(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7217964号
(P7217964)

(45)発行日　令和5年2月6日(2023.2.6)

(24)登録日　令和5年1月27日(2023.1.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３０
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ

請求項の数　１　（全658頁）

(21)出願番号　特願2019-201938(P2019-201938)
(22)出願日　令和1年11月7日(2019.11.7)
(65)公開番号　特開2021-74160(P2021-74160A)
(43)公開日　令和3年5月20日(2021.5.20)
審査請求日　令和3年10月18日(2021.10.18)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110001520
弁理士法人日誠国際特許事務所
(72)発明者　大平 裕司
東京都江東区有明三丁目７番２６号
審査官　小林 直暉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
主制御部と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部を介して試験装置に接続可能であり、
前記接続中継部は、第１接続中継基板と、第２接続中継基板とにより構成され、
前記第１接続中継基板は、レベル信号を中継し、
前記主制御部は、情報をコード化してコード信号として出力可能であり、
前記第２接続中継基板は、前記主制御部から出力されたコード信号を前記試験装置に出力可能な信号に変換して前記試験装置に中継し、
前記第１接続中継基板は、前記複数の機器中継部が接続されることにより、前記複数の機器中継部の間で入出力される信号を前記試験装置に中継可能であり、
前記主制御部から前記第１接続中継基板に入力される信号は、前記複数の入出力装置を制御するために前記主制御部から出力される制御信号である
　ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】
【０００３】
従来、中継基板を介して主制御基板を試験装置に接続可能な遊技機が特許文献１に提案されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００３－２１０７９６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上述したような従来の遊技機のように、遊技機と試験装置とを接続する場合、中継基板を介して接続するのが一般的だが、遊技性等の遊技機の仕様に応じた中継基板を用意する必要がある。
【０００６】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記接続中継部は、第１接続中継基板（ＩＦ１）と、第２接続中継基板（ＩＦ２）とにより構成され、
前記第１接続中継基板は、レベル信号を中継し、
前記主制御部は、情報をコード化してコード信号（シリアル信号）として出力可能であり、
前記第２接続中継基板は、前記主制御部から出力されたコード信号を前記試験装置に出力可能な信号に変換して前記試験装置に中継し、
前記第１接続中継基板は、前記複数の機器中継部が接続されることにより、前記複数の機器中継部の間で入出力される信号を前記試験装置に中継可能であり、
前記主制御部から前記第１接続中継基板に入力される信号は、前記複数の入出力装置を制御するために前記主制御部から出力される制御信号である
構成を有している。
【発明の効果】
【０００８】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１実施形態における遊技機のボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１４】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１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】本発明の第１実施形態における遊技機の枚数リミッタの調整打法を示す図である。
【図１０３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における遊技機の非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１０４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各モードを説明するための図である。
【図１０５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。
【図１０６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。
【図１０７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１０８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１０９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。
【図１１３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。
【図１１４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における各リミット処理を説明するための図である。
【図１１５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるチェリー入賞サウンド決定処理の例を示すフローチャートである。
【図１１６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出（その１）を説明するための図である。
【図１１７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出

（その２）を説明するための図である。
【図１１８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例におけるモード示唆演出（その２）を説明するための図である。
【図１１９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における疑似ボーナス中楽曲演出を説明するための図である。
【図１２０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における状態示唆演出を説明するための図である。
【図１２１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の一詳細例における安定状態及び荒波状態の別制御例を説明するための図である。
【図１２２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における遊技機の非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１２３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における各遊技状態を説明するための図である。
【図１２４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１２５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。
【図１２９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。
【図１３０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。
【図１３１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。
【図１３２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における図柄組合せテーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における図柄組合せテーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における図柄組合せテーブル（その３）の一例を示す図である。
【図１３５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における図柄組合せテーブル（その４）の一例を示す図である。
【図１３６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係テーブル（その１）の一例を示す図である。
【図１３７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係テーブル（その２）の一例を示す図である。
【図１３８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるサブフラグ表の一例を示す図である。
【図１３９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における疑似ボーナス中の遊技の流れを説明するための図である。
【図１４０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における遊技モード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル初期値抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における表示装置１１に表示される

ストーンの演出態様の一例を示す図である。
【図１４３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル昇格抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル昇格抽籤処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル昇格抽籤の演出態様の一例を示す図である。
【図１４７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における報酬ジャッジ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるストーンレベル抽籤および報酬ジャッジ抽籤における演出態様の一例を示す図である。
【図１５０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における高確ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５２】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中疑似ボーナス抽籤テーブル（レア役）の一例を示す図である。
【図１５３】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中疑似ボーナス抽籤テーブル（超高確中）の一例を示す図である。
【図１５４】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における超高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５５】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中の遊技の流れの概要を示す図である。
【図１５６】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中の遊技の流れを表示装置に表示した一例を示す図である。
【図１５７】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中の遊技の流れの概要を示す図である。
【図１５８】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中の遊技の流れを表示装置に表示した一例を示す図である。
【図１５９】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）におけるＡＴ中の高確移行と演出態様の概要を示す図である。
【図１６０】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における上乗せアイコンエフェクト抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）における復帰手順示唆の一例を示す図である。
【図１６２】本発明の第２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１６３】本発明の第２実施形態の遊技機が試験機に接続された場合の構成を示すブロック図である。
【図１６４】本発明の第２実施形態の遊技機が試験機用第１インターフェースボード（以下、単に「ＩＦ１」ともいう）及び試験機用第２インターフェースボード（以下、単に「ＩＦ２」ともいう）に接続された場合の構成を示すブロック図である。
【図１６５】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ６の各端子に入力される信号を示す図である。
【図１６６】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ７の各端子から出力される信号を示す図である。

【図１６７】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ５の各端子に入力される信号を示す図である。
【図１６８】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ４の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１６９】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ９の各端子に入力される信号を示す図である。
【図１７０】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ８の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１７１】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１１の各端子から入出力される信号を示す図である。
【図１７２】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１０の各端子から入出力される信号を示す図である。
【図１７３】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１２の各端子に入力される信号を示す図である。
【図１７４】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１３の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１７５】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１４の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１７６】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ１の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１７７】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ２の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１７８】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ１のコネクタＣＮ３の各端子に入力される信号を示す図である。
【図１７９】本発明の第２実施形態の遊技機に接続されるＩＦ２のコネクタＣＮ１の各端子から出力される信号を示す図である。
【図１８０】本発明の第２実施形態の遊技機の試験時における主制御基板とＩＦ１との第１構成を示すブロック図である。
【図１８１】本発明の第２実施形態の遊技機の試験時における主制御基板とＩＦ１との第２構成を示すブロック図である。
【図１８２】本発明の第２実施形態の遊技機の試験時におけるキャビネット側中継基板とＩＦ１とリール中継端子板との構成を示すブロック図である。
【図１８３】本発明の第２実施形態の遊技機の試験時におけるドア中継端子板とＩＦ１と主制御基板との構成を示すブロック図である。
【図１８４】本発明の第２実施形態の遊技機の試験時における主制御基板とＩＦ２との構成を示すブロック図である。
【図１８５】本発明の第２実施形態の遊技機の投入要求ランプ信号のＯＮタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１８６】本発明の第２実施形態の遊技機の投入要求ランプ信号の第１のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１８７】本発明の第２実施形態の遊技機の投入要求ランプ信号の第２のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１８８】本発明の第２実施形態の遊技機の第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＮタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１８９】本発明の第２実施形態の遊技機の第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９０】本発明の第２実施形態の遊技機の第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＮタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９１】本発明の第２実施形態の遊技機の第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。

【図１９２】本発明の第２実施形態の遊技機の普通役物中信号のＯＮタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９３】本発明の第２実施形態の遊技機の普通役物中信号のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９４】本発明の第２実施形態の遊技機の第一種／第二種特別役物中信号のＯＮタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９５】本発明の第２実施形態の遊技機の第一種／第二種特別役物中信号のＯＦＦタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９６】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。
【図１９７】第３実施形態で使用可能な変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図１９８】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の正面側から見た外観斜視図である。
【図１９９】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の分解斜視図である。
【図２００】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の背面側から見た外観斜視図である。
【図２０１】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の構成を示す正面図である。
【図２０２】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の回路構成を示すブロック図である。
【図２０３】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図２０４】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機のメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。
【図２０５】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機の主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図２０６】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、同時変動機能作動時の各特別図柄の変動表示の動作例を示す図である。
【図２０７】本発明の第３実施形態における第１特別図柄作業領域テーブルの一例を示す図である。
【図２０８】本発明の第３実施形態における第１特別図柄関連定義データテーブルの一例を示す図である。
【図２０９】本発明の第３実施形態における第２特別図柄作業領域テーブルの一例を示す図である。
【図２１０】本発明の第３実施形態における第２特別図柄関連定義データテーブルの一例を示す図である。
【図２１１】本発明の第３実施形態における第１特別図柄作業領域テーブルの変形例を示す図である。
【図２１２】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行される外部マスカブル割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１３】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行されるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１４】本発明の第３実施形態における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１５】本発明の第３実施形態における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１６】本発明の第３実施形態における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１７】本発明の第３実施形態における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１８】本発明の第３実施形態における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャ

ートである。
【図２１９】本発明の第３実施形態におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２０】本発明の第３実施形態における異常状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２１】本発明の第３実施形態における異常状態監視前処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２２】本発明の第３実施形態における汎用異常検知判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２３】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行される主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２２４】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行される主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２２５】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行される主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２２６】本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機において、メインＣＰＵにより実行される主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図２２７】本発明の第３実施形態におけるウェイト処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２８】本発明の第３実施形態における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２９】本発明の第３実施形態における設定操作前処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３０】本発明の第３実施形態における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３１】本発明の第３実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２３２】本発明の第３実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２３３】本発明の第３実施形態における特別図柄関連タイマ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３４】本発明の第３実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３５】本発明の第３実施形態における特別図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３６】本発明の第３実施形態における特別図柄遊技待機処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３７】本発明の第３実施形態における特別図柄変動終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２３８】本発明の第３実施形態における特別図柄変動終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２３９】本発明の第３実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２４０】本発明の第３実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２４１】本発明の第３実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４２】本発明の第３実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４３】本発明の第３実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図２４４】本発明の第３実施形態における特別図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４５】本発明の第３実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４６】本発明の第４実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４７】本発明の第４実施形態における特別図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４８】本発明の第４実施形態における特別図柄遊技待機処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４９】本発明の第４実施形態における特別図柄転落判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５０】本発明の第４実施形態における特別図柄演出モード管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５１】演出変動テーブルの選択手法の別例で使用される特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル、特別図柄変動パターン選択テーブル群、及び、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの構成を示す図である。
【図２５２】本発明の第４実施形態における特別図柄遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】本発明の第４実施形態における特別図柄変動終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】本発明の第４実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２５５】本発明の第４実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２５６】本発明の第４実施形態における遊技状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】本発明の第４実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】本発明の第４実施形態における特別図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】本発明の第５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２６０】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板のコネクタＣＮ１の各端子に入力される信号を示す図である。
【図２６１】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板のコネクタＣＮ５の各端子に入力される信号を示す図である。
【図２６２】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板のコネクタＣＮ２の各端子から出力される信号を示す図である。
【図２６３】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板のコネクタＣＮ３の各端子から出力される信号を示す図である。
【図２６４】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板のコネクタＣＮ４の各端子から出力される信号を示す図である。
【図２６５】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板の概略構成を示すブロック図である。
【図２６６】本発明の第５実施形態の遊技機の試験時における主制御回路と払出・発射制御回路と試験中継端子板との構成を示すブロック図である。
【図２６７】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板に設けられたフィルタを示すブロック図である。
【図２６８】本発明の第５実施形態の遊技機の試験時における主制御回路と試験中継端子

板との構成を示すブロック図である。
【図２６９】本発明の第５実施形態の遊技機に接続される試験中継端子板の構成を示すブロック図である。
【図２７０】本発明の第５実施形態の遊技機において、第１特別図柄により特別電動役物が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７１】本発明の第５実施形態の遊技機において、始動口により特別電動役物が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７２】本発明の第５実施形態の遊技機において、特別図柄により条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７３】本発明の第５実施形態の遊技機において、大入賞口内の特定な領域を通過することにより条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７４】本発明の第５実施形態の遊技機において、特別図柄により条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲートへの入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７５】本発明の第５実施形態の遊技機において、大入賞口内の特定な領域通過することにより条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲートへの入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７６】本発明の第５実施形態の遊技機において、普通図柄により普通電動役物が作動する場合の各種信号を示すタイミングチャートである。
【図２７７】本発明の第５実施形態の遊技機において、普通電動役物に係る入賞口又はゲートの通過により普通電動役物が作動する場合の試験時における各種信号を示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
　以下、本発明の第１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。
【００１１】
＜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。
【００１２】
　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。
【００１３】
　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。

【００１４】

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。

【００１５】

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。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

＜パチスロの構造＞

次に、図２～図５を参照して、本発明の第１実施形態に係るパチスロの構造について説明する。

【００２４】

［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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】
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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
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。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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）。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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））。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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２

４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。

【００５６】

［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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

また、スピーカ６５Ｒ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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

＜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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

＜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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

＜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。

【０１０９】
　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。
【０１１０】
　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。
【０１１１】
　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，３Ｒ（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。
【０１１２】
　ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（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。
【０１１３】
　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。
【０１１４】
　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。
【０１１５】
　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。
【０１１６】
　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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

＜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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

＜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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

＜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。

【０１３７】

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（００００Ｈ）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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

＜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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

＜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。

【０１５４】

［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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

［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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

（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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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）。

【０１７９】

（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。

【０１８０】

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）。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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）。

【０１８７】

（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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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）。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

＜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。

【０１９５】

［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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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

【０２００】
［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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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。
【０２０６】
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。
【０２０７】
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。

【０２０８】

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「ＨＺＲ０１」（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、「ＨＺＲ０１」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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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「Ｎ

ｏ．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）。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

［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。

【０２１８】

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。

【０２１９】
　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。
【０２２０】
　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。
【０２２１】
　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。
【０２２２】
　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。
【０２２３】
　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。
【０２２４】
　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。
【０２２５】
　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。
【０２２６】
　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。
【０２２７】
　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。
【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

［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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

「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。

【０２４２】

「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。

【０２４３】

「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。

【０２４４】

「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。

【０２４５】
「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。
【０２４６】
「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。
【０２４７】
「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。
【０２４８】
「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。
【０２４９】
「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）。
【０２５０】
「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）。
【０２５１】
「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）。

【０２５２】

「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）。

【０２５３】

「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）。

【０２５４】

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。

【０２５５】

「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。

【０２５６】

「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。

【０２５７】

「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。

【０２５８】

「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）。

【０２５９】

「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）。

【０２６０】

「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。

【０２６１】

「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。

【０２６２】

「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）。

【０２６３】

「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）。

【０２６４】

「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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

「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。

【０２６７】

「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。

【０２６８】

「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。

【０２６９】

「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。

【０２７０】

「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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

「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。

【０２７４】

「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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

「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。

【０２７８】

「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。

【０２７９】

「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。

【０２８０】

「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。

【０２８１】

「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。

【０２８２】

「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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

「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。

【０２８５】

「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。

【０２８６】

「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。

【０２８７】

「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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

「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。

【０２９１】

「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。

【０２９２】

「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。

【０２９３】

「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。

【０２９４】

「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。

【０２９５】

「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。

【０２９６】

「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。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

＜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。

【０３０６】

［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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

［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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

［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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

［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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

［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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

［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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

［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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

＜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。

【０３３９】

（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。

【０３４０】

（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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

（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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

（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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

ＡＲＴ当籤が決定された場合、及びＡＲＴ非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインＣＰＵ１０１は、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。

【０３４９】

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。

【０３５０】

＜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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

（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。

【０３５７】

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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

（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。

【０３６６】

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。

【０３６７】
　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。
【０３６８】
（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）。
【０３６９】
　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。
【０３７０】
　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。
【０３７１】
　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。
【０３７２】
　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。

【０３７３】
　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。
【０３７４】
　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。
【０３７５】
　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。
【０３７６】
　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。
【０３７７】
　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。
【０３７８】
　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。

【０３７９】
　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。
【０３８０】
　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。
【０３８１】
　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。
【０３８２】
　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。
【０３８３】
　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。
【０３８４】
　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。

【０３８５】

＜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。

【０３８６】

（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）（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。

【０３８７】

（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。

【０３８８】

（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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

＜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。

【０４０１】

（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。

【０４０２】

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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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。

【０４０８】

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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

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。

【０４１１】
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。
【０４１２】
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。
【０４１３】
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。
【０４１４】
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。
【０４１５】
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。
【０４１６】
（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。
【０４１７】
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。
【０４１８】
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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

（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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】
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。
【０４２６】
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。
【０４２７】
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。
【０４２８】
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。
【０４２９】
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。
【０４３０】
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。
【０４３１】
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。
【０４３２】
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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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。

【０４５２】
　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。
【０４５３】
　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。
【０４５４】
　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。
【０４５５】
　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。
【０４５６】
　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。
【０４５７】
　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。

【０４５８】
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。
【０４５９】
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。
【０４６０】
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。
【０４６１】
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。
【０４６２】
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。
【０４６３】
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。
【０４６４】
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。
【０４６５】
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。
【０４６６】
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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

（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。

【０４７３】

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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

＜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。

【０４９０】

（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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

（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。

【０４９３】

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。

【０４９４】

（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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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。

【０５０３】
　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。
【０５０４】
＜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。
【０５０５】
（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。
【０５０６】
　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。
【０５０７】
　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）。
【０５０８】
（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。
【０５０９】
　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。
【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

（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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

（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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

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。

【０５２７】

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。

【０５２８】

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。

【０５２９】

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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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。

【０５３２】

（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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

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）。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

（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。

【０５４８】

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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

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）。

【０５５１】

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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

＜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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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。

【０５７２】

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。

【０５７３】

＜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。

【０５７４】

［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。

【０５７５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理を行う（Ｓ

１）。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。

【０５７６】

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）。

【０５７７】

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）。

【０５７８】

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）。

【０５７９】

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。

【０５８０】

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

【０５８１】

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。

【０５８２】

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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

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）。

【０５８７】

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）。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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）。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

［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。

【０５９３】

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。

【０５９４】

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）。

【０５９５】

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）。

【０５９６】

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。

【０５９７】

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）。

【０５９８】

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。

【０５９９】

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）。

【０６００】
　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。
【０６０１】
　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。
【０６０２】
　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。
【０６０３】
　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。
【０６０４】
［設定変更確認処理］
　次に、図４８を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図４６参照）中のＳ１５で行う設定変更確認処理について説明する。図４８は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。なお、遊技機の電源投入後に、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となった場合（すなわち、現在の設定値を確認する「設定確認」の場合）には、後述のＳ４４からこの設定変更確認処理が開始されるようにすればよい。
【０６０５】
　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。
【０６０６】
　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。
【０６０７】
　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。
【０６０８】
　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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

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。

【０６１２】

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）。

【０６１３】

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）。

【０６１４】

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）。

【０６１５】

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）。

【０６１６】

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）。

【０６１７】

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。

【０６１８】

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。

【０６１９】

［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。

【０６２０】

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）。

【０６２１】

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。

【０６２２】

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４

８参照）も終了する。
【０６２３】
［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。
【０６２４】
　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）。
【０６２５】
　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）。
【０６２６】
　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）。
【０６２７】
　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。
【０６２８】
　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。
【０６２９】
　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）。
【０６３０】
　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。
【０６３１】
　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。
【０６３２】
　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。

【０６３３】

［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。

【０６３４】

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）。

【０６３５】

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）。

【０６３６】

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。

【０６３７】

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。

【０６３８】

［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。

【０６３９】

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）。

【０６４０】

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）。

【０６４１】

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。

【０６４２】

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）。

【０６４３】

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）。

【０６４４】

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。

【０６４５】

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

【０６４６】

［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。

【０６４７】

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）。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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）。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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。

【０６５４】

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）。

【０６５５】

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。

【０６５６】

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。

【０６５７】

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）。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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）。

【０６６０】
　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。
【０６６１】
　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。
【０６６２】
［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。
【０６６３】
　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。
【０６６４】
　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。
【０６６５】
　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。
【０６６６】
　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）。
【０６６７】
　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。

【０６６８】

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。

【０６６９】

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）。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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）。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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）。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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）。

【０６７６】

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）。
【０６７７】
　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）。
【０６７８】
　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。
【０６７９】
［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。
【０６８０】
　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。
【０６８１】
　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。
【０６８２】
　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。
【０６８３】
　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。
【０６８４】
　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。

【０６８５】

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。

【０６８６】

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。

【０６８７】

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。

【０６８８】

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。

【０６８９】

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。

【０６９０】

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。

【０６９１】

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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

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。

【０６９４】

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。

【０６９５】

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。

【０６９６】

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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

［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。

【０７００】

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。

【０７０１】

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。

【０７０２】

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。

【０７０３】

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）。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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

【０７０６】

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）。

【０７０７】

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。

【０７０８】

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。

【０７０９】

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）。

【０７１０】

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。

【０７１１】

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）。

【０７１２】

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）。

【０７１３】

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。

【０７１４】

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）。

【０７１５】

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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

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８０

ｍｓ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。

【０７１８】

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。

【０７１９】

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。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

［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。

【０７２４】

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。

【０７２５】

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。

【０７２６】

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。

【０７２７】

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。

【０７２８】

［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。

【０７２９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、再遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。

【０７３０】

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。

【０７３１】

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。

【０７３２】

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）。

【０７３３】

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。

【０７３４】

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。

【０７３５】

本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、１バイト（８ビット）のデータで表され、セレクタ６６の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第１メダルセンサ８０６の検知結果がビット０の情報（「０」又は「１」）に対応し、下流側の第２メダルセンサ８０７の検知結果がビット１の情報（「０」又は「１」）に対応する。第１メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット０に「１」がセットされ、第２メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット１に「１」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「００００００００Ｂ」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００００１Ｂ」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１１Ｂ」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１０Ｂ」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

【０７３６】

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）。

【０７３７】

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。

【０７３８】

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。

【０７３９】

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）。

【０７４０】

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

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

【０７４１】

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。

【０７４２】

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。

【０７４３】

一方、Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５８で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「００００００００Ｂ」）であるか否かを判別する（Ｓ２６０）。Ｓ２６０において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（Ｓ２６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６４の処理を行う。

【０７４４】

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。

【０７４５】

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。

【０７４６】

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。

【０７４７】

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。

【０７４８】

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）。

【０７４９】

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。

【０７５０】

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。

【０７５１】

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）。

【０７５２】

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。

【０７５３】

［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。

【０７５４】

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）。

【０７５５】

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。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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

【０７５９】

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。

【０７６０】

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）。

【０７６１】

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。

【０７６２】

［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。

【０７６３】

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）。

【０７６４】

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。

【０７６５】

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。

【０７６６】

［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。

【０７６７】

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。

【０７６８】

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）。

【０７６９】

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。

【０７７０】

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。

【０７７１】

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）。

【０７７２】

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。

【０７７３】

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）。

【０７７４】

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。

【０７７５】

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。

【０７７６】

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）。

【０７７７】

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。

【０７７８】

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）。

【０７７９】

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。
【０７８０】
　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）。
【０７８１】
　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。
【０７８２】
　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）。
【０７８３】
　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。
【０７８４】
　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。
【０７８５】
［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。
【０７８６】
　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）。
【０７８７】
　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。

【０７８８】

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。

【０７８９】

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）。

【０７９０】

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）。

【０７９１】

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。

【０７９２】

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。

【０７９３】

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。

【０７９４】

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。

【０７９５】

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。

【０７９６】
　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。
【０７９７】
　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）。
【０７９８】
　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。
【０７９９】
　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）。
【０８００】
　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。
【０８０１】
［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。
【０８０２】
　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。
【０８０３】
　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。
【０８０４】
　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。
【０８０５】
　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。

【０８０６】

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。

【０８０７】

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。

【０８０８】

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。

【０８０９】

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。

【０８１０】

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。

【０８１１】

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。

【０８１２】

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）。

【０８１３】

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

【０８１４】

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。

【０８１５】

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）。

【０８１６】

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）。

【０８１７】

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）。

【０８１８】

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。

【０８１９】

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。

【０８２０】

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。

【０８２１】

［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。

【０８２２】

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。

【０８２３】

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）。

【０８２４】

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。

【０８２５】

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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

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。

【０８２８】

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。

【０８２９】

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。

【０８３０】

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）。

【０８３１】

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）。

【０８３２】

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）。

【０８３３】

Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２２の処理に戻し、Ｓ６２２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図５６参照）のＳ２１３に移す。

【０８３４】

［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。

【０８３５】

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）。

【０８３６】

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）。

【０８３７】

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。

【０８３８】

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）。

【０８３９】

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。

【０８４０】

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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

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。

【０８４３】

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。

【０８４４】

［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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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。

【０８４７】
　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）。
【０８４８】
　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）。
【０８４９】
　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）。
【０８５０】
　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。
【０８５１】
［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。
【０８５２】
　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）。
【０８５３】
　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。
【０８５４】
　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）。

