(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-32085
(P2020-32085A)
(43)公開日　令和2年3月5日(2020.3.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	516F	2C082
		A63F	5/04	512D	

審査請求 未請求　請求項の数 2　ＯＬ　（全 495 頁）

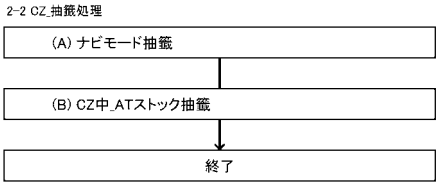
(21)出願番号　特願2018-163290 (P2018-163290)
(22)出願日　平成30年8月31日 (2018.8.31)

(71)出願人　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　100145698
弁理士　清水　俊介
(72)発明者　竹内　啓悟
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　菅谷　敬一
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　岩田　艮輔
東京都江東区有明３丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】有利な遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させる遊技機を提供する。
【解決手段】パチスロでは、遊技者にとって不利なＢＢ３状態中を周期中遊技として用い、ＢＢ３状態が終了し非ボーナス状態に移行することをもって、周期中遊技を終了する。非ボーナス状態では遊技者にとって有利なＢＢ１，２に移行可能であるため、ＢＢ３状態が終了した非ボーナス状態は、ＢＢの連荘チャンスゾーンとして機能する。また、ＢＢ３状態は規定枚数を超えるメダルの払い出しに応じて終了するため、周期中遊技中のＡＴは、周期を短縮するＡＴとして機能する。ＣＺに失敗して周期中遊技に移行した場合、周期中遊技は、ＡＴのストック期待度が高い通常モード「高確Ｂ」から開始する。
【選択図】図１９２



移行先の遊技状態

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
CZ(有利区間)		移行なし	
BB1,2フラグ間(特殊AT無)		BB1,2当籤時	
BB1,2フラグ間(特殊AT有)		BB1,2当籤時 特殊ATストック=1 N-ATストック=0 S-ATストック=0	特殊ATモードAをセット
BB(有利区間)		BB1,2作動時	
BB(通常区間)		BB1,2作動時 特殊ATストック=1 N-ATストック=0 S-ATストック=0	特殊ATストックをクリア (有利区間終了)
BB3フラグ間(有利区間)		BB3当籤時	
周期中遊技	通常(有利区間)	BB3作動時	通常モードに高確Bをセット
	特殊AT	BB3作動時 特殊ATストック=1	ATモードDをセット
	N-AT	BB3作動時 N-ATストック≧1	ATゲーム数10をセット ATモードDをセット
	S-AT	BB3作動時 S-ATストック≧1	ATモードDをセット

【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、
前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役が含まれるとともに、
遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態とを有し、
所定の開始条件を満たすと前記第１遊技状態を開始し、前記第１遊技状態が開始してから所定数を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段と、
前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態に関する権利を付与可能な報知権利付与手段と、
前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段と、
前記報知権利付与手段による前記権利の付与が所定確率で行われる第１付与状態と、前記所定確率よりも高い確率で行われる第２付与状態とを含む複数の付与状態を制御可能な付与状態制御手段と、
を更に備え、
前記付与状態制御手段は、前記第１遊技状態が開始されたときに前記付与状態を前記第２付与状態に制御することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第１遊技状態は、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に開始されるボーナス状態である、
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０００３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０００４】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【０００５】

こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特許文献１には、非ＡＴ状態である通常遊技において規定ゲーム数を消化するとＡＴ状態に移行するとともに、通常遊技中に内部当籤役に応じて短縮抽籤を行うことで、規定ゲーム数の消化を短縮可能にした遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、有利状態（ＡＴ状態）に移行するまでに必要とする不利状態中のゲーム数が変化するため、遊技の興趣が向上する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２０１５－０８４８８４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

しかしながら、従来の遊技機では、単に内部当籤役に応じて規定ゲーム数を短縮するだけであり、遊技性が単調になってしまうという問題があった。特に、規定ゲーム数の短縮が行われた場合であっても遊技者は有利状態に移行するまで不利状態中の遊技を行うことに変わりはなく、遊技者が不満を感じてしまうおそれがあった。

【０００８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記第１遊技状態を開始し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段による前記権利の付与が所定確率で行われる第１付与状態（例えば、通常モード「低確」）と、前記所定確率よりも高い確率で行われる第２付与状態（例えば、通常モード「高確Ｂ」）とを含む複数の付与状態を制御可能な付与状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記付与状態制御手段は、前記第１遊技状態が開始されたときに前記付与状態を前記第２付与状態に制御することが可能であることを特徴とする。

【００１０】

このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから

付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【００１１】

ところで、このように不利な遊技状態を消化した後に有利な遊技状態に移行する遊技機では、不利な遊技状態の開始直後は、有利な遊技状態に最も遠い状態であるため、遊技者にとって好ましくなく、遊技者が遊技を止めてしまうおそれがある。そこで、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態が開始されると、報知状態に関する権利の付与期待度を定める付与状態として、付与期待度が高い第２付与状態を設定する。これにより、不利な第１遊技状態の開始直後は、不利な第１遊技状態を短縮するとともに、非報知状態よりも多くの遊技用価値が付与される報知状態が開始され易い状態になるため、不利な第１遊技状態の開始直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減することができる。

【００１２】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１遊技状態は、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に開始されるボーナス状態（例えば、ＢＢ３中）であることを特徴とする。

【００１３】

このような遊技機においても、上述と同様に不利な第１遊技状態（ボーナス状態）の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【発明の効果】

【００１４】

本発明によれば、有利な遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

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

【図１３】本発明の一実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１４】本発明の一実施形態における遊技機の非有利区間、通常有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１５】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１６】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２０】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２１】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２２】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図２３】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図２４】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図２５】本発明の一実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２６】本発明の一実施形態における持越役格納領域の構成を示す図である。
【図２７】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図２８】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図２９】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図３０】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図３１】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。
【図３２】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。
【図３３】本発明の一実施形態における非有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３４】本発明の一実施形態における通常有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３５】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図３６】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態で参照される各種テーブルの一例を示す図である。
【図３７】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図３８】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図３９】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４０】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４１】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。
【図４２】本発明の一実施形態における権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図４３】本発明の一実施形態におけるエンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図４４】本発明の一実施形態におけるエンディング１状態及びエンディング２状態中に行われるエンディング演出を説明するための図である。
【図４５】本発明の一実施形態における各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係を示す図である。
【図４６】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される電源投入（リセット割込み）時処理の例を示すフローチャートである。
【図４７】本発明の一実施形態における遊技復帰処理の例を示すフローチャートである。
【図４８】本発明の一実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。
【図４９】本発明の一実施形態における設定変更コマンド生成格納処理の例を示すフローチャートである。
【図５０】本発明の一実施形態における通信データ格納処理の例を示すフローチャートである。
【図５１】本発明の一実施形態における通信データポインタ更新処理の例を示すフローチャートである。
【図５２】本発明の一実施形態における電断時（外部）処理の例を示すフローチャートである。
【図５３】本発明の一実施形態におけるチェックサム生成処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５４】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図５６】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図５８】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図５９】本発明の一実施形態におけるメダル投入処理の例を示すフローチャートである。
【図６０】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図６１】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図６２】本発明の一実施形態におけるエラー処理の例を示すフローチャートである。
【図６３】本発明の一実施形態における乱数値取得処理の例を示すフローチャートである。
【図６４】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。
【図６５】本発明の一実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。
【図６６】本発明の一実施形態における圧縮データ格納処理の例を示すフローチャートである。
【図６７】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。
【図６８】本発明の一実施形態における図柄コード取得処理の例を示すフローチャートである。
【図６９】本発明の一実施形態における論理積演算処理の例を示すフローチャートである。
【図７０】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。

【図７１】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。
【図７２】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。
【図７３】本発明の一実施形態における入賞検索処理の例を示すフローチャートである。
【図７４】本発明の一実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７５】本発明の一実施形態における入賞チェック・メダル払出処理の例を示すフローチャートである。
【図７６】本発明の一実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７７】本発明の一実施形態におけるＢＢチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７８】本発明の一実施形態におけるＲＴチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図７９】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される割込処理の例を示すフローチャートである。
【図８０】本発明の一実施形態における通信データ送信処理の例を示すフローチャートである。
【図８１】本発明の一実施形態におけるＷＤＴ設定処理の例を示すフローチャートである。
【図８２】本発明の一実施形態における７セグＬＥＤ駆動処理の例を示すフローチャートである。
【図８３】本発明の一実施形態における７セグ表示データ生成処理の例を示すフローチャートである。
【図８４】本発明の一実施形態におけるタイマー更新処理の例を示すフローチャートである。
【図８５】本発明の一実施形態における遊技機の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【図８６】本発明の一実施形態における遊技機のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【図８７】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を説明するための図である。
【図８８】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を説明するための図である。
【図８９】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）を説明するための図である。
【図９０】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）を説明するための図である。
【図９１】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）を説明するための図である。
【図９２】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その１）を説明するための図である。
【図９３】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その１）を説明するための図である。
【図９４】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その２）を説明するための図である。
【図９５】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その３）を説明するための図である。
【図９６】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その４）を説明するた

めの図である。
【図９７】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その５）を説明するための図である。
【図９８】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その６）を説明するための図である。
【図９９】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その６）を説明するための図である。
【図１００】本発明の一実施形態における遊技機の有利区間のリミッタの別例を示す図である。
【図１０１】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの制御方法を示す図である。
【図１０２】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの調整打法を示す図である。
【図１０３】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１０４】本発明の別仕様例における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１０５】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１０６】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１０７】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１０８】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１０９】本発明の別仕様例におけるレバー時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１０】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（非有利区間）の例を示すフローチャートである。
【図１１１】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（前兆中）の例を示すフローチャートである。
【図１１２】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（ＣＺ中）の例を示すフローチャートである。
【図１１３】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（ＡＴ中）の例を示すフローチャートである。
【図１１４】本発明の別仕様例におけるストック別処理（ストック０個）の例を示すフローチャートである。
【図１１５】本発明の別仕様例におけるストック別処理（ストック１個以上）の例を示すフローチャートである。
【図１１６】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（エンディング中）の例を示すフローチャートである。
【図１１７】本発明の別仕様例における３ＯＦＦ時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１８】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。
【図１１９】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。
【図１２０】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。
【図１２１】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。
【図１２２】本発明の別仕様例における内部当籤役と抽籤種別との対応関係を説明するための図である。
【図１２３】本発明の別仕様例における有利区間移行抽籤の内容を説明するための図である。
【図１２４】本発明の別仕様例における有利区間当籤時種別抽籤の内容を説明するための図である。
【図１２５】本発明の別仕様例におけるＣＺ当籤時モード抽籤の内容を説明するための図である。

【図１２６】本発明の別仕様例における前兆ゲーム数抽籤の内容を説明するための図である。
【図１２７】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。
【図１２８】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。
【図１２９】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３０】本発明の別仕様例におけるＣＺ中ＡＴ抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３１】本発明の別仕様例におけるＣＺ中打順ベル解除抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３２】本発明の別仕様例におけるＣＺ中ＣＺ転落抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３３】本発明の別仕様例におけるＡＴシナリオ抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３４】本発明の別仕様例におけるＡＴシナリオ抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３５】本発明の別仕様例における保証システム抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３６】本発明の別仕様例における保証システム当籤時振分抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３７】本発明の別仕様例におけるＡＴ中継続抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３８】本発明の別仕様例におけるＡＴ中打順ベル継続抽籤の内容を説明するための図である。
【図１３９】本発明の別仕様例におけるＡＴ中ストック抽籤の内容を説明するための図である。
【図１４０】本発明の別仕様例におけるロングフリーズ抽籤の内容を説明するための図である。
【図１４１】本発明の別仕様例における保証システム差枚数減算抽籤の内容を説明するための図である。
【図１４２】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その７）を説明するための図である。
【図１４３】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その７）を説明するための図である。
【図１４４】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その８）を説明するための図である。
【図１４５】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その９）を説明するための図である。
【図１４６】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その１０）を説明するための図である。
【図１４７】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その１１）を説明するための図である。
【図１４８】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その１２）を説明するための図である。
【図１４９】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１５０】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５１】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図１５２】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１５３】本発明の別仕様例におけるＡＴゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５４】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの別例を示す図である。
【図１５５】本発明の別仕様例における遊技機の設定変更時の初期化制御を説明するための図である。
【図１５６】本発明の別仕様例における遊技機の３ＢＥＴ専用ＲＢ持越中の２ＢＥＴ時の停止制御を説明するための図である。
【図１５７】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１５８】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技フローを示す図である。
【図１５９】本発明の別仕様例における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１６０】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６２】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６３】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１６４】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１６５】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１６６】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１６７】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１６８】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１６９】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７０】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７１】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７２】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７３】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７４】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７５】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７６】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７７】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図１７８】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１７９】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１８０】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１８１】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１８２】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等と

の対応関係を示す図である。
【図１８３】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１８４】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１８５】本発明の別仕様例の周期中遊技における内部的な遊技状態と、当該遊技状態において実行する処理との対応関係を示す図である。
【図１８６】本発明の別仕様例の周期中遊技において実行する処理の概要を示す図である。
【図１８７】本発明の別仕様例の周期中遊技において実行する処理の概要を示す図である。
【図１８８】本発明の別仕様例の周期中遊技において実行する処理の概要を示す図である。
【図１８９】本発明の別仕様例の周期中遊技において実行する処理の概要を示す図である。
【図１９０】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおける内部的な遊技状態と、当該遊技状態において実行する処理との対応関係を示す図である。
【図１９１】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおいて実行する処理の概要を示す図である。
【図１９２】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおいて実行する処理の概要を示す図である。
【図１９３】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおいて実行する処理の概要を示す図である。
【図１９４】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおいて実行する処理の概要を示す図である。
【図１９５】本発明の別仕様例のＣＺ及びＢＢにおいて実行する処理の概要を示す図である。
【図１９６】本発明の別仕様例における内部当籤役と抽籤種別との対応関係を説明するための図である。
【図１９７】本発明の別仕様例における有利区間移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９８】本発明の別仕様例における前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１９９】本発明の別仕様例におけるナビモード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２００】本発明の別仕様例におけるナビモード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０１】本発明の別仕様例における通常時ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０２】本発明の別仕様例におけるＡＴストック個数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０３】本発明の別仕様例における通常モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０４】本発明の別仕様例におけるＡＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０５】本発明の別仕様例におけるＡＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０６】本発明の別仕様例におけるＡＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０７】本発明の別仕様例におけるＡＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２０８】本発明の別仕様例におけるＡＴモード移行抽籤テーブルの一例を示す図であ

る。
【図２０９】本発明の別仕様例におけるＣＺ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１０】本発明の別仕様例における特殊ＡＴモード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１１】本発明の別仕様例におけるフラグ間ナビ発生抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１２】本発明の別仕様例におけるＢＢ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１３】本発明の別仕様例における演出例の一例を示す図である。
【図２１４】本発明の別仕様例における演出例の一例を示す図である。
【図２１５】本発明の別仕様例におけるナビ種別の一例を示す図である。
【図２１６】本発明の別仕様例における押し順役当籤時の停止制御例を示す図である。
【図２１７】本発明の別仕様例における特殊ＡＴのストック付与を説明するための図である。
【図２１８】パチスロにおける処理の流れを説明するための図である。
【図２１９】本発明の別仕様例における電源投入時保険処理を説明するための図である。
【図２２０】本発明の別仕様例における各状態における押し順役の概要を説明するための図である。
【図２２１】本発明の別仕様例におけるＢＢ３状態中の演出例の一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
以下、本発明の一実施形態に係る遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、ボーナス作動機能、ＡＴ機能及びＡＲＴ機能を備えたパチスロについて説明する。
【００１７】
＜機能フロー＞
まず、図１を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。また、遊技媒体は、「遊技価値」、あるいは「遊技用価値」と称されることもある。
【００１８】
遊技者によりパチスロにメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値という）が抽出される。
【００１９】
内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、以下では、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称する。また、ボーナスの作動（ボーナスゲーム）に係る役を「ボーナス役」ともいう。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがあり、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」と称されることがある。

【００２０】
また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバーのようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、ストップボタンのようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。

【００２１】
パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定める。

【００２２】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに有効ラインに図柄が表示されることを、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」などと表現する場合がある。

【００２３】
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。

【００２４】
このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の１つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロでは、以上のような一連の流れが１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【００２５】
なお、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場

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

【００２６】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置などによる映像の表示、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

＜パチスロの構造＞

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

【００３０】

［外観構造］

図２は、パチスロ１の外部構造を示す斜視図である。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

フロントドア２ｂは、ドア本体９と、フロントパネル１０と、腰部パネル１２と、台座部１３とを備える。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ１の前方側（遊技者側）から見て、ドア本体９

の左側の側端部に設けられる。なお、キャビネット２ａは、単に「箱体」と称することもできるし、フロントドア２ｂは、単に「扉」、あるいは「前面扉」と称することもできる。また、キャビネット２ａは、フロントドア２ｂを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」などと表現される場合もある。また、フロントドア２ｂは、複数の扉部材によって構成されるものであってもよい。例えば、キャビネット２ａの開口の上方側に取り付けられる上扉部材と、キャビネット２ａの開口の下方側に取り付けられる下扉部材とによって構成されるものであってもよいし、遊技機の前面側からみて、キャビネット２ａの開口側に取り付けられる内側扉部材と、遊技機の前面側に取り付けられる外側扉部材とによって構成されるものであってもよい。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

腰部パネル１２は、ドア本体９の略中央部に設けられる。腰部パネル１２は、任意の画像が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源（後述のＬＥＤ群８５に含まれるＬＥＤ）とを有する。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

リール表示窓４は、その背後に設けられた３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された３つの図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、リール表示窓４の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）が表示される（リール表示窓４の枠内には、３行×３列の態様で図柄が表示される）。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

る。
【００４８】
なお、以下では、ＭＡＸベットボタン１５ａの操作、１ベットボタン１５ｂの操作及びメダル投入口１４にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）をいずれも「投入操作」という。
【００４９】
スタートレバー１６は、全てのリール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒは、それぞれ、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを、それぞれ左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ、右ストップボタン１７Ｒともいう。
【００５０】
また、リール表示窓４の下方の略水平面の台座領域の略中央には、情報表示器６が設けられる。なお、情報表示器６は、透明の窓カバー（不図示）によって覆われている。
【００５１】
情報表示器６には、特典として遊技者に対して払い出されるメダルの枚数（以下、「払出枚数」という）の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグメントＬＥＤ（以下、「７セグＬＥＤ」という）や、パチスロ１の内部に預けられているメダルの枚数（以下、「クレジット枚数」という）などの情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグＬＥＤが設けられる。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤは、エラー発生及びエラー種別の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための２桁の７セグＬＥＤとしても用いられる。それゆえ、エラー発生時には、メダルの払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤの表示態様は、払出枚数の表示態様からエラー種別の情報の表示態様に切り替わる。
【００５２】
また、情報表示器６には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（不図示）が設けられている。指示モニタ（指示表示器）は、例えば、２桁の７セグＬＥＤにより構成される。そして、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で、２桁の７セグＬＥＤが点灯、点滅又は消灯することにより、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。
【００５３】
なお、ここでいう、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様とは、例えば、押し順「１ｓｔ（第１停止操作を左リール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作を中リール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作を右リール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示するなどの態様のことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知態様（後述のメイン側で決定されるナビデータ）については、後述の図４５等を参照しながら後で詳述する。
【００５４】
また、情報表示器６には、遊技者にとって有利な有利区間（後述の「通常有利区間」及び「有利区間」を含む。後述の図１４参照）であること報知する状態表示器（不図示）が設けられている。状態表示器は、例えば、７セグＬＥＤにより構成される。状態表示器は、原則として、有利区間に移行することが決定された遊技中の所定のタイミング（例えば、遊技開始時～遊技終了時までのいずれかのタイミング）で点灯し、有利区間が継続している間はその点灯が継続する。そして、有利区間が終了したときにその点灯が終了し、消灯するようになっている。これにより、遊技者にとって有利な有利区間が開始すること、当該有利区間中であること、及び当該有利区間が終了することが全ての遊技者に報知され

るため、遊技の公平性が担保される。
【００５５】
情報表示器６は、後述の図６に示すように、ドア中継端子板６８及び遊技動作表示基板８１を介して主制御基板７１に電気的に接続され、情報表示器６の表示動作は、主制御基板７１内の後述の主制御回路９０により制御される。また、上述した各種７セグＬＥＤの制御方式は、ダイナミック点灯制御である。
【００５６】
なお、本実施形態のパチスロ１では、主制御基板７１により制御される指示モニタに加えて、副制御基板７２により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知する構成を設ける。具体的には、後述のプロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２（図３及び後述の図６参照）により構成される後述の表示装置１１により停止操作の情報を報知する。
【００５７】
このような構成を適用した場合、指示モニタにおける報知の態様と、副制御基板７２により制御されるその他の手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない（例えば、指示モニタにおいて数値「１」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もあり、直接的な報知とはいえない）。一方、後述の表示装置１１等のその他の手段によるサブ側（副制御基板側）での報知では、停止操作の情報を直接的に報知してもよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタでは報知する押し順と一義的に対応する数値「１」を表示するが、その他の手段（例えば、表示装置１１等）では、左リール３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知してもよい。
【００５８】
このような構成のパチスロ１では、副制御基板７２の制御だけでなく、主制御基板７１の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。また、このような停止操作の情報の報知の有無は、遊技状態に応じて制御することができる。例えば、後述の通常区間における遊技状態（通常状態）では停止操作の情報が報知されずに、後述の通常有利区間及び有利区間における各遊技状態では停止操作の情報が報知され得るようにすることができる。
【００５９】
また、遊技者側から見て、リール表示窓４の左方には、サブ表示装置１８が設けられる。サブ表示装置１８は、図２に示すように、ドア本体９の前面部のうち、台座部１３の略水平面の台座領域から略垂直に立設するように設けられる。サブ表示装置１８は、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイで構成され、各種情報を表示する。
【００６０】
また、サブ表示装置１８の表示面上には、タッチセンサ１９が設けられている（後述の図６参照）。タッチセンサ１９は、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。そして、本実施形態のパチスロ１は、タッチセンサ１９を介して受け付けた遊技者の操作（タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報）に応じて、サブ表示装置１８の表示を切り替え可能にする機能を有する。なお、サブ表示装置１８は、タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報に基づいて後述の副制御基板７２（後述の図６参照）により制御される。
【００６１】
ドア本体９の下部には、メダル払出口２４、メダル受皿２５、２つのスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒ等が設けられる。メダル払出口２４は、後述のホッパー装置５１（メダル払出装置）の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿２５は、メダル払出口２４から排出されたメダルを貯める。また、２つのスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒからは、演

出内容に対応する効果音や楽曲等の音声が出力される。

【００６２】

［内部構造］

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

電源装置５３は、電源スイッチ５３ａと、電源基板５３ｂ（電源供給手段）とを有している（後述の図６参照）。この電源装置５３は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の左側に配置されており、左側面板２７ｃに取り付けられている。電源装置５３は、サブ電源装置（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。

【００６９】

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

路２００の具体的な構成については後述する。
【００７０】
キャビネット２ａ内の副制御基板ケース５７の上方には、副中継基板６１が配設される。この副中継基板６１は、副制御基板７２と後述の主制御基板７１とを接続する配線が実装された中継基板である。また、副中継基板６１は、副制御基板７２と副制御基板７２の周辺に配設された基板や各種装置部（ユニット）などとを接続する配線が実装された中継基板である。
【００７１】
また、図３には示さないが、キャビネット２ａ内には、キャビネット側中継基板４４（後述の図６参照）が配設される。このキャビネット側中継基板４４は、主制御基板７１（後述の図６参照）と、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５（後述の図６参照）及びメダル払出カウントスイッチ（不図示）のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。
【００７２】
フロントドア２ｂの裏面側の中央部には、図４に示すように、ミドルドア４１が、配設され、リール表示窓４（図２参照）を裏側から開閉可能に取り付けられている。また、図４には示さないが、ミドルドア４１のリール表示窓４側には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが取り付けられ、ミドルドア４１のリール表示窓４側とは反対側には、主制御基板７１（後述の図６参照）が収納された主制御基板ケース５５が取り付けられている。なお、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ（不図示）が接続されている。
【００７３】
主制御基板ケース５５に収納された主制御基板７１は、後述する主制御回路９０（後述の図７及び図８参照）を有する。主制御回路９０（主制御手段）は、内部当籤役の決定、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ１における遊技の主な流れを制御する回路である。また、本実施形態では、例えば、ＡＴあるいはＡＲＴに関する決定に係る処理、ナビ情報の指示モニタへの表示処理、各種試験信号の送信処理などの制御も主制御回路９０により行われる。なお、主制御回路９０の具体的な構成は後述する。
【００７４】
フロントドア２ｂの裏面側において、ミドルドア４１の下方には、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒが配設される。スピーカ６５Ｌ，６５Ｒは、それぞれスピーカ用孔２０Ｌ，２０Ｒ（図２参照）と対向する位置に配置されている。
【００７５】
また、スピーカ６５Ｌの上方には、セレクタ６６と、ドア開閉監視スイッチ６７とが配設される。セレクタ６６は、メダル投入口１４に投入されたメダルを検出する装置であるとともに、投入されたメダルが適正なメダルであるか否かを選別する装置であり、適正なメダルであると選別される場合には、そのメダルがホッパー装置５１側へと案内されてホッパー装置５１内に収容されるように駆動し、適正なメダルでないと選別される場合には、そのメダルがメダル払出口２４側へと案内されてメダル払出口２４から排出されるように駆動する。すなわち、セレクタ６６は、メダル投入口１４に投入されたメダルを、ホッパー装置５１側又はメダル払出口２４側に振り分ける装置でもある。
【００７６】
図５に示すように、セレクタ６６は、メダルが通過するメダルレール（メダル通路）８０２が形成されたベース８０３と、投入されたメダルをホッパー装置５１側又はメダル払出口２４側に案内するセレクトプレート８０４と、投入されたメダルが適正なメダルでない場合にそのメダルをメダル払出口２４側に押し出すメダルプッシャ８０５と、投入されたメダルをメダルレール８０２の上流側で検出する上流側メダルセンサ（第１メダルセンサ）８０６と、投入されたメダルをメダルレール８０２の下流側で検出する下流側メダルセンサ（第２メダルセンサ）８０７と、を備える。

【００７７】
　また、図５には示さないが、セレクタ６６には、セレクトプレート８０４によってメダルがホッパー装置５１側に案内される場合に、セレクタ６６からホッパー装置５１へのメダルの流路を形成するメダルガイド（不図示）と、セレクトプレート８０４によってメダルがメダル払出口２４側にされる場合に、セレクタ６６からメダル払出口２４へのメダルの流路を形成するキャンセルシュート（不図示）と、が着脱可能に取り付けられている。
【００７８】
　セレクトプレート８０４は、セレクタ６６が備えるソレノイド（不図示）によって駆動する。セレクトプレート８０４は、ソレノイドが駆動しているときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内するガイド位置に移動する一方、ソレノイドが駆動していないときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内しない（すなわち、メダル払出口２４側に案内する）排出位置に移動する。具体的には、ソレノイドが駆動しているとき、セレクトプレート８０４はパチスロ１の後側方向に移動してメダルの上方をガイドする一方、ソレノイドが駆動していないとき、セレクトプレート８０４はパチスロ１の前側方向に移動してメダルの上方をガイドしないようになっている。なお、セレクトプレート８０４によるメダルのガイド手法はこれに限られるものでなく、例えば、パチスロ１の上下方向に移動可能な機構とすることで、ガイド位置及び排出位置の移動を可能とするものであってもよい。すなわち、セレクトプレート８０４は、ソレノイドあるいはその他の駆動源により、メダルレール８０２上において、通過するメダルがホッパー装置５１側に移動することを妨げないガイド位置と、通過するメダルがホッパー装置５１側に移動することを妨げてメダル払出口２４側に案内する排出位置との間で変移可能とする機構であれば、いずれの機構を採用することもできる。
【００７９】
　メダルプッシャ８０５は、例えば、セレクトプレート８０４がガイド位置に移動している場合には、パチスロ１の後側方向に突出しないように動作し、セレクトプレート８０４がガイド位置に移動していない（排出位置に移動している）場合には、パチスロ１の後側方向に突出するように動作する。すなわち、メダルプッシャ８０５が、パチスロ１の後側方向に突出しない位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内するガイド位置となり、パチスロ１の後側方向に突出する位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置５１側に案内しない（すなわち、メダル払出口２４側に案内する）排出位置となる。
【００８０】
　上流側メダルセンサ８０６及び下流側メダルセンサ８０７は、メダルが通過したことを検出する遊技媒体検出手段を構成する。各メダルセンサは、例えば、一対の、あるいは複数対の発光素子及び受光素子から構成される反射型センサで構成され、発光素子からメダルに対して光を照射し、メダルから反射された反射光を受光素子が受光することでメダルの通過を検出する。なお、センサの構成は適宜変更可能であり、例えば、透過型センサ等を採用することもできる。また、上流側メダルセンサ８０６を設けることなく、下流側メダルセンサ８０７のみによってメダルの通過を検出するようにしてもよい。また、各メダルセンサの検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づく具体的な制御については後述する。
【００８１】
　ドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂを裏面側から見て、セレクタ６６の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ１の外部に出力する。
【００８２】
　また、図４には示さないが、フロントドア２ｂを裏面において、ミドルドア４１により開閉された領域であり且つリール表示窓４の下方には、ドア中継端子板６８が配設される（後述の図６参照）。このドア中継端子板６８は、主制御基板ケース５５内の主制御基板７１と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板６１、セレクタ６６、遊技動作表示基板８

１、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａ、１ベットボタン１５ｂ、ドア開閉監視スイッチ６７、後述のＢＥＴスイッチ７７、スタートスイッチ７９等が挙げられる。

【００８３】

＜パチスロが備える制御系＞

次に、パチスロ１が備える制御系について、図６を参照して説明する。図６は、パチスロ１の制御系の構成を示す回路ブロック図である。

【００８４】

パチスロ１は、ミドルドア４１に設けられた主制御基板７１と、フロントドア２ｂに設けられた副制御基板７２とを有する。また、パチスロ１は、主制御基板７１に接続された、リール中継端子板７４、設定用鍵型スイッチ５４（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板４４を有する。さらに、パチスロ１は、キャビネット側中継基板４４を介して主制御基板７１に接続された外部集中端子板４７、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５、リセットスイッチ７６及び電源装置５３を有する。なお、ホッパー装置５１の構成については上述したので、ここでは、その説明を省略する。

【００８５】

リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板７１からステッピングモータに出力される信号を中継する。

【００８６】

設定用鍵型スイッチ５４は、主制御基板ケース５５に設けられる。設定用鍵型スイッチ５４は、パチスロ１の設定値（設定１～設定６）を変更するとき、もしくは、パチスロ１の設定を確認するときに使用される。なお、設定値は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示すものであり、通常は、設定値が低いほど（例えば、設定１に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に低くなり、設定値が高いほど（例えば、設定６に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に高くなる。なお、本実施形態では、設定値が高いほど後述のボーナス役の当籤確率が高まるようにして遊技者の有利さの度合いを変動させることもできるし、設定値が高いほど後述のＡＴやＡＲＴに係る抽籤の当籤確率が高まるようにして遊技者の有利さの度合いを変動させることもできる。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

また、パチスロ１は、ドア中継端子板６８、並びに、該ドア中継端子板６８を介して、主制御基板７１に接続された、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７、精算スイッチ７８、スタートスイッチ７９、ストップスイッチ基板８０、遊技動作表示基板８１、副中継基板６１、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験

機用第２インターフェースボード３０２を有する。なお、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７及び副中継基板６１については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２はともに、パチスロ１の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ１にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板７１の主制御回路９０には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、例えば、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号などは、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。

【００９４】

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

【００９５】

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

。表示ユニット２１２は、例えば、表示装置１１を構成する被投影部材２１２ａ、及び、被投影部材２１２ａの裏側に設けられた表示面が湾曲した別の被投影部材を含んで構成される。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

＜主制御回路＞

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

クロックパルス発生回路９２は、メインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号をマイクロプロセッサ９１に出力する。マイクロプロセッサ９１は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【０１０２】

電源管理回路９３は、電源基板５３ｂ（図６参照）から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路９３は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、リセット信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＳＲＳＴ」端子に出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＩＮＴ」端子に出力する。すなわち、電源管理回路９３は、電源投入時に、マイクロプロセッサ９１にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）、及び、電断発生時に、マイクロプロセッサ９１に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

なお、役比モニタの上位２桁には、その比率情報の種別を示す種別情報である「略記」が表示され、下位２桁には、その種別情報に対応する比率情報である「比率」が表示されるようになっている。例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「７」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ｕ」が表示される場合（すなわち、略記「７Ｕ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、所定の総遊技数（１７５０００回）の間に占める、ＡＲＴ機能が作動した（すなわち、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されていた有利区間の）遊技数の比率（有利区間比率）が表示される。具体的には、有効区間比率が１０％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「１」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「０」が表示される。なお、有利区間比率は、ＡＴ機能及びＡＲＴ機能が作動した遊技数の比率を表示するものであってもよい。

【０１０６】

また、例えば、役比モニタの第１の桁（略記１０の位）に「６」が表示され、第２の桁（略記１の位）に「Ｙ」が表示される場合（すなわち、略記「６Ｙ」が表示される場合）、役比モニタの下位２桁には、比率情報として、特定の総遊技数（６０００回）の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、役物連続作動装置（本実施形態ではＢＢ。なお、第２種特別役物（ＣＢ）が連続で作動する役物連続作動装置（ＭＢ）が搭載されている場合には、それを含む。以下同じ）が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率（中時間連役比率）が表示される。具体的には、中時間連役比率が５９％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「５」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「９」が表示される。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

体の払出枚数の比率（総役物比率）が表示される。具体的には、総役物比率が２５％である場合、第３の桁（比率１０の位）には「２」が表示され、第４の桁（比率１の位）には「５」が表示される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

＜マイクロプロセッサ＞

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

【０１１５】
マイクロプロセッサ９１は、メインＣＰＵ１０１（演算処理部）と、メインＲＯＭ１０２（第１記憶部）と、メインＲＡＭ１０３（第２記憶部）と、外部バスインターフェース１０４と、クロック回路１０５と、リセットコントローラ１０６と、演算回路１０７と、乱数回路１１０と、パラレルポート１１１と、割込みコントローラ１１２と、タイマー回路１１３と、第１シリアル通信回路１１４と、第２シリアル通信回路１１５と、を有する。そして、マイクロプロセッサ９１を構成するこれらの各部は信号バス１１６を介して互いに接続されている。
【０１１６】
メインＣＰＵ１０１は、クロック回路１０５で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。ここで、メインＣＰＵ１０１の制御動作の一例としてリール停止制御について説明する。
【０１１７】
メインＣＰＵ１０１は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌ（メインリール）のステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインＣＰＵ１０１は、各リールの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リールの所定の位置に設けられ、各メインリールの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片とを備えたリール位置検出部（不図示）により検出される。
【０１１８】
ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌ（メインリール）の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ１０３に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ１０３に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リールに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。
【０１１９】
すなわち、本実施形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理する。したがって、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。
【０１２０】
メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。なお、メインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（メモリマップ）については、後述の図１１を参照して詳述する。
【０１２１】
外部バスインターフェース１０４は、マイクロプロセッサ９１の外部に設けられた各種構成部（例えば、各リール等）が接続された外部信号バス（不図示）と、マイクロプロセッサ９１とを電気的に接続するためのインターフェース回路である。クロック回路１０５は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路９２から入力されたＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を、その他の構成部（例えば、タイマー回路１１３）で使用される周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路１０５で生成されたクロックパルス信号は、リセットコントローラ１０６にも出力される。
【０１２２】
リセットコントローラ１０６は、電源管理回路９３から入力されたリセット信号に基づいて、ＩＡＴ（Illegal Address Trap）やＷＤＴ（watchdog timer）のリセットを行う。

演算回路１０７は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。例えば、プログラム上において、「ＭＵＬ（乗算）」命令を実行するときには、演算回路１０７がこの「ＭＵＬ」命令に基づく乗算処理を実行する。

【０１２３】

乱数回路１１０は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５）を発生させる。また、図示しないが、乱数回路１１０は、２バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ０と、２バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ１と、１バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ２～７とで構成されている。なお、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路１１０で発生させた所定範囲の乱数の中から１つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。パラレルポート１１１は、マイクロプロセッサ９１と、マイクロプロセッサ９１の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路９３等）との間で入出力される信号のポート（メモリーマップＩ／Ｏ）である。また、パラレルポート１１１は、乱数回路１１０及び割込みコントローラ１１２にも接続される。スタートスイッチ７９はパラレルポート１１１のＰＩ０～ＰＩ４のいずれかの入力ポートにも接続され、スタートスイッチ７９がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレルポート１１１から乱数回路１１０の乱数レジスタ０へラッチ信号が出力される。そして、乱数回路１１０では、ラッチ信号が入力されることにより乱数レジスタ０がラッチされ、２バイトのハードラッチ乱数が取得される。

【０１２４】

割込みコントローラ１１２は、パラレルポート１１１を介して電源管理回路９３から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路１１３から１．１１７２ｍｓ周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。電源管理回路９３から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路１１３からタイムアウト信号が入力された場合には、割込みコントローラ１１２は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインＣＰＵ１０１に出力する。メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ１１２から入力される割込要求信号に基づいて、入力ポートチェック処理、リール制御処理、通信データ送信処理、７セグＬＥＤ駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理（後述の図７９参照）を行う。

【０１２５】

タイマー回路１１３（ＰＴＣ）は、クロック回路１０５で生成されたクロックパルス信号（メインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマー回路１１３は、１．１１７２ｍｓｅｃの周期で割込みコントローラ１１２にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【０１２６】

第１シリアル通信回路１１４は、主制御基板７１から副制御基板７２にデータ（各種制御指令（コマンド））を送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。第２シリアル通信回路１１５は、主制御基板７１から試験機用第２インターフェースボード３０２にデータを送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。

【０１２７】

＜副制御回路＞

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

【０１２８】

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

んで構成される。
【０１２９】
なお、サブＣＰＵ２０１は、ロムカートリッジ基板８６に接続される。ドライバ２０５は、液晶中継基板８７に接続される。すなわち、ドライバ２０５は、液晶中継基板８７を介してプロジェクタ機構２１１及びサブ表示装置１８に接続される。
【０１３０】
サブＣＰＵ２０１は、主制御回路９０から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板８６に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板８６は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。
【０１３１】
プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ２０１が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路９０との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用の乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスクを実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいて表示装置１１による映像の表示を制御する描画制御タスク、ＬＥＤ群８５等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ群８４による音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。
【０１３２】
データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等も含まれる。
【０１３３】
サブＲＡＭ２０２には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９０から送信されるサブフラグ（内部当籤役）等の各種データを格納する格納領域が設けられる。
【０１３４】
サブＣＰＵ２０１、レンダリングプロセッサ２０３、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）２０４及びドライバ２０５は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及び／又はサブ表示装置１８に表示させる。なお、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及びサブ表示装置１８は、副制御基板７２により、それぞれ個別に制御される。
【０１３５】
また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ群８４により出力させる。また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ群８５の点灯及び消灯を制御する。
【０１３６】
＜メインＣＰＵが有する各種レジスタ＞
次に、図１０を参照しながら、メインＣＰＵ１０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図１０は、メインＣＰＵ１０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。
【０１３７】
メインＣＰＵ１０１は、メイン・レジスタとして、アキュームレータＡ（以下、「Ａレジスタ」という）、フラグ・レジスタＦ（フラグレジスタ）、汎用レジスタＢ（以下、「Ｂレジスタ」という）、汎用レジスタＣ（以下、「Ｃレジスタ」という）、汎用レジスタＤ（以下、「Ｄレジスタ」という）、汎用レジスタＥ（以下、「Ｅレジスタ」という）、汎用レジスタＨ（以下、「Ｈレジスタ」という）及び汎用レジスタＬ（以下、「Ｌレジスタ」という）を有する。また、メインＣＰＵ１０１は、サブ・レジスタとして、アキュー

ムレータＡ′、フラグ・レジスタＦ′、汎用レジスタＢ′、汎用レジスタＣ′、汎用レジスタＤ′、汎用レジスタＥ′、汎用レジスタＨ′及び汎用レジスタＬ′を汎用レジスタとして有する。なお、各レジスタは、１バイトのレジスタで構成される。

【０１３８】

また、本実施形態では、ＢレジスタとＣレジスタとをペアレジスタ（以下、「ＢＣレジスタ」という）として用い、ＤレジスタとＥレジスタとをペアレジスタ（以下、「ＤＥレジスタ」という）として用いる。さらに、本実施形態では、ＨレジスタとＬレジスタとをペアレジスタ（以下、「ＨＬレジスタ」という）として用いる。

【０１３９】

フラグ・レジスタＦ，Ｆ′の各ビットには、図１０に示すように、演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット６（Ｄ６）には、演算結果の判定処理において演算結果が「０」であるか否かを示すデータ（ゼロフラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「０」である場合、ビット６にデータ「１」がセットされ、演算結果が「０」でない場合には、ビット６にデータ「０」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインＣＰＵ１０１は、ビット６のデータ「０」／「１」を参照して判定（ＹＥＳ／ＮＯ）を行う。

【０１４０】

また、メインＣＰＵ１０１は、拡張レジスタＱ（以下、「Ｑレジスタ」という）を有する。Ｑレジスタは、１バイトのレジスタで構成される。なお、本実施形態では、後述の各種処理フローの中で説明するように、プログラム上において、このＱレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードが設けられており、この命令コードの使用により、処理の効率化やメインＲＯＭ１０２の容量削減などを実現している。なお、Ｑレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードでは、Ｑレジスタには、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）が格納される。なお、Ｑレジスタには、メインＣＰＵ１０１のリセット直後に、初期値として「Ｆ０Ｈ」がセットされる。また、Ｑレジスタを用いた「ＬＤＱ，ｎ（８ビットデータ）」命令において、「ｎ」に任意の１バイトのデータをセットして該命令を実行することにより、Ｑレジスタの値を変更することができる。

【０１４１】

さらに、メインＣＰＵ１０１は、１バイトのレジスタで構成された、インタラプト・ページアドレス・レジスタＩ及びメモリ・リフレッシュ・レジスタＲ、並びに、２バイトのレジスタで構成された、インデックス・レジスタＩＸ、インデックス・レジスタＩＹ、スタックポインタＳＰ及びプログラムカウンタＰＣを専用レジスタとして有する。

【０１４２】

＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞

次に、図１１Ａ～図１１Ｃを参照しながら、主制御回路９０（マイクロプロセッサ９１）に含まれるメインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図１１Ａは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図１１Ｂは、メインＲＯＭ１０２のメモリマップを示す図であり、図１１Ｃは、メインＲＡＭ１０３のメモリマップを示す図である。

【０１４３】

主制御回路９０（マイクロプロセッサ９１）が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図１１Ａに示すように、アドレスの先頭（０００００Ｈ）側から、メインＲＯＭ１０２のメモリ領域、メインＲＡＭ１０３のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びＸＣＳデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【０１４４】

メインＲＯＭ１０２のメモリマップでは、図１１Ｂに示すように、メインＲＯＭ１０２のアドレスの先頭（００００Ｈ）側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【０１４５】
なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ１０１により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ＲＯＭ領域（遊技用記憶領域）には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

【０１４６】
また、規定外エリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチスロ１の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電源復帰時のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、規定外エリアに格納される。

【０１４７】
また、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアには、制御プログラムの実行、あるいは、セキュリティ機能に関する各種の設定及び管理情報が記憶される。例えば、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの開始アドレス及び終了アドレス（すなわち、データ範囲）の設定及び管理情報、読み出し可能なＲＡＭ領域のアドレス数の設定及び管理情報、ＷＤＴのリセット設定及び管理情報、割込み設定及び管理情報、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの読み出しの許可／不許可の設定及び管理情報、乱数回路１１０の起動、更新方法等に関する設定及び管理情報、並びに、後述のセキュリティモードの設定及び管理情報等が、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアに格納される。なお、本実施形態では、プログラム管理エリアにセキュリティ機能に関連しないその他の設定及び管理情報が記憶され、セキュリティ設定エリアにセキュリティ機能に関連する設定及び管理情報が記憶されるものしているが、これに限られるものでなく、例えば、単一の管理エリアとしてこれらの設定及び管理情報が記憶されるようにしてもよい。

【０１４８】
メインＲＡＭ１０３のメモリマップでは、図１１Ｃに示すように、メインＲＡＭ１０３のアドレスの先頭（Ｆ０００Ｈ）側から、遊技用ＲＡＭ領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外ＲＡＭ領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【０１４９】
遊技用ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば内部当籤役等の各種データを一時的に格納する作業領域及びスタックエリアが設けられる。そして、各種データのそれぞれは、遊技用ＲＡＭ領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【０１５０】
また、規定外ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理の作業領域となる規定外作業領域と、規定外スタックとが設けられる。本実施形態では、この規定外ＲＡＭ領域を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理が実行される。

【０１５１】
上述のように、本実施形態のパチスロ１では、メインＲＯＭ１０２内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ＲＯＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外

ＲＯＭ領域（規定外記憶領域）に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ１０３内において、遊技用ＲＡＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＡＭ領域を使用して行われる。

【０１５２】

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

【０１５３】

＜セキュリティモード＞

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】
なお、固定延長時間及びランダム延長時間の範囲は適宜設定可能であるが、本実施形態では、パチスロ１の電源投入時に設定変更が可能となるまでの時間を短縮する観点より、ランダム延長時間の範囲としてランダム延長時間が必ず「０」となる「モード１」が設定されることが望ましい。
【０１５９】
＜遊技状態の遷移フロー＞
次に、図１３及び図１４を参照しながら、本実施形態のパチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図１３は、パチスロ１の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図１４は、報知（ＡＴ・ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した（すなわち、遊技の区間として、通常区間と有利区間とを区別した）遊技状態の遷移フロー図である。
【０１６０】
［基本的な遊技状態の遷移フロー］
本実施形態のパチスロ１では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「ＢＢ」と記す）が設けられる。ＢＢは、第一種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「ＲＢ」と記す）に係る役物連続作動装置であり、ＲＢを連続して作動させる。
【０１６１】
それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図１３に示すように、主制御回路９０は、ボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」，「Ｆ＿ＢＢ３」，「Ｆ＿ＢＢ４」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する３種類の遊技状態を管理する。
【０１６２】
なお、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。
【０１６３】
なお、ボーナス役の当籤の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の当り要求フラグ格納領域（後述の図２５参照）及び持越役格納領域（後述の図２６参照）に格納されるデータに基づいて管理される。また、ボーナスの作動（入賞）の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図２７参照）に格納されるデータに基づいて管理される。
【０１６４】
また、本実施形態では、図１３に示すように、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態（以下、それぞれ「ＲＴ０状態」～「ＲＴ５状態」という）が設けられる。なお、ＲＴ１状態及びＲＴ４状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ５状態はリプレイ役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ３状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。なお、本実施形態では、ボーナス非当籤状態のＲＴ状態は、ＲＴ０状態～ＲＴ４状態のいずれかとなり、フラグ間状態のＲＴ状態はＲＴ５状態となる。
【０１６５】
それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、さらに、リプレイに係る内部当籤役の

種別及びその当籤確率に基づいて、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態の６種類の状態も管理する。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「Ｆ＿ＢＢ４」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「Ｃ＿青異色ＢＢ」が有効ライン

上に表示されると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＢＢ４状態に移行させる。ＢＢ４状態では、常にＲＢ状態となり、ＢＢ４状態において規定枚数「１６５」枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ４状態が終了し（図１３中、「ボーナス終了」）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ４状態に移行させる。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ３移行目」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ３移行目成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ３状態に移行させる。また、ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｒ＿ＲＴ１移行目」が有効ライン上に表示されるか、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ１移行目　ＲＴ１移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ１状態に移行させる。また、ＲＴ０状態において、後述の図柄の組合せ「Ｓ＿ＲＴ２移行リプ」が有効ライン上に表示されると（図１３中、「ＲＴ２移行リプ成立」）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行させる。なお、設定値が変更された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」などの初期化条件が成立した場合（図１３中、「設定変更・初期化条件成立」）には、初期状態として、遊技状態がＲＴ０状態となる。

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

［報知（ＡＴ・ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー］

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

ていない遊技の区間を「非有利区間」あるいは「通常区間」と称する。
【０１７９】
また、本実施形態では、有利区間（「通常有利区間」及び「有利区間」を含む）においてボーナス状態となった場合、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間であるとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれ、上述した状態表示器の点灯が継続する期間（有利区間中報知期間）となるとともに、有利区間が強制的に終了される（継続が規制される）ための遊技回数が計数される期間（規制監視期間）（本実施形態では、「１５００」回の遊技）ともなる。もっとも、後述するように、「非有利区間」においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行する場合があり、この場合には、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれるものとする。なお、非有利区間においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行しない場合（「非有利区間」が継続する場合）には、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間でないとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれず、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれないものとする。もっとも、ボーナス状態はそれ自体で遊技者にとって有利な遊技状態であることから、その前後で「通常有利区間」や「有利区間」となっているか否かにかかわらず、ボーナス状態は常に有利区間に含まれ、上述した期間に含まれるようにすることもできる。
【０１８０】
本実施形態のパチスロ１では、図１４に示すように、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）の遊技状態として「通常状態」、通常有利区間の遊技状態として「高確１状態」～「高確４状態」及び「本前兆状態」、有利区間の遊技状態として「ラインバトル準備状態」、「ラインバトル状態」、「権利獲得抽籤準備状態」、「権利獲得抽籤状態」、「権利獲得状態」、「エンディング準備状態」、「エンディング１状態」及び「エンディング２状態」を管理する。
【０１８１】
（非有利区間（通常区間）の遊技状態）
非有利区間（通常区間）の遊技状態である通常状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ・非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。通常状態において、通常有利区間に移行することが決定されると（図１４中、「通常有利区間移行当籤」）、主制御回路９０は、その決定契機に応じて、遊技状態を通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。なお、通常状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３３を参照しながら後で説明する。
【０１８２】
なお、本実施形態では、通常状態のボーナス非当籤状態において、ボーナス役以外の特定役（後述の図３３参照）に当籤した場合、通常有利区間のいずれかの遊技状態（高確４状態以外）に移行することが決定され、各設定値間で同一の当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」以外）に当籤した場合、通常有利区間の高確４状態に移行することが決定され、また、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、有利区間に移行することが決定されている場合には有利区間のラインバトル状態に移行することが決定され、有利区間に移行することが決定されていない場合には通常有利区間の高確４状態が所定期間（３２ゲーム）継続するようになっている。
【０１８３】
また、通常状態のボーナス非当籤状態において、各設定値間で異なる当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」）に当籤した場合、通常有利区間に移行することは決定されず、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、非有利区間の通常状態が継続する。また、通常状態のフラグ間状態においては、いずれの役が内部当籤役として決定された場合にも、通常有利区間に移行することは決定されない。
【０１８４】

また、本実施形態では、非有利区間の通常状態から通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行した場合、上述した有利区間中報知期間が開始される（すなわち、状態表示器の点灯が開始される）とともに、上述した規制監視期間が開始される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が開始される）。

【０１８５】

（通常有利区間の遊技状態）

通常有利区間の各遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され得る遊技状態（ＡＴ）であり、通常状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態である。通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定された場合（通常状態においてすでに有利区間に移行することが決定されている場合を含む）であって、通常有利区間が終了した場合（図１４中、「通常有利区間終了　有利区間移行当籤」）、主制御回路９０は、その決定契機に応じて、遊技状態を有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。また、通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定されていない場合であって、通常有利区間が終了した場合（図１４中、「通常有利区間終了　有利区間移行非当籤」）、主制御回路９０は、遊技状態を非有利区間の通常状態に移行させる。なお、通常有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３４を参照しながら後で説明する。

【０１８６】

通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路９０は、押し順小役（後述の「Ｆ＿上段左ベル１」，「Ｆ＿上段左ベル２」，「Ｆ＿上段中ベル１」，「Ｆ＿上段中ベル２」，「Ｆ＿上段右左ベル１」，「Ｆ＿上段右左ベル２」，「Ｆ＿上段右中ベル１」，「Ｆ＿上段右中ベル２」，「Ｆ＿中段左ベル１」，「Ｆ＿中段左ベル２」，「Ｆ＿中段中ベル１」，「Ｆ＿中段中ベル２」，「Ｆ＿中段右左ベル１」，「Ｆ＿中段右左ベル２」，「Ｆ＿中段右中ベル１」，「Ｆ＿中段右中ベル２」，「Ｆ＿下段中ベル１」，「Ｆ＿下段中ベル２」，「Ｆ＿下段右左ベル１」，「Ｆ＿下段右左ベル２」，「Ｆ＿下段右中ベル１」，「Ｆ＿下段右中ベル２」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行い、報知することが決定された場合、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図４５参照）。

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

また、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

（有利区間の遊技状態）

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

【０１９４】
ここで、有利区間の各遊技状態では、上述した押し順小役及び押し順リプレイの押し順報知が行われる結果、基本的なＲＴ状態としてはＲＴ２状態が対応する（維持される）ようになっている。また、ボーナス状態終了後のＲＴ４状態、後述のＲＴ３移行目が表示されたことに基づくＲＴ３状態、ＲＴ３状態終了後のＲＴ０状態を除き、通常有利区間の各遊技状態から有利区間の各遊技状態に移行する場合には、ほとんどの場合、通常有利区間の各遊技状態におけるＲＴ状態がＲＴ１状態に対応するようになっている。したがって、有利区間の遊技状態であるラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態は、それぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング１状態若しくはエンディング２状態に移行することが決定されていて、かつ、ＲＴ状態がＲＴ２状態でない場合に、ＲＴ状態をＲＴ２状態まで上昇させるための準備状態として位置付けられる。
【０１９５】
主制御回路９０は、基本的に、ラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態において、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行すると、遊技状態をそれぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング１状態若しくはエンディング２状態に移行させる。なお、有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図３５～図４４を参照しながら後で説明する。
【０１９６】
ここで、本実施形態では、有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、有利区間中にボーナス役に当籤したとき）には、非有利区間及び通常有利区間とは異なり、当該ボーナス状態においては、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図４５参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」～「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報が必ず報知される。それゆえ、有利区間においてボーナス状態となったときには、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス状態となったときよりも、遊技者に付与される利益が多くなる。この意味においても、有利区間の各遊技状態は、非有利区間及び通常有利区間の各遊技状態よりも有利な遊技状態となっている。
【０１９７】
また、本実施形態では、有利区間の各遊技状態は、上述した有利区間中報知期間中である（すなわち、状態表示器の点灯中である）とともに、上述した規制監視期間中でもある（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数中である）状態となっている。なお、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達することなく、有利区間が終了した場合には、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。また、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達した場合には、有利区間が強制的に終了され（ボーナス状態中である場合には、ボーナス状態のみが継続する）、この場合にも、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「１５００」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。
【０１９８】
なお、本実施形態では、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「１５００」回に達したことに基づいて、有利区間が強制的に終了される場合、例えば、有利区間中の各遊技状態を継続させることが決定され（継続させるための権利が付与され）、あるいは、有利区間中の各遊技状態の残りの遊技回数が残存している場合であっても、そ

れらは全て初期化（クリア）された上で、非有利区間の通常状態に移行するようになっている。また、有利区間のボーナス状態中であるときに、有利区間が強制的に終了された場合には、当該ボーナス状態における上述した押し順小役の押し順報知も直ちに終了されるようになっている。もっとも、この場合には、例外的に、当該ボーナス状態が終了するまで上述した押し順小役の押し順報知が行われるようにしてもよい。また、規制監視期間に対応する遊技回数も「１５００」回に限られず、その値は適宜変更可能である。

【０１９９】

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

【０２００】

＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

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

【０２０１】

［図柄配置テーブル］

まず、図１５を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図１５中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【０２０２】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、リール表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図１５中の図柄位置「１９」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「１９」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【０２０３】

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

【０２０４】

また、本実施形態では、図柄コード表に示すように、図柄「赤７」（図柄コード１）には、データとして「００００００００１」が割り当てられ、図柄「青７」（図柄コード２）には、データとして「００００００１０」が割り当てられている。図柄「ＢＡＲ」（図柄コード３）には、データとして「００００００１１」が割り当てられ、図柄「チェリー１」（図柄コード４）には、データとして「００００００１００」が割り当てられ、図柄「チェリー２」（図柄コード５）には、データとして「００００００１０１」が割り当てられている。

【０２０５】

図柄「ベル」（図柄コード６）には、データとして「００００００１１０」が割り当てられている。図柄「スイカ」（図柄コード７）には、データとして「００００００１１１」が

割り当てられ、図柄「リプレイ」（図柄コード８）には、データとして「００００１０００」が割り当てられ、図柄「ブランク」（図柄コード９）には、データとして「００００１００１」が割り当てられている。

【０２０６】

［内部抽籤テーブル］

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

【０２０７】

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

【０２０８】

本実施形態の内部抽籤処理では、まず、乱数回路１１０の乱数レジスタ０により、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出される乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が６５５３５を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、抽籤結果が６５５３５を超えた場合、該内部当籤役が当籤したと判定される。なお、本実施形態の内部抽籤処理では、抽出した乱数値に抽籤値を加算して抽籤を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、乱数値から抽籤値を減算して、減算結果（抽籤結果）が「０」を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部抽籤の当籤／非当籤を決定してもよい。

【０２０９】

それゆえ、本実施形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きい内部当籤役ほど、決定される確率が高い。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

が許可される）内部当籤役となっている。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】
なお、図１６及び図１７では、設定値が「１」（設定１）の場合の内部抽籤テーブルを例に挙げて説明しているが、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」、「Ｎｏ．３９」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役以外の内部当籤役については、各設定値間で共通の抽籤値が設定されている。すなわち、同一の当籤確率となっている。一方、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」、「Ｎｏ．３９」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役については、各設定値間（あるいは、所定の設定値と特定の設定値との間）で異なる抽籤値が設定されている。すなわち、異なる当籤確率となっている（図１６及び図１７中、（※１）、（※２）及び（※３）参照）。
【０２１９】
具体的には、例えば、「Ｎｏ．２１」及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役は、設定値が「１」の場合、各々「２２」という抽籤値が設定されているのに対し、設定値が「６」の場合、各々「７７」という抽籤値が設定される（すなわち、設定値が高くなるのにしたがって、「Ｎｏ．２１」及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役では抽籤値が「１１」ずつ増加している）。なお、図示は省略しているが、フラグ間状態（ＲＴ５状態）では、「Ｎｏ．２１」、及び「Ｎｏ．３０」に示す内部当籤役に設定される抽籤値が増加するのにしたがって、「Ｎｏ．７２」に示す内部当籤役に設定される抽籤値も増加する。
【０２２０】
また、例えば、「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役は、設定値が「１」、「３」及び「５」の場合よりも、設定値が「２」、「４」及び「６」の場合のほうが相対的に抽籤値が高くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が増加するように設定される。
【０２２１】
また、例えば、「Ｎｏ．３９」に示す内部当籤役は、設定値が「１」、「３」及び「５」の場合よりも、設定値が「２」、「４」及び「６」の場合のほうが相対的に抽籤値が低くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が減少するように設定される。これは、「Ｎｏ．２１」、「Ｎｏ．３０」及び「Ｎｏ．７４」に示す内部当籤役の抽籤値の増加分を調整するためである。したがって、例えば、ＲＴ０状態及びＲＴ２状態において、「はずれ」が決定される確率が変動することはなく「０」が維持される。なお、これらは、設定値間で、特定の内部当籤役の当籤確率を異ならせる一例である。
【０２２２】
図１８において、「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．７」が示す内部当籤役は、小役が当籤する内部当籤役となっており、当籤した場合には、図１８に示した対応する図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）ようになる。なお、本実施形態では、ＲＢ状態（すなわち、ＢＢ１～ＢＢ４状態）において、リプレイ役が内部当籤役として決定されないように構成されているが、図１６及び図１７に示したリプレイ役のうち、一又は複数のリプレイ役が内部当籤役として決定されるようにしてもよい。
【０２２３】
［図柄組合せテーブル］
次に、図１９～図２２を参照して、本実施形態における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本実施形態では、複数の図柄の組合せを予め規定するデータとして、図柄組合せテーブルを設けることを例に挙げて説明しているが、主制御回路９０側で表示される図柄の組合せが識別可能な態様であれば、他の手法によってデータを規定することもできる。例えば、図柄コードの組合せを定め、これにより表示される図柄の組合せを識別可能としてもよい。
【０２２４】
図柄組合せテーブルは、図１９～図２２に示すように、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役（入賞作動フラグ）として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラ

グ格納領域（後述の図２５参照）、及び図柄コード格納領域（後述の図３０参照）と対応するように、９バイトのデータで構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役（入賞作動フラグ）を示すデータを規定している。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ０１」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図

柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、８枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ０１」の図柄の組合せは、「ベル」の図柄の組合せと称することができる。

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３６」及び「ＮＭＬ３７」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、８枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３６」及び「ＮＭＬ３７」の図柄の組合せは、「ＪＡＣＡ」の図柄の組合せと総称することができる。

【０２４０】

表示役（入賞作動フラグ）「ＮＭＬ３８」～「ＮＭＬ４０」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、２枚のメダルが払い出される。なお、「ＮＭＬ３８」～「ＮＭＬ４０」の図柄の組合せは、「ＪＡＣＢ」の図柄の組合せと総称することができる。

【０２４１】

なお、本実施形態では、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータとして、複数の図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるものが含まれる例について説明しているが、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータには、一の図柄の組合せ（コンビネーション）のみが割り当てられるようにデータを構成することもできる。

【０２４２】

［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］

次に、図２３及び図２４を参照して、内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応について説明する。

【０２４３】

本実施形態のパチスロ１では、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」（例えば、上述した「押し順小役」や「押し順リプレイ」）を設ける。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応するストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが設けられているため、最大６通りの停止操作順序（押し順）がある

。
【０２４４】
図２３及び図２４においては、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順１」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順２」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順３」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順４」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、左、中」の順であることを「打順５」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順６」として示している。
【０２４５】
図２３及び図２４に示すように、「Ｆ＿確定リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「特殊リプ」が成立する。なお、停止操作のタイミングに応じて、当籤しているその他のリプレイ役のうちいずれかが成立するようにしてもよい。
【０２４６】
ここで、「停止操作のタイミングにかかわらず」とは、有効ラインを「センターライン」、「トップライン」及び「ボトムライン」の３ラインとし、最大滑り駒数を「４」としたときに、最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となるように配置されている（例えば、図柄５個分の範囲内で配置されている）ことを意味するものである。なお、例えば、左リール３Ｌにおいて、「チェリー１」の図柄は、最大滑り駒数の範囲内で停止表示されない箇所（例えば、図柄位置「１０」～「１２」が中段にあるタイミングで停止操作が行われたとき）もあるが、その箇所で停止操作が行われた場合には「チェリー２」の図柄が停止表示され得るように、図柄位置「１３」に「チェリー２」の図柄が配置されている。したがって、内部当籤役が決定される際に、これに対応する図柄の組合せを構成する図柄として、例えば、「チェリー１」と「チェリー２」の図柄が停止表示されることを重複して許可することにより、全体としては最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となっている場合も、「停止操作のタイミングにかかわらず」当該図柄の組合せが成立するといえる。以下、他の表示役（入賞作動フラグ）等においても同様である。もっとも、押し順役にあっては、停止操作順序に基づいて優先的に停止制御される図柄の組合せが変動することから、上述したように図柄が配置されていたとしても、停止操作順序の種別によってその図柄が有効ライン上に停止表示されない場合もある。
【０２４７】
「Ｆ＿維持リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「通常リプ」のうちいずれかが成立する。
【０２４８】
「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ１」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。
【０２４９】
「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ２」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。
【０２５０】
「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ３」は、押し順役であり、ＲＴ０状態において内部当籤役とし

て決定された場合に、停止操作順序が「打順３」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ２移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順３」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ１移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する。

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ１」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ＲＴ０移行リプ」が成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＲＴ０移行リプ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、ＲＴ状態がＲＴ０状態に移行せず、ＲＴ１状態が維持される（維持リプ）。なお、停止操作順序が「打順５」及び「打順６」のとき、他の「維持リプ」よりも「フェイクリプ」が優先的に停止するように停止制御が行われる。すなわち、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「フェイクリプ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ他の「維持リプ」が成立するようになっている。これは、「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ２」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ３」においても同様である。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ４」は、押し順役であり、ＲＴ１状態において内部当籤役とし

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

「Ｆ＿被弾リプ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「被弾リプ」がセンターラインで成立する（すなわち、「リプレイ」の図柄が左リール３Ｌ及び中リール３Ｃの中段に一直線に表示されるものの、右リール３Ｒでは中段に表示されないように成立する）。

【０２７０】

「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順１」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順１」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。

【０２７１】

なお、「ベル」と「ＪＡＣＡ」は、それぞれ８枚のメダルが払い出される図柄の組合せとなっているため、上述のように同時に成立した場合、本来は「８＋８＝１６枚」のメダルが払い出されることになるが、本実施形態では、１回の遊技で払出可能なメダルの上限を「１５」枚として定め、１５枚を超える分の入賞が発生した場合であっても１５枚のメダルを払い出すようにしている。これは、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿２」～「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」においても同様である。

【０２７２】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿２」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順２」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順２」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７３】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿３」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順３」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順３」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７４】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿４」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順４」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順４」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７５】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿５」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順５」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順５」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７６】
「Ｆ＿ＪＡＣ１＿６」は、押し順役であり、ＲＢ状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順６」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立し、１５枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順６」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「ＪＡＣＢ」全てが成立し（すなわち、「Ｓ＿ＪＡＣＢ１」、「Ｃ＿ＪＡＣＢ２」及び「Ｓ＿ＪＡＣＢ３」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、６枚のメダルが払い出される。
【０２７７】
なお、本実施形態では、ＲＢ状態において、押し順が正解した場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われた場合）に、「ベル」と「ＪＡＣＡ」が重複して入賞することで１５枚のメダルが払い出されるようにしているが、これに限られず、例えば、「ＪＡＣＡ」のメダルの払出枚数を「１５」枚として定め、押し順が正解した場合に、当籤している「ＪＡＣＡ」のうちいずれかが成立することで、１５枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。
【０２７８】
また、本実施形態では、ＲＢ状態において、押し順が正解しなかった場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われなかった場合）に、複数の「ＪＡＣＢ」が重複し

て入賞することで６枚（２枚×３ライン）のメダルが払い出されるようにしているが、これに限られず、例えば、「ＪＡＣＢ」のメダルの払出枚数を「６」枚として定め、押し順が正解しなかった場合に、当籤している「ＪＡＣＢ」のうちいずれかが成立することで、６枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

ここで、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第３停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第３停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうちの３／４のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には「ＲＴ３移行目」が成立し、残りの１／４のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操作のタイミングが適切でないとして「チャンス役」が成立するようになっている。なお、このような停止操作のタイミングは、原則として、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス目Ｂ４」間で少なくとも一部が異なるようになっているものを含んでいる。したがって、どの内部当籤役に当籤したかによって、適切なタイミングも異ならせることができ、停止操作に関する遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

【０２８２】

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

【０２８３】

「Ｆ＿弱レア役Ａ」及び「Ｆ＿弱レア役Ｂ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「チャンス役」のうちいずれかが成立し、１枚のメダルが払い出される。なお、「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿チャンス目Ａ４」及び「Ｆ＿チャンス目Ｂ１」～「Ｆ＿チャンス

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

なお、本実施形態では、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、８枚のメダルが払い出される、例えば、「Ｆ＿下段共通ベル」の内部当籤役を設けていないが、この「Ｆ＿下段共通ベル」の内部当籤役を設け、ボーナス状態以外の遊技状態において、所定の確率で当籤するように構成することもできる。

【０２９０】

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

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

例えば、正解となる押し順が６通り（６択）となるように規定してもよいし、３通り（３択）となるように規定してもよい。３通り（３択）とする場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）、中第１停止（「打順３」及び「打順４」）、及び右第１停止（「打順５」及び「打順６」）のうちいずれかが正解の押し順となるように、「上段ベル」に係る内部当籤役を構成すればよい。上述した「ＲＴ０移行リプ」～「ＲＴ２移行リプ」に係る内部当籤役、以下に示す、「中段ベル」に係る内部当籤役、及び「下段ベル」に係る内部当籤役についても同様である。すなわち、押し順役において、正解となる押し順の

パターン（択数）は適宜設定することができ、そのパターン（択数）は、図２３及び図２４で説明したものに限られない。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

なお、本実施形態では、「Ｆ＿上段左ベル１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、正解となる押し順で停止操作が行われなかった場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第３停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第３停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうちの１／２のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、残りの１／２のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操作のタイミングが適切でないとして「ＲＴ１移行目」が成立するようになっている。

【０３０４】

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

【０３０５】

すなわち、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときには、押し順小役が押し順役ではなくなる（押し順役が不問となる）ようになっている。もっとも、必ずしもこのように構成する必要はなく、フラグ間状態（ＲＴ５状態）であるときにも、上述したように正解となる押し順であれば８枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（「上段ベル」、「中段ベル

」又は「下段ベル」）が停止表示され、正解となる押し順でなければ、停止操作のタイミングが適切であれば１枚のメダルが払い出される「打順役」が停止表示され、停止操作のタイミングが適切でなければ取りこぼしが発生するようにしてもよい。この場合、「ＲＴ１移行目」が表示されても遊技状態がＲＴ１状態には移行しないことから、「ＲＴ１移行目」を表示させないようにしてもよい。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

図示しない停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。本実施形態では、停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合には、図示しない引込優先順位テーブルを参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である４個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。

【０３１０】

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

【０３１１】

＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞

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

【０３１２】

［当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域］

まず、図２５を参照して、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）及び入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成について説明する。なお、本実施形態では、

当り要求フラグ格納領域（フラグデータ格納領域、当籤フラグデータ格納領域）と、入賞作動フラグ格納領域（入賞フラグデータ格納領域）とは、互いに同じ構成を有する。

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

［持越役格納領域］

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

【０３１７】

内部抽籤の結果、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」又は「Ｆ＿ＢＢ４」が決定されたときには、その内部当籤役（ＢＢ役）は、持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が当り要求格納領域に格納される。

【０３１８】

［遊技状態フラグ格納領域］

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

【０３１９】

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

【０３２０】

［作動ストップボタン格納領域］

次に、図２８を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトのデータ格納領域で構成され、１バイトからなる作

動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【０３２１】

例えば、左ストップボタン１７Ｌが今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、左ストップボタン１７Ｌが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【０３２２】

［押下順序格納領域］

次に、図２９を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトのデータ格納領域で構成され、１バイトからなる押下順序フラグを格納する。

【０３２３】

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

【０３２４】

［図柄コード格納領域］

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

【０３２５】

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

【０３２６】

［内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との関係］

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

【０３２７】

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

情報を送信することができる。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

また、図３２に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図１６及び図１７に示した「Ｎｏ．３９」～「Ｎｏ．９８」が示す内部当籤役、図１８に示した「Ｎｏ．１」～「Ｎｏ．７」が示す内部当籤役）については、それぞれ「０」～「１２」のいずれかの抽籤番号が割り当てられている。

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

及び通常有利区間）においては、内部当籤役が特定不可能な情報として当籤役番号を送信するようにしてもよい。

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

＜非有利区間（通常状態）中の遊技性＞

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

【０３４５】

（弱レア役当籤時）

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

【０３４６】

（チャンス目当籤時）

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

【０３４７】

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

【０３４８】
なお、チャンス目は、ボーナス役と重複して当籤し得る内部当籤役であるが、ボーナス役と重複して当籤した場合には、そのボーナス役に係る処理（後述の「ボーナス役当籤時」参照）が優先されるため、高確２状態に移行させる制御は行われない。
【０３４９】
（スイカ１当籤時）
非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ１（「Ｆ＿スイカ１」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤を行う。具体的には、例えば、８／２５６の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のエンディング１状態に移行させることを決定し（すなわち、ＡＲＴ当籤を決定し）、２４８／２５６の確率で、通常有利区間の高確３状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ＡＲＴ非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定可能としてもよい。
【０３５０】
ＡＲＴ当籤が決定された場合、及びＡＲＴ非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインＣＰＵ１０１は、スイカ１当籤に基づいて移行する通常有利区間の遊技期間（前兆期間）を決定するための抽籤を行う。具体的には、例えば、前兆期間「９」～「１６」ゲームのうちのいずれか一の前兆期間を抽籤により決定する。この場合、例えば、前兆期間「９」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームがセットされ、前兆期間「１６」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「１６」ゲームがセットされる。なお、この場合、移行先が本前兆状態であるか、高確３状態であるかに応じて、異なる確率で一のゲーム数が決定されるようにすればよい。例えば、本前兆状態に移行する場合には、高確３状態に移行する場合よりも相対的に長い前兆期間が決定されやすいように抽籤確率を設定することができる。
【０３５１】
このように、スイカ１に当籤した場合、ＡＲＴ当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の本前兆状態に制御され、本前兆状態の終了後は、有利区間のエンディング準備状態に制御される（後述の図３４参照）。また、ＡＲＴ非当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の高確３状態に制御される。
【０３５２】
（ボーナス役当籤時）
非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤を行う。なお、各設定値間で当籤確率の異なる「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合には、ＡＲＴ抽籤は行われない。すなわち、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」又は「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が内部当籤役として決定された場合には、通常有利区間の各遊技状態に移行することなく、非有利区間（通常状態）のフラグ間状態となり、その後非有利区間（通常状態）のボーナス状態となり、当該ボーナス状態が終了すると、非有利区間（通常状態）のボーナス非当籤状態に戻る。
【０３５３】
ボーナス役当籤時のＡＲＴ抽籤では、具体的には、例えば、６４／２５６の確率で、ボーナス状態の終了後に有利区間のラインバトル準備状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定し（すなわち、ＡＲＴ当籤を決定し）、１９２／２５６の確率で、通常有利区間の高確４状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ＡＲＴ非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、ボーナス状態の終了後に有利区間のエンディング準備状態を経由して有利区間のエンディング１状態に移行させることを決定可能としてもよい。

【０３５４】
ＡＲＴ当籤が決定された場合、及びＡＲＴ非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインＣＰＵ１０１は、まず、遊技状態を高確４状態（通常有利区間）に移行させる。これにより、次回遊技から高確４状態に制御される。なお、フラグ間状態において高確４状態が継続する期間は、フラグ間状態からボーナス状態に移行するまで（持ち越されたボーナス役が成立するまで）としてもよいし、高確４状態となってから「９」ゲームの間（すなわち、高確１状態や高確２状態と同様）としてもよい。また、ＡＲＴ当籤が決定された場合には、フラグ間状態を、高確４状態でなく、本前兆状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。また、フラグ間状態では、実際には高確４状態としての各種の抽籤は行われないことから、このフラグ間状態を、通常有利区間であるが、高確１～高確４状態及び本前兆状態とは異なる状態（例えば、「フラグ間通常有利状態」）として定義し、ボーナス役当籤時には、このフラグ間通常有利状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。

【０３５５】
そして、ボーナス状態となった後、当該ボーナス状態が終了したとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ当籤が決定されていれば、有利区間のラインバトル準備状態に移行させ、ＡＲＴ非当籤が決定されていれば、通常有利区間の高確４状態を継続させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「３２」ゲームをセットする。これにより、ボーナス終了後から少なくとも３２回の遊技の間、高確４状態に制御される。

【０３５６】
＜通常有利区間中の遊技性＞
次に、図３４を参照して、通常有利区間中の遊技の流れについて説明する。なお、図３４では、通常有利区間中の遊技の流れの概要を示している。本実施形態では、上述したように、非有利区間の通常状態において、弱レア役に当籤したことに基づいて移行される高確１状態、チャンス目に当籤したことに基づいて移行される高確２状態、スイカ１に当籤したことに基づいて移行される高確３状態、ボーナス役に当籤したことに基づいて移行される高確４状態、及び有利区間（ＡＲＴ）に移行することが決定されている本前兆状態を有する。

【０３５７】
まず、メインＣＰＵ１０１は、フラグ間状態（ＲＴ５状態）又はボーナス状態である場合、及びボーナス非当籤状態であって本前兆状態である場合（すなわち、すでに有利区間に移行することが決定されている場合）を除き、単位遊技ごとにＡＲＴ移行可能状態抽籤を行う。このＡＲＴ移行可能状態抽籤では、通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合に、有利区間に移行することが決定される状態（ＡＲＴ移行可能状態）であるか否かが決定される。このＡＲＴ移行可能状態抽籤において、ＡＲＴ移行可能状態とすることが決定されている場合（ＡＲＴ移行可能状態抽籤に当籤している場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させることが決定され、ＡＲＴ移行可能状態とすることが決定されていない場合（ＡＲＴ移行可能状態抽籤に当籤していない場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させず、通常有利区間（より詳細には、高確４状態）が継続することが決定される。

【０３５８】
ＡＲＴ移行可能状態抽籤では、具体的には、例えば、高確１状態及び高確２状態であれば、６４／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定し（ＡＲＴ移行可能状態に当籤させ）、１９２／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定しない（ＡＲＴ移行可能状態に非当籤させる）。また、例えば、高確３状態及び高確４状態であれば、１２８／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定し（ＡＲＴ移行可能状態に当籤させ）、１２８／２５６の確率で、ＡＲＴ移行可能状態を設定しない（ＡＲＴ移行可能状態に非当籤させる）。なお、ＡＲＴ移行可能状態の当籤確率は上述したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、高確１状態、高確２状態、高確３状態、高確４状態の順に、順次当籤確率が高

まるように設定することもできるし、単に、各々の遊技状態で当籤確率が異なるように設定することもできる。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

（チャンス目当籤時）

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

【０３６３】

また、現在の状態が高確３状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなければ、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームを再セットする。また、現在の状態が高確４状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなければ、現在の通常有利区間の遊技期間の残りゲーム数が８ゲーム以下であれば、通常有利区間の遊技期間に「９」ゲームを再セットする。すなわち、チャンス目に当籤したことに基づいて通常有利区間の遊技期間が適宜延長される。

【０３６４】

なお、上記において、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるとき、チャンス目に当籤しても通常有利区間の遊技期間が再セットされないのは、ＲＴ３状態は、遊技者に有利なリプレイ役の当籤確率が設定された遊技状態であるが、基本的に８ゲーム間しか継続しない遊技状態となっており、また、後述するように、通常有利区間のＲＴ３状態では、フラグ間状態（ＲＴ５状態）と同様に、制限なく押し順小役の押し順報知が行われるようになっていることから、通常有利区間の終了とＲＴ３状態の終了とを連動させ、ＲＴ３状態であっても遊技者のボーナス役当籤に対する期待感を損なわないようにするためである。

【０３６５】

もっとも、通常有利区間のＲＴ３状態であるとき、通常有利区間の終了が、ＲＴ３状態の終了よりも必ず１ゲーム遅くなるように、通常有利区間の遊技期間が設定される。すなわち、通常有利区間の遊技期間は、少なくともＲＴ３状態の遊技期間（８ゲーム）よりも

長い期間に設定される。本実施形態では、通常有利区間が開始されると状態表示器の点灯が開始され、通常有利区間から有利区間に移行した場合にはその点灯が継続する一方、通常有利区間において有利区間に移行しなかった場合には通常有利区間が終了するときにその点灯が終了するようになっている。

【０３６６】

したがって、例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいは通常有利区間のＲＴ５状態において、同様の期待感演出（ボーナス役当籤、あるいはＡＲＴ当籤を遊技者に期待させる演出）を行う場合、通常有利区間とＲＴ３状態とが同じゲームで終了させるようにした場合には、その期待感演出の実行中に、状態表示器の点灯が終了してしまう場合がある。この場合、期待感演出によって最終的にその当否が報知される前に、非当籤であることが遊技者に認識されてしまうことになる。そこで、本実施形態では、例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、及び通常有利区間のＲＴ５状態においては、８ゲーム間にわたって同様の期待感演出を実行し、この期待感演出により、８ゲーム目に最終的な当否を報知するようにしているが、通常有利区間をその後も１ゲーム継続させることで、状態表示器の点灯態様によってはその当否が認識できないようにし、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。

【０３６７】

また、通常有利区間において、ＲＴ３状態が終了した場合であっても、残りの期間（例えば、１ゲーム間）は未だ通常有利区間であるため、ここでの内部当籤役の種別によっては、通常有利区間が延長される場合もあることから、例えば、期待感演出においてボーナス役に当籤していないことが報知された場合であっても、遊技者は通常有利区間の延長を願って遊技を継続しようと考える。この意味においても、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。

【０３６８】

なお、実行され得る期待感演出は、例えば、表示装置１１に表示される映像による連続演出であってもよいし、その他演出装置（例えば、スピーカ群８４やＬＥＤ群８５）によって行われる連続演出であってもよい。また、必ずしも連続演出である必要もなく、遊技者の期待感を高めるために行われる演出であれば、どのような演出であってもよい。例えば、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいは通常有利区間のＲＴ５状態における所定回数目（例えば、８ゲーム目）遊技において、その当否が報知されるものであってもよい。この場合、所定回数目の遊技が何ゲーム目であるかを８ゲームを超えない範囲で任意に、あるいは抽籤により決定するようにしてもよい。

【０３６９】

また、ＲＴ状態にかかわらず通常有利区間の本前兆状態にあっては、上述した期待感演出が行われるようにしてもよい。この場合、期待感演出が実行され得る期間は、通常有利区間のＲＴ３状態、あるいはＲＴ５状態と同様としてもよいし、それよりも長い期間にわたって実行されるものとしてもよい。

【０３７０】

また、現在の状態が本前兆状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行した場合（すなわち、「ＲＴ３移行目」が表示された場合）には、通常有利区間の遊技期間に「８」ゲームを再セットする。この場合、通常有利区間が終了すると有利区間に移行するため、ＲＴ３状態の終了と通常有利区間の終了を完全に連動させることで、（通常有利区間を残存させず）遊技者により有利な有利区間への移行が優先される。また、この場合、すでに上述した期待感演出が行われている場合には、そのまま当該期待感演出がその終了まで行われるようにしてもよいし、再度新たな期待感演出が８ゲーム間にわたって行われるようにしてもよい。また、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行したことに基づいて期待感演出も延長され得るようにしてもよい。

【０３７１】

（スイカ１当籤時）

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ１（「Ｆ＿スイカ１」

）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、本前兆状態でなければ（すなわち、未だＡＲＴ当籤が決定されていなければ）、非有利区間と同様にＡＲＴ抽籤を行う。

【０３７２】

そして、メインＣＰＵ１０１は、現在の状態が高確１～高確３状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態であり、ＡＲＴ非当籤であれば、高確３状態をセットするが、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。また、現在の状態が高確１～高確４状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態であり、ＡＲＴ当籤であれば、本前兆状態をセットし、ＲＴ３状態の残りゲーム数分のゲーム数を通常有利区間の遊技期間に再セットする。

【０３７３】

また、現在の状態が高確１又は高確２状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなく、ＡＲＴ非当籤であれば、高確３状態をセットし、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。また、現在の状態が高確１～高確４状態のいずれかの状態であり、ＲＴ状態がＲＴ３状態でなく、ＡＲＴ当籤であれば、本前兆状態をセットし、高確１状態、高確２状態又は高確４状態であった場合には、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。なお、高確３状態であった場合には、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。

【０３７４】

（ボーナス役当籤時）

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の通常有利区間がＡＲＴ移行可能状態でなければ、高確４状態をセットし、ボーナス状態終了後の高確４状態における通常有利区間の遊技期間に「３２」ゲームを再セットする。また、現在の通常有利区間がＡＲＴ移行可能状態であれば、本前兆状態をセットし、ボーナス状態終了後の本前兆状態における通常有利区間の遊技期間に「０」ゲームを再セットする（すなわち、ボーナス状態終了後、すぐに有利区間のラインバトル準備状態に移行させる）。

【０３７５】

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態であるときに、押し順小役に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、押し順小役の押し順報知を行う。具体的には、指示モニタにおいて、ナビデータに対応する数値を表示するとともに、副制御回路２００側で押し順報知が可能となるように、ナビデータに相当する情報を含むコマンドを送信する。

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

また、本実施形態では、図２４で説明したように、フラグ間状態において押し順小役に当籤した場合、ボーナス非当籤状態とは異なり、停止操作順序にかかわらず、「上段ベル」、「中段ベル」又は「下段ベル」が成立し、８枚のメダルが払い出されるようになっているが、この前提においても、通常有利区間のフラグ間状態（ＲＴ５状態）中では、通常有利区間が終了するまで、ボーナス非当籤状態と同様の押し順報知がなされる。すなわち、通常有利区間のＲＴ５状態においては、押し順役の当籤時に、実際に押し順によって付与される利益が変動するか否かにかかわらず、通常有利区間のＲＴ３状態と同様の押し順

報知が行われるようになっている。これは、上述したように、ボーナス役に当籤しているか否かを認識しづらくし、その期待感をより継続させようとする観点からなされるものである。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

なお、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であっても、通常有利区間において１回も押し順小役の押し順報知が行われなかった場合（すなわち、押し順小役に当籤しなかった場合）には、押し順小役の押し順報知が１回行われるまで、通常有利区間が継続されるようにしてもよい。このようにすれば、通常有利区間において、遊技者が最低限の利益を得ることを保障することができるのみならず、期間消化後押し順小役の押し順報知が行われるまでの間に、例えば、ＡＲＴ移行可能状態となってボーナス役に当籤させることができれば、ボーナス状態終了後に有利区間に移行させることも可能となることから、遊技性をより多様なものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８９】

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

よい。
【０３９０】
　また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間のエンディング１状態に移行することが決定されている場合（図３４中、「期間消化　エンディング１当籤」）には、通常有利区間を終了させ、有利区間のエンディング準備状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。なお、通常有利区間が終了するときに、なお、有利区間は基本的にＲＴ２状態に対応するため、本実施形態では、有利区間のエンディング１状態に移行させる前に、ＲＴ２状態に移行するまでの準備期間としてエンディング準備状態に移行させるようにしているが、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ２状態となっていれば、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング１状態に移行させるようにしてもよい。また、ＲＴ０状態とＲＴ２状態とは、ともにリプレイ役の当籤確率が最も高い遊技状態であることから（図１６及び図１７参照）、通常有利区間が終了するときに偶発的にＲＴ０状態となっていれば（あるいは、ＲＴ３状態が終了したことに基づいてＲＴ０状態に移行していれば）、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング１状態に移行させるようにしてもよい。
【０３９１】
＜非有利区間及び通常有利区間の遊技性のまとめ＞
　以下では、非有利区間及び通常有利区間中の遊技性（一部、有利区間中の遊技性を含む）について、その要部を簡潔にまとめて説明する。
【０３９２】
　（１）「チャンス目」は、ボーナス役と同時に内部当籤役として決定可能となっている。
　（２）「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されている場合には、ＲＴ状態がＲＴ５状態となる。この場合、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確４状態」、あるいは「フラグ間通常有利状態」）に移行させる。
　（３）「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役が同時に内部当籤役として決定されていない場合であって、停止操作が特定の態様で行われたことに基づいて「ＲＴ３移行目」が表示された場合には、ＲＴ状態がＲＴ３状態となる。この場合、「ＲＴ３移行目」が表示されたか否かにかかわらず、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確２状態」）に移行させる。
　（４）「チャンス目」に当籤して移行した通常有利区間（例えば、「高確２状態」）は、少なくともＲＴ３状態が継続する期間（例えば、８ゲーム間）よりも長い期間（例えば、９ゲーム間）、継続可能となっている。
【０３９３】
　（５）非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、ＡＲＴ当籤が決定されていれば、有利区間（例えば、「ラインバトル準備状態」）に移行させる。
　（６）非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、ＡＲＴ当籤が決定されていなければ（ＡＲＴ非当籤が決定されていれば）、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、通常有利区間（例えば、「高確４状態」）に移行する。
　（７）非有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合には、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定されるが、複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合には、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定されない。
　（８）通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合、及び複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合のいずれの場合であっても、有利区間（ＡＲＴ）に移行させるか否かが決定される。
【０３９４】

（９）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ３状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。
（１０）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ５状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。
（１１）通常有利区間において、ＲＴ状態がＲＴ３状態又はＲＴ５状態でない場合、所定回数（例えば、１回）に限り、押し順小役の押し順報知が行われる。
（１２）有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、押し順小役の押し順報知が行われるが、非有利区間及び通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、有利区間に移行させることが決定されているか否かにかかわらず、押し順小役の押し順報知は行われない。

【０３９５】
このように、本実施形態では、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合に、少なくとも９ゲーム間、通常有利区間に制御可能であるとともに、ＡＲＴ当籤が決定された場合に、有利区間に制御可能であり、「ＲＴ３移行目」が表示された場合に、ＲＴ状態をＲＴ３状態に変移させることが可能であるとともに、ボーナス役が内部当籤役として決定された場合に、ＲＴ状態をＲＴ５状態に変移させることが可能となっている。また、「チャンス目」とボーナス役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、通常有利区間であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態である場合には、押し順小役について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【０３９６】
これにより、通常有利区間では、非有利区間よりも付与されるメダルの枚数が増加する可能性が高まるとともに、ボーナス状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０３９７】
また、本実施形態では、通常有利区間が継続可能な期間（９ゲーム）が、ＲＴ３状態が継続可能な期間（８ゲーム）よりも長い期間に設定されている。

【０３９８】
これにより、特定の遊技状態（ＲＴ３状態）が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０３９９】
また、本実施形態では、「チャンス目」は、停止操作が特定の態様（例えば、適切なタイミング）で行われた場合に「ＲＴ３移行目」が表示され、特定の態様で行われなかった場合に「ＲＴ３移行目」が表示されない内部当籤役であり、通常有利区間であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態である場合には、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、通常有利区間であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態でない場合には、所定回数（例えば、１回）に限り、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【０４００】
これにより、「チャンス目」が当籤したときに、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、「ＲＴ３移行目」が表示されたか否かと、によって通常有利区間の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【０４０１】
また、本実施形態では、非有利区間において当籤したボーナス役に基づくボーナス状態が終了した場合に、ＡＲＴ当籤が決定されている場合には有利区間に移行させ、ＡＲＴ当籤が決定されていない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、通常有利区間（例えば、高確４状態）に移行させるようになっている。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

＜ラインバトル状態中の遊技性＞

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

【０４０７】

（ラインバトル準備状態）

メインＣＰＵ１０１は、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役に当籤したことに基づいてＡＲＴ当籤が決定された場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる。また、有利区間のラインバトル準備状態及びラインバトル状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる（すなわち、ラインバトル状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときのＲＴ状態はＲＴ４状態であり（図１３参照）、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。

【０４０８】

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

【０４０９】
また、上述したように、例えば、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役以外の特定役（例えば、「スイカ１」）に当籤したことに基づいてＡＲＴ抽籤が行われる場合に、その当籤結果としてラインバトル状態に移行させることを決定可能とする場合には、通常有利区間が終了したとき、ラインバトル準備状態に移行させる。この場合も、ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。
【０４１０】
もっとも、例えば、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合に、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が行われたにもかかわらず、その押し順報知にしたがわずに停止操作が行われた結果、「ＲＴ１移行目」や「ＲＴ１移行リプ」が表示され、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行した場合、ＲＴ状態がＲＴ２状態とはなっていなくとも、ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。権利獲得抽籤準備状態及びエンディング準備状態においても同様である。すなわち、各準備状態において押し順ミスが発生した場合には、ＲＴ状態がＲＴ２状態となっていない場合であっても、対応する遊技状態に移行させるようにしてもよい。
【０４１１】
ラインバトル準備状態では、敵選択テーブル抽籤、味方選択テーブル抽籤、及び味方獲得抽籤が行われる。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、ラインバトル準備状態においては他の抽籤も行うことが可能である。また、これらの遊技性に関する抽籤は、通常有利区間の各遊技状態においても行われるようにすることが可能である。この場合、通常有利区間から有利区間に移行した場合には、通常有利区間における抽籤結果がラインバトル状態において反映され、通常有利区間から有利区間に移行しなかった場合には、通常有利区間における抽籤結果が破棄（クリア）されるようにすればよい。
【０４１２】
敵選択テーブル抽籤では、後述のバトル状態においてバトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報を選択するための敵選択テーブルが決定される。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ａに示す敵選択テーブル抽籤テーブルを参照し、敵撃破回数と、抽籤値と、に基づいて、敵選択テーブル１～８のいずれかのテーブルを選択する。ここで、敵撃破回数は、後述のバトル状態において敵ＨＰが「０」となって権利獲得状態に移行された回数、及び後述の継続抽籤状態においてラインバトル状態が継続することが決定された回数の累計回数（すなわち、ラインバトル状態が継続した回数）として、メインＲＡＭ１０３内の所定領域に記憶された回数を示す。
【０４１３】
図３６Ａに示す敵選択テーブル１～８では、それぞれ敵撃破回数に応じて、ラインバトル状態の継続度合いを変動させることが可能となるように、各情報が割り当てられている。図３６Ａに示す敵選択テーブル１～８内において、「低」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが相対的に低いことを示し、「中」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが中程度であることを示し、「高」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが高いことを示している。
【０４１４】
本実施形態では、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報として、「Ａ」（敵キャラクタＡ）、「Ｂ」（敵キャラクタＢ）、「Ｃ」（敵キャラクタＣ）、及び「Ｄ」（敵キャラクタＤ）が設定されており、後述のバトル突入時敵種別抽籤においてそのいずかが決定される。ここで、本実施形態では、後述するように、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順にラインバトル状態が継続する期待度が順次高まるようになっている。すなわち、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順で遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。
【０４１５】
そして、後述のバトル突入時敵種別抽籤では、決定された敵選択テーブルが示す情報が「低」であれば、遊技者の有利度合いが相対的に低い敵キャラクタ（例えば、「Ａ」）が

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

味方獲得抽籤では、後述のバトル突入時味方種別抽籤とは別に、予め味方キャラクタを獲得させるか否かの権利を付与するか否かが決定される。メインＣＰＵ１０１は、例えば、特定役（例えば、「チャンス目」や「スイカ１」）に当籤したことに基づいて、所定確率（例えば、１／２の確率）で味方キャラクタを獲得させるか否かを決定する。なお、味方獲得抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

」であるともいい得る。
【０４２２】
（インターバル状態）
上述したように、ラインバトル準備状態が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、まず、ラインバトル状態開始時のインターバル状態に移行させる。インターバル状態は、３ゲーム間継続する状態となっており、インターバル状態における遊技期間が３ゲームを経過すると、バトル状態に移行する。インターバル状態では、上述した味方獲得抽籤が行われる。
【０４２３】
インターバル状態が終了したとき、バトル突入時敵種別抽籤、及びバトル突入時味方種別抽籤が行われる。
【０４２４】
バトル突入時敵種別抽籤では、上述した敵選択テーブル抽籤の結果決定された敵選択テーブル（１～８のいずれか）に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報（「低」～「高」のいずれか）が参照され、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報（「Ａ」～「Ｄ」のいずれか）が決定される。なお、バトル突入時敵種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。
【０４２５】
バトル突入時味方種別抽籤では、上述した味方選択テーブル抽籤の結果決定された味方選択テーブル（１～８のいずれか）に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報（「激低」～「高」のいずれか）が参照され、バトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報が決定される。なお、バトル突入時味方種別抽籤では、例えば、『「１」に当籤』、『「２」に当籤』、『「３」に当籤』、『「４」に当籤』、『「１・２」に当籤』、・・・『「１～４」に当籤』、といったように、複数の味方キャラクタが付与されることが決定され得る一方で、後述の永続権利（あるいは、限定的権利）として「１」が付与されている場合に、『「１」に当籤』が決定された場合には、その抽籤結果は破棄される（反映されない）ようになっている。また、この場合、『「１・２」に当籤』が決定された場合には、そのうちの『「１」に当籤』の部分のみが破棄され（反映されず）、『「２」に当籤』の部分は反映されるようになっている。したがって、味方獲得抽籤で他に権利が付与されていなければ、この場合の味方キャラクタは「１」と「２」となる。なお、バトル突入時味方種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。
【０４２６】
また、インターバル状態が終了したとき、敵ＨＰと味方ＨＰとに初期値「３２」がセットされる。そして、バトル突入時敵種別抽籤の結果に応じた敵種別がセットされるとともに、バトル突入時味方種別抽籤の結果、味方獲得抽籤の結果に基づき付与された限定的権利の有無、及び後述の永続権利獲得抽籤の結果に基づき付与された永続権利の有無に応じた味方種別がセットされる。
【０４２７】
（バトル状態）
上述したように、インターバル状態が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、次に、ラインバトル状態中のバトル状態に移行させる。バトル状態は、少なくとも３１ゲーム間継続する状態となっており、この間に、味方側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分敵ＨＰが減少し、敵側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分味方ＨＰが減少するという遊技性を有する。そして、バトル状態の終了前に敵ＨＰが「０」以下となった場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、バトル状態の終了前に敵ＨＰが「０」以下とならなかった場合には、後述の継続抽籤状態に移行させる。
【０４２８】
なお、バトル状態では、「弱レア役」又は「チャンス目」に当籤した場合、その当籤した遊技は、バトル状態の遊技期間のカウント対象には含まれないようになっている。すな

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

図３８は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「１」獲得

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」及び「２」獲得の場合、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されるとき（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

表示装置１１は、味方「１」～「４」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、「下段ライン攻撃有効」、「カウンターあり」、及び「防御あり」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「１」～「４」が付与されている場合、センターライン（図３７～図４１中、「ＤＬ１」）、トップライン（図３８～図４１中、「ＤＬ２」）、及びボトムライン（図３９～図４１中、「ＤＬ３」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するとともに、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時カウンター抽籤及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われ得ること、後述の被弾リプ時カウンター抽籤に当籤しない場合であっても後述の被弾リプ時防御抽籤が行われ得ることを意味している。

【０４４７】

それゆえ、本実施形態では、味方「１」～「４」獲得の場合、味方「１」及び「２」獲得の場合と後述の与ダメージ抽籤、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤、後述の被弾リプ時カウンター抽籤、及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われる態様は同じであるが、それに加え、上述した「中段リプ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リプ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リプ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リプ」又は「上段ベル」が表示され得る内

部当籤役が決定されず）、上述した「下段リプ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リプ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われる前に、カウンター攻撃を発動させるか否かを決定するための被弾リプ時カウンター抽籤が行われ、これに当籤しなかった場合には、被弾リプ時防御抽籤が行われ、これに当籤すると、敵側の攻撃となるが、防御成功となり、後述の被弾リプ時被ダメージ抽籤は行われないようになっている。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

また、味方キャラクタに対応する情報「１」が設定されている場合であって、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）からサブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）に対して

、当籤役番号「６」又は「２３」が送信された場合（図３２参照）、サブＣＰＵ２０１は、例えば、表示装置１１において「上段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示するなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

また、判定ラインを定義する際には、上述した有効ラインと同様に、図柄が一直線に並ぶ各ラインに替えて、あるいはこれとともに、図柄が一直線に並ばないラインを有効ラインとして定義することもできる。すなわち、各列（左リール３Ｌ，中リール３Ｃ，右リー

ル３Ｒ）ごとのいずれか一の図柄（の領域）を通るラインであれば、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数のラインを判定ラインとして設定可能である。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

バトル状態において、バトル状態が終了する前に敵ＨＰが「０」以下（すなわち、ステータスとして「撃破」）となった場合、メインＣＰＵ１０１は、次回遊技から有利区間の権利付与抽籤状態に移行させる。また、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了していない場合には、バトル状態を継続させる。また、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了した場合には、次回遊技からラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。

【０４７６】

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

【０４７７】
また、本実施形態では、「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）に当籤した場合に、「被弾リプ」の図柄の組合せがセンターラインに表示されるようになっているが、例えば、複数の異なる内部当籤役として構成し、あるいは「被弾リプ」（「Ｆ＿被弾リプ」）を押し順リプレイとして構成し、停止操作の手順に応じて、「被弾リプ」の図柄の組合せがトップラインに表示され、あるいはボトムラインに表示される場合があるようにしてもよい。この場合に、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、被弾リプ時カウンター抽籤、被弾リプ時防御抽籤及び被弾リプ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよいし、これらの抽籤は行われないようにしてもよい。また、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、「被弾リプ」の図柄の組合せがトップラインやボトムラインに表示されないように、停止操作の手順が報知されるようにしてもよい。
【０４７８】
（継続抽籤状態）
上述したように、敵ＨＰが「０」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了したときに、メインＣＰＵ１０１は、次に、ラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。継続抽籤状態は、４ゲーム又は７ゲーム間継続する状態となっており、最終的に、ラインバトル状態から権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されている場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、ラインバトル状態を継続させることが決定されている場合には、再度ラインバトル状態中のインターバル状態に移行させ、これらのいずれの決定もなされていない場合には、ラインバトル状態が終了し（すなわち、有利区間が終了し）、非有利区間の通常状態に移行させる。
【０４７９】
継続抽籤状態では、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤及び継続抽籤結果書換抽籤が行われ得る。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、継続抽籤状態においては他の抽籤も行うことが可能である。
【０４８０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、バトル状態から継続抽籤状態に移行する際に、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤を行う。敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図３６Ｆに示す継続抽籤テーブルを参照し、敵種別と、ダメージ状態（すなわち、上述した「ステータス」と同義）と、抽籤値と、に基づいて、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「４Ｇ敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「７Ｇ敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「４Ｇ継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「７Ｇ継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は４ゲームであり、権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「４Ｇ昇格」）、及び継続抽籤状態の遊技期間は７ゲームであり、権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「７Ｇ昇格」）、のいずれかが決定される。
【０４８１】
なお、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、少なくとも有利区間が終了されない抽籤結果（上述した「４Ｇ継続」、「７Ｇ継続」、「４Ｇ昇格」、及び「７Ｇ昇格」）が決定される確率が、原則として、敵種別が「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」の順に順次高まるようになっており、また、味方ステータスが「大破」、「中破」、「小破」、「平常」の順に順次高まるようになっており、また、敵ステータスが「平常」、「小破」、「中破」、「大破」の順に順次高まるようになっている。すなわち、敵種別と、味方ステータスと、敵ステータスと、の３つのパラメータが参照され、有利区間が継続するか否かが決定されるようになっている。
【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに「リプレイ」又は「ベル」の図柄が並んで表示される場合に、有利区間の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、ラインバトル状態中の継続抽籤状態において、決定された有利区間の継続度合いに基づいて有利区間を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

＜権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技性＞

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

【０４９６】

（権利獲得抽籤準備状態）

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

れば権利獲得状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのが権利獲得抽籤状態であれば権利獲得抽籤状態に移行させる。

【０４９７】

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

【０４９８】

（権利獲得抽籤状態）

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

【０４９９】

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

【０５００】

（権利獲得状態）

上述したように、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態に移行させることが決定されたとき、及び権利獲得抽籤準備状態から復帰したときに、メインＣＰＵ１０１は、権利獲得状態に移行させる。権利獲得状態は、１０ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、永続権利を獲得するか否かにかかわらず権利獲得抽籤状態に戻るようになっている。したがって、この権利獲得状態は、それ自体が有利区間の遊技期間を延長させ得る遊技状態となっている。権利獲得状態では、永続権利獲得抽籤が行われる。

【０５０１】

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

することを決定するようにしてもよい。

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】
このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能としており、その決定結果は、権利獲得状態において権利が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、権利獲得状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。
【０５０７】
また、本実施形態では、権利獲得状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに、例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せが表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。
【０５０８】
また、本実施形態では、永続権利が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、永続権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するときに、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。
【０５０９】
これにより、有利区間中の各遊技状態の役割を多様化させ、また、有利区間が継続する継続度合いを多様に変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。
【０５１０】
＜エンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技性＞
次に、図４３及び図４４を参照して、有利区間のエンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図４３では、エンディング１状態及びエンディング２状態中の遊技の流れの概要を示している。また、図４４では、エンディング１状態及びエンディング２状態中に行われるエンディング演出の概要を示している。
【０５１１】
（エンディング準備状態）
メインＣＰＵ１０１は、有利区間のエンディング準備状態、エンディング１状態、及びエンディング２状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、エンディング準備状態に移行させる（すなわち、これらの状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときのＲＴ状態はＲＴ４状態であり（図１３参照）、ＲＴ状態がＲＴ４状態からＲＴ２状態に移行するまでエンディング状態を維持する。ＲＴ状態がＲＴ２状態に移行したとき、ボーナス役に当籤したのがエンディング１状態であればエンディング１状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのがエンディング２状態であればエンディング２状態に移行させる。
【０５１２】
なお、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」を表示させるため、ＲＴ４状態において「ＲＴ１移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、ＲＴ４状態において「ＲＴ３移行目」が表示されてＲＴ３状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、ＲＴ３状態に移行したときに、エンディング準備状態を終了させ、エンディング１状態に復帰させる場合にはエンディング１状態に復帰させ、エンディング２状態に復帰させる場合にはエンディング２状態に復帰させるようにしてもよい。
【０５１３】
また、メインＣＰＵ１０１は、非有利区間及び通常有利区間において、例えば、スイカ

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

【０５１４】

（エンディング１状態）

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

（エンディング２状態）

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

【０５１９】

なお、この場合、上述した規制監視期間が「１２００」回（あるいは、それよりも多い回数、例えば、「１３６９」回）の遊技回数となったときに、エンディング２状態に移行させるようにしてもよい。また、この場合、有利区間の他の遊技状態である場合にも、これらの遊技状態からエンディング２状態に移行させるようにしてもよい。また、エンディング２状態における遊技期間のカウントの態様も、エンディング１状態の遊技期間のカウントの態様と同様である。

【０５２０】

また、本実施形態では、エンディング２状態が終了すると有利区間自体も終了し、非有利区間に移行させるようにしているが、これに限られない。エンディング２状態が終了す

るとき、上述した規制監視期間が未だ「１５００」回となっていなければ、再度ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。あるいは、上述した規制監視期間が「１５００」回となるまで、エンディング２状態を継続させるようにしてもよい。

【０５２１】

（エンディング演出）

次に、図４４を参照しながら、エンディング１状態及びエンディング２状態で行われ得るエンディング演出について説明する。

【０５２２】

エンディング演出は、その字句が示すように、基本的には、有利区間に制御されている期間が「１２００」回以上となったときに、当該有利区間がもうじき終了されることを示唆する演出となっている。また、有利区間に制御されている期間が「１２００」回以上となる確率を鑑みれば、実行される確率が他の演出よりも低い特別な演出となっている。

【０５２３】

エンディング演出は、例えば、第１話～第８話及び最終話からなる一連のストーリー演出として構成され、エンディング２状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容も進行するようになっている。なお、上述したように、エンディング２状態が、有利区間に制御されている期間が「１２００」回となってから、規制監視期間が「１５００」回となるまで継続可能に構成する場合には、規制監視期間が「１５００」回となるまでの遊技期間に応じて、ストーリーの内容を進行させるようにすればよい。

【０５２４】

ここで、本実施形態では、有利区間が開始されるときに、エンディング１状態に移行させることが決定されている場合には、当該有利区間が開始されたばかりであるにもかかわらず、エンディング１状態中はエンディング演出が実行されるようになっている。

【０５２５】

ただし、エンディング１状態では、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行され、全部は実行されないようになっている。具体的には、第１話～第８話及び最終話のうちの第１話～第８話は実行されるが、最終話は実行されないようになっている。なお、この場合にも、エンディング２状態と同様、基本的には、エンディング１状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容が進行するようになっている。

【０５２６】

エンディング１状態において、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行される具体例を、図４４を参照しながら説明する。例えば、エンディング準備状態では、エンディング演出の導入演出が行われる。そして、エンディング１状態が開始されるとき（ＡＲＴ開始）、エンディング演出が開始され、第１話、第２話、・・・第８話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第８話が終了したとき、表示装置１１に「つづく」といった文字が表示され、ストーリーが完結していないことが示される。

【０５２７】

一方、エンディング２状態では、エンディング２状態が開始されるとき（有利区間≧１２００　インターバル状態終了）、エンディング演出が開始され、第１話、第２話、・・・第８話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第８話が終了すると、次に最終話のストーリーが展開され、最終話のストーリーが終了したとき、表示装置１１に「ＴＨＥ　ＥＮＤ」といった文字が表示され、ストーリーが完結したことが示される。

【０５２８】

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

【０５２９】

例えば、パチスロ１のモチーフとして用いられているアニメーションやキャラクタなど

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

このように、本実施形態では、エンディング２状態となったときに、エンディング演出（特別演出）が実行されることを可能とするとともに、有利区間に移行することが決定さ

れた場合に、エンディング１状態に移行させることが決定されている場合には、エンディング１状態において、エンディング演出の一部の演出（特殊演出）が実行されることを可能としている。

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

（エンディング制御の他の例）

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

【０５３９】

この例では、有利区間に関連してメイン（主制御基板７１）側で計数するメイン側カウンタと、サブ（主制御基板７１）側で計数するサブ側カウンタとを設けるものとする。主制御基板７１は、第１のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第２のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数する。主制御基板７１は、第１のカウンタの値が「１５００」に達するとリミット処理を行い、第２のカウンタの値に関係なく有利区間を終了し、第１のカウンタの値が「１５００」に達する前に、第２のカウンタの値が「０」になると、有利区間を終了する。

【０５４０】

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

計数する。なお、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を報知した場合には、報知したゲーム数分だけ、報知済みゲーム数を加算するとともに、未報知ゲーム数を減算する。

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

また、例えば、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が大きくなるほど高い確率で演出状態を「エンディング」に移行させる。そして、副制御基板７２は、演出状態を「エンディング」に移行させると、演出ステージを専用の“エンディングステージ”に移行し、有利区間が終了するまで当該“エンディングステージ”のまま維持する。なお、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行していない場合には、サブ側において「エンディング」への移行抽籤を行う必要がないため、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行した場合（すなわち、メイン側の管理するカウンタにおいて、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合）に限り、サブ側の演出状態を「エンディング」に移行させるか否かの抽籤を行うこととしてもよい。

【０５４７】

このように「エンディング」移行時に専用の演出ステージに移行させることで、遊技者は、リミット処理が行われることを予め把握することができる。なお、“エンディングステージ”に移行した後は、リミット処理が行われることが確定しているため、ゲーム数の

上乗せ報知演出を行う意味がない。そのため、副制御基板７２は、“エンディングステージ”に移行した後は、上乗せ報知演出を行わない。

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

さらに、第１のカウンタの値が「１４９８」～「１５００」などリミット処理発動の直前でボーナス役が内部当籤役として決定され、入賞されずに持ち越された場合にも、副制御基板７２は、“エンディングステージ”を継続して、当該持ち越し中のボーナス役が入賞して作動したボーナスの終了を待って“エンディングステージ”を終了させるというエンディング状態終了の遅延処理を行うことが好ましい。なお、この場合、リミット処理により有利区間が終了し、押し順などの報知を行わない状況（通常区間）となっても“エンディングステージ”が一時的に継続されてしまうため、副制御基板７２は、このような非有利区間の“エンディングステージ”では有利区間中の“エンディングステージ”と演出を異ならせて、遊技者に機械の故障ではない旨を明示することが好ましい。また、副制御基板７２は、非有利区間の“エンディングステージ”では、ボーナス役の入賞が可能な遊技（リプレイなどのボーナス役の入賞を阻害する役に当籤していない遊技）でボーナス役の入賞を促す旨の報知や、指示機能が終了しており、ボーナスの終了後に“エンディングステージ”が終了する旨の報知などを行って、遊技者に状況を分かり易く伝えることとしてもよい。また、ボーナス作動中にリミット処理により有利区間が終了した場合、又は、ボーナス作動中にリミット処理が行われる可能性が高い場合などは、副制御基板７２は、それ以外のボーナス作動中とは異なる演出（例えば、大量獲得を祝福する演出や設定示唆情報など何らかの有利な情報を含む演出など）を、当該ボーナスの開始時、作動中、ないしは終了時に行うこととしてもよい。

【０５５２】

また、有利区間が終了する際に、主制御基板７１は、全リールの停止後などに所定時間、遊技操作（例えば、次遊技のメダルの投入操作や再遊技の作動による自動再投入、開始操作など）を受け付けない有利区間終了時のフリーズ処理を行うこととしてもよい。この

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

【０５５３】

（可変リミッタ）

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

【０５５４】

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

【０５５５】

また、パチスロによっては、リミット処理を行う場合に所定のエンディング制御を行うことも考えられるため、このようなエンディング制御を行うケースについても説明する。例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロにおいて、有利区間開始からの消化済みゲーム数及び残りゲーム数の値の合計値が１４００～１４５０Ｇの範囲（所定の終了条件の設定範囲）に達した場合に、主制御基板７１は、残りの未消化セット数にかかわらずエンディング用の１セットとして５０Ｇの有利区間（「ＡＲＴ」）を設定し、当該エンディング用の１セットが終了した時点で所定の終了条件を満たしたとしてリミット処理を実行し、有利区間を終了させるものとしてもよい。つまり、リミット処理は有利区間の開始から１４００～１４５０Ｇの時点で予約され、１４５０～

１５００Ｇまでで実行されることとなる。このようにある程度、リミット処理の実行タイミングに幅を持つことを許容することで、不自然なタイミングで有利区間が終了して遊技者に違和感を与えることを防ぎつつ、射幸性を適切に抑制できる。また、「ＡＲＴ」１セットあたりのゲーム数を固定としても、途中でボーナスの作動や基本のセットと異なる上乗せ特化状態などの消化が加わることで、エンディング用の１セットが決定されるタイミングは必ずしも５０の倍数である１４００ゲームちょうどとはならないため、所定の終了条件の設定範囲（リミット処理を予約可能である期間）にも幅を持たせることが好ましい。

【０５５６】

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

【０５５７】

この点についての技術的思想を整理すると、以下のようになる。

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

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

【０５５８】

なお、本実施形態では、これまでに説明した各種データテーブル（図示を省略したものを含む）を用いた抽籤（特にテーブルを用いた抽籤として説明していない抽籤を含む）において、乱数回路１１０の乱数レジスタ２～７により、予め定められた数値の範囲（０～２５５）から抽出される抽籤用乱数値（演出用乱数値）を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。すなわち、抽籤用乱数値から抽籤値を減算して当籤／非当籤を判定しているが、抽籤の手法はこれに限定されず、抽出した抽籤用乱数値に抽籤値を加算し、加算結果が２５６を超えたか否か（いわゆる「桁あふれ」が生じたか否か）を判定して、当籤／非当籤を決定してもよい。

【０５５９】

＜メイン側の制御による報知機能＞

従来のパチスロでは、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順など）を報知するか否か

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

なお、本実施形態では、例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」及び「Ｆ＿上段左ベル２」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、「打順１」又は「打順２」であれば、押し順正解となるため、ナビデータを共通のナビデータとすることもできる。しかしながら、本実施形態では、内部当籤役の構成上、押し順小役について本来であれば最大６択の押し順を設定できるところを４択の押し順として設定していることから、これに対して違和感が生じないように、「Ｆ＿上段左ベル１」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「１」

をセットし、「Ｆ＿上段左ベル２」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「２」をセットするようにしている。他の押し順小役も同様である。

【０５６６】

また、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態において、押し順リプレイのいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「０」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態では、押し順リプレイの押し順報知は行われない。また、通常有利区間のボーナス状態において、押し順小役のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「０」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス状態では、押し順小役の押し順報知は行われない。

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ４」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ４」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「４」がセットされる。ナビデータ「４」は、「打順４」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ２」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「４」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「４」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「４」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿４」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「４」がセットされる。

【０５７１】

また、「Ｆ＿ＲＴ０中リプレイ５」及び「Ｆ＿ＲＴ１中リプレイ５」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「５」がセットされる。ナビデータ「５」は、「打順５」に対応する。また、「Ｆ＿ＲＴ２中リプレイ３」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（１／２の確率）によりナビデータ「５」がセットされることが決定された

場合にもナビデータ「５」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「５」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「Ｆ＿ＪＡＣ１＿５」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「５」がセットされる。

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の期間であれば任意のタイミングに設定することができる。例えば、遊技者の開始操作を検知した（受け付けた）タイミングでメイン側の報知を行ってもよいし、リールの回転開始時にメイン側の報知を行ってもよいし、第１停止操作～第３停止操作のいずれかを検知したタイミングでメイン側の報知を行ってもよい。一方、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第１停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、内部抽籤処理（後述の図５６のＳ２０４参照）の後、リール停止制御処理（後述の図５６のＳ２１３）が開始される前に、メイン（主制御基板７１）側からサブ（副制御基板７２）側に、このナビデータ（あるいは、これに相当する情報）をパラメータに含むコマンドを送信するようにすればよい。なお、この場合、既存のコマンド（例えば、スタートコマンド、あるいはリール回転開始コマンド）にナビデータ（あるいは、これに相当する情報）のパラメータを含ませてもよいし、ナビデータ（あるいは、これに相当する情報）を送信するための専用のコマンドを送信してもよい。これにより、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置１１の双方において停止操作の情報を報知することが可能となる。

【０５７８】
　また、別の手法として、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、上述したように、内部当籤役を特定できる情報として当籤役番号をメイン側からサブ側へ送信するものとしてもよい。この手法によれば、ナビデータに相当する情報を送るまでもなく、サブ側は遊技者に有利な停止操作の手順を特定できるため、送信するデータ量を減らすこともできる。
【０５７９】
＜主制御回路の動作説明＞
　次に、図４６～図８４を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。
【０５８０】
［電源投入（リセット割込）時処理］
　まず、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の電源投入（リセット割込）時処理を、図４６を参照して説明する。図４６は、電源投入（リセット割込）時処理の手順を示すフローチャートである。なお、図４６に示す電源投入（リセット割込）時処理は、電源管理回路９３が、マイクロプロセッサ９１に電源電圧の供給が開始されたことを検知した際に、リセット信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＳＲＳＴ」端子に出力し、セキュリティモードによる遅延動作を経た後、マイクロプロセッサ９１の割込みコントローラ１１２からメインＣＰＵ１０１に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。
【０５８１】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理を行う（Ｓ１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３の初期設定を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用プリスケーラレジスタ（不図示）に分周比をセットし、タイマー用制御レジスタ（不図示）に割り込み可等の設定を行い、タイマー用カウンタ（不図示）の初期カウント値を設定する。
【０５８２】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、主制御回路９０及び副制御回路２００間用の第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の初期化処理、及び、第２インターフェースボード用の第２シリアル通信回路１１５（ＳＣＵ２）の初期化処理を行う（Ｓ２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路１１０（ＲＤＧ）の初期化処理を行う（Ｓ３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の書き込みテストを行う（Ｓ４）。
【０５８３】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、書き込みテストの結果、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われたか否かを判別する（Ｓ５）。
【０５８４】
　Ｓ５において、メインＣＰＵ１０１が、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われなかったと判別したとき（Ｓ５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３の処理を行う。一方、Ｓ５において、メインＣＰＵ１０１が、メインＲＡＭ１０３への書き込みが正常に行われたと判別したとき（Ｓ５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３のタイマー用制御レジスタ（不図示）の状態を取得する（Ｓ６）。
【０５８５】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する（Ｓ７）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、タイマーカウント開始後から１．１１７２ｍｓ経過したか否かを判別する。
【０５８６】
　なお、本実施形態では、Ｓ２のタイマー回路１１３の初期化処理によりタイマー時間１．１１７２ｍｓがセットされると、ＣＰＵ内蔵タイマーのカウント処理が開始される。その後、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込むことによりタイマー回路１１

３のステータスを取得することができる。そして、本実施形態では、タイマー用制御レジスタに、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否か（タイマー割込状態であるか否か）を判別（参照）可能なビット（判別ビット）が設けられる。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】
Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３の処理を行う。一方、Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技復帰処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技の状態を電断検知前の状態に戻す処理を行う。なお、遊技復帰処理の詳細については、後述の図４７を参照しながら後で説明する。
【０５９５】
Ｓ５又はＳ１１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６（７セグＬＥＤ表示器）に、エラー発生を意味する文字列「８８」を表示する（Ｓ１３）。その後、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴのクリア処理を繰り返す（Ｓ１４）。
【０５９６】
ここで再度、Ｓ１０の処理に戻って、Ｓ１０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、設定変更開始時における設定変更コマンドの生成格納処理を行う。なお、設定変更確認処理の詳細については、後述の図４８を参照しながら後で説明する。
【０５９７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。そして、Ｓ１６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、後述のメイン処理（後述の図５６参照）を開始する。
【０５９８】
［遊技復帰処理］
次に、図４７を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）中のＳ１２で行う遊技復帰処理について説明する。なお、図４７は、遊技復帰処理の手順を示すフローチャートである。
【０５９９】
まず、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に、電断時のスタックポインタをセットする（Ｓ２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する（Ｓ２２）。Ｓ２２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき（Ｓ２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２２の処理を繰り返す。
【０６００】
一方、Ｓ２２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき（Ｓ２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートの１割込処理前のオンエッジデータ、及び、現在セットされているオンエッジデータをクリア（オフ）する（Ｓ２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の出力ポートバックアップ格納領域（不図示）から出力ポートのバックアップデータを読み出し、出力ポートにセットする（Ｓ２４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートのデータを読み込み、該データを、入力ポートの現在及び１割込処理前のデータ格納領域（入力ポート格納領域１及び入力ポート格納領域２）に保存する（Ｓ２５）。
【０６０１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックするリール数（本実施形態では「３」）をセットする（Ｓ２７）。
【０６０２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされた回胴制御データ格納領域のアドレスに基

づいて、所定のリールのリール制御管理情報（電断発生時の表示列の変動制御に関するデータ）を取得する（Ｓ２８）。なお、リール制御管理情報（表示列の変動制御管理情報）は、各リールの制御状態（回転状況）に関する情報であり、電断時には、バックアップされて保存される。

【０６０３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール制御管理情報がリールの加速中、定速待ち又は定速中の回転状況に対応する情報であるか否かを判別する（Ｓ２９）。

【０６０４】

Ｓ２９において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２９の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３２の処理を行う。一方、Ｓ２９において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２９の条件を満たすと判別したとき（Ｓ２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（Ｓ３０）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「１」）をセットする（Ｓ３１）。なお、リールの作動タイミングに「１」がセットされると、リール制御処理（後述の図７９中のＳ９０３参照）内で、励磁変更タイミングとなるため、メインＣＰＵ１０１は、リールの回転制御を加速処理から開始する。

【０６０５】

Ｓ３１の処理後又はＳ２９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、リール数の値を１減算する（Ｓ３２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算後のリール数の値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３３）。

【０６０６】

Ｓ３３において、メインＣＰＵ１０１が、減算後のリール数の値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェック対象のリールを変えて、処理をＳ２８の処理に戻し、Ｓ２８以降の処理を繰り返す。

【０６０７】

一方、Ｓ３３において、メインＣＰＵ１０１が、減算後のリール数の値が「０」であると判別したとき（Ｓ３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ３４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「電源復帰時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【０６０８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知時に退避させた全てのレジスタのデータを全てのレジスタに復帰させる（Ｓ３５）。そして、Ｓ３５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技復帰処理を終了し、処理を電断検知時の処理に戻す。

【０６０９】

本実施形態では、上述のようにして遊技復帰処理が行われる。本実施形態の遊技復帰処理では、上述のように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時にリール回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（Ｓ２６～Ｓ３３の処理参照）。それゆえ、本実施形態では、回胴回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことができ、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

【０６１０】

［設定変更確認処理］

次に、図４８を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）中のＳ１５で行う設定変更確認処理について説明する。図４８は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。なお、遊技機の電源投入後に、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となった場合（すなわち、現在の設定値を確認する「設定確認」の場合）には、後述のＳ

４４からこの設定変更確認処理が開始されるようにすればよい。
【０６１１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域の初期化処理を行う（Ｓ４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、１割り込み待ち処理を行う（Ｓ４２）。この処理では、コマンド送信開始タイマがカウントアップしている場合、後述の通信データ送信処理（図８０参照）により無操作コマンドが副制御回路２００に送信される。なお、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、いずれのコマンドも副制御回路２００に送信されないため、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、この処理を省略するようにしてもよい。
【０６１２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。
【０６１３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ４４）。なお、設定用鍵型スイッチ５４に差し込まれる設定キー（不図示）は、パチスロ１の設定値（設定１～６）を設定するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となる。
【０６１４】
Ｓ４４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でないと判別したとき（Ｓ４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）のＳ１６の処理に移す。一方、Ｓ４４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であると判別したとき（Ｓ４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ４５）。この処理により、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口２４（図２参照）から排出される。
【０６１５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（００５Ｈ：第１の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）の生成格納処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の開始時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第１のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図４９を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）は、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。
【０６１６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする（Ｓ４７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定値の７セグ表示設定処理を行う（Ｓ４８）。この処理により、現在の設定値が情報表示器６内の７セグＬＥＤで表示可能になる。
【０６１７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する（Ｓ４９）。Ｓ４９において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ４９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５４の処理を行う。
【０６１８】
一方、Ｓ４９において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ４９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リ

セットスイッチ７６がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ５０）。
【０６１９】
Ｓ５０において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態であると判別したとき（Ｓ５０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定値を更新する（Ｓ５１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、リセットスイッチ７６が操作される度に、設定値を「１」～「６」の範囲内で順次更新する。Ｓ５１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ４８の処理に戻し、Ｓ４８以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ５０において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態でないと判別したとき（Ｓ５０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ５２）。
【０６２０】
Ｓ５２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態でないと判別したとき（Ｓ５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ４８の処理に戻し、Ｓ４８以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ５２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態であると判別したとき（Ｓ５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた設定値格納領域（不図示）に設定値を格納する（Ｓ５３）。
【０６２１】
Ｓ４９がＮＯ判定の場合又はＳ５３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ５４）。
【０６２２】
Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でないと判別したとき（Ｓ５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５４の処理を繰り返す。一方、Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であると判別したとき（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する（Ｓ５５）。
【０６２３】
Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ５５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５７の処理を行う。一方、Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ５６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス（設定値格納領域の次のアドレス）を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。
【０６２４】
Ｓ５６の処理後又はＳ５５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報（００４Ｈ：第２の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）の生成格納処理を行う（Ｓ５７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の終了時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第２のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図４９を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）は、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ５７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）のＳ１６の処理に移す。
【０６２５】

［設定変更コマンド生成格納処理］
次に、図４９を参照して、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ４６及びＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理について説明する。なお、図４９は、設定変更コマンド生成格納処理の手順を示すフローチャートである。
【０６２６】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値（１～６）の情報をＥレジスタにセットする（Ｓ６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態の情報をＣレジスタにセットする（Ｓ６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（０２Ｈ）をＡレジスタにセットする（Ｓ６３）。
【０６２７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６１～Ｓ６３で各レジスタにセットされた情報と、Ｓ４６又はＳ５８（図４８参照）でＬレジスタにセットされた情報（設定ステータスである設定変更開始／設定変更終了／設定確認開始／設定確認終了）とを用いて、設定変更コマンドデータを生成し、該生成されたコマンドデータを通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納処理の詳細については、後述の図５０を参照しながら後で説明する。
【０６２８】
Ｓ６４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンド生成格納処理を終了する。なお、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ４６で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、処理を設定変更確認処理（図４８参照）のＳ４７の処理に移す。また、設定変更確認処理（図４８参照）中のＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、設定変更コマンド生成格納処理を終了するとともに、設定変更確認処理（図４８参照）も終了する。
【０６２９】
［通信データ格納処理］
次に、図５０を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図４９参照）中のＳ６４で行う通信データ格納処理について説明する。なお、通信データ格納処理は、設定変更コマンド生成時だけでなく、他のコマンド生成時にも実行される。図５０は、通信データ格納処理の手順を示すフローチャートである。
【０６３０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタにセットされているデータを通信コマンド種別のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（Ｓ７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｈレジスタ及びＬレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ１及び２として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７２）。
【０６３１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｄレジスタ及びＥレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ３及び４として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタ及びＣレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ５及びＲＴ状態のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７４）。
【０６３２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタ～Ｌレジスタにセットされているデータ値から通信コマンドのＢＣＣデータ（サム値）を生成する（Ｓ７５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、生成したＢＣＣデータをメインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７６）。
【０６３３】
Ｓ７６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の通信データ格納領域

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

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

［通信データポインタ更新処理］

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

本実施形態では、１回の送信動作で送信されるデータ量（１パケット）は８バイトである。すなわち、本実施形態では、１つの送信動作で１つのコマンドデータを送信することができる。また、本実施形態では、通信データ格納領域に最大９個のコマンドデータを格納可能であるので、通信データ格納領域の上限サイズは、７２バイト（＝８バイト×９）となる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの範囲を「０」～「７１」とし、Ｓ８２の処理において、更新後（通信データポインタを＋８更新した場合）の通信デー

タポインタの値が「７１（上限値）」を超えるような値となる場合には、更新後の通信データポインタの値を「０」にセットして（通信データの格納先のアドレスを先頭アドレスに戻して）、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。なお、通信データポインタの値を「０」にセットすると、次にコマンドデータを通信データ格納領域に格納する場合には、通信データ格納領域の先頭アドレスから格納されるので、その前に格納されていたコマンドデータは新たなコマンドデータで上書きされることになる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの値が「７１（上限値）」を超えた場合に、通信データ格納領域を初期化（クリア）する必要はない。

【０６４３】

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

【０６４４】

［電断時（外部）処理］

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のチェックサム生成処理を行う（Ｓ９７）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１１Ｃ参照）で行われる。また、このチェックサム生成処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１０２内の規定外エリアに格納されている（図１１Ｂ参照）。なお、チェックサム生成処理の詳細については、後述の図５３を参照しながら後で説明する。

【０６５１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３へのアクセス禁止を設定する（Ｓ９８）。そして、Ｓ９８の処理後、電源が停止するまで（電源電圧が、メインＣＰＵ１０

１が動作できない電圧に達するまで）無限ループ処理が行われる。
【０６５２】
［チェックサム生成処理（規定外）］
次に、図５３を参照して、電断時（外部）処理（図５２参照）中のＳ９７で行うチェックサム生成処理について説明する。なお、図５３は、チェックサム生成処理の手順を示すフローチャートである。
【０６５３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値（遊技用ＲＡＭ領域のスタックエリアの使用中アドレス）をメインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ１０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭアドレス（規定外スタックエリアのアドレス）の上位側のアドレス値（Ｆ０Ｈ）をＱレジスタにセットする（Ｓ１０３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグを設定する（Ｓ１０４）。
【０６５４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに、遊技用ＲＡＭ領域内のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１０５）。なお、サム算出カウンタは、サム値算出の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。そして、Ｓ１０５で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理を終了する。
【０６５５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタを０クリア（値「０」をセット）する（Ｓ１０６）。この処理により、サム値の初期値「０」がセットされる。
【０６５６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ命令」と呼ばれる命令コードを実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１０７）。
【０６５７】
なお、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの下位側のレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの上位側のレジスタにロードされる。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレスを「２」加算する処理）が行われる。
【０６５８】
それゆえ、Ｓ１０７の処理では、スタックポインタで指定されたアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＥレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスに「１」を加算したアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＤレジスタにロードされる。
【０６５９】
Ｓ１０７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１０８）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＤＥレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０６６０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１０９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１０）。
【０６６１】

Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１０７の処理に戻し、Ｓ１０７以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理が終了するまで、Ｓ１０７～Ｓ１１０の処理が繰り返される。

【０６６２】

一方、Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１１１）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、Ｓ１１１で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値算出処理、すなわち、メインＲＡＭ１０３全体のサム値算出処理が終了する。

【０６６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１１２）。

【０６６４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１１３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＡレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。

【０６６５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１１４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【０６６６】

Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１１２の処理に戻し、Ｓ１１２以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値を遊技用ＲＡＭ領域のサム値に加算する処理が終了するまで、Ｓ１１２～Ｓ１１５の処理が繰り返される。

【０６６７】

一方、Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値を電断発生時のサム値として、メインＲＡＭ１０３内のサム値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ１１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０１で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（ＳＰ）の値をスタックポインタにセットする（Ｓ１１７）。そして、Ｓ１１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、チェックサム生成処理を終了し、処理を電断時（外部）処理（図５２参照）のＳ９８の処理に移す。

【０６６８】

［サムチェック処理（規定外）］

次に、図５４及び図５５を参照して、電源投入時処理（図４６参照）中のＳ９で行うサムチェック処理について説明する。なお、図５４及び図５５は、サムチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０６６９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値を規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタにサム値格納領域のアドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１２２）。なお、ここでセットされるサム算出カウンタは、サム値算出（サム値の減算処理）の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値格納領域からサム値（チェックサム）を取得する（Ｓ１２３）。この処理により、電断発生

時に生成されたチェックサム（減算前の初期値）がＨＬレジスタに格納される。
【０６７０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ」命令を実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１２４）。なお、この際、「ＰＯＰ」命令の実行により、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｅレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｄレジスタにロードされる。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレスを２加算する処理）が行われる。
【０６７１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１２５）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値（サム値の初期値又は前回の減算処理後のサム値）からＤＥレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０６７２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１２７）。
【０６７３】
Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２４の処理に戻し、Ｓ１２４以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２４～Ｓ１２７の処理が繰り返される。
【０６７４】
一方、Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１２８）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外ＲＡＭ領域のバイト数となる。
【０６７５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１２９）。
【０６７６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１３０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値からＡレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０６７７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３２）。
【０６７８】
Ｓ１３２において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２９の処理に戻し、Ｓ１２９以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２９～Ｓ１３２の処理が繰り返される。
【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

［メインＣＰＵの制御によるパチスロのメイン処理］

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

【０６８６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ２０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１１Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「一遊技終了時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。なお、この範囲の格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０６８７】

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

【０６８８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５：ハードラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ０の値）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（０～６５５３５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ１の値、０～２５５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ２～７の各値）などを抽出し、該抽出した各種乱数値をメインＲＡＭ１０３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、乱数値取得処理の詳細については、後述の図６３を参照しながら後で説明する。

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ２０９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定テーブル（不図示）を参照し、内部当籤役及び遊技状態に基づいて、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、停止テーブル番号を取得する処理や、ストップボタン未作動カウンタに「３」を格納する処理などを行う。

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を行う（Ｓ２１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンドの生成処理を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１４において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー装置５１の駆動やクレジット枚数の更新を行い、メダルの払い出し処理を行う。なお、入賞チェック・メダル払出処理の詳細については、後述の図７５を参照しながら後で説明する。

【０７０２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を行う（Ｓ２１７）。この処理では

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

【０７０３】

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

【０７０４】

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

【０７０５】

［メダル受付・スタートチェック処理］

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

【０７０６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否か（自動投入要求はあるか否か）を判別する（Ｓ２２１）。なお、この処理において、自動投入メダルカウンタが「１」以上であるときは、メインＣＰＵ１０１は、自動投入要求があると判別する。また、自動投入メダルカウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入メダルカウンタに自動的に投入される。

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

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

【０７１０】

Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２２４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２２の処理に戻し、Ｓ２２２以降の処理を繰り返す。

【０７１１】

一方、Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２２４がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ２２

５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチ７５のオン／オフ状態に基づいて、メダル補助収納庫５２がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入があると判別したとき（Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入がないと判別したとき（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図４８で説明した設定変更確認処理を行う（Ｓ２３３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定確認開始時の設定変更コマンドの生成格納処理などを行う。これにより、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であるか否かにかかわらず、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制する

ことができる。なお、このＳ２３３で行われる設定変更確認処理では、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であっても、少なくとも現在の設定値の情報を含む設定変更コマンド（設定確認開始）の生成格納処理が行われ、該コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存されるようにしてもよい。これにより、遊技毎に設定値が適切か（設定１～６の範囲内であるか）否かをチェックすることが可能としてもよい。

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

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

【０７２６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバーＯＮフラグがオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ２３９）。Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、スタートレバーＯＮ

フラグがオフ状態であると判別したとき（Ｓ２３９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。

【０７２７】

一方、Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、スタートレバーＯＮフラグがオフ状態でない（すなわち、オン状態である）と判別したとき（Ｓ２３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマは「０」であるか否かを判別する（Ｓ２４０）。Ｓ２３９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル監視タイマは「０」でない（すなわち、「１」以上である）と判別したとき（Ｓ２４０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２３８に戻し、Ｓ２３８以降の処理を繰り返す。

【０７２８】

一方、Ｓ２４０において、メインＣＰＵ１０１が、メダル監視タイマは「０」であると判別したとき（Ｓ２４０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０３に移す。

【０７２９】

［メダル投入処理］

次に、図５９を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）中のＳ２２２、及び後述のメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）中のＳ２６５で行うメダル投入処理について説明する。なお、図５９は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートである。

【０７３０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２４１）。なお、メダルカウンタは、メダルの投入枚数をカウント（計数）するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。

【０７３１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。すなわち、メダル投入コマンドは、メダルが１枚投入される度に、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【０７３２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＬＥＤ８２（図６参照）に含まれるメダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤを消灯させる（Ｓ２４３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入枚数（メダルカウンタの値）に基づいて、該メダル投入枚数に対応するＬＥＤ点灯データ（点灯制御データ）を算出する（Ｓ２４４）。この処理において、例えば、メダル投入枚数が１枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１ＬＥＤのみを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出され、また、例えば、メダル投入枚数が３枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤの全てを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出される。なお、このＬＥＤ点灯データの算出手法については、後で詳述する。

【０７３３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出されたＬＥＤ点灯データを用いて、対応するメダル投入枚数表示用のＬＥＤを点灯させる（Ｓ２４５）。そして、Ｓ２４５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２２３、又は後述のメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）のＳ２５３に移す。

【０７３４】

［メダル投入チェック処理］

次に、図６０及び図６１を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び

図５８参照）中のＳ２２８で行うメダル投入チェック処理、及びメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）中のＳ２３８で行うメダル投入チェック２処理について説明する。図６０及び図６１は、メダル投入チェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、メダル投入チェック２処理は、メダル投入チェック処理のＳ２５３から処理が開始されるものであり、Ｓ２５３～Ｓ２６８の処理はメダル投入チェック処理におけるものと同一の処理であることから、以下では、メダル投入チェック処理の手順として説明する。

【０７３５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、再遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。

【０７３６】

Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中であると判別したとき（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２２９に移す。

【０７３７】

一方、Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中でないと判別したとき（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付許可を行う（Ｓ２５２）。この処理では、セレクタ６６（図５参照）のソレノイドの駆動が行われ（消磁されていたソレノイドが励磁され）、セレクトプレート８０４が排出位置からガイド位置に変移することで、メダル投入口１４から投入されたメダルが計数され、ホッパー装置５１に収容されるようになる。

【０７３８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンチェック処理を行う（Ｓ２５３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＥＴスイッチ７７のオン／オフ状態に基づいて、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂ）の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２５３のベットボタンチェック処理の結果に基づいて、ベット動作が完了したか否かを判別する（Ｓ２５４）。

【０７３９】

Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了したと判別したとき（Ｓ２５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理（又はメダル投入チェック２処理）を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（５７及び図５８参照）のＳ２２９（又はメダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）のＳ２３９）に移す。

【０７４０】

一方、Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了していないと判別したとき（Ｓ２５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態（遊技媒体の受付状態）と、前回処理時のメダルセンサ入力状態とを取得する（Ｓ２５５）。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口１４に受け入れられたメダルのセレクタ６６内の通過状況を示す情報であり、セレクタ６６の各メダルセンサ（図５参照）の検知結果により生成される。

【０７４１】

本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、１バイト（８ビット）のデータで表され、セレクタ６６の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第１メダルセンサ８０６の検知結果がビット０の情報（「０」又は「１」）に対応し、下流側の第２メダルセンサ８０７の検知結果がビット１の情報（「０」又は「１」）に対応する。第１メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット０に「１」がセットされ、第２メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット１に「１」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「００００００００Ｂ」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「０００００００１Ｂ」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１１Ｂ」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１０Ｂ」は、メダル通過完了直前の状

態を示す。
【０７４２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したか否かを判別する（Ｓ２５６）。
【０７４３】
Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化していないと判別したとき（Ｓ２５６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６２の処理を行う。
【０７４４】
一方、Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したと判別したとき（Ｓ２５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、スタートレバーＯＮフラグがオン状態であれば、スタートレバーＯＮフラグをオフ状態にセットする（Ｓ２５７）。すなわち、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、開始操作が行われ、メダル受付禁止の制御が開始されてから、実際にメダルの受付が（物理的に）禁止されるまでの特定期間においてメダルの投入を検知した場合には、該開始操作を無効にする処理を行う。
【０７４５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、前回処理時のメダルセンサ入力状態に基づいて、演算処理により、現処理時で得られるメダルセンサ入力状態の正常値（正常変化値）を生成する（Ｓ２５８）。
【０７４６】
なお、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「０００００００００Ｂ」である場合（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００１Ｂ」（第１メダルセンサがメダル検知であり、第２メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「０００００００１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１１Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００１１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００１０Ｂ」（第１メダルセンサがメダル未検知であり、第２メダルセンサがメダル検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「０００００００１０Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００００Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）が生成される。
【０７４７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じであるか否かを判別する（Ｓ２５９）。なお、この判定処理では、メダル逆行エラーの発生の有無が判定され、Ｓ２５９の判定条件が満たされない場合には、メインＣＰＵ１０１は、メダル逆行エラーが発生したと判定する。
【０７４８】
Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じでないと判別したとき（Ｓ２５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６３の処理を行う。
【０７４９】
一方、Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「０００００００００Ｂ」）であるか否かを判別する（Ｓ２６０）。Ｓ２６０において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（Ｓ２６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６４

の処理を行う。
【０７５０】
Ｓ２６０において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態でないと判別したとき（Ｓ２６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過チェックタイマをセットする（Ｓ２６１）。この処理でメダル通過チェックタイマにセットされる時間は、メダルがセレクタ６６を通過したか否かを判別可能な時間であれば、任意の時間に設定することができる。また、この処理でセットされるタイマ値は、例えば、現処理時のメダルセンサ入力状態に応じて変化させてもよい。
【０７５１】
Ｓ２６１の処理後又はＳ２５６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過中の状態（「００００００１１Ｂ」）であり、かつ、メダル通過チェックタイマが停止しているか否かを判別する（Ｓ２６２）。この判定処理では、メダル通過エラー（投入メダル通過時間エラー）の発生の有無が判定され、Ｓ２６２の判定条件が満たされた場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過エラーが発生したと判定する。
【０７５２】
Ｓ２６２において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６２の判定条件が満たされないと判別したとき（Ｓ２６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。
【０７５３】
一方、Ｓ２６２において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６２の判定条件が満たされると判別したとき（Ｓ２６２がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２５９がＮＯ判定の場合、すなわち、メダル通過エラー又はメダル逆行エラーが発生したと判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を行う（Ｓ２６３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、エラーコマンド生成格納処理等のエラー発生時の各種処理を行う。なお、エラー処理の詳細については、後述の図６２を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２６３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。
【０７５４】
ここで再度、Ｓ２６０の処理に戻って、Ｓ２６０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、規定数（本実施形態では３枚）のメダルが投入済みの状態であるか否かを判別する（Ｓ２６４）。
【０７５５】
Ｓ２６４において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態でないと判別したとき（Ｓ２６４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図５９で説明したメダル投入処理を行う（Ｓ２６５）。そして、Ｓ２６５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。
【０７５６】
一方、Ｓ２６４において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態であると判別したとき（Ｓ２６４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２６６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２６７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。
【０７５７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、メダルのクレジット枚数が上限値（本実施形態では５０枚）であるか否かを判別する（Ｓ２６８）。
【０７５８】

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

【０７５９】

［エラー処理］

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

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーテーブルとエラー要因とから、エラー表示データを取得する（Ｓ２７５）。例えば、エラー要因が「投入メダル逆行エラー（Ｃｒ）」である場合、この処理において、２桁の７セグＬＥＤのうち、上位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、１バイトデータ「０１００１１１０Ｂ」が取得され、下位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、１バイトデータ「００００１００１Ｂ」が取得される。この場合、２桁の７セグＬＥＤには、「Ｃｒ」の２文字がエラー情報として表示される。

【０７６３】

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

【０７６４】

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

２７８）。
【０７６５】
Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されていないと判別したとき（Ｓ２７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２７７の処理に戻し、Ｓ２７７以降の処理を繰り返す。
【０７６６】
一方、Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されたと判別したとき（Ｓ２７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、エラー要因のクリア処理を行う（Ｓ２７９）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域で行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２７２で退避させたメダルの払出枚数表示データの復帰処理を行う（Ｓ２８０）。
【０７６７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーコマンド（解除）生成格納処理を行う（Ｓ２８１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する、エラー解除時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー解除時のエラーコマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、エラー解除時のエラーコマンドには、エラー解除を示すパラメータを含んで構成される。そして、Ｓ２８１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を終了し、処理を例えばメダル投入チェック処理（図６０及び図６１参照）中のＳ２５３に移す。なお、エラー解除では、発生したエラー要因が解除され、リセットスイッチ７６が押下されることにより、エラー状態が解除される。
【０７６８】
［乱数値取得処理］
次に、図６３を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０３で行う乱数値取得処理について説明する。なお、図６３は、乱数値取得処理の手順を示すフローチャートである。
【０７６９】
まず、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ０のハードラッチ乱数（０～６５５３５）を取得し、取得した乱数値を内部当籤役抽籤用の乱数値として、メインＲＡＭ１０３内の乱数値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ２９１）。
【０７７０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ１～７のソフトラッチ乱数（０～６５５３５又は０～２５５）を生成するためのソフトラッチ乱数取得レジスタのセット処理を行う（Ｓ２９２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ソフトラッチ乱数の取得個数（例えば、７）をセットする（Ｓ２９３）。なお、取得個数は、一遊技において行われ得る抽籤の数に応じて適宜増減して設定することができる。
【０７７１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得個数分のソフトラッチ乱数を一括で取得し、取得個数分のソフトラッチ乱数を乱数値格納領域に保存する（Ｓ２９４）。なお、この際、乱数回路１１０の乱数レジスタ１～７から取得されるソフトラッチ乱数（演出用乱数値）は、乱数値格納領域内において、乱数回路の乱数レジスタ０から取得されるハードラッチ乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）が格納された領域とは異なる領域に保存される。そして、Ｓ２９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０４に移す。なお、本実施形態では、１つの２バイト乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）と、６つの１バイト乱数（演出用乱数値）を格納するために、メインＲＡＭ１０３に８バイトの格納領域が乱数格納領域として割り当てられている。また、本実施形態では、２バイト乱数のソフトラッチ乱数は使用されていない。
【０７７２】
［内部抽籤処理］

次に、図６４を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０４で行う内部抽籤処理について説明する。なお、図６４は、内部抽籤処理の手順を示すフローチャートである。

【０７７３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ３０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現遊技の設定値（１～６のいずれか）及びメダル投入枚数（本実施形態では３枚）のチェック処理を行う。

【０７７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、一般遊技中用の内部抽籤テーブル（図１６及び図１７に示した「ＲＴ０」状態における内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では９８回）をセットする（Ｓ３０２）。

【０７７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ作動中であるか否かを判別する（Ｓ３０３）。Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中でないと判別したとき（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０５の処理を行う。

【０７７６】

一方、Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中であると判別したとき（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ中用の内部抽籤テーブル（図１８に示した内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では７回）をセットする（Ｓ３０４）。この処理では、Ｓ３０２でセットされた一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数をＲＢ中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数で上書きする。

【０７７７】

Ｓ３０４の処理後又はＳ３０３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、セットされている内部抽籤テーブルから抽籤対象役の判定データ（アドレスに関するデータ）を取得し、抽籤テーブルアドレスを更新する（Ｓ３０５）。

【０７７８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、判定データがＲＴ状態別データであるか否かを判別する（Ｓ３０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役がＲＴ状態に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、ＲＴ状態別抽籤値選択テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。

【０７７９】

Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データでないと判別したとき（Ｓ３０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０８の処理を行う。一方、Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データであると判別したとき（Ｓ３０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定データに基づいて、ＲＴ状態抽籤値選択テーブルから選択データを取得し、該取得した選択データを判定データにセットする（Ｓ３０７）。

【０７８０】

Ｓ３０７の処理後又はＳ３０６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、抽籤対象役の判定データが設定別データであるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役が、設定値に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、設定別内部抽籤値テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。

【０７８１】

Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データでないと判別したとき（Ｓ３０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３１０の処理を行う。一方、Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データであ

