否かを判定する際に参照されるビットである。図４４０に示すように、サブフラグが「弱チェリー」である場合にはビット０に「１」がセットされ、サブフラグが「弱チェリー」以外である場合にはビット０に「０」がセットされる。そして、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の成立の有無を判定する際に、出玉制御ビットのビット０が「１」であれば、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件の一つが成立していると判定され、出玉制御ビットのビット０が「０」であれば、後述のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の実行条件が成立していないと判定される。

【３７３４】

このような出玉制御ビットを設けた場合、出玉制御に係る複数種の抽籤処理に対して、その実行条件の判定データを共通のデータで構成することができるので、判定データの容量を削減することが可能なる。また、このような出玉制御ビットを設けた場合、所定ビットの値に応じて所定の出玉抽籤の抽籤実行条件が成立していないと判定された場合には、その所定の出玉抽籤を行わないので、余計な抽籤処理等を行う必要が無くなり、メイン側で行われる出玉制御に関する処理の効率を向上させることができる。

【３７３５】

〔主制御回路で管理する各種出玉状態〕

本実施形態のパチスロ機１は、２枚ＢＢフラグ間状態（ＲＴ１状態）において、ＡＴ機能が作動可能な遊技機であり、ＡＴ機能の作動の有無は、主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）により決定される。すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、出玉性能（特典付与性能）に直接影響を与えるＡＴ機能の作動／非作動を主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）で管理する。それゆえ、主制御基板７１（遊技制御手段、特定遊技状態制御手段）は、遊技状態として、出玉性能（遊技価値の払出性能）に関与する状態（以下、「出玉状態」という）も管理する。

【３７３６】

まず、図４４１を参照しながら、本実施形態のパチスロ機１の主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）により管理される出玉状態の種別について説明する。図４４１は、本実施形態のパチスロ機１における出玉状態間の遷移フロー（遊技フロー）の概要を示す図である。なお、出玉状態間の遷移フロー及び移行条件の詳細については、後で詳述する。

【３７３７】

本実施形態のパチスロ機１において、主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）が主に管理する出玉状態は、大きく分類すると、図４４１に示すように、ＡＴ機能が作動しない「非ＡＴ状態」と称する出玉状態と、ＡＴ機能が作動する「ＡＴ状態」と称する出玉状態である。

【３７３８】

非ＡＴ状態内では、「通常中状態（非有利区間）」、「通常中状態（有利区間）」、「通常中ＣＺ（チャンスゾーン）状態」及び「通常中ＣＺＥＸ状態」と称する４種類の出玉状態が管理される。

【３７３９】

一方、ＡＴ状態（特定遊技状態）内では、「ＡＴ中通常状態」、「ＡＴ中ＣＺ状態」、「上乗せゾーン」、「上乗せ特化ゾーン」、「ＢＢ状態」、「ＥＰＢ状態」、「ＥＸＢ状態」、「エンディング状態」及び「ＡＴ終了待機状態」と称する９種類の出玉状態が管理される。なお、ＡＴ状態の各出玉状態において、押し順ベルに係る内部当籤役（「Ｆ＿１２３ベル１」（当籤番号１２）～「Ｆ＿３２１ベル２」（当籤番号２３）のいずれか）に当籤した場合には、ＡＴ機能により、当籤した押し順ベルの種別に対応するストップボタンの押し順（リールの停止順序）に関する情報が報知され、その報知情報に従って停止操

作を行うと、遊技価値の払出数が「７」のベル役（７枚ベル）が入賞する。
【３７４０】
「上乗せゾーン」、「上乗せ特化ゾーン」、「ＢＢ状態」、「ＥＰＢ状態」及び「ＥＸＢ状態」では、主に、差枚数で管理される「ＡＴ中通常状態」の遊技期間を延長させるための上乗せ遊技（残り差枚数の上乗せ決定遊技）が行われる。なお、「ＢＢ」、「ＥＰＢ」及び「ＥＸＢ」はいずれも、擬似ボーナスである。
【３７４１】
「ＡＴ終了待機状態」は、「ＡＴ中通常状態」の終了時に行われ、「ＡＴ終了待機状態」では、ＡＴ作動遊技を終了するか否かが決定される。また、「エンディング状態」は、規則上の有利区間の終了条件が近づくまでＡＴ状態に滞在できた場合に移行（到達）する出玉状態であり、「エンディング状態」では、有利区間完走を目指すような遊技が行われる。
【３７４２】
なお、本実施形態では、出玉制御に係る抽籤（ＡＴ抽籤、上乗せ抽籤等）が行われない通常中状態（非有利区間）以外の出玉状態で遊技が行われる遊技期間を有利区間（特定遊技状態）とする。また、以下に説明する各出玉状態では、３ベット時（遊技価値の掛け数が「３」であるとき）及び２ベット時（遊技価値の掛け数が「２」であるとき）のいずれにおいても遊技可能であるが、各出玉状態での各種抽籤は、２枚ＢＢフラグ間状態（ＲＴ１状態）で且つ３ベット時には行われるが、２ベット時には行われない（後述の図４８７参照）。
【３７４３】
〔通常中状態（非有利区間）〕
次に、通常中状態（非有利区間）の遊技で行われる各種抽籤について説明する。なお、通常中状態（非有利区間）に限らず、以下に説明する各出玉状態における各種抽籤処理は、主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）で行われる。
【３７４４】
（１）有利区間移行抽籤
通常中状態（非有利区間）では、主に、毎ゲームの開始時（遊技開始時）に、通常中状態（有利区間）への移行抽籤（有利区間移行抽籤）が行われる。有利区間移行抽籤は、サブフラグが「はずれ」、「通常リプ」以外（内部当籤役が「はずれ」、「Ｆ＿リプＡ」及び「Ｆ＿リプＢ」以外）であるゲーム（単位遊技）の開始時に行われ、この移行抽籤では、移行する通常中状態（有利区間）でのモード（通常中モード０～５のいずれか）が決定される。すなわち、通常中状態（非有利区間）の遊技において、サブフラグが「はずれ」、「通常リプ」以外である場合には通常中状態（有利区間）への移行が確定する。なお、通常中状態（有利区間）への移行抽籤を行うか否かの判断は、出玉制御ビットのビット５の値に基づいて行われ、出玉制御ビットのビット５の値が「１」であれば、当該移行抽籤を行う。
【３７４５】
（２）ロングフリーズ抽籤
本実施形態のパチスロ機１では、通常中状態（非有利区間）及び通常中状態（有利区間）において、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」となった場合（内部当籤役「Ｆ＿ＳＰチェリーリプ」が決定された場合）には、ロングフリーズ抽籤が行われる。そして、ロングフリーズ抽籤に当籤した場合には、ＡＴ状態（ＥＸＢ状態）への移行が確定する。ただし、通常中状態（非有利区間）及び通常中状態（有利区間）において、内部当籤役「Ｆ＿ＳＰチェリーリプ」に当籤する確率は４／６５５３６であり、非常に低い確率となる（図４２０の内部当籤役抽籤テーブル（ＲＴ１中２枚ＢＢフラグ間：３ベット時）参照）。
【３７４６】
通常中状態（非有利区間）では、通常中状態（有利区間）への移行抽籤に当籤し（移行抽籤が行われ）、且つ、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合には、当該条件を満たしたゲームの開始時に、ロングフリーズ抽籤が行われる。

【３７４７】
ここで、図４４２に、ロングフリーズ抽籤テーブルの一例を示す。なお、図４４２のロングフリーズ抽籤テーブルでは、説明の便宜上、通常中状態（非有利区間）だけでなく、通常中状態（有利区間）で参照される抽籤テーブルも合わせ示す。通常中状態（非有利区間）でのロングフリーズ抽籤テーブルでは、必ず、ロングフリーズに当籤し、次ゲームでロングフリーズ（ロングフリーズ演出）が行われ、その後、ＥＸＢ状態に移行してＡＴ遊技が開始される。すなわち、通常中状態（非有利区間）において、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」となった場合には、必ず、ＡＴ状態（ＥＸＢ状態）への移行が確定する。
【３７４８】
なお、本実施形態では、通常中状態（非有利区間）においてＡＴ状態（ＥＸＢ状態）への移行が確定したことを、メイン側（主制御基板７１）で制御するロングフリーズにより報知する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、サブ側（副制御基板７２）の制御により、ＡＴ状態（ＥＸＢ状態）への移行が確定したことを報知可能な特別な演出を行ってもよいし、メイン側で制御するロングフリーズの期間内に、サブ側の制御により特別な演出を行ってもよい。
【３７４９】
（３）レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤
通常中状態（非有利区間）では、通常中状態（有利区間）への移行抽籤に当籤した場合に、通常中状態（有利区間）のＡＴ初当り抽籤での参照パラメータの一つとなるレア役解除モードを「通常」から「高確」に移行するか否か、及び、移行当籤時の高確保証Ｇ（ゲーム）数の加算数（１０Ｇ又は２０Ｇ）を決定するレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤が行われる。
【３７５０】
通常中状態（非有利区間）中のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤において、サブフラグが「弱チェリー」である（出玉制御ビットのビット０の値が「１」である）場合には、高確保証Ｇ数の加算数として「１０Ｇ」が決定される。また、通常中状態（非有利区間）中のレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤において、サブフラグがＣＩ減算役（「はずれ」、「白Ｆリプ」又は「共通ベル」）である場合（出玉制御ビットのビット１の値が「１」である場合）、並びに、サブフラグがＣＩ減算役及び「弱チェリー」以外である場合には、レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の「非当籤」、高確保証Ｇ数の加算数「１０Ｇ」、及び、高確保証Ｇ数の加算数「２０Ｇ」のいずれかが決定される。
【３７５１】
（４）ＡＴ初当り抽籤
通常中状態（非有利区間）において、通常中状態（有利区間）への移行抽籤に当籤し（移行抽籤が行われ）、ロングフリーズ抽籤に当籤しなかった（サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」でなかった）場合には、当該条件を満たしたゲームの開始時に、ＡＴ初当り抽籤が行われる。通常中状態（非有利区間）中のＡＴ初当り抽籤では、設定に関係なく、出玉フラグＳが「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれかである場合には、ＡＴ移行が決定される可能性がある。
【３７５２】
（５）通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤及び通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）振り分け抽籤
通常中状態（非有利区間）において、通常中状態（有利区間）への移行抽籤に当籤し（移行抽籤が行われ）、サブフラグが「スイカ」である（出玉制御ビットのビット３の値が「１」である）場合には、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤が行われる。
【３７５３】
また、通常中状態（非有利区間）において、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤に当籤した場合には、当該ゲームの開始時に、通常中ＣＺ及び通常中ＣＺＥＸのいずれに初当り（当籤）であるかを決定するための通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）振り分け抽籤が行われる。
【３７５４】
（６）前兆Ｇ数抽籤

通常中状態（非有利区間）において、ＡＴ初当り抽籤及び／又は通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤に当籤し（ＡＴや通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）の初当り時）、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」以外である場合（出玉制御ビットのビット６が「０」である場合）であり、且つ、通常中解除Ｇ数が「０」になったゲームの第３停止時には、前兆Ｇ（ゲーム）数抽籤が行われる。なお、通常中解除Ｇ数は、通常中状態（有利区間）が解除されるまでのゲーム数である。

【３７５５】

前兆Ｇ数抽籤では、５Ｇ、９Ｇ、１４Ｇ、１９Ｇ、２４Ｇ、２９Ｇ及び３４Ｇのいずれかのゲーム数が決定され、当該抽籤結果に「０」～「４」のいずれかの値をランダムで加算した値が前兆Ｇ数として決定される。例えば、前兆Ｇ数抽籤の抽籤結果が５Ｇであり、ランダム値が「３」である場合には、前兆Ｇ数は８Ｇ（５＋３）となる。なお、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合（出玉制御ビットのビット６が「１」である場合）には、前兆Ｇ数抽籤を行わずに、前兆Ｇ数として２Ｇが設定される。

【３７５６】

〔通常中状態（有利区間）〕

次に、通常中状態（有利区間）の遊技で行われる各種抽籤について説明する。

（１）ロングフリーズ抽籤等

通常中状態（有利区間）では、通常中状態（非有利区間）と同様に、毎ゲームの開始時（遊技開始時）に、内部当籤役（サブフラグ、出玉フラグ）、出玉抽籤の抽籤結果等に応じて、ロングフリーズ抽籤、レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤、ＡＴ初当り抽籤、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）振り分け抽籤、及び、前兆Ｇ数抽籤が行われる。

【３７５７】

通常中状態（有利区間）において、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合には、図４４２のロングフリーズ抽籤テーブルを参照して、ロングフリーズ抽籤行われる。ロングフリーズ抽籤時に、通常中状態（有利区間）で、且つ、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）又はＡＴの前兆Ｇ数がセットされていない場合には、３２／２５６の確率でロングフリーズに当籤し、２２４／２５６の確率でロングフリーズに非当籤となる。一方、通常中状態（有利区間）で、且つ、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）又はＡＴの前兆Ｇ数がセットされている場合には、必ずロングフリーズに当籤する。そして、通常中状態（有利区間）において、ロングフリーズ抽籤に当籤した時には、ＥＸＢ状態への移行が確定する。

【３７５８】

通常中状態（有利区間）においてロングフリーズ抽籤に当籤した時には、次ゲームでロングフリーズ（ロングフリーズ演出）が行われ、その後、ＥＸＢ状態に移行してＡＴ遊技が開始される。一方、ロングフリーズが非当籤であった場合には、ロングフリーズ（ロングフリーズ演出）は発生せず、次ゲームでは現在滞在中の出玉状態でゲームが行われる（出玉状態の移行は無し）。

【３７５９】

なお、本実施形態では、通常中状態（有利区間）においてＥＸＢ状態への移行が確定したことを、メイン側（主制御基板７１）で制御するロングフリーズにより報知する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、サブ側（副制御基板７２）の制御により、ＥＸＢ状態への移行が確定したことを報知可能な特別な演出を行ってもよいし、メイン側で制御するロングフリーズの期間内に、サブ側の制御により特別な演出を行ってもよい。

【３７６０】

また、本実施形態では、通常中状態（有利区間）及び通常中状態（非有利区間）において、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合にのみ、ロングフリーズ抽籤を行う例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、ＡＴ中通常状態においても、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合には、ロングフリーズ抽籤を行うようにしてもよい。そして、ＡＴ中通常状態において、ロングフリーズ抽籤に当籤した時にも、次ゲー

ムでロングフリーズ（ロングフリーズ演出）を行い、その後、ＥＸＢ状態に移行してＥＸＢ状態の遊技を開始するようにしてもよい。また、この場合にも、ＥＸＢ状態への移行が確定したことを、メイン側（主制御基板７１）で制御するロングフリーズにより報知する代わりに、例えば、サブ側（副制御基板７２）の制御により、特別な演出を行いＥＸＢ状態への移行が確定したことを報知してもよいし、メイン側で制御するロングフリーズの期間内に、サブ側の制御により特別な演出を行ってもよい。

【３７６１】

通常中状態（有利区間）中に行われるレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤では、サブフラグが「弱チェリー」である（出玉制御ビットのビット０の値が「１」である）場合に、レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の「非当籤」、高確保証Ｇ数の加算数「１０Ｇ」、及び、高確保証Ｇ数の加算数「２０Ｇ」のいずれかが決定される。通常中状態（有利区間）中に行われるレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤では、サブフラグがＣＩ減算役（「はずれ」、「白Ｆリプ」又は「共通ベル」）である場合（出玉制御ビットのビット１の値が「１」である場合）に、レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の「非当籤」、又は、高確保証Ｇ数の加算数「２０Ｇ」が決定される。また、通常中状態（非有利区間）中に行われるレア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤では、サブフラグがＣＩ減算役及び「弱チェリー」以外である場合に、レア役解除モード高確保証Ｇ数抽籤の「非当籤」が必ず決定される。

【３７６２】

なお、通常中状態（有利区間）において、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤に当籤し、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）振り分け抽籤で通常中ＣＺＥＸ状態が決定された場合には、通常中ＣＺＥＸ状態の遊技期間の終了後にＡＴ状態への移行が確定する。

【３７６３】

（２）通常中解除Ｇ数抽籤１、２

通常中状態（有利区間）において、サブフラグが「通常リプ」である場合には、当該条件を満たしたゲームの開始時に、通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の１００の位の値を決定するための通常中解除Ｇ数抽籤１が行われる。この通常中解除Ｇ数抽籤１では、通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の１００の位の値として「０」～「６」のいずれかが決定される。

【３７６４】

なお、通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の１００の位の各値（抽籤結果）の決定確率は、通常中状態（有利区間）のモード（通常中モード０～５のいずれか）に応じて変化する。また、通常中状態（有利区間）で通常中解除Ｇ数抽籤１が１回行われた場合には、その後、当該通常中状態（有利区間）中において通常中解除Ｇ数抽籤１の抽籤条件が成立しても、通常中解除Ｇ数抽籤１は行われない。

【３７６５】

また、通常中状態（有利区間）において、通常中解除Ｇ数抽籤１が行われた場合には、当該抽籤後で且つゲームの開始時に、通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の下２桁（１０の位及び１の位）の値を決定するための通常中解除Ｇ数抽籤２が行われる。この通常中解除Ｇ数抽籤２では、通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の下２桁の基本値として「０」、「２０」、「４０」、「６０」及び「８０」のいずれかが決定される。そして、決定された基本値に「０」～「１９」のいずれかの値をランダムで加算した値が通常中解除Ｇ数の基本ゲーム数の下２桁の値として決定される。

【３７６６】

そして、本実施形態では、通常中解除Ｇ数抽籤１、２の抽籤結果（基本ゲーム数）にランダム値を加算した値から、現在の通常中はまりＧ数を減算した値を通常中解除Ｇ数として決定する。例えば、通常中解除Ｇ数抽籤１の抽籤結果が「２」（２００Ｇ）であり、通常中解除Ｇ数抽籤２の抽籤結果（基本値）が「４０」であり、ランダム値が「１５」であり、現在の通常中はまりＧ数が２０Ｇである場合には、通常中解除Ｇ数として２３５Ｇ（＝２００＋４０＋１５－２０）が決定される。通常中解除Ｇ数の算出結果がマイナスの値になる場合には、通常中解除Ｇ数が「０」になった場合の処理が実行される。

【３７６７】

なお、通常中はまりＧ数は、非ＡＴ状態（通常中状態及び通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）状態）に連続して滞在しているゲーム数である。通常中はまりＧ数は、通常中状態（有利区間）に移行した時から計数が開始され、ＡＴ移行時まで毎ゲーム１加算され、通常中状態（非有利区間）に移行した時にクリアされる。また、本実施形態では、通常中はまりＧ数の天井Ｇ数（上限値）は７００Ｇである。

【３７６８】

（３）レア役解除モード転落抽籤

通常中状態（有利区間）では、高確保証Ｇ数が「０」になり、且つ、サブフラグ「押し順ベル」である（出玉制御ビットのビット２が「２」である場合）には、レア役解除モードを「高確」から「通常」に移行（転落）するか否かを決定するレア役解除モード転落抽籤が行われる。

【３７６９】

〔通常中ＣＺ状態〕

次に、通常中ＣＺ状態の遊技で行われる各種抽籤について説明する。

（１）通常中ＣＺ中抽籤（ＡＴ初当り抽籤）

通常中ＣＺ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、内部当籤役（出玉フラグＢ）に応じて、ＡＴの初当り抽籤（通常中ＣＺ中抽籤）が行われる。通常中ＣＺ中抽籤では、出玉フラグＢ（図４３２参照）に応じて、抽籤結果として、「非当籤」、「通常中ＡＴへの移行」、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与（ストック）」、並びに、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与（ストック）＋上乗せ特化ゾーンＣの付与（ストック）」のいずれかが決定される。

【３７７０】

本実施形態では、通常中ＣＺ中抽籤において、出玉フラグＢが図４３２中の「下記以外」又は「弱レア役」である場合には、抽籤結果として、「非当籤」が必ず決定される。通常中ＣＺ中抽籤において、出玉フラグＢが「Ｗ白揃い」又は「確定役」である場合には、抽籤結果として、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣの付与」が必ず決定される。また、通常中ＣＺ中抽籤において、出玉フラグＢが「Ｓ白揃い」又は「強レア役」である場合には、抽籤結果として、「非当籤」、「通常中ＡＴへの移行」、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与」、並びに、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣの付与」のいずれかが決定される。

【３７７１】

なお、通常中ＣＺ中抽籤において、「通常中ＡＴへの移行」に当籤した場合には、次ゲームからＡＴ中通常状態の遊技が開始される。また、通常中ＣＺ中抽籤において、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与」、又は、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣの付与」に当籤した場合には、次ゲームからＥＰＢ状態の遊技が開始される。

【３７７２】

（２）通常中ＣＺ中保証ＣＩ上乗せ抽籤

本実施形態では、通常中ＣＺ状態の遊技期間は、保証ＣＩ（カットイン）回数と称するパラメータに基づいて管理される。通常中ＣＺ状態の遊技期間の開始時には、保証ＣＩ回数の初期値として、「３」がセットされる。その後、保証ＣＩ回数は、サブフラグが「はずれ」、「白Ｆリプ」及び「共通ベル」のいずれかである場合に、１減算される。そして、保証ＣＩ回数が「０」になれば、当該ゲームで通常中ＣＺ状態の遊技期間が終了し、出玉状態が通常中状態（有利区間）に移行する。

【３７７３】

なお、本実施形態では、通常中ＣＺ状態の遊技期間の最大値（天井Ｇ数）として「３０Ｇ」が設定されており、保証ＣＩ回数が「１」以上であっても、通常中ＣＺ状態の遊技期間が天井Ｇ数に到達すれば、通常中ＣＺ状態は終了する。また、本実施形態では、通常中ＣＺ状態中に通常中解除Ｇ数が「０」になれば、当該ゲームで通常中ＣＺ状態の遊技期間が終了し、出玉状態がＡＴ中通常状態に移行する。

【３７７４】
そして、通常中ＣＺ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、内部当籤役（出玉フラグＡ）に応じて、保証ＣＩ回数の上乗せ抽籤（通常中ＣＺ中保証ＣＩ上乗せ抽籤）が行われる。通常中ＣＺ中保証ＣＩ上乗せ抽籤に当籤した場合には、保証ＣＩ回数に「１」が加算される。
【３７７５】
なお、本実施形態では、通常中ＣＺ中保証ＣＩ上乗せ抽籤において、出玉フラグＡが図４３１中の「下記以外」又は「確定役」である場合には、抽籤結果として、「非当籤」が必ず決定される。また、通常中ＣＺ中保証ＣＩ上乗せ抽籤において、出玉フラグＡが「弱レア役」である場合には、抽籤結果として、「非当籤」及び「当籤」の一方が決定され、出玉フラグＡが「強レア役」である場合には、抽籤結果として、「当籤」が必ず決定され、出玉フラグＡが「確定役」である場合には、抽籤結果として、「非当籤」が必ず決定される。
【３７７６】
〔通常中ＣＺＥＸ状態〕
通常中ＣＺＥＸ状態は、最大１０ゲームの期間に亘って行われる。そして、通常中ＣＺＥＸ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、内部当籤役（出玉フラグＢ）に応じて、ＡＴの初当り抽籤（通常中ＣＺＥＸ中抽籤）が行われる。通常中ＣＺＥＸ中抽籤では、出玉フラグＢに応じて、抽籤結果として、「非当籤」、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与」、並びに、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣ出玉フラグＳの付与」のいずれかが決定される。
【３７７７】
通常中ＣＺＥＸ中抽籤において、通常中ＣＺＥＸ状態の残りゲーム数が１Ｇ以上であり、且つ、出玉フラグＢが図４３２中の「下記以外」以外であれば、抽籤結果として、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与」、又は、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣの付与」が必ず決定される（ＡＴ状態への移行が確定する）。一方、通常中ＣＺＥＸ中抽籤において、通常中ＣＺＥＸ状態の残りゲーム数が１Ｇ以上であり、且つ、出玉フラグＢが「下記以外」であれば、抽籤結果として、「非当籤」が決定される場合もある。
【３７７８】
なお、通常中ＣＺＥＸ中抽籤では、通常中ＣＺＥＸ状態の残りゲーム数が０Ｇである場合（通常中ＣＺＥＸ状態の最終ゲーム）に、「通常中ＡＴへの移行＋ＥＰＢの付与＋上乗せ特化ゾーンＣの付与」に当籤する確率は、通常中ＣＺＥＸ状態の残りゲーム数が１Ｇ以上である場合のそれより高くなる。また、通常中ＣＺＥＸ状態では、その遊技期間の開始時（突入時）に、ＡＴ状態への移行が確定しているので、通常中ＣＺＥＸ状態の残りゲーム数が０Ｇである場合（通常中ＣＺＥＸ状態の最終ゲーム）において、通常中ＣＺＥＸ中抽籤に「非当籤」であっても、次ゲームからＡＴ中通常状態の遊技が開始される。
【３７７９】
〔ＡＴ中通常状態〕
ＡＴ中通常状態（所定遊技状態）は、差枚数管理型のＡＴ状態であり、規定の差枚数（遊技価値の払出数－ベット数）の遊技価値が付与されれば、ＡＴ中通常状態の遊技期間が終了する。本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴ中通常状態の残り差枚数（以下、「ＡＴ残り差枚数」という）をＡＴ残り差枚数管理カウンタで計数し、ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値が「０」以下になれば、ＡＴ中通常状態が終了し、出玉状態はＡＴ終了待機状態に移行する。なお、本実施形態では、ＡＴ残り差枚数管理カウンタの初期値として「１００」がセットされる。すなわち、本実施形態では、ＡＴ１セット当たり、差枚数「１００」の遊技価値の獲得が最低保証されている。
【３７８０】
本実施形態では、ＡＴ中通常状態において、サブフラグが「押し順ベル」である場合には対応する図柄組合せが停止（入賞）しなくても、ＡＴ残り差枚数管理カウンタを「４」

を減算する。また、本実施形態では、ＡＴ中通常状態において、サブフラグが「はずれ」である場合には、ＡＴ残り差枚数管理カウンタに「３」が加算されるようにし、遊技者の損失を補填する。すなわち、ＡＴ中通常状態の終了時点で、トータルで初期値以上の純増分の遊技価値が必ず遊技者に付与されるような構成になっている。

【３７８１】

上述したＡＴ残り差枚数管理カウンタの更新（減算／加算）は、ＡＴ中通常状態において、毎ゲーム、リールの第３停止時に行われる。なお、このようなＡＴ残り差枚数管理カウンタの更新（減算／加算）処理は、出玉状態がＡＴ中通常状態及びエンディング状態であるときに行われ、それ以外のＡＴ状態では行われない。すなわち、ＡＴ中通常状態及びエンディング状態以外のＡＴ状態での遊技結果により、ＡＴ中通常状態の遊技期間が短くなることはない（ＡＴ残り差枚数は減らない）。

以下、ＡＴ中通常状態の遊技で行われる各種抽籤について説明する。

【３７８２】

（１）ＡＴ通常中モード抽籤

ＡＴ中通常状態では、「押し順ベル」に係る役の当籤時に行われるストップボタンの押下順序の報知（以下、「ベルナビ」という）の回数をカウントし、そのベルナビ回数が２５回に到達する度に、ＡＴ通常中モード（ＡＴ中モード０～ＡＴ中モード２）の移行抽籤（ＡＴ通常中モード抽籤）が行われる。

【３７８３】

なお、ベルナビ回数は、ベルナビ回数カウンタにより計数され、初期値として「２５」がセットされ、ベルナビが実行される度にベルナビ回数カウンタの値が１減算される。そして、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になったときにＡＴ通常中モード抽籤が行われ、ベルナビ回数カウンタに初期値「２５」が再セットされる。

【３７８４】

図４４３は、ＡＴ通常中モード抽籤で参照されるＡＴ中モード抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中モード抽籤テーブルでは、設定（設定１～６）の種別毎に、移行先（抽籤結果）となるＡＴ中モード０～ＡＴ中モード２の各抽籤値が規定される。なお、ＡＴ中モード０は、ＡＴ残り差枚数の上乗せが高確率で発生するモードであり、ＡＴ中モード１は、ＡＴ残り差枚数の上乗せが通常確率で発生するモードであり、ＡＴ中モード２は、ＡＴ残り差枚数の上乗せが低確率で発生するモードである。本実施形態では、図４４３に示すように、設定が高くなるほど、ＡＴ中モード２（低確率）に移行する確率が低く、また、設定５では、ＡＴ中モード１（通常確率）に移行せず、最も高確率でＡＴ中モード０（高確率）に移行する。

【３７８５】

（２）ＡＴ中キャラ決定抽籤

ＡＴ中通常状態では、サブフラグが「はずれ」である場合に当該ゲームの開始時に、「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかを決定可能なＡＴ中キャラ決定抽籤を行う。なお、上述のように、このＡＴ中キャラ決定抽籤で所定のキャラに当籤した場合には、当籤キャラに応じた出玉フラグＳの昇格が行われ、当籤キャラに対応するランプが点灯する。すなわち、ＡＴ中キャラ決定抽籤は、ＡＴ中通常状態での出玉フラグＳの昇格抽籤及びランプの点灯抽籤も兼ねている。

【３７８６】

本実施形態では、２枚ＢＢフラグ間状態において、３ベット時には、サブフラグが「はずれ」となる（内部当籤役が「Ｆ＿２枚ＢＢ」となる）確率は、約１／３０である（図４２０参照）ので、ＡＴ中通常状態では、約１／３０の確率で、ＡＴ中キャラ決定抽籤（出玉フラグＳの昇格抽籤及びランプの点灯抽籤）が行われる。

【３７８７】

図４４４は、ＡＴ中キャラ決定抽籤で参照されるＡＴ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中キャラ決定抽籤テーブルでは、抽籤結果となる、「非当籤」、「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のそれぞれに対して抽籤値が

規定される。なお、図４４４のＡＴ中キャラ決定抽籤テーブルは、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態及び上乗せ特化ゾーン及びＡＴ終了待機状態においてキャラ決定抽籤が行われる場合にも共通して使用される。

【３７８８】

ＡＴ中キャラ決定抽籤テーブルを使用したＡＴ中キャラ決定抽籤では、図４４４に示すように、約３０％の確率で「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが当籤する。それゆえ、ＡＴ中通常状態において、サブフラグが「はずれ」となった場合には、約３０％の確率で、次ゲームから、出玉フラグＳが昇格し、それを報知するためにランプが点灯される。

【３７８９】

（３）点灯ゲーム数抽籤

ＡＴ中通常状態において、上述したＡＴ中キャラ決定抽籤に当籤した場合（「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが決定された場合）には、当該ゲームの開始時に、出玉フラグＳの昇格期間（ランプ点灯期間）を決定するための点灯ゲーム数抽籤が行われる。

【３７９０】

図４４５は、点灯ゲーム数抽籤で参照される点灯ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。点灯ゲーム数抽籤テーブルでは、抽籤結果（点灯ゲーム数：出玉フラグＳの昇格期間）となり得る、「３Ｇ」、「５Ｇ」及び「１０Ｇ」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。なお、本実施形態では、抽籤結果として「１０Ｇ」が当籤しない構成を説明するが、本発明はこれに限定されず、抽籤結果として「１０Ｇ」が当籤する構成にしてもよい。

【３７９１】

また、本実施形態では、ＡＴ中キャラ決定抽籤で決定された当籤キャラの種別に関係なく、共通して図４４５の点灯ゲーム数抽籤テーブルを使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、当籤キャラの種別毎に有利度を設け、当籤キャラの種別毎（有利度毎）に点灯ゲーム数抽籤テーブルを設け、当籤キャラの有利度が高くなるほど、決定さる点灯ゲーム数も多くなるようにしてもよい。

【３７９２】

（４）上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤

ＡＴ中通常状態では、毎ゲームの遊技開始時に、出玉フラグＳに応じて、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤が行われる。この上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤は、上乗せゾーンＡ又はＡＴ中ＣＺのストック抽籤であり、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤では、当籤／非当籤だけでなく、当籤時の特典種別（上乗せゾーンＡ又はＡＴ中ＣＺ）も決定される。

【３７９３】

図４４６は、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤で参照される上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、図４４６Ａ～図４４６Ｃは、それぞれ、ＡＴ中モード０～ＡＴ中モード２で参照される上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルを示す図である。各上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に設定された各抽籤結果（「非当籤」、「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」及び「ＡＴ中ＣＺ」）の抽籤値が規定される。

【３７９４】

上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤で抽籤結果として「上乗せＡ」が決定された場合には、上乗せゾーンＡの移行が決定される（上乗せゾーンＡがストックされる）。上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤で抽籤結果として「上乗せフェイク」が決定された場合には、上乗せゾーンに移行しないが、上乗せゾーンへの移行を期待させる演出が行われる遊技の実行が決定される（上乗せゾーン移行のフェイク遊技がストックされる）。また、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤で抽籤結果として「ＡＴ中ＣＺ」が決定された場合には、ＡＴ中ＣＺ状態への移行が決定される（ＡＴ中ＣＺ状態の遊技がストックされる）。

【３７９５】
本実施形態では、図４４６Ａ～図４４６Ｃに示すように、出玉フラグＳが「右記以外」（「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」以外）である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「非当籤」が決定される。出玉フラグＳが「弱チェリー」又は「チャンス目」である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「上乗せＡ」及び「上乗せフェイク」の一方が決定される。出玉フラグＳが「強レア役」又は「確定役」である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「上乗せＡ」が必ず決定される。また、出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「非当籤」及び「ＡＴ中ＣＺ」の一方が決定される。

【３７９６】
なお、各上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルを使用した上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、ＡＴ中キャラ決定抽籤で所定のキャラに当籤して対応するランプが点灯している期間中に上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤を行う場合には、昇格後の出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。

【３７９７】
それゆえ、ＡＴ中通常状態の遊技において、例えば、ランプ非点灯（当籤キャラ無し）中のゲームで内部抽籤によりサブフラグ「通常リプ」（出玉フラグＣ「通常リプ」）が決定された場合には、出玉フラグＳは図４４６Ａ～図４４６Ｃ中の「右記以外」となり、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤は非当籤となる。一方、ＡＴ中通常状態の遊技において、例えば、Ｂランプ３００ｂ点灯（当籤キャラとしてキャラＢがセット）中のゲームで内部抽籤によりサブフラグ「通常リプ」が決定された場合には、出玉フラグＳは「チャンス目」に昇格しているので、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤では、「上乗せＡ」及び「上乗せフェイク」の一方が決定される。すなわち、当籤キャラに対応するランプが点灯している期間（出玉フラグＳの昇格期間）中のゲームでは、ランプ非点灯中のゲームに比べて、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤において、遊技者に有利な抽籤結果（特典）が得られる可能性が高くなる。

【３７９８】
（５）上乗せ特化ゾーン抽籤
ＡＴ中通常状態では、毎ゲームの遊技開始時に、出玉フラグＳに応じて、上乗せ特化ゾーン抽籤が行われる。この上乗せ特化ゾーン抽籤は、上乗せ特化ゾーンのストック抽籤であり、上乗せ特化ゾーン抽籤では、当籤／非当籤だけでなく、当籤時の特典種別（上乗せ特化ゾーンＡ、Ｂ又はＣ）も決定される。

【３７９９】
図４４７は、上乗せ特化ゾーン抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、図４４７Ａ～図４４７Ｃは、それぞれ、ＡＴ中モード０～ＡＴ中モード２で参照される上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを示す図である。各上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に設定された各抽籤結果（「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」）の抽籤値が規定される。

【３８００】
上乗せ特化ゾーン抽籤で抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＡの移行が決定される（上乗せ特化ゾーンＡがストックされる）。なお、上乗せ特化ゾーンＡは、ＡＴ中モード０又は１時のセット継続確率が約５０％の上乗せ特化ゾーンである。また、上乗せ特化ゾーン抽籤で抽籤結果として「上乗せ特化Ｂ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＢの移行が決定される（上乗せ特化ゾーンＢがストックされる）。なお、上乗せ特化ゾーンＢは、ＡＴ中モード０又は１時のセット継続確率が約７０％の上乗せ特化ゾーンである。また、上乗せ特化ゾーン抽籤で抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＣの移行が決定される（上乗せ特化

ゾーンＣがストックされる）。なお、上乗せ特化ゾーンＣは、ＡＴ中モード０又は１時のセット継続確率が約８０％の上乗せ特化ゾーンである。また、ＡＴ中モード２時の各上乗せ特化ゾーンのセット継続確率は、同じであり、約０．４％である。

【３８０１】

上乗せ特化ゾーン抽籤で抽籤結果として「上乗せ特化フェイク」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンには移行しないが、上乗せ特化ゾーンへの移行を期待させる演出が行われる遊技の実行が決定される（上乗せ特化ゾーン移行のフェイク遊技がストックされる）。

【３８０２】

本実施形態では、図４４７Ａ～図４４７Ｃに示すように、出玉フラグＳが「右記以外」（「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」以外）及び「弱チェリー」のいずれかである場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「非当籤」が決定される。出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、低い確率ではあるが、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定される可能性がある。また、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、ＡＴ中モードの種別には関係なく、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」（確率１／２）又は「上乗せ特化Ｂ」（確率１／２）が必ず決定される。

【３８０３】

また、本実施形態では、図４４７Ａ～図４４７Ｃに示すように、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、抽籤結果として「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが決定される。ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが決定される。

【３８０４】

また、本実施形態では、図４４７Ａ～図４４７Ｃに示すように、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、且つ、出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、抽籤結果として「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが決定される。ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、且つ、出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが決定される。

【３８０５】

なお、各上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを使用した上乗せ特化ゾーン抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、ＡＴ中キャラ決定抽籤で所定のキャラに当籤して対応するランプが点灯している期間中に上乗せ特化ゾーン抽籤を行う場合には、昇格後の出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。

【３８０６】

それゆえ、ＡＴ中通常状態（ＡＴ中モード０）の遊技において、例えば、ランプ非点灯（当籤キャラ無し）中のゲームで内部抽籤によりサブフラグ「通常リプ」（出玉フラグＣ「通常リプ」）が決定された場合には、出玉フラグＳは図４４７Ａ～図４４７Ｃ中の「右記以外」となり、上乗せ特化ゾーン抽籤は非当籤となる。一方、ＡＴ中通常状態（ＡＴ中モード０）の遊技において、例えば、Ｂランプ３００ｂ点灯（当籤キャラとしてキャラＢがセット）中のゲームで内部抽籤によりサブフラグ「通常リプ」が決定された場合には、出玉フラグＳは「チャンス目」に昇格しているので、上乗せ特化ゾーン抽籤では、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定される可能性がある。すなわち、当籤キャラに対応するランプが点灯している期間（出玉フラグＳの昇格期間）中のゲームでは、ランプ非点灯中のゲームに比べて、上乗せ特化ゾーン抽籤において、遊技者に有利な抽籤結果（特典）が得られる可能性が高くなる。

【３８０７】

（６）ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）

ＡＴ中通常状態では、上述した上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤、並びに、上乗せ特化ゾーン抽籤において、「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」、「ＡＴ中ＣＺ」、「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかの特典が、初めて決定された場合（初当たり時）には、当該決定がなされたゲームの開始時に、基本前兆ゲーム数を決定するためのＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）が行われる。そして、本実施形態では、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）で決定された基本前兆ゲーム数に、「０」～「３」のランダム値を加算した値が、初当たりした特典の前兆ゲーム数として設定される。

【３８０８】

図４４８は、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）で参照されるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）の一例を示す図である。なお、図４４８Ａは、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」（図４３４中の「下記以外」、「弱チェリー」及び「スイカ」）のいずれかである場合に参照されるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）を示す図である。また、図４４８Ｂは、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」（図４３４中の「強レア役」又は「確定役」）である場合に参照されるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）を示す図である。なお、ＡＴ中キャラ決定抽籤で所定のキャラに当籤して対応するランプが点灯している期間中のゲームでは、昇格後の出玉フラグＳを参照して、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）を選択する。

【３８０９】

各ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）では、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤、並びに、上乗せ特化ゾーン抽籤で決定された抽籤結果（「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」、「ＡＴ中ＣＺ」、「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」）の種別毎に、決定可能な各基本前兆ゲーム数の抽籤値が規定される。なお、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）で決定可能な基本前兆ゲーム数（抽籤結果）は、「即放出（０Ｇ）」、「２Ｇ」、「６Ｇ」、「１０Ｇ」、「１４Ｇ」、「１８Ｇ」及び「２２Ｇ」のいずれかである。

【３８１０】

本実施形態では、図４４８Ａに示すように、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」であり、初当たりの特典が「上乗せＡ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」又は「２Ｇ」が決定される。出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」であり、初当たりの特典が「上乗せフェイク」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「２Ｇ」が必ず決定される。出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」であり、初当たりの特典が「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」、「１４Ｇ」、「１８Ｇ」及び「２２Ｇ」のいずれかが決定される。出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」であり、初当たりの特典が「上乗せ特化フェイク」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「１４Ｇ」又は「１８Ｇ」が決定される。また、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「０」～「３」であり、初当たりの特典が「ＡＴ中ＣＺ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」又は「２Ｇ」が決定される。

【３８１１】

また、本実施形態では、図４４８Ｂに示すように、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」であり、初当たりの特典が「上乗せＡ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」又は「２Ｇ」が決定される。出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」であり、初当たりの特典が「上乗せフェイク」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」が必ず決定される。出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」であり、初当たりの特典が「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」、「１４Ｇ」、「１８Ｇ」及び「２２Ｇ」のいずれかが決定される。出玉フラ

グＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」であり、初当たりの特典が「上乗せ特化フェイク」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「１４Ｇ」又は「１８Ｇ」が決定される。また、出玉フラグＳの出玉フラグ番号が「４」又は「５」であり、初当たりの特典が「ＡＴ中ＣＺ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「即放出（０Ｇ）」が必ず決定される。

【３８１２】

本実施形態では、図４４８Ａ及び４４８Ｂに示すように、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤で特典として「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」及び「ＡＴ中ＣＺ」のいずれかが初当たりした場合には、即放出（０Ｇ）～５Ｇ程度の短い前兆ゲーム数が決定される。一方、上乗せ特化ゾーン抽籤で特典として「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが初当たりした場合には、１４Ｇ以上の比較的長い前兆ゲーム数が決定され易くなる。

【３８１３】

そして、ＡＴ中通常状態において、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤、並びに、上乗せ特化ゾーン抽籤により上記各種特典の一つが決定された場合には当該ゲームでその前兆ゲームが決定され、次ゲームから前兆ゲームの遊技が消化されたあと、特典の遊技が開始される。例えば、ＡＴ中通常状態において、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤により「上乗せＡ」が決定され、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（初当たり時）で基本前兆ゲーム数として３Ｇが決定され且つランダム値として「２」が決定された場合には、次ゲームから５Ｇの期間、前兆遊技が行われた後、上乗せゾーンＡの遊技が開始される。

【３８１４】

（７）ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）

ＡＴ中通常状態では、ストックされている、上述した「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」、「ＡＴ中ＣＺ」、「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかの特典が放出されるゲームの開始時に、放出される特典の基本前兆ゲーム数を決定するためのＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）が行われる。そして、本実施形態では、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）で決定された基本前兆ゲーム数に、「０」～「３」のランダム値を加算した値が、放出される特典の前兆ゲーム数として設定される。

【３８１５】

図４４９は、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）で参照されるＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（ストック放出時）の一例を示す図である。なお、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）では、出玉フラグＳの種別に関係なく共通のＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（ストック放出時）が使用される。

【３８１６】

ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（ストック放出時）は、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時）と同様に、上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤、並びに、上乗せ特化ゾーン抽籤で決定された抽籤結果（「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」、「ＡＴ中ＣＺ」、「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」）の種別毎に、決定可能な各基本前兆ゲーム数の抽籤値が規定される。なお、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）で決定可能な基本前兆ゲーム数（抽籤結果）は、「即放出（０Ｇ）」、「２Ｇ」、「６Ｇ」、「１０Ｇ」、「１４Ｇ」、「１８Ｇ」及び「２２Ｇ」のいずれかである。

【３８１７】

本実施形態では、図４４９に示すように、ストック放出する特典が「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」又は「ＡＴ中ＣＺ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「２Ｇ」が必ず決定される。ストック放出する特典が「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「１４Ｇ」、「１８Ｇ」及び「２２Ｇ」のいずれかが決定される。また、ストック放出する特典が「上乗せ特化フェイク」である場合には、抽籤結果（基本前兆ゲーム数）として「１４Ｇ」又は「１８Ｇ」が

決定される。
【３８１８】
本実施形態では、図４４９に示すように、ストック放出する特典が「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」及び「ＡＴ中ＣＺ」のいずれかがである場合には、即放出（０Ｇ）～５Ｇ程度の短い前兆ゲーム数が決定される。一方、ストック放出する特典が「上乗せ特化Ａ」～「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかである場合には、１４Ｇ以上の比較的長い前兆ゲーム数が決定される。
【３８１９】
そして、ＡＴ中通常状態において、ストックされている上記各種特典の一つを放出する際には、その放出時に前兆ゲームが決定され、当該ゲームから前兆ゲームの遊技が開始され、当該前兆ゲームが消化されると、特典の遊技が開始される。ストックされている特典が複数種存在する場合には、予め設定されているストックの放出優先順序に基づいて順次、特典が放出される。なお、ストックの放出優先順序は、優先順位の高い方から、「上乗せＡ」、「上乗せフェイク」、「上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化フェイク」及び「ＡＴ中ＣＺ」の順である。
【３８２０】
（８）フリーズ抽籤
ＡＴ中通常状態において、サブフラグが「押し順ベル」（内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベル１」～「Ｆ＿３２１ベル２」）であるゲームでは、遊技開始時にフリーズ抽籤が行われる。フリーズ抽籤の実行の有無は、ＡＴ中キャラ決定抽籤の当籤によるランプ点灯中のゲームであっても、昇格ルールが適用されないサブフラグに基づいて決定されるので、出玉フラグＳの昇格の恩恵は受けられない。なお、このフリーズ抽籤の実行の有無は、出玉制御ビットのビット２の値を参照して判定され、出玉制御ビットのビット２の値が「１」であれば、フリーズ抽籤を行い、出玉制御ビットのビット２の値が「０」であれば、フリーズ抽籤を行わない。
【３８２１】
図４５０は、フリーズ抽籤で参照されるフリーズ抽籤テーブルの一例を示す図である。フリーズ抽籤テーブルでは、各抽籤結果（「非当籤」及び「当籤」）の抽籤値が規定される。本実施形態では、図４５０に示すように、８／６５５３６の非常に低い確率でフリーズ抽籤に当籤する。そして、フリーズ抽籤に当籤すれば、当該当籤ゲームにおいて、所定のフリーズ演出（レバーオン時からリールの逆回転演出）が行われ、次ゲームから上乗せ特化ゾーンＣの遊技が開始される。
【３８２２】
すなわち、フリーズ抽籤に当籤すれば、上乗せ特化ゾーンＣへの移行が確定する。また、本実施形態では、フリーズ抽籤に当籤して、次ゲームから上乗せ特化ゾーンＣに移行する際には、当該次ゲームの開始から３ゲームの期間、Ｅランプ３００ｅが点灯することが決定され、キャラＥに対応する昇格ルールに従って出玉フラグＳが昇格することも決定される。
【３８２３】
（９）上乗せゾーンＡのレベル抽籤
ＡＴ中通常状態中の上乗せゾーンＡ及びＡＴ中ＣＺ抽籤において、「上乗せＡ」に当籤し（上乗せゾーンＡへの移行が決定し）、その前兆ゲーム数が０になったとき、すなわち、当籤した「上乗せＡ」の放出時に、上乗せゾーンＡのレベル（以下、「上乗せＡレベル（ＬＶ）」という）を抽籤により決定する。なお、上乗せＡレベルは、６段階（「上乗せＡＬＶ１」～「上乗せＡＬＶ６」）設けられており、上乗せゾーンＡで行われる後述の報酬抽籤で参照されるパラメータであり、付与される報酬の大小に影響を与えるパラメータである。そして、上乗せＡレベルが高いほど付与される報酬（有利度）も高くなる。
【３８２４】
図４５１は、上乗せゾーンＡのレベル抽籤で参照される上乗せＡレベル抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せＡレベル抽籤テーブルでは、各抽籤結果（「上乗せＡＬＶ１

」～「上乗せＡＬＶ６」）の抽籤値が規定される。
【３８２５】
本実施形態では、図４５１に示すように、ＡＴ中通常状態中の上乗せゾーンＡのレベル抽籤において、「上乗せＡＬＶ１」～「上乗せＡＬＶ４」のいずれかが決定され、「上乗せＡＬＶ５」及び「上乗せＡＬＶ６」は決定されない。上乗せゾーンＡのレベル抽籤時に、すでに上乗せＡレベルがセットされている場合には、この抽籤で決定されたレベルを現在セットされている上乗せＡレベルに加算する。また、加算の結果、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ６」を超えたときには、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ６」にセットする（上限値に維持する）。なお、上乗せＡレベルの値は、上乗せＡレベルカウンタにセットされる。
【３８２６】
（１０）周期ゲーム数抽籤
ＡＴ中通常状態の遊技では、上述のように、内部抽籤の結果（出玉フラグＳ）に基づいて上乗せ特化ゾーン抽籤が行われるが、所定の周期ゲーム数間隔でも上乗せ特化ゾーン抽籤が行われる。すなわち、ゲーム数解除に基づく上乗せ特化ゾーン抽籤（後述の周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤）も行われる。具体的には、ＡＴ中通常状態中での消化ゲーム数が所定の周期ゲーム数に到達した際のゲームの第３停止時に、上乗せ特化ゾーン抽籤が行われる。
【３８２７】
そして、本実施形態では、ＡＴ中通常状態中での消化ゲーム数が所定の周期ゲーム数に到達した際には、当該ゲームの第３停止時に、複数種の周期ゲーム数の中から所定の周期ゲーム数を決定するための抽籤（周期ゲーム数抽籤）が行われる。すなわち、ＡＴ中通常状態中での消化ゲーム数が所定の周期ゲーム数に到達する度に、所定の周期ゲーム数が再設定される。
【３８２８】
図４５２は、周期ゲーム数抽籤で参照される周期ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、周期ゲーム数抽籤の抽籤結果（周期Ｇ数）として、「３０Ｇ」、「５０Ｇ」及び「１００Ｇ」が設けられ、周期ゲーム数抽籤テーブルでは、各抽籤結果の抽籤値が規定される。
【３８２９】
なお、本実施形態では、所定の周期ゲーム数到達までの残りゲーム数を計数するためのカウンタ（以下、「周期Ｇ数カウンタ」という）が設けられており、ＡＴ中通常状態中、周期Ｇ数カウンタは、毎ゲーム、１減算される。そして、周期Ｇ数カウンタの値が「０」になったときのゲームの第３停止時に、上乗せ特化ゾーン抽籤（後述の周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われるとともに、周期ゲーム数抽籤が行われ、当該周期ゲーム数抽籤で決定された周期Ｇ数が、次ゲームで周期Ｇ数カウンタにセットされる。また、ＡＴ中通常状態の遊技期間の開始時（ＡＴ中通常状態突入時（開始ゲームの遊技開始時））には、周期Ｇ数カウンタに「０」をセットし、当該ゲームの第３停止時に周期ゲーム数抽籤及び後述の周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤を実行できるようにする。
【３８３０】
（１１）周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤
上述のように、ＡＴ中通常状態では、ＡＴ中通常状態の突入時及び所定の周期Ｇ数到達時のゲームの第３停止後に、上乗せ特化ゾーン抽籤（周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われる。
【３８３１】
図４５３は、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤で参照される周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルでは、ＡＴ中モードの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」）の抽籤値が規定される。
【３８３２】

本実施形態では、図４５３に示すように、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤において、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又はＡＴ中モード１である場合には、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果（付与される特典）として、「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」及び「上乗せ特化フェイク」のいずれかが決定される。だたし、この場合、ＡＴ中モード０において上乗せ特化ゾーンへの移行が決定される確率（「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」が決定される確率）は、ＡＴ中モード１において上乗せ特化ゾーンへの移行が決定される確率より高くなる。

【３８３３】

また、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤において、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２である場合には、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果（付与される特典）として、「非当籤」又は「上乗せ特化フェイク」が決定される。すなわち、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤において、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２である場合には、上乗せ特化ゾーンへの移行が決定されない（実質、特典が付与されない）。

【３８３４】

なお、本実施形態では、周期Ｇ数カウンタの値は、パチスロ機１の表示手段（図４３８に示す表示ユニット１００、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２）で表示されないが、ＡＴ状態が開始されてからのＡＴ中通常状態の消化ゲーム数は、第１サブ表示装置２０１で表示される。そして、周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果（付与される特典）として、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定された場合には、前述の通り、図４４９に示す抽籤テーブルを用いて決定された前兆ゲーム数（１４Ｇ、１８Ｇ又は２２Ｇ）にわたる前兆演出期間において最終的に上乗せ特化ゾーンへの移行が報知される前兆演出（当たりシナリオ）が行われた後（前兆演出を経て）、出玉状態が上乗せ特化ゾーンに移行する。一方、「上乗せ特化フェイク」が決定された場合には、図４４９に示す抽籤テーブルを用いて決定された前兆ゲーム数（１４Ｇ又は１８Ｇ）にわたる前兆演出期間において最終的に上乗せ特化ゾーンへの移行が行われない旨が報知される前兆演出（ハズレシナリオ）が行われた後、上乗せ特化ゾーンのフェイク前兆を終了させる。このようにゲーム数の消化（周期到達の有無）に応じた上乗せ特化ゾーンへの移行抽籤及び当該抽籤の結果に対応する前兆演出を行うことで、上乗せ特化ゾーンへの移行契機となるレア役が当籤しない場合（所謂、レア役を引けない場合）であっても、遊技者は上乗せ特化ゾーン獲得への期待感を持って前兆演出を楽しむことができ、ＡＴ中通常状態の遊技が単調とならないようにすることができる。

【３８３５】

〔ＡＴ中ＣＺ状態〕

ＡＴ中ＣＺ状態（有利遊技状態）の遊技は、４ゲーム又は５ゲームの遊技期間に亘って行われる。ＡＴ中ＣＺ状態では、主に、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間の開始時に、上乗せゾーンＡの付与、又は、ＥＰＢ及び上乗せゾーンＡの付与という特典を決定可能な抽籤（後述のＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤）が行われる。すなわち、ＡＴ中ＣＺ状態では、上乗せゾーンＡ又はＥＰＢ状態への移行を期待させる遊技が行われる。

【３８３６】

そして、後述のＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤に当籤して、上乗せゾーンＡの付与が決定された場合には、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間終了後、前兆ゲームの遊技を行わずに、次ゲームから上乗せゾーンＡの遊技が開始される。一方、後述のＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤に当籤して、ＥＰＢ及び上乗せゾーンＡの付与が決定された場合には、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間終了後、前兆ゲームの遊技を行わずに、次ゲームからＥＰＢ状態の遊技が開始される。なお、この際にストックされた上乗せゾーンＡは、ＥＰＢ状態終了後に移行するＡＴ中通常状態で放出される。また、後述のＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤に非当籤であった場合、特殊条件（後述のエンディング移行条件）が成立していなければ、次ゲームからＡＴ中通常状態の遊技が開始される。

【３８３７】

また、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間では、所定のキャラが敵キャラと戦う演出（バトル演

出）が行われる。そして、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間の開始時に行われる後述のＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤に当籤した場合（上記特典の付与が決定された場合）には、バトル演出で所定のキャラが敵キャラに勝利する演出が行われ、非当籤であった場合には、バトル演出で所定のキャラが敵キャラに敗北する演出が行われる。

以下、ＡＴ中ＣＺ状態で行われる各種抽籤について説明する。

【３８３８】

（１）ＡＴ通常中モード抽籤、上乗せゾーンＡのレベル抽籤

ＡＴ中ＣＺ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。また、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間の終了時（最終ゲームの第３停止時）に、次ゲームから上乗せゾーンＡへの移行が確定している場合（後述の勝利フラグの値が「１」であり、且つ、後述のＥＰＢカウンタの値が「０」である場合）には、ＡＴ中通常状態で使用した上乗せＡレベル抽籤テーブル（図４５１参照）を参照して上乗せゾーンＡのレベル抽籤が行われ、ＡＴ中通常状態と同様にして上乗せゾーンＡのレベルがセットされる。

【３８３９】

（２）ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤

ＡＴ中ＣＺ状態では、その遊技期間の開始時（ＡＴ中ＣＺ状態突入時（開始ゲームの遊技開始時））に、キャラ決定抽籤（特別状態に移行させる制御）を行う。このＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤では、必ず、キャラＡ、キャラＢ及びキャラＤのいずれかに当籤する。

【３８４０】

図４５４は、ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤で参照されるＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤テーブルでは、抽籤結果となる、「キャラＡ」、「キャラＢ」及び「キャラＤ」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３８４１】

なお、本実施形態では、ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤で決定されたキャラの種別に関係なく、点灯ゲーム数（出玉フラグＳの昇格期間、ランプの点灯期間）として「４Ｇ」がセットされる。すなわち、本実施形態では、ＡＴ中ＣＺ状態では、その遊技期間（４Ｇ又は５Ｇ）の２ゲーム目から終了まで、決定されたキャラに対応するランプが点灯した状態（当籤キャラに対応した昇格ルールに基づいて出玉フラグＳが昇格する状態）となる。

【３８４２】

また、ＡＴ中ＣＺ状態への移行直前にキャラ決定抽籤に当籤している場合には、ＡＴ中ＣＺ状態突入時のゲーム（１ゲーム目）も当該当籤キャラに対応するランプが点灯した状態（当籤キャラに対応した昇格ルールで出玉フラグＳが昇格した状態）となる。なお、ＡＴ中ＣＺ状態への移行直前にキャラ決定抽籤に当籤している場合には、ＡＴ中ＣＺ状態突入時のゲーム（１ゲーム目）において、同一ランプの重複点灯条件が成立する場合もあるし、ＡＴ中ＣＺ状態の２ゲーム目以降において複数のキャラに対応するランプが重複点灯する場合もある。

【３８４３】

（３）ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤

ＡＴ中ＣＺ状態では、その遊技期間の開始時（ＡＴ中ＣＺ状態突入時（開始ゲームの遊技開始時））に、ＡＴ中ＣＺ開始時勝利フラグ抽籤と称する抽籤が行われる。このＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤では、ＡＴ中ＣＺ状態で行われるバトル演出で所定のキャラが敵キャラに勝利するか否かを決定するとともに、当籤時（勝利時）の特典の種別も決定する。

【３８４４】

図４５５は、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で参照されるＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤テーブルでは、ＡＴ中ＣＺ状態突入時にすでにセットされているキャラ種別と同一キャラがＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤で当籤した場合（同一ランプの重複点灯条件が成立した場合）と、ＡＴ中ＣＺ中キャラ

決定抽籤の抽籤結果がそれ以外の場合（図中の「右記以外」）とのそれぞれに対して、各抽籤結果（「非当籤」、「勝利フラグ」及び「ＥＰＢ＋勝利フラグ」）の抽籤値が規定される。

【３８４５】

ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤に当籤（バトル演出で勝利）した場合に付与される特典の種別は、図４５５に示すように、「勝利フラグ」及び「ＥＰＢ＋勝利フラグ」の一方である。また、本実施形態では、ＡＴ中ＣＺ状態突入時に同一ランプの重複点灯条件が成立した場合には、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤の当籤（バトル演出の勝利）が確定する構成になっている。

【３８４６】

ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で「勝利フラグ」に当籤した場合には、「勝利フラグ」と称するバトル演出勝利確定用のフラグがセットされるとともに、上乗せＡレベル（上乗せＡレベルカウンタの値）に「１」が加算される。サブ側では、この勝利フラグに基づいて、バトル演出で勝利する演出がセットされる。そして、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で「勝利フラグ」に当籤した場合（勝利フラグがセットされた場合）には、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間終了後、上乗せゾーンＡへの移行も確定する。

【３８４７】

また、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で「勝利フラグ」に当籤した場合、その時点で同一ランプの重複点灯条件が成立しているときには、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間として４ゲームがセットされ、それ以外の場合には、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間として５ゲームがセットされる。

【３８４８】

一方、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で「ＥＰＢ＋勝利フラグ」に当籤した場合には、勝利フラグがセットされるとともに、ＥＰＢのストック数（ＥＰＢカウンタの値）及び上乗せＡレベル（上乗せＡレベルカウンタの値）にそれぞれ「１」が加算される。この場合にも、サブ側では、この勝利フラグに基づいて、バトル演出で勝利する演出がセットされる。また、この場合には、同一ランプの重複点灯条件の成立の有無に関係なく、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間として５ゲームがセットされる。そして、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤で「ＥＰＢ＋勝利フラグ」に当籤した場合には、上乗せゾーンＡがストックされるとともに、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間終了後、ＥＰＢ状態への移行も確定する。

【３８４９】

また、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤に非当籤であった場合には、勝利フラグはセットされず、サブ側では、バトル演出で敗北する演出がセットされる。なお、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤に非当籤であった場合には、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間として４ゲームがセットされる。

【３８５０】

（４）上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤

ＡＴ中ＣＺ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、内部当籤役（出玉フラグＳ）に基づいて、上乗せＡレベル（上乗せゾーンＡで決定される報酬の大小に影響を与えるパラメータ）のレベルアップ抽籤が行われる。

【３８５１】

図４５６は、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤で参照されるＡＴ中ＣＺ中上乗せＡレベルアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中ＣＺ中上乗せＡレベルアップ抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「＋１」（上乗せＡレベルに１加算）～「＋５」（上乗せＡレベルに５加算））の抽籤値が規定される。

【３８５２】

本実施形態では、図４５６に示すように、出玉フラグＳがレア役に対応するもの（図中の「右記以外」以外の出玉フラグＳ）である場合には、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤に当籤する可能性があり、出玉フラグＳが「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれかであれば、必ず当籤する構成になっている。そして、本実施形態では、上乗

せゾーンＡのレベルアップ抽籤に当籤した場合、当籤したレベルアップ分の値（＋１～＋５のいずれか）が上乗せＡレベルカウンタに加算されるとともに、勝利フラグもセットされる。すなわち、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤は、出玉フラグＳに基づく勝利フラグ抽籤も兼ねている。なお、上乗せＡレベルの加算の結果、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ６」を超えたときには、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ６」にセットする（上限値に維持する）。

【３８５３】

上述のように、本実施形態では、ＡＴ中ＣＺ状態の開始時（突入時）に行われるＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤（当籤キャラの種別に基づく勝利フラグ抽籤）だけでなく、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤（出玉フラグＳの種別に基づく勝利フラグ抽籤）により、勝利フラグの決定抽籤（上乗せゾーンＡへの移行抽籤）が行われる。それゆえ、ＡＴ中開始時勝利フラグ抽籤に非当籤であっても、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤により、勝利フラグのセット（上乗せゾーンＡへの移行）が決定される可能性があるので、上乗せゾーンＡの遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８５４】

また、上述のように、ＡＴ中ＣＺ状態では、少なくともその遊技期間の２ゲーム目から終了までは、ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤で当籤したキャラに対応するランプが点灯した状態、すなわち、当籤キャラに対応した昇格ルールで出玉フラグＳが昇格する状態となる。それゆえ、ＡＴ中ＣＺ状態では、出玉フラグＳが「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれか（レア役に対応するもの）になる確率が高くなる。その結果、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間中、毎ゲーム行われる上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤により、勝利フラグのセット（上乗せゾーンＡへの移行）が決定される確率が高くなり、遊技者のＡＴ中ＣＺ状態の遊技に対する興趣をさらに高めることができる。

【３８５５】

〔上乗せゾーンＡ〕

上乗せゾーン（上乗せゾーンＡ～Ｃ）では、ＡＴ中通常状態の遊技期間を規定する遊技価値のＡＴ残り差枚数（ＡＴ中通常状態の終了契機を管理するＡＴ残り差枚数カウンタの値）の上乗せ形態（報酬形態）を決定するための遊技が行われる。本実施形態では、上乗せゾーンで決定される差枚数の上乗せ形態（報酬形態）の種別としては、上乗せ差枚数が直接決定される形態、ＢＢ状態で上乗せ差枚数が決定される形態、上乗せ特化ゾーンＡ～Ｃで上乗せ差枚数が決定される形態、ＥＰＢ状態及び上乗せゾーンＡで上乗せ差枚数が決定される形態、並びに、ＥＰＢ状態及び上乗せ特化ゾーンＡ～Ｃで上乗せ差枚数が決定される形態が設けられている。

【３８５６】

上乗せゾーンＡ（有利遊技状態）の遊技は、基本的には、２ゲームの期間に亘って行われる。上乗せゾーンＡでの基本的な遊技内容は、次の通りである。

【３８５７】

上乗せゾーンＡの１ゲーム目の遊技では、キャラ決定抽籤が行われ、２ゲーム目で遊技価値の差枚数の上乗せ形態（報酬形態）を決定するための抽籤が行われる。なお、この抽籤により、上乗せ差枚数が直接決定される形態（後述の「枚数上乗せ」）が決定された場合には、上乗せゾーンＡの２ゲーム目の遊技で上乗せ差枚数が決定されるが、それ以外の形態が決定された場合には、上乗せゾーンＡ終了後に移行する出玉状態において上乗せ差枚数が決定される。

【３８５８】

以下、上乗せゾーンＡで行われる各種抽籤について説明する。なお、詳細な説明は省略するが、上乗せゾーンＡでは、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる（ベルナビ回数が２５回に到達する）と、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【３８５９】

（１）上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤

上乗せゾーンＡでは、その１ゲーム目の遊技開始時に、キャラ決定抽籤（特別状態に移行させる制御）を行う。なお、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤では、出玉フラグＳに応じて、キャラＡ、キャラＢ、キャラＤ及びキャラＥのいずれか、又は、上乗せゾーンＢに当籤する。すなわち、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤では、キャラの種別だけでなく、上乗せゾーンＢの当籤の有無も抽籤対象となる。

【３８６０】

図４５７は、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で参照される上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、抽籤結果となる、「キャラＢ」、「キャラＤ」、「キャラＡ」、「キャラＥ」及び「上乗せＢ（上乗せゾーンＢ）」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。なお、ＡＴ中ＣＺ中キャラ決定抽籤テーブルを使用した上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、この際（上乗せゾーンＡ突入時）、すでに所定のキャラに対応するランプが点灯している場合には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。

【３８６１】

本実施形態では、図４５７に示すように、出玉フラグＳがレア役以外（図中の「右記以外」）である場合には、抽籤結果として、「キャラＢ」、「キャラＤ」、「キャラＡ」、「キャラＥ」及び「上乗せＢ」のいずれかが決定される可能性がある。出玉フラグＳが「弱チェリー」又は「スイカ」である場合には、抽籤結果として、「キャラＤ」、「キャラＡ」、「キャラＥ」及び「上乗せＢ」のいずれかが決定される可能性がある。出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、抽籤結果として、「キャラＡ」、「キャラＥ」及び「上乗せＢ」のいずれかが決定される可能性がある。出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、抽籤結果として、「キャラＥ」又は「上乗せＢ」が決定される可能性がある。また、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、抽籤結果として、「上乗せＢ」が必ず決定される。

【３８６２】

上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で「キャラＢ」、「キャラＤ」、「キャラＡ」及び「キャラＥ」のいずれかが当籤した場合には、当籤キャラをセットするとともに、点灯ゲーム数（出玉フラグＳの昇格期間、ランプの点灯期間）として「１Ｇ」がセットされる。それゆえ、この場合には、上乗せゾーンＡの２ゲーム目の開始時（ベット時）に当籤キャラに対応するランプが点灯する。

【３８６３】

なお、上乗せゾーンＡ突入時（１ゲーム目の開始時）に、すでに、所定のキャラに対応するランプが点灯している状況において、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で所定のキャラと同じキャラが決定された場合、すなわち、同一ランプの重複点灯条件が成立した場合には、上乗せゾーンＡの１ゲーム目で上乗せゾーンＣへの移行（所定の特典）が確定し（具体的には、上乗せゾーンＣのストック数を１加算するとともに、上乗せゾーンＡのストック数を１減算し）、次ゲームから上乗せゾーンＣの遊技が開始される。また、上乗せゾーンＣの開始時（突入時）には、Ｃランプ３００ｃが点灯する。なお、この場合には、上乗せゾーンＡの２ゲーム目が上乗せゾーンＣの開始ゲームとなるので、上乗せゾーンＡの２ゲーム目は行われない。

【３８６４】

また、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で「上乗せＢ」が決定された場合には、上乗せゾーンＡの１ゲーム目で上乗せゾーンＢへの移行が確定し（具体的には、上乗せゾーンＢのストック数を１加算するとともに、上乗せゾーンＡのストック数を１減算し）、次ゲームから上乗せゾーンＢの遊技が開始される。それゆえ、この場合にも、上乗せゾーンＡの２ゲーム目は行われない。

【３８６５】

（２）上乗せゾーンＢ昇格抽籤

上乗せゾーンＡでは、その２ゲーム目の遊技開始時に、上乗せゾーンＢへの移行（昇格）抽籤を行う。すなわち、上乗せゾーンＡでは、１ゲーム目に行う上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で「上乗せＢ」に当籤しなかった場合でも、２ゲーム目で上乗せゾーンＢへの移行が決定される場合がある。

【３８６６】

図４５８は、上乗せゾーンＢ昇格抽籤で参照される上乗せゾーンＢ昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せゾーンＢ昇格抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、抽籤結果となる、上乗せゾーンＢへの移行（昇格）の「当籤」及び「非当籤」に対してそれぞれ抽籤値が規定される。

【３８６７】

本実施形態では、図４５８に示すように、上乗せゾーンＢ昇格抽籤において、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、必ず上乗せゾーンＢへの移行（昇格）の「当籤」が決定されるが、それ以外の場合には、必ず上乗せゾーンＢへの移行（昇格）の「非当籤」が決定される構成になっている。しかしながら、上乗せゾーンＢ昇格抽籤の実行時（上乗せゾーンＡの２ゲーム目）には、１ゲーム目の上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で当籤したキャラに対応するランプが点灯しているので、当籤キャラに対応する昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて上乗せゾーンＢ昇格抽籤が行われる。それゆえ、上乗せゾーンＢ昇格抽籤では、出玉フラグＳが「確定役」となり、上乗せゾーンＢへの移行（昇格）が決定される確率は高くなる。

【３８６８】

上乗せゾーンＡの２ゲーム目において、上乗せゾーンＢ昇格抽籤により上乗せゾーンＢへの移行（昇格）が決定された場合には、次ゲームから上乗せゾーンＢの遊技が開始される。なお、上乗せゾーンＢ又は上乗せゾーンＣは、基本的には（一部例外を除いて）、上乗せゾーンＡから移行する出玉状態であり、例えば、ＡＴ中通常状態やＡＴ中ＣＺ状態から直接移行しない特別な（レアな）上乗せゾーンである。それゆえ、上乗せゾーンＢ又は上乗せゾーンＣで決定される報酬（上乗せ差枚数）は、上乗せゾーンＡのそれより大きくなる可能性が高い。

【３８６９】

（３）上乗せゾーンＡ中の上乗せＡレベルアップ抽籤

上乗せゾーンＡの２ゲーム目において行われる上乗せゾーンＢ昇格抽籤で非当籤である場合には、当該２ゲーム目の遊技開始時に、内部当籤役（出玉フラグＳ）に基づいて、上乗せＡレベルのレベルアップ抽籤が行われる。

【３８７０】

図４５９は、上乗せゾーンＡ中の上乗せＡレベルアップ抽籤で参照される上乗せゾーンＡ中レベルアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せゾーンＡ中レベルアップ抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「＋１」（上乗せＡレベルに１加算）～「＋５」（上乗せＡレベルに５加算））の抽籤値が規定される。

【３８７１】

本実施形態では、図４５９に示すように、出玉フラグＳが「弱チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」及び「強レア役」のいずれかである場合には、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤に当籤して「＋２」以上のレベルアップが得られる可能性がある。具体的には、出玉フラグＳが「弱チェリー」であれば、「＋２」又は「＋３」のレベルアップが決定され、出玉フラグＳが「スイカ」であれば、「＋３」のレベルアップが決定され、出玉フラグＳが「チャンス目」又は「強レア役」であれば、「＋４」のレベルアップが決定される。一方、出玉フラグＳが図４５９中の「右記以外」又は「確定役」である場合には、上乗せゾーンＡのレベルアップ抽籤に当籤しない。

【３８７２】

なお、上乗せゾーンＡ中の上乗せＡレベルアップ抽籤で決定されたレベルアップ分の値を加算した結果、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ６」を超えたときには、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ６」にセットする（上限値に維持する）。また、上乗せゾーンＡ中の

上乗せＡレベルアップ抽籤は、上乗せゾーンＡの２ゲーム目で行われるので、１ゲーム目の上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で当籤したキャラに対応するランプが点灯した状態で行われる。それゆえ、上乗せゾーンＡ中の上乗せＡレベルアップ抽籤は、当籤キャラに対応する昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて行われるので、上乗せＡレベルアップ抽籤で「＋２」以上のレベルアップが得られる可能性が高くなる。

【３８７３】

（４）上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤

上乗せゾーンＡの２ゲーム目では、上記上乗せゾーンＡ中の上乗せＡレベルアップ抽籤が行われた後、現在セットされている上乗せＡレベルに基づいて（応じて）、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤が行われ、遊技価値のＡＴ残り差枚数の上乗せ形態（報酬形態）が決定される。

【３８７４】

図４６０は、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で参照される上乗せゾーンＡ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せゾーンＡ中報酬抽籤テーブルでは、上乗せＡレベルの値（種別）毎に、抽籤結果（報酬形態）となる、「枚数上乗せ」、「ＢＢ」、「ＥＰＢ＋上乗せＡ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ａ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｂ」、「上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ａ」及び「上乗せ特化Ｂ」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３８７５】

上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ１」～「上乗せＡＬＶ３」のいずれかである場合には、図４５９に示すように、抽籤結果として「枚数上乗せ」又は「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」が決定される。上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ４」である場合には、抽籤結果として「ＢＢ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ａ」及び「上乗せ特化Ｂ」のいずれかが決定される。上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ５」である場合には、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ｃ」、「上乗せ特化Ａ」及び「上乗せ特化Ｂ」のいずれかが決定される。また、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ６」である場合には、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せＡ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ａ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定される。

【３８７６】

上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合には、当該上乗せゾーンＡの２ゲーム目で、ＡＴ残り差枚数の上乗せ数（以下、「直乗せ差枚数」という）が直接決定される。上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＢＢ」が決定された場合には、当該上乗せゾーンＡの終了後に出玉状態がＢＢ状態に移行し、ＢＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定される。上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せＡ」が決定された場合には、まず、当該上乗せゾーンＡの終了後に出玉状態がＥＰＢ状態に移行し、ＥＰＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定され、次いで、ＥＰＢ状態終了後にＡＴ中通常状態に戻った後、再度、上乗せゾーンＡに移行し、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤により、さらなる直乗せ差枚数が決定される。

【３８７７】

上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ａ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｂ」及び「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定された場合には、当該上乗せゾーンＡの終了後に出玉状態がＥＰＢ状態に移行し、ＥＰＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定され、次いで、ＥＰＢ状態終了後、出玉状態が対応する上乗せ特化ゾーンに移行し、移行した上乗せ特化ゾーンでさらなる直乗せ差枚数が決定される。また、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定された場合には、当該上乗せゾーンＡの終了後に出玉状態が対応する上乗せ特化ゾーンに移行し、移行した上乗せ特化ゾーンの遊技期間で直乗せ差枚数が決定される。

【３８７８】
そして、上述した各報酬形態では、直乗せ差枚数が決定される度に、当該直乗せ差枚数が逐次、ＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数カウンタの値）に加算される。
【３８７９】
（５）上乗せゾーンＡ中の直乗せ差枚数抽籤
上乗せゾーンＡの２ゲーム目の遊技の開始時において、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤により、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合には、まず、直乗せ差枚数の抽籤テーブルを決定するためのパラメータである直乗せ番号を、現在の上乗せＡレベルに応じて決定する。なお、本実施形態では、直乗せ番号として「１」～「９」が設けられている。また、本実施形態では、図４６０に示すように、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定される上乗せＡレベルは、「上乗せＡＬＶ１」～「上乗せＡＬＶ３」のいずれかである。
【３８８０】
図４６１は、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤により、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合に参照する直乗せ番号判定テーブルの一例を示す図である。
【３８８１】
上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ１」である場合には、図４６１に示すように、直乗せ番号６がセットされる。上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ２」である場合には、直乗せ番号７がセットされる。また、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ３」である場合には、直乗せ番号８がセットされる。すなわち、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された場合には、直乗せ番号６～８のいずれかに対応する直乗せ差枚数の抽籤テーブルが選択され、それ以外の直乗せ番号に対応する抽籤テーブルは選択されない。
【３８８２】
図４６２は、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤により、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合に参照する直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例である。図４６２Ａは、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１である場合に参照される直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４６２Ｂは、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２である場合に参照される直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、ここでは、直乗せ番号６～８のいずれかに対応する抽籤テーブルだけでなく、直乗せ番１～５及び９に対応する抽籤テーブルを一つの抽籤テーブルにまとめて示す。
【３８８３】
直乗せ差枚数抽籤テーブルでは、直乗せ番号の値（種別）毎に、抽籤結果（遊技価値の直乗せ差枚数）となる、「１０枚」、「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」、「３００枚」及び「５００枚」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。
【３８８４】
ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ１」である場合には、図４６２Ａ中の直乗せ番号６の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果として、直乗せ差枚数「１０枚」、「２０枚」、「３０枚」及び「５０枚」のいずれかが決定され、直乗せ差枚数「１０枚」が決定される確率が最も高くなる。ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ２」である場合には、図４６２Ａ中の直乗せ番号７の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果として、直乗せ差枚数「３０枚」、「５０枚」及び「１００枚」のいずれかが決定され、直乗せ差枚数「３０枚」が決定される確率が最も高くなる。また、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ３」である場合には、図４６２Ａ中の直乗せ番号８の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果と

して、直乗せ差枚数「５０枚」又は「１００枚」が決定され、直乗せ差枚数「５０枚」が決定される確率が最も高くなる。すなわち、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された場合には、上乗せＡレベルが高いほど、より多くの直乗せ差枚数を獲得できる可能性が高くなる。

【３８８５】

ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ１」である場合には、図４６２Ｂ中の直乗せ番号６の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果として、直乗せ差枚数「１０枚」が必ず決定される。ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ２」である場合には、図４６２Ｂ中の直乗せ番号７の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果として、直乗せ差枚数「３０枚」が必ず決定される。また、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された際の上乗せＡレベルが「上乗せＡＬＶ３」である場合には、図４６２Ｂ中の直乗せ番号８の欄の抽籤値が参照される。この場合には、抽籤結果として、直乗せ差枚数「５０枚」が決定される。すなわち、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤で「枚数上乗せ」が決定された場合には、上乗せＡレベルが高いほど、より多くの直乗せ差枚数を獲得することができる。

【３８８６】

なお、図４６２に示す直乗せ差枚数抽籤テーブルでは、上述のように、直乗せ番号６～８の欄に規定されている抽籤テーブルは、上乗せゾーンＡ中の直乗せ差枚数抽籤で参照されるが、直乗せ番号９の欄に規定されている抽籤テーブルは、上乗せゾーンＢで直乗せ差枚数抽籤を行う際に参照される。また、図４６２に示す直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号１～５の欄に規定されている抽籤テーブルは、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態、ＥＸＢ状態（後述のＥＸＢ－ＳＴ状態は除く）、上乗せ特化ゾーン及びエンディング状態で直乗せ差枚数抽籤を行う際に参照される。

【３８８７】

（６）上乗せゾーンＡ中の各種演出

上乗せゾーンＡの２ゲーム目で行われる報酬抽籤により決定された報酬の内容は、当該ゲームにおいて表示ユニット１００等により報知される。この際、上乗せゾーンＡでの報酬を報知する演出（報酬報知演出）では、所定の演出用操作ボタン（例えばＰＵＳＨボタン等）を遊技者に操作させて興趣を高めるようにしてもよい。例えば、報酬報知演出の態様を、特典が遊技者にとって有利な特定条件を満たす場合（例えば、直乗せ差枚数が５０枚以上、又は、いずれかの上乗せ特化ゾーンへの移行権利付与が発生した場合など）に限って所定の演出用操作ボタンを操作させる態様としたり、さらに、報酬報知演出時に所定の演出用操作ボタンの操作指示画像が表示されるか否かを煽るような演出を行うような態様にしてもよい。

【３８８８】

また、報酬の形態が直乗せ差枚数（上述の「枚数上乗せ」）である場合、報酬報知演出では、基本的には、決定されて直乗せ差枚数の値がそのまま報知されるが、例えば、直乗せ差枚数の一部を潜伏させて（報知せずに）、後のゲーム（例えば、画面に表示されたＡＴ残り差枚数が「０」になったタイミングなど）で潜伏分の直乗せ差枚数の値を報知してもよいし、このような直乗せ差枚数の潜伏演出を、他の直乗せ発生時にも適用してもよい。

【３８８９】

〔上乗せゾーンＢ〕

上乗せゾーンＢでは、毎ゲーム、ＡＴ残り差枚数（ＡＴ中通常状態の終了契機を管理するＡＴ残り差枚数カウンタの値）の上乗せ形態（報酬形態）を決定するための抽籤（報酬抽籤）遊技が行われる。そして、上乗せゾーンＢの遊技は、報酬抽籤が非当籤となるまで継続される。なお、本実施形態では、上乗せゾーンＢの遊技期間の開始時（突入時）から

５ゲームの期間は、必ず報酬抽籤に当籤することが保証されており、６ゲーム目以降において報酬抽籤が非当籤となるまで、上乗せゾーンＢが継続される。

【３８９０】

また、本実施形態では、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤の当籤が保証されている期間（５Ｇ）を管理するためのパラメータ（以下、「上乗せＢ保証ストック数」という）を設け、上乗せゾーンＢの遊技期間の開始時（突入時）には、上乗せＢ保証ストック数に初期値として「５」がセットされる。そして、上乗せゾーンＢでは、５ゲーム目まで、毎ゲーム、報酬抽籤後に上乗せＢ保証ストック数を１減算する。

【３８９１】

以下、上乗せゾーンＢで行われる各種抽籤について説明する。なお、詳細な説明は省略するが、上乗せゾーンＢでは、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【３８９２】

（１）上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤

上乗せゾーンＢでは、毎ゲームの遊技開始時に、出玉フラグＳに基づいて（応じて）、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤が行われ、遊技価値のＡＴ残り差枚数の上乗せ形態（報酬形態）が決定される。

【３８９３】

図４６３は、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で参照される上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。図４６３Ａは、上乗せＢ保証ストック数が「１」以上である場合（継続保証有り時）に参照される上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４６３Ｂは、上乗せＢ保証ストック数が「０」である場合（継続保証無し時）に参照される上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。

【３８９４】

上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、抽籤結果（報酬形態）となる、「枚数上乗せ」、「ＢＢ」、「ＥＰＢ＋上乗せＡ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ａ」及び「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｂ」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３８９５】

上乗せゾーンＢの遊技開始時（突入時）～５ゲーム目までの遊技（上乗せＢ保証ストック数が「１」以上である場合）では、図４６３Ａの上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルを参照して上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤が行われる。この場合には、報酬抽籤に必ず当籤し、出玉フラグＳがレア役に対応するものである場合には、「枚数上乗せ」以外の抽籤結果（報酬形態）が決定される。具体的には、出玉フラグＳが「弱チェリー」又は「スイカ」である場合には、「ＢＢ」が抽籤結果（報酬形態）として決定される確率が高く、出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、「ＢＢ」又は「ＥＰＢ＋上乗せＡ」が抽籤結果（報酬形態）として決定される確率が高い。また、出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、「ＥＰＢ＋上乗せＡ」が抽籤結果（報酬形態）として決定される確率が高く、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」が抽籤結果（報酬形態）として必ず決定される。なお、出玉フラグＳがレア役以外の役に対応するもの（図中の「右記以外」）である場合には、「枚数上乗せ」が抽籤結果（報酬形態）として決定される確率が高くなる。

【３８９６】

上乗せゾーンＢの６ゲーム目以降の遊技（上乗せＢ保証ストック数が「０」である場合）では、図４６３Ｂの上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルを参照して上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤が行われる。この場合、出玉フラグＳがレア役に対応するものである場合には、継続保証期間中と同様に、報酬抽籤に必ず当籤し（「枚数上乗せ」以外の抽籤結果（報酬形態）が決定され）、上乗せゾーンＢの継続が確定する。一方、出玉フラグＳがレア役以外の役に対応するもの（図中の「右記以外」）である場合には、抽籤結果として「非当籤

」が決定される確率は５０％であり、５０％の確率で上乗せゾーンＢの終了が確定する。
【３８９７】
上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合には、当該ゲームで、直乗せ差枚数が直接決定される。上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＢＢ」が決定された場合には、当該上乗せゾーンＢの終了後に出玉状態がＢＢ状態に移行し、ＢＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定される。上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せＡ」が決定された場合には、まず、当該上乗せゾーンＢの終了後に出玉状態がＥＰＢ状態に移行し、ＥＰＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定され、次いで、ＥＰＢ状態終了後にＡＴ中通常状態に戻った後、再度、上乗せゾーンＡに移行し、上乗せゾーンＡ中の報酬抽籤により、さらなる直乗せ差枚数が決定される。また、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で、抽籤結果として「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ａ」、「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｂ」及び「ＥＰＢ＋上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定された場合には、まず、当該上乗せゾーンＢの終了後に出玉状態がＥＰＢ状態に移行し、ＥＰＢ状態の遊技期間で直乗せ差枚数が決定され、次いで、ＥＰＢ状態終了後、出玉状態が対応する上乗せ特化ゾーンに移行し、移行した上乗せ特化ゾーンでさらなる直乗せ差枚数が決定される。
【３８９８】
なお、上乗せゾーンＢ中報酬抽籤テーブルを使用した上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に所定のキャラに対応するランプが点灯している場合には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤が行われる。ただし、上乗せゾーンＢでは、キャラ決定抽籤が行われないので、上乗せゾーンＢ移行直前の出玉状態（上乗せゾーンＡ又はＡＴ終了待機状態）でのランプ点灯状態が引き継がれる期間だけ出玉フラグＳが昇格する。それゆえ、上乗せゾーンＢ突入後、数ゲーム（１～３ゲーム程度）の期間ではランプ点灯状態が発生する可能性があるが、それ以降のゲームでは、出玉フラグＳは昇格しない。すなわち、上乗せゾーンＢの６ゲーム目以降（継続保証無し期間）のゲームでは、昇格無し時の出玉フラグＳに基づいて上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤が行われる（昇格ルールの恩恵は得られない）。
【３８９９】
（２）上乗せゾーンＢ中の直乗せ差枚数抽籤
上乗せゾーンＢにおいて、毎ゲーム行われる報酬抽籤において、抽籤結果として「枚数上乗せ」が決定された場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して、直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値及び直乗せ番号に応じて、直乗せ差枚数抽籤テーブル内で参照する抽籤テーブルの欄を選択する。なお、本実施形態では、上乗せゾーンＢ中の直乗せ差枚数抽籤では、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号９の欄の抽籤テーブルが参照される。
【３９００】
ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１である場合には、図４６２Ａに示すように、抽籤結果として、直乗せ差枚数「２０枚」又は「１００枚」が決定されるが、直乗せ差枚数「２０枚」が決定される確率が非常に高くなる。また、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２である場合には、図４６２Ｂに示すように、抽籤結果として、直乗せ差枚数「２０枚」が必ず決定される。
【３９０１】
（３）上乗せゾーンＢ中の各種演出
上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で毎ゲーム決定される報酬の内容は、決定されたゲームにおいて表示ユニット１００等により報知される。また、上乗せゾーンＢでは、上乗せゾーンＢが終了した遊技において当該上乗せゾーンＢ中に獲得した報酬の合計が報知される。例えば、「差枚数＋２００枚、ＢＢ×３個、ＥＰＢ×１個」などの文言が表示ユニット１００等に表示される。このような報酬報知演出を行うことにより、上乗せゾーンＢの期間（複数ゲーム）にわたって獲得した報酬を遊技者が確認しやすくなるとともに、遊技者に

大きな上乗せができたと再確認させることができ、上乗せ遊技の満足感を高めることができる。

【３９０２】

また、本実施形態では、上乗せゾーンＢが終了した遊技においてＥＰＢを獲得したことは報知されるが、獲得したＥＰＢの種別は報知（特定）せず、当該ＥＰＢが開始された時の映像でＥＰＢの種別を特定できるような演出の構成にする。すなわち、上乗せゾーンＢ中に獲得されたＥＰＢの報知演出は、複数のゲームにわたって期待感を引っ張って注目させる構成にしている。なお、上乗せゾーンＢ中の報酬抽籤で、ＥＰＢのストックに加えて上乗せ特化ゾーンへの移行も決定されている場合、獲得したＥＰＢの種別の報知時に、ＥＰＢに伴って付与される上乗せ特化ゾーンの種別も合わせて報知してもよい。

【３９０３】

〔上乗せゾーンＣ〕

上乗せゾーンＣは、１ゲーム消化で終了する。すなわち、上乗せゾーンＣは、１ゲーム完結の上乗せゾーンである。また、上乗せゾーンＣの開始時（突入時）には、それを報知するため、Ｃランプ３００ｃが点灯する。

【３９０４】

上乗せゾーンＣでは、出玉フラグＳに応じて、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）を決定するための報酬抽籤が行われる。なお、上乗せゾーンＣでの報酬抽籤で決定される報酬形態の種別は、ＡＴ残り差枚数の直乗せ（例えば、図４６３中の「枚数上乗せ」に対応するもの）のみであり、上乗せゾーンＡ及びＢ中の報酬抽籤のように、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態、上乗せゾーンＡ、上乗せ特化ゾーン等のストックは含まれない。

【３９０５】

図４６４は、上乗せゾーンＣ中の報酬抽籤で参照される上乗せゾーンＣ中報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せゾーンＣ中報酬抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、抽籤結果（報酬）となる、直乗せ差枚数「１００枚」、「３００枚」及び「５００枚」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３９０６】

上乗せゾーンＣ中の報酬抽籤では、図４６４に示すように、出玉フラグＳの種別に関係なく、「１００枚」以上の直乗せ差枚数が必ず決定される構成になっている。また、上乗せゾーンＣ中の報酬抽籤では、出玉フラグＳがレア役に対応するものであれば、「３００枚」以上の直乗せ差枚数が必ず決定され、出玉フラグＳが「確定役」であれば、「５００枚」の直乗せ差枚数が必ず決定される。

【３９０７】

また、上述のように、本実施形態では、上乗せゾーンＡの１ゲーム目の上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤で同一ランプの重複点灯条件が成立した場合に、出玉状態が上乗せゾーンＣに移行する。それゆえ、１Ｇ完結の上乗せゾーンＣでは、上乗せゾーンＡ中キャラ決定抽籤での当籤キャラに対応するランプが点灯し、当籤キャラに対応する昇格ルールに従って出玉フラグＳが昇格するので、出玉フラグＳがレア役に対応したものなる可能性が高くなり、より大きな直乗せ差枚数が決定される可能性が高くなる。したがって、上乗せゾーンＣでは、直乗せ差枚数の期待値が非常に高くなるので、上乗せゾーンＣに対する遊技者の期待感も非常に高くなる。

【３９０８】

なお、上乗せゾーンＣ中の報酬抽籤で決定される報酬の内容は、決定されたゲームにおいて表示ユニット１００等により報知される。

【３９０９】

〔ＢＢ状態〕

ＢＢ状態では、３０ゲームに亘って擬似ボーナス遊技が行われる。以下、ＢＢ状態で行われる各種抽籤について説明する。

【３９１０】

（１）ＢＢ状態中のＡＴ通常中モード抽籤、キャラ決定抽籤、点灯ゲーム数抽籤

ＢＢ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【３９１１】

また、ＢＢ状態では、サブフラグが「はずれ」である場合（内部当籤役が「はずれ」である場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中キャラ決定抽籤テーブル（図４４４参照）を参照してキャラ決定抽籤が行われる。さらに、ＢＢ状態中のキャラ決定抽籤に当籤した場合（「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが決定された場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、当該ゲームの開始時に、ＡＴ中通常状態で使用した点灯ゲーム数抽籤テーブル（図４４５参照）を参照してランプの点灯期間（出玉フラグＳの昇格期間）を決定するための点灯ゲーム数抽籤が行われる。なお、この点灯ゲーム数抽籤では、点灯ゲーム数として、３Ｇ又は５Ｇが決定される。

【３９１２】

（２）ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤

ＢＢ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）の抽籤テーブルを決定するための直乗せ番号を抽籤で決定する。なお、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定可能な直乗せ番号は、「１」～「５」のいずれかである（直乗せ番号６～直乗せ番号９は決定されない）。

【３９１３】

図４６５は、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で参照されるＢＢ中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。ＢＢ中直乗せ番号抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「直乗せ番号１」～「直乗せ番号５」）の抽籤値が規定される。

【３９１４】

本実施形態では、図４６５に示すように、出玉フラグＳがレア役以外（図中の「右記以外」）である場合には、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「非当籤」が必ず決定される。なお、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で「非当籤」が決定された場合には、当該ゲームでの直乗せ差枚数抽籤（後述のＢＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤）は行われず、ＡＴ残り差枚数の上乗せは行われない。

【３９１５】

また、本実施形態では、出玉フラグＳが「弱チェリー」である場合には、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果として「非当籤」又は「直乗せ番号２」が決定され、出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、抽籤結果として「非当籤」、「直乗せ番号２」及び「直乗せ番号４」のいずれかが決定される。出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「直乗せ番号２」が必ず決定され、出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、抽籤結果として「直乗せ番号３」が必ず決定され、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、抽籤結果として「直乗せ番号５」が必ず決定される。

【３９１６】

なお、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に所定のキャラに対応するランプが点灯している場合（出玉フラグＳの昇格期間中である場合）には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。それゆえ、出玉フラグＳの昇格期間中である場合には出玉フラグＳがレア役に対応するものに昇格する可能性が高くなるので、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤し、後述のＢＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤が行われる（直乗せ差枚数を獲得できる）可能性も高くなる。

【３９１７】

（３）ＢＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤

ＢＢ状態において毎ゲーム行われるＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤した場合（直乗

せ番号が決定された場合）には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して、直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号（直乗せ番号１～５のいずれか）に応じて、直乗せ差枚数抽籤テーブル内で参照する抽籤テーブルの欄を選択する。

【３９１８】

例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号２である場合には、図４６２Ａの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号２」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ａに示すように、直乗せ差枚数「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」のいずれかを獲得することができる。また、例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、ＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号２である場合には、図４６２Ｂの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号２」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ｂに示すように、直乗せ差枚数「２０枚」を獲得することができる。

【３９１９】

そして、ＢＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤で直乗せ差枚数が決定された場合には、その都度、決定された直乗せ差枚数がＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値）に加算される。

【３９２０】

なお、ＢＢ中の報酬抽籤で決定された直乗せ差枚数の報酬の内容は、決定されたゲームにおいて表示ユニット１００等により報知される。

【３９２１】

（４）ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤

ＢＢ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、上乗せ特化ゾーン（上乗せ特化ゾーンへの移行権利）をストックするか否かの抽籤（上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われる。また、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤では、上乗せ特化ゾーンのストック当籤時に上乗せ特化ゾーンの種別（上乗せ特化ゾーンＡ～Ｃ）も合わせて決定される。なお、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤は、現在のＡＴ中モードの値、及び、出玉フラグＢに基づいて（応じて）行われる。

【３９２２】

図４６６は、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤で参照されるＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。図４６６Ａは、現在のＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときに参照されるＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４６６Ｂは、現在のＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときに参照されるＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。

【３９２３】

各ＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルでは、出玉フラグＢの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」（上乗せ特化ゾーンＡ）～「上乗せ特化Ｃ」（上乗せ特化ゾーンＣ））の抽籤値が規定される。本実施形態のＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤では、図４６６Ａ及び図４６６Ｂに示すように、ＡＴ中モードの値に関係なく、出玉フラグＢが「Ｓ白揃い」及び「Ｗ白揃い」以外であれば、抽籤結果として「非当籤」が必ず決定される。

【３９２４】

一方、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、出玉フラグＢが「Ｓ白揃い」である場合には、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「非当籤」、「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかが決定される。ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、出玉フラグＢが「Ｗ白揃い」である場合には、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が必ず決定される。また、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、且つ、出玉フラグＢが「Ｓ白揃い

」である場合には、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「非当籤」又は「上乗せ特化Ａ」が決定される。ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、且つ、出玉フラグＢが「Ｗ白揃い」である場合には、ＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が必ず決定される。

【３９２５】

なお、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＡ（上乗せ特化ゾーンＡへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｂ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＢ（上乗せ特化ゾーンＢへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＣ（上乗せ特化ゾーンＣへの移行権利）のストック数に「１」を加算する。

【３９２６】

ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤によりストックされた上乗せ特化ゾーンは、ＢＢ状態の遊技期間（３０ゲーム）終了後に放出される。すなわち、ＢＢ状態中に上乗せ特化ゾーンをストックできた場合には、ＢＢ状態の遊技期間終了後に、出玉状態が、ストックされた上乗せ特化ゾーンに移行する。また、ＢＢ状態中に複数種の上乗せ特化ゾーンがストックされた場合には、ＢＢ状態の遊技期間終了後、予め定められた上乗せ特化ゾーンの放出優先順位に従って、上乗せ特化ゾーンが順次放出される。なお、上乗せ特化ゾーンの放出優先順位は、高い方から、上乗せ特化ゾーンＣ、上乗せ特化ゾーンＡ及び上乗せ特化ゾーンＢの順である。

【３９２７】

（５）ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果の報知演出

ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果の報知演出については、ＢＢ開始時に遊技者が３通りの報知パターン（報知パターン１～３）から１つを選択することができる。

【３９２８】

報知パターン１は、チャンス告知と呼ばれる報知演出である。ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果が「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかである場合には、サブ側（副制御基板７２）で「Ｓ白揃い表示」（外見上、「白ＢＡＲ」図柄が１本の直線上で停止表示）又は「Ｗ白揃い表示」（外見上、「白ＢＡＲ図柄」が２本の直線上で停止表示）となる押し順及び「白ＢＡＲ」図柄を各リールに目押しすべき旨が表示ユニット１００等で報知され、「白ＢＡＲ」図柄が、外見上、１本又は２本の直線上に揃って停止した場合に上乗せ特化ゾーンの当籤が報知される（上乗せ特化ゾーン当籤演出が発生する）。なお、遊技者が「白ＢＡＲ」図柄を揃えられなかった場合には、上乗せ特化ゾーンの当籤の報知は、当該ゲームでは行われず、ＢＢ終了時に行われる。

【３９２９】

また、報知パターン１では、外見上、「白ＢＡＲ」の図柄揃いとなり得る役に当籤したゲームで上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果が非当籤である場合には、「Ｓ白揃い表示」、「Ｗ白揃い表示」を回避する押し順（図４２８参照）が報知される。なお、ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果が非当籤で且つ当該ゲームの当籤役が「白フェイク」（第２停止時点で「白ＢＡＲ揃い」がテンパイし、第３停止で「白ＢＡＲ揃い」とならない停止出目となる）を導出可能な当籤役である「はずれ」、「Ｆ＿白リプ」又は「Ｆ＿共通ベル」である場合には、「白フェイク」となる押し順（３→２→１等）及び各リールに「白ＢＡＲ」図柄を狙う旨の報知が表示ユニット１００等で行われる。なお、「白ＢＡＲ」図柄が外見上揃う役及び「白フェイク」出目が揃う役は停止操作態様により有利不利が発生しない（取りこぼしや少ない払出数の役の入賞がない）ため、主制御基板７１よる指示モニタでのナビは行わず（或いは、ナビ非発生を意味する「０」が表示され）、副制御基板７２（サブ側）でナビを制御するものとして、メイン側の負担を軽減しつつ、演出を多彩なものとしている。

【３９３０】

報知パターン２は、完全告知と呼ばれる報知演出である。ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾー

ン抽籤の抽籤結果が「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかである場合にのみ、スタートレバー６の操作直後に上乗せ特化ゾーン当籤演出が発生し、且つ、「Ｓ白揃い表示」又は「Ｗ白揃い表示」となる押し順及び「白ＢＡＲ」図柄を各リールに目押しすべき旨が表示ユニット１００等で報知される。

【３９３１】

また、報知パターン３は、後告知と呼ばれる報知演出である。ＢＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果に関係なく、「Ｓ白揃い表示」及び「Ｗ白揃い表示」を回避する押し順が表示ユニット１００等で報知（ナビ）され、遊技者が当該ナビに従って遊技する限りＢＢ状態中に「白ＢＡＲ揃い」は発生しない。そして、報知パターン３では、ＢＢ状態の終了間際の数ゲームで当該ＢＢ状態中にいずれかの上乗せ特化ゾーンに当籤したか否かが報知される構成となっている。

【３９３２】

〔ＥＰＢ状態〕

ＥＰＢ状態では、５０ゲームに亘って擬似ボーナス遊技が行われる。以下、ＥＰＢ状態で行われる各種抽籤について説明する。

【３９３３】

（１）ＥＰＢ状態中のＡＴ通常中モード抽籤、キャラ決定抽籤、点灯ゲーム数抽籤

ＥＰＢ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【３９３４】

また、ＥＰＢ状態では、サブフラグが「はずれ」である場合（内部当籤役が「はずれ」である場合）に、ＡＴ中通常状態と同様に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中キャラ決定抽籤テーブル（図４４４参照）を参照してキャラ決定抽籤が行われる。さらに、ＥＰＢ状態中のキャラ決定抽籤に当籤した場合（「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが決定された場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、当該ゲームの開始時に、ＡＴ中通常状態で使用した点灯ゲーム数抽籤テーブル（図４４５参照）を参照してランプの点灯期間（出玉フラグＳの昇格期間）を決定するための点灯ゲーム数抽籤が行われる。なお、この点灯ゲーム数抽籤では、点灯ゲーム数として、３Ｇ又は５Ｇが決定される。

【３９３５】

（２）ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤

ＥＰＢ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）の抽籤テーブルを決定するための直乗せ番号を抽籤で決定する。なお、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定可能な直乗せ番号は、「１」～「５」のいずれかである（直乗せ番号６～直乗せ番号９は決定されない）。

【３９３６】

図４６７は、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で参照されるＥＰＢ中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。ＥＰＢ中直乗せ番号抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「直乗せ番号１」～「直乗せ番号５」）の抽籤値が規定される。

【３９３７】

本実施形態では、図４６７に示すように、出玉フラグＳがレア役以外（図中の「右記以外」）である場合には、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「非当籤」が必ず決定される。なお、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で「非当籤」が決定された場合には、当該ゲームでの直乗せ差枚数抽籤（後述のＥＰＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤）は行われず、ＡＴ残り差枚数の上乗せは行われない。

【３９３８】

また、本実施形態では、出玉フラグＳが「弱チェリー」である場合には、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「直乗せ番号２」が必ず決定され、出玉フラグＳが「

スイカ」である場合には、抽籤結果として「直乗せ番号２」又は「直乗せ番号４」が決定される。出玉フラグＳが「チャンス目」である場合には、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「直乗せ番号２」、「直乗せ番号３」及び「直乗せ番号４」のいずれかが決定され、出玉フラグＳが「強レア役」である場合には、抽籤結果として「直乗せ番号３」又は「直乗せ番号４」が決定され、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、抽籤結果として「直乗せ番号５」が必ず決定される。

【３９３９】

なお、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に所定のキャラに対応するランプが点灯している場合（出玉フラグＳの昇格期間中である場合）には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。それゆえ、出玉フラグＳの昇格期間中である場合には出玉フラグＳがレア役に対応するものに昇格する可能性が高くなるので、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤し、後述のＥＰＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤が行われる（直乗せ差枚数を獲得できる）可能性も高くなる。

【３９４０】

（３）ＥＰＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤

ＥＰＢ状態において毎ゲーム行われるＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤した場合（直乗せ番号が決定された場合）には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して、直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号（直乗せ番号１～５のいずれか）に応じて、直乗せ差枚数抽籤テーブル内で参照する抽籤テーブルの欄を選択する。

【３９４１】

例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号２である場合には、図４６２Ａの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号２」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ａに示すように、直乗せ差枚数「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」のいずれかを獲得することができる。また、例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、ＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号２である場合には、図４６２Ｂの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号２」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ｂに示すように、直乗せ差枚数「２０枚」を獲得することができる。

【３９４２】

そして、ＥＰＢ状態中の直乗せ差枚数抽籤で直乗せ差枚数が決定された場合には、その都度、決定された直乗せ差枚数がＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値）に加算される。

【３９４３】

なお、ＥＰＢ状態中に直乗せ差枚数が決定された当該ゲームでは、第１サブ表示装置２０１において直乗せ差枚数を報知する演出（上乗せ差枚数報知演出）が行われるが、表示ユニット１００では上乗せ差枚数報知演出は行われない。ＥＰＢ状態中には、表示ユニット１００において、エピソード映像（例えば、モチーフとなった作品の名場面を再編集又は新規に制作した映像等）が表示されており、この映像を邪魔しないように上乗せを報知する必要があるため、このような報知演出態様としている。また、ＥＰＢ状態中に直乗せ差枚数が決定された場合にも当該ゲームで決定された直乗せ差枚数の全てを報知せずに、ＥＰＢ状態終了時やその後のＡＴ残り差枚数が０枚になった場合などのタイミングで、報知されなかった分の直乗せ差枚数を事後的に報知するようにして、エピソード映像への没入感を高めるようにしてもよい。

【３９４４】

（４）ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤

ＥＰＢ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、ＢＢ状態と同様に、ＢＢ状態で使用したＢ

Ｂ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（図４６６参照）を参照して上乗せ特化ゾーン（上乗せ特化ゾーンへの移行権利）のストック抽籤（上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われる。また、ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤では、上乗せ特化ゾーンのストック当籤時に上乗せ特化ゾーンの種別（上乗せ特化ゾーンＡ～Ｃ）も合わせて決定される。なお、ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤は、現在のＡＴ中モードの値、及び、出玉フラグＢに基づいて（応じて）行われる。

【３９４５】

そして、ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」が決定された場合には、上乗せゾーンＡ（上乗せ特化ゾーンＡへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｂ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＢ（上乗せ特化ゾーンＢへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＣ（上乗せ特化ゾーンＣへの移行権利）のストック数に「１」を加算する。

【３９４６】

ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤によりストックされた上乗せ特化ゾーンは、ＥＰＢ状態の遊技期間（５０ゲーム）終了後に放出される。すなわち、ＥＰＢ状態中に上乗せ特化ゾーンをストックできた場合には、ＥＰＢ状態の遊技期間終了後に、出玉状態が、ストックされた上乗せ特化ゾーンに移行する。また、ＥＰＢ状態中に複数種の上乗せ特化ゾーンがストックされた場合には、ＥＰＢ状態の遊技期間終了後、予め定められた上乗せ特化ゾーンの放出優先順位に従って、上乗せ特化ゾーンが順次放出される。なお、上乗せ特化ゾーンの放出優先順位は、高い方から、上乗せ特化ゾーンＣ、上乗せ特化ゾーンＡ及び上乗せ特化ゾーンＢの順である。

【３９４７】

なお、ＥＰＢ状態中では、ＥＰＢ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤において「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかに当籤した場合であっても、副制御基板７２（サブ側）による白ＡＲ揃い出目への誘導ナビ、つまり、「Ｓ白揃い表示」又は「Ｗ白揃い表示」となる押し順及び「白ＢＡＲ」図柄を各リールに目押しすべき旨の報知は行われずに、白ＢＡＲ揃い出目を回避する押し順が表示ユニット１００等で報知される。そして、いずれかの上乗せ特化ゾーンに当籤した場合は、ＥＰＢ状態の終了時において、例えば「ＮＥＸＴ　特化ゾーン」などの文言を表示ユニット１００で表示して、上乗せ特化ゾーンへの移行が報知される。すなわち、ＥＰＢ状態中の演出では、特典報知演出によりエピソード映像の表示が遮られることがないように配慮されている。

【３９４８】

〔上乗せ特化ゾーン〕

本実施形態では、上乗せ特化ゾーンとして、上乗せ特化ゾーンＡ、上乗せ特化ゾーンＢ及び上乗せ特化ゾーンＣの３種類が設けられている。これらの上乗せ特化ゾーンでは、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１である時のセット継続確率が互いに異なるだけであり、各上乗せ特化ゾーンで行われる遊技は基本的には同じである。

【３９４９】

上乗せ特化ゾーンでは、１セット目の遊技開始（上乗せ特化ゾーン突入時）から２セット分の遊技期間が保証されており、それ以降では、セットの継続抽籤（以下、単にセット継続抽籤という）に当籤した場合に、上乗せ特化ゾーンの遊技が継続して行われる。なお、上乗せ特化ゾーンの１セット目のゲーム数は１０ゲームであり、２セット目以降の１セット当たりのゲーム数は５ゲームである。なお、１セット目の上乗せ特化ゾーンでは、そのセット中の前半で上乗せ特化ゾーンの導入演出が行われるため、遊技期間が他のセットより長くしているが、本発明はこれに限定されず、例えば、演出内容等に応じて、上乗せ特化ゾーンの１セット目のゲーム数を２セット目以降のゲーム数と同じにしてもよい。