【０８５５】
　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。

【０８５６】
　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）。

【０８５７】
　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）。

【０８５８】
　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）。

【０８５９】
　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）。

【０８６０】
　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）。

【０８６１】
　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）。

【０８６２】
　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ＣＰＵ

１０１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）。

【０８６３】

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。

【０８６４】

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）。

【０８６５】

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。

【０８６６】

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。

【０８６７】

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。

【０８６８】

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）。

【０８６９】

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）。

【０８７０】

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

）。

【０８７１】

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）。

【０８７２】

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）。

【０８７３】

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）。

【０８７４】

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）。

【０８７５】

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。

【０８７６】

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。

【０８７７】

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。

【０８７８】

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）。

【０８７９】

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）。

【０８８０】

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。

【０８８１】

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）。

【０８８２】

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。

【０８８３】

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。

【０８８４】

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。

【０８８５】

［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。

【０８８６】

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。

【０８８７】

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。

【０８８８】

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。

【０８８９】
　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）。
【０８９０】
　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）。
【０８９１】
　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。
【０８９２】
　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）。
【０８９３】
　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。
【０８９４】
　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。
【０８９５】
　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。
【０８９６】
　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）。
【０８９７】
　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。
【０８９８】
　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（Ｓ７２

６）。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。

【０８９９】

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。

【０９００】

［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。

【０９０１】

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。

【０９０２】

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）。

【０９０３】

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。

【０９０４】

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。

【０９０５】

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）。

【０９０６】

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）。

【０９０７】

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。

【０９０８】

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）。

【０９０９】

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。

【０９１０】

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。

【０９１１】

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）。

【０９１２】

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）。

【０９１３】

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）。

【０９１４】

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。

【０９１５】

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。

【０９１６】

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）。

【０９１７】

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。

【０９１８】

［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。

【０９１９】

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）。

【０９２０】

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）。

【０９２１】

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。

【０９２２】

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）。

【０９２３】

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）。

【０９２４】

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。

【０９２５】

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。

【０９２６】

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。

【０９２７】

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。

【０９２８】

［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。

【０９２９】

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。

【０９３０】

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。

【０９３１】

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。

【０９３２】

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）。

【０９３３】

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。

【０９３４】

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。

【０９３５】

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。

【０９３６】

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。

【０９３７】

［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。

【０９３８】

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。

【０９３９】

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。

【０９４０】

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。

【０９４１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ８１５）。

【０９４２】

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。

【０９４３】

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。

【０９４４】

［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。

【０９４５】

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。

【０９４６】

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。

【０９４７】

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。

【０９４８】

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。

【０９４９】

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。

【０９５０】

［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。

【０９５１】

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。

【０９５２】

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。

【０９５３】

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。

【０９５４】

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。

【０９５５】

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。

【０９５６】

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。

【０９５７】

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）。

【０９５８】

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。

【０９５９】

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。

【０９６０】

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

【０９６１】

［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。

【０９６２】

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。

【０９６３】

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。

【０９６４】

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。

【０９６５】

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。

【０９６６】

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。

【０９６７】

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。

【０９６８】

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。

【０９６９】

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。

【０９７０】

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。

【０９７１】

［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。

【０９７２】

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。

【０９７３】

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。

【０９７４】

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。

【０９７５】

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。

【０９７６】

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。

【０９７７】

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。

【０９７８】

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。

【０９７９】
　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。
【０９８０】
　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）。
【０９８１】
　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。
【０９８２】
　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。
【０９８３】
　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。
【０９８４】
［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。
【０９８５】
　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）。
【０９８６】
　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。

【０９８７】

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。

【０９８８】

［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。

【０９８９】

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）。

【０９９０】

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。

【０９９１】

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）。

【０９９２】

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。

【０９９３】

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）。

【０９９４】

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。

【０９９５】

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。

【０９９６】

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。

【０９９７】

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）。

【０９９８】

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。

【０９９９】

［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。

【１０００】

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。

【１００１】

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）。

【１００２】

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）。

【１００３】

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）。

【１００４】

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）。

【１００５】

そして、Ｓ９４７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２５の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２６の処理に移す。一方、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図８２参照）中のＳ９２８の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２９の処理に移す。

【１００６】

［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。

【１００７】

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。

【１００８】

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）。

【１００９】

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）。

【１０１０】

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。

【１０１１】

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。

【１０１２】

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。

【１０１３】

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）。

【１０１４】

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。

【１０１５】

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。

【１０１６】

＜電源投入時の動作説明＞

次に、図８５を参照しながら、本発明の第１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。

【１０１７】

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。

【１０１８】

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。

【１０１９】

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。

【１０２０】

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。

【１０２１】

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。

【１０２２】

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。

【１０２３】

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。

【１０２４】

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。

【１０２５】

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。

【１０２６】
　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。
【１０２７】
　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。
【１０２８】
　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。
【１０２９】
　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。
【１０３０】
　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。
【１０３１】
＜メダル投入時の動作説明＞
　次に、図８６を参照しながら、本発明の第１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。

【１０３２】

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）。

【１０３３】

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。

【１０３４】

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。

【１０３５】

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。

【１０３６】

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。

【１０３７】

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。

【１０３８】
　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。
【１０３９】
　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）。
【１０４０】
　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）。
【１０４１】
　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。
【１０４２】
　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。
【１０４３】
　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。
【１０４４】
　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。

【１０４５】

＜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。

【１０４６】

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。

【１０４７】

（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。

【１０４８】

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。

【１０４９】

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。

【１０５０】

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。

【１０５１】

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。

【１０５２】

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。

【１０５３】

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。

【１０５４】

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。

【１０５５】

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。

【１０５６】

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。

【１０５７】

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。

【１０５８】

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。

【１０５９】

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。

【１０６０】

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。

【１０６１】

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。

【１０６２】

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。

【１０６３】

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。

【１０６４】

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。

【１０６５】

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。

【１０６６】

（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。

【１０６７】

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。

【１０６８】

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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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。

【１０７１】

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。

【１０７２】

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。

【１０７３】

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。

【１０７４】

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。

【１０７５】

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。

【１０７６】

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。

【１０７７】

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。

【１０７８】

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。

【１０７９】

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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

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。

【１０８２】

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。

【１０８３】

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。

【１０８４】

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。

【１０８５】

（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。

【１０８６】

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。

【１０８７】

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。

【１０８８】

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。

【１０８９】

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。

【１０９０】

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。

【１０９１】

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。

【１０９２】

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。

【１０９３】

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。

【１０９４】

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。

【１０９５】

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。

【１０９６】

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。

【１０９７】

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。

【１０９８】

＜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。

【１０９９】

［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。

【１１００】

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。

【１１０１】

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。

【１１０２】

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。

【１１０３】

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。

【１１０４】

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。

【１１０５】

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。

【１１０６】

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。

【１１０７】

［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。

【１１０８】

［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。

【１１０９】

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。

【１１１０】

（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。

【１１１１】

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。

【１１１２】

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。

【１１１３】

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。

【１１１４】

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。

【１１１５】

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。

【１１１６】

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。

【１１１７】

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。

【１１１８】

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。

【１１１９】

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）。

【１１２０】

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）。

【１１２１】

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。

【１１２２】

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。

【１１２３】

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。

【１１２４】

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）。

【１１２５】

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。

【１１２６】

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。

【１１２７】

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。

【１１２８】

（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。

【１１２９】

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。

【１１３０】

（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。

【１１３１】

（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。

【１１３２】

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。

【１１３３】

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。

【１１３４】

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。

【１１３５】

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。

【１１３６】

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。

【１１３７】
　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。
【１１３８】
　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。
【１１３９】
（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。
【１１４０】
　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。
【１１４１】
　（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。
【１１４２】
　（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。
【１１４３】
　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。

【１１４４】

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。

【１１４５】

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。

【１１４６】

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。

【１１４７】

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。

【１１４８】

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。

【１１４９】

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。

【１１５０】

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。

【１１５１】

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。

【１１５２】

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。

【１１５３】
　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。
【１１５４】
　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。
【１１５５】
　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。
【１１５６】
　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。
【１１５７】
　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。
【１１５８】
［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。

【１１５９】

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。

【１１６０】

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。

【１１６１】

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。

【１１６２】

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。

【１１６３】

（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。

【１１６４】

（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。

【１１６５】

（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。

【１１６６】

（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。

【１１６７】

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。

【１１６８】

（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。

【１１６９】

（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。

【１１７０】

（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。

【１１７１】

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。

【１１７２】

（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。

【１１７３】

（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。

【１１７４】

（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。

【１１７５】

（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。

【１１７６】

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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

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。

【１１７９】

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。

【１１８０】

（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。

【１１８１】

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。

【１１８２】

（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。

【１１８３】

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。

【１１８４】

（Ｂ－１）ＢＢ２一般中、（Ｂ－２）ＢＢ２ＲＢフラグ間中、及び（Ｂ－３）ＢＢ２ＲＢ中のいずれの状態においても、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。

【１１８５】

（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。

【１１８６】

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。

【１１８７】

（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）。

【１１８８】

（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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

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。

【１１９１】

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。

【１１９２】

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。

【１１９３】

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。

【１１９４】

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。

【１１９５】

［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。

【１１９６】

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。

【１１９７】

（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。

【１１９８】

（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。

【１１９９】

（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。

【１２００】

（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。

【１２０１】

（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）。

【１２０２】

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。

【１２０３】

（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。

【１２０４】

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。

【１２０５】

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。

【１２０６】

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。

【１２０７】

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。

【１２０８】

（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。

【１２０９】

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。

【１２１０】

（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。

【１２１１】

（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。

【１２１２】

（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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

（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。

【１２１７】

（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。

【１２１８】

（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。

【１２１９】

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。

【１２２０】

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。

【１２２１】

（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。

【１２２２】

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。

【１２２３】

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。

【１２２４】

（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。

【１２２５】

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。

【１２２６】

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。

【１２２７】

（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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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。

【１２３０】

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）。

【１２３１】

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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

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。

【１２３４】

（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。

【１２３５】

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。

【１２３６】

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。

【１２３７】

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。

【１２３８】

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。

【１２３９】

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。

【１２４０】

（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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

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。

【１２４３】

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。

【１２４４】

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。

【１２４５】

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。

【１２４６】

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）。

【１２４７】

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）。

【１２４８】

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。

【１２４９】

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。

【１２５０】
　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。
【１２５１】
［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。
【１２５２】
　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。
【１２５３】
　（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。
【１２５４】
　（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。
【１２５５】
　（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。
【１２５６】
　（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。

【１２５７】

（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。

【１２５８】

（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。

【１２５９】

（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。

【１２６０】

（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。

【１２６１】

（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。

【１２６２】

（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。

【１２６３】

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。

【１２６４】

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。

【１２６５】

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。

【１２６６】

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。

【１２６７】

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。

【１２６８】

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。

【１２６９】

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。

【１２７０】

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。

【１２７１】

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。

【１２７２】

［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。

【１２７３】

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。

【１２７４】

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。

【１２７５】

（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。

【１２７６】

（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。

【１２７７】

（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。

【１２７８】

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。

【１２７９】

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。

【１２８０】

（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。

【１２８１】

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。

【１２８２】

（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。

【１２８３】

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。

【１２８４】

（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。

【１２８５】

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。

【１２８６】

（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間よりも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「１／６５５３６」程度やあるいは「０」に設定される。すなわち、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間では、ＢＢ３に係る図柄の組合せが表示される確率が極めて低いか、あるいはＢＢ３に係る図柄の組合せが表示されないように構成される。なお、「ハズレ」確率の設定はこれに限られず、（Ｃ）ＢＢ１フラグ間及び（Ｅ）ＢＢ２フラグ間と同程度に設定してもよいし、これらよりも高い確率に設定してもよい。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるも

のとすればよい。（Ｇ）ＢＢ３フラグ間においても同様、「ハズレ」となった遊技でのみＢＢ３に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でＢＢ３に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（３－２）ＢＢ３成立となり、（Ｇ）ＢＢ３フラグ間から（Ｆ）ＢＢ３状態に移行する。なお、ボーナス種別報知は、「赤７」を「ＢＡＲ」と置き換えれば、基本的に（Ｃ）ＢＢ１フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。

【１２８７】

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。

【１２８８】

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。

【１２８９】

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。

【１２９０】

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。

【１２９１】

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。

【１２９２】

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。

【１２９３】

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。

【１２９４】

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。

【１２９５】

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。

【１２９６】

［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。

【１２９７】

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。

【１２９８】

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。

【１２９９】

（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。

【１３００】

（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）。

【１３０１】

（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。

【１３０２】

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。

【１３０３】

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。

【１３０４】

（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。

【１３０５】

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。

【１３０６】

（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）。

【１３０７】

（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。

【１３０８】

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。

【１３０９】

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。

【１３１０】

（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）。

【１３１１】

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。

【１３１２】

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。

【１３１３】

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。

【１３１４】

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。

【１３１５】

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。

【１３１６】

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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

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。

【１３１９】

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。

【１３２０】

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。

【１３２１】

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。

【１３２２】

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。

【１３２３】

［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。

【１３２４】

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。

【１３２５】

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。

【１３２６】

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。

【１３２７】

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。

【１３２８】

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。

【１３２９】

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。

【１３３０】

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。

【１３３１】

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。

【１３３２】

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。

【１３３３】

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。

【１３３４】

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。

【１３３５】

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。

【１３３６】

（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。

【１３３７】
（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。

【１３３８】
（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。

【１３３９】
（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。

【１３４０】

なお、同じ遊技で枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件を満たした場合は、主制御基板７１は、予め定めたどちらか一方の信号を出力してもよいし、２種類の信号を所定の順番で出力してもよい。順番に出力する場合は、確実に受信できるように先に出力する信号の出力完了から、次の信号出力まで所定時間の間を空けるとよい。また、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件とを満たした場合は、どちらか一方のリミット処理のみを行い、他方の処理は行わないものとして、メイン（主制御基板７１）において余計な処理を発生させないものとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、行われた種別のリミッタに応じた外部信号を出力する。

【１３４１】

（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。

【１３４２】

（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。

【１３４３】

（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。

【１３４４】

（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。

【１３４５】

（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。

【１３４６】

（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）。

【１３４７】

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。

【１３４８】

（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。

【１３４９】

［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）。

【１３５０】

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。

【１３５１】

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。

【１３５２】

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。

【１３５３】

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。

【１３５４】

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。

【１３５５】

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。

【１３５６】

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。

【１３５７】

［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。

【１３５８】

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）。

【１３５９】

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。

【１３６０】

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。

【１３６１】

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。

【１３６２】

［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。

【１３６３】

（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。

【１３６４】

（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。

【１３６５】

（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。

【１３６６】

［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。

【１３６７】

（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。

【１３６８】

（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。

【１３６９】

（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。

【１３７０】

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。

【１３７１】

（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。

【１３７２】

（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。

【１３７３】

（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。

【１３７４】
［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。
【１３７５】
　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。
【１３７６】
　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。
【１３７７】
［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。
【１３７８】

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。

【１３７９】

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。

【１３８０】

［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。

【１３８１】

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。

【１３８２】

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。

【１３８３】

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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

［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。

【１３８６】

＜遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の詳細例＞

続いて、図１０３～図１２１を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の詳細例について説明する。なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）については、図９８及び図９９を参照してすでに説明したが、本詳細例では、遊技機としてより具体化した一例について説明する。また、本詳細例で説明する発明のうち、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）の仕様を必須としないものに関しては、適宜他の遊技性（遊技仕様）においても適用可能であるものとする。また、本詳細例では、リール表示窓４の枠内において、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの中段領域を結ぶライン（センターライン）を有効ラインとして定義する。

【１３８７】

［本詳細例の遊技性］

まず、図１０３～図１０６を参照して、本詳細例における遊技の流れについて説明する。なお、図１０３は、本詳細例における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図であり、図１０４は、本詳細例における各モードを説明するための図であり、図１０５及び図１０６は、本詳細例における各種テーブルの一例を示す図である。

【１３８８】

図１０３に示すように、本詳細例では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及び有利区間に大別され、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・疑似ボーナス）が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ・非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ・非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は、非有利区間と同様であるが、後述するように、モード移行が行われる点において非有利区間とは異なる。

【１３８９】

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

【１３９０】

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

【１３９１】

なお、本詳細例では、図１０５の（ａ）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図１０８参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。これは、本実施形態で説明した「抽籤番号」と同様の趣旨で設定される情報であり、非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【１３９２】

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

【１３９３】

また、本詳細例では、図１０５の（ａ）に示すように、有利区間において、内部当籤役（後述の図１０８参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。これらは、本実施形態で説明した「抽籤番号」と同様の趣旨で設定される情報であり、有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【１３９４】
有利区間当籤時サブフラグ「ベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。
【１３９５】
有利区間入賞時サブフラグ「通リプ１」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリプ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通リプ２」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「平行リプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リプ」である場合）に決定される。
【１３９６】
ここで、本詳細例では、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間（すなわち、「Ｆ＿３ＢＢ」（Ｎｏ．「２」）が内部当籤役として決定され、それが持ち越されている状態）では、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示され、２ＢＢフラグ間（すなわち、「Ｆ＿２ＢＢ」（Ｎｏ．「１」）が内部当籤役として決定され、それが持ち越されている状態）及び非フラグ間（すなわち、「Ｆ＿２ＢＢ」（Ｎｏ．「１」）及び「Ｆ＿３ＢＢ」（Ｎｏ．「２」）のいずれもが持ち越されていない状態）では、「平行リプ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。
【１３９７】
それゆえ、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定されるようになっている。そして、本詳細例では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図１０５の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図１０６（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。
【１３９８】
なお、本詳細例では、例えば、３ＢＢフラグ間であるか、あるいは２ＢＢフラグ間であるかに応じて、有利区間入賞時サブフラグが変動する役として「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）を例に挙げて説明しているが、有利区間入賞時サブフラグが変動する態様はこれに限られない。例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」（Ｎｏ．「１２」）であるとき、３ＢＢフラグ間である場合と、２ＢＢフラグ間である場合とで停止制御を異ならせることにしているので、このような役に当籤した場合、遊技価値を変動させず、表示される図柄の組合せが異なるようにし、これによって異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。
【１３９９】
また、例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるとき、いずれのフラグ間であるかにかかわらず、押下位置（停止操作のタイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしは発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合と、で異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにして

もよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【１４００】

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

【１４０１】

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

【１４０２】

本詳細例の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図１０５の（ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図１０３中、「有利区間開始」）と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図１０３中、「有利区間開始＋疑似ボーナス開始」）とがある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

【１４０３】

ここで、図１０４を参照して、本詳細例における各モードについて説明する。本詳細例において、モードは、演出区間（通常遊技）における増加区間（疑似ボーナス）移行（付与）の期待度を変動させるための制御情報（遊技状態や制御状態と言い換えてもよい）であり、演出区間（通常遊技）においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。

【１４０４】

スタートモードは、非有利区間から有利区間（演出区間）に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図１０６の（ｆ）参照）。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者に不利となる。

【１４０５】

通常Ａモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図１０６の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。また、図１０４中、「疑似ボーナス後約９９９Ｇ」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Ａモード又は終了Ｂモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区

間に移行する際にこの通常Ａモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「９６５ゲーム」＋終了Ａモード又は終了Ｂモードでの遊技期間「３２ゲーム」＋非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Ｂモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。

【１４０６】

通常Ｂモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図１０６の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。

【１４０７】

天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図１０５の（ｃ）参照）ものの、天井ゲーム数は「４６６ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図１０６の（ｆ）参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。

【１４０８】

チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「２２２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図１０６の（ｆ）参照）。

【１４０９】

終了Ａモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図１０６の（ｆ）参照）。当該終了Ａモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。

【１４１０】

終了Ｂモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図１０６の（ｆ）参照）。当該終了Ｂモードでは、終了Ａモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、「終了モード」と総称することもできる。

【１４１１】

保障モードは、天国Ｃモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図１０６の（ｆ）参照）。すなわち、天国Ｃモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようするモードとして位置付けられる。

【１４１２】

天国Ａモードは、疑似ボーナスがいわゆる連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図１０４においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるように

することもできる。例えば、設定値が奇数（１，３，５）であるとき、天井モードループ率が７５％程度となり、設定値が偶数（２，４，６）であるとき、天井モードループ率が６７％程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Ｂモード及び天国Ｃモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。

【１４１３】

天国Ｂモードは、疑似ボーナスがいわゆる連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。

【１４１４】

天国Ｃモードは、疑似ボーナスがいわゆる連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図１０５の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモード及び天国Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードは、「天国モード」と総称することができる。

【１４１５】

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

【１４１６】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されている場合よりも増加区間への移行割合が高かったり、増加区間への移行に要する平均ゲーム数が短くしたりするなどの仕様、あるいは非有利区間が最も増加区間にしやすい仕様とすることもできる。このようにすることで、設定変更後など非有利区間となる状態においても遊技を行うインセンティブが生まれるため、開店時からでも遊技が開始される動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したとき、例えば、後述の有利区間ランプの点灯が終了した場合であっても、最も不利な状態となることが確定しないため、このようなときでも遊技が継続される動機づけとなる。また、ここまで、演出区間は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であるとして説明したが、増加区間と比べて不利な態様（例えば、報知の頻度を下げたり、報知の対象となる役を変更したりするなど）であれば、停止操作の情報が報知される遊技状態とすることもできる。

【１４１７】

本詳細例の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図１０５の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図１０５の（ｃ）中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【１４１８】

なお、本詳細例では、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には今回遊技の開始時に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には次回遊技の開始時に、遊技操作（停止操作

）が一定期間無効とされるとともに、当該無効期間において、図柄表示領域４に「赤７」図柄が揃って表示されるリール演出（「赤７揃い」演出）が行われた後、疑似ボーナスが開始され、「赤７揃い」演出が行われた遊技で、停止操作の情報を報知する必要がある場合には、少なくとも当該無効期間が終了して遊技操作（停止操作）が有効となるとき（それ以前でもよい）に、停止操作の情報の報知が行われるようになっている。

【１４１９】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（当籤時）が行われた場合、後述の疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）、モード移行抽籤（入賞時）、及びモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【１４２０】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、遊技毎に（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、有利区間入賞時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図１０５の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、入賞役が決定され、当該入賞役に応じて有利区間入賞時サブフラグが決定された以降の当該遊技中（次回遊技開始前）の所定のタイミングで、有利区間入賞時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。

【１４２１】

なお、図１０５の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、疑似ボーナスに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）ですでに述べたものと同様に、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で疑似ボーナスに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【１４２２】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（入賞時）が行われた場合、後述のモード移行抽籤（天井時）は行われない。

【１４２３】

なお、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【１４２４】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナ

スに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。

【１４２５】

演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。

【１４２６】

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

【１４２７】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。

【１４２８】

本詳細例の遊技性の説明に戻る。上述したように、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図１０３中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述したように、演出区間（通常遊技）において、終了Ａモード又は終了Ｂモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が消化された場合（図１０３中、「有利区間終了（終了Ａ・Ｂ経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図１１４に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図１０３中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

【１４２９】

増加区間（疑似ボーナス）では、当該疑似ボーナスが開始されるときに、天井短縮抽籤が行われる。具体的には、図１０６の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、当該疑似ボーナス終了後の天井ゲーム数を短縮するか否かが決定される。なお、図１０６の（ｅ）中、「非当籤」は、天井ゲーム数を短縮させないことを意味し、「当籤（天井ゲーム数＝０更新）」は、当該疑似ボーナス終了後、モードにかかわらず、セットされる天井ゲーム数を「０」とする（短縮させる）ことを意味する。なお、天井短縮抽籤は、疑似ボーナスが開始されるときのみならず、疑似ボーナス中は毎遊技行われるようにすることもできる。

【１４３０】

天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させないことが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、後述の１Ｇ連ストックも保有していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了Ａモード及び終了Ｂモードの場合、天井ゲーム数「９６５ゲーム」が仮セットされるようにしてもよいし、有利区間が終了し、再度非有利区間を経て有利区間に移行したときにセットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが

終了し（図１０３中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。一方、天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させることが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、天井ゲーム数として「０ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、天井ゲーム数の到達により疑似ボーナスが開始されたことになるため、上述したモード移行抽籤（天井時）が行われる。

【１４３１】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に（より詳細には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」又は「中チェ」が決定された遊技において）、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、上記以外の有利区間当籤時サブフラグが決定された場合にも、移行先モードが決定されるようにしてもよいが、この場合、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【１４３２】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この場合、上記と同様、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図１０６の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【１４３３】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技毎に、１Ｇ連抽籤が行われる。具体的には、図１０５の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、１Ｇ連を発生させるか否かが決定される。なお、図１０６の（ｄ）中、「非当籤」は、１Ｇ連を発生させないことを意味し、「当籤（１Ｇ連＋１）」は、１Ｇ連を発生させる権利（１Ｇ連ストック）が１個付与される（１Ｇ連ストックカウンタが１加算される）ことを意味する。なお、１Ｇ連ストックは、１Ｇ連ストックカウンタによって複数個（最大２５５個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、１回の疑似ボーナス中に複数個の１Ｇ連ストックが付与される場合もある。また、１回の１Ｇ連抽籤で、複数個の１Ｇ連ストックが付与され得るように、１Ｇ連抽籤テーブルを構成することもできる。