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

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】

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

【０７９０】
一方、Ｓ３１７において、メインＣＰＵ１０１が、減算後の抽籤回数が「０」であると判別したとき（Ｓ３１７がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、内部当籤役が「はずれ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、ハズレステータスをセットする（Ｓ３１８）。なお、「ハズレステータス」は、特賞当籤番号及び小役当籤番号のいずれもが「０」となる当り要求フラグステータスに対応する。そして、Ｓ３１８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０５に移す。
【０７９１】
［図柄設定処理］
次に、図６５を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２０５で行う図柄設定処理について説明する。なお、図６５は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
【０７９２】
まず、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインＲＡＭ１０３内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（Ｓ３２１）。
【０７９３】
本実施形態では、特賞当籤番号「１」～「４」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ３」及び「Ｆ＿ＢＢ４」が対応付けられている。また、小役当籤番号「１」～「２３」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿確定リプ」～「Ｆ＿被弾リプ」が対応付けられ（図２３参照）、小役当籤番号「２４」～「６１」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿チャンス目Ａ１」～「Ｆ＿下段右中ベル２」が対応付けられ（図２４参照）、小役当籤番号「６２」～「６８」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」～「Ｆ＿ＪＡＣ２」が対応付けられている（図２３参照）。そして、当り要求フラグステータスの値は、これらの値を示す特賞番号に特賞当籤番号の値を乗算し、小役当籤番号を加算した値で構成される。それゆえ、Ｓ３２１の処理において、当り要求フラグステータスの値から特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出するため、本実施形態では、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号で除算する。なお、これは内部当籤役を識別するためのデータ圧縮の一例であり、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出可能であれば、その他のデータ構成も適宜採用することができる。
【０７９４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役（又はリプレイ役）が当籤したか否かを判別する（Ｓ３２２）。この処理において、小役当籤番号が１～６８のいずれかである場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判定し、小役当籤番号が０である場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役（又はリプレイ役）が当籤しなかったと判定する。
【０７９５】
Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役（又はリプレイ役）が当籤していないと判別したとき（Ｓ３２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３３１の処理を行う。一方、Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判別したとき（Ｓ３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（Ｓ３２３）。
【０７９６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（Ｓ３２４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果を１減算し、該減算結果を更新する（Ｓ３２５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ３２６）。
【０７９７】
Ｓ３２６において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満でないと判別したと

き（Ｓ３２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ３２７）。なお、Ｓ３２７のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルに規定されている、小役当籤番号に対応する当り要求フラグデータの格納領域のブロック数を取得する。

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

Ｓ３３３の処理後又はＳ３３１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域に当り要求フラグ

データをセットし、ＲＴ状態をＲＴ５状態にセットする（Ｓ３３４）。そして、Ｓ３３４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２０６に移す。

【０８０７】

［圧縮データ格納処理］

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

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３４７の処理で抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（Ｓ３４８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値が「１」である場合、転送指示があると判定する。例えば、バイト単位格納先指定情報として、「０００００００１Ｂ」がセットされた場合、１回目（１ブロック目の格納領域１又は２ブロック目の格納領域９）のＳ３４７の処理でビット１のデータ「１」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、２～８回目のＳ３４７の処理では、転送指示なしの判定となる。

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】
Ｓ３５０の処理後又はＳ３４８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグデータの格納先となる格納領域を指定するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３５１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値を１減算する（Ｓ３５２）。
【０８２４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３５３）。Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４７の処理に戻し、Ｓ３４７以降の処理を繰り返す。
【０８２５】
一方、Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っているか否かを判別する（Ｓ３５４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現処理時点において、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っているか否かを判別する。そして、メインＣＰＵ１０１は、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っている場合、すなわち、処理対象となるブロックが存在する場合には、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判定する。
【０８２６】
Ｓ３５４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判別したとき（Ｓ３５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４２の処理に戻し、Ｓ３４２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ３５４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていないと判別したとき（Ｓ３５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理を終了し、処理を例えば図柄設定処理（図６５参照）中のＳ３３１に移す。
【０８２７】
［引込優先順位格納処理］
次に、図６７を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１２で行う引込優先順位格納処理について説明する。図６７は、引込優先順位格納処理の手順を示すフローチャートである。
【０８２８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数に「３」をセットする（Ｓ６２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（Ｓ６２２）。この処理では、内部当籤役及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブル（不図示）が選択される。
【０８２９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（Ｓ６２３）。この処理では、検索対象のリールの引込優先順位データ格納領域が選択される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数（回数）として「２０」をセットする（Ｓ６２４）。
【０８３０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を行う（Ｓ６２５）。この処理では、図柄チェック数に対応した入賞作動フラグ格納領域及び図柄コード格納領域を参照して、図柄コードを取得する。なお、図柄コード取得処理の詳細については、後述の図６８を参照しながら後で説明する。
【０８３１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を行う（Ｓ６２６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータの生成処理を行う。論理積演算処理の詳細については、後述の図６９を参照しながら後で説明する。

【０８３２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を行う（Ｓ６２７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ（入賞役）格納領域（図２５参照）内においてビットが「１」にセットされており、かつ、当り要求フラグ格納領域でビットが「１」にされている役について、引込優先順位テーブル（不図示）を参照して、引込優先順位データを取得する。なお、引込優先順位取得処理の詳細については、後述の図７０及び図７１を参照しながら後で説明する。
【０８３３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した引込優先順位データをメインＲＡＭ１０３内の引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する（Ｓ６２８）。この際、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。
【０８３４】
なお、引込優先順位データ格納領域には、メインリールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。各引込優先順位データ格納領域には、対応するメインリールの各図柄位置「０」～「１９」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、この引込優先順位データ格納領域を参照することにより、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。
【０８３５】
引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。引込優先順位データを参照することにより、メインリールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、メインリールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合には、優先順序テーブルが規定する優先順序に従って１つの図柄が決定される。
【０８３６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域の更新処理を行う（Ｓ６２９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、次のチェック図柄の引込優先順位データ格納領域をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数を１減算する（Ｓ６３０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６３１）。
【０８３７】
Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２５の処理に戻し、Ｓ６２５以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、検索対象リールの変更処理を行う（Ｓ６３２）。
【０８３８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数を１減算する（Ｓ６３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数が「０」であるか否か、すなわち、全てのメインリールに対して上述した一連の処理が行われたか否かを判別する（Ｓ６３４）。
【０８３９】
Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２２の処理に戻し、Ｓ６２２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２

１３に移す。
【０８４０】
［図柄コード取得処理］
次に、図６８を参照して、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２５で行う図柄コード取得処理について説明する。図６８は、図柄コード取得処理の手順を示すフローチャートである。
【０８４１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のクリア処理を行う（Ｓ６４１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）内の全ての格納領域に「０」をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４２）。
【０８４２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４３）。
【０８４３】
Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第２リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４４）。この処理では、Ｓ６４２の処理でセットされた第１リール図柄配置テーブルが、第２リール図柄配置テーブルで上書きされる。
【０８４４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４５）。
【０８４５】
Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（Ｓ６４６）。この処理では、Ｓ６４４の処理でセットされた第２リール図柄配置テーブルが、第３リール図柄配置テーブルで上書きされる。
【０８４６】
Ｓ６４６の処理後、又は、Ｓ６４３或いはＳ６４５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、停止制御対象のリールに対する停止操作実行時の図柄チェック処理を行い、図柄チェック処理により取得された図柄に対応する図柄対応入賞作動テーブル（不図示）を取得する（Ｓ６４７）。図柄対応入賞作動テーブルは、停止制御対象のリールにおいて、対応する図柄が有効ライン上に停止したならば入賞となり得る入賞役（図柄組合せ）の種別を識別可能とするためのテーブルである。
【０８４７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６４８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図６６で説明した圧縮データ格納処理を行う（Ｓ６４９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータを、入賞作動フラグ格納領域内の対応する格納領域に転送（展開）する処理を行う。
【０８４８】
例えば、第１リール（左リール３Ｌ）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「ブランク」である場合には、入賞可能な図柄組合せ（コンビネーション）は、図１９～図２２に示すように、「Ｓ＿ＸＤリプ」、「Ｓ＿バーリプ２」、「Ｓ＿ＲＴ１

移行リプ」、及び「Ｓ＿特殊役１」である。
【０８４９】
Ｓ６４９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理により更新された入賞作動フラグ格納領域をセットし、図柄コード格納領域をセットし、入賞作動フラグ格納領域のデータ長（本実施形態では９バイト）をセットする（Ｓ６５０）。そして、Ｓ６５０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２６に移す。
【０８５０】
［論理積演算処理］
次に、図６９を参照して、例えば、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６で行う論理積演算処理について説明する。図６９は、論理積演算処理の手順を示すフローチャートである。なお、図６９に示す論理積演算処理は、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６だけでなく、後述の引込優先順位取得処理（後述の図７０及び図７１参照）中のＳ６８６においても実行される。
【０８５１】
引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２６で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされた入賞作動フラグ格納領域のデータ、及び、図柄コード格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされたデータ長（９バイト）のバイト数「９」が後述の「論理積回数」に対応する。
【０８５２】
一方、後述の引込優先順位取得処理（後述の図７０及び図７１参照）中のＳ６８６で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータ、及び、入賞作動フラグ格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、後述のＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」が後述の「論理積回数」に対応する。
【０８５３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データ（例えば、図柄コード格納領域のデータ）を取得する（Ｓ６６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データと論理積先データ（例えば、入賞作動フラグ格納領域のデータ）との論理積演算を行い、その演算結果を論理積先データとして保存する（Ｓ６６２）。
【０８５４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得する論理積元データのアドレスを１加算する（Ｓ６６３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、参照する論理積先データのアドレスを１加算する（Ｓ６６４）。
【０８５５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数を１減算する（Ｓ６６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。
【０８５６】
Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６６１の処理に戻し、Ｓ６６１以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」であると判別したとき（Ｓ６６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を終了し、処理を例えば引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２７に移す。
【０８５７】
［引込優先順位取得処理］

次に、図７０及び図７１を参照して、引込優先順位格納処理（図６７参照）中のＳ６２７で行う引込優先順位取得処理について説明する。なお、図７０及び図７１は、引込優先順位取得処理の手順を示すフローチャートである。

【０８５８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒ（特定の表示列）のチェック時であるか否かを判別する（Ｓ６７１）。

【０８５９】

Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時であると判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」（所定の図柄の組合せ）が含まれるか否かを判別する（Ｓ６７２）。なお、ここでいう「ＡＮＹ役」とは、少なくとも右リール３Ｒの停止図柄に関係なく入賞が確定する役（少なくとも右リール３Ｒの停止図柄が任意の図柄である入賞役）のことをいう。もっとも、本実施形態では、「ＡＮＹ役」は規定されていない。

【０８６０】

Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれないと判別したとき（Ｓ６７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれると判別したとき（Ｓ６７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応する格納領域をマスクする（Ｓ６７３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応するビットに「１」をセットする。なお、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」を規定しない場合には、Ｓ６７１～Ｓ６７３の処理を不要としてもよい。また、「ＡＮＹ役」が、左リール３Ｌ又は中リール３Ｃの停止図柄を任意の図柄として規定する場合には、左リール３Ｌ又は中リール３Ｃのチェック時である場合にもＳ６７２及びＳ６７３の処理を行うようにすればよい（後述のＳ６８１～Ｓ６８３の処理も同様）。

【０８６１】

Ｓ６７３の処理後、又は、Ｓ６７１或いはＳ６７２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）のアドレスとして、その最後尾の格納領域のアドレスに「１」を加算したアドレスをセットし、停止禁止データをセットし、入賞作動フラグデータ長（入賞作動フラグ格納領域のデータ長：本実施形態では、９バイト）をセットする（Ｓ６７４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ストックボタン作動カウンタの値、及び、ストップボタン作動状態を取得する（Ｓ６７５）。なお、ストップボタン作動カウンタは、停止操作が検出されているストップボタンの数を管理するためのカウンタである。また、ストップボタン作動状態は、作動ストップボタン格納領域（図２８参照）を参照することにより取得される。

【０８６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ６７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域とそれに対応する当り要求フラグ格納領域（図２５参照）とから当り要求フラグデータを生成し、該生成された当り要求フラグデータに基づいて禁止入賞作動位置を生成する（Ｓ６７７）。

【０８６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止操作位置が禁止入賞作動位置であるか否かを判別する（Ｓ６７８）。

【０８６４】

Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置でないと

判別したとき（Ｓ６７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置であると判別したとき（Ｓ６７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６７９）。

【０８６５】

Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であると判別したとき（Ｓ６７９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値でないと判別したとき（Ｓ６７９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６８０）。

【０８６６】

Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値でないと判別したとき（Ｓ６８０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であると判別したとき（Ｓ６８０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒの停止後であるか否かを判別する（Ｓ６８１）。

【０８６７】

Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後であると判別したとき（Ｓ６８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後でないと判別したとき（Ｓ６８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないか否か（内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」が含まれないか否か）を判別する（Ｓ６８２）。

【０８６８】

Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないと判別したとき（Ｓ６８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグであると判別したとき（Ｓ６８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であるか否かを判別する（Ｓ６８３）。

【０８６９】

Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であると判別したとき（Ｓ６８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。

【０８７０】

一方、Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６８３がＮＯ判定の場合）、Ｓ６７８或いはＳ６８０がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ６８１或いはＳ６８２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長を１減算する（Ｓ６８４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６８５）。

【０８７１】

Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」でないと判別したとき（Ｓ６８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６７６の処理に戻し、Ｓ６７６以降の処理を繰り返す。

【０８７２】

一方、Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」で

あると判別したとき（Ｓ６８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、停止制御用引込要求フラグ設定処理を行う（Ｓ６８６）。この処理では、例えば、メインＣＰＵ１０１は、図６９で説明した論理積演算処理を行う。なお、Ｓ６８６の処理内で実行される論理積演算処理では、上述のように、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータが「論理積先データ」にセットされ、入賞作動フラグ格納領域のデータが「論理積元データ」にセットされ、「論理積回数」には、ＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」がセットされる。ＲＴ作動組み合わせ表示フラグは、入賞作動フラグ格納領域において、ＲＴ移行に係る図柄組合せが規定された格納領域のことであり、本実施形態では、図２５に示すように格納領域１のみとなる。

【０８７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルアドレス格納領域を参照して、引込優先順位テーブルを取得する（Ｓ６８７）。この処理では、現在セットされているアドレスに、引込優先順位データの初期値「１（００１Ｈ）」が設定されるとともに、いずれかの引込優先順位テーブルが取得される。

【０８７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコード（０００Ｈ）であるか否かを判別する（Ｓ６８８）。

【０８７５】

Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードであると判別したとき（Ｓ６８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードでないと判別したとき（Ｓ６８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６８９）。

【０８７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルに基づいて、引込優先順位データを取得する（Ｓ６９０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタをセットする（Ｓ６９１）。

【０８７７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのチェック回数をセットし、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ６９２）。

【０８７８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新された引込優先順位テーブルのアドレスに基づいて、チェックデータを取得し、チェックデータからチェックビットを抽出する（Ｓ６９３）。

【０８７９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出されたチェックビットの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６９４）。

【０８８０】

Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データを取得する（Ｓ６９５）。

【０８８１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９５で取得した判定データに基づいて、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であるか否かを判別する（Ｓ６９６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている入賞作動フラグデータと、判定データとを比較し、前者が後者に対応するものである否かを判定し、前者が後者に対応するものである場合には、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であると判定する。

【０８８２】

Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象でないと判別したとき（Ｓ６９６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象であると判別したとき（Ｓ６９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位データの更新処理を行う（Ｓ６９７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９７で取得した判定データに対応付けられた引込優先順位データで、現在セットされている引込優先順位データを更新（上書き）する。

【０８８３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータの更新処理を行う（Ｓ６９８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータを１ビットだけ右方向（ビット７からビット０に向かう方向）にシフトする。なお、この処理において、シフト後のチェックデータのビット７には、「０」がセットされる。

【０８８４】

Ｓ６９８の処理後、又は、Ｓ６９４或いはＳ６９６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータにチェック対象のビット（「１」がセットされているビット）があるか否かを判別する（Ｓ６９９）。

【０８８５】

Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがないと判別したとき（Ｓ６９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０２の処理を行う。一方、Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがあると判別したとき（Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェックする入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１加算（＋１更新）し、チェック回数を１減算する（Ｓ７００）。

【０８８６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９８の処理に戻し、Ｓ６９８以降の処理を繰り返す。

【０８８７】

一方、Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ７０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在参照している入賞作動フラグ格納領域のアドレスにチェック回数を加算して入賞作動フラグ格納領域のアドレスを更新し、ブロックカウンタの値を１減算する（Ｓ７０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ブロックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０３）。

【０８８８】

Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９２の処理に戻し、Ｓ６９２以降の処理を繰り返す。

【０８８９】

一方、Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ７０４）。そして、Ｓ７０４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６８８の処理に戻し、Ｓ６８８以降の処理

を繰り返す。
【０８９０】
ここで再度、Ｓ６７９、Ｓ６８３又はＳ６８８の処理に戻って、Ｓ６７９、Ｓ６８３又はＳ６８８がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、この時点でセットされている引込順位データを、最終的な引込優先順位データとしてセットする（Ｓ７０５）。なお、Ｓ６７９又はＳ６８３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、最終的な引込優先順位データとして「０（００Ｈ）」をセットする。この場合、引込優先順位データ「０（００Ｈ）」にはエンドコードが割り付けられているので、引込データ無し（停止禁止）がセットされる。そして、Ｓ７０５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図６７参照）のＳ６２８に移す。
【０８９１】
［リール停止制御処理］
次に、図７２を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１３で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図７２は、リール停止制御処理の手順を示すフローチャートである。
【０８９２】
まず、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＦＦデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。
【０８９３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転速度が所定の一定速度に到達したか否か（「定速」になったか否か）を判別する（Ｓ７１２）。Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になっていないと判別したとき（Ｓ７１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１２の処理を繰り返す。
【０８９４】
一方、Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき（Ｓ７１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮ処理を行う（Ｓ７１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＮデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。
【０８９５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（Ｓ７１４）。
【０８９６】
Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（Ｓ７１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１３の処理に戻し、Ｓ７１３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（Ｓ７１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図２８参照）を更新し、ストップボタン未作動カウンタの値を１減算する（Ｓ７１５）。
【０８９７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（Ｓ７１６）。また、この処理では、検索対象リールのリール制御管理情報が格納される回胴制御データ格納領域のアドレス（先頭アドレス）セット処理も行われる。
【０８９８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１７）。この処理は、上記Ｓ７１１と同様に、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７１８）。

【０８９９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止選択処理を行う（Ｓ７１９）。詳細な説明は省略するが、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数の選択処理を行う。
【０９００】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置と、Ｓ７１９で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７２０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その加算結果を停止予定位置とする。
【０９０１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を実行する（Ｓ７２１）。この処理では、停止予定位置に対応する図柄コードが図柄コード格納領域に格納される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別する（Ｓ７２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン未作動カウンタの値に基づいて、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別し、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」であるときには、制御対象のリールが最終停止のリールであると判定する。
【０９０２】
Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールでないと判別したとき（Ｓ７２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、制御変更処理を行う（Ｓ７２３）。この処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図６７で説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ７２４）。
【０９０３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止間隔残時間待機処理を行う（Ｓ７２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定された所定のリール停止間隔時間が経過するまで、待機処理を行う。そして、Ｓ７２５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１１の処理に戻し、Ｓ７１１以降の処理を繰り返す。
【０９０４】
ここで再度、Ｓ７２２の処理に戻って、Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールであると判別したとき（Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、全リールの励磁が停止状態であるか否かを判別する（Ｓ７２６）。Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき（Ｓ７２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２６の処理を繰り返す。
【０９０５】
一方、Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態であると判別したとき（Ｓ７２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままである（ストップボタンが放されていない）か否かを判別する（Ｓ７２７）。Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままであると判別したとき（Ｓ７２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２７の処理を繰り返す。一方、Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままでないと判別したとき（Ｓ７２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２１４に移す。
【０９０６】
［入賞検索処理］
次に、図７３を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１４で行う入賞検索処理について説明する。なお、図７３は、入賞検索処理の手順を示すフローチャートである。
【０９０７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納領域（図３０参照）に格納された各格納領域のデータを、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）の対応する格納領域に転送して保存する（Ｓ７６１）。そして、この処理終了時点では、ＤＥレジスタに入賞作動フラグ格納領域の最後尾のアドレスがセットされる。

【０９０８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞役（図柄組合せ）の払出枚数（図１９～図２２参照）を規定する払出枚数データテーブル（不図示）のアドレスをＨＬレジスタにセットする（Ｓ７６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数テーブル数（例えば、本実施形態では「４」）を入賞検索カウンタの初期値とし、該初期値をＢレジスタにセットする（Ｓ７６３）。

【０９０９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされたアドレスに基づいて、メダルの払出枚数（本実施形態では、１枚、２枚、５枚及び８枚のいずれか）のデータをＣレジスタにセットし、判定対象データをＡレジスタにセットし、ＨＬレジスタにセットされているアドレスに「２」を加算（＋２更新）する（Ｓ７６４）。なお、払出枚数データテーブルにおいて、メダルの払出枚数のデータは、例えば「払出枚数（１，２，５又は８）＊２＋０」と規定される。また、以下では、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータ「払出枚数（１，２，５又は８）＊２＋０」内のデータ「０」を「判定ビット」という。この判定ビットは入賞検索の判定対象ブロックであるか否かを示す情報である。

【０９１０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータから判定ビットの値を抽出する（Ｓ７６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値に基づいて、判定対象ブロックであるか否かを判別する（Ｓ７６６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値が「１」である場合に、判定対象ブロックであると判定する。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数にかかわらず、判定ビットの値は常に「０」が規定されるようにしているため、Ｓ７６６の処理は必ずＮＯ判定となる。

【０９１１】

Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックでないと判別したとき（Ｓ７６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７６８の処理を行う。一方、Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックであると判別したとき（Ｓ７６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ７６７）。

【０９１２】

Ｓ７６７の処理後又はＳ７６６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた入賞作動フラグ格納領域のアドレスで指定される格納領域のデータを判定データとして抽出する（Ｓ７６８）。

【０９１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データと、Ｓ７６８で抽出した判定データとに基づいて、判定の結果が入賞であるか否かを判別する（Ｓ７６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データが、Ｓ７６８で抽出した判定データと同じであれば、判定の結果が入賞であると判定する。

【０９１４】

Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（Ｓ７６９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７６の処理を行う。一方、Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞であると判別したとき（Ｓ７６９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現遊技が３枚遊技（メダルのベット枚数が３枚である遊技）であるか否かを判別する（Ｓ７７０）。

【０９１５】
Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技であると判別したとき（Ｓ７７０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７２の処理を行う。一方、Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技でないと判別したとき（Ｓ７７０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、２枚遊技（メダルのベット枚数が２枚である遊技）の払出枚数をＣレジスタにセットする（Ｓ７７１）。なお、本実施形態では、２枚遊技がないため、Ｓ７７０及びＳ７７１の処理は不要となる。
【０９１６】
Ｓ７７１の処理後又はＳ７７０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の更新処理を行う（Ｓ７７２）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在の入賞枚数カウンタの値に、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数を加算し、加算後の値を払出枚数にセットする。
【０９１７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満であるか否かを判別する（Ｓ７７３）。
【０９１８】
Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満であると判別したとき（Ｓ７７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７５の処理を行う。一方、Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１５」未満でないと判別したとき（Ｓ７７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数に最大払出枚数「１５」をセットする（Ｓ７７４）。
【０９１９】
Ｓ７７４の処理後又はＳ７７３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数を入賞枚数カウンタに保存する（Ｓ７７５）。
【０９２０】
Ｓ７７５の処理後又はＳ７６９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、他の入賞があるか否かを判別する（Ｓ７７６）。Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞があると判別したとき（Ｓ７７６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６９の処理に戻し、Ｓ７６９以降の処理を繰り返す。
【０９２１】
一方、Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞がないと判別したとき（Ｓ７７６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ７７７）。なお、例えば、有効ラインが１本である場合には、複数の小役が重複して入賞することがないので、Ｓ７７６の判定処理は必ずＮＯ判定となる。
【０９２２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７７８）。
【０９２３】
Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６４の処理に戻し、Ｓ７６４以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１５の処理に移す。
【０９２４】
［イリーガルヒットチェック処理］
次に、図７４を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１５で行うイリーガルヒットチェック処理について説明する。なお、図７４は、イリーガルヒットチェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、イリーガルヒットとは、内部抽籤処理（図６４参照）で抽籤され、図柄設定処理（図６５参照）で当籤番号格納領域に格納された特賞

当籤番号及び小役当籤番号（内部当籤役）に基づいて、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが、成立しえない図柄の組合せで有効ライン上に停止（図柄組合せ不成立）したことを示す用語である。

【０９２５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２５参照）のアドレスをセットする（Ｓ７８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のサイズ（バイト数、本実施形態では「９」）を、チェックカウンタの値にセットする（Ｓ７８２）。

【０９２６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに基づいて、該アドレスに対応する当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）内の格納領域に格納された内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）を取得する（Ｓ７８３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに格納された入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と、内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）とを合成する（Ｓ７８４）。

【０９２７】

なお、この合成処理では、まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）との排他的論理和を求める。次いで、メインＣＰＵ１０１は、求められた排他的論理和の算出結果と入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）との論理積を求め、論理積の算出結果を合成結果とする。なお、イリーガルヒットエラーが発生していない場合、この合成結果の値は「０」となる。

【０９２８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７８４の合成処理の結果に基づいて、イリーガルヒットエラーが発生しているか否かを判別する（Ｓ７８５）。

【０９２９】

Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していないと判別したとき（Ｓ７８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する入賞作動フラグ格納領域のアドレスを＋１更新する（Ｓ７８６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値を１減算する（Ｓ７８７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７８８）。

【０９３０】

Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７８３の処理に戻し、Ｓ７８３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１６の処理に移す。

【０９３１】

ここで再度、Ｓ７８５の処理に戻って、Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していると判別したとき（Ｓ７８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図６２で説明したエラー処理を行う（Ｓ７８９）。この処理により、情報表示器６に含まれる２桁の７セグＬＥＤ（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に、イリーガルヒットエラーの発生を示す２文字「ＥＥ」をエラー情報として表示するためのエラー表示データが出力される。なお、イリーガルヒットエラーの発生状態（エラー状態）は、リセットスイッチ７６（図６参照）を押下することにより解除される。

【０９３２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値及び当り要求フラグ格納領域のデータをクリアする（Ｓ７９０）。そして、Ｓ７９０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１６の処理に移す。

【０９３３】
なお、本実施形態では、図２５に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じであるので、入賞作動フラグ格納領域の役と内部当籤役との合成処理時にメインＲＡＭ１０３に配置される当り要求フラグ格納領域と入賞作動フラグ格納領域とを同一構成にすることができる。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるＳ７８４の演算結果（入賞役のデータと内部当籤役のデータとを合成結果）は、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（例えば、「ＡＮＤ」命令で実行する）することにより求められる。その結果、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、主制御プログラムの空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を使用して遊技性を高めることが可能になる。
【０９３４】
［入賞チェック・メダル払出処理］
次に、図７５を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１６で行う入賞チェック・メダル払出処理について説明する。なお、図７５は、入賞チェック・メダル払出処理の手順を示すフローチャートである。
【０９３５】
まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンド生成処理を行う（Ｓ８０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する入賞作動コマンドに含まれる、種別データおよび各種通信パラメータを生成する。なお、入賞作動コマンドは、入賞作動フラグ（表示役）等を特定するパラメータを含んで構成される。
【０９３６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、図５０で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８０２）。この処理により、入賞作動コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、入賞作動コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。
【０９３７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ８０３）。Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ８０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。
【０９３８】
一方、Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ８０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルのクレジット枚数（貯留枚数）がその上限枚数（本実施形態では５０枚）以上であるか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【０９３９】
Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数以上でないと判別したとき（Ｓ８０４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８０５）。加算されたクレジットカウンタの値は、情報表示器６に含まれる貯留枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を行う（Ｓ８０６）。なお、メダル払出枚数チェック処理の詳細については、後述の図７６を参照しながら後で説明する。
【０９４０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払い出しが終了したか否かを判別する（Ｓ８０７）。Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了したと判別したとき（Ｓ８０７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【０９４１】
一方、Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了していないと判別したとき（Ｓ８０７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出間隔待機処理を行う（Ｓ８０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定されたメダル払出間隔時間（本実施形態では６０．３３ｍｓｅｃ：後述の図７９で説明する割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ周期）の５４周期分）が経過するまでウェイトする。そして、Ｓ８０８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ８０３の処理に戻し、Ｓ８０３以降の処理を繰り返す。
【０９４２】
ここで再度、Ｓ８０４の処理に戻って、Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数（５０枚）以上であると判別したとき（Ｓ８０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払出処理を行う（Ｓ８０９）。この処理により、クレジット枚数として貯留されなかった分のメダルが払い出される。なお、Ｓ８０９の処理においても、メダルの払い出しが終了するまで、メダルが１枚払い出される度にＳ８０６～８０６の処理が繰り返されるようにすればよい。そして、Ｓ８０９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１７の処理に移す。
【０９４３】
［メダル払出枚数チェック処理］
次に、図７６を参照して、入賞チェック・メダル払出処理（図７５参照）中のＳ８０６で行うメダル払出枚数チェック処理について説明する。なお、図７６は、メダル払出枚数チェック処理の手順を示すフローチャートである。
【０９４４】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルＯＵＴカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１１）。なお、メダルＯＵＴカウンタは、メダルの払出回数を計数するためのカウンタである。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１２）。なお、払出枚数カウンタは、メダルの払出枚数を計数するためのカウンタである。
【０９４５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数７ＳＥＧ表示処理を行う（Ｓ８１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値を、情報表示器６に含まれる払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示させる制御処理を行う。
【０９４６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの更新処理を行う（Ｓ８１４）。なお、役連終了枚数カウンタは、ボーナス役が入賞する（コンビネーション「Ｃ＿赤同色ＢＢ」、「Ｃ＿青同色ＢＢ」、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」又は「Ｃ＿青異色ＢＢ」の図柄組合せが揃う）ことで、ボーナス遊技が開始する時にボーナス遊技で払い出すことが可能な払出枚数がセットされ（後述の図７７参照）、ボーナス遊技中のメダルの払出枚数の残り枚数を計数し、ボーナス遊技の終了を判断する（後述の図７７のＳ８２２参照）ためのカウンタである。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値とその下限値「０」とを比較し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの値を１減算（－１更新）し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」以下である場合には、役連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する。なお、役連終了枚数カウンタにセットされる払出枚数は、実際に遊技者に払い出される枚数となる訳ではない、例えば、役連終了枚数カウンタに２４０枚がセットされ、役連終了枚数カウンタが２４０となった状態で、１５枚のメダルが払い出された場合、実際の払い出される払出枚数は２５５枚となる。役連終了枚数カウンタは２４０枚払い出された後「０」となり、以降、役連終了枚数カウンタの値の下限値「０」が維持される。
【０９４７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ

８１５）。
【０９４８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジット情報コマンド生成処理を行う（Ｓ８１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するクレジット情報コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、クレジット情報コマンドは、メダルのクレジット枚数を特定するパラメータを含んで構成される。
【０９４９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、図５０で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８１７）。この処理により、クレジット情報コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、クレジット情報コマンドは、後述の図８０で説明する通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ８１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を終了し、処理を入賞チェック・メダル払出処理（図７５参照）中のＳ８０７の処理に移す。
【０９５０】
［ＢＢチェック処理］
次に、図７７を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１７で行うＢＢチェック処理について説明する。なお、図７７は、ＢＢチェック処理の手順を示すフローチャートである。
【０９５１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（Ｓ８２１）。Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（Ｓ８２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８３１の処理を行う。
【０９５２】
一方、Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（Ｓ８２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ８２２）。Ｓ８２２において、メインＣＰＵ１０１が、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下でないと判別したとき（Ｓ８２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。
【０９５３】
一方、Ｓ８２２において、メインＣＰＵ１０１が、役連終了枚数カウンタの値が「０」以下であると判別したとき（Ｓ８２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ８２３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態中の各種情報をクリアする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ４状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８２４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態終了後のＲＴ状態をＲＴ４状態とする。そして、Ｓ８２４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。
【０９５４】
ここで再度、Ｓ８２１の処理に戻って、Ｓ８２１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ役に係る図柄組合せ（コンビネーション「Ｃ＿赤同色ＢＢ」、「Ｃ＿青同色ＢＢ」、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」又は「Ｃ＿青異色ＢＢ」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８２５）。Ｓ８２５において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。
【０９５５】
一方、Ｓ８２５において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス作

動時処理を行う（Ｓ８２６）。この処理では、次遊技の遊技状態にボーナス状態をセットするなどのボーナスの作動開始に必要な各種処理を行う。次いで、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、ＢＢ１及びＢＢ２において「２４０」、ＢＢ３及びＢＢ４において「１６５」）をセットする（Ｓ８２７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ５状態フラグをオフ状態にセットする（Ｓ８２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態開始前のＲＴ状態をクリアする。そして、Ｓ８２８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【０９５６】

［ＲＴチェック処理］

次に、図７８を参照して、メインフロー（図５６参照）中のＳ２１８で行うＲＴチェック処理について説明する。なお、図７８は、ＲＴチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０９５７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判別する（Ｓ８３１）。Ｓ８３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態中であると判別したとき（Ｓ８３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９５８】

一方、Ｓ８３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態中でないと判別したとき（Ｓ８３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ５状態（フラグ間状態）であるか否かを判別する（Ｓ８３２）。Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態であると判別したとき（Ｓ８３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９５９】

一方、Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態でないと判別したとき（Ｓ８３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるか否かを判別する（Ｓ８３３）。Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないと判別したとき（Ｓ８３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８３７の処理に移す。

【０９６０】

一方、Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態であると判別したとき（Ｓ８３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ遊技数カウンタを１減算する（Ｓ８３４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態の遊技期間を管理する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ遊技数カウンタは０となったか否かを判別する（Ｓ８３５）。Ｓ８３５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ遊技数カウンタは０となっていないと判別したとき（Ｓ８３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６１】

一方、Ｓ８３５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ遊技数カウンタは０となったと判別したとき（Ｓ８３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０状態フラグをオン状態にセットし、ＲＴ３状態フラグをオフ状態にセット（クリア）する（Ｓ８３６）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ０状態となる。そして、Ｓ８３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６２】

Ｓ８３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないと判別したと

き（Ｓ８３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ３移行目」）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８３７）。Ｓ８３７において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態フラグをオン状態にセットし、ＲＴ遊技数カウンタに８をセットする（Ｓ８３８）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ３状態となる。そして、Ｓ８３８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６３】

一方、Ｓ８３７において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ３移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８３７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｒ＿ＲＴ１移行目」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８３９）。Ｓ８３９において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ１移行リプ」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４０）。

【０９６４】

Ｓ８３９において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３９がＹＥＳ判定の場合）、及びＳ８４０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４１）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ１状態となる。そして、Ｓ８４１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６５】

一方、Ｓ８４０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４２）。Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４３）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ２状態となる。そして、Ｓ８４３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６照）中のＳ２１９の処理に移す。

【０９６６】

一方、Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ２移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せ（コンビネーション「Ｓ＿ＲＴ０移行リプ」の図柄の組合せ）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４４）。Ｓ８４４において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ０状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４５）。なお、この場合、他のＲＴ状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ０状態となる。そして、Ｓ８４５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ２１９の処理に移す。一方、Ｓ８４４において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ０移行リプに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）中のＳ

２１９の処理に移す。
【０９６７】
［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］　次に、図７９を参照して、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で、メインＣＰＵ１０１が行う割込処理について説明する。なお、図７９は、割込処理の手順を示すフローチャートである。１．１１７２ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理（図４６中のＳ２参照）で設定されたタイマー回路１１３のタイムアウト信号の出力タイミングに基づいて発生する割込みコントローラ１１２からの割込要求信号がメインＣＰＵ１０１に入力された際に実行される処理である。
【０９６８】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ９０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ９０２）。この処理では、外部バスインターフェース１０４を介して接続されたスタートスイッチ７９、ストップスイッチ等の各種スイッチや、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々に設けられたインデックスセンサ（不図示）等の各種センサから入力される信号がチェックされる。本実施形態では、キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、及びリール中継端子板７４等を経由し、これらの各種スイッチや各種センサが、外部バスインターフェース１０４を介して入力ポート用ＩＣ（不図示）の出力端子に接続された入力用のＩＣの入力端子に接続されている。また、メインＲＡＭ１０３には、メインＣＰＵ１０１が、外部バスインターフェース１０４に接続された入力ポート用ＩＣ（本実施形態では、単に「入力ポート」という）の状態を格納するための入力ポート格納領域（不図示）が割り当てられている。ここで、入力ポート格納領域は、例えば、入力ポートの現在の状態を格納するための入力ポート格納領域１と、入力ポートの１割込処理前の状態を格納するための入力ポート格納領域２とで構成される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理において、まず、入力ポート格納領域１に格納された各種情報を入力ポート格納領域２に保存し、次いで、入力ポートから読み込んだ各種情報を入力ポート格納領域１に格納する。なお、各種スイッチや各種センサの接続構成や入力ポート格納領域の構成は、上述したものに限られない。すなわち、メインＣＰＵ１０１側で、各種スイッチや各種センサのオン／オフ状態を認識可能な構成であればよい。
【０９６９】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ９０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、３つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインＣＰＵ１０１は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインＣＰＵ１０１は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。
【０９７０】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ９０４）。この処理では、主に、通信データ格納領域に格納された各種コマンドを主制御回路９０の第１シリアル通信回路１１４（図８参照）を介して副制御回路２００に送信する。なお、通信データ送信処理の詳細については、後述の図８０を参照しながら後で説明する。
【０９７１】
　次いで、メインＣＰＵ１０１は、投入メダル通過チェック処理を行う（Ｓ９０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、各メダルセンサ（図５参照）の検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づいて、投入メダルがセレクタ６６を通過したか否かのチェック処理を行う。
【０９７２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ９０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６に含まれる各種７セグＬＥＤを駆動制御して、例えば、メダルの払出枚数やクレジット枚数、ストップボタンの押し順データなどを表示する。なお、７セグＬＥＤ駆動処理の詳細については、後述の図８２を参照しながら後で説明する。

【０９７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を行う（Ｓ９０７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、セットされた各種タイマーのカウント（減算）処理を行う。なお、タイマー更新処理の詳細については、後述の図８４を参照しながら後で説明する。

【０９７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ９０８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ９０９）。ドア開閉チェック処理では、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉監視スイッチ６７のオン（ドア閉）／オフ（ドア開）状態をチェックすることにより、フロントドア２ｂ（図２参照）の開閉状態をチェックする。

【０９７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、試射試験信号制御処理を行う（Ｓ９１０）。この処理では、第２インターフェースボート等を介して試験機に各種試験信号の出力する際の制御処理が行われる。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図１１Ｃ参照）を用いて実行される。なお、本実施形態では、この処理は、試射試験時以外のとき（パチスロ１が遊技店に設置された後）にも行われるが、この時には、主制御基板７１が第２インターフェースボート等を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力はされない。

【０９７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ９１１）。そして、Ｓ９１２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、割込処理を終了する。

【０９７７】

［通信データ送信処理］

次に、図８０を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０４で行う通信データ送信処理について説明する。なお、図８０は、通信データ送信処理の手順を示すフローチャートである。

【０９７８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴ設定処理を行う（Ｓ９６１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リセットコントローラ１０６内のＷＤＴをリスタートさせる処理などを行う。なお、ＷＤＴ設定処理の詳細については、後述の図８１を参照しながら後で説明する。

【０９７９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する（Ｓ９６２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延中であるか否かを判別する。Ｓ９６２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき（Ｓ９６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。

【０９８０】

一方、Ｓ９６２において、メインＣＰＵ１０１が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき（Ｓ９６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データは送信完了しているか否かを判別する（Ｓ９６３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）のコマンドステータスレジスタ（不図示）に格納されているデータを参照し、送信完了を示すデータが格納されていれば、通信データは送信完了していると判別し、送信完了を示すデータが格納されていなければ、

通信データは送信完了していないと判別する。
【０９８１】
Ｓ９６３において、メインＣＰＵ１０１が、通信データは送信完了していないと判別したとき（Ｓ９６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。一方、Ｓ９６３において、メインＣＰＵ１０１が、通信データは送信完了していると判別したとき（Ｓ９６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ取得処理を行う（Ｓ９６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域から通信データ（コマンドデータ）を取得する処理を行う。
【０９８２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した通信データの中に未送信データがあるか否かを判別する（Ｓ９６５）。Ｓ９６５において、メインＣＰＵ１０１が、取得した通信データの中に未送信データがあると判別したとき（Ｓ９６５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９６９の処理を行う。
【０９８３】
一方、Ｓ９６５において、メインＣＰＵ１０１が、取得した通信データの中に未送信データがないと判別したとき（Ｓ９６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、無操作コマンドデータを各レジスタにセットする（Ｓ９６６）。無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作（例えば、遊技を進行させるための操作としての、投入操作、開始操作、及び停止操作など）に関連する情報（例えば、これらの操作が行われたことを示す情報、あるいは、例えば、開始操作に基づき決定された内部当籤役を示す情報など）を含まないように各パラメータが設定されている。なお、無操作コマンドデータの各パラメータには、例えば、パチスロ１における、各スイッチのオン状態／オフ状態を示すパラメータや、各センサのオン状態／オフ状態を示すパラメータ（例えば、入力ポート格納領域１及び入力ポート格納領域２に格納された情報）が設定されるようにすればよい。これにより、副制御回路２００側でこれらのスイッチやセンサなどの誤作動や故障などの可能性が判定されるようにしてもよい。
【０９８４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理（図５０参照）を行う（Ｓ９６７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６６で生成された無操作コマンドデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納する処理を行う。次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ取得処理を行う（Ｓ９６８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６７で通信データ格納領域に格納された無操作コマンドデータを取得する処理を行う。
【０９８５】
このように、本実施形態では、主制御回路９０から副制御回路２００に送信する通信データがない場合であっても、割込処理（図７９参照）毎に、少なくとも無操作コマンドが送信されるようになっている。したがって、主制御回路９０から副制御回路２００に送信する通信データがないことに起因して、外部から不正な通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。なお、このような観点より、無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないものとしているが、設定される各パラメータの内容はこれに限られるものではなく、適宜変更可能である。
【０９８６】
Ｓ９６８の処理後又はＳ９６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、１パケット分のバッファサイズを送信カウンタにセットする（Ｓ９６９）。なお、本実施形態では、１パケット分の送信データは８バイトであることから、１パケット分のバッファサイズも同様に８バイトで構成されている。また、本実施形態では、通信データ格納領域に複数の通信データ（コマンドデータ）が格納されている場合には、格納された順序で（格納が古いものから先に）送信される（ＦＩＦＯ形式）。
【０９８７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信バッファから送信データを取得して送信データレ

ジスタにセットする（Ｓ９７０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の送信データレジスタ（不図示）に送信データを１バイト単位でセットする。これにより、セットされた送信データは、第１シリアル通信回路１１４（ＳＣＵ１）の送信シフトレジスタ（不図示）に転送され、１パケット分ずつ送信される。

【０９８８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信バッファのアドレスを「１」更新（＋１）する（Ｓ９７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、送信カウンタを「１」減算する（Ｓ９７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、送信カウンタは「０」であるか否かを判別する（Ｓ９７３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、１パケット分の送信データの送信が完了したか否かを判別する。Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、送信カウンタは「０」でないと判別したとき（Ｓ９７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９７０の処理に戻し、Ｓ９７０以降の処理を繰り返す。

【０９８９】

一方、Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、送信カウンタは「０」であると判別したとき（Ｓ９７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理（例えば、図５１参照）を行う（Ｓ９７４）。そして、Ｓ９７４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０５の処理に移す。

【０９９０】

［ＷＤＴ設定処理］

次に、図８１を参照して、通信データ送信処理（図８０参照）中のＳ９６１で行うＷＤＴ設定処理について説明する。なお、図８１は、ＷＤＴ設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０９９１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、リセットコントローラ１０６内のＷＤＴにおけるＷＤＴクリアレジスタ（不図示）のアドレスをセットする（Ｓ９８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットしたアドレスにクリアデータ（例えば、「５５Ｈ」）をセットする（Ｓ９８２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットしたアドレスにリスタートデータ（例えば、「ＡＡＨ」）をセットする（Ｓ９８３）。

【０９９２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、コマンド送信開始タイマとその下限値「０」とを比較し、コマンド送信開始タイマが下限値「０」より大きい場合には、コマンド送信開始タイマを１減算（－１更新）し、コマンド送信開始タイマが下限値「０」以下である場合には、コマンド送信開始タイマを「０」に保持する（Ｓ９８４）。そして、Ｓ９８４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴ設定処理を終了し、処理を通信データ送信処理（図８０参照）のＳ９６２の処理に移す。

【０９９３】

上述したように、本実施形態では、ＷＤＴのリセット設定及び管理情報（ＷＤＴの許可／禁止、基準クロック、タイムアウト時間（例えば、４１９．４ｍｓ）など）がプログラム管理エリアに記憶されており、Ｓ９８２及びＳ９８３の処理が行われることにより、設定されているタイムアウト時間が再計測される。なお、タイムアウトによりリセット信号が出力されてメインＣＰＵ１０１が再起動される場合には、電断時（外部）処理（図５２参照）が実行されることなく再起動するため、チェックサム生成処理（図５３参照）によって算出されるサム値がメインＲＡＭ１０３（サム値格納領域）に格納されない。したがって、この場合、電源投入時処理（図４６のＳ１１参照）におけるサムチェック判定結果は正常とならず（すなわち、「ＲＡＭ異常」として）、情報表示器６（７セグＬＥＤ表示器）に、エラー発生を意味する文字列「８８」が表示される。

【０９９４】

［７セグＬＥＤ駆動処理］

次に、図８２を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０６で行う７セグＬＥＤ駆

動処理について説明する。なお、図８２は、７セグＬＥＤ駆動処理の手順を示すフローチャートである。

【０９９５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する（Ｓ９２２）。

【０９９６】

Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数でないと判別したとき（Ｓ９２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０７の処理に移す。すなわち、本実施形態では、２回の割込周期毎に、７セグＬＥＤ駆動処理が行われる。なお、本実施形態では、７セグＬＥＤ駆動処理を割込みカウンタの値が偶数の場合に実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、割込みカウンタの値が奇数の場合に７セグＬＥＤ駆動処理を実行してもよいし、また、任意の整数で割込みカウンタの値を除算したときの商又は余りを用いて、７セグＬＥＤ駆動処理の実行タイミングを決定してもよい。

【０９９７】

一方、Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数であると判別したとき（Ｓ９２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータ格納領域からナビデータを取得する（Ｓ９２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力される押し順表示データを格納するための押し順表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２４）。

【０９９８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータに基づいて、押し順表示データ（７セグ表示データ）を作成し、生成された押し順表示データを押し順表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図８３を参照しながら後で説明する。

【０９９９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値を取得する（Ｓ９２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力されるクレジット表示データを格納するためのクレジット表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２７）。

【１０００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、クレジット表示データ（７セグ表示データ）を生成し、生成されたクレジット表示データをクレジット表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図８３を参照しながら後で説明する。

【１００１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、後述の７セグコモンカウンタの値を格納するための７セグコモンカウンタ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９３０）。なお、この処理において、更新後の７セグコモンカウンタの値が「８」となった場合には、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「０」をセットする。本実施形態では、７セグＬＥＤをダイナミック制御するため、８回周期で７セグコモンカウンタの値が更新される。

【１００２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に基づいて、コモン選択データを作成し、対象のカソードデータ格納領域（押し順表示データ格納領域又はクレジット表示データ格納領域内の対象格納領域）のアドレスをセットする（Ｓ９３１）。次いで

、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤのカソードにクリアデータを出力する（Ｓ９３２）。この処理は、７セグＬＥＤを一旦消灯して、残像の影響を無くすために行われる。

【１００３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、対象のカソードデータ格納領域から７セグカソード出力データを取得してセットする（Ｓ９３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンバックアップデータとコモン選択データとから、７セグコモン出力データを生成する（Ｓ９３４）。

【１００４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンバックアップデータ及び７セグカソードバックアップデータにそれぞれ７セグコモン出力データ及び７セグカソード出力データを保存する（Ｓ９３５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソード出力データ及び７セグコモン出力データを出力する（Ｓ９３６）。そして、Ｓ９３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０７の処理に移す。

【１００５】

［７セグ表示データ生成処理］

次に、図８３を参照して、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５及びＳ９２８で行う７セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図８３は、７セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。

【１００６】

なお、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」は押し順表示データに対応し、７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２８で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」はクレジット表示データに対応する。

【１００７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、カソードデータ格納領域にセットされた表示データを「１０」で除算し、その除算結果の商の値を、２桁の７セグＬＥＤの上位桁の表示データとして取得し、除算結果の余の値を下位桁の表示データとして取得する（Ｓ９４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した上位桁の表示データに基づいて、上位桁表示を行うか否かを判別する（Ｓ９４２）。

【１００８】

Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行うと判別したとき（Ｓ９４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９４４の処理を行う。一方、Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行わないと判別したとき（Ｓ９４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示無しをセットする（Ｓ９４３）。

【１００９】

Ｓ９４３の処理後又はＳ９４２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（不図示）を参照して、上位桁の表示データを取得する（Ｓ９４４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した上位桁の表示データを保存する（Ｓ９４５）。

【１０１０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（不図示）を参照して、下位桁の表示データを取得する（Ｓ９４６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、下位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した下位桁の表示データを保存する（Ｓ９４７）。

【１０１１】

そして、Ｓ９４７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２６の処理に移す。一方、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥ

Ｄ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２８の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２９の処理に移す。

【１０１２】

［タイマー更新処理］

次に、図８４を参照して、割込処理（図７９参照）中のＳ９０７で行うタイマー更新処理について説明する。なお、図８４は、タイマー更新処理の手順を示すフローチャートである。

【１０１３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに２バイトタイマー格納領域（不図示）の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに２バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５１）。２バイトタイマー格納領域は、２８６ｍｓ（２５６×１．１１７２ｍｓ）以上の時間（すなわち、１バイトを超えるタイマ値）を管理するために用いられる。

【１０１４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、２バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、２バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、２バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、２バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、２バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５２）。さらに、Ｓ９５２の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている２バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを２減算（－２更新）する。なお、例えば、コマンド送信開始タイマも２バイトタイマあることから、この処理においてその更新が行われるようにしてもよい（図８１参照）。

【１０１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５４）。

【１０１６】

Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９５２の処理に戻し、Ｓ９５２以降の処理を繰り返す。

【１０１７】

一方、Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに１バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５５）。１バイトタイマー格納領域は、２８６ｍｓ（２５６×１．１１７２ｍｓ）未満の時間（すなわち、１バイトを超えないタイマ値）を管理するために用いられる。例えば、メダル監視タイマなどは１バイトタイマとしてその更新が行われる。

【１０１８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、１バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、１バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、１バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、１バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、１バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５６）。さらに、Ｓ９５６の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを１減算（－１更新）する。

【１０１９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５８）。

【１０２０】

Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１

は、処理をＳ９５６の処理に戻し、Ｓ９５６以降の処理を繰り返す。
【１０２１】
一方、Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、電磁カウンタ制御処理を行う（Ｓ９５９）。この処理では、メダルのＩＮ／ＯＵＴを示す信号を外部集中端子板４７に出力する際の出力制御処理が行われる。そして、Ｓ９５９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を終了し、処理を割込処理（図７９参照）中のＳ９０８の処理に移す。
【１０２２】
＜電源投入時の動作説明＞
次に、図８５を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロの電源投入時の動作について説明する。図８５は、パチスロ１の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【１０２３】
なお、図８５中、「ＭａｉｎＣＰＵ」は、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）を示し、「ＳｕｂＣＰＵ」は、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）を示している。
【１０２４】
また、図８５中、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「セキュリティモード」は、上述したセキュリティモード中である状態を示し、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「起動遅延期間」は、セキュリティモードの終了後、上述したコマンド送信開始タイマがセットされ、セットされたコマンド送信開始タイマが「０」となるまでの期間（すなわち、設定変更は可能であるが、通信データの送信を遅延させている期間）を示し、「ＭａｉｎＣＰＵ」の動作状態「通常動作期間」は、通信データの送信の遅延が終了し、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）に対して通信データの送信が可能となった状態を示している。
【１０２５】
また、図８５中、「ＳｕｂＣＰＵ」の動作状態「初期化」は、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００）の電源投入時の初期化（起動）処理（ハード起動時間、バイオス（ドライバ）初期化、カーネル（ＯＳ）起動など）中である状態（すなわち、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）から送信される通信データの受信が可能でない状態）を示し、「ＳｕｂＣＰＵ」の動作状態「通常動作期間」は、電源投入時の初期化（起動）処理が終了し、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０）から送信される通信データの受信が可能となった状態を示している。
【１０２６】
また、図８５中、「設定動作Ａ」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され（例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でパチスロ１の電源が投入され）、その後、「通常動作期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様Ａ」は、「設定動作Ａ」の場合の、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）の送信タイミングを示している。また、「送信態様Ａ」の下の「ＭａｉｎＣＰＵ設定変更処理」は、「送信態様Ａ」の場合の、メインＣＰＵ１０１による設定変更確認処理（図４８参照）内において、設定変更コマンドがメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納（登録）されるタイミング（図４９の設定変更コマンド生成格納処理及び図５０の通信データ格納処理も参照）を示している。
【１０２７】
また、図８５中、「設定動作Ｂ」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され（例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でパチスロ１の電源が投入され）、その後、当該「起動遅延期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様Ｂ」は、「設定動作Ｂ」の場合の、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）の送信タイミングを示している。また、「送信態様Ｂ」の下の「ＭａｉｎＣＰＵ設定変更処理」は、「送信態

様Ｂ」の場合の、メインＣＰＵ１０１による設定変更確認処理（図４８参照）内において、設定変更コマンドがメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域に格納（登録）されるタイミング（図４９の設定変更コマンド生成格納処理及び図５０の通信データ格納処理も参照）を示している。

【１０２８】

パチスロ１の電源が投入されリセット信号が入力されると、マイクロプロセッサ９１のセキュリティ部（不図示）によってセキュリティモードの動作状態に制御される。メインＣＰＵ１０１は、セキュリティモード中においては、セキュリティ設定エリア記憶された設定に応じた期間、起動が遅延させられる。セキュリティモードが終了すると、メインＣＰＵ１０１は、所定期間、通信データの送信を遅延させる。なお、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信を遅延させている場合であっても、設定変更を可能としている。

【１０２９】

ここで、「設定動作Ａ」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、通信データの送信の遅延が終了した後に設定変更が終了された場合、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）を副制御回路２００に対して送信し、設定変更が終了されたときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）を副制御回路２００に対して送信する。

【１０３０】

一方、「設定動作Ｂ」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、同じく通信データの送信の遅延中に設定変更が終了された場合、メインＣＰＵ１０１は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）を副制御回路２００に対して順次送信する。すなわち、通信データの送信の遅延が終了したときに、通信データ格納領域に設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）（ＣＯＭ１）、及び設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）（ＣＯＭ２）が登録されている場合には、これらの通信データを登録された順序で送信する。

【１０３１】

このように、本実施形態のパチスロ１によれば、パチスロ１の電源投入時にメインＣＰＵ１０１の起動を遅延させることで、主制御回路９０を安定的に起動させることができるとともに、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延が終了した後、通信データの送信を遅延させることで、副制御回路２００の起動に要する時間を確保して副制御回路２００も安定的に起動させることができる。

【１０３２】

そして、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延が終了した後は、通信データの送信の遅延が終了する前であっても設定変更を可能としたことから、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、パチスロ１の電源を投入した場合（すなわち、これにともなってリセット信号が入力された場合）には、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。

【１０３３】

さらに、通信データの送信の遅延が終了する前に設定変更が行われた場合には、設定変更の開始時や設定変更の終了時にこれらを示す通信データが登録され、通信データの送信の遅延が終了したときに、これらの通信データが登録された順序で送信されるようになっていることから、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行った場合であっても、それによって主制御回路９０と副制御回路２００との間で保有する情報に齟齬が生じることを防止することができる。また、例えば、副制御回路２００において、主制御回路９０から送信される通信データの順序によって不正行為やエラー等の判定が行われるように構成される場合であっても、このような判定の結果に影響を及ぼさず、正確な判定を行わせることが可能となる。

【１０３４】
　また、本実施形態のパチスロ１によれば、通信データの送信処理が行われる際に、通信データが登録されていない場合であっても、少なくとも無操作コマンドデータが送信されるようにしたことから、例えば、主制御回路９０と副制御回路２００との間の接続線に不正にアクセスする等、不正の手段によって外部から通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。また、通信データの送信の遅延が終了する前は、当該無操作コマンドデータの登録・送信を行わないようにしたことから、パチスロ１の電源投入時の制御負担を軽減することが可能となる。なお、不正行為防止を主目的とする観点より、当該無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないようにすればよい。
【１０３５】
　また、本実施形態のパチスロ１によれば、メインＣＰＵ１０１の起動の遅延期間が、固定期間及び可変期間で構成され、また、これらの期間（あるいはその範囲）を適宜選択して設定可能としたことから、主制御回路９０や副制御回路２００のスペックに応じて、適切な遅延時間を設定することが可能となる。なお、設定変更が可能となるまでの期間をより短くするという観点より、可変期間として必ず０が決定される所定の期間の範囲（例えば、ランダム延長期間における「設定なし」）を設定可能である場合には、当該所定の期間の範囲が設定されるものとすればよい。
【１０３６】
　なお、本実施形態では、セキュリティモードの終了後、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において、設定値の設定操作（設定変更操作）を可能とした例について説明しているが、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において実行可能とする操作はこれに限られるものではない。例えば、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でパチスロ１の電源が投入され、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となった場合、当該期間において設定値の確認操作（設定確認操作）を可能とするようにしてもよい。これにより、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、設定変更は行わないが現在の設定値を確認したい等の場合においても、副制御回路２００の起動完了を待つことなく先立って設定確認を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。
【１０３７】
＜メダル投入時の動作説明＞
　次に、図８６を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロのメダル投入時の動作について説明する。図８６は、パチスロ１のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。
【１０３８】
　なお、図８６中、「スタートスイッチ」は、スタートスイッチ７９を示し、「メダルセンサ」は、上流側メダルセンサ（第１メダルセンサ）８０６及び下流側メダルセンサ（第２メダルセンサ）８０７の検知状態（メダルセンサ入力状態）を示し、「メダル受付信号」は、オン状態（「ＯＮ」）がメダルの受付が許可されている状態（メダル受付許可）を示し、オフ状態（「ＯＦＦ」）がメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付禁止）を示している（図５７及び図５８参照）。
【１０３９】
　また、図８６中、「ソレノイド」は、セレクタ６６のソレノイド（セレクトプレート８０４をガイド位置又は排出位置に変移させる駆動源）を示し、「監視タイマ」は、メダル監視タイマを示し（図５７及び図５８参照）、「動作状態」は、パチスロ１における、開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）と、開始操作後の遊技の進行を可能としない状態（「遊技待」）と、を示している。
【１０４０】
　メインＣＰＵ１０１は、遊技開始可能枚数（本実施形態では３枚）のメダルが投入され

ると、スタートレバー１６に対する開始操作を受付可能とする。なお、図８６に示すように、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能であれば（クレジットが５０枚未満であれば）、スタートレバー１６に対する開始操作が行われるまで（スタートスイッチ７９により開始操作が検出されるまで）、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）が継続する。なお、図示は省略しているが、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能でなければ（クレジットが５０枚であれば）、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移している。

【１０４１】

メインＣＰＵ１０１は、遊技開始可能枚数（本実施形態では３枚）のメダルが投入され、クレジット枚数としてメダルを貯留可能な状態において、スタートスイッチ７９により開始操作（図８６中、左側の１回目の開始操作（スタートスイッチ７９の「ＯＦＦ」から「ＯＮ」への変移）を「開始操作Ａ」とする）が検出されると、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）からメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移させ、セレクタ６６のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視（計測）を開始する。また、このとき、上述したスタートレバーＯＮフラグをオン状態とする。

【１０４２】

メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、励磁状態から消磁状態に変移途中であったセレクタ６６のソレノイドを再度励磁状態に変移させるようにして、投入されたメダルが計数され、ホッパー装置５１内に案内されるようにする。また、この場合、スタートスイッチ７９により「開始操作Ａ」は検出されているが、当該検出に基づいて、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）には変移させない。また、このとき、上述したスタートレバーＯＮフラグをオフ状態とする。すなわち、この場合には、「開始操作Ａ」を無効とする。

【１０４３】

なお、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、さらに、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）からメダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）に変移させるようにしてもよい。

【１０４４】

その後、メインＣＰＵ１０１は、再度スタートスイッチ７９により開始操作（図８６中、右側の２回目の開始操作（スタートスイッチ７９の「ＯＦＦ」から「ＯＮ」への変移）を「開始操作Ｂ」とする）が検出されると、再度セレクタ６６のソレノイドを励磁状態から消磁状態に変移させ、再度メダル監視タイマによる監視（計測）を開始する。また、このとき、再度上述したスタートレバーＯＮフラグをオン状態とする。

【１０４５】

そして、メインＣＰＵ１０１は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入されなかった場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合）には、メダル監視タイマによる監視（計測）終了後（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後）に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）に変移させ、遊技を進行させることを可能とする（すなわち、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）以後の処理を実行可能とする）。

【１０４６】

なお、図示は省略しているが、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９により「開始操作Ａ」が検出され、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ＯＮ」である状態）からメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「ＯＦＦ」である状態）に変移し、セレクタ６６のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視（計測）を開始した後、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入されなかった場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合）にも、スタートスイッチ７９により「開始操作Ｂ」が検出された場合と同様、メダル監視タイマによる監視（計測）終了後（すなわち、セレクタ６６のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後）に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）に変移させ、遊技を進行させることを可能とする（すなわち、メダル受付・スタートチェック処理（図５７及び図５８参照）以後の処理を実行可能とする）。

【１０４７】

このように、本実施形態のパチスロ１によれば、遊技者の開始操作にともなって遊技が開始される場合に、例えば、メダルの「飲込み」などの発生を防止するためのメダル監視タイマがセットされる。このメダル監視タイマにより、セレクタ６６において、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態（ソレノイドが励磁状態であることによりセレクトプレート８０４がガイド位置にある状態）から遊技機外部に排出される状態（ソレノイドが消磁状態であることによりセレクトプレート８０４が排出位置にある状態）に物理的に変移するまでの時間が確保される。

【１０４８】

そして、メダル監視タイマによる監視（計測）中にメダルが投入された場合には、そのもととなった開始操作は無効とされ、また、セレクタ６６においては、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態に戻る。したがって、メダルの「飲込み」などの発生を防止して、投入されたメダルを適切に処理することが可能となる。

【１０４９】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、メダル監視タイマによる監視（計測）中にメダルが投入された場合であっても、そのメダルが計数されるようにしたことから、投入されたメダルの計数漏れを防止でき、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。

【１０５０】

また、本実施形態のパチスロ１によれば、メダル監視タイマのタイマ値（例えば、「７２」）を、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態から遊技機外部に排出される状態に物理的に変移するまでの期間（例えば、８０ｍｓ）以上の期間（例えば、「７２」×１．１１７２ｍｓ）に設定するようにしたことから、メダルの「飲込み」などの発生を確実に防止して、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。なお、本実施形態のように、駆動部がソレノイドである場合には、このような効果はより顕著となる。

【１０５１】

＜本実施形態で実行可能なその他の演出＞

次に、図８７～図９１を参照しながら、上述した演出の他に、本実施形態で実行可能なその他の演出の一例について説明する。なお、以下では、その他の演出の一例として、ボーナス役に当籤しているか否かを報知するためのボーナス役当籤報知演出が実行可能であることについて説明しているが、その用途はボーナス役に当籤しているか否かを報知するものに限定されない。

【１０５２】

例えば、非有利区間及び通常有利区間において、有利区間に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間のラインバトル状態において、有利区間が継続することが決定されているか否かを報知するために実行さ

れるものであってもよい。また、有利区間の権利獲得抽籤状態において、権利獲得状態に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間の権利獲得状態おいて、権利を付与することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよい。すなわち、遊技者に特典が付与されるか否かを報知するために実行される演出として用いることができる。

【１０５３】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１））

まず、図８７及び図８８を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）について説明する。図８７及び図８８は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「チャンス目」）が決定された場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）を示している。なお、図８７では、ボーナス役に当籤していない場合（ボーナス役非当籤の場合）の表示例を示し、図８８では、ボーナス役に当籤している場合（ボーナス役当籤の場合）の表示例を示している。

【１０５４】

図８７及び図８８に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その１）では、「間違い探し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「間違い探し演出」は、例えば、パチスロ１のモチーフとして使用されている、漫画、アニメーション、あるいはゲームなどの原作品がある場合に、当該原作品における所定の画像と同一又は近似の画像をベース画像とし、当該ベース画像に対して異なっている点（すなわち、間違い）があるか否かを遊技者に探させる演出となっている。この場合、所定の画像は、原作品のままの（すなわち、同一の）画像であってもよいし、原作品の画像に対して、Ａ／Ｄ変換し、アクペクト比を変更し、解像度を変更し、あるいはリマスターした（すなわち、近似の）画像であってもよい。また、あくまでも原作品に依拠した画像であるが、パチスロ１の演出に用いるために新たに制作された画像であってもよい。

【１０５５】

なお、ベース画像は、上述したものに限られず、適宜設定することができる。例えば、原作品がない場合（例えば、オリジナルのモチーフである場合）であっても、パチスロ１における他の演出において表示され得る画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、パチスロ１の仕様を説明するために遊技店で配布される小冊子内に印刷された画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、ベース画像は静止画でなくともよく、動画であってもよいし、静止画がスライド形式で順次表示されるものであってもよい。

【１０５６】

図８７の上段には、「全員集合！」という文字とともに、５体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像と同じ画像となっている。また、当該画像の下方には、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね！」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソルとが表示される。

【１０５７】

このとき、遊技者は、タッチセンサ１９が設けられたサブ表示装置１８の表示面上の所定領域を指でなぞるなどしてカーソルを所望の箇所まで移動させ（選択操作を行い）、同じくサブ表示装置１８の表示面上に表示された決定ボタン（不図示）をタッチ操作し（決定操作を行い）、自身が間違いだと思う箇所を指定する。

【１０５８】

なお、遊技者の選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作を検出する手段は、サブ表示装置１８に限られるものではない。例えば、表示装置１１が、液晶表示装置のような表示装置である場合には、表示装置１１の少なくとも一部（例えば、図８７の上段の表示が行われる箇所）にタッチセンサを設けるようにし、当該タッチセンサが、遊技者の指の移動を検出した場合（選択操作が行われた場合）にはそれに応じてカーソルを移動させ、また、当該タッチセンサが設けられた箇所に表示された決定ボタン（不図示）が押下操作

された場合（決定操作が行われた場合）にはそれに応じて結果を報知する演出が行われるようにしてもよい。また、例えば、選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作が検出可能な物理的操作手段（例えば、十字キー及び演出ボタン、ジョグダイヤルなど）が設けられる場合には、このような物理的操作手段によって選択操作や決定操作が検出されるようにしてもよい。すなわち、遊技者の演出に係る各種操作を検出可能な手段であれば、どのような手段であっても適用することが可能である。

【１０５９】

ここで、例えば、図８７の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。そうすると、図８７の上段に表示された画像にはベース画像と異なる部分はないため、図８７の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示される。

【１０６０】

一方、図８８の上段には、「全員集合！」という文字とともに、４体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像とは右端のキャラクタが表示されていない部分において異なる画像となっている。また、当該画像の下方には、図８７と同様に、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね！」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソルとが表示される。

【１０６１】

ここで、例えば、図８８の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されていない部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分であるため、図８８の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が成功であったことを報知するための「あたり～」というメッセージとともに、ボーナス役に当籤していることを報知するための「ボーナス確定！」というメッセージが表示される。

【１０６２】

これに対し、例えば、図８８の上段に表示された画像において、左端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分ではないため、図８７の下段と同様に、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示され、ボーナス役に当籤している場合であってもボーナス役に当籤していることは報知されない。

【１０６３】

なお、図８７及び図８８に示した演出態様は、「間違い探し演出」における演出態様の一例を示すものであり、例えば、以下に示すような演出態様を採用することもできる。

【１０６４】

例えば、ベース画像が、原作品における所定のテーマ（例えば、原作品における第１話）に基づくものであり、複数（例えば、５枚）の画像（例えば、ダイジェスト画像）がスライド形式で表示されるものであるとする。そして、ボーナス役に当籤していない場合には、そのスライド画像がそのまま順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。一方、ボーナス役に当籤している場合には、そのスライド画像のうち一部の画像が異なるスライド画像が順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。

【１０６５】

遊技者は、サムネイル状に表示された各画像において、所定のテーマとは異なるテーマ（例えば、原作品における第１話とは異なる話数）に基づくものが含まれているかどうかを検索し、所定のテーマとは異なるテーマの画像であると思ったものに対し、選択操作及び決定操作を行う。そして、所定のテーマとは異なるテーマの画像が含まれている場合であって、遊技者が当該画像を指定した場合には、「間違い探し演出」における間違い探し

の結果が成功となるようにすればよい。具体的には、例えば、原作品における第１話においては、キャラクタＡ及びキャラクタＢしか登場しないにもかかわらず、ボーナス役に当籤した場合に表示されるスライド画像では、原作品における第３話以降にしか登場しないキャラクタＣが表示された画像が含まれるようにすればよい。このようにすれば、例えば、原作品に愛着のある遊技者は、特に思い入れをもって「間違い探し演出」を行うことができるため、演出に関する興趣をより向上させることが可能となる。

【１０６６】

また、上述のように、「間違い探し演出」においてベース画像と少なくとも一部が異なる画像を表示する場合、ベース画像と異なる部分は１箇所のみである必要はなく、複数箇所が異なっていてもよい。この場合、例えば、当籤したボーナス役の種類に応じて、異なる箇所の数が異なる場合があるようにしてもよい。例えば、ベース画像と異なる部分が１箇所である場合、ＢＢ３又はＢＢ４に当籤している可能性が高く、ベース画像と異なる部分が複数箇所である場合、ＢＢ１又はＢＢ２に当籤している可能性が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、当籤しているボーナス役の種類まで示唆することができる。

【１０６７】

また、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知する場合、例えば、「？？？」などのメッセージを表示して、間違い探しの結果が失敗であったことを明示しないようにしてもよい。

【１０６８】

また、ベース画像を複数種類設けるようにし、例えば、「チャンス目」に当籤した場合、これらの複数種類のベース画像のうちの１つのベース画像を決定し、その後、ボーナス役に当籤しているか否かに応じて、ベース画像のまま表示するか、あるいは、少なくとも一部は異なる部分を有する画像として表示するかが決定されるようにしてもよい。また、この場合、決定されるベース画像の種類に応じて、間違い探しの難易度が異なるようにしてもよい。

【１０６９】

このように、本実施形態では、遊技者に有利なボーナス状態に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第１特定画像が表示された場合に、遊技者が第２特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。

【１０７０】

これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【１０７１】

また、本実施形態では、第２特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興趣をより高めることができる。

【１０７２】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２））

次に、図８９及び図９０を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）について説明する。図８９は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「チャンス目」）が決定された場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）のタイミングチャートを示し、図９０は、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤

報知演出の演出例（その２）では、表示装置１１によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置（例えば、スピーカ群８４やＬＥＤ群８５）によって演出が実行されるようにすることもできる。

【１０７３】

図８９及び図９０に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その２）では、「長押し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「長押し演出」は、例えば、第３停止操作における停止操作が、以下に示すような態様で長押しされた場合、長押しされない場合とは異なる演出が行われるようになっているものである。

【１０７４】

なお、本実施形態では、「長押し」の対象となる操作手段を、第３停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としているが、これに限られるものではない。例えば、第１停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としてもよいし、第２停止操作におけるストップボタン（左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒのいずれか）としてもよい。また、停止操作と直接関連しないタイミングで操作されたストップボタンとしてもよい。すなわち、いずれかのストップボタンが操作されたときに、「長押し演出」が行われ得るようにすることができる。

【１０７５】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂ）であってもよいし、スタートレバー１６であってもよい。この場合、ベットボタンについて、メダルの投入操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、メダルの投入操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。また、この場合、スタートレバー１６について、開始操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、開始操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。

【１０７６】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、上述した遊技に関する操作を行うための操作手段に限られず、演出に関する操作を行うための操作手段であってもよい。例えば、タッチセンサ１９が設けられたサブ表示装置１８、上述した少なくとも一部にタッチセンサが設けられた表示装置１１、あるいは、上述した物理的操作手段であってもよい。

【１０７７】

図８９に示すように、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出１」が実行され、その後、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき、「演出２」が実行される。すなわち、第３停止操作におけるストップボタンが所定期間（３秒間）長押しされた場合には、「演出１」及び「演出２」が実行される。なお、「演出１」の実行中に、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったときには、中途であっても「演出１」の実行が終了され、「演出２」の実行が開始される。

【１０７８】

一方、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）には、「演出１」は実行されず、「演出２」のみが実行される。

【１０７９】

なお、「長押し演出」の演出パターンは上述したものに限られない。例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出１」とそれに続いて「演出２」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）には、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となるか否かにかかわらず、「演出１」及び「演出２」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したとき（長押し時）、「演出２」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

【１０８０】

また、例えば、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前に、第３停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）、「演出１」とそれに続いて「演出２」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出１」及び「演出２」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出１」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

【１０８１】

なお、このように複数の演出パターンを有する場合には、例えば、ボーナス役に当籤しているか否かによって異なる選択確率で、これらの複数の演出パターンのうちいずれかの演出パターンが選択されるようにすればよい。また、このような場合、第３停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で３秒間経過したときであっても、「演出２」が既に実行されている場合には、「演出１」は実行されないようにすればよい。

【１０８２】

図８９に示した「演出１」及び「演出２」が実行される態様の一例を、図９０を参照しながら説明する。なお、図９０では、ボーナス役に当籤している場合の、長押し時及び短押し時それぞれの表示例について説明する。

【１０８３】

まず、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合、まず、少なくとも第３停止操作の停止操作が行われる前の所定のタイミングで、例えば、「押し続けて～」といったようなメッセージが表示され、第３停止操作の停止操作時においてはストップボタンを長押しすべきであることを促す演出が実行される。

【１０８４】

その後、第３停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを３秒以上押下し続けた場合には、例えば、「ＳＴＥＰ１」～「ＳＴＥＰ３」といったような表示が順次行われる「演出１」が実行される。そして、遊技者がストックボタンの押下を終了させた場合には、例えば、「ＷＩＮ！」といった表示によりボーナス役に当籤していることを報知するための「演出２」が実行される。なお、ボーナス役に当籤していない場合には、「演出２」において、ボーナス役に当籤していないことが報知される、例えば、「ＬＯＳＥ」といった表示がなされるようにすればよい。また、「演出１」では、例えば、ボーナス役に当籤していることの期待度が報知されるようにすればよい。この場合、例えば、「ＳＴＥＰ１」まで表示される演出パターンと、「ＳＴＥＰ２」まで表示される演出パターンと、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンと、を有し、ボーナス役に当籤している場合には、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンが選択されやすく、ボーナス役に当籤していない場合には、「ＳＴＥＰ３」まで表示される演出パターンが選択されにくく

すればよい。このようにすれば、長押しにすることによってボーナス役に当籤している期待度が報知されるようになるため、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する興趣をより向上させることができる。

【１０８５】

一方、第３停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを３秒以上押下し続けなかった場合には、例えば、上述したようなボーナス役に当籤している期待度が報知される「演出１」は実行されず、ボーナス役に当籤しているか否かが報知される「演出２」のみが実行される。

【１０８６】

なお、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）で、ストップボタンの押下時間を認識させる手法は種々の手法を採用することができる。例えば、リール停止制御処理（図７２参照）において、有効なストップボタンが押下されたことをストップスイッチが検出する度に、メインＣＰＵ１０１がリール停止コマンドを送信するようにした場合、サブＣＰＵ２０１は、第３停止操作のストップボタンが押下されたことに基づくリール停止コマンドを受信したときに、計時を開始し、計時時間が３秒となった場合には「演出１」を実行し、第３停止操作のストップボタンの押下が終了して、メインＣＰＵ１０１から送信された入賞作動コマンドを受信したときに、「演出２」を実行するようにすればよい。また、サブＣＰＵ２０１は、メインＣＰＵ１０１から送信された無操作コマンドに含まれるストップスイッチのオン状態／オフ状態を示すパラメータに基づいて、「演出１」を実行するか否か、及び「演出２」の実行タイミングの制御を行うようにしてもよい。このようにすれば、メインＣＰＵ１０１（主制御回路９０側）では、ストップボタンの押下時間を計時する必要がなくなることから、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する制御負荷を軽減することができる。

【１０８７】

なお、サブＣＰＵ２０１（副制御回路２００側）によって制御される、例えば、上述したタッチパネルや物理的操作手段などに対する操作時間によって「長押し演出」が制御される場合には、サブＣＰＵ２０１は独立して操作手段が操作されている時間を計時し、その計時結果に応じて演出内容を制御することが可能となる。ここで、本実施形態で説明しているような遊技機では、主制御回路９０側では容量の制限があるが、副制御回路２００側では特段の制限がないのが一般的であるため、少なくともサブＣＰＵ２０１によってこのような演出が制御されるようにすれば、演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

【１０８８】

また、「演出２」を実行する制御が行われるための所定条件は、操作手段への操作が終了したことに限られず、適宜設定することが可能である。例えば、対象となる操作手段とは異なる操作手段に対する操作が行われたことを所定条件とすることもできるし、対象となる操作手段への操作回数が所定回数未満である場合には、「演出１」、「演出２」の順に演出を発生させ、対象となる操作手段への操作回数が所定回数となった場合には、所定条件を成立させ、「演出１」を発生させずに「演出２」を発生させるようにしてもよい。

【１０８９】

このように、本実施形態では、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に「演出１」を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、「演出２」を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、「演出１」を実行する制御を行わないことが可能となっている。

【１０９０】

これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

【１０９１】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３））
次に、図９１を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）について説明する。図９０は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「スイカ２」）が決定された場合であって、ボーナス役にも当籤した場合に、所定確率で表示装置１１に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）では、表示装置１１によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置（例えば、情報表示器６、ＬＥＤ８２、又は指示モニタ（指示表示器））によって演出が実行されるようにすることもできる。
【１０９２】
例えば、図９１に示す遊技価値表示部（ＶＬ）は、表示装置１１において、小役が成立した場合にその払出枚数が表示され得る所定の領域（払出枚数表示部）に表示されてもよいし、有利区間であれば有利区間中の払出枚数の累計枚数が表示され得る所定の領域（獲得枚数表示部）に表示されてもよいし、これら払出枚数表示部や獲得枚数表示部とは異なる領域の所定の領域に表示されてもよい。また、上述したように、主制御回路９０側で制御される情報表示器６などの７セグ表示器が、当該演出が実行されるときに、遊技価値表示部（ＶＬ）として機能するようにすればよい。
【１０９３】
図９１に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その３）では、「枚数先表示演出」と題した演出が行われるようになっている。この「枚数先表示演出」は、例えば、ボーナス状態において払い出され得るメダルの枚数（獲得予定枚数）が、ボーナス状態の作動が開始する前に報知されることで、遊技者にボーナス役に当籤したことが報知される演出となっている。
【１０９４】
なお、以下では、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数として、役連終了枚数カウンタの値が表示される例を挙げて説明しているが、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数の態様はこれに限られない。例えば、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態において、役連終了枚数カウンタの値は「１６５」枚であるが、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「１５枚」のメダルが払い出されるとしたならば、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態では「１２回」の遊技が行えることになり、実際の払出枚数は「１８０」枚となる。したがって、この実際の払出枚数である「１８０」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、ＢＢ３状態又はＢＢ４状態においても、３枚のメダルを投入して遊技を行う必要があるため、役連終了枚数カウンタの値が「１６５」枚の場合、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「１５枚」のメダルが払い出されるとしたならば、毎遊技の純増枚数は「１５－３＝１２枚」となる。したがって、役連終了枚数カウンタの値に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「１２枚」×「１１回」＝「１３２」枚とし、この「１３２」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、上述したように、実際には「１２回」の遊技が行えるため、実際に遊技が行える回数に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「１２枚」×「１２回」＝「１４４」枚とし、この「１４４」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。
【１０９５】
また、本実施形態では、ＢＢ１～ＢＢ４状態において、押し順小役が当籤するようになっているため、この押し順小役の当籤時に押し順が正解したか否かによって遊技毎に払い出されるメダルの枚数も変動する（「１５枚」又は「６枚」。図２３参照）ようになっている。また、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知は行われず、有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知が行われるようになっている。
【１０９６】
したがって、例えば、有利区間においてボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に当籤

した場合には、上述した「１４４」枚（投入枚数を考慮しない場合には、「１８０」枚）を獲得予定回数として表示し、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に当籤した場合であって、ボーナス状態において押し順報知が行われない場合に「１５枚」のメダルが払い出される確率を仮に５０％とした場合には、（「１２枚」×「８回」＝９６枚）＋（「３枚」×「８回」＝２４枚）＝「１２０」枚（投入枚数を考慮しない場合には、（「１５枚」×「８回」＝１２０枚）＋（「６枚」×「８回」＝４８枚）＝「１６８」枚）を獲得予定枚数として表示するようにしてもよい。すなわち、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数は、ボーナス状態における払出枚数（あるいは、純増枚数）の期待値であってもよい。

【１０９７】

図９１に示すように、例えば、ボーナス役を含む所定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」）が決定された場合であって、「枚数先表示演出」が実行されることが決定されている場合には、全てのリールの回転が停止するとき（すなわち、第３停止後）に、遊技価値表示部（ＶＬ）には獲得予定枚数「１６５」が表示される。これによって、遊技者に、ボーナス役（図９１に示す例では、「Ｆ＿ＢＢ３」又は「Ｆ＿ＢＢ４」）に当籤したことが報知される。なお、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりも小役やリプレイ役に係る図柄の組合せが優先的に停止制御されるため、基本的に、このボーナス役に当籤した遊技（ボーナス役当籤ゲーム）では、小役やリプレイ役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「Ｃ＿スイカ」）が表示され、ボーナス役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「Ｃ＿赤異色ＢＢ」）は表示されない。もっとも、ボーナス役当籤ゲームにおいて、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得るようにすることもできるが、この場合には、「枚数先表示演出」が実行されないようにしてもよいし、後述するように、遊技価値表示部（ＶＬ）を、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとして、「枚数先表示演出」が実行されるようにすることもできる。

【１０９８】

その後、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されるまで（ボーナス役成立まで）、この遊技価値表示部（ＶＬ）における獲得予定枚数「１６５」の表示は継続される。そして、ボーナス状態の作動が開始されてもこの遊技価値表示部（ＶＬ）における獲得予定枚数「１６５」の表示は継続し、例えば、ボーナス状態において小役に係る図柄の組合せ（図９１に示す例では、「ベル＋ＪＡＣＡ：１５枚」）が表示されると（ボーナス状態中入賞発生）、この遊技価値表示部（ＶＬ）において表示されている枚数が適宜減算更新されて表示されるようになる。すなわち、遊技価値表示部（ＶＬ）は、ボーナス状態が開始される前には、ボーナス状態において払い出され得るメダルの予定枚数を表示し、ボーナス状態においては、実際に払い出されたメダルの枚数に応じて、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとなっている。

【１０９９】

なお、本実施形態では、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定される場合があるようになっている。したがって、例えば、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定された場合には、この有利区間における獲得予定枚数（概ねの期待値であればよい。例えば、ラインバトル状態が平均４０ゲーム継続するものであり、ラインバトル状態では１ゲーム平均１枚のメダルが純増するものであれば、「４０」枚）をボーナス状態の獲得予定枚数に付加して（加算して）、遊技価値表示部（ＶＬ）に表示するようにしてもよい。

【１１００】

このように、本実施形態では、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において

獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

【１１０１】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる。

【１１０２】

また、本実施形態では、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

【１１０３】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興趣を高めることができる。

【１１０４】

＜変形例等＞

以上、本実施形態に係る発明の遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本実施形態に係る発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、本実施形態に係る発明の要旨を逸脱しない限り、種々の変形を行うことができる。

【１１０５】

［変形例］

本実施形態では、少なくとも非有利区間において、各設定値間で異なる当籤確率となっている「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が当籤した場合には、有利区間に移行させるか否かを決定しない（ＡＲＴ抽籤を行わない）ようになっていたが、各設定値間で異なる当籤確率となっている「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」が当籤した場合にも、各設定値間で同じ当籤確率となっているボーナス役を含むその他の内部当籤役と同様に、有利区間に移行させるか否かを決定する（ＡＲＴ抽籤を行う）ようにしてもよい。この場合、ＡＲＴ抽籤において、有利区間に移行させることが決定される確率は、各設定値間で同じ当籤確率となるようにすればよい。すなわち、各設定値間で異なる当籤確率となっているボーナス役を規定することで、各設定値間で、有利区間に移行させることが決定される確率が変動されるようにしてもよい。

【１１０６】

また、本実施形態では、通常有利区間においても遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得るようになっているが、通常有利区間は、有利区間に移行させるか否かが決定される確率は非有利区間よりも優遇されているが、遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない区間として構成することもできる。この場合には、非有利区間から通常有利区間に移行した場合に、状態表示器の点灯を開始させず、有利区間に移行した場合にのみ、状態表示器の点灯が開始されるようにすればよい。

【１１０７】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるか否かにかかわらず、通常有利区間は、全体として遊技者のメダルが減少する期間（すなわち、出玉率が「１」未満となる期間）であればよく、有利区間は、全体として遊技者のメダルが増加する期間（すなわち、出玉率が「１」を上回る期間）であればよい。また、有利区間において、一部遊技者のメダルが減少する期間（例えば、上述した各準備状態）があるとしても、当該期間は有利区間に含まれるようにすればよい。

【１１０８】

すなわち、遊技の区間を、非有利区間と有利区間とに大別する場合、有利区間は、遊技者の期待感を高めるが出玉の増加は見込めない演出区間（例えば、本実施形態の「通常有

利区間」）と、実際に出玉の増加が見込める増加区間（例えば、本実施形態の「有利区間」）と、を含んで構成されるようにしてもよい。

【１１０９】

また、本実施形態では、例えば、有利区間中のＲＴ２状態において、押し順報知が行われたにもかかわらず、遊技者の押し順ミスによってＲＴ１状態に移行（転落）してしまった場合にも、有利区間の遊技期間は進行する（更新される）ものとしているが、この場合には、ＲＴ２状態に移行（復帰）するまで、有利区間の遊技期間は進行しない（更新されない）ようにすることもできる。また、この場合、例えば、ＲＴ１状態に転落してからＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数のうちの一部（例えば、ＲＴ１状態に転落してからＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数が１０ゲームである場合、１／２の５ゲーム分。あるいは、ＲＴ１状態に転落してからＲＴ２状態に復帰するまでに要したゲーム数にかかわらず一律２ゲーム分）のみ、有利区間の遊技期間を進行させる（更新する）ようにしてもよい。

【１１１０】

また、本実施形態では、例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、直接的には有利区間に移行させるか否かを決定しない（ＡＲＴ抽籤を行わない）ようになっていたが、ＡＲＴ抽籤が行われる内部当籤役や条件は、適宜変形して設定することができる。例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、「チャンス役」が成立した場合にはＡＲＴ抽籤を行わず、「チャンス役」を取りこぼして「ＲＴ３移行目」が成立した場合（この場合、ＲＴ３状態に移行するか否かを問わない）にはＡＲＴ抽籤が行われるようにしてもよい。すなわち、特定の内部当籤役が当籤したときに、入賞が発生した場合にはＡＲＴ抽籤を行わず、取りこぼして入賞が発生しなかった場合にはＡＲＴ抽籤が行われるようにしてもよい。

【１１１１】

また、例えば、メダルの投入枚数（例えば、３枚）以下のメダルの払い出しとなる小役が高確率で内部当籤役として決定され、フラグ間状態では原則としてボーナス役が成立しないようにし、遊技の基本的な遊技状態をフラグ間状態として遊技を行わせるような仕様を採用することもできる。また、この場合、ボーナス状態は、獲得しているメダルが減少、あるいは維持される状態として構成するようにしてもよい。

【１１１２】

また、本実施形態では、規制監視期間に対応する遊技回数が「１５００回」に設定されていたが、規制監視期間に対応する遊技回数はそれ以下であってもよいし、それ以上であってもよい。また、遊技の状況に応じて、規制監視期間を変動させるようにしてもよい。例えば、規制監視期間をメダルの純増枚数（あるいは、払出枚数）によって定めるようにし、遊技店の所定の営業日中に、所定のパチスロ１において、純減枚数（すなわち、遊技者がメダルを投入したが、払い出しによって遊技者に還元されなかった、遊技店側の利益となるメダルの枚数）（あるいは、単に投入枚数）が「５００枚」であれば、予め定められた規制監視期間に対応するメダルの枚数「１５００枚」にその「５００枚」を加算し、一連の有利区間において「２０００枚」のメダルを獲得するまでは、当該有利区間が強制的に終了させないようにすることもできる。

【１１１３】

［本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例］

続いて、図９２～図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。本実施形態では、遊技状態として、ボーナスが作動することで遊技者に有利な遊技期間となるボーナス状態（特別遊技状態）、及び当該ボーナス状態でないことで相対的に遊技者に不利な遊技期間となる非ボーナス状態（通常遊技状態）があり、さらに、当該非ボーナス状態の中でも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が異なる複数のＲＴ状態があることで遊技者の有利度合いを変動させることについて説明した（図１３参照）。また、本実施形態では、遊技区間として、遊技者に停止操作の情報が報知されることで遊技者に有利な遊技区間となる有利区間（有利状

態）、及び当該有利区間でないことで相対的に遊技者に不利な遊技区間となる非有利区間（通常状態）があることについて説明した（図１４参照）。そして、これらの遊技状態や遊技区間の開始・継続・終了などの各種の条件やその内容については種々の変形を行うことが可能である。なお、特に示す場合を除き、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その１～その６）では、本実施形態における、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を適宜用いることができる。

【１１１４】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）］

まず、図９２及び図９３を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）について説明する。図９２は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図９３は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における遊技価値の付与期待値の一例を示す図である。

【１１１５】

図９２及び図９３に示すように、遊技者は通常、（Ａ）非有利区間から遊技を開始する。（Ａ）非有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されないことに起因して遊技価値量は減少していくことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は負の値となり、下り傾斜となる。

【１１１６】

（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ａ）非有利区間から（Ｂ）有利区間に移行する。（Ｂ）有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されることに起因して遊技価値量は増加していく（少なくとも減少していかない）ことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は正の値となり（少なくとも負の値とならず）、上り傾斜となる（少なくとも下り傾斜とはならない）。なお、説明の便宜上、本例では準備状態などにおける付与期待値やボーナス状態における付与期待値は考慮していない。

【１１１７】

なお、付与期待値は、以下のように算出（設計）することができる。例えば、押し順（例えば、５択）正解だと１５枚のメダルの払い出しがあり、押し順（例えば、５択）不正解だとメダルの払い出しがない押し順小役の当籤確率が１／２（３２７６８／６５５３６）である場合であって、原則１回の遊技に３枚のメダルをベットすることが必要である場合、１０回の遊技の間に必要なメダルは３０枚となる。そして、（Ａ）非有利区間である場合、１０回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって１５枚のメダルの払い出しを受けることができるのは１／１０（１／２×１／５）であることから、確率通りであれば、１０回の遊技の間でメダルの量が－１５枚（１５－３０）となるため、付与期待値は１回の遊技あたり「－１．５枚」となる。一方、（Ｂ）有利区間である場合、押し順小役について全て停止操作の情報が報知されて遊技者がそれにしたがって停止操作を行えば、１０回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって１５枚のメダルの払い出しを受けることができるのは１／２であることから、確率通りであれば、１０回の遊技の間でメダルの量が＋４５枚（７５－３０）となるため、付与期待値は１回の遊技あたり「＋４．５枚」となる。もっとも、これらは説明の便宜上の一例であり、リプレイ役の当籤確率やボーナス役の当籤確率（及びボーナス状態中の付与期待値）も加味して、付与期待値を算出（設計）することも可能である。

【１１１８】

本例では、（Ｂ）有利区間において、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第１の期待値（期待値α）となる（Ｂ－１）有利区間１と、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第１の期待値（期待値α）とは異なる第２の期待値（期待値β）となる（Ｂ－２）有利区間２と、が設けられ、（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１から（Ｂ－２）有利区間２に移行する。なお、本例では、（１）有利区間の開始条件が成立すると、まず（Ａ）非有利区間から（

Ｂ－１）有利区間１に移行し、（Ｂ－１）有利区間１において（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－２）有利区間２に移行するようにしているが、これに限られず、例えば、（１）有利区間の開始条件が成立すると、まず（Ａ）非有利区間から（Ｂ－２）有利区間２に移行し、（Ｂ－２）有利区間２において（２）期待値変動条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間２に移行するようにしてもよい。

【１１１９】

また、例えば、（１）有利区間の開始条件が成立したときに、（Ｂ－１）有利区間１又は（Ｂ－２）有利区間２のいずれに移行させるかを決定するようにしてもよいし、（１）有利区間の開始条件について、（Ｂ－１）有利区間１の開始条件（１－１）と、（Ｂ－２）有利区間２の開始条件（１－２）とをそれぞれ定め、（Ａ）非有利区間において、いずれの開始条件（１－１又は１－２）が成立したかに応じて、（Ｂ－１）有利区間１又は（Ｂ－２）有利区間２に移行させるようにしてもよい。

【１１２０】

そして、（Ｂ）有利区間（（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２）において、（３）有利区間の終了条件が成立すると、（Ｂ）有利区間から（Ａ）非有利区間に移行する（すなわち、有利区間が終了する）。本例では、このようにして（Ａ）非有利区間及び（Ｂ）有利区間の移行制御がなされるものとしている。

【１１２１】

ここで、本例では、（Ｂ－１）有利区間１中の期待値αが、（Ｂ－２）有利区間２中の期待値βよりも大きくなるように構成される（すなわち、（Ｂ－２）有利区間２中の期待値βが、（Ｂ－１）有利区間１中の期待値αよりも小さくなるように構成される）。具体的には、例えば上述の例を用いた場合、（Ｂ－１）有利区間１においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を１００％（すなわち、５回の当籤中５回報知）とすることで、期待値αは「＋４．５枚」とする一方、（Ｂ－２）有利区間２においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を４０％（すなわち、５回の当籤中２回報知）とすることで、期待値βは「＋－０枚」とする。

【１１２２】

なお、この期待値α及び期待値βは任意に設定することができる。例えば、（Ｂ－１）有利区間１が、少なくとも（Ａ）非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっているのであれば、有利区間１における報知確率を１～１００％のうちの任意の報知確率に設定可能である。また、例えば、（Ｂ－２）有利区間２が、少なくとも（Ａ）非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっており、（Ｂ－１）有利区間１よりも低い報知確率となっているのであれば、有利区間２における報知確率を１～１００％のうちの任意の報知確率に設定可能である。

【１１２３】

また、有利区間１における報知確率及び有利区間２における報知確率のそれぞれは、予め定められた確率であってもよいし、遊技価値の付与状況に応じて変動するものであってもよい。例えば、期待値α及び期待値βが、それぞれ「＋３．０枚」及び「＋１．０枚」と設定されている場合に、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２のそれぞれにおいて、所定の遊技回数（例えば、１０回）ごとに付与期待値を算出し、算出された付与期待値が、それぞれの期待値α及び期待値βよりも所定の閾値（例えば、プラスマイナス１枚）を超えて乖離していた場合には、その後の遊技において適宜報知確率を変動させるようにして、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２のそれぞれの期間における最終的な付与期待値が、期待値α及び期待値βとなる（に近似する）ようにすればよい。

【１１２４】

また、この期待値α及び期待値βの設定手法も上述した報知確率を変動させる手法に限られない。例えば、（Ｂ－１）有利区間１をリプレイ役の当籤確率の高い状態（高ＲＴ状態）とし、（Ｂ－２）有利区間２をリプレイ役の当籤確率の低い状態（低ＲＴ状態）とし、リプレイ役の当籤確率（入賞確率）を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、付与期待値はリプレイ役の当籤確率が加味さ

れる。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とを異なるＲＴ状態に制御することで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。

【１１２５】

また、例えば、（Ｂ－１）有利区間１をボーナス（ボーナス状態）が作動することを困難としない状態とし、（Ｂ－２）有利区間２をボーナスが作動することを困難とする状態とし、ボーナスの作動確率（入賞確率）を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、付与期待値はボーナスの作動確率及びボーナス状態中の付与期待値が加味される。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。すなわち、ボーナスの作動に関し、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とを異なる制御状態に制御することで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、ボーナスが作動することを困難としない状態、あるいは困難とする状態は、内部当籤役（持越役を含む）の種別、遊技状態の種別、それらに応じた停止制御の制御内容、あるいは停止操作の情報の報知内容などを複合的に加味して適宜創出することができる（一例は、後述の図９４～図９９の説明を参照）。

【１１２６】

また、例えば、上述の例の押し順小役について、所定の態様で停止操作が行われた場合には１５枚のメダルが払い出され、上記所定の態様とは異なる特定の態様で停止操作が行われた場合には６枚のメダルが払い出されるものとし、（Ｂ－１）有利区間１において押し順小役が当籤したときには上記所定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、（Ｂ－２）有利区間２において押し順小役が当籤したときには上記特定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、払出枚数を異ならせることで、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。

【１１２７】

また、例えば、上述の例の押し順小役を複数種類（例えば、押し順小役Ａと押し順小役Ｂ）設けるようにし、押し順小役Ｂの当籤確率は押し順小役Ａの当籤確率よりも低く設定されるようにし、（Ｂ－１）有利区間１において押し順小役Ａが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Ｂが当籤したときには停止操作の情報が報知されず（もっとも、停止操作の情報が報知されるようにしてもよい）、（Ｂ－２）有利区間２において押し順小役Ｂが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Ａが当籤したときには停止操作の情報が報知されないようにして、期待値βが期待値αよりも小さくなるように設定してもよい。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで報知対象役を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、押し順小役Ａと押し順小役Ｂの当籤確率は同一（あるいは略同一）であるが、押し順正解時の払出枚数を、上述の如く１５枚と６枚のように異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。

【１１２８】

また、例えば、内部当籤役として、押し順小役（例えば、６択）と押し順リプレイ（例えば、６択）とを有するとともに、遊技状態として、高ＲＴ状態と低ＲＴ状態とを有し、押し順リプレイに当籤したときに、押し順正解である場合には、低ＲＴ状態であれば高ＲＴ状態に移行し、高ＲＴ状態であれば高ＲＴ状態が維持される図柄の組合せが表示される一方、押し順不正解である場合には、低ＲＴ状態であれば低ＲＴ状態が維持され、高ＲＴ状態であれば低ＲＴ状態に移行するようにし（例えば、図２３参照）、（Ｂ－１）有利区間１においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されることで、押し順小役に当籤したときにはメダルが増加し、押し順リプレイに当籤したときには高ＲＴ状態に移行し、あるいは高ＲＴ状態が維持されるようにして期待値αが設定され、（Ｂ－２）有利区間２においては、これらのいずれか一方について正解となる押し順が報知されないことで、期待値βが設定されるようにしてもよい。

【１１２９】

この場合、（Ｂ－２）有利区間２を、押し順小役については正解となる押し順が報知され、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高ＲＴ状態に移行させ、あるいは高ＲＴ状態を維持することが困難となる（低ＲＴ状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときにメダルを増加させることは容易となるという状態を創出することができる。また、（Ｂ－２）有利区間２を、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知され、押し順小役については正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高ＲＴ状態に移行させ、あるいは高ＲＴ状態を維持することは容易となる（高ＲＴ状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときはメダルを増加させるが困難となるという状態を創出することができる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで報知対象となる内部当籤役の種別を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。なお、（Ｂ－２）有利区間２においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されないようにすることで、期待値βが設定されるようにすることもできる。

【１１３０】

また、例えば、押し順小役（例えば、６択）について、（Ｂ－１）有利区間１にあっては、少なくとも第１停止操作及び第２停止操作について正解となる押し順（すなわち、正解押し順の全て）が報知されることで期待値αが設定され、（Ｂ－２）有利区間２にあっては、第１停止操作のみについて正解となる押し順（すなわち、正解押し順の一部）が報知されることで期待値βが設定されるようにしてもよい。具体的には、例えば、第１停止操作が「左」、第２停止操作が「中」、第３停止操作が「右」のときに押し順正解となる押し順小役に当籤したとき、（Ｂ－１）有利区間１であれば「左→中→右」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行えば１００％の確率でメダルを増加させることができる一方、（Ｂ－２）有利区間２であれば「左→？→？」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行っても、残りの２択は遊技者自身で正解する必要があるため、５０％の確率でしかメダルを増加させることができなくなる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで停止操作の情報の報知内容（択数）を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。

【１１３１】

また、例えば、（Ｂ）有利区間を、停止操作の情報が必ず報知され、期待値は「＋１０．０枚」と高純増であるが１回の継続期間は比較的短い（例えば、８ゲーム間）増加区間（特別有利区間）として構成し、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２を、停止操作の情報は報知されない（あるいは特別有利区間よりも少ない所定確率で報知されるものとしてもよい）が、上記特別有利区間への移行に関してそれぞれ期待値が異なる演出区間（通常有利区間）として構成し、特別有利区間と通常有利区間との間で相互に移行可能に構成する。そして、（Ｂ－１）有利区間１では特別有利区間への移行抽籤（ＡＴ抽籤）が行われ、当該抽籤においては、例えば、約１／５の確率で特別有利区間に移行することが決定される（ＡＴ抽籤に当籤する）ように移行確率が設定される（すなわち、増加区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値αが設定される）一方、（Ｂ－２）有利区間２でもＡＴ抽籤が行われるが、当該抽籤においては、例えば、約１／２０の確率でＡＴ抽籤に当籤するように移行確率が設定される（すなわち、増加区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値αよりも小さい期待値βが設定される）ようにしてもよい。

【１１３２】

すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とで増加区間（特別有利区間）への移行確率を異ならせることで、期待値α及び期待値βを変動させるようにしてもよい。なお、上記で述べた移行確率は適宜設定することができる。また、（Ｂ－２）有利区間２ではＡＴ抽籤が行われないようにしてもよく、この場合には、（Ｂ－２）有利区間２において、例えば、約１／２０の確率で（Ｂ－１）有利区間１に移行させるか否かが抽籤

され、当該抽籤に当籤した場合に（Ｂ－２）有利区間２から（Ｂ－１）有利区間１に移行されるものとすればよい。また、（Ｂ－１）有利区間１から（Ｂ－２）有利区間２に移行される条件も適宜設定することができる。この場合、例えば、（Ｂ－１）有利区間１において、ＡＴ抽籤に当籤することなく所定期間（例えば、５ゲームの間）遊技が行われたこと、ＡＴ抽籤が非当籤の場合に行われる転落抽籤に当籤したこと、増加区間（特別有利区間）への連続移行回数が所定回数（例えば、５回）となったこと、増加区間（特別有利区間）での獲得枚数が所定枚数（例えば、４００枚を超える）となったこと、などを採用することができる。このように、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２との移行仕様によって、さらに遊技性を多様化することも可能である。

【１１３３】

なお、本例では、異なる付与期待値が設定される状態として、期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１、及び期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２の２つの状態を有することを例に挙げて説明しているが、異なる付与期待値が設定される状態は３つ以上であってもよく、適宜設定可能である。例えば、さらに、期待値γが設定される（Ｂ－３）有利区間３を有していてもよい。この場合、付与期待値は、α≧γ≧βとなるように設定することもできるし、α≧β≧γとなるように設定することもできる。すなわち、（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２との間に中間の付与期待値となる（Ｂ－３）有利区間３を設定したり、（Ｂ－２）有利区間２よりも付与期待値が小さい（Ｂ－３）有利区間３を設定したりし、順次変動条件が成立するごとに段階的に付与期待値を変動させることで、より細分化した付与期待値の調整を可能とするようにしてもよい。

【１１３４】

（遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における第１の態様）

続いて、上述した遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）を前提とした遊技仕様の第１の態様について説明する。この第１の態様では、例えば、期待値αが「＋３．０枚」、期待値βが「＋２．０枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。

【１１３５】

この第１の態様では、（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１に移行する。なお、（１）有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに移行させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【１１３６】

（Ｂ－１）有利区間１に移行すると、少なくとも所定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、５０ゲーム間）は、付与期待値が期待値α（例えば、「＋３．０枚」）となる（Ｂ－１）有利区間１が継続する。また、（Ｂ－１）有利区間１においては、有利区間を継続するか否かが決定される。有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴを継続させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【１１３７】

（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されている場合には、（２）期待値変動条件が成立し、（Ｂ－２）有利区間２に移行する。（Ｂ－２）有利区間２に移行すると、少なくとも特定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、１００ゲーム間）は、付与期待値が期待値β（例えば、「＋２．０枚」）となる（Ｂ－２）有利区間２が継続する。なお、（Ｂ－２）有利区間２においては、さらに、有利区間を継続するか否かは決定されない。（Ｂ－２）有利区間２において上記特定期間の遊技が行われたとき、（３）有利区間の終了条件が成立し、（Ａ）非有利区間に移行する。

【１１３８】

一方、（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されていない場合にも、（３）有利区間の終了条件が成立し、（Ａ）非有利区間に移行する。

【１１３９】

なお、（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されている場合には、（２）期待値変動条件が成立するが、この場合、一度（Ｂ－１）有利区間１から（Ａ）非有利区間に移行させ、（Ａ）非有利区間において所定の待機期間（例えば、４～３２ゲーム間の任意の前兆状態）が経過した後、（Ａ）非有利区間から（Ｂ－２）有利区間２に移行させて、有利区間を継続させるようにしてもよい。

【１１４０】

また、この第１の態様では、（Ｂ－２）有利区間２が上記特定期間継続するものとしているが、この特定期間を予め定められた任意の遊技期間とせず、例えば、（Ｂ－１）有利区間１及び（Ｂ－２）有利区間２を含む（Ｂ）有利区間全体において、付与期待値が期待値β（例えば、「＋２．０枚」）となるまでの期間としてもよい。すなわち、有利区間の序盤（Ｂ－１）においては期待値αによって付与期待値を大きくし、その後の有利区間（Ｂ－２）においては期待値βによって付与期待値を（小さく）調整するようにしてもよい。なお、この場合、上記所定の待機期間は、期待値βによって付与期待値が調整される上で、（Ｂ）有利区間全体に含まれるものとしてもよいし、（Ｂ）有利区間全体には含まれないものとしてもよい。

【１１４１】

具体的には、例えば、（Ｂ－１）有利区間１において期待値α通りの遊技価値が付与された場合、（Ｂ－１）有利区間１における遊技価値の付与量は３枚×５０ゲームで「１５０枚」となる。その後、（Ｂ－２）有利区間２において一定の基準（例えば、上記所定期間と同様５０ゲーム間でもよいし、それより長いゲーム間、あるいはそれより短いゲーム間でもよいし、実際の遊技時間でもよい。また、その他の基準も適宜採用できる）にしたがい、（Ｂ）有利区間全体の付与期待値が期待値βとなるように適宜報知確率が調整される。例えば、（Ｂ）有利区間全体を１００ゲームとした場合、（Ｂ－１）有利区間１において「１５０枚」の遊技価値が付与されているので、残りの有利区間である（Ｂ－２）有利区間２においては５０ゲーム間で「５０枚」の遊技価値が付与されるように報知確率が調整され、（Ｂ）有利区間全体で「２００枚」の遊技価値が付与されるものとすればよい。

【１１４２】

この第１の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１４３】

なお、この第１の態様の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間（（Ｂ－２）有利区間２）は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。

【１１４４】

また、この第１の態様の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１４５】

（遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）における第２の態様）
続いて、上述した遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）を前提とした遊技仕様の第２の態様について説明する。この第２の態様では、例えば、期待値αが「＋７．５枚」、期待値βが「＋－０枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。
【１１４６】
この第２の態様では、（Ａ）非有利区間において、（１）有利区間の開始条件が成立すると、（Ｂ－１）有利区間１に移行する。なお、（１）有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに移行させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。
【１１４７】
（Ｂ－１）有利区間１に移行すると、少なくとも所定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、１００ゲーム間）は、付与期待値が期待値α（例えば、「＋７．５枚」）となる（Ｂ－１）有利区間１が継続する。なお、この所定期間は、例えば、（Ｂ－１）有利区間１が開始されてから付与された遊技価値が所定量（例えば、１０００枚）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよいし、（Ｂ－１）有利区間１が開始されてからの遊技時間が所定時間（例えば、０．２５時間）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよい。
【１１４８】
（Ｂ－１）有利区間１において上記所定期間の遊技が行われたとき、（２）期待値変動条件が成立し、（Ｂ－２）有利区間２に移行する。（Ｂ－２）有利区間２に移行すると、（３）有利区間の終了条件が成立するまで、付与期待値が期待値β（例えば、「＋－０枚」）となる（Ｂ－２）有利区間２が継続する。この第２の態様では、（３）有利区間の終了条件を、例えば、（Ｂ）有利区間が開始されてから特定期間（例えば、１５００回の遊技の間）遊技が行われたこと、又は（Ｂ）有利区間が開始されてから付与された遊技価値が特定量（例えば、純増３０００枚）となったこと、として定めることができる（有利区間のこのような終了処理は、上述あるいは後述のリミット処理参照）。さらに、このようにして定めた終了条件が成立する前（例えば、リミット処理が実行される前）であっても、ボーナス役に入賞（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されてボーナス状態が作動）した場合には、（Ｂ－１）有利区間１であるか（Ｂ－２）有利区間２であるかにかかわらず、（Ｂ）有利区間が終了し、（Ｂ）有利区間から（Ａ）非有利区間に移行する。すなわち、（Ｂ）有利区間において、ボーナス状態への移行を可能とするボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることは、（３）有利区間の終了条件の１つとなる。
【１１４９】
なお、（３）有利区間の終了条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴに終了させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。また、（Ｂ－２）有利区間２においては、例えば、（３）有利区間の終了条件が成立するまでは、所定の単位（例えば、１セットの５０ゲーム）ごとに有利区間（（Ｂ－２）有利区間２）を継続するか否かが決定され、有利区間を継続することが決定された場合に、この所定の単位分有利区間を継続させ、有利区間を継続することが決定されない場合には、（３）有利区間の終了条件が成立する前でも有利区間を終了させるようにしてもよい。この場合、有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ＡＲＴを継続させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。
【１１５０】
また、この第２の態様では、（Ｂ）有利区間において、例えば、表示装置１１などを用いて特定報知を実行することが可能となっている。この特定報知は、ボーナス役に当籤し

ていること（持ち越されていること）を遊技者に対して示唆するための報知演出となっている。もっとも、この第２の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されると有利区間が終了するようになっていることから、この特定報知は、（ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて）有利区間を終了させること、あるいは（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて）有利区間を継続させること、のいずれかを遊技者が選択できるようにする情報を示唆するための報知演出であるとも言い得る。また、単に、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させればボーナス状態に移行可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよいし、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させれば有利区間を継続可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよい。

【１１５１】

例えば、この第２の態様では、（Ｂ）有利区間において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）であって、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技である場合には、上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、ボーナス役とリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合（あるいは、ボーナス役が持ち越されている場合にリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合）には、原則としてボーナス役に係る図柄の組合せが表示されない。すなわち、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」とはこのような状況でなく、遊技者の停止操作のタイミングが適切であれば、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得る遊技であることを意味する。

【１１５２】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、（３）有利区間の終了条件が成立するまで（例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで）の遊技期間の範囲内において、ボーナス状態への移行を回避することで有利区間を継続させることができる。なお、このような観点からは、必ずしも（Ｂ）有利区間を（Ｂ－１）有利区間１と（Ｂ－２）有利区間２とに区分けする必要はなく（すなわち、付与期待値を期待値αと期待値βとで異ならせる必要はなく）、（Ｂ）有利区間における付与期待値が一定の付与期待値（例えば、「＋１．５枚」）となるようにしてもよい。

【１１５３】

また、例えば、この第２の態様では、（Ｂ－１）有利区間１において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、（２）期待値変動条件が成立した場合には、（２）期待値変動条件が成立したときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、（２）期待値変動条件が成立した後、（３）有利区間の終了条件が成立する前に、（Ｂ－２）有利区間２において、ボーナス役に当籤した場合には、このときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、このように構成した上で、さらに（Ｂ－１）有利区間１において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」であれば、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。

【１１５４】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、（３）有利区間の終了条件が成立するまで（例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで）の遊技期間の範囲内において、例えば、（Ｂ－１）有利区間１の遊技期間では、期待値αが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加するので、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させ、（Ｂ－２）有利区間２の遊技期間では、期

待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないので、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて有利区間を終了させ、その後の遊技で再度（１）有利区間の開始条件を成立させて（Ｂ－１）有利区間１に移行させようとすることを選択することもできるし、時間の余裕が無いなどの場合にはそのまま遊技を終了することを選択することもできる。一方、（Ｂ－２）有利区間２の遊技期間では、期待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないが、（Ａ）非有利区間よりも遊技者に有利であることにかわりはないため、遊技を楽しむべく、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させることを選択することもできる。

【１１５５】

また、この第２の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて（Ｂ）有利区間を終了させた場合、例えば、表示装置１１などを用いて特殊特典を付与することが可能となっている。この特殊特典は、遊技者に付与される各種特典のうち、遊技価値の付与に関連しない（すなわち、出玉率に影響を与えない）特典となっている。なお、特殊特典を、遊技価値の付与に関連する（すなわち、出玉率に影響を与える）特典（例えば、有利区間の移行条件を成立させるための権利、あるいはボーナス状態中に停止操作の情報が報知される権利など）とすることを妨げるものではないが、射幸性の適正化などの観点からは、遊技価値の付与に関連しない（すなわち、出玉率に影響を与えない）特典とすることが望ましい。

【１１５６】

特殊特典の具体例としては、例えば、通常は実行される確率が低い特別演出（例えば、上述した各種エンディング演出やその他のプレミア演出）の実行、遊技者にとって有益な情報が報知される特別報知（例えば、設定値の示唆報知、演出内容ごとの期待度報知、ボーナス役の当籤確率や有利区間の移行確率などの履歴報知）の実行、遊技者の携帯端末を用いインターネットを介して提供される情報提供サービス上の得点付与や特定条件の解放などを挙げることができる。

【１１５７】

上述のように上記特殊特典されるように構成した場合、遊技者は、遊技価値の付与といった直接的な特典を享受することはないものの、遊技を楽しむ上では関心度の高い間接的な特典を享受することができるため、特に、（Ｂ－２）有利区間２のように、期待値βが設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはない状態においては、有利区間を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。

【１１５８】

この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）は、所定の終了条件（（３）有利区間の終了条件）が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態（ボーナス状態）に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１５９】

また、この第２の態様の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき（あるいは、付与されたと仮定されるとき）に（例えば、上述あるいは後述のリミット処理によって）終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【１１６０】

また、この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（２）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊

技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１６１】

また、この第２の態様の遊技機によれば、有利状態（（Ｂ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（２）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値αが設定される（Ｂ－１）有利区間１）で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値βが設定される（Ｂ－２）有利区間２）で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１１６２】

なお、この第２の態様の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【１１６３】

また、この第２の態様の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率（報知確率）によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【１１６４】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）］

続いて、図９４を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）について説明する。図９４は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１１６５】

図９４に示すように、本例では、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ａ）ＢＢ１状態、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態の遊技状態がある。一般遊技状態（ＣＺ状態）は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率も低く、有利区間への移行も発生しない遊技状態であり、この遊技状態自体は遊技者に有利な遊技状態ではないが、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態に移行可能な点において、（Ａ）ＢＢ１状態よりも有利な遊技状態（チャンスゾーン。特賞連荘状態）として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態は、後述の一連の増加区間として位置付けられる。なお、一般遊技状態（ＣＺ）においても、（Ａ）ＢＢ１状態と同様、特定の報知条件が成立した場合には有利区間が特定期間発生するように構成することもできる。

【１１６６】
一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１（例えば、本実施形態におけるＢＢ１及びＢＢ２）に当籤し、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（１）ＢＢ１開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ａ）ＢＢ１状態に移行する。後述するように、これは、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態の移行として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２（例えば、本実施形態におけるＢＢ３）に当籤し、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（３）ＢＢ２開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｂ）ＢＢ２状態に移行する。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ３（例えば、本実施形態におけるＢＢ４）に当籤し、ＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（５）ＢＢ３開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｃ）ＢＢ２状態に移行する。後述するように、これらは、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態の移行として位置付けられる。

【１１６７】
ここで、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１に一旦当籤すると、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ１は持ち越される（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ１許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ２及びＢＢ３に当籤することがない。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２又はＢＢ３に一旦当籤すると、ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ２又はＢＢ３は持ち越される（ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ２許可状態又はＢＢ３許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ１に当籤することがない。すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）では、いずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合、当籤したボーナス役に応じたボーナス状態が終了して再度一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行しない限り、他のボーナス役に当籤しないように構成される。

【１１６８】
なお、本例において、ＢＢ２に係る図柄の組合せは、例えば「赤７－赤７－赤７」といった図柄の組合せとして構成され、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば「青７－青７－青７」といった図柄の組合せとして構成される。また、ＢＢ１に係る図柄の組合せは、例えば「赤７－赤７－チェリー１」及び「青７－青７－チェリー１」といった図柄の組合せとして構成される（図１５参照）。本例では、このように構成した上で、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合に、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知が行われるようにしてもよい。具体的には、「「７」を狙え」などの表示がなされ、遊技者に「赤７」図柄あるいは「青７」図柄を狙うべきことが示されるようにすればよい。この場合、例えば、遊技者が「赤７」図柄を狙って目押ししたとき、ＢＢ２に当籤している場合には「赤７」揃いとなってＢＢ２状態に移行し、ＢＢ３に当籤している場合には「赤７」揃いとならず、かつＢＢ１に係る図柄の組合せも表示されず、ＢＢ３に当籤していることが認識され、ＢＢ１に当籤している場合にはＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されてＢＢ１状態に移行することとなる。このようにすれば、本例の遊技性において、報知に関する興趣をさらに向上させることが可能となる。また、上記のような当籤報知は、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合には無条件で行われるようにしてもよいし、例えば、一般遊技状態（ＣＺ状態）において有利区間を発生可能とした場合には、当該有利区間中にのみ行われるようにしてもよい。

【１１６９】
（Ａ）ＢＢ１状態は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中から構成される。なお、（Ａ）ＢＢ１状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、（Ａ）ＢＢ１状態が継続する限り、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１１７０】
（Ａ－１）ＢＢ１一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、押し順小役（例えば、６択の押し順正解で９枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら１枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ状態を作動させるためのＲＢ、及び（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。
【１１７１】
（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様である。また、ＲＢは持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中とでは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【１１７２】
（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様である。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中及び（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中と（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中とでは、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役のそれぞれの当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。あるいは、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担う押し順小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。また、（Ａ－１）ＢＢ１一般中と（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中と（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中とでは、それぞれ再遊技（リプレイ）役の当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。
【１１７３】
一般遊技状態（ＣＺ状態）において、（１）ＢＢ１開始条件が成立すると、まず（Ａ－１）ＢＢ１一般中に移行する。（Ａ－１）ＢＢ１一般中において、上記ＲＢが内部当籤役として決定されると、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中に移行し、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中は、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（ＲＢに係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に移行する。（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中において、ＲＢ状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、（Ａ－１）ＢＢ１一般中に移行する。なお、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。
【１１７４】
（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、（Ａ）ＢＢ１状態におけるメダルの払出枚数が規定数と

なった場合（例えば、２８５枚を超えた場合）、（２）ＢＢ１の終了条件が成立し、（Ａ）ＢＢ１状態から一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。

【１１７５】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、非有利区間であれば有利区間に移行させるか否かが決定され、有利区間であれば当該有利区間を延長するか否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、３０ゲームの有利区間が付与あるいは延長される。なお、有利区間の付与あるいは延長が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基づかない当否抽籤の結果などに応じて、有利区間の付与あるいは延長が決定されうるようにしてもよい。また、有利区間の付与あるいは延長が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、（Ａ）ＢＢ１状態が開始される前の任意のタイミング（例えば、ＢＢ１に当籤したとき、あるいは、ＢＢ１当籤後の一般遊技状態（ＣＺ状態）において有利区間抽籤役に当籤したとき）において、当該ＢＢ１状態の全期間（あるいは、一部の期間）を有利区間とするか否かが決定されうるようにしてもよい。

【１１７６】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知され、当該報知にしたがって停止操作が行われる結果、当該有利区間は遊技価値が増加する（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、非有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知されない結果、当該非有利区間は遊技価値が減少する減少期間となる。

【１１７７】

上述したように、本例において、（Ａ）ＢＢ１状態は、当該ＢＢ１状態中のメダルの払出枚数が「２８５枚」を超えるまで終了しないものとなっている。したがって、例えば、リプレイ役やその他の小役などに当籤した場合を考慮せず、また、上記押し順小役において１枚の払出がある場合を考慮せず、上記押し順小役の合計当籤確率を約１／２（３２７６８／６５５３６）とした場合、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させるのに必要な９枚の払出回数は「３２回」（３２回×９枚＝２８８枚）となり、上記押し順小役が確率どおり当籤した場合、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させることができる最短の遊技回数は「６４回」（３２回÷１／２）となる。したがって、（Ａ）ＢＢ１状態中が全て有利区間である場合、「６４回」の遊技を行えば、その遊技期間中に遊技価値が増加しつつ、早期に（Ａ）ＢＢ１状態を終了させて一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行させることができる。一方、（Ａ）ＢＢ１状態中が全て非有利区間である場合、基本的には上記押し順小役が当籤した遊技で９枚の払出がある確率は１／６に低下するため、（Ａ）ＢＢ１状態を終了させることができる目安の遊技回数は「３８４回」（６４回÷１／６）となり、その遊技期間中は遊技価値も減少していくことになる。

【１１７８】

（Ｂ）ＢＢ２状態は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中から構成される。なお、（Ｂ）ＢＢ２状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、（Ｂ）ＢＢ２状態が継続する限り、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ａ）ＢＢ１状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１１７９】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が相対的には高いが、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中よりも低く）設定される。また、押し順小役（例えば、６択の押し順正解で９枚のメダル払

出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら１枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ状態を作動させるためのＲＢ、及び（Ｂ）ＢＢ２状態終了後に一般遊技状態（ＣＺ状態）を経由して（Ａ）ＢＢ１状態に移行した場合に、当該（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１１８０】

（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。また、ＲＢは持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。

【１１８１】

（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように設定される。また、上記押し順小役が高確率で当籤するように設定されるとともに、上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。あるいは、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担うＲＢ中小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。

【１１８２】

もっとも、（Ｂ）ＢＢ２状態では、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中が最も有利となるように、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、押し順小役の基本構成を、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中と同様の構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）としてもよい。すなわち、（Ｂ）ＢＢ２状態では、停止操作の情報が報知されないことを前提に、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中を相対的に不利な期間（減少期間）とし、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中を有利な期間（増加期間）として構成してもよい。このようにすれば、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では早期にＲＢを当籤させて（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中に移行させ、その後は（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行させないように停止操作を行えば（あるいは、そのような停止制御が行われることにより）、遊技者は最も有利な状態で遊技を行うことができるため、遊技者に有利な状態における遊技性をさらに多様化させ、遊技が単調となることなくその興趣を向上させることができる。また、必要以上に増加期間となる遊技状態を増やさないことで、出玉設計を簡易にし、また、射幸性を適度なものとすることもできる。

【１１８３】

また、上述のように、（Ｂ）ＢＢ２状態において、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中が最も有利となるように構成する場合、ＲＢが当籤した遊技、及びそれ以降でＲＢに係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、ＲＢが当籤したこと、あるいはＲＢに係る図柄の組合せが表示可能であることが報知されるようにしてもよい。当該報知により、遊技者はＲＢに係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことができるようになる。なお、当該報知は、端的にＲＢに係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを指示ないし示唆するものであってもよい。

【１１８４】

このように、特別役（例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置であるＢＢ）に当籤し、当該特別役に対応する図柄の組合せの表示により作動する特別遊技状態において、特定役（例えば、第一種特別役物であるＲＢ）の非当籤状態である第１遊技状態と、当該特定役の当籤状態（持越状態）である第２遊技状態と、当該特定役に対応する図柄の組合せの表示により作動する第３遊技状態（特定遊技状態）とを有し、第２遊技状態では、

所定役（例えば、押し順小役）の停止制御が遊技者にとって有利となるように制御変更され、かつ、遊技者の停止操作あるいは内部的な制御によって第２遊技状態を維持することを可能とした仕様は、もちろん本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明したボーナス状態（あるいは、その他の増加期間（増加区間））にも適用することができる。なお、以下では、説明の便宜上、このようなボーナス状態の仕様を「特殊ボーナス状態」と呼ぶ。

【１１８５】

一般遊技状態（ＣＺ状態）において、（３）ＢＢ２開始条件が成立すると、まず（Ｂ－１）ＢＢ２一般中に移行する。（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において、上記ＲＢが内部当籤役として決定されると、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中に移行し、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中は、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（ＲＢに係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中において、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行する。（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中において、ＲＢ状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中に移行する。なお、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【１１８６】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中のいずれの状態においても、（Ｂ）ＢＢ２状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、１５０枚を超えた場合）、（４）ＢＢ２の終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ２状態から一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。

【１１８７】

なお、本例では、（Ａ－１）ＢＢ１一般中において当籤するＲＢと、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において当籤するＲＢと、を特に分けて説明していないが、例えば、（Ａ－１）ＢＢ１一般中において当籤するＲＢを「ＲＢ１」（対応する図柄の組合せを「ＲＢ１に係る図柄の組合せ」、対応するＲＢ状態（Ａ－３）を「ＲＢ１状態」）とし、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中において当籤するＲＢを「ＲＢ２」（対応する図柄の組合せを「ＲＢ２に係る図柄の組合せ」、対応するＲＢ状態（Ｂ－３）を「ＲＢ２状態」）とし、異なるＲＢ役を当籤可能に構成することで、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中（「ＲＢ１許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（Ａ－１）ＢＢ１一般中と同様になるようにし、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中（「ＲＢ２許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（Ｂ－１）ＢＢ２一般中とは異なるように構成するようにしてもよい。

【１１８８】

（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中では、上記押し順小役に当籤した遊技においていずれの押し順で停止操作が行われた場合であっても９枚の払出が行われる結果、当該期間は遊技価値が増加（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中では、上記押し順小役に当籤した遊技で正解となる押し順で停止操作が行われた場合には９枚の払出が行われる一方、正解とならない押し順で停止操作が行われた場合には９枚の払出が行われない結果、当該期間は遊技価値が減少する減少期間となる。もっとも、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中から（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中にはＲＢの当籤をもって移行するため、（Ｂ）ＢＢ２状態全体をみれば、当該期間は遊技価値が増加する増加期間として位置付けられる。

【１１８９】

なお、（Ｂ）ＢＢ２状態全体を遊技者にとって有利な期間（増加期間）とする手法は、上述したものに限られない。例えば、（３）ＢＢ２開始条件が成立してから（４）ＢＢ２

終了条件が成立するまで、常にＲＢ状態に制御されるものとし、当該ＲＢ状態では、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても９枚（あるいは、１５枚までの範囲であればそれ以上であってもよい）の払出が発生するＲＢ中小役が極めて高い確率で当籤するように構成してもよい。あるいは、押し順小役の基本構成を制御変更することなく、（３）ＢＢ２開始条件が成立してから（４）ＢＢ２終了条件が成立するまで、常に有利区間に制御されるようにし、押し順小役の当籤時には必ず、又は少なくとも付与期待値がプラスとなるような所定確率で正解の押し順が報知されることで増加期間となるように構成してもよい。

【１１９０】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、（４）ＢＢ２終了条件が成立して移行した一般遊技状態（ＣＺ状態）においてＢＢ１に当籤し、（１）ＢＢ１開始条件が成立して移行した（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利（例えば、セット数やストックなど）を付与する否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、３０ゲーム間を有利区間とする権利が付与される。なお、当該権利の付与が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基づかない当否抽籤の結果などに応じて、当該権利の付与が決定されうるようにしてもよい。また、当該権利の付与が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、（３）ＢＢ２開始条件が成立するときから（４）ＢＢ２終了条件が成立するまでの間の任意のタイミング（例えば、ＢＢ２が入賞したとき、あるいは、ＢＢ２が終了したとき）において、ＢＢ１状態の全期間（あるいは、一部の期間）を有利区間とする権利を付与するか否かが決定されうるようにしてもよい。

【１１９１】

（Ｃ）ＢＢ３状態は、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、及び（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中から構成される。なお、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中、（５）ＢＢ３の開始条件のそれぞれは、ＢＢ２をＢＢ３と置き換えれば、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中、（３）ＢＢ２の開始条件のそれぞれと同様となるため、ここでの説明は省略する。また、（６）ＢＢ２の終了条件は、（Ｃ）ＢＢ３状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、６０枚を超えた場合）に成立する。

【１１９２】

かかる前提の下、本例における遊技の流れについて説明する。本例では、非有利区間である（Ａ）ＢＢ１状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、非有利区間である（Ａ）ＢＢ１状態から遊技を開始する。

【１１９３】

（Ａ）ＢＢ１状態においては、（２）ＢＢ１の終了条件が成立するまで他の遊技状態に移行することがない。ここで、（Ａ）ＢＢ１状態中が有利区間であれば、当該区間は増加期間として機能するため、遊技価値を増加させることができるのみならず、払出を受ける機会が増加することで早期に（２）ＢＢ１の終了条件を成立させることが可能となる（すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることができる）。一方、（Ａ）ＢＢ１状態中が非有利区間であれば、当該区間は減少期間として機能するため、遊技価値は減少していき、また、払出を受ける機会は増加しないことで早期に（２）ＢＢ１の終了条件を成立させることは可能とならない（すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることはできない）。

【１１９４】

（Ａ）ＢＢ１状態において、（２）ＢＢ１の終了条件が成立すると、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行する。一般遊技状態（ＣＺ状態）は、ＢＢ１に当籤する前にＢＢ２又はＢＢ３を当籤させることができれば、一般遊技状態（ＣＺ状態）→（Ｂ）ＢＢ２状態（又は

（Ｃ）ＢＢ３状態）→一般遊技状態（ＣＺ状態）→（Ｂ）ＢＢ２状態（又は（Ｃ）ＢＢ３状態）・・・といったように、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることが可能な状態（一連の増加区間）として構成されるが、ＢＢ２又はＢＢ３に当籤する前にＢＢ１に当籤してしまうと、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることは不可能となり、一連の増加区間は終了する。再度一連の増加区間に移行させるためには、有利区間とならなければ減少期間となってしまう（Ａ）ＢＢ１状態を終了させる必要がある。

【１１９５】

すなわち、遊技者は、（Ａ）ＢＢ１状態にあっては、有利区間に移行、あるいは有利区間が継続することを望み、実際に有利区間に移行、あるいは有利区間が継続すれば、遊技価値を増加させつつ、一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行するまでの遊技期間を短縮することができる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）にあっては、ＢＢ１に当籤する前にＢＢ２又はＢＢ３に当籤することを望み、実際にＢＢ２又はＢＢ３に当籤することができれば、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態において遊技価値を増加させることができる。これらの遊技状態が終了して再度一般遊技状態（ＣＺ状態）に戻った場合も同様である。なお、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態にあっては、（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利が付与されることを望む。本例では、例えば、ボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤する合算確率において、ＢＢ１の当籤確率は５０％程度、ＢＢ２の当籤確率は２５％程度、ＢＢ３の当籤確率は２５％程度となっていることから、一般遊技状態（ＣＺ状態）において必ずしもＢＢ２又はＢＢ３が当籤し続けるわけではない。しかし、（Ａ）ＢＢ１状態を有利区間とする権利が予め付与されていれば、ＢＢ２又はＢＢ３に当籤する前にＢＢ１に当籤したとしても、（Ａ）ＢＢ１状態が増加期間となっていれば、遊技価値が増加し、しかも一般遊技状態（ＣＺ状態）に早期に復帰させることができる。本例では、このような遊技性によって、遊技の興趣を向上させることを可能としている。

【１１９６】

本例の遊技機によれば、通常遊技状態（一般遊技状態（ＣＺ状態））において、第１特別役（ＢＢ１）に当籤する前に第２特別役（ＢＢ２又はＢＢ３）に当籤した場合、第２特別遊技状態（（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態）に移行し、当該第２特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第２特別役に当籤する前に第１特別役に当籤した場合、第１特別遊技状態（（Ａ）ＢＢ１状態）に移行し、当該第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合（非有利区間である場合）、当該第１特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。

【１１９７】

したがって、通常遊技状態においては、第１特別遊技状態に移行することなく第２特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第１特別遊技状態に移行した場合には、当該第１特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。

【１１９８】

ここで、本例の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合（例えば、有利区間に移行することが決定された場合、あるいは有利区間とする権利が付与されることが決定されている場合）、第１特別遊技状態において、所定役（押し順小役）に当籤した場合に所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第１特別遊技状態は、規定数（例えば、２８５枚超）の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第１特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第２特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となるまでの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【１１９９】

なお、本例の遊技機において、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が

報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１２００】

また、本例の遊技機において、第１特別遊技状態では、さらに第１特定許可状態（（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中）に移行可能とし、第２特別遊技状態では、さらに第２特定許可状態（（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中又は（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中）に移行可能とし、第１特別遊技状態では、第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第２特別遊技状態では、第２特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２０１】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）］

続いて、図９５を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）について説明する。図９５は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１２０２】

図９５に示すように、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態がある。（Ａ）ＲＴ０状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態のいずれにも移行可能な遊技状態である。（Ａ）ＲＴ０状態において、有利区間に制御されていない場合には、（Ａ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ａ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２０３】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢ（ボーナス役）に当籤した場合、ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまでＢＢが持ち越されるＢＢフラグ間（ＢＢ許可状態）に制御される。ＢＢフラグ間では、後述のベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しない。なお、本例では、ＢＢは、いずれかの小役（例えば、いわゆるレア役と呼ばれる当籤確率が相対的に低い役。リプレイ役であってもよい）と重複当籤し、単独で当籤しないようになっており、かつ、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、ＢＢに当籤した遊技ではＢＢに係る図柄の組合せが表示されることがなく、ＢＢは次回遊技以降に持ち越されることになる。そして、ＢＢに係る図柄の組合せは、ＢＢフラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技（すなわち、他にいずれのリプレイ役及び小役にも当籤しなかった遊技）において、停止操作のタイミングが適切な場合に表示されること（入賞すること）が可能となる。本例では、（Ａ）ＲＴ０状態における「ハズレ」確率を「１／１２」程度と定める。もっとも、「ハズレ」が発生可能である限り、この「ハズレ」確率は任意の値とすることができる。また、ＢＢが単独で当籤する場合があってもよく、この場合には、ＢＢに当籤した遊技においてＢＢに係る図柄の組合せが表示可能であるものとする。

【１２０４】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢフラグ間となり、内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技において、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されると、（１）ＢＢ開始条件が成立し、（Ａ）ＲＴ０状態から（Ｂ）ＢＢ状態に移行する。（Ｂ）ＢＢ状態は、（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しない遊技状態であり、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、（Ｂ）ＢＢ状態を増加期間とする手法は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」など、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の手法を採用する

ことができる。（Ｂ）ＢＢ状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（２）ＢＢ終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。

【１２０５】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢフラグ間となる前に（すなわち、ＢＢ非フラグ間である場合に）、（３）ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。ベルこぼし目は、例えば、本実施形態における「Ｒ＿ＲＴ１移行目」と同様の図柄の組合せであり、押し順小役に当籤した遊技において、押し順が不正解であり、停止操作のタイミングも適切でない場合に表示される図柄の組合せである。したがって、（Ａ）ＲＴ０状態が、（Ａ－２）有利区間であれば、正解となる押し順が報知されるため、当該報知にしたがって停止操作が行われる限り表示されることはないが、（Ａ－１）通常（非有利区間）であれば、正解となる押し順が報知されないため、表示される可能性は高くなる。なお、本例では、例えば、ＢＢの当籤確率は１／２０（３２７６／６５５３６）程度であるとすれば、押し順小役の合算当籤確率はそれよりも高い１／３（２１８４５／６５５３６）程度に設計されるものとすればよい。押し順小役については、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の仕様を採用することができるが、例えば、押し順（例えば、６択）に正解した場合、９枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、押し順に正解しない場合、停止操作のタイミングが適切であれば１枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、停止操作のタイミングが適切でなければ０枚の払出となり、ベルこぼし目が表示される仕様を採用することができる。

【１２０６】

（Ｃ）ＲＴ１状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が（Ａ）ＲＴ０状態よりも高く、（Ｂ）ＢＢ状態には移行しない遊技状態である。（Ｃ）ＲＴ１状態においても、（Ａ）ＲＴ０状態と同様に、有利区間に制御されていない場合には、（Ｃ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｃ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２０７】

（Ｃ）ＲＴ１状態においても、ＢＢ（ボーナス役）に当籤した場合、（Ａ）ＲＴ０状態と同様に、ＢＢフラグ間（ＢＢ許可状態）に制御される。ただし、（Ｃ）ＲＴ１状態では、（Ａ）ＲＴ０状態の「ハズレ」確率「１／１２」の分だけ再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高まっており、「ハズレ」確率は「０」と（すなわち、「ハズレ」が発生しないように）なっている。したがって、たとえＢＢフラグ間であったとしても、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となる場合はない。もっとも、極めて低い確率（例えば、１／８１９２）で「ハズレ」が発生するようにし、ＢＢフラグ間で「ハズレ」が発生した遊技では、ＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となるようにしてもよい（すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態を、（Ａ）ＲＴ０状態よりもＢＢに係る図柄の組合せの表示を困難とする状態として構成してもよい）。

【１２０８】

なお、（Ｃ）ＲＴ１状態においても「ハズレ」の発生を可能とした場合、「ハズレ」が発生した単位遊技でＢＢに係る図柄の組合せが表示できなかった場合には、（Ｂ）ＢＢ状態に移行させることができず、次ゲーム以降も（Ｃ）ＲＴ１状態が継続するため、当該「ハズレ」が発生した単位遊技でＢＢに係る図柄の組合せが表示できない態様で停止操作を行ってしまうと遊技者の損失は極めて大きくなってしまう。したがって、このような損失の発生を抑制するため、（Ｃ）ＲＴ１状態において「ハズレ」が発生した単位遊技では、開始操作後から停止操作が有効となるまでの間にＢＢに係る図柄の組合せの表示が許容された旨を示唆する演出や、ＢＢに係る図柄の組合せを狙うべき旨を報知する演出や、開始操作後に各リールの回転開始を遅延させるフリーズ演出や停止操作有効までに要する時間を通常よりも長い時間とする停止操作無効化演出など、いずれか又は複数の演出を実行可

能として、遊技者がＢＢに係る図柄の組合せを表示させやすいように配慮した仕様とすることが望ましい。

【１２０９】

（Ｃ）ＲＴ１状態において、（４）規定数（例えば、５００ゲーム）の遊技を消化すると、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態が終了し、ＢＢフラグ間である場合には「ハズレ」発生時にＢＢに係る図柄の組合せが表示可能となる。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行した場合であってもＢＢ非フラグ間であるときには、再度（Ｃ）ＲＴ１状態に転落してしまう可能性がある。したがって、このような場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢフラグ間となるまで（すなわち、ＢＢに当籤するまで）、（Ａ－２）有利区間を継続させるようにし、遊技者の救済を図るようにしてもよい。

【１２１０】

本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となり、通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）であれば、特別図柄の組合せ（ＢＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｂ）ＢＢ状態）に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態）であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。

【１２１１】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。

【１２１２】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【１２１３】

なお、本例の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１２１４】

（本例の変形例）

本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態を有

し、（Ａ）ＲＴ０状態において、特別役としてのＢＢが特定役としての押し順小役よりも先に当籤した場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行することなく（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、このような移行が繰り返されることを可能とすることで、一連の増加区間を創出することを可能とした。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、特定役としての押し順小役が特別役としてのＢＢよりも先に当籤した場合に、遊技者の停止操作が適切であれば（Ｃ）ＲＴ１状態には移行しないが、遊技者の停止操作が適切でなければ（Ｃ）ＲＴ１状態に移行し、一連の増加区間が終了するものとした。そして、（Ｃ）ＲＴ１状態では、一定の移行条件（本例では、規定数の遊技の消化）が成立しなければ、（Ａ）ＲＴ０状態に移行しないものとした。もっとも、このような一連の増加区間を開始、継続、及び終了させる手法は、さらに変形の余地があると考えられるため、以下に説明する。

【１２１５】

変形例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＢＢ状態、及び（Ｃ）ＲＴ１状態の遊技状態を有する点は本例と同じであるが、特定役としてＭＢ（第二種特別役物に係る役物連続作動装置）を用い、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には（Ｄ）ＭＢ状態に移行するものとする。ＢＢの当籤確率を１／１０（６５５３／６５５３６）程度とするとともに、ＭＢの当籤確率も同程度とする。ＭＢは、ボーナス役であり、一度当籤すると、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されるまで持ち越されるものとする（ＭＢフラグ間、ＭＢ許可状態）。ＭＢは、必ず複数の特殊小役グループ（例えば、特殊小役グループ１～３）のうちいずれかの特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとする。

【１２１６】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ１が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが下記第２の範囲及び下記第３の範囲とは異なる第１の範囲である態様、あるいは左第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１７】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ２が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが上記第１の範囲及び下記第３の範囲とは異なる第２の範囲である態様、あるいは中第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１８】

（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢ＋特殊小役グループ３が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様（例えば、リール３Ｌに対する停止操作のタイミングが上記第１の範囲及び上記第２の範囲とは異なる第３の範囲である態様、あるいは右第１停止で停止操作が行われる態様など）で行われた場合には、ＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、ＭＢに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ（特定の図柄の組合せ）が有効ライン上に停止表示され、例えば、１枚のメダルが払い出され、ＭＢフラグ間としての（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。

【１２１９】
なお、この変形例では、特定役として複数のＭＢ（例えば、ＭＢ１、ＭＢ２、及びＭＢ３）を用い、いずれかのＭＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には（Ｄ）ＭＢ状態に移行するものとしてもよい。この場合、ＭＢの合算当籤確率をＢＢの当籤確率と同程度とすればよい。また、ＭＢ１、ＭＢ２、及びＭＢ３は、必ず特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとしてもよい。そして、ＭＢ１＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ１と同様の制御が行われ、ＭＢ２＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ２と同様の制御が行われ、ＭＢ３＋特殊小役グループが重複当籤した場合には、ＭＢ＋特殊小役グループ３と同様の制御が行われるものとすればよい。

【１２２０】
すなわち、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技で停止操作の態様が適切であれば（例えば、上述した３択に正解した場合には）、（Ｄ）ＭＢ状態に移行する。（Ｄ）ＭＢ状態は、例えば、２枚ベットで必ず２枚のメダルが払い出されるボーナス状態であるものとし、規定数（２枚を超える）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、ＭＢ終了条件が成立し、（Ｄ）ＭＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。ここで、（Ｄ）ＭＢ状態自体は、遊技価値が増加する増加期間ではない（ただし、減少期間でもなく無増減期間）が、終了後は（Ａ）ＲＴ０状態に移行するため、（Ｄ）ＭＢ状態への移行は、上述した一連の増加区間への移行、あるいは一連の増加区間の継続として位置付けられる。

【１２２１】
一方、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技で停止操作の態様が適切でなければ（例えば、上述した３択に正解しなかった場合には）、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この変形例では、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態は、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されるまで終了しない。そして、（Ｃ）ＲＴ１状態における「ハズレ」確率を「１／３００」程度と定める。すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態を終了させて（Ａ）ＲＴ０状態に移行させるためには、（Ｃ）ＲＴ１状態において「ハズレ」が発生した遊技において、ＭＢに係る図柄の組合せを表示させて（Ｄ）ＭＢ状態に移行させ、（Ｄ）ＭＢ状態における遊技を消化する必要がある。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態において上述した特殊小役グループに当籤したときに、上述した３択に正解した場合にもＭＢに係る図柄の組合せを表示させることを可能としてもよい。

【１２２２】
（本例の変形例の遊技の流れ）
この変形例では、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、ＭＢフラグ間である（Ｃ）ＲＴ１状態から遊技を開始する。

【１２２３】
（Ｃ）ＲＴ１状態においては、（Ｄ）ＭＢ状態への移行を介さなければ（Ａ）ＲＴ０状態に移行することがない。遊技者は「ハズレ」が発生することを待って遊技を行う。「ハズレ」が発生した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができれば、（Ｄ）ＭＢ状態に移行し、（Ｄ）ＭＢ状態に終了後は（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。

【１２２４】
（Ａ）ＲＴ０状態において、ボーナス役に当籤したとき、当該ボーナス役がＢＢである確率は１／２（５０％）、ＭＢである確率も１／２（５０％）である。（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであった場合には、一連の増加区間が開始される。ＢＢの当籤後はＭＢに当籤することはなく（すなわち、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行することなく）、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることで（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、（Ｂ）ＢＢ状態において遊技価値を増加させることができる。なお、（Ｂ）ＢＢ状態は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」として構成される。（Ｂ）ＢＢ状態が終了すると再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻り、再度５０％の確率でＭＢに当籤する前に

ＢＢに当籤させることができれば、一連の増加区間が継続する。すなわち、一連の増加区間は５０％の確率でループ可能な（ループ率５０％の）遊技区間となっている。なお、このループ率は一例であり、ボーナス役の抽籤値（当籤確率）を適宜変動させることで、任意の値に設定することができる。

【１２２５】

一連の増加区間となった（Ａ）ＲＴ０状態において、ＢＢに当籤する前にＭＢに当籤した場合、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、（Ｄ）ＭＢ状態への移行を介して再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻ることができる。この場合にも、一連の増加区間が継続する。一方、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この場合には、一連の増加区間が終了する。

【１２２６】

また、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＭＢであった場合には、一連の増加区間は開始されない。ただし、上述の如く、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、（Ｄ）ＭＢ状態への移行を介して再度（Ａ）ＲＴ０状態に戻ることができる。この場合には、戻った（Ａ）ＲＴ０状態にて一連の増加区間を開始できる場合がある。一方、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行する。この場合には、一連の増加区間を開始できる場合はない。なお、上記の説明では、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであったときを一連の増加区間の始期としているが、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよいし、（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行して最初に当籤したボーナス役がＢＢであり、当該ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて（Ｂ）ＢＢ状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよい。

【１２２７】

（本例の変形例における有利区間仕様の第１の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第１の態様について説明する。この第１の態様は、有利区間を設けない仕様である。

【１２２８】

上述したように、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）では、（Ａ）ＲＴ０状態→（Ｂ）ＢＢ状態→（Ａ）ＲＴ０状態→（Ｂ）ＢＢ状態・・・といったように、（Ａ）ＲＴ０状態と（Ｂ）ＢＢ状態とが相互に繰り返されることで一連の増加区間を創出することができるため、遊技者に停止操作の情報が報知されなくとも、興趣の高い遊技性を具備することが可能となっている。したがって、この第１の態様のように、有利区間を設けないようにすることもできる。

【１２２９】

なお、この第１の態様においても、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤したとき、及び（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、少なくともＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないようにすることが望ましい。ここで、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」とは、例えば、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であることを直接的に告知ないし示唆するものに限られず、上述した特殊小役グループが当籤した旨、あるいは当籤した特殊小役グループに係る図柄の組合せを告知ないし示唆するものが含まれる。このような告知ないし示唆によって実質的に（Ｃ）ＲＴ１状態が終了する確率が高まることとなれば、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうおそれがあるからである。

もっとも、（Ｃ）ＲＴ１状態は少ないとも一連の増加区間に含まれないことから、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにしてもよい。

【１２３０】

（本例の変形例における有利区間仕様の第２の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第２の態様について説明する。この第２の態様は、（Ｂ）ＢＢ状態中のみ有利区間に移行可能とした仕様である。

