(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7268885号
(P7268885)

(45)発行日　令和5年5月8日(2023.5.8)

(24)登録日　令和5年4月25日(2023.4.25)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０
Ａ６３Ｆ　5/04　６５１
Ａ６３Ｆ　5/04　６５２

請求項の数　1　（全181頁）

(21)出願番号　特願2020-106578(P2020-106578)
(22)出願日　令和2年6月19日(2020.6.19)
(65)公開番号　特開2022-1143(P2022-1143A)
(43)公開日　令和4年1月6日(2022.1.6)
審査請求日　令和4年2月17日(2022.2.17)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100195718
弁理士　市橋 俊規
(72)発明者　伊藤 篤人
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　西 克士
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　足立 宜靖
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　堤 健一
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段と、
内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、
遊技者に有利な停止操作の情報が報知される第１報知遊技状態及び第２報知遊技状態を有し、所定条件が成立した場合には前記第１報知遊技状態に制御し、特定条件が成立した場合には前記第２報知遊技状態に制御することが可能な報知遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記演出実行手段により実行される演出に関する遊技者の演出操作を受付け可能な演出操作手段と、を備え、
前記第１報知遊技状態は、前記所定条件が成立した遊技の次遊技の開始操作が行われた後、前記変動表示手段に特別図柄組合せを表示させ得る特別制御が実行されてから開始されるものであり、
前記演出実行手段は、
前記特別制御が実行される遊技において、前記変動表示手段に前記特別図柄組合せが表示された後、前記第１報知遊技状態中の演出態様を複数の演出態様の中から選択させるための選択演出を実行可能であり、
前記選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、

当該遊技では演出態様の選択結果を示す結果演出を実行し、当該遊技の次遊技から、選択された演出態様に応じた所定の演出を前記第１報知遊技状態中に実行可能とし、
前記第１報知遊技状態は、第１制御状態と、該第１制御状態よりも有利な第２制御状態とを含み、
前記報知遊技状態制御手段は、前記第１制御状態中に前記第２制御状態に移行させるか否かを決定可能であって、前記第２制御状態に移行した場合には前記特定条件の成立となり、前記第２制御状態が終了することに応じて前記第２報知遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機やパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機において、遊技者が好みのキャラクタを選択することで、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、ボーナスゲーム）中に実行される演出の内容を選択できるようにしたものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００８－１４８８１０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、このような遊技機では、様々な種類の特別遊技状態を設けることができるようになっており、その開始契機や時期等の仕様も多様なものとなっている。このため、特別遊技状態の種類によっては、遊技者の演出選択が円滑に行い得ない場合があり、演出に関する興趣が低下してしまうおそれがあるという問題があった。
【０００５】
本発明は、演出に関する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【０００７】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、
内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者に有利な停止操作の情報が報知される第１報知遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＲＢ状態）及び第２報知遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＡＴ状態）を有し、所定条件が成立した場合には前記第１報知遊技状態に制御し、特定条件が成立した場合には前記第２報知遊技状態に制御することが可能な報知遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、演出表示部）と、
前記演出実行手段により実行される演出に関する遊技者の演出操作を受付け可能な演出操作手段（例えば、演出用ボタン）と、を備え、
前記第１報知遊技状態は、前記所定条件が成立した遊技の次遊技の開始操作が行われた後、前記変動表示手段に特別図柄組合せを表示させ得る特別制御（例えば、ロック中白Ｂ

ＡＲ揃い演出）が実行されてから開始されるものであり、
前記演出実行手段は、
前記特別制御が実行される遊技において、前記変動表示手段に前記特別図柄組合せが表示された後、前記第１報知遊技状態中の演出態様（例えば、告知タイプ）を複数の演出態様の中から選択させるための選択演出を実行可能であり、
前記選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、当該遊技では演出態様の選択結果を示す結果演出を実行し、当該遊技の次遊技から、選択された演出態様に応じた所定の演出を前記第１報知遊技状態中に実行可能とし、
前記第１報知遊技状態は、第１制御状態（例えば、ＢＢ状態に昇格していないＲＢ状態）と、該第１制御状態よりも有利な第２制御状態（例えば、ＢＢ状態）とを含み、
前記報知遊技状態制御手段は、前記第１制御状態中に前記第２制御状態に移行させるか否かを決定可能であって、前記第２制御状態に移行した場合には前記特定条件の成立となり、前記第２制御状態が終了することに応じて前記第２報知遊技状態に制御可能であることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【００１１】

上記構成の遊技機によれば、演出に関する興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。
【図２】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。
【図３】本実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４】本実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。
【図５】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図６】本実施形態に係る第１の遊技機のモードを説明するための図である。
【図７】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図８】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図９】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図１０】本実施形態に係る第１の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１１】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１２】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１３】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１４】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１５】本実施形態に係る第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図１６】本実施形態に係る第１の遊技機のリミット処理を説明するための図である。
【図１７】本実施形態に係る第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図１８】本実施形態に係る第１の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。
【図１９】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２０】本実施形態に係る第１の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２１】本実施形態に係る第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図２２】本実施形態に係る第１の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図２３】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・ス

タートチェック処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。
【図３２】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。
【図３４】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。
【図３５】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。
【図３６】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図３７】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図３８】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図３９】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図４０】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図４１】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図４２】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４３】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４４】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４５】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４６】本実施形態に係る第２の遊技機の各種テーブルを示す図である。
【図４７】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図４８】本実施形態に係る第２の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図４９】本実施形態に係る第２の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図５０】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係を説明するための図である。
【図５１】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図５２】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図５３】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図５４】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図５５】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
【図５６】本実施形態に係る第２の遊技機の指示モニタを説明するための図である。
【図５７】本実施形態に係る第２の遊技機の指示モニタを説明するための図である。
【図５８】本実施形態に係る第２の遊技機のロック演出を説明するための図である。
【図５９】本実施形態に係る第２の遊技機のＲＢ状態開始時に実行される開始時演出を説明するための図である。
【図６０】本実施形態に係る第２の遊技機のＲＢ状態開始時に実行される開始時演出を説明するための図である。
【図６１】本実施形態に係る第２の遊技機の押し順履歴表示を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。
【００１４】
［１．パチスロ機の構造］
まず、図１及び図２を参照して、パチスロ機１の構造について説明する。なお、図１は、パチスロ機１の外部構造を示す図であり、図２は、パチスロ機１の内部構造を示す図である。また、説明の便宜上、以下の外部構造の説明において、内部構造の一部を説明する場合があり、内部構造の説明において、外部構造の一部を説明する場合がある。
【００１５】
［１－１．外部構造］
［１－１－１．筐体］
パチスロ機１は、矩形箱状の筐体２により構成されている。また、筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。
【００１６】
キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。
【００１７】
なお、板部材Ｇ４ｂは、パチスロ機１を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するために用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁Ｇ４と一体に形成することもできる。また、キャビネットＧについて一定の強度が確保される限り、各構成部材の一部又は全部を木材や樹脂材で構成することもできる。
【００１８】
また、キャビネットＧは、その内部において、中間支持板Ｇ１を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部Ｇ１０１が形成されており、中間支持板Ｇ１を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部Ｇ１０２が形成されている。すなわち、キャビネットＧ内は、中間支持板Ｇ１を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、中間支持板Ｇ１は、キャビネットＧ内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットＧ内の上ドア機構ＵＤの後側となる空間であり、後述のメイン表示装置２１０等が収容される。また、下部空間は、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる空間であり、後述のリールユニットＲＵや主制御基板７１等が収容される。
【００１９】
なお、キャビネットＧは、必ずしも中間支持板Ｇ１を含んで構成されていなくともよい。すなわち、キャビネットＧ内において各装置等が適切に収容される限り、上部空間と下部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネットＧは、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。
【００２０】
［１－１－２．前面扉］
上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧの開口の形状及び大きさに対応するように形成され、キャビネットＧにおける開口の上部空間及び下部空間を閉塞可能に

設けられている。すなわち、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、パチスロ機１の前面側に設けられた前面扉（フロントドア）として機能している。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

リールユニットＲＵは、３個のリール３Ｌ（左リール），３Ｃ（中リール），３Ｒ（右リール）を主体に構成されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、例えば、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のリール帯から構成され、リール帯には、複数（例えば、２０個）の図柄がリールの回転方向に沿って所定の間隔を空けて描かれている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。メイン表示窓４は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの周面上の図柄について少なくとも一部（例えば、３個）を視認可能としている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるリールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。

【００２５】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の左側に設けられたサブ演出表示部２２と、メイン表示窓４の右側に設けられた演出用ボタン１０ｂとを有している。サブ演出表示部２２は、後述のサブ表示装置２２０に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部２２をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの１つとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ｂは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【００２６】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられたＭＡＸベットボタン６ａ，１ベットボタン６ｂ，精算ボタン９と、略中央部に設けられた演出用ボタン１０ａと、右側に設けられたメダル投入口５とを有している。

【００２７】

ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、パチスロ機１の内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者の遊技操作（ベット操作。「投入操作」や「掛け操作」等と称することもできる）を受付ける操作部である。ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数（例えば、３枚）未満であり、クレジットされているメダルがその差分以上ある場合には、最大ベット数のメ

ダルがベットされる。一方、クレジットされているメダルがその差分以上ない場合には、メダルはベットされない。また、１ベットボタン６ｂが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数未満であり、クレジットされているメダルが１枚以上ある場合には、１枚のメダルがベットされる。

【００２８】

精算ボタン９は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技操作（精算操作）を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン９が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数（例えば、５０枚）の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード（Ｃモード）と、当該メダルをクレジットしないペイモード（Ｐモード）とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作（Ｃ／Ｐモード選択操作）を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン９をいわゆるＣ／Ｐボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ａは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

また、下ドア機構ＤＤは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル１３と、腰部パネル１３の下方に設けられたメダル受皿１２と、メダル受皿１２の上方に設けられたメダル

払出口１１と、メダル払出口１１の左右に設けられた透音孔２４ａ，２４ｂとを有している。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

［１－１－３．変動表示部］

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

また、メイン表示窓４には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライ

ン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓４が３行×３列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大２７通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

【００４０】

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

【００４１】

また、有効ラインが有効化されるためには、遊技者の開始操作に先立って、今回の遊技に必要な分の（遊技開始可能枚数分の）メダルがベットされている必要があるが、有効化される有効ライン数は、ベット数にかかわらず同じであってもよいし、ベット数に応じて変動してもよい。例えば、上述の「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」の３通りのラインが有効ラインとして定義されているとした場合、前者の場合には、ベット数が１～３のいずれであっても「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。一方、後者の場合には、ベット数が１であれば「センターライン」のみが有効化され、ベット数が２であれば「センターライン」及び「トップライン」が有効化され、ベット数が３（最大ベット数）であれば「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路１００によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路２００によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる

変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０において表示されるようにしてもよい。

【００４５】

［１－１－４．メダル投入口］

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

【００４６】

なお、本実施形態では、遊技に使用し、あるいは遊技結果に応じて付与される遊技価値として、遊技媒体としてのメダルを用いることを一例として説明しているが、このように用いられる遊技価値はこれに限られない。例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を用いることもできる。また、遊技価値は、単に「価値」、あるいは「遊技用価値」等と称することもできる。

【００４７】

［１－１－５．操作部］

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

【００４８】

［１－１－５－１．ベットボタン］

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

【００４９】

［１－１－５－２．スタートレバー］

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

【００５０】

［１－１－５－３．ストップボタン］

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

【００５１】

［１－１－５－４．精算ボタン］

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

【００５２】

［１－１－５－５．演出用ボタン］

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

【００５３】

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

【００５４】

［１－１－６．メダル払出口］

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

【００５５】

［１－１－７．メダル受皿］

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

【００５６】
［１－１－８．腰部パネル］
上述のとおり、パチスロ機１は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル１３を備える。なお、腰部パネル１３は、基本的にはそのパチスロ機１がどういった機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、腰部パネル１３そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成することもできる。
【００５７】
［１－１－９．情報表示部］
上述のとおり、パチスロ機１は、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する情報表示装置１４を備える。すなわち、情報表示装置１４は、遊技に関する情報を表示可能な情報表示部（手段）を構成する。
【００５８】
情報表示装置１４は、例えば、インサートランプと、スタートランプと、リプレイランプと、ベット数ランプと、クレジットランプと、払出数ランプと、指示モニタと、リミットランプ等を含んで構成される。
【００５９】
インサートランプは、点灯することでメダルの投入が可能であることを表示する。スタートランプは、点灯することでスタートレバー７の操作にともなって遊技の開始が可能であることを表示する。リプレイランプは、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを表示する。ベット数ランプは、点灯することでベットされたメダル数を表示する。クレジットランプは、その点灯態様によりクレジットされているメダル数を表示する。払出数ランプは、その点灯態様により遊技結果に応じて払出されたメダル数（払出数）を表示する。
【００６０】
また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、ＡＴ状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「１ｓｔ（第１停止操作をリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作をリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作をリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。
【００６１】
このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下においては、後述の副制御回路２００によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部２１）のみならず、後述の主制御回路１００によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。なお、メイン側報知手段における報知の態様と、サブ側報知手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、メイン側報知手段では、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「１」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もある。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、メイン演出表示部２１では、リール３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための

指示情報を直接的に報知すればよい。
【００６２】
　また、区間ランプは、点灯することで現在の状態が後述の有利区間中であることを表示する。区間ランプは、例えば、後述の非有利区間から有利区間に移行するとき、当該有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯し、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するとき、当該非有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで消灯する。なお、区間ランプの点灯タイミングはこれに限られない。例えば、非有利区間又は有利区間における後述の演出区間（通常有利区間）から最初に有利区間における後述の増加区間（ＡＴ状態）に移行するとき、当該増加区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯するものとしてもよい。すなわち、区間ランプは、演出区間であるか増加区間であるかを問わず有利区間中であることを報せるものであってもよいし、少なくとも最初の増加区間の開始からこれを含めた有利区間が終了するまでの期間を報せるものであってもよい。
【００６３】
　また、リミットランプは、その点灯態様により後述のリミット処理が実行されたこと、あるいはその可能性を表示する。例えば、リミット処理が実行された場合に点灯することで遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）がリミット処理の実行によって強制的に終了されたことを報せる。また、例えば、リミット処理の実行が近い場合に点滅することで当該有利な状態がリミット処理の実行によって強制的に終了される可能性が高いことを報せる。なお、これら以外にも点灯、点滅又は消灯の契機を設けることで、リミット処理に関するその他の情報を適宜報せることもできる。
【００６４】
［１－１－１０．演出表示部］
　上述のとおり、パチスロ機１は、演出画像を表示するメイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２を備える。メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２は、演出表示を行うことが可能な演出表示部（手段）を構成する。また、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。
【００６５】
　メイン演出表示部２１は、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を含んで構成される。また、メイン表示装置２１０は、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置された表示ユニットＡと、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニットＢからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置として構成される。なお、本実施形態では、メイン表示装置２１０をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置２１０の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機ＥＬ等の画像表示装置や７セグメントＬＥＤ等の表示装置として構成することもできるし、サブリール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部２１を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部２２も同様）。
【００６６】
　サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成され

ていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

【００６７】

［１－１－１１．ランプ］

上述のとおり、パチスロ機１は、一例として挙げた上部ランプ２３のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラーＬＥＤとして構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００６８】

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

【００６９】

［１－１－１２．スピーカ］

上述のとおり、パチスロ機１は、効果音やＢＧＭ等の音声を出力するスピーカ３５ａ，３５ｂを備える。スピーカ３５ａ，３５ｂは、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００７０】

［１－１－１３．その他演出装置］

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

【００７１】

［１－２．内部構造］

［１－２－１．セレクタ］

セレクタ３１（図２において符号省略）は、メダル投入口５から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられている。セレクタ３１は、例えば、後述のメダルセンサ３１Ｓと、振分装置とを有している。

【００７２】

メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるよ

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

【００７３】

すなわち、セレクタ３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクタ３１の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７４】

［１－２－２．ホッパー装置］

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

［１－２－３．メダル補助収納庫］

メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

［１－２－４．電源装置］

電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００８３】

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

【００８４】

［１－２－５．基板］

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

【００８５】

［１－２－５－１．主制御基板］

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

【００８６】

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

【００８７】

［１－２－５－２．副制御基板］

副制御基板７２は、キャビネットＧ内において、中間支持板Ｇ１の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板７２は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御

基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板７２の電気的構成については後述する。

【００８８】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

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

【００８９】

（副中継基板）

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

【００９０】

（外部集中端子板）

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

【００９１】

（試験機用インターフェースボード）

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

【００９２】

［２．パチスロ機の電気的構成］
続いて、図３を参照して、パチスロ機１の電気的構成について説明する。なお、図３は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。
【００９３】
上述のとおり、パチスロ機１は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１と主中継基板７３、主中継基板７３と副中継基板７４、及び副中継基板７４と副制御基板７２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板７１と副制御基板７２は、主中継基板７３及び副中継基板７４を介して、主制御基板７１から副制御基板７２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。
【００９４】
主制御基板７１には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５等）を発生させる。メインＣＰＵ１０１は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。
【００９５】
副制御基板７２には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路２００が実装されている。副制御回路２００は、例えば、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０３等を含んで構成される。また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２が接続されている。ロムカートリッジ基板２０２には、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置２１０に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置２２０に係る映像データ、ランプ・ＬＥＤ群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブＲＡＭ２０３には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板７１から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～３２７６７等）の中から、サブＣＰＵ２０１内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路１００と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２ではなく、副制御回路２００内にサブＲＯＭが含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブＲＯＭに記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２に各種演出データを記憶させ、副制御回路２００内のサブＲＯＭに各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路２００には、ＧＰＵ等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「ＶＤＰ」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。
【００９６】
主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精

算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気的に接続されている。なお、仮に試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

役比モニタ装置５４は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置５４は、メインＣＰＵ１０１によって集計

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

【０１０２】

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

【０１０３】

特定区間割合情報とは、対象の遊技数（例えば、「累計」であれば１７５０００ゲーム。「直近６０００ゲーム」であれば６０００ゲーム。以下同じ）の遊技区間のうち、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）の遊技数（あるいは、単に有利区間中の遊技数であってもよい）の割合を示す情報である。また、連続役物割合情報とは、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）の作動中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む）に払出されたメダル数の割合を示す情報である。また、役物割合情報は、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）、及び普通役物（ＳＢ）の作動中に払出されたメダル数の割合を示す情報であり、ここでの第一種特別役物（ＲＢ）の作動中とは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物（ＣＢ）の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）が作動している状態における第二種特別役物（ＣＢ）の作動中を含む概念である。

【０１０４】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－　－」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。

【０１０５】

ドア開閉監視スイッチ５６は、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる

。なお、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットＧ側に設けられるように構成してもよい。また、上ドア機構ＵＤにも同様のドア開閉監視スイッチが設けられるように構成してもよい。ドア開閉監視スイッチ５６は、下ドア機構ＤＤが開放状態となったときにオン状態となり、閉鎖状態となったときにオフ状態となることで、下ドア機構ＤＤの開閉を監視する。なお、ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態となるとドア開放エラーが発生する。この場合、下ドア機構ＤＤを閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。

【０１０６】

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

【０１０７】

なお、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０、演出用ボタン群、ランプ・ＬＥＤ類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【０１０８】

２４ｈドア監視ユニット６１は、ドア開閉監視スイッチ５６と同様に、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ５６と同じであるが、このような監視を副制御回路２００側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構ＤＤの開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

【０１０９】

［３．パチスロ機の機能フロー］

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

なお、入賞判定手段は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場合、

リール停止制御手段によって適切に停止制御が行われる限り、誤入賞の発生の防止は十分に担保され得ることから、誤入賞検知に係る制御負担を低減させることが可能となる。一方、後者では、入賞に係る図柄の組合せが、入賞が許可されていた図柄の組合せであるか否かも判定可能とすることで、リールの不具合等により誤入賞が発生した場合に、その誤入賞を検知することができるため、セキュリティ性を向上させることが可能となる。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

［４．パチスロ機の遊技性に関する基本仕様］

続いて、パチスロ機１の遊技性に関する基本仕様について説明する。

【０１２２】

［４－１．図柄配置］

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

【０１２３】

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

【０１２４】

［４－２．図柄組合せ］

上述のとおり、パチスロ機１では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、表示された図柄の組合せに応じて、各種

特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）を用いている。

【０１２５】

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

【０１２６】

［４－３．内部当籤役］

上述のとおり、パチスロ機１では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図１０参照）を用いている。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

［４－４．停止制御］

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

そうすると、主制御回路１００は、停止開始位置を含めた最大滑り駒数（例えば、「４」）の範囲内の各図柄位置について、図柄組合せＡを構成する図柄と図柄組合せＢを構成する図柄があるかどうかを検索する。双方の図柄がなければ、予め定められたルール（例えば、より近い位置で停止させる、より遠い位置で停止させる等）にしたがって停止させる位置を決定する。図柄組合せＡを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。図柄組合せＢを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。双方の図柄があれば、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるのであるから、図柄組合せＢを構成する図柄に対応する位置で停止させることを決定する。なお、引込優先順位は、選択された引込優先順位テーブ

ルにしたがって、対象となるリールの回転中に全図柄位置について格納されるようにしてもよいし、対象となるリールに対して停止操作が行われたときに、停止開始位置を含めた最大滑り駒数の範囲内の各図柄位置について格納されるようにしてもよい。また、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような引込優先順位テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「コントロール制御」と称される。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

第２の要素は、遊技者の停止操作タイミング（遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置（押下位置））である。例えば、本実施形態においては、最大滑り駒数として図柄４個分が定められているため、内部抽籤処理の結果、いずれかの内部当籤役に当籤していたとしても、表示が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が有効ライン（複数ある場合には各有効ライン）に対して図柄４個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作タイミングによっては当該図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」という。

【０１３８】

第３の要素は、遊技者の押し順（遊技者がストップボタンを操作した順番）である。例えば、本実施形態においては、複数の図柄の組合せが対応付けられた内部当籤役が決定される場合があり、この場合には、遊技者の押し順に応じて最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せが変動する場合がある。なお、このような内部当籤役を「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には「押し順小役」と称されることがある。

【０１３９】

［４－５．遊技状態］

パチスロ機１では、遊技者の有利度合いを変動させるため、あるいは企図した遊技性とするために、遊技を行う状態として種々の遊技状態を設けることが可能となっている。以下、その遊技状態の一例について説明する。

【０１４０】

［４－５－１．ボーナス状態］

パチスロ機１では、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ボーナス状態に移行させる（ボーナス状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなボーナス状態を設けないように構成することもできる。また、複数種類のボーナス役を設けることで、複数のボーナス状態を設けるように構成することもできる。ボーナス役に当籤すると、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで複数回の遊技にわたって当該ボーナス役が内部当籤役として持越された状態（持越状態）が発生する。このようなボーナス役は「持越役」と称さ

れることがある。また、このような持越状態は「（ボーナス）フラグ間」や「（ボーナス）内部中」等と称されることがある。

【０１４１】

ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述のＲＴ状態の一態様として捉えることもできる）。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。

【０１４２】

ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）（ただし持越役ではない）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）、及び普通役物（ＳＢ）（ただし持越役ではない）等を挙げることができる。また、例えば、各ボーナス役に対応するボーナス状態は以下のように構成される。ＲＢ状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は８回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は１２回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＢＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は２８５枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

［４－５－２．ＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＲＴ状態に移行させる（ＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＲＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＲＴ状態を設けるように構成することもできる。ＲＴ状態は、ＲＴ状態が作動していない状態（非ＲＴ状態）に対してリプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。したがって、このような抽籤態様

が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。なお、この場合、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に有利なＲＴ状態は「高ＲＴ状態」や「高確率再遊技状態」等と称され、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に不利なＲＴ状態は「低ＲＴ状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

【０１４６】

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

（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき

（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき

（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき

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

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

【０１４７】

［４－５－３．ＡＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＡＴ状態に移行させる（ＡＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＡＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＡＴ状態を設けるように構成することもできる。ＡＴ状態は、例えば、上述の押し順役に当籤したときに、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることにより、ＡＴ状態が作動していない状態（非ＡＴ状態）よりも有利な状態として構成される遊技状態である。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

［４－５－４．ＡＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、上述の高ＲＴ状態とＡＴ状態を組合せたＡＲＴ状態に移行させる（ＡＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。すなわち、ＡＲＴ状態とは、高ＲＴ状態において行われるＡＴ状態を意味するも

のであるから、ＲＴ状態として少なくとも低ＲＴ状態と高ＲＴ状態とを設け、高ＲＴ状態に移行させる（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）制御が行われる点でＡＴ状態と相違するものの、基本的な制御はＡＴ状態と同様である（遊技者に有利な停止操作の情報が報知される結果として高ＲＴ状態に移行する（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）ものであれば、ＡＴ状態と同義であるともいえる）。なお、ＡＲＴ状態の移行条件が成立した場合、まずＡＴ状態に移行し、その後高ＲＴ状態に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよいし、高ＲＴ状態及びＡＴ状態に同時（あるいは略同時）に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよい。

【０１５１】

［４－５－５．その他遊技状態］

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

【０１５２】

また、ＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを変動させ得る手法としては、以下のような手法を採用することもできる。例えば、内部当籤役として「特定役」が決定され得るようにする。当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。

【０１５３】

そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技においてＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接ＡＴ状態に移行させるか否か、あるいは直接当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。あるいは、上述の特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行わない。

【０１５４】

このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。また、このような制限は「ペナルティ」と称されることがある。

【０１５５】

［４－６．遊技区間］

パチスロ機１では、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、上述の遊

技状態とは異なる概念で遊技を行う状態として種々の遊技区間を設けることが可能となっている。以下、その遊技区間の一例について説明する。なお、遊技区間は、大別すると非有利区間と有利区間から構成される。

【０１５６】

（非有利区間）

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

【０１５７】

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

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、初期状態として非有利区間が設定される。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。

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

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

【０１５８】

（有利区間）

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

【０１５９】

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

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

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

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

態の種類、いずれかのリールの停止操作タイミング、あるいは押し順等を挙げることができる。
（５）有利区間内で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、ＡＴ状態へ移行しやすいＣＺ状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなるＡＴ状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態においてＣＺ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＣＺ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＣＺ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＣＺ前兆状態、あるいは通常状態若しくはＣＺ状態においてＡＴ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＡＴ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＡＴ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＡＴ前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。
（６）非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ（状態表示部）の点灯により、有利区間中であることを報知することができる（区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる）。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にＡＴ状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間がＡＴ状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。

【０１６０】
［４－７．リミッタ］
パチスロ機１では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、有利区間が連続して継続する期間について上限（制限）を設けることが可能となっている。このような上限は「リミッタ」と称される。また、本実施形態では、このようなリミッタにより有利区間を終了することを、リミット処理の実行、あるいはリミッタの作動として説明している。以下、そのリミッタの一例について説明する。

【０１６１】
（ゲーム数リミッタ）
ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「１５００」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、１回の遊技が消化される度に１ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「１５００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「１５００」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１６２】
（払出数リミッタ）
払出数リミッタは、有利区間中のメダルの払出数が「２４００」枚となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、メダルの払出がある度に対応する枚数分（より詳細には、払出数からベット数を減じた純増数分）カウントを加算していく。そして、有利区間払出数カウンタの値が規定値（例えば、「２４００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「２４００」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。

また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

［４－８．外部信号］

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

【０１６７】

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

【０１６８】

また、例えば、ＡＴ状態をセット数管理のＡＴ状態として構成し、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもＡＴ状態の初当り回数と、ＡＴ状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各

外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、１回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。

【０１６９】

［４－９．コマンド］

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

【０１７０】

主制御回路１００は、副制御回路２００に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０１７１】

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

【０１７２】

［４－１０．演出］

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

【０１７３】

［４－１０－１．メイン側演出］

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

【０１７４】
（ロック演出）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出を行い得る。このような演出は、「ロック演出（あるいは単に「ロック」）」と称される他、「フリーズ演出（あるいは単に「フリーズ」）」等とも称される。なお、このようなロック演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のロック演出を行い得るように構成することもできる。
【０１７５】
また、無効とする対象の遊技操作は、例えば、開始操作であってもよいし、停止操作であってもよいし、他の操作であってもよい。例えば、開始操作が所定期間無効にされる場合には、全ての停止操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、例えば、停止操作が所定期間無効にされる場合には、開始操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、複数種類のロック演出を設ける場合には、ロック演出ごとに、遊技の進行が停止される期間（遊技者の遊技操作を無効にする期間）や無効とする遊技操作の種類等が設定されるようにすればよい。
【０１７６】
（リール演出）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの演出表示態様（変動表示態様のみならず、停止表示態様との組合せを含む）による演出を行い得る。このような演出は、「リール演出」と称される他、「図柄演出」等とも称される。なお、このようなリール演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のリール演出を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えてリール演出が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれるものとする。
【０１７７】
リール演出は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。したがって、回転速度や最大滑り駒数等を考慮することなく、このような演出動作を行わせる動作パターンを設定することができる。また、動作パターンを複数設定すれば、複数種類のリール演出を設けることができる。また、複数種類のリール演出と複数種類のロック演出との組合せによって、さらに多岐にわたる演出パターンを設定することができる。なお、リール演出に用いられるのは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの任意の１個のみでもよいし、任意の２個であってもよいし、３個全てであってもよい。
【０１７８】
（疑似遊技）
パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。
【０１７９】
疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けら

れるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。

【０１８０】

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

（１）遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）

（２）疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）

（３）疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止（疑似遊技中）

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技中表示を、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、メイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０（あるいはその双方）で行うことが挙げられる。なお、疑似遊技中表示は、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に表示されることが望ましい（本実施形態では、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０のいずれもが操作

部よりも上方となっているため、いずれを使用してもよい）。また、疑似遊技中表示は、その説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超えること、表示画面が７インチ未満である場合には表面積が６４２平方ｍｍを超えること、表示画面が７インチ以上である場合には表面積が画面全体の８．２％以上となること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技中表示の説明部分は、当該疑似遊技中表示が疑似遊技中であることを報せるための表示であることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、隠蔽等されることなく遊技者が読み取れる大きさであることが望ましい。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

［４－１０－２．サブ側演出］

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

【０１８８】

（通常演出）

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

【０１８９】

（連続演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、複数回の遊技にわたって連続する（すなわち、複数ゲームの間継続する）演出を行い得る。このような演出は、

「連読演出」と称される他、「継続演出」等とも称される。なお、このような連続演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の連続演出を行い得るように構成することもできる。

【０１９０】

（操作連動演出）

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

【０１９１】

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

【０１９２】

（その他演出）

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

【０１９３】

［５．第１の遊技機］

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

［５－１．第１の遊技機の遊技性］

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

非有利区間サブフラグ「リプベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）、「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）、及び「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）

のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。なお、非有利区間においても、有利区間と同様に、当籤時サブフラグと入賞時サブフラグが決定され得るように構成することもできる。また、これらの対応関係も上述のものに限られない。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

における有利度合いを変動させるようにすればよい。
【０２０８】
　また、例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるとき、いずれのフラグ間（非フラグ間）であるかにかかわらず、押下位置（停止操作タイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。
【０２０９】
　また、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、停止操作が特定の態様（この特定の態様は、例えば、停止操作が予め定義された打順（正解押し順）で行われる態様、押下位置（停止操作のタイミング）が適切である態様、及びこれらの組合せの態様、いずれの態様であってもよい）で行われた場合には「平行リプ」の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合には「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示されるようにし、これにより異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。
【０２１０】
　すなわち、第１の遊技機では、特定役に関し、ベット数、遊技状態、停止操作の態様、あるいはこれらのうちいずれかの組合せによって、最終的な停止表示態様が異なる場合があることを可能とし、異なった停止表示態様に応じて異なる二次情報を決定可能とし、それによって有利度合いを変動可能とする態様全てを適用することができる。
【０２１１】
　第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図５中、「有利区間開始」）と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図５中、「有利区間開始＋疑似ボーナス開始」）とがある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。
【０２１２】
　ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊技機において、モードは、演出区間（通常遊技）における増加区間（疑似ボーナス）移行（付与）の期待度を変動させるための制御情報（遊技状態や制御状態と言い換えてもよい）であり、演出区間（通常遊技）においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。
【０２１３】
　スタートモードは、非有利区間から有利区間（演出区間）に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者に不利となる。

【０２１４】
通常Ａモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。また、図６中、「疑似ボーナス後約９９９Ｇ」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Ａモード又は終了Ｂモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Ａモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「９６５ゲーム」＋終了Ａモード又は終了Ｂモードでの遊技期間「３２ゲーム」＋非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Ｂモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。
【０２１５】
通常Ｂモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ｂモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。
【０２１６】
天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図７の（ｃ）参照）ものの、天井ゲーム数は「４６６ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図８の（ｆ）参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。
【０２１７】
チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「２２２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。
【０２１８】
終了Ａモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ａモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。
【０２１９】
終了Ｂモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ｂモードでは、終了Ａモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、「終了モード」と総称することもできる。
【０２２０】
保障モードは、天国Ｃモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。すなわち、天国Ｃモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、

一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようするモードとして位置付けられる。
【０２２１】
天国Ａモードは、疑似ボーナスが連荘する（ＡＴ状態が、ＡＴ状態中に延長（上乗せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乗せ）することも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図６においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（１，３，５）であるとき、天井モードループ率が７５％程度となり、設定値が偶数（２，４，６）であるとき、天井モードループ率が６７％程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Ｂモード及び天国Ｃモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。
【０２２２】
天国Ｂモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。
【０２２３】
天国Ｃモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモード及び天国Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードは、「天国モード」と総称することができる。
【０２２４】
なお、上述の各モードは、あくまでも一例を示すものであり、モードの構成はこれに限られない。上述の各モード以外のモードを設定することもできるし、上述の各モードのうち一部のモードを設定しないようにすることもできる。
【０２２５】
また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されている場合よりも増加区間への移行割合が高かったり、増加区間への移行に要する平均ゲーム数が短くしたりする等の仕様、あるいは非有利区間が最も増加区間にしやすい仕様とすることもできる。このようにすることで、設定変更後等の非有利区間であることが確定する状態においても遊技を行うインセンティブが生まれるため、開店時からでも遊技を開始する動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときに区間ランプの点灯が終了した場合であっても、最も不利な状態となることが確定しないため、このようなときでも遊技が継続される動機づけとなる。また、ここまで、演出区間は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であるとして説明したが、増加区間と比べて不利な態様（例えば、報知の頻度を下げたり、報知の対象となる役を変更したりする等）であれば、停止操作の情報が報知される遊技状態とすることもできる。
【０２２６】
第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決

定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図７の（ｃ）中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

は行われない。
【０２３２】
なお、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。
【０２３３】
演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。
【０２３４】
演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。
【０２３５】
なお、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）及び疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。また、モード移行抽籤（当籤時）及びモード移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。
【０２３６】
また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。
【０２３７】
第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図５中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、終了Ａモード又は終了Ｂモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が消化された場合（図５中、「有利区間終了（終了Ａ・Ｂ経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図１６に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。
【０２３８】
増加区間（疑似ボーナス）では、当該疑似ボーナスが開始されるときに、天井短縮抽籤

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボー

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

ここで、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、有利区間（ＡＴ）に関する抽籤（例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤）や処理（例えば、天井ゲーム数の更新等）は行われないものの、上述のゲーム数リミッタ用の有利区間ゲーム数カウンタや、上述の払出数リミッタ用の有利区間払出数カウンタの更新は行

われるものとすることが望ましい。これらのリミッタは、有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を制限することで射幸性を適切に抑制する機能を有するものであることから、仮に、２枚ベット状態ではこれらのカウンタが更新されないものとすると、２枚ベット状態での遊技が介在することで設定された有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を超えてしまう場合が生じ、その結果適切に射幸性を抑制できない場合が生じ得るためである。それゆえ、リミッタ用のカウンタは、ベット数不問で毎ゲーム更新可能に構成されることが望ましい。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

うにしてもよいし、天井短縮抽籤において、何ゲーム分短縮するのかを予め決定するようにしてもよい。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

なお、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６０】

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

【０２６１】

また、第１の遊技機では、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定していない場合（例えば、終了モードの場合）であっても、権利（例えば

、１Ｇ連ストック）の付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

そこで、第１の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものに書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【０２６６】

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

【０２６７】

また、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件も上述のものに限られ

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】
　また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２８９】
　また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２９０】
　また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。
【０２９１】
　ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。
【０２９２】
　また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、所定図柄の組合せが表示された場合よりも、特定図柄の組合せが表示された場合のほうが、有利状態が付与される可能性が高くなっている。すなわち、３枚ベットすることを前提とすれば、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）は、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）よりも有利状態の付与が優遇される状態である。
【０２９３】
　また、第１の遊技機では、所定役（例えば、後述の「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、８枚の払出となる図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態であれば、打順が予め定義された正解押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押

し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、１枚の払出となる図柄の組合せ）が表示されるように構成されている。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第１特別許可状態は、第２特別許可状態よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

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

【０２９８】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

「Ｆ＿リーチ目」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であ

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

図１５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３１３】

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

【０３１４】
図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。
【０３１５】
また、図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（３枚ベット状態の非フラグ間、３枚ベット状態の２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。
【０３１６】
「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。
【０３１７】
「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚のメダルが払出される。
【０３１８】
なお、図１０に示す内部抽籤テーブル、図１１～図１４に示す図柄組合せテーブル、及び図１５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。
【０３１９】
例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。
【０３２０】
［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］
続いて、図１６を参照して、第１の遊技機のリミット処理構成について説明する。図１６は、第１の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図１６に示すように、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理

以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

とすることもできる。
【０３２６】
特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。
【０３２７】
一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（ゲーム数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。
【０３２８】
ここで、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）有利区間ゲーム数カウンタの値は「１５００」であるのに対し、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「１４４５」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大遊技数（継続可能期間）は「５５ゲーム」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。
【０３２９】
すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止している。
【０３３０】
なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋猶予期間（２ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、疑似ボーナスに移行する前に前兆状態を経由する等の仕様の場合であって、この前兆状態の最大遊技数が「４ゲーム」である場合、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋最大前兆期間（４ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（ゲーム数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。
【０３３１】
特殊リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２１２５枚を超えたとき）に実行される。なお、制御用払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたとき

から払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用払出数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用払出数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

また、準リミット処理（ゲーム数）、又は準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」（図７の（ａ）

参照）の当籤時に特殊処理が行われるようになっている。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」として説明する場合がある）である場合を例に挙げて説明する。

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

上述のとおり、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

している。
【０３５９】
　また、第１の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。
【０３６０】
　また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。
【０３６１】
　また、第１の遊技機では、特殊報知が行われる場合、本来次回遊技から開始されるはずであった有利状態を、今回遊技から開始するようにしている。これにより、遊技者に自然な流れで特殊報知にしたがった停止操作を行わせることができるので、このような特殊報知を行う場合であっても、遊技者が違和感等を抱いてしまうことを防止できる。
【０３６２】
　また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。
【０３６３】
　また、第１の遊技機では、確定役に当籤したか否か、特別図柄の組合せが表示されたか否か、及び特殊報知が行われたか否かに応じて、特別報知を行うか否かを決定するようにしている。これにより、特別報知が行われる状況をより適切に管理することができる。
【０３６４】
　また、第１の遊技機では、有利区間ゲーム数カウンタ及び有利区間払出数カウンタは、ベットされた遊技価値量にかかわらず計数を行う結果、３枚ベット状態のみならず２枚ベット状態においても、通常リミット処理（ゲーム数）及び通常リミット処理（払出数）が実行されることを可能としている。
【０３６５】
　また、第１の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、３枚ベット状態では計数を行うが、２枚ベット状態では計数を行わない。したがって、３枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、２枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したがって、２枚ベ

ット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまう場合がある。

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

［５－５．第１の遊技機の格納領域構成］

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

【０３７０】

（当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域）

まず、図１７を参照して、当籤フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）、及び図柄コード格納領域の構成について説明する。なお、第１の遊技機では、当籤フラグ格納領域と、入賞作動フラグ格納領域と、図柄コード格納領域とが同じデータ構成となっている。

【０３７１】

上述の各格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１～２６で構成される。なお、各格納領域に格納されるデータは、図１７中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図１７では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた図柄組合せを示す「コンビネーション」（図１７中では、リール３Ｌの図柄、リール３Ｃの図柄及びリール３Ｒの図柄の順で記載）及びその内容（図１１～図１４参照）も併せて記載する。

【０３７２】

当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに当籤した場合（持越されている場合）、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７３】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７４】

図柄コード格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において少なくともいずれかのリールが回転しているときに、２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７５】

（持越役格納領域）

続いて、図１８を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。持越役格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。

【０３７６】

内部抽籤処理の結果、「Ｆ＿２ＢＢ」（２ＢＢ）又は「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「１」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。

【０３７７】

（遊技状態フラグ格納領域）

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

【０３７８】

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

【０３７９】

（モードフラグ格納領域）

続いて、図２０を参照して、モードフラグ格納領域の構成について説明する。モードフ

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

【０３８０】

（作動ストップボタン格納領域）

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

【０３８１】

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

【０３８２】

（押下順序格納領域）

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

【０３８３】

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

【０３８４】

［６．主制御回路による処理］

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

【０３８５】

［６－１．メイン処理］

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

【０３８６】

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

【０３８７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この処理

では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

このように、パチスロ機１では、上述のＳ２～Ｓ１６の処理が行われることで１回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできる

し、これらの処理のうち一部の処理については行われないように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【０４０３】

（電源投入時処理）

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

メインＣＰＵ１０１は、バックアップデータが正常であると判定した場合（Ｓ２８がＹＥＳ）、遊技復帰処理を行う（Ｓ２９）。この処理では、パチスロ機１を電断前の状態に

復帰させる処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４１２】

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

【０４１３】

（メダル受付・スタートチェック処理）

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない（すなわち、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっている）と判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ４８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能でない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。
【０４２０】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４５において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（Ｓ４５がＮＯ）、Ｓ４７において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（Ｓ４７がＹＥＳ）、及びＳ４８の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（Ｓ４９）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「２」又は「３」枚であるか否かが判定される。
【０４２１】
メインＣＰＵ１０１は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合（Ｓ４９がＹＥＳ）、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったか否かを判定する（Ｓ５０）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。
【０４２２】
メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったと判定した場合（Ｓ５０がＹＥＳ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ５１）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。
【０４２３】
メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４９において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、及びＳ５０において、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となっていないと判定した場合（Ｓ５０がＮＯ）、処理をＳ４４に戻す。
【０４２４】
（内部抽籤処理）
続いて、図２６を参照して、上述のメイン処理のＳ５において行われる内部抽籤処理について説明する。なお、図２６は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４２５】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ６２）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値格納領域から内部抽籤用乱数値を取得する（Ｓ６３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、上述のメイン処理のＳ４で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「１」～「６」以外又はベット数が「１」～「３」以外であると判定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図２４のＳ３０参照）を実行する。
【０４２６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。
【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

（遊技開始時状態制御処理）

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。

【０４３９】

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

【０４４０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ９０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブ

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

（有利区間中遊技開始時処理）

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

【０４４５】

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

【０４４６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１０２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０３）。この処理では、例えば、遊技開始時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１０１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが

行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

なお、図２７に示す遊技開始時状態制御処理と図３０に示す遊技終了時状態制御処理、及び図２８に示す有利区間中遊技開始時処理と図３１に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。

【０４５２】

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

【０４５３】
（リール停止制御処理）
続いて、図２９を参照して、上述のメイン処理のＳ１２において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図２９は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４５４】
まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、８０回転／１分）に到達したか（すなわち、定速回転しているか）否かを判定する（Ｓ１１１）。メインＣＰＵ１０１は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合（Ｓ１１１がＮＯ）、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合（Ｓ１１１がＹＥＳ）、各リールの停止を許可する（Ｓ１１２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される（第１の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット４～６に「１」が格納される）。
【０４５５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する（Ｓ１１３）。メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合（Ｓ１１３がＮＯ）、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。
【０４５６】
メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合（Ｓ１１３がＹＥＳ）、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する（Ｓ１１４）。なお、第１の遊技機の場合、例えば、リール３Ｌに対して第１停止操作が行われた場合（ストップボタン８Ｌが押された場合）には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納され、ビット４が「０」に更新される。また、押下順序格納領域のビット２～５が「０」に更新される。
【０４５７】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する（Ｓ１１５）。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。
【０４５８】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する（Ｓ１１６）。図柄カウンタは、図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、ストップボタン８Ｌが押されたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データを停止開始位置として格納する。
【０４５９】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数（図柄の移動量）を決定する。
【０４６０】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する（Ｓ１１８）。この処理では、上述のＳ１１６の処理で格納された停止開始位置と、上述のＳ１１７の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。
【０４６１】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１１９）。この処理では、副制御回路２００に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に格納する

。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

（遊技終了時状態制御処理）

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

【０４６６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３１）。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１４３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ１

４３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ１４４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１４３がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【０４７６】

（有利区間中遊技終了時処理）

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

メインＣＰＵ１０１は、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１５２がＮＯ）、及びＳ１５３の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１５４）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４８０】

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

【０４８１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１５６）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ１４０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する

。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１５４がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【０４８２】

［６－２．定期割込処理］

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

なお、本実施形態では、各種コマンドデータが一旦通信データ格納領域に格納された後、定期割込処理において副制御回路２００に送信する構成としているが、例えば、各種コマンドデータを通信データ格納領域に格納することなく、主制御回路１００内に設けられた通信回路（不図示）に直接格納して副制御回路２００に送信する構成としてもよい。また、本実施形態では、詳細な説明は省略しているが、各種コマンドデータがシリアル通信によって副制御回路２００に送信される構成としているが、例えば、各種コマンドデータがパラレル通信によって副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【０４８７】

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

【０４８８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ド

ア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。

【０４８９】

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

【０４９０】

［７．副制御回路による処理］

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

また、サブＣＰＵ２０１は、副制御基板７２に接続された（副中継基板７４を介して接

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

【０４９７】

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

【０４９８】

［８．パチスロ機のその他の機能］

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

【０４９９】

［８－１．遊技者側］

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

また、例えば、「ユニメモ」が選択・決定された場合には、遊技者の携帯端末（例えば

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

［８－２．遊技店側］

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種警告報知の態様や頻度等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

［９．拡張例］

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

【０５１６】

（メダルレス遊技機）

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機１に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機１に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。

【０５２６】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供

装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

【０５２７】

また、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。

【０５２８】

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

【０５２９】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図３４を参照して、パチスロ機１をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図３４は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

＜構成例１＞
図３４に示す構成例１は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板７１と同様に、主制御基板ケース内に収容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されている（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。
【０５３４】
したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に収容すれば、主制御基板７１と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。
【０５３５】
＜構成例２＞
図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に収容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で収容されるものとする。
【０５３６】
ここで、構成例２のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。
【０５３７】
＜蓄積データ例＞
図３４に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図３４に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図３４に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。
【０５３８】
また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の１営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。
【０５３９】
蓄積データ「総投入枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積投入枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によってベットされたものを除き、遊技者のベット操作によってベットされた遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