【１４３４】

疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、１Ｇ連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述したモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上でない場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有していない場合）、上述した天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了Ａモード及び終了Ｂモードの場合、天井ゲーム数「９６５ゲーム」が仮セットされるようにしてもよいし、有利区間が終了し、再度非有利区間を経て有利区間に移行したときにセットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図１０３中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

【１４３５】

なお、天井短縮抽籤に当籤し、１Ｇ連ストックも保有している場合、天井短縮抽籤の結

果が優先され、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行された後、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよいし、１Ｇ連ストックが優先され、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行された後、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよい。後者の場合、天井短縮があることを持ち越せる情報を別途記憶しておけばよい。

【１４３６】

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

【１４３７】

また、疑似ボーナス中に、後述の図１１４に示すリミット処理の実行条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図１０３中、「リミット処理による有利区間終了」）、その結果、非有利区間に移行する。

【１４３８】

なお、本詳細例において、上述した遊技の流れは、基本的に３枚ベット状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、上述した図１０５の（ａ）～（ｄ）、図１０６の（ｅ）及び（ｆ）を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中に２枚ベット状態となった場合には、疑似ボーナスの継続期間も進行しない。もっとも、２枚ベット状態では、遊技価値が増加しないことから、２枚ベット状態であれば、疑似ボーナス中は増加区間とはならない。すなわち、本詳細例と、図９８及び図９９を参照して説明した遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）とは、２ＢＢフラグ間であるか、３ＢＢフラグ間であるか、に応じて仕様を異ならせる点については共通するが、３枚ベット状態が通常遊技を行う状態であり、２枚ベット状態で遊技を行うと遊技者は常に不利となる点において異なるものとなっている。

【１４３９】

また、本詳細例において、上述した遊技の流れは、基本的に非ボーナス状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、ボーナス状態（２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態）で遊技が行われる場合には、上述した図１０５の（ａ）～（ｄ）、図１０６の（ｅ）及び（ｆ）を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。もっとも、疑似ボーナス中にボーナス状態となった場合には、疑似ボーナスの継続期間は進行する。すなわち、本詳細例と、図９８及び図９９を参照して説明した遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）とは、ベット数に応じて、当籤可能なボーナス役や入賞可能なボーナス役（移行可能なボーナス状態）を異ならせることで、その仕様を異ならせる点については共通するが、ボーナス状態を作動させると、遊技者に不利となる場合がある点において異なるものとなっている。

【１４４０】
（本詳細例に係る発明１）
　上述したように、本詳細例では、疑似ボーナス中において、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図１０６の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。
【１４４１】
　なお、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードの場合であっても、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合よりも低い確率（例えば、１／６４）で、天井ゲーム数が短縮されることが決定されるようにしてもよい。
【１４４２】
　また、天井ゲーム数を短縮する態様も上述したものに限られない。例えば、「３２ゲーム」をそれより少ない所定ゲーム（０～３１ゲーム）に短縮すれば、同様の作用効果を発揮できることから、天井短縮抽籤に当籤したときに短縮するゲーム数がさらに決定されるようにしてもよいし、天井短縮抽籤において、何ゲーム分短縮するのかを予め決定するようにしてもよい。
【１４４３】
　また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述したものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技毎に天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるときには、遊技毎に天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。
【１４４４】
　また、上述したように、本詳細例では、疑似ボーナス中において、１Ｇ連抽籤が行われる。ここで、図１０５の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルをみると、現在のモードがいずれのモードであっても、１Ｇ連ストックが付与される場合があるようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるか否かにかかわらず、疑似ボーナスを継続させるための権利が付与可能となっている。
【１４４５】
　なお、当該権利を付与する態様は上述したものに限られない。例えば、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるときには、天井短縮抽籤が行われることを考慮して１Ｇ連抽籤が行われないようにし、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードであるときに１Ｇ連抽籤が行われるようにすることで、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制してもよい。
【１４４６】
　また、１Ｇ連抽籤が行われる契機も上述したものに限られない。例えば、疑似ボーナス以外の有利区間（演出区間）においても、１Ｇ連抽籤が行われるようにし、その結果ストックされた１Ｇ連ストックは、次の疑似ボーナスにおいて消化されるようにしてもよい。
【１４４７】
　なお、図１０３～図１０６においては図示を省略しているが、本詳細例では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、所定確率で通常とは異なる楽曲が出力されたり、有利な状態であることを示唆するためのキャラクタランプが点灯したりする特別ボーナス中演出が実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したと

きには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、など様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４４８】

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

【１４４９】

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

【１４５０】

また、本詳細例の遊技機によれば、一連の有利区間は、継続した遊技期間又は付与された遊技価値量によって継続が制限されることから、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の公平性を担保することができる。

【１４５１】

（本詳細例に係る発明２）

図１０３～図１０６においては図示を省略しているが、本詳細例では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿確定チェリー」又は「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述したモード移行抽籤の結果、天国Ｃモードに移行することが決定された場合には、１／２の確率（この確率は任意である）で特別フリーズ演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別フリーズ演出を実行可能としてもよい。

【１４５２】

ここで、「確定役」は、疑似ボーナス移行も確定する役であることから（図１０５の（ｃ）参照）、遊技者は特別フリーズ演出が実行されると、疑似ボーナス移行及び天国Ｃモード移行があったことが認識できるようになっており、遊技者にとって非常に興趣が高まるようになっている。特別フリーズ演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、表示装置１１において、通常は表示されない特別映像などが表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者に委ねることもできる）。

【１４５３】

ただし、本詳細例では、図１１４を用いて後述するように、例えば、天国Ｃモードに滞在していたとしても、リミット処理の実行によって有利区間が強制的に終了される場合があることから、上述した特別フリーズ演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。

【１４５４】

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

【１４５５】

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

【１４５６】

また、特別フリーズ演出が実行されるか否かの決定が行われる条件は上述したものに限られない。すなわち、上記では、「確定役」の当籤を契機として、モード移行が行われ、当該モードが天国Ｃモードであったことを条件として、特別フリーズ演出が実行されるか否かの決定を行うようにしているが、例えば、「確定役」の当籤以外の契機によっても天国Ｃモードに移行する場合があることから（図１０６の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別フリーズ演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、所定確率（「確定役」の当籤を契機とする場合と同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい）で特別フリーズ演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【１４５７】

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

【１４５８】

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

【１４５９】

このように、本詳細例の遊技機では、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限され

る（後述の図１１４参照）。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別フリーズ演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【１４６０】

また、本詳細例の遊技機では、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される（後述の図１１４参照）。また、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別フリーズ演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【１４６１】

（本詳細例に係る発明３）

上述したように、本詳細例では、決定された内部当籤役に応じて二次情報（例えば、有利区間当籤時サブフラグ）を決定可能であるとともに、表示された図柄の組合せに応じて二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能とし、それぞれ決定された二次情報に応じて、遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としている。

【１４６２】

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

【１４６３】

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

【１４６４】

また、上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示可能とする。そして、本詳細例の遊技機では、所定図柄の組合せが表示された場合と、特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報を決定可能としている。

【１４６５】

このように、本詳細例の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。

【１４６６】

（本詳細例に係る発明４）

上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）を当籤可能としない。また、ベット

された遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示可能とする。また、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態（疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能とする。

【１４６７】

ここで、本詳細例では、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）と特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）とは、ともに再遊技に係る図柄の組合せであることから、いずれが表示された場合であっても再遊技の作動という同じ特典が付与されることとなる。

【１４６８】

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

【１４６９】

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

【１４７０】

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

【１４７１】

（本詳細例に係る発明５）

上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないようにしてもよい。

【１４７２】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態（例えば、疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としてもよい。

【１４７３】

あるいは、特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときと、で有利状態の付与に関する有利度

を異ならせることを可能としてもよい。

【１４７４】

また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）である場合には、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させ、特定の態様で停止操作が行われないときには所定図柄の組合せを表示させるようにしてもよい。

【１４７５】

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

【１４７６】

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

【１４７７】

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

【１４７８】

また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４７９】
　また、特定役は、上述したとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４８０】
　また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役と、が設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。
【１４８１】
（次ゲーム以降に影響するペナルティ）
　ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化は、特定役に当籤した単位遊技以降の単位遊技に対して影響を及ぼすものとしてもよい。例えば、上述した第１特定役（第１のタイミングで停止操作が行われること、あるいは左第１停止の打順で停止操作が行われることが推奨される（適切な）停止操作態様である内部当籤役）に当籤した単位遊技で、適切な停止操作態様で停止操作が行われなかった場合には、当該ゲーム及び次ゲーム以降の所定ゲーム間（例えば、５ゲーム間）にわたって、上述した有利区間に関する判定処理における当籤確率を低下させたり、あるいは上述した有利区間に関する判定処理が行われなくなったりするなどの不利状態（ペナルティ状態）を設定可能とするものであってもよい、なお、停止操作態様が適切でなかった場合には、当該ゲームには影響を与えず、次ゲーム以降の所定ゲーム間においてのみ不利状態を設定可能とするものであってもよい。
【１４８２】
（ペナルティ状態の終了条件）
　また、不利状態は、所定ゲームの消化により終了するものに限られず、所定の解除条件が成立した場合に終了するものであってもよい。ここで、所定の解除条件は、例えば、所定枚数の遊技価値の消費、再遊技役など所定役の所定回数の当籤、特定の図柄の組合せが所定回数以上停止したこと（正解押し順で停止操作された遊技が所定回数以上となったこと）などとすることができる。また、この場合、不利状態を極端に長引かせると、不利状態への移行原因をつくった遊技者がそこで遊技を止めてしまう結果、後から遊技を行う別の遊技者に損失が転嫁されてしまう場合もあることから、例えば、所定枚数は１０枚程度、所定回数は１～３回とするなど比較的容易に達成できるものとすることが望ましい。ま

た、解除条件を複数設けて、いずれかの条件が達成できたときに不利状態が終了するものとしてもよい。

【１４８３】

（ペナルティ中のプレミアム役）

また、「確定役」や「中チェ」など、当籤確率は低いが遊技者にとっての恩恵が大きな内部当籤役（プレミアム役）については、不利状態中に当籤した場合であっても不利状態以外の状況で当籤したときと同様に扱うようにして、引き損となってしまうことが防止されるようにしてもよい。もっとも、あくまでも不利状態であるとして、その恩恵を与えないようにすることもできる。また、いずれの場合であっても、不利状態中にプレミアム役に当籤した場合には、後述する特殊報知が行われるようにすることもできる。

【１４８４】

（ペナルティ移行に対する警告）

また、不利状態への移行が発生し得る停止操作態様で停止操作が行われた場合や不利状態への移行原因となる所定の図柄の組合せが停止表示した場合に、画像、音声、ランプの発光・消灯パターンや遊技操作を一時的に無効化するロックの発生など、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

【１４８５】

（抽籤冷遇以外のペナルティ）

また、不利状態となったときには、上述したように有利区間に関する判定処理を不利なものとなる（冷遇する）だけでなく、単位遊技あたりの消化時間が長引くものとして遊技の時間効率において不利となるようにしてもよい。例えば、不利状態においては、開始操作からリールの回転開始までの期間において、所定時間（例えば、１０秒程度）のロックが毎ゲーム発生するなどとしてもよい。また、不利状態では、このような時間的な不利益のみを与えてもよいし、このような時間的な不利益と上述した出玉的な不利益とを与えてもよい。

【１４８６】

（不利状態は有利区間の一部として扱う）

また、例えば、非有利区間においては、有利区間への移行に関して複数の状態（例えば、非有利区間Ａ、非有利区間Ｂなど）をもたせることができないため、不利状態は、有利区間（演出区間）における状態の１つとして制御するようにしてもよい。例えば、図１０３及び図１０４を用いて説明したモードに加えて、不利状態に対応する固有のモード（不利状態モード）を設け、不利状態に移行した場合には、不利状態が終了するまで不利状態モードが設定されるようにすればよい。例えば、非有利区間において不利状態の移行条件を満たした場合、有利区間（演出区間）かつ不利状態モードである状態に移行させる。ここで、不利状態が終了した場合の移行先は任意であるが、一時的な冷遇状態（不利状態）を設ける趣旨からすれば、不利状態の移行前の状態に復帰させることが望ましい。なお、不利状態は１種類でもよいが、複数種類設け、不利状態移行契機の種類などに応じていずれかの不利状態に移行させるものとしてもよく、例えば、遊技者が所定の図柄の組合せを表示させた際に付与された利益（例えば、付与された遊技価値数やＲＴ状態の移行先など）が大きい場合には、不利状態の中でも不利度合いが相対的に高い状態へ移行させるものとすれば、ゲームバランスをとる観点から望ましいものとなる。

【１４８７】

（増加区間中のペナルティ）

また、増加区間中（疑似ボーナス中）において不利状態の移行条件を満たした場合にも不利状態に移行させるようにしてもよい。この場合、不利状態では、遊技価値の付与に関する指示（押し順ベル当籤時の正解押し順のナビなど）は発生させつつも、有利状態に関する判定処理は冷遇するというものであってもよいし、遊技価値の付与に関する指示を一時的に発生させないものとしてもよい。なお、不利状態であることを後述の有利区間ランプの点灯パターンの変化で報知してもよい。例えば、通常の増加区間中において有利区間ランプは白発光するが、増加区間中に不利状態に移行した場合には、不利区間中において

有利区間ランプを赤発光させるようにしてもよい。

【１４８８】

このように、本詳細例の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかと遊技者の停止操作の態様とに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。

【１４８９】

（本詳細例に係る発明６）

また、上述したように、あるいは後述するように、本詳細例では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示可能とする。

【１４９０】

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

【１４９１】

また、本詳細例では、所定役（例えば、図９８に示した「押し順ベルＢ」、後述の図１１３の説明で示す「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、９枚又は８枚の遊技価値が付与される図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であれば、打順が予め定義された正解押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、１枚役に対応する図柄の組合せ）が表示されることとなる。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）は、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【１４９２】

すなわち、遊技者が、３枚ベットで３ＢＢを当籤させた後、３ＢＢを持ち越した状態（３ＢＢフラグ間・第１特別許可状態）とし、３枚ベットで遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されないものの、有利状態が作動していないときの遊技媒体の付与確率は優遇されるため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に少ない状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくいといった状態は、例えば、「安定状態」と定義することができる。

【１４９３】

一方、遊技者が、２枚ベットで２ＢＢを当籤させた後、２ＢＢを持ち越した状態（２ＢＢフラグ間・第２特別許可状態）とし、３枚ベットで遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されるものの、有利状態が作動していないときの遊技媒体の付与確率は優遇されないため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に多い状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすいといった状態は、例えば、「荒波状態」と定義することができる。

【１４９４】
　ここで、安定状態と荒波状態の２つの状態を創出する手法は上述したものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「荒波状態」よりも高める一方、上述したモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「荒波状態」よりも低める。また、「荒波状態」では、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「安定状態」よりも低める一方、上述したモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「安定状態」よりも高める。このようにすれば、「安定状態」では、疑似ボーナスに初当りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述したように、２ＢＢフラグ間と３ＢＢフラグ間とで変動するものとしてもよいし、これとは異なる（すなわち、３ＢＢフラグ間で優遇しない）ものとしてもよい。
【１４９５】
　このような手法を本詳細例に適用してみると、例えば、通常状態の制御状態（遊技状態やモードと言い換えてもよい）として、さらに「安定状態」及び「荒波状態」を設ける。そして、いずれの制御状態もセットされていない状態で、所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合には「安定状態」をセットし、特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合には「荒波状態」をセットする。そして、セットされた各制御状態は、疑似ボーナス移行が決定されるまで維持される（すなわち、疑似ボーナス移行が決定されたときに終了する）ようにすればよい。なお、「安定状態」がセットされている状態で特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合には、制御状態が「荒波状態」に更新され、「荒波状態」がセットされている状態で所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合には、制御状態が「安定状態」に更新されるようにしてもよい。すなわち、所定図柄の組合せ又は特定図柄の組合せが表示される度に、対応する制御状態に更新されるようにしてもよい。
【１４９６】
　そして、「安定状態」がセットされている場合には、例えば、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、当籤が決定される抽籤値が高く設定された疑似ボーナス移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われ、上述したモード移行抽籤において、天国モードに移行することが決定される抽籤値が低く設定されたモード移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われるようにすればよい。また、「荒波状態」がセットされている場合には、例えば、上述した疑似ボーナス移行抽籤において、当籤が決定される抽籤値が低く設定された疑似ボーナス移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われ、上述したモード移行抽籤において、天国モードに移行することが決定される抽籤値が高く設定されたモード移行抽籤テーブルが用いられて当該抽籤が行われるようにすればよい。
【１４９７】
　すなわち、本詳細例では、所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」）が表示された場合、第１付与状態（「安定状態」）に制御し、特定図柄の組合せ（「平行リプ」）が表示された場合、第２付与状態（「荒波状態」）に制御し、所定の終了条件が満たされるまで制御された付与状態を継続させ、制御された付与状態に応じて有利状態（疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としてもよい。
【１４９８】
　なお、セットされていた「安定状態」又は「荒波状態」を終了させる条件（所定の終了条件）は、疑似ボーナス移行が決定されることに限られない。例えば、非有利区間に移行したこととしてもよいし、リミット処理が実行されたこととしてもよいし、設定変更操作が行われたこととしてもよいし、電断があって電源が再投入されたこととしてもよいし、所定時間（例えば、電源が投入されてから１２時間、非遊技状態が継続した時間が２時間など）が経過したこととしてもよい。これら以外にも種々の条件を採用することができる。
【１４９９】
　このように、本詳細例の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、

同じ特定役が決定された場合であっても停止表示態様を異ならせることができ、また、これによって有利状態の付与状態を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。

【１５００】

［本詳細例の図柄配置構成］

続いて、図１０７を参照して、本詳細例の図柄配置構成について説明する。図１０７は、本詳細例の図柄配置テーブルの一例を示す図である。なお、図柄配置テーブル及び図柄コード表自体の説明は、図１５を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。

【１５０１】

本詳細例では、図柄として、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄を用いる。また、本詳細例では、図柄コード表に示すように、各図柄に図柄コード１～１０が割り当てられている。

【１５０２】

［本詳細例の内部当籤役構成］

続いて、図１０８～図１１３を参照して、本詳細例の内部当籤役構成について説明する。図１０８は、本詳細例の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、内部抽籤テーブル自体の説明は、図１６～図１８、あるいは図９９を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。また、図１０９～図１１２は、本詳細例の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。なお、図柄組合せテーブル自体の説明は、図１９～図２２を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。また、図１１３は、本詳細例における内部当籤役と停止操作態様（例えば、停止操作順序や停止操作タイミング）と表示役等との対応関係を示す図である。すなわち、この項では、本詳細例において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果などと言い換えることもできる）が表示されるのかなどについて説明する。

【１５０３】

まず、本詳細例では、内部抽籤処理（図６４参照）において、図１０８に示す各内部当籤役が、図１０８に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図１０８中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図１０９～図１１２中、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＥＰ」は、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＦＲＵ」は、小役に係る図柄の組合せを示す。

【１５０４】

「Ｆ＿２ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間状態）において、２枚ベットで遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、３枚ベットで遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿２ＢＢ」と同様である。２枚ベット状態で、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは２ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０１」が表示され、２ＢＢ状態（２ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、２ＢＢフラグ間であっても３枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。

【１５０５】

「Ｆ＿３ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間状態）において、３枚ベットで遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、２枚ベットで遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿３ＢＢ」と同様である。３枚ベット状態で、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは３ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リ

ールについて押下位置○であれば「ＢＢ０２」が表示され、３ＢＢ状態（３ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、３ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０２」が表示される場合はない。

【１５０６】

なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０８中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技可能枚数は３枚ベットのみ）。２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態中は、常に第一種特別役物であるＲＢが作動している状態（ＲＢ状態）に制御される。なお、ＲＢ状態は、作動してから２回の入賞が発生又は２回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。本詳細例において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超える遊技価値が付与されたことと規定されており、３ＢＢ状態の終了条件は、３ＢＢ状態において１７６枚を超える遊技価値が付与されたことと規定されている。

【１５０７】

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

【１５０８】

「Ｆ＿リプレイＡ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿リプＢ」と同様である。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び２ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７２」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７１」は、「下段リプ」と総称することができ、「ＲＥＰ７２」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、３ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ７３」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【１５０９】

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

【１５１０】

「Ｆ＿チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ２８」、「ＲＥＰ６０」～「ＲＥＰ６３」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであることから、これらを「チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ５７」～「ＲＥＰ５

９」）が表示され、再遊技が付与される。

【１５１１】

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

【１５１２】

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

【１５１３】

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

【１５１４】

「Ｆ＿スイカ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、各リールについて押下位置○であれば、「ＦＲＵ１０」～「ＦＲＵ１２」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示させるものであることから、これらを「スイカ」と総称することができる）が表示され、３枚ベット状態であれば３枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば、「ＦＲＵ０８」及び「ＦＲＵ０９」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示されるものでないため、これらを「スイカこぼし」と総称することができる）が表示され、１枚の遊技価値が付与さ

れる。なお、押下位置×の場合、取りこぼしを発生させて付与される遊技価値が０枚となるように構成することもできる。

【１５１５】

「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ａ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ａ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ａ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿左中右ベルＡ０１」～「Ｆ＿右中左ベルＡ１２」と同様である。本詳細例においても、「押し順ベルＡ」と総称する。

【１５１６】

図１１３に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。

【１５１７】

「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ｂ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、基本的な役割は図９９で説明した「Ｆ＿左中右ベルＢ０１」～「Ｆ＿右中左ベルＢ１２」と同様である。本詳細例においても、「押し順ベルＢ」と総称する。

【１５１８】

図１１３に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述したいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。

【１５１９】

また、図１１３に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（非フラグ間、２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述したいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚の遊技価値が付与され、２枚ベット状態であれば２枚の遊技価値が付与される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「

１枚役」のうちいずれが表示され、１枚の遊技価値が付与される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生して遊技価値は付与されない。

【１５２０】

「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述したいずれかの「ベル」が表示され、８枚の遊技価値が付与される。

【１５２１】

「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述したいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚の遊技価値が付与される。

【１５２２】

なお、図１０８に示す内部抽籤テーブル、図１０９～図１１２に示す図柄組合せテーブル、及び図１１３に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまでも一例であり、本詳細例に係る発明はこれに限定されるものではない。

【１５２３】

例えば、本詳細例では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったときなど、様々な状態で「はずれ」が発生することがあるため、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態などに応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。

【１５２４】

［本詳細例のリミット処理構成］

続いて、図１１４を参照して、本詳細例のリミット処理構成について説明する。図１１４は、本詳細例における各リミット処理を説明するための図である。図１１４に示すように、本詳細例では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

【１５２５】

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

【１５２６】

通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区

間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５２７】

通常リミット処理（払出数）は、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上となったとき（すなわち、有利区間中に付与された遊技価値が２４００枚を超えたとき）に実行される。なお、有利区間払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技価値の付与数（ここでは、例えば「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間払出数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚いずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、例えば、有利区間中に「はずれ」や「取りこぼし」が発生した際、実払出数（例えば、「－２枚」又は「－３枚」など）にしたがって適宜計数する値が減算される。したがって、有利区間が開始してから遊技価値が増加せず減少していったなどの場合には、負の値となることもある。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の遊技価値の付与数の最下点から定義された最高点（差枚数：２４００枚）までを計数することが可能となっている（図１０１参照）。

【１５２８】

通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５２９】

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

【１５３０】

特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３１】

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

加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３２】

ここで、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）有利区間ゲーム数カウンタの値は「１５００」であるのに対し、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「１４４５」である点に着目すると、本詳細例では、疑似ボーナス中の最大遊技数（継続可能期間）は「５５ゲーム」となっていることから（図１０３参照）、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。

【１５３３】

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

【１５３４】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述したものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋猶予期間（２ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、疑似ボーナスに移行する前に前兆状態を経由するなどの仕様の場合であって、この前兆状態の最大遊技数が「４ゲーム」である場合、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋最大前兆期間（４ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（ゲーム数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様などに応じて適宜設定可能であるものとする。

【１５３５】

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

【１５３６】

また、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「はずれ」が発生した際、実払出数（例えば、「－３枚」など）にしたがって適宜計数する値が減算される。もっとも、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「取りこぼし」発生した際（少なくとも、遊技価値の付与数の最大値から差分が発生した際）には、「取りこぼし」（あるいは、差分）が生じなか

ったものとして、遊技価値の付与数を計数する。具体的には、例えば、３枚ベットで「押し順ベルＡ」に当籤した遊技において、打順が適切である場合には遊技価値の付与数（最大値）は「８枚」（差枚数としては「＋５枚」）となる一方、打順が適切でない場合、押下位置が適切であれば遊技価値の付与数は「１枚」（差枚数としては「－２枚」）となり、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して遊技価値の付与数は「０枚」（差枚数としては「－３枚」）となるが、制御用払出数カウンタは、当該遊技においていずれの場合であっても、差枚数「＋５枚」を計数する。