【１２３１】

上述したように、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）では、（Ｂ）ＢＢ状態においては押し順小役など、遊技者の停止操作の態様に応じて付与される遊技価値が変動可能な内部当籤役が決定されうるため、（Ｂ）ＢＢ状態中を有利区間として遊技者に停止操作の情報が報知されれば、（Ｂ）ＢＢ状態中に付与される遊技価値の付与期待値を最大とすることができ、遊技者の興趣の向上のみならず、遊技の公平性の担保や出玉率の管理しやすさにも資することになる。したがって、この第２の態様のように、（Ｂ）ＢＢ状態中のみ有利区間に移行可能とすることもできる。この場合、（Ｂ）ＢＢ状態が開始されるときに有利区間も開始され、（Ｂ）ＢＢ状態が終了されるときに有利区間も終了されるようにすればよい。

【１２３２】

なお、この第２の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤したとき、及び（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、上記第１の態様と同様に、少なくともＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないようにすることが望ましい。

【１２３３】

（本例の変形例における有利区間仕様の第３の態様）

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第３の態様について説明する。この第３の態様は、（Ａ）ＲＴ０状態中及び（Ｃ）ＲＴ１状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。

【１２３４】

この第３の態様は、基本的に本例で説明したものと同様であり、（Ａ）ＲＴ０状態中にあっては、特定の報知条件が成立した場合に、（Ａ－１）通常（非有利区間）から（Ａ－２）有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、（Ａ－２）有利区間から（Ａ－１）通常（非有利区間）に移行させ、また、（Ｃ）ＲＴ１状態中にあっては、特定の報知条件が成立した場合に、（Ｃ－１）通常（非有利区間）から（Ｃ－２）有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、（Ｃ－２）有利区間から（Ｃ－１）通常（非有利区間）に移行させるものである。

【１２３５】

ただし、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となった場合には、押し順小役について正解となる押し順が報知されることで、実質的に（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報も報知されるものとなっているが、この第３の態様では、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報は報知されないものとなっている。すなわち、（Ａ－２）有利区間では、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順が報知されることで、（Ａ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与されるが、ＭＢに当籤した場合には、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われず、遊技者が自力でＭＢに係る図柄の組合せを表示することができた場合には（Ａ）ＲＴ０状態が維持されるが、遊技者が自力でＭＢに係る図柄の組合せ

を表示することができなかった場合には（Ｃ）ＲＴ１状態に移行するようになっている。
【１２３６】
もっとも、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となり、有利区間の継続期間として５０ゲームが付与された場合、１０ゲーム後（すなわち、有利区間の継続期間が残り４０ゲーム）にＭＢに当籤し、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されずに（Ｃ）ＲＴ１状態に移行した場合には、継続期間を４０ゲームとする（Ｃ－２）有利区間に移行するようにしてもよい。すなわち、付与された有利区間の継続期間が、（Ａ）ＲＴ０状態から（Ｃ）ＲＴ１状態、あるいは（Ｃ）ＲＴ１状態から（Ａ）ＲＴ０状態に引き継がれるようにしてもよい（なお、後者の場合には、（Ｄ）ＭＢ状態の遊技期間は有利区間中に含まれるものとしてもよいし、含まれないものとしてもよい）。
【１２３７】
また、（Ａ）ＲＴ０状態は、一連の増加区間に含まれる遊技期間であることから、（Ａ）ＲＴ０状態では（Ａ－２）有利区間を設けることなく、一連の増加区間に含まれない遊技期間であり、遊技者にとって相対的に不利な（Ｃ）ＲＴ１状態でのみ（Ｃ－２）有利区間を設けるようにしてもよい。すなわち、この第３の態様では、遊技者にとって相対的に不利な遊技期間（（Ｃ）ＲＴ１状態）で遊技を行う遊技者を救済し、遊技の興趣の低下を防止することを目的として、有利区間（（Ｃ－２）有利区間）を設けるようにしてもよい。
【１２３８】
なお、この第３の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第３の態様のように、有利区間があくまでも入賞に係る内部当籤役（例えば、小役）について入賞を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様（押し順や停止操作のタイミング）がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。
【１２３９】
この変形例では、上記第２の態様と上記第３の態様とを別の態様として説明しているが、上記第２の態様と上記第３の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、ＢＢに当籤した（Ａ）ＲＴ０状態が、（Ａ－２）有利区間であれば、（Ｂ）ＢＢ状態においても停止操作の情報が報知され、（Ａ－１）通常（非有利区間）であれば、（Ｂ）ＢＢ状態においても停止操作の情報が報知されないようにしてもよい。また、この場合、（Ａ－２）有利区間から移行した（Ｂ）ＢＢ状態では、有利区間の継続期間が遊技の進行にしたがって順次更新される（すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減っていく）ようにしてもよいし、有利区間の継続期間が更新されない（すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減らない）ようにしてもよい。
【１２４０】
（本例の変形例における有利区間仕様の第４の態様）
続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用した場合の、有利区間仕様の第４の態様について説明する。この第４の態様は、（Ａ）ＲＴ０状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。
【１２４１】
この第４の態様では、上述の第３の態様とは逆で、（Ａ）ＲＴ０状態において（Ａ－２）有利区間となっている場合、ＭＢに当籤したときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報が報知されるが、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順は報知されないものである。また、（Ｃ）ＲＴ１状態において（Ｃ－２）有利区間となっている場合、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには「ＭＢに係る図柄

の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ａ）ＲＴ０状態への移行を可能とする情報が報知されるが、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順は報知されないものである。

【１２４２】

なお、この第４の態様では、例えば、有利区間は、（Ａ－２）有利区間のみが設けられ、（Ｃ－２）有利区間は設けられないようにしてもよい。すなわち、有利区間を、一連の増加区間を継続させる（（Ａ）ＲＴ０状態を継続させる）ための機能を担うものとして構成し、（Ｃ）ＲＴ１状態を終了させるための機能を担わないものとして構成してもよい。

【１２４３】

また、この第４の態様では、有利区間を、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われた回数（ナビ回数）によって管理する手法とすることが好適である。例えば、（Ｃ）ＲＴ１状態においてＭＢに係る図柄の組合せが表示され、（Ｄ）ＭＢ状態に移行し、（Ｄ）ＭＢ状態が終了して（Ａ）ＲＴ０状態に移行するまでの間のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させるか否かの決定を行い、有利区間に移行させることを決定した場合には、付与するナビ回数を決定する。そして、移行した（Ａ）ＲＴ０状態（（Ａ－２）有利区間）では、決定されたナビ回数分、「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにすればよい。もっとも、（Ａ）ＲＴ０状態では、例えば、ＢＢに当籤し、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて（Ｂ）ＢＢ状態に移行し、（Ｂ）ＢＢ状態が終了して（Ａ）ＲＴ０状態に移行のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させる（延長させる）か否かの決定を行い、有利区間に移行させる（延長させる）ことを決定した場合には、付与するナビ回数を決定してもよい。なお、ナビ回数による管理を好適として説明したが、その他の管理手法（例えば、ゲーム数による管理など）を採用することを妨げるものではない。

【１２４４】

なお、この第４の態様においても、上記第１の態様と同様に、例えば、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、（Ｂ）ＢＢ状態においてＲＢに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第４の態様のように、有利区間があくまでも一連の増加区間の継続を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様（押し順や停止操作のタイミング）がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。

【１２４５】

この変形例では、上記第３の態様と上記第４の態様とを別の態様として説明しているが、上記第３の態様と上記第４の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、（Ａ－２）有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、（Ａ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与され、ＭＢに当籤したときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ｃ）ＲＴ１状態への移行が回避可能な情報が報知されるようにすればよい。また、（Ｃ－２）有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、（Ｃ－１）通常（非有利区間）と比べて多くの遊技価値が付与され、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときには「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、（Ａ）ＲＴ０状態への移行を可能とする情報が報知されるようにすればよい。なお、上述のように、（Ｃ－２）有利区間であっても、ＭＢに係る図柄の組合せが表示可能であるときに「ＭＢに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われないようにしてもよい。

【１２４６】

（本例の変形例における有利区間リミッタ）
続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性（遊技仕様）を採用し、また、有利区間仕様として、少なくとも上記第３の態様又は上記第４の態様が含まれる有利区間の態様を採用した場合における、有利区間のリミット処理について説明する。
【１２４７】
本実施形態では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、上述のあるいは後述のリミット処理を行うことが可能となっている。例えば、「ゲーム数リミッタ」であれば有利区間が「１５００ゲーム」継続した場合、また、「枚数リミッタ」であれば有利区間において「２４００枚」のメダルを獲得した場合には、未だ有利区間のゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数などが残存している場合であっても、リミット処理の実行により強制的に有利区間が終了され非有利区間に移行される。
【１２４８】
しかしながら、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）によれば、このようなリミット処理の実行によって有利区間が終了した後も、一連の増加区間が継続する場合も生じうる。すなわち、一連の増加区間により、遊技者に有利となる有利区間の継続に関し一定の制限を設けた意義が失われるおそれがあるという問題がある。そこで、一連の増加区間を設ける場合に、それを考慮した有利区間の制限を行うことができる遊技機を提供するため、以下のような工夫をなすことが望ましい。
【１２４９】
例えば、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）においては、一連の増加区間が開始するのと同時に、あるいは、一連の増加区間が開始する前に有利区間を開始させる。一の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したときに開始すると定めた場合には、（Ａ）ＲＴ０状態においてＢＢに当籤したのと同時、あるいは、（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。また、他の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態に移行したときに開始すると定めた場合には、（Ａ）ＲＴ０状態に移行したのと同時、あるいは、（Ｄ）ＭＢ状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。なお、ここでいう有利区間の開始とは、リミット処理上（制御上）の有利区間の開始を意味し、必ずしも当該開始時点で有利区間の実質的な継続期間（ゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数など）が付与されることを意味するものではない。したがって、有利区間の継続期間については、例えば、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用して、各遊技状態で付与（あるいは延長）の当否決定を行い、当該決定結果に応じて付与（あるいは延長）されるものとすればよい。もっとも、上記開始時点においても有利区間の継続期間付与（あるいは延長）の当否決定が行われるものとしてもよい。
【１２５０】
ここで、「ゲーム数リミッタ」の場合、上限の遊技数は例えば「１５００ゲーム」となるが、この「１５００」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態（例えば、（Ｂ）ＢＢ状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも長い遊技数の間継続する可能性があるもの）の期待遊技数（平均遊技数）に、ループ率に応じた閾値（ループ率を遊技数に換算するための掛け率として定めた変数）を乗じた値を減じ、それを指示停止遊技数として算出する（あるいは、予め規定する）。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待遊技数を「２０ゲーム」とし、ループ率５０％に応じた閾値を「６」とした場合、指示停止遊技数は、「１５００ゲーム－２０ゲーム×６＝１３８０ゲーム」となる。
【１２５１】
ここで、「枚数リミッタ」の場合、上限の獲得枚数は例えば「２４００枚」となるが、この「２４００」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態（例えば、（Ｂ）ＢＢ状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも多くのメダルが付与される可能性があるもの）の期待獲得枚数（平均獲得枚数）に、ループ率に応じた閾値（

ループ率を獲得枚数に換算するための掛け率として定めた変数）を乗じた値を減じ、それを指示停止獲得枚数として算出する（あるいは、予め規定する）。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待獲得枚数を「１２０枚」とし、ループ率５０％に応じた閾値を「６」とした場合、指示停止獲得枚数は、「２４００枚－１２０枚×６＝１６８０枚」となる。

【１２５２】

そして、「ゲーム数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して遊技数が「１３８０ゲーム」（指示停止遊技数）に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば（制御上は）有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないようになる（すなわち、指示機能が停止する）。

【１２５３】

また、「枚数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して獲得枚数が「１６８０枚」（指示停止獲得枚数）に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば（制御上は）有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないようになる（すなわち、指示機能が停止する）。

【１２５４】

また、指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したことに基づいて指示機能が停止した後の処理であるが、リミット処理が実行される前に、一連の増加区間が終了した場合には、それと同時に、あるいは、その終了後に有利区間を終了させる。一の具体例として、一連の増加区間が（Ａ）ＲＴ０状態においてＭＢに当籤し、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されずに（Ｃ）ＲＴ１状態に移行したときに終了すると定めた場合には、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行したのと同時、あるいは、（Ｃ）ＲＴ１状態に移行した遊技の次回遊技が開始されるときなどに有利区間を終了させる。なお、（Ａ）ＲＴ０状態や（Ｂ）ＢＢ状態では、一連の増加区間が未だ継続する可能性があることから、（制御上）有利区間を終了させる処理を行うのは、少なくとも（Ｃ）ＲＴ１状態中とすることが望ましい。もっとも、リミット処理の実行によって有利区間を終了させる場合には、この限りではない。すなわち、（Ａ）ＲＴ０状態や（Ｂ）ＢＢ状態において、「ゲーム数リミッタ」の場合には「１５００ゲーム」に到達したとき、「枚数リミッタ」の場合には「２４００枚」に到達したときには、リミット処理の実行によって有利区間を終了させることを可能としてもよい。

【１２５５】

なお、有利区間が継続して指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したときには、指示機能が停止するため、実質的には有利区間が終了するのと同義である。したがって、上述した「ゲーム数リミッタ」の「１５００ゲーム」や、「枚数リミッタ」の「２４００枚」は、あくまでも遊技店に設置可能な遊技機の規制値として定められる値とし、本例の変形例の遊技性（遊技仕様）のような一連の増加区間が搭載される遊技機にあっては、当該規制値から上述したように指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数を算出し、算出した指示停止遊技数や指示停止獲得枚数の値を、「ゲーム数リミッタ」や「枚数リミッタ」の値として予め定め、リミット処理が実行されるようにしてもよい。すなわち、一連の増加区間が搭載されることにより、遊技価値が増加する増加期間が、予定した出玉設計や予め定められた規制値の範囲から大きくはみ出てしまう可能性がある場合に、このはみ出てしまう部分を加味した上で、（前倒しで）有利区間の規制することができる手法であれば、どのような手法を採用することもできる。

【１２５６】

また、本例の変形例で説明した遊技性（遊技仕様）、本例の変形例における有利区間仕様の第１～第４の態様、本例の変形例における有利区間リミッタに関する技術思想は、本例の変形例に係る遊技機を一例として説明したものであり、本例の変形例に係る遊技機に限って適用されるものではない。すなわち、本実施形態、本例、及び本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した遊技機においても適宜変形して適用可能である。

【１２５７】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）］
続いて、図９６を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）について説明する。図９６は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）における遊技の流れを概念的に説明する図である。
【１２５８】
図９６に示すように、本例では、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間、（Ｅ）ＢＢ状態、及び（Ｆ）ＭＢ状態の遊技状態がある。なお、（Ａ）ＲＴ０状態及び（Ｅ）ＢＢ状態は、上述の一連の増加区間として位置付けられる。
【１２５９】
（Ａ）ＲＴ０状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間、及び（Ｆ）ＭＢ状態に移行可能な遊技状態である。なお、ＢＢ、ＭＢ、押し順小役、ベルこぼし目などについては、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）（変形例を含む）などにおいて説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。もっとも、本例では、ＭＢは、いずれかの小役又はリプレイ役（例えば、上述のレア役）と重複当籤し、単独で当籤しないようにし、ＭＢに当籤した遊技ではＭＢに係る図柄の組合せが表示されることがなく、ＭＢフラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技においては、押し順や停止操作のタイミング（すなわち、停止操作の態様）にかかわらず、必ずＭＢに係る図柄の組合せが表示されるように構成されるが、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）の変形例で説明したのと同様に、遊技者の停止操作の態様などに応じて、ＭＢに当籤した遊技でＭＢに係る図柄の組合せが表示される場合があるように構成することもできる。
【１２６０】
（Ａ）ＲＴ０状態において、有利区間に制御されていない場合には、（Ａ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ａ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。
【１２６１】
（Ａ）ＲＴ０状態において、（１）ＢＢに当籤した場合、ＢＢ許可状態としての（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、ＭＢに当籤した場合、ＭＢ許可状態としてのＭＢフラグ間に移行するが、ＲＴ状態は変動しない。また、（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間では、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間には移行しない。また、（Ａ）ＲＴ０状態では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも高く（例えば、「１／６」に）設定されているため、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されて、（４）ＭＢ開始条件が成立することが容易となっている。また、（Ａ）ＲＴ０状態において、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する前、あるいはＭＢフラグ間となる前に（すなわち、非フラグ間である場合に）、（５）ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、（Ｃ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行する。
【１２６２】
（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ａ）ＲＴ０状態よりも高く、（Ａ）ＲＴ０状態、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間、及び（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行可能な遊技状態である。（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、（Ｂ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｂ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２６３】
（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、（１）ＢＢに当籤した場合、ＢＢ許可状態としての（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間に移行する。また、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間において、（６）ＭＢに当籤した場合、ＭＢ許可状態としての（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間に移行する（ＲＴ状態は変動しない）。なお、本例では、ＭＢに当籤した遊技ではＭＢに係る図柄の組合せが表示されることがないように構成しているため、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間から（Ｆ）ＭＢ状態に移行しないものとなっているが、上述のように、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間から（Ｆ）ＭＢ状態に移行する場合があるように構成することもできる。なお、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間と（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間とは、基本的に同じＲＴ状態（ＲＴ１状態）であり、（Ｂ）（Ｃ）いずれのＲＴ１状態であっても、（９）ＲＴ１状態中の遊技数が規定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）となった場合（すなわち、１５００ゲームを消化した場合）、（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。このとき、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間であれば（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行し、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間であれば（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間に移行する。
【１２６４】
（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ａ）ＲＴ０状態よりも高く、（Ａ）ＲＴ０状態、及び（Ｆ）ＭＢ状態に移行可能な遊技状態である。（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、（Ｃ－１）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（Ｃ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。
【１２６５】
（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ａ）ＲＴ０状態よりも極めて低く（例えば、「１／８１９２」に）設定されているため、ＭＢに係る図柄の組合せが表示されて、（７）ＭＢ開始条件が成立することが困難となっている。なお、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間は、ＭＢ許可状態であることから、新たにＭＢに当籤したり、ＢＢに当籤したりする場合はない。
【１２６６】
（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｅ）ＢＢ状態に移行可能な遊技状態である。（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間において、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されると、（２）ＢＢ開始条件が成立し、（Ｅ）ＢＢ状態に移行する。また、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも高く（例えば、「１／１２」に）設定されているため、ＢＢに係る図柄の組合せが表示されて、（２）ＢＢ開始条件が成立することが容易となっている。なお、（Ｃ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間は、ＢＢ許可状態であることから、新たにＢＢに当籤したり、ＭＢに当籤したりする場合はない。
【１２６７】
（Ｅ）ＢＢ状態は、例えば、上述した「特殊ボーナス状態」で構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。（Ｅ）ＢＢ状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（３）ＢＢ終了条件が成立し、（Ｂ）ＢＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行する。
【１２６８】
（Ｆ）ＭＢ状態は、通常のボーナス状態として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）の変形例で説明したのと同様に、無増減期間として構成することもできる。（Ｆ）ＭＢ状態において、規定数（例えば、１３枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（８）ＭＢ終了条件が成立し、（Ａ）ＲＴ０状態から移行していた場合には（Ｆ）ＭＢ状態から（Ａ）ＲＴ０状態に移行し、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間から移行していた場合には（Ｆ）ＭＢ状態から（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行する。

【１２６９】
すなわち、（Ｆ）ＭＢ状態は、その作動あるいは終了によってＲＴ状態が変動しない（より詳細には、（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態が、（Ｆ）ＭＢ状態を貫通して作動する）ものとなっている。ここで、（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態は、開始されてから規定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）の間は終了しないものとなっている。したがって、（Ｆ）ＭＢ状態の作動あるいは終了は、この規定ゲーム数にも影響を与えないものとなっている。もっとも、（Ｆ）ＭＢ状態中の期間は、その規定ゲーム数の計数対象として算入されてもよいし、その規定ゲーム数の計数が中断される（算入されない）ものとしてもよい。
【１２７０】
なお、（Ｆ）ＭＢ状態と（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態の間の移行制御は、上述したものに限られない。例えば、（Ｆ）ＭＢ状態が終了した場合、それが（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間から移行していたものであっても、（Ａ）ＲＴ０状態に移行させるようにしてもよい。すなわち、ＭＢ状態が作動したこと、あるいは終了したことを契機として、ＲＴ１状態を終了させるようにしてもよい。本例では、（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間に移行した場合、規定ゲーム数を消化して（Ａ）ＲＴ０状態のＭＢフラグ間に移行させ、（Ｆ）ＭＢ状態を作動させて（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行させるか、あるいは（Ｆ）ＭＢ状態を作動させて（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間に移行させ、そこでＢＢを当籤させなければ、一連の増加区間には移行しないものなっているため、（Ｆ）ＭＢ状態が終了した場合に（Ａ）ＲＴ０状態の非フラグ間に移行させるようにすれば、一連の増加区間に移行する頻度を高めることができる。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。
【１２７１】
本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となって第２特定遊技状態（（Ｄ）ＲＴ２状態）に移行し、特別図柄の組合せ（ＢＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｅ）ＢＢ状態）に移行させることを困難としない一方、特殊役（ＭＢ）に当籤した場合には特殊許可状態（ＭＢ許可状態）となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間）であれば、当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ（ＭＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特殊遊技状態（（Ｆ）ＭＢ状態）に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。
【１２７２】
ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。
【１２７３】
また、本例の遊技機によれば、特別役（ＢＢ）に当籤した場合には特別許可状態（ＢＢ許可状態）となって第２特定遊技状態（（Ｄ）ＲＴ２状態）に移行し、特別図柄の組合せ（ＢＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特別遊技状態（（Ｅ）ＢＢ状態）に移行させる

ことを困難としない一方、特殊役（ＭＢ）に当籤した場合には特殊許可状態（ＭＢ許可状態）となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態（（Ｃ）ＲＴ１状態ＭＢフラグ間）であれば、規定数（例えば、１５００ゲーム）の遊技が行われて当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ（ＭＢに係る図柄の組合せ）を表示させて特殊遊技状態（（Ｆ）ＭＢ状態）に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態（（Ａ）ＲＴ０状態）に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される。

【１２７４】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【１２７５】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【１２７６】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【１２７７】

なお、本例の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【１２７８】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その５）］

続いて、図９７を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（

遊技仕様）の他の例（その５）について説明する。図９７は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その５）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【１２７９】

図９７に示すように、本例では、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）、（Ｂ）ＢＢ１状態、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間、（Ｄ）ＢＢ２状態、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間、（Ｆ）ＢＢ３状態、及び（Ｇ）ＢＢ３フラグ間の遊技状態がある。本例は、一般遊技状態（通常遊技状態）で当籤したボーナス役の種別、及びボーナス役に当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示されたか否かで遊技性を異ならせようとするものである。

【１２８０】

ＢＢ１に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿赤同色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成される。ＢＢ２に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿青同色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成される。ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」（図１５参照）として構成される。このとき、「赤７」図柄、「青７」図柄、及び「ＢＡＲ」図柄が、少なくとも一のリール（全てのリールであってもよい）において等間隔（あるいは略等間隔）に配置され、当該リールに対して停止操作を行う場合には、「赤７」図柄が表示されるタイミングと、「青７」図柄が表示されるタイミングと、「ＢＡＲ」図柄が表示されているタイミングと、が重複しないように構成する。すなわち、「赤７」図柄を狙って目押しした場合には、「青７」及び「ＢＡＲ」図柄が表示される場合がなく、「青７」図柄を狙って目押しした場合には、「赤７」及び「ＢＡＲ」図柄が表示される場合がなく、「ＢＡＲ」図柄を狙って目押しした場合には、「赤７」及び「青７」図柄が表示される場合がないように構成する。なお、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「Ｃ＿赤異色ＢＢ」若しくは「Ｃ＿青異色ＢＢ」（図２０参照）と同様に構成されるようにしてもよい。

【１２８１】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、例えばボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３のいずれか）を所定確率（例えば、合算で１／４５）で当籤可能とした場合、当籤したボーナス役がＢＢ１である確率は「４５％」（当籤確率としては「１／１００」）であり、当籤したボーナス役がＢＢ２である確率は「４５％」（当籤確率としては「１／１００」）であり、当籤したボーナス役がＢＢ３である確率は「１０％」（当籤確率としては「１／４５０」）である。なお、このボーナス当籤比率は、一例を示したものであり、ＢＢ１～ＢＢ３を同じ当籤確率（当籤比率）で当籤させてもよいし、上記とは異なる比率で当籤させてもよい。また、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、ＢＢ１、ＢＢ２、及びＢＢ３は、他のリプレイ役や小役と重複として当籤せず、それぞれ単独で当籤するように構成される。なお、当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示可能である限り、他の小役などと重複して当籤するように構成してもよい。

【１２８２】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（１－１）ＢＢ１に当籤した場合、（２－１）ＢＢ２に当籤した場合、（３－１）ＢＢ３に当籤した場合、いずれの場合にも当籤した遊技でボーナス当籤報知が行われる。このボーナス当籤報知は、ＢＢ１～ＢＢ３のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知として構成される。この所定報知は、例えば、「大当り！」などの文字を表示したり、ＷＩＮランプを点灯させたりしてボーナス役に当籤したことは報知されるが、ＢＢ１に当籤したのか、ＢＢ２に当籤したのか、あるいはＢＢ３に当籤したのかは感得されないものとなっている。

【１２８３】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（１－１）ＢＢ１に当籤した場合、遊技者が「赤７」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ１に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｂ）ＢＢ１状態に移行する。（Ｂ）ＢＢ１状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｂ）ＢＢ１状態

において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（１－４）ＢＢ１終了となって、（Ｂ）ＢＢ１状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。

【１２８４】

一方、遊技者が「赤７」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）、ＢＢ１に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（１－３）ＢＢ１不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｃ）ＢＢ１フラグ間に移行する。

【１２８５】

本例では、本実施形態や他の例と同様、押し順小役があり、これを、６択の押し順小役１～６として説明する。通常の停止制御では、押し順小役１は、左中右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役２は、左右中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役３は、中左右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役４は、中右左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役５は、右左中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）、押し順小役６は、右中左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら１枚払出、適切でなければ取りこぼし（払出なし）となる。

【１２８６】

（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）よりも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「１／４０００」程度に設定される。他の例で説明したのと同様、本例でも（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においては「ハズレ」となった遊技でのみＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間から（Ｂ）ＢＢ１状態に移行する。また、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、当籤していたボーナス役がＢＢ１であったこと（すなわち、ボーナス役の種別）が報知されるボーナス種別報知が行われる。このボーナス種別報知は、ＢＢ１フラグ間において、ＢＢ１に当籤していること（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されていること）を報知する特定報知として構成される。この特定報知は、例えば、「赤７内部当たり中」など文字を表示したり、「赤７」に対応するランプを点灯させたりしてＢＢ１に当籤していることが感得されうるものとなっている。なお、この特定報知は、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間である間は常に行われるようにすることもできるし、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においてＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となった遊技で行われるようにすることもできる。

【１２８７】

また、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間では、押し順小役１～６について、停止制御が変更される。具体的には、押し順小役１、押し順小役３、押し順小役５に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず（これらの要因を不問として）９枚払出となり、押し順小役２、押し順小役４、押し順小役６に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず（これらの要因を不問として）１枚払出となるように停止制御が変更される。ここで、押し順小役１～６についてはそれぞれ同じ当籤確率となっていることから、押し順の報知が行われないことを前提とすれば、通常の停止制御が行われる（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）や後述の（Ｇ）ＢＢ３フラグ間よりも当該（Ｃ）ＢＢ１フ

ラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高く構成される。なお、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間は、減少期間（ただし、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）や後述の（Ｇ－１）非有利区間からみると減少率が低い）として構成してもよいし、増加期間（ただし、後述の（Ｇ－２）有利区間からみると増加率が低い）として構成してもよい。また、付与期待値上は、無増減期間として構成してもよい。また、付与期待値にはほとんど影響を与えないが、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間においても、特定の報知条件にしたがって、例えば（Ｃ－１）非有利区間と（Ｃ－２）有利区間との間で移行制御が行われるようにしてもよい。

【１２８８】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（２－１）ＢＢ２に当籤した場合、遊技者が「青７」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ２に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（２－２）ＢＢ２成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｄ）ＢＢ２状態に移行する。（Ｄ）ＢＢ２状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｄ）ＢＢ２状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（２－４）ＢＢ２終了となって、（Ｄ）ＢＢ２状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。

【１２８９】

一方、遊技者が「青７」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）、ＢＢ２に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（２－３）ＢＢ２不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｅ）ＢＢ２フラグ間に移行する。なお、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間は、ＢＢ１をＢＢ２と置き換え、「赤７」を「青７」と置き換えれば、基本的に（Ｃ）ＢＢ１フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。また、ボーナス種別報知なども同様である。

【１２９０】

（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（３－１）ＢＢ３に当籤した場合、遊技者が「ＢＡＲ」図柄の目押しを成功し（停止操作のタイミングが適切であり）、ＢＢ３に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、（３－２）ＢＢ３成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｆ）ＢＢ３状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ３状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｆ）ＢＢ３状態において、規定数（例えば、１４０枚超）の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、（３－４）ＢＢ３終了となって、（Ｆ）ＢＢ３状態から（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。なお、（Ｆ）ＢＢ３状態を、減少期間や無増減期間として構成することもできる。

【１２９１】

一方、遊技者が「ＢＡＲ」図柄の目押しを失敗し（停止操作のタイミングが適切でなく）、ＢＢ３に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、（３－３）ＢＢ３不成立となり、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（Ｇ）ＢＢ３フラグ間に移行する。

【１２９２】

（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間よりも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「１／６５５３６」程度やあるいは「０」に設定される。すなわち、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、ＢＢ３に係る図柄の組合せが表示される確率が極めて低いか、あるいはＢＢ３に係る図柄の組合せが表示されないように構成される。なお、「ハズレ」確率の設定はこれに限られず、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間と同程度に設定してもよいし、これらよりも高い確率に設定してもよい。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。（Ｇ）ＢＢ３フラグ間においても同様、「ハズレ」となった遊技でのみＢＢ３に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でＢＢ３に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（３－２）ＢＢ３成立となり、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間から（Ｆ）ＢＢ３状態に移行する。なお、ボーナス種別報知は、「赤７」を「ＢＡ

Ｒ」と置き換えれば、基本的に（Ｃ）ＢＢ１フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。

【１２９３】

また、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、押し順小役１～６について、停止制御が変更されず、通常の停止制御となる。したがって、押し順の報知が行われないことを前提とすれば、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高くなるが、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、有利区間に制御されていない場合には、（Ｇ－１）非有利区間となって遊技価値が減少する減少期間となるものの、有利区間に制御されている場合には、（Ｇ－２）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となり、（Ｇ－２）有利区間では、少なくとも押し順小役１～６の当籤時に正解となる押し順が報知される結果、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間よりも遊技者に対する還元率が高く（付与期待値が高く）構成される。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【１２９４】

すなわち、（１－１）ＢＢ１に当籤し、（１－２）ＢＢ１成立の場合には、（Ｂ）ＢＢ１状態となって遊技価値が増加し、（１－３）ＢＢ１不成立の場合には、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。（Ｃ）ＢＢ１フラグ間は、（１－２）ＢＢ１が成立するまで継続するように構成される。また、（２－１）ＢＢ２に当籤し、（２－２）ＢＢ２成立の場合には、（Ｄ）ＢＢ２状態となって遊技価値が増加し、（２－３）ＢＢ２不成立の場合には、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。（Ｅ）ＢＢ２フラグ間は、（２－２）ＢＢ２が成立するまで継続するように構成される。

【１２９５】

また、（３－１）ＢＢ３に当籤し、（３－２）ＢＢ３成立の場合には、（Ｆ）ＢＢ３状態となって遊技価値が増加し、（３－３）ＢＢ３不成立の場合には、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間となって、（Ｇ－１）非有利区間であれば遊技価値が急激に減少する一方で、（Ｇ－２）有利区間であれば遊技価値が急激に増加する。（Ｇ）ＢＢ３フラグ間は、極めて低い確率で（３－２）ＢＢ３が成立するまで継続するか、あるいは一旦移行すると基本的には終了しないように構成される。なお、ＢＢ１及びＢＢ２のほうがＢＢ３よりも当籤確率が高いため、射幸性を抑制できる期間を十分に確保できる。また、通常は、遊技店に設置された当初は前者の遊技性が提供され、それからしばらく経過したときに後者の遊技性が提供される可能性が高い。もっとも、以下に示すような初期化操作によって遊技性を変動可能とすることが担保されるようにすることもできる。

【１２９６】

例えば、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間、又は（Ｇ）ＢＢ３フラグ間にあるとき、設定変更操作（遊技状態を初期化するための初期化操作）が行われると、持越役としてのＢＢ１、ＢＢ２、又はＢＢ３がクリアされることで、（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。すなわち、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間を終了しないように構成する場合、設定変更操作が行われたことに基づいて、持越役としてのＢＢ３がクリアされることで（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行するようにしてもよい。もっとも、設定変更操作が行われると、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間又は（Ｅ）ＢＢ２フラグ間であれば、持越役としてのＢＢ１又はＢＢ２がクリアされることで（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行するが、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間であれば、持越役としてのＢＢ３がクリアされず（Ａ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行しないようにしてもよい。また、設定変更操作が行われても、持越役としてのＢＢ１、ＢＢ２又はＢＢ３のいずれもがクリアされないように構成することもできる。

【１２９７】

本例の遊技機によれば、第１特別役（ＢＢ１）又は第２特別役（ＢＢ３）に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第１特別許可状態（ＢＢ１フラグ間）又は第２特別許

可状態（ＢＢ３フラグ間）において他の内部当籤役が決定されなかった（いわゆる、ハズレとなった）遊技でなければ第１特別図柄の組合せ（ＢＢ１に係る図柄の組合せ）又は第２特別図柄の組合せ（ＢＢ３に係る図柄の組合せ）を表示できない。また、第１特別許可状態では、第１所定役（押し順小役１，３，５）に当籤した場合、押し順不問で所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され、第２所定役（押し順小役２，４，６）に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第２特別許可状態では、第１所定役又は第２所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第２特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態（（Ｇ－２）有利区間）に制御されることが可能である。

【１２９８】

すなわち、第１特別役に当籤し、当該遊技で第１特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第１特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第２特別役に当籤し、当該遊技で第２特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第２特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者は第１特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【１２９９】

なお、本例の遊技機において、第１特別役の当籤確率を第２特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第１特別許可状態において第１特別図柄の組合せが表示可能な確率を第２特別許可状態において第２特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第１特別許可状態を、第２特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第２特別許可状態を、第１特別許可状態よりも移行しにくく終了しにくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１３００】

また、本例の遊技機において、第１特別役に係る第１特別図柄の組合せと第２特別役に係る第２特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３０１】

また、本例の遊技機において、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず（ボーナス当籤報知）、第１特別許可状態及び第２特別許可状態においては、その種別が報知される（ボーナス種別報知）ようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【１３０２】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）］

続いて、図９８及び図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）について説明する。図９８は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図９９は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）において用いられる内部抽籤テーブルの一例を示した図である。

【１３０３】

図９８及び図９９に示すように、本例では、大別して、一般遊技状態（通常遊技状態）

、及びＢＢ状態の遊技状態があり、一般遊技状態（通常遊技状態）において、ＢＢ１及びＢＢ２のいずれのボーナス役にも当籤していない状態を（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）と定義し、ＢＢ１に当籤している状態（ＢＢ１が持ち越されているＢＢ１許可状態）であって、３枚のメダルがベットされて（掛けられて）遊技が行われる状態を（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と定義し、ＢＢ２に当籤している状態（ＢＢ２が持ち越されているＢＢ２許可状態）であって、３枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と定義し、ＢＢ１許可状態であって、２枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態と定義し、ＢＢ２許可状態であって、２枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態と定義する。また、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（Ｆ）ＢＢ１状態と定義し、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（Ｇ）ＢＢ２状態と定義する。すなわち、一般遊技状態（通常遊技状態）で当籤する（当籤した）ボーナス役の種別、及びベット枚数（遊技価値の掛け数）に応じて遊技性を異ならせようとするものである。

【１３０４】

なお、図９９に示す内部抽籤テーブルでは、説明の便宜上、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の３枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「非フラグ間３枚ベット」の列参照）、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の２枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「非フラグ間２枚ベット」の列参照）、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態及び（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間３枚ベット」の列参照）、及び（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間２枚ベット」の列参照）を各列に表記しているが、これは遊技状態（ＲＴ状態）が異なることを意味するものではない。すなわち、ＲＴ状態としては共通のＲＴ状態として制御することが可能である。もっとも、別のＲＴ状態として制御することもできる。また、少なくとも後述の有利区間付与決定の対象となる内部当籤役ついては、各設定値間で共通の抽籤値となっているものとする。

【１３０５】

（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、３枚ベットのとき、ＢＢ１の当籤を可能とし、ＢＢ２の当籤を可能としない（図９９の「非フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、２ベットのとき、ＢＢ２の当籤を可能とし、ＢＢ１の当籤を可能としない（図９９の「非フラグ間２枚ベット」の列参照）ように構成される。なお、本例では、遊技者は２枚のメダルをベットした場合、及び３枚のメダルをベットした場合のいずれの場合にも遊技を開始させること（開始操作を行うこと）が可能となっている。また、「ベット」とは、遊技に供するため、遊技者が２枚又は３枚のメダルをメダル投入口１４に対して投入すること、遊技者がベットボタンを操作してクレジットから２枚又は３枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に２枚又は３枚分のメダルが掛けられること、のいずれをも含む。

【１３０６】

（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、３枚ベットのとき、ＢＢ１に当籤した場合（当籤した遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であってもよい）には、ＢＢ１フラグ間に移行する。（１－１）ＢＢ１フラグ間において３枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、（２）ＢＢ１フラグ間において２枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間２枚ベット」の列参照）。

【１３０７】

（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となっている（ＢＢ１成立可）。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「１／８．５」程度に設定さ

れるものとする。また、当該状態は、ＢＢ１許可状態であり、ＢＢ１が新たに当籤したり、ＢＢ２に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。また、押し順ベルＡ（図９９のＮｏ．「２０」～「３１」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、押し順正解（それぞれ「略称」で表示された押し順）であれば９枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば（「○」）１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ（「×」）０枚払出となる。また、押し順ベルＢ（図９９のＮｏ．「２１」～「４３」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず９枚払出となる。すなわち、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態は、押し順ベルＢの押し順が不問となる分、有利区間を考慮しなければ、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）の３枚ベット状態や（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態よりも還元率が高く、遊技者に有利な状態となる。

【１３０８】

また、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、チャンス目（図９９のＮｏ．「７」～「１６」の内部当籤役を参照）に当籤したとき（あるいは、チャンス目係る図柄の組合せが表示されたときであってもよい）、強ベル（図９９のＮｏ．「１７」及び「１８」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、確定役（図９９のＮｏ．「１９」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、チェリー（図９９のＮｏ．「４４」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、及びスイカ（図９９のＮｏ．「４５」の内部当籤役を参照）に当籤したときには、それぞれ内部当籤役に応じた確率（確定役については１００％の確率）で、有利区間付与決定（有利区間付与抽籤）が行われる。有利区間付与決定の結果、付与されることが決定されると、例えば、１セット５０ゲームの有利区間が付与される（すでに有利区間中であれば、１セット５０ゲーム分延長される）。なお、有利区間付与の態様は一例であり、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の態様を採用することができる。

【１３０９】

また、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態において、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（１－２）ＢＢ１成立となり、（Ｆ）ＢＢ１状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ１状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数（例えば、１４０枚）の遊技価値が付与されると、（１－３）ＢＢ１終了となり、（Ｆ）ＢＢ１状態から（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）に移行する。

【１３１０】

（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、ＢＢ１フラグ間ではあるものの、ＢＢ１が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもＢＢ１に係る図柄の組合せは表示不可能となっている（ＢＢ１成立不可）。また、当該状態は、ＢＢ１許可状態であり、ＢＢ１が新たに当籤したり、ＢＢ２に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、ＢＢ１フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはＢＢ１に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。

【１３１１】

また、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば２枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。もっとも、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で２枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態では、上述した有利区間付与決定は行われない。

【１３１２】
（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）において、２枚ベットのとき、ＢＢ２に当籤した場合（当籤した遊技でＢＢ２に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であってもよい）には、ＢＢ２フラグ間に移行する。（２）ＢＢ２フラグ間において３枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間３枚ベット」の列参照）。一方、（４－１）ＢＢ２フラグ間において２枚ベットで遊技が行われるとき、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態となる（図９９の「フラグ間２枚ベット」の列参照）。
【１３１３】
（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、ＢＢ２フラグ間ではあるものの、ＢＢ２が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもＢＢ２に係る図柄の組合せは表示不可能となっている（ＢＢ２成立不可）。また、当該状態は、ＢＢ２許可状態であり、ＢＢ２が新たに当籤したり、ＢＢ１に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、ＢＢ２フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはＢＢ２に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。
【１３１４】
また、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば９枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。すなわち、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態は、押し順ベルＢの押し順が不問とならない分、有利区間を考慮しなければ、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態よりも還元率が低く、遊技者に不利な状態となる。
【１３１５】
また、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様、有利区間付与決定（有利区間付与抽籤）が行われる。ここで、Ｎｏ．「４」の「Ｆ＿リプＢ」に着目すると、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「通常リプ」が入賞して有利区間付与決定は行われない一方、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「チャンス目」が入賞して有利区間付与決定が行われるものとなっている。すなわち、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態は、「Ｆ＿リプＢ」の内部当籤役が「チャンス目」の内部当籤役に昇格する（変換される）ため、有利区間付与決定の機会を多く得ることができることから、有利区間を考慮すれば、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態よりも有利区間付与確率が高く、遊技者に有利な状態となる。
【１３１６】
（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でＢＢ２に係る図柄の組合せが表示可能となっている（ＢＢ２成立可）。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「１／８．５」程度に設定されるものとする。また、当該状態は、ＢＢ２許可状態であり、ＢＢ２が新たに当籤したり、ＢＢ１に当籤したりすることはない（ＢＢ１・ＢＢ２当籤不可）。
【１３１７】
また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば２枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば１枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ０枚払出となる。もっとも、押し順ベルＡ及び押し順ベルＢのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で２枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、上述した有利区間付

与決定は行われない。
【１３１８】
また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態において、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（４－２）ＢＢ２成立となり、（Ｇ）ＢＢ２状態に移行する。（Ｆ）ＢＢ２状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数（例えば、６０枚）の遊技価値が付与されると、（４－３）ＢＢ１終了となり、（Ｇ）ＢＢ２状態から（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）に移行する。なお、（Ｆ）ＢＢ２状態を無増減期間として構成することもできる。
【１３１９】
本例では、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態とを対比すると、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、押し順ベルＢについての押し順が不問となり、また、（Ｆ）ＢＢ１状態への移行が可能である分、基本的には（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態のほうが、還元率（ベース値、出玉率と換言してもよい）が高くなるように構成される。一方で、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、有利区間付与決定の機会を多く得ることができ、また、有利区間となったときの付与期待値も高くなることから、「Ｆ＿リプＢ」の内部当籤役の当籤確率、チャンス目入賞時の有利区間付与決定確率、及び有利区間付与決定がなされたときに付与される有利区間の継続期間などを適宜調整すれば、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態の還元率を、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態における還元率と同程度、あるいはそれ以上となるように構成することも可能となる。
【１３２０】
また、本例では、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態と（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態とを対比すると、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、（Ｇ）ＢＢ２状態への移行が可能である分、基本的には（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態のほうが、還元率が高くなるように構成される。なお、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態と同様、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態においても押し順ベルＢについての押し順を不問とする制御が行われることで、還元率が高くなるように構成されるようにしてもよい。
【１３２１】
遊技者が、例えば、（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）から遊技を開始するとした場合、遊技者はまず３枚ベットとするか２枚ベットとするかを選択することができる。３枚ベットとしてＢＢ１に当籤し、当籤した遊技で（Ｆ）ＢＢ１状態に移行しない場合、（Ｄ）ＢＢ１状態２枚ベット状態はメリットがないため、そのまま（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態で遊技を進行させる。（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、相対的に還元率が高いため、遊技者はさほど急激に遊技価値を減少させることなく、（Ｆ）ＢＢ１状態へ移行させて遊技価値を増加させるか、あるいは有利区間付与決定の機会を得て有利区間に移行させて（押し順ベルＡについて正解となる押し順が報知される結果）遊技価値を増加させるかを選択することができる。なお、（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態では、（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態と比較すれば、有利区間に移行したとしてもさほど急激に遊技価値が増加するわけではない。
【１３２２】
一方、２枚ベットとしてＢＢ２に当籤し、当籤した遊技で（Ｇ）ＢＢ２状態に移行しない場合、遊技者は（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態で遊技を進行させるか、あるいは（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態で遊技を進行させるかを選択することができる。（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態では、相対的に還元率が低く、ボーナス状態には移行しないため、急激に遊技価値が減少してしまう可能性はあるものの、有利区間付与決定の機会を得る確率が上昇しており、さらに有利区間に移行させた場合には（押し順ベルＡ及び押し順ベルＢについて正解となる押し順が報知される結果）急激に遊技価値を増加させることができる可能性がある。また、（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態では、小役での遊技価値の増加は見込めないものの、相対的には還元率が高く、また、（Ｇ）ＢＢ２状

態へ移行させて遊技価値を増加させることができる。本例では、このような遊技性（遊技仕様）を提供することができる。

【１３２３】

本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量（３枚）である場合、第１特別役（ＢＢ１）に当籤可能とする一方、第２特別役（ＢＢ２）に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（２枚）である場合、第２特別役に当籤可能とする一方、第１特別役に当籤可能としない。また、特定役（「Ｆ＿リプＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（ＢＢ１フラグ間）であれば特定図柄の組合せ（チャンス目）を表示可能とせず、第２特別許可状態（ＢＢ２フラグ間）であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベットされた遊技価値が第１の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態（有利区間）を付与するか否かを決定可能とし（有利区間付与決定）、ベットされた遊技価値が第２の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。

【１３２４】

また、本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別図柄の組合せ（ＢＢ１に係る図柄の組合せ）を表示可能とする一方、第２特別図柄の組合せ（ＢＢ２に係る図柄の組合せ）を表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第１特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。

【１３２５】

すなわち、本例の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｂ）ＢＢ１フラグ間３枚ベット状態）、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｃ）ＢＢ２フラグ間３枚ベット状態）、第１特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｄ）ＢＢ１フラグ間２枚ベット状態）、及び第２特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態（（Ｅ）ＢＢ２フラグ間２枚ベット状態）、という複数の状態を創出することができる。

【１３２６】

そして、本例の遊技機によれば、例えば、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【１３２７】

なお、本例の遊技機において、第１所定役（押し順ベルＡ）に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第２所定役（押し順ベルＢ）に当籤した場合には、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第１所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとすることができる。

【１３２８】

以上、図９２～図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例について説明したが、これらにおいては遊技性（遊技仕様）の要点を主として説明しており、これらにおいて説明が省略され、あるいは簡潔に説明され

ている点については、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成を適宜補って適用可能である。また、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成の一部又は全部を組み合わせて本発明とすることも可能である。

【１３２９】

［有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）］

続いて、図１００～図１０２を参照して、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの別例について説明する。これまで、有利区間のリミッタとして、有利区間中に消化したゲーム数を用いたリミッタ（以下、「ゲーム数リミッタ」）について説明したが、有利区間のリミッタの種類は、ゲーム数リミッタに限るものではない。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数（例えば、２４００枚）以上に達するとリミット処理を行うこととしてもよい。なお、このような有利区間中に払い出されたメダルの枚数を用いたリミッタを、以下では「枚数リミッタ」と呼ぶ。

【１３３０】

図１００（Ａ）は、枚数リミッタの概要を示す図である。同図において、縦軸は差枚数（＝払出枚数－投入枚数）であり、純増枚数ともいう。差枚数のプラス及びマイナスは、遊技者から見た値であり、遊技者に対して払い出されたメダルの方が投入されたメダルよりも多い場合（遊技者側のプラス）にはプラス、逆の場合にはマイナスになる。また、横軸はゲーム数であり、右に行くほど有利区間の開始から多くのゲームが消化されたことを意味する。枚数リミッタは、遊技者が一度に極端に多くのメダルを獲得しないように最もメダルが減った時点を起点して、２４００枚のプラスの差枚数が得られたときに有利区間を強制的に終了させるものである。

【１３３１】

同図では、有利区間開始後、１００枚ほどメダルが減っている。これは、例えば、当該有利区間開始を上述した通常有利区間の開始としたならばその遊技期間や、あるいは上述した有利区間中の準備状態などでメダルが減ったものである。そして有利区間開始から－１００枚となった時点からメダルは増加しつづけ、最終的に＋２３００枚ほどまでメダルが増加している。この時点で、遊技者目線では、少なくとも２４００枚のメダルが手元にあることとなる。そこで、主制御基板７１は、枚数リミッタを発動し、有利区間を強制的に終了させる。これにより、射幸性を適切に抑制することができる。

【１３３２】

なお、主制御基板７１は、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、枚数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタ発動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。なお、本説明においては、ゲーム数リミッタを１５００ゲーム、枚数リミッタを２４００枚として説明したが、これは一例であり、これより少ない値又は多い値を遊技仕様に応じて採用して射幸性を適切に制御するものとしてもよい。

【１３３３】

ここで、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いる場合について説明する。より具体的には、有利区間（ＡＲＴ、ＡＴなど）におけるメダル増加の傾斜値Ａ（１ゲームあたりの純増期待値、ボーナス作動による増加を含む純増期待値）と、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂと、枚数リミッタの発動条件となる差枚数Ｃとの関係について説明する。

なお、以下では、説明の便宜上、有利区間におけるメダル増加の傾斜値Ａが「３枚」、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数Ｂが「１００ゲーム」であるものとする。

【１３３４】

第１の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＝枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＝Ｃ（３００枚））が考えられる。このような仕様は最も基本的な仕様であり、有利区間を安定的に制御することができ

、射幸性を適切に抑制することができる。
【１３３５】
第２の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＜枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＜Ｃ（４００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。
【１３３６】
１００ゲーム消化するよりも前に４００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、４００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。ボーナスを期待値よりも多く引くか、純増枚数の多い押し順役を期待値よりも極端に多く引いた場合に枚数リミッタが作動し、期待値に近い値で遊技が進行した場合は、ゲーム数リミッタが発動する可能性が高くなる。傾斜値が「３枚」であるため、結果として、リミッタが発動する場合は、１００Ｇ到達によるゲーム数リミッタの方が、枚数リミッタよりも発動しやすくなり、遊技者の意識は差枚数よりもゲーム数に傾くこととなる。
【１３３７】
すなわち、傾斜値が「３枚」であるため、平均して１３３．３ゲームで４００枚のメダルが払い出されることになり、その前にゲーム数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＞枚数リミッタ、となる。差枚数による枚数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、ＡＲＴを１セット１００枚の純増で終了など終了条件（リミッタではない）を差枚数で管理とするタイプの場合はこのようなリミッタ仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。
【１３３８】
第３の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＞枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＞Ｃ（２００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。
【１３３９】
１００ゲーム消化するよりも前に２００枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、２００枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に１００ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。傾斜値が「３枚」であるため、平均して６６．６ゲームほどで２００枚のメダルが払い出されることになり、１００ゲーム消化の前に枚数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＜枚数リミッタ、となる。ゲーム数消化によるゲーム数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、１ゲームあたりの純増枚数０．１～１枚などと比較的低いが長いゲーム数継続するような仕様については、このような仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。
【１３４０】
なお、何れの仕様にしても、リミッタ到達により終了する割合よりも、リミッタ以外の有利区間の終了条件（例えば、ＡＲＴの継続可能期間（ＡＲＴゲーム数）、セット数やストックがゼロになるなど）によることにより、有利区間が終了する割合が高い出玉設計として、有利区間を消化できる権利がリミッタ発動により消去される事象の発生を抑制することが望ましい。
【１３４１】
続いて、複数のリミッタを設ける場合に実現可能な遊技性について説明する。
【１３４２】
（リミッタの種別に応じた有利区間終了時演出）
枚数リミッタの発動時と、ゲーム数リミッタの発動時とで、副制御基板７２は、表示装置１１などを用いて異なる有利区間終了時演出を実行可能としても良い。それぞれを専用

の演出とした場合には、それぞれの演出を一度は見てみようという遊技動機につながる。また、副制御基板７２は、リミッタの種別に応じて有利区間終了時に行う演出の振り分けを異ならせるものとしても良い。例えば、枚数リミッタだとゲーム数リミッタ発動時よりも、設定示唆の精度が高い（設定ごとの係数の差が大きい、または特定の設定が確定する演出が出やすいなど）としてもよい。設定示唆など特定の情報が得られる又は専用演出が見られることで、リミッタにより有利区間が打ち切りとなる不快感を低減できる。また、有利区間終了時に行う演出の振り分けを、上述のリミッタの仕様に基づき設定することとしてもよい。例えば、仕様上、発動し易いリミッタよりも、発動し難いリミッタが発動した場合の方が、副制御基板７２は、遊技者にとって好ましい（例えば、設定示唆の精度が高い）演出を決定し易いとしてもよい。

【１３４３】

（リミッタの種別に応じたエンディング演出）

また、副制御基板７２は、枚数リミッタの発動が濃厚になった状況となった場合は、エンディング演出Ａを、ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況の場合は、エンディング演出Ｂを、どちらが発生するか割合に大きな差がないが、少なくともどちらかが発生することが濃厚になった場合には、エンディング演出Ｃ（エンディング演出Ａ又はＢへの分岐を持つ演出としてもよい）を行うなど、有利区間の終了時にいきなり打ち切りになって違和感を遊技者に与えないように、リミッタ発動前から有利区間終了示唆演出期間（エンディング）を設けることとしてもよい。なお、「枚数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴを差枚数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでの差枚数と、残りのＡＲＴ期間から算出される差枚数（例えば、ゲーム数管理のＡＲＴの場合には「残りゲーム数×傾斜値」）との和が、閾値（例えば、枚数リミッタが発動する差枚数や、当該差枚数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴを差枚数に基づき管理する場合は、これまでの差枚数と、残り枚数との和が、閾値に達したときである。また、「ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴをゲーム数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでに経過したゲーム数と、残りのＡＲＴ期間から算出されるゲーム数（例えば、差枚数管理のＡＲＴの場合には「残り差枚数／傾斜値」）との和が、閾値（例えば、ゲーム数リミッタが発動するゲーム数や、当該ゲーム数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴをゲーム数に基づき管理する場合は、これまでに経過したゲーム数と、残りゲーム数との和が、閾値に達したときである。

【１３４４】

（発動したリミッタの種別を履歴画面において報知ないし示唆）

また、副制御基板７２は、発動したリミッタの種別ないしリミッタ種別に対応して発生する演出（上記エンディング演出の種類など）について、遊技者がメニュー画面にて閲覧可能な遊技履歴画面に表示しても良い。この場合は、そもそも多くの出玉を獲得できているため、高設定に期待できるとの遊技意欲を喚起させることができる。

【１３４５】

（リミッタの種別に応じた外部信号を出力）

また、枚数リミッタと、ゲーム数リミッタのどちらが発動したか、ホール側がホールコンピュータなどで把握できるように、主制御基板７１は、発動したリミッタに応じた種類の外部信号を出力するとよい。このとき、主制御基板７１は、外部端子板の異なるピンからリミッタ発動の外部信号を出力するものとしてもよい。例えば、本来の出玉仕様であれば主にゲーム数リミッタが発動し、枚数リミッタはあまり発動しない機種において、頻繁に枚数リミッタが発動している場合は、何らかのゴト行為が行われているか、遊技機とホールコンピュータとの接続ミスの可能性をホール店員は察知することができる。

【１３４６】

なお、同じ遊技においてで枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件を満たした場合は、主制御基板７１は、予め定めたどちらか一方の信号を出力してもよいし、２種類の信号を所定の順番で出力してもよい。順番に出力する場合は、確実に受信できる

ように先に出力する信号の出力完了から、次の信号出力まで所定時間の間を空けるとよい。また、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件とを満たした場合は、どちらか一方のリミット処理のみを行い、他方の処理は行わないものとして、メイン（主制御基板７１）において余計な処理を発生させないものとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、行われた種別のリミッタに応じた外部信号を出力する。

【１３４７】

（リミッタの種別を問わず一の外部信号を出力）

また、メイン（主制御基板７１）の容量や、外部信号出力用の端子板のピン数に余裕がある場合は、上述のように異ならせても良いが、リミッタの種別に関わらず同じ外部信号を出力するものとしてもよい。メイン（主制御基板７１）の容量を節約することができる。

【１３４８】

（リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了で同じ外部信号を出力）

また、主制御基板７１は、リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了とで同じ外部信号を出力し、有利区間が終了した旨をホールコンピュータなどで察知できるものとしてもよい。この場合は、さらにメイン（主制御基板７１）の容量を節約できる。

【１３４９】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力例（すぐに出力））

また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力を当該遊技又は当該遊技の終了直後に開始してもよい。このようにすることで、例えば一撃の獲得枚数が枚数リミッタの枚数を超えたとしてもリミッタ機能に不備があったわけではなく、偶然枚数リミッタ到達付近でボーナスが作動して出玉を獲得したということをホール側は確認できる。

【１３５０】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力（ボーナス終了時））

また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力をボーナス終了時ないし終了直後に開始してもよい。実質的に出玉増加する遊技状態の終了を正確に把握させたい場合はこのような仕様としてもよい。

【１３５１】

（枚数リミッタ発動の可能性がある遊技で遊技者が小役を取りこぼした場合の演出）

例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚の３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたにも関わらず遊技者が押し順をミスした場合、遊技開始時の状況を見て当該ゲームで枚数リミッタが発動すると想定して、当該遊技の開始時から枚数リミッタ発動時の演出を始めていることがある。このようなケースでは、押し順を間違えた結果、枚数リミッタは発動しないものの、副制御基板７２は、当該遊技の開始時から始めていた枚数リミッタ発動時の演出（例えば、枚数リミッタの発動が予定されている旨の演出）をそのまま継続して実行することとしてもよく、また、枚数リミッタが発動しないと判断したことにより、当該演出を一旦終了ないし中断することとしてもよい。

【１３５２】

（発動するリミッタが遊技者の操作により変更される場合の演出）

また、遊技者の操作ミスなどにより発動するリミッタの種類が異なる場合がある。例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が６枚、かつ、ゲーム数リミッタが発動するまでの残りゲーム数が２ゲームの状況において、３枚掛け遊技で正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたケースが該当する。このようなケースでは、遊技者が報知に従い停止操作を行った場合には当該遊技において枚数リミッタが発動するが、報知に従わずに押し順にミスした場合には次遊技においてゲーム数リミッタが発動する（なお、次遊技で枚数リミッタが発動する可能性もあるが、ここでは、複数のリミッタ発動条件が成立した場合にゲーム数リミッタが優先して発動するものとする）。

【１３５３】
このような場合、副制御基板７２は、押し順小役に当籤した遊技において枚数リミッタ発動時の演出を開始して、枚数リミッタの非発動が確定した移行の任意のタイミング（第１停止操作～全リール停止時のうち、取りこぼし乃至少ない枚数の図柄組合せの表示が確定した以降の任意のタイミング）で、ゲーム数リミッタ発動時の演出に切り替えるか、いずれかのリミッタ発動示唆にも対応しない演出に一旦戻すような処理を行って、発動するリミッタと演出との矛盾を回避するように制御することが好ましい。
【１３５４】
（ボーナス作動中、内部中のリミッタ発動による終了時演出の遅延及びエンディング演出の延長）
なお、ここまで説明したリミット処理に関連して行われる演出及び制御についても、前述したボーナス作動中にリミット処理が行われる場合は、リミット処理による有利区間終了に応じた演出の発生タイミングをボーナス終了時又は終了直後まで遅らせる、かつ、エンディング演出などの有利区間中演出をそれまで延長するという手法を用いることで、遊技者の違和感を軽減することができる。
【１３５５】
［枚数リミッタの制御方法］
続いて、図１０１（Ｂ）を参照して、枚数リミッタの制御方法について説明する。枚数リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分を、枚数リミッタの発動契機となる差枚数として用いる。同図では、有利区間開始を１ゲーム目として遊技が進行していきメダルの増減を１～８ゲームで繰り返した後に、増加していき枚数リミッタに到達する例を示している（なお、押し順小役は「打順ベル」と表記している）。
【１３５６】
同図では、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点が「－９枚」であるため、Ｎゲーム目に差枚数が「＋２３９１枚」となったタイミングで枚数リミッタが発動している。なお、枚数リミッタの発動に伴い、リミッタ用のカウンタは０にリセットされている。その後Ｎ＋２ゲーム目に押し順に正解してベルが揃った結果、起点からの差枚数が「＋２４００枚」を超えているものの、既に枚数リミッタが発動し、有利区間（ＡＲＴ）は終了しているため、一時的なものに過ぎず、問題はない。
【１３５７】
なお、同図では、当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始時からの絶対的差枚数を示しているが、説明用の値であり、該当するカウンタは遊技機に搭載する必要がない。もちろん、該当するカウンタを搭載して遊技者に獲得枚数を示すために用いることとしてもよい。
【１３５８】
また、起点フラグは、現時点の遊技の状況が有利区間開始後の最下点であることを示す情報である。起点フラグを持たずに、単にリミッタに用いるカウンタ（枚数カウンタ）の値が０であることを持って最下点と認識しても良いが、枚数リミッタ発動までの差枚数減算が始まったか否かをサブ（副制御基板７２）側で演出する場合など、ＯＮ／ＯＦＦ判定のみで行える起点フラグを参照して、枚数カウンタの値をサブ側に送信せずに演出させることでメイン（主制御基板７１）の処理負荷を軽減することができる。なお、その場合は、サブ側はメインから送信される投入枚数、払出枚数の情報を受けて枚数カウンタと同様の処理をサブ側で行い、枚数カウンタの状況として演出（枚数リミッタ発動までの枚数報知など）を行っても良い。
【１３５９】
最下点（起点）は、直近の最下点と同じ値又はより少ない値となった場合のいずれかで更新すれば良い。有利区間開始後の１ゲーム目終了時に絶対的差枚数が「－３枚」となった後一度増加し、４ゲーム目終了時に再び絶対的差枚数が「－３枚」となっている。そのため、主制御基板７１は、４ゲーム目終了時に再び起点フラグを設定している。実際には

、その後もメダルが減ったため、有利区間開始後の８ゲーム目終了時の絶対的差枚数が「－９枚」が枚数リミッタにおける起点となっている。

【１３６０】

なお、同図では、第１最下点を、有利区間開始後の１ゲーム目終了時としているが、有利区間開始時点の１ゲーム消化より前の時点（絶対的差枚数が０枚時点）を第１最下点として設定し、１ゲーム終了時を第２最下点、マイナス９枚となった時点を第３最下点として第３最下点から２４００枚増加すると枚数リミッタを発動するものとしてもよい。また、同図では、リプレイの入賞時には投入枚数０枚、払出枚数０枚として枚数カウンタを更新している。これにより再遊技時の差枚数を更新する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。一方で、リプレイの入賞時に投入枚数分の払出枚数を行い、次ゲームにおいて投入枚数が３枚として枚数カウンタを更新することとしてもよい。このようにすることで、リプレイが入賞してから次ゲームの開始操作が行われるまでの間の枚数カウンタの値を現実の差枚数挙動と一致させることができ、枚数カウンタの値を実増減枚数として参照して、演出用の枚数表示などに流用し易くなる。

【１３６１】

なお、副制御基板７２は、枚数カウンタの値を表示装置１１（液晶画面）などで報知して、枚数リミッタ発動までの残り枚数を遊技者に把握可能ないし示唆してもよい。また、副制御基板７２は、枚数リミッタ発動までの残り枚数を直接的に表示せず、枚数リミッタ発動まで残り２０００枚以上なら第１演出ステージ、残り１０００～１９９９枚なら第２演出ステージ、残り９９９枚以下なら第３演出ステージのように、背景などの演出ステージを枚数リミッタ発動までの枚数範囲に応じて異ならせて示唆しても良い。

【１３６２】

また、主制御基板７１は、枚数カウンタの値を外部信号として出力して、ホールコンピュータやパチスロの上部などに設置される遊技データ閲覧用のデータ表示器などで表示可能としてもよい。なお、主制御基板７１は、起点フラグ及び枚数カウンタの値を、電断時でも消去せず維持することが好ましい。一方で、主制御基板７１は、設定変更時には、起点フラグ及び枚数カウンタの値を消去することとしてもよい。

【１３６３】

［枚数リミッタの調整打法］

続いて、図１０２（Ｃ）を参照して、枚数リミッタの調整打法について説明する。枚数リミッタを用いて有利区間を強制的に終了させる仕様では、枚数リミッタの発動直前にメダルの増減を調整することで、枚数リミッタの発動を介する方法も考えられる。例えば、押し順小役が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると「９枚」のメダルが払い出され、不正解の押し順で停止操作が行われるとメダルの払い出しが「０枚」である仕様では、１回の遊技において３枚のメダルが必要であるため、押し順役の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「＋６枚」され、押し順役の当籤時に不正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「－３枚」される。そのため、例えば、押し順役に３回当籤した場合に、押し順に２回不正解し、１回正解すると、枚数カウンタの値は維持され、結果、枚数リミッタが発動することがない。

【１３６４】

このように枚数リミッタを調整することで、枚数リミッタの発動直前にＡＲＴ（有利区間）のままボーナスの当籤を待つことなどができる。同図に示す例では、Ｍゲーム目からこのような調整打法が始まっており、ＢＢ（ボーナス）に当籤するＸゲーム目まで調整打法が行われている。その結果、Ｘ＋１０ゲーム目には、枚数リミッタが発動する＋２４００枚を超える＋２５１２枚のメダルが獲得できている（なお、ＢＢ中の小役（１５枚）を「ＢＢ中ベル」と表記している）。

【１３６５】

なお、パチスロ１では、意図的に押し順の報知に逆らった方が有利である旨を示唆ないし報知する演出を行って遊技者に最大の利益を得ることのできる打ち方（打順ナビと異な

る停止操作）を促しても良い。なお、このような演出は、副制御基板７２が表示装置１１などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板７１が行うこととしてもよい。

【１３６６】

なお、純増１５枚程度かつ比較的当籤確率の高いミニボーナス（ボーナス作動中の１５枚役は取りこぼし不能ないし困難）と、純増１２０枚のボーナスなど複数種類のボーナス役が存在する場合は、枚数リミッタ到達までの残り差枚数がミニボーナスにおける純増枚数よりも多い枚数のラインで上記調整打法を推奨する演出を行ってもよい。また、押し順役以外の小役については、払出枚数が３枚を超える増加役とせずに、枚数調整がしやすいもの（例えば、払出枚数が３枚）としてもよい。このように打ち方の工夫で出玉率を向上できる遊技性とすることで遊技の興趣が高まる。

【１３６７】

なお、こうした遊技性の複雑さが初心者に敬遠されるなどのデメリットを重視する場合は、枚数カウンタを実際の純増枚数分だけ加算するのではなく、指示通りに遊技した場合の純増枚数分だけ加算することとしてもよい。例えば、３枚掛け遊技で、正解時に９枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤した場合、主制御基板７１は、正解の押し順を報知したことを条件に、遊技者の操作態様や入賞結果を問わずに枚数カウンタに＋６とする処理を行う。このような仕様として、こうした調整打法を封じる仕様としてもよい。

【１３６８】

［調整打法を封じる仕様の遊技性］

続いて、このような調整打法を封じる仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１３６９】

（ボーナス非搭載）

そもそもボーナス役を搭載せずに、小役と再遊技のみで内部当籤役を構成すると上記のような複雑な打法を遊技者に求めることがなくなり、遊技性が分かりやすくなる。

【１３７０】

（無増減又は減るボーナス搭載）

また、上記の打法を抑制する別の仕様例として、ボーナスは作動中に投入枚数と同枚数の払出が行われる小役しか入賞しない無増減ボーナスとしてもよく、また、ボーナスは作動中に投入枚数よりも少ない枚数の払出が行われる小役しか入賞しない減るボーナスとしてもよい。この場合、ボーナスはメダルが増加しないかわりに有利区間の抽籤において有利な処理をボーナス作動時またはボーナス作動中に行うこととしてもよく、また、有利な処理を行わないものの、遊技店において遊技者が通常の遊技を行う限りリール制御でボーナスの入賞が阻害され、ボーナスが入賞困難な仕様としても良い。

【１３７１】

（ボーナス作動中の純増枚数が３枚以下）

３枚掛け遊技を前提として、ボーナス入賞時には払出がないため、ボーナス入賞ゲームでの差枚数はマイナス３枚となる。ボーナスは３枚掛け１ゲームで終了するとして、ボーナス作動中に発生する最大枚数の入賞は６枚役以下とする。このようにすることで、ボーナス作動時からボーナス終了時までの差枚数がプラスの値になることがないため、枚数カウンタの値がボーナス作動により増加することがなくなり、前述のような複雑な打法を遊技者は行わずに済む。

【１３７２】

［調整打法を認める仕様の遊技性］

続いて、このような調整打法を認める仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１３７３】

（ボーナス作動中の小役はずし又は獲得枚数低減）

前述の打法を行える仕様に加えて、ボーナス作動中に枚数リミッタが発動してしまう場合は、あえてボーナスの獲得枚数を減らして、当該ボーナスを終わらせて、ボーナス後は、上述の打法により有利区間を延命しつつ、次回のボーナスを待つのが最も有利という場合がある。そこで、ボーナス作動中に、小役を目押しタイミングや押し順で取りこぼせる

又は払出枚数の少ない役を入賞させることができるものとする。この場合、払出枚数の少ない役は、ボーナス作動中の投入枚数よりも少ない枚数であることが望ましいが、例えば特定ポイントを目押しすると１４枚、それ以外のポイントを目押しすると１５枚の払出が受けられるなど、微調整を行うことができる役を設けるというものでも一定の効果を奏することができる。

【１３７４】

（押し順役以外の通常時の役は再遊技又は投入枚数以下の役のみ）

例えば、ボーナス非作動中３枚掛けと仮定する。押し順小役は９枚とするが、いわゆるスイカ、チェリー、押し順の概念なしのベルなど他の役は再遊技役、又は、払出枚数３枚以下の役として構成する。こうすることで、残り数枚の純増で枚数リミッタが作動する状況で他の小役を引いた場合でも枚数リミッタが作動することなく攻略打法の難易度が低下して遊技しやすくなる。

【１３７５】

（押し順役のナビと異なる停止操作をした場合に、特定枚数（１～２枚役）が入賞する頻度に遊技者が介入できる）

押し順役のナビと異なる停止操作をした場合は、１枚払出又はとりこぼしとなる仕様がある。この場合、当該ゲームの増減がマイナス２枚、マイナス３枚の２通り生じるため、計算しにくく、遊技していて混乱することがある。そのような仕様と比べて、ナビ無視時は、必ず１～２枚が揃うなど枚数が固定される場合は、ギリギリの枚数の状態でのナビ無視時のマイナス値が例えばマイナス２枚に固定されるため、計算しやすく、遊技者が計算をミスしてあと１回ナビ無視すべきところをナビ通りに打ってしまい打順ベルをとってしまうというケアレスミスが低減する。

【１３７６】

なお、必ずではなく高い頻度で１枚払出となる又は取りこぼしとなるなど、おおむね安定させるものとしてもある程度の効果は発揮できる。また、ナビ無視のパターンにより、払出枚数が安定するものでもよい。例えば、「１・２・３」（左・中・右が正解打順）の打順ナビ発生時に、１枚役入賞率は“中１ｓｔ”＞“右１ｓｔ”という関係性を持たせて、３枚減らしたい場合は、右第１停止、２枚減らしたい場合は中第一停止と遊技者が選択できるものでもよい。また、当該ゲームで第１停止正解後に第２停止をミスした場合「１・３・２」の順に停止した場合は、他のナビ無視打順よりも高い確率で又は必ず１枚役が入賞するなど、遊技者が減らし方を打法で選択できるものとするとよい。

【１３７７】

（ナビ無視すべき場合にナビ態様変化）

ナビにしたがって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第１態様（青数字など）で行い、ナビに逆らって遊技するのが最適な場合は、副制御基板７２は、押し順表示を第２態様（赤数字など）で行う。

【１３７８】

（ナビ無視すべき状況か演出で変化）

主制御基板７１又は副制御基板７２は、ＢＧＭや映像、ランプなどの態様をナビ従う状況と、ナビに逆らう状況とで異ならせてもよい。ナビ発生よりも前の時点で、次ゲームでナビが発生したらナビに逆らうべき状況か否かを事前に把握できるようにすることが望ましい。

【１３７９】

（ナビ無視すべき場合にロックやリールフリーズ）

主制御基板７１は、レバーオン直後、リール回転開始後などにリールの回転開始遅延（フリーズやリールアクション）や、ストップボタンの一時操作受付無効化期間を設けることとしてもよい。これにより、遊技者に注意喚起をすることができ、有利区間を誤って終わらせてしまうケースを防止できる。また、主制御基板７１又は副制御基板７２は、合わせて音声や映像などでも注意喚起することが望ましい。

【１３８０】

［有利区間リミッタの別例（払出枚数リミッタ）］
ここで、上述の枚数リミッタでは、差枚数（＝払出枚数－投入枚数）、すなわち、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数から当該遊技において用いられたメダルの枚数を減算した値に基づき、リミット処理を行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御基板７１は、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数を用いてリミット処理を行うこととしてもよく、このようなリミッタを払出枚数リミッタと呼ぶ。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に所定枚数（例えば、２４００枚など）のメダルを払い出したことを契機として、有利区間を終了するリミット処理を行うこととしてもよい。
【１３８１】
上述の枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引いた差枚数を基準としてリミット処理を行っているが、払出枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引くことなく、払出枚数をそのまま参照して、払出枚数が規定値に達した場合にリミット処理を行う。このような払出枚数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間（この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含む）又は増加区間（すなわち、実際にメダルが増加する遊技区間。この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含まない）の開始時に払出枚数カウンタを初期化して、小役の入賞により払出が発生するたびに当該払出枚数カウンタを更新する。そして、主制御基板７１は、払出枚数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。
【１３８２】
このような払出枚数リミッタにおいても、リプレイに係る役が入賞した場合の払出枚数カウンタの更新方法は任意であり、３枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよく、また、０枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよいが、主制御基板７１は、リプレイに係る役が入賞した場合には０枚の払い出しとしてカウントすることが望ましい。このようにすることで、例えば、３ＢＥＴの遊技において３枚役（入賞したときに３枚のメダルが払い出される役）が入賞した場合と、リプレイに係る役が入賞した場合とで、払出枚数カウンタの値の変化を異ならせることができる。すなわち、３枚役が入賞した場合よりも、リプレイに係る役が入賞した場合の方が払出枚数カウンタのカウントが進まない分、遊技者にお得感を感じさせることができ、実質的に同価値である３枚役とリプレイに係る役との価値に差を持たせることができる。
【１３８３】
［有利区間リミッタの別例（ナビ回数リミッタ）］
また、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの種類としては、以下に説明するナビ回数リミッタも用いることができる。ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、有利区間中に遊技者に対して所定回数（例えば、４００回など）の報知（ナビ）を行ったことを契機（すなわち、ナビ回数が規定値に達したことを契機）として、有利区間のリミット処理を行う。ここで、ＡＲＴなどの有利区間中に遊技者に対して行うナビの中には、有利区間中にメダルを増加させるためのナビの他、有利区間中にメダルを維持又はメダルの減少を通常区間中に比べて抑制するためのナビがある。前者のナビは、例えば、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順正解時）に３枚よりも多いメダル（例えば、９枚など）が払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいい、後者のナビは、例えば、ＲＴ状態を高ＲＴのまま維持するためのナビや、３ＢＥＴ遊技において正解の停止操作の態様である場合に３枚、又は、正解の停止操作の態様である場合に３枚よりも少ないが不正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順不正解時）よりも多いメダルが払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいう。なお、前者のナビの対象となる役は、その役割から有利区間（ＡＲＴ）中にメダルを増加させる増加役と呼ぶことができる。パチスロにおいて、複数の役のうちのどの役を増加役とするかは、遊技仕様の観点から任意に設計することができる。
【１３８４】
ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板７１は、増加役の当籤時に行ったナビの回

数については、ナビ回数リミッタによるリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウント対象とする一方で、非増加役の当籤時に行ったナビの回数については、当該ナビ回数のカウント対象から除外することとしてもよく、また、非増加役の当籤時に行ったナビ回数についても、当該ナビ回数のカウント対象に含めることとしてもよい。非増加役の当籤時に行ったナビの回数をカウント対象から除外することで、偶然、非増加役が有利区間（ＡＲＴ）の開始後に多く成立してしまったケースのように、メダルがあまり増えていない場合に、過度な出玉を抑制するというリミッタの趣旨とは関係ない事象で有利区間が終了してしまうことを防止でき、遊技者に不満を与えることがない。

【１３８５】

このようなナビ回数リミッタでは、主制御基板７１は、有利区間又は増加区間の開始時にリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウンタ（ナビ回数カウンタ）を初期化して、カウント対象となるナビが発生するたびに当該ナビ回数カウンタの値を更新する。そして、主制御基板７１は、ナビ回数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。なお、これまでに説明した各種のリミッタにおいてカウンタの更新方法は、加算式であってもよく、また、減算式であってもよい。

【１３８６】

［リミッタ期間の別例］

また、上述の説明では、ゲーム数リミッタ、枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタなどのリミッタを有利区間中にのみ利用する例について説明したが、このようなリミッタは、有利区間中ではなく、任意の期間に採用することができる。例えば、偶発的に有利区間に当たり続けた場合、一回一回の有利区間においては最大でも枚数リミッタ分しかメダルの払い出しが行われないものの、有利区間への移行が複数回行われた結果、総合すると多くのメダルの払い出しが行われてしまう場合があり、射幸心を過度に煽ってしまう恐れがある。そこで、有利区間中のリミッタとは別に、直近の所定ゲーム数分の期間（例えば、直近の６０００ゲーム）の増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）が予め定められた規定値（例えば、１７０％又は遊技者から見て＋１００００枚）を超えた場合に有利区間を終了させる特別リミッタを設けることとしてもよい。このような特別リミッタによれば、主制御基板７１は、有利区間中に特別リミッタの発動条件が満たされたときには、たとえ当該有利区間が開始したばかりであり、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが全く発動し得る状況でなかったとしても、当該有利区間を強制的に終了する。

【１３８７】

なお、主制御基板７１における有利区間の制御において、現時点で獲得されている有利区間に関する権利（例えば、ＡＲＴの継続可能期間（ＡＲＴゲーム数）、セット数やストック、獲得可能差枚数など）と出玉率とを参照して、特別リミッタが発動するおそれがある場合に、主制御基板７１は、当該規定値に到達するよりも前に上乗せの発生率を低下させるなど特別リミッタの発動可能性を低下させる、又は、特別リミッタ発動時に消去させる増加区間（ＡＲＴ）の権利が低減するように制御することとしてもよい。

【１３８８】

また、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）による特別リミッタ発動の判定に用いられる所定期間は、ゲーム数以外を基準としてもよく、例えば、所定の時間（例えば、１０時間など）や、所定の投入枚数（例えば、投入枚数１８０００枚）など、遊技者が遊技を所定期間にわたって行ったことを判断し得る情報に用いて、特別リミッタを発動する所定期間を決定することとしてもよい。

【１３８９】

このような特別リミッタを用いるパチスロの構成を以下に示す。

遊技価値を用いて遊技可能な遊技機であって、

遊技状態を遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、パチスロにおける有利区間、増加区間（ＡＴ、ＡＲＴ）であってもよく、パチンコにおける確変状態や時短状態であってもよい）とする権利（パチスロでのＡＴストック、ＡＴゲーム数などであってもよく、

また、パチンコにおける確変状態、時短状態などへの移行権利であってもよい）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御基板７１）と、
当該権利に基づいて終了条件の成立まで遊技状態を前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記権利がある場合に前記有利遊技状態を継続させる有利遊技状態継続手段（例えば、主制御基板７１（パチスロでのＡＴストック数がある場合にＡＴ状態を継続などであってもよく、また、パチンコでの確変状態や時短状態の継続であってもよい））、
所定の単位遊技を起点として所定期間の経過までの遊技価値の増加状況を示す値を記憶する増加状況記憶手段（例えば、主制御基板７１が特別リミッタの発動条件を判定するために用いる差枚数や出玉率監視用のカウンタ）と、
前記増加状況記憶手段の値が予め定められた規定値となったときに、前記権利がある場合であっても前記有利状態を終了させる特別終了手段（特別リミッタ）と、を備える遊技機。

【１３９０】
また、上述の特別リミッタは、直近の所定期間に限らず、例えば、一日単位のリミッタとしてもよく、また、両者を併用して用いることとしてもよい。なお、主制御基板７１が一日単位を把握する方法は任意である。一例として、主制御基板７１は、所定時間（２時間、４時間など営業時の一時的な電断と区別でき、営業終了に伴う閉店中の電断と推認できる時間値）以上の電断時、又は所定時間以上の電断後の電源投入時を一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御する。また、主制御基板７１は、電源投入状態で所定時間（１時間など）以上が経過した時を、一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御することとしてもよい。なお、何れの場合であっても、計時方法は、主制御基板７１にＲＴＣなどの計時手段を搭載することで実現することができる。

【１３９１】
［ナビミス時のペナルティ］
また、パチスロ１では、有利区間中に遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作を行った場合に、主制御基板７１は、所定のペナルティを付すこととしてもよい。例えば、ＡＲＴ準備中（上述した各準備状態）のように高ＲＴへの移行待ちをしている状態において、ＡＲＴの上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高ＲＴへの移行を回避しＡＲＴ準備中を引き延ばすことでＡＲＴ準備中の上乗せ抽籤を多く受けることができる。そこで、主制御基板７１は、遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作が行われた場合に、このようなＡＲＴの上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。なお、偶然のミスであるか意図的なミスであるか判別することができないため、例えば、主制御基板７１は、報知に従わない停止操作を行った回数に応じて、ペナルティの度合いを変えることとしてもよい。

【１３９２】
［本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例］
続いて、図１０３～図１４８を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。なお、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その７～その１１）では、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を本実施形態における遊技要素と異ならせているが、以下では、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例を説明するために必要な範囲においてのみ、遊技状態などの遊技要素を説明し、その他の部分については説明を省略する。説明を省略した部分は、既に上述した内容を適用可能であるとともに、異なるものとして説明した本実施形態の遊技要素に関しても、以下に示す遊技性（遊技仕様）を実現可能な範囲で適用することができる。

【１３９３】
＜遊技状態の遷移フロー＞

まず、図１０３を参照しながら、パチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。図１０３（Ａ）に示すように本仕様例のパチスロ１では、ボーナスゲームの種類として、ＢＢ１とＢＢ２とが設けられる。非ボーナス状態（ＲＴ０）において、ＢＢ１が内部当籤役として決定されると、ＢＢ１内部中（ＲＴ１）に移行し、ＢＢ１内部中においてＢＢ１が入賞し、ボーナスの作動が行われると、ＢＢ１中に移行する。同様に、非ボーナス状態（ＲＴ０）において、ＢＢ２が内部当籤役として決定されると、ＢＢ２内部中（ＲＴ２）に移行し、ＢＢ２内部中においてＢＢ２が入賞し、ボーナスの作動が行われると、ＢＢ２中に移行する。

【１３９４】

ここで、ＢＢ１は、２ＢＥＴ専用のボーナスであり、ＢＢ２は、３ＢＥＴ専用のボーナスである。なお、２ＢＥＴ専用のボーナスとは、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいい、３ＢＥＴ専用のボーナスとは、３ＢＥＴで行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、３ＢＥＴで行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいう。例えば、２ＢＥＴで行われる遊技において２ＢＥＴ専用のボーナスであるＢＢ１が内部当籤役として決定され、その後、ＢＢ１が持ち越されたまま３ＢＥＴの遊技が行われた場合、３ＢＥＴの遊技中は、ＢＢ１が入賞することがない。なお、ＢＢ１が入賞しないとは、ＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されないように停止制御が行われることであってもよく、また、ＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されたとしても、ボーナス（ＢＢ１）の作動が行われないように制御されることであってもよい。

【１３９５】

一般に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知（ナビ）する報知状態を有するパチスロとして、いわゆるＡＲＴ機とＡＴ機とが知られている。ＡＲＴ機は、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴うことが一般的であり、例えば、非報知状態中の遊技をリプレイの当籤確率が低い低ＲＴ状態において基本的には行わせ、報知状態中は、押し順ベル（打順ベル）などの報知対象役のナビとともに、リプレイの当籤確率が高い高ＲＴ状態に移行するためのナビや高ＲＴ状態を維持するためのナビを行う。一方で、ＡＴ機では、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴わないことが一般的であり、例えば、ボーナスを内部当籤役として持ち越しているフラグ間状態（フラグ間ＲＴ）中にボーナスの入賞を回避し続けることで非報知状態と報知状態との双方においてフラグ間ＲＴを維持し、フラグ間ＲＴ中に報知の有無を切り替えることで、報知状態と非報知状態とを切り替えている。

【１３９６】

ここで、ＡＴ機におけるフラグ間ＲＴの仕様は様々であるが、特開２０１５－２１７０７７号公報には、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に、３ＢＥＴの遊技を行うことで、２ＢＥＴ専用のボーナスの入賞を回避しつつ、フラグ間状態を維持し続ける仕様が開示されている。以下に示すパチスロ１においても同様に、２ＢＥＴ専用のＢＢ１を持ち越しているフラグ間状態（ＲＴ１）中に３ＢＥＴの遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機を実現している。なお、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その７～その１１）を実現するための報知状態の仕様は、ＡＴ機に限られるものではなく、ＡＲＴ機にも同様に適用することができ、また、ＡＴ機の仕様としても２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に行うものに限られるものではなく、その他の仕様に適用することができる。

【１３９７】

（ＢＢ１内部中の遷移フロー）

続いて、図１０３（Ｂ）は、ＢＢ１内部中（ＲＴ１）の遷移フローである。なお、パチスロ１では、基本的にＢＢ１内部中（ＲＴ１）に滞在しており、その他の状態に滞在することは極めて例外的なことであるため、その他の状態に滞在する場合の説明は省略する。

【１３９８】

図１０３（Ｂ）に示すように、パチスロ１では、主制御回路９０は、遊技状態として、

非有利区間（通常区間）と有利区間とを管理し、有利区間中の遊技状態として、「前兆（「フェイク前兆」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」）」「ＣＺ」「ＡＴ」及び「エンディング」を管理する。

【１３９９】

非有利区間（通常区間）は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ・非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）中に有利区間への移行抽籤に当籤すると、「フェイク前兆」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」又は「ＡＴ」の何れかに遊技状態を移行する。具体的には、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）中に有利区間への移行抽籤と、移行先の有利区間の種別の抽籤とを行っており、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、非有利区間（通常区間）から抽籤した種別の有利区間（「フェイク前兆」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ」）に遊技状態を移行させる。

【１４００】

「前兆」は、有利区間中の遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることとしてもよく、また、報知されないこととしてもよい。「前兆」には、前兆期間の終了後に「ＣＺ」に移行することが決定されている「ＣＺ前兆」と、前兆期間の終了後に「ＡＴ」に移行することが決定されている「ＡＴ前兆」と、前兆期間の終了後に「ＣＺ」「ＡＴ」の何れにも移行することが決定されてない「フェイク前兆」とがある。主制御回路９０は、「前兆」中に、前兆種別の昇格抽籤（前兆期間の短縮抽籤）を行っており、この抽籤に当籤した場合には、遊技状態を対応する遊技状態に移行する。

【１４０１】

また、パチスロ１では、「前兆」中にその後の遊技に関する演出、例えば、前兆終了後に「ＣＺ」に移行することを示唆する演出や、前兆終了後に「ＡＴ」に移行することを示唆する演出を行う。この演出は、「前兆」の種別に応じて異なっていてもよく、例えば、「ＣＺ前兆」では、前兆終了後に「ＣＺ」に移行することを示唆する演出を行い易く、前兆終了後に「ＡＴ」に移行することを示唆する演出を行い難い、また、「ＡＴ前兆」では、前兆終了後に「ＡＴ」に移行することを示唆する演出を行い易く、前兆終了後に「ＣＺ」に移行することを示唆する演出を行い難い、また、「フェイク前兆」では、前兆終了後に「ＣＺ」に移行することを示唆する演出、及び前兆終了後に「ＡＴ」に移行することを示唆する演出の双方を行い難いとしてもよい。また、このような演出は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置１１やサブ表示装置１８により行うこととしてもよく、また、スピーカー群８４やランプ群２１により行うこととしてもよく、また、情報表示器６により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路９０又は副制御回路２００）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。

【１４０２】

「フェイク前兆」において、主制御回路９０は、前兆のゲーム数が経過すると、「フェイク前兆」から非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。また、主制御回路９０は、「フェイク前兆」において昇格抽籤に当籤すると、当籤した種別の有利区間（「ＣＺ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ」）に遊技状態を移行させる。

【１４０３】

「ＣＺ前兆」において、主制御回路９０は、前兆のゲーム数が経過すると、「ＣＺ前兆」から「ＣＺ」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」において昇格抽籤に当籤すると、当籤した種別の有利区間（「ＣＺ」「ＡＴ前兆」「ＡＴ」）に遊技状態を移行させる。

【１４０４】

「ＡＴ前兆」において、主制御回路９０は、前兆のゲーム数が経過すると、「ＡＴ前兆」から「ＡＴ」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路９０は、「ＡＴ前兆」において昇格抽籤に当籤すると「ＡＴ」に遊技状態を移行させる。

【１４０５】

「ＣＺ」は、有利区間中の遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることとしてもよく、また、報知されないこととしてもよい。「ＣＺ」は、非有利区間（通常区間）及び「前兆」と比較するとＡＴへの移行期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）である。主制御回路９０は、「ＣＺ」中に、「ＡＴ」への移行の有無を決定しており、「ＡＴ」に移行すると決定した場合には、「ＡＴ」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路９０は、「ＡＴ」に移行すると決定することなく「ＣＺ」が終了した場合には、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。

【１４０６】

「ＡＴ」は、有利区間中の遊技状態であり、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である。主制御回路９０は、「ＡＴ」中に終了判定を行っており、「ＡＴ」を終了すると決定した場合には「ＣＺ」に遊技状態を移行させる。ここで、「ＡＴ」の終了条件は任意であり、例えば、ゲーム数や払出枚数（又は差枚数）により管理することとしてもよいが、パチスロ１では、主制御回路９０は、１００枚の差枚数を１セットとし、この１セット中に行う継続抽籤に非当籤（終了）の場合に「ＡＴ」を終了し、継続抽籤に当籤（継続）した場合には次セットの「ＡＴ」を行うこととしている。また、主制御回路９０は、「ＡＴ」が２０セット目に到達した場合、「エンディング」に遊技状態を移行させる。

【１４０７】

「エンディング」は、有利区間中の遊技状態であり、「ＡＴ」中と同様に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である。「ＡＴ」が２０セット継続し、「エンディング」に到達すると、主制御回路９０は、「ＡＴ」中に行っていた終了判定を止め、上述したリミッタに到達するまで（より詳細には、リミッタに到達する直前まで）、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（報知状態）を継続する。主制御回路９０は、「エンディング」中に有利区間のリミッタに到達などすると、有利区間を終了し、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。

【１４０８】

このようにパチスロ１では、報知状態（ＡＴ）をセット数で管理するとともに、報知状態が所定セット数（２０セット）まで継続すると、その後は、「ＡＴ」中に行っていた終了判定を行うことなく、有利区間のリミッタが発動する（直前）まで報知状態を継続する。また、パチスロ１では、所定セット数（２０セット）に到達する前に「ＡＴ」が終了した場合には、遊技状態を「ＡＴ」から非有利区間（通常区間）に直接移行させることなく、一度「ＣＺ」に移行させ、この「ＣＺ」が「ＡＴ」に移行することなく終了した場合に、遊技状態を非有利区間（通常区間）に移行させる。

【１４０９】

＜リール配列などの遊技要素＞

次に、図１０４～図１０８を参照して、上述の実施形態とは異なる遊技要素について説明する。

【１４１０】

［図柄配置テーブル］

まず、図１０４を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図１０４中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【１４１１】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、リール表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図１０４中の図柄位置「１９」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「１９」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【１４１２】

すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「１９」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓４の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、以下に示すパチスロ１では、図柄として、「紫７」「ＢＡＲ」「Ｖａ」「Ｖｂ」「カバン」「チェリーａ」「チェリーｂ」「ベル」「リプレイ」及び「ブランク」の１０種類の図柄を用いる。

【１４１３】

［内部抽籤テーブル］

次に、図１０５を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。なお、本仕様例のパチスロ１では、２ＢＥＴ専用のボーナスであるＢＢ１のフラグ間状態（ＲＴ１）中に３ＢＥＴの遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には３ＢＥＴ時のＲＴ１に対応する内部抽籤テーブルが参照される。

【１４１４】

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

【１４１５】

図１０５において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿通常リプ１）」～「Ｎｏ．４２（Ｆ＿３枚ＢＢ）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せは、図１０６及び図１０７の図柄組合せテーブルに示す。また、図１０８には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。

【１４１６】

［図柄組合せテーブル］

次に、図１０６及び図１０７を参照して、本仕様例のパチスロ１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役（入賞作動フラグ）として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域と対応するように構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役（入賞作動フラグ）を示すデータを規定している。なお、図１０６及び図１０７においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本仕様例のパチスロ１では、有効ラインをセンターラインとしている。

【１４１７】

図１０６及び図１０７において、「ＢＢ１」「ＢＢ２」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」～「ＲＰ１２」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ４９」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

【１４１８】

［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］

次に、図１０８を参照して、本仕様例のパチスロ１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応について説明する。なお、図１０８においても、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順１」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順２」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順３」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順４」として示し、停止操作順序（押し順）が「

右、左、中」の順であることを「打順５」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順６」として示している。

【１４１９】

図１０８に示すように、内部当籤役が「はずれ」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「はずれ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「Ｖ煽り」の図柄の組合せが表示される。なお、「はずれ」の図柄の組合せは、図１０６及び図１０７に規定していない図柄の組合せである。また、「Ｖ煽り」の図柄の組合せは、図１０６及び図１０７に規定していない図柄の組合せのうち、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン及びクロスダウンラインの何れかに図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並ぶことなく、２つ並んで表示される図柄の組合せである。

【１４２０】

また、内部当籤役が「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「Ｖ煽りリプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「通常リプ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｃ＿ＣＬリプ（ＲＰ０１）」が対応し、「Ｖ煽りリプ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿リーチ目リプ２（ＲＰ０７）」「Ｓ＿強チェリプ２（ＲＰ１２）」が対応する。

【１４２１】

また、内部当籤役が「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿リーチ目リプ３（ＲＰ０８）」が対応する。

【１４２２】

ここで、図１０６及び図１０７に示す図柄組合せテーブルを参照して、「Ｖ煽りリプ（Ｓ＿リーチ目リプ２）」と「Ｖ揃いリプ（Ｓ＿リーチ目リプ３）」とを比較すると、「Ｖ揃いリプ」は、センターライン～クロスダウンラインの何れかに図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである一方で、「Ｖ煽りリプ」は、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。そのため、内部当籤役が「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」である場合には、「打順５」「打順６」（右１ｓｔ）で停止操作を行ったとしても、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示されず（Ｖ揃いせず）、内部当籤役が「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」である場合には、「打順５」「打順６」（右１ｓｔ）で停止操作を行うことで、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示され得る（Ｖ揃いする）。

【１４２３】

また、内部当籤役が「Ｆ＿チャンスリプ＿１」「Ｆ＿チャンスリプ＿２」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「チャンスリプ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「チャンスリプ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿チャンスリプ（ＲＰ０５）」が対応する。

【１４２４】

また、内部当籤役が「Ｆ＿弱チェリプ」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「弱チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「弱チェ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿弱チェリプ（ＲＰ１０）」が対応する。

【１４２５】

また、内部当籤役が「Ｆ＿強チェリプ」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「強チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順

６」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「強チェ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿強チェリプ１（ＲＰ１１）」「Ｓ＿強チェリプ２（ＲＰ１２）」が対応する。

【１４２６】

また、内部当籤役が「Ｆ＿特殊リプ１」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「中段チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「中段チェ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿リーチ目リプ３（ＲＰ０８）」が対応する。

【１４２７】

また、内部当籤役が「Ｆ＿特殊リプ２」である場合、停止操作順序が「打順１」～「打順４」であれば「リーチ目」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」「打順６」であれば「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。なお、「リーチ目」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿リーチ目リプ２（ＲＰ０７）」「Ｓ＿リーチ目リプ３（ＲＰ０８）」「Ｓ＿リーチ目リプ４（ＲＰ０９）」が対応する。

【１４２８】

また、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル１Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順１」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順１」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「ベル」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿ＸＤベル（ＮＭ０７）」～「Ｓ＿ＢＬベル（ＮＭ１２）」のうちの「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」の夫々において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。また、「こぼし目」の図柄の組合せは、「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル１Ｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順が不正解である場合に、停止操作のタイミングに応じて表示される図柄の組合せであり、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿左１ｓｔミス１（ＮＭ１４）」～「Ｓ＿右２ｎｄミス２（ＮＭ４９）」のうちの「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」の夫々において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【１４２９】

また、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル２Ａ」～「Ｆ＿打順ベル２Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順２」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順２」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル３Ａ」～「Ｆ＿打順ベル３Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順３」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順３」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル４Ａ」～「Ｆ＿打順ベル４Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順４」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順４」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル５Ａ」～「Ｆ＿打順ベル５Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順５」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順５」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル６Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」である場合、停止操作順序が「打順６」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順６」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。

【１４３０】

ここで、「ベル」の図柄の組合せが表示された場合には９枚のメダルが払い出され、「こぼし目」の図柄の組合せが表示された場合には１枚のメダルが払い出され、「はずれ」の図柄の組合せが表示された場合には０枚のメダルが払い出されるため、内部当籤役が「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」である場合、停止操作順序が適切な順序（正解の押し順）であれば９枚のメダルの払い出しが行われ、停止操作順序が「打順１」以外であれば０枚又は１枚のメダルの払い出しが行わる。

【１４３１】

また、内部当籤役が「Ｆ＿弱スイカ」である場合、停止操作のタイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「スイカ（９枚）」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「スイカ（９枚）」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿ＴＬスイカ（ＮＭ０３）」～「Ｓ＿ＸＵスイカ（ＮＭ０６）」のうちの「Ｆ＿弱スイカ」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【１４３２】

また、内部当籤役が「Ｆ＿強スイカ１」又は「Ｆ＿強スイカ２」である場合、停止操作のタイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「スイカ（９枚）」又は「スイカ（６枚）」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「スイカ（９枚）」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿ＴＬスイカ（ＮＭ０３）」～「Ｓ＿ＸＵスイカ（ＮＭ０６）」のうちの「Ｆ＿強スイカ１」又は「Ｆ＿強スイカ２」において入賞が許可された図柄の組合せが対応し、「スイカ（６枚）」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｃ＿ＣＬスイカＦＬ（ＮＭ０１）」～「Ｃ＿ＸＤスイカＦＬ（ＮＭ０２）」のうちの「Ｆ＿強スイカ１」又は「Ｆ＿強スイカ２」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【１４３３】

また、内部当籤役が「Ｆ＿チャンス１枚」である場合、停止操作のタイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「チャンス目」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「チャンス目」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿チャンス目（ＮＭ１３）」の図柄の組合せが対応する。

【１４３４】

また、内部当籤役が「Ｆ＿共通ベル」である場合、停止操作順序にかかわらず「ベル」の図柄の組合せが表示される。なお、「ベル」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿ＸＤベル（ＮＭ０７）」～「Ｓ＿ＢＬベル（ＮＭ１２）」のうちの「Ｆ＿共通ベル」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【１４３５】

また、内部当籤役が「Ｆ＿共通１枚」である場合、停止操作順序にかかわらず「１枚」の図柄の組合せが表示される。なお、「１枚」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿チャンス目（ＮＭ１３）」～「Ｓ＿右２ｎｄミス２（ＮＭ４９）」のうちの「Ｆ＿共通１枚」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【１４３６】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図１０９～図１４１を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、リール制御や内部抽籤処理などのパチスロ１における基本的な処理についての説明は上述の実施形態と同様であるため省略し、以下では本仕様例のパチスロ１における遊技性（遊技仕様）を実現するための処理についてのみ説明する。

【１４３７】

ここで、図１０９～図１１７は、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が実行する各種処理のフローチャートを示す。なお、図１０９～図１１７に示すフローチャートにおいて処理名の冒頭に「［処理番号］」が付された処理は、抽籤を伴わない処理を示し、処理名の冒頭に「処理番号＿」が付された処理は、抽籤を伴う処理を示す。また、抽籤を伴わない処理は、図１１８～図１２１にその処理の内容を示し、抽籤を伴う処理は、図１２３～図１４１にその処理の内容及びその抽籤処理において用いる抽籤テーブルを示す。

【１４３８】

なお、パチスロ１では、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまうため、複数

の役をグループ化し、このグループ化した情報（抽籤種別）に基づいて、各種の抽籤を行う。図１２２は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。例えば、「Ｆ＿通常リプ３」は、抽籤種別１では「Ｎｏ．２（Ｖ揃いリプ）」に属し各種の抽籤が行われ、抽籤種別２では「Ｎｏ．３（Ｖ揃いリプ）」に属し各種の抽籤が行われる。

【１４３９】

［レバー時処理］

初めに、図１０９を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１のレバー時処理について説明する。このレバー時処理は、遊技者の開始操作を検知したタイミングで、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が実行する処理である。

【１４４０】

レバー時処理では、メインＣＰＵ１０１は、初めにナビ初期化処理を行う（Ｓ１００１）。ナビ初期化処理は、単位遊技開始時の初期化処理の一種であり、図１１８に示すように、メインＣＰＵ１０１は、「ナビ種別」を初期化する。なお、「ナビ種別」は、当該遊技で発生するナビのタイプを管理するための情報である。

【１４４１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態チェック（レバー）を行う（Ｓ１００２）。遊技状態チェック（レバー）では、図１１８に示すように、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技が３ＢＥＴのＢＢ１内部中である否かをチェックし、当該遊技が３ＢＥＴのＢＢ１内部中以外の場合、以降の処理を行わずに、レバー時処理を終了する。

【１４４２】

３ＢＥＴのＢＢ１内部中である場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、出玉状態更新の処理を実行する（Ｓ１００３）。出玉状態更新では、図１１８に示すように、メインＣＰＵ１０１は、「現在出玉状態」に「次回出玉状態」の値を設定する。なお、「現在出玉状態」は、当該遊技の開始時における遊技状態を管理するための情報であり、「次回出玉状態」は、次遊技の開始時に切り替わる予定の遊技状態を管理するための情報である。

【１４４３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、出玉状態別処理を行う（Ｓ１００３）。この出玉状態別処理は、現在の遊技状態に応じた処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が非有利区間（通常区間）である場合には図１１０に示す出玉状態別処理（非有利区間）を行い、現在の遊技状態が「前兆」である場合には図１１１に示す出玉状態別処理（前兆中）を行い、現在の遊技状態が「ＣＺ」である場合には図１１２に示す出玉状態別処理（ＣＺ中）を行い、現在の遊技状態が「ＡＴ」である場合には図１１３に示す出玉状態別処理（ＡＴ中）を行い、現在の遊技状態が「エンディング」である場合には図１１６に示す出玉状態別処理（エンディング中）を行う。

【１４４４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、エンディング移行チェック２の処理を実行し（Ｓ１００５）、レバー時処理を終了する。図１２１に示すように、エンディング移行チェック２では、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が非有利区間（通常区間）又は「エンディング」ではなく、かつ、有利区間中の継続ゲーム数が１４８０ゲーム以上であるか否か又は有利区間中の獲得差枚数２３６４枚以上であるか否かをチェックし（すなわち、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが発動する直前であるか否かをチェックし）に、該当する場合に以下の処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、「２３６４」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。なお、「システム差枚カウンタ」は、「エンディング」以外の状態では、後述する保証システム中の差枚数管理に用いるカウンタであり、「エンディング」中の場合は、「エンディング」終了までの差枚数管理に用いるカウンタである。

【１４４５】

［出玉状態別処理（非有利区間）］

次に、図１１０を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の出玉状態別処理（非有利区間）について説明する。この出玉状態別処理（非有利区間）は、レバー時処理の出玉状態別処理（Ｓ１００４）において、現在の遊技状態が非有利区間（通常区間）である場合に行われる処理である。

【１４４６】

出玉状態別処理（非有利区間）では、メインＣＰＵ１０１は、初めに有利区間移行抽籤の処理を実行する（Ｓ１０１１）。図１２３（Ａ）に示すように、有利区間移行抽籤処理は、抽籤種別１を参照して行う抽籤処理（有利区間への移行抽籤）であり、非有利区間滞在中に有利区間に移行するか否かを決定する。

【１４４７】

（有利区間移行抽籤テーブル）

ここで、図１２３（Ｂ）は、有利区間移行抽籤に用いる有利区間移行抽籤テーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別１毎に、有利区間への移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【１４４８】

図１１０に戻り、メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行抽籤に非当籤した場合には、出玉状態別処理（非有利区間）を終了する一方で、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、続いて、有利区間移行時処理を行う（Ｓ１０１２）。図１１８に示すように、この有利区間移行時処理では、メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行抽籤に当籤した場合の内部当籤役がレア役の場合、「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。

【１４４９】

なお、本仕様例においてレア役とは、図１２２に示す抽籤種別１のＮｏ．３以上（チャンス目ＡＢ、弱チェリーリプ、弱スイカ、チャンス目Ｃ、強チェリーリプ、強スイカ、確定リプ）、又は、抽籤種別２のＮｏ．４以上（チャンス目ＡＢ、弱チェリーリプ、弱スイカ、チャンス目Ｃ、強チェリーリプ、強スイカ、確定役）に対応する役をいう。また、「レア役当籤フラグ」とは、有利区間中の全状態において、前回の遊技における内部当籤役がレア役であったか否かを管理するフラグである。

【１４５０】

ここで、図１２３（Ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルを参照すると、非有利区間（通常区間）においてレア役（チャンス目ＡＢ、弱チェリーリプ、弱スイカ、チャンス目Ｃ、強チェリーリプ、強スイカ、確定リプ）が内部当籤役として決定されると、有利区間への移行抽籤に必ず当籤する。

【１４５１】

有利区間移行時処理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、有利区間当籤時種別抽籤の処理を実行する（Ｓ１０１３）。図１２４（Ａ）に示すように、有利区間当籤時種別抽籤は、抽籤種別１を参照して行う抽籤処理であり、移行先の有利区間の種別を決定する。

【１４５２】

（有利区間種別抽籤テーブル）

ここで、図１２４（Ｂ）は、有利区間当籤時種別抽籤に用いる有利区間種別抽籤テーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別１毎に、有利区間の種別の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、有利区間当籤時種別抽籤において移行先の有利区間の種別を決定すると、「次回出玉状態」に抽籤結果を設定する。

【１４５３】

図１１０に戻り、有利区間当籤時種別抽籤において移行先の有利区間の種別として「ＣＺ前兆」又は「ＣＺ」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＣＺ当籤時モード抽籤を行う（Ｓ１０１４）。図１２５（Ａ）に示すように、ＣＺ当籤時モード抽籤は、ＣＺモードを決定する処理である。ここで、パチスロ１では、チャンスゾーン（ＣＺ）として、ＡＴへの移行期待度が異なる複数のＣＺを有し、これら複数のＣＺをＣＺモード

により規定する。ＣＺモードには、ＡＴへの移行期待度順に「ＬＯＷ１」「ＬＯＷ２」「ＭＩＤＤＬＥ」「ＨＩＧＨ」「ＥＸＴＲＡ」が含まれ、「ＬＯＷ１」がＡＴへの移行期待度が最も低く、「ＥＸＴＲＡ」がＡＴへの移行期待度が最も高い。

【１４５４】

（ＣＺモード抽籤テーブル）

ここで、図１２５（Ｂ）は、ＣＺ当籤時モード抽籤に用いるＣＺモード抽籤テーブルである。ＣＺモード抽籤テーブルは、ＣＺの種別毎に設けられ、ＣＺモードの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、ＣＺの種別には、「ＣＺ通常」「引き戻し（ＡＴ単）」「引き戻し（ＡＴ単以外）」が含まれるが、「引き戻し（ＡＴ単）」は、「ＡＴ」終了後に移行する「ＣＺ」のうち、１セット目の「ＡＴ」が終了した後に移行する「ＣＺ」であり、「引き戻し（ＡＴ単以外）」は、「ＡＴ」終了後に移行する「ＣＺ」のうち、２セット目以降の「ＡＴ」が終了した後に移行する「ＣＺ」である。また、「ＣＺ通常」は、「ＡＴ」終了後に移行する「ＣＺ」以外の「ＣＺ」である。なお、ＣＺの種別はこれらのものに含まれず任意に設計することができ、例えば、特定セット目の「ＡＴ」が終了した後に移行する「ＣＺ」も含めることとしてもよく、また、通常の「ＣＺ」と引き戻しの「ＣＺ」とを区別せずに１つとしてもよい。また、「ＣＺ」に移行時に、複数のＣＺモード抽籤テーブルの中から１のＣＺモード抽籤テーブルを決定し、ＣＺモードを決定することとしてもよい。この場合において、ＣＺモードの決定に用いるＣＺモード抽籤テーブルの決定をＣＺの種別に応じて異なる確率で決定することとしてもよく、また、ＣＺの種別に関わらず同一の確率で決定することとしてもよい。

【１４５５】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中の任意のタイミング（例えば「ＣＺ」開始時）において、ＣＺモードを示唆する示唆演出を行う。パチスロ１において、この示唆演出は、ランプ群２１の発光態様（白色、青色、赤色）をＣＺモードに応じて異ならせることで行うが、図１２５（Ｃ）には、ＣＺモードの示唆演出の演出態様（ランプ群２１の発光態様）を決定するための、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブルを示している。なお、ＣＺモードの示唆演出は、主制御回路９０の制御において行うこととしてもよいが、パチスロ１では、副制御回路２００の制御において行うこととしている。そのため、図１２５（Ｃ）に示すＣＺモード示唆演出抽籤テーブルは、副制御回路２００に記憶されている。

【１４５６】

（ＣＺモード示唆演出抽籤テーブル）

図１２５（Ｃ）は、ＣＺモードの示唆演出の演出態様（ランプ群２１の発光態様）を決定するための、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブルである。ＣＺモード示唆演出抽籤テーブルは、ＣＺモード毎に示唆演出の演出態様に関する抽籤値の情報を規定する。副制御回路２００は、例えば、「ＣＺ」の開始時にＣＺモード示唆演出抽籤テーブルを参照して示唆演出の演出態様を決定すると、決定した演出態様に基づきランプ群２１を発光させることで、「ＣＺ」の開始時に遊技者に対してＣＺモードを示唆する示唆演出を行う。

【１４５７】

図１１０に戻り、ＣＺ当籤時モード抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴシナリオ抽籤を行う（Ｓ１０１５）。図１３３（Ａ）に示すように、ＡＴシナリオ抽籤は、「ＡＴ」の継続し易さを規定するシナリオ（ＡＴシナリオ）を決定する。なお、本仕様例のパチスロ１では、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、「ＡＴ」の当籤の有無にかかわらず必ずＡＴシナリオを決定し、一度決定したＡＴシナリオは、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。もちろん、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴシナリオを書き換える抽籤を行うこととしてもよく、一例として、メインＣＰＵ１０１は、レア役以上が決定された場合に、ＡＴシナリオを書き換える抽籤を行うこととしてもよい。このとき、メインＣＰＵ１０１は、書換抽籤として、ＡＴシナリオを昇格する数を抽籤し、決定した数分だけＡＴシナリオを昇格することとしてもよく、また、他のＡＴシナリオを抽籤し、現在のＡＴシナリオよりも遊技者にとって有利なＡＴシナリオに当籤した場合に、書き換える（上書き）することとしてもよい。なお、ＡＴシナリオを昇格する数を

決定する場合、例えば、メインＣＰＵ１０１は、当該数として「２」を決定し、現在のＡＴシナリオが「シナリオ５」である場合、ＡＴシナリオを「シナリオ７（＝５＋２）」に書き換える。また、ＡＴシナリオを書き換える抽籤を行うタイミングは任意であり、メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行抽籤に当籤してから「ＡＴ」に移行するまでの間に書換抽籤を行うこととしてもよく、また、「ＡＴ」中に書換抽籤を行うこととしてもよく、また、「ＡＴ」中のうちの当該セットの継続が確定した後に限り書換抽籤を行い、継続が確定する前は行わないこととしてもよく、また、「ＡＴ」終了後の引き戻しの「ＣＺ」中に書換抽籤を行うこととしてもよい。

【１４５８】

（ＡＴシナリオ抽籤テーブル）

図１３３（Ｂ）は、ＡＴシナリオ抽籤に用いるＡＴシナリオ抽籤テーブルである。ＡＴシナリオ抽籤テーブルは、ＡＴシナリオの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。上述のように、パチスロ１では、１００枚の差枚数を１セットとし、この１セット中に行う継続抽籤に当籤（継続）の場合に、次セットの「ＡＴ」を行い、「ＡＴ」が２０セット目に到達すると「エンディング」に移行する。ＡＴシナリオは、１セット目～１９セット目までの夫々に対して、ＡＴ中の継続抽籤に用いるＡＴモードを規定する情報である。

【１４５９】

（ＡＴシナリオの内容）

ここで、パチスロ１におけるＡＴシナリオの内容を、図１３４（Ｃ）に示す。パチスロ１では、ＡＴシナリオとして、「シナリオ０」～「シナリオ１６」の１７種類のシナリオを有する。図１３４（Ｃ）に示すように、夫々のＡＴシナリオには、１セット目～１９セット目までＡＴモードが規定されている。

【１４６０】

ＡＴモードは、ＡＴ中の継続抽籤に用いる情報であり、継続抽籤において当籤（継続）する期待度が異なる。ＡＴモード０～ＡＴモード５は、継続抽籤に所定確率で当籤するモードであり、より詳細には、ＡＴモード０～ＡＴモード５のうち継続抽籤に当籤する確率は、ＡＴモード５が最も高く、ＡＴモード４が次に高く、ＡＴモード３が次に高く、ＡＴモード２が次に高く、ＡＴモード１が次に高く、ＡＴモード０が最も低い。また、「６」以上のＡＴモードは、当該セットにおけるＡＴの継続が確定しているＡＴモードである。なお、パチスロ１では、全てのＡＴシナリオにおいて、４の倍数のセット数には「６」以上のＡＴモードが規定されている。すなわち、パチスロ１では、４セット目、８セット目、１２セット目、２０セット目では「ＡＴ」が終了することがない。

【１４６１】

図１１０に戻り、ＡＴシナリオ抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ロングフリーズ抽籤を行う（Ｓ１０１６）。図１４０（Ａ）に示すように、ロングフリーズ抽籤は、移行先の有利区間として「ＡＴ」が決定され、かつ、ＡＴシナリオとして「シナリオ１６」が決定された場合にのみ行われる処理であり、ＡＴ開始時にロングフリーズを行うか否かを決定する。

【１４６２】

（ロングフリーズ抽籤テーブル）

図１４０（Ｂ）は、ロングフリーズ抽籤に用いるロングフリーズ抽籤テーブルである。ロングフリーズ抽籤テーブルは、ロングフリーズを行うか否かの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。ロングフリーズ抽籤において当籤すると、メインＣＰＵ１０１は、遊技の進行を一定時間停止するフリーズ処理を行う。

【１４６３】

図１１０に戻り、有利区間当籤時種別抽籤において戻り値が「２」以下の場合（「フェイク前兆」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」）、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数抽籤を行う（Ｓ１０１７）。図１２６（Ａ）に示すように、前兆ゲーム数抽籤は、移行先の有利区間の種別として何れかの前兆が決定された場合に、移行先の前兆の前兆ゲーム数を決定する。なお、前兆ゲーム数抽籤は、前兆滞在中に行う昇格抽籤において、何れかの前兆に当

籤した場合にも行うが、前兆中に前兆ゲーム数抽籤を行った場合、抽籤結果が現在の残り前兆ゲーム数を上回っていると、前兆ゲーム数を、現在の残り前兆ゲーム数から抽籤結果が規定する前兆ゲーム数に書き換える。

【１４６４】

（前兆ゲーム数抽籤テーブル）

ここで、図１２６（Ｂ）は、前兆ゲーム数抽籤に用いる前兆ゲーム数抽籤テーブルである。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、移行先として決定された前兆の種別及びＣＺモード毎に、前兆ゲーム数の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数抽籤において前兆ゲーム数を決定すると、前兆ゲーム数をカウントする「前兆用カウンタ」に抽籤結果をセットする。

【１４６５】

図１１０に戻り、前兆ゲーム数抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、保証システム抽籤を行う（Ｓ１０１７）。ここで、本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴ」に一度移行すると、有利区間が終了するまで「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループする。すなわち、パチスロ１では、「ＡＴ」の終了後にＡＴ引き戻しの「ＣＺ」に移行し、この「ＣＺ」においてＡＴ当籤しない場合に有利区間が終了する。本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで有利区間を終了させない保証システムという遊技性（遊技仕様）を有している。保証システムが作動している場合には、一度「ＡＴ」が終了してもＡＴ引き戻しの「ＣＺ」が終了することなく「ＡＴ」に当籤し、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループする。

【１４６６】

図１３５（Ａ）に示すように、保証システム抽籤は、保証システムを作動させるか否かを決定する。なお、パチスロ１では、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、「ＡＴ」の当籤の有無にかかわらず必ず保証システムの作動の有無を決定し、一度決定した保証システムの作動の有無は、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。また、保証システムは、「ＡＴ」に移行した場合に初めて作動するものであり、保証システム抽籤において保証システムを作動すると決定した場合であっても、「ＡＴ」に移行することなく有利区間が終了した場合には、当該有利区間の終了を持って作動することのないままリセットされる。

【１４６７】

（保証システム抽籤テーブル）

ここで、図１３５（Ｂ）は、保証システム抽籤に用いる保証システム抽籤テーブルである。保証システム抽籤テーブルは、保証システムの作動の有無の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【１４６８】

図１１０に戻り、保証システム抽籤において保証システムを作動すると決定（当籤）すると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、保証システム当籤時振分抽籤を行う（Ｓ１０１９）。図１３６（Ａ）に示すように、保証システム当籤時振分抽籤では、保証システムのモードを決定する。上述したように、パチスロ１では、保証システム作動時は、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループする。保証システムのモードは、保証システムの作動を終了する差枚数の規定枚数を規定する情報であり、モード１は差枚数の規定枚数が「８００枚」であり、モード２は差枚数の規定枚数が「１８００枚」である。

【１４６９】

（モード振分抽籤テーブル）

ここで、図１３６（Ｂ）は、保証システム当籤時振分抽籤に用いるモード振分抽籤テーブルである。モード振分抽籤テーブルは、保証システムのモードの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、保証システム当籤時振分抽籤において保証システムのモードを決定すると、抽籤結果を「保証システム種別」にセットする。なお、「保証システム種別」は、保証システムのモードを識別する情報であり、「保証システム

種別」として「１」がセットされている場合にはモード１の保証システムの作動に当籤していることを意味し、「保証システム種別」として「２」がセットされている場合にはモード１の保証システムの作動に当籤していることを意味し、「保証システム種別」として「０」がセットされている場合には保証システムの作動に当籤していないことを意味する。「保証システム種別」にセットされた値は、「ＡＴ」開始時に行う保証システム作動チェック（図１１３のＳ１０５２）において参照され、保証システムの作動の有無が判定される。また、「保証システム種別」にセットされた値は、有利区間の終了時に「０」にクリアされる。

【１４７０】

図１１０に戻り、保証システム当籤時振分抽籤を終えると、又は、保証システム抽籤において保証システムを作動しないと決定（非当籤）すると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、即ＡＴ移行チェックの処理を実行し（Ｓ１０２０）、出玉状態別処理（非有利区間）を終了する。図１１８に示すように、この即ＡＴ移行チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「次回出玉状態」として「ＡＴ」がセットされているか否かをチェックし、「次回出玉状態」として「ＡＴ」がセットされている場合には、ＡＴ初期差枚設定処理を実行する。

【１４７１】

なお、図１２０に示すように、ＡＴ初期差枚設定処理は、「現在出玉状態」が非有利区間ではなく「差枚カウンタ」が「０」の場合、又は、「次回出玉状態」が「ＡＴ」の場合に行われる処理であり、メインＣＰＵ１０１は、「差枚カウンタ」に初期ＡＴ差枚数（本仕様例では１００枚）をセットし、「ハズレカウンタ」を初期化し、ＡＴの「ストック個数」を１減算し、セットされているＡＴシナリオに基づき対応するセット数目の「ＡＴモード」を取得する。このとき取得した「ＡＴモード」が「６」以上の場合には、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴの「ストック個数」を１加算する。

【１４７２】

なお、「差枚カウンタ」は、１セットの「ＡＴ」中の差枚数を計数するカウンタであり、「ハズレカウンタ」は、内部当籤役として「はずれ」が連続して決定された回数を計数するカウンタである。また、ＡＴの「ストック個数」は、ＡＴのセットストックの個数であり、「ストック個数」が「１」以上である場合は現在のセットでは「ＡＴ」が終了しない。

【１４７３】

［出玉状態別処理（前兆中）］

次に、図１１１を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の出玉状態別処理（前兆中）について説明する。この出玉状態別処理（前兆中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（Ｓ１００４）において、現在の遊技状態が「フェイク前兆」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」の何れかである場合に行われる処理である。

【１４７４】

出玉状態別処理（前兆中）では、メインＣＰＵ１０１は、初めに前兆カウンタ減算処理を実行する（Ｓ１０３１）。図１１８に示すように、前兆カウンタ減算処理では、メインＣＰＵ１０１は、「前兆用カウンタ」を減算する。前兆カウンタ減算処理の結果、「前兆用カウンタ」が「０」に更新された場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０３２～Ｓ１０３４の処理を飛ばして、Ｓ１０３５の前兆移行チェックを行う。

【１４７５】

前兆カウンタ減算処理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前兆中昇格抽籤を実行する（Ｓ１０３２）。図１２７（Ａ）に示すように、前兆中昇格抽籤は、抽籤種別２を参照して行う、前兆中のレア役による昇格抽籤である。

【１４７６】

（前兆昇格抽籤テーブル）

ここで、図１２７（Ｂ）は、「フェイク前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽籤テーブルであり、図１２８（Ｃ）は、「ＣＺ前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽

籤テーブルであり、図１２９（Ｄ）は、「ＡＴ前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽籤テーブルである。前兆昇格抽籤テーブルは、前兆種別毎に設けられ、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別２毎に、前兆昇格抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、前兆昇格抽籤において「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」又は「ＡＴ」の何れかを決定すると、「次回出玉状態」に抽籤結果を設定する。

【１４７７】

図１１１に戻り、前兆昇格抽籤において戻り値が「１」又は「２」の場合（「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」）、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前兆ゲーム数抽籤を行う（Ｓ１０３３）。なお、Ｓ１０３３の前兆ゲーム数抽籤は、出玉状態別処理（非有利区間）の前兆ゲーム数抽籤（図１１０のＳ１０１７）と同様であるため、説明を省略する。

【１４７８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、フェイクゲーム数書き換えチェックを実行する（Ｓ１０３４）。図１１８に示すように、フェイクゲーム数書き換えチェックは、前兆の残りゲーム数が２ゲーム以下である「フェイク前兆」中にレア役の抽籤情報に属する役が内部当籤役として決定された場合に行われる処理であり、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数抽籤を行う。なお、前兆ゲーム数抽籤は、出玉状態別処理（非有利区間）の前兆ゲーム数抽籤（図１１０のＳ１０１７）と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ１では、前兆の残りゲーム数が２ゲーム以下の「フェイク前兆」中にレア役に当籤すると、前兆ゲーム数が書き換えられ、「フェイク前兆」の期間が延長されることがある。

【１４７９】

図１１１に戻り、フェイクゲーム数書き換えチェックを終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前兆移行チェックを行い（Ｓ１０３５）、出玉状態別処理（前兆中）を終了する。

【１４８０】

図１２１に示すように、前兆移行チェックでは、「前兆カウンタ」が０の場合、メインＣＰＵ１０１は、前兆の種別に応じて「次回出玉状態」をセットする。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「フェイク前兆」である場合には、「有利区間終了フラグ」をＯＮにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットする。なお、「有利区間終了フラグ」は、今回の遊技において有利区間を終了するか否かを判別するための情報であり、ＯＮの場合には今回の遊技において有利区間が終了し、ＯＦＦの場合には今回の遊技では有利区間が終了しない。また、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「ＣＺ前兆」である場合には、「次回出玉状態」に「ＣＺ」をセットする。また、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「ＡＴ前兆」である場合には、続いて、ＡＴセット開始処理を実行する。

【１４８１】

図１２１に示すように、ＡＴセット開始処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴの「ストック個数」を１加算し、「次回出玉状態」に「ＡＴ」をセットし、「差枚カウンタ」に「０」をセットし、「ＣＺ告知フラグ」を初期化する。なお、「ＣＺ告知フラグ」は、「ＡＴ」当籤の告知を次ゲームに持ち越すか否かを識別する情報であり、「ＣＺ」中に次ゲーム告知の「ＡＴ」に当籤にした場合にＯＮにセットされる。また、ＡＴセット開始処理では、メインＣＰＵ１０１は、エンディング移行チェック１を実行する。

【１４８２】

図１２１に示すように、エンディング移行チェック１では、メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ」のセット数をカウントする「現セット数」が「２０」であるか否かを判別し、「現セット数」が「２０」である場合には、「２３６４」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。

【１４８３】

［出玉状態別処理（ＣＺ中）］

次に、図１１２を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の出玉状態別処理（ＣＺ中）について説明する。この出玉状態別処理（ＣＺ中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（Ｓ１００４）において、現在の遊技状態が「ＣＺ」である場合に行われる処理である。

【１４８４】

出玉状態別処理（ＣＺ中）では、メインＣＰＵ１０１は、初めにＣＺカウンタ加算処理を実行する（Ｓ１０５１）。図１１８に示すように、ＣＺカウンタ加算処理では、「ＣＺ遊技カウンタ」を加算する。本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中にＣＺを終了するか否かの転落抽籤を行っており、転落抽籤において転落が決定されると「ＣＺ（有利区間）」を終了し、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行するが、「ＣＺ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数（１０ゲーム）を超えるまでは転落抽籤を行わない。「ＣＺ遊技カウンタ」は、「ＣＺ」が開始してから経過したゲーム数を計数するカウンタであり、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ遊技カウンタ」が「１０」を計数するまで、転落抽籤を行わない。

【１４８５】

図１１２に戻り、ＣＺカウンタ加算処理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、保証システムチェックを行う（Ｓ１０５２）。図１２０に示すように、保証システムチェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「保証システム種別」が「１」以上であり、かつ、「保証システム減算開始フラグ」がＯＮであるか否かを判別する。上述したように、保証システムは「ＡＴ」に移行した場合に初めて作動し、「ＡＴ」に移行することなく有利区間が終了した場合には作動することのないままリセットされる。「保証システム減算開始フラグ」とは、保証システムの作動が開始したか否かを判別するための情報である。

【１４８６】

「保証システム種別」が「１」以上であり、かつ、「保証システム減算開始フラグ」がＯＮである場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態及び内部当籤役に基づいて、保証システム中の差枚数を更新する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ」かつ内部当籤役が打順ベル（「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」の何れか）である場合には、保証システム差枚数減算抽籤を行い、その抽籤結果に応じて「システム差枚カウンタ」を減算する。図１４１（Ａ）に示すように、保証システム差枚数減算抽籤は、停止操作の情報が報知されない「ＣＺ」中の打順ベル当籤時の差枚数更新のための値を抽籤する処理である。

【１４８７】

ここで、パチスロ１では、リミッタの発動に関するカウンタ以外のカウンタ（例えば、１セット中の差枚数を計数する「差枚カウンタ」や保証システム作動中の差枚数を計数する「システム差枚カウンタ」）については、複数の役毎に、当該役が内部当籤役として決定された場合の差枚数の期待値を、カウンタの更新値として予め決めておき、この更新値に基づきカウンタを更新する。このとき打順ベルは、停止操作の態様（押し順）によってメダルの払い出しが変わり、「ＡＴ」中は、停止操作の情報（正解の押し順）が報知されるため、９枚のメダルの払い出しを受けることができるが、「ＣＺ」中は、停止操作の情報が報知されないため、取りこぼしてしまうことがあり、９枚のメダルの払い出しを確実に受けることができるとは限らない。そのため、「ＡＴ」中に関しては、打順ベル当籤時の差枚数の期待値を６枚（＝９枚の払い出し－３ＢＥＴ）として、打順ベルに対して「－６」という整数の更新値を定めることができる。一方で、「ＣＺ」中に関しては、押し順（６択）正解時に９枚の払い出しが行われ、押し順不正解時に０枚又は１枚の払い出しが行われるため、差枚数の期待値を計算すると約１．７５枚のように小数を含む値になってしまう。そこで、「ＣＺ」中に関しては、－１．７５枚を挟む連続する２つの整数（－１又は－２）を更新値とし、これら２つの更新値を所定の確率で割り振ることで、「ＣＺ」中の打順ベル当籤時の差枚数の期待値とカウンタの更新値とを合わせることとしている。

【１４８８】

（差枚数減算値抽籤テーブル）

図１４１（Ｂ）は、保証システム差枚数減算抽籤に用いる差枚数減算値抽籤テーブルである。差枚数減算値抽籤テーブルは、－１．７５枚を挟む連続する２つの整数（－１又は－２）の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ」中に打順ベルに当籤すると、－１又は－２の何れかを決定し、決定した値に基づいて「システム差枚カウンタ」を更新する。

【１４８９】

図１２０に戻り、保証システムチェックにおいて、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ」中でない場合、又は、内部当籤役が打順ベル以外である場合には、複数の役毎に予め定められたカウンタの更新値に基づき、「システム差枚カウンタ」を更新する。なお、図１４１（Ｃ）は、複数の役毎に予め定められた、当該役が内部当籤役として決定された場合のカウンタの更新値を示す表であり、主制御回路９０のメインＲＯＭ１０２に記憶されている。メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ」又は「ＣＺ」中は、同表における「ＡＴｏｒＣＺ中」欄の更新値に基づき「システム差枚カウンタ」を更新し、「エンディング」中は、同表における「エンディング中」欄の更新値に基づき「システム差枚カウンタ」を更新する。

【１４９０】

図１２０に戻り、保証システムチェックにおいて「システム差枚カウンタ」が０以下になった場合、メインＣＰＵ１０１は、保証システムの作動を終了する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、「保証システム種別」「システム差枚カウンタ」「保証システム減算開始フラグ」を初期化する。

【１４９１】

図１１２に戻り、保証システムチェックを終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、天井チェックの処理を実行する（Ｓ１０５３）。図１１８に示すように、天井チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ遊技カウンタ」がＣＺ天井ゲーム数（例えば、４８ゲーム）に到達したか否かを判別し、到達している場合には、ＡＴセット開始処理を実行し、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。なお、ＡＴセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ１では、「ＣＺ」中の遊技回数がＣＺ天井ゲーム数に到達するまで「ＣＺ」が継続すると、必ず「ＡＴ」に当籤する。

【１４９２】

図１１２に戻り、天井チェックにおいて「ＣＺ遊技カウンタ」がＣＺ天井ゲーム数に到達していない場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、告知フラグチェックの処理を実行する（Ｓ１０５４）。図１１８に示すように、告知フラグチェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ告知フラグ」がＯＮであるか否かを判別し、ＯＮである場合には、ＡＴセット開始処理を実行し、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。なお、ＡＴセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。

【１４９３】

図１１２に戻り、告知フラグチェックにおいて「ＣＺ告知フラグ」がＯＮではない場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、引き戻し１Ｇチェックの処理を実行する（Ｓ１０５５）。図１１８に示すように、引き戻し１Ｇチェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「引き戻しＣＺフラグ」がＯＮであるか否かを判別し、ＯＮである場合には、「引き戻しＣＺフラグ」をＯＦＦにするとともに、抽籤種別２が「チャンス目ＡＢ」以上（Ｎｏ．４～Ｎｏ．１０）であるか否かを判別する。なお、「引き戻しＣＺフラグ」は、「ＣＺ」が「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」であるか否かを判別するための情報であり、「引き戻しＣＺフラグ」がＯＮである場合には「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」であることを意味し、「引き戻しＣＺフラグ」がＯＦＦである場合には非有利区間（通常区間）から移行した（「ＡＴ」移行前の）「ＣＺ」であることを意味する。

【１４９４】

メインＣＰＵ１０１は、抽籤種別２が「チャンス目ＡＢ」以上の場合には、ＡＴセット開始処理を実行し、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。なお、ＡＴセット開始処理は

、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ１では、「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」の１ゲーム目にレア役（抽籤種別２のＮｏ．４～Ｎｏ．１０）が内部当籤役として決定されると、必ず「ＡＴ」に当籤する。

【１４９５】

図１１２に戻り、引き戻し１Ｇチェックにおいて、「引き戻しＣＺフラグ」がＯＮではない場合、又は、抽籤種別２が「チャンス目ＡＢ（Ｎｏ．４）」以上ではない場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前ゲームレア時チェックの処理を実行する（Ｓ１０５６）。図１１８に示すように、前ゲームレア時チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「レア役当籤フラグ」がＯＮであり、かつ、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上（Ｎｏ．３～Ｎｏ．１０）であるか否かを判別する。「レア役当籤フラグ」がＯＮであり、かつ、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上である場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴセット開始処理を実行し、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。なお、ＡＴセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ１では、レア役が内部当籤役であった遊技の次遊技において抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」以上に属する役が内部当籤役として決定されると、必ず「ＡＴ」に当籤する。

【１４９６】

図１１２に戻り、「レア役当籤フラグ」がＯＮではない場合、又は、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上ではない場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＣＺ中打順ベル解除抽籤の処理を実行する（Ｓ１０５７）。なお、ＣＺ中打順ベル解除抽籤は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に行う処理であり、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０５７の処理を飛ばして、Ｓ１０５８の処理を行う。

【１４９７】

図１３１（Ａ）に示すように、ＣＺ中打順ベル解除抽籤は、「ＣＺ」中の打順ベルによるＡＴ抽籤を行うか否かを決定する処理である。本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中に打順ベルが内部当籤役として決定されると、「ＡＴ」への移行抽籤を行うとともに、「ＣＺ」の転落抽籤を行っている。すなわち、本仕様例において打順ベルは、「ＣＺ」が「ＡＴ」に移行することなく終了する「ＣＺ」の転落契機となる役であるとともに、「ＡＴ」への移行契機となる役でもある。

【１４９８】

メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ」中に打順ベルが内部当籤役として決定されると、ＣＺ中打順ベル解除抽籤において「ＡＴ」の移行抽籤を行うか否かを決定し、「ＡＴ」の移行抽籤を行うと決定した場合には「ＣＺ」の転落抽籤を行わない。また、メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ」の移行抽籤を行わないと決定した場合であっても、「ＣＺ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数（１０ゲーム）を超えていない場合には転落抽籤を行わずに、「ＡＴ」の移行抽籤を行わないと決定し、かつ、「ＣＺ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数（１０ゲーム）を超えている場合に転落抽籤を行う。

【１４９９】

（ＣＺ中打順ベル解除抽籤テーブル）

図１３１（Ｂ）は、ＣＺ中打順ベル解除抽籤に用いるＣＺ中打順ベル解除抽籤テーブルである。ＣＺ中打順ベル解除抽籤テーブルは、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かに応じて、ＣＺ中打順ベル解除抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かは、「レア役当籤フラグ」に基づき判別し、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるとして抽籤を行い、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役ではない（非レア役）として抽籤を行う。

【１５００】

図１１２に戻り、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中打順ベル解除抽籤に非当籤した場合には、Ｓ１０５８、Ｓ１０５９の処理を飛ばして、Ｓ１０６０の処理を行う一方で、ＣＺ中

打順ベル解除抽籤に当籤した場合には、続いて、ＣＺ中ＡＴ抽籤の処理を実行する（Ｓ１０５８）。図１３０（Ａ）に示すように、ＣＺ中ＡＴ抽籤は、抽籤種別２を参照して行う「ＡＴ」への移行抽籤であり、「ＣＺ」から「ＡＴ」に移行するか否かを決定する。

【１５０１】

（ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル）

図１３０（Ｂ）は、ＣＺ中ＡＴ抽籤に用いるＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルである。ＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルは、ＣＺモード及び抽籤種別２毎に、「ＡＴ」への移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【１５０２】

図１１２に戻り、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＴ抽籤に非当籤した場合には、Ｓ１０５９の処理を飛ばして、Ｓ１０６０の処理を行う一方で、ＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤した場合には、続いて、ＣＺ中ＡＴ当籤時処理を実行する（Ｓ１０５９）。図１１８に示すように、ＣＺ中ＡＴ当籤時処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＴ抽籤の抽籤結果が「１（当籤）」である場合には、ＡＴセット開始処理を行い、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＴ抽籤の抽籤結果が「２（当籤（次Ｇ告知））」である場合には、「ＣＺ告知フラグ」をＯＮにセットし、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。なお、ＡＴセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。

【１５０３】

ＣＺ中ＡＴ抽籤に非当籤した場合、又は、ＣＺ中打順ベル解除抽籤に非当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、特殊転落回避チェックの処理を実行する（Ｓ１０６０）。図１１８に示すように、特殊転落回避チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ遊技カウンタ」が保障ゲーム数に達したか否か、及び、「レア役当籤フラグ」がＯＮであるか否かを判別する。

【１５０４】

「ＣＺ遊技カウンタ」が保障ゲーム数に達していない場合、又は、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合、メインＣＰＵ１０１は、以降の処理を行わずに、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。このようにパチスロ１では、「ＣＺ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数に達するまで、又は、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次遊技では、「ＣＺ」が終了しない。図１１２に戻り、一方で、「ＣＺ遊技カウンタ」が保障ゲーム数を超えており、かつ、「レア役当籤フラグ」がＯＮではない場合には、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤の処理を実行する（Ｓ１０６１）。

【１５０５】

図１３２（Ａ）に示すように、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、「ＣＺ」を終了して有利区間から非有利区間（通常区間）に移行するか否かを決定する。なお、メインＣＰＵ１０１は、打順ベルが内部当籤役として決定されている場合のみ、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤を行うことがあり、その他の役が内部当籤役として決定されている場合には、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤を行わない。すなわち、パチスロ１では、打順ベル以外の役は、「ＣＺ」が終了することなく継続する。

【１５０６】

（ＣＺ中ＣＺ転落抽籤テーブル）

図１３２（Ｂ）は、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤に用いるＣＺ中ＣＺ転落抽籤テーブルである。ＣＺ中ＣＺ転落抽籤テーブルは、ＣＺモード毎にＣＺ中ＣＺ転落抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【１５０７】

図１１２に戻り、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤において「継続」が決定された場合には、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する一方で、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤において「転落」が決定された場合には、転落時特殊処理を実行し（Ｓ１０６２）、出玉状態別処理（ＣＺ中）を終了する。図１１８に示すように、転落時特殊処理では、メインＣＰ

Ｕ１０１は、「ＣＺモード」がＥＸＴＲＡの場合には、ＡＴセット開始処理を行う。なお、ＡＴセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図１１１のＳ１０３５）中に行うＡＴセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。一方で、「ＣＺモード」がＥＸＴＲＡ以外である場合には、メインＣＰＵ１０１は、「有利区間終了フラグ」をＯＮにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットする。

【１５０８】

［出玉状態別処理（ＡＴ中）］

次に、図１１３を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の出玉状態別処理（ＡＴ中）について説明する。この出玉状態別処理（ＡＴ中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（Ｓ１００４）において、現在の遊技状態が「ＡＴ」である場合に行われる処理である。

【１５０９】

出玉状態別処理（ＡＴ中）では、メインＣＰＵ１０１は、初めに打順指示（ＡＴ）の処理を実行する（Ｓ１０７１）。図１１９に示すように、打順指示（ＡＴ）では、内部当籤役として決定された役に応じて「ナビ種別」に値をセットする。パチスロ１では「ＡＴ」中は、基本的に遊技者にとって有利な停止操作の情報をナビする。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に、ベルの図柄の組合せが表示されることになる正解の押し順をナビする。そのため、打順指示（ＡＴ）では、メインＣＰＵ１０１は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に正解の押し順に応じた値を「ナビ種別」にセットする。

【１５１０】

図１１３に戻り、打順指示（ＡＴ）を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、保証システム作動チェックの処理を実行する（Ｓ１０７２）。図１１９に示すように、保証システム作動チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「保証システム種別」が１以上であるか否かを判別し、「保証システム種別」が１以上である場合には、「保証システム減算開始フラグ」をＯＮにセットする。

【１５１１】

図１１３に戻り、保証システム作動チェックを終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、保証システムチェックの処理を実行する（Ｓ１０７３）。なお、保証システムチェックは、出玉状態別処理（ＣＺ中）の保証システムチェック（図１１２のＳ１０５２）と同様であるため、説明を省略する。

【１５１２】

保証システムチェックを終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴ差枚計算の処理を実行する（Ｓ１０７４）。図１１９に示すように、ＡＴ差枚計算では、メインＣＰＵ１０１は、カウンタの更新値（図１４１（Ｃ））を参照して「差枚カウンタ」の値を更新する。

【１５１３】

図１１３に戻り、ＡＴ差枚計算を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ハズレカウンタ計算の処理を実行する（Ｓ１０７５）。図１１９に示すように、ハズレカウンタ計算では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されたか否かを判別し、「はずれ」が決定されている場合には「ハズレカウンタ」を１加算し、「はずれ」が決定されていない場合には「ハズレカウンタ」を初期化（０）する。

【１５１４】

図１１３に戻り、ハズレカウンタ計算を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、特殊ストック処理を実行する（Ｓ１０７６）。図１１９に示すように、特殊ストック処理では、メインＣＰＵ１０１は、「ハズレカウンタ」が４以上であるか否かを判別し、４以上である場合にはＡＴの「ストック個数」を１加算し、出玉状態別処理（ＡＴ中）を終了する。

【１５１５】

図１１３に戻り、特殊ストック処理において「ハズレカウンタ」が４以上ではないと判

別すると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ストック別処理を行う（Ｓ１０７７）。このストック別処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在のＡＴの「ストック個数」に応じた処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在のＡＴの「ストック個数」が０個の場合には、図１１４に示すストック別処理（ストック０個）を行い、現在のＡＴの「ストック個数」が１個以上の場合には、図１１５に示すストック別処理（ストック１個以上）を行う。

【１５１６】

ストック別処理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴ終了時処理を実行し（Ｓ１０７８）、出玉状態別処理（ＡＴ中）を終了する。図１１９に示すように、ＡＴ終了時処理では、メインＣＰＵ１０１は、「差枚カウンタ」の値が０であるか否かを判別する。上述したようにパチスロ１では、１００枚の差枚数を１セットとして「ＡＴ」を管理するため、「差枚カウンタ」の値が０であるとは、１セットの「ＡＴ」の終了時であることを意味する。「差枚カウンタ」の値が０である場合、メインＣＰＵ１０１は、「現セット数」を１加算するとともに、ＡＴの「ストック個数」に応じた処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴの「ストック個数」が０個の場合には、ＡＴ終了時処理（ストック無）の処理を実行し、ＡＴの「ストック個数」が０個以外の場合には、ＡＴ終了時処理（ストック有）の処理を実行する。

【１５１７】

図１１９に示すように、ＡＴ終了時処理（ストック無）では、メインＣＰＵ１０１は、「引き戻しＣＺフラグ」をＯＮにセットし、「ＣＺ遊技カウンタ」を初期化し、「次回出玉状態」に「ＣＺ」をセットする。また、「保証システム種別」が０であるか否かを判別し、０以外である場合には「ＣＺモード」としてＥＸＴＲＡをセットする。他方、「保証システム種別」が０である場合には、図１１０のＳ１０１４で説明したＣＺ当籤時モード抽籤を行い、「ＣＺモード」に抽籤結果をセットする。なお、メインＣＰＵ１０１は、終了した「ＡＴ」が１セット目である場合には、「引き戻し（ＡＴ単）」を参照してＣＺ当籤時モード抽籤を行い、終了した「ＡＴ」が１セット目以外である場合には、「引き戻し（ＡＴ単以外）」を参照してＣＺ当籤時モード抽籤を行う。

【１５１８】

また、図１１９に示すように、ＡＴ終了時処理（ストック有）では、メインＣＰＵ１０１は、「現セット数」が「２０」であるか否かを判別し、「現セット数」が「２０」である場合には、「２３６４」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。このようにパチスロ１では、２０セット目の「ＡＴ」が開始されると（ストックが有る状態で１９セット目の「ＡＴ」が終了すると）、遊技状態が「エンディング」に移行する。

【１５１９】

［ストック別処理（ストック０個）］

次に、図１１４を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１のストック別処理（ストック０個）について説明する。このストック別処理（ストック０個）は、出玉状態別処理（ＡＴ中）のストック別処理（Ｓ１０７７）において、ＡＴの「ストック個数」が０個の場合に行われる処理である。

【１５２０】

ストック別処理（ストック０個）では、メインＣＰＵ１０１は、初めにレア役当籤チェックの処理を実行する（Ｓ１０８１）。図１１９に示すように、レア役当籤チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「レア役当籤フラグ」がＯＮであり、かつ、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上（Ｎｏ．３～Ｎｏ．１０）であるか否かを判別する。「レア役当籤フラグ」がＯＮであり、かつ、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上である場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴの「ストック個数」を１加算し、ストック別処理（ストック０個）を終了する。このようにパチスロ１では、レア役が内部当籤役であった遊技の次遊技において抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」以上に属する役が内部当籤役として決定されると、ＡＴのストック

が１つ付与される。
【１５２１】
図１１４に戻り、レア役当籤チェックにおいて、「レア役当籤フラグ」がＯＮではない場合、又は、抽籤種別２が「Ｖ揃いリプ」以上ではない場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴ中打順ベル継続抽籤の処理を実行する（Ｓ１０８２）。なお、ＡＴ中打順ベル継続抽籤は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に行う処理であり、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０８２の処理を飛ばして、Ｓ１０８３の処理を行う。
【１５２２】
本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴ」中は、毎遊技、内部当籤役として決定された役に応じて「ＡＴ」の継続抽籤を行っているが、打順ベルが内部当籤役として決定された場合には、ＡＴ中打順ベル継続抽籤に当籤した遊技に限り「ＡＴ」の継続抽籤を行い、ＡＴ中打順ベル継続抽籤に非当籤した遊技では「ＡＴ」の継続抽籤を行わない。図１３８（Ａ）に示すように、ＡＴ中打順ベル継続抽籤は、「ＡＴ」中の打順ベルによる継続抽籤を行うか否かを決定する処理である。
【１５２３】
（ＡＴ中打順ベル継続抽籤テーブル）
図１３８（Ｂ）は、ＡＴ中打順ベル継続抽籤に用いるＡＴ中打順ベル継続抽籤テーブルである。ＡＴ中打順ベル継続抽籤テーブルは、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かに応じて、ＡＴ中打順ベル継続抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かは、「レア役当籤フラグ」に基づき判別し、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるとして抽籤を行い、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役ではない（非レア役）として抽籤を行う。
【１５２４】
図１１４に戻り、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中打順ベル継続抽籤に非当籤した場合には、ストック別処理（ストック０個）を終了する一方で、ＡＴ中打順ベル継続抽籤に当籤した場合、又は、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、続いて、ＡＴ中継続抽籤の処理を実行し（Ｓ１０８３）、ストック別処理（ストック０個）を終了する。図１３７（Ａ）に示すようにＡＴ中継続抽籤は、抽籤種別２を参照して「ＡＴ」を継続させるか否かを決定する（すなわち、「ＡＴ」を次セットに進めるか否かを決定する）。
【１５２５】
（ＡＴ中継続抽籤テーブル）
図１３７（Ｂ）は、ＡＴ中継続抽籤に用いるＡＴ中継続抽籤テーブルである。ＡＴ中継続抽籤テーブルは、ＡＴモード及び抽籤種別２毎にＡＴ中継続抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中継続抽籤に当籤した場合には、ＡＴの「ストック個数」を１加算（ＡＴのストックを１つ付与）する。
【１５２６】
［ストック別処理（ストック１個以上）］
次に、図１１５を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１のストック別処理（ストック１個以上）について説明する。このストック別処理（ストック１個以上）は、出玉状態別処理（ＡＴ中）のストック別処理（Ｓ１０７７）において、ＡＴの「ストック個数」が１個以上の場合に行われる処理である。
【１５２７】
ストック別処理（ストック１個以上）では、メインＣＰＵ１０１は、初めにＡＴ中ストック抽籤の処理を実行し（Ｓ１０９１）、ストック別処理（ストック１個以上）を終了する。図１３９（Ａ）に示すようにＡＴ中ストック抽籤は、抽籤種別２を参照してＡＴのストックを付与するか否かを決定する。
【１５２８】
（ＡＴ中ストック抽籤テーブル）