このように、出玉管理装置は、遊技機から送信された各種の情報（出玉管理情報）を蓄積可能としている。また、出玉管理情報には、遊技機の個体を識別可能な複数の個体識別情報（例えば、上述の「主制御チップＩＤ番号」～「メダル数制御チップ製品コード」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの個体識別情報によって送信元の遊技機を特定することができるとともに、例えば、あるときから、「主制御チップＩＤ番号」と「メダル数制御チップＩＤ番号」との対応関係が異なるものとなった場合には、いずれかの制御基板が交換された可能性（すなわち、不正行為や不正改造が行われた可能性）を認識することができる。

【０５５３】

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

【０５５４】
そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカ等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。
【０５５５】
＜変形例１＞
上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。
【０５５６】
メダル数モニタ装置は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御ＣＰＵ（あるいは、メインＣＰＵ１０１であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置５４の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置５４を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置５４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５５７】
また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５５８】
なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板７１との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御ＲＷＭに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。
【０５５９】
＜変形例２＞
上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に情報を送信するものとして他に外部集中端子板５５が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板５５とを、例えば、以下のように構成することができる。
【０５６０】
例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。
【０５６１】

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

【０５６２】

＜変形例３＞

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

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

【０５６６】

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

【０５６７】

＜構成例１＞

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

示す構成例１の上段の製造業者名「株式会社ＡＡ」及び基板管理番号「ＡＡ－００－１１－２２」）を新たに印字しなければならない。

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

＜構成例２＞

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】
＜構成例３＞
図３５に示す構成例３は、上述の構成例２と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例３では、当初から複数（例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。
【０５７５】
図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、３番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。
【０５７６】
その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、２番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から４番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から１番目～３番目の符号を読み取り不可能な状態とすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。
【０５７７】
また、図３５に示す構成例３では、少なくとも１つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカでリユースすることも可能である。なお、図３５に示す構成例３においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。
【０５７８】
［１０．第２の遊技機］
続いて、図３６～図６０を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第２の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第２の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。
【０５７９】
また、第２の遊技機は、第１の遊技機とはその遊技性に関する仕様が異なる点があるが、遊技の進行に関する基本的な制御や演出の実行に関する基本的な制御は第１の遊技機と同様である。すなわち、第２の遊技機においても、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、図２３～図３２にその一例を示した各種処理を実行することで、各リールの回転、停止、遊技価値の付与、遊技状態の移行、各種制御に必要な各種カウンタや各種フラグの情報の更新、メイン側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。また、副制御

回路２００のサブＣＰＵ２０１は、図３３にその一例を示した各種処理を実行することで、サブ側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。なお、メインＣＰＵ１０１及びサブＣＰＵ２０１は、以下に説明する遊技性を実現するために必要な制御処理を適宜行えばよく、また、その手法も発明の趣旨を逸脱しない範囲において適宜変更可能であることから、第２の遊技機では、このような各種処理に関する個別の詳細な説明についてはこれを省略している。

【０５８０】

第２の遊技機では、有効ラインが、リール３Ｌの中段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶ所定の変則ラインの１ラインのみと定義される。また、第２の遊技機では、内部当籤役の抽籤確率に係る遊技状態（後述の図４８及び図４９参照）として、非ボーナス状態である、後述の「Ｆ＿２ＢＢ」が持越されている２ＢＢフラグ間と、後述の「Ｆ＿３ＢＢ」が持越されている３ＢＢフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間と、ボーナス状態であるＲＢ遊技状態（ＢＢ遊技状態）とを含んで構成される。

【０５８１】

なお、ＢＢ遊技状態中は常にＲＢ遊技状態に制御されるため、例えば、後述の図４９に示す「ＲＢ」は、ＲＢ遊技状態を示すとともにＢＢ遊技状態を示すものである。また、ボーナス状態は、２ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する２ＢＢ状態と、３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する３ＢＢ状態とを含んで構成される。２ＢＢ状態は、当該状態中に１枚を超えるメダルの払出があった場合に終了し、３ＢＢ状態は、当該状態中に５３枚を超えるメダルの払出があった場合に終了するように構成される。また、２ＢＢフラグ間において設定変更が行われた場合には、２ＢＢが持越されていることを示す情報（２ＢＢに係る持越役格納領域の情報）はクリアされないため、設定変更後も２ＢＢフラグ間が継続する。一方、３ＢＢフラグ間において設定変更が行われた場合には、３ＢＢが持越されている情報（３ＢＢに係る持越役格納領域の情報）はクリアされるため、設定変更後は非フラグ間となる。

【０５８２】

また、第２の遊技機では、２枚のメダルをベットした状態（２枚ベット状態）と、３枚のメダルをベットした状態（３枚ベット状態）とで遊技を行うことが可能となっている。なお、より詳細には、非ボーナス状態では、２枚ベット状態でも３枚ベット状態でも遊技を行うことが可能であり、ボーナス状態では、３枚ベット状態でのみ遊技を行うことが可能であるように構成される。また、第２の遊技機では、第１の遊技機と同様、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うことが推奨される構成となっている。すなわち、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態が「推奨遊技状態」となる。したがって、特段の説明がない限り、以下では当該推奨遊技状態で遊技が行われることを前提として説明する。

【０５８３】

［１０－１．第２の遊技機の遊技性］

続いて、図３６～図４６を参照して、第２の遊技機における遊技の流れについて説明する。図３６～図３９は、第２の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図であり、図４０は、ＣＺ２状態の詳細な遊技の流れの一例を説明するための図であり、図４１は、ＡＴ状態～ジャッジ状態の詳細な遊技の流れの一例を説明するための図であり、図４２～図４６は、第２の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。

【０５８４】

第２の遊技機では、第１の遊技機と同様、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及び有利区間に大別され、図３６～図３９に示すように、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、待機状態が設けられており、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常状態、前兆状態、ＣＺ状態、ＲＢ状態、ＢＢ状態、ＡＴ状態、ジャッジ状態、及びエンディング状態が設けられている。

【０５８５】

まず、図３６を参照して、第２の遊技機における大まかな遊技性について説明する。遊技者はほとんどの場合、通常状態から遊技を開始する。通常状態では、まず、疑似ボーナス状態であるＲＢ状態又はＢＢ状態に移行することを目指して遊技を行う。そして、その間には、前兆状態やＣＺ状態に移行する場合がある。移行した疑似ボーナス状態がＲＢ状態である場合、そのままＲＢ状態が終了してしまうと有利区間も終了し、非有利区間の待機状態に移行する。待機状態は、有利区間に移行する（すなわち、有利区間中の遊技性が発揮される）ことが待機される状態として位置付けられる。すなわち、待機状態に移行することは、再度また同様の流れで疑似ボーナス状態であるＲＢ状態又はＢＢ状態に移行することを目指して遊技を行う必要があることを意味する。

【０５８６】

移行した疑似ボーナス状態がＢＢ状態である場合、あるいはＲＢ状態からＢＢ状態に昇格した場合、ＢＢ状態が終了するとＡＴ状態に移行する。ＡＴ状態は、１セット（１単位）３０ゲームで構成され、１セット分の遊技を消化するとジャッジ状態に移行する。ジャッジ状態では、ＡＴ状態を延長するか否かを決定するための延長可否決定が行われる。ジャッジ状態でＡＴ状態を延長することが決定された場合、ＢＢ状態を経由してＡＴ状態が次セットに延長される場合と、そのままＡＴ状態が次セットに延長される場合がある。一方、ジャッジ状態でＡＴ状態を延長しないことが決定された場合、有利区間が終了し、非有利区間の待機状態に移行する。すなわち、ＢＢ状態とＡＴ状態とで構成された一連の有利状態が終了する。

【０５８７】

なお、第２の遊技機においても、ゲーム数リミッタ「１５００（回）」と払出数リミッタ「２４００（枚）」が搭載されており、有利区間中の遊技数（有利区間ゲーム数カウンタの値）が１５００ゲーム以上となったとき、又は有利区間中の純増枚数（有利区間払出数カウンタの値）が２４００枚を超えるものとなったときには強制的に有利区間が終了し、非有利区間の待機状態に移行する。もっとも、ＢＢ状態、ＡＴ状態、及びジャッジ状態において、有利区間中の純増枚数が１８００枚以上となったときにはエンディング移行条件が成立してエンディング状態に移行し、強制的に有利区間が終了されるまでエンディング状態が継続する。そして、エンディング状態でいずれかのリミッタが作動すると、有利区間が終了し、非有利区間の待機状態に移行する。

【０５８８】

すなわち、遊技者は、ＢＢ状態に移行させ、その終了後はＡＴ状態が連荘（延長）される（ＢＢ状態を経由して延長される場合にはさらに好ましい遊技結果となる）ことを目指す。また、ＡＴ状態が連荘した結果としてエンディング状態に移行した場合には、リミッタが作動するまでメダルを獲得することができるようになる。以上が大まかな遊技性である。

【０５８９】

（待機状態）

続いて、図３６及び図３７を参照して、第２の遊技機における待機状態について説明する。上述のとおり、待機状態は、非有利区間の遊技状態として構成される。

【０５９０】

待機状態では、例えば、有利区間移行抽籤、天井ボーナス種別抽籤、天井ゲーム数抽籤、初期ＮＰ抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。

【０５９１】

＜有利区間移行抽籤＞

待機状態では、毎遊技、有利区間に移行するか否かを決定するための有利区間移行抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、内部当籤役が後述の「はずれ」、「リプレイ」及び「特殊」のいずれかであるときには有利区間に移行することが決定されず、内

部当籤役がその他であるときには必ず有利区間に移行することが決定されるようになっている。また、有利区間に移行することが決定される場合には、さらに移行先の有利区間を通常状態とするか、あるいは前兆状態とするか（すなわち、それぞれの前兆状態を経由して、後述のＣＺ状態、ＲＢ状態、又はＢＢ状態に移行させるか）を決定可能としている。むろん、当該抽籤において、前兆状態を経由することなく、ＣＺ状態、ＲＢ状態、又はＢＢ状態に移行させることが決定され得るように構成することもできる。

【０５９２】

なお、あくまで一例であるが、当該抽籤では、例えば、内部当籤役が後述の「押し順ベル」及び「共通ベル」のいずれかであるときには有利区間の通常状態に移行することが決定され、内部当籤役が後述の「チェリー」、「スイカ」及び「チャンス目」のいずれかであるときには有利区間のＣＺ状態に移行することが決定され、内部当籤役が後述の「強ベル」であるときには有利区間のＲＢ状態に移行することが決定され、内部当籤役が後述の「確定役」であるときには有利区間のＢＢ状態に移行することが決定されるように構成することができる。また、この場合、前兆状態を経由するか否かも決定されるようにしてもよい。また、いずれの場合にも、予め定められた確率による抽籤によっていずれかの状態に移行することが決定されるようにしてもよい。また、いずれの場合にも、前兆状態における前兆遊技数は、当該抽籤（あるいは別抽籤である前兆ゲーム数抽籤）によって所定の遊技数（例えば、最大３２ゲーム）の範囲内から一の遊技数が決定されるようにしてもよいし、予め定められた遊技数が設定されるようにしてもよい。

【０５９３】

＜天井ボーナス種別抽籤＞

待機状態において、有利区間移行抽籤の結果、有利区間に移行することが決定された場合、天井ボーナス種別抽籤が行われる。第２の遊技機においても、いわゆる天井機能が搭載されており、有利区間において疑似ボーナス状態に移行することなく行われた遊技数が天井ゲーム数に到達した場合には、疑似ボーナス状態に移行するものとなっている。当該抽籤は、この場合の移行先の疑似ボーナス状態の種別を決定するものである。天井ゲーム数は、例えば、有利区間に移行したときからカウントが開始され、疑似ボーナス状態に移行したときにカウントがクリアされる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、予め定められた確率にしたがい、例えば、５０％の確率で天井到達時の疑似ボーナス状態の種別がＲＢ状態と決定され、残り５０％の確率で天井到達時の疑似ボーナス状態の種別がＢＢ状態と決定されるようになっている。

【０５９４】

＜天井ゲーム数抽籤＞

待機状態において、天井ボーナス種別抽籤が行われた場合、天井ゲーム数抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、所定の遊技数（例えば、最大６４０ゲーム）の範囲内から一の遊技数が決定されるようになっている。また、当該抽籤では、天井ボーナス種別抽籤の結果が参照されるようにしてもよい。例えば、この結果がＲＢ状態であるときには、ＢＢ状態であるときと比べて相対的に短い遊技数が決定されやすくしてもよい。また、当該抽籤では、遊技者が期待度の目安をつけやすくなるように、例えば、１～１２８ゲーム、１２９～２５６ゲーム、２５７～３８４ゲーム、３８５～５１２ゲーム、５１３～６４０ゲーム等の複数のゾーンを定義し、所定のゾーン（例えば、１２９～２５６ゲームや３８５～５１２ゲーム）内の遊技数が天井ゲーム数として相対的に決定されやすくしてもよい。

【０５９５】

＜初期ＮＰ抽籤＞

待機状態において、有利区間移行抽籤の結果、有利区間に移行することが決定された場合、初期ＮＰ抽籤が行われる。第２の遊技機では、通常状態においてより有利な状態（例えば、ＣＺ状態や疑似ボーナス状態）に移行させるか否かの決定に寄与する情報（換言す

れば、通常状態における有利度合いを変動させるための情報）として「ＮＰ」というポイントの付与を可能としている。そして、有利区間が開始されるときには、ＮＰの初期値の付与を可能としている。当該抽籤は、このＮＰの初期値を決定するものである。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、内部当籤役に応じた確率で抽籤が行われ、「３０」、「５０」、「７０」、又は「９９」のいずれかのＮＰが付与される。もっとも、抽籤結果として「０」（すなわち、ＮＰが付与されない）が決定され得るようにすることもできる。また、抽籤結果として「１００」（すなわち、ＮＰの最大値が付与されること）が決定され得るようにすることもできる。

【０５９６】

以上のように、待機状態において有利区間に移行することが決定されると、移行先が通常状態である場合（有利区間開始（通常））には次遊技から通常状態に移行し、移行先が前兆状態である場合（有利区間開始（前兆））には次遊技から前兆状態に移行する（上述のとおり、前兆状態を経由しないで移行可能とする場合には、次遊技から対象の遊技状態に移行する）。

【０５９７】

（通常状態）

続いて、図３６及び図３７を参照して、第２の遊技機における通常状態について説明する。上述のとおり、通常状態は、有利区間の遊技状態として構成される。

【０５９８】

通常状態では、例えば、ＮＰ付与抽籤、ＮＰＭＡＸ時抽籤、成立役別抽籤、前兆ゲーム数抽籤、通常中状態移行抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。

【０５９９】

上述のとおり、通常状態は、遊技者が通常最も多く滞在する遊技状態であり、遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない遊技状態である。このように、有利区間であっても遊技者にとって不利な遊技状態（換言すれば、停止操作の情報の報知によってメダルが増加しない、あるいは増加しにくい遊技状態）は、有利区間の「演出区間」、あるいは「通常有利区間」等とも称されることがある。

【０６００】

＜ＮＰ付与抽籤＞

通常状態では、毎遊技、ＮＰを付与するか否かを決定するためのＮＰ付与抽籤が行われる。上述のとおり、ＮＰは、通常状態における有利度合いを変動させるための情報としてのポイントであり、第２の遊技機では、付与されたＮＰの累積値が「１００」以上となった場合、後述のＮＰＭＡＸ時抽籤が行われ、他の有利な遊技状態への移行が決定される場合があるようになっている。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、内部当籤役に応じた確率で抽籤が行われ、「０」～「９９」の範囲でいずれかのＮＰの付与値が決定される。もっとも、抽籤結果として「０」（すなわち、ＮＰが付与されない）は決定され得ないようにすることもできる。また、抽籤結果として「１００」（すなわち、ＮＰの最大値が付与されること）が決定され得るようにすることもできる。また、当該抽籤では、内部当籤役のみならず、例えば、後述の「ベル連数」（すなわち、「ベル」の連続表示回数（１回表示された場合を含む））を用い、当該「ベル連数」に応じてＮＰの付与値が決定され得るようにすることもできる。

【０６０１】

＜ＮＰＭＡＸ時抽籤＞

通常状態において、ＮＰ付与抽籤の結果、ＮＰの累積値が「１００」以上となった場合、ＮＰＭＡＸ時抽籤が行われる。ここで、当該抽籤が行われると、その抽籤結果にかかわらずＮＰは初期化（０クリア）される。すなわち、通常状態では、付与されたＮＰが所定

値（１００以上）に達するごとに、遊技者に特典を付与するか否かの決定が行われるものとしている。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、予め定められた確率にしたがい、例えば、いずれの遊技状態にも移行しないこと、前兆状態を経由してＢＢ状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）、前兆状態を経由してＣＺ２状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）のいずれかが決定されるようになっている。

【０６０２】

なお、付与されたＮＰが所定値（１００以上）に達することに応じて移行するＣＺ状態は、基本的にＣＺ２状態が対応するものとなっているが、当該抽籤において、前兆状態を経由してＣＺ１状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）が決定され得るようにしてもよい。また、当該抽籤では、前兆状態を経由してＲＢ状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）は決定されないものとしているが、これが決定され得るようにしてもよい。

【０６０３】

＜成立役別抽籤＞

通常状態では、毎遊技、決定された内部当籤役（成立役）に応じて特典を付与するか否かを決定するための成立役別抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、成立役ごとに予め定められた確率にしたがい、例えば、いずれの遊技状態にも移行しないこと、前兆状態を経由してＢＢ状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）、前兆状態を経由してＣＺ１状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）のいずれかが決定されるようになっている。

【０６０４】

なお、成立役別抽籤で当籤したことに応じて移行するＣＺ状態は、基本的にＣＺ１状態が対応するものとなっているが、当該抽籤において、前兆状態を経由してＣＺ２状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）が決定され得るようにしてもよい。また、当該抽籤では、前兆状態を経由してＲＢ状態に移行すること（前兆状態を経由しない場合があってもよいことは上述のとおりである）は決定されないものとしているが、これが決定され得るようにしてもよい。

【０６０５】

＜前兆ゲーム数抽籤＞

通常状態において、上述のＮＰＭＡＸ時抽籤や成立役別抽籤で前兆状態を経由していずれかの遊技状態に移行することが決定された場合、前兆ゲーム数抽籤が行われる。すなわち、前兆状態の遊技期間が決定される。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、所定の遊技数（例えば、最大３２ゲーム）の範囲内から一の遊技数が決定されるようになっている。また、当該抽籤では、移行先の遊技状態が参照されるようにしてもよい。例えば、前兆状態を経由して移行するのがＣＺ状態であるときには、ＢＢ状態であるときと比べて相対的に短い遊技数が決定されやすくしてもよい。

【０６０６】

＜通常中状態移行抽籤＞

通常状態では、ＣＺ状態への移行確率を変動させるため、ＣＺ１状態への移行確率が優遇されるＣＺ１高確状態と、当該ＣＺ１高確状態よりもＣＺ１状態への移行確率が低いＣＺ１低確状態と、ＣＺ２状態への移行確率が優遇されるＣＺ２高確状態と、当該ＣＺ２高確状態よりもＣＺ２状態への移行確率が低いＣＺ２低確状態とが設けられている。

【０６０７】

なお、ＣＺ１高確状態においてＣＺ１状態への移行確率が優遇される態様は、種々の態

様を採用することができる。例えば、ＣＺ１高確状態では、成立役別抽籤においてＣＺ１状態に移行することが決定される確率がＣＺ１低確状態よりも優遇されるようにしてもよいし、ＮＰＭＡＸ時抽籤においてＣＺ１状態に移行することが決定される確率がＣＺ１低確状態よりも優遇されるようにしてもよい。

【０６０８】

また、ＣＺ２高確状態においてＣＺ２状態への移行確率が優遇される態様は、種々の態様を採用することができる。例えば、ＣＺ２高確状態では、ＮＰ付与抽籤においてＮＰの付与が優遇される（ＮＰの付与に当籤しやすくなる、あるいは当籤したときに付与されるＮＰが相対的に多くなる）ようにしてもよいし、ＮＰＭＡＸ時抽籤においてＣＺ２状態に移行することが決定される確率がＣＺ２低確状態よりも優遇されるようにしてもよいし、成立役別抽籤においてＣＺ２状態に移行することが決定される確率がＣＺ２低確状態よりも優遇されるようにしてもよい。

【０６０９】

また、ＣＺ１低確・高確状態と、ＣＺ２低確・高確状態とは別々に管理される状態となっている。したがって、通常状態では、（ａ）ＣＺ１低確状態＋ＣＺ２低確状態、（ｂ）ＣＺ１高確状態＋ＣＺ２低確状態、（ｃ）ＣＺ１低確状態＋ＣＺ２高確状態、（ｄ）ＣＺ１高確状態＋ＣＺ２高確状態のいずれかの状態となる可能性がある。そして、通常状態では、ＣＺ１低確・高確状態とＣＺ２低確・高確状態のそれぞれについて、個別に、あるいは複合的に状態が示唆ないし報知されるようにしてもよい。すなわち、通常状態では、上述の（ａ）～（ｄ）について、いずれの状態であるかを推測ないし認識可能となる演出が実行されるようにしてもよいし、少なくとも上述の（ａ）の場合と、上述の（ｂ）～（ｄ）の場合とで演出内容を異ならせることで、いずれかの有利な状態に滞在していることは推測ないし認識可能となるが、上述の（ｂ）～（ｄ）のいずれに滞在しているかは推測ないし認識し難い演出が実行されるようにしてもよい。

【０６１０】

また、ＣＺ１高確状態及びＣＺ２高確状態は、それぞれ予め決定された遊技数の間は継続するように構成してもよいし、それぞれに滞在しているときには通常中状態移行抽籤において転落抽籤が行われるようにしてその継続期間が決定されるように構成してもよい。以下では、前者である場合を一例に挙げて説明する。

【０６１１】

通常状態では、ＣＺ１低確状態であるとき、ＣＺ１高確状態に移行させるか否かを決定するための抽籤として、通常中状態移行抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、成立役ごとに予め定められた確率にしたがい、ＣＺ１高確状態に移行させるか否かが決定されるとともに、移行させることが決定された場合には、滞在遊技数(例えば、「１０」、「２０」又は「３０」ゲームのいずれか)が決定される。また、通常状態では、ＣＺ２低確状態であるとき、ＣＺ２高確状態に移行させるか否かを決定するための抽籤として、通常中状態移行抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、成立役ごとに予め定められた確率にしたがい、ＣＺ２高確状態に移行させるか否かが決定されるとともに、移行させることが決定された場合には、滞在遊技数(例えば、「１０」、「２０」又は「３０」ゲームのいずれか)が決定される。

【０６１２】

以上のように、通常状態において、ＣＺ状態や疑似ボーナス状態に移行することが決定されると、それぞれに対応する前兆状態に移行する（前兆移行）。なお、上述のとおり、前兆状態を経由しないで移行可能とする場合には、次遊技から対象の遊技状態に移行する。

【０６１３】

ここで、通常状態から他の遊技状態に移行する契機を再度列挙して説明する。

（１）疑似ボーナス状態に移行することなく行われた遊技数が天井ゲーム数に到達した場合（この場合、天井ゲーム数に到達する前の所定遊技数の間は前兆状態に移行させるよう

にしてもよい）
（２）ＮＰＭＡＸ時抽籤において遊技状態の移行に当籤した場合
（３）成立役別抽籤において遊技状態の移行に当籤した場合（なお、後述の「確定役」に当籤した場合には、必ずＢＢ状態に移行することが決定される）
【０６１４】
すなわち、第２の遊技機では、通常状態において上述の（１）～（３）の契機が成立する可能性が常にあり、また、ＣＺ１状態やＣＺ２状態への移行確率が変動する場合もあることから、遊技者は常に期待をもって遊技を行うことが可能となっている。
【０６１５】
（前兆状態）
続いて、図３６及び図３７を参照して、第２の遊技機における前兆状態について説明する。上述のとおり、前兆状態は、有利区間の遊技状態として構成される。
【０６１６】
前兆状態では、例えば、ＮＰ付与抽籤、ＮＰＭＡＸ時抽籤、成立役別抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。
【０６１７】
上述のとおり、前兆状態は、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＲＢ状態、又はＢＢ状態への移行は決定されているが、当該移行が待機されている遊技状態であり、遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない遊技状態である。すなわち、上述の「演出区間」、あるいは「通常有利区間」を構成する遊技状態である。なお、ＣＺ１前兆状態は、ＣＺ１状態の前兆状態を示し、ＣＺ２前兆状態は、ＣＺ２状態の前兆状態を示し、ＲＢ前兆状態は、ＲＢ状態の前兆状態を示し、ＢＢ前兆状態は、ＢＢ状態の前兆状態を示している。
【０６１８】
前兆状態におけるＮＰ付与抽籤、ＮＰＭＡＸ時抽籤、成立役別抽籤は、基本的に通常状態におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略するが、例えば、前兆状態において、上述の（１）～（３）の契機が成立し、現在決定されている移行先よりも有利な移行先が決定された場合、当該前兆状態がその移行先に対応する前兆状態に書き換わるようになっている。なお、この場合、前兆ゲーム数は新たに決定されるようにしてもよいし、そのまま引き継がれるようにしてもよい。
【０６１９】
例えば、ＣＺ１前兆状態やＣＺ２前兆状態において、ＲＢ状態やＢＢ状態に移行することが決定された場合、当該前兆状態が、ＲＢ前兆状態やＢＢ前兆状態に書き換わる。また、例えば、ＲＢ前兆状態において、ＢＢ状態に移行することが決定された場合、当該前兆状態が、ＢＢ前兆状態に書き換わる。このような場合には、前兆状態では前兆演出が実行されているので、そこでより有利な状態に昇格したことが示唆される昇格演出が実行されるようにして遊技者に報せるようにしてもよい。
【０６２０】
また、ＣＺ１状態とＣＺ２状態との間では優劣をつけるようにしてもよいし、つけないようにしてもよい。例えば、ＣＺ１前兆状態において、ＣＺ２状態に移行することが決定された場合、ＣＺ２状態のほうがＣＺ１状態よりも有利であるとしたならば、当該前兆状態が、ＣＺ２前兆状態に書き換わるようにしてもよいし、ＣＺ２状態とＣＺ１状態とでは優劣がない、あるいはＣＺ２状態のほうがＣＺ１状態よりも不利であるとしたならば、ＣＺ２状態に移行することが決定された結果は破棄されて、ＣＺ１前兆状態のままとしてもよい。また、この場合、ＣＺ２状態に移行することが決定された結果は権利として貯留（ストック）されるようにして、仮に、ＣＺ１前兆状態から移行したＣＺ１状態において疑似ボーナス状態に移行しなかった場合、貯留された当該権利が消費されてＣＺ２状態が開始されるようにしてもよい。
【０６２１】
また、ＲＢ前兆状態において、ＢＢ状態に移行することが決定された場合、前兆状態を

書き換える場合にはＲＢ状態に移行することが決定された結果が破棄されることになるが、これに限られず、ＢＢ状態に移行することが決定された結果は権利として貯留（ストック）されるようにして、ＲＢ状態が実行された後、貯留された当該権利が消費されてＢＢ状態が開始されるようにしてもよい。また、ＢＢ前兆状態において、ＢＢ状態に移行することが決定された場合、書き換えは発生せず、後にＢＢ状態に移行することが決定された結果が破棄されることになるが、これに限られず、後にＢＢ状態に移行することが決定された結果は権利として貯留（ストック）されるようにして、ＢＢ状態が実行された後、貯留された当該権利が消費されてＢＢ状態が開始されるようにしてもよい。

【０６２２】

以上のように、前兆状態において、決定された前兆ゲーム数分の遊技が行われると（前兆Ｇ数＝０）、それぞれの前兆状態に対応する遊技状態に移行する（ＣＺ開始、ＲＢ開始、又はＢＢ開始）。

【０６２３】

（ＣＺ１状態）

続いて、図３６及び図３８を参照して、第２の遊技機におけるＣＺ１状態について説明する。上述のとおり、ＣＺ１状態は、有利区間の遊技状態として構成される。

【０６２４】

ＣＺ１状態の基本的な遊技性は以下のとおりである。

（１）７ゲームを１セット（１単位）とし、これをＣＺ１通常状態とする。

【０６２５】

（２）ＣＺ１通常状態では、ＣＺ１中ＢＢ抽籤が行われる。ＣＺ１中ＢＢ抽籤は、毎遊技、成立役ごとに予め定められた確率にしたがってＢＢ状態に移行するか否かが決定される抽籤であり、当該抽籤に当籤した場合、ＣＺ成功となってＣＺ１状態が終了し、次遊技からＢＢ状態に移行する。

【０６２６】

（３）ＣＺ１通常状態では、ＣＺ１中ナビ抽籤が行われる。ＣＺ１中ナビ抽籤は、毎遊技、成立役ごとに予め定められた確率にしたがってＣＺ１最終状態でナビを実行するか否か、及びナビを実行する場合にはそのナビの種類（４択ナビ、２択ナビ、全ナビ）が決定される。すなわち、ＣＺ１通常状態では、ＣＺ１最終状態におけるナビの権利を付与するか否かが決定される。

【０６２７】

（４）ＣＺ１通常状態で７ゲームを消化した後、後述の「押し順ベル」に当籤した場合（押し順ベル成立の場合）には、ＣＺ１最終状態（１ゲーム）に移行する。

【０６２８】

（５）ＣＺ１最終状態では、ＣＺ１ナビ抽籤によってナビを実行することが決定されている場合には、決定された内容でナビが実行され、ナビを実行することが決定されていない場合にはナビ無しとなり、いずれの場合であっても「ベル」が表示された場合にはＣＺ成功となって、少なくとも疑似ボーナス状態に移行することは決定される。ここで、ＣＺ１状態では、上述したＣＺ１通常状態→ＣＺ１最終状態の流れを最大３回ループさせることが可能となっており、最初の１回目が「ランク１」、次の２回目が「ランク２」、最後の３回目が「ランク３」として定義されている。

【０６２９】

（６）ＣＺ１最終状態でＣＺ成功となった場合、ＣＺ１報酬抽籤が行われる。ＣＺ１報酬抽籤は、ＣＺ１状態においてＣＺ成功となった場合の特典の内容（移行する疑似ボーナス状態の種別）を決定するための抽籤であり、ランクが高いほど遊技者にとって有利な特典が付与されるようになっている。

【０６３０】

（７）ランク１でＣＺ成功となった場合、ＣＺ１報酬抽籤が行われて移行先の疑似ボーナス状態の種別は決定されるものの、直ちに疑似ボーナス状態には移行せず、ランクアップしてランク２となった状態で再度ＣＺ１通常状態に移行する（２回目が開始される）。

一方、ランク１でＣＺ失敗となった場合（すなわち、ＣＺ１最終状態で「ベル」が表示されなかった場合）には、疑似ボーナス状態に移行することなくＣＺ１状態が終了し、通常状態に移行する（すなわち、ＣＺ１状態が失敗して終了する）。なお、この場合、移行先の通常状態における状態（ＣＺ１低確・高確状態、ＣＺ２低確・高確状態）を決定するための通常中状態移行抽籤が行われる。なお、通常中状態移行抽籤は、基本的に通常状態におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略するが、例えば、ＣＺ１状態における当該抽籤では、ＣＺ１状態が失敗して終了したことを救済するため、所定遊技数のＣＺ１高確状態となることが必ず（あるいは高確率で）が決定されるようにしてもよい。

【０６３１】

（８）ランク２でＣＺ成功となった場合、ランク１よりも有利な抽籤確率でＣＺ１報酬抽籤が行われて移行先の疑似ボーナス状態の種別が決定される。もっとも、この場合もランク１の場合と同様、直ちに疑似ボーナス状態には移行せず、ランクアップしてランク３となった状態で再度ＣＺ１通常状態に移行する（３回目が開始される）。一方、ランク２でＣＺ失敗となった場合には、ランク１のＣＺ１報酬抽籤で決定されていた疑似ボーナス状態に移行する（すなわち、ＣＺ１状態がランク１成功で終了する）。

【０６３２】

（９）ランク３でＣＺ成功となった場合、ランク２よりも有利な抽籤確率でＣＺ１報酬抽籤が行われて移行先の疑似ボーナス状態の種別が決定される。そして、ランク３のＣＺ１報酬抽籤で決定された疑似ボーナス状態に移行する（すなわち、ＣＺ１状態がランク３成功で終了する）。一方、ランク３でＣＺ失敗となった場合には、ランク２のＣＺ１報酬抽籤で決定されていた疑似ボーナス状態に移行する（すなわち、ＣＺ１状態がランク２成功で終了する）。

【０６３３】

＜ＣＺ１中ＢＢ抽籤＞

ＣＺ１状態では、毎遊技、決定された内部当籤役（成立役）に応じてＢＢ状態に移行させるか否かを決定するためのＣＺ１中ＢＢ抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、弱レア役（後述の「チェリー」又は「スイカ」）に当籤したときは低確率でＢＢ状態に移行することが決定され、強レア役（後述の「チャンス目」又は「強ベル」）に当籤したときには中確率でＢＢ状態に移行することが決定され、確定役（後述の「確定役」）に当籤したときには１００％（あるいは高確率）でＢＢ状態に移行することが決定されるようになっている。なお、ＢＢ状態に移行することが決定された場合、前兆状態を経由してもよいし、経由することなくＢＢ状態に移行させるようにしてもよい。前者の場合には、前兆ゲーム数消化後にＢＢ前兆状態に移行し、後者の場合には、次遊技からＢＢ状態に移行させるようにすればよい。

【０６３４】

＜ＣＺ１ナビ抽籤＞

ＣＺ１状態では、毎遊技（ＣＺ１最終状態を除く）、決定された内部当籤役（成立役）に応じてＣＺ１最終状態でナビを実行するか否か（及びその種類）を決定するためのＣＺ１ナビ抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、成立役ごとに予め定められた確率にしたがい、「ナビ無し」、「４択ナビ」、「２択ナビ」、又は「全ナビ」のいずれかが決定されるようになっている。なお、例えば、「２択ナビ」の権利が付与されている場合には、「４択ナビ」の権利は付与されず（あるいは、付与決定されても破棄され）、「全ナビ」の権利が付与されている場合には、「４択ナビ」や「２択ナビ」の権利は付与されない（あるいは、付与決定されても破棄される）ようになっている。すなわち、ＣＺ１通常状態では、遊技ごとにＣＺ１ナビ抽籤は行われるものの、最終的にはその遊技期間の間で付与された最も有利なナビの権利がＣＺ１最終状態で使用されることとなる。

【０６３５】

＜ＣＺ１報酬抽籤＞

ＣＺ１最終状態において「ベル」が表示された場合には、ＣＺ１報酬抽籤が行われる。上述のとおり、当該抽籤では、現在のランクに応じて移行先の疑似ボーナス状態の種別が決定される。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、ランク１であるときには、ＣＺ２報酬抽籤（後述の図４２参照）の累積ＣＰ「５」のときと同様の確率で報酬の種別が決定され、ランク２であるときには、ＣＺ２報酬抽籤の累積ＣＰ「８」のときと同様の確率で報酬の種別が決定され、ランク３であるときには、ＣＺ２報酬抽籤の累積ＣＰ「１５～１９」のときと同様の確率で報酬の種別が決定されるものとすることができる。

【０６３６】

このように、ＣＺ１状態では、例えば、ＣＺ１通常状態においてはＣＺ１中ＢＢ抽籤、ＣＺ１中ナビ抽籤が行われ、ＣＺ１最終状態においてはＣＺ１報酬抽籤、通常中状態移行抽籤が行われるものとしているが、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。また、ＢＢ状態やＡＴ状態からもＣＺ１状態に移行する場合があるようにし、当該ＣＺ１状態では、ＢＢ状態やＡＴ状態を延長するための権利が付与され得るようにすることもできる（当該ＣＺ１状態の終了後はもとの状態に戻る）。

【０６３７】

また、ＣＺ１状態は、ＣＺ１報酬抽籤が行われることで、通常状態よりも疑似ボーナス状態に移行する期待度が高い遊技状態であるが、基本的に遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない遊技状態である。したがって、ＣＺ１状態は、その全体構成としては、上述の「演出区間」、あるいは「通常有利区間」を構成する遊技状態である。もっとも、ＣＺ１最終状態では、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることによりメダルが増加する可能性もあることから、当該状態のみであれば、有利区間であって遊技者にとって有利な遊技状態（換言すれば、停止操作の情報の報知によってメダルが増加する、あるいは増加しやすい遊技状態）である「増加区間」であるとも言い得る。

【０６３８】

以上のように、ＣＺ１状態が開始されるとＣＺ１通常状態となり、ＣＺ１通常状態では、ＣＺ１中ＢＢ抽籤に当籤するとＢＢ状態に移行することが決定される。また、ＣＺ１ナビ抽籤に当籤するといずれかのナビ実行権利が付与される。こうして、ＣＺ１通常状態において７ゲームを消化した後、後述の「押し順ベル」に当籤するとＣＺ１最終状態となり、ＣＺ１最終状態ではナビ実行権利が付与されていた場合には、権利の内容に沿ってナビが実行され、付与されていない場合にはナビは実行されない。いずれの場合にも「ベル」が表示された場合にはＣＺ成功となり、ＣＺ１報酬抽籤によって移行する疑似ボーナス状態の種別が決定される。なお、ランク３の場合にはそのままＣＺ１状態が終了するが、ランク１・ランク２の場合には、ＣＺ１状態がランクアップされ、次セットに継続する。また、ＣＺ１最終状態で「ベル」が表示されない場合、ランク１の場合にはそのままＣＺ失敗となってＣＺ１状態が終了する。また、１回でもＣＺ成功となっていた場合（ランク２・ランク３の場合）には、それまでに決定されている種別の疑似ボーナス状態に移行する。なお、この場合、前兆状態を経由してから疑似ボーナス状態に移行することが決定された場合には、対応する前兆状態に移行する。一方、ＣＺ１状態が終了したときに、１回もＣＺ成功とならず、ＣＺ失敗となっていた場合には、通常状態に移行する。

【０６３９】

なお、ＣＺ１最終状態では、最終的に「ベル」が表示されれば特典が付与されることを遊技者に示唆するためのＣＺ１チャレンジ演出が行われるようになっている。ＣＺ１チャレンジ演出は、基本的には第３停止操作時まで継続し、第３停止操作によって最終的に「ベル」が表示されれば、チャレンジ成功演出が行われるものとなっている。もっとも、第１停止操作時や第２停止操作時において、押し順が不正解であり、停止されたリールの停止表示態様が、もはや「ベル」が表示され得ないものとなった場合（例えば、メイン表示窓４内に「ベル」図柄が停止しなかった場合、あるいは、特定のライン上に「ベル」図柄が停止しなかった場合など、もはや「ベル」が表示され得なくなったと遊技者に認識され

る態様で停止表示された場合）には、その時点でチャレンジ失敗演出が行われてＣＺ１チャレンジ演出が終了するものとなっている。一方、第１停止操作時や第２停止操作時において、押し順が不正解であるが、停止されたリールの停止表示態様が、未だ「ベル」が表示され得るものである場合（例えば、メイン表示窓４内に「ベル」図柄が停止した場合、あるいは、特定のライン上に「ベル」図柄が停止した場合など、未だ「ベル」が表示され得ると遊技者に認識される態様で停止表示された場合）には、その時点ではチャレンジ失敗演出は行われず、ＣＺ１チャレンジ演出が継続し、「ベル」が表示され得ないものとなった時点（例えば、第２停止操作時に当該状況となった場合には第２停止操作時、第３停止操作時に当該状況となった場合には第３停止操作時）でチャレンジ失敗演出が行われるものとなっている。

【０６４０】

すなわち、所定の期待感演出（ＣＺ１チャレンジ演出）においては、いわゆる出目上の観点より、特典が付与される可能性がなくなった場合にはその段階で失敗演出が実行される（所定の期待感演出が終了する）が、特典が付与される可能性が残る場合には、その可能性がなくなるまで失敗演出は実行されない（所定の期待感演出が終了しない）構成となっている。これにより、遊技の進行にともなって適切な期待感演出を実行することが可能となっている。なお、このような期待感演出の演出仕様は、ＣＺ１最終状態のみならず、他の状態において実行される演出においても適用することができる。例えば、他の状態において、特定の押し順役（例えば、「押し順ベル」）に当籤したときに、特定の出目（例えば、「ベル」）が表示されれば何らか特典が付与され、かつ、「全ナビ」が発生しない場合がある状態（例えば、ＣＺ２通常状態、ＡＴ状態、あるいはジャッジ状態）においては、同様のチャレンジ演出が、上述の仕様を用いて実行されるようにしてもよい。

【０６４１】

（ＣＺ２状態）

続いて、図３６、図３８、図４０及び図４２を参照して、第２の遊技機におけるＣＺ２状態について説明する。上述のとおり、ＣＺ２状態は、有利区間の遊技状態として構成される。

【０６４２】

ＣＺ２状態の基本的な遊技性は以下のとおりである。

（１）後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で「ベル」が表示されなかった回数（ベルこぼし回数）をカウントし、ベルこぼし回数が７回となるまでを１セット（１単位）とし（ＣＺ２状態はＣＺ１状態とは異なり、１セットで終了）、これをＣＺ２通常状態とする。

【０６４３】

（２）ＣＺ２通常状態では、ＣＰ付与抽籤が行われる。第２の遊技機では、ＣＺ２状態においてより有利な状態（例えば、疑似ボーナス状態）に移行させるか否かの決定に寄与する情報（換言すれば、ＣＺ２状態における有利度合いを変動させるための情報）として「ＣＰ」というポイントの付与を可能としている。ＣＰ付与抽籤では、このＣＰを付与するか否かを決定する。ＣＺ付与抽籤には、後述のとおり、初期付与ＣＰ抽籤、通常ＣＰ付与抽籤、特殊ＣＰ付与抽籤が含まれるが、当該抽籤の詳細については後述する。

【０６４４】

（３）ＣＺ２通常状態では、ＣＺ２中ナビ抽籤が行われる。ＣＺ２状態では、基本的に、ＣＺ２通常状態においてＣＰを貯め、ベルこぼし回数が７回となってＣＺ２最終状態に移行するときに、ＣＰの付与状況が所定状況（５ポイント以上）となっていれば、ＣＺ成功となって疑似ボーナス状態に移行するものとなっている。そして、ＣＺ２通常状態でＣＰが付与される付与条件の一つが、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で「ベル」が表示されたこととなっている。ＣＺ２中ナビ抽籤では、ＣＺ２通常状態で「押し順ベル」が内部当籤役として決定されたとき、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報を報知するか否かを決定する。なお、当該抽籤の詳細については後述する。

【０６４５】

（４）ＣＺ２通常状態において１セットが消化される前に疑似ボーナス状態に移行する

ことが決定された場合には、移行することが決定された疑似ボーナス状態に移行するが、当該決定が行われることなく１セットが消化された場合には、１ゲームで構成されるＣＺ２最終状態に移行する。ＣＺ２最終状態では、ＣＰ付与抽籤が行われる。すなわち、ＣＺ２通常状態で累積加算されたＣＰが、ＣＺ２最終状態においてもさらに加算される場合がある。

【０６４６】

（５）ＣＺ２最終状態において、当該状態におけるＣＰ付与抽籤の結果も加味され、累積加算されたＣＰが５ポイント以上となっている場合には、ＣＺ２報酬抽籤が行われる。ＣＺ２報酬抽籤は、ＣＺ２状態においてＣＺ成功となった場合の特典の内容（移行する疑似ボーナス状態の種別）を決定するための抽籤であり、ＣＰのポイント数が多いほど遊技者にとって有利な特典が付与されるようになっている。一方、ＣＺ２最終状態において、当該状態におけるＣＰ付与抽籤の結果を加味しても、累積加算されたＣＰが５ポイント未満となっている場合には、ＣＺ２報酬抽籤が行われず、ＣＺ失敗となってＣＺ２状態が終了する（この場合、ＣＺ１状態においてＣＺ失敗となって終了する場合と同様に、移行先の通常状態における各状態を決定するための通常中状態移行抽籤が行われる。また、この場合、ＣＺ２状態における当該抽籤では、ＣＺ２状態が失敗して終了したことを救済するため、所定遊技数のＣＺ２高確状態となることが必ず（あるいは高確率で）が決定されるようにしてもよい）。

【０６４７】

＜ＣＰ付与抽籤＞

ＣＰ付与抽籤は、上述のとおり、初期ＣＰ付与抽籤、通常ＣＰ付与抽籤、特殊ＣＰ付与抽籤を含む。初期ＣＰ付与抽籤は、ＣＺ２状態が開始されるとき（例えば、ＣＺ２通常状態の開始遊技、あるいはＣＺ２状態に移行するとき）に行われ、当該ＣＺ２状態におけるＣＰの初期値を決定する。また、通常ＣＰ付与抽籤は、ＣＺ２状態中（ＣＺ２通常状態のみならず、ＣＺ２最終状態も含む）の毎遊技で行われる。また、特殊ＣＰ付与抽籤は、ＣＺ２最終状態において行われる。

【０６４８】

初期ＣＰ付与抽籤は、例えば、図４２に示す初期ＣＰ付与抽籤テーブルを参照して行われ、１２８／２５６の確率で初期ＣＰとして「０」が決定され（すなわち、ＣＰの初期値は付与されないことが決定され）、３２／２５６の確率で初期ＣＰとして「１」～「３」がそれぞれ決定され、３２／２５６の確率で初期ＣＰとして「５」が決定される（すなわち、ＣＺ２報酬抽籤によって疑似ボーナス状態に移行することが確定する）ものとなっている。なお、これらの決定確率や決定内容は一例である。例えば、当該抽籤の抽籤結果として、所定確率で５ポイントを超えるＣＰを付与することが決定されるようにしてもよい。

【０６４９】

通常ＣＰ付与抽籤は、例えば、図４２に示す態様にて行われ、表示結果が「ベル」である場合（すなわち、遊技者の停止操作によって「ベル」の図柄組合せが停止表示された場合）と、当該遊技の内部当籤役が後述の「強ベル」である場合には、必ずＣＰ「１」が付与される。なお、これらの場合には、さらにＣＰの付与値が別途抽籤によって決定されるようにしてもよい。例えば、表示結果が「ベル」である場合には、１２８／２５６の確率でＣＰ「１」を付与することが決定され、１２８／２５６の確率でＣＰ「２」を付与することが決定され、また、当該遊技の内部当籤役が「強ベル」である場合には、６４／２５６の確率でＣＰ「１」を付与されることが決定され、１９２／２５６の確率でＣＰ「２」を付与することが決定されるようにしてもよい。