【１５３７】

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

【１５３８】

特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５３９】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（払出数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの継続期間に係る情報、天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値など）も全てクリア（初期化）される。

【１５４０】

ここで、通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）有利区間払出数カウンタの値は「２４０１」であるのに対し、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「２１２６」である点に着目すると、本詳細例では、疑似ボーナス中の最大獲得枚数（付与可能遊技価値量）は「２７５枚」となっていることから（図１０３参照）、この差は、疑似ボーナス中の付与可能遊技価値量が考慮されたものとなっている。

【１５４１】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、本詳細例では、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。

【１５４２】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述したものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間２回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚×２セット

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

【１５４３】

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

【１５４４】

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

【１５４５】

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

【１５４６】

また、準リミット処理（ゲーム数）、又は準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」（図１０５の（ａ）参照）の当籤時に特殊処理が行われるようになっている。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」とする）である場合を例に挙げて説明する。

【１５４７】

準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤（次回遊技）」が決定される（図１０５の（ｃ）参照）

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

【１５４８】

ここで、技量のある遊技者は、さらに「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別するために、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいても「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行う。その結果、各リールの中段に「ＢＡＲ」図柄が揃い、「確定チェリー」に当籤したことが認識される（例えば、図１０９中、「ＲＥＰ４２」参照）。一方、技量のない遊技者は、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行わない、あるいは行えないことにより、停止表示態様からは「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別できない場合がある（例えば、図１０９中、「ＲＥＰ２８」参照）。

【１５４９】

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

【１５５０】

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

【１５５１】

一方、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において一旦、「当籤（次回遊技）」は決定されるものの（図１０５の（ｃ）参照）、特殊処理の実行により、この決定結果が「当籤（今回遊技）」に書き換えられる。そして、今回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【１５５２】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリプ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、本詳細例では、右第１停止（「打順５」及び「打順６」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図１１３参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリプ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リプ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板７１）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結

果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板７２）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

【１５５３】

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

【１５５４】

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

【１５５５】

ここで、図１１５を参照して、本詳細例において行うチェリー入賞サウンド決定処理について説明する。図１１５は、サブＣＰＵ２０１により実行されるチェリー入賞サウンド決定処理の手順を示すフローチャートである。

【１５５６】

まず、サブＣＰＵ２０１は、入賞が確定チェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００１）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。

【１５５７】

Ｓ２００１において、サブＣＰＵ２０１が、入賞が確定チェリーであると判別したとき（Ｓ２００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、後述のＳ２００５の処理を行う。一方、Ｓ２００１において、サブＣＰＵ２０１が、入賞が確定チェリーでないと判別したとき（Ｓ２００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、入賞がチェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００２）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判別する。

【１５５８】

Ｓ２００２において、サブＣＰＵ２０１が、入賞がチェリーでないと判別したとき（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。一方、Ｓ２００２において、サブＣＰＵ２０１が、入賞がチェリーであると判別したとき（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、当籤フラグが確定チェリーであるか否かを判別する（Ｓ２００３）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であったか否かを判別する。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００３において、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」であったか否かを判別するようにしてもよい。

【１５５９】

Ｓ２００３において、サブＣＰＵ２０１が、当籤フラグが確定チェリーであると判別したとき（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、後述のＳ２００５の処理を行う。一方、Ｓ２００３において、サブＣＰＵ２０１が、当籤フラグが確定チェリー

でないと判別したとき（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号を「チェリー」に設定する（Ｓ２００４）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特別入賞音とは異なる通常入賞音を出力するためのデータをセットする。サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００４の処理後、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。

【１５６０】

Ｓ２００１がＹＥＳ判定の場合、又はＳ２００３がＹＥＳ判定の場合、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号を「確定チェリー」に設定する（Ｓ２００５）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特別入賞音を出力するためのデータをセットする。次いで、サブＣＰＵ２０１は、ナビミスが発生したか否かを判別する（Ｓ２００６）。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、特殊報知が行われたにもかかわらず、特殊報知にしたがった停止操作が行われなかったか否かを判別する。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００６において、準リミット処理の作動後であるか否かを判別するようにしてもよい。

【１５６１】

Ｓ２００６において、サブＣＰＵ２０１が、ナビミスが発生しなかったと判別したとき（Ｓ２００６がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われなかった場合、特別入賞音を出力可能とする。なお、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００６において、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われず、さらに、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合に、Ｓ２００６をＮＯと判定するようにしてもよい。すなわち、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であって、特殊報知が行われなかった場合、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合には特別入賞音を出力可能とする一方、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示されなかった場合には特別入賞音を出力可能としないようにしてもよい。

【１５６２】

一方、Ｓ２００６において、サブＣＰＵ２０１が、ナビミスが発生したと判別したとき（Ｓ２００６がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、サウンド番号をクリアする（Ｓ２００７）。サブＣＰＵ２０１は、Ｓ２００７の処理後、チェリー入賞サウンド決定処理を終了する。すなわち、サブＣＰＵ２０１は、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）が「確定役」であったが、特殊報知が行われ、特殊報知にしたがった停止操作が行われなかった場合、特別入賞音を出力可能としない。

【１５６３】

なお、上述したように、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）「確定役」（より詳細には、「Ｆ＿確定チェリー」）と、有利区間当籤時サブフラグ（あるいは、非有利区間サブフラグ）「中チェ」とは、ともに左リールにおいて「チェリー」図柄が表示され、遊技者が受ける恩恵も同様であることから、チェリー入賞サウンド決定処理では、「確定チェリー」の部分を「中段チェリー」と読み替え、同様の処理が行われるようにすることができる。したがって、上述した各準リミット処理の作動後に有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定されたときには、特殊報知が行われるようにすることができる。

【１５６４】

また、上述したチェリー入賞サウンド決定処理は、「チェリー」に関する内部当籤役が決定された場合の、入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定するための処理の一例である。そして、上述したチェリー入賞サウンド決定処理では、内部当籤役の種類、表示された図柄の組合せの種類、及び報知された停止操作の手順にしたがった停止操作が行われたか否か、の要素を組み合わせて入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定可能としているが、「チェリー」に関する内部当籤役以外の内部当籤役についてもこのような要素を組み合わせて入賞音の種類（あるいは、特定の入賞音を出力するか否か）を決定することもできる。

【１５６５】
　ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の継続期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述したものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）などは、遊技仕様や市場動向などに応じて適宜変更可能である。
【１５６６】
　また、有利区間の継続期間を監視するための手法も上述したものに限られない。例えば、有利区間の継続期間を監視するために「ナビ回数」を用いるとしたならば、上記と同様に、通常リミット処理（ナビ回数）や特殊リミット処理（ナビ回数）、あるいは準リミット処理（ナビ回数）が実行されるようにすることもできる。すなわち、有利区間の継続期間を監視するために値を計数可能な要素（パラメータ）であればどのような要素も採用することができ、採用した要素に対して、通常リミット処理が実行される値と、特殊リミット処理が実行される値と、準リミット処理が実行される値と、を規定することで、上述したものと同様に、各リミット処理が実行されるものとすることができる。
【１５６７】
（本詳細例に係る発明７）
　上述したように、本詳細例では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。
【１５６８】
　すなわち、本詳細例の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感などを抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。
【１５６９】
　また、本詳細例の遊技機では、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）又は付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。
【１５７０】
（本詳細例に係る発明８）
　上述したように、本詳細例では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一

連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【１５７１】

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

【１５７２】

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

【１５７３】

（本詳細例に係る発明９）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７又は本詳細例に係る発明８で述べたものに加え、有利状態は付与された権利（例えば、「１Ｇ連ストック」及び「天井短縮」）によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が、準リミット処理（ゲーム数）が実行される値）となったとき、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量（例えば、制御用払出数カウンタの値が、準リミット処理（払出数）が実行される値）となったときには、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感などを抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【１５７４】

（本詳細例に係る発明１０）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至９で述べたものに加え、少なくとも第２の量（上述した「特定量」）や第３の量（上述した「特別量」）を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視などに起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【１５７５】

（本詳細例に係る発明１１）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至１０で述べたものに加え、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であったなどといった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止でき

る。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【１５７６】

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

【１５７７】

なお、特殊報知を行う手段はどのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１５７８】

（本詳細例に係る発明１２）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明７乃至１１で述べたものに加え、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。また、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であったなどといった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【１５７９】

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

【１５８０】

なお、特別報知を行う手段はどのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１５８１】

（本詳細例に係る発明１３）

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

【１５８２】

また、上述したように、本詳細例では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、３枚ベット状態では計数を行うが、２枚ベット状態では計数を行わない。したがって、３枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、２枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したが

って、２枚ベット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまう場合がある。

【１５８３】

なお、本詳細例では、３枚ベット状態と２枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及び遊技価値の付与数が異なる結果（図１０８～図１１３参照）、３枚ベット状態で遊技を行う場合よりも２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利となる手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

【１５８４】

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

【１５８５】

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

【１５８６】

［本詳細例のモード示唆演出（その１）］

続いて、図１１６を参照して、本詳細例において実行可能なモード示唆演出（その１）について説明する。図１１６は、モード示唆演出（その１）の演出例を説明するための図である。

【１５８７】

本実施形態では、７セグＬＥＤにより構成された状態表示器が、有利区間に移行することが決定された遊技中の所定のタイミング（例えば、遊技開始時～遊技終了時までのいずれかのタイミング）で点灯を開始し、有利区間が継続している間はその点灯が継続し、有利区間が終了したときにその点灯が終了することで、有利区間が開始すること、当該有利区間中であること、及び当該有利区間が終了することを全ての遊技者に報知可能とする例について説明した。なお、このような状態表示器は、例えば「有利区間ランプ」などとも称されるので、この項では、単に「ランプ」として説明する。

【１５８８】

本詳細例では、このランプは、非有利区間から演出区間に移行することが決定されただけでは点灯せず、演出区間から初めて増加区間（疑似ボーナス）に移行することが決定されたときに、増加区間における遊技が開始される（あるいは、停止操作が許可される）前の所定のタイミングで点灯を開始するようになっている。そして、増加区間中はその点灯が継続される。増加区間が終了したときには、リミット処理の実行によって終了する場合を除き、演出区間に戻ることとなるが、戻った演出区間ではその点灯が継続される。なお、演出区間及び増加区間のいずれにおいても、リミット処理の実行によって一連の有利区間が終了する場合には、その終了にともなってその点灯が終了する。

【１５８９】
ここで、増加区間から演出区間に戻った場合、戻った演出区間は大別すると３パターンに分けることができる。まず、例えば、上述した天国モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することが確定する第１のパターンである。この場合、戻った演出区間において点灯が継続していたランプは、少なくとも３２ゲーム以内の所定の時期で増加区間に移行するまでその点灯が継続したままとなる。
【１５９０】
次に、例えば、上述した終了モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することが確定せず、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行しなかった場合には一連の有利区間が終了されて非有利区間に移行する第２のパターンである。この場合、戻った演出区間において点灯が継続していたランプは、３２ゲームを消化すると一連の有利区間の終了にともなってその点灯が終了することになる。
【１５９１】
最後は、例えば、上述した天国準備モードのように、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行することは確定しないが、３２ゲーム以内に再度増加区間に移行しなかった場合であっても一連の有利区間が終了しない第３のパターンである。なお、第３のパターンである天国準備モードは、第２のパターンである終了モードよりも遊技者に有利なモードとなっている（図１０４参照）。
【１５９２】
ここで、図１１６中、（ａ）では、上記第２のパターン（終了モードの場合）のランプの点灯態様を示し、（ｂ）では、上記第３のパターン（天国準備モードの場合）のランプの点灯態様を示している。
【１５９３】
図１１６の（ａ）に示すように、まず、演出区間において最初に疑似ボーナスに移行することが決定されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス（初回）開始」）、ランプの点灯が開始する。疑似ボーナス中は、ランプの点灯が継続する。次に、疑似ボーナスが終了したとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了」）、疑似ボーナスから演出区間（終了モード）に移行してもランプの点灯が終了せず継続する。これにより、疑似ボーナスが終了して終了モードに移行している場合であっても、それをこの時点で遊技者に認識されることはないため、遊技者の期待感は失われない。なお、終了モードであっても、実際に３２ゲーム以内に再度疑似ボーナスに移行する場合もある（図１０５の（ｃ）参照）。次に、終了モード中において３２ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームが消化されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了後３２Ｇ」）、非有利区間に移行するのにしたがってランプの点灯が終了する。この時点で終了モードであったことを遊技者は認識できるようになる。天国モードに移行していない場合には、ほとんどこのような点灯態様となる。
【１５９４】
図１１６の（ｂ）に示すように、まず、演出区間において最初に疑似ボーナスに移行することが決定されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス（初回）開始」）、ランプの点灯が開始する。疑似ボーナス中は、ランプの点灯が継続する。次に、疑似ボーナスが終了したとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了」）、疑似ボーナスから演出区間（天国準備モード）に移行してもランプの点灯が終了せず継続する。これにより、疑似ボーナスが終了して天国準備モードに移行している場合であっても、それをこの時点で遊技者に認識されることはない。次に、天国準備モード中において３２ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームが消化されたとき（図１１６中、「疑似ボーナス終了後３２Ｇ」）、非有利区間に移行することなく天国準備モードが継続するので、ランプの点灯も終了せず継続する。この時点で終了モードでなかったことを遊技者は認識できるようになる。
【１５９５】
すなわち、ランプの点灯態様は、疑似ボーナスが終了してから３２ゲーム以内はいずれのモードに滞在しているかは認識されず、疑似ボーナスが終了してから３２ゲームが消化

されたときに、点灯が終了した場合には終了モードであったことが認識され、点灯が継続している場合には天国準備モードであることが認識されるものとなっている。

【１５９６】

なお、このような報知を行う手段は「有利区間ランプ」に限られず、どのような手段であってもよい。例えば、上述した指示モニタ、若しくはメイン側で制御されるその他演出装置、上述した表示装置１１、スピーカ群、ＬＥＤ群８５、若しくはサブ側で制御されるその他演出装置、又はこれらの組合せなど必要に応じて種々の演出装置（報知手段）を採用することができる。

【１５９７】

また、疑似ボーナスが終了して終了モードに移行している場合であっても、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続する場合があってもよいし、疑似ボーナスが終了して天国準備モードに移行している場合であっても、３２ゲームを消化したときにランプの点灯が終了する場合があってもよい。例えば、ランプの点灯が継続するゲーム数を、現在のモードに応じた抽籤によって決定されるようにしてもよい。この場合、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続することが決定される確率は、終了モードに移行している場合よりも天国準備モードに移行している場合のほうが高く、３２ゲームを消化したときにランプの点灯が終了することが決定される確率は、終了モードに移行している場合よりも天国準備モードに移行している場合のほうが低くなるようにすればよい。

【１５９８】

また、３２ゲームを超えてランプの点灯が継続するか否かは、疑似ボーナス終了後に移行したモードにおける疑似ボーナス移行確率に応じて決定されるものであってもよい。例えば、図１０５の（ｃ）をみると、疑似ボーナス終了後に終了Ａモードに移行した場合、再度疑似ボーナスに移行する確率が最も低く、疑似ボーナス終了後にその他のモードに移行した場合、再度疑似ボーナスに移行する確率は終了Ａモードに移行した場合よりも高い。したがって、疑似ボーナス移行確率が低い終了Ａモードであるときには、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときにランプの点灯を終了させ、疑似ボーナス移行確率がそれよりも高いその他のモードであるときには、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過してもランプの点灯を継続させるようにしてもよい。なお、本詳細例では、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、疑似ボーナス終了後３２ゲームで終了して非有利区間に移行させるものとなっているが、これに限られず、疑似ボーナス終了後３２ゲームで終了せず非有利区間に移行させないものとしてもよい。また、この場合、ランプの点灯が継続可能な所定期間は、天国モードにおける天井ゲーム数である３２ゲームに限定されないものとしてもよい。例えば、疑似ボーナス終了後は、少なくとも１００ゲーム間（あるいは、３２ゲームよりも少ない１０ゲーム間としてもよい）ランプの点灯が継続するものとし、１００ゲーム（１０ゲームとした場合には１０ゲーム）を経過したときに終了Ａモードであればランプの点灯を終了させ、その他のモードであればランプの点灯を継続させるようにしてもよい。すなわち、ランプの点灯が継続可能な所定期間を任意の期間として定めることもできる。また、本詳細例では、疑似ボーナス終了後に天国準備モードに移行した場合、再度疑似ボーナスに移行するとその終了後は天国モードに移行することが確定するようになっているが、これに限られず、例えば、天国準備モードから疑似ボーナスに制御されて当該疑似ボーナスが終了した場合、少なくとも終了モード（あるいは、通常モード）からよりも疑似ボーナスに制御されて当該疑似ボーナスが終了した場合よりも高い確率で天国モードに移行するものであればよい。また、天国準備モードの特典もこれに限られない。例えば、終了モードよりも疑似ボーナス移行確率が高いという特典であってもよいし、終了モードよりも天井ゲーム数が少ないという特典であってもよい。すなわち、疑似ボーナス終了後の所定時期において、ランプの点灯が継続するか否かによって遊技者に示唆される特典の内容は、それが遊技者にとって有益であればどのような特典であってもよい。

【１５９９】

（本詳細例に係る発明１４）

このように、本詳細例の遊技機によれば、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了す

る場合、有利状態が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度有利状態に制御されることが確定する特定状態（例えば、天国モード）、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定しない第１所定状態（例えば、終了モード）、及び有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることは確定しないが第１所定状態よりも有利な第２所定状態（例えば、天国準備モード）のいずれかの状態に制御可能である。

【１６００】

そして、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成される。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６０１】

また、本詳細例の遊技機によれば、有利状態の終了後、所定期間を経過しても報知が継続した場合には、次に有利状態が開始されれば、その終了後には特定状態に移行する可能性が高くなるため、有利状態の終了後に特定状態に移行しなかった場合であっても、遊技意欲や興趣を維持して遊技を行わせることができる。

【１６０２】

なお、本詳細例の遊技機において、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了する場合、再度有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態（例えば、終了Ａモード）、及び再度有利状態に制御される確率が所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態（例えば、天国準備モード）のいずれかの状態に制御可能であり、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間（例えば、３２ゲーム）内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成してもよい。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６０３】

［本詳細例のモード示唆演出（その２）］

続いて、図１１７及び図１１８を参照して、本詳細例において実行可能なモード示唆演出（その２）について説明する。図１１７は、モード示唆演出（その２）において参照されるベットランプ変化抽籤テーブルの一例を示したものであり、図１１８は、モード示唆演出（その２）の演出例を説明するための図である。

【１６０４】

本詳細例では、表示装置１１上の所定領域、サブ表示装置１８上の所定領域、あるいは、その他の図柄表示領域４近傍の所定領域に、図１１８に示すベットランプ表示部（ＢＬ）が設けられる。なお、ベットランプ表示部（ＢＬ）は、例えば、表示装置１１、あるいはサブ表示装置１８上に設けられる場合には、表示画面の一部として構成され、例えば、図柄表示装置４近傍に設けられる場合には、ＬＥＤとして構成される。ベットランプ表示部（ＢＬ）の基本的な機能は、現在のベット数を表示するものである。したがって、例えば、２枚ベット状態では、ＢＬ１とＢＬ２が点灯し、ＢＬ３が点灯しないことで、ベットされた遊技価値が２枚であることを知らせる。また、例えば、３枚ベット状態では、ＢＬ１～ＢＬ３が点灯することで、ベットされた遊技価値が３枚であることを知らせる。

【１６０５】

本詳細例では、さらに、このベットランプ表示部（ＢＬ）を用い、このベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様によって現在のモードを示唆可能なモード示唆演出を行おうというものである。

【１６０６】

まず、図１１８の（ａ）を参照して、通常時（本来のベット数表示）のベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明する。

【１６０７】
　例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットするまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットすると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）で点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。ここで、ベットされた遊技価値が１枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化する。また、ベットされた遊技価値が２枚であれば、（１）の表示態様から（３）の表示態様に変化する。また、ベットされた遊技価値が３枚であれば、（１）の表示態様から（４）の表示態様に変化する。すなわち、遊技者のベット数（遊技機側で認識されたベット数）に応じて、表示態様が変化する。

【１６０８】
　なお、例えば、ベットされた遊技価値が１枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化し、ベットされた遊技価値が２枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、さらに（３）の表示態様に変化し、ベットされた遊技価値が３枚であれば、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、次に（３）の表示態様に変化し、最後は（４）の表示態様に変化するようにしてもよい。すなわち、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合にも、再遊技が作動した場合と同様に、ＢＬ１～ＢＬ３の表示態様を順次変化させるようにしてもよい。

【１６０９】
　また、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動した場合、今回遊技で再遊技の作動が開始されるまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で再遊技の作動が開始されると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。そして、再遊技の作動に応じて、（１）の表示態様から（２）の表示態様に変化した後、次に（３）の表示態様に変化し、最後は（４）の表示態様に変化する。すなわち、遊技機側の再遊技の作動に応じて、順次表示態様が変化する。

【１６１０】
　なお、本詳細例では、例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」や「Ｆ＿リプレイＢ」のように、「リプレイ」図柄が並んで表示されることで、再遊技役が入賞したことを容易に認識できる図柄の組合せ（通常再遊技表示態様）が表示される通常リプレイ役と、例えば、「Ｆ＿確定チェリー」や「Ｆ＿中段チェリー」のように、適切な停止操作（例えば、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を目押し）が行われれば、左リール３Ｌの下段又は中段に「チェリー」図柄が表示される結果、再遊技以外の役（例えば、小役）に入賞したのではないかと認識させることができる図柄の組合せ（特別再遊技表示態様）が表示される一方、適切な停止操作が行われなければ、いわゆる「バラケ目」（すなわち、いずれの役に入賞したかを認識することが困難な図柄の組合せ（特殊再遊技表示態様））が表示されるレアリプレイ役と、がある。また、レアリプレイ役に当籤した場合、特定の態様（右第１停止）で停止操作が行われると、通常再遊技表示態様が表示される場合もある（図１１３参照）。

【１６１１】
　そこで、本詳細例では、少なくとも、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合とで、異なるベット演出を行うようにしている。具体的には、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、ベットランプ表示部（ＢＬ）における表示態様を上述したように（１）から（２）、（２）から（３）、（３）から（４）といったように、順次変化させるベット演出を行うのに対し、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、上述したように（１）から（４）にいきなり変化させるベット演出を行う。

【１６１２】
　なお、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、いずれのベット演出を行うようにしてもよい。あるいは、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合には、（１）から（４）、（４）から（３）、（３）から（２）、（２）から（１）と順次変化させた後、（１）から（４）に変化させるベット演出を行うようにしてもよい。すなわち、通常再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特別再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合と、特殊再遊技表示態様が表示されて再遊技が作動する場合とで、異なるベット演出が行われるようにすることもできる。
【１６１３】
　モード示唆演出（その２）の説明に戻る。本詳細例では、演出区間において、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルを参照し、ゲーム数と、有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグと、現在のモードと、に応じてベットランプ変化抽籤が行われる。なお、図１１７において「ゲーム数」は、疑似ボーナス終了後からのゲーム数を示す。例えば、「１～５００」は、疑似ボーナス終了後５００ゲーム以内であることを示し、「５０１～」は、疑似ボーナス終了後５００ゲームを超えたことを示している。ここで、本詳細例では、天国準備モードの天井ゲーム数が約５００ゲームに設定されていることから、疑似ボーナス終了後、３２ゲーム以内に再度疑似ボーナスに移行しなかった場合であっても、天国準備モードであれば、遅くも５００ゲーム以内には疑似ボーナスに移行することが確定する。したがって、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルでは、疑似ボーナス終了後５００ゲーム以内の場合には、疑似ボーナス終了後５００ゲームを超えた場合よりもベットランプ変化抽籤に当籤する確率を高めることで、遊技者の遊技意欲や興趣を維持することが可能となっている。
【１６１４】
　また、図１１７に示すベットランプ変化抽籤テーブルでは、現在のモードが通常Ｂモードである場合、及び天国準備モードである場合に、他のモードの場合よりもベットランプ変化抽籤に当籤する確率を高めている。上述したように天国準備モードは有利なモードであるが、通常Ｂモードも少なくとも通常Ａモードよりは有利なモードとなっていることから（図１０４参照）、ベットランプ変化抽籤に当籤する回数が多い場合、相対的に有利なモードが決定されている可能性が高いことが示唆できるようになっている。したがって、遊技者の遊技意欲や興趣を維持することが可能となっている。
【１６１５】
　なお、図１１７において「はずれ」は、純粋な「はずれ」（２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、を含む）を意味し、「取りこぼし」が発生した結果「はずれ」となった場合を含まない。なお、このような場合であっても、ベットランプ変化抽籤が行われるようにすることもできる。
【１６１６】
　また、図１１７において示した以外の内部当籤役に当籤した場合にも、適宜ベットランプ抽籤が行われるようにすることもできる。この場合、内部当籤役の種類に応じて、ベットランプ変化の態様を異ならせてもよい。例えば、「はずれ」のときにベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「白」を用い、「通リプ１」及び「通リプ２」のときにベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「青」を用い、「ベル」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「黄」を用い、「弱チェ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「赤」を用い、「スイカ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「緑」を用い、「確定役」及び「中チェ」のときベットランプ変化抽籤に当籤した場合には後述の特別色として「レインボー」を用いるようにすればよい。また、例えば、点滅の速度などによってベットランプ変化の態様を異ならせることもできる。
【１６１７】
　ところで、本詳細例のように、ゲーム数の経過により発生頻度が変化する演出（ベット