図１３９（Ｂ）は、ＡＴ中ストック抽籤に用いるＡＴ中ストック抽籤テーブルである。ＡＴ中ストック抽籤テーブルは、抽籤種別２毎にＡＴ中ストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中ストック抽籤に当籤した場合、ＡＴの「ストック個数」を１加算する。

【１５２９】

［出玉状態別処理（エンディング中）］

次に、図１１６を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の出玉状態別処理（エンディング中）について説明する。この出玉状態別処理（エンディング中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（Ｓ１００４）において、現在の遊技状態が「エンディング」である場合に行われる処理である。

【１５３０】

出玉状態別処理（エンディング中）では、メインＣＰＵ１０１は、初めに打順指示（エンディング）の処理を実行する（Ｓ１１０１）。図１１９に示すように、打順指示（エンディング）では、内部当籤役として決定された役に応じて「ナビ種別」に値をセットする。パチスロ１では「エンディング」中は、基本的に遊技者にとって有利な停止操作の情報をナビするため、打順指示（エンディング）では、メインＣＰＵ１０１は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に正解の押し順に応じた値を「ナビ種別」にセットする。

【１５３１】

また、パチスロ１では、「ＡＴ」中は、継続抽籤に応じて継続の有無が管理されるが、遊技状態が「エンディング」に移行した後は継続抽籤を行うことなく、有利区間のリミッタに到達するまで（より詳細には、リミッタに到達する直前まで）、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（報知状態）を継続する。一般的に、レア役は、様々な抽籤において有利な役であるため、継続抽籤を行う状況では、遊技者はレア役に当籤したか否かに関して強い関心を抱くことになり、結果、リール停止時に表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになる。一方で、「エンディング」のような報知状態に関する抽籤を行わない状況においてレア役に当籤したことが分かると、遊技者はレア役を無駄に引いてしまったと感じてしまい、遊技意欲が削がれてしまう。

【１５３２】

ここで、図１２２を参照して、本仕様例のパチスロ１では、抽籤種別１を用いる場合は抽籤種別１のＮｏ．３以上、抽籤種別２を用いる場合には抽籤種別２のＮｏ．４以上に対応する役をレア役としている。そのため、本仕様例のパチスロ１では、抽籤種別２を用いる場合、「Ｆ＿チャンスリプ＿１」「Ｆ＿チャンスリプ＿２」「Ｆ＿弱チェリプ」「Ｆ＿強チェリプ」「Ｆ＿特殊リプ＿１」「Ｆ＿特殊リプ＿２」「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」「Ｆ＿チャンス１枚」「Ｆ＿共通１枚」がレア役として扱われる。図１０５の内部抽籤テーブルにおける「対応する図柄組合せ」を参照すると、これらレア役のうち、「Ｆ＿チャンスリプ＿１」「Ｆ＿チャンスリプ＿２」「Ｆ＿弱チェリプ」「Ｆ＿強チェリプ」「Ｆ＿特殊リプ＿１」「Ｆ＿特殊リプ＿２」は、リプレイの作動に係る役（リプレイ役）であり、「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」「Ｆ＿チャンス１枚」「Ｆ＿共通１枚」は、メダルの払い出しに係る役（小役）である。

【１５３３】

図１０８に示したように、レア役のうちのリプレイ役では、右１ｓｔ（「右左中」又は「右中左」）の押し順で停止操作が行われると、レア役ではない「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」においても表示される図柄の組合せである「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。一方で、右１ｓｔ以外の押し順で停止操作が行われると、レア役に応じた図柄の組合せが表示される。

【１５３４】

打順指示（エンディング）では、メインＣＰＵ１０１は、「エンディング」中にレア役のうちのリプレイ役が内部当籤役として決定されると、右１ｓｔ（「右左中」又は「右中左」）の押し順を遊技者に対して報知し、レア役に応じた図柄の組合せを表示させずに、「通常リプ」の図柄の組合せを表示させる。これによりパチスロ１では、「エンディング

」中に遊技者に対してレア役の引き損を感じさせる機会を減少させることができる。
【１５３５】
なお、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された場合に右１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、「通常リプ」の図柄の組合せが表示されないため、リプレイ役の当籤時に右１ｓｔの押し順をナビしてしまうと、レア役が内部当籤役として決定されていることを遊技者に把握されてしまう可能性もある。そこで、例えば、レア役のうちのリプレイ役において「通常リプ」の図柄の組合せが表示される押し順と、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」において「通常リプ」の図柄の組合せが表示される押し順とを一致させることとしてもよい。また、全ての押し順において「通常リプ」の図柄の組合せが表示される役（Ｆ＿通常リプ＿５）を別に設け、「ＡＴ」及び「エンディング」中にこの役が内部当籤役として決定された場合には、右１ｓｔの押し順をナビすることとしてもよい。
【１５３６】
図１１６に戻り、打順指示（エンディング）を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、終了枚数計算の処理を実行する（Ｓ１１０２）。図１１９に示すように、終了枚数計算では、メインＣＰＵ１０１は、図１４１（Ｃ）に示すエンディング中のカウンタ更新値を参照して「システム差枚カウンタ」を更新する。
【１５３７】
図１１６に戻り、終了枚数計算を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、最終カウンタ終了チェックの処理を実行する（Ｓ１１０３）。図１１９に示すように、最終カウンタ終了チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」の値が０より大きいか否かを判別し、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」の値が０より大きい場合には以下の処理を更に行う。なお、パチスロ１では、「エンディング」に移行すると、リミッタが発動する直前まで報知状態（有利区間）を継続するが、リミッタの発動に合わせて報知状態を終了してしまったのでは、報知状態が突然終了してしまい遊技者に対して唐突感を与えてしまう。そこで、パチスロ１では、リミッタの発動が近づくと、５ゲーム間の遊技期間を設け、この５ゲームの遊技が行われた後に「エンディング」を終了する。「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」は、「エンディング」を終了させるためのゲーム数を計数するカウンタであり、この５ゲーム間の遊技をカウントする。
【１５３８】
「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」の値が０より大きい場合、メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」の値を１減算する。この減算の結果、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」の値が０になると、メインＣＰＵ１０１は、「有利区間終了フラグ」をＯＮにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットし、出玉状態別処理（エンディング中）を終了する。
【１５３９】
図１１６に戻り、最終カウンタ終了チェックを終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、最終カウンタ始動チェックの処理を実行し（Ｓ１１０４）、出玉状態別処理（エンディング中）を終了する。図１２０に示すように、最終カウンタ始動チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の継続ゲーム数が１４８０ゲームに到達したか否か、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達したか否か、又は「システム差枚カウンタ」が０以下であるか否かを判別する。これらの何れかを満たした場合、メインＣＰＵ１０１は、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」に５をセットする。なお、有利区間の継続ゲーム数が１４８０ゲームに到達したか否かの判別に用いるカウンタは、ゲーム数リミッタを発動するためのカウンタであり、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達したか否かの判別に用いるカウンタは、枚数リミッタを発動するためのカウンタである。
【１５４０】
ここで、有利区間の継続ゲーム数が１４８０ゲームに到達した場合、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」に５がセットされ、その後５ゲームが経過すると、最終カウンタ終了チェックにより有利区間が終了するが、有利区間の継続ゲーム数は１４８５ゲームであるため、

ゲーム数リミッタ（１５００ゲーム）が発動することなく有利区間を終了することができる。

【１５４１】

また、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達した場合も同様に、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」に５がセットされ、その後５ゲームが経過すると、最終カウンタ終了チェックにより有利区間が終了する。このとき、本仕様例のパチスロ１では、３ＢＥＴの遊技で最大の払出枚数が９枚であるため、単位遊技当たりの最大の差枚数は６枚である。そのため、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達した遊技とは、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚～２３６９枚となった遊技を意味する。ここで、パチスロ１において５ゲーム間での差枚数の最大値は３０枚であるため、５ゲーム経過後の有利区間中の最大の獲得差枚数は、最大でも２３９９枚であるため、枚数リミッタ（２４００枚）が発動することなく有利区間を終了することができる。

【１５４２】

［３ＯＦＦ時処理］

次に、図１１７を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の３ＯＦＦ時処理について説明する。この３ＯＦＦ時処理は、遊技者の第３停止操作を検知したタイミングで、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が実行する処理である。

【１５４３】

３ＯＦＦ時処理では、メインＣＰＵ１０１は、初めに遊技状態チェック（３ＯＦＦ）を行う（Ｓ１１１１）。図１２０に示すように、遊技状態チェック（３ＯＦＦ）では、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技が３ＢＥＴのＢＢ１内部中である否かをチェックし、当該遊技が３ＢＥＴのＢＢ１内部中以外の場合、以降の処理を行わずに、３ＯＦＦ時処理を終了する。

【１５４４】

図１１７に戻り、遊技状態チェック（３ＯＦＦ）を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、レア役フラグ管理の処理を実行する（Ｓ１１１２）。図１２０に示すように、レア役フラグ管理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が非有利区間（通常区間）であるか否かを判別し、非有利区間（通常区間）ではない場合に（すなわち、有利区間である場合に）、以下の処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、有利区間中の遊技の３ＯＦＦ時に、まず、「レア役当籤フラグ」を初期化（ＯＦＦ）する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技における内部当籤役が抽籤種別２の「チャンス目ＡＢ」以上（Ｎｏ．４～Ｎｏ．１０）に属する役であるか否かを判別し、「チャンス目ＡＢ」以上である場合には、「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。また、メインＣＰＵ１０１は、「ハズレカウンタ」を参照し、「ハズレカウンタ」が３の場合には、「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。

【１５４５】

図１１７に戻り、レア役フラグ管理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴ初期差枚設定処理を実行する（Ｓ１１１３）。なお、ＡＴ初期差枚設定処理は、出玉状態別処理（非有利区間）の即ＡＴ移行チェック（図１１０のＳ１０２１）中に行うＡＴ初期差枚設定処理と同様であるため、説明を省略する。

【１５４６】

ＡＴ初期差枚設定処理を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、有利区間終了チェックの処理を実行し（Ｓ１１１４）、３ＯＦＦ時処理を終了する。図１２０に示すように、有利区間終了チェックでは、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が有利区間であるか否かを判別し、有利区間である場合には、「ゲーム数リミッタカウンタ」と、「枚数リミッタカウンタ」とを、今回の遊技の結果に応じて更新し、ゲーム数リミッタ又は枚数リミッタの発動条件が満たされたか否かを判別する。ゲーム数リミッタ又は枚数リミッタを発動する場合には、メインＣＰＵ１０１は、続いて、「有利区間終了フラグ」をＯＮにセットし、指示機能に係る処理を全て初期化する。なお、「ゲーム数リミッタカウンタ」は、ゲーム数リミッタに用いるカウンタであり、非有利区間（通常区間）から有利区間に移行した

後に行われた遊技回数を計数する。メインＣＰＵ１０１は、「ゲーム数リミッタカウンタ」の値が１５００に到達すると、ゲーム数リミッタを発動し、有利区間を終了する。また、「枚数リミッタカウンタ」は、枚数リミッタに用いるカウンタであり、有利区間に移行した後の差枚数、より詳細には、有利区間に移行してから遊技者が最も損した時点から現在までの差枚数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ１０１は、「枚数リミッタカウンタ」の値が２４００に到達すると、枚数リミッタを発動し、有利区間を終了する。

【１５４７】

［パチスロ１の遊技性（遊技仕様）］

以上、本仕様例に係るパチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明した。続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）について説明する。なお、以下の説明において、レア役は、例えば、図１２２に示す抽籤種別１のＮｏ．３以上に対応する役、又は抽籤種別２のＮｏ．４以上に対応する役をいい、非レア役とはそれ以外の役をいう。一例として、抽籤種別２を用いる場合、「Ｆ＿チャンスリプ＿１（Ｎｏ．４）」「Ｆ＿チャンスリプ＿２（Ｎｏ．４）」「Ｆ＿弱チェリプ（Ｎｏ．５）」「Ｆ＿弱スイカ（Ｎｏ．６）」「Ｆ＿チャンス１枚（Ｎｏ．７）」「Ｆ＿強チェリプ（Ｎｏ．８）」「Ｆ＿強スイカ１（Ｎｏ．９）」「Ｆ＿強スイカ２（Ｎｏ．９）」「Ｆ＿特殊リプ＿１（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿特殊リプ＿２（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿共通１枚（Ｎｏ．１０）」は、Ｎｏ．４以上でありレア役である。また、「Ｆ＿通常リプ＿３（Ｎｏ．３）」「Ｆ＿通常リプ＿４（Ｎｏ．３）」「Ｆ＿共通ベル（Ｎｏ．２）」「Ｆ＿打順ベル１Ａ～６Ｄ（Ｎｏ．１）」「はずれ（Ｎｏ．０）」「Ｆ＿通常リプ＿１（Ｎｏ．０）」「Ｆ＿通常リプ＿２（Ｎｏ．０）」は、Ｎｏ．３以下であり、非レア役である。

【１５４８】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）］

まず、図１４２及び図１４３を参照して、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）について説明する。以下説明する遊技性（その７）は、「ＣＺ」中の遊技性に関するものであり、特に、「ＣＺ」中のレア役当籤の次ゲームの遊技性に関するものである。なお、図１４２は、本仕様例に係るパチスロ１における「ＣＺ」中の遊技性を概念的に説明する図であり、図１４３は、本仕様例に係るパチスロ１における「ＣＺ」中の演出例を示す図である。

【１５４９】

（ＣＺ中の基本的な流れ）

図１４２（Ａ）に示すように、本仕様例のパチスロ１では、非有利区間（通常区間）中に有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤し、移行先の有利区間の種別として「ＣＺ」が決定されると、遊技状態が「ＣＺ」に移行する。この「ＣＺ」中は「ＡＴ」への移行を目指して遊技が行われるが、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中に非レア役が当籤した場合には、次遊技も「ＡＴ」への移行期待度が通常の「ＣＺ」であるが、「ＣＺ」中にレア役が当籤した場合には、次遊技が「ＡＴ」への移行期待度が高いチャンスとなっている。

【１５５０】

（ＣＺ中のレア役当籤フラグの管理）

続いて、図１４２（Ｂ）を参照して、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」の管理方法について説明する。主制御回路９０は、「ＣＺ」中にレア役に当籤すると、３ＯＦＦ時処理のレア役フラグ管理（図１１７のＳ１１１２）において「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。そして、主制御回路９０は、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合、出玉状態別処理（ＣＺ中）の前ゲームレア時チェック（図１１２のＳ１０５６）の処理を行い、ＡＴのストックを付与する一方で、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦである場合には、内部当籤役（抽籤種別２）に基づきＣＺ中ＡＴ抽籤（図１１２のＳ１０５８）を行い、所定の確率でＡＴのストックを付与する。このとき前ゲームレア時チェックでは、抽籤種別２のＮｏ．３（「Ｖ揃いリプ」）以上が内部当籤役として決定されている場合に必ずＡＴのス

トックが付与されるが、ＣＺ中ＡＴ抽籤では、抽籤種別２のＮｏ．３以上が内部当籤役として決定されている場合であっても、所定の確率でしかＡＴのストックが付与されない。そのため、パチスロ１では、「ＣＺ」中のレア役が当籤した次の遊技が「ＡＴ」への移行期待度が高い遊技となっている。

【１５５１】

このように「レア役当籤フラグ」がＯＮである「ＣＺ」中は、「ＡＴ」への移行期待度が高いものの、「レア役当籤フラグ」は、遊技終了時にＯＦＦに更新される。具体的には、主制御回路９０は、遊技終了時の３ＯＦＦ時処理のレア役フラグ管理（図１１７のＳ１１１２）において、まず「レア役当籤フラグ」の初期化（ＯＦＦ）を行う。そのため、図１４２（Ｂ）に示すように、１ゲーム目にレア役が内部当籤役として決定されると、次遊技の２ゲーム目が「レア役当籤フラグ」がＯＮの状態になるものの、「レア役当籤フラグ」は２ゲーム目の終了時にＯＦＦになってしまい、レア役後のチャンスが終了してしまう。

【１５５２】

また、パチスロ１では、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次遊技だけでなく、内部当籤役が「はずれ」の遊技が３回連続して続いた遊技の次遊技についても「ＡＴ」への移行期待度が高い遊技となっている。具体的には、主制御回路９０は、遊技終了時の３ＯＦＦ時処理のレア役フラグ管理（図１１７のＳ１１１２）において、「ハズレカウンタ」が３の場合に「レア役当籤フラグ」をＯＮに更新する。その結果、図１４２（Ｂ）の３ゲーム目～５ゲーム目に示すように、「はずれ」の遊技が３回連続して続くと、次の６ゲーム目が「レア役当籤フラグ」がＯＮの状態になる。６ゲーム目の遊技は「レア役当籤フラグ」がＯＮであるため、出玉状態別処理（ＣＺ中）において前ゲームレア時チェック（図１１２のＳ１０５６）が行われ、「ＡＴ」への移行期待度が高くなる。

【１５５３】

なお、本仕様例のパチスロ１では、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合、当該遊技の終了時に必ずＯＦＦに更新することとしているが、これに限られるものではない。例えば、「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において、内部当籤役が「はずれ」となった場合には、当該遊技で「レア役当籤フラグ」をＯＦＦにせずに、次ゲームにまで持ち越すこととしてもよい。もちろん、「レア役当籤フラグ」を持ち越す役は「はずれ」に限るものではなく、「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において任意の役（「はずれ」を含む）が内部当籤役として決定された場合にＯＮのまま次遊技にまで持ち越すこととしてよい。

【１５５４】

なお、「レア役当籤フラグ」がＯＮの遊技では、抽籤種別２のＮｏ．３の「Ｖ揃いリプ」が内部当籤役として決定されると必ずＡＴのストックが付与されるため、任意の役としては、例えば、抽籤種別２のＮｏ．３の「Ｖ揃いリプ」以外の役（「はずれ」を含む）としてもよい。また、任意の役として、抽籤種別２のＮｏ．３の「Ｖ揃いリプ」以外の役（「はずれ」を含む）とした場合、任意の役にレア役を含むこととしてもよく、含まないこととしてもよい。本仕様例のパチスロ１の場合には、「レア役当籤フラグ」がＯＮの遊技においてレア役が内部当籤役として決定された場合にも、必ずＡＴのストックが付与されるため、任意の役にはレア役を含まないことが好ましいが、任意の役にレア役を含む場合には、「レア役当籤フラグ」がＯＮの遊技においてレア役が内部当籤役として決定されても、ＡＴのストックが必ず付与されるとは限らない制御とすることが好ましい。

【１５５５】

（ＣＺ中のＡＴの当否）

続いて、図１４２（Ｃ）に「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合とＯＦＦである場合とにおけるＡＴストックの付与の当否について説明する。図１４２（Ｃ）に示すように、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合、レア役又は非レア役のうちの「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」の何れかが内部当籤役として決定されると、前ゲームレア時チェックによりＡＴのストックが必ず付与される。一方で、「レア役当籤フラグ」がＯＮで

あっても、非レア役のうちの「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」の何れかが内部当籤役として決定された場合には、前ゲームレア時チェックは行われずにＣＺ中ＡＴ抽籤が行われ、必ず非当籤となる（図１３０参照）。

【１５５６】

また、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦである場合、前ゲームレア時チェックは行われずにＣＺ中ＡＴ抽籤が行われる。この場合には、ＣＺモードと内部当籤役（抽籤種別２）とに応じた確率で、ＡＴのストックが付与される。このように本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中のレア役が当籤した次の遊技を「ＡＴ」への移行期待度が高い遊技とすることができる。

【１５５７】

ここで、図１３０（Ｂ）のＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルを参照すると、抽籤種別２の「はずれ」「打順ベル」「共通ベル」「Ｖ揃いリプ」という非レア役は、抽籤種別２のレア役（特に「強チェリーリプ」「強スイカ」「確定役」）に比べて、ＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤する確率が低い役（第２役）であることが分かる。パチスロ１によれば、このような通常時（「レア役当籤フラグ」がＯＦＦ）にＡＴストックの期待度が低い非レア役のうちの一部の役（「Ｖ揃いリプ」）であっても、レア役が当籤した次の遊技に関してはＡＴのストック付与の期待度が高い。遊技者にとってみれば、レア役が当籤したにも関わらずＡＴ抽籤に当籤しない場合であっても、その次の遊技に期待することができるため、遊技意欲の低下を抑えつつ、興趣を向上させることができる。

【１５５８】

なお、本仕様例の場合、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合に、抽籤種別２のＮｏ．３以上が内部当籤役として決定されると、ＡＴのストックを必ず付与することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、遊技性（その７）は、レア役が当籤した遊技の次の遊技が特典付与の期待度が高い遊技であればよく、ＡＴのストックが必ず付与される必要はない。主制御回路９０は、例えば、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合は、ＯＦＦである場合よりも高い確率で当籤するＣＺ中ＡＴ抽籤を行うこととしてもよい。

【１５５９】

（ＣＺ中の演出例）

続いて、図１４３を参照して、ＣＺ中の演出例について説明する。図１０８に示すように、本仕様例のパチスロ１では、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された遊技において、右１ｓｔ（「右左中」又は「右中左」）の押し順で停止操作が行われると、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示され得る「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せが表示され、右１ｓｔ以外の押し順で停止操作が行われると、図柄「リプレイ」が３つ並んで表示される「通常リプ」の図柄の組合せが表示される。ここで、遊技性を高め興趣を向上させるためには、特典を付与する場合に、ありきたりの図柄の組合せではなく特別な図柄の組合せを表示させ、特別な状況であることを把握可能にすることが好ましい。そこで、本仕様例のパチスロ１では、「Ｆ＿通常リプ＿３」又は「Ｆ＿通常リプ＿４」に基づき特典（ＡＴのストック付与）を付与する場合、「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せの表示を遊技者に対して促す演出（以下、「特定演出」と呼ぶ）を行う。なお、特定演出の態様は任意であるが、本仕様例のパチスロ１では、スピーカ群８４による音の出力により特定演出を行い、特定演出を行わない場合には遊技開始時にスピーカ群８４から通常音を出力し、特定演出を行う場合には遊技開始時にスピーカ群８４から特殊音を出力する。

【１５６０】

上述したように「レア役当籤フラグ」がＯＦＦである場合、内部当籤役（抽籤種別２）に基づきＣＺ中ＡＴ抽籤が行われる。図１４３（Ａ）は、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦであり、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された遊技において、ＡＴ非当籤（ＣＺ中ＡＴ抽籤に非当籤）の場合の演出例を示す。また、図１４３（Ｂ）は、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦであるものの、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ

＿通常リプ＿４」（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」）に基づくＣＺ中ＡＴ抽籤においてＡＴに当籤した場合の演出例を示す。

【１５６１】

図１４３（Ａ）に示すように、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦであり、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された遊技において、ＡＴ非当籤の場合、特定演出は行われず、遊技開始時に通常音が出力される。遊技者にとってみれば、特別な図柄の組合せの表示を促す特定演出が行われていないため、例えば、左１ｓｔ（「左中右」又は「左右中」）の押し順で停止操作を行う。「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」当籤時に左１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、「通常リプ」の図柄の組合せが停止表示されるため、図１４３（Ａ）に示す例では、センターラインに「リプレイ－リプレイ－リプレイ」という図柄の組合せが表示されている。

【１５６２】

一方で、図１４３（Ｂ）に示すように、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦであるものの、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」）に基づきＡＴ当籤の場合、特定演出が行われ、遊技開始時に特殊音が出力される。遊技者にとってみれば、通常音とは異なる特殊音が出力されたことから、特別な図柄の組合せの表示を促す特定演出が行われていることを把握することができる。その結果、遊技者は、右１ｓｔの押し順で、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」を狙って停止操作を行う。「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」当籤時に右１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せが停止表示されるため、図１４３（Ｂ）に示す例では、センターラインに「Ｖａ－Ｖａ－Ｖｂ」という図柄の組合せが表示されている。

【１５６３】

続いて、図１４３（Ｃ）は、「レア役当籤フラグ」がＯＮであり、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された「ＣＺ」中の遊技における演出例を示す。パチスロ１では、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されると、特定演出が行われ、遊技開始時に特殊音が出力される。遊技者にとってみれば、通常音とは異なる特殊音が出力されたことから、特別な図柄の組合せの表示を促す特定演出が行われていることを把握することができる。その結果、遊技者は、右１ｓｔの押し順で、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」を狙って停止操作を行う。

【１５６４】

上述のように「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定された遊技において、右１ｓｔの押し順で停止操作が行われると「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せが表示され、「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」が内部当籤役として決定された遊技において、右１ｓｔの押し順で停止操作が行われると、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示されることのない「Ｖ煽りリプ」の図柄の組合せが表示される。

【１５６５】

そのため、図１４３（Ｃ）に示すように、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されている場合に特定演出に従い右１ｓｔの押し順で停止操作を行うと、「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せを表示することができる。一方で、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」が内部当籤役として決定されている場合は、特定演出に従い右１ｓｔの押し順で停止操作を行ったとしても、「Ｖ煽りリプ」の図柄の組合せしか表示することができない。

【１５６６】

このとき、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技では、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ（Ｎｏ．３）」）に基づきＡＴのストックが必ず付与されることから、遊技者は、「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せから特典が付与されたことを把握することができる。反対に、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技では、「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」（抽籤種別２の「

はずれ（Ｎｏ．０）」）に基づきＡＴのストックが必ず付与されないことから、遊技者は、「Ｖ煽りリプ」の図柄の組合せから特典が付与されていないことを把握することができる。このように「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において、特典が付与される「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」の当籤時と、特典が付与されない「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」の当籤時との双方において特定演出を行うことで、特別な図柄の組合せを表示させることに成功する特定演出と、失敗する特定演出との双方の演出を行うことができる。

【１５６７】

なお、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されると、特定演出を必ず行うこととしている。これは、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されると、ＡＴのストックが必ず付与されるためである。この点、上述のように「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技では、ＯＦＦである遊技よりもＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤する確率を高くする遊技性を採用する場合、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されたとしても特定演出を必ず行うことなく、ＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤した場合に限り、特定演出を行うこととしてもよい。

【１５６８】

「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」についても同様に、「ＣＺ」中の「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において特定演出を必ず行うこととしてもよく、また、（ＣＺ中ＡＴ抽籤の結果とは関係なく）所定の確率で特定演出を行うこととしてもよい。また、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦである遊技において「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」が内部当籤役として決定された場合、特定演出を必ず行わないこととしてもよく、また、所定の確率で特定演出を行うこととしてもよい。このようにすることで、特別な図柄の組合せを表示させることに失敗する特定演出を適切な頻度で行うことができる。

【１５６９】

ここで、ＣＺ中ＡＴ抽籤に用いるＣＺ中ＡＴ抽籤テーブル（図１３０（Ｂ））を参照すると、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」）が内部当籤役として決定された場合、所定の確率でＡＴ抽籤に当籤し、それ以外の場合に非当籤となる。そのため、「レア役当籤フラグ」がＯＦＦである場合、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されたとしても、特定演出は、必ず行われるわけではなく、所定の確率でのみ行われる。一方で、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合には、特定演出が行われやすいため、本仕様例のパチスロ１によれば、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次の遊技を特定演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。

【１５７０】

なお、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ」中のレア役が内部当籤役として決定された次遊技に限り、特典を付与する確率を高くすることとしているが、特典を付与する確率が高い状態は、レア役が内部当籤役として決定された次遊技に限られるものではない。例えば、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から２回以上の所定回数先の遊技までの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。また、遊技回数に限らず、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から失敗を含む特定演出が所定回数行われるまでの期間、すなわち、レア役が内部当籤役として決定された後、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として所定回数決定されるまでの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。この場合において、特定演出が所定回数行われる前に、成功する特定演出が一度行われた場合、特典を付与する確率が高い状態を終了することとしてもよく、また、成功する特定演出が一度行われた後も、特定演出が所定回数行われるまで、特典を付与する確率が高い状態を継続させることとしてもよい。また、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から所定の終了条件が満たされるま

での期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。また、これらの条件を組み合わせて、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から何れか１つの条件を満たすまでの期間、複数の条件を満たすまでの期間、又は全ての条件を満たすまでの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。

【１５７１】

また、遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）において説明した遊技性や演出例は、「ＣＺ」中の遊技に限るものではない。本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴ」中も同様の制御を行っている他、「前兆」中や非有利区間（通常区間）においても同様の制御を行うこととしてもよい。

【１５７２】

［遊技性（その７）のまとめ］

以上説明したパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）をまとめると以下の通りである。

【１５７３】

（レア役次遊技の恩恵１（特典付与期待度が高い））

図１０５及び図１３０を参照すると、本仕様例のパチスロ１では、「Ｆ＿強チェリプ（抽籤種別２の「強チェリーリプ」）」や「Ｆ＿強スイカ（抽籤種別２の「強スイカ」）」といったレア役は、内部当籤役として決定される確率は低いものの、ＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤する確率（特典付与の期待度）は高い。このようなレア役が内部当籤役として決定されたにもかかわらず特典が付与されない場合、遊技者は遊技意欲が削がれてしまうが、本仕様例のパチスロ１では、レア役当籤時に特典が付与されない場合の次遊技を特典付与の期待度が高い状態としている。

【１５７４】

ここで、「Ｆ＿通常リプ＿３（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」）」「Ｆ＿通常リプ＿４（抽籤種別２の「Ｖ揃いリプ」）」といった非レア役は、内部当籤役として決定される確率は高い一方でＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤する確率は低いものの、レア役当籤の次遊技に限っては特典付与の期待度が高い。これにより、本仕様例のパチスロ１では、通常であれば特典付与の期待度が低い非レア役であっても、レア役当籤の次遊技は特典が付与される役になるため、レア役当籤時に特典が付与されない場合であっても、遊技意欲の低下を抑えることができる。

【１５７５】

また、パチスロ１では、レア役当籤の次遊技に内部当籤役として決定される確率が低いレア役が内部当籤役として決定された場合にも特典を付与するが、内部当籤役として決定される確率が高い非レア役であっても特典を付与する。本仕様例の場合、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」は、約１／１０（＝（４５４９＋１９７４）／６５５３６）の確率で内部当籤役として決定されるため、遊技者は、レア役当籤の次遊技に強い関心を抱くことになり、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【１５７６】

（レア役次遊技の恩恵２（演出頻度が高い））

また、パチスロ１では、レア役当籤の次遊技に、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されると特定演出（成功）が行われる他、「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」が内部当籤役として決定された場合も特定演出（失敗）が行われる。そのため、パチスロ１では、レア役当籤の次遊技は、失敗する演出も含めると約１／８．４（＝（２１８＋１００６＋４５４９＋１９７４）／６５５３６）の確率で特定演出が行われ、成功する演出だけでも約１／１０の確率で特定演出が行われる。

【１５７７】

一方で、レア役当籤の次遊技以外の遊技では、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定され、かつ、ＣＺ中ＡＴ抽籤に当籤した場合に限り特定演出が行われるため、パチスロ１では、レア役当籤の次遊技に特定演出を高確率で行うことが

できる。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技に強い関心を抱くことになり、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【１５７８】

なお、パチスロ１では、レア役当籤の次遊技であることを「レア役当籤フラグ」を用いて管理しているが、「レア役当籤フラグ」がＯＮである遊技において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、「レア役当籤フラグ」をＯＮのまま維持することとしてもよい。これにより、レア役当籤の次遊技だけでなく、更に次遊技についても、特定演出が行われる確率を高くすることができる。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合には、特定演出が行われる確率が高い遊技を継続することができるため、遊技の興趣が向上する。

【１５７９】

ここで、図１０８に示すように、「はずれ」が内部当籤役として決定された遊技では、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるが、この「はずれ」の図柄の組合せは、打順ベル当籤時に押し順に不正解した場合にも表示され得る。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技において「はずれ」の図柄の組合せが表示された場合、「レア役当籤フラグ」がＯＮのまま維持されているのかＯＦＦにリセットされてしまったのか把握することができないため、「はずれ」の図柄の組合せが表示された次遊技にも強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

【１５８０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【１５８１】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。

【１５８２】

また、主制御回路９０は、ＣＺ中に内部当籤役に応じてＣＺ中ＡＴ抽籤を行い、当籤した場合に「ＡＴ」という特典を付与するとともに、「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿３」などが内部当籤役として決定されると、「ＡＴ」という特典を付与するため、主制御回路９０は、特典付与手段として機能する。なお、主制御回路９０は、「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技であることを、「レア役当籤フラグ」に基づき管理するため、主制御回路９０は、フラグ管理手段として機能する。

【１５８３】

また、主制御回路９０は、有利区間の移行時に移行先の種別として「ＣＺ」が決定されている場合に、非有利区間（通常区間）や前兆中よりもＡＴ期待度が高い「ＣＺ」を開始するため、主制御回路９０は、特定状態開始手段として機能する。また、主制御回路９０は、「ＣＺ」中にレア役に当籤すると、次遊技以降の遊技を特典を付与する確率が高い状態とするため、主制御回路９０は、状態制御手段として機能する。

【１５８４】

また、主制御回路９０は、有利区間の移行時に移行先の種別として「ＣＺ前兆」が決定されている場合に、前兆ゲーム数を決定し、この前兆ゲーム数が経過した後に遊技状態を「ＣＺ」に移行するため、主制御回路９０は、開始決定手段及び前兆決定手段として機能する。

【１５８５】

また、副制御回路２００は、特定演出を実行する場合（「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技）にはスピーカ群８４から特殊音を出力するため、副制御回路２００及びスピーカー群８４は、演出実行手段として機能する。また、副制御回路２００は、「ＣＺ前兆」中に前

兆終了後に「ＣＺ」に移行することを示唆する演出を行うこととしてもよい。なお、本仕様例のパチスロ１において行う各種の演出（例えば、特定演出）は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置１１やサブ表示装置１８により行うこととしてもよく、また、スピーカー群８４やランプ群２１により行うこととしてもよく、また、情報表示器６により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路９０又は副制御回路２００）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。

【１５８６】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その８）］

続いて、図１４４を参照して、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その８）について説明する。以下説明する遊技性（その８）は、「ＣＺ前兆」中の遊技性に関するものであり、特に、「ＣＺ前兆」中の最終遊技の遊技性に関するものである。なお、図１４４は、本仕様例に係るパチスロ１における「ＣＺ前兆」中の遊技性を概念的に説明する図である。

【１５８７】

（ＣＺ前兆中の基本的な流れ）

図１４４（Ａ）に示すように、本仕様例のパチスロ１では、非有利区間（通常区間）中に有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤し、移行先の有利区間の種別として「ＣＺ前兆」が決定されると、遊技状態が「ＣＺ前兆」に移行し、その後、前兆期間が終了すると、遊技状態が「ＣＺ」に移行する。

【１５８８】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、非有利区間（通常区間）から「ＣＺ」に直接移行することもあれば、「ＣＺ前兆」を経由して「ＣＺ」に移行することもある。遊技性（その７）で説明したように、「ＣＺ」中にレア役が当籤した場合には、次遊技のＡＴ期待度が高くなるという恩恵を受けることができるにも関わらず、「ＣＺ前兆」中にレア役が当籤した場合、このような恩恵を受けることができないため、遊技者に対して引き損感を与えてしまう。この点、前兆を有しない仕様とすることも考えられるが、前兆を設けることで、遊技者の関心を長く引き付けることができるため、多彩な遊技性を実現するためには前兆を有する仕様とすることが好ましい。

【１５８９】

そこで、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ前兆」中のレア役に対して、遊技者にとって有利な一定の役割を与えることで、遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減する。パチスロ１における「ＣＺ前兆」中のレア役の役割は多数あるが、その一例として、「ＣＺ前兆」の最終ゲームでレア役が内部当籤役として決定された場合、次遊技から開始する「ＣＺ」の１ゲーム目（すなわち、「ＣＺ前兆」最終ゲームの次遊技）に「ＡＴ」への移行期待度が高くなるという恩恵を与える。言い換えると、パチスロ１では主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」の最終ゲームでレア役が内部当籤役として決定された場合に、「ＣＺ」中にレア役が内部当籤役として決定された場合と同様の恩恵を与える。

【１５９０】

（ＣＺ前兆中のレア役当籤フラグの管理）

続いて、図１４４（Ｂ）を参照して、「ＣＺ前兆」中の「レア役当籤フラグ」の管理方法について説明する。主制御回路９０は、有利区間中にレア役に当籤すると、３ＯＦＦ時処理のレア役フラグ管理（図１１７のＳ１１１２）において「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。そのため、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」中にレア役に当籤した場合にも、「レア役当籤フラグ」をＯＮにセットする。

【１５９１】

主制御回路９０は、「ＣＺ」中においては、「レア役当籤フラグ」がＯＮである場合に出玉状態別処理（ＣＺ中）の前ゲームレア時チェック（図１１２のＳ１０５６）の処理を行い、ＡＴのストックを付与するものの、「ＣＺ前兆」中においては「レア役当籤フラグ」を用いた処理を行わないため、基本的には、「レア役当籤フラグ」がＯＮにセットされ

た「ＣＺ前兆」中の遊技には、特別な恩恵は付与されない。
【１５９２】
一方で、「ＣＺ前兆」の最終ゲームにおいてレア役が内部当籤役として決定された場合、有利区間中のレア役であるため、主制御回路９０は、次遊技に対して「レア役当籤フラグ」がＯＮにセットする。ここで、「ＣＺ前兆」の最終ゲームの次遊技は「ＣＺ」中であるため、「ＣＺ」の１ゲーム目は、「レア役当籤フラグ」がＯＮである「ＣＺ」中の遊技となり、出玉状態別処理（ＣＺ中）の前ゲームレア時チェックによりＡＴのストックが付与される。
【１５９３】
（ＣＺ前兆中のレア役の役割）
続いて、図１４４（Ｃ）を参照して、「ＣＺ前兆」中のレア役の役割について説明する。上述したように、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ前兆」の最終ゲームにおいてレア役が内部当籤役として決定された場合、「ＣＺ」中にレア役が内部当籤役として決定された場合と同様の恩恵、すなわち、次遊技（「ＣＺ」１ゲーム目）のＡＴ期待度が高くなるという恩恵が付与される。以下のケースを除き、このような恩恵は、最終ゲーム以外の「ＣＺ前兆」中は与えられないため、本仕様例のパチスロ１では、「ＣＺ前兆」の最終ゲームを「ＣＺ前兆」中の他のゲームよりも有利な状態とすることができる。
【１５９４】
また、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」中に出玉状態別処理（前兆中）の前兆中昇格抽籤（図１１１のＳ１０３２）を行っており、レア役が内部当籤役として決定されている場合、「ＣＺ前兆」から「ＡＴ」に遊技状態を昇格させることがある（図１２８参照）。遊技者にとってみれば、「ＣＺ前兆」中のレア役が遊技者にとって最も望ましい「ＡＴ」への移行に直接関与するため、遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減することができる。なお、図１２８に示す前兆昇格抽籤テーブル（ＣＺ前兆中用）と図１３０に示すＣＺ中ＡＴ抽籤テーブルとを参照すると、「ＣＺ前兆」中のレア役により「ＣＺ前兆」から「ＡＴ」に昇格する確率は、「ＣＺ」中のレア役により「ＡＴ」に当籤する確率よりも低いことが分かる。これにより、チャンスゾーンとその前兆中という遊技性の異なる２つの状態における遊技バランスを保ちつつも、前兆中のレア役により遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減することができる。
【１５９５】
また、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」中にレア役が内部当籤役として決定されている場合、前兆中昇格抽籤により「ＣＺ前兆」から「ＣＺ」に遊技状態を昇格（前兆期間を短縮）させることがある（図１２８参照）。ここで、「ＣＺ前兆」は前兆期間経過後に「ＣＺ」に移行することが決まっているため、レア役に基づき「ＣＺ前兆」から「ＣＺ」に昇格しただけでは、必ずしも遊技者にとって有利なことであるとは言えない。この点、本仕様例のパチスロ１では、有利区間中にレア役に当籤すると「レア役当籤フラグ」がＯＮにセットされるため、「ＣＺ前兆」から「ＣＺ」に昇格した場合、続く「ＣＺ」１ゲーム目の遊技が「レア役当籤フラグ」がＯＮの「ＣＺ」中の遊技になる。そのため、パチスロ１では、「ＣＺ前兆」中の最終ゲームのレア役だけでなく、最終ゲーム以外のレア役であって、前兆昇格抽籤により「ＣＺ」に当籤した場合のレア役も、「ＣＺ」中に当籤したレア役と同様の恩恵、すなわち、次遊技（「ＣＺ」１ゲーム目）のＡＴ期待度が高くなるという恩恵を付与することができる。
【１５９６】
なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その８）において説明した遊技性は、「ＣＺ前兆」中の遊技に限るものではない。本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴ前兆」中も同様の制御を行っている他、他の前兆中や非有利区間（通常区間）においても同様の制御を行うこととしてもよい。
【１５９７】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その８）について説明

した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その８）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【１５９８】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。

【１５９９】

主制御回路９０は、有利区間の移行時に移行先の種別として「ＣＺ」又は「ＣＺ前兆」が決定されている場合に、その後、遊技状態を「ＣＺ」に移行可能であるため、主制御回路９０は、移行決定手段として機能する。また、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」を経由して「ＣＺ」に移行すると決定した場合、前兆期間を決定し、その後、前兆期間が経過すると「ＣＺ」に移行可能であるとともに、「ＣＺ前兆」を経由することなく「ＣＺ」に移行すると決定した場合には直ちに「ＣＺ」に移行可能であるため、主制御回路９０は、前兆決定手段及び移行制御手段として機能する。

【１６００】

また、主制御回路９０は、「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿３」などが内部当籤役として決定されると、「ＡＴ」という特典を付与するとともに、「ＣＺ前兆」中の最終ゲームにレア役に当籤した場合の「ＣＺ」１ゲーム目に「Ｆ＿通常リプ＿３」などが内部当籤役として決定されると、「ＡＴ」という特典を付与するため、主制御回路９０は、特典付与手段として機能する。

【１６０１】

また、主制御回路９０は、「ＣＺ前兆」中の昇格抽籤において「ＣＺ」に当籤すると、前兆期間を短縮し、前兆期間の残り期間に関わらず「ＣＺ前兆」を終了して「ＣＺ」に移行するため、主制御回路９０は、前兆短縮手段として機能する。また、主制御回路９０は、「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技から所定期間の遊技に対して、「ＡＴ」という特典を付与する期待度が高い恩恵を与えるとともに、「ＣＺ前兆」中にレア役に基づき前兆期間の短縮ができた場合には、「ＣＺ」１ゲーム目の遊技に対して同じ恩恵を与えるため、主制御回路９０は、恩恵付与手段として機能する。

【１６０２】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その９）］

続いて、図１４５を参照して、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その９）について説明する。以下説明する遊技性（その９）は、有利区間中の遊技性に関するものであり、特に、保証システム作動中の遊技性に関するものである。なお、図１４５は、本仕様例に係るパチスロ１における保証システム作動中の遊技性を概念的に説明する図である。

【１６０３】

（保証システム非作動中のＡＴ終了後の遊技の流れ）

図１４５（Ａ）は、保証システム非作動中のＡＴ終了後の遊技の流れを示す図である。本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、ストックが無い「ＡＴ」中にＡＴ中継続抽籤を行っており、この継続抽籤において非当籤のまま当該セットの「ＡＴ」が終了すると、「ＡＴ」を終了して「ＣＺ」に遊技状態を移行する。「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」も「ＡＴ」前の「ＣＺ」と同じであり、主制御回路９０は、「ＣＺ」中に「ＡＴ」に当籤すると、「ＣＺ」を終了して遊技状態を「ＡＴ」に引き戻す。一方で、「ＡＴ」に当籤しないまま「ＣＺ」が終了すると、主制御回路９０は、遊技状態を非有利区間（通常区間）に移行する。なお、「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」から遊技状態が再び「ＡＴ」に移行した場合、「ＡＴ」のセット数は１つ先のセット数に進む。

【１６０４】

（保証システム作動中のＡＴ終了後の遊技の流れ）

続いて、図１４５（Ｂ）は、保証システム作動中のＡＴ終了後の遊技の流れを示す図である。上述したように、主制御回路９０は、保証システムが作動している場合、「ＡＴ」

が開始してからの差枚数が規定数（８００枚又は１８００枚）に達するまで有利区間を終了させずに、「ＡＴ」と「ＣＺ」とをループさせる。具体的には、保証システム作動中の「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」では、必ず「ＡＴ」に当籤し、「ＡＴ」に当籤しないまま「ＣＺ」が終了することがない。より具体的には、本仕様例では、主制御回路９０は、保証システムが作動している場合、ＡＴ終了時処理（ストック無し）において、「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」のＣＺモードとして「ＥＸＴＲＡ」をセットする（図１１９参照）。そして、ＣＺモードとして「ＥＸＴＲＡ」がセットされている場合、主制御回路９０は、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤において転落を決定した場合であっても、転落時特殊処理により転落を回避し（図１１９参照）、遊技状態を再び「ＡＴ」に移行する。

【１６０５】

このように本仕様例のパチスロ１では、保証システムが作動している場合、「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」では、「ＡＴ」に当籤しないまま「ＣＺ」が終了することがない。なお、遊技性（その９）では、保証システムの作動中に「ＣＺ」が終了しない制御であればよく、「ＣＺ」を終了しないための制御は、ＣＺモードとして「ＥＸＴＲＡ」をセットする等の上述した制御に限るものではない。例えば、主制御回路９０は、保証システムが作動している場合は、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤を行わず、保証システムが作動していない場合に、ＣＺ中ＣＺ転落抽籤を行うことで、保証システムの作動中に「ＣＺ」が終了しない制御を実現可能としてもよい。

【１６０６】

（保証システムの作動制御）

続いて、図１４５（Ｃ）を参照して、主制御回路９０による保証システムの作動制御、特に、保証システムを作動するか否かの作動抽籤を行うタイミングと、保証システムを作動するタイミングとの関係性について説明する。

【１６０７】

主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）中に有利区間移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、保証システムを作動するか否かの保証システム作動抽籤（図１１０のＳ１０１８）を行う。この保証システム作動抽籤において一度決定した保証システムの作動の有無は、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。その後、「前兆」や「ＣＺ」を経て遊技状態が「ＡＴ」に移行すると、主制御回路９０は、保証システム作動チェック（図１１３のＳ１０７２）において、保証システム作動抽籤において当籤していたか否かを判別し、当籤していた場合には保証システムを作動し、当籤していない場合には保証システムを作動しない。

【１６０８】

このように本仕様例のパチスロ１では、保証システムの作動の有無を、有利区間の移行時に決定しておき、保証システムを作動すると決定した場合には、その後、「ＡＴ」に移行した後に保証システムを作動する。なお、主制御回路９０は、保証システムを作動すると決定していた場合であっても、「ＡＴ」に移行することなく有利区間が終了した場合には、当該有利区間の終了を持って作動することのないままリセットする。また、主制御回路９０は、保証システムを作動すると、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで保証システムを継続し、当該差枚数が規定数に達すると保証システムの作動を終了する。上述したように保証システムの作動中は「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループするため、「ＡＴ」が開始してからの差枚数とは、「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループしている間の差枚数（払出枚数－投入枚数）を意味する。

【１６０９】

（保証システム作動中の差枚数計算）

続いて、本仕様例のパチスロ１における保証システム作動中の差枚数計算の方法について説明する。本仕様例のパチスロ１では、遊技状態毎に複数の役のそれぞれに対して差枚数の更新値を規定しておき、滞在している遊技状態と今回の遊技において内部当籤役として決定された役とに対して規定された更新値を用いて、保証システム作動中の差枚数計算を行う。ここで、本仕様例のパチスロ１において用いる更新値を、図１４１（Ｃ）に示す

。
【１６１０】
図１４１（Ｃ）の「ＡＴｏｒＣＺ中」欄に示す更新値は、「ＡＴ」又は「ＣＺ」中に参照する更新値を示し、「エンディング中」欄に示す更新値は、「エンディング」中に参照する更新値を示す。具体的には、主制御回路９０は、「ＡＴ」中のＡＴ差枚計算（図１１３のＳ１０７４）において、１セットの「ＡＴ」中の差枚数を「ＡＴｏｒＣＺ中」欄に示す更新値を用いて計算する他、「ＡＴ」中の保証システムチェック（図１１３のＳ１０７３）及び「ＣＺ」中の保証システムチェック（図１１２のＳ１０５２）において、保証システム作動中の差枚数を「ＡＴｏｒＣＺ中」欄に示す更新値を用いて計算する。また、主制御回路９０は、「エンディング」中の終了枚数計算（図１１６のＳ１１０２）において、「ＡＴ最終ゲーム用カウンタ」を始動するまでの残り差枚数を「エンディング中」欄に示す更新値を用いて計算する。
【１６１１】
なお、本仕様例では、これら差枚数の計算は、減算方式により行う。一例として、保証システム作動中の差枚数を計算する場合、主制御回路９０は、初めに保証システムの作動期間を定める規定数（例えば、８００）をカウンタにセットし、保証システム作動中の遊技において、投入枚数よりも払出枚数の方が多いとき（遊技者側のプラス）は、カウンタの値を減算し、投入枚数よりも払出枚数の方が少ないとき（遊技者側のマイナス）は、カウンタの値を加算する。
【１６１２】
図１４１（Ｃ）に示すように、「はずれ」に対しては、「ＡＴ」「ＣＺ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「＋３」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「３」加算する。
【１６１３】
また、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿特殊リプ＿２」は、リプレイの作動に係る役（リプレイ役）であり、投入枚数と払出枚数とが一致するため、「ＡＴ」「ＣＺ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「０」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿特殊リプ＿２」の何れかが決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「０」加算する。
【１６１４】
また、図１４１（Ｃ）に示す「Ｆ＿打順ベル群」は、「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」を意味し、内部当籤役として「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」の何れかが決定された場合、主制御回路９０は、「Ｆ＿打順ベル群」に規定された更新値を用いて、対応するカウンタを更新する。「エンディング」中は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるため、「Ｆ＿打順ベル群」に対しては、「エンディング」中の更新値として「－６」が規定されている。主制御回路９０は、「エンディング」中に「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｄ」の何れかが内部当籤役として決定されると、対応するカウンタを「６」減算することで、「エンディング」中の差枚数を計算する。
なお、「ＡＴ」及び「ＣＺ」中の「Ｆ＿打順ベル群」に対して規定された更新値については、後述する。
【１６１５】
また、「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」に対しては、「ＡＴ」又は「ＣＺ」中の更新値として「０」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「－６」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」の何れかが決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタ

を「０」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「６」減算する。

【１６１６】

ここで、「エンディング」中の差枚数の計算は、枚数リミッタの発動に関係するものであるため、パチスロ１では、減算値が最も大きくなるように更新値を規定している。一方で、保証システム作動中の差枚数の計算、１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算では、基本的には、枚数リミッタの発動に関係がないため、枚数リミッタとの関係を考慮することなく規定する。そこで、本仕様例では、「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」の更新値として「０」を規定している。その結果、保証システム作動中の差枚数の計算、及び１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算では、「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」に多く当籤し、９枚のメダルの払い出し（図１０８参照）を多く受けた場合、遊技者は通常よりも多くのメダルの払い出し受けるまで、保証システム又は１セットの「ＡＴ」が継続する。

【１６１７】

また、「Ｆ＿チャンス１枚」に対しては、「ＡＴ」又は「ＣＺ」中の更新値として「＋３」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「＋２」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「Ｆ＿チャンス１枚」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「３」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「２」加算する。

【１６１８】

また、「Ｆ＿共通ベル」に対しては、「ＡＴ」「ＣＺ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「－６」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「Ｆ＿共通ベル」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「６」減算する。

【１６１９】

また、「Ｆ＿共通１枚」に対しては、「ＡＴ」又は「ＣＺ」中の更新値として「＋３」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「＋２」が規定されている。主制御回路９０は、内部当籤役として「Ｆ＿チャンス１枚」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び１セットの「ＡＴ」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「３」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「２」加算する。

【１６２０】

（ＣＺ又はＡＴ中の打順ベル群当籤時の更新値）

図１４５（Ｄ）に戻り、「ＡＴ」中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるため、「Ｆ＿打順ベル群」に対する「ＡＴ」中の更新値として「－６」が規定されている（図１４１（Ｃ）参照）。一方で、「ＣＺ」中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されないため、遊技者は、６択の押し順に自力で正解することができた場合に９枚のメダルの払い出し（差枚数「＋６」）を受けることができ、押し順に不正解の場合には０枚又は１枚のメダルの払い出し（差枚数「－３」又は「－２」）しか受けることができない。本仕様例のパチスロ１では、「Ｆ＿打順ベル群」当籤時に任意の押し順で停止操作を行った場合の差枚数の期待値を設定しておき、「ＣＺ」中に「Ｆ＿打順ベル群」のうちの何れかが当籤した場合、期待値に基づき差枚数の計算を行う。

【１６２１】

ここで、本仕様例のパチスロ１の場合、この差枚数の期待値は「約＋１．７５枚（更新値－１．７５）」であり、小数を含む値である。そこで、主制御回路９０は、「ＣＺ」中に関しては、－１．７５枚を挟む連続する２つの整数（－１又は－２）を更新値とし、これら２つの更新値を所定の確率で割り振ることで、「ＣＺ」中の「Ｆ＿打順ベル群」当籤時の差枚数の計算を行う。これにより、主制御回路９０は、小数点以下の計算を省きつつ

も、総合的には期待値通りの値で差枚数の計算を行うことができる。
【１６２２】
（保証システム作動中の差枚数計算の別例）
続いて、図１４５（Ｅ）を参照して、保証システム作動中の差枚数計算の別例について説明する。図１４５（Ｅ）に示すように、この別例では、主制御回路９０は、「ＡＴ」中は、役毎に規定された差枚数の更新値（図１４１（Ｃ）参照）を参照して、内部当籤役として決定された役に基づき、保証システム作動中の差枚数の計算を行う。
【１６２３】
一方で、主制御回路９０は、「ＣＺ」中は、「ＣＺ」中の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報、より具体的には、「ＣＺ」中の単位遊技当たりに払い出されるメダルの枚数の期待値から単位遊技において用いられるメダルの枚数の期待値（本仕様例では３）を減算した、「ＣＺ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を更新値として、この単位遊技当たりの差枚数の期待値（更新値）に「ＣＺ」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「ＣＺ」中の差枚数を計算する。なお、「ＣＺ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値が正の値の場合には（遊技者側のプラス）、更新値は負の値となり、当該期待値が負の値の場合には（遊技者側のマイナス）、更新値は正の値となる。
【１６２４】
また、「ＣＺ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値が、小数を含む値である場合には、主制御回路９０は、上述と同様に、当該期待値を挟む連続する２つの整数を更新値として、これら２つの更新値を、「ＣＺ」中の単位遊技毎に所定の確率で割り振ることで、保証システム作動中の「ＣＺ」中の差枚数を計算することとしてもよい。
【１６２５】
また、保証システム作動中の「ＣＺ」中の差枚数の計算ではなく、保証システム作動中の「ＡＴ」中の差枚数の計算を、「ＡＴ」中の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報に基づき行うこととしてもよい。より具体的には、主制御回路９０は、「ＡＴ」中の単位遊技当たりに払い出されるメダルの枚数の期待値から単位遊技において用いられるメダルの枚数の期待値（本仕様例では３）を減算した、「ＡＴ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を更新値として、この単位遊技当たりの差枚数の期待値（更新値）に「ＡＴ」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「ＡＴ」中の差枚数を計算することとしてもよい。このとき、保証システム作動中の「ＣＺ」中の差枚数の計算は、図１４１（Ｃ）に示す役毎の更新値に基づき行うこととしてもよく、また、図１４５（Ｅ）において説明した「ＣＺ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を用いて行うこととしてもよい。
【１６２６】
また、主制御回路９０は、当該遊技における実際の差枚数（全リールの停止時に実際に払い出されたメダルの枚数から当該遊技に用いたメダルの枚数を減算した値）に基づき、保証システム作動中の「ＣＺ」中、又は保証システム作動中の「ＡＴ」中の差枚数の計算を行うこととしてもよい。
【１６２７】
（保証システム作動中の差枚計算の開始タイミング（別例））
なお、本仕様例のパチスロ１では、保証システム作動中の差枚数の計算を、「ＡＴ」に移行したタイミングで開始（すなわち、保証システムを作動したタイミングで開始）することとしているが、これに限られるものではなく、保証システムの作動抽籤に当籤したタイミングから開始することとしてもよい。ここで、保証システムの作動抽籤に当籤してから「ＡＴ」に移行するまでには、「前兆」と「ＣＺ」とが含まれるが、主制御回路９０は、両状態ともに上述の「ＣＺ」中の計算方法により差枚数を計算することができる。また、「ＡＴ」に移行する前は、未だ保証システムが作動していない状態であるため、主制御回路９０は、例えば、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合にのみ差枚数を「＋３」することとしてもよい。このようにすることで、「ＡＴ」に移行するまでに減少した

メダルの枚数分を保証システムの規定値の初期値に加算することができる。
【１６２８】
［遊技性（その９）のまとめ］
以上説明したパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その９）をまとめると以下の通りである。
【１６２９】
（保証システム作動中の有利区間の終了制御）
主制御回路９０は、保証システムが作動している場合、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数（８００枚又は１８００枚）に達するまで有利区間を終了させない。具体的には、保証システム作動中の「ＡＴ」終了後の「ＣＺ」では、必ず「ＡＴ」に当籤し、「ＡＴ」に当籤しないまま「ＣＺ」が終了することがない。これにより、本仕様例のパチスロ１によれば、保証システムが作動している間は、「ＡＴ」と「ＣＺ」とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。
【１６３０】
（保証システム作動の抽籤タイミングと開始タイミング）
主制御回路９０は、保証システムの作動の有無を、有利区間の移行時に決定しておき、保証システムを作動すると決定した場合には、その後、「ＡＴ」に移行した後に保証システムを作動する。このような制御では、有利区間に移行してから「ＡＴ」に移行するまでの間は、保証システムが作動することはないものの、有利区間の移行時に作動の有無が決定されているため、「ＡＴ」に移行するまでの間（「前兆」及び「ＣＺ」中）に保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出を行うことができる。例えば、「前兆」中や「ＣＺ」中に保証システムを作動することが決定されていることを示唆する演出が行われた場合、遊技者にとってみれば、「ＡＴ」に移行できた場合には保証システムの作動により規定数のメダルを獲得でき、反対に、「ＡＴ」に移行できない場合には保証システムが作動することなく、作動抽籤の当籤が無駄になってしまうため、演出が行われた後の遊技に対して強い関心を抱くことになり、興趣が向上する。
【１６３１】
なお、保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出は、任意の演出であってよく、例えば、保証システムを作動することが決定されている場合に所定確率で行い、作動しないことが決定されている場合に所定確率とは異なる特定確率で行う、保証システムの作動の有無の決定結果を示唆する演出であってもよく、また、保証システムを作動することが決定されている場合に所定確率で行い、作動しないことが決定されている場合には行うことのない、保証システムを作動することが決定されていることを告知する演出であってもよい。このような演出は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置１１やサブ表示装置１８により行うこととしてもよく、また、スピーカー群８４やランプ群２１により行うこととしてもよく、また、情報表示器６により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路９０又は副制御回路２００）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。
【１６３２】
また、この演出は、有利区間に移行してから「ＡＴ」が開始されるまでの任意のタイミングで行うことができ、例えば、「前兆」中や「ＣＺ」中に行うこととしてもよく、また、「ＡＴ」に当籤したタイミングで行うこととしてもよい。上述したように、パチスロ１では、「ＣＺ」中のレア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されると特定演出（成功）が行われる。この特定演出では、遊技者は右１ｓｔの押し順で図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」を狙って停止操作を行い、結果、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が３つ並んで表示される「Ｖ揃いリプ」の図柄の組合せが表示される。ここで、特定演出に伴い遊技者が第２停止操作まで行うと、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」が２つ並んで表示（テンパイ）されることがあるが、このときにスピーカー群８４から出音するテンパイ音を用いて、保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出を行うこ

ととしてもよい。一例として、保証システムを作動することが決定されており、かつ、レア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されている特定演出（成功）において、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」がテンパイすると、所定の確率で特別なテンパイ音を出力し、所定の確率以外の確率で通常のテンパイ音を出力する。一方で、保証システムを作動することが決定されていない、かつ、レア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」が内部当籤役として決定されている特定演出（成功）において、図柄「Ｖａ」又は「Ｖｂ」がテンパイすると、特別なテンパイ音を出力することなく、通常のテンパイ音を出力する。なお、レア役当籤の次遊技に「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」が内部当籤役として決定されている特定演出（失敗）において、出音するテンパイ音は任意であり、例えば、特定演出（成功）と同様に、保証システムの作動の有無の決定結果に応じて、所定の確率（又は所定の確率とは異なる特定の確率）で特別なテンパイ音を出力し、それ以外の確率で通常のテンパイ音を出力することとしてもよく、また、失敗する演出であるため、保証システムの作動の有無の決定結果に関わらず、通常のテンパイ音を出力することとしてもよい。

【１６３３】

また、保証システムの作動抽籤を、「ＡＴ」移行時ではなく有利区間の移行時に行い、保証システムの作動を「ＡＴ」移行時に行うことで、保証システムの作動抽籤に当籤する確率が高くなるように設計することができる。すなわち、作動抽籤に当籤したからといって必ず保証システムが作動するとは限らないため、当籤確率をその分高くすることができる。なお、設定値毎に「ＡＴ」への移行期待度が異なる場合、設定値毎に保証システムの作動抽籤に当籤する確率を異ならせることとしてもよい。例えば、本仕様例のパチスロ１では、設定１は「ＣＺ」中に「ＡＴ」に当籤する期待度が相対的に低く、設定６は、設定１は「ＣＺ」中に「ＡＴ」に当籤する期待度が相対的に高い。そこで、設定１である場合には保証システムの作動抽籤に当籤する確率を高くし、設定６であれば保証システムの作動抽籤に当籤する確率を低くすることとしてもよい。言い換えると、「ＡＴ」への移行期待度が高い設定に対しては、保証システムの作動抽籤に当籤する確率を低くし、「ＡＴ」への移行期待度が低い設定に対しては、保証システムの作動抽籤に当籤する確率を高くすることとしてもよい。

【１６３４】

（保証システム作動中の差枚数計算）

保証システムは、保証システム作動中の差枚数が規定数に達すると終了するが、主制御回路９０は、保証システム作動中の「ＡＴ」中は、役毎に規定された差枚数の更新値（図１４１（Ｃ）参照）を参照して、内部当籤役として決定された役に基づき、保証システム作動中の差枚数の計算を行う。一方で、主制御回路９０は、保証システム作動中の「ＣＺ」中は、「ＣＺ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値（更新値）に「ＣＺ」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「ＣＺ」中の差枚数を計算する。このような制御とした場合、「ＣＺ」中の差枚数は、長期的には期待値通りに収まるものの、短期的には期待値に一致しないことがある。その結果、本仕様例のパチスロ１によれば、保証システムが終了するまでの差枚数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

【１６３５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その９）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その９）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【１６３６】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。

【１６３７】

主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）又は「ＣＺ」において「ＡＴ」に当籤すると、遊技状態を「ＡＴ」に移行し、ストックが無い状態で継続抽籤に非当籤のまま当該セットの「ＡＴ」が終了すると、遊技状態を「ＣＺ」に移行するため、主制御回路９０は、有利状態制御手段として機能する。また、主制御回路９０は、「ＡＴ」に当籤しないままＣＺ中の転落抽籤において転落が決定されると、「ＣＺ」を終了して非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行するため、主制御回路９０は、高確状態制御手段として機能する。

【１６３８】

また、主制御回路９０は、保証システムが作動している場合、「ＡＴ」が開始してからの差枚数が規定数（８００枚又は１８００枚）に達するまで「ＣＺ」の終了を回避して、有利区間を終了させないため、主制御回路９０は、転落回避手段として機能する。また、主制御回路９０は、有利区間の移行時に保証システムを作動するか否かを決定し、保証システムを作動すると決定した場合には、「ＡＴ」への移行が行われたタイミングから保証システムの作動を開始するため、主制御回路９０は、特別機能決定手段及び特別機能制御手段として機能する。また、主制御回路９０は、保証システム作動中の差枚数を計数するため、主制御回路９０は、計数手段として機能する。

【１６３９】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１０）］

続いて、図１４６を参照して、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１０）について説明する。以下説明する遊技性（その１０）は、有利区間の「エンディング」中の遊技性に関するものであり、特に、「エンディング」の終了制御に関するものである。なお、図１４６は、本仕様例に係るパチスロ１における「エンディング」の終了制御を概念的に説明する図である。

【１６４０】

（ＡＴ中のセット管理の基本的な流れ）

図１４６（Ａ）は、「ＡＴ」中のセット管理の基本的な流れを示す図である。本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、１００枚の差枚数を１セットとし、この１セット中に行う継続抽籤の結果に応じて「ＡＴ」の継続を管理し、１セット目～１８セット目では、継続抽籤に当籤（継続）する（より詳細には、「ＡＴ」のストックが１以上ある状態で当該セットの差枚数が１００枚に達する）と次セットの「ＡＴ」を行い、継続抽籤に非当籤（終了）する（より詳細には、「ＡＴ」のストックが０のまま、当該セットの差枚数が１００枚に達する）と「ＡＴ」を終了し「ＣＺ」に移行する。

【１６４１】

また、上述したように本仕様例のパチスロ１では、２０セット目に到達すると、「ＡＴ」から「エンディング」に移行する。具体的には、主制御回路９０は、１９セット目において継続抽籤に当籤（継続）すると（より詳細には、「ＡＴ」のストックが１以上ある状態で当該セットの差枚数が１００枚に達する）と、ＡＴ終了時処理により２０セット目の「ＡＴ」に移行するが、この２０セット目（シナリオ最大セット数）の「ＡＴ」に到達すると、ＡＴ終了時処理（ストック有）により、遊技状態を「ＡＴ」から「エンディング」に移行する（図１１９参照）。なお、主制御回路９０は、１９セット目において継続抽籤に非当籤（終了）する（より詳細には、「ＡＴ」のストックが０のまま、当該セットの差枚数が１００枚に達する）と「ＡＴ」を終了し「ＣＺ」に移行する。

【１６４２】

主制御回路９０は、「エンディング」中は継続抽籤を行わず、リミッタの発動（より詳細には、リミッタが発動する直前）まで「エンディング」を継続する。例えば、１９セット目の「ＡＴ」が継続して２０セット目に到達した場合、主制御回路９０は、ＡＴ終了時処理（ストック有）において、「２３６４」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットする。そして、主制御回路９０は、「エンディング」中の最終カウンタ始動チェックにおいて、有利区間の継続ゲーム数が１４８０ゲームに到達したか否か、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達したか否か、又は「システム

差枚カウンタ」が０以下であるか否かを判別し、何れかの条件を満たしている場合には、その後、５回の遊技を行った後に最終カウンタ終了チェックにより有利区間（エンディング）を終了する（図１１９及び図１２０参照）。

【１６４３】

なお、「システム差枚カウンタ」には「２３６４」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算した値が、「エンディング」移行時にセットされるため、有利区間中の最大の獲得差枚数が２３６４枚に達したこと（枚数リミッタを発動するためのカウンタが２３６４枚に達したこと）と、「システム差枚カウンタ」が０以下であることとは、基本的には同じである。ただし、「システム差枚カウンタ」は、図１４１（Ｃ）に示すカウンタの更新値に基づき、当該遊技の内部当籤役に応じて更新し、枚数リミッタを発動するためのカウンタは、当該遊技において実際に払い出されたメダルの枚数に応じて更新するため、異なることもある。この場合において、「システム差枚カウンタ」の更新値は、当該役が内部当籤役として決定された場合に払い出し得る最大の払出枚数に基づき規定されているため、「システム差枚カウンタ」が０以下になる前に、枚数リミッタを発動するためのカウンタが２３６４枚に達することはない。

【１６４４】

（ラスト５Ｇ間の差枚数の最大値）

続いて、図１４６（Ｂ）を参照して、「エンディング」中の最終５ゲーム間の差枚数の最大値について説明する。本仕様例のパチスロ１では、３ＢＥＴの遊技で最大の払出枚数が９枚であるため、単位遊技当たりの最大の差枚数は６枚であり、５ゲーム間の差枚数の最大値は３０枚である。そのため、本仕様例のパチスロ１のように、最終カウンタ始動チェックの枚数として「２３６４枚」を用いた場合、最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技における差枚数の最大値は「２３６９枚」であり、その後、５ゲーム経過後の差枚数の最大値は「２３９９枚」であるため、枚数リミッタ（２４００枚）が発動することなく有利区間を終了することができる。

【１６４５】

なお、パチスロ１において５ゲーム間での差枚数の最大値は３０枚であるため、別例に示すように、最終カウンタ始動チェックの枚数として「２３７０枚」を用いることもできる。この別例の場合、最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技における差枚数の最大値は「２３７５枚」であり、その後、４ゲーム経過後の差枚数の最大値は「２３９９枚」であり、枚数リミッタが発動することはない。一方で、５ゲーム経過後の差枚数の最大値は「２４０５枚」であり枚数リミッタが発動してしまうものの、予定されていた５ゲーム分の遊技は確実に行うことができる。

【１６４６】

このように本仕様例のパチスロ１では、有利区間中の最大の獲得差枚数がリミット閾値（２４００枚）よりも少ない所定値（２３６４枚）に達すると、その後、所定回数（５回）の遊技が行われた場合に、有利区間を終了する。この場合において、リミット閾値と所定値との関係は、本仕様例のように（リミット閾値－所定値≧単位遊技における差枚数の最大値（６枚）×所定回数（５回）＋単位遊技における差枚数の最大値（最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技分））とすることで、枚数リミッタ（２４００枚）が発動することなく有利区間を終了することができる。また、別例のように、（リミット閾値－所定値≧単位遊技における差枚数の最大値（６枚）×所定回数（５回））とすることで、有利区間中の最大の獲得差枚数を可能な限り多くすることができる。

【１６４７】

また、差枚数は、当該遊技において内部当籤役として決定された役に応じて異なるため、枚数リミッタを発動するタイミングは、遊技の結果に応じて異なることになり、一定のタイミングで発動することができない。この点、本仕様例のパチスロ１のように、枚数リミッタが発動する直前に差枚数のカウントから、遊技の結果に関わらず常に一定のゲーム数のカウントに切り替えることで、有利区間の終了タイミングを一定にすることができる

。その結果、例えば、「エンディング」の最終５ゲーム間に、残り数回の遊技で有利区間が終了してしまうといったことを遊技者に対して報せることもでき、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、有利区間を終了することができる。

【１６４８】

そのため、本仕様例のパチスロ１では、「エンディング」の最終５ゲーム間（最終カウンタ始動チェックに掛かった後の５ゲーム間）において、特有の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１、サブ表示装置１８、スピーカー群８４、ランプ群２１、情報表示器６など）と、当該演出実行手段を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路２００、主制御回路９０）を備えることができる。

【１６４９】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１０）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１０）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【１６５０】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。

【１６５１】

主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）又は「ＣＺ」において「ＡＴ」に当籤すると、遊技状態を「ＡＴ」に移行し、ストックが無い状態で継続抽籤に非当籤のまま当該セットの「ＡＴ」が終了すると、遊技状態を「ＣＺ」に移行するため、主制御回路９０は、る有利状態制御手段として機能する。なお、本仕様例では、有利状態の一例として有利区間（特に有利区間中の「ＡＴ」）を例にとって説明したが、本明細書において、有利状態は、有利区間に限られるものではない。有利状態は、遊技者にとって有利な任意の状態であってよく、例えば、ボーナス状態中であってもよく、また、例えば、単位遊技当たりの差枚数の期待値が０よりも大きい場合には非有利区間も含むこととしてもよい。もちろん、遊技者にとって有利な状態は、単位遊技当たりの差枚数の期待値が０よりも大きいことに限るものではなく、何らかの抽籤において有利な状態を含むこととしてもよい。

【１６５２】

また、主制御回路９０は、各種カウンタを用いて「ＡＴ」中や有利区間中の差枚数を計数するため、主制御回路９０は、差枚数カウンタを有する。また、主制御回路９０は、有利区間中の最大の獲得差枚数がリミット閾値（２４００枚）に達すると枚数リミッタを発動して有利区間を終了するとともに、有利区間中の最大の獲得差枚数が所定値（２３６４枚）に達すると、その後、所定回数（５回）の遊技が行われた場合に、有利区間を終了するため、主制御回路９０は、第１終了手段及び第２終了手段として機能する。

【１６５３】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１１）］

続いて、図１４７及び図１４８を参照して、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１１）について説明する。以下説明する遊技性（その１１）は、ＣＺモードの示唆演出に関するものである。なお、図１４７は、本仕様例に係るパチスロ１におけるＣＺモードの示唆演出を説明する図であり、図１４８は、ＣＺモードの示唆演出の別例を説明する図である。

【１６５４】

（ＣＺモードと演出態様の振り分け概要）

主制御回路９０は、移行先の有利区間の種別として「ＣＺ前兆」又は「ＣＺ」が決定された場合、ＣＺ当籤時モード抽籤を行い、ＣＺモードを決定する。ここで、図１２５（Ｂ）に示すように、ＣＺ当籤時モード抽籤では、設定値毎にＣＺモードの抽籤確率が異なり、本仕様例のパチスロ１の場合、設定２，４，５，６は、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定される確率が高く、「ＬＯＷ１，２」のＣＺモードが決定される確率が低い。反対

に、設定１，３は、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定される確率が低く、「ＬＯＷ１，２」のＣＺモードが決定される確率が高い。

【１６５５】

そして、主制御回路９０がＣＺモードを決定すると、副制御回路２００は、ＣＺモードを示唆する演出の態様を決定し、決定した態様の演出を実行することで、ＣＺモードを示唆する演出を行う。なお、ＣＺモードの示唆演出は、ランプ群２１の発光態様に応じて行われ、基本的に、発光態様「白色」はＡＴへの移行期待度が低いＣＺモード「ＬＯＷ１，２」が対応し、発光態様「青色」はＡＴへの移行期待度が中のＣＺモード「ＭＩＤＤＬＥ」が対応し、発光態様「赤色」はＡＴへの移行期待度が高いＣＺモード「ＨＩＧＨ以上」が対応している。ここで、本仕様例のパチスロ１では、決定されたＣＺモードよりもＡＴへの移行期待度が高いＣＺモードに対応する発光態様を決定することがない。例えば、ＣＺモードが「ＬＯＷ１，２」である場合には、発光態様「白色」を必ず決定し、他の発光態様を決定しない。また、ＣＺモードが「ＭＩＤＤＬＥ」である場合には、発光態様「青色」又は「白色」を必ず決定し、「赤色」を決定することがない。これにより、ランプ群２１の発光態様が「青色」である場合には、ＣＺモードは、「青色」に対応するＣＺモード「ＭＩＤＤＬＥ以上」であることが分かり、また、発光態様が「赤色」である場合には、ＣＺモードは、「赤色」に対応するＣＺモード「ＨＩＧＨ以上」であることが分かる。

【１６５６】

また、図１２５（Ｃ）に示すように、発光態様の抽籤においても設定値毎に抽籤確率が異なり、本仕様例のパチスロ１の場合、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定されている場合、設定２，４，５，６では、発光態様として「赤色」を決定する確率が低く、「青色」又は「白色」を決定する確率が高い。反対に、設定１，３は、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定されている場合、発光態様として「赤色」を決定する確率が高く、「青色」又は「白色」を決定する確率が低い。

【１６５７】

図１４７に戻り、このように本仕様例のパチスロ１では、ＣＺモード「ＨＩＧＨ」以上の振り分けが高い設定値の場合、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定された場合の演出態様（発光態様）として、「ＨＩＧＨ」以上に対応する「赤色」を決定する確率が低く、反対に、ＣＺモード「ＨＩＧＨ」以上の振り分けが低い設定値の場合、「ＨＩＧＨ」以上のＣＺモードが決定された場合の演出態様（発光態様）として、「ＨＩＧＨ」以上に対応する「赤色」を決定する確率が高い。

【１６５８】

その結果、本仕様例のパチスロ１では、内部的なＣＺモードの期待値は異なるものの、演出態様の振り分けでは、設定値による差が少なくなる。例えば、設定１の場合には、ＣＺモードとして「ＬＯＷ１，２」が決定されやすいため、演出態様として「白色」が決定され易く、設定６の場合には、ＣＺモードとして「ＬＯＷ１，２」は決定されにくいものの、ＣＺモードとして「ＬＯＷ１，２」が決定された場合だけでなく、「ＨＩＧＨ」以上が決定された場合にも、演出態様として「白色」が決定され易いため、総合的に見ると、設定１～６の何れにおいても、演出態様として「白色」が決定され易い。また、設定１の場合には、ＣＺモードとして「ＨＩＧＨ」が決定されにくいものの、「ＨＩＧＨ以上が」が決定された場合には演出態様として「赤色」が決定され易く、設定６の場合には、ＣＺモードとして「ＨＩＧＨ以上」が決定され易いのの、ＣＺモードとして「ＨＩＧＨ」以上が決定された場合であっても、演出態様として「赤色」が決定されにくいため、総合的に見ると、設定１～６の何れにおいても、演出態様として「赤色」が決定され難い。その結果、総合的に見ると、設定１～６の何れにおいても、演出態様（白色、青色、赤色）の発生頻度を略同一にすることができる。

【１６５９】

これにより、本仕様例のパチスロ１によれば、設定値によるＣＺモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、演出態様（白色、青色、赤色）の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまうことがない。

その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼動の低下を抑えることができる。

【１６６０】

（ＣＺモードと演出態様の振り分け概要（別例））

続いて、ＣＺモードと演出態様の振り分けの別例について説明する。図１４８（Ａ）は、ＣＺモード抽籤テーブルの別例である。この別例では、設定１～設定５に関しては、設定値が上がるほど、ＣＺモード「ＬＯＷ１，２」を決定する確率が徐々に低くなり、「ＭＩＤＤＬＥ」「ＨＩＧＨ以上」を決定する確率が徐々に高くなっている。一方で、設定６に関しては、「ＬＯＷ１，２」を決定する確率が他の設定値に比べて著しく低く、その代わりに他の設定値に比べて著しく高い確率で「ＨＩＧＨ以上」を決定する。

【１６６１】

このように特定の設定値だけ他の設定値に比べて著しくＣＺモードの振り分けの傾向が異なる場合、演出態様を決定する制御手段（副制御回路２００）は、他の設定値については、共通の演出抽籤テーブル（演出決定情報）を用いて演出態様を決定し、特定の設定値については、固有の演出抽籤テーブル（演出決定情報）を用いて演出態様を決定することとしてもよい。図１４８（Ｂ）は、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブルの別例である。この別例では、設定１～５に関しては、同じ抽籤値が割り振られており、設定６に関しては、固有の抽籤値が割り振られている。

【１６６２】

別例のように設定６のみ固有の演出抽籤テーブルを用いて演出態様を決定することで、設定１～５に関しては、演出態様の振り分けが共通であるため、ＣＺモードの振り分けと演出態様の振り分けとが対応する結果、ＣＺモードの示唆演出の演出態様から設定値を推測することができる。一方で、設定６に関しては、ＣＺモードの振り分けの傾向が他の設定値の傾向と大きく異なるものの、演出態様の振り分けを個別の確率で行うため、ＣＺモードの示唆演出の演出態様から設定６であることを把握することを困難にすることができる。すなわち、別例では、特定の設定値とそれ以外の設定値とで演出態様の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまうことがない。

【１６６３】

なお、別例においては、特定の設定値として設定６であることを例に説明したが、これに限られるものではない。すなわち、ＣＺモードの振り分けの傾向が他の設定値の傾向と大きく異なる設定値であれば、設定６に限らず他の設定値に対しても適用することができる。また、１つの設定値と残り全ての設定値とを比較する場合に限るものでもなく、ＣＺモードの振り分けの傾向が異なる設定値間に対しても適用することができる。また、特定の設定値におけるＣＺモードの振り分けの傾向として、「ＡＴ」への移行期待度が高い「ＨＩＧＨ」以上が決定される確率が高いことを例にとり説明したが、これに限られるものではない。すなわち、特定の設定値では他の設定値に比べてＣＺモードの振り分けの傾向が異なっていればよく、例えば、「ＡＴ」への移行期待度が特定の期待度であるＣＺモードを決定する確率が、他の設定値に比べて高い場合にも適用することができる。

【１６６４】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１１）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１１）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【１６６５】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段として機能する。

【１６６６】

主制御回路９０は、設定用鍵型スイッチ５４を介して複数の設定値の中から一の設定値

を設定可能であるため、主制御回路９０及び設定用鍵型スイッチ５４は、設定手段として機能する。また、主制御回路９０は、設定値に応じてＣＺモードを決定するため、主制御回路９０は、モード決定手段として機能する。

【１６６７】

また、副制御回路２００は、ランプ群２１を用いてＣＺモードの示唆演出を行うとともに、ＣＺモードや設定値に応じて示唆演出実行時のランプ群２１の発光態様を決定するため、副制御回路２００及びランプ群２１は、演出実行手段として機能し、また、副制御回路２００は、演出決定手段として機能する。

【１６６８】

［本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例］

続いて、図１４９～図１５６を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。なお、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その１２～その１５）では、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を本実施形態における遊技要素と異ならせているが、以下では、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例を説明するために必要な範囲においてのみ、遊技状態などの遊技要素を説明し、その他の部分については説明を省略する。説明を省略した部分は、既に上述した内容を適用可能であるとともに、異なるものとして説明した本実施形態の遊技要素に関しても、以下に示す遊技性（遊技仕様）を実現可能な範囲で適用することができる。

【１６６９】

＜遊技状態の遷移フロー＞

まず、図１４９を参照しながら、パチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。まず、図１４９（Ａ）を参照して、基本的な遊技状態の遷移フローについて説明する。本仕様例のパチスロ１では、ボーナスゲームの種類として、ＲＢ１とＲＢ２とＲＢ３とＲＢ４とが設けられる。ＲＢ１～ＲＢ４は、３ＢＥＴ専用のボーナスであり、ＲＢ１は、２回の入賞又は２回の遊技が行われると終了し、ＲＢ２～４は、８回の入賞又は８回の遊技が行われると終了する。

【１６７０】

ボーナス非作動中（ＲＴ０）において、ＲＢ１（後述の「Ｆ＿ＲＢ１」）が内部当籤役として決定されると、ＲＢ１内部中（ＲＴ１）に移行し、ＲＢ１内部中においてＲＢ１が入賞し（ＲＢ１に対応する図柄の組合せが表示され）、ボーナスの作動が行われると、ＲＢ１作動中に移行する。同様に、ボーナス非作動中（ＲＴ０）において、ＲＢ２（後述の「Ｆ＿ＲＢ２」）が内部当籤役として決定されると、ＲＢ２内部中（ＲＴ１）に移行し、ＲＢ２内部中においてＲＢ２が入賞し（ＲＢ２に対応する図柄の組合せが表示され）、ボーナスの作動が行われると、ＲＢ２作動中に移行する。また、ボーナス非作動中（ＲＴ０）において、ＲＢ３（後述の「Ｆ＿ＲＢ３」）が内部当籤役として決定されると、ＲＢ３内部中（ＲＴ１）に移行し、ＲＢ３内部中においてＲＢ３が入賞し（ＲＢ３に対応する図柄の組合せが表示され）、ボーナスの作動が行われると、ＲＢ３作動中に移行する。また、ボーナス非作動中（ＲＴ０）において、ＲＢ４（後述の「Ｆ＿ＲＢ４」）が内部当籤役として決定されると、ＲＢ４内部中（ＲＴ１）に移行し、ＲＢ４内部中においてＲＢ４が入賞し（ＲＢ４に対応する図柄の組合せが表示され）、ボーナスの作動が行われると、ＲＢ４作動中に移行する。なお、ＲＢ１内部中～ＲＢ４内部中は、ＲＢ１～ＲＢ４のうちの対応するボーナス役を内部当籤役として持ち越している状態であり、ＲＢ１作動中～ＲＢ４作動中は、対応するボーナスゲームの作動が行われている状態である。

【１６７１】

ここで、本仕様例では、ＲＢ１は、遊技者にとって不利なボーナスゲーム、具体的には、ＲＢ１作動中は、単位遊技当たりのメダルの差枚数（払出枚数－投入枚数）の期待値が０以下の（又は０よりも小さい）状態であり、ＲＢ２～ＲＢ４は、遊技者にとって有利なボーナスゲーム、具体的には、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中は、単位遊技当たりのメダル

の差枚数の期待値が０よりも大きい状態である。
【１６７２】
また、ボーナス非作動中とＲＢ１内部中とＲＢ１作動中とでは、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、ＲＢ１内部中が最も高く、ＲＢ１作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低い。また、ＲＢ１の作動中と非作動中とを比較すると、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、ＲＢ１作動中の方が、ＲＢ１非作動中よりも高い。なお、ＲＢ１非作動中とは、ＲＢ１が作動していない状態であり、ボーナス非作動中とＲＢ１内部中とを含む。
【１６７３】
続いて、図１４９（Ｂ）を参照して、本仕様例のパチスロ１における報知の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。本仕様例のパチスロ１において主制御回路９０は、遊技状態として、非有利区間（通常区間）と有利区間（ＡＴ）とを管理する。非有利区間（通常区間）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り、有利区間（ＡＴ）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である。
【１６７４】
主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ２～４の何れかが内部当籤役として決定され、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中に移行すると、非有利区間（通常区間）から有利区間（ＡＴ）に遊技状態を移行する。また、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）において終了条件を満たすと、有利区間（ＡＴ）から非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行する。なお、本仕様例では、有利区間（ＡＴ）の終了条件としてゲーム数を用い、例えば、５０ゲーム～２５０ゲームの遊技が行われた場合に、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）を終了する。
【１６７５】
一方で、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ１が内部当籤役として決定されたとしても、有利区間（ＡＴ）に移行することなく非有利区間（通常区間）のまま遊技状態を維持する。
【１６７６】
続いて、図１４９（Ｃ）を参照して、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の基本的な遊技の流れについて説明する。本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定されると、有利区間（ＡＴ）に移行する。パチスロ１では、基本的に有利区間（ＡＴ）中の遊技を、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中の遊技において行う。そして、ゲーム数が経過し有利区間（ＡＴ）が終了すると、非有利区間（通常区間）に移行するが、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中に有利区間（ＡＴ）が行われているため、有利区間（ＡＴ）の終了時もＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中であり、非有利区間（通常区間）に移行した後に、対応するボーナスゲームを作動することができる。
【１６７７】
すなわち、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の基本的な遊技の流れとしては、非有利区間（通常区間）中にＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定されると、有利区間（ＡＴ）に移行する。有利区間（ＡＴ）中は、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として持ち越したまま（ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中のまま）遊技が行われ、その後、有利区間（ＡＴ）が終了すると、非有利区間（通常区間）中に持ち越していたＲＢ２～ＲＢ４の何れかを入賞させて、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中の遊技を行う。一方で、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ１が内部当籤役として決定されたとしても、有利区間（ＡＴ）に移行することなく非有利区間（通常区間）のまま遊技状態を維持し、ＲＢ１内部中及びＲＢ１作動中の遊技を行う。
【１６７８】
続いて、図１４９（Ｄ）を参照して、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の遊技の流れの別例について説明する。本仕様例では、有利区間（ＡＴ）中は、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として持ち越しているため、有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の

何れかが入賞してしまうことがある。有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが入賞した場合、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中の何れかに移行する。そして、有利区間（ＡＴ）中にＲＢ２～ＲＢ４の作動が終了すると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に移行する。そして、有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中にＲＢ１が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ１内部中に移行し、ＲＢ１が入賞すると、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ１作動中に移行し、その後、ＲＢ１の作動が終了すると、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に移行する。また、有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中の何れかに移行する。そして、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）の何れの状態であっても、終了条件を満たした場合には、有利区間（ＡＴ）を終了し、非有利区間（通常区間）の対応する状態に遊技状態を移行する。

【１６７９】

なお、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが入賞した場合に有利区間（ＡＴ）を終了することとしてもよい。このようにすることで、遊技状態の移行がシンプルなものになる。

【１６８０】

続いて、本仕様例のパチスロ１における遊技状態毎の演出例について説明する。本仕様例のパチスロ１では、ボーナスゲームとしてＲＢ１～ＲＢ４を有するが、ＲＢ１は遊技者にとって不利なボーナスゲームとなっている。そのため、パチスロ１では、演出制御手段（例えば、副制御回路２００、主制御回路９０）は、演出実行手段（例えば、表示装置１１、サブ表示装置１８、スピーカー群８４、ランプ群２１、情報表示器６など）を以下のように制御する。

【１６８１】

非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中は、最も基本的な遊技状態であるため、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中は、通常演出（例えば、通常ステージにおける演出）を行う。また、本仕様例のパチスロ１では、非有利区間（通常区間）のＲＢ１内部中、及び非有利区間（通常区間）のＲＢ１作動中を、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中と区別せずに、遊技者が何れの状態であるか把握困難にする。そのため、非有利区間（通常区間）のＲＢ１内部中、及び非有利区間（通常区間）のＲＢ１作動中も、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中と同じ通常演出（例えば、通常ステージにおける演出）を行う。

【１６８２】

また、有利区間（ＡＴ）のＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態であることが把握可能なように、通常演出とは異なる報知状態中に特有の演出（例えば、ＡＴ中ステージにおける演出）を行う。

【１６８３】

また、ＡＴ中の遊技の流れの別例において説明した有利区間（ＡＴ）のＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中、有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中、有利区間（ＡＴ）のＲＢ１内部中、及び有利区間（ＡＴ）のＲＢ１作動中は、報知状態であるため、報知状態中に特有の演出（例えば、ＡＴ中ステージにおける演出）を行う。

【１６８４】

また、有利区間（ＡＴ）が終了した後の非有利区間（ＡＴ）のＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中は、その後、遊技者にとって有利なボーナスゲームが行われことが確定している状態であるため、通常演出とは異なるボーナス確定時に特有の演出（例えば、ボーナス確定画面）を行う。また、その後の、非有利区間（ＡＴ）のＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中は、遊技者にとって有利なボーナスゲームが行われている状態であるため、通常演出とは異なるボーナス中に特有の演出（例えば、ボーナス中ステージにおける演出）を行う。

【１６８５】

なお、本仕様例のパチスロ１において、ＲＢ１～ＲＢ４は何れも、内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作の態様（タイミング）が適切な場合に対応する図柄の組合せが表示されて入賞し、遊技者の停止操作の態様が適切ではない場合には対応する図柄の組合せが表示されず、入賞することのない、取りこぼしが生じ得る役であるが、ＲＢ１は、内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の態様（タイミング又は順序）に関わらず常に対応する図柄の組合せが表示されて入賞する、取りこぼしが生じない役（引込１）としてもよい。ＲＢ１を引込１としつつ、ボーナス非作動中と同じ演出を行うことで、遊技者からすると、ボーナス非作動中とＲＢ１作動中とを意識することなく遊技を行うことになる。

【１６８６】

＜遊技要素＞

次に、図１５０～図１５３を参照して、上述の実施形態とは異なる遊技要素について説明する。

【１６８７】

［内部抽籤テーブル］

図１５０を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、３ＢＥＴのボーナス非作動中は「３ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、３ＢＥＴのＲＢ１内部中～ＲＢ４内部中は「３ＢＥＴ時、内部」欄が参照され、３ＢＥＴのＲＢ１作動中は「３ＢＥＴ時、ＲＢ１」欄が参照され、３ＢＥＴのＲＢ２作動中は「３ＢＥＴ時、ＲＢ２」欄が参照され、３ＢＥＴのＲＢ３作動中は「３ＢＥＴ時、ＲＢ３」欄が参照され、３ＢＥＴのＲＢ４作動中は「３ＢＥＴ時、ＲＢ４」欄が参照される。また、２ＢＥＴのボーナス非作動中は「２ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、２ＢＥＴのＲＢ１内部中～ＲＢ４内部中は「２ＢＥＴ時、内部」欄が参照される。

【１６８８】

図１５０において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿リプ１）」～「Ｎｏ．２３（Ｆ＿ＲＢ４）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図１５１の図柄組合せテーブルに示す。また、図１５２には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。

【１６８９】

［図柄組合せテーブル］

次に、図１５０を参照して、本仕様例のパチスロ１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本仕様例のパチスロ１の遊技性の説明において、図柄の組合せを構成する図柄の種類は必要がないため、説明及び図示を省略する。

【１６９０】

図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役（入賞作動フラグ）として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域と対応するように構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役（入賞作動フラグ）を示すデータを規定している。また、本仕様例のパチスロ１では、有効ラインをセンターラインとしている。

【１６９１】

図１５１において、「ＲＢ１」～「ＲＢ２」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」「ＲＰ０２」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ１７」に対応する

図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。
【１６９２】
［内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係］
次に、図１５２は、本仕様例のパチスロ１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す表であるなお、図１５２においても、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順１」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順２」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順３」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順４」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、左、中」の順であることを「打順５」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順６」として示している。
【１６９３】
同図の「３ＢＥＴ＿一般中」は、３ＢＥＴのボーナス非作動中が対応し、「２ＢＥＴ＿一般中」は、２ＢＥＴのボーナス非作動中が対応し、「２ＢＥＴ＿ＲＢ１内部中」は、２ＢＥＴのＲＢ１内部中が対応する。また、「３ＢＥＴ＿ＲＢ１～４内部中」は、３ＢＥＴのＲＢ１内部中～ＲＢ４内部中が対応し、「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～ＲＢ４内部中」は、２ＢＥＴのＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中が対応する。
【１６９４】
また、同図の「ベル」とは、図１５１の図柄組合せテーブルにおける「Ｃ＿ＴＬベル」「Ｃ＿ＣＬベル」「Ｃ＿ＢＬベル」の図柄の組合せが対応し、「こぼし目」とは図１５１の図柄組合せテーブルにおける「Ｓ＿Ｌ１ｓｔミス１」～「Ｓ＿Ｒ１ｓｔミス４」の図柄の組合せが対応する。
【１６９５】
本仕様例のパチスロ１では、２ＢＥＴ中の遊技において３ＢＥＴ専用のボーナスを内部当籤役として持ち越しているか否かに応じて、停止制御を異ならせている。具体的には、主制御回路９０は、２ＢＥＴ中の遊技において３ＢＥＴ専用のボーナスであるＲＢ２～ＲＢ４を内部当籤役として持ち越していない「２ＢＥＴ＿一般中」と、２ＢＥＴ中の遊技において３ＢＥＴ専用のボーナスであるＲＢ２～ＲＢ４を内部当籤役として持ち越している「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～４内部中」と、で停止制御を異ならせている。
【１６９６】
一例として、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う点は共通するものの、「２ＢＥＴ＿一般中（２ＢＥＴのボーナス非作動中）」に停止表示される「はずれ」の図柄の組合せと、「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～４内部中（２ＢＥＴのＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中）」に停止表示される「はずれ」の図柄の組合せとは異なる図柄の組合せである。また、内部当籤役として「Ｆ＿リプ１」が決定されている場合、「２ＢＥＴ＿一般中（２ＢＥＴのボーナス非作動中）」では「通常リプ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う一方で、「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～４内部中（２ＢＥＴのＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中）」では、「ピンチリプ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。
【１６９７】
［ＡＴゲーム数抽籤テーブル］
続いて、図１５３は、非有利区間（通常区間）から有利区間（ＡＴ）に遊技状態を移行する際に、ＡＴのゲーム数を決定するために用いるＡＴゲーム数抽籤テーブルである。ＡＴゲーム数抽籤テーブルは、ＡＴゲーム数の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定され、非有利区間（通常区間）から有利区間（ＡＴ）に遊技状態を移行すると、有利区間（ＡＴ）を継続可能な遊技回数（ＡＴゲーム数）を決定する。そして、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）中に決定した遊技回数分の遊技が行われると、有利区間（ＡＴ）を終了する。
【１６９８】

［パチスロ１の遊技性（遊技仕様）］
以上、本仕様例に係るパチスロ１の遊技状態の遷移などについて説明した。続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）について説明する。
【１６９９】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１２）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１２）について説明する。以下説明する遊技性（その１２）は、ボーナス作動中の有利度合いに関するものである。
【１７００】
（ボーナス作動中／非作動中の有利度合い）
本仕様例のパチスロ１では、ボーナス非作動状態とＲＢ１内部中とＲＢ１作動中とでは、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、ＲＢ１内部中が最も高く、ＲＢ１作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低い。また、ＲＢ１の作動中と非作動中（ボーナス非作動中及びＲＢ１内部中）とを比較すると、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、ＲＢ１作動中の方が、ＲＢ１非作動中よりも高い。このようにＲＢ１作動中を非作動中よりも有利な状態とすることで、ボーナス状態中の遊技の興趣を向上させることができ、また、ＲＢ作動中よりもＲＢ内部中を有利な状態とすることで、ＲＢ作動中以外のＲＢ内部中の遊技についても遊技の興趣を向上させることができる。
【１７０１】
なお、遊技性（その１２）は、ボーナス非作動中とボーナス作動中とボーナス持越中とを比較して、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値が、ボーナス持越中が最も高く、ボーナス作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低く、かつ、ボーナス作動中と、ボーナス役の持ち越しの有無を考慮しない非作動中とを比較して、ボーナス作動中の方が、非作動中よりも高ければよく、ボーナスの種類はＲＢ１に限らず他のボーナスにも適用することができる。
【１７０２】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１３）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１３）について説明する。以下説明する遊技性（その１３）は、ＲＢ作動中の有利度合いに関するものである。
【１７０３】
（不利なボーナス）
本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１は、作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値（純増期待値）が０以下である（又は０よりも小さい）、遊技者にとって不利なボーナスである。このようにＲＢ１作動中を遊技者にとって不利な状態とすることで、遊技者は緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。
【１７０４】
また、図１５０に示す内部抽籤テーブルを参照すると、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１作動中にリプレイ役を内部当籤役として決定することがない。これにより、ＲＢ１作動中をより不利な状態とすることができ、遊技者は、更に緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。
【１７０５】
ここで、本仕様例のパチスロ１では、上述の実施形態とは異なり、ボーナスの作動中と非作動中とで、内部当籤役として決定する役の構成を同一にしている。具体的には、上述の実施形態においては、ＲＢ中に内部当籤役として決定する役として、一般遊技中に内部当籤役として決定することのない「Ｆ＿ＪＡＣ１＿１」などの役を設けている（図１６～図１８参照）。これに対して、本実施形態のパチスロ１では、ボーナスの作動中と非作動中とで、内部当籤役として決定する役の構成を同一にしつつ、ボーナス非作動中に内部当籤役として決定するリプレイ役（「Ｆ＿リプ＿１」「Ｆ＿リプ＿２」）を、ボーナスの作動中に内部当籤役として決定しない。

【１７０６】
上述の実施形態のようにボーナスの作動中／非作動中の役の構成を異ならせた場合、役の重複パターンなどを新たに作らなければならず、メイン（主制御回路９０）側のデータ容量が増大してしまう。これに対して、本仕様例のように、ボーナスの作動中／非作動中の役の構成を同一とすることで、メイン側のデータ容量を抑えつつ、リプレイ役の当籤確率をボーナスの作動中／非作動中において異ならせることができる。
【１７０７】
なお、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値を０よりも小さくするための内部抽籤テーブルとして、図１５０に示す内部抽籤テーブルを用いることとしている。ここで、単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値は、リプレイを考慮せずに算出する方法と、リプレイを考慮して算出する方法とがある。図１５０に示す内部抽籤テーブルは、単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値の計算にリプレイを考慮しない（計算に含まない方式）場合に好適に用いることができる。また、リプレイを考慮する（計算に含む方式）場合には、図１５４に示す内部抽籤テーブルを用いることで、ＲＢ１作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値を０よりも小さくすることができる。
【１７０８】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１４）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１４）について説明する。以下説明する遊技性（その１４）は、ＡＴへの移行制御に関するものである。
【１７０９】
（ＡＴ移行無しのボーナス（ＲＢ１）と移行有りの（ＲＢ２～４））
本仕様例のパチスロ１では、ボーナス非作動中にＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定され、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中に移行すると、非有利区間（通常区間）から有利区間（ＡＴ）に遊技状態を移行する。一方で、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中にＲＢ１が内部当籤役として決定された場合には、有利区間（ＡＴ）に移行することなく非有利区間（通常区間）のまま遊技状態を維持する。遊技者にとってみれば、内部当籤役として決定されたボーナスの種類に応じて有利区間（ＡＴ）が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。
【１７１０】
なお、遊技性（その１４）は、内部当籤役として決定されると有利区間（ＡＴ）に移行するボーナスと移行しないボーナスとを有し、ボーナス内部中（フラグ間中）に有利区間（ＡＴ）を実行可能であればよく、有利区間（ＡＴ）に移行するボーナスの種類は、ＲＢ２～ＲＢ４に限るものではなく他のボーナスにも適用することができ、また、有利区間（ＡＴ）に移行しないボーナスの種類は、ＲＢ１に限るものではなく他のボーナスにも適用することができる。
【１７１１】
続いて、本仕様例のパチスロ１における設定変更時の初期化制御について、図１５５を参照して説明する。本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、設定値の変更を検知すると、各種遊技状態を初期化する。図１５５は、本仕様例のパチスロ１において初期化する遊技状態と初期化しない遊技状態とを示す図である。なお、設定値は、設定用鍵型スイッチ５４を用いて設定することができ、主制御回路９０は、設定用鍵型スイッチ５４から出力される信号に応じて設定値の変更を検知することができる。また、設定値の変更とは、一の設定値から他の設定値に変えることと、一の設定値から同一の設定値に設定し直すこととを含む。また、以下に説明する設定変更時の初期化制御は、電源投入時又は電源切断時の初期化制御に対しても同様に適用することができる。
【１７１２】
図１５５に示すように、主制御回路９０は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が

、有利区間（ＡＴ）中である場合、有利区間（ＡＴ）中であることをリセットし、遊技状態を非有利区間（ＡＴ）に初期化する。なお、この場合、副制御回路２００は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はＡＴ中ステージであった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

【１７１３】

また、主制御回路９０は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、ＲＢ１内部中である場合、遊技状態をＲＢ１内部中のまま維持する。なお、この場合、副制御回路２００は、設定値の変更の検知前後において演出画面を通常ステージのまま維持する。

【１７１４】

また、主制御回路９０は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、ＲＢ１作動中である場合、遊技状態をＲＢ１作動中のまま維持する。なお、この場合、副制御回路２００は、設定値の変更の検知前後において演出画面を通常ステージのまま維持する。

【１７１５】

また、主制御回路９０は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中である場合、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中であることをリセットし、遊技状態をボーナス非作動中に初期化する。なお、この場合、副制御回路２００は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はボーナス確定画面であった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

【１７１６】

また、主制御回路９０は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中である場合、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中であることをリセットし、遊技状態をボーナス非作動中に初期化する。なお、この場合、副制御回路２００は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はボーナスステージであった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

【１７１７】

このように本仕様例のパチスロ１では、設定変更時に、作動中のボーナスを初期化するだけでなく、維持したまま残すこともできる。ボーナスの種類に応じて、持ち越しているボーナス又は作動中のボーナスを初期化するか否かを異ならせることで、意図的に残しておくボーナスと初期化するボーナスとを使い分けることができ、遊技性が多様化する。なお、主制御回路９０は、遊技状態を管理するＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）の値を参照して処理を分岐することで、設定変更時の処理を遊技状態毎に変えることができる。

【１７１８】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１５）］

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１５）について説明する。以下説明する遊技性（その１５）は、リール制御に関するものである。なお、３ＢＥＴ専用ボーナスを持ち越している２ＢＥＴ中の遊技におけるリール制御について説明するが、これに限るものではなく、２ＢＥＴ専用ボーナスを持ち越している３ＢＥＴ中の遊技においても同様に適用することができる。

【１７１９】

（３ＢＥＴ専用ＲＢ持越中の２ＢＥＴ時の停止制御）

図１５６は、２ＢＥＴ時の遊技において、３ＢＥＴ専用のボーナスであるＲＢ２～ＲＢ４を内部当籤役として持ち越している場合（「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～ＲＢ４内部中」）と持ち越していない場合と（「２ＢＥＴ＿一般中」）の停止制御例を示す。

【１７２０】

主制御回路９０は、内部当籤役が「はずれ」である場合、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行うが、図１５６（Ａ）に示すように、「２ＢＥＴ＿一般中」は、「はずれ」の図柄の組合せのうち、例えば図柄「ブランク」が一直線に３つ並んで表示することのないように停止制御を行い、「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～ＲＢ４内部中」は、「はずれ」の図柄の組合せのうち、例えば図柄「ブランク」が一直線に３つ並んで表示可能に停止制御を行う。

【１７２１】
また、主制御回路９０は、内部当籤役が「Ｆ＿リプ＿２」である場合、図１５６（Ａ）に示すように、「２ＢＥＴ＿一般中」は、センターライン上に図柄「リプレイ」が３つ並んで表示される「Ｃ＿ＣＬリプ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、「２ＢＥＴ＿ＲＢ２～ＲＢ４内部中」は、図柄「リプレイ」が上段、上段、中段に表示される「Ｓ＿ピンチリプ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。
【１７２２】
このように本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、内部当籤役として特定の役（「はずれ」や「Ｆ＿リプ＿２」）が決定されている場合、現在の遊技に用いているメダルの枚数（２ＢＥＴ）では入賞し得ないボーナス役（３ＢＥＴ専用のＲＢ２～ＲＢ４）を持ち越しているか否かに応じて停止制御を異ならせる。なお、内部当籤役として、特定の役以外の役が決定されている場合、停止制御を異ならせることとしてもよく、同一の停止制御としてもよい。これにより、停止時に表示される図柄の組合せを多様化することができる。停止操作に伴い図柄の組合せを停止表示させるパチスロでは、遊技者は、停止表示される図柄の組合せ（出目）に強い関心を抱くため、このように停止表示される図柄の組合せを多様化することで、演出（出目）のバリエーションを増やすことができ、多様な遊技を実現することができる。
【１７２３】
特に、「はずれ」や「リプレイ」のように遊技者の技量に関わらず付与される利益が一定の引込１の役において遊技の進行に影響のない場面での制御変更を行うことで、技量による差を生じさせずに、演出（出目）のバリエーションを増やすことができる。また、上述のようにフラグ間状態中に報知状態と非報知状態とを切り替えるＡＴ機において、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している状態を用いる場合に、その内部状態を把握するための手段としても用いることができる。
【１７２４】
なお、主制御回路９０は、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技と、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技と、で停止制御を異ならせることで、遊技者に付与される利益を異ならせることとしてもよい。また、以下に説明する別例の制御では、役に対応する図柄の組合せ（図１５０参照）は必要に応じて変更されるものとし、また、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技における停止制御として説明している停止制御と、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技における停止制御として説明している停止制御とは、逆であってもよい。すなわち、以下の説明において、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技において行う停止制御を、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技において行う停止制御とし、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技において行う停止制御を、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技において行う停止制御としてもよい。
【１７２５】
一例として、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技と持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技とで、払い出しのメダルの枚数が異なる停止制御について説明する。この別例では、第１枚数のメダルが払い出される第１の図柄の組合せと、第１枚数とは異なる第２枚数のメダルが払い出される第２図柄の組合せとを表示可能な所定の役の当籤時の制御について説明する。主制御回路９０は、所定の役が内部当籤役として決定された場合、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している状態の所定のＢＥＴ数の遊技では、第１枚数のメダルが払い出される第１の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、また、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない状態の所定のＢＥＴ数の遊技では、第２枚数のメダルが払い出される第１の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。これにより、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、同一の役が内部当籤役として決定された場合に払い出される

メダルの枚数を異ならせることができる。
【１７２６】
　また、別の一例として、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技と持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技とで、遊技に関する抽籤の有無が異なる停止制御について説明する。なお、以下において、遊技に関する抽籤の有無とは、遊技に関する何らかの抽籤であればよく、例えば、有利区間への移行抽籤、ＣＺへの移行抽籤、ＡＴへの移行抽籤、ＡＴ中の継続抽籤や上乗せ抽籤などの任意の抽籤であってよい。この別例では、第３の図柄の組合せと、第４図柄の組合せとを表示可能な特定の役を有し、主制御回路９０は、第３の図柄の組合せが表示された場合に所定の抽籤を行い、第４図柄の組合せが表示された場合には所定の抽籤を行わない制御について説明する。主制御回路９０は、特定の役が内部当籤役として決定された場合、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している状態の所定のＢＥＴ数の遊技では、第３の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、結果、所定の抽籤を行う一方で、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない状態の所定のＢＥＴ数の遊技では、第４の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、結果、所定の抽籤を行わない。これにより、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、同一の役が内部当籤役として決定された場合に遊技に関する抽籤を行うか否かを異ならせることができる。
【１７２７】
　また、別の一例として、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技と持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技とで、押し順の概念が異なる停止制御について説明する。上述の本仕様例のパチスロ１では、押し順役として、「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」を有し、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技と持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技と、押し順の正解を３択又は６択としている。この点、別例における制御では、主制御回路９０は、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技では押し順の概念を有し（押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる）、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技では押し順の概念を無くす（押し順に関わらず表示される図柄の組合せが同一）こととしてもよい。この場合において、押し順の概念を無くした場合に表示される図柄の組合せとしては、押し順の概念を有している場合の正解時に表示される図柄の組合せ（「Ｃ＿ＴＬベル」「Ｃ＿ＣＬベル」「Ｃ＿ＢＬベル」）であってもよく、また、不正解時に表示される図柄の組合せ（「こぼし目」又は「はずれ」）であってもよく、また、何れとも異なる図柄の組合せ（例えば、「Ｆ＿共通ベル１」に対応する「Ｃ＿ＸＵベル」又は「Ｃ＿ＸＤベル」）であってよい。すなわち、主制御回路９０は、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越している所定のＢＥＴ数の遊技において「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」が内部当籤役として決定されると、押し順に正解した場合に「ベル」の図柄の組合せを表示し、押し順に不正解した場合に「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せを表示する一方で、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越していない所定のＢＥＴ数の遊技において「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」が内部当籤役として決定されると、停止操作の順序に関係なく、所定の図柄の組合せ（「ベル」「こぼし目」「はずれ」「Ｃ＿ＸＵベル」又は「Ｃ＿ＸＤベル」）を表示する。これにより、特定のＢＥＴ数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、押し順の有無を異ならせることができる。
【１７２８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１２～１５）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１２～１５）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。
【１７２９】
　主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に

示す遊技の進行を制御するため、停止制御手段、当籤役決定手段及びとして機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４は、可変表示手段及び変動表示手段として機能する。また、主制御回路９０は、セレクタ６６を介してメダル投入口１４に投入されたメダルを検出するため、主制御回路９０及びセレクタ６６は、投入操作検出手段として機能する。

【１７３０】

また、主制御回路９０は、ボーナス非作動中においてＲＢ１の図柄の組合せが表示されると、ＲＢ１作動中を開始可能であるとともに、ボーナス非作動中においてＲＢ２～ＲＢ４の図柄の組合せが表示されると、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中を開始可能であるため、主制御回路９０は、第１ボーナス開始手段、第２ボーナス開始手段、ボーナス開始手段及び特別ボーナス開始手段として機能する。また、主制御回路９０は、ＲＢ１内部中はＲＢ１を内部当籤役として持ち越すとともに、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中はＲＢ２～ＲＢ４を内部当籤役として持ち越すため、主制御回路９０は、持越手段として機能する。また、主制御回路９０は、遊技者にとって有利な情報を報知可能な有利区間（ＡＴ）を実行可能であるため、主制御回路９０は、報知状態制御手段として機能する。

【１７３１】

また、主制御回路９０は、設定用鍵型スイッチ５４を介して複数の設定値の中から一の設定値を設定可能であるため、主制御回路９０及び設定用鍵型スイッチ５４は、設定手段及び設定変更検知手段として機能する。また、主制御回路９０は、設定が変更された場合に遊技に関する情報を初期化するため、主制御回路９０は、初期化手段として機能する。

【１７３２】

また、主制御回路９０は、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越している３ＢＥＴの遊技では、持ち越している２ＢＥＴ専用のボーナスが入賞しないようにリールの停止制御を行い、３ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越している２ＢＥＴの遊技では、持ち越している３ＢＥＴ専用のボーナスが入賞しないようにリールの停止制御を行うため、主制御回路９０は、フラグ間遊技制御手段として機能する。

【１７３３】

［本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例］

続いて、図１５７～図２２１を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。なお、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その１６～その２３）では、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を本実施形態における遊技要素と異ならせているが、以下では、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例を説明するために必要な範囲においてのみ、遊技状態などの遊技要素を説明し、その他の部分については説明を省略する。説明を省略した部分は、既に上述した内容を適用可能であるとともに、異なるものとして説明した本実施形態の遊技要素に関しても、以下に示す遊技性（遊技仕様）を実現可能な範囲で適用することができる。

【１７３４】

＜遊技状態の遷移フロー＞

まず、図１５７を参照しながら、パチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。図１５７（Ａ）は、本仕様例のパチスロ１における基本的な遊技状態の遷移フローであり、図１５７（Ｂ）は、本仕様例のパチスロ１における報知の有無を考慮した遊技状態の遷移フローである。なお、本仕様例のパチスロ１は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その２）において概念的に示した遊技性を具体化したものであり、基本的には、図９４などにおいて説明した内容が同様に当てはまる。また、本仕様例のパチスロ１では、センターラインを有効ラインとして用いる。

【１７３５】

（基本的な遊技状態の遷移フロー）

図１５７（Ａ）に示すように、本仕様例のパチスロ１では、ボーナスゲームの種類とし

て、ＢＢ１とＢＢ２とＢＢ３とが設けられる。非ボーナス状態において、ＢＢ１に当籤し（「Ｆ＿白青ＢＢ１」（図１６０参照）が内部当籤役として決定され）、ＢＢ１に係る図柄の組合せ（後述の「Ｃ＿ＣＴ白ＢＢ１」「Ｃ＿ＣＤ青ＢＢ１」（図１６３参照））が有効ライン上に停止表示されると、ＢＢ１開始条件が成立し、非ボーナス状態からＢＢ１状態に移行する。また、非ボーナス状態において、ＢＢ２に当籤し（「Ｆ＿青ＢＢ２」（図１６０参照）が内部当籤役として決定され）、ＢＢ２に係る図柄の組合せ（後述の「Ｃ＿ＣＴ青ＢＢ２」（図１６３参照））が有効ライン上に停止表示されると、ＢＢ２開始条件が成立し、非ボーナス状態からＢＢ２状態に移行する。

【１７３６】

また、非ボーナス状態において、ＢＢ３に当籤し（「Ｆ＿ＢＢ３」（図１６０参照）が内部当籤役として決定され）、ＢＢ３に係る図柄の組合せ（後述の「Ｃ＿ＢＢ３Ａ」「Ｃ＿ＢＢ３Ｂ」（図１６３参照））が有効ライン上に停止表示されると、ＢＢ３開始条件が成立し、非ボーナス状態からＢＢ３状態に移行する。なお、本仕様例においてＢＢ１状態及びＢＢ２状態は、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態であり、ＢＢ３状態は、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である。

【１７３７】

ここで、非ボーナス状態において、ＢＢ１に一旦当籤すると、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ１は持ち越される（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ１許可状態が継続する）ため、ＢＢ１を持ち越している状態ではＢＢ２及びＢＢ３に当籤することがない。同様に、非ボーナス状態において、ＢＢ２に一旦当籤すると、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ２は持ち越される（ＢＢ２に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ２許可状態が継続する）ため、ＢＢ２を持ち越している状態ではＢＢ１及びＢＢ３に当籤することがなく、また、非ボーナス状態において、ＢＢ３に一旦当籤すると、ＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ３は持ち越される（ＢＢ３に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ３許可状態が継続する）ため、ＢＢ３を持ち越している状態ではＢＢ１及びＢＢ２に当籤することがない。すなわち、非ボーナス状態では、いずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合、当籤したボーナス役に応じたボーナス状態が終了して再度非ボーナス状態に移行するまでは、他のボーナス役に当籤しない。なお、いずれかのボーナス役を内部当籤役として持ち越している状態を「フラグ間」と呼び、ＢＢ１を持ち越している状態を「ＢＢ１フラグ間」、ＢＢ２を持ち越している状態を「ＢＢ２フラグ間」、ＢＢ３を持ち越している状態を「ＢＢ３フラグ間」と呼ぶことがある。

【１７３８】

ＢＢ１状態は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中から構成される「特殊ボーナス状態」である。なお、ＢＢ１状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、ＢＢ１状態が継続する限り、非ボーナス状態、ＢＢ２状態、及びＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１７３９】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように））設定される。また、押し順小役（例えば、６択の押し順正解で７枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら１枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ１状態を作動させるためのＲＢ１（後述の「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」（図１６１（Ｅ）参照））、及びその他の役がそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１７４０】

（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く設定される。また、上記押し順小役、及びその他の役がそれぞれ任意の所定確率で当籤するよう

に設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても７枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。また、ＲＢ１は持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。

【１７４１】

（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中では、ＲＢ中小役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ役Ａ」「Ｆ＿ＪＡＣ役Ｂ」（図１６２（Ｊ）参照））が任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１７４２】

非ボーナス状態において、ＢＢ１開始条件が成立すると、主制御回路９０は、まず（Ａ－１）ＢＢ１一般中に遊技状態を移行する。（Ａ－１）ＢＢ１一般中において、ＲＢ１が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中に遊技状態を移行し、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中は、ＲＢ１に係る図柄の組合せ（後述の「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ１」（図１６３参照））が有効ライン上に停止表示されるまで継続する（ＲＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ＲＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、主制御回路９０は、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に遊技状態を移行する。（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中において、ＲＢ１状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、主制御回路９０は、（Ａ－１）ＢＢ１一般中に遊技状態を移行する。なお、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ１）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【１７４３】

ここで、本仕様例では、ＢＢ１状態では、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中が最も有利となるよう（又は（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中よりも有利となるよう）設定されているため、遊技者は、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中において、ＲＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されないように（ＲＢ１が入賞されないように）停止操作を行うことになる。そこで、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１が当籤した遊技、及びそれ以降でＲＢ１に係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、ＲＢ１が当籤したこと、あるいはＲＢ１に係る図柄の組合せが表示可能であることが報知されるようにしてもよい。当該報知により、遊技者はＲＢ１に係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことができるようになる。なお、当該報知は、端的にＲＢ１に係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを指示するものであってもよく、また、ＲＢ１に係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを示唆するものであってもよい。

【１７４４】

（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、及び（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中のいずれの状態においても、ＢＢ１状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、２１７枚を超えた場合）、ＢＢ１の終了条件が成立し、主制御回路９０は、ＢＢ１状態から非ボーナス状態に遊技状態を移行する。なお、ＢＢ１状態におけるメダルの払出枚数は、主制御回路９０の役連終了枚数カウンタにより計数される（ＢＢ２状態におけるメダルの払出枚数及びＢＢ３状態におけるメダルの払出枚数についても同様）。

【１７４５】

続いて、ＢＢ２状態は、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中から構成される「特殊ボーナス状態」である。なお、ＢＢ２状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、ＢＢ２状態が継続する限り、非ボーナス状態、ＢＢ１状態、及びＢＢ３状態に移行する場合はない。

ここで、（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、（Ｂ－３）ＢＢ

２ＲＢ中、ＢＢ２の開始条件、及びＢＢ２の終了条件のそれぞれは、ＢＢ２をＢＢ１と置き換えれば、（Ａ－１）ＢＢ１一般中、（Ａ－２）ＢＢ１ＲＢフラグ間中、（Ａ－３）ＢＢ１ＲＢ中、ＢＢ１の開始条件、及びＢＢ１の終了条件のそれぞれと同様となるため、ここでの説明は省略する。

【１７４６】

続いて、ＢＢ３状態は、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、及び（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中から構成される。なお、ＢＢ３状態においては、ＢＢ１～ＢＢ３が新たに抽籤されることはなく、したがって、ＢＢ３状態が継続する限り、非ボーナス状態、ＢＢ２状態、及びＢＢ３状態に移行する場合はない。

【１７４７】

（Ｃ－１）ＢＢ３一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に）設定される。また、押し順小役、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するＲＢ２状態を作動させるためのＲＢ２、及びその他の役がそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１７４８】

（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に）設定される。また、上記押し順小役、及びその他の役がそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成（１／６で押し順正解、５／６で押し順不正解）は、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中と同様である。また、ＲＢ２は持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。また、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中と（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中とでは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率は同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【１７４９】

（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中では、ＲＢ中小役（後述の「Ｆ＿ＪＡＣ役Ａ」「Ｆ＿ＪＡＣ役Ｂ」（図１６２（Ｊ）参照））が任意の所定確率で当籤するように設定される。

【１７５０】

非ボーナス状態において、ＢＢ３開始条件が成立すると、主制御回路９０は、まず（Ｃ－１）ＢＢ３一般中に遊技状態を移行する。（Ｃ－１）ＢＢ３一般中において、上記ＲＢ２が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中に遊技状態を移行し、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中は、ＲＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（ＲＢ２に係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中において、ＲＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、主制御回路９０は、（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中に遊技状態を移行する。（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中において、ＲＢ２状態の終了条件（例えば、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、主制御回路９０は、（Ｃ－１）ＢＢ３一般中に遊技状態を移行する。なお、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中において、ボーナス役（ＲＢ２）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、ＲＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【１７５１】

ここで、本仕様例では、ＢＢ３状態では、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中が最も有利となるよう（又は（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中よりも有利となるよう）設定されているため、遊技者は、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中において、ＲＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されないように（ＲＢ２が入賞されないように）停止操作を行うことになる。そこで、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ２が当籤した遊技、及びそれ以降でＲＢ２に係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、ＲＢ２が当籤したこと、あるいはＲＢ２に係る図柄の組合せが表示可能であることが報知されるようにしてもよい。当該報知によ

り、遊技者はＲＢ２に係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことができるようになる。なお、当該報知は、端的にＲＢ２に係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを指示するものであってもよく、また、ＲＢ２に係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを示唆するものであってもよい。

【１７５２】

（Ｃ－１）ＢＢ３一般中、（Ｃ－２）ＢＢ３ＲＢフラグ間中、及び（Ｃ－３）ＢＢ３ＲＢ中のいずれの状態においても、ＢＢ３状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、２８５枚を超えた場合）、ＢＢ３の終了条件が成立し、主制御回路９０は、ＢＢ３状態から非ボーナス状態に遊技状態を移行する。

【１７５３】

（報知の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー）

図１５７（Ｂ）に示すように、本仕様例のパチスロ１において主制御回路９０は、報知の有無に基づいて通常区間（非有利区間）と有利区間とを区別する。通常区間は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知しない（又は報知する頻度が低い）遊技状態であり、基本的には、遊技者にとって不利な遊技状態である。

【１７５４】

有利区間には、「非ＡＴ」と「前兆」と「ＡＴ」とが含まれ、有利区間の「非ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知しない（又は報知する頻度が低い）遊技状態であり、有利区間の「ＡＴ」は、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知する（又は報知する頻度が高い）遊技状態である。また、有利区間の「前兆」は、「非ＡＴ」から「ＡＴ」に移行するまでの間に滞在する遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知しない（又は報知する頻度が低い）遊技状態である。

本仕様例において、有利区間には上述のゲーム数リミッタと枚数リミッタとが設けられ、有利区間が「１５００ゲーム」継続した場合にはゲーム数リミッタが発動し、また、有利区間において「２４００枚」のメダルを獲得した場合には枚数リミッタが発動し、有利区間が強制的に終了する。

【１７５５】

主制御回路９０は、通常区間において有利区間に移行するか否か及び移行先の有利区間の種別を抽籤しており、この抽籤において当籤した場合には（有利区間への移行条件が成立した場合には）、決定した種別の有利区間に遊技状態を移行する。

【１７５６】

また、主制御回路９０は、有利区間において通常区間への移行条件を満たすと、遊技状態を通常区間に移行する。なお、本仕様例のパチスロ１において、有利区間から通常区間への移行条件は、有利区間中に行う通常区間への移行抽籤に当籤したこと、有利区間のリミッタが発動したこと、後述の特殊ＡＴが終了したこと、後述のＮ－ＡＴが終了することで非ＡＴに移行したことの何れかを満たした場合に成立する。

【１７５７】

また、主制御回路９０は、有利区間の「非ＡＴ」においてＡＴの権利のストック付与抽籤を行っており、この付与抽籤に当籤すると、ＡＴのストックを所定数付与する（すなわち、ＡＴの権利を所定数付与する）。主制御回路９０は、「非ＡＴ」においてＡＴのストックが１以上になると、前兆ゲーム数を抽籤し、この抽籤において前兆なし（前兆１ゲーム）が決定されると、遊技状態を「ＡＴ」に移行し、この抽籤において前兆あり（前兆２ゲーム以上）が決定されると、遊技状態を「前兆」に移行する。また、主制御回路９０は、有利区間の「前兆」において前兆ゲーム数分の遊技を消化すると、遊技状態を「ＡＴ」に移行する。また、主制御回路９０は、有利区間の「ＡＴ」においてＡＴのストックを全て消費すると、遊技状態を「非ＡＴ」に移行する。

【１７５８】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、「非ＡＴ」中のＡＴのストック付与抽籤に関するモード（以下、「通常モード」と呼ぶ）として「低確」「高確Ａ」「高確Ｂ」「高確Ｃ」という複数の通常モードを有している。これら複数の通常モードは、ＡＴのストック付与

期待度がそれぞれ異なり、ＡＴのストック付与期待度は、「低確」が最も低く、「高確Ａ」が次に低く、「高確Ｂ」が次に低く、「高確Ｃ」が最も高い。

【１７５９】

また、本仕様例のパチスロ１では、通常区間中もＡＴのストック付与を行うことがあるが、通常区間と通常モードの「低確」「高確Ａ」「高確Ｂ」「高確Ｃ」の夫々とを比較すると、通常区間は、少なくとも通常モード「低確」「高確Ａ」よりもＡＴのストック付与期待度が高い。すなわち、通常区間は、通常モードが「低確」又は「高確Ａ」である有利区間の「非ＡＴ」よりも、「ＡＴ」への移行期待度が高い有利な遊技状態である。なお、通常区間は、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」よりもＡＴのストック付与期待度が高くてもよく、また、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」とＡＴのストック付与期待度が同程度の期待度であってもよく、また、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」よりもＡＴのストック付与期待度が低くてもよい。

【１７６０】

＜遊技フロー＞

以上、本仕様例のパチスロ１の遊技状態の遷移フローについて説明した。続いて、本仕様例のパチスロ１の遊技の流れを示す遊技フローについて説明する。本仕様例のパチスロ１では、遊技者にとって有利な状態へのチャンス期間が周期的に訪れる周期管理の遊技性を有している。すなわち、一周期分の遊技が行われるとチャンスゾーンが訪れ、このチャンスゾーンにおいて成功すると遊技者にとって有利な状態に移行し、このチャンスゾーンにおいて失敗すると再び周期中の遊技に戻る遊技性を有している。このとき、本仕様例では、内部的な遊技状態と、遊技者から見える見た目上の遊技状態との関係に特徴を有しているため、図１５８に内部的な遊技状態と見た目上の遊技状態との関係性を示す。

【１７６１】

図１５８に示すように、本仕様例のパチスロ１では、遊技者から見える見た目上の遊技状態として、周期中遊技と、ＣＺ（チャンスゾーン）と、ＢＢ（ボーナス）とを有する。周期中遊技は、周期的に訪れるＣＺに移行するまでの間に滞在する遊技状態であり、内部的な遊技状態としてＢＢ３状態が対応する。周期中遊技は、「通常」と「前兆」と「ＡＴ」とから構成され、周期中遊技の「通常」は、内部的な遊技状態としてＢＢ３状態、かつ、有利区間の「非ＡＴ」、又はＢＢ３状態の通常区間が対応し、周期中遊技の「前兆」は、内部的な遊技状態としてＢＢ３状態、かつ、有利区間の「前兆」が対応し、周期中遊技の「ＡＴ」は、内部的な遊技状態としてＢＢ３状態、かつ、有利区間の「ＡＴ」が対応する。

【１７６２】

ＣＺは、周期的に訪れるチャンス期間であり、内部的な遊技状態として非ボーナス状態の有利区間、又は非ボーナス状態の通常区間が対応する。また、ＢＢは、遊技者にとって有利な状態であり、内部的な遊技状態としてＢＢ１状態の有利区間、ＢＢ１状態の通常区間、ＢＢ２状態の有利区間、又はＢＢ２状態の通常区間が対応する。ここで、ＣＺ（すなわち、非ボーナス状態）自体は、遊技者に有利な遊技状態ではない（すなわち、ＣＺ中にメダルが増加するわけではない）が、ＢＢ（すなわち、ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）に移行可能な点において周期中遊技（すなわち、ＢＢ３状態）よりも有利な遊技状態（特賞連荘状態）として位置付けられる。

【１７６３】

本仕様例のパチスロ１において、ＢＢ及び周期中遊技の「ＡＴ」は、当該遊技状態中にメダルが増加する（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間として機能する。なお、ＢＢ中の単位遊技当たりのメダルの増加量と、周期中遊技の「ＡＴ」中の単位遊技当たりのメダルの増加量とは、同じであってもよく、また、異なるものであってもよいが、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ中の単位遊技当たりのメダルの増加量の方が、周期中遊技の「ＡＴ」中の単位遊技当たりのメダルの増加量よりも多くなるように設定されている。

【１７６４】

また、本仕様例のパチスロ１において、少なくとも周期中遊技の「通常」は、当該遊技

状態中にメダルが減少する減少期間として機能する。なお、ＣＺ及び周期中遊技の「前兆」は、本仕様例においては減少期間として機能するものの、当該遊技状態中にメダルが増加も減少もしない維持期間として機能することとしてもよい。

【１７６５】

かかる前提の下、本仕様例における遊技の流れについて説明する。本例では、周期中遊技の「通常」が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、周期中遊技の「通常」（ＢＢ３状態、かつ、有利区間の「非ＡＴ」、又はＢＢ３状態の通常区間）から遊技を開始する。

【１７６６】

ＢＢ３状態は、ＢＢ３の終了条件が成立すると非ボーナス状態に移行するため、周期中遊技もＢＢ３の終了条件が成立すると終了し、ＣＺ（非ボーナス状態）に移行する。ここで、ＢＢ３の終了条件は、ＢＢ３状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、２８５枚を超えた場合）に成立するが、周期中遊技の「通常」は、減少期間として機能するため、メダルが減少していき、また、払出を受ける機会も多くないことから早期にＢＢ３の終了条件を成立させることは可能とならない（すなわち、ＣＺ（非ボーナス状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることはできない）。

【１７６７】

一方で、周期中遊技の「ＡＴ」は、増加期間として機能するため、メダルを増加させることができるのみならず、払出を受ける機会が増加することで早期にＢＢ３の終了条件を成立させることが可能となる（すなわち、ＣＺ（非ボーナス状態）に移行するまでの遊技期間を短縮させることができる）。そのため、本仕様例のパチスロ１では、ＡＴは、周期中遊技の期間を短縮させる周期短縮型のＡＴとして機能する。

【１７６８】

本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技（ＢＢ３状態）は、周期中遊技におけるメダルの払出枚数が２８５枚を超えると終了するが、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知されない場合（非ＡＴ）、２８５枚を超えるメダルの払出には、約２１０回の単位遊技が必要とされるように設計され、また、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される場合（ＡＴ）、２８５枚を超えるメダルの払出には、約５５回の単位遊技が必要とされるように設計されている。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技が全て「通常」である場合、約２１０回の単位遊技が行われると一周期の遊技が終了し（ＢＢ３状態が終了し）、周期中遊技が全て「ＡＴ」である場合、約５５回の単位遊技が行われると一周期の遊技が終了する。

【１７６９】

周期中遊技（ＢＢ３状態）において、ＢＢ３の終了条件が成立すると、主制御回路９０は、ＣＺ（非ボーナス状態）に遊技状態を移行する。ＣＺは、ＢＢ３に当籤する前にＢＢ１又はＢＢ２を当籤させることができれば、ＣＺ→ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）→ＣＺ→ＢＢ・・・といったように、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることが可能な状態（一連の増加区間）として構成されるが、ＢＢ１又はＢＢ２に当籤する前にＢＢ３に当籤してしまうと、一連の増加区間は終了し、周期中遊技に移行してしまう。そして、周期中遊技に移行した後に再度一連の増加区間に移行させるためには、ＢＢ３状態を終了させる必要がある。

【１７７０】

すなわち、遊技者は、周期中遊技（ＢＢ３状態）においては、ＡＴへの移行又はＡＴが継続することを望み、実際にＡＴに移行又はＡＴが継続した場合には、メダルを増加させつつ、周期的なＣＺ（非ボーナス状態）に移行するまでの遊技期間を短縮することができる。また、ＣＺにおいては、ＢＢ３に当籤する前にＢＢ１又はＢＢ２に当籤することを望み、実際にＢＢ１又はＢＢ２に当籤することができれば、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）においてメダルを増加させることができる。これらの遊技状態が終了して再度ＣＺに戻った場合も同様である。本仕様例のパチスロ１では、ボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤する合算確率において、ＢＢ１の当籤確率は２５％程度、ＢＢ２の当籤確率は２５％

程度、ＢＢ３の当籤確率は５０％程度となっていることから、ＣＺでは約５０％の確率でＢＢに移行することができ、ＣＺとＢＢとがループする。

【１７７１】

一方で、ＣＺ（非ボーナス状態）では必ずしもＢＢ１又はＢＢ２が当籤し続けるわけではなく、約５０％の確率でＢＢ３が当籤し、周期中遊技（ＢＢ３状態）に移行してしまう。しかし、ＡＴのストックが予め付与されていれば、周期中遊技に移行してしまった場合であっても、周期中遊技の「ＡＴ」となるため、メダルが増加し、しかもＣＺに早期に復帰させることができる。本例では、このような遊技性によって、遊技の興趣を向上させることを可能としている。

【１７７２】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の「ＡＴ」の種類として「Ｎ－ＡＴ（ノーマルＡＴ）」「Ｓ－ＡＴ（スーパーＡＴ）」「特殊ＡＴ」という３種類のＡＴを有している。「Ｎ－ＡＴ」は、１０回の単位遊技を１セットとするゲーム数管理型のＡＴであり、「Ｎ－ＡＴ」の権利１つに基づき（ストック１つに基づき）１０回の単位遊技の間、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される。なお、「Ｎ－ＡＴ」は、ゲーム数管理型のＡＴに限るものではなく、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知された回数が所定回数行われることを１セットするナビ回数管理型のＡＴであってもよく、また、期間中に払い出されたメダルの枚数（又は差枚数）が所定数に達することを１セットとする枚数管理型のＡＴであってもよい。

【１７７３】

また、「Ｓ－ＡＴ」は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでの遊技を１セットとする周期完走型のＡＴであり、「Ｓ－ＡＴ」の権利１つに基づき（ストック１つに基づき）周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでの間、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される。すなわち、周期中遊技の「ＡＴ」が「Ｓ－ＡＴ」である場合、残りの周期中遊技を全て増加期間とすることができるとともに、その後、約５０％の確率でＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）に移行可能なＣＺ（非ボーナス状態）に移行する。

【１７７４】

また、「特殊ＡＴ」は、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ３状態）に移行するまで継続する特別なＡＴであり、「特殊ＡＴ」のストックがある場合には、ＢＢに移行するまで、周期中遊技（ＢＢ３状態）において遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される。すなわち、「特殊ＡＴ」は、ＣＺ（非ボーナス状態）において周期中遊技に移行した場合には継続し、ＣＺにおいてＢＢに移行した場合に終了する。

【１７７５】

なお、「Ｓ－ＡＴ」は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまで継続するため、例えば、周期中遊技におけるメダルの払出枚数が０枚の時点で開始した場合と、２８０枚の時点で開始した場合とでは、遊技者にとっては前者の方が好ましい。また、詳しくは後述するが「特殊ＡＴ」が終了すると、主制御回路９０は、有利区間を終了し、通常区間に遊技状態を移行し、有利区間に関する情報（ＡＴのストック数など）を初期化する。そのため、「Ｓ－ＡＴ」のストックは、他のＡＴのストックよりも先に使用することが好ましく、また、「特殊ＡＴ」のストックは、他のＡＴのストックよりも後に使用することが好ましい。そこで、本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」のストックと「Ｓ－ＡＴ」のストックと「特殊ＡＴ」のストックとのいずれも有している場合、「Ｓ－ＡＴ」のストックを最も先に使用し、「Ｎ－ＡＴ」のストックを次に使用し、「特殊ＡＴ」のストックを最後に使用するように、ＡＴのストックの使用順序（ストック放出順序）を設定している。

【１７７６】

また、本仕様例において、ＢＢ１に係る図柄の組合せは、センターラインに沿って「白７－白７－白７」又はクロスダウンラインに沿って「青７－青７－青７」が表示される図柄の組合せが対応し、ＢＢ２に係る図柄の組合せは、センターラインに沿って「青７－青７－青７」が表示される図柄の組合せが対応し、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、センターラインに沿って「青７－青７－スイカ１（又はスイカ２）」が表示される図柄の組合せが

対応する（図１６３参照）。そして、左リール３Ｌには、図柄「青７」から最大滑り駒数以内に図柄「白７」を配置する（図１５９参照）。

【１７７７】

本仕様例では、このように構成した上で、例えば、遊技者が左リール３Ｌの中段領域に図柄「青７」を停止可能なタイミングで停止操作を行うことで、ＢＢ１に当籤している場合には、左リール３Ｌの中段領域に図柄「白７」又は左リール３Ｌの上段領域に図柄「青７」が停止し、ＢＢ１に係る図柄の組合せを停止可能になり、ＢＢ２に当籤している場合には、左リール３Ｌの中段領域に図柄「青７」が停止し、ＢＢ２に係る図柄の組合せを停止可能になり、ＢＢ３に当籤している場合には、左リール３Ｌの中段領域に図柄「青７」が停止し、ＢＢ３に係る図柄の組合せを停止可能になる。

【１７７８】

このように本仕様例のパチスロ１では、左リール３Ｌの中段領域に図柄「青７」を停止可能なタイミングで停止操作を行うことで、ＢＢ１に係る図柄の組合せ、ＢＢ２に係る図柄の組合せ、及びＢＢ３に係る図柄の組合せのいずれも停止可能に制御することができる。そこで、本仕様例のパチスロ１では、ＣＺ（非ボーナス状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合に、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知が行われるようにしてもよい。具体的には、「「７」を狙え」などの表示がなされ、遊技者に図柄「青７」を狙うべきことが示されるようにすればよい。もちろん、「「７」を狙え」といった表示ではなく、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を行うこととしてもよい。例えば、ＢＢ１に当籤している場合には、センターラインに沿って「白７－白７－白７」又はクロスダウンラインに沿って「青７－青７－青７」を狙うことを促す表示を行い、ＢＢ３に当籤している場合には、センターラインに沿って「青７－青７－青７」を狙うことを促す表示を行い、ＢＢ３に当籤している場合には、センターラインに沿って「青７－青７－スイカ１（又はスイカ２）」を狙うことを促す表示を行うこととしてもよい。この点、本仕様例のパチスロ１では、ＣＺにおいていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合（すなわち、非ボーナス状態においてボーナス役に当籤した当籤遊技において）、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知を行い、フラグ間において持ち越しているボーナス役を入賞可能な場合（すなわち、ボーナス役を持ち越している持越遊技において）、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を行う。

【１７７９】

＜リール配列などの遊技要素＞

次に、図１５９～図１８４を参照して、上述の実施形態とは異なる遊技要素について説明する。

【１７８０】

［図柄配置テーブル］

まず、図１５９を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図１５９中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【１７８１】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、リール表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「０」を基準としてリールの回転方向（図１５９中の図柄位置「１９」から図柄位置「０」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「０」～「１９」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【１７８２】

すなわち、図柄カウンタの値（「０」～「１９」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓４の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、以下に示すパチスロ１では、図柄として、「白７」「青７」「上シンボル」「下シンボル」「スイカ１」「スイカ２

」「ベル１」「ベル２」「プラム」及び「ブランク」の１０種類の図柄を用いる。
【１７８３】
なお、図柄「上シンボル」は、上側を弧とする略半円形状の図柄であり、図柄「下シンボル」は、下側を弧とする略半円形状の図柄である。本仕様例のパチスロ１では、各リールにおいて図柄「上シンボル」の下に図柄「下シンボル」が配置されていることがある。このように図柄「上シンボル」の下に図柄「下シンボル」が配置されている場合、遊技者には、図柄「上シンボル」と図柄「下シンボル」とにより２図柄分の大きな一つの図柄（略円形状の図柄）が配置されているように視認されることになる。本仕様例では、図柄「上シンボル」と図柄「下シンボル」とにより構成される２図柄分の大きな一つの図柄を「上下シンボル」と呼ぶことがある。
【１７８４】
［内部抽籤テーブル］
次に、図１６０～図１６２を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、図１６０（Ａ）に示す一般中の内部抽籤テーブルは、非ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６１（Ｂ）に示すＢＢ１フラグ間用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ１フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６１（Ｃ）に示すＢＢ２フラグ間用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ２フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６１（Ｄ）に示すＢＢ１，２用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ１一般中及びＢＢ２一般中において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６１（Ｅ）に示すＪＡＣＩＮ１フラグ間用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６２（Ｆ）に示すＢＢ３フラグ間用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ３フラグ間において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６２（Ｇ）に示すＢＢ３用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ３一般中において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６２（Ｈ）に示すＪＡＣＩＮ２フラグ間用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ３ＲＢフラグ間中において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６２（Ｉ）に示すＪＡＣＩＮ１用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ１ＲＢ中及びＢＢ１２ＲＢ中において参照される内部抽籤テーブルであり、図１６２（Ｊ）に示すＪＡＣＩＮ２用の内部抽籤テーブルは、ＢＢ３ＲＢ中において参照される内部抽籤テーブルである。
【１７８５】
内部抽籤テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、抽籤値は、予め設定されたボーナス役や小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定値（設定１～６）毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ７６及び設定用鍵型スイッチ５４（図７参照）を用いて変更される。
【１７８６】
［図柄組合せテーブル］
次に、図１６３～図１６７を参照して、本仕様例のパチスロ１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ９５に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【１７８７】
本仕様例のパチスロ１では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続作動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。
【１７８８】
同図において、属性「ＨＺＲ」とは、「はずれ」に対応する図柄の組合せである。このように本仕様例のパチスロ１では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しているが、これに限られるものではなく、「はずれ」に対応する図柄の組合

せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定することとしてもよい。また、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定するとともに、同図に示す図柄の組合せのいずれとも異なる図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合にも「はずれ」と判定することとしてもよい。

【１７８９】

また、同図において属性「ＢＢ」は、ＢＢ（第一種特別役物の連続差動装置）の作動に係る図柄の組合せであり、属性「ＪＡＣＩＮ」は、ＲＢ（第一種特別役物）の作動に係る図柄の組合せであり、属性「ＲＥＰ」は、リプレイ（再遊技）の作動に係る図柄の組合せであり、属性「ＦＲＵ」は、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

【１７９０】

また、同図におけるデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報を規定する。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ（１バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。

【１７９１】

また、図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。

【１７９２】

［内部当籤役と図柄組合せの対応表］

図１６８～図１７７は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。

【１７９３】

パチスロ１では、主制御回路９０は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１６８～図１７７に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。

【１７９４】

なお、同図において役の名称の末尾に「／ＢＢ」が付された役は、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態又はＢＢ３状態における役であることを示す。一例として、図１６０～図１６２に示す内部抽籤テーブルを参照すると、「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ａ」は、複数の遊技状態（非ボーナス状態、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中、ＢＢ１ＲＢフラグ間中、ＢＢ２ＲＢフラグ間中、ＢＢ３フラグ間、ＢＢ３一般中、及びＢＢ３ＲＢフラグ間中）において内部当籤役として決定されることがあるが、非ボーナス状態、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間、及びＢＢ３フラグ間において内部当籤役として決定された場合には「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ａ」に対応付けられた図柄の組合せ（コンビネーション）が表示可能であり、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中、ＢＢ１ＲＢフラグ間中、ＢＢ２ＲＢフラグ間中、ＢＢ３一般中、及びＢＢ３ＲＢフラグ間中において内部当籤役として決定された場合には「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ａ／ＢＢ」に対応付けられた図柄の組合せ（コンビネーション）が表示可能である。

【１７９５】

ここで、図１６８～図１７７に示す対応表では、役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、表示されないことがある。すなわち、パチスロ１では、停止表示可能な図柄の組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き

込む図柄）を異ならせることとしており、優先して引き込む図柄の関係上、丸印が付された図柄の組合せであっても表示されないことがある。そこで、役の種別と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を、図１７８～図１８４に示す。

【１７９６】

［内部当籤役と図柄の組合せとの対応関係］

次に、図１７８～図１８４を参照して、本仕様例のパチスロ１における内部当籤役と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応について説明する。ここで、図１７８（Ａ）は、非ボーナス状態における対応関係を示す表であり、図１７９（Ｂ）は、ＢＢ１フラグ間及びＢＢ２フラグ間における対応関係を示す表であり、図１８０（Ｃ）は、ＢＢ３フラグ間における対応関係を示す表であり、図１８１（Ｄ）は、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中及びＢＢ３一般中における対応関係を示す表であり、図１８２（Ｅ）は、ＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中における対応関係を示す表であり、図１８３（Ｆ）は、ＢＢ３ＲＢフラグ間中における対応関係を示す表であり、図１８４（Ｇ）は、ＢＢ１ＲＢ中、ＢＢ２ＲＢ中及びＢＢ３ＲＢ中における対応関係を示す表である。

【１７９７】

また、本仕様例においても、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順１」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順２」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順３」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順４」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、左、中」の順であることを「打順５」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順６」として示している。

【１７９８】

また、同図において図柄の組合せ「はずれ」とは、コンビネーション名「Ｔ＿ＢＢ制御用」～「Ｔ＿右Ｂ＿０２」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「リプレイ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴリプ＿０２」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「７リプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿７リプＡ」～「Ｃ＿７リプＢ＿０３」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。

【１７９９】

また、図柄の組合せ「ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵベルＡ」～「Ｃ＿小Ｖベル」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「１枚」とは、コンビネーション名「Ｃ＿左ＡＡ１＿０１」～「Ｃ＿特殊Ｕ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「プラム」とは、コンビネーション名「Ｃ＿プラム」の図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「スイカ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿スイカＡ＿０１」～「Ｃ＿スイカＢ＿０４」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。

【１８００】

また、図柄の組合せ「下シン」とは、コンビネーション名「Ｃ＿下シンＡ＿０１」「Ｃ＿下シンＡ＿０２」「Ｃ＿下シンＢ」「Ｃ＿下シンＣ」「Ｃ＿下シンＤ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＳＰ下シン」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰ下シンＡ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰ下シンＡ＿０６」「Ｃ＿ＳＰ下シンＢ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰ下シンＡ＿０３」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。

【１８０１】

また、図柄の組合せ「ＢＢ他」とは、フラグ間状態において持ち越している種別のボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）、「はずれ」又は「１枚」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。一例として、ＢＢ２フラグ間において、内

部当籤役が「はずれ」である場合、持ち越しているＢＢ２（「Ｆ＿青ＢＢ２」）を入賞可能なタイミングで停止操作を行うと、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴ青ＢＢ２」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、持ち越しているＢＢ２（「Ｆ＿青ＢＢ２」）を入賞不可能なタイミングで停止操作を行うと、コンビネーション名「Ｔ＿ＢＢ制御用」～「Ｔ＿右Ｂ＿０２」のうちの何れかの図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【１８０２】