【０６５０】

また、当該遊技の内部当籤役が後述の「確定役」である場合には、必ずＣＰ「１０」が付与される。なお、この場合、さらにＣＰの付与値が別途抽籤によって決定されるようにしてもよい。例えば、当該遊技の内部当籤役が「確定役」である場合には、１２８／２５６の確率でＣＰ「１０」を付与されることが決定され、１２８／２５６の確率でＣＰ「２０」を付与することが決定されるようにしてもよい。

【０６５１】
　また、通常ＣＰ付与抽籤では、ＣＰ付与の対象役が、後述の「押し順ベル」、「共通ベル」、「強ベル」及び「確定役」となっているが、これに限られず、例えば、「チェリー」、「スイカ」及び「チャンス目」等が内部当籤役として決定された場合にも、所定確率でＣＰが付与される場合があるように構成することもできる。また、ここで示した内部当籤役以外の内部当籤役が決定された場合も同様であるし、ここで示した図柄組合せ以外の図柄組合せが停止表示された場合も同様である。また、後述の「ベル連数」（すなわち、「ベル」の連続表示回数（１回表示された場合を含む））を用い、当該「ベル連数」に応じてＣＰの付与値が決定され得るようにする（すなわち、「ベル」が連続で表示された回数が多くなるほど、ＣＰの付与値が大きくなるようにする）こともできる。
【０６５２】
　特殊ＣＰ付与抽籤は、例えば、図４２に示す特殊ＣＰ付与抽籤テーブルを参照して行われ、現在のＣＰが４以下の場合（すなわち、ＣＺ２報酬抽籤が行われず、疑似ボーナス状態に移行することが決定され得ない場合）と、５以上の場合（すなわち、ＣＺ２報酬抽籤が行われて、疑似ボーナス状態に移行することは決定され得る場合）とで、異なる付与確率となる場合を含むようにしてＣＰの付与値が決定される。なお、付与ＣＰ「＝５をセット」とは、現在のＣＰの累積付与結果にかかわらず、ＣＰが「５」に更新されることを示し、付与ＣＰ「＋５」や「＋１０」は、現在のＣＰの累積付与結果に、それぞれの値が加算されることを示している。
【０６５３】
　すなわち、例えば、現在のＣＰが４以下であるときに、ＣＺ２最終状態に移行し、通常ＣＰ付与抽籤の結果によってこれが５以上とはならない場合でも、後述の「チェリー」や「スイカ」を当籤させることができれば、２３２／２５６の確率で「＝５をセット」が決定され、１６／２５６の確率で「＋５」が決定され、８／２５６の確率で「＋１０」が決定されるので、ＣＺ２報酬抽籤が行われ得る状態とすることができる。また、例えば、現在のＣＰが５以上であるときに、ＣＺ２最終状態に移行した場合、このままでもＣＺ２報酬抽籤が行われる状態となっているが、後述の「チェリー」や「スイカ」を当籤させることができれば、１６／２５６の確率で「＋５」が決定され、８／２５６の確率で「＋１０」が決定されるので、ＣＺ２報酬抽籤によって得られる報酬（特典）がより有利なものとなる可能性を高めることができる。つまり、ＣＺ２通常状態における遊技結果を問わず、ＣＺ２最終状態は、遊技者の期待感を格段に向上させ得る状態として構成されている。
【０６５４】
　なお、図示は省略しているが、ＣＺ２状態では、現在のＣＰの付与状況を示唆ないし報知するための付与状況報知が行われる（上述のＮＰ及び後述のＡＰも基本的に同様である）。例えば、メイン演出表示部２１の所定領域に、ゲージ状の表示がなされ、ＣＺ２状態であれば、当該ゲージが５つに区分され、例えば、現在のＣＰが「１」であれば、１つ分のゲージの表示態様が変化し、現在のＣＰが「２」であれば、２つ分のゲージの表示態様が変化することでＣＰの付与状況を報知するものとすることができる。また、現在のＣＰが「５」以上であれば、５つ分のゲージの表示態様が変化し、さらに、現在のＣＰが「５」～「９」であるか、「１０」～「１４」であるか、あるいは「１５」～「１９」であるか等に応じて、その表示態様を異ならせる（点灯、点滅、色変化等）ことでＣＰの付与状況を示唆するものとすることができる。また、当該付与状況報知においては、初期ＣＰ付与抽籤の結果は加味されることなく、通常ＣＰ付与抽籤の結果のみが報知ないし示唆されるようにしてもよいし、初期ＣＰ付与抽籤の結果も全て加味されて報知ないし示唆されるようにしてもよいし、初期ＣＰ付与抽籤の結果が一部加味されて（例えば、付与値の１／２分のみが報知される等）報知ないし示唆されるようにしてもよい。
【０６５５】
　また、ＣＺ２最終状態では、当該付与状況報知において、現在のＣＰの付与状況は４ポイント以下であると報知されているが、報知されていないＣＰの付与値があり、それを加味するとＣＰが５ポイント以上となる場合には、ＣＺ２最終状態におけるＣＰ付与抽籤の

結果が、ＣＰが付与されないものであったとしても、あたかもＣＺ２最終状態においてＣＰが付与されて５ポイント以上となったかのような報知が行われるようにしてもよい。むろん、現在のＣＰの付与状況は４ポイント以下であると報知され、実際のＣＰの付与状況も４ポイント以下である場合に、ＣＺ２最終状態におけるＣＰ付与抽籤の結果によってＣＰが５ポイント以上となる場合には、同様の報知が行われるようにすればよい。

【０６５６】

＜ＣＺ２中ナビ抽籤＞

ＣＺ２中ナビ抽籤は、上述のとおり、ＣＺ２通常状態中の毎遊技で行われ、後述の「押し順ベル」に当籤したときに、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報（正解押し順の全部又は一部を示す情報）を報知するか否かが決定される。なお、当該決定は、当該抽籤において後述のナビ状態を決定することにより行われる。また、後述の「共通ベル」に当籤したときにも後述のナビ状態に応じて同様の報知が行われる。

【０６５７】

図４２に示すように、ＣＺ２通常状態では、ナビ状態として、ナビ無し状態であるナビ状態０、４択ナビ状態であるナビ状態１、２択ナビ状態であるナビ状態２、全ナビ状態であり、全ナビが１回発生し得る状態であるナビ状態３（全ナビが２回発生し得る状態は全ナビ状態４、全ナビが３回発生し得る状態は全ナビ状態５といったように、全ナビの個数で末尾の数値が加算される）のいずれかが設定される。

【０６５８】

ここで、第２の遊技機において「押し順ベル」は、６択（第１停止操作３択×第２停止操作２択×第３停止操作１択）として構成されており、「４択ナビ」とは、第１停止操作を２択とし、第２停止操作を２択とするナビが発生することを示している。例えば、正解押し順が「左中右（１２３）」であるとき、４択ナビが発生する場合には、第１停止操作前においては正解の「左」を含む「左ｏｒ中」あるいは「左ｏｒ右」のいずれかの停止操作を促す報知（すなわち、２択となる）が行われ、第２停止操作前においては停止操作の情報は報知されない（すなわち、２択となる）といったナビが実行されるものとなっている。すなわち、確率上は、正解押し順に自力正解する可能性が、ナビ無し状態では１／６となるのに対し、４択ナビ状態では（ナビにしたがうことで）１／４に向上する点で有利となる。

【０６５９】

また、「２択ナビ」とは、第２停止操作を２択とするナビが発生することを示している。例えば、正解押し順が「左中右（１２３）」であるとき、２択ナビが発生する場合には、第１停止操作前においては「左」が正解押し順であることを示す停止操作の情報が報知され、第２停止操作前においては停止操作の情報は報知されない（すなわち、２択となる）といったナビが実行されるものとなっている。すなわち、確率上は、正解押し順に自力正解する可能性が、２択ナビ状態では（ナビにしたがうことで）１／２に向上する点で有利となる。また、「全ナビ」とは、正解押し順の全てを報知するナビが発生することを示している。例えば、正解押し順が「左中右（１２３）」であるとき、全ナビが発生する場合には、第１停止操作前においては「左」が正解押し順であることを示す停止操作の情報が報知され、第２停止操作前においては「中」が正解押し順であることを示す停止操作の情報が報知されるといったナビが実行されるものとなっている。すなわち、確率上は、正解押し順に自力正解する可能性が、全ナビ状態では（ナビにしたがうことで）１／１に向上する点で有利となる。

【０６６０】

そして、ＣＺ２通常状態では、例えば、図４２に示す各ＣＺ２中ナビ抽籤テーブルを参照し、現在のナビ状態（「０」、「１」、「≧２」）と、内部当籤役（「当籤役」）とに応じてナビの付与結果を決定する。例えば、ナビ無し状態（ナビ状態０）において、当該遊技の内部当籤役が「はずれ」となったとき、２１４／２５６の確率で「非当籤」（すなわち、ナビ状態０を維持すること）が決定され、２４／２５６の確率で「４択ナビ」（すなわち、ナビ状態１を設定すること）が決定され、１２／２５６の確率で「２択ナビ」（

すなわち、ナビ状態２を設定すること）が決定され、６／２５６の確率で「全ナビ１個」（すなわち、ナビ状態３を設定すること）が決定される。

【０６６１】

また、例えば、４択ナビ状態（ナビ状態１）において、当該遊技の内部当籤役が「はずれ」となったとき、２１４／２５６の確率で「非当籤」（すなわち、ナビ状態１を維持すること）が決定され、２４／２５６の確率で「２択ナビ」（すなわち、ナビ状態２を設定すること）が決定され、１２／２５６の確率で「全ナビ１個」（すなわち、ナビ状態３を設定すること）が決定され、６／２５６の確率で「全ナビ３個」（すなわち、ナビ状態５を設定すること）が決定される。

【０６６２】

なお、ナビ状態１（４択ナビ状態）が設定されているときに、後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、４択ナビが実行され、最終的に「ベル」が表示された場合には、当該ナビ状態１が維持される一方、最終的に「ベル」が表示されなかった場合には、当該ナビ状態１は終了し、ナビ状態０（ナビ無し状態）が設定される。

【０６６３】

また、ナビ状態２（２択ナビ状態）が設定されているときに、後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、２択ナビが実行され、最終的に「ベル」が表示された場合には、当該ナビ状態２が維持される一方、最終的に「ベル」が表示されなかった場合には、当該ナビ状態２は終了し、ナビ状態０（ナビ無し状態）が設定される。もっとも、ナビ状態２が設定されているときに、最終的に「ベル」が表示されなかった場合には、ナビ状態を１つ転落させる（ナビ状態を１減算し、ナビ状態１に移行させる）ようにすることもできる。

【０６６４】

また、ナビ状態３（全ナビ状態で全ナビ回数１個）が設定されているときに、後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、全ナビが実行され、最終的に「ベル」が表示される否かにかかわらず、１回全ナビが実行されたことをもって、ナビ状態を１減算し、ナビ状態２に移行させる（すなわち、ナビ状態を１つ転落させる）。もっとも、ナビ状態３が設定されているときに、全ナビが実行された場合には、当該ナビ状態３は終了し、ナビ状態０（ナビ無し状態）が設定されるようにすることもできる。

【０６６５】

また、ナビ状態４（全ナビ状態で全ナビ回数２個）が設定されているときに、後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、全ナビが実行され、最終的に「ベル」が表示される否かにかかわらず、１回全ナビが実行されたことをもって、ナビ状態を１減算し、ナビ状態３に移行させる（すなわち、ナビ状態を１つ転落させる）。ナビ状態５以上の場合も同様である。これにより、例えば、ナビ状態３では全ナビの実行が１回保障され、ナビ状態４では全ナビの実行が２回保障され、ナビ状態５では全ナビの実行が３回保障されるものとなる。もっとも、ナビ状態４以上が設定されているときに、対応する回数の全ナビが実行された場合には、当該ナビ状態は終了し、ナビ状態０（ナビ無し状態）が設定されるようにすることもできる。

【０６６６】

また、各ナビ状態は、設定されてから、少なくとも後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定されるまでは転落しないように構成されている。すなわち、例えば、一度ナビ状態１が設定されると、４択ナビが少なくとも１回実行されるまでは当該ナビ状態１が維持される（もっとも、ＣＺ２中ナビ抽籤によってナビ状態が上昇した場合にはこの限りではない）。

【０６６７】

なお、ＣＺ２中ナビ抽籤の態様は、上述したものに限られない。例えば、後述の「押し順ベル」又は「共通ベル」が内部当籤役として決定された遊技において、ナビを実行するか否か、実行するならばどのナビを実行するかが決定されるようにしてもよい。また、例

えば、後述のＡＴ状態における全ナビ状態抽籤と同様、４択ナビが発生し得る遊技数、２択ナビが発生し得る遊技数、全ナビが発生し得る遊技数を、ゲーム数あるいはセット数によって管理し、ＣＺ２中ナビ抽籤では、このようなゲーム数やセット数の付与抽籤が行われるようにしてもよい。

【０６６８】

＜ＣＺ２報酬抽籤＞

ＣＺ２報酬抽籤は、上述のとおり、ＣＺ２最終状態において、当該ＣＺ２状態におけるＣＰの最終的な累積値が５ポイント以上となっている場合に行われ、移行する疑似ボーナス状態の種別を決定が決定される。ＣＺ２報酬抽籤は、例えば、図４２に示すＣＺ２報酬抽籤テーブルを参照して行われ、ＣＰの累積値（累積ＣＰ）に応じた確率で疑似ボーナス状態の種別が決定される。

【０６６９】

例えば、累積ＣＰが「５」であるとき、２４４／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「ＲＢ状態」となることが決定され、８／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「弱ＢＢ状態」となることが決定され、４／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「強ＢＢ状態」となることが決定される。

【０６７０】

また、例えば、累積ＣＰが「８」であるとき、２３２／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「弱ＢＢ状態」となることが決定され、２４／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「強ＢＢ状態」となることが決定される。また、例えば、累積ＣＰが「１０」～「１４」であるとき、２５４／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「強ＢＢ状態」となることが決定され、２／２５６の確率で移行先の疑似ボーナス状態が「フリーズＢＢ状態」となることが決定される。

【０６７１】

ここで、第２の遊技機における、疑似ボーナス状態について説明する。第２の遊技機では、大別すると、疑似ボーナス状態としてＲＢ状態とＢＢ状態とが設けられている。ＢＢ状態は、「弱ＢＢ状態」、「強ＢＢ状態」、「フリーズＢＢ状態」を含む。ＲＢ状態及びＢＢ状態は、ともに２１ゲーム間継続する（遊技期間が２１ゲームに設定された）遊技状態として構成されているが、ＲＢ状態は、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、必ずしも正解押し順が報知されない（一部のみ報知される場合を含む）遊技状態であるのに対し、ＢＢ状態は、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、必ず正解押し順が報知される（あるいは、少なくともＲＢ状態よりも高い確率で正解押し順が報知されるものとしてもよい）遊技状態である点で、ＲＢ状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【０６７２】

また、詳細は省略するが、強ＢＢ状態は弱ＢＢ状態よりも遊技者にとって有利に構成され、フリーズＢＢ状態は強ＢＢ状態よりも遊技者にとって有利に構成されている。すなわち、遊技者の有利度合いは、フリーズＢＢ状態が高程度、強ＢＢ状態が中程度、弱ＢＢ状態が低程度となるように構成されている。なお、各ＢＢ状態において、遊技者の有利度合いを変動させる手法は、種々の手法を採用することができる。例えば、有利度合いが高いほどその遊技期間が長くなるように設定することもできるし、有利度合いが高いほど全ナビが発生する確率が高くなるように設定することもできる。また、第２の遊技機では、ＢＢ状態終了後は、必ずＡＴ状態に移行するものとしているので、当該ＡＴ状態における後述の各種抽籤において、ＡＴ状態が延長されやすくなる、ＡＴ状態が延長されたときＢＢ状態を経由する確率が高くなる、ＡＴ状態において全ナビが発生する確率が高くなる等適宜有利となる条件を設定することもできる。また、第２の遊技機において、単に「ＢＢ状態に移行することが決定される」と説明している場合には、上述のＢＢ状態の種別のうちいずれかが、予め定められた条件にしたがって決定されているものとする。

【０６７３】

また、第２の遊技機では、後述の図５８に示すように、弱ＢＢ状態は、「赤７」図柄揃

いが停止表示されるリール演出（例えば、ロック中赤７揃い演出）が実行されてから開始されるものとなっており、強ＢＢ状態及びフリーズＢＢ状態は、「青７」図柄揃いが停止表示されるリール演出（例えば、ロック中青７揃い演出）が実行されてから開始されるものとなっている。したがって、この観点より、赤７揃いとなって開始される赤７ＢＢ状態（弱ＢＢ状態）と、青７揃いとなって開始される青７ＢＢ状態（強ＢＢ状態及びフリーズＢＢ状態）との間で有利度合いを異ならせるようにしてもよい。この場合、上述した手法の他、例えば、赤７ＢＢ状態においては、ＡＴ状態の実行権利は１つしか付与されない（すなわち、その終了後にＡＴ状態には移行するものの、当該ＡＴ状態が延長されるか否かについてはその後の遊技結果次第となる）のに対し、青７ＢＢ状態においては、ＡＴ状態の実行権利が複数個付与される（すなわち、その終了後にＡＴ状態に移行し、また、当該ＡＴ状態は少なくとも１セットは延長することが確定する）ようにして、赤７ＢＢ状態よりも青７ＢＢ状態のほうが有利度合いが高くなるように構成してもよい。

【０６７４】

また、青７ＢＢ状態によって付与されるＡＴ状態の実行権利は、例えば、赤７ＢＢ状態によって付与されるＡＴ状態の実行権利が１つであれば、少なくとも２つ以上付与されればよく、その付与数の決定方法も適宜設定することができる。例えば、青７ＢＢ状態では、予め規定された付与数（例えば、２つ）のＡＴ状態の実行権利が付与されるようにしてもよいし、付与抽籤（例えば、付与数として「２」～「１１」のいずれかが決定される）が行われ、抽籤結果に応じた付与数のＡＴ状態の実行権利が付与されるようにしてもよい。また、当該付与抽籤が赤７ＢＢ状態においても行われるようにし（この場合、例えば、付与数として「１」～「１１」のいずれかが決定される）、赤７ＢＢ状態における当該付与抽籤よりも、青７ＢＢ状態における当該付与抽籤のほうがより有利な抽籤結果が得られやすいようにして、両者の有利度合いを異ならせるようにしてもよい。また、強ＢＢ状態とフリーズＢＢとの間で同様の差異を生じさせることで、両者の有利度合いを異ならせるようにしてもよい。要するに、ＢＢ状態が開始されるときに、赤７揃いとなったときには、ＡＴ状態が延長される期待度が相対的に低く、青７揃いとなったときには、赤７揃いとなったときよりもＡＴ状態が延長される期待度が相対的に高くなるようにする。さらに、青７揃いとなるときに、ロングフリーズが発生した場合には、ロングフリーズが発生しない場合よりもＡＴ状態が延長される期待度が相対的に高くなるようにすることもできる。

【０６７５】

そして、ＣＺ２報酬抽籤では、上述のとおり、ＣＺ２状態において付与されたＣＰの累積値が多いほど、遊技者にとってより有利な疑似ボーナス状態が決定されやすくなっている。

【０６７６】

このように、ＣＺ２状態では、例えば、ＣＺ２通常状態においてはＣＰ付与抽籤、ＣＺ２中ナビ抽籤が行われ、ＣＺ２最終状態においてはＣＰ付与抽籤、ＣＺ２報酬抽籤、通常中状態移行抽籤が行われるものとしているが、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。また、ＢＢ状態やＡＴ状態からもＣＺ２状態に移行する場合があるようにし、当該ＣＺ２状態では、ＢＢ状態やＡＴ状態を延長するための権利が付与され得るようにすることもできる（当該ＣＺ２状態の終了後はもとの状態に戻る）。

【０６７７】

また、ＣＺ２状態は、ＣＺ２報酬抽籤が行われることで、通常状態よりも疑似ボーナス状態に移行する期待度が高い遊技状態であるとともに、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される遊技状態である。したがって、上述の「増加区間」として構成される遊技状態であるとも言い得るが、ナビが実行される頻度を勘案するとメダルが増加する可能性は必ずしも高くないことから、その全体構成としては、上述の「演出区間」、あるいは「通常有利区間」を構成する遊技状態である。もっとも、ナビが実行される頻度を調整して、ＣＺ２状態の全体構成を「増加区間」として構成することは可能である。

【０６７８】

以上のように、ＣＺ２状態が開始されるとＣＺ２通常状態となり、ＣＺ２通常状態では、ＣＰ付与抽籤（ＣＺ２状態開始時の初期ＣＰ付与抽籤、ＣＺ２状態中の通常ＣＰ付与抽籤）が行われる。また、ＣＺ２中ナビ抽籤に当籤するといずれかのナビ実行権利（ナビ状態）が付与され、付与されたナビ実行権利に応じた停止操作の情報が報知される。そして、これによってＣＰ付与抽籤の結果も変動する。ＣＺ２通常状態において、後述の「押し順ベル」に当籤したが「ベル」を表示できなかった回数が７回となると、ＣＺ２最終状態となる。ＣＺ２最終状態において、最終的にＣＰを５ポイント以上獲得している場合にはＣＺ成功となり、ＣＺ２報酬抽籤によって移行する疑似ボーナス状態の種別が決定され、決定された種別の疑似ボーナス状態に移行する。なお、この場合、前兆状態を経由してから疑似ボーナス状態に移行することが決定された場合には、対応する前兆状態に移行する。一方、ＣＺ２最終状態において、最終的にＣＰを５ポイント以上獲得していなかった場合にはＣＺ失敗となり、通常状態に移行する。

【０６７９】

＜ＣＺ２状態における遊技の流れの一例＞

続いて、図４０を参照して、ＣＺ２状態における遊技の流れの一例について説明する。図４０の（ａ）は、ＣＺ２状態においてＣＺ失敗となる場合の一例であり、図４０の（ｂ）～（ｄ）は、ＣＺ２状態においてＣＺ成功となる場合の一例である。

【０６８０】

なお、図４０の（ａ）～（ｄ）において、「ゲーム数経過」は、純粋な遊技数の経過を示すものであり、「残りゲーム数」は、ベルこぼし回数の増加によってＣＺ２状態に滞在可能な遊技数が減少することを示すものであり、「当籤役」は、対応する遊技において決定された内部当籤役を示すものであり、「表示結果」は、遊技者の停止操作に応じて最終的に表示された停止表示態様（図柄組合せ）を示すものであり、「ＣＰ」は、ＣＰの累積値を示すものであり、遊技状態は、対応する遊技が、ＣＺ２通常状態とＣＺ２最終状態のいずれの遊技状態であるかを示すものである。

【０６８１】

図４０の（ａ）では、まず、初期ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「２」が付与されたものとしている。また、２ゲーム目（２Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤したが「ベル」は表示されず（ベルこぼしとなり）、残りゲーム数が減少している。また、３ゲーム目（３Ｇ）、６ゲーム目（６Ｇ）、７ゲーム目（７Ｇ）、９ゲーム目（９Ｇ）、１０ゲーム目（１０Ｇ）、及び１１ゲーム目（１１Ｇ）も同様である。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。また、８ゲーム目（８Ｇ）では、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。

【０６８２】

なお、図４０の（ａ）（以下の（ｂ）～（ｄ）についても特に示す場合を除き同様）では図示を省略しているが、「押し順ベル」又は「共通ベル」に当籤した遊技では、４択ナビ、２択ナビ、全ナビのいずれかのナビが実行されている場合があり、また、いずれも実行されていない場合がある。

【０６８３】

そして、図４０の（ａ）では、ＣＰの初期値として「２」が付与されたものの、ＣＺ２通常状態では、５ゲーム目（５Ｇ）及び８ゲーム目（８Ｇ）でそれぞれＣＰが「１」ずつ付与されたのみであり、また、１１ゲーム目（１１Ｇ）でベルこぼし回数が７回となってＣＺ２最終状態に移行し（１２ゲーム目（１２Ｇ））、ＣＺ２最終状態でもＣＰは付与されず、最終的なＣＰは「４」となるので、ＣＺ２報酬抽籤は行われず（疑似ボーナス状態には移行せず）、ＣＺ失敗となっている。

【０６８４】

図４０の（ｂ）では、まず、初期ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「２」が付与されたものとしている。また、２ゲーム目（２Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤したが「ベル」は

表示されず（ベルこぼしとなり）、残りゲーム数が減少している。また、３ゲーム目（３Ｇ）、６ゲーム目（６Ｇ）、７ゲーム目（７Ｇ）、９ゲーム目（９Ｇ）、１０ゲーム目（１０Ｇ）、及び１１ゲーム目（１１Ｇ）も同様である。また、４ゲーム目（４Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。また、５ゲーム目（５Ｇ）も同様である。また、８ゲーム目（８Ｇ）では、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。

【０６８５】

そして、図４０の（ｂ）では、ＣＰの初期値として「２」が付与され、ＣＺ２通常状態では、４ゲーム目（４Ｇ）、５ゲーム目（５Ｇ）及び８ゲーム目（８Ｇ）でそれぞれＣＰが「１」ずつ付与されており、１１ゲーム目（１１Ｇ）でベルこぼし回数が７回となってＣＺ２最終状態に移行し（１２ゲーム目（１２Ｇ））、ＣＺ２最終状態ではＣＰは付与されなかったものの、最終的なＣＰは「５」となるので、ＣＺ２報酬抽籤が行われる（疑似ボーナス状態に移行することが決定される）こととなり、ＣＺ成功となっている。

【０６８６】

図４０の（ｃ）では、まず、初期ＣＰ付与抽籤によってＣＰは付与されなかったものとしている。また、２ゲーム目（２Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤したが「ベル」は表示されず（ベルこぼしとなり）、残りゲーム数が減少している。また、３ゲーム目（３Ｇ）、６ゲーム目（６Ｇ）、７ゲーム目（７Ｇ）、９ゲーム目（９Ｇ）、１０ゲーム目（１０Ｇ）、及び１１ゲーム目（１１Ｇ）も同様である。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。また、８ゲーム目（８Ｇ）では、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。

【０６８７】

そして、図４０の（ｃ）では、ＣＰの初期値は付与されておらず、ＣＺ２通常状態では、５ゲーム目（５Ｇ）及び８ゲーム目（８Ｇ）でそれぞれＣＰが「１」ずつ付与されたのみであり、また、１１ゲーム目（１１Ｇ）でベルこぼし回数が７回となってＣＺ２最終状態に移行し（１２ゲーム目（１２Ｇ））、ここまでのＣＰは「２」であったが、ＣＺ２最終状態で「スイカ」に当籤したことによってＣＰが「５」付与されたことにより、最終的なＣＰは「７」となったので、ＣＺ２報酬抽籤が行われる（疑似ボーナス状態に移行することが決定される）こととなり、ＣＺ成功となっている。

【０６８８】

図４０の（ｄ）では、まず、初期ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「５」が付与されたものとしている。すなわち、この時点で、ＣＺ成功となることは確定しているが、ＣＺ２状態は直ちには終了しない。また、図４０の（ｄ）では、１ゲーム目（１Ｇ）において、「スイカ」に当籤したことにより、ＣＺ２中ナビ抽籤で「全ナビ３個」に当籤したものとしている。また、２ゲーム目（２Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤し、全ナビが実行され（全ナビは残り２個に減少）、「ベル」が表示されて通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。また、３ゲーム目（３Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤し、全ナビが実行され（全ナビは残り１個に減少）、「ベル」が表示されて通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。

【０６８９】

また、４ゲーム目（４Ｇ）において、「強ベル」に当籤し、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。なお、ここでも、「強ベル」に当籤したことによってＣＺ２中ナビ抽籤が行われ、例えば、当該抽籤で「全ナビ１個」に当籤したものとしている（全ナビは残り２個に増加）。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤し、全ナビが実行され（全ナビは残り１個に減少）、「ベル」が表示されて通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。また、６ゲーム目（６Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤し、全ナビが実行され（全ナビは残り０個に減少）

、「ベル」が表示されて通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１」が付与されたものとしている。ここまでのＣＰの累積値は「１０」となる。

【０６９０】

そして、図４０の（ｄ）では、７ゲーム目（７Ｇ）において、「確定役」に当籤し、通常ＣＰ付与抽籤によってＣＰ「１０」が付与されたものとしている。第２の遊技機では、ＣＺ２通常状態においてＣＰの累積値が「２０」以上となった場合には、残りゲーム数が残存する場合であっても例外的に当該遊技でＣＺ２状態を終了させ、疑似ボーナス状態の種別として最も有利度合いの高い「フリーズＢＢ状態」が決定されるようにし、次遊技からフリーズＢＢ状態が開始されるものとしている。

【０６９１】

＜ＣＺ２状態の遊技性を用いた遊技機＞

第２の遊技機では、上述のＣＺ２状態の遊技性を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【０６９２】

例えば、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される疑似ボーナス状態（例えば、ＲＢ状態やＢＢ状態）と、疑似ボーナス状態の移行条件が成立する期待度が通常状態よりも高いＣＺ２状態とを有し、ＣＺ２状態の規定終了条件は、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で「ベル」が表示されなかった回数（ベルこぼし回数）が７回に達することを含む遊技機である。

【０６９３】

なお、規定終了条件となるベルこぼし回数は７回に限られず、適宜設定可能であるものとする。また、「押し順ベル」以外の役（例えば、「スイカ」や「チェリー」等）の取りこぼしが発生した場合にも、当該回数がカウントされるようにしてもよい。

【０６９４】

また、例えば、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」を表示させる一方、正解押し順とは異なる不正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」とは異なる図柄組合せを表示させ、ＣＺ２状態において「押し順ベル」が内部当籤役として決定された場合、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報（例えば、４択ナビ、２択ナビや全ナビ）を報知可能とする遊技機である。

【０６９５】

なお、「押し順ベル」は、その押し順が６択で構成されているが、３択（第１停止操作の種別のみ）で構成してもよいし、１２択や２４択（押し順以外に、停止操作のタイミング（押下位置）にも正解位置、不正位置を設けて構成する）で構成してもよい。また、後者の場合、一部ナビは、押し順としては正解押し順を報知するが、押下位置（目印となる赤７、青７あるいは黒ＢＡＲ等の位置（すなわち、狙うべき特定図柄の種別））は報知しないナビとするなどのように構成することができる。

【０６９６】

また、規定終了条件の対象役を小役である「押し順ベル」としているが、これをリプレイ役である「押し順リプレイ」として構成することもできる。この場合、例えば、正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベルリプレイ」を表示させる一方、正解押し順とは異なる不正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベルリプレイ」とは異なる図柄組合せ（例えば、「通常リプレイ」）を表示させる等のように構成することができる。

【０６９７】

また、例えば、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報を報知する場合、正解押し順のすべてが報知される「全ナビ」を行う場合と、正解押し順の一部が報知される一部ナビとしての「４択ナビ」や「２択ナビ」を行う場合とがある遊技機である。

【０６９８】

また、例えば、実行されるナビの報知態様を決定する場合、一部ナビが行われた遊技で

、「ベル」が表示された場合には当該一部ナビが行われ得る状態（例えば、ナビ状態１やナビ状態２）を継続させ、「ベル」が表示されなかった場合には当該一部ナビが行われ得る状態を終了させる遊技機である。

【０６９９】

なお、一部ナビが行われ得る状態を終了させる終了条件は、これに限られない。例えば、保障ゲーム数の間は継続し、当該保障ゲーム数が消化されたことを終了条件とすることもできる。また、「ベル」に係る内部当籤役が決定されるか否かにかかわらず、毎遊技、継続抽籤（終了抽籤）を行い、継続が決定された場合には継続し、終了が決定された場合にはこれを終了条件とすることもできる。また、これらの終了条件は、そのいずれかが用いられるようにすることもできるし、複合的に用いられるようにすることもできる。

【０７００】

また、例えば、停止操作の態様にかかわらず「ベル」が表示可能となる「共通ベル」を内部当籤役として決定可能である遊技機である。

【０７０１】

また、例えば、「ベル」が表示される場合、疑似ボーナス状態への移行に寄与する特典である「ＣＰ」を付与可能である遊技機である。

【０７０２】

また、例えば、ＣＺ２状態が開始されることに応じて「ＣＰ」を付与可能である遊技機である。

【０７０３】

また、例えば、「ベル」が表示され得ない「確定役」が内部当籤役として決定された場合にも「ＣＰ」を付与可能である遊技機である。

【０７０４】

なお、「ＣＰ」の付与条件は、これに限られない。例えば、ＣＺ２前兆状態においてもＣＰ付与抽籤（例えば、通常ＣＰ付与抽籤と同様）が行われるようにし、ＣＺ２前兆状態からＣＺ２状態（ＣＺ２通常状態）に移行する際には、ＣＺ２前兆状態で付与された「ＣＰ」がＣＺ２状態に引き継がれるようにすることもできる。また、例えば、ＣＺ２通常状態においても「確定役」以外のレア役が内部当籤役として決定された場合に、通常ＣＰ付与抽籤とは異なるＣＰ付与抽籤（例えば、特殊ＣＰ付与抽籤と同様）が行われるようにすることもできる。また、ＣＺ２状態では、フリーズ発生抽籤が行われ、当該フリーズ発生抽籤に当籤してフリーズが実行される場合に、所定値（例えば、５ポイント）の「ＣＰ」が付与されるようにすることもできる。すなわち、何らかの遊技結果に応じて、予め定められた条件が成立した場合には、予め定められた確率で「ＣＰ」が付与されるようにすればよい。

【０７０５】

また、例えば、ＣＺ２状態において、「ＣＰ」の付与状況が所定状況である５ポイント以上となった場合に、疑似ボーナス状態への移行が決定される遊技機である。

【０７０６】

なお、疑似ボーナス状態への移行が決定されることとなる「ＣＰ」のポイント数は、これに限らず、適宜設定可能であるものとする。また、ＣＺ２状態が開始されるときに、当該ポイント数が抽籤によって決定されるようにして、当該ポイント数が変動するものとしてもよい。

【０７０７】

また、例えば、ＣＺ２状態は、「ＣＰ」の付与状況が所定状況となった後も、規定終了条件を満たすまでは継続可能に構成されるとともに、規定終了条件を満たしたときに「ＣＰ」の付与状況が所定状況となっている場合に疑似ボーナス状態に移行するように構成され、「ＣＰ」の付与状況が所定状況となった後も「ＣＰ」を付与可能であり、疑似ボーナス状態には、有利度が異なる複数種類（例えば、ＲＢやＢＢ）があり、規定終了条件を満たしたときに、「ＣＰ」の付与状況がより多くなっている場合のほうが、有利度の高い疑似ボーナス状態に移行しやすい遊技機である。

【０７０８】
　また、例えば、ＣＺ２状態において、「ＣＰ」の付与状況が所定状況となる前に規定終了条件を満たした場合、ＣＺ２最終状態において、少なくとも「ＣＰ」の付与状況を所定状況とするか否かを決定可能な遊技機である。
【０７０９】
　なお、「ＣＰ」の付与状況が所定状況となる前に規定終了条件を満たした場合であっても疑似ボーナス状態に移行させることが決定される条件は、これに限られない。例えば、ＣＺ２状態において「ＣＰ」の累積値が「０」のままＣＺ２最終状態が終了した場合には、疑似ボーナス状態に移行させることが決定されるようにしてもよい。
【０７１０】
（ＲＢ状態）
　続いて、図３６及び図３９を参照して、第２の遊技機におけるＲＢ状態について説明する。上述のとおり、ＲＢ状態は、有利区間の遊技状態として構成されるとともに、１セット２１ゲームである、上述の「増加区間」として構成された遊技状態である。
【０７１１】
　なお、ＲＢ状態の開始遊技では、開始操作が行われたことに応じて、「白ＢＡＲ」図柄揃いが表示されるリール演出（後述の図５８に示す、ロック番号「６」の「ＲＢ用リールアクション１」、又はロック番号「７」の「ＲＢ用リールアクション２」参照）が行われてから、当該ＲＢ状態の遊技が開始されるものとなっている。
【０７１２】
　ＲＢ状態では、例えば、ＢＢ昇格抽籤、ＲＢ中ナビ抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。
【０７１３】
＜ＢＢ昇格抽籤＞
　ＲＢ状態では、毎遊技、疑似ボーナス状態をＢＢ状態に昇格させるか（より詳細には、ＲＢ状態からＢＢ状態に移行させるか）否かを決定するためのＢＢ昇格抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、後述の「特殊」、又は弱レア役（後述の「チェリー」又は「スイカ」）に当籤したときは低確率でＢＢ状態に移行することが決定され、強レア役（後述の「チャンス目」又は「強ベル」）に当籤したときには中確率でＢＢ状態に移行することが決定され、確定役（後述の「確定役」）に当籤したときには１００％（あるいは高確率）でＢＢ状態に移行することが決定されるようになっている。
【０７１４】
　ここで、ＲＢ状態においてＢＢ昇格抽籤に当籤して次遊技からＢＢ状態に移行する場合には、ＢＢ状態の遊技期間は最初から開始されるようになっている。例えば、ＲＢ状態において１０ゲーム消化した後、１１ゲーム目でＢＢ状態に移行することが決定された場合、次遊技は、ＢＢ状態の１２ゲーム目ではなく、１ゲーム目となる（すなわち、ＲＢ状態とＢＢ状態とで当該セットのゲーム数は引き継がれない）。なお、これに限られず、ＲＢ状態とＢＢ状態とで当該セットのゲーム数が引き継がれるように構成することもできる。すなわち、例えば、ＲＢ状態において１０ゲーム消化した後、１１ゲーム目でＢＢ状態に移行することが決定された場合、次遊技は、ＢＢ状態の１２ゲーム目となるように構成することもできる。
【０７１５】
＜ＲＢ中ナビ抽籤＞
　ＲＢ状態では、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技において、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報（正解押し順の全部又は一部を示す情報）を報知するか否かを決定するためのＲＢ中ナビ抽籤が行われる。なお、後述の図４２～図４６では、当該抽籤に係る具体的な抽籤テーブルの記載を省略しているが、当該抽籤では、例えば、ＡＴ中ナビ抽籤テーブル（後述の図４５参照）における、現在のＡＰが「８０未

満」であって、「押し順ベル」が内部当籤役として決定されたときと同様の確率（異なる確率であってもよいが、「増加区間」であることが維持される確率とする）で実行されるナビの種別が決定される。

【０７１６】

上述のとおり、ＲＢ状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される「増加区間」を構成する遊技状態であるものの、「押し順ベル」に当籤した遊技で必ずしも「全ナビ」が発生しない場合がある遊技状態として構成されている。なお、必ず「全ナビ」は発生するが、ＢＢ状態よりも遊技期間が短い（１セットあたりのゲーム数が少ない）遊技状態として構成することで、ＢＢ状態との間で差が出るようにすることもできるし、ＢＢ状態は延長され得る遊技状態であるが、ＲＢ状態は延長され得ない遊技状態として構成することで、ＢＢ状態との間で差が出るようにすることもできる。

【０７１７】

以上のように、ＲＢ状態において、当該ＲＢ状態が終了する前にＢＢ状態に移行することが決定された場合にはＢＢ状態に移行し（ＢＢ昇格）、ＢＢ状態に移行することなく当該ＲＢ状態が２１ゲームの消化によって終了した場合にはＲＢ終了となり、有利区間も終了して非有利区間の待機状態に移行する（ＲＢ終了）。

【０７１８】

なお、ＲＢ状態では、ナビの発生状況に偏りが生じることで、遊技者が期待していた、あるいは設計上企図していたメダル数が払出されない場合も生じ得る。このため、ＲＢ状態において払出されたメダル数が特定量（閾値）以下となってＲＢ状態が終了した場合には、例外的にＢＢ状態に移行することが決定されるものとしている。また、当該特定量は任意に設定することができるが、一例として「０枚」に設定されるものとする。また、他の例として、ＲＢ状態中の純増枚数が１ゲームあたり１枚以下であったことを示す「２１枚」（２枚以下であれば「４２枚」）等としても、同様の趣旨で遊技者を救済し、興趣の低下を抑制することが可能である。

【０７１９】

（ＢＢ状態）

続いて、図３６、図３９及び図４３を参照して、第２の遊技機におけるＢＢ状態について説明する。上述のとおり、ＢＢ状態は、有利区間の遊技状態として構成されるとともに、１セット２１ゲームである、上述の「増加区間」として構成された遊技状態である。

【０７２０】

なお、ＢＢ状態の開始遊技では、開始操作が行われたことに応じて、「赤７」図柄揃いが表示されるリール演出（後述の図５８に示す、ロック番号「９」の「弱ＢＢ用リールアクション」）、又は「青７」図柄揃いが表示されるリール演出（後述の図５８に示す、ロック番号「１１」の「強ＢＢ用リールアクション２」参照）が行われてから、当該ＢＢ状態の遊技が開始されるものとなっている。

【０７２１】

ＢＢ状態では、例えば、初期ＡＰ抽籤、特殊ＡＴ抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。

【０７２２】

＜初期ＡＰ抽籤＞

第２の遊技機では、ＡＴ状態において、当該ＡＴ状態を延長させるか否かの決定に寄与する情報（換言すれば、ＡＴ状態における有利度合いを変動させるための情報）として「ＡＰ」というポイントの付与を可能としている。そして、当該ＡＴ状態の開始に先立って滞在するＢＢ状態においても、「ＡＰ」の初期値を付与可能としている。なお、初期ＡＰ抽籤は、いわゆる初当たり時に行われる初回ＡＰモード抽籤と、ＢＢ状態からＡＴ状態に移行する度に行われる初期ＡＰ付与抽籤とを含む。

【０７２３】

初回ＡＰモード抽籤は、例えば、前兆状態、ＣＺ状態、又はＲＢ状態から移行した（ジ

ャッジ状態からＡＴ状態の延長の結果としてＢＢ状態に移行した場合を含まない）初回のＢＢ状態が開始されるとき（例えば、ＢＢ状態の開始遊技、あるいはＢＢ状態に移行するとき）に、後述の初期ＡＰ付与抽籤の有利度合いを変動させるためのＡＰモードを決定するために行われる。なお、一度決定されたＡＰモードは、ジャッジ状態で延長なしとなって有利区間が終了するまで維持される。すなわち、ＡＰモードは、ＢＢ状態とＡＴ状態（ジャッジ状態を含む）とで構成される一連の有利状態における「ＡＰ」付与の有利度合いを決定するための情報の一つを構成する。

【０７２４】

初回ＡＰモード抽籤は、例えば、図４３に示す初回ＡＰモード抽籤テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードに応じた確率で、「モード１」～「モード９」のいずれかのＡＰモードが決定されるものとなっている。

【０７２５】

ここで、有利区間モードについて説明する。有利区間モードは、非有利区間から有利区間に移行するときに、上述の有利区間移行抽籤の抽籤要素の一つとして決定される情報であり、当該有利区間が開始されてから、終了して非有利区間に移行するまでの当該有利区間の有利度合い（特に、ＡＴ状態における有利度合い）を変動させるための情報として構成されている。第２の遊技機では、その一例として、有利区間モードＡ、有利区間モードＢ、有利区間モードＣの３種類のモードが設けられており、有利区間移行抽籤においては、予め定められた確率でいずれかのモードが設定されるものとなっている。なお、いずれのモードが有利となるかはそれぞれの抽籤（後述の図４３～図４６参照）によって変動するものとなっているが、相対的には有利区間モードＡが最も有利なモードであるようになっている（これは、図示した抽籤値に限定されない。どの抽籤でどの有利区間モードが有利となるかは適宜変更可能である）。

【０７２６】

続いて、ＡＰモードについて説明する。図４３に示すように、各ＡＰモードは、ＡＴセット数ごとに、初期ＡＰ付与抽籤における抽籤パターンの情報（「１」～「４」）が対応付けられている。なお、後述のとおり、初期ＡＰ付与抽籤においては抽籤パターン「４」の場合が最も有利であり、抽籤パターン「３」の場合が次に有利であり、抽籤パターン「２」の場合は抽籤パターン「３」の場合よりは不利であるが、抽籤パターン「１」の場合よりも有利であり、抽籤パターン「１」の場合が最も不利となっている。このため、各ＡＰモードは、抽籤パターンとしてより有利なものが対応付けられているもののほうが、遊技者にとって有利となる。

【０７２７】

例えば、「ＡＰモード１」は、「５セット目」において抽籤パターン「３」が対応付けられているものの、その他のＡＴセット数では抽籤パターン「１」が対応付けられているため、ＡＴ状態が４セット継続し、当該４セット目終了後のジャッジ状態においてＢＢ状態を経由してＡＴ状態が延長させることが決定された場合には、（次回が５セット目として）抽籤パターン「３」による初期ＡＰ付与抽籤を受けることができるが、その他の場合には抽籤パターン「１」による初期ＡＰ付与抽籤しか受けることができないものとなっている。また、最初にＢＢ状態からＡＴ状態に移行するとき（１セット目）には、必ず初期ＡＰ付与抽籤を受けることができるようになっているが、ここでも、抽籤パターン「１」による初期ＡＰ付与抽籤しか受けることができないものとなっている。

【０７２８】

一方、例えば、「ＡＰモード９」は、抽籤パターン「１」が対応付けられているＡＴセット数はなく、奇数セット目では抽籤パターン「３」が対応付けられているため、ＡＴ状態が複数セット継続し、偶数セット目終了後のジャッジ状態においてＢＢ状態を経由してＡＴ状態が延長させることが決定された場合には、（次回が奇数セット目として）抽籤パターン「３」による初期ＡＰ付与抽籤を受けることができるものとなっている。また、最初にＢＢ状態からＡＴ状態に移行するとき（１セット目）には、必ず初期ＡＰ付与抽籤を受けることができるようになっているが、ここでも、抽籤パターン「３」による初期ＡＰ