ランプ変化演出）を搭載した場合、遊技店の開店直後から遊技を開始した遊技者に、当該パチスロ１において設定変更が行われたか、行われていないか（すなわち、設定据え置きか）が見抜かれてしまうおそれがある。

【１６１８】

具体的には、例えば、前日終了時のゲーム数が３００ゲームで、当日の開店時から１～２００ゲーム（すなわち、設定据え置きの場合には、３０１～５００ゲーム）の遊技が行われる場合、当該ゲーム間では、図１１７に示したゲーム数「１～５００」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度が相対的に高くなる。これに対して、当籤時の開店時から２０１ゲーム以降（すなわち、設定据え置きの場合には、５０１ゲーム以降）の遊技が行われる場合、設定変更が行われていた場合には、引き続き図１１７に示したゲーム数「１～５００」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度は変化しない一方、設定据え置きの場合には、図１１７に示したゲーム数「５０１～」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照されるため、当該演出の発生頻度は低下する。すなわち、特定のゲーム数を境に当該演出の発生頻度が低下した場合には、設定変更が行われなかった（すなわち、設定据え置きである）可能性が高いことを開店直後に見抜かれてしまう場合がある。そして、遊技店内のデータ表示器などで確認できる前日の稼働データが、設定値が低い（低設定である）ことが推定される内容であった場合には、遊技者は「低設定の据え置き」という印象をもってしまい、設定値が高い（高設定である）との期待を早々に失ってしまうこととなる。

【１６１９】

そこで、設定据え置きの電断復帰時（特に、電断後復帰まで２時間以上を経過するなど、閉店により電断され、開店により復帰されたと推認できる時間が経過していたときの復帰時）及び設定変更時には、以下のような仕様とすることで、ベットランプ変化演出の発生頻度によって、設定変更が行われたか否かが見抜かれにくいようにしてもよい。

【１６２０】

例えば、第１の仕様例では、電断復帰後及び設定変更後は、現在のモードを参照するが、現時点のゲーム数にかかわらず、図１１７に示したゲーム数「５０１～」のベットランプ変化抽籤テーブルが参照される開店時状態とする。この場合、この開店時状態は、初回の疑似ボーナス当籤を契機として解除されるようにすればよい。このようにすれば、開店直後から遊技を行ったとしても、特定のゲーム数を境にベットランプ変化演出の発生頻度が変化しないため、前日終了時のゲーム数と当日のゲーム数を考慮しても、設定変更が行われたか否かが見抜かれてしまうことを抑制できる。なお、第１の仕様例は、後述のリールサイドランプ演出においても採用することができる。例えば、開店時状態では、常にベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合の演出態様で後述のリールサイドランプ演出が行われるようにすることができる。

【１６２１】

また、例えば、第２の仕様例では、電断復帰後及び設定変更後は、初回の疑似ボーナス当籤までベットランプ変化抽籤を一切行わない禁止状態とする。このようにすれば、設定変更が行われたか否かが見抜かれてしまうことを抑制できるのみならず、演出制御の処理負荷も軽減することができる。なお、第２の仕様例は、後述のリールサイドランプ演出においても採用することができる。例えば、禁止状態では、後述のリールサイドランプ演出が行われないようにすることができる。

【１６２２】

なお、設定変更時と設定据え置き時の演出頻度の差が見抜きにくく、特定のゲーム数（すなわち、上述の例でいえば、前日終了時のゲーム数と当日のゲーム数の合算で５００ゲーム）の経過を境として演出頻度を変化させない、あるいは変化度合いを少なくする仕様であれば、上記仕様例以外の仕様を採用することもできる。

【１６２３】

続いて、図１１８の（ｂ）を参照して、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合に実行されるベットランプ変化演出におけるベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明

する。なお、図１１８の（ｂ）は、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合であって、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合のベットランプ変化演出の一例を示したものである。

【１６２４】

上述したように、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットするまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットすると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）で点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。このとき、ベットランプ変化抽籤に当籤していれば、（１）の表示態様から（５）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３が、基本色とは異なる特別色（黄）でいきなり点灯する。これによって通常時とは異なる表示態様であることが遊技者に認識される。

【１６２５】

なお、図１１８の（ｂ）に示すように、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合のベットランプ表示部の態様はこれに限られない。例えば、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットしたとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化することなく、（４）の表示態様からいきなり（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、前回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化した後、（１）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、前回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。また、例えば、今回遊技で遊技者が遊技価値をベットしたとき、又は前回遊技の第３停止後（第３停止時のストップボタンの押下が解除されたとき）に、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化させた後、一旦（４）の表示態様に変化させ、その後（４）の表示態様から（５）の表示態様に変化するようにしてもよい。

【１６２６】

続いて、図１１８の（ｃ）を参照して、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合に実行されるベットランプ変化演出におけるベットランプ表示部（ＢＬ）の表示態様について説明する。なお、図１１８の（ｃ）は、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合であって、前回遊技で再遊技が作動した場合のベットランプ変化演出の一例を示したものである。

【１６２７】

上述したように、例えば、前回遊技が３枚ベット状態であったときには、ベットランプ表示部（ＢＬ）は（４）の表示態様となっている。この（４）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動した場合、今回遊技で再遊技の作動が開始されるまで同じ表示態様が維持される。そして、今回遊技で再遊技の作動が開始されると、まず、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化する。すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３のそれぞれが基本色（青、緑、赤）点灯していた状態から、全消灯状態に変化する。このとき、ベットランプ変化抽籤に当籤していれば、再遊技の作動に応じて、（１）の表示態様から（６）の表示態様に変化した後、次に（７）の表示態様に変化し、最後は（８）の表示態様に変化する。すなわち、すなわち、ＢＬ１～ＢＬ３が、基本色とは異なる特別色（黄）で順次点灯する。これによって通常時とは異なる表示態様であることが遊技者に認識される。

【１６２８】

なお、図１１８の（ｃ）に示すように、ベットランプ変化抽籤に当籤した場合のベットランプ表示部の態様はこれに限られない。例えば、今回遊技で再遊技の作動が開始されるとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化することなく、（４）の表示態様から（６）～（８）の表示態様に順次変化するようにしてもよい。また、例えば、今回遊技で再遊技の作動が開始されるとき、（４）の表示態様から（１）の表示態様に変化させた後、一旦（２）～（４）の表示態様に順次変化させ、その後（４）の表示態様から（８）の表示態様に変化するようにしてもよい。

【１６２９】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技者がベットした場合、及び再遊技の作動を行う（自動投入）場合、遊技価値が投入される度にメダル投入コマンドを送信する（図５７及び図５８参照）。サブＣＰＵ２０１は、このメダル投入コマンドを受信するごとに、点灯リクエスト要求を行って上述した表示態様の変化が行われるようにする。なお、ＭＡＸベットボタン１５ａが操作されてベットされた場合、及び再遊技の作動を行う（自動投入）場合、メインＣＰＵ１０１は、３枚の遊技価値が投入されたことを示す情報を１回のメダル投入コマンドでサブＣＰＵ２０１に送信するようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ２０１は、例えば、再遊技の作動を行う（自動投入の）場合であって、図１１８の（ａ）や（ｃ）の表示態様の変化を行うときには、各リクエスト要求タイミングにディレイを掛ける（遅延時間を設定する）ことで、順次表示態様の変化が行われるように制御を行えばよい。

【１６３０】

また、サブＣＰＵ２０１は、上述した表示態様の変化を順次行うとき、あるいは上述した表示態様の変化を順次行っているときに、エラー（ドア開放を含む）が発生し、メインＣＰＵ１０１からエラーコマンドが送信された場合には、当該エラー中は、上述した表示態様の変化を順次行う制御を実行せず、最終的な表示態様を表示させる制御を行う。

【１６３１】

例えば、図１１８の（ｃ）に示す表示態様の変化を行う場合、サブＣＰＵ２０１は、（イ）ＢＬ１を黄点灯させるためのリクエスト要求、（ロ）ＢＬ２を黄点灯させるためのリクエスト要求、（ハ）ＢＬ３を黄点灯させるためのリクエスト要求、を順次行っていくことで（６）～（８）に示すような表示態様の変化が順次行われるように制御するが、エラー中は、（ハ）ＢＬ３を黄点灯させるためのリクエスト要求のみを行うようにすることで、いきなり（８）に示す表示態様に表示されるように制御する。

【１６３２】

例えば、サブＣＰＵ２０１は、エラー中には当該エラー中であることを報知するための表示を行う。このような表示は、エラー中専用の処理内でリクエスト要求される。一方、上述した表示態様を順次変化させるためのリクエスト要求は通常の処理内でリクエスト要求される。したがって、エラー中にも表示態様を順次変化させるためには、エラー中専用の処理内でも状態を判別して表示態様を順次変化させるためのリクエスト要求を行うことを可能にする必要があるが、処理が複雑化し、重要なエラー中表示が行われなくなったり、あるいは、ベットランプ表示部（ＢＬ）が全く点灯しないなどの不具合が発生する可能性が高くなる。そこで、エラー中には上述した表示態様を順次変化させることはせず、それでも最終的な表示態様は表示されるようにし、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにしている。

【１６３３】

モード示唆演出（その２）の説明に戻る。本詳細例では、図１１７及び図１１８を用いて説明したベットランプ変化演出そのものもモードを示唆する演出となっているが、さらに本詳細例では、このベットランプ変化演出が行われた履歴に応じて、非遊技時に、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）を用いたモード示唆演出を行うことを可能としている。

【１６３４】

本詳細例では、各リール（３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）の側面に、図１１８に示すリールサイドランプ表示部（ＳＬ）が設けられる。例えば、リール３Ｌの左側面にはＳＬ１が設けられ、リール３Ｌとリール３Ｃの間にはＳＬ２が設けられ、リール３Ｃとリール３Ｒの間にはＳＬ３が設けられ、リール３Ｒの右側面にはＳＬ４が設けられる。なお、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）は、例えば、各リールを背面側から照明するためのバックランプ（不図示）からの光を各リールの側面から視認可能な構造とすることで設けられるようにしてもよいし、各リールの側面において複数のＬＥＤを設置することで設けられるようにしてもよいし、各リールの側面に液晶表示装置やＥＬを設置することで設けられるようにしてもよい。また、例えば、各リールの前面側に液晶表示装置が設けられる場合には、この液晶表示装置においてリール表示窓が構成される部分の窓枠をリールサイドランプ表示部（ＳＬ）として用いるようにしてもよい。

【１６３５】
本詳細例では、例えば、遊技価値が投入も貯留もされておらず、遊技操作も行わない状態が所定期間（例えば、３０秒）継続した場合、次に遊技価値が投入され、あるいは遊技操作が行われるまで、非遊技状態であると判定する。そして、非遊技状態では、一定期間ごとにデモンストレーション演出が行われる。そして、デモンストレーション演出においては、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が参照され、実行回数に応じてリールサイドランプ表示部（ＳＬ）の演出態様が決定され、決定された演出態様によるリールサイドランプ演出が行われる。
【１６３６】
例えば、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合には、第１の演出態様が決定され、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が１～３回である場合には、第２の演出態様が決定され、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が４回以上である場合には、第３の演出態様が決定される。なお、ベットランプ変化演出の実行回数は、疑似ボーナスが終了したときから計数が開始され、再度疑似ボーナスに移行させることが決定されたときにクリアされる。
【１６３７】
第１の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が一斉に点滅するといったような演出態様であり、第２の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が左から右に向かって順次点滅するといったような演出態様であり、第２の演出態様は、例えば、デモンストレーション演出において、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）が右から左に向かって順次点滅するといったような演出態様である。なお、第１～第３の演出態様を異ならせる手法がこれに限られない。例えば、リールサイドランプ表示部（ＳＬ）の発光色によって演出態様を異ならせてもよいし、実行される演出の長さによって演出態様を異ならせてもよい。
【１６３８】
また、第１～第３の演出態様を抽籤により決定してもよい。この場合、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が０回である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「高」、第２の演出態様が決定される確率を「低」、第３の演出態様が決定される確率を「低」とし、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が１～３回である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「低」、第２の演出態様が決定される確率を「高」、第３の演出態様が決定される確率を「低」とし、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数が４回以上である場合には、第１の演出態様が決定される確率を「低」、第２の演出態様が決定される確率を「低」、第３の演出態様が決定される確率を「高」とすればよい。
【１６３９】
また、第１～第３の演出態様による演出が行われるのは、非遊技状態でなく、遊技中であってもよい。この場合、例えば、演出区間において、疑似ボーナス移行抽籤の結果が非当籤であったとき、演出実行抽籤を行い、当該抽籤に当籤した場合に、疑似ボーナス間のベットランプ変化演出の実行回数に応じた演出が行われるようにしてもよい。
【１６４０】
なお、ベットランプ表示部（ＢＬ）及びリールサイドランプ表示部（ＳＬ）は、演出装置の一例であり、それぞれ他の演出装置を用いることもできるし、例えば、表示装置１１内の所定領域をベットランプ表示部（ＢＬ）に相当するものとし、表示装置１１内の特定領域をリールサイドランプ表示部（ＳＬ）に相当するものとしてそれぞれの演出が行われるようにしてもよい。すなわち、モード示唆演出（その２）において用いられる演出手段はどのような演出手段であってもよい。
【１６４１】
（本詳細例に係る発明１５）
このように、本詳細例の遊技機では、通常状態（例えば、演出区間）では、有利状態（

例えば、疑似ボーナス）の付与期待度（例えば、モード）に応じて異なる確率で第１演出（例えば、ベットランプ変化演出）が行われ、さらに、第１演出の実行回数に応じて異なる演出態様で第２演出（例えば、リールサイドランプ演出）が行われることを可能としている。すなわち、例えば、通常状態において最初から遊技を行っていなくとも、第１演出の実行頻度や第２演出の演出態様を手掛かりとして、有利状態の付与期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【１６４２】

また、本詳細例の遊技機では、第２演出は非遊技状態において行われるため、第２演出の演出態様はこれから遊技を行おうとする遊技者にとって有効な指標となりうる。これにより、遊技意欲を高めて遊技機の稼働を向上させることができる。

【１６４３】

（本詳細例に係る発明１６）

このように、本詳細例の遊技機では、通常状態（例えば、演出区間）では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）付与の期待度（例えば、モード）に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態の付与期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、本詳細例の遊技機では、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行われることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【１６４４】

また、本詳細例の遊技機では、再遊技の作動時には疑似的なベット演出（例えば、図１１８の（ａ）に示す演出）が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【１６４５】

（本詳細例に係る発明１７）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明１６で述べたものに加え、特定演出がエラー発生中に行われる場合、ベット演出の流れに沿ったものとせず、最終的な表示内容のみが表示されるようになっている。これにより、不具合が発生することを抑制しつつ、エラーが発生した場合であっても、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにすることができる。

【１６４６】

（本詳細例に係る発明１８）

このように、本詳細例の遊技機では、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様（例えば、通常再遊技表示態様）といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様（例えば、特殊再遊技表示態様）との間、あるいは、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様と再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様（例えば、特別再遊技表示態様）といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間でベット演出の演出態様を異ならせることを可能としている。これにより、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる。

【１６４７】

また、本詳細例の遊技機では、特定の再遊技役（例えば、「Ｆ＿確定チェリー」）に当籤した場合、第１の停止表示態様、第２の停止表示態様、及び第３の停止表示態様のいずれも表示される可能性があり、例えば、停止表示態様の相違によって遊技性を変動させる

ことなども可能であるが、このような場合であっても、適切なベット演出を行うことが可能となる。さらに、ベット演出によってその遊技性を示唆することもできる。

【１６４８】

［本詳細例の疑似ボーナス中楽曲演出］

続いて、図１１９を参照して、本詳細例において実行可能な疑似ボーナス中楽曲演出について説明する。図１１９は、疑似ボーナス中楽曲演出の演出例を説明するための図である。

【１６４９】

まず、本詳細例では、疑似ボーナスが開始されるとき、上述した天井短縮抽籤に当籤したことにより「天井短縮あり」となっている場合、あるいは上述した１Ｇ連抽籤に当籤したことにより１Ｇストックが１以上となっている場合、所定確率（例えば、１００％の確率であってもよいし、１～９９％の任意の確率であってもよい）で楽曲演出が実行されるようになっている。これにより、遊技者に対して疑似ボーナスが延長されることが報知される。

【１６５０】

また、本詳細例では、疑似ボーナス中に上述した１Ｇ連抽籤に当籤したことにより１Ｇストックが１以上となった場合、所定確率（例えば、１００％の確率であってもよいし、１～９９％の任意の確率であってもよい）で楽曲演出が実行されるようにすることもできる。

【１６５１】

なお、楽曲演出が実行される態様はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中の興趣を高めるために、疑似ボーナスが延長されることが決定されているか否かにかかわらず、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。

【１６５２】

また、例えば、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モード（あるいは、天国Ｃモードのみ）となることが決定されているとき、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。また、疑似ボーナスが延長されることが決定されているか否かと、疑似ボーナス終了後の演出区間とに応じて、所定確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、例えば、疑似ボーナスが延長されることが決定されており、且つ疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードである場合、１００％の確率で楽曲演出が実行され、疑似ボーナスが延長されることは決定されているが、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードでない場合、５０％の確率で楽曲演出が実行され、疑似ボーナスが延長されることは決定されていないが、疑似ボーナス終了後の演出区間が天国モードである場合、５０％の確率で楽曲演出が実行されるようにしてもよい。

【１６５３】

図１１９の（ａ）に示す楽曲演出データ１は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスが開始されたとき）から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ａ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ａは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データ（あるいは、キャラクタのセリフや効果音を含むデータであってもよい。以下、イントロ部Ｂ及びイントロ部Ｃも同様）であり、楽曲ループ部は、流れ出し部分のあと、所定の長さの楽曲が、疑似ボーナス終了まで繰り返し（ループ）再生されるように構成された楽曲データである。

【１６５４】

図１１９の（ｂ）に示す楽曲演出データ２は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスの開始時に特殊音が出力されたとき、あるいは疑似ボーナスの開始後（例えば、次回遊技の開始時）に特殊音が出力されたとき）から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ｂ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ｂは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データである。なお

、楽曲ループ部は、楽曲演出データ１におけるものと同一である。

【１６５５】

図１１９の（ｃ）に示す楽曲演出データ３は、疑似ボーナスが開始された以後の任意のタイミング（例えば、疑似ボーナスの開始後１０ゲーム目の遊技で告知することが予め決定されており、この１０ゲーム目の遊技が開始されたとき、あるいは疑似ボーナスの開始後に１Ｇ連ストックが１以上となって告知することが決定されたとき（例えば、１Ｇ連抽籤に当籤した遊技が開始されたとき））から楽曲演出が開始される楽曲パターンであり、イントロ部Ｃ（固有部）と楽曲ループ部（共通部）とから構成される楽曲パターンである。イントロ部Ｃは、当該楽曲演出における流れ出しの部分であり、繰り返し（ループ）再生されないように構成された楽曲データである。なお、楽曲ループ部は、楽曲演出データ１におけるものと同一である。

【１６５６】

ここで、イントロ部Ａ、イントロ部Ｂ、及びイントロ部Ｃは、例えば、楽曲は同じ内容であるが、キャラクタのセリフの有無が異なる、若しくはセリフの内容が異なる、効果音の有無が異なる、若しくは効果音の内容が異なる、曲調が異なる、又はテンポが異なるなどといったような態様でそれぞれ異なる楽曲データとして構成することができる。また、例えば、単に異なる楽曲として構成することもできる。また、出力が開始されてから終了するまでの時間は、同じ（あるいは略同じ）であってもよいし、異なっていてもよい。また、楽曲演出が開始されるタイミングは、遊技の開始時に限られず、単位遊技内の任意のタイミング（例えば、スタートレバーの操作時、特定のストップボタンの操作時、全てのリールの停止時など）とすることができる。

【１６５７】

なお、以下では一例として、イントロ部Ａは出力が開始されてから終了するまでの時間が最も長く、イントロ部Ｃは出力が開始されてから終了するまでの時間が最も短く、イントロ部Ｂは出力が開始されてから終了するまでの時間がその中間であるものとする。

【１６５８】

本詳細例では、疑似ボーナス中において、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されている場合であっても、例えば、電断の発生、エラーの発生、ドア開放（フロントドア２ｂの開放）などの中断事象が発生した場合、疑似ボーナスの中断にともなって楽曲演出の実行も中断される。そして、このような中断事象が解消された場合、疑似ボーナスの再開にともなって楽曲演出の実行も再開されるが、この場合には、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されていた場合であっても、楽曲演出データ３が選択され、当該楽曲演出データ３に応じた楽曲演出が最初から実行されるように制御される。

【１６５９】

ここで、楽曲演出データ３は、基本的に疑似ボーナスの中途において楽曲の出力が開始されることを想定して構成された楽曲パターンであり、また、イントロ部が最も短い楽曲パターンである。したがって、疑似ボーナスが中断した後、再開されたとき、最初から出力される楽曲パターンとしては遊技者に与える違和感が最も少ないものとなっている。これに対し、楽曲演出データ１及び楽曲演出データ２は、基本的に疑似ボーナスが開始されるとき（あるいはその直後）から楽曲の出力が開始されることを想定して構成された楽曲パターンであり、また、イントロ部が楽曲演出データ３よりも長い楽曲パターンである。したがって、楽曲演出データ３と比べると、疑似ボーナスが中断した後、再開されたとき、最初から出力される楽曲パターンとしては遊技者に与える違和感が多いものとなっている。

【１６６０】

また、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されているかに応じて、疑似ボーナスが中断したときにその楽曲演出データの中断箇所を記憶しておき、疑似ボーナスが再開されたとき、その中断箇所から楽曲演出を再開させるように制御することもできるし、また、楽曲演出データ１～３のいずれによって楽曲演出が実行されている場合で

あっても、疑似ボーナスが中断した後、再開されたときには、楽曲ループ部（共通部）のみ最初から実行されるように制御することも可能であるが、前者の場合には、中断箇所を記憶しておかなければならず、後者の場合には、楽曲ループ部（共通）のみを実行する、といった楽曲演出データを別に規定しておく必要があり、いずれの場合にも制御負担や情報量が増大することとなってしまう。したがって、本詳細における手法が最も効率的であるといえる。

【１６６１】

（本詳細例に係る発明１９）

このように、本詳細例の遊技機では、流れ出しの部分（例えば、イントロ部Ａ～Ｃ）のみが異なり、あとは共通の楽曲（例えば、楽曲ループ部）が出力される複数の楽曲演出（例えば、楽曲演出データ１～３に応じた楽曲演出）が実行可能である場合に、いずれの楽曲演出が実行されていたとしても、中断事象（例えば、電断、エラー、ドア開放など）が発生した後再開する場合には特定の楽曲演出（例えば、楽曲演出データ３に応じた楽曲演出）が最初から再開されるようにしている。すなわち、中断事象が発生した後再開する場合の態様が同じとなるようにしている。これにより、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【１６６２】

また、本詳細例の遊技機では、楽曲演出は特定状態（例えば、疑似ボーナス）の延長を報知する演出として用いられる。そして、中断事象が発生した後再開する場合には、常に特定状態の延長がその中途において報知される楽曲演出（例えば、楽曲演出データ３に応じた楽曲演出）が最初から再開されるようにしている。これにより、楽曲演出の興趣を高めつつ、演出再開時の違和感をより軽減することができる。

【１６６３】

［本詳細例の状態示唆演出］

続いて、図１２０を参照して、本詳細例において実行可能な状態示唆演出について説明する。図１２０は、状態示唆演出を説明するための図である。

【１６６４】

まず、本詳細例では、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのそれぞれの内部に、フルカラーＬＥＤで構成された停止状態報知部１１７（不図示。説明の便宜上、ストップボタン１７Ｌの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｌとし、ストップボタン１７Ｃの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｃとし、ストップボタン１７Ｒの内部に設けられるものを停止状態報知部１１７Ｒとする）が設けられる。この停止状態報知部１１７は、基本的には、現在の状態が停止操作が可能である状態であるか否かを報知するために用いられる。なお、停止状態報知部１１７の表示態様は、サブＣＰＵ２０１によって制御されるものであるが、メインＣＰＵ１０１によって制御されるものとしてもよい。

【１６６５】

すなわち、各リールの回転が開始され、この回転速度が定速となってストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが有効化されたときが「停止許可時」であり、停止操作によって各リールが停止され、次にストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが有効化されるまでの期間が「停止許可時以外」となる。停止状態報知部１１７は、「停止許可時」と「停止許可時以外」とで表示態様を異ならせることで、遊技者に停止操作が可能であるか否かを報知する。