また、図柄の組合せ「プラ下シン」とは、コンビネーション名「Ｃ＿プラ下シン＿０１」～「Ｃ＿プラ下シン＿０９」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「フェイク」とは、コンビネーション名「Ｃ＿下シンフェイクＡ＿０１」～「Ｃ＿下シンフェイクＢ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＳＰ役」とは、コンビネーション名「Ｃ＿特殊Ｍ＿０１」～「Ｃ＿特殊Ｕ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。

【１８０３】

また、図柄の組合せ「シンボル揃い」とは、コンビネーション名「Ｃ＿下シンリプ＿０１」～「Ｃ＿シンボルリプ＿０４」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＣＵベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵベルＡ」～「Ｃ＿ＣＵベルＣ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＢＴベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴベルＡ」～「Ｃ＿ＢＴベルＣ＿０２」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。

【１８０４】

また、図柄の組合せ「ＣＤベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベルＡ」～「Ｃ＿ＣＤベルＣ＿０４」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＴＰベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベルＡ」～「Ｃ＿ＴＰベルＣ」のうちの、図１６８～図１７７において丸印が付された図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＪＡＣ１」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ１」の図柄の組合せが対応する。また、図柄の組合せ「ＪＡＣ２」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ２」の図柄の組合せが対応する。

【１８０５】

ここで、図柄の組合せ「シンボル揃い」「フェイク」「ＢＴベル」「ＣＤベル」は、右リール３Ｒの上段領域、中段領域及び下段領域のうちの連続する２つの領域に上述した図柄「上下シンボル（図柄「上シンボル」及び図柄「下シンボル」により構成される２図柄分の図柄）」を停止可能な図柄の組合せである。具体的には、図柄の組合せ「シンボル揃い」は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて図柄「上下シンボル」を停止可能な図柄の組合せ、すなわち、図柄「上下シンボル」が揃う図柄の組合せである。

【１８０６】

また、「フェイク」「ＢＴベル」は、右リール３Ｒ及び中リール３Ｃにおいて図柄「上下シンボル」を停止可能であり、左リール３Ｌにおいて図柄「上下シンボル」を停止できない図柄の組合せ、すなわち、図柄「上下シンボル」がテンパイする図柄の組合せである。また、図柄の組合せ「ＣＤベル」は、右リール３Ｒにおいて図柄「上下シンボル」を停止可能であり、左リール３Ｌ及び中リール３Ｃにおいて図柄「上下シンボル」を停止できない図柄の組合せ、すなわち、図柄「上下シンボル」が表示されるもののテンパイしない図柄の組合せである。なお、以下では図柄「上下シンボル」が揃うことを、「シンボル揃い」と呼ぶことがあり、また、図柄「上下シンボル」が右リール３Ｒにおいて表示可能であるものの揃わないことを、「シンボル煽り」と呼ぶことがある。また、「シンボル煽り」のうち、図柄「上下シンボル」がテンパイする図柄の組合せ（「フェイク」「ＢＴベル」）を、「図柄の組合せ「シンボルテンパイ」」と呼ぶことがあり、図柄「上下シンボル」がテンパイしない図柄の組合せ（「ＣＤベル」）を、「図柄の組合せ「シンボル非テンパイ」」と呼ぶことがある。

【１８０７】
本仕様例のパチスロ１では、右１ｓｔの押し順で図柄「上下シンボル」を狙うことを促す演出を行うことで、遊技の興趣を向上させることとしているが、この演出を用いた遊技性の詳細は、後述する。
【１８０８】
また、本仕様例のパチスロ１では、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」（例えば、上述した「押し順小役」）として、「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ａ」～「Ｆ＿３２１小Ｖ２＿Ｂ」を設ける。これら押し順役のうち、役の名称の末尾に「Ａ」が付された押し順役を「Ａ系統の押し順役」と呼び、役の名称の末尾に「Ｂ」が付された押し順役を「Ｂ系統の押し順役」と呼ぶ。すなわち、「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ａ」～「Ｆ＿３２１小Ｖ２＿Ａ」は、Ａ系統の押し順役であり、「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ｂ」～「Ｆ＿３２１小Ｖ２＿Ｂ」は、Ｂ系統の押し順役である。
【１８０９】
これら押し順役は、基本的には、停止操作順序（押し順）が正解の場合に多くのメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、停止操作順序（押し順）が不正解の場合には、少ないメダルが払い出される図柄の組合せ、又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。上述の「ＡＴ」などでは、これら押し順役が当籤役として決定された場合に正解の押し順を遊技者に対して報知する。そのため、これら押し順役は、報知対象役と呼ぶこともできる。また、本仕様例のパチスロ１では、遊技状態（内部的な遊技状態）に応じて押し順役の正解又は不正解の概念が無くなることがある。
【１８１０】
なお、本仕様例のパチスロ１では、報知対象役として押し順役を用いることとしているが、報知対象役において正解の停止操作と不正解の停止操作とを設ける方法は、押し順に限られるものではない。例えば、少なくとも１つのリールにおいて所定のタイミングで停止操作が行われた場合に、正解の図柄の組合せが表示され、所定のタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合に、不正解の図柄の組合せが表示されるといった、停止操作のタイミングに応じて正解の停止操作と不正解の停止操作とを設けることとしてもよい。また、停止操作のタイミングと押し順とを組み合わせることで、正解の停止操作と不正解の停止操作とを設けることとしてもよい。そして、「ＡＴ」中などに遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知する場合、正解の停止操作の内容を報知すればよい。
【１８１１】
（押し順役当籤時の停止制御）
続いて、押し順役が内部当籤役として決定された場合に表示される図柄の組合せについて説明することで、押し順役当籤時の停止制御について説明する。
【１８１２】
初めに、図１７８を参照して、非ボーナス状態における押し順役当籤時の停止制御について説明する。図１７８に示すように、非ボーナス状態では、Ａ系統の押し順役は、押し順の正解の概念がなくなり、遊技者の停止操作順序に関係なく少ないメダルが払い出される図柄の組合せ、又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、Ｂ系統の押し順役は、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる。なお、図１７８に示すように、非ボーナス状態では、Ｂ系統の押し順役に対して、６択の押し順が要求される。
【１８１３】
具体的には、Ａ系統の押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。一方で、Ｂ系統の押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作順序（押し順）が６択の押し順において正解の順序であるときは、図柄の組合せ「ベル」が停止表示され、不正解の順序であるときは、図柄の組合せ「１枚」のうち

内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８１４】

続いて、図１７９及び図１８０を参照して、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間及びＢＢ３フラグ間における押し順役当籤時の停止制御について説明する。図１７９及び図１８０に示すように、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間及びＢＢ３フラグ間では、Ａ系統の押し順役は、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なり、Ｂ系統の押し順役は、押し順の正解の概念がなくなり、遊技者の停止操作順序に関係なく少ないメダルが払い出される図柄の組合せ、又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、図１７９及び図１８０に示すように、ＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間及びＢＢ３フラグ間では、Ａ系統の押し順役に対して、３択の押し順が要求される。

【１８１５】

具体的には、Ａ系統の押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作順序（押し順）が３択の押し順において正解の順序であるときは、図柄の組合せ「ベル」が停止表示され、不正解の順序であるときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示される。また、不正解の順序、かつ、図柄の組合せ「１枚」を引込可能なタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合、フラグ間において持ち越しているボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２又はＢＢ３）を引込可能なタイミングで停止操作が行われると、持ち越しているボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８１６】

一方で、Ｂ系統の押し順役のうち「Ｆ＿１２３ＣＵ＿Ｂ」～「Ｆ＿１３２ＢＴ＿Ｂ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８１７】

また、Ｂ系統の押し順役のうち「Ｆ＿２１３ＣＴ１＿Ｂ」～「Ｆ＿２３１ＣＤ＿Ｂ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合、中１ｓｔの順序のときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。そして、中１ｓｔ以外の順序のときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、図柄の組合せ「１枚」を引込可能なタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合、フラグ間において持ち越しているボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２又はＢＢ３）を引込可能なタイミングで停止操作が行われると、持ち越しているボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８１８】

また、Ｂ系統の押し順役のうち「Ｆ＿３１２ＴＰ１＿Ｂ」～「Ｆ＿３２１小Ｖ２＿Ｂ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合、右１ｓｔの順序のときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。そして、右１ｓｔ以外の順序のときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が

行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、図柄の組合せ「１枚」を引込可能なタイミング以外のタイミングで停止操作が行われた場合、フラグ間において持ち越しているボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２又はＢＢ３）を引込可能なタイミングで停止操作が行われると、持ち越しているボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８１９】

このように本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、メダルの払い出しに係る小役に応じた図柄の組合せと、ボーナスの作動に係るボーナス役に応じた図柄の組合せとでは、小役に応じた図柄の組合せを優先して引き込むようにリールの停止制御を行う。なお、本仕様例における引込優先順位は、再遊技の作動に係るリプレイ役に応じた図柄の組合せ（属性「ＲＥＰ」の図柄の組合せ）が最も高く、メダルの払い出しに係る小役に応じた図柄の組合せ（属性「ＦＲＵ」の図柄の組合せ）が次に高く、ボーナスの作動に係るボーナス役に応じた図柄の組合せ（属性「ＢＢ」又は「ＪＡＣＩＮ」の図柄の組合せ）が次に高く、「はずれ」の図柄の組合せ（属性「ＨＺＲ」の図柄の組合せ）が最も低い。

【１８２０】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間において、押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序であっても、特定のタイミングで停止操作を行うと、図柄の組合せ「１枚」が必ず停止表示される。すなわち、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間では、特定のタイミングで停止操作を行うことで、図柄の組合せ「はずれ」やボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示されることを回避しつつ、少なくとも１枚のメダルの払い出しを受けることができる。なお、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間において特定のタイミング以外のタイミングで停止操作を行った場合には、図柄の組合せ「はずれ」やボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示されることがある。

【１８２１】

具体的には、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ１フラグ間中に押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、左のリール３Ｌの中段領域に図柄位置「５」の図柄「ブランク」が位置するタイミングで左のリール３Ｌに対する停止操作を行い、中のリール３Ｃの中段領域に図柄位置「１５」の図柄「スイカ２」が位置するタイミングで中のリール３Ｃに対する停止操作を行い、右のリール３Ｒの中段領域に図柄位置「１９」の図柄「ブランク」が位置するタイミングで右のリール３Ｒに対する停止操作を行うと、少なくとも図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、図柄の組合せ「はずれ」やボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示されることがない。なお、Ａ系統の押し順役については、押し順に正解している場合には、より多くのメダルが払い出される図柄の組合せ「ベル」が停止表示される。

【１８２２】

また、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ２フラグ間中に押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、左のリール３Ｌの中段領域に図柄位置「１０」の図柄「青７」が位置するタイミングで左のリール３Ｌに対する停止操作を行い、中のリール３Ｃの中段領域に図柄位置「１５」の図柄「スイカ２」が位置するタイミングで中のリール３Ｃに対する停止操作を行い、右のリール３Ｒの中段領域に図柄位置「３」の図柄「上シンボル」が位置するタイミングで右のリール３Ｒに対する停止操作を行うと、少なくとも図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、図柄の組合せ「はずれ」やボーナス役に応じた図柄の組合せが停止表示されることがない。なお、Ａ系統の押し順役については、押し順に正解している場合には、より多くのメダルが払い出される図柄の組合せ「ベル」が停止表示される。

【１８２３】

続いて、図１８１及び図１８３を参照して、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中、ＢＢ３一般中及びＢＢ３ＲＢフラグ間中における押し順役当籤時の停止制御について説明する。図１８１及び図１８３に示すように、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中、ＢＢ３一般中及びＢＢ３

ＲＢフラグ間中では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる。なお、図１８１及び図１８３に示すように、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中、ＢＢ３一般中及びＢＢ３ＲＢフラグ間中では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役に対して、６択の押し順が要求される。

【１８２４】

具体的には、（Ａ系統及びＢ系統の）押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作順序（押し順）が６択の押し順において正解の順序であるときは、図柄の組合せ「ベル」が停止表示され、不正解の順序であるときは、図柄の組合せ「１枚」のうち内部当籤役として決定された役において停止表示可能な図柄の組合せを引込可能なタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「１枚」が停止表示され、それ以外のタイミングで停止操作が行われると、図柄の組合せ「はずれ」が停止表示される。

【１８２５】

続いて、図１８２を参照して、ＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中における押し順役当籤時の停止制御について説明する。図１８２に示すように、ＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の不正解の概念がなくなる。なお、右１ｓｔの押し順で停止操作が行われた場合と、それ以外の押し順で停止操作が行われた場合とで停止表示される図柄の組合せは異なるものの、いずれの場合であっても「７枚」のメダルが払い出され、「７枚」よりも少ない数のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されることはない。すなわち、ＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中では、押し順に応じて払い出されるメダルの枚数が減少することがなく、他の状態において押し順に正解した場合に払い出されるメダルの枚数が押し順に関係なく払い出される。

【１８２６】

（停止制御の別例）

図１７８及び図１８１を参照すると、非ボーナス状態と、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中及びＢＢ３一般中とでは、停止制御が異なる。この点、遊技状態が異なる場合であっても、同一の役に対しては同じ停止制御としてもよい。すなわち、非ボーナス状態において押し順役に当籤した場合の停止制御と、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中及びＢＢ３一般中において押し順役に当籤した場合の停止制御とを、同一にしてもよい。なお、ＢＢフラグ間やＲＢフラグ間については、押し順役の他にＢＢやＲＢを持ち越しているため、役構成が非ボーナス状態では「押し順役」、ＢＢフラグ間やＲＢフラグ間では「押し順役＋ＢＢ（又はＲＢ）」と異なるため、停止制御を異ならせることとしてよい。

【１８２７】

また、図１８１を参照すると、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中及びＢＢ３一般中とでは、停止制御が同一であるが、それぞれ遊技状態が異なるため、異なる停止制御としてもよい。このようにすることで、役構成が同じ遊技状態であっても、メダルの払い出しに係る傾斜値を異ならせることができるため、多彩な遊技性を実現することができる。

【１８２８】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、リール制御や内部抽籤処理などのパチスロ１における基本的な処理についての説明は上述の実施形態と同様であるため省略し、以下では本仕様例のパチスロ１における遊技性（遊技仕様）を実現するための処理についてのみ説明する。

【１８２９】

［周期中遊技における処理］

初めに、図１８５～図１８９を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、周期中遊技において実行する処理について説明する。図１８５は、周期中遊技における内部的な遊技状態と、当該遊技状態において実行する処理との対応関係を示す図であり、図１８６～図１８９は、夫々の遊技状態において実行する処理の概要を示す図である。

【１８３０】

（周期中遊技における遊技状態）
上述のように、本仕様例のパチスロ１では、遊技者は、周期中遊技では周期の終了を目指して遊技を行う。ここで、周期中遊技はＢＢ３状態であるため、周期の終了とはＢＢ３が終了すること、すなわち、ＢＢ３状態において２８５枚を超えるメダルが払い出されることである。周期中遊技は、非ＡＴである「通常」と、ＡＴに移行するまでの「前兆」と、「ＡＴ」と、により構成される。本仕様例における「ＡＴ」は、周期中遊技の周期を短縮する周期短縮型のＡＴであるため、遊技者は、周期中遊技の「通常」から周期中遊技の「ＡＴ」を目指し遊技を行い、ＡＴのストックを獲得できた場合には、周期中遊技の「前兆」を経由するなどして周期中遊技の「ＡＴ」に移行し、周期の短縮が行われる。
【１８３１】
このような遊技性において、周期中遊技の「通常」は、内部的な遊技状態として、ＢＢ３状態の通常区間と、ＢＢ３状態の有利区間とが対応する。主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、周期中遊技の「通常」中は、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の通常区間である場合には、図１８６で後述する「通常（通常区間）＿抽籤処理」を行い、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間である場合には、図１８７で後述する「通常（有利区間）＿抽籤処理」を行う。また、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、周期中遊技の「前兆」中は、図１８８で後述する「ＡＴ前兆＿抽籤処理」を行い、周期中遊技の「ＡＴ」中は、図１８９で後述する「ＡＴ＿抽籤処理」を行う。
【１８３２】
［通常（通常区間）＿抽籤処理］
続いて、図１８６を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が周期中遊技の「通常（通常区間）」において実行する通常（通常区間）＿抽籤処理について説明する。通常（通常区間）＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、有利区間移行抽籤を行う。この有利区間移行抽籤は、通常区間から有利区間に移行するか否か、及び移行先の有利区間の種別を決定する。なお、メインＣＰＵ１０１は、通常区間中に基本的には有利区間移行抽籤を行うが、ＢＢ１状態中の通常区間、ＢＢ２状態中の通常区間、ＢＢ３ＲＢ中の通常区間、ＢＢ１フラグ間中の通常区間、ＢＢ２フラグ間中の通常区間、及びＢＢ３フラグ間中の通常区間においては、有利区間移行抽籤を行わない。また、遊技状態に関係なく「はずれ」が内部当籤役として決定された場合も、有利区間移行抽籤を行わない。
【１８３３】
ここで、図１９７～図２１２には、各種の抽籤処理において用いる抽籤テーブルを示す。なお、パチスロ１では、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまうため、複数の役をグループ化し、このグループ化した情報（抽籤種別）に基づいて、各種の抽籤を行う。図１９６は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本仕様例のパチスロ１では、複数の役をまず出玉フラグにグループ化し、この出玉フラグに基づいて抽籤種別１～３を決定し、決定した抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例えば、Ａ系統の押し順役は、出玉フラグ「ＡＴ役Ａ（Ｎｏ．１）」にグループ化され、この出玉フラグ「ＡＴ役Ａ」に基づき、抽籤種別１としてＮｏ．１の「ＡＴ役Ａ」が決定され、抽籤種別２としてＮｏ．０の「ＡＴ役」が決定され、抽籤種別３としてＮｏ．０の「その他」が決定される。そして、これら抽籤種別１～３が参照され、各種の抽籤が行われる。なお、内部当籤役としてボーナス役とその他の役とが重複して決定されている遊技では、ボーナス役と重複して決定されている役に応じた抽籤種別に基づき、各種の抽籤を行う。
【１８３４】
（有利区間移行抽籤テーブル）
図１９７は、有利区間移行抽籤において参照される有利区間移行抽籤テーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別２毎に有利区間移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、抽籤結果「０（通常区間）」は、有利区間に移行しないことを意味する抽籤結果であり、抽籤結果「１（低確）」～「９（Ｎ－ＡＴストック＋１０）」は、有利区間に移行することを意味する抽籤結果である。同図に示すように、本仕様例

のパチスロ１では、通常区間中に有利区間移行抽籤が行われた場合、必ず、通常区間から有利区間に移行し、遊技状態が通常区間のまま維持されることがない。なお、上述のケースのように有利区間移行抽籤を行わない場合には、遊技状態は通常区間のまま維持される。また、抽籤種別２「ＢＢ」では、抽籤結果が通常モード「高確Ｃ」となるが、周期中遊技はＢＢ３状態中であるため、ＢＢに当籤することはなく、抽籤種別２「ＢＢ」に基づき通常モード「高確Ｃ」が決定されるのは、ＣＺ（非ボーナス状態）中のみである。

【１８３５】

図１８６に戻り、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果に応じて各種の処理を行う。具体的には、周期中遊技の「通常（通常区間）」では、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果として「低確」が決定された場合、移行先の遊技状態として周期中遊技の「通常」における通常モード「低確」をセットする。また、抽籤結果として「高確Ａ」が決定された場合、移行先の遊技状態として周期中遊技の「通常」における通常モード「高確Ａ」をセットし、移行先の遊技状態として周期中遊技の「通常」における通常モード「高確Ｂ」をセットし、抽籤結果として「高確Ｃ」が決定された場合、移行先の遊技状態として周期中遊技の「通常」における通常モード「高確Ｃ」をセットする。

【１８３６】

また、周期中遊技の「通常（通常区間）」では、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「Ｎ－ＡＴストック＋１０」のいずれかが決定された場合、「Ｎ－ＡＴ」のストックを対応する数だけ加算するとともに、続いて、前兆遊技数抽籤を行う。なお、「Ｎ－ＡＴ」のストックは、主制御回路９０に設けられた所定のカウンタにより計数される。「Ｓ－ＡＴ」のストック及び「特殊ＡＴ」のストックについても同様である。

【１８３７】

周期中遊技の「通常（通常区間）」における有利区間移行抽籤において、「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「Ｎ－ＡＴストック＋１０」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前兆遊技数抽籤を行う。この前兆遊技数抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、周期中遊技の「前兆」の期間である前兆ゲーム数を決定する。

【１８３８】

（前兆ゲーム数抽籤テーブル）

ここで、図１９８は、前兆遊技数抽籤において参照される前兆ゲーム数抽籤テーブルである。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、抽籤種別３毎に前兆遊技数抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、本仕様例のパチスロ１では、前兆遊技数抽籤により前兆ゲーム数を決定した場合、当該遊技において前兆ゲーム数を１減算する。すなわち、抽籤結果「前兆１Ｇ」とは、実際には前兆ゲーム数が０ゲームであることを意味し、周期中遊技の「前兆」を経由することなく、周期中遊技の「ＡＴ」に移行することを意味する。

【１８３９】

図１８６に戻り、前兆遊技数抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、通常（通常区間）＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。ここで、同図下段の表は、移行先の遊技状態とその移行条件及び付随する処理との関係を示す図である。なお、同表において移行条件は、より下段に示された移行条件ほど優先順位が高く、上段に示された移行条件ほど優先順位が低い。すなわち、最下段に示された移行条件と、それよりも上段に示された移行条件との双方を満たす場合、最下段に示された移行条件を満たしたとして、移行先の遊技状態が決定される。この移行条件の優先順位は、図１８７～図１９５においても同様である。

【１８４０】

メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たし、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数をクリアする。なお、前兆ゲーム数は、主制御回路９０に設けられた所定のカウンタにより計数される。

【１８４１】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たし、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」を決定した場合（有利区間移行抽籤を行わなかった場合）、次遊技の遊技状態として、ＣＺの通常区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の通常区間））をセットする。
【１８４２】
　また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤において「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「Ｎ－ＡＴストック＋１０」のいずれかが決定され（「Ｎ－ＡＴ」のストック付与に当籤し）、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「１」が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」し、ＡＴゲーム数に「１０」をセットする。
【１８４３】
　なお、ＡＴモードは、「ＡＴ」中の上乗せ期待度を規定する情報であり、本仕様例では「ＡＴモードＡ」～「ＡＴモードＤ」の４つのモードが設けられている。「ＡＴ」中の上乗せ期待度はこれら４つのモードのうち、「ＡＴモードＡ」及び「ＡＴモードＣ」が低く、「ＡＴモードＢ」及び「ＡＴモードＤ」が高い。また、ＡＴゲーム数は、「Ｎ－ＡＴ」の残りゲーム数を表す情報であり、主制御回路９０に設けられた所定のカウンタにより計数される。
【１８４４】
　また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤において「Ｎ－ＡＴ」のストック付与に当籤し、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「２」以上が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ前兆」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の前兆））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」をセットする。
【１８４５】
　また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤において「低確」「高確Ａ」「高確Ｂ」「高確Ｃ」のいずれかを決定した場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（有利区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の非ＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤の抽籤結果に応じて通常モードをセットする。
【１８４６】
　また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（通常区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の通常区間））をセットする。
【１８４７】
［通常（有利区間）＿抽籤処理］
　続いて、図１８７を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が周期中遊技の「通常（有利区間）」において実行する通常（有利区間）＿抽籤処理について説明する。通常（有利区間）＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモードを決定するナビモード抽籤を行う。ここで、ナビモードは、「特殊ＡＴ」のストック付与期待度を規定する情報であり、本仕様例では、「ナビモード０」～「ナビモード３」の４つのモードが設けられている。「ナビモード０」～「ナビモード２」では、「特殊ＡＴ」のストック付与期待度は、「ナビモード０」が最も低く、「ナビモード１」が次に低く、「ナビモード２」が最も高い。また、「ナビモード３」は、「特殊ＡＴ」のストックが既に付与されている場合のモードであり、本仕様例では「特殊ＡＴ」のストックは最大で１つしか付与されないため、「ナビモード３」では、「特殊ＡＴ」のストックが付与されることはない。
【１８４８】
（ナビモード抽籤テーブル）

図１９９及び図２００は、ナビモード抽籤に用いるナビモード抽籤テーブルである。ナビモード抽籤テーブルは、有利区間の枚数リミッタに用いる枚数リミッタカウンタの値毎に設けられ、「Ｎ－ＡＴ」のストック個数及び「特殊ＡＴ」のストックの有無に応じて、ナビモード抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、「特殊ＡＴ」のストックが有る場合には、「特殊ＡＴ有り」欄を参照してナビモードを決定し、「特殊ＡＴ」のストックが無い場合には、「Ｎ－ＡＴ」のストック個数に応じてナビモードを決定する。

【１８４９】

同図に示すように、本仕様例では、「特殊ＡＴ」のストックが有る場合には、ナビモードとして「ナビモード３」が決定される。また、「特殊ＡＴ」のストックが無い場合には、枚数リミッタカウンタの値が大きくなるほど「ナビモード２」が決定され易く、また、「Ｎ－ＡＴ」のストック個数が多くなるほど「ナビモード２」が決定され易くなる。本仕様例のパチスロ１では、有利区間中の差枚数が１０００枚を超えると、又は、１０００枚を超えることが想定される場合に、ナビモードを「ナビモード２」に設定し、「特殊ＡＴ」のストックが付与され易くしている。

【１８５０】

図１８７に戻り、ナビモード抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤を行う。この通常時＿ＡＴストック抽籤は、周期中遊技の通常（有利区間）においてＡＴのストックを付与するか否かを決定する処理である。

【１８５１】

（通常時ストック抽籤テーブル）

図２０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤において参照される通常時ストック抽籤テーブルである。通常時ストック抽籤テーブルは、通常モード毎に設けられ、抽籤種別１に応じて通常時＿ＡＴストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【１８５２】

図１８７に戻り、通常時＿ＡＴストック抽籤において抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「Ｓ－ＡＴストック＋１」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、対応する種別のＡＴのストックを対応する数だけ加算する。また、通常時＿ＡＴストック抽籤において抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋Ｎ」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴストック個数抽籤を行う。このＡＴストック個数抽籤では、「Ｎ－ＡＴ」のストック数（Ｎ）の値を決定する。

【１８５３】

（ＡＴストック個数抽籤テーブル）

図２０２は、ＡＴストック個数抽籤において参照されるＡＴストック個数抽籤テーブルである。ＡＴストック個数抽籤テーブルは、ＡＴストック個数抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「Ｎ－ＡＴストック＋１０」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、「Ｎ－ＡＴ」のストックを対応する数だけ加算する。

【１８５４】

図１８７に戻り、通常時＿ＡＴストック抽籤において当籤（ＡＴのストック付与）している場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、前兆遊技数抽籤を行う。この前兆遊技数抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１９８）を参照して、周期中遊技の「前兆」の期間である前兆ゲーム数を決定し、セットする。

【１８５５】

一方で、通常時＿ＡＴストック抽籤において非当籤（ＡＴのストック付与せず）している場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、通常モード移行抽籤を行う。この通常モード移行抽籤では、基本的には、現在の通常モードからの移行先の通常モードを決定するが、移行先として通常区間を決定することがある。上述したように、通常区間は、少なくとも通常モード「低確」「高確Ａ」よりもＡＴのストック付与期待度が高いため、本仕様例では、周期中遊技の「通常（有利区間の低確など）」から周期中遊技の「通常（通常区間）」

に移行可能にしている。
【１８５６】
（通常モード移行抽籤テーブル）
図２０２は、通常モード移行抽籤において参照される通常モード移行抽籤テーブルである。通常モード移行抽籤テーブルは、現在の通常モード毎に設けられ、抽籤種別１に応じて通常モード移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果として「低確」～「高確Ｃ」のいずれかを決定した場合、抽籤結果に応じた通常モードを次遊技の通常モードとしてセットする。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果として「通常区間」を決定した場合、次遊技の遊技状態として周期中遊技の「通常（通常区間）」をセットする。
【１８５７】
図１８７に戻り、前兆遊技数抽籤又は通常モード移行抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、通常（有利区間）＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。
【１８５８】
具体的には、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たし、かつ、通常モード移行抽籤において「通常区間」を決定した場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの通常区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の通常区間））をセットする。
【１８５９】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数をクリアする。
【１８６０】
また、メインＣＰＵ１０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤において「Ｓ－ＡＴストック＋１」が決定され（「Ｓ－ＡＴ」のストック付与に当籤し）、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「１」が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」をセットする。
【１８６１】
また、メインＣＰＵ１０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤において「Ｎ－ＡＴ」のストック付与に当籤し、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「１」が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」をセットし、ＡＴゲーム数に「１０」をセットする。
【１８６２】
また、メインＣＰＵ１０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤において「Ｓ－ＡＴ」のストック付与に当籤し、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「２」以上が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ前兆」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の前兆））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」をセットする。
【１８６３】
また、メインＣＰＵ１０１は、通常時＿ＡＴストック抽籤において「Ｎ－ＡＴ」のストック付与に当籤し、かつ、前兆遊技数抽籤において前兆ゲーム数として「２」以上が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ前兆」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の前兆））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数を１減算するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＡ」をセットする。
【１８６４】
また、メインＣＰＵ１０１は、通常モード移行抽籤において「通常区間」を決定した場

合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（通常区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の通常区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了に伴い、有利区間に関する各種の情報を初期化する。

【１８６５】

また、メインＣＰＵ１０１は、通常モード移行抽籤において「低確」「高確Ａ」「高確Ｂ」「高確Ｃ」のいずれかを決定した場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（有利区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の非ＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、通常モード移行抽籤の抽籤結果に応じて通常モードをセットする。

【１８６６】

なお、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」とは、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間のＡＴであり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合をいい、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」とは、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間のＡＴであり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「Ｎ－Ａ」のストックが「１」以上である場合をいう。また、周期中遊技の「特殊ＡＴ」とは、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間のＡＴであり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」及び「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」以上である場合をいう。また、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ前兆」とは、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間の前兆であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上であり、かつ、前兆ゲーム数が「１以上」である場合をいい、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ前兆」とは、内部的な遊技状態がＢＢ３状態の有利区間の前兆であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上であり、かつ、前兆ゲーム数が「１以上」である場合をいう。

【１８６７】

［ＡＴ前兆＿抽籤処理］

続いて、図１８８を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が周期中遊技の「前兆」において実行するＡＴ前兆＿抽籤処理について説明する。なお、ＡＴ前兆＿抽籤処理では、前兆ゲーム数を毎ゲーム更新（１減算）する。ＡＴ前兆＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。

【１８６８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤を行う。このＡＴ中＿ＡＴストック抽籤は、周期中遊技の「ＡＴ」又は「前兆」においてＡＴのストックを付与するか否かを決定する処理である。

【１８６９】

（ＡＴ中ストック抽籤テーブル）

図２０４～図２０７は、ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤において参照されるＡＴ中ストック抽籤テーブルである。ＡＴ中ストック抽籤テーブルは、ＡＴモード及びナビモード毎に設けられ、抽籤種別１に応じてＡＴ中＿ＡＴストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤において抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「特殊ＡＴストック＋１」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、対応する種別のＡＴのストックを対応する数だけ加算する。

【１８７０】

なお、同図に示すように、本仕様例のパチスロ１では、「ナビモード２」では、他のナビモードに比べて高い確率で、「特殊ＡＴストック＋１」の抽籤結果が決定され、また、既に特殊ＡＴのストックを有している場合のナビモードである「ナビモード３」では、「特殊ＡＴストック＋１」の抽籤結果が決定されないことが分かる。また、他のストック抽籤テーブルと比較すると、ＡＴ中ストック抽籤テーブルでは、「Ｓ－ＡＴ」のストック付与に当籤することがないことが分かる。これは、本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」中に「Ｓ－ＡＴ」のストックを付与しないように制御しているためである。

【１８７１】
図１８８に戻り、ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＡＴモード移行抽籤を行う。このＡＴモード移行抽籤では、現在のＡＴモードからの移行先のＡＴモードを決定する。
【１８７２】
（ＡＴモード移行抽籤テーブル）
図２０８は、ＡＴモード移行抽籤において参照されるＡＴモード移行抽籤テーブルである。ＡＴモード移行抽籤テーブルは、ＡＴモード毎に設けられ、抽籤種別１に応じてＡＴモード移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果に応じたＡＴモードを次遊技のＡＴモードとしてセットする。
【１８７３】
図１８８に戻り、ＡＴモード移行抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ前兆＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。なお、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技の開始時に「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、前兆ゲーム数が「１」以上である場合、Ｎ－ＡＴ前兆中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技の開始時に「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上であり、前兆ゲーム数が「１」以上である場合、Ｓ－ＡＴ前兆中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットする。
【１８７４】
「Ｎ－ＡＴ」の前兆では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数をクリアする。
【１８７５】
また、メインＣＰＵ１０１は、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上、かつ、前兆ゲーム数がＡＴ前兆＿抽籤処理の付随処理により「０」に更新された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数に「１０」をセットする。
【１８７６】
また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ前兆」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の前兆））をセットする。
【１８７７】
一方で、「Ｓ－ＡＴ」の前兆では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、前兆ゲーム数をクリアする。
【１８７８】
また、メインＣＰＵ１０１は、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上、かつ、前兆ゲーム数がＡＴ前兆＿抽籤処理の付随処理により「０」に更新された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。
【１８７９】
また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ前兆」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の前兆））をセットする。
【１８８０】
［ＡＴ＿抽籤処理］
続いて、図１８９を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が周期中遊技の「

ＡＴ」において実行するＡＴ＿抽籤処理について説明する。なお、ＡＴ＿抽籤処理では、「Ｎ－ＡＴ」中においてはＡＴゲーム数を毎ゲーム更新（１減算）するとともに、ＡＴゲーム数が「０」になると「Ｎ－ＡＴ」のストックを１減算する。ＡＴ＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。

【１８８１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤を行う。ＡＴ中＿ＡＴストック抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中ストック抽籤テーブル（図２０４～図２０７）を参照して、ＡＴのストックを付与するか否かを決定し、ストック数を更新する。

【１８８２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモード移行抽籤を行う。ＡＴモード移行抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモード移行抽籤テーブル（図２０８）を参照して、移行先のＡＴモードを決定し、セットする。

【１８８３】

ＡＴモード移行抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。なお、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技の開始時に「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」である場合、Ｎ－ＡＴ中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技の開始時に「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、Ｓ－ＡＴ中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技の開始時に「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合、特殊ＡＴ中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットする。

【１８８４】

「Ｎ－ＡＴ」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数をクリアする。

【１８８５】

また、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数がＡＴ＿抽籤処理の付随処理により「０」に更新され、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数に「１０」をセットする。

【１８８６】

また、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数がＡＴ＿抽籤処理の付随処理により「０」に更新され、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「特殊ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。

【１８８７】

また、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数がＡＴ＿抽籤処理の付随処理により「０」に更新され、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「０」である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（通常区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の通常区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了に伴い、有利区間に関する各種の情報を初期化する。

【１８８８】

また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行

することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。

【１８８９】

一方で、「Ｓ－ＡＴ」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、「Ｓ－ＡＴ」のストックを１減算する。

【１８９０】

また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。

【１８９１】

一方で、「特殊ＡＴ」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３状態の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。

【１８９２】

また、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中ＡＴストック抽籤において「Ｎ－ＡＴ」のストックが付与された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数に「１０」をセットする。

【１８９３】

また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「特殊ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。

【１８９４】

［ＣＺ及びＢＢ中の遊技における処理］

続いて、図１９０～図１９５を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、ＣＺ及びＢＢ中の遊技において実行する処理について説明する。図１９０は、ＣＺ及びＢＢ中の遊技における内部的な遊技状態と、当該遊技状態において実行する処理との対応関係を示す図であり、図１９１～図１９５は、夫々の遊技状態において実行する処理の概要を示す図である。

【１８９５】

（ＣＺ及びＢＢ中の遊技における遊技状態）

上述のように、本仕様例のパチスロ１では、ＣＺ中はＢＢへの移行を目指して遊技を行い、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＢＢ３よりも先にＢＢ１又はＢＢ２に当籤した場合にチャンスゾーン成功となり、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）に移行する。一方で、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＢＢ１又はＢＢ２よりも先にＢＢ３に当籤した場合にチャンスゾーン失敗となり、周期中遊技（ＢＢ３状態）に移行する。なお、チャンスゾーン成功の場合、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）の終了後に再びＣＺ（非ボーナス状態）に移行し、チャンスゾーン失敗の場合、周期中遊技に移行して周期を消化させることになる。

【１８９６】

このような遊技性において、ＣＺは、内部的な遊技状態として、非ボーナス状態の通常区間と、非ボーナス状態の有利区間とが対応する。主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、内部的な遊技状態が非ボーナス状態の通常区間である場合には、図１９１で後述する「通常以外（通常区間）＿抽籤処理」を行い、内部的な遊技状態が非ボーナス状態の有利区間である場合には、図１９２で後述する「ＣＺ＿抽籤処理」を行う。

【１８９７】

また、ＢＢ１，２フラグ間は、内部的な遊技状態として、ＢＢ１フラグ間の通常区間と、ＢＢ１フラグ間の有利区間と、ＢＢ２フラグ間の通常区間と、ＢＢ２フラグ間の有利区

間とが対応する。主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、内部的な遊技状態がＢＢ１フラグ間の通常区間又はＢＢ２フラグ間の通常区間である場合には、図１９１で後述する「通常以外（通常区間）＿抽籤処理」を行う。また、有利区間である場合には、ＡＴのストックの有無に応じて処理を異ならせ、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、内部的な遊技状態がＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間であり、かつ、いずれのＡＴのストックも「０」の場合、内部的な遊技状態がＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合には、図１９３で後述する「ＢＢフラグ間＿抽籤処理」を行い、内部的な遊技状態がＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合には、図１９４で後述する「ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ）＿抽籤処理」を行う。

【１８９８】

また、ＢＢ３フラグ間は、内部的な遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の通常区間と、ＢＢ３フラグ間の有利区間とが対応する。主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、内部的な遊技状態がＢＢ３フラグ間の通常区間である場合には、図１９１で後述する「通常以外（通常区間）＿抽籤処理」を行い、内部的な遊技状態がＢＢ３フラグ間の有利区間である場合には、図１９３で後述する「ＢＢフラグ間＿抽籤処理」を行う。

【１８９９】

また、ＢＢは、内部的な遊技状態として、ＢＢ１状態の通常区間と、ＢＢ１状態の有利区間と、ＢＢ２状態の通常区間と、ＢＢ２状態の有利区間とが対応する。主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、内部的な遊技状態がＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間である場合には、図１９１で後述する「通常以外（通常区間）＿抽籤処理」を行い、内部的な遊技状態がＢＢ１状態の有利区間又はＢＢ２状態の有利区間である場合には、図１９５で後述する「ＢＢ＿抽籤処理」を行う。

【１９００】

［通常以外（通常区間）＿抽籤処理］

続いて、図１９１を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が実行する通常以外（通常区間）＿抽籤処理について説明する。なお、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ（非ボーナス状態）の通常区間においては、以下の処理（有利区間移行抽籤）を行うが、それ以外の状態（ＢＢ１，２フラグ間（ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間）の通常区間、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）中の通常区間、及びＢＢ３フラグ間中の通常区間）においては、以下の処理（有利区間移行抽籤）を行わない。通常以外（通常区間）＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤を行う。この有利区間移行抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行抽籤テーブル（図１９７）を参照して、通常区間から有利区間に移行するか否か、及び移行先の有利区間の種別を決定する。

【１９０１】

有利区間移行抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、通常以外（通常区間）＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。なお、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技がＣＺ（非ボーナス状態の通常区間）である場合には、ＣＺ中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技がＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）である場合には、ＢＢ中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技がＢＢ１，２フラグ間（ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間）である場合には、ＢＢ１，２フラグ間中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技がＢＢ３フラグ間（ＢＢ３フラグ間）である場合には、ＢＢ３フラグ間中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットする。

【１９０２】

「ＣＺ」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（有利区間）」（内部的

な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の非ＡＴ））をセットする。
【１９０３】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たした場合（ＢＢ３が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（通常区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の通常区間））をセットする。
【１９０４】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たし（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始し）、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、ＢＢの有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の有利区間又はＢＢ２状態の有利区間））をセットする。
【１９０５】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢの通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間））をセットする。
【１９０６】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３に当籤し（「Ｆ＿ＢＢ３」が内部当籤役として決定され）、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３フラグ間の有利区間））をセットする。
【１９０７】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３に当籤した場合（「Ｆ＿ＢＢ３」が内部当籤役として決定された場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３フラグ間の通常区間））をセットする。
【１９０８】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２に当籤し（「Ｆ＿白青ＢＢ１」又は「Ｆ＿青ＢＢ２」が内部当籤役として決定され）、かつ、有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（特殊ＡＴ無）（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間））をセットする。
【１９０９】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２に当籤した場合（「Ｆ＿白青ＢＢ１」又は「Ｆ＿青ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の通常区間又はＢＢ２フラグ間の通常区間））をセットする。
【１９１０】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技の有利区間移行抽籤において「通常区間」以外の抽籤結果が決定された場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。
【１９１１】
また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＣＺの通常区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の通常区間））をセットする。
【１９１２】
一方で、「ＢＢ」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の終了条件を満たした場合、次遊技の遊技状態として、ＣＺの通常区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の通常区間））をセットする。
【１９１３】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の終了条件を満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢの通常区間（

内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間））をセットする。
【１９１４】
一方で、「ＢＢ１，２フラグ間」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢの通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間））をセットする。
【１９１５】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の通常区間又はＢＢ２フラグ間の通常区間））をセットする。
【１９１６】
一方で、「ＢＢ３フラグ間」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たした場合（ＢＢ３が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の通常区間））をセットする。
【１９１７】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３フラグ間の通常区間））をセットする。
【１９１８】
［ＣＺ＿抽籤処理］
続いて、図１９２を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＣＺにおいて実行するＣＺ＿抽籤処理について説明する。ＣＺ＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中＿ＡＴストック抽籤を行う。ＣＺ中＿ＡＴストック抽籤は、ＣＺにおいてＡＴのストックを付与するか否かを決定する処理である。
【１９１９】
（ＣＺ中ストック抽籤テーブル）
図２０９は、ＣＺ中＿ＡＴストック抽籤において参照されるＣＺ中ストック抽籤テーブルである。ＣＺ中ストック抽籤テーブルは、ナビモード毎に設けられ、抽籤種別１に応じてＣＺ中＿ＡＴストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。ＣＺ中＿ＡＴストック抽籤において抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「特殊ＡＴストック＋１」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、対応する種別のＡＴのストックを対応する数だけ加算する。
【１９２０】
図１９２に戻り、ＣＺ中＿ＡＴストック抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。
【１９２１】
具体的には、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９２２】
また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数に「１０」をセット

するとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９２３】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「特殊ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９２４】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たした場合（ＢＢ３が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（有利区間）」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の非ＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、通常モードとして「高確Ｂ」をセットする。
【１９２５】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３に当籤した場合（「Ｆ＿ＢＢ３」が内部当籤役として決定された場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３フラグ間の有利区間））をセットする。
【１９２６】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たし（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始し）、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」である場合、次遊技の遊技状態として、ＢＢの通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了に伴い、有利区間に関する各種の情報を初期化する結果、「特殊ＡＴ」のストックも「０」にクリアされる。
【１９２７】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢの有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の有利区間又はＢＢ２状態の有利区間））をセットする。なお、本移行条件は、「特殊ＡＴ」のストックが「０」である場合の他、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であるものの、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合も成立する。
【１９２８】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２に当籤し（「Ｆ＿白青ＢＢ１」又は「Ｆ＿青ＢＢ２」が内部当籤役として決定され）、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」である場合、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（特殊ＡＴ有）（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴモードとして「特殊ＡＴモードＡ」をセットする。なお、特殊ＡＴモードは、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（特殊ＡＴ有）において遊技者にとって有利な停止操作の内容を報知する報知頻度を規定する情報であり、本仕様例では、「特殊ＡＴモードＡ」「特殊ＡＴモードＢ」の２つのモードが設けられている。「特殊ＡＴモードＡ」と「特殊ＡＴモードＢ」とでは、「特殊ＡＴモードＢ」の方が報知頻度が高い。
【１９２９】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２に当籤した場合（「Ｆ＿白青ＢＢ１」又は「Ｆ＿青ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（特殊ＡＴ無）（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間））をセットする。なお、本移行条件は、「特殊ＡＴ」のストックが「０」である場合の他、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であるものの、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合も成

立する。
【１９３０】
　また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。
【１９３１】
［ＢＢフラグ間＿抽籤処理］
　続いて、図１９３を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が実行するＢＢフラグ間＿抽籤処理について説明する。ＢＢフラグ間＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。
【１９３２】
　ナビモード抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢフラグ間＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。なお、メインＣＰＵ１０１は、当該遊技がＢＢ１，２フラグ間（ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間）である場合には、ＢＢ１，２フラグ間中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットし、当該遊技がＢＢ３フラグ間（ＢＢ３フラグ間）である場合には、ＢＢ３フラグ間中の移行先の表に基づき移行先の遊技状態をセットする。
【１９３３】
　「ＢＢ１，２フラグ間」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢの有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の有利区間又はＢＢ２状態の有利区間））をセットする。
【１９３４】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たしていない場合（ＢＢ１又はＢＢ２の作動を開始していない場合）、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間））をセットする。
【１９３５】
　一方で、「ＢＢ３フラグ間」では、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｓ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９３６】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「１」以上である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴゲーム数に「１０」をセットするとともに、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９３７】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たし（ＢＢ３が作動を開始し）、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「特殊ＡＴ」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間のＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴモードとして「ＡＴモードＤ」をセットする。
【１９３８】
　また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ３の開始条件を満たした場合（ＢＢ３が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、周期中遊技の「通常（有利区間）

」（内部的な遊技状態（ＢＢ３状態の有利区間の非ＡＴ））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、通常モードとして「高確Ｂ」をセットする。

【１９３９】

また、メインＣＰＵ１０１は、何れの移行条件も満たしていない場合、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢ３フラグ間の有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ３フラグ間の有利区間））をセットする。

【１９４０】

［ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ）＿抽籤処理］

続いて、図１９４を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）において実行するＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ）＿抽籤処理について説明する。ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ）＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。

【１９４１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴモード抽籤を行う。この特殊ＡＴモード抽籤は、移行先の特殊ＡＴモードを決定し、セットする処理である。

【１９４２】

（特殊ＡＴモード移行抽籤テーブル）

図２１０は、特殊ＡＴモード抽籤において参照される特殊ＡＴモード移行抽籤テーブルである。特殊ＡＴモード移行抽籤テーブルは、現在の特殊ＡＴモード毎に特殊ＡＴモード抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果に応じた特殊ＡＴモードを次遊技の特殊ＡＴモードとしてセットする。

【１９４３】

図１９４に戻り、特殊ＡＴモード抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、フラグ間ナビ発生抽籤を行う。このフラグ間ナビ発生抽籤は、ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）においてＡ系統の押し順役が内部当籤役として決定された場合に行われる処理であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、内部当籤役として決定されているＡ系統の押し順役において正解の押し順）を報知するか否かを決定する処理である。

【１９４４】

（フラグ間ナビ発生抽籤テーブル）

図２１１は、フラグ間ナビ発生抽籤において参照されるフラグ間ナビ発生抽籤テーブルである。フラグ間ナビ発生抽籤テーブルは、現在の特殊ＡＴモード毎にフラグ間ナビ発生抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果として「ナビ発生」が決定された場合、当該遊技において内部当籤役として決定されているＡ系統の押し順役に正解の押し順を遊技者に対して報知し、抽籤結果として「ナビ非発生」が決定された場合、正解の押し順を遊技者に対して報知しない。なお、抽籤結果として「ナビ発生」が決定された場合、メインＣＰＵ１０１とともに、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１も正解の押し順を遊技者に対して報知することとしてもよい。

【１９４５】

図１９４に戻り、フラグ間ナビ発生抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ）＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。

【１９４６】

具体的には、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始した場合）、次遊技の遊技状態として、ＢＢの通常区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の通常区間又はＢＢ２状態の通常区間））をセットする。このとき、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了に伴い、有利区間に関する各種の情報を初期化する結果、「特殊ＡＴ」のストックも「０」にクリアされる。

【１９４７】

また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の開始条件を満たしていない場合（ＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始していない場合）、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢ１，２フラグ間の有利区間（特殊ＡＴ有）（内部的な遊技状態（ＢＢ１フラグ間の有利区間又はＢＢ２フラグ間の有利区間））をセットする。

【１９４８】

［ＢＢ＿抽籤処理］

続いて、図１９５を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＢＢ中に実行するＢＢ＿抽籤処理について説明する。ＢＢ＿抽籤処理では、メインＣＰＵ１０１は、まず、ナビモード抽籤を行う。このナビモード抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を参照して、移行先のナビモードを決定し、セットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中＿ＡＴストック抽籤を行う。ＢＢ中＿ＡＴストック抽籤は、ＢＢ中にＡＴのストックを付与するか否かを決定する処理である。

【１９４９】

（ＢＢ中ストック抽籤テーブル）

図２１２は、ＢＢ中＿ＡＴストック抽籤において参照されるＢＢ中ストック抽籤テーブルである。ＢＢ中ストック抽籤テーブルは、ナビモード毎に設けられ、抽籤種別１に応じてＢＢ中＿ＡＴストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。ＢＢ中＿ＡＴストック抽籤において抽籤結果として「Ｎ－ＡＴストック＋１」～「特殊ＡＴストック＋１」のいずれかが決定された場合、メインＣＰＵ１０１は、対応する種別のＡＴのストックを対応する数だけ加算する。

【１９５０】

図１９５に戻り、ＢＢ中＿ＡＴストック抽籤を終えると、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ＿抽籤処理を終了し、上述した処理の結果などに応じて次遊技の遊技状態をセットする。

【１９５１】

具体的には、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の終了条件を満たした場合（ＢＢ１又はＢＢ２の作動が終了した場合）、次遊技の遊技状態として、ＣＺの有利区間（内部的な遊技状態（非ボーナス状態の有利区間））をセットする。

【１９５２】

また、メインＣＰＵ１０１は、本遊技においてＢＢ１又はＢＢ２の終了条件を満たしていない場合（ＢＢ１又はＢＢ２の作動が終了していない場合）、遊技状態を移行することなく、次遊技の遊技状態として、ＢＢの有利区間（内部的な遊技状態（ＢＢ１状態の有利区間又はＢＢ２状態の有利区間））をセットする。

【１９５３】

＜各遊技状態毎の演出例＞

次に、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が、表示装置１１やランプ群２１やスピーカ群８１などの演出実行手段を用いて実行する演出例について説明する。図２１３は、各遊技状態毎の演出例を示す図である。なお、以下では、表示装置１１において実行する演出を例にとり説明するが、本仕様例のパチスロ１において実行する演出は、表示装置１１において実行する演出に限るものではなく、ランプ群２１を用いた光による演出や、スピーカ群８１を用いた音による演出や、これらを組み合わせた演出を含む。また、以下において、演出ステージとは、演出状態の一種であり、遊技状態や遊技に関連する各種情報に応じて決定される。演出ステージとしては、例えば、背景や場面（シーン）の他、表示されるキャラクタの種類又はキャラクタの動作、また、これらの組合せを用いることができる。なお、演出ステージと、遊技状態や遊技に関連する各種情報とは、一対一で対応する（すなわち、所定の遊技状態などである場合には必ず所定の演出ステージとなる）こととしてもよく、また、所定の遊技状態などである場合に第１の確率で所定の演出ステージが決定され、第２の確率で特定の演出ステージが決定されるなどのように一定の対応関係を有することとしてもよい。

【１９５４】

（演出例１）
初めに、図２１３（Ａ）を参照して、周期中遊技において「ＡＴ」が行われない場合の各遊技状態毎の演出例について説明する。本仕様例のパチスロ１では、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＢＢ３に当籤し、ＢＢ３の作動が開始されると、遊技状態がＣＺから周期中遊技に移行する。ＣＺから周期中遊技の「通常」に移行した場合（すなわち、周期中遊技の開始時）、表示装置１１では、（ａ）「夜明けステージ」において各種の演出が行われる。この（ａ）「夜明けステージ」では、「ＬＡＳＴ？？？」という表示が行われる。
【１９５５】
ここで、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ３状態中を周期中遊技としており、ＢＢ３状態が終了すると周期中遊技が終了することとしており、また、ＢＢ３状態の終了条件を「２８５枚」を超えるメダルが払い出されることとしている。本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技（ＢＢ３状態）中は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示することもあり、また、表示しないこともある。「ＬＡＳＴ？？？」という表示は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示しない（言い換えると、残りの払出枚数が遊技者にとって不明である）場合の表示例である。なお、「ＬＡＳＴ？？？」という表示は、メダルの払い出しが行われると点滅などして、残りの払出枚数は不明であるものの「？？？」の部分が更新されたことが遊技者に分かるようになっている。
【１９５６】
もちろん、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示しない場合、「ＬＡＳＴ？？？」という表示自体も行わずに何らの表示も行わないこととしてもよい。この点、本仕様例のパチスロ１のように「ＬＡＳＴ？？？」という表示を行うことで、周期中遊技（ＢＢ３状態）が何らかの情報に応じて終了するものであることを、遊技者が把握することができるため、何らの表示も行わない場合に比べて、好適である。なお、本仕様例のパチスロ１における遊技性（規定枚数の払い出しが行われた場合にチャンスゾーンに移行する遊技性）は、表示装置１１において定期的に表示することとしてもよく、また、腰部パネル１２などに表示しておくこととしてもよい。
【１９５７】
ここで、上述したようにＣＺから周期中遊技の「通常」に移行した場合、通常モードとして「高確Ｂ」がセットされる（図１９２参照）。また、通常モード移行抽籤テーブル（図２０３）を参照すると、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」は、通常モード「低確」「高確Ａ」からは移行することがない通常モードであることが分かる。なお、本仕様例のパチスロ１では、通常モード「高確Ｂ」においてＡ系統の押し順役に当籤した場合の所定の確率で通常モード「低確」に転落し、仕様上は通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」には平均して１７ゲームほど滞在するように設計されている。そして、（ａ）「夜明けステージ」において２０ゲームが経過すると、演出ステージが（ｂ）「昼ステージ」に切り替わる。そのため、（ａ）「夜明けステージ」は、通常モードが「高確Ｂ」又は「高確Ｃ」であることを示唆する演出ステージであるといえる。なお、（ａ）「夜明けステージ」は、通常モードが「高確Ｂ」又は「高確Ｃ」であることを確定的に報せる演出ステージとしてもよい。この場合には、２０ゲームが経過したことではなく、通常モードが「高確Ｂ」から「低確」に転落した場合に（ａ）「夜明けステージ」から（ｂ）「昼ステージ」に演出ステージを切り替えればよい。
【１９５８】
演出ステージが（ｂ）「昼ステージ」に切り替わると、表示装置１１では、（ｂ）「昼ステージ」において各種の演出が行われる。この（ｂ）「昼ステージ」においても、「ＬＡＳＴ？？？」という表示（すなわち、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が不明である場合の表示、以下省略）が行われる。（ｂ）「昼ステージ」は、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３５枚」以上である場合に滞在し、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３４枚」以下になると、演出ステージが（ｃ）「夕方ステージ」に切り替わる。

【１９５９】
そのため、（ｂ）「昼ステージ」は、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３５枚」以上であることを確定的に報せる演出ステージであるといえる。なお、（ｂ）「昼ステージ」は、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３５枚」以上であることを示唆する演出ステージとしてもよい。この場合には、（ｂ）「昼ステージ」から（ｃ）「夕方ステージ」への移行を、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数に応じた確率で行えばよく、例えば、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「２００枚」以上である場合には第１の確率で移行し、「２００枚」未満「１５０枚」以上である場合には第１の確率よりも高い第２の確率で移行し、「１５０枚」未満「１３５枚」である場合には第２の確率よりも高い第３の確率で移行し、「１３４枚」以下である場合には１００％の確率で移行するなどすることができる。なお、この点は、（ｂ）「昼ステージ」から（ｃ）「夕方ステージ」への移行だけでなく、後述する（ｃ）「夕方ステージ」から（ｄ）「夜ステージ」への移行についても同様である。
【１９６０】
演出ステージが（ｃ）「夕方ステージ」に切り替わると、表示装置１１では、（ｃ）「夕方ステージ」において各種の演出が行われる。この（ｃ）「夕方ステージ」においても、「ＬＡＳＴ？？？」という表示が行われる。（ｃ）「夕方ステージ」は、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３４枚」以下「３１枚」以上である場合に滞在し、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「３０枚」以下になると、演出ステージが（ｄ）「夜ステージ」に切り替わる。
【１９６１】
演出ステージが（ｄ）「夜ステージ」に切り替わると、表示装置１１では、（ｄ）「夜ステージ」において各種の演出が行われる。この（ｄ）「夜ステージ」では、「ＬＡＳＴ２４枚」のように、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が表示される。このように本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技が終了に近づくと、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が具体的に表示される。
【１９６２】
なお、本仕様例では、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を減算方式により表示することとしているが（すなわち、「２８５枚」を超える払い出しが行われた場合「０枚」になる）、加算方式により表示（例えば、「０／２８５」～「２８５／２８５」のように表示）することとしてもよく、また、メーターなどにより表示（例えば、左端を「０枚」右端を「２８５枚」とするメーターにおいて、メダルの払い出しが行われると当該メーターが右端に向かって、払い出されたメダルの枚数分だけ伸びるように表示）することとしてもよい。
【１９６３】
また、本仕様例では、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を遊技者が特定可能な態様（数値）で演出表示することとしているが、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を遊技者に示唆する演出を行うこととしてもよい。このような示唆する演出としては、例えば、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数に応じて、ランプ群２１の発光態様（白色、青色、黄色、紫色、赤色、虹色）を変えることであってもよく、また、スピーカ群８１から出音する音声（ＢＧＭ）を変えることであってもよく、また、登場するキャラクタの種類や動作を変えることであってもよく、また、これらを組み合わせることであってもよい。
なお、後述する「ＡＴステージ」においても、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示するが、減算方式による表示、加算方式による表示、メーターによる表示や、特定可能な態様で演出表示可能である点及び示唆する態様で演出表示可能である点は、「ＡＴステージ」における周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数の表示においても同様である。
【１９６４】
（ｄ）「夜ステージ」は、周期中遊技が終了するまで滞在し、周期中遊技が終了しＣＺ

に移行すると、演出ステージが（ｅ）「ＣＺステージ」に切り替わり、表示装置１１では、（ｅ）「ＣＺステージ」において各種の演出が行われる。（ｅ）「ＣＺステージ」は、ＢＢ１～ＢＢ３のいずれかが作動を開始するまで滞在する。ＣＺにおいてＢＢ１～ＢＢ３のいずれかが内部当籤役として決定されると、（ｆ）「ＣＺステージ」において「「７」を狙え」といった演出が行われる。なお、後述するように「特殊ＡＴ」のストックを有しており他のＡＴのストックが無いＣＺにおいてＢＢ１又はＢＢ２が内部当籤役として決定された場合には、「「７」を狙え」といった演出を行わないこととしてもよい。

【１９６５】

なお、周期中遊技の終了条件、つまりＢＢ３状態の終了条件を満たすメダルの払い出しが行われた場合において、周期中遊技の終了を報知する旨の演出を行って、遊技者に対して一先ずのゴールに到達したこと（周期終了）を印象付けるようにして、ゲーム性を理解し易くすることとしてもよい。このような周期中遊技の終了報知演出は、払出終了時、当該払出が発生する遊技の第３停止操作時又は第３停止操作のストップボタンから指を離した際のオフエッジ検出時、次ゲーム（ＣＺの１ゲーム目）のベット操作時やスタートレバー１６の操作時などの何れかのタイミングで発生させることができる。

また、周期中遊技の終了となる払出の発生が実質的に確定するタイミングであれば、当該払出の発生前よりも前に、周期中遊技の終了報知演出を行うこともできる。例えば、周期中遊技（ＢＢ３状態）の終了までの残り払出枚数が６枚の状況で、必ず入賞する７枚小役（「Ｆ＿チャンスベルＡ」「Ｆ＿チャンスベルＢ」）が当籤した場合や、当該状況で押し順役が当籤し、入賞が確定する押し順で停止操作が行われたタイミング（押し順３択の場合は第１停止操作時、押し順６択の場合は第２停止操作時）に行うこともできる。

また、周期中遊技の終了報知演出を実行可能なタイミングで、所定時間遊技者の遊技操作を無効化するロックを発生させるものとして、当該演出を見逃さないようにすることとしてもよい。なお、周期中遊技の終了報知演出は、ＣＺ開始の演出とは別演出として行うこととしてもよく、また、ＣＺ開始の演出として行うこととしてもよい。また、周期中遊技の終了報知演出は、主制御回路９０が行うこととしてもよく、また、副制御回路２００が行うこととしてもよい。

【１９６６】

ここで、上述したように、本仕様例のパチスロ１では、左リール３Ｌの中段領域に図柄「青７」を停止可能なタイミングで停止操作を行うことで、ＢＢ１に係る図柄の組合せ、ＢＢ２に係る図柄の組合せ、及びＢＢ３に係る図柄の組合せのいずれも停止可能に制御することができる。その結果、「ＣＺステージ」においてＢＢ１又はＢＢ２が作動を開始すると、演出ステージが（ｇ）「ＢＢステージ」に切り替わり、表示装置１１では、（ｇ）「ＣＺステージ」において各種の演出が行われる。（ｇ）「ＢＢステージ」は、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）が終了するまで滞在し、ＢＢが終了すると、演出ステージが（ｈ）「ＣＺステージ」に切り替わる。

【１９６７】

また、「ＣＺステージ」においてＢＢ３が作動を開始すると、遊技状態がＣＺから周期中遊技に移行するため（すなわち、周期中遊技の開始時）、演出ステージが（ｉ）「夜明けステージ」に切り替わり、表示装置１１では、（ｉ）「夜明けステージ」において各種の演出が行われる。

【１９６８】

（演出例２）

続いて、図２１３（Ｂ）を参照して、周期中遊技において「ＡＴ」が行われる場合の各遊技状態毎の演出例について説明する。本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技中においてＡＴのストックが付与されると、周期短縮型のＡＴを行うことがある。図２１３（Ｂ）では、周期中遊技の（ａ）「昼ステージ」滞在中にＡＴのストックが付与された場合の演出例を示している。ＡＴのストックが付与されることで、遊技状態が周期中遊技の「通常」から周期中遊技の「ＡＴ」に移行するため、演出ステージが（ｂ）「ＡＴステージ」に切り替わり、表示装置１１では、（ｂ）「ＡＴステージ」において各種の演出が行われる

。この（ｂ）「ＡＴステージ」では、「残り１０Ｇ」のように、ＡＴの残りゲーム数に関する情報が表示されるとともに、「ＬＡＳＴ２３２」のように、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が表示される。また、（ｂ）「ＡＴステージ」では、押し順役の当籤時に正解の押し順が表示され、遊技者に対して報知される。

【１９６９】

ここで、「Ｎ－ＡＴ」は、１０回の単位遊技を１セットとするゲーム数管理型のＡＴであるが、「Ｓ－ＡＴ」は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまで継続し、「特殊ＡＴ」は、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ３状態）に移行するまで継続するため、「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」は継続期間がゲーム数に関係なく管理されるＡＴである。（ｂ）「ＡＴステージ」に示す例では、「ＡＴステージ」ではＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示することとしているが、ＡＴの残りゲーム数の表示は、「Ｎ－ＡＴ」中のみ行い「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」中はＡＴの残りゲーム数に関する情報の表示を行わないこととしてもよい。この場合には、「ＡＴステージ」においてＡＴの種別を示す表示を行うこととしてもよい。

【１９７０】

なお、本仕様例のパチスロ１では、「ＡＴステージ」においてＡＴの種別を示す表示を行うことなく、「Ｎ－ＡＴ」「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」のいずれにおいても、ＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示することとしている。具体的には、「Ｎ－ＡＴ」「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」のいずれにおいても「残り１０Ｇ」から開始し、毎ゲーム１ずつ減算されるようにＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示する。そして、「残り０Ｇ」になった時点において未だに周期中遊技が終了しない場合、「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」においては、「残り１０Ｇ」から再び開始し、毎ゲーム１ずつ減算されるようにＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示する。一方で、「Ｎ－ＡＴ」においては、「残り０Ｇ」になった時点において未だに周期中遊技が終了しない場合、「Ｎ－ＡＴ」のストック又は「特殊ＡＴ」のストックがあるときには、「残り１０Ｇ」から再び開始し、毎ゲーム１ずつ減算されるようにＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示し、「Ｎ－ＡＴ」のストック及び「特殊ＡＴ」のストックがないときには、「ＡＴステージ」から周期中遊技における演出ステージに演出ステージを切り替える。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、「残り０Ｇ」になった時点において未だに周期中遊技が終了しない場合、周期中遊技の「ＡＴ」を引き続き継続可能なときには「ＡＴステージ」を維持して、「残り１０Ｇ」から再び開始し、毎ゲーム１ずつ減算されるようにＡＴの残りゲーム数に関する情報を表示する。このようにすることで、遊技者からすると、現在消費中のＡＴのストックが「Ｎ－ＡＴ」のストックであるのか「Ｓ－ＡＴ」のストックであるのか「特殊ＡＴ」のストックであるのかを分かり難くしている。

【１９７１】

一方で、周期中遊技の「ＡＴ」を終えて周期中遊技の「通常」に移行する場合には、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数に応じて演出ステージを切り替える。具体的には、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３５枚」以上である場合には、（ｂ）「ＡＴステージ」から（ｃ）「昼ステージ」に演出ステージが切り替わり、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「１３４枚」以下である場合には、（ｂ）「ＡＴステージ」から（ｄ）「夕方ステージ」に演出ステージが切り替わる。これら（ｃ）「昼ステージ」及び（ｄ）「夕方ステージ」では「ＬＡＳＴ？？？」という表示が行われる。すなわち、周期中遊技の「ＡＴ」の終了に伴い、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数の表示が行われなくなる。

【１９７２】

また、周期中遊技の「ＡＴ」を終えた時点において周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「３０枚」以下である場合には、（ｂ）「ＡＴステージ」から（ｅ）「夜ステージ」に演出ステージが切り替わる。この（ｅ）「夜ステージ」では、「ＬＡＳＴ２４枚」のように、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が表示される。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の「通常」では、周期中遊技が終了に近

づくと、「夜ステージ」において周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が表示されるとともに、周期中遊技の「ＡＴ」中は、周期中遊技の終了までの近さに関係なく、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が表示される。なお、「ＡＴ」中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される結果、メダルの払い出しを受ける機会が増加するため、周期中遊技の「ＡＴ」中に周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示することで、遊技者からすると、周期中遊技の終了が近づいていくことが分かり、その後の遊技（ＣＺ）に期待を持って遊技を行うことになる。

【１９７３】

また、「ＡＴ」中に周期中遊技を終えた場合（すなわち、周期中遊技が開始されてから払い出されたメダルの枚数が「２８５枚」を超えた場合）には、（ｂ）「ＡＴステージ」から（ｆ）「ＣＺステージ」に演出ステージが切り替わる。この（ｆ）「ＣＺステージ」では、ＢＢ１～ＢＢ３のいずれかが内部当籤役として決定されると、「「７」を狙え」といった演出が行われる。

【１９７４】

［パチスロ１の遊技性（遊技仕様）］

以上、本仕様例に係るパチスロ１について説明した。続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）について説明する。

【１９７５】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１６）］

まず、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１６）について説明する。以下説明する遊技性（その１６）は、周期中遊技中の遊技性に関するものである。

【１９７６】

（周期中遊技の仕組み）

本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ３状態中の遊技を、ＣＺに移行するまでの周期中遊技として用い、ＢＢ３（ボーナス）が終了した後の非ボーナス状態を、ＣＺとして用いる。パチスロでは、ＢＢの作動中に他のＢＢに当籤することがないため、周期中遊技をＢＢ３状態中とすることで、周期中遊技中に他のＢＢ（ＢＢ１又はＢＢ２）に当籤することがない。一方、ＣＺは非ボーナス状態中であるため、ＣＺ中は何れかのＢＢに当籤することがある。そして、ＣＺ中にＢＢ１又はＢＢ２に当籤した場合には、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）の終了後に再び非ボーナス状態になり、ＣＺ中にＢＢ３に当籤した場合には、ＣＺが終了し周期中遊技に移行してしまう。このように本仕様例のパチスロ１では、周期的に訪れるＣＺにおいて成功する限りＢＢを連荘させることができる（特賞連荘状態）という遊技性を有する。

【１９７７】

また、周期中遊技（ＢＢ３状態）は、「２８５枚」を超えるメダルが払い出された場合に終了するが、周期中遊技の「通常」は、減少期間として機能するため、メダルの払い出しを受ける機会も少なく周期を消化するまでに一定のゲーム数を要する。一方で、周期中遊技中は「ＡＴ」を行うことがあり、この周期中遊技の「ＡＴ」は、増加期間として機能するため、メダルを増加させることができるのみならず、払出を受ける機会が増加することで、周期を短縮させることができる（周期短縮型ＡＴ）。このように周期中遊技中に「ＡＴ」を行うことで、遊技者にとってみれば、周期中遊技中に周期の短縮とメダルの付与とが同時に実現されるため、ＣＺに移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【１９７８】

（周期短縮型ＡＴの種類（「Ｎ－ＡＴ」と「Ｓ－ＡＴ」））

このような周期短縮型の「ＡＴ」として本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」と「Ｓ－ＡＴ」とを有する。「Ｎ－ＡＴ」は、権利１つに基づき（ストック１つに基づき）１０回の単位遊技の間、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される状態である。なお、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の「ＡＴ」では、１回の単位遊技あたりの純

増枚数の期待値が約２．４枚となるように設計されている。そのため、１回の「Ｎ－ＡＴ」において払い出されるメダルの枚数の期待値が約５４枚（＝（２．４＋３）×１０）であり、１回の「Ｎ－ＡＴ」では、周期中遊技（ＢＢ３状態）の終了枚数（２８５枚）には達しないように設計されている。

【１９７９】

また、「Ｓ－ＡＴ」は、権利１つに基づき（ストック１つに基づき）周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまでの間、遊技者にとって有利な停止操作の内容が報知される状態である。なお、「Ｓ－ＡＴ」の権利１つの価値は、「Ｎ－ＡＴ」の権利５つの価値と概ね一致する。

【１９８０】

このように本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技を短縮する「ＡＴ」として、所定期間のみ短縮可能な「Ｎ－ＡＴ」と、周期中遊技が終了するまで短縮可能な「Ｓ－ＡＴ」とを有することで、周期中遊技の短縮処理を多様化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９８１】

（ＡＴ中の演出例１）

なお、上述したように、本仕様例のパチスロ１では、現在消費中のＡＴのストックが「Ｎ－ＡＴ」のストックであるのか「Ｓ－ＡＴ」のストックであるのか「特殊ＡＴ」のストックであるのかを分かり難くしている。この点、図２１４（Ａ）を参照して具体的に説明する。

【１９８２】

「Ｎ－ＡＴ」「Ｓ－ＡＴ」「特殊ＡＴ」の何れにおいても、「ＡＴ」が開始されると、まず（ａ）ＡＴの残りゲーム数に関する情報として「残り１０Ｇ」が表示される。このＡＴの残りゲーム数に関する情報は、「Ｎ－ＡＴ」「Ｓ－ＡＴ」「特殊ＡＴ」の何れにおいても毎ゲーム１ずつ減算され、例えば、次遊技では１減算されて（ｂ）のように「残り９Ｇ」と表示され、その後所定回数の遊技が行われると、（ｃ）のように「残り０Ｇ」と表示される。

【１９８３】

このとき、ＡＴの種別が「Ｎ－ＡＴ」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」「Ｓ－ＡＴ」「特殊ＡＴ」の何れのストックも無い場合には、周期中遊技の「ＡＴ」が終了し周期中遊技の「通常」に移行する結果、「ＡＴステージ」から（ｄ）「昼ステージ」に演出ステージが切り替わる。一方で、ＡＴの種別が「Ｎ－ＡＴ」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが残っている場合には、現在のストックが消費されたことに伴い一旦「Ｎ－ＡＴ」が終了するものの、次のストック分の「Ｎ－ＡＴ」が直ぐに開始される結果、（ｅ）「ＡＴステージ」のまま演出ステージが継続し、また、ＡＴの残りゲーム数に関する情報が１０加算され「残り１０Ｇ」と表示される。また、ＡＴの種別が「Ｓ－ＡＴ」又は「特殊ＡＴ」である場合は、そもそも１０ゲーム経過しただけではストックが消費されないため、（ｆ）（ｇ）「ＡＴステージ」のまま演出ステージが継続する。この場合においても、ＡＴの残りゲーム数に関する情報が１０加算され、再び「残り１０Ｇ」と表示される。このように「Ｓ－ＡＴ」及び「特殊ＡＴ」においても、「Ｎ－ＡＴ」の一回分の期間（１０ゲーム）と同様の見せ方を繰り返すことで、現在消費中のＡＴのストックが「Ｎ－ＡＴ」のストックであるのか「Ｓ－ＡＴ」のストックであるのか「特殊ＡＴ」のストックであるのかが、演出内容から分かり難くなる。

【１９８４】

（ＡＴ中の上乗せ制御）

また、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の「通常」中、周期中遊技の「ＡＴ」中、ＣＺ中及びＢＢ中といった様々なタイミングでＡＴのストックを付与する。ここで「Ｓ－ＡＴ」は、周期中遊技（ＢＢ３状態）が終了するまで継続することから、周期中遊技の開始直後に開始することが好ましく、周期中遊技の終了直前に開始してしまうと遊技者はせっかくの「Ｓ－ＡＴ」を無駄にしてしまったと感じてしまう。そこで、本仕様例のパチ

スロ１では、周期を短縮している最中である周期中遊技の「ＡＴ」中は、「Ｓ－ＡＴ」のストックを付与しない。すなわち、周期中遊技の「通常」中に参照される通常時ストック抽籤テーブル（図２０１）、ＣＺ中に参照されるＣＺ中ストック抽籤テーブル（図２０９）、及びＢＢ中に参照されるＢＢ中ストック抽籤テーブル（図２１２）では、「Ｓ－ＡＴ」のストックに当籤することがあるものの、周期中遊技の「ＡＴ」中に参照されるＡＴ中ストック抽籤テーブル（図２０４）では、「Ｓ－ＡＴ」のストックに当籤することがない。

【１９８５】

これにより、周期を短縮している周期中遊技の「ＡＴ」中に「Ｓ－ＡＴ」が新たに開始されることがなく、遊技者が「Ｓ－ＡＴ」を無駄にしてしまったと感じてしまうことを軽減することができる。なお、「Ｓ－ＡＴ」のストックを付与しない代わりに、周期中遊技の「ＡＴ」中を他の状態に比べて「Ｎ－ＡＴ」のストック付与の期待度が高い状態とすることもでき、このようにした場合には、「Ｎ－ＡＴ」が連続して行われ易くなる結果、興趣が向上する。

【１９８６】

（周期中遊技開始直後の通常モード「高確Ｂ」）

ところで、周期中遊技の開始直後は、ＣＺに最も遠い状態であるため、遊技者にとって好ましくなく、遊技者が遊技を止めてしまうおそれがある。そこで、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の開始直後に通常モードとして「高確Ｂ」をセットする。ここで、通常モード移行抽籤テーブル（図２０３）を参照すると、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」は、互いに行き来するものの、通常モード「低確」「高確Ａ」からは移行しないモードであることが分かる。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」は、周期中遊技の開始直後などに移行するだけであり、一度でも通常モード「低確」「高確Ａ」に転落してしまうと、当該周期中遊技中に通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」に再び移行することはない。

【１９８７】

なお、通常モードは、周期中遊技の「通常」におけるＡＴのストック付与に関するモードであるが、通常時ストック抽籤テーブル（図２０１）を参照すると、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」は、ＡＴのストック抽籤に当籤する確率が高いだけでなく、「Ｓ－ＡＴ」のストックの付与に当籤する確率が高い。より具体的には、本仕様例のパチスロ１では、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」においてＡＴのストック抽籤に当籤した場合、１／２で「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される（例えば、「高確Ｂ」のスイカ当籤時には、ＡＴ当籤の抽籤値として計「８（＝２＋２＋４）」が設定されているが、この抽籤値「８」のうちの半分である「４」は「Ｓ－ＡＴ」のストックに当籤する。その他の役についても同様である）。また、本仕様例のパチスロ１では、通常モード「高確Ｃ」では、所謂レア役（スイカ、下シン、チャンス役、ＳＰ役）の当籤時に、ＡＴのストック抽籤に必ず当籤し、かつ、１／２で「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される。

【１９８８】

これにより、周期中遊技の開始直後が、周期を短縮する「ＡＴ」が開始され易い状態になるため、周期中遊技の開始直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減することができる。特に、周期中遊技の開始直後（通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」）に「ＡＴ」に当籤した場合には、１／２で「Ｓ－ＡＴ」に当籤しているため、開始直後の周期中遊技を「ＡＴ（Ｓ－ＡＴ）」のまま終了させることについて期待を持つことができるため、周期中遊技の開始直後の遊技性が向上する。

【１９８９】

（周期中遊技における残りの払出枚数の表示）

また、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の「ＡＴ」中は、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示する。「ＡＴ」は周期を短縮することができるため、「ＡＴ」中に周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示することで、短縮による恩恵を効果的に表示することができる。なお、周期中遊技が終了するまでに要する

残りの払出枚数は、遊技者が特定可能な態様（数値）で表示することとしてもよく、また、遊技者に示唆する態様で表示することとしてもよい。

【１９９０】

また、周期中遊技の「通常」では、基本的には周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示しないが、周期中遊技が終了に近づき「夜ステージ」に移行すると、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示する。遊技者にとってみれば、周期中遊技の終了間際であることに気付かづに遊技を止めてしまうことがなくなるため、安心して遊技を行うことができる。

【１９９１】

（ＡＴ中の演出例２）

本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」の開始時は「Ｎ－ＡＴ」のストックを消費することなく（例えば、ＣＺ＿抽籤処理（図１９２）の移行先「周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」」を参照）、１セット分の「Ｎ－ＡＴ」が終了した場合に「Ｎ－ＡＴ」のストックを消費する（ＡＴ＿抽籤処理（図１８９）の付随処理を参照）。そのため、１セット分の「Ｎ－ＡＴ」が終了する前に周期中遊技が終了した場合、当該セット分の「Ｎ－ＡＴ」のストックは、消費することなく持ち越し、その後、周期中遊技に再び移行した場合に持ち越した分のストックが消費される。このとき、ＣＺ＿抽籤処理（図１９２）の移行先「周期中遊技の「Ｎ－ＡＴ」」の付随処理に示すように、持ち越した分のストックに基づき「Ｎ－ＡＴ」を開始する場合、持ち越す前に消化したゲーム数に関係なく、ＡＴゲーム数として「１０」が再びセットされる。これにより、「Ｎ－ＡＴ」が終了する前に周期中遊技を終了することができた場合には、「Ｎ－ＡＴ」のストック１つにより一回分以上の恩恵を受けることができ、遊技の興趣が向上する。

【１９９２】

ここで、図２１４（Ｂ）に「Ｎ－ＡＴ」中の演出例と「Ｎ－ＡＴ」のストックの更新タイミングとの関係を示す。なお、図２１４（Ｂ）に示す演出例では、リール回転開始時の表示を３ＯＦＦ時（遊技者の第３停止操作を検知したタイミング）で更新することとしているが、表示の更新タイミングについては任意である。

【１９９３】

図２１４（Ｂ）に示す例では、リール回転開始時に、（ａ）のようにＡＴの残りゲーム数として「残り１０Ｇ」が表示され、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数として「ＬＡＳＴ１４枚」が表示されている。当該遊技において、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知された結果、３ＯＦＦ時には、（ｂ）のようにＡＴの残りゲーム数が「残り９Ｇ」に更新され、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「ＬＡＳＴ７枚」に更新されている。

【１９９４】

その後所定回数の遊技が行われた後の遊技では、リール回転開始時に、（ｃ）のようにＡＴの残りゲーム数として「残り５Ｇ」が表示され、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数として「ＬＡＳＴ７枚」が表示されている。当該遊技において、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知された結果、３ＯＦＦ時には、（ｄ）のようにＡＴの残りゲーム数が「残り４Ｇ」に更新され、周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「ＬＡＳＴ０枚」に更新されている。

【１９９５】

周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数が「０枚」になったため、周期中遊技（ＢＢ３状態）は当該遊技において終了し、遊技状態がＣＺ（非ボーナス状態）に移行する。このとき、周期中遊技の終了に伴い「Ｎ－ＡＴ」も終了するが、この時点においてはＡＴの残りゲーム数がまだ「４Ｇ」残っているため、「Ｎ－ＡＴ」のストックは消費されずに持ち越される。

【１９９６】

その後、ＣＺにおいてＢＢ３の作動が開始すると、遊技状態がＣＺ（非ボーナス状態）から周期中遊技（ＢＢ３状態）に移行するが、「Ｎ－ＡＴ」のストックを有しているため

、周期中遊技の「通常」ではなく周期中遊技の「ＡＴ」に移行する。その結果、演出ステージも（ｅ）「ＣＺステージ」から（ｆ）「ＡＴステージ」に切り替わる。このとき、当該ストック分の「Ｎ－ＡＴ」は、ＣＺ移行前において既に数ゲーム消化していたものの、（ｆ）「ＡＴステージ」では、ＡＴの残りゲーム数として「残り１０Ｇ」と表示される。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」の開始時には、持ち越す前に消化したゲーム数に関係なく、ＡＴゲーム数として「１０」がセットされる。

【１９９７】

その後、１０回の遊技が行われ、（ｇ）のようにＡＴの残りゲーム数が「残り０Ｇ」になると、当該セット分の「Ｎ－ＡＴ」が終了する。本仕様例のパチスロ１では、このタイミングで「Ｎ－ＡＴ」のストックを更新（１減算）する。なお、図２１４（Ｂ）に示す例では、「Ｎ－ＡＴ」の終了に伴い周期中遊技の「ＡＴ」も終了し、周期中遊技の「通常」に遊技状態が移行した結果、演出ステージも（ｇ）「ＡＴステージ」から（ｈ）「昼ステージ」に切り替わっている。

【１９９８】

なお、本仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」の開始時に、持ち越す前に消化したゲーム数に関係なくＡＴゲーム数として「１０」をセットすることとしているが、これは、「Ｎ－ＡＴ」をゲーム数管理型のＡＴとしているためであり、ナビ回数管理型のＡＴやナビ回数管理型のＡＴである場合には、持ち越す前に消化したナビ回数や払出枚数（又は差枚数）に関係なく、「Ｎ－ＡＴ」の開始時にはナビ回数や払出枚数（又は差枚数）の初期値をセットすることができる。一例として、差枚数が「１００枚」に達することを１セットする枚数管理型のＡＴにおいて、差枚数が「８０枚」の時点で周期中遊技が終了した場合、その後、ＣＺから周期中遊技に移行すると「Ｎ－ＡＴ」を開始することになるが、この場合には、「Ｎ－ＡＴ」は差枚数の残り「２０枚」からではなく、「１００枚」から開始される。

【１９９９】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１６）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１６）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２０００】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及リール表示窓４は、可変表示部として機能する。

【２００１】

また、主制御回路９０は、ＢＢ３に対応する図柄の組合せが表示されるとＢＢ３状態を開始するとともに、ＢＢ３状態を開始してから２８５枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ３状態を終了して非ボーナス状態に遊技状態を移行するため、主制御回路９０は、状態制御手段として機能する。

【２００２】

また、主制御回路９０は、「Ｎ－ＡＴ」のストックがある場合、押し順役が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知可能な「ＡＴ（Ｎ－ＡＴ）」を、１０回の単位遊技を１セットとして実行可能であり、また、「Ｓ－ＡＴ」のストックがある場合、押し順役が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知可能な「ＡＴ（Ｓ－ＡＴ）」を、周期中遊技が終了するまで実行可能であるため、主制御回路９０は、報知制御手段として機能する。なお、主制御回路９０は、１セット分の「Ｎ－ＡＴ」が終了する前に周期中遊技が終了した場合、その後、周期中遊技に再び移行すると「Ｎ－ＡＴ」を再開するが、このとき再開する「Ｎ－ＡＴ」の残りゲーム数は、持ち越す前に消化したゲーム数に関係なく、１０ゲームとなるように制御する。

【２００３】

また、主制御回路９０は、ＡＴのストック付与抽籤を行い当籤した場合に「Ｎ－ＡＴ」

のストックや「Ｓ－ＡＴ」のストックを付与可能であるため、主制御回路９０は、報知権利付与手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、「Ｎ－ＡＴ」中は、「Ｎ－ＡＴ」のストックの付与は可能であるものの、「Ｓ－ＡＴ」のストックは付与しない。

【２００４】

また、パチスロ１では、ＡＴのストック付与期待度が異なる複数の通常モードを有し、主制御回路９０は、周期中遊技において通常モードを移行させるため、主制御回路９０は、付与状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、ＣＺに失敗し周期中遊技の開始した直後は、通常モードとしてＡＴのストック付与期待度が高い「高確Ｂ」をセットする。

【２００５】

また、副制御回路２００は、表示装置１１において所定の演出ステージを用いて演出を実行可能であるため、副制御回路２００及び表示装置１１は、演出実行手段として機能する。このとき、副制御回路２００及び表示装置１１は、「ＡＴステージ」において周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数を表示するが、この周期中遊技が終了するまでに要する残りの払出枚数は、遊技者が特定可能な態様（特定演出）で表示することとしてもよく、また、遊技者に示唆する態様（示唆演出）で表示することとしてもよい。

【２００６】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１７）］

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１７）について説明する。以下説明する遊技性（その１７）は、周期中遊技の有利区間と通常区間との関係に関するものである。

【２００７】

（有利区間を終了する役（スイカ））

本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技の通常区間では、有利区間移行抽籤を行い、その抽籤結果に応じて通常区間から有利区間に移行する。ここで、有利区間移行抽籤テーブル（図１９７）を参照すると、パチスロ１では、有利区間移行抽籤が行われた場合、必ず何れかの有利区間に移行することが分かる。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技において通常区間に滞在することがあっても、有利区間移行抽籤に伴い直ぐに有利区間に移行するため、周期中遊技中は、ほぼ全ての遊技において有利区間に滞在することになる。

【２００８】

このように遊技者にとって不利な通常時の遊技（周期中遊技）を有利区間において行う遊技性では、遊技者にとって不利な遊技が長期間にわたり継続してしまうと、その後、遊技者にとって有利な状態に移行できたとしても、ゲーム数によるリミット処理に掛かってしまい、遊技者の損失感を高めてしまう。そこで、本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技において特定の役（例えば、「Ｆ＿スイカ」）に当籤した場合に、有利区間を終了して通常区間に移行する。上述したように、通常区間の滞在期間は短いものの、有利区間を小まめに終了することで、リミッタを初期化することができ、リミッタの発動を抑えることができる。

【２００９】

具体的には、通常モード移行抽籤テーブル（図２０３）に示すように、周期中遊技の「通常（有利区間）」において通常モード「低確」「高確Ａ」である場合にスイカに当籤すると、有利区間を終了して周期中遊技の「通常（通常区間）」に遊技状態を移行する。上述したように、通常区間は、少なくとも通常モード「低確」「高確Ａ」よりもＡＴのストック付与期待度が高い。具体的には、有利区間移行抽籤テーブル（図１９７）を参照すると、この通常区間では、所謂レア役（スイカ、下シン、チャンス役、ＳＰ役）の当籤時に必ずＡＴのストックが付与される。そのため、有利区間を終了して通常区間に移行することで、遊技者は、短い期間ではあるもののＡＴのストック付与に関して期待を持つことができる。

【２０１０】

また、本仕様例では、周期中遊技の「通常（有利区間）」において通常モード「高確Ｂ」である場合にスイカに当籤すると、通常モードが「高確Ｃ」に移行する。通常時ストック抽籤テーブル（図２０１）を参照すると、通常モード「高確Ｃ」はＡＴのストック付与期待度が最も高く、所謂レア役（スイカ、下シン、チャンス役、ＳＰ役）の当籤時に、ＡＴのストック抽籤に必ず当籤し、かつ、１／２で「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与されるため、遊技者は、ＡＴのストック付与に関して期待を持つことができる。

【２０１１】

また、本仕様例では、周期中遊技の「通常（有利区間）」において通常モード「高確Ｃ」である場合にスイカに当籤すると、ＡＴのストック抽籤に必ず当籤し、かつ、１／２で「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与されるため、遊技者は、その後の遊技に関して期待を持つことができる。

【２０１２】

なお、本仕様例のパチスロ１では、通常モードに応じて有利区間を終了するか否かを異ならせることとしているが、遊技性（その１７）は、有利区間を小まめに終了することに特徴を有しているため、通常モードに限らず以下のようなケースも含む。

【２０１３】

一例として、主制御回路９０は、有利区間の非ＡＴ（周期中遊技の「通常」）においてスイカに当籤すると、有利区間を終了し通常区間に移行することとし、有利区間のＡＴ（周期中遊技の「ＡＴ」）においてスイカに当籤すると、有利区間を維持して「ＡＴ」を継続することとしてもよい。また、主制御回路９０は、ＡＴ中であるか否かに関係なく、有利区間である場合にスイカに当籤すると、有利区間を終了して通常区間に移行することとしてもよい。

【２０１４】

また、主制御回路９０は、スイカ当籤時に必ず有利区間を終了することとしてもよく、また、所定確率で有利区間を終了することとしてもよい。所定確率で有利区間を終了する場合には、例えば、通常モード移行抽籤テーブル（図２０３）においてスイカに対して規定された抽籤値の情報を「２５６」以外の値にすればよい。また、所定確率で有利区間を終了する場合、有利区間を終了する確率を、通常モードに応じて異ならせることとしてもよく、また、ＡＴ中であるか否かに応じて異ならせることとしてもよい。

【２０１５】

（通常区間における有利区間移行抽籤）

上述したようにパチスロ１では、通常区間において有利区間移行抽籤が行われた場合、必ず何れかの有利区間に移行する（有利区間移行抽籤テーブル（図１９７）参照）。一方で、通常区間であっても内部当籤役が「はずれ」である場合には、有利区間移行抽籤が行われないため、「はずれ」当籤時には通常区間が継続する。その結果、周期中遊技の「通常（通常区間）」において「はずれ」に当籤した場合には、ＡＴのストック付与期待度が高い状態（通常区間）を維持することができる。一方で、通常区間中にメダルの払い出しに係る小役のいずれかが内部当籤役として決定されると、通常区間は終了し有利区間に移行してしまうため、通常区間をＡＴのストック付与期待度が高い状態としつつも、当該状態は終了し易い状態であるため、遊技者に付与する利益が過大になり過ぎず、利益バランスを適切に調整することができる。

【２０１６】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１７）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１７）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２０１７】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及リール表示窓４は、可変表示部として機能する。

【２０１８】
主制御回路９０のゲーム数リミッタカウンタは、有利区間の継続ゲーム数を計数し、枚数リミッタカウンタは、有利区間に移行してから遊技者が最も損した時点から現在までの差枚数を計数するため、主制御回路９０は、有利区間に関する数値を計数可能な計数手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、有利区間の終了時に計数している数値を初期化する。
【２０１９】
また、主制御回路９０は、ゲーム数リミッタカウンタの値が「１５００」に達すると、又は、枚数リミッタカウンタの値が「２４００」に達すると、有利区間を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了して、通常区間に移行させるため、主制御回路９０は、状態制御手段及び第２状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、周期中遊技の「通常（有利区間）」の通常モード「低確」「高確Ａ」において、「Ｆ＿スイカ」を内部当籤役として決定すると、有利区間を終了して、通常区間に移行させる一方で、周期中遊技の「通常（有利区間）」の通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」において、「Ｆ＿スイカ」を内部当籤役として決定すると、有利区間を終了することなく維持する。なお、主制御回路９０は、有利区間において、又は、有利区間の非ＡＴにおいて「Ｆ＿スイカ」を内部当籤役として決定すると、有利区間を終了して、通常区間に移行させることとしてもよい。
【２０２０】
また、主制御回路９０は、ＡＴのストック付与抽籤を行い当籤した場合に「Ｎ－ＡＴ」のストックや「Ｓ－ＡＴ」のストックを付与可能であるため、主制御回路９０は、報知権利付与手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、通常モード「高確Ｃ」において「Ｆ＿スイカ」を内部当籤役として決定すると、ＡＴのストックを必ず付与する。
【２０２１】
また、主制御回路９０は、ＡＴのストックを有している場合に、押し順役が内部当籤役として決定されると正解の押し順を報知可能な「ＡＴ」を実行可能であるため、主制御回路９０は、報知制御手段として機能する。
【２０２２】
また、パチスロ１では、ＡＴのストック付与期待度が異なる複数の通常モードを有し、主制御回路９０は、周期中遊技において通常モードを移行させるため、主制御回路９０は、付与状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、周期中遊技の「通常（有利区間）」の通常モード「高確Ｂ」において「Ｆ＿スイカ」を内部当籤役として決定すると、通常モードを「高確Ｃ」に移行する。
【２０２３】
また、主制御回路９０は、ＢＢ３に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技者にとって不利なＢＢ３状態を開始し、ＢＢ３状態中に払い出されたメダルの枚数が２８５枚を超えると、ＢＢ３状態を終了して、ＢＢ３状態よりも遊技者にとって有利な非ボーナス状態を開始可能であるため、主制御回路９０は、特別遊技制御手段として機能する。
【２０２４】
また、主制御回路９０は、通常区間において有利区間への移行抽籤に当籤すると、通常区間から有利区間に遊技状態を移行させるため、主制御回路９０は、第１状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、通常区間において「はずれ」が内部当籤役として決定されると、遊技状態を通常区間のまま維持するとともに、通常区間においてメダルの払い出しに係る小役の何れかが内部当籤役として決定されると、通常区間から有利区間に遊技状態を必ず移行させる。
【２０２５】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１８）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１８）について説明する。以下説明する遊技性（その１８）は、周期中遊技の「特殊

ＡＴ」に関するものである。
【２０２６】
（特殊ＡＴ）
本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ３状態）に移行するまで継続する「特殊ＡＴ」を有する。周期中遊技後のＣＺでは、通常、遊技者はＢＢ１，２の当籤（ＣＺの成功）を望んで遊技を行うが、「特殊ＡＴ」中（「Ｎ－ＡＴ」のストック「０」、「Ｓ－ＡＴ」のストック「０」、「特殊ＡＴ」のストック「１」）は、周期中遊技に移行してしまった場合であっても「ＡＴ」が継続するため、「特殊ＡＴ」中のＣＺでは、遊技者は、必ずしもＢＢ１，２の当籤を望むわけではない。このように、「特殊ＡＴ」中は、周期的に訪れるＣＺにおいて失敗した場合であっても、その後の周期中遊技が「特殊ＡＴ」によりメダルが増加しつつ周期が短縮されるため、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。
【２０２７】
ここで、ＣＺ＿抽籤処理（図１９２）の移行先「ＢＢ（通常区間）」の付随処理に示すように、「特殊ＡＴ」のストックは、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストックが共に「０」であり、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合にＢＢに移行するとクリアされる一方で、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストックの何れかが「１」以上である場合には、ＢＢに移行したときであってもクリアされない。なお、ＡＴ＿抽籤処理（図１８９）の「特殊ＡＴ」中の移行先を参照すると、「Ｎ－ＡＴ」のストックは「特殊ＡＴ」中に付与されることがあり、この場合には、「特殊ＡＴ」から「Ｎ－ＡＴ」に移行することになる。
【２０２８】
このように本仕様例のパチスロ１では、「特殊ＡＴ」のストックは、基本的にはＢＢ移行時に減算されてしまうものの、「特殊ＡＴ」のストックの他に「Ｎ－ＡＴ」などのストックも有している場合には、ＢＢに移行したとしても「特殊ＡＴ」のストックは減算されずに維持される。その結果、「特殊ＡＴ」のストックの他に「Ｎ－ＡＴ」などのストックも有している場合には、ＣＺにおける一度の成功では「特殊ＡＴ」が終わらないため、ＣＺに複数回成功することが期待でき、遊技の興趣が向上する。
【２０２９】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１８）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１８）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。
【２０３０】
主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及リール表示窓４は、可変表示部として機能する。
【２０３１】
また、主制御回路９０は、ＡＴのストック付与抽籤を行い当籤した場合にＡＴのストックを付与可能であるとともに、「ＡＴ」の終了条件を満たした場合にＡＴのストックを消去するため、主制御回路９０は、報知権利管理手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、ＢＢの開始時に「特殊ＡＴ」のストックを有している場合であっても、「特殊ＡＴ」のストックの他に「Ｎ－ＡＴ」や「Ｓ－ＡＴ」のストックを有しているときには「特殊ＡＴ」のストックを消去せず、「特殊ＡＴ」のストックの他にＡＴのストックを有していないときに「特殊ＡＴ」のストックを消去する。
【２０３２】
また、主制御回路９０は、ＡＴのストックを有している場合に、押し順役が内部当籤役として決定されると正解の押し順を報知可能な周期中遊技の「ＡＴ」を実行可能であり、ＡＴのストックを有していない場合に、周期中遊技の「通常」を実行可能であるため、主制御回路９０は、報知制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、「特殊Ａ

Ｔ」中は、ＢＢが開始されるまで周期中遊技において「ＡＴ」を実行可能である。
【２０３３】
また、主制御回路９０は、周期中遊技において払い出されたメダルの枚数が２８５枚を超えると周期中遊技を終了してＣＺを開始し、ＣＺにおいてＢＢ１，２の開始条件を満たすとＢＢを開始し、ＣＺにおいてＢＢ３の開始条件を満たすと周期中遊技を開始するため、主制御回路９０は、状態制御手段、第１状態制御手段及び第２状態制御手段として機能する。
【２０３４】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その１９）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１９）について説明する。以下説明する遊技性（その１９）は、ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）に関するものである。
【２０３５】
（各状態におけるナビ種別）
初めに、図２１５を参照して、本仕様例のパチスロ１において、押し順役の当籤時に主制御回路９０がセットするナビ種別について説明する。なお、同図において、ナビ種別「１」は打順１を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「２」は打順２を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「３」は打順３を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「４」は打順４を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「５」は打順５を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「６」は打順６を遊技者に対して報知するナビ種別である。
【２０３６】
また、同図において、「有利区間のＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）」とは、有利区間のＢＢ１フラグ間、かつ、「特殊ＡＴ」のストック「１」、かつ、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストック「０」の状態、又は、有利区間のＢＢ２フラグ間、かつ、「特殊ＡＴ」のストック「１」、かつ、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストック「０」の状態をいう。また、「有利区間のＢＢフラグ間（特殊ＡＴ無）」とは、有利区間のＢＢ１フラグ間のうち「ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）」以外の状態、有利区間のＢＢ２フラグ間のうち「ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）」以外の状態、又は有利区間のＢＢ３フラグ間をいう。また、「有利区間の通常」とは、周期中遊技の「通常（有利区間）」をいい、「有利区間の前兆」とは、周期中遊技の「前兆」をいい、「有利区間のＡＴ」とは、周期中遊技の「ＡＴ」をいい、「有利区間のＣＺ」とは、有利区間のＣＺをいい、「有利区間のＢＢ１，２一般」とは、有利区間のＢＢ１一般中又は有利区間のＢＢ２一般中をいい、「有利区間のＢＢ１，２ＲＢフラグ間」とは、有利区間のＢＢ１ＲＢフラグ間中又は有利区間のＢＢ２ＲＢフラグ間中をいう。
【２０３７】
図２１５に示すように、主制御回路９０は、通常区間、周期中遊技の「通常」、周期中遊技の「前兆」及び周期中遊技の「ＣＺ」では、押し順役が内部当籤役として決定されてもナビ種別をセットしない（遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知しない）。また、主制御回路９０は、周期中遊技の「ＡＴ」では、押し順役が内部当籤役として決定されると同図に示すナビ種別をセットする（遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知する）。
【２０３８】
また、主制御回路９０は、有利区間のＢＢ１一般中及び有利区間のＢＢ２一般中では、押し順役が内部当籤役として決定されると同図に示すナビ種別をセット（遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知）する一方で、有利区間のＢＢ１ＲＢフラグ間中及び有利区間のＢＢ２ＲＢフラグ間中では、押し順役が内部当籤役として決定されてもナビ種別をセットしない。これは、上述のようにＢＢ１ＲＢフラグ間中及びＢＢ２ＲＢフラグ間中では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の不正解の概念がなくなるためである（図１８２参照）。

【２０３９】
また、主制御回路９０は、有利区間のＢＢフラグ間（特殊ＡＴ無）では、押し順役が内部当籤役として決定されてもナビ種別をセットしないが、有利区間のＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）では、押し順役が内部当籤役として決定されるとフラグ間ナビ発生抽籤の抽籤結果として「ナビ発生」が決定された場合に限り（図２１１参照）、同図に示すナビ種別をセットする。すなわち、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ１，２フラグ間中は、基本的には遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知しないが、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間に限り所定の確率で遊技者に対して有利な停止操作の内容を報知することがある。以下において説明する遊技性（その１９）は、このような特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間において行う報知などにより実現される遊技性である。

【２０４０】
（ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）中の純増枚数）
上述したように、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間において、押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序であっても、特定のタイミングで停止操作を行うと、図柄の組合せ「１枚」が必ず停止表示される。図２１６は、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間において、押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合の停止制御例（表示される図柄の組合せ）を示す図である。なお、図２１６では、遊技者の停止操作が左１ｓｔの押し順で、かつ、ＢＢ１フラグ間においては、左のリール３Ｌの中段領域に図柄位置「５」の図柄「ブランク」が位置するタイミングで左のリール３Ｌに対する停止操作を行い、中のリール３Ｃの中段領域に図柄位置「１５」の図柄「スイカ２」が位置するタイミングで中のリール３Ｃに対する停止操作を行い、右のリール３Ｒの中段領域に図柄位置「１９」の図柄「ブランク」が位置するタイミングで右のリール３Ｒに対する停止操作を行い、また、ＢＢ２フラグ間においては、左のリール３Ｌの中段領域に図柄位置「１０」の図柄「青７」が位置するタイミングで左のリール３Ｌに対する停止操作を行い、中のリール３Ｃの中段領域に図柄位置「１５」の図柄「スイカ２」が位置するタイミングで中のリール３Ｃに対する停止操作を行い、右のリール３Ｒの中段領域に図柄位置「３」の図柄「上シンボル」が位置するタイミングで右のリール３Ｒに対する停止操作を行った場合（特定のタイミングで停止操作を行った場合）の停止制御例を示す。

【２０４１】
図２１７に示すように、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間では、左１ｓｔの押し順は「Ｆ＿１２３ＵＣ＿Ａ」～「Ｆ＿１３２ＢＴ＿Ａ」に対して正解の押し順であるため（図１７９参照）、「Ｆ＿１２３ＵＣ＿Ａ」～「Ｆ＿１３２ＢＴ＿Ａ」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合には、「ベル」の図柄の組合せが表示され、７枚のメダルが払い出される。また、他の押し順役に対しては、左１ｓｔの押し順は不正解の押し順であるものの、同図に示すように、「１枚」の図柄の組合せが表示され、１枚のメダルが払い出される。なお、図示は省略するものの、中１ｓｔの押し順、かつ、特定のタイミングで停止操作を行った場合には、「Ｆ＿２１３ＣＴ１＿Ａ」～「Ｆ＿２３１ＣＤ２＿Ａ」の当籤時に「ベル」の図柄の組合せが表示され、他の押し順役の当籤時に「１枚」の図柄の組合せが表示される。同様に、右１ｓｔの押し順、かつ、特定のタイミングで停止操作を行った場合には、「Ｆ＿３１２ＴＰ１＿Ａ」～「Ｆ＿３２１小Ｖ２＿Ａ」の当籤時に「ベル」の図柄の組合せが表示され、他の押し順役の当籤時に「１枚」の図柄の組合せが表示される。

【２０４２】
なお、本仕様例のパチスロ１では、押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された遊技において、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序である場合、図柄の組合せ「１枚」又は図柄の組合せ「はずれ」が表示される結果、１枚又は０枚のメダルが払い出される。この点、押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された遊技において、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序である場合に払い出し可能なメダルの枚数は、１枚に限るものではなく、少なくとも１枚以上であり、正解時の払出枚数よりも少な

ければよい。このような仕様とした場合、ＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間に押し順役のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序であっても、特定のタイミングで停止操作を行うと、少なくとも１枚以上のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、結果、少なくとも１枚以上のメダルが払い出される。

【２０４３】

本仕様例のパチスロ１では、報知が行われた場合に報知に従い停止操作を行うとともに、報知が行われない場合に、この特定のタイミングで停止操作を行うことで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間がメダルの増加する（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間として機能する。ただし、単位遊技当たりのメダルの増加量の期待値は、周期中遊技の「ＡＴ」中及びＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）中の単位遊技当たりのメダルの増加量の期待値に比べて、著しく小さくなるように各種の確率が設計されている。例えば、本仕様例では、周期中遊技の「ＡＴ」における単位遊技当たりのメダルの増加量の期待値は約２．４枚、ＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）における単位遊技当たりのメダルの増加量の期待値は約３枚になるように設計されているのに対して、報知が行われた場合に報知に従い停止操作を行うとともに、報知が行われない場合に特定のタイミングで停止操作を行う特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間における単位遊技当たりのメダルの増加量の期待値は０枚は超えるものの１枚には満たない程度の値（約０．１枚）になるように設計されている。

【２０４４】

一方で、ＢＢ１，２フラグ間であっても特殊ＡＴ中でない場合（図２１５のＢＢフラグ間（特殊ＡＴ無））には、そもそも報知が行われないため、特殊ＡＴ中以外のＢＢ１，２フラグ間は、減少期間として機能する。

【２０４５】

なお、本仕様例では、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間は、報知が行われた場合に報知に従い停止操作を行うとともに、報知が行われない場合に特定のタイミングで停止操作を行うことで、増加期間として機能することとしているが、これに限るものではない。例えば、報知が行われない場合の停止操作は問わずに、報知が行われた場合に報知に従い停止操作を行うことで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間は増加期間として機能することとしてもよい。このように特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間が、報知が行われた場合に報知に従い停止操作を行うだけで増加期間として機能するためには、本仕様例のパチスロ１に対して各種の確率を調整すればよい。

【２０４６】

また、本仕様例では、ＢＢ１，２フラグ間では、押し順役当籤時に、遊技者の停止操作順序（押し順）が不正解の順序であっても、特定のタイミングで停止操作を行うと、図柄の組合せ「１枚」が必ず停止表示されることとしているが、複数の押し順役のうちの一部に関しては、押し順不正解時に特定のタイミングで停止操作を行っても、図柄の組合せ「１枚」が停止表示されずに図柄の組合せ「はずれ」が停止表示されることとしてもよい。このようにした場合であっても、一部以外の押し順役に関しては、特定のタイミングで停止操作を行うことで、図柄の組合せ「１枚」が停止表示されるため、他のタイミングで停止操作を行う場合よりも、メダルを消費を抑えて遊技を行うことができるというベースアップ効果を得ることができる。

【２０４７】

ＢＢ１，２フラグ間はＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）に移行するまで継続するため、このように特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を増加期間とすることで、ＢＢへの移行を避けて特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を継続させた場合に、増加量は少ないもののメダルを継続的に増加させることができる。遊技者にとってみれば、ＢＢを直ちに開始させてメダルを大きく増加させるか、又は、所定の停止操作が要求されるものの、ＢＢの開始を遅らせて小さな増加を継続させるか選択することができるため、遊技に多様性を持たせることができる。

【２０４８】
なお、有利区間が終わり通常区間に移行すると、報知が行われなくなるため（図２１５参照）、リミッタの発動により有利区間が終了した場合には、増加期間も終了する。その結果、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を増加期間とした場合であっても、遊技者に対して無制限に利益を付与してしまうことがなく、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。すなわち、主制御回路９０は、ＢＢに移行するまで（ＢＢ１又はＢＢ２に応じた図柄の組合せが表示されるまで）、又は、リミッタの発動により有利区間が終了されるまで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を維持可能である。
【２０４９】
また、本仕様例のパチスロ１では、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間において報知を行う確率が、１００％未満の所定の確率であるため、押し順役に当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、押し順役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、ＢＢ１，２フラグ間であることが把握できた場合であっても、ＢＢ１，２フラグ間が特殊ＡＴ中のものであるのか特殊ＡＴ中ではないのかを把握することが困難になる。上述のように、ＢＢ１，２フラグ間であっても特殊ＡＴ中でない場合には、減少期間として機能するため、ＢＢ１，２フラグ間が特殊ＡＴ中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。
【２０５０】
なお、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢを直ちに開始させるか、特殊ＡＴ中のＢＢフラグ間を継続させるかを遊技者に選択させることとしているが、選択させる遊技状態はこれらに限られるものではない。例えば、開始させる遊技状態として、ＢＢではなく、ＡＴ、ＡＲＴ、ＲＴなどの遊技状態とすることとしてもよく、この場合には、継続させる遊技状態は、例えば、ＡＴ、ＡＲＴ、ＲＴへの移行に当籤した後、実際に開始するまでの準備中の期間などとすることができる。すなわち、ＣＺにおいて特別状態（ＢＢ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＲＴなど）に当籤すると、特別状態の当籤状態に移行する。そして、この特別状態の当籤状態において、特別状態の開始条件を満たすと特別状態が開始される。このとき、特殊ＡＴ中の特別状態の当籤状態では、押し順役の当籤時に所定の確率で報知が行われるが、特殊ＡＴ中以外の特別状態の当籤状態では、押し順役の当籤時に報知が行われない。そして、特殊ＡＴ中の特別状態の当籤状態は、報知に従い停止操作を行うことで（又は、報知に従い停止操作を行うことに加えて、特定のタイミングで停止操作を行うことで）、増加期間として機能する。このようにＢＢ及びＢＢフラグ間に限ることなく、特別状態と特別状態の当籤状態とを選択させる場合であっても、戦略性を持った遊技性を実現することができる。
【２０５１】
（特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間における報知確率）
ここで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間において報知を行う確率は、特殊ＡＴモードに応じて異なり、「特殊ＡＴモードＡ」は報知を行う確率が相対的に低く、「特殊ＡＴモードＢ」は、報知を行う確率が相対的に高い（図２１１参照）。そして、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間では、この特殊ＡＴモードを移行可能に制御する（図２１０参照）。これにより、本仕様例のパチスロ１では、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間の各遊技において、報知を行う確率を異ならせることができ、結果、ＢＢ１，２フラグ間が特殊ＡＴ中であるか否かを把握することに関する困難度合いも各遊技において異なるため、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。
【２０５２】
なお、本仕様例では、特殊ＡＴモードの初期値は「特殊ＡＴモードＡ」であるため（図１９２の移行先「ＢＢ１，２フラグ間（特殊ＡＴ有）」参照）、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間が開始された直後は、報知を行う確率が低い。これにより、遊技者は、ＢＢ１，２フラグ間の開始直後は、特殊ＡＴ中であるか否かを把握困難になるため、リミッタ発動まで継続可能な増加期間としての特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を選択し難くなり、遊

技者に対して過度な利益を付与してしまうことがなく、利益バランスを適切に調整することができる。一方で、確率は低いもののＢＢ１，２フラグ間の開始直後に報知が行われる可能性もあり、このような場合には、ＢＢ１，２フラグ間の開始直後に特殊ＡＴ中であることを把握することができるため、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を継続させることで増加期間の恩恵を受けることができ、遊技の興趣が向上する。

【２０５３】

（特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間におけるボーナス報知）

上述したように本仕様例のパチスロ１では、ＣＺ（非ボーナス状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合（すなわち、非ボーナス状態においてボーナス役に当籤した当籤遊技において）、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知（例えば、「「７」を狙え」）を行い、フラグ間において持ち越しているボーナス役を入賞可能な場合（すなわち、ボーナス役を持ち越している持越遊技において）、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示（例えば、センターラインに沿って「白７－白７－白７」又はクロスダウンラインに沿って「青７－青７－青７」を狙うことを促す表示）を行う。ここで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を増加期間として用いることを選択した遊技者にとってみると、これら表示が行われてしまうと、ＢＢ１，２を誤って入賞させてしまう可能性があり好ましくない。

【２０５４】

そこで、副制御回路２００は、特殊ＡＴ中以外においては、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知や、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を表示装置１１において行う一方で、特殊ＡＴ中においては、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知や、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を表示装置１１において行わないこととしてもよい。なお、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を継続させずに、直ぐにＢＢを開始することを望む遊技者もいることから、例えば、副制御回路２００は、特殊ＡＴ中であっても、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知は行う一方で、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示は行わないこととしてもよい。このような制御とする場合、副制御回路２００は、特殊ＡＴ中のＣＺ（非ボーナス状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合には、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知を行い、当該遊技においてボーナス役を入賞させることができずにフラグ間に移行した後は、当籤している（持ち越している）ボーナス役の種類を報知する表示を行わないこととしてもよい。このようにすることで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を増加期間として用いることを選択した遊技者が、誤ってＢＢを開始してしまうことを軽減することができる。

【２０５５】

なお、副制御回路２００は、特殊ＡＴ中に、これら表示を行わないこととするのではなく、特殊ＡＴ中以外の状態よりもこれら表示を行う頻度を抑制することとしてもよい。一例として、副制御回路２００は、特殊ＡＴ中以外のＢＢ１，２フラグ間においては、第１の確率で、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を行う一方で、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間においては、第１の確率よりも低い第２の確率で、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を行うこととしてもよい。ＢＢを開始することを選択した遊技者であっても、目押しミスによりＢＢを入賞できない場合があり、このような遊技者にとってみると、ボーナス役の種類を一切報知しないとすると酷であるため、所定の確率で報知を行うことで、遊技者にとって優しい設計となる。

【２０５６】

また、一般的に、パチスロでは、ボーナス役に当籤している場合に、例えば、ＷＩＮランプなどによりその旨を告知することがある。本仕様例のパチスロ１においても、主制御回路９０又は副制御回路２００は、特殊ＡＴ中であるか否かに関係なく、ＢＢ１，２フラグ間では、ボーナス役に当籤していることをＷＩＮランプなどにより告知することとしてもよい。これにより、遊技者は、ＢＢ１，２フラグ間であること自体は把握することができるため、遊技者にとって優しい設計となる。なお、ボーナス役に当籤していることの告

知は任意の方法により行うことができ、例えば、ＷＩＮランプを点灯させることであってもよく、また、例えば、表示装置１１において、ボーナス役の種類は報知しないものの「ボーナス確定」などの表示を行うことであってもよい。

【２０５７】

なお、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＢＢ３に当籤した場合、ＢＢ３が終了するまで他のボーナス役（ＢＢ１，２）に当籤することがないため、副制御回路２００は、ＢＢ３フラグ間においては、特殊ＡＴ中であるか否かに関係なく、ＢＢ３の入賞を促す表示を行うように制御することが好ましい。

【２０５８】

（特殊ＡＴのストック付与）

続いて、本仕様例のパチスロ１における特殊ＡＴのストック付与に関する制御方法について説明する。図２１７は、特殊ＡＴのストック付与に関する概念図である。なお、同図における数値（例えば、図２１７（Ｂ）の確率）は、説明の都合上簡略化したものであり、詳細は上述の仕様例における数値とは異なるものの、その特徴は、上述の仕様例における特徴と一致している。

【２０５９】

上述したように、本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、ナビモードに応じて特殊ＡＴのストック付与期待度を規定する。このナビモードは、ナビモード抽籤テーブル（図１９９及び図２００）を用いた抽籤により決定されるが、簡略化すると図２１７（Ａ）に示す特徴を有している。ここで、図２１７（Ａ）は、「Ｎ－ＡＴ」のストック数及び「特殊ＡＴ」のストックの有無及び枚数リミッタカウンタの値と、ナビモードとの関係を示す図であり、「Ｎ－ＡＴ」のストック数及び「特殊ＡＴ」のストックの有無を縦軸とし、枚数リミッタカウンタの値を横軸としている。

【２０６０】

本仕様例では、まず、「特殊ＡＴ」のストックを既に有している場合には、ナビモードとして「ナビモード３」が決定される。また、「特殊ＡＴ」のストックを有していない場合には、枚数リミッタカウンタの値が大きくなるほど「ナビモード２」が決定され易く、また、「Ｎ－ＡＴ」のストック個数が多くなるほど「ナビモード２」が決定され易くなるように設計されている。

【２０６１】

主制御回路９０は、ＡＴ中、ＣＺ中及びＢＢ中にナビモードを用いてストック付与抽籤を行う（例えば、ＡＴ中ストック抽籤テーブル（図２０４～図２０７）、ＣＺ中ストック抽籤テーブル（図２０９）、ＢＢ中ストック抽籤テーブル（図２１２）参照）。ここで、図２１７（Ｂ）は、夫々のナビモードの特徴を示すものであり、ナビモード毎のストック付与期待度を簡略化して示したものである。

【２０６２】

本仕様例において、「ナビモード０」は、基本となるナビモードであり、図２１７（Ｂ）に簡略化して示すように、例えば、ストック付与抽籤において「はずれ」となる確率が高く、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される確率が低いという特徴を有している。なお、「ナビモード０」では、基本的には、「特殊ＡＴ」のストックが付与されることはない。

【２０６３】

また、本仕様例において、「ナビモード１」は、ＡＴのストック付与期待度が低いナビモードであり、図２１７（Ｂ）に簡略化して示すように、例えば、ストック付与抽籤において「はずれ」となる確率が「ナビモード０」よりも高く、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される確率が「ナビモード０」よりも低いという特徴を有している。なお、「ナビモード１」では、低確率ではあるものの「特殊ＡＴ」のストックが付与されることがある。

【２０６４】

また、本仕様例において、「ナビモード２」は、「特殊ＡＴ」のストック付与期待度が

高いナビモードであり、図２１７（Ｂ）に簡略化して示すように、例えば、ストック付与抽籤において「はずれ」となる確率、及び、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される確率が「ナビモード０」よりも低いものの、「特殊ＡＴ」のストックが付与される確率が高いという特徴を有している。

【２０６５】

また、本仕様例において、「ナビモード３」は、「特殊ＡＴ」のストック付与後に滞在するナビモードであり、図２１７（Ｂ）に簡略化して示すように、例えば、ストック付与抽籤において「はずれ」となる確率が「ナビモード０」よりも高く、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される確率が「ナビモード０」よりも低いという特徴を有している。なお、「ナビモード３」では、「特殊ＡＴ」のストックが付与されることはない。

【２０６６】

なお、特定の設定値（例えば、設定６）に関しては、「ナビモード１」についても「特殊ＡＴ」のストックが付与される確率が高いナビモードとしてもよい。一例として、図２１７（Ｂ）に簡略化して示すように、設定６の「ナビモード１」は、例えば、ストック付与抽籤において「はずれ」となる確率、及び、「Ｎ－ＡＴ」又は「Ｓ－ＡＴ」のストックが付与される確率が「ナビモード０」よりも低いものの、「特殊ＡＴ」のストックが付与される確率が高いという特徴を有することとしてもよい。

【２０６７】

このように、ナビモードを枚数リミッタカウンタの値に応じて決定し、このナビモードに応じて「特殊ＡＴ」のストック付与抽籤を行うことで、有利区間中に多くのメダルの付与を受けることができた場合には、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間という更なる恩恵を受けることができるため、有利区間中の遊技の興趣が向上する。また、ナビモードを「Ｎ－ＡＴ」のストック数に応じて決定し、このナビモードに応じて「特殊ＡＴ」のストック付与抽籤を行うことで、「Ｎ－ＡＴ」による報知を多く受けることができた場合には、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間という更なる恩恵を受けることができるため、遊技の興趣が向上する。

【２０６８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１９）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その１９）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２０６９】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９０は、リール制御部として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及リール表示窓４は、可変表示部として機能する。

【２０７０】

また、主制御回路９０は、非ボーナス状態においてＢＢ１，２に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるとＢＢを開始し、ＢＢ１，２の終了条件を満たすとＢＢを終了して非ボーナス状態に移行するため、主制御回路９０は、状態制御手段、第１状態制御手段及び第２状態制御手段として機能する。また、主制御回路９０は、ＢＢ１，２に当籤すると、ＢＢが入賞するまでＢＢ１，２を内部当籤役として持ち越すため、主制御回路９０は、持越手段として機能する。

【２０７１】

また、主制御回路９０は、ＡＴのストック付与抽籤を行い当籤した場合にＡＴのストックを付与可能であるため、主制御回路９０は、報知権利管理手段として機能する。また、付与されたＡＴのストックは、主制御回路９０に設けられた所定のカウンタにより計数されるため、主制御回路９０は、ストック数カウンタとして機能する。このとき、主制御回路９０は、枚数リミッタカウンタの値が大きいほど高い確率で「特殊ＡＴ」のストックを付与し、また、「Ｎ－ＡＴ」のストック数が大きいほど高い確率で「特殊ＡＴ」のストッ

クを付与する。
【２０７２】
　また、主制御回路９０は、ＡＴのストックを有している場合に、押し順役が内部当籤役として決定されると正解の押し順を報知可能な周期中遊技の「ＡＴ」を実行可能であるため、主制御回路９０は、報知手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間では、押し順役の当籤時に１００％未満の所定の確率で正解の押し順を報知する。
【２０７３】
　また、主制御回路９０は、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であり、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」である場合に、ＢＢ１，２に当籤すると、次遊技の遊技状態を特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間とするため、主制御回路９０は、特別状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、ＢＢ１，２が開始されるまで、又は、リミッタの発動により有利区間が終了されるまで、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間を維持することができる。
【２０７４】
　また、主制御回路９０のゲーム数リミッタカウンタは、有利区間の継続ゲーム数を計数し、枚数リミッタカウンタは、有利区間に移行してから遊技者が最も損した時点から現在までの差枚数を計数するため、主制御回路９０は、有利区間に関する数値を計数可能な計数手段として機能する。
【２０７５】
　また、主制御回路９０は、ゲーム数リミッタカウンタの値が「１５００」に達すると、又は、枚数リミッタカウンタの値が「２４００」に達すると、有利区間を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了して、通常区間に移行させるため、主制御回路９０は、リミット制御手段として機能する。
【２０７６】
　また、パチスロ１では、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間において押し順役当籤時の報知を行う確率を規定するモードとして特殊ＡＴモードを有し、主制御回路９０は、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間において特殊ＡＴモードを制御可能であるため、主制御回路９０は、報知発生状態制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間の開始時には、特殊ＡＴモードの初期値として「特殊ＡＴモードＡ」をセットする。
【２０７７】
　また、副制御回路２００は、当籤しているボーナス役の種類を報知する表示を表示装置１１において行うため、副制御回路２００及び表示装置１１は、ボーナス種別報知手段として機能する。このとき、副制御回路２００及び表示装置１１は、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間においては、当籤しているボーナス役の種類を報知しない、又は、特殊ＡＴ中以外のＢＢ１，２フラグ間よりも低い確率で、当籤しているボーナス役の種類を報知する。
【２０７８】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２０）］
　続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２０）について説明する。以下説明する遊技性（その２０）は、電源投入時の制御に関するものである。なお、以下説明する遊技性（２０）は、設定変更時の制御に対しても同様に適用することができる。
【２０７９】
（電断時に消去するボーナスと電断後も持ち越すボーナス）
　本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、電源の投入（又は電源の切断）を検知すると、各種遊技状態を初期化する。具体的には、主制御回路９０は、遊技状態がＢＢ１フラグ間又はＢＢ２フラグ間である場合に、電源が投入（又は電源が切断）されると、遊技状態をリセットして非ボーナス状態にセットする。すなわち、ＢＢ１又はＢＢ２の持越

状態がリセットされる。また、副制御回路２００は、遊技状態がＢＢ１状態又はＢＢ２状態である場合に、電源が投入（又は電源が切断）されると、遊技状態をリセットして非ボーナス状態にセットする。

【２０８０】

他方、主制御回路９０は、遊技状態がＢＢ３フラグ間である場合に、電源が投入（又は電源が切断）されると、遊技状態をリセットすることなく、ＢＢ３フラグ間のまま維持する。また、主制御回路９０は、遊技状態がＢＢ３状態である場合に、電源が投入（又は電源が切断）されると、遊技状態をリセットすることなく、ＢＢ３状態のまま維持する。

【２０８１】

すなわち、本仕様例のパチスロ１では、遊技者にとって不利なボーナス（ＢＢ３（周期中遊技））に関しては、電源の投入時（電源の切断時）に遊技状態をリセットすることなく、電源投入後も当該遊技状態を継続し、遊技者にとって有利なボーナス（ＢＢ１，２（ＢＢ））に関しては、電源の投入時（電源の切断時）に遊技状態をリセットして、電源投入後に継続させない。以下説明する遊技性（２０）は、電源投入後も継続するＢＢ３状態における電源投入時の制御に関するものである。

【２０８２】

（パチスロにおける処理の流れ）

遊技性（２０）について説明する前に、まず、図２１８を参照して、パチスロにおける処理の流れについて説明する。パチスロにおいて行う処理は、大きく分けるとスタート時処理と、３ＯＦＦ時処理とに分けることができる。スタート時処理は、遊技者の開始操作をトリガーとして行う処理であり、例えば、内部当籤役を決定する処理や、内部当籤役に応じて各種の抽籤を行う処理や、リールの回転を開始する処理などの複数の処理により構成される。また、３ＯＦＦ時処理は、遊技者の第３停止操作をトリガーとして行う処理であり、例えば、入賞判定の処理や、メダルの払い出しの処理や、ボーナス終了時の処理などの複数の処理により構成される。

【２０８３】

ここで、電断が生じたタイミングが、スタート時処理を構成する全ての処理を終了した後や、３ＯＦＦ時処理を構成する全ての処理を終了した後である場合、電源の投入後に、例えば、次の処理の開始トリガーとなる遊技者の次の操作を待って処理を続けることで、又は、当該遊技に関する処理を初期化して次遊技のスタート時処理から新たに処理を開始することで、概ね対応することができる。

【２０８４】

しかしながら、電断が生じたタイミングが、スタート時処理の途中や、３ＯＦＦ時処理の途中である場合、電源の投入後に、スタート時処理や３ＯＦＦ時処理の途中から処理を復帰させることは困難であり、また、当該スタート時処理の開始トリガー（開始操作）や、当該３ＯＦＦ時処理の開始トリガー（第３停止操作）は、既に受け付けてしまっているため、スタート時処理や３ＯＦＦ時処理を初めからやり直すことも困難である。また、当該遊技に関する処理を初期化して次遊技のスタート時処理から新たに処理を開始することも考えられるが、以下のような問題が生じてしまう可能性がある。

【２０８５】

一例として、ＢＢ中の払出枚数の更新処理と、ＢＢ終了制御との関係について考える。本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ３状態において２８５枚を超えるメダルが払い出されると、ＢＢ３状態を終了して非ボーナス状態に遊技状態を移行する。このような制御は、３ＯＦＦ時処理において、払い出されたメダルの枚数に応じて、役連終了枚数カウンタの値を更新（減算）する処理「処理２－ｘ」と、更新後の役連終了枚数カウンタの値が「０」になると、ＢＢ３作動中フラグを「ＯＦＦ」にする処理「処理２－ｙ」とにより実現される。なお、ＢＢ３作動中フラグは、ＢＢ３が作動中であるか否かを判別するための情報であり、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」の場合はＢＢ３が作動中であることを示し、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＦＦ」の場合はＢＢ３が作動中ではないことを示す。

【２０８６】

ここで、「処理２－ｘ」において役連終了枚数カウンタの値が「０」に更新された後、「処理２－ｙ」が行われる前に、電断が生じた場合、電源投入後の遊技に関する情報（パラメータ）が、役連終了枚数カウンタの値が「０」、かつ、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」の状態になってしまう。このような場合であっても電源投入時の初期化処理により、ボーナス状態をリセットするパチスロにおいては問題は生じないが、本仕様例のパチスロ１では、電源投入後もＢＢ３状態を継続するため、開発者が想定しないパラメータ（２８５枚を超える払い出しが行われた後のＢＢ３状態）の状態で次遊技が行われてしまい、想定しない不具合（エラー）が発生してしまう可能性がある。

なお、パチスロでは、ボーナスの終了時に所定のロック制御を行うことがあり、「処理２－ｘ」と「処理２－ｙ」との間にロック制御に係る時間（例えば、１秒や４秒などの短時間の他、３０秒程度のロックもある）を要することがある。このような場合には、特に、「処理２－ｘ」と「処理２－ｙ」との間に電断が生じる可能性が高まる。もちろん、ロック制御を有しない場合であっても、予期せぬ事故や停電などにより、「処理２－ｘ」と「処理２－ｙ」との間に電断が生じる可能性がある。

【２０８７】

また、ＢＢ３状態中のＲＢ２状態中（ＢＢ３ＲＢ中）も同様である。すなわち、ＲＢ２状態の終了条件は、８回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは１２回以下の任意の所定回数の遊技が行われたことであるが、入賞可能回数が「０」に更新された後、ＲＢ２作動中フラグが「ＯＦＦ」に更新される前に、電断が生じた場合、又は、遊技可能回数が「０」に更新された後、ＲＢ２状態中フラグが「ＯＦＦ」に更新される前に、電断が生じた場合、電源投入後のパラメータが、通常では生じ得ないパラメータとなってしまい、想定しない不具合（エラー）が発生してしまう可能性がある。なお、ＲＢ２作動中フラグとは、ＲＢ２が作動中であるか否かを判別するための情報であり、ＲＢ２作動中フラグが「ＯＮ」の場合はＲＢ２が作動中であることを示し、ＲＢ２作動中フラグが「ＯＦＦ」の場合はＲＢ２が作動中ではないことを示す。

【２０８８】

そこで、本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０は、電源投入時に図２１９に示す電源投入時保険処理を実行する。なお、この電源投入時保険処理は、一例として、上記実施形態の図４６に示す電源投入時の処理のＳ１５とＳ１６との間に行うこととしてよい。

【２０８９】

（電源投入時保険処理）

電源投入時保険処理では、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１は、まず、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」であるか否かを判別する（Ｓ２００１）。ＢＢ３作動中フラグが「ＯＦＦ」の場合は（ＮＯ）、電源投入時保険処理を終了する一方で、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」の場合（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、続いて、役連終了枚数カウンタが「０」であるか否かを判別する（Ｓ２００２）。

【２０９０】

電源投入時において、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」であり、かつ、役連終了枚数カウンタが「０」である場合（ＹＥＳ）、開発者が想定しないパラメータ（２８５枚を超える払い出しが行われた後のＢＢ３状態）の状態であるため、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＢＢ３作動中フラグを「ＯＦＦ」に更新するとともに（Ｓ２００３）、遊技状態を非ボーナス状態に設定し（Ｓ２００４）、電源投入時保険処理を終了する。

【２０９１】

一方で、役連終了枚数カウンタが「０」ではない場合（ＮＯ）、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＲＢ２作動中フラグが「ＯＮ」であるか否かを判別する（Ｓ２００５）。ＲＢ２作動中フラグが「ＯＦＦ」の場合は（ＮＯ）、電源投入時保険処理を終了する一方で、ＲＢ２作動中フラグが「ＯＮ」の場合（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、続いて、入賞可能回数又は遊技可能回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２００６）。

【２０９２】

入賞可能回数及び遊技可能回数の何れも「０」ではない場合は（ＮＯ）、電源投入時保

険処理を終了する一方で、電源投入時において、ＢＢ３作動中フラグが「ＯＮ」であり、かつ、入賞可能回数又は遊技可能回数が「０」である場合（ＹＥＳ）、開発者が想定しないパラメータ（８回の入賞があった後のＲＢ２状態、又は、１２回の遊技が行われた後のＲＢ２状態）の状態であるため、メインＣＰＵ１０１は、続いて、ＲＢ２作動中フラグを「ＯＦＦ」に更新するとともに（Ｓ２００７）、遊技状態をＢＢ３一般中に設定し（Ｓ２００８）、電源投入時保険処理を終了する。

【２０９３】

このように本仕様例のパチスロ１では、電源投入時に電源投入時保険処理を実行し、ＢＢ３状態やＲＢ２状態の終了条件を満たしているにも関わらずＢＢ３状態やＲＢ２状態が終了していない場合には、電源投入時保険処理によりＢＢ３状態やＲＢ２状態を終了する。これにより、電断発生時の不具合を抑制することができる。また、本仕様例のパチスロ１では、電源の投入時（電源の切断時）にリセットするボーナス（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）と、電源の投入後も継続するボーナス（ＢＢ３状態）とを有するため、遊技性が多様化し、遊技の興趣が向上する。

【２０９４】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２０）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２０）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２０９５】

主制御回路９０は、非ボーナス状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態及びＢＢ３状態を制御するため、主制御回路９０は、複数の遊技状態を制御可能な状態制御手段として機能する。また、主制御回路９０は、電源管理回路９３からのリセット信号や電断検知信号に応じて電源の投入や電断を検知可能であるため、主制御回路９０及び電源管理回路９３は、電源制御手段として機能する。また、主制御回路９０は、電源の投入を検知すると、電源投入時保険処理を実行可能であるため、主制御回路９０は、電源投入時制御手段として機能する。このとき、主制御回路９０は、電源の投入を検知したときに、ＢＢ３状態の終了条件を満たしているにも関わらずＢＢ３状態が終了していない場合に、ＢＢ３状態を終了する。

【２０９６】

また、主制御回路９０は、メダルの払い出しに係る図柄の組合せが表示されると、ホッパー装置５１からメダルを払い出すため、主制御回路９０及びホッパー装置５１は、付与手段として機能する。また、主制御回路９０の役連終了枚数カウンタは、ＢＢ３状態中に払い出されたメダルの枚数を計数するため、主制御回路９０は、計数手段として機能する。

【２０９７】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２１）］

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２１）について説明する。以下説明する遊技性（その２１）は、各状態における押し順役の停止制御に関するものであり、特に、押し順役の役割を各状態において異ならせるものである。

【２０９８】

（各状態における押し順役の概要）

図２２０は、各状態における押し順役の概要を示す図であり、図１７８～図１８４に示す表のうち、押し順役の部分をまとめたものである。図２２０において「状態１」は、内部的な遊技状態がＢＢ３ＲＢフラグ間中である周期中遊技であり、「状態２」は、内部的な遊技状態が非ボーナス状態であるＣＺであり、「状態３」は、内部的な遊技状態がＢＢ１フラグ間、ＢＢ２フラグ間又はＢＢ３フラグ間であるＢＢフラグ間であり、「状態４」は、内部的な遊技状態がＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中であるＢＢであり、「状態５」は、内部的な遊技状態がＢＢ１一般中又はＢＢ２一般中であるＢＢ、又は

ＢＢ３一般中である周期中遊技である。

【２０９９】

同図に示すように「状態２」では、Ａ系統の押し順役は、押し順の正解の概念がなくなり、Ｂ系統の押し順役は、押し順の正解／不正解の概念を有する。すなわち、「状態２」では、Ａ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序に関係なく、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行い、Ｂ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序が正解の順序である場合には、押し順正解時の図柄の組合せ（ベル）が表示されるように停止制御を行い、遊技者の停止操作順序が不正解の順序である場合には、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行う。

【２１００】

また、「状態３」では、Ａ系統の押し順役は、押し順の正解／不正解の概念を有し、Ｂ系統の押し順役は、押し順の正解の概念がなくなる。すなわち、「状態３」では、Ａ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序が正解の順序である場合には、押し順正解時の図柄の組合せ（ベル）が表示されるように停止制御を行い、遊技者の停止操作順序が不正解の順序である場合には、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行い、Ｂ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序に関係なく、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行う。

【２１０１】

そのため、「状態２」と「状態３」とを比較すると、「状態２」では、Ａ系統の押し順役が不利な役になる一方で、Ｂ系統の押し順役は停止操作の態様に応じて有利度合いが異なる役になり、「状態３」では、Ａ系統とＢ系統とが入れ替わり、Ｂ系統の押し順役が不利な役になる一方で、Ａ系統の押し順役は停止操作の態様に応じて有利度合いが異なる役になる。このように、本仕様例のパチスロ１では、押し順役の役割を遊技状態に応じて異ならせることとしている。

【２１０２】

ここで、図１６０～図１６２に示す内部抽籤テーブルを参照すると、Ａ系統の押し順役を内部当籤役として決定する確率と、Ｂ系統の押し順役を内部当籤役として決定する確率とは異なり、Ａ系統の押し順役を内部当籤役として決定する確率の方が高くなるように設定されている。そのため、Ａ系統の押し順役が不利な「状態２」とＢ系統の押し順役が不利な「状態３」とでは、メダルの払い出しに係る傾斜値が異なることになる。その結果、本仕様例のパチスロ１では、遊技状態に応じてリール制御を変化させることができるとともに、傾斜値のバリエーションを遊技状態に応じて増やすことができるため、多様な遊技性を実現することができる。

【２１０３】

なお、「状態２」においてＢ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様は、押し順６択であり、また、「状態３」においてＡ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様も、同じ押し順６択である。この点、「状態２」においてＢ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様と、「状態３」においてＡ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様とを異なるものとしてもよい。この場合において、停止操作の態様（正解の停止操作と不正解の停止操作）は、押し順に限るものでないことは上述した通りである。

【２１０４】

また、同図に示すように「状態４」では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の不正解の概念がなくなる。すなわち、「状態４」では、Ａ系統の押し順役又はＢ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序に関係なく、押し順正解時の図柄の組合せ（ベル）が表示されるように停止制御を行う。

【２１０５】
このように「状態４」では、Ａ系統の押し順役が内部当籤役として決定された場合であっても、Ｂ系統の押し順役が内部当籤役として決定された場合であっても、常に、押し順正解時の図柄の組合せが表示されるため、「状態４」のメダルの払い出しに係る傾斜値は、「状態２」及び「状態３」の傾斜値と異なることになる。これにより、本仕様例のパチスロ１では、遊技状態に応じてリール制御を変化させることができるとともに、傾斜値のバリエーションを遊技状態に応じて増やすことができる。
【２１０６】
なお、同図に示すように本仕様例のパチスロ１では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の不正解の概念がなくなる状態（「状態４」）は設けているものの、双方ともに、押し順の正解の概念がなくなる状態は設けていない。この点、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の正解の概念がなくなる状態を別に設けることとしてもよい。この場合、Ａ系統の押し順役又はＢ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序に関係なく、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行う。
【２１０７】
また、同図に示すように「状態１」「状態５」では、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の正解／不正解の概念を有する。すなわち、「状態１」「状態５」では、Ａ系統の押し順役又はＢ系統の押し順役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技者の停止操作順序が正解の順序である場合には、押し順正解時の図柄の組合せ（ベル）が表示されるように停止制御を行い、遊技者の停止操作順序が不正解の順序である場合には、押し順不正解時の図柄の組合せ（１枚又ははずれ）が表示されるように停止制御を行う。このような「状態１」「状態５」は、メダルの払い出しに係る傾斜値が、他の状態と比べて異なることになる。
【２１０８】
なお、「状態１」においてＡ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様と、「状態５」においてＡ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様とは、同じ押し順６択であるが、「状態１」と「状態５」とでは、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様が異なるものであってもよい。また、「状態１」「状態５」では、Ａ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様と、Ｂ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様とが同一であるが、Ａ系統の押し順役及びＢ系統の押し順役の双方ともに、押し順の正解／不正解の概念を有し、かつ、Ａ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様と、Ｂ系統の押し順役に対して求める停止操作の態様とが、異なる状態を別に設けることとしてもよい。
【２１０９】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２１）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２１）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。
【２１１０】
主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、当籤役決定手段、停止制御手段及び特典付与手段として機能する。また、主制御回路９０は、ＢＢ３に当籤すると、ＢＢ３が入賞するまでＢＢ３を内部当籤役として持ち越すため、主制御回路９０は、持越手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及びリール表示窓４は、図柄表示手段として機能する。
【２１１１】
［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２２）］
続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２２）について説明する。以下説明する遊技性（その２２）は、ＢＢ（ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）に行う演出に関するものである。

【２１１２】
（ＢＢ中の演出概要）
図２１２に示すように、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ中にＡＴのストック付与抽籤を行っている。副制御回路２００は、ＢＢ中のＡＴのストック付与抽籤に当籤した場合、その後、「Ｆ＿シンボルリプＡ」又は「Ｆ＿シンボルリプＢ」が内部当籤役として決定されると、右１ｓｔの押し順で図柄「上下シンボル」を狙うことを促す演出（図柄狙い演出）を表示装置１１において行う。ここで、図１８２に示すようにＢＢ（ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）では、「Ｆ＿シンボルリプＡ」又は「Ｆ＿シンボルリプＢ」当籤時に、右１ｓｔの押し順で図柄「上下シンボル」を狙い停止操作を行うと、図柄の組合せ「シンボル揃い」が表示される。
【２１１３】
また、副制御回路２００は、ＢＢ（ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）中に、右１ｓｔの押し順で図柄の組合せ「シンボルテンパイ」又は図柄の組合せ「シンボル非テンパイ」を表示可能な押し順役（「Ｆ＿１２３ＢＴ＿Ａ」など（図１８２参照））が内部当籤役として決定されると、所定の確率で、図柄狙い演出を表示装置１１において行う。この場合、図柄狙い演出に伴い、右１ｓｔの押し順で図柄「上下シンボル」を狙い停止操作を行っても、「シンボル揃い」を実現することができずに、「シンボル煽り」となる。
【２１１４】
遊技者にとってみれば、図柄狙い演出に伴い「シンボル揃い」を実現できた場合には、ＡＴのストック付与という特典が得られたことを把握することができ、「シンボル揃い」を実現できずに「シンボル煽り」となってしまった場合には、特典を得ることができなかったことを把握することができる。
【２１１５】
このように、本仕様例のパチスロ１では、図柄狙い演出に失敗する役として、メダルの払い出しに係る小役（押し順役）を用い、図柄狙い演出に成功する役として、再遊技の作動に係るリプレイ役を用いる。これにより、本仕様例のパチスロ１では、役構成の自由度が増し、例えば、押し順役の当籤確率を上げることで、失敗する演出の発生頻度を高くすることができる。その結果、図柄狙い演出が行われる頻度を高くすることができる。
【２１１６】
なお、図１８１と図１８２とを比較すると、ＢＢ１一般中（又はＢＢ２一般中）は、押し順役は図柄狙い演出のフェイク役（シンボル煽りとなる役）としては機能しないが、ＢＢ１ＲＢフラグ間中（又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）では、押し順役は図柄狙い演出のフェイク役として機能する。すなわち、押し順役は、ＢＢ１一般中にＲＢ１が持ち越され、ＢＢ１ＲＢフラグ間に移行すると、フェイク役に変換される。これにより、遊技状態毎に停止出目のバリエーションが増すため、遊技性が多様化する。
【２１１７】
なお、押し順役に係るリール停止制御について、図１８１に係る制御をＲＢフラグ間中（ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）のものとして、図１８２に係る制御をＢＢ一般中（ＢＢ１一般中又はＢＢ２一般中）のものとしてもよい。このような構成とすることで、例えば、ＢＢ１，２が作動した直後からＲＢ１に当籤するまでの期間（ＢＢ１一般中又はＢＢ２一般中）は、主に図柄狙い演出によりＡＴ当籤を報知するゲーム性としつつ、ＲＢフラグ間中（ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）は、図柄狙い演出ではなく主に液晶表示やランプ演出などでＡＴ当籤を報知・示唆するゲーム性とすることができる。
また、ボーナスの種別により採用されるリール停止制御を適宜決めるものとしてもよい。例えば、ＢＢ１状態中は、ＢＢ１一般中もＢＢ１ＲＢフラグ間中も共に図１８２に係る制御（シンボル煽りやシンボル揃いの停止形が出やすいリール停止制御）として、主に図柄狙い演出によりＡＴ当籤を報知するゲーム性として、ＢＢ２状態中は、ＢＢ２一般中もＢＢ２ＲＢフラグ間中も共に図１８１に係る制御（シンボル煽りやシンボル揃いが出にく

いリール停止制御）として、主に液晶表示やランプ演出などでＡＴ当籤を報知・示唆するゲーム性として、ボーナスの種別に応じた停止制御によるゲーム性を実現して多彩な演出を楽しませるものとしてもよい。なお、このようにＢＢの種別によりリール停止制御を異ならせる場合であっても、ＢＢ一般中（ＲＢを持ち越していないＢＢ状態）とＲＢフラグ間中（ＲＢを持ち越しているＢＢ状態）とで停止制御を異ならせることとしてもよい。また、このような演出は、主制御回路９０が行うこととしてもよく、また、副制御回路２００が行うこととしてもよい。

【２１１８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２２）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２２）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２１１９】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、当籤役決定手段、停止制御手段及び特典付与手段として機能する。また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及びリール表示窓４は、図柄表示手段として機能する。また、副制御回路２００は、表示装置１１を用いて右１ｓｔの押し順で「シンボル上下」を狙うことを促す演出を実行可能であるため、副制御回路２００及び表示装置１１は、演出実行手段として機能する。

【２１２０】

［遊技性（遊技仕様）の他の例（その２３）］

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その２３）について説明する。以下説明する遊技性（その２３）は、ＢＢ３状態（周期中遊技）中に行う演出に関するものである。

【２１２１】

（ＢＢ３ＲＢフラグ間とＢＢ３ＲＢ中との関係）

上述したように、本仕様例では、ＢＢ３状態のうち、ＢＢ３ＲＢフラグ間中は、ＢＢ３ＲＢ中よりも有利となるように設定されているため、遊技者は、ＢＢ３ＲＢフラグ間中において、ＲＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されないように（ＲＢ２が入賞されないように）停止操作を行うことになる。そこで、主制御回路９０又は副制御回路２００は、ＢＢ３状態において、ＲＢ２が当籤した遊技、及びそれ以降でＲＢ２に係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、図２２１において示す演出を行い、遊技者に対してＲＢ２に係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことを促す。

【２１２２】

（ＲＢ２に係る図柄の組合せと、各図柄の構成）

図１６３に示すように、ＲＢ２に対応する「Ｃ＿ＪＡＣＩＮ２」の図柄の組合せは、「ブランクーブランクーベル２」であり、右リール３Ｒにおける構成図柄が図柄「ベル２」である。また、図１５９に示すように、右リール３Ｒにおいて図柄「ベル２」は、図柄位置「１３」「１８」に配置されているが、図柄位置「２，３」の図柄「上下シンボル」からリールの回転方向に最大滑り駒数の範囲内（引込許容図柄数以内）には、図柄「ベル２」は配置されていない。そのため、本仕様例のパチスロ１では、少なくとも右リール３Ｒにおいて図柄位置「２，３」の図柄「上下シンボル」を狙って停止操作を行うと、ＲＢ２に係る図柄の組合せは表示されず、ＲＢ２の入賞（不利なＲＢ３ＲＢ中への移行）を回避することができる。

【２１２３】

ここで、図２２１（Ａ）に図柄の構成例（外観）を示す。（ａ）は図柄「上シンボル」の構成例であり、（ｂ）は図柄「下シンボル」の構成例であり、（ｃ）は図柄「ベル２」の構成例である。なお、同図において斜線部は「オレンジ色」である。（ａ）図柄「上シンボル」は、上側を弧とする略半円形状の図柄であり、（ｂ）図柄「下シンボル」は、下側を弧とする略半円形状の図柄である。（ａ）図柄「上シンボル」及び（ｂ）図柄「下シ

ンボル」は、図柄の略全体がオレンジ色で構成されている。（ｃ）図柄「ベル２」は、ベル（釣鐘）形状の図柄であり、その一部にオレンジ色が用いられている。なお、（ａ）図柄「上シンボル」及び（ｂ）図柄「下シンボル」のオレンジ色部分は必ずしも全体である必要はなく、図柄「ベル２」よりも多くの部分においてオレンジ色が用いられていればよい。