付与抽籤を受けることができるものとなっている。
【０７２９】
　また、ＡＴセット数に着目すると、各ＡＰモードでは、相対的に奇数セット目の抽籤パターンが有利となっているものが多い。したがって、ＡＴ状態が連荘する場合、奇数セット目をＢＢ状態込みで延長させることができれば、（ＡＰの初期値の付与により）ＡＴ状態をさらに連荘できる期待度が高まるようになっている。このように、ＡＰの初期値の付与に起伏を生じさせることで、遊技者のＡＴ状態継続の期待感がより高まる状態を創出することが可能となり、遊技の興趣を高めることができる。なお、このような観点からは、相対的に有利となるＡＴセット数は必ずしも奇数セット目に限られない。例えば、１セット目（あるいは前半のＡＴセット数）は抽籤パターン「３」や「４」が対応付けられる（あるいは対応付けが多い）ことで有利となるが、２セット目以降（あるいは後半のＡＴセット数）は抽籤パターン「３」や「４」の対応付けが少ない（あるいは対応付けられない）ようにして、少なくともＡＴ状態が２セット以上継続しやすくなるようにしてもよい。また、例えば、後半のＡＴセット数は抽籤パターン「３」や「４」の対応付けが多いことで有利となるが、前半のＡＴセット数は抽籤パターン「３」や「４」の対応付けが少ないようにして、少なくともＡＴ状態が一定セット継続した以降は継続しやすくなるようにしてもよい。
【０７３０】
　初期ＡＰ付与抽籤は、上述のようにして決定されたＡＰモードを参照し、ＢＢ状態が終了するとき（例えば、ＢＢ状態の最終遊技、あるいはＡＴ状態に移行するとき）に、当該ＢＢ状態の終了後に移行するＡＴ状態における「ＡＰ」の初期値を決定するために行われる。
【０７３１】
　初期ＡＰ付与抽籤は、例えば、図４３に示す初期ＡＰ付与抽籤テーブルを参照して行われ、設定されているＡＰモードに対応付けられた、現在のＡＴセット数に応じた抽籤パターンに基づき、ＡＰの初期値（初期ＡＰ）として、「０」（すなわち、初期ＡＰは付与されないこと）、「２０」、又は「４０」のいずれが決定されるものとなっている。なお、初期ＡＰはこれに限られず、例えば、ＡＴ状態の延長が確定する「８０」が所定確率で決定されるようにすることもできる。
【０７３２】
＜特殊ＡＴ抽籤＞
　第２の遊技機では、ＡＴ状態において、当該ＡＴ状態を延長させることが決定された場合、延長されるＡＴ状態が、１セット３０ゲームで常に「全ナビ」が発生する特殊ＡＴ状態（換言すれば、遊技期間が３０ゲームと規定され、常に「全ナビ」が発生する疑似ボーナス状態（特殊ＢＢ状態）であるとも言い得る）となる場合があるようになっている。なお、特殊ＡＴ状態の終了後は、必ず次セットの通常のＡＴ状態に移行する（ＡＴ状態の延長が確定する）ものとなっている。また、以後のジャッジ状態では、後述のジャッジ中ナビ抽籤の抽籤結果が１段階優遇される（例えば、「ナビ無し」が決定された場合にはこれが一段階優遇されて「４択ナビ」となり、「４択ナビ」が決定された場合にはこれが一段階優遇されて「２択ナビ」となり、「２択ナビ」が決定された場合にはこれが一段階優遇されて「全ナビ」となる）ようになっている。
【０７３３】
　そして、特殊ＡＴ状態に移行するか否かが決定される直前のＡＴ状態（及びジャッジ状態）では、延長されれば特殊ＡＴ状態に移行することを示唆するため、通常では出現しない特別キャラクタが出現する特別キャラ演出が実行されるようになっている。
【０７３４】
　そして、特殊ＡＴ抽籤では、ＢＢ状態とＡＴ状態（ジャッジ状態を含む）とで構成される一連の有利状態において、上述の特別キャラ演出が実行されるＡＴ状態（すなわち、特別ＡＴ状態に移行するか否かの決定が可能となるＡＴ状態）が現出するか（発動するか）否かと、現出する（発動する）としたならば何セット目のＡＴ状態とするかが決定される

ようにしている。なお、上述の初回ＡＰモード抽籤と同様、これらの抽籤（発動抽籤及び発動セット抽籤）はいわゆる初当たり時に行われるようにしている。

【０７３５】

発動抽籤は、例えば、図４３に示す発動抽籤テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードに応じた確率で、発動すること（「当籤」）、又は発動しないこと（「非当籤」）のいずれかが決定される。発動抽籤の結果、発動することが決定されると、発動セット抽籤が行われることとなる。

【０７３６】

発動セット抽籤は、例えば、図４３に示す発動セット抽籤テーブルを参照して行われ、何セット目で発動するか（ＡＴセット数）が決定される。そして、例えば、４セット目で発動することが決定され、ＡＴ状態を４セット目まで延長することができた場合には、当該ＡＴ状態が上述の特別キャラ演出が実行されるＡＴ状態となり、さらに、当該ＡＴ状態消化後のジャッジ状態においてＡＴ状態が延長されることが決定されると、特殊ＡＴ状態に移行できるようになる。

【０７３７】

以上のように、ＢＢ状態において、当該ＢＢ状態が２１ゲームの消化によって終了した場合にはＡＴ状態に移行する（ＢＢ終了）。なお、第２の遊技機では、ＢＢ状態の終了後は必ずＡＴ状態に移行するものとしているが、ＡＴ状態に移行しない場合もあるように構成することもできる。また、ＢＢ状態における遊技期間は変動しないものとしているが、例えば、ＢＢ状態中に延長抽籤等が行われ、これに当籤した場合にはＢＢ状態のゲーム数が延長されるようにすることもできるし、１セット２１ゲームとして捉え、セット数単位でＢＢ状態が延長されるようにすることもできる。

【０７３８】

（ＡＴ状態及びジャッジ状態）

続いて、図３６、図３９、図４１及び図４４～図４６を参照して、第２の遊技機におけるＡＴ状態及びジャッジ状態について説明する。上述のとおり、ＡＴ状態は、有利区間の遊技状態として構成されるとともに、１セット３０ゲームである、上述の「増加区間」として構成された遊技状態である。また、ジャッジ状態は、ＡＴ状態を延長するか否かを決定可能な遊技状態である。

【０７３９】

ＡＴ状態では、例えば、昇格状態抽籤、ＡＴ状態抽籤、ＡＰ付与抽籤、Ｌｖ．５昇格抽籤、全ナビ状態抽籤、ＡＴ中ナビ抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。

【０７４０】

また、ジャッジ状態では、例えば、ジャッジ中ナビ抽籤、ジャッジ報酬抽籤、ジャッジ最終復活抽籤、全ナビ状態抽籤が行われる。なお、これらの抽籤は一例であり、これら以外の抽籤が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤は行われないように構成することもできる。

【０７４１】

ＡＴ状態及びジャッジ状態の基本的な遊技性は以下のとおりである。

（１）まず、ＡＴ状態の当該セットが開始されるときに、当該セットにおける昇格抽籤（Ｌｖ．５昇格抽籤）が優遇される状態とするか（昇格高確状態とするか）、優遇されない状態とするか（昇格通常状態とするか）が、昇格状態抽籤の抽籤結果に応じて決定される。なお、当該抽籤は、上述の初期ＡＰ付与抽籤と同様のタイミングにて行うことが可能である。

【０７４２】

（２）また、ＡＴ状態の当該セットが開始されるときに、当該セットにおけるＡＰ付与に係る各種抽籤が優遇される状態とするか（ＡＰ高確状態とするか）、優遇されない状態とするか（ＡＰ通常状態とするか）が、ＡＴ状態抽籤の抽籤結果に応じて決定される。な

お、当該抽籤は、上述の初期ＡＰ付与抽籤と同様のタイミングにて行うことが可能である。
【０７４３】
（３）また、ＡＴ状態では、ＡＰ付与抽籤が行われる。ＡＰ付与抽籤には、上述の初期ＡＰ付与抽籤、後述のＡＰ付与抽籤（ベル表示時）、ＡＰ付与抽籤（強ベル時追加抽籤）、ＡＰ付与抽籤（自力ベル表示時追加抽籤）が含まれるが、当該抽籤の詳細については後述する。ＡＴ状態では、基本的に、「ベル」が表示されたときにＡＰが付与され、当該セットが終了したときに、ＡＰの初期値を含め、ＡＰの累積値が「８０」以上の場合、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．４」が設定され、ＡＰの累積値が「６０」～「７９」の場合、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．３」が設定され、ＡＰの累積値が「４０」～「５９」の場合、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．２」が設定され、ＡＰの累積値が「２０」～「３９」の場合、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．１」が設定され、ＡＰの累積値が「０」～「１９」の場合、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．０」が設定されるようになっている。なお、ジャッジレベルについては後述する。また、ＡＰの累積値が「８０」以上の場合、一律にジャッジレベルとして「Ｌｖ．４」が設定されるものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．５」は、ＡＰの累積値に応じては設定されないものとしているが、これに限られない。例えば、ＡＰの累積値が「８０」～「９９」の場合には、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．４」が設定され、ＡＰの累積値が「１００」以上の場合には、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．５」が設定されるようにしてもよい。
【０７４４】
（４）また、ＡＴ状態では、Ｌｖ．５昇格抽籤が行われる。Ｌｖ．５昇格抽籤は、現在のＡＰの累積値にかかわらず、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．５」が設定されるか否か（すなわち、一発抽籤によってジャッジレベルを最も高い段階とするか否か）を決定するための抽籤となっている。なお、当該抽籤を、ＡＰを「１００」付与するか否かの抽籤として構成することもできる。すなわち、ＡＰ付与抽籤の一つとして構成することもできる。
【０７４５】
（５）また、ＡＴ状態では、全ナビ状態抽籤が行われる。全ナビ状態抽籤は、ＡＴ状態において、「押し順ベル」の当籤時に「全ナビ」を実行可能とする状態（全ナビ状態）を発生させるか否か、及び発生させる場合にはどのくらいの期間とするかを決定するための抽籤となっている。上述のとおり、ＡＴ状態では、「ベル」が表示されたときにＡＰが付与されるものとしているため、全ナビ状態が発生すると必然的にＡＰが付与されやすくなる。すなわち、全ナビ状態は、メダルが獲得しやすくなる状態として構成されるとともに、ＡＴ状態が延長されやすくなる状態として構成される。なお、当該抽籤の詳細については後述する。
【０７４６】
（６）また、ＡＴ状態では、ＡＴ中ナビ抽籤が行われる。ＡＴ中ナビ抽籤は、上述の全ナビ状態でない場合であっても、「全ナビ」又は一部ナビ（例えば、「２択ナビ」）を実行するか否かを決定するための抽籤となっている。なお、当該抽籤の詳細については後述する。
【０７４７】
（７）このようにして、ＡＴ状態では、全ナビ状態であるときには「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報が報知され、また、全ナビ状態でないときにも「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報が報知される場合があり、このような停止操作の情報の報知の有無によって、ＡＰの付与状況が変動する。むろん、遊技者が自力で正解押し順を選択し「ベル」が表示された場合にもＡＰの付与状況が変動する。そして、ＡＴ状態において、当該セットの３０ゲームが消化されると、ＡＰの累積値に応じたジャッジレベルが設定されて、ジャッジ状態に移行する。なお、当該セットの３０ゲームが消化されたときに全ナビ状態の遊技数が残存している場合には、全ナビ状態の遊技数が０となるまで当該セットのＡＴ状態が延長され（ジャッジ状態に移行せず）、延長されている間もＡＰがさらに追加される場合がある。また、Ｌｖ．５昇格抽籤に当籤している場合にはＡＰの累積値にかかわらず、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．５」が設定される。

【０７４８】
（８）ジャッジ状態において、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．４」又は「Ｌｖ．５」が設定されている場合にはＡＴ状態が延長されることが確定する。また、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．３」が設定されている場合には、「ジャッジ回数」が３回に設定され、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．２」が設定されている場合には、「ジャッジ回数」が２回に設定され、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．１」が設定されている場合には、「ジャッジ回数」が１回に設定される。なお、「ジャッジ回数」は、ジャッジ状態においてＡＴ状態を延長するか否かの延長可否決定が行われる回数を意味する。また、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．０」が設定されている場合にも「ジャッジ回数」は１回に設定されるが、この場合、後述のジャッジ中ナビ抽籤においてジャッジレベルが「Ｌｖ．１」の場合よりも不利な抽籤が行われるようになっており、「Ｌｖ．１」の場合と「Ｌｖ．０」の場合とで有利度合いに差が出るように構成されている。

【０７４９】
（９）ジャッジ状態では、基本的に、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で延長可否決定が行われ、当該遊技で「ベル」を表示できた場合には延長成功となり（延長することが決定され）、ジャッジ報酬抽籤が行われて、延長される態様（例えば、後述の「継続種別」やＢＢ状態を経由すること等）が決定される。なお、後述の「共通ベル」や「強ベル」等を含むレア役に当籤した場合にも延長成功となるように延長可否決定が行われ、同様にジャッジ報酬抽籤が行われて、延長される態様が決定される。また、ジャッジレベルとして「Ｌｖ．４」又は「Ｌｖ．５」が設定されている場合には、全役で延長成功となるように延長可否決定が行われ、同様にジャッジ報酬抽籤が行われて、延長される態様が決定される。すなわち、ジャッジ状態では、当該ジャッジ状態が延長なしとなって終了する前に、延長可否決定の決定結果が延長成功となった場合にはＡＴ状態が延長されるものとなっている。

【０７５０】
（１０）一方、ジャッジ状態において、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で延長可否決定が行われ、当該遊技で「ベル」を表示できなかった場合には、当該延長可否決定の決定結果は延長失敗となる。この場合、ジャッジ回数が「１」減算される。そして、ジャッジ回数が「０」となると、１ゲームのジャッジ最終状態に移行する。すなわち、ジャッジレベルが「Ｌｖ．３」の場合には延長可否決定の機会が３回付与され、ジャッジレベルが「Ｌｖ．２」の場合には延長可否決定の機会が２回付与されるが、ジャッジレベルが「Ｌｖ．１」及び「Ｌｖ．０」の場合には延長可否決定の機会は１回しか付与されない。

【０７５１】
（１１）また、ジャッジ状態において、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で「ベル」を表示できるか否かは、当該遊技でナビが実行されるか否かによっても変動する。そこで、ジャッジ状態では、ジャッジ中ナビ抽籤が行われる。ジャッジ中ナビ抽籤は、例えば、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で「全ナビ」又は一部ナビ（例えば、「４択ナビ」や「２択ナビ」）を実行するか否かを決定するための抽籤となっている。なお、当該抽籤の詳細については後述する。

【０７５２】
（１２）ジャッジ最終状態では、ジャッジ最終復活抽籤が行われる。ジャッジ最終復活抽籤は、ジャッジ最終状態において所定のレア役が内部当籤役として決定された場合に、ＡＴ状態が延長される態様が決定される抽籤となっている。すなわち、ジャッジ状態における延長可否決定の結果が全て延長失敗となってしまった場合であっても、最終遊技で所定のレア役を当籤させることができれば、ＡＴ状態の延長が決定される（ＡＴ状態が復活継続する）ようになっている。なお、当該抽籤の詳細については後述する。

【０７５３】
（１３）また、ジャッジ状態（ジャッジ最終状態を含む）において、ＡＴ状態が延長されることが決定された場合、その報酬の種別によっては、次セットのＡＴ状態において用いられる全ナビ状態（のセット数）を決定するための全ナビ状態抽籤が行われる場合があ

る。なお、当該抽籤の詳細については後述する。
【０７５４】
＜昇格状態抽籤＞
昇格状態抽籤は、例えば、ＡＴ状態の当該セットが開始されるとき（例えば、ＡＴ状態の当該セットの開始遊技、あるいはＡＴ状態の次セットに移行するとき）に、当該セットの昇格状態（例えば、昇格通常状態又は昇格高確状態のいずれか）を決定するために行われる。
【０７５５】
昇格状態抽籤は、例えば、図４４に示す昇格状態抽籤テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードと、初期ＡＰ付与抽籤の結果（初期ＡＰ）とに応じた確率で、いずれかの昇格状態が決定されるものとなっている。なお、図４４に示す昇格状態は一例であり、後述のＬｖ．５昇格抽籤における有利度合いについて少なくとも一部が異なる昇格状態として、３種類以上の昇格状態を設けることも可能である。
【０７５６】
＜ＡＴ状態抽籤＞
ＡＴ状態抽籤は、例えば、ＡＴ状態の当該セットが開始されるとき（例えば、ＡＴ状態の当該セットの開始遊技、あるいはＡＴ状態の次セットに移行するとき）に、当該セットのＡＴ状態（例えば、ＡＰ通常状態又はＡＰ高確状態のいずれか）を決定するために行われる。
【０７５７】
ＡＴ状態抽籤は、例えば、図４４に示すＡＴ状態抽籤テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードと、ＡＴ移行種別とに応じた確率で、いずれかのＡＴ状態（ＡＰ通常状態又はＡＰ高確状態）が決定されるものとなっている。なお、ＡＴ移行種別において、「１セット目」は、いわゆる初当たりとなったＢＢ状態が終了してＡＴ状態が開始された最初のセットであることを示し、「ＢＢ」は、後述のジャッジ報酬抽籤及びジャッジ最終復活抽籤において、報酬「弱ＢＢ」又は「強ＢＢ」が決定され、当該ＢＢ状態が終了してＡＴ状態が開始されたセットであることを示している。また、図４４に示すＡＴ状態（ＡＰ通常状態又はＡＰ高確状態）は一例であり、ＡＰ付与に係る各種抽籤における有利度合いについて少なくとも一部が異なるＡＴ状態として、３種類以上のＡＴ状態を設けることも可能である。
【０７５８】
＜ＡＰ付与抽籤＞
上述のとおり、ＡＴ状態中のＡＰ付与抽籤は、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）、ＡＰ付与抽籤（強ベル時追加抽籤）、ＡＰ付与抽籤（自力ベル表示時追加抽籤）を含む。ＡＴ状態中は、「ベル」が連続で表示された回数（ベル連数）をカウントしており、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）では、このベル連数に応じて付与されるＡＰが決定される。なお、このベル連数は、後述の「押し順ベル」のみならず、「共通ベル」や「強ベル」によってもカウントが加算されるものとなっている。また、このベル連数は、所定のレア役（例えば、後述の「チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「確定役」）に当籤した場合にはそのカウントがクリアされず、その他の場合で最終的に「ベル」が表示されなかった場合にそのカウントがクリアされるものとなっている。
【０７５９】
例えば、ＡＴ状態中における、ある１ゲームを起点として、１ゲーム目に「押し順ベル」、「共通ベル」又は「強ベル」に当籤し「ベル」が表示された場合、ベル連数は「１」となる。２ゲーム目に「リプレイ」に当籤した場合（当然ながら「ベル」は表示されないので）、ベル連数はクリアされて「０」となる。また、２ゲーム目に「押し順ベル」、「共通ベル」又は「強ベル」に当籤し「ベル」が表示された場合、ベル連数は１加算されて「２」となる。また、２ゲーム目に「スイカ」に当籤した場合（「ベル」は表示されないのであるが）、所定のレア役なのでベル連数はクリアされず「１」のままとなり、その後、３ゲーム目に「押し順ベル」、「共通ベル」又は「強ベル」に当籤し「ベル」が表示さ

れた場合、ベル連数は１加算されて「２」となる。
【０７６０】
ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）は、例えば、毎遊技の遊技終了時に、ベル連数が「１」以上であったこと（すなわち、「ベル」が表示されたこと）に応じて付与するＡＰを決定するために行われる。なお、当該抽籤は、ベル連数を用いることなく、単に、当該遊技で「ベル」が表示された場合に付与するＡＰを決定する（付与されない場合があってもよい）ための抽籤として構成することもできる。
【０７６１】
ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）は、例えば、図４４に示すＡＰ付与抽籤の「ベル表示時」テーブルを参照して行われ、現在のＡＴ状態と、ベル連数とに応じた確率でＡＰの付与値（付与ＡＰ）が決定されるものとなっている。なお、図４４に示す付与ＡＰは一例であり、加算される値は適宜設定可能である。例えば、目安として、「＋２０」でジャッジレベルの段階が１段落上昇することから、他に「＋４０」や「＋６０」といったＡＰの付与値が設定されるようにしてもよい。
【０７６２】
ＡＰ付与抽籤（強ベル時追加抽籤）は、例えば、当該遊技において「ベル」が表示されたのが、後述の「強ベル」の当籤に応じたものであった場合に、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）の抽籤結果に加え、追加的にＡＰを付与することを決定するために行われる。
【０７６３】
ＡＰ付与抽籤（強ベル時追加抽籤）は、例えば、図４４に示す強ベル時追加抽籤テーブルを参照して行われ、現在のＡＴ状態に応じた確率でＡＰの付与値（付与ＡＰ）が決定されるものとなっている。
【０７６４】
ＡＰ付与抽籤（自力ベル表示時追加抽籤）は、例えば、当該遊技において、ナビは実行されなかったにもかかわらず、最終的に「ベル」が表示された場合（すなわち、遊技者が自力で正解押し順を選択した場合）に、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）の抽籤結果に加え、追加的にＡＰを付与することを決定するために行われる。
【０７６５】
ＡＰ付与抽籤（自力ベル表示時追加抽籤）は、例えば、図４４に示す自力ベル表示時追加抽籤テーブルを参照して行われ、現在のＡＴ状態に応じた確率でＡＰの付与値（付与ＡＰ）が決定されるものとなっている。
【０７６６】
＜Ｌｖ．５昇格抽籤＞
Ｌｖ．５昇格抽籤は、例えば、ＡＴ状態中に対象役に当籤した場合に、当該セットで設定されるジャッジレベルを「Ｌｖ．５」とするか否かを決定するために行われる。
【０７６７】
Ｌｖ．５昇格抽籤は、例えば、図４４に示すＬｖ．５昇格抽籤テーブルを参照して行われ、現在の昇格状態と、現在のＡＰの累積値と、当該遊技で決定された内部当籤役とに応じた確率で、「Ｌｖ．５」が設定されること（「当籤」）、又は「Ｌｖ．５」が設定されないこと（「非当籤」）のいずれかが決定されるようになっている。なお、上述のベル連数が所定値（例えば、５以上）である場合にも、（例えば、当該Ｌｖ．５昇格抽籤テーブルのおける「チャンス目」当籤時と同様の確率で）当該抽籤が行われるようにしてもよい。
【０７６８】
＜全ナビ状態抽籤＞
上述のとおり、ＡＴ状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される「増加区間」を構成する遊技状態であるものの、「押し順ベル」に当籤した遊技で必ずしも「全ナビ」が発生しない場合がある遊技状態として構成されている。全ナビ状態抽籤は、当該ＡＴ状態中において「全ナビ」が実行可能となる状態を一定の期間（例えば、５ゲームを１セットとする期間）にわたって発生させるか否かを決定するために行われる。
【０７６９】

なお、「全ナビ状態」は、１セット５ゲームを１単位とし、複数単位が一度に付与される可能もある。なお、ゲーム数によって１単位が管理されるため、５ゲーム間で５回「押し順ベル」に当籤した場合には「全ナビ」が５回実行される一方、１回も「押し順ベル」に当籤しなかった場合には「全ナビ」は１回も実行されない。このようにして、ＡＰやメダルの付与状況に起伏を生じさせ、遊技の興趣を高めるようにしている。もっとも、「全ナビ状態」の管理手法はこれに限られない。例えば、「全ナビ」が実行される回数によって管理されるようにしてもよい。すなわち、１セットが付与されると、少なくとも「全ナビ」が５回実行されるまでは「全ナビ状態」が継続するものとしてもよい。あるいは、セット数の概念がないゲーム数で管理されるようにしてもよいし、いわゆる差枚数で管理されるようにしてもよい。

【０７７０】

全ナビ状態抽籤は、例えば、図４５に示す全ナビ状態抽籤テーブルを参照して行われ、現在のＡＴ状態と、当該遊技で決定された内部当籤役とに応じた確率で、全ナビ状態の遊技数（全ナビ遊技数）を付与しないこと（「非当籤」）、１セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「１セット」）、２セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「２セット」）、３セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「３セット」）、５セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「５セット」）、前兆状態（２ゲーム）を経由してから１セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「１セット＋前兆」）、前兆状態（２ゲーム）を経由してから２セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「２セット＋前兆」）、前兆状態（２ゲーム）を経由してから３セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「３セット＋前兆」）、前兆状態（２ゲーム）を経由してから５セット分の全ナビ遊技数を付与すること（「５セット＋前兆」）のいずれかが決定される。

【０７７１】

なお、全ナビ状態の前兆状態は予め定められた２ゲームとして規定されているが、前兆ゲーム数は抽籤によって決定されるようにしてもよいし、前兆状態を設けないようにしてもよい。また、全ナビ状態抽籤は、全ナビ状態の滞在中においても行われ、これに当籤した場合には全ナビ遊技数が上乗せされて全ナビ状態が延長されるようになっているが、一度全ナビ状態抽籤に当籤して全ナビ状態となった場合、全ナビ遊技数が０となって当該全ナビ状態が終了するまで、当該全ナビ状態抽籤は行われないようにしてもよい。

【０７７２】

また、ＡＴ状態中に、複数セット分の全ナビ遊技数が付与された場合、基本的に当該ＡＴ状態は全ナビ遊技数が全て消化されるまで終了しない（ジャッジ状態への移行が待機される）ものとなっているが、当該ＡＴ状態において、ＡＴ状態の１セット分（３０ゲーム）を超える全ナビ遊技数（例えば、７セット以上の全ナビ遊技数）が付与された場合には、全ナビ遊技数が全て消化されるまで当該セットのＡＴ状態からジャッジ状態への移行が待機されるのではなく、当該セットのＡＴ状態における規定ゲーム数（３０ゲーム）が消化されたとき（あるいは、現在消化中の全ナビ状態の当該セットが終了したとき）にＡＴ状態を疑似的に終了させ、その後移行したジャッジ状態においては、必ずＡＴ状態が延長されることが決定される（例えば、必ず「全ナビ」が発生するようにする。あるいは、全役でジャッジ成功となるようにする等）ようにし、ＡＴ状態が次セットに延長されるようにしてもよい。また、この場合、当該セットで付与された全ナビ遊技数のうちの未消化のものは、次セットに持ち越されて消化され得るようにすればよい。

【０７７３】

また、ＡＴ状態中に、全ナビ遊技数が付与された場合には、基本的に現在の残りの全ナビ遊技数（セット数を含んでいてもよい）が遊技者に報知（ないし示唆）されるものとなっているが、例えば、複数セット分の全ナビ遊技数が付与されている場合、当該報知においては、全ての全ナビ遊技数が合算されて遊技者に示される（例えば、２セット分の全ナビ遊技数が付与されている場合、「残り１０ゲーム」と表示され、１ゲーム消化されるごとに当該表示が順次１ずつ減算される等）ようにすることもできるし、１セットごとに全ナビ遊技数が遊技者に示される（例えば、２セット分の全ナビ遊技数が付与されている場

合、まず、１セット目について、「残り５ゲーム」と表示され、１ゲーム消化されるごとに当該表示が１ずつ減算され、「残り０ゲーム」と表示されたとき、次に、２セット目について、再度「残り５ゲーム」と表示され、その後は順次同様の減算表示が行われる）ようにすることもできる。なお、このような報知は、カウントダウン方式の表示に限られず、カウントアップ方式の表示であってもよい。

【０７７４】

＜ＡＴ中ナビ抽籤＞

上述のとおり、ＡＴ状態では、全ナビ状態である場合には必ず「全ナビ」が実行されるようになっているが、全ナビ状態でない場合にも、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される場合があるようになっている。ＡＴ中ナビ抽籤は、全ナビ遊技数が１以上でないとき、「全ナビ」又は一部ナビ（例えば、「２択ナビ」）を実行するか否かを決定するために行われる。

【０７７５】

ＡＴ中ナビ抽籤は、例えば、図４５に示すＡＴ中ナビ抽籤テーブルを参照して行われ、現在のＡＴ状態と、現在のＡＰの累積値と、当該遊技で決定された内部当籤役とに応じた確率で、「全ナビ」を実行するか、一部ナビ（例えば、「２択ナビ」）を実行するか、ナビ無しとするかのいずれかが決定される。なお、ＡＴ中ナビ抽籤では、「４択ナビ」が決定されないようになっているが、これが決定され得るように構成することもできる。

【０７７６】

＜ジャッジ中ナビ抽籤＞

ジャッジ中ナビ抽籤は、ジャッジ状態において、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報（正解押し順の全部又は一部を示す情報）を報知するか否かを決定するために行われる。すなわち、上述の延長可否決定において、延長成功となる確率を向上させるか否かが決定される。

【０７７７】

ジャッジ中ナビ抽籤は、ジャッジレベルが「Ｌｖ．１」～「Ｌｖ．３」であるときには、例えば、図４５に示すジャッジ中ナビ抽籤の「Ｌｖ．１～Ｌｖ．３時」テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードと、ジャッジ回数とに応じた確率で、「全ナビ」を実行するか、一部ナビ（例えば、「４択ナビ」や「２択ナビ」）を実行するかのいずれかが決定される。なお、ジャッジ中ナビ抽籤の「Ｌｖ．１～Ｌｖ．３時」では、「ナビ無し」が決定されないようになっているが、これが決定され得るように構成することもできる。

【０７７８】

ここで、ジャッジ回数に着目すると、「１回目」よりも「２回目」のほうが有利なナビが実行されやすく、「２回目」よりも「３回目」のほうが有利なナビが実行されやすくなっている。また、上述のとおり、ジャッジレベルが「Ｌｖ．１」の場合には延長可否決定は１回しか行われないので、「１回目」に規定された確率でしかジャッジ中ナビ抽籤を受けることができない。一方、ジャッジレベルが「Ｌｖ．２」の場合には延長可否決定が２回行われるので、「１回目」に規定された確率でジャッジ中ナビ抽籤を受け、仮にここで延長成功とならなかった場合でも、次は「２回目」に規定された確率でジャッジ中ナビ抽籤を受けることができる。また、ジャッジレベルが「Ｌｖ．３」の場合には延長可否決定が３回行われるので、「１回目」に規定された確率でジャッジ中ナビ抽籤を受け、仮にここで延長成功とならなかった場合でも、次は「２回目」に規定された確率でジャッジ中ナビ抽籤を受けることができ、また仮にここで延長成功とならなかった場合でも、次は「３回目」に規定された確率でジャッジ中ナビ抽籤を受けることができるようになっている。すなわち、ジャッジレベルの変動は、単に延長可否決定の回数の変動にとどまらず、延長可否決定の期待度の変動にもつながるものとなっている。

【０７７９】

また、ジャッジ中ナビ抽籤は、ジャッジレベルが「Ｌｖ．０」であるときには、例えば、図４５に示すジャッジ中ナビ抽籤の「Ｌｖ．０時」テーブルを参照して行われ、「全ナビ」を実行するか、ナビを実行しない（「ナビ無し」とする）かのいずれかが決定される

。なお、ジャッジ中ナビ抽籤の「Ｌｖ．０時」では、「４択ナビ」や「２択ナビ」が決定されないようになっているが、これが決定され得るように構成することもできる。
【０７８０】
＜ジャッジ報酬抽籤＞
ジャッジ報酬抽籤は、ジャッジ状態において行われた延長可否決定の決定結果が、延長成功であったとき、その延長の態様（遊技者に付与される特典の内容）を決定するために行われる。なお、延長の態様は、大別すると、ＡＴ状態の次セットへの延長と、ＢＢ状態を経由したＡＴ状態の次セットへの延長となる。「継続種別１」～「継続種別４」は前者であることを示し、「弱ＢＢ」及び「強ＢＢ」は後者であることを示している。
【０７８１】
また、「継続種別１」～「継続種別４」は、上述のＡＴ状態抽籤において、ＡＰ高確状態が設定される確率が異なるものとなる。すなわち、延長される次セットにおける有利度合いを変動させることが可能な情報として設定されている。もっとも、延長される次セットにおける有利度合いを変動させる態様はこれに限られない。ＡＴ状態において行われるその他の各種抽籤においても、個別に継続種別が参照され、これに応じた抽籤値によって抽籤が行われることで、延長される次セットにおける有利度合いを変動させるものとしてもよい。また、「弱ＢＢ」と「強ＢＢ」との有利度合いは、上述したように適宜差を持たせるようにして設定可能であるが、例えば、上述のＡＴ状態抽籤において、「弱ＢＢ」の場合と、「強ＢＢ」の場合とでＡＰ高確状態が設定される確率を異ならせる（例えば、「強ＢＢ」の場合のほうがＡＴ高確状態が設定される確率が高くなる）ことでその有利度合いを変動させるようにしてもよい。
【０７８２】
ジャッジ報酬抽籤は、ジャッジレベルが「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」であって、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で「ベル」が表示されたこと応じて延長可否決定の決定結果が延長成功となった場合には、例えば、図４６に示すジャッジ報酬抽籤の「Ｌｖ．０～Ｌｖ．３ジャッジ成功時」テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードと、現在のジャッジレベル（例えば、ジャッジ状態移行時のジャッジレベルが「Ｌｖ．２」であって、１回目のジャッジで成功した場合には「Ｌｖ．２」のままであるが、１回目のジャッジで失敗し、２回目のジャッジで成功した場合には「Ｌｖ．１」となる）とに応じた確率で、いずれかの延長の態様が決定される。
【０７８３】
また、ジャッジ報酬抽籤は、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」又は「Ｌｖ．５」である場合には、例えば、図４６に示すジャッジ報酬抽籤の「Ｌｖ．４・Ｌｖ．５確定時」テーブルを参照して行われ、現在の有利区間モードと、当該遊技の内部当籤役とに応じた確率で、いずれかの延長の態様が決定される。
【０７８４】
また、ジャッジ報酬抽籤は、ジャッジレベルが「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」であって、所定のレア役が内部当籤役として決定されたこと応じて延長可否決定の決定結果が延長成功となった場合には、例えば、図４６に示すジャッジ報酬抽籤の「Ｌｖ．０～Ｌｖ．３当籤役成功時」テーブルを参照して行われ、当該遊技の内部当籤役と、現在のジャッジレベル（上記と同様）とに応じた確率で、いずれかの延長の態様が決定される。
【０７８５】
＜ジャッジ最終復活抽籤＞
ジャッジ最終復活抽籤は、ジャッジ最終状態において行われ、いわゆる一発逆転や引き戻しの機会を与えることを可能にするために行われる。なお、抽籤の結果として決定され得る延長の態様（遊技者に付与される特典の内容）は、ジャッジ報酬抽籤におけるものと同様である。
【０７８６】
ジャッジ最終復活抽籤は、例えば、図４６に示すジャッジ最終復活抽籤テーブルを参照して行われ、当該遊技の内部当籤役に応じた確率で、いずれかの延長の態様が決定される。

【０７８７】
なお、図４６に示すジャッジ最終復活抽籤テーブルにおいては、当該遊技の内部当籤役が特定の内部当籤役（「チェリー」、「スイカ」、「チャンス目」、「強ベル」及び「確定役」等のいわゆるレア役）であった場合にのみＡＴ状態が延長され得るものとしているが、これは一例であり、これらの特定の内部当籤役以外の内部当籤役(例えば、「リプレイ」や「押し順ベル」等の通常役)であっても、任意の確率でＡＴ状態が延長され得るようにしてもよい。これは、本実施形態において、抽籤対象役がいわゆるレア役のみとして記載している他の抽籤においても同様である。
【０７８８】
＜全ナビ状態抽籤＞
全ナビ状態抽籤は、ジャッジ状態において延長可否決定の決定結果が延長成功となった場合に、決定された延長の態様（報酬）に応じて、さらに、延長される次セットのＡＴ状態において付与される全ナビ遊技数を決定するために行われる。なお、図４６に示す全ナビ状態抽籤テーブルでは、特定の延長の態様が決定された場合に全ナビ遊技数を付与することを決定するものとしているが、いずれの延長の態様が決定された場合も、（付与されないことを含めて）全ナビ遊技数を付与するか否かが決定されるようにしてもよい。
【０７８９】
全ナビ状態抽籤は、例えば、図４６に示す全ナビ状態抽籤テーブルを参照して行われ、決定された延長の態様（報酬）に応じた確率で、いずれかの全ナビ遊技数が決定される。
【０７９０】
以上のように、ＡＴ状態の当該セットが開始されるとき、昇格状態とＡＴ状態（ＡＰ通常状態又はＡＰ高確状態）が決定され、ＡＴ状態中は、全ナビ遊技数の付与結果、又はＡＴ中ナビ抽籤の結果に応じて停止操作の情報が報知されるとともに、これらの結果も加味して、ＡＰが付与される。そして、ＡＰの累積値が「８０」以上となった場合には、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」に設定されるので、当該セット消化後のジャッジ状態においてＡＴ状態の（次セットへの）延長が確定する。また、ジャッジレベルが「Ｌｖ．５」に昇格した場合にも、当該セット消化後のジャッジ状態においてＡＴ状態の（次セットへの）延長が確定する。ＡＴ状態の延長が確定することなく、当該セットのゲームが消化されると、全ナビ遊技数も０であれば、ジャッジ状態に移行する。ジャッジ状態では、ＡＰの累積値に応じて設定される段階（「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」）に応じた回数（ジャッジ回数）分、延長可否決定が行われ、延長成功となれば、延長の態様が決定され、決定された態様でＡＴ状態が延長される。一方、ジャッジ回数分、延長可否決定が行われても延長成功とならなかった場合には、ジャッジ最終状態に移行するが、ここでジャッジ最終復活抽籤に当籤することができれば、ＡＴ状態は延長される。ジャッジ最終復活抽籤に当籤することができなかった場合には、ＡＴ状態が延長なしで終了し、有利区間も終了して非有利区間の待機状態に移行する。
【０７９１】
なお、ＢＢ状態、ＡＴ状態、及びジャッジ状態において、有利区間中の純増枚数が１８００枚以上となったとき（すなわち、有利区間払出数カウンタの値が「１８００」以上となった場合）には、常に「全ナビ」が発生する上述の「増加区間」を構成するエンディング状態に移行し、リミッタ作動によって有利区間が終了して非有利区間の待機状態に移行するまで、当該エンディング状態が継続する。エンディング状態は、リミッタ作動待ちの専用の遊技状態であるため、後述の「押し順ベル」に当籤した遊技で必ず「全ナビ」は発生するものの、上述の遊技性に関する各種抽籤は行われなくなる。
【０７９２】
また、ＢＢ状態及びＡＴ状態において、例えば、有利区間中の純増枚数が１７７０枚以上となったとき（すなわち、有利区間払出数カウンタの値が「１７７０」以上となった場合）には、エンディング状態への移行を予告するエンディング予告状態に移行し、専用のエンディング予告演出を行うことで、エンディング状態に移行することを予め遊技者に報せるようにしてもよい。

【０７９３】
　また、エンディング移行条件も上述したもの限られない。例えば、ＡＴ状態のセット数（ＡＴセット数）が所定回数（例えば、１１回）となった場合（すなわち、ＡＴ状態が所定期間（例えば、３６０ゲーム）継続した場合）にエンディング状態に移行するようにしてもよい。具体的には、例えば、ＡＴセット数が１１セット目となった場合、当該１１セット目のセットが終了したときにエンディング状態に移行するようにしてもよい。なお、この場合、当該１１セット目のセットが終了したことをもってエンディング状態に移行するようにしてもよいし、当該１１セット目のセット終了後は疑似的にジャッジ状態に移行させ、当該ジャッジ状態において、後述の「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で必ず「全ナビ」が発生するようにし、「ベル」が表示されたことをもってエンディング状態に移行するようにしてもよい。また、例えば、ＡＴセット数が１１セット目となり、当該１１セット目のセットが終了してジャッジ状態に移行し、当該ジャッジ状態における延長可否決定でＡＴ状態を延長することが決定されたことをもってエンディング状態に移行させるようにしてもよい。
【０７９４】
　また、エンディング状態の終了条件も上述したものに限られない。例えば、エンディング状態が開始されてから予め規定された固定ゲーム数（例えば、１０１ゲームなど任意のゲーム数）が消化されたことをもって当該エンディング状態が終了し、非有利区間（待機状態）に移行するようにしてもよい。また、上述した一例の如く、エンディング状態への移行条件を複数設けるようにし、複数の移行条件のうちで最も早く成立した移行条件にしたがってエンディング状態に移行させるものしてもよい。また、成立した移行条件に応じてエンディング状態の終了条件が設定されるものとしてもよい。例えば、有利区間中の純増枚数が１８００枚以上となることに応じて移行条件が成立したエンディング状態ではリミッタ作動が終了条件として設定され、ＡＴセット数が１１回となることに応じて移行条件が成立したエンディング状態では上述の固定ゲーム数消化が終了条件として設定されるものとしてもよい。
【０７９５】
＜ＡＴ状態及びジャッジ状態における遊技の流れの一例＞
　続いて、図４１を参照して、ＡＴ状態及びジャッジ状態における遊技の流れの一例について説明する。図４１の（ａ）及び（ｂ）は、ＡＴ状態からジャッジ状態に移行し、ジャッジ状態において延長失敗となる場合の一例であり、図４０の（ｃ）～（ｅ）は、ＡＴ状態からジャッジ状態に移行し、ジャッジ状態において延長成功となる場合の一例である。
【０７９６】
　なお、図４１の（ａ）～（ｅ）において、「ゲーム数経過」は、純粋な遊技数の経過を示すものであり、「残りゲーム数」は、ＡＴ状態及びジャッジ状態において、滞在可能な遊技数が減少することを示すものであり、「当籤役」は、対応する遊技において決定された内部当籤役を示すものであり、「表示結果」は、遊技者の停止操作に応じて最終的に表示された停止表示態様（図柄組合せ）を示すものであり、「ＡＰ」は、ＡＰの累積値を示すものであり、遊技状態は、対応する遊技が、ＡＴ状態とジャッジ状態のいずれの遊技状態であるかを示すものである。
【０７９７】
　図４１の（ａ）では、まず、例えば、ＡＴ状態の当該セットが１～２７ゲーム目まで消化され、２７ゲーム目まででＡＰの累積値が「６９」となっているものとしている。そして、２８ゲーム目を「ゲーム数経過」の１ゲーム目（１Ｇ）として、以降の流れを説明している。２ゲーム目（２Ｇ）において、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「１」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「１」が付与されたものとしている。また、３ゲーム目（３Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「２」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「３」が付与されたものとしている。そして、３ゲーム目（３Ｇ）で当該セットの遊技期間が終了するので、現在のＡＰの累積値「７３」に応じたジャッジレベル「Ｌｖ．

３」が設定され、次ゲームからジャッジ状態に移行している。
【０７９８】
４ゲーム目（４Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、延長可否決定は行われず、ジャッジレベルも「Ｌｖ．３」のままである。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、ジャッジ回数も１回消化されたため、ジャッジレベルが「Ｌｖ．２」に下降している。また、６ゲーム目（６Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、ジャッジ回数も１回消化されたため、ジャッジレベルが「Ｌｖ．１」に下降している。
【０７９９】
また、７ゲーム目（７Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、ジャッジ回数も１回消化され、ジャッジ回数が０となってジャッジ最終状態に移行する（ジャッジレベルが「Ｌｖ．１」の場合、「Ｌｖ．１」から「Ｌｖ．０」への下降は行われない）。そして、８ゲーム目（８Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、ジャッジ最終復活抽籤は行われず、最終的に延長なし（延長失敗）となることが確定したものとしている。
【０８００】
図４１の（ｂ）では、まず、例えば、ＡＴ状態の当該セットが１～２７ゲーム目まで消化され、２７ゲーム目まででＡＰの累積値が「９」となっているものとしている。そして、２８ゲーム目を「ゲーム数経過」の１ゲーム目（１Ｇ）として、以降の流れを説明している。２ゲーム目（２Ｇ）において、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「１」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「１」が付与されたものとしている。また、３ゲーム目（３Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「２」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「３」が付与されたものとしている。そして、３ゲーム目（３Ｇ）で当該セットの遊技期間が終了するので、現在のＡＰの累積値「１３」に応じたジャッジレベル「Ｌｖ．０」が設定され、次ゲームからジャッジ状態に移行している。
【０８０１】
４ゲーム目（４Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、延長可否決定は行われない。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、もともとジャッジレベルは「Ｌｖ．０」であるので、そのままジャッジ最終状態に移行する。そして、６ゲーム目（６Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、ジャッジ最終復活抽籤は行われず、最終的に延長なし（延長失敗）となることが確定したものとしている。
【０８０２】
図４１の（ｃ）では、まず、例えば、ＡＴ状態の当該セットが１～２７ゲーム目まで消化され、２７ゲーム目まででＡＰの累積値が「６９」となっているものとしている。そして、２８ゲーム目を「ゲーム数経過」の１ゲーム目（１Ｇ）として、以降の流れを説明している。２ゲーム目（２Ｇ）において、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「１」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「１」が付与されたものとしている。また、３ゲーム目（３Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「２」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「３」が付与されたものとしている。そして、３ゲーム目（３Ｇ）で当該セットの遊技期間が終了するので、現在のＡＰの累積値「７３」に応じたジャッジレベル「Ｌｖ．３」が設定され、次ゲームからジャッジ状態に移行している。
【０８０３】
４ゲーム目（４Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、延長可否決定は

行われず、ジャッジレベルも「Ｌｖ．３」のままである。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、ジャッジ回数も１回消化されたため、ジャッジレベルが「Ｌｖ．２」に下降している。

【０８０４】

また、６ゲーム目（６Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されたため、延長成功となってジャッジ報酬抽籤が行われ、決定された延長の態様にしたがってＡＴ状態が延長されることが確定したものとしている。

【０８０５】

図４１の（ｄ）では、まず、例えば、ＡＴ状態の当該セットが１～２７ゲーム目まで消化され、２７ゲーム目まででＡＰの累積値が「９」となっているものとしている。そして、２８ゲーム目を「ゲーム数経過」の１ゲーム目（１Ｇ）として、以降の流れを説明している。２ゲーム目（２Ｇ）において、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「１」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「１」が付与されたものとしている。また、３ゲーム目（３Ｇ）において、「押し順ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「２」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「３」が付与されたものとしている。そして、３ゲーム目（３Ｇ）で当該セットの遊技期間が終了するので、現在のＡＰの累積値「１３」に応じたジャッジレベル「Ｌｖ．０」が設定され、次ゲームからジャッジ状態に移行している。

【０８０６】

４ゲーム目（４Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるため、延長可否決定は行われない。また、５ゲーム目（５Ｇ）において、内部当籤役は「押し順ベル」であるため、延長可否決定が行われ、当該遊技では「ベル」が表示されなかった（ベルこぼしとなった）ため、延長失敗となり、もともとジャッジレベルは「Ｌｖ．０」であるので、そのままジャッジ最終状態に移行する。しかしながら、６ゲーム目（６Ｇ）において、内部当籤役が「スイカ」であるため、ジャッジ最終復活抽籤が行われ、最終的には延長成功となり、決定された延長の態様にしたがってＡＴ状態が延長されることが確定したものとしている。

【０８０７】

図４１の（ｅ）では、まず、例えば、ＡＴ状態の当該セットが１～２８ゲーム目まで消化され、２８ゲーム目まででＡＰの累積値が「７９」となっているものとしている。そして、２９ゲーム目を「ゲーム数経過」の１ゲーム目（１Ｇ）として、以降の流れを説明している。２ゲーム目（２Ｇ）において、「共通ベル」に当籤して「ベル」が表示されたので、ベル連数が「１」となり、ＡＰ付与抽籤（ベル表示時）によってＡＰ「１」が付与されたものとしている。そして、２ゲーム目（２Ｇ）で当該セットの遊技期間が終了するので、現在のＡＰの累積値「８０」に応じたジャッジレベル「Ｌｖ．４」が設定され、次ゲームからジャッジ状態に移行している。

【０８０８】

３ゲーム目（３Ｇ）において、内部当籤役は「リプレイ」であるが、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」であるため、延長成功となってジャッジ報酬抽籤が行われ、決定された延長の態様にしたがってＡＴ状態が延長されることが確定したものとしている。

【０８０９】

＜ＡＴ状態及びジャッジ状態の遊技性を用いた遊技機＞

第２の遊技機では、上述のＡＴ状態及びジャッジ状態の遊技性を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【０８１０】