【１６６６】

なお、各リールが回転中であり、全てストップボタンが有効化されているときには、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒはいずれも「停止許可時」の表示態様となるが、ここで、例えば、ストップボタン１７Ｌに対する停止操作が行われ、左リール３Ｌが停止したとき、ストップボタン１７Ｌはすでに有効なストップボタンではなくなるため、停止状態報知部１１７Ｃ，１１７Ｒは「停止許可時」の表示態様のままであるが、停止状態報知部１１７Ｌは「停止許可時以外」の表示態様となる。このように、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒは、それぞれ個別に表示態様を変化させることが可能であ

る。

【１６６７】

ここで、本詳細例では、上述したように、「Ｆ＿２ＢＢ」及び「Ｆ＿３ＢＢ」のいずれもが当籤しておらず、持ち越されてもいない状態（非フラグ間）、２枚ベット状態において「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した状態（２ＢＢ当籤ゲーム）、３枚ベット状態において「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した状態（３ＢＢ当籤ゲーム）、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した後、持ち越されている状態（２ＢＢフラグ間）、「ＢＢ０１」が表示されて移行した２ＢＢ状態（２ＢＢ作動中）、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した後、持ち越されている状態（３ＢＢフラグ間）、及び「ＢＢ０２」が表示されて移行した３ＢＢ状態（３ＢＢ作動中）のいずれかの状態（遊技状態）に制御されることが可能となっている。

【１６６８】

そこで、本詳細例では、停止状態報知部１１７について、遊技者に停止操作が可能であるか否かを報知する機能はそのままに、さらに上述した各状態のいずれの状態に制御されているのかについても示唆が可能となるように構成している。

【１６６９】

図１２０に示すように、停止状態報知部１１７は、非フラグ間において、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。また、２ＢＢ当籤ゲームにおいて、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「白」色の表示態様をとる。また、３ＢＢ当籤ゲームにおいて、「停止許可時以外」であれば「緑」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「橙」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時」の表示態様によって、内部当籤役（より詳細には、ボーナス役）の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能としている。

【１６７０】

また、停止状態報知部１１７は、２ＢＢフラグ間において、「停止許可時以外」であれば「赤」色の表示態様をとり、「停止許可時」であって、「ＢＢ０１」を表示させることが不可能であれば「青」色の表示態様をとり、「ＢＢ０１」を表示させることが可能であれば「白」色の表示態様をとる。また、３ＢＢフラグ間において、「停止許可時以外」であれば「紫」色の表示態様をとり、「停止許可時」であって、「ＢＢ０２」を表示させることが不可能であれば「青」色の表示態様をとり、「ＢＢ０２」を表示させることが可能であれば「橙」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時」の表示態様によって、内部当籤役（より詳細には、ボーナス役）の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能としているとともに、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能としている。

【１６７１】

また、停止状態報知部１１７は、２ＢＢ状態において、「停止許可時以外」であれば「黄」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。また、３ＢＢ状態において、「停止許可時以外」であれば「黄」色の表示態様をとり、「停止許可時」であれば「青」色の表示態様をとる。すなわち、停止状態報知部１１７は、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能としている。

【１６７２】

ここで、上述したように、本詳細例では、特に、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うか、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うかで遊技性が変動するものとなっていることから、現在の状態が２ＢＢフラグ間であるか３ＢＢフラグ間であるか、あるいはその前提として、２ＢＢ状態に移行させることが可能な遊技で２ＢＢに移行させたほうがよいのか、移行させないほうがよいのか、あるいは３ＢＢ状態に移行させることが可能な遊技で３ＢＢに移行させたほうがよいのか、移行させないほうがよいのかは、遊技者のみならず、遊技店側でも大きな関心事となる。したがって、上述したような示唆が行われることで、実質的には遊技性を選択していく（変動させる）ことも可能となる。

【１６７３】

なお、上述した停止状態報知部１１７の表示態様は一例であり、これに限られるものではない。すなわち、「停止許可時」の表示態様によって、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能であれば、他の表示態様をとることもできる。また、「停止許可時以外」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能であれば、他の表示態様をとることもできる。

【１６７４】

また、停止状態報知部１１７以外の表示手段（報知手段）を用いて、上述した各種の示唆を行うこともできる。例えば、上述したベットランプ表示部（ＢＬ）やリールサイドランプ表示部（ＳＬ）を用いることもできるし、上述した他の演出装置を用いることもできる。

【１６７５】

また、例えば、「停止許可時以外」の表示態様によって、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類を示唆可能とすることもできるし、「停止許可時」の表示態様によって、現在の状態（遊技状態）を示唆可能とすることもできる。

【１６７６】

また、停止状態報知部１１７を用いて報知される情報も上述したものに限らない。例えば、現在の状態として、図１２０に示した遊技状態以外の内部的な状態も遊技状態として示唆可能としてもよい。例えば、上述した各モード（図１０５）を遊技状態として示唆することもできるし、単に、非有利区間、演出区間、あるいは増加区間のいずれの遊技区間であるかを示唆することもできる。もちろん、本実施形態で示した内部的な各状態も遊技状態として示唆することもできる。

【１６７７】

また、例えば、内部当籤役の種類、あるいは表示が許可される図柄の組合せの種類として、ボーナス役以外の内部当籤役、あるいはボーナス役以外の内部当籤役について表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。この場合、例えば、増加区間中であれば、停止操作の情報を示唆可能としてもよい。

【１６７８】

（本詳細例に係る発明２０）

このように、本詳細例の遊技機では、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段（例えば、停止状態報知部１１７）を用いて遊技性に関する情報を示唆可能としたことから、遊技性に関する情報を報知するための報知手段を設ける必要がなくなる。したがって、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる。

【１６７９】

また、本詳細例の遊技機では、ベットされた遊技価値量（２枚又は３枚）に応じていずれの種類の特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０１」又は３ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０２」）の表示を許可するか否かが決定される。また、すでにいずれかの特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、２ＢＢフラグ間又は３ＢＢフラグ間）であったとしても、当該特別図柄の組合せが表示されるか否かはベットされた遊技価値量に応じて変動するようになっている。また、ベットされた遊技価値量と、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかと、に応じて遊技性を変動させることを可能としている。そして、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて、今回の遊技で表示が許可される特別図柄の組合せがある場合にはその旨を報知するとともに、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかも報知される。したがって、遊技性が複雑な場合であっても、その遊技性に関する情報を適切に報知することができる。

【１６８０】

また、本詳細例の遊技機では、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段（例えば、停止状態報知部１１７）を用いて遊技状態及び表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。これにより、汎用的な構成で遊技者の所望する情報を適切に報知することができる。

【１６８１】
［安定状態及び荒波状態の別制御例］
　続いて、図１２１を参照して、本詳細例において、上述した安定状態及び荒波状態のそれぞれに制御可能な別例について説明する。図１２１は、安定状態及び荒波状態の別制御例を説明するための図である。
【１６８２】
　本詳細例では、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤したとき、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態では、特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）が表示され（あるいは表示されやすくなり）、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態では、特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）は表示されず（あるいは表示されにくくなり）、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）が表示される（あるいは表示されやすくなる）ように構成している。
【１６８３】
　そして、このような構成により、３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態そのものを安定状態とし、また、２ＢＢフラグ間の３ベット状態そのものを荒波状態とすることを可能している。あるいは、所定図柄の組合せが表示されたことに応じて安定状態に制御され、特定図柄の組合せが表示されたことに応じて荒波状態に制御されることを可能としている。
【１６８４】
　もっとも、いずれの状態を安定状態とし、あるいは荒波状態とするかのバリエーションはこれに限られない。例えば、図１２１に示す各種の仕様を採用することができる。図１２１では、ベット数（すなわち、ベットされた遊技価値量。「３枚」又は「２枚」）及び持ち越されたボーナスの種別（すなわち、遊技状態。非フラグ間（「なし」）、２ＢＢフラグ間（「２ＢＢ」）、又は３ＢＢフラグ間（「３ＢＢ」））に応じて、停止制御の内容が同図に示すように変動するものとなっている。なお、図１２１においては、所定図柄の組合せを「安定出目」、特定図柄の組合せを「荒波出目」とし、荒波出目が表示可能とされる一方、安定出目が表示可能とされない停止制御、あるいは、荒波出目が表示されやすい一方、安定出目が表示されにくい停止制御が行われる状態を「Ａ：荒波出目導出」とし、安定出目が表示可能とされる一方、荒波出目が表示可能とされない停止制御、あるいは、安定出目が表示されやすい一方、荒波出目が表示されにくい停止制御が行われる状態を「Ｂ：安定出目導出」としている。
【１６８５】
　なお、「Ａ：荒波出目導出」及び「Ｂ：安定出目導出」のいずれかの停止制御が行われるのは、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合のみならず、他の役に当籤した場合であってもよい。すなわち、ベットされた遊技価値量と遊技状態とを組み合わせた図１２１に示す各状態において、例えば、「Ａ：荒波出目導出」が定義された状態では相対的に「Ａ：荒波出目導出」の停止制御が行われやすく、「Ｂ：安定出目導出」が定義された状態では相対的に「Ｂ：安定出目導出」の停止制御が行われやすく構成されればよい。
【１６８６】
　第１の仕様は、図１２１に示したように、例えば、持ち越されたボーナスの種別に関係なく、ベット数に応じて停止制御を異ならせる仕様である。この仕様では、状態の切り替えが容易となる。
【１６８７】
　第２の仕様は、図１２１に示したように、例えば、初期状態（非フラグ間）から３枚ベット状態で遊技し続けた場合に、荒波状態での抽籤をしばらく行った後、３ＢＢ当籤後に安定状態となる仕様である。また、ボーナスを入賞させるゲームフローの場合には、ボーナス状態終了後に再度荒波状態に戻るため、メリハリのある出玉推移が期待できる。一方、ボーナスを入賞させないゲームフローの場合には、比較的長い期間安定状態に制御されることを可能とするため、射幸性を適度なものとすることができる。
【１６８８】

なお、第３～第７の仕様は、それぞれ図１２１に示したとおりであり、それぞれに特徴があるものであるが、ここでの詳細な説明は省略する。

【１６８９】

ここで、ボーナスを入賞させるゲームフローとは、遊技の流れの中で、ボーナスに入賞可能である場合にはボーナスを入賞させることで、例えば、遊技者が出玉を獲得できる、あるいは有利な遊技状態に移行できるなど、ボーナスに入賞可能である場合にはボーナスを入賞させることが一般的となる遊技性を意味する。

【１６９０】

一方、ボーナスを入賞させないゲームフローとは、遊技の流れの中で、ボーナスの入賞を困難とし、あるいは、ボーナスに入賞可能である場合であってもボーナスを入賞させないことで、例えば、遊技者にとって有利状態（例えば、疑似ボーナス）に関する抽籤において不利とならないようにするなど、ボーナスを入賞させないことが一般的となる遊技性を意味する。また、ここで、「ボーナスの入賞を困難とする」とは、小役やリプレイ役が優先的に引き込まれる、且つ、「ハズレ」確率がゼロあるいは極めて低い確率に設定されることで、ボーナスの入賞が許容される確率がゼロあるいは極めて低い確率となっていることを意味する。

【１６９１】

なお、図１２１では、第１～第７の仕様のいずれにおいても、２枚ベット状態である場合には、遊技状態にかかわらず「Ｂ：安定出目導出」の状態となるように規定しているが、これに限られず、例えば、３枚ベット状態と同様に、遊技状態に応じて「Ａ：荒波出目導出」の状態となる場合があるように規定してもよい。また、この場合、所定の仕様においては、３枚ベット状態と２枚ベット状態とで遊技状態に対応する仕様がそれぞれ同じであるが、特定の仕様においては、３枚ベット状態と２枚ベット状態とで遊技状態に対応する仕様のうち少なくとも一部が異なるように規定していてもよい。すなわち、３枚ベット状態では、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定され、２枚ベット状態では、３枚ベット状態で規定された仕様とは異なる、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定されるようにしてもよい。

【１６９２】

また、加えて、１枚ベット状態での遊技も可能とし、１枚ベット状態でのみ当籤可能としたボーナス役（「Ｆ＿１ＢＢ」）を設け、「Ｆ＿１ＢＢ」が持ち越される状態を１ＢＢフラグ間とし、ベット数（１枚ベット状態～３枚ベット状態のいずれであるか）と、持ち越されたボーナスの種別（非フラグ間、１ＢＢフラグ間～３ＢＢフラグ間のいずれであるか）と、に応じて上述した停止制御の状態を変動させるようにしてもよい。この場合、３枚ベット状態と２ベット状態との関係と同様、１枚ベット状態では、遊技状態にかかわらず「Ｂ：安定出目導出」の状態となるように規定してもよいし、少なくとも３枚ベット状態又は２枚ベット状態と同様の停止制御が行われるようにしてもよいし、少なくとも３枚ベット状態又は２枚ベット状態で規定された仕様とは異なる、図１２１に示す第１～第７の仕様のいずれかの仕様が規定されるようにしてもよい。いずれにしても、遊技状態や遊技性のバリエーションをさらに多様化させることができるようになる。

【１６９３】

また、安定状態及び荒波状態を創出する手法として、上述した手法以外の手法を用いることもできる。例えば、有利状態に関する抽籤（例えば、疑似ボーナス抽籤）が行われる（あるいは、当該抽籤における当籤確率が相対的に高い）特定のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＣ」とする）の当籤確率が低い第１ＲＴ状態と、特定のリプレイ役の当籤確率が高い第２ＲＴ状態と、を設け、第１ＲＴ状態では有利状態に関する抽籤に当籤した場合、当籤の恩恵が大きい（例えば、疑似ボーナスの継続可能期間の長さ、天井短縮抽籤や１Ｇ連抽籤に当籤する当籤確率などの期待値が高い）ようにし、第２ＲＴ状態では有利状態に関する抽籤に当籤した場合、当籤の恩恵が小さい（例えば、疑似ボーナスの継続可能期間の長さ、天井短縮抽籤や１Ｇ連抽籤に当籤する当籤確率などの期待値が低い）ようにすることで、第１ＲＴ状態を荒波状態とし、第２ＲＴ状態を安定状態として各状態を創出

することもできる。なお、この場合、初期状態（ＲＴ０状態）で、「平行リプ」が表示された場合に第１ＲＴ状態に制御され、「右上がりリプ」が表示された場合に第２ＲＴ状態に制御されるものとし、例えば、設定変更やボーナス終了時などで初期状態に戻るようにすればよい。

【１６９４】

また、例えば、当籤した場合に、特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には「右上がりリプ」が表示され、特定の態様以外の態様で停止操作が行われた場合には「平行リプ」が表示されることとなる第１のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＤ」とする）と、当籤した場合に、停止操作態様にかかわらず「右上がりリプ」が表示されることとなる第２のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ´」とする）と、当籤した場合に、停止操作態様にかかわらず「平行リプ」が表示されることとなる第３のリプレイ役（例えば、「Ｆ＿リプレイＢ」）と、を設けるとともに、第１のリプレイ役の当籤は可能とするが、第２のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない初期状態（ＲＴ０状態）と、第３のリプレイ役の当籤は可能とするが、第２のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない第１ＲＴ状態と、第２のリプレイ役の当籤は可能とするが、第１のリプレイ役及び第３のリプレイ役の当籤は可能としない第２ＲＴ状態と、を設け、初期状態において、第１のリプレイ役の当籤時に、遊技者が特定の態様で停止操作を行うか否かに応じて、荒波状態及び安定状態のいずれかを選択できるようにしてもよい。なお、この場合、第１ＲＴ状態では第３のリプレイ役に当籤するため、有利区間に関する抽籤が優遇される一方、第２ＲＴ状態では第３のリプレイ役に当籤しないため、有利区間に関する抽籤が冷遇される。そして、有利区間（演出区間）である第１ＲＴ状態では、例えば「押し順ベルＢ」に関し有利な停止操作の手順が報知されないことで遊技媒体の付与が冷遇される一方、有利区間（演出区間）である第２ＲＴ状態では、例えば「押し順ベルＢ」に関し有利な停止操作の手順が報知されることで遊技媒体の付与が優遇されるように構成することができる。これにより、第１ＲＴ状態を荒波状態とし、第２ＲＴ状態を安定状態として各状態を創出することもできる。なお、上述したように、ＲＴ状態を用いて荒波状態及び安定状態を創出する場合には、ベット数に応じて異なるボーナス役を当籤させることや、いずれのボーナスフラグ間であるかに応じて停止制御を異ならせることを不要とすることもできる。したがって、遊技可能枚数を「３枚」のみとすることもできる。

【１６９５】

［その他の変形例］

上述したように、ＡＲＴ（有利区間）の継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＲＴを終了させることとしてもよい。

この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにＡＲＴの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【１６９６】

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。

【１６９７】

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。

【１６９８】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が１つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。例えば、１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃであるため、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とすると、１日当たりの最大遊技回数は、３９６００／４．１＝約９６５９回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日当たりの遊技回数を概ね８０００回程度と考える。所定確率を１／３２、規定値を２５６とすることで、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

【１６９９】

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。

【１７００】

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。

【１７０１】

また、上述のパチスロ１では、有利区間が上述したリミット処理によって強制的に終了した場合に、遊技店の店員の解除操作（例えば、リセットスイッチ７６への操作、図示しないドアキーへの操作）がなされるまで遊技不能状態とする、打ち止め機能を有していてもよい。

【１７０２】

また、上述のパチスロ１では、有利区間が上述したリミット処理によって強制的に終了した場合に、自動的にクレジットが精算される（すなわち、クレジットされていた遊技価値全てが自動的に払い出される）、自動精算機能を有していてもよい。なお、上述した打ち止め機能がＯＮであり、自動精算機能もＯＮである場合には、自動精算された後、遊技不能状態とするようにしてもよいし、自動精算機能がＯＮであれば、打ち止め機能がＯＮでなくとも自動精算された後、遊技不能状態とするようにしてもよい。

【１７０３】

もっとも、上述した打ち止め機能及び自動精算機能は、有利状態（上述した、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了した場合に実行されるものであってもよい。なお、有利区間中に上述した遊技不能状態となる場合には、遊技不能状態となることに応じて主制御基板７１において有利区間に関する情報が記憶される領域が初期化されるようにしてもよい。遊技不能状態（打ち止め状態）となる際に遊技を行っていた遊技者はそこまでで遊技終了とさせて、その後、別の遊技者に打ち止め状態が発生するような好調台を開放するという運用を想定すると、例えば、次の遊技者が増加区間中から遊技を開始できるとした場合には遊技店側の不利益が大きくなり過ぎるおそれがある。また、例えば、次の遊技者に開放する前に、有利区間に関する情報が記憶される領域を初期化するための操作（例えば、設定変更操作など）を店員が行わなければならないとすると、遊技店側のオペレーション負担が大きくなり過ぎるおそれがある。そこで、打ち止め状態となった場合に、自動的に有利区間に関する情報が記憶される領域が初

期化されるようにすれば、このような問題は生じなくなるため、遊技店で打ち止め機能を運用しやすくなる。なお、遊技不能状態となることに応じて有利区間に関する情報が記憶される領域を初期化するための処理については、プログラム上、有利区間が終了するときの初期化処理を流用して実行されるようにすればよい。このようにすれば、処理負荷を軽減し、プログラム容量を節約することができる。

【１７０４】

なお、上述した打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替え、自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替えは、例えば、専用のスイッチを設けることなく、既存のスイッチを用いることができる。例えば、一例として、設定用鍵型スイッチ５４をＯＮとした状態で、ストップボタン１７Ｌが押される度に打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦが切り替わり、設定用鍵型スイッチ５４をＯＦＦとしたときの状態で打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦ状態が確定し、この状態が格納されるようにしてもよい。また、例えば、設定用鍵型スイッチ５４をＯＮとした状態で、ストップボタン１７Ｃが押される度に自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦが切り替わり、設定用鍵型スイッチ５４をＯＦＦとしたときの状態で自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦ状態が確定し、この状態が格納されるようにしてもよい。なお、設定された打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦ状態、及び自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦ状態は、リミット処理の実行によって有利区間が終了した場合にはクリアされないものとすることができる。また、例えば、ストップボタンなどは遊技を行うために用いられるものであることから、遊技を行うために用いられない操作手段への操作によって上述した打ち止め機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替え、自動精算機能のＯＮ／ＯＦＦの切り替えが行われるように構成することもできる。

【１７０５】

また、打ち止め機能が実行される有利区間のゲーム数や払出数を遊技店側で設定可能とすることもできる。また、また、自動精算機能が実行される有利区間のゲーム数や払出数を遊技店側で設定可能とすることもできる。

【１７０６】

また、打ち止め機能が実行された場合、その旨を遊技者に報知する機能をもたせることもできる。例えば、有利区間がリミット処理により終了した旨、打ち止めである旨、遊技店の店員を呼び出す必要がある旨、あるいは景品交換を促す旨などを表示装置１１に表示したり、スピーカ群８４から音声出力したりする機能を持たせることができる。また、自動精算機能が実行された場合、その旨を遊技者に報知する機能をもたせることもできる。例えば、有利区間がリミット処理により終了した旨、自動精算されたが所有する遊技価値によって遊技を継続することができる旨、遊技店の店員を呼び出す必要がある旨、あるいは景品交換を促す旨などを表示装置１１に表示したり、スピーカ群８４から音声出力したりする機能を持たせることができる。

【１７０７】

［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。

【１７０８】

［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。

【１７０９】
　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。
【１７１０】
　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。
【１７１１】
　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。
【１７１２】
　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）。
【１７１３】
　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。
【１７１４】
　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。

【１７１５】

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。

【１７１６】

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。

【１７１７】

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。

【１７１８】

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。

【１７１９】

＜遊技性（遊技仕様）の他の例（その７）＞

続いて、図１２２～図１６１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７）について説明する。なお、本例のパチスロは、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例と対比すると、遊技性で異なる部分が存在するものの、この遊技性で異なる部分にかかわる制御を除き、基本的な構成および制御については、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例に記載されたパチスロと共通する。そのため、以下において、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例と異なる部分を主として説明し、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例と共通する構成および制御についての記載は省略する。なお、本例では、リール表示窓４の枠内において、左リール３Ｌの中段領域、中リール３Ｃの中段領域、及び、右リール３Ｒの下段領域を結ぶラインを有効ラインとして定義する。

【１７２０】

［本例の遊技性］

まず、図１２２および図１２３を参照して、本例における遊技の流れについて説明する。なお、図１２２は、本例における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図であり、図１２３は、本例における各遊技状態を説明するための図である。

【１７２１】

図１２２および図１２３に示すように、本例のパチスロは、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例のパチスロと同様に、非有利区間（通常遊技）または有利区間に大別される。有利区間には、有利区間（通常遊技）と、例えば擬似ボーナスやＡＴ等の有利区間（増加遊技）とが設けられる点は、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例のパチスロと同様である。なお、以下において、「非有利区間（通常遊技）」を単に「非有利区間」と称し、「有利区間（増加遊技）」を単に「増加遊技」と称し、「有利区間（通常遊技）」を単に「通常遊技」と称する。

【１７２２】

また、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例のパチスロと同様に、主制御基板７１（例えば図６参照）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。

【１７２３】

なお、有利区間における通常遊技は、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）であるという点で非有利区間と同様であるが、通常遊技は、後述するチャンスゾーン（以下、ＣＺと称する）、擬似ボーナスまたは特化ゾーンに移行する可能性がある点において、通常遊技にのみ移行できる非有利区間と異なる。

【１７２４】

また、有利区間のうち増加遊技は、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（擬似ボーナス、ＡＴ）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、増加遊技は、遊技の進行に応じて遊技者が遊技価値を増加させることができる（所謂出玉率が１を超える）遊技状態である。なお、通常遊技および増加遊技はともに有利区間であるが、後述する増加遊技にかかる各遊技状態は相互に移行することがあるが、増加遊技から通常遊技に移行することはなく、増加遊技が終了した場合には必ず非有利区間に移行する。なお、本例のパチスロにおいては、上記のとおり増加遊技から通常遊技に移行することはないが、増加遊技から通常遊技に移行する仕様としてもよい。例えば、増加遊技である擬似ボーナスから通常遊技のＣＺ１やＣＺ２に移行し、ＣＺ１やＣＺ２から再度擬似ボーナスに当籤するような、いわゆる「引き戻し」の仕様があってもよい。このような場合の有利区間から非有利区間の移行は、例えば、増加遊技である擬似ボーナスから通常遊技のＣＺ１やＣＺ２に移行し、その後に擬似ボーナスに当籤しなかった場合（ＣＺ１またはＣＺ２の終了時）に、有利区間を終了させて、非有利区間と移行させる仕様が考えられる。

【１７２５】

なお、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点は、他の例（その１～その６）および他の例（その６）の詳細例のパチスロと同様である。