以下、上乗せ特化ゾーンで行われる各種抽籤について説明する。

【３９５０】

（１）上乗せ特化ゾーン中のＡＴ通常中モード抽籤、キャラ決定抽籤、点灯ゲーム数抽籤

上乗せ特化ゾーンでは、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【３９５１】

また、上乗せ特化ゾーンでは、サブフラグが「はずれ」である場合（内部当籤役が「はずれ」である場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中キャラ決定抽籤テーブル（図４４４参照）を参照してキャラ決定抽籤が行われる。さらに、上乗せ特化ゾーン中のキャラ決定抽籤に当籤した場合（「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが決定された場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、当該ゲームの開始時に、ＡＴ中通常状態で使用した点灯ゲーム数抽籤テーブル（図４４５参照）を参照してランプの点灯期間（出玉フラグＳの昇格期間）を決定するための点灯ゲーム数抽籤が行われる。なお、この点灯ゲーム数抽籤では、点灯ゲーム数として、３Ｇ又は５Ｇが決定される。

【３９５２】

（２）上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤

上乗せ特化ゾーンでは、上乗せ特化ゾーンの継続保証ストック数が「０」である場合（継続セットのストック無しの状態）のセット開始時に、セット単位で上乗せ特化ゾーンの遊技を継続するか否かの抽籤が行われる。そして、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤に当籤した場合には、次セット移行時（現セットの最終ゲームの第３停止後）に、継続当籤を表すセット継続フラグをセット（オン状態）する。

【３９５３】

一方、上乗せ特化ゾーンのセット開始時に、上乗せ特化ゾーンの継続保証ストック数が「１」以上である場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤を行わず、セット継続抽籤に当籤したとして、セット継続フラグをセットし、セット継続保証ストック数を１減算する。なお、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンの１セット目の遊技開始（突入時）から２セット分の遊技期間が保証されているので、１セット目の遊技開始時に、上乗せ特化ゾーンの継続保証ストック数に「１」がセットされ、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤は行われない。また、上乗せ特化ゾーンのセット継続保証ストック数は、上乗せ特化継続保証カウンタで計数される。

【３９５４】

図４６８は、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤で参照される上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブルの一例を示す図である。図４６８Ａは、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときに参照される上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４６８Ｂは、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときに参照される上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブルの一例を示す図である。

【３９５５】

各上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブルでは、現在滞在中の上乗せ特化ゾーンの種別毎に、セット継続の非当籤及び当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３９５６】

本実施形態では、図４６８Ａに示すように、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、滞在中の上乗せ特化ゾーンが上乗せ特化ゾーンＣである場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤で、２０５／２５６（約８０％）の確率でセット継続に当籤する。ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、滞在中の上乗せ特化ゾーンが上乗せ特化ゾーンＡである場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤で、１２８／２５６（５０％）の確率でセット継続に当籤する。また、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、且つ、滞在中の上乗せ特化ゾーンが上乗せ特化ゾーンＢである場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤で、１７９／２５６（約７０％）の確率でセット継続に当籤する。一方、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２である場合には、図４６８Ｂに示すように、滞在中の上乗せ特化ゾーンの種別に関係なく、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤でセッ

ト継続に当籤する確率は、１／２５６（約０．４％）となる。
【３９５７】
上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤に当籤した場合には、実行中の上乗せ特化ゾーンのセットが終了した後に、次セットの上乗せ特化ゾーンの遊技が開始される。この際、次セット移行時にセット継続フラグがセット（オン）される。なお、セット継続フラグをセット（オン）されている状態で、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤に当籤した場合にはセット継続フラグの状態（オン状態）を維持し、上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤に非当籤となった場合にはセット継続フラグをクリア（オフ）する。
【３９５８】
（３）上乗せ特化ゾーンの継続保証ストック数の加算抽籤
上乗せ特化ゾーンでは、セット継続フラグがオン状態であるセット開始時に、上乗せ特化ゾーンのセット継続保証ストック数の加算抽籤が行われる。
【３９５９】
図４６９は、上乗せ特化ゾーンのセット継続保証ストック数の加算抽籤で参照される上乗せ特化ゾーンセット継続ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せ特化ゾーンセット継続ストック抽籤テーブルでは、各抽籤結果（「非当籤」、「Ｓ継続保証ストック＋１」～「Ｓ継続保証ストック＋４」）の抽籤値が規定される。なお、例えば、抽籤結果「Ｓ継続保証ストック＋１」は、セット継続保証ストック数に「１」を加算するという特典内容を意味する。
【３９６０】
本実施形態の上乗せ特化ゾーンの継続保証ストック数の加算抽籤では、図４６９に示すように、２２４／２５６（８７．５％）の確率で、抽籤結果が非当籤（セット継続保証ストック数の加算無し）となり、２０／２５６（約７．８％）の確率で「Ｓ継続保証ストック＋２」が決定され、２／２５６（約０．８％）の確率で「Ｓ継続保証ストック＋４」が決定される。なお、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンのセット継続保証ストック数の加算抽籤で、抽籤結果として、「Ｓ継続保証ストック＋１」及び「Ｓ継続保証ストック＋３」が決定されない構成となっているが、本発明はこれに限定されず、これらの抽籤結果の少なくとも一方が決定可能となるような構成にしてもよい。
【３９６１】
そして、セット継続保証ストック数の加算抽籤の抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続保証ストック＋２」が決定された場合には、セット継続保証ストック数（上乗せ特化継続保証カウンタの値）に「２」が加算され、さらに２セット分の上乗せ特化ゾーンの継続（上乗せ）が確定する。また、セット継続保証ストック数の加算抽籤の抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続保証ストック＋４」が決定された場合には、セット継続保証ストック数（上乗せ特化継続保証カウンタの値）に「４」が加算され、さらに４セット分の上乗せ特化ゾーンの継続（上乗せ）が確定する。
【３９６２】
（４）上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤
上乗せ特化ゾーンでは、セット継続フラグがセット（オン）されている（上乗せ特化ゾーンの次セット継続が確定している）セットの開始時、又は、後述の上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤に当籤してセット継続フラグがセットされたときに、当該セット終了時に１ゲーム分、当該セットを継続させるか否かの抽籤（ゲーム継続抽籤）が行われる。すなわち、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンにおいて、セット継続が確定している場合には、１ゲーム分の継続抽籤が行われる。そして、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤に当籤した場合には、当該当籤を表すゲーム継続フラグをセット（オン）する。
【３９６３】
図４７０は、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤で参照されるＧ（ゲーム）継続抽籤テーブルの一例を示す図である。Ｇ継続抽籤テーブルでは、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数毎に、ゲーム継続の非当籤及び当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３９６４】
本実施形態では、図４７０に示すように、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が５の倍数（５、１０、１５、２０、２５、３０…）である場合には、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤に必ず当籤する構成になっている。なお、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が５の倍数以外である場合（図中の「右記以外」）には、３／２５６（約１．２％）の低確率でゲーム継続抽籤に当籤する。
【３９６５】
上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤に当籤した場合は、実行中のセット終了後の次ゲームで準備遊技を１ゲーム消化した後、１ゲーム分の追加ゲームが行われる。なお、後述のように、この１ゲーム分の追加ゲームでは、さらに、１ゲーム継続（追加継続）させるか否かの抽籤（後述の継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤）が行われ、当該抽籤に当籤した場合には、当該追加ゲーム終了後、再度、１ゲーム分の追加ゲームが行われる。ただし、この場合には、現追加ゲームと次追加ゲームとの間には、１ゲーム分の準備遊技は行われない。そして、この追加ゲームの追加継続抽籤が非当籤となるまで１ゲーム分の追加ゲームが繰り返し行われ、追加ゲームの追加継続抽籤が非当籤となれば、次ゲームから、セット継続が確定している次セットの上乗せ特化ゾーンの遊技が開始される。
【３９６６】
（５）上乗せ特化ゾーンのＧ継続番号振り分け抽籤
上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤の当籤に伴い行われる１ゲーム分の追加ゲームでは、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）の抽籤が行われる。それゆえ、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤の当籤した場合、その当籤ゲームにおいて、直乗せ差枚数抽籤で参照される直乗せ番号を決定するためのＧ（ゲーム）継続番号の振り分け抽籤が行われる。この抽籤では、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数に基づいて、Ｇ継続番号が決定され、当該決定されたＧ継続番号に対応付けられた直乗せ番号（後述の図４７５参照）が決定される。
【３９６７】
図４７１は、上乗せ特化ゾーンのＧ継続番号振り分け抽籤で参照されるＧ継続番号振り分け抽籤テーブルの一例を示す図である。Ｇ継続番号振り分け抽籤テーブルでは、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数毎に、各抽籤結果（「Ｇ継続番号＋１」～「Ｇ継続番号＋４」）の抽籤値が規定される。なお、例えば、抽籤結果「Ｇ継続番号＋１」は、現在セットされているＧ継続番号に「１」を加算するという意味である。また、Ｇ継続番号の初期値は「０」であり、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤が非当籤となった場合に、Ｇ継続番号の値がクリアされる（「０」にセットされる）。
【３９６８】
本実施形態では、図４７１に示すように、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が５の倍数以外である場合（図中の「右記以外」）、又は、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が２０以降の５の倍数である場合には、Ｇ継続番号振り分け抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号＋３」又は「Ｇ継続番号＋４」が決定される。また、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が５、１０及び１５のいずれかである場合には、Ｇ継続番号振り分け抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号＋１」～「Ｇ継続番号＋４」のいずれかが決定される。
【３９６９】
そして、Ｇ継続番号振り分け抽籤で決定された抽籤結果に対応する加算数を現在のＧ継続番号に加算する。例えば、Ｇ継続番号振り分け抽籤で抽籤結果として「Ｇ継続番号＋３」が決定された場合には、現在のＧ継続番号に「３」が加算される。なお、本実施形態では、Ｇ継続番号として「１」～「５」を設けているが、このＧ継続番号振り分け抽籤で決定されるＧ継続番号（加算後のＧ継続番号）は、「１」～「４」とする。それゆえ、Ｇ継続番号振り分け抽籤で決定された抽籤結果に対応する加算数を現在のＧ継続番号に加算した際に、加算後のＧ継続番号が「４」を超える場合には、Ｇ継続番号を「４」にセットする。
【３９７０】

（６）上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤

上乗せ特化ゾーンのセット遊技期間中（追加ゲームの期間は除く）では、毎ゲームの遊技開始時に、出玉フラグＳに基づいて、上乗せ特化ゾーンのセット継続に関するパラメータ（セット継続フラグ）、又は、セット継続及びゲーム継続に関するパラメータ（セット継続フラグ及びゲーム継続フラグ）を書き換えるか否かの抽籤（上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤）が行われる。それゆえ、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンのセット開始時に行われた上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤及びゲーム継続抽籤の抽籤結果（セット継続フラグ及びゲーム継続フラグのオン／オフ状態、Ｇ継続番号）は、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果に応じて適宜書き換えられる。なお、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果が非当籤である場合には、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグのオン／オフ状態、Ｇ継続番号の書き換えは行われない。

【３９７１】

図４７２は、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。図４７２Ａは、セット継続フラグ（Ｓ継続フラグ）がオフ状態（セットされていない状態）である場合に行われる上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。図４７２Ｂは、セット継続フラグがオン状態で且つゲーム継続フラグ（Ｇ継続フラグ）がオフ状態である場合に行われる上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図４７２Ｃは、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがともにオン状態である場合に行われる上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。

【３９７２】

各上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「Ｓ継続」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」～「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」）の抽籤値が規定される。なお、例えば、抽籤結果「Ｓ継続」は、上乗せ特化ゾーンのセット継続確定を意味し、抽籤結果「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」は、上乗せ特化ゾーンのセット継続及びゲーム継続が確定するとともに、現在セットされているＧ継続番号に「１」が加算されること意味する。

【３９７３】

本実施形態では、図４７２に示すように、出玉フラグＳがレア役以外のもの（図中の「右記以外」）であれば、抽籤時のセット継続フラグ及びゲーム継続フラグのオン／オフ状態に関係なく、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、必ず「非当籤」が決定される。この場合には、現在セットされている、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグのオン／オフ状態、並びに、Ｇ継続番号は、書き換えられない（維持される）。

【３９７４】

セット継続フラグがオフ状態であり、且つ、出玉フラグＳが「弱チェリー」である場合には、図４７２Ａに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」～「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋３」のいずれかが決定される。また、セット継続フラグがオフ状態であり、且つ、出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、図４７２Ａに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」及び「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」のいずれかが決定される。これらの場合の上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤において、抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続が確定し、セット継続フラグがオン状態に書き換えられる。また、これらの場合の上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤において、抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続及びゲーム継続の両方が確定するとともに、Ｇ継続番号の１加算も決定される。それゆえ、この場合には、セット継続フラグがオン状態に書き換えられ、ゲーム継続フラグがオン状態にセットされ、且つ、Ｇ継続番号に「１」が加算される。

【３９７５】
セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがそれぞれオン状態及びオフ状態であり、且つ、出玉フラグＳが「弱チェリー」である場合には、図４７２Ｂに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」～「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋３」のいずれかが決定される。また、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがそれぞれオン状態及びオフ状態であり、且つ、出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、図４７２Ｂに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」及び「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」のいずれかが決定される。これらの場合の上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤において、抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続及びゲーム継続の両方が確定するとともに、Ｇ継続番号の１加算も決定される。それゆえ、この場合には、セット継続フラグがオン状態に維持され（書き換えられない）、ゲーム継続フラグがオン状態に書き換えられ、且つ、Ｇ継続番号に「１」が加算される。

【３９７６】
セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがともにオン状態であり、且つ、出玉フラグＳが「弱チェリー」である場合には、図４７２Ｃに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」～「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋３」のいずれかが決定される。また、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがともにオン状態であり、且つ、出玉フラグＳが「スイカ」である場合には、図４７２Ｃに示すように、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「非当籤」、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」及び「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」のいずれかが決定される。これらの場合の上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤において、抽籤結果として、例えば、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋１」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンのセット継続及びゲーム継続の両方が確定するとともに、Ｇ継続番号の１加算も決定される。それゆえ、この場合には、セット継続フラグ及びゲーム継続フラグがともにオン状態に維持され（書き換えられない）、Ｇ継続番号に「１」が加算される。

【３９７７】
また、本実施形態では、図４７２に示すように、出玉フラグＳが「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれかであれば、抽籤時のセット継続フラグ及びゲーム継続フラグのオン／オフ状態に関係なく、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、上乗せ特化ゾーンのセット継続及びゲーム継続の両方が必ず確定する。特に、出玉フラグＳが「確定役」である場合には、抽籤結果として「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」が必ず決定される。なお、後述するように、Ｇ継続番号が大きいほど、より大きな直乗せ差枚数が獲得可能となるので、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤の抽籤結果として、「Ｓ継続＆Ｇ継続番号＋４」が決定された場合には、非常に大きな特典（直乗せ差枚数）が付与されることになる。

【３９７８】
なお、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に、所定のキャラに対応するランプが点灯している場合（出玉フラグＳの昇格期間中である場合）には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。それゆえ、出玉フラグＳの昇格期間中である場合には、出玉フラグＳがレア役に対応するものになる可能性が高くなり、上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤に当籤する確率も高くなる。

【３９７９】
（７）Ｇ継続番号４への昇格抽籤
上乗せ特化ゾーンのセット終了時に１ゲーム分の追加ゲームの実行（ゲーム継続）が確定している場合（ゲーム継続フラグがセットされている場合）には、当該セットの終了ゲームの次ゲームで、確定している追加ゲームの準備遊技を１ゲーム消化し、その後、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームが１ゲーム行われる。そして、本実施形態では、追加ゲームの

準備遊技において、出玉フラグＳに基づいて、現在セットされているＧ継続番号をＧ継続番号４に昇格させるか否かの抽籤（Ｇ継続番号４への昇格抽籤）が行われる。なお、後述のように、Ｇ継続番号がＧ継続番号４に昇格した場合には、上乗せ特化ゾーンの１ゲーム分の追加ゲームで行われる追加ゲームの継続抽籤（後述の継続Ｇ実行中継続追加抽籤）において約９０％以上の確率で当籤するような出玉状態が発生する。

【３９８０】

図４７３は、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームの準備遊技において行われるＧ継続番号４への昇格抽籤で参照されるＧ継続番号４昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。Ｇ継続番号４昇格抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、Ｇ継続番号４への昇格の当籤及び非当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【３９８１】

本実施形態では、図４７３に示すように、出玉フラグＳがレア役以外のもの（図中の「右記以外」）であれば、Ｇ継続番号４への昇格抽籤の抽籤結果は非当籤となる。一方、出玉フラグＳがレア役に対応するもの（図中の「右記以外」以外の出玉フラグＳ）であれば、Ｇ継続番号４への昇格抽籤に当籤する可能性があり、出玉フラグＳが「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれかであれば、Ｇ継続番号４への昇格抽籤に必ず当籤する。そして、Ｇ継続番号４への昇格抽籤に当籤した場合には、現在のＧ継続番号がＧ継続番号４に書き換えられる。

【３９８２】

なお、Ｇ継続番号４への昇格抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に、所定のキャラに対応するランプが点灯している場合（出玉フラグＳの昇格期間中である場合）には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。それゆえ、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームの準備遊技が出玉フラグＳの昇格期間中の遊技である場合には、出玉フラグＳがレア役に対応するものになる可能性が高くなり、Ｇ継続番号４への昇格抽籤に当籤する確率も高くなる。

【３９８３】

（８）継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤

上乗せ特化ゾーンのセット終了後に準備遊技（１ゲーム）を介して行われる上乗せ特化ゾーンの１ゲーム分の追加ゲームでは、出玉フラグＳに基づいて、次ゲームでも１ゲーム分の追加ゲームを行う（継続する）か否かを決定する抽籤（継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤）が行われる。

【３９８４】

図４７４は、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームにおいて行われる継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤で参照される継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルの一例を示す図である。図４７４Ａは、現在のＧ継続番号がＧ継続番号１～３のいずれかである場合に参照される継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４７４Ｂは、現在のＧ継続番号がＧ継続番号４である場合に参照される継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４７４Ｃは、現在のＧ継続番号がＧ継続番号５である場合に参照される継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルの一例を示す図である。

【３９８５】

各継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の各抽籤結果（「非当籤」、「Ｇ継続番号４当籤」、「Ｇ継続番号５当籤」）の抽籤値が規定される。なお、この抽籤において、抽籤結果として、「Ｇ継続番号４当籤」が決定された場合には、次ゲームでの追加ゲーム（１ゲーム）の実行が確定（ゲーム継続確定）するとともに、Ｇ継続番号にＧ継続番号４がセットされる。また、この抽籤において、抽籤結果として、「Ｇ継続番号５当籤」が決定された場合には、次ゲームでの追加ゲーム（１ゲーム）の実行が確定（ゲーム継続確定）するとともに、Ｇ継続番号にＧ継続番号５がセットされる。

【３９８６】

本実施形態では、現在のＧ継続番号がＧ継続番号１～３のいずれかであり、且つ、出玉

フラグＳがレア役以外のもの（図中の「右記以外」）である場合には、図４７４Ａに示すように、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「非当籤」が必ず決定される。この場合には、当該ゲームで追加ゲームが終了し、次ゲームからセット継続確定済みの次セット（５Ｇ）の上乗せ特化ゾーンの遊技が開始される。

【３９８７】

一方、現在のＧ継続番号がＧ継続番号１～３のいずれかであり、且つ、出玉フラグＳがレア役に対応するもの（図中の「右記以外」以外の出玉フラグＳ）である場合には、図４７４Ａに示すように、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号４当籤」が決定される可能性がある。特に、現在のＧ継続番号がＧ継続番号１～３のいずれかであり、且つ、出玉フラグＳが「チャンス目」、「強レア役」及び「確定役」のいずれかである場合には、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号４当籤」が必ず決定される。継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号４当籤」が決定された場合には、当該ゲームの次ゲームで再度、１ゲーム分の追加ゲームが実行されることが確定するとともに、Ｇ継続番号にＧ継続番号４がセットされる。

【３９８８】

現在のＧ継続番号がＧ継続番号４である場合には、図４７４Ｂに示すように、出玉フラグＳの種別に関係なく、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号５当籤」が必ず決定される。この場合、当該ゲームの次ゲームで再度、１ゲーム分の追加ゲームが実行されることが確定するとともに、Ｇ継続番号にＧ継続番号５がセットされる。すなわち、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームの実行時に、Ｇ継続番号がＧ継続番号４に昇格していれば、次ゲームで、Ｇ継続番号５の追加ゲームが行われることが確定する。

【３９８９】

また、現在のＧ継続番号がＧ継続番号５であり、且つ、出玉フラグＳがレア役に対応するもの（図中の「右記以外」以外の出玉フラグＳ）である場合には、図４７４Ｃに示すように、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、「Ｇ継続番号５当籤」が必ず決定される。一方、現在のＧ継続番号がＧ継続番号５であり、且つ、出玉フラグＳがレア役以外のもの（図中の「右記以外」）である場合には、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤の抽籤結果として、２３０／２５６（約９０％）の確率で「Ｇ継続番号５当籤」が決定され、２６／２５６（約１０％）の確率で「非当籤」が決定される。すなわち、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームの実行時に、Ｇ継続番号がＧ継続番号５であれば、約９０％以上の確率（ループ率）で、当該ゲームの次ゲームで再度、１ゲーム分の追加ゲームが実行されることが決定される。

【３９９０】

すなわち、図４７４Ａ～図４７４Ｃに示すような構成の継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤テーブルを使用して継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤を行った場合には、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームの実行時に、Ｇ継続番号がＧ継続番号４に昇格していれば、上乗せ特化ゾーンの追加ゲーム（１ゲーム）が約９０％以上の確率（ループ率）で継続するような出玉状態が発生する。このような出玉状態では、非常に大きな直乗せ差枚数が獲得可能になる。

【３９９１】

なお、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤では、上述のように、出玉フラグＳに基づいて抽籤を行うが、その際に、所定のキャラに対応するランプが点灯している場合（出玉フラグＳの昇格期間中である場合）には、所定のキャラに対応した昇格ルールに従って昇格した出玉フラグＳに基づいて抽籤が行われる。それゆえ、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームが出玉フラグＳの昇格期間中の遊技である場合には、出玉フラグＳがレア役に対応するものになる可能性が高くなり、Ｇ継続番号４に昇格し、約９０％以上の確率（ループ率）で、上乗せ特化ゾーンの追加ゲーム（１ゲーム）が継続するような出玉状態に移行（突入）する確率も高くなる。

【３９９２】

（９）上乗せ特化ゾーン中の直乗せ差枚数抽籤

上乗せ特化ゾーンでは、セット継続が決定されたとき（セット継続フラグがセットされ

たとき）、セット終了ゲームの第３停止時にゲーム継続が確定しているとき（ゲーム継続フラグがセットされているとき）、及び、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームで継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤に当籤したときの各ゲームにおいて、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）の抽籤が行われる。この際、まず、滞在中の上乗せ特化ゾーンの種別、又は、セットされているＧ継続番号に基づいて、直乗せ番号を取得（決定）する。そして、当該取得された直乗せ番号に対応する抽籤テーブル（直乗せ差枚数抽籤テーブル）を参照して、直乗せ差枚数抽籤が行われる。

【３９９３】

図４７５は、上乗せ特化ゾーン中の直乗せ差枚数抽籤を行う際に、直乗せ番号を取得するために参照される上乗せ特化ゾーン中直乗せ番号判定テーブルである。

【３９９４】

上乗せ特化ゾーン中の上乗せ特化ゾーンのセット継続抽籤（図４６８参照）や上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤（図４７２参照）で上乗せ特化ゾーンのセット継続が確定した（セット継続フラグがセットされた）ゲームでは、直乗せ番号として、図４７５中の「上乗せ特化Ａ～Ｃ中」に対応付けられた直乗せ番号１がセットされる。この場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号１の欄の抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。それゆえ、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「１０枚」、「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」及び「１００枚」が決定可能であり、その中でも「１０枚」が最も高い確率で決定される。また、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「１０枚」が必ず決定される。

【３９９５】

上乗せ特化ゾーンのセット終了ゲームの第３停止時にゲーム継続が確定しているとき、及び、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームで継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤に当籤したとき（ゲーム継続フラグがセットされているとき）の各ゲームにおいて、Ｇ継続番号がＧ継続番号１である場合には、図４７５に示すように、直乗せ番号として、直乗せ番号２がセットされる。この場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号２の欄の抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。それゆえ、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」が決定可能であり、その中でも「２０枚」が最も高い確率で決定される。また、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「２０枚」が必ず決定される。

【３９９６】

上乗せ特化ゾーンのセット終了ゲームの第３停止時にゲーム継続が確定しているとき、及び、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームで継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤に当籤したときの各ゲームにおいて、Ｇ継続番号がＧ継続番号２である場合には、図４７５に示すように、直乗せ番号として、直乗せ番号３がセットされる。この場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号３の欄の抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。それゆえ、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」が決定可能であり、その中でも「３０枚」が最も高い確率で決定される。また、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「３０枚」が必ず決定される。

【３９９７】

上乗せ特化ゾーンのセット終了ゲームの第３停止時にゲーム継続が確定しているとき、及び、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームで継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤に当籤したときの各ゲームにおいて、Ｇ継続番号がＧ継続番号３である場合には、図４７５に示すように、直乗せ番号として、直乗せ番号４がセットされる。この場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号４の欄の抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。そ

れゆえ、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」が決定可能であり、その中でも「５０枚」が最も高い確率で決定される。また、この場合、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であるときには、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として、「５０枚」が必ず決定される。

【３９９８】

また、上乗せ特化ゾーンのセット終了ゲームの第３停止時にゲーム継続が確定しているとき、及び、上乗せ特化ゾーンの追加ゲームで継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤に当籤したときの各ゲームにおいて、Ｇ継続番号がＧ継続番号４又は５である場合には、図４７５に示すように、直乗せ番号として、直乗せ番号１がセットされる。この場合には、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号１の欄の抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合、直乗せ差枚数抽籤の抽籤結果（直乗せ差枚数）として「１０枚」という少ない直乗せ差枚数が決定される確率が高くなるが、上述のように、Ｇ継続番号がＧ継続番号４又は５である場合には、上乗せ特化ゾーンの追加ゲーム（１ゲーム）が非常に高い確率（９０％以上）で継続する出玉状態となっている。それゆえ、１回の追加ゲーム当たりの直乗せ差枚数が少なくても、追加ゲームの継続回数が多くなるので、トータルの直乗せ差枚数は多くなる。

【３９９９】

（１０）上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤

上乗せ特化ゾーンのセット終了時のゲームの第３停止時において、セット継続フラグがセットされていない場合には、当該ゲームにおいて、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数に基づいて、ＥＰＢ及び上乗せ特化ゾーンＡのストック抽籤（上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤）が行われる。

【４０００】

図４７６は、上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤で参照される上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤テーブルの一例を示す図である。上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤テーブルでは、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数（上乗せ特化ゾーンＳ継続回数）の種別毎に、当該抽籤の当籤及び非当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【４００１】

本実施形態では、図４７６に示すように、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が２回以下であれば、４／２５６の確率で上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤に当籤し、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が３～１９回であれば、１／２５６の確率で上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤に当籤し、上乗せ特化ゾーンのセット継続回数が２０回以上であれば、上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤に必ず当籤する。

【４００２】

上乗せ特化ゾーン終了時ＥＰＢ抽籤に当籤した場合には、ＥＰＢ及び上乗せ特化ゾーンＡの各ストック数に「１」を加算する。この場合、当該上乗せ特化ゾーンの終了ゲームの次ゲームに、出玉状態がＥＰＢ状態に移行してＥＰＢ状態の遊技が開始され、その後、ＥＰＢ状態の終了ゲームの次ゲームに出玉状態が上乗せ特化ゾーンＡに移行して上乗せ特化ゾーンＡの遊技が開始される。

【４００３】

（１１）上乗せ特化ゾーン中の各種演出

上乗せ特化ゾーンの１セット目の前半５ゲームでは、上乗せ特化ゾーンの導入演出として、特化ゾーン開始時の映像が表示される。また、１セット目の後半５ゲーム及び２セット目以降の５ゲームでは、敵キャラと味方キャラの攻防（バトル）が描かれ、その展開（バトル結果）によりセット継続の成否や上乗せの大きさが示唆される。味方キャラが倒されない限り上乗せ特化ゾーンのセットが継続するという演出法則が採用されており、セット継続確定演出は、上乗せ特化ゾーンの当該区間の１～５ゲーム目のいずれでも出現する場合がある。なお、本実施形態では、上乗せ特化ゾーンの少なくとも最終ゲーム、又は、その次のベット操作時までに継続の有無が報知される。それゆえ、例えば、５ゲーム目で

味方キャラが倒れ、次のベット操作時に復活演出が発生するような演出が行われることもある。

【４００４】

また、上乗せ特化ゾーン中の直乗せ抽籤により決定された直乗せ差枚数の値は、基本的には、当該セットの最終ゲーム（当該セットの５ゲーム目）に報知されるが、復活演出が行われる場合には、最終ゲーム後の次ベット操作時に直乗せ差枚数の値が報知される。

【４００５】

また、上乗せ特化ゾーンのゲーム継続抽籤に当籤した場合には、復活演出が選ばれることはなく、必ず当該セットの５ゲーム目に直乗せ差枚数が報知され、その次のベット操作時にゲーム数継続抽籤に当籤した旨の演出（例えば、「もう１回だ！」といった１ゲーム加算を示唆する継続報知ボイス等）が発生する。そして、その後、ゲーム継続による当該セットの継続準備の１ゲームの演出（例えば、味方キャラが攻撃準備をするシーンの動画表示演出等）が行われ、次いで、追加の１ゲームにおいて、例えば、味方キャラの攻撃が敵キャラに命中する演出等が行われるとともに、決定された直乗せ差枚数が表示ユニット１００等で報知される。

【４００６】

また、上乗せ特化ゾーン中に、Ｇ継続番号４への昇格抽籤に当籤した場合には、昇格当籤時専用演出が発生する。また、上乗せ特化ゾーンにおいて、継続Ｇ実行中Ｇ継続追加抽籤が行われる状態、すなわち、Ｇ継続番号４に当籤し、Ｇ継続番号が「４」又は「５」である状態（１００％又は約９０％以上の確率で直乗せゲームが継続する非常に有利な状態）である場合には、ゲーム継続率（ループ率）が上昇している旨、又は、非常に有利な状態である旨を示唆する表示演出が行われる。具体的には、例えば、上乗せ特化ゾーン中の味方キャラと敵キャラとの攻防とは異なる、特殊攻撃を味方が行っているシーンが描写されるとともに、「高継続中」等のテロップが表示される。

【４００７】

さらに、上乗せ特化ゾーンの終了時には、当該上乗せ特化ゾーン中に獲得した直乗せゲーム数（継続ゲーム数）の合計と、継続したセット数が表示ユニット１００等で表示される。

【４００８】

〔ＥＸＢ状態〕

ＥＸＢ状態は、通常中状態（非有利区間）及び通常中状態（有利区間）において、サブフラグが「ＳＰチェリーリプ」であるときに行われるロングフリーズ抽籤に当籤した場合に移行する出玉状態である。ＥＸＢ状態は、その開始時から５０ゲームの期間に亘って擬似ボーナス遊技が行われるＥＸＢ－ＯＰ状態と、ＥＸＢ－ＯＰ状態終了後に５ゲーム＋αの期間（不定）に亘って擬似ボーナス遊技が行われるＥＸＢ－ＳＴ状態と、ＥＸＢ－ＳＴ状態終了後に５０ゲームの期間に亘って擬似ボーナス遊技が行われるＥＸＢ－ＥＤ状態とで構成される。そして、ＥＸＢ－ＥＤ状態終了後には、出玉状態はＡＴ中通常状態に移行する。なお、ＥＸＢ状態は通常中状態（非有利区間）及び通常中状態（有利区間）から移行する出玉状態であり、また、ＥＸＢ状態中ではキャラ決定抽籤が行われないので、ＥＸＢ状態では、出玉フラグＳの昇格状態は発生しない（出玉フラグＳの昇格機能は作動しない）。

【４００９】

（ＥＸＢ－ＯＰ状態）

まず、ＥＸＢ－ＯＰ状態で行われる各種抽籤について説明する。

（１）ＥＸＢ－ＯＰ状態中のＡＴ通常中モード抽籤

ＥＸＢ－ＯＰ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照し、設定に基づいて、ＡＴ通常中モード抽籤が行われる。

【４０１０】

（２）ＥＸＢ－ＯＰ状態中の直乗せ番号抽籤

ＥＸＢ－ＯＰ状態では、ＥＰＢ状態と同様に、毎ゲームの遊技開始時に、ＥＰＢ状態の直乗せ番号抽籤で使用したＥＰＢ中直乗せ番号抽籤テーブル（図４６７参照）を参照し、出玉フラグＳに基づいて、直乗せ番号抽籤が行われる。なお、この直乗せ番号抽籤は、昇格無し時の出玉フラグＳに基づいて行われる。

【４０１１】

（３）ＥＸＢ－ＯＰ状態中の直乗せ差枚数抽籤

ＥＸＢ－ＯＰ状態では、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤して直乗せが決定された場合、当該ゲームの遊技開始時に、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号（直乗せ番号１～５のいずれか）に応じて、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号に対応する抽籤テーブルの欄の抽籤値を参照する。

【４０１２】

例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号３である場合には、図４６２Ａの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号３」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ａに示すように、直乗せ差枚数「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」のいずれかを獲得することができる。

【４０１３】

なお、ＥＸＢ－ＯＰ状態中に直乗せ差枚数が決定された当該ゲームでは、第１サブ表示装置２０１において直乗せ差枚数を報知する演出（上乗せ差枚数報知演出）が行われるが、表示ユニット１００では上乗せ差枚数報知演出は行われない。ＥＸＢ－ＯＰ状態中には、表示ユニット１００において、エピソード映像（例えば、モチーフとなった作品の名場面を再編集又は新規に制作した映像等）が表示されており、この映像を邪魔しないように上乗せを報知する必要があるため、このような報知演出態様としている。また、ＥＸＢ－ＯＰ状態中に直乗せ差枚数が決定された場合にも当該ゲームで決定された直乗せ差枚数の全てを報知せずに、ＥＸＢ－ＯＰ状態終了時やその後のＡＴ残り差枚数が０枚になった場合などのタイミングで、報知されなかった分の直乗せ差枚数を事後的に報知するようにして、エピソード映像への没入感を高めるようにしてもよい。

【４０１４】

（４）ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤

ＥＸＢ－ＯＰ状態に滞在中には、毎ゲームの遊技開始時に、ＢＢ状態と同様に、ＢＢ状態で使用したＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（図４６６参照）を参照して上乗せ特化ゾーンのストック抽籤（ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、出玉フラグＢに応じて、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤が行われる。

【４０１５】

そして、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＡ（上乗せ特化ゾーンＡへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｂ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＢ（上乗せ特化ゾーンＢへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＣ（上乗せ特化ゾーンＣへの移行権利）のストック数に「１」を加算する。なお、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤によりストックされた上乗せ特化ゾーンは、ＥＸＢ状態（ＥＸＢ－ＥＤ状態）の遊技期間（５０ゲーム）終了後に移行するＡＴ中通常状態において、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）で決定された前兆ゲームを経て放出される。

【４０１６】

なお、ＥＸＢ－ＯＰ状態中では、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤において「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかに当籤した場合で

あっても、副制御基板７２（サブ側）による白ＡＲ揃い出目への誘導ナビ、つまり、「Ｓ白揃い表示」（外見上、「白ＢＡＲ」図柄が１本の直線上で停止表示）又は「Ｗ白揃い表示」（外見上、「白ＢＡＲ図柄」が２本の直線上で停止表示）となる押し順及び「白ＢＡＲ」図柄を各リールに目押しすべき旨の報知は行われずに、白ＢＡＲ揃い出目を回避する押し順が表示ユニット１００等で報知される。すなわち、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出では、特典報知演出によりエピソード映像の表示が遮られることがないように配慮されている。

【４０１７】

また、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤においていずれかの上乗せ特化ゾーンに当籤した場合には、その後のＥＸＢ－ＳＴ状態及びＥＸＢ－ＥＤ状態の遊技が消化された後、所定の前兆ゲーム数を経由した後に上乗せ特化ゾーンへの移行が報知される。極めて上乗せ性能が高いＥＸＢ－ＳＴ状態の遊技消化中には後述のエンディング状態への移行条件を満たす可能性がある程度あるため、ＥＸＢ-ＯＰ状態中に上乗せ特化ゾーンの当籤を報知した場合には、エンディング状態への移行条件の成立時に、獲得した上乗せ特化ゾーンへの移行権利の恩恵が受けられないことを遊技者が認識することになり、遊技者の損失感を大きくする。それゆえ、本実施形態では、ＥＸＢ－ＯＰ状態中では上乗せ特化ゾーンへ移行する権利の獲得は報知されないようにしている。

【４０１８】

（ＥＸＢ－ＳＴ状態）

ＥＸＢ－ＳＴ状態では、その遊技期間の開始時（突入時）に、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数として５ゲーム（ＥＸＢ－ＳＴ状態の最低保証ゲーム数）がセットされるとともに、保証ゲーム数内のゲームであることを表すＳＴ保証フラグがセット（オン）される。なお、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数は、ＥＸＢ－ＳＴ状態中、毎ゲーム、１減算される。

【４０１９】

また、ＥＸＢ－ＳＴ状態中に行われる直乗せ差枚数抽籤に当籤（直乗せ差枚数が決定）した場合には、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数が「５」にリセットされ、ＳＴ保証フラグがクリア（オフ）される。この場合、次ゲームから５ゲームのＥＸＢ－ＳＴ状態の遊技がリスタートする。例えば、ＥＸＢ－ＳＴ状態の開始後（突入後）から３ゲーム目（ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数は「２」の状態）において行われるＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤に当籤した場合には、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数が「５」に再設定され、次ゲームから５ゲームのＥＸＢ－ＳＴ状態の遊技が再スタートする。

【４０２０】

一方、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤に非当籤となったゲームにおいて、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数が「０」になり、且つ、ＳＴ保証フラグがセット（オン）されている場合には、ＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数カウンタの値）に「１００」が加算され、ＳＴ保証フラグがクリア（オフ）される。また、この際、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数に「５」が再設定され、次ゲームから５ゲームのＥＸＢ－ＯＰ状態の遊技が再スタートする。すなわち、本実施形態では、ＥＸＢ－ＳＴ状態開始時から最低保証ゲーム数目までの期間（５ゲーム）に亘って直乗せ差枚数抽籤に当籤しなかった場合でも、「１００枚」の直乗せ差枚数が保証される。また、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤に非当籤となったゲームにおいて、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数が「０」になり、且つ、ＳＴ保証フラグがクリア（オフ）されている場合には、当該ゲームでＥＸＢ－ＳＴ状態の遊技が終了し、次ゲームから出玉状態がＥＸＢ－ＥＤ状態に移行する。

【４０２１】

次に、ＥＸＢ－ＳＴ状態で行われる各種抽籤について説明する。

（１）ＥＸＢ－ＳＴ状態中のＡＴ通常中モード抽籤

ＥＸＢ－ＳＴ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照し、設定に基づいて、ＡＴ通常中モード抽籤が

行われる。
【４０２２】
（２）ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤
ＥＸＢ－ＳＴ状態では、毎ゲームの遊技開始時に、出玉フラグＡに基づいて、直乗せ差枚数抽籤が行われる。
【４０２３】
図４７７は、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤で参照されるＥＸＢ－ＳＴ状態中直乗せ差枚数抽籤テーブルの一例を示す図である。ＥＸＢ－ＳＴ状態中直乗せ差枚数抽籤テーブルでは、出玉フラグＡの種別毎に、抽籤結果となる、直乗せ差枚数「１００枚」、「３００枚」及び「５００枚」のそれぞれに対して抽籤値が規定される。
【４０２４】
ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤において、出玉フラグＡがレア役（図中の「弱レア役」、「強レア役」及び「確定役」のいずれか）である場合には、図４７７に示すように、「１００枚」以上の直乗せ差枚数（当籤）が必ず決定される構成になっている。特に、出玉フラグＡが「確定役」である場合には、「５００枚」の直乗せ差枚数が決定される。一方、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤において、出玉フラグＡがレア役以外（図中の「右記以外」）である場合には、１６６／２５６（約６５％）の確率で「非当籤」が決定される。なお、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の直乗せ差枚数抽籤に当籤した場合（直乗せ差枚数が決定された場合）には、その都度、決定された直乗せ差枚数がＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数カウンタの値）に加算される。
【４０２５】
なお、ＥＸＢ-ＳＴ状態では、直乗せ差枚数抽籤に当籤した遊技において直乗せ差枚数が表示ユニット１００等で報知される。そして、この際、直乗せ差枚数を報知するとともに、ＥＸＢ-ＳＴ状態の残りゲーム数をその時点の残りゲーム数から初期値である５ゲームまで巻き戻す演出が行われる。また、ＥＸＢ－ＳＴ状態の終了時には、例えば「＋１１００枚　５回成功」といった文言が表示された終了画面を表示ユニット１００等で表示する演出が行われ、当該ＥＸＢ－ＳＴ状態で獲得した直乗せ差枚数の合計値及び上乗せ成功回数が表示される。しかしながら、後述のようにＥＸＢ－ＳＴ状態の途中でエンディング状態に移行した場合には、演出が移行直前のＥＸＢ－ＳＴ状態での演出からエンディング演出に切り替わる（詳しくは後述の図５０１等参照）が、この場合には、映像面の整合性等を考慮して、上述したＥＸＢ－ＳＴ状態の終了画面は表示されない。
【４０２６】
（ＥＸＢ－ＥＤ状態）
次に、ＥＸＢ－ＥＤ状態で行われる各種抽籤について説明する。
（１）ＥＸＢ－ＥＤ状態中のＡＴ通常中モード抽籤
ＥＸＢ－ＥＤ状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる度（ベルナビ回数が２５回に到達する度）に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照し、設定に基づいて、ＡＴ通常中モード抽籤が行われる。
【４０２７】
（２）ＥＸＢ－ＥＤ状態中の直乗せ番号抽籤
ＥＸＢ－ＥＤ状態では、ＥＰＢ状態と同様に、毎ゲームの遊技開始時に、ＥＰＢ状態の直乗せ番号抽籤で使用したＥＰＢ中直乗せ番号抽籤テーブル（図４６７参照）を参照し、出玉フラグＳに基づいて、直乗せ番号抽籤が行われる。なお、この直乗せ番号抽籤は、昇格無し時の出玉フラグＳに基づいて行われる。
【４０２８】
（３）ＥＸＢ－ＥＤ状態中の直乗せ差枚数抽籤
ＥＸＢ－ＥＤ状態では、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の直乗せ番号抽籤に当籤して直乗せ番号が決定された場合、当該ゲームの遊技開始時に、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、ＥＸＢ－

ＥＤ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号（直乗せ番号１～５のいずれか）に応じて、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号に対応する抽籤テーブルの欄の抽籤値を参照する。

【４０２９】

例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号３である場合には、図４６２Ａの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号３」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ａに示すように、直乗せ差枚数「３０枚」、「５０枚」、「１００枚」及び「３００枚」のいずれかを獲得することができる。

【４０３０】

なお、ＥＸＢ－ＥＤ状態中に直乗せ差枚数が決定された当該ゲームでは、第１サブ表示装置２０１において直乗せ差枚数を報知する演出（上乗せ差枚数報知演出）が行われるが、表示ユニット１００では上乗せ差枚数報知演出は行われない。ＥＸＢ－ＥＤ状態中には、表示ユニット１００において、エピソード映像（例えば、モチーフとなった作品の名場面を再編集又は新規に制作した映像等）が表示されており、この映像を邪魔しないように上乗せを報知する必要があるため、このような報知演出態様としている。また、ＥＸＢ－ＯＰ状態中と同様に、ＥＸＢ－ＥＤ状態中に直乗せ差枚数が決定された場合にも当該ゲームで直乗せ差枚数の全てを報知せずに、ＥＸＢ－ＥＤ状態終了時やその後のＡＴ残り差枚数が０枚になった場合などのタイミングで、報知されなかった分の直乗せ差枚数を事後的に報知するようにして、エピソード映像への没入感を高めるようにしてもよい。さらに、ＥＸＢ－ＥＤ状態の終了時には、ＥＸＢ－ＯＰ状態、ＥＸＢ－ＳＴ状態、ＥＸＢ－ＥＤ状態で獲得された直乗せ差枚数の合計値を表示ユニット１００等で表示する演出を行い、３部構成となっているＥＸＢ状態全体で獲得された特典を遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

【４０３１】

（４）ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤

ＥＸＢ－ＥＤ状態に滞在中には、毎ゲームの遊技開始時に、ＢＢ状態と同様に、ＢＢ状態で使用したＢＢ中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（図４６６参照）を参照して上乗せ特化ゾーンのストック抽籤（ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤）が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、出玉フラグＢに応じて、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤が行われる。

【４０３２】

そして、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤の抽籤結果として「上乗せ特化Ａ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＡ（上乗せ特化ゾーンＡへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｂ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＢ（上乗せ特化ゾーンＢへの移行権利）のストック数に「１」を加算し、抽籤結果として「上乗せ特化Ｃ」が決定された場合には、上乗せ特化ゾーンＣ（上乗せ特化ゾーンＣへの移行権利）のストック数に「１」を加算する。なお、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤によりストックされた上乗せ特化ゾーンは、ＥＸＢ（ＥＸＢ－ＥＤ状態）の遊技期間（５０ゲーム）終了後に移行するＡＴ中通常状態において、ＡＴ中前兆ゲーム数抽籤（ストック放出時）で決定された前兆ゲームを経て放出される。

【４０３３】

なお、ＥＸＢ－ＥＤ状態中では、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の上乗せ特化ゾーン抽籤において「上乗せ特化Ａ」、「上乗せ特化Ｂ」及び「上乗せ特化Ｃ」のいずれかに当籤した場合であっても、副制御基板７２（サブ側）による白ＡＲ揃い出目への誘導ナビ、つまり、「Ｓ白揃い表示」又は「Ｗ白揃い表示」となる押し順及び「白ＢＡＲ」図柄を各リールに目押しすべき旨の報知は行われずに、白ＢＡＲ揃い出目を回避する押し順が表示ユニット１００等で報知される。すなわち、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出では、特典報知演出によりエピソード映像の表示が遮られることがないように配慮されている。また、ＥＸＢ－ＥＤ状態中にいずれかの上乗せ特化ゾーンに当籤した場合には、ＥＸＢ－ＥＤ状態の遊技が消化さ

れた後、所定の前兆ゲーム数を経由した後に上乗せ特化ゾーンへの移行が報知される。
【４０３４】
〔エンディング状態〕
本実施形態では、ＡＴ機能が作動可能な各出玉状態の遊技において、当該実行中のＡＴ状態の遊技期間で、獲得済みの遊技価値の総数（純増分）と、遊技価値の残りの獲得可能数（獲得確定済みのＡＴ残り上乗せ数）との合計が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となった場合、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときには、出玉状態が「エンディング状態」に移行する。
【４０３５】
エンディング状態の遊技期間の開始時（突入時）には、ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値（ＡＴ残り差枚数）に「２００」が加算される。すなわち、本実施形態では、エンディング状態に移行しただけで、直乗せ差枚数「２００枚」が付与される。なお、当該直乗せ差枚数「２００枚」の付与は、エンディング状態の遊技期間の開始直後の１ゲーム目に、サブ表示装置２０１で報知されるが、表示ユニット１００ではこの報知演出は行われない。これは、後述のエンディング演出で行われる表示ユニット１００での映像演出を邪魔しないようにするためである。
【４０３６】
エンディング状態の遊技期間中の遊技では、直乗せ差枚数抽籤が行われ、ＡＴ残り差枚数の上乗せが行われる。そして、エンディング状態中において、ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値（ＡＴ残り差枚数）が「０」になった場合、又は、規則上の有利区間終了条件が成立した場合（当該有利区間での遊技価値の獲得数が「２４００」以上となった場合、又は、当該有利区間での消化ゲーム数が「１５００」に到達した場合）、エンディング状態の遊技期間が終了し、出玉状態は通常中状態（非有利区間）に移行する。
【４０３７】
すなわち、ＡＴ状態の遊技中に、規則上の有利区間の終了条件の成立が近くなれば、出玉状態がエンディング状態に移行し、エンディング状態では、規則上の有利区間の終了条件が成立するまで遊技を行うこと（有利区間完走）が可能になる。
【４０３８】
なお、本実施形態では、エンディング状態に移行する直前の出玉状態の遊技において、ランプが点灯状態（出玉フラグＳが昇格状態）にあり、且つ、残りの点灯ゲーム数が「１」以上である場合（エンディング移行時にランプ点灯期間が残っている場合）であっても、エンディング移行時には、そのランプ点灯状態（出玉フラグＳの昇格状態）は引き継がれない。また、エンディング状態ではキャラ決定抽籤が行われない。それゆえ、エンディング状態では、出玉フラグＳの昇格状態は発生しない（出玉フラグＳの昇格機能は作動しない）。
以下、エンディング状態の遊技で行われる各種抽籤について説明する。
【４０３９】
（１）エンディング状態中の直乗せ番号抽籤
エンディング状態では、毎ゲームの遊技開始時に、直乗せ差枚数（ＡＴ残り差枚数の上乗せ数）の抽籤テーブルを決定するための直乗せ番号を抽籤で決定する。なお、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で決定可能は直乗せ番号は「１」～「４」のいずれかである（「直乗せ番号５」～「直乗せ番号９」は決定されない）。
【４０４０】
図４７８は、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で参照されるエンディング中直乗せ番号抽籤テーブルの一例を示す図である。エンディング中直乗せ番号抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「直乗せ番号１」～「直乗せ番号５」）の抽籤値が規定される。なお、本実施形態では、図４７８に示すように、「直乗せ番号５」の抽籤値に「０」が規定され、「直乗せ番号５」に当籤しない構成となっているが、本発明はこれに限定されず、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で「直乗せ番号５」に当籤するようにしてもよい。

【４０４１】
本実施形態では、図４７８に示すように、いずれの出玉フラグＳの種別においても、エンディング中直乗せ番号抽籤の抽籤結果として「非当籤」が決定される可能性がある。エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で「非当籤」が決定された場合には、当該ゲームでの後述の直乗せ差枚数抽籤は行われず、ＡＴ残り差枚数の上乗せは行われない。また、エンディング中直乗せ番号抽籤は、昇格無し時の出玉フラグＳに基づいて行われる（出玉フラグＳの昇格機能の恩恵が受けられない）ので、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤では、例えば、上述したＢＢ状態中の直乗せ番号抽籤やＥＰＢ状態中の直乗せ番号抽籤に比べて、当籤する確率は低くなる。
【４０４２】
（２）エンディング状態中の直乗せ差枚数抽籤
エンディング状態では、毎ゲーム行われるエンディング状態中の直乗せ番号抽籤に当籤した（直乗せ番号が決定された）場合、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブルを使用して、直乗せ差枚数抽籤が行われる。この際、現在のＡＴ中モードの値、及び、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号（直乗せ番号１～４のいずれか）に応じて、図４６２の直乗せ差枚数抽籤テーブル中の直乗せ番号に対応する抽籤テーブルの欄の抽籤値を参照する。なお、エンディング状態中では、ＡＴ通常中モード抽籤が行われないので、エンディング状態突入時のＡＴ中モードが移行せずに維持される。
【４０４３】
例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード０又は１であり、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号１である場合には、図４６２Ａの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号１」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ａに示すように、直乗せ差枚数「１０枚」、「２０枚」、「３０枚」、「５０枚」及び「１００枚」のいずれかを獲得することができる。また、例えば、ＡＴ中モードがＡＴ中モード２であり、エンディング状態中の直乗せ番号抽籤で決定された直乗せ番号が直乗せ番号１である場合には、図４６２Ｂの直乗せ差枚数抽籤テーブル中の「直乗せ番号１」の欄に規定されている抽籤値を参照して直乗せ差枚数抽籤が行われる。この場合には、図４６２Ｂに示すように、直乗せ差枚数「１０枚」を獲得することができる。そして、エンディング状態中の直乗せ差枚数抽籤で決定された直乗せ差枚数は、その都度、ＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値）に加算される。
【４０４４】
〔ＡＴ終了待機状態〕
ＡＴ終了待機状態は、ＡＴ中通常状態において、ＡＴ残り差枚数（ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値）が「０」になった場合に移行し、１ゲームのみ滞在する出玉状態である。ＡＴ終了待機状態では、上乗せゾーンＡ又はＢへの移行（引き戻し）抽籤が行われる。そして、当該抽籤に当籤すれば、ＡＴ終了待機状態終了後、出玉状態が上乗せゾーンＡ又はＢに移行し、当該抽籤が非当籤であれば、ＡＴ終了待機状態終了後、出玉状態が通常中状態（非有利区間）に移行する。
以下、ＡＴ終了待機状態で行われる各種抽籤について説明する。
【４０４５】
（１）ＡＴ終了待機状態中のＡＴ通常中モード抽籤
ＡＴ終了待機状態では、ＡＴ中通常状態と同様に、ベルナビ回数カウンタの値が「０」になる（ベルナビ回数が２５回に到達する）と、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中モード抽籤テーブル（図４４３参照）を参照してＡＴ通常中モード抽籤が行われる。
【４０４６】
（２）ＡＴ終了待機状態中のキャラ決定抽籤、点灯ゲーム数抽籤
ＡＴ終了待機状態の遊技において、サブフラグが「はずれ」である場合（内部当籤役が「はずれ」である場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、ＡＴ中通常状態で使用したＡＴ中キャラ決定抽籤テーブル（図４４４参照）を参照してキャラ決定抽籤が行われる。さら

に、ＡＴ終了待機状態中のキャラ決定抽籤に当籤した場合（「キャラＡ」、「キャラＢ」、「キャラＤ」及び「キャラＥ」のいずれかが決定された場合）には、ＡＴ中通常状態と同様に、当該ゲームの開始時に、ＡＴ中通常状態で使用した点灯ゲーム数抽籤テーブル（図４４５参照）を参照してランプの点灯期間（出玉フラグＳの昇格期間）を決定するための点灯ゲーム数抽籤が行われ、点灯ゲーム数として、３Ｇ又は５Ｇが決定される。

【４０４７】

なお、本実施形態では、後述のＡＴ終了待機状態中のＳＴＲレベルに基づく上乗せゾーン抽籤に当籤して、上乗せゾーンＡ又はＢへの移行が獲得した場合には、ＡＴ終了待機状態中のキャラ決定抽籤及び点灯ゲーム数抽籤の抽籤結果が、次ゲーム（上乗せゾーンＡ又はＢ）で反映される。この場合、移行先の上乗せゾーンＡ又はＢでは、その遊技開始から所定期間（３Ｇ又は５Ｇ）、ランプの点灯状態（出玉フラグＳの昇格状態）が発生する。一方、後述のＳＴＲレベルに基づく上乗せゾーン抽籤が非当籤である場合には出玉状態が通常中状態（非有利区間）に移行するので、次ゲーム（通常中状態（非有利区間））で、ＡＴ終了待機状態中のキャラ決定抽籤及び点灯ゲーム数抽籤の抽籤結果は反映されない。この場合、移行先の通常中状態（非有利区間）ではランプも点灯せず、出玉フラグＳも昇格しない。

【４０４８】

（３）ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤

ＡＴ終了待機状態の遊技では、出玉フラグＳに基づいて、上乗せゾーンＡに移行するか否かを決定するための抽籤（上乗せゾーンＡ抽籤）が行われる。

【４０４９】

図４７９は、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤で参照されるＡＴ終了時上乗せゾーンＡ抽籤テーブルの一例を示す図である。ＡＴ終了時上乗せゾーンＡ抽籤テーブルでは、出玉フラグＳの種別毎に、上乗せゾーンＡの当籤及び非当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。

【４０５０】

本実施形態では、図４７９に示すように、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤において、出玉フラグＳがレア役に対応するものである場合には、上乗せゾーンＡの当籤が決定される。一方、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤において、出玉フラグＳがレア役以外のもの（「はずれ」が含まれる）に対応するものである場合には、上乗せゾーンＡの非当籤が決定される。そして、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された場合には、次ゲームから、出玉状態が上乗せゾーンＡに移行し、上乗せゾーンＡの遊技が開始される。

【４０５１】

なお、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された際の出玉フラグＳが「弱チェリー」又は「スイカ」である場合には、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ２」にセットする。ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された際の出玉フラグＳが「チャンス目」又は「強レア役」である場合には、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ３」にセットする。また、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーンＡ抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された際の出玉フラグＳが「確定役」である場合には、上乗せＡレベルを「上乗せＡＬＶ４」にセットする。

【４０５２】

（４）ＳＴＲレベルに基づく上乗せゾーン抽籤

ＡＴ終了待機状態では、上述した出玉フラグＳ（当籤役）に基づく上乗せゾーンＡ抽籤（ＡＴ状態への引き戻し抽籤）に非当籤であった場合（出玉フラグＳがレア役以外のもの（「はずれ」が含まれる）であった場合）には、「ＳＴＲポイント」と称するポイントに基づくＡＴ状態への引き戻し抽籤（上乗せゾーン抽籤）が行われる。

【４０５３】

ここでは、まず、ＳＴＲポイント及びその加算抽籤について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、有利区間の遊技において、特定契機（遊技者にストレスを感じさせるよ

うな各種状況）の発生時にＳＴＲポイントの加算抽籤が行われる。
【４０５４】
図４８０は、ＳＴＲポイントの加算抽籤が行われる各種契機と、各契機に対応付けられたインデックス（契機ＩＤＸ）との関係を示す一覧表である。ＳＴＲポイントの加算抽籤が行われる契機の内容は、次の通りである。
【４０５５】
契機「有利区間開始時」（契機ＩＤＸ１）は、有利区間移行抽籤の当籤時である。契機「強レア役スルー」（契機ＩＤＸ２）は、通常中状態（有利区間）で強レア役（「Ｆ＿チャンリプＡ」、「Ｆ＿チャンリプＢ」、「Ｆ＿強チェリー」及び「Ｆ＿強ベル」のいずれか）に当籤した（出玉制御ビットのビット４に「１」がセットされた）が、前兆ゲーム数が「０」となったとき（ＡＴ初当り抽籤、通常中ＣＺ（ＣＺＥＸ）初当り抽籤に非当籤となったとき）である。契機「フェイク当籤時」（契機ＩＤＸ２）は、ＡＴ中通常状態で「上乗せフェイク」又は「上乗せ特化フェイク」の遊技に突入するときである。契機「通常中ＣＺスルー」（契機ＩＤＸ３）は、出玉状態が通常中ＣＺ状態から通常中状態（有利区間）に移行するときである。契機「ＡＴ中ＣＺスルー」（契機ＩＤＸ３）は、出玉状態がＡＴ中ＣＺ状態からＡＴ中通常状態に移行するときである。契機「ＡＴ終了時＿ＡＴ中獲得済み枚数が１０９枚以下」（契機ＩＤＸ５）は、ＡＴ終了待機状態で、ＡＴ状態中で獲得された遊技価値の総数（純増数）が「１０９」以下であるときである。契機「ＡＴ終了時＿ＡＴ中獲得済み枚数が１１０枚以上」（契機ＩＤＸ２）は、ＡＴ終了待機状態で、ＡＴ状態中で獲得された遊技価値の総数（純増数）が「１１０」以上であるときである。また、契機「通常中はまりＧ数が６００Ｇになった時」（契機ＩＤＸ５）は、通常中状態（有利区間）での連続遊技回数が６００Ｇになったときである。
【４０５６】
図４８１は、ＳＴＲポイントの加算抽籤で使用されるＳＴＲポイント加算抽籤テーブルの一例を示す図である。ＳＴＲポイント加算抽籤テーブルでは、契機ＩＤＸの種別毎に、各抽籤結果（「非当籤」、「１ポイント」～「２５０ポイント」）の抽籤値が規定される。
【４０５７】
本実施形態では、図４８１に示すように、契機ＩＤＸ２では、ＳＴＲポイントの加算抽籤に非当籤（加算ポイント無し）となる可能性があるが、契機ＩＤＸ２以外の契機では、ＳＴＲポイントの加算抽籤により加算ポイントが必ず決定される構成になっている。特に、契機ＩＤＸ４又は５では、５０ポイント以上の加算ポイントが決定される。そして、ＳＴＲポイントの加算抽籤で決定された加算ポイントは、有利区間中、ＳＴＲポイントに累積加算される。
【４０５８】
また、本実施形態では、累積換算されたＳＴＲポイントを複数種のレベル（以下、「ＳＴＲレベル」という）に区分する。図４８２は、ＳＴＲレベルとＳＴＲポイントとの対応を示す図である。本実施形態では、図４８２に示すように、ＳＴＲポイントを５０ポイント間隔で６段階のレベル（「ＳＴＲレベル０」～「ＳＴＲレベル５」）に区分する。
【４０５９】
そして、ＡＴ終了待機状態の遊技では、ＳＴＲレベル及びＡＴ中モードの値に基づいて、上乗せゾーンＡ又はＢに移行するか否かを決定するための抽籤（上乗せゾーン抽籤）が行われる。
【４０６０】
図４８３は、ＡＴ終了待機状態中のＳＴＲレベルに基づく上乗せゾーン抽籤で参照されるＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。図４８３Ａは、ＡＴ中モードがＡＴモード０又は１である場合に参照されるＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤テーブルの一例を示す図であり、図４８３Ｂは、ＡＴ中モードがＡＴモード２である場合に参照されるＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤テーブルの一例を示す図である。
【４０６１】

ＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤テーブルでは、ＳＴＲレベルの種別毎に、非当籤、上乗せゾーンＡの当籤及び上乗せゾーンＢの当籤（抽籤結果）のそれぞれに対して抽籤値が規定される。本実施形態では、図４８３に示すように、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤において、ＳＴＲレベルが２以上（ＳＴＲポイントが１００以上）であれば、ＡＴ中モードの値に関係なく、上乗せゾーンＡ又はＢに当籤する。しかし、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤において、ＳＴＲレベルが２未満である場合には、ＡＴ中モードの値に関係なく、上乗せゾーン抽籤に非当籤となる可能性がある。特に、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤において、ＳＴＲレベルが０であり、且つ、ＡＴ中モードがＡＴモード２である場合には、上乗せゾーン抽籤に当籤しない構成になっている。

【４０６２】

そして、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された場合には、次ゲームから、出玉状態が上乗せゾーンＡに移行し、上乗せゾーンＡの遊技が開始される。ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンＢの当籤が決定された場合には、次ゲームから、出玉状態が上乗せゾーンＢに移行し、上乗せゾーンＢの遊技が開始される。また、ＡＴ終了待機状態中の出玉フラグＳ（当籤役）に基づく上乗せゾーンＡ抽籤、及び、ＳＴＲポイントに基づく上乗せゾーン抽籤のいずれにおいても非当籤が決定された場合には、出玉状態は通常中状態（非有利区間）に移行する。

【４０６３】

（５）上乗せゾーンＡのレベル抽籤

本実施形態では、ＡＴ終了待機状態中の上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンＡの当籤が決定された場合には、ＡＴ中通常状態で使用した上乗せＡレベル抽籤テーブル（図４５１参照）を参照して上乗せゾーンＡのレベル抽籤が行われ、ＡＴ中通常状態と同様にして上乗せゾーンＡのレベルがセットされる。

【４０６４】

〔出玉状態間の遷移フロー〕

次に、図４８４～図４８６を参照しながら、本実施形態のパチスロ機１の主制御基板７１（メインＣＰＵ３１）により制御される出玉状態間の遷移態様（遊技フロー）について説明する。

【４０６５】

図４８４は、本実施形態のパチスロ機１における出玉状態間の遷移表である。この遷移表中の左端列に記載の出玉状態は移行前の出玉状態であり、最上行に記載の出玉状態は移行後の出玉状態であり、表中のマス目に記載の数字（１～３９）は出玉状態間の移行形態を表す遷移番号である。また、遷移表中の「※」印が記載されているマス目の移行は、有利区間の規則上の終了条件が満たされたときの移行である。なお、本実施形態では、遷移表中に数字又は「※」印が記載されているマス目に対応する移行前及び移行後の出玉状態間では出玉状態が移行するが、数字又は「※」印が記載されていないマス目に対応する移行前及び移行後の出玉状態間では、出玉状態は移行しない。

【４０６６】

図４８５及び図４８６は、図４８４に示す出玉状態の遷移表中に記載の遷移番号（１～３９）の移行形態（移行条件）の内容をまとめた表である。なお、図４８５及び図４８６では、図４８４の遷移表中の「※」印の移行形態についての説明は省略されているが、「※」印の移行形態では、通常中状態（非有利区間）、エンディング状態及びＡＴ終了待機以外の出玉状態において、有利区間の規則上の終了条件が満たされたときに出玉状態が通常中状態（非有利区間）に移行する。

以下、「※」印以外の各遷移番号の移行形態について説明する。

【４０６７】

（１）通常中状態（非有利区間）からの移行形態

通常中状態（非有利区間）から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、通常中状態（有利区間）及びＥＸＢ－ＯＰ状態である。

【４０６８】

通常中状態（非有利区間）から通常中状態（有利区間）への移行（遷移番号１）では、通常中状態（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、且つ、ロングフリーズ抽籤に非当籤となったゲームの次ゲームから通常中状態（有利区間）に移行する。また、通常中状態（非有利区間）からＥＸＢ－ＯＰ状態への移行（遷移番号１１）では、通常中状態（非有利区間）において、ロングフリーズ抽籤に当籤したゲームの次ゲームからＥＸＢ－ＯＰ状態に移行する。

【４０６９】

（２）通常中状態（有利区間）からの移行形態

通常中状態（有利区間）から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、通常中ＣＺ状態、通常中ＣＺＥＸ状態、ＡＴ中通常状態、ＥＰＢ状態及びＥＸＢ－ＯＰ状態である。

【４０７０】

通常中状態（有利区間）から通常中ＣＺ状態への移行（遷移番号２）では、通常中状態（有利区間）において、セットされている通常中ＣＺ状態の前兆ゲーム数が「０」になったゲームの次ゲームから通常中ＣＺ状態に移行する。通常中状態（有利区間）から通常中ＣＺＥＸ状態への移行（遷移番号３）では、通常中状態（有利区間）において、セットされている通常中ＣＺＥＸ状態の前兆ゲーム数が「０」になったゲームの次ゲームから通常中ＣＺＥＸ状態に移行する。

【４０７１】

通常中状態（有利区間）からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号５）では、通常中状態（有利区間）において、セットされているＡＴ中通常状態の前兆ゲーム数が「０」になり、且つ、ＥＰＢ状態のストック数をカウントするＥＰＢカウンタの値が「０」であるゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。通常中状態（有利区間）からＥＰＢ状態への移行（遷移番号８）では、通常中状態（有利区間）において、セットされているＡＴ中通常状態の前兆ゲーム数が「０」になり、且つ、ＥＰＢカウンタの値が「１」以上であるゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。また、通常中状態（有利区間）からＥＸＢ－ＯＰ状態への移行（遷移番号１１）では、通常中状態（有利区間）において、ロングフリーズ抽籤に当籤したゲームの次ゲームからＥＸＢ－ＯＰ状態に移行する。

【４０７２】

（３）通常中ＣＺ状態からの移行形態

通常中ＣＺ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、通常中状態（有利区間）、ＡＴ中通常状態及びＥＰＢ状態である。

【４０７３】

通常中ＣＺ状態から通常中状態（有利区間）への移行（遷移番号４）では、通常中ＣＺ状態において、通常中ＣＺ中抽籤（ＡＴ初当り抽籤）に非当籤であり、且つ、保証ＣＩ（カットイン）回数が「０」になったゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。通常中ＣＺ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号６）では、通常中ＣＺ状態において、通常中ＣＺ中抽籤（ＡＴ初当り抽籤）で、ＡＴに当籤し且つＥＰＢに非当籤であったゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。また、通常中ＣＺ状態からＥＰＢ状態への移行（遷移番号９）では、通常中ＣＺ状態において、通常中ＣＺ中抽籤（ＡＴ初当り抽籤）でＥＰＢに当籤したゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。

【４０７４】

（４）通常中ＣＺＥＸ状態からの移行形態

通常中ＣＺＥＸ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態及びＥＰＢ状態である。

【４０７５】

通常中ＣＺＥＸ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号７）では、通常中ＣＺＥＸ状態の最終ゲームにおいて、通常中ＣＺＥＸ中抽籤が非当籤であったゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。また、通常中ＣＺＥＸ状態からＥＰＢ状態への移行（遷移番号１０）では、通常中ＣＺＥＸ状態において、通常中ＣＺＥＸ中抽籤でＥＰＢに当籤し

たゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。
【４０７６】
（５）ＡＴ中通常状態からの移行形態
ＡＴ中通常状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中ＣＺ状態、上乗せゾーンＡ、上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）、エンディング状態及びＡＴ終了待機状態である。
【４０７７】
ＡＴ中通常状態からＡＴ中ＣＺ状態への移行（遷移番号１２）では、ＡＴ中通常状態において、セットされているＡＴ中ＣＺ状態の前兆ゲーム数が「０」になり、且つ、ＡＴ中ＣＺ状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中ＣＺ状態に移行する。ＡＴ中通常状態から上乗せゾーンＡへの移行（遷移番号１３）では、ＡＴ中通常状態において、セットされている上乗せゾーンＡの前兆ゲーム数が「０」になり、且つ、上乗せゾーンＡへの移行が確定しているゲームの次ゲームから上乗せゾーンＡに移行する。ＡＴ中通常状態から上乗せ特化ゾーンへの移行（遷移番号１４）では、ＡＴ中通常状態において、セットされている上乗せ特化ゾーンの前兆ゲーム数が「０」になり、且つ、上乗せ特化ゾーンへの移行が確定しているゲームの次ゲームから上乗せ特化ゾーンに移行する。
【４０７８】
ＡＴ中通常状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＡＴ中通常状態において、当該実行中のＡＴ状態の遊技期間で、獲得済みの遊技価値の総数（純増分）と、遊技価値の残りの獲得可能数（獲得確定済みのＡＴ残り上乗せ数）との合計数（エンディング到達管理カウンタの値）が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。また、ＡＴ中通常状態からＡＴ終了待機状態への移行（遷移番号３０）では、ＡＴ中通常状態において、ＡＴ残り差枚数管理カウンタの値が「０」以下となったゲームの次ゲームからＡＴ終了待機状態に移行する。
【４０７９】
（６）ＡＴ中ＣＺ状態からの移行形態
ＡＴ中ＣＺ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、上乗せゾーンＡ、ＥＰＢ状態及びエンディング状態である。
【４０８０】
ＡＴ中ＣＺ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、ＡＴ中ＣＺ状態の遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。ＡＴ中ＣＺ状態から上乗せゾーンＡへの移行（遷移番号１５）では、ＡＴ中ＣＺ状態において、ＡＴ中ＣＺ状態の残りゲーム数が「０」（ＡＴ中ＣＺ状態終了時）になり、且つ、上乗せゾーンＡへの移行が確定しているゲームの次ゲームから上乗せゾーンＡに移行する。
【４０８１】
ＡＴ中ＣＺ状態からＥＰＢ状態への移行（遷移番号１６）では、ＡＴ中ＣＺ状態において、ＡＴ中ＣＺ状態の残りゲーム数が「０」（ＡＴ中ＣＺ状態終了時）になり、且つ、ＥＰＢ状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。また、ＡＴ中ＣＺ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＡＴ中ＣＺ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。
【４０８２】
（７）上乗せゾーンＡからの移行形態
上乗せゾーンＡから移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、上乗せゾーンＢ、上乗せゾーンＣ、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態、上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）及びエンディング状態である。
【４０８３】

上乗せゾーンＡからＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、上乗せゾーンＡの遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。上乗せゾーンＡから上乗せゾーンＢへの移行（遷移番号１７）では、上乗せゾーンＡにおいて、上乗せゾーンＡ中のキャラ決定抽籤、又は、上乗せゾーンＢ昇格抽籤に当籤したゲームの次ゲームから上乗せゾーンＢに移行する。上乗せゾーンＡから上乗せゾーンＣへの移行（遷移番号１８）では、上乗せゾーンＡにおいて、上乗せゾーンＡ中のキャラ決定抽籤で、点灯中のランプに対応するキャラと同一のキャラが当籤（上乗せゾーンＣに当籤）したゲームの次ゲームから上乗せゾーンＣに移行する。

【４０８４】

上乗せゾーンＡからＢＢ状態への移行（遷移番号１９）では、上乗せゾーンＡの２ゲーム目（上乗せゾーンＡの最終ゲーム）において、ＢＢ状態に移行することが確定している場合の次ゲームからＢＢ状態に移行する。上乗せゾーンＡからＥＰＢ状態への移行（遷移番号２０）では、上乗せゾーンＡの２ゲーム目（上乗せゾーンＡの最終ゲーム）において、ＥＰＢ状態に移行することが確定している場合の次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。

【４０８５】

上乗せゾーンＡから上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）への移行（遷移番号２１）では、上乗せゾーンＡの２ゲーム目（上乗せゾーンＡの最終ゲーム）において、上乗せ特化ゾーンに移行することが確定している場合の次ゲームから上乗せ特化ゾーンに移行する。また、上乗せゾーンＡからエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、上乗せゾーンＡにおいて、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０８６】

（８）上乗せゾーンＢからの移行形態

上乗せゾーンＢから移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態及びエンディング状態である。

【４０８７】

上乗せゾーンＢからＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、上乗せゾーンＢの遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。上乗せゾーンＢからＢＢ状態への移行（遷移番号２２）では、上乗せゾーンＢにおいて、上乗せゾーンＢ中報酬抽籤に非当籤（上乗せゾーンＢ終了確定）であり、且つ、ＢＢ状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＢＢ状態に移行する。

【４０８８】

上乗せゾーンＢからＥＰＢ状態への移行（遷移番号２３）では、上乗せゾーンＢにおいて、上乗せゾーンＢ中報酬抽籤に非当籤（上乗せゾーンＢ終了確定）であり、且つ、ＥＰＢ状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。また、上乗せゾーンＢからエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、上乗せゾーンＢにおいて、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０８９】

（９）上乗せゾーンＣからの移行形態

上乗せゾーンＣから移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態及びエンディング状態である。

【４０９０】

上乗せゾーンＣからＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、上乗せゾーンＣの遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。また、上乗せゾーンＣからエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、上乗せゾーンＣにおいて、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実

施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０９１】

（１０）ＢＢ状態からの移行形態

ＢＢ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態、上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）及びエンディング状態である。

【４０９２】

ＢＢ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、ＢＢ状態の遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。ＢＢ状態からＢＢ状態への移行（遷移番号３６）では、ＢＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＢＢ終了時）になり、且つ、再度、ＢＢ状態に移行することが確定しているゲームの次ゲームからＢＢ状態に移行する。ＢＢ状態からＥＰＢ状態への移行（遷移番号３７）では、ＢＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＢＢ終了時）になり、且つ、ＥＰＢ状態に移行することが確定しているゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。

【４０９３】

ＢＢ状態から上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）への移行（遷移番号２４）では、ＢＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＢＢ終了時）になり、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行することが確定している場合の次ゲームから上乗せ特化ゾーンに移行する。また、ＢＢ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＢＢ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０９４】

（１１）ＥＰＢ状態からの移行形態

ＥＰＢ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、ＢＢ状態、ＥＰＢ状態、上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）及びエンディング状態である。

【４０９５】

ＥＰＢ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、ＥＰＢ状態の遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。ＥＰＢ状態からＢＢ状態への移行（遷移番号３８）では、ＥＰＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＥＰＢ終了時）になり、且つ、ＢＢ状態に移行することが確定しているゲームの次ゲームからＢＢに移行する。ＥＰＢ状態からＥＰＢ状態への移行（遷移番号３９）では、ＥＰＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＥＰＢ終了時）になり、且つ、再度、ＥＰＢ状態に移行することが確定しているゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。

【４０９６】

ＥＰＢ状態から上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）への移行（遷移番号２５）では、ＥＰＢ状態の残りゲーム数が「０」（ＥＰＢ終了時）になり、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行することが確定している場合の次ゲームから上乗せ特化ゾーンに移行する。また、ＥＰＢ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＥＰＢ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０９７】

（１２）上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）からの移行形態

上乗せ特化ゾーン（Ａ～Ｃ）から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態、ＥＰＢ状態及びエンディング状態である。

【４０９８】

上乗せ特化ゾーンからＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、上乗せ特化ゾーンの遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。上乗せ特化ゾーンからＥＰＢ状態への移行（遷移番号２６）で

は、上乗せ特化ゾーン終了時のＥＰＢ抽籤に当籤したゲームの次ゲームからＥＰＢ状態に移行する。また、上乗せ特化ゾーンからエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、上乗せ特化ゾーンにおいて、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４０９９】

（１３）ＥＸＢ－ＯＰ状態からの移行形態

ＥＸＢ－ＯＰ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＥＸＢ－ＳＴ状態及びエンディング状態である。

【４１００】

ＥＸＢ－ＯＰ状態からＥＸＢ－ＳＴ状態への移行（遷移番号２７）では、ＥＸＢ－ＯＰ状態の残りゲーム数が「０」（ＥＸＢ－ＯＰ状態終了時）になったゲームの次ゲームからＥＸＢ－ＳＴ状態に移行する。また、ＥＸＢ－ＯＰ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＥＸＢ－ＯＰ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４１０１】

（１４）ＥＸＢ－ＳＴ状態からの移行形態

ＥＸＢ－ＳＴ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＥＸＢ－ＥＤ状態及びエンディング状態である。

【４１０２】

ＥＸＢ－ＳＴ状態からＥＸＢ－ＥＤ状態への移行（遷移番号２８）では、ＥＸＢ－ＳＴ状態の残りゲーム数が「０」になり、且つ、ＥＸＢ－ＳＴ中直乗せ差枚数抽籤が非当籤となったゲーム（ＥＸＢ－ＳＴ状態終了時）の次ゲームからＥＸＢ－ＥＤ状態に移行する。また、ＥＸＢ－ＳＴ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＥＸＢ－ＳＴ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４１０３】

（１５）ＥＸＢ－ＥＤ状態からの移行形態

ＥＸＢ－ＥＤ状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、ＡＴ中通常状態及びエンディング状態である。

【４１０４】

ＥＸＢ－ＥＤ状態からＡＴ中通常状態への移行（遷移番号２９）では、ＥＸＢ－ＥＤ状態の遊技期間の終了時にＡＴ中通常状態への移行が確定しているゲームの次ゲームからＡＴ中通常状態に移行する。また、ＥＸＢ－ＥＤ状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＥＸＢ－ＥＤ状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４１０５】

（１６）エンディング状態からの移行形態

エンディング状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、通常中状態（非有利区間）である。

【４１０６】

エンディング状態から通常中状態（非有利区間）への移行（遷移番号３５）では、エンディング状態の遊技期間の終了ゲームの次ゲームから通常中状態（非有利区間）に移行する。

【４１０７】

（１７）ＡＴ終了待機状態からの移行形態

ＡＴ終了待機状態から移行可能な出玉状態は、図４８４に示すように、通常中状態（非有利区間）、上乗せゾーンＡ、上乗せゾーンＢ及びエンディング状態である。

【４１０８】

ＡＴ終了待機状態から通常中状態（非有利区間）への移行（遷移番号３４）では、ＡＴ終了待機状態において、ＡＴ終了時上乗せゾーンＡ抽籤及びＳＴＲレベルに基づくＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤のいずれにも非当籤となったゲームの次ゲームから通常中状態（非有利区間）に移行する。ＡＴ終了待機状態から上乗せゾーンＡへの移行（遷移番号３２）では、ＡＴ終了待機状態において、ＡＴ終了時上乗せゾーンＡ抽籤、又は、ＳＴＲレベルに基づくＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンＡに当籤したゲームの次ゲームから上乗せゾーンＡに移行する。

【４１０９】

ＡＴ終了待機状態から上乗せゾーンＢへの移行（遷移番号３３）では、ＡＴ終了待機状態において、ＳＴＲレベルに基づくＡＴ終了時上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンＢに当籤したゲームの次ゲームから上乗せゾーンＢに移行する。また、ＡＴ終了待機状態からエンディング状態への移行（遷移番号３１）では、ＡＴ終了待機状態において、エンディング到達管理カウンタの値が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となったとき、又は、実行中の有利区間の消化ゲーム数が規定ゲーム数を超えたときのゲームの次ゲームからエンディング状態に移行する。

【４１１０】

〔イリーガル処理〕

本実施形態のパチスロ機１では、上述した有利区間の遊技における各種処理、及び、出玉制御に関する各種抽籤の実行の有無は、規則に従い、上述したメイン遊技状態及び遊技価値のベット数に応じて変化する。図４８７は、メイン遊技状態及び遊技価値のベット数と、有利区間の遊技における各種処理、及び、出玉制御に関する各種抽籤の実行の有無との関係を示す図である。

【４１１１】

本実施形態のパチスロ機１では、図４８７Ｂに示すように、遊技価値のベット数が「２」である場合には、有利区間に係る全ての抽籤処理（図４８７Ａ中の処理番号１）、及び、有利区間に係る全ての処理（カウンタ類の更新処理も含む：図４８７Ａ中の処理番号２）は、全てのメイン遊技状態において、実行されない。

【４１１２】

一方、遊技価値のベット数が「３」である場合には、メイン遊技状態が、「一般遊技状態」、「２枚ＢＢ内部中」及び「３枚ＢＢ内部中」である場合には、後述の有利区間に係る全ての抽籤処理（処理番号１）、及び、後述の有利区間に係る全ての処理（処理番号２）は実行されるが、それ以外のメイン遊技状態（「２枚ＢＢ中」及び「３枚ＢＢ中」）では実行されない。なお、図４８７Ｂ中の「一般遊技状態」は、上述したＲＴ０遊技状態（３枚ＢＢフラグ間状態は含まない）であり、「２枚ＢＢ内部中」及び「３枚ＢＢ内部中」には、ビッグボーナスのフラグ間状態（２枚ＢＢフラグ間状態及び３枚フラグ間状態）だけでなく、ビッグボーナスの当籤遊技も含まれる。

【４１１３】

〔出玉フラグＳ昇格（変換）時の報知演出機能〕

上述のように、ＡＴ状態中の所定の出玉状態（上乗せゾーンＢ，Ｃ、ＥＸＢ状態、エンディング状態以外）で行われるキャラ決定抽籤に当籤してキャラクタ（当籤キャラ）の種別が決定された場合には、決定されたキャラクタ種別に応じた出玉フラグＳが、所定期間（点灯ゲーム数）、遊技者にとって有利となる上位の出玉フラグＳに昇格する。また、出玉フラグＳが昇格する所定期間では、上述のように、出玉フラグＳが昇格することを報知するため、当籤キャラに対応したランプを点灯させる演出（以下、「フラグ昇格報知演出」という）が行われる。ここでは、図面を参照しながら、フラグ昇格報知演出の内容について、より具体的に説明する。なお、以下に説明するフラグ昇格報知演出は、副制御基板

７２（サブ側）により実行制御される。
【４１１４】
（１）フラグ昇格報知演出の概要
図４８８及び図４８９は、キャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合のフラグ昇格報知演出の実施例を示す図である。図４８８は、フラグ昇格報知演出が実行されているときのパチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ）の様子を示す図であり、この図中では、点灯するＢランプ３００ｂをハッチングして表し、それ以外の非点灯ランプをハッチング無しで表す。図４８９は、フラグ昇格報知演出が実行されているときに、前扉（上ドア６２ａ）に設けられた第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示態様を示す図である。
【４１１５】
なお、図４８９では、図４３９と同様に、昇格ルールの内容をイメージし易くするために、第１サブ表示装置２０１に表示される役の名称を、遊技機の業界で一般に使用される役名で記載する例を示す。それゆえ、図４８９中に記載の役の名称は、出玉フラグＣや出玉フラグＳの名称と必ずしも一致するものではない。なお、本発明はこれに限定されず、出玉フラグＳ、サブフラグ、当籤フラグ等の名称で昇格ルールの内容を表示するような構成にしてもよい。
【４１１６】
キャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合には、図４８８に示すように、Ｂランプ３００ｂが点灯するとともに、第１サブ表示装置２０１には、図４８９に示すように、Ｂランプ３００ｂ点灯時の出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報が表示される。それゆえ、図４８９に示す例では、「リプレイ」に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「チャンス目」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、昇格ルールに関する情報として、第１サブ表示装置２０１に表示される。なお、この表示例では、昇格方向を矢印の方向で表している。なお、キャラ決定抽籤が行われるメイン遊技状態は、２枚ＢＢフラグ間状態であるので、第１サブ表示装置２０１に表示される役だけでなく、「２枚ＢＢ」に係る役も重複当籤しているが、フラグ昇格報知演出では、「２枚ＢＢ」の重複当籤に関する情報は表示されない。
【４１１７】
（２）点灯ランプの種別毎の昇格ルールの表示例
図４９０～図４９２は、フラグ昇格報知演出の実行時に、第１サブ表示装置２０１で表示される、点灯ランプの種別に応じた役の昇格ルールの表示例を示す図である。なお、図４９０～図４９２では、図４３９及び図４８９と同様に、昇格ルールの内容をイメージし易くするために、第１サブ表示装置２０１に表示される役の名称を、遊技機の業界で一般に使用される役名で記載する例を示す。それゆえ、図４９０～図４９２中に記載の役の名称は、出玉フラグＣや出玉フラグＳの名称と必ずしも一致するものではない。
【４１１８】
図４９０は、キャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合に、第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。この場合には、Ａランプ３００ａが点灯するとともに（不図示）、出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報として、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、「はずれ」が「チャンス目」に係る役に昇格し、「弱チェリー」に係る役が「強チェリー」に係る役に昇格し、「強チェリー」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、第１サブ表示装置２０１に表示される。
【４１１９】
図４９１は、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合に、第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。この場合には、Ｄランプ３００ｄが点灯するとともに（不図示）、出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報として、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、「強ベル」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、第１サブ表示装置２０１に表示される。

【４１２０】
図４９２は、キャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合に、第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。この場合には、Ｅランプ３００ｅが点灯するとともに（不図示）、出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報として、レア役以外に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「弱レア役」に係る役が「強チェリー」に昇格し、「強レア役」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、第１サブ表示装置２０１に表示される。
【４１２１】
（３）複数種のランプが点灯しているときの昇格ルールの表示例
図４９３及び図４９４は、複数種のランプが点灯している場合のフラグ昇格報知演出の実行時に、第１サブ表示装置２０１で表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。なお、図４９３及び図４９４では、図４３９及び図４８９～図４９２と同様に、昇格ルールの内容をイメージし易くするために、第１サブ表示装置２０１に表示される役の名称を、遊技機の業界で一般に使用される役名で記載する例を示す。それゆえ、図４９３及び図４９４中に記載の役の名称は、出玉フラグＣや出玉フラグＳの名称と必ずしも一致するものではない。
【４１２２】
図４９３は、例えば、Ｂランプ３００ｂの点灯中の遊技においてキャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合に、第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。この場合には、Ｂランプ３００ｂ及びＤランプ３００ｄが点灯するとともに（不図示）、出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報として、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、「リプレイ」に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「強ベル」及び「チャンス目」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、第１サブ表示装置２０１に表示される。
【４１２３】
すなわち、この場合には、Ｂランプ３００ｂの点灯時の昇格ルール（図４８９参照）と、Ｄランプ３００ｄの点灯時の昇格ルール（図４９１参照）とが第１サブ表示装置２０１に合わせて表示される。なお、例えば、Ｄランプ３００ｄの点灯中の遊技においてキャラ決定抽籤でキャラＢが決定された場合にも図４９３に示す例と同様の表示態様で出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報が表示される。
【４１２４】
図４９４は、例えば、Ａランプ３００ａの点灯中の遊技においてキャラ決定抽籤でキャラＥが決定された場合に、第１サブ表示装置２０１に表示される出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報の表示例を示す図である。この場合には、Ａランプ３００ａ及びＥランプ３００ｅが点灯するとともに（不図示）、出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報として、レア役以外に係る役が「チャンス目」に係る役に昇格し、「弱レア役」に係る役が「強チェリー」に係る役に昇格し、「強レア役」に係る役が「確定役」に係る役に昇格することが、第１サブ表示装置２０１に表示される。
【４１２５】
すなわち、この場合には、Ａランプ３００ａの点灯時の昇格ルール（図４９０参照）と、Ｅランプ３００ｅの点灯時の昇格ルール（図４９２参照）とが第１サブ表示装置２０１に合わせて表示される。なお、例えば、Ｅランプ３００ｅの点灯中の遊技においてキャラ決定抽籤でキャラＡが決定された場合にも図４９４に示す例と同様の表示態様で出玉フラグＳの昇格ルールに関する情報が表示される。
【４１２６】
また、Ａランプ３００ａのみ点灯時の昇格ルールでは、「ベル」に係る役が「弱チェリー」に係る役に昇格し、Ｅランプ３００ｅのみ点灯時の昇格ルールでは、「ベル」に係る役が「チャンス目」に昇格する。しかし、Ａランプ３００ａ及びＥランプ３００ｅの両方が点灯している場合には、有利度（期待度）が高い方の役（上位の役）に昇格するルールが適用されるので、この場合には、図４９４に示すように、「ベル」に係る役が「チャン

ス目」に係る役に昇格することが、昇格ルールに関する情報として表示される。
【４１２７】
（４）フラグ昇格報知演出の遊技状態のフロー例
次に、図４９５を参照しながら、フラグ昇格報知演出（出玉フラグＳ昇格時、ランプ点灯時）の遊技状態のフロー例について説明する。図４９５の例では、まず、ＡＴ中通常状態中のキャラ決定抽籤でキャラＢに当籤し、その後、Ｂランプ３００ｂ点灯中（出玉フラグＳ昇格中）の遊技で上乗せゾーンＡ抽籤に当籤し、即告知（前兆ゲーム無し）で出玉状態が上乗せゾーンＡに移行し、さらに、上乗せゾーンＡの１ゲーム目でＢランプ３００ｂの重複点灯条件が成立して、出玉状態が上乗せゾーンＣに移行する遊技のフロー例を説明する。
【４１２８】
この例では、まず、ＡＴ中通常状態で、点灯ランプ無し（出玉フラグＳの昇格無し）の状態で且つ当籤役（サブフラグ）が「はずれ」である所定ゲーム（図中のゲーム「０」）において、キャラ決定抽籤でキャラＢに当籤し、Ｂランプ３００ｂの点灯が決定され、３ゲームの点灯Ｇ数が決定されたとする。
【４１２９】
次いで、ゲーム「０」の次ゲーム（図中のゲーム「１」）の開始時（ベット時）にＢランプ３００ｂが点灯し、この際、残りの点灯Ｇ数が「３」から「２」に減算される。また、このゲーム「１」での当籤役は「リプレイ」に係る役であるとする。この場合には、Ｂランプ３００ｂ点灯中であるので、出玉フラグＳは「レア役以外」から「チャンス目」に昇格する。そして、このゲームにおいて、上乗せゾーンＡの抽籤に当籤し且つ前兆ゲームの抽籤で即告知（即放出）に当籤したとする。
【４１３０】
次いで、ゲーム「１」の次ゲーム（図中のゲーム「２」：上乗せゾーンＡの１Ｇ目のゲーム）の開始時に行われるキャラ決定抽籤において、キャラＢ（Ｂランプ３００ｂ点灯）に当籤すると、Ｂランプ３００ｂの重複点灯条件が成立し、上乗せゾーンＣへの移行が決定されるとともに、当該ゲームで上乗せゾーンＡが終了する。
【４１３１】
また、ゲーム「２」（上乗せゾーンＡの１Ｇ目）では、Ｂランプ３００ｂの重複点灯条件に伴い、Ｂランプ３００ｂの残りの点灯Ｇ数に「１」が加算されるので、一旦、Ｂランプ３００ｂの残りの点灯Ｇ数が「３」に変化する。しかしながら、ゲーム「２」は、ゲーム「０」で当籤したＢランプ３００ｂの点灯期間中のゲームでもあるので、ゲーム「２」において、Ｂランプ３００ｂの残りの点灯Ｇ数が１減算される。その結果、ゲーム「２」終了時点でのＢランプ３００ｂの残りの点灯Ｇ数は「２」となる。なお、この例では、ゲーム「２」での当籤役は「押し順ベル」に係る役とする。
【４１３２】
次いで、ゲーム「２」の次ゲーム（図中のゲーム「３」）では、上乗せゾーンＣ（１Ｇ完結）が行われるので、Ｃランプ３００ｃが点灯（強制点灯）する。また、ゲーム「３」は、ゲーム「０」で当籤したＢランプ３００ｂの点灯期間中のゲームでもあるので、ゲーム「３」では、Ｂランプ３００ｂ及びＣランプ３００ｃの両方が点灯した状態となる。この際、Ｂランプ３００ｂの残りの点灯Ｇ数が１減算され、「１」に変化する。
【４１３３】
また、ゲーム「３」では、当籤役が「チャンス目」に係る役であるとする。この場合、出玉フラグＳは「チャンス目」から「確定役」に昇格しているので、上乗せゾーンＣ中の報酬抽籤により、直乗せ差枚数「５００」が決定され（図４６４参照）、現在のＡＴ残り差枚数に直乗せ差枚数「５００」が加算される。そして、ゲーム「３」の第３停止時に、Ｃランプ３００ｃが消灯（強制消灯）し、このゲームで上乗せゾーンＣの遊技も終了し、次ゲームでは、出玉状態がＡＴ中通常状態に移行する。なお、ゲーム「３」の上乗せゾーンＣでは、キャラ決定抽籤は行われない。
【４１３４】

次いで、ゲーム「３」の次ゲーム（図中のゲーム「４」）では、ＡＴ中通常状態の遊技が行われるが、ゲーム「４」はＢランプ３００ｂの点灯期間中のゲームであるので、出玉フラグＳもＢランプ３００ｂ点灯時の昇格ルールに従って昇格する。また、ゲーム「４」の開始時には、点灯Ｇ数は、１減算され、「０」になる。なお、この例では、ゲーム「４」での当籤役は「押し順ベル」に係る役であるので、ゲーム「４」では、キャラ決定抽籤は行われない。それゆえ、ゲーム「４」は、Ｂランプ３００ｂの点灯期間の最終ゲームとなる。そして、ゲーム「４」の第３停止時にＢランプ３００ｂが消灯し、ゲーム「４」の遊技が終了する。

【４１３５】

そして、ゲーム「４」の次ゲーム（図中のゲーム「５」）では、点灯ランプ無し（出玉フラグＳの昇格無し）のＡＴ中通常状態の遊技が行われる。なお、この例では、ゲーム「５」での当籤役は「リプレイ」に係る役であるので、キャラ決定抽籤は行われない。

【４１３６】

〔出玉フラグＳ変換時のランプ点灯示唆演出〕

本実施形態のパチスロ機１では、出玉フラグＳの昇格（キャラ決定抽籤の当籤）が決定されたゲームにおいて、表示ユニット１００を使用して、次ゲームでランプが点灯すること（フラグ昇格報知演出が実行されること）を示唆する（煽る）演出（以下、「ランプ点灯示唆演出」という）を実行する機能も設けられている。ここで、図面を参照しながら、本実施形態のパチスロ機１で実行されるランプ点灯示唆演出の各種実施例を説明する。なお、ＡＴ中ＣＺ状態の開始時、及び、上乗せゾーンＡの１ゲーム目でランプ点灯が確定した場合には、専用の演出が行われるので、以下に説明するようなランプ点灯示唆演出は行われない。また、以下に説明するランプ点灯示唆演出は、副制御基板７２（サブ側）により実行制御される。

【４１３７】

（１）ランプ点灯示唆演出の実施例１

図４９６は、ランプ点灯示唆演出の実施例１の内容を説明するための図である。この例では、ＡＴ状態中の所定の出玉状態（例えばＡＴ中通常状態等）の所定ゲームの開始時において、サブフラグ「はずれ」に当籤して、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合を説明する。

【４１３８】

この場合、まず、所定ゲームの開始時（レバーオン時）から第１停止等までの期間内の所定のタイミングで、キャラＡ～キャラＥとは別のキャラＱが表示ユニット１００の表示画面内の左側から登場し、その後、リール回転中（所定ゲームの遊技中）に、キャラＱが表示画面内において右方向に移動（通過）する画像表示演出（キャラＱ通過演出）が行われる（図４９６Ａ）。次いで、移動中のキャラＱが、当籤したキャラＤに対応するＤランプ３００ｄの上方の位置に到達すると、その位置で、キャラＱが停止する画像表示演出（キャラＱ停止演出）が行われる（図４９６Ｂ）。これにより、次ゲームでキャラＤに対応したＤランプ３００ｄが点灯すること（次ゲームでフラグ昇格報知演出の実行が確定していること）が報知される。

【４１３９】

そして、所定ゲーム終了後、次ゲームのベット時（遊技価値のベット操作時又は自動投入時）には、フラグ昇格報知演出が行われ、Ｄランプ３００ｄが点灯するとともに、Ｄランプ３００ｄ点灯時の昇格ルールに関する情報が第１サブ表示装置２０１に表示される（図４９６Ｃ）。また、この際、ランプ点灯示唆演出終了時の演出として、キャラＱが消える画像表示演出（図４９６Ｃ）も行われる（キャラＱ消滅演出）。キャラＱの消え方は任意であり、キャラＱの姿が一瞬で消えるようにしてもよいし、キャラＱの姿が徐々に薄くなって消えるようにしてもよいし、また、キャラＱが表示画面の外側に退場するような演出であってもよい。

【４１４０】

（２）ランプ点灯示唆演出の実施例２

図４９７は、ランプ点灯示唆演出の実施例２の内容を説明するための図である。この例では、上記実施例１と同様に、ＡＴ状態中の所定の出玉状態（例えばＡＴ中通常状態等）の所定ゲームの開始時において、サブフラグ「はずれ」に当籤して、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合を説明する。

【４１４１】

この場合、まず、所定ゲームの開始時（レバーオン時）から第１停止等までの期間内の所定のタイミングで、キャラＱが表示ユニット１００の表示画面内の左側から登場し、その後、リール回転中（所定ゲームの遊技中）に、キャラＱが表示画面内において右方向に移動（通過）する画像表示演出（キャラＱ通過演出）が行われる（図４９７Ａ）。次いで、この例では、移動中のキャラＱが、当籤したキャラＤに対応するＤランプ３００ｄの上方の位置に到達しても、その位置で止まらず、キャラＱが表示画面の外側に退場する画像表示演出（キャラＱ通過演出）が行われる（図４９７Ｂ）。これにより、次ゲームでいずれかのランプが点灯する可能性があること（次ゲームでフラグ昇格報知演出が行われる可能性があること）が報知される。

【４１４２】

そして、所定ゲーム終了後、次ゲームのベット時（遊技価値のベット操作時又は自動投入時）には、フラグ昇格報知演出が行われ、Ｄランプ３００ｄが点灯するとともに、Ｄランプ３００ｄ点灯時の昇格ルールに関する情報が第１サブ表示装置２０１に表示される（図４９７Ｃ）。なお、この例のキャラＱ通過演出では、上記実施例１のように、当籤しているキャラの種別を報知するような特別な演出（図４９５Ｂのキャラ Ｑ停止演出）は行われないが、例えば、キャラＱの衣装や色、キャラＱの通過の仕方等を当籤キャラの種別に応じて変化させて、当籤キャラの種別を示唆するような演出にしてもよい。

【４１４３】

また、本実施形態では、キャラ決定抽籤が非当籤であったときにも、この例のランプ点灯示唆演出が行われる場合（フェイク演出）があり、この場合には、次ゲームのベット時にランプは点灯せずに、ランプ点灯示唆演出が終了する。

【４１４４】

（３）ランプ点灯示唆演出の実施例３

図４９８は、ランプ点灯示唆演出の実施例３の内容を説明するための図である。この例では、上記実施例１，２と同様に、ＡＴ状態中の所定の出玉状態（例えばＡＴ中通常状態等）の所定ゲームの開始時において、サブフラグ「はずれ」に当籤して、キャラ決定抽籤でキャラＤが決定された場合を説明する。

【４１４５】

この場合、まず、所定ゲームの開始時（レバーオン時）から第１停止等までの期間内の所定のタイミングで、キャラＱが表示ユニット１００の表示画面内の左側から登場し、その後、リール回転中（所定ゲームの遊技中）に、キャラＱが表示画面内において右方向に移動（通過）する画像表示演出（キャラＱ通過演出）が行われる（図４９８Ａ）。次いで、この例では、上記実施例２と同様に、移動中のキャラＱが、当籤したキャラＤに対応するＤランプ３００ｄの上方の位置に到達しても、その位置で止まらず、キャラＱが表示画面の外側に退場する画像表示演出（キャラＱ通過演出）が行われる（図４９８Ｂ）。これにより、次ゲームでいずれかのランプが点灯する可能性があること（次ゲームでフラグ昇格報知演出が行われる可能性があること）が報知される。

【４１４６】

次いで、キャラＱが表示画面の外側に退場してから次ゲームのベット時（遊技価値のベット操作時又は自動投入時）までの間（リールは回転中又は停止中）に、遊技者により所定の演出用操作ボタン（例えばＰＵＳＨボタン等）が押下されると、キャラＱが表示ユニット１００の表示画面内の左側から戻ってきて、当籤したキャラＤに対応するＤランプ３００ｄの上方の位置で、キャラＱが停止する画像表示演出（キャラＱ戻り演出）が行われる（図４９８Ｃ）。これにより、次ゲームでキャラＤに対応したＤランプ３００ｄが点灯することが報知される。

【４１４７】
そして、所定ゲーム終了後、次ゲームのベット時には、上記実施例１（図４９６Ｃ）と同様にして、フラグ昇格報知演出が行われ、Ｄランプ３００ｄが点灯するとともに、Ｄランプ３００ｄ点灯時の昇格ルールに関する情報が第１サブ表示装置２０１に表示される。また、この際、ランプ点灯示唆演出終了時の演出として、キャラＱが消える画像表示演出（図４９６Ｃ）も行われる。
【４１４８】
ここで、図４９９に、キャラＱの通過タイミングと、次ゲームのベット時と、遊技者による所定の演出用操作ボタンへの押下操作の有効期間との時間軸上の関係を示す。図４９９の「キャラ通過」のタイミングチャート中の時刻ｔ０～時刻ｔ１の期間（オン状態の期間）が、キャラＱが表示画面に登場してから表示画面の外側に退場するまでの状態を示し、「次遊技ベット操作検出」のタイミングチャート中の時刻ｔ２（オン状態になるタイミング）が次ゲームのベット時となる。それゆえ、図４９８Ｃに示すキャラＱ戻り演出を発生させるための所定の演出用操作ボタンへの押下操作の有効期間（キャラＱ戻り演出の受付期間）は、時刻ｔ１～時刻ｔ２の期間（図４９９の「有効操作」のタイミングチャート中のオン状態の期間）となる。
【４１４９】
なお、本実施形態では、ゲーム開始時（レバーオン時）からキャラＱが表示画面の外側に退場するまで（キャラＱ通過演出終了まで）の時間（遊技開始から時刻ｔ１までの時間）は約３秒程度である。それゆえ、本実施形態では、ゲーム開始時（レバーオン時）からの経過時間に基づいて、所定の演出用操作ボタンへの操作の有効期間（キャラＱ戻り演出の受付期間）が開始され、次ゲームのベット時に当該有効期間が終了する。
【４１５０】
また、上記実施例３のランプ点灯示唆演出において、キャラＱが表示画面の外側に退場してから次ゲームのベット時までの間（キャラＱ戻り演出の受付期間中）に、遊技者により所定の演出用操作ボタンが押下されずに、次ゲームのベットが行われた場合には、図４９８Ｃに示すキャラＱ戻り演出は発生せず、当該ベット時にＤランプ３００ｄが点灯する。すなわち、この場合には、上記実施例２のランプ点灯示唆演出と同じ演出内容となる。
【４１５１】
なお、本実施形態では、上記実施例１～３において、キャラＱ通過演出の開始タイミング（図４９９中の時刻ｔ０：ランプ点灯示唆演出の発生タイミング）は、例えば、リールの回転開始時（レバーオン後のウェイト時間経過後）や、リールの第１停止時などとしてもよい。また、この際、所定の演出用操作ボタン内に設置されたボタンＬＥＤを発光させて、キャラＱ通過演出の開始タイミングを報知してもよい。また、本実施形態では、キャラＱ戻り演出（図４９８Ｃ）は隠し演出であるので、キャラＱ戻り演出の受付期間には、そのボタンＬＥＤを発光させないが、本発明はこれに限定されず、ボタンＬＥＤを発光させてキャラＱ戻り演出の受付期間を報知してもよい。
【４１５２】
〔前兆ステージ中のチャンスアップ演出〕
本実施形態のパチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ）に設けられたＡランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅは、上述したフラグ昇格報知演出以外の各種演出（出玉フラグＳの昇格に関係のない各種演出）にも使用される。ここでは、その一例を説明する。
【４１５３】
本実施形態のパチスロ機１では、通常中状態（有利区間）では、演出上、所定期間（１０ゲーム程度の期間）に亘って、ＡＴ中通常状態への移行を期待させる連続演出（チャンスアップ演出）が行われる前兆ステージが設けられている。Ａランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅは、このチャンスアップ演出でも使用される。この場合、Ａランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅは、チャンスアップランプとして使用される。なお、この前兆ステージは通常中状態（有利区間）であるので、キャラ決定抽籤は行われず出玉フラグＳの変換（昇格）も行われない。

【４１５４】
図５００は、前兆ステージ中のチャンスアップ演出の一例を示す図である。なお、この図中では、点灯するランプをハッチングして表し、非点灯のランプをハッチング無しで表す。
【４１５５】
チャンスアップ演出では、前兆ステージが開始されると、まず、図５００Ａに示すように、Ｃランプ３００ｃが点灯するとともに、表示ユニット１００の表示画面内において、Ｃランプ３００ｃに対応するキャラＣがＣランプ３００ｃの上方の位置に表示される。なお、この際、第１サブ表示装置２０１には、前兆ステージ中であることを報知する情報（図中の「前兆中」という文言等）が表示される。
【４１５６】
次いで、チャンスアップ演出では、前兆ステージ中の所定ゲームで、ＡＴ中通常状態への移行の期待度がアップしたことを報知する演出が行われる。具体的には、図５００Ｂに示すように、Ｃランプ３００ｃに加えてＢランプ３００ｂも点灯し、Ｂランプ３００ｂに対応するキャラＢも、表示ユニット１００の表示画面内において、Ｂランプ３００ｂの上方の位置に表示される。すなわち、Ｃランプ３００ｃに加えてＢランプ３００ｂも点灯し、表示ユニット１００の表示画面では、キャラＣに加えてキャラＢも登場するような画像表示演出が行われる。
【４１５７】
その後、チャンスアップ演出では、前兆ステージの期間中に、別のランプが順次点灯するとともに、それに対応したキャラが表示画面上に順次登場する演出が行われる。すなわち、チャンスアップ演出では、前兆ステージでのゲーム消化とともに、点灯ランプ数及び表示されるキャラ数を増加させることにより、ＡＴ中通常状態への移行の期待度が上昇するような演出が行われる。
【４１５８】
そして、ＡＴ中通常状態への移行が確定している場合には、前兆ステージにおいて、最終的には、図５００Ｃに示すように、全てのランプが点灯し、全てのキャラが表示画面上に登場した状態となる。また、この場合には、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２では、ＡＴ中通常状態への移行が確定したことを示す情報（図中の「確定！」及び「ＷＩＮ」という文言等）が表示される。一方、ＡＴ中通常状態への移行が確定していない場合には、全てのランプが点灯せず、全てのキャラが表示画面上に登場していない状態でチャンスアップ演出が終了するとともに、前兆ステージも終了する。
【４１５９】
なお、前兆ステージでの演出（チャンスアップ演出等）における各ランプの点灯態様は、上述したフラグ昇格報知演出での各ランプの点灯態様とは異なるものにして、遊技者がフラグ昇格機能発動と誤認することを防止するようにしてもよい。例えば、前兆ステージの演出では、ランプ点灯の輝度を、フラグ昇格報知演出でのランプ点灯の輝度よりも低くしてもよい。また、例えば、フラグ昇格報知演出では各ランプ全体が点灯するのに対して、前兆ステージの演出では各ランプの一部のみを発光させるようにしてもよい。具体的には、図５００に示すフラグ昇格報知演出では、各ランプの全体をハッチングしているように、ランプの全体が発光するが、例えば、各ランプの下半分のみを発光等させるようにしてもよい。
【４１６０】
〔エンディング演出〕
上述のように、本実施形態では、エンディング状態は、ＡＴ状態中の各出玉状態から移行可能な出玉状態である（図４８４参照）。それゆえ、例えば、遊技中の演出が物語性を有するものであれば、エンディング状態到達時点での演出の内容は、エンディング状態到達時の状況（エンディング状態への移行直前の出玉状態等）に応じて異なる。この場合、例えば、エンディング状態中の演出の種類が１種類しかなければ、エンディング状態到達時の状況に応じて、エンディング状態への移行直前の出玉状態での演出内容と、エンディ