例えば、遊技者に有利な停止操作の情報が報知可能なＡＴ状態と、ＡＴ状態を延長するか否かを決定する延長可否決定を行うことが可能なジャッジ状態とを有し、ＡＴ状態において１単位（例えば、１セット３０ゲーム）分の遊技が行われるとジャッジ状態に移行さ

せ、ジャッジ状態においてＡＴ状態を延長することが決定された場合にはＡＴ状態を次単位に移行させ、ジャッジ状態においてＡＴ状態を延長することが決定されない場合にはＡＴ状態を当該単位で終了させることが可能であり、ＡＴ状態では、「ＡＰ」を付与することが可能であり、ジャッジ状態では、少なくとも当該単位のＡＴ状態で付与された「ＡＰ」に応じた回数分、ＡＴ状態を延長するか否かを決定するための延長可否決定を行うことが可能である遊技機である。

【０８１１】

なお、第２の遊技機では、「ＡＰ」（上述の「ＢＰ」や「ＣＰ」も同様）の付与確率や延長可否決定の実行回数の期待値は上述したものに限られない。例えば、「押し順ベル」の当籤確率、「ベル」の表示確率（例えば、正解となる押し順の択数や押下位置の範囲）、「共通ベル」の当籤確率、一部ナビや全ナビの実行確率等を総合的に勘案し、射幸性が過度に高くなり過ぎない範囲において適宜設定することが可能である。

【０８１２】

また、例えば、「ＡＰ」の付与条件は、「ベル」が表示されることを含み、「押し順ベル）」が内部当籤役として決定された遊技で、正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」を表示させる一方、正解押し順とは異なる不正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」とは異なる図柄組合せを表示させ、ＡＴ状態において「押し順ベル）」が内部当籤役として決定された場合、「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報（例えば、２択ナビや全ナビ）を報知可能とする遊技機である。

【０８１３】

また、例えば、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で「ベル」の表示に有利となる停止操作の情報を報知する場合、正解押し順のすべてが報知される「全ナビ」を行う場合と、正解押し順の一部が報知される一部ナビとしての「２択ナビ」を行う場合とがある遊技機である。

【０８１４】

また、例えば、実行されるナビの報知態様を決定する場合、ＡＴ状態において複数回の遊技にわたって「全ナビ」が行われ得る状態（例えば、全ナビ状態）を継続させることが可能な遊技機である。

【０８１５】

また、例えば、停止操作の態様にかかわらず「ベル」が表示可能となる「共通ベル」を内部当籤役として決定可能である遊技機である。

【０８１６】

また、例えば、ＡＴ状態において「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、ナビが実行されることなく自力で「ベル」を表示できた場合には、「ＡＰ」が追加で付与される場合がある遊技機である。

【０８１７】

また、例えば、ジャッジ状態における延長可否決定は、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で行われ、当該遊技で「ベル」が表示された場合にＡＴ状態を延長することが決定されるものであり、ジャッジ状態において「押し順ベル」が内部当籤役として決定された場合にも、ナビの実行が可能である遊技機である。

【０８１８】

また、例えば、ＡＴ状態において「ＡＰ」が付与されると、累積した付与結果に応じた段階であるジャッジレベル（例えば、Ｌｖ．０～Ｌｖ．５）が設定可能となり、ジャッジ状態では、設定されたジャッジレベルに応じた回数（ジャッジ回数）分、延長可否決定を行うことが可能となる遊技機である。

【０８１９】

また、例えば、ジャッジ状態において、設定されたジャッジレベルが「Ｌｖ．４」以上である場合には、ＡＴ状態を延長することが必ず決定される遊技機である。

【０８２０】

また、例えば、ＡＴ状態では、「ＡＰ」の累積値にかかわらず、設定されるジャッジレ

ベルを最も高い「Ｌｖ．５」とするか否かを決定可能な遊技機である。
【０８２１】
なお、ジャッジレベル（ＡＰの累積値であってもよい）は、ＡＴ状態及びジャッジ状態において示唆ないし報知されることが望ましい。これは、例えば、上述のゲージ状の表示によって実現されてもよいし、あるいは、ジャッジ回数に相当する獲得権利表示がなされることで実現されてもよい。具体的には、ＡＴ状態において、ＡＰの累積値が０～１９であるときには、権利数「０」、あるいは延長期待度「白」を表示し、ＡＰの累積値が２０～３９であるときには、権利数「１」、あるいは延長期待度「青」を表示し、ＡＰの累積値が４０～５９であるときには、権利数「２」、あるいは延長期待度「黄」を表示し、ＡＰの累積値が６０～７９であるときには、権利数「３」、あるいは延長期待度「緑」を表示し、ＡＰの累積値が８０以上であるときには、権利数「４（延長確定）」、あるいは延長期待度「赤」を表示し、Ｌｖ．５昇格抽籤に当籤したときには、権利数「ＭＡＸ（延長確定）」、あるいは延長期待度「金」を表示する等してもよい。
【０８２２】
また、例えば、遊技者に有利な停止操作の情報が報知可能な遊技状態であって、ＡＴ状態とは異なるＢＢ状態をさらに有し、ジャッジ状態においてＡＴ状態を延長することが決定された場合に、ＢＢ状態に移行させてからＡＴ状態を次単位に移行させることが可能である遊技機である。
【０８２３】
なお、第２の遊技機では、ＡＴ状態において１単位分の遊技が行われるとジャッジ状態に移行し、当該ジャッジ状態において、ＡＴ状態中に付与された「ＡＰ」に応じた回数分の延長可否決定が行われるものとしているが、ＡＴ状態を延長させるか否かを決定する手法はこれに限られない。例えば、ジャッジ状態は複数回の遊技にわたって滞在可能な状態としているが、ジャッジ状態は１ゲームのみ滞在可能な状態として構成されるようにしてもよい。この場合、当該１ゲームにおいて、「ＡＰ」に応じた回数分の延長可否決定が行われるようにしてもよい。あるいは、「ジャッジ状態」という固有の遊技状態を定義することなく、ＡＴ状態の最終遊技（あるいは、例えば、ＡＴ状態の残り３ゲーム～１ゲームの間等）において、「ＡＰ」に応じた回数分の延長可否決定が行われるようにしてもよい。すなわち、１単位分のＡＴ状態が終了するとき（あるいは、終了間際）から次単位のＡＴ状態が開始されるまでの間において、延長可否決定が行われ得る遊技が少なくとも１ゲーム以上あればよく、その仕様は上述したもの限られない。
【０８２４】
また、例えば、ＡＴ状態中に付与された「ＡＰ」に応じて延長可否決定の回数を変動させるものとしているが、回数以外の要素を変動させることで延長可否決定の有利度合いを変動させるようにしてもよい。例えば、ＡＴ状態中に付与された「ＡＰ」に応じて、延長可否決定において延長成功となる当籤確率が異なるように構成してもよい。一例として、ジャッジレベルが「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」のいずれであっても延長可否決定の回数は１回とし、ジャッジレベル「Ｌｖ．０」のときは５％の確率で延長成功に当籤するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．１」のときは１０％の確率で延長成功に当籤するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．２」のときは２５％の確率で延長成功に当籤するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．３」のときは５０％の確率で延長成功に当籤するものとしてもよい（この場合、内部当籤役を参照し、内部当籤役間で当籤確率に差はあるものの、合算確率として上述の当籤確率となるようにしてもよいし、（「確定役」のみは１００％の確率で当籤となるが）基本的に内部当籤役を参照せず、一律に上述した確率で抽籤が行われるものとしてもよい）。
【０８２５】
また、例えば、ＡＴ状態中に付与された「ＡＰ」に応じて、延長可否決定が行われる遊技において「全ナビ」が発生する（結果として延長成功となる）確率が異なるように構成してもよい。一例として、ジャッジレベルが「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」のいずれであっても延長可否決定の回数は１回とし、ジャッジレベル「Ｌｖ．０」のときは５％の確率で

「全ナビ」が発生するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．１」のときは１０％の確率で「全ナビ」が発生するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．２」のときは２５％の確率で「全ナビ」が発生するものとし、ジャッジレベル「Ｌｖ．３」のときは５０％の確率で「全ナビ」が発生するものとしてもよい。

【０８２６】

すなわち、例えば、遊技者に有利な停止操作の情報が報知可能なＡＴ状態を有し、ＡＴ状態を延長するか否かを決定する延長可否決定を行うことが可能であり、延長可否決定は、ＡＴ状態において１単位（例えば、１セット３０ゲーム）分の遊技が行われたことに応じて実行可能であり、延長可否決定によりＡＴ状態を延長することが決定された場合にはＡＴ状態を次単位に移行させ、延長可否決定によりＡＴ状態を延長することが決定されなかった場合にはＡＴ状態を当該単位で終了させることが可能であり、ＡＴ状態では、「ＡＰ」を付与することが可能であり、少なくとも当該単位のＡＴ状態で付与された「ＡＰ」に応じて延長可否決定を行うことが可能である遊技機を提供することも可能である。

【０８２７】

［１０－２．第２の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図４７を参照して、第２の遊技機の図柄配置構成について説明する。図４７は、第２の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図４７に示すように、第２の遊技機では、「赤７」、「青７」、「黒ＢＡＲ」、「白ＢＡＲ」、「スイカ」、「チェリー」、「ブランク」、「リプレイ」、「ベル１」及び「ベル２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図４７に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０８２８】

［１０－３．第２の遊技機の内部当籤役構成］

続いて、図４８～図５５を参照して、第２の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図４８及び図４９は、第２の遊技機の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図５０は、第２の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係の一例を示す図である。また、図５１～図５３は、第２の遊技機の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。また、図５４及び図５５は、第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。すなわち、以下では、第２の遊技機において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様（すなわち、打順や停止操作タイミング等）に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる）が表示されるのか等について説明する。

【０８２９】

第２の遊技機では、上述の内部抽籤処理（図２６参照）において、図４８及び図４９に示す各内部当籤役が、２枚ベット状態にあっては図４８に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤し、３枚ベット状態にあっては図４９に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図５０中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図５０～図５３中、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＥＰ」はリプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＦＲＵ」は小役に係る図柄の組合せを示し、「ＨＺＲ」は特定のはずれに係る図柄の組合せを示している。

【０８３０】

「Ｆ＿２ＢＢ」は、非フラグ間において、２枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、３枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。２枚ベット状態で、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した遊技において、各リールについて押下位置○（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われた場合）であれば、「ＢＢ０１」が表示され、２ＢＢ状態（２ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する一方、押下位置×（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われない場合）であれば、「ＢＢ０１」は表示されない。また、２ＢＢフラグ間においては「はずれ」となる場合はなく、また、ボーナス役に係る

図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるため、２ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。また、「Ｆ＿２ＢＢ」は、２枚ベット状態専用のボーナス役であるため、２ＢＢフラグ間であっても３枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。

【０８３１】

「Ｆ＿３ＢＢ」は、非フラグ間において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。３枚ベット状態で、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した遊技、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば、「ＢＢ０２」が表示され、３ＢＢ状態（３ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する一方、押下位置×（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われない場合）であれば、「ＢＢ０２」は表示されない。また、また、「Ｆ＿３ＢＢ」は、３枚ベット状態専用のボーナス役であるため、３ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０２」が表示される場合はない。

【０８３２】

「Ｆ＿ベルＡ１２３」、「Ｆ＿ベルＡ１３２」、「Ｆ＿ベルＡ２１３」、「Ｆ＿ベルＡ２３１」、「Ｆ＿ベルＡ３１２Ａ」、「Ｆ＿ベルＡ３１２Ｂ」、「Ｆ＿ベルＡ３２１Ａ」、及び「Ｆ＿ベルＡ３２１Ｂ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「押し順ベル」として説明する内部当籤役であるが、後述の「押し順ベルＢ」として説明するものと区別するために、ここでは「押し順ベルＡ」として説明している。

【０８３３】

図５４及び図５５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、停止操作のタイミングにかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せ（「ＦＲＵ０１」～「ＦＲＵ０８」のいずれか）が表示され、３枚ベット状態であれば９枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出される。

【０８３４】

一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合、第１停止操作の押し順に正解している場合には、停止操作のタイミングにかかわらず、表示が許可されている「１枚役」の図柄組合せ（「ＦＲＵ１４」～「ＦＲＵ６３」のいずれか）が表示され、ベット数にかかわらず１枚のメダルが払出される。また、第１停止操作の押し順にも正解していない場合には、第２停止操作及び第３停止操作のそれぞれで１／２の確率（トータルで１／４の確率）で押下位置○となり、押下位置○であれば表示が許可されている「１枚役」の図柄組合せが表示され、ベット数にかかわらず１枚のメダルが払出されるが、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０８３５】

「Ｆ＿ベルＢ１２３」、「Ｆ＿ベルＢ１３２」、「Ｆ＿ベルＢ２１３」、「Ｆ＿ベルＢ２３１」、「Ｆ＿ベルＢ３１２Ａ」、「Ｆ＿ベルＢ３１２Ｂ」、「Ｆ＿ベルＢ３２１Ａ」、及び「Ｆ＿ベルＢ３２１Ｂ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「押し順ベル」として説明する内部当籤役であるが、ここでは「押し順ベルＢ」として説明する。

【０８３６】

図５４及び図５５に示すように、「押し順ベルＢ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、停止操作のタイミングにかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せが表示され、３枚ベット状態であれば９枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば３枚のメダル

が払出される。
【０８３７】
一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合、第１停止操作の押し順に正解している場合には、停止操作のタイミングにかかわらず、表示が許可されている「１枚役」の図柄組合せが表示され、ベット数にかかわらず１枚のメダルが払出される。また、第１停止操作の押し順にも正解していない場合には、第２停止操作及び第３停止操作のそれぞれで１／２の確率（トータルで１／４の確率）で押下位置○となり、押下位置○であれば表示が許可されている「１枚役」の図柄組合せが表示され、ベット数にかかわらず１枚のメダルが払出されるが、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。
【０８３８】
ただし、「押し順ベルＢ」は、「押し順ベルＡ」とは異なり、２枚ベット状態の２ＢＢフラグ間及び３ＢＢフラグ間、並びに３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間では、３択の押し順小役となる（すなわち、第１停止操作が正解であれば、これが正解押し順となる）ように構成されているため、第１停止操作の押し順に正解している場合には、停止操作のタイミングにかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せが表示され、３枚ベット状態であれば９枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出されるようになる。
【０８３９】
なお、「ベル」の図柄組合せであるが、例えば、「ＦＲＵ０１」の「リプレイ－ベル１－黒ＢＡＲ」が有効ライン（中－中－上）上に表示された場合、クロスダウンラインに「ベル（ベル１又はベル２）」図柄が揃って表示される。すなわち、第２の遊技機において「「ベル」が表示される」とは、必ずしも有効ラインではないが、遊技者が認識可能なラインに「ベル」図柄が揃って表示されることが含まれることを意味する。もっとも、有効ラインを変則ラインとすることなく構成し、有効ライン上に「ベル」図柄が揃って表示されることが可能なように図柄組合せを構成し、これが、「「ベル」が表示される」ことに含まれるように構成することもできる。また、このような構成は、他の図柄についても同様である。また、「図柄が揃う」とは、各リールに同一の図柄が揃うことのみならず、異なる図柄であるが、遊技者が同一視できる（あるいはそのような観念を抱くことができる）図柄が揃うことも含まれるものとする。
【０８４０】
「Ｆ＿共通ベルＡ」、「Ｆ＿共通ベルＢ」、及び「Ｆ＿共通ベルＣ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「共通ベル」として説明する内部当籤役である。「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の態様にかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せが表示され、３枚ベット状態であれば９枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出される。
【０８４１】
「Ｆ＿チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これは、第２の遊技機において「チェリー」として説明する内部当籤役である。「チェリー」が内部当籤役として決定された場合、リール３Ｌについて押下位置○であれば、「チェリー」の図柄組合せ（「ＦＲＵ１１」）が表示され、ベット数にかかわらず２枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば、「チェリーこぼし」の図柄組合せ（「ＨＺＲ０５」）が表示される。なお、「チェリーこぼし」の図柄組合せは、「はずれ」に係る図柄組合せであるため、メダルは払出されない。
【０８４２】
「Ｆ＿スイカ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これは、第２の遊技機において「スイカ」として説明する内部当籤役である。「スイカ」が内部当籤役として決定された場合

、リール３Ｃについて押下位置○であれば、「スイカ」の図柄組合せ（「ＦＲＵ０９」又は「ＦＲＵ１０」のいずれか）が表示され、ベット数にかかわらず３枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば、「スイカこぼし」の図柄組合せ（「ＦＲＵ１２」又は「ＦＲＵ１３」）が表示され、ベット数にかかわらず１枚のメダルが払出される（取りこぼしが発生するように構成することもできる）。

【０８４３】

「Ｆ＿リプレイＡ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定される場合があるように構成されている。なお、これは、第２の遊技機において「リプレイ」として説明する内部当籤役である。「リプレイ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の態様にかかわらず、「リプ揃い」の図柄組合せ（「ＲＥＰ２１」）が表示され、再遊技が付与される。

【０８４４】

「Ｆ＿リプレイＢ」、「Ｆ＿リプレイＣ」、及び「Ｆ＿リプレイＤ」は、非ボーナス状態において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「特殊」として説明する内部当籤役である。「特殊」が内部当籤役として決定された場合、各リールについて押下位置○であれば、表示が許可されている「ＢＡＲ揃い」（「黒ＢＡＲ」図柄及び「白ＢＡＲ」図柄の組合せを含む）の図柄組合せ（「ＲＥＰ２５」～「ＲＥＰ３４」のうちで「ＢＡＲ揃い」となる図柄組合せのいずれか）が表示され、押下位置×であれば、表示が許可されているその他のリプレイ役の図柄組合せ（「ＲＥＰ２１」～「ＲＥＰ２４」のいずれか、あるいは、「ＲＥＰ２５」～「ＲＥＰ３４」のうちで「ＢＡＲ」揃いとはならない図柄組合せ）が表示され、再遊技が付与される。

【０８４５】

「Ｆ＿チャンス目Ａ」、「Ｆ＿チャンス目Ｂ」、「Ｆ＿チャンス目Ｃ」、「Ｆ＿チャンス目Ｄ」、及び「Ｆ＿リプレイＥ」は、非ボーナス状態において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「チャンス目」として説明する内部当籤役である。「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、「打順１」～「打順４」のいずれかで停止操作が行われた場合には、表示が許可されている「チャンスリプ」の図柄組合せ（「ＲＥＰ０３」～「ＲＥＰ１５」のいずれか）が表示され、「打順５」又は「打順６」のいずれかで停止操作が行われた場合には、「リプ揃い」の図柄組合せ（「ＲＥＰ２１」）が表示され、再遊技が付与される。

【０８４６】

「Ｆ＿強ベルＡ」及び「Ｆ＿強ベルＢ」は、非ボーナス状態において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。なお、これらは、第２の遊技機において「強ベル」として説明する内部当籤役である。「強ベル」が内部当籤役として決定された場合、「打順１」～「打順４」のいずれかで停止操作が行われた場合には、表示が許可されている「ベル揃いリプ」の図柄組合せ（「ＲＥＰ０１」又は「ＲＥＰ０２」のいずれか）が表示され（すなわち、「ベル」が表示され）、「打順５」又は「打順６」のいずれかで停止操作が行われた場合には、「リプ揃い」の図柄組合せ（「ＲＥＰ２１」）が表示され、再遊技が付与される。

【０８４７】

「Ｆ＿ＳＰ役」は、非ボーナス状態において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定される場合がある一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。なお、これは、第２の遊技機において「確定役」として説明する内部当籤役である。「確定役」が内部当籤役として決定された場合、「打順１」～「打順４」のいずれかで停止操作が行われた場合には、

表示が許可されている「ＳＰリプ」の図柄組合せ（「ＲＥＰ１６」～「ＲＥＰ２０」のいずれか）が表示され、「打順５」又は「打順６」のいずれかで停止操作が行われた場合には、「リプ揃い」の図柄組合せ（「ＲＥＰ２１」）が表示され、再遊技が付与される。

【０８４８】

「Ｆ＿ＲＢ役Ａ」は、ボーナス状態においては内部当籤役として決定される場合がある一方、非ボーナス状態においては内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。「Ｆ＿ＲＢ役Ａ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の態様にかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せが表示され、９枚のメダルが払出される。「Ｆ＿ＲＢ役Ｂ」は、ボーナス状態においては内部当籤役として決定される場合がある一方、非ボーナス状態においては内部当籤役として決定される場合はないように構成されている。「Ｆ＿ＲＢ役Ｂ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の態様にかかわらず、表示が許可されている「１枚役」の図柄組合せが表示され、１枚のメダルが払出される。なお、上述のとおり、推奨遊技状態で遊技が行われた場合には、基本的にボーナス状態には移行しないため、これらの内部当籤役に当籤する場合はない。

【０８４９】

なお、図４８及び図４９に示す内部抽籤テーブル、図５０に示す内部当籤役と図柄組合せとの対応関係、図５１～図５３に示す図柄組合せテーブル、並びに図５４及び図５５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、第２の遊技機の仕様は、これらに示した態様に限定されるものではない。

【０８５０】

［１０－４．第２の遊技機の指示モニタ構成］

続いて、図５６及び図５７を参照して、第２の遊技機の指示モニタ構成（すなわち、停止操作の情報の報知態様）について説明する。上述のとおり、本実施形態では、停止操作の情報の報知に関し、その実行の有無や態様の決定が主制御回路１００側によって制御されるものとなっている。なお、第２の遊技機では、メイン側報知手段及びサブ側報知手段によって停止操作の情報が報知されるものとしているが、いずれか一方のみによって停止操作の情報の報知が行われるようにすることもできる。もっとも、いずれの場合も、制御主体が主制御回路１００であることにかわりはない。第２の遊技機では、遊技状態等によって報知される停止操作の情報の内容が変動する場合があるので、以下ではこれについて説明する。

【０８５１】

図５６に示すように、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された場合、「ＣＺ１最終状態」、「ＣＺ２通常状態」、「ＲＢ状態」、「ＡＴ状態」、及び「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．１～Ｌｖ．３時」では、ナビ抽籤の結果にしたがって、一部ナビの実行、全ナビの実行、又はナビ無しのいずれかが決定される（「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．０時」は、全ナビの実行又はナビ無しのいずれかが決定される）。また、「ＢＢ状態」、「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．４・Ｌｖ．５時」、「エンディング状態」、及び「有利区間１５００ゲーム目」では、必ず全ナビの実行が決定される。また、これ以外の遊技状態である場合には、必ずナビ無しが決定される。

【０８５２】

なお、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で一部ナビを実行する場合には複数の選択肢が生じることがある。例えば、「Ｆ＿ベルＡ１２３」が内部当籤役として決定された遊技で「４択ナビ」を実行する場合、第１停止操作においては、「左ｏｒ中」（図５７の指示情報に示す指示番号「１０」参照）、あるいは「左ｏｒ右」（図５７の指示情報に示す指示番号「１１」参照）のいずれの情報を報知してもよいことになる。したがって、このように複数の選択肢が生じたときには、図５７に示す振分テーブルを参照し、抽籤によっていずれかの指示番号を決定し、決定された指示番号に応じた停止操作の情報の報知を実行するものとしている。

【０８５３】

また、図５６に示すように、「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、「ＣＺ

１最終状態」、「ＣＺ２通常状態」、「ＡＴ状態」、及び「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．１～Ｌｖ．３時」では、ナビ抽籤の結果にしたがって、一部ナビの実行、全ナビの実行、又はナビ無しのいずれかが決定される（「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．０時」は、全ナビの実行又はナビ無しのいずれかが決定される）。また、これ以外の遊技状態である場合には、必ずナビ無しが決定される。

【０８５４】

なお、「共通ベル」が内部当籤役として決定された遊技で一部ナビ又は全ナビを実行する場合には複数の選択肢が生じることがある。例えば、「Ｆ＿共通ベルＡ」が内部当籤役として決定された遊技で「４択ナビ」を実行する場合、第１停止操作においては、「左ｏｒ中」（図５７の指示情報に示す指示番号「１０」参照）、「左ｏｒ右」（図５７の指示情報に示す指示番号「１１」参照）、あるいは「中ｏｒ右」（図５７の指示情報に示す指示番号「１２」参照）のいずれの情報を報知してもよいことになる。また、例えば、「Ｆ＿共通ベルＡ」が内部当籤役として決定された遊技で「２択ナビ」を実行する場合、第１停止操作においては、「左第１停止」（図５７の指示情報に示す指示番号「７」参照）、「中第１停止」（図５７の指示情報に示す指示番号「８」参照）、あるいは「右第１停止」（図５７の指示情報に示す指示番号「９」参照）のいずれの情報を報知してもよいことになる。

【０８５５】

また、例えば、「Ｆ＿共通ベルＡ」が内部当籤役として決定された遊技で「全ナビ」を実行する場合、「左－中－右」（図５７の指示情報に示す指示番号「１」参照）、「左－－右－中」（図５７の指示情報に示す指示番号「２」参照）、「中－左－右」（図５７の指示情報に示す指示番号「３」参照）、「中－右－左」（図５７の指示情報に示す指示番号「４」参照）、「右－左－中」（図５７の指示情報に示す指示番号「５」参照）、あるいは「右－中－左」（図５７の指示情報に示す指示番号「６」参照）のいずれの情報を報知してもよいことなる。したがって、このように複数の選択肢が生じたときには、図５７に示す振分テーブルを参照し、抽籤によっていずれかの指示番号を決定し、決定された指示番号に応じた停止操作の情報の報知を実行するものとしている。

【０８５６】

また、図５６に示すように、「チェリー」、「スイカ」、あるいは「特殊」が内部当籤役として決定された場合、いずれの遊技状態であっても、必ずナビ無しが決定される。

【０８５７】

また、図５６に示すように、「リプレイ」が内部当籤役として決定された場合、「ＡＴ状態」、「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．４・Ｌｖ．５時」、「エンディング状態」、及び「有利区間１５００ゲーム目」では、必ず全ナビの実行が決定される。また、これ以外の遊技状態である場合には、必ずナビ無しが決定される。なお、この場合、指示番号「１」～「６」のいずれが決定されてもよいので、上述のとおり、図５７に示す振分テーブルを参照し、抽籤によっていずれかの指示番号を決定し、決定された指示番号に応じた停止操作の情報の報知を実行するものとしている。

【０８５８】

また、図５６に示すように、「チャンス目」、「強ベル」、あるいは「確定役」が内部当籤役として決定された場合、「ＡＴ状態」では、ＡＰが付与されることが決定される場合、及び全ナビ遊技数が加算される場合にはナビ無しが決定される一方、これら以外の場合には全ナビの実行が決定される。また、「ジャッジ状態のジャッジレベルＬｖ．４・Ｌｖ．５時」、「エンディング状態」、及び「有利区間１５００ゲーム目」では、必ず全ナビの実行が決定される。また、これ以外の遊技状態である場合には、必ずナビ無しが決定される。なお、この場合、本来的には指示番号「１」～「６」のいずれが決定されてもよいのであるが、「チャンスリプ」、「ベル揃いリプ」、若しくは「ＳＰリプ」が表示されてこれらの当籤が認識されてしまい難くするという遊技性の下、指示番号「５」又は「６」のいずれかが決定されるように、図５７に示す振分テーブルによる振分抽籤が行われるものとなっている。

【０８５９】
［１０－５．第２の遊技機のロック演出構成］
続いて、図５８を参照して、第２の遊技機のロック演出構成について説明する。上述のとおり、本実施形態では、主制御回路１００の制御により、遊技の進行が一定期間停止ないし遅延するロック演出が実行可能であり、第２の遊技機においても、図５８にその一例を示す種々のロック演出（リール演出が実行されるものも含む）が実行されるものとなっている。
【０８６０】
なお、図５８において、「時間（ｍｓ）」は、対応するロック演出の実行期間を示し、「発生契機」は、対応するロック演出が開始される契機を示し、「動作説明」は、対応するロック演出の内容を示している。また、「発生契機」において、「レバー」とは、開始操作が行われたこと（すなわち、スタートレバー７が操作されたこと）を示し、「３停ＯＦＦ」とは、第３停止操作が行われ、当該停止操作が完了したこと（すなわち、第３停止操作目のストップボタンが操作され、当該ストップボタンに対する押圧操作が解除されたこと）を示している。また、「動作説明」において、「遊技停止」とは、リール演出は行われず、遊技の進行が「時間（ｍｓ）」に規定された期間にわたって停止（遅延・待機）することを示している。
【０８６１】
例えば、「ベルリプ」（上述の「ベル揃いリプ」）、「チャンスリプ」、又は「ＳＰリプ」の図柄組合せが表示されたときには「強レア役ロック」（ロック番号「１」）のロック演出が実行される。
【０８６２】
また、例えば、ＣＺ１最終状態に移行した遊技で開始操作が行われたとき、指示番号（図５７参照）が「０」又は「１０」～「１２」のいずれかであった場合には「ＣＺ１中押し順チャレンジ１」（ロック番号「２」）のロック演出が実行され、指示番号が「７」～「９」のいずれかであった場合には「ＣＺ１中押し順チャレンジ２」（ロック番号「３」）のロック演出が実行され、指示番号が「１」～「６」のいずれかであった場合には「ＣＺ１中押し順チャレンジ３」（ロック番号「４」）のロック演出が実行される。
【０８６３】
また、例えば、ＣＺ状態において、ＢＢ抽籤に当籤した（「確定役」に当籤してＢＢ状態への移行が確定した場合を含む）遊技で第３停止操作が完了したときには「ＣＺ中直当たりロック」（ロック番号「５」）のロック演出が実行される。
【０８６４】
また、例えば、ＲＢ状態の開始遊技で開始操作が行われたときには「ＲＢ用リールアクション１」～「ＲＢ用リールアクション３」（ロック番号「６」～「８」）のいずれかのロック演出が実行される。なお、これらのうちいずれを実行するかは、抽籤によって決定されるようにしてもよいし、例えば、ＲＢ状態について、遊技者の有利度合いが異なる３種類を設けるようにした場合には、開始されるＲＢ状態の種別に応じて、それぞれに対応するロック演出が実行されるものとしてもよい。
【０８６５】
また、例えば、ＢＢ状態（弱ＢＢ）の開始遊技で開始操作が行われたときには「弱ＢＢ用リールアクション」（ロック番号「９」）のロック演出が実行される。
【０８６６】
また、例えば、ＢＢ状態（強ＢＢ）の開始遊技で開始操作が行われたときには「強ＢＢ用リールアクション１」又は「強ＢＢ用リールアクション２」（ロック番号「１０」又は「１１」）のいずれかのロック演出が実行される。なお、これらのうちいずれを実行するかは、抽籤によって決定されるようにしてもよいし、例えば、その前後におけるＡＴ状態の有利度合いに応じて決定される割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、有利区間モードＡであれば、ロック番号「１１」が決定されやすく、有利区間モードＡ以外であれば、ロック番号「１０」が決定されやすくなるようにして、有利区間モードを示唆可能と

してもよい。
【０８６７】
　また、例えば、ＢＢ状態（フリーズＢＢ）の開始遊技で開始操作が行われたときには「フリーズ用リールアクション」（ロック番号「１２」）のロック演出が実行される。
【０８６８】
　また、例えば、特殊ＡＴ状態の開始遊技で開始操作が行われたときには「特殊ＡＴ用リールアクション」（ロック番号「１３」）のロック演出が実行される。
【０８６９】
　また、例えば、エンディング状態に移行したとき（例えば、エンディング状態の開始遊技で開始操作が行われたとき）には「ＥＤ用リールアクション」（ロック番号「１４」）のロック演出が実行される。
【０８７０】
　また、例えば、ＲＢ状態が終了した遊技で第３停止操作が完了したときには「疑似ＲＢ終了ロック」（ロック番号「１５」）が実行され、ＢＢ状態が終了した遊技で第３停止操作が完了したときには「疑似ＢＢ終了ロック」（ロック番号「１６」）が実行される。
【０８７１】
　また、例えば、ジャッジ状態のジャッジレベル「Ｌｖ．０」～「Ｌｖ．３」滞在時の遊技で「押し順ベル」に当籤したとき（すなわち、延長可否決定が行われる遊技で）、指示番号が「１０」～「１２」のいずれかであった場合には「ジャッジ中押し順チャレンジ１」（ロック番号「１７」）のロック演出が実行され、指示番号が「７」～「９」のいずれかであった場合には「ジャッジ中押し順チャレンジ２」（ロック番号「１８」）のロック演出が実行され、指示番号が「１」～「６」のいずれかであった場合には「ジャッジ中押し順チャレンジ３」（ロック番号「１９」）のロック演出が実行され、指示番号が「０」であった場合には「ジャッジ中押し順チャレンジ４」（ロック番号「２０」）のロック演出が実行される。
【０８７２】
　また、例えば、ＡＴ状態でＡＰ「３」以上が付与されることが決定され、かつ指示番号が「１」～「６」のいずれかであった場合（すなわち、全ナビが実行されることが決定されている場合）には「全ナビベルショートロック」（ロック番号「２１」）のロック演出が実行される。なお、当該ロック演出は、上記条件を満たす場合であっても、抽籤によって実行されるか否かが決定されるようにしてもよい。
【０８７３】
　また、例えば、エンディング状態の開始直前遊技で第３停止操作が完了したときには「リミッターロック」（ロック番号「２２」）のロック演出が実行される。なお、当該ロック演出は、リミッタ作動時（すなわち、有利区間がリミッタの作動によって強制的に終了させるとき）に実行されるものとしてもよい。
【０８７４】
　また、例えば、ＡＴ状態の当該セットが終了する遊技で第３停止操作が完了したときには「ＡＴ終了時ロック」（ロック番号「２３」）のロック演出が実行される。
【０８７５】
　また、例えば、ジャッジ状態において、ＡＴ状態を延長させることが決定された遊技で第３停止操作が完了したときには「ジャッジ成功時ロック」（ロック番号「２４」）のロック演出が実行される。
【０８７６】
　なお、主制御回路１００は、各種ロック演出を実行する場合、少なくとも実行するロック演出の種別を副制御回路２００側（サブ側）で認識可能とする情報が含まれるロックコマンドを副制御回路２００に送信する。したがって、サブ側では、メイン側で実行されるロック演出と連動する演出を実行することができる。
【０８７７】
［１０－６．第２の遊技機のＲＢ状態開始時に実行される開始時演出］

続いて、図５９及び図６０を参照して、第２の遊技機においてＲＢ状態開始時に実行される開始時演出の一例について説明する。本実施形態では、種々のメイン側演出や種々のサブ側演出、あるいはこれらを組み合わせた演出を実行可能に構成されており、この点は第２の遊技機も同様であるが、以下では、特にＲＢ状態開始時に実行される開始時演出について説明する。

【０８７８】

なお、図５９及び図６０において、左側の列はメイン側演出（ロック演出）の流れの一例を示したものであり、右側の列はサブ側演出としての演出表示部における表示態様の流れの一例を示したものである。また、図５９は、ＲＢ状態の開始遊技においてＢＢ昇格抽籤に当籤しなかった場合の演出の流れの一例を示したものであり、図６０は、ＲＢ状態の開始遊技においてＢＢ昇格抽籤に当籤した場合の演出の流れの一例を示したものである。

【０８７９】

例えば、図５９の「１Ｇ目」は、ＣＺ１最終状態に滞在しているものとしている。上述のとおり、ＣＺ１最終状態では、当該遊技にて「ベル」が表示されれば疑似ボーナス状態に移行するという遊技性（ランクアップについてはここでは考慮しないものとする）となっており、ここでは、当該遊技終了時に「ベル」が表示され、ＣＺ１報酬抽籤が行われて報酬が「ＲＢ」に決定され、次遊技からＲＢ状態に移行するものとしている。また、このとき、演出表示部では、疑似ボーナス状態（ここではＲＢ状態）に移行することが確定したことを示す確定演出（例えば、図５９中、「ボーナス確定」の表示）が実行されるものとしている。なお、確定演出は、ＲＢ状態に移行することを確定的に報知するものであってもよいし、疑似ボーナス状態に移行することは確定的に報知するが、その種別（ＲＢであるかＢＢであるか）までは報知しないものであってもよい。

【０８８０】

続いて、図５９の「２Ｇ目」は、ＲＢ状態の開始遊技（最初の遊技）に滞在しているものとしている。上述のとおり、ＲＢ状態の開始遊技では、まず、「白ＢＡＲ」図柄揃いが表示されるリール演出（ここでは、ロック番号「６」の「ＲＢ用リールアクション１」）が実行されてから当該遊技が開始されるものとなっている。また、このとき、遊技の進行自体は停止（遅延）されているものの、当該遊技の開始操作が行われたことに応じて、内部当籤役が決定され、ＢＢ昇格抽籤が行われ、また、ＲＢ中ナビ抽籤は行われている。したがって、当該遊技において、次遊技からＢＢ状態に移行することが決定されることがあり、また、当該遊技で一部ナビや全ナビが実行されることがある。

【０８８１】

また、演出表示部では、上記リール演出の実行によって「白ＢＡＲ」図柄揃いが停止表示されたタイミングでＲＢ状態が開始されることを示す開始演出（例えば、図５９中、「ＲＢ開始」の表示）が実行されるものとしている。その後、上記リール演出に係るロック期間が終了すると各リールは通常回転を開始する。また、このとき、演出表示部では、ＲＢ状態中の演出態様を複数の演出態様から遊技者に選択させる選択演出（例えば、図５９中、「告知タイプ選択　Ａ　Ｂ　Ｃ」の表示）が実行されるものとしている。また、このとき、演出表示部では、当該遊技で一部ナビ又は全ナビが実行される場合には、当該ナビに係る報知が実行されるものとしている。

【０８８２】

ここで、第２の遊技機では、ＲＢ状態中のＢＢ昇格抽籤の抽籤結果を示唆するための告知タイプとして、チャンス告知パターンである告知タイプＡと、完全告知パターンである告知タイプＢと、リール告知パターンである告知タイプＣとが設定されている。なお、これらはあくまで一例であり、これらのうち一部の告知タイプについてはこれを設定しないようにすることもできるし、これら以外の告知パターンを構成する他の告知タイプを設定することもできる。

【０８８３】

告知タイプＡは、ＢＢ昇格抽籤の抽籤結果が当籤である場合のみならず、ＢＢ昇格抽籤の抽籤結果が非当籤である場合にも一定確率でＢＢ昇格を示唆する演出（昇格示唆演出）

が実行されることで、当該演出がチャンス告知となる告知パターンとなっている。したがって、当該演出が実行される頻度は（少なくとも告知タイプＢと比較すれば）高くなることから、演出の実行回数が多くなることで期待度を高めることができるというメリットがある一方、いわゆるガセ告知も実行されることから、演出の信頼度（実行された場合に、実際に当籤している確率）は低くなるというデメリットがある告知タイプとなっている。このような点をメリットと捉える遊技者は当該告知タイプを選択する可能性が高い。

【０８８４】

また、告知タイプＢは、ＢＢ昇格抽籤の抽籤結果が当籤である場合にのみ昇格示唆演出が実行されることで、当該演出が確定告知となる告知パターンとなっている。したがって、いわゆるガセ告知は実行されないことから、演出の信頼度が高くなるというメリットがある一方、当該演出が実行される頻度は（少なくとも告知タイプＡと比較すれば）低くなることから、演出の実行回数は少なくなり、この点において期待度を高めることができないというデメリットがある告知タイプとなっている。このような点をメリットと捉える遊技者は当該告知タイプを選択する可能性が高い。

【０８８５】

また、告知タイプＣは、ＢＢ昇格抽籤の抽籤結果は昇格示唆演出の実行によっては告知されない告知パターンとなっている。上述のとおり、あるいは、以下に説明するとおり、ＲＢ状態でＢＢ昇格抽籤に当籤すると（ＢＢ状態に移行することが決定されると）、次遊技が開始されるとき（ＢＢ状態の開始遊技）において、「赤７」あるいは「青７」図柄揃いが表示されるリール演出（図５８のロック番号「９」～「１２」参照）が実行されるようになっている。このため、当該告知タイプは、このリール演出の実行によってＢＢ状態の移行がはじめて告知されるようにした告知パターンとなっている。したがって、あたかも突然リール演出が実行されてＢＢ状態に移行したかのような告知が実行されるのでそのような告知によって興趣を高めることができるというメリットがある一方、やはり演出の実行回数自体は告知タイプＢと同様に少なくなるので、この点において期待度を高めることができないというデメリットがある告知タイプとなっている。このような点をメリットと捉える遊技者は当該告知タイプを選択する可能性が高い。

【０８８６】

なお、告知タイプＡ～Ｃは、それぞれ異なる告知パターンによってＢＢ状態への昇格を遊技者に告知するものであるが、いずれもＢＢ昇格抽籤に当籤した遊技の次遊技で「赤７」あるいは「青７」が揃うリール演出が発生するというメイン側の制御は共通している。したがって、メイン側の制御負担やデータ量を節約しつつも、告知パターンとリール演出との組合せによって多様な告知を実現することが可能となっている。

【０８８７】

そして、選択演出を実行した後、当該遊技（図５９中、「２Ｇ目」）の遊技中に遊技者によって演出用ボタンが操作（選択操作）されて、所望の告知タイプが決定されると、演出表示部では、遊技者の告知タイプの選択結果を示す結果演出（図５９中、選択操作後の「Ａ」の表示）が実行されるものとしている。また、選択演出を実行した後、遊技者によって選択操作されることなく第３停止操作まで行われた場合（すなわち、全てのリールが停止した場合）には、予め定められた一の告知タイプ（ここでは、例えば、告知タイプＡ）が自動的に決定されるものとしている。この場合にも、上述の結果演出が実行される。

【０８８８】

なお、遊技者によって選択された告知タイプによる演出は次遊技以降から実行され、当該遊技では実行されない（もっとも、当該遊技から実行されるように構成することも可能である）。すなわち、当該遊技における上述の一連の演出は、ＲＢ状態が開始されるときの導入時演出であるとも言い得る。また、このようにしても、ＲＢ状態の開始遊技では、他の遊技と同様にＢＢ昇格抽籤やＲＢ中ナビ抽籤が行われるので、遊技者にとって何ら不利益とはならない。

【０８８９】

もっとも、第２の遊技機では、ＲＢ状態の開始遊技で上述したような導入時演出を実行

し、選択された告知タイプによる演出は次遊技以降から実行されるようにしているので、当該遊技においてＢＢ昇格抽籤に当籤した場合、これをどのようなタイミングや態様によって示唆ないし報知をするべきかについては工夫をなす余地があるものと考えられる。後述の図６０では、このような工夫の一例について説明する。

【０８９０】

図６０において、「１Ｇ目」及び「２Ｇ目」の通常回転開始までの流れは、図５９におけるものと同様である。ただし、図６０では、「２Ｇ目」におけるＢＢ昇格抽籤において、ＢＢ状態に移行することが決定されたものとしている。

【０８９１】

この場合、図６０では、選択演出を実行した後、当該遊技（図６０中、「２Ｇ目」）の遊技中に遊技者によって演出用ボタンが操作（選択操作）されて、所望の告知タイプが決定されると、演出表示部では、上述の結果演出とは異なる特定演出（図６０中、「？　？　？」の表示）が実行されるようにしている。すなわち、遊技者が告知タイプを選択し、本来であれば選択結果に応じた選択演出が実行されるところ、これにかえて特定演出が実行されるようにしているのである。また、同様に、選択演出を実行した後、遊技者によって選択操作されることなく第３停止操作まで行われた場合（すなわち、全てのリールが停止された場合）にも、上述の結果演出にかえて特定演出が実行される。もっとも、遊技者によって選択操作されることなく第３停止操作まで行われた場合には、特定演出でなく通常どおり結果演出が実行されるようにし、選択操作に対するインセンティブを与えるようにしてもよい。

【０８９２】

なお、特定演出は、例えば、図６０に示すように、少なくとも通常とは異なる状態であることが示唆ないし報知されるような演出であればよく、例えば、上述したチャンス告知としての昇格示唆演出と同じ、若しくは少なくとも一部が同じ演出であってもよいし、あるいは上述した確定告知としての昇格示唆演出と同じ、若しくは少なくとも一部が同じ演出であってもよい。また、例えば、通常では実行されないいわゆるプレミアム演出であってもよい。また、例えば、告知タイプＡや告知タイプＢを選択したとき、あえて告知タイプＣの結果演出が実行される等、選択した演出態様とは異なる演出態様の結果演出が行われることで特定演出が実行されるようにしてもよい。

【０８９３】

そして、「２Ｇ目」の遊技が終了し（図示は省略）、図６０に示すように「３Ｇ目」の遊技が開始されると、当該遊技はＢＢ状態（ここでは、「弱ＢＢ」としている）の開始遊技となっているので、まず、「赤７」図柄揃いが表示されるリール演出（ここでは、ロック番号「９」の「弱ＢＢ用リールアクション」）が実行されてから当該遊技が開始されるようになる。また、演出表示部では、上記リール演出の実行によって「赤７」図柄揃いが停止表示されたタイミングでＢＢ状態が開始されることを示す開始演出（例えば、図６０中、「ＢＢ開始」の表示）が実行されるものとしている。

【０８９４】

なお、上述のとおり、告知タイプＣは、昇格示唆演出が実行されない告知パターンとなっているので、仮に、図６０において、選択演出の実行後に、遊技者の選択操作によって告知タイプＣが選択された場合には、あえて当該選択結果に応じた結果演出をそのまま実行し、次遊技で突然上記リール演出が実行されることでＢＢ状態への移行が遊技者に示されるようにしてもよい。

【０８９５】

＜ＲＢ状態（及びその演出仕様）の遊技性を用いた遊技機＞

第２の遊技機では、上述のＲＢ状態（及びその演出仕様）の遊技性を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【０８９６】

例えば、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるＲＢ状態を有し、ＲＢ状態は、その移行条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに、「白ＢＡＲ」図柄揃いが停止表

示されるリール演出（例えば、ロック中白ＢＡＲ揃い演出）が実行されてから開始されるものであり、演出表示部は、ＲＢ状態の開始遊技において、ＲＢ状態中の演出態様（例えば、告知タイプ）を複数の演出態様の中から選択させるための選択演出を実行可能であり、選択演出を実行した後、遊技者の演出操作（例えば、選択操作）によって一の演出態様が選択されると、選択された演出態様に応じた演出をＲＢ状態中に実行する遊技機である。

【０８９７】

なお、第２の遊技機では、演出態様を選択可能な状態をＲＢ状態として説明しているが、このような状態はＲＢ状態に限られない。例えば、ＣＺ１状態においてもＣＺ１中ＢＢ抽籤が行われており、これに当籤した場合には次遊技からＢＢ状態に移行するという同様の遊技性をもつことから、ＣＺ１状態を、演出態様を選択可能な状態として構成してもよい。