【１７２６】

図１２２において、最も一般的な遊技状態の移行態様を太矢印で示している。具体的には、非有利区間にて、通常遊技に移行する役（例えば、レア小役等）に当籤した場合に有利区間が開始され、通常遊技の遊技状態に移行する。通常遊技において、所定のレア小役（本例においてはスイカ）に当籤すると、ＣＺ１またはＣＺ２に移行し、ＣＺ１またはＣＺ２に移行すると、擬似ボーナスに当籤しやすくなり、疑似ボーナスに当籤すると、有利区間の増加遊技の遊技状態に移行し、擬似ボーナスが開始される。本例における擬似ボーナスは２４Ｇであり、このゲーム中に後述するＡＴに当籤するか否か、後述する特化ゾーンに当籤するか否か抽籤している。擬似ボーナス中にＡＴに当籤していた場合には後述する初期差枚数決定ゾーンに移行するが、擬似ボーナス中にＡＴに当籤していなかった場合

には非有利区間に移行する。

【１７２７】

メインＣＰＵ１０１は、初期差枚数決定ゾーンへ移行させると、ＡＴ状態管理処理を実行する。このＡＴ状態管理処理は、ＡＴの継続または終了を管理する処理である。メインＣＰＵ１０１は、初期差枚数決定ゾーンにおいて、ＡＴにおいて獲得できる遊技価値（枚数）を決定し（例えば、本例では５ゲーム以内に決定している）、初期差枚数決定ゾーンで決定されたゲーム数（ＡＴで獲得できる遊技価値（枚数）を、残り獲得枚数カウンタにセットする。この残り獲得枚数カウンタは、メインＣＰＵ１０１が有する機能の一つである。そして、メインＣＰＵ１０１は、初期差枚数決定ゾーンからＡＴに移行させると、残り獲得枚数カウンタの値が０になるまでＡＴを継続し、残り獲得枚数カウンタの値が０になると、ＡＴを終了する。このようにＡＴ状態管理処理が実行される。なお、本例において、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴが終了すると有利区間を終了し、非有利区間に移行させる処理を実行する。以上が最も一般的な遊技状態の移行態様であるが、その他の場合についても、図１２２および図１２３を用いて以下説明する。

【１７２８】

なお、本例において、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴで獲得できる遊技価値数（残り獲得枚数カウンタの値）を決定し、残り獲得枚数カウンタが０になるとＡＴを終了する差枚数管理を行っているが、これに代えて、ＡＴの実行期間（例えばゲーム数）を決定し、決定されたＡＴの実行期間を残りゲーム数カウンタにセットし、この残りゲーム数カウンタが０になるとＡＴを終了するゲーム数管理を行うようにしてもよい。

【１７２９】

一方、ＡＴ中に移行しうる後述する高確ゲームや超高確ゲームは、高確ゲームまたは超高確ゲームへの移行時に、メインＣＰＵ１０１が有する機能である残りゲーム数カウンタにゲーム数がセットされ、残りゲーム数カウンタの値が０になると終了する。

【１７３０】

ＣＺ１またはＣＺ２は、通常遊技と比較して、擬似ボーナスに移行しやすい２種類のチャンスゾーンである。ＣＺ１は、通常遊技において、所定のレア小役（本例においてはスイカ）に当籤することで移行する可能性がある。ＣＺ２は、ＣＺ１の遊技状態中に所定のレア小役（本例においてはスイカ）に当籤することにより移行する可能性があるが、ＣＺ１に移行していない状態でＣＺ２に移行することはない。ＣＺ１またはＣＺ２の遊技状態からは、擬似ボーナスのほか、後述するＡＴ確定擬似ボーナスに移行する可能性がある。

【１７３１】

ＡＴ確定擬似ボーナスは、ＡＴに移行することが確定している擬似ボーナスであり、本例においては４０Ｇ継続する。ＡＴ確定擬似ボーナスは、上述のＣＺ１またはＣＺ２から移行する可能性があるほか、擬似ボーナス中やＡＴ中に疑似ボーナス当籤することによって移行する可能性がある。擬似ボーナスとＡＴ確定擬似ボーナスとでは継続するゲーム数が異なるが、演出上も擬似ボーナスとＡＴ確定擬似ボーナスとでは異なるようにして遊技者の興趣を高めるようにしてもよいし、敢えて２４Ｇの擬似ボーナスと同じような演出を行うことで、最後までＡＴに移行するかがわからないようにして遊技者の期待感を煽るようにしてもよい。

【１７３２】

ＡＴ中ボーナスは、ＡＴ中に擬似ボーナスに当籤した場合に移行する遊技状態であり、本例においては２４Ｇ継続する。ＡＴ中に擬似ボーナスに当籤すると、擬似ボーナス２４Ｇの終了後はＡＴに移行するが、ＡＴに移行する前に、後述する特化ゾーンに移行する可能性がある。

【１７３３】

ＡＴ中ボーナスの当籤契機は、レア役による抽籤およびベル回数天井による抽籤である。ベル回数天井は、例えばベル天井回数が１０回と設定された場合、ＡＴ開始からベル成立１０回で天井到達となり、ＡＴ中ボーナスの抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中の内部当籤役がレア役であるときにＡＴ移行抽籤および疑似ボーナス抽籤を行う。

【１７３４】
特化ゾーンはＡＴで獲得できる遊技価値（枚数）の上乗せを行なう遊技状態であり、本例においては３種類の特化ゾーン（特化ゾーン１、特化ゾーン２および特化ゾーン３）がある。上乗せされる期待値は特化ゾーン１＜特化ゾーン２＜特化ゾーン３であり、具体的には特化ゾーン１に移行した場合は約２００枚、特化ゾーン２に移行した場合は約３００枚、そして特化ゾーン３に移行した場合には約５００枚の遊技価値の差枚数を獲得することが期待できる。特化ゾーンは、ＡＴ終了後に移行する場合があるほか、上述のとおりＡＴ中に擬似ボーナスに当籤した場合、ＡＴ確定擬似ボーナスに当籤した場合および、通常遊技において所定のゲーム数を消化した場合に移行する可能性がある。
【１７３５】
なお、特化ゾーン１および特化ゾーン３は、抽籤によって移行する遊技価値（枚数）の上乗せゾーンであり、特化ゾーン２は、「因果値」と称するポイントが上限に達したときに移行する遊技価値（枚数）の上乗せゾーンである。「因果値」とは、所定の条件が成立した際に加算される値であり、例えば、通常遊技が所定ゲーム数を超えた時、ＣＺ中の疑似ボーナス抽籤に外れた時、疑似ボーナス中にＡＴ抽籤に外れた時など、遊技者にとって不運な状況が発生した場合等に加算される値である。「因果値」は、遊技者にとって不運な状況が発生すればするほど加算され、加算されれば加算されるほど上限値に近づく。すなわち、「因果値」が加算されるほど特化ゾーン２に移行する可能性が高まるため、遊技者は、自身に不運な状況に遭遇した場合であっても興趣を保つことが可能となる。
【１７３６】
また、「因果値」が加算された場合に、加算された因果値を示唆する演出が行われる場合がある。例えば、通常遊技中に現時点の「因果値」を示唆ないし報知する演出を行ってもよいし、遊技を続行すれば「因果値」による恩恵を受けられる可能性があることを示唆して、不運な状況の遊技者の遊技意欲を高めるものとしてもよい。なお、因果値をカウントする因果値カウンタは規定の終了条件到達による有利区間の終了時、リミッタによる有利区間の終了時、および設定変更時に初期化される。さらに本例においては、非有利区間から有利区間に移行する場合に「因果値」の初期値は抽籤で決定され、当該抽籤では上限値または上限値に近い値が決定されることもあるため、「因果値」に関しては必ずしも設定変更後が不利にならないように設定されており、ホールの開店直後の稼動が低下しないように配慮されている。
【１７３７】
リミッタ到達確定状態とは、有利区間（増加遊技）において、例えば、差枚数（純増）２０００枚以上の遊技価値を獲得することが確定した場合に移行する遊技状態である。リミッタ到達確定状態に移行すると、ＡＴにおいて得られる遊技価値（枚数）の上乗せ抽籤等は行われないが、差枚数２４００枚に到達するまでＡＴ状態が継続する。そして、リミッタ到達確定状態の終了条件である２４００枚に到達すると、リミット処理による有利区間終了となり、非有利区間に移行する。なお、図１２２において、リミッタ到達確定状態へとつながる矢印を図示していないが、これは有利区間（増加遊技）の全ての遊技状態において、リミッタ到達確定状態の条件を満たす可能性があり、その場合どの遊技状態からもリミッタ到達確定状態に移行し得ることを意味する。
【１７３８】
さらに本例では、有利区間（通常遊技）および有利区間（増加遊技）のいずれの遊技状態においても、規制監視期間に対応する、継続するゲーム数の上限となる「１５００回」（１５００ゲーム）を超えると、リミット処理による有利区間終了となり、非有利区間に移行する。具体的には、有利区間の残りゲーム数が１４９１ゲーム到達時に、「残り９Ｇで有利区間が終了します」と表示装置１１に表示し、１５００ゲームに到達すると、リミット処理による有利区間終了となり、非有利区間に移行する。
【１７３９】
［本例の図柄配置構成］
続いて、図１２４を参照して、本例の図柄配置構成について説明する。図１２４は、本

例の図柄配置テーブルの一例を示す図である。なお、図柄配置テーブル及び図柄コード表自体の説明は、図１５を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。

【１７４０】

本例では、図柄として、「赤７」、「黒７」、「白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル１」、「ベル２」、「スイカ」、「チェリー」および「ブランク」の１０種類の図柄を用いる。また、本例では、図柄コード表に示すように、各図柄に図柄コード１～１０が割り当てられている。

【１７４１】

［本例の内部当籤役構成］

続いて、図１２５～図１３５を参照して、本例の内部当籤役構成について説明する。図１２５～図１２７は、本例の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。なお、内部抽籤テーブル自体の説明は、図１６～図１８、あるいは図９９（他の例（その６））を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。図１２８～図１３１は、内部当籤役に対応して成立する条件装置を示す図である。また、図１３２～図１３５は、本例の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。なお、図柄組合せテーブル自体の説明は、図１９～図２２を参照してすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。本例において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に、停止操作態様としての例えば押し順に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果などと言い換えることもできる）が表示されるのかなどについては後述する。

【１７４２】

まず、本例では、内部抽籤処理（図６４参照）において、図１２５～図１２７に示す各内部当籤役が、図１２５～図１２７に示されるように設定値に応じた確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。

【１７４３】

図１２５～図１２７を参照し、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス当籤状態および掛け枚数に応じて、「（１）一般遊技（２ＢＥＴ）」、「（２）一般遊技（３ＢＥＴ）」、「（３）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ）」、「（４）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」、「（５）ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ）」、「（６）ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」および「（７）ボーナス作動中」のうちいずれかの内部抽籤テーブルを用いて内部抽籤を実行する。

【１７４４】

「（１）一般遊技（２ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２５参照）は、いずれのボーナス役にも当籤していない一般遊技状態（以下「非フラグ間状態」と称する）において、２枚掛け遊技（２枚ベット遊技）が行われた場合の内部抽籤テーブルの一例である。例えば、「Ｎｏ．２」の「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」は２ＢＥＴボーナス、「Ｎｏ．３」の「Ｆ＿共通１枚役」は押し順に関係なく１枚の遊技価値を獲得可能な役、「Ｎｏ．４」の「Ｆ＿共通７枚役」は押し順に関係なく７枚の遊技価値を獲得可能な役、「Ｎｏ．６」の「共通リプ」は押し順不問のリプレイである。なお、「（１）一般遊技（２ＢＥＴ）」の内部抽籤テーブルは、２枚ベット遊技が行われた場合の内部抽籤テーブルであるから、３枚ベット遊技が行われた場合には、メインＣＰＵ１０１は、「（１）一般遊技（２ＢＥＴ）」の内部抽籤テーブルを用いて内部抽籤を実行しない。

【１７４５】

「（２）一般遊技（３ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２５参照）は、非フラグ間状態において、３枚掛け遊技（３枚ベット遊技）が行われた場合の内部抽籤テーブルの一例である。例えば、「Ｎｏ．２」の「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」は３ＢＥＴボーナス、「Ｎｏ．３」の「Ｆ＿中チェ」は中段チェリーの略称であってリールの中段にチェリーが表示される役である。「Ｎｏ．３」の「Ｆ＿中チェ」、「Ｎｏ．４」の「Ｆ＿特殊役」、「Ｎｏ．５」の「チャンス目Ｂ」、「Ｎｏ．６」の「チャンス目Ａ２」、「Ｎｏ．７」の「チャンス目Ａ１」、「Ｎｏ．８」の「Ｆ＿強チェ」（強チェリー）、「Ｎｏ．９」の「Ｆ＿弱チェ」（弱チェリー）および「Ｎｏ．１０」の「Ｆ＿スイカ」は、本例において

「レア役」と称され、それぞれ、ＣＺの当籤、擬似ボーナスの当籤、ＡＴの当籤、特化ゾーンの当籤に関わる役である。また、「Ｎｏ．１２～２３」は、いわゆる押し順ベルである。例えば、「Ｎｏ．１２」の「Ｆ＿３２１ベルＢ」は、図２のストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒをそれぞれ１，２，３に置き換えた場合に、３→２→１の順で停止操作しなければ成立しない役である。

【１７４６】

なお、この明細書において「押し順」を説明するにあたり、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒをそれぞれ１，２，３に置き換えて記載するものとする。例えば、押し順が「１７Ｃ→１７Ｌ→１７Ｒ」の場合は「２→１→３」と記載し、押し順が「１７Ｒ→１７Ｃ→１７Ｌ」の場合は「３→２→１」と記載する。

【１７４７】

「（３）のＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２６参照）は、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」が持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」許可状態）において、２枚ベット遊技が行われた場合の内部抽籤テーブルである。「（３）のＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ）」の内部抽籤テーブルを参照して内部抽籤が行われるのは、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態であるので、「Ｎｏ．２」～「Ｎｏ．５」の役には、役の名称の前に「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」と表記されている。

【１７４８】

「（４）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２６参照）は、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴが持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」許可状態）において、３枚ベット遊技が行われた場合の内部抽籤テーブルである。なお、ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間であっても３枚ベット遊技では「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示される場合はない。また、変形例として３枚ベット遊技において「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せを表示可能としてもよい。この場合「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」は２枚ベット専用の役であるためＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間において、３枚ベット遊技で「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示されたとしても「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応するボーナスは作動せず、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」の内部当籤フラグは次ゲームに持ち越されることとなる。このように、当該遊技のベット枚数に対応しないボーナス図柄組合せは表示されたとしてもハズレと扱うことで、ハズレ時に表示可能な出目のバリエーションを増やすことができる。

【１７４９】

「（５）ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２７参照）は、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」が持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」許可状態において、２枚ベット遊技が行われた場合の内部抽籤テーブルである。なお、ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間であっても２枚ベット遊技では「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示される場合はない。また、変形例として２枚ベット遊技において「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に対応する図柄組合せを表示可能としてもよい。この場合「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」は３枚ベット専用の役であるためＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間において、２枚ベット遊技で「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示されたとしても「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に対応するボーナスは作動せず、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」の内部当籤フラグは次ゲームに持ち越されることとなる。このように、当該遊技のベット枚数に対応しないボーナス図柄組合せは表示されたとしてもハズレと扱うことで、ハズレ時に表示可能な出目のバリエーションを増やすことができる。

【１７５０】

「（６）ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」に示される内部抽籤テーブル（図１２７参照）は、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」が持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」許可状態）において、３枚ベット遊技が行われた場合の内部抽籤テーブルである。「（６）ＢＢ＿３ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」の内部抽籤テーブルを参照して内部抽籤が行われるのは、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」のフラグが成

立している状態（３ＢＥＴボーナスのフラグが成立している状態）であるので、「Ｎｏ．２」～「Ｎｏ．２４」の役には、役の名称の前に「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」が表記されている。

【１７５１】

「（７）ボーナス作動中」に示される内部抽籤テーブル（図１２７参照）は、ボーナス作動中の内部抽籤テーブルである。

【１７５２】

なお、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」と、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」とが重複して当籤している状態となることはない。したがって、例えば「（４）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ）」の内部抽籤テーブル（図１２６参照）を参照して内部抽籤が行われる遊技では、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤しないだけでなく、上述したように、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せも表示されないため、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せおよび「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に対応する図柄組合せのいずれも表示されない。

【１７５３】

図１２８～図１３１は、内部抽籤の結果としての内部当籤役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。例えば、内部当籤役が「通常リプ」である場合、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０１」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０２」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０３」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０４」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０５」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０６」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０７」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０８」、「Ｃ＿中段リプ」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０２」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０３」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０４」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０５」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０６」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０７」、「Ｃ＿ＣＵリプ＿０８」、「Ｃ＿下段リプ＿０１」、「Ｃ＿下段リプ＿０２」、「Ｃ＿下段リプ＿０３」「Ｃ＿下段リプ＿０４」、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０１」、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０２」、「Ｃ＿ＣＤリプ＿０３」および「Ｃ＿ＣＤリプ＿０４」の２５個の条件装置が同時に成立する。言い換えると、内部当籤役が「通常リプ」である場合は、上記２５個の条件装置を成立させる。なお、「ＣＵリプ」はクロスアップリプレイ（右上がりリプレイ）を意味し、「ＣＤリプ」はクロスダウンリプレイ（右下がりリプレイ）を意味する。

【１７５４】

また例えば、内部当籤役が「特殊役」である場合、「Ｃ＿特殊Ａ＿０１」、「Ｃ＿特殊Ａ＿０２」、「Ｃ＿特殊Ａ２＿０１」、「Ｃ＿特殊Ａ２＿０２」、「Ｃ＿特殊Ａ２＿０３」、「Ｃ＿特殊Ａ２＿０４」、「Ｃ＿特殊Ａ３」、「Ｃ＿特殊Ａ４」、「Ｃ＿特殊Ｂ＿０１」、「Ｃ＿特殊Ｂ＿０２」、「Ｃ＿特殊Ｂ＿０３」、「Ｃ＿特殊Ｂ＿０４」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０１」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０２」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０３」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０４」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０５」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０６」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０７」、「Ｃ＿特殊Ｃ＿０８」、「Ｃ＿特殊Ｄ＿０１」、「Ｃ＿特殊Ｄ＿０２」、「Ｃ＿特殊Ｄ＿０３」、「Ｃ＿特殊Ｄ＿０４」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０１」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０２」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０３」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０４」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０５」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０６」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０７」、「Ｃ＿特殊Ｅ＿０８」、「Ｃ＿特殊Ｆ＿０１」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０１」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０２」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０３」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０４」、「Ｃ＿黒ＢＥＲリプ＿０５」、Ｃ＿３１２ベル」及び「Ｃ＿３２１ベル」の３９個の条件装置が同時に成立する。

【１７５５】

リールの停止操作が行われると、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役に対応して成立した条件装置と押し順とストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作タイミングとに応じて、最終的に揃う図柄組合せの停止制御を行う。

【１７５６】

図１３２～図１３５中は、図柄組合せテーブルの一例を示す図である。なお、図柄組合せテーブル自体の説明は、図１９～図２２、図１０９を参照してすでに説明した通りである。

【１７５７】

次に、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係について、図１３６および図１３７を用いて説明する。図１３６および図１３７は、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係テーブルの一例を示す図である。

【１７５８】

図１３６の「（１）非フラグ間（３ＢＥＴ時）」は、非フラグ間状態において３枚ベット遊技が行われた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７５９】

図１３６の「（２）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ時）」は、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態において３枚ベット遊技が行われた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７６０】

図１３７の「（３）ＢＢ３ＢＥＴフラグ間（３ＢＥＴ時）」は、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤している状態において３枚ベット遊技が行われた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７６１】

図１３７の「（２）非フラグ間（２ＢＥＴ時）」は、非フラグ間状態において、２枚ベット遊技が行われた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７６２】

図１３７の「（３）ＢＢ＿２ＢＥＴフラグ間＆ＢＢ３＿３ＢＥＴフラグ間（２ＢＥＴ時）」は、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態において２枚ベット遊技が行われた場合または「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤している状態において３枚ベット遊技が行われた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７６３】

図１３７の「（４）ＲＢ１作動中（３ＢＥＴ時）」は、ボーナス作動中に３枚ベットで遊技が行なわれた場合の、内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【１７６４】

次に、図１３６および図１３７に示される内部当籤役と押し順と表示役等との対応関係について、図１３６の「（１）非フラグ間状態（３ＢＥＴ時）」を参照して説明する。非フラグ間ボーナス状態（３ＢＥＴ時）において、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＡ」であるとき、順押し「１→２→３」で各リールが停止操作を行った場合には、７枚の遊技価値を獲得することが可能である。また、順押し以外、つまり、正解押し順ではない「１→３→２」、「２→１→３」、「２→３→１」、「３→１→２」および「３→２→１」のうちのいずれかの押し順で停止操作を行った場合には、１／２の確率で１枚の遊技価値を獲得でき、１／２の確率で遊技価値を獲得できない。すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＡ」であるにもかかわらず、正解押し順ではないいわゆる変則打ちで停止操作を行った場合には、７枚の遊技価値を獲得することができず、１枚の遊技価値を獲得するか取りこぼし（遊技価値を１枚も獲得できない）となる。

【１７６５】

次に、後述する各種抽籤（例えば、後述するストーンレベル昇格抽籤）に用いられるサブフラグについて説明する。

【１７６６】

図１３８は、サブフラグ表の一例を示す図である。サブフラグは、内部当籤役の種類に応じて設定される二次情報であり、図１３８に示すように、例えば小役等の２６種類の内部当籤役を、例えば１１種類のサブフラグに分類したものである。メインＣＰＵ１０１は、例えば、小役番号「０」の「はずれ」、小役番号「２３」の「Ｆ＿ＲＢ中７枚役」、小役番号「２４」の「Ｆ＿ＲＢ中３枚役」、および、小役番号「２５」の「Ｆ＿ＲＢ中１枚役」を、全て「はずれ」のサブフラグに分類する。また、メインＣＰＵ１０１は、例えば

、小役番号「２」の「Ｆ＿１２３ベルＡ」、小役番号「３」の「Ｆ＿１２３ベルＢ」、小役番号「４」の「Ｆ＿１３２ベルＡ」、小役番号「５」の「Ｆ＿１３２ベルＢ」、小役番号「６」の「Ｆ＿２１３ベルＡ」、小役番号「７」の「Ｆ＿２１３ベルＢ」、小役番号「８」の「Ｆ＿２３１ベルＡ」、小役番号「９」の「Ｆ＿２３１ベルＢ」、小役番号「１０」の「Ｆ＿３１２ベルＡ」、小役番号「１１」の「Ｆ＿３１２ベルＢ」、小役番号「１２」の「Ｆ＿３２１ベルＡ」、および、小役番号「１３」の「Ｆ＿３２１ベルＢ」を、全て「押し順ベル」のサブフラグに分類する。

【１７６７】

以下において、「内部抽籤の結果に応じて分類されたサブフラグ」を、単に「内部当籤役」と称することがある。

【１７６８】

［疑似ボーナス中に行われる各種抽籤］

次に、擬似ボーナス中に行われる各種抽籤について、図１３９～図１４９を参照して説明する。擬似ボーナス中に行われる各種抽籤は、擬似ボーナス終了後の報酬（特典）付与にかかわる抽籤や、擬似ボーナス終了後に報酬が付与される場合は付与される報酬レベルを決定するための抽籤等が相当する。なお、報酬レベルとは、遊技者にとっての有利度合いのレベルであり、例えば、報酬として、ＡＴのみが付与される場合と、ＡＴおよび特化ゾーンの両方が付与される場合とでは報酬レベルが異なる。

【１７６９】

本例では、擬似ボーナス中に行われる各種抽籤において遊技者に有利な結果となる期待値の大きさを示すストーンの画像を表示装置１１に表示することにより、遊技者が把握できるようにしている。上記の期待値はＬｖ１～Ｌｖ５の５段階あり、Ｌｖ１の期待値が最も低く、レベルが高くなるにつれて期待値も高くなり、Ｌｖ５の期待値が最も高い。

【１７７０】

また、上記の５段階（Ｌｖ１～Ｌｖ５）の期待値は３つ用意されており、これら３つの期待値を、擬似ボーナス中にそれぞれ別個に段階的にレベルアップさせている。そして、これら３つの期待値の合計が最終的にどこまでレベルアップしたかによって、擬似ボーナス終了後に付与される報酬レベルの期待値が異なることとなる。これら３つの期待値を、以下において、第１期待値、第２期待値および第３期待値と称する。また、表示装置１１には、第１期待値、第２期待値および第３期待値のそれぞれに対応する３つのストーンの画像が表示される。

【１７７１】

表示装置１１に表示される３つのストーンの画像は、第１期待値、第２期待値および第３期待値それぞれのレベルに応じた形態で表示されるため、ストーンの画像を見れば、各期待値のレベルも把握できるようになっている。以下において、期待値の大きさを「ストーンレベル」と称する。

【１７７２】

図１３９は、疑似ボーナス中の遊技の流れを説明するための図である。図１３９に示すように、擬似ボーナス中に行われる各種抽籤には、遊技モード抽籤、ストーンレベル初期値抽籤、ストーンレベル昇格抽籤、ストーンポイント抽籤、報酬ジャッジ抽籤が含まれる。