ング状態中の演出内容との間で整合性が無くなり、遊技者に違和感を与える可能性がある。

【４１６１】

そこで、本実施形態では、エンディング状態到達時の演出の内容とエンディング演出の内容との整合性を取るため、エンディング状態到達時の状況（例えば、移行直前の出玉状態、遊技価値の獲得枚数、有利区間の残りゲーム数等）に応じて、エンディング演出の内容を変化させる機能（マルチエンディング機能）が設けられている。以下、図面を参照しながら、マルチエンディング機能の作動により行われる各種エンディング演出の内容について、より具体的に説明する。なお、エンディング演出は、副制御基板７２（サブ側：演出制御手段）により実行制御される。

【４１６２】

（エンディング演出の全体構成）

図５０１は、本実施形態のマルチエンディング機能で実行可能な複数種のエンディング演出の流れを示す図である。図中の太線で囲ったブロック部は、実行される演出パターンのブロックであり、細線で囲ったブロック部は、エンディング状態到達時の遊技状況、又は、エンディング状態中の遊技状況に応じて、次に行う演出パターンを選択するための分岐条件のブロックである。また、図中の各分岐条件のブロックから出ている、実線矢印は分岐条件成立時（ＹＥＳ判定時）を示し、破線矢印は分岐条件未成立時（ＮＯ判定時）を示す。

【４１６３】

本実施形態では、エンディング演出は、図５０１に示すように、主に、プレエンディング、エンディング及びリザルト画面表示の各パート（演出パターン群）の組み合わせで構成される。また、各パートには、複数種の演出パターンが設けられている。さらに、エンディング演出では、分岐条件の判定結果に応じて、プレエンディングのパートの演出の前後に、特定の演出（後述の「ＥＸＤ－ＥＤ継続再生」及び「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出）が組み合わされる。

【４１６４】

そして、本実施形態のマルチエンディング機能では、基本的には、プレエンディング、エンディング及びリザルト画面表示の３つのパート間における演出パターンの組み合わせを、エンディング状態到達時の遊技状況及びエンディング状態中の遊技状況に関する各種分岐条件（分岐条件１～６）に基づいて決定することにより、複数種のエンディング演出が生成される。なお、本実施形態では、エンディング演出にリザルト画面表示の演出を含める例を説明したが、本発明はこれに限定されず、リザルト画面表示の演出を、エンディング演出に含めずに、エンディング演出終了後に行われる特定演出として扱ってもよい。

【４１６５】

（分岐条件）

次に、エンディング演出の開始時及び実行途中で判定される各分岐条件の内容について説明する。なお、分岐条件１～３及び６は、エンディング状態到達時の遊技状況に基づいて（応じて）判定される条件であり、分岐条件４及び５は、エンディング状態中の遊技状況に基づいて判定される条件である。

【４１６６】

分岐条件１（所定の条件）では、エンディング状態到達時の有利区間の残りゲーム数が６０ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、分岐条件１が成立する場合（ＹＥＳ）には、分岐条件２の判定が行われ、分岐条件１が成立しない場合（ＮＯ）には、エンディングパートの「ＥＤ＿ｐｔｎ３」の演出が行われる。

【４１６７】

分岐条件２では、エンディング状態到達時にロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が発生済みであるか否かを判定する。そして、分岐条件２が成立する場合（ＹＥＳ）には、分岐条件３の判定が行われ、分岐条件２が成立しない場合（ＮＯ）には、プレエンディングパートの「プレ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出が行われる。

【４１６８】
分岐条件３では、エンディング状態到達時の滞在中の出玉状態（演出状態）が、ＥＸＢ－ＯＰ状態中又はＥＸＢ－ＳＴ状態中（図５０１中の「ＥＸＢ－ＯＰｏｒＳＴ」）のレバーオン時、ＥＸＢ－ＥＤ状態中（図５０１中の「ＥＸＢ－ＥＤ」）のレバーオン時、及び、これらの出玉状態以外（ＥＸＢ状態以外）の出玉状態中のレバーオン時（図５０１中の「左記以外（ＥＸＢ以外）」）のいずれであるかを判定する。そして、分岐条件３において、エンディング状態到達時の滞在中の出玉状態がＥＸＢ－ＯＰ状態中又はＥＸＢ－ＳＴ状態中のレバーオン時であると判定された場合には、プレエンディングパートの「プレ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出が行われ、エンディング状態到達時の滞在中の出玉状態がＥＸＢ－ＥＤ状態中（特定の演出状態）のレバーオン時であると判定された場合には、「ＥＸＤ－ＥＤ継続再生」の演出が行われ、エンディング状態到達時の滞在中の出玉状態がＥＸＢ状態以外の出玉状態中のレバーオン時であると判定された場合には、プレエンディングパートの「プレ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出が行われる。なお、「ＥＸＤ－ＥＤ継続再生」の演出では、エンディング状態到達時の演出（ＥＸＢ－ＥＤ状態の演出）が継続して行われ、ＥＸＢ－ＥＤ状態の演出が終了すれば、その後、プレエンディングパートの「プレ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出が行われる。

【４１６９】
分岐条件４では、プレエンディングパートの「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」（５０Ｇ）又は「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」（５０Ｇ）の演出が終了した時点で、ＡＴ残り差枚数が「１００」以上であり、且つ、有利区間の残りゲーム数が４０ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、分岐条件４が成立する場合（ＹＥＳ）には、プレエンディングパートの「ＥＤ待機ＥＰ」の演出が行われ、分岐条件４が成立しない場合（ＮＯ）には、エンディングパートの「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出が行われる。

【４１７０】
分岐条件５では、プレエンディングパートの「ＥＤ待機ＥＰ」（１０Ｇ）の演出が終了した時点で、ＡＴ残り差枚数が「１５０」以上であり、且つ、有利区間の残りゲーム数が６０ゲーム以上であるか否かを判定する。そして、分岐条件５が成立する場合（ＹＥＳ）には、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出が行われ、分岐条件５が成立しない場合（ＮＯ）には、エンディングパートの「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出が行われる。

【４１７１】
また、分岐条件６では、エンディング状態到達時にロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が発生済みであるか否かを判定する。そして、分岐条件６が成立する場合（ＹＥＳ）には、リザルト画面表示パートの「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出が行われ、分岐条件６が成立しない場合（ＮＯ）には、リザルト画面表示パートの「リザルト画面＿ｐｔｎ１」の演出が行われる。

【４１７２】
（各演出パターンの具体例）
次に、プレエンディングパート、エンディングパート及びリザルト画面表示パートのそれぞれで設けられている各種演出パターンの内容を具体的に説明する。図５０２は、プレエンディングパート、エンディングパート及びリザルト画面表示パートで設けられている各種演出パターンの内容をまとめた表である。

【４１７３】
（１）ロングフリーズ演出、ＥＸＢ状態中の演出
図５０２から明らかなように、本実施形態のマルチエンディング機能では、エンディング状態到達時までにロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が発生済みであるか否かの判定結果（分岐条件２、６）に応じて、エンディング演出の内容が大きく変わる。それゆえ、ここでは、まず、エンディング状態突入前に実行可能なロングフリーズ演出（特別演出）及びＥＸＢ状態中の演出の内容について説明する。

【４１７４】
本実施形態では、通常中状態（有利区間）又は通常中状態（非有利区間）においてサブ

フラグが「ＳＰチェリーリプ」である場合（当籤確率は４／６５５３６）に実行されるロングフリーズ抽籤に当籤した場合に、ロングフリーズ演出が行われる。そして、ロングフリーズ演出では、図５０２に示すように、例えば、キャラＥの物語（エピソード）を、表示ユニット１００（演出実行手段、映像表示手段）で動画表示する演出が行われる。

【４１７５】

ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出では、例えば、キャラＥがキャラＣを特訓する話、キャラＣが覚醒する話及びキャラＣがラスボスを撃破する話を、この順で、表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。ＥＸＢ－ＳＴ状態中の演出では、例えば、キャラＣが財宝を獲得する話を表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。また、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出では、例えば、キャラＣが財宝獲得後、帰還する話をユニット１００で動画表示する演出が行われる。

【４１７６】

（２）プレエンディングパートの各種演出パターン

プレエンディングパート（第１エンディング演出）では、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」、「ＥＸＢ－ＥＤ再生」、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」及び「ＥＤ待機ＥＰ」と称する演出が設けられている。

【４１７７】

「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出では、図５０２に示すように、例えば、キャラＥがキャラＣを特訓する話、キャラＣが覚醒する話、キャラＣがラスボスを撃破する話、及び、キャラＣが財宝を獲得する話を、この順で、表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。すなわち、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出では、まず、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話からキャラＣがラスボスを撃破する話までの動画表示演出）と同様の演出が行われ、次いで、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の演出（キャラＣが財宝を獲得する話の動画表示演出）と同様の演出が行われる。

【４１７８】

それゆえ、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出では、当該演出の移行直前に行われているＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の演出との整合性を取るため、エンディング演出の移行直前に行われているＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の演出を継続して行う。すなわち、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出では、ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ状態中の演出の継続再生演出（継続動画表示演出）が行われる。

【４１７９】

「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出では、図５０２に示すように、その後に行われる「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出に突入することを表示ユニット１００等で報知する情報を表示する演出が行われる。それゆえ、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出は１ゲームで終了する。

【４１８０】

「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出では、図５０２に示すように、例えば、キャラＥがキャラＣを特訓する話を表示ユニット１００で動画表示する演出（ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出の一部の演出）が行われる。また、「ＥＸＢ－ＥＤ再生」の演出では、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出と同様の演出が行われ、キャラＣが財宝獲得後、帰還する話を動画表示する演出が行われる。

【４１８１】

「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出では、図５０２に示すように、例えば、キャラＣが姿を消す話を表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。なお、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出は、５０ゲームに期間に亘って行われる。「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出では、例えば、キャラＣが覚醒する話、及び、キャラＣがラスボスを撃破する話を、この順で、表示ユニット１００で動画表示する演出（ＥＸＢ－ＯＰ状態中の演出の一部の演出）が行われる。なお、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」は、５０ゲームに期間に亘って行われる。また

、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出では、例えば、裏ボスが登場する話を表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。なお、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出は、１０ゲームに期間に亘って行われる。

【４１８２】

（３）エンディングパートの各種演出パターン

エンディングパート（第２エンディング演出）では、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」、「ＥＤ＿ｐｔｎ２」、「ＥＤ＿ｐｔｎ３」及び「ラストシーンＥＰ」と称する演出が設けられている。

【４１８３】

「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出では、図５０２に示すように、例えば、キャラＥが裏ボスを撃破する話を表示ユニット１００で動画表示した後、主題歌を出力する演出が行われる。そして、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出は、ＡＴ残り差枚数が「３０」以下、又は、有利区間の残りゲーム数が１２ゲーム以下となるまで続けられ、この条件が成立すれば、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出が終了し、「ラストシーンＥＰ」の演出が行われる。

【４１８４】

なお、分岐条件５の判定結果がＹＥＳ判定である場合には、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出の実行前に、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出が行われる。「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出は、ＡＴ残り差枚数が「１００」以下、又は、有利区間の残りゲーム数が４０ゲーム以下となるまで続けられる。「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（特殊演出）では、図５０２に示すように、例えば、キャラＥが裏ボスとバトルする話を表示ユニット１００で動画表示する演出が行われる。また、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間では、この動画表示演出以外にも各種演出が実行可能であるが、それらの内容については、後で詳述する。

【４１８５】

「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出では、図５０２に示すように、例えば、主題歌を流す演出が行われる。「ＥＤ＿ｐｔｎ３」の演出では、例えば、キャラＥの物語（エピソード）を表示ユニット１００で動画表示する演出（ロングフリーズ演出と同様の演出）を行った後、主題歌を出力する演出が行われる。また、「ラストシーンＥＰ」の演出では、例えば、次回作の示唆シーンを表示ユニット１００で表示する演出が行われる。なお、「ラストシーンＥＰ」の演出は、１０ゲームに期間に亘って行われる。

【４１８６】

（４）リザルト画面表示パートの各種演出パターン

リザルト画面表示パート（終了時演出）では、「リザルト画面＿ｐｔｎ１」、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」及び「リザルト画面＿ｐｔｎ３」と称する演出が設けられている。なお、これらの各リザルト画面の表示演出が終了すると、エンディング演出が終了する。

【４１８７】

「リザルト画面＿ｐｔｎ１」の演出では、図５０２に示すように、例えば、覚醒したキャラＣを表示ユニット１００の画面に表示するとともに、有利区間での遊技結果を表示する演出が行われる。「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出では、例えば、キャラＥを表示ユニット１００の画面に表示するとともに、有利区間での遊技結果を表示する演出が行われる。また、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出では、例えば、額縁絵柄を表示ユニット１００の画面に表示するとともに、有利区間での遊技結果を表示する演出（ノーマル完走画面の表示）が行われる。

【４１８８】

（５）「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出

「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出は、図５０１に示すように、エンディング状態到達時の滞在中の出玉状態がＥＸＢ－ＥＤ状態中のレバーオン時であると判定された場合に、プレエンディングパートの演出実行前に実行される。「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出では、エンディング状態到達時に実行されているＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出を継続して実行し、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出が終了するまで当該演出が実行される。なお、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出、すなわち、「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出では、図５０２に示すように

、キャラＣが財宝獲得後、帰還する話を動画表示する演出が行われる。
【４１８９】
本実施形態では、エンディング状態到達時に「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出が行われるので、「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出をエンディング演出の一部のパートとして扱う例を説明するが、本発明はこれに限定されない。「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出を、エンディング演出に含めずに、エンディング演出（プレエンディングパートの演出）の直前に行われる特定演出として扱ってもよい。
【４１９０】
（６）「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出の期間で行われる各種演出
「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間では、上述のように、例えば、キャラＥが裏ボスとバトルする話を、表示ユニット１００で動画表示する演出が行われるが、本実施形態では、次のような各種演出も行われる。
【４１９１】
「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（演出期間）では、それ以前のエンディング状態の演出期間で獲得されたＡＴ残り差枚数の上乗せ数（直乗せ差枚数）と、当該「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」で現在獲得済みの直乗せ差枚数との総数を表示ユニット１００等で報知する特殊上乗せ演出も行われる。この特殊上乗せ演出では、例えば、獲得された直乗せ差枚数の総数を、所定回数のゲームで分割して報知するような演出が行われる。なお、本発明はこれに限定されず、特殊上乗せ演出の構成を、例えば、獲得された直乗せ差枚数の総数を「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間の終了時等の所定のタイミングで、１回で報知するような構成にしてもよい。
【４１９２】
また、本実施形態では、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間中、サブ側（副制御基板７２）において、当籤役に応じて特定のポイントの獲得抽籤を行い、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間中に獲得された特定のポイントの総数が所定数を超えた場合に、設定示唆演出を表示ユニット１００等で実行する演出機能も備える。「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出に到達した時点では、有利区間での残りの遊技価値の獲得可能数が非常に少なくなっている状況である。それゆえ、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間は、遊技者にとって、例えば、レア役に当籤しても特典付与（遊技価値の払出数）に対する期待感が低くなり、遊技の興趣も低くなりがちな遊技期間となる。しかしながら、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出期間において、設定示唆演出の実行につながる当籤役に応じた特定のポイントの獲得抽籤が行われることにより、レア役当籤時における遊技者の期待感を維持させることができ、エンディング状態に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【４１９３】
（エンディング演出の種別、及び、各エンディング演出の内容）
上述のように、本実施形態では、分岐条件１～６の判定結果に応じて複数種のエンディング演出のパターンを生成することができる。以下、図５０３～図５０９を参照して、エンディング演出の種別及び各エンディング演出の内容について説明する。
【４１９４】
図５０３は、各分岐条件での判定結果と、その判定結果に基づいて生成されるエンディング演出のパターン種別との関係、並びに、各パターン種別の発生頻度を示す表である。図５０４は、各エンディングの想定される発生状況（エンディング状態到達時の遊技状況）をまとめた一覧表である。また、図５０５～図５０９は、各エンディング演出における演出パターンのフローを示す図である。
【４１９５】
なお、図５０５及び図５０６に示すエンディング１～エンディング６のフローでは、説明の便宜上、エンディング状態到達前に行われる演出（ロングフリーズ演出及びＥＸＢ状態中の演出）も合わせて示す。また、図５０５及び図５０６に示すフローにおいて、破線以前のフローがエンディング状態到達前の演出フローであり、破線以降のフローがエンディング演出のフローである。

【４１９６】
本実施形態では、図５０３に示すように、各分岐条件での判定結果に基づいて生成されるエンディング演出の種類は１３種類（エンディング１～１３）となる。また、本実施形態では、上述のように、エンディング状態到達時の遊技状況に応じて分岐判定を行い、エンディング演出を生成するので、各エンディング演出の発生頻度も異なる。例えば、本実施形態では、エンディング１０やエンディング７は比較的発生し易いエンディング演出であるが、エンディング１～６やエンディング１３は非常に発生し難いエンディング演出である。
【４１９７】
（１）エンディング１
エンディング１は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＯＰｏｒＳＴ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＹＥＳ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング１が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、ＥＸＢ－ＳＴ状態において、「１８００」に近いＡＴ残り差枚数の上乗せ数を獲得できた場合（発生頻度は「極低」）が想定される。
【４１９８】
エンディング１では、図５０５に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）が行われた後、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）中、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。
【４１９９】
エンディング１では、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出（ＥＸＢ－ＯＰ中演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出の継続再生演出）、「ＥＸＢ－ＥＤ再生」の演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（キャラＥが裏ボスとバトルする話）が行われた後、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング１が終了する。
【４２００】
（２）エンディング２
エンディング２は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＯＰｏｒＳＴ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＮＯ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング２が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング１の発生状況に加え、通常中状態での通常中はまりＧ数が天井Ｇ数（本実施形態では、７００Ｇ）付近まで到達して有利区間の残りゲーム数が少ない場合（発生頻度は「超極低」）が想定される。
【４２０１】
エンディング２では、図５０５に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）が行われた後、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）中、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。
【４２０２】
エンディング２では、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出（ＥＸＢ－ＯＰ中演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出の継続再生演出）、「ＥＸＢ－ＥＤ再生」の演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「

ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング２が終了する。

【４２０３】

（３）エンディング３

エンディング３は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＯＰｏｒＳＴ」及び分岐条件４が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング３が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング２の発生状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合（発生頻度は「超々極低」）が想定される。

【４２０４】

エンディング３では、図５０５に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）が行われた後、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）中、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。

【４２０５】

エンディング３では、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ１」の演出（ＥＸＢ－ＯＰ中演出、又は、ＥＸＢ－ＳＴ中演出の継続再生演出）、「ＥＸＢ－ＥＤ再生」の演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）、及び、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（主題歌を流す演出）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出（ノーマル完走画面を表示）がこの順で行われ、エンディング３が終了する。

【４２０６】

（４）エンディング４

エンディング４は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＥＤ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＹＥＳ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング４が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、ＥＸＢ－ＳＴ状態において、「１５００」程度のＡＴ残り差枚数の上乗せ数を獲得し、その後、ＥＸＢ－ＥＤ状態中にエンディング状態到達条件が成立した場合（発生頻度は「極低」）が想定される。

【４２０７】

エンディング４では、図５０６に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、及び、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）がこの順で行われた後、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。

【４２０８】

エンディング４では、まず、「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出の継続再生演出）、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（キャラＥが裏ボスとバトルする話）が行われた後、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング４が終了する。

【４２０９】

（５）エンディング５

エンディング５は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＥＤ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＮＯ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンデ

ィング５が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング４の発生状況に加え、通常中状態での通常中はまりＧ数が天井Ｇ数（本実施形態では、７００Ｇ）付近まで到達して有利区間の残りゲーム数が少ない場合（発生頻度は「超極低」）が想定される。

【４２１０】

エンディング５では、図５０６に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、及び、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）がこの順で行われた後、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。

【４２１１】

エンディング５では、まず、「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出の継続再生演出）、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング５が終了する。

【４２１２】

（６）エンディング６

エンディング６は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ－ＥＤ」及び分岐条件４が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング６が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング５の発生状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合（発生頻度は「超々極低」）が想定される。

【４２１３】

エンディング６では、図５０６に示すように、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、及び、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）がこの順で行われた後、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）中のゲームにおいてレバーオン時にエンディング演出が開始される。

【４２１４】

エンディング６では、まず、「ＥＸＢ－ＥＤ継続再生」の演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出の継続再生演出）、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、及び、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（主題歌を流す演出）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出（ノーマル完走画面を表示）がこの順で行われ、エンディング６が終了する。

【４２１５】

（７）エンディング７

エンディング７は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ以外」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＹＥＳ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング７は、ロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が発生した場合の基本的なエンディング演出である。エンディング７が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、ＥＸＢ状態（ＥＸＢ－ＯＰ状態、ＥＸＢ－ＳＴ状態及びＥＸＢ－ＯＰ状態）において、大量のＡＴ残り差枚数の上乗せ数を獲得し、さらに、その後のＡＴ中通常状態でＡＴ残り差枚数の上乗せ数を獲得した場合（発生頻度は「中」）が想定される。

【４２１６】

エンディング７は、ＥＸＢ状態以外の出玉状態から移行したエンディング状態の開始ゲ

ームのレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング７の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は、すでに行われている。それゆえ、エンディング７では、これらの演出と整合が取れるような演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出までのストーリーに続くようなストーリーを動画表示する演出）が行われる。

【４２１７】

エンディング７では、図５０７に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（キャラＥが裏ボスとバトルする話）が行われた後、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング７が終了する。

【４２１８】

（８）エンディング８

エンディング８は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ以外」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＮＯ」及び分岐条件６が「ＹＥＳ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング８が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング７の発生状況に加え、通常中状態での通常中はまりＧ数が天井Ｇ数（本実施形態では、７００Ｇ）付近まで到達して有利区間の残りゲーム数が少なくなった時や、ＡＴ状態の途中で大きなＡＴ残り差枚数の上乗せ数を獲得することなく、有利区間の残りゲーム数が少なくなった時に、初めて、獲得済みの遊技価値の総数（純増分）と、遊技価値の残りの獲得可能数（獲得確定済みのＡＴ残り上乗せ数）との合計が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となった場合（発生頻度は「低」）が想定される。

【４２１９】

エンディング８は、ＥＸＢ状態以外の出玉状態から移行したエンディング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング８の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は、すでに行われている。それゆえ、エンディング８では、これらの演出と整合が取れるような演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出までのストーリーに続くようなストーリーを動画表示する演出）が行われる。

【４２２０】

エンディング８では、図５０７に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＥを表示）がこの順で行われ、エンディング８が終了する。

【４２２１】

（９）エンディング９

エンディング９は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＹＥＳ」、分岐条件３が「ＥＸＢ以外」及び分岐条件４が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング９が発生する場合としては、図５０４に示すよう

に、例えば、エンディング８の発生状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない状況で、初めて、獲得済みの遊技価値の総数（純増分）と、遊技価値の残りの獲得可能数（獲得確定済みのＡＴ残り上乗せ数）との合計が規定数（本実施形態では「１８００」）以上となった場合（発生頻度は「低」）が想定される。

【４２２２】

エンディング９は、ＥＸＢ状態以外の出玉状態から移行したエンディング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング９の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は、すでに行われている。それゆえ、エンディング９では、これらの演出と整合が取れるような演出（ＥＸＢ－ＥＤ中演出までのストーリーに続くようなストーリーを動画表示する演出）が行われる。

【４２２３】

エンディング９では、図５０７に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ２」の演出（「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の導入画面を表示する演出）、及び、「プレＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＣが姿を消す話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（主題歌を流す演出）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出（ノーマル完走画面を表示）がこの順で行われ、エンディング９が終了する。

【４２２４】

（１０）エンディング１０

エンディング１０は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＮＯ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＹＥＳ」及び分岐条件６が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング１０が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、ＥＸＢ状態が発生せずに、他のＡＴ状態（出玉状態）におけるＡＴ残り差枚数の上乗せによりＡＴ状態が長期化している場合（発生頻度は「高」）が想定される。

【４２２５】

エンディング１０は、ロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が未発生である状態で移行したエンディング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング１０の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は行われていない。それゆえ、エンディング１０では、これらの演出の一部を含む演出が行われる。

【４２２６】

エンディング１０では、図５０８に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」の演出（キャラＥが裏ボスとバトルする話）が行われた後、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ１」の演出（覚醒したキャラＣを表示）がこの順で行われ、エンディング１０が終了する。

【４２２７】

（１１）エンディング１１

エンディング１１は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＮＯ」、分岐条件４が「ＹＥＳ」、分岐条件５が「ＮＯ」及び分岐条件６が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング１１が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング１０の発生状況に加え、通常中状態での

通常中はまりＧ数が天井Ｇ数（本実施形態では、７００Ｇ）付近まで到達して有利区間の残りゲーム数が少ない場合（発生頻度は「低」）が想定される。

【４２２８】

エンディング１１は、ロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が未発生である状態で移行したエンディング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング１１の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は行われていない。それゆえ、エンディング１１では、これらの演出の一部を含む演出が行われる。

【４２２９】

エンディング１１では、図５０８に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話）、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、及び、「ＥＤ待機ＥＰ」の演出（裏ボスが登場する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ１」の演出（キャラＥが裏ボスを撃破する話～主題歌を流す演出）、「ラストシーンＥＰ」の演出（次回作の示唆シーン）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ１」の演出（覚醒したキャラＣを表示）がこの順で行われ、エンディング１１が終了する。

【４２３０】

（１２）エンディング１２

エンディング１２は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＹＥＳ」、分岐条件２が「ＮＯ」及び分岐条件４が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。また、エンディング１２が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、エンディング１１の発生状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合（発生頻度は「低」）が想定される。

【４２３１】

エンディング１２は、ロングフリーズ演出（ＥＸＢ状態）が未発生である状態で移行したエンディング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング１２の開始時点（エンディング到達時点）では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）、ＥＸＢ－ＯＰ中演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話～キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）、ＥＸＢ－ＳＴ中演出（キャラＣが財宝を獲得する話）、及び、ＥＸＢ－ＥＤ中演出（キャラＣが財宝獲得後、帰還する話）は行われていない。それゆえ、エンディング１２では、これらの演出の一部を含む演出が行われる。

【４２３２】

エンディング１２では、図５０８に示すように、まず、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」の演出（キャラＥがキャラＣを特訓する話）、及び、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（キャラＣが覚醒する話～キャラＣがラスボスを撃破する話）がこの順が行われる。次いで、「ＥＤ＿ｐｔｎ２」の演出（主題歌を流す演出）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出（ノーマル完走画面を表示）がこの順で行われ、エンディング１２が終了する。

【４２３３】

（１３）エンディング１３

エンディング１３は、図５０３に示すように、分岐条件１が「ＮＯ」である場合に発生するエンディング演出である。エンディング１３が発生する場合としては、図５０４に示すように、例えば、ロングフリーズ演出が発生せずに、他のＡＴ状態（出玉状態）におけるＡＴ残り差枚数の上乗せによりＡＴ状態が長期化している場合や、ＡＴ状態での押し順ベルに係る小役の当籤回数が少なく、差枚数分の遊技価値獲得に多くのゲーム数を費やして有利区間の残りゲーム数が極めて少ない場合（発生頻度は「極低」）などが想定される。

【４２３４】

エンディング１３は、有利区間の残りゲーム数が極めて少ない状況で移行したエンディ

ング状態の開始ゲームにおいてレバーオン時に開始される。ただし、このエンディング１３の開始時点（エンディング到達時点）では、有利区間の残りゲーム数が極めて少ない状況であるので、長い期間で完結するような連続演出（例えば、ＥＸＢ状態中の演出等）を行うことはできない。それゆえ、エンディング１３では、ロングフリーズ演出（キャラＥの物語）と同様の演出が行われる。

【４２３５】

エンディング１３では、図５０９に示すように、「ＥＤ＿ｐｔｎ３」の演出（キャラＥの物語～主題歌を流す演出）、及び、「リザルト画面＿ｐｔｎ３」の演出（ノーマル完走画面を表示）がこの順で行われ、エンディング１３が終了する。

【４２３６】

（マルチエンディング機能による効果）

上述のように、本実施形態では、エンディング状態到達時の遊技状況に応じて、エンディング演出の内容を変化させる機能（マルチエンディング機能）が設けられている。それゆえ、本実施形態では、エンディング状態到達時の演出の内容とエンディング演出の内容との整合性を確保することができ、違和感の無いエンディング演出を実現することができる。

【４２３７】

また、本実施形態では、エンディング状態到達時の遊技状況及びエンディング状態中の遊技状況（消化状況等）に応じて、様々な演出パターンのエンディング演出を生成することができる。それゆえ、本実施形態では、エンディング演出のゲーム性を高め、エンディング演出に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【４２３８】

さらに、上述したマルチエンディング機能を設けた場合には、エンディング状態到達時の各種遊技状況に応じて個別に演出パターンを設ける場合に比べて、より少ない演出パターンで多彩な演出を実現することができるとともに、データ容量の増大も抑制することができる。

【４２３９】

（エンディング演出の各種変形例）

上述したエンディング演出の分岐条件については、有利区間（遊技価値の増加区間）において、遊技価値の獲得差枚数の上限（差枚数リミッタ：２４００）及び消化ゲーム数の上限（ゲーム数リミッタ：１５００）が存在することを前提として説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、差枚数リミッタ及びゲーム数リミッタのいずれか一方のみを搭載する遊技機やリミッタ非搭載の遊技機においても、本実施形態と同様に、発生済みの演出や遊技価値の獲得数、ＡＴ開始からのゲーム数などを分岐条件として、適宜、エンディング演出を変化させる機能（マルチエンディング機能）を設けてもよい。

【４２４０】

また、例えば、リアルボーナス（１種特別役物、１種特別役物に係る役物連続作動装置、１種特別役物に係る役物連続作動装置など）で出玉を増やし、ボーナス状態間の遷移をＲＴ状態でつなぐような遊技性を備えた遊技機（所謂、ＲＴ機）においてもマルチエンディング機能を設けもよい。この場合には、例えば、ボーナスの連荘回数などを分岐条件として、適宜、エンディング演出を変化させる構成にしてもよい。

【４２４１】

また、上述した本実施形態のマルチエンディング機能では、分岐条件に応じて、「リザルト画面_ｐｔｎ１」、「リザルト画面_ｐｔｎ２」及び「リザルト画面_ｐｔｎ３」のいずれかを一義的に決定する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、各リザルト画面パターンに対してさらに複数種の画面表示パターンを設けてもよい。この場合、複数種の画面表示パターンにより、例えば、設定値を示唆又は報知してもよい。

【４２４２】

具体的には、例えば「リザルト画面_ｐｔｎ１」に対して、「リザルト画面_ｐｔｎ１－Ａ」～「リザルト画面_ｐｔｎ１－Ｃ」等の複数種のパターンを設け、「リザルト画面_ｐ

ｔｎ１－Ａ」を奇数設定示唆パターンとし、「リザルト画面_ｐｔｎ１－Ｂ」を偶数設定示唆パターンとし、「リザルト画面_ｐｔｎ１－Ｃ」を高設定（設定４以上）確定パターン（又は高設定示唆パターン）としてもよい。さらに、発生頻度の低いリザルト画面である「リザルト画面_ｐｔｎ３」に対しても同様の複数種の設定示唆パターンを設けた場合には、「リザルト画面_ｐｔｎ３」より出現し易い「リザルト画面_ｐｔｎ１」の場合に比べて、例えば、高設定確定パターン（又は高設定示唆パターン）のリザルト画面が発生しやすい、又は、示唆精度が高いなどとして、発生頻度の低いリザルト画面に到達した遊技者に対して設定示唆に関する恩恵を与えてもよい。

【４２４３】

また、上述した各種エンディング演出及び各種リザルト画面の発生を、ユニメモ（携帯端末の連動機能）におけるミッションの達成条件とし、遊技者が全ての演出の揃える（コンプリートする）ことを目指して繰り返し遊技をするための動機付けにしてもよい。

【４２４４】

上記実施形態及び各種変形例では、各種エンディング演出間の映像内容においてストーリー上の違いを設けることによりエンディング演出を変化させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、所定の分岐条件（例えば、特定演出の発生、リミッタまでの残り差枚数や残りゲーム数等）に応じて、エンディング演出の少なくとも一部のみを変更するようにしてもよい。例えば、エンディング演出の変化態様として、次のような各種変化態様例を採用してもよい。

【４２４５】

（１）エンディング演出の一部を変化させる例１（枠画像の色変化）

例えば、エンディング演出の表示画像において、コンテンツ映像の周囲をふちどる枠状の装飾画像（外枠画像）が設けられている場合、エンディング演出の態様を、分岐条件に応じて、外枠画像の色のみを変化させる態様にしてもよい。具体的には、上述した分岐条件１（図５０１参照）が成立すれば、外枠画像の色が赤色に変化し、さらに上述した分岐条件２（図５０１参照）が成立すれば、外枠画像の色が虹色に変化するようなエンディング演出の変化態様にしてもよい。なお、この変化態様例では、コンテンツ映像としては、分岐条件の成立の有無に関係なく、同一の映像を使用することができる。

【４２４６】

（２）エンディング演出の一部を変化させる例２（達成条件示唆／報知画像の表示）

各分岐条件が成立（充足）した場合に、エンディング演出中に、成立（達成）した分岐条件を示唆又は報知する画像を表示して、エンディング演出を変化させてもよい。このエンディング演出の変化態様例では、例えば、上述した分岐条件１（図５０１参照）が成立すれば、映像上において星マークを１つ表示し、さらに上述した分岐条件２（図５０１参照）が成立すれば、映像上において星マークを２つ表示するようにしてもよい。なお、この変化態様例では、分岐条件の成立の有無に関係なく、同一のコンテンツ映像を使用してもよいし、分岐条件の成立毎にコンテンツ映像を変化させてもよい。

【４２４７】

（３）エンディング演出の一部を変化させる例３（ＢＧＭの変化）

上記実施形態及び各種変形例では、コンテンツ映像に応じたＢＧＭを発生させるが、各分岐条件が成立（充足）した場合に、エンディング演出中のＢＧＭを変化させてもよい。例えば、エンディング演出において同じコンテンツ映像の再生中に分岐条件が成立した場合に、成立した分岐条件に応じて、ＢＧＭを、ＢＧＭ１、ＢＧＭ２等に変化させてもよい。また、特に、映像表示器を搭載していない遊技機において、エンディング演出を分岐条件に応じて変化させる場合には、分岐ルートに応じてＢＧＭを変化させることが好ましい。

【４２４８】

（４）エンディング演出の一部を変化させる例４（設定示唆画像）

エンディング演出の実行中に、エンディング終了時などに表示されるＡＴ終了画面とは異なる設定示唆画像を表示して、エンディング演出の一部を変化させてもよい。例えば、

エンディング演出の実行中の画面内（画面端等）に、銀色のエンブレム画像が表示されれば設定４以上確定、金色のエンブレム画像が表示されれば設定５以上確定、花火柄のエンブレム画像が表示されれば設定６確定、といった設定確定系の設定示唆画像を表示してもよい。また、例えば、エンディング演出の実行中の画面内（画面端等）に、緑色のエンブレム画像が表示されれば設定１否定、紫色のエンブレム画像が表示されれば設定２及び設定４を否定、といった設定否定系の設定示唆画像を表示してもよい。さらに、例えば、エンディング演出の実行中の画面内（画面端等）に、白色のエンブレム画像が表示されれば奇数設定示唆、黒色のエンブレム画像が表示されれば偶数設定示唆、といった設定示唆画像を表示してもよい。

【４２４９】

また、上述した設定示唆画像の表示によりエンディング演出の一部を変化させる例としては、例えば、分岐条件に応じて、設定示唆画像が表示され得るエンディング演出と、設定示唆画像が表示されないエンディング演出とを設けてもよい。この場合、例えば、上述したロングフリーズを経由した場合にのみ、エンディング演出において設定示唆画像が表示され得るような構成にしてもよい。

【４２５０】

上述したエンディング演出の各種変化態様例では、エンディング演出の一部を変化させるだけであるが、エンディング状態到達により遊技者にとって遊技の参考となる情報が表示されるので、エンディング状態到達を一つの目標として遊技を進めようとする意欲を高めることができる。なお、エンディング演出の一部を異ならせる構成としては、上述した各種変化態様に限定されず、任意の変化態様を採用することができ、例えば、エンディング演出の実行中にランプの点灯態様や可動役物の動作態様を変化させるような構成にしてもよい。

【４２５１】

〔有利区間終了時におけるその他の演出〕

本実施形態のパチスロ機１では、エンディング状態に到達せず（エンディング状態への移行条件を満たさず）、且つ、ＡＴ中通常状態で有利区間の規定ゲーム数が消化された場合には、ＡＴ中通常状態の最終ゲーム終了時（第３停止後）にロック（ＥＮＤロック）が発生し、上述したエンディング演出の終了時に表示される各種リザルト画面（「リザルト画面＿ｐｔｎ１」～「リザルト画面＿ｐｔｎ３」）とは異なるリザルト画面を表示するとともに、有利区間での遊技結果を表示する演出（通常ＡＴ終了画面の表示演出）が行われる。

【４２５２】

また、通常中状態（有利区間）で有利区間の終了条件が満たされた場合には、通常中状態（有利区間）の最終ゲーム終了時（第３停止後）にロック（ＥＮＤロック）が発生し、次ゲームのベット操作時（再遊技の場合にはレバーオン時）に、例えば、演出ステージの切替演出等が行われる。なお、この際に行われる演出ステージの切替演出は、通常中状態（有利区間）で行われる演出ステージの切替演出と同様の演出（有利区間の終了条件が満たされたか否かが認識され難い演出）であってもよいし、それとは異なり、有利区間の終了条件が満たされたことを明確に報知するような演出であってもよい。

【４２５３】

［付記８３］

付記８３の遊技機は、以下の通りである。

【４２５４】

従来、ノーマルモード又はスペシャルモードの上乗せ抽選テーブルを用いてＡＴの上乗せ抽選を行う遊技機が知られている（例えば、特開２０１２－１３９２６２号公報参照）。

【４２５５】

上述のように、従来、複数種の上乗せ抽選テーブルを使用してＡＴの上乗せを可能にする遊技機が知られている。しかしながら、上記特開２０１２－１３９２６２号公報では、

複数種の上乗せ抽選テーブルを用いても、内部当選役と上乗せ判定との関係性は各モードにおいて固定されており、上乗せ等の特典付与のバリエーションが限定的であった。また、バリエーションを増やすために抽選テーブルの数を増やすと、抽選テーブルのデータを格納するため膨大な記憶領域が必要となるという問題が発生する。

【４２５６】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、特典付与に係るデータ量の軽減を図りつつ、特典付与のバリエーションを増やすことが可能な遊技機を提供することである。

【４２５７】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の付記８３の遊技機を提供する。

【４２５８】

所定の開始条件の成立に基づいて当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

前記役決定手段により決定された当籤役に応じて特典の付与に関する判定を実行可能な判定手段（例えば、各種出玉抽籤）と、

特別状態（例えば、ランプ点灯状態）及び非特別状態（例えば、ランプ非点灯状態）を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、

前記判定手段は、

前記非特別状態において前記役決定手段により決定された当籤役が第１役（例えば、「弱チェリー」に係る役）である場合には、第１条件（例えば、「弱チェリー」に対する抽籤値）で前記特典の付与に関する判定を実行可能であり、且つ、前記非特別状態において前記役決定手段により決定された当籤役が前記第１役と異なる第２役（例えば、「強チェリー」に係る役）である場合には、前記第１条件よりも遊技者に有利な第２条件（例えば、「強チェリー」に対する抽籤値）で前記特典の付与に関する判定を実行可能であり、

前記特別状態において前記役決定手段により決定された当籤役が前記第１役である場合には、前記第２条件で前記特典の付与に関する判定を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【４２５９】

また、前記本発明の遊技機では、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、ＡＴ中ＣＺ状態、上乗せゾーンＡ等）を制御可能な遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）をさらに備え、

前記状態制御手段は、前記有利遊技状態の開始時に前記非特別状態から前記特別状態に移行させる制御（例えば、キャラ決定抽籤）を実行可能であるようにしてもよい。

【４２６０】

また、前記本発明の遊技機では、前記遊技制御手段は、所定遊技状態（例えば、ＡＴ中通常状態等）から前記有利遊技状態への移行を制御可能であり、

前記状態制御手段は、前記所定遊技状態において、前記非特別状態から前記特別状態に移行させる制御を実行可能であり、

前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に移行する際に、移行前の前記所定遊技状態において前記特別状態が発生している場合には、当該特別状態は、移行後の前記有利遊技状態においても維持可能であるようにしてもよい。

【４２６１】

また、前記本発明の遊技機では、前記特別状態は、少なくとも、第１特別状態（例えば、Ａランプ点灯状態）及び第２特別状態（例えば、Ｅランプ点灯状態）を含み、

前記第１特別状態と前記非特別状態との間で、前記判定手段による前記特典の付与に関する判定の条件が異なる当籤役である第１特別状態対応役（例えば、「ベル」、「はずれ」、「弱チェリー」、「強チェリー」に対応する役）と、

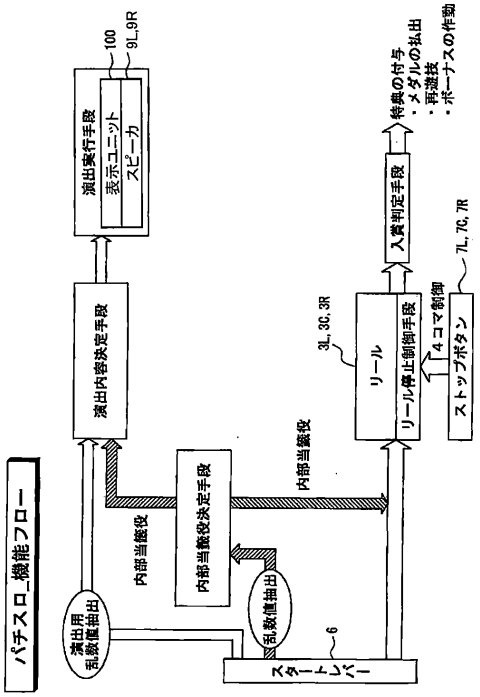
前記第２特別状態と前記非特別状態との間で、前記判定手段による前記特典の付与に関する判定の条件が異なる当籤役である第２特別状態対応役（例えば、「レア役以外」、「

弱レア役」、「強レア役」に対応する役）と、が設けられ、
前記第１特別状態対応役に含まれる当籤役と、前記第２特別状態対応役に含まれる当籤役との間では、少なくとも一部の当籤役が異なるようにしてもよい。
【４２６２】
また、前記本発明の遊技機では、前記第１特別状態が発生していることを報知する第１特別状態報知演出（例えば、Ａランプ点灯時のフラグ昇格報知演出）と、前記第１特別状態報知演出とは異なる演出であって、前記第２特別状態が発生していることを報知する第２特別状態報知演出（例えば、Ｅランプ点灯時のフラグ昇格報知演出）と、が設けられているようにしてもよい。
【４２６３】
また、前記本発明の遊技機では、前記状態制御手段は、前記非特別状態において第１特別条件（例えば、キャラＡ当籤）を満たしたときに前記第１特別状態に移行させることが可能であり、
前記第１特別状態において前記第１特別条件が満たされた場合には、所定の特典（例えば、上乗せゾーンＣへの移行確定）が付与可能であり、
前記所定の特典は、前記第１特別状態に制御される期間の延長とは異なる特典であるようにしてもよい。
【４２６４】
また、前記本発明の遊技機では、前記状態制御手段は、前記第１特別状態に制御される条件、及び、前記第２特別状態に制御される条件の両方を満たした場合には、第３特別状態（例えば、Ａ＆Ｅランプ重複点灯状態）に制御可能であり、
前記判定手段は、前記第３特別状態では、前記第１特別状態対応役及び前記第２特別状態対応役に対して前記非特別状態より有利な条件で、前記特典の付与に関する判定を実行可能であるようにしてもよい。
【４２６５】
また、前記本発明の遊技機では、前記第１特別状態対応役及び前記第２特別状態対応役に共通して含まれる当籤役である複数状態対応役（例えば、「ベル」に係る役）が設けられ、
前記判定手段は、前記第３特別状態で前記複数状態対応役が当籤役として決定された場合には、当該複数状態対応役に対する前記第１特別状態での判定の条件と前記第２特別状態での判定の条件とのうち、遊技者にとって有利な方の判定の条件で前記特典の付与に関する判定を実行可能であるようにしてもよい。
【４２６６】
また、前記本発明の遊技機では、前記判定手段は、前記特別状態において当籤役が前記第２役である場合には、前記第２条件よりも遊技者に有利な第３条件で前記特典の付与に関する判定を実行可能であるようにしてもよい。
【４２６７】
さらに、前記本発明の遊技機では、前記特別状態において、前記非特別状態よりも有利な条件で前記特典の付与に関する判定が行われる当籤役である特別状態対応役のうち、少なくとも１種類の当籤役（例えば、「確定役」に昇格する役）に対しては、前記判定手段による前記特典の付与に関する判定において、前記特典の付与が確定するようにしてもよい。
【４２６８】
上記構成の付記８３の遊技機によれば、特典付与に係るデータ量の軽減を図りつつ、特典付与のバリエーションを増やすことができる。
【４２６９】
［付記８４］
付記８４の遊技機は、以下の通りである。
【４２７０】
従来、ＡＴ等の有利な遊技状態が終了するまでの期間に、エンディング演出を行う遊技

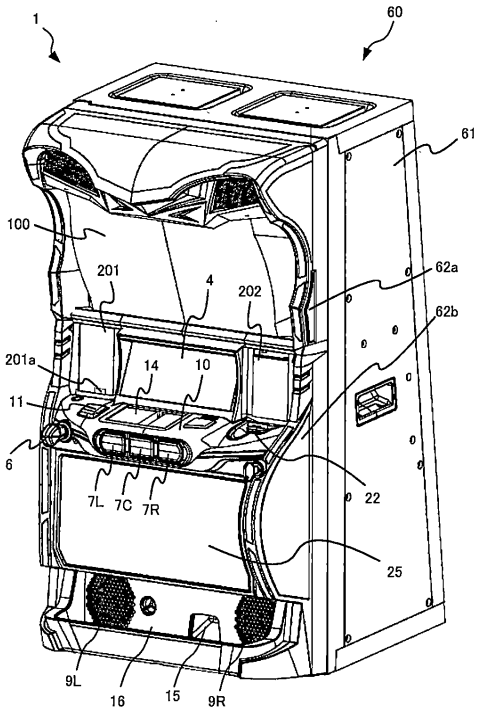
機が知られている（例えば、特開２０１８－６８５０６号公報参照）。
【４２７１】
しかしながら、上記特開２０１８－６８５０６号公報で提案されている技術では、エンディング演出のパターンは予め定められた１つのパターンのみである。それゆえ、このような従来の技術では、エンディング演出を１回見た遊技者は、その時点で満足してしまい、それ以降、遊技の興趣が低下するおそれがあった。
【４２７２】
本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、エンディング演出の実行機能を備えた遊技機において、エンディング演出のゲーム性を高め、エンディング演出に対する遊技の興趣の低下を抑制することである。
【４２７３】
上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の付記８４の遊技機を提供する。
【４２７４】
遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、ＡＴ状態、有利区間等）を制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
演出を制御可能な演出制御手段（例えば、副制御基板７２）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、Ａランプ３００ａ～Ｅランプ３００ｅ、表示ユニット１００、第１サブ表示装置２０１等）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態においてエンディング移行条件が成立したときに、エンディング演出を開始可能であり、
予め設定された分岐条件の成立の有無に応じて、実行される前記エンディング演出のうち少なくとも一部を異ならせることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【４２７５】
また、前記本発明の遊技機では、前記分岐条件には、前記エンディング移行条件が成立する前に特別演出（例えば、ロングフリーズ演出及びＥＸＢ状態中の演出）が発生していること（例えば、分岐条件２）が含まれるようにしてもよい。
【４２７６】
また、前記本発明の遊技機では、前記分岐条件には、前記エンディング移行条件の成立時に特定の演出状態（例えば、ＥＸＢ－ＥＤ状態中の演出状態）に滞在していること（例えば、分岐条件３）が含まれるようにしてもよい。
【４２７７】
また、前記本発明の遊技機では、前記分岐条件には、前記特定遊技状態の残り期間に関する値（例えば、有利区間の残り差枚数及びゲーム数、ＡＴ残りゲーム数等）が所定の閾値に対して所定の条件を満たすこと（例えば、分岐条件１）が含まれるようにしてもよい。
【４２７８】
また、前記本発明の遊技機では、前記エンディング移行条件が成立したときに、前記特定遊技状態の残り期間に関する値が所定の閾値に対して所定の条件を満たす場合には、所定期間に亘って第１エンディング演出（例えば、プレエンディングパートの演出）が行われ、前記第１エンディング演出の終了後に、第２エンディング演出（例えば、エンディングパートの演出）の開始条件が成立した場合には、当該第２エンディング演出が開始され、
前記エンディング移行条件が成立したときに、前記所定の条件が満たされない場合には、前記第１エンディング演出を行わずに、前記第２エンディング演出が開始されるようにしてもよい。
【４２７９】
また、前記本発明の遊技機では、前記演出実行手段には、所定の映像を表示可能な映像

表示手段（例えば、表示ユニット１００）が含まれ、
前記映像表示手段は、前記エンディング演出において、対応する映像を表示可能であり、
前記特別演出が発生した場合には、前記映像表示手段により第１映像が表示され、
特定種別のエンディング演出（例えば、エンディング１０～１３）が発生した場合には、前記映像表示手段により第２映像が表示され、
前記第２映像には、前記第１映像に含まれる一部の映像と略同様の映像（例えば、「プレＥＤ＿導入＿ｐｔｎ３」、「プレＥＤ＿ｐｔｎ２」、「ＥＤ＿ｐｔｎ３」等）が含まれ、
前記特別演出が発生した場合には、前記特定種別のエンディング演出の発生が抑制されるようにしてもよい。
【４２８０】
また、前記本発明の遊技機では、前記エンディング演出には特殊演出（例えば、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」）が含まれ、
前記特殊演出では、前記特定遊技状態の延長を報知する演出を実行可能であるようにしてもよい。
【４２８１】
また、前記本発明の遊技機では、前記エンディング演出には特殊演出（例えば、「ＥＤ待機＿ｐｔｎ」）が含まれ、
前記特殊演出では、前記特定遊技状態の延長を報知する演出を実行可能であり、
前記特殊演出は、前記第１エンディング演出の終了後に開始可能であり、
前記第２エンディング演出は、前記特殊演出の終了後に開始可能であるようにしてもよい。
【４２８２】
また、前記本発明の遊技機では、前記特定遊技状態の終了時演出（例えば、リザルト画面表示演出）が複数種類設けられ、
実行された前記エンディング演出の種別に応じた種類の前記終了時演出が実行可能であるようにしてもよい。
【４２８３】
さらに、前記本発明の遊技機では、前記エンディング演出とは異なる演出である特定演出（例えば、ＥＸＢ－ＥＤ中演出）の実行中に前記エンディング移行条件が成立した場合には、当該特定演出の終了条件が満たされるまで当該特定演出を継続して実行した後、前記エンディング演出が開始されるようにしてもよい。
【４２８４】
上記構成の付記８４の遊技機によれば、エンディング演出のゲーム性を高め、エンディング演出に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【符号の説明】
【４２８５】
１…パチスロ機、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４…表示窓、７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ…ストップボタン、７１…主制御基板、７２…副制御基板、１００…表示ユニット、１４７ｂ…状態表示器２０１…第１サブ表示装置、２０２…第２サブ表示装置、３００ａ～３００ｅ…Ａランプ～Ｅランプ

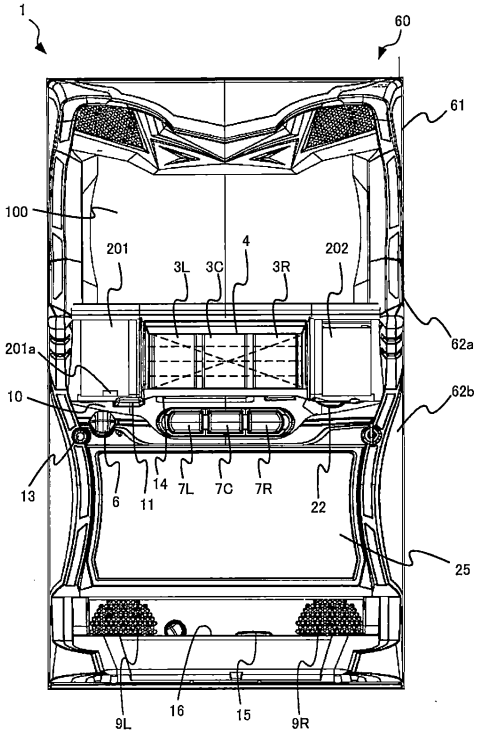
【図１】


パチスロ_機能フロー
演出用乱数値抽出
内部当籤役決定手段
乱数値抽出
スタートレバー
内部当籤役
演出内容決定手段
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
入賞判定手段
演出実行手段
表示ユニット
スピーカ
特典の付与
・メダルの払出
・再遊技
・ボーナスの作動

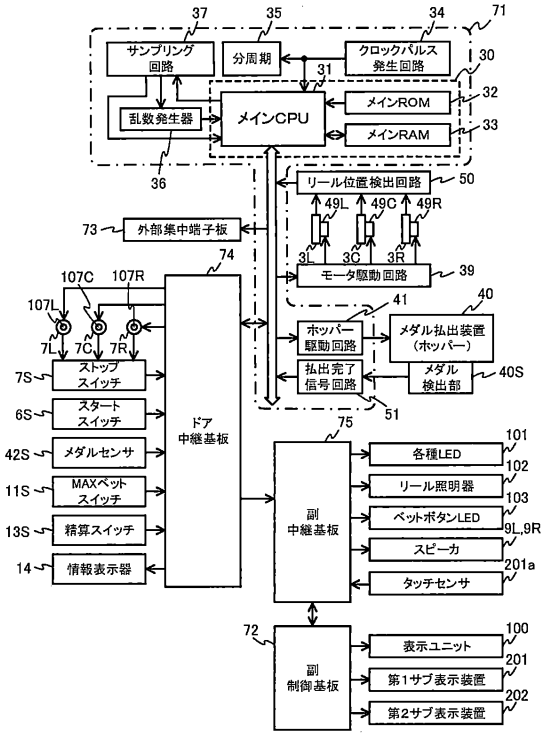
【図２】



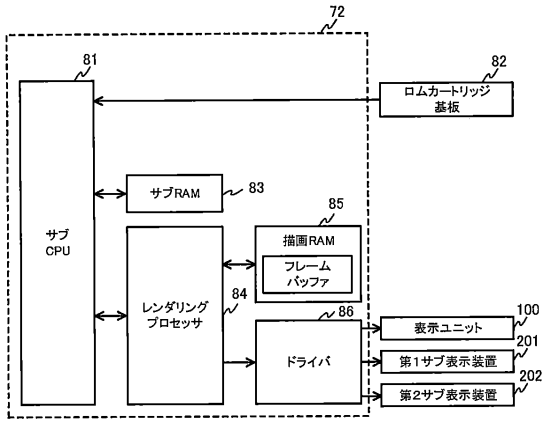
【図３】



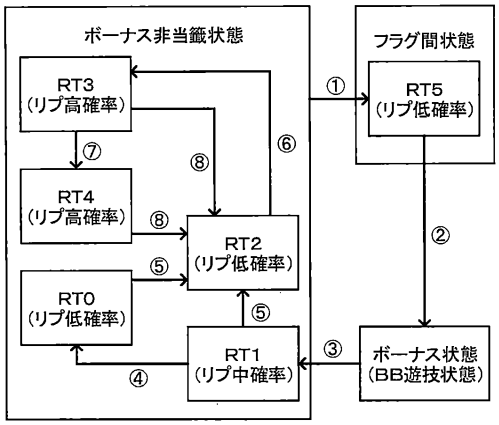
【図４】


サンプリング回路
分周期
クロックパルス発生回路
乱数発生器
メインCPU
メインROM
メインRAM
リール位置検出回路
外部集中端子板
モータ駆動回路
ホッパー駆動回路
メダル払出装置（ホッパー）
払出完了信号回路
メダル検出部
ストップスイッチ
スタートスイッチ
メダルセンサ
MAXベットスイッチ
精算スイッチ
情報表示器
ドア中継基板
副中継基板
副制御基板
各種LED
リール照明器
ベットボタンLED
スピーカ
タッチセンサ
表示ユニット
第1サブ表示装置
第2サブ表示装置

【図５】

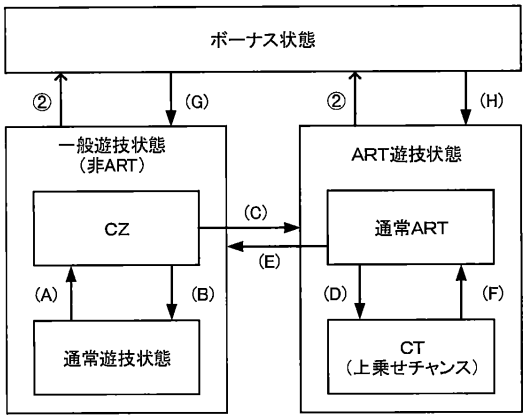


【図６】



移行条件	内容
①	F_BB1,2に内部当籤
②	F_BB1,2入賞(C_BB1,2が表示)
③	ボーナス終了(216枚を超える払出)
④	20ゲーム経過
⑤	ベルこぼし目表示
⑥	RT3移行リプレイ表示
⑦	RT4移行リプレイ表示
⑧	ベルこぼし目又はRT2移行リプレイ表示

【図７】



移行条件	内容
(A)	通常遊技状態中のCZ抽籤に当籤
(B)	CZ中のART抽籤に非当籤
(C)	CZ中のART抽籤に当籤
(D)	通常ART中のCT抽籤に当籤
(E)	通常ART終了
(F)	CT終了
(G)	ボーナス状態中のART抽籤に非当籤
(H)	ボーナス状態中のART抽籤に当籤

【図８】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	サボテン3	19	サボテン3	19	サボテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サボテン3	17	帽子	17	青7
16	帽子	16	チリ上1	16	帽子
15	リプレイ	15	チリ下	15	リプレイ
14	チリ上1	14	サボテン3	14	サボテン3
13	チリ下	13	リプレイ	13	チリ上1
12	青7	12	帽子	12	チリ下
11	帽子	11	白7	11	帽子
10	リプレイ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	サボテン1	9	チリ上2	9	サボテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サボテン2	7	チリ上1	7	青7
6	帽子	6	リプレイ	6	帽子
5	リプレイ	5	帽子	5	リプレイ
4	サボテン3	4	青7	4	サボテン1
3	白7	3	チリ上1	3	チリ上2
2	白7	2	白7	2	白7
1	帽子	1	リプレイ	1	帽子
0	リプレイ	0	帽子	0	リプレイ

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	チリ上1	00000011
4	チリ上2	00000100
5	チリ下	00000101
6	リプレイ	00000110
7	帽子	00000111
8	サボテン1	00001000
9	サボテン2	00001001
10	サボテン3	00001010

【図９】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
0	7	帽子	帽子	サポテン1	R_RT移行目A_01	0	ベルこぼし目
	6	帽子	帽子	サポテン3	R_RT移行目A_02	0	ベルこぼし目
	5	帽子	チリ上1	サポテン1	R_RT移行目A_03	0	ベルこぼし目
	4	帽子	チリ上1	サポテン3	R_RT移行目A_04	0	ベルこぼし目
	3	リプレイ	リプレイ	サポテン1	R_RT移行目B_01	0	ベルこぼし目
	2	リプレイ	リプレイ	サポテン3	R_RT移行目B_02	0	ベルこぼし目
	1	白7	白7	白7	C_BB1	0	BB
	0	青7	青7	青7	C_BB2	0	BB
1	7	帽子	白7	帽子	C_維持リプ_A_01	0	リプレイ
	6	帽子	チリ上1	帽子	C_維持リプ_B_01	0	リプレイ
	5	帽子	サポテン3	帽子	C_維持リプ_B_02	0	リプレイ
	4	サポテン3	白7	帽子	C_維持リプ_C_01	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上1	帽子	C_維持リプ_C_02	0	リプレイ
	2	サポテン3	サポテン3	帽子	C_維持リプ_C_03	0	リプレイ
	1	サポテン1	帽子	サポテン1	C_維持リプ_D_01	0	リプレイ
	0	サポテン1	帽子	サポテン3	C_維持リプ_D_02	0	リプレイ
2	7	サポテン3	帽子	サポテン1	C_維持リプ_D_03	0	リプレイ
	6	サポテン3	帽子	サポテン3	C_維持リプ_D_04	0	リプレイ
	5	サポテン1	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ_E_01	0	リプレイ
	4	サポテン1	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ_E_02	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ_E_03	0	リプレイ
	2	サポテン3	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ_E_04	0	リプレイ
	1	サポテン1	リプレイ	帽子	C_維持リプ_F_01	0	リプレイ
	0	サポテン3	リプレイ	帽子	C_維持リプ_F_02	0	リプレイ
3	7	チリ上1	リプレイ	帽子	C_維持リプ_G_01	0	リプレイ
	6	帽子	リプレイ	サポテン1	C_RT2リプ_A_01	0	RT2移行リプ
	5	帽子	リプレイ	サポテン3	C_RT2リプ_A_02	0	RT2移行リプ
	4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_RT3リプ_01	0	RT3移行リプ
	3	帽子	帽子	リプレイ	C_RT4リプ_A_01	0	RT4移行リプ
	2	帽子	チリ上2	リプレイ	C_RT4リプ_B_01	0	RT4移行リプ
	1	帽子	帽子	白7	C_RT4リプ_C_01	0	RT4移行リプ
	0	帽子	帽子	青7	C_RT4リプ_C_02	0	RT4移行リプ
4	7	帽子	チリ上2	白7	C_RT4リプ_D_01	0	RT4移行リプ
	6	帽子	チリ上2	青7	C_RT4リプ_D_02	0	RT4移行リプ
	5	チリ上1	リプレイ	リプレイ	C_チリリプ_A_01	0	チリリプ
	4	チリ上1	チリ上1	リプレイ	C_チリリプ_B_01	0	チリリプ
	3	チリ上1	リプレイ	チリ上1	C_チリリプ_C_01	0	チリリプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ上1	C_チリリプ_D_01	0	チリリプ
	1	チリ下	リプレイ	リプレイ	C_1確チリリプ_A_01	0	チリリプ
	0	チリ下	チリ下	リプレイ	C_1確チリリプ_B_01	0	チリリプ
5	7	チリ下	リプレイ	チリ下	C_1確チリリプ_C_01	0	チリリプ
	6	チリ下	チリ下	チリ下	C_1確チリリプ_D_01	0	チリリプ
	5	帽子	リプレイ	帽子	C_リーチ目リプ_A_01	0	リーチ目リプ
	4	サポテン3	帽子	帽子	C_リーチ目リプ_B_01	0	リーチ目リプ
	3	サポテン3	帽子	チリ上1	C_リーチ目リプ_B_02	0	リーチ目リプ
	2	白7	帽子	白7	C_リーチ目リプ_C_01	0	リーチ目リプ
	1	白7	帽子	青7	C_リーチ目リプ_C_02	0	リーチ目リプ
	0	白7	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ_C_03	0	リーチ目リプ

【図１０】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
6	7	白7	白7	帽子	C_リーチ目リプ_D_01	0	リーチ目リプ
	6	白7	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ_D_02	0	リーチ目リプ
	5	白7	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_E_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	白7	帽子	C_リーチ目リプ_F_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ_F_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ下	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_G_01	0	リーチ目リプ
	1	サポテン1	帽子	白7	C_リーチ目リプ_H_01	0	リーチ目リプ
	0	サポテン1	帽子	青7	C_リーチ目リプ_H_02	0	リーチ目リプ
7	7	サポテン1	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ_H_03	0	リーチ目リプ
	6	青7	白7	白7	C_リーチ目リプ_I_01	0	リーチ目リプ
	5	青7	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ_I_02	0	リーチ目リプ
	4	青7	サポテン3	白7	C_リーチ目リプ_I_03	0	リーチ目リプ
	3	青7	白7	青7	C_リーチ目リプ_I_04	0	リーチ目リプ
	2	青7	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ_I_05	0	リーチ目リプ
	1	青7	サポテン3	青7	C_リーチ目リプ_I_06	0	リーチ目リプ
	0	青	白7	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_07	0	リーチ目リプ
8	7	青7	チリ上1	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_08	0	リーチ目リプ
	6	青7	サポテン3	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_09	0	リーチ目リプ
	5	サポテン2	リプレイ	リプレイ	C_リーチ目リプ_J_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ上1	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ_K_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ上1	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ_K_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ下	C_リーチ目リプ_K_03	0	リーチ目リプ
	1	チリ上1	リプレイ	白7	C_リーチ目リプ_L_01	0	リーチ目リプ
	0	チリ上1	リプレイ	青7	C_リーチ目リプ_L_02	0	リーチ目リプ
9	7	チリ上1	リプレイ	チリ下	C_リーチ目リプ_L_03	0	リーチ目リプ
	6	チリ下	チリ下	チリ上1	C_リーチ目リプ_M_01	0	リーチ目リプ
	5	チリ下	チリ下	チリ上2	C_リーチ目リプ_M_02	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ_N_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ_N_02	0	リーチ目リプ
	2	リプレイ	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ_O_01	0	リーチ目リプ
	1	リプレイ	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ_O_02	0	リーチ目リプ
	0	リプレイ	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_P_01	0	リーチ目リプ
10	7	リプレイ	帽子	帽子	C_リーチ目リプ_P_02	0	リーチ目リプ
	6	白7	白7	チリ上1	C_RB役A_01	9	BB中9枚出目
	5	白7	白7	チリ上2	C_RB役A_02	9	BB中9枚出目
	4	白7	帽子	チリ上1	C_RB役B_01	9	BB中9枚出目
	3	白7	帽子	チリ上2	C_RB役B_02	9	BB中9枚出目
	2	白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役B_03	9	BB中9枚出目
	1	白7	チリ上1	チリ上2	C_RB役B_04	9	BB中9枚出目
	0	白7	白7	サポテン1	C_RB役C_01	9	BB中9枚出目
11	7	白7	白7	サポテン3	C_RB役C_02	9	BB中9枚出目
	6	チリ下	チリ上1	白7	C_RB役D_01	9	BB中9枚出目
	5	チリ下	チリ上1	青7	C_RB役D_02	9	BB中9枚出目
	4	チリ下	チリ上1	チリ下	C_RB役D_03	9	BB中9枚出目
	3	チリ下	帽子	チリ上1	C_RB役E_01	9	BB中9枚出目
	2	チリ下	帽子	チリ上2	C_RB役E_02	9	BB中9枚出目
	1	帽子	白7	チリ上1	C_RB役F_01	9	BB中9枚出目
	0	帽子	白7	チリ上2	C_RB役F_02	9	BB中9枚出目

【図１１】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
12	7	帽子	青7	チリ上1	C_RB役F_03	9	BB中9枚出目
	6	帽子	青7	チリ上2	C_RB役F_04	9	BB中9枚出目
	5	帽子	帽子	チリ上1	C_RB役G_01	9	BB中9枚出目
	4	帽子	帽子	チリ上2	C_RB役G_02	9	BB中9枚出目
	3	帽子	帽子	帽子	C_9枚A_01	9	ベル
	2	リプレイ	白7	リプレイ	C_9枚B_01	9	ベル
	1	リプレイ	青7	リプレイ	C_9枚B_02	9	ベル
	0	リプレイ	チリ上	リプレイ	C_9枚B_03	9	ベル
13	7	リプレイ	サポテン3	リプレイ	C_9枚B_04	9	ベル
	6	白7	リプレイ	白7	C_9枚C_01	9	ベル
	5	白7	リプレイ	青7	C_9枚C_02	9	ベル
	4	白7	リプレイ	チリ下	C_9枚C_03	9	ベル
	3	サポテン1	リプレイ	白7	C_9枚C_04	9	ベル
	2	サポテン1	リプレイ	青7	C_9枚C_05	9	ベル
	1	サポテン1	リプレイ	チリ下	C_9枚C_06	9	ベル
	0	白7	チリ上2	白7	C_9枚C_07	9	ベル
14	7	白7	チリ上2	青7	C_9枚C_08	9	ベル
	6	白7	チリ上2	チリ下	C_9枚C_09	9	ベル
	5	サポテン1	チリ上2	白7	C_9枚C_10	9	ベル
	4	サポテン1	チリ上2	青7	C_9枚C_11	9	ベル
	3	サポテン1	チリ上2	チリ下	C_9枚C_12	9	ベル
	2	サポテン2	リプレイ	白7	C_9枚D_01	9	ベル
	1	サポテン2	リプレイ	青7	C_9枚D_02	9	ベル
	0	サポテン2	リプレイ	チリ下	C_9枚D_03	9	ベル
15	7	サポテン2	チリ上2	白7	C_9枚D_04	9	ベル
	6	サポテン2	チリ上2	青7	C_9枚D_05	9	ベル
	5	サポテン2	チリ上2	チリ下	C_9枚D_06	9	ベル
	4	白7	帽子	リプレイ	C_9枚E_01	9	ベル
	3	リプレイ	帽子	白7	C_9枚F_01	9	ベル
	2	リプレイ	帽子	青7	C_9枚F_02	9	ベル
	1	リプレイ	帽子	チリ下	C_9枚F_03	9	ベル
	0	サポテン1	帽子	リプレイ	C_9枚G_01	9	ベル
16	7	サポテン2	白7	リプレイ	C_9枚H_01	9	ベル
	6	サポテン2	青7	リプレイ	C_9枚H_02	9	ベル
	5	サポテン2	チリ上1	リプレイ	C_9枚H_03	9	ベル
	4	サポテン2	サポテン3	リプレイ	C_9枚H_04	9	ベル
	3	帽子	青7	サポテン1	C_1st_A_01	1	1枚出目
	2	帽子	青7	サポテン3	C_1st_A_02	1	1枚出目
	1	帽子	チリ上2	サポテン1	C_1st_A_03	1	1枚出目
	0	帽子	チリ上2	サポテン3	C_1st_A_04	1	1枚出目
17	7	帽子	チリ下	サポテン1	C_1st_B_01	1	1枚出目
	6	帽子	チリ下	サポテン3	C_1st_B_02	1	1枚出目
	5	帽子	サポテン3	サポテン1	C_1st_C_01	1	1枚出目
	4	帽子	サポテン3	サポテン3	C_1st_C_02	1	1枚出目
	3	白7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_01	1	1枚出目
	2	白7	リプレイ	サポテン3	C_2nd_A_02	1	1枚出目
	1	サポテン3	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_03	1	1枚出目
	0	サポテン3	リプレイ	サポテン3	C_2nd_A_04	1	1枚出目

【図１２】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
18	7	青7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_01	1	1枚出目
	6	青7	リプレイ	サポテン3	C_2nd_B_02	1	1枚出目
	5	サポテン1	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_03	1	1枚出目
	4	サポテン1	リプレイ	サポテン3	C_2nd_B_04	1	1枚出目
	3	白7	チリ下	チリ下	C_SP1_01	1	確定出目
	2	青7	チリ下	チリ下	C_SP2_01	1	確定出目
	1	サポテン1	サポテン3	サポテン1	C_3枚A_01	3	サポテン
	0	サポテン1	サポテン3	サポテン3	C_3枚A_02	3	サポテン
19	7	サポテン2	サポテン3	サポテン1	C_3枚B_01	3	サポテン
	6	サポテン2	サポテン3	サポテン3	C_3枚B_02	3	サポテン
	5	サポテン3	サポテン3	サポテン1	C_3枚C_01	3	サポテン
	4	サポテン3	サポテン3	サポテン3	C_3枚C_02	3	サポテン
	3	リプレイ	チリ下	リプレイ	C_3枚D_01	3	サポテン
	2	リプレイ	サポテン3	チリ上1	C_3枚E_01	3	サポテン
	1	リプレイ	サポテン3	チリ上2	C_3枚E_02	3	サポテン
	0	リプレイ	サポテン3	リプレイ	C_3枚F_01	3	サポテン
20	7	青7	リプレイ	リプレイ	C_弱2枚A_01	2	弱チェリー
	6	リプレイ	青7	帽子	C_弱2枚B_01	2	弱チェリー
	5	リプレイ	サポテン3	帽子	C_弱2枚B_02	2	弱チェリー
	4	リプレイ	チリ上2	帽子	C_弱2枚B_03	2	弱チェリー
	3	青7	白7	リプレイ	C_強2枚A_01	2	強チェリー
	2	青7	チリ上1	リプレイ	C_強2枚A_02	2	強チェリー
	1	青7	サポテン3	リプレイ	C_強2枚A_03	2	強チェリー
	0	青7	リプレイ	チリ上1	C_強2枚B_01	2	強チェリー
21	7	青7	リプレイ	チリ上2	C_強2枚B_02	2	強チェリー
	6	リプレイ	青7	白7	C_強2枚C_01	2	強チェリー
	5	リプレイ	青7	青7	C_強2枚C_02	2	強チェリー
	4	リプレイ	青7	チリ下	C_強2枚C_03	2	強チェリー
	3	リプレイ	サポテン3	白7	C_強2枚C_04	2	強チェリー
	2	リプレイ	サポテン3	青7	C_強2枚C_05	2	強チェリー
	1	リプレイ	サポテン3	チリ下	C_強2枚C_06	2	強チェリー
	0	リプレイ	チリ上2	白7	C_強2枚C_07	2	強チェリー
22	7	リプレイ	チリ上2	青7	C_強2枚C_08	2	強チェリー
	6	リプレイ	チリ上2	チリ下	C_強2枚C_09	2	強チェリー
	5	–	–	–	–	–	–
	4	–	–	–	–	–	–
	3	–	–	–	–	–	–
	2	–	–	–	–	–	–
	1	–	–	–	–	–	–
	0	–	–	–	–	–	–

【図１３】

内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37779	8549	37849	1789	1299
2	F_BB1	20	20	20	20	20
3	F_BB1+F_リーチ目リプA	5	5	5	5	5
4	F_BB1+F_リーチ目リプB	1	1	1	1	1
5	F_BB1+F_リーチ目リプC	5	5	5	5	5
6	F_BB1+F_リーチ目リプD	1	1	1	1	1
7	F_BB1+F_サポ1	15	15	15	15	15
8	F_BB1+F_サポ2	10	10	10	10	10
9	F_BB1+F_弱チリ	5	5	5	5	5
10	F_BB1+F_強チリ1	15	15	15	15	15
11	F_BB1+F_強チリ2	15	15	15	15	15
12	F_BB1+F_特殊1	5	5	5	5	5
13	F_BB1+F_特殊3	5	5	5	5	5
14	F_BB2	20	20	20	20	20
15	F_BB2+F_リーチ目リプA	5	5	5	5	5
16	F_BB2+F_リーチ目リプB	1	1	1	1	1
17	F_BB2+F_リーチ目リプC	5	5	5	5	5
18	F_BB2+F_リーチ目リプD	1	1	1	1	1
19	F_BB2+F_サポ1	15	15	15	15	15
20	F_BB2+F_サポ2	10	10	10	10	10
21	F_BB2+F_弱チリ	5	5	5	5	5
22	F_BB2+F_強チリ1	15	15	15	15	15
23	F_BB2+F_強チリ2	15	15	15	15	15
24	F_BB2+F_特殊2	5	5	5	5	5
25	F_チリリプ	0	0	0	0	5500
26	F_確チリリプ	0	0	0	0	13400
27	F_1確チリリプ	0	0	0	0	3300
28	F_リーチ目リプA	0	0	0	0	1200
29	F_リーチ目リプB	0	0	0	0	500
30	F_リーチ目リプC	0	0	0	0	600
31	F_リーチ目リプD	0	0	0	0	500
32	F_維持リプA	8900	37800	1300	0	11800
33	F_維持リプB	0	330	330	0	330
34	F_維持リプ_1st	0	0	0	11230	2750
35	F_維持リプ_2nd	0	0	0	11230	2750
36	F_維持リプ_3rd	0	0	0	11230	2750
37	F_RT3リプ_1st	0	0	1800	0	0
38	F_RT3リプ_213	0	0	1800	0	0
39	F_RT3リプ_231	0	0	1800	0	0
40	F_RT3リプ_3rd	0	0	1800	0	0
41	F_RT4リプ_123	0	0	0	2800	0
42	F_RT4リプ_132	0	0	0	2800	0
43	F_RT4リプ_2nd	0	0	0	2800	0
44	F_RT4リプ_3rd	0	0	0	2800	0
45	F_3択ベル_1st	5250	5250	5250	5250	5250
46	F_3択ベル_2nd	5250	5250	5250	5250	5250
47	F_3択ベル_3rd	5250	5250	5250	5250	5250
48	F_共通ベル	1000	1000	1000	1000	1000
49	F_サポ1	610	610	610	610	610
50	F_サポ2	128	128	128	128	128
51	F_弱チリ	870	870	870	870	870
52	F_強チリ1	150	150	150	150	150
53	F_強チリ2	150	150	150	150	150

【図１４】

内部抽籤テーブル（設定1）

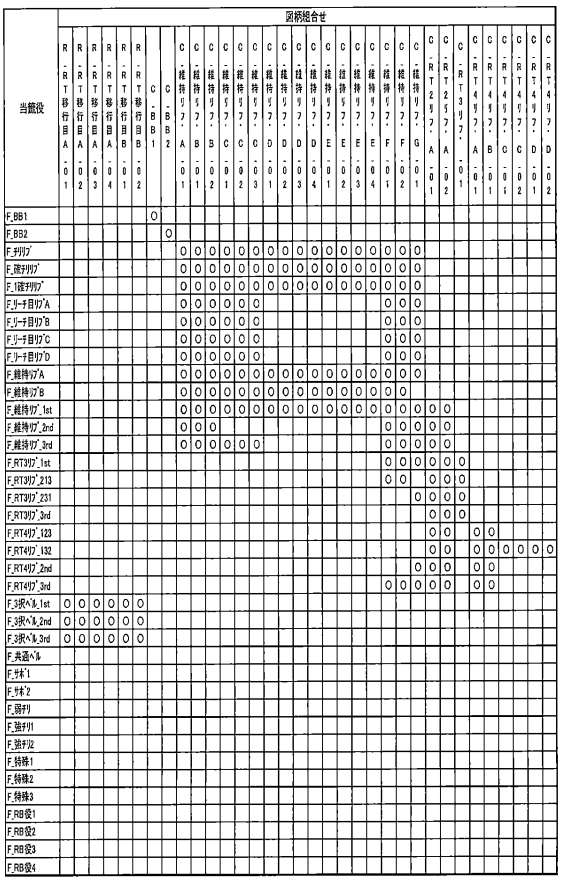
No.	略称	RT5 (BB1)
1	はずれ(F_BB1)	26923
2	F_BB1+F_チリリプ	0
3	F_BB1+F_確チリリプ	0
4	F_BB1+F_1確チリリプ	0
5	F_BB1+F_リーチ目リプA	4100
6	F_BB1+F_リーチ目リプB	1650
7	F_BB1+F_リーチ目リプC	2050
8	F_BB1+F_リーチ目リプD	500
9	F_BB1+F_維持リプA	5080
10	F_BB1+F_維持リプB	0
11	F_BB1+F_維持リプ_1st	1640
12	F_BB1+F_維持リプ_2nd	1640
13	F_BB1+F_維持リプ_3rd	1640
14	F_BB1+F_RT3リプ_1st	410
15	F_BB1+F_RT3リプ_213	410
16	F_BB1+F_RT3リプ_231	410
17	F_BB1+F_RT3リプ_3rd	410
18	F_BB1+F_RT4リプ_123	0
19	F_BB1+F_RT4リプ_132	0
20	F_BB1+F_RT4リプ_2nd	0
21	F_BB1+F_RT4リプ_3rd	0
22	F_BB1+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB1+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB1+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB1+F_共通ベル	1000
26	F_BB1+F_サポ1	610
27	F_BB1+F_サポ2	128
28	F_BB1+F_弱チリ	870
29	F_BB1+F_強チリ1	150
30	F_BB1+F_強チリ2	150
31	F_BB1+F_特殊1	5
32	F_BB1+F_特殊2	5
33	F_BB1+F_特殊3	5

No.	略称	RT5 (BB2)
1	はずれ(F_BB2)	26923
2	F_BB2+F_チリリプ	0
3	F_BB2+F_確チリリプ	0
4	F_BB2+F_1確チリリプ	0
5	F_BB2+F_リーチ目リプA	4100
6	F_BB2+F_リーチ目リプB	1650
7	F_BB2+F_リーチ目リプC	2050
8	F_BB2+F_リーチ目リプD	500
9	F_BB2+F_維持リプA	5080
10	F_BB2+F_維持リプB	0
11	F_BB2+F_維持リプ_1st	1640
12	F_BB2+F_維持リプ_2nd	1640
13	F_BB2+F_維持リプ_3rd	1640
14	F_BB2+F_RT3リプ_1st	410
15	F_BB2+F_RT3リプ_213	410
16	F_BB2+F_RT3リプ_231	410
17	F_BB2+F_RT3リプ_3rd	410
18	F_BB2+F_RT4リプ_123	0
19	F_BB2+F_RT4リプ_132	0
20	F_BB2+F_RT4リプ_2nd	0
21	F_BB2+F_RT4リプ_3rd	0
22	F_BB2+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB2+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB2+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB2+F_共通ベル	1000
26	F_BB2+F_サポ1	610
27	F_BB2+F_サポ2	128
28	F_BB2+F_弱チリ	870
29	F_BB2+F_強チリ1	150
30	F_BB2+F_強チリ2	150
31	F_BB2+F_特殊1	5
32	F_BB2+F_特殊2	5
33	F_BB2+F_特殊3	5

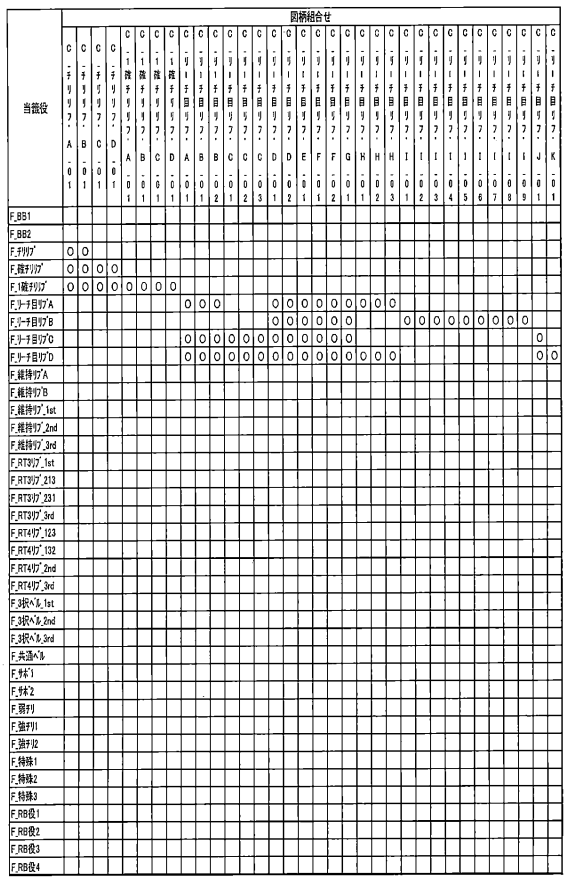
内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	BB中
1	はずれ	0
2	F_RB役1	300
3	F_RB役2	100
4	F_RB役3	7300
5	F_RB役4	57836

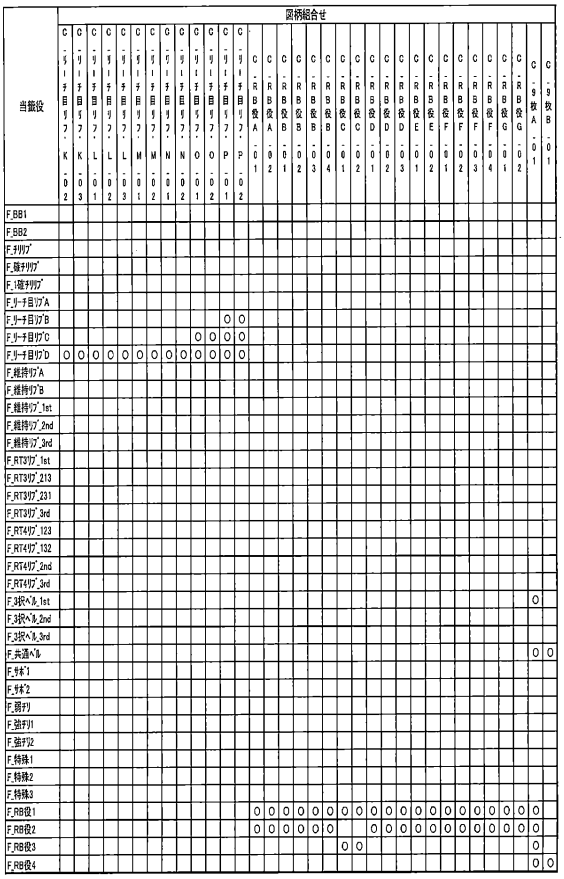
【図１５】



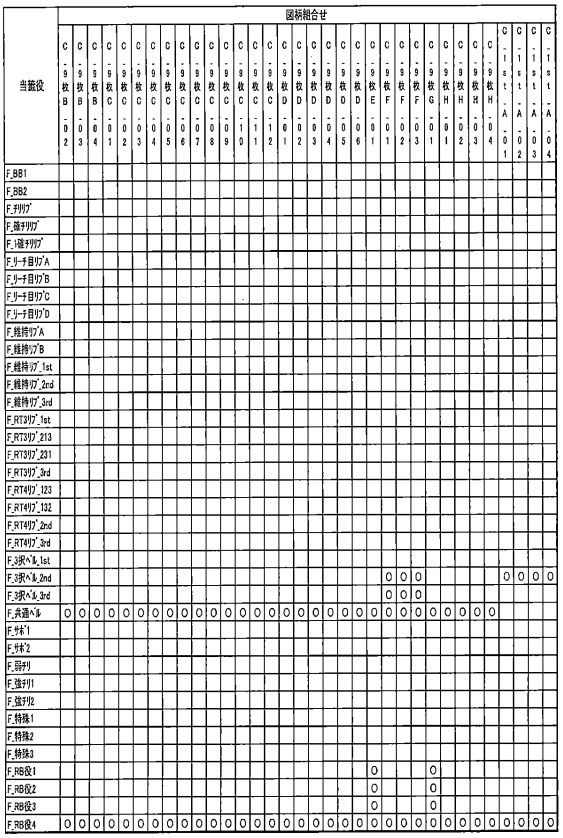
【図１６】



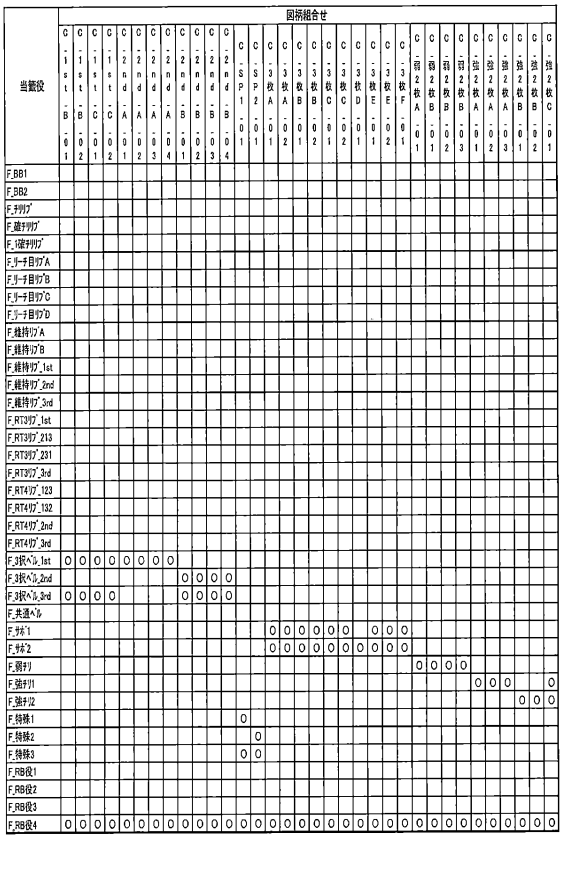
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

当籤役	図柄組合せ
	C_強2枚C_02
	C_強2枚C_03
	C_強2枚C_04
	C_強2枚C_05
	C_強2枚C_06
	C_強2枚C_07
	C_強2枚C_08
	C_強2枚C_09
F_BB1	
F_BB2	
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	
F_維持ﾘﾌﾟA	
F_維持ﾘﾌﾟB	
F_維持ﾘﾌﾟ_1st	
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	
F_RT3ﾘﾌﾟ_213	
F_RT3ﾘﾌﾟ_231	
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	
F_RT4ﾘﾌﾟ_123	
F_RT4ﾘﾌﾟ_132	
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	
F_共通ﾍﾞﾙ	○
F_ｻﾎﾞ1	
F_ｻﾎﾞ2	
F_弱ﾁﾘ	
F_強ﾁﾘ1	○
F_強ﾁﾘ2	○
F_特殊1	
F_特殊2	
F_特殊3	
F_RB役1	
F_RB役2	
F_RB役3	
F_RB役4	○

【図２１】

当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	停止操作	
	押し順 正解	押し順 不正解
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(否3連)	リプレイ
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)	リプレイ
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	リーチ目リプ	リプレイ
F_維持ﾘﾌﾟA	リプレイ	
F_維持ﾘﾌﾟB	リプレイ	
F_維持ﾘﾌﾟ_1st	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	リプレイ	RT2移行リプ
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_213	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_231	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_123	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_132	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	RT4移行リプ	リプレイ
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_共通ﾍﾞﾙ	ベル	
F_ｻﾎﾞ1	サボテン	
F_ｻﾎﾞ2	サボテン	
F_弱ﾁﾘ	弱チェリー	
F_強ﾁﾘ1	強チェリー	
F_強ﾁﾘ2	強チェリー	

【図２２】

当籤役と停止図柄との対応関係

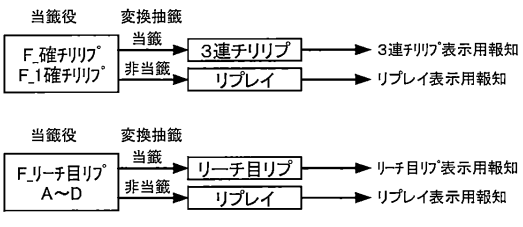
当籤役	BB(C_BB1)の成立可否	当籤役	BB(C_BB2)の成立可否
はずれ(F_BB1)	○	はずれ(F_BB2)	○
F_BB1+F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟA	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟA	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟB	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟB	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_1st	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_1st	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_213	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_213	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_231	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_231	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_123	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_123	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_132	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_132	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_1st	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_1st	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	×
F_BB1+F_共通ﾍﾞﾙ	×	F_BB2+F_共通ﾍﾞﾙ	×
F_BB1+F_ｻﾎﾞ1	×	F_BB2+F_ｻﾎﾞ1	×
F_BB1+F_ｻﾎﾞ2	×	F_BB2+F_ｻﾎﾞ2	×
F_BB1+F_弱ﾁﾘ	×	F_BB2+F_弱ﾁﾘ	×
F_BB1+F_強ﾁﾘ1	×	F_BB2+F_強ﾁﾘ1	×
F_BB1+F_強ﾁﾘ2	×	F_BB2+F_強ﾁﾘ2	×
F_BB1+F_特殊1	○	F_BB2+F_特殊1	○
F_BB1+F_特殊2	○	F_BB2+F_特殊2	○
F_BB1+F_特殊3	○	F_BB2+F_特殊3	○

【図２３】

(A) 当籤役の略称

当籤役	略称	
	変換あり	変換無し
F_BB1	BB	
F_BB2	BB	
省略		
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	リーチ目リプ	リプレイ
省略		
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	押し順ベル	
F_共通ﾍﾞﾙ	共通ベル	
F_ｻﾎﾞ1	サボテン	
F_ｻﾎﾞ2	サボテン	
F_弱ﾁﾘ	弱チェリー	
F_強ﾁﾘ1	強チェリー	
F_強ﾁﾘ2	強チェリー	

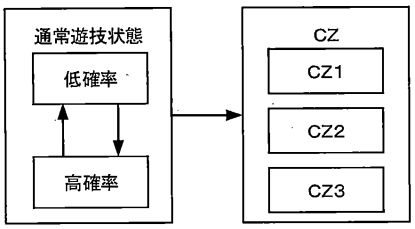
(B) 変換の有無について(F_確ﾘﾌﾟ～F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD)



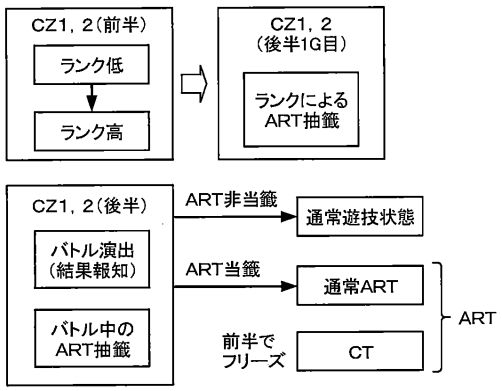
※ 変換抽籤はRT4中のみ行う

【図２４】

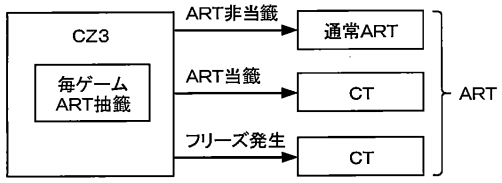
(A) 一般遊技状態中の遊技の流れ



(B) CZ1，2中の遊技の流れ



(C) CZ3中の遊技の流れ



【図２５】

(A) 通常中高確率抽籤テーブル(毎ゲーム参照)

現在の状態	移行後の状態	当籤役				
		共通ベル	サポテン	弱チェリー	強チェリー	それ以外
低確率中	低確率	極高	極高	高	極高	確定
	高確率	極低	低	中	低	0
高確率中	低確率	0	0	0	0	低
	高確率	確定	確定	確定	確定	極高

(B) 通常中高確率抽籤テーブル(状況によって参照)

移行後の状態	状況		
	設定変更時	ボーナス終了時	CZ, ART終了時
低確率	極高	0	極高
高確率	低	確定	低

確率分母256

※ 0<極々低<極低<低<中<高<極高<極々高<確定(=100%)

【図２６】

(A) CZ抽籤テーブル(初当たり用)

現在の状態	内容	当籤役			
		サポテン	弱チェリー	強チェリー	BB
低確率中	非当籤	極高	確定	高	高
	CZ1当籤	極低	0	低	低
	CZ2当籤	極低	0	極低	極低
	CZ3当籤	0	0	0	0
高確率中	非当籤	高	極高	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低

(B) CZ抽籤テーブル(引き戻し用)

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

【図２７】

CZ1中モードアップ抽籤テーブル

現在のモード	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
モード1 モード2	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード3	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード4	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	低	0
	モード3UP	0	0	0	0
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	0	0
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図２８】

CZ2中ポイント抽籤テーブル

現在のポイント	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
ポイント 0～9	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	極低	極低	極低	高
	ポイント10UP	0	0	極低	中
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	0	0	0	0
	ポイント10UP	0	0	0	0
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図２９】

(A) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1用)

内容	現在のモード					
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6
非当籤	極高	極高	高	高	中	0
ART当籤	極低	極低	低	中	中	確定

(B) CZ中ART抽籤テーブル(CZ2用)

内容	現在のモード										
	ポイント0	ポイント1	ポイント2	ポイント3	ポイント4	ポイント5	ポイント6	ポイント7	ポイント8	ポイント9	ポイント10
非当籤	0	極高	極高	極高	極高	極高	高	高	中	低	0
ART当籤	確定	低	極低	極低	低	低	低	中	中	高	確定

(C) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1，2共通 後半バトル中用)

内容	当籤役	
	弱チェリーサポテン	強チェリー
非当籤	極高	中
ART当籤	低	中

※ 確率分母256

【図３０】

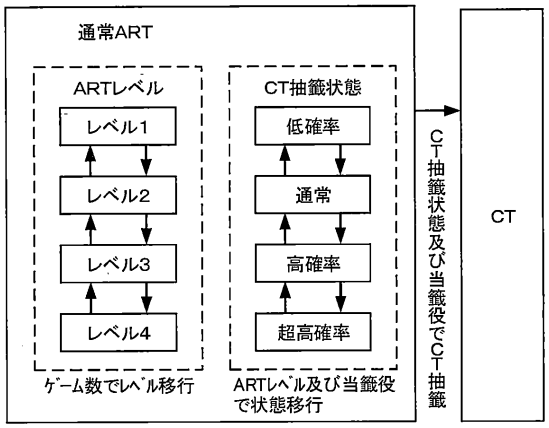
(D) CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリーサポテン	強チェリー	それ以外
CZ3開始2G以内	非当籤	極高	確定	中	0	確定
	ART当籤+通常CT	0	0	0	0	0
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	低	0	中	確定	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0
CZ3開始3G～17G	非当籤	極高	極高	中	0	極高
	ART当籤+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

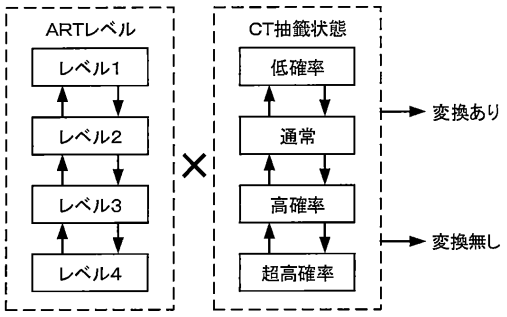
※ 確率分母256

【図３１】

(A) 通常ART中の遊技の流れ



(B) 通常ART中の変換



【図３２】

(A) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第1段階用)

内容	当籤役
	F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ
変換無し	極々高
変換あり(仮)	極々低

※ 確率分母256

(B) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第2段階用(第1段階で変換あり(仮)に当籤)

ARTﾚﾍﾞﾙ	CT抽籤状態	内容	当籤役	
			F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA～D
初回(一度CTに当籤するまで)	低確率	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	通常	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	高確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ1	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	高確率	変換無し	極高	高
		変換有り	極低	中
	超確率	変換無し	極高	0
		変換有り	極低	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ2～4	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	高確率	変換無し	0	高
		変換有り	確定	中
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図３３】

(A) ARTレベル決定テーブル(ART当籤時用)

ARTレベル	抽籤値
ARTレベル1	低
ARTレベル2	高
ARTレベル3	極低
ARTレベル4	極低

※ ART当籤時にフリーズ発生している場合は、ARTレベル2が決定

※ 確率分母256

(B) ARTレベル決定テーブル(通常ART中用)

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	現在のARTレベル		
		ARTﾚﾍﾞﾙ1	ARTﾚﾍﾞﾙ2	ARTﾚﾍﾞﾙ3
50ゲーム経過	ARTレベル1	確定	0	0
	ARTレベル2	0	確定	0
	ARTレベル3	0	0	確定
100ゲーム経過	ARTレベル1	確定	低	0
	ARTレベル2	0	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
200ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	低	0
	ARTレベル3	0	0	確定
300ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中
500ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	低
1000ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	極低
CT突入時(0～100ゲーム)	ARTレベル1	中	低	0
	ARTレベル2	中	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(101～500ゲーム)	ARTレベル1	極高	中	0
	ARTレベル2	極低	中	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(501ゲーム以上)	ARTレベル1	極高	極高	0
	ARTレベル2	極低	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中

※ 確率分母256

【図３４】

通常ART中高確率抽籤テーブル

現在の状態	移行後の状態	当籤役					
		押し順ﾍﾞﾙ共通ﾍﾞﾙ	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	それ以外
低確率(ARTﾚﾍﾞﾙ1)	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
低確率(ARTﾚﾍﾞﾙ2～4)	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
通常(ARTﾚﾍﾞﾙ1)	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	極高	中	中	高	0	中
	高確率	極低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
通常(ARTﾚﾍﾞﾙ2～4)	低確率	0	0	0	0	極高	低
	通常	極高	中	中	高	0	高
	高確率	低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
高確率	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	確定	極高	極高	極高	0	中
	超高確率	0	極低	極低	極低	極低	0
超高確率	低確率	0	0	0	0	0	0
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	0	0	0	0	低	0
	超高確率	確定	確定	確定	確定	高	確定

※ 確率分母256

【図３５】

ART中CT抽籤テーブル

現在の状態	内容	当籤役					
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	BB	それ以外
低確率	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
高確率	非当籤	極高	極高	中	0	確定	極々高
	通常CT	低	極低	中	確定	0	極々低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	非当籤	極高	極高	0	0	確定	極高
	通常CT	低	極低	確定	確定	0	極低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サボテン、弱チェリー、強チェリー、3連チリリプ、リーチ目リプ、BBは、確率分母256
それ以外は、確率分母65536

※ BBは内部当籤時にはCTの抽籤を行わず(必ず非当籤)、
ボーナス状態終了時に抽籤する。

※ 確率分母256

【図３６】

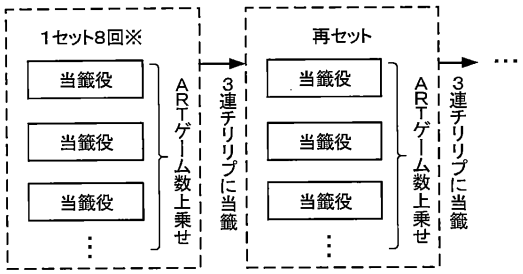
通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役		
	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
非当籤	極高	極々高	0
上乗せ_10G	0	0	中
上乗せ_20G	0	0	中
上乗せ_30G	低	0	低
上乗せ_50G	極低	0	極低
上乗せ_100G	極低	極々低	極低
上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低

※ 確率分母65536

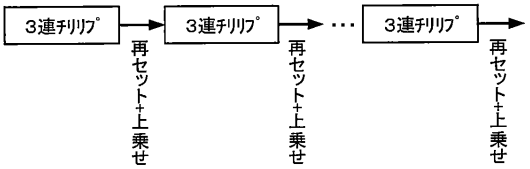
【図３７】

(A) CT中の遊技の流れ1

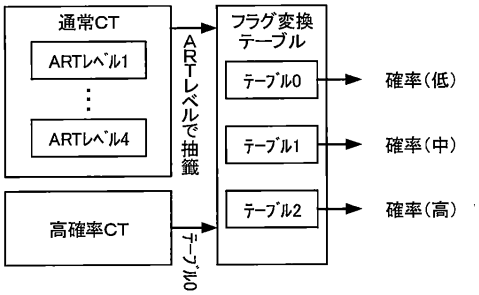


※ 上乗せできない遊技に限り、回数を減算

(B) CT中の遊技の流れ2



(C) CT中の変換



【図３８】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態				
	ARTﾚﾍﾞﾙ1（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ2（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ3,4（通常CT）	初回CT	高確率CT
テーブル0	極高	高	高	高	確定
テーブル1	極低	低	低	低	0
テーブル2	極々低	極々低	極々低	極々低	0

※ 確率分母256

【図３９】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

フラグ変換テーブル	内容	当籤役	
		F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_リーチ目ﾘﾌﾟA～D
テーブル0	変換無し	0	高
	変換有り	確定	低
テーブル1	変換無し	0	低
	変換有り	確定	高
テーブル2	変換無し	0	0
	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図４０】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	極高	極高	0	極高 ※1
	上乗せ_20G	極低	極低	0	極低 ※2
	上乗せ_30G	0	0	極高	0
	上乗せ_50G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低
高確率CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	0	0	0	0
	上乗せ_20G	0	0	0	0
	上乗せ_30G	0	0	0	0
	上乗せ_50G	極高	極高	高	極高
	上乗せ_100G	極低	極低	低	極低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低

※ 同一のCT中に3連チリリプが当籤した回数に応じて、上乗せゲーム数が変わる。
1～8回：※1は10ゲーム、※2は20ゲーム
9～16回：※1，2ともに20ゲーム
17～24回：※1，2ともに30ゲーム
25回以上：※1，2ともに50ゲーム

※ 確率分母65536

※ その他の役については非当籤

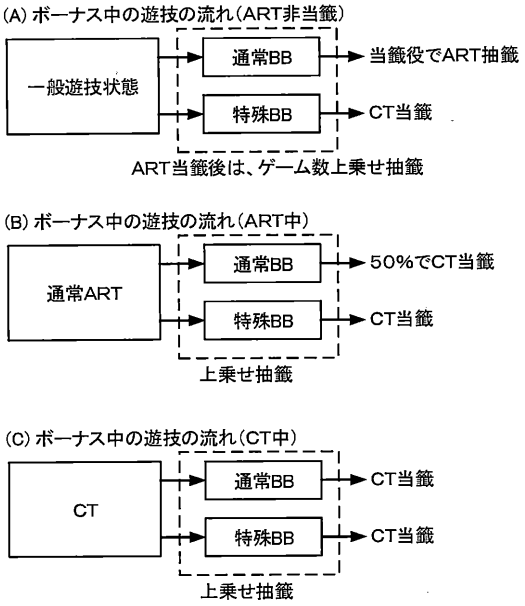
【図４１】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役 リーチ目リプ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
高確率CT	非当籤	0
	通常CT当籤	0
	高確率CT当籤	確定

※ 確率分母256

【図４２】



【図４３】

ボーナス種別抽籤テーブル

状態	内容	抽籤値
CT中	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低
それ以外	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低

※ 確率分母256

【図４４】

ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ボーナス種別	内容	当籤役 F_RB役1,2	F_RB役3	F_RB役4
通常BB	非当籤	0	確定	確定
	5G	0	0	0
	10G	0	0	0
	20G	0	0	0
	30G	0	0	0
	50G	極高	極高	0
	100G	極低	極低	0
	300G	極々低	極々低	0
特殊BB	非当籤	0	0	0
	5G	0	0	高
	10G	0	極高	低
	20G	0	極低	極低
	30G	0	極低	極低
	50G	0	0	極々低
	100G	極高	0	極々低
	300G	低	0	極々低

※ 確率分母256

【図４５】

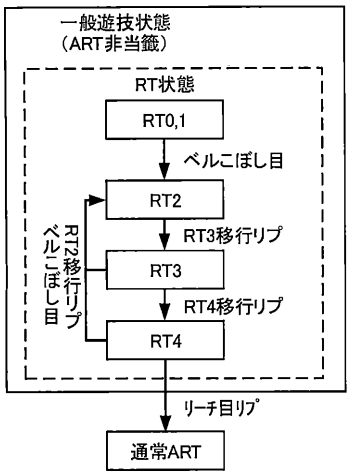
ボーナス終了時CT抽籤テーブル

内容	ボーナス種別など				
	通常BB（一般遊技状態）	通常BB（通常ART）	特殊BB（一般or通常ART）	通常CT中（通常or特殊BB）	高確率CT中（通常or特殊BB）
非当籤	確定	50%	0	0	0
通常CT当籤	0	50%	確定	50%	0
高確率CT当籤	0	0	0	50%	確定

※ 確率分母256

【図４６】

一般遊技状態中の遊技の流れ（その他）



【図４７】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

内容	当籤役
	F_リーチ目リプA～D
変換無し	極高
変換あり	極低

※ 確率分母256

【図４８】

ナビデータの対応関係

(A) ART準備中

内容	メイン側ナビ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
		左	中	右	サブ側ナビ							
					左-中-右	左-右-中	中-右-左	右-左-中	右-中-左	白7	青7	
ベルナビ	F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd									
維持リプナビ	F_維持リプ_1st	F_維持リプ_2nd	F_維持リプ_3rd									
RT3移行リプナビ				F_RT3リプ_1st							F_RT3リプ_3rd	
RT4移行リプナビ				F_RT4リプ_123	F_RT4リプ_132	F_RT4リプ_2nd	F_RT3リプ_213	F_RT3リプ_231			F_RT4リプ_3rd	

(B) ART中（通常ARTorCT）

内容	メイン側ナビ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
		左	中	右	サブ側ナビ							
					左-中-右	左-右-中	中-右-左	右-左-中	右-中-左	白7	青7	
ベルナビ	F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd									
維持リプナビ	F_維持リプ_1st	F_維持リプ_2nd	F_維持リプ_3rd		F_RT3リプ_1st		F_RT3リプ_213	F_RT3リプ_231			F_RT3リプ_3rd	
RT3移行リプナビ												
RT4移行リプナビ					F_RT4リプ_123	F_RT4リプ_132	F_RT4リプ_2nd				F_RT4リプ_3rd	