【０８９８】

また、第２の遊技機では、選択演出、後述の結果演出や特定演出を実行する演出実行手段を演出表示部として説明しているが、遊技者がこれらの演出を認識可能である限り、その他の演出実行手段を用いることもできる。

【０８９９】

また、第２の遊技機では、遊技者が選択可能な演出態様を告知タイプとして説明しているが、このような演出態様は告知タイプに限られない。例えば、遊技者がキャラクタ、背景や楽曲（あるいはこれらの組合せ）を選択すると、選択したキャラクタ、背景や楽曲による演出がＲＢ状態で実行されるようにするといった態様で演出態様を選択できるようにしてもよい。

【０９００】

また、演出態様を選択するための選択操作は、遊技者の意思が反映される遊技操作であればよく、演出用ボタンに対する演出操作のみならず、例えば、スタートレバー７が傾動操作される時間や、いずれかの停止操作時におけるストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが押圧操作される時間等によって行われ得るようにすることもできる。

【０９０１】

また、例えば、演出表示部は、選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、当該遊技では演出態様の選択結果を示す結果演出を実行し、当該遊技の次遊技から選択された演出態様に応じた演出を実行する遊技機である。

【０９０２】

また、例えば、ＲＢ状態中に特典（例えば、ＢＢ状態への移行）を付与するか否かを決定可能とし、これはＲＢ状態の開始遊技においても同様であり、演出表示部は、ＲＢ状態の開始遊技において、特典を付与することが決定された場合、選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、当該遊技において結果演出とは異なる特定演出（例えば、昇格示唆演出）を実行可能である遊技機である。

【０９０３】

なお、第２の遊技機では、ＲＢ状態中に付与される特典をＢＢ状態への移行として説明しているが、このような特典はＢＢ状態への移行に限られない。例えば、ＲＢ状態中に全ナビ遊技数が付与されるか否かを決定可能とし、これを上記特典として構成してもよい。また、例えば、ＲＢ状態中にＡＴ状態に移行するか否かを決定可能とし、これを上記特典として構成してもよい。また、例えば、ＲＢ状態中に当該ＲＢ状態の遊技期間が延長され得る（上乗せゲーム数が付与される、あるいはセット数が上乗せされる等）ようにし、これを上記特典として構成してもよい。すなわち、ＲＢ状態の開始遊技で、結果演出にかえて特定演出が実行されるようになる特典は、種々の特典とすることが可能である。

【０９０４】

また、例えば、ＲＢ状態の開始遊技において、選択演出が実行された後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されることなく全てのリールが停止された場合、当該遊技で特典を付与しないことが決定されている場合には、予め定められた一の演出態様が決定され、これに応じた結果演出が実行される一方、当該遊技で特典を付与することが決定

されている場合には、特定演出が実行される遊技機である。
【０９０５】
　また、例えば、ＲＢ状態の開始遊技の次遊技以降の遊技において、特典を付与することが決定された場合、選択演出を実行することなく特定演出を実行可能である遊技機である。
【０９０６】
　また、例えば、遊技者が選択可能な複数の演出態様は、例えば、完全告知パターンである告知タイプＢと、リール告知パターンである告知タイプＣとを含み、前記告知タイプＢは、ＲＢ状態の開始遊技の次遊技以降の遊技において、特典を付与することが決定された場合に必ず特定演出が実行される演出態様であり、告知タイプＣは、ＲＢ状態の開始遊技の次遊技以降の遊技において、特典を付与することが決定された場合であっても特定演出が実行されない演出態様である遊技機である。
【０９０７】
　また、例えば、ＲＢ状態とは異なる遊技状態である、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるＢＢ状態を有し、ＢＢ状態は、その移行条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに、「赤７」図柄揃いが停止表示されるリール演出（例えば、ロック中赤７揃い演出）が実行されてから開始されるものであり、ＲＢ状態で特典を付与することが決定された場合、ＢＢ状態への移行条件が成立する遊技機である。
【０９０８】
　また、例えば、ＲＢ状態及びＢＢ状態とは異なる遊技状態である、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるＡＴ状態を有し、ＲＢ状態は、その終了後にＡＴ状態に移行しない場合がある遊技状態であり、ＢＢ状態は、その終了後に必ずＡＴ状態に移行する遊技状態である遊技機である。
【０９０９】
　なお、第２の遊技機では、ＲＢ状態は、ＢＢ状態に昇格しなければ原則としてその終了後はＡＴ状態に移行しないものとしているが、上述のとおり、ＲＢ状態中にＡＴ抽籤を行い、これに当籤した場合にはＲＢ状態の終了後にＡＴ状態に移行する場合があるように構成してもよい。また、ＢＢ状態は、原則としてその終了後は必ずＡＴ状態に移行するものとしているが、ＢＢ状態中にもＡＴ抽籤を行い、これに当籤した場合にはＢＢ状態の終了後にＡＴ状態に移行するが、これに当籤しない場合にはＢＢ状態の終了後にＡＴ状態に移行しない場合があるように構成してもよい。もっとも、ＲＢ状態とＢＢ状態との間で有利度合いに差をもたせるため、ＢＢ状態におけるＡＴ抽籤の当籤確率は、ＲＢ状態におけるＡＴ抽籤の当籤確率よりも高く構成することが望ましい。
【０９１０】
　また、例えば、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で、正解押し順で停止操作が行われた場合には９枚のメダルが払出される「ベル」を表示させる一方、正解押し順とは異なる不正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」を表示させず、ＲＢ状態は、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で正解押し順が報知されない場合がある遊技状態であり、ＢＢ状態は、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で正解押し順が必ず報知される遊技状態である遊技機である。
【０９１１】
　また、例えば、ＲＢ状態においてＢＢ状態への移行条件が成立することなく規定終了条件（例えば、２１ゲームの遊技が行われたこと）を満たした場合、ＲＢ状態中に付与されたメダル量が特定量(例えば、０枚)以下である場合にはＢＢ状態に移行させる遊技機である。
【０９１２】
　なお、第２の遊技機では、上記特定量を「０枚」としているが、このカウントについては、実際の払出量に基づいて判定するようにしてもよいが、予め定められたカウント条件にしたがってカウントし、このカウント結果に基づいて判定するようにしてもよい。例えば、実際の払出量に基づいて判定するようにした場合、ナビが実行されてもこれとは異なる停止操作を意図的に行うことで、ＲＢ状態中の払出量を恣意的に少なくすれば、企図し

ないかたちでＢＢ状態が獲得されてしまう場合も生じ得る。そこで、カウント条件を、「押し順ベル」の当籤時にナビ無し又は一部ナビの場合には実際の払出量（９枚ｏｒ１枚ｏｒ０枚）をカウントし、「押し順ベル」の当籤時に全ナビの場合には（実際の払出量にかかわらず）「９枚」をカウントし、「スイカ」の当籤時には（実際の払出量にかかわらず）「３枚」をカウントし、「チェリー」の当籤時には（実際の払出量にかかわらず）「２枚」をカウントするように構成してもよい。

【０９１３】

また、ＲＢ状態においてＢＢ状態への移行条件が成立することなく規定終了条件を満たした場合に、救済としてＢＢ状態に移行させるのは、ＲＢ状態において一度も全ナビが実行されなかった場合、あるいはＲＢ状態において規定回数（例えば、３回）以下の回数しか全ナビが実行されなかった場合等の条件が成立したこととしてもよい。

【０９１４】

また、例えば、ＲＢ状態においてＢＢ状態への移行条件が成立した場合、ＲＢ状態の規定終了条件を満たす前であってもＲＢ状態が終了し、次遊技からＢＢ状態に移行する遊技機である。

【０９１５】

［１０－７.第２の遊技機におけるその他の工夫］

以上説明したものに限られず、第２の遊技機では、遊技の興趣を高めるためにさらなる工夫をなすことができる。そのような一例について、以下に説明する。

【０９１６】

（押し順履歴表示）

上述のとおり、第２の遊技機では、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された遊技で「ベル」が表示されたか（すなわち、正解押し順で停止操作が行われたか）によって、実際に付与されるメダル数が変動するのみならず、遊技者にとって有利な状態の移行（付与）や継続（延長）に関する有利度合いも変動するものとなっている。したがって、「押し順ベル」が当籤したときに、どの押し順が正解となったのかは遊技者にとって非常に関心のある情報である。

【０９１７】

そこで、第２の遊技機では、「押し順ベル」の正解押し順に関する情報を遊技者に提供可能にするといった工夫をなすことができる。すなわち、遊技者が所望する任意の時期において、過去の一定期間の正解押し順に関する情報を提供すれば、特に、遊技者にとって有利な状態の移行（付与）や継続（延長）が可能となる（これらが行われるか否かが決定される）遊技においては、遊技者は当該情報を手掛かりとして自己の押し順を選択することができるため、正解押し順を推測する楽しみや戦略性を与えることができ、遊技の興趣をさらに高めることが可能となる。

【０９１８】

その具体例として、図６１を参照して、第２の遊技機における押し順履歴表示の一例について説明する。図６１は、メイン演出表示部２１における表示態様を示すものであり、押し順履歴表示として、本日の正解押し順累計数を示す第１履歴表示（図６１における上方の表示）と、直近６回の正解押し順の内容を示す第２履歴表示（図６１における右下方の表示）とを表示している様子を示している。

【０９１９】

なお、第１履歴表示及び第２履歴表示は、いずれもメイン演出表示部２１に表示されるものであってもよいし、いずれもサブ演出表示部２２に表示されるものであってもよいし、一方はメイン演出表示部２１に表示され、他方はサブ演出表示部２２に表示されるものであってもよい。また、これらは同時に表示されるものであってもよいし、遊技者の選択操作によっていずれか一方のみが選択されて表示されるものであってもよい（あるいは、いずれか一方のみが表示されるが、遊技者の切替操作によって他方が表示されるものであってもよい）。

【０９２０】

また、遊技中であるか、非遊技中であるかを問わず（例えば、リールの回転中であっても）、例えば、演出用ボタン１０ａ，１０ｂのいずれかに対して所定操作（例えば、いずれかのボタンを３秒以上長押しする等）が行われた際には表示されるものであってもよいし、押し順履歴表示が特に必要と思われる時期（例えば、ＣＺ１最終状態やジャッジ状態、あるいはＣＺ２通常状態やＡＴ状態の「押し順ベル」に当籤した遊技が開始されるとき等）には、遊技者が何ら操作を行わなくとも自動的に表示されるものであってもよい。また、ユーザーメニューにおいて（あるいは、上記の所定操作が行われることにより）、押し順履歴表示が自動的に表示されるかどうかを設定可能としてもよい。

【０９２１】

また、第１履歴表示は、本日の正解押し順累計数を示すものとしているが、具体的には、パチスロ機１の電源がオンとなってからオフとなるまでの間、「押し順ベル」に当籤した遊技の正解押し順（換言すれば、押し順ベルの種類）をカウントして記憶し（電源オフでクリアされるまで、例えば、順次加算更新される）、このカウント結果を表示するものである（すなわち、遊技店の営業日単位で「押し順ベル」に関する履歴情報を表示するものである）。

【０９２２】

なお、正解押し順累計数は、メイン側に設けられたカウンタによってカウントされる（すなわち、メイン側で管理される）ものとし、このカウント結果がサブ側に送信されることで、サブ側が押し順履歴表示を行えるようにしてもよいし、サブ側に設けられたカウンタによってカウントされる（すなわち、サブ側で管理される）ものとし、いずれの遊技状態であるかを問わず、メイン側からサブ側には少なくとも「押し順ベル」に当籤した遊技で正解押し順に関する情報が送信されることで、サブ側が押し順履歴表示を行えるようにしてもよい。また、後者の場合、上述の「指示番号」として正解押し順に関する情報がサブ側に送信されるようにしてもよいし、当該「指示番号」とは異なる情報として正解押し順に関する情報がサブ側に送信されるようにしてもよい。もっとも、第２の遊技機において上述の「指示番号」は、ナビが実行されない通常状態、あるいは「２択ナビ」や「４択ナビ」が実行されるＡＴ状態では、必ずしも正解押し順そのものを示す情報をなさない場合があるし（図５６及び図５７参照）、また、正解押し順が報知されない遊技でも、遊技開始時には毎回正解押し順がサブ側に送信されるとなれば、その情報が不正に読み取られる等といったゴト行為が行われる危険性も高まる。したがって、例えば、正解押し順に関する情報は、上述の「指示番号」とは異なる情報とし、また、遊技終了時に送信される入賞作動コマンドに含まれる情報とするといったように構成されることが望ましい。

【０９２３】

また、第２履歴表示は、直近６回の正解押し順の内容を示すものとしているが、具体的には、直近の所定遊技期間（一例として６回としているが、これ以外の任意の回数に設定可能であるし、例えば、３０ゲーム等といった遊技数とすることも可能である）における、「押し順ベル」に当籤した遊技の正解押し順（換言すれば、押し順ベルの種類）の内容を記憶し（電源オフでクリアされるまで、例えば、ＦＩＦＯ形式にて記憶内容が順次更新される）、この内容を表示するものである（すなわち、所定遊技期間単位で「押し順ベル」に関する履歴情報を表示するものである）。なお、当該情報に関しても上記と同様、メイン側で管理されるものとしてもよいし、サブ側で管理されるものとしてもよい。

【０９２４】

また、第２履歴表示においては、遊技者が実際に正解押し順で停止操作したか否かが認識可能となるような表示態様で表示されるようにしてもよい。例えば、図６１において、「１回前」、「４回前」及び「５回前」の履歴はともに「中左右」であるが、「４回前」には正解押し順で停止操作できており、「１回前」及び「５回前」には正解押し順で停止操作できていなかった（不正解押し順で停止操作されていた）場合、「４回前」の「中左右」の表示態様を、「１回前」及び「５回前」の表示態様とは異なる表示態様で表示するようにしてもよい。例えば、「４回前」の「中左右」を大きい文字で表示する一方、「１回前」及び「５回前」の「中左右」を小さい文字で表示する。また、例えば、「４回前」

の「中左右」を黄色で表示する一方、「１回前」及び「５回前」の「中左右」を灰色で表示する等である。このようにすれば、遊技者は、実際に正解押し順で停止操作できていたか否かを含めて情報を知ることができるようになる。また、それぞれで示されている正解押し順に対して、実際に停止操作が行われた押し順（正解、不正解を問わず）が表示されるものとしてもよい。

【０９２５】

また、第２履歴表示においては、ナビが実行されたか否か（及び実行されたナビの内容）が認識可能となるような表示態様で表示されるようにしてもよい。例えば、図６１において、「１回前」、～「３回前」では「全ナビ」が実行されており、「４回前」では「ナビ無し」であり、「５回前」では「４択ナビ」が実行されており、「６回前」では「２択ナビ」が実行されていた場合、例えば、「１回前」の履歴を「中左右（全ナビ）」とし、「２回前」の履歴を「右左中（全ナビ）」とし、「３回前」の履歴を「左右中（全ナビ）」とし、「４回前」の履歴を「中左右（ナビ無し）」とし、「５回前」の履歴を「中左右（４択ナビ）」とし、「６回前」の履歴を「左中右（２択ナビ）」等といったように表示してもよい。このようにすれば、遊技者は、ナビが実行されていたか否かを含めて情報を知ることができるようになる。

【０９２６】

なお、第１履歴表示及び第２履歴表示は、あくまで押し順履歴表示の一例である。これらのうち、いずれか一方のみが表示されるようにしてもよいし、これらとともに、あるいはこれらに替えて、別の条件にしたがって記憶される押し順履歴表示が表示されるようにしてもよい。

【０９２７】

ここで、押し順履歴表示を用いた遊技性の一例について説明する。例えば、ジャッジ状態において「押し順ベル」に当籤し、「２択ナビ」が発生して「中第１停止」がナビされた状態であるとし、このとき、第１履歴表示及び第２履歴表示が表示されたとする。この場合、図６１に示す第２履歴表示では「中左右」の履歴が多い。したがって、或る遊技者は、次も「中左右」であろうと予測するし、別の遊技者は、次こそは「中右左」であろうと予測する。また、この場合、例えば、第１履歴表示でも「中左右」の履歴が多かったとする。この場合、前者は自己の推測が正しいであろうといった期待を持って停止操作を行うことができるし、後者はそろそろ確率が収束するであろうといった期待を持って停止操作を行うことができる。すなわち、このような押し順履歴表示を行うことにより、そのような状況において、遊技者が予測する楽しみを飛躍的に向上させることが可能となる。

【０９２８】

以上のように、第２の遊技機では、例えば、「押し順ベル」に当籤した遊技で、正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」を表示させる一方、正解押し順とは異なる不正解押し順で停止操作が行われた場合には「ベル」とは異なる図柄組合せを表示させ、特定の状況（例えば、ジャッジ状態）において、「押し順ベル」に当籤した遊技で、正解押し順で停止操作が行われた場合には特定特典（例えば、ＡＴ状態の延長）が付与され得るものとし、所定の条件にしたがって「押し順ベル」に当籤したときの正解押し順に関する履歴情報を記憶可能とし、当該履歴情報を特定の条件にしたがって表示可能とする遊技機を提供することができる。

【０９２９】

（ＢＡＲ揃い回避用特殊演出）

上述のとおり、第２の遊技機では、「特殊」として説明する内部当籤役（「Ｆ＿リプレイＢ」、「Ｆ＿リプレイＣ」及び「Ｆ＿リプレイＤ」）が設けられている。そして、この「特殊」は、順押し（左第１停止）で押下位置が適切であれば、所定のラインに「白ＢＡＲ」図柄が並んで表示され（図５５中、「ＢＡＲ２揃い」）、少なくとも逆押し（右第１停止）で押下位置が適切であれば、所定のラインに「黒ＢＡＲ」図柄が並んで表示される（図５５中、「ＢＡＲ１揃い」）ように構成されている。

【０９３０】

そして、例えば、ＲＢ状態では、告知パターンＡやＢが選択されているとき、「特殊」に当籤したことに起因してＢＢ昇格抽籤に当籤した場合には、順押しで「白ＢＡＲ」を狙わせる告知演出が発生し、「白ＢＡＲ」図柄が揃えば、ＢＢ昇格が確定するものとなっている（なお、告知パターンＡの場合、「白ＢＡＲ」図柄が揃わない別の役に当籤し、ＢＢ昇格抽籤に当籤していない場合であっても当該告知演出がガセ演出として発生する場合がある）。

【０９３１】

また、例えば、上記では記載を省略していたが、ＢＢ状態では、ＡＴ状態の継続セット数（上述の「ＡＴ状態の実行権利」と同義）を上乗せする（要するに、延長確定となるセット数を増加させる）ためのセット数上乗せ抽籤が行われるものとなっており、当該セット数上乗せ抽籤では、少なくとも「特殊」に当籤したことに起因して所定確率でセット数を上乗せすることが可能となっており、「特殊」に当籤したことに起因してセット数上乗せ抽籤に当籤した場合には、逆押しで「黒ＢＡＲ」図柄を狙わせる告知演出が発生し、「黒ＢＡＲ」図柄が揃えば、セット数の上乗せが確定するものとなっている（なお、「黒ＢＡＲ」図柄が揃わない別の役に当籤し、セット数上乗せ抽籤に当籤していない場合であっても当該告知演出がガセ演出として発生する場合がある）。

【０９３２】

このように、「特殊」は、少なくともＲＢ状態及びＢＢ状態では、いわゆるチャンス役として機能するものであり、また、その告知演出の態様（告知演出を実行するか否かを含む）を異ならせることにより、ＲＢ状態とＢＢ状態との間で、同一の内部当籤役であるにもかかわらず、あたかも別のチャンス役であるかのように機能させることが可能となっている。

【０９３３】

しかしながら、例えば、通常状態のように、このような役がチャンス役として機能しない（あるいは、機能させたくない）遊技状態もあるが、「特殊」は、このような遊技状態にあっても当然内部当籤役として決定され得るものであるし（例えば、図４９参照）、また、ＲＢ状態において「特殊」に当籤したがＢＢ昇格抽籤に当籤しない場合や、ＢＢ状態において「特殊」に当籤したがセット数上乗せ抽籤に当籤しない場合もあるが、このようなときでも順押しで「白ＢＡＲ」を狙ったり、逆押しで「黒ＢＡＲ」を狙ったりすれば、「白ＢＡＲ」図柄や「黒ＢＡＲ」図柄が揃って表示されてしまうことになり、遊技者は困惑してしまうことになる。

【０９３４】

そこで、第２の遊技機では、そのような状況下で「特殊」が内部当籤役として決定されたときには、「チェリー」や「スイカ」が内部当籤役として決定された場合にも実行され得る特殊演出が実行されるようにするといった工夫をなすことができる。すなわち、特殊演出が実行された場合には、「チェリー」や「スイカ」に当籤している可能性があることが示唆されるようにしている。

【０９３５】

ここで、リール３Ｌの図柄配置に着目すると（図４７参照）、リール３Ｌにおいて、「チェリー」図柄を表示させたい場合には、通常は「黒ＢＡＲ」図柄付近を狙うので、「白ＢＡＲ」図柄は表示されず、「白ＢＡＲ」図柄を表示させたい場合には、当該「白ＢＡＲ」図柄付近を狙うので、「チェリー」図柄は表示されない（最大滑り駒数が図柄４個分のため）。また、第２の遊技機では、「チェリー」は取りこぼしが発生し得る役として構成されている（図５５参照）。したがって、特殊演出が実行された場合には、遊技者は「チェリー」の取りこぼしが発生しないようにと「黒ＢＡＲ」図柄付近を狙って停止操作を行うであろうし、また、それが実際に適切な遊技方法でもある。すなわち、遊技者が順押しで停止操作を行っている場合、特殊演出の実行にしたがって適切な遊技方法で遊技を行おうとすれば、結果として「白ＢＡＲ」図柄揃いとなることが回避できる。

【０９３６】

また、リール３Ｃの図柄配置に着目すると（図４７参照）、リール３Ｃにおいて、「ス

イカ」図柄を表示させたい場合には、通常は「黒ＢＡＲ」図柄以外の特別図柄（「赤７」図柄、「青７」図柄、「白ＢＡＲ」図柄）付近を狙うので、「黒ＢＡＲ」図柄は表示されず、「黒ＢＡＲ」図柄を表示させたい場合には、当該「黒ＢＡＲ」図柄付近を狙うので、「スイカ」図柄は表示されない（最大滑り駒数が図柄４個分のため）。また、第２の遊技機では、「スイカ」は取りこぼしが発生し得る役として構成されている（図５５参照）。したがって、特殊演出が実行された場合には、遊技者は「スイカ」の取りこぼしが発生しないようにと「黒ＢＡＲ」図柄以外の特別図柄付近を狙って停止操作を行うであろうし、また、それが実際に適切な遊技方法でもある。すなわち、遊技者が順押し以外で停止操作を行っている場合、特殊演出の実行にしたがって適切な遊技方法で遊技を行おうとすれば、結果として「黒ＢＡＲ」図柄揃いとなることが回避できる。

【０９３７】

なお、遊技者が逆押しで停止操作を行っている場合、リール３Ｒにおいて、「黒ＢＡＲ」図柄付近を狙っているとしたならば、第１停止の停止表示態様（要するに、「黒ＢＡＲ」図柄が表示されるか、あるいは「スイカ」図柄が表示されるか）によって「スイカ」の当籤の有無は判別可能となるが、一方で、「チャンス目」や「強ベル」に当籤したことは判別できなくなる（図５５参照。右第１停止では「リプ揃い」しか停止表示されなくなる）。すなわち、逆押しで遊技を行っていると、好機が到来していることが判別できなくなる可能性が高くなる。したがって、適切な遊技方法で遊技を行おうとすれば、必然的に逆押しで遊技が行われる可能性は低くなるため、結果として「黒ＢＡＲ」図柄揃いとなることが回避できる。もっとも、上述したリール３Ｃのような図柄配置をリール３Ｒにも適用するようにして、さらに、「黒ＢＡＲ」図柄揃いとなることが回避できるようにしてもよい。

【０９３８】

（第１特別演出）

上述のとおり、第２の遊技機では、「青７」図柄揃いのリール演出が実行されて開始されるＢＢ状態は、強ＢＢ状態となり、弱ＢＢ状態よりも遊技者の有利度合いが高いものとなっている。したがって、強ＢＢ状態中には、遊技者の有利度合いが高いことを示唆するため、通常演出とは異なる第１特別演出が行われるものとなっている。

【０９３９】

第１特別演出は、例えば、いわゆる「エピソード演出」（あるいは、「ストーリー演出」等）と称されるような、複数回の遊技にわたって一連の物語が（映像や音声を用いて）流れる連続演出として構成することができる。また、このような演出は、それぞれ少なくとも一部の内容（エピソード）が異なる複数種類を実行可能であり、このようにして遊技者を飽きさせないようにすることが可能である。

【０９４０】

第２の遊技機では、いずれの内容の第１特別演出を実行するかについて、強ＢＢ状態に移行する前の直前の状況に沿ったもの（関連するもの）が決定され得るようにするといった工夫をなすことができる。

【０９４１】

第２の遊技機では、ＣＺ１状態、ＣＺ２状態、ＲＢ状態、あるいはＡＴ状態（ジャッジ状態を介して）のいずれの状態からも強ＢＢ状態に移行可能となっているので、例えば、ＣＺ１状態から強ＢＢ状態に移行した場合、ＣＺ１状態において主として登場するキャラクタに関連するエピソードが流れる第１特別演出が決定され、ＣＺ２状態から強ＢＢ状態に移行した場合、ＣＺ２状態において主として登場するキャラクタに関連するエピソードが流れる第１特別演出が決定され、ＲＢ状態から強ＢＢ状態に移行した場合、ＲＢ状態において主として登場するキャラクタに関連するエピソードが流れる第１特別演出が決定されるようにすることができる。

【０９４２】

また、例えば、ＡＴ状態では、そのセットごとに異なる敵キャラクタが登場可能な演出が行われるようにし、セット消化後のジャッジ状態では、登場した敵キャラクタとのバト

ル演出が行われ、延長成功となった場合にはバトル演出の結果がバトル勝利として示され、延長失敗となった場合にはバトル演出の結果がバトル敗北として示される等といった演出が行われ得るようにし、ジャッジ状態から強ＢＢ状態に移行した場合、登場していた敵キャラクタ（と味方キャラクタ）に関連するエピソードが流れる第１特別演出が決定されるようにすることができる。

【０９４３】

また、例えば、ＡＴ状態においても、複数セット間（例えば、１セット目～１１セット目）にわたって順次物語が進行していくエピソード演出を実行可能とし、セット消化後のジャッジ状態から強ＢＢ状態に移行した場合、実行されていたエピソード演出に関連するエピソード（あるいは、ＡＴ状態におけるエピソード演出の進行状況に応じて適宜要約されたエピソード）が流れる第１特別演出が決定されるようにすることができる。このようにすれば、ＡＴ状態におけるエピソード演出がある程度進行してから強ＢＢ状態に移行した場合であっても、その関連性に齟齬が生じることなく、また、違和感を与えることなく、有利状態（強ＢＢ状態）中の第１特別演出を楽しませることができる。

【０９４４】

（第２特別演出）

上述のとおり、第２の遊技機では、１セット３０ゲームのＡＴ状態において、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」や「Ｌｖ．５」となった場合には、当該ＡＴ状態が次セットまで延長されることが確定するものとなっている。また、ＡＴ状態においては、１セット５ゲームの全ナビ状態を複数セット付与することが可能となっている。

【０９４５】

ここで、ＡＴ状態は１セット３０ゲームであるため、全ナビ状態が複数セット付与されたとしても、１セットのＡＴ状態で消化できる全ナビ状態は基本的に６セットとなる。そこで、第２の遊技機では、全ナビ状態において５ゲーム間で実行可能な連続演出（例えば、上述した「エピソード演出」として構成されるものでもよいし、異なる演出として構成されるものでもよい）を６種類用意し（「連続演出１～６」とする）、ＡＴ状態では、全ナビ状態が１セット分実行されることに応じて、当該演出が順次実行されるものとしている。また、連続演出１～６は、それぞれを順番につなげた場合、一連の演出を構成するものとなっている（もともと一つの演出であり、これを６分割したものであってもよい）。

【０９４６】

そして、この連続演出１～６を順番につなげた一連の演出（一部、始期や終期が異なっていてもよく、基本的に同様の演出であればよい）を第２特別演出とし、これを他の用途に用いることができるようにしている。また、その際には、その内容に齟齬等を生じさせない工夫をなすようにしている。

【０９４７】

具体的には、ＡＴ状態の当該セットにおいて、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」や「Ｌｖ．５」となった場合（これに相当する「ＡＰ」付与された場合）には、当該セットの以降の遊技では第２特別演出が実行されるようにする。このようにすれば、ＡＴ状態において次セット確定となった場合と、全ナビが発生する全ナビ状態となった場合とで、それぞれ有利さの内容は異なるものの、同様の演出が行われるようにすることができるため、遊技者に有利であることをわかりやすく示すことが可能となるとともに、演出のデータ量を削減することも可能となる。

【０９４８】

なお、ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」や「Ｌｖ．５」となったことに応じて第２特別演出を実行する場合、例えば、当該セットの残りゲーム数が少ないにもかかわらず第２特別演出が最初から実行されるとなると、遊技者は第２特別演出を最後まで観ることができず、その内容に齟齬が生じ、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、全ナビ状態において連続演出１～６を実行する場合には、（５ゲームごとに区切られていることもあって）当該セットの残りゲーム数は考慮しないが、第２特別演出として実行する場合には、当該セットの残りゲーム数が考慮されるようにする。例えば、当該セットの２１ゲーム目で

ジャッジレベルが「Ｌｖ．４」となり、２２ゲーム目から第２特別演出が実行されるものとなった場合、２２～２５ゲームの間は、連続演出５の２～５ゲーム目と同様の演出が実行され、２６～３０ゲームの間は、連続演出６の１～５ゲーム目と同様の演出が実行されるようにしている。

【０９４９】

すなわち、同様の演出であっても、それが連続演出１～６のそれぞれとして用いられる場合には、それぞれいわゆる頭出しで実行されるものである一方、第２特別演出としても用いられる場合には、連続演出１～６としての区分にかかわらずその中途から実行されることを可能としている。このようにすれば、異なる状況において実行される演出の演出データを共通化してそのデータ量を削減しつつも、齟齬が生じることなく、また、違和感を与えることなく、有利状態（ＡＴ状態）中の第２特別演出を楽しませることができる。

【０９５０】

［１０－８．第２の遊技機に係る発明のまとめ（付記）］

以上説明したように、第２の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【０９５１】

（第１の発明群）

従来の遊技機において、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特別遊技状態（例えば、ＡＴ状態）と、この特別遊技状態への移行期待度が通常遊技状態よりも高い特殊遊技状態（例えば、ＣＺ（チャンスゾーン）状態）とを設けるようにしたものが提案されている（例えば、特開２０１５－１０４４４５号公報参照）。

【０９５２】

ところで、このような特殊遊技状態は、遊技者が遊技の興趣を高める状態の一つであることから、例えば、その継続期間や抽籤内容等に関連する遊技性が単調であると、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

【０９５３】

第１の発明群は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９５４】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、特別条件が成立した場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特別遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＲＢ状態やＢＢ状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）と、特殊条件が成立した場合に、前記特別条件が成立する期待度が通常遊技状態（例えば、第２の遊技機における通常状態）よりも高い特殊遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＣＺ２状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記特殊遊技状態の規定終了条件は、所定役（例えば、第２の遊技機における押し順ベル）が内部当籤役として決定された遊技で所定図柄組合せ（例えば、第２の遊技機におけるベル）が表示されなかった回数が規定回数（例えば、７回）に達することを含むことを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態への移行期待度が通常遊技状態よりも高い特殊遊技状態においては、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示されたか否かに応じてその継続期間が変動する。すなわち、遊技者の遊技結果に応じて特殊遊技状態の遊技期間に起伏を生じさせることが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９５５】

前記停止制御手段は、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技で、所定態様（例えば、正解押し順）の停止操作が行われた場合には前記所定図柄組合せを表示させる一方

、前記所定態様とは異なる停止操作が行われた場合には前記所定図柄組合せとは異なる図柄組合せを表示させ、前記特殊遊技状態において前記所定役が内部当籤役として決定された場合、前記所定図柄組合せの表示に有利となる停止操作の情報（例えば、４択ナビ、２択ナビや全ナビ）を報知可能な特殊報知手段（例えば、指示モニタや演出表示部）をさらに備えることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示されるか否か（すなわち、特殊遊技状態の遊技期間が進行するか否か）は、さらに停止操作の情報が報知されるか否かによっても変動する。すなわち、停止操作の情報が報知されるか否かによっても特殊遊技状態の遊技期間に起伏を生じさせることが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９５６】

前記特殊報知手段は、前記所定態様のすべてが報知される第１報知（例えば、全ナビ）を行う場合と、前記所定態様の一部が報知される第２報知(例えば、４択ナビや２択ナビ)を行う場合とがあることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示されるか否か（すなわち、特殊遊技状態の遊技期間が進行するか否か）は、さらに停止操作の情報の報知態様によっても変動する。すなわち、停止操作の情報の報知態様によっても特殊遊技状態の遊技期間に起伏を生じさせることが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９５７】

前記特殊報知手段により行われる報知の態様を決定する報知態様決定手段（例えば、ＣＺ２中ナビ抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記報知態様決定手段は、前記第２報知が行われた遊技で、前記所定図柄組合せが表示された場合には前記第２報知が行われ得る状態（例えば、ナビ状態１やナビ状態２）を継続させ、前記所定図柄組合せが表示されなかった場合には前記第２報知が行われ得る状態を終了させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において、所定図柄組合せが表示される停止操作態様の一部が報知された場合、最終的に所定図柄組合せが表示されたか否かによって当該報知が行われ得る状態が継続するか否かが決定される。すなわち、遊技者の遊技結果（停止操作態様の選択結果）に応じて当該報知の継続期間が変動し、その結果、特殊遊技状態の遊技期間に起伏を生じさせることが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９５８】

前記内部当籤役決定手段は、停止操作の態様にかかわらず前記所定図柄組合せが表示可能となる特定役（例えば、第２の遊技機における共通ベル）を内部当籤役として決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において特定役が当籤した場合、遊技者の停止操作態様にかかわらず所定図柄組合せが表示されることから、例えば、遊技者に、（所定役に当籤したが）自らの停止操作によって特殊遊技状態の遊技期間が進行することを回避できた、あるいは後述のように所定特典が付与された等の印象を与えることができる場合がある。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９５９】

前記特殊遊技状態において前記所定図柄組合せが表示される場合、前記特別条件の成立に寄与する所定特典（例えば、第２の遊技機におけるＣＰ）を付与可能な特典付与手段（例えば、ＣＰ付与抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備えることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、例えば、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示された場合には、特殊遊技状態の遊技期間が進行することを回避できるのみならず、特別遊技状態

への移行に寄与する所定特典を付与することが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６０】

前記特典付与手段は、前記特殊条件が成立したことに応じて前記所定特典を付与可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態が開始されるときにも所定特典を付与することが可能となっている。すなわち、特殊遊技状態が開始されるときにも、当該特殊遊技状態の期待度を変動させることが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６１】

前記特典付与手段は、前記所定図柄組合せが表示され得ない特別役（例えば、第２の遊技機における確定役）が内部当籤役として決定された場合にも前記所定特典を付与可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において所定図柄組合せが表示されない場合であっても、所定特典が付与される場合があるようになっている。すなわち、所定図柄組合せが表示されなくとも遊技者の期待感を維持することが可能となっている。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６２】

前記特殊遊技状態において、前記所定特典の付与状況が所定状況（例えば、累積ＣＰが５）となった場合に、前記特別条件の成立を可能とすることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において、例えば、所定役に当籤した場合に、所定図柄組合せを表示できれば、特殊遊技状態が継続し、かつ所定特典も付与され、しかもその累積結果として特別遊技状態への移行が可能となるという特典も付与される場合がある。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６３】

前記特殊遊技状態は、前記所定特典の付与状況が前記所定状況となった後も、前記規定終了条件を満たすまでは継続可能に構成されるとともに、前記規定終了条件を満たしたときに前記所定特典の付与状況が前記所定状況となっている場合に前記特別条件が成立して前記特別遊技状態に移行するように構成され、前記特典付与手段は、前記所定特典の付与状況が前記所定状況となった後も前記所定特典を付与可能であり、前記特別遊技状態には、有利度が異なる複数種類（例えば、第２の遊技機におけるＲＢやＢＢ）があり、前記特殊遊技状態において前記規定終了条件を満たしたときに、前記所定特典の付与状況が前記所定状況となっている場合よりも、前記所定状況からさらに前記所定特典が付与された特定状況（例えば、累積ＣＰが６以上）となっている場合のほうが、有利度の高い前記特別遊技状態に移行しやすいことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定特典の付与状況が所定状況となって特別遊技状態への移行が決定されたとしても、特殊遊技状態はその規定終了条件が満たされるまでは継続するものとし、さらに所定特典が付与された場合には、有利度の高い特別遊技状態に移行しやすくなる。すなわち、特殊遊技状態は、特別遊技状態への移行決定後もその残りの遊技期間においてさらなる恩恵を与えることが可能となるように構成される。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６４】

前記特殊遊技状態において、前記所定特典の付与状況が前記所定状況となる前に前記規定終了条件を満たした場合、少なくとも前記所定特典の付与状況を前記所定状況とするか否かを決定可能な特殊決定手段（例えば、特殊ＣＰ付与抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備えることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊遊技状態において、所定特典の付与状況が所定状況とならずにその規定終了条件を満たした場合であっても、最終的には所定特典の付与状況が所定状

況となって特別遊技状態への移行が決定される場合がある。すなわち、特殊遊技状態は、開始してから終了するまでの間、常に遊技者に期待感を与えることが可能となるように構成される。それゆえ、特殊遊技状態の遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６５】

（第２の発明群）

従来の遊技機において、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特別遊技状態（例えば、ＡＴ遊技状態）を設け、当該特別遊技状態の遊技期間を、所定遊技数を１単位（セット）として管理し、予め決定された継続率にしたがって継続抽籤を行い、この単位ごとに当該特別遊技状態を継続させるか否かを決定するようにしたものが提案されている（例えば、特開２００８－２７２２３３号公報参照）。

【０９６６】

しかしながら、このような遊技機では、単に予め決定された継続率にしたがって特別遊技状態が継続するか否かが決定されるため、その遊技性は単調であり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

【０９６７】

第２の発明群は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９６８】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、遊技者に有利な停止操作の情報が報知可能な特別遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＡＴ状態）を少なくとも含む複数の遊技状態間の移行を制御する遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態間の移行を制御するメインＣＰＵ１０１）と、前記特別遊技状態を延長するか否かを決定する延長可否決定（例えば、ジャッジ報酬抽籤を行うか否かの決定）を行うことが可能な延長決定手段（例えば、第２の遊技機におけるジャッジ状態を制御するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、前記延長決定手段は、前記特別遊技状態において１単位（例えば、１セット３０ゲーム）分の遊技が行われたことに応じて前記延長可否決定を行うことが可能であり、前記遊技状態制御手段は、前記延長可否決定により前記特別遊技状態を延長することが決定された場合には前記特別遊技状態を次単位に移行させ、前記延長可否決定により前記特別遊技状態を延長することが決定されなかった場合には前記特別遊技状態を当該単位で終了させることが可能であり、前記特別遊技状態では、特定付与条件が成立したことに応じて特定値（例えば、ＡＰ）を付与することが可能であり、前記延長決定手段は、少なくとも当該単位の前記特別遊技状態で付与された前記特定値に応じて前記延長可否決定を行うことが可能であることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態が延長されるか否かの延長期待度が、特定値の付与状況や延長可否決定の結果などに応じて１単位ごとに変動する。すなわち、１単位ごとに、遊技者の遊技結果に応じて特別遊技状態の延長期待度に起伏を生じさせることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９６９】

前記特定付与条件は、所定図柄組合せ（例えば、第２の遊技機におけるベル）が表示されることを含み、前記停止制御手段は、所定役（例えば、第２の遊技機における押し順ベル）が内部当籤役として決定された遊技で、所定態様（例えば、正解押し順）の停止操作が行われた場合には前記所定図柄組合せを表示させる一方、前記所定態様とは異なる停止操作が行われた場合には前記所定図柄組合せとは異なる図柄組合せを表示させ、前記特別遊技状態において前記所定役が内部当籤役として決定された場合、前記所定図柄組合せの表示に有利となる停止操作の情報（例えば、２択ナビや全ナビ）を報知可能な情報報知手段（例えば、指示モニタや演出表示部）をさらに備えることを特徴とする上記に記載の遊

技機である。
この遊技機によれば、特別遊技状態において、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示されることを特定値が付与される特定付与条件の一つとし、この所定図柄組合せが表示されるか否かは停止操作の情報が報知されるか否かによって変動するものとなっている。すなわち、特別遊技状態において、所定役に関して停止操作の情報が報知されるか否かによって特定値の付与状況を変動させ、また、これによってその後の延長可否決定の有利度合いも変動させることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０９７０】
前記情報報知手段は、前記所定態様のすべてが報知される第１報知（例えば、全ナビ）を行う場合と、前記所定態様の一部が報知される第２報知(例えば、２択ナビ)を行う場合とがあることを特徴とする上記に記載の遊技機である。
この遊技機によれば、特別遊技状態において、所定役が当籤した遊技で所定図柄組合せが表示されるか否かは、さらに停止操作の情報の報知態様によっても変動する。すなわち、特別遊技状態において、所定役に関する停止操作の情報の報知態様によっても特定値の付与状況を変動させ、また、これによってその後の延長可否決定の有利度合いも変動させることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０９７１】
前記情報報知手段により行われる報知の態様を決定する報知態様決定手段（例えば、全ナビ状態抽籤やＡＴ中ナビ抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記報知態様決定手段は、前記特別遊技状態において複数回の遊技にわたって前記第１報知が行われ得る状態（例えば、全ナビ状態）を継続させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。
この遊技機によれば、特別遊技状態において、所定図柄組合せが表示される停止操作態様の全部が報知され得る状態が複数回の遊技にわたって継続する場合がある。すなわち、制御負荷をいたずらに増加させることなく、停止操作の情報の報知態様によって特定値の付与が優遇される状態を創出することが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０９７２】
前記内部当籤役決定手段は、停止操作の態様にかかわらず前記所定図柄組合せが表示可能となる特定役（例えば、第２の遊技機における共通ベル）を内部当籤役として決定可能であり、前記特別遊技状態において前記特定役が内部当籤役として決定された場合にも、前記情報報知手段による報知を行うことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。
この遊技機によれば、特別遊技状態において特定役が当籤した場合、遊技者の停止操作態様にかかわらず所定図柄組合せが表示される。この場合、例えば、停止操作の情報が報知されなかった場合（あるいは、例えば、一部のみが報知された場合を含む）には、遊技者に、（所定役に当籤したが）自らの停止操作によって特定値が付与された等の印象を与えることができる場合があり、また、例えば、停止操作の情報が報知された場合には、これによって特定値が付与された等の印象を与えることができる場合がある。すなわち、所定役の当籤時に、遊技者にとって望ましくない遊技結果や抽籤結果が続いてしまうことに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制できるとともに、停止操作の報知の有無と相俟ってその遊技性をさらに多様なものとすることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０９７３】
前記特別遊技状態において前記所定役が内部当籤役として決定された遊技で、前記情報報知手段による報知が行われることなく前記所定図柄組合せが表示された場合には、前記特定値が追加で付与される場合がある（例えば、自力ベル表示時追加抽籤が行われる）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、停止操作の情報の報知が行われないことが遊技者にとって必ずしも不利に作用しない場合がある。すなわち、停止操作の報知が行われない場合には、停止操作の報知が行われる場合と比べて、遊技者に特定値が追加で付与される場合があることから、停止操作の報知が行われないことに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制できる。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７４】

前記延長可否決定は、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技で行われ、当該遊技で前記所定図柄組合せが表示された場合に前記特別遊技状態を延長することが決定されるものであり、前記延長可否決定が行われる遊技においても、前記情報報知手段による報知を行うことが可能である（例えば、ジャッジ中ナビ抽籤が行われる）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定役がさらに延長可否決定にも用いられ、所定役の当籤時に行われる延長可否決定においても停止操作の情報が報知されるか否かを決定可能としている。すなわち、所定役は、特別遊技状態にあっては特定値の付与状況を変動させ、延長可否決定にあっては当該決定結果を変動させるものであり、さらに、所定役に関して停止操作の情報が報知されるか否かによって特別遊技状態の延長期待度に起伏を生じさせることも可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、このようにしても、役構成や遊技状態を増加させる必要がないので、データ量や制御負荷が増加してしまうことを抑制できる。

【０９７５】

前記複数の遊技状態は、前記延長可否決定を行うことが可能な延長決定状態（例えば、第２の遊技機におけるジャッジ状態）をさらに含み、前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態において１単位分の遊技が行われると前記延長決定状態に移行させ、前記延長決定状態において、前記延長可否決定により前記特別遊技状態を延長することが決定された場合には前記特別遊技状態を次単位に移行させ、前記延長可否決定により前記特別遊技状態を延長することが決定されなかった場合には前記特別遊技状態を当該単位で終了させることが可能であり、前記特別遊技状態において前記特定値が付与されると、累積した付与結果に応じた段階（例えば、Ｌｖ．０～Ｌｖ．５）が設定可能となり、前記延長決定状態では、設定された前記段階に応じた回数分、前記延長可否決定を行うことが可能となることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、延長決定状態では、付与された特定値に応じて設定された段階に応じた回数分の延長可否決定が行われる。これにより、例えば、特別遊技状態では抽籤によって特定値を小分けに付与することができるため、特別遊技状態中の特定値付与の期待感を高めることができ、また、延長決定状態では延長可否決定の実行回数をわかりやすくできるため、遊技性がわかりにくくなってしまうことを防止することが可能となっている。また、例えば、付与された特定値やこれによって設定された段階を示唆する情報を遊技者に示して期待感を高めることも可能となる。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７６】

前記延長決定状態において、設定された前記段階が特定段階（例えば、Ｌｖ．４）以上である場合には、前記特別遊技状態を延長することが必ず決定されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態において付与された特定値が特定状況となって特定段階以上の段階が設定される場合には、特別遊技状態が延長されることが必ず決定される。すなわち、特別遊技状態中の特定値の付与状況によっても特別遊技状態の延長が決定される場合があるため、遊技性をさらに多様なものとすることができ、また、特別遊技状態中の期待感をさらに高めることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７７】

前記特別遊技状態では、前記特定値の累積した付与結果にかかわらず、設定される前記段階を最も高い段階とするか否かを決定可能である（例えば、Ｌｖ．５昇格抽籤が行われる）ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、例えば、特別遊技状態において現在の特定値の付与状況が遊技者にとって望ましくない状況であったとしても遊技の興趣が低下してしまうことを抑制できる。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７８】