【２１２４】

このように本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ２に係る図柄の組合せを構成する図柄「ベル２」と、当該図柄の組合せの表示を回避するために狙う図柄「上下シンボル」の双方において、その一部にオレンジ色が用いられているとともに、図柄「上下シンボル」は、図柄「ベル２」よりも多くの部分においてオレンジ色が用いられている。

【２１２５】

（ＢＢ３状態中の演出）

そして、本仕様例のパチスロ１では、主制御回路９０又は副制御回路２００は、ＢＢ３状態においてＲＢ２（「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」）を入賞可能な場合、遊技者に対してＲＢ２に係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことを促す演出を行う。具体的には、主制御回路９０又は副制御回路２００は、図柄「ベル２」及び図柄「上下シンボル」の双方に用いられるオレンジ色を遊技者に対して報せる演出を行う。このような演出が行われた場合、遊技者は、オレンジ色の図柄を狙って停止操作を行うことになるが、遊技者にとってみると図柄「ベル２」よりも図柄「上下シンボル」の方がオレンジ色の図柄に見えるため、遊技者は、ＲＢ２に係る図柄の組合せが表示されないように停止操作を行うことができる。なお、演出の態様は任意であり、例えば、表示装置１１においてオレンジ色を見せることとしてもよく、また、筐体側面に設けられたランプ群２１などをオレンジ色で発光させることで演出を行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段についても、主制御回路９０であってもよく、また、副制御回路２００であってもよい。

【２１２６】

また、このような演出を行うタイミングも任意である。例えば、左リール３Ｌにおいて図柄「ブランク」が表示されていない場合には、右リール３Ｒに関係なくＲＢ２に係る図柄の組合せは表示されない。そのため、このような演出は、ＲＢ２が内部当籤役として決定されたＢＢ３状態（ＢＢ３ＲＢフラグ間）において、少なくとも右リール３Ｒが停止される前に行えばよく、この点、本仕様例のパチスロ１では、左リール３Ｌの中段領域に図柄「ブランク」が表示された場合に、ＲＢ２に係る図柄の組合せが表示される可能性があるとして、このような演出を実行する。

【２１２７】

ここで、図２２１（Ｂ）にＢＢ３状態においてＲＢ２（「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」）を入賞可能な場合に行う演出の一例を示す。なお、ＢＢ３状態においてＲＢ２を入賞可能な場合とは、ＢＢ３ＲＢフラグ間中において「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」以外の役が内部当籤役として決定されていない場合である（図１８３参照）。図２２１（Ｂ）に示すように、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転中は、副制御回路２００は、筐体側面に設けられたランプ群２１を通常の態様で発光させる。その後、左リール３Ｌが停止され、左リール３Ｌの中段領域に図柄「ブランク」が表示されると、ＲＢ２に係る図柄の組合せが表示される可能性があるため、副制御回路２００は、筐体側面に設けられたランプ群２１をオレンジ色で発光させることで、ＲＢ２の入賞を回避することを促す演出を行う。

【２１２８】

ところで、意図的な取りこぼしを確定的に促す演出は、遊技の公正の観点から好ましくない。この点、オレンジ色は、ＲＢ２の入賞を回避するための図柄「上下シンボル」だけでなく、ＲＢ２を入賞させるための図柄「ベル２」も表しているため、本仕様例におけるオレンジ色を報せる演出は、ＲＢ２の意図的な取りこぼしを確定的に促す演出ではなく、遊技の公正を損ねることがない。一方で、図柄「上下シンボル」と図柄「ベル２」とでは、図柄「上下シンボル」の方が多くの部分においてオレンジ色が用いられているとともに、図柄「上下シンボル」は、図柄「上シンボル」と図柄「下シンボル」とにより構成され

る２図柄分の大きな一つの図柄であり、視認性が高いため、遊技者からすると、オレンジ色を報せる演出から図柄「上下シンボル」を狙う必要があることを把握することができる。これにより、本仕様例のパチスロ１によれば、遊技の公正を守りつつ、不利な状況の発生を回避するための停止操作を遊技者に対して示唆することができる。

【２１２９】

なお、本仕様例のパチスロ１では、回避するべき図柄と、回避するために狙うべき図柄とを、図柄を構成する色を共通とするとともに、当該色を報せることで回避するために狙うべき図柄を報せることとしているが、共通とする要素は、色に限るものではない。一例として、図柄の観念を共通させることとしてもよい。具体的には、回避するべき図柄が「羽」であり、回避するために狙うべき図柄が「鳥」であるとして、鳥が羽を落としながら羽ばたく映像などのように、羽（入賞させるための図柄を想起する映像）を用いつつつも、遊技者が思わず図柄「鳥」を狙いたくなる演出を行うこととしてもよい。

【２１３０】

また、当該演出の最中に電断が生じた場合、電断からの復帰時に当該演出を復帰させることとしてもよく、また、復帰させないこととしてもよい。

【２１３１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上、本仕様例のパチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２３）について説明した。続いて、パチスロ機１の遊技性（遊技仕様）の他の例（その２３）を発揮する際の主制御回路９０及び副制御回路２００が有する各種機能について説明する。

【２１３２】

主制御回路９０は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、図柄変動手段、当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段及び特典付与手段として機能する。また、リール表示窓４は、図柄表示手段として機能する。また、パチスロ１では、リール表示窓４において各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成される有効ラインとして、左リール３Ｌの中段領域と中リール３Ｃの中段領域と右リール３Ｒの中段領域とを結ぶセンターラインを有する。

【２１３３】

また、主制御回路９０は、ＢＢ３一般中やＢＢ３ＲＢフラグ間中に有効ラインに沿って「ブランクーブランクーベル２」が表示されると、ＢＢ３ＲＢフラグ間中よりも不利なＢＢ３ＲＢ中に遊技状態を移行するため、主制御回路９０は、状態制御手段として機能する。

【２１３４】

また、主制御回路９０や副制御回路２００は、ランプ群２１や表示装置１１を用いて、ＲＢ２の入賞を回避することを促す演出を行うため、主制御回路９０、副制御回路２００、ランプ群２１及び表示装置１１は、演出実行手段として機能する。

【２１３５】

［本仕様例における変形例］

以上説明した本仕様例のパチスロ１では、周期中遊技をボーナスの作動中（ＢＢ３状態）としているが、これに限るものではない。例えば、周期中遊技を、何れのボーナスも作動していない非ボーナス状態としてもよく、また、周期中遊技を、何らかのボーナス役を持ち越しているフラグ間状態としてもよい。

また、周期中遊技をＢＢ３以外の他のボーナス状態としてもよい。

【２１３６】

（周期中遊技をＭＢ状態とする）

周期中遊技を構成する遊技状態として、ＢＢ３状態ではなく、ＭＢ一般中（第２種連続役物差動装置の作動中かつ第２種特別役物の非作動中）の遊技状態を用いることとしてもよい。また、当該ＭＢ一般中の状態を終了させるパンク役としてＲＢ役（第１種特別役物の作動役）を設けて、ＭＢ中のＲＢ役の当籤により周期中遊技を終了することで、周期中

遊技の短縮を図るしようとしても遊技の興趣が高まる。この場合は、ＲＢ作動の終了後を必ずＣＺとしてもよい。

また、ＲＢ作動中の遊技を３ＢＥＴ以外（例えば２ＢＥＴ）で行うこととするとともに、非ボーナス状態が３ＢＥＴ以外（例えば２ＢＥＴ）で行われた場合には、必ず（又は高確率で）ＭＢの作動を行うＭＢ役が内部当籤役として決定されるようにするとともに、ＲＢ作動中にリプレイ役が高確率で成立するものとしてもよい。このような仕様とした場合には、ＲＢ最終ゲーム（３ＢＥＴ以外の遊技）にリプレイが入賞した場合は、ＲＢ終了後のＣＺの１ゲーム目は、リプレイの作動により３ＢＥＴ以外の遊技が自動的に設定される。その結果、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＭＢ役が高確率で当籤し、再び周期中遊技に移行する。一方で、ＲＢ最終ゲーム（３ＢＥＴ以外の遊技）にリプレイが入賞しない場合は、ＲＢ終了後のＣＺの１ゲーム目を３ＢＥＴの遊技で行うことができ、結果、上述の仕様例のようにＢＢ１，２の当籤も期待できるようになる。

【２１３７】

（周期中遊技をＲＢ状態とする）

また、周期中遊技を構成する遊技状態として、所定回数の遊技（遊技可能回数）が行われた場合又は所定回数の入賞（入賞可能回数）が成立した場合に終了するＲＢ状態を用いることとしてもよい。遊技可能回数＞入賞可能回数として構成した場合、当該周期中遊技（ＲＢ状態）は、報知により短縮可能となり、上述の仕様例において説明したようにＡＴ機能により周期の短縮を図ることができる。

一例として、遊技可能回数を１２回、入賞可能回数を２回とする仕様について説明する。なお、押し順役が内部当籤役として決定された場合、押し順正解時には１００％入賞が成立し、押し順不正解時には一部で入賞が発生し、正解／不正解時の合算で１／２で入賞が成立するものとする。このような仕様では、押し順役が１／４で内部当籤役として決定される場合、入賞が成立する確率は、１／８（＝１／４×１／２）となり、２回の入賞が成立するまでの平均ゲーム数が１６ゲームであるため、１２回の遊技の方が先に行われ、結果、ＲＢは、入賞可能回数「２回」ではなく遊技可能回数「１２回」により終了する。

一方で、正解の押し順を報知するＡＴ中は、押し順役の当籤時に１００％入賞が成立するため、入賞が成立する確率は、１／４（＝１／４×１）となり、２回の入賞が成立するまでの平均ゲーム数が８ゲームであるため、１２回の遊技が行われるよりも前に２回の入賞が成立する結果、ＲＢ終了までのゲーム数を短縮することができる。

【２１３８】

また、本仕様例のパチスロ１では、ＢＢ一般中（ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中又はＢＢ３一般中）では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が「０」に（すなわち、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように）設定されているが、これに限るものではない。例えば、ＢＢ一般中の再遊技役の当籤確率を、約１／７．３以上として、通常の遊技と違和感なく遊技できるようにしてもよい。また、ＢＢ一般中にＲＢ（ＲＢ１又はＲＢ２）に当籤したことを契機に再遊技役の当籤確率を変動させてもよく、例えば、ＢＢ一般中は、再遊技役の当籤確率が「０」、ＲＢフラグ間中（ＢＢ１ＲＢフラグ間中、ＢＢ２ＲＢフラグ間中、ＢＢ３ＲＢフラグ間中）は、再遊技役の当籤確率が約１／７．３などとしてもよい。また、反対にＲＢフラグ間中における再遊技役の当籤確率を、ＢＢ一般中よりも低く（当籤確率「０」も含む）することとしてもよい。

なお、このような調整は、ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中及びＢＢ３一般中の全てに対して行うこととしてもよく、また、周期中遊技を行うＢＢ３一般中に対してのみ行うこととしてもよい。

【２１３９】

また、ＢＢ一般中（ＢＢ１一般中、ＢＢ２一般中又はＢＢ３一般中）は、メダルの払い出しに係る小役の当籤確率が、ボーナス非作動の状態である非ボーナス状態中と同じであるため、ＢＢ一般中のメダルの払い出しに関しては、上述の役比モニタにおける連役比率（中時間連役比率及び総連役比率）や、役物比率（中時間役物比率及び総役物比率）の計算に用いないこととしてもよい。もちろん、ＢＢ一般中のメダルの払い出しを、上述の役

比モニタにおける連役比率や、役物比率の計算に用いることとしてもよい。
【２１４０】
（周期中遊技における要目押し役当籤時の示唆演出）
ところで、パチスロでは、遊技者の停止操作のタイミングにより入賞しない小役（以下「要目押し役」と呼ぶ）を有することがあるが、メダルの払い出し枚数により終了する周期中遊技において要目押し役が内部当籤役として決定された場合、入賞を逃してしまうと（取りこぼしてしまうと）メダルの払い出しを受けることができないだけでなく、周期消化の機会もロスしてしまうため、遊技者として損失が大きい。一方で、要目押し役を常に全てフォローすることを遊技者に求めると、通常時の停止操作が煩わしくなってしまい、稼働の低下を招いてしまうおそれがある。
そこで、周期中遊技において要目押し役が内部当籤役として決定された場合、スタートレバー１６操作後又は第１停止操作が行われるよりも前のタイミングなどで要目押し役の当籤を示唆する演出を必ず（又は少なくとも高頻度で）発生させることとしてもよい。これにより、遊技者の負担軽減とスピーディな遊技の進行を促すことができる。
なお、要目押し役を複数種類有する場合には、その種別を示唆する演出を行うこととしてもよい。また、リール配列上特定の位置を狙って停止操作を行うことで、複数種類の要目押し役を同時にフォローできる場合には、その種別を示唆しない演出や「要目押し役１」と「要目押し役２」との少なくとも何れか一方又は両方が当籤した旨を示唆する演出を行うこととしてもよい。また、このような演出は、主制御回路９０が行うこととしてもよく、また、副制御回路２００が行うこととしてもよい。
【２１４１】
（特殊ＡＴの終了条件に関する変形例）
上述の仕様例のパチスロ１では、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合に、ＣＺ（非ボーナス状態）においてＢＢ１，２に当籤し、遊技状態がＢＢ（ＢＢ１状態又はＢＢ２状態）に移行すると、「特殊ＡＴ」のストックが減算されて、有利区間が終了する。すなわち、「特殊ＡＴ」においてＢＢに移行すると、「特殊ＡＴ」は終了する。この点、「特殊ＡＴ」においてＢＢに移行した場合であっても、「特殊ＡＴ」による恩恵を受けていない場合には、「特殊ＡＴ」を終了しないこととしてもよい。
【２１４２】
例えば、周期中遊技において「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である場合、「特殊ＡＴ」のストックよりも「Ｓ－ＡＴ」のストックを先に消費するように仕様であるため、周期中遊技において「Ｓ－ＡＴ」が行われることになる。ここで、「Ｓ－ＡＴ」のストックは、周期中遊技の終了時であるため（図１８９の「Ｓ－ＡＴの移行先」参照）、周期中遊技終了後のＣＺにおけるＡＴのストックは、「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」となる。この状態においてＢＢ１，２に当籤し、遊技状態がＢＢに移行すると、「Ｎ－ＡＴ」及び「Ｓ－ＡＴ」のストックが「０」であり、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である状態でのＢＢ移行時であるため、「特殊ＡＴ」のストックが「０」に減算されて、有利区間が終了してしまう。
【２１４３】
このようなケースでは、「特殊ＡＴ」のストックをせっかく得ることができたにも関わらず、当該ストックに基づいて周期中遊技（ＢＢ３状態）を短縮するという恩恵を１回も受けないまま「特殊ＡＴ」のストックが消費されてしまうため、遊技者に損失感を与えてしまう可能性がある。そこで、「特殊ＡＴ」のストックは、当該ストックに基づいて周期中遊技（ＢＢ３状態）を短縮するＡＴが発動するまでは、原則として減算しないものとしてもよい。
【２１４４】
具体的には、周期中遊技において「Ｓ－ＡＴ」のストックが「１」、かつ、「Ｎ－ＡＴ

」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であり、「Ｓ－ＡＴ」により周期中遊技が終了した場合、その後のＣＺにおいてＢＢに移行したとしても「特殊ＡＴ」のストックを減算することなく維持することとしてもよい。なお、上述の仕様例のパチスロ１では、ＣＺは、特賞連荘状態として位置付けられるため、一度のＣＺにおいて複数回ＢＢに移行することがあるが、「特殊ＡＴ」のストックの減算は、ＢＢの連荘中は行うことなく、ＣＺに失敗し周期中遊技に移行し、「特殊ＡＴ」が行われた後のＢＢ移行時に行うこととすることが好ましい。

【２１４５】

なお、遊技性（その１９）において説明したように、「Ｓ－ＡＴ」及び「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」であるＢＢ１，２フラグ間は、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間として、押し順役の当籤時に所定確率で正解の押し順を報知することとしている。この点、「Ｓ－ＡＴ」により周期中遊技が終了した後の（「Ｓ－ＡＴ」及び「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」である）ＢＢ１，２フラグ間も、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間として扱うこととしてもよいが、このＢＢ１，２フラグ間においてゲーム数を多く費やしてしまうと、有利区間のゲーム数リミッタに到達してしまい、「特殊ＡＴ」の恩恵を受けることができなくなってしまう可能性があるため、「Ｓ－ＡＴ」により周期中遊技が終了した後のＢＢ１，２フラグ間については、押し順役の当籤時に正解の押し順を報知しないこととすることが好ましい。

【２１４６】

また、例えば、周期中遊技において「２８２枚」のメダルが払い出された状況で、「Ｓ－ＡＴ」及び「Ｎ－ＡＴ」のストックが「０」、かつ、「特殊ＡＴ」のストックが「１」になり、「特殊ＡＴ」が開始した場合、その後、スイカなどが入賞し「３枚」のメダルが払い出されると、周期中遊技が終了し、ＣＺに移行する。このようなケースでは、「特殊ＡＴ」は開始されたものの、「特殊ＡＴ」中に正解の押し順の報知は行われていない。そのため、このようなケースにおいても、その後にＢＢに移行した場合に「特殊ＡＴ」のストックを減算せずに維持することとしてもよい。もちろん、このようなケースでは、「特殊ＡＴ」が開始されていることから、「特殊ＡＴ」による恩恵を得られたとも考えられるため、このようなケースでは、その後にＢＢに移行した場合に「特殊ＡＴ」のストックを減算することとしてもよい。なお、ＢＢ１，２フラグ間を特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間とするか否かは、任意であり、例えば、「特殊ＡＴ」のストックを減算する場合には、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間とし、「特殊ＡＴ」のストックを減算しない場合には、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間とはしないこととしてよい。

【２１４７】

このような制御は、前者のケースに関しては、例えば、「特殊ＡＴ」の開始時に「特殊ＡＴ」が開始されたことを意味する特殊ＡＴ開始フラグをＯＮにするなどして、ＢＢ１，２の当籤時やＢＢへの移行時に、ＡＴのストックと特殊ＡＴ開始フラグとを参照して、制御を異ならせることで実現することができ、また、後者のケースに関しては、例えば、「特殊ＡＴ」中に押し順役に当籤すると、「特殊ＡＴ」による正解の押し順の報知が行われたことを意味する特殊ＡＴ中報知フラグをＯＮにするなどして、ＢＢ１，２の当籤時やＢＢへの移行時に、ＡＴのストックと特殊ＡＴ中報知フラグとを参照して、制御を異ならせることで実現することができる。

【２１４８】

このような仕様とすることで、「特殊ＡＴ」に当籤した後の展開により遊技者に損失感を与えてしまう状況の発生を抑制することができる。なお、このような仕様とした場合であっても、リミッタ到達による有利区間の終了時や、設定変更などによるパラメータの消去時は、「特殊ＡＴ」のストックは当然に消去される。

【２１４９】

［その他の変形例］

また、上記実施形態及びその他の仕様例のパチスロ１に対して、以下のような変形例を

適用することができる。
【２１５０】
（ペナルティ）
パチスロ１において、停止操作の態様に一定の制限を持たせた仕様（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作の対象とすることを推奨する仕様）として、それ以外の停止操作を行った場合に（例えば、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行った場合に）、所定の特典付与に関する抽籤（例えば、ＡＴやＡＲＴに関する抽籤や、モード移行に関する抽籤）を遊技者にとって不利なものとするペナルティ状態を、１ゲーム又は複数ゲーム以上の期間にわたって行うこととしてもよい。このようなペナルティ状態としては、例えば、所定の特典付与に関する抽籤に当籤する確率の低下、相対的に不利な抽籤状態（モード）への強制的な移行、所定期間にわたって所定の特典付与に関する抽籤を行わないなどを用いることができる。
【２１５１】
（ペナルティの判定）
なお、仕様に沿った停止操作が行われたか否かの判定は、（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中にのみ行い、非有利区間（通常区間）においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ行い、有利区間においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中の双方において行うこととしてもよい。また、この判定は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９０）側において行うことが好ましい。
【２１５２】
（ペナルティ状態の発生）
また、仕様に沿った停止操作が行われていない場合に発生させるペナルティ状態は、有利区間中にのみ発生させて、非有利区間（通常区間）においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ発生させて、有利区間においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び有利区間中の双方において発生させることとしてもよい。
【２１５３】
（ペナルティ状態の報知）
また、ペナルティ報知手段（報知ランプやセグメントなど）を設けて、ペナルティ状態の発生中に、ペナルティ状態であることを遊技者に対して報知することとしてもよい。このようなペナルティ報知手段は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９０）側において制御することが好ましい。
また、メイン側で制御するペナルティ報知手段に加えて、サブ（副制御回路２００）側において制御する第２のペナルティ報知手段（表示装置１１など）を設け、液晶表示やプロジェクション映像などにより、遊技者に対してより分かり易くペナルティ状態であることを報知することとしてもよい。また、第２のペナルティ報知手段の一態様として、音声や装飾ランプ（ランプ群２１）などによるペナルティ報知ないし示唆演出を行うこととしてもよい。
【２１５４】
（ペナルティ状態の解除）
また、ペナルティ状態は、設定変更に伴い解除し、電断のみでは解除しないこととしてもよく、また、設定変更及び４時間以上の長期間の電断（例えば、営業停止による電断）に伴い解除し、一時的な電断では解除しないこととしてもよい。また、ペナルティ状態は、打ち止め時に解除することとしてもよい。
ペナルティ状態を電断のみでは解除しない仕様では、メイン側で制御するペナルティ報知手段は、一時的な電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持するが、４時間以上の長期間の電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持せずに、ペナルティ非報知の態様にすることとしてもよい。また、電断復帰後は、メイン側で制御するペナル

ティ報知手段（例えば、報知ランプ）による報知のみを維持して、サブ側で制御する第２のペナルティ報知手段（例えば、表示装置１１）による報知はしないこととしてもよい。

【２１５５】

（打ち止め機能）

特定の条件を満たした場合に、遊技の進行が停止できない打ち止め状態を発生させる打ち止め機能を持たせることとしてもよい。打ち止め機能を持たせることで、例えば、１０００枚のメダル獲得時点で遊技終了など所定数の遊技価値の獲得で遊技終了としつつ、その分、比較的設定値の高い遊技機を用いるといった定量性の店舗ルールを遊技店が独自に設定することができ、遊技者に短時間でも気軽に遊ぶことのできる環境を遊技店側が用意するといった運用を行い易くなる。以下、打ち止め機能の仕様例について説明する。

【２１５６】

（打ち止めの発生条件）

打ち止めの発生条件は、ボーナスの作動終了や有利区間の終了など、遊技者にとって有利な状態が終了したときとすることができる。なお、ボーナスの作動終了時に打ち止めとする場合は、特定のボーナスに限定することとしてもよい。例えば、獲得枚数が１００枚程度と少ないボーナスでは打ち止めは発生しないが、獲得枚数が２５０枚などと多いボーナスではボーナスの作動終了時に打ち止めが発生することとしてもよい。

また、有利区間の終了時に打ち止めを発生させる場合には、当該有利区間の開始から１０００枚以上、２０００枚以上など所定枚数を超えるメダルを獲得した場合に限って打ち止めを発生させることとしてもよく、１５００ゲームの有利区間消化や２４００枚のメダルの獲得のようにリミッタの発動条件を満たしたことによる有利区間の終了時に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、特定の設定値（設定６など）の場合のみ打ち止め条件を満たした場合に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、打ち止めを発生するメダルの枚数については、メインＲＯＭ１０２に予め定められた一の値を用いることとしてもよく、また、１０００枚、２０００枚、３０００枚など複数の値を用意しておき、遊技店側が選択した任意の値を用いることとしてもよい。

【２１５７】

（打ち止め機能の設定）

打ち止め機能は、打ち止め機能が有効な設定（打ち止め条件を満たした場合に打ち止めが発生する設定）と、打ち止め機能が無効な設定（打ち止めが発生しない設定）とを切り替え可能として、遊技機を運用する遊技店の方針により切り替え可能とすることが好ましい。例えば、遊技機の筐体内（パチンコ機の場合は遊技台の背面側）における主基板（主制御基板７１）や電源基板（電源基板５３ｂ）上など、遊技者が操作困難な位置に専用スイッチを設けて、当該専用スイッチにより「打ち止め有」と「打ち止め無」とを切り替え可能としてもよい。

また、電源投入時やドアキーの操作時などにホールメニューを所定の画像表示器などに表示可能として、ホールメニュー内の項目として打ち止めの有無を設定できるようにしてもよい。

【２１５８】

（精算機能の設定）

また、打ち止めの発生時にクレジットに貯留されているメダルが自動的に精算されて下皿に払い出される精算機能も合わせて搭載することとしてもよい。このとき、打ち止め機能の有無と精算機能の有無とをそれぞれ任意に設定できるようにしてもよく、また、打ち止め機能有りの場合は精算機能も有り、打ち止め機能無しの場合は精算機能も無しのように一括で設定できるようにしてもよい。

なお、メダルや遊技球などの物理的な遊技媒体を用いずに電子データなどの情報により遊技価値を管理する封入式遊技機においては、クレジットに貯留されている遊技価値の情報をプリペイドカードなど遊技価値の情報を保持する記憶媒体に対して、精算時に自動的に移動させることとしてもよい。この際に、記憶媒体（プリペイドカード）の取り忘れがないように遊技者に対して報知することが好ましい。

【２１５９】
（打ち止め機能の切り替え操作）
なお、打ち止め機能の切り替え操作について、専用スイッチを設けずに遊技機に備えられている入力手段を用いて当該操作を可能としてもよい。例えば、設定変更中や設定確認中など店員が行う操作を契機に打ち止め切り替え可能な状態として、当該状態において、左ストップボタン１７Ｌが操作されると打ち止め機能の有／無の切り替えを可能としてもよい。また、当該状態において、中ストップボタン１７Ｃが操作されると生産の有／無の切り替えを可能としてもよい。
また、それぞれの設定状態は、遊技機前面の払い出しセグや貯留セグ、ベット枚数ランプなど（情報表示器６）の表示態様により店員が認識可能としてもよく、また、液晶などの表示装置（表示装置１１）に「打ち止め有」「精算有」などの画像を表示することで、設定状態を報知するものとしてもよい。
【２１６０】
（打ち止め機能の解除方法）
打ち止めが発生して遊技が進行不能となった場合は、ドアキーを遊技機の鍵穴に挿入して回す、筐体内部のエラー解除スイッチを操作するなど、遊技者が行うことのできない任意の操作方法を店員が行うことにより、打ち止め状態が解除され、再び遊技が可能となる。
【２１６１】
また、上述したように、ＡＲＴやＡＴ（有利区間）の継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ（又はＡＴ（以下略））中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＲＴを終了させることとしてもよい。
この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにＡＲＴの継続期間の管理方法によって適宜調整される。
【２１６２】
また、上述のパチスロ１では、報知（ＡＲＴ）機能の作動を、メイン（主制御基板７１）側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ（副制御基板７２）側の制御により報知（ＡＲＴ）機能の作動を行うこととしてもよい。
【２１６３】
また、設定値は１段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはＲＡＭクリアするための処理となる。設定値を１段階のみとする場合であっても、有利状態（ＡＲＴ状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乗せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。
【２１６４】
この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。例えば、１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃであるため、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とすると、１日当たりの最大遊技回数は、３９６００／４．１＝約９６５９回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日当たりの遊技回数を概ね８０００回程度と考える。所定確率を１／３２、規定値を２５６とすることで、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わる

ようにすることができる。
【２１６５】
さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を１段階にした場合の説明を行ったが、１段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。
【２１６６】
また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に６段階の設定値を１段階の設定値にすることができれば、データを１／６にまで削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも１／６となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。
【２１６７】
［その他の遊技機への適用］
また、本実施形態では、遊技機としてパチスロ１を例に挙げて説明したが、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機はこれに限定されない。例えば、停止操作に基づくリール停止制御に係る特徴などのパチスロに特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。すなわち、遊技者の遊技動作（操作）に応じて遊技を行う（遊技制御を行う）ことが可能な遊技機であれば、本実施形態に係る発明を適用することができる。
【２１６８】
［その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性］
本実施形態のパチスロ１では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口１４に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン１５ａ、若しくは１ベットボタン１５ｂを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置５１が駆動してメダル払出口２４からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。
【２１６９】
例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路９０（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路９０（主制御基板７１）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。
【２１７０】
この場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェースを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示され

る遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【２１７１】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【２１７２】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【２１７３】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていくか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【２１７４】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技店の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【２１７５】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【２１７６】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクタ６６やホッパー装置５１を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路９０（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されること基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【２１７７】
また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ１に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。
【２１７８】
このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクタ６６やホッパー装置５１等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。
【２１７９】
＜付記（本発明のまとめ）＞
［第１～第４の構成の遊技機］
従来の遊技機において、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－２４００１７号公報参照）。
【２１８０】
しかしながら、上記に示す遊技機では、当該有利状態を継続するか否かの決定に関して、バリエーションが乏しい点もあり、さらに興趣を高めるための工夫をなすことが求められている。
【２１８１】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２１８２】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１の構成の遊技機を提供することができる。
【２１８３】
複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有

効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。
【２１８４】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、
前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。
【２１８５】
前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２１８６】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第２の構成の遊技機を提供することができる。
【２１８７】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、
前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、
前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。
【２１８８】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段

（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、
前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、
前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、
前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。
【２１８９】
前記特定状態は、前記判定ライン決定手段により前記判定ラインとして決定可能な上限数（例えば、２）を超える数の前記特定権利を付与可能な状態であり、
前記判定ライン決定手段は、前記判定ラインとして決定可能な上限数以上の前記特定権利が付与された場合、当該上限数分の前記特定権利を用いて当該上限数分の前記判定ラインを決定し、
前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記特定権利が残存していなければ、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、前記特定権利が残存していれば、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２１９０】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第３の構成の遊技機を提供することができる。
【２１９１】
複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて

、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、
特別の有利条件が成立した場合（例えば、永続権利獲得抽籤に当籤した場合）に、特別権利（例えば、永続権利）を付与することを決定可能な特別権利付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）をさらに備え、
前記判定ライン決定手段は、
前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記有効ラインのうち、いずれかの複数の前記有効ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、
前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。
【２１９２】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域４）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決

定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態継続決定手段は、
前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、
前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、を含み、
前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、
特別の有利条件が成立した場合（例えば、永続権利獲得抽籤に当籤した場合）に、特別権利（例えば、永続権利）を付与することを決定可能な特別権利付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）をさらに備え、
前記判定ライン決定手段は、
前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記特別ラインのうち、いずれかの複数の前記特別ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、
前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。
【２１９３】
前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２１９４】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第４の構成の遊技機を提供することができる。
【２１９５】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記所定の有利条件が成立したことに基づいて、前記有利状態における遊技状態を第１

遊技状態（例えば、ＲＴ２状態）に変移させることが可能であるとともに、前記有利状態において特別の図柄の組合せ（例えば、ＲＴ３移行目）が表示された場合に、前記有利状態における遊技状態を第２遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能な遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるＲＴチェック処理）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）を含み、

前記内部当籤役決定手段が前記特定の図柄の組合せが表示され得る特定の内部当籤役を決定する確率は、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技状態のほうが高いことを特徴とする遊技機。

【２１９６】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であり、

前記内部当籤役決定手段は、前記第１遊技状態において前記所定の図柄の組合せが表示され得る所定の内部当籤役を決定可能とし、前記第２遊技状態において前記所定の内部当籤役を決定可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２１９７】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、有利状態において、決定された判定ラインに特定の図柄の組合せ（例えば、「リプレイ」又は「ベル」の図柄揃い）表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、決定された継続度合いに基づいて有利状態を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【２１９８】

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

【２１９９】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態において、決定された判定ラインに所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能となっている。

【２２００】

これにより、有利状態中における緊張感を高めることができ、有利状態中の遊技が単調とならず、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【２２０１】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインついての決定結果は、特定状態（例えば、権利獲得状態）において権利が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、特定状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。

【２２０２】

また、上記構成の遊技機によれば、特定状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、有利状態において、決定された判定ラインに、所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。

【２２０３】

また、上記構成の遊技機によれば、特別権利（例えば、永続権利）が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、特別権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するときに、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。

【２２０４】

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

【２２０５】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）における遊技状態を第１遊技状態（例えば、ＲＴ２状態）に変移させることが可能であるとともに、特別の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、有利状態における遊技状態を第２遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能となっており、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる特定の図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」の図柄の組合せ）が表示され得る特定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段リプ１」及び「Ｆ＿中段リプ２」のいずれか）を決定する確率は、ＲＴ２状態よりもＲＴ３状態のほうが高くなっている。

【２２０６】

また、上記構成の遊技機によれば、第１遊技状態においては、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せ）が表示され得る所定の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿被弾リプ」）を決定可能とし、第２遊技状態においては、この所定の内部当籤役を決定可能としないようになっている。

【２２０７】

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

【２２０８】

［第５の構成の遊技機］

従来の遊技機において、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役に当籤した場合に、遊技制御回路が、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される有利状態にあっては、停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報を演出制御回路に対して送信し、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されない通常状態にあっては、停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報を演出制御回路に対して送信することを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１６－１４４５６８号公報参照）。

【２２０９】

しかしながら、上記に示す遊技機では、例えば、所定の内部当籤役が、遊技者にとって有利な停止操作の手順は同じであっても表示される図柄の組合せが異なるといったような複数の内部当籤役を含む場合に、停止操作の手順を報知する演出は行えるものの、表示される図柄の組合せに関連した演出は行えないという問題があった。

【２２１０】

ここで、遊技制御回路が、内部当籤役の種別を詳細に演出制御回路に送信することも考えられるが、このようにすると、遊技制御回路の制御負担が増大してしまうという問題が生じることとなる。

【２２１１】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【２２１２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第５の構成の

遊技機を提供することができる。
【２２１３】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１によって制御される表示装置１１）と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段に対して前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に関する所定の情報（例えば、当籤役番号）を送信可能な情報送信手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による通信データ送信処理）と、
所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な停止操作の手順が報知され得る有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、
第１の停止操作の手順（例えば、「打順１」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における第１のライン（例えば、トップライン）上に特定の図柄の組合せが表示される第１の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿上段左ベル１」）と、
前記第１の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における第２のライン（例えば、センターライン）上に前記特定の図柄の組合せが表示される第２の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段左ベル１」）と、
第２の停止操作の手順（例えば、「打順３」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第１のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第３の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿上段中ベル１」）と、
前記第２の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第２のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第４の内部当籤役（例えば、「Ｆ＿中段中ベル１」）と、を内部当籤役として決定可能であり、
前記情報送信手段は、
前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第１の内部当籤役又は前記第３の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第１の情報（例えば、当籤役番号として「２３」）を送信し、
前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第２の内部当籤役又は前記第４の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第２の情報（例えば、当籤役番号として「２４」）を送信し、
前記演出実行手段は、前記第１の情報が送信されたときと、前記第２の情報が送信されたときと、で異なる演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２２１４】
前記有利状態において、前記第１のライン及び前記第２のラインを含む複数のラインのうち、一又は複数のいずれかのラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による味方種別の決定）と、
前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに前

記特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による敵ステータスの決定）と、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による継続抽籤）と、を備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２１５】

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

【２２１６】

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

【２２１７】

［第６の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技者に有利な特定遊技状態中に、遊技者に有利な特別遊技状態に移行した回数に応じて実行されるストーリー演出のストーリーを進行させる、すなわち、遊技者に有利な状態が継続した期間に応じて演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１６－１８７４６７号公報参照）。

【２２１８】

ここで、上記に示すような遊技機では、例えば、遊技者に有利な状態が所定期間継続した場合、通常では見ることのできない特別の演出（例えば、エンディング演出など）を行うことも可能である。

【２２１９】

ところで、このような特別の演出は、例えば、遊技者への追加的な特典の付与として実行されるものであるが、遊技者の遊技意欲をさらに高め、演出の興趣を向上させるための工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【２２２０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２２２１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第６の構成の遊技機を提供することができる。

【２２２２】

遊技者の開始操作に基づいて図柄を変動表示し、遊技者の停止操作に基づいて図柄を停止表示することで遊技を行う遊技機（例えば、パチスロ１）であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が特別期間（例えば、有利区間の遊技期間が「１２００」回以上）となったときに、特別演出（例えば、エンディング２状態におけるエンディング演出）を実行可能であり、
前記所定の有利条件が成立した場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング１状態に移行させることが決定された場合）には、前記特別演出の一部の演出が実行される特殊演出（例えば、エンディング１状態におけるエンディング演出）を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。
【２２２３】
前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による継続抽籤）と、
前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定されない場合に、前記有利状態を終了させる通常終了手段と、
前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定された場合であっても、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間を越える特定期間（例えば、規制監視期間が「１５００」回）となったときに、前記有利状態を終了させる特定終了手段と、をさらに備え、
前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間となったときから前記特定期間となるまで、前記特別演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２２４】
前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特定期間となるまで、前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定される度に、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２２５】
上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったとき（例えば、エンディング２状態となったとき）に、特別演出が実行されることを可能とするとともに、有利状態に制御されることが決定された場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング１状態に移行させることが決定された場合）には、特別演出の一部が実行される特殊演出が実行されることを可能としている。
【２２２６】
すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常、遊技者に有利な状態中の遊技の終盤に実行され得るようになっている特別演出の一部である特殊演出が、所定の実行条件が成立した場合には、遊技者に有利な状態中の遊技の序盤において実行され得るようになっている。これにより、遊技者は特別演出を全て見たいと望みながら遊技を行うようになるため、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる。
【２２２７】
また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったときから、有利状態に制御されている期間が特定期間となって、有利状態が終了されるまで、特別演出が実行されることを可能としている。これにより、遊技媒体の獲得を規制する場合であっても、遊技者の興趣が低下してしまうことを軽減することができる。
【２２２８】
また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となるまでは、有利状態を継続させることが決定される度に、有利状態に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能としている。これにより、特別演出の実行が開始される時期や有利状態が終了する時期などを遊技者が概ね把握できるようになるため、遊技の興趣を高めつつ、遊技者に適切な情報を提供することができる。
【２２２９】

［第７～第１２の構成の遊技機］
従来の遊技機において、遊技者に有利な状態（例えば、ボーナス状態）への移行を可能とする特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定されたか否かを報知するための連続演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２００８－７９６９７号公報参照）。
【２２３０】
しかしながら、特別役が内部当籤役として決定された否かは、連続演出の演出内容のみならず、表示される図柄の組合せなどによっても推測できてしまう場合も少なくないことから、有利な状態に移行するか否かに関する報知や有利な状態の移行態様自体などにはさらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。
【２２３１】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２２３２】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第７の構成の遊技機を提供することができる。
【２２３３】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、
前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、
前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部

当籤役として決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行し、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。
【２２３４】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第８の構成の遊技機を提供することができる。
【２２３５】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記特定役は、前記停止操作が特定の態様であった場合に前記特定の図柄の組合せが表示され、前記停止操作が前記特定の態様でなかった場合に前記特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、
前記内部当籤役決定手段は、
前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、
前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のい

ずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第１有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第１有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態及び前記第２通常遊技状態のいずれの遊技状態でもない場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、所定回数（例えば、１回）に限り、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とする、ことを特徴とする遊技機。

【２２３６】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第９の構成の遊技機を提供することができる。

【２２３７】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間（例えば、９ゲーム間）、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可

能な演出を実行可能とし、前記第１有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記有利状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了した場合に、
前記所定の有利条件が成立している場合には、前記第２有利状態に制御し、
前記所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、第３有利状態（例えば、通常有利区間の高確４状態）に制御する、ことを特徴とする遊技機。
【２２３８】
遊技者の有利の度合いを異ならせるための複数の設定値（例えば、設定１～６）のうち、いずれかの設定値を設定可能であり、
前記特別役は、前記複数の設定値間で当籤確率が異なる第１の特別役と、前記複数の設定値間で当籤確率が同じである第２の特別役と、を含み、
前記所定の有利条件は、
前記第１有利状態及び第３有利状態のいずれかの有利状態であるとき、前記第１の特別役及び前記第２の特別役のいずれの特別役が内部当籤役として決定された場合であっても成立するか否かが決定され、
前記第１有利状態及び第３有利状態のいずれの有利状態でもないとき、前記第１の特別役が内部当籤役として決定された場合には成立するか否かが決定されない、ことを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２３９】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１０の構成の遊技機を提供することができる。
【２２４０】
複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、
前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、前記第１有利状態よりも遊技者に有利な第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、
前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、
前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、
前記有利状態制御手段は、前記第１有利状態において、前記所定の有利条件を成立させるか否かを決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１有利状態であって前記第１通常遊技状態及び前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記第２有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記第１有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能としない、ことを特徴とする遊技機。
【２２４１】
上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、第１有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合）に、第２有利状態（例えば、有利区間）に制御可能であり、特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、第１有利状態であって第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態である場合には、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。
【２２４２】
これにより、第１有利状態では、通常状態であるときよりも付与される遊技媒体数が増加する可能性が高まるとともに、特別遊技状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。
【２２４３】
また、上記構成の遊技機によれば、特定役は、停止操作が特定の態様（例えば、適切なタイミング）で行われた場合に特定の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合に特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、第１有利状態であってＲＴ３状態及びＲＴ５状態である場合には、当該第１有利状態が終了するまで、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、第１有利状態であって第１通常状態及び第２通常遊技状態でない場合には、所定回数（例えば、１回）に限り、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。
【２２４４】
これにより、特定役が当籤したときに、特別役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、特定の図柄の組合せが表示されたか否かと、によって第１有利状態の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。
【２２４５】

また、上記構成の遊技機では、特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）が終了した場合に、所定の有利条件が成立している場合には第２有利状態に移行させ、所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、３２ゲーム間）、第３有利状態（例えば、通常有利区間の高確４状態）に移行させるようになっている。

【２２４６】

また、上記構成の遊技機では、第１有利状態及び第３有利状態のいずれかの遊技状態であるとき、複数の設定値間で当籤確率が同じである第２特別役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」以外のボーナス役を含む内部当籤役）、及び複数の設定値間で当籤確率が異なる第１特別役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３＋Ｆ＿スイカ２」及び「Ｆ＿ＢＢ４＋Ｆ＿スイカ２」）のいずれに当籤した場合であっても、第２有利状態に移行させるか否かが決定されるが、第１有利状態及び第３有利状態のいずれの遊技状態でもないときに、第１特別役に当籤した場合には、第２有利状態に移行させるか否かが決定されないようになっている。

【２２４７】

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

【２２４８】

また、上記構成の遊技機では、第２有利状態に移行させるか否かを決定可能な第１有利状態の通常遊技状態では、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であり、第２有利状態において特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に制御された場合にも所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であるが、第１有利状態において特別遊技状態に制御された場合には所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能としないようになっている。

【２２４９】

これにより、第２有利状態に移行する期待度が高まるとともに、付与される遊技媒体数が増加する可能性も高まる遊技区間である第１有利状態を設けることができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができるとともに、このような遊技区間を設ける場合であっても、遊技者に付与される利益が過度となってしまうことを抑制し、遊技者の射幸心が過度に煽られることを抑制することもできる。

【２２５０】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１１の構成の遊技機を提供することができる。

【２２５１】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、
前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、
前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記有利状態であって前記第１通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記有利状態であって前記第２通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、
前記通常遊技状態変移制御手段は、前記特定役が前記特別役と同時に内部当籤役として決定されなかった場合であって、前記特定の図柄の組合せが表示された場合に、特定期間（例えば、８ゲーム間）、遊技状態を前記第１通常遊技状態に変移させ、
前記所定期間は、前記特定期間よりも長い期間（例えば、９ゲーム間）に設定されていることを特徴とする遊技機。

【２２５２】

上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、有利状態（例えば、通常有利区間の高確２状態）に制御可能であり、特定の図柄の組合せ（例えば、「ＲＴ３移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第１通常遊技状態（例えば、ＲＴ３状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第２通常遊技状態（例えば、ＲＴ５状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、有利状態であって第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態である場合には、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知可能であり、有利状態が継続可能な期間（例えば、９ゲーム間）が、第１通常遊技状態が継続可能な期間（例えば、８ゲーム間）よりも長い期間に設定されている。

【２２５３】

これにより、特定の遊技状態（第１通常遊技状態）が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【２２５４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１２の構成の遊技機を提供することができる。

【２２５５】

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ボーナス役に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能な有利状態制御手段と、

画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
遊技者の操作を検出可能な検出手段（例えば、タッチセンサ１９）と、を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記所定の有利条件が成立したか否かを報知するための特定画像を表示可能であり、
前記特定画像は、前記所定の有利条件が成立している場合に表示される第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）と、前記所定の有利条件が成立していない場合に表示される第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）と、を含み、
前記第１特定画像と前記第２特定画像とは、特定部分において異なり、前記特定部分以外の他の部分において共通する画像であり、
前記第１特定画像が表示された場合に、遊技者が前記特定部分を指定する操作を行ったことを前記検出手段が検出した場合には、前記所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が前記表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。
【２２５６】
前記第２特定画像は、前記遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２５７】
上記構成の遊技機によれば、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第１特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第２特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第１特定画像が表示された場合に、遊技者が第２特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。
【２２５８】
これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。
【２２５９】
また、上記構成の遊技機によれば、第２特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興趣をより高めることができる。
【２２６０】
［第１３の構成の遊技機］
従来の遊技機において、遊技制御装置側で特定の操作手段（例えば、ストップボタン）が押されている時間（オンエッジタイマが計数する時間）を監視し、その時間が演出制御回路側に送られることで、演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２００９－２３３２７８号公報参照）。
【２２６１】
しかしながら、演出の多彩化が求められる昨今の遊技機では多くの演出を搭載する必要があるため、演出の制御負荷を軽減するための工夫をなすことが求められている。
【２２６２】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２２６３】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１３の構成

の遊技機を提供することができる。
【２２６４】
遊技者が操作可能な操作手段（例えば、ストップボタン）と、
前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、ストップスイッチ）と、
演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作検出手段が前記操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に第１演出（例えば、「演出１」）を発生させる制御を行い、
所定条件が成立したときに、第２演出（例えば、「演出２」）を発生させる制御を行い、
前記計時の開始から前記所定時間が経過するよりも前に前記所定条件が成立した場合は、前記第１演出を発生させる制御を行わない、ことを特徴とする遊技機。
【２２６５】
前記所定条件は、前記操作検出手段が前記操作手段の操作が終了したことを検出したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に成立することを特徴とする上記に記載の遊技機。
【２２６６】
上記構成の遊技機によれば、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、３秒）が経過した場合に第１演出（例えば、「演出１」）を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、第２演出（例えば、「演出２」）を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、第１演出を実行する制御を行わないことが可能となっている。
【２２６７】
これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。
【２２６８】
［第１４の構成の遊技機］
従来の遊技機において、特定の操作手段（例えば、ストップボタン）の発光態様によって内部当籤役を報知するなどの演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、２０１０－８２０３４号公報参照）。
【２２６９】
しかしながら、このような演出については、さらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。
【２２７０】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２２７１】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１４の構成の遊技機を提供することができる。
【２２７２】
所定条件の成立に基づいて有利状態（例えば、ボーナス状態）を発生させる状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態の発生より前に、前記有利状態の発生を許容する権利（例えば、ボーナス役の当籤）を付与するか決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技価値表示部（ＶＬ））と、を備えた遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記事前決定手段により前記有利状態の発生を許容する権利が付与する旨が決定された場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、

「枚数先表示演出」）を実行可能であり、当該特定報知演出において当該決定により付与される権利に基づいて発生する前記有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することを特徴とする遊技機。

【２２７３】

前記特定報知演出において前記演出実行手段が前記所定値を表示した場合、少なくともその後の前記有利状態の発生まで前記所定値の表示を継続し、前記有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、前記所定値の表示を更新することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【２２７４】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

【２２７５】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる。

【２２７６】

また、上記構成の遊技機によれば、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

【２２７７】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興趣を高めることができる。

【２２７８】

［第１５～第１８の構成の遊技機］

従来の遊技機において、遊技者にとって有利な遊技期間（有利区間）である有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－２４００１７号公報参照）。

【２２７９】

このような遊技機によれば、有利状態の移行確率や継続確率の高低などの設定条件によって有利区間となる遊技期間も変動するため、このような設定条件は、遊技の興趣を左右する事象となっている。

【２２８０】

ところで、このような遊技機では、所定期間における遊技価値の付与量を所定の出玉率の範囲内とするため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）が一定の値となるように設計される。

【２２８１】

それゆえ、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量が比較的高い値に設定された場合に、上記のような設定条件も遊技者に有利となるように設定されてしまうと、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうという問題がある。

【２２８２】

一方、遊技の射幸性を抑制するため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量を比較的低い値に設定することや、上記のような設定条件を遊技者に不利となるように設定することも考えられるが、この場合には、遊技の興趣が著しく低下してしまうという問

題がある。

【２２８３】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【２２８４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１５の構成の遊技機を提供することができる。

【２２８５】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも小さい第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

前記有利状態でない場合に、前記有利状態を開始させるか否かを決定可能な有利状態開始決定手段と、

前記有利状態である場合に、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段と、を含み、

前記第１期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が開始されてから所定期間、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、

前記第２期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから特定期間、前記所定期間を含む前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

【２２８６】

前記有利状態継続決定手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから前記特定期間、前記有利状態を継続させることを決定しないことを特徴とする遊技機。

【２２８７】

前記有利状態継続決定手段が前記有利状態を継続させることを決定した場合、前記有利状態開始決定手段が前記有利状態を開始させることを決定したことに基づいて開始された前記有利状態が終了してから所定の待機期間が経過した後、前記有利状態を継続させることを特徴とする遊技機。

【２２８８】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２２８９】

なお、上記構成の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。

【２２９０】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向

上させることができる。
【２２９１】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１６の構成の遊技機を提供することができる。
【２２９２】
遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、
遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、を備え、
前記有利状態制御手段は、
所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、
所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、
前記所定の終了条件が成立する前に、前記特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、
前記特定報知実行手段は、前記有利状態において、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合、当該遊技において前記特別図柄の組合せが表示されることが可能な場合には、前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【２２９３】
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、をさらに備え、
前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２２９４】
前記所定の終了条件は、前記有利状態が開始されてから所定期間遊技が行われたこと、又は前記有利状態が開始されてから付与された遊技価値が所定量となったこと、に基づいて成立することを特徴とする遊技機。
【２２９５】
上記構成の遊技機によれば、有利状態は、所定の終了条件が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。
【２２９６】
なお、上記構成の遊技機において、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となるようにしてもよい。このようにすれ

ば、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできるため、射幸性をより適度なものとしつつも遊技の興趣を向上させることができる。

【２２９７】

また、上記構成の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき（あるいは、付与されたと仮定されるとき）に終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【２２９８】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１７の構成の遊技機を提供することができる。

【２２９９】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、

所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、

前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、

前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、

前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

【２３００】

前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備え、

前記特定報知実行手段は、

前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、

前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【２３０１】

前記第１期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第１の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の

付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第１の確率よりも低い第２の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。
【２３０２】
上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。
【２３０３】
なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。
【２３０４】
また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。
【２３０５】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第１８の構成の遊技機を提供することができる。
【２３０６】
遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、
遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第１の期待値（例えば、期待値α）に制御可能な第１期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第１の期待値よりも低い第２の期待値（例えば、期待値β）に制御可能な第２期待値制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記有利状態制御手段は、
所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、
所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、
前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、
前記第１期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、
前記第２期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御し、

前記有利状態が前記特別図柄の組合せが表示されたことに応じて終了した場合に、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与可能な特殊特典付与手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【２３０７】

前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備え、

前記特定報知実行手段は、

前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、

前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【２３０８】

前記第１期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第１の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第１の期待値となるように制御し、

前記第２期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第１の確率よりも低い第２の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第２の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

【２３０９】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２３１０】

なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【２３１１】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【２３１２】
［第１９の構成の遊技機］
従来の遊技機において、所定の遊技回数毎（すなわち、所定の周期毎）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行可能な状態となるようにしたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。
【２３１３】
このような遊技機によれば、所定の周期毎に有利状態移行の期待感を高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２３１４】
しかしながら、このような遊技機では、有利状態に移行な状態となるまでの期間は一定であり、遊技性の変化に乏しいという問題があった。
【２３１５】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２３１６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成第１９の遊技機を提供することができる。
【２３１７】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２）、及び所定役（例えば、遊技性の他の例（その２）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１状態）を開始させ、第１特別終了条件が成立した場合に当該第１特別遊技状態を終了させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２状態）を開始させ、第２特別終了条件が成立した場合に当該第２特別遊技状態を終了させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、
前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ１許可状態）を継続させ、
前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＢＢ２許可状態）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、
前記第１特別許可状態において、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記第２特別許可状態において、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）における一般遊技状態（ＣＺ状態））において、前記第１特別役又は前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、
前記第１特別終了条件は、前記第１特別遊技状態において規定数（例えば、２８５枚を超える）の遊技価値が付与された場合に成立し、
前記第１特別遊技状態においては、前記所定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される一方、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記所定数の遊技価値が付与されず、
少なくとも前記第１特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間は、遊技価値が減少する減少期間として機能し、
前記第２特別遊技状態は、遊技価値が増加する増加期間として機能し、
特定の報知条件が成立した場合、前記第１特別遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。
【２３１８】
前記第１特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。
【２３１９】
前記第１特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第１特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１状態）を開始させ、第１特定終了条件が成立した場合に当該第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記第２特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第２特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２状態）を開始させ、第２特定終了条件が成立した場合に当該第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、をさらに備え、
前記内部当籤役決定手段は、
前記第１特別遊技状態において、第１特定役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１）を内部当籤役として決定可能であり、
前記第２特別遊技状態において、第２特定役（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２）を内部当籤役として決定可能であり、
前記第１特別遊技状態において前記第１特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特定図柄の組合せが表示されることが許可される第１特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ１許可状態）を継続させ、
前記第２特別遊技状態において前記第２特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特定図柄の組合せが表示されることが許可される第２特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その２）におけるＲＢ２許可状態）を継続させ、
前記第１特別遊技状態では、前記第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間が前記減少期間として機能し、
前記第２特別遊技状態では、前記第２特定許可状態である期間が前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２３２０】
上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、第１特別役に当籤する前に第２特別役に当籤した場合、第２特別遊技状態に移行し、当該第２特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第２特別役に当籤する前に第１特別役に当籤した場合、第１特別遊技状態に移行し、当該第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合、当該第１特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。
【２３２１】
したがって、通常遊技状態においては、第１特別遊技状態に移行することなく第２特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第１特別遊技状態に移行した場合には、当該第１特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。
【２３２２】
ここで、上記構成の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合、第１特別遊技状態において、所定役に当籤した場合に所定数の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第１特別遊技状態は、規定数の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第１特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第２特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となるまでの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。
【２３２３】
なお、上記構成の遊技機において、第１特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。
【２３２４】
また、上記構成の遊技機において、第１特別遊技状態では、さらに第１特定許可状態に移行可能とし、第２特別遊技状態では、さらに第２特定許可状態に移行可能とし、第１特別遊技状態では、第１特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第２特別遊技状態では、第２特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２３２５】
［第２０～第２２の構成の遊技機］
従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。
【２３２６】
しかしながら、このような遊技機では、所定状態から不利状態に移行した場合、再度所定状態に移行するまで遊技者にとって有利な状態とはならないため、特に、不利状態における遊技意欲や興趣が低下してしまうという問題があった。
【２３２７】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技意欲や興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【２３２８】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２０の遊技機を提供することができる。

【２３２９】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
特別役（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その３）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＲＴ０状態）、特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ状態）及び特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＲＴ１状態）を有し、
前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記特定遊技状態を終了させる制御が可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、
前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その３）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、
前記特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記特定遊技状態を開始させ、
前記特定終了条件は、規定数（例えば、５００ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、
前記停止制御手段は、
前記特別許可状態である前記特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを可能とせず、
前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、
特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。
【２３３０】
少なくとも前記特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２３３１】
上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となり、通常遊技状態であれば、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。
【２３３２】
ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。
【２３３３】
すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。
【２３３４】
なお、上記構成の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。
【２３３５】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２１の遊技機を提供することができる。
【２３３６】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
特別役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その４）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ０状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ状

態）、第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ１状態）及び第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ２状態）を有し、
前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第１特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第２特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
を備え、
前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、
前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ許可状態）を継続させ、
前記内部当籤役決定手段は、
前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、
前記第１特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第１特定遊技状態を開始させ、
前記停止制御手段は、
前記特別許可状態である前記第２特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、
前記特殊許可状態である前記第１特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、
前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、
特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【２３３７】
少なくとも前記第１特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。
【２３３８】
上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第２特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態であれば、当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。
【２３３９】
ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。
【２３４０】
かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。
【２３４１】
すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。
【２３４２】
なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【２３４３】
また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２２の遊技機を提供することができる。
【２３４４】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
特別役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その４）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ０状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ状態）、第１特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ１状態）及び第２特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＲＴ２状態）を有し、
前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第１特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第１特定遊技状態を終了させる制御が可能な第１特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第２特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第２特定遊技状態を終了させる制御が可能な第２特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、
前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、
前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ許可状態）を継続させ、
前記内部当籤役決定手段は、
前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、
前記第１特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記

通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第１特定遊技状態を開始させ、
前記特定終了条件は、規定数（例えば、１５００ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、前記特殊遊技状態が開始される場合には成立せず、
前記停止制御手段は、
前記特別許可状態である前記第２特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、
前記特殊許可状態である前記第１特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、
前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、
特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【２３４５】

少なくとも前記第１特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【２３４６】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第２特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態であれば、規定数の遊技が行われて当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

【２３４７】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第１特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第１特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第２特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第１特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【２３４８】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加するこ

とになる。また、第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第１特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【２３４９】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第１特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第１特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【２３５０】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第１特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第１特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【２３５１】

［第２３及び第２４の構成の遊技機］

従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１５－７３８１０号公報参照）。

【２３５２】

ところで、このような遊技機では、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）は一定の値となるように設計される。このため、遊技性の変化に乏しいという問題があった。

【２３５３】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２３５４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２３の遊技機を提供することができる。

【２３５５】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３）、第１所定役（例えば、遊技性の他の例（その５）における押し順小役１，３，５）及び第２所定役（例えば、遊技性の他の例（その５）における押し順小役２，４，６）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ１フラグ間）を継続させ、
前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その５）におけるＢＢ３フラグ間）を継続させ、
前記内部当籤役決定手段は、前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合に、前記第１特別役及び前記第２特別役のそれぞれを、他の内部当籤役と重複することなく内部当籤役として決定可能であり、
前記停止制御手段は、
前記第１特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第１特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記第２特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記第１特別許可状態において、前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させ、
前記第１特別許可状態において、前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
前記第２特別許可状態において、前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
前記第２特別許可状態において、前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
前記有利状態制御手段は、特定の有利条件が成立した場合、少なくとも前記第２特別許可状態における特定期間を、前記有利状態とすることが可能であり、
前記有利状態において、前記第１所定役及び前記第２所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の順序が報知されることを特徴とする遊技機。
【２３５６】

前記内部当籤役決定手段は、
前記第１特別役を第１の確率（例えば、１／１００）で内部当籤役として決定し、
前記第２特別役を前記第１の確率よりも低い第２の確率（例えば、１／４５０）で内部当籤役として決定し、
前記第１特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／４００００）は、前記第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／６５５３６）よりも高いことを特徴とする遊技機。
【２３５７】
前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングは、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングと重複しないことを特徴とする遊技機。
【２３５８】
前記第１特別役又は前記第２特別役が内部当籤役として決定された遊技において、前記第１特別役又は前記第２特別役のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知（例えば、ボーナス当籤報知）を実行可能な所定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、
前記第１特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とし、前記第２特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とする特定報知（例えば、ボーナス種別報知）を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置１１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。
【２３５９】
上記構成の遊技機によれば、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第１特別許可状態又は第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった（いわゆる、ハズレとなった）遊技でなければ第１特別図柄の組合せ又は第２特別図柄の組合せを表示できない。また、第１特別許可状態では、第１所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与され、第２所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第２特別許可状態では、第１所定役又は第２所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第２特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態に制御されることが可能である。
【２３６０】
すなわち、第１特別役に当籤し、当該遊技で第１特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第１特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第２特別役に当籤し、当該遊技で第２特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第２特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者は第１特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。
【２３６１】
なお、上記構成の遊技機において、第１特別役の当籤確率を第２特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第１特別許可状態において第１特別図柄の組合せが表示可能な確率を第２特別許可状態において第２特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第１特別許可状態を、第２特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第２特別許可状態を、第１特別許可状態よりも移行しにくく終了し

にくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【２３６２】

また、上記構成の遊技機において、第１特別役に係る第１特別図柄の組合せと第２特別役に係る第２特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３６３】

また、上記構成の遊技機において、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず、第１特別許可状態及び第２特別許可状態においては、その種別が報知されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【２３６４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２４の遊技機を提供することができる。

【２３６５】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

第１特別役（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１）、第２特別役（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２）、及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における「Ｆ＿リプＢ」）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記第１特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１フラグ間）を継続させ、

前記第２特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２フラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前

記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記停止制御手段は、
前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるチャンス目）を表示させることを可能とせず、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、
前記有利状態制御手段は、
ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、少なくとも前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示される場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、
ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記有利状態を付与するか否かを決定可能としないことを特徴とする遊技機。
【２３６６】
前記停止制御手段は、
ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とせず、
ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せを表示させることを可能としないことを特徴とする遊技機。
【２３６７】
前記内部当籤役決定手段は、さらに第１所定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における押し順ベルＡ）及び第２所定役（例えば、遊技性の他の例（その６）における押し順ベルＢ）を内部当籤役として決定可能であり、
前記停止制御手段は、
前記第１所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記図柄表示手段に所定数の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
前記第２所定役が内部当籤役として決定された場合、ベットされた遊技価値が前記第１の量であって前記第１特別許可状態である場合には、遊技者の停止操作の態様にかかわらず、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させ、ベットされた遊技価値が前記第１の量であって前記第２特別許可状態である場合、及びベットされた遊技価値が前記第２の量である場合には、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、
前記有利状態においては、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の態様を示す情報が報知されることを特徴とする遊技機。
【２３６８】
上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別役に当籤可能とする一方、第２特別役に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別役に当籤可能とする一方、第１特別役に当籤可能としない。また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とせず、第２特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベット

された遊技価値が第１の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態を付与するか否かを決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。

【２３６９】

また、上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第１の量である場合、第１特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第２特別図柄の組合せを表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量である場合、第２特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第１特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。

【２３７０】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第１特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、及び第２特別許可状態であって第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、という複数の状態を創出することができる。

【２３７１】

そして、上記構成の遊技機によれば、例えば、第２特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【２３７２】

なお、上記構成の遊技機において、第１所定役に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第２所定役に当籤した場合には、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第１所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第１特別許可状態であって第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとすることができる。

【２３７３】

［第２５～第２７の構成の遊技機］

また、例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。ＡＴ（ＡＲＴ）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３７４】

ＡＴ機能を備える遊技機において、ＡＴ（有利状態）に関する特典を付与するための工夫はこれまで様々なされており、例えば、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定された場合に、遊技者に対して所定の特典を付与する遊技機や、所定のタイミングになると、「７」図柄などの特定の図柄を狙うことを促す演出を行い、停止操作の結果として特定の図柄を揃えることが可能な場合に（「７－７－７」など）、所定の特典を

付与する遊技機も知られている。
【２３７５】
遊技者にとってみれば、特定の図柄を狙うことを促す上述のような所定の演出は、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため、このような演出は遊技者の関心を強く引き付けることができる。しかしながら、従来の遊技機では、このような演出が行われる頻度が低く、また、演出自体も遊技者が想定していないタイミングで唐突に行われるため、更なる改善の余地があった。
【２３７６】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、所定の演出が行われる頻度を高くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２３７７】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２５の遊技機を提供することができる。
【２３７８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、Ｖ揃いリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リプ）を導出可能な所定役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群８４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、所定条件を満たすと、前記特典付与手段による特典付与の確率が高い特定状態（例えば、「ＣＺ」）を開始する特定状態開始手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定状態において、特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定され、かつ、前記特定役が当籤役として決定された遊技の次の遊技である特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行し、前記特典付与手段は、前記特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。
【２３７９】
このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特典付与の確率が高い特定状態中に特定役が当籤役として決定された次遊技である特定役次遊技に所定役が当籤役として決定された場合に行われ、また、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。
これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技を、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を行うことになるため、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。
【２３８０】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定状態を開始するか否かを決定可能な開始決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記開始決定手段が前記特定状態を開始すると

決定すると、前記特定状態に移行するまでの前兆期間を決定可能な前兆決定手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特定状態開始手段は、前記前兆決定手段が前記前兆期間を決定しない場合には、前記開始決定手段が前記特定状態を開始すると決定した次の遊技から、また、前記前兆決定手段が前記前兆期間を決定した場合には当該前兆期間が経過した後の遊技から、前記特定状態を開始可能であり、前記演出実行手段は、前記前兆期間中に、前記特定状態の開始を示唆する演出を実行可能であることを特徴とする。

【２３８１】

このような遊技機によれば、所定の演出が行われ易い特定役次遊技の遊技の制御が可能な特定状態を開始することが決定された場合であっても、この制御を行わない前兆期間が設けられることがある。この前兆期間中に特定状態の開始を示唆する演出を行うことで、遊技者は、その後の遊技に強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

【２３８２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２６の遊技機を提供することができる。

【２３８３】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、Ｖ揃いリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リプ）を導出可能な所定役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群８４）と、前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特典付与手段は、特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定され、かつ、前記特定役が当籤役として決定された遊技の次の遊技である特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与する一方で、前記特定役次遊技以外の遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、所定確率で特典を付与し、前記演出実行手段は、前記特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行する一方で、前記特定役次遊技以外の遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記特典付与手段が特典を付与する場合に限り、前記所定の演出を実行することを特徴とする。

【２３８４】

このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特定役が当籤役として決定された次遊技である特定役次遊技に所定役が当籤役として決定された場合、又は、特定役次遊技以外の遊技において所定役が当籤役として決定され、かつ、所定確率で付与される特典が付与された場合に行われる。なお、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。

これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技以外の遊技では、所定役当籤時の所定確率でしか所定の演出を行うことができないものの、特定役に当籤した次遊技については、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を

行うことになるため、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【２３８５】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の結果表示は、所定の識別表示が並んで表示される結果表示（例えば、「Ｖａ－Ｖａ－Ｖａ」）であり、前記所定の結果表示以外の結果表示は、前記所定の識別表示とは異なる特定の識別表示が並んで表示される第１の結果表示（例えば、「リプレイ－リプレイ－リプレイ」）であり、当籤役として決定された場合に、前記所定の操作態様で停止操作が行われると、前記第１の結果表示とは異なり、前記所定の識別表示が並んで表示されることのない第２の結果表示（例えば、Ｖ煽りリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記第１の結果表示を導出可能な第１所定役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿１」「Ｆ＿通常リプ＿２」）を有し、前記演出実行手段は、前記特定役次遊技において前記第１所定役が当籤役として決定されると、前記所定の演出を実行することを特徴とする。

【２３８６】

このような遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技に第１所定役が当籤役として決定されると、所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行することができる。ここで、第１所定役の当籤時には、所定の結果表示を導出することができないため、所定の演出実行時において、所定役が当籤している場合は所定の結果表示を導出することができ、第１所定役が当籤している場合は所定の結果表示を導出することができない。このように所定の演出について成功する演出と失敗する演出とを設けることで、所定の演出が行われた場合であっても必ず所定の結果表示を導出することができるとは限らないため、遊技者は自身の停止操作の結果に強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

【２３８７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２７の遊技機を提供することができる。

【２３８８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、Ｖ揃いリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リプ）を導出可能な所定役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群８４）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、所定条件を満たすと、前記特典付与手段による特典付与の確率が高い特定状態（例えば、「ＣＺ」）を開始する特定状態開始手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定状態において特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、当該遊技の次遊技に対して特定役フラグ（例えば、レア役当籤フラグ）をセットし、前記特定役フラグがセットされた遊技の終了時に前記特定役フラグをクリアするフラグ管理手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行し、前記特典付与手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与し、前記フラグ管理手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技における前記当籤役を決定するための内部抽籤の結果が、前記所定役以外の複数の抽籤結果のうちの特定の結果（例えば、はずれ）である場合に、当該遊技の終了時に前記特定役フラグをクリアすることなく、当該遊技の次遊技にまで前記特定役フラグを持ち越すことを特徴とする。

【２３８９】

このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操

作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特典付与の確率が高い特定状態中に特定役が当籤役として決定された次遊技に所定役が当籤役として決定された場合に行われ、また、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。

これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技を、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を行うことになるため、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

また、本発明に係る遊技機では、特定役に当籤した次遊技であることを特定役フラグをセットすることで把握することとしているが、特定役に当籤した次遊技において内部抽籤の結果が所定役以外の抽籤結果のうちの特定の結果である場合には、特定役フラグをクリアすることなく、次遊技にまで持ち越す。これにより、特定役に当籤した次遊技の更に次遊技についても、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、特定役に当籤した次遊技において所定役に当籤しない場合であっても、特定の結果が決定されている場合には、所定の演出が行われる頻度が高い遊技を継続することができるため、遊技の興趣が向上する。

【２３９０】

［第２８の構成の遊技機］

ＡＴなどの遊技者にとって有利な状態に関する特典を付与するための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴ期間を延長させる（ＡＴ期間の上乗せを行う）遊技機が開示されている。この遊技機によれば、内部当籤役に応じてＡＴに関する特典が付与されるため、遊技者は内部当籤役の結果に関心を持って遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【２３９１】

しかしながら、上述の遊技機では、特典の有無が予め役毎に対応付けられているため、遊技者からすると内部当籤役として決定された役の種別から、特典が付与されるか否かを把握できてしまい、遊技が単調になってしまう可能性があった。

【２３９２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特典付与の決定結果に関して従来にない遊技性を有する遊技機を提供することを目的とする。

【２３９３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２８の遊技機を提供することができる。

【２３９４】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、前記複数の役の中には、当籤役として決定された場合に、特典を付与する確率が高い第１役（例えば、「Ｆ＿強チェリプ」「Ｆ＿強スイカ１」「Ｆ＿強スイカ２」）と、当籤役として決定された場合に、特典を付与する確率が低い複数の第２役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿１」～「Ｆ＿通常リプ＿４」）とが含まれるとともに、前記複数の第２役の中には、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、Ｖ揃いリプ）を導出可能な所定第２役（例えば、「Ｆ＿通常リプ＿３」「Ｆ＿通常リプ＿４」）

が含まれ、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段と、前記第１役が当籤役として決定されたにも関わらず、前記特典付与手段による特典の付与が行われない場合に、当該遊技の次遊技から所定状態（例えば、レア役当籤フラグがＯＮの状態）を開始し、所定の終了条件を満たすと前記所定状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記所定状態において複数の前記第２役のうちの前記所定第２役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。

【２３９５】

このような遊技機によれば、第１役は、特典付与の期待度が高いものの、第１役当籤時に特典が付与されない場合には、所定状態が開始される。ここで、第２役は、所定状態以外の状態では特典付与の期待度は低いものの、第２役のうちの所定第２役は、所定状態中に当籤すると特典が付与される。このように本発明に係る遊技機では、通常時は特典付与の期待度の低い所定第２役が、所定状態中は特典が付与される役になるため、特典付与の決定結果に関して従来にない遊技性を実現することができる。また、所定状態は、特典付与の期待度が高い第１役を契機に開始されるため、遊技者にとってみれば、第１役当籤時に特典が付与されない場合であっても、その後の所定状態中の遊技に期待することができるため、特典が付与されないことによる遊技意欲の低下を抑えつつ、興趣を向上させることができる。

【２３９６】

また、発明に係る遊技機において、前記特典付与手段は、前記所定状態において前記第１役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。

【２３９７】

このような遊技機によれば、所定状態中は、通常時において特典付与の期待度が所定第２役だけでなく、通常時において特典付与の期待度が高い第１役が当籤役として決定された場合にも特典を付与する。所定状態という限られた状態において第１役が当籤したにも関わらず特典が付与されない場合、遊技者に対して引き損感を与えてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定状態中に第１役が当籤すると特典を付与するため、遊技者に対して引き損感を与えることがない。

【２３９８】

［第２９～第３１の構成の遊技機］

例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。ＡＴ（ＡＲＴ）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３９９】

また、近年では、ＡＴ期間の終了後（又はＡＴ期間の最後）にＡＴに当籤する確率を高めた引き戻し状態を有する遊技機が知られており、このような遊技機では、引き戻し状態中にＡＴに当籤することで、ＡＴ期間の終了後直ぐにＡＴ期間が再開されることになる。しかしながら、従来の遊技機における引き戻し状態は、ＡＴに当籤する確率が単に高まるだけであり、興趣に欠けるという問題があった。

【２４００】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４０１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第２９の遊技機を提供することができる。

【２４０２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始条件を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記高確状態において特定の終了条件（例えば、ＣＺ中転落抽籤で転落）を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する特別機能（例えば、保証システム）を発揮可能な転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備えることを特徴とする。

【２４０３】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

【２４０４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３０の遊技機を提供することができる。

【２４０５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記高確状態において特定の終了条件を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能を発揮する場合、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報（例えば、差枚数）を計数する計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能を発揮する場合、前記計数手段が計数する前記数値情報が所定値に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、複数の役のそれぞれに対して当該役が当籤役として決定された場合に付与される遊技用価値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第１更新値（例えば、図１４１（Ｃ）に示すカウンタの更新値）として規定するとともに、前記高確状態において単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第２更新値（例えば、ＣＺ中の１Ｇ当たりの純増期待値）として規定する更新情報（例えば、主制御回路９０に記憶されるカウンタの更新値）と、を有

し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記有利状態中は、当籤役として決定された役に対して前記更新情報において規定される前記第１更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新し、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、前記高確状態中の単位遊技毎に前記第２更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

【２４０６】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

なお、特別機能は、有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報が所定値に達するまで継続するが、本発明に係る遊技機では、有利状態中は、当籤役として決定された役に対して規定された数値情報（第１更新値）に応じてこの数値情報を更新し、高確状態中は、高確状態の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報（第２更新値）に応じてこの数値情報を更新する。高確状態中に付与される遊技用価値は、長期的には単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に概ね一致するものの、短期的には単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に一致しないことがある。そのため、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が終了するまでに付与された遊技用価値の総数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

【２４０７】

また、本発明に係る遊技機において、前記更新情報は、前記第２更新値として、連続する２つの整数である所定第２更新値と特定第２更新値とを規定し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、単位遊技毎に前記所定第２更新値及び前記特定第２更新値から予め定められた確率で一の第２更新値を決定し、決定した前記一の第２更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

【２４０８】

単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値は、整数ではなく小数で算出されることがある。このような場合に、本発明に係る遊技機では、所定第２更新と特定第２更新値という連続する２つの整数を、所定の確率で割り振りることで、単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値が小数であっても、整数の計算のみで適切に算出することができ、結果、データ容量の軽減や処理負荷の軽減を実現することができる。

【２４０９】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３１の遊技機を提供することができる。

【２４１０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、第１状態（例えば、非有利区間（通常区間））と第２状態（例えば、有利区間）とを有するとともに、前記第２状態として、遊技者にとって有利な特定第２状態（例えば、ＡＴ）と、前記第１状態よりも前記特定第２状態への移行期待度が高い所定第２状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記第１状態から前記第２状態に移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路９０の有利区間移行抽籤）と、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、移行先の第２状態の種別を決定する移行先決定手段（例えば、主制御回路９０の有利区間当籤時種別抽籤）と

、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、前記移行先決定手段が決定した種別の第２状態に遊技を行う状態を移行させる移行制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路９０の保証システム抽籤）と、前記特定第２状態において特定の終了条件を満たすと、前記特定第２状態を終了して前記所定第２状態を開始し、前記所定第２状態において所定の終了条件を満たすと、前記所定第２状態を終了して前記２状態から前記第１状態に移行する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能決定手段が前記特別機能を発揮すると決定し、かつ、遊技を行う状態が前記特定第２状態に移行すると、前記特別機能を開始し、前記特別機能が発揮されてから付与された遊技用価値の総数が所定数に達すると、又は、遊技を行う状態が前記特定第２状態に移行することなく前記第１状態に移行した場合、前記特別機能を終了する特別機能制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能が発揮されている間、前記所定第２状態において前記所定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備えることを特徴とする。

【２４１１】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定第２状態が終了した場合に直ちに第１状態に移行することなく、所定第２状態に移行した後に第１状態に移行するため、特定第２状態の終了後に有利な状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、所定第２状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特別機能が発揮されてから（特定第２状態に移行してから）付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、特定第２状態終了後の引き戻し状態（所定第２状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、特定第２状態と所定第２状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

ここで、特別機能は、第１状態から第２状態に移行すると決定した場合に発揮するか否かが決定されるものの、発揮すると決定された場合であっても、第２状態のうちの特定第２状態に移行して初めて発揮され、特定第２状態に移行することなく第１状態に移行してしまった場合には、発揮されることなく終了する。特別機能が発揮された場合には、特定第２状態と所定第２状態とがループするため、例えば、特別機能を発揮することが決定されているものの、未だ特定第２状態に移行していない場合、遊技者は、特定第２状態に移行することを強く望んで遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【２４１２】

［第３２～第３４の構成の遊技機］

【２４１３】

例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。ＡＴ（ＡＲＴ）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４１４】

また、近年では、ＡＴ期間の終了後（又はＡＴ期間の最後）にＡＴに当籤する確率を高めた引き戻し状態を有する遊技機が知られており、このような遊技機では、引き戻し状態中にＡＴに当籤することで、ＡＴ期間の終了後直ぐにＡＴ期間が再開されることになる。しかしながら、従来の遊技機における引き戻し状態は、ＡＴに当籤する確率が単に高まるだけであり、興趣に欠けるという問題があった。

【２４１５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４１６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３２の遊技機を提供することができる。

【２４１７】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始条件を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記高確状態において特定の終了条件（例えば、ＣＺ中転落抽籤で転落）を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する特別機能（例えば、保証システム）を発揮可能な転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備えることを特徴とする。

【２４１８】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

【２４１９】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３３の遊技機を提供することができる。

【２４２０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記高確状態において特定の終了条件を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能を発揮する場合、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報（例えば、差枚数）を計数する計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能を発揮する場合、前記計数手段が計数する前記数値情報が所定値に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備

え、複数の役のそれぞれに対して当該役が当籤役として決定された場合に付与される遊技用価値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第１更新値（例えば、図１４１（Ｃ）に示すカウンタの更新値）として規定するとともに、前記高確状態において単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第２更新値（例えば、ＣＺ中の１Ｇ当たりの純増期待値）として規定する更新情報（例えば、主制御回路９０に記憶されるカウンタの更新値）と、を有し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記有利状態中は、当籤役として決定された役に対して前記更新情報において規定される前記第１更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新し、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、前記高確状態中の単位遊技毎に前記第２更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

【２４２１】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

なお、特別機能は、有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報が所定値に達するまで継続するが、本発明に係る遊技機では、有利状態中は、当籤役として決定された役に対して規定された数値情報（第１更新値）に応じてこの数値情報を更新し、高確状態中は、高確状態の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報（第２更新値）に応じてこの数値情報を更新する。高確状態中に付与される遊技用価値は、長期的には単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に概ね一致するものの、短期的には単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に一致しないことがある。そのため、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が終了するまでに付与された遊技用価値の総数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

【２４２２】

また、本発明に係る遊技機において、前記更新情報は、前記第２更新値として、連続する２つの整数である所定第２更新値と特定第２更新値とを規定し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、単位遊技毎に前記所定第２更新値及び前記特定第２更新値から予め定められた確率で一の第２更新値を決定し、決定した前記一の第２更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

【２４２３】

単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値は、整数ではなく小数で算出されることがある。このような場合に、本発明に係る遊技機では、所定第２更新と特定第２更新値という連続する２つの整数を、所定の確率で割り振りることで、単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値が小数であっても、整数の計算のみで適切に算出することができ、結果、データ容量の軽減や処理負荷の軽減を実現することができる。

【２４２４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３４の遊技機を提供することができる。

【２４２５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、第１状態（例えば、非有利区間（通常区間））と

第２状態（例えば、有利区間）とを有するとともに、前記第２状態として、遊技者にとって有利な特定第２状態（例えば、ＡＴ）と、前記第１状態よりも前記特定第２状態への移行期待度が高い所定第２状態（例えば、ＣＺ）とを有し、前記第１状態から前記第２状態に移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路９０の有利区間移行抽籤）と、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、移行先の第２状態の種別を決定する移行先決定手段（例えば、主制御回路９０の有利区間当籤時種別抽籤）と、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、前記移行先決定手段が決定した種別の第２状態に遊技を行う状態を移行させる移行制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記移行決定手段が前記第２状態に移行すると決定すると、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路９０の保証システム抽籤）と、前記特定第２状態において特定の終了条件を満たすと、前記特定第２状態を終了して前記所定第２状態を開始し、前記所定第２状態において所定の終了条件を満たすと、前記所定第２状態を終了して前記２状態から前記第１状態に移行する第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能決定手段が前記特別機能を発揮すると決定し、かつ、遊技を行う状態が前記特定第２状態に移行すると、前記特別機能を開始し、前記特別機能が発揮されてから付与された遊技用価値の総数が所定数に達すると、又は、遊技を行う状態が前記特定第２状態に移行することなく前記第１状態に移行した場合、前記特別機能を終了する特別機能制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特別機能が発揮されている間、前記所定第２状態において前記所定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備えることを特徴とする。

【２４２６】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定第２状態が終了した場合に直ちに第１状態に移行することなく、所定第２状態に移行した後に第１状態に移行するため、特定第２状態の終了後に有利な状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、所定第２状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特別機能が発揮されてから（特定第２状態に移行してから）付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、特定第２状態終了後の引き戻し状態（所定第２状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、特定第２状態と所定第２状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

ここで、特別機能は、第１状態から第２状態に移行すると決定した場合に発揮するか否かが決定されるものの、発揮すると決定された場合であっても、第２状態のうちの特定第２状態に移行して初めて発揮され、特定第２状態に移行することなく第１状態に移行してしまった場合には、発揮されることなく終了する。特別機能が発揮された場合には、特定第２状態と所定第２状態とがループするため、例えば、特別機能を発揮することが決定されているものの、未だ特定第２状態に移行していない場合、遊技者は、特定第２状態に移行することを強く望んで遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【２４２７】

［第３５の構成の遊技機］

ＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、有利な状態（ＡＴ）が長期間にわたり継続すると（例えば、３０００枚獲得）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利な状態を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、報知期間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【２４２８】

ところで、上述のようにリミット処理を行う遊技では、有利な状態中に獲得したメダルの枚数が上限に到達した瞬間に、強制的に有利な状態を終了させてしまうため、遊技者に唐突の感を抱かれてしまう。その結果、有利な状態中に多くのメダルを獲得できたにも関

わらず、遊技者の満足感を害してしまい、結果、遊技の興趣を損ねてしまう。
【２４２９】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することを目的とする。
【２４３０】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３５の遊技機を提供することができる。
【２４３１】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）を開始し、特定の条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記有利状態において、前記有利状態中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数量から、当該遊技に用いた遊技用価値の数量を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタ（例えば、枚数リミッタカウンタ）と、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数がリミット閾値（例えば、２４００）に達すると、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了するリミット処理を行う第１終了手段（例えば、主制御回路９０）と、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が前記リミット閾値よりも少ない所定値（例えば、２３６４）に達すると、前記差枚数が前記所定値に達した遊技から所定回数（例えば、５回）の遊技が行われた場合に、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了する第２終了手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備えることを特徴とする。
【２４３２】
このような遊技機によれば、有利状態中の差枚数がリミット閾値に達すると、終了条件を満たしたか否かに関わらず有利状態を終了するリミット処理を行うため、有利状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。また、本発明に係る遊技機では、差枚数がリミット閾値よりも少ない所定値に達すると、その後、所定回数の遊技が行われた場合に、終了条件を満たしたか否かに関わらず有利状態を終了する。ここで、差枚数の増減は、遊技の結果に応じて異なるため、差枚数に基づき有利状態を終了すると、終了のタイミングが一定にならず遊技者に対して唐突の感を抱かれてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、有利状態中の差枚数がリミット閾値に近づくと、その後、遊技回数に基づき有利状態を終了するため、終了のタイミングを一定にすることができる。これにより、例えば、終了直前の所定回数の遊技中に、残り数回の遊技で有利状態が終了してしまうといったことを遊技者に対して報せることもでき、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、遊技の興趣を損ねてしまうことを防止できる。
【２４３３】
また、本発明に係る遊技機において、単位遊技における差枚数の最大値が特定数量（例えば、６枚）である場合、前記リミット閾値から前記所定値を減算した値（例えば、３６枚）は、前記特定数量に前記所定回数を乗算した値以上の値であることを特徴とする。
【２４３４】
このような遊技機によれば、有利状態中の差枚数が所定値に達した後の所定回数の遊技では、最大で差枚数が（特定数量×所定回数）分増加する。そのため、本発明に係る遊技機のように、リミット閾値から所定値を減算した値が（特定数量×所定回数）以上の値とすることで、有利状態中の差枚数が所定回数の遊技が行われる前にリミット閾値に達してしまうことがない。これにより、所定回数の遊技の途中で有利状態を突然終了してしまうことがなく、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、遊技の興趣を損ねてしまうことを防止できる。
【２４３５】
［第３６及び第３７の構成の遊技機］

例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。ＡＴ（ＡＲＴ）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４３６】

また、このようなＡＴ機能を有する遊技機では、出玉率（投入した遊技媒体に対する払い出された遊技媒体の割合）を定める複数段階の設定値に応じて、ＡＴへの移行期待度が異なるモードを選択するとともに、選択したモードを筐体側面のランプなどにより示唆する演出を行う遊技機も知られている。

【２４３７】

上述の遊技機のようにモードが示唆されることで、遊技者は、ＡＴへの移行期待度を推測することができ、高モードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ好適である。しかしながら、設定値によるモードの振り分けが顕著である場合、設定値に応じて選択されたモードから設定値も高い精度で推測できてしまい、高設定ではないこと、又は低設定であることが推測できた場合には、遊技機の稼動が低下してしまう。

【２４３８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技に関する推測要素を持ちつつも、遊技機の稼動の低下を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４３９】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３６の遊技機を提供することができる。

【２４４０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５４、主制御回路９０）と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、ＣＺモード）の中から一のモードを決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、ＬＥＤ群８５）と、
前記設定手段が設定した前記一の設定値及び前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段（例えば、副制御回路２００）と、を更に備え、前記演出決定手段は、前記モード決定手段が特定のモード（例えば、ＨＩＧＨ以上）を決定する確率が高い設定値（例えば、設定４、６）では、前記一のモードとして前記特定のモードが決定された場合に、前記演出として特定の演出（例えば、赤色）を決定する決定する確率が低く、前記モード決定手段が前記特定のモードを決定する確率が低い設定値（例えば、設定１，３）では、前記一のモードとして前記特定のモードが決定された場合に、前記演出として前記特定の演出を決定する決定する確率が高いことを特徴とする。

【２４４１】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、本発明に係る遊技機では、モードは設定値に応じて決定されるが、特定のモードを決定する確率が高い設定値では、特定のモードが決定された場合に特定の演出

を決定する確率が低く、反対に、特定のモードを決定する確率が低い設定値では、特定のモードが決定された場合に特定の演出を決定する確率が高い。これにより、設定値によるモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまうことがない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼動の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼動の低下を抑えることができる。

【２４４２】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出決定手段は、前記モード決定手段が特定のモードを決定する確率が高い設定値と、前記モード決定手段が前記特定のモードを決定する確率が低い設定値とにおいて、略同一の確率で前記特定の演出を決定することを特徴とする。

【２４４３】

このような遊技機によれば、上述と同様に、設定値毎の演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、特定の設定値であることを把握し難くすることができる。

【２４４４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３７の遊技機を提供することができる。

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５４、主制御回路９０）と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、ＣＺモード）の中から一のモードを決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、ＬＥＤ群８５）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段（例えば、副制御回路２００）と、を更に備え、前記モード決定手段は、前記設定手段が特定の設定値（例えば、設定６）を前記一の設定値として設定している場合には、前記特定の設定値とは異なる所定の設定値を前記一の設定値として設定している場合よりも高い確率で、前記有利状態への移行期待度が高い高モード（例えば、ＨＩＧＨ以上）を前記一のモードとして決定可能であり、前記演出決定手段は、前記設定手段が前記所定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、第１演出決定情報（例えば、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブル（設定１～５用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定し、前記設定手段が前記特定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、第２演出決定情報（例えば、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブル（設定６用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定することを特徴とする。

【２４４５】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、特定の設定値では有利状態への移行期待度が高い高モードが決定され易いため、単にモードに応じて演出を決定していたのでは、特定の設定値であること、又は特定の設定値ではないことを、高い精度で推測されてしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、特定の設定値とは異なる所定の設定値では第１演出決定情報を用いてモードから演出を決定するが、特定の設定値では第２演出決定情報を用いてモードから演出を決定する。これにより、特定の設定値においてモードの振り分けに顕著な差がある場合であって

も、特定の設定値と所定の設定値とで演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまうことがない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼動の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼動の低下を抑えることができる。

【２４４６】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５４、主制御回路９０）と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、ＣＺモード）の中から一のモードを決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、ＬＥＤ群８５）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段（例えば、副制御回路２００）と、を更に備え、前記モード決定手段は、前記設定手段が特定の設定値（例えば、設定６）を前記一の設定値として設定している場合には、前記特定の設定値以外の他の設定値を前記一の設定値として設定している場合よりも高い確率で、前記有利状態への移行期待度が高い高モード（例えば、ＨＩＧＨ以上）を前記一のモードとして決定可能であり、前記演出決定手段は、前記設定手段が前記他の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、前記他の設定値のそれぞれにおいて共通して用いる演出決定情報（例えば、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブル（設定１～５用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定し、前記設定手段が前記特定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、当該特定の設定値において固有に用いる演出決定情報（例えば、ＣＺモード示唆演出抽籤テーブル（設定６用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定することを特徴とする。

【２４４７】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、特定の設定値では有利状態への移行期待度が高い高モードが決定され易いため、単にモードに応じて演出を決定していたのでは、特定の設定値であること、又は特定の設定値ではないことを、高い精度で推測されてしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、特定の設定値以外の設定値では、共通の演出決定情報を用いてモードから演出を決定するが、特定の設定値では、固有の演出決定情報を用いてモードから演出を決定する。これにより、特定の設定値においてモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、特定の設定値とそれ以外の設定値とで演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまうことがない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼動の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼動の低下を抑えることができる。

【２４４８】

［第３８～第４０の構成の遊技機］

近年のパチスロ機では、ボーナス中に払い出されたメダルの枚数を、ボーナスの終了条件として用いており、特開２０１３－１３５９７１号公報には、遊技者の停止操作に応じて払出枚数を調整可能にした遊技機が開示されている。このような遊技機では、遊技者の

技量や知識に応じてボーナス中に獲得できるメダルの枚数が異なるため、遊技者はボーナス中に最大利益を得るために必要な手順を行うことになり、ボーナス中の遊技の興趣を向上させることができる。

【２４４９】

ところで、一般的にボーナス状態中は遊技者にとって有利な状態であるため、技量や知識にかかわらず遊技者が利益を得ることができることにかわりはなく、近年では更にボーナス状態中以外の状態においても遊技の興趣を向上可能な遊技機が求められている。

【２４５０】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、ボーナス状態中以外の遊技についても遊技の興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４５１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３８の遊技機を提供することができる。

【２４５２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第１の識別表示の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＲＢ１」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第１ボーナス状態（例えば、ＲＢ１）を開始可能な第１ボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第２の識別表示の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＲＢ２」～「Ｆ＿ＲＢ４」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第２ボーナス状態（例えば、ＲＢ２～ＲＢ４）を開始可能な第２ボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第１の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第１の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第１の識別表示の組合せが導出される第１許容条件を持ち越し可能であるとともに、前記第２の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第２の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第２の識別表示の組合せが導出される第２許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９０）と、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記第１許容条件を持ち越している場合には前記報知状態を開始せずに、前記第２許容条件を持ち越している場合には、前記第２許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、また、前記報知状態を開始してから所定期間が経過すると、前記報知状態を終了することを特徴とする。

【２４５３】

このような遊技機によれば、第２ボーナス状態の契機となる第２の識別表示の組合せが導出される第２許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、第２許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、第２ボーナス状態中だけでなく、第２許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、報知状態は、第２許容条件を持ち越している場合には開始されるものの、第１ボーナス状態の契機となる第１の識別表示の組合せが導出される第１許容条件を持ち越している場合には開始されない。遊技者にとってみれば、持ち越している許容条件の種類、すなわち、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

【２４５４】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第３９の遊技機を提供することができる。

【２４５５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リー

ル３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特定の識別表示（例えば、「Ｆ＿ＲＢ１」に対応する図柄の組合せ）の組合せが導出された場合にボーナス状態（例えば、ＲＢ１）を開始可能なボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記特定の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記特定の識別表示の組合せが導出される許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値は、前記非ボーナス状態かつ前記許容条件を持ち越していない通常非ボーナス状態と、前記非ボーナス状態かつ前記許容条件を持ち越している持越非ボーナス状態と、前記ボーナス状態とでは、前記持越非ボーナス状態が最も高く、前記ボーナス状態が次に高く、前記通常非ボーナス状態が最も低く、また、前記ボーナス状態と、前記許容条件の持ち越しの有無を考慮しない前記非ボーナス状態とでは、前記ボーナス状態の方が前記非ボーナス状態よりも高いことを特徴とする。

【２４５６】

このような遊技機によれば、ボーナス状態は、許容条件の持ち越しの有無を考慮しない非ボーナス状態と比較すると、単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値が高いため、非ボーナスよりも有利な状態である。一方で、ボーナス状態は、許容条件の持ち越しの有無を考慮した場合には、許容条件を持ち越していない通常非ボーナス状態よりも有利な状態であるが、許容条件を持ち越している持越非ボーナス状態よりは不利な状態である。このようにボーナス状態中を、非ボーナス状態よりも有利な状態とすることで、ボーナス状態中の遊技の興趣を向上させることができ、また、ボーナス状態中よりも持越非ボーナス状態を有利な状態とすることで、ボーナス状態中以外の遊技についても遊技の興趣を向上させることができる。

【２４５７】

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

【２４５８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第１の識別表示の組合（例えば、「Ｆ＿ＲＢ１」に対応する図柄の組合せ）せが導出された場合に第１ボーナス状態（例えば、ＲＢ１）を開始可能な第１ボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第２の識別表示の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＲＢ２」～「Ｆ＿ＲＢ４」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第２ボーナス状態（例えば、ＲＢ２～ＲＢ４）を開始可能な第２ボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第１の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第１の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第１の識別表示の組合せが導出される第１許容条件を持ち越し可能であるとともに、前記第２の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第２の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第２の識別表示の組合せが導出される第２許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９０）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５４、主制御回路９０）と、前記設定手段が複数の設定値の中から一の設定値を設定したことを検知可能な設定変更検知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技に関する情報を初期化可能な初期化手段（例えば、主制御回路９０）と、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、ＡＴ）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記第１許容条件を持ち越している場合には前記報知状態を開始せずに、前記第２許容条件を持ち

越している場合には、前記第２許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、前記初期化手段は、前記第２ボーナス状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技状態を初期化して前記非ボーナス状態にするとともに、前記第２許容条件を持ち越している状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、持ち越している前記第２許容条件を初期化して消去する一方で、前記第１ボーナス状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技状態を初期化することなく前記第１ボーナス状態のまま維持するとともに、前記第１許容条件を持ち越している状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、持ち越している前記第１許容条件を初期化することなく持ち越したまま維持することを特徴とする。

【２４５９】

このような遊技機によれば、第２ボーナス状態の契機となる第２の識別表示の組合せが導出される第２許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、第２許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、第２ボーナス状態中だけでなく、第２許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、報知状態は、第２許容条件を持ち越している場合には開始されるものの、第１ボーナス状態の契機となる第１の識別表示の組合せが導出される第１許容条件を持ち越している場合には開始されない。遊技者にとってみれば、持ち越している許容条件の種類、すなわち、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

なお、本発明に係る遊技機では、設定の変更が検知された場合、第２ボーナス状態や第２許容条件を持ち越している状態では、初期化処理を行うものの、第１ボーナス状態や第１許容条件を持ち越している状態は初期化することなく維持する。このようにボーナスの種類に応じて初期化するか否かを異ならせることで、意図的に残しておくボーナスと初期化するボーナスとを使い分けることができ、遊技性が多様化する。

【２４６０】

［第４１の構成の遊技機］

近年のパチスロ機では、ボーナス中に払い出されたメダルの枚数を、ボーナスの終了条件として用いており、特開２０１３－１３５９７１号公報には、遊技者の停止操作に応じて払出枚数を調整可能にした遊技機が開示されている。また、遊技機によっては、ボーナスとしてＢＢ（第一種特別役物の連続差動装置）及びＭＢ（第二種特別役物の連続差動装置）のように複数種類のボーナスを有することがあり、これら複数種類のボーナスのそれぞれにおいて、ボーナス中に獲得できるメダルの枚数を異ならせる遊技機も知られている。

【２４６１】

上述の遊技機では、遊技者の技量や知識又はボーナスの種類に応じてボーナス中に獲得できるメダルの枚数を異ならせることができるが、ボーナス状態中が有利な遊技状態であることにかわりはなく、ゲーム性を単調化させる原因となっていた。

【２４６２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、ゲーム性が単調にならない遊技機を提供することを目的とする。

【２４６３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４１の遊技機を提供することができる。

【２４６４】

本発明に係る遊技機は、開始操作が検出されると、再遊技の作動に係るリプレイ役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、複数の表示列によって構成され、前記開始操作が検出されると、遊技に必要な図柄を変動表示可能な変動表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、主制御回路９０）と、遊技

者による停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０）と、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに応じて、前記図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特別な図柄の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＲＢ１」に対応する図柄の組合せ）が表示された場合に、付与される遊技用価値の期待値から遊技に用いた遊技用価値を減算した単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が０以下のボーナス状態を開始可能なボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記当籤役決定手段は、前記非ボーナス状態中は、前記リプレイ役を所定確率で当籤役として決定可能である一方で、前記ボーナス状態中は、前記リプレイ役を当籤役として決定不可能であることを特徴とする。

【２４６５】

このような遊技機によれば、ボーナス状態中は、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が０以下であるため、遊技を行うほど遊技用価値が減少する不利な状態である。このように特別な図柄の組合せが表示されたときに開始されるボーナス状態を、遊技者にとって不利な状態とすることで、遊技者は緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。また、ボーナス状態中は、リプレイ役が当籤役として決定されることがないため、ボーナス状態中をより不利な状態とすることができ、遊技者は、更に緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。

【２４６６】

また、本発明に係る遊技機において、前記非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特定の図柄の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＲＢ２」～「Ｆ＿ＲＢ４」に対応する図柄の組合せ）が表示された場合に、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が０よりも大きい特別ボーナス状態（例えば、ＲＢ２～ＲＢ４）を開始可能な特別ボーナス開始手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定の図柄の組合せの表示が許容された単位遊技において前記特定の図柄の組合せが表示されなかった場合に、前記特定の図柄の組合せが表示される許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９０）と、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、ＡＴ）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記持越手段が前記許容条件を持ち越している場合には、前記許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、また、前記報知状態を開始してから所定期間が経過すると、前記報知状態を終了することを特徴とする。

【２４６７】

このような遊技機によれば、特別ボーナス状態の契機となる特定の図柄の組合せが表示される許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、特別ボーナス状態中だけでなく、許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、特別ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が０よりも大きいため、遊技者にとって有利な状態である。遊技者にとってみれば、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否か、及び、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

【２４６８】

［第４２の構成の遊技機］

ＡＴ機能を備える遊技機において、例えば、特開２０１５－２１７０７７号公報には、２ＢＥＴ時にのみ当籤及び入賞が可能な２ＭＢというボーナス役（ＭＢ）を有し、２ＭＢを持ち越しているフラグ間中を３ＢＥＴの遊技で行うことで、持ち越している２ＭＢの入賞を不可能に制御しつつ、フラグ間中の遊技を可能にした遊技機が開示されている。

【２４６９】

上述の遊技機によれば、３ＢＥＴ遊技の２ＭＢフラグ間中の内部当籤役が「はずれ」の

場合であっても、２ＭＢが入賞することがないため、遊技者が特別な停止操作を行うことなくフラグ間中を維持することができるものの、遊技の多様化という観点からは更なる改善の余地があった。

【２４７０】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、多様な遊技が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４７１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４２の遊技機を提供することができる。

【２４７２】

本発明に係る遊技機は、遊技用価値の投入操作を検出可能な投入操作検出手段（例えば、セレクタ６６、主制御回路９０）と、前記投入操作検出手段により前記遊技用価値の投入操作が検出された後、遊技者による開始操作が検出されると、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、複数の表示列によって構成され、前記開始操作が検出されると、遊技に必要な図柄を変動表示可能な変動表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ、主制御回路９０）と、遊技者による停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０）と、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに応じて、前記図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記複数の役には、前記遊技用価値の投入枚数が第１の枚数である単位遊技（例えば、３ＢＥＴ時）においてのみ入賞し、前記遊技用価値の投入枚数が前記第１の枚数とは異なる第２の枚数である単位遊技（例えば、２ＢＥＴ時）では入賞しない特別役（例えば、３ＢＥＴ専用ＲＢ）が含まれ、前記当籤役決定手段により前記特別役が当籤役として決定された場合に、決定された前記特別役の入賞を許容する許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記遊技用価値の投入枚数が前記第２の枚数であり、かつ、前記持越手段が前記許容条件を持ち越しているフラグ間状態で行われる遊技の動作を制御し、該フラグ間状態において持ち越している前記特別役を入賞させないフラグ間遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記停止制御手段は、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段が検出した停止操作とが同一の場合であっても、前記遊技用価値の投入枚数が前記第２の枚数であり、かつ、前記持越手段が前記許容条件を持ち越していない非フラグ間状態と、前記フラグ間状態とで、前記図柄の変動表示を異なる態様で停止させることを特徴とする。

【２４７３】

このような遊技機によれば、遊技用価値の投入枚数が２枚の枚数であるフラグ間状態では、特別役の入賞を許容する許容条件を持ち越している場合であっても、特別役を入賞させることができない。そのため、フラグ間状態を維持するために、遊技者に特別な停止操作が要求されることがなく、遊技者は安心して遊技を行うことができる。また、本発明に係る遊技機では、遊技用価値の投入枚数が２枚の枚数である非フラグ間状態とフラグ間状態とで、図柄の変動表示を異なる態様で停止させるため、変動表示の停止時に表示される図柄の組合せを多様化することができる。停止操作に伴い図柄の組合せを停止表示させるパチスロ機では、遊技者は、停止表示される図柄の組合せ（出目）に強い関心を抱くため、このように停止表示される図柄の組合せを多様化することで、演出（出目）のバリエーションを増やすことができ、多様な遊技を実現することができる。

【２４７４】

［第４３～第４７の構成の遊技機］

ＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１５－０８４８８４号公報には、非ＡＴ状態である通常遊技において規定ゲーム数を消化するとＡＴ状態に移行するとともに、通常遊技中に内部当籤役に応じて短縮抽籤を行うことで、規定ゲーム数の消化を短縮可能にした遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、有利状態（ＡＴ状態）に移行するまでに必要とする不利状態中のゲーム数が変化するため、遊技の興趣が向上す

る。
【２４７５】
しかしながら、従来の遊技機では、単に内部当籤役に応じて規定ゲーム数を短縮するだけであり、遊技性が単調になってしまうという問題があった。特に、規定ゲーム数の短縮が行われた場合であっても遊技者は有利状態に移行するまで不利状態中の遊技を行うことに変わりはなく、遊技者が不満を感じてしまうおそれがあった。
【２４７６】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４７７】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４３の遊技機を提供することができる。
【２４７８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）を、前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知状態には、第１報知状態（例えば、Ｓ－ＡＴ）と第２報知状態（例えば、Ｎ－ＡＴ）とが含まれ、前記報知制御手段は、前記第１遊技状態において第１条件（例えば、Ｓ－ＡＴのストック付与）を満たすと前記第１報知状態を開始可能であるとともに、前記第１報知状態を開始した場合、前記第１遊技状態が終了するまで前記第１報知状態を継続可能であり、また、前記第１遊技状態において第２条件（例えば、Ｎ－ＡＴのストック付与）を満たすと前記第２報知状態を開始可能であるとともに、前記第２報知状態を開始してから所定期間（例えば、１０ゲーム）が経過すると前記第２報知状態を終了可能であり、前記第２報知状態を開始してから前記第２報知状態を終了するまでの前記所定期間内に付与される遊技用価値の期待値は、前記所定数よりも少ないことを特徴とする。
【２４７９】
このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を

向上させることができる。

【２４８０】

また、本発明に係る遊技機では、このような報知状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを有し、第１報知状態を開始した場合には第１遊技状態が終了するまで第１報知状態が継続する一方で、第２遊技状態を開始した場合には（期間内に付与される遊技用価値の期待値が所定数よりも少ない）所定期間が経過するまで第２報知状態が継続する。このように不利な第１遊技状態が終了するまで継続する第１報知状態と、所定期間のみ不利な第１遊技状態を短縮する第２報知状態とを設けることで、不利な第１遊技状態の短縮処理を多様化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４８１】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１遊技状態は、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に開始されるボーナス状態（例えば、ＢＢ３中）であることを特徴とする。

【２４８２】

このような遊技機においても、上述と同様に不利な第１遊技状態（ボーナス状態）の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４８３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４４の遊技機を提供することができる。

【２４８４】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知状態には、第１報知状態（例えば、Ｓ－ＡＴ）と第２報知状態（例えば、Ｎ－ＡＴ）とが含まれるとともに、前記権利には、前記第１報知状態を実行可能とする第１権利と、前記第２報知状態を実行可能とする第２権利とが含まれ、前記報知制御手段は、前記第１権利が付与された場合に前記第１報知状態を開始可能であるとともに、前記第１報知状態を開始した場合、前記第１遊技状態が終了するまで前記第１報知状態を継続可能であり、また、前記第２権利が付与された場合に前記第２報知状態を開始可能であるとともに、前記第２報知状態を開始してから所定期間（例えば、１０ゲーム）が経過すると前記第２報知状態を終了可能であり、前記第２報知状態を開始してから前記第２報知状態を終了するまでの前記所定期間内に付与される遊技用価値の期待値は、前記所定数よりも少なく、前記報知権利付与手段は、前記第２報知状態を実行している場合、前記第２権利は付与可能である一方で、前記第１権利は付与しないことを特徴とする。

【２４８５】

このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。ま

た、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４８６】

また、本発明に係る遊技機では、このような報知状態として、第１遊技状態と第２遊技状態とを有し、第１報知状態を開始した場合には第１遊技状態が終了するまで第１報知状態が継続する一方で、第２遊技状態を開始した場合には（期間内に付与される遊技用価値の期待値が所定数よりも少ない）所定期間が経過するまで第２報知状態が継続する。このように不利な第１遊技状態が終了するまで継続する第１報知状態と、所定期間のみ不利な第１遊技状態を短縮する第２報知状態とを設けることで、不利な第１遊技状態の短縮処理を多様化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

ここで、第１報知状態は、第１遊技状態が終了するまで継続することから、第１遊技状態の開始直後に開始することが好ましく、第１遊技状態の終了直前に開始してしまうと遊技者はせっかくの第１報知状態を無駄にしてしまったと感じてしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、第２報知状態を実行している場合、第２報知状態に関する第２権利は付与可能である一方で、第１報知状態に関する第１権利は付与しない。これにより、第２報知状態により不利な第１遊技状態を短縮している最中に第１報知状態が開始されることがなく、遊技者が第１報知状態を無駄にしてしまったと感じてしまうことを軽減することができる。また、第２報知状態中に第１報知状態に関する第１権利を付与しない代わりに、例えば、第２報知状態に関する第２権利を付与する確率を高くすることで、第１遊技状態中に所定期間の第２報知状態を連続して実行することができ、興趣が向上する。

【２４８７】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１遊技状態は、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に開始されるボーナス状態（例えば、ＢＢ３中）であることを特徴とする。

【２４８８】

このような遊技機においても、上述と同様に不利な第１遊技状態（ボーナス状態）の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４８９】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４５の遊技機を提供することができる。

【２４９０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ

）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記第１遊技状態を開始し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段による前記権利の付与が所定確率で行われる第１付与状態（例えば、通常モード「低確」）と、前記所定確率よりも高い確率で行われる第２付与状態（例えば、通常モード「高確Ｂ」）とを含む複数の付与状態を制御可能な付与状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記付与状態制御手段は、前記第１遊技状態が開始されたときに前記付与状態を前記第２付与状態に制御することが可能であることを特徴とする。

【２４９１】

このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４９２】

ところで、このように不利な遊技状態を消化した後に有利な遊技状態に移行する遊技機では、不利な遊技状態の開始直後は、有利な遊技状態に最も遠い状態であるため、遊技者にとって好ましくなく、遊技者が遊技を止めてしまうおそれがある。そこで、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態が開始されると、報知状態に関する権利の付与期待度を定める付与状態として、付与期待度が高い第２付与状態を設定する。これにより、不利な第１遊技状態の開始直後は、不利な第１遊技状態を短縮するとともに、非報知状態よりも多くの遊技用価値が付与される報知状態が開始され易い状態になるため、不利な第１遊技状態の開始直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減することができる。

【２４９３】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１遊技状態は、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に開始されるボーナス状態（例えば、ＢＢ３中）であることを特徴とする。

【２４９４】

このような遊技機においても、上述と同様に不利な第１遊技状態（ボーナス状態）の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４９５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４６の遊技機を提供することができる。

【２４９６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止

することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記第１遊技状態を開始し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）を、前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路２００、表示装置１１）と、を更に備え、演出実行手段は、前記第１遊技状態が終了するまでに必要とされる遊技用価値の付与量を示唆する示唆演出を、前記報知状態において実行可能であることを特徴とする。

【２４９７】

このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４９８】

また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態を短縮する報知状態中に、第１遊技状態が終了するまでに必要とされる遊技用価値の付与量を示唆する示唆演出を実行する。これにより本発明に係る遊技機では、短縮による恩恵を効果的に示唆することができ、遊技者は、報知状態（短縮中）に第１遊技状態が終了するまでの残り期間を推測することができ、遊技の興趣が向上する。

【２４９９】

また、本発明に係る遊技機において、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、所定の開始条件を満たすと前記第１遊技状態を開始し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を

報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）を、前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００）と、所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示装置１１）と、を更に備え、表示手段は、前記第１遊技状態が終了するまでに必要とされる遊技用価値の付与量を特定可能な特定演出を、前記報知状態において実行可能であることを特徴とする。

【２５００】

このような遊技機においても、上述と同様に不利な第１遊技状態（ボーナス状態）の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態を短縮する報知状態中に、第１遊技状態が終了するまでに必要とされる遊技用価値の付与量を特定可能な特定演出を実行する。これにより本発明に係る遊技機では、短縮による恩恵を効果的に示唆することができ、遊技者は、報知状態（短縮中）に第１遊技状態が終了するまでの残り期間を特定することができ、遊技の興趣が向上する。

【２５０１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４７の遊技機を提供することができる。

【２５０２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺやＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、前記第１遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知可能な報知状態（例えば、ＡＴ）を、前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知制御手段は、前記第１遊技状態において開始条件を満たすと前記報知状態を開始可能であるとともに、前記報知状態を開始してから行われた単位遊技の回数が所定回数（例えば、１０ゲーム）に達すると前記報知状態を終了可能であり、また、前記報知状態を開始してから行われた単位遊技の回数が所定回数に達する前に、前記状態制御手段が前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始した場合、その後、前記第１遊技状態が開始されたときに前記報知状態を開始するとともに、この開始した当該報知状態を開始してから行われた単位遊技の回数が前記所定回数に達するまで当該報知状態を継続可能であることを特徴とする。

【２５０３】

このような遊技機によれば、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態は、開始してから付与された遊技用価値が所定数を超えると終了して、有利な第２遊技状態に移行する。また、本発明に係る遊技機では、不利な第１遊技状態中に、特定役が当籤役として決定された場合に所定の操作態様を報知可能な報知状態を実行することがある。ここで、特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われると、それ以外の操作態様で停止操作が行われた場合よりも多くの遊技用価値が付与されるため、特定役当籤時に所定の操作態様で停止操作を行うことができた場合には、多くの遊技用価値が付与され、第１遊技状態の終了に近づくことになり、結果、報知状態中は、不利な第１遊技状態の期間を短縮することができる。また、報知状態中は、報知に従うことで非報知状態中に比べて多くの遊技用価値の付与を受けることができるため、本発明に係る遊技機によれば、不利な第１遊技状態の短縮中

の遊技が、（短縮中以外の状態（非報知状態）に比べて）遊技用価値の付与に繋がる。遊技者にとってみれば、不利な第１遊技状態の短縮と遊技用価値の付与とが同時に実現されるため、有利な第２遊技状態に移行するまでの期間の短縮処理に関して、遊技者の興趣を向上させることができる。

【２５０４】

また、報知状態は、開始してから行われた単位遊技の回数が所定回数に達すると終了するが、所定回数に達する前に第１遊技状態が終了した場合には、その後、第１遊技状態が開始されたときに報知状態を再開するとともに、再開した報知状態は、再開してから所定回数に達するまで継続する。すなわち、本発明に係る遊技機では、短縮に用いる報知状態中に第１遊技状態が終了した場合には、報知状態を消費することなく持ち越すとともに、持ち越した報知状態は、持ち越す前に消化した単位遊技の回数に関わらず、所定回数の単位遊技にわたり継続する。遊技者にとってみれば、報知状態の終了直前に第１遊技状態を終了することができた場合には、その後、第１遊技状態が開始された場合に持ち越した報知状態を全て消化することができ、一回の報知状態により一回分以上の恩恵を受けることができ、遊技の興趣が向上する。

【２５０５】

［第４８～第５０の構成の遊技機］

ＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１６９９６８号公報には、遊技者が有利となるような情報を報知可能な有利区間と、当該情報を報知しない非有利区間（通常区間）とを設け、有利区間が長期間にわたり継続した場合に（例えば、１５００ゲーム経過した場合に）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、有利区間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【２５０６】

ところで、有利区間と通常区間とを有する遊技機では、有利区間中に報知を行わない（又は行う頻度が低い）期間と報知を行う期間とを設けることがある。なお、このような遊技機では、有利区間中の報知を行う期間が、メダルが増加する増加区間として機能し、遊技者にとって有利な状態となるものの、有利区間中の報知を行わない期間は、必ずしも遊技者にとって有利な状態とはならない。このように有利区間中に報知を行わない期間と報知を行う期間とを設けることで、有利区間中の遊技を多様化することができるものの、報知を行わない期間は有利区間中であることに変わりはないため、当該期間が長期間にわたり継続してしまうと、その後、報知を行う期間に移行できたとしても、上述のリミット処理に掛かってしまい、遊技者の損失感を高めてしまうという問題があった。

【２５０７】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５０８】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４８の遊技機を提供することができる。

【２５０９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と、前記通常区間に比べて遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い有利区間と、を有し、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を継続可能な残り期間に関わらず前記有利区間を終了して、前記

通常区間に移行させる状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記計数手段は、前記有利区間の終了時に計数している前記数値を初期化し、前記状態制御手段は、前記有利区間において特殊役（例えば、「Ｆ＿スイカ」）が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させることを特徴とする。

【２５１０】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、有利区間を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了するリミット処理を行うため、有利区間が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。ここで、リミッタ用の数値は、有利区間の終了時に初期化されるが、本発明に係る遊技機では、有利区間中に特殊役に当籤した場合にも有利区間を終了するため、リミッタ用の数値は、特殊役に当籤すると初期化される。このように特殊役に当籤する度にリミッタ用の数値を初期化することで、例えば、報知を行う期間に移行することなく長期間経過してしまった場合であっても、報知を行う期間への移行直後にリミット処理が行われてしまうことを防止でき、遊技者にとって好ましい状態（報知を行う期間）を十分な長さ確保することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。

【２５１１】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利区間には、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い第１報知状態（例えば、周期中遊技の「通常」）と、遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い第２報知状態（例えば、周期中遊技の「ＡＴ」）とが含まれ、前記状態制御手段は、前記有利区間の前記第１報知状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させる一方で、前記有利区間の前記第２報知状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了することなく継続することを特徴とする。

【２５１２】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な情報を報知しない第１報知状態では、特殊役が当籤役として決定されると有利区間を終了し、遊技者にとって有利な情報を報知する第２報知状態では、特殊役が当籤役として決定されても有利区間を終了しない。これにより、第２報知状態に移行することなく第１報知状態のまま有利区間に長期間滞在してしまった場合であっても、特殊役の当籤時にリミッタ用の数値が初期化されるため、第２報知状態への移行直後にリミット処理が行われてしまうことを防止できる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、上述と同様に射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。

【２５１３】

また、本発明に係る遊技機において、前記有利区間には、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い第１報知状態（例えば、周期中遊技の「通常」）と、遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い第２報知状態（例えば、周期中遊技の「ＡＴ」）とが含まれ、前記第２報知状態に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記第２報知状態を前記有利区間において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段による前記権利の付与が所定確率で行われる第１付与状態（例えば、通常モード「低確」「高確Ａ」）と、前記所定確率よりも高い確率で行われる第２付与状態（例えば、通常モード「高確Ｂ」「高確Ｃ」）とを含む複数の付与状態を、前記第１報知状態において制御可能な付与状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知権利付与手段は、前記通常区間では前記所定確率よりも高い確率で前記権利を付与可能であり、前記状態制御手段は、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第１付与状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させる一方で、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第２付与状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了することなく継続することを特徴とする。

【２５１４】
このような遊技機によれば、有利区間中に特殊役が当籤役として決定されると、遊技者にとって有利な情報を報知しない第１報知状態における第１付与状態においては、有利区間を終了し、第１報知状態における第２付与状態においては、有利区間を終了することなく継続する。ここで、遊技者にとって有利な情報を報知する第２報知状態は、第２報知状態に関する権利が付与されたときに実行されるが、特殊役当籤時に有利区間を終了しない第２付与状態は、特殊役当籤時に有利区間を終了する第１付与状態よりも、当該権利を付与する確率が高く、また、有利区間終了後の通常区間は、第１付与状態よりも当該権利を付与する確率が高い。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特殊役当籤に伴い有利区間を終了した場合には、第２報知状態に関する権利の付与期待度が高くなる一方で、当該権利の付与期待度が高い有利区間中は、特殊役が当籤したとしても有利区間を終了することなく、当該権利の付与期待度が高い状態（第２付与状態）を維持する。その結果、有利区間の終了が遊技者にとって不利なものになるとは限らず、反対に有利区間が終了することが第２報知状態に近づくことになるため、遊技の興趣が向上する。また、有利区間の終了時には、リミット処理の初期化が行われるため、有利区間終了後の通常区間から第２報知状態に移行できた場合には、リミット処理が行われるまで第２報知状態を継続できる可能性があり、上述と同様に射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。
【２５１５】
また、本発明に係る遊技機において、前記有利区間の前記第１報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能することを特徴とする。
【２５１６】
このような遊技機においても、上述と同様に射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。
【２５１７】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第４９の遊技機を提供することができる。
【２５１８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い第１報知状態（例えば、周期中遊技の「通常」）及び遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い第２報知状態（例えば、周期中遊技の「ＡＴ」）を含む有利区間と、を有し、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を継続可能な残り期間に関わらず前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させる状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第２報知状態に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記第２報知状態を前記有利区間において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段による前記権利の付与が前記通常区間よりも低い所定確率で行われる第１付与状態（例えば、通常モード「低確」「高確Ａ」）と、少なくとも前記所定確率よりも高い特定確率で行われる第２付与状態（例えば、通常モード「高確Ｂ」）と、少なくとも前記特定確率よりも高い確率で行われる第３付与状態（例えば、通常モード「高確Ｃ」）とを含む複数の付与状態を、前記第１報知状態において制御可能な付与状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記計数手段は、前記有利区間の終了時に計数している前記数値を初期化し、前記状態制御手段は、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第１付与状態において特殊役（例えば、「Ｆ＿

スイカ」）が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させる一方で、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第２付与状態及び前記第３付与状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了することなく継続し、前記付与状態制御手段は、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第２付与状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記付与状態を前記第３付与状態に制御可能であり、前記報知権利付与手段は、前記有利区間の前記第１報知状態における前記第３付与状態において前記特殊役が当籤役として決定されると、前記第２報知状態に関する権利を必ず付与することを特徴とする。

【２５１９】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、有利区間を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了するリミット処理を行うため、有利区間が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。ここで、リミッタ用の数値は、有利区間の終了時に初期化されるが、本発明に係る遊技機では、有利区間中に特殊役に当籤した場合にも有利区間を終了することがあるため、リミッタ用の数値は、特殊役に当籤すると初期化されることがある。このように特殊役に当籤した場合にリミッタ用の数値を初期化することで、例えば、報知を行う期間に移行することなく長期間経過してしまった場合であっても、報知を行う期間への移行直後にリミット処理が行われてしまうことを防止でき、遊技者にとって好ましい状態（報知を行う期間）を十分な長さ確保することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。

【２５２０】

また、本発明に係る遊技機では、有利区間中に特殊役が当籤役として決定されると、遊技者にとって有利な情報を報知しない第１報知状態における第１付与状態においては、有利区間を終了し、第１報知状態における第２付与状態及び第３付与状態においては、有利区間を終了することなく継続する。ここで、遊技者にとって有利な情報を報知する第２報知状態は、第２報知状態に関する権利が付与されたときに実行されるが、特殊役当籤時に有利区間を終了しない第２付与状態及び第３付与状態は、特殊役当籤時に有利区間を終了する第１付与状態よりも、当該権利を付与する確率が高い。そのため、本発明に係る遊技機は、第２報知状態に関する権利の付与期待度が高い有利区間中は、特殊役が当籤したとしても有利区間を終了することなく、当該権利の付与期待度が高い状態（第２付与状態）を維持する。一方で、本発明に係る遊技機では、第２付与状態において特殊役に当籤すると、付与状態を第３付与状態に制御するとともに、第３付与状態において特殊役に当籤すると、第２報知状態に関する権利を必ず付与する。

その結果、本発明に係る遊技機によれば、リミット処理により射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者にとって相対的に不利な第１付与状態において特定役が当籤すると、有利区間を終了することでリミット処理の初期化を行うことで、遊技者の損失感を軽減し、また、遊技者にとって相対的に有利な第２付与状態及び第３付与状態において特定役が当籤すると、有利区間を終了せずリミット処理の初期化を行わないものの、第２報知状態に関する権利の付与期待度が更に高まるため、その後の遊技の興趣が向上する。

【２５２１】

また、本発明に係る遊技機において、前記可変表示部に特定の表示結果が導出されることを条件に遊技者にとって不利な特別遊技状態（例えば、ＢＢ３）を開始し、前記特別遊技状態が開始してから所定数（例えば、２８５枚）を超える遊技用価値が付与されると、前記特別遊技状態を終了して前記特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、非ボーナス状態）を開始可能な特別遊技制御手段（例えば、主制御回路９０）を更に備え、前記報知制御手段は、前記有利区間中の前記特別遊技状態において、前記権利が付与されている場合に前記第２報知状態を実行するとともに、前記権利が付与されていない場合に前記第１報知状態を実行可能であり、前記付与状態制御手段は、前記権利が付与されていない状態において前記特別遊技制御手段により前記特別遊技状態が開始され

た場合に、前記付与状態を前記第２付与状態に制御可能であることを特徴とする。
【２５２２】
このような遊技機のように、不利な特別遊技状態を消化した後に有利な所定遊技状態に移行する遊技機では、不利な特別遊技状態の開始直後は、有利な所定遊技状態に最も遠い状態であるため、遊技者にとって好ましくなく、遊技者が遊技を止めてしまうおそれがある。そこで、本発明に係る遊技機では、不利な特別遊技状態が開始されると、第２報知状態に関する権利の付与期待度を定める付与状態として、付与期待度が高い第２付与状態を設定する。これにより、不利な特別遊技状態の開始直後は、第１報知状態よりも多くの遊技用価値が付与され易い第２報知状態が開始され易い状態になるため、不利な特別遊技状態の開始直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減することができる。また、不利な特別遊技状態は、付与された遊技用価値の総数に応じて終了するため、第２報知状態が開始されることは、不利な特別遊技状態の終了に近づくことになるため、不利な特別遊技状態の開始直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを軽減することができる。
【２５２３】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５０の遊技機を提供することができる。
【２５２４】
本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い第１報知状態（例えば、周期中遊技の「通常」）及び遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い第２報知状態（例えば、周期中遊技の「ＡＴ」）を含む有利区間と、を有し、前記通常区間において移行条件を満たすと、前記通常区間から前記有利区間に移行させる第１状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を継続可能な残り期間に関わらず前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させる第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第２報知状態に関する権利を付与可能な報知権利付与手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段が前記権利を付与した場合に、前記第２報知状態を前記有利区間において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知権利付与手段による前記権利の付与が前記通常区間よりも低い所定付与状態（例えば、通常モード「低確」「高確Ａ」）を含む複数の付与状態を、前記第１報知状態において制御可能な付与状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記計数手段は、前記有利区間の終了時に計数している前記数値を初期化し、前記第２状態制御手段は、前記有利区間の前記第１報知状態における前記所定付与状態において特殊役が当籤役として決定されると、前記有利区間を終了して、前記通常区間に移行させ、前記第１状態制御手段は、前記通常区間において当籤役を決定するための決定結果が特定の決定結果（例えば、はずれ）である場合、遊技状態を前記有利区間に移行することなく前記通常区間のまま維持することを特徴とする。
【２５２５】
このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、有利区間を継続可能な残り期間に関わらず有利区間を終了するリミット処理を行うため、有利区間が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。ここで、リミッタ用の数値は、有利区間の終了時に初期化されるが、本発明に係る遊技機では、有利区間中に特殊役に当籤した場合にも有利区間を終了することがあるため、リミッタ用の数値は、特殊役に当籤すると初期化されることがある。このように特殊役に当籤した場合にリミッタ用の数値を初期化することで、例

えば、報知を行う期間に移行することなく長期間経過してしまった場合であっても、報知を行う期間への移行直後にリミット処理が行われてしまうことを防止でき、遊技者にとって好ましい状態（報知を行う期間）を十分な長さ確保することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。

【２５２６】

特に、本発明に係る遊技機では、遊技者にとって有利な情報を報知しない第１報知状態における所定付与状態において特殊役が当籤役として決定されると、有利区間を終了する。ここで、遊技者にとって有利な情報を報知する第２報知状態は、第２報知状態に関する権利が付与されたときに実行されるが、有利区間終了後の通常区間は、所定付与状態よりも当該権利を付与する確率が高い。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特殊役当籤に伴い有利区間を終了した場合には、第２報知状態に関する権利の付与期待度が高くなるため、有利区間の終了が遊技者にとって不利なものになるとは限らず、反対に有利区間が終了することが第２報知状態に近づくことになり、遊技の興趣が向上する。また、有利区間の終了時には、リミット処理の初期化が行われるため、有利区間終了後の通常区間から第２報知状態に移行できた場合には、リミット処理が行われるまで第２報知状態を継続できる可能性があり、上述と同様に射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。また、本発明に係る遊技機では、通常区間において当籤役を決定するための決定結果が特定の決定結果である場合には、通常区間のまま維持されるため、特定の決定結果が続く限り、第２報知状態に関する権利の付与期待度が高い状態を維持することができる。

【２５２７】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、遊技用価値の付与に係る複数の払出役（例えば、小役）が含まれ、前記第１状態制御手段は、前記通常区間において前記複数の払出役のうちの何れかが当籤役として決定されると、必ず、前記通常区間から前記有利区間に遊技状態を移行させることを特徴とする。

【２５２８】

このような遊技機においても、上述と同様に射幸性を適切に抑制しつつも、遊技者の損失感を軽減することができる。また、通常区間は何れかの払出役が当籤すると終了し、有利区間に移行してしまうため、通常区間を第２報知状態に関する権利の付与期待度が高い状態としつつも、当該状態は終了し易い状態であるため、遊技者に付与する利益が過大になり過ぎず、利益バランスを適切に調整することができる。

【２５２９】

［第５１及び第５２の構成の遊技機］

ＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１８－０４２８３２号公報には、通常遊技で規定ゲーム数を消化するとチャンスゾーンに移行する周期管理型の遊技機において、チャンスゾーン（バトル）において勝利することで有利状態（ＡＴ）へ移行する遊技機が開示されている。

【２５３０】

上述の遊技機では、通常遊技においてチャンスゾーン勝利時の報酬を定めるカードを獲得することにより通常遊技（周期中の遊技）の興趣を高めることとしているが、周期的に行われるチャンスゾーンにおいて敗北した場合には、報酬のカードがリセットされてしまう。そのため、チャンスゾーンの敗北時に大きな損失感を遊技者に対して与えてしまう可能性があり、遊技の興趣が低下してしまう可能性があった。

【２５３１】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、周期的に訪れるチャンス状態において失敗した場合であっても、遊技の興趣が低下することを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５３２】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５１

の遊技機を提供することができる。

【２５３３】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い非報知状態（例えば、ＢＢ３中の通常）及び遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い報知状態（例えば、ＢＢ３中のＡＴ）を含む第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と、第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺ）と、第３遊技状態（例えば、ＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、前記第１遊技状態の前記非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能する一方で、前記第１遊技状態の前記報知状態及び前記第３遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知状態に関する権利を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能であり、前記権利を有していない場合に、前記非報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第１遊技状態において所定条件（例えば、２８５枚を超える払出）を満たすと、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始し、前記第２遊技状態において特別条件（例えば、ＢＢ１，２の作動）を満たすと、前記第２遊技状態を終了して前記第３遊技状態を開始し、前記第２遊技状態において特定条件（例えば、ＢＢ３の作動）を満たすと、前記第２遊技状態を終了して前記第１遊技状態を開始する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知状態に関する前記権利には、少なくとも特殊権利（例えば、特殊ＡＴのストック）が含まれ、前記報知制御手段は、前記特殊権利を有している場合、前記状態制御手段により前記第３遊技状態が開始されるまで、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能（例えば、特殊ＡＴを実行可能）であることを特徴とする。

【２５３４】

このような遊技機によれば、第１遊技状態において所定条件を満たすと第２遊技状態に移行するとともに、第２遊技状態では、特別条件を満たすと第３遊技状態に移行し、特定条件を満たすと第１遊技状態に移行する。ここで、第１遊技状態の非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能し、第３遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能する。このように遊技用価値の減少期間である第１遊技状態が終了すると、遊技用価値の増加期間である第３遊技状態への移行を期待することができる第２遊技状態に移行するため、本発明に係る遊技機では、第２遊技状態を周期的（第１遊技状態の終了時）に行われるチャンス状態とするとともに、この周期的なチャンス状態に成功すると増加期間である第３遊技状態に移行する一方で、チャンス状態に失敗すると再び周期中の遊技（第１遊技状態）に移行する遊技性を有することになる。

このとき、本発明に係る遊技機では、報知状態に関する特殊権利を有している場合には、第３遊技状態が開始されるまで、第１遊技状態中に増加期間として機能する報知状態を実行することができる。これにより、特殊権利を有している場合には、周期的なチャンス状態（第２遊技状態）において失敗し第１遊技状態に移行してしまった場合であっても、周期的なチャンス状態に成功するまで（第３遊技状態が開始されるまで）、周期中の遊技を遊技者にとって有利な状態とすることができる。その結果、特殊権利を有している場合には、周期中の遊技が遊技者にとって有利な状態になるため、周期的に訪れるチャンス状態において失敗した場合であっても、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【２５３５】

また、本発明に係る遊技機において、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変

動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺ）において前記可変表示部に第１ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に対応する特定の表示結果が導出されると第１ボーナス状態（例えば、ＢＢ３）を開始し、第１終了条件（例えば、２８５枚を超える払出）が成立した場合に前記第１ボーナス状態を終了して前記非ボーナス状態に移行する制御が可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記非ボーナス状態において前記可変表示部に第２ボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する所定の表示結果が導出されると第２ボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、第２終了条件（例えば、２１７枚を超える払出）が成立した場合に前記第２ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、ＢＢ３中のＡＴ）に関する権利を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に、遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が相対的に高い前記報知状態を前記第１ボーナス状態において実行可能であり、前記権利を有していない場合に、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い非報知状態を前記第１ボーナス状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記第１ボーナス状態の前記非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能する一方で、前記第１ボーナス状態の前記報知状態及び前記第２ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知状態に関する前記権利には、少なくとも特殊権利が含まれ、前記報知制御手段は、前記特殊権利を有している場合、前記第２状態制御手段により前記第２ボーナス状態が開始されるまで、前記報知状態を前記第１ボーナス状態において実行可能であることを特徴とする。

【２５３６】

このような遊技機によれば、上述と同様に周期的に訪れるチャンス状態において失敗した場合であっても、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【２５３７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５２の遊技機を提供することができる。

【２５３８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い非報知状態（例えば、ＢＢ３中の通常）及び遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が高い報知状態（例えば、ＢＢ３中のＡＴ）を含む第１遊技状態（例えば、ＢＢ３中の周期中遊技）と、第２遊技状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺ）と、第３遊技状態（例えば、ＢＢ１，２中のＢＢ）とを有し、前記第１遊技状態の前記非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能する一方で、前記第１遊技状態の前記報知状態及び前記第３遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、付与条件を満たすと前記報知状態に関する権利を加算可能、かつ、消去条件を満たすと前記権利を減算可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能であり、前記権利を有していない場合に、前記非報知状態を前記第１遊技状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００）と、前記第１遊技状態において所定条件（例えば、２８５枚を超える払出）を満たすと、前記第１遊技状態を終了して前記第２遊技状態を開始し、前記第２遊技状態において特別条件（例えば、ＢＢ１，２の作動）を満たすと、前記第２遊技状態を終了して前記第３遊技状態を開始し、前記第２遊技状態において特定条件（例えば、ＢＢ３の作動）を満たすと、前記第２遊技状態を終了して前記第１遊技状態を開始する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知状態に関する前記権利

には、特殊権利（例えば、特殊ＡＴのストック）と前記特殊権利よりも有利度合いが低い特定権利（例えば、Ｎ－ＡＴのストック）とが含まれ、前記報知制御手段は、前記特殊権利を有している場合、前記状態制御手段により前記第３遊技状態が開始されるまで、前記報知状態を前記第１遊技状態において実行可能であり、前記報知権利管理手段は、前記第３遊技状態が開始されるときに、前記特殊権利と特定権利との双方を有している場合は、前記特殊権利を減算することなく、前記特定権利を有しておらず、前記特殊権利を有している場合は、前記特殊権利を減算可能であることを特徴とする。

【２５３９】

このような遊技機によれば、第１遊技状態において所定条件を満たすと第２遊技状態に移行するとともに、第２遊技状態では、特別条件を満たすと第３遊技状態に移行し、特定条件を満たすと第１遊技状態に移行する。ここで、第１遊技状態の非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能し、第３遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能する。このように遊技用価値の減少期間である第１遊技状態が終了すると、遊技用価値の増加期間である第３遊技状態への移行を期待することができる第２遊技状態に移行するため、本発明に係る遊技機では、第２遊技状態を周期的（第１遊技状態の終了時）に行われるチャンス状態とするとともに、この周期的なチャンス状態に成功すると増加期間である第３遊技状態に移行する一方で、チャンス状態に失敗すると再び周期中の遊技（第１遊技状態）に移行する遊技性を有することになる。

このとき、本発明に係る遊技機では、報知状態に関する特殊権利を有している場合には、第３遊技状態が開始されるまで、第１遊技状態中に増加期間として機能する報知状態を実行することができる。これにより、特殊権利を有している場合には、周期的なチャンス状態（第２遊技状態）において失敗し第１遊技状態に移行してしまった場合であっても、周期的なチャンス状態に成功するまで（第３遊技状態が開始されるまで）、周期中の遊技を遊技者にとって有利な状態とすることができる。その結果、特殊権利を有している場合には、周期中の遊技が遊技者にとって有利な状態になるため、周期的に訪れるチャンス状態において失敗した場合であっても、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

また、特殊権利は、基本的には第３遊技状態が開始されるときに減算されてしまうものの、特殊権利の他に特定権利も有している場合には、第３遊技状態が開始されたとしても特殊権利は減算されずに維持される。その結果、特殊権利と特定権利との双方を有している場合には、周期的なチャンス状態において複数回成功することが期待できるため、遊技の興趣が向上する。

【２５４０】

また、本発明に係る遊技機において、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態中のＣＺ）において前記可変表示部に第１ボーナス役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ３」）に対応する特定の表示結果が導出されると第１ボーナス状態（例えば、ＢＢ３）を開始し、第１終了条件（例えば、２８５枚を超える払出）が成立した場合に前記第１ボーナス状態を終了して前記非ボーナス状態に移行する制御が可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記非ボーナス状態において前記可変表示部に第２ボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する所定の表示結果が導出されると第２ボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、第２終了条件（例えば、２１７枚を超える払出）が成立した場合に前記第２ボーナス状態を終了して前記非ボーナス状態に移行する制御が可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、付与条件を満たすと遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、ＢＢ３中のＡＴ）に関する権利を加算可能、かつ、消去条件を満たすと前記権利を減算可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に、遊技者にとって有利な情報を報知する頻度が相対的に高い前記報知状態を

前記第１ボーナス状態において実行可能であり、前記権利を有していない場合に、遊技者にとって有利な情報を報知しない又は報知する頻度が低い非報知状態を前記第１ボーナス状態において実行可能な報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記第１ボーナス状態の前記非報知状態は、遊技用価値が減少する減少期間として機能する一方で、前記第１ボーナス状態の前記報知状態及び前記第２ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知状態に関する前記権利には、特殊権利と前記特殊権利（例えば、特殊ＡＴのストック）よりも有利度合いが低い特定権利（例えば、Ｎ－ＡＴのストック）とが含まれ、前記報知制御手段は、前記特殊権利を有している場合、前記第２状態制御手段により前記第２ボーナス状態が開始されるまで、前記報知状態を前記第１ボーナス状態において実行可能であり、前記報知権利管理手段は、前記第２ボーナス状態が開始されるときに、前記特殊権利と特定権利との双方を有している場合は、前記特殊権利を減算することなく、前記特定権利を有しておらず、前記特殊権利を有している場合は、前記特殊権利を減算可能であることを特徴とする。

【２５４１】

このような遊技機によれば、上述と同様に周期的に訪れるチャンス状態において失敗した場合であっても、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。

【２５４２】

［第５３～第５７の構成の遊技機］

ＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１８－０１１７８８号公報には、ＡＴの上乗せ特化ゾーンにおいてボーナス役に当籤すると、その後のボーナス作動中も毎ゲーム上乗せが行われる特殊ボーナスとなる遊技機が開示されている。

【２５４３】

しかしながら、従来の遊技機では、ボーナス役に当籤した場合のゲームフローが、ＡＴの権利の有無などの遊技状態に関わらず、当籤したボーナス役を直ちに入賞させてゲームを進めるという画一的なゲームフローであったため、遊技が単調になり易く、ボーナス当籤時の遊技の多様性を実現可能な新たな遊技機が求められていた。

【２５４４】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、ボーナス当籤時の遊技性として多様な遊技性を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５４５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５３の遊技機を提供することができる。

【２５４６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部にボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する特定の表示結果が導出されるとボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さいことを特徴とする。

【２５４７】

このような遊技機によれば、特定役当籤時に所定の操作態様を報知することに関する権利を有している状態で、ボーナス役が当籤役として決定されると、ボーナス状態が開始するまで特別状態に移行する。この特別状態中は、特定役の当籤時に所定の確率で上述の報知が行われる結果、遊技用価値が増加する増加期間として機能するものの、単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、ボーナス状態中よりも小さい。遊技者にとってみれば、ボーナス状態を開始することなく特別状態を継続させることで、増加量は小さいものの遊技用価値を継続的に増加させることができ、特別状態を終了してボーナス状態を開始することで、ボーナス状態中に遊技用価値を大きく増加させることができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、上述の権利を有している場合、ボーナス状態を直ちに開始させて遊技用価値を大きく増加させるか、又は、ボーナス状態の開始を遅らせて増加量の小さい特別状態を継続させるか、遊技者が選択することができる。これにより、ボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５４８】

ここで、本発明に係る遊技機では、特別状態中に１００％未満の所定の確率で上述の報知を行うため、特別状態中に特定役が当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、特定役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、ボーナス役を持ち越していることが把握できた場合であっても、持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握することが困難になる。このとき、特別状態中は、報知に従い遊技を行うことで初めて増加期間として機能し、その増加量も小さいため、このように持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

【２５４９】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）と、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出するリール制御部（例えば、主制御回路９０）と、を備え、導出された前記表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部にボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する特定の表示結果が導出されるとボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所

定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記リール制御部は、前記ボーナス役が当籤役として決定されている状態では、前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記所定の操作態様の停止操作が行われない場合であっても、特定の目押しタイミングで停止操作が行われると、少なくとも１以上の遊技用価値が付与される表示結果（例えば、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せ）を導出可能であり、前記ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行い、かつ、前記報知手段による報知が行われない前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記特定の目押しタイミングで停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行い、かつ、前記報知手段による報知が行われない前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記特定の目押しタイミングで停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さいことを特徴とする。

【２５５０】

このような遊技機によれば、上述と同様にボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本発明に係る遊技機は、上述の遊技機とは異なり、特別状態中に報知に従うだけでは増加期間としては機能せず、特定の目押しタイミングで停止操作を行う場合に初めて増加期間として機能する。遊技者からすると、上述の遊技機に比べて難易度の高い停止操作が要求されるため、特別状態を継続させる選択を取ることに関してより慎重な判断が求められることになる。また、このような難易度の高い停止操作を行うことで初めて増加期間として機能するため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがなく、利益バランスを適切に調整することができる。

【２５５１】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記報知手段は、前記権利を有している場合、前記有利区間において前記所定の操作態様を報知可能であり、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を終了して前記通常区間に移行させるリミット制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特別状態制御手段は、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、又は前記リミット制御手段により前記有利区間が終了されるまで前記特別状態を維持可能であることを特徴とする。

【２５５２】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、リミット処理により有利区間が終了され、結果、特別状態中の報知が行われなくなるため、増加期間である特別状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２５５３】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５４の遊技機を提供することができる。

【２５５４】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止す

ることで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部にボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する特定の表示結果が導出されるとボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記報知手段による報知が行われる確率が１００％未満の所定確率である第１報知発生状態（例えば、特殊ＡＴモードＡ）と、前記報知手段による報知が行われる確率が１００％未満であり、かつ、前記所定確率よりも高い特定確率である第２報知発生状態（例えば、特殊ＡＴモードＡ）とを含む複数の報知発生状態を、前記特別状態において制御可能な報知発生状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記ボーナス役を当籤役として持ち越している状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記報知発生状態により前記報知発生状態として前記第１報知発生状態が決定されている場合には前記所定確率で前記所定の操作態様を報知するとともに、前記報知発生状態により前記報知発生状態として前記第２報知発生状態が決定されている場合には前記特定確率で前記所定の操作態様を報知する一方で、前記特別状態以外の状態では前記所定の操作態様を報知せず、前記ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さいことを特徴とする。

【２５５５】

このような遊技機によれば、特定役当籤時に所定の操作態様を報知することに関する権利を有している状態で、ボーナス役が当籤役として決定されると、ボーナス状態が開始するまで特別状態に移行する。この特別状態中は、特定役の当籤時に所定の確率で上述の報知が行われる結果、遊技用価値が増加する増加期間として機能するものの、単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、ボーナス状態中よりも小さい。遊技者にとってみれば、ボーナス状態を開始することなく特別状態を継続させることで、増加量は小さいものの遊技用価値を継続的に増加させることができ、特別状態を終了してボーナス状態を開始することで、ボーナス状態中に遊技用価値を大きく増加させることができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、上述の権利を有している場合、ボーナス状態を直ちに開始させて遊技用価値を大きく増加させるか、又は、ボーナス状態の開始を遅らせて増加量の小さい特別状態を継続させるか、遊技者が選択することができる。これにより、ボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５５６】

ここで、本発明に係る遊技機では、特別状態中に１００％未満の所定の確率で上述の報知を行うため、特別状態中に特定役が当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、特定役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、ボーナス役を持ち越していることが把握できた場合であっても、持越中の遊技が特別状態中で

あるか否かを把握することが困難になる。このとき、特別状態中は、報知に従い遊技を行うことで初めて増加期間として機能し、その増加量も小さいため、このように持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

特に、本発明に係る遊技機では、特別状態中に上述の報知を行う確率を、報知発生状態により管理し、第１報知発生状態である場合には第２報知発生状態である場合よりも報知を行う確率が低い。このように報知発生状態により持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握することに関する困難度合いを異ならせることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

【２５５７】

また、本発明に係る遊技機において、前記報知発生状態制御手段は、前記特別状態制御手段により前記特別状態に移行された場合、前記報知発生状態の初期状態として前記第１報知発生状態を決定することを特徴とする。

【２５５８】

このような遊技機によれば、特別状態の開始直後は、上述の報知が行われ難いため、持越中の遊技が特別状態中であるか否かの把握が困難になる。これにより、遊技者は、特別状態の開始直後は、不確実な特別状態を取るか、確実なボーナス状態を取るか選択することになり、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがなく、利益バランスを適切に調整することができる。一方で、特別状態の開始直後に（上述の報知が行われたことを持って）特別状態であることを把握できた遊技者は、特別状態を継続させることで増加期間の恩恵を受けることができるため、遊技の興趣が向上する。

【２５５９】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記報知手段は、前記権利を有している場合、前記有利区間において前記所定の操作態様を報知可能であり、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を終了して前記通常区間に移行させるリミット制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特別状態制御手段は、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、又は前記リミット制御手段により前記有利区間が終了されるまで前記特別状態を維持可能であることを特徴とする。

【２５６０】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、リミット処理により有利区間が終了され、結果、特別状態中の報知が行われなくなるため、増加期間である特別状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２５６１】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５５の遊技機を提供することができる。

【２５６２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）と、第１ボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」）と、第２ボーナス役（例えば、「Ｆ＿青ＢＢ２」）とが含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部に前記

第１ボーナス役に対応する特定の表示結果が導出されると第１ボーナス状態（例えば、ＢＢ１）を開始し、終了条件が成立した場合に前記第１ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な第１状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、非ボーナス状態において前記可変表示部に第２ボーナス役に対応する特定の表示結果が導出されると第２ボーナス状態（例えば、ＢＢ２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記第２ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な第２状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第１ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記第１ボーナス役を当籤役として持ち越すとともに、前記第２ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記第２ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記第１ボーナス役又は前記第２ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記第１ボーナス役又は前記第２ボーナス役を当籤役として持ち越している場合に、当籤役として決定されているボーナス役の種別を報知可能なボーナス種別報知手段（例えば、副制御回路２００、表示装置１１）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記第１ボーナス状態及び前記第２ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記第１ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値及び前記第２ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さく、前記ボーナス種別報知手段は、前記特別状態では前記特別状態以外の状態に比べて低い確率で、当籤役として決定されているボーナス役の種別を報知することを特徴とする。

【２５６３】

このような遊技機によれば、特定役当籤時に所定の操作態様を報知することに関する権利を有している状態で、第１ボーナス役又は第２ボーナスが当籤役として決定されると、ボーナス状態が開始するまで特別状態に移行する。この特別状態中は、特定役の当籤時に所定の確率で上述の報知が行われる結果、遊技用価値が増加する増加期間として機能するものの、単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、ボーナス状態中よりも小さい。遊技者にとってみれば、ボーナス状態を開始することなく特別状態を継続させることで、増加量は小さいものの遊技用価値を継続的に増加させることができ、特別状態を終了してボーナス状態を開始することで、ボーナス状態中に遊技用価値を大きく増加させることができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、上述の権利を有している場合、ボーナス状態を直ちに開始させて遊技用価値を大きく増加させるか、又は、ボーナス状態の開始を遅らせて増加量の小さい特別状態を継続させるか、遊技者が選択することができる。これにより、ボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５６４】

ここで、本発明に係る遊技機では、特別状態中に１００％未満の所定の確率で上述の報知を行うため、特別状態中に特定役が当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、特定役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、第１ボーナス役又は第２ボーナス役を持ち越していることが把握できた場合であっても、持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握することが困難になる。このとき、特別状態中