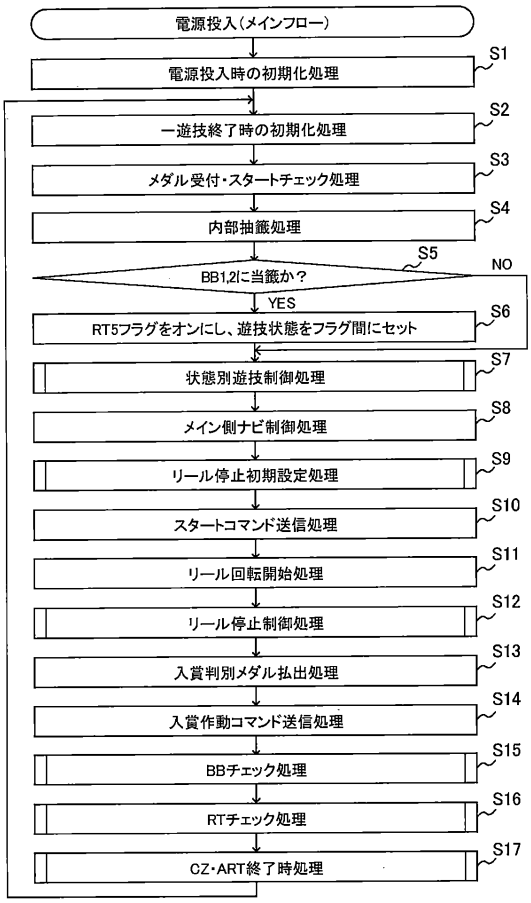
(C) RT5中（BB1フラグ間）

内容	メイン側ナビ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
		左	中	右	サブ側ナビ							
					左-中-右	左-右-中	中-右-左	右-左-中	右-中-左	白7	青7	
白7ナビ										はずれ		
										F_特殊1		
										F_特殊3		
										F_特殊3		

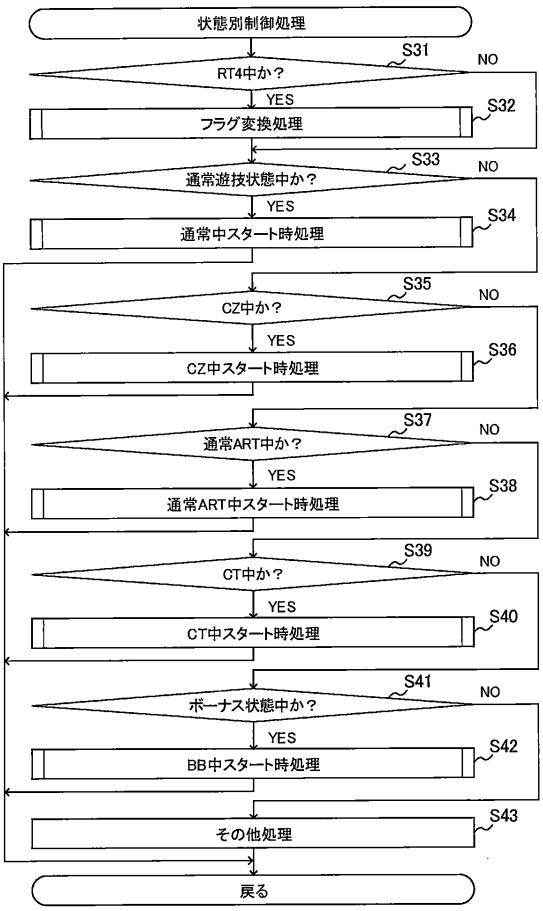
(D) RT5中（BB2フラグ間）

内容	メイン側ナビ											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
		左	中	右	サブ側ナビ							
					左-中-右	左-右-中	中-右-左	右-左-中	右-中-左	白7	青7	
青7ナビ										はずれ		
										F_特殊1		
										F_特殊3		
										F_特殊3		

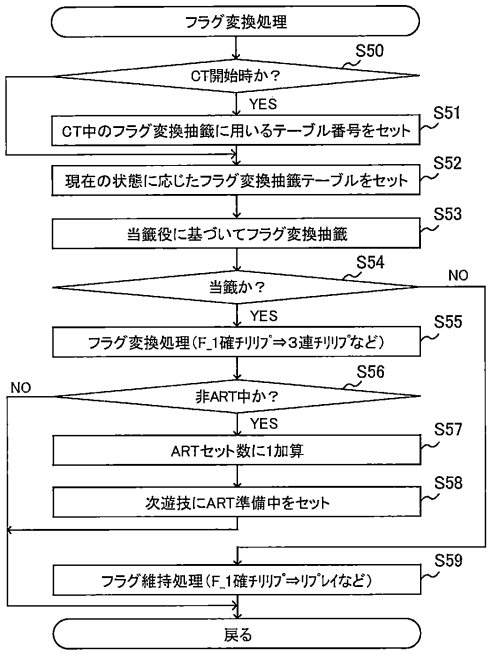
【図４９】



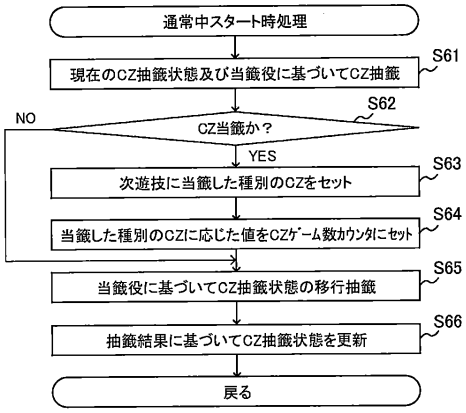
【図５０】



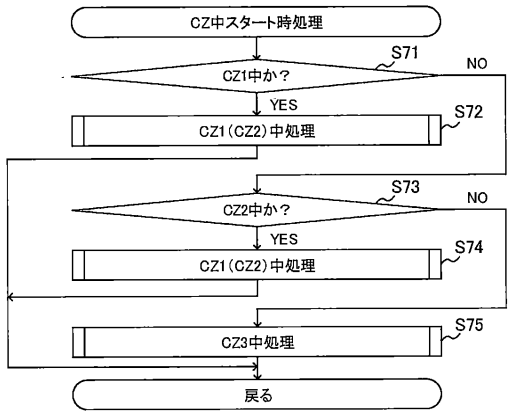
【図５１】



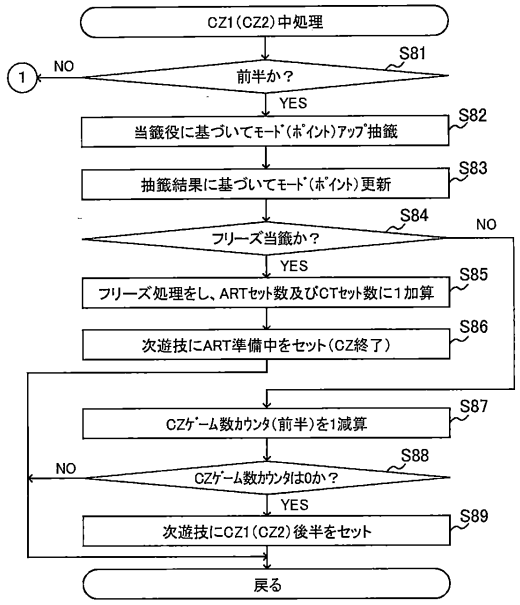
【図５２】



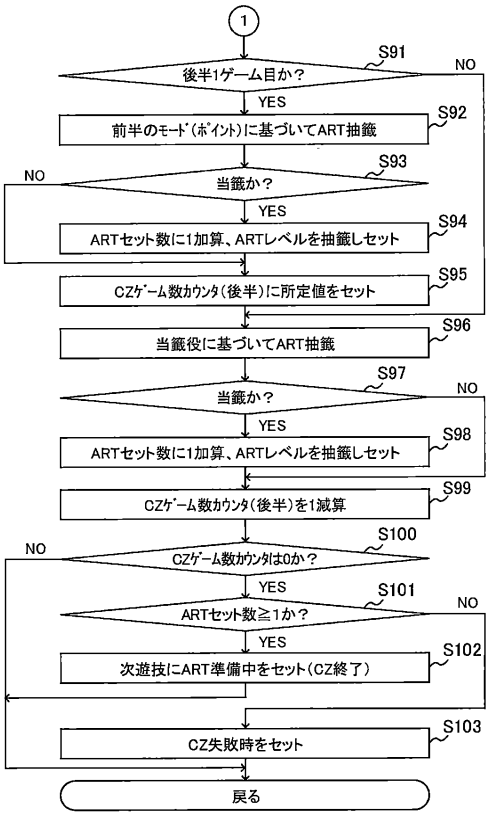
【図５３】



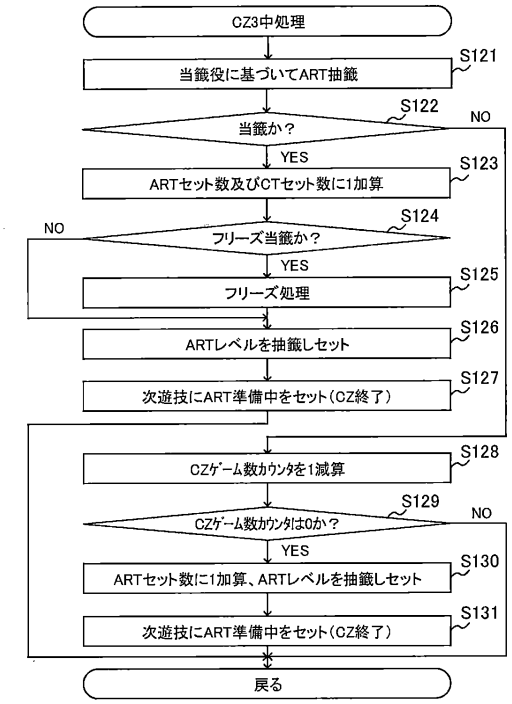
【図５４】



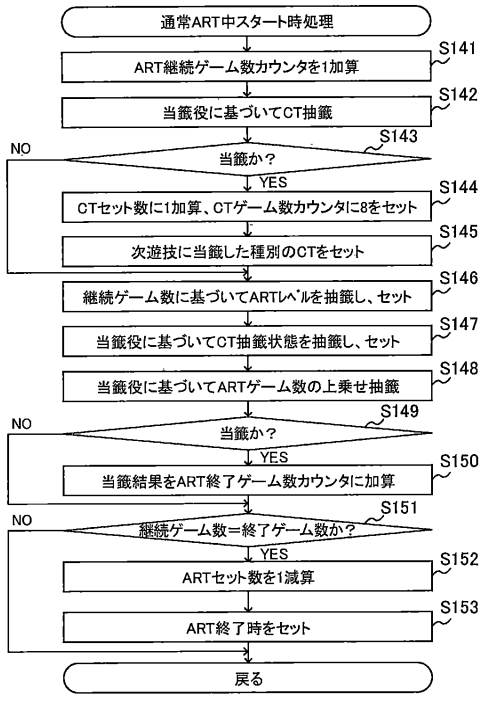
【図５５】



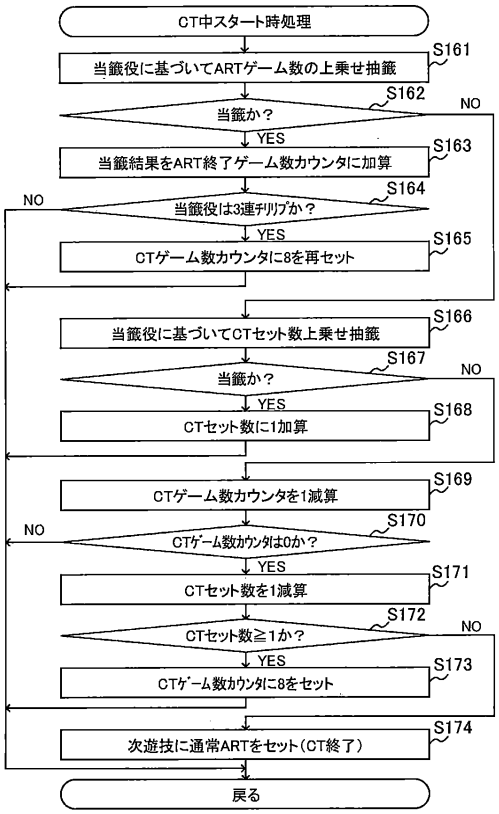
【図５６】



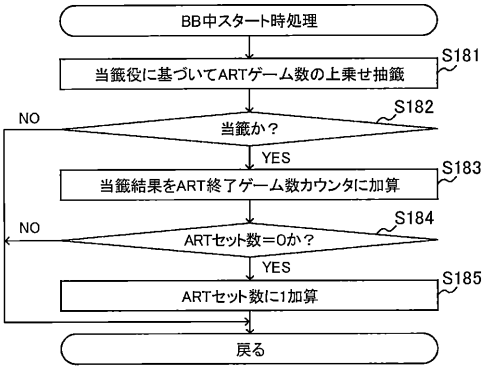
【図５７】



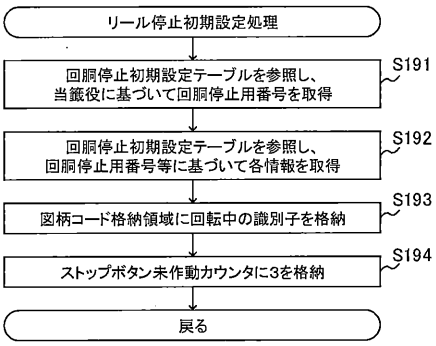
【図５８】



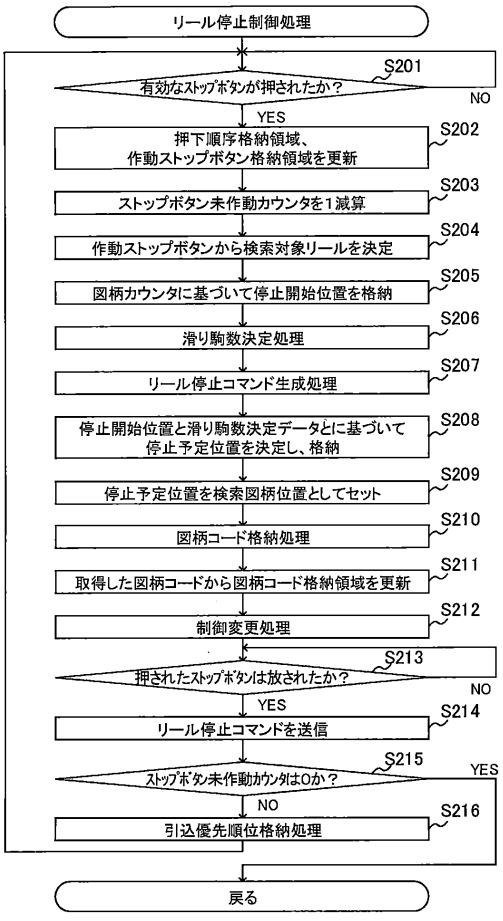
【図５９】



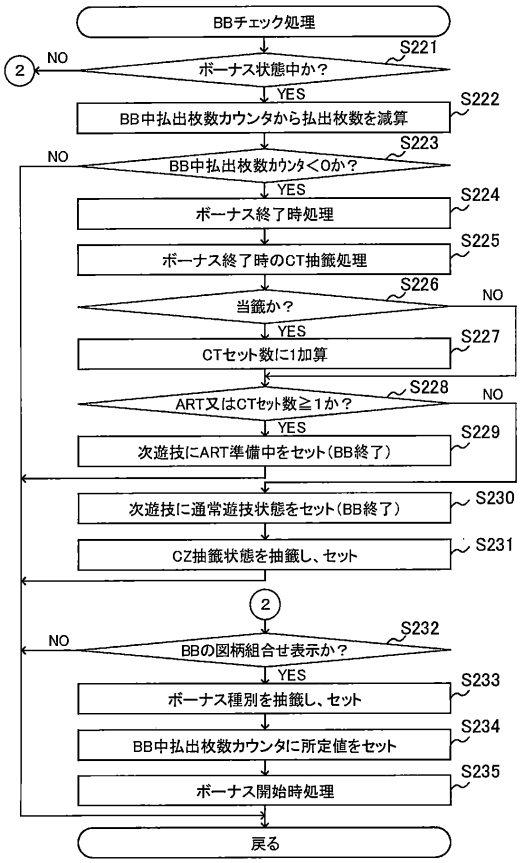
【図６０】



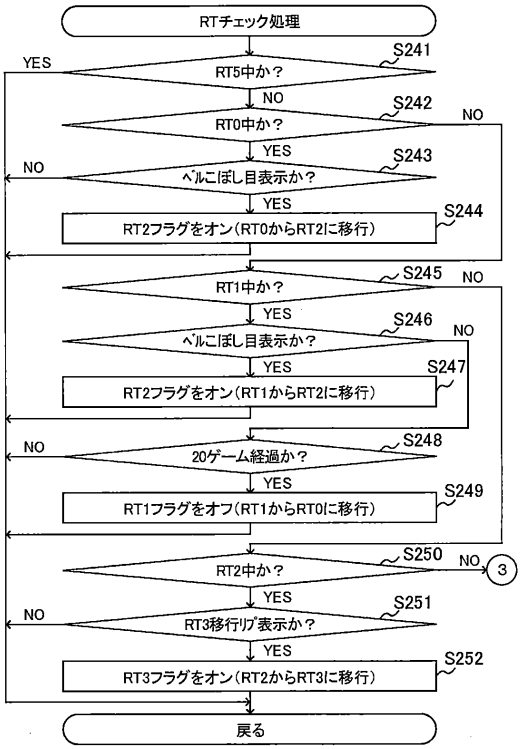
【図６１】



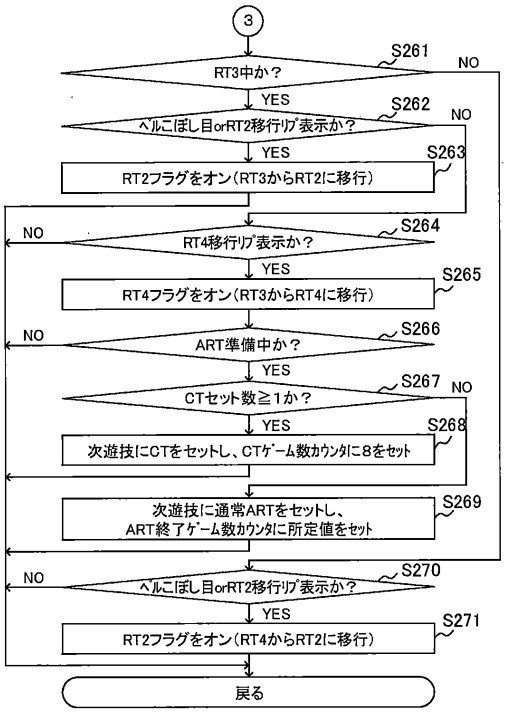
【図６２】



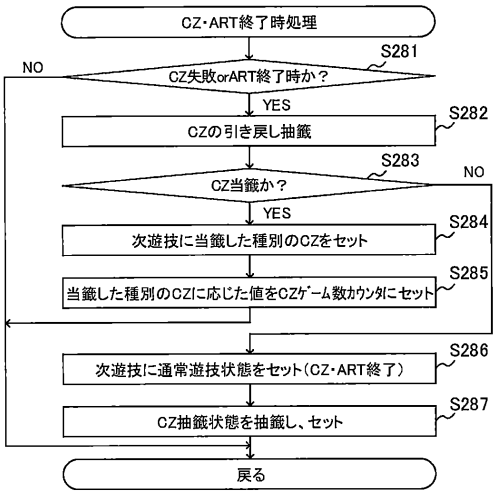
【図６３】



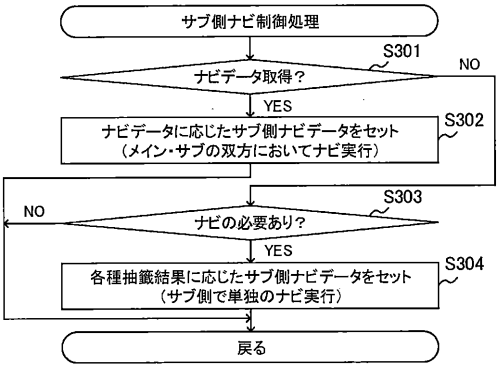
【図６４】



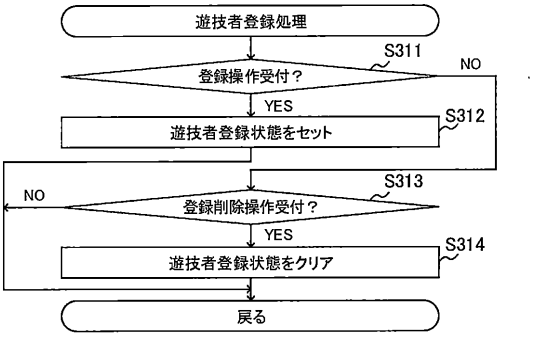
【図６５】



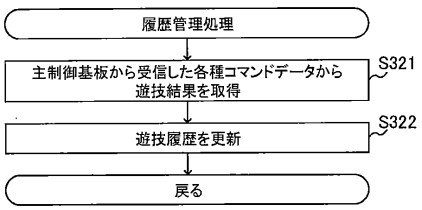
【図６６】



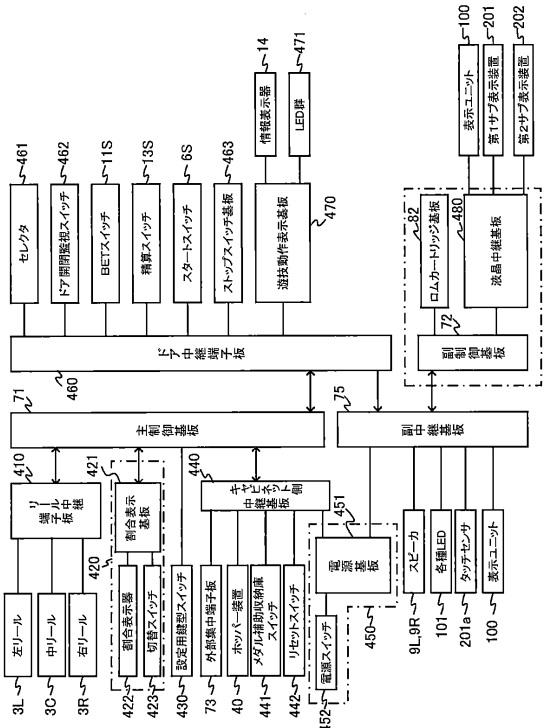
【図６７】



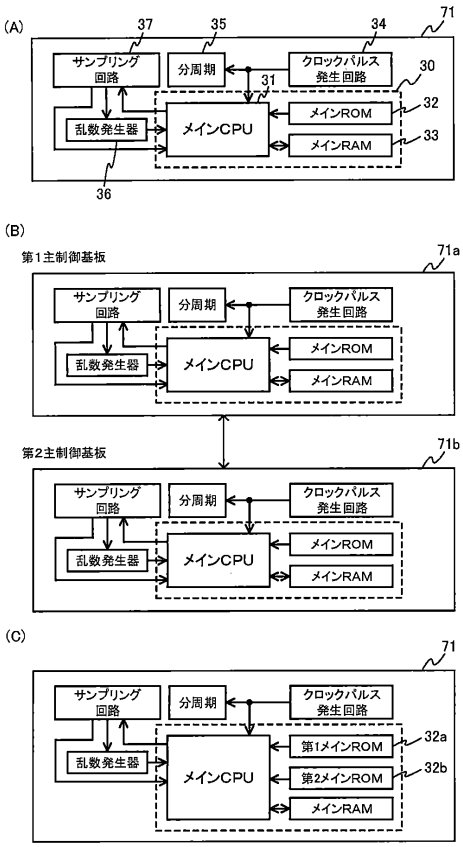
【図６８】



【図６９】



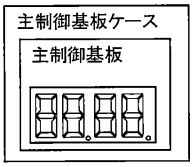
【図７０】



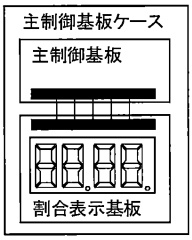
【図７１】

(A) 割合表示器

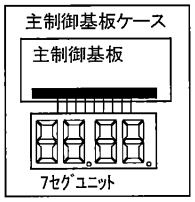
(A-1) 取り付け例1



(A-2) 取り付け例2



(A-3) 取り付け例3

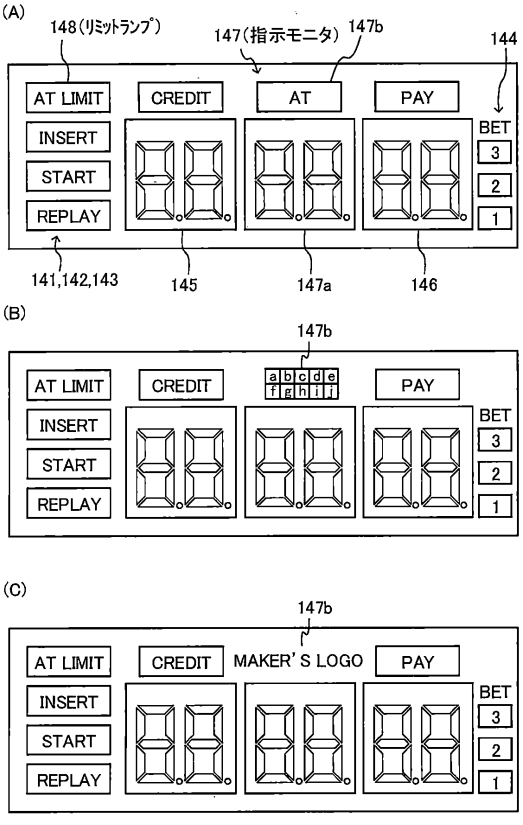


(B) 表示例

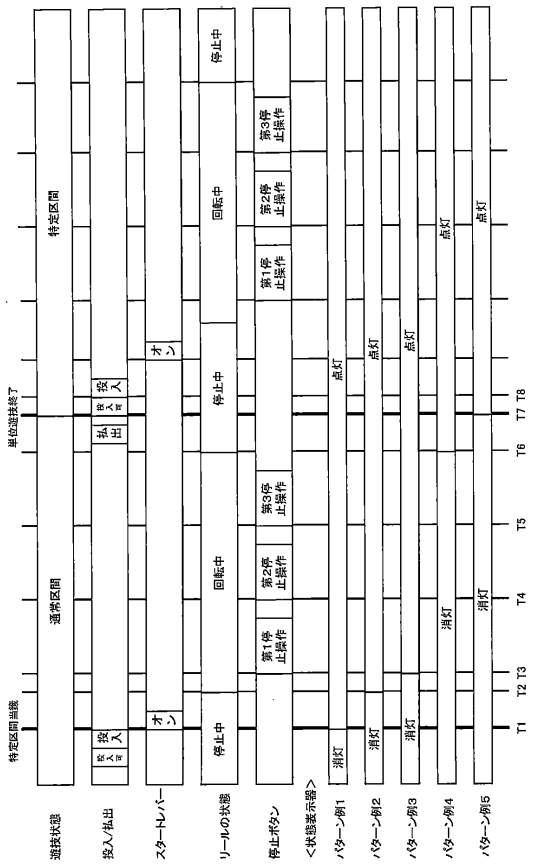
表示順	分類	表示内容	略記	セグ上位 2桁	セグ下位 2桁
1	累計	特定区間割合（%）	AU		
2	6000ゲーム	連続役物割合（%）	=r		
3		役物割合（%）	=b		
4	累計	連続役物割合（%）	Ar		
5		役物割合（%）	Ab		

【図７２】

情報表示器14



【図７３】



【図７４】

(A)

当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	停止操作		
	左1st	中1st	右1st
F_3択1枚役_1st	1枚出目	はずれ(0枚)	はずれ(0枚)
F_3択1枚役_2nd	はずれ(0枚)	1枚出目	はずれ(0枚)
F_3択1枚役_3rd	はずれ(0枚)	はずれ(0枚)	1枚出目
・・・	・・・		

(B)

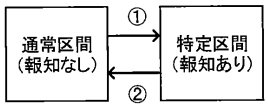
	3択1枚役当籤	3択ﾍﾞﾙ当籤	特定区間当籤	3択1枚役当籤	3択ﾍﾞﾙ当籤	
遊技状態	1枚役ART			ART中		
遊技回数	0	1	2 ・・・	11	12	13
状態表示器	点灯					
ナビの有無	×	○	× ・・・	×	○	○

(C)

	3択1枚役当籤	3択ﾍﾞﾙ当籤	特定区間当籤	3択1枚役当籤	3択ﾍﾞﾙ当籤	
遊技状態	通常	1枚役ART	通常 ・・・	ART中		
遊技回数	0	1	2 ・・・	11	12	13
状態表示器	消灯	点灯	消灯 ・・・	点灯		
ナビの有無	×	○	× ・・・	×	○	○

【図７５】

基本的な遊技フロー



移行条件	内容
①	特定区間への移行抽籤に当籤
	移行抽籤は設定値に差のない情報に基づいて行われる
	移行抽籤は予め定められており一切変動しない完全確率で行われる
②	終了条件（ゲーム数、ナビ回数、差枚数など）を満たすと終了
	1500ゲーム継続すると終了
	保証回数分のナビが行われない場合は継続

【図７６】

それぞれの遊技状態の概要

遊技状態		状態表示器	サブ送信信号	移行抽籤	上乗せ抽籤	報知
通常区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	消灯	報知に係る役をグループ化	○	×	×
	フラグ間			×		
	ボーナス状態（設定差なし）			○		
	ボーナス状態（設定差あり）			×		
待機区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	点灯	報知あり：個別 報知なし：グループ化	×	×	○or×
	フラグ間				×	
	ボーナス状態（設定差なし）				○or×	
	ボーナス状態（設定差あり）				×	
特定区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	点灯	報知に係る役を個別に送信	×	○	○
	フラグ間				×	
	ボーナス状態（設定差なし）				○	
	ボーナス状態（設定差あり）				×	

【図７７】

(A) 内部抽籤テーブル

略称	設定値						備考	移行抽籤
	1	2	3	4	5	6		
F_BB1	64	72	80	88	96	104	設定差あり	×
F_維持ﾘﾌﾟA	8920	8984	8920	8984	8920	8984		
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		
F_ｻﾎﾞ1	128	128	128	128	128	128	設定差なし	○
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	96	96	96	96	96	96		
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	10	10	10	10	10	10		
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・		

(B) 移行抽籤テーブル

内容	当籤役			
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	192	128	0	・・・
CZ当籤	56	96	128	・・・
ART当籤	8	32	128	・・・

【図７８】

(A) CZ中のART抽籤方法例1

移行抽籤テーブル

内容	図柄組合せ		
	ベル	ベルこぼし目or1枚出目	・・・
はずれ	224	抽籤しない	・・・
ART当籤	32		・・・

※CZ中に設定差のない押し順役をﾅﾋﾞすることで、CZ中は、
移行抽籤に当籤しやすくする

(B) CZ中のART抽籤方法例2

内部抽籤テーブル

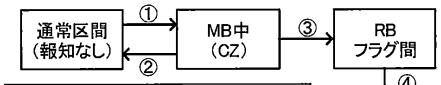
略称	RT状態		備考
	RT1	RT2	
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	256	2560	設定差なし
F_維持ﾘﾌﾟA	・・・	・・・	設定差あり
・・・	・・・	・・・	・・・

移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟA	・・・
はずれ	128	抽籤しない	・・・
ART当籤	128		・・・

※設定差のないﾁﾘﾘﾌﾟの当籤確率をRT状態に応じて異なら
せることで、RT1よりもRT2をARTへの移行期待度が高い状態
(CZ)にすることができる

(C) CZの実現方法



移行条件	内容
①	MB成立
②	規定枚数を超える払出又はSB成立
③	RB当籤
④	RB入賞
⑤	RB終了

【図７９】

特定区間のリミットゲーム数の計数方法

(A)

・・・	100	101	102	103	・・・
特定区間					

(B)

・・・	A1	A2	・・・	An	B1	B2	B3	・・・
・・・	特定区間(待機中)				特定区間(高リプ)			

(C)

・・・	100	101	102	103	C1	・・・	Cn	D1	・・・	Dn	E1	・・・
特定区間(ﾎﾞｰﾅｽ非作動)					フラグ間			ﾎﾞｰﾅｽ状態			特定区間	

【図８０】

特定区間のリミット処理

(A)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯

(B)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
ﾎﾞｰﾅｽ状態					

(C)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
ﾎﾞｰﾅｽ状態					ﾎﾞｰﾅｽ非作動

【図８１】

特定区間終了時のナビ保証

(A)

報知対象役
当籤

・・・	48	49	50	・・・	54	55	・・・
特定区間						通常区間	
状態表示器:点灯						消灯	
保証回数分のナビ:未発生					発生		

ｹﾞｰﾑ数
消化

(B)

ｹﾞｰﾑ数
消化

・・・	48	49	50	・・・
特定区間				通常区間
ﾎﾞｰﾅｽ状態	ﾎﾞｰﾅｽ非作動			
状態表示器:点灯				消灯
保証回数分のナビ:未発生				

(C)

報知対象役
当籤

・・・	48	49	50	・・・	54	55	・・・
特定区間						通常区間	
ﾎﾞｰﾅｽ状態	ﾎﾞｰﾅｽ非作動						
状態表示器:点灯						消灯	
保証回数分のナビ:未発生					発生		

ｹﾞｰﾑ数
消化

(D)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
保証回数分のナビ:未発生					

ﾘﾐｯﾄ到達

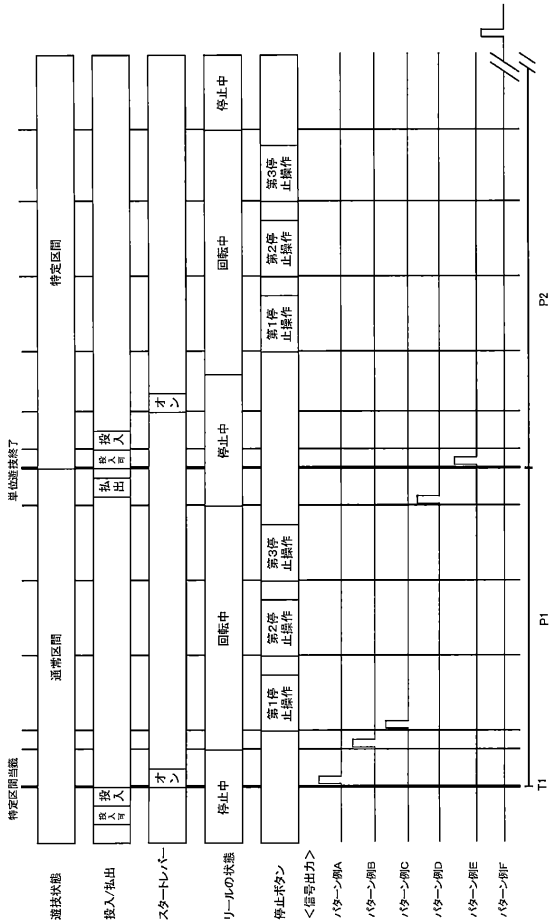
(E)

報知対象役
当籤

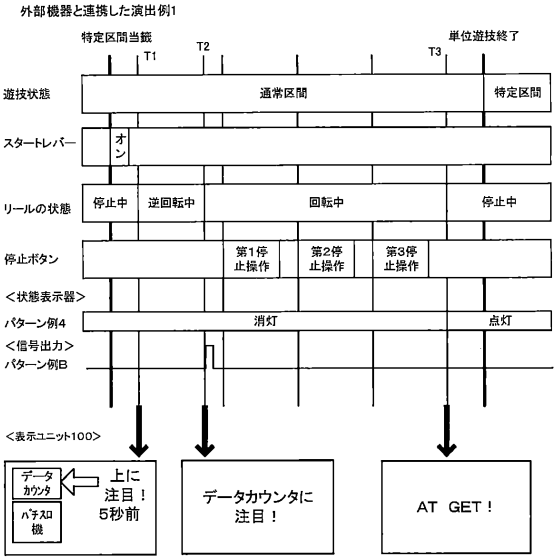
・・・	1497	1498	1499	1500	1501	1502	・・・
特定区間							通常区間
状態表示器:点灯							消灯
保証回数分のナビ:未発生						発生	

ﾘﾐｯﾄ到達

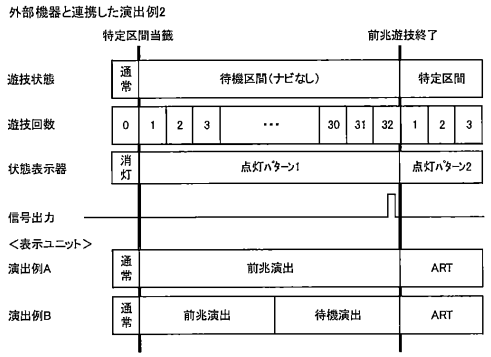
【図８２】



【図８３】

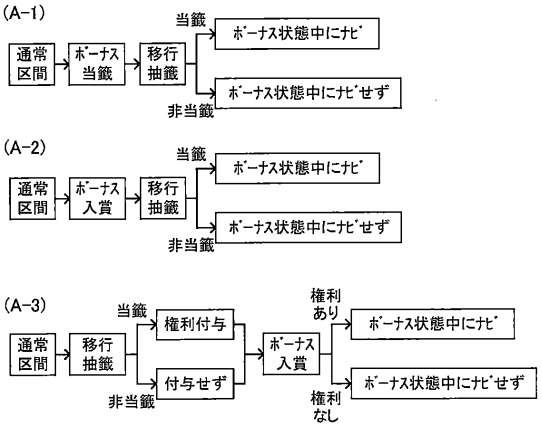


【図８４】



【図８５】

特定区間中のナビ確保方法



(B)

内部抽籤テーブル

ボーナス状態中用

略称	設定値 1～6
F_3択役_1st	20000
F_3択役_2nd	20000
F_3択役_3rd	20000
F_共通役	6536

当籤役と払出枚数との対応関係

当籤役	停止操作		
	左1st	中1st	右1st
F_3択役_1st	9枚	5枚	5枚
F_3択役_2nd	5枚	9枚	5枚
F_3択役_3rd	5枚	5枚	9枚
F_共通役	9枚		

【図８６】

特定区間移行の前兆1

(A)

ショートART

通常区間	特定区間(ショート)	通常区間
状態表示器:消灯	点灯	消灯

ロングART

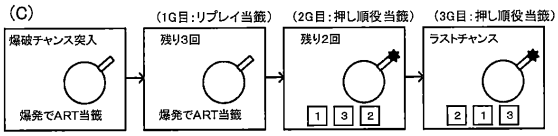
通常区間	特定区間(ロング)
状態表示器:消灯	点灯

前兆用に利用

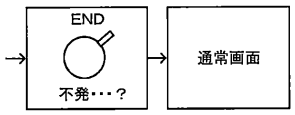
(B) 移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	128	96	・・・
ショートART当籤	96	80	・・・
ロングART当籤	32	80	・・・

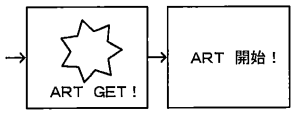
(C)



ショートART当籤時



ロングART当籤時



【図８７】

特定区間移行の前兆2

(A)

ART非当籤時

通常区間	特定区間(CZ)	通常区間
状態表示器:消灯	点灯	消灯

ART当籤時

通常区間	特定区間(CZ)	特定区間(ART)
状態表示器:消灯	点灯	

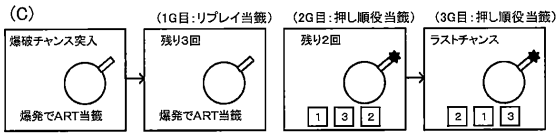
前兆用に利用

(B) 移行抽籤テーブル

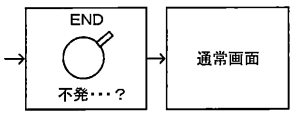
内容	当籤役		
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	200	128	・・・
CZ当籤	56	128	・・・

内容	図柄組合せ		
	ベル	ベルこぼし目 or1枚出目	・・・
はずれ	224	抽籤しない	・・・
ART当籤	32		・・・

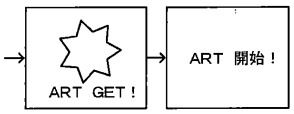
(C)



ART非当籤時



ART当籤時



【図８８】

ナビ回数管理のARTにおけるナビ回数の節約方法

(A)

MB1(MB中もﾅﾋﾞ回数を消費)

特定区間		
ﾎﾞｰﾅｽ非作動	ﾎﾞｰﾅｽ(MB1)状態中	ﾎﾞｰﾅｽ非作動
ﾅﾋﾞあり		

MB2(MB中はﾅﾋﾞ回数を消費しない)

特定区間		
ﾎﾞｰﾅｽ非作動	ﾎﾞｰﾅｽ(MB2)状態中	ﾎﾞｰﾅｽ非作動
ﾅﾋﾞあり	ﾅﾋﾞなし	ﾅﾋﾞあり

(B)

当籤役と停止図柄との対応関係(MB1中)

当籤役	停止操作			ﾅﾋﾞの有無
	左1st	中1st	右1st	
F_維持リﾌﾟ_1st+全小役	9枚役	1枚役	1枚役	○
F_維持リﾌﾟ_2nd+全小役	1枚役	9枚役	1枚役	○
F_維持リﾌﾟ_3rd+全小役	1枚役	1枚役	9枚役	○
上記以外	9枚役			×

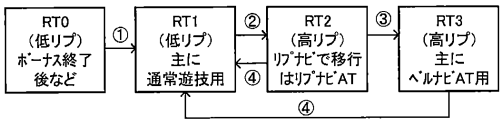
当籤役と停止図柄との対応関係(MB2中)

当籤役	停止操作			ﾅﾋﾞの有無
	左1st	中1st	右1st	
全ての場合	9枚役			×

【図８９】

リプナビとベルナビの個別管理1

(A)



移行条件	内容
①	ベルこぼし目表示
②	RT2移行リプ表示
③	RT3移行リプ表示
④	ベルこぼし目又はRT1移行リプ表示

(B) 内部抽籤テーブル

RT1用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_123	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_132	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_213	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_231	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_312	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_321	1100
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250
・・・	・・・

RT2用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_123	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_132	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_213	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_231	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_312	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_321	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_123	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_132	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_213	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_231	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_312	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_321	1500
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250

RT3用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_維持ﾘﾌﾟ_123	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_132	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_213	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_231	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_312	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_321	3100
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250
・・・	・・・

当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	押し順	
	正解	不正解
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_123～321	RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_123～321	RT3移行ﾘﾌﾟ	リプレイ
F_維持ﾘﾌﾟ_1st～3rd	リプレイ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_3択ﾍﾞﾙ_1st～3rd	ベル	ベルこぼし目

【図９０】

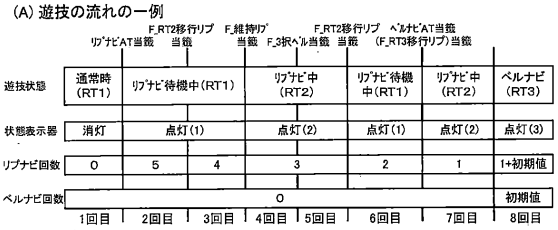
(C)
移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_ｻﾎﾟ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	128	96	・・・
ﾘﾌﾟﾅﾋﾞ当籤	96	80	・・・

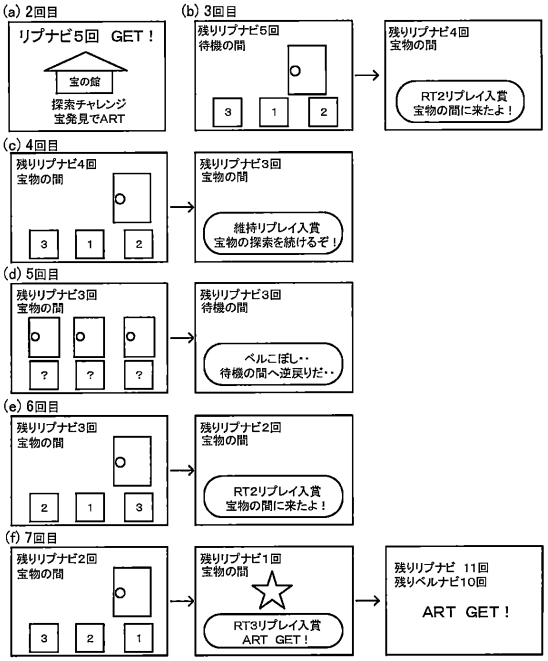
内容	図柄組合せ
	RT3移行リプ
はずれ	0
ﾍﾞﾙﾅﾋﾞ当籤	256

【図９１】

(A) 遊技の流れの一例



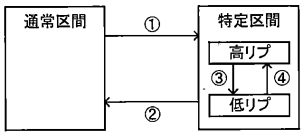
(B) 演出例



【図９２】

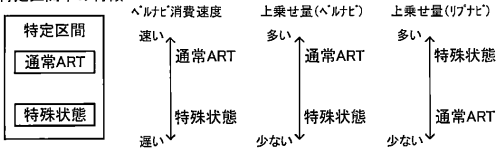
リプナビとベルナビの個別管理2

(A) 遊技フロー



移行条件	内容
①	移行抽籤に当籤
②	リプナビ回数及びベルナビ回数がともに0回
③	転落リプレイ表示
④	昇格リプレイ表示

(B) 特定区間中の特徴



【図９３】

(A) 当籤役と停止図柄との対応関係(ボーナス非当籤時)

当籤役	抽籤値	押し順		ﾅﾋﾞの有無
		正解	不正解	
F_3択ﾍﾞﾙA_1st	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙA_2nd	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙA_3rd	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙB_1st	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙB_2nd	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙB_3rd	250	ベル	ベルこぼし目	○

(B) 当籤役と停止図柄との対応関係(フラグ間中)

当籤役	抽籤値	押し順		ﾅﾋﾞの有無
		正解	不正解	
F_3択ﾍﾞﾙA_1st	5000	ベル		×
F_3択ﾍﾞﾙA_2nd	5000	ベル		×
F_3択ﾍﾞﾙA_3rd	5000	ベル		×
F_3択ﾍﾞﾙB_1st	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙB_2nd	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ﾍﾞﾙB_3rd	250	ベル	ベルこぼし目	○

【図９４】

(A)

上乗せ抽籤テーブル

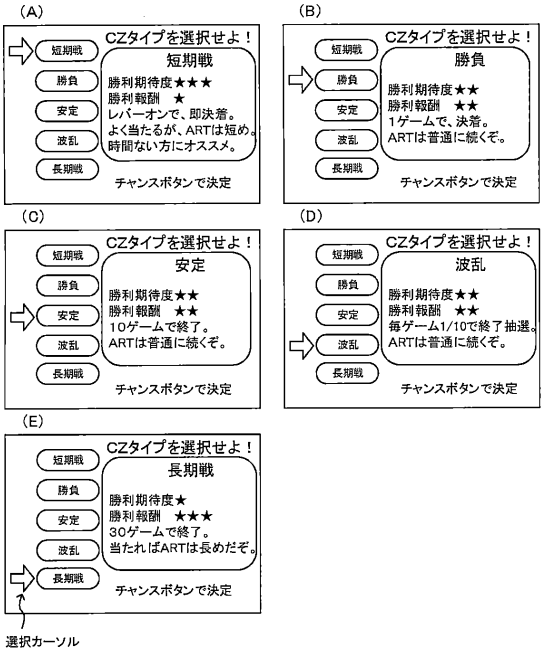
内容		ｻﾎﾞﾃﾝ		弱チェリー		強チェリー	
ベルナビ	リプナビ	通常ART	特殊状態	通常ART	特殊状態	通常ART	特殊状態
0回	0回	極高	中	極々高	中	0	
0回	5回	極低	低	0	低	低	
0回	10回	極低	低	0	低	低	
5回	0回	低	極低	極低	0	中	
5回	5回	極低	極低	0	0	低	
5回	10回	極低	極低	0	0	極低	
10回	0回	極々低	極々低	極々低	0	極低	
10回	5回	極々低	極々低	0	0	極低	
10回	10回	極々低	極々低	0	0	極々低	

※ 特殊状態：ベルナビの消化スピードが抑制される遊技状態

(B)

上乗せ期待値	通常ART			特殊状態		
	サボテン	弱チェリー	強チェリー	サボテン	弱チェリー	強チェリー
ベルナビ	中	極低	高	低	0	高
リプナビ	極低	0	中	高	高	中

【図９５】



【図９６】

(A)回胴停止初期設定テーブル(通常区間：ボーナス非当籤、移行権利なし)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴停止データテーブル選択(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	スリップ用テーブルデータ	第一回胴第一停止用テーブル変更データ	変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	0	01	—	0	03	00	0	14	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	00	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	00	0	14	00
F_3択ベル_1st	17	00	—	0	03	00	0	14	00
F_3択ベル_2nd	18	00	—	0	03	00	0	14	00
F_3択ベル_3rd	19	00	—	0	03	00	0	14	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

(B)回胴停止初期設定テーブル(フラグ間：F_BB1持越中、移行権利不問)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴第一停止用テーブル変更データ	第一回胴停止データテーブル選択(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	スリップ用テーブルデータ			変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	30	01	—	0	10	00	15	0	13	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_3択ベル_1st	31	01	—	0	11	10	16	0	11	00
F_3択ベル_2nd	32	01	—	0	11	10	16	0	11	00
F_3択ベル_3rd	33	01	—	0	11	10	16	0	11	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図９７】

(C)回胴停止初期設定テーブル(特定区間の待機区間：移行権利あり)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴第一停止用テーブル変更データ	第一回胴停止データテーブル選択(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	スリップ用テーブルデータ			変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	40	01	—	0	20	00	01	0	19	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_3択ベル_1st	41	03	—	0	21	00	01	0	21	00
F_3択ベル_2nd	42	03	—	0	21	00	01	0	21	00
F_3択ベル_3rd	43	03	—	0	21	00	01	0	21	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図９８】

当籤役と停止図柄との対応関係

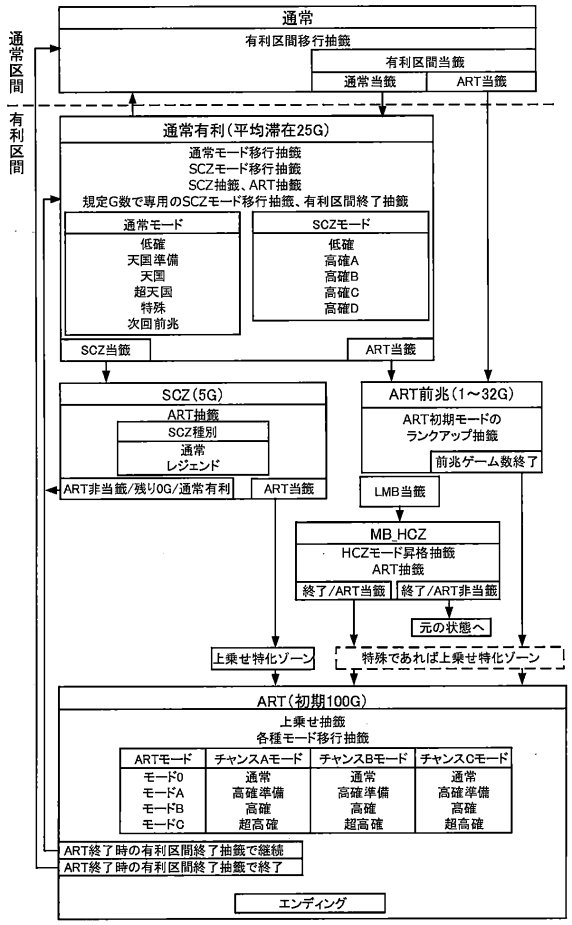
遊技状態	当籤役	停止操作	
		押し順 正解	押し順 不正解
通常区間 （移行権利なし）	はずれ	はずれ	
	・・・	・・・	・・・
	F_3択ﾍﾞﾙ_1st	ベル	ベルこぼし目 or1枚出目
	F_3択ﾍﾞﾙ_2nd		
	F_3択ﾍﾞﾙ_3rd		
	・・・	・・・	・・・

遊技状態	当籤役	停止操作	
		目押し 正確	目押し 不正確
特定区間 の待機区間 （移行権利あり）	はずれ	AT開始出目	はずれ
	・・・	・・・	・・・
	F_3択ﾍﾞﾙ_1st	AT開始出目	ベル ベルこぼし目 or1枚出目
	F_3択ﾍﾞﾙ_2nd		
	F_3択ﾍﾞﾙ_3rd		
	・・・	・・・	・・・

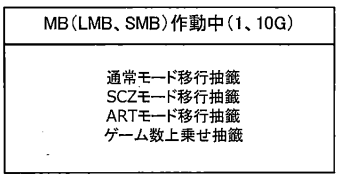
【図９９】

遊技状態	操作	
	設定変更	RAMクリア
フラグ間	ボーナスを維持	クリア
特定区間	特定区間を維持	クリア
待機区間	移行抽籤の結果を維持	クリア

【図１００】



【図１０１】

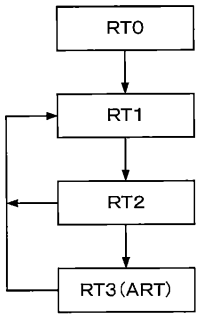


【図１０２】

出玉状態			
状態名	該当区間	内容	押し順指示
通常	通常区間	初期状態 有利区間移行抽籤実行 有利区間終了後、全ての変数をクリアして本状態に移行	なし
通常有利	有利区間	通常モード移行抽籤、SCZモード移行抽籤、SCZ抽籤、ART抽籤実行 20G、40G、80Gは専用のSCZモードの移行抽籤を実行 120G以降は専用の抽籤モードとなり、低確へは転落せず、SCZ、ARTともに当籤確率上昇	成立した押し順ベル
SCZ	有利区間	ART抽籤を高確率で実行 ART当籤（赤7リプ、赤BARリプ当籤を含む）で上乗せ特化ゾーン準備中へ移行 SCZ種別が「レジェンド」でART当籤の場合、「全員集合」の上乗せ特化ゾーン 特殊モード滞在の場合、「キャラC」の上乗せ特化ゾーン ART当籤なくSCZの規定ゲーム数が終了した場合、通常有利へ移行	なし
ART前兆	有利区間	規定ゲーム数消化後にART準備へ移行 ただし、特殊モード滞在の場合、上乗せ特化ゾーンへ移行 前兆開始時から初期モードのランクアップ抽籤を実行	成立した押し順ベル
ART	有利区間	ARTの基本状態 通常上乗せ抽籤、特殊上乗せ抽籤(3回)、履歴管理を実行 ARTモード移行抽籤、各特殊モード移行抽籤を実行 上乗せ特化ゾーン抽籤を実行 ARTゲーム数消化後、ラストフリーズ抽籤を実行 終了の場合、通常もしくは通常有利へ移行	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行
上乗せ特化ゾーン	有利区間	ARTの上乗せ特化ゾーン 上乗せ特化ゾーン種別に応じてARTゲーム数の上乗せ抽籤を実行 規定ゲーム数消化後、終了抽籤に当籤すると上乗せ特化ゾーンストックがあれば上乗せ特化ゾーンへ、なければARTへ移行	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ	有利区間	有利区間の消化ゲーム数と残りゲーム数との合算値が一定の値以上になった場合に移行 有利区間の上乗せに関する全ての抽籤を行わない	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行

主制御基板の遊技状態			
通常	通常区間 又は 有利区間	下記以外の状態	なし
MB内部中	通常区間 又は 有利区間	LMBのフラグ間状態 この間は無抽籤	なし
LMB作動中	有利区間	LMB作動中 通常有利ではART抽籤を実行 出玉状態はART当籤時、次遊技からART準備中へ移行 ART中はARTゲーム数上乗せ抽籤を実行	なし
SMB作動中	通常区間 又は 有利区間	SMB作動中 全ての状態において無抽籤	なし

【図１０３】



名称	ﾘﾌﾟﾚｲ確率	移行契機	備考
RT0	低	初期状態 LMB終了後	初期状態
RT1	低	RT1移行図柄表示 RT1移行リプ表示	通常時に主に滞在する状態
RT2	高	RT2移行リプ表示	RT3移行時の途中状態
RT3	高	RT3移行リプ表示	ART、上乗せ特化ゾーンなどARTの基本状態

【図１０４】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	ベルB	0	ベルA	0	ベルC
20	赤7	20	赤7	20	赤7
19	ﾘﾌﾟﾚｲA	19	黒BAR	19	ベルA
18	黒BAR	18	ﾘﾌﾟﾚｲA	18	黒BAR
17	ベルA	17	ベルA	17	ﾘﾌﾟﾚｲA
16	赤BAR	16	赤BAR	16	赤BAR
15	赤7	15	赤7	15	赤7
14	ﾘﾌﾟﾚｲB	14	黒BAR	14	ベルA
13	黒BAR	13	ﾘﾌﾟﾚｲA	13	黒BAR
12	ベルA	12	ベルA	12	ﾘﾌﾟﾚｲB
11	ﾘﾌﾟﾚｲC	11	赤7	11	ベルA
10	黒BAR	10	黒BAR	10	黒BAR
9	ベルA	9	ﾘﾌﾟﾚｲA	9	ﾘﾌﾟﾚｲA
8	ベルC	8	ベルA	8	ベルC
7	赤7	7	赤7	7	赤7
6	ﾘﾌﾟﾚｲA	6	黒BAR	6	ベルA
5	黒BAR	5	ﾘﾌﾟﾚｲB	5	黒BAR
4	ベルA	4	ベルA	4	ﾘﾌﾟﾚｲB
3	ﾘﾌﾟﾚｲA	3	赤7	3	ベルD
2	黒BAR	2	黒BAR	2	黒BAR
1	ベルA	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	1	ﾘﾌﾟﾚｲA

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	赤BAR	00000010
3	赤7	00000011
4	ﾘﾌﾟﾚｲA	00000100
5	ﾘﾌﾟﾚｲB	00000101
6	ﾘﾌﾟﾚｲC	00000110
7	ベルA	00000111
8	ベルB	00001000
9	ベルC	00001001
10	ベルD	00001011

【図１０５】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数		内容
						2BET	3BET	
0	7	黒BAR	ベルA	赤7	S_MB1_01	0	0	SMB
	6	黒BAR	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_MB1_02	0	0	
	5	黒BAR	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_MB2_01	0	0	LMB
	4	黒BAR	赤7	ベルA	S_MB2_02	0	0	
	3	赤BAR	赤BAR	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_01	0	0	
	2	赤BAR	赤BAR	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_02	0	0	W揃いリプ
	1	赤BAR	赤BAR	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_03	0	0	
	0	赤BAR	ベルA	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_04	0	0	
1	7	赤BAR	ベルA	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_05	0	0	
	6	赤BAR	ベルA	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_06	0	0	
	5	ベルB	赤BAR	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_07	0	0	
	4	ベルB	赤BAR	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_08	0	0	W揃いリプ
	3	ベルB	赤BAR	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_09	0	0	
	2	ベルB	ベルA	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_10	0	0	
	1	ベルB	ベルA	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_11	0	0	
	0	ベルB	ベルA	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_12	0	0	
2	7	ベルC	赤BAR	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_13	0	0	
	6	ベルC	赤BAR	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_14	0	0	
	5	ベルC	赤BAR	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_15	0	0	W揃いリプ
	4	ベルC	ベルA	赤BAR	S_赤CLﾘﾌﾟ_16	0	0	
	3	ベルC	ベルA	ベルC	S_赤CLﾘﾌﾟ_17	0	0	
	2	ベルC	ベルA	ベルD	S_赤CLﾘﾌﾟ_18	0	0	
	1	ベルA	赤BAR	赤7	C_赤Xﾘﾌﾟ	0	0	赤BARリプ
	0	赤7	赤BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_赤XDﾘﾌﾟ_01	0	0	
3	7	赤7	赤BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_赤XDﾘﾌﾟ_02	0	0	
	6	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_赤XDﾘﾌﾟ_03	0	0	
	5	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_赤XDﾘﾌﾟ_04	0	0	赤BARリプ
	4	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_赤XDﾘﾌﾟ_05	0	0	
	3	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_赤XDﾘﾌﾟ_06	0	0	
	2	赤7	赤7	黒BAR	S_赤7CLﾘﾌﾟ_01	0	0	W揃いリプ
	1	赤7	赤7	赤7	S_赤7CLﾘﾌﾟ_02	0	0	
	0	赤BAR	赤7	ベルA	S_赤7XUﾘﾌﾟ_01	0	0	赤7リプ
4	7	ベルB	赤7	ベルA	S_赤7XUﾘﾌﾟ_02	0	0	
	6	ベルC	赤7	ベルA	S_赤7XUﾘﾌﾟ_03	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤7	赤BAR	S_赤7XDﾘﾌﾟ_01	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤7	ベルC	S_赤7XDﾘﾌﾟ_02	0	0	赤7リプ
	3	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤7	赤BAR	S_赤7XDﾘﾌﾟ_03	0	0	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤7	ベルC	S_赤7XDﾘﾌﾟ_04	0	0	
	1	黒BAR	赤7	赤BAR	S_RT1ﾘﾌﾟ_01	0	0	RT1移行ﾘﾌﾟ
	0	黒BAR	赤7	ベルC	S_RT1ﾘﾌﾟ_02	0	0	
	7	黒BAR	赤7	ベルD	S_RT1ﾘﾌﾟ_03	0	0	RT1移行ﾘﾌﾟ
5	6	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_RT2ﾘﾌﾟA_01	0	0	
	5	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_RT2ﾘﾌﾟA_02	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	赤BAR	S_RT2ﾘﾌﾟB_01	0	0	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	ベルC	S_RT2ﾘﾌﾟB_02	0	0	RT2移行ﾘﾌﾟ
	2	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	ベルD	S_RT2ﾘﾌﾟB_03	0	0	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	赤BAR	S_RT2ﾘﾌﾟB_04	0	0	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	ベルC	S_RT2ﾘﾌﾟB_05	0	0	

【図１０６】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数 2BET	払出枚数 3BET	内容
6	7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	ベルD	S_RT2ﾘﾌﾟB_06	0	0	RT2移行ﾘﾌﾟ
	6	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	赤BAR	S_RT2ﾘﾌﾟB_07	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	ベルC	S_RT2ﾘﾌﾟB_08	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	ベルD	S_RT2ﾘﾌﾟB_09	0	0	
	3	黒BAR	赤7	黒BAR	C_RT3ﾘﾌﾟA	0	0	RT3移行ﾘﾌﾟ
	2	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	S_RT3ﾘﾌﾟB_01	0	0	
	1	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルC	S_RT3ﾘﾌﾟB_02	0	0	
	0	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルD	S_RT3ﾘﾌﾟB_03	0	0	
7	7	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	S_RT3ﾘﾌﾟB_04	0	0	RT3移行ﾘﾌﾟ
	6	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルC	S_RT3ﾘﾌﾟB_05	0	0	
	5	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルD	S_RT3ﾘﾌﾟB_06	0	0	
	4	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	S_RT3ﾘﾌﾟB_07	0	0	
	3	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルC	S_RT3ﾘﾌﾟB_08	0	0	
	2	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルD	S_RT3ﾘﾌﾟB_09	0	0	
	1	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	S_RT3ﾘﾌﾟB_10	0	0	
	0	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルC	S_RT3ﾘﾌﾟB_11	0	0	
8	7	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルD	S_RT3ﾘﾌﾟB_12	0	0	RT3移行ﾘﾌﾟ
	6	ベルA	赤7	赤7	C_制御ﾘﾌﾟ1	0	0	制御リプ
	5	ベルA	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_制御ﾘﾌﾟ2_01	0	0	
	4	ベルA	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_制御ﾘﾌﾟ2_02	0	0	
	3	黒BAR	ベルA	赤BAR	S_TLﾘﾌﾟ_01	0	0	リプレイ
	2	黒BAR	ベルA	ベルC	S_TLﾘﾌﾟ_02	0	0	
	1	黒BAR	ベルA	ベルD	S_TLﾘﾌﾟ_03	0	0	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_01	0	0	中段リプレイ
9	7	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_02	0	0	中段リプレイ
	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_03	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_04	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_05	0	0	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_06	0	0	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_07	0	0	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_08	0	0	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_09	0	0	
10	7	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_10	0	0	中段リプレイ
	6	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_CLﾘﾌﾟ_11	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CLﾘﾌﾟ_12	0	0	
	4	黒BAR	黒BAR	黒BAR	C_黒BARﾘﾌﾟ	0	0	黒BARリプ
	3	ベルA	赤BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_共通ﾘﾌﾟ1_01	0	0	赤BAR揃り
	2	ベルA	赤BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_共通ﾘﾌﾟ1_02	0	0	
	1	赤7	赤BAR	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ2_01	0	0	
	0	赤7	赤BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ2_02	0	0	
11	7	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ2_03	0	0	赤BAR揃り
	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ2_04	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ2_05	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ2_06	0	0	
	3	ベルA	赤BAR	赤BAR	S_共通ﾘﾌﾟ3_01	0	0	
	2	ベルA	赤BAR	ベルC	S_共通ﾘﾌﾟ3_02	0	0	
	1	ベルA	赤7	赤BAR	S_共通ﾘﾌﾟ3_03	0	0	
	0	ベルA	赤7	ベルC	S_共通ﾘﾌﾟ3_04	0	0	

【図１０７】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数 2BET	払出枚数 3BET	内容
12	7	赤BAR	赤7	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ4_01	0	0	赤7揃り
	6	赤BAR	赤7	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ4_02	0	0	
	5	ベルB	赤7	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ4_03	0	0	
	4	ベルB	赤7	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ4_04	0	0	
	3	ベルC	赤7	赤7	S_共通ﾘﾌﾟ4_05	0	0	
	2	ベルC	赤7	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ4_06	0	0	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	赤BAR	S_共通ﾘﾌﾟ5_01	0	0	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	ベルC	S_共通ﾘﾌﾟ5_02	0	0	
13	7	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ5_03	0	0	赤7揃り
	6	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	赤BAR	S_共通ﾘﾌﾟ5_04	0	0	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	ベルC	S_共通ﾘﾌﾟ5_05	0	0	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ5_06	0	0	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	黒BAR	赤BAR	S_共通ﾘﾌﾟ5_07	0	0	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲC	黒BAR	ベルC	S_共通ﾘﾌﾟ5_08	0	0	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲC	黒BAR	ベルD	S_共通ﾘﾌﾟ5_09	0	0	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	ベルA	S_共通ﾘﾌﾟ6_01	0	0	
14	7	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	ベルA	S_共通ﾘﾌﾟ6_02	0	0	赤7揃り
	6	ﾘﾌﾟﾚｲC	黒BAR	ベルA	S_共通ﾘﾌﾟ6_03	0	0	
	5	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_L1stこぼし_01	0	0	RT1移行図柄（ベルこぼし目A）
	4	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	S_L1stこぼし_02	0	0	
	3	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_L1stこぼし_03	0	0	
	2	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	S_L1stこぼし_04	0	0	
	1	ベルA	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stこぼし_01	0	0	
	0	ベルA	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_C1stこぼし_02	0	0	
15	7	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_R1stこぼし_01	0	0	RT1移行図柄（ベルこぼし目A）
	6	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_R1stこぼし_02	0	0	
	5	黒BAR	ベルA	黒BAR	C_XUベル	9	9	右上がりベル
	4	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤7	S_BLベル_01	9	9	ベル
	3	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_BLベル_02	9	9	
	2	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤7	S_BLベル_03	9	9	
	1	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_BLベル_04	9	9	
	0	ベルA	ベルA	ベルA	S_CLベル_01	13	9	中段ベル
16	7	ベルA	ベルA	ベルD	S_CLベル_02	13	9	中段ベル
	6	ベルA	赤BAR	ベルA	C_CB1用1	13	1	SMB中小役
	5	ベルA	赤BAR	ベルD	C_CB1用2	12	1	
	4	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	S_L1stスベ1_01	1	1	ベルこぼし目B
	3	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	S_L1stスベ1_02	1	1	
	2	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルC	S_L1stスベ2_01	1	1	
	1	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルD	S_L1stスベ2_02	1	1	
	0	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルC	S_L1stスベ2_03	1	1	
17	7	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルD	S_L1stスベ2_04	1	1	ベルこぼし目B
	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ1_01	1	1	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_C1stスベ1_02	1	1	
	4	ベルB	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ1_03	1	1	
	3	ベルB	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_C1stスベ1_04	1	1	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ2_01	1	1	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_C1stスベ2_02	1	1	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲC	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ2_03	1	1	

【図１０８】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数 2BET	払出枚数 3BET	内容
18	7	ﾘﾌﾟﾚｲC	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_C1stスベ2_04	1	1	ベルこぼし目B
	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	黒BAR	S_C1stスベ3_01	1	1	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	黒BAR	S_C1stスベ3_02	1	1	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	黒BAR	S_C1stスベ3_03	1	1	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ4_01	1	1	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	ベルA	S_C1stスベ4_02	1	1	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ4_03	1	1	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	ベルA	S_C1stスベ4_04	1	1	
19	7	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	ﾘﾌﾟﾚｲA	S_C1stスベ4_05	1	1	ベルこぼし目B
	6	ﾘﾌﾟﾚｲC	ベルA	ベルA	S_C1stスベ4_06	1	1	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_R1stスベ1_01	1	1	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_R1stスベ1_02	1	1	
	3	ベルB	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_R1stスベ1_03	1	1	
	2	ベルB	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_R1stスベ1_04	1	1	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_R1stスベ2_01	1	1	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_R1stスベ2_02	1	1	
20	7	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	黒BAR	S_R1stスベ2_03	1	1	ベルこぼし目B
	6	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	S_R1stスベ2_04	1	1	
	5	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_01	1	1	弱チャンス目
	4	ﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_02	1	1	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_03	1	1	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_04	1	1	
	1	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲA	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_05	1	1	
	0	ﾘﾌﾟﾚｲC	ﾘﾌﾟﾚｲB	ベルA	S_弱ﾁｬﾝｽ_06	1	1	
21	7	黒BAR	赤7	赤7	S_CB2用1_01	9	9	LMB中小役
	6	黒BAR	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CB2用1_02	9	9	
	5	黒BAR	赤BAR	赤7	S_CB2用2	9	9	
	4	黒BAR	赤BAR	ﾘﾌﾟﾚｲB	S_CB2用3	8	8	
	3	ベルA	ベルA	黒BAR	C_CB1用3A	2	1	SMB中小役
	2	ベルA	黒BAR	黒BAR	C_CB1用3B_01	1	1	
	1	ベルA	赤BAR	黒BAR	C_CB1用3B_02	1	1	
	0	ベルA	赤7	黒BAR	C_CB1用3B_03	1	1	
22	7	ベルC	黒BAR	黒BAR	C_CB1用3B_04	1	1	SMB中小役
	6	ベルC	赤BAR	黒BAR	C_CB1用3B_05	1	1	
	5	ベルC	赤7	黒BAR	C_CB1用3B_06	1	1	
	4	ﾘﾌﾟﾚｲA	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_01	1	1	
	3	ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_02	1	1	
	2	ﾘﾌﾟﾚｲC	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_03	1	1	
	1	赤7	黒BAR	ベルA	S_CB1用4_01	1	1	
	0	赤7	赤BAR	ベルA	S_CB1用4_02	1	1	
23	7	赤7	赤7	ベルA	S_CB1用4_03	1	1	SMB中小役
	6							
	5							
	4							
	3							
	2							
	1							
	0							

【図１０９】

内部抽籤テーブル（設定1）

		3枚投入（設定1）						
	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	内部中	MB中	
0	不当籤	36427	36427	36427	0	○	○	※設定差あり
1	F_RT1中ﾘﾌﾟ1	0	1318	0	0	※	※	
2	F_RT1中ﾘﾌﾟ2	0	1318	0	0	※	※	
3	F_RT1中ﾘﾌﾟ3	0	1318	0	0	※	※	
4	F_RT1中ﾘﾌﾟ4	0	1318	0	0	※	※	
5	F_RT1中ﾘﾌﾟ5	0	1318	0	0	※	※	
6	F_RT1中ﾘﾌﾟ6	0	1318	0	0	※	※	
7	F_RT2中ﾘﾌﾟ1	0	0	1318	0	※	※	
8	F_RT2中ﾘﾌﾟ2	0	0	1318	0	※	※	
9	F_RT2中ﾘﾌﾟ3	0	0	1318	0	※	※	
10	F_RT2中ﾘﾌﾟ4	0	0	1318	0	※	※	
11	F_RT2中ﾘﾌﾟ5	0	0	1318	0	※	※	
12	F_RT2中ﾘﾌﾟ6	0	0	1318	0	※	※	
13	F_通常ﾘﾌﾟA	7908	0	0	0	※	※	
14	F_通常ﾘﾌﾟB	0	0	0	1379	※	※	※設定差あり
15	F_維持ﾘﾌﾟ1	0	0	0	5096	※	※	
16	F_維持ﾘﾌﾟ2	0	0	0	5096	※	※	
17	F_維持ﾘﾌﾟ3	0	0	0	5096	※	※	
18	F_維持ﾘﾌﾟ4	0	0	0	5096	※	※	
19	F_維持ﾘﾌﾟ5	0	0	0	5096	※	※	
20	F_SPﾘﾌﾟA1	0	0	0	7100	※	※	
21	F_SPﾘﾌﾟA2	0	0	0	7100	※	※	
22	F_SPﾘﾌﾟB1	0	0	0	1638	※	※	
23	F_SPﾘﾌﾟB2	0	0	0	1311	※	※	
24	F_SPﾘﾌﾟB3	0	0	0	327	※	※	
25	F_共通ﾘﾌﾟ	169	169	169	169	169	169	
26	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	656	656	656	656	656	656	
27	F_黒BARﾘﾌﾟ	8	8	8	8	8	8	
28	F_赤BARﾘﾌﾟ	4	4	4	4	4	4	
29	F_赤ﾌﾘﾌﾟA	4	4	4	4	4	4	
30	F_赤ﾌﾘﾌﾟB	5	5	5	5	5	5	
31	F_揃りﾘﾌﾟA	50	50	50	50	50	50	
32	F_揃りﾘﾌﾟB	28	28	28	28	150	150	
33	F_XDﾘﾌﾟ	0	0	0	0	24	24	
34	F_4択ﾍﾞﾙ1A	1901	1901	1901	1901	1901		
35	F_4択ﾍﾞﾙ1B	1901	1901	1901	1901	1901		
36	F_4択ﾍﾞﾙ2A	1901	1901	1901	1901	1901		
37	F_4択ﾍﾞﾙ2B	1901	1901	1901	1901	1901		
38	F_4択ﾍﾞﾙ3A	1901	1901	1901	1901	1901		
39	F_4択ﾍﾞﾙ3B	1901	1901	1901	1901	1901		
40	F_4択ﾍﾞﾙ4A	1901	1901	1901	1901	1901		
41	F_4択ﾍﾞﾙ4B	1901	1901	1901	1901	1901		
42	F_弱ﾍﾞﾙ	70	70	70	70	70		
43	F_中ﾁｬﾝｽ役	200	200	200	200	200		
44	F_弱ﾁｬﾝｽ役	512	512	512	512	512		
45	F_共通ﾍﾞﾙA	72	72	72	72	72		※設定差あり
46	F_共通ﾍﾞﾙB	200	200	200	200	200		
47	F_1枚役	327	327	327	327	327		
48	SMB	3542	3542	3542	3542	0	0	※設定差あり
49	LMB+F_揃りﾘﾌﾟB	122	122	122	122	0	0	
50	LMB+F_XDﾘﾌﾟ	24	24	24	24	0	0	

【図１１０】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表(通常時)

	内部当籤役	押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	不当せん	はずれ					
1	F_RT1中ﾘﾌﾟ1	RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ				
2	F_RT1中ﾘﾌﾟ2	リプレイ	RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ			
3	F_RT1中ﾘﾌﾟ3	リプレイ		RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ		
4	F_RT1中ﾘﾌﾟ4	リプレイ			RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ	
5	F_RT1中ﾘﾌﾟ5	リプレイ				RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ
6	F_RT1中ﾘﾌﾟ6	リプレイ					RT2移行ﾘﾌﾟ
7	F_RT2中ﾘﾌﾟ1	RT3移行リプ	RT1移行ﾘﾌﾟ				
8	F_RT2中ﾘﾌﾟ2	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT3移行リプ	RT1移行ﾘﾌﾟ			
9	F_RT2中ﾘﾌﾟ3	RT1移行ﾘﾌﾟ		RT3移行リプ	RT1移行ﾘﾌﾟ		
10	F_RT2中ﾘﾌﾟ4	RT1移行ﾘﾌﾟ			RT3移行リプ	RT1移行ﾘﾌﾟ	
11	F_RT2中ﾘﾌﾟ5	RT1移行ﾘﾌﾟ				RT3移行リプ	RT1移行ﾘﾌﾟ
12	F_RT2中ﾘﾌﾟ6	RT1移行ﾘﾌﾟ					RT3移行リプ
13	F_通常ﾘﾌﾟA	リプレイ					
14	F_通常ﾘﾌﾟB	リプレイ		赤BAR揃り		赤7揃り	
15	F_維持ﾘﾌﾟ1	リプレイ	RT1移行ﾘﾌﾟ				
16	F_維持ﾘﾌﾟ2	RT1移行ﾘﾌﾟ	リプレイ	RT1移行ﾘﾌﾟ			
17	F_維持ﾘﾌﾟ3	RT1移行ﾘﾌﾟ		リプレイ		RT1移行ﾘﾌﾟ	
18	F_維持ﾘﾌﾟ4	RT1移行ﾘﾌﾟ				リプレイ	
19	F_維持ﾘﾌﾟ5	RT1移行ﾘﾌﾟ					リプレイ
20	F_SPﾘﾌﾟA1	リプレイ		赤BARﾘﾌﾟ		赤7揃り	
21	F_SPﾘﾌﾟA2	リプレイ		赤BAR揃り		赤7ﾘﾌﾟ	
22	F_SPﾘﾌﾟB1	リプレイ		赤BARﾘﾌﾟ		W揃いリプ	
23	F_SPﾘﾌﾟB2	リプレイ		W揃いリプ		赤7ﾘﾌﾟ	
24	F_SPﾘﾌﾟB3	リプレイ		W揃いリプ		赤7ﾘﾌﾟ	
25	F_共通ﾘﾌﾟ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
26	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中段リプレイ		リプレイ		リプレイ	
27	F_黒BARﾘﾌﾟ	黒BARリプ				リプレイ	
28	F_赤BARﾘﾌﾟ	赤BARリプ				リプレイ	
29	F_赤7ﾘﾌﾟA	赤7リプ				リプレイ	
30	F_赤7ﾘﾌﾟB	赤7リプ				リプレイ	
31	F_揃りﾘﾌﾟA	赤7揃り		リプレイ		リプレイ	
32	F_揃りﾘﾌﾟB	赤7揃り		リプレイ		リプレイ	
33	F_XDﾘﾌﾟ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
34	F_4択ﾍﾞﾙ1A	ベル		ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB	
35	F_4択ﾍﾞﾙ1B	ベル		ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB	
36	F_4択ﾍﾞﾙ2A	ベルこぼし目AorB		ベル		ベルこぼし目AorB	
37	F_4択ﾍﾞﾙ2B	ベルこぼし目AorB		ベル		ベルこぼし目AorB	
38	F_4択ﾍﾞﾙ3A	ベルこぼし目AorB			ベル	ベルこぼし目AorB	
39	F_4択ﾍﾞﾙ3B	ベルこぼし目AorB			ベル	ベルこぼし目AorB	
40	F_4択ﾍﾞﾙ4A	ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB		ベル	
41	F_4択ﾍﾞﾙ4B	ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB		ベル	
42	F_強ﾍﾞﾙ	中段ベル		中段ベル		中段ベル	
43	F_中ﾁｬﾝｽ役	右上がりベル		右上がりベル		中段ベル	
44	F_弱ﾁｬﾝｽ役	弱チャンス目		弱チャンス目		弱チャンス目	
45	F_共通ﾍﾞﾙA	ベル		中段ベル		中段ベル	
46	F_共通ﾍﾞﾙB	ベル		中段ベル		中段ベル	
47	F_1枚役	ベルこぼし目B		ベルこぼし目B		ベルこぼし目B	
48	MB1	SMB		SMB		SMB	
49	MB2+F_揃りﾘﾌﾟB	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
50	MB2+F_XDﾘﾌﾟ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	

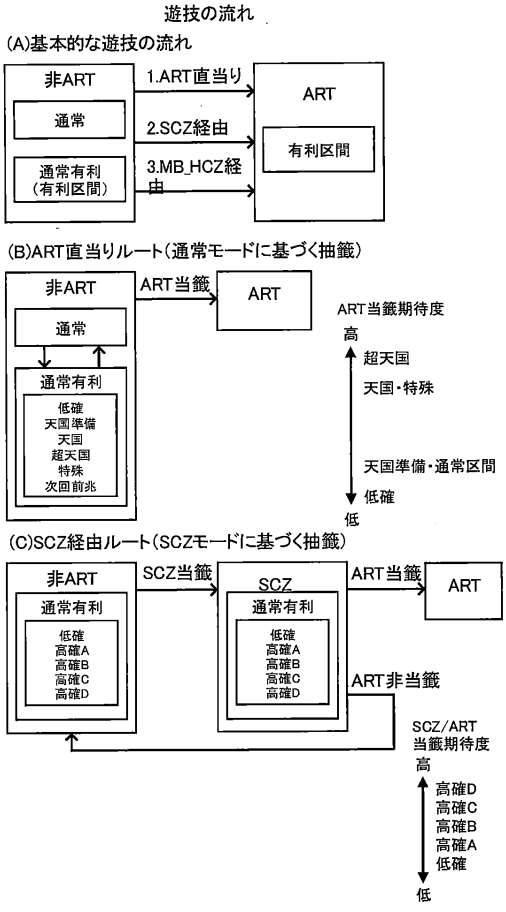
【図１１１】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表

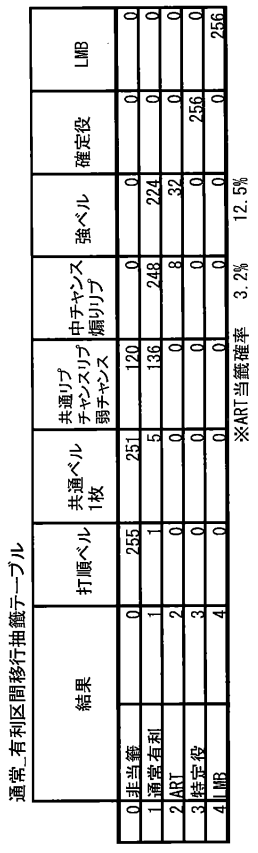
	内部当籤役	MB内部中	SMB中	LMB中
0	不当せん	LMB	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
1	F_RT1中ﾘﾌﾟ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
2	F_RT1中ﾘﾌﾟ2	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
3	F_RT1中ﾘﾌﾟ3	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
4	F_RT1中ﾘﾌﾟ4	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
5	F_RT1中ﾘﾌﾟ5	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
6	F_RT1中ﾘﾌﾟ6	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
7	F_RT2中ﾘﾌﾟ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
8	F_RT2中ﾘﾌﾟ2	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
9	F_RT2中ﾘﾌﾟ3	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
10	F_RT2中ﾘﾌﾟ4	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
11	F_RT2中ﾘﾌﾟ5	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
12	F_RT2中ﾘﾌﾟ6	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
13	F_通常ﾘﾌﾟA	一般遊技中と同じ	SMB中小役(2or3枚)	LMB中小役(8or9枚)
14	F_通常ﾘﾌﾟB	一般遊技中と同じ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
15	F_維持ﾘﾌﾟ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
16	F_維持ﾘﾌﾟ2	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
17	F_維持ﾘﾌﾟ3	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
18	F_維持ﾘﾌﾟ4	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
19	F_維持ﾘﾌﾟ5	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
20	F_SPﾘﾌﾟA1	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
21	F_SPﾘﾌﾟA2	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
22	F_SPﾘﾌﾟB1	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
23	F_SPﾘﾌﾟB2	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
24	F_SPﾘﾌﾟB3	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
25	F_共通ﾘﾌﾟ	リプレイ	SMB中小役(12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
26	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
27	F_黒BARﾘﾌﾟ	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
28	F_赤BARﾘﾌﾟ	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
29	F_赤7ﾘﾌﾟA	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
30	F_赤7ﾘﾌﾟB	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
31	F_揃りﾘﾌﾟA	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
32	F_揃りﾘﾌﾟB	リプレイ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
33	F_XDﾘﾌﾟ	一般遊技中と同じ	SMB中小役(1,2,12or13枚)	LMB中小役(8or9枚)
34	F_4択ﾍﾞﾙ1A	LMB	※	※
35	F_4択ﾍﾞﾙ1B	LMB	※	※
36	F_4択ﾍﾞﾙ2A	LMB	※	※
37	F_4択ﾍﾞﾙ2B	LMB	※	※
38	F_4択ﾍﾞﾙ3A	LMB	※	※
39	F_4択ﾍﾞﾙ3B	LMB	※	※
40	F_4択ﾍﾞﾙ4A	LMB	※	※
41	F_4択ﾍﾞﾙ4B	LMB	※	※
42	F_強ﾍﾞﾙ	LMB	※	※
43	F_中ﾁｬﾝｽ役	LMB	※	※
44	F_弱ﾁｬﾝｽ役	LMB	※	※
45	F_共通ﾍﾞﾙA	LMB	※	※
46	F_共通ﾍﾞﾙB	LMB	※	※
47	F_1枚役	LMB	※	※

※ SMB、LMB中は、全小役に当籤するため、不当籤と同じ図柄組合せが表示

【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

通常_有利区間初期通常モード抽籤テーブル

結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプチャンスリプ弱チャンス	中チャンスリプ強リプ	強ベル	確定役	LMB
0	低確	248	242	232	144	0	232	232
1	天国準備	6	12	22	100	224	22	22
2	天国	0	0	2	12	32	2	2
3	超天国	0	0	0	0	0	0	0
4	特殊	2	2	0	0	0	0	0
5	次回前兆	0	0	0	0	0	0	0

【図１１５】

通常有利_ART抽籤テーブル(低確)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	256	256	256	255	256	254	224
1	当籤	1	0	0	0	1	0	2	32
						0.4%		0.8%	12.5%

通常有利_ART抽籤テーブル(天国準備)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	256	256	256	255	256	254	224
1	当籤	1	0	0	0	1	0	2	32
						0.4%		0.8%	12.5%

通常有利_ART抽籤テーブル(天国)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	255	255	255	254	255	250	192
1	当籤	1	1	1	1	2	1	6	64
			0.4%	0.4%	0.4%	0.8%	0.4%	2.3%	25.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(超天国)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	254	254	254	254	254	254	128
1	当籤	1	2	2	2	2	2	2	128
			0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	50.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(特殊)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	255	255	255	254	255	250	192
1	当籤	1	1	1	1	2	1	6	64
			0.4%	0.4%	0.4%	0.8%	0.4%	2.3%	25.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(次回前兆)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
1	当籤	1	256	256	256	256	256	256	256
			100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

通常有利_ART抽籤テーブル(高確D)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	160	160	160	160	160	160	160
1	当籤	1	96	96	96	96	96	96	96
			37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%

【図１１６】

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル(20G経過時)

結果(移行先)		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	192	0	0	0
高確A	1	64	240	0	0
高確B	2	0	16	254	0
高確C	3	0	0	2	256
高確D	4	0	0	0	0

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル(40G経過時)

結果(移行先)		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	0	0	0	0
高確A	1	248	240	0	0
高確B	2	7	15	248	0
高確C	3	0	0	7	255
高確D	4	1	1	1	1

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル(80G経過時)

結果(移行先)		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	0	0	0	0
高確A	1	152	128	0	0
高確B	2	96	112	160	0
高確C	3	7	15	95	255
高確D	4	1	1	1	1

【図１１７】

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル(低確)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
低確	0	256	256	256	256	256	256	256
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル(高確A)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
低確	0	200	200	0	0	0	0	0
高確A	1	56	56	256	256	256	256	256
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル(高確B)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
低確	0	104	104	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	152	152	256	256	256	256	256
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル(高確C)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
低確	0	32	32	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	224	224	256	256	256	256	256
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル(高確D)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
低確	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	256	256	256	256	256	256	256

【図１１８】

通常有利_SCZ抽籤テーブル

結果		SCZモード				
		低確	高確A	高確B	高確C	高確D
非当籤	0	256	232	232	232	170
当籤	1	0	24	24	24	86

【図１１９】

SCZ_ART抽籤テーブル(通常、かつ、高確A)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル(通常、かつ、高確B)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル(通常、かつ、高確C)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル(通常、かつ、(高確D)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	214	160	128	128	128	128	0
当籤	1	42	96	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル(レジェンド、かつ、高確A)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル(レジェンド、かつ、高確B)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル(レジェンド、かつ、高確C)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル(レジェンド、かつ、(高確D)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

【図１２０】

SCZ_SCZ終了時SCZモード抽籤テーブル

結果(移行先)		移行前				
		低確	高確A	高確B	高確C	高確D
低確	0	256	128	64	32	0
高確A	1	0	128	64	32	0
高確B	2	0	0	128	0	0
高確C	3	0	0	0	192	0
高確D	4	0	0	0	0	256

【図１２１】

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル(低確)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	継続	0	4	4	256	256	256	256	256
1	終了	1	252	252	0	0	0	0	0
			98.4%	98.4%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル(天国準備)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	継続	0	14	14	256	256	256	256	256
1	終了	1	242	242	0	0	0	0	0
			98.4%	98.4%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル(天国)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	継続	0	171	171	256	256	256	256	256
1	終了	1	85	85	0	0	0	0	0
			33.2%	33.2%					

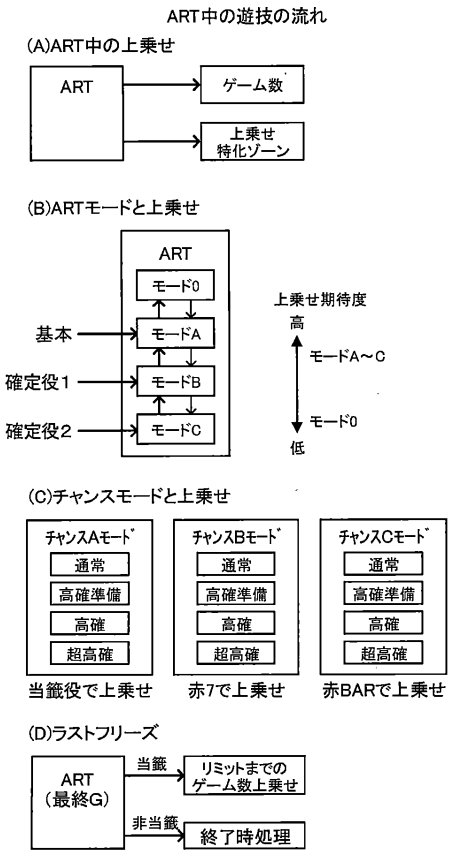
通常有利_有利区間終了抽籤テーブル(超天国)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	継続	0	176	176	256	256	256	256	256
1	終了	1	80	80	0	0	0	0	0
			31.3%	31.3%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル(特殊)

	結果		打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	継続	0	14	14	256	256	256	256	256
1	終了	1	242	242	0	0	0	0	0
			94.5%	94.5%					

【図１２２】



【図１２３】

ART_ARTモード移行抽籤テーブル(モードD)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モードD	0	256	256	256	256	256	256	256
モードA	1	0	0	0	0	0	0	0
モードB	2	0	0	0	0	0	0	0
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル(モードA)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モードD	0	17	17	0	0	0	0	0
モードA	1	239	239	256	256	256	256	256
モードB	2	0	0	0	0	0	0	0
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル(モードB)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0
モードA	1	12	12	0	0	0	0	0
モードB	2	244	244	256	256	256	256	256
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル(モードC)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モードD	0	0	0	0	0	0	0	0
モードA	1	0	0	0	0	0	0	0
モードB	2	4	4	0	0	0	0	0
モードC	3	252	252	256	256	256	256	256

【図１２４】

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル(モードD)

結果		役不問
モードD	0	191
モードA	1	63
モードB	2	1
モードC	3	1

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル(モードA)

結果		役不問
モードD	0	0
モードA	1	252
モードB	2	2
モードC	3	2

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル(モードB)

結果		役不問
モードD	0	0
モードA	1	0
モードB	2	252
モードC	3	4

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル(モードC)

結果		役不問
モードD	0	0
モードA	1	0
モードB	2	0
モードC	3	256

【図１２５】

ART_通常上乗せ抽籤テーブル(モードD)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	256	256	256	0
10G	1	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	256
50G	4	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0

ART_通常上乗せ抽籤テーブル(モードA、モードB、モードC)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ 1枚	共通ﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	224	255	192	0
10G	1	0	0	0	22	0	32	0
20G	2	0	0	0	8	0	0	0
30G	3	0	0	0	2	0	28	236
50G	4	0	0	0	0	0	3	16
100A	5	0	0	0	0	1	1	4
100B	6	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0

【図１２６】

MB作動_ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル(モード0)

結果		役不問
0G	0	256
10G	1	0
20G	2	0
30G	3	0
50G	4	0
100A	5	0
100B	6	0
100C	7	0

MB作動_ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル(モードA、モードB、モードC)

結果		役不問
0G	0	236
10G	1	0
20G	2	0
30G	3	0
50G	4	12
100A	5	8
100B	6	0
100C	7	0

【図１２７】

ART_履歴種別抽籤テーブル

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	256	256	192	240	240	224	160
当籤	1	0	0	64	16	16	32	96

【図１２８】

ART_上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	256	256	0	0	0	0	0
ガセ1	1	0	0	107	107	107	107	107
ガセ2	2	0	0	21	21	21	21	21
当籤	3	0	0	128	128	128	128	128

【図１２９】

ART_初期高確抽籤テーブル

結果		ARTの移行契機				
		契機A	契機B	契機C	契機D	契機E
ALL通常	0	128	86	0	0	0
ﾁｬﾝｽA	1	74	84	0	0	96
ﾁｬﾝｽB	2	32	64	242	0	72
ﾁｬﾝｽA＋B	3	4	4	8	0	16
ﾁｬﾝｽC	4	12	12	0	242	48
ﾁｬﾝｽA＋C	5	3	3	0	8	12
ﾁｬﾝｽB＋C	6	2	2	4	4	8
ALL高確	7	1	1	2	2	4

【図１３０】

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスAモード:通常)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	224	128	224	224	224
高確準備	1	0	0	32	120	32	32	32
高確	2	0	0	0	8	0	0	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスAモード:高確準備)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	192	192	248	192	248	248	248
高確	2	0	0	8	60	8	8	8
超高確	3	0	0	0	4	0	0	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスAモード:高確)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	192	192	252	208	252	252	252
超高確	3	0	0	4	48	4	4	4

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスAモード:超高確)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	192	192	256	256	256	256	256

【図１３１】

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスBモード:通常)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	232	232	224	232	232
高確準備	1	0	0	24	24	28	24	24
高確	2	0	0	0	0	4	0	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスBモード:高確準備)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	224	224	252	252	224	252	252
高確	2	0	0	4	4	28	4	4
超高確	3	0	0	0	0	4	0	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスBモード:高確)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	224	224	254	254	240	254	254
超高確	3	0	0	2	2	16	2	2

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル(チャンスBモード:超高確)

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	224	224	256	256	256	256	256

【図１３２】

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：通常）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	232	232	232	224	232
高確準備	1	0	0	24	24	24	28	24
高確	2	0	0	0	0	0	4	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：高確準備）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	224	224	254	254	254	224	254
高確	2	0	0	2	2	2	28	2
超高確	3	0	0	0	0	0	4	0

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	224	224	255	255	255	240	255
超高確	3	0	0	1	1	1	16	1

ART_チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：超高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱チャンス	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンス	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	224	224	256	256	256	256	256

【図１３３】

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：通常、高確準備）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	231	231	248	256	256	256	256	256	128	223	128
10G	1	0	8	0	0	0	0	0	80	0	64
20G	2	24	22	0	0	0	0	0	32	0	0
30G	3	1	3	0	0	0	0	0	16	32	46
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	16
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：超高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	170	170	248	256	256	256	256	256	223	0	0
10G	1	0	8	0	0	0	0	0	0	128	0
20G	2	68	0	0	0	0	0	0	32	0	0
30G	3	2	16	0	0	0	0	0	16	32	110
50G	4	1	2	0	0	0	0	0	0	0	16
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4

【図１３４】

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスBモード：通常、高確準備）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスBモード：高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	256	256	256	256	224	256	256	256	256	256	256
10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
100A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスBモード：超高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	128	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0

【図１３５】

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスCモード：通常、高確準備）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスCモード：高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	256	256	256	188	256	256	256	256	256	256	256
10G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	0	0	0	68	0	0	0	0	0	0	0
100B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスCモード：超高確）

結果	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱チャンス共通ﾘﾌﾟ	チャンスﾘﾌﾟ	中チャンスﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	64	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	192	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３６】

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100A)

結果		役不問
100G	0	246
200G	1	8
300G	2	2

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100B)

結果		役不問
100G	0	232
200G	1	16
300G	2	8

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100C)

結果		役不問
100G	0	160
200G	1	64
300G	2	32

【図１３７】

ART_ラストフリーズ抽籤テーブル

結果		役不問
非当籤	0	255
当籤	1	1

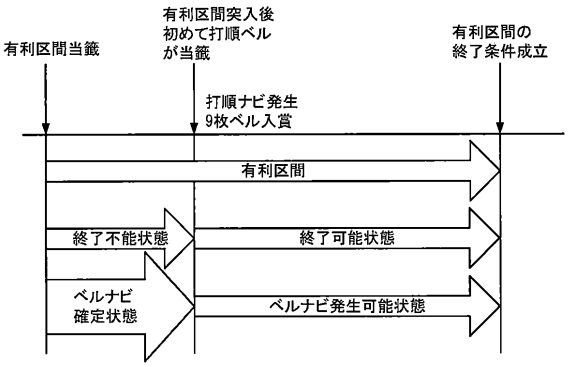
【図１３８】

共通_終了時有利区間終了抽籤テーブル

	結果		役不問
0	継続	0	13
1	終了	1	243

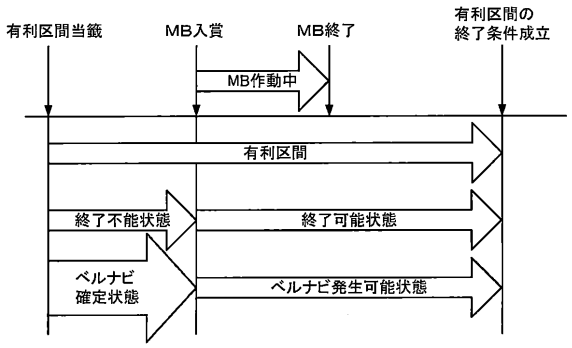
【図１３９】

仕様例1(ベル先行時)



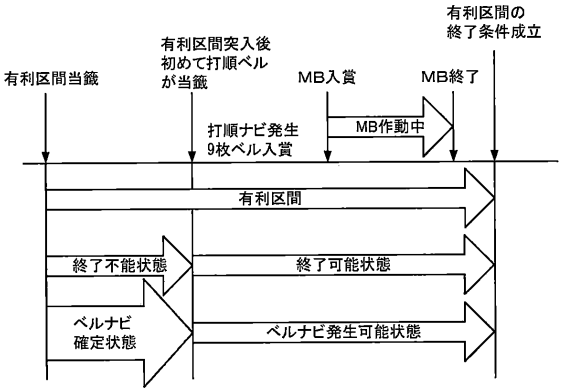
【図１４０】

仕様例1(MB先行時)

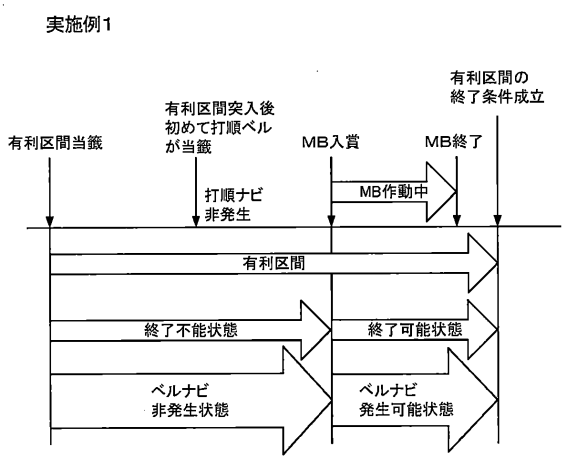


【図１４１】

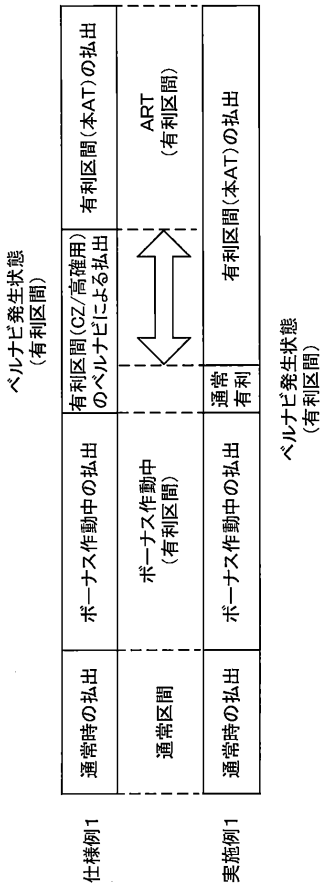
仕様例1(ベル先行かつMB作動時)



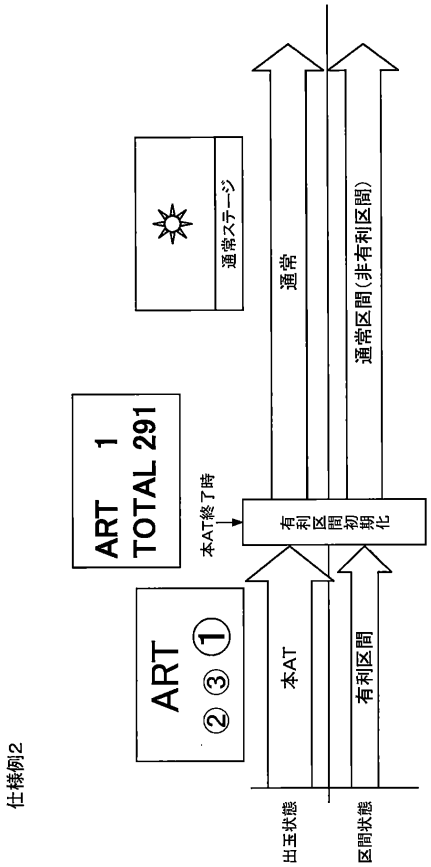
【図１４２】



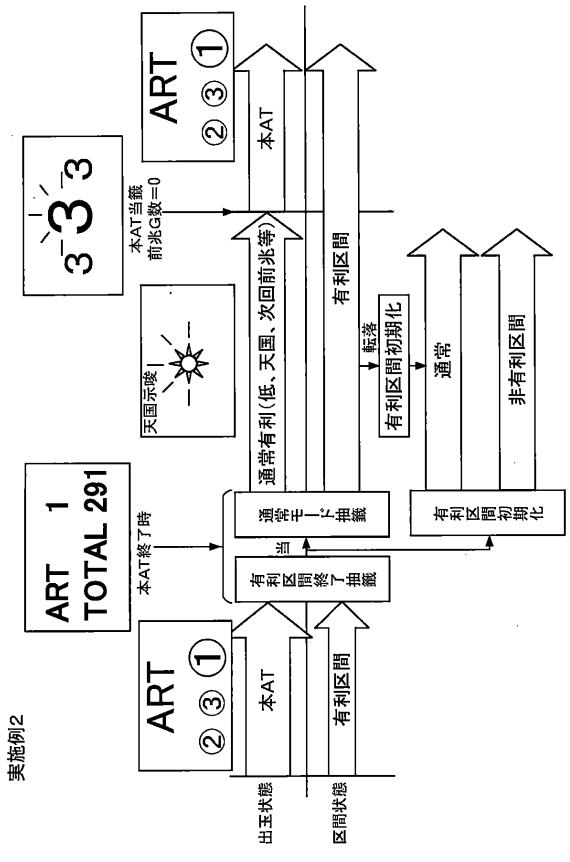
【図１４３】



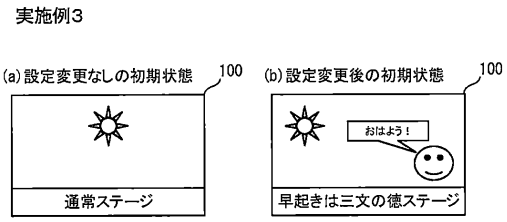
【図１４４】



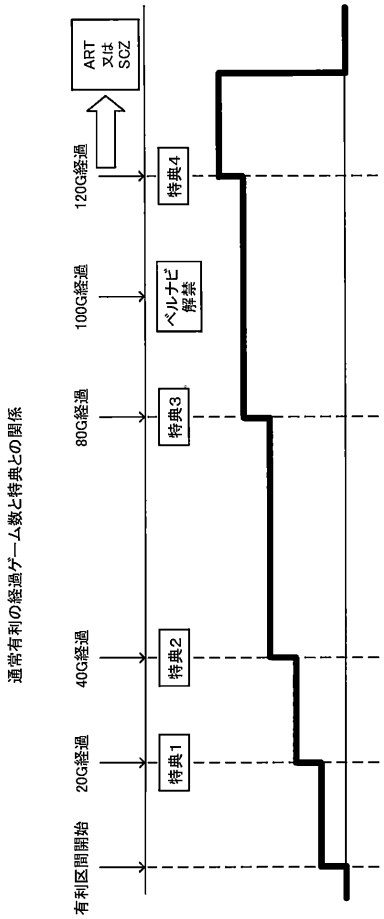
【図１４５】



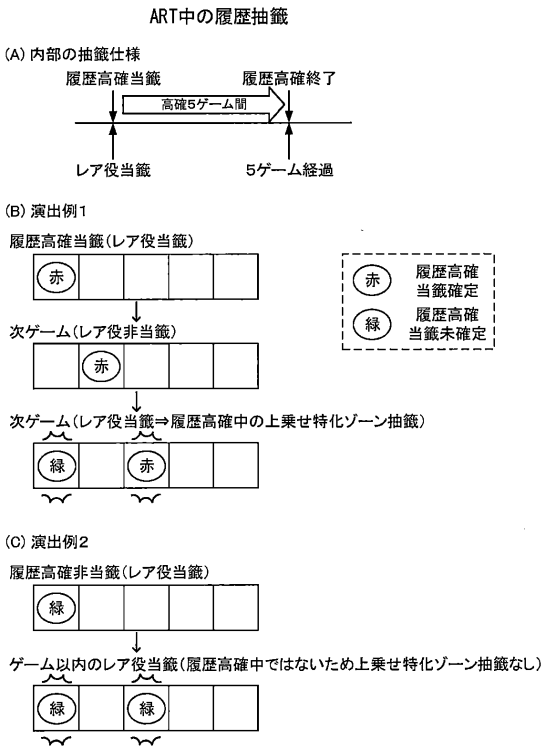
【図１４６】



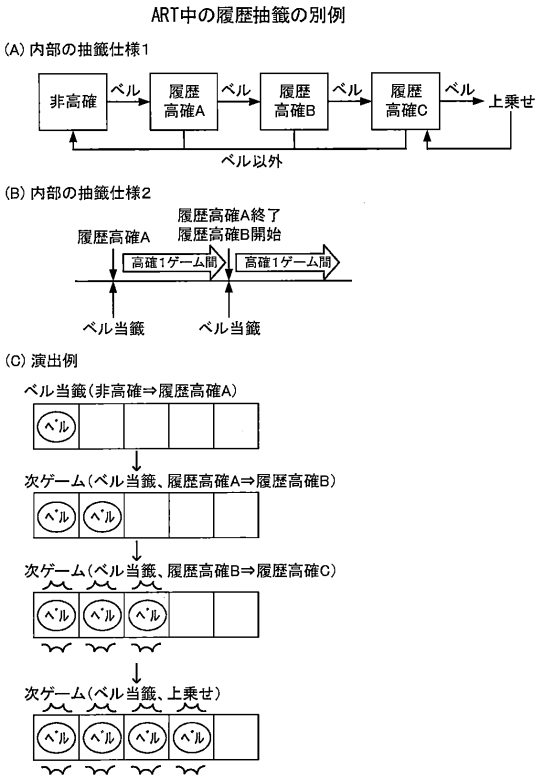
【図１４７】



【図１４８】



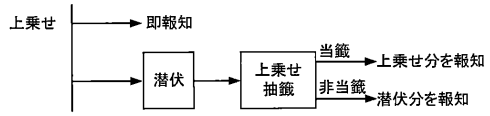
【図１４９】



【図１５０】

ART中の上乗せ報知

(A) 上乗せ報知の概要



(B) 上乗せ報知の例1



実上乗せ	＋50G	＋10G	なし
上乗せ報知	なし	＋10G	＋50G
潜伏分	0⇒50	50	50⇒0

※ 潜伏後のレア役による上乗せに非当籤のときに、
当該レア役で上乗せする可能性のあるG数分報知

(C) 上乗せ報知の例2



実上乗せ	＋50G	＋10G	なし
上乗せ報知	なし	＋50G	＋10G
潜伏分	0⇒50	50⇒10	10⇒0

※ レア役による上乗せに当籤のときでも、
当該レア役で上乗せする可能性のある範囲で潜伏分を報知

(D) 潜伏分の報知と設定との関係

レア役	レア役当籤確率	＝1／60	全設定共通
	レア役当籤時の上乗せ期待度	＝1回平均＋10G	
SMB	SMB作動時の上乗せ期待度	＝1回平均＋5G	
	SMB当籤確率(作動確率)	＝1／18(設定1) ＝1／15(設定6)	設定差あり