前記複数の遊技状態は、遊技者に有利な停止操作の情報が報知可能な遊技状態であって、前記特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＢＢ状態）をさらに含み、前記遊技状態制御手段は、前記延長可否決定により前記特別遊技状態を延長することが決定された場合に、前記特定遊技状態に移行させてから前記特別遊技状態を次単位に移行させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態が次単位に延長される際、同じく遊技者にとって有利な特定遊技状態を経由してから移行する場合があるようになっている。すなわち、延長可否決定に際しては、単に特別遊技状態を延長するか否かのみが決定されるのではなく、特定遊技状態に移行してから特別遊技状態が延長される場合もあるようになっているため、遊技性をさらに多様なものとすることができ、また、延長可否決定の期待感をさらに高めることが可能となっている。それゆえ、特別遊技状態の延長に関する遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７９】

（第３の発明群）

従来の遊技機において、遊技者が好みのキャラクタを選択することで、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、ボーナスゲーム）中に実行される演出の内容を選択できるようにしたものが提案されている（例えば、特開２００８－１４８８１０号公報参照）。

【０９８０】

ところで、このような遊技機では、様々な種類の特別遊技状態を設けることができるようになっており、その開始契機や時期等の仕様も多様なものとなっている。このため、特別遊技状態の種類によっては、遊技者の演出選択が円滑に行い得ない場合があり、演出に関する興趣が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

【０９８１】

第３の発明群は、演出に関する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０９８２】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、特別条件が成立した場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特別遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＲＢ状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）と、演出を実行する演出実行手段（例えば、演出表示部）と、前記演出実行手段により実行される演出に関する遊技者の演出操作を受付け可能な演出操作手段（例えば、演出用ボタン）と、を備え、前記特別遊技状態は、前記特別条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに、前記変動表示手段に特別図柄組合せを停止表示させる特別図柄演出（例えば、ロック中白ＢＡＲ揃い演出）が実行されてから開始されるものであり、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が開始された遊技において、前記特別遊技状態中の演出態様（例えば、告知タイプ）を複数の演出態様の中から選択させるための選択演出を実行可能であり、前記選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、選択された演出態様に応じた演出を前記特別遊技状態中に実行することを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態が、その移行条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに特別図柄演出が実行されてから開始されるように構成し、その開始遊技では、当該特別遊技状態中の演出態様を遊技者が選択可能となる選択演出が実行される。すなわち、特別遊技状態が、その最初の遊技で対応する図柄演出が実行されてから開始されるものであっても、遊技の流れの中で円滑に演出態様を選択させることが可能となっている。それゆえ、このような構成の特別遊技状態においても演出選択を円滑に行わせることができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８３】

前記演出実行手段は、前記選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、当該遊技では演出態様の選択結果を示す結果演出を実行し、当該遊技の次遊技から選択された演出態様に応じた演出を実行することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態の開始遊技において、特別図柄演出が実行され、選択演出が実行された後、遊技者が演出態様を選択すると、当該遊技でこの選択結果に対応する結果演出が実行され、次遊技から選択された演出態様で演出が実行される。すなわち、特別遊技状態の開始遊技を、特別遊技状態中の恩恵（例えば、有利な停止操作の情報が報知されることや後述の特定特典が付与されること等）はそのままに、その導入時演出を行い得る状態として構成することが可能となっている。それゆえ、このような構成の特別遊技状態においても演出選択を含む導入時演出を円滑に実行することができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８４】

前記特別遊技状態中に特定特典を付与するか否かを決定可能な特典付与手段（例えば、ＢＢ昇格抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記特典付与手段は、前記特別遊技状態が開始された遊技においても前記特定特典を付与するか否かを決定可能であり、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が開始された遊技において、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定された場合、前記選択演出を実行した後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されると、当該遊技において前記結果演出とは異なる特定演出（例えば、昇格示唆演出）を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態の開始遊技においても特定特典が付与される場合があり、この場合には、遊技者の演出選択に係る演出操作時に結果演出とは異なる特定演出を実行可能とする。すなわち、本来的には、演出選択の選択結果を示す状況において、これとは異なる内容の演出が実行されることで遊技者に特定特典の付与結果を示唆することが可能となっている。それゆえ、このような構成の特別遊技状態における導入時演出の興趣を飛躍的に高めることができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８５】

前記特別遊技状態が開始された遊技において、前記演出実行手段により前記選択演出が実行された後、遊技者の演出操作によって一の演出態様が選択されることなく全ての列の図柄の変動表示が停止した場合、前記特典付与手段により前記特定特典を付与しないことが決定されている場合には、予め定められた一の演出態様が決定され、前記演出実行手段により前記結果演出が実行される一方、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定されている場合には、前記演出実行手段により前記特定演出が実行されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者が、例えば、演出選択にさほどの興味がない、あるいは遊技を早く進めたい等の意向であり、演出選択が行われなったとしても、当該遊技の終了時には結果演出が実行される場合があり、さらには特定演出が実行される場合があるようになっている。それゆえ、遊技者の意向にも配慮しつつ、このような構成の特別遊技状態における導入時演出の興趣を飛躍的に高めることができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８６】

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態が開始された遊技の次遊技以降の遊技において、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定された場合、前記選択演出を実行することなく前記特定演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特定特典の付与結果を示唆する特定演出が、特別遊技状態の開始遊技にあっては遊技者の演出操作によってその態様が変化する操作連動演出の一つとして機能し、その後の遊技にあっては示唆演出の一つとして機能するようになっている。それゆえ、演出に関する興趣を高めることができるのみならず、演出に関するデータ量を抑制することもできる。

【０９８７】

前記複数の演出態様は、第１の演出態様（例えば、完全告知パターンである告知タイプＢ）と、第２の演出態様（例えば、リール告知パターンである告知タイプＣ）とを含み、前記第１の演出態様は、前記特別遊技状態が開始された遊技の次遊技以降の遊技において、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定された場合に必ず前記特定演出が実行される演出態様であり、前記第２の演出態様は、前記特別遊技状態が開始された遊技の次遊技以降の遊技において、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定された場合であっても前記特定演出が実行されない演出態様であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態の開始遊技後の遊技においては、選択された演出態様に応じて、特定演出によって特定特典の付与結果が示唆される場合と、示唆されない場合とがあるようになっている。なお、後者の場合には、例えば、後述の特定図柄演出が実行されることによって特定特典の付与結果を遊技者に報せることもできる。すなわち、選択された報知態様に応じて、特定特典の付与結果を多様な手法で遊技者に報せることが可能となっている。それゆえ、遊技者の意向に沿った、バリエーションに富んだ示唆演出を行うことができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８８】

特定条件が成立した場合に、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態である、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特定遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＢＢ状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記特定遊技状態は、前記特定条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに、前記変動表示手段に特定図柄組合せを停止表示させる特定図柄演出（例えば、ロック中赤７揃い演出）が実行されてから開始されるものであり、前記特典付与手段により前記特定特典を付与することが決定された場合、前記特定条件が成立することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特定特典は、特定遊技状態に移行するという特典であり、また、特定遊技状態は、その移行条件が成立した遊技の次遊技が開始されるときに特定図柄演出が実行されてから開始されるように構成される。すなわち、例えば、特別遊技状態に移行するときには、その開始遊技において特別図柄演出が実行されてから開始されるが、当該遊技において特定特典が付与された場合には、次遊技が特定遊技状態の開始遊技となり、その開始遊技では特定図柄演出が実行されてから特定遊技状態が開始されることとなる。そして、この場合には、特別遊技状態の開始遊技で遊技者の演出操作に応じて特定演出が実行されたうえで特定遊技状態の開始遊技が始まることとなるので、これらの演出が遊技の流れの中で高い連動性をもって実行されることとなる。それゆえ、このように特別遊技状態及び特定遊技状態が構成される場合においても演出の連動性や整合性を飛躍的に高めることができ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９８９】

前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態とは異なる遊技状態である、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される所定遊技状態（例えば、第２の遊技機におけるＡＴ状態）に制御可能な所定遊技状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態を制御するメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記特別遊技状態は、その終了後に前記所定遊技状態

に移行しない場合がある遊技状態であり、前記特定遊技状態は、その終了後に必ず前記所定遊技状態に移行する遊技状態であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態と特定遊技状態とは、ともに遊技者に有利な停止操作の情報が報知される点では類似する遊技状態であるが、特別遊技状態が、その終了後に所定遊技状態に移行しない場合がある遊技状態である一方、特定遊技状態が、その終了後に所定遊技状態に必ず移行する遊技状態である点で遊技者に有利となっている。そして、特定演出は、このような遊技性のもとに、当該特定遊技状態への移行を示唆するものである。それゆえ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９９０】

前記停止制御手段は、所定役（例えば、第２の遊技機における押し順ベル）が内部当籤役として決定された遊技で、所定態様（例えば、正解押し順）の停止操作が行われた場合には所定量（例えば、９枚）の遊技価値が付与される所定図柄組合せ（例えば、第２の遊技機におけるベル）を表示させる一方、前記所定態様とは異なる停止操作が行われた場合には前記所定図柄組合せを表示させず、前記特別遊技状態は、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技で前記所定態様の停止操作が報知されない場合がある遊技状態であり、前記特定遊技状態は、前記所定役が内部当籤役として決定された遊技で前記所定態様の停止操作が必ず報知される遊技状態であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態と特定遊技状態とは、ともに遊技者に有利な停止操作の情報が報知される点では類似する遊技状態であるが、特別遊技状態が、所定役の当籤時に有利な停止操作の情報が報知されない場合がある遊技状態である一方、特定遊技状態が、所定役の当籤時に有利な停止操作の情報が必ず報知される遊技状態である点で遊技者に有利となっている。そして、特定演出は、このような遊技性のもとに、当該特定遊技状態への移行を示唆するものである。それゆえ、演出に関する興趣を高めることができる。

【０９９１】

前記特別遊技状態において前記特定条件が成立することなく規定終了条件（例えば、２１ゲームの遊技が行われたこと）を満たした場合、前記特別遊技状態中に付与された遊技価値量が特定量(例えば、０枚)以下である場合には前記特定遊技状態に移行させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態中の遊技結果が遊技者にとって望ましくない結果であった場合には、特別条件が成立せずともその終了後に特定遊技状態に移行させることが可能となっている。それゆえ、演出に関する興趣を高めることができるのみならず、遊技の興趣が低下してしまうことも抑制できる。

【０９９２】

前記特別遊技状態において前記特定条件が成立した場合、規定終了条件を満たす前であっても前記特別遊技状態が終了し、次遊技から前記特定遊技状態に移行することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態中に特定遊技状態への移行が決定された場合には、その途中であっても特別遊技状態を終了させることが可能となっている。それゆえ、演出に関する興趣を高めることができるのみならず、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことも抑制できる。

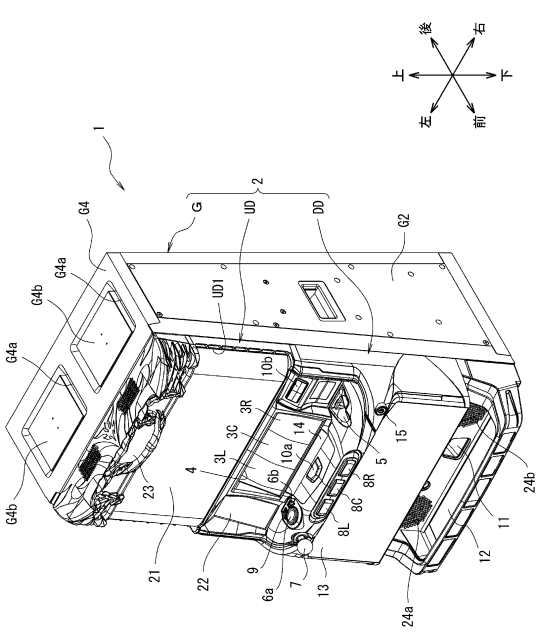
【符号の説明】

【０９９３】

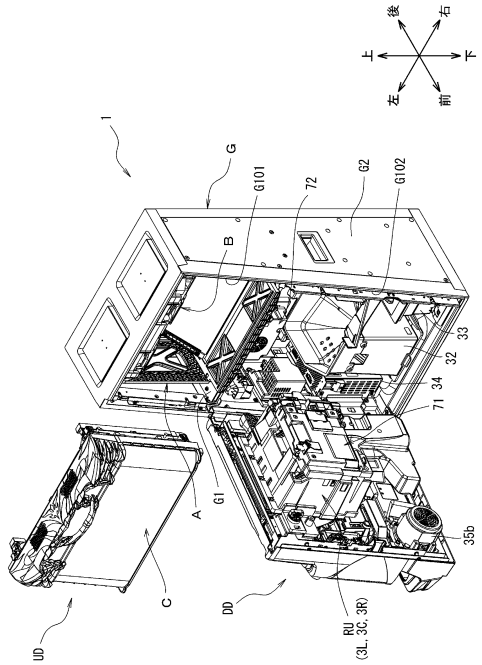
１…パチスロ機、７１…主制御基板、７２…副制御基板、１００…主制御回路、１０１…メインＣＰＵ、２００…副制御回路、２０１…サブＣＰＵ

【図面】

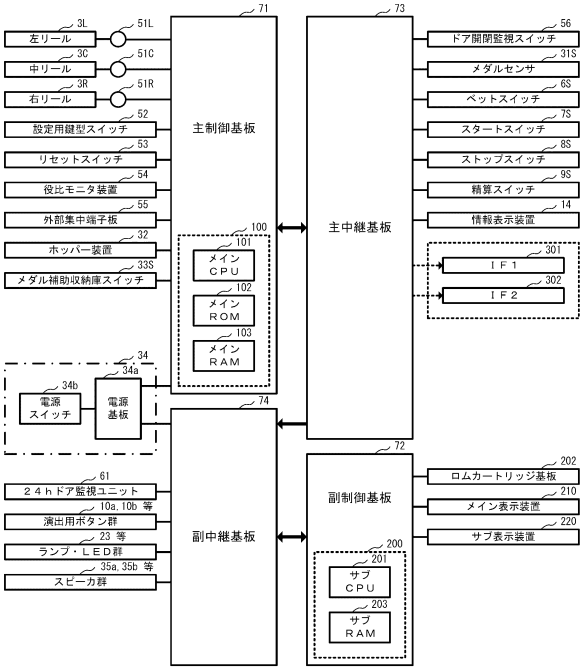
【図１】


後
右
上
下
左
前
1
2
G
UD
DD
G4
G4a
G4b
G2
UD1
10b
3R
3C
3L
14
10a
6b
4
5
15
8R
8C
8L
23
24b
11
12
21
22
9
6a
7
13
24a

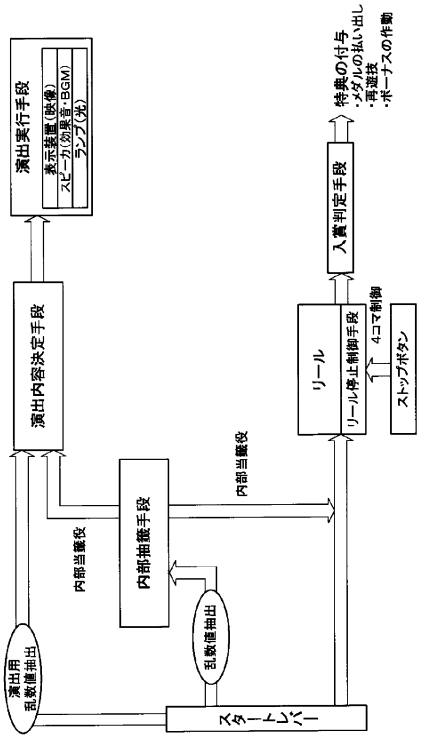
【図２】


後
右
上
下
左
前
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
35b
A
G1
C
DD
UD
RU
(3L, 3C, 3R)

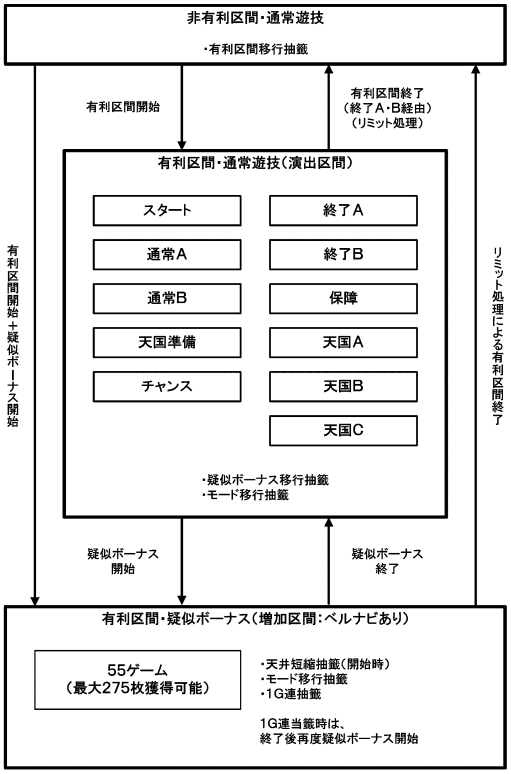
【図３】


71
73
3L
左リール
51L
3C
中リール
51C
3R
右リール
51R
52
設定用鍵型スイッチ
53
リセットスイッチ
54
役比モニタ装置
55
外部集中端子板
32
ホッパー装置
33S
メダル補助収納庫スイッチ
主制御基板
100
101
メイン CPU
102
メイン ROM
103
メイン RAM
34
34a
34b
電源スイッチ
電源基板
74
61
２４ｈドア監視ユニット
10a, 10b 等
演出用ボタン群
23 等
ランプ・ＬＥＤ群
35a, 35b 等
スピーカ群
副中継基板
主中継基板
56
ドア開閉監視スイッチ
31S
メダルセンサ
6S
ベットスイッチ
7S
スタートスイッチ
8S
ストップスイッチ
9S
精算スイッチ
14
情報表示装置
301
ＩＦ１
302
ＩＦ２
72
副制御基板
202
ロムカートリッジ基板
210
メイン表示装置
220
サブ表示装置
200
201
サブ CPU
203
サブ RAM

【図４】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動
入賞判定手段
演出内容決定手段
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
内部当籤役
内部抽籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用乱数値抽出
スタートレバー

【図５】



【図６】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井9650G(疑似ボーナス後約9990)　天国移行率低
通常Bモード	天井9650G(疑似ボーナス後約9990)　天国移行率高
天国準備モード	天井4166G(疑似ボーナス後約5000)　疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G)　疑似ボーナス移行率高
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後320間滞在するモード(疑似ボーナス移行率低)
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後320間滞在するモード(疑似ボーナス移行率高)
保障モード	天井320　天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井320　天国モードループ率中
天国Bモード	天井320　天国モードループ率高
天国Cモード	天井320　天国モードループ率最高

【図７】

(a)サブフラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	2	6	224	0
保障モード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	1	3	24	85
天国Bモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(＋疑似ﾎﾞｰﾅｽ)	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ						
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤(1G連＋1)	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤(1G連＋1)	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤(天井ゲーム数→0更新)	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	46	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	126	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	120	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図９】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	ー
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	ー
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	ー	0(3BB)
ー	ー	ー		00000100		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00001000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00010000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00100000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		01000000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		10000000		ー	ー	ー
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_リーチ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_リーチ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_リーチ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_リーチ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_リーチ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_リーチ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_リーチ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_リーチ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_リーチ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_リーチ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_リーチ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_リーチ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_リーチ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_リーチ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪﾘ_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪﾘ_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_汎用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪJKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪJKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪJKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ー	ー	ー		00000010		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00000100		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00001000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00010000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		00100000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		01000000		ー	ー	ー
ー	ー	ー		10000000		ー	ー	ー
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C_右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C_右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C_右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C_右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C_右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C_右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C_右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C_右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C_右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C_右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C_右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C_右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C_右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C_右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C_右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C_右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C_右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C_右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C_右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C_右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C_中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C_中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C_中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C_中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C_中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C_中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C_中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C_中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C_中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C_中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C_中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C_中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C_中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C_中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C_中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C_中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C_中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C_中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C_中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C_中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C_中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C_中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C_中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C_中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C_中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C_中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C_中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C_中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C_中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C_中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C_中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C_中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C_左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C_左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C_左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C_左一枚2_2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C_左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C_左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C_左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C_左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C_左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C_左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C_左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C_左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C_左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C_左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C_左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C_左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C_逆ハサミ一枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C_逆ハサミ一枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C_逆ハサミ一枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C_逆ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C_ハサミ一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C_ハサミ一枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C_ハサミ一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C_ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C_順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C_順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C_順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C_順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C_中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C_中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C_中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C_中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C_中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C_中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C_中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C_中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C_逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C_逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C_逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C_逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C_RB一枚1	―	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C_RB一枚2	―	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C_RB一枚3	―	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C_RB一枚4	―	1

【図１５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F_ﾘﾌﾚｲA	非フラグ間・2BBフラグ間：平行リプ／3BBフラグ間：右上がりリプ					
F_ﾘﾌﾚｲB	平行リプ					
F_ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ／3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F_確定ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_中段ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ﾘｰﾁ目	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：リーチ目リプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ｽｲｶ	押下位置○でスイカ(3枚ベット：3枚、2枚ベット：2枚)、押下位置×でスイカこぼし：1枚					
F_ﾍﾞﾙ123A1	右下がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123A2	上段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B1	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B2	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A1	(※)	右下がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A2	(※)	上段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B1	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B2	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213A1 F_ﾍﾞﾙ213A2	(※)	(※)	中段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213B1 F_ﾍﾞﾙ213B2	2枚ベット：中段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：中段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	中段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231A1 F_ﾍﾞﾙ231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231B1 F_ﾍﾞﾙ231B2	2枚ベット：右上がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右上がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル：8枚	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312A1 F_ﾍﾞﾙ312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）	(※)
F_ﾍﾞﾙ312B1 F_ﾍﾞﾙ312B2	2枚ベット：小山ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：小山ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル：8枚	(※)
F_ﾍﾞﾙ321A1 F_ﾍﾞﾙ321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル（3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚）
F_ﾍﾞﾙ321B1 F_ﾍﾞﾙ321B2	2枚ベット：下段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：下段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル：8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか：8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか：1枚					

(※)：押下位置○で当籤している1枚役のいずれか：1枚、押下位置×で取りこぼし：0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称	概要 作動 監視開始	作動結果
通常リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
通常リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
特殊リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
特殊リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
準リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
準リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）

名称	概要 作動 監視開始	作動結果
通常リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500
通常リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401
特殊リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創御用ゲーム数カウンタ≧1445
特殊リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創御用払出数カウンタ≧2126
準リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創御用ゲーム数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×55)≧1390
準リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	創御用払出数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×275)≧1851

名称	概要 作動 監視開始	作動結果
通常リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
通常リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
特殊リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7） ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
特殊リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	非有利区間移行（有利区間当籤無し7）
準リミット処理（ゲーム数）	有利区間（演出区間含む）開始時	疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されない 演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる
準リミット処理（払出数）	有利区間（演出区間含む）開始時	疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されない 演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる

【図１７】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・・・	・・・		・・・			・・・
格納領域1	ビット7	0	−	−	−	−
	ビット6	0	−	−	−	−
	ビット5	0	−	−	−	−
	ビット4	0	−	−	−	−
	ビット3	0	−	−	−	−
	ビット2	0	−	−	−	−
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【図１８】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

【図１９】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図２０】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ		内容
モードフラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ボーナス
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モードフラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

【図２１】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

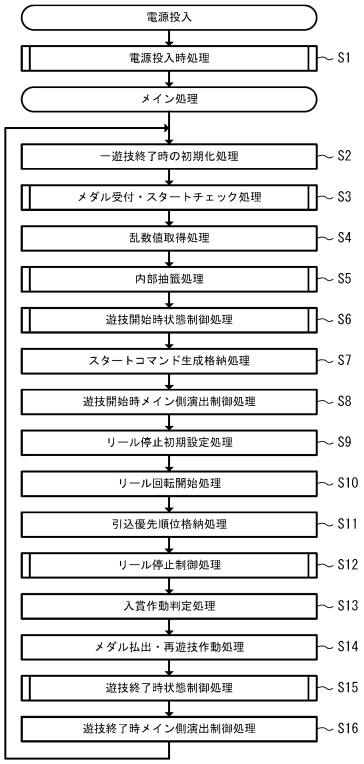
【図２２】

押下順序格納領域

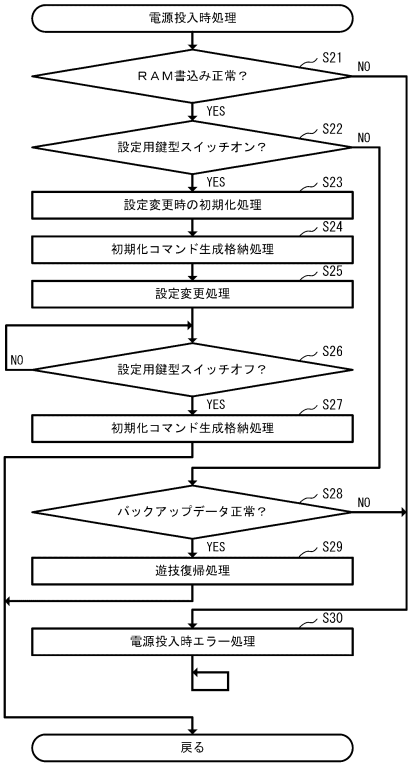
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

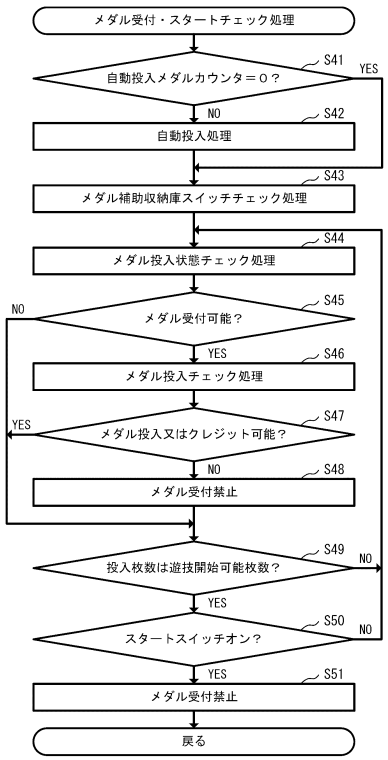
【図２３】



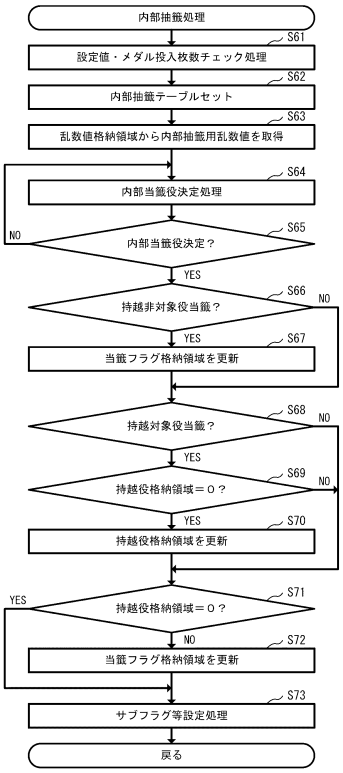
【図２４】



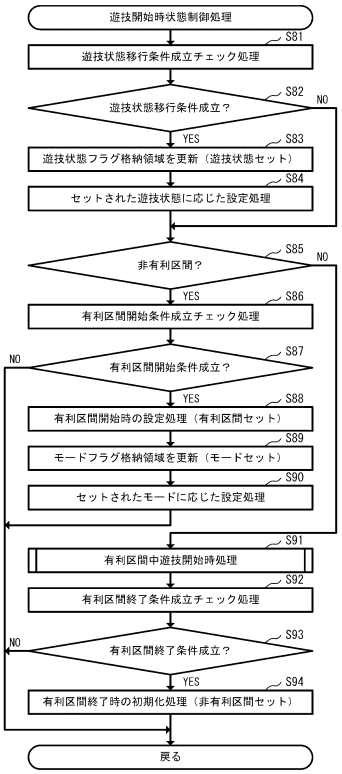
【図２５】



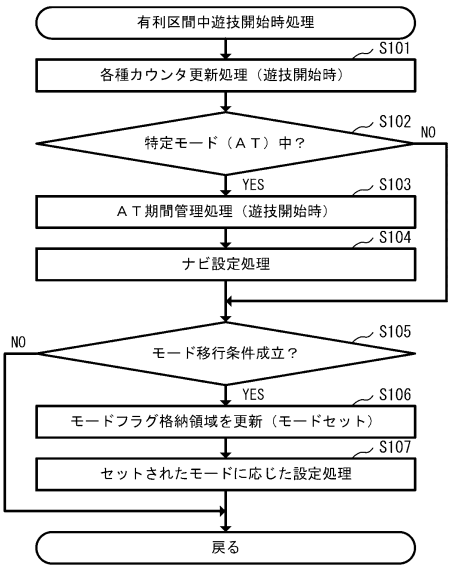
【図２６】



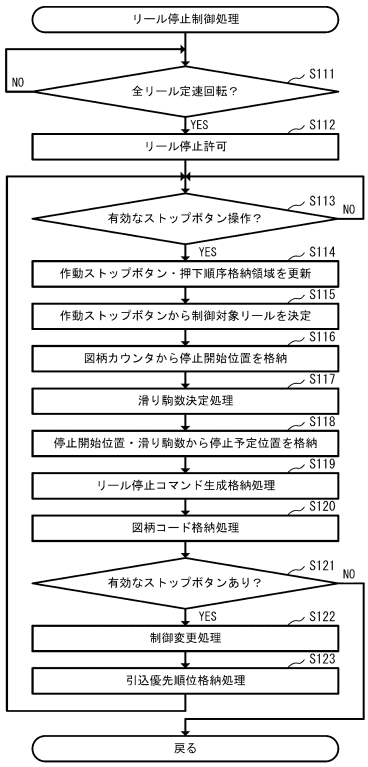
【図２７】



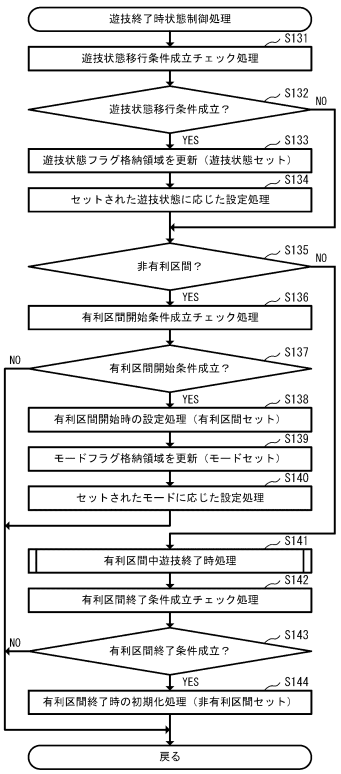
【図２８】



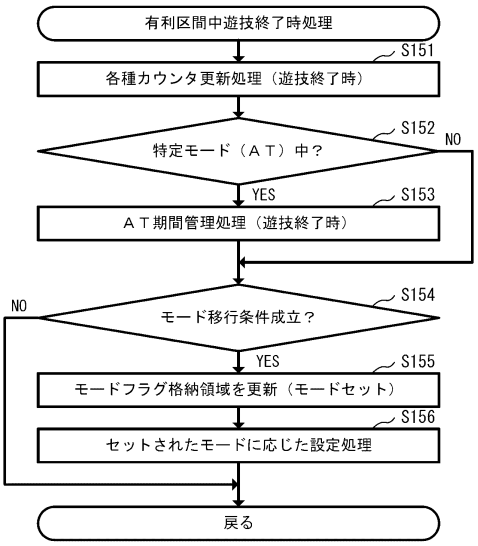
【図２９】



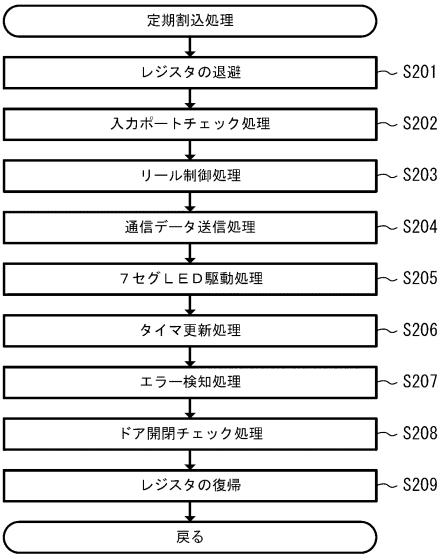
【図３０】



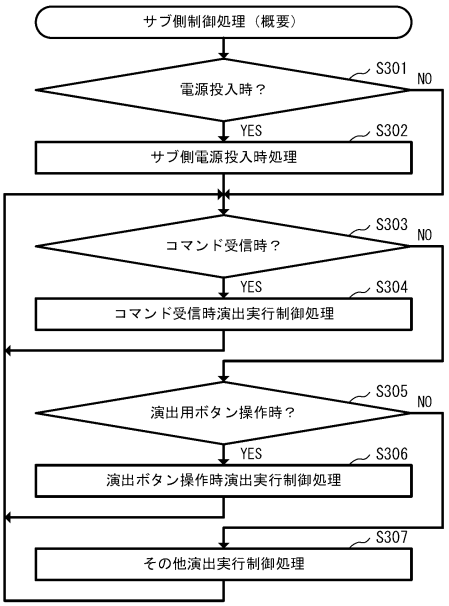
【図３１】



【図３２】

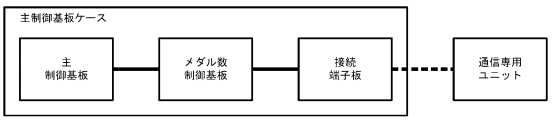


【図３３】

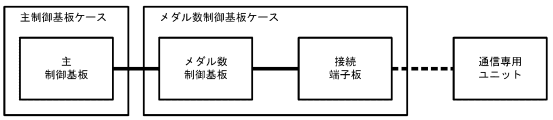


【図３４】

＜構成例１＞



＜構成例２＞

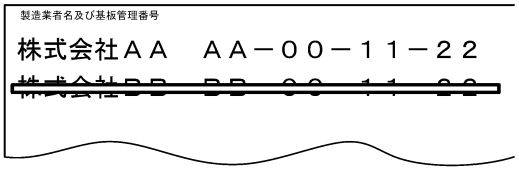


＜蓄積データ例＞

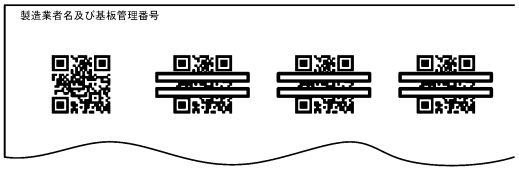
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
ＭＹ	電源投入以降の最大ＭＹ
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップＩＤ番号	主制御基板（チップ）のＩＤ番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップＩＤ番号	メダル数制御基板（チップ）のＩＤ番号（非搭載時は０）
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカコード（非搭載時は０）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は０）

【図３５】

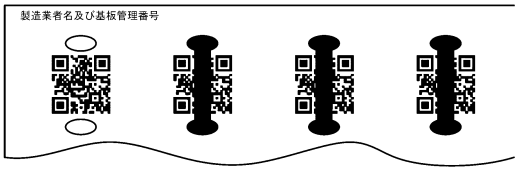
＜構成例１＞



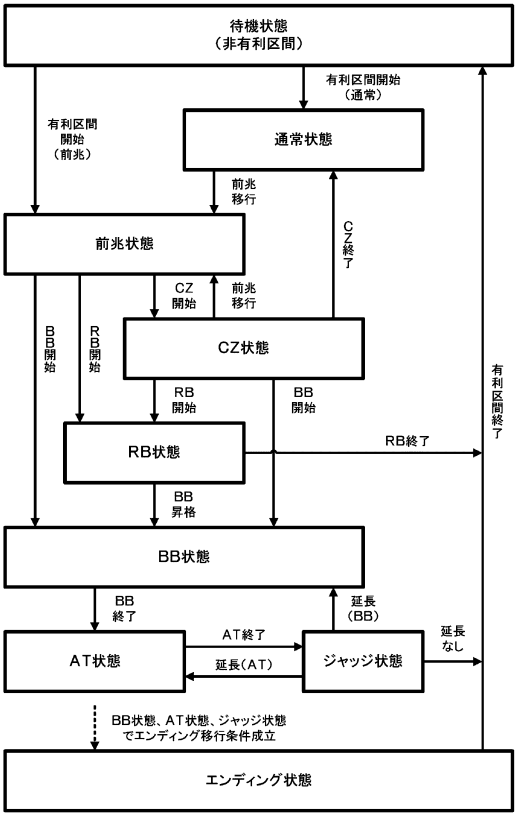
＜構成例２＞



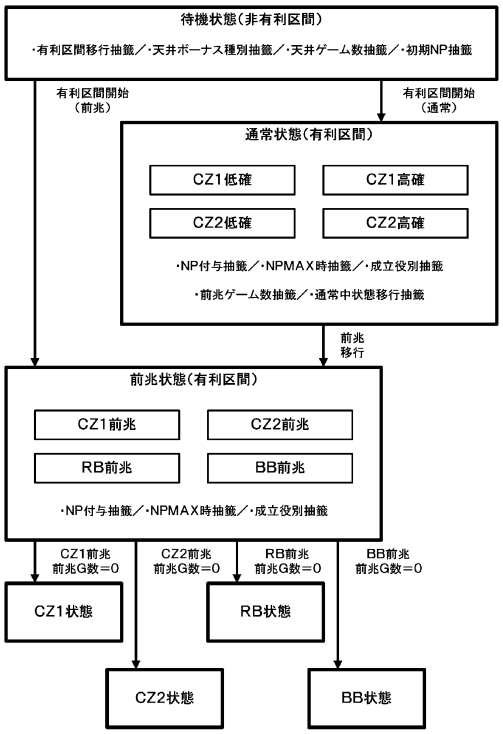
＜構成例３＞



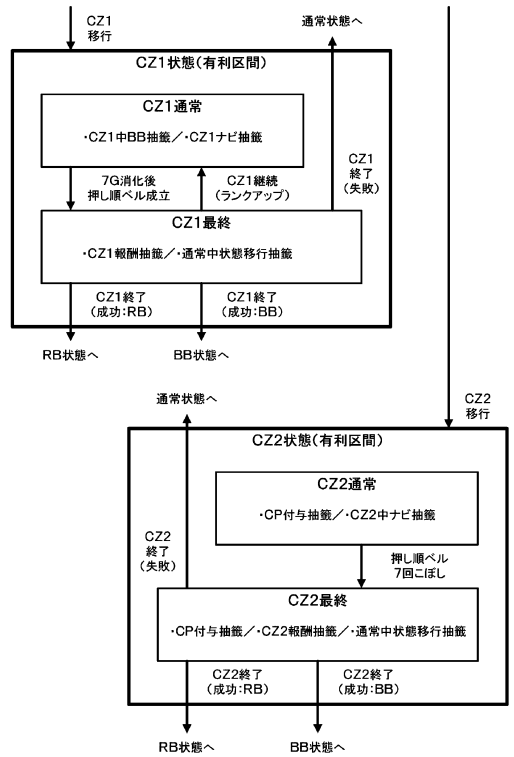
【図３６】



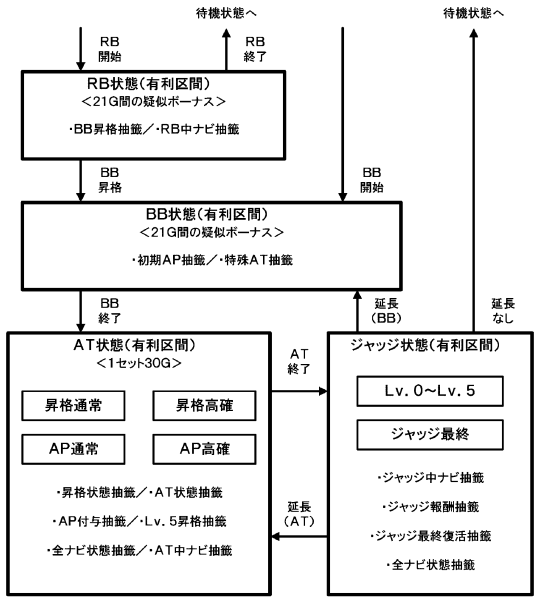
【図３７】



【図３８】



【図３９】



【図４０】

CZ2状態の一例

(a) CZ2失敗時(初期CP:2)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G	12G
残りゲーム数	7	6	5	4	3	2	1	0				
当籤役	はずれ	押し順ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	共通ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	はずれ
表示結果	はずれ	ベルこぼし	ベルこぼし	リプレイ	ベルこぼし	ベルこぼし	ベルこぼし	ベル	ベルこぼし	ベルこぼし	ベルこぼし	はずれ
CP	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
遊技状態	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2最終

CP付与

(b) CZ2成功時1(初期CP:2)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G	12G
残りゲーム数	7	6	5	5	5	4	3	3	2	1	0	
当籤役	はずれ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	共通ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	はずれ
表示結果	はずれ	ベルこぼし	ベルこぼし	ベル	ベル	ベルこぼし	ベルこぼし	ベル	ベルこぼし	ベルこぼし	ベルこぼし	はずれ
CP	2	2	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5
遊技状態	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2最終

通常中状態移行抽籤
CP付与
CZ2報酬抽籤

(c) CZ2成功時2(初期CP:0)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G	12G
残りゲーム数	7	6	5	5	5	4	3	3	2	1	0	
当籤役	はずれ	押し順ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	共通ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	スイカ
表示結果	はずれ	ベルこぼし	ベルこぼし	リプレイ	ベル	ベルこぼし	ベルこぼし	ベル	ベルこぼし	ベルこぼし	ベルこぼし	スイカ
CP	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	2
遊技状態	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常

CP付与
CZ2報酬抽籤
CP付与

(d) CZ2成功時3(初期CP:5)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G
残りゲーム数	7	7	7	7	7	7	7
当籤役	スイカ	押し順ベル	強ベル	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	確変役
表示結果	スイカ	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	確変役
CP	5	6	7	8	9	10	20
遊技状態	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常	CZ2通常

CZ2は終了⇒次ゲームフリーズ発生でBB開始
CP付与

【図４１】

AT状態～ジャッジ状態の一例

(a) ジャッジ延長なし時(Lv．3)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G	8G
残りゲーム数	2	1	0	Lv.3	Lv.3	Lv.2	Lv.1	最終
当籤役	はずれ	共通ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	押し順ベル	押し順ベル	リプレイ
表示結果	はずれ	ベル	ベル	リプレイ	ベルこぼし	ベルこぼし	ベルこぼし	リプレイ
AP	69	70	73	―	―	―	―	―
遊技状態	AT	AT	AT	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ

AP付与抽籤　AP付与抽籤

(b) ジャッジ延長なし時(Lv．0)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G
残りゲーム数	2	1	0	Lv.0	Lv.0	最終
当籤役	はずれ	共通ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	リプレイ
表示結果	はずれ	ベル	ベル	リプレイ	ベルこぼし	リプレイ
AP	9	10	13	―	―	―
遊技状態	AT	AT	AT	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ

AP付与抽籤　AP付与抽籤

(c) ジャッジ延長あり時(Lv．3)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G
残りゲーム数	2	1	0	Lv.3	Lv.3	Lv.2
当籤役	はずれ	共通ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	押し順ベル
表示結果	はずれ	ベル	ベル	リプレイ	ベルこぼし	ベル
AP	69	70	73	―	―	―
遊技状態	AT	AT	AT	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ

AP付与抽籤　AP付与抽籤　ジャッジ報酬抽籤

(d) ジャッジ延長あり時(Lv．0)

ゲーム数経過	1G	2G	3G	4G	5G	6G
残りゲーム数	2	1	0	Lv.0	Lv.0	最終
当籤役	はずれ	共通ベル	押し順ベル	リプレイ	押し順ベル	スイカ
表示結果	はずれ	ベル	ベル	リプレイ	ベルこぼし	スイカ
AP	9	10	13	―	―	―
遊技状態	AT	AT	AT	ジャッジ	ジャッジ	ジャッジ

AP付与抽籤　AP付与抽籤　ジャッジ最終復活抽籤

(e) ジャッジ延長あり時(Lv．4)

ゲーム数経過	1G	2G	3G
残りゲーム数	1	0	Lv.4
当籤役	はずれ	共通ベル	リプレイ
表示結果	はずれ	ベル	リプレイ
AP	79	80	―
遊技状態	AT	AT	ジャッジ

AP付与抽籤　ジャッジ報酬抽籤

【図４２】

●CP付与抽籤

初期CP付与抽籤(確率分母:256)

初期CP	抽籤値
0	128
1	32
2	32
3	32
4	0
5	32

通常CP付与抽籤

・表示結果が「ベル」or 当籤役が「強ベル」
⇒ 必ず1ポイント付与
・当籤役が「確定役」
⇒ 必ず10ポイント付与

特殊CP付与抽籤(確率分母:256)

現在のCP	付与CP	当籤役 右記以外	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル
4以下	非当籤	248	248	0	0	0
	=5をセット	0	0	232	192	192
	+5	8	0	16	48	48
	+10	0	8	8	16	16
5以上	非当籤	254	254	232	192	192
	+5	2	0	16	48	48
	+10	0	2	8	16	16

●CZ2中ナビ抽籤

・ナビ状態=0 … ナビ無し状態　・ナビ状態=1 … 4択ナビ状態
・ナビ状態=2 … 2択ナビ状態　・ナビ状態≧3 … 全ナビ状態

ナビ状態[0]時(確率分母:256)

ナビ付与	当籤役 右記以外	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル
非当籤	256	214	0	0	0
1択ナビ	0	24	0	0	0
2択ナビ	0	12	240	0	208
全ナビ1個	0	6	12	240	32
全ナビ2個	0	0	0	0	0
全ナビ3個	0	0	4	16	16

ナビ状態[1]時(確率分母:256)

ナビ付与	当籤役 右記以外	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル
非当籤	256	214	0	0	0
2択ナビ	0	24	128	0	128
全ナビ1個	0	12	96	192	64
全ナビ2個	0	0	0	0	0
全ナビ3個	0	6	32	64	64

ナビ状態[≧2]時(確率分母:256)

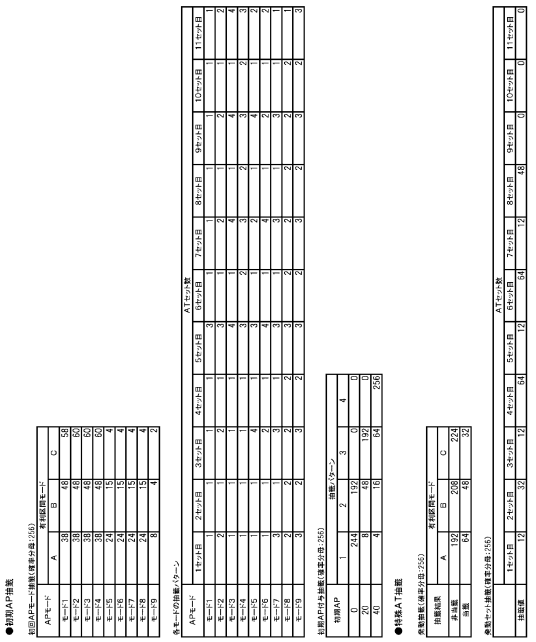
ナビ付与	当籤役 右記以外	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル
非当籤	256	224	0	0	0
全ナビ1個	0	28	232	0	208
全ナビ2個	0	3	16	192	32
全ナビ3個	0	0	0	0	0
全ナビ4個	0	1	8	64	16