は、報知に従い遊技を行うことで初めて増加期間として機能し、その増加量も小さいため、このように持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

また、本発明に係る遊技機では、第１ボーナス役又は第２ボーナス役を持ち越している場合に、当籤役として決定されているボーナス役の種別を報知するが、特別状態中はボーナス役の種別の報知を行う確率が低い。これにより、ボーナス状態の開始を遅らせて特別状態を継続させている遊技者が、誤ってボーナス状態を開始してしまうことを軽減することができる。

【２５６５】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記報知手段は、前記権利を有している場合、前記有利区間において前記所定の操作態様を報知可能であり、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を終了して前記通常区間に移行させるリミット制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特別状態制御手段は、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、又は前記リミット制御手段により前記有利区間が終了されるまで前記特別状態を維持可能であることを特徴とする。

【２５６６】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、リミット処理により有利区間が終了され、結果、特別状態中の報知が行われなくなるため、増加期間である特別状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２５６７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５６の遊技機を提供することができる。

【２５６８】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部にボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する特定の表示結果が導出されるとボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している前記有利区間において前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している前記有利区間において前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記有利区間中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数量から、当該遊技に用いた遊技

用価値の数量を減算した差枚数を、前記有利区間において計数する差枚数カウンタ（例えば、主制御回路９０、枚数リミッタカウンタ）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さく、前記報知権利管理手段は、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が所定値（例えば、１０００枚未満）である第１の状況と、前記所定値よりも大きい特定値である第２の状況（例えば、１０００枚以上）とでは、前記第２の状況の方が前記権利を付与する確率が高いことを特徴とする。

【２５６９】

このような遊技機によれば、特定役当籤時に所定の操作態様を報知することに関する権利を有している状態で、ボーナス役が当籤役として決定されると、ボーナス状態が開始するまで特別状態に移行する。この特別状態中は、特定役の当籤時に所定の確率で上述の報知が行われる結果、遊技用価値が増加する増加期間として機能するものの、単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、ボーナス状態中よりも小さい。遊技者にとってみれば、ボーナス状態を開始することなく特別状態を継続させることで、増加量は小さいものの遊技用価値を継続的に増加させることができ、特別状態を終了してボーナス状態を開始することで、ボーナス状態中に遊技用価値を大きく増加させることができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、上述の権利を有している場合、ボーナス状態を直ちに開始させて遊技用価値を大きく増加させるか、又は、ボーナス状態の開始を遅らせて増加量の小さい特別状態を継続させるか、遊技者が選択することができる。これにより、ボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５７０】

ここで、本発明に係る遊技機では、特別状態中に１００％未満の所定の確率で上述の報知を行うため、特別状態中に特定役が当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、特定役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、ボーナス役を持ち越していることが把握できた場合であっても、持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握することが困難になる。このとき、特別状態中は、報知に従い遊技を行うことで初めて増加期間として機能し、その増加量も小さいため、このように持越中の遊技が特別状態中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

また、本発明に係る遊技機では、上述の権利は、有利区間中の遊技用価値の差枚数が大きいほど付与される確率が高い。これにより、有利区間中に多くの遊技用価値の付与を受けることができた場合には、特別状態という更なる恩恵を受けることができるため、有利区間中の遊技の興趣が向上する。

【２５７１】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、非ボーナス状態（例えば、非ボーナス状態）において前記可変表示部にボーナス役（例えば、「Ｆ＿白青ＢＢ１」「Ｆ＿青ＢＢ２」）に対応する特定の表示結果が導出されるとボーナス状態（例えば、ＢＢ１，２）を開始し、終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路

９０）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記権利には、１の権利に応じて前記ボーナス状態が開始されるまでの遊技において前記所定の操作態様を報知可能な特別権利（例えば、特殊ＡＴのストック）と、１の権利に応じて所定期間の遊技において前記所定の操作態様を報知可能な特定権利（例えば、Ｎ－ＡＴのストック）とが含まれ、前記特定権利の保持数を計数可能なストック数カウンタ（例えば、主制御回路９０）と、前記特別権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで特別状態に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記ボーナス状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記ボーナス状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さく、前記報知権利管理手段は、前記ストック数カウンタが計数する前記保持数が所定値（例えば、ストック５個未満）である第１の状況と、前記所定値よりも大きい特定値（例えば、ストック５個～１０個）である第２の状況とでは、前記第２の状況の方が前記特別権利を付与する確率が高いことを特徴とする遊技機。

【２５７２】

このような遊技機によれば、上述と同様にボーナス当籤時の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本発明に係る遊技機は、上述の権利は、特定権利の保持数が多いほど付与される確率が高い。これにより、特定権利による報知を多く受けることができた場合には、特別状態という更なる恩恵を受けることができるため、遊技の興趣が向上する。

【２５７３】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記報知手段は、前記権利を有している場合、前記有利区間において前記所定の操作態様を報知可能であり、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を終了して前記通常区間に移行させるリミット制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特別状態制御手段は、前記権利を有している場合に前記ボーナス役が当籤役として決定されると、前記可変表示部に前記特定の表示結果が導出されるまで、又は前記リミット制御手段により前記有利区間が終了されるまで前記特別状態を維持可能であることを特徴とする。

【２５７４】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、リミット処理により有利区間が終了され、結果、特別状態中の報知が行われなくなるため、増加期間である特別状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２５７５】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５７の遊技機を提供することができる。

【２５７６】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール

３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）を備え、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出し、当該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、移行可能条件（例えば、ＢＢ１，２の当籤）を満たした後に移行条件（例えば、ＢＢ１，２の入賞）を満たすと特定遊技状態（例えば、ＢＢ１，２）に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記移行可能条件を満たすと、前記移行条件を満たすまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記特定遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記特定遊技状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さいことを特徴とする。

【２５７７】

このような遊技機によれば、特定役当籤時に所定の操作態様を報知することに関する権利を有している状態で、特定遊技状態への移行可能条件を満たすと、特定遊技状態の移行条件を満たすまで特別状態に移行する。この特別状態中は、特定役の当籤時に所定の確率で上述の報知が行われる結果、遊技用価値が増加する増加期間として機能するものの、単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、特定遊技状態中よりも小さい。遊技者にとってみれば、特定遊技状態を開始することなく特別状態を継続させることで、増加量は小さいものの遊技用価値を継続的に増加させることができ、特別状態を終了して特定遊技状態を開始することで、特定遊技状態中に遊技用価値を大きく増加させることができる。そのため、本発明に係る遊技機によれば、上述の権利を有している場合、特定遊技状態を直ちに開始させて遊技用価値を大きく増加させるか、又は、特定遊技状態の開始を遅らせて増加量の小さい特別状態を継続させるか、遊技者が選択することができる。これにより、特定遊技状態への移行可能条件を満たした後の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５７８】

ここで、本発明に係る遊技機では、特別状態中に１００％未満の所定の確率で上述の報知を行うため、特別状態中に特定役が当籤した場合であっても、報知が行われないことがある。遊技者からすると、特定役の当籤時に報知が必ず行われるわけではないため、移行可能条件を満たしていることが把握できた場合であっても、移行可能条件を満たした後の遊技が特別状態中であるか否かを把握することが困難になる。このとき、特別状態中は、報知に従い遊技を行うことで初めて増加期間として機能し、その増加量も小さいため、このように移行可能条件を満たした後の遊技が特別状態中であるか否かを把握困難にすることで、より戦略性を持った遊技性を実現することができ、遊技の興趣が向上する。

【２５７９】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）と、前記可変表示部による変動表示の開始後に複数の役の中から決定された当籤役及び遊技者の停止操作に応じて当該変動表示を停止することで表示結果を導出するリール制御部（例えば、主制御回路９０）と、を備え、

導出された前記表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、前記複数の役には、所定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値が、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技用価値の期待値よりも高い特定役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、移行可能条件（例えば、ＢＢ１，２の当籤）を満たした後に移行条件（例えば、ＢＢ１，２の入賞）を満たすと特定遊技状態（例えば、ＢＢ１，２）に移行する制御が可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知することに関する権利（例えば、特殊ＡＴのストック）を付与可能な報知権利管理手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９０）と、前記権利を有している場合に前記移行可能条件を満たすと、前記移行条件を満たすまで特別状態（例えば、特殊ＡＴ中のＢＢ１，２フラグ間）に移行する制御が可能な特別状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特別状態において前記特定役が当籤役として決定されると、１００％未満の所定の確率で前記所定の操作態様を報知し、前記リール制御部は、前記移行可能条件を満たし、かつ、前記移行条件を満たしていない状態では、前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記所定の操作態様の停止操作が行われない場合であっても、特定の目押しタイミングで停止操作が行われると、少なくとも１以上の遊技用価値が付与される表示結果を導出可能であり、前記特定遊技状態は、遊技用価値が増加する増加期間として機能するとともに、前記特別状態は、前記報知手段による報知に従い停止操作を行い、かつ、前記報知手段による報知が行われない前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記特定の目押しタイミングで停止操作を行うことで、遊技用価値が増加する増加期間として機能し、前記報知手段による報知に従い停止操作を行い、かつ、前記報知手段による報知が行われない前記特定役が当籤役として決定された遊技において前記特定の目押しタイミングで停止操作を行う前記特別状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値は、前記特定遊技状態における単位遊技当たりの遊技用価値の増加量の期待値よりも小さいことを特徴とする。

【２５８０】

このような遊技機によれば、上述と同様に特定遊技状態への移行可能条件を満たした後の遊技に多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本発明に係る遊技機は、上述の遊技機とは異なり、特別状態中に報知に従うだけでは増加期間としては機能せず、特定の目押しタイミングで停止操作を行う場合に初めて増加期間として機能する。遊技者からすると、上述の遊技機に比べて難易度の高い停止操作が要求されるため、特別状態を継続させる選択を取ることに関してより慎重な判断が求められることになる。また、このような難易度の高い停止操作を行うことで初めて増加期間として機能するため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがなく、利益バランスを適切に調整することができる。

【２５８１】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、通常区間と有利区間とを有し、前記報知手段は、前記権利を有している場合、前記有利区間において前記所定の操作態様を報知可能であり、前記有利区間に関する数値（例えば、有利区間中のゲーム数や差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、前記計数手段が計数する前記数値がリミット閾値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）に達すると、前記有利区間を終了して前記通常区間に移行させるリミット制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、前記特別状態制御手段は、前記権利を有している場合に前記移行可能条件を満たすと、前記移行条件を満たすまで、又は前記リミット制御手段により前記有利区間が終了されるまで前記特別状態を維持可能であることを特徴とする。

【２５８２】

このような遊技機によれば、有利区間に関して計数された数値（リミッタ用の数値）がリミット閾値に達すると、リミット処理により有利区間が終了され、結果、特別状態中の

報知が行われなくなるため、増加期間である特別状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【２５８３】

［第５８の構成の遊技機］

近年の遊技機は、制御処理が複雑になってきているため、例えば、電断発生時などに設計者の予期しない箇所で不具合（エラー）が発生してしまうことがある。このような不具合の発生を防止するための工夫として、例えば、特開２００４－７３６１１号公報には、電断時に起動するバックアップ電源を用いて、電断前の遊技情報を電断時に記憶しておき、電断の復帰後に記憶している電断前の遊技情報に応じて、遊技状態を復帰させる遊技機が開示されている。

【２５８４】

しかしながら、従来の遊技機のように電断前の遊技情報を記憶する方法は、遊技中に電断が発生した場合に適切に機能するものではなく、特に、メダルの払い出し中やクレジットの加算途中などの遊技用価値の付与中に電断が発生した場合に、不具合の発生が多く、問題となっていた。

【２５８５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、電断発生時の不具合を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５８６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５８の遊技機を提供することができる。

【２５８７】

本発明に係る遊技機は、特定遊技状態（例えば、周期中遊技を行うＢＢ３中）を含む複数の遊技状態を有し、前記特定遊技状態中に電源が切断された場合、電源投入後も前記特定遊技状態を継続可能な遊技機であって、前記複数の遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、電源の投入を検知可能な電源制御手段（例えば、主制御回路９０、電源管理回路９３）と、前記電源制御手段が電源の投入を検知すると、所定の初期化処理を実行可能な電源投入時制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記状態制御手段は、開始条件を満たすと前記特定遊技状態を開始可能、かつ、終了条件を満たすと前記特定遊技状態を終了可能であり、前記電源投入時制御手段は、前記電源制御手段が電源の投入を検知したときに、前記終了条件を満たしているにも関わらず（例えば、ＢＢ３中に２８５枚を超えるメダルが払い出されたにも関わらず）、前記特定遊技状態が終了していない場合に、前記特定遊技状態を終了可能であることを特徴とする。

【２５８８】

このような遊技機によれば、特定遊技状態は、電源が切断された場合に電源投入後も継続可能な遊技状態であるため、例えば、特定遊技状態の終了条件を満たしたか否かの判定から、特定遊技状態を終了するまでの間に電源が切断された場合、電源投入後は、特定遊技状態を終了する前の状態で復帰することになる。このとき、特定遊技状態の終了条件は既に満たしているため、このまま遊技を再開してしまうと予期せぬ不具合が生じてしまうおそれがある。そこで、本発明に係る遊技機では、終了条件を満たしているにも関わらず特定遊技状態が終了していない場合には、電源投入時の初期化処理により特定遊技状態を終了する。これにより、本発明に係る遊技機によれば、電断発生時の不具合を抑制することができる。

【２５８９】

また、本発明に係る遊技機は、特定遊技状態（例えば、周期中遊技を行うＢＢ３中）を含む複数の遊技状態を有し、前記特定遊技状態中に電源が切断された場合、電源投入後も前記特定遊技状態を継続可能な遊技機であって、前記複数の遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、所定の付与条件を満たした場合に遊技用価値を付与可能な付与手段（例えば、主制御回路９０、ホッパー装置５１）と、前記特定遊技状態中に付与された遊技用価値の値を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９０）と、電

源の投入を検知可能な電源制御手段（例えば、主制御回路９０、電源管理回路９３）と、前記電源制御手段が電源の投入を検知すると、所定の初期化処理を実行可能な電源投入時制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、前記状態制御手段は、開始条件を満たすと前記特定遊技状態を開始可能、かつ、前記計数手段により計数される遊技用価値の前記値が終了閾値（例えば、２８５枚）に達すると前記特定遊技状態を終了可能であり、前記電源投入時制御手段は、前記電源制御手段が電源の投入を検知したときに、前記計数手段により計数される遊技用価値の前記値が終了閾値に達しているにも関わらず、前記特定遊技状態が終了していない場合に、前記特定遊技状態を終了可能であることを特徴とする。

【２５９０】

このような遊技機によれば、上述と同様に電断発生時の不具合を抑制することができる。

【２５９１】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の遊技状態には、前記特定遊技状態よりも有利な特別遊技状態（例えば、ＢＢ中の遊技を行うＢＢ１，２中）と、前記特定遊技状態及び前記特別遊技状態の何れとも異なる通常遊技状態（例えば、ＣＺ中の遊技を行う非ボーナス状態）が含まれ、前記状態制御手段は、前記特定遊技状態中に電源が切断された場合には、電源投入後も前記特定遊技状態を継続可能である一方で、前記特別遊技状態中に電源が切断された場合には、電源投入後に前記特別遊技状態を継続することなく、遊技状態を通常遊技状態に制御することを特徴とする。

【２５９２】

このような遊技機によれば、上述と同様に電断発生時の不具合を抑制することができるとともに、電源が切断された場合に電源投入後に維持する遊技状態と維持しない遊技状態とを有するため、遊技性が多様化し、遊技の興趣が向上する。

【２５９３】

［第５９の構成の遊技機］

また、近年、ボーナス役が持ち越されている場合と、持ち越されていない場合とでリールの停止制御を異ならせる遊技機も知られており、例えば、特開２０１３－１５８５７７号公報には、ベル当籤時に、ボーナス役が持ち越されていない場合には押し順に応じて停止制御を行い（打順ベル）、ボーナス役が持ち越されている場合には停止操作のタイミング（目押し）に応じて停止制御を行う（位置目押しベル）遊技機が開示されている。

【２５９４】

このような遊技機によれば、多くのメダルが払い出される適切な停止操作の態様（押し順又は目押し）が、現在の遊技状態に応じて切り替わるため、多様なリール制御を実現することができるものの、払い出されるメダルの枚数は、停止操作が適切であるか否かに応じて決まり、遊技状態に関わらず同一であるため、更なる改善の余地があった。

【２５９５】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技状態に応じてリール制御を変化させるとともに、多様な遊技性を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５９６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第５９の遊技機を提供することができる。

【２５９７】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記当籤役決定手段により決定された当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備えた遊技機であって、前記複数の役には、図柄の変動表示

が停止されたときに、第１の特典が付与される第１の図柄の組合せ（例えば、はずれ又は１枚の図柄の組合せ）と、前記第１の特典よりも大きい特典が付与される第２の図柄の組合せ（例えば、ベルの図柄の組合せ）とを前記図柄表示手段に表示可能な択数役（例えば、押し順役）が含まれるとともに、前記択数役には、第１グループに属する第１択数役（例えば、Ａ系統の押し順役）と、第２グループに属する第２択数役（例えば、Ｂ系統の押し順役）とが含まれ、遊技を行う遊技状態として、第１遊技状態（例えば、「状態２」非ボーナス状態）と第２遊技状態（例えば、「状態３」ＢＢ１，２，３のフラグ間）とを有し、前記停止制御手段は、前記第１遊技状態において前記第１択数役が当籤役として決定されると、遊技者の停止操作の態様に関わらず前記第１の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止する一方で、前記第１遊技状態において前記第２択数役が当籤役として決定されると、所定の操作態様で停止操作が行われた場合には、前記第２の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止するとともに、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には、前記第１の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止し、また、前記第２遊技状態において前記第１択数役が当籤役として決定されると、特定の操作態様で停止操作が行われた場合には、前記第２の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止するとともに、前記特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には、前記第１の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止する一方で、前記第２遊技状態において前記第２択数役が当籤役として決定されると、遊技者の停止操作の態様に関わらず前記第１の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止し、前記当籤役決定手段は、前記第１グループに属する前記第１択数役と、前記第２グループに属する前記第２択数役とを異なる確率で当籤役として決定することを特徴とする。

【２５９８】

このような遊技機によれば、第１択数役が当籤役として決定されたときの遊技状態が、第１遊技状態である場合には停止操作の態様に関わらず常に第１の図柄の組合せ表示され、第２遊技状態である場合には停止操作の態様が適切なときに第２の図柄の組合せが表示され、適切ではないときに第１の図柄の組合せが表示されるため、第１択数役は、第１遊技状態中は遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示され、第２遊技状態中は停止操作の態様に応じて有利又は不利な図柄の組合せが表示される。反対に、第２択数役は、当籤役として決定されたときの遊技状態が、第１遊技状態である場合には停止操作の態様が適切なときに第２の図柄の組合せが表示され、適切ではないときに第１の図柄の組合せが表示され、第２遊技状態である場合には停止操作の態様に関わらず常に第１の図柄の組合せ表示されるため、第１遊技状態中は停止操作の態様に応じて有利又は不利な図柄の組合せが表示され、第２遊技状態中は遊技者にとって不利な図柄の組合せが表示される。

すなわち、遊技者からすると、第１遊技状態中は、第１択数役が不利な役になる一方で、第２択数役は停止操作の態様に応じて有利度合いが異なる役になり、第２遊技状態中は、第１択数役と第２択数役とが入れ替わり、第２択数役が不利な役になる一方で、第１択数役は停止操作の態様に応じて有利度合いが異なる役になる。このとき、第１択数役を当籤役として決定する確率と、第２択数役を当籤役として決定する確率とが異なるため、第１遊技状態中と第２遊技状態中とでは、メダルの払い出しに係る傾斜値が異なることになる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、遊技状態に応じてリール制御を変化させることができるとともに、傾斜値のバリエーションを遊技状態に応じて増やすことができるため、多様な遊技性を実現することができる。

【２５９９】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態と比較して遊技者にとって有利な第３遊技状態（例えば、「状態４」ＢＢ１ＲＢフラグ間中又はＢＢ２ＲＢフラグ間中）を更に有し、前記停止制御手段は、前記第３遊技状態において前記第１択数役又は前記第２択数役が当籤役として決定されると、遊技者の停止操作の態様に関わらず前記第２の図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止することを特徴とする。

【２６００】
このような遊技機によれば、第３遊技状態中は、第１択数役が当籤した場合であっても第２択数役が当籤した場合であっても、常に、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示されるため、第１遊技状態及び第２遊技状態とはメダルの払い出しに係る傾斜値が異なることになる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、上述と同様に遊技状態に応じてリール制御を変化させることができるとともに、傾斜値のバリエーションを遊技状態に応じて増やすことができるため、多様な遊技性を実現することができる。
【２６０１】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、ボーナス状態の作動を開始するボーナス役（例えば、ＢＢ１，２，３）が更に含まれ、前記ボーナス役が当籤役として決定された場合に、特定の図柄の組合せが表示されるまで、前記ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路９０）を更に備え、前記第１遊技状態は、前記持越手段が前記ボーナス役を持ち越していないボーナス非持越状態（例えば、非ボーナス状態）であり、前記第２遊技状態は、前記持越手段が前記ボーナス役を持ち越しているボーナス持越状態（例えば、ＢＢ１，２，３のフラグ間）であることを特徴とする。
【２６０２】
このような遊技機によれば、上述と同様に遊技状態に応じてリール制御を変化させることができるとともに、傾斜値のバリエーションを遊技状態に応じて増やすことができるため、多様な遊技性を実現することができる。
【２６０３】
［第６０の構成の遊技機］
ＡＴ機能を備える遊技機において、ＡＴ（有利状態）に関する特典を付与するための工夫はこれまで様々なされており、「７」図柄などの特定の図柄を狙うことを促す演出を行い、この演出の結果に応じて特典を付与する遊技機も知られている。例えば、特開２０１３－１９２７２３号公報には、特定の図柄の組合せが表示されたときに特典を付与する遊技機であって、特定の図柄の組合せが表示可能な特殊リプレイ役と、特定の図柄の組合せが表示されないフェイクリプレイ役とを有し、当籤役として決定されているリプレイ役の種類に応じて、特定の図柄の組合せが表示されるか否かを楽しむという図柄狙いゲームを行う遊技機が開示されている。
【２６０４】
遊技者にとってみれば、特定の図柄を狙うことを促す上述の演出は、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため、遊技者の関心を強く引き付けることができる。しかしながら、従来の遊技機では、このような演出が行われる頻度が低く、更なる改善の余地あった。特に、遊技機の役構成上、リプレイ役だけでなくメダルの払い出しに係る小役やボーナスの作動に係るボーナス役なども搭載する必要があるため、リプレイ役の種類に応じて演出頻度を高めるには限界があるという問題があった。
【２６０５】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定の図柄を狙うことを促す演出が行われる頻度を高くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２６０６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第６０の遊技機を提供することができる。
【２６０７】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びリール表示窓４）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記当籤役決定手段により決定された当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備えた遊技機であって、前記複数の役には、前記図柄表示手

段に対応する図柄の組合せが表示されるまで当籤役として持ち越される持越役（例えば、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ１」）と、図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に特別な図柄の組合せ（例えば、「シンボル揃い」の図柄の組合せ）が表示されることが許容される特殊役（例えば、「Ｆ＿シンボルリプＡ」「Ｆ＿シンボルリプＢ」）と、図柄の変動表示が停止されたときに、所定数（例えば、０枚又は１枚）の遊技用価値が付与される図柄の組合せ（例えば、はずれ又は１枚の図柄の組合せ）と、前記所定数よりも多い特定数（例えば、７枚）の遊技用価値が付与される図柄の組合せ（例えば、「フェイク」「ＢＴベル」「ＣＤベル」の図柄の組合せ）とを前記図柄表示手段に表示可能、かつ、前記特別な図柄の組合せの表示が許容されない特定払出役（例えば、「Ｆ＿２１３ＣＴ１＿Ａ」「Ｆ＿１２３ＢＴ＿Ａ」「Ｆ＿２３１ＣＤ１＿Ａ」など）と、が含まれ、前記停止制御手段は、前記持越役を当籤役として持ち越している持越状態（例えば、ＢＢ１，２中のＲＢフラグ間）において前記特殊役が当籤役として決定された場合に、所定の操作態様（例えば、右１ｓｔ）で停止操作が行われると、前記特別な図柄の組合せが表示されるように図柄の変動表示を停止可能であり、また、前記持越状態において前記特定払出役が当籤役として決定された場合に、前記所定の操作態様で停止操作が行われると、前記複数列の全てにおいて図柄の変動表示が行われている場合の停止操作である第１停止操作に伴う第１停止時点で、前記特別な図柄の組合せの前記第１停止時点における図柄の表示態様と同一の表示態様の図柄（例えば、右リールの上段に図柄「上シンボル」中段に図柄「下シンボル」）が表示されるように、図柄の変動表示を停止可能であり、前記持越状態において、前記特殊役又は前記特定払出役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様での停止操作を促す演出（例えば、右１ｓｔの押し順で「シンボル上下」を狙うことを促す演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路２００、表示装置１１）を更に備えることを特徴とする。

【２６０８】

このような遊技機によれば、持越状態中に特殊役又は特定払出役が当籤役として決定されると所定の操作態様での停止操作を促す演出（特定の図柄の組合せの表示を促す演出）を行う。このとき、持越状態における特殊役の当籤時に所定の操作態様で停止操作が行われると、特別な図柄の組合せを表示可能である一方で、持越状態における特定払出役の当籤時に所定の操作態様で停止操作が行われると、前記特別な図柄の組合せは表示できないものの、第１停止時点で、特別な図柄の組合せの第１停止時点における図柄の表示態様と同一の表示態様の図柄を停止可能であるため、特殊役は、上述の演出において成功する役（特定の図柄の組合せを表示可能な役）として用いられ、特定払出役は、上述の演出において失敗する役（特定の図柄の組合せを表示できない役）として用いられる。

ここで、従来の遊技機では、演出に成功する役と失敗する役との双方をリプレイ役としていたが、本発明に係る遊技機では、演出に失敗する役として、遊技用価値の付与に係る払出役（小役）のうちの特定払出役を用いる。これにより、従来の遊技機に比べて役構成の自由度が増し、例えば、特定払出役の当籤確率を上げることで、失敗する演出の発生頻度を高くすることができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、特定の図柄を狙うことを促す演出が行われる頻度を高くすることができる。

【２６０９】

また、本発明に係る遊技機において、前記特殊役は、対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されることで、再遊技の作動が行われるリプレイ役であることを特徴とする。

【２６１０】

このような遊技機によれば、成功する演出の発生頻度をリプレイ役のうちの特殊役の当籤確率に応じて調整することができ、また、失敗する演出の発生頻度を払出役のうちの特定払出役の当籤確率に応じて調整することができる。このように演出に成功する役と失敗する役とを異なる種類の役（リプレイ役と払出役）とすることで、演出全体の発生頻度を柔軟に調整することができ、結果、特定の図柄を狙うことを促す演出が行われる頻度を高くすることができる。

【２６１１】
［第６１の構成の遊技機］
パチスロ機ではボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されるとボーナス状態の作動を開始するが、このようなボーナス状態を遊技者にとって不利な不利状態とする遊技機も知られている。このような遊技機では、遊技者にとってみれば、対応する図柄の組合せが表示されると不利な状態になるため、対応する図柄の組合せが表示されないように停止操作を行う必要があり、緊張感を持って遊技を行うことになる。このとき、遊技者に対して対応する図柄の組合せを避ける停止操作を促すことが好ましく、例えば、特開２０１４－１２４４５９号公報には、不利なボーナス状態が開始されるＲＢリプに対応する図柄の組合せが表示される可能性のある場合に、警告音を出力してＲＢリプに対応する図柄の組合せの表示を避けることを促す遊技機が開示されている。
【２６１２】
ここで、遊技機の仕様に詳しくない初心者などは、警告音が出力されたとしても不利な状況を避けるために必要な停止操作の態様が分からないことがあり、より分かり易く遊技者に報せる工夫が求められている。しかしながら、内部当籤役として決定された役に対応する図柄の組合せの表示を意図的に避けることを確定的に報知する演出（例えば、「特定の図柄を狙うな」といった演出）は、遊技の公正の観点から問題視されることがあるため、意図的な取りこぼしを確定的に促す演出は行うことができない。
【２６１３】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技の公正を守りつつ、不利な状況の発生を回避するための停止操作を遊技者に対して示唆可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２６１４】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第６１の遊技機を提供することができる。
【２６１５】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、前記図柄表示手段において各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成される有効ライン（例えば、センターライン）と、開始操作の検出に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０）と、開始操作の検出に基づき、複数の役の中から当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０、主制御回路９０）と、前記停止操作が検出された際に当籤役に対応する図柄の組合せを構成する構成図柄が、前記停止操作が検出されてからリールの回転を停止させるまでの間に前記有効ラインに引き込むことが予め許容されている引込許容図柄数（例えば、最大滑り駒数４駒）以内にある場合に、当該構成図柄を前記有効ラインに沿って停止させるようにリールの回転を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに応じて特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備えた遊技機であって、前記複数の役には、前記複数のリールのうちの所定リール（例えば、右リール３Ｒ）における構成図柄として、特定図柄（例えば、ベル２）が対応付けられた特定図柄組合せ（例えば、「ブランク－ブランク－ベル２」）を表示可能な特定役（例えば、「Ｆ＿ＪＡＣＩＮ２」）が含まれるとともに、前記複数のリールのうちの前記所定リールには、所定図柄（例えば、図柄位置３の図柄「上シンボル」図柄位置４の「下シンボル」）から前記引込許容図柄数以内に前記特定図柄が配置されておらず、第１遊技状態（例えば、ＢＢ３一般中やＢＢ３ＲＢフラグ間中）において前記特定図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、前記第１遊技状態よりも遊技者にとって不利な第２遊技状態（例えば、ＢＢ３ＲＢ中）に遊技状態を

移行可能な状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特定役が当籤役として決定された前記第１遊技状態中の遊技において、前記複数のリールの回転を開始してから前記所定リールを停止するよりも前にて、前記特定図柄組合せが有効ラインに沿って表示可能である場合に、所定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００、ランプ群２１、表示装置１１）と、を更に備え、前記特定図柄は、一部に特定色（例えば、オレンジ）が用いられた図柄であり、前記所定図柄は、前記特定図柄よりも多くの部分において前記特定色が用いられた図柄であり、前記所定演出は、前記特定図柄及び前記所定図柄の双方に用いられる前記特定色を遊技者に対して報せる演出であることを特徴とする。

【２６１６】

このような遊技機によれば、第１遊技状態において特定役に対応する特定図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技者にとって不利な第２遊技状態に移行してしまうが、複数のリールのうちの所定リールには、所定図柄から引込許容図柄数以内に、特定図柄組合せを構成する特定図柄が配置されていないため、所定リールにおいて所定図柄を狙って停止操作を行うことで、特定図柄組合せが有効ラインに沿って表示されること（不利な第２遊技状態への移行）を回避することができる。このとき、本発明に係る遊技機では、特定役が当籤役として決定された場合、所定リールを停止するよりも前にて特定色を遊技者に対して報せる所定の演出を行う。ここで、所定図柄は、特定色が用いられた図柄であるため、遊技者にとってみれば、この演出から（不利な第２遊技状態への移行を回避のために）所定図柄を狙う必要があることを把握することができる。

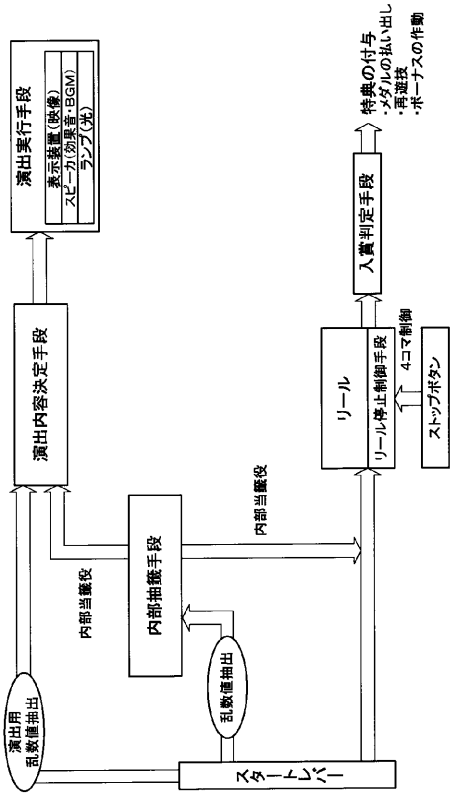
ところで、意図的な取りこぼしを確定的に促す演出は、遊技の公正の観点から好ましくないため、所定の演出（特定色）が、特定図柄組合せを避けるための所定図柄のみを表してしまうと、確定的に促す演出になってしまい問題がある。この点、本発明に係る遊技機では、特定図柄組合せを構成する特定図柄も、一部に特定色が用いられているため、所定の演出（特定色）は、特定図柄組合せを表示させるための特定図柄も表しており、意図的な取りこぼしを確定的に促すことなく、遊技の公正を損ねることがない。一方で、特定図柄と所定図柄とでは、所定図柄の方が多くの部分において特定色が用いられているため、遊技者からすると、特定色を報せる所定の演出から所定図柄を狙う必要があることを把握することができる。これにより、本発明に係る遊技機によれば、遊技の公正を守りつつ、不利な状況の発生を回避するための停止操作を遊技者に対して示唆することができる。

【符号の説明】

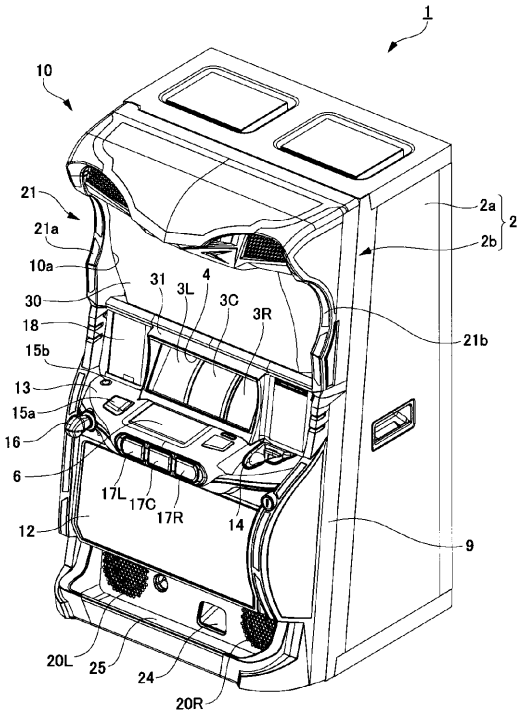
【２６１７】

１…パチスロ、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４…リール表示窓、６…情報表示器、１１…表示装置、１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ…ストップボタン、１８…サブ表示装置、７１…主制御基板、７２…副制御基板、９０…主制御回路、９１…マイクロプロセッサ、１０１…メインＣＰＵ、１０２…メインＲＯＭ、１０３…メインＲＡＭ、１０７…演算回路、１１４…第１シリアル通信回路、１１５…第２シリアル通信回路、２００…副制御回路、２０１…サブＣＰＵ２０１、３０１…第１インターフェースボード、３０２…第２インターフェースボード

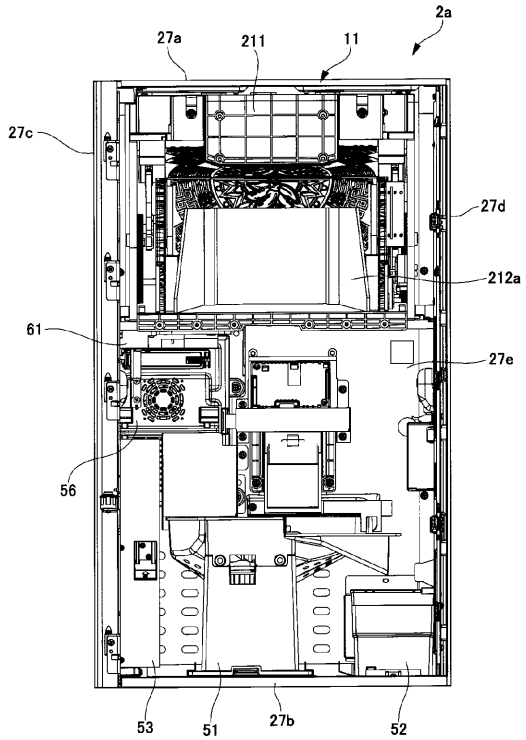
【図１】


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

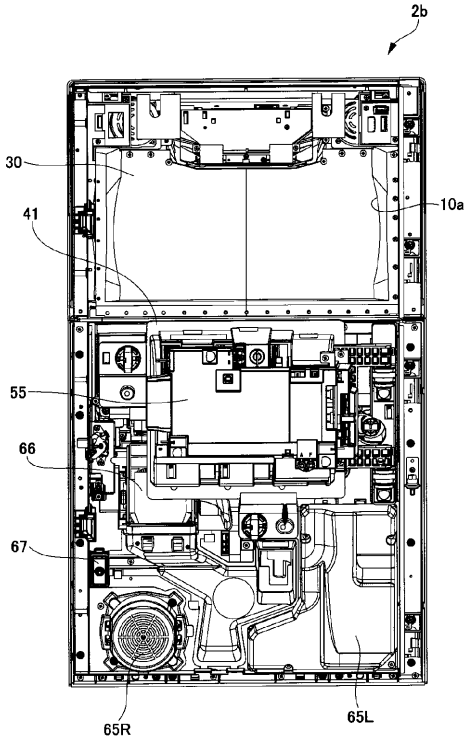
【図２】


1
10
21
21a
10a
30
18
15b
13
15a
16
6
12
2a
2b
2
21b
9
31
3L
4
3C
3R
17L
17C
17R
14
20L
25
24
20R

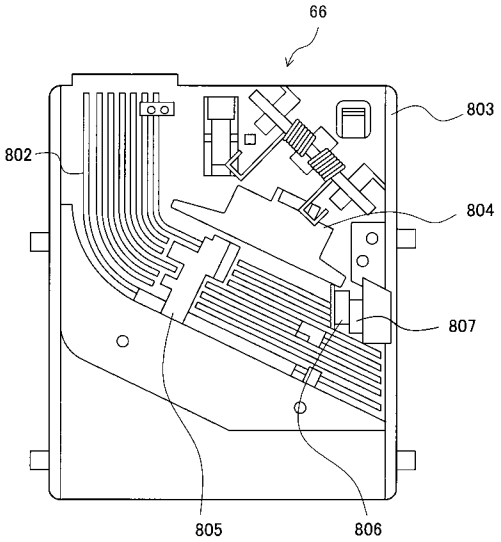
【図３】


2a
27a
211
11
27c
27d
212a
61
27e
56
53
51
27b
52

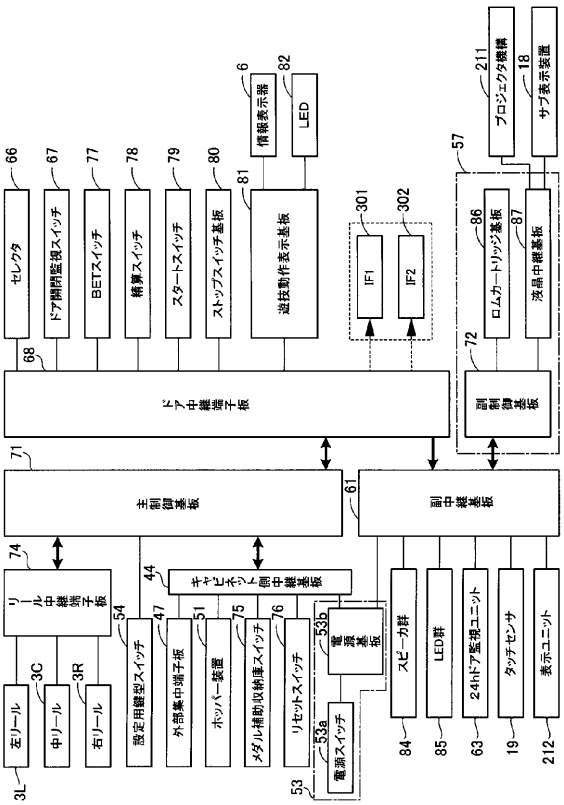
【図４】


2b
30
10a
41
55
66
67
65R
65L

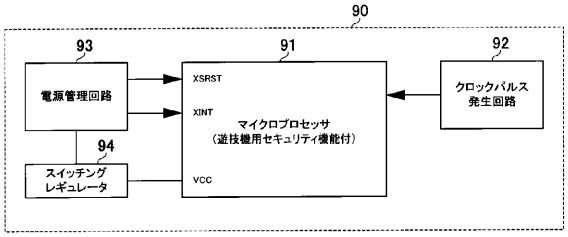
【図５】


66
802
803
804
807
805
806

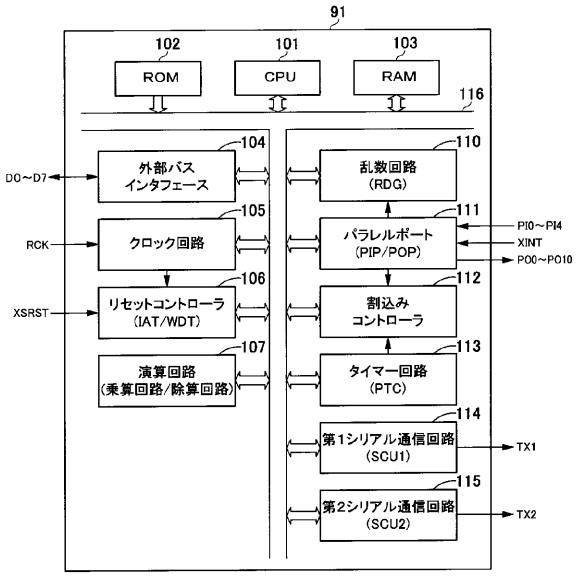
【図６】


セレクタ
ドア開閉監視スイッチ
BETスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
情報表示器
LED
IF1
IF2
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
プロジェクタ機構
サブ表示装置
ドア中継端子板
副制御基板
主制御基板
副中継基板
リール中継端子板
キャビネット側中継基板
設定用鍵型スイッチ
外部集中端子板
ホッパー装置
メダル補助収納庫スイッチ
リセットスイッチ
電源基板
電源スイッチ
スピーカ群
LED群
24hドア監視ユニット
タッチセンサ
表示ユニット
左リール
中リール
右リール

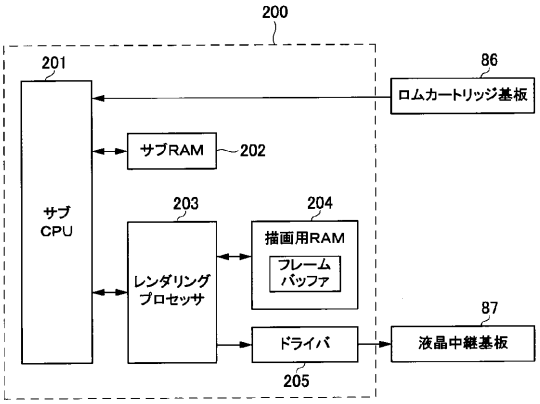
【図７】


90
93
電源管理回路
91
XSRST
XINT
マイクロプロセッサ
（遊技機用セキュリティ機能付）
VCC
92
クロックパルス
発生回路
94
スイッチング
レギュレータ

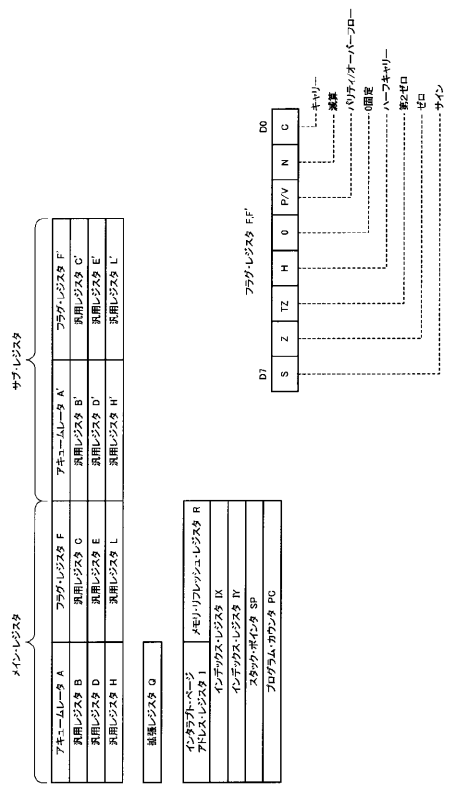
【図８】


91
ROM
CPU
RAM
116
外部バス
インタフェース
D0～D7
クロック回路
RCK
リセットコントローラ
（IAT/WDT）
XSRST
演算回路
（乗算回路/除算回路）
乱数回路
（RDG）
パラレルポート
（PIP/POP）
PI0～PI4
XINT
PO0～PO10
割込み
コントローラ
タイマー回路
（PTC）
第1シリアル通信回路
（SCU1）
TX1
第2シリアル通信回路
（SCU2）
TX2

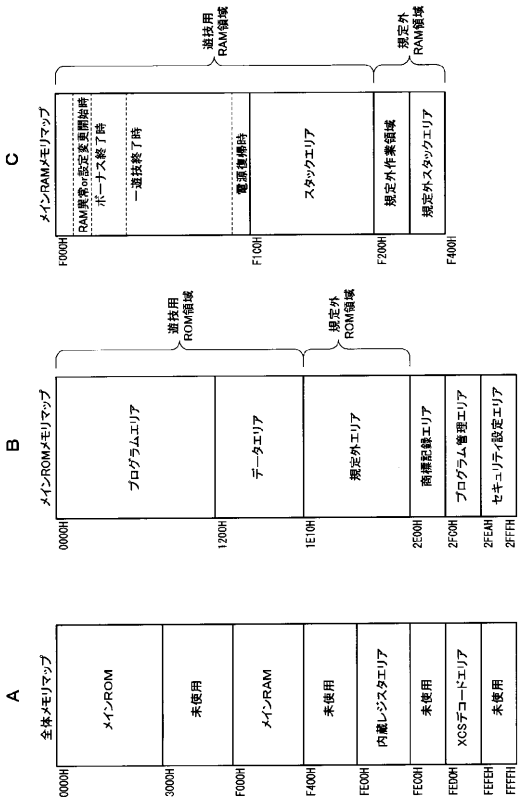
【図９】


200
201
サブ
CPU
サブRAM
202
203
レンダリング
プロセッサ
204
描画用RAM
フレーム
バッファ
ドライバ
205
86
ロムカートリッジ基板
87
液晶中継基板

【図１０】



【図１１】



【図１２】

セキュリティモードの説明

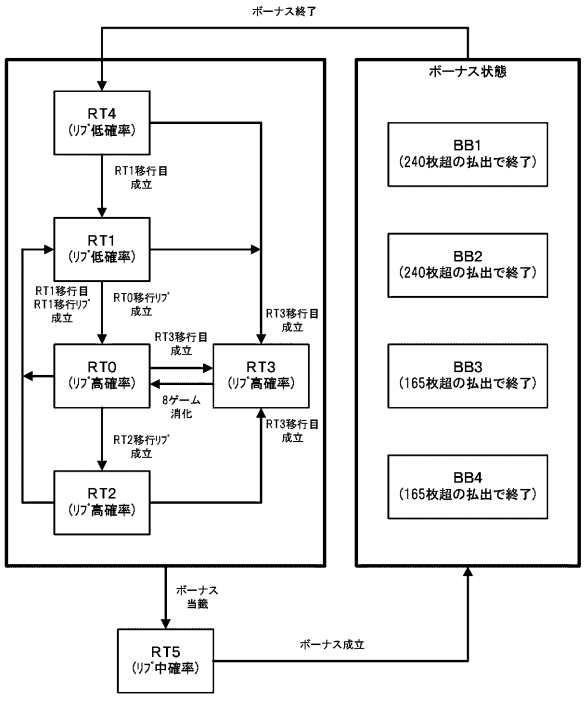
＜固定延長時間（固定期間）＞

モード	固定延長時間
モード1	約0．3秒（300ms）
モード2	約1秒（1000ms）
モード3	約2秒（2000ms）
モード4	約4秒（4000ms）
モード5	約8秒（8000ms）
モード6	約16秒（16000ms）
モード7	約32秒（32000ms）
モード8	約64秒（64000ms）

＜ランダム延長時間（可変期間）＞

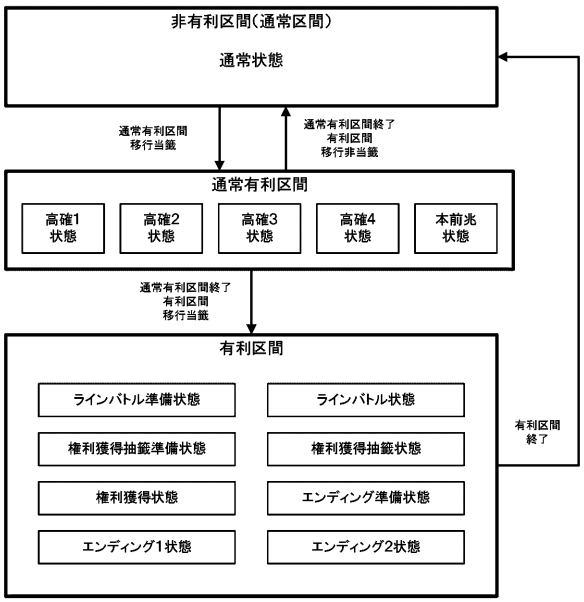
モード	ランダム延長時間
モード1	設定なし
モード2	0～5ms
モード3	0～50ms
モード4	0～500ms

【図１３】



※ 設定変更・初期化条件成立は、RT0に移行

【図１４】



【図１５】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	青7	19	青7	19	青7
18	チェリー1	18	スイカ	18	チェリー1
17	スイカ	17	ベル	17	リプレイ
16	ベル	16	リプレイ	16	ベル
15	リプレイ	15	チェリー1	15	スイカ
14	BAR	14	ブランク	14	BAR
13	チェリー2	13	スイカ	13	チェリー1
12	スイカ	12	ベル	12	リプレイ
11	ベル	11	リプレイ	11	ベル
10	リプレイ	10	チェリー1	10	スイカ
9	赤7	9	赤7	9	赤7
8	チェリー1	8	スイカ	8	チェリー1
7	スイカ	7	ベル	7	リプレイ
6	ベル	6	リプレイ	6	ベル
5	リプレイ	5	チェリー1	5	スイカ
4	ブランク	4	BAR	4	ブランク
3	チェリー1	3	スイカ	3	チェリー1
2	スイカ	2	ベル	2	リプレイ
1	ベル	1	リプレイ	1	ベル
0	リプレイ	0	チェリー1	0	スイカ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	チェリー1	00000100
5	チェリー2	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ブランク	00001001

【図１６】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	39673	0	10922	39677	22289	−
1	F_BB1＋F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 01+REP 01～09
2	F_BB1＋F_チャンス目A1	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 14+22+26+30
3	F_BB1＋F_チャンス目A2	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 15+23+27+30
4	F_BB1＋F_チャンス目A3	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 16+24+28+30
5	F_BB1＋F_チャンス目A4	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 17+25+29+30
6	F_BB1＋F_チャンス目B1	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 14+18+26
7	F_BB1＋F_チャンス目B2	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 15+19+27
8	F_BB1＋F_チャンス目B3	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 16+20+28
9	F_BB1＋F_チャンス目B4	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 17+21+29
10	F_BB1＋F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 01+NML 31～33
11	F_BB2＋F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 02+REP 01～09
12	F_BB2＋F_チャンス目A1	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 14+22+26+30
13	F_BB2＋F_チャンス目A2	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 15+23+27+30
14	F_BB2＋F_チャンス目A3	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 16+24+28+30
15	F_BB2＋F_チャンス目A4	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 17+25+29+30
16	F_BB2＋F_チャンス目B1	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 14+18+26
17	F_BB2＋F_チャンス目B2	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 15+19+27
18	F_BB2＋F_チャンス目B3	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 16+20+28
19	F_BB2＋F_チャンス目B4	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 17+21+29
20	F_BB2＋F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 02+NML 31～33
21	F_BB3＋F_スイカ2 (※1)	22	22	22	22	22	0	BB 03+NML 30+35
22	F_BB3＋F_チャンス目A1	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 14+22+26+30
23	F_BB3＋F_チャンス目A2	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 15+23+27+30
24	F_BB3＋F_チャンス目A3	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 16+24+28+30
25	F_BB3＋F_チャンス目A4	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 17+25+29+30
26	F_BB3＋F_チャンス目B1	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 14+18+26
27	F_BB3＋F_チャンス目B2	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 15+19+27
28	F_BB3＋F_チャンス目B3	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 16+20+28
29	F_BB3＋F_チャンス目B4	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 17+21+29
30	F_BB4＋F_スイカ2 (※1)	22	22	22	22	22	0	BB 04+NML 30+35
31	F_BB4＋F_チャンス目A1	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 14+22+26+30
32	F_BB4＋F_チャンス目A2	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 15+23+27+30
33	F_BB4＋F_チャンス目A3	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 16+24+28+30
34	F_BB4＋F_チャンス目A4	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 17+25+29+30
35	F_BB4＋F_チャンス目B1	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 14+18+26
36	F_BB4＋F_チャンス目B2	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 15+19+27
37	F_BB4＋F_チャンス目B3	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 16+20+28
38	F_BB4＋F_チャンス目B4	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 17+21+29
39	F_維持ﾘﾌﾟ (※2)	1273	0	16273	4953	8966	5053	REP 02
40	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	4750	0	0	0	0	0	REP 08+09
41	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	4750	0	0	0	0	0	REP 01+08+09
42	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	4750	0	0	0	0	0	REP 02+08+09
43	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	4750	0	0	0	0	0	REP 01+02+08+09
44	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	4750	0	0	0	0	0	REP 07～09
45	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	4750	0	0	0	0	0	REP 01+07～09
46	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	1495	0	0	0	0	REP 01+05+07+08
47	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	1495	0	0	0	0	REP 01+03+05+07+08
48	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	1495	0	0	0	0	REP 01+04+05+07+08
49	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+07+08
50	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	1495	0	0	0	0	REP 01～04+07+08
51	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+04+07+08
52	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	4500	0	0	0	REP 02+08
53	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	4500	0	0	0	REP 02+03+08
54	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	4500	0	0	0	REP 02+07+08
55	F_上段ﾘﾌﾟ	2450	0	2450	0	0	60	REP 01+04
56	F_中段ﾘﾌﾟ1	5000	0	5000	0	0	306	REP 01+07+08
57	F_中段ﾘﾌﾟ2	0	0	0	32768	0	8992	REP 01+05
58	F_中段ﾘﾌﾟ3	0	0	0	0	0	11775	REP 01+06
59	F_下段ﾘﾌﾟ	2450	0	2450	0	0	180	REP 01+03+04
60	F_被弾ﾘﾌﾟ	8970	0	8970	0	0	0	REP 03

(※1) 設定値が高いほど当籤確率(抽籤値)が増加する。
(※2) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が減少する。

【図１７】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
61	F_チャンス目A1	97	97	97	97	97	123	NML 14+22+26+30
62	F_チャンス目A2	97	97	97	97	97	123	NML 15+23+27+30
63	F_チャンス目A3	97	97	97	97	97	123	NML 16+24+28+30
64	F_チャンス目A4	97	97	97	97	97	123	NML 17+25+29+30
65	F_チャンス目B1	150	150	150	150	150	190	NML 14+18+26
66	F_チャンス目B2	150	150	150	150	150	190	NML 15+19+27
67	F_チャンス目B3	150	150	150	150	150	190	NML 16+20+28
68	F_チャンス目B4	150	150	150	150	150	190	NML 17+21+29
69	F_弱レア役A	404	404	404	404	404	404	NML 14～17+22～30
70	F_弱レア役B	624	624	624	624	624	624	NML 14～21+26～29
71	F_スイカ1	422	422	422	422	422	422	NML 35
72	F_スイカ2	422	422	422	422	422	466	NML 30+35
73	F_確定役	0	0	0	0	0	8	NML 31～33
74	F_特殊ベル (※3)	745	745	745	745	745	745	NML 34
75	F_上段共通ベル	300	300	300	300	300	300	NML 01
76	F_中段共通ベル	820	820	820	820	820	820	NML 01+29
77	F_上段左ベル1	735	735	735	735	735	735	NML 01～03+06+07+10+11
78	F_上段左ベル2	735	735	735	735	735	735	NML 01+04+05+08+09+12+13
79	F_上段中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+04+06+07+10+11
80	F_上段中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+05+08+09+12+13
81	F_上段右左ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+05～07+10+11
82	F_上段右左ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+04+08+09+12+13
83	F_上段右中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01～03+06+08+10+11
84	F_上段右中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+04+05+07+09+12+13
85	F_中段左ベル1	745	745	745	745	745	745	NML 01～03+06+07+10+12
86	F_中段左ベル2	745	745	745	745	745	745	NML 01+04+05+08+09+11+13
87	F_中段中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+07+10+13
88	F_中段中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+08+09+11+12
89	F_中段右左ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+08+10+12
90	F_中段右左ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+07+09+11+13
91	F_中段右中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01+02+04+06+08+10+11
92	F_中段右中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+03+05+07+09+12+13
93	F_下段中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+12
94	F_下段中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+13
95	F_下段右左ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+13
96	F_下段右左ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+12
97	F_下段右中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05～07+10+12
98	F_下段右中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+08+09+11+13

(※3) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が増加する。

【図１８】

RB中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RB (BB1～BB4)	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	－
1	F_JAC1_1	10589	NML 01～17+22～40
2	F_JAC1_2	10589	NML 01～17+19～21+26～40
3	F_JAC1_3	10589	NML 01～18+20+21+26～40
4	F_JAC1_4	10589	NML 01～19+21+26～40
5	F_JAC1_5	10589	NML 01～20+26～40
6	F_JAC1_6	10589	NML 01～17+26～40
7	F_JAC2	2002	NML 01～40

【図１９】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	1	00000001	HZR01	0	S_RT3移行目
リプレイ	スイカ	ベル		00000010	HZR02	0	R_RT1移行目
－	－	－		00000100	－		
－	－	－		00001000	－		
－	－	－		00010000	－		
－	－	－		00100000	－		
－	－	－		01000000	－		
－	－	－		10000000	－		

【図２０】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
赤7	赤7	赤7	2	00000001	BB01	0(BB1)	C_赤同色BB
青7	青7	青7		00000010	BB02	0(BB2)	C_青同色BB
赤7	赤7	青7		00000100	BB03	0(BB3)	C_赤異色BB
青7	青7	赤7		00001000	BB04	0(BB4)	C_青異色BB
－	－	－		00010000	－		
－	－	－		00100000	－		
－	－	－		01000000	－		
－	－	－		10000000	－		

【図２１】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
リプレイ	リプレイ	リプレイ	3	00000001	REP01	0(再遊技)	C_ﾘﾌﾟ
赤7／青7／BAR／ブランク	リプレイ	チェリー1		00000010	REP02	0(再遊技)	S_XDﾘﾌﾟ
リプレイ	リプレイ	ベル		00000100	REP03	0(再遊技)	C_折れﾘﾌﾟ
チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	スイカ		00001000	REP04	0(再遊技)	S_特殊ﾘﾌﾟ
リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	BAR		00010000	REP05	0(再遊技)	S_ﾊﾞｰﾘﾌﾟ1
赤7／青7／BAR／ブランク	赤7／青7／BAR／ブランク	BAR／チェリー1		00100000	REP06	0(再遊技)	S_ﾊﾞｰﾘﾌﾟ2
ベル	スイカ	赤7／青7／BAR／ブランク		01000000	REP07	0(再遊技)	S_RT0移行ﾘﾌﾟ
赤7／青7／BAR／ブランク	リプレイ	リプレイ		10000000	REP08	0(再遊技)	S_RT1移行ﾘﾌﾟ
チェリー1／チェリー2	チェリー1	スイカ	4	00000001	REP09	0(再遊技)	S_RT2移行ﾘﾌﾟ
－	－	－		00000010	－		
－	－	－		00000100	－		
－	－	－		00001000	－		
－	－	－		00010000	－		
－	－	－		00100000	－		
－	－	－		01000000	－		
－	－	－		10000000	－		

【図２２】

図柄組合せテーブル

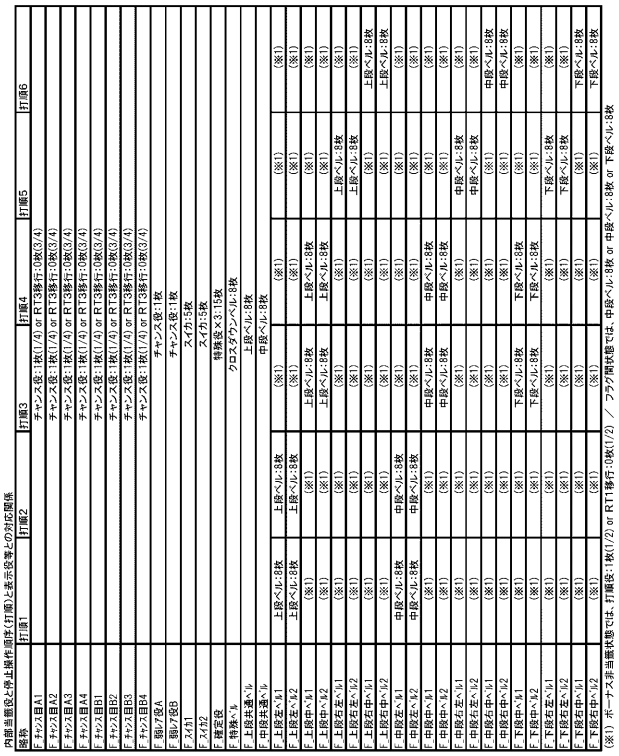
図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
ベル	ベル	ベル	5	00000001	NML01	8	C_ﾍﾞﾙ
リプレイ	スイカ	赤7		00000010	NML02	1	C_打順役1
リプレイ	スイカ	青7		00000100	NML03	1	C_打順役2
リプレイ	スイカ	BAR		00001000	NML04	1	C_打順役3
リプレイ	スイカ	ブランク		00010000	NML05	1	C_打順役4
リプレイ	赤7	ベル		00100000	NML06	1	C_打順役5
リプレイ	青7	ベル		01000000	NML07	1	C_打順役6
リプレイ	BAR	ベル		10000000	NML08	1	C_打順役7
リプレイ	ブランク	ベル	6	00000001	NML09	1	C_打順役8
赤7	スイカ	ベル		00000010	NML10	1	C_打順役9
青7	スイカ	ベル		00000100	NML11	1	C_打順役10
BAR	スイカ	ベル		00001000	NML12	1	C_打順役11
ブランク	スイカ	ベル		00010000	NML13	1	C_打順役12
チェリー1／チェリー2	チェリー1	赤7		00100000	NML14	1	S_ﾁｬﾝｽ役A1
チェリー1／チェリー2	チェリー1	青7		01000000	NML15	1	S_ﾁｬﾝｽ役A2
チェリー1／チェリー2	チェリー1	BAR		10000000	NML16	1	S_ﾁｬﾝｽ役A3
チェリー1／チェリー2	チェリー1	ブランク	7	00000001	NML17	1	S_ﾁｬﾝｽ役A4
リプレイ	赤7	スイカ		00000010	NML18	1	C_ﾁｬﾝｽ役B1
リプレイ	青7	スイカ		00000100	NML19	1	C_ﾁｬﾝｽ役B2
リプレイ	BAR	スイカ		00001000	NML20	1	C_ﾁｬﾝｽ役B3
リプレイ	ブランク	スイカ		00010000	NML21	1	C_ﾁｬﾝｽ役B4
ベル	赤7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		00100000	NML22	1	S_ﾁｬﾝｽ役C1
ベル	青7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		01000000	NML23	1	S_ﾁｬﾝｽ役C2
ベル	BAR	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		10000000	NML24	1	S_ﾁｬﾝｽ役C3
ベル	ブランク	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク	8	00000001	NML25	1	S_ﾁｬﾝｽ役C4
赤7	チェリー1	チェリー1		00000010	NML26	1	C_ﾁｬﾝｽ役D1
青7	チェリー1	チェリー1		00000100	NML27	1	C_ﾁｬﾝｽ役D2
BAR	チェリー1	チェリー1		00001000	NML28	1	C_ﾁｬﾝｽ役D3
ブランク	チェリー1	チェリー1		00010000	NML29	1	C_ﾁｬﾝｽ役D4
スイカ	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク		00100000	NML30	1	S_ﾁｬﾝｽ制御役
赤7／青7／BAR／ブランク	スイカ	リプレイ		01000000	NML31	5	S_特殊役1
リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		10000000	NML32	5	S_特殊役2
ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	9	00000001	NML33	5	S_特殊役3
ベル	スイカ	チェリー1		00000010	NML34	8	C_XDﾍﾞﾙ
スイカ	スイカ	スイカ		00000100	NML35	5	C_ｽｲｶ
リプレイ	リプレイ	スイカ		00001000	NML36	8	C_JAC1
チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		00010000	NML37	8	S_JAC2
チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル		00100000	NML38	2	S_JAC3
スイカ	ベル	スイカ		01000000	NML39	2	C_JAC8
ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク		10000000	NML40	2	S_JAC53

【図２３】

内部当籤役と停止操作順序(打順)と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
はずれ	－	－	－	－	－	－
F_確定ﾘﾌﾟ	特殊ﾘﾌﾟ					
F_維持ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ					
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT2移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	RT0移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT0移行ﾘﾌﾟ
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	RT1移行ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ	維持ﾘﾌﾟ
F_上段ﾘﾌ	上段リプ					
F_中段ﾘﾌ1	中段リプ					
F_中段ﾘﾌ2	中段リプ	中段リプ	中段リプ	中段リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F_中段ﾘﾌ3	中段リプ	中段リプ	BAR揃いリプ	BAR揃いリプ	BAR揃いリプ	BAR揃いリプ
F_下段ﾘﾌ	下段リプ					
F_強弾ﾘﾌ	強弾リプ					
F_JAC1_1	ベル→JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_2	JACB×3:6枚	ベル→JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_3	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル→JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_4	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル→JACA:15枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_5	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル→JACA:15枚	JACB×3:6枚
F_JAC1_6	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	JACB×3:6枚	ベル→JACA:15枚
F_JAC2			ベル→JACA:15枚			

【図２４】



【図２５】

当り要求フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
当り要求フラグ格納領域9・入賞作動フラグ格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
・・・	・・・		・・・			・・・
当り要求フラグ格納領域1・入賞作動フラグ格納領域1	B7	0	－	－	－	－
	B6	0	－	－	－	－
	B5	0	－	－	－	－
	B4	0	－	－	－	－
	B3	0	－	－	－	－
	B2	0	－	－	－	－
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7 、「0/1」:「0」又は「1」

【図２６】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	BB4
	ビット2	0 or 1	BB3
	ビット1	0 or 1	BB2
	ビット0	0 or 1	BB1

【図２７】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0 or 1	RT5状態
	ビット1	0 or 1	RT4状態
	ビット0	0 or 1	RT3状態
遊技状態フラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	RT2状態
	ビット6	0 or 1	RT1状態
	ビット5	0 or 1	RT0状態
	ビット4	0 or 1	RB状態
	ビット3	0 or 1	BB4状態
	ビット2	0 or 1	BB3状態
	ビット1	0 or 1	BB2状態
	ビット0	0 or 1	BB1状態

【図２８】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン操作有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし 「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効 「1」で有効

【図２９】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右→中→左
ビット4	0 or 1	右→左→中
ビット3	0 or 1	中→右→左
ビット2	0 or 1	中→左→右
ビット1	0 or 1	左→右→中
ビット0	0 or 1	左→中→右

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

【図３０】

図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
図柄コード格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
・・・	・・・		・・・			・・・
図柄コード格納領域1	B7	0	－	－	－	－
	B6	0	－	－	－	－
	B5	0	－	－	－	－
	B4	0	－	－	－	－
	B3	0	－	－	－	－
	B2	0	－	－	－	－
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビットO～ビット7 ，「0/1」:「O」又は「1」

【図３１】

内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB1 + F_確定ﾘﾌﾟ	13	28	28
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	29	29
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	30	30
F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	30	30
F_BB1 + F_確定役	13	31	31
F_BB2 + F_確定ﾘﾌﾟ	13	32	32
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	33	33
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	34	34
F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	34	34
F_BB2 + F_確定役	13	35	35

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB3 + F_ｽｲｶ2	0	36	36
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	37	37
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	38	38
F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	38	38
F_BB4 + F_ｽｲｶ2	0	39	39
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	40	40
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	41	41
F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	41	41

【図３２】

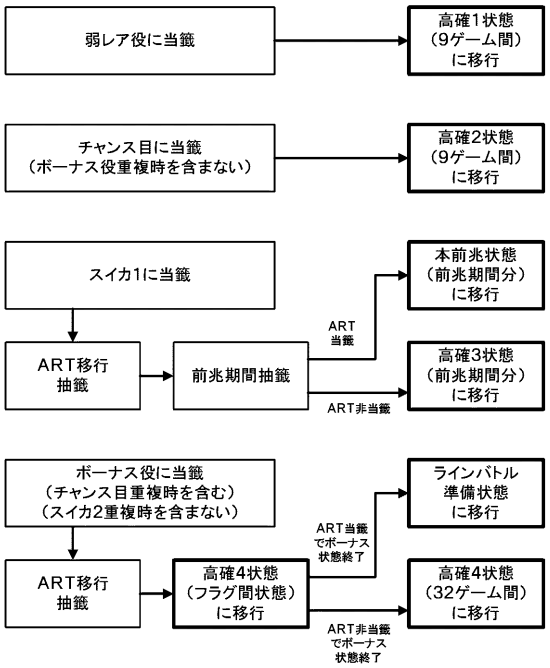
内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
はずれ	0	0	0
F_維持ﾘﾌﾟ	0	1	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	1	2	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	5	3	3
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	4	4
F_確定ﾘﾌﾟ	0	5	5
F_上段ﾘﾌﾟ	2	6	6
F_中段ﾘﾌﾟ1	3	7	7
F_中段ﾘﾌﾟ2	3	8	8
F_中段ﾘﾌﾟ3	3	9	9
F_下段ﾘﾌﾟ	4	10	10
F_被弾ﾘﾌﾟ	5	11	11
F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目B1	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B2	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B3	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B4	6	13	13
F_弱レア役A	7	14	14
F_弱レア役B	7	15	15
F_ｽｲｶ1	8	16	16
F_ｽｲｶ2	9	17	17

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_確定役	0	18	18
F_特殊ﾍﾞﾙ	0	19	19
F_上段共通ﾍﾞﾙ	10	20	20
F_中段共通ﾍﾞﾙ	11	21	21
F_上段左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_中段左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_下段中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段左左ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段左左ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_JAC1_1	0	26	26
F_JAC1_2	0	26	26
F_JAC1_3	0	26	26
F_JAC1_4	0	26	26
F_JAC1_5	0	26	26
F_JAC1_6	0	26	26
F_JAC2	0	27	27

【図３３】

・非有利区間(通常状態)の遊技の流れ

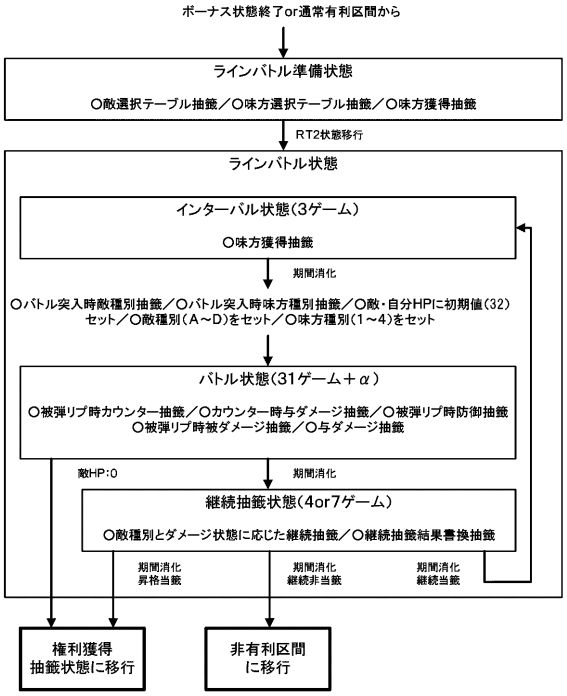


【図３４】

・通常有利区間（高確1～4状態　本前兆状態）の遊技の流れ

【図３５】

・ラインバトル状態の遊技の流れ



【図３６】

敵選択テーブル抽籤テーブル（確率分母：256）

A

敵選択テーブル	敵撃破回数								抽籤値
	0	1	2	3	4	5	6	7	
1	中	低	中	低	中	低	中	低	120
2	高	中	低	中	低	中	低	中	48
3	高	高	中	低	中	低	中	低	24
4	高	高	高	中	低	中	低	中	12
5	高	高	高	高	中	低	中	低	12
6	高	高	高	高	高	中	低	中	4
7	高	高	高	高	高	高	中	低	4
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

味方選択テーブル抽籤テーブル（確率分母：256）

B

味方選択テーブル	敵撃破回数								抽籤値
	0	1	2	3	4	5	6	7	
1	中	低	低	低	低	激低	激低	激低	84
2	中	低	中	低	中	低	激低	激低	48
3	中	中	中	中	低	低	低	激低	32
4	中	低	低	低	低	激低	激低	中	24
5	高	低	高	低	高	低	低	低	20
6	高	高	高	高	低	低	低	低	8
7	高	中	高	中	高	中	高	中	8
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

カウンター時与ダメージ抽籤テーブル（確率分母：256）

C

与ダメージ	抽籤値
0	0
1	192
2	32
3	32
4	0
6	0
8	0

被弾リプ時被ダメージ抽籤テーブル（確率分母：256）

D

被ダメージ	敵種別			
	A	B	C	D
0	0	0	0	0
1	0	0	20	24
2	0	64	20	32
3	0	32	60	100
4	64	48	78	100
6	64	48	78	0
8	128	64	0	0

与ダメージ抽籤テーブル（確率分母：256）

E

被ダメージ	内部当籤役				
	中段リプ・ベル	上段リプ・ベル	下段リプ・ベル	スイカ	その他
0	0	0	0	0	256
1	192	222	222	0	0
2	38	26	26	218	0
3	26	8	8	16	0
4	0	0	0	12	0
6	0	0	0	6	0
8	0	0	0	4	0

継続抽籤テーブル（確率分母：256）

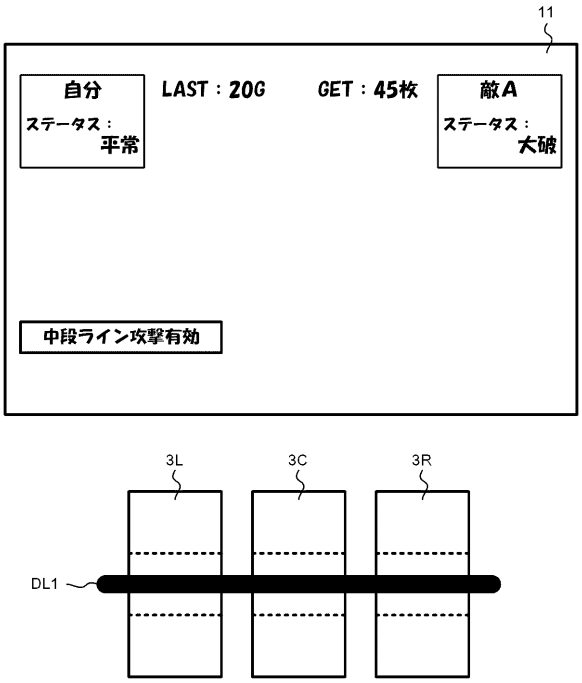
F

抽籤結果	敵種別	ステータス		…		
		自分：平常 敵：平常	自分：平常 敵：小破		自分：大破 敵：中破	自分：大破 敵：大破
4G敗北	A	76	45	…	180	0
7G敗北		0	6		0	0
4G継続		100	113		40	240
7G継続		52	60		24	0
4G昇格		12	12		4	16
7G昇格		16	20		8	0

抽籤結果	敵種別	ステータス		…		
		自分：平常 敵：平常	自分：平常 敵：小破		自分：大破 敵：中破	自分：大破 敵：大破
4G敗北	D	70	39	…	90	0
7G敗北		0	6		0	0
4G継続		148	173		162	252
7G継続		32	32		9	0
4G昇格		2	2		2	4
7G昇格		3	3		3	0

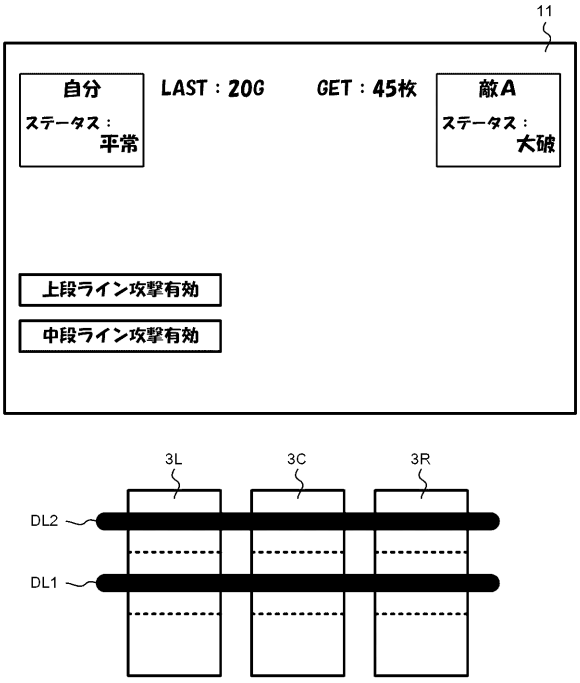
【図３７】

＜ラインバトル状態：味方なしの場合の表示例＞



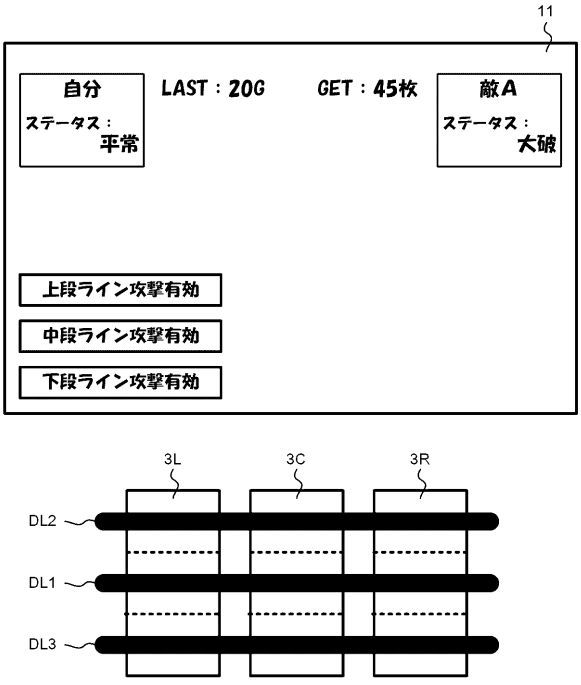
【図３８】

<ラインバトル状態：味方1獲得の場合の表示例>



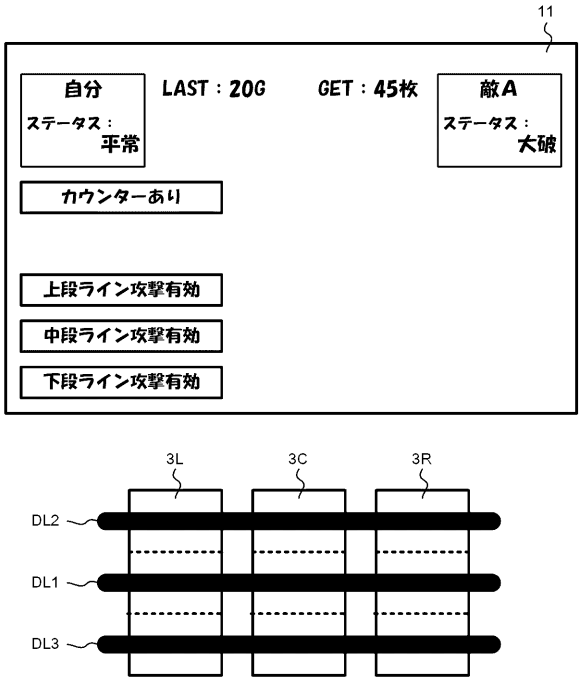
【図３９】

<ラインバトル状態：味方1・2獲得の場合の表示例>



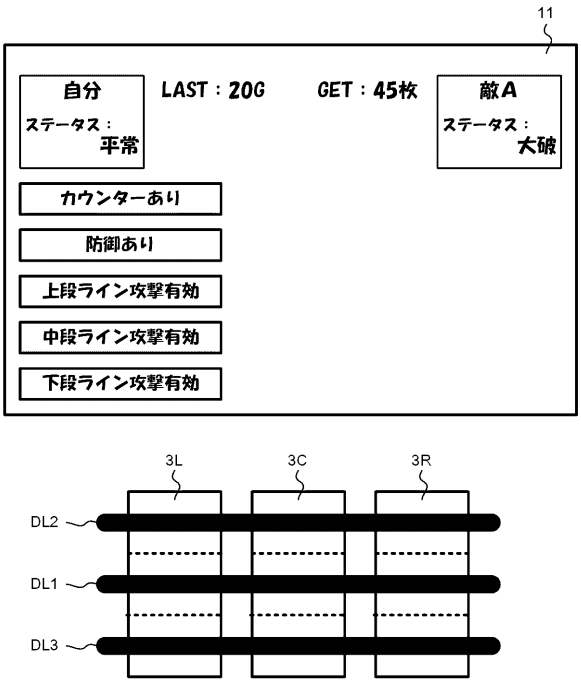
【図４０】

<ラインバトル状態：味方1～3獲得の場合の表示例>



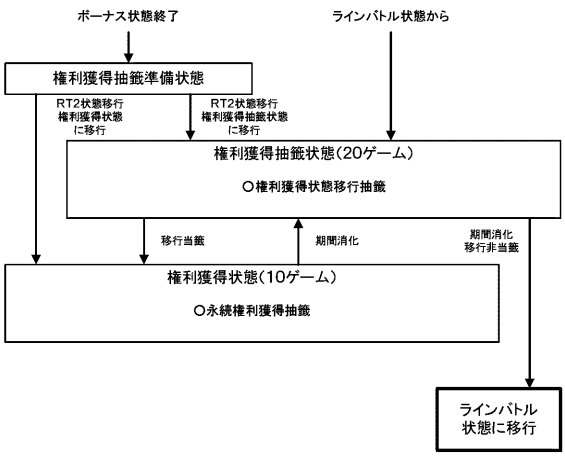
【図４１】

<ラインバトル状態：味方1～4獲得の場合の表示例>



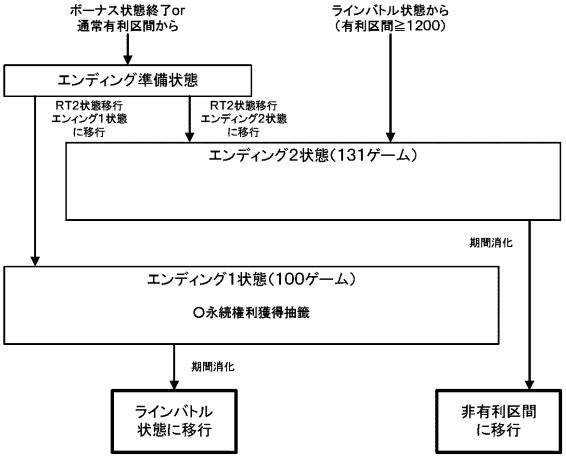
【図４２】

・権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態の遊技の流れ



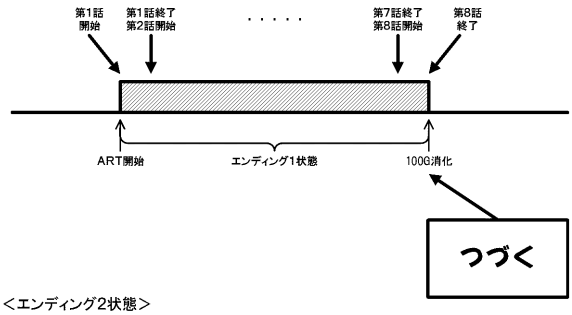
【図４３】

・エンディング1状態及びエンディング2状態の遊技の流れ

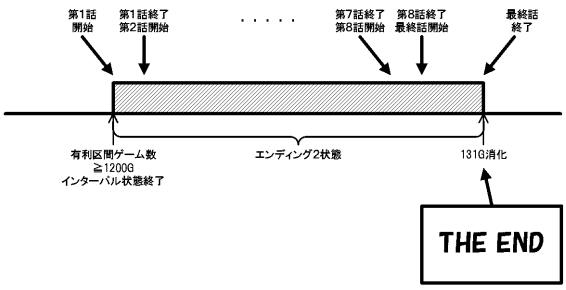


【図４４】

＜エンディング1状態＞



＜エンディング2状態＞



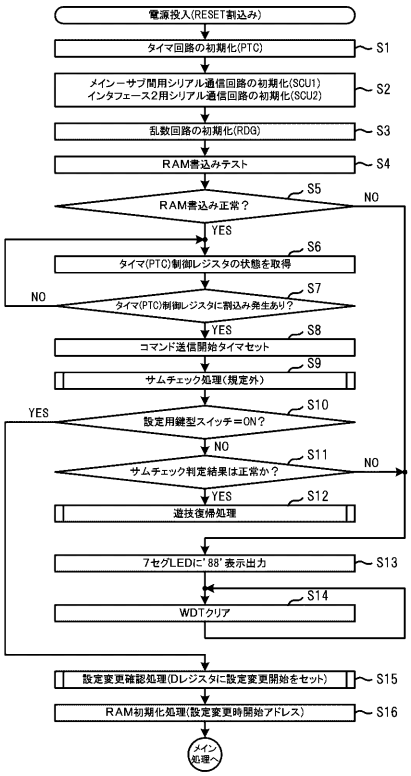
【図４５】

各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係

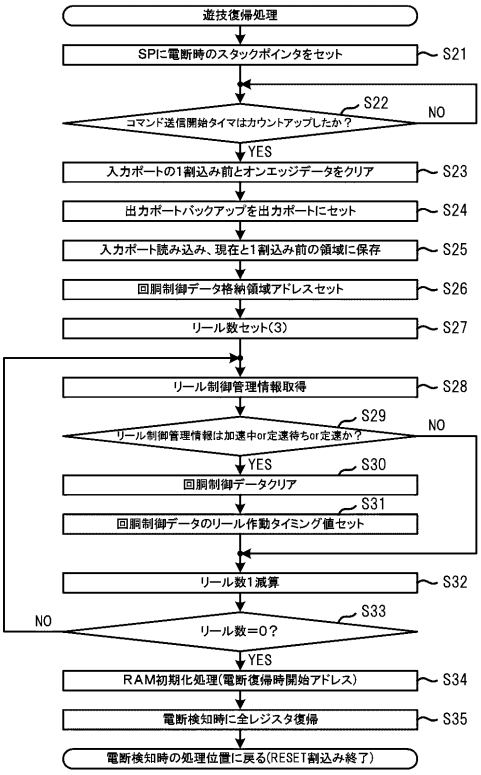
内部当籤役	遊技状態				
略称	非有利区間の各遊技状態	通常有利区間のボーナス非当籤状態	通常有利区間のフラグ間状態	通常有利区間のボーナス状態	有利区間の各遊技状態
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1or2
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	3or4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	5or6
F_JAC1_1	0	―	―	0	1
F_JAC1_2	0	―	―	0	2
F_JAC1_3	0	―	―	0	3
F_JAC1_4	0	―	―	0	4
F_JAC1_5	0	―	―	0	5
F_JAC1_6	0	―	―	0	6
F_上段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_上段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_上段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_上段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_中段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_中段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_中段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_中段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_下段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_下段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_下段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_下段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6

※ナビデータ：0は、押し順報知なしに対応
※ナビデータ：1～6は、打順1～6報知ありに対応

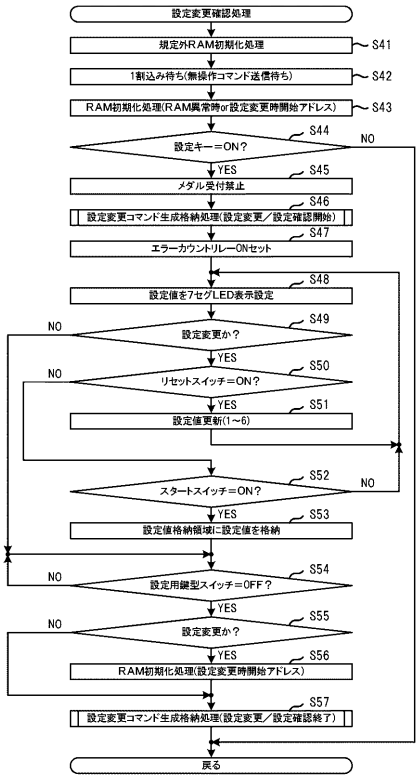
【図４６】



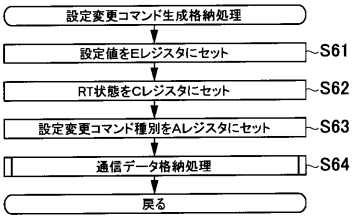
【図４７】



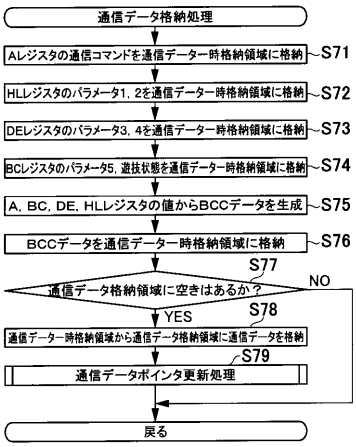
【図４８】



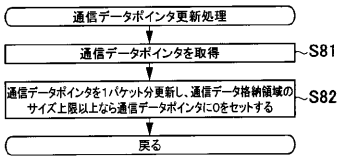
【図４９】



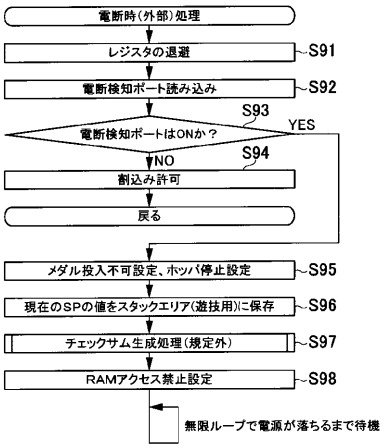
【図５０】



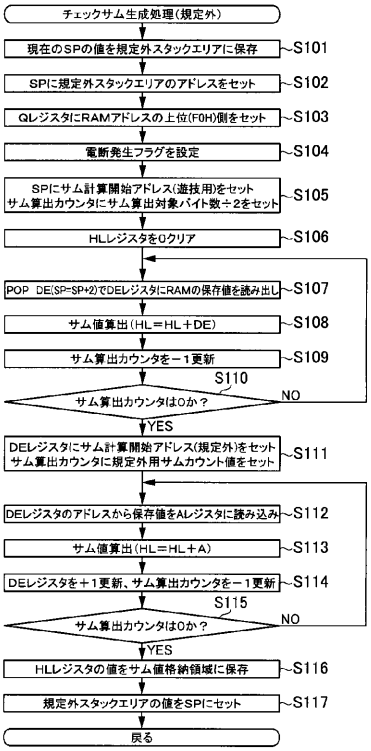
【図５１】



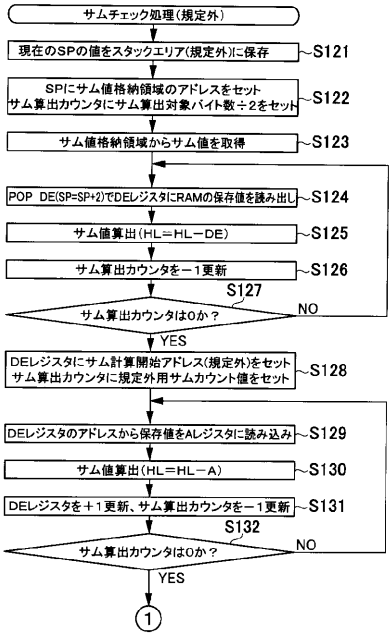
【図５２】



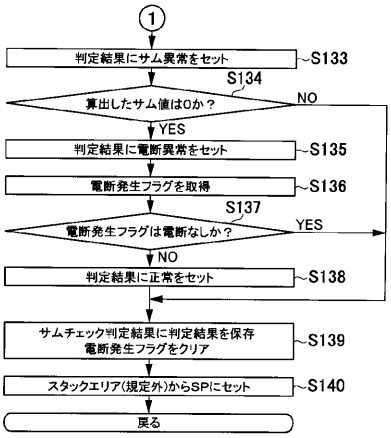
【図５３】



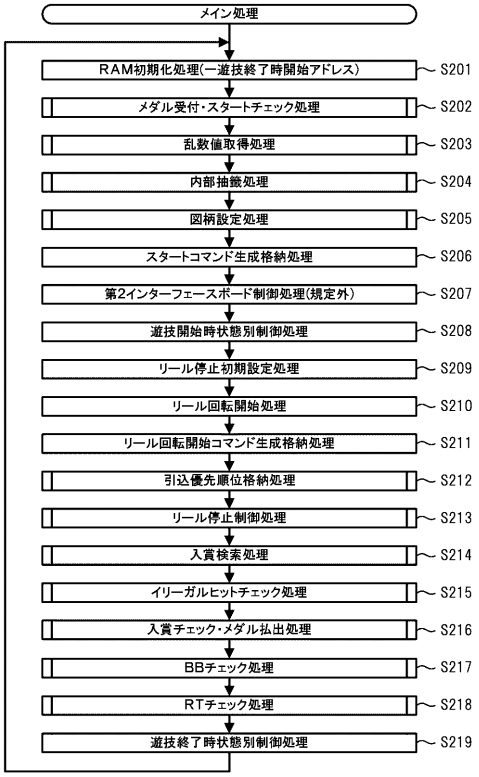
【図５４】



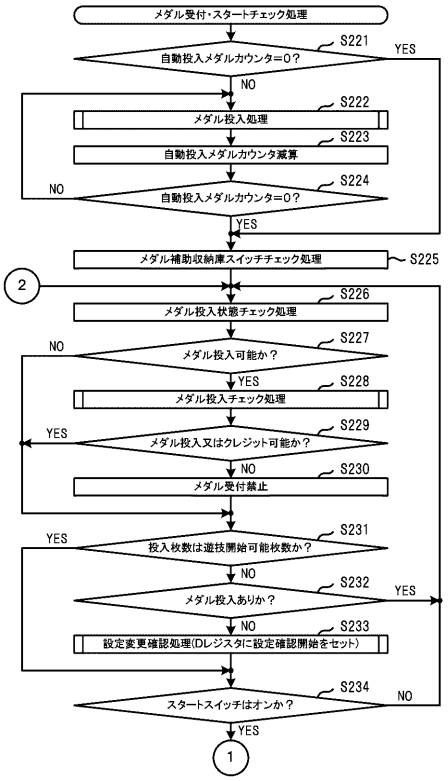
【図５５】



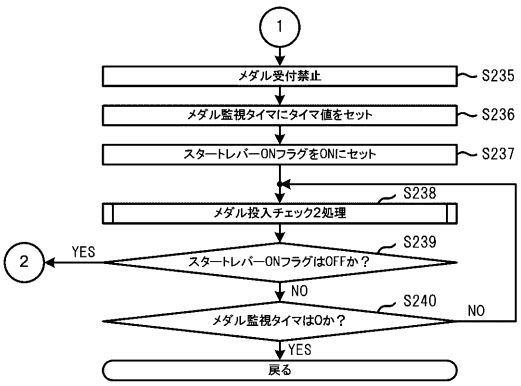
【図５６】



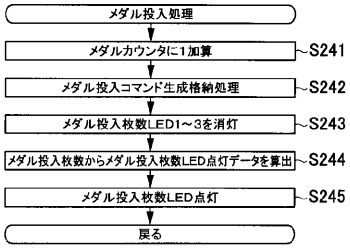
【図５７】



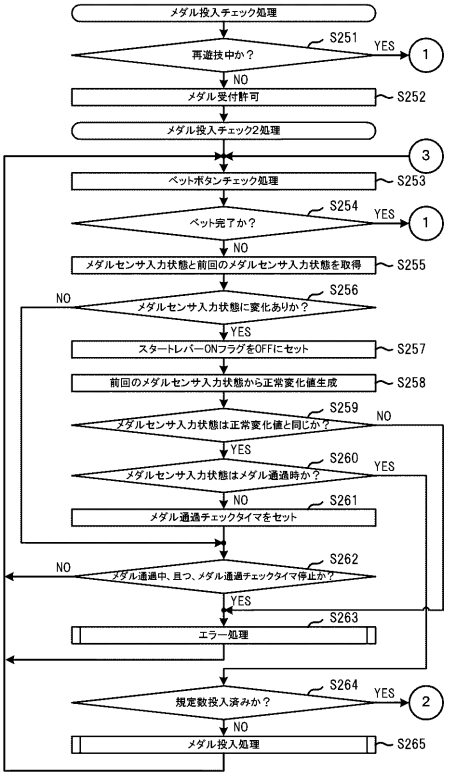
【図５８】



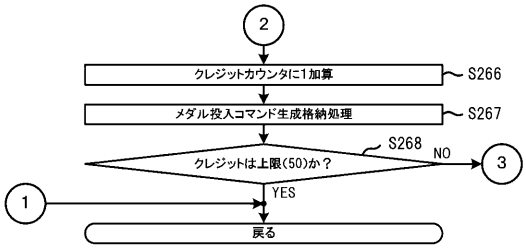
【図５９】



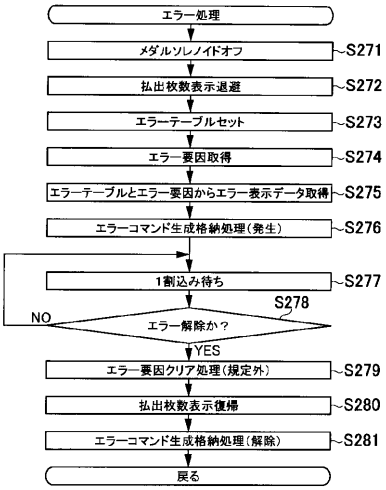
【図６０】



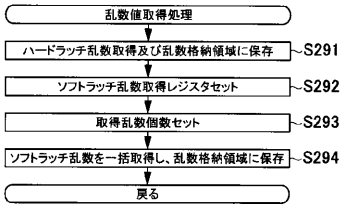
【図６１】



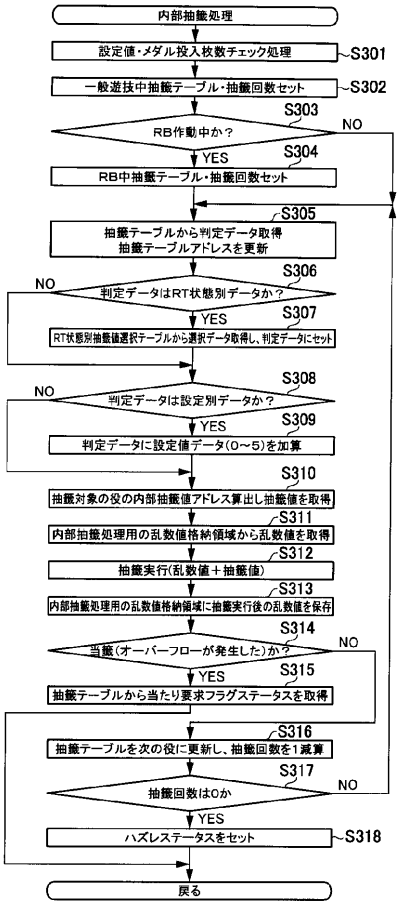
【図６２】



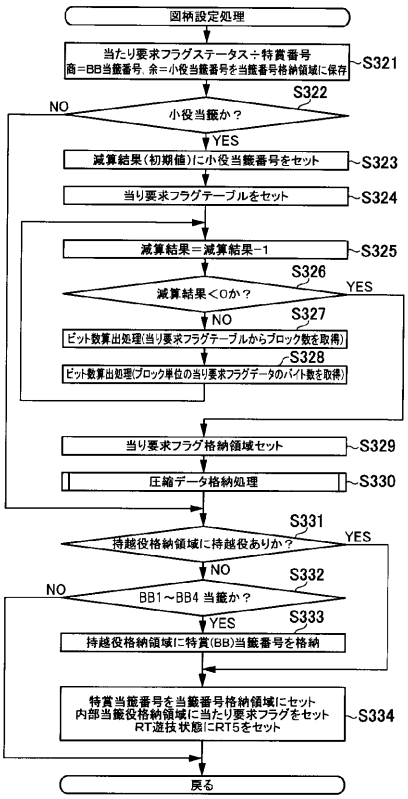
【図６３】



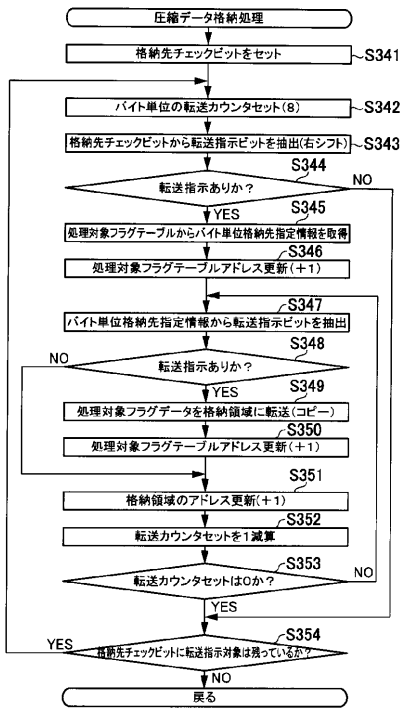
【図６４】



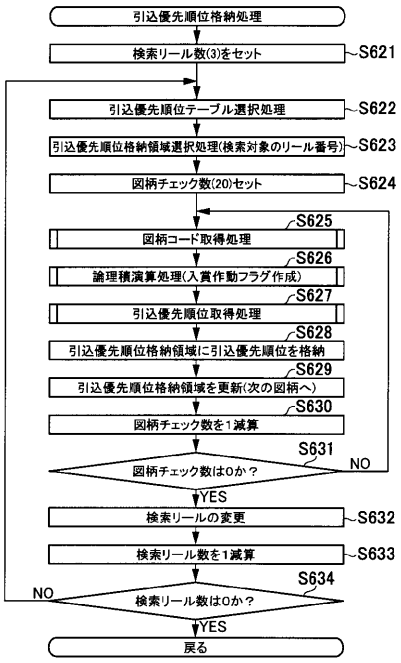
【図６５】



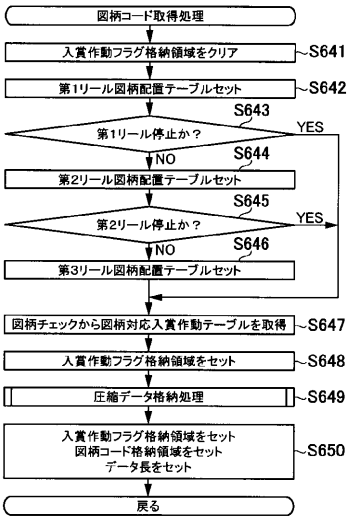
【図６６】



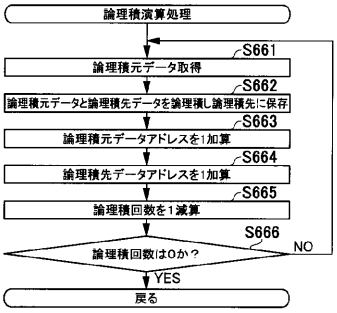
【図６７】



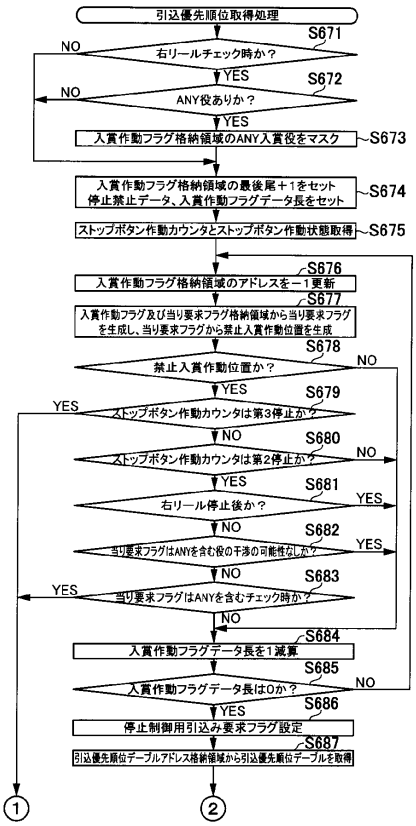
【図６８】



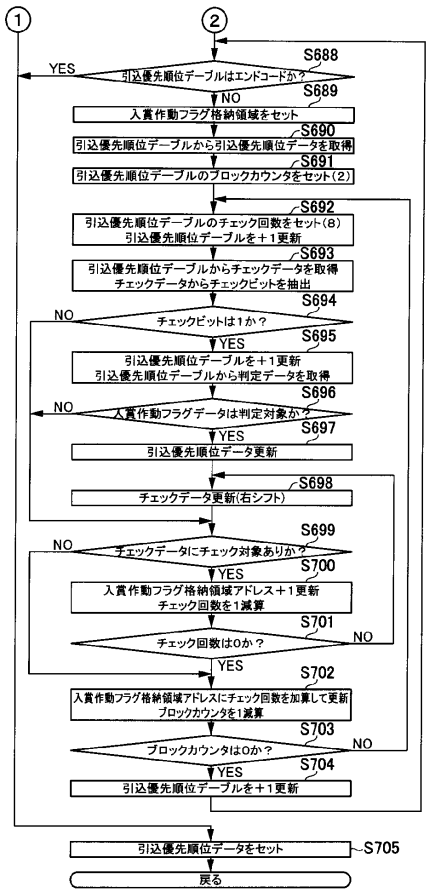
【図６９】



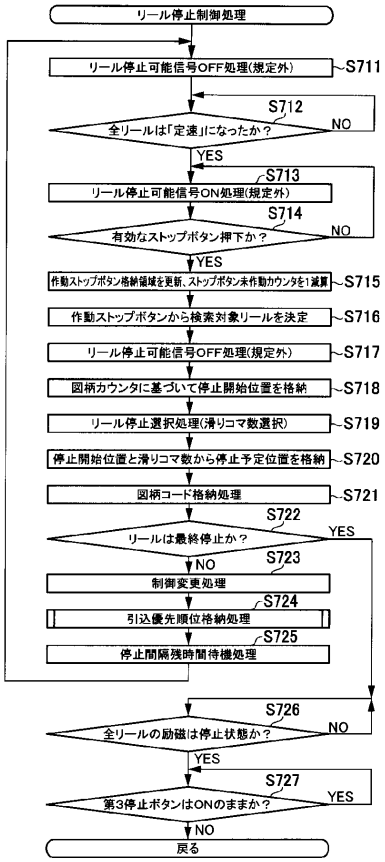
【図７０】



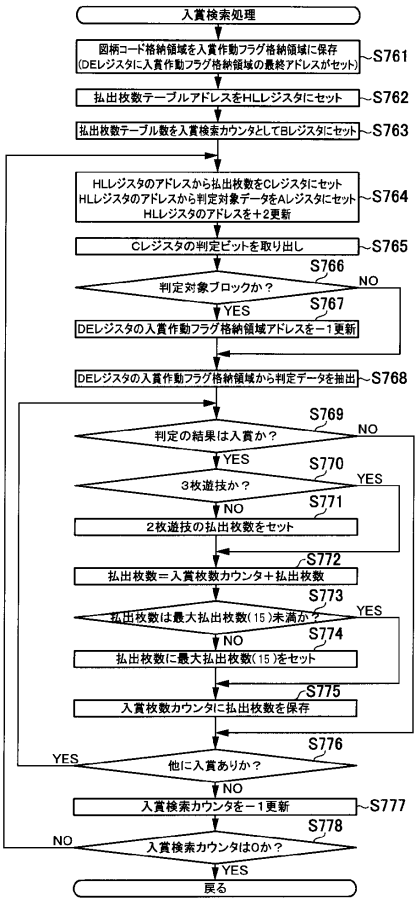
【図７１】



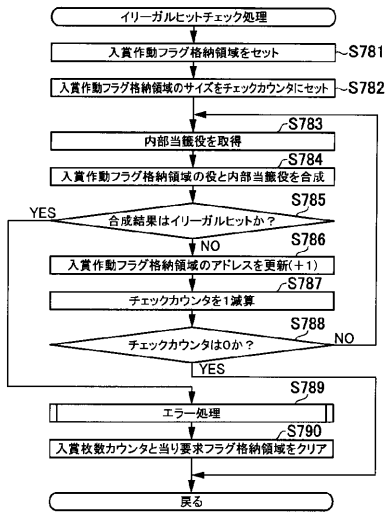
【図７２】



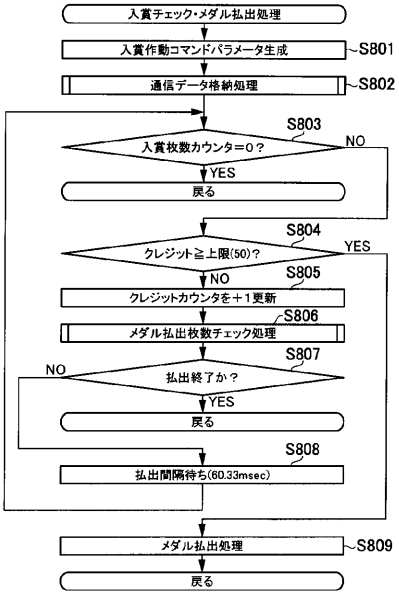
【図７３】



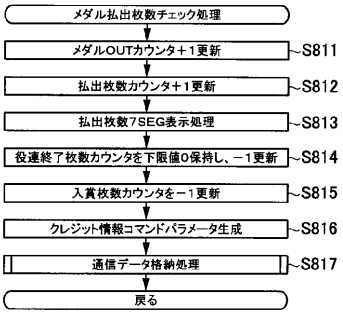
【図７４】



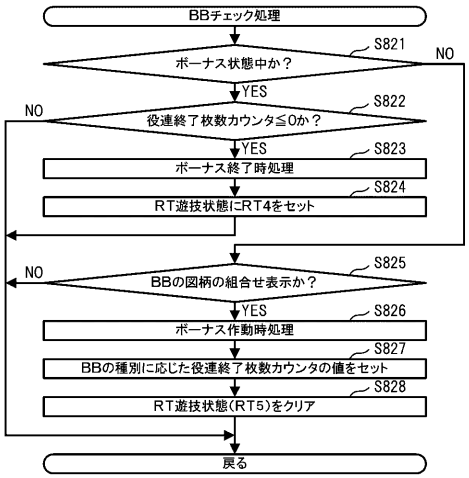
【図７５】



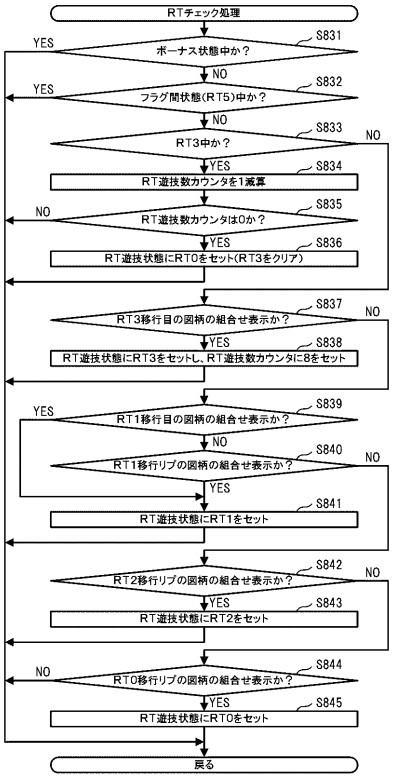
【図７６】



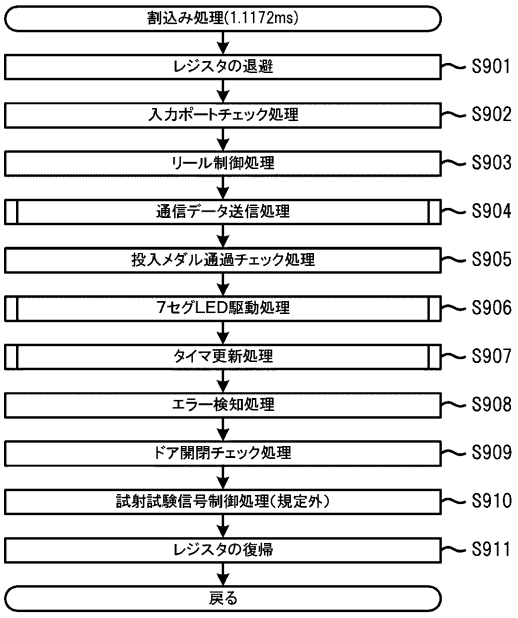
【図７７】



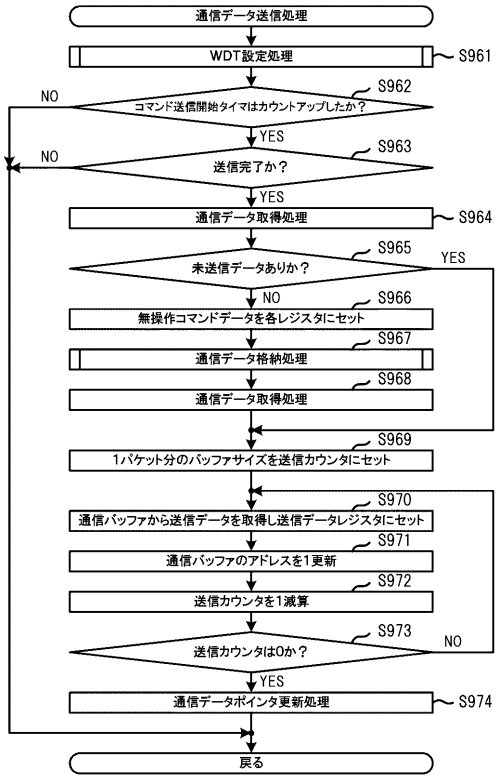
【図７８】



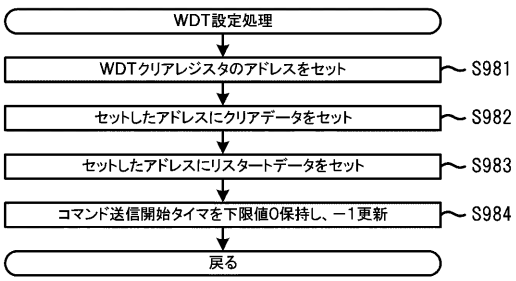
【図７９】



【図８０】

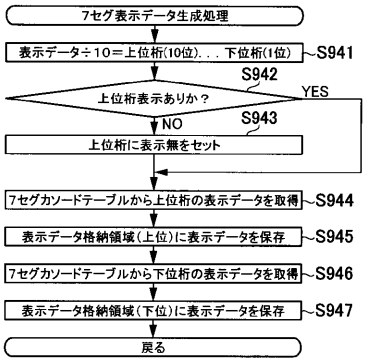


【図８１】

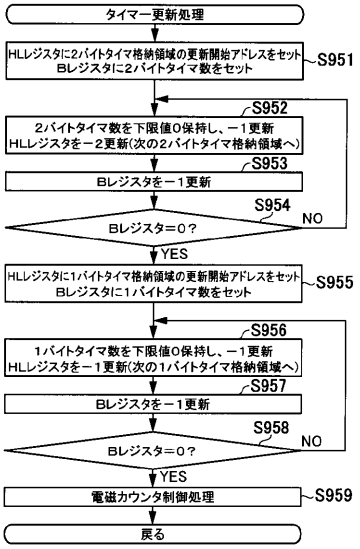


【図８２】

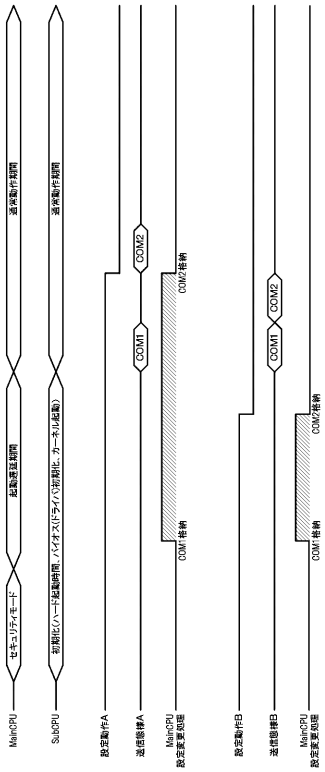
【図８３】



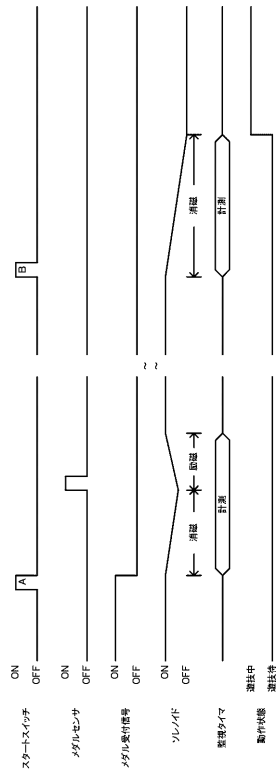
【図８４】



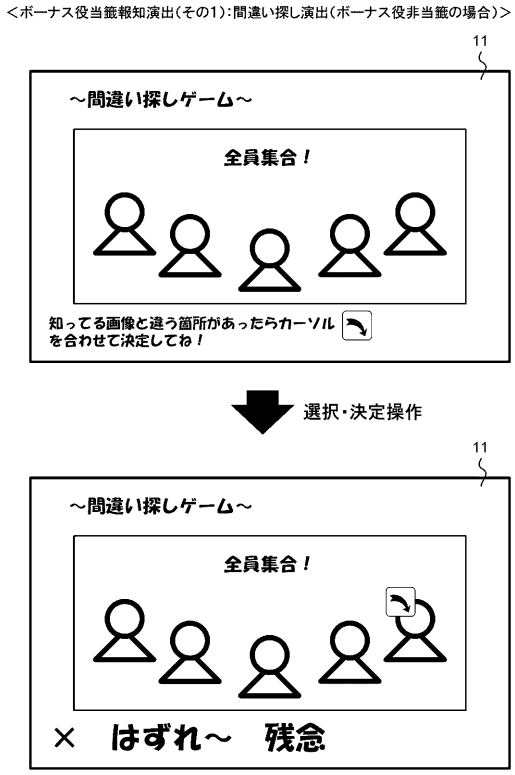
【図８５】



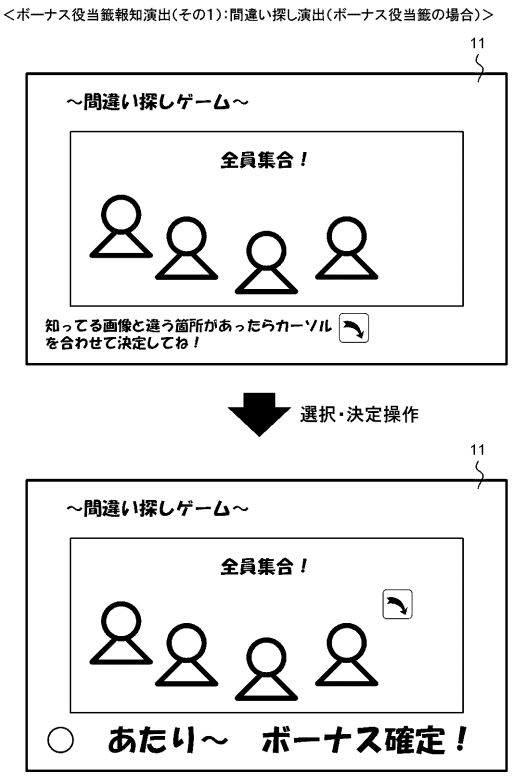
【図８６】



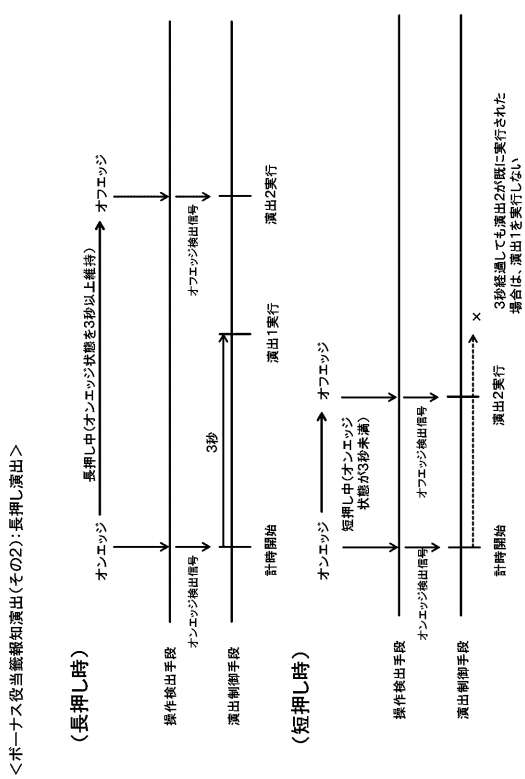
【図８７】



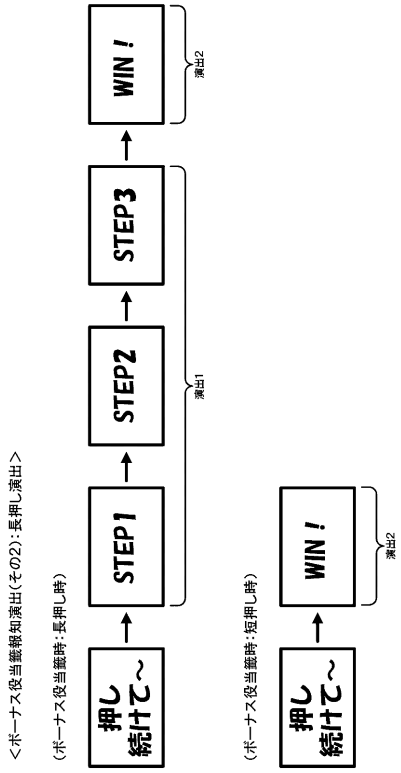
【図８８】



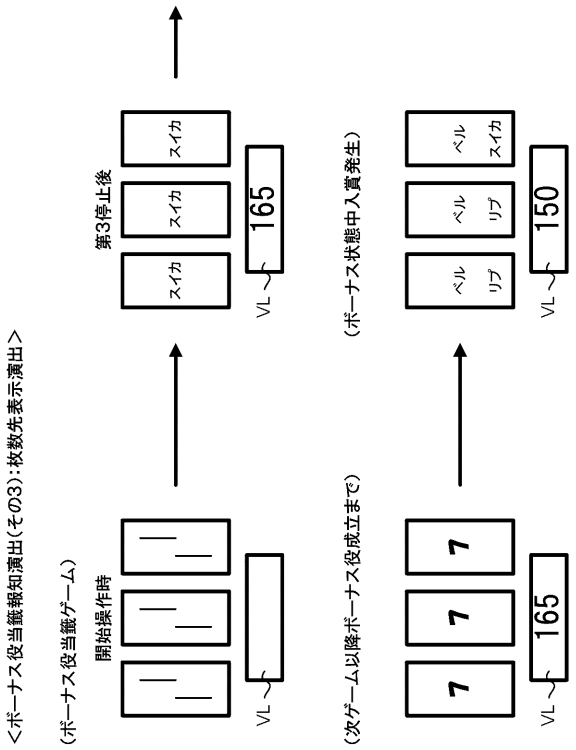
【図８９】



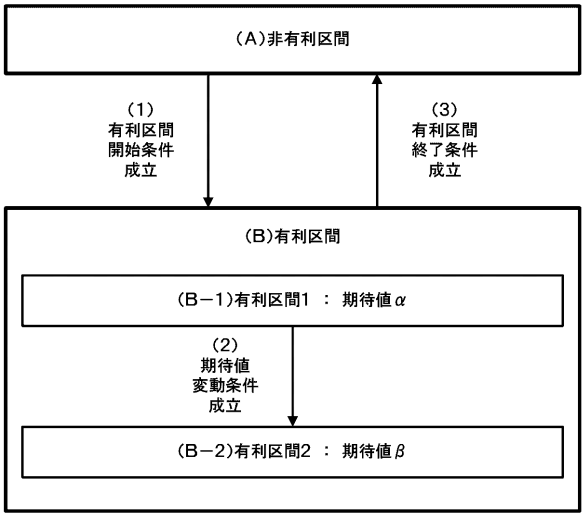
【図９０】



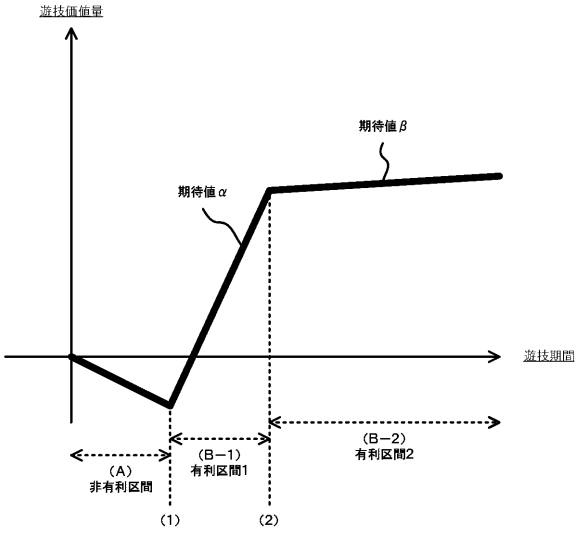
【図９１】



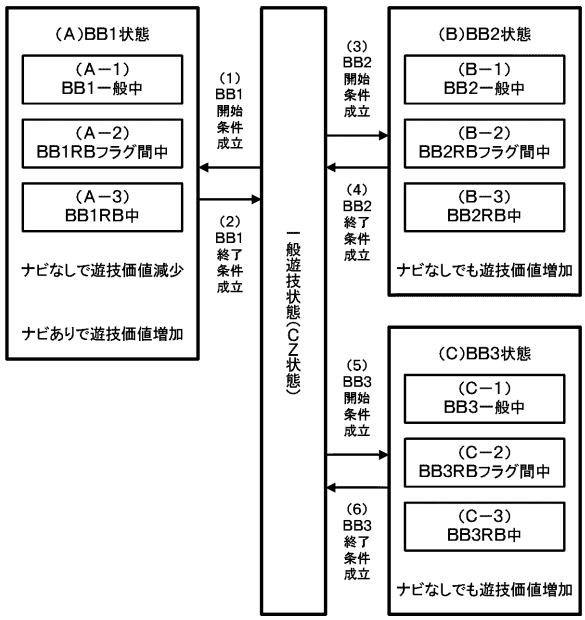
【図９２】



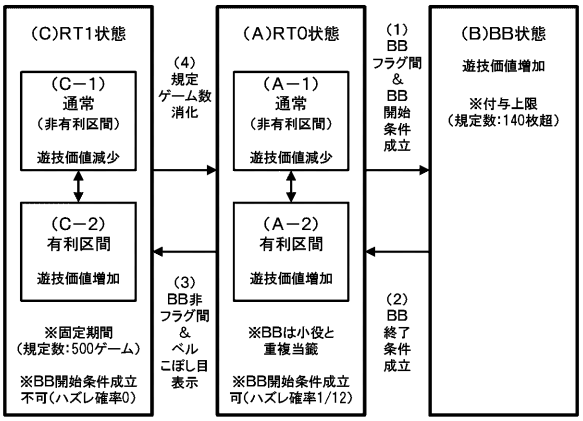
【図９３】



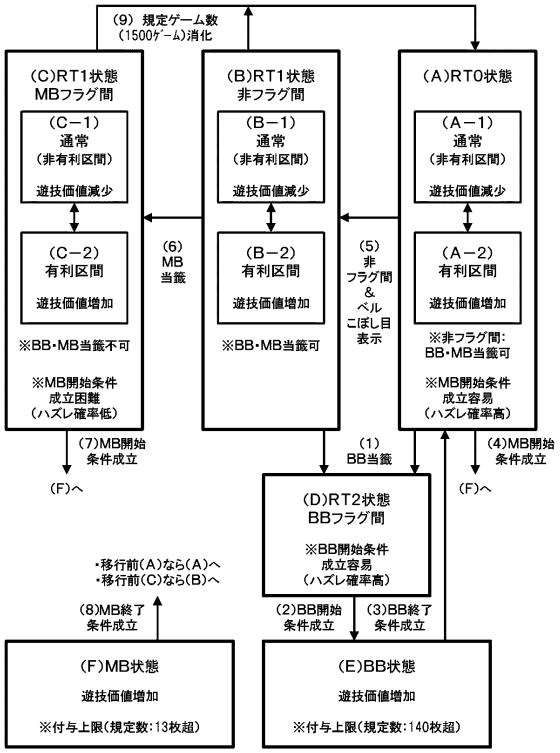
【図９４】



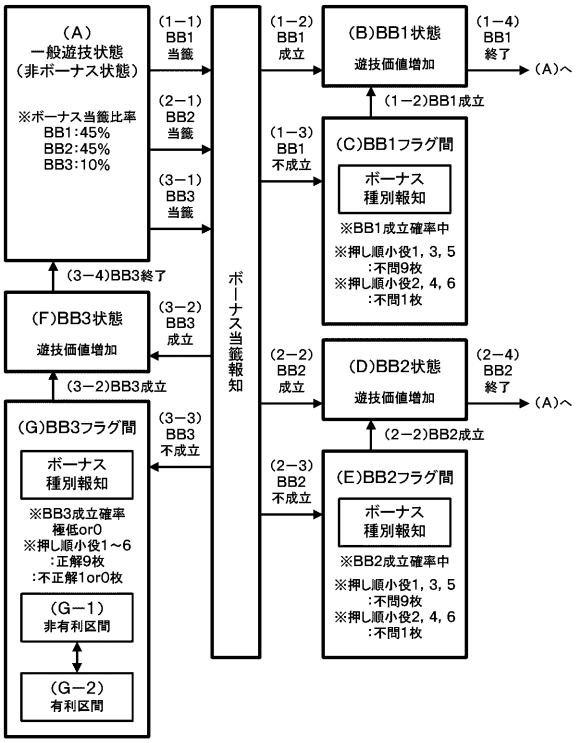
【図９５】



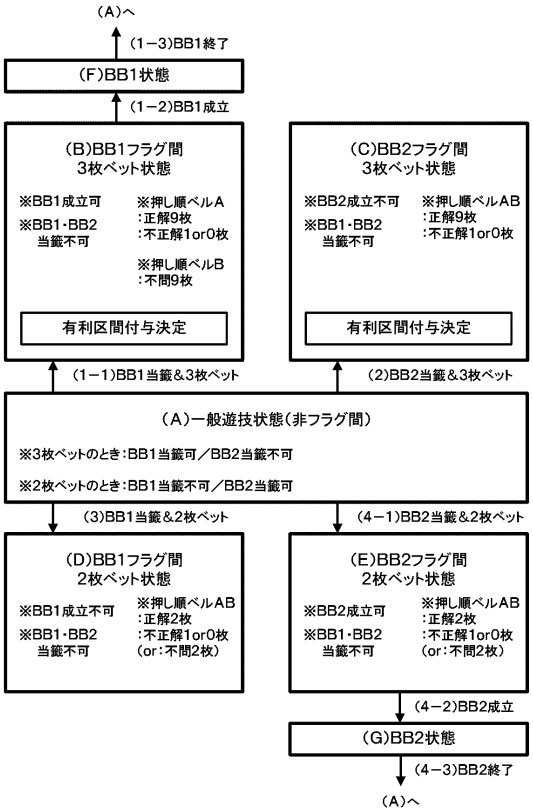
【図９６】



【図９７】



【図９８】

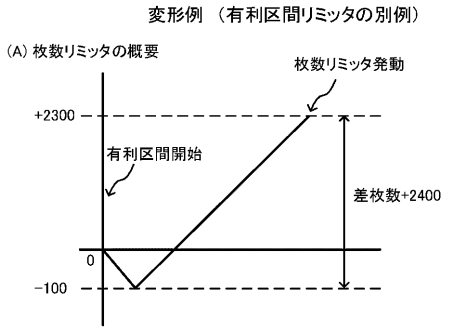


【図９９】

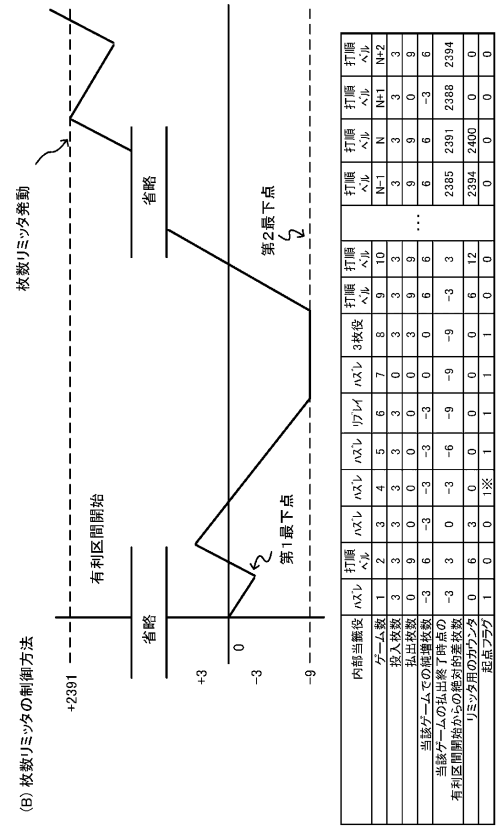
内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	非フラグ間 3枚ベット	非フラグ間 2枚ベット	フラグ間 3枚ベット	フラグ間 2枚ベット	種別	有利区間 付与決定	備考
0	はずれ	0	0	7702	7702	–		–
1	F_3BB	7702	0	0	0	ボーナス		BB1
2	F_2BB	0	7702	0	0	ボーナス		BB2
3	F_リプA	5903	5903	5903	5903	再遊技		通常リプ
4	F_リプB	770	770	770	770	再遊技	○ (チャンス目時)	非フラグ間:BB1フラグ間:通常リプ BB2フラグ間:チャンス目
5	F_ベルリプA	988	988	988	988	再遊技		ベルリプ
6	F_ベルリプB	656	656	656	656	再遊技		ベルリプ
7	F_チャンス目A	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
8	F_チャンス目B	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
9	F_チャンス目C	148	148	148	148	再遊技	○	チャンス目
10	F_チャンス目D	63	63	63	63	再遊技	○	チャンス目
11	F_チャンス目E	63	63	63	63	再遊技	○	チャンス目
12	F_チャンス目F	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
13	F_チャンス目G	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
14	F_チャンス目H	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
15	F_チャンス目I	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
16	F_チャンス目J	4	4	4	4	再遊技	○	チャンス目
17	F_強ベルA	63	63	63	63	再遊技	○	強ベル
18	F_強ベルB	4	4	4	4	再遊技	○	強ベル
19	F_確定チェリー	4	4	4	4	再遊技	○	確定役
20	F_左中右ベルA01	3592	3592	3592	3592	小役		押し順ベルA (3枚ベット) ○押し順正解:9枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (2枚ベット) ○押し順正解:2枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (or 押し順不問2枚)
21	F_左中右ベルA02	3592	3592	3592	3592	小役		
22	F_左右中ベルA03	3592	3592	3592	3592	小役		
23	F_左右中ベルA04	3592	3592	3592	3592	小役		
24	F_中左右ベルA05	3592	3592	3592	3592	小役		
25	F_中左右ベルA06	3592	3592	3592	3592	小役		
26	F_中右左ベルA07	3592	3592	3592	3592	小役		
27	F_中右左ベルA08	3592	3592	3592	3592	小役		
28	F_右左中ベルA09	3592	3592	3592	3592	小役		
29	F_右左中ベルA10	3592	3592	3592	3592	小役		
30	F_右中左ベルA11	3592	3592	3592	3592	小役		
31	F_右中左ベルA12	3592	3592	3592	3592	小役		
32	F_左中右ベルB01	370	370	370	370	小役		押し順ベルB (3枚ベット:BB1フラグ間) ○押し順不問9枚 (3枚ベット:その他) ○押し順正解:9枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (2枚ベット) ○押し順正解:2枚 ○押し順不正解(タイミング○):1枚 ○押し順不正解(タイミング×):0枚 (or 押し順不問2枚)
33	F_左中右ベルB02	370	370	370	370	小役		
34	F_左右中ベルB03	370	370	370	370	小役		
35	F_左右中ベルB04	370	370	370	370	小役		
36	F_中左右ベルB05	370	370	370	370	小役		
37	F_中左右ベルB06	370	370	370	370	小役		
38	F_中右左ベルB07	370	370	370	370	小役		
39	F_中右左ベルB08	370	370	370	370	小役		
40	F_右左中ベルB09	370	370	370	370	小役		
41	F_右左中ベルB10	370	370	370	370	小役		
42	F_右中左ベルB11	370	370	370	370	小役		
43	F_右中左ベルB12	370	370	370	370	小役		
44	F_チェリー	656	656	656	656	小役	○	チェリー ○3枚ベット(タイミング○):3枚 ○2枚ベット(タイミング○):2枚
45	F_スイカ	656	656	656	656	小役	○	スイカ ○3枚ベット(タイミング○):3枚 ○2枚ベット(タイミング○):2枚

【図１００】

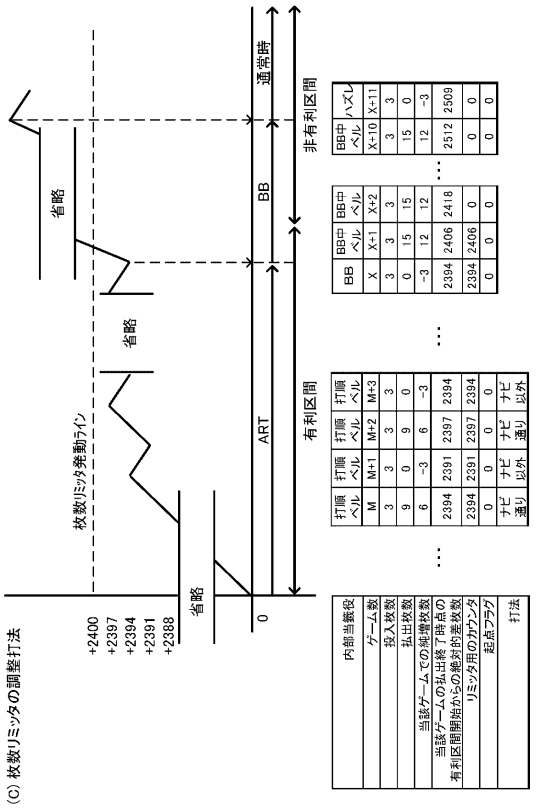


【図１０１】



内部当籤役	ハズレ	打順ベル	ハズレ	ハズレ	ハズレ	リプレイ	ハズレ	3枚役	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	N-1	N	N+1	N+2	
投入枚数	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
払出枚数	0	9	0	0	0	0	0	3	9	9	9	9	0	9	
当該ゲームでの純増枚数	−3	6	−3	−3	−3	−3	0	0	6	6	6	6	−3	6	
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	−3	3	0	−3	−6	−9	−9	−9	−3	3	2385	2391	2388	2394	
リミッタ用のカウンタ	0	6	3	0	0	0	0	0	6	12	2394	2400	0	0	
起点フラグ	1	0	0	1※	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	

【図１０２】

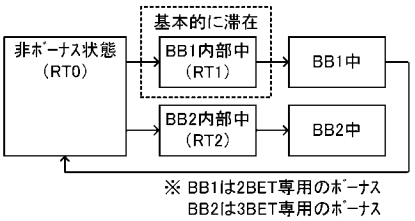


内部当籤役	BB	BB中ベル	BB中ベル	BB中ベル	ハズレ
ゲーム数	X	X+1	X+2	X+10	X+11
投入枚数	3	3	3	3	3
払出枚数	0	15	15	15	0
当該ゲームでの純増枚数	−3	12	12	12	−3
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	2394	2406	2418	2512	2509
リミッタ用のカウンタ	2394	2406	0	0	0
起点フラグ	0	0	0	0	0

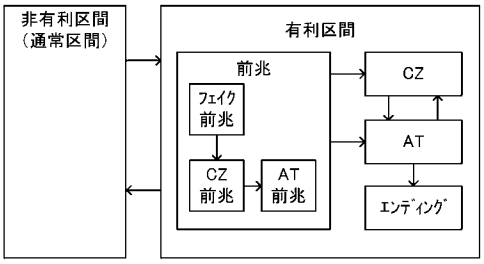
内部当籤役	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	M	M+1	M+2	M+3	
投入枚数	3	3	3	3	
払出枚数	9	0	9	0	
当該ゲームでの純増枚数	6	−3	6	−3	
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	2394	2391	2397	2394	
リミッタ用のカウンタ	2394	2391	2397	2394	
起点フラグ	0	0	0	0	
打法	ナビ通り	ナビ	ナビ	ナビ以外	

【図１０３】

(A) RT状態の遷移フロー



(B) BB1内部中の遷移フロー



移行元	移行条件	移行先
非有利区間	有利区間への移行抽籤に当籤	ﾌｪｲｸ前兆
		CZ前兆
		AT前兆
		CZ
		AT
ﾌｪｲｸ前兆	G数経過	非有利区間
	昇格抽籤に当籤	CZ前兆
		CZ
		AT
CZ前兆	G数経過	CZ
	昇格抽籤に当籤	CZ
		AT前兆
		AT
AT前兆	G数経過	AT
	昇格抽籤に当籤	AT
CZ	ATに当籤	AT
	CZ終了	非有利区間
AT	AT終了	CZ
	20セット継続	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ	ﾘﾐｯﾀ到達	非有利区間

【図１０４】

図柄配置テーブル

リールの回転方向

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	カバン	0	ブランク	0	カバン
19	ベル	19	リプレイ	19	ベル
18	リプレイ	18	ベル	18	リプレイ
17	カバン	17	カバン	17	Va
16	Va	16	Va	16	Vb
15	カバン	15	チェリーb	15	Vb
14	ベル	14	リプレイ	14	ベル
13	リプレイ	13	ベル	13	リプレイ
12	カバン	12	カバン	12	ブランク
11	チェリーb	11	チェリーa	11	チェリーa
10	カバン	10	BAR	10	カバン
9	ベル	9	リプレイ	9	ベル
8	リプレイ	8	ベル	8	リプレイ
7	ブランク	7	カバン	7	紫7
6	紫7	6	チェリーa	6	チェリーa
5	カバン	5	紫7	5	カバン
4	ベル	4	リプレイ	4	ベル
3	リプレイ	3	ベル	3	リプレイ
2	BAR	2	カバン	2	BAR
1	チェリーa	1	チェリーa	1	チェリーa

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	紫7	00000001
2	BAR	00000010
3	Va	00000011
4	Vb	00000100
5	カバン	00000101
6	チェリーa	00000110
7	チェリーb	00000111
8	ベル	00001000
9	リプレイ	00001001
10	ブランク	00001011

【図１０５】

内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	3BET時			2BET時			BB中	対応する図柄組合せ
		RT0	RT1	RT2	RT0	RT1	RT2		
0	はずれ	0	5149	2715	0	0	0	14126	-
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	714	218	2652	110	6618	6618	0	RP01+04+07+12
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	512	1008	1008	1116	1008	1008	0	RP01+02+04+07+12
3	F_通常ﾘﾌﾟ3	4594	4594	4594	4594	4594	4594	0	RP01+02+04+07+08+12
4	F_通常ﾘﾌﾟ4	1974	1974	1974	1974	1974	1974	0	RP01+03+04+07+08+12
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	474	474	474	474	474	474	0	RP01+04+05
6	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	202	202	202	202	202	202	0	RP01+02+04+05
7	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	400	400	400	400	400	400	0	RP01+04+10
8	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	100	100	100	100	100	100	0	RP01+04+10～12
9	F_特殊ﾘﾌﾟ1	4	4	4	4	4	4	0	RP01+04+05+08+11+12
10	F_特殊ﾘﾌﾟ2	4	4	4	4	4	4	0	RP01+04～07+09
11	F_打順ﾍﾞﾙ1A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM07+19+24+36
12	F_打順ﾍﾞﾙ1B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM07+18+26+38
13	F_打順ﾍﾞﾙ1C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM07+23+25+37
14	F_打順ﾍﾞﾙ1D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM07+22+27+39
15	F_打順ﾍﾞﾙ2A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM08+19+24+40+45
16	F_打順ﾍﾞﾙ2B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM08+18+26+42+47
17	F_打順ﾍﾞﾙ2C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM08+21+25+41+44
18	F_打順ﾍﾞﾙ2D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM08+20+27+43+46
19	F_打順ﾍﾞﾙ3A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM09+14+32+42+47
20	F_打順ﾍﾞﾙ3B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM09+15+32+43+46
21	F_打順ﾍﾞﾙ3C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM09+16+33+40+45
22	F_打順ﾍﾞﾙ3D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM09+17+33+41+44
23	F_打順ﾍﾞﾙ4A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM10+14+35+36
24	F_打順ﾍﾞﾙ4B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM10+15+34+37
25	F_打順ﾍﾞﾙ4C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM10+16+35+38
26	F_打順ﾍﾞﾙ4D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM10+17+34+39
27	F_打順ﾍﾞﾙ5A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM11+14+28+48
28	F_打順ﾍﾞﾙ5B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM11+15+29+48
29	F_打順ﾍﾞﾙ5C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM11+16+30+49
30	F_打順ﾍﾞﾙ5D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM11+17+31+49
31	F_打順ﾍﾞﾙ6A	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM12+14+28+42+43+46+47
32	F_打順ﾍﾞﾙ6B	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM12+15+29+42+43+46+47
33	F_打順ﾍﾞﾙ6C	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM12+16+30+40+41+44+45
34	F_打順ﾍﾞﾙ6D	2053	2053	2053	0	0	0	0	NM12+17+31+40+41+44+45
35	F_弱ｽｲｶ	756	756	756	128	128	128	0	NM03
36	F_強ｽｲｶ1	64	64	64	32	32	32	0	NM02+05+06
37	F_強ｽｲｶ2	16	16	16	32	32	32	0	NM01+02+04～06
38	F_ﾁｬﾝｽ1枚	164	164	164	164	164	164	0	NM13
39	F_共通ﾍﾞﾙ	1133	1133	1133	1540	1540	1540	9345	NM01～49
40	F_共通1枚	4	4	4	48262	48262	48262	42065	NM13～49
41	F_2枚BB	0			6400				BB1
42	F_3枚BB	5149							BB2