180ゲーム消化時の例
レア役　当籤:3回　上乗せ:＋30G
SMB(設定1) 作動:10回 上乗せ:＋50G
SMB(設定6) 作動:12回 上乗せ:＋60G

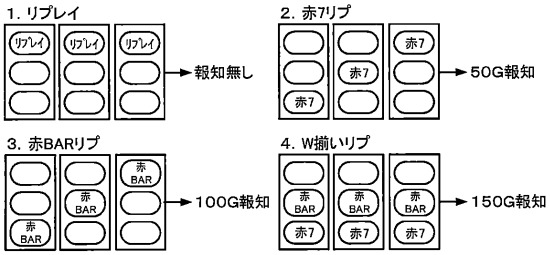
設定1	設定6
トータル上乗せ報知: ＋80G(30＋50)	トータル上乗せ報知: ＋90G(30＋60)

【図１５１】

ART中の演出ステージ

(A) 赤BAR揃いと赤7揃い

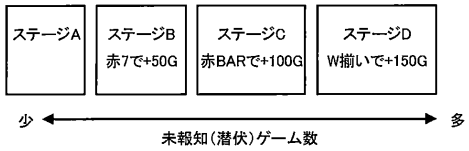
内部当籤役		押し順 左1st	中1st	右1st
20	F_SPﾘﾌﾟA1	リプレイ	赤BARﾘﾌﾟ	赤7揃り
21	F_SPﾘﾌﾟA2	リプレイ	赤BAR揃り	赤7ﾘﾌﾟ
22	F_SPﾘﾌﾟB1	リプレイ	赤BARﾘﾌﾟ	W揃いリプ
23	F_SPﾘﾌﾟB2	リプレイ	W揃いリプ	赤7ﾘﾌﾟ
24	F_SPﾘﾌﾟB3	リプレイ	W揃いリプ	赤7ﾘﾌﾟ



(B) 未報知(潜伏)ゲーム数と押し順報知

内部当籤役		未報知(潜伏)ゲーム数 0～49G	50G～99G	100G～149G	150G～
20	F_SPﾘﾌﾟA1	左or右1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲor揃り	左or右1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲor揃り	中1st ⇒100G報知	中1st ⇒100G報知
21	F_SPﾘﾌﾟA2	左or中1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲor揃り	右1st ⇒50G報知	右1st ⇒50G報知	右1st ⇒50G報知
22	F_SPﾘﾌﾟB1	左1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲ	左1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲ	中1st ⇒100G報知	右1st ⇒150G報知
23	F_SPﾘﾌﾟB2	左1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲ	右1st ⇒50G報知	右1st ⇒50G報知	中1st ⇒150G報知
24	F_SPﾘﾌﾟB3	左1st ⇒ﾘﾌﾟﾚｲ	右1st ⇒50G報知	右1st ⇒50G報知	中1st ⇒150G報知

(C) 未報知(潜伏)ゲーム数と演出ステージの概念図



【図１５２】

ART中の演出ステージ

(A) 演出ステージの種類と概要

演出ステージ		概要
0	ART1	基本ステージ
1	ART2	チャンスAモード高確以上 or 潜伏:小
2	ART3	チャンスBモード高確以上 or 潜伏:中
3	ART4	チャンスCモード高確以上 or 潜伏:大
4	ART5	複数のチャンスモード高確以上 or 潜伏:特大

(B) サブ_演出ステージ移行抽籤テーブル(ARTステージ1中用)

抽籤結果(移行先)		ﾁｬﾝｽC+B 高確以上	ﾁｬﾝｽC 高確以上	ﾁｬﾝｽB 高確以上	ﾁｬﾝｽA 高確以上	潜伏 特大	潜伏 大	潜伏 中	潜伏 小
0	ART1	14336	16384	16384	16384	16418	16930	23552	28672
1	ART2	0	0	0	16384	512	1638	1024	4096
2	ART3	1024	0	16384	0	1638	3277	8192	0
3	ART4	1024	16384	0	0	3277	10923	0	0
4	ART5	16384	0	0	0	10923	0	0	0

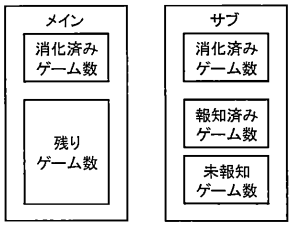
(C) 参照項目の検索順序

検索順序	
1	ﾁｬﾝｽC+B 高確以上
2	ﾁｬﾝｽC 高確以上
3	ﾁｬﾝｽB 高確以上
4	ﾁｬﾝｽA 高確以上
5	潜伏:特大
6	潜伏:大
7	潜伏:中
8	潜伏:小

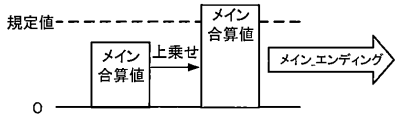
【図１５３】

ART中のエンディング制御

(A) メイン側カウンタとサブ側カウンタ

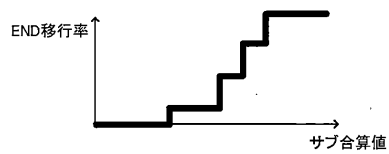


(B) メイン側のエンディング制御



※ メイン合算値:消化済みゲーム数＋残りゲーム数

(C) サブ側のエンディング制御

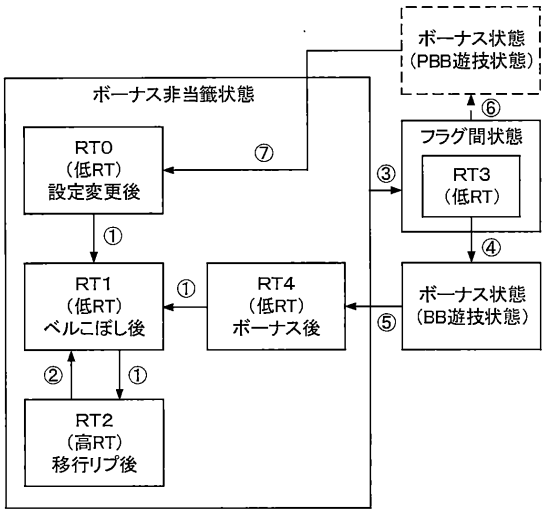


※ サブ合算値:消化済みゲーム数＋報知済みゲーム数

(D) サブ_エンディング移行抽籤テーブル

結果		サブ合算値 ～699G	700～999G	1000～1199G	1200～1399G	1400G
非当籤	0	32768	32700	24576	16384	0
当籤	1	0	68	8192	16384	32768

【図１５４】



移行条件
①:ベルこぼし目表示
②:RT2移行リプ表示
③:BB又はPBB内部当籤
④:BB入賞(ボーナス作動に係る図柄組合せの表示)
⑤:BB終了(規定枚数を超える払出)
⑥:PBB入賞(ボーナス作動に係る図柄組合せの表示)
⑦:PBB終了(規定枚数を超える払出)
※PBB:BBよりも出現率の低いボーナス

【図１５５】

	状態	有利区間ランプ(状態表示器)	備考
1	非有利区間 (通常区間)	×	非点灯
2	有利区間中 (AT、AT抽籤 高確状態)	○	待機区間以外の当籤ゲームで必ず点灯 ベルナビ(最大払出枚数の打順ナビ)を必ず1回発生 ベルの種類は任意 突入後の所定ゲーム数経過を条件に初回ベルナビ可能
3	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス当籤 ＋有利区間非当籤時	×	有利区間に当籤していないので非点灯
4	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス当籤 ＋有利区間当籤時	× or ○ (フラグ別任意設定可)	成立ゲームで必ず点灯するか、成立ゲームで点灯させずにボーナス入賞を契機に点灯させるという「待機区間」を設定するか任意に設定可能 「待機区間」の設定有無は機種毎に一律とする必要なく、1機種においてボーナスの種別により待機区間を有りとしたり、無しとすることが可能
5	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス入賞 時＋当該ボーナス当籤 時に有利区間当籤	◎ 待機区間設定無 ○ 待機区間設定有	待機区間設定無のボーナスの場合、既に点灯済みで点灯状態維持 待機区間設定有のボーナスの場合、この時点で点灯
6	非有利区間滞在中 設定差有ボーナス当籤時	×	必然的に有利区間非当籤 設定差有役の当籤に基づいて有利区間に移行不可
7	非有利区間滞在中に 当籤した設定差無 ボーナス作動中 ＋当該ボーナス当籤時 に有利区間非当籤	×	設定差無の役ではAT抽籤不可 ボーナス作動により小役当籤確率上昇しているため、ここで当籤役に基づいてAT抽籤するはできない よって、ランプ非点灯のボーナス作動途中で点灯しない
8	非有利区間滞在中に 当籤した設定差有 ボーナス作動中	×	ボーナスは有利区間でなく、必然的に有利区間非当籤 設定差有の役について、有利区間へ移行することはない 非有利区間のボーナス中に、有利区間抽籤不可
9	有利区間滞在中 設定差無ボーナス入賞時	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
10	有利区間滞在中 設定差有ボーナス入賞時	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
11	有利区間滞在中 設定差無ボーナス 当籤後のフラグ間	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
12	有利区間滞在中 設定差有ボーナス 当籤後のフラグ間	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
13	有利区間滞在中 設定差無ボーナス作動中	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
14	有利区間滞在中 設定差有ボーナス作動中	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持 例外としてボーナス入賞時にのみ有利区間抽籤可

◎:既点灯、点灯状態維持
○:消灯→点灯
×:非点灯

※1500Gを超えると必ず消灯
※設定差有無を問わず、有利区間中の全てのボーナス入賞時に共通してAT抽籤
※有利区間とは、非有利区間よりもAT抽籤について有利な状態であり、単なる指示機能に関する区間
ボーナス作動状態とは別概念

【図１５６】

有利区間中の上乗せ制御

(A) 役構成と図柄組合せ

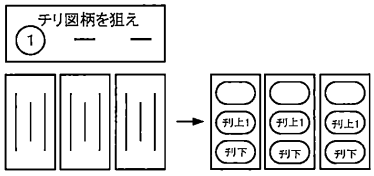
内部当籤役	押し順	
	左1st	中or右1st
F_単ﾁﾘﾘﾌﾟ	単ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_ﾘﾌﾟﾚｲ	リプレイ	

(B) 上乗せ抽籤

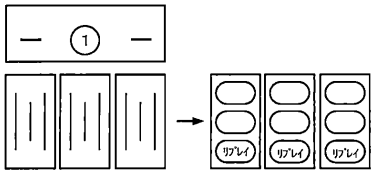
内部当籤役	有効	無効
F_単ﾁﾘﾘﾌﾟ	小	なし
F_2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	中	なし
F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	大	なし

(C) 上乗せ有効／無効と押し順ナビ

「F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ」の上乗せ有効時



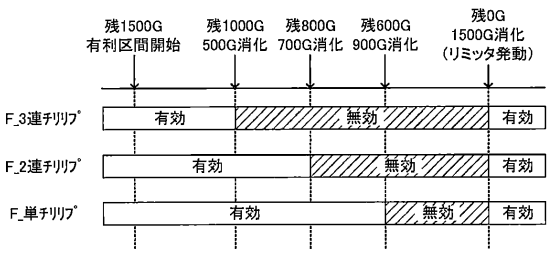
「F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ」の上乗せ無効時



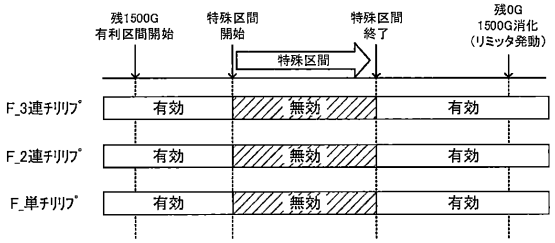
【図１５７】

有利区間中の上乗せ制御

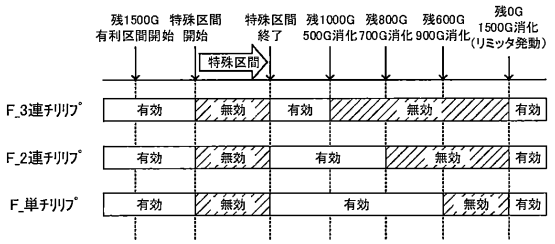
(D) 上乗せの有効区間と無効区間1



(E) 上乗せの有効区間と無効区間2



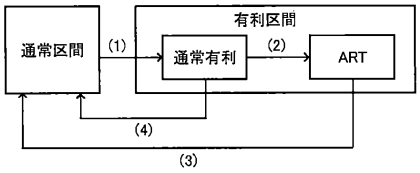
(F) 上乗せの有効区間と無効区間3



【図１５８】

ART移行時の特典

(A) 遊技状態の遷移



移行契機	内容
(1)	高確率(約1/30)移行
(2)	所定確率(約1/100)移行
(3)	ART終了
(4)	所定確率(約1/100)移行

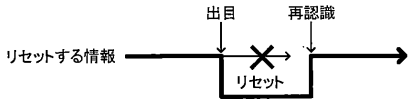
(B) ART移行時の特典

通常有利のゲーム数	特典
～99G	初期50G
100～199G	初期100G
200～299G	初期200G
300～399G	初期300G
400～499G	初期500G
500G	初期1000G(リミットまで)

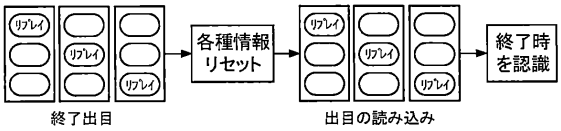
【図１５９】

状態リセットの再認識

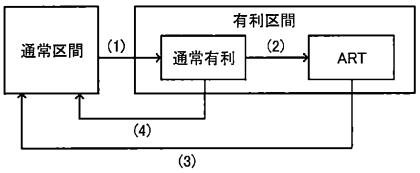
(A) リセット再認識の概要



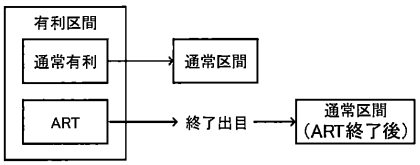
(B) リセット再認識の流れ



(C) 遊技状態の遷移



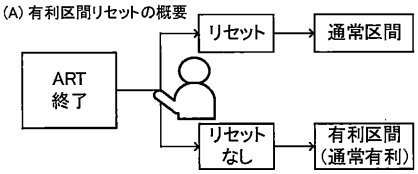
(D) ART終了時の再認識



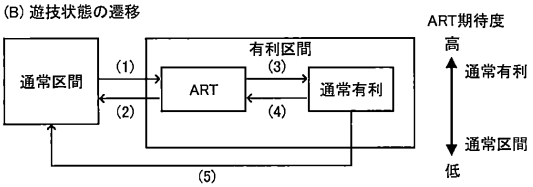
【図１６０】

有利区間の任意リセット

(A) 有利区間リセットの概要



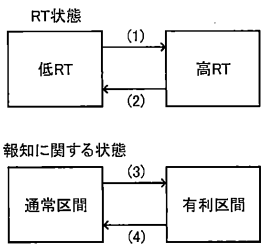
(B) 遊技状態の遷移



【図１６１】

有利区間を用いたゲーム数天井

(A) 遊技状態の遷移

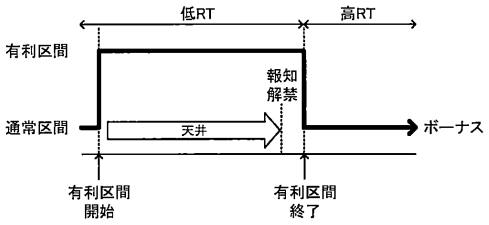


移行契機	内容
(1)	7揃いリプレイ表示
(2)	任意の第1条件
(3)	任意の第2条件
(4)	7揃いリプレイ表示

(B) 役構成と図柄組合せ

内部当籤役	停止操作の態様	
	正解	不正解
F_択数ﾘﾌﾟ_01	7揃いリプレイ	リプレイ
⋮		
F_択数ﾘﾌﾟ_??		

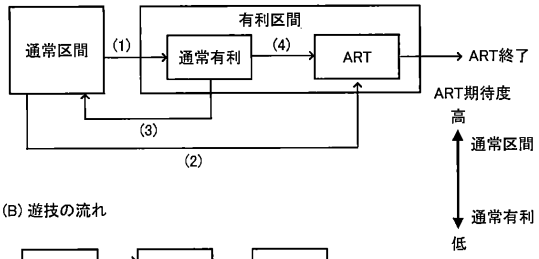
(C) 遊技の流れ



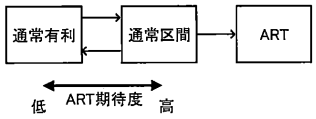
【図１６２】

有利区間を用いた遊技性

(A) 遊技状態の遷移



(B) 遊技の流れ



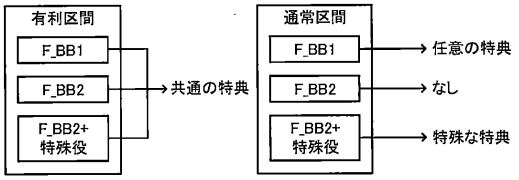
【図１６３】

通常区間中の設定差なしボーナス

(A) 役構成

役種別	設定差	有利区間中	通常区間中
F_BB1	なし(約1/256)	共通処理	通常処理
F_BB2	あり(約1/256～1/200)		なし
F_BB2+特殊役	なし(約1/16384)		通常処理(特殊)

(B) 遊技状態毎のボーナス処理



(B) 図柄組合せ

内部当籤役	第１の操作態様	第２の操作態様
F_BB2	共通	個別
F_BB2+特殊役		個別

【図１６４】

変形例1(有利区間の移行抽籤)

(A) 状態ごとの有利区間移行確率

パターン	通常区間				
	役物非作動時			役物作動時	
	一般中	内部中	BB一般中	RB作動中	CB作動中
原則パターン	P(A)	P(B)	P(C)	P(D)	P(E)
例外パターン１	P(A)	P(A)	P(A)	P(D)	P(E)
例外パターン２	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)	P(E)
例外パターン３	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)

(B) 有利区間への移行抽籤の可否

パターン	通常区間				
	役物非作動時			役物作動時	
	一般中	内部中	BB一般中	RB作動中	CB作動中
原則パターン	○	×	×	×	×
例外パターン１	○	○	○	×	×
例外パターン２	○	○	○	○	×
例外パターン３	○	○	○	○	○
例外パターン４	○	○	×	×	○

【図１６５】

有利区間の移行抽籤テーブルの例1

内部当籤役		作動種別	払出／終了条件	内部抽籤値（分母65536）			有利区間移行抽籤値(分母256)
				設定1	…	設定6	全設定共通
1	リプレイ1 変動なし	再遊技	0枚	8978	…	8978	1
2	リプレイ2 変動あり	再遊技	0枚	RT0 :0 RT1 :200 RT2 :30000	…	RT0 :0 RT1 :201 RT2 :30200	変動するため不可(注1)
3	チェリー	小役	4枚	200	…	300	20(注2)
4	スイカ1	小役	5枚	180	…	180	128(注3)
5	押し順ベル1	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
6	押し順ベル2	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
7	押し順ベル3	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
8	押し順ベル4	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
9	押し順ベル5	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
10	押し順ベル6	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
11	BB1+チェリー	1種BB	200枚超過で終了	100	…	100	20(注2)
12	BB2+スイカ2	2種BB	150枚超過で終了	55	…	65	256(注3)
13	RB	第一種特別役物	8回入賞	30	…	35	変動するため不可(注4)
0	不当籤(ハズレ)			RT0 :37993以下省略	…	RT0 :37993以下省略	不可

(注1)内部当籤役として決定される確率がRT状態によって異なるリプレイは、不可
(注2)No.3、No.11は両者「チェリー」で共通のため、有利区間移行抽籤の抽籤値も共通にする
(注3)No.4、No.12は「スイカ1」「スイカ2」で異なるため、有利区間移行抽籤の抽籤値を異ならせてもよい
(注4)単独で内部当籤役として決定されるボーナスは、一般中と内部中とで確率が異なるため、不可

【図１６６】

有利区間の移行抽籤テーブル例2

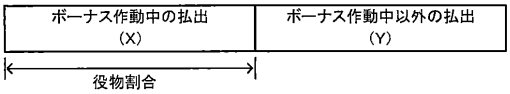
内部当籤役		内部抽籤値（分母65536）			有利区間移行抽籤値(分母256)					
		設定1	…	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	リプレイ1 変動なし	8978	…	8978	1	2	3	4	5	6
2	リプレイ2 変動あり	RT0 :0 RT1 :200 RT2 :30000	…	RT0 :0 RT1 :201 RT2 :30200	変動するため不可(注1)					
3	ﾁｪﾘｰ	200	…	300	20 (注2)	25 (注2)	30 (注2)	35 (注2)	40 (注2)	45 (注2)
4	ｽｲｶ1	180	…	180	128(注3)			156(注3)		
5	押し順ベル1	3000	…	3000	2					3
6	押し順ベル2	3000	…	3000	2					3
7	押し順ベル3	3000	…	3000	2					3
8	押し順ベル4	3000	…	3000	2					3
9	押し順ベル5	3000	…	3000	2					3
10	押し順ベル6	3000	…	3000	2					3
11	BB1+ﾁｪﾘｰ	100	…	100	20 (注2)	25 (注2)	30 (注2)	35 (注2)	40 (注2)	45 (注2)
12	BB2+ｽｲｶ2	55	…	65	128(注3)			156(注3)		
13	RB	30	…	35	変動するため不可(注4)					
0	不当籤 （ハズレ）	RT0 :37993 以下省略	…	RT0 :37993 以下省略	不可					

(注1)内部当籤役として決定される確率がRT状態によって異なるリプレイは、不可
(注2)No.3、No.11は両者「チェリー」で共通のため、有利区間移行抽籤の抽籤値も共通にする
(注3)No.4、No.12は「スイカ1」「スイカ2」で異なるため、有利区間移行抽籤の抽籤値を異ならせてもよい
(注4)単独で内部当籤役として決定されるボーナスは、一般中と内部中とで確率が異なるため、不可

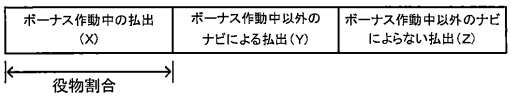
【図１６７】

役物割合の算出方法

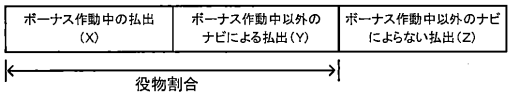
(A) 指示機能(AT)なしの機種での役物割合(＝{X／(X＋Y)}×100)



(B) 指示機能(AT)ありの機種での役物割合1(＝{X／(X＋Y＋Z)}×100)

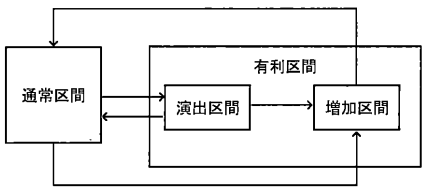


(C) 指示機能(AT)ありの機種での役物割合2(＝{(X＋Y)／(X＋Y＋Z)}×100)



【図１６８】

変形例2(有利区間の別構成例)



【図１６９】

有利区間移行抽籤テーブルの別例

(A) 移行抽籤テーブルの例

抽籤結果		内部当籤役				
		リプレイ1	押し順ベル	チェリー	スイカ1	スイカ2
1	当籤処理1	0	1	10	100	0
2	当籤処理2	0	0	10	27	254
3	当籤処理3	1	1	0	1	2
0	はずれ	255	254	236	128	0

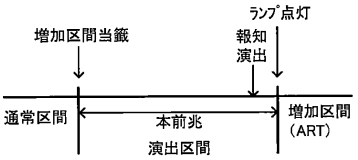
(B) 各処理の内容

抽籤結果		滞在状態		
		通常区間	演出区間A	演出区間B
1	当籤処理1	演出区間Aへ移行	演出区間Bへ移行	ART「50G」当籤
2	当籤処理2	演出区間Bへ移行	ART「50G」当籤	ART「100G」当籤
3	当籤処理3	ART「300G」当籤	ART「300G」当籤	ART「300G」当籤
0	はずれ	なし	なし	なし

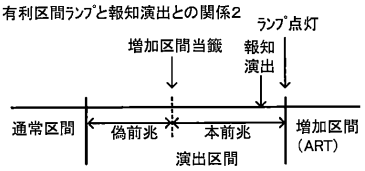
【図１７０】

変形例３（有利区間ランプの点灯タイミング）

(A) 有利区間ﾗﾝﾌﾟと報知演出との関係１



(B) 有利区間ﾗﾝﾌﾟと報知演出との関係２



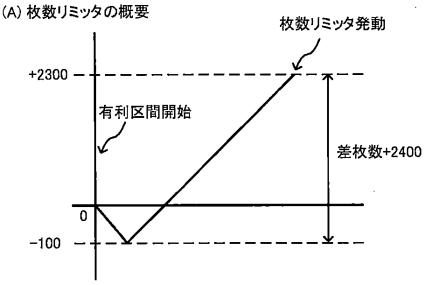
(C) 移行抽籤結果の各処理の内容

抽籤結果		滞在状態	
		通常区間	演出区間
1	当籤処理１	演出区間「15G」 その後、通常区間	演出区間「15G」 その後、ART「50G」
2	当籤処理２	演出区間「15G」 その後、ART「50G」	演出区間「15G」 その後、ART「100G」

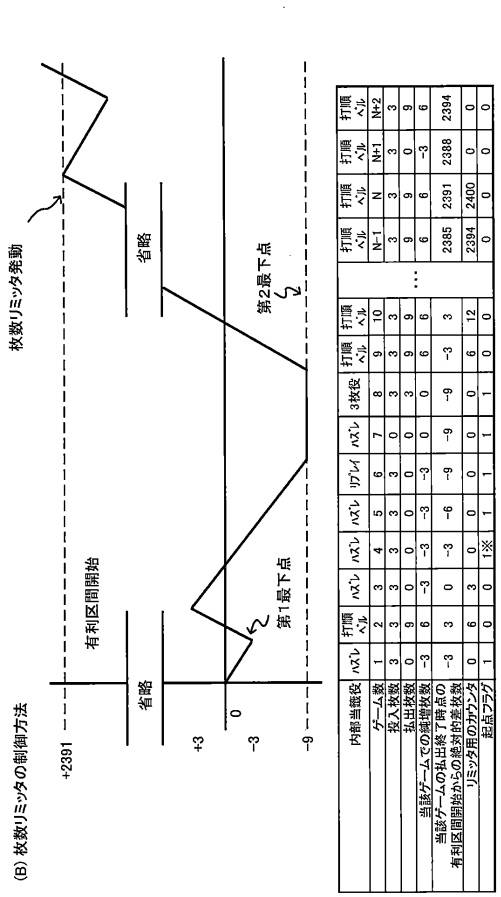
【図１７１】

変形例４（有利区間リミッタの別例）

(A) 枚数リミッタの概要

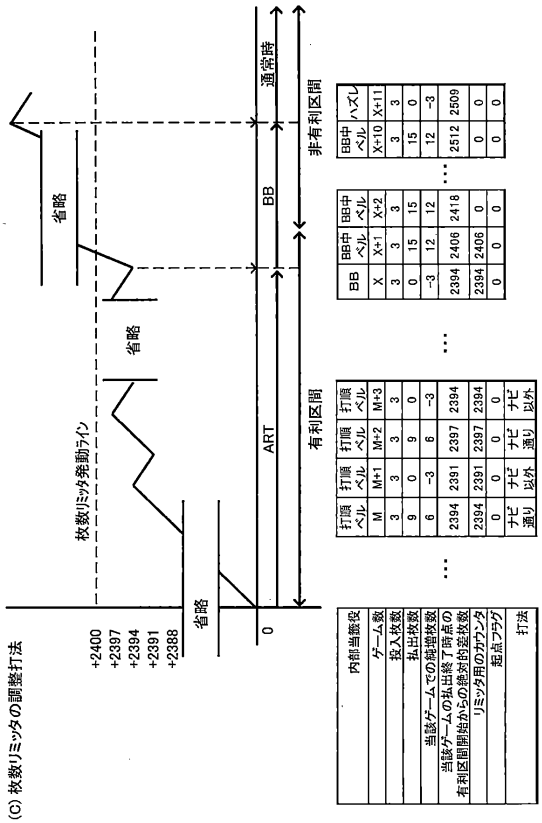


【図１７２】



内部当籤役	ハズレ	打順ベル	ハズレ	ハズレ	ハズレ	リプレイ	ハズレ	3枚役	打順ベル	打順ベル	…	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		N-1	N	N+1	N+2
投入枚数	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3		3	3	3	3
払出枚数	0	9	0	0	0	0	0	3	9	9		9	9	0	9
当該ゲームでの純増枚数	-3	6	-3	-3	-3	-3	0	0	6	6		6	6	-3	6
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの絶対的差枚数	-3	3	0	-3	-6	-9	-9	-9	-3	3		2385	2391	2388	2394
リミッタ用のカウンタ	0	6	3	0	0	0	0	0	6	12		2394	2400	0	0
起点フラグ	1	0	0	1※	1	1	1	1	0	0		0	0	0	0

【図１７３】



内部当籤役	打順ベル	打順ベル	打順ベル	…	BB	BB中ベル	BB中ベル	…	BB中ベル	ハズレ
ゲーム数	M	M+1	M+2	M+3	X	X+1	X+2		X+10	X+11
投入枚数	3	3	3	3	3	3	3		3	3
払出枚数	9	0	9	0	0	15	15		15	0
当該ゲームでの純増枚数	6	-3	6	-3	-3	12	12		12	-3
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの絶対的差枚数	2394	2391	2397	2394	2394	2406	2418		2512	2509
リミッタ用のカウンタ	2394	2391	2397	2394	2394	2406	2406		0	0
起点フラグ	0	0	0	0	0	0	0		0	0
打法	ナビ通り	ナビ以外	ナビ通り	ナビ以外						

【図１７４】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	黒BAR	0	ベル	0	黒BAR
19	ベル	19	黒BAR	19	ﾘﾌﾟﾚｲB
18	赤BAR	18	赤BAR	18	赤BAR
17	紫7	17	紫7	17	紫7
16	ﾘﾌﾟﾚｲB	16	ﾘﾌﾟﾚｲB	16	ベル
15	黒BAR	15	ベル	15	黒BAR
14	ベル	14	黒BAR	14	ﾘﾌﾟﾚｲC
13	ﾌﾞﾗﾝｸ上	13	ﾌﾞﾗﾝｸ上	13	ﾌﾞﾗﾝｸ上
12	紫7	12	紫7	12	紫7
11	ﾘﾌﾟﾚｲC	11	ﾘﾌﾟﾚｲA	11	ベル
10	黒BAR	10	ベル	10	黒BAR
9	ベル	9	黒BAR	9	ﾘﾌﾟﾚｲD
8	ﾌﾞﾗﾝｸ上	8	ﾌﾞﾗﾝｸ下	8	ﾌﾞﾗﾝｸ上
7	ﾌﾞﾗﾝｸ下	7	紫7	7	紫7
6	ﾘﾌﾟﾚｲD	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	6	ベル
5	黒BAR	5	ベル	5	黒BAR
4	ベル	4	黒BAR	4	ﾘﾌﾟﾚｲA
3	ﾌﾞﾗﾝｸ上	3	ﾌﾞﾗﾝｸ上	3	ﾌﾞﾗﾝｸ上
2	紫7	2	紫7	2	紫7
1	ﾘﾌﾟﾚｲA	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	1	ベル

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	赤BAR	00000010
3	紫7	00000011
4	リプレイA	00000100
5	リプレイB	00000101
6	リプレイC	00000110
7	リプレイD	00000111
8	ベル	00001000
9	ブランク上	00001001
10	ブランク下	00001011

【図１７５】

内部抽籤テーブル（設定値:1/確率分母:65536）

No.	略称	3BET時			2BET時		対応する図柄組合せ
		一般	内部中	BB	一般	内部中	
0	はずれ	4	15036	19414	0	0	
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	7282	7282	0	7282	19836	RP01+02+06+08+11
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	4	0	0	4	4	RP16
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	342	342	0	342	342	RP01+02+05
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	342	342	0	342	342	RP01+02+05+16
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	656	656	0	656	656	RP01～03
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	256	256	0	256	256	RP01+02+19
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1	32	32	0	32	32	RP01+02+15
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2	32	32	0	32	32	RP01+02+13+14
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	16	16	0	16	16	RP01+02+16～18
10	F_紫7ﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+10～12
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+06～08
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+05+09
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	8	8	0	8	8	RP01+02+04
14	F_共通1枚	0	0	37850	40260	40260	NM01～26
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	88	88	5618	100	100	NM01～34
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	4	4	2654	3200	3200	NM27～29
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	440	440		440	440	NM33+34
18	F_強ﾍﾞﾙ	70	70		0		NM31
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM05+09+20+30
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM06+10+19+30
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM07+11+18+30
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM08+12+17+30
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM01+13+17+31
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM02+14+18+31
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM03+15+19+31
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM04+16+20+31
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM01+09+21+32
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM02+10+22+32
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM03+11+25+32
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM04+12+26+32
31	F_打順1特殊A	2045	2045		0		NM05+09+20+27
32	F_打順1特殊B	2045	2045		0		NM06+10+18+27
33	F_打順2特殊A	2045	2045		0		NM01+04+11+19+27
34	F_打順2特殊B	2045	2045		0		NM02+03+12+17+27
35	F_打順3特殊A	2045	2045		0		NM01+13+17+28
36	F_打順3特殊B	2045	2045		0		NM02+14+18+28
37	F_打順4特殊A	2045	2045		0		NM03+15+19+28
38	F_打順4特殊B	2045	2045		0		NM04+16+20+28
39	F_打順5特殊A	2045	2045		0		NM01+09+23+29
40	F_打順5特殊B	2045	2045		0		NM02+10+24+29
41	F_打順6特殊A	2045	2045		0		NM03+11+25+29
42	F_打順6特殊B	2045	2045		0		NM04+12+26+29
43	F_BB1	0			12550		BB1
44	F_BB2	0			4		BB2
45	F_BB3	15024					BB3

【図１７６】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ベル	赤BAR	赤BAR	BB1	C_BB1	0	0
ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾌﾞﾗﾝｸ上	ﾌﾞﾗﾝｸ上	BB2	C_BB2	0	-
紫7	赤BAR	赤BAR	BB3	C_BB3	-	0
黒BAR	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP01	C_TLﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	RP02	C_XDﾘﾌﾟ	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP03	C_中段ﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	黒BAR	黒BAR	RP04	C_黒BARﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP05	C_W揃いﾘﾌﾟ1	0	0
紫7/ﾌﾞﾗﾝｸ下	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP06	C_赤BARXDﾘﾌﾟ	0	0
ベル	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP07	C_赤BARBLﾘﾌﾟ	0	0
ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	RP08	C_赤BARXUﾘﾌﾟ	0	0
紫7/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	紫7	RP09	C_W揃いﾘﾌﾟ2	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	RP10	C_紫7TLﾘﾌﾟ	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP11	C_紫7XDﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	紫7	ベル	RP12	C_紫7XUﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP13	C_紫7ﾌｪｲｸ1	0	0
ﾌﾞﾗﾝｸ上	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ベル	RP14	C_紫7ﾌｪｲｸ2	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ベル	RP15	C_紫7ﾌｪｲｸ3	0	0
ベル	黒BAR	紫7	RP16	C_赤BARﾌｪｲｸ1	0	0
紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	RP17	C_赤BARﾌｪｲｸ2	0	0
紫7	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP18	C_赤BARﾌｪｲｸ3	0	0
黒BAR	ベル	黒BAR	RP19	C_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM01	C_L1stﾐｽ1	1	1
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM02	C_L1stﾐｽ2	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM03	C_L1stﾐｽ3	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM04	C_L1stﾐｽ4	1	1
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ベル	NM05	C_L1st2ndﾐｽ1	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	NM06	C_L1st2ndﾐｽ2	1	1
黒BAR	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM07	C_L1st2ndﾐｽ3	1	1
黒BAR	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM08	C_L1st2ndﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM09	C_C1stﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM10	C_C1stﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM11	C_C1stﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM12	C_C1stﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	NM13	C_C1st2ndﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	NM14	C_C1st2ndﾐｽ2	1	1
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM15	C_C1st2ndﾐｽ3	1	1
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM16	C_C1st2ndﾐｽ4	1	1

【図１７７】

図柄組合せテーブル

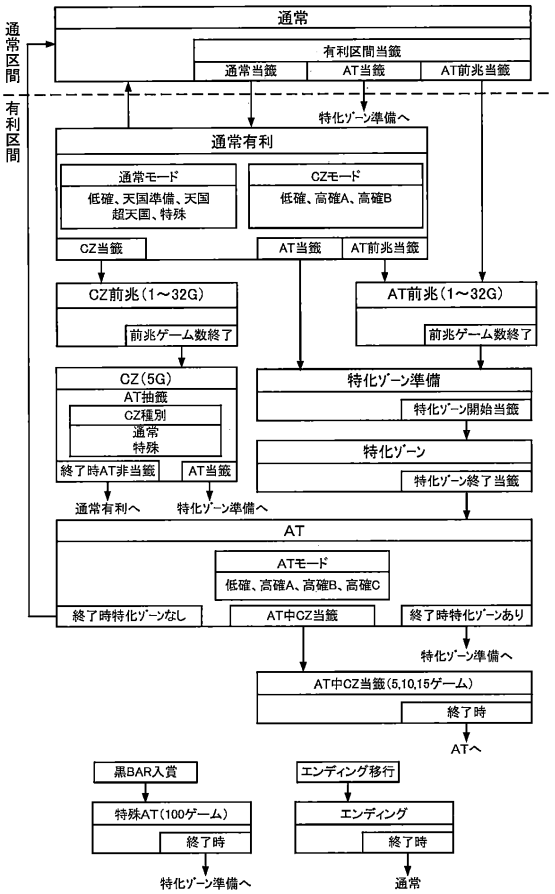
コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM17	C_R1stﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM18	C_R1stﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM19	C_R1stﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM20	C_R1stﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	黒BAR	NM21	C_R1st2ndﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ベル	黒BAR	NM22	C_R1st2ndﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	黒BAR	NM23	C_R1st2ndﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	黒BAR	黒BAR	NM24	C_R1st2ndﾐｽ4	1	1
ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM25	C_R1st2ndﾐｽ5	1	1
ベル	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM26	C_R1st2ndﾐｽ6	1	1
黒BAR	ベル	紫7	NM27	C_変則ﾍﾞﾙ1	6	6
ベル	ベル	紫7	NM28	C_変則ﾍﾞﾙ2	6	6
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	黒BAR	NM29	C_変則ﾍﾞﾙ3	6	6
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM30	C_BLﾍﾞﾙ	15	15
ベル	ベル	ベル	NM31	C_CLﾍﾞﾙ	15	15
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	黒BAR	黒BAR	NM32	C_TLﾍﾞﾙ	15	15
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM33	C_ﾁｬﾝｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM34	C_ﾁｬﾝｽ2	1	1

【図１７８】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係

内部当籤役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	はずれ	はずれ		赤BAR揃り		紫7揃り	
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	TLﾘﾌﾟ		赤BARﾘﾌﾟ		紫7ﾘﾌﾟ	
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	赤BARﾌｪｲｸ		赤BARﾌｪｲｸ		赤BARﾌｪｲｸ	
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		W揃いﾘﾌﾟ	
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	TLﾘﾌﾟ		W揃いﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1	紫7ﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2	紫7ﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	赤BARﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
10	F_紫ﾌﾘﾌﾟ	紫ﾌﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	赤BARﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	W揃いﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	黒BARﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
14	F_共通1枚	1枚					
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	下段ベル		中段ベル		上段ベル	
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	変則1		変則2		変則3	
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	チャンス					
18	F_強ﾍﾞﾙ	中段ベル					
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	下段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	下段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	1枚(1/2)	下段ベル	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	1枚(1/2)	下段ベル	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		中段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		中段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/2)	中段ベル	1枚(1/4)	
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/2)	中段ベル	1枚(1/4)	
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/4)		上段ベル	1枚(1/2)
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/4)		上段ベル	1枚(1/2)
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	上段ベル
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	上段ベル
31	F_打順1特殊A	変則1	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
32	F_打順1特殊B	変則1	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
33	F_打順2特殊A	1枚(1/2)	変則1	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
34	F_打順2特殊B	1枚(1/2)	変則1	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
35	F_打順3特殊A	1枚(1/4)		変則2	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
36	F_打順3特殊B	1枚(1/4)		変則2	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
37	F_打順4特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則2	1枚(1/4)	
38	F_打順4特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則2	1枚(1/4)	
39	F_打順5特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/4)		変則3	1枚(1/2)
40	F_打順5特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/4)		変則3	1枚(1/2)
41	F_打順6特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則3
42	F_打順6特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則3

【図１７９】



【図１８０】

出玉状態					
状態名	該当区間	抽籤処理	その他処理	確定役 有効／無効	押し順指示
通常	通常区間	有利区間移行抽籤 初期通常ﾓｰﾄﾞ抽籤		有効	なし
通常有利	有利区間	AT抽籤 CZ抽籤 通常ﾓｰﾄﾞ移行抽籤 CZﾓｰﾄﾞ移行抽籤 履歴抽籤 天井恩恵抽籤	特殊ﾓｰﾄﾞ制御 天井制御	有効	なし
CZ 前兆	有利区間	AT抽籤		有効	なし
AT 前兆	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ種別 昇格抽籤		有効	なし
CZ	有利区間	AT抽籤	ATに当籤しても5ｹﾞｰﾑ経過するまでは継続	有効	なし
特化ｿﾞｰﾝ準備	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ開始抽籤 ｹﾞｰﾑ数上乗せ抽籤	天井制御	条件付き有効	抽籤
特化ｿﾞｰﾝ	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ終了抽籤 ｹﾞｰﾑ数上乗せ抽籤		無効	あり
AT	有利区間	初期ATﾓｰﾄﾞ抽籤 ATﾓｰﾄﾞ移行抽籤 履歴抽籤 AT中CZ抽籤 特化ｿﾞｰﾝｽﾄｯｸ抽籤 最終上乗せ抽籤	天井制御	条件付き有効	あり
AT中 CZ	有利区間	特化ｿﾞｰﾝｽﾄｯｸ抽籤	当籤しても15ｹﾞｰﾑ経過するまでは継続 天井制御	条件付き有効	なし
特殊 AT	有利区間		天井制御	無効	あり
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ	有利区間			無効	あり

【図１８１】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	当籤役	出玉フラグ
0	はずれ	0
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	1
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	0
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	2
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	3
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	4
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	9
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1	11
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2	11
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	12
10	F_紫ﾌﾘﾌﾟ	13
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	14
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	15
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	16
14	F_共通1枚	0
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	7
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	6
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	8
18	F_強ﾍﾞﾙ	10
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	5
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	5
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	5
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	5
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	5
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	5
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	5
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	5
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	5
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	5
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	5
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	5
31	F_打順1特殊A	6
32	F_打順1特殊B	6
33	F_打順2特殊A	6
34	F_打順2特殊B	6
35	F_打順3特殊A	6
36	F_打順3特殊B	6
37	F_打順4特殊A	6
38	F_打順4特殊B	6
39	F_打順5特殊A	6
40	F_打順5特殊B	6
41	F_打順6特殊A	6
42	F_打順6特殊B	6

No.	出玉フラグ	抽籤種別
0	はずれ	0
1	通常ﾘﾌﾟ	3
2	特殊ﾘﾌﾟ1	4
3	特殊ﾘﾌﾟ2	4
4	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	6
5	打順ﾍﾞﾙ	1
6	打順変則ﾍﾞﾙ	0
7	共通ﾍﾞﾙ	2
8	弱ﾁｬﾝｽ	7
9	中ﾁｬﾝｽ	8
10	強ﾍﾞﾙ	9
11	紫7ﾌｪｲｸ	5
12	赤BARﾌｪｲｸ	5
13	紫ﾌﾘﾌﾟ	5
14	赤BARﾘﾌﾟ	5
15	W揃いﾘﾌﾟ	5
16	黒BARﾘﾌﾟ	5

No.	抽籤種別
0	ﾊｽﾞﾚ/変則
1	打順ﾍﾞﾙ
2	共通ﾍﾞﾙ
3	通常ﾘﾌﾟ
4	特殊ﾘﾌﾟ
5	ﾌｪｲｸ/確定役
6	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ
7	弱ﾁｬﾝｽ
8	中ﾁｬﾝｽ
9	強ﾍﾞﾙ

【図１８２】

内部当籤役とナビ種別との対応関係

No.	当籤役	状態１	状態２
0	はずれ		
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	1or2	1or2
2	F_通常ﾘﾌﾟ2		
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	1or2	1or2
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	5or6	5or6
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ		
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1		5or6
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2		5or6
9	F_赤BARﾌｪｲｸ		5or6
10	F_紫7ﾘﾌﾟ		5or6
11	F_赤BARﾘﾌﾟ		5or6
12	F_W揃いﾘﾌﾟ		5or6
13	F_黒BARﾘﾌﾟ		5or6
14	F_共通1枚		
15	F_共通ﾍﾞﾙ1		
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	1	1
17	F_弱ﾁｬﾝｽ		
18	F_強ﾍﾞﾙ		
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	1	1
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	1	1
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	2	2
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	2	2
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	3	3
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	3	3
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	4	4
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	4	4
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	5	5
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	5	5
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	6	6
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	6	6
31	F_打順1特殊A	1	1
32	F_打順1特殊B	1	1
33	F_打順2特殊A	2	2
34	F_打順2特殊B	2	2
35	F_打順3特殊A	3	3
36	F_打順3特殊B	3	3
37	F_打順4特殊A	4	4
38	F_打順4特殊B	4	4
39	F_打順5特殊A	5	5
40	F_打順5特殊B	5	5
41	F_打順6特殊A	6	6
42	F_打順6特殊B	6	6

【図１８３】

3択役のナビ制御

(A) 比較例

(a) ナビ種別(メイン側)

ナビ種別	内容
0	ナビなし
1	左1st
2	中1st
3	右1st
4	左中右
5	左右中
6	中左右
7	中右左
8	右左中
9	右中左

(b) 6択役(右左中)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

8

サブ側ナビ(液晶)



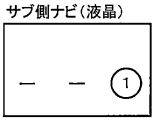
右左中ナビ

(c) 3択役(右1st)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

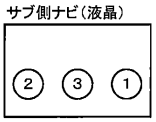
3

サブ側ナビ(液晶)



中1stナビ

サブ側ナビ(液晶)



右左中ナビ

サブ側ナビ(液晶)



右中左ナビ

【図１８４】

3択役のナビ制御

(B) 本制御

(a) ナビ種別(メイン側)

ナビ種別	内容
0	ナビなし
1	左中右
2	左右中
3	中左右
4	中右左
5	右左中
6	右中左

(b) 6択役(右左中)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

5

サブ側ナビ(液晶)



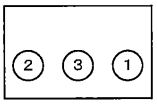
右左中ナビ

(c) 3択役(右1st)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

5

サブ側ナビ(液晶)

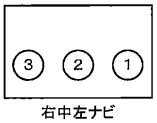


右左中ナビ

メイン側ナビ(指示モニタ)

6

サブ側ナビ(液晶)



右中左ナビ

(C) 仕様例

択役種別	不正解時の RT転落	バトル演出の 攻撃／防御
3択役	なし	防御
6択役	あり	攻撃

ナビ種別から転落の可能性が分からないため、ナビミスしないように緊張感を持つ

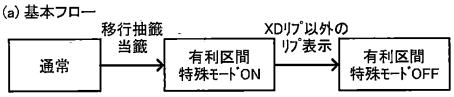
ナビ種別から攻撃／防御が分からないため、期待感を維持可能

【図１８５】

有利区間における遊技の流れ

(A) 特殊モード

(a) 基本フロー



(b) 特殊モードの制御1

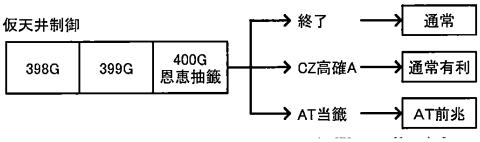
状態	通常	有利区間			…
内部当籤役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	ﾘﾌﾟ		…
表示役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	XDﾘﾌﾟ以外		…
特殊ﾓｰﾄﾞ	×	ON	ON⇒OFF	OFF	…

(c) 特殊モードの制御2

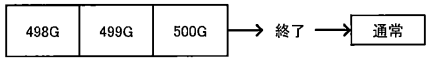
状態	通常	有利区間				…
内部当籤役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ		…
表示役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	XDﾘﾌﾟ	XDﾘﾌﾟ以外		…
特殊ﾓｰﾄﾞ	×	ON	ON	ON⇒OFF	OFF	…

(B) 通常有利終了時

(a) 仮天井制御



(b) 天井制御



【図１８６】

履歴抽籤の概要

(A) 履歴役種別

(a) 通常有利中の履歴役の種別

リプレイ	レア役
通常リプ 特殊リプ チャンスリプ	チャンスリプ フェイクリプ(非ナビ) 強ベル 中チャンス 弱チャンス ベル15枚入賞

(b) AT中の履歴役の種別

リプレイ	レア役	はずれ
通常リプ 特殊リプ チャンスリプ フェイクリプ(ナビ) 確定役(ナビ)	チャンスリプ フェイクリプ(非ナビ) 強ベル 中チャンス 弱チャンス	はずれ 通常リプ2 共通1枚 BB

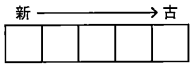
(B) 履歴抽籤

出玉状態	履歴役	恩恵		契機
通常有利	リプレイ(連)	リプ3連	CZ抽籤	レバー時
		リプ4連以上		
	レア役(個数)	レア役3個	AT抽籤	3OFF時
		レア役4個以上		
AT	リプレイ(連)	リプ3連	AT中CZ抽籤	レバー時
		リプ4連以上		
	レア役(個数)	レア役2個	特化ゾーンストック抽籤	レバー時
		レア役3個以上		
	はずれ(連)	はずれ4連	ATモードUP抽籤	レバー時
		はずれ5連		

【図１８７】

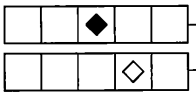
履歴抽籤の概要

(C) 表示例

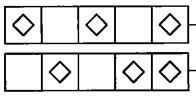


履歴役	アイコン
リプレイ	青丸
レア役	宝石(白)or宝石(赤)
はずれ	空欄
リプレイ/レア役	リプレイ・レア役を交互

(D) 宝石種別



(E) 履歴抽籤方法



当該ゲームで条件を満たした場合のみ行う

【図１８８】

ATポイントを用いた制御

(A) ATポイントの概要

ポイント種別	加算値	備考
累積ポイント	24pt	15枚役当籤時 「F_共通ベル1」「F_強ベル」「F_打順1ベルA」～「F_打順6ベルB」
	6pt	6枚役当籤時 「F_共通ベル2」「F_打順1特殊A」～「F_打順6特殊B」
所持ポイント	600pt	特化ゾーンのストック1つ当り
	7pt	ATの残りゲーム数1ゲーム当たり

ATポイント＝累積ポイント＋所持ポイント

(B) 確定役制御

確定役種別	ポイント閾値		備考
紫7	3072pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
赤BAR	2048pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
W揃い	1792pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
黒BAR	768pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤

(C) 最終上乗せ制御

ポイント閾値		備考
1024pt	以上	無効
	未満	抽籤で最終上乗せ

(D) AT中の各種抽籤の制御

ATポイント	ポイント閾値	ATポイント種別
0pt～767pt		種別0
768pt～1279pt	768pt	種別1
1280pt～2559pt	1280pt	種別2
2560pt～	2560pt	種別3

抽籤種別に基づき無効抽籤を行い、「無効」の場合は、
AT中の特化ゾーンストック抽籤、及び、
レア役の履歴を赤ダイヤに変更する抽籤(AT_アイコン種別抽籤)を行わない

(E) AT中CZのシナリオ抽籤種別制御

ATポイント	ポイント閾値	シナリオ抽籤種別
0pt～767pt		種別0
768pt～1279pt	768pt	種別1
1280pt～2559pt	1280pt	種別2
2560pt～	2560pt	種別3

【図１８９】

ATポイントの管理方法

(A) ATポイントカウンタ

上位バイト	下位バイト	＝2バイトのカウンタ
10101010	01010101	

(B) ATポイントのカウント例

ATポイント(10進数)	2進数		16進数	
	上位バイト	下位バイト	上位バイト	下位バイト
256	00000001	00000000	01	00
			100H	
257	00000001	00000001	01	01
			101H	
292	00000001	00100100	01	24
			124H	
532	00000002	00010100	02	14
			214H	

(C) 各種制御の閾値

閾値	2進数		16進数	
	上位バイト	下位バイト	上位バイト	下位バイト
3072	00001100	00000000	0C	00
			C00H	
2048	00001000	00000000	08	00
			800H	
1792	00000111	00000000	07	00
			700H	
768	00000003	00000000	03	00
			300H	

※ 閾値に下位バイトが不要

(D) 制御例(ATポイント2000pt時)

ATポイント(10進数)	16進数	
	上位バイト	下位バイト
2000	07	D0
	7D0H	

閾値	16進数
	1バイト
3072	0CH
1792	07H

上位バイト(07H) ＜ 3072 閾値(0CH)

上位バイト(07H) ≧ 1792 閾値(07H)

【図１９０】

通常_有利区間移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256
	通常有利	1	0
	AT前兆	2	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	256
	AT前兆	2	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	256
	AT前兆	2	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0
	通常有利	1	252
	AT前兆	2	4
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0
	通常有利	1	252
	AT前兆	2	4
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	224
	AT前兆	2	32

【図１９１】

通常_初期通常モード抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256
	通常	1	0
	天国準備	2	0
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	0
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	112
	通常	1	64
	天国準備	2	64
	天国	3	16
	超天国	4	0
	特殊	5	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	206
	通常	1	32
	天国準備	2	16
	天国	3	2
	超天国	4	0
	特殊	5	0
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	206
	通常	1	32
	天国準備	2	16
	天国	3	2
	超天国	4	0
	特殊	5	0
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	112
	通常	1	64
	天国準備	2	64
	天国	3	16
	超天国	4	0
	特殊	5	0
強ﾍﾞﾙ	低確	0	0
	通常	1	0
	天国準備	2	224
	天国	3	32
	超天国	4	0
	特殊	5	0

【図１９２】

通常有利_CZモード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果（移行先）		CZモード（移行元）		
			低確	高確A	高確B
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256	32	0
	高確A	1	0	224	0
	高確B	2	0	0	256
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	256	32	0
	高確A	1	0	224	0
	高確B	2	0	0	256
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	255	0	0
	高確A	1	1	252	0
	高確B	2	0	4	256
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	64	0	0
	高確A	1	192	128	0
	高確B	2	0	128	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
強ﾍﾞﾙ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256

【図１９３】

通常有利_CZ抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZモード		
			低確	高確A	高確B
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	192	32
	当籤	1	0	64	224
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	192	32
	当籤	1	1	64	224
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0

【図１９４】

通常有利_通常モード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果(移行先)		通常モード(移行元) 低確	通常	天国準備	天国	超天国	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	254	32	0	0	0	8
	通常	1	1	223	4	0	0	0
	天国準備	2	1	1	252	8	0	0
	天国	3	0	0	0	248	8	0
	超天国	4	0	0	0	0	248	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	248
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	254	32	0	0	0	8
	通常	1	1	223	4	0	0	0
	天国準備	2	1	1	252	8	0	0
	天国	3	0	0	0	248	8	0
	超天国	4	0	0	0	0	248	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	248
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	255	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	255	0	0	0
	天国	3	0	0	1	255	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	256
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	254	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	251	0	0	0
	天国	3	0	0	4	254	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	1	1	1	0	256
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	254	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	251	0	0	0
	天国	3	0	0	4	254	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	1	1	1	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	128	0	0	0	0	0
	通常	1	64	184	0	0	0	0
	天国準備	2	64	72	192	0	0	0
	天国	3	0	0	64	252	0	0
	超天国	4	0	0	0	4	256	4
	特殊	5	0	0	0	0	0	252
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	128	0	0	0	0	0
	通常	1	64	184	0	0	0	0
	天国準備	2	64	72	128	0	0	0
	天国	3	0	0	128	240	0	0
	超天国	4	0	0	0	16	256	2
	特殊	5	0	0	0	0	0	254
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	160	0	0	0	0	0
	通常	1	64	224	0	0	0	0
	天国準備	2	32	32	192	0	0	0
	天国	3	0	0	64	252	0	0
	超天国	4	0	0	0	4	256	2
	特殊	5	0	0	0	0	0	254
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	64	0	0	0	0	0
	通常	1	96	136	0	0	0	0
	天国準備	2	96	120	164	0	0	0
	天国	3	0	0	84	248	0	0
	超天国	4	0	0	8	8	256	4
	特殊	5	0	0	0	0	0	252
強ﾍﾞﾙ	低確	0	0	0	0	0	0	0
	通常	1	0	0	0	0	0	0
	天国準備	2	192	192	128	0	0	0
	天国	3	64	64	112	224	0	0
	超天国	4	0	0	16	32	256	8
	特殊	5	0	0	0	0	0	248

【図１９５】

通常有利_AT抽籤テーブル

抽籤種別	結果		通常モード 低確	通常	天国準備	天国	超天国	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	254	254	248	244	248
	当籤	1	2	2	2	8	12	8
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	254	254	254	240	224	240
	当籤	1	2	2	2	16	32	16
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	254	254	254	224	192	224
	当籤	1	2	2	2	32	64	32
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	224	224	224	192	64	192
	当籤	1	32	32	32	64	192	64

【図１９６】

(A) 通常有利_履歴抽籤テーブル(リプレイ連)

結果		リプレイ連 3連	4連以上
非当籤	0	244	0
当籤	1	12	256

(B) 通常有利_履歴抽籤テーブル(レア役個数)

結果		レア役個数 3個	4個	5個
非当籤	0	230	0	0
当籤	1	26	256	256

【図１９７】

通常有利_天井恩恵抽籤テーブル

結果		抽籤値
転落	0	157
CZﾓｰﾄﾞ高確A	1	85
AT当籤	2	14

【図１９８】

CZ_CZ種別抽籤テーブル

結果		CZﾓｰﾄﾞ 通常	高確A	高確B
通常	0	255	255	192
特殊	1	1	1	64

【図１９９】

CZ_AT抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZ種別	
			通常	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	216	64
	当籤	1	40	192
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	128	64
	当籤	1	128	192
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	64	0
	非当籤	0	192	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	当籤	1	64	0
	非当籤	0	192	256
弱ﾁｬﾝｽ	当籤	1	64	0
	当籤	1	192	256
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0	0
	当籤	1	256	256
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0	0
	当籤	1	256	256

【図２００】

特化ゾーン準備_ベルナビ抽籤テーブル

結果		特殊モード	
		OFF	ON
非当籤	0	180	248
当籤	1	76	8

【図２０１】

特化ゾーン準備_特化ゾーン開始抽籤テーブル

特化ゾーン種別	結果		抽籤値
初回	準備継続	0	0
	開始	1	256
特化ゾーン1	準備継続	0	80
	開始	1	176
特化ゾーン2	準備継続	0	96
	開始	1	160
特化ゾーン3	準備継続	0	112
	開始	1	144
特化ゾーン4	準備継続	0	128
	開始	1	128

※ 通常リプ又は特殊リプの当籤時に抽籤

【図２０２】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル(特化ゾーン1用)

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	232
	50G	5	16
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	184
	50G	5	64
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	248
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	96
	100G	10	96
	200G	20	48
	300G	30	16
	600G	60	0

【図２０３】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル(特化ゾーン2用)

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	248
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	85
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	119
	50G	5	0
	100G	10	36
	200G	20	12
	300G	30	4
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	85
	10G	1	107
	20G	2	48
	30G	3	12
	50G	5	4
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	192
	30G	3	48
	50G	5	12
	100G	10	4
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	232
	200G	20	16
	300G	30	8
	600G	60	0

【図２０４】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル(特化ゾーン3用)

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	246
	200G	20	8
	300G	30	2
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	85
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	119
	50G	5	0
	100G	10	36
	200G	20	12
	300G	30	4
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	85
	10G	1	107
	20G	2	48
	30G	3	12
	50G	5	4
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	192
	30G	3	48
	50G	5	12
	100G	10	4
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	232
	200G	20	16
	300G	30	8
	600G	60	0

【図２０５】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル(特化ゾーン4用)

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	198
	100G	10	48
	200G	20	8
	300G	30	2
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	252
	300G	30	2
	600G	60	2

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	232
	50G	5	16
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	120
	30G	3	64
	50G	5	64
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	64
	30G	3	64
	50G	5	120
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	96
	100G	10	96
	200G	20	48
	300G	30	16
	600G	60	0

【図２０６】

特化ゾーン_特化ゾーン終了抽籤テーブル

抽籤種別	結果		特化ゾーン種別			
			特化ｿﾞｰﾝ1	特化ｿﾞｰﾝ2	特化ｿﾞｰﾝ3	特化ｿﾞｰﾝ4
ﾊｽﾞﾚ/変則	継続	0	44	16	8	2
	終了	1	212	240	248	254
打順ﾍﾞﾙ	継続	0	256	16	8	2
	終了	1	0	240	248	254
共通ﾍﾞﾙ	継続	0	256	16	8	2
	終了	1	0	240	248	254
通常ﾘﾌﾟ	継続	0	44	256	256	256
	終了	1	212	0	0	0
特殊ﾘﾌﾟ	継続	0	44	16	8	256
	終了	1	212	240	248	0
ﾌｪｲｸ/確定役	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0

【図２０７】

AT_初期ATモード抽籤テーブル

結果		抽籤値
低確	0	213
高確A	1	26
高確B	0	16
高確C	1	1

【図２０８】

AT_ATモード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果（移行先）		ATモード（移行元）			
			低確	高確A	高確B	高確C
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256	20	20	24
	高確A	1	0	236	0	0
	高確B	2	0	0	236	0
	高確C	3	0	0	0	232
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	256	20	20	24
	高確A	1	0	236	0	0
	高確B	2	0	0	236	0
	高確C	3	0	0	0	232
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	254	0	0	0
	高確A	1	2	256	0	0
	高確B	2	0	0	256	0
	高確C	3	0	0	0	256
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	255	0	0	0
	高確A	1	1	255	0	0
	高確B	2	0	1	255	0
	高確C	3	0	0	1	256
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	252	0	0	0
	高確A	1	4	256	0	0
	高確B	2	0	0	256	0
	高確C	3	0	0	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	250	0	0	0
	高確A	1	4	252	0	0
	高確B	2	1	4	252	0
	高確C	3	1	0	4	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	233	0	0	0
	高確A	1	22	232	0	0
	高確B	2	1	22	252	0
	高確C	3	0	2	4	256
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	233	0	0	0
	高確A	1	22	232	0	0
	高確B	2	1	22	252	0
	高確C	3	0	2	4	256
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	228	0	0	0
	高確A	1	12	204	0	0
	高確B	2	4	26	160	0
	高確C	3	12	26	96	256
強ﾍﾞﾙ	低確	0	160	0	0	0
	高確A	1	32	160	0	0
	高確B	2	32	64	192	0
	高確C	3	32	32	64	256

【図２０９】

AT_アイコン種別抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
通常ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
特殊ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
ﾌｪｲｸ/確定役	抽籤せず		
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤（白）	1	234
	当籤（赤）	0	22
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤（白）	1	234
	当籤（赤）	1	22
中ﾁｬﾝｽ	非当籤（白）	0	208
	当籤（赤）	1	48
強ﾍﾞﾙ	非当籤（白）	0	128
	当籤（赤）	1	128

【図２１０】

AT_特化ゾーンストック抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ATモード				赤宝石	特殊AT
			低確	高確A	高確B	高確C		
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256	256	240	256
	当籤	1	0	0	0	0	16	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	230	230	256	256	256
	当籤	1	0	26	26	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	255	255	255	252	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	1	1	1	4	0
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	252	248	76	64	254
	当籤	1	2	4	8	180	192	2
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	252	248	240	76	64	252
	当籤	1	4	8	16	180	192	4
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	248	240	224	76	64	248
	当籤	1	8	16	32	180	192	8
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	128	128	128	25	16	128
	当籤	1	128	128	128	231	240	128
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0

【図２１１】

AT_AT中CZ抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256
	当籤	1	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	250
	当籤	1	6
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256
	当籤	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	1	256
	当籤	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	1	256
	当籤	1	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0

【図２１２】

(A) AT_履歴抽籤テーブル(リプレイ連)

結果		リプレイ連	
		3連	4連以上
非当籤	0	244	0
当籤	1	12	256

(B) AT_履歴抽籤テーブル(レア役個数)

結果		レア役個数			
		2個	3個	4個	5個
非当籤	0	230	0	0	0
当籤	1	26	256	256	256

(C) AT_履歴抽籤テーブル(はずれ連)

結果		はずれ連	
		4連	5連
非当籤	0	244	64
当籤	1	12	192

【図２１３】

AT_最終上乗せ抽籤テーブル

確定役無効の有無	結果		抽籤値
無効なし	非当籤	0	255
	当籤	1	1
無効有り	非当籤	0	0
	当籤	1	256

【図２１４】

(A) AT中CZ_シナリオ抽籤テーブル

結果		シナリオ抽籤種別			
		種別0	種別1	種別2	種別3
シナリオ1	0	12	40	48	64
シナリオ2	1	8	24	32	32
シナリオ3	2	16	8	4	2
シナリオ4	3	72	88	96	107
シナリオ5	4	36	40	48	40
シナリオ6	5	32	16	8	4
シナリオ7	6	16	8	4	2
シナリオ8	7	8	4	2	1
シナリオ9	8	32	16	8	1
シナリオ10	9	8	4	2	1
シナリオ11	10	8	4	2	1
シナリオ12	11	4	2	1	1
シナリオ13	12	4	2	1	0

(B) AT中CZのシナリオ

シナリオ		CZ種別		
		1～5G	6～10G	11～15G
シナリオ1	0	1(青)		
シナリオ2	1	2(緑)		
シナリオ3	2	3(赤)		
シナリオ4	3	1(青)	1(青)	
シナリオ5	4	1(青)	2(緑)	
シナリオ6	5	1(青)	3(赤)	
シナリオ7	6	2(緑)	2(緑)	
シナリオ8	7	2(緑)	3(赤)	
シナリオ9	8	1(青)	1(青)	3(赤)
シナリオ10	9	1(青)	2(緑)	3(赤)
シナリオ11	10	2(緑)	2(緑)	3(赤)
シナリオ12	11	2(緑)	3(赤)	3(赤)
シナリオ13	12	3(赤)	3(赤)	3(赤)

【図２１５】

AT中CZ_特化ゾーンストック抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZ種別		
			1(青)	2(緑)	3(赤)
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	240	226
	当籤	1	1	16	30
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	224	136
	当籤	1	1	32	120
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	240	160	136
	当籤	1	16	96	120
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	224	128	112
	当籤	1	32	128	144
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	192	48	32
	当籤	1	64	208	224
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	128	16	0
	当籤	1	128	240	256

【図２１６】

共通_特化ゾーン種別抽籤テーブル

結果		ストック契機					
		通常(右以外)	紫7	赤BAR	W揃い	黒BAR	通常ﾓｰﾄﾞ特殊
特化ゾーン1	0	218	0	0	0	180	0
特化ゾーン2	1	24	224	0	0	48	0
特化ゾーン3	2	12	0	224	128	24	224
特化ゾーン4	3	2	32	32	128	4	32

【図２１７】

共通_確定役無効抽籤テーブル

結果		抽籤値
有効	0	84
無効	1	172

【図２１８】

共通_抽籤無効抽籤テーブル

結果		ATﾎﾟｲﾝﾄ種別			
		種別0	種別1	種別2	種別3
有効	0	252	128	64	16
無効	1	4	128	192	240

【図２１９】

共通_ストック時ロック発生抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ストック当籤時の状態	
			通常/通常有利	AT
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	252	128
	当選	1	4	128
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	252	128
	当選	1	4	128
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	220	128
	当選	1	36	128
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	224	128
	当選	1	32	128

【図２２０】

ATポイント制御

(A) 制御概要

(a) ﾊﾟﾀｰﾝ1　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・

上乗せ確率 ―――→ 変化

出目内容 ―――→ 変化

(b) ﾊﾟﾀｰﾝ2　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・

上乗せ確率 ―――→ 変化

出目内容 ―――→ 一定

(c) ﾊﾟﾀｰﾝ3　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・

上乗せ確率 ―――→ 一定

出目内容 ―――→ 変化

(B) 両閾値の関係

制御内容	ストック当籤時の状態			
	閾値1	閾値2	閾値3	閾値4
上乗せ	確率A	確率B	確率C	確率D
出目	出目A	出目B	出目C	出目D
上乗せ	確率A		確率B	確率C
出目	出目A	出目B		出目C
上乗せ	確率A	確率B	確率C	確率D
出目	出目A			出目B

(C) ポイント種別

制御内容	ポイント種別			
	ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	
			第1範囲	第2範囲
上乗せ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ
出目	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ

制御内容	ポイント種別			
	ﾊﾟﾀｰﾝ4		ﾊﾟﾀｰﾝ5	
	第1範囲	第2範囲	第1範囲	第2範囲
上乗せ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ
出目	ATﾎﾟｲﾝﾄ		ATﾎﾟｲﾝﾄ	所持ﾎﾟｲﾝﾄ

【図２２１】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	スイカB	5	ブランク	5	ベル
4	赤7	4	リプレイA	4	リプレイA
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	スイカA	2	ベル	2	赤7
1	ベル	1	スイカA	1	スイカA
0	リプレイB	0	リプレイB	0	ベル
19	チェリー	19	チェリー	19	リプレイA
18	BAR	18	リプレイA	18	ブランク
17	スイカA	17	ベル	17	チェリー
16	ベル	16	チェリー	16	スイカA
15	リプレイB	15	青7	15	ベル
14	チェリー	14	スイカB	14	リプレイA
13	青7	13	リプレイA	13	チェリー
12	リプレイA	12	ベル	12	青7
11	ベル	11	スイカA	11	スイカA
10	スイカB	10	BAR	10	ベル
9	ベル	9	ブランク	9	リプレイA
8	ブランク	8	リプレイA	8	ブランク
7	リプレイA	7	ベル	7	BAR
6	ベル	6	チェリー	6	スイカA

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	リプレイA	00000100
5	リプレイB	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカA	00000111
8	スイカB	00001000
9	チェリー	00001001
10	ブランク	00001011

【図２２２】

内部抽籤テーブル（設定値:1/確率分母:65536）

No.	略称	3BET時			2BET時		対応する図柄組合せ
		一般	内部中	BB	一般	内部中	
0	はずれ	0	7320	16140	0	0	
1	F_通常ﾘﾌﾟ	8918	8917	0	8978	25117	RP01～04
2	F_リーチ目ﾘﾌﾟA1	4	4	0	0	0	RP01+03～13+16～18
3	F_リーチ目ﾘﾌﾟA2	13	13	0	0	0	RP01+03+04+06～08+13～15
4	F_リーチ目ﾘﾌﾟA3	5	5	0	0	0	RP01+03+04+06～11+14
5	F_リーチ目ﾘﾌﾟA4	8	8	0	0	0	RP01+03+04+06～11
6	F_リーチ目ﾘﾌﾟB1	4	4	0	0	0	RP01+03+04+14
7	F_リーチ目ﾘﾌﾟB2	14	14	0	0	0	RP01+03+04+13～15+17+18
8	F_リーチ目ﾘﾌﾟC	5	5	0	0	0	RP01+03+04+06～14
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	4	4	0	0	0	RP01+03+04+06～08+13+18
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	4	4	0	0	0	RP01+03～08+14+18
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	950	950	0	0	0	NM05+06+09+11
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	1150	1150	0	0	0	NM04+07+08+10+12
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	0	0	10731	3600	3600	NM01～12
14	F_共通1枚	0	0	38665	36159	36159	NM13～43
15	F_中段チェリー	4	4		0	0	NM08～12
16	F_チェリー1	502	502		165	165	NM16+18～25+34+35+38+41
17	F_チェリー2	502	502		165	165	NM16+17
18	F_スイカ1	654	654		165	165	NM01～03+13～16
19	F_スイカ2	440	440		165	165	NM01～03+13～17
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM04+07+18+21+23+24
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM04+07+19+20+22+25
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM05+06+18+21+23+24
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM05+06+19+20+22+25
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM08+18+19+22+23+34+36
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM08+20+21+24+25+35+37
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM09+18+19+26+32+38
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM09+20+21+27+33+39
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM10+18+25+31+40
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM10+19+24+30+41
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM11+20+23+29+42
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM11+21+22+28+43
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM05+06+18+21+23+24+35
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM05+06+19+20+22+25+35
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM04+07+18+21+23+24+35
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM04+07+19+20+22+25+35
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM08+18+19+22+23+35+36
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM08+20+21+24+25+34+37
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM09+18+19+26+33+38
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM09+20+21+27+32+39
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM10+18+25+28+40
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM10+19+24+29+41
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM11+20+23+30+42
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM11+21+22+31+43
44	F_BB1	0			16139		BB1
45	F_BB2	7319					BB2

【図２２３】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ブランク	赤7	ブランク	BB1	C_2枚BB	0	−
ブランク	ブランク	ブランク	BB2	C_3枚BB	−	0
リプレイA/リプレイB	リプレイA/リプレイB	リプレイA	RP01	S_CLリプ	0	0
ベル	リプレイA/リプレイB	リプレイA	RP02	S_特殊リプ	0	0
ベル	リプレイA/リプレイB	赤7/ベル/チェリー	RP03	S_XUXDリプ	0	0
ベル	ANY	ブランク	RP04	C_TLXUリプ	0	0
スイカA/ブランク	ベル	スイカA	RP05	S_リーチ目リプA1	−	0
スイカA/スイカB	青7/BAR/リプレイB/ブランク	スイカA	RP06	S_リーチ目リプA2	−	0
スイカA/スイカB	スイカA/スイカB/チェリー	赤7/ベル/チェリー	RP07	S_リーチ目リプA3	−	0
リプレイA/スイカA	赤7/青7/BAR/スイカA/スイカB/チェリー/ブランク	リプレイA/ブランク	RP08	S_リーチ目リプA4	−	0
リプレイA	赤7/リプレイA	ベル	RP09	S_リーチ目リプA5	−	0
リプレイA	リプレイA/スイカA/スイカB	チェリー	RP10	S_リーチ目リプA6	−	0
リプレイA	ベル	赤7/スイカA	RP11	S_リーチ目リプA7	−	0
リプレイA	スイカB	赤7/スイカA	RP12	S_リーチ目リプA8	−	0
ベル	スイカA/スイカB/チェリー	スイカA	RP13	S_リーチ目リプB1	−	0
ベル	赤7/青7/BAR/ベル	赤7/青7/BAR/チェリー	RP14	S_リーチ目リプB2	−	0
ベル	赤7/青7/BAR/ブランク	ベル	RP15	S_リーチ目リプB3	−	0
スイカB	赤7/リプレイA	リプレイA	RP16	S_リーチ目リプC1	−	0
赤7	赤7/BAR/リプレイA	ベル	RP17	S_リーチ目リプC2	−	0
赤7/青7/BAR	スイカA/スイカB/チェリー	赤7/青7/BAR/チェリー	RP18	S_リーチ目リプC3	−	0
スイカA/スイカB	スイカA/スイカB	スイカA	NM01	S_CLスイカ	3	3
赤7/ベル	スイカA/スイカB	ベル	NM02	S_XUスイカ	3	3
ベル	スイカA/スイカB	赤7/青7/BAR/チェリー	NM03	S_XDスイカ	3	3
スイカA	赤7/リプレイA	スイカA	NM04	S_BLベル1	9	9
リプレイA	赤7/リプレイA	スイカA	NM05	S_BLベル2	9	9
スイカA	ベル	リプレイA	NM06	C_XUベル1	9	9
リプレイA	ベル	リプレイA	NM07	C_XUベル2	9	9
リプレイB/スイカB	ベル	スイカA	NM08	S_XDベル	9	9
ベル	ベル	ベル	NM09	C_CLベル	9	9
リプレイB/スイカB	スイカA/チェリー	リプレイA	NM10	S_TLベル	9	9
リプレイB/スイカB	ベル	リプレイA	NM11	S_小Vベル	9	9
チェリー	ANY	スイカA/チェリー/ブランク	NM12	S_中段チェ	9	9

【図２２４】

図柄組合せテーブル

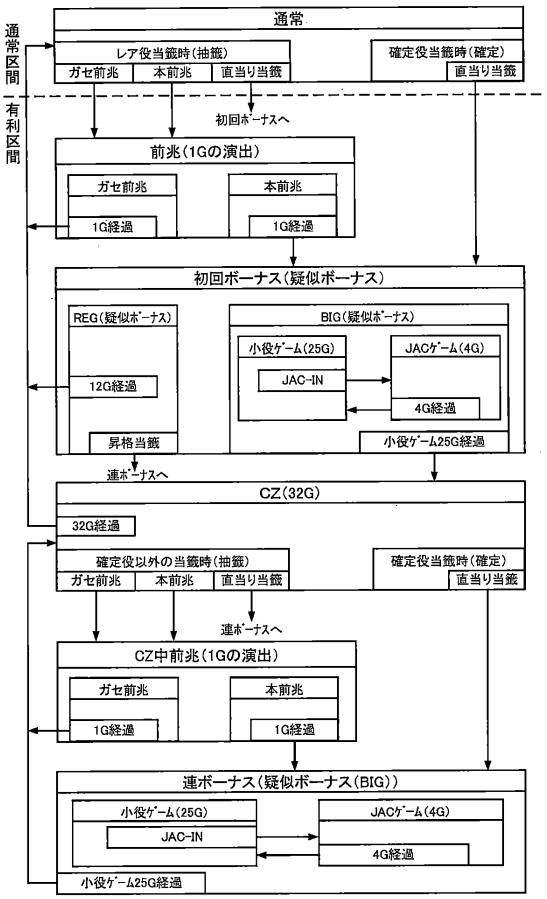
コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
スイカA/スイカB	チェリー	スイカA	NM13	S_スイカF1	1	1
赤7/ベル	チェリー	ベル	NM14	S_スイカF2	1	1
ベル	チェリー	赤7/青7/BAR/チェリー	NM15	S_スイカF3	1	1
青7/BAR/リプレイB/ブランク	スイカA/スイカB/チェリー	スイカA	NM16	S_角チェ1	1	1
リプレイA	リプレイA/リプレイB	ベル	NM17	S_角チェ2	1	1
スイカA	青7/リプレイB	赤7/BAR	NM18	S_L1stミスA1	1	1
スイカA	青7/リプレイB	青7/チェリー	NM19	S_L1stミスA2	1	1
スイカA	BAR/ブランク	赤7/BAR	NM20	S_L1stミスA3	1	1
スイカA	BAR/ブランク	青7/チェリー	NM21	S_L1stミスA4	1	1
リプレイA	青7/リプレイB	赤7/BAR	NM22	S_L1stミスA5	1	1
リプレイA	青7/リプレイB	青7/チェリー	NM23	S_L1stミスA6	1	1
リプレイA	BAR/ブランク	赤7/BAR	NM24	S_L1stミスA7	1	1
リプレイA	BAR/ブランク	青7/チェリー	NM25	S_L1stミスA8	1	1
リプレイA	青7/リプレイB	スイカA	NM26	S_L1stミスB1	1	1
リプレイA	BAR/ブランク	スイカA	NM27	S_L1stミスB2	1	1
赤7/ブランク	リプレイA	赤7/BAR	NM28	S_C1stミス1	1	1
赤7/ブランク	リプレイA	青7/チェリー	NM29	S_C1stミス2	1	1
青7/BAR	リプレイA	赤7/BAR	NM30	S_C1stミス3	1	1
青7/BAR	リプレイA	青7/チェリー	NM31	S_C1stミス4	1	1
リプレイB/スイカB	ベル	赤7/BAR	NM32	S_C1st2ndミス1	1	1
リプレイB/スイカB	ベル	青7/チェリー	NM33	S_C1st2ndミス2	1	1
赤7/ブランク	ベル	ベル	NM34	S_C1st2ndミス3	1	1
青7/BAR	ベル	ベル	NM35	S_C1st2ndミス4	1	1
赤7/ブランク	青7/リプレイB	リプレイA	NM36	S_R1stミス1	1	1
赤7/ブランク	BAR/ブランク	リプレイA	NM37	S_R1stミス2	1	1
青7/BAR	青7/リプレイB	リプレイA	NM38	S_R1stミス3	1	1
青7/BAR	BAR/ブランク	リプレイA	NM39	S_R1stミス4	1	1
赤7/ブランク	ベル	リプレイA	NM40	S_R1st2ndミス1	1	1
青7/BAR	ベル	リプレイA	NM41	S_R1st2ndミス2	1	1
ベル	青7/スイカB	リプレイA	NM42	S_R1st2ndミス3	1	1
ベル	赤7/ブランク	リプレイA	NM43	S_R1st2ndミス4	1	1

【図２２５】

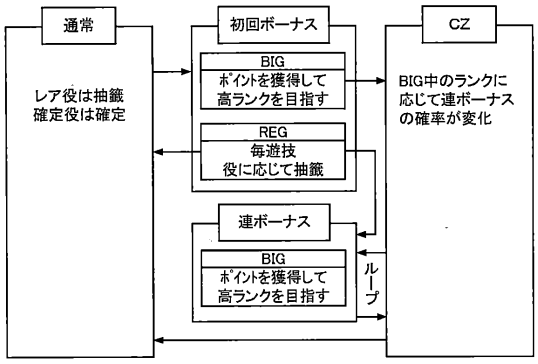
内部当籤役と停止操作順序(押し順)と表示役との対応関係

内部当籤役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	はずれ	はずれ					
1	F_通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ					
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	ﾁｪﾘｰ付ﾘｰﾁ目		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	ﾁｪﾘｰ付ﾘｰﾁ目		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	XU,BL		CL		小V	
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	BL,XU		XD		TL	
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	XU,BL,TL,XD		中段ﾁｪ,XU,XD,CL		TL	
14	F_共通1枚	1枚					
15	F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪ,CL,TL,小V		XD	CL	TL	小V
16	F_ﾁｪﾘｰ1	角ﾁｪ					
17	F_ﾁｪﾘｰ2	角ﾁｪ、はずれ					
18	F_ｽｲｶ1	スイカ、角ﾁｪ、スイカこぼし					
19	F_ｽｲｶ2	スイカ、角ﾁｪ、スイカこぼし					
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	BL,XU	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	BL,XU	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)	XU(BAR) BL(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)	XU(BAR) BL(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	XU,BL	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	XU,BL	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)	BL(BAR) XU(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)	BL(BAR) XU(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V

【図２２６】



【図２２７】



【図２２８】

出玉状態					
状態名	該当区間	抽籤処理	その他処理	確定役 有効／無効	押し順指示
通常	通常区間	有利区間移行抽籤 ﾎﾞｰﾅｽ時次回ｹﾞｰﾑ移行抽籤 通常時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤		有効	なし
ガセ 前兆	有利区間			有効	なし
本前兆	有利区間			無効	なし
初回 REG	有利区間	昇格抽籤		一回目のみ 有効	あり
初回 BIG	有利区間	ﾎﾟｲﾝﾄ上乗せ抽籤 Sランク時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤	JAC-IN処理 得点ランク振分処理	無効	あり
CZ	有利区間	CZ中ﾎﾞｰﾅｽ抽籤 ﾎﾞｰﾅｽ時次回ｹﾞｰﾑ移行抽籤 CZ時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤		有効	なし
CZ中 ガセ 前兆	有利区間			有効	なし
CZ中 本前兆	有利区間			無効	なし
連 ﾎﾞｰﾅｽ	有利区間	ﾎﾟｲﾝﾄ上乗せ抽籤 Sランク時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤	JAC-IN処理 得点ランク振分処理	無効	あり

【図２２９】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	当籤役	出玉フラグ
0	はずれ	0
1	F_通常ﾘﾌﾟ	1
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	2
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	3
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	4
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	5
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	6
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	7
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	8
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	9
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	10
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	11
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	12
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	12
14	F_共通1枚	18
15	F_中段ﾁｪﾘｰ	13
16	F_ﾁｪﾘｰ1	14
17	F_ﾁｪﾘｰ2	15
18	F_ｽｲｶ1	16
19	F_ｽｲｶ2	17
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	18
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	18
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	18
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	18
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	18
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	18
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	18
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	18
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	18
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	18
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	18
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	18
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	19
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	19
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	19
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	19
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	19
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	19
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	19
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	19
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	19
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	19
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	19
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	19

No.	出玉フラグ	抽籤種別 A	抽籤種別 B
0	はずれ	0	0
1	通常ﾘﾌﾟ	1	1
2	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	10	7
3	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	9	7
4	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	9	8
5	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	9	8
6	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	10	7
7	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	9	7
8	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	9	8
9	確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	9	9
10	確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	9	9
11	共通ﾍﾞﾙ1	2	2
12	共通ﾍﾞﾙ2	2	2
13	中段ﾁｪﾘｰ	11	3
14	ﾁｪﾘｰ1	5	4
15	ﾁｪﾘｰ2	6	4
16	ｽｲｶ1	7	5
17	ｽｲｶ2	8	6
18	打順ﾍﾞﾙA,共通1枚	3	3
19	打順ﾍﾞﾙB	4	3

No.	抽籤種別 A	抽籤種別 B
0	ﾊｽﾞﾚ	ﾊｽﾞﾚ
1	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ
2	共通ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ
3	打順ﾍﾞﾙA	打順ﾍﾞﾙ
4	打順ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ
5	ﾁｪﾘｰ1	ｽｲｶ1
6	ﾁｪﾘｰ2	ｽｲｶ2
7	ｽｲｶ1	ﾘｰﾁ目1&2
8	ｽｲｶ2	ﾘｰﾁ目3
9	ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
10	BB確定ﾘﾌﾟ	
11	中段ﾁｪﾘｰ	

【図２３０】

内部当籤役とナビ種別との対応関係

No.	当籤役	状態１	状態２
0	はずれ		
1	F_通常ﾘﾌﾟ	抽籤	抽籤
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1		3
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2		5
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3		5
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4		4
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1		3
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2		6
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC		5
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1		6
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2		5
11	F_共通ﾍﾞﾙ1		
12	F_共通ﾍﾞﾙ2		
13	F_共通ﾍﾞﾙ3		
14	F_共通1枚		
15	F_中段ﾁｪﾘｰ		4
16	F_ﾁｪﾘｰ1		
17	F_ﾁｪﾘｰ2		
18	F_ｽｲｶ1		
19	F_ｽｲｶ2		
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	1	1
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	1	1
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	2	2
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	2	2
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	3	3
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	3	3
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	4	4
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	4	4
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	5	5
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	5	5
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	6	6
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	6	6
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	1	1
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	1	1
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	2	2
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	2	2
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	3	3
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	3	3
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	4	4
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	4	4
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	5	5
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	5	5
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	6	6
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	6	6

【図２３１】

通常_有利区間移行抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙA	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙB	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	192
	ｶﾞｾ前兆	1	51
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	13
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	192
	ｶﾞｾ前兆	1	51
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	13
ｽｲｶ1	非当籤	0	44
	ｶﾞｾ前兆	1	180
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	32
ｽｲｶ2	非当籤	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	218
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	38
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	抽籤せず		
BB確定ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
中段ﾁｪﾘｰ	抽籤せず		

【図２３２】

通常_ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	246
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	10
ｽｲｶ1	前兆経由	2	244
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	12
ｽｲｶ2	前兆経由	2	244
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	12
ﾘｰﾁ目1&2	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
ﾘｰﾁ目3	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
確定ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256

【図２３３】

通常_通常時ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙA	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙB	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ1	REG	1	128
	BIG	2	128
ﾁｪﾘｰ2	REG	1	128
	BIG	2	128
ｽｲｶ1	REG	1	128
	BIG	2	128
ｽｲｶ2	REG	1	128
	BIG	2	128
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	REG	1	87
	BIG	2	169
BB確定ﾘﾌﾟ	REG	1	0
	BIG	2	256
中段ﾁｪﾘｰ	REG	1	0
	BIG	2	256

【図２３４】

CZ_CZ中ボーナス抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		得点ランク				
			Eランク	Dランク	Cランク	Bランク	Aランク
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
ﾘﾌﾟ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
打順ﾍﾞﾙA	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
打順ﾍﾞﾙB	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	234	233	230	223	217
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	22	23	26	33	39
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	234	233	230	223	217
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	22	23	26	33	39
ｽｲｶ1	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	214	212	207	200	196
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	42	44	49	56	60
ｽｲｶ2	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	209	207	202	196	192
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	47	49	54	60	64
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256
BB確定ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256
中段ﾁｪﾘｰ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256

【図２３５】

CZ_ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	前兆経由	2	51
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	205
ﾘﾌﾟ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
共通ﾍﾞﾙ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
打順ﾍﾞﾙ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	171
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	85
ｽｲｶ1	前兆経由	2	213
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	43
ｽｲｶ2	前兆経由	2	213
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	43
ﾘｰﾁ目1&2	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
ﾘｰﾁ目3	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
確定ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256

【図２３６】

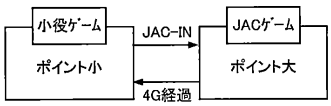
CZ_CZ時ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
ﾘﾌﾟ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
共通ﾍﾞﾙ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
打順ﾍﾞﾙA	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
打順ﾍﾞﾙB	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
ﾁｪﾘｰ1	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ﾁｪﾘｰ2	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ｽｲｶ1	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ｽｲｶ2	SBIG	3	235
	WBIG	4	21
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26
BB確定ﾘﾌﾟ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26
中段ﾁｪﾘｰ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26

【図２３７】

BIG及びCZにおける遊技の流れ

(A) BIG中の遊技の流れ



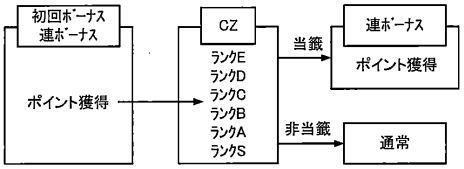
(B) 獲得ポイントと得点ランクとの対応表

獲得ポイント	得点ランク
0pt～49pt	ランクE
50pt～99pt	ランクD
100pt～199pt	ランクC
200pt～299pt	ランクB
300pt～499pt	ランクA
500pt～	ランクS

(C) CZ中のボーナス期待度

得点ランク	ボーナス期待度
ランクE	低い
ランクD	
ランクC	
ランクB	
ランクA	高い
ランクS	0G連

(D) CZ中の遊技の流れ



【図２３８】

BIG_ポイント上乗せ抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		小役ｹﾞｰﾑ 初回	小役ｹﾞｰﾑ SBIG	小役ｹﾞｰﾑ WBIG	JACｹﾞｰﾑ 初回	JACｹﾞｰﾑ SBIG	JACｹﾞｰﾑ WBIG
ﾊｽﾞﾚ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	224	204	166	153	126	126
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	0	0	0	0	0	0
	20pt	5	32	52	90	103	130	130
	50pt	6	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟ	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
共通ﾍﾞﾙ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	203	153	138	147	120	120
	5pt	3	32	64	70	64	77	77
	10pt	4	16	26	32	32	39	39
	20pt	5	5	13	16	13	20	20
	50pt	6	0	0	0	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	0pt	0	126	96	46	0	0	0
	1pt	1	87	96	70	113	80	80
	3pt	2	23	36	73	64	80	80
	5pt	3	13	18	36	39	43	43
	10pt	4	4	6	20	26	32	32
	20pt	5	2	3	9	11	16	16
	50pt	6	1	1	2	3	5	5
ﾁｪﾘｰ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	157	157	157	157	157	157
	20pt	5	86	86	86	86	86	86
	50pt	6	13	13	13	13	13	13
ｽｲｶ1	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	144	144	144	144	144	144
	20pt	5	96	96	96	96	96	96
	50pt	6	16	16	16	16	16	16
ｽｲｶ2	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	100	100	100	100	100	100
	20pt	5	130	130	130	130	130	130
	50pt	6	26	26	26	26	26	26
ﾘｰﾁ目1&2	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
ﾘｰﾁ目3	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
確定ﾁｪﾘｰ	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8

【図２３９】

BIG_Sランク到達時ボーナス種別抽籤テーブル

結果		抽籤値
SBIG	3	217
WBIG	4	39

【図２４０】

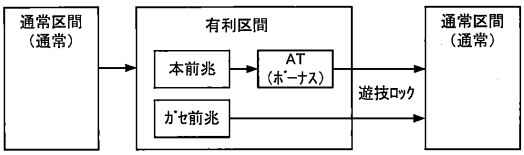
REG_昇格抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	0	253
	当籤	1	3
ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255
	当籤	1	1
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255
	当籤	1	1
打順ﾍﾞﾙA	非当籤	0	255
	当籤	1	1
打順ﾍﾞﾙB	非当籤	0	255
	当籤	1	1
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	240
	当籤	1	16
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	240
	当籤	1	16
ｽｲｶ1	非当籤	0	220
	当籤	1	36
ｽｲｶ2	非当籤	0	215
	当籤	1	41
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
BB確定ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
中段ﾁｪﾘｰ	非当籤	0	255
	当籤	1	1

【図２４１】

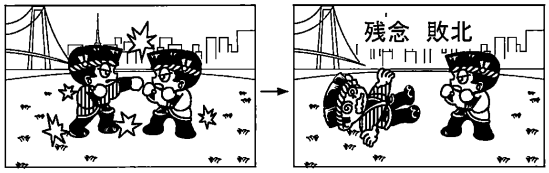
有利区間終了時の演出制御

(A) 有利区間の移行制御



(B) 演出例

(a) ガセ前兆終了時



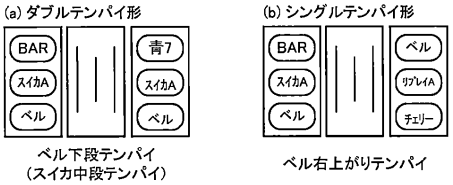
(b) 疑似ボーナスの連荘終了時

AT終了
BIG 4連
獲得 600枚

【図２４２】

ベル当籤時のリール制御

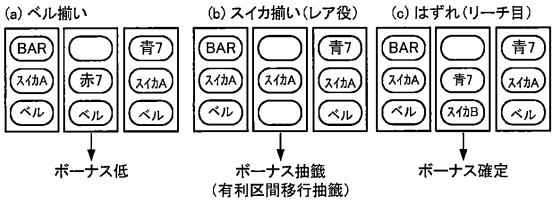
(A) 挟み打ち時の停止形（左BAR狙い）



ベル下段テンパイ
（スイカ中段テンパイ）

ベル右上がりテンパイ

(B) ダブルテンパイ時の停止形

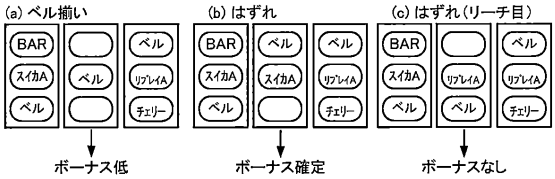


ボーナス低

ボーナス抽籤
（有利区間移行抽籤）

ボーナス確定

(C) シングルテンパイ時の停止形

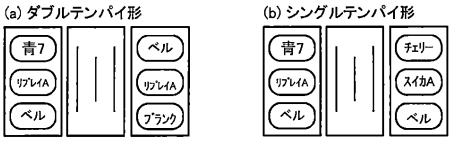


ボーナス低

ボーナス確定

ボーナスなし

(D) 挟み打ち時の停止形（左青7狙い）



ベル右上がりテンパイ
（リプレイ中段テンパイ）

ベル下段テンパイ

【図２４３】

ベル当籤時のリール制御

(E) 挟み打ち時の停止形の特徴

停止形	ボーナス期待度
シングルテンパイ	低い
ダブルテンパイ	高い

(F) 当籤役と停止形との関係（本制御）

No.	当籤役	左BAR狙い	左青7狙い
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	シングルテンパイ	シングルテンパイ
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	シングルテンパイ	シングルテンパイ
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	ダブルテンパイ	ダブルテンパイ
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	ダブルテンパイ	ダブルテンパイ

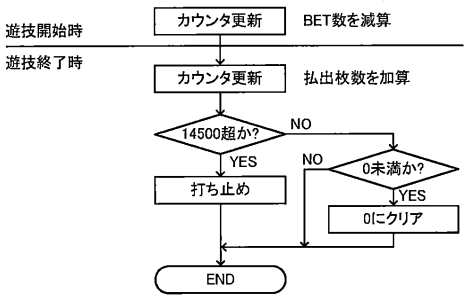
(G) 当籤役と停止形との関係（別制御）

No.	当籤役	左BAR狙い	左青7狙い
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	シングルテンパイ	ダブルテンパイ
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	シングルテンパイ	ダブルテンパイ
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	ダブルテンパイ	シングルテンパイ
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	ダブルテンパイ	シングルテンパイ

【図２４４】

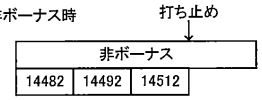
打ち止め制御

(A) 処理フロー



(B) 打ち止めタイミング

(a) 非ボーナス時



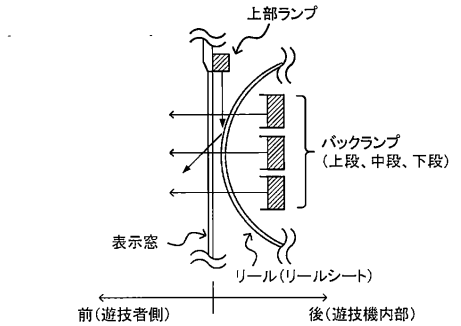
(b) ボーナス時



【図２４５】

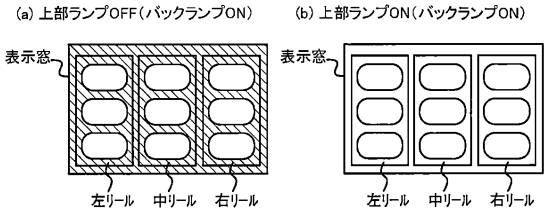
ランプ制御

(A) ランプ構成



(B) ランプ演出

(a) 上部ランプOFF(バックランプON)　(b) 上部ランプON(バックランプON)



(C) 上部ランプ制御

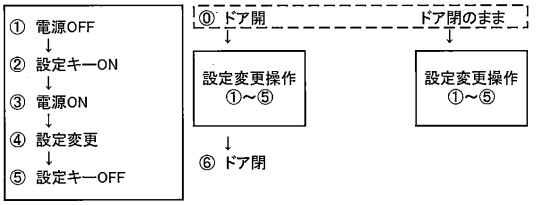


【図２４６】

不正な設定変更の検知

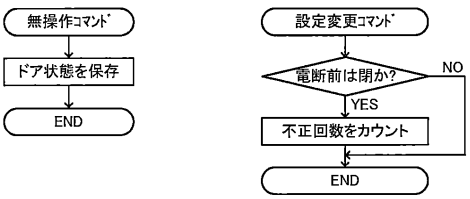
(A) 概要

(a) 設定変更操作　(b) 店舗における設定変更操作　(c) 検知対象の不正



(B) 処理フロー

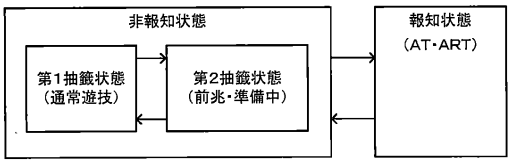
(a) (電源OFF時の)ドア状態の記録　(b) 電断時のドア状態のチェック



【図２４７】

MAXベットボタンの機能

(A) 遊技状態



(B) 各状態の有利度(ペイアウト率)

BET数	RT状態	ペイアウト率	
		非報知状態	報知状態
3BET	低RT	75%	90%
	高RT	90%	105%
2BET	低RT	81%	—
	高RT	95%	—

報知:3BET>2BET
非報知:3BET<2BET

報知(3BET)
＞第1抽籤(3BET)
＞第2抽籤(2BET)

(C) 各状態の有利度(報知状態に関する抽籤)

BET数	抽籤状態	当籤確率
3BET	第1抽籤状態	通常
	第2抽籤状態	無or低
2BET	第1抽籤状態	無or低
	第2抽籤状態	無or低

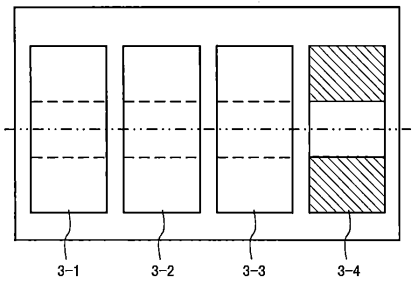
第1抽籤(3BET)>その他

(D) MAXベットボタン操作時のBET数

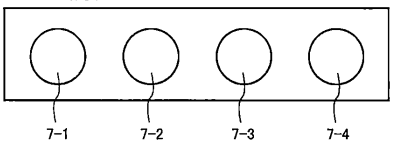
状態	BET数
非報知状態の第1抽籤状態	3BET
非報知状態の第2抽籤状態	2BET
報知状態	3BET

【図２４８】

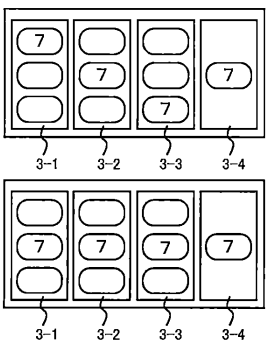
(A) リール概要



(B) ストップボタン概要

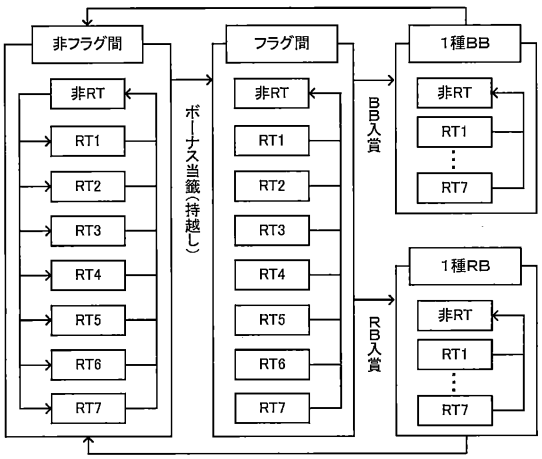


(C) 停止例



【図２４９】

(A) ボーナス及びRT状態の遷移フロー



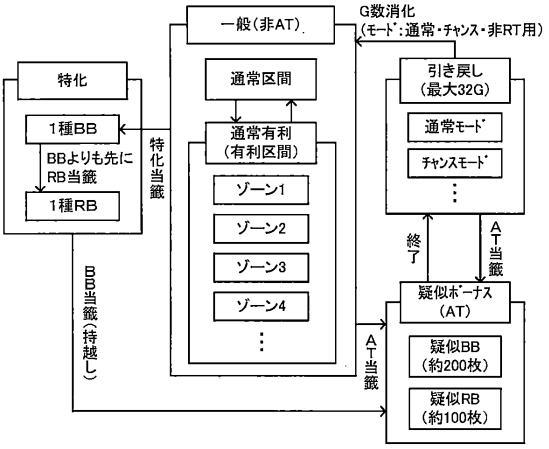
(B) RT状態の概要

R状態	ゲーム数	図柄移行		ゲーム数移行	
		非フラグ間	フラグ間／ボーナス中	非フラグ間	フラグ間／ボーナス中
非RT	－	あり	なし	なし	
RT1	6000G	なし		あり	
RT2	5900G	なし		あり	
RT3	4500G	なし		あり	
RT4	4400G	なし		あり	
RT5	4300G	なし		あり	
RT6	4200G	なし		あり	
RT7	3000G	なし		あり	

※ 非RTからRT1～7への移行は、非フラグ間のみ可能

【図２５０】

(A) 報知に関する状態の遷移フロー



(B) 各状態の対応関係

出玉状態	通常／有利区間	RT状態	フラグ間	ボーナス状態
一般（非AT）の通常区間	通常区間	全RT	BBフラグ間	×
一般（非AT）の通常有利	有利区間	全RT	BBフラグ間	×
疑似ﾎﾞｰﾅｽ（AT）	有利区間	全RT	BBフラグ間	×
引き戻し	有利区間	全RT	BBフラグ間	×
特化	有利区間	全RT	非フラグ間	1種BB,1種RB

【図２５１】

図柄配置テーブル

第1リール		第2リール		第3リール		第4リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	スイカ	0	ベル	0	スイカ	0	紫色
19	ベル	19	スイカ	19	ベル	19	青BAR
18	リプレイ	18	チェリー	18	リプレイ	18	リプレイ
17	赤7	17	赤7	17	赤7	17	赤7
16	橙色	16	リプレイ	16	黒BAR	16	チェリー
15	スイカ	15	ベル	15	スイカ	15	紫色
14	ベル	14	スイカ	14	ベル	14	青BAR
13	リプレイ	13	チェリー	13	リプレイ	13	リプレイ
12	黒BAR	12	紫色	12	紫色	12	黒BAR
11	チェリー	11	リプレイ	11	チェリー	11	チェリー
10	スイカ	10	ベル	10	スイカ	10	紫色
9	ベル	9	桃色	9	ベル	9	青BAR
8	リプレイ	8	チェリー	8	リプレイ	8	リプレイ
7	紫色	7	青BAR	7	青BAR	7	橙色
6	橙色	6	リプレイ	6	橙色	6	チェリー
5	スイカ	5	ベル	5	スイカ	5	紫色
4	ベル	4	桃色	4	ベル	4	青BAR
3	リプレイ	3	チェリー	3	リプレイ	3	リプレイ
2	青BAR	2	橙色	2	桃色	2	桃色
1	橙色	1	リプレイ	1	チェリー	1	チェリー

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青BAR	00000010
3	黒BAR	00000011
4	桃色	00000100
5	リプレイ	00000101
6	ベル	00000110
7	チェリー	00000111
8	スイカ	00001000
9	橙色	00001001
10	紫色	00001011

【図２５２】

(A) 内部抽籤テーブル（非フラグ間）

略称	非フラグ間							
	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7
はずれ	18977	18973	18973	18973	18973	18973	18973	18973
F_0リプ	0	3100	3100	3100	3100	3100	3100	3100
F_1リプ	1800	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200
F_2リプ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F_3リプ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F_4リプ	1300	900	900	900	900	900	900	900
F_5リプ	1100	700	700	700	700	700	700	700
F_6リプ	1000	600	600	600	600	600	600	600
F_7リプ	778	482	482	482	482	482	482	482
F_共通ベル	380	380	380	380	380	380	380	380
F_A択ベル1234	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル1243	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル1324	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル1342	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル1423	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル1432	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2134	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2143	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2314	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2341	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2413	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル2431	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3124	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3142	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3214	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3241	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3412	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル3421	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4123	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4132	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4213	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4231	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4312	600	600	600	600	600	600	600	600
F_A択ベル4321	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1234	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1243	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1324	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1342	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1423	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル1432	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2134	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2143	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2314	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2341	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2413	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル2431	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3124	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3142	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3214	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3241	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3412	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル3421	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4123	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4132	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4213	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4231	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4312	600	600	600	600	600	600	600	600
F_B択ベル4321	600	600	600	600	600	600	600	600
F_スイカ	800	800	800	800	800	800	800	800
F_チェリー	650	650	650	650	650	650	650	650
F_確定チェリー	20	20	20	20	20	20	20	20
F_中段チェリー	12	12	12	12	12	12	12	12
F_リーチ目	6	6	6	6	6	6	6	6
F_BB	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400
F_RB	512	512	512	512	512	512	512	512

【図２５３】

(B) 内部抽籤テーブル(1種BB用)

略称	1種BB中							
	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7
はずれ	14193	14189	14189	14189	14189	14189	14189	14189
F.0ﾘﾌﾟ	0	3100	3100	3100	3100	3100	3100	3100
F.1ﾘﾌﾟ	1800	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200
F.2ﾘﾌﾟ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F.3ﾘﾌﾟ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F.4ﾘﾌﾟ	1300	900	900	900	900	900	900	900
F.5ﾘﾌﾟ	1100	700	700	700	700	700	700	700
F.6ﾘﾌﾟ	1000	600	600	600	600	600	600	600
F.7ﾘﾌﾟ	778	482	482	482	482	482	482	482
F.共通ﾍﾞﾙ	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F.ｽｲｶ	500	500	500	500	500	500	500	500
F.ﾁｪﾘｰ	350	350	350	350	350	350	350	350
F.確定ﾁｪﾘｰ	20	20	20	20	20	20	20	20
F.中段ﾁｪﾘｰ	12	12	12	12	12	12	12	12
F.ﾘｰﾁ目	6	6	6	6	6	6	6	6
F.BB中1枚	38977	38977	38977	38977	38977	38977	38977	38977