●CZ2報酬抽籤

CZ2報酬抽籤(確率分母:256)

報酬	累積CP 5	6	7	8	9	10～14	15～19
RB	244	232	220	0	0	0	0
弱BB	8	16	24	232	192	0	0
強BB	4	8	12	24	64	254	208
フリーズ	0	0	0	0	0	2	48

【図４３】



【図４４】

●昇格状態抽籤

昇格状態抽籤(確率分母:256)

有利区間モード	昇格状態	初期AP		
		0	20	40
A	昇格通常	248	232	208
	昇格高確	8	24	48
B	昇格通常	252	244	232
	昇格高確	4	12	24
C	昇格通常	250	238	220
	昇格高確	6	18	36

●AT状態抽籤

AT状態抽籤(確率分母:256)

有利区間モード	AT状態	AT移行種別					
		1セット目	継続種別1	継続種別2	継続種別3	継続種別4	BB
A	AP通常	160	224	160	0	160	160
	AP高確	96	32	96	256	96	96
B	AP通常	176	232	176	0	176	176
	AP高確	80	24	80	256	80	80
C	AP通常	168	240	168	0	168	168
	AP高確	88	16	88	256	88	88

●AP付与抽籤

ベル表示時(確率分母:256)

AT状態	付与AP	ベル連数							
		1	2	3	4	5	6	7～	
AP通常	+1	249	228	0	0	0	0	0	
	+2	0	0	200	140	0	0	0	
	+3	4	16	32	64	200	148	0	
	+5	2	8	16	32	24	48	176	
	+10	1	4	6	16	16	32	48	
	+15	0	0	2	4	14	24	24	
	+20	0	0	0	0	2	4	8	
AP高確	+1	200	168	0	0	0	0	0	
	+2	0	0	160	124	0	0	0	
	+3	32	48	48	64	152	112	0	
	+5	16	24	32	40	52	72	128	
	+10	8	16	12	20	32	40	64	
	+15	0	0	4	8	15	16	32	
	+20	0	0	0	0	5	16	32	

強ベル時追加抽籤(確率分母:256)

付与AP	AT状態	
	AP通常	AP高確
+10	240	192
+20	16	64

自力ベル表示時追加抽籤(確率分母:256)

付与AP	AT状態	
	AP通常	AP高確
追加なし	252	240
+20	4	16

●Lv.5昇格抽籤

Lv.5昇格抽籤(昇格通常)(確率分母:256)

現在のAP	抽籤結果	当籤役				
		特殊	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル	確定役
80未満	非当籤	256	256	252	256	0
	当籤	0	0	4	0	256
80以上	非当籤	248	248	224	224	0
	当籤	8	8	32	32	256

Lv.5昇格抽籤(昇格高確)(確率分母:256)

現在のAP	抽籤結果	当籤役				
		特殊	チェリー スイカ	チャンス目	強ベル	確定役
80未満	非当籤	248	252	224	256	0
	当籤	8	4	32	0	256
80以上	非当籤	128	248	192	192	0
	当籤	128	8	64	64	256

【図４５】

●全ナビ状態抽籤

・1セット ・・・ 5G　　・前兆 ・・・ 2G

全ナビ状態抽籤(AP通常)(確率分母:65536)

全ナビ状態 付与	当籤役		
	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目
非当籤	64000	53248	0
1セット	0	2304	36864
2セット	0	576	10752
3セット	0	144	1280
5セット	0	48	256
1セット＋前兆	1152	6912	0
2セット＋前兆	288	1920	13312
3セット＋前兆	84	336	2048
5セット＋前兆	12	48	1024

全ナビ状態抽籤(AP高確)(確率分母:65536)

全ナビ状態 付与	当籤役		
	はずれ	チェリー スイカ	チャンス目
非当籤	60416	40960	0
1セット	0	3072	24576
2セット	0	1536	12288
3セット	0	768	8192
5セット	0	768	4096
1セット＋前兆	2560	9216	0
2セット＋前兆	1280	4608	12288
3セット＋前兆	960	3456	2048
5セット＋前兆	320	1152	2048

●AT中ナビ抽籤

AT中ナビ抽籤(AP通常)(確率分母:256)

現在のAP	ナビ付与	当籤役	
		押し順ベル	共通ベル
80未満	ナビ無し	44	128
	2択ナビ	148	96
	全ナビ	64	32
80以上	ナビ無し	51	256
	2択ナビ	0	0
	全ナビ	205	0

AT中ナビ抽籤(AP高確)(確率分母:256)

現在のAP	ナビ付与	当籤役	
		押し順ベル	共通ベル
80未満	ナビ無し	32	128
	2択ナビ	144	96
	全ナビ	80	32
80以上	ナビ無し	51	256
	2択ナビ	0	0
	全ナビ	205	0

●ジャッジ中ナビ抽籤

Lv.1～Lv.3時(確率分母:256)

有利区間 モード	ナビ付与	ジャッジ回数		
		1回目	2回目	3回目
A	ナビ無し	0	0	0
	4択ナビ	232	208	160
	2択ナビ	16	32	64
	全ナビ	8	16	32
B	ナビ無し	0	0	0
	4択ナビ	244	232	220
	2択ナビ	9	18	27
	全ナビ	3	6	9
C	ナビ無し	0	0	0
	4択ナビ	236	216	196
	2択ナビ	15	30	45
	全ナビ	5	10	15

Lv.0時(確率分母:256)

有利区間 モード	ナビ付与	ジャッジ回数
		1回目
共通	ナビ無し	248
	4択ナビ	0
	2択ナビ	0
	全ナビ	8

【図４６】

●ジャッジ報酬抽籤

Lv.0～Lv.3ジャッジ成功時(確率分母:256)

有利区間 モード	報酬	現在のLv.			
		0	1	2	3
A	継続種別1	0	240	0	0
	継続種別2	224	0	224	0
	継続種別3	0	0	0	192
	継続種別4	0	0	0	0
	弱BB	32	16	32	64
	強BB	0	0	0	0
B	継続種別1	0	240	0	0
	継続種別2	240	0	240	0
	継続種別3	0	0	0	224
	継続種別4	0	0	0	0
	弱BB	16	8	16	32
	強BB	0	0	0	0
C	継続種別1	0	241	0	0
	継続種別2	232	0	232	0
	継続種別3	0	0	0	236
	継続種別4	0	0	0	0
	弱BB	24	12	24	48
	強BB	0	0	0	0

Lv.4～Lv.5確定時(確率分母:256)

有利区間 モード	報酬	現在のLv.(＊当籤役)			
		4 (右記以外)	4 (共通ベル等)	5 (右記以外)	5 (共通ベル等)
A	継続種別1	0	0	0	0
	継続種別2	0	0	0	0
	継続種別3	0	0	0	0
	継続種別4	192	0	0	0
	弱BB	64	256	255	0
	強BB	0	0	0	256
B	継続種別1	0	0	0	0
	継続種別2	0	0	0	0
	継続種別3	0	0	0	0
	継続種別4	224	0	0	0
	弱BB	32	256	255	0
	強BB	0	0	0	256
C	継続種別1	0	0	0	0
	継続種別2	0	0	0	0
	継続種別3	0	0	0	0
	継続種別4	208	0	0	0
	弱BB	48	256	255	0
	強BB	0	0	0	256

Lv.0～Lv.3当籤役成功時(確率分母:256)

当籤役	報酬	現在のLv.			
		0	1	2	3
共通ベル チェリー スイカ	継続種別1	0	240	0	0
	継続種別2	224	0	224	0
	継続種別3	0	0	0	192
	継続種別4	0	0	0	0
	弱BB	32	16	32	64
	強BB	0	0	0	0
チャンス目 強ベル	継続種別1	0	0	0	0
	継続種別2	0	0	0	0
	継続種別3	0	0	0	0
	継続種別4	192	224	192	0
	弱BB	64	32	64	256
	強BB	0	0	0	0
確定役	継続種別1	0	0	0	0
	継続種別2	0	0	0	0
	継続種別3	0	0	0	0
	継続種別4	0	0	0	0
	弱BB	0	0	0	0
	強BB	256	256	256	256

●ジャッジ重終復活抽籤

ジャッジ重終復活抽籤(確率分母:256)

報酬	当籤役		
	チェリー スイカ	チャンス目 強ベル	確定役
継続種別1	0	0	0
継続種別2	0	0	0
継続種別3	0	0	0
継続種別4	192	0	0
弱BB	64	256	0
強BB	0	0	256

●全ナビ状態抽籤

全ナビ状態抽籤(最長時)(確率分母:65536)

全ナビ状態 付与	報酬	
	継続種別4	弱BB
1セット	192	192
2セット	48	48
3セット	16	16
5セット	2	2

【図４７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	リプレイ	19	ブランク	19	スイカ
18	黒BAR	18	黒BAR	18	白BAR
17	チェリー	17	リプレイ	17	ベル1
16	スイカ	16	ベル2	16	リプレイ
15	ベル2	15	チェリー	15	ベル2
14	リプレイ	14	スイカ	14	スイカ
13	ブランク	13	青7	13	青7
12	青7	12	リプレイ	12	ベル1
11	スイカ	11	ベル1	11	リプレイ
10	ベル2	10	チェリー	10	ベル2
9	リプレイ	9	スイカ	9	黒BAR
8	白BAR	8	白BAR	8	チェリー
7	白BAR	7	リプレイ	7	ベル1
6	スイカ	6	ベル1	6	リプレイ
5	ベル1	5	チェリー	5	ベル2
4	リプレイ	4	スイカ	4	スイカ
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	チェリー	2	リプレイ	2	ベル1
1	スイカ	1	ベル2	1	リプレイ
0	ベル1	0	チェリー	0	ベル2

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	黒BAR	00000011
4	白BAR	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	ブランク	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ベル1	00001001
10	ベル2	00001010

【図４８】

内部抽籤テーブル(2枚ベット)(確率分母:65536)

No.	略称	遊技状態			
		非フラグ間	2BBフラグ間	3BBフラグ間	RB
0	はずれ	4	0	0	−
1	F_2BB	21794	0	0	−
2	F_3BB	0	0	0	−
3	F_ﾍﾞﾙA123	400	400	400	−
4	F_ﾍﾞﾙA132	400	400	400	−
5	F_ﾍﾞﾙA213	400	400	400	−
6	F_ﾍﾞﾙA231	400	400	400	−
7	F_ﾍﾞﾙA312A	200	200	200	−
8	F_ﾍﾞﾙA312B	200	200	200	−
9	F_ﾍﾞﾙA321A	200	200	200	−
10	F_ﾍﾞﾙA321B	200	200	200	−
11	F_ﾍﾞﾙB123	3780	3780	3780	−
12	F_ﾍﾞﾙB132	3780	3780	3780	−
13	F_ﾍﾞﾙB213	3780	3780	3780	−
14	F_ﾍﾞﾙB231	3780	3780	3780	−
15	F_ﾍﾞﾙB312A	1890	1890	1890	−
16	F_ﾍﾞﾙB312B	1890	1890	1890	−
17	F_ﾍﾞﾙB321A	1890	1890	1890	−
18	F_ﾍﾞﾙB321B	1890	1890	1890	−
19	F_共通ﾍﾞﾙA	2350	2350	2350	−
20	F_共通ﾍﾞﾙB	3780	3780	3780	−
21	F_共通ﾍﾞﾙC	2350	2350	2350	−
22	F_ﾁｪﾘｰ	600	600	600	−
23	F_ｽｲｶ	600	600	600	−
24	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	8978	30776	30776	−
25	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	0	0	0	−
26	F_ﾘﾌﾟﾚｲC	0	0	0	−
27	F_ﾘﾌﾟﾚｲD	0	0	0	−
28	F_ﾁｬﾝｽ目A	0	0	0	−
29	F_ﾁｬﾝｽ目B	0	0	0	−
30	F_ﾁｬﾝｽ目C	0	0	0	−
31	F_ﾁｬﾝｽ目D	0	0	0	−
32	F_ﾁｬﾝｽ目E	0	0	0	−
33	F_強ﾍﾞﾙA	0	0	0	−
34	F_強ﾍﾞﾙB	0	0	0	−
35	F_SP役	0	0	0	−
36	F_RB役A	0	0	0	−
37	F_RB役B	0	0	0	−

【図４９】

内部抽籤テーブル(3枚ベット)(確率分母:65536)

No.	略称	遊技状態			
		非フラグ間	2BBフラグ間	3BBフラグ間	RB
0	はずれ	500	496	496	4600
1	F_2BB	0	0	0	0
2	F_3BB	7563	7563(※)	7563	0
3	F_ﾍﾞﾙA123	3766	3766	3766	0
4	F_ﾍﾞﾙA132	3766	3766	3766	0
5	F_ﾍﾞﾙA213	3766	3766	3766	0
6	F_ﾍﾞﾙA231	3766	3766	3766	0
7	F_ﾍﾞﾙA312A	1883	1883	1883	0
8	F_ﾍﾞﾙA312B	1883	1883	1883	0
9	F_ﾍﾞﾙA321A	1883	1883	1883	0
10	F_ﾍﾞﾙA321B	1883	1883	1883	0
11	F_ﾍﾞﾙB123	3766	3766	3766	0
12	F_ﾍﾞﾙB132	3766	3766	3766	0
13	F_ﾍﾞﾙB213	3766	3766	3766	0
14	F_ﾍﾞﾙB231	3766	3766	3766	0
15	F_ﾍﾞﾙB312A	1883	1883	1883	0
16	F_ﾍﾞﾙB312B	1883	1883	1883	0
17	F_ﾍﾞﾙB321A	1883	1883	1883	0
18	F_ﾍﾞﾙB321B	1883	1883	1883	0
19	F_共通ﾍﾞﾙA	701	701	701	0
20	F_共通ﾍﾞﾙB	701	701	701	0
21	F_共通ﾍﾞﾙC	701	701	701	0
22	F_ﾁｪﾘｰ	600	600	600	0
23	F_ｽｲｶ	600	600	600	0
24	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	6560	6564	6564	0
25	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	1248	1248	1248	0
26	F_ﾘﾌﾟﾚｲC	350	350	350	0
27	F_ﾘﾌﾟﾚｲD	66	66	66	0
28	F_ﾁｬﾝｽ目A	150	150	150	0
29	F_ﾁｬﾝｽ目B	150	150	150	0
30	F_ﾁｬﾝｽ目C	75	75	75	0
31	F_ﾁｬﾝｽ目D	150	150	150	0
32	F_ﾁｬﾝｽ目E	75	75	75	0
33	F_強ﾍﾞﾙA	75	75	75	0
34	F_強ﾍﾞﾙB	75	75	75	0
35	F_SP役	4	4	4	0
36	F_RB役A	0	0	0	8934
37	F_RB役B	0	0	0	52002

(※)3枚ベットでは2BBが入賞しないため、実質的には「はずれ」となる。

【図５０】

内部当籤役と図柄組合せとの対応関係

No.	略称	対応する図柄組合せ
0	はずれ	−
1	F_2BB	BB01
2	F_3BB	BB02
3	F_ﾍﾞﾙA123	FRU01,24,25,33,34,45,58,61 ＋HZR01～04
4	F_ﾍﾞﾙA132	FRU02,17,21～23,32,34,44,50,55,59 ＋HZR01～04
5	F_ﾍﾞﾙA213	FRU04,14,15,31,36,42,49,52,56 ＋HZR01～04
6	F_ﾍﾞﾙA231	FRU03,16,17,30,37,43,48,53,57 ＋HZR01～04
7	F_ﾍﾞﾙA312A	FRU05,18,19,28,29,38,40,47 ＋HZR01～04
8	F_ﾍﾞﾙA312B	FRU06,20,21,26,27,39,41,46 ＋HZR01～04
9	F_ﾍﾞﾙA321A	FRU05,20,21,26,27,38,41,46,60 ＋HZR01～04
10	F_ﾍﾞﾙA321B	FRU06,18,19,28,29,39,40,47,57,59 ＋HZR01～04
11	F_ﾍﾞﾙB123	FRU02,28～30,35,47,48,53,57,62 ＋HZR01～04
12	F_ﾍﾞﾙB132	FRU01,26,27,31,35,46,49,52,56,63 ＋HZR01～04
13	F_ﾍﾞﾙB213	FRU03,18,19,32,37,40,50,55,59 ＋HZR01～04
14	F_ﾍﾞﾙB231	FRU04,20,21,23,27,33,36,41,51,54,58 ＋HZR01～04
15	F_ﾍﾞﾙB312A	FRU06,14,15,24,25,39,42,45 ＋HZR01～04
16	F_ﾍﾞﾙB312B	FRU05,16,17,22,23,38,43,44 ＋HZR01～04
17	F_ﾍﾞﾙB321A	FRU06,16,17,22,23,38,43,44,57,59 ＋HZR01～04
18	F_ﾍﾞﾙB321B	FRU05,14,15,24,25,39,42,45,60 ＋HZR01～04
19	F_共通ﾍﾞﾙA	FRU03,07
20	F_共通ﾍﾞﾙB	FRU01,06～08
21	F_共通ﾍﾞﾙC	FRU02,03
22	F_ﾁｪﾘｰ	FRU11 ＋HZR05
23	F_ｽｲｶ	FRU09,10,12,13
24	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	REP21
25	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	REP21～25,27,29,30,32,33
26	F_ﾘﾌﾟﾚｲC	REP21～27,29,30,32～34
27	F_ﾘﾌﾟﾚｲD	REP21～34
28	F_ﾁｬﾝｽ目A	REP03～07,21
29	F_ﾁｬﾝｽ目B	REP08,21
30	F_ﾁｬﾝｽ目C	REP09,21
31	F_ﾁｬﾝｽ目D	REP03,10～13,21
32	F_ﾁｬﾝｽ目E	REP10～15,21
33	F_強ﾍﾞﾙA	REP01,21
34	F_強ﾍﾞﾙB	REP02,21
35	F_SP役	REP16～21
36	F_RB役A	FRU01～13
37	F_RB役B	FRU14～63

【図５１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
ブランク	青7	チェリー		00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	–
ブランク	青7	黒BAR		00000010	BB02	C_3BB	–	0(3BB)
–	–	–		00000100		–	–	–
–	–	–		00001000		–	–	–
–	–	–	1	00010000		–	–	–
–	–	–		00100000		–	–	–
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–
リプレイ	ベル1／ベル2	ベル2		00000001	HZR01	T_こぼしA_01～02	0	0
ベル1／ベル2	リプレイ	ベル2		00000010	HZR02	T_こぼしB_01～02	0	0
リプレイ	チェリー	赤7／チェリー 青7／白BAR		00000100	HZR03	T_こぼしC_01～04	0	0
リプレイ	リプレイ	赤7／チェリー 青7／白BAR	2	00001000	HZR04	T_こぼしD_01～04	0	0
白BAR	チェリー	リプレイ		00010000	HZR05	T_ﾁｪこぼし	0	0
–	–	–		00100000		–	–	–
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–
リプレイ	ベル1／ベル2	ベル1		00000001	REP01	C_ﾍﾞﾙﾘﾌﾟA_01～02	–	0(再遊技)
ベル1／ベル2	ベル1／ベル2	赤7／チェリー 青7／白BAR		00000010	REP02	C_ﾍﾞﾙﾘﾌﾟB_01～16	–	0(再遊技)
ベル1／ベル2	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟA_01～02	–	0(再遊技)
青7	チェリー	黒BAR／スイカ	3	00001000	REP04	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟB_01～02	–	0(再遊技)
ベル1／ベル2	スイカ／ブランク	黒BAR／スイカ		00010000	REP05	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟC_01～08	–	0(再遊技)
青7	スイカ／ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟD_01～02	–	0(再遊技)
リプレイ	スイカ	リプレイ		01000000	REP07	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟE	–	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP08	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟF	–	0(再遊技)
リプレイ	スイカ／ブランク	赤7／チェリー 青7／白BAR		00000001	REP09	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟG_01～08	–	0(再遊技)
赤7／黒BAR	赤7／黒BAR 青7／白BAR	リプレイ		00000010	REP10	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟH_01～08	–	0(再遊技)
ブランク	赤7／黒BAR 青7／白BAR	リプレイ		00000100	REP11	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟI_01～04	–	0(再遊技)
赤7／黒BAR 白BAR	チェリー	スイカ／チェリー ベル2	4	00001000	REP12	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟJ_01～09	–	0(再遊技)
ブランク	チェリー	スイカ／チェリー ベル2		00010000	REP13	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟK_01～03	–	0(再遊技)
ブランク	ベル1／ベル2	赤7／チェリー 青7／白BAR		00100000	REP14	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟL_01～08	–	0(再遊技)
リプレイ	赤7／黒BAR 青7／白BAR	ベル1		01000000	REP15	C_ﾁｪﾝｽﾘﾌﾟM_01～04	–	0(再遊技)
チェリー	リプレイ	黒BAR		10000000	REP16	C_SPﾘﾌﾟA	–	0(再遊技)
チェリー	リプレイ	赤7／チェリー 青7／白BAR		00000001	REP17	C_SPﾘﾌﾟB_01～04	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7／黒BAR 青7／白BAR	ベル1		00000010	REP18	C_SPﾘﾌﾟC_01～04	0(再遊技)	0(再遊技)
青7	赤7／黒BAR 青7／白BAR	ベル1	5	00000100	REP19	C_SPﾘﾌﾟD_01～04	0(再遊技)	0(再遊技)
白BAR	赤7／黒BAR 青7／白BAR	ベル1		00001000	REP20	C_SPﾘﾌﾟE_01～04	0(再遊技)	0(再遊技)
–	–	–		00010000		–	–	–
–	–	–		00100000		–	–	–
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–

【図５２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	リプレイ	ベル1		00000001	REP21	C_CTﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
白BAR	ベル1／ベル2	リプレイ		00000010	REP22	C_TPﾘﾌﾟA_01～02	–	0(再遊技)
ブランク	ベル1／ベル2	リプレイ		00000100	REP23	C_TPﾘﾌﾟB_01～02	–	0(再遊技)
ブランク	リプレイ	赤7／チェリー 青7／白BAR	6	00001000	REP24	C_CDﾘﾌﾟ_01～04	–	0(再遊技)
黒BAR	黒BAR	ベル2		00010000	REP25	C_BARﾘﾌﾟA	–	0(再遊技)
リプレイ	黒BAR	黒BAR		00100000	REP26	C_BARﾘﾌﾟB	–	0(再遊技)
白BAR	白BAR	スイカ		01000000	REP27	C_姫ﾘﾌﾟA	–	0(再遊技)
白BAR	白BAR	白BAR／ベル2		10000000	REP28	C_姫ﾘﾌﾟB_01～02	–	0(再遊技)
白BAR	白BAR	黒BAR		00000001	REP29	C_特殊ﾘﾌﾟA	–	0(再遊技)
白BAR	赤7／青7 黒BAR	スイカ		00000010	REP30	C_特殊ﾘﾌﾟB_01～03	–	0(再遊技)
白BAR	赤7／青7 黒BAR	白BAR／ベル2		00000100	REP31	C_特殊ﾘﾌﾟC_01～06	–	0(再遊技)
黒BAR	赤7／青7 白BAR	ベル2	7	00001000	REP32	C_特殊ﾘﾌﾟD_01～03	–	0(再遊技)
スイカ	赤7／黒BAR 青7／白BAR	ベル2		00010000	REP33	C_特殊ﾘﾌﾟE_01～04	–	0(再遊技)
リプレイ	赤7／青7 白BAR	黒BAR		00100000	REP34	C_特殊ﾘﾌﾟF_01～03	–	0(再遊技)
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–
リプレイ	ベル1／ベル2	黒BAR／スイカ		00000001	FRU01	C_CDﾍﾞﾙ_01～04	3	9
リプレイ	チェリー	ベル1		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙA	3	9
スイカ	リプレイ	ベル1		00000100	FRU03	C_BTﾍﾞﾙA	3	9
スイカ	リプレイ	黒BAR／スイカ	8	00001000	FRU04	C_BTﾍﾞﾙB_01～02	3	9
スイカ	ベル1／ベル2	ベル1		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙA_01～02	3	9
スイカ	ベル1／ベル2	ベル2		00100000	FRU06	C_CUﾍﾞﾙB_01～02	3	9
リプレイ	チェリー	ベル2		01000000	FRU07	C_TPﾍﾞﾙB	3	9
ベル1／ベル2	ベル1／ベル2	リプレイ		10000000	FRU08	C_CTﾍﾞﾙ_01～04	3	9
ベル1／ベル2	スイカ	リプレイ		00000001	FRU09	C_ｽｲｶﾍﾞﾙ_01～02	3	3
青7	スイカ	黒BAR／スイカ		00000010	FRU10	C_ｽｲｶﾋﾞﾙ_01～02	3	3
赤7／黒BAR ブランク	チェリー	リプレイ		00000100	FRU11	C_ﾁｪﾘｰ_01～03	2	2
ベル1／ベル2	ブランク	リプレイ	9	00001000	FRU12	C_ｽｲｶこぼしA_01～02	1	1
青7	ブランク	黒BAR／スイカ		00010000	FRU13	C_ｽｲｶこぼしB_01～02	1	1
リプレイ	ベル1	赤7		00100000	FRU14	C_1st左AA	1	1
リプレイ	ベル1	チェリー		01000000	FRU15	C_1st左AB	1	1
リプレイ	ベル1	青7		10000000	FRU16	C_1st左AC	1	1
リプレイ	ベル1	白BAR		00000001	FRU17	C_1st左AD	1	1
リプレイ	ベル2	赤7		00000010	FRU18	C_1st左BA	1	1
リプレイ	ベル2	チェリー		00000100	FRU19	C_1st左BB	1	1
リプレイ	ベル2	青7	10	00001000	FRU20	C_1st左BC	1	1
リプレイ	ベル2	白BAR		00010000	FRU21	C_1st左BD	1	1
ベル1	リプレイ	赤7		00100000	FRU22	C_1st中AA	1	1
ベル1	リプレイ	チェリー		01000000	FRU23	C_1st中AB	1	1
ベル1	リプレイ	青7		10000000	FRU24	C_1st中AC	1	1

【図５３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
ベル1	リプレイ	白BAR		00000001	FRU25	C_1st中AD	1	1
ベル2	リプレイ	赤7		00000010	FRU26	C_1st中BA	1	1
ベル2	リプレイ	チェリー		00000100	FRU27	C_1st中BB	1	1
ベル2	リプレイ	青7		00001000	FRU28	C_1st中BC	1	1
ベル2	リプレイ	白BAR	11	00010000	FRU29	C_1st中BD	1	1
ベル1	ベル1	ベル2		00100000	FRU30	C_1st右AA	1	1
ベル1	ベル2	ベル2		01000000	FRU31	C_1st右AB	1	1
ベル2	ベル1	ベル2		10000000	FRU32	C_1st右BA	1	1
ベル2	ベル2	ベル2		00000001	FRU33	C_1st右BB	1	1
リプレイ	ベル1／ベル2	リプレイ		00000010	FRU34	C_2nd左A_01～02	1	1
リプレイ	チェリー	リプレイ		00000100	FRU35	C_2nd左B	1	1
ベル1／ベル2	リプレイ	ベル1	12	00001000	FRU36	C_2nd中A_01～02	1	1
ベル1／ベル2	リプレイ	黒BAR／スイカ		00010000	FRU37	C_2nd中B_01～04	1	1
ベル1／ベル2	チェリー	ベル1		00100000	FRU38	C_2nd右A_01～02	1	1
ベル1／ベル2	チェリー	ベル2		01000000	FRU39	C_2nd右B_01～02	1	1
リプレイ	黒BAR	赤7／チェリー		10000000	FRU40	C_制御役A_01～02	1	1
リプレイ	黒BAR	青7／白BAR		00000001	FRU41	C_制御役B_01～02	1	1
リプレイ	白BAR	赤7／チェリー		00000010	FRU42	C_制御役C_01～02	1	1
リプレイ	白BAR	青7／白BAR		00000100	FRU43	C_制御役D_01～02	1	1
赤7	リプレイ	赤7／チェリー		00001000	FRU44	C_制御役E_01～02	1	1
赤7	リプレイ	青7／白BAR	13	00010000	FRU45	C_制御役F_01～02	1	1
青7	リプレイ	赤7／チェリー		00100000	FRU46	C_制御役G_01～02	1	1
青7	リプレイ	青7／白BAR		01000000	FRU47	C_制御役H_01～02	1	1
赤7	ベル1	ベル2		10000000	FRU48	C_制御役I	1	1
赤7	ベル2	ベル2		00000001	FRU49	C_制御役J	1	1
青7	ベル1	ベル2		00000010	FRU50	C_制御役K	1	1
青7	ベル2	ベル2		00000100	FRU51	C_制御役L	1	1
赤7	黒BAR	ベル2	14	00001000	FRU52	C_制御役M	1	1
赤7	白BAR	ベル2		00010000	FRU53	C_制御役N	1	1
青7	黒BAR	ベル2		00100000	FRU54	C_制御役O	1	1
青7	白BAR	ベル2		01000000	FRU55	C_制御役P	1	1
ベル1	黒BAR	ベル2		10000000	FRU56	C_制御役Q	1	1
ベル1	白BAR	ベル2		00000001	FRU57	C_制御役R	1	1
ベル2	黒BAR	ベル2		00000010	FRU58	C_制御役S	1	1
ベル2	白BAR	ベル2		00000100	FRU59	C_制御役T	1	1
ベル1／ベル2	青7	ベル1	15	00001000	FRU60	C_制御役U_01～02	1	1
ベル2	ブランク	ベル2		00010000	FRU61	C_制御役V	1	1
リプレイ	ブランク	リプレイ		00100000	FRU62	C_制御役W	1	1
リプレイ	チェリー	黒BAR		01000000	FRU63	C_制御役X	1	1
–	–	–		10000000		–	–	–

【図５４】

内部当籤役と停止操作順様と表示役等との対応関係(2枚ベット)

No.	略称	停止操作順様					
		打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
0	はずれ	–	–	–	–	–	–
1	F_2BB	当籤ゲームで押下位置○なら2BB、2BBフラグ間では入賞なし					
2	F_3BB	2枚ベットでは入賞なし					
3	F_ﾍﾞﾙA123	3枚入賞	1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
4	F_ﾍﾞﾙA132	1枚入賞	3枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
5	F_ﾍﾞﾙA213	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
6	F_ﾍﾞﾙA231	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	3枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
7	F_ﾍﾞﾙA312A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞
8	F_ﾍﾞﾙA312B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞
9	F_ﾍﾞﾙA321A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	3枚入賞
10	F_ﾍﾞﾙA321B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	3枚入賞
11	F_ﾍﾞﾙB123	3枚入賞	1枚入賞(※3)	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
12	F_ﾍﾞﾙB132	1枚入賞(※3)	3枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
13	F_ﾍﾞﾙB213	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞(※3)	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
14	F_ﾍﾞﾙB231	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	3枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
15	F_ﾍﾞﾙB312A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞(※3)
16	F_ﾍﾞﾙB312B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	3枚入賞	1枚入賞(※3)
17	F_ﾍﾞﾙB321A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	3枚入賞
18	F_ﾍﾞﾙB321B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	3枚入賞
19	F_共通ﾍﾞﾙA	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
20	F_共通ﾍﾞﾙB	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
21	F_共通ﾍﾞﾙC	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞
22	F_ﾁｪﾘｰ	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)
23	F_ｽｲｶ	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)
24	F_リプレイA	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い
25	F_リプレイB	–	–	–	–	–	–
26	F_リプレイC	–	–	–	–	–	–
27	F_リプレイD	–	–	–	–	–	–
28	F_ﾁｬﾝｽ目A	–	–	–	–	–	–
29	F_ﾁｬﾝｽ目B	–	–	–	–	–	–
30	F_ﾁｬﾝｽ目C	–	–	–	–	–	–
31	F_ﾁｬﾝｽ目D	–	–	–	–	–	–
32	F_ﾁｬﾝｽ目E	–	–	–	–	–	–
33	F_強ﾍﾞﾙA	–	–	–	–	–	–
34	F_強ﾍﾞﾙB	–	–	–	–	–	–
35	F_SP役	–	–	–	–	–	–
36	F_RB役A	–	–	–	–	–	–
37	F_RB役B	–	–	–	–	–	–

(※1)押下位置×で取りこぼし有り、取りこぼし時は「0枚」となる。
(※2)押下位置×で取りこぼし有り、取りこぼし時は「1枚入賞」となる。
(※3)2BBフラグ間、3BBフラグ間では「3枚入賞」となる。

【図５５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(3枚ベット)

No.	略称	停止操作態様					
		打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
0	はずれ	—	—	—	—	—	—
1	F_2BB	3枚ベットでは入賞なし					
2	F_3BB	当籤ゲーム、3BBフラグ間で押下位置○なら3BB					
3	F_ベルA123	9枚入賞	1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
4	F_ベルA132	1枚入賞	9枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
5	F_ベルA213	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
6	F_ベルA231	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	9枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
7	F_ベルA312A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞
8	F_ベルA312B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞
9	F_ベルA321A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	9枚入賞
10	F_ベルA321B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞	9枚入賞
11	F_ベルB123	9枚入賞	1枚入賞(※3)	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
12	F_ベルB132	1枚入賞(※3)	9枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
13	F_ベルB213	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞(※3)	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
14	F_ベルB231	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	9枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
15	F_ベルB312A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞(※3)
16	F_ベルB312B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	9枚入賞	1枚入賞(※3)
17	F_ベルB321A	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	9枚入賞
18	F_ベルB321B	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1枚入賞(※3)	9枚入賞
19	F_共通ベルA	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞
20	F_共通ベルB	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞
21	F_共通ベルC	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞
22	F_チェリー	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)	チェリー(※1)
23	F_スイカ	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)	スイカ(※2)
24	F_リプレイA	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い	リプ揃い
25	F_リプレイB	並行BAR2揃い	並行BAR2揃い	並行BAR1揃い	並行BAR1揃い	並行BAR1揃い	並行BAR1揃い
26	F_リプレイC	並行BAR2揃い	並行BAR2揃い	並行BAR1揃い	並行BAR1揃い	斜めBAR1揃い	斜めBAR1揃い
27	F_リプレイD	斜めBAR2揃い	斜めBAR2揃い	並行BAR1揃い	並行BAR1揃い	斜めBAR1揃い	斜めBAR1揃い
28	F_チャンス目A	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	リプ揃い	リプ揃い
29	F_チャンス目B	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	リプ揃い	リプ揃い
30	F_チャンス目C	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	リプ揃い	リプ揃い
31	F_チャンス目D	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	リプ揃い	リプ揃い
32	F_チャンス目E	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	チャンスリプ	リプ揃い	リプ揃い
33	F_強ベルA	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	リプ揃い	リプ揃い
34	F_強ベルB	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	ベル揃いリプ	リプ揃い	リプ揃い
35	F_SP役	SPリプ	SPリプ	SPリプ	SPリプ	リプ揃い	リプ揃い
36	F_RB役A	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞	9枚入賞
37	F_RB役B	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞

(※1)押下位置×で取りこぼしあり。取りこぼし時は「0枚」となる。
(※2)押下位置×で取りこぼしあり。取りこぼし時は「1枚入賞」となる。
(※3)3BBフラグ間では「9枚入賞」となる。

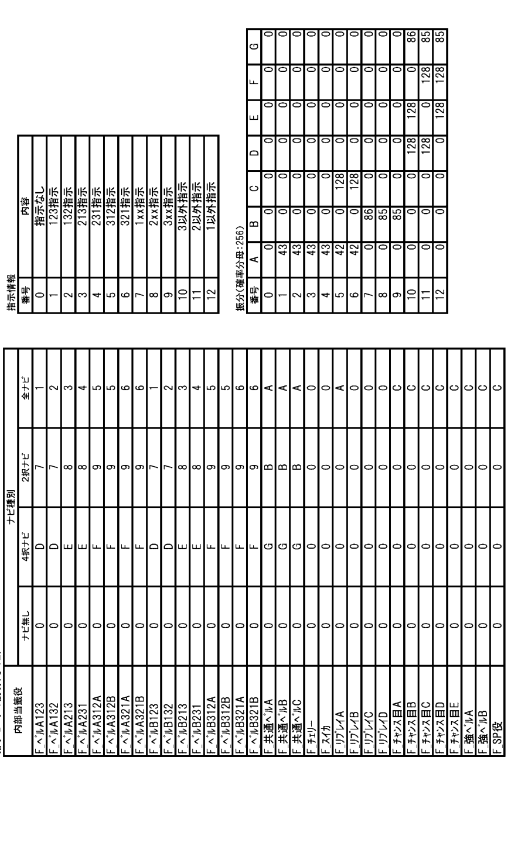
【図５６】

指示モニタの説明(その1)

内部当籤役	遊技状態						
	右記以外	CZ1最終CZ2通常	RB	BB	AT	ジャッジLv.1~3	ジャッジLv.4,5エンディング有利区間1500G目
F_ベルA123	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA132	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA213	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA231	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA312A	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA312B	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA321A	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルA321B	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB123	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB132	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB213	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB231	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB312A	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB312B	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB321A	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_ベルB321B	ナビ無し	(※1)	(※2)	全ナビ	(※2)	(※2)	全ナビ
F_共通ベルA	ナビ無し	(※1)	ナビ無し	ナビ無し	(※2)	(※2)	ナビ無し
F_共通ベルB	ナビ無し	(※1)	ナビ無し	ナビ無し	(※2)	(※2)	ナビ無し
F_共通ベルC	ナビ無し	(※1)	ナビ無し	ナビ無し	(※2)	(※2)	ナビ無し
F_チェリー	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し
F_スイカ	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し
F_リプレイA	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	全ナビ	ナビ無し	全ナビ
F_リプレイB	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し
F_リプレイC	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し
F_リプレイD	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し
F_チャンス目A	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_チャンス目B	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_チャンス目C	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_チャンス目D	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_チャンス目E	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_強ベルA	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_強ベルB	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ
F_SP役	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	ナビ無し	(※3)	ナビ無し	全ナビ

(※1)ナビ抽籤の抽籤結果にしたがったナビが実行される。
(※2)ナビ抽籤の抽籤結果にしたがったナビが実行される。
(※3)AP付与又は全ナビゲーム数加算なら「ナビ無し」、それ以外なら「全ナビ」。

【図５７】

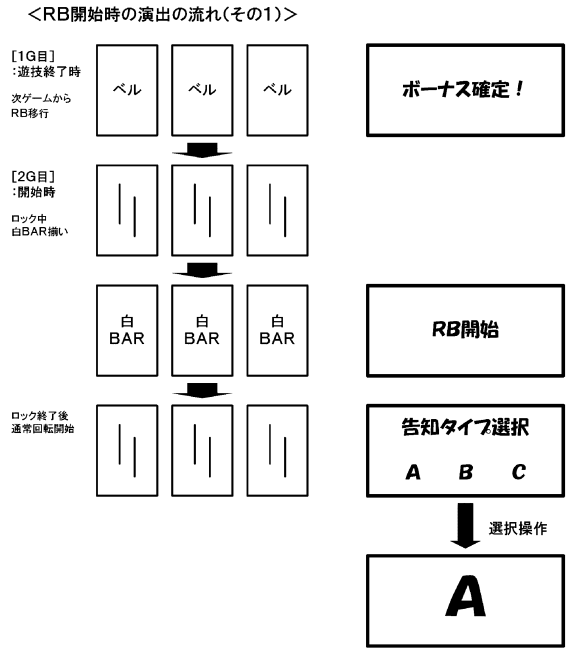


【図５８】

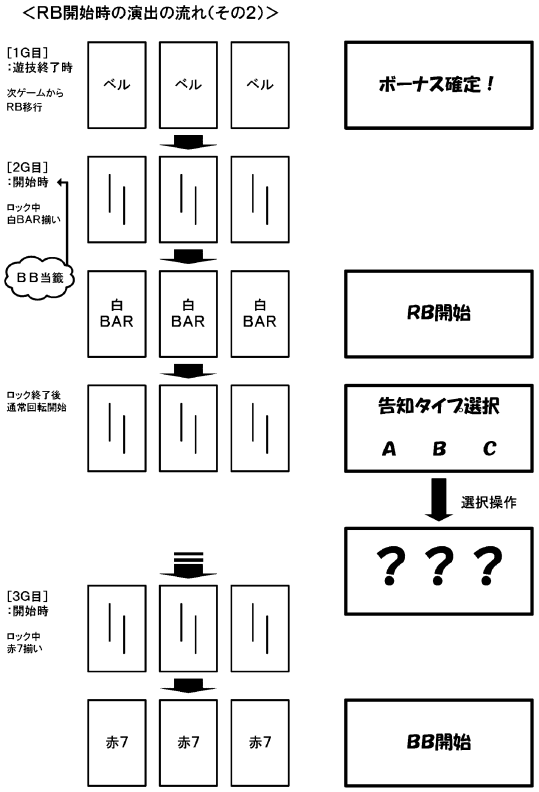
ロックの説明

番号	名称	時間(ms)	発生契機	動作説明
1	強レア役ロック	1,000ms	ベルリプ、チャンスリプ、又はSPリプの表示	遊技停止
2	CZ1中押し順チャレンジ1	2,334ms	CZ1最終移行時のレバー(指示番号0、10~12)	遊技停止
3	CZ1中押し順チャレンジ2	2,334ms	CZ1最終移行時のレバー(指示番号7~9)	遊技停止
4	CZ1中押し順チャレンジ3	4,500ms	CZ1最終移行時のレバー(指示番号1~6)	遊技停止
5	CZ中直当たりロック	6,167ms	CZ中BB直当り当籤時の3停OFF	遊技停止
6	RB用リールアクション1	12,479ms	RB開始時のレバー	順回転かつ左:「8」→中:「8」→右:「16」の順で停止
7	RB用リールアクション2	12,479ms	RB開始時のレバー	順回転かつ左:「8」→中:「8」→右:「17」の順で停止
8	RB用リールアクション3	12,479ms	RB開始時のレバー	順回転かつ左:「7」→中:「8」→右:「19」の順で停止
9	弱BB用リールアクション	12,479ms	弱BB開始時のレバー	逆回転かつ右:「3」→中:「3」→左:「3」の順で停止
10	強BB用リールアクション1	7,645ms	強BB1開始時のレバー	逆回転かつ右:「3」→中:「3」→左:「2」の順で停止後[11]を実行
11	強BB用リールアクション2	17,502ms	強BB2開始時のレバー	逆回転かつ右:「13」→中:「13」→左:「12」の順で停止
12	フリーズ用リールアクション	59,980ms	フリーズ当籤時の次レバー	左記尺遊技停止後[11]を実行
13	特殊AT用リールアクション	5,979ms	特殊AT開始時のレバー	逆回転かつ右:「2」→中:「3」→左:「4」の順で停止
14	ED用リールアクション	5,979ms	ED移行時	逆回転かつ右:「14」→中:「13」→左:「11」の順で停止
15	疑似RB終了ロック	3,300ms	RB終了時の3停OFF	遊技停止
16	疑似BB終了ロック	2,567ms	BB終了時の3停OFF	遊技停止
17	ジャッジ中押し順チャレンジ1	501ms	Lv.0~LV.3滞在時の押し順ベル当籤時(指示番号10~12)	遊技停止
18	ジャッジ中押し順チャレンジ2	2,334ms	Lv.0~LV.3滞在時の押し順ベル当籤時(指示番号7~9)	遊技停止
19	ジャッジ中押し順チャレンジ3	4,500ms	Lv.0~LV.3滞在時の押し順ベル当籤時(指示番号1~6)	遊技停止
20	ジャッジ中押し順チャレンジ4	6,167ms	Lv.0~LV.3滞在時の押し順ベル当籤時(指示番号0)	遊技停止
21	全ナビベルショートロック	500ms	AP加算値≧3かつ指示番号1~6時	遊技停止
22	リミッターロック	20,000ms	強制ED移行処理実行時の3停OFF	遊技停止
23	AT終了時ロック	3,300ms	AT終了時の3停OFF	遊技停止
24	ジャッジ成功時ロック	380ms	ジャッジ成功時又は復活抽籤当籤時の3停OFF	遊技停止

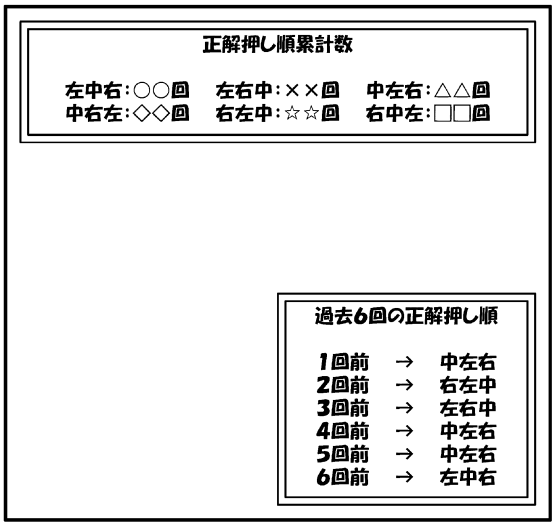
【図５９】


＜RB開始時の演出の流れ(その1)＞
[1G目]
:遊技終了時
次ゲームから
RB移行
ベル
ベル
ベル
ボーナス確定！
[2G目]
:開始時
ロック中
白BAR揃い
白
BAR
白
BAR
白
BAR
RB開始
ロック終了後
通常回転開始
告知タイプ選択
A B C
選択操作
A

【図６０】


＜RB開始時の演出の流れ(その2)＞
[1G目]
:遊技終了時
次ゲームから
RB移行
ベル
ベル
ベル
ボーナス確定！
[2G目]
:開始時
ロック中
白BAR揃い
BB当籤
白
BAR
白
BAR
白
BAR
RB開始
ロック終了後
通常回転開始
告知タイプ選択
A B C
選択操作
？？？
[3G目]
:開始時
ロック中
赤7揃い
赤7
赤7
赤7
BB開始

【図６１】


正解押し順累計数
左中右:○○回 左右中:××回 中左右:△△回
中右左:◇◇回 右左中:☆☆回 右中左:□□回
過去6回の正解押し順
1回前 → 中左右
2回前 → 右左中
3回前 → 左右中
4回前 → 中左右
5回前 → 中左右
6回前 → 左中右

フロントページの続き

(72)発明者　伊藤 理博
東京都江東区有明三丁目７番２６号

審査官　鶴岡 直樹

(56)参考文献　特開２０１７－０８６８１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０８７１２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１３６４７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４７００（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０５４２９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０９６１７５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０７９２１９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１７８２２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１２８６４９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４