【図１０６】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			格納領域	表示役 データ	内容	名称	払出 2BET	払出 3BET
紫7	BAR	BAR	1	00000001	BB1	C_2枚BB	0	-
ブランク	チェリーa	チェリーa		00000010	BB2	C_3枚BB	-	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ		00000100	RP01	C_CLリプ	0	0
ブランク	リプレイ	ベル		00001000	RP02	C_XDリプ	0	0
ブランク	ベル	紫7/Va/BAR/ブランク		00010000	RP03	S_TLリプ	0	0
ベル	リプレイ	紫7/Va/BAR/ブランク		00100000	RP04	S_XUリプ	0	0
リプレイ/チェリーa/チェリーb	紫7/BAR/ベル/チェリーa/チェリーb/ブランク	リプレイ		01000000	RP05	S_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0	0
リプレイ	紫7/BAR/チェリーb/ブランク	チェリーa		10000000	RP06	S_リーチ目リプ1	0	0
リプレイ	Va/チェリーa	Va/Vb/チェリーa	2	00000001	RP07	S_リーチ目リプ2	0	0
紫7/Va/チェリーa/チェリーb	紫7/Va/チェリーa	紫7/Va/Vb/BAR/チェリーa		00000010	RP08	S_リーチ目リプ3	0	0
ベル	カバン	Va/ベル		00000100	RP09	S_リーチ目リプ4	0	0
BAR/カバン/ブランク	カバン/チェリーa	ベル		00001000	RP10	S_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0
BAR	Va/カバン/チェリーa	紫7/Va/Vb/BAR/ブランク		00010000	RP11	S_強ﾁｪﾘﾌﾟ1	0	0
カバン/ブランク	Va/チェリーa	紫7/Va/BAR/ブランク		00100000	RP12	S_強ﾁｪﾘﾌﾟ2	0	0
カバン	カバン	Vb		01000000	NM01	C_CLｽｲｶFL	6	6
Va/ベル	カバン	リプレイ		10000000	NM02	S_XDｽｲｶFL	6	6
ベル	Va/チェリーa	ベル	3	00000001	NM03	S_TLｽｲｶ	9	9
カバン	カバン	カバン		00000010	NM04	C_CLｽｲｶ	9	9
ベル	カバン	チェリーa		00000100	NM05	C_XDｽｲｶ	9	9
紫7/リプレイ	カバン	ベル		00001000	NM06	S_XUｽｲｶ	9	9
リプレイ	ベル	Va/カバン		00010000	NM07	S_XDベル	9	9
リプレイ	カバン	リプレイ		00100000	NM08	C_TLベル	9	9
カバン	ベル	リプレイ		01000000	NM09	C_XUベル	9	9
ベル	ベル	ベル		10000000	NM10	C_CLベル	9	9
カバン	ベル	Va/カバン	4	00000001	NM11	S_小山ベル	9	9
カバン	リプレイ	Va/カバン		00000010	NM12	S_BLベル	9	9
ベル	Va/チェリーa	チェリーa		00000100	NM13	S_ﾁｬﾝｽ目	1	1
リプレイ	紫7/BAR	紫7/BAR		00001000	NM14	S_左1stミス1	1	1
リプレイ	紫7/BAR	Va/ブランク		00010000	NM15	S_左1stミス2	1	1
リプレイ	チェリーb/ブランク	紫7/BAR		00100000	NM16	S_左1stミス3	1	1
リプレイ	チェリーb/ブランク	Va/ブランク		01000000	NM17	S_左1stミス4	1	1
リプレイ	紫7/BAR	ベル		10000000	NM18	S_左2ndミス1	1	1

【図１０７】

図柄組合せテーブル

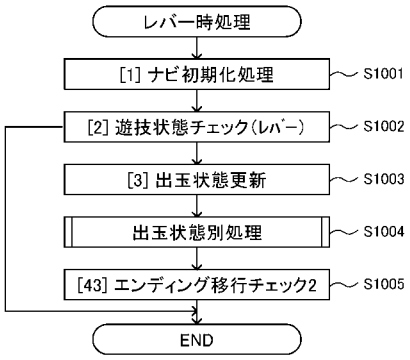
図柄の組合せ			格納領域	表示役 データ	内容	名称	払出 2BET	払出 3BET
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰb/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙ	5	00000001	NM19	S_左2ndﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	紫7/BAR		00000010	NM20	S_左2ndﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙ	Va/ﾌﾞﾗﾝｸ		00000100	NM21	S_左2ndﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｶﾊﾞﾝ	紫7/BAR		00001000	NM22	S_左2ndﾐｽ5	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	ｶﾊﾞﾝ	Va/ﾌﾞﾗﾝｸ		00010000	NM23	S_左2ndﾐｽ6	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	紫7		00100000	NM24	S_中1stﾐｽA1	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	BAR		01000000	NM25	S_中1stﾐｽA2	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	Va		10000000	NM26	S_中1stﾐｽA3	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	6	00000001	NM27	S_中1stﾐｽA4	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾁｪﾘｰa/ﾁｪﾘｰb/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｶﾊﾞﾝ	紫7		00000010	NM28	S_中1stﾐｽB1	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾁｪﾘｰa/ﾁｪﾘｰb/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｶﾊﾞﾝ	BAR		00000100	NM29	S_中1stﾐｽB2	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾁｪﾘｰa/ﾁｪﾘｰb/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｶﾊﾞﾝ	Va		00001000	NM30	S_中1stﾐｽB3	1	1
ｶﾊﾞﾝ/ﾁｪﾘｰa/ﾁｪﾘｰb/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｶﾊﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ		00010000	NM31	S_中1stﾐｽB4	1	1
紫7/ﾁｪﾘｰa	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ		00100000	NM32	S_中2ndﾐｽ1	1	1
Va/ﾁｪﾘｰb	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ		01000000	NM33	S_中2ndﾐｽ2	1	1
ｶﾊﾞﾝ	ﾍﾞﾙ	紫7/BAR		10000000	NM34	S_中2ndﾐｽ3	1	1
ｶﾊﾞﾝ	ﾍﾞﾙ	Va/ﾌﾞﾗﾝｸ	7	00000001	NM35	S_中2ndﾐｽ4	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲ		00000010	NM36	S_右1stﾐｽA1	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	BAR	ﾘﾌﾟﾚｲ		00000100	NM37	S_右1stﾐｽA2	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰb	ﾘﾌﾟﾚｲ		00001000	NM38	S_右1stﾐｽA3	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ		00010000	NM39	S_右1stﾐｽA4	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	紫7	Vb		00100000	NM40	S_右1stﾐｽB1	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	BAR	Vb		01000000	NM41	S_右1stﾐｽB2	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰb	Vb		10000000	NM42	S_右1stﾐｽB3	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾌﾞﾗﾝｸ	Vb	8	00000001	NM43	S_右1stﾐｽB4	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	紫7	ｶﾊﾞﾝ		00000010	NM44	S_右1stﾐｽC1	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	BAR	ｶﾊﾞﾝ		00000100	NM45	S_右1stﾐｽC2	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰb	ｶﾊﾞﾝ		00001000	NM46	S_右1stﾐｽC3	1	1
BAR/ﾍﾞﾙ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｶﾊﾞﾝ		00010000	NM47	S_右1stﾐｽC4	1	1
紫7/ﾁｪﾘｰa	ﾘﾌﾟﾚｲ	Vb/ｶﾊﾞﾝ		00100000	NM48	S_右2ndﾐｽ1	1	1
Va/ﾁｪﾘｰb	ﾘﾌﾟﾚｲ	Vb/ｶﾊﾞﾝ		01000000	NM49	S_右2ndﾐｽ2	1	1

【図１０８】

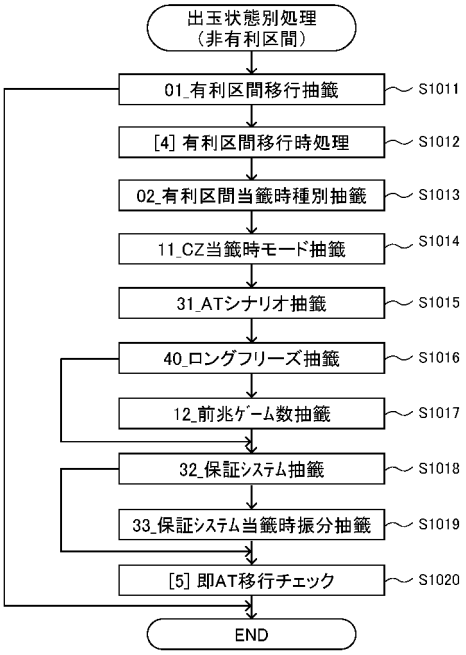
内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係

略称	押し順 打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	－	－	－	－	V揃り	
F_通常ﾘﾌﾟ1	通常ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		V揃りﾘﾌﾟ	
F_通常ﾘﾌﾟ2	通常ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		V揃りﾘﾌﾟ	
F_通常ﾘﾌﾟ3	通常ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		V擦いﾘﾌﾟ	
F_通常ﾘﾌﾟ4	通常ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		V擦いﾘﾌﾟ	
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	弱ﾁｪ		弱ﾁｪ		通常ﾘﾌﾟ	
F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	強ﾁｪ		強ﾁｪ		通常ﾘﾌﾟ	
F_特殊ﾘﾌﾟ1	中段ﾁｪ		中段ﾁｪ		通常ﾘﾌﾟ	
F_特殊ﾘﾌﾟ2	リーチ目		リーチ目		通常ﾘﾌﾟ	
F_打順ﾍﾞﾙ1A	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ1B	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ1C	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ1D	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ2A	こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ2B	こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ2C	こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ2D	こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ3A	こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ3B	こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ3C	こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ3D	こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ4A	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ4B	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ4C	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ4D	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ	
F_打順ﾍﾞﾙ5A	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ
F_打順ﾍﾞﾙ5B	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ
F_打順ﾍﾞﾙ5C	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ
F_打順ﾍﾞﾙ5D	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		ﾍﾞﾙ	こぼし目orはずれ
F_打順ﾍﾞﾙ6A	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ
F_打順ﾍﾞﾙ6B	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ
F_打順ﾍﾞﾙ6C	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ
F_打順ﾍﾞﾙ6D	こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ		こぼし目orはずれ	ﾍﾞﾙ
F_弱ｽｲｶ	ｽｲｶ(9枚)		ｽｲｶ(9枚)		ｽｲｶ(9枚)	
F_強ｽｲｶ1	ｽｲｶ(6枚or9枚)		ｽｲｶ(6枚or9枚)		ｽｲｶ(6枚or9枚)	
F_強ｽｲｶ2	ｽｲｶ(6枚or9枚)		ｽｲｶ(6枚or9枚)		ｽｲｶ(6枚or9枚)	
F_ﾁｬﾝｽ1枚	ﾁｬﾝｽ目		ﾁｬﾝｽ目		ﾁｬﾝｽ目	
F_共通ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ		ﾍﾞﾙ		ﾍﾞﾙ	
F_共通1枚	1枚		1枚		1枚	

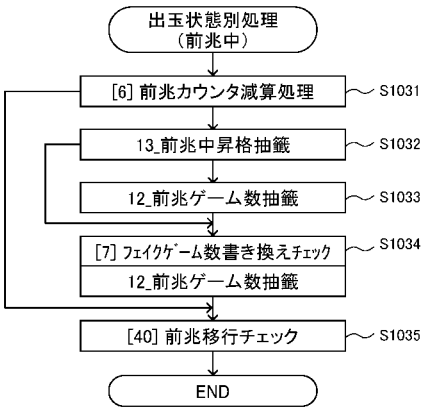
【図１０９】



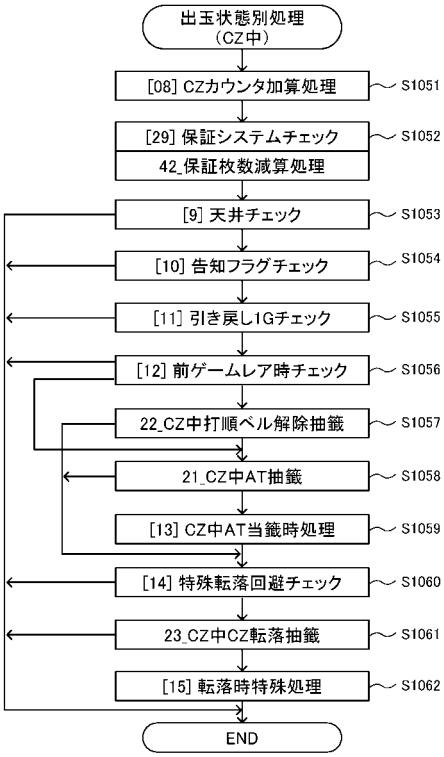
【図１１０】



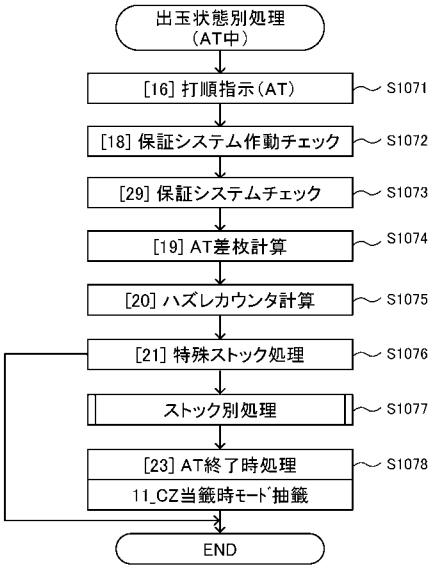
【図１１１】



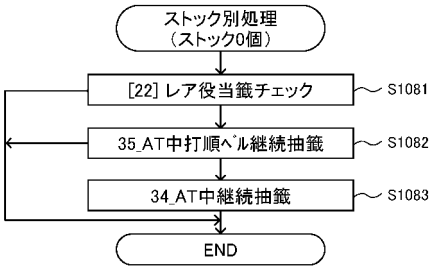
【図１１２】



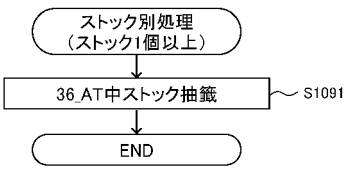
【図１１３】



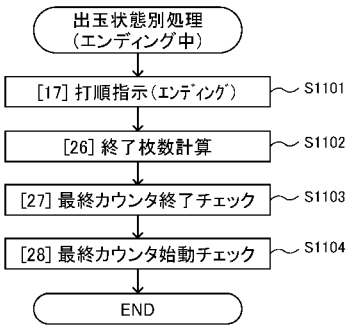
【図１１４】



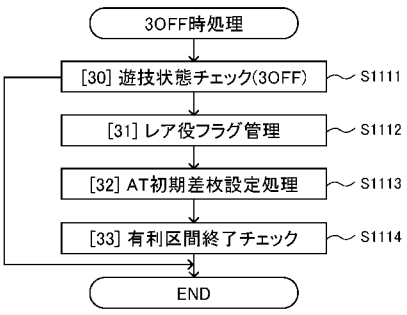
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[1]	ナビ初期化処理		・ナビ種別を初期化
[2]	遊技状態チェック(レバー)	・3BETのBB1内部中以外の場合	・以降の処理を行わない
[3]	出玉状態更新		・現在の出玉状態に次回出玉状態の値を設定
[4]	有利区間移行時処理	・01_有利区間移行抽籤に当籤	・内部当籤役がレア役の場合レア役当籤フラグをON
[5]	即AT移行チェック	・次回出玉状態がATの場合	・【32】AT初期差枚設定処理を実行する。
[6]	前兆カウンタ減算処理		・【前兆用カウンタ】を減算 ・【40】前兆移行チェックを実行する。
[7]	フェイクゲーム数番積みチェック	・残りゲーム以下のフェイク前兆中のレア役当籤時	・12_前兆ゲーム数抽籤を行う。
[8]	CZカウンタ加算処理		・CZ滞在カウンタを加算
[9]	天井チェック	・CZ遊技カウンタがCZ天井ゲーム数に到達した場合	・【41】ATセット開始処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[10]	告知フラグチェック	・CZ告知フラグがON時	・【41】ATセット開始処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[11]	引き戻しGチェック	・【引き戻しCZフラグ】がON時	・【引き戻しCZフラグ】をOFF ■抽籤種別がチャンスBまたはAB以上の場合 ・【41】ATセット開始処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[12]	前ゲームレア時チェック	・レア役当籤フラグが1 ・抽籤種別がくハズレ〜以上	・【41】ATセット開始処理の実行する。 ・以降の処理を行わない
[13]	CZ中AT当籤時処理	・21_CZ中AT抽籤に当籤	■当籤種別がAT1の場合 ・【41】ATセット開始処理の実行する。 ・以降の処理を行わない ■当籤種別がAT2の場合 ・【C2ボ】フラグをON ・以降の処理を行わない
[14]	特殊転落回避チェック	・CZ遊技カウンタがCZ天井ゲーム数に達していない場合 ・レア役当籤フラグがONの場合	・以降の処理を行わない
[15]	転落時特殊処理	・23_CZ中CZ転落抽籤で転落の場合	■【CZモード】がEXTRAの場合 ・【41】ATセット開始処理を実行する。 ■それ以外の場合 ・【有利区間終了フラグ】をONにする ・【次回出玉状態】を非有利区間に設定

【図１１９】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[16]	打順指示(AT)		・当籤役に従いけ～種別に値を設定
[17]	打順指示(エンディング)		・当籤役に従いけ～種別に値を設定
[18]	保証システム作動チェック	・【保証システム滅算開始フラグ】にONを設定	
[19]	AT差枚計算	・カウンタの更新値を参照して差枚カウンタを更新	
[20]	ハズレカウント	■当籤役がはずれの場合 ・ハズレカウントを加算 ■はずれ以外だった場合 ・ハズレカウントを初期化	
[21]	特殊ストック処理	・ハズレカウントが4以上	・【ストック個数】を加算
[22]	レア役当籤チェック	・レア役当籤フラグがON ・抽籤種別が〈ハズレ〜以下以上	・【ストック個数】を加算 ・以降の処理を行わない
[23]	AT終了時処理	・【差枚カウンタ】が0の場合	・【現セット数】を1加算 ■【ストック個数】が0の場合 ・【241】AT終了時処理(ストック無)を実行する。 ■【ストック個数】が1以上の場合 ・【253】AT終了時処理(ストック有)を実行する。
[24]	AT終了時処理(ストック無)	・【ストック個数】が0の場合	・【引き戻しCZフラグ】をONにする ・【CZ遊技カウンタ】を初期化 ・【次回出玉状態】をCZ中へ ・11_CZ当籤時モード抽籤（引き戻し）を行う ■【保証システム滅算】が0以外の場合 ・【CZモード】をEXTRAに設定
[25]	AT終了時処理(ストック有)	・【ストック個数】が0以外の場合	■【現セット数】が0の場合 ・【2364】から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値を減算し、減算結果をシステム差枚カウンタに設定 ・【次回出玉状態】をエンディング中に設定
[26]	終了差枚計算	・エンディング中のカウンタ参照値を参照してシステム差枚カウンタを更新	
[27]	最終カウンタ終了チェック	・【AT最終ゲーム用カウンタ】を減算 ・【AT最終ゲーム用カウンタ】が0になった場合 ・減算してAT最終ゲーム用カウンタが0になった場合 ・【有利区間終了フラグ】をONにする ・【次回出玉状態】を非有利区間に設定 ・以降の処理を行わない	

【図１２０】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[28]	最終カウンタ始動チェック	・【有利区間の継続ゲーム数】が1480GIに到達 ・【有利区間中の獲得差枚数】が2364枚に到達 ・【システム差枚カウンタ】が0以下 のいずれかの条件を満たした場合	・【AT最終ゲーム用カウンタ】にエンディング最終遊技数を設定
[29]	保証システムチェック	・【保証システム滅算開始フラグ】がON ・【保証システム滅算期間フラグ】がON	■CZ中の場合かつ打順ベルが成立していた場合 ・【42_保証システム差枚数滅算抽籤】の抽籤結果を参照してシステム差枚カウンタを減算 ■それ以外 ・カウンタの更新値を参照してシステム差枚カウンタの計算を行う ■【システム差枚カウンタ】が0以下になった場合 ・【保証システム滅算】を初期化 ・【システム差枚カウンタ】を初期化 ・【保証システム滅算期間フラグ】を初期化
[30]	遊技状態チェック(3off)	・3BETのBB1内部中以外の場合	・【31】～【33】の処理を行わない。
[31]	レア役フラグ管理	・現在の出玉状態が非有利区間でない場合	・【レア役当籤フラグ】を初期化 ・抽籤種別が〈チャンスBまたはAB〉以上だった場合【レア役当籤フラグ】をONに設定
[32]	AT初期差枚設定処理	・現在出玉状態が非有利区間ではなく【差枚カウンタ】が0の場合、又は、【次回出玉状態】がATの場合	■【ハズレカウンタ】が3の場合 ・【差枚カウンタ】に初期AT差枚数を設定 ・【ハズレカウンタ】を初期化 ・【ストック個数】を1減算 ■【ATモード】を6以上の場合 ・【ストック個数】を1加算
[33]	有利区間終了チェック	・現在出玉状態が有利区間の場合	・【ゲーム数】から【ゲーム数】を減算し、終了判定 ・【枚数】から【差枚カウンタ】の計算と終了判定 （終了の場合は【有利区間終了フラグ】をON） ■【有利区間終了フラグ】をONの場合 ・【指示関能】に係る処理をすべて初期化

【図１２１】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[40]	前兆移行チェック	・[前兆カウンタ]が0の場合	■フェイク前兆の場合 ・有利区間終了フラグをONに設定 ・[次回出玉状態]を非有利区間に設定 ■CZ前兆の場合 ・[次回出玉状態]をCZに設定 ■AT前兆の場合 ・[41]ATセット開始処理を実行する
[41]	ATセット開始処理		・[スベり感数]を1加算 ・[次回出玉状態]をATへ ・[CZ告知フラグ]を初期化 ・[42]エンディング移行チェック1を実行する
[42]	エンディング移行チェック1	・[現セット数]が0の場合	・[2364]から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値を減算し、減算結果をシステム差枚カウンタに設定 ・[次回出玉状態]をエンディングに設定
[43]	エンディング移行チェック2	■現在出玉状態が非有利区間及びエンディングではない場合 ・有利区間中の獲得ゲーム数が1480G以上 ・有利区間中の獲得差枚数が2364枚以上 上記どちらかの条件を満たした場合	・[2364]から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値を減算し、減算結果をシステム差枚カウンタに設定 ・[次回出玉状態]をエンディングに設定

【図１２２】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	略称	抽籤種別1	抽籤種別2
0	はずれ	0	0
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	0	0
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	0	0
3	F_通常ﾘﾌﾟ3	2	3
4	F_通常ﾘﾌﾟ4	2	3
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	3	4
6	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	3	4
7	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	4	5
8	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	7	8
9	F_特殊ﾘﾌﾟ1	9	10
10	F_特殊ﾘﾌﾟ2	9	10
11	F_打順ﾍﾞﾙ1A	0	1
12	F_打順ﾍﾞﾙ1B	0	1
13	F_打順ﾍﾞﾙ1C	0	1
14	F_打順ﾍﾞﾙ1D	0	1
15	F_打順ﾍﾞﾙ2A	0	1
16	F_打順ﾍﾞﾙ2B	0	1
17	F_打順ﾍﾞﾙ2C	0	1
18	F_打順ﾍﾞﾙ2D	0	1
19	F_打順ﾍﾞﾙ3A	0	1
20	F_打順ﾍﾞﾙ3B	0	1
21	F_打順ﾍﾞﾙ3C	0	1
22	F_打順ﾍﾞﾙ3D	0	1
23	F_打順ﾍﾞﾙ4A	0	1
24	F_打順ﾍﾞﾙ4B	0	1
25	F_打順ﾍﾞﾙ4C	0	1
26	F_打順ﾍﾞﾙ4D	0	1
27	F_打順ﾍﾞﾙ5A	0	1
28	F_打順ﾍﾞﾙ5B	0	1
29	F_打順ﾍﾞﾙ5C	0	1
30	F_打順ﾍﾞﾙ5D	0	1
31	F_打順ﾍﾞﾙ6A	0	1
32	F_打順ﾍﾞﾙ6B	0	1
33	F_打順ﾍﾞﾙ6C	0	1
34	F_打順ﾍﾞﾙ6D	0	1
35	F_弱ｽｲｶ	5	6
36	F_強ｽｲｶ1	8	9
37	F_強ｽｲｶ2	8	9
38	F_ﾁｬﾝｽ1枚	6	7
39	F_共通ﾍﾞﾙ	1	2
40	F_共通1枚	0	10
41	F_2枚BB	0	0
42	F_3枚BB	0	0

抽籤種別の概要

No.	抽籤種別1	抽籤種別2
0	はずれ	はずれ
1	共通ﾍﾞﾙ	打順ﾍﾞﾙ
2	V揃いﾘﾌﾟ	共通ﾍﾞﾙ
3	ﾁｬﾝｽ目AB	V揃いﾘﾌﾟ
4	弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽ目AB
5	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ
6	ﾁｬﾝｽ目C	弱ｽｲｶ
7	強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽ目C
8	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ
9	確定ﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ
10		確定役

【図１２３】

(A) 01_有利区間移行抽籤

抽籤種別	概要	補足
1	有利区間への移行抽籤を行う	当籤した場合、 [4]有利区間移行時処理

(B) 有利区間移行抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別1	抽籤結果		抽籤値
はずれ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	247
	当籤	1	9
V揃いﾘﾌﾟ	非当籤	0	254
	当籤	1	2
ﾁｬﾝｽ目AB	非当籤	0	0
	当籤	1	256
弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
弱ｽｲｶ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
ﾁｬﾝｽ目C	非当籤	0	0
	当籤	1	256
強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
強ｽｲｶ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
確定ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	当籤	1	256

【図１２４】

(A) 02_有利区間当籤時種別抽籤

抽籤種別	概要	補足
1	移行先の有利区間の種別を抽籤	ー

(B) 有利区間種別抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別1	抽籤結果		抽籤値
はずれ	ﾌｪｲｸ前兆	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
共通ﾍﾞﾙ	ﾌｪｲｸ前兆	0	0
	CZ前兆	1	255
	AT前兆	2	1
	CZ	3	0
	AT	4	0
V揃いﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸ前兆	0	0
	CZ前兆	1	128
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	128
ﾁｬﾝｽ目AB	ﾌｪｲｸ前兆	0	215
	CZ前兆	1	40
	AT前兆	2	0
	CZ	3	1
	AT	4	0
弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸ前兆	0	215
	CZ前兆	1	40
	AT前兆	2	0
	CZ	3	1
	AT	4	0

抽籤種別1	抽籤結果		抽籤値
弱ｽｲｶ	ﾌｪｲｸ前兆	0	215
	CZ前兆	1	40
	AT前兆	2	0
	CZ	3	1
	AT	4	0
ﾁｬﾝｽ目C	ﾌｪｲｸ前兆	0	153
	CZ前兆	1	98
	AT前兆	2	1
	CZ	3	4
	AT	4	0
強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸ前兆	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	1
	CZ	3	254
	AT	4	1
強ｽｲｶ	ﾌｪｲｸ前兆	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	4
	CZ	3	250
	AT	4	2
確定ﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸ前兆	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	256

【図１２５】

(A) 11_CZ当籤時ﾓｰﾄﾞ抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	CZのモードを抽籤する	-

(B) CZモード抽籤テーブル(確率分母:256)

CZ種別	抽籤結果		抽籤値					
			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
CZ通常	LOW1	0	20	16	19	15	14	12
	LOW2	1	108	73	100	61	75	52
	MIDDLE	2	102	91	110	84	49	58
	HIGH	3	21	68	22	85	99	114
	EXTRA	4	5	8	5	11	19	20
引き戻し(AT単)	LOW1	0	12	64	25	128	169	185
	LOW2	1	116	153	134	112	80	64
	MIDDLE	2	108	36	84	13	4	4
	HIGH	3	18	2	11	2	2	2
	EXTRA	4	2	1	2	1	1	1
引き戻し(AT単以外)	LOW1	0	160	182	171	183	185	185
	LOW2	1	64	64	64	64	64	64
	MIDDLE	2	27	7	17	6	4	4
	HIGH	3	4	2	3	2	2	2
	EXTRA	4	1	1	1	1	1	1

(C) CZﾓｰﾄﾞ示唆演出抽籤テーブル(確率分母:32768)

設定値	抽籤結果	CZﾓｰﾄﾞ				
		LOW1	LOW2	MIDDLE	HIGH	EXTRA
設定1	白	32768	32768	10240	8192	8192
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	16384	16384
設定2	白	32768	32768	10240	18432	18432
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	6144	6144
設定3	白	32768	32768	10240	8192	8192
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	16384	16384
設定4	白	32768	32768	10240	19456	19456
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	5120	5120
設定5	白	32768	32768	6144	14848	14848
	青	0	0	26624	13312	13312
	赤	0	0	0	4608	4608
設定6	白	32768	32768	6144	17408	17408
	青	0	0	26624	11264	11264
	赤	0	0	0	4096	4096

【図１２６】

(A) 12_前兆ゲーム数抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	前兆ゲーム数を抽籤する	前兆中に抽籤した場合、抽籤結果が残り前兆ゲーム数を上回っていると前兆ゲーム数を書き換え

(B) 前兆ゲーム数抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前兆種別	抽籤結果		抽籤値
フェイク	2G	1	0
	3G	2	0
	4G	3	32
	5G	4	0
	6G	5	80
	7G	6	0
	8G	7	112
	9G	8	0
	10G	9	32
	11G	10	0
	12G	11	0
	13G	12	0
CZ(LOW1,2)	2G	1	4
	3G	2	4
	4G	3	16
	5G	4	16
	6G	5	40
	7G	6	40
	8G	7	40
	9G	8	40
	10G	9	56
	11G	10	0
	12G	11	0
	13G	12	0
CZ(MIDDLE)	2G	1	2
	3G	2	2
	4G	3	8
	5G	4	8
	6G	5	32
	7G	6	32
	8G	7	32
	9G	8	32
	10G	9	44
	11G	10	64
	12G	11	0
	13G	12	0
CZ(HIGH)	2G	1	2
	3G	2	2
	4G	3	8
	5G	4	8
	6G	5	24
	7G	6	24
	8G	7	24
	9G	8	24
	10G	9	44
	11G	10	32
	12G	11	64
	13G	12	0
CZ(EXTRA)	2G	1	2
	3G	2	2
	4G	3	8
	5G	4	8
	6G	5	24
	7G	6	24
	8G	7	24
	9G	8	24
	10G	9	44
	11G	10	32
	12G	11	64
	13G	12	0
AT	2G	1	8
	3G	2	8
	4G	3	8
	5G	4	8
	6G	5	8
	7G	6	8
	8G	7	16
	9G	8	16
	10G	9	16
	11G	10	16
	12G	11	16
	13G	12	128

【図１２７】

(A) 13_前兆中昇格抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	前兆中のレア役による昇格抽籤	戻り値が1か2の場合は12_前兆ｹﾞｰﾑ数抽籤を行う

(B) 前兆昇格抽籤テーブル(ﾌｪｲｸ前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果		抽籤値
はずれ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
Vﾘﾌﾟ揃い	非当籤	0	255
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	1
ﾁｬﾝｽ目AB	非当籤	0	224
	CZ前兆	1	24
	AT前兆	2	0
	CZ	3	8
	AT	4	0
弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	224
	CZ前兆	1	24
	AT前兆	2	0
	CZ	3	8
	AT	4	0
弱ｽｲｶ	非当籤	0	224
	CZ前兆	1	24
	AT前兆	2	0
	CZ	3	8
	AT	4	0
ﾁｬﾝｽ目C	非当籤	0	191
	CZ前兆	1	32
	AT前兆	2	0
	CZ	3	32
	AT	4	1
強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	248
	AT	4	8
強ｽｲｶ	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	242
	AT	4	14
確定役	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	256

【図１２８】

(C) 前兆昇格抽籤テーブル(CZ前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果		抽籤値
はずれ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
Vﾘﾌﾟ揃い	非当籤	0	255
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	1
ﾁｬﾝｽ目AB	非当籤	0	215
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	41
	AT	4	0
弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	215
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	41
	AT	4	0
弱ｽｲｶ	非当籤	0	215
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	41
	AT	4	0
ﾁｬﾝｽ目C	非当籤	0	128
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	2
	CZ	3	125
	AT	4	1
強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	12
	CZ	3	242
	AT	4	2
強ｽｲｶ	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	20
	CZ	3	230
	AT	4	6
確定役	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	256

【図１２９】

(D) 前兆昇格抽籤テーブル(AT前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果		抽籤値
はずれ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	0
Vﾘﾌﾟ	非当籤	0	204
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	52
ﾁｬﾝｽ目AB	非当籤	0	248
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	8
弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	248
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	8

抽籤種別2	抽籤結果		抽籤値
弱ｽｲｶ	非当籤	0	248
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	8
ﾁｬﾝｽ目C	非当籤	0	230
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	26
強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	非当籤	0	178
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	78
強ｽｲｶ	非当籤	0	128
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	128
確定役	非当籤	0	0
	CZ前兆	1	0
	AT前兆	2	0
	CZ	3	0
	AT	4	256

【図１３０】

(A) 21_CZ中AT抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	CZ中のAT抽籤	打順ﾍﾞﾙの場合は「22_CZ中打順ﾍﾞﾙ解除抽籤」当籤時のみ抽籤

(B) CZ中AT抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

CZﾓｰﾄﾞ	抽籤結果		はずれ	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ	Vﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽ目AB	弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目C	強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	確定役
			抽籤種別2										
LOW1	非当籤	0	256	248	255	251	254	254	254	253	224	192	0
	当籤	1	0	8	1	5	1	1	1	1	4	8	256
	当籤(次G告知)	2	0	0	0	0	1	1	1	2	28	56	0
LOW2	非当籤	0	256	248	255	251	254	254	254	253	224	192	0
	当籤	1	0	8	1	5	1	1	1	1	4	8	256
	当籤(次G告知)	2	0	0	0	0	1	1	1	2	28	56	0
MIDDLE	非当籤	0	256	243	252	217	245	245	245	230	152	64	0
	当籤	1	0	13	4	39	1	1	1	4	13	26	256
	当籤(次G告知)	2	0	0	0	0	10	10	10	22	91	166	0
HIGH	非当籤	0	256	243	252	170	245	245	245	230	152	64	0
	当籤	1	0	13	4	86	1	1	1	4	13	26	256
	当籤(次G告知)	2	0	0	0	0	10	10	10	22	91	166	0
EXTRA	非当籤	0	256	240	252	153	245	245	245	230	152	64	0
	当籤	1	0	16	4	103	1	1	1	4	13	26	256
	当籤(次G告知)	2	0	0	0	0	10	10	10	22	91	166	0

【図１３１】

(A) 22_CZ中打順ﾍﾞﾙ解除抽籤

抽籤種別	概要	補足
－	CZ中の打順ﾍﾞﾙによるAT抽籤をするか否かの抽籤	当籤の場合続けて「21_CZ中AT抽籤」を行う

(B) CZ中打順ﾍﾞﾙ解除抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前G当籤役	抽籤結果		抽籤値
非レア役	非当籤	0	255
	当籤	1	1
レア役	非当籤	0	204
	当籤	1	52

【図１３２】

(A) 23_CZ中CZ転落抽籤

抽籤種別	概要	補足
－	CZを終了するか否かの抽籤	打順ﾍﾞﾙ以外は、CZ継続

(B) CZ中CZ転落抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

CZﾓｰﾄﾞ	抽籤結果		抽籤値
LOW1	転落	0	170
	継続	1	86
LOW2	転落	0	51
	継続	1	205
MIDDLE	転落	0	46
	継続	1	210
HIGH	転落	0	25
	継続	1	231
EXTRA	転落	0	1
	継続	1	255

【図１３３】

(A) 31_ATシナリオ抽籤

抽籤種別	概要	補足
－	ATのシナリオを抽籤	AT当籤の有無にかかわらず、有利区間当籤時に抽籤 有利区間終了まで変わらない

(B) ATシナリオ抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
シナリオ0	0	37
シナリオ1	1	16
シナリオ2	2	16
シナリオ3	3	45
シナリオ4	4	29
シナリオ5	5	7
シナリオ6	6	12
シナリオ7	7	34
シナリオ8	8	25
シナリオ9	9	4
シナリオ10	10	4
シナリオ11	11	17
シナリオ12	12	2
シナリオ13	13	2
シナリオ14	14	2
シナリオ15	15	2
シナリオ16	16	2

【図１３４】

(C) シナリオの内容

セット数	ATモード															
	シナリオ0	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6	シナリオ7	シナリオ8	シナリオ9	シナリオ10	シナリオ11	シナリオ12	シナリオ13	シナリオ14	シナリオ15	シナリオ16
1セット目	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	4	5	9	8
2セット目	0	4	3	4	5	3	7	3	4	7	3	3	4	3	7	5	8
3セット目	0	0	3	2	2	7	2	2	2	4	7	2	2	5	4	4	8
4セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5セット目	0	0	0	7	3	3	3	3	7	3	5	3	4	4	4	9	8
6セット目	3	3	3	4	4	4	7	4	4	7	4	3	5	7	4	4	8
7セット目	0	0	0	3	7	7	3	4	3	3	5	4	3	5	7	4	8
8セット目	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6
9セット目	0	0	0	4	5	4	7	4	7	4	4	7	5	4	4	9	8
10セット目	3	3	3	7	4	5	5	5	5	6	4	4	7	5	7	5	5
11セット目	0	0	0	5	7	5	4	7	4	4	5	5	5	5	4	4	5
12セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
13セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
14セット目	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5
15セット目	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
16セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
17セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

【図１３５】

(A) 32_保証システム抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	保証システムを行うか否かの抽籤	AT当籤の有無にかかわらず、 有利区間当籤時に抽籤 有利区間終了まで変わらない ATに移行しないと作動しない

(B) 保証システム抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
非当籤	0	253
当籤	1	3

【図１３６】

(A) 33_保証システム当籤時振分抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	保証システムのﾓｰﾄﾞを抽籤	32_保証システム移行抽籤の 当籤時に抽籤

(B) ﾓｰﾄﾞ振分抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
ﾓｰﾄﾞ1 (800枚保証)	1	230
ﾓｰﾄﾞ2 (1800枚保証)	2	26

【図１３７】

(A) 34_AT中継続抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	AT中の継続抽籤	打順ﾍﾞﾙ継続抽籤」当籤時のみ抽籤 当籤した場合はATストック付与

(B) AT中継続抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

ATﾓｰﾄﾞ	抽籤結果		抽籤種別2										確定役
			はずれ	打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ	Vﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽ目AB	弱ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	ﾁｬﾝｽ目C	強ﾁｪﾘｰﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	
ﾓｰﾄﾞ0	非当籤	0	256	255	255	255	255	255	255	230	128	87	0
	当籤	1	0	1	1	1	1	1	1	26	128	169	256
ﾓｰﾄﾞ1	非当籤	0	256	255	255	242	255	255	255	230	128	87	0
	当籤	1	0	1	1	14	1	1	1	26	128	169	256
ﾓｰﾄﾞ2	非当籤	0	256	240	240	204	240	240	240	192	115	76	0
	当籤	1	0	16	16	52	16	16	16	64	141	180	256
ﾓｰﾄﾞ3	非当籤	0	256	236	236	179	217	217	217	153	89	64	0
	当籤	1	0	20	20	77	39	39	39	103	167	192	256
ﾓｰﾄﾞ4	非当籤	0	256	224	224	128	204	204	204	122	51	24	0
	当籤	1	0	32	32	128	52	52	52	134	205	232	256
ﾓｰﾄﾞ5	非当籤	0	256	224	224	76	204	204	204	122	51	24	0
	当籤	1	0	32	32	180	52	52	52	134	205	232	256

【図１３８】

(A) 35_AT中打順ﾍﾞﾙ継続抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	AT中の打順ﾍﾞﾙによる 継続抽籤をするか否かの抽籤	当籤の場合続けて 「34_AT中継続抽籤」を行う

(B) AT中打順ﾍﾞﾙ継続抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前G当籤役	抽籤結果		抽籤値
非レア役	非当籤	0	253
	当籤	1	3
レア役	非当籤	0	172
	当籤	1	84

【図１３９】

(A) 36_AT中ストック抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	AT中のストック抽籤	当籤した場合はATストック付与

(B) AT中ストック抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤種別2										
		はずれ	打順ベル	共通ベル	Vﾘﾌﾟ揃い	チャンス目AB	弱チェリーリプ	弱スイカ	チャンス目C	強チェリーリプ	強スイカ	確定役
非当籤	0	256	256	256	255	255	255	255	251	243	235	0
当籤	1	0	0	0	1	1	1	1	5	13	21	256

【図１４０】

(A) 40_ロングフリーズ抽籤

抽籤種別	概要	補足
–	AT開始時にﾌﾘｰｽﾞさせるか否かの抽籤	ｼﾅﾘｵ16の時のみ抽籤

(B) ロングフリーズ抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
非当籤	0	128
当籤	1	128

【図１４１】

(A) 42_保証ｼｽﾃﾑ差枚数減算抽籤

抽籤種別	概要	補足
–	CZ(ﾅﾋﾞ無し)中の打順ﾍﾞﾙ当籤時に差枚数更新のための値を抽籤	–

(B) 差枚数減算値抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
-1枚	1	64
-2枚	2	192

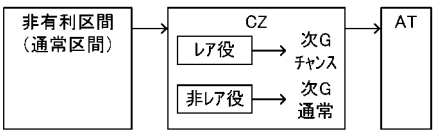
(C) ｶｳﾝﾀの更新値

略称	ATorCZ中 [19]AT差枚計算 [29]保証ｼｽﾃﾑﾁｪｯｸ	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ中 [26] 終了差枚計算
はずれ	3	3
F_通常ﾘﾌﾟ1	0	0
F_通常ﾘﾌﾟ2	0	0
F_通常ﾘﾌﾟ3	0	0
F_通常ﾘﾌﾟ4	0	0
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ1	0	0
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ2	0	0
F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0
F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	0	0
F_特殊ﾘﾌﾟ1	0	0
F_特殊ﾘﾌﾟ2	0	0
F_打順ﾍﾞﾙ群	-6 ※CZ中は「-1」or「-2」	-6
F_弱ｽｲｶ	0	-6
F_強ｽｲｶ1	0	-6
F_強ｽｲｶ2	0	-6
F_ﾁｬﾝｽ1枚	3	2
F_共通ﾍﾞﾙ	-6	-6
F_共通1枚	3	2

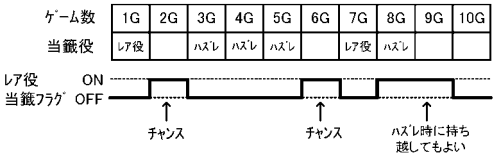
【図１４２】

CZ中の遊技性

(A) CZの基本的な流れ



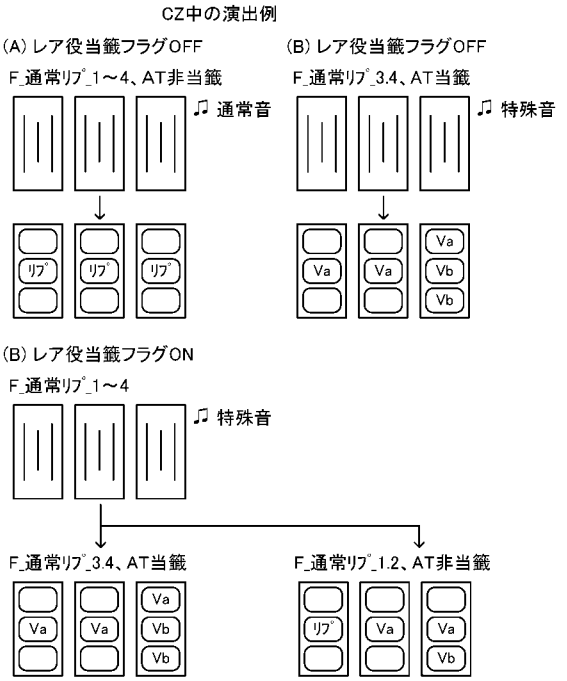
(B) CZ中のレア役当籤フラグ



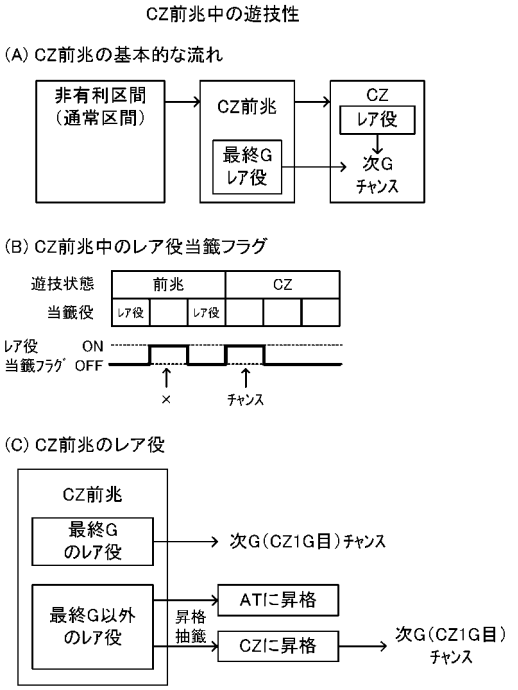
(C) CZ中Aの当否

レア役当籤フラグ	当籤役		
	レア役	F_通常ﾘﾌﾟ3,4 (V揃いﾘﾌﾟ)	F_通常ﾘﾌﾟ1,2 (V煽りﾘﾌﾟ)
ON	AT当籤	AT当籤	非当籤
OFF	抽籤で決定		

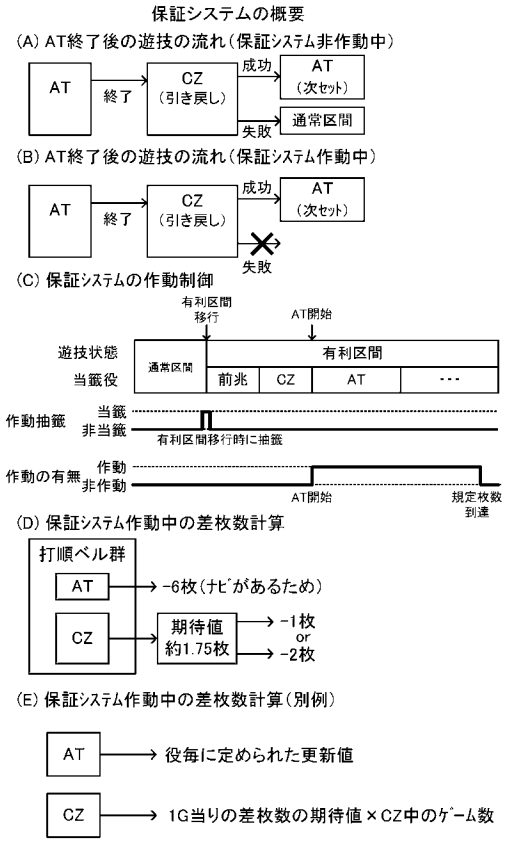
【図１４３】



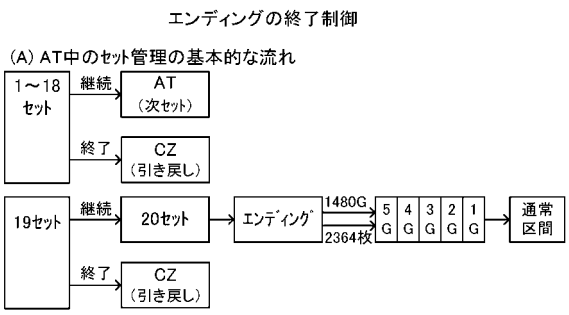
【図１４４】



【図１４５】



【図１４６】



(B) ﾗｽﾄ5G間の差枚数の最大値

最終ｶｳﾝﾀ 始動ﾁｪｯｸ枚数	最大の差枚数					
	AT中	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ中				
	始動ﾁｪｯｸON	5G	4G	3G	2G	1G
2364（仕様例）	2369	2375	2381	2387	2393	2399
2370（別例）	2375	2381	2387	2393	2399	2405

【図１４７】

CZﾓｰﾄﾞと演出態様の振り分け概要

CZﾓｰﾄﾞ:HIGH以上の振分　高い
設定6
設定1
低い

CZﾓｰﾄﾞ:HIGH以上の演出態様の振分

設定1　・・・　設定6
高い　高い
赤色　白色
白色　赤色
低い　低い

設定値	演出態様の振り分け		
	白色	青色	赤色
設定1	高い	中	低い
・・・			
設定6			

※ 内部的なCZﾓｰﾄﾞの期待値は異なるものの、
演出態様の振り分けには設定差が少ない

【図１４８】

CZﾓｰﾄﾞと演出態様の振り分け概要（別例）

(A) CZモード抽籤テーブル（確率分母:256）

抽籤結果		抽籤値					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
LOW1,2	0,1	192	160	144	128	112	32
MIDDLE	2	48	72	80	88	96	96
HIGH以上	3,4	16	24	32	40	48	128

(B) CZモード示唆演出抽籤テーブル（確率分母:32768）

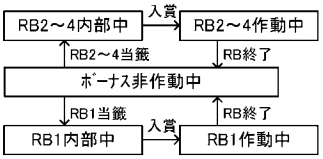
設定値	抽籤結果	CZﾓｰﾄﾞ		
		LOW1,2	MIDDLE	HIGH以上
設定1～5	白	32768	10240	8192
	青	0	22528	8192
	赤	0	0	16384
設定6	白	32768	16384	17408
	青	0	16384	11264
	赤	0	0	4096

・設定1～5に関しては、演出態様の振り分けが共通であるため、CZﾓｰﾄﾞの振り分けと演出態様の振り分けとが対応する結果、CZﾓｰﾄﾞを示唆する演出態様から、設定推測可能

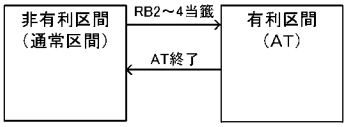
・設定6に関しては、CZﾓｰﾄﾞの振り分けが他の設定の傾向と大きく異なるものの、演出態様の振り分けを個別の確率で行うため、演出態様から設定6であることを把握困難

【図１４９】

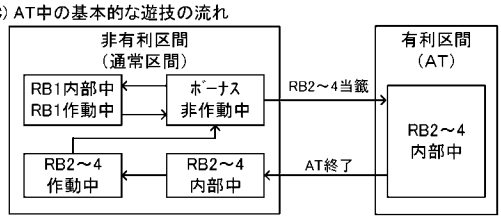
(A) 遊技状態の遷移フロー



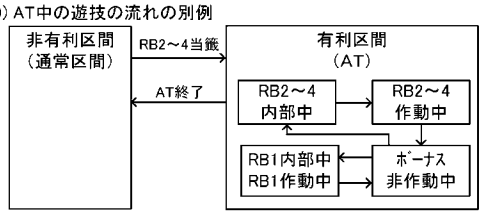
(B) 遊技状態の遷移フロー（報知の有無）



(C) AT中の基本的な遊技の流れ



(D) AT中の遊技の流れの別例



【図１５０】

内部抽籤テーブル（設定値:1/確率分母:65536）

No.	略称	3BET時						2BET時		対応する図柄の組合せ
		一般	内部	RB1	RB2	RB3	RB4	一般	内部	
0	はずれ	0	8066	35465	0	0	0	46314	27892	
1	F_リプ1	6578	25000	0	0	0	0	6578	25000	RP01
2	F_リプ2	2400	2400	0	0	0	0	2400	2400	RP01+02
3	F_打順ﾍﾞﾙ_AA	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+06+08+10+13
4	F_打順ﾍﾞﾙ_AB	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+07+09+11+12
5	F_打順2ﾍﾞﾙ_AA	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+06+10+12
6	F_打順2ﾍﾞﾙ_AB	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+07+11+13
7	F_打順3ﾍﾞﾙ_AA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+08+10+13
8	F_打順3ﾍﾞﾙ_AB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+09+11+12
9	F_打順4ﾍﾞﾙ_AA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+06+12
10	F_打順4ﾍﾞﾙ_AB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+07+13
11	F_打順ﾍﾞﾙ_AA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+06+14
12	F_打順ﾍﾞﾙ_AB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+07+15
13	F_打順ﾍﾞﾙ_AA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+06+10+12
14	F_打順ﾍﾞﾙ_AB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+07+11+13
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	32	32	0	328	328	328	480	480	NM01+02
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	3094	3094	14897	65208	65208	65208	9100	9100	NM01～17
17	F_1枚役1	64	64	0				64	64	NM16+17
18	F_1枚役2	200	200	0				200	200	NM14
19	F_1枚役3	1804	1804	15174				400	400	NM06～17
20	F_RB1	25768								RB1
21	F_RB2	240								RB2
22	F_RB3	240								RB3
23	F_RB4	240								RB4

【図１５１】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ	表示役						備考
	格納領域	ﾃﾞｰﾀ	内容	名称	払出 2BET	払出 3BET	
省略	1	00000001	RB1	S_RB1	0	0	2回入賞/2回遊技
省略		00000010	RB2	C_RB2	0	0	8回入賞/8回遊技
省略		00000100	RB3	C_RB3	0	0	8回入賞/8回遊技
省略		00001000	RB4	C_RB4	0	0	8回入賞/8回遊技
省略		00010000	RP01	C_CLﾘﾌﾟ	0	0	
省略		00100000	RP02	S_ﾋﾟﾝﾃﾘﾌ	0	0	ﾘﾌﾚｲ(上上中)
省略		01000000	NM01	C_XUﾍﾞﾙ	3	3	共通ﾍﾞﾙ
省略		10000000	NM02	C_XDﾍﾞﾙ	3	3	共通ﾍﾞﾙ
省略	2	00000001	NM03	C_TLﾍﾞﾙ	8	8	左正解ﾍﾞﾙ
省略		00000010	NM04	C_CLﾍﾞﾙ	8	8	中正解ﾍﾞﾙ
省略		00000100	NM05	C_BLﾍﾞﾙ	8	8	右正解ﾍﾞﾙ
省略		00001000	NM06	S_L1stﾐｽ1	1	1	
省略		00010000	NM07	S_L1stﾐｽ2	1	1	
省略		00100000	NM08	S_L1stﾐｽ3	1	1	
省略		01000000	NM09	S_L1stﾐｽ4	1	1	
省略		10000000	NM10	S_C1stﾐｽ1	1	1	
省略	3	00000001	NM11	S_C1stﾐｽ2	1	1	
省略		00000010	NM12	S_R1stﾐｽ1	1	1	
省略		00000100	NM13	S_R1stﾐｽ2	1	1	
省略		00001000	NM14	S_R1stﾐｽ3	1	1	
省略		00010000	NM15	S_R1stﾐｽ4	1	1	
省略		00100000	NM16	C_ｽｲｶ1	1	1	
省略		01000000	NM17	C_ｽｲｶ2	1	1	

【図１５２】

内部当籤役と停止操作順序(押し順)と表示役との対応関係

略称	3BET_一般中、2BET_一般中、2BET_RB1内部中						3BET_RB1～4内部中、2BET_RB2～4内部中					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
はずれ	はずれ						はずれ(左は異なる停止形)					
F_ﾘﾌﾟ1	通常リプ(C_CLﾘﾌﾟ)						通常リプ(C_CLﾘﾌﾟ)					
F_ﾘﾌﾟ2	通常リプ(C_CLﾘﾌﾟ)						ピンチリプ(S_ﾋﾟﾝﾃﾘﾌﾟ)					
F_打順1ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順1ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順2ﾍﾞﾙA	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順2ﾍﾞﾙB	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順3ﾍﾞﾙA	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順3ﾍﾞﾙB	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順4ﾍﾞﾙA	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順4ﾍﾞﾙB	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ
F_打順5ﾍﾞﾙA	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_打順5ﾍﾞﾙB	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_打順6ﾍﾞﾙA	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_打順6ﾍﾞﾙB	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	こぼし目orﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_共通ﾍﾞﾙ1	3枚(C_XUﾍﾞﾙorC_XDﾍﾞﾙ)						左と同じ					
F_共通ﾍﾞﾙ2	8枚(C_TLﾍﾞﾙ、C_CLﾍﾞﾙ、C_BLﾍﾞﾙ)						左と同じ					
F_1枚役1	1枚						左と同じ					
F_1枚役2	0or1枚						左と同じ					
F_1枚役3	1枚						左と同じ					

【図１５３】

ATゲーム数抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤値
50G	1	192
75G	2	32
100G	3	16
125G	4	9
150G	5	4
200G	6	2
250G	7	1

【図１５４】

内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

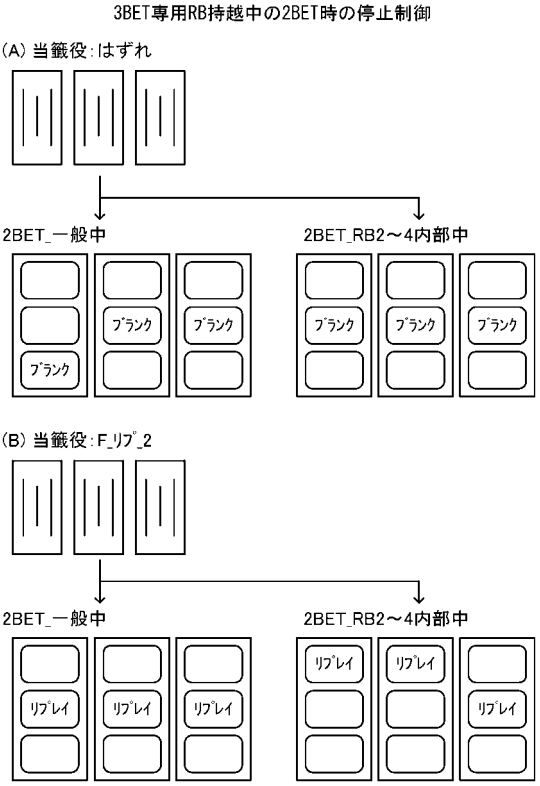
No.	略称	3BET時 一般	3BET時 内部	3BET時 RB1	3BET時 RB2	3BET時 RB3	3BET時 RB4	2BET時 一般	2BET時 内部	対応する図柄の組合せ
0	はずれ	0	7946	35345	0	0	0	46314	27892	
1	F_ﾘﾌﾟ1	6578	25000	0	0	0	0	6578	25000	RP01
2	F_ﾘﾌﾟ2	2400	2400	0	0	0	0	2400	2400	RP01+02
3	F_打順1ﾍﾞﾙA	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+06+08+10+13
4	F_打順1ﾍﾞﾙB	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+07+09+11+12
5	F_打順2ﾍﾞﾙA	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+06+10+12
6	F_打順2ﾍﾞﾙB	1663	1663	0	0	0	0	0	0	NM03+07+11+13
7	F_打順3ﾍﾞﾙA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+08+10+13
8	F_打順3ﾍﾞﾙB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+09+11+12
9	F_打順4ﾍﾞﾙA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+06+12
10	F_打順4ﾍﾞﾙB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM04+07+13
11	F_打順5ﾍﾞﾙA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+06+14
12	F_打順5ﾍﾞﾙB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+07+15
13	F_打順6ﾍﾞﾙA	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+06+10+12
14	F_打順6ﾍﾞﾙB	2278	2278	0	0	0	0	0	0	NM05+07+11+13
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	32	32	0	328	328	328	480	480	NM01+02
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	3094	3094	17650	65208	65208	65208	9100	9100	NM01～17
17	F_1枚役1	184	184	0				64	64	NM16+17
18	F_1枚役2	200	200	0				200	200	NM14
19	F_1枚役3	1804	1804	12541				400	400	NM06～17
20	F_RB1	25768								RB1
21	F_RB2	200								RB2
22	F_RB3	200								RB3
23	F_RB4	200								RB4

【図１５５】

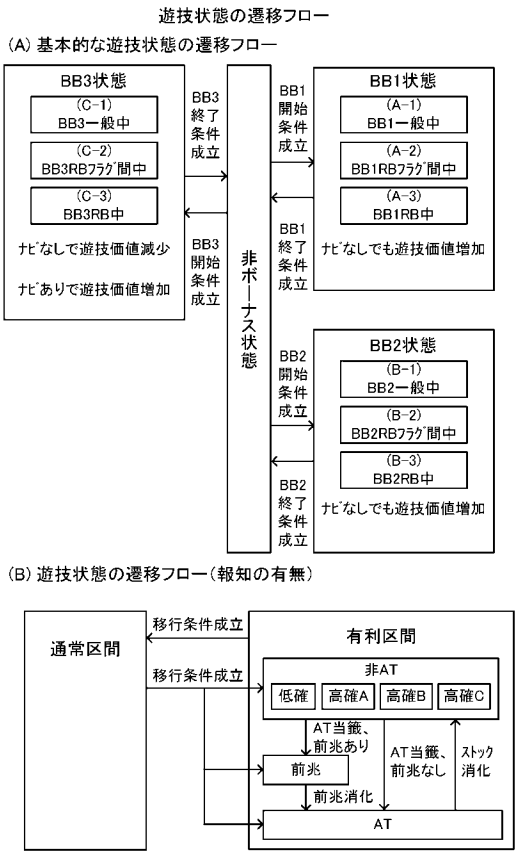
設定変更時の初期化制御

遊技状態	初期化の有無	演出画面
有利区間(AT)	リセット	AT中⇒通常
RB1内部中	維持	通常⇒通常
RB1作動中	維持	通常⇒通常
RB2～4内部中	リセット	ﾎﾞｰﾅｽ確定画面⇒通常
RB2～4作動中	リセット	ﾎﾞｰﾅｽ中⇒通常

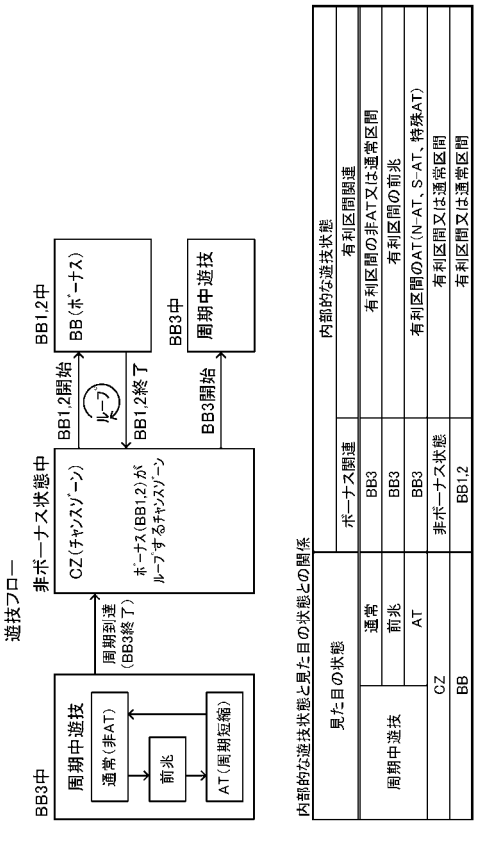
【図１５６】



【図１５７】



【図１５８】



【図１５９】

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
5	ﾌﾞﾗﾝｸ	5	ｽｲｶ1	5	ﾌﾟﾗﾑ
4	ﾌﾞﾗﾝｸ	4	ﾌﾞﾗﾝｸ	4	ｽｲｶ1
3	ﾌﾟﾗﾑ	3	下ｼﾝﾎﾞﾙ	3	上ｼﾝﾎﾞﾙ
2	ﾍﾞﾙ2	2	ﾍﾞﾙ1	2	下ｼﾝﾎﾞﾙ
1	ｽｲｶ1	1	ﾌﾟﾗﾑ	1	ﾍﾞﾙ1
0	上ｼﾝﾎﾞﾙ	0	ﾍﾞﾙ2	0	ﾌﾟﾗﾑ
19	下ｼﾝﾎﾞﾙ	19	青7	19	ﾌﾞﾗﾝｸ
18	ﾌﾟﾗﾑ	18	下ｼﾝﾎﾞﾙ	18	ﾍﾞﾙ2
17	ﾍﾞﾙ2	17	ﾍﾞﾙ1	17	下ｼﾝﾎﾞﾙ
16	ｽｲｶ1	16	ﾌﾟﾗﾑ	16	ﾍﾞﾙ1
15	上ｼﾝﾎﾞﾙ	15	ｽｲｶ2	15	ﾌﾟﾗﾑ
14	白7	14	白7	14	白7
13	ﾌﾟﾗﾑ	13	下ｼﾝﾎﾞﾙ	13	ﾍﾞﾙ2
12	ﾍﾞﾙ1	12	ﾍﾞﾙ1	12	下ｼﾝﾎﾞﾙ
11	ｽｲｶ1	11	ﾌﾟﾗﾑ	11	ﾍﾞﾙ1
10	青7	10	ｽｲｶ1	10	ﾌﾟﾗﾑ
9	ｽｲｶ2	9	上ｼﾝﾎﾞﾙ	9	ｽｲｶ2
8	ﾌﾟﾗﾑ	8	下ｼﾝﾎﾞﾙ	8	青7
7	ﾍﾞﾙ1	7	ﾍﾞﾙ1	7	下ｼﾝﾎﾞﾙ
6	ｽｲｶ1	6	ﾌﾟﾗﾑ	6	ﾍﾞﾙ1

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	上シンボル	00000011
4	下シンボル	00000100
5	スイカ1	00000101
6	スイカ2	00000110
7	ベル1	00000111
8	ベル2	00001000
9	プラム	00001001
10	ブランク	00001011

【図１６０】

内部抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：65536）

(A) 一般中用

No.	略称	抽籤値
0	はずれ	222
1	F_白青BB1	350
2	F_白青BB1+F_123CU_B	110
3	F_白青BB1+F_123BT_B	110
4	F_白青BB1+F_132CU_B	110
5	F_白青BB1+F_132BT_B	110
6	F_白青BB1+F_213CT1_B	110
7	F_白青BB1+F_213CT2_B	110
8	F_白青BB1+F_231CD1_B	110
9	F_白青BB1+F_231CD2_B	110
10	F_白青BB1+F_312TP1_B	110
11	F_白青BB1+F_312TP2_B	110
12	F_白青BB1+F_321小V1_B	110
13	F_白青BB1+F_321小V2_B	110
14	F_白青BB1+F_SP役A	5
15	F_青BB2	1266
16	F_青BB2+F_123CU_B	20
17	F_青BB2+F_123BT_B	20
18	F_青BB2+F_132CU_B	20
19	F_青BB2+F_132BT_B	20
20	F_青BB2+F_213CT1_B	20
21	F_青BB2+F_213CT2_B	20
22	F_青BB2+F_231CD1_B	20
23	F_青BB2+F_231CD2_B	20
24	F_青BB2+F_312TP1_B	20
25	F_青BB2+F_312TP2_B	20
26	F_青BB2+F_321小V1_B	20
27	F_青BB2+F_321小V2_B	20
28	F_青BB2+F_チャンス下ｼﾝ	164
29	F_青BB2+F_SP役B	5
30	F_BB3	3350

No.	略称	抽籤値
31	F_123CU_A	3000
32	F_123BT_A	3000
33	F_132CU_A	3000
34	F_132BT_A	3000
35	F_213CT1_A	3000
36	F_213CT2_A	3000
37	F_231CD1_A	3000
38	F_231CD2_A	3000
39	F_312TP1_A	3000
40	F_312TP2_A	3000
41	F_321小V1_A	3000
42	F_321小V2_A	3000
43	F_123CU_B	790
44	F_123BT_B	790
45	F_132CU_B	790
46	F_132BT_B	790
47	F_213CT1_B	790
48	F_213CT2_B	790
49	F_231CD1_B	790
50	F_231CD2_B	790
51	F_312TP1_B	790
52	F_312TP2_B	790
53	F_321小V1_B	790
54	F_321小V2_B	790
55	F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
56	F_ｽｲｶ	820
57	F_下ｼﾝ	656
58	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
59	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
60	F_通常ﾘﾌﾟ	3358
61	F_フェイクリプ	5620

【図１６１】

内部抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：65536）

(B) BB1フラグ間用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_白青BB1	5188
3	F_白青BB1+F_123CU_A	3000
4	F_白青BB1+F_123BT_A	3000
5	F_白青BB1+F_132CU_A	3000
6	F_白青BB1+F_132BT_A	3000
7	F_白青BB1+F_213CT1_A	3000
8	F_白青BB1+F_213CT2_A	3000
9	F_白青BB1+F_231CD1_A	3000
10	F_白青BB1+F_231CD2_A	3000
11	F_白青BB1+F_312TP1_A	3000
12	F_白青BB1+F_312TP2_A	3000
13	F_白青BB1+F_321小V1_A	3000
14	F_白青BB1+F_321小V2_A	3000
15	F_白青BB1+F_123CU_B	920
16	F_白青BB1+F_123BT_B	920
17	F_白青BB1+F_132CU_B	920
18	F_白青BB1+F_132BT_B	920
19	F_白青BB1+F_213CT1_B	920
20	F_白青BB1+F_213CT2_B	920
21	F_白青BB1+F_231CD1_B	920
22	F_白青BB1+F_231CD2_B	920
23	F_白青BB1+F_312TP1_B	920
24	F_白青BB1+F_312TP2_B	920
25	F_白青BB1+F_321小V1_B	920
26	F_白青BB1+F_321小V2_B	920
27	F_白青BB1+F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	164
28	F_白青BB1+F_SP役B	5
29	F_白青BB1+F_下ｼﾝ	656
30	F_白青BB1+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
31	F_白青BB1+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
32	F_白青BB1+F_ﾁｬﾝｽ小V2	164
33	F_白青BB1+F_SP役A	5
34	F_白青BB1+F_通常ﾘﾌﾟ	3358
35	F_白青BB1+F_フェイクリプ	5620

(C) BB2フラグ間用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_青BB2	5188
3	F_白青BB2+F_123CU_A	3000
4	F_白青BB2+F_123BT_A	3000
5	F_白青BB2+F_132CU_A	3000
6	F_白青BB2+F_132BT_A	3000
7	F_白青BB2+F_213CT1_A	3000
8	F_白青BB2+F_213CT2_A	3000
9	F_白青BB2+F_231CD1_A	3000
10	F_白青BB2+F_231CD2_A	3000
11	F_白青BB2+F_312TP1_A	3000
12	F_白青BB2+F_312TP2_A	3000
13	F_白青BB2+F_321小V1_A	3000
14	F_白青BB2+F_321小V2_A	3000
15	F_白青BB2+F_123CU_B	920
16	F_白青BB2+F_123BT_B	920
17	F_白青BB2+F_132CU_B	920
18	F_白青BB2+F_132BT_B	920
19	F_白青BB2+F_213CT1_B	920
20	F_白青BB2+F_213CT2_B	920
21	F_白青BB2+F_231CD1_B	920
22	F_白青BB2+F_231CD2_B	920
23	F_白青BB2+F_312TP1_B	920
24	F_白青BB2+F_312TP2_B	920
25	F_白青BB2+F_321小V1_B	920
26	F_白青BB2+F_321小V2_B	920
27	F_白青BB2+F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	164
28	F_白青BB2+F_SP役B	5
29	F_白青BB2+F_下ｼﾝ	656
30	F_白青BB2+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
31	F_白青BB2+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
32	F_白青BB2+F_ﾁｬﾝｽ小V2	164
33	F_白青BB2+F_SP役A	5
34	F_白青BB2+F_通常ﾘﾌﾟ	3358
35	F_白青BB2+F_フェイクリプ	5620

(D) BB1,2用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_123CU_A	3000
3	F_123BT_A	3000
4	F_132CU_A	3000
5	F_132BT_A	3000
6	F_213CT1_A	3000
7	F_213CT2_A	3000
8	F_231CD1_A	3000
9	F_231CD2_A	3000
10	F_312TP1_A	3000
11	F_312TP2_A	3000
12	F_321小V1_A	3000
13	F_321小V2_A	3000
14	F_123CU_B	920
15	F_123BT_B	920
16	F_132CU_B	920
17	F_132BT_B	920
18	F_213CT1_B	920
19	F_213CT2_B	920
20	F_231CD1_B	920
21	F_231CD2_B	920
22	F_312TP1_B	920
23	F_312TP2_B	920
24	F_321小V1_B	920
25	F_321小V2_B	920
26	F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
27	F_ｽｲｶ	820
28	F_下ｼﾝ	656
29	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
30	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
31	F_SP役A	5
32	F_SP役B	5
33	F_JACIN1	14166

(E) JACIN1フラグ間用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_JACIN1	0
3	F_JACIN1+F_123CU_A	3000
4	F_JACIN1+F_123BT_A	3000
5	F_JACIN1+F_132CU_A	3000
6	F_JACIN1+F_132BT_A	3000
7	F_JACIN1+F_213CT1_A	3000
8	F_JACIN1+F_213CT2_A	3000
9	F_JACIN1+F_231CD1_A	3000
10	F_JACIN1+F_231CD2_A	3000
11	F_JACIN1+F_312TP1_A	3000
12	F_JACIN1+F_312TP2_A	3000
13	F_JACIN1+F_321小V1_A	3000
14	F_JACIN1+F_321小V2_A	3000
15	F_JACIN1+F_123CU_B	920
16	F_JACIN1+F_123BT_B	920
17	F_JACIN1+F_132CU_B	920
18	F_JACIN1+F_132BT_B	920
19	F_JACIN1+F_213CT1_B	920
20	F_JACIN1+F_213CT2_B	920
21	F_JACIN1+F_231CD1_B	920
22	F_JACIN1+F_231CD2_B	920
23	F_JACIN1+F_312TP1_B	920
24	F_JACIN1+F_312TP2_B	920
25	F_JACIN1+F_321小V1_B	920
26	F_JACIN1+F_321小V2_B	920
27	F_JACIN1+F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
28	F_JACIN1+F_ｽｲｶ	820
29	F_JACIN1+F_下ｼﾝ	656
30	F_JACIN1+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
31	F_JACIN1+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
32	F_JACIN1+F_ﾁｬﾝｽ小V2	164
33	F_JACIN1+F_SP役A	5
34	F_JACIN1+F_SP役B	5
35	F_JACIN1+F_ﾁｬﾝｽ小V1_A	11566
36	F_JACIN1+F_ﾁｬﾝｽ小V1_B	2580

【図１６２】

内部抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：65536）

(F) BB3フラグ間用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_BB3	5188
3	F_BB3+F_123CU_A	3000
4	F_BB3+F_123BT_A	3000
5	F_BB3+F_132CU_A	3000
6	F_BB3+F_132BT_A	3000
7	F_BB3+F_213CT1_A	3000
8	F_BB3+F_213CT2_A	3000
9	F_BB3+F_231CD1_A	3000
10	F_BB3+F_231CD2_A	3000
11	F_BB3+F_312TP1_A	3000
12	F_BB3+F_312TP2_A	3000
13	F_BB3+F_321小V1_A	3000
14	F_BB3+F_321小V2_A	3000
15	F_BB3+F_123CU_B	920
16	F_BB3+F_123BT_B	920
17	F_BB3+F_132CU_B	920
18	F_BB3+F_132BT_B	920
19	F_BB3+F_213CT1_B	920
20	F_BB3+F_213CT2_B	920
21	F_BB3+F_231CD1_B	920
22	F_BB3+F_231CD2_B	920
23	F_BB3+F_312TP1_B	920
24	F_BB3+F_312TP2_B	920
25	F_BB3+F_321小V1_B	920
26	F_BB3+F_321小V2_B	920
27	F_BB3+F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
28	F_BB3+F_ｽｲｶ	820
29	F_BB3+F_下ｼﾝ	656
30	F_BB3+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
31	F_BB3+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
32	F_BB3+F_ﾁｬﾝｽ小V2	164
33	F_BB3+F_SP役A	5
34	F_BB3+F_SP役B	5
35	F_BB3+F_通常ﾘﾌﾟ	3358
36	F_BB3+F_フェイクリプ	5620

(G) BB3用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_123CU_A	3000
3	F_123BT_A	3000
4	F_132CU_A	3000
5	F_132BT_A	3000
6	F_213CT1_A	3000
7	F_213CT2_A	3000
8	F_231CD1_A	3000
9	F_231CD2_A	3000
10	F_312TP1_A	3000
11	F_312TP2_A	3000
12	F_321小V1_A	3000
13	F_321小V2_A	3000
14	F_123CU_B	920
15	F_123BT_B	920
16	F_132CU_B	920
17	F_132BT_B	920
18	F_213CT1_B	920
19	F_213CT2_B	920
20	F_231CD1_B	920
21	F_231CD2_B	920
22	F_312TP1_B	920
23	F_312TP2_B	920
24	F_321小V1_B	920
25	F_321小V2_B	920
26	F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
27	F_ｽｲｶ	820
28	F_下ｼﾝ	656
29	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
30	F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
31	F_SP役A	5
32	F_SP役B	5
33	F_JACIN2	14166

(H) JACIN2フラグ間用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	0
2	F_JACIN2	14166
3	F_JACIN2+F_123CU_A	3000
4	F_JACIN2+F_123BT_A	3000
5	F_JACIN2+F_132CU_A	3000
6	F_JACIN2+F_132BT_A	3000
7	F_JACIN2+F_213CT1_A	3000
8	F_JACIN2+F_213CT2_A	3000
9	F_JACIN2+F_231CD1_A	3000
10	F_JACIN2+F_231CD2_A	3000
11	F_JACIN2+F_312TP1_A	3000
12	F_JACIN2+F_312TP2_A	3000
13	F_JACIN2+F_321小V1_A	3000
14	F_JACIN2+F_321小V2_A	3000
15	F_JACIN2+F_123CU_B	920
16	F_JACIN2+F_123BT_B	920
17	F_JACIN2+F_132CU_B	920
18	F_JACIN2+F_132BT_B	920
19	F_JACIN2+F_213CT1_B	920
20	F_JACIN2+F_213CT2_B	920
21	F_JACIN2+F_231CD1_B	920
22	F_JACIN2+F_231CD2_B	920
23	F_JACIN2+F_312TP1_B	920
24	F_JACIN2+F_312TP2_B	920
25	F_JACIN2+F_321小V1_B	920
26	F_JACIN2+F_321小V2_B	920
27	F_JACIN2+F_ﾌﾟﾗﾑ	2388
28	F_JACIN2+F_ｽｲｶ	820
29	F_JACIN2+F_下ｼﾝ	656
30	F_JACIN2+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	128
31	F_JACIN2+F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	164
32	F_JACIN2+F_ﾁｬﾝｽ小V2	164
33	F_JACIN2+F_SP役A	5
34	F_JACIN2+F_SP役B	5

(I) JACIN1用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	13973
2	F_JACIN役A	9234
3	F_JACIN役B	42293

(J) JACIN2用

No.	略称	抽籤値
1	はずれ	13973
2	F_JACIN役A	9234
3	F_JACIN役B	42293

【図１６３】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
19	7	ブラム	ベル1	FRU	C_CUベル_B	7
	6	ブラム	ベル2	FRU	C_CUベル_C	7
	5	ブラム	下ランボル	FRU	C_BTベル_A	7
	4	ブラム	下ランボル	FRU	C_BTベル_B	7
	3	ブラム	下ランボル	白7	C_BTベル_C_01	7
	2	ブラム	下ランボル	ブランク	C_BTベル_C_02	7
	1	ベル1	ベル1	FRU	C_CTベル_A_01	7
	0	ベル2	ベル1	FRU	C_CTベル_A_02	7
18	7	ベル2	ベル1	FRU	C_CTベル_B_01	7
	6	ベル2	ベル1	FRU	C_CTベル_B_02	7
	5	ベル1	ベル2	FRU	C_CTベル_C_01	7
	4	ベル2	ベル2	FRU	C_CTベル_C_02	7
	3	ベル1	ベル2	FRU	C_CTベル_C_03	7
	2	ベル2	ベル2	FRU	C_CTベル_C_04	7
	1	スイカ1	ベル1	FRU	C_CDベル_A	7
	0	スイカ1	下ランボル	FRU	C_CDベル_B	7
17	7	ベル1	白7	FRU	C_CDベル_C_01	7
	6	ベル2	白7	FRU	C_CDベル_C_02	7
	5	スイカ1	ベル1	ブランク	C_CDベル_C_03	7
	4	スイカ1	ベル2	ブランク	C_CDベル_C_04	7
	3	スイカ1	ブラム	FRU	C_TPベル_A	7
	2	スイカ1	ブラム	下ランボル	C_TPベル_B	7
	1	青7	ブラム	FRU	C_TPベル_C	7
	0	スイカ1	ベル1	ブラム	C_ハハベル	7

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
16	7	ベル1	下ランボル	FRU	C_中2BB1_02	1
	6	ベル2	下ランボル	FRU	C_中2BB2_02	1
	5	スイカ1	下ランボル	FRU	C_中2BB2_01	1
	4	ブラム	スイカ1	白7	C_左AA1_01	1
	3	ブラム	スイカ1	白7	C_左AA1_02	1
	2	ブラム	上ランボル	白7	C_左AA2_01	1
	1	ブラム	上ランボル	スイカ2	C_左AA2_02	1
	0	ブラム	スイカ1	FRU	C_左AB1_01	1
15	7	ブラム	スイカ1	ブランク	C_左AB1_02	1
	6	ブラム	上ランボル	スイカ1	C_左AB2_01	1
	5	ブラム	上ランボル	ブランク	C_左AB2_02	1
	4	ブラム	スイカ2	白7	C_左B9A_01	1
	3	ブラム	スイカ2	スイカ2	C_左B9A_02	1
	2	ブラム	ベル2	白7	C_左B9A_03	1
	1	ブラム	ベル2	スイカ2	C_左B9A_04	1
	0	ベル2	ブラム	スイカ1	C_左B9B_01	1
14	7	ブラム	スイカ2	ブランク	C_左B9B_02	1
	6	ブラム	ベル2	スイカ1	C_左B9B_03	1
	5	ブラム	ベル2	ブランク	C_左B9B_04	1
	4	ベル1	ベル1	白7	C_中1AA1_01	1
	3	ベル1	ベル1	スイカ2	C_中1AA1_02	1
	2	スイカ2	ベル1	白7	C_中1AA2_01	1
	1	スイカ2	ベル1	スイカ2	C_中1AA2_02	1
	0	ベル1	ベル1	スイカ1	C_中1AB_01	1

【図１６４】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
31	7	上ランボル	上ランボル	ブランク	T_BB前御用	0
	6	ブラム	ベル1	白7	T_左A_01	0
	5	ブラム	ベル1	スイカ1	T_左A_02	0
	4	ブラム	ベル1	スイカ2	T_左A_03	0
	3	ブラム	ベル1	ブランク	T_左A_04	0
	2	ブラム	スイカ1	ベル1	T_左B_01	0
	1	ブラム	スイカ2	ベル1	T_左B_02	0
	0	ブラム	ベル2	ベル1	T_左B_03	0
30	7	ベル1	ベル1	ブラム	T_中A_01	0
	6	ベル1	ベル1	ブラム	T_中A_02	0
	5	スイカ1	ブラム	青7	T_中B_01	0
	4	スイカ1	ブラム	スイカ1	T_中B_02	0
	3	スイカ1	ブラム	ベル2	T_中B_03	0
	2	スイカ1	ブラム	ブランク	T_中B_04	0
	1	ベル1	ブラム	スイカ2	T_中C_01	0
	0	ベル2	ブラム	下ランボル	T_中C_02	0
29	7	スイカ1	青7	ベル1	T_右A_01	0
	6	スイカ1	スイカ1	ベル1	T_右A_02	0
	5	スイカ1	スイカ2	ベル1	T_右A_03	0
	4	スイカ1	ブランク	ベル1	T_右A_04	0
	3	ベル1	下ランボル	ベル1	T_右B_01	0
	2	ベル2	下ランボル	ベル1	T_右B_02	0
	1	ベル1	下ランボル	ベル2	T_チャンス役_01	0
	0	ベル1	ベル1	ベル2	T_チャンス役_02	0

【図１６５】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
28	7	白7	白7	白7	B_CTEBB1	0
	6	スイカ2	青7	スイカ2	B_CDBB1	0
	5	青7	青7	青7	B_CTBB2	0
	4	青7	青7	スイカ1	B_BB3A	0
	3	青7	青7	スイカ2	B_BB3B	0
	2	ブランク	ブランク	ブランク	B_JAGIN1	0
	1	ブランク	ブランク	ベル2	B_JAGIN2	0
	0	青7	青7	ベル1	B_7ノ7A	0
27	7	青7	ブラム	スイカ1	B_ブリ7B_01	0
	6	青7	ブラム	スイカ2	B_ブリ7B_02	0
	5	青7	ブラム	ベル1	B_ブリ7B_03	0
	4	ベル1	ブラム	ベル1	C_CDリ7_01	0
	3	ベル2	ブラム	ベル1	C_CDリ7_02	0
	2	白7	ブラム	スイカ2	C_CUリ7A_01	0
	1	白7	ブラム	白7	C_CUリ7A_02	0
	0	下ランボル	ブラム	白7	C_CUリ7A_03	0
26	7	下ランボル	ブラム	スイカ2	C_CUリ7A_04	0
	6	スイカ2	ブラム	白7	C_CUリ7A_05	0
	5	スイカ2	ブラム	スイカ2	C_CUリ7A_06	0
	4	ブランク	ブラム	白7	C_CUリ7A_07	0
	3	ブランク	ブラム	スイカ2	C_CUリ7A_08	0
	2	スイカ2	ベル1	ベル1	C_BTリ7_01	0
	1	ブランク	ベル1	ベル1	C_BTリ7_02	0
	0	下ランボル	下ランボル	下ランボル	C_下ランリ7_01	0

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
25	7	白7	下ランボル	青7	C_中ランリ7_02	0
	6	白7	下ランボル	下ランボル	C_下ランリ7_03	0
	5	下ランボル	下ランボル	下ランボル	C_下ランリ7_04	0
	4	下ランボル	上ランボル	下ランボル	C_ランまリ7_01	0
	3	下ランボル	上ランボル	白7	C_ランまリ7_02	0
	2	白7	下ランボル	下ランボル	C_ランまリ7_03	0
	1	下ランボル	上ランボル	下ランボル	C_ランまリ7_04	0
	0	ブランク	ベル1	下ランボル	C_スイカA_01	3
24	7	スイカ1	スイカ1	上ランボル	C_スイカA_02	3
	6	ベル1	スイカ1	ベル2	C_スイカA_03	3
	5	ベル1	スイカ2	青7	C_スイカA_04	3
	4	ベル1	スイカ2	上ランボル	C_スイカA_05	3
	3	ベル1	スイカ2	ベル2	C_スイカA_06	3
	2	ベル2	スイカ1	青7	C_スイカA_07	3
	1	ベル2	スイカ1	上ランボル	C_スイカA_08	3
	0	ベル2	スイカ1	ベル2	C_スイカA_09	3
23	7	ベル2	スイカ2	青7	C_スイカA_10	3
	6	スイカ2	スイカ2	上ランボル	C_スイカA_11	3
	5	ベル2	スイカ2	ベル2	C_スイカA_12	3
	4	ベル1	下ランボル	青7	C_スイカB_01	3
	3	ベル1	下ランボル	上ランボル	C_スイカB_02	3
	2	ベル2	下ランボル	青7	C_スイカB_03	3
	1	ベル2	下ランボル	上ランボル	C_スイカB_04	3
	0	白7	下ランボル	上ランボル	C_SPランA_01	6

【図１６６】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション		属性	名称	払出 3BET
22	7	白7	下ランボル	青7	C_SPランA_02	6
	6	白7	下ランボル	ベル2	C_SPランA_03	6
	5	下ランボル	下ランボル	上ランボル	C_SPランA_04	6
	4	下ランボル	下ランボル	青7	C_SPランA_05	6
	3	下ランボル	下ランボル	ベル2	C_SPランA_06	6
	2	白7	下ランボル	ブラム	C_下ランA_01	6
	1	下ランボル	下ランボル	ブラム	C_下ランA_02	6
	0	ブランク	ベル1	下ランボル	C_下ランB	6
21	7	スイカ1	下ランボル	上ランボル	C_SPランB_01	3
	6	スイカ1	下ランボル	青7	C_SPランB_02	3
	5	スイカ1	下ランボル	ベル2	C_SPランB_03	3
	4	スイカ1	下ランボル	ブラム	C_下ランC	3
	3	スイカ2	ベル1	下ランボル	C_下ランD	6
	2	ブラム	ブラム	ブラム	C_ブラム	6
	1	上ランボル	下ランボル	上ランボル	C_ブラランリ7_01	6
	0	上ランボル	下ランボル	青7	C_ブラランリ7_02	6
20	7	上ランボル	下ランボル	ベル2	C_ブラランリ7_03	6
	6	青7	下ランボル	上ランボル	C_ブラランリ7_04	6
	5	青7	下ランボル	青7	C_ブラランリ7_05	6
	4	青7	下ランボル	ベル2	C_ブラランリ7_06	6
	3	ブランク	下ランボル	上ランボル	C_ブラランリ7_07	6
	2	ブランク	下ランボル	青7	C_ブラランリ7_08	6
	1	ブランク	下ランボル	ベル2	C_ブラランリ7_09	6
	0	ブラム	ベル1	ブラム	C_CUベルA	7

【図１６７】

図柄組合せテーブル

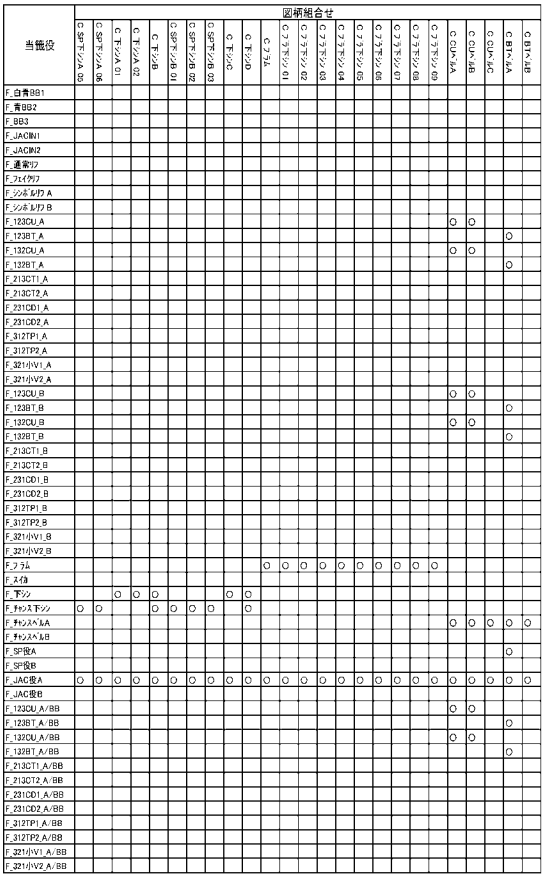
データ（格納領域識別）		コンビネーション		属性	名称	払出3BET
7	7	上シンボル	青7	FRU	C_特殊M1	1
	6	青7	ブランク	FRU	C_特殊M_01	1
	5	白7	ブランク	FRU	C_特殊M_02	1
3	4	青7	ブランク	スイカ1	C_特殊M_01	1
	3	上シンボル	ブランク	スイカ1	C_特殊K_02	1
	2	白7	ブランク	上シンボル	C_特殊L	1
	1	上シンボル	上シンボル	FRU	C_特殊M_01	1
	0	上シンボル	白7	上シンボル	C_特殊M_02	1
	7	上シンボル	青7	FRU	C_特殊M_03	1
	6	上シンボル	ブランク	上シンボル	C_特殊M_04	1
	5	プラム	下シンボル	上シンボル	C_特殊N_01	1
2	4	プラム	青7	上シンボル	C_特殊N_02	1
	3	プラム	下シンボル	青7	C_特殊O	1
	2	プラム	青7	スイカ2	C_特殊P	1
	1	プラム	プラム	上シンボル	C_特殊Q_01	1
	0	プラム	白7	上シンボル	C_特殊Q_02	1
	7	プラム	ベル2	FRU	C_特殊R1	1
	6	プラム	ブランク	ベル2	C_特殊R_02	1
	5	プラム	白7	青7	C_特殊S_01	1
1	4	プラム	ブランク	青7	C_特殊S_02	1
	3	スイカ1	白7	ベル2	C_特殊T_01	1
	2	スイカ1	青7	ベル2	C_特殊T_02	1
	1	スイカ1	上シンボル	ベル2	C_特殊T_03	1
	0	スイカ1	ブランク	ベル2	C_特殊T_04	1
	7	スイカ2	下シンボル	FRU	C_特殊U	1
	6					
	5					
0	4					
	3					
	2					
	1					
	0					

データ（格納領域識別）		コンビネーション		属性	名称	払出3BET
7	7	ベル2	上シンボル	プラム	C_右1BA1_00	1
	6	下シンボル	スイカ1	プラム	C_右1BA3_01	1
	5	下シンボル	上シンボル	プラム	C_右1BA3_02	1
	4	ベル2	スイカ2	プラム	C_右1BB1_01	1
	3	ベル2	ベル2	プラム	C_右1BB1_02	1
	2	下シンボル	スイカ2	プラム	C_右1BB2_01	1
	1	下シンボル	ベル2	プラム	C_右1BB2_02	1
	0	ベル1	スイカ1	ベル1	C_右2AA1_01	1
	7	ベル1	ブランク	ベル1	C_右2AA1_02	1
6	6	スイカ2	スイカ1	ベル1	C_右2AA2_01	1
	5	スイカ2	ブランク	ベル1	C_右2AA2_02	1
	4	ベル1	スイカ2	ベル1	C_右2AB1_01	1
	3	ベル1	青7	ベル1	C_右2AB1_02	1
	2	スイカ2	スイカ2	ベル1	C_右2AB2_01	1
	1	スイカ2	青7	ベル1	C_右2AB2_02	1
	0	ベル2	スイカ1	ベル1	C_右2BA1_01	1
	7	ベル2	ブランク	ベル1	C_右2BA1_02	1
	6	下シンボル	スイカ1	ベル1	C_右2BA2_01	1
	5	下シンボル	ベル2	ベル1	C_右2BA2_02	1
5	4	ベル2	スイカ2	ベル1	C_右2BB1_01	1
	3	ベル2	青7	ベル1	C_右2BB1_02	1
	2	下シンボル	スイカ2	ベル1	C_右2BB2_01	1
	1	下シンボル	青7	ベル1	C_右2BB2_02	1
	0	青7	青7	上シンボル	C_特殊A	1
	7	青7	白7	青7	C_特殊B_01	1
	6	青7	白7	スイカ2	C_特殊B_02	1
	5	上シンボル	青7	下シンボル	C_特殊C	1
4	4	白7	青7	下シンボル	C_特殊D	1
	3	白7	青7	白7	C_特殊E	1
	2	ブランク	白7	白7	C_特殊F	1
	1	スイカ2	青7	上シンボル	C_特殊G	1
	0	スイカ2	上シンボル	スイカ2	C_特殊H	1

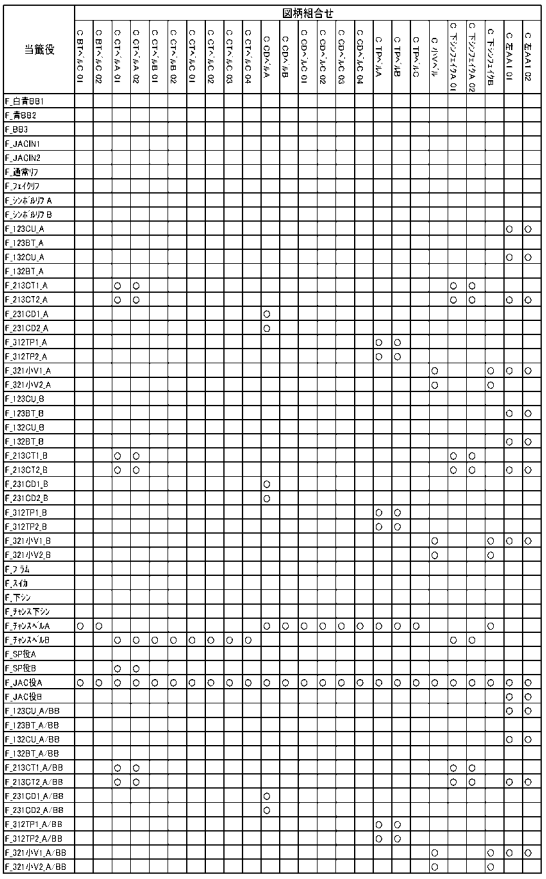
【図１６８】

| 当籤役 | 図柄組合せ | | | | |

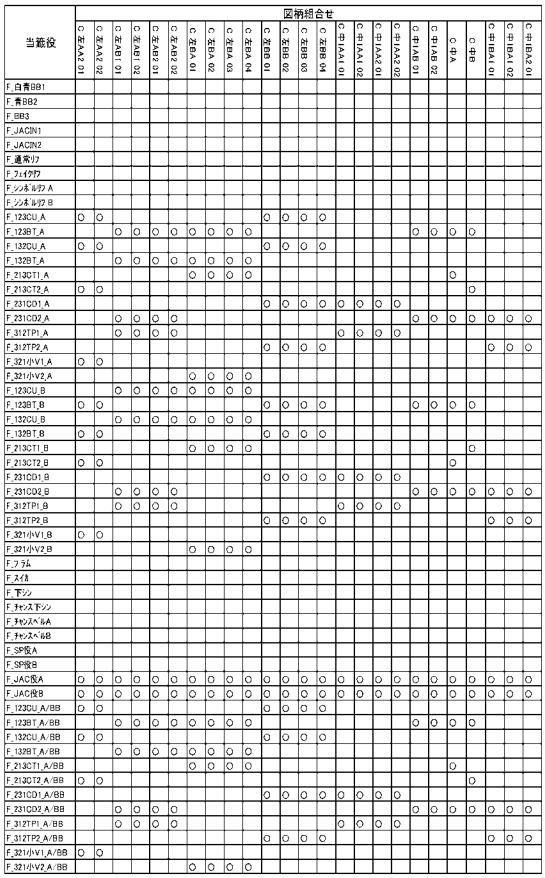
【図１７１】



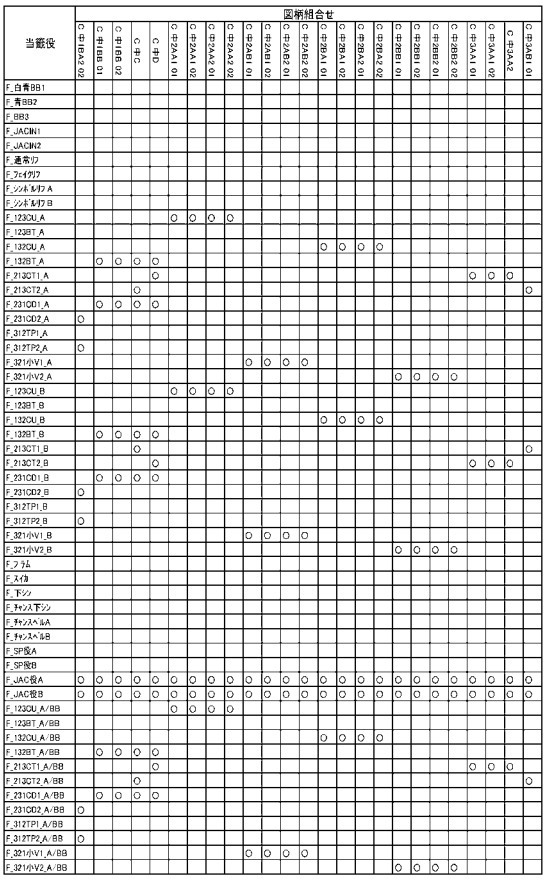
【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】



【図１７５】

当籤役	図柄組合せ																							
	○ 中3AB1 02	○ 中3AB2	○ 中3BA1 01	○ 中3BA1 02	○ 中3BA2	○ 中3BB1 01	○ 中3BB1 02	○ 中3BB2	○ 右1AA1	○ 右1AA2	○ 右1AA3 01	○ 右1AA3 02	○ 右1AB1 01	○ 右1AB1 02	○ 右1AB2 01	○ 右1AB2 02	○ 右1BA1	○ 右1BA2	○ 右1BA3 01	○ 右1BA3 02	○ 右1BB1 01	○ 右1BB1 02	○ 右1BB2 01	○ 右1BB2 02	○ 右2AA1 01
F_白青BB1																									
F_青BB2																									
F_BB3																									
F_JACIN1																									
F_JACIN2																									
F_通常リプ																									
F_フェイクリプ																									
F_シンボルリプA																									
F_シンボルリプB																									
F_123CU_A																									○
F_123BT_A									○	○	○	○													
F_132CU_A																									
F_132BT_A													○	○	○	○									
F_213CT1_A						○	○	○													○	○	○	○	
F_213CT2_A	○	○	○	○	○												○	○	○	○					
F_231CD1_A																									
F_231CD2_A																									
F_312TP1_A													○	○	○	○	○	○	○	○					
F_312TP2_A									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V1_A									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V2_A													○	○	○	○	○	○	○	○					
F_123CU_B																									○
F_123BT_B									○	○	○	○													
F_132CU_B																									
F_132BT_B													○	○	○	○									
F_213CT1_B	○	○	○	○	○																○	○	○	○	
F_213CT2_B						○	○	○									○	○	○	○					
F_231CD1_B																									
F_231CD2_B																									
F_312TP1_B													○	○	○	○	○	○	○	○					
F_312TP2_B									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V1_B									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V2_B													○	○	○	○	○	○	○	○					
F_プラム																									
F_スイカ																									
F_下シン																									
F_チャンス下シン																									
F_チャンスベルA																									
F_チャンスベルB																									
F_SP役A									○	○			○	○			○	○			○	○			
F_SP役B											○	○			○	○			○	○			○	○	
F_JAC役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_JAC役B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123CU_A/BB																									○
F_123BT_A/BB									○	○	○	○													
F_132CU_A/BB																									
F_132BT_A/BB													○	○	○	○									
F_213CT1_A/BB						○	○	○													○	○	○	○	
F_213CT2_A/BB	○	○	○	○	○												○	○	○	○					
F_231CD1_A/BB																									
F_231CD2_A/BB																									
F_312TP1_A/BB													○	○	○	○	○	○	○	○					
F_312TP2_A/BB									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V1_A/BB									○	○	○	○									○	○	○	○	
F_321小V2_A/BB													○	○	○	○	○	○	○	○					

【図１７６】

当籤役	図柄組合せ																							
	○ 右2AA1 02	○ 右2AA2 01	○ 右2AA2 02	○ 右2AB1 01	○ 右2AB1 02	○ 右2AB2 01	○ 右2AB2 02	○ 右2BA1 01	○ 右2BA1 02	○ 右2BA2 01	○ 右2BA2 02	○ 右2BB1 01	○ 右2BB1 02	○ 右2BB2 01	○ 右2BB2 02	○ 特殊A	○ 特殊B 01	○ 特殊B 02	○ 特殊C	○ 特殊D	○ 特殊E	○ 特殊F	○ 特殊G	○ 特殊H	○ 特殊I
F_白青BB1																									
F_青BB2																									
F_BB3																									
F_JACIN1																									
F_JACIN2																									
F_通常リプ																									
F_フェイクリプ																									
F_シンボルリプA																									
F_シンボルリプB																									
F_123CU_A	○	○	○													○	○	○	○	○	○	○	○	
F_123BT_A																○	○	○	○	○	○			○
F_132CU_A								○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	
F_132BT_A																○	○	○	○	○	○			○
F_213CT1_A																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_213CT2_A																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_231CD1_A				○	○	○	○									○	○	○	○	○	○			○
F_231CD2_A												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
F_312TP1_A																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_312TP2_A																○	○	○	○	○	○			
F_321小V1_A																○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_321小V2_A																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_123CU_B	○	○	○																					
F_123BT_B																								
F_132CU_B								○	○	○	○													
F_132BT_B																								
F_213CT1_B																○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_213CT2_B																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_231CD1_B				○	○	○	○									○	○	○	○	○		○		○
F_231CD2_B												○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_312TP1_B																○	○	○	○	○	○	○		○
F_312TP2_B																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_321小V1_B																○	○	○	○	○	○	○		○
F_321小V2_B																○	○	○	○		○	○	○	
F_プラム																								
F_スイカ																								
F_下シン																								
F_チャンス下シン																								
F_チャンスベルA																								
F_チャンスベルB																								
F_SP役A																								
F_SP役B																								
F_JAC役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_JAC役B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123CU_A/BB																								
F_123BT_A/BB																○	○	○	○	○	○			○
F_132CU_A/BB								○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○	
F_132BT_A/BB																○	○	○	○	○	○			○
F_213CT1_A/BB																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_213CT2_A/BB																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_231CD1_A/BB				○	○	○	○									○	○	○	○	○	○			○
F_231CD2_A/BB												○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
F_312TP1_A/BB																○	○	○	○	○	○			○
F_312TP2_A/BB																○	○	○	○	○	○	○	○	
F_321小V1_A/BB																○	○	○	○	○	○			○
F_321小V2_A/BB																○	○	○	○	○	○	○	○	

【図１７７】

当籤役	図柄組合せ																							
	○ 特殊J 01	○ 特殊J 02	○ 特殊K 01	○ 特殊K 02	○ 特殊L	○ 特殊M 01	○ 特殊M 02	○ 特殊M 03	○ 特殊M 04	○ 特殊N 01	○ 特殊N 02	○ 特殊O	○ 特殊P	○ 特殊Q 01	○ 特殊Q 02	○ 特殊R 01	○ 特殊R 02	○ 特殊S 01	○ 特殊S 02	○ 特殊T 01	○ 特殊T 02	○ 特殊T 03	○ 特殊T 04	○ 特殊U
F_白青BB1																								
F_青BB2																								
F_BB3																								
F_JACIN1																								
F_JACIN2																								
F_通常リプ																								
F_フェイクリプ																								
F_シンボルリプA																								
F_シンボルリプB																								
F_123CU_A																								
F_123BT_A	○	○																						
F_132CU_A																								
F_132BT_A	○	○																						
F_213CT1_A			○	○																				
F_213CT2_A			○	○																				
F_231CD1_A	○	○			○																			
F_231CD2_A	○	○			○																			
F_312TP1_A	○	○			○																			
F_312TP2_A	○	○			○																			
F_321小V1_A	○	○			○																			
F_321小V2_A	○	○			○																			
F_123CU_B										○	○	○	○											
F_123BT_B														○	○	○	○	○	○					
F_132CU_B										○	○	○	○											
F_132BT_B														○	○	○	○	○	○					
F_213CT1_B			○	○																				
F_213CT2_B			○	○																				
F_231CD1_B	○	○			○																			
F_231CD2_B	○	○			○																			
F_312TP1_B	○	○			○																			
F_312TP2_B	○	○			○																			
F_321小V1_B	○	○			○																			
F_321小V2_B	○	○			○																			
F_プラム																								
F_スイカ																								
F_下シン																								
F_チャンス下シン																								
F_チャンスベルA																								
F_チャンスベルB																								
F_SP役A						○	○	○	○	○	○													
F_SP役B						○	○	○	○	○	○			○	○					○	○	○	○	○
F_JAC役A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_JAC役B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
F_123CU_A/BB																								
F_123BT_A/BB	○	○																						
F_132CU_A/BB																								
F_132BT_A/BB	○	○																						
F_213CT1_A/BB			○	○																				
F_213CT2_A/BB			○	○																				
F_231CD1_A/BB	○	○			○																			
F_231CD2_A/BB	○	○			○																			
F_312TP1_A/BB	○	○			○																			
F_312TP2_A/BB	○	○			○																			
F_321小V1_A/BB	○	○			○																			
F_321小V2_A/BB	○	○			○																			

【図１７８】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係

(A) 非ボーナス状態

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_通常リプ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_フェイクリプ	7リプ	7リプ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_シンボルリプA						
F_シンボルリプB						
F_123CU_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123CU_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_312TP2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_321小V1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_321小V2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_プラム	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム
F_スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下シン	下シン	下シン	下シン	下シン	下シン	下シン
F_チャンス下シン	SP下シン	SP下シン	SP下シン	SP下シン	SP下シン	SP下シン
F_チャンスベルA	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_チャンスベルB	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役A	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役B	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１７９】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(B) BB1,2フラグ間

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	BB他	BB他	BB他	BB他	BB他	BB他
F_通常ﾘﾌﾟ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB						
F_123CU_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_123BT_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_132CU_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_132BT_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_213CT1_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_213CT2_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_231CD1_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_231CD2_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_312TP1_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_312TP2_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_321小V1_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_321小V2_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_123CU_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_213CT2_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_231CD1_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_231CD2_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_312TP1_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP2_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V1_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V2_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_ﾌﾟﾗﾑ	プラム	プラム	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ
F_ｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	ベル	ベル	フェイク	フェイク	フェイク	フェイク
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	ベル	ベル	フェイク	フェイク	フェイク	フェイク
F_SP役A	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役
F_SP役B	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１８０】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(C) BB3フラグ間

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	BB他	BB他	BB他	BB他	BB他	BB他
F_通常ﾘﾌﾟ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB						
F_123CU_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_123BT_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_132CU_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_132BT_A	ベル	ベル	BB他	BB他	BB他	BB他
F_213CT1_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_213CT2_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_231CD1_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_231CD2_A	BB他	BB他	ベル	ベル	BB他	BB他
F_312TP1_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_312TP2_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_321小V1_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_321小V2_A	BB他	BB他	BB他	BB他	ベル	ベル
F_123CU_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_213CT2_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_231CD1_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_231CD2_B	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚	BB他	BB他
F_312TP1_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP2_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V1_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_321小V2_B	BB他	BB他	BB他	BB他	はずれor1枚	はずれor1枚
F_ﾌﾟﾗﾑ	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム
F_ｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役A	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役B	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１８１】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(D) BB1,2,3一般中

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_通常ﾘﾌﾟ						
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB						
F_123CU_A	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_A	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_A	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_A	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_312TP2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_321小V1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_321小V2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_123CU_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_312TP2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_321小V1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_321小V2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_ﾌﾟﾗﾑ	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム
F_ｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役A	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役B	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１８２】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(E) BB1,2RBフラグ間

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	はずれorJAC1	はずれorJAC1	はずれorJAC1	はずれorJAC1	はずれorJAC1	はずれorJAC1
F_通常ﾘﾌﾟ						
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA	リプレイ	リプレイ	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB	リプレイ	リプレイ	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い	ｼﾝﾎﾞﾙ揃い
F_123CU_A	ベル	ベル	ベル	ベル	CUベル	CUベル
F_123BT_A	ベル	ベル	ベル	ベル	BTベル	BTベル
F_132CU_A	ベル	ベル	ベル	ベル	CUベル	CUベル
F_132BT_A	ベル	ベル	ベル	ベル	BTベル	BTベル
F_213CT1_A	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_213CT2_A	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_231CD1_A	ベル	ベル	ベル	ベル	CDベル	CDベル
F_231CD2_A	ベル	ベル	ベル	ベル	CDベル	CDベル
F_312TP1_A	ベル	ベル	ベル	ベル	TPベル	TPベル
F_312TP2_A	ベル	ベル	ベル	ベル	TPベル	TPベル
F_321小V1_A	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_321小V2_A	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_123CU_B	ベル	ベル	ベル	ベル	CUベル	CUベル
F_123BT_B	ベル	ベル	ベル	ベル	BTベル	BTベル
F_132CU_B	ベル	ベル	ベル	ベル	CUベル	CUベル
F_132BT_B	ベル	ベル	ベル	ベル	BTベル	BTベル
F_213CT1_B	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_213CT2_B	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_231CD1_B	ベル	ベル	ベル	ベル	CDベル	CDベル
F_231CD2_B	ベル	ベル	ベル	ベル	CDベル	CDベル
F_312TP1_B	ベル	ベル	ベル	ベル	TPベル	TPベル
F_312TP2_B	ベル	ベル	ベル	ベル	TPベル	TPベル
F_321小V1_B	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_321小V2_B	ベル	ベル	ベル	ベル	フェイク	フェイク
F_ﾌﾟﾗﾑ	プラム	プラム	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ	プラ下ｼﾝ
F_ｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽ下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙA	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_ﾁｬﾝｽﾍﾞﾙB	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役A	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役B	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１８３】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(F) BB3RBフラグ間

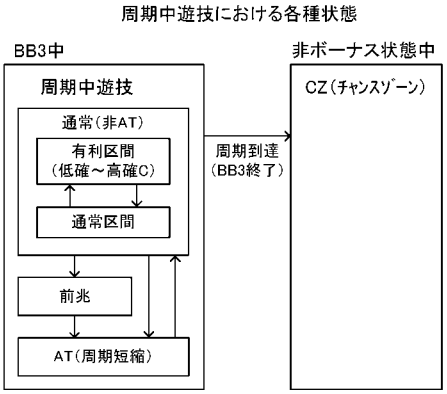
当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	はずれorJAC2	はずれorJAC2	はずれorJAC2	はずれorJAC2	はずれorJAC2	はずれorJAC2
F_通常ﾘﾌﾟ						
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB						
F_123CU_A	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_A	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_A	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_A	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_312TP2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_321小V1_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_321小V2_A	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_123CU_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_123BT_B	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132CU_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_132BT_B	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_213CT2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_231CD2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚	はずれor1枚
F_312TP1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_312TP2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル	はずれor1枚
F_321小V1_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_321小V2_B	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	はずれor1枚	ベル
F_ﾌﾟﾗﾑ	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム	プラム
F_ｽｲｶ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ	下ｼﾝ
F_ﾁｪﾝｽ下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ	SP下ｼﾝ
F_ﾁｪﾝｽﾍﾞﾙA	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_ﾁｪﾝｽﾍﾞﾙB	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_SP役A	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役
F_SP役B	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役	SP役
F_JAC役A						
F_JAC役B						

【図１８４】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係
(G) BB1,2,3RB中

当籤役	図柄の組合せ 押し順					
	打順１	打順２	打順３	打順４	打順５	打順６
はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
F_通常ﾘﾌﾟ						
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟA						
F_ｼﾝﾎﾞﾙﾘﾌﾟB						
F_123CU_A						
F_123BT_A						
F_132CU_A						
F_132BT_A						
F_213CT1_A						
F_213CT2_A						
F_231CD1_A						
F_231CD2_A						
F_312TP1_A						
F_312TP2_A						
F_321小V1_A						
F_321小V2_A						
F_123CU_B						
F_123BT_B						
F_132CU_B						
F_132BT_B						
F_213CT1_B						
F_213CT2_B						
F_231CD1_B						
F_231CD2_B						
F_312TP1_B						
F_312TP2_B						
F_321小V1_B						
F_321小V2_B						
F_ﾌﾟﾗﾑ						
F_ｽｲｶ						
F_下ｼﾝ						
F_ﾁｪﾝｽ下ｼﾝ						
F_ﾁｪﾝｽﾍﾞﾙA						
F_ﾁｪﾝｽﾍﾞﾙB						
F_SP役A						
F_SP役B						
F_JAC役A	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_JAC役B	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚

【図１８５】

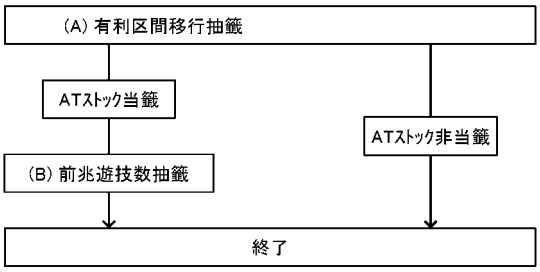


各状態における処理

状態		No.	処理
周期中遊技	通常（通常区間）	1-1	通常（通常区間）_抽籤処理
	通常（有利区間）	1-2	通常（有利区間）_抽籤処理
	前兆	1-3	AT前兆_抽籤処理
	AT	1-4	AT_抽籤処理

【図１８６】

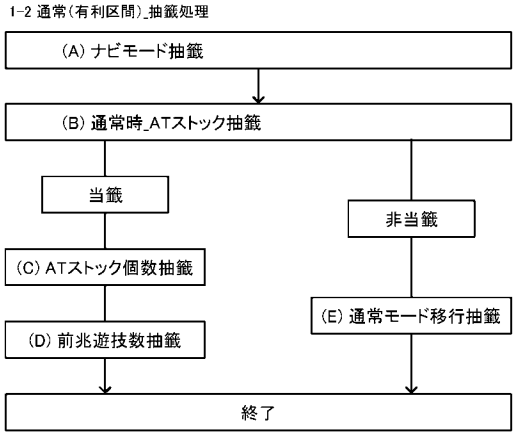
1-1 通常（通常区間）_抽籤処理



移行先の遊技状態

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	通常（通常区間）	移行なし	
	通常（有利区間）	有利区間移行時	通常ﾓｰﾄﾞｾｯﾄ
	N-AT前兆	N-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数≧2	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ
	N-AT	N-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数=1	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ
CZ（通常区間）		BB3終了時	
CZ（有利区間）		BB3終了時 有利区間移行時	前兆ｹﾞｰﾑ数をｸﾘｱ

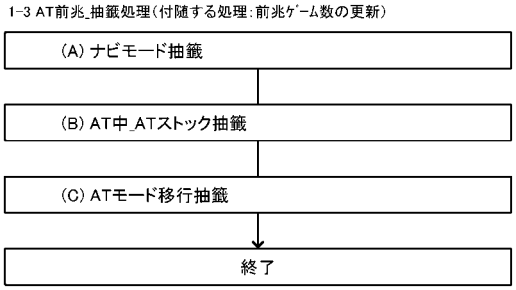
【図１８７】



移行先の遊技状態

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	通常(有利区間)	移行なし	通常ﾓｰﾄﾞｾｯﾄ
	通常(通常区間)	通常区間移行時	有利区間終了
	N-AT前兆	N-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数≧2	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ
	S-AT前兆	S-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数≧2	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ
	N-AT	N-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数=1	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ
	S-AT	S-ATｽﾄｯｸ当籤 前兆ｹﾞｰﾑ数=1	前兆ｹﾞｰﾑ数1減算 ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ
CZ(有利区間)		BB3終了時	前兆ｹﾞｰﾑ数をｸﾘｱ
CZ(通常区間)		BB3終了時 通常区間移行時	

【図１８８】



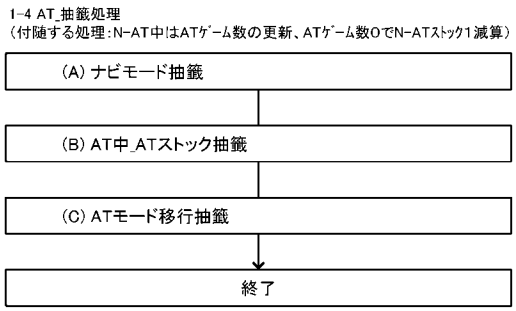
N-AT前兆(N-ATｽﾄｯｸ≧1、S-ATｽﾄｯｸ=0、前兆ｹﾞｰﾑ数≧1)中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	N-AT前兆	移行なし	
	N-AT	N-ATｽﾄｯｸ≧1 前兆ｹﾞｰﾑ数=0	ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ
CZ(有利区間)		BB3終了時	前兆ｹﾞｰﾑ数をｸﾘｱ

S-AT前兆(S-ATｽﾄｯｸ≧1、前兆ｹﾞｰﾑ数≧1)中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	S-AT前兆	移行なし	
	S-AT	S-ATｽﾄｯｸ≧1 前兆ｹﾞｰﾑ数=0	
CZ(有利区間)		BB3終了時	前兆ｹﾞｰﾑ数をｸﾘｱ

【図１８９】



N-AT(N-ATｽﾄｯｸ≧1、S-ATｽﾄｯｸ=0)中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	N-AT	移行なし	
	通常(通常区間)	ATｹﾞｰﾑ数=0 各種のATｽﾄｯｸ=0	有利区間終了
	特殊AT	ATｹﾞｰﾑ数=0 N-ATｽﾄｯｸ=0 特殊ATｽﾄｯｸ=1	
	N-AT(次ｾｯﾄ)	ATｹﾞｰﾑ数=0 N-ATｽﾄｯｸ≧1	ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ
CZ(有利区間)		BB3終了時	ATｹﾞｰﾑ数をｸﾘｱ

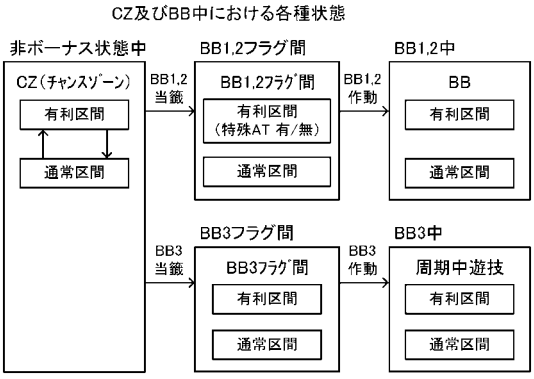
S-AT(S-ATｽﾄｯｸ≧1)中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	S-AT	移行なし	
CZ(有利区間)		BB3終了時	S-ATｽﾄｯｸを1減算

特殊AT(N-ATｽﾄｯｸ=0、S-ATｽﾄｯｸ=0、特殊ATｽﾄｯｸ=1)中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
周期中遊技	特殊AT	移行なし	
	N-AT	N-ATｽﾄｯｸ当籤時	ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ
CZ(有利区間)		BB3終了時	

【図１９０】



各状態における処理

状態	No.	処理
CZ(通常区間)	2-1	通常以外(通常区間)_抽籤処理
CZ(有利区間)	2-2	CZ_抽籤処理
BB1,2ﾌﾗｸﾞ間(通常区間)	2-1	通常以外(通常区間)_抽籤処理
BB1,2ﾌﾗｸﾞ間(特殊AT無)	3-1	BBフラグ間_抽籤処理
BB1,2ﾌﾗｸﾞ間(特殊AT有)	3-2	BB1,2フラグ間(特殊AT)_抽籤処理
BB3ﾌﾗｸﾞ間(通常区間)	2-1	通常以外(通常区間)_抽籤処理
BB3ﾌﾗｸﾞ間(有利区間)	3-1	BBフラグ間_抽籤処理
BB(通常区間)	2-1	通常以外(通常区間)_抽籤処理
BB(有利区間)	4-1	BB_抽籤処理

【図１９１】

2-1 通常以外（通常区間）_抽籤処理
（非ボーナス状態中以外は抽籤をしない）

(A) 有利区間移行抽籤

↓

終了

CZ（非ﾎﾞｰﾅｽ状態、通常区間）中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
CZ（通常区間）		移行なし	
CZ（有利区間）		有利区間移行時	
BB1,2フラグ間（通常区間）		BB1,2当籤時	
BB1,2フラグ間（特殊AT無）		BB1,2当籤時 有利区間移行時	
BB3フラグ間（通常区間）		BB3当籤時	
BB3フラグ間（有利区間）		BB3当籤時 有利区間移行時	
BB（通常区間）		BB1,2作動時	
BB（有利区間）		BB1,2作動時 有利区間移行時	
周期中遊技	通常（通常区間）	BB3作動時	
	通常（有利区間）	BB3作動時 有利区間移行時	

BB（BB1,2、通常区間）中の移行先

次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
BB（通常区間）	移行なし	
CZ（通常区間）	BB1,2終了時	

BB1,2フラグ間（BB1,2フラグ間、通常区間）中の移行先

次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
BB1,2フラグ間（通常区間）	移行なし	
BB（通常区間）	BB1,2作動時	

BB3フラグ間（BB3フラグ間、通常区間）中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
BB3フラグ間（通常区間）		移行なし	
周期中遊技	通常（通常区間）	BB1,2作動時	

【図１９２】

2-2 CZ_抽籤処理

(A) ナビモード抽籤

↓

(B) CZ中_ATストック抽籤

↓

終了

移行先の遊技状態

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
CZ（有利区間）		移行なし	
BB1,2フラグ間（特殊AT無）		BB1,2当籤時	
BB1,2フラグ間（特殊AT有）		BB1,2当籤時 特殊ATｽﾄｯｸ=1 N-ATｽﾄｯｸ=0 S-ATｽﾄｯｸ=0	特殊ATﾓｰﾄﾞAをｾｯﾄ
BB（有利区間）		BB1,2作動時	
BB（通常区間）		BB1,2作動時 特殊ATｽﾄｯｸ=1 N-ATｽﾄｯｸ=0 S-ATｽﾄｯｸ=0	特殊ATｽﾄｯｸをｸﾘｱ （有利区間終了）
BB3フラグ間（有利区間）		BB3当籤時	
周期中遊技	通常（有利区間）	BB3作動時	通常ﾓｰﾄﾞに高確Bをｾｯﾄ
	特殊AT	BB3作動時 特殊ATｽﾄｯｸ=1	ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ
	N-AT	BB3作動時 N-ATｽﾄｯｸ≧1	ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ
	S-AT	BB3作動時 S-ATｽﾄｯｸ≧1	ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ

【図１９３】

3-1 BBフラグ間_抽籤処理

(A) ナビモード抽籤

↓

終了

BB1,2フラグ間（BB1,2フラグ間、特殊AT無）中の移行先

次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
BB1,2フラグ間（特殊AT無）	移行なし	
BB（有利区間）	BB1,2作動時	

BB3フラグ間（BB3フラグ間、有利区間）中の移行先

次遊技の移行先		移行条件	付随する処理
BB3フラグ間（有利区間）		移行なし	
周期中遊技	通常（有利区間）	BB3作動時	通常ﾓｰﾄﾞに高確Bをｾｯﾄ
	特殊AT	BB3作動時 特殊ATｽﾄｯｸ=1	ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ
	N-AT	BB3作動時 N-ATｽﾄｯｸ≧1	ATｹﾞｰﾑ数10をｾｯﾄ ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ
	S-AT	BB3作動時 S-ATｽﾄｯｸ≧1	ATﾓｰﾄﾞDをｾｯﾄ

【図１９４】

3-2 BB1,2フラグ間（特殊AT）_抽籤処理

(A) ナビモード抽籤

↓

(B) 特殊ATモード抽籤

↓

(C) フラグ間ナビ発生抽籤

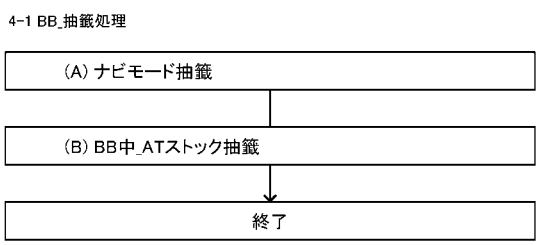
↓

終了

移行先の遊技状態

次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
BB1,2フラグ間（特殊AT有）	移行なし	
BB（通常区間）	BB1,2作動時	特殊ATｽﾄｯｸをｸﾘｱ （有利区間を終了）

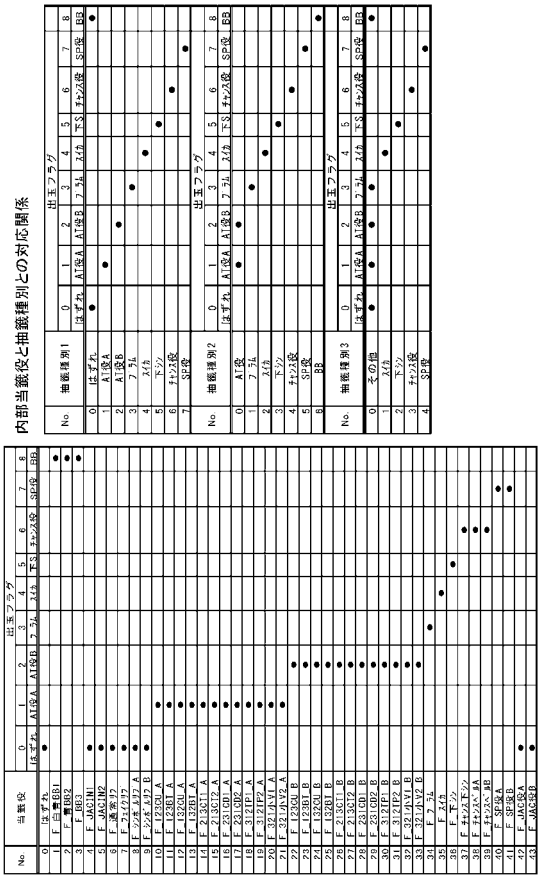
【図１９５】



移行先の遊技状態

次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
BB(有利区間)	移行なし	
CZ(有利区間)	BB1,2終了時	

【図１９６】



【図１９７】

有利区間移行抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤種別2						
		AT役	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役	BB
通常区間	0	0	0	0	0	0	0	0
低確	1	170	0	0	0	0	0	0
高確A	2	86	256	0	0	0	0	0
高確B	3	0	0	0	0	0	0	0
高確C	4	0	0	0	0	0	0	256
N-ATストック+1	5	0	0	248	243	128	0	0
N-ATストック+2	6	0	0	0	8	102	0	0
N-ATストック+3	7	0	0	0	4	20	0	0
N-ATストック+5	8	0	0	8	1	6	230	0
N-ATストック+10	9	0	0	0	0	0	26	0

【図１９８】

前兆ゲーム数抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果		抽籤種別3				
		その他	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
前兆1G	0	0	32	32	32	32
前兆2G	1	0	32	32	32	224
前兆3G	2	0	16	16	16	0
前兆4G	3	48	32	32	32	0
前兆5G	4	72	48	48	48	0
前兆6G	5	72	48	48	48	0
前兆7G	6	48	32	32	32	0
前兆8G	7	16	16	16	16	0

【図１９９】

ナビモード抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

(A) 下記以外

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	256	256	256	256	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	0	0	0	0	0	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(B) 枚数リミッタカウンタ≧200

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	256	256	256	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	0	0	0	0	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(C) 枚数リミッタカウンタ≧400

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	256	256	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	0	0	0	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(D) 枚数リミッタカウンタ≧600

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	256	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	0	0	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(E) 枚数リミッタカウンタ≧800

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	0	256	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図２００】

ナビモード抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(F) 枚数リミッタカウンタ≧1000

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(G) 枚数リミッタカウンタ≧1200

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(H) 枚数リミッタカウンタ≧1400

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

(I) 枚数リミッタカウンタ≧1600

抽籤結果		ストック数									
		0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40以上	特殊AT有り
ナビモード0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナビモード2	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256	0
ナビモード3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図２０１】

通常時ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) 低確

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	254	230	179	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	1	0	61	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	10	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	5	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	1	0	1	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+N	7	0	0	0	0	0	26	0	0

(B) 高確A

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
非当籤	0	250	256	250	256	248	178	64	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	4	0	154	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	24	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	12	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	4	0	2	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+N	7	6	0	6	0	0	78	0	0

(C) 高確B

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
非当籤	0	250	256	250	256	248	178	64	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	2	0	77	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	12	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	6	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	2	0	1	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	3	0	3	0	4	39	96	256
N-ATストック+N	7	3	0	3	0	0	39	0	0

(D) 高確C

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
非当籤	0	250	256	250	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	124	0	64	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	51	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	10	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	4	0	3	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	3	0	3	0	128	128	128	256
N-ATストック+N	7	3	0	3	0	0	128	0	0

【図２０２】

ATストック個数抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

抽籤結果		抽籤値
N-ATストック+1	0	243
N-ATストック+2	1	8
N-ATストック+3	2	4
N-ATストック+5	3	1
N-ATストック+10	4	0

【図２０３】

通常モード移行抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) 低確

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
通常区間	0	13	0	0	0	256	0	0	0
低確	1	243	256	256	220	0	102	256	256
高確A	2	0	0	0	36	0	154	0	0
高確B	3	0	0	0	0	0	0	0	0
高確C	4	0	0	0	0	0	0	0	0

(B) 高確A

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
通常区間	0	0	0	0	0	256	0	0	0
低確	1	0	30	0	0	0	0	0	0
高確A	2	256	226	256	256	0	256	256	256
高確B	3	0	0	0	0	0	0	0	0
高確C	4	0	0	0	0	0	0	0	0

(C) 高確B

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
通常区間	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低確	1	0	30	0	0	0	0	0	0
高確A	2	0	0	0	0	0	0	0	0
高確B	3	243	226	256	256	0	256	256	256
高確C	4	13	0	0	0	256	0	0	0

(D) 高確C

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	プラム	スイカ	下シン	チャンス役	SP役
通常区間	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低確	1	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	2	0	0	0	0	0	0	0	0
高確B	3	0	256	256	0	0	0	0	0
高確C	4	256	0	0	256	256	256	256	256

【図２０４】

AT中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) ATﾓｰﾄﾞA、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	254	230	128	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	1	26	128	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	1	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(B) ATﾓｰﾄﾞA、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	253	229	123	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	1	26	128	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	1	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	1	1	5	0

(C) ATﾓｰﾄﾞA、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	248	256	248	256	128	128	0	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	8	0	8	0	128	128	256	0

(D) ATﾓｰﾄﾞA、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	256	254	246	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	2	10	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２０５】

AT中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(E) ATﾓｰﾄﾞB、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	26	0	0	0	252	256	128	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	128	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	4	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(F) ATﾓｰﾄﾞB、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	26	0	0	0	248	256	128	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	128	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	8	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(G) ATﾓｰﾄﾞB、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	222	256	248	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	26	0	0	0	256	256	256	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	8	0	8	0	0	0	0	0

(H) ATﾓｰﾄﾞB、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	25	0	0	0	252	250	226	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	1	0	0	0	4	6	30	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２０６】

AT中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(I) ATﾓｰﾄﾞC、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	254	230	128	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	1	13	64	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	13	64	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	1	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(J) ATﾓｰﾄﾞC、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	253	229	123	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	1	13	64	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	13	64	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	1	0	0	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	1	1	5	0

(K) ATﾓｰﾄﾞC、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	248	256	248	256	128	128	0	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	8	0	8	0	128	128	256	0

(L) ATﾓｰﾄﾞC、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	256	252	236	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	4	20	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２０７】

AT中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(M) ATﾓｰﾄﾞD、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	13	0	0	0	128	128	64	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	64	0
N-ATストック+3	3	13	0	0	0	124	128	64	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	4	0	64	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(N) ATﾓｰﾄﾞD、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	13	0	0	0	128	128	64	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	64	0
N-ATストック+3	3	13	0	0	0	120	128	64	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	8	0	64	230
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	26
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

(O) ATﾓｰﾄﾞD、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	222	256	248	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	26	0	0	0	256	256	256	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	8	0	8	0	0	0	0	0

(P) ATﾓｰﾄﾞD、ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	230	256	256	256	0	0	0	0
N-ATストック+1	1	24	0	0	0	248	244	196	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	2	0	0	0	8	12	60	256
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
特殊ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２０８】

ATモード移行抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) ATﾓｰﾄﾞA

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
ATﾓｰﾄﾞA	0	230	256	256	256	0	256	256	256
ATﾓｰﾄﾞB	1	26	0	0	0	256	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞC	2	0	0	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞD	4	0	0	0	0	0	0	0	0

(B) ATﾓｰﾄﾞB

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
ATﾓｰﾄﾞA	0	0	256	256	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞB	1	256	0	0	256	256	256	256	256
ATﾓｰﾄﾞC	2	0	0	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞD	4	0	0	0	0	0	0	0	0

(C) ATﾓｰﾄﾞC

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
ATﾓｰﾄﾞA	0	0	52	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞB	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞC	2	230	204	256	256	0	256	256	256
ATﾓｰﾄﾞD	4	26	0	0	0	256	0	0	0

(D) ATﾓｰﾄﾞD

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
ATﾓｰﾄﾞA	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞB	1	0	0	0	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞC	2	0	256	256	0	0	0	0	0
ATﾓｰﾄﾞD	4	256	0	0	256	256	256	256	256

【図２０９】

CZ中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	246	244	204	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	10	12	52	256
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	0	0	0	0

(B) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	250	249	225	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	5	6	26	256
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	1	1	5	0

(C) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	246	256	224	216	128	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	256
特殊ATストック+1	7	0	0	10	0	32	40	128	0

(D) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	256	256	256	0
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	0	0	0	256
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２１０】

特殊ATモード移行抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) 特殊ATﾓｰﾄﾞA

抽籤結果		抽籤値
特殊ATﾓｰﾄﾞA	0	251
特殊ATﾓｰﾄﾞB	1	5

(B) 特殊ATﾓｰﾄﾞB

抽籤結果		抽籤値
特殊ATﾓｰﾄﾞA	0	31
特殊ATﾓｰﾄﾞB	1	225

【図２１１】

フラグ間ナビ発生抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

抽籤結果		特殊ATﾓｰﾄﾞA	特殊ATﾓｰﾄﾞB
ナビ非発生	0	240	16
ナビ発生	4	16	240

【図２１２】

BB中ストック抽籤テーブル（設定値：1/確率分母：256）

(A) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ0

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	254	256	246	244	192	192
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	2	0	10	12	64	64
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	0	0	0	0

(B) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ1

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	255	256	250	249	225	225
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	1	0	5	6	26	26
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	1	1	5	5

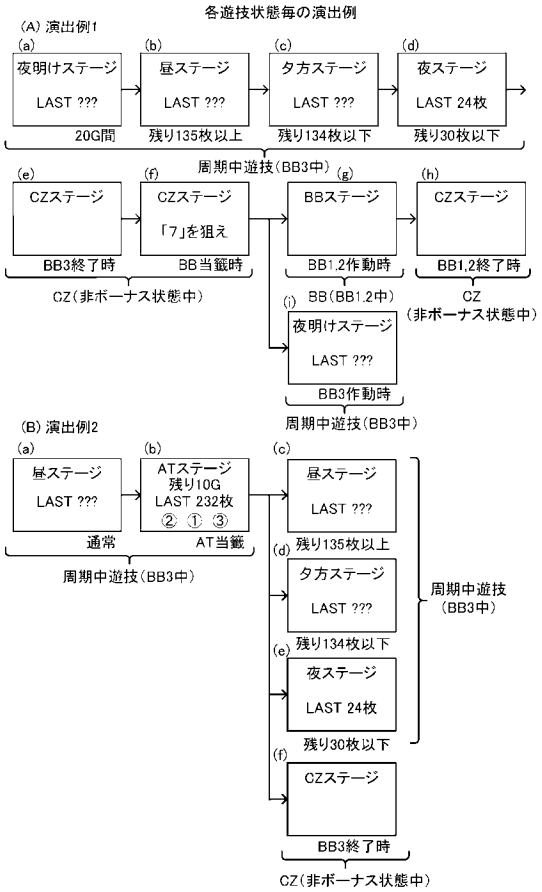
(C) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ2

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	245	256	219	210	102	102
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	1	0	5	6	26	26
特殊ATストック+1	7	0	0	10	0	32	40	128	128

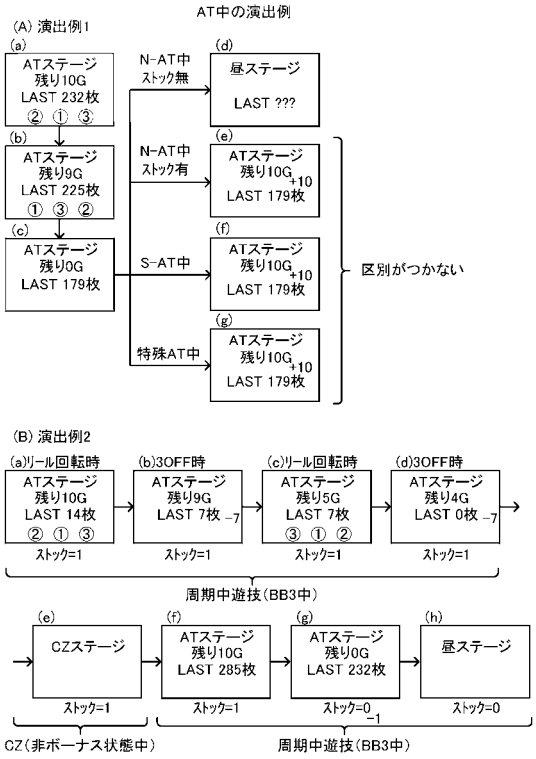
(D) ﾅﾋﾞﾓｰﾄﾞ3

抽籤結果		抽籤種別1							
		はずれ	AT役A	AT役B	ﾌﾟﾗﾑ	ｽｲｶ	下ｼﾝ	ﾁｬﾝｽ役	SP役
非当籤	0	256	256	256	256	255	255	251	251
N-ATストック+1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+5	4	0	0	0	0	0	0	0	0
N-ATストック+10	5	0	0	0	0	0	0	0	0
S-ATストック+1	6	0	0	0	0	1	1	5	5
特殊ATストック+1	7	0	0	0	0	0	0	0	0

【図２１３】



【図２１４】



【図２１５】

各状態におけるナビ種別

当籤役	通常区間	有利区間							
		通常	前兆	AT	CZ	BB1,2一般	BB1,2RBフラグ間	BBフラグ間(特殊AT無)	BB1,2フラグ間(特殊AT有)
F_123CU_A	－	－	－	1	－	1	－	－	1 ※1
F_123BT_A	－	－	－	1	－	1	－	－	1 ※1
F_132CU_A	－	－	－	2	－	2	－	－	2 ※1
F_132BT_A	－	－	－	2	－	2	－	－	2 ※1
F_213CT1_A	－	－	－	3	－	3	－	－	3 ※1
F_213CT2_A	－	－	－	3	－	3	－	－	3 ※1
F_231CD1_A	－	－	－	4	－	4	－	－	4 ※1
F_231CD2_A	－	－	－	4	－	4	－	－	4 ※1
F_312TP1_A	－	－	－	5	－	5	－	－	5 ※1
F_312TP2_A	－	－	－	5	－	5	－	－	5 ※1
F_321小V1_A	－	－	－	6	－	6	－	－	6 ※1
F_321小V2_A	－	－	－	6	－	6	－	－	6 ※1
F_123CU_B	－	－	－	1	－	1	－	－	－
F_123BT_B	－	－	－	1	－	1	－	－	－
F_132CU_B	－	－	－	2	－	2	－	－	－
F_132BT_B	－	－	－	2	－	2	－	－	－
F_213CT1_B	－	－	－	3	－	3	－	－	－
F_213CT2_B	－	－	－	3	－	3	－	－	－
F_231CD1_B	－	－	－	4	－	4	－	－	－
F_231CD2_B	－	－	－	4	－	4	－	－	－
F_312TP1_B	－	－	－	5	－	5	－	－	－
F_312TP2_B	－	－	－	5	－	5	－	－	－
F_321小V1_B	－	－	－	6	－	6	－	－	－
F_321小V2_B	－	－	－	6	－	6	－	－	－

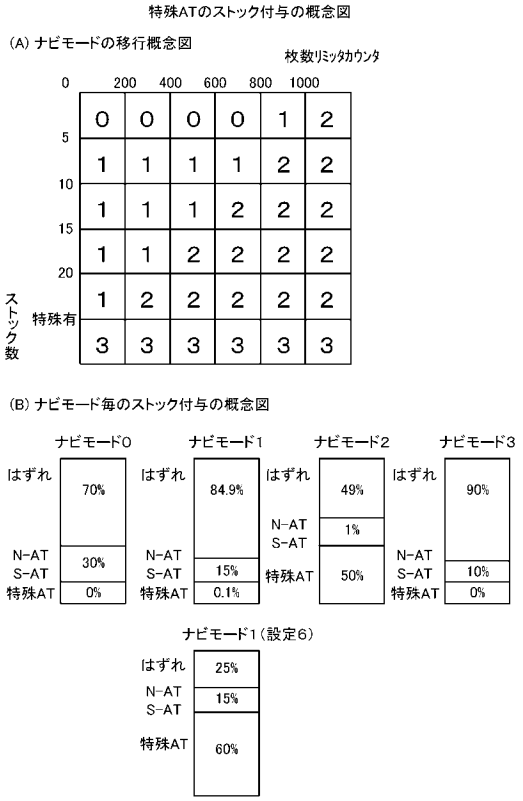
※1 フラグ間ナビ発生抽籤の結果に応じて報知

【図２１６】

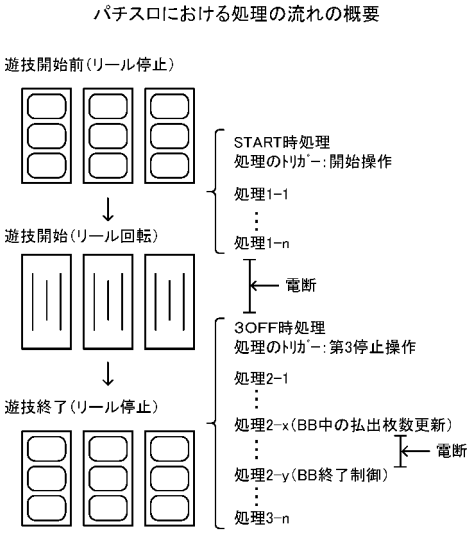
BB1,2フラグ間中の停止制御(押し順:左1st)

当籤役	BB1フラグ間	BB2フラグ間	払出枚数
F_123CU_A	C_CUベルA	C_CUベルA	7枚
F_123BT_A	C_BTベル	C_BTベル	7枚
F_132CU_A	C_CUベルA	C_CUベルA	7枚
F_132BT_A	C_BTベル	C_BTベル	7枚
F_213CT1_A	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_213CT2_A	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_231CD1_A	C_右2AB2_02	C_特殊A	1枚
F_231CD2_A	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_312TP1_A	C_右1AB2_01	C_特殊A	1枚
F_312TP2_A	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_321小V1_A	C_中2AB2_02	C_特殊A	1枚
F_321小V2_A	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_123CU_B	C_特殊N_01	C_特殊N_01	1枚
F_123BT_B	C_特殊Q_01	C_特殊Q_01	1枚
F_132CU_B	C_特殊N_01	C_特殊N_01	1枚
F_132BT_B	C_特殊Q_01	C_特殊Q_01	1枚
F_213CT1_B	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_213CT2_B	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_231CD1_B	C_右2AB2_02	C_特殊A	1枚
F_231CD2_B	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_312TP1_B	C_右1AB2_01	C_特殊A	1枚
F_312TP2_B	C_特殊G	C_特殊A	1枚
F_321小V1_B	C_中2AB2_02	C_特殊A	1枚
F_321小V2_B	C_特殊G	C_特殊A	1枚

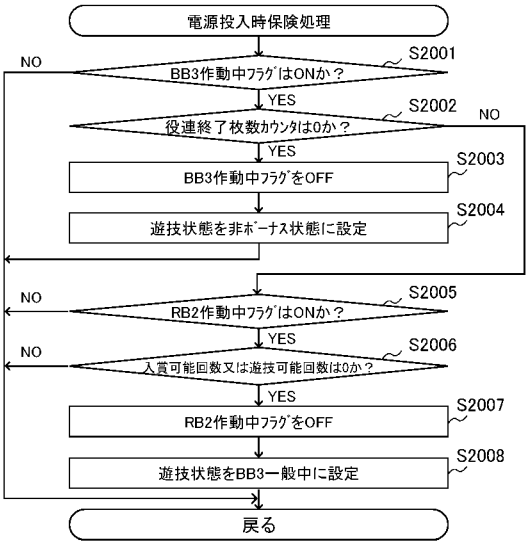
【図２１７】



【図２１８】



【図２１９】

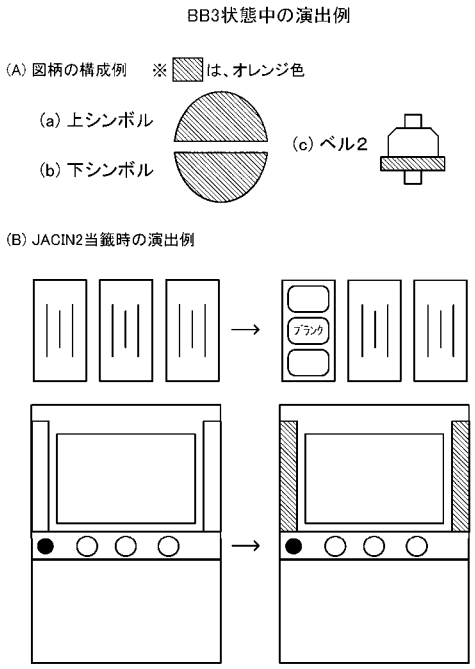


【図２２０】

各状態における押し順役の概要

	状態1	状態2	状態3	状態4	状態5
内部的な遊技状態	BB3RBフラグ間中	非ボーナス状態	BB1フラグ間 BB2フラグ間 BB3フラグ間	BB1RBフラグ間中 BB2RBフラグ間中	BB1一般中 BB2一般中 BB3一般中
見た目上の遊技状態	周期中遊技	CZ	BBフラグ間	BB	BB 周期中遊技
A系統の押し順役	打順6択 正解:ベル 不正解:1枚orはずれ	打順不問 不正解:1枚orはずれ	打順3択 正解:ベル 不正解:1枚orはずれ	打順不問 正解:ベル	打順6択 正解:ベル 不正解:1枚orはずれ
B系統の押し順役	打順6択 正解:7枚 不正解:1枚orはずれ	打順6択 正解:7枚 不正解:1枚orはずれ	打順不問 不正解:1枚orはずれ	打順不問 正解:ベル	打順6択 正解:ベル 不正解:1枚orはずれ

【図２２１】


BB3状態中の演出例
(A) 図柄の構成例 ※ は、オレンジ色
(a) 上シンボル
(b) 下シンボル
(c) ベル2
(B) JACIN2当籤時の演出例
ブランク

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AB04 AB06 AB12 AB16 AB32 AB34 AB56 AB70 AC14 AC23
AC27 AC30 AC34 AC38 AC52 AC55 AC62 AC64 AC65 AC75
AC77 AC82 BB02 BB16 BB55 BB78 BB80 BB93 BB94 CD12
CD18 CD23 CD25