(C) 内部抽籤テーブル(1種RB用)

略称	1種RB中							
	非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0
F.0ﾘﾌﾟ	0	3100	3100	3100	3100	3100	3100	3100
F.1ﾘﾌﾟ	1800	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200
F.2ﾘﾌﾟ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F.3ﾘﾌﾟ	1500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
F.4ﾘﾌﾟ	1300	900	900	900	900	900	900	900
F.5ﾘﾌﾟ	1100	700	700	700	700	700	700	700
F.6ﾘﾌﾟ	1000	600	600	600	600	600	600	600
F.7ﾘﾌﾟ	778	482	482	482	482	482	482	482
F.共通ﾍﾞﾙ	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900	1900
F.RB中4枚	54658	54654	54654	54654	54654	54654	54654	54654

【図２５４】

図柄組合せテーブル

コンビネーション				配当	名称	RT移行
青BAR	赤7/青BAR/橙色/紫色	青BAR/桃色/紫色	青BAR	BB	BB	
青BAR	青BAR	青BAR	紫色	RB	RB	
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	RP	ﾘﾌﾟA	
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	青BAR	RP	ﾘﾌﾟB	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	RP	ﾘﾌﾟC	RT2移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	桃色/ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	RP	ﾘﾌﾟD	RT3移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾍﾞﾙ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	RP	ﾘﾌﾟE	RT4移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	黒BAR/ﾁｪﾘｰ/橙色	ﾁｪﾘｰ	RP	ﾘﾌﾟF	RT5移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾍﾞﾙ	紫色	RP	ﾘﾌﾟG	RT5移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫色	RP	ﾘﾌﾟH	RT6移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	青BAR	RP	ﾘﾌﾟI	RT7移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12A	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	12	12B	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	桃色/ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫色	12	12C	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	桃色/ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12D	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	桃色/ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	12	12E	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	12	12F	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12G	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫色	12	12H	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	青BAR	12	12I	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	紫色	12	12J	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	12	12K1	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	12	12L	RT1移行
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	12	12M1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12N1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12O1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	12	12P1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	紫色	12	12Q1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	紫色	12	12R1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	青BAR	12	12S1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	青BAR	12	12T1	RT1移行
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	青BAR	12	12U1	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	青BAR	12	12V	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	桃色/ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	青BAR	12	12W	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	青BAR	12	12X	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12K2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12M2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	紫色	12	12N2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	12	12O2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫色	12	12P2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12Q2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	12	12R2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫色	12	12S2	RT1移行

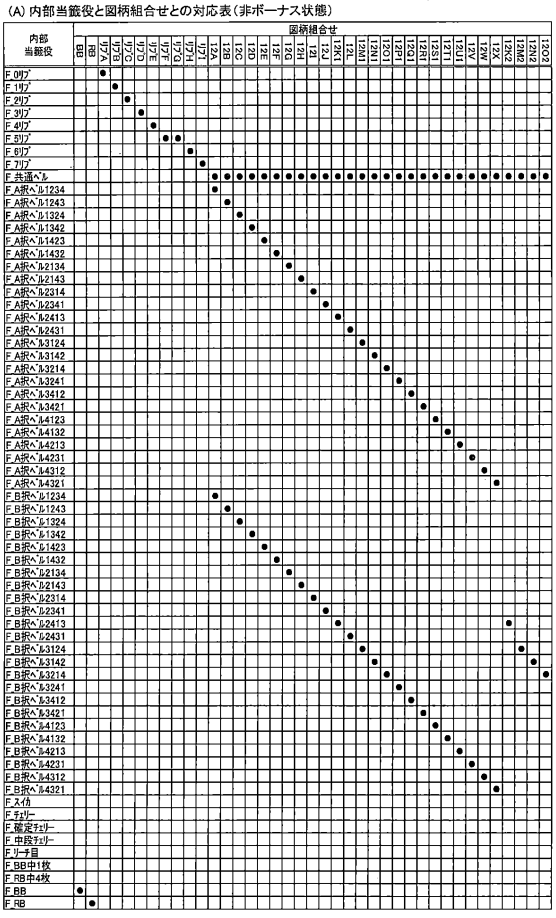
【図２５５】

図柄組合せテーブル

コンビネーション				配当	名称	RT移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	紫色	12	12T2	RT1移行
ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	12	12U2	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	赤7/青BAR/桃色/紫色	赤7/黒BAR/桃色/橙色	1	1A	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	1	1B	RT1移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	赤7/青BAR/桃色/紫色	ﾁｪﾘｰ	1	1C	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	ﾍﾞﾙ	ｽｲｶ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	1	1D	RT1移行
ﾁｪﾘｰ/橙色	ﾍﾞﾙ	赤7/青BAR/桃色/紫色	ﾁｪﾘｰ	1	1E	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	ﾍﾞﾙ	黒BAR/ﾁｪﾘｰ/橙色	ﾁｪﾘｰ	1	1F	RT1移行
ｽｲｶ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ｽｲｶ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	1	1G	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	赤7/青BAR/橙色/紫色	ｽｲｶ	紫色	1	1H	RT1移行
ﾁｪﾘｰ/橙色	赤7/青BAR/橙色/紫色	ｽｲｶ	紫色	1	1I	RT1移行
ｽｲｶ	赤7/青BAR/橙色/紫色	赤7/青BAR/桃色/紫色	青BAR	1	1J	RT1移行
ﾁｪﾘｰ/橙色	ﾍﾞﾙ	赤7/青BAR/桃色/紫色	青BAR	1	1K	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	ﾍﾞﾙ	黒BAR/ﾁｪﾘｰ	青BAR	1	1L	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾘﾌﾟﾚｲ	青BAR	1	1M	RT1移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	桃色/ﾁｪﾘｰ/ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ	ANY	2	ﾁｪﾘｰA	RT3移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	桃色/ｽｲｶ	ｽｲｶ	ANY	2	ﾁｪﾘｰB	RT3移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	ﾁｪﾘｰ	赤7/青BAR/桃色/紫色	ANY	2	ﾁｪﾘｰC	RT3移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ANY	2	確定ﾁｪﾘｰA	RT3移行
赤7/青BAR/黒BAR/紫色	桃色/ｽｲｶ	赤7/青BAR/桃色/紫色	ANY	2	確定ﾁｪﾘｰB	RT3移行
黒BAR/ｽｲｶ	赤7/青BAR/橙色/紫色	赤7/青BAR/桃色/紫色	ﾘﾌﾟﾚｲ	2	確定ﾁｪﾘｰC	RT3移行
ﾁｪﾘｰ/橙色	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾘﾌﾟﾚｲ	ANY	2	中段ﾁｪﾘｰ	RT3移行
ﾍﾞﾙ	桃色/ｽｲｶ	黒BAR/ﾁｪﾘｰ/橙色	ANY	3	ｽｲｶ	RT7移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ﾁｪﾘｰ/橙色	赤7/黒BAR/桃色/橙色	2	確定役A	RT3移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/橙色/紫色	ｽｲｶ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	2	確定役B	RT3移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/黒BAR/桃色/橙色	2	確定役C	RT3移行
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7/青BAR/桃色/紫色	ﾁｪﾘｰ	4	RBﾍﾞﾙ	

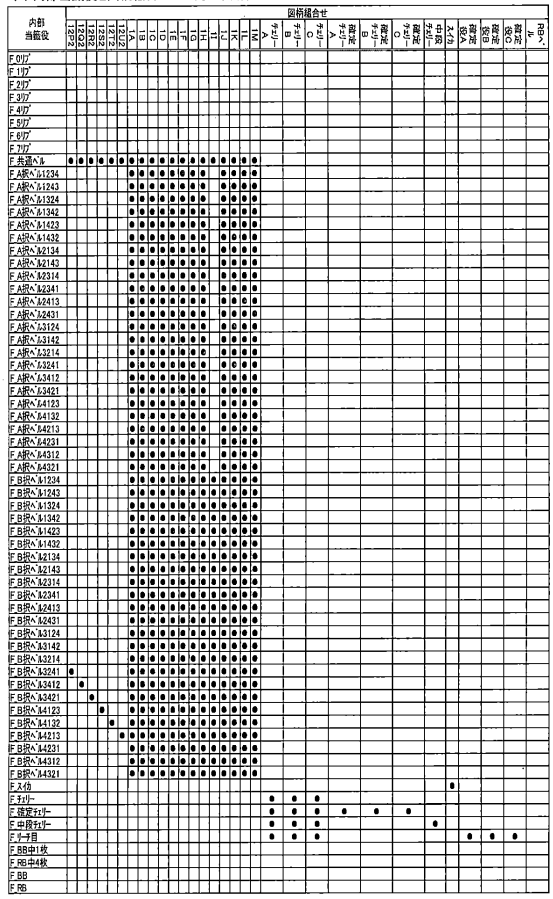
【図２５６】

(A) 内部当籤役と図柄組合せとの対応表(非ボーナス状態)



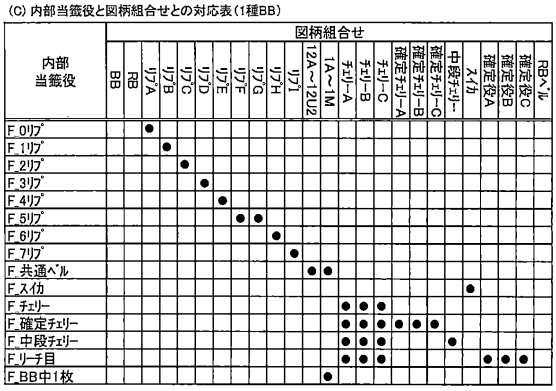
【図２５７】

(B) 内部当籤役と図柄組合せとの対応表（非ボーナス状態）

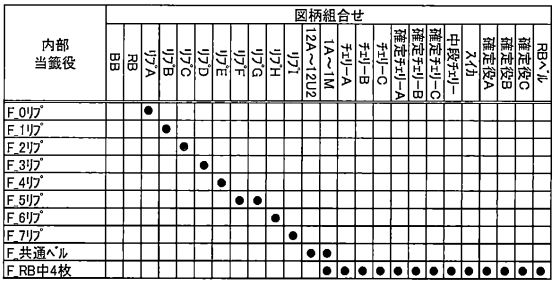


【図２５８】

(C) 内部当籤役と図柄組合せとの対応表（1種BB）



(D) 内部当籤役と図柄組合せとの対応表（1種RB）



【図２５９】

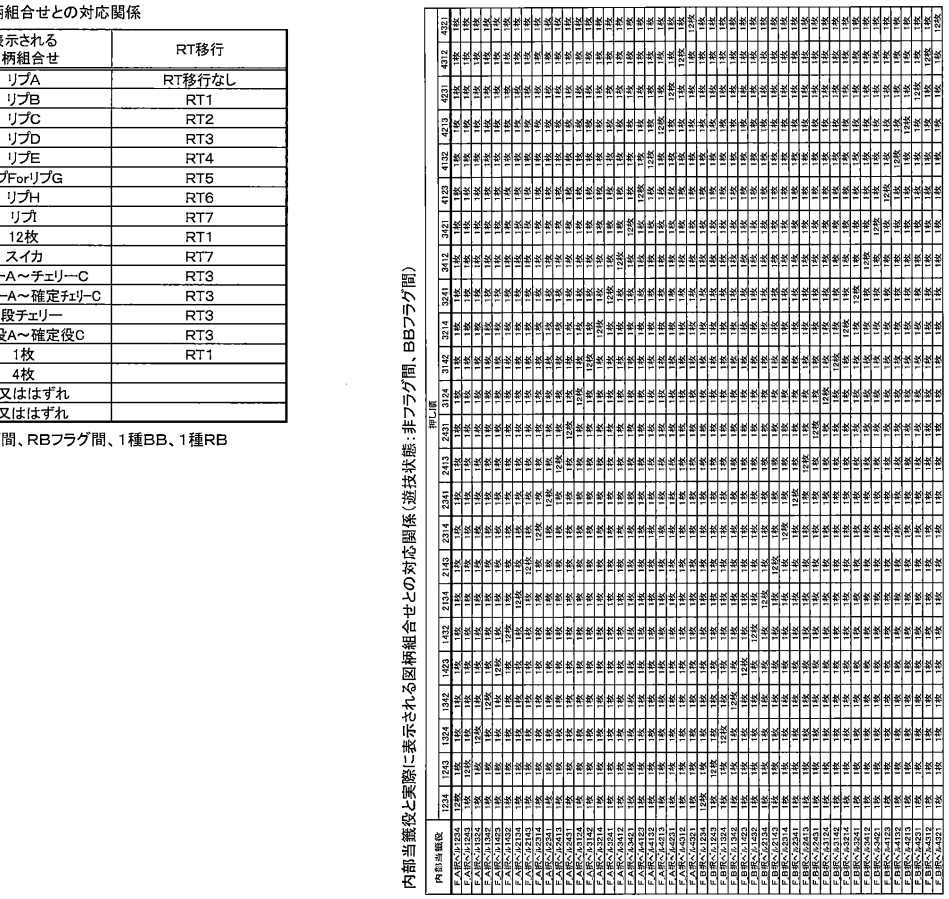
内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

内部当籤役	表示される図柄組合せ	RT移行
F_0ﾘﾌﾟ	リプA	RT移行なし
F_1ﾘﾌﾟ	リプB	RT1
F_2ﾘﾌﾟ	リプC	RT2
F_3ﾘﾌﾟ	リプD	RT3
F_4ﾘﾌﾟ	リプE	RT4
F_5ﾘﾌﾟ	リプForリプG	RT5
F_6ﾘﾌﾟ	リプH	RT6
F_7ﾘﾌﾟ	リプI	RT7
F_共通ﾍﾞﾙ	12枚	RT1
F_ｽｲｶ	スイカ	RT7
F_ﾁｪﾘｰ	チェリーA～チェリーC	RT3
F_確定ﾁｪﾘｰ	確定チェリーA～確定チェリーC	RT3
F_中段ﾁｪﾘｰ	中段チェリー	RT3
F_ﾘｰﾁ目	確定役A～確定役C	RT3
F_BB中1枚	1枚	RT1
F_RB中4枚	4枚	
F_BB	BB又ははずれ	
F_RB	RB又ははずれ	

※ 遊技状態：非フラグ間、BBフラグ間、RBフラグ間、1種BB、1種RB

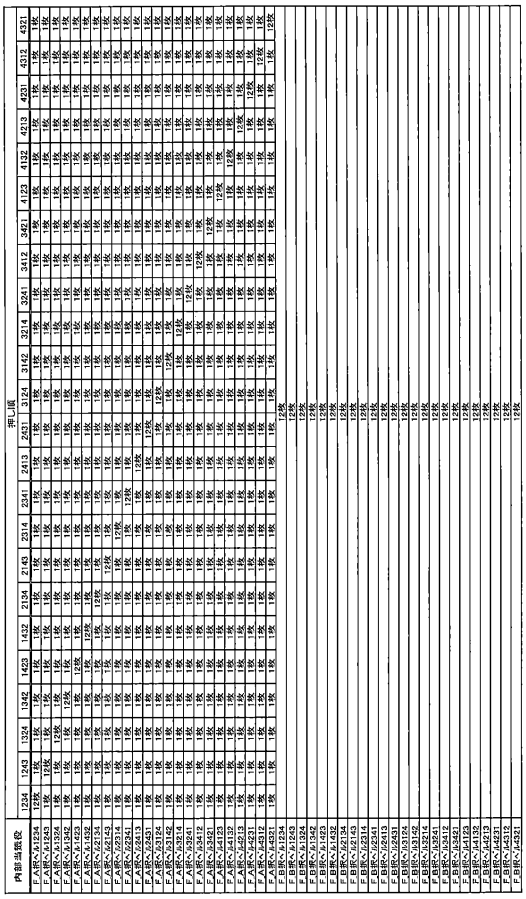
【図２６０】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係（遊技状態：非フラグ間、BBフラグ間）



【図２６１】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係（遊技状態：RBフラグ間）



【図２６２】

(A) 内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	当籤役	抽籤種別
0	はずれ	0
1	F_0リプ	0
2	F_1リプ	3
3	F_2リプ	3
4	F_3リプ	3
5	F_4リプ	3
6	F_5リプ	3
7	F_6リプ	3
8	F_7リプ	3
9	F_共通ベル	4
10	F_A択ベル1234	4
11	F_A択ベル1243	4
12	F_A択ベル1324	4
13	F_A択ベル1342	4
14	F_A択ベル1423	4
15	F_A択ベル1432	4
16	F_A択ベル2134	4
17	F_A択ベル2143	4
18	F_A択ベル2314	4
19	F_A択ベル2341	4
20	F_A択ベル2413	4
21	F_A択ベル2431	4
22	F_A択ベル3124	4
23	F_A択ベル3142	4
24	F_A択ベル3214	4
25	F_A択ベル3241	4
26	F_A択ベル3412	4
27	F_A択ベル3421	4
28	F_A択ベル4123	4
29	F_A択ベル4132	4
30	F_A択ベル4213	4
31	F_A択ベル4231	4
32	F_A択ベル4312	4
33	F_A択ベル4321	4

No.	当籤役	抽籤種別
34	F_B択ベル1234	4
35	F_B択ベル1243	4
36	F_B択ベル1324	4
37	F_B択ベル1342	4
38	F_B択ベル1423	4
39	F_B択ベル1432	4
40	F_B択ベル2134	4
41	F_B択ベル2143	4
42	F_B択ベル2314	4
43	F_B択ベル2341	4
44	F_B択ベル2413	4
45	F_B択ベル2431	4
46	F_B択ベル3124	4
47	F_B択ベル3142	4
48	F_B択ベル3214	4
49	F_B択ベル3241	4
50	F_B択ベル3412	4
51	F_B択ベル3421	4
52	F_B択ベル4123	4
53	F_B択ベル4132	4
54	F_B択ベル4213	4
55	F_B択ベル4231	4
56	F_B択ベル4312	4
57	F_B択ベル4321	4
58	F_スイカ	5
59	F_チェリー	6
60	F_確定チェリー	7
61	F_中段チェリー	8
62	F_リーチ目	9
63	F_BB中1枚	10
64	F_RB中4枚	11
65	F_BB	1
66	F_RB	2

(B) 抽籤種別の内容

No.	抽籤種別
0	はずれ／通常リプ
1	BB
2	RB
3	チャンスリプ
4	ベル
5	スイカ
6	チェリー
7	確定チェリー
8	中段チェリー
9	リーチ目
10	BB中1枚
11	RB中4枚

【図２６３】

有利区間移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果		遊技状態			
			BBフラグ間 非フラグ間	RBフラグ間	1種BB	1種RB
はずれ／通常リプ	非当籤	0	256	256	256	−
	当籤	1	0	0	0	−
BB	非当籤	0	254	−	−	−
	当籤	1	2	−	−	−
RB	非当籤	0	254	−	−	−
	当籤	1	2	−	−	−
チャンスリプ	非当籤	0	128	256	256	256
	当籤	1	128	0	0	0
ベル	非当籤	0	256	256	256	256
	当籤	1	2	0	0	0
スイカ	非当籤	0	64	256	256	256
	当籤	1	192	0	0	0
チェリー	非当籤	0	24	256	256	256
	当籤	1	232	0	0	0
確定チェリー	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
中段チェリー	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
リーチ目	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
BB中1枚	非当籤	0	−	−	256	−
	当籤	1	−	−	0	−
RB中4枚	非当籤	0	−	−	−	256
	当籤	1	−	−	−	0

【図２６４】

(A) MAP抽籤テーブル

結果		RT状態							
		非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7
MAP1	1	128	140	64	0	0	0	0	0
MAP2	2	128	116	96	128	64	32	32	16
MAP3	3	0	0	64	24	96	48	32	16
MAP4	4	0	0	24	48	24	64	32	16
MAP5	5	0	0	4	16	32	16	32	16
MAP6	6	0	0	4	16	8	24	32	48
MAP7	7	0	0	0	8	12	24	32	48
MAP8	8	0	0	0	8	8	24	32	48
MAP9	9	0	0	0	8	12	24	32	48

(B) MAPの概要

MAP種別	RTゲーム数								
	0−399	400−799	800−1199	1200−1599	1600−1999	2000−2399	2400−2799	2800−3199	3200−3599
MAP1	ゾーン1	ゾーン2	ゾーン3	ゾーン1	ゾーン2	ゾーン3	ゾーン1	ゾーン2	ゾーン3
MAP2	ゾーン4	ゾーン5	ゾーン6	ゾーン4	ゾーン5	ゾーン6	ゾーン4	ゾーン5	ゾーン6
MAP3	ゾーン2	ゾーン6	ゾーン2	ゾーン8	ゾーン4	ゾーン6	ゾーン3	ゾーン5	ゾーン8
MAP4	ゾーン7	ゾーン6	ゾーン3	ゾーン7	ゾーン6	ゾーン6	ゾーン3	ゾーン6	ゾーン8
MAP5	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9
MAP6	ゾーン3	ゾーン6	ゾーン5	ゾーン3	ゾーン6	ゾーン8	ゾーン9	ゾーン6	ゾーン6
MAP7	ゾーン3	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン3	ゾーン7	ゾーン9	ゾーン3	ゾーン7	ゾーン8
MAP8	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9
MAP9	ゾーン9	ゾーン3	ゾーン8	ゾーン3	ゾーン6	ゾーン9	ゾーン3	ゾーン8	ゾーン8

(C) ゾーンの概要

ゾーン種別	AT期待度	連荘期待度
ゾーン1	低	低
ゾーン2	中	低
ゾーン3	高	低
ゾーン4	低	中
ゾーン5	中	中
ゾーン6	高	中
ゾーン7	低	高
ゾーン8	中	高
ゾーン9	高	高

【図２６５】

初当たり疑似ボーナス抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ゾーン								
			ゾーン1	ゾーン2	ゾーン3	ゾーン4	ゾーン5	ゾーン6	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9
はずれ／通常リプ	非当籤	0	254	252	248	254	252	248	254	252	248
	当籤	1	2	4	8	2	4	8	2	4	8
BB	非当籤	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RB	非当籤	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
チャンスリプ	非当籤	0	240	224	208	240	224	208	240	224	208
	当籤	1	16	32	48	16	32	48	16	32	48
ベル	非当籤	0	254	252	248	254	252	248	254	252	248
	当籤	1	2	4	8	2	4	8	2	4	8
スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32	32	32	32	32
チェリー	非当籤	0	240	224	208	240	224	208	240	224	208
	当籤	1	16	32	48	16	32	48	16	32	48
確定チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256	256	256	256
中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256	256	256	256
リーチ目	非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256	256	256	256
BB中1枚	非当籤	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RB中4枚	非当籤	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２６６】

初当たり疑似ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ゾーン								
			ゾーン1	ゾーン2	ゾーン3	ゾーン4	ゾーン5	ゾーン6	ゾーン7	ゾーン8	ゾーン9
はずれ／通常リプ	疑似RB	1	208	196	184	128	128	128	72	60	48
	疑似BB	2	48	60	72	128	128	128	184	196	208
チャンスリプ	疑似RB	1	128	128	128	96	96	96	160	160	160
	疑似BB	2	128	128	128	160	160	160	96	96	96
ベル	疑似RB	1	254	232	196	254	232	196	254	232	196
	疑似BB	2	2	24	60	2	24	60	2	24	60
スイカ	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256
チェリー	疑似RB	1	128	128	128	96	96	96	160	160	160
	疑似BB	2	128	128	128	160	160	160	96	96	96
確定チェリー	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256
中段チェリー	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256
リーチ目	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256

【図２６７】

初当たり疑似RB抽籤テーブル

結果		ゾーン		
		ゾーン1，4，7	ゾーン2，5，8	ゾーン3，6，9
非当籤	0	255	253	248
当籤	1	1	3	8

【図２６８】

初当たりモード抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ゾーン		
			ゾーン1，2，3	ゾーン4，5，6	ゾーン7，8，9
はずれ／通常リプ	通常	1	240	196	128
	チャンス	2	8	30	64
	天国	3	8	30	64
	特殊1	4	0	0	0
	特殊2	5	0	0	0
チャンスリプ	通常	1	196	96	24
	チャンス	2	30	128	96
	天国	3	30	32	128
	特殊1	4	0	0	8
	特殊2	5	0	0	0
ベル	通常	1	240	196	128
	チャンス	2	8	30	64
	天国	3	8	30	64
	特殊1	4	0	0	0
	特殊2	5	0	0	0
スイカ	通常	1	96	96	96
	チャンス	2	128	128	128
	天国	3	32	32	32
	特殊1	4	0	0	0
	特殊2	5	0	0	0
チェリー	通常	1	196	96	24
	チャンス	2	30	128	96
	天国	3	30	32	128
	特殊1	4	0	0	8
	特殊2	5	0	0	0
確定チェリー	通常	1	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0
	天国	3	208	208	208
	特殊1	4	32	32	32
	特殊2	5	16	16	16
中段チェリー	通常	1	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0
	天国	3	208	208	208
	特殊1	4	32	32	32
	特殊2	5	16	16	16
リーチ目	通常	1	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0
	天国	3	208	208	208
	特殊1	4	32	32	32
	特殊2	5	16	16	16

※ 非RT状態中は、抽籤せずに非RT用モードを決定

【図２６９】

フリーズ抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
確定チェリー	非当籤	0	196
	当籤	1	60
中段チェリー	非当籤	0	128
	当籤	1	128
リーチ目	非当籤	0	128
	当籤	1	128

【図２７０】

特化抽籤テーブル

抽籤種別	結果		RT状態	
			非RT	RT1～RT7
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	255
	当籤	1	2	1
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	192	224
	当籤	1	64	32
ベル	非当籤	0	252	254
	当籤	1	4	2
スイカ	非当籤	0	160	208
	当籤	1	96	48
チェリー	非当籤	0	192	224
	当籤	1	64	32
確定チェリー	非当籤	0	128	128
	当籤	1	128	128
中段チェリー	非当籤	0	128	128
	当籤	1	128	128
リーチ目	非当籤	0	128	128
	当籤	1	128	128

【図２７１】

通常有利維持抽籤テーブル

抽籤種別	結果		遊技状態			
			BBﾌﾗｸﾞ間非ﾌﾗｸﾞ間	RBﾌﾗｸﾞ間	1種BB	1種RB
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	維持	1	253	0	0	－
	終了	2	3	256	256	－
BB	維持	1	256	－	－	－
	終了	2	0	－	－	－
RB	維持	1	256	－	－	－
	終了	2	0	－	－	－
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
ベル	維持	1	252	0	0	0
	終了	2	4	256	256	256
スイカ	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
チェリー	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
確定チェリー	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
中段チェリー	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
リーチ目	維持	1	256	0	0	0
	終了	2	0	256	256	256
BB中1枚	維持	1	－	－	0	－
	終了	2	－	－	256	－
RB中4枚	維持	1	－	－	－	0
	終了	2	－	－	－	256

【図２７２】

疑似ボーナス中疑似BB抽籤テーブル

抽籤種別	結果		遊技状態			
			BBﾌﾗｸﾞ間非ﾌﾗｸﾞ間	RBﾌﾗｸﾞ間	1種BB	1種RB
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256	－
	当籤	1	0	0	0	－
BB	非当籤	0	256	－	－	－
	当籤	1	0	－	－	－
RB	非当籤	0	256	－	－	－
	当籤	1	0	－	－	－
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	224	256	256	256
	当籤	1	32	0	0	0
ベル	非当籤	0	255	256	256	256
	当籤	1	1	0	0	0
スイカ	非当籤	0	240	256	256	256
	当籤	1	16	0	0	0
チェリー	非当籤	0	224	256	256	256
	当籤	1	32	0	0	0
確定チェリー	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
中段チェリー	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
リーチ目	非当籤	0	0	256	256	256
	当籤	1	256	0	0	0
BB中1枚	非当籤	0	－	－	256	－
	当籤	1	－	－	0	－
RB中4枚	非当籤	0	－	－	－	256
	当籤	1	－	－	－	0

【図２７３】

引き戻しゲーム数抽籤テーブル

結果		モード					
		非RT用	通常	チャンス	天国	特殊1	特殊2
0G	1	0	0	0	8	16	16
1G	2	0	0	0	16	24	32
2G	3	0	0	0	16	24	32
3G	4	0	0	0	16	24	32
4G	5	0	0	0	16	24	32
5G	6	0	0	0	16	24	32
15G	7	0	0	0	64	64	40
24G	8	0	0	0	40	40	40
32G	9	256	256	256	64	16	0

【図２７４】

引き戻し中疑似ボーナス抽籤テーブル

抽籤種別	結果		引き戻しに移行してからのゲーム数					
			1G目	2G目	3G目	4～16G目	17～31G目	32G目
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	255	254	256	256	254
	当籤	1	2	1	2	0	0	2
BB	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
RB	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
チャンスﾘﾌﾟ	非当籤	0	0	128	160	232	240	0
	当籤	1	256	128	96	24	16	256
ベル	非当籤	0	254	255	254	256	256	254
	当籤	1	2	1	2	0	0	2
スイカ	非当籤	0	196	196	196	196	196	196
	当籤	1	60	60	60	60	60	60
チェリー	非当籤	0	0	128	160	232	240	0
	当籤	1	256	128	96	24	16	256
確定チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256
中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256
リーチ目	非当籤	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256
BB中1枚	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0		0
RB中4枚	非当籤	0	256	256	256	256		256
	当籤	1	0	0	0	0		0

【図２７５】

引き戻し中疑似ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別	結果		モード				
			非RT用	通常	チャンス	天国	特殊1	特殊2
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	疑似RB	1	96	96	16	8	8	0
	疑似BB	2	160	160	240	248	248	256
チャンスﾘﾌﾟ	疑似RB	1	96	96	8	2	8	0
	疑似BB	2	160	160	248	254	248	256
ベル	疑似RB	1	128	128	128	128	8	0
	疑似BB	2	128	128	128	128	248	256
スイカ	疑似RB	1	0	0	0	160	128	128
	疑似BB	2	256	256	256	96	128	128
チェリー	疑似RB	1	96	96	8	2	8	0
	疑似BB	2	160	160	248	254	248	256
確定チェリー	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256
中段チェリー	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256
リーチ目	疑似RB	1	0	0	0	0	0	0
	疑似BB	2	256	256	256	256	256	256

【図２７６】

モード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果（移行先）		現在のモード				
			通常	チャンス	天国	特殊1	特殊2
はずれ／通常ﾘﾌﾟ	通常	1	256	0	64	0	0
	チャンス	2	0	224	64	0	0
	天国	3	0	32	128	224	112
	特殊1	4	0	0	0	32	112
	特殊2	5	0	0	0	0	32
チャンスﾘﾌﾟ	通常	1	192	0	16	0	0
	チャンス	2	32	192	16	0	0
	天国	3	32	60	224	128	0
	特殊1	4	0	4	0	128	128
	特殊2	5	0	0	0	0	128
ベル	通常	1	224	0	32	0	0
	チャンス	2	32	224	32	0	0
	天国	3	0	32	192	192	112
	特殊1	4	0	0	0	64	112
	特殊2	5	0	0	0	0	32
スイカ	通常	1	96	0	0	0	0
	チャンス	2	96	160	128	0	0
	天国	3	64	64	128	128	0
	特殊1	4	0	32	0	128	128
	特殊2	5	0	0	0	0	128
チェリー	通常	1	192	0	16	0	0
	チャンス	2	32	192	16	0	0
	天国	3	32	60	224	128	0
	特殊1	4	0	4	0	128	128
	特殊2	5	0	0	0	0	128
確定チェリー	通常	1	0	0	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0	0	0
	天国	3	248	244	160	0	0
	特殊1	4	8	8	48	192	0
	特殊2	5	0	4	48	64	256
中段チェリー	通常	1	0	0	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0	0	0
	天国	3	244	224	128	0	0
	特殊1	4	8	16	64	128	0
	特殊2	5	4	16	64	128	256
リーチ目	通常	1	0	0	0	0	0
	チャンス	2	0	0	0	0	0
	天国	3	244	224	128	0	0
	特殊1	4	8	16	64	128	0
	特殊2	5	4	16	64	128	256

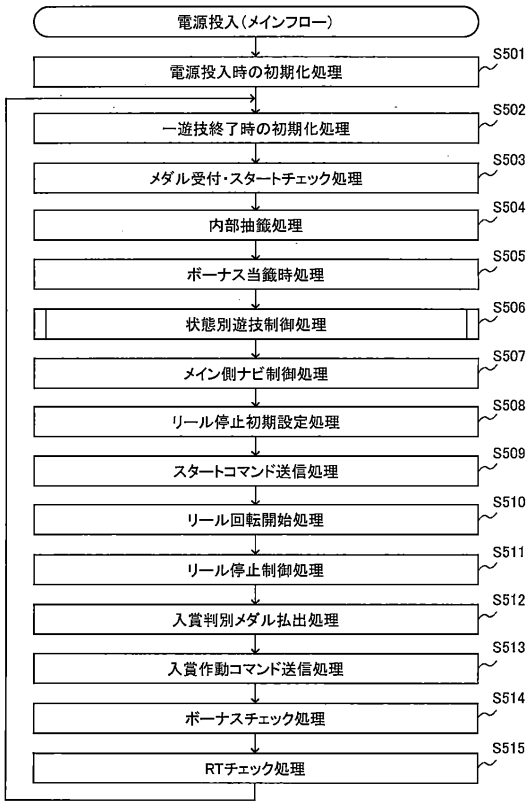
※ 非RT状態中は、抽籤せずに非RT用モードを決定

【図２７７】

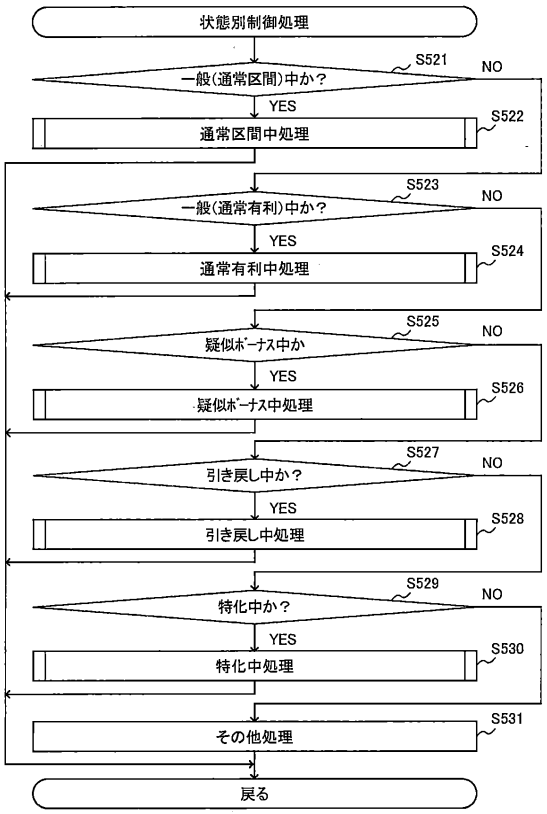
特化中疑似BB抽籤テーブル

抽籤種別	結果		遊技状態			
			非ﾌﾗｸﾞ間	BBﾌﾗｸﾞ間 RBﾌﾗｸﾞ間	1種BB	1種RB
はずれ／ 通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	248	256	254	－
	当籤	1	8	0	2	－
BB	非当籤	0	0	－	－	－
	当籤	1	256	－	－	－
RB	非当籤	0	256	－	－	－
	当籤	1	0	－	－	－
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	208	255	208	208
	当籤	1	48	1	48	48
ベル	非当籤	0	248	256	248	248
	当籤	1	8	0	8	8
スイカ	非当籤	0	224	255	224	224
	当籤	1	32	1	32	32
チェリー	非当籤	0	208	255	208	208
	当籤	1	48	1	48	48
確定チェリー	非当籤	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256
中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256
リーチ目	非当籤	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256
BB中1枚	非当籤	0	－	－	255	－
	当籤	1	－	－	1	－
RB中4枚	非当籤	0	－	－	－	192
	当籤	1	－	－	－	64

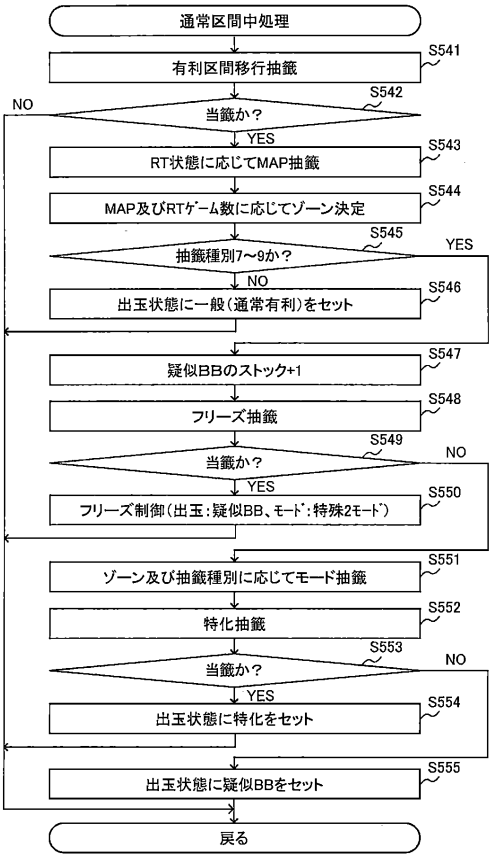
【図２７８】



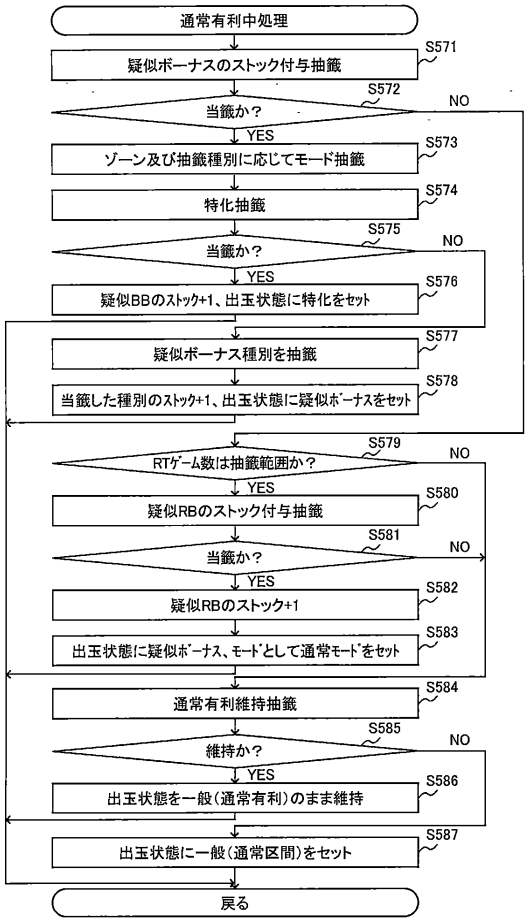
【図２７９】



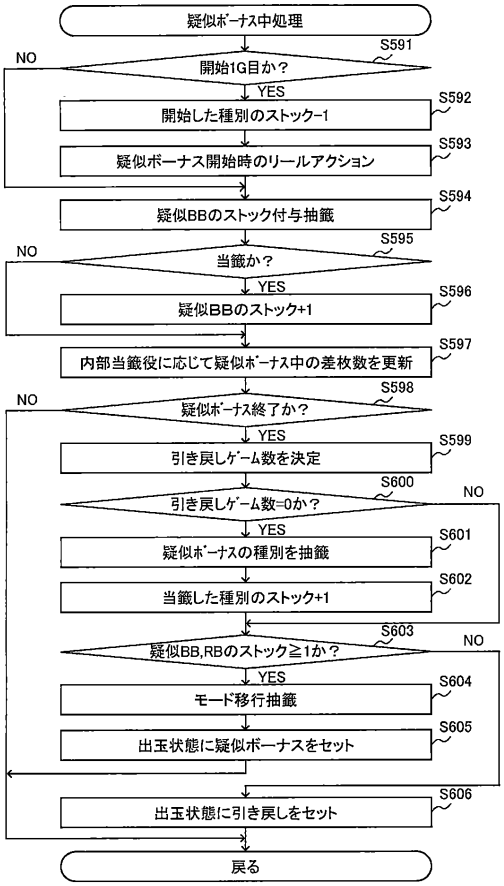
【図２８０】



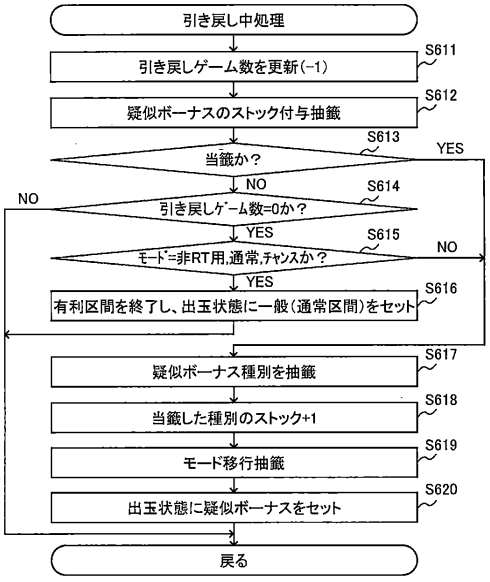
【図２８１】



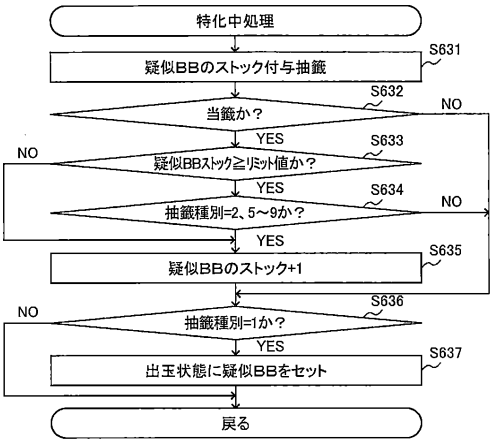
【図２８２】



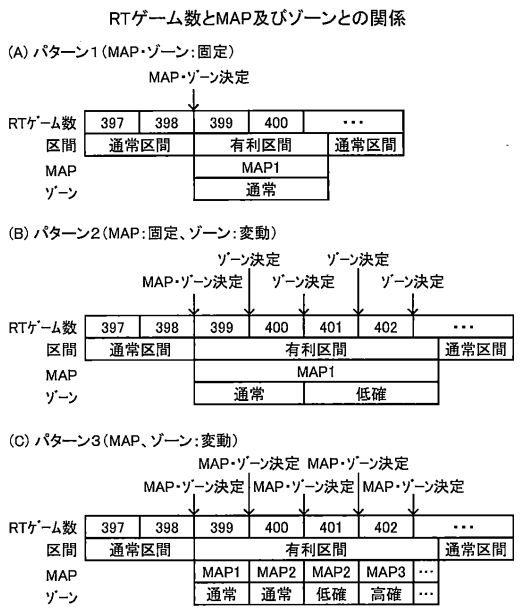
【図２８３】



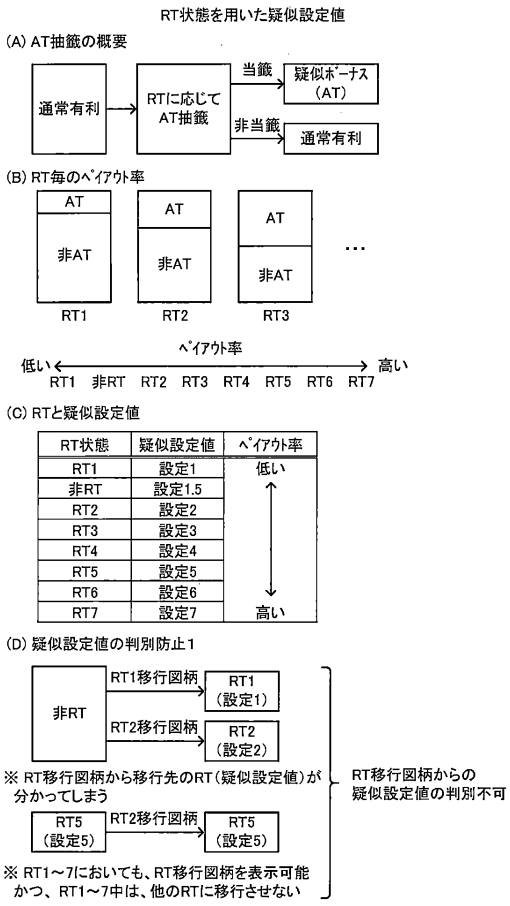
【図２８４】



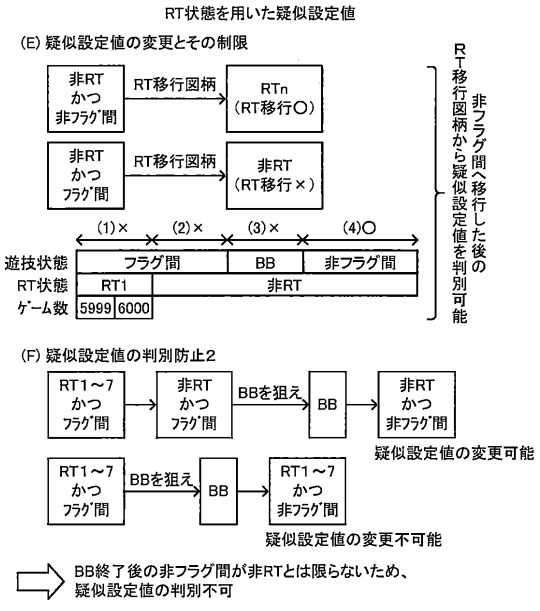
【図２８５】



【図２８６】



【図２８７】



【図２８８】

1段階設定における設定変更操作

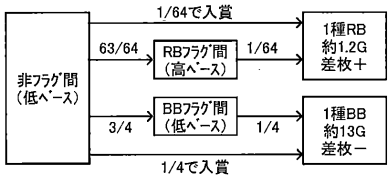
設定変更操作時の処理パターン

処理	RT状態	ﾎﾞｰﾅｽﾌﾗｸﾞ	実ﾎﾞｰﾅｽ中	AT中	備考
ﾊﾟﾀｰﾝ1	維持	維持	クリア	クリア	疑似設定の維持
ﾊﾟﾀｰﾝ2	クリア	クリア	クリア	クリア	疑似設定のリセット

【図２８９】

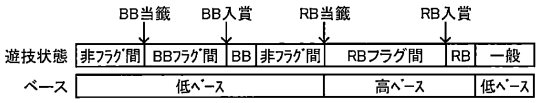
RBフラグ間の遊技性

(A) ランダムな停止操作の場合の流れ

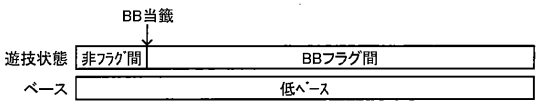


(B) 単位遊技当たりの期待値

ランダム操作



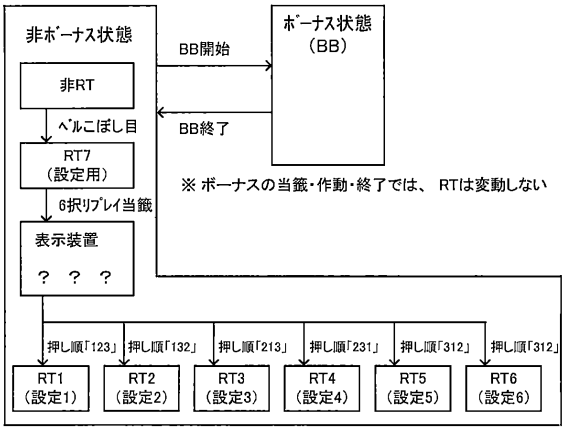
BB回避操作



【図２９０】

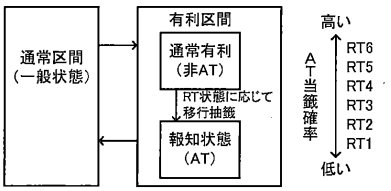
RT状態を用いた疑似設定値2

(A) ボーナス及びRT状態の遷移フロー



※ RT1～RT6は、十分長い期間(例:65535G間)

(B) 報知に関する状態の遷移フロー



【図２９１】

(C) 内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

略称	非ﾎﾞｰﾅｽ								対応する図柄組合せ
	非RT	RT7	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	
はずれ	28830	0	28829	28828	28827	28826	28825	28824	…
F_通常ﾘﾌﾟﾚｲ	8970	0	8971	8972	8973	8974	8975	8976	REP_00
F_6択ﾘﾌﾟﾚｲ	0	37800	0	0	0	0	0	0	REP_01～06
F_押し順ﾍﾞﾙ_1st	5250								BEL_01～03+α
F_押し順ﾍﾞﾙ_2nd	5250								BEL_04～06+α
F_押し順ﾍﾞﾙ_3rd	5250								BEL_07～09+α
…									…

略称	BB中	対応する図柄組合せ
はずれ	51266	-
F_通常ﾘﾌﾟﾚｲ	8970	REP_00
F_BB中ﾍﾞﾙ	5300	BEL_01～09+α

(D) 図柄組合せテーブル

コンビネーション	内容	名称	配当
図柄組合せA	REP_00	通常ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せB	REP_01	RT1移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せC	REP_02	RT2移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せD	REP_03	RT3移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せE	REP_04	RT4移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せF	REP_05	RT5移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せG	REP_06	RT6移行ﾘﾌﾟ	RP
図柄組合せH	BEL_01	ﾍﾞﾙ	12
図柄組合せI	BEL_04	ﾍﾞﾙ	12
図柄組合せJ	BEL_07	ﾍﾞﾙ	12
図柄組合せK	BEL_02	ﾍﾞﾙこぼし目	1
図柄組合せL	BEL_03	ﾍﾞﾙこぼし目	1
図柄組合せM	BEL_05	ﾍﾞﾙこぼし目	1
図柄組合せN	BEL_06	ﾍﾞﾙこぼし目	1
図柄組合せO	BEL_08	ﾍﾞﾙこぼし目	1
図柄組合せP	BEL_09	ﾍﾞﾙこぼし目	1
…			

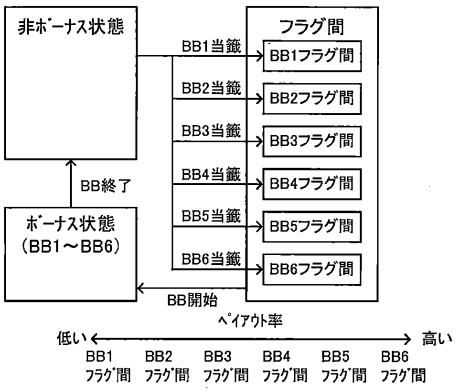
(E) 内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
F_通常ﾘﾌﾟﾚｲ	通常ﾘﾌﾟ					
F_6択ﾘﾌﾟﾚｲ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT3移行ﾘﾌﾟ	RT4移行ﾘﾌﾟ	RT5移行ﾘﾌﾟ	RT6移行ﾘﾌﾟ
F_押し順ﾍﾞﾙ_1st	ﾍﾞﾙ		ﾍﾞﾙこぼし目			
F_押し順ﾍﾞﾙ_2nd	ﾍﾞﾙこぼし目		ﾍﾞﾙ		ﾍﾞﾙこぼし目	
F_押し順ﾍﾞﾙ_3rd	ﾍﾞﾙこぼし目				ﾍﾞﾙ	
F_BB中ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ					
…						

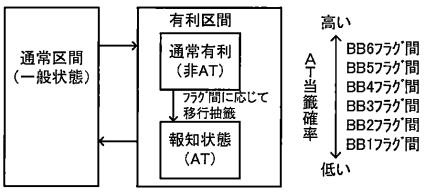
【図２９２】

フラグ間を用いた疑似設定値

(A) ボーナス状態の遷移フロー



(B) ペイアウト率(疑似設定値)の制御例1



(C) ペイアウト率(疑似設定値)の制御例2

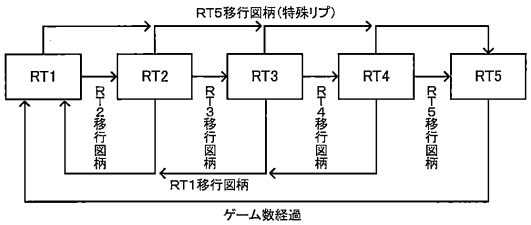
内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

内部当籤役	ﾌﾗｸﾞ間	押し順					
		123	132	213	231	312	321
F_押し順ﾍﾞﾙ_123	BB1ﾌﾗｸﾞ間	12枚		1枚			
	BB2ﾌﾗｸﾞ間	12枚		2枚			
	BB3ﾌﾗｸﾞ間	12枚		3枚			
	BB4ﾌﾗｸﾞ間	12枚			1枚		
	BB5ﾌﾗｸﾞ間	12枚			2枚		
	BB6ﾌﾗｸﾞ間	12枚			3枚		
…							

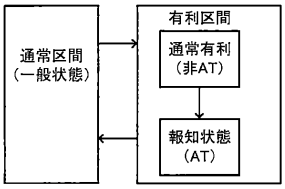
【図２９３】

RT状態を用いた疑似設定値の遊技例

(A) RT状態の遷移フロー



(B) 報知に関する状態の遷移フロー



(C) 通常有利中AT抽籤テーブル

結果	設定値1		設定値2		設定値3	
	RT1～RT4	RT5	RT1～RT4	RT5	RT1～RT4	RT5
非当籤	設定1用抽籤値	設定6用抽籤値	設定2用抽籤値	設定6用抽籤値	設定3用抽籤値	設定6用抽籤値
当籤						

結果	設定値4		設定値5		設定値6	
	RT1～RT4	RT5	RT1～RT4	RT5	RT1～RT4	RT5
非当籤	設定4用抽籤値	設定6用抽籤値	設定5用抽籤値	設定6用抽籤値	設定6用抽籤値	設定6用抽籤値
当籤						

※ RT1～4:設定値に応じてAT抽籤
RT5:設定値「6」と同じAT抽籤

【図２９４】

(D) 内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

略称	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
・・・					
F_通常ﾘﾌﾟ	2670	2671	2672	2673	9000
F_RT1中ﾘﾌﾟ_123	1000	0	0	0	0
F_RT1中ﾘﾌﾟ_132	1000	0	0	0	0
F_RT1中ﾘﾌﾟ_213	1000	0	0	0	0
F_RT1中ﾘﾌﾟ_231	1000	0	0	0	0
F_RT1中ﾘﾌﾟ_312	1000	0	0	0	0
F_RT1中ﾘﾌﾟ_321	1000	0	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_123	0	1000	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_132	0	1000	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_213	0	1000	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_231	0	1000	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_312	0	1000	0	0	0
F_RT2中ﾘﾌﾟ_321	0	1000	0	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_123	0	0	1000	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_132	0	0	1000	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_213	0	0	1000	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_231	0	0	1000	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_312	0	0	1000	0	0
F_RT3中ﾘﾌﾟ_321	0	0	1000	0	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_123	0	0	0	1000	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_132	0	0	0	1000	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_213	0	0	0	1000	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_231	0	0	0	1000	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_312	0	0	0	1000	0
F_RT4中ﾘﾌﾟ_321	0	0	0	1000	0
F_特殊ﾘﾌﾟ	300	300	300	300	0
・・・					

【図２９５】

(E) 内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
F_通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ					
F_RT1中ﾘﾌﾟ_123	RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ				
F_RT1中ﾘﾌﾟ_132	通常ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ			
F_RT1中ﾘﾌﾟ_213	通常ﾘﾌﾟ		RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ		
F_RT1中ﾘﾌﾟ_231	通常ﾘﾌﾟ			RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	
F_RT1中ﾘﾌﾟ_312	通常ﾘﾌﾟ				RT2移行ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_RT1中ﾘﾌﾟ_321	通常ﾘﾌﾟ					RT2移行ﾘﾌﾟ
F_RT2中ﾘﾌﾟ_123	RT3移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ				
F_RT2中ﾘﾌﾟ_132	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT3移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ			
F_RT2中ﾘﾌﾟ_213	RT1移行ﾘﾌﾟ		RT3移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ		
F_RT2中ﾘﾌﾟ_231	RT1移行ﾘﾌﾟ			RT3移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	
F_RT2中ﾘﾌﾟ_312	RT1移行ﾘﾌﾟ				RT3移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT2中ﾘﾌﾟ_321	RT1移行ﾘﾌﾟ					RT3移行ﾘﾌﾟ
F_RT3中ﾘﾌﾟ_123	RT4移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ				
F_RT3中ﾘﾌﾟ_132	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT4移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ			
F_RT3中ﾘﾌﾟ_213	RT1移行ﾘﾌﾟ		RT4移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ		
F_RT3中ﾘﾌﾟ_231	RT1移行ﾘﾌﾟ			RT4移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	
F_RT3中ﾘﾌﾟ_312	RT1移行ﾘﾌﾟ				RT4移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT3中ﾘﾌﾟ_321	RT1移行ﾘﾌﾟ					RT4移行ﾘﾌﾟ
F_RT4中ﾘﾌﾟ_123	RT5移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ				
F_RT4中ﾘﾌﾟ_132	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT5移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ			
F_RT4中ﾘﾌﾟ_213	RT1移行ﾘﾌﾟ		RT5移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ		
F_RT4中ﾘﾌﾟ_231	RT1移行ﾘﾌﾟ			RT5移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	
F_RT4中ﾘﾌﾟ_312	RT1移行ﾘﾌﾟ				RT5移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT4中ﾘﾌﾟ_321	RT1移行ﾘﾌﾟ					RT5移行ﾘﾌﾟ
F_特殊ﾘﾌﾟ	RT5移行ﾘﾌﾟ					
・・・						

【図２９６】

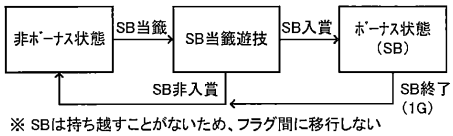
SBを用いたAT制御

(A) 比較例(BB)



※ フラグ間中のにRT移行に制限

(B) 本制御(SB)



※ SBは持ち越すことがないため、フラグ間に移行しない

(C) 内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

略称	非ﾎﾞｰﾅｽ	対応する図柄組合せ
はずれ	28830	・・・
F_押し順ﾍﾞﾙ_1st	5250	BEL_01～03+α
F_押し順ﾍﾞﾙ_2nd	5250	BEL_04～06+α
F_押し順ﾍﾞﾙ_3rd	5250	BEL_07～09+α
・・・		・・・

略称	SB中	対応する図柄組合せ
はずれ	51266	-
F_SB中ﾍﾞﾙ	5300	BEL_01～09+α
・・・		・・・

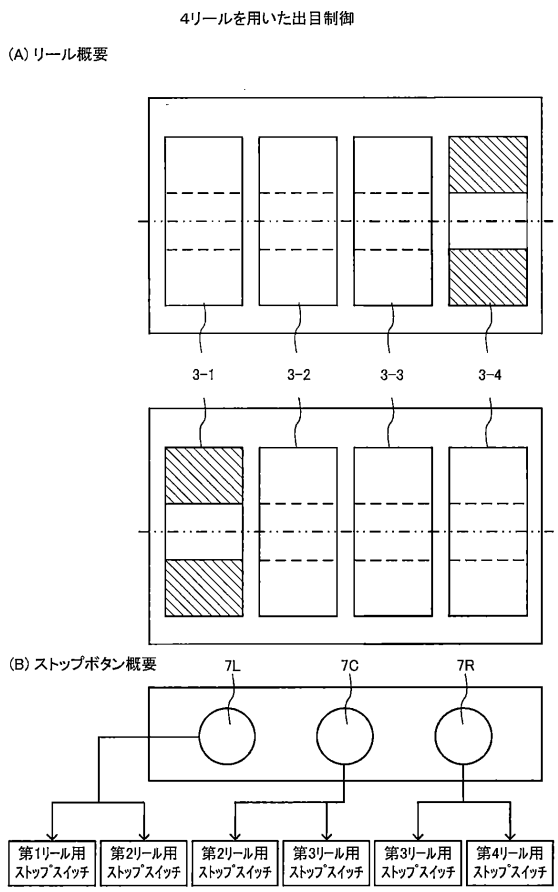
(D) 図柄組合せテーブル

コンビネーション	内容	名称	配当
図柄組合せA	BEL_01	ベル	12
図柄組合せB	BEL_04	ベル	12
図柄組合せC	BEL_07	ベル	12
図柄組合せD	BEL_02	ベルこぼし目	1
図柄組合せE	BEL_03	ベルこぼし目	1
図柄組合せF	BEL_05	ベルこぼし目	1
図柄組合せG	BEL_06	ベルこぼし目	1
図柄組合せH	BEL_08	ベルこぼし目	1
図柄組合せI	BEL_09	ベルこぼし目	1
・・・			

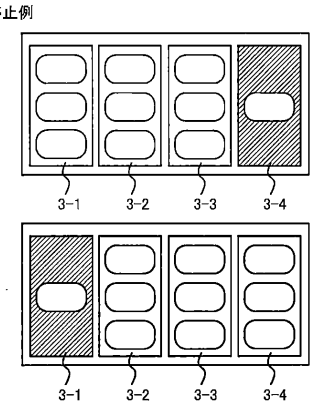
(E) 内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
F_押し順ﾍﾞﾙ_1st	ベル		ベルこぼし目			
F_押し順ﾍﾞﾙ_2nd	ベルこぼし目		ベル		ベルこぼし目	
F_押し順ﾍﾞﾙ_3rd	ベルこぼし目				ベル	
F_SB中ﾍﾞﾙ	ベル					
・・・						

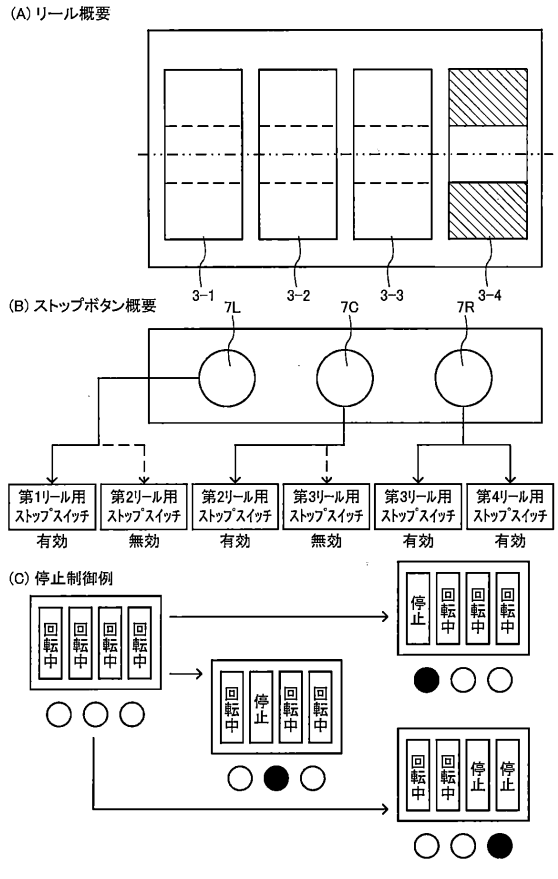
【図２９７】



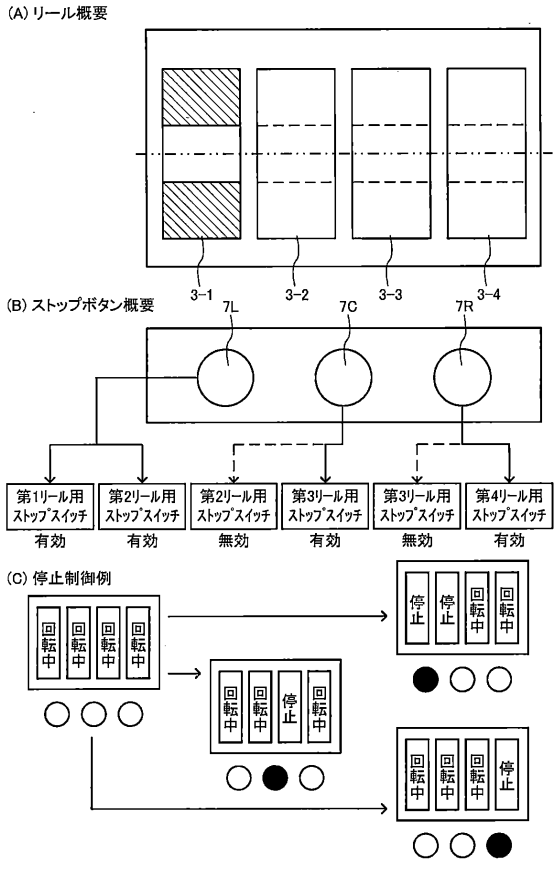
【図２９８】



【図２９９】



【図３００】



【図３０１】

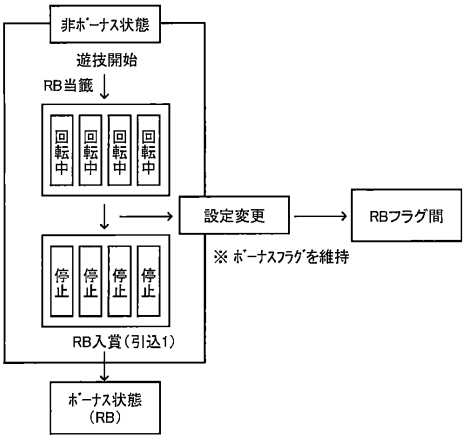
RBフラグ間を用いた遊技制御

(A) 遊技状態の概要



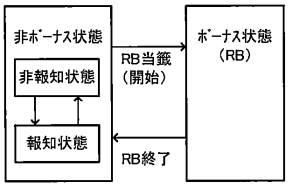
※ RBは、引き込み1(取りこぼし無し)
⇒基本的には当籤した遊技においてﾎﾞｰﾅｽ状態に移行し、RBﾌﾗｸﾞ間に移行することはない

(B) 引き込み1のRBフラグ間



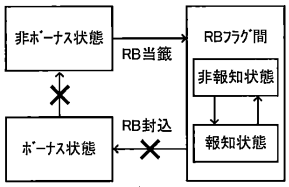
【図３０２】

(C) 第1遊技フロー



※ ボーナスありの遊技性

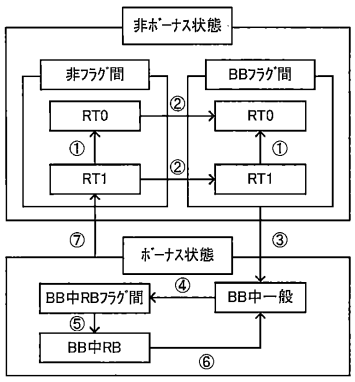
(D) 第2遊技フロー



※ ボーナスなしの遊技性

【図３０３】

(A) ボーナス及びRT状態の遷移フロー

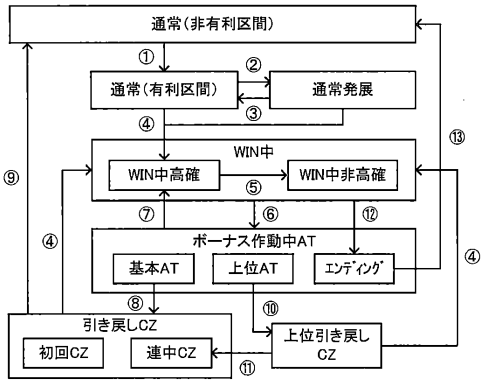


(B) 遷移条件

①	RT1開始から32G経過
②	BB当籤
③	BB入賞
④	BB作動中のRB当籤
⑤	BB作動中のRB入賞
⑥	RB作動終了条件の成立(8回入賞又は12回の遊技)
⑦	BB作動終了条件の成立(179枚を超える払出)

【図３０４】

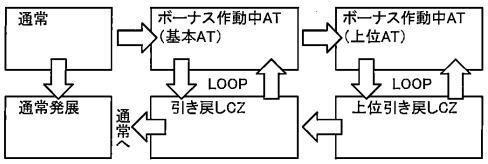
(A) 報知に関する状態の遷移フロー



(B) 遷移条件

①	有利区間移行抽籤に当籤
②	通常発展に当籤
③	通常発展終了
④	AT当籤
⑤	規定ゲーム数消化
⑥	BB入賞
⑦	基本AT又は上位AT終了(179枚を超える払出でBB終了)かつATｽﾄｯｸあり
⑧	基本AT終了(179枚を超える払出でBB終了)かつATｽﾄｯｸなし
⑨	引き戻しCZ終了
⑩	上位AT終了(179枚を超える払出でBB終了)かつATｽﾄｯｸなし
⑪	上位引き戻しCZ終了
⑫	エンディングATのストック有り
⑬	エンディング終了(179枚を超える払出でBB終了)

(C) 遊技フロー



【図３０５】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	スイカA	5	ブランク	5	リプレイ
4	ベルA	4	リプレイ	4	ベルB
3	リプレイ	3	ベルA	3	チェリー
2	赤7	2	赤7	2	赤7
1	赤7	1	スイカA	1	ベルA
0	スイカA	0	黒BAR	0	リプレイ
19	ベルA	19	リプレイ	19	ベルB
18	リプレイ	18	ベルA	18	チェリー
17	黒BAR	17	チェリー	17	黒BAR
16	チェリー	16	スイカA	16	ベルA
15	黒BAR	15	青BAR	15	リプレイ
14	ベルA	14	リプレイ	14	ベルB
13	スイカB	13	ベルA	13	スイカA
12	リプレイ	12	チェリー	12	青BAR
11	ブランク	11	スイカA	11	ベルA
10	スイカA	10	青BAR	10	リプレイ
9	ベルA	9	リプレイ	9	ベルB
8	リプレイ	8	ベルA	8	スイカA
7	青BAR	7	チェリー	7	青BAR
6	ブランク	6	スイカA	6	ベルA

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青BAR	00000010
3	黒BAR	00000011
4	チェリー	00000100
5	スイカA	00000101
6	スイカB	00000110
7	ベルA	00000111
8	ベルB	00001000
9	リプレイ	00001001
10	ブランク	00001011

【図３０６】

内部抽籤テーブル

(A) 非ボーナス状態かつ非フラグ間

略称	抽籤値	
	RT0	RT1
はずれ	0	0
F_通常リプA	1786	1786
F_通常リプB	8	0
F_通常リプC	6000	0
F_7揃いリプA	0	4
F_7揃いリプB	0	4
F_リーチ目リプ	0	1000
F_リーチ目チェリー	0	1000
F_リーチ目スイカ	0	1000
F_リーチ目ナビL	0	1000
F_リーチ目ナビC	0	1000
F_リーチ目ナビR	0	1000
F_共通リーチ目リプ	4	4
F_7揃いフェイクリプ	0	0
F_中段チェリー	4	4
F_強チェリー	256	256
F_チャンス目A	64	64
F_チャンス目B	256	256
F_弱チェリー	600	600
F_スイカ	600	600
F_ベル1-L-LCR	1663	1663
F_ベル2-L-LRC	1663	1663
F_ベル3-L-LCR	1663	1663
F_ベル4-C-CLR	1663	1663
F_ベル5-C-CRL	1663	1663
F_ベル6-C-CLR	1663	1663
F_ベル7-R-RLC	1663	1663
F_ベル8-R-RCL	1663	1663
F_ベル9-R-RLC	1663	1663
F_ベル10-L-LCR	1663	1663
F_ベル11-L-LRC	1663	1663
F_ベル12-L-LRC	1663	1663
F_ベル13-C-CLR	1663	1663
F_ベル14-C-CRL	1663	1663
F_ベル15-C-CRL	1663	1663
F_ベル16-R-RLC	1663	1663
F_ベル17-R-RCL	1663	1663
F_ベル18-R-RCL	1663	1663
F_共通ベルA1-L	568	568
F_共通ベルA2-L	568	568
F_共通ベルA3-L	568	568
F_共通ベルA4-C	568	568
F_共通ベルA5-C	568	568
F_共通ベルA6-C	568	568
F_共通ベルA7-R	568	568
F_共通ベルA8-R	568	568
F_共通ベルA9-R	568	568
F_共通ベルB1	306	306
F_共通ベルB2	306	306
F_共通ベルB3	306	306
F_共通ベルB4	306	306
F_共通ベルB5	306	306
F_共通ベルB6	306	306
F_共通ベルB7	306	306
F_共通ベルB8	306	306
F_共通ベルB9	306	306
F_BB	18158	18158

(B) 非ボーナス状態かつBBフラグ間

略称	抽籤値	
	RT0	RT1
はずれ	0	0
F_BB+F_通常リプA	1786	1786
F_BB+F_通常リプB	8	0
F_BB+F_通常リプC	6000	0
F_BB+F_7揃いリプA	0	4
F_BB+F_7揃いリプB	0	4
F_BB+F_リーチ目リプ	0	1000
F_BB+F_リーチ目チェリー	0	1000
F_BB+F_リーチ目スイカ	0	1000
F_BB+F_リーチ目ナビL	0	1000
F_BB+F_リーチ目ナビC	0	1000
F_BB+F_リーチ目ナビR	0	1000
F_BB+F_共通リーチ目リプ	4	4
F_BB+F_7揃いフェイクリプ	0	0
F_BB+F_中段チェリー	4	4
F_BB+F_強チェリー	256	256
F_BB+F_チャンス目A	64	64
F_BB+F_チャンス目B	256	256
F_BB+F_弱チェリー	600	600
F_BB+F_スイカ	600	600
F_BB+F_ベル1-L-LCR	1663	1663
F_BB+F_ベル2-L-LRC	1663	1663
F_BB+F_ベル3-L-LCR	1663	1663
F_BB+F_ベル4-C-CLR	1663	1663
F_BB+F_ベル5-C-CRL	1663	1663
F_BB+F_ベル6-C-CLR	1663	1663
F_BB+F_ベル7-R-RLC	1663	1663
F_BB+F_ベル8-R-RCL	1663	1663
F_BB+F_ベル9-R-RLC	1663	1663
F_BB+F_ベル10-L-LCR	1663	1663
F_BB+F_ベル11-L-LRC	1663	1663
F_BB+F_ベル12-L-LRC	1663	1663
F_BB+F_ベル13-C-CLR	1663	1663
F_BB+F_ベル14-C-CRL	1663	1663
F_BB+F_ベル15-C-CRL	1663	1663
F_BB+F_ベル16-R-RLC	1663	1663
F_BB+F_ベル17-R-RCL	1663	1663
F_BB+F_ベル18-R-RCL	1663	1663
F_BB+F_共通ベルA1-L	568	568
F_BB+F_共通ベルA2-L	568	568
F_BB+F_共通ベルA3-L	568	568
F_BB+F_共通ベルA4-C	568	568
F_BB+F_共通ベルA5-C	568	568
F_BB+F_共通ベルA6-C	568	568
F_BB+F_共通ベルA7-R	568	568
F_BB+F_共通ベルA8-R	568	568
F_BB+F_共通ベルA9-R	568	568
F_BB+F_共通ベルB1	306	306
F_BB+F_共通ベルB2	306	306
F_BB+F_共通ベルB3	306	306
F_BB+F_共通ベルB4	306	306
F_BB+F_共通ベルB5	306	306
F_BB+F_共通ベルB6	306	306
F_BB+F_共通ベルB7	306	306
F_BB+F_共通ベルB8	306	306
F_BB+F_共通ベルB9	306	306
F_BB	18158	18158

【図３０７】

(C) BB中一般

略称	抽籤値
はずれ	0
F_通常リプA	0
F_通常リプB	0
F_通常リプC	0
F_7揃いリプA	0
F_7揃いリプB	0
F_リーチ目リプ	0
F_リーチ目チェリー	0
F_リーチ目スイカ	0
F_リーチ目ナビL	0
F_リーチ目ナビC	0
F_リーチ目ナビR	0
F_共通リーチ目リプ	0
F_7揃いフェイクリプ	0
F_中段チェリー	0
F_強チェリー	0
F_チャンス目A	0
F_チャンス目B	0
F_弱チェリー	0
F_スイカ	600
F_ベル1-L-LCR	1663
F_ベル2-L-LRC	1663
F_ベル3-L-LCR	1663
F_ベル4-C-CLR	1663
F_ベル5-C-CRL	1663
F_ベル6-C-CLR	1663
F_ベル7-R-RLC	1663
F_ベル8-R-RCL	1663
F_ベル9-R-RLC	1663
F_ベル10-L-LCR	1663
F_ベル11-L-LRC	1663
F_ベル12-L-LRC	1663
F_ベル13-C-CLR	1663
F_ベル14-C-CRL	1663
F_ベル15-C-CRL	1663
F_ベル16-R-RLC	1663
F_ベル17-R-RCL	1663
F_ベル18-R-RCL	1663
F_共通ベルA1-L	568
F_共通ベルA2-L	568
F_共通ベルA3-L	568
F_共通ベルA4-C	568
F_共通ベルA5-C	568
F_共通ベルA6-C	568
F_共通ベルA7-R	568
F_共通ベルA8-R	568
F_共通ベルA9-R	568
F_共通ベルB1	306
F_共通ベルB2	306
F_共通ベルB3	306
F_共通ベルB4	306
F_共通ベルB5	306
F_共通ベルB6	306
F_共通ベルB7	306
F_共通ベルB8	306
F_共通ベルB9	306
F_RB1	13568
F_RB2	13568

(D) BB中RB1フラグ間

略称	抽籤値
はずれ	0
F_RB1+F_通常リプA	3278
F_RB1+F_通常リプB	0
F_RB1+F_通常リプC	0
F_RB1+F_7揃いリプA	500
F_RB1+F_7揃いリプB	500
F_RB1+F_リーチ目リプ	0
F_RB1+F_リーチ目チェリー	0
F_RB1+F_リーチ目スイカ	0
F_RB1+F_リーチ目ナビL	0
F_RB1+F_リーチ目ナビC	0
F_RB1+F_リーチ目ナビR	0
F_RB1+F_共通リーチ目リプ	0
F_RB1+F_7揃いフェイクリプ	500
F_RB1+F_中段チェリー	0
F_RB1+F_強チェリー	256
F_RB1+F_チャンス目A	64
F_RB1+F_チャンス目B	256
F_RB1+F_弱チェリー	600
F_RB1+F_スイカ	600
F_RB1+F_ベル1-L-LCR	1663
F_RB1+F_ベル2-L-LRC	1663
F_RB1+F_ベル3-L-LCR	1663
F_RB1+F_ベル4-C-CLR	1663
F_RB1+F_ベル5-C-CRL	1663
F_RB1+F_ベル6-C-CLR	1663
F_RB1+F_ベル7-R-RLC	1663
F_RB1+F_ベル8-R-RCL	1663
F_RB1+F_ベル9-R-RLC	1663
F_RB1+F_ベル10-L-LCR	1663
F_RB1+F_ベル11-L-LRC	1663
F_RB1+F_ベル12-L-LRC	1663
F_RB1+F_ベル13-C-CLR	1663
F_RB1+F_ベル14-C-CRL	1663
F_RB1+F_ベル15-C-CRL	1663
F_RB1+F_ベル16-R-RLC	1663
F_RB1+F_ベル17-R-RCL	1663
F_RB1+F_ベル18-R-RCL	1663
F_RB1+F_共通ベルA1-L	568
F_RB1+F_共通ベルA2-L	568
F_RB1+F_共通ベルA3-L	568
F_RB1+F_共通ベルA4-C	568
F_RB1+F_共通ベルA5-C	568
F_RB1+F_共通ベルA6-C	568
F_RB1+F_共通ベルA7-R	568
F_RB1+F_共通ベルA8-R	568
F_RB1+F_共通ベルA9-R	568
F_RB1+F_共通ベルB1	306
F_RB1+F_共通ベルB2	306
F_RB1+F_共通ベルB3	306
F_RB1+F_共通ベルB4	306
F_RB1+F_共通ベルB5	306
F_RB1+F_共通ベルB6	306
F_RB1+F_共通ベルB7	306
F_RB1+F_共通ベルB8	306
F_RB1+F_共通ベルB9	306
F_RB1	21182

【図３０８】

(E) BB中RB2フラグ間

略称	抽籤値
はずれ	0
F_RB2+F_通常リプA	3278
F_RB2+F_通常リプB	0
F_RB2+F_通常リプC	0
F_RB2+F_7揃いリプA	500
F_RB2+F_7揃いリプB	500
F_RB2+F_リーチ目リプ	0
F_RB2+F_リーチ目チェリー	0
F_RB2+F_リーチ目スイカ	0
F_RB2+F_リーチ目ナビL	0
F_RB2+F_リーチ目ナビC	0
F_RB2+F_リーチ目ナビR	0
F_RB2+F_共通リーチ目リプ	0
F_RB2+F_7揃いフェイクリプ	500
F_RB2+F_中段チェリー	0
F_RB2+F_強チェリー	256
F_RB2+F_チャンス目A	64
F_RB2+F_チャンス目B	256
F_RB2+F_弱チェリー	600
F_RB2+F_スイカ	600
F_RB2+F_ベル1-L-LCR	1663
F_RB2+F_ベル2-L-LRC	1663
F_RB2+F_ベル3-L-LCR	1663
F_RB2+F_ベル4-C-CLR	1663
F_RB2+F_ベル5-C-CRL	1663
F_RB2+F_ベル6-C-CLR	1663
F_RB2+F_ベル7-R-RLC	1663
F_RB2+F_ベル8-R-RCL	1663
F_RB2+F_ベル9-R-RLC	1663
F_RB2+F_ベル10-L-LCR	1663
F_RB2+F_ベル11-L-LRC	1663
F_RB2+F_ベル12-L-LRC	1663
F_RB2+F_ベル13-C-CLR	1663
F_RB2+F_ベル14-C-CRL	1663
F_RB2+F_ベル15-C-CRL	1663
F_RB2+F_ベル16-R-RLC	1663
F_RB2+F_ベル17-R-RCL	1663
F_RB2+F_ベル18-R-RCL	1663
F_RB2+F_共通ベルA1-L	568
F_RB2+F_共通ベルA2-L	568
F_RB2+F_共通ベルA3-L	568
F_RB2+F_共通ベルA4-C	568
F_RB2+F_共通ベルA5-C	568
F_RB2+F_共通ベルA6-C	568
F_RB2+F_共通ベルA7-R	568
F_RB2+F_共通ベルA8-R	568
F_RB2+F_共通ベルA9-R	568
F_RB2+F_共通ベルB1	306
F_RB2+F_共通ベルB2	306
F_RB2+F_共通ベルB3	306
F_RB2+F_共通ベルB4	306
F_RB2+F_共通ベルB5	306
F_RB2+F_共通ベルB6	306
F_RB2+F_共通ベルB7	306
F_RB2+F_共通ベルB8	306
F_RB2+F_共通ベルB9	306
F_RB2	21182

(F) BB中RB

略称	抽籤値
はずれ	30114
F_RB中共通15枚	6300
F_RB中共通3枚	4000
F_RB中共通1枚	25122

【図３０９】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			名称	配当
青BAR	青BAR	青BAR	C_BB	BB
青BAR	黒BAR	青BAR	C_RB1	RB
青BAR	ブランク	青BAR	C_RB2	RB
スイカB/ベルA	リプレイ	ベルB	C_中段リプ_1～2	RP
リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_CDリプ	RP
ベルA	リプレイ	スイカA/チェリー	C_CUリプ_1～2	RP
ベルA	黒BAR	リプレイ	C_下段リプ1	RP
ベルA	青BAR	リプレイ	C_下段リプ2	RP
ベルA	ブランク	リプレイ	C_下段リプ3	RP
ベルA	リプレイ	リプレイ	C_変則リプ	RP
リプレイ	赤7/チェリー	リプレイ	C_弱チェリーA_1～2	RP
チェリー	赤7/チェリー	リプレイ	C_弱チェリーB_1～2	RP
赤7	赤7/チェリー	リプレイ	C_弱チェリーC_1～2	RP
ブランク	赤7/チェリー	リプレイ	C_弱チェリーD_1～2	RP
リプレイ	赤7	ベルA	C_強チェリーA1	RP
リプレイ	チェリー	ベルA	C_強チェリーA2	RP
チェリー	赤7	ベルA	C_強チェリーB1	RP
チェリー	チェリー	ベルA	C_強チェリーB2	RP
赤7	赤7	ベルA	C_強チェリーC1	RP
赤7	チェリー	ベルA	C_強チェリーC2	RP
ブランク	赤7	ベルA	C_強チェリーD1	RP
ブランク	チェリー	ベルA	C_強チェリーD2	RP
黒BAR/スイカB	ベルA	ベルA	C_チャンス目A_1～2	RP
スイカA/スイカB	スイカA	リプレイ	C_チャンス目B_1～2	RP
黒BAR	赤7/チェリー	ベルB	C_チャンス目C_1～2	RP
黒BAR	リプレイ	スイカA/チェリー	C_チャンス目D_1～2	RP
黒BAR	スイカA	リプレイ	C_チャンス目E	RP
黒BAR	赤7	赤7/黒BAR/青BAR	C_中段チェリーA_1～3	RP
黒BAR	黒BAR	赤7/黒BAR/青BAR	C_中段チェリーB_1～3	RP
黒BAR	チェリー	赤7/黒BAR/青BAR	C_中段チェリーC_1～3	RP
リプレイ	黒BAR	赤7/黒BAR/青BAR	C_中段チェリーD_1～3	RP
赤7	赤7	赤7	C_7揃いリプ1	RP
赤7	リプレイ	赤7	C_7揃いリプ2	RP
スイカA	赤7	赤7	C_7揃いリプ3	RP
ベルA	赤7	ベルA	C_7フェイクリプ1	RP
ベルA	チェリー	ベルA	C_7フェイクリプ2	RP
ベルA	リプレイ	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプA_1～3	RP
ベルA	黒BAR	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプB1_1～3	RP
ベルA	青BAR	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプB2_1～3	RP
ベルA	ブランク	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプB3_1～3	RP
黒BAR	ベルA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプC1_1～3	RP

【図３１０】

図柄組合せテーブル

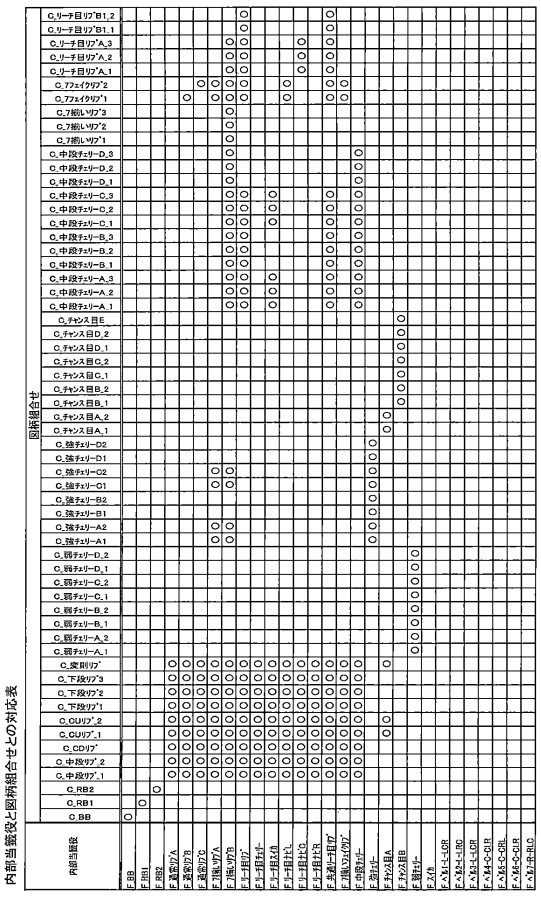
コンビネーション			名称	配当
スイカA	ベルA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプC2_1～3	RP
ベルA	スイカA	ベルB	C_リーチ目リプD	RP
ベルA	スイカA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目リプE_1～3	RP
スイカA	スイカA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目スイカA1_1～3	RP
スイカB	スイカA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目スイカA2_1～3	RP
スイカA	黒BAR/青BAR/ブランク	スイカA	C_リーチ目スイカB1_1～3	RP
スイカA	黒BAR/青BAR/ブランク	チェリー	C_リーチ目スイカB2_1～3	RP
黒BAR	スイカA	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目スイカC_1～3	RP
黒BAR	黒BAR/青BAR/ブランク	スイカA/チェリー	C_リーチ目スイカD_1～6	RP
リプレイ	赤7	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目チェリーA1_1～3	RP
リプレイ	チェリー	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目チェリーA2_1～3	RP
チェリー	赤7	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目チェリーB1_1～3	RP
チェリー	チェリー	赤7/黒BAR/青BAR	C_リーチ目チェリーB2_1～3	RP
リプレイ	ベルA	スイカA/チェリー	C_リーチ目チェリーC_1～2	RP
チェリー	スイカA	ベルA	C_リーチ目チェリーD	RP
ベルA	ベルA	ベルA	C_ATベル_L	15
黒BAR/スイカA	ベルA	スイカA/チェリー	C_ATベル_123_1～4	15
黒BAR/スイカA	ベルA	リプレイ	C_ATベル_132_1～2	15
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	ベルA	C_ATベル_C_1～3	15
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	ベルB	C_ATベル_213_1～3	15
ベルA	ベルA	ベルB	C_ATベル_231	15
ベルA	ベルA	リプレイ	C_ATベル_R	15
赤7/チェリー/ブランク	リプレイ	ベルB	C_ATベル_312_1～3	15
黒BAR/スイカA	ベルA	ベルB	C_ATベル_321_1～2	15
スイカA/スイカB	スイカA	スイカA	C_スイカA1_1～2	3
黒BAR	赤7/チェリー	スイカA	C_スイカA2_1～2	3
黒BAR	スイカA	スイカA	C_スイカA3	3
スイカA/スイカB	スイカA	チェリー	C_スイカB1_1～2	1
黒BAR	赤7/チェリー	チェリー	C_スイカB2_1～2	1
ベルA	赤7/チェリー	赤7/黒BAR/青BAR	C_共通ベル_1～6	3
ベルA	赤7/チェリー	ベルB	C_Lベル_1～2	3
赤7/チェリー/ブランク	リプレイ	ベルA	C_Cベル_1～3	3
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	赤7/黒BAR/青BAR	C_Rベル_1～9	3

【図３１１】

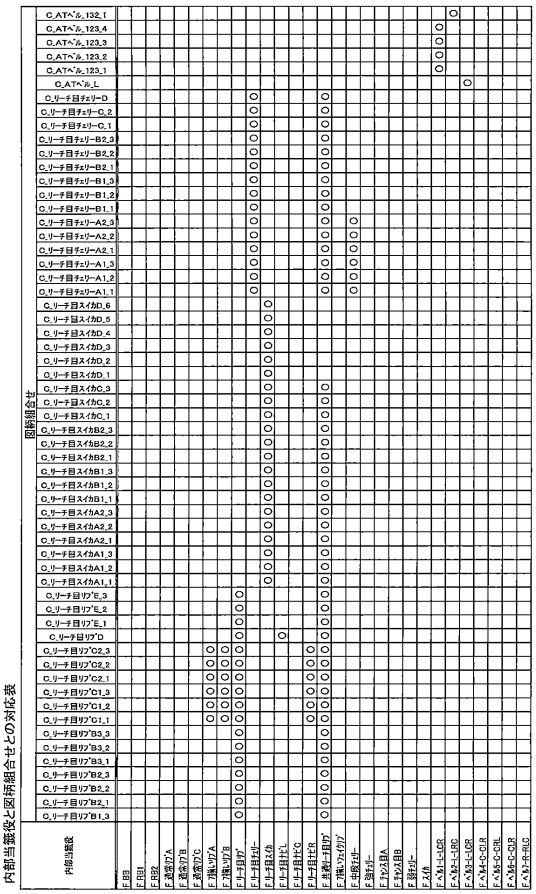
図柄組合せテーブル

コンビネーション			名称	配当
ベルA	黒BAR	スイカA/チェリー	C_制御役A1_1～2	1
ベルA	青BAR	スイカA/チェリー	C_制御役A2_1～2	1
ベルA	ブランク	スイカA/チェリー	C_制御役A3_1～2	1
ベルA	スイカA	リプレイ	C_制御役B	1
ベルA	スイカA	ベルA	C_制御役C	1
ベルA	ベルA	チェリー	C_制御役D1	1
ベルA	ベルA	スイカA	C_制御役D2	1
ベルA	黒BAR/青BAR/ブランク	ベルB	C_制御役E_1～3	1
黒BAR/スイカA	リプレイ	ベルA	C_制御役F1_1～2	1
青BAR/スイカB	リプレイ	ベルA	C_制御役F2_1～2	1
黒BAR	赤7	ベルA	C_制御役G1	1
スイカA	赤7	ベルA	C_制御役G2	1
黒BAR	チェリー	ベルA	C_制御役G3	1
スイカA	チェリー	ベルA	C_制御役G4	1
黒BAR	赤7	リプレイ	C_制御役H1	1
スイカA	赤7	リプレイ	C_制御役H2	1
黒BAR	チェリー	リプレイ	C_制御役H3	1
スイカA	チェリー	リプレイ	C_制御役H4	1
黒BAR/スイカA	リプレイ	ベルB	C_制御役J1_1～2	1
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	チェリー	C_制御役J1_1～3	1
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	スイカA	C_制御役J2_1～3	1
赤7/チェリー/ブランク	ベルA	リプレイ	C_制御役K_1～3	1
赤7	リプレイ	リプレイ	C_制御役L1	1
チェリー	リプレイ	リプレイ	C_制御役L2	1
ブランク	リプレイ	リプレイ	C_制御役L3	1
黒BAR	リプレイ	赤7	C_制御役M1	1
スイカA	リプレイ	赤7	C_制御役M2	1
スイカB	リプレイ	赤7	C_制御役M3	1
黒BAR	リプレイ	黒BAR	C_制御役M4	1
スイカA	リプレイ	黒BAR	C_制御役M5	1
スイカB	リプレイ	黒BAR	C_制御役M6	1
黒BAR	リプレイ	青BAR	C_制御役M7	1
スイカA	リプレイ	青BAR	C_制御役M8	1
スイカB	リプレイ	青BAR	C_制御役M9	1
赤7	スイカA	ベルB	C_制御役N1	1
チェリー	スイカA	ベルB	C_制御役N2	1
ブランク	スイカA	ベルB	C_制御役N3	1
ベルA	赤7	チェリー	C_制御役N4	1
ベルA	赤7	スイカA	C_制御役N5	1
ベルA	チェリー	チェリー	C_制御役N6	1
ベルA	チェリー	スイカA	C_制御役N7	1

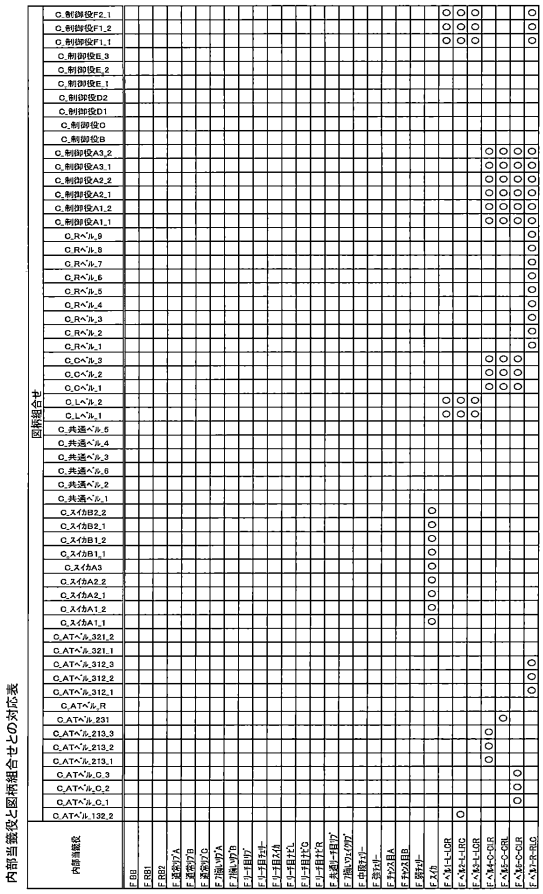
【図３１２】



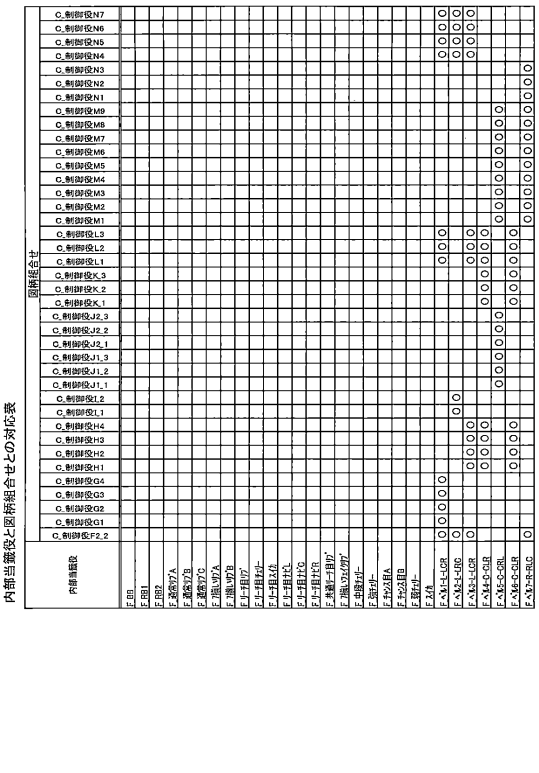
【図３１３】



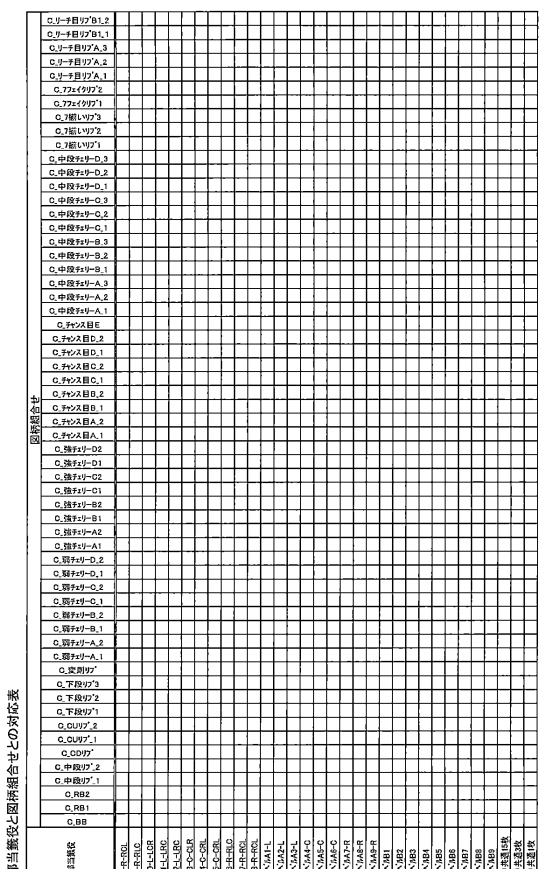
【図３１４】



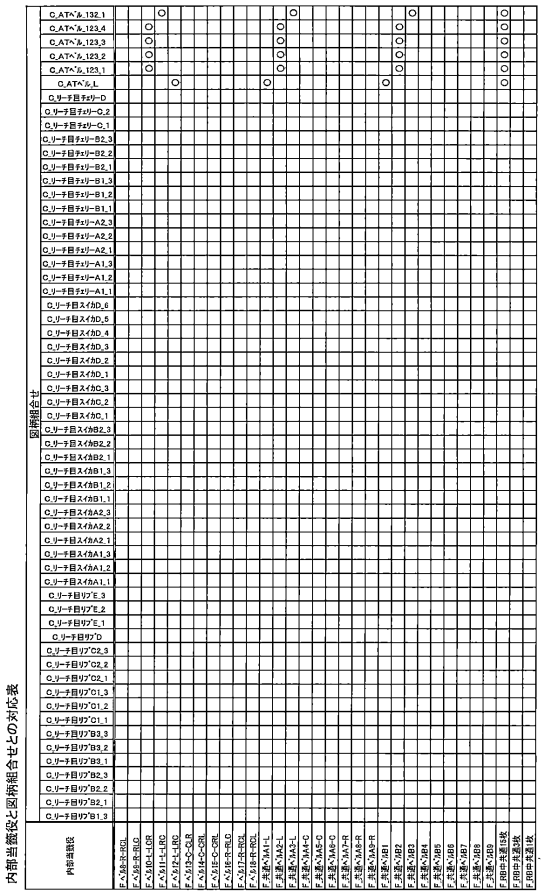
【図３１５】



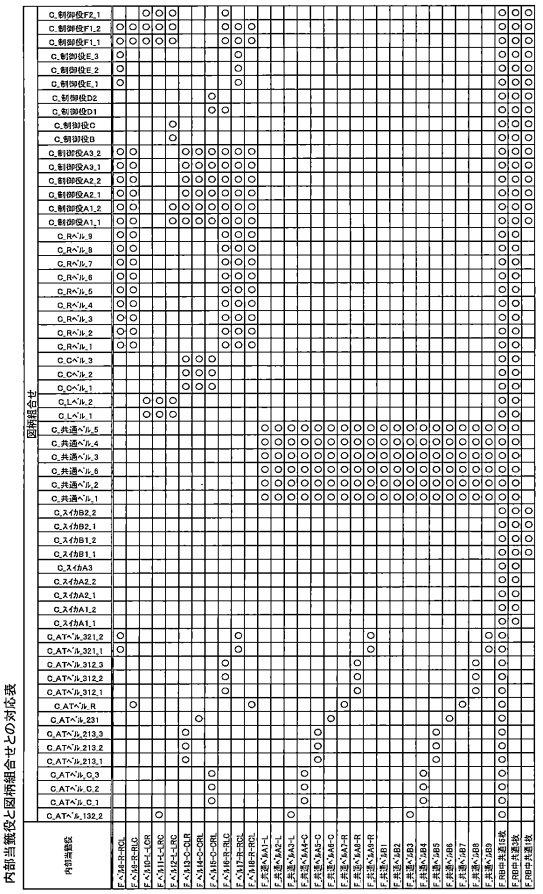
【図３１６】



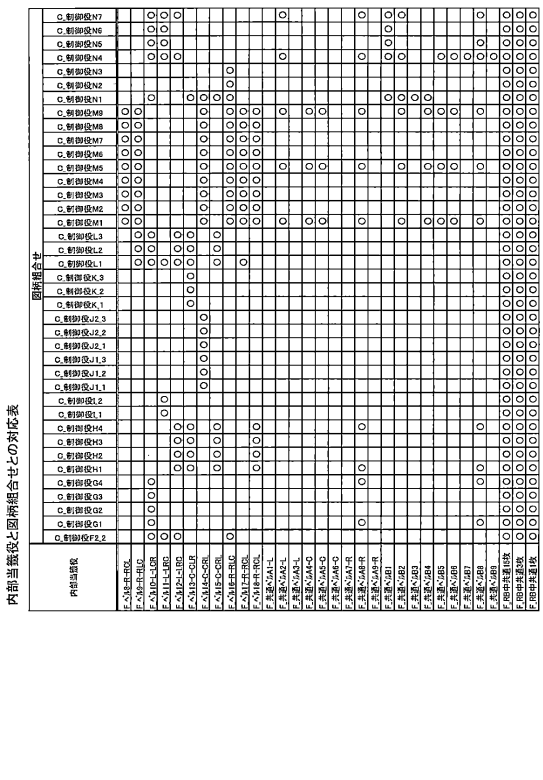
【図３１７】



【図３１８】



【図３１９】



【図３２０】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せ（入賞役）との対応関係（非BB中）

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_通常ﾘﾌﾟA	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_通常ﾘﾌﾟB	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_通常ﾘﾌﾟC	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_7揃いﾘﾌﾟA	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	7揃い	7揃い	7揃い	7揃い
F_7揃いﾘﾌﾟB	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	7揃い	7揃い	7揃い	7揃い
F_リーチ目ﾘﾌﾟ	リーチ目	リーチ目	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_リーチ目ﾁｪﾘｰ	リーチ目	リーチ目	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_リーチ目ｽｲｶ	リーチ目	リーチ目	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_リーチ目ﾅﾋﾞL	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_リーチ目ﾅﾋﾞC	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_リーチ目ﾅﾋﾞR	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	リーチ目	リーチ目
F_共通リーチ目ﾘﾌﾟ	リーチ目	リーチ目	リーチ目	リーチ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_7揃いフェイクﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	フフェイク	フフェイク
F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
F_チャンス目A	チャンス目A	チャンス目A	チャンス目A	チャンス目A	チャンス目A	チャンス目A
F_チャンス目B	チャンス目B	チャンス目B	チャンス目B	チャンス目B	チャンス目B	チャンス目B
F_弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ
F_ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_ﾍﾞﾙ1-L-LCR	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ2-L-LRC	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ3-L-LCR	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ4-C-CLR	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ5-C-CRL	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ6-C-CLR	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ7-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_ﾍﾞﾙ8-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_ﾍﾞﾙ9-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_ﾍﾞﾙ10-L-LCR	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ11-L-LRC	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ12-L-LRC	3枚	3枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ13-C-CLR	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ14-C-CRL	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ15-C-CRL	1枚	1枚	3枚	3枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ16-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_ﾍﾞﾙ17-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_ﾍﾞﾙ18-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA1-L	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA2-L	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA3-L	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA4-C	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA5-C	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA6-C	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA7-R	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA8-R	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA9-R	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB1	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB2	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB3	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB4	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB5	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB6	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB7	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB8	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙB9	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚

【図３２１】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せ(入賞役)との対応関係(BB中)

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_通常ﾘﾌﾟA	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_通常ﾘﾌﾟB	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_通常ﾘﾌﾟC	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_7揃いﾘﾌﾟA	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	7揃い	7揃い	7揃い	7揃い
F_7揃いﾘﾌﾟB	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	7揃い	7揃い	7揃い	7揃い
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ﾁｪﾘｰ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ｽｲｶ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞL	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞC	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞR	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目
F_共通ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	ﾘｰﾁ目	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_7揃いﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	ﾌﾌｪｲｸ	ﾌﾌｪｲｸ
F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
F_ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A	ﾁｬﾝｽ目A
F_ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B	ﾁｬﾝｽ目B
F_弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｪﾘｰ
F_ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_ﾍﾞﾙ1-L-LCR	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ2-L-LRC	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ3-L-LCR	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ4-C-CLR	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ5-C-CRL	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ6-C-CLR	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ7-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ8-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_ﾍﾞﾙ9-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ10-L-LCR	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ11-L-LRC	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ12-L-LRC	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ13-C-CLR	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ14-C-CRL	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ15-C-CRL	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ16-R-RLC	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_ﾍﾞﾙ17-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_ﾍﾞﾙ18-R-RCL	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙA1-L	15枚	15枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA2-L	15枚	15枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA3-L	15枚	15枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA4-C	3枚	3枚	15枚	15枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA5-C	3枚	3枚	15枚	15枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA6-C	3枚	3枚	15枚	15枚	3枚	3枚
F_共通ﾍﾞﾙA7-R	3枚	3枚	3枚	3枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙA8-R	3枚	3枚	3枚	3枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙA9-R	3枚	3枚	3枚	3枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB1	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB2	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB3	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB4	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB5	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB6	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB7	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB8	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_共通ﾍﾞﾙB9	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_RB中共通15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_RB中共通3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_RB中共通1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚

【図３２２】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

内部当籤役	抽籤種別										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
はずれ					1						
F_通常ﾘﾌﾟA							1	1			
F_通常ﾘﾌﾟB							1	1			1
F_通常ﾘﾌﾟC							1	1			2
F_7揃いﾘﾌﾟA							1	1		1	1
F_7揃いﾘﾌﾟB							1	1		1	1
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ							1	1			2
F_ﾘｰﾁ目ﾁｪﾘｰ							1	1			2
F_ﾘｰﾁ目ｽｲｶ							1	1			2
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞL							1	1			2
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞC							1	1			2
F_ﾘｰﾁ目ﾅﾋﾞR							1	1			2
F_共通ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	1	1	1	1				2			2
F_7揃いﾌｪｲｸﾘﾌﾟ								1			
F_中段ﾁｪﾘｰ	1	2	1	2				3			3
F_強ﾁｪﾘｰ	1	3	2	3	2	1		4	1	2	4
F_ﾁｬﾝｽ目A	1	3	2	3	2	1		4	1	2	4
F_ﾁｬﾝｽ目B	1	3	2	3	2	1		4	1	2	4
F_弱ﾁｪﾘｰ	1	4	3		3	2		5	2	3	5
F_ｽｲｶ	1	4	3		3	3		5	2	3	5
F_ﾍﾞﾙ1-L-LCR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ2-L-LRC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ3-L-LCR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ4-C-CLR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ5-C-CRL	1						1				
F_ﾍﾞﾙ6-C-CLR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ7-R-RLC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ8-R-RCL	1						1				
F_ﾍﾞﾙ9-R-RLC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ10-L-LCR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ11-L-LRC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ12-L-LRC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ13-C-CLR	1						1				
F_ﾍﾞﾙ14-C-CRL	1						1				
F_ﾍﾞﾙ15-C-CRL	1						1				
F_ﾍﾞﾙ16-R-RLC	1						1				
F_ﾍﾞﾙ17-R-RCL	1						1				
F_ﾍﾞﾙ18-R-RCL	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA1-L	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA2-L	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA3-L	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA4-C	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA5-C	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA6-C	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA7-R	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA8-R	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙA9-R	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB1	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB2	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB3	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB4	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB5	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB6	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB7	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB8	1						1				
F_共通ﾍﾞﾙB9	1						1				
F_RB中共通15枚											
F_RB中共通3枚											
F_RB中共通1枚											
F_RB1					1						
F_RB2					1						
F_BB					1						

【図３２３】

(A) 通常(非有利区間)__有利区間移行抽籤テーブル

結果		抽籤種別1	
		0	1
非当籤	0	256	0
当籤	1	0	256

(B) 通常(非有利区間)__有利区間移行時有利区間モード抽籤テーブル

結果		設定値		
		1	・・・	6
モードA	0	224	・・・	128
モードB	1	24	・・・	64
モードC	2	8	・・・	64

(C) 通常(非有利区間)__有利区間移行時出玉抽籤テーブル

結果		抽籤種別2				
		0 (はずれ)	1 (リーチ目B)	2 (中チェ)	3 (強レア)	4 (弱レア)
非当籤(通常)	0	256	0	0	0	0
高確ショート	1	0	0	0	192	248
高確ロング	2	0	0	0	0	0
超高確	3	0	0	0	0	0
基本AT	4	0	224	0	64	8
上位AT	5	0	32	256	0	0

【図３２４】

(A) 通常(有利区間)__通常モード抽籤テーブル

有利区間モード	結果		通常中のゲーム数			
			1	201,401	51,151,251,351,451,551	101,301,501
モードA	モード1	0	224	128	255	255
	モード2	1	24	96	0	0
	モード3	2	6	32	0	0
	モード4	3	2	0	1	1
モードB	モード1	0	224	255	255	128
	モード2	1	24	0	0	96
	モード3	2	6	0	0	32
	モード4	3	2	1	1	0
モードC	モード1	0	224	128	128	128
	モード2	1	24	96	64	96
	モード3	2	6	32	32	32
	モード4	3	2	0	32	0

(B) 通常(有利区間)__通常発展抽籤モード抽籤テーブル

抽籤種別6	結果		通常モード			
			モード1	モード2	モード3	モード4
0 (その他)	非当籤(通常)	0	256	254	254	248
	高確ショート	1	0	2	2	0
	高確ロング	2	0	0	0	0
	超高確	3	0	0	0	8
1 (強レア)	非当籤(通常)	0	224	128	64	64
	高確ショート	1	28	64	56	0
	高確ロング	2	4	56	128	0
	超高確	3	0	8	8	192
2 (弱チェ)	非当籤(通常)	0	128	128	128	64
	高確ショート	1	124	96	28	0
	高確ロング	2	4	28	96	0
	超高確	3	0	4	4	192
3 (スイカ)	非当籤(通常)	0	255	255	255	64
	高確ショート	1	0	0	0	0
	高確ロング	2	0	0	0	0
	超高確	3	1	1	1	192

(C) 通常(有利区間)__通常発展抽籤モード転落抽籤テーブル

通常発展抽籤モード	結果		抽籤種別7	
			0(その他)	1(リプorベル)
高確ショート	通常	0	0	192
	高確ショート	1	256	64
	高確ロング	2	0	0
	超高確	3	0	0
高確ロング	通常	0	0	0
	高確ショート	1	0	16
	高確ロング	2	256	240
	超高確	3	0	0
超高確	通常	0	0	0
	高確ショート	1	0	32
	高確ロング	2	0	32
	超高確	3	256	192

【図３２５】

(D-1) 通常(有利区間)__通常発展抽籤テーブル

抽籤種別5	結果		通常発展抽籤モード 通常	高確ｼｮｰﾄ	高確ﾛﾝｸﾞ	超高確
0（その他）	非当籤	0	256	256	256	256
	通常発展A	1	0	0	0	0
	通常発展B	2	0	0	0	0
	通常発展C	3	0	0	0	0
	通常発展D	4	0	0	0	0
	通常発展E	5	0	0	0	0
	通常発展F	6	0	0	0	0
	通常発展G	7	0	0	0	0
1（はずれ）	非当籤	0	256	229	229	192
	通常発展A	1	0	5	5	0
	通常発展B	2	0	5	5	0
	通常発展C	3	0	5	5	16
	通常発展D	4	0	5	5	16
	通常発展E	5	0	3	3	12
	通常発展F	6	0	1	1	8
	通常発展G	7	0	3	3	12
2（強レア）	非当籤	0	170	0	0	0
	通常発展A	1	16	56	56	0
	通常発展B	2	16	56	56	0
	通常発展C	3	12	42	42	48
	通常発展D	4	12	42	42	48
	通常発展E	5	12	24	24	64
	通常発展F	6	6	12	12	32
	通常発展G	7	12	24	24	64
3（弱レア）	非当籤	0	255	170	170	0
	通常発展A	1	0	16	16	0
	通常発展B	2	0	16	16	0
	通常発展C	3	0	12	12	64
	通常発展D	4	0	12	12	64
	通常発展E	5	0	12	12	48
	通常発展F	6	1	6	6	32
	通常発展G	7	0	12	12	48

(D-2) 通常(有利区間)__通常発展抽籤テーブル(スイカ用)

結果		設定値 1	・・・	6
非当籤	0	245	・・・	231
通常発展A	1	2	・・・	4
通常発展B	2	2	・・・	4
通常発展C	3	2	・・・	4
通常発展D	4	2	・・・	4
通常発展E	5	1	・・・	3
通常発展F	6	1	・・・	3
通常発展G	7	1	・・・	3

【図３２６】

(E) 通常(有利区間)__通常発展当籤時AT抽籤テーブル

結果		通常発展の種別 通常発展A	通常発展B	通常発展C	通常発展D	通常発展E	通常発展F	通常発展G
非当籤	0	224	220	212	204	128	32	192
基本AT	1	31	36	44	52	124	224	48
上位AT	2	1	0	0	0	4	0	16

(F-1) 通常(有利区間)__AT直当り抽籤テーブル

結果		抽籤種別4 0（その他）	1（ﾘｰﾁ目B）	2（中チェ）	3（強レア）
非当籤	0	256	0	0	254
基本AT	1	0	224	0	0
上位AT	2	0	32	256	2

(F-2) 通常(有利区間)__AT直当り抽籤テーブル(弱チェ用)

結果		設定値 1	・・・	6
非当籤	0	256	・・・	248
基本AT	1	0	・・・	0
上位AT	2	0	・・・	8

(F-3) 通常(有利区間)__AT直当り抽籤テーブル(共通ベル用)

結果		設定値 1	・・・	6
非当籤	0	254	・・・	244
基本AT	1	1	・・・	6
上位AT	2	1	・・・	6

【図３２７】

通常発展__発展中AT抽籤テーブル

抽籤種別8	結果		AT非当籤	基本AT当籤	上位AT当籤
0（その他）	非当籤	0	256	256	256
	基本AT	1	0	0	0
	上位AT	2	0	0	0
1（通ﾘﾌﾟ）	非当籤	0	192	256	256
	基本AT	1	63	0	0
	上位AT	2	1	0	0
2（ﾘｰﾁ目B）	非当籤	0	0	0	0
	基本AT	1	0	0	0
	上位AT	2	256	256	256
3（中チェ）	非当籤	0	0	0	0
	基本AT	1	0	0	0
	上位AT	2	256	256	256
4（強レア）	非当籤	0	0	252	252
	基本AT	1	255	0	0
	上位AT	2	1	4	4
5（弱レア）	非当籤	0	128	254	254
	基本AT	1	127	0	0
	上位AT	2	1	2	2

【図３２８】

(A) WIN中__WIN移行時高確ゲーム数抽籤テーブル

AT種別	結果		抽籤値
基本AT当籤中	5G	0	256
	40G	1	0
上位AT当籤中	5G	0	0
	40G	1	256

(B) WIN中__WIN中AT抽籤テーブル

高確の有無	AT種別	結果		抽籤種別9 0（その他）	1（強レア）	2（弱レア）
非高確中	基本AT当籤中	非当籤	0	256	256	256
		上位AT	1	0	0	0
	上位AT当籤中	非当籤	0	256	256	256
		上位AT	1	0	0	0
高確中	基本AT当籤中	非当籤	0	254	252	252
		上位AT	1	2	4	4
	上位AT当籤中	非当籤	0	254	252	252
		上位AT	1	2	4	4

【図３２９】

基本AT__基本AT中AT抽籤テーブル

結果		抽籤種別10			
		0（その他）	1（ﾌﾘｯﾌﾟ）	2（強レア）	3（弱レア）
非当籤	0	256	0	224	252
基本AT	1	0	224	28	3
上位AT	2	0	32	4	1

【図３３０】

(A) 初回CZ__初回CZ移行時3枚役指示モード抽籤テーブル

結果		設定値		
		1	・・・	6
指示モード1	0	247	・・・	224
指示モード2	1	8	・・・	28
指示モード3	2	1	・・・	4

(B) 初回CZ__3枚役指示抽籤テーブル

結果		3枚役指示モード		
		指示ﾓｰﾄﾞ1	指示ﾓｰﾄﾞ2	指示ﾓｰﾄﾞ3
非当籤	0	224	128	64
当籤	1	32	128	192

(C-1) 初回CZ__初回CZ中AT抽籤テーブル

結果		抽籤種別11					
		0（その他）	1（ﾌﾘｯﾌﾟ）	2（ﾘｰﾁ目）	3（中ﾁｪ）	4（強レア）	5（弱レア）
非当籤	0	255	0	254	0	64	224
基本AT	1	1	0	0	0	190	31
上位AT	2	0	256	2	256	2	1

(C-2) 初回CZ__初回CZ中AT抽籤テーブル（3枚役用）

3枚役指示ﾓｰﾄﾞ	結果		3枚役連続カウンタ				
			1	2	3	4	5以上
指示ﾓｰﾄﾞ1	非当籤	0	255	248	224	192	31
	基本AT	1	1	7	31	63	224
	上位AT	2	0	1	1	1	1
指示ﾓｰﾄﾞ2	非当籤	0	255	248	224	192	31
	基本AT	1	1	7	31	63	224
	上位AT	2	0	1	1	1	1
指示ﾓｰﾄﾞ3	非当籤	0	254	248	224	192	32
	基本AT	1	1	4	16	32	112
	上位AT	2	1	4	16	32	112

【図３３１】

(A) 連中CZ__MAP抽籤テーブル

結果		設定値		
		1	・・・	6
MAP1	0	194	・・・	224
MAP2	1	24	・・・	12
MAP3	2	24	・・・	12
MAP4	3	12	・・・	6
MAP5	4	2	・・・	2

(B) 連中CZ__連中CZ移行時3枚役指示モード抽籤テーブル

MAP	結果		連中CZの連荘回数					
			初回	その他	2の倍数	3の倍数	4の倍数	5の倍数
MAP1	指示ﾓｰﾄﾞ1	0	246	256	256	256	128	256
	指示ﾓｰﾄﾞ2	1	8	0	0	0	64	0
	指示ﾓｰﾄﾞ3	2	2	0	0	0	64	0
MAP2	指示ﾓｰﾄﾞ1	0	224	256	256	256	128	128
	指示ﾓｰﾄﾞ2	1	30	0	0	0	64	64
	指示ﾓｰﾄﾞ3	2	2	0	0	0	64	64
MAP3	指示ﾓｰﾄﾞ1	0	224	256	256	128	128	256
	指示ﾓｰﾄﾞ2	1	30	0	0	64	64	0
	指示ﾓｰﾄﾞ3	2	2	0	0	64	64	0
MAP4	指示ﾓｰﾄﾞ1	0	224	128	128	256	128	256
	指示ﾓｰﾄﾞ2	1	30	64	64	0	64	0
	指示ﾓｰﾄﾞ3	2	2	64	64	0	64	0
MAP5	指示ﾓｰﾄﾞ1	0	224	128	128	128	128	128
	指示ﾓｰﾄﾞ2	1	30	64	64	64	64	64
	指示ﾓｰﾄﾞ3	2	2	64	64	64	64	64

(C) 連中CZ__3枚役指示抽籤テーブル

結果		3枚役指示モード		
		指示ﾓｰﾄﾞ1	指示ﾓｰﾄﾞ2	指示ﾓｰﾄﾞ3
非当籤	0	224	128	64
当籤	1	32	128	192

【図３３２】

(D-1) 連中CZ__連中CZ中AT抽籤テーブル

連中CZｹﾞｰﾑ数	結果		抽籤種別11					
			0（その他）	1（ﾌﾘｯﾌﾟ）	2（ﾘｰﾁ目）	3（中ﾁｪ）	4（強レア）	5（弱レア）
その他	非当籤	0	256	0	240	0	252	255
	基本AT	1	0	0	14	0	0	0
	上位AT	2	0	256	2	256	4	1
最終ｹﾞｰﾑ	非当籤	0	242	0	224	0	0	0
	基本AT	1	14	0	28	0	224	224
	上位AT	2	0	256	4	256	32	32

(D-2) 連中CZ__AT抽籤テーブル（3枚役用）

3枚役指示ﾓｰﾄﾞ	結果		3枚役連続カウンタ				
			1	2	3	4	5以上
指示ﾓｰﾄﾞ1	非当籤	0	255	252	224	208	128
	基本AT	1	1	3	28	42	112
	上位AT	2	0	1	4	6	16
指示ﾓｰﾄﾞ2	非当籤	0	255	252	224	208	128
	基本AT	1	1	3	28	42	112
	上位AT	2	0	1	4	6	16
指示ﾓｰﾄﾞ3	非当籤	0	254	252	224	216	128
	基本AT	1	1	2	16	20	64
	上位AT	2	1	2	16	20	64

【図３３３】

上位AT＿上位AT中上位AT抽籤テーブル

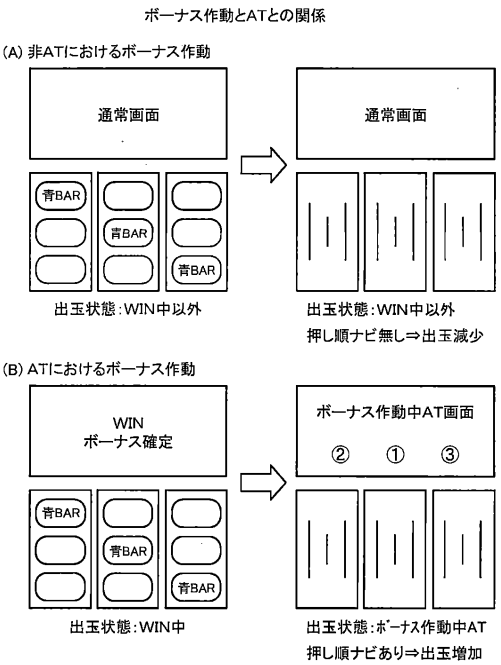
結果		抽籤種別10			
		0（その他）	1（ﾌﾘﾌﾟ）	2（強レア）	3（弱レア）
非当籤	0	256	0	208	252
上位AT	1	0	256	48	4

【図３３４】

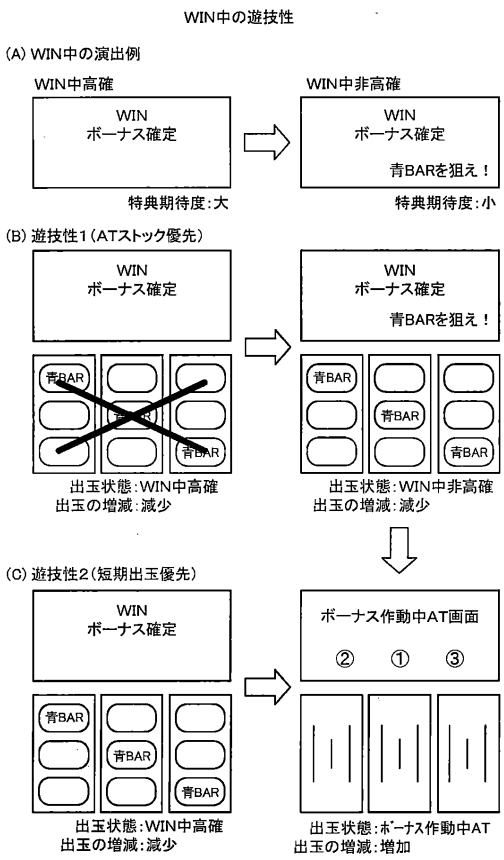
上位引き戻しCZ＿上位引き戻しCZ中AT抽籤テーブル

CZ ｹﾞｰﾑ数	結果		抽籤種別11					
			0（その他）	1（ﾌﾘﾌﾟ）	2（ﾘｰﾁ目）	3（中チェ）	4（強レア）	5（弱レア）
その他	非当籤	0	255	0	0	0	0	0
	上位AT	1	1	256	256	256	256	256
最終ｹﾞｰﾑ	非当籤	0	240	0	0	0	0	0
	上位AT	1	16	256	256	256	256	256

【図３３５】



【図３３６】



【図３３７】

RBを用いた係数圧縮

(A) RB作動に伴う抽籤係数の変化

(a) RB非作動中の抽籤係数例

内部当籤役	係数	重複している小役	
		正解時用	不正解時用
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_左1st	8000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役A、1枚役B
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_中1st	8000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役B、1枚役C
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_右1st	8000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役C、1枚役A

(b) RB作動中の抽籤係数例

内部当籤役	係数	重複している小役
15枚役	24001	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)
重複1枚役	16001	1枚役A、1枚役B、1枚役C

※ RBが作動した場合、小役の抽籤係数が高くならなければいけない

(B) 圧縮のパターン1

(a) RB非作動中の抽籤係数例

内部当籤役	係数	重複している小役	
		正解時用	不正解時用
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_左1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役A、1枚役B
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_中1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役B、1枚役C
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ_右1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役C、1枚役A
ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ_左1st	4000	ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役A、1枚役B
ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ_中1st	4000	ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役B、1枚役C
ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ_右1st	4000	ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ(15枚)	1枚役C、1枚役A

(b) RB作動中の抽籤係数例

内部当籤役	係数	重複している小役
重複15枚役	12001	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙ(15枚)、ﾄｯﾌﾟﾍﾞﾙ(15枚)
重複1枚役	16001	1枚役A、1枚役B、1枚役C

※ 15枚役の抽籤係数を24000から12001に圧縮。

(C) 圧縮のパターン2

(a) RB非作動中の抽籤係数例

内部当籤役	係数	重複している小役	
		正解時用	不正解時用
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA_左1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA(15枚)	1枚役A、1枚役B
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA_中1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA(15枚)	1枚役B、1枚役C
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA_右1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA(15枚)	1枚役C、1枚役A
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB_左1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB(15枚)	1枚役A、1枚役B
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB_中1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB(15枚)	1枚役B、1枚役C
ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB_右1st	4000	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB(15枚)	1枚役C、1枚役A

(b) RB作動中の抽籤係数例

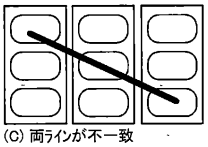
内部当籤役	係数	重複している小役
重複15枚役	12001	ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙA(15枚)、ｾﾝﾀｰﾍﾞﾙB(15枚)
重複1枚役	16001	1枚役A、1枚役B、1枚役C

※ 15枚役の抽籤係数を24000から12001に圧縮。

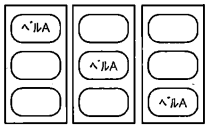
【図３３８】

有効ラインと外見上の入賞ライン

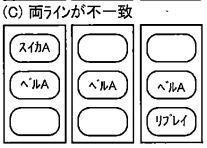
(A) 有効ライン(ｸﾛｽﾀﾞｳﾝﾗｲﾝ)

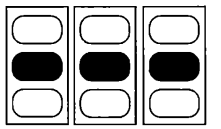


(B) 両ラインが一致



(C) 両ラインが不一致

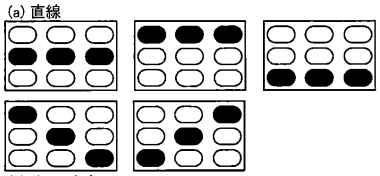




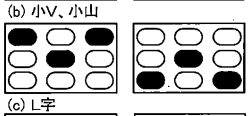
外見上の入賞ライン(センターライン)

(D) 外見上の入賞ラインの種別

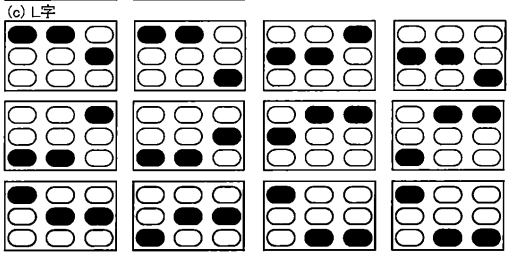
(a) 直線



(b) 小V、小山

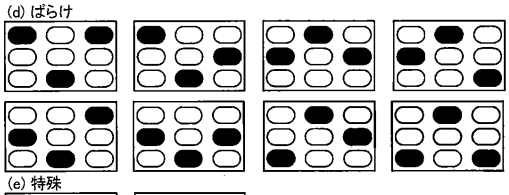


(c) L字

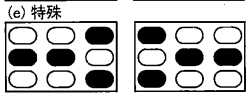


【図３３９】

(d) ばらけ



(e) 特殊

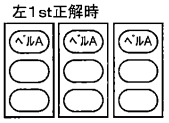


(E) ベル図柄の種別

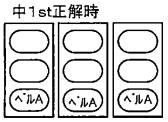


(F) 3枚ベルの入賞形

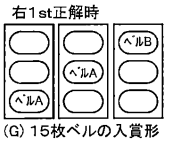
左1st正解時



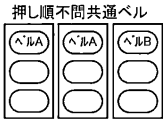
中1st正解時



右1st正解時

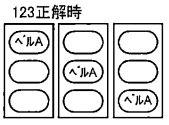


押し順不問共通ベル

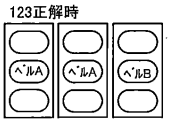


(G) 15枚ベルの入賞形

123正解時



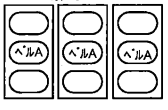
123正解時



132正解時



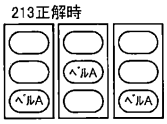
132正解時



【図３４０】

(G) 15枚ベルの入賞形

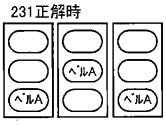
213正解時



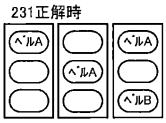
213正解時



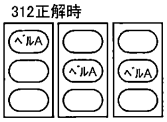
231正解時



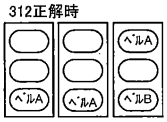
231正解時



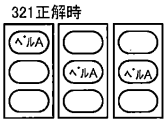
312正解時



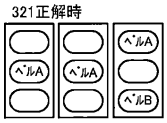
312正解時



321正解時



321正解時



(H) ベル役の入賞形の一覧表

外見上入賞ライン	右リールのベル種別	
	ベルA	ベルB
ﾄｯﾌﾟ	3枚	
ｾﾝﾀｰ	15枚	
ﾎﾞﾄﾑ	3枚	15枚
ｸﾛｽｱｯﾌﾟ	15枚	3枚
ｸﾛｽﾀﾞｳﾝ	15枚	
小山	15枚	なし
上-中-中(L字)	15枚	なし
中-中-上下(Y字)	15枚	

【図３４１】

RBを用いた係数圧縮（RB非作動中の抽籤係数）

内部当籤役	係数	重複している小役 正解時用（15枚）	重複している小役 不正解時用（3枚）	3枚役の抽籤係数 上段ベルA	下段ベルA	CUベルB	上段ベルB	15枚役の抽籤係数 中段ベルA	中段ベルB	CDベルA	CUベルA	CDベルB	小山ベルA	下段ベルB	中-中-上下ベル	上-中-中ベルA
F_ベル1-L-LCR	1663	中段ベルA	上段ベルA	1663				1663								
F_ベル2-L-LRC	1663	中段ベルB	上段ベルA	1663					1663							
F_ベル3-L-LCR	1663	CDベルA	上段ベルA	1663						1663						
F_ベル4-C-CLR	1663	CUベルA	下段ベルA		1663						1663					
F_ベル5-C-CRL	1663	CDベルB	下段ベルA		1663							1663				
F_ベル6-C-CLR	1663	小山ベルA	下段ベルA		1663								1663			
F_ベル7-R-RLC	1663	下段ベルB	CUベルB			1663								1663		
F_ベル8-R-RCL	1663	中-中-上下ベル	CUベルB			1663									1663	
F_ベル9-R-RLC	1663	上-中-中ベルA	CUベルB			1663										1663
F_ベル10-L-LCR	1663	中段ベルA	上段ベルA	1663				1663								
F_ベル11-L-LRC	1663	中段ベルB	上段ベルA	1663					1663							
F_ベル12-L-LRC	1663	CDベルA	上段ベルA	1663						1663						
F_ベル13-C-CLR	1663	CUベルA	下段ベルA		1663						1663					
F_ベル14-C-CRL	1663	CDベルB	下段ベルA		1663							1663				
F_ベル15-C-CRL	1663	小山ベルA	下段ベルA		1663								1663			
F_ベル16-R-RLC	1663	下段ベルB	CUベルB			1663								1663		
F_ベル17-R-RCL	1663	中-中-上下ベル	CUベルB			1663									1663	
F_ベル18-R-RCL	1663	上-中-中ベルA	CUベルB			1663										1663
F_共通ベルA1-L	568	CDベルA	上段ベルB				568			568						
F_共通ベルA2-L	568	中段ベルA	上段ベルB				568	568								
F_共通ベルA3-L	568	中段ベルB	上段ベルB				568		568							
F_共通ベルA4-C	568	小山ベルA	上段ベルB				568						568			
F_共通ベルA5-C	568	CUベルA	上段ベルB				568				568					
F_共通ベルA6-C	568	CDベルB	上段ベルB				568					568				
F_共通ベルA7-R	568	上-中-中ベルA	上段ベルB				568									568
F_共通ベルA8-R	568	下段ベルB	上段ベルB				568							568		
F_共通ベルA9-R	568	中-中-上下ベル	上段ベルB				568								568	
F_共通ベルB1	306	CDベルA	上段ベルB				306			306						
F_共通ベルB2	306	中段ベルA	上段ベルB				306	306								
F_共通ベルB3	306	中段ベルB	上段ベルB				306		306							
F_共通ベルB4	306	小山ベルA	上段ベルB				306						306			
F_共通ベルB5	306	CUベルA	上段ベルB				306				306					
F_共通ベルB6	306	CDベルB	上段ベルB				306					306				
F_共通ベルB7	306	上-中-中ベルA	上段ベルB				306									306
F_共通ベルB8	306	下段ベルB	上段ベルB				306							306		
F_共通ベルB9	306	中-中-上下ベル	上段ベルB				306								306	
合計	37800			9978	9978	9978	7866	4200	4200	4200	4200	4200	4200	4200	4200	4200

【図３４２】

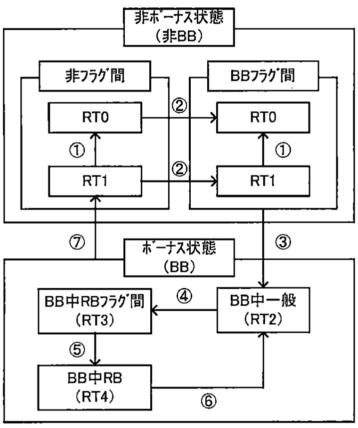
RBを用いた係数圧縮（実施形態）

RB作動中の抽籤係数

内部当籤役	係数	重複している小役
はずれ	30114	
F_RB中共通15枚	6300	全ての15枚役、全ての3枚役
F_RB中共通3枚	4000	全ての3枚役
F_RB中共通1枚	25122	全ての1枚役

【図３４３】

(A) ボーナス及びRT状態の遷移フロー

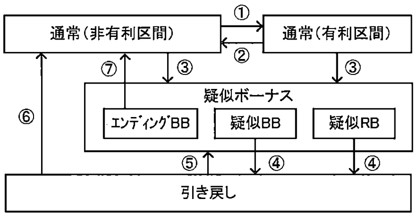


(B) 遷移条件

①	RT1開始から1400G経過
②	BB（JACBB）当籤
③	BB（JACBB）入賞
④	BB作動中のRB（JAC1～JAC4）当籤
⑤	BB作動中のRB（JAC1～JAC4）入賞
⑥	RB作動終了条件の成立（8回入賞又は12回の遊技）
⑦	BB作動終了条件の成立（104枚を超える払出）

【図３４４】

(A) 報知に関する状態の遷移フロー

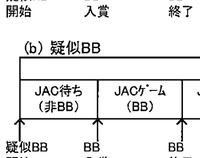


(B) 遷移条件

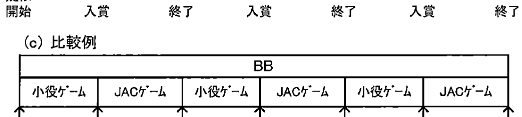
①	有利区間移行抽籤に当籤
②	有利区間終了抽籤に当籤（終了）
③	疑似ボーナス当籤
④	疑似ボーナス終了
⑤	疑似ボーナス当籤
⑥	疑似ボーナス非当籤のまま32G経過
⑦	エンディングBB終了

(C) 疑似ボーナスの遊技性

(a) 疑似RB



(b) 疑似BB



(c) 比較例

【図３４５】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	スイカ	5	リプレイ	5	リプレイ
4	ベルA	4	ベルB	4	ベルA
3	リプレイ	3	スイカ	3	黒BAR
2	赤7	2	赤7	2	赤7
1	スイカ	1	ベルA	1	赤チェリー
0	スイカ	0	リプレイ	0	リプレイ
19	ベルA	19	ベルB	19	ベルA
18	リプレイ	18	赤チェリー	18	青JAC
17	黒BAR	17	ブランク	17	スイカ
16	黒チェリー	16	ベルA	16	赤チェリー
15	スイカ	15	リプレイ	15	リプレイ
14	ベルA	14	ベルB	14	ベルA
13	リプレイ	13	スイカ	13	青JAC
12	ブランク	12	黒BAR	12	スイカ
11	スイカ	11	ベルA	11	赤チェリー
10	スイカ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	ベルA	9	ベルB	9	ベルA
8	リプレイ	8	赤チェリー	8	青JAC
7	青JAC	7	青JAC	7	スイカ
6	ブランク	6	ベルA	6	赤チェリー

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青JAC	00000010
3	黒BAR	00000011
4	黒チェリー	00000100
5	赤チェリー	00000101
6	スイカ	00000110
7	ベルA	00000111
8	ベルB	00001000
9	リプレイ	00001001
10	ブランク	00001011

【図３４６】

内部抽籤テーブル（非BBかつ非フラグ間）

略称	RT0						RT1					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
はずれ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F_JACBB	18574	18444	18314	18184	18054	17924	18574	18444	18314	18184	18054	17924
F_リプレイA	8962	8962	8962	8962	8962	8962	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_リプレイB	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	4	4
F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_スイカA	472	492	512	532	552	572	472	492	512	532	552	572
F_スイカB	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_1stベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_1stベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200

【図３４７】

内部抽籤テーブル（非BBかつBBフラグ間）

略称	RT0						RT1					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
F_JACBB	18574	18444	18314	18184	18054	17924	18574	18444	18314	18184	18054	17924
F_JACBB+F_リプレイA	8962	8962	8962	8962	8962	8962	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_JACBB+F_リプレイB	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	4	4
F_JACBB+F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_JACBB+F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_JACBB+F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_JACBB+F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
F_JACBB+F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_JACBB+F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_JACBB+F_スイカA	472	492	512	532	552	572	472	492	512	532	552	572
F_JACBB+F_スイカB	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
F_JACBB+F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JACBB+F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4	178	4	86	4	4	4
F_JACBB+F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4	4	178	4	82	4	4
F_JACBB+F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4	4	4	80	4	120	4
F_JACBB+F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178	4	4	20	100	62	178
F_JACBB+F_1stベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_JACBB+F_1stベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_JACBB+F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_JACBB+F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_JACBB+F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
F_JACBB+F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200

【図３４８】

内部抽籤テーブル（BB中一般）

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
はずれ	1804	1674	1544	1414	1284	1154
F_JAC1	6429	6429	6429	6429	6429	6429
F_JAC2	6429	6429	6429	6429	6429	6429
F_JAC3	6429	6429	6429	6429	6429	6429
F_JAC4	6429	6429	6429	6429	6429	6429
F_リプレイA	16	16	16	16	16	16
F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4
F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4
F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4
F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4
F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_スイカA	472	492	512	532	552	572
F_スイカB	32	32	32	32	32	32
F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_1stベル1	200	200	200	200	200	200
F_1stベル2	200	200	200	200	200	200
F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200
F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200
F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200

【図３４９】

内部抽籤テーブル（BB中RBフラグ間（JAC1用））

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
F_JAC1	5152	5022	4892	4762	4632	4502
F_JAC1+F_リプレイA	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_JAC1+F_リプレイB	13426	13426	13426	13426	13426	13426
F_JAC1+F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4
F_JAC1+F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4
F_JAC1+F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC1+F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC1+F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_JAC1+F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_JAC1+F_スイカA	472	492	512	532	552	572
F_JAC1+F_スイカB	32	32	32	32	32	32
F_JAC1+F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC1+F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC1+F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC1+F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC1+F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC1+F_1stベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC1+F_1stベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC1+F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC1+F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC1+F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC1+F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200

【図３５０】

内部抽籤テーブル（BB中RBフラグ間（JAC2用））

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
F_JAC2	5152	5022	4892	4762	4632	4502
F_JAC2+F_リプレイA	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_JAC2+F_リプレイB	13426	13426	13426	13426	13426	13426
F_JAC2+F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4
F_JAC2+F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4
F_JAC2+F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC2+F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC2+F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_JAC2+F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_JAC2+F_スイカA	472	492	512	532	552	572
F_JAC2+F_スイカB	32	32	32	32	32	32
F_JAC2+F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC2+F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC2+F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC2+F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC2+F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC2+F_1stベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC2+F_1stベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC2+F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC2+F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC2+F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC2+F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200

【図３５１】

内部抽籤テーブル（BB中RBフラグ間（JAC3用））

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
F_JAC3	5152	5022	4892	4762	4632	4502
F_JAC3+F_リプレイA	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_JAC3+F_リプレイB	13426	13426	13426	13426	13426	13426
F_JAC3+F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4
F_JAC3+F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4
F_JAC3+F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC3+F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC3+F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_JAC3+F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_JAC3+F_スイカA	472	492	512	532	552	572
F_JAC3+F_スイカB	32	32	32	32	32	32
F_JAC3+F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC3+F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC3+F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC3+F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC3+F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC3+F_1stベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC3+F_1stベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC3+F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC3+F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC3+F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC3+F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200

【図３５２】

内部抽籤テーブル（BB中RBフラグ間（JAC4用））

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
F_JAC4	5152	5022	4892	4762	4632	4502
F_JAC4+F_リプレイA	8958	8958	8958	8958	8958	8958
F_JAC4+F_リプレイB	13426	13426	13426	13426	13426	13426
F_JAC4+F_リーチ目リプA	4	4	4	4	4	4
F_JAC4+F_リーチ目リプB	4	4	4	4	4	4
F_JAC4+F_確定チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC4+F_中段チェリー	4	4	4	4	4	4
F_JAC4+F_共通ベル	1120	1170	1220	1270	1320	1370
F_JAC4+F_チェリー	2400	2460	2520	2580	2640	2700
F_JAC4+F_スイカA	472	492	512	532	552	572
F_JAC4+F_スイカB	32	32	32	32	32	32
F_JAC4+F_123_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_123_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_132_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_132_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_213_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_213_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_231_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_231_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_312_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_312_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_321_ベルA1	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_321_ベルA2	2540	2540	2540	2540	2540	2540
F_JAC4+F_123_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_123_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_132_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_132_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_213_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_213_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_231_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_231_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_312_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_312_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_321_ベルB1	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_321_ベルB2	178	4	86	4	4	4
F_JAC4+F_123_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_123_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_132_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_132_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_213_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_213_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_231_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_231_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_312_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_312_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_321_ベルC1	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_321_ベルC2	4	178	4	82	4	4
F_JAC4+F_123_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_123_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_132_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_132_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_213_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_213_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_231_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_231_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_312_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_312_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_321_ベルD1	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_321_ベルD2	4	4	80	4	120	4
F_JAC4+F_123_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_123_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_132_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_132_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_213_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_213_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_231_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_231_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_312_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_312_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_321_ベルE1	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_321_ベルE2	4	4	20	100	62	178
F_JAC4+F_1stベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC4+F_1stベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC4+F_2ndベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC4+F_2ndベル2	200	200	200	200	200	200
F_JAC4+F_3rdベル1	200	200	200	200	200	200
F_JAC4+F_3rdベル2	200	200	200	200	200	200

【図３５３】

内部抽籤テーブル(BB中RB)

略称	RT0					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
はずれ	26901	26901	26901	26901	26901	26901
F_JAC中全役	2730	2730	2730	2730	2730	2730
F_JAC中1枚役	35905	35905	35905	35905	35905	35905

【図３５４】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			名称	配当
青JAC	赤7	青JAC	C_JACBB_1	BB
青JAC	青JAC	青JAC	C_JACBB_2	BB
青JAC	ﾌﾞﾗﾝｸ	青JAC	C_JACBB_3	BB
青JAC	青JAC	赤7	C_JAC1	RB
青JAC	青JAC	ｽｲｶ	C_JAC2	RB
青JAC	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤7	C_JAC3	RB
青JAC	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	C_JAC4	RB
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_ﾘﾌﾟﾚｲ	RP
黒BAR	赤7	黒BAR	C_確定ﾁｪﾘｰ_1	RP
黒BAR	黒BAR	黒BAR	C_確定ﾁｪﾘｰ_2	RP
黒BAR	青JAC	黒BAR	C_確定ﾁｪﾘｰ_3	RP
黒BAR	ﾌﾞﾗﾝｸ	黒BAR	C_確定ﾁｪﾘｰ_4	RP
黒BAR	赤7	青JAC	C_確定ﾁｪﾘｰ_5	RP
黒BAR	黒BAR	青JAC	C_確定ﾁｪﾘｰ_6	RP
黒BAR	青JAC	青JAC	C_確定ﾁｪﾘｰ_7	RP
黒BAR	ﾌﾞﾗﾝｸ	青JAC	C_確定ﾁｪﾘｰ_8	RP
ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_確定ﾁｪKB	RP
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ1_1	RP
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ1_2	RP
黒ﾁｪﾘｰ	赤7	黒BAR	C_中段ﾁｪ1_1	RP
黒ﾁｪﾘｰ	黒BAR	黒BAR	C_中段ﾁｪ1_2	RP
黒ﾁｪﾘｰ	青JAC	黒BAR	C_中段ﾁｪ1_3	RP
黒ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	黒BAR	C_中段ﾁｪ1_4	RP
黒ﾁｪﾘｰ	赤7	ﾍﾞﾙA	C_中段ﾁｪ2_1	RP
黒ﾁｪﾘｰ	黒BAR	ﾍﾞﾙA	C_中段ﾁｪ2_2	RP
黒ﾁｪﾘｰ	青JAC	ﾍﾞﾙA	C_中段ﾁｪ2_3	RP
黒ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	C_中段ﾁｪ2_4	RP
ﾍﾞﾙA	赤ﾁｪﾘｰ	赤ﾁｪﾘｰ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ2_1	RP
ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ2_2	RP
ﾍﾞﾙA	赤7	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_1	RP
ﾍﾞﾙA	赤7	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_2	RP
ﾍﾞﾙA	青JAC	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_3	RP
ﾍﾞﾙA	青JAC	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_4	RP
ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_5	RP
ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3_6	RP
ﾍﾞﾙA	黒BAR	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ4_1	RP
ﾍﾞﾙA	黒BAR	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ4_2	RP
ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	赤ﾁｪﾘｰ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ5_1	RP
ｽｲｶ	ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ5_2	RP
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤7	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ6_1	RP
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ6_2	RP

【図３５５】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			名称	配当
ｽｲｶ	赤7	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_1	RP
ｽｲｶ	赤7	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_2	RP
ｽｲｶ	黒BAR	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_3	RP
ｽｲｶ	黒BAR	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_4	RP
ｽｲｶ	青JAC	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_5	RP
ｽｲｶ	青JAC	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_6	RP
ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸ	黒BAR	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_7	RP
ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸ	青JAC	C_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ7_8	RP
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	黒BAR	C_123_ﾍﾞﾙ1_1	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	黒BAR	C_123_ﾍﾞﾙ1_2	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	青JAC	C_123_ﾍﾞﾙ2_1	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	黒BAR	C_123_ﾍﾞﾙ2_2	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	青JAC	C_132_ﾍﾞﾙ1_1	15
ｽｲｶ	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_132_ﾍﾞﾙ1_2	15
ｽｲｶ	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_132_ﾍﾞﾙ1_3	15
ｽｲｶ	青JAC	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_132_ﾍﾞﾙ1_4	15
ｽｲｶ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_132_ﾍﾞﾙ2	15
ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_213_ﾍﾞﾙ1_1	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	黒BAR	C_213_ﾍﾞﾙ1_2	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	青JAC	C_213_ﾍﾞﾙ2_1	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙB	黒BAR	C_213_ﾍﾞﾙ2_2	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙB	青JAC	C_231_ﾍﾞﾙ1	15
ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	C_231_ﾍﾞﾙ2	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_312_ﾍﾞﾙ1	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_312_ﾍﾞﾙ2	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_321_ﾍﾞﾙ1	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_321_ﾍﾞﾙ2	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	C_ﾍﾞﾙ1	15
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	C_ﾍﾞﾙ2	15
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	黒BAR	C_上段ﾍﾞﾙ1_1	3
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	青JAC	C_上段ﾍﾞﾙ1_2	3
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ﾁｪﾘｰ	黒BAR	C_上段ﾍﾞﾙ2	3
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	青JAC	C_上段ﾍﾞﾙ3	3
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	黒BAR	C_上段ﾍﾞﾙ4	3
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ﾁｪﾘｰ	青JAC	C_上段ﾍﾞﾙ5	3
ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	C_Cｽｲｶ	3
ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	青JAC	C_CDｽｲｶ1	3
黒BAR	赤7	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1st_ﾁｪﾘｰ_1	2
黒BAR	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1st_ﾁｪﾘｰ_2	2
黒BAR	青JAC	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1st_ﾁｪﾘｰ_3	2
黒BAR	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1st_ﾁｪﾘｰ_4	2

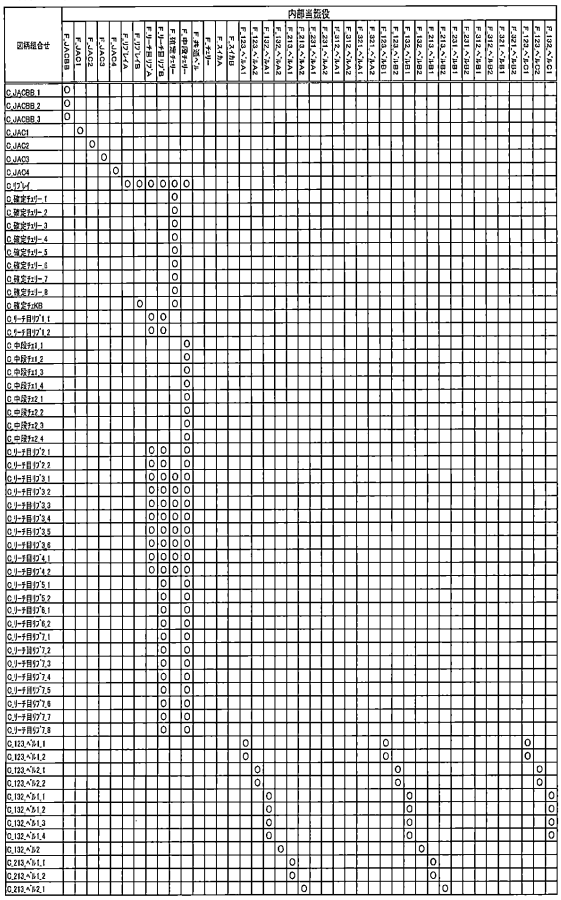
【図３５６】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			名称	配当
黒BAR	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_Rnd_ﾁｪﾘｰ	2
ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_KB_ﾁｪﾘｰ	1
ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	黒BAR	C_KB_CDｽｲｶ1_1	1
ﾍﾞﾙA	赤ﾁｪﾘｰ	黒BAR	C_KB_CDｽｲｶ1_2	1
ﾍﾞﾙA	赤ﾁｪﾘｰ	青JAC	C_KB_CDｽｲｶ2	1
ｽｲｶ	ｽｲｶ	赤7	C_KB_Cｽｲｶ1_1	1
ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	赤7	C_KB_Cｽｲｶ1_2	1
ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	C_KB_Cｽｲｶ2	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	黒BAR	C_KB_Cｽｲｶ3_1	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	青JAC	C_KB_Cｽｲｶ3_2	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ﾁｪﾘｰ	黒BAR	C_KB_Cｽｲｶ3_3	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ﾁｪﾘｰ	青JAC	C_KB_Cｽｲｶ3_4	1
青JAC	赤ﾁｪﾘｰ	赤7	C_JAC役1	1
青JAC	赤ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	C_JAC役2	1
青JAC	ｽｲｶ	赤7	C_JAC役3	1
青JAC	ｽｲｶ	ｽｲｶ	C_JAC役4	1
赤7	赤ﾁｪﾘｰ	赤7	C_JAC役5	1
赤7	赤ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	C_JAC役6	1
赤7	ｽｲｶ	赤7	C_JAC役7	1
赤7	ｽｲｶ	ｽｲｶ	C_JAC役8	1
ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	C_1枚5_1	1
ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	C_1枚5_2	1
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	赤7	C_1枚6_1	1
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	C_1枚6_2	1
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	赤ﾁｪﾘｰ	C_1枚7	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	赤ﾁｪﾘｰ	C_1枚8	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	C_1枚4	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	赤7	C_1枚3	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	C_1枚2	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ﾁｪﾘｰ	赤7	C_1枚1	1
ｽｲｶ	ﾍﾞﾙB	赤ﾁｪﾘｰ	C_1枚9	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙB	赤ﾁｪﾘｰ	C_1枚10	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	赤7	C_1枚11_1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	C_1枚11_2	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙB	赤7	C_1枚12_1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	C_1枚12_2	1
ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1枚13	1
ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1枚14	1
ｽｲｶ	赤ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1枚15_1	1
ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	C_1枚15_2	1

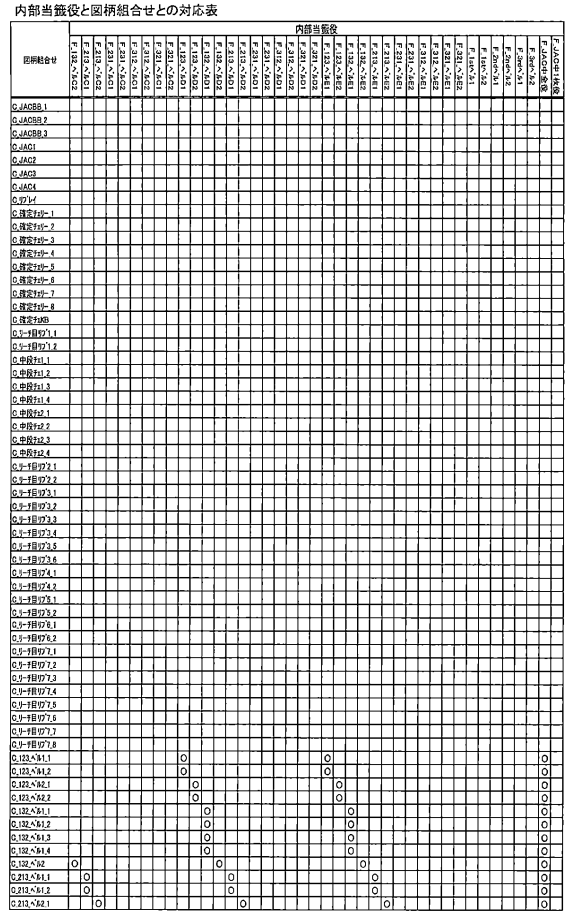
【図３５７】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表



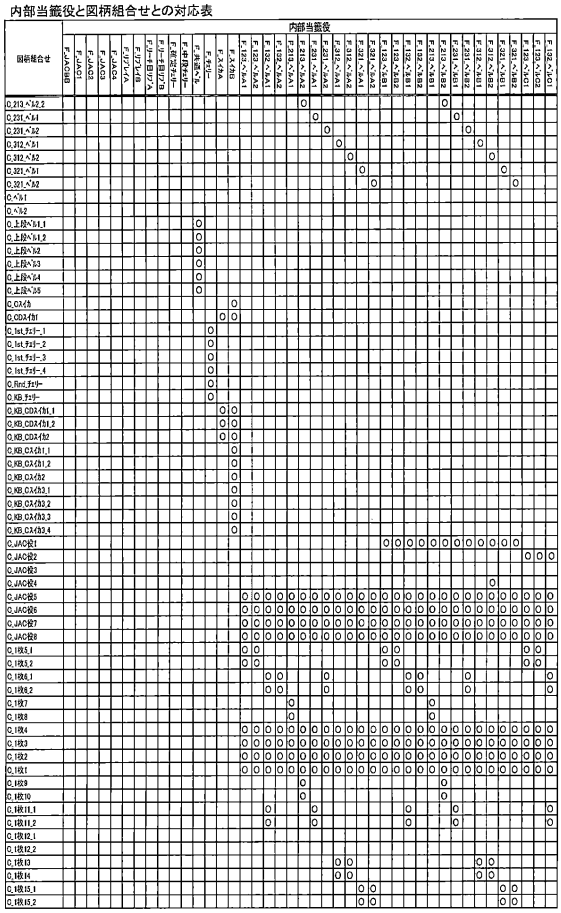
【図３５８】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表



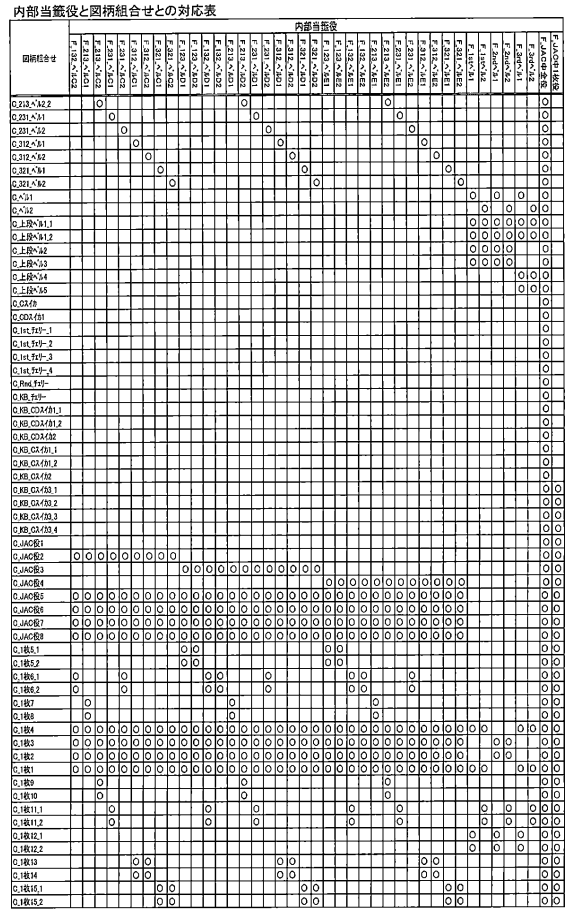
【図３５９】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表



【図３６０】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表



【図３６１】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係（非BB中）

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
FﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
FﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_共通ﾍﾞﾙ	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
Fﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ
F_ｽｲｶA	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_ｽｲｶB	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_123_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_1stﾍﾞﾙ1	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_1stﾍﾞﾙ2	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_2ndﾍﾞﾙ1	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_2ndﾍﾞﾙ2	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_3rdﾍﾞﾙ1	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
F_3rdﾍﾞﾙ2	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚

【図３６２】

内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係（BB中）

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
FﾘﾌﾟﾚｲA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
FﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_共通ﾍﾞﾙ	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚	3枚
Fﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ
F_ｽｲｶA	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_ｽｲｶB	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_123_ﾍﾞﾙA1	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙA2	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙA1	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙA2	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙA1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_321_ﾍﾞﾙA2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_123_ﾍﾞﾙB1	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙB2	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙB1	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙB2	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙB1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_321_ﾍﾞﾙB2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_123_ﾍﾞﾙC1	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙC2	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙC1	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙC2	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙC1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_321_ﾍﾞﾙC2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_123_ﾍﾞﾙD1	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙD2	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙD1	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙD2	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙD1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_321_ﾍﾞﾙD2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_123_ﾍﾞﾙE1	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_123_ﾍﾞﾙE2	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙE1	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_132_ﾍﾞﾙE2	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_213_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_231_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_312_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚
F_321_ﾍﾞﾙE1	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_321_ﾍﾞﾙE2	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚
F_1stﾍﾞﾙ1	15枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_1stﾍﾞﾙ2	15枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_2ndﾍﾞﾙ1	1枚	1枚	15枚	15枚	1枚	1枚
F_2ndﾍﾞﾙ2	1枚	1枚	15枚	15枚	1枚	1枚
F_3rdﾍﾞﾙ1	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	15枚
F_3rdﾍﾞﾙ2	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	15枚
F_JAC中全役	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚	15枚
F_JAC+RT1枚役	JAC1枚	JAC1枚	JAC1枚	JAC1枚	JAC1枚	JAC1枚

【図３６３】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

内部当籤役	抽籤種別	
	1	2
はずれ	0	なし
FﾘﾌﾟﾚｲA	1	なし
FﾘﾌﾟﾚｲB	1	なし
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	4	6
Fﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	4	6
F確定ﾁｪﾘｰ	4	6
F中段ﾁｪﾘｰ	5	7
F共通ﾍﾞﾙ	1	なし
Fﾁｪﾘｰ	2	4
FｽｲｶA	3	5
FｽｲｶB	3	5
F 123 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 123 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 132 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 132 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 213 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 213 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 231 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 231 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 312 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 312 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 321 ﾍﾞﾙA1	1	なし
F 321 ﾍﾞﾙA2	1	なし
F 123 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 123 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 132 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 132 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 213 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 213 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 231 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 231 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 312 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 312 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 321 ﾍﾞﾙB1	1	0
F 321 ﾍﾞﾙB2	1	0
F 123 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 123 ﾍﾞﾙC2	1	1
F 132 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 132 ﾍﾞﾙC2	1	1

内部当籤役	抽籤種別	
	1	2
F 213 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 213 ﾍﾞﾙC2	1	1
F 231 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 231 ﾍﾞﾙC2	1	1
F 312 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 312 ﾍﾞﾙC2	1	1
F 321 ﾍﾞﾙC1	1	1
F 321 ﾍﾞﾙC2	1	1
F 123 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 123 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 132 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 132 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 213 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 213 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 231 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 231 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 312 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 312 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 321 ﾍﾞﾙD1	1	2
F 321 ﾍﾞﾙD2	1	2
F 123 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 123 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 132 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 132 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 213 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 213 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 231 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 231 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 312 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 312 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 321 ﾍﾞﾙE1	1	3
F 321 ﾍﾞﾙE2	1	3
F 1stﾍﾞﾙ1	1	なし
F 1stﾍﾞﾙ2	1	なし
F 2ndﾍﾞﾙ1	1	なし
F 2ndﾍﾞﾙ2	1	なし
F 3rdﾍﾞﾙ1	1	なし
F 3rdﾍﾞﾙ2	1	なし

【図３６４】

通常（非有利区間）_有利区間移行抽籤テーブル

結果		抽籤種別2							
		0 ﾍﾞﾙB	1 ﾍﾞﾙC	2 ﾍﾞﾙD	3 ﾍﾞﾙE	4 弱ﾁｪﾘｰ	5 ｽｲｶ	6 確定役	7 中段ﾁｪﾘｰ
非当籤	0	0	0	0	0	255	225	0	0
通常A1	1	240	0	0	0	0	24	0	0
通常A2	2	0	236	0	0	0	0	0	0
通常A3	3	0	0	240	0	0	0	0	0
通常A4	4	0	0	0	236	0	0	0	0
通常B1	5	15	0	0	0	0	6	0	0
通常B2	6	0	19	0	0	0	0	0	0
通常B3	7	0	0	15	0	0	0	0	0
通常B4	8	0	0	0	19	0	0	0	0
天国準備A	9	1	0	1	0	1	1	0	0
天国準備B	10	0	1	0	1	0	0	0	0
疑似BB＋終了	11	0	0	0	0	0	0	0	0
疑似BB+天国A	12	0	0	0	0	0	0	256	0
疑似BB+天国B	13	0	0	0	0	0	0	0	0
疑似BB+特殊A	14	0	0	0	0	0	0	0	256
疑似BB+特殊B	15	0	0	0	0	0	0	0	0

【図３６５】

(A) 通常(有利区間)_疑似ボーナス1段階目抽籤テーブル

(a) 通常A1用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	242	220	204	1
	当籤	1	66	14	36	52	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	248	244	1
	当籤	1	16	5	8	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(b) 通常A2用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	240	218	202	1
	当籤	1	66	16	38	54	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	247	244	1
	当籤	1	16	5	9	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(c) 通常A3用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	236	196	156	1
	当籤	1	66	20	60	100	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	249	236	206	1
	当籤	1	16	7	20	50	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

【図３６６】

(d) 通常A4用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	240	136	32	1
	当籤	1	66	16	120	224	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	216	112	1
	当籤	1	16	5	40	144	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(e) 通常B1用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	242	220	204	1
	当籤	1	66	14	36	52	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	248	244	1
	当籤	1	16	5	8	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(f) 通常B2用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	240	218	202	1
	当籤	1	66	16	38	54	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	247	244	1
	当籤	1	16	5	9	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

【図３６７】

(g) 通常B3用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	236	196	156	1
	当籤	1	66	20	60	100	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	249	236	206	1
	当籤	1	16	7	20	50	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(h) 通常B4用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	240	136	32	1
	当籤	1	66	16	120	224	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	216	112	1
	当籤	1	16	5	40	144	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(i) 天国準備A用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	242	220	204	1
	当籤	1	66	14	36	52	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	248	244	1
	当籤	1	16	5	8	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

【図３６８】

(j) 天国準備B用

抽籤種別1	結果		RT状態、RTゲーム数				
			RT0	その他	101G～140G	301G～360G	776G以降
0 はずれ	非当籤	0	190	240	218	202	1
	当籤	1	66	16	38	54	255
1 ベル・リプ	非当籤	0	240	251	247	244	1
	当籤	1	16	5	9	12	255
2 弱チェリー	非当籤	0	246	246	246	246	246
	当籤	1	10	10	10	10	10
3 スイカ	非当籤	0	224	224	224	224	224
	当籤	1	32	32	32	32	32
4 確定役	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256
5 中段チェリー	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256

(B) 通常(有利区間)_疑似ボーナス2段階目抽籤テーブル

結果		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
非当籤	0	192	192	0	0	0	0
当該遊技疑似BB	1	30	2	0	0	0	0
当該遊技疑似RB	2	30	2	0	0	0	0
次回遊技疑似BB	3	2	30	256	128	256	256
次回遊技疑似RB	4	2	30	0	128	0	0

(C) 通常(有利区間)_疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブル

(a) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝0(はずれ)用

RT状態RTゲーム数	結果(移行先)		モード(移行元)									
			通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	242	241	242	242	192	179	192	192	0	0
	天国A	1	12	0	12	0	62	0	62	0	254	0
	天国B	2	0	13	0	12	0	75	0	62	0	254
	特殊A	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
その他	終了	0	206	192	209	199	128	103	128	125	0	0
	天国A	1	45	0	45	0	108	0	125	0	250	0
	天国B	2	0	60	0	55	0	138	0	128	0	250
	特殊A	3	4	3	1	1	19	14	2	2	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1G目or776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	250	0	250	0	250	0	250	0	250	0
	天国B	2	0	250	0	250	0	250	0	250	0	250
	特殊A	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

【図３６９】

(b) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝1(ベル・リプ)用

RT状態 RTゲーム数	結果 (移行先)		モード(移行元) 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	242	241	242	242	192	179	192	192	0	0
	天国A	1	12	0	12	0	62	0	62	0	254	0
	天国B	2	0	13	0	12	0	75	0	62	0	254
	特殊A	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
その他	終了	0	206	192	209	199	128	103	128	125	0	0
	天国A	1	45	0	45	0	108	0	125	0	250	0
	天国B	2	0	60	0	55	0	138	0	128	0	250
	特殊A	3	4	3	1	1	19	14	2	2	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1G目or 776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	250	0	250	0	250	0	250	0	250	0
	天国B	2	0	250	0	250	0	250	0	250	0	250
	特殊A	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(c) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝2(弱チェリー)用

RT状態 RTゲーム数	結果 (移行先)		モード(移行元) 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	242	241	242	242	192	179	192	192	0	0
	天国A	1	12	0	12	0	62	0	62	0	254	0
	天国B	2	0	13	0	12	0	75	0	62	0	254
	特殊A	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
その他	終了	0	206	192	209	199	128	103	128	125	0	0
	天国A	1	45	0	45	0	108	0	125	0	250	0
	天国B	2	0	60	0	55	0	138	0	128	0	250
	特殊A	3	4	3	1	1	19	14	2	2	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1G目or 776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	250	0	250	0	250	0	250	0	250	0
	天国B	2	0	250	0	250	0	250	0	250	0	250
	特殊A	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(d) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝3(スイカ)用

RT状態 RTゲーム数	結果 (移行先)		モード(移行元) 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	128	100	128	128	64	64	90	90	0	0
	天国A	1	115	0	125	0	138	0	162	0	245	0
	天国B	2	0	147	0	126	0	162	0	162	0	245
	特殊A	3	12	8	2	1	52	28	3	3	10	10
	特殊B	4	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
その他	終了	0	128	100	128	128	64	64	90	90	0	0
	天国A	1	115	0	125	0	138	0	162	0	245	0
	天国B	2	0	147	0	126	0	162	0	162	0	245
	特殊A	3	12	8	2	1	52	28	3	3	10	10
	特殊B	4	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
1G目or 776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	245	0	245	0	245	0	245	0	245	0
	天国B	2	0	245	0	245	0	245	0	245	0	245
	特殊A	3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

【図３７０】

(e) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝4(確定役)用

RT状態 RTゲーム数	結果 (移行先)		モード(移行元) 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	32	32	128	128	16	16	90	90	0	0
	天国A	1	204	0	125	0	186	0	162	0	235	0
	天国B	2	0	204	0	126	0	186	0	162	0	235
	特殊A	3	18	18	2	1	50	50	3	3	20	20
	特殊B	4	2	2	1	1	4	4	1	1	1	1
その他	終了	0	32	32	128	128	16	16	90	90	0	0
	天国A	1	204	0	125	0	186	0	162	0	235	0
	天国B	2	0	204	0	126	0	186	0	162	0	235
	特殊A	3	18	18	2	1	50	50	3	3	20	20
	特殊B	4	2	2	1	1	4	4	1	1	1	1
1G目or 776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	235	0	235	0	235	0	235	0	235	0
	天国B	2	0	235	0	235	0	235	0	235	0	235
	特殊A	3	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	特殊B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(f) 疑似ボーナス当籤時(2段階目)の抽籤種別1＝5(中段チェリー)用

RT状態 RTゲーム数	結果 (移行先)		モード(移行元) 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
RT0	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	64	0	184	0	64	0	184	0	0	0
	天国B	2	0	64	0	184	0	64	0	184	0	0
	特殊A	3	64	64	8	8	64	64	8	8	128	128
	特殊B	4	128	128	64	64	128	128	64	64	128	128
その他	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	64	0	184	0	64	0	184	0	0	0
	天国B	2	0	64	0	184	0	64	0	184	0	0
	特殊A	3	64	64	8	8	64	64	8	8	128	128
	特殊B	4	128	128	64	64	128	128	64	64	128	128
1G目or 776G以降	終了	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国B	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	特殊A	3	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
	特殊B	4	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128

(D) 通常(有利区間)_有利区間終了抽籤テーブル

結果		モード 通常A1	通常A2	通常A3	通常A4	通常B1	通常B2	通常B3	通常B4	天国準備A	天国準備B
継続	0	240	240	240	240	253	253	253	253	253	253
終了	1	16	16	16	16	3	3	3	3	3	3

【図３７１】

(A) 引き戻し_疑似ボーナス1段階目抽籤テーブル

(a) 終了用

引き戻しのゲーム数	結果		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
1～30G目	非当籤	0	255	255	253	246	0	0
	当籤	1	1	1	3	10	256	256
31,32G目	非当籤	0	255	255	253	246	0	0
	当籤	1	1	1	3	10	256	256

(b) 天国A、天国B、特殊A、特殊B、保障用

引き戻しのゲーム数	結果		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
1～30G目	非当籤	0	201	242	240	192	0	0
	当籤	1	55	14	16	64	256	256
31,32G目	非当籤	0	0	0	0	0	0	0
	当籤	1	256	256	256	256	256	256

(B) 引き戻し_疑似ボーナス2段階目抽籤テーブル

結果		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
非当籤	0	0	0	0	0	0	0
当該遊技疑似BB	1	156	23	0	0	0	0
当該遊技疑似RB	2	68	9	0	0	0	0
次回遊技疑似BB	3	23	156	256	179	256	256
次回遊技疑似RB	4	9	68	0	77	0	0

(C) 引き戻し_疑似ボーナス当籤時モード移行抽籤テーブル

(a) 移行元のモード＝終了用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	243	243	243	128	128	0
天国A	1	13	13	13	124	124	128
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	3	3	64
特殊B	4	0	0	0	1	1	64
保障	5	0	0	0	0	0	0

(b) 移行元のモード＝天国A用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	64	64	0	0	0	0
天国A	1	191	191	255	248	192	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	1	1	1	8	63	128
特殊B	4	0	0	0	0	1	128
保障	5	0	0	0	0	0	0

【図３７２】

(c) 移行元のモード＝天国B用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	85	85	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	170	170	255	248	192	0
特殊A	3	1	1	1	8	63	128
特殊B	4	0	0	0	0	1	128
保障	5	0	0	0	0	0	0

(d) 移行元のモード＝特殊A用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	204	204	255	255	128	0
特殊B	4	1	1	1	1	128	256
保障	5	51	51	0	0	0	0

(e) 移行元のモード＝特殊B用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	0	0
特殊B	4	230	230	256	256	256	256
保障	5	26	26	0	0	0	0

(f) 移行元のモード＝保障用

結果 (移行先)		抽籤種別1 0 はずれ	1 ベル・リプ	2 弱チェリー	3 スイカ	4 確定役	5 中段チェリー
終了	0	253	253	0	0	0	0
天国A	1	3	3	8	100	111	128
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	9	15	64
特殊B	4	0	0	0	1	2	64
保障	5	0	0	248	146	128	0

【図３７３】

(A) 疑似ボーナス__1G連1段階目抽籤テーブル

抽籤ﾓｰﾄﾞ	結果		抽籤種別1					
			0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
通常	非当籤	0	255	256	253	240	0	0
	当籤	1	1	0	3	16	256	256
低確	非当籤	0	256	256	256	256	0	0
	当籤	1	0	0	0	0	256	256

(B) 疑似ボーナス__1G連2段階目抽籤テーブル

結果		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
非当籤	0	128	256	0	0	0	0
当籤	1	128	0	256	256	256	256

(C) 疑似ボーナス__モード移行抽籤テーブル

(a) 移行元の出玉モード＝終了用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	256	256	256	256	0	0
天国A	1	0	0	0	0	248	96
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	7	96
特殊B	4	0	0	0	0	1	64
保障	5	0	0	0	0	0	0

(b) 移行元の出玉モード＝天国A用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	256	256	256	256	0	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	248	192
特殊B	4	0	0	0	0	8	64
保障	5	0	0	0	0	0	0

(c) 移行元の出玉モード＝天国B用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	256	256	256	256	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	248	192
特殊B	4	0	0	0	0	8	64
保障	5	0	0	0	0	0	0

【図３７４】

(d) 移行元の出玉モード＝特殊A用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	256	256	256	256	0	0
特殊B	4	0	0	0	0	256	256
保障	5	0	0	0	0	0	0

(e) 移行元の出玉モード＝特殊B用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	0	0
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	0	0
特殊B	4	256	256	256	256	256	256
保障	5	0	0	0	0	0	0

(f) 移行元の出玉モード＝保障用

結果 (移行先)		抽籤種別1					
		0 はずれ	1 ﾍﾞﾙ・ﾘﾌﾟ	2 弱ﾁｪﾘｰ	3 ｽｲｶ	4 確定役	5 中段ﾁｪﾘｰ
終了	0	0	0	0	0	0	0
天国A	1	0	0	0	0	248	96
天国B	2	0	0	0	0	0	0
特殊A	3	0	0	0	0	7	96
特殊B	4	0	0	0	0	1	64
保障	5	256	256	256	256	0	0

(D) 疑似ボーナス__JAC天井ゲーム数抽籤テーブル

結果		抽籤値
5G	0	1
10G	1	10
15G	2	105
16G	3	22
17G	4	24
18G	5	26
19G	6	28
20G	7	40

【図３７５】

有利区間移行時のモード制御

(A) 内部抽籤テーブル

略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
ﾍﾞﾙA	2540	2540	2540	2540	2540	2540
ﾍﾞﾙB	178	4	86	4	4	4
ﾍﾞﾙC	4	178	4	82	4	4
ﾍﾞﾙD	4	4	80	4	120	4
ﾍﾞﾙE	4	4	20	100	62	178

(B) 通常(非有利区間)__有利区間移行抽籤テーブル

結果		抽籤種別2			
		0 ﾍﾞﾙB	1 ﾍﾞﾙC	2 ﾍﾞﾙD	3 ﾍﾞﾙE
非当籤	0	0	0	0	0
通常A1	1	240	0	0	0
通常A2	2	0	236	0	0
通常A3	3	0	0	240	0
通常A4	4	0	0	0	236
通常B1	5	15	0	0	0
通常B2	6	0	19	0	0
通常B3	7	0	0	15	0
通常B4	8	0	0	0	19
天国準備A	9	1	0	1	0
天国準備B	10	0	1	0	1

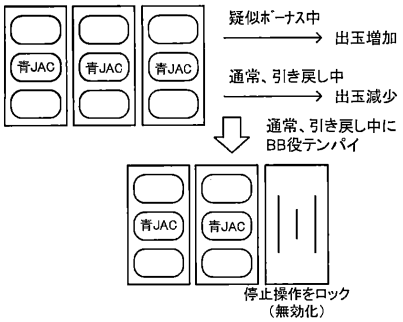
(C) 有利区間移行時のモードと設定値との関係

設定値	モード	
設定1	通常A1	通常B1
設定2	通常A2	通常B2
設定3	通常A1 通常A3	通常B1 通常B3
設定4	通常A2 通常A4	通常B2 通常B4
設定5	通常A3 通常A4	通常B3 通常B4
設定6	通常A4	通常B4

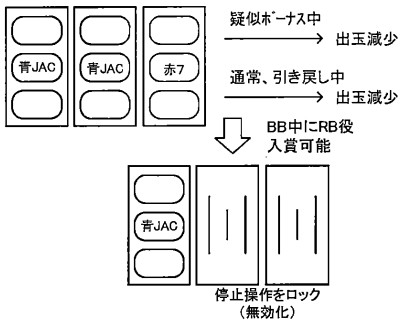
【図３７６】

リアルボーナス誤入賞の回避制御

(A) BB役の誤入賞回避



(B) RB役の誤入賞回避



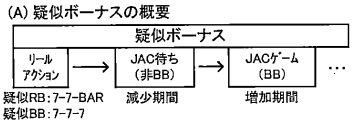
(C) 誤入賞回避制御

ボーナス種別	出玉状態	
	通常、引き戻し	疑似ボーナス
JACBB(BB)	ロックあり 2停(テンパイ)時	ロックなし
JAC1～4(RB)	任意	ロックあり 1停時

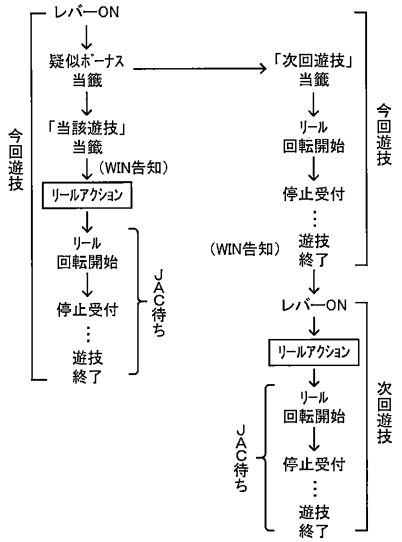
【図３７７】

疑似ボーナス開始時のリールアクションのタイミング制御

(A) 疑似ボーナスの概要



(B) リールアクション(疑似ボーナス開始)のタイミング



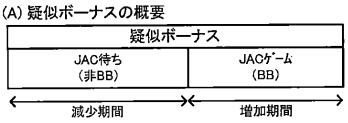
(C) 内部当籤役とリールアクションとの関係

疑似ボーナス当籤時の内部当籤役		
はずれ	ベル・リプレイ	レア役
当該遊技	次回遊技	次回遊技

【図３７８】

JAC待ち間の天井制御

(A) 疑似ボーナスの概要



一定期間を超えると特典を付与(天井)

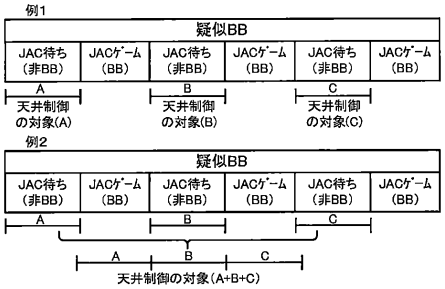
(B) 天井の起点と終点

疑似ボーナス	起点 (JAC待ち移行時)	終点
疑似RB	疑似ボーナス開始時	BB入賞可能
疑似BB	疑似ボーナス開始時 JACゲーム終了時	

(C) はまりゲーム数の報知

はまりゲーム数	ランプ
0～4G	白
5～9G	青
10～14G	緑
15～19G	赤
20G	虹

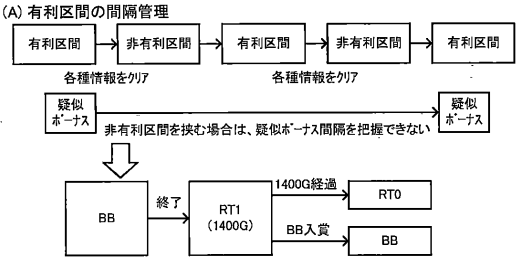
(D) 天井制御例



【図３７９】

有限RTを用いた疑似ボーナス抽籤制御

(A) 有利区間の間隔管理



(B) RTゲーム数と疑似ボーナス抽籤

有利区間中の疑似ボーナス抽籤の当籤確率

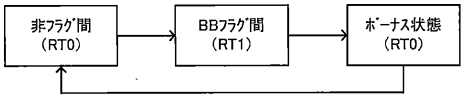
RT0	RT1ゲーム数			
	その他	101G～ 140G	301G～ 360G	776G 以降
高	低	中-下	中-上	超高

(C) 設定変更時の制御

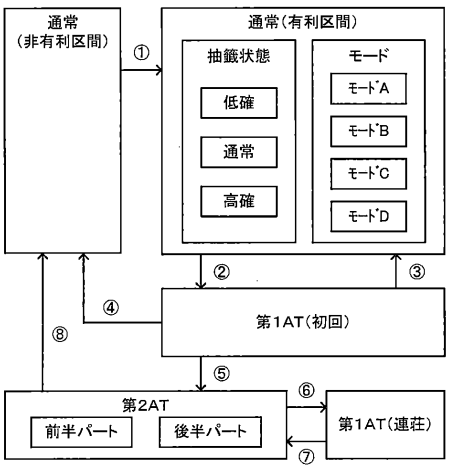
設定変更時の 遊技状態	処理内容			設定変更後の 遊技状態
	BB (JACBB)	RB (JAC1～4)	RT状態	
非ﾌﾗｸﾞ間	ー	ー	クリア	非ﾌﾗｸﾞ間のRT0
BBﾌﾗｸﾞ間	クリア	ー	クリア	非ﾌﾗｸﾞ間のRT0
BB中一般	維持	ー	維持	設定変更前と同じ
BB中RBﾌﾗｸﾞ間	維持	維持	維持	設定変更前と同じ
BB中RB	ー	維持	維持	設定変更前と同じ

【図３８０】

(A) ボーナス及びRT状態の遷移フロー



(B) 報知に関する状態の遷移フロー



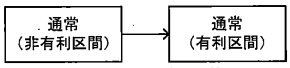
(C) 遷移条件

①	有利区間移行抽籤に当籤
②	通常時の第1AT抽籤に当籤
③	第1AT(初回)終了、かつ、 第2AT抽籤に非当籤(有利区間800ｹﾞｰﾑ未満)
④	第1AT(初回)終了、かつ、 第2AT抽籤に非当籤(有利区間800ｹﾞｰﾑ以上)
⑤	第1AT(初回)終了、かつ、 第2AT抽籤に当籤
⑥	第2AT抽籤中の第1AT抽籤に当籤
⑦	第1AT(連荘)が終了
⑧	第2AT抽籤が終了

【図３８１】

通常（非有利区間）の遊技の流れ

(A) 通常（非有利区間）から通常（有利区間）



有利区間移行抽籤に当籤

※はずれ、F_ﾌｪｲｸﾘｯﾌﾟ1,2、F_揃いﾘﾌﾟ以外の256/256の確率で当籤

(B) BBフラグ間中の内部当籤役（内部抽籤テーブル）

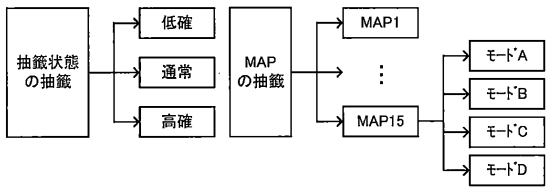
略称	抽籤値
はずれ	3731
F_ﾌｪｲｸﾘｯﾌﾟ1	2612
F_ﾌｪｲｸﾘｯﾌﾟ2	80
F_揃いﾘﾌﾟ	5386
F_ｽｲｶ1	450
F_ｽｲｶ2	450
F_123ﾍﾞﾙ1	3722
F_123ﾍﾞﾙ2	3722

略称	抽籤値
F_132ﾍﾞﾙ1	3722
F_132ﾍﾞﾙ2	3722
F_213ﾍﾞﾙ1	3722
F_213ﾍﾞﾙ2	3722
F_231ﾍﾞﾙ1	3722
F_231ﾍﾞﾙ2	3722
F_312ﾍﾞﾙ1	3722
F_312ﾍﾞﾙ2	3722

略称	抽籤値
F_321ﾍﾞﾙ1	3722
F_321ﾍﾞﾙ2	3722
F_制御ﾍﾞﾙ	5113
F_共通ﾍﾞﾙ	800
F_弱ﾁｪ	1422
F_強ﾁｪ	500
F_ﾁｬﾝｽ目1	200
F_ﾁｬﾝｽ目2	128

※ 持ち越しているBB役を除く

(C) 有利区間移行時の内部状態セット



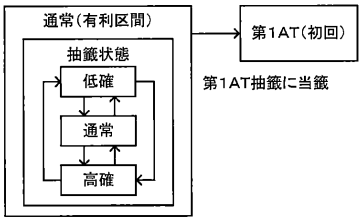
(D) MAPの概要

MAP種別	初回	1ｽﾙｰ	2ｽﾙｰ	3ｽﾙｰ	4ｽﾙｰ	5ｽﾙｰ	6ｽﾙｰ	7ｽﾙｰ
MAP1	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP2	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP3	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP4	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP5	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD
MAP6	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP7	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP8	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP9	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞD	
MAP10	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP11	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP12	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD	
MAP13	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞC	ﾓｰﾄﾞD		
MAP14	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞB	ﾓｰﾄﾞD				
MAP15	ﾓｰﾄﾞA	ﾓｰﾄﾞD						

【図３８２】

通常（有利区間）の遊技の流れ

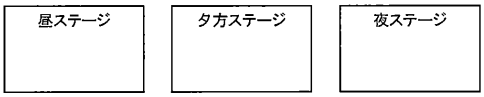
(A) 通常（有利区間）から第1AT（初回）



(B) 第1AT抽籤の概要

抽籤状態	第1AT抽籤の当籤確率
低確	低い
通常	普通
高確	高い

(C) 通常（有利区間）中の演出例

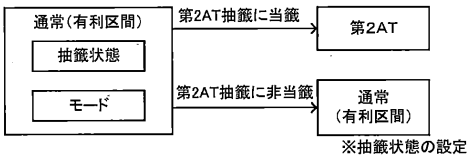


主に低確　主に通常　主に高確

【図３８３】

第1AT（初回）の遊技の流れ

(A) 第1AT（初回）から第2AT



※抽籤状態の設定
ﾓｰﾄﾞ移行

(B) 第2AT抽籤の概要

抽籤状態	第2AT抽籤の当籤確率
低確	低い
通常	普通
高確	高い

ﾓｰﾄﾞ	第2AT抽籤の当籤確率
ﾓｰﾄﾞA	低い
ﾓｰﾄﾞB	普通
ﾓｰﾄﾞC	高い
ﾓｰﾄﾞD	確定

(C) 第1AT終了時の演出例（第2AT抽籤に非当籤時）

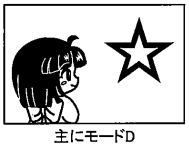


主にﾓｰﾄﾞA

主にﾓｰﾄﾞB



主にﾓｰﾄﾞC

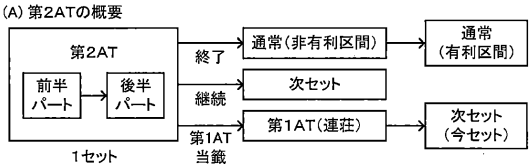


主にﾓｰﾄﾞD

【図３８４】

第2ATの遊技の流れ

(A) 第2ATの概要

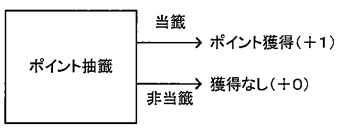


(B) 継続シナリオの概要

シナリオ種別	セット数											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
しり上がり	B	B	B	B	C	C	C	C	D	D	D	E
朝駆け	D	C	B	A	D	A	D	A	D	A	D	A
通常	C	B	C	B	C	B	C	B	C	B	C	B
安定	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
超しり上がり	B	B	B	C	C	C	D	D	D	E	E	E
波乱	A	D	D	A	D	D	A	D	D	A	D	D
超安定	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D
超通常	C	B	C	B	D	C	D	C	E	D	E	D
プレミア	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
激闘	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

継続種別	継続率
A	1%
B	25%
C	50%
D	80%
E	100%

(C) 前半パートの遊技の流れ



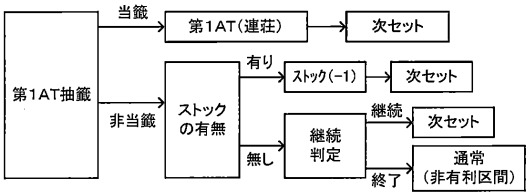
【図３８５】

(D) ポイント獲得シナリオの概要 、

シナリオ種別	セット数											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
シナリオ1	Lv2	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv2
シナリオ2	Lv2	Lv3	Lv2	Lv4	Lv2	Lv3	Lv4	Lv3	Lv4	Lv3	Lv2	Lv3
シナリオ3	Lv3	Lv2	Lv3	Lv4	Lv3	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4	Lv2	Lv3	Lv2
シナリオ4	Lv3	Lv3	Lv3	Lv4	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv2
シナリオ5	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3	Lv3
シナリオ6	Lv2	Lv2	Lv2	Lv2	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv2
シナリオ7	Lv2	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv2	Lv5	Lv4	Lv2	Lv2	Lv2
シナリオ8	Lv2	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv4	Lv2	Lv2	Lv5	Lv2	Lv2
シナリオ9	Lv3	Lv3	Lv3	Lv4	Lv3	Lv3	Lv4	Lv3	Lv4	Lv3	Lv3	Lv3
シナリオ10	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4	Lv4

獲得Lv	内容
Lv1	低確
Lv2	普通
Lv3	高確
Lv4	低確、かつ、1ポイント保証
Lv5	超高確、かつ、1ポイント保証

(E) 後半パートの遊技の流れ



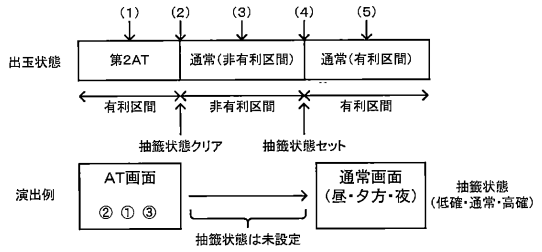
(F) 高確状態とポイントとの関係

獲得ポイント				
0ポイント	1ポイント	2ポイント	3ポイント	4ポイント以上
高確なし	ベル高確	ベル・スイカ高確	全て高確	全て高確かつ当該セット継続
	スイカ高確	ベル・チェリー高確		
	チェリー高確	スイカ・チェリー高確		

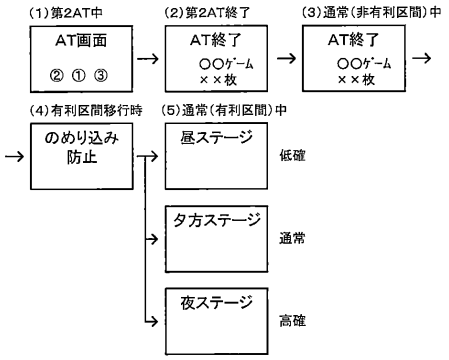
【図３８６】

第2AT終了時の演出制御

(A) 第2ATから通常への流れ



(B) 演出制御の概要

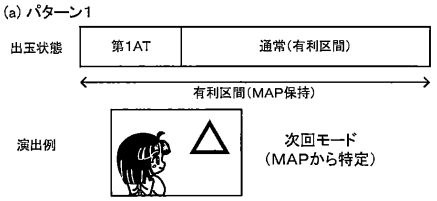


【図３８７】

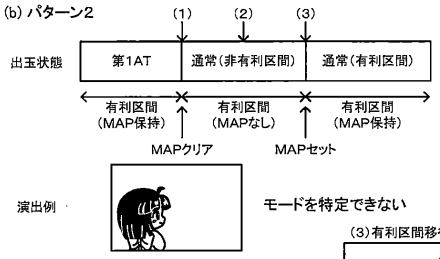
第1AT終了時の演出制御

(A) 第1ATから通常への流れ

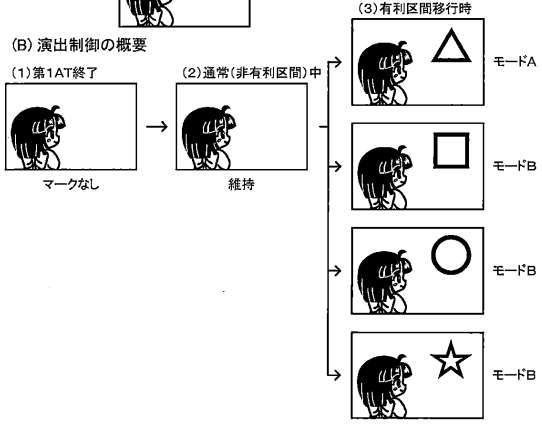
(a) パターン1



(b) パターン2



(B) 演出制御の概要



【図３８８】

第1AT(初回)中のナビ制御

(A) ナビ状態

略称	ナビ状態1	ナビ状態2
F.123ベル1	—	1
F.123ベル2	—	1
F.132ベル1	—	2
F.132ベル2	—	2
F.213ベル1	—	3
F.213ベル2	—	3
F.231ベル1	—	4
F.231ベル2	—	4
F.312ベル1	—	5
F.312ベル2	—	5
F.321ベル1	—	6
F.321ベル2	—	6

開始時は状態2からスタート
↓
7枚払い出しで状態1に移行
↓ ↑
0～3枚払い出しで状態2に移行

※ 一度もナビを行わなかった場合、第2ATのストック付与

(B) ナビ状態の制御例

(a) パターン1

ナビ状態	2	→ 1
内部当籤役	押し順ベル	
ナビの有無	ナビ有り	
払出枚数	7枚	

(b) パターン2(ナビ有り時の押し順ミス)

ナビ状態	2	→ 2
内部当籤役	押し順ベル	
ナビの有無	ナビ有り	
払出枚数	0又は1枚	

(c) パターン3(自力正解)

ナビ状態	1	→ 1
内部当籤役	押し順ベル	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	7枚	

(d) パターン4

ナビ状態	1	→ 2
内部当籤役	押し順ベル	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	0又は1枚	

(e) パターン5

ナビ状態	2	→ 1
内部当籤役	共通ベル	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	7枚	

(f) パターン6

ナビ状態	1	→ 1
内部当籤役	共通ベル	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	7枚	

(g) パターン7

ナビ状態	2	→ 2
内部当籤役	弱チェリー	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	2枚	

(h) パターン8

ナビ状態	1	→ 2
内部当籤役	弱チェリー	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	2枚	

(i) パターン9

ナビ状態	2	→ 2
内部当籤役	リプレイ	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	—	

(j) パターン10

ナビ状態	1	→ 1
内部当籤役	リプレイ	
ナビの有無	ナビ無し	
払出枚数	—	

【図３８９】

抽籤処理におけるデータ圧縮制御

(A) 比較制御

(a) 抽籤テーブル構成

モード	抽籤状態	設定値					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
モードA	低確	TBL_01	TBL_02	TBL_03	TBL_04	TBL_05	TBL_06
	通常	TBL_07	TBL_08	TBL_09	TBL_10	TBL_11	TBL_12
	高確	TBL_13	TBL_14	TBL_15	TBL_16	TBL_17	TBL_18
モードB	低確	TBL_19	TBL_20	TBL_21	TBL_22	TBL_23	TBL_24
	通常	TBL_25	TBL_26	TBL_27	TBL_28	TBL_29	TBL_30
	高確	TBL_31	TBL_32	TBL_33	TBL_34	TBL_35	TBL_36
モードC	低確	TBL_37	TBL_38	TBL_39	TBL_40	TBL_41	TBL_42
	通常	TBL_43	TBL_44	TBL_45	TBL_46	TBL_47	TBL_48
	高確	TBL_49	TBL_50	TBL_51	TBL_52	TBL_53	TBL_54
モードD	低確	TBL_55	TBL_56	TBL_57	TBL_58	TBL_59	TBL_60
	通常	TBL_61	TBL_62	TBL_63	TBL_64	TBL_65	TBL_66
	高確	TBL_67	TBL_68	TBL_69	TBL_70	TBL_71	TBL_72

(b) 抽籤テーブル例

TBL_01(モードA、低確、設定1)

結果	内部当籤役					
	役1	役2	役3	役4	役5	役6
はずれ	a1	a2	a3	a4	a5	a6
決定結果1	b1	b2	b3	b4	b5	b6
決定結果2	c1	c2	c3	c4	c5	c6
決定結果3	d1	d2	d3	d4	d5	d6
決定結果4	e1	e2	e3	e4	e5	e6
決定結果5	f1	f2	f3	f4	f5	f6

⋮

TBL_72(モードD、高確、設定6)

結果	内部当籤役					
	役1	役2	役3	役4	役5	役6
はずれ	g1	g2	g3	g4	g5	g6
決定結果1	h1	h2	h3	h4	h5	h6
決定結果2	i1	i2	i3	i4	i5	i6
決定結果3	j1	j2	j3	j4	j5	j6
決定結果4	k1	k2	k3	k4	k5	k6
決定結果5	l1	l2	l3	l4	l5	l6

(c) 決定結果のイメージ図

TBL_01	TBL_02	TBL_03	・・・	TBL_72
決定結果1	決定結果1	決定結果1		決定結果2
決定結果1	決定結果2	決定結果2		決定結果2
決定結果2	決定結果2	決定結果3	・・・	決定結果3
決定結果3	決定結果3	決定結果4		決定結果3
決定結果5	決定結果5	決定結果5		決定結果3

【図３９０】

(B) 本制御

(a) 設計したい決定結果のイメージ図

低確・設定1

モードA	モードB	モードC
決定結果1	決定結果2	決定結果3
決定結果2	決定結果3	決定結果4
決定結果3	決定結果4	決定結果5

⇨ 3:1:1

(b) 抽籤テーブル構成

抽籤状態	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
低確	TBL_01	TBL_02	TBL_03	TBL_04	TBL_05	TBL_06
通常	TBL_07	TBL_08	TBL_09	TBL_10	TBL_11	TBL_12
高確	TBL_13	TBL_14	TBL_15	TBL_16	TBL_17	TBL_18

(c) 抽籤テーブル例

TBL_01(低確、設定1)・・・TBL_18(高確、設定6)

結果	内部当籤役					
	役1	役2	役3	役4	役5	役6
はずれ	a1	a2	a3	a4	a5	a6
参照値1	b1	b2	b3	b4	b5	b6
参照値2	c1	c2	c3	c4	c5	c6
参照値3	d1	d2	d3	d4	d5	d6
参照値4	e1	e2	e3	e4	e5	e6
参照値5	f1	f2	f3	f4	f5	f6
参照値6	g1	g2	g3	g4	g5	g6
参照値7	h1	h2	h3	h4	h5	h6
参照値8	i1	i2	i3	i4	i5	i6

(d) モード対応テーブル例

参照値	モードA	モードB	モードC	モードD
参照値1	決定結果1	決定結果1	決定結果1	決定結果1
参照値2	決定結果1	決定結果1	決定結果2	決定結果3
参照値3	決定結果1	決定結果2	決定結果3	決定結果3
参照値4	決定結果1	決定結果2	決定結果3	決定結果3
参照値5	決定結果2	決定結果2	決定結果3	決定結果3
参照値6	決定結果3	決定結果3	決定結果3	決定結果3
参照値7	決定結果4	決定結果4	決定結果4	決定結果4
参照値8	決定結果5	決定結果5	決定結果5	決定結果5

【図３９１】

(C) 実施例

(a) 抽籤テーブル構成

抽籤状態(モード)	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
低確	TBL_01	TBL_02	TBL_03	TBL_04	TBL_05	TBL_06
通常	TBL_07	TBL_08	TBL_09	TBL_10	TBL_11	TBL_12
高確	TBL_13	TBL_14	TBL_15	TBL_16	TBL_17	TBL_18
モードD	TBL_19	TBL_20	TBL_21	TBL_22	TBL_23	TBL_24

(b) 抽籤テーブル例

TBL_01(低確、設定1)・・・TBL_18(高確、設定6)

結果	内部当籤役					
	役1	役2	役3	役4	役5	役6
はずれ	a1	a2	a3	a4	a5	a6
参照値1	b1	b2	b3	b4	b5	b6
参照値2	c1	c2	c3	c4	c5	c6
参照値3	d1	d2	d3	d4	d5	d6
参照値4	e1	e2	e3	e4	e5	e6
参照値5	f1	f2	f3	f4	f5	f6
参照値6	g1	g2	g3	g4	g5	g6
参照値7	h1	h2	h3	h4	h5	h6
参照値8	i1	i2	i3	i4	i5	i6

TBL_19(モードD、設定1)・・・TBL_18(モードD、設定6)

結果	内部当籤役					
	役1	役2	役3	役4	役5	役6
はずれ	j1	j2	j3	j4	j5	j6
決定結果1	k1	k2	k3	k4	k5	k6
決定結果2	l1	l2	l3	l4	l5	l6
決定結果3	m1	m2	m3	m4	m5	m6
決定結果4	n1	n2	n3	n4	n5	n6
決定結果5	o1	o2	o3	o4	o5	o6

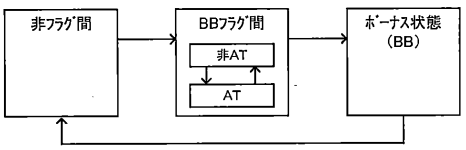
(c) モード対応テーブル例

参照値	モードA	モードB	モードC
参照値1	決定結果1	決定結果1	決定結果1
参照値2	決定結果1	決定結果1	決定結果2
参照値3	決定結果1	決定結果2	決定結果3
参照値4	決定結果1	決定結果2	決定結果3
参照値5	決定結果2	決定結果2	決定結果3
参照値6	決定結果3	決定結果3	決定結果3
参照値7	決定結果4	決定結果4	決定結果4
参照値8	決定結果5	決定結果5	決定結果5

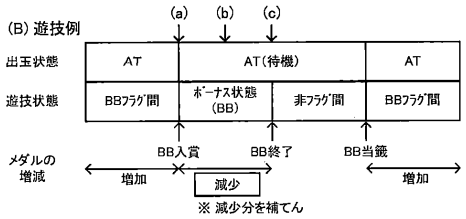
【図３９２】

不利ボーナス中の損失補てん制御

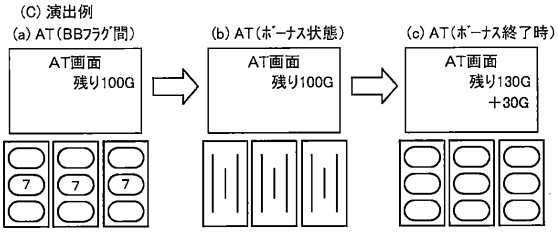
(A) 遊技フロー



(B) 遊技例



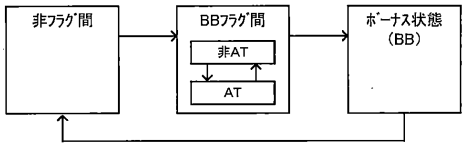
(C) 演出例



【図３９３】

不利ボーナス中のAT抽籤

(A) 遊技フロー



(B) 内部抽籤テーブル

(a) BBフラグ間用(乱数範囲:0～65535)

略称	抽籤値	対応する図柄組合せ	配当
F_レア役	140	C_レア役	1枚
省略			

※ 持ち越しているBB役を除く

(b) ボーナス状態用(乱数範囲:0～65535)

略称	抽籤値	対応する図柄組合せ	配当
F_レア役	2240	C_レア役	1枚
省略			

(C) AT抽籤テーブル

(a) BBフラグ間用(乱数範囲:0～255)

結果	内部当籤役	
	F_レア役	・・・
非当籤	192	・・・
当籤	64	・・・

(b) ボーナス状態用(乱数範囲:0～255)

結果	内部当籤役	
	F_レア役	・・・
非当籤	252	・・・
当籤	4	・・・

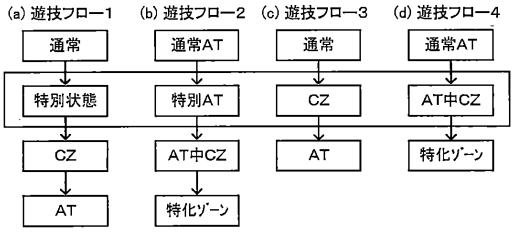
(D) レア役確率とAT抽籤確率

遊技状態	レア役の当籤確率	AT抽籤の当籤確率
BBフラグ間	低い	高い
ボーナス状態	高い	低い

【図３９４】

ナビあり時の抽籤制御

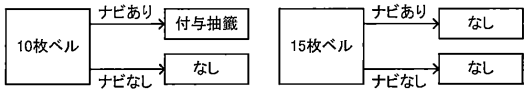
(A) 遊技フロー



(B) 内部当籤役の種別

内部当籤役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_左1st_10枚ﾍﾞﾙ1	10枚		1枚		1枚	
F_左1st_10枚ﾍﾞﾙ2	10枚		1枚		1枚	
F_中1st_10枚ﾍﾞﾙ1	1枚		10枚		1枚	
F_中1st_10枚ﾍﾞﾙ2	1枚		10枚		1枚	
F_右1st_10枚ﾍﾞﾙ1	1枚		1枚		10枚	
F_右1st_10枚ﾍﾞﾙ2	1枚		1枚		10枚	
F_左1st_15枚ﾍﾞﾙ1	15枚		1枚		1枚	
F_左1st_15枚ﾍﾞﾙ2	15枚		1枚		1枚	
F_中1st_15枚ﾍﾞﾙ1	1枚		15枚		1枚	
F_中1st_15枚ﾍﾞﾙ2	1枚		15枚		1枚	
F_右1st_15枚ﾍﾞﾙ1	1枚		1枚		15枚	
F_右1st_15枚ﾍﾞﾙ2	1枚		1枚		15枚	
省略						

(C) 特典付与制御の概要



(D) 特典付与抽籤テーブル(乱数範囲:0～255)

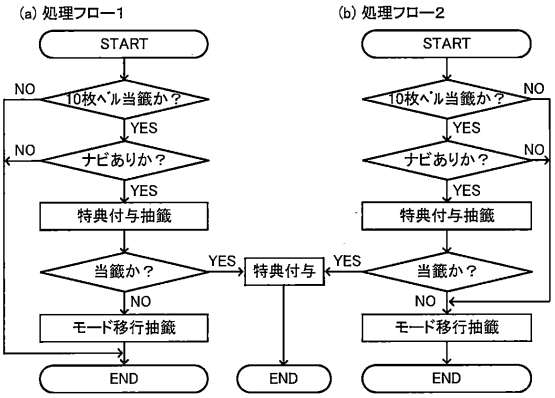
結果	モード			
	モード1	モード2	モード3	モード4
非当籤	240	224	192	128
当籤	16	32	64	128

【図３９５】

(E) モード移行抽籤テーブル(乱数範囲:0～255)

結果(移行先)	ポイント					
	0～49	50～99	100～149	150～199	200～249	250以上
モード1	-	128	64	16	8	0
モード2	-	80	128	128	64	16
モード3	-	32	40	64	120	128
モード4	-	16	24	48	64	112

(F) 特典付与抽籤とモード移行抽籤との関係



(G) ポイント計数制御の概要

ポイント加算	10枚ベル当籤、かつ、ナビあり時 15枚ベル当籤、かつ、ナビあり時	+10
ポイント減算	毎遊技	-1

(H) 押し順ベル当籤時の制御概要

ベル種別	ポイント加算	特典付与抽籤
10枚ベル	○	○
15枚ベル	○	×

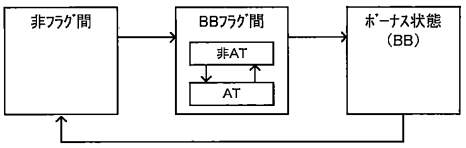
(J) 特典付与抽籤テーブルの別例(乱数範囲:0～255)

結果	ポイント					
	0～49	50～99	100～149	150～199	200～249	250以上
非当籤	248	224	208	192	128	1
当籤	8	32	48	64	128	255

【図３９６】

非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率1

(A) 遊技フロー



(B) 内部抽籤テーブル

(a) 非フラグ間用(乱数範囲:0～65535)

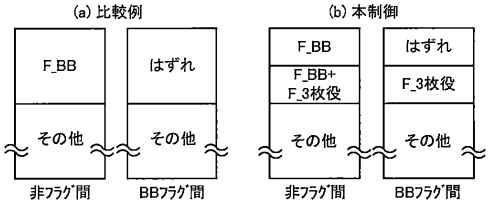
略称	抽籤値
F_BB	1310
F_BB+F_3枚役	5243
省略	

(b) BBフラグ間用(乱数範囲:0～65535)

略称	抽籤値
はずれ	1310
F_3枚役	5243
省略	

※ 持ち越しているBB役を除く

(C) 当籤確率の概要



(D) レア役確率とAT抽籤確率

遊技状態	レア役の当籤確率	AT抽籤の当籤確率
BBフラグ間	低い	高い
ボーナス状態	高い	低い

(E) 内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係

(a) 非ﾌﾗｸﾞ間

内部当籤役	図柄組合せ
はずれ	はずれA(ばらけ目)
F_BB	BB or はずれA(ばらけ目)
F_押し順ベル	ベル or はずれA(ばらけ目)
省略	

(b) BBﾌﾗｸﾞ間

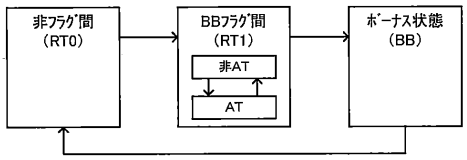
内部当籤役	図柄組合せ
はずれ	BB or はずれB(ﾁｬﾝｽ目)
F_押し順ベル	ベル or はずれA(ばらけ目)
省略	

※ 持ち越しているBB役を除く

【図３９７】

非フラグ間におけるボーナス役の当籤確率2

(A) 遊技フロー



(B) 内部抽籤テーブル

(a) 非フラグ間用(乱数範囲:0～65535)

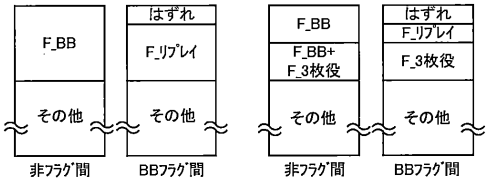
略称	抽籤値
F_BB	1310
F_BB+F_3枚役	5243
F_ﾘﾌﾟﾚｲ	7800
省略	

(b) BBフラグ間用(乱数範囲:0～65535)

略称	抽籤値
はずれ	310
F_3枚役	5243
F_ﾘﾌﾟﾚｲ	8800
省略	

※ 持ち越しているBB役を除く

(C) 当籤確率の概要



【図３９８】

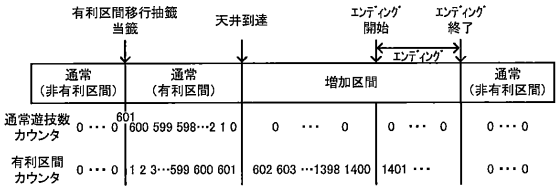
状態遷移の例

(A) 状態別のカウンタ更新一覧表

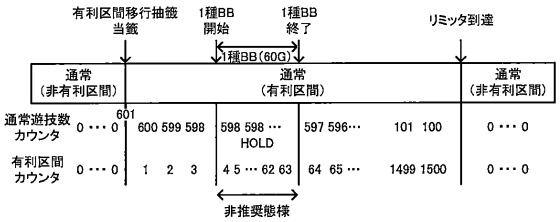
状態	通常遊技数カウンタ	CZ遊技数カウンタ	有利区間カウンタ
非有利区間	—	—	—
有利区間(通常、通常発展)	○	—	○
有利区間(通常時の1種BB誤作動中)	×	—	○
有利区間(WIN中、ボーナス作動中AT)	—	—	○
有利区間(引き戻しCZ)	—	○	○
有利区間(引き戻しCZ中の1種BB誤作動中)	—	×	○

○:毎ゲーム更新 ×:更新せず —:処理しない

(B) 推奨態様のみで遊技を進めた場合



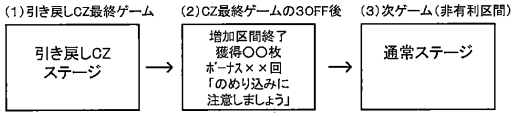
(C) 非推奨態様の遊技を含む場合



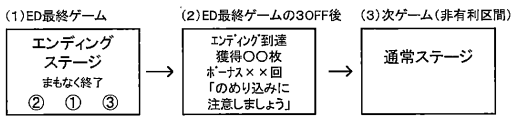
【図３９９】

有利区間終了時の演出例1

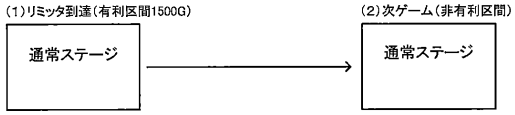
(A) 引き戻しCZ終了による有利区間終了時(推奨態様)



(B) エンディングによる有利区間終了時(推奨態様)



(C) 通常有利からの有利区間終了時(非推奨態様)

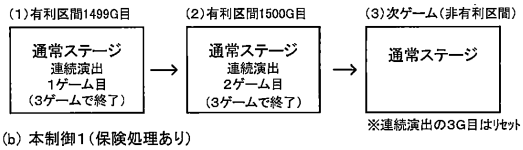


【図４００】

有利区間終了時の演出例2

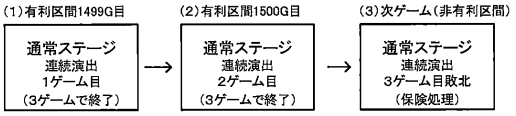
(A) 連続演出に関する制御

(a) 比較制御1(保険処理なし)



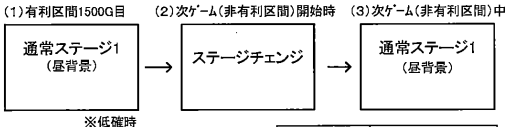
※連続演出の3G目はﾘｾｯﾄ

(b) 本制御1(保険処理あり)



(B) ステージチェンジに関する制御

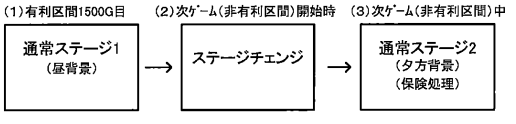
(a) 比較制御2(保険処理なし)



※低確時

AT当籤確率	背景
低確	昼(通常ｽﾃｰｼﾞ1)
通常	夕方(通常ｽﾃｰｼﾞ2)
高確	夜(通常ｽﾃｰｼﾞ3)

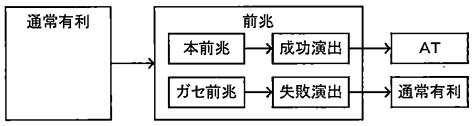
(b) 本制御2(保険処理あり)



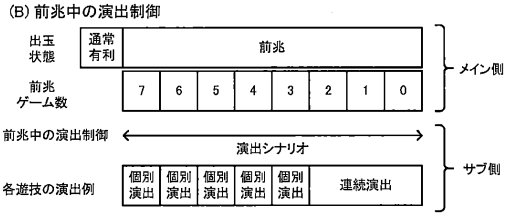
【図４０１】

前兆中の保険処理

(A) 通常有利中の前兆への流れ



(B) 前兆中の演出制御

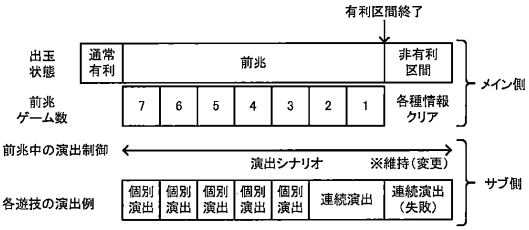


(C) 前兆中に有利区間が終了した場合の制御の概要



制御部	有利区間終了時
メイン	クリア
サブ	維持orクリア

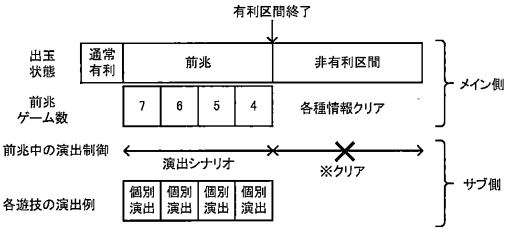
(D) 前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理 その1



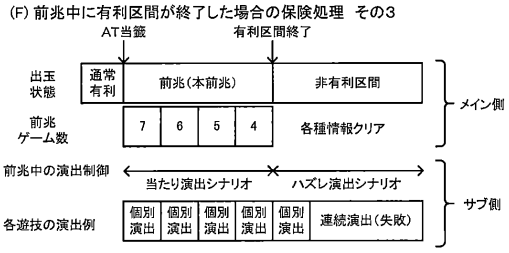
【図４０２】

前兆中の保険処理

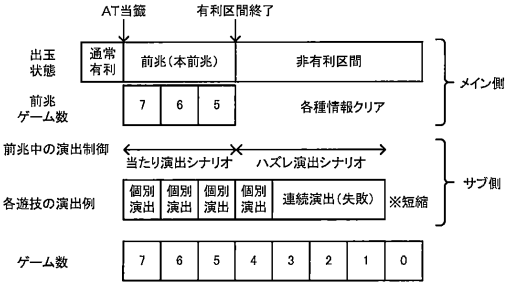
(E) 前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理 その2



(F) 前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理 その3



(G) 前兆中に有利区間が終了した場合の保険処理 その4



【図４０３】

演出シナリオと実行する演出との関係

(A) 演出シナリオ例

演出シナリオ		ゲーム数	演出テーブル 1G目	2G目	3G目	4G目	5G目	6G目	7G目	8G目
当たり	シナリオ1-1	8G用	A	A	A	A	A	C	※A	※D
	シナリオ1-2		A	A	A	B	B	C	※B	※D
	・・・		・・・							
	シナリオ1-N		B	B	B	B	B	C	※B	※D
	シナリオ2-1	7G用	A	A	A	A	C	※A	※D	
	・・・		・・・							
	シナリオ2-N		B	B	B	B	C	※B	※D	
	・・・	・・・	・・・							
	シナリオ8	1G用	D							
ハズレ	シナリオ11-1	8G用	A	A	A	A	A	E	※A	※F
	・・・		・・・							
	シナリオ11-N		B	B	B	B	B	E	※B	※F
	シナリオ21-1	7G用	A	A	A	A	E	※A	※F	
	・・・		・・・							
	シナリオ21-N		B	B	B	B	E	※B	※F	
	・・・	・・・	・・・							
	シナリオ18	1G用	F							

※ 連続演出が実行されていない場合のテーブル

(B) 演出テーブル例

演出テーブルA ※ A系統が当たり易い

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
個別_A系統	α1	α2	・・・
個別_B系統	α11	α12	・・・
・・・	・・・		
個別_N系統	αn1	αn2	・・・

演出テーブルB ※ B系統が当たり易い

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
個別_A系統	β1	β2	・・・
個別_B系統	β11	β12	・・・
・・・	・・・		
個別_N系統	βn1	βn2	・・・

演出テーブルC ※ 連続演出が当たり易い

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
連続A(成功)	γ1	γ2	・・・
連続B(成功)	γ11	γ12	・・・
・・・	・・・		
個別_N系統	γn1	γn2	・・・

演出テーブルD ※ 当たり告知が当たる

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
当たり告知	256	256	・・・

※ 乱数範囲(0～255)

演出テーブルE ※ 連続演出が当たり易い

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
連続A(失敗)	δ1	δ2	・・・
連続B(失敗)	δ11	δ12	・・・
・・・	・・・		
個別_N系統	δn1	δn2	・・・

演出テーブルF ※ ハズレ告知が当たる

演出	内部当籤役 A役	B役	・・・
ハズレ告知	256	256	・・・

※ 乱数範囲(0～255)

【図４０４】

演出シナリオと実行する演出との関係の別例

(A) 演出シナリオ例

演出シナリオ	ゲーム数	演出テーブル 1G目	2G目	3G目	4G目	5G目	6G目	7G目	8G目
シナリオ1-1	8G用	A	A	A	A	A	C	※A	※D
シナリオ1-2		A	A	A	B	B	C	※B	※D
・・・		・・・							
シナリオ1-N		B	B	B	B	B	C	※B	※D
・・・	・・・	・・・							
シナリオ8	1G用	D							

※ 連続演出が実行されていない場合のテーブル

(B) 演出テーブル例

演出テーブルA ※ A系統が当たり易い

演出	内部当籤役 AT当籤 A役	AT当籤 B役	AT当籤 ・・・	AT非当籤 A役	AT非当籤 B役	AT非当籤 ・・・
個別_A系統	α1	α2	・・・	β1	β2	・・・
個別_B系統	α11	α12	・・・	β11	β12	・・・
・・・	・・・			・・・		
個別_N系統	αn1	αn2	・・・	βn1	βn2	・・・

演出テーブルB ※ B系統が当たり易い

演出	内部当籤役 AT当籤 A役	AT当籤 B役	AT当籤 ・・・	AT非当籤 A役	AT非当籤 B役	AT非当籤 ・・・
個別_A系統	γ1	γ2	・・・	δ1	δ2	・・・
個別_B系統	γ11	γ12	・・・	δ11	δ12	・・・
・・・	・・・			・・・		
個別_N系統	γn1	γn2	・・・	δn1	δn2	・・・

演出テーブルC ※ 連続演出が当たり易い

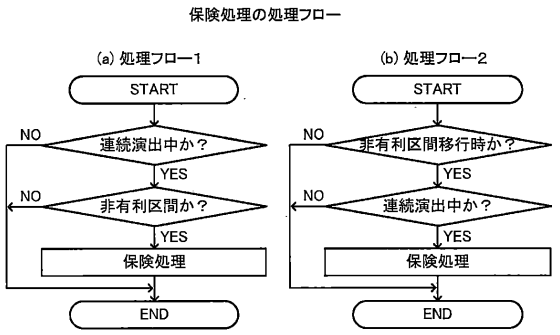
演出	内部当籤役 AT当籤 A役	AT当籤 B役	AT当籤 ・・・	AT非当籤 A役	AT非当籤 B役	AT非当籤 ・・・
連続A(成功)	ε1	ε2	・・・	0	0	・・・
連続B(成功)	ε11	ε12	・・・	0	0	・・・
・・・	・・・			・・・		
連続A(失敗)	0	0	・・・	ζ1	ζ2	・・・
連続B(失敗)	0	0	・・・	ζ11	ζ12	・・・
・・・	・・・			・・・		

演出テーブルD ※ 告知演出が当たる

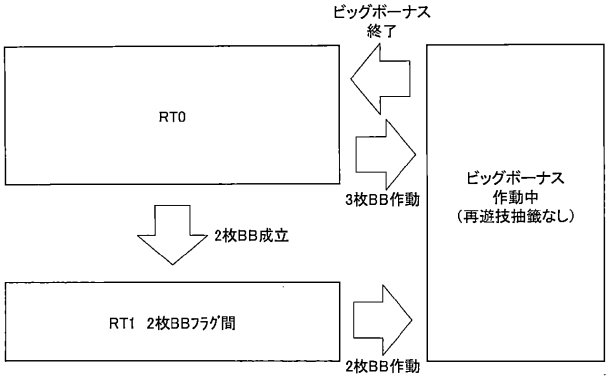
演出	内部当籤役 AT当籤 A役	AT当籤 B役	AT当籤 ・・・	AT非当籤 A役	AT非当籤 B役	AT非当籤 ・・・
当たり告知	256	256	・・・	0	0	・・・
ハズレ告知	0	0	・・・	256	256	・・・

※ 乱数範囲(0～255)

【図４０５】



【図４０６】



【図４０７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	リプレイB	0	リプレイA	0	ベル
19	ブランク	19	スイカ	19	ブランク
18	赤7	18	赤7	18	赤7
17	スイカ	17	チェリー	17	スイカ
16	ベル	16	ベル	16	リプレイB
15	リプレイB	15	リプレイB	15	ベル
14	ブランク	14	白BAR	14	チェリー
13	白BAR	13	ブランク	13	白BAR
12	白BAR	12	チェリー	12	白BAR
11	ベル	11	ベル	11	リプレイA
10	リプレイA	10	リプレイA	10	ベル
9	ブランク	9	スイカ	9	ブランク
8	白7	8	白7	8	白7
7	スイカ	7	チェリー	7	スイカ
6	ベル	6	ベル	6	リプレイA
5	リプレイA	5	リプレイA	5	ベル
4	黒BAR	4	スイカ	4	ブランク
3	チェリー	3	黒BAR	3	黒BAR
2	スイカ	2	チェリー	2	スイカ
1	ベル	1	ベル	1	リプレイB

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	白7	00000010
3	黒BAR	00000011
4	白BAR	00000100
5	ベル	00000101
6	リプレイA	00000110
7	リプレイB	00000111
8	チェリー	00001000
9	スイカ	00001001
10	ブランク	00001010

【図４０８】

図柄組合せテーブル(その1)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
0	7	リプレイB	黒BAR	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_14	－	0	0
	6	リプレイB	ブランク	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_15	－	0	0
	5	リプレイB	ブランク	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_16	－	0	0
	4								
	3								
	2								
	1								
	0								
1	7	リプレイA	黒BAR	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_06	－	0	0
	6	リプレイA	ブランク	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_07	－	0	0
	5	リプレイA	ブランク	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_08	－	0	0
	4	リプレイB	赤7	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_09	－	0	0
	3	リプレイB	赤7	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_10	－	0	0
	2	リプレイB	白7	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_11	－	0	0
	1	リプレイB	白7	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_12	－	0	0
	0	リプレイB	黒BAR	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_13	－	0	0
2	7	リプレイB	チェリー	ブランク	リプレイ	C_チャンリプC5	－	0	0
	6	リプレイA	ベル	ベル	リプレイ	C_チャンリプD1_01	－	0	0
	5	リプレイB	ベル	ベル	リプレイ	C_チャンリプD1_02	－	0	0
	4	リプレイA	赤7	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_01	－	0	0
	3	リプレイA	赤7	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_02	－	0	0
	2	リプレイA	白7	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_03	－	0	0
	1	リプレイA	白7	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプD2_04	－	0	0
	0	リプレイA	黒BAR	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプD2_05	－	0	0
3	7	リプレイA	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプC1_04	－	0	0
	6	リプレイB	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプC1_05	－	0	0
	5	リプレイB	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプC1_06	－	0	0
	4	リプレイB	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプC1_07	－	0	0
	3	リプレイB	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプC1_08	－	0	0
	2	リプレイA	チェリー	チェリー	リプレイ	C_チャンリプC2	－	0	0
	1	リプレイA	チェリー	ブランク	リプレイ	C_チャンリプC3	－	0	0
	0	リプレイB	チェリー	チェリー	リプレイ	C_チャンリプC4	－	0	0
4	7	黒BAR	リプレイB	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプB_04	－	0	0
	6	ブランク	リプレイA	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプB_05	－	0	0
	5	ブランク	リプレイA	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプB_06	－	0	0
	4	ブランク	リプレイB	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプB_07	－	0	0
	3	ブランク	リプレイB	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプB_08	－	0	0
	2	リプレイA	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプC1_01	－	0	0
	1	リプレイA	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプC1_02	－	0	0
	0	リプレイA	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプC1_03	－	0	0
5	7	ブランク	白7	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_12	－	0	0
	6	ブランク	黒BAR	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_13	－	0	0
	5	ブランク	黒BAR	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_14	－	0	0
	4	ブランク	ブランク	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_15	－	0	0
	3	ブランク	ブランク	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_16	－	0	0
	2	黒BAR	リプレイA	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプB_01	－	0	0
	1	黒BAR	リプレイA	リプレイB	リプレイ	C_チャンリプB_02	－	0	0
	0	黒BAR	リプレイB	リプレイA	リプレイ	C_チャンリプB_03	－	0	0

【図４０９】

図柄組合せテーブル(その2)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
6	7	黒BAR	白7	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_04	－	0	0
	6	黒BAR	黒BAR	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_05	－	0	0
	5	黒BAR	黒BAR	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_06	－	0	0
	4	黒BAR	ブランク	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_07	－	0	0
	3	黒BAR	ブランク	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_08	－	0	0
	2	ブランク	赤7	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_09	－	0	0
	1	ブランク	赤7	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_10	－	0	0
	0	ブランク	白7	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_11	－	0	0
7	7	リプレイB	白BAR	スイカ	リプレイ	C_SPリプ3_02	－	0	0
	6	リプレイA	スイカ	白BAR	リプレイ	C_SPリプ4_01	－	0	0
	5	リプレイA	スイカ	スイカ	リプレイ	C_SPリプ4_02	－	0	0
	4	リプレイB	スイカ	白BAR	リプレイ	C_SPリプ4_03	－	0	0
	3	リプレイB	スイカ	スイカ	リプレイ	C_SPリプ4_04	－	0	0
	2	黒BAR	赤7	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_01	－	0	0
	1	黒BAR	赤7	スイカ	リプレイ	C_チャンリプA_02	－	0	0
	0	黒BAR	白7	白BAR	リプレイ	C_チャンリプA_03	－	0	0
8	7	スイカ	スイカ	ブランク	リプレイ	C_SPリプ5_04	－	0	0
	6	スイカ	赤7	ベル	リプレイ	C_SPリプ1_01	－	0	0
	5	スイカ	白7	ベル	リプレイ	C_SPリプ1_02	－	0	0
	4	スイカ	黒BAR	ベル	リプレイ	C_SPリプ1_03	－	0	0
	3	スイカ	ブランク	ベル	リプレイ	C_SPリプ1_04	－	0	0
	2	白BAR	チェリー	ベル	リプレイ	C_SPリプ2_01	－	0	0
	1	スイカ	チェリー	ベル	リプレイ	C_SPリプ2_02	－	0	0
	0	リプレイA	白BAR	スイカ	リプレイ	C_SPリプ3_01	－	0	0
9	7	ベル	白BAR	白7	リプレイ	C_SPリプ6_02	－	0	0
	6	ベル	白BAR	黒BAR	リプレイ	C_SPリプ6_03	－	0	0
	5	ベル	スイカ	赤7	リプレイ	C_SPリプ6_04	－	0	0
	4	ベル	スイカ	白7	リプレイ	C_SPリプ6_05	－	0	0
	3	ベル	スイカ	黒BAR	リプレイ	C_SPリプ6_06	－	0	0
	2	スイカ	白BAR	チェリー	リプレイ	C_SPリプ5_01	－	0	0
	1	スイカ	白BAR	ブランク	リプレイ	C_SPリプ5_02	－	0	0
	0	スイカ	スイカ	チェリー	リプレイ	C_SPリプ5_03	－	0	0
10	7	白BAR	赤7	ブランク	リプレイ	C_SPリプ7_02	－	0	0
	6	白BAR	白7	チェリー	リプレイ	C_SPリプ7_03	－	0	0
	5	白BAR	白7	ブランク	リプレイ	C_SPリプ7_04	－	0	0
	4	白BAR	黒BAR	チェリー	リプレイ	C_SPリプ7_05	－	0	0
	3	白BAR	黒BAR	ブランク	リプレイ	C_SPリプ7_06	－	0	0
	2	白BAR	ブランク	チェリー	リプレイ	C_SPリプ7_07	－	0	0
	1	白BAR	ブランク	ブランク	リプレイ	C_SPリプ7_08	－	0	0
	0	ベル	白BAR	赤7	リプレイ	C_SPリプ6_01	－	0	0
11	7	白BAR	スイカ	白BAR	リプレイ	C_白リプ9	－	0	0
	6	ベル	白BAR	チェリー	リプレイ	C_白Wリプ1	－	0	0
	5	ベル	スイカ	チェリー	リプレイ	C_白Wリプ2	－	0	0
	4	リプレイA	白BAR	白BAR	リプレイ	C_白Fリプ1	－	0	0
	3	リプレイB	白BAR	白BAR	リプレイ	C_白Fリプ2	－	0	0
	2	白BAR	チェリー	黒BAR	リプレイ	C_SPリプ8_01	－	0	0
	1	スイカ	チェリー	黒BAR	リプレイ	C_SPリプ8_02	－	0	0
	0	白BAR	赤7	チェリー	リプレイ	C_SPリプ7_01	－	0	0

【図４１０】

図柄組合せテーブル(その3)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
12	7	リプレイA	白BAR	チェリー	リプレイ	C_白リプ1	－	0	0
	6	リプレイB	白BAR	チェリー	リプレイ	C_白リプ2	－	0	0
	5	白BAR	白BAR	チェリー	リプレイ	C_白リプ3	－	0	0
	4	白BAR	スイカ	チェリー	リプレイ	C_白リプ4	－	0	0
	3	ベル	白BAR	白BAR	リプレイ	C_白リプ5	－	0	0
	2	ベル	スイカ	白BAR	リプレイ	C_白リプ6	－	0	0
	1	ベル	白BAR	ベル	リプレイ	C_白リプ7	－	0	0
	0	白BAR	白BAR	白BAR	リプレイ	C_白リプ8	－	0	0
13	7	白BAR	リプレイA	赤7	リプレイ	C_CDリプ2_1	－	0	0
	6	白BAR	リプレイA	白7	リプレイ	C_CDリプ2_2	－	0	0
	5	白BAR	リプレイA	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ2_3	－	0	0
	4	白BAR	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_CDリプ2_4	－	0	0
	3	白BAR	リプレイB	白7	リプレイ	C_CDリプ3_1	－	0	0
	2	白BAR	リプレイB	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ3_2	－	0	0
	1	白BAR	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_CDリプ3_3	－	0	0
	0	白BAR	リプレイB	赤7	リプレイ	C_CDリプ4	－	0	0
14	7	チェリー	リプレイA	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_17	－	0	0
	6	チェリー	リプレイA	白7	リプレイ	C_CDリプ1_18	－	0	0
	5	チェリー	リプレイA	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_19	－	0	0
	4	チェリー	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_20	－	0	0
	3	チェリー	リプレイB	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_21	－	0	0
	2	チェリー	リプレイB	白7	リプレイ	C_CDリプ1_22	－	0	0
	1	チェリー	リプレイB	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_23	－	0	0
	0	チェリー	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_24	－	0	0
15	7	白7	リプレイA	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_09	－	0	0
	6	白7	リプレイA	白7	リプレイ	C_CDリプ1_10	－	0	0
	5	白7	リプレイA	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_11	－	0	0
	4	白7	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_12	－	0	0
	3	白7	リプレイB	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_13	－	0	0
	2	白7	リプレイB	白7	リプレイ	C_CDリプ1_14	－	0	0
	1	白7	リプレイB	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_15	－	0	0
	0	白7	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_16	－	0	0
16	7	赤7	リプレイA	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_01	－	0	0
	6	赤7	リプレイA	白7	リプレイ	C_CDリプ1_02	－	0	0
	5	赤7	リプレイA	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_03	－	0	0
	4	赤7	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_04	－	0	0
	3	赤7	リプレイB	赤7	リプレイ	C_CDリプ1_05	－	0	0
	2	赤7	リプレイB	白7	リプレイ	C_CDリプ1_06	－	0	0
	1	赤7	リプレイB	黒BAR	リプレイ	C_CDリプ1_07	－	0	0
	0	赤7	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_CDリプ1_08	－	0	0
17	7	リプレイA	リプレイA	リプレイA	リプレイ	C_CUリプ_01	－	0	0
	6	リプレイA	リプレイA	リプレイB	リプレイ	C_CUリプ_02	－	0	0
	5	リプレイA	リプレイB	リプレイA	リプレイ	C_CUリプ_03	－	0	0
	4	リプレイA	リプレイB	リプレイB	リプレイ	C_CUリプ_04	－	0	0
	3	リプレイB	リプレイA	リプレイA	リプレイ	C_CUリプ_05	－	0	0
	2	リプレイB	リプレイA	リプレイB	リプレイ	C_CUリプ_06	－	0	0
	1	リプレイB	リプレイB	リプレイA	リプレイ	C_CUリプ_07	－	0	0
	0	リプレイB	リプレイB	リプレイB	リプレイ	C_CUリプ_08	－	0	0

【図４１１】

図柄組合せテーブル(その4)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
18	7	リプレイA	ベル	赤7	リプレイ	C_Bリプ_01	－	0	0
	6	リプレイA	ベル	白7	リプレイ	C_Bリプ_02	－	0	0
	5	リプレイA	ベル	黒BAR	リプレイ	C_Bリプ_03	－	0	0
	4	リプレイA	ベル	白BAR	リプレイ	C_Bリプ_04	－	0	0
	3	リプレイB	ベル	赤7	リプレイ	C_Bリプ_05	－	0	0
	2	リプレイB	ベル	白7	リプレイ	C_Bリプ_06	－	0	0
	1	リプレイB	ベル	黒BAR	リプレイ	C_Bリプ_07	－	0	0
	0	リプレイB	ベル	白BAR	リプレイ	C_Bリプ_08	－	0	0
19	7	黒BAR	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_Cリプ_01	－	0	0
	6	黒BAR	リプレイA	スイカ	リプレイ	C_Cリプ_02	－	0	0
	5	黒BAR	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_Cリプ_03	－	0	0
	4	黒BAR	リプレイB	スイカ	リプレイ	C_Cリプ_04	－	0	0
	3	ブランク	リプレイA	白BAR	リプレイ	C_Cリプ_05	－	0	0
	2	ブランク	リプレイA	スイカ	リプレイ	C_Cリプ_06	－	0	0
	1	ブランク	リプレイB	白BAR	リプレイ	C_Cリプ_07	－	0	0
	0	ブランク	リプレイB	スイカ	リプレイ	C_Cリプ_08	－	0	0
20	7	黒BAR	赤7	赤7	リプレイ	C_チャンリプE_01	－	0	0
	6	黒BAR	赤7	白7	リプレイ	C_チャンリプE_02	－	0	0
	5	黒BAR	白7	赤7	リプレイ	C_チャンリプE_03	－	0	0
	4	黒BAR	白7	白7	リプレイ	C_チャンリプE_04	－	0	0
	3	黒BAR	黒BAR	赤7	リプレイ	C_チャンリプE_05	－	0	0
	2	黒BAR	黒BAR	白7	リプレイ	C_チャンリプE_06	－	0	0
	1	黒BAR	ブランク	赤7	リプレイ	C_チャンリプE_07	－	0	0
	0	黒BAR	ブランク	白7	リプレイ	C_チャンリプE_08	－	0	0
21	7	白BAR	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ9	－	0	0
	6	白BAR	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ10	－	0	0
	5	白BAR	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ11	－	0	0
	4	白BAR	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ12	－	0	0
	3	チェリー	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ13	－	0	0
	2	チェリー	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ14	－	0	0
	1	チェリー	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ15	－	0	0
	0	チェリー	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ16	－	0	0
22	7	赤7	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ1	－	0	0
	6	赤7	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ2	－	0	0
	5	赤7	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ3	－	0	0
	4	赤7	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ4	－	0	0
	3	白7	白BAR	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ5	－	0	0
	2	白7	白BAR	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ6	－	0	0
	1	白7	スイカ	リプレイA	リプレイ	C_Tリプ7	－	0	0
	0	白7	スイカ	リプレイB	リプレイ	C_Tリプ8	－	0	0
23	7	赤7	チェリー	リプレイA	小役	C_1枚E1_01	－	1	1
	6	赤7	チェリー	リプレイB	小役	C_1枚E1_02	－	1	1
	5	リプレイB	チェリー	リプレイA	小役	C_1枚E1_03	－	1	1
	4	リプレイA	チェリー	リプレイB	小役	C_1枚E1_04	－	1	1
	3	白7	チェリー	リプレイA	小役	C_1枚E2_01	－	1	1
	2	白7	チェリー	リプレイB	小役	C_1枚E2_02	－	1	1
	1	リプレイA	チェリー	リプレイA	小役	C_1枚E2_03	－	1	1
	0	リプレイA	チェリー	リプレイB	小役	C_1枚E2_04	－	1	1

【図４１２】

図柄組合せテーブル(その5)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
24	7	黒BAR	ベル	赤7	小役	C_1枚D1_01	－	1	1
	6	黒BAR	ベル	リプレイB	小役	C_1枚D1_02	－	1	1
	5	ブランク	ベル	赤7	小役	C_1枚D1_03	－	1	1
	4	ブランク	ベル	リプレイB	小役	C_1枚D1_04	－	1	1
	3	黒BAR	ベル	白7	小役	C_1枚D2_01	－	1	1
	2	黒BAR	ベル	リプレイA	小役	C_1枚D2_02	－	1	1
	1	ブランク	ベル	白7	小役	C_1枚D2_03	－	1	1
	0	ブランク	ベル	リプレイA	小役	C_1枚D2_04	－	1	1
25	7	赤7	ベル	チェリー	小役	C_1枚C1_01	－	1	1
	6	赤7	ベル	ブランク	小役	C_1枚C1_02	－	1	1
	5	リプレイB	ベル	チェリー	小役	C_1枚C1_03	－	1	1
	4	リプレイB	ベル	ブランク	小役	C_1枚C1_04	－	1	1
	3	白7	ベル	チェリー	小役	C_1枚C2_01	－	1	1
	2	白7	ベル	ブランク	小役	C_1枚C2_02	－	1	1
	1	リプレイA	ベル	チェリー	小役	C_1枚C2_03	－	1	1
	0	リプレイA	ベル	ブランク	小役	C_1枚C2_04	－	1	1
26	7	黒BAR	チェリー	赤7	小役	C_1枚A1_01	－	1	1
	6	黒BAR	チェリー	黒BAR	小役	C_1枚A1_02	－	1	1
	5	ブランク	チェリー	赤7	小役	C_1枚A1_03	－	1	1
	4	ブランク	チェリー	黒BAR	小役	C_1枚A1_04	－	1	1
	3	黒BAR	チェリー	白7	小役	C_1枚A2_01	－	1	1
	2	黒BAR	チェリー	白BAR	小役	C_1枚A2_02	－	1	1
	1	ブランク	チェリー	白7	小役	C_1枚A2_03	－	1	1
	0	ブランク	チェリー	白BAR	小役	C_1枚A2_04	－	1	1
27	7	黒BAR	黒BAR	リプレイA	小役	C_1枚B2_01	－	1	1
	6	黒BAR	ブランク	リプレイA	小役	C_1枚B2_02	－	1	1
	5	黒BAR	黒BAR	リプレイB	小役	C_1枚B2_03	－	1	1
	4	黒BAR	ブランク	リプレイB	小役	C_1枚B2_04	－	1	1
	3	ブランク	黒BAR	リプレイA	小役	C_1枚B2_05	－	1	1
	2	ブランク	ブランク	リプレイA	小役	C_1枚B2_06	－	1	1
	1	ブランク	黒BAR	リプレイB	小役	C_1枚B2_07	－	1	1
	0	ブランク	ブランク	リプレイB	小役	C_1枚B2_08	－	1	1
28	7	黒BAR	赤7	リプレイA	小役	C_1枚B1_01	－	1	1
	6	黒BAR	白7	リプレイA	小役	C_1枚B1_02	－	1	1
	5	黒BAR	赤7	リプレイB	小役	C_1枚B1_03	－	1	1
	4	黒BAR	白7	リプレイB	小役	C_1枚B1_04	－	1	1
	3	ブランク	赤7	リプレイA	小役	C_1枚B1_05	－	1	1
	2	ブランク	白7	リプレイA	小役	C_1枚B1_06	－	1	1
	1	ブランク	赤7	リプレイB	小役	C_1枚B1_07	－	1	1
	0	ブランク	白7	リプレイB	小役	C_1枚B1_08	－	1	1
29	7	リプレイA	ベル	リプレイB	小役	C_Cベル_02	－	7	7
	6	リプレイB	ベル	リプレイA	小役	C_Cベル_03	－	7	7
	5	リプレイB	ベル	リプレイB	小役	C_Cベル_04	－	7	7
	4	黒BAR	ベル	スイカ	小役	C_CDベル_01	－	7	7
	3	黒BAR	ベル	白BAR	小役	C_CDベル_02	－	7	7
	2	ブランク	ベル	スイカ	小役	C_CDベル_03	－	7	7
	1	ブランク	ベル	白BAR	小役	C_CDベル_04	－	7	7
	0	ベル	ベル	ベル	小役	C_CUベル	－	7	7

【図４１３】

図柄組合せテーブル(その6)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
30	7	ブランク	リプレイB	ベル	小役	C_Tベル_04	－	3	3
	6	ベル	チェリー	スイカ	小役	C_Bベル_01	－	3	3
	5	ベル	チェリー	白BAR	小役	C_Bベル_02	－	3	3
	4	黒BAR	白BAR	チェリー	小役	C_白Fベル1	－	3	3
	3	黒BAR	スイカ	チェリー	小役	C_白Fベル2	－	3	3
	2	ブランク	白BAR	チェリー	小役	C_白Fベル3	－	3	3
	1	ブランク	スイカ	チェリー	小役	C_白Fベル4	－	3	3
	0	リプレイA	ベル	リプレイA	小役	C_Cベル_01	－	7	7
31	7	チェリー	ベル	リプレイA	小役	C_共通チェリー_07	－	3	3
	6	チェリー	ベル	リプレイB	小役	C_共通チェリー_08	－	3	3
	5	リプレイA	スイカ	ブランク	小役	C_CDスイカ_01	－	3	3
	4	リプレイB	スイカ	ブランク	小役	C_CDスイカ_02	－	3	3
	3	スイカ	スイカ	スイカ	小役	C_CUスイカ	－	3	3
	2	黒BAR	リプレイA	ベル	小役	C_Tベル_01	－	3	3
	1	黒BAR	リプレイB	ベル	小役	C_Tベル_02	－	3	3
	0	ブランク	リプレイA	ベル	小役	C_Tベル_03	－	3	3
32	7	ベル	ブランク	チェリー	小役	C_強チェリーC_07	－	3	3
	6	ベル	ブランク	ブランク	小役	C_強チェリーC_08	－	3	3
	5	赤7	ベル	リプレイA	小役	C_共通チェリー_01	－	3	3
	4	赤7	ベル	リプレイB	小役	C_共通チェリー_02	－	3	3
	3	白7	ベル	リプレイA	小役	C_共通チェリー_03	－	3	3
	2	白7	ベル	リプレイB	小役	C_共通チェリー_04	－	3	3
	1	白BAR	ベル	リプレイA	小役	C_共通チェリー_05	－	3	3
	0	白BAR	ベル	リプレイB	小役	C_共通チェリー_06	－	3	3
33	7	ブランク	白BAR	ブランク	小役	C_強チェリーB_03	－	3	3
	6	ブランク	スイカ	ブランク	小役	C_強チェリーB_04	－	3	3
	5	ベル	赤7	チェリー	小役	C_強チェリーC_01	－	3	3
	4	ベル	赤7	ブランク	小役	C_強チェリーC_02	－	3	3
	3	ベル	白7	チェリー	小役	C_強チェリーC_03	－	3	3
	2	ベル	白7	ブランク	小役	C_強チェリーC_04	－	3	3
	1	ベル	黒BAR	チェリー	小役	C_強チェリーC_05	－	3	3
	0	ベル	黒BAR	ブランク	小役	C_強チェリーC_06	－	3	3
34	7	チェリー	チェリー	チェリー	小役	C_強チェリーA_01	－	3	3
	6	チェリー	チェリー	ブランク	小役	C_強チェリーA_02	－	3	3
	5	チェリー	白BAR	チェリー	小役	C_強チェリーA_03	－	3	3
	4	チェリー	白BAR	ブランク	小役	C_強チェリーA_04	－	3	3
	3	チェリー	スイカ	チェリー	小役	C_強チェリーA_05	－	3	3
	2	チェリー	スイカ	ブランク	小役	C_強チェリーA_06	－	3	3
	1	黒BAR	白BAR	ブランク	小役	C_強チェリーB_01	－	3	3
	0	黒BAR	スイカ	ブランク	小役	C_強チェリーB_02	－	3	3
35	7	ベル	赤7	リプレイA	小役	C_弱チェリーB_01	－	3	3
	6	ベル	赤7	リプレイB	小役	C_弱チェリーB_02	－	3	3
	5	ベル	白7	リプレイA	小役	C_弱チェリーB_03	－	3	3
	4	ベル	白7	リプレイB	小役	C_弱チェリーB_04	－	3	3
	3	ベル	黒BAR	リプレイA	小役	C_弱チェリーB_05	－	3	3
	2	ベル	黒BAR	リプレイB	小役	C_弱チェリーB_06	－	3	3
	1	ベル	ブランク	リプレイA	小役	C_弱チェリーB_07	－	3	3
	0	ベル	ブランク	リプレイB	小役	C_弱チェリーB_08	－	3	3

【図４１４】

図柄組合せテーブル(その7)

表示役コード		図柄組合せ（コンビネーション）			属性	名称	払出数		
格納領域	データ						1B	2B	3B
36	7	チェリー	リプレイB	スイカ	BB	C_3枚BB	－	－	0
	6	赤7	リプレイB	チェリー	BB	C_2枚BB	－	0	－
	5	黒BAR	ベル	ベル	小役	C_SPベルA_01	－	3	3
	4	ブランク	ベル	ベル	小役	C_SPベルA_02	－	3	3
	3	ベル	ベル	白BAR	小役	C_SPベルB_01	－	3	3
	2	ベル	ベル	スイカ	小役	C_SPベルB_02	－	3	3
	1	チェリー	チェリー	リプレイA	小役	C_弱チェリーA_01	－	3	3
	0	チェリー	チェリー	リプレイB	小役	C_弱チェリーA_02	－	3	3

【図４１５】

内部当籤役抽籤テーブル(RT0:2ベット時)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	1840	1840	1840	1840	1840	1840
2	F_ﾘﾌﾟA	4489	4489	4489	4489	4489	4489
3	F_ﾘﾌﾟB	4489	4489	4489	4489	4489	4489
4	F_ｽｲｶ	66	66	66	66	66	66
5	F_共通1枚	32768	32768	32768	32768	32768	32768
6	F_共通全役	5500	5500	5500	5500	5500	5500
7	F_2枚BB	16384	16384	16384	16384	16384	16384

抽籤分母65536

【図４１６】

内部当籤役抽籤テーブル(RT0:3ベット時)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	4	4	4	4	4	4
2	F_ﾘﾌﾟA	4875	4875	4875	4875	4875	4875
3	F_ﾘﾌﾟB	78	78	78	78	78	78
4	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	160	160	160	160	160	160
5	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	190	190	190	190	190	190
6	F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	4	4	4	4	4	4
7	F_白Fﾘﾌﾟ	2000	2000	2000	2000	2000	2000
8	F_S白CUﾘﾌﾟ	1025	1025	1025	1025	1025	1025
9	F_S白CDﾘﾌﾟ	615	615	615	615	615	615
10	F_W白CUﾘﾌﾟ	20	20	20	20	20	20
11	F_W白CDﾘﾌﾟ	12	12	12	12	12	12
12	F_123ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
13	F_123ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
14	F_132ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
15	F_132ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
16	F_213ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
17	F_213ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
18	F_231ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
19	F_231ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
20	F_312ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
21	F_312ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
22	F_321ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
23	F_321ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
24	F_共通ﾍﾞﾙ	11166	11136	11106	11076	11046	11016
25	F_強ﾍﾞﾙ	32	32	32	32	32	32
26	F_ｽｲｶ	655	655	655	655	655	655
27	F_弱ﾁｪﾘｰ	595	625	655	685	715	745
28	F_強ﾁｪﾘｰ	146	146	146	146	146	146
29	F_3枚BB	2175	2175	2175	2175	2175	2175

抽籤分母65536

【図４１７】

内部当籤役抽籤テーブル（RT0中3枚BBフラグ間：2ベット時）

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_3枚BB+F_ﾘﾌﾟA	4489	4489	4489	4489	4489	4489
3	F_3枚BB+F_ﾘﾌﾟB	4489	4489	4489	4489	4489	4489
4	F_3枚BB+F_ｽｲｶ	66	66	66	66	66	66
5	F_3枚BB+F_共通1枚	32768	32768	32768	32768	32768	32768
6	F_3枚BB+F_共通全役	5500	5500	5500	5500	5500	5500
7	F_3枚BB	18224	18224	18224	18224	18224	18224

抽籤分母65536

【図４１８】

内部当籤役抽籤テーブル（RT0中3枚BBフラグ間：3ベット時）

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_3枚BB+F_ﾘﾌﾟA	4875	4875	4875	4875	4875	4875
3	F_3枚BB+F_ﾘﾌﾟB	78	78	78	78	78	78
4	F_3枚BB+F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	160	160	160	160	160	160
5	F_3枚BB+F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	190	190	190	190	190	190
6	F_3枚BB+F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	4	4	4	4	4	4
7	F_3枚BB+F_白Fﾘﾌﾟ	2000	2000	2000	2000	2000	2000
8	F_3枚BB+F_S白CUﾘﾌﾟ	1025	1025	1025	1025	1025	1025
9	F_3枚BB+F_S白CDﾘﾌﾟ	615	615	615	615	615	615
10	F_3枚BB+F_W白CUﾘﾌﾟ	20	20	20	20	20	20
11	F_3枚BB+F_W白CDﾘﾌﾟ	12	12	12	12	12	12
12	F_3枚BB+F_123ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
13	F_3枚BB+F_123ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
14	F_3枚BB+F_132ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
15	F_3枚BB+F_132ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
16	F_3枚BB+F_213ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
17	F_3枚BB+F_213ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
18	F_3枚BB+F_231ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
19	F_3枚BB+F_231ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
20	F_3枚BB+F_312ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
21	F_3枚BB+F_312ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
22	F_3枚BB+F_321ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
23	F_3枚BB+F_321ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
24	F_3枚BB+F_共通ﾍﾞﾙ	11166	11136	11106	11076	11046	11016
25	F_3枚BB+F_強ﾍﾞﾙ	32	32	32	32	32	32
26	F_3枚BB+F_ｽｲｶ	655	655	655	655	655	655
27	F_3枚BB+F_弱ﾁｪﾘｰ	595	625	655	685	715	745
28	F_3枚BB+F_強ﾁｪﾘｰ	146	146	146	146	146	146
29	F_3枚BB	2179	2179	2179	2179	2179	2179

抽籤分母65536

【図４１９】

内部当籤役抽籤テーブル（RT1中2枚BBフラグ間：2ベット時）

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_2枚BB+F_ﾘﾌﾟA	13601	13601	13601	13601	13601	13601
3	F_2枚BB+F_ﾘﾌﾟB	13601	13601	13601	13601	13601	13601
4	F_2枚BB+F_ｽｲｶ	66	66	66	66	66	66
5	F_2枚BB+F_共通1枚	32768	32768	32768	32768	32768	32768
6	F_2枚BB+F_共通全役	5500	5500	5500	5500	5500	5500

抽籤分母65536

【図４２０】

内部当籤役抽籤テーブル（RT1中2枚BBフラグ間：3ベット時）

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_2枚BB+F_ﾘﾌﾟA	4874	4874	4874	4874	4874	4874
3	F_2枚BB+F_ﾘﾌﾟB	78	78	78	78	78	78
4	F_2枚BB+F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	160	160	160	160	160	160
5	F_2枚BB+F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	190	190	190	190	190	190
6	F_2枚BB+F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	4	4	4	4	4	4
7	F_2枚BB+F_白Fﾘﾌﾟ	2000	2000	2000	2000	2000	2000
8	F_2枚BB+F_S白CUﾘﾌﾟ	1025	1025	1025	1025	1025	1025
9	F_2枚BB+F_S白CDﾘﾌﾟ	615	615	615	615	615	615
10	F_2枚BB+F_W白CUﾘﾌﾟ	20	20	20	20	20	20
11	F_2枚BB+F_W白CDﾘﾌﾟ	12	12	12	12	12	12
12	F_2枚BB+F_123ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
13	F_2枚BB+F_123ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
14	F_2枚BB+F_132ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
15	F_2枚BB+F_132ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
16	F_2枚BB+F_213ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
17	F_2枚BB+F_213ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
18	F_2枚BB+F_231ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
19	F_2枚BB+F_231ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
20	F_2枚BB+F_312ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
21	F_2枚BB+F_312ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
22	F_2枚BB+F_321ﾍﾞﾙ1	3482	3482	3482	3482	3482	3482
23	F_2枚BB+F_321ﾍﾞﾙ2	3482	3482	3482	3482	3482	3482
24	F_2枚BB+F_共通ﾍﾞﾙ	11166	11136	11106	11076	11046	11016
25	F_2枚BB+F_強ﾍﾞﾙ	32	32	32	32	32	32
26	F_2枚BB+F_ｽｲｶ	655	655	655	655	655	655
27	F_2枚BB+F_弱ﾁｪﾘｰ	595	625	655	685	715	745
28	F_2枚BB+F_強ﾁｪﾘｰ	146	146	146	146	146	146
29	F_2枚BB	2180	2180	2180	2180	2180	2180

抽籤分母65536

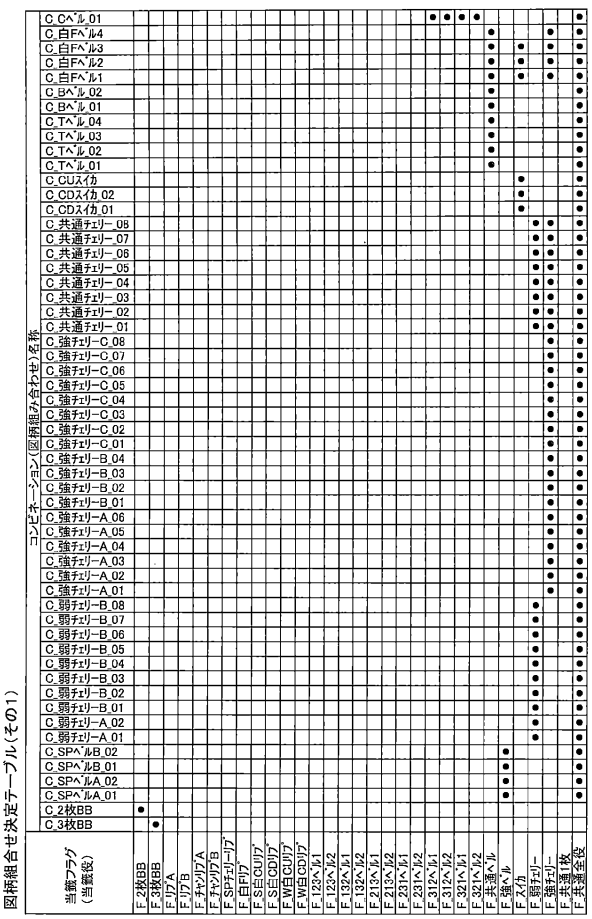
【図４２１】

内部当籤役抽籤テーブル(ビッグボーナス)

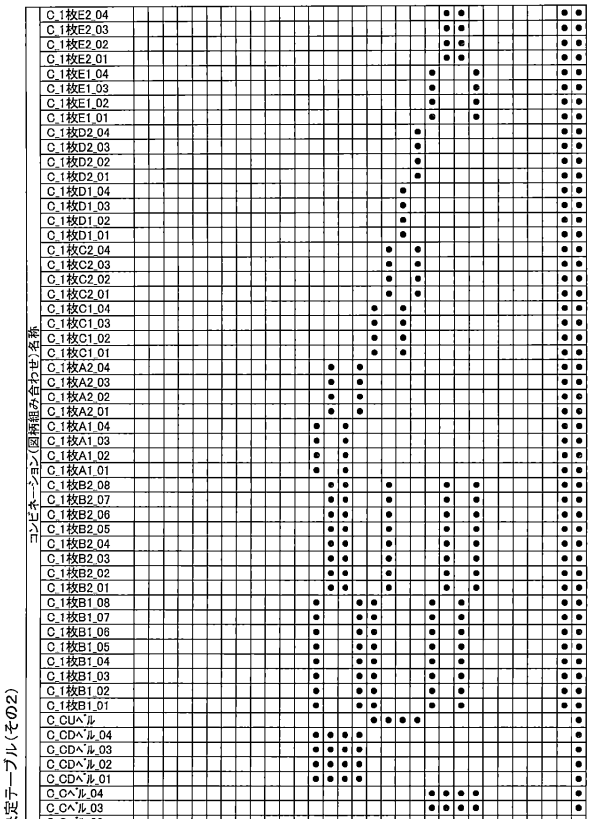
No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	4229	4229	4229	4229	4229	4229
2	F_共通1枚	47379	47379	47379	47379	47379	47379
3	F_共通全役	13928	13928	13928	13928	13928	13928

抽籤分母65536

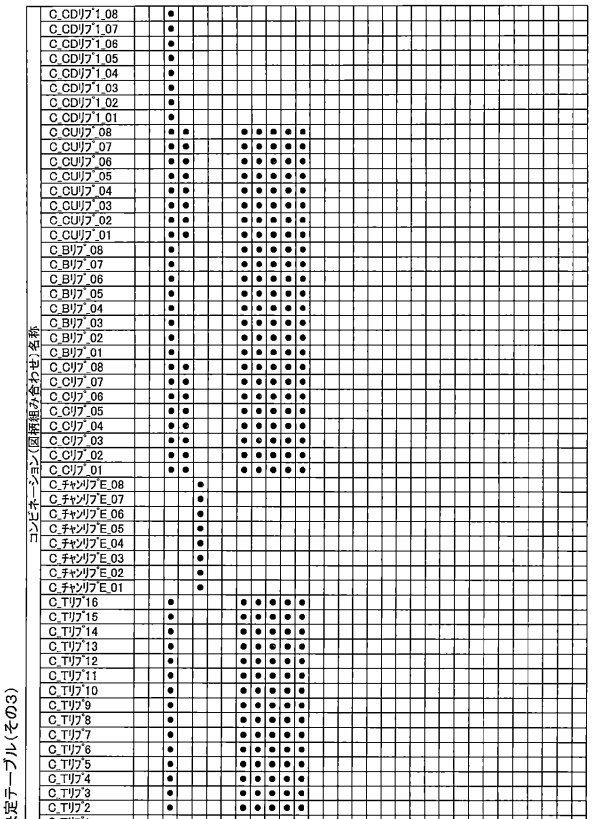
【図４２２】



【図４２３】



【図４２４】



【図４２５】

図柄組合せ決定テーブル（その4）

コンビネーション（図柄組み合わせ）名称 \ 当籤フラグ（当籤役）	F_2枚BB	F_3枚BB	F_ﾘﾌﾟA	F_ﾘﾌﾟB	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	F_白Fﾘﾌﾟ	F_S白CUﾘﾌﾟ	F_S白CDﾘﾌﾟ	F_W白CUﾘﾌﾟ	F_W白CDﾘﾌﾟ	F_123ﾍﾞﾙ1	F_123ﾍﾞﾙ2	F_132ﾍﾞﾙ1	F_132ﾍﾞﾙ2	F_213ﾍﾞﾙ1	F_213ﾍﾞﾙ2	F_231ﾍﾞﾙ1	F_231ﾍﾞﾙ2	F_312ﾍﾞﾙ1	F_312ﾍﾞﾙ2	F_321ﾍﾞﾙ1	F_321ﾍﾞﾙ2	F_共通ﾍﾞﾙ	F_強ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_弱ﾁｪﾘｰ	F_強ﾁｪﾘｰ	F_共通1枚	F_共通全役
C_SPﾘﾌﾟ5_03							●																								
C_SPﾘﾌﾟ5_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ5_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_06							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_05							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_04							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_03							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ6_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_08							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_07							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_06							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_05							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_04							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_03							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ7_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ8_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ8_01							●																								
C_白Fﾘﾌﾟ2							●	●	●	●	●	●																			
C_白Fﾘﾌﾟ1							●	●	●	●	●	●																			
C_白Wﾘﾌﾟ2											●	●																			
C_白Wﾘﾌﾟ1												●																			
C_白ﾘﾌﾟ9									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ8									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ7									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ6							●		●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ5							●		●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ4									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ3									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ2									●	●	●	●																			
C_白ﾘﾌﾟ1									●	●	●	●																			
C_CDﾘﾌﾟ4			●																												
C_CDﾘﾌﾟ3_3			●																												
C_CDﾘﾌﾟ3_2			●																												
C_CDﾘﾌﾟ3_1			●																												
C_CDﾘﾌﾟ2_4			●																												
C_CDﾘﾌﾟ2_3			●																												
C_CDﾘﾌﾟ2_2			●																												
C_CDﾘﾌﾟ2_1			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_24			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_23			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_22			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_21			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_20			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_19			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_18			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_17			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_16			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_15			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_14			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_13			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_12			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_11			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_10			●																												
C_CDﾘﾌﾟ1_09			●																												

【図４２６】

図柄組合せ決定テーブル（その5）

コンビネーション（図柄組み合わせ）名称 \ 当籤フラグ（当籤役）	F_2枚BB	F_3枚BB	F_ﾘﾌﾟA	F_ﾘﾌﾟB	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	F_白Fﾘﾌﾟ	F_S白CUﾘﾌﾟ	F_S白CDﾘﾌﾟ	F_W白CUﾘﾌﾟ	F_W白CDﾘﾌﾟ	F_123ﾍﾞﾙ1	F_123ﾍﾞﾙ2	F_132ﾍﾞﾙ1	F_132ﾍﾞﾙ2	F_213ﾍﾞﾙ1	F_213ﾍﾞﾙ2	F_231ﾍﾞﾙ1	F_231ﾍﾞﾙ2	F_312ﾍﾞﾙ1	F_312ﾍﾞﾙ2	F_321ﾍﾞﾙ1	F_321ﾍﾞﾙ2	F_共通ﾍﾞﾙ	F_強ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_弱ﾁｪﾘｰ	F_強ﾁｪﾘｰ	F_共通1枚	F_共通全役
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_05						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_04						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_03						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_02						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_01						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD1_02					●	●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD1_01					●	●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC5						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC4						●				●		●																			
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC3						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC2						●				●		●																			
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_08						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_07						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_06						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_05						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_04						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_03						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_02						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟC1_01						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_08					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_07					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_06					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_05					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_04					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_03					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_02					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB_01					●	●	●																								
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_16					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_15					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_14					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_13					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_12					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_11					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_10					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_09					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_08					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_07					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_06					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_05					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_04					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_03					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_02					●																										
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA_01					●																										
C_SPﾘﾌﾟ4_04							●																								
C_SPﾘﾌﾟ4_03							●																								
C_SPﾘﾌﾟ4_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ4_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ3_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ3_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ2_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ2_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ1_04							●																								
C_SPﾘﾌﾟ1_03							●																								
C_SPﾘﾌﾟ1_02							●																								
C_SPﾘﾌﾟ1_01							●																								
C_SPﾘﾌﾟ5_04							●																								

【図４２７】

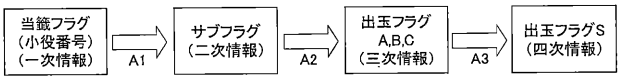
図柄組合せ決定テーブル（その6）

コンビネーション名称 \ 当籤フラグ（当籤役）	F_2枚BB	F_3枚BB	F_ﾘﾌﾟA	F_ﾘﾌﾟB	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	F_白Fﾘﾌﾟ	F_S白CUﾘﾌﾟ	F_S白CDﾘﾌﾟ	F_W白CUﾘﾌﾟ	F_W白CDﾘﾌﾟ	F_123ﾍﾞﾙ1	F_123ﾍﾞﾙ2	F_132ﾍﾞﾙ1	F_132ﾍﾞﾙ2	F_213ﾍﾞﾙ1	F_213ﾍﾞﾙ2	F_231ﾍﾞﾙ1	F_231ﾍﾞﾙ2	F_312ﾍﾞﾙ1	F_312ﾍﾞﾙ2	F_321ﾍﾞﾙ1	F_321ﾍﾞﾙ2	F_共通ﾍﾞﾙ	F_強ﾍﾞﾙ	F_ｽｲｶ	F_弱ﾁｪﾘｰ	F_強ﾁｪﾘｰ	F_共通1枚	F_共通全役
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_16						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_15						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_14						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_13						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_12						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_11						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_10						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_09						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_08						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_07						●																									
C_ﾁｬﾝﾘﾌﾟD2_06						●																									

【図４２８】

		1→2→3	1→3→2	2→1→3	2→3→1	3→1→2	3→2→1
0	はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	白ﾌｪｲｸで使用	白ﾌｪｲｸで使用
1	F_ﾘﾌﾟA	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示
2	F_ﾘﾌﾟB	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示
3	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA表示
4	F_ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示
5	F_SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ表示	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ表示	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ表示	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB表示
6	F_白Fﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	白ﾌｪｲｸで使用	白ﾌｪｲｸで使用
7	F_S白CUﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	S白揃い表示	S白揃い表示	S白揃い表示	S白揃い表示
8	F_S白CDﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	S白揃い表示	S白揃い表示	S白揃い表示	S白揃い表示
9	F_W白CUﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	W白揃い表示	W白揃い表示	W白揃い表示	W白揃い表示
10	F_W白CDﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ表示	ﾘﾌﾟ表示	W白揃い表示	W白揃い表示	W白揃い表示	W白揃い表示
11	F_123ﾍﾞﾙ1	7枚ﾍﾞﾙ（CD）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
12	F_123ﾍﾞﾙ2	7枚ﾍﾞﾙ（CD）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
13	F_132ﾍﾞﾙ1	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CD）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
14	F_132ﾍﾞﾙ2	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CD）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
15	F_213ﾍﾞﾙ1	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CU）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
16	F_213ﾍﾞﾙ2	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CU）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
17	F_231ﾍﾞﾙ1	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CU）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
18	F_231ﾍﾞﾙ2	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（CU）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
19	F_312ﾍﾞﾙ1	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（中段）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
20	F_312ﾍﾞﾙ2	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（中段）入賞	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ
21	F_321ﾍﾞﾙ1	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（中段）入賞
22	F_321ﾍﾞﾙ2	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	1/2で1枚入賞、1/2ではずれ	7枚ﾍﾞﾙ（中段）入賞
23	F_共通ﾍﾞﾙ	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	白ﾌｪｲｸで使用(3枚)	白ﾌｪｲｸで使用(3枚)
24	F_強ﾍﾞﾙ	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
25	F_ｽｲｶ	3枚入賞（こぼしあり）	3枚入賞（こぼしあり）	3枚入賞（こぼしあり）	3枚入賞（こぼしあり）	3枚入賞（こぼしあり）	3枚入賞（こぼしあり）
26	F_弱ﾁｪﾘｰ	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
27	F_強ﾁｪﾘｰ	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
28	F_共通1枚	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
29	F_共通全役	7枚ﾍﾞﾙ入賞	7枚ﾍﾞﾙ入賞	7枚ﾍﾞﾙ入賞	7枚ﾍﾞﾙ入賞	7枚ﾍﾞﾙ入賞	7枚ﾍﾞﾙ入賞

【図４２９】



【図４３０】

サブフラグ番号	サブフラグ名
0	はずれ
1	通常ﾘﾌﾟ
2	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA
3	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB
4	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ
5	白Fﾘﾌﾟ
6	S白CUﾘﾌﾟ
7	S白CDﾘﾌﾟ
8	W白CUﾘﾌﾟ
9	W白CDﾘﾌﾟ
10	押し順ﾍﾞﾙ
11	共通ﾍﾞﾙ
12	強ﾍﾞﾙ
13	ｽｲｶ
14	弱ﾁｪﾘｰ
15	強ﾁｪﾘｰ

【図４３１】

出玉フラグA

出玉フラグ番号	出玉フラグ名
0	下記以外
1	弱レア役
2	強レア役
3	確定役

【図４３２】

出玉フラグB

出玉フラグ番号	出玉フラグ名
0	下記以外
1	S白揃い
2	W白揃い
3	弱レア役
4	強レア役
5	確定役

【図４３３】

出玉フラグC

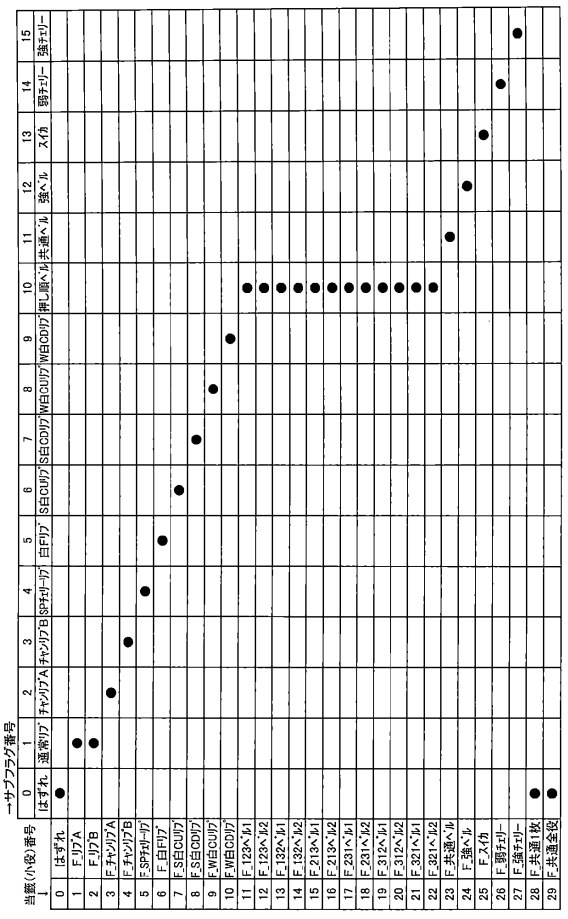
出玉フラグ番号	出玉フラグ名
0	はずれ
1	通常ﾘﾌﾟ
2	ﾍﾞﾙ
3	弱ﾁｪﾘｰ
4	ｽｲｶ
5	ﾁｬﾝｽ目
6	強ﾁｪﾘｰ
7	強ﾍﾞﾙ
8	確定役

【図４３４】

出玉フラグS

出玉フラグ番号	出玉フラグ名
0	下記以外（レア役以外）
1	弱ﾁｪﾘｰ
2	ｽｲｶ
3	ﾁｬﾝｽ目
4	強レア役
5	確定役

【図４３５】



【図４３６】

出玉フラグA,B,C変換表

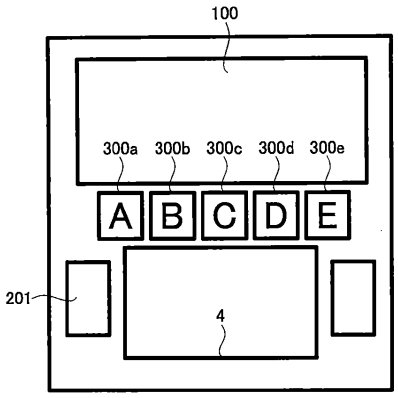
サブフラグ		出玉フラグ		
番号	名称	A	B	C
0	はずれ	0	0	0
1	通常ﾘﾌﾟ	0	0	1
2	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	2	4	5
3	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	2	4	5
4	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	3	5	8
5	白Fﾘﾌﾟ	0	0	1
6	S白CUﾘﾌﾟ	0	1	1
7	S白CDﾘﾌﾟ	0	1	1
8	W白CUﾘﾌﾟ	0	2	1
9	W白CDﾘﾌﾟ	0	2	1
10	押し順ﾍﾞﾙ	0	0	2
11	共通ﾍﾞﾙ	0	0	2
12	強ﾍﾞﾙ	2	4	7
13	ｽｲｶ	1	3	4
14	弱ﾁｪﾘｰ	1	3	3
15	強ﾁｪﾘｰ	2	4	6

【図４３７】

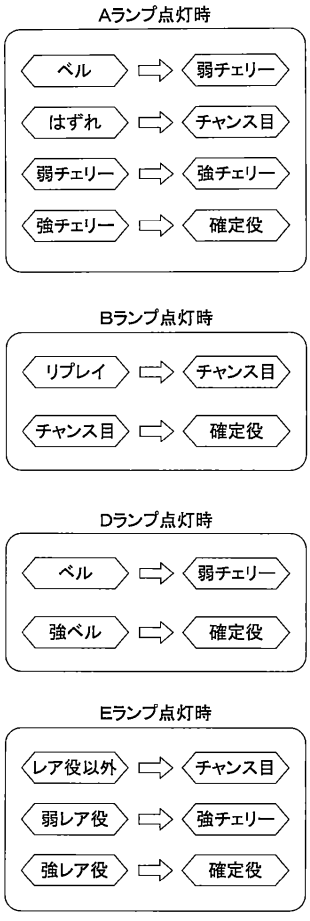
キャラ別出玉フラグS変換表

出玉フラグC		キャラクタ				
番号	名称	なし	B	D	A	E
0	はずれ	0	0	0	3	3
1	通常ﾘﾌﾟ	0	3	0	0	3
2	ﾍﾞﾙ	0	0	1	1	3
3	弱ﾁｪﾘｰ	1	1	1	4	4
4	ｽｲｶ	2	2	2	2	4
5	ﾁｬﾝｽ目	3	5	3	3	5
6	強ﾁｪﾘｰ	4	4	4	5	5
7	強ﾍﾞﾙ	4	4	5	5	5
8	確定役	5	5	5	5	5

【図４３８】



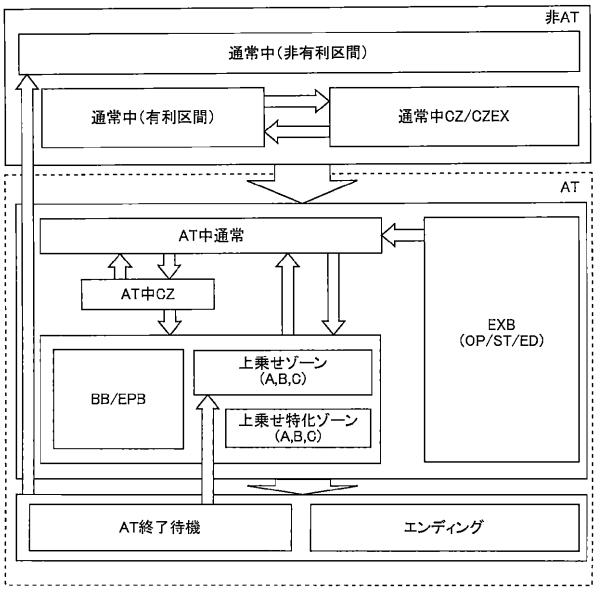
【図４３９】



【図４４０】

サブフラグ		出玉制御BIT							
		通常ﾘﾌﾟ	SPﾁｪﾘｰ	有利区間	STR	ｽｲｶ	押ﾍﾞﾙ	CI減算	弱ﾁｪ
番号	名称	ﾋﾞｯﾄ7	ﾋﾞｯﾄ6	ﾋﾞｯﾄ5	ﾋﾞｯﾄ4	ﾋﾞｯﾄ3	ﾋﾞｯﾄ2	ﾋﾞｯﾄ1	ﾋﾞｯﾄ0
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	1	0
1	通常ﾘﾌﾟ	1	0	0	0	0	0	0	0
2	ﾁｬﾝﾘﾌﾟA	0	0	1	1	0	0	0	0
3	ﾁｬﾝﾘﾌﾟB	0	0	1	1	0	0	0	0
4	SPﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	0	1	1	0	0	0	0	0
5	白ﾘﾌﾟ	0	0	1	0	0	0	1	0
6	S白CUﾘﾌﾟ	0	0	1	0	0	0	0	0
7	S白CDﾘﾌﾟ	0	0	1	0	0	0	0	0
8	W白CUﾘﾌﾟ	0	0	1	0	0	0	0	0
9	W白CDﾘﾌﾟ	0	0	1	0	0	0	0	0
10	押し順ﾍﾞﾙ	0	0	1	0	0	1	0	0
11	共通ﾍﾞﾙ	0	0	1	0	0	0	1	0
12	強ﾍﾞﾙ	0	0	1	1	0	0	0	0
13	ｽｲｶ	0	0	1	0	1	0	0	0
14	弱ﾁｪﾘｰ	0	0	1	0	0	0	0	1
15	強ﾁｪﾘｰ	0	0	1	1	0	0	0	0

【図４４１】



【図４４２】

ロングフリーズ抽籤テーブル

	通常中(有利区間)_CZ or AT前兆G数なし	通常中(有利区間)_CZ or AT前兆G数あり	通常中(非有利区間)
非当籤	224	0	0
当籤_次遊技	32	256	256

抽籤分母256

【図４４３】

AT中モード抽籤テーブル

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
AT中モード0	50	30	77	32	225	114
AT中モード1	160	165	147	184	0	119
AT中モード2	46	61	32	40	31	23

抽籤分母256

【図４４４】

AT中キャラ決定抽籤テーブル

非当籤	179
キャラB	54
キャラD	13
キャラA	9
キャラE	1

抽籤分母256

【図４４５】

点灯ゲーム数抽籤テーブル

3G	243
5G	13
10G	0

抽籤分母256

【図４４６】

上乗せゾーンA及びAT中CZ抽籤テーブル(AT中モード0)

		右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強レア役	確定役
A	非当籤	256	0	179	0	0	0
	上乗せA	0	103	0	179	256	256
	上乗せフェイク	0	153	0	77	0	0
	AT中CZ	0	0	77	0	0	0

抽籤分母256

上乗せゾーンA及びAT中CZ抽籤テーブル(AT中モード1)

		右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強レア役	確定役
B	非当籤	256	0	206	0	0	0
	上乗せA	0	77	0	128	256	256
	上乗せフェイク	0	179	0	128	0	0
	AT中CZ	0	0	50	0	0	0

抽籤分母256

上乗せゾーンA及びAT中CZ抽籤テーブル(AT中モード2)

		右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強レア役	確定役
C	非当籤	256	0	255	0	0	0
	上乗せA	0	1	0	1	256	256
	上乗せフェイク	0	255	0	255	0	0
	AT中CZ	0	0	1	0	0	0

抽籤分母256

【図４４７】

A

上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（AT中モード0）

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	256	256	255	128	0	0
上乗せ特化C	0	0	1	14	34	128
上乗せ特化A	0	0	0	14	34	0
上乗せ特化B	0	0	0	14	34	128
上乗せ特化ﾌｪｲｸ	0	0	0	86	154	0

抽籤分母256

B

上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（AT中モード1）

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	256	256	255	128	0	0
上乗せ特化C	0	0	1	3	8	128
上乗せ特化A	0	0	0	19	45	0
上乗せ特化B	0	0	0	10	24	128
上乗せ特化ﾌｪｲｸ	0	0	0	96	179	0

抽籤分母256

C

上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（AT中モード2）

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	256	256	255	128	0	0
上乗せ特化C	0	0	1	0	0	128
上乗せ特化A	0	0	0	1	1	0
上乗せ特化B	0	0	0	0	0	128
上乗せ特化ﾌｪｲｸ	0	0	0	127	255	0

抽籤分母256

【図４４８】

A

AT中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時：出玉フラグS=0～3）

	上乗せA	上乗せフェイク	上乗せ特化A～C	上乗せ特化フェイク	AT中CZ
即放出	32	0	20	0	32
2G	224	256	0	0	224
6G	0	0	0	0	0
10G	0	0	0	0	0
14G	0	0	64	64	0
18G	0	0	140	192	0
22G	0	0	32	0	0

抽籤分母256

B

AT中前兆ゲーム数抽籤テーブル（初当たり時：出玉フラグS=4、5）

	上乗せA	上乗せフェイク	上乗せ特化A～C	上乗せ特化フェイク	AT中CZ
即放出	128	256	20	0	256
2G	128	0	0	0	0
6G	0	0	0	0	0
10G	0	0	0	0	0
14G	0	0	64	64	0
18G	0	0	140	192	0
22G	0	0	32	0	0

抽籤分母256

【図４４９】

AT中前兆ゲーム数抽籤テーブル（ストック放出時）

	上乗せA	上乗せフェイク	上乗せ特化A～C	上乗せ特化フェイク	AT中CZ
即放出	0	0	0	0	0
2G	256	256	0	0	256
6G	0	0	0	0	0
10G	0	0	0	0	0
14G	0	0	64	64	0
18G	0	0	160	192	0
22G	0	0	32	0	0

抽籤分母256

【図４５０】

フリーズ抽籤テーブル

非当籤	65528
当籤	8

抽籤分母65536

【図４５１】

上乗せAレベル抽籤テーブル

上乗せALV1	221
上乗せALV2	32
上乗せALV3	2
上乗せALV4	1
上乗せALV5	0
上乗せALV6	0

抽籤分母256

【図４５２】

周期ゲーム数抽籤テーブル

30G	39
50G	52
100G	165

抽籤分母256

【図４５３】

周期到達時上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル

	AT中モード0	AT中モード1	AT中モード2
非当籤	171	171	171
上乗せ特化C	6	3	0
上乗せ特化A	30	14	0
上乗せ特化B	16	8	0
上乗せ特化ﾌｪｲｸ	33	60	85

抽籤分母256

【図４５４】

AT中CZ中キャラ決定抽籤テーブル

キャラB	128
キャラD	77
キャラA	51

抽籤分母256

【図４５５】

AT中CZ開始時勝利フラグ抽籤テーブル

	右記以外	AT中CZ中キャラ決定抽籤で同キャラ当籤(重複点灯)
非当籤	243	0
勝利フラグ	10	192
EPB+勝利フラグ	3	64

抽籤分母256

【図４５６】

AT中CZ中上乗せAレベルアップ抽籤テーブル

LVUP	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	179	128	0	0	0
+1	0	73	124	227	128	0
+2	0	1	1	16	64	0
+3	0	1	1	8	32	0
+4	0	1	1	4	26	0
+5	0	1	1	1	6	256

抽籤分母256

【図４５７】

上乗せゾーンA中キャラ決定抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
キャラB	139	0	0	0	0	0
キャラD	60	128	128	0	0	0
キャラA	48	101	93	185	0	0
キャラE	8	26	32	64	243	0
上乗せB	1	1	3	7	13	256

抽籤分母256

【図４５８】

上乗せゾーンB昇格抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	256	256	256	256	0
当籤	0	0	0	0	0	256

抽籤分母256

【図４５９】

上乗せゾーンA中レベルアップ抽籤テーブル

LVUP	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	0	0	0	0	256
+1	0	0	0	0	0	0
+2	0	153	0	0	0	0
+3	0	103	256	0	0	0
+4	0	0	0	256	256	0
+5	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

【図４６０】

上乗せゾーンA中報酬抽籤テーブル

	上乗せALV1	上乗せALV2	上乗せALV3	上乗せALV4	上乗せALV5	上乗せALV6
枚数上乗せ	255	255	255	0	0	0
BB	0	0	0	223	0	0
EPB+上乗せA	0	0	0	0	0	98
EPB+上乗せ特化C	1	1	1	1	1	3
EPB+上乗せ特化A	0	0	0	0	0	18
EPB+上乗せ特化B	0	0	0	0	0	9
上乗せ特化C	0	0	0	3	26	128
上乗せ特化A	0	0	0	19	153	0
上乗せ特化B	0	0	0	10	76	0

抽籤分母256

【図４６１】

直乗せ番号判定テーブル

枚数上乗せ時の上乗せAレベル	直乗せ番号
上乗せALV1	6
上乗せALV2	7
上乗せALV3	8

【図４６２】

直乗せ差枚数抽籤テーブル(AT中モード0又は1)

A

	直乗せ番号1	直乗せ番号2	直乗せ番号3	直乗せ番号4	直乗せ番号5	直乗せ番号6	直乗せ番号7	直乗せ番号8	直乗せ番号9
10枚	170	0	0	0	0	178	0	0	0
20枚	51	190	0	0	0	64	0	0	240
30枚	32	32	165	0	0	13	242	0	0
50枚	2	32	64	103	0	1	13	243	0
100枚	1	1	26	102	0	0	1	13	16
300枚	0	1	1	51	256	0	0	0	0
500枚	0	0	0	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

直乗せ差枚数抽籤テーブル(AT中モード2)

B

	直乗せ番号1	直乗せ番号2	直乗せ番号3	直乗せ番号4	直乗せ番号5	直乗せ番号6	直乗せ番号7	直乗せ番号8	直乗せ番号9
10枚	256	0	0	0	0	256	0	0	0
20枚	0	256	0	0	0	0	0	0	256
30枚	0	0	256	0	0	0	256	0	0
50枚	0	0	0	256	0	0	0	256	0
100枚	0	0	0	0	0	0	0	0	0
300枚	0	0	0	0	256	0	0	0	0
500枚	0	0	0	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

【図４６３】

A

上乗せゾーンB中報酬抽籤テーブル（上乗せB保証ストック＝1以上（継続保証有））

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	0	0	0	0	0	0
枚数上乗せ	205	0	0	0	0	0
BB	49	254	254	128	0	0
EPB+上乗せA	1	1	0	125	253	0
EPB+上乗せ特化C	1	1	2	1	1	256
EPB+上乗せ特化A	0	0	0	1	1	0
EPB+上乗せ特化B	0	0	0	1	1	0

抽籤分母256

B

上乗せゾーンB中報酬抽籤テーブル（上乗せB保証ストック＝0（継続保証無））

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	128	0	0	0	0	0
枚数上乗せ	77	0	0	0	0	0
BB	49	254	254	128	0	0
EPB+上乗せA	1	1	0	125	253	0
EPB+上乗せ特化C	1	1	2	1	1	256
EPB+上乗せ特化A	0	0	0	1	1	0
EPB+上乗せ特化B	0	0	0	1	1	0

抽籤分母256

【図４６４】

上乗せゾーンC中報酬抽籤テーブル

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
100枚	224	0	0	0	0	0
300枚	29	248	240	192	128	0
500枚	3	8	16	64	128	256

抽籤分母256

【図４６５】

BB中直乗せ番号抽籤テーブル

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	256	179	218	0	0	0
直乗せ番号1	0	0	0	0	0	0
直乗せ番号2	0	77	23	256	0	0
直乗せ番号3	0	0	0	0	256	0
直乗せ番号4	0	0	15	0	0	0
直乗せ番号5	0	0	0	0	0	256

抽籤分母256

【図４６６】

A

BB中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（AT中モード0又は1）

	右記以外	S白揃い	W白揃い	弱レア役	強レア役	確定役
非当籤	256	164	0	256	256	256
上乗せ特化C	0	9	256	0	0	0
上乗せ特化A	0	55	0	0	0	0
上乗せ特化B	0	28	0	0	0	0

抽籤分母256

B

BB中上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル（AT中モード2）

	右記以外	S白揃い	W白揃い	弱レア役	強レア役	確定役
非当籤	256	255	0	256	256	256
上乗せ特化C	0	0	256	0	0	0
上乗せ特化A	0	1	0	0	0	0
上乗せ特化B	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

【図４６７】

EPB中直乗せ番号抽籤テーブル

	右記以外	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強レア役	確定役
非当籤	256	0	0	0	0	0
直乗せ番号1	0	0	0	0	0	0
直乗せ番号2	0	256	241	128	0	0
直乗せ番号3	0	0	0	96	128	0
直乗せ番号4	0	0	15	32	128	0
直乗せ番号5	0	0	0	0	0	256

抽籤分母256

【図４６８】

A

上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブル（AT中モード0又は1）

	上乗せ特化C	上乗せ特化A	上乗せ特化B
非当籤	51	128	77
当籤	205	128	179

抽籤分母256

B

上乗せ特化ゾーンセット継続抽籤テーブル（AT中モード2）

	上乗せ特化C	上乗せ特化A	上乗せ特化B
非当籤	255	255	255
当籤	1	1	1

抽籤分母256

【図４６９】

上乗せ特化ゾーンセット継続保証ストック抽籤テーブル

非当籤	224
S継続保証ストック+1	0
S継続保証ストック+2	30
S継続保証ストック+3	0
S継続保証ストック+4	2

抽籤分母256

【図４７０】

G継続抽籤テーブル（セット開始時）

	右記以外	5、10、15	20以降の5の倍数（20・25・30・・・）
非当籤	253	0	0
当籤	3	256	256

抽籤分母256

【図４７１】

G継続番号振り分け抽籤テーブル

	右記以外	5、10、15	20以降の5の倍数（20・25・30・・・）
G継続番号+1	0	170	0
G継続番号+2	0	71	0
G継続番号+3	128	12	230
G継続番号+4	128	3	26

抽籤分母256

【図４７２】

A

上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブル（S継続フラグ無）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	128	128	0	0	0
S継続	0	125	124	0	0	0
S継続＆G継続番号+1	0	1	3	217	160	0
S継続＆G継続番号+2	0	1	0	32	52	0
S継続＆G継続番号+3	0	1	0	6	32	0
S継続＆G継続番号+4	0	0	1	1	12	256

抽籤分母256

B

上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブル（S継続フラグ有＆G継続フラグ無）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	224	224	0	0	0
S継続	0	0	0	0	0	0
S継続＆G継続番号+1	0	30	31	217	160	0
S継続＆G継続番号+2	0	1	0	32	52	0
S継続＆G継続番号+3	0	1	0	6	32	0
S継続＆G継続番号+4	0	0	1	1	12	256

抽籤分母256

C

上乗せ特化ゾーン中書き換え抽籤テーブル（S継続フラグ有＆G継続フラグ有）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	224	224	0	0	0
S継続	0	0	0	0	0	0
S継続＆G継続番号+1	0	30	31	217	160	0
S継続＆G継続番号+2	0	1	0	32	52	0
S継続＆G継続番号+3	0	1	0	6	32	0
S継続＆G継続番号+4	0	0	1	1	12	256

抽籤分母256

【図４７３】

G継続番号4昇格抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	128	128	0	0	0
当籤	0	128	128	256	256	256

抽籤分母256

【図４７４】

A

継続G実行中G継続追加抽籤テーブル（G継続番号1～3）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	128	128	0	0	0
G継続番号4当籤	0	128	128	256	256	256
G継続番号5当籤	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

B

継続G実行中G継続追加抽籤テーブル（G継続番号4）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	0	0	0	0	0	0
G継続番号4当籤	0	0	0	0	0	0
G継続番号5当籤	256	256	256	256	256	256

抽籤分母256

C

継続G実行中G継続追加抽籤テーブル（G継続番号5）

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	26	0	0	0	0	0
G継続番号4当籤	0	0	0	0	0	0
G継続番号5当籤	230	256	256	256	256	256

抽籤分母256

【図４７５】

上乗せ特化ゾーン中直乗せ番号判定テーブル

	直乗せ番号
上乗せ特化A～C中	1
G継続番号1	2
G継続番号2	3
G継続番号3	4
G継続番号4	1
G継続番号5	1

【図４７６】

上乗せ特化ゾーン終了時EPB抽籤テーブル

	上乗せ特化ゾーンS継続回数			
	2以下	3、4	5～19	20以上
非当籤	252	255	255	0
当籤	4	1	1	256

抽籤分母256

【図４７７】

EXB-ST中直乗せ差枚数抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾚｱ役	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	166	0	0	0
100枚	87	184	0	0
300枚	2	64	192	0
500枚	1	8	64	256

抽籤分母256

【図４７８】

エンディング中直乗せ番号抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	243	192	224	128	127	128
直乗せ番号1	13	64	0	64	43	64
直乗せ番号2	0	0	0	64	43	64
直乗せ番号3	0	0	0	0	43	0
直乗せ番号4	0	0	32	0	0	0
直乗せ番号5	0	0	0	0	0	0

抽籤分母256

【図４７９】

AT終了時上乗せゾーンA抽籤テーブル

	右記以外	弱ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目	強ﾚｱ役	確定役
非当籤	256	0	0	0	0	0
上乗せA	0	256	256	256	256	256

抽籤分母256

【図４８０】

契機種別	契機IDX
有利区間開始時	1
強レア役スルー	2
フェイク当籤時	2
通常中CZスルー	3
AT中CZスルー	3
AT終了時＿AT中獲得済み枚数が109枚以下	4
AT終了時＿AT中獲得済み枚数が110枚以上	2
通常中はまりG数が600Gになった時	5

【図４８１】

STRポイント加算抽籤テーブル

	契機IDX1	契機IDX2	契機IDX3	契機IDX4	契機IDX5
非当籤	0	128	0	0	0
1ポイント	189	119	191	0	0
10ポイント	26	5	32	0	0
25ポイント	26	3	16	0	0
50ポイント	7	1	13	221	210
125ポイント	7	0	3	32	39
250ポイント	1	0	1	3	7

抽籤分母256

【図４８２】

STRレベル	STRﾎﾟｲﾝﾄ
0	0～49
1	50～99
2	100～149
3	150～199
4	200～249
5	250～

【図４８３】

AT終了時上乗せゾーン抽籤テーブル(AT中モード0又は1)

	STRﾚﾍﾞﾙ0	STRﾚﾍﾞﾙ1	STRﾚﾍﾞﾙ2	STRﾚﾍﾞﾙ3	STRﾚﾍﾞﾙ4	STRﾚﾍﾞﾙ5
A 非当籤	206	128	0	0	0	0
上乗せA	50	127	248	240	224	0
上乗せB	0	1	8	16	32	256

抽籤分母256

AT終了時上乗せゾーン抽籤テーブル(AT中モード2)

	STRﾚﾍﾞﾙ0	STRﾚﾍﾞﾙ1	STRﾚﾍﾞﾙ2	STRﾚﾍﾞﾙ3	STRﾚﾍﾞﾙ4	STRﾚﾍﾞﾙ5
B 非当籤	256	255	0	0	0	0
上乗せA	0	1	256	256	256	0
上乗せB	0	0	0	0	0	256

抽籤分母256

【図４８４】

出玉状態間の遷移表

移行後→ / ↓移行前	①通常中(非有利区間)	②通常中(有利区間)	③通常中CZ	④通常中CZEX	⑤AT中通常	⑥AT中CZ	⑦上乗せゾーンA	⑧上乗せゾーンB	⑨上乗せゾーンC	⑩BB	⑪EPB	⑫上乗せ特化ゾーン	⑬EXB-OP	⑭EXB-ST	⑮EXB-ED	⑯エンディング	⑰AT終了待機
①通常中(非有利区間)	–	1											11				
②通常中(有利区間)	※	–	2	3	–						8		11				
③通常中CZ	※	4	–		6						9						
④通常中CZEX	※			–	7						10						
⑤AT中通常	※				–	29	–	29	29	29		14				31	30
⑥AT中CZ	※				12	–	15	17	18	19	16	21				31	
⑦上乗せゾーンA	※				13	29	–	–		22	20					31	
⑧上乗せゾーンB	※					29		–			23					31	
⑨上乗せゾーンC	※					29			–							31	
⑩BB	※					29				36	37	24				31	
⑪EPB	※					29				38	39	25				31	
⑫上乗せ特化ゾーン	※					29					26	–				31	
⑬EXB-OP	※												–	27	28	31	
⑭EXB-ST	※					29								–	–	31	
⑮EXB-ED	※															–	
⑯エンディング	35															–	
⑰AT終了待機	34						32	33									–

※ 規則上の有利区間終了による移行

【図４８５】

出玉状態間の移行形態の一覧表(その1)

遷移番号	移行形態(移行条件)
1	有利区間移行抽籤に当籤、且つ、ロングフリーズ抽籤に非当籤時の次ゲームから移行
2	通常中CZ前兆G数が1→0になった次ゲームから移行
3	通常中CZEX前兆G数が1→0になった次ゲームから移行
4	通常中CZ中抽籤に非当籤であり、且つ、保証CI回数が0になった次ゲームから移行
5	AT前兆G数が1→0になり、且つ、EPBカウンタが0(AT通常中に移行)である次ゲームから移行
6	通常中CZ中抽籤で、ATに当籤し、且つ、EPBに非当籤時の次ゲームから移行
7	通常中CZEX中の最終GでCZEX中抽籤に非当籤時の次ゲームから移行
8	AT前兆G数が1→0になり、且つ、EPBカウンタが1以上の次ゲームから移行
9	通常中CZ中抽籤でEPBに当籤時の次ゲームから移行
10	通常中CZEX中抽籤でEPBに当籤時の次ゲームから移行
11	ロングフリーズ抽籤に当籤したときの次ゲームから移行
12	AT中CZ前兆G数が1→0になり、且つ、AT中CZに移行する次ゲームから移行
13	上乗せゾーンA前兆G数が1→0になり、且つ、上乗せゾーンAに移行する次ゲームから移行
14	上乗せ特化ゾーン前兆G数が1→0になり、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行する次ゲームから移行
15	AT中CZのG数が1→0(AT中CZ終了時)になり、且つ、上乗せゾーンAに移行する次ゲームから移行
16	AT中CZのG数が1→0(AT中CZ終了時)になり、且つ、EPBに移行する次ゲームから移行
17	上乗せA中のキャラ決定抽籤、又は、上乗せゾーンB昇格抽籤で上乗せゾーンBに当籤した次ゲームから移行
18	上乗せA中のキャラ決定抽籤で上乗せゾーンCに当籤した次ゲームから移行
19	上乗せゾーンAの2G目(上乗せゾーンA終了)で、且つ、BBに移行する次ゲームから移行
20	上乗せゾーンAの2G目(上乗せゾーンA終了)で、且つ、EPBに移行する次ゲームから移行
21	上乗せゾーンAの2G目(上乗せゾーンA終了)で、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行する次ゲームから移行
22	上乗せゾーンB報酬抽籤に非当籤(上乗せゾーンB終了)であり、且つ、BBに移行する次ゲームから移行
23	上乗せゾーンB報酬抽籤に非当籤(上乗せゾーンB終了)であり、且つ、EPBに移行する次ゲームから移行
24	BBのG数が1→0(BB終了時)になり、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行する次ゲームから移行
25	EPBのG数が1→0(EPB終了時)になり、且つ、上乗せ特化ゾーンに移行する次ゲームから移行
26	上乗せ特化ゾーン終了時のEPB抽籤に当籤した次ゲームから移行
27	EXB-OPのG数が1→0になった(EXB-OP終了時)次ゲームから移行
28	EXB-STのG数が1→0になり、且つ、EXB-ST中直乗せ差枚数抽籤に非当籤(EXB-ST終了時)となった次ゲームから移行
29	各ゾーンが終了し、AT中通常に移行する次ゲームから移行
30	AT残り差枚数カウンタが0以下になった次ゲームから移行

【図４８６】

出玉状態間の移行形態の一覧表（その2）

遷移番号	移行形態（移行条件）
31	エンディング到達管理カウンタが規定数以上であるとき、又は、有利区間G数が規定G数を超えたときの次ゲームから移行
32	AT終了時の上乗せゾーンA処理、又は、STRレベルに基づく上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンAに当籤した次ゲームから移行
33	AT終了時のSTRレベルに基づく上乗せゾーン抽籤で上乗せゾーンBに当籤した次ゲームから移行
34	AT終了時の上乗せゾーンA抽籤、及び、STRレベルに基づく上乗せゾーン抽籤に非当籤となった（有利区間終了時）次ゲームから移行
35	エンディング終了時（有利区間終了時）の次ゲームから移行
36	BBのG数が1→0（BB終了時）になり、且つ、BBに再度移行する次ゲームから移行
37	BBのG数が1→0（BB終了時）になり、且つ、EPBに移行する次ゲームから移行
38	EPBのG数が1→0（EPB終了時）になり、且つ、BBに移行する次ゲームから移行
39	EPBのG数が1→0（EPB終了時）になり、且つ、EPBに再度移行する次ゲームから移行

【図４８７】

A

No	処理
1	有利区間に係る出玉抽籤処理全て
2	有利区間に係る出玉制御の処理全て（カウンタ類の更新も含む）

B

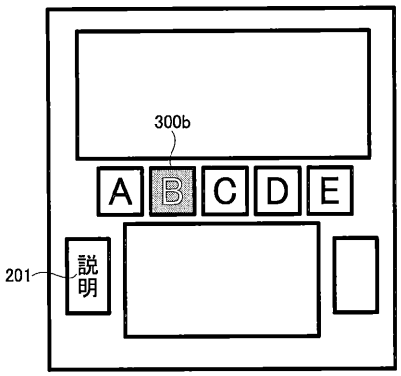
○ベット数「2」の遊技時	処理	
メイン遊技状態	1	2
一般遊技中	×	×
2枚BB内部中	×	×
3枚BB内部中	×	×
2枚BB中	×	×
3枚BB中	×	×

C

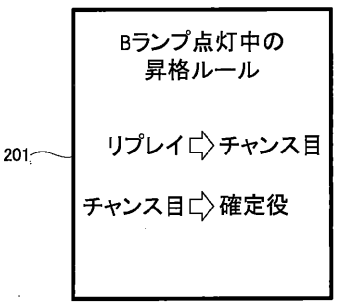
○ベット数「3」の遊技時	処理	
メイン遊技状態	1	2
一般遊技中	○	○
2枚BB内部中	○	○
3枚BB内部中	○	○
2枚BB中	×	×
3枚BB中	×	×

※内部中　　当籤遊技を含む
※フラグ間中　　当籤遊技を含まない

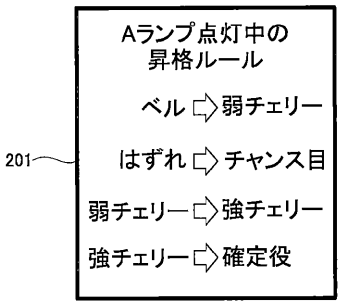
【図４８８】



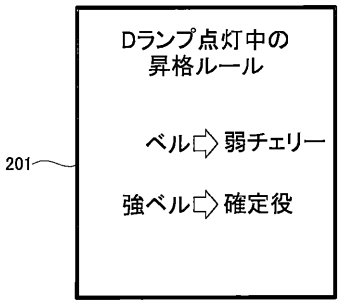
【図４８９】



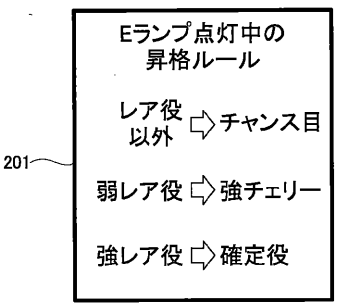
【図４９０】



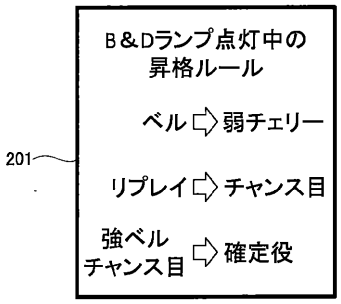
【図４９１】



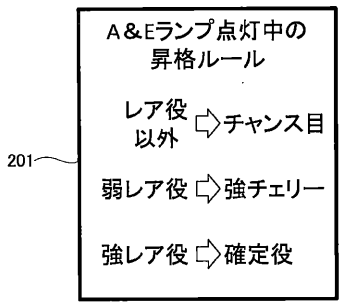
【図４９２】



【図４９３】



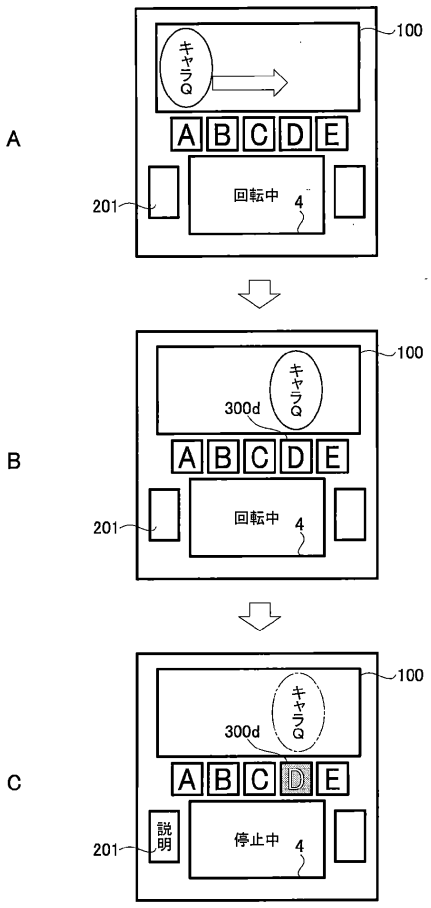
【図４９４】



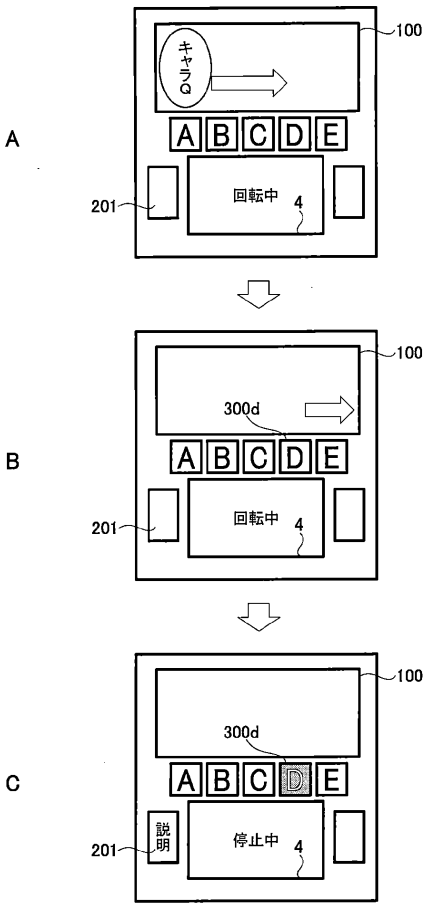
【図４９５】

ゲーム	0	1	2	3	4	5
遊技状態	AT	AT	上乗せA_1G目	上乗せC	AT	AT
点灯状態	点灯なし	B点灯	B点灯(重複)	B&C点灯	B点灯	点灯なし
点灯G数	—	B:残3→2	B:残2→3→2	B:残2→1	B:残1→0	—
キャラ抽籤	B点灯当籤	抽籤なし	B点灯当籤	抽籤なし	抽籤なし	抽籤なし
当籤役	はずれ	リプレイ	押し順ベル	チャンス目	押し順ベル	リプレイ
備考	はずれ時のキャラ抽籤でBﾗﾝﾌﾟ点灯に当籤	Bﾗﾝﾌﾟ点灯リﾌﾟﾚｲ→チャンス目昇格で上乗せA当籤、かつ、即告知	上乗せA1G目のキャラ抽籤でBﾗﾝﾌﾟ点灯に当籤 重複点灯により上乗せCへ移行	Bランプ点灯チャンス目→確定役昇格で+500枚の上乗せ 3停OFF時にCﾗﾝﾌﾟ消灯	3停OFF時にBﾗﾝﾌﾟ消灯	

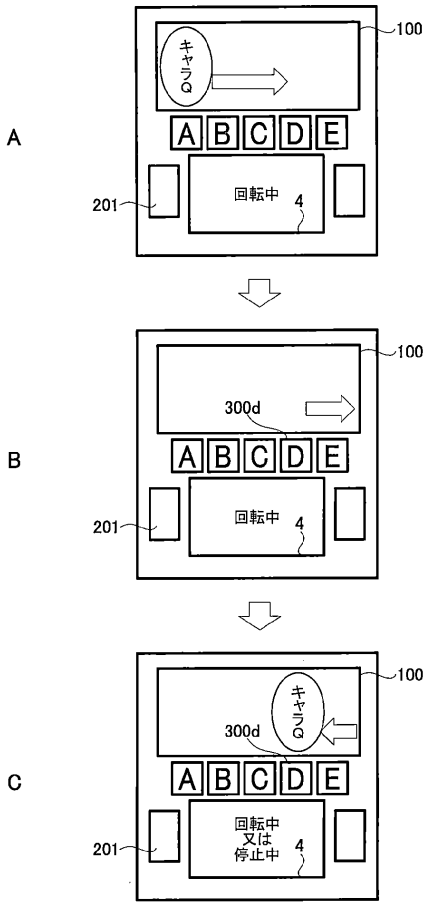
【図４９６】



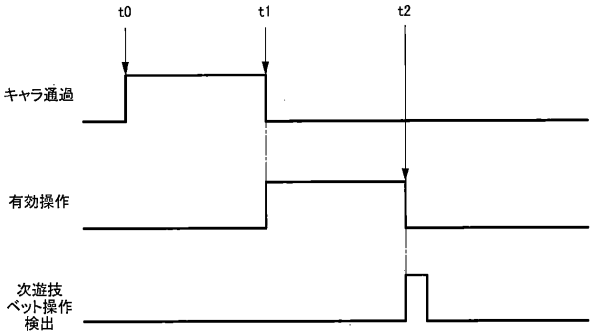
【図４９７】



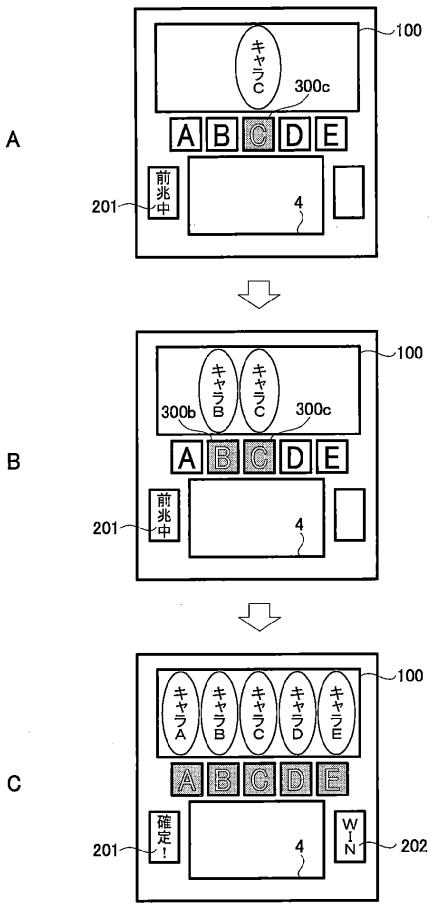
【図４９８】



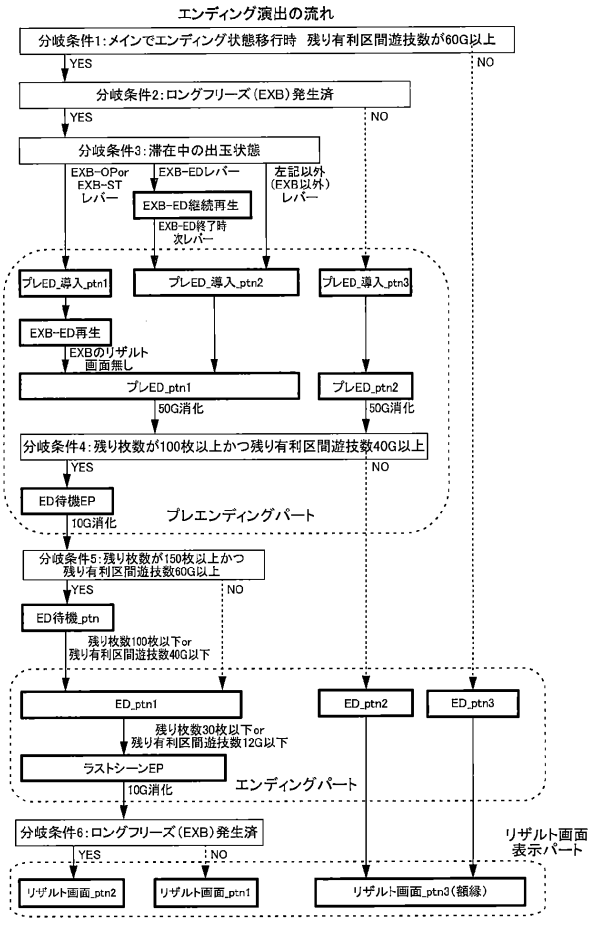
【図４９９】



【図５００】



【図５０１】



【図５０２】

演出種別	演出内容(エピソード内容)
ﾛﾝｸﾞﾌﾘｰｽﾞ中演出	キャラEの物語(エピソード)
ﾌﾟﾚED_導入_ptn1	キャラEがキャラCを特訓～キャラCが覚醒～キャラCがラスボスを撃破(ここまで、EXB-OP中演出)～キャラCが財宝を獲得(EXB-ST中演出)
EXB-ED(継続)再生	財宝獲得後、キャラCが帰還(EXB-ED中演出)
ﾌﾟﾚED_導入_ptn2	ﾌﾟﾚED_ptn1の導入画面表示
ﾌﾟﾚED_導入_ptn3	キャラEがキャラCを特訓
ﾌﾟﾚED_ptn1	キャラCが姿を消す
ﾌﾟﾚED_ptn2	キャラCが覚醒～キャラCがラスボスを撃破
ED待機EP	裏ボス登場
ED待機_ptn	キャラEが裏ボスとバトル
ED_ptn1	キャラEが裏ボスを撃破～主題歌
ED_ptn2	主題歌
ED_ptn3	キャラEの物語(エピソード)～主題歌
ﾗｽﾄｼｰﾝEP	次回作の示唆シーン
ﾘｻﾞﾙﾄ画面_ptn1	覚醒したキャラCを表示
ﾘｻﾞﾙﾄ画面_ptn2	キャラEを表示
ﾘｻﾞﾙﾄ画面_ptn3	ノーマル完走画面(額縁)を表示

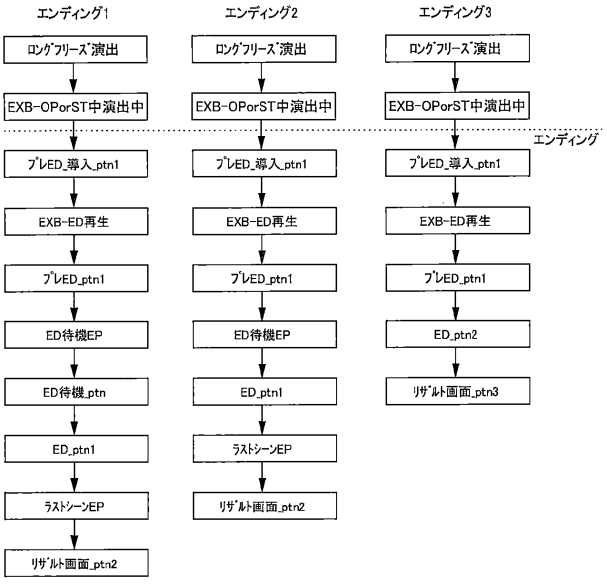
【図５０３】

エンディング種別	分岐条件(○:YES, ×:NO, ー:無し)						発生頻度
	条件1	条件2	条件3	条件4	条件5	条件6	
エンディング1	○	○	EXB-OPorST	○	○	○	極低
エンディング2	○	○	EXB-OPorST	○	×	○	超極低
エンディング3	○	○	EXB-OPorST	×	ー	ー	超々極低
エンディング4	○	○	EXB-ED	○	○	○	極低
エンディング5	○	○	EXB-ED	○	×	○	超極低
エンディング6	○	○	EXB-ED	×	ー	ー	超々極低
エンディング7	○	○	EXB以外	○	○	○	中
エンディング8	○	○	EXB以外	○	×	○	低
エンディング9	○	○	EXB以外	×	ー	ー	低
エンディング10	○	×	ー	○	○	×	高
エンディング11	○	×	ー	○	×	×	低
エンディング12	○	×	ー	×	ー	ー	低
エンディング13	×	ー	ー	ー	ー	ー	極低

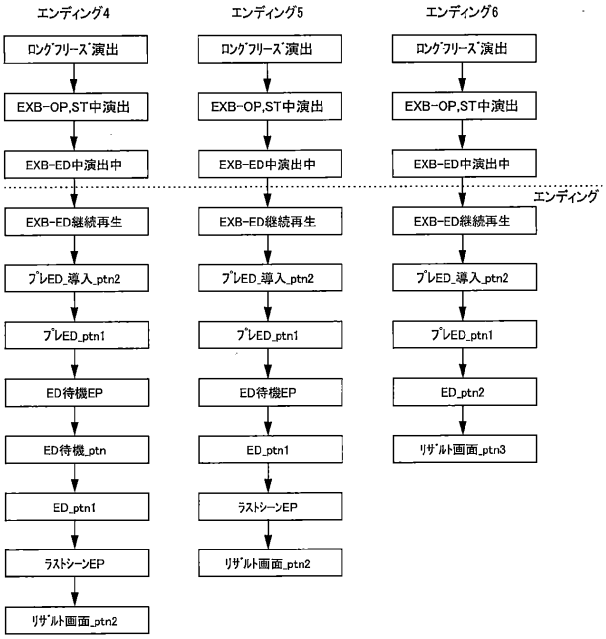
【図５０４】

エンディング種別	想定される発生(エンディング到達)状況
エンディング1	EXB-ST中に+1800枚に近い枚数の上乗せがあった場合。
エンディング2	ED1の状況に加え、通常時に天井(700G)付近まではまる等して、 有利区間の残りゲーム数が少ない場合。
エンディング3	ED2の状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合。
エンディング4	EXB-ST中に+1500枚程度上乗せした後、EXB-ED中にED条件に達成した場合。
エンディング5	ED4の状況に加え、通常時に天井(700G)付近まではまる等して、 有利区間の残りゲーム数が少ない場合。
エンディング6	ED5の状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合。
エンディング7	ロングフリーズが発生した場合の基本ルート。 EXB-OP→ST→EDで大量上乗せした後のAT通常中でさらに上乗せした場合など。
エンディング8	ED7の状況に加え、通常時に天井(700G)付近まではまった場合や、 ATの途中で大きな上乗せがなく有利区間の残りゲーム数が少なくなったところで 初めて獲得枚数+残り差枚数の合計が1800枚を超えた場合等。
エンディング9	ED8の状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない状況で、 初めて獲得枚数+残り差枚数の合計が1800枚を超えた場合。
エンディング10	EXBが発生せずに、その他の上乗せでATが長期継続した場合。
エンディング11	ED10の状況に加え、通常時に天井(700G)付近まではまる等して、 有利区間の残りゲーム数が少ない場合。
エンディング12	ED11の状況に加え、有利区間の残りゲーム数がさらに少ない場合。
エンディング13	ロングフリーズが発生せずに、その他の上乗せでATが長期継続した場合。 通常時に天井(700G)付近まではまった場合や、 AT中の押し順ベルの当籤回数が少なく、差枚数分のメダル獲得にゲーム数を多く費やして有利区間の残りゲーム数が極めて少ない場合。

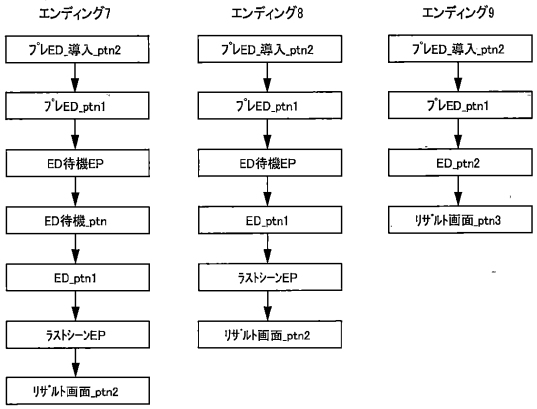
【図５０５】



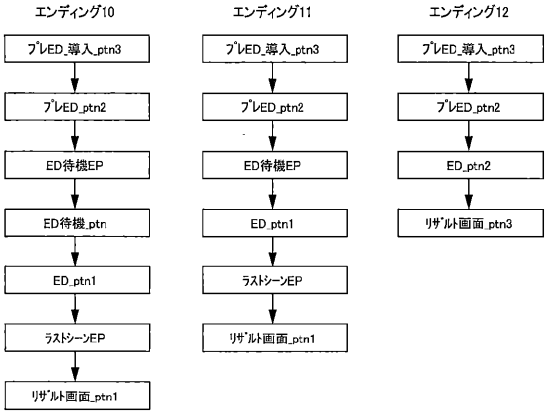
【図５０６】



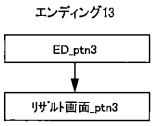
【図５０７】



【図５０８】



【図５０９】



フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C518 AA01 AA06 AA10 AB12 AD06 CA03 CA08 EA01 EA02 EA04
EB04 EB16 FA06