【１７７３】

メインＣＰＵ１０１は、有利区間（通常遊技または増加遊技）において疑似ボーナスに当籤すると、例えば前兆ゲームを経て疑似ボーナスを開始し、擬似ボーナス中の各区間において、上述した各種抽籤を実行する。メインＣＰＵ１０１は、先ず、擬似ボーナスの開始時に遊技モード抽籤およびストーンレベル初期値抽籤を実行する（図１３９中の「Ａ」を参照）。そして、擬似ボーナスが開始されてから所定ゲーム数（例えば２０ゲーム）内の区間において、内部当籤役に応じてストーンレベル昇格抽籤を実行する（図１３９中の「Ｂ」を参照）。その後、擬似ボーナス終盤の数ゲーム（例えば２１～２３ゲームの３ゲーム）において、期待値（ストーンレベル）に応じてストーンポイント抽籤を実行する（図１３９中の「Ｃ」を参照）。さらにその後、擬似ボーナスの最終ゲーム（例えば２４ゲ

ーム目）において、ストーンポイント抽籤の結果に応じて、報酬ジャッジ抽籤を実行する（図１３９中の「Ｄ」を参照）。

【１７７４】

以下に、遊技モード抽籤、ストーンレベル初期値抽籤、ストーンレベル昇格抽籤、ストーンポイント抽籤、報酬ジャッジ抽籤について詳述する。

【１７７５】

（遊技モード抽籤、ストーンレベル初期値抽籤）

図１４０は遊技モード抽籤テーブルの一例を示す図であり、図１４１はストーンレベル初期値抽籤テーブルの一例を示す図である。メインＣＰＵ１０１は、擬似ボーナスの開始時に、先ず、遊技モード抽籤を実行し、第１モード、第２モードおよび第３モードの３種の遊技モードのいずれかに決定する。各モードの振分けは、遊技モード抽籤テーブル（図１４０参照）に示される通りである。

【１７７６】

その後、メインＣＰＵ１０１は、決定されたモードに移行し、ストーンレベル初期値抽籤を実行する。ストーンレベル初期値抽籤は、各ストーンレベルの初期値（スタートレベル）を決定する抽籤である。ストーンレベル初期値は、ストーンレベル初期値抽籤テーブル（図１４１参照）に示される確率で決定される。ストーンレベル初期値抽籤テーブルを参照すると分かるように、ストーンレベルの初期値は、第１モードよりも第２モードの方が高レベルに決定される期待値が高く、第２モードよりも第３モードの方が高レベルに決定される期待値が高くなっている。ストーンレベル初期値抽籤テーブルに示される１ｓｔストーン、２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンについては後述する。

【１７７７】

なお、メインＣＰＵ１０１は、遊技モード抽籤を、必ずしも擬似ボーナスの開始時に実行する必要はなく、ストーンレベル初期値抽籤が実行される前であれば、内部抽籤の結果として擬似ボーナスに決定されてから擬似ボーナスが開始されるまでの間の任意のタイミングで実行するようにしてもよい。

【１７７８】

図１４２は、サブＣＰＵ２０１の制御によって表示装置１１の表示領域に表示されるストーンの演出態様の一例を示す図である。

【１７７９】

ストーンレベルの初期値が決定されると、メインＣＰＵ１０１は、ストーンレベル初期値抽籤の結果をサブＣＰＵ２０１にコマンド送信する。ストーンレベル初期値抽籤の結果を受信したサブＣＰＵ２０１は、ストーンレベルの初期値に対応する形態のストーン画像を表示装置１１の表示領域に表示する。

【１７８０】

本例では、図１４２に示すように、表示装置１１の表示領域には３個のストーンが横一列に並んで表示されている。最も左側に表示されるストーンは、第１期待値を示すものであり、「１ｓｔストーン」と称する。左から２番目（真ん中）に表示されるストーンは、第２期待値を示すものであり、「２ｎｄストーン」と称する。最も右側に表示されるストーンは、第３期待値を示すものであり、「３ｒｄストーン」と称する。

【１７８１】

図１４２では、「１ｓｔストーン」、「２ｎｄストーン」および「３ｒｄストーン」のストーンレベル初期値が全てＬｖ１として表示されており、これらのストーンの形態が変化すると、ストーンレベルが高くなったことを把握でき、ストーンポイント抽籤ひいては報酬ジャッジ抽籤への期待値がアップする。

【１７８２】

なお、ストーンレベル初期値抽籤テーブル（図１４１参照）に示すように、第３モードでは、１ｓｔストーン、２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンの全てがＬｖ５に設定される。また、第１モードおよび第２モードにおいてはストーンレベルの初期値がＬｖ５に決定されることはない。

【１７８３】
　ところで、ストーンレベル初期値が全てＬｖ５から開始されるパターンとしては、疑似ボーナス中に疑似ボーナスに当籤した場合や、ＡＴ確定擬似ボーナスに当籤した場合（後述する超高確中に疑似ボーナス当籤（特化ゾーンに書き換え）した場合を含む）等が挙げられる。全てのストーンのストーンレベルがＬｖ５（初期値でＬｖ５となる場合および、昇格抽籤を経てＬｖ５となる場合を含む）になると、後述するストーンポイント抽籤（図１４７）にて、３ポイントが得られることが確定し、さらには後述する報酬ジャッジ抽籤（図１４８）において、ＡＴ＋特化ゾーン３への移行が確定する。なお、初期値で全てのストーンのストーンレベルがＬｖ５となった場合には、以降のゲームではストーンレベル昇格抽籤を行わず、特化ゾーンにおける上乗せ抽籤を行う（図１４４参照）。
【１７８４】
　また、図１４２に示すように、ストーンレベル（Ｌｖ１～Ｌｖ５）は、視覚的にもわかりやすく、レベルが上がるにしたがってゴージャス度合いが増すデザインとしている。図１４２の（１）に示すように、疑似ボーナスが開始された直後は、ストーンレベルが不明な状態となっている。そして、ストーンレベル初期値抽籤テーブルに基づいてストーンレベル初期値抽籤が行われると、図１４２の（２）に示すように、決定されたストーンの初期値の態様が表示装置１１に表示される。図１４２の（２）では、ストーンレベル初期値抽籤の結果、３つのストーン全てがＬｖ１であった場合の例を示している。なお、本例においてはストーン（宝石のような鉱石）のイラストを用いているが、これに限られない。例えば、火のついたろうそくの長さによって期待度の違いを表すものや、大判小判のように貨幣の価値によって期待度の違いを表すものなどであってもよい。
【１７８５】
（ストーンレベル昇格抽籤処理）
　ストーンレベルの昇格抽籤処理について、図１４３～図１４６を参照して説明する。ここで、図１４３および図１４４は、メインＣＰＵ１０１により実行されるストーンレベル昇格抽籤処理の一例を示すフローチャートである。図１４５は、ストーンレベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。図１４６は、サブＣＰＵ２０１により表示装置１１の表示領域に表示されるストーンレベル昇格抽籤処理にかかわる演出態様の一例を示す図である。なお、ストーンレベル昇格抽籤処理の結果は、メインＣＰＵ１０１からサブＣＰＵ２０１にコマンド送信される。
【１７８６】
　擬似ボーナスが開始された後、メインＣＰＵ１０１は、１～２０ゲーム目まで毎ゲーム、各ストーンのストーンレベル昇格抽籤処理を行う。すなわち、各ストーンを複数遊技にわたって段階的に上昇させることによりゲーム性の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【１７８７】
　図１４３に示すように、メインＣＰＵ１０１は、先ず、Ｓ１０００において、３つのストーン全てのレベルが５（Ｌｖ５）であるか否かを判定する。３つのストーン全てのレベルがＬｖ５であると判断すると（Ｓ１０００におけるＹｅｓ）、Ｓ１００５にて（疑似ボーナス終了後に行われる）ＡＴにおいて得られる遊技価値（枚数）の上乗せ抽籤を行い、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。３つのストーン全てのレベルがＬｖ５となると、以降のゲームではストーンレベル昇格抽籤処理を行わず、ストーンポイント抽籤が実行されるまで（擬似ボーナス２０ゲーム目まで）、ＡＴにおける上乗せ抽籤を実行する。そのため、遊技者は、できるだけ疑似ボーナスの序盤で３つのストーン全てのレベルがＬｖ５を願いつつ遊技を進めることとなる。
【１７８８】
　一方、メインＣＰＵ１０１は、３つのストーン全てのレベルがＬｖ５ではないと判断すると（Ｓ１０００におけるＮｏ）、Ｓ１０１０にて内部当籤役が確定役か否かを判断する。ここで確定役とは、当籤することにより全てのストーンレベルを最高レベルにレベルアップさせることが確定する役であり、本例においては図１３８に示す特殊役が該当する。

メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が確定役であると判断すると（Ｓ１０１０におけるＹｅｓ）、全てのストーンレベルに４を加算する（Ｓ１０１５）。これにより、３つのストーン全てのレベルがＬｖ５に昇格する。なお、全てのストーンレベルに４を加算するとストーンレベルがＬｖ５を超える場合がありうるが、ストーンレベルがＬｖ５より大きい場合にはＬｖ５に書き換えるものとする。

【１７８９】

メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が確定役ではないと判断すると（Ｓ１０１０におけるＮｏ）、Ｓ１０２０にて、１ｓｔストーン（第１ストーン）のストーンレベルの昇格抽籤処理を行う。１ｓｔストーン（第１ストーン）のストーンレベル昇格抽籤処理ではまず、現時点の１ｓｔストーンのストーンレベルを判断し、現在のストーンレベルに応じたテーブル（図１４５を参照）を選択し、今回の当籤役に応じた昇格レベルを決定する。本例において、ストーンレベル昇格抽籤処理は必ず１ｓｔストーン→２ｎｄストーン→３ｒｄストーンの順で行われる。また、本例においては１ｓｔストーンが昇格した場合には２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンの抽籤を行わないため、必然的に１ｓｔストーンのストーンレベルのみが昇格する可能性が高くなる。なお、原則として、１ゲームにおいてランクアップするのは、確定役等に当籤した場合を除き、１つのストーンのみである。また、既に最高ランク（Ｌｖ５）に昇格（初期値でＬｖ５となった場合を含む）のストーンについてはストーンレベル昇格抽籤処理を非実行とし、次のストーンのストーンレベル昇格抽籤を行う。

【１７９０】

上記の通り、本例においては、１ｓｔストーンが昇格した場合には２ｎｄストーンレベル昇格抽籤処理および３ｒｄストーンレベル昇格抽籤処理が行われず、２ｎｄストーンが昇格した場合には３ｒｄストーンレベル昇格抽籤処理が行われないが、この態様に限られない。例えば、変形例として、１ｎｄストーンレベル昇格抽籤処理、２ｎｄストーンレベル昇格抽籤処理および３ｒｄストーンレベル昇格抽籤処理の実行順序を例えば抽籤により決定してもよいし、１ｓｔストーン、２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンのうちいずれのストーンレベルを昇格させるかを例えば抽籤により決定してもよい。さらには、どのストーンを最も昇格させるかについても抽籤により決定してもよい。

【１７９１】

Ｓ１０２０の１ｓｔストーンレベル昇格抽籤処理において、メインＣＰＵ１０１は、１ｓｔストーンが昇格していると判断すると（Ｓ１０３０におけるＹｅｓ）、２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンの昇格抽籤処理を行うことなく処理を終了する。一方、１ｓｔストーンが昇格していないと判断すると（Ｓ１０３０におけるＮｏ）、Ｓ１０４０において２ｎｄストーンのストーンレベル昇格抽籤処理を行う。２ｎｄストーン（第２ストーン）のストーンレベル昇格抽籤処理は１ｓｔストーンのストーンレベル昇格抽籤処理と同様、まず、現時点の２ｎｄストーンレベルを判断し、現在のストーンレベルに応じたテーブル（図１４５を参照）を選択し、今回の当籤役に応じた昇格レベルを決定する。

【１７９２】

２ｎｄストーンレベル昇格抽籤処理において、メインＣＰＵ１０１は、２ｎｄストーンが昇格していると判断すると（Ｓ１０５０におけるＹｅｓ）、３ｒｄストーンのストーンレベル昇格抽籤処理を行うことなく処理を終了する。一方、２ｎｄストーンが昇格していないと判断すると（Ｓ１０５０におけるＮｏ）、Ｓ１０６０において３ｒｄストーンのストーンレベル昇格抽籤処理を行う。３ｒｄストーン（第３ストーン）のストーンレベル昇格抽籤処理は１ｓｔストーンおよび２ｎｄストーンのストーンレベル昇格抽籤処理と同様、まず、現時点の３ｒｄストーンレベルを判断し、現在のストーンレベルに応じたテーブル（図１４５を参照）を選択し、今回の当籤役に応じた昇格レベルを決定する。

【１７９３】

本実施形態では、１ｓｔストーン、２ｎｄストーンおよび３ｒｄストーンのストーンレベル昇格抽籤処理（Ｓ１０２０、Ｓ１０４０およびＳ１０６０）において、抽籤データの容量削減のために図１４５のテーブルを共通して参照した。変形例として、各ストーンの

ストーンレベル昇格抽籤処理において異なる係数のストーンレベル昇格抽籤テーブルを用意して参照させるものとしてもよい。例えば、１ｓｔストーン用のストーンレベル昇格抽籤テーブルでは、「その他」の役でレベルアップがしやすく、２ｎｄストーン用のストーンレベル昇格抽籤テーブルでは１ｓｔストーン用のテーブルと比較して「その他」の役ではレベルアップがしにくいが、「スイカまたは弱チェリー」でレベルアップがしやすいなど、各テーブルでの昇格抽籤の傾向を内部当籤役に応じて異なるようにしてもよいし、各昇格抽籤の当籤しやすさが、１ｓｔストーン用＞２ｎｄストーン用＞３ｒｄストーン用となるように、各ストーンレベル昇格抽籤テーブルの係数を設定して、よりストーンレベルに偏りが生じ易いものとしてもよい。これにより、ゲーム性を多彩なものとすることができる。

【１７９４】

３ｒｄストーンレベル昇格抽籤において、メインＣＰＵ１０１は、３ｒｄストーンが昇格していると判断すると（Ｓ１０７０におけるＹｅｓ）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。一方、３ｒｄストーンが昇格していないと判断すると（Ｓ１０７０におけるＮｏ）、内部当籤役がレア役であるか否かを判断する。ここで、レア役には、図１４５に示すように本例においては弱レア役（スイカ、弱チェリー）および後述する強レア役が含まれる。内部当籤役がレア役ではないと判断すると（Ｓ１０８０におけるＮｏ）、メインＣＰＵ１０１は処理を終了するが、内部当籤役がレア役であると判断すると（Ｓ１０８０におけるＹｅｓ）、図１４４のステップＳ１１１０に移る。

【１７９５】

図１４４のステップＳ１１１０において、メインＣＰＵ１０１は、１ｓｔストーンレベルがＬｖ５であるか否かを判断する（Ｓ１１１０）。１ｓｔストーンレベルがＬｖ５ではないと判断すると（Ｓ１１１０におけるＮｏ）、Ｓ１１１２にて内部当籤役が強レア役か否かを判断する。ここで、強レア役とは、図１４５に示すように本例においては強チェリーまたはチャンス目のことを示す。内部当籤役が強レア役ではないと判断すると（Ｓ１１１２におけるＮｏ）、１ｓｔストーンレベルを＋１する（Ｓ１１１３）。一方、内部当籤役が強レア役であると判断すると（Ｓ１１１２におけるＹｅｓ）、次いで１ｓｔストーンレベルがＬｖ４であるか否かを判断する（Ｓ１１１４）。

【１７９６】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１１４にて１ｓｔストーンレベルがＬｖ４であると判断する（Ｓ１１１４におけるＹｅｓ）と、Ｓ１１１５で１ｓｔストーンレベルを＋１して処理を終了する。一方、１ｓｔストーンレベルがＬｖ４ではないと判断すると（Ｓ１１１４におけるＮｏ）、１ｓｔストーンレベルを＋２し（Ｓ１１１６）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。

【１７９７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１１０において、１ｓｔストーンレベルがＬｖ５であると判断する（Ｓ１１１０におけるＹｅｓ）と、次に２ｎｄストーンレベルがＬｖ５であるか否かを判断する（Ｓ１１２０）。２ｎｄストーンレベルがＬｖ５ではないと判断すると（Ｓ１１２０におけるＮｏ）、内部当籤役が強レア役か否かを判断する（Ｓ１１２２）。内部当籤役が強レア役ではないと判断すると（Ｓ１１２２におけるＮｏ）、２ｎｄストーンレベルを＋１する（Ｓ１１２３）。一方、内部当籤役が強レア役であると判断すると（Ｓ１１２２におけるＹｅｓ）、次いで２ｎｄストーンレベルがＬｖ４であるか否かを判断する（Ｓ１１２４）。

【１７９８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１２４にて２ｎｄストーンレベルがＬｖ４であると判断すると（Ｓ１１２４におけるＹｅｓ）、２ｎｄストーンレベルを＋１し（Ｓ１１２５）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。一方、２ｎｄストーンレベルがＬｖ４ではないと判断すると（Ｓ１１２４におけるＮｏ）、２ｎｄストーンレベルを＋２し（Ｓ１１２６）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。

【１７９９】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１２０において、２ｎｄストーンレベルがＬｖ５であると判断すると（Ｓ１１２０におけるＹｅｓ）、Ｓ１１３０にて内部当籤役が強レア役か否かを判断する（Ｓ１１３０）。内部当籤役が強レア役ではないと判断すると（Ｓ１１３０におけるＮｏ）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１３２で３ｒｄストーンレベルを＋１し、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。一方、内部当籤役が強レア役であると判断すると（Ｓ１１３０におけるＹｅｓ）、３ｒｄストーンレベルがＬｖ４であるか否かを判断する（Ｓ１１４０）。

【１８００】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１１４０にて３ｒｄストーンレベルがＬｖ４であると判断すると（Ｓ１１４０におけるＹｅｓ）、３ｒｄストーンレベルを＋１し（Ｓ１１５０）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。一方、３ｒｄストーンレベルがＬｖ４ではないと判断すると（Ｓ１１４０におけるＮｏ）、３ｒｄストーンレベルを＋２し（Ｓ１１６０）、ストーンレベル昇格抽籤処理を終了する。

【１８０１】

次に、各ストーンの昇格抽籤処理が行われた場合の演出態様について、図１４６を参照して説明する。図１４６の（１）～（３）は、時系列に沿ってストーンの形態が変化する態様を示している。例えば、図１４６の（１）は、ストーンレベル初期値抽籤により全てのストーンのストーンレベルがＬｖ１と設定された場合に表示される演出画像である。また、例えば図１４６の（２）は、３ｒｄストーンのみがＬｖ１からＬｖ２に昇格した場合に表示される演出画像である。この画像より、図１４３のＳ１０２０にて１ｓｔストーンレベルが昇格せず（Ｓ１０３０におけるＮｏ）、Ｓ１０４０にて２ｎｄストーンレベルが昇格せず（Ｓ１０５０におけるＮｏ）、Ｓ１０６０にて３ｒｄストーンレベルが昇格（Ｓ１０７０におけるＹｅｓ）したことが分かる。図１４６の（３）は、２０ゲームの疑似ボーナス中に、１ｓｔストーンのストーンレベルがＬｖ３まで昇格し、２ｎｄストーンのストーンレベルは昇格せず、そして３ｒｄストーンのストーンレベルがＬｖ２に昇格したのちは昇格しなかったことを示す画像である。

【１８０２】

また、ステップＳ１０００～ステップＳ１０７０の処理の他に、内部当籤役が弱レア役であったにもかかわらず、３つのストーン全てのストーンレベルが昇格しなかった場合には、１ｓｔストーンのストーンレベルを１段階昇格させる。このとき、１ｓｔストーンのストーンレベルが既にＬｖ５であった場合には、２ｎｄストーンのストーンレベルを１段階昇格させる。また、２ｎｄストーンのストーンレベルが既にＬｖ５であった場合には、３ｒｄストーンのストーンレベルを１段階昇格させる。当籤役がチャンス目Ａ、Ｂまたは強チェリーであったにもかかわらず、３つのストーン全てのストーンレベルが昇格しなかった場合には、１ｓｔストーンのストーンレベルを２段階昇格させる。このとき、１ｓｔストーンのストーンレベルが既にＬｖ５であった場合には、２ｎｄストーンのストーンレベルを２段階昇格させる。また、２ｎｄストーンのストーンレベルが既にＬｖ５であった場合には、３ｒｄストーンのストーンレベルを２段階昇格させる。なお、確定役または中段チェリーで当籤した場合には、全てのストーンのストーンレベルを４段階昇格させる。

【１８０３】

なお、本例においては、ストーンレベルが昇格すると即遊技者に報知しているが、この態様に限られない。例えば、各ストーンレベルが昇格しても、即遊技者に報知するのではなく、連続演出等で数ゲームにわたってストーンが昇格に関する示唆演出を行いつつ、連続演出の最後に昇格レベルを報知するような態様であってもよい。また、連続演出の最中に遊技者がボタンを押したり、表示装置１１に手をかざしたりすることで、遊技者自身がストーンレベルを自発的に昇格させたかのように見せる態様で報知してもよいし、表示装置１１に設置された何らかの役物（例えば、簾など）で表示装置１１を覆った状態で昇格示唆演出を行い、ストーンレベルがＬｖ５の場合のみ覆いを解消して結果を報知するといった態様でもよい。なお、ストーンレベルの昇格状況を報知するか否かを抽籤によって決定してもよい。

【１８０４】
（ストーンポイント抽籤）
　図１４７および図１４９を参照して、各ストーンレベルのストーンポイント抽籤について説明する。ここで、図１４７は、ストーンポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。図１４９は、ストーンレベル抽籤および報酬ジャッジ抽籤における演出態様の一例を示す図である。なお、図１４７に示される「スイカｏｒ弱チェ」、「強チェｏｒチャンス目」および「特殊役ｏｒ中チェ」は、上述したサブフラグである。
【１８０５】
　図１４７に示すように、ストーンレベル昇格抽籤処理により各ストーンがどのレベルまで昇格したかにより、ストーンポイント抽籤で選択されるテーブルが異なる。例えば、１ｓｔストーンがストーンレベル昇格抽籤処理によりＬｖ３に昇格した場合であれば、メインＣＰＵ１０１は、Ｌｖ３のテーブル（図１４７参照）を参照してストーンポイント抽籤を実行する。
【１８０６】
　メインＣＰＵ１０１は、ストーンポイント抽籤を、疑似ボーナス中の２１ゲーム目、２２ゲーム目、２３ゲーム目において実行する。より詳しくは、１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤は２１ゲーム目に実行し、２ｎｄストーンのストーンポイント抽籤を２２ゲーム目に実行し、３ｒｄストーンのストーンポイント抽籤を２３ゲーム目に実行する。このストーンポイント抽籤では、ストーンポイント抽籤テーブル（図１４７参照）に示されるように、２１～２３ゲーム目の各ゲームにおける内部抽籤の結果に応じて分類されたサブフラグに応じて、付与されるポイントが異なる。なお、Ｌｖ５のテーブル（ストーンレベルがＬｖ５であった場合に参照されるテーブル）は、内部抽籤の結果に応じて分類されたサブフラグがいずれであったとしても、１～３いずれかのポイントが付与される。
【１８０７】
　次に、ストーンポイント抽籤の演出態様について、図１４９を参照しつつ説明する。図１４９に示される演出画像は、２０ゲーム目で１ｓｔストーンレベルがＬｖ３、２ｎｄストーンレベルがＬｖ１、３ｒｄストーンレベルがＬｖ２であった場合の例である（図１４６（３）参照）。
【１８０８】
　図１４９の（１）および（２）は、疑似ボーナスの２１ゲーム目で実行される１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤における演出態様である。１ｓｔストーンは、上述したとおり、ストーンレベル昇格抽籤処理によりＬｖ３まで昇格している。表示装置１１には、ストーンレベルに応じて表情が異なるキャラクタが表示される。ただし、ストーンレベルに応じてキャラクタの表情を変えることは必須ではなく、ストーンレベルに応じてキャラクタ自体を変えるようにしてもよいし、ストーンレベルに応じてキャラクタ以外の画像を変えるようにしてもよい。これにより、画像を見るだけでストーンレベルを把握することが可能となる。とくに、３ポイントが付与される可能性が高い画像が表示されると、高い期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。
【１８０９】
　図１４９の（２）では、図１４６のストーンポイント抽籤の結果、表示装置１１の上部に「成功！」の文字とともに、「ＧＥＴ　報酬ポイント２」と表示されており、２ポイント獲得を遊技者に報知する態様となっている。表示装置１１には、得られたポイントの累積として２Ｐが表示されている。
【１８１０】
　図１４９の（３）および（４）は、疑似ボーナスの２２ゲーム目で、ストーンレベル昇格抽籤処理にてＬｖ１のまま昇格しなかった２ｎｄストーンについてのストーンポイント抽籤の演出態様である。図１４９の（３）では、表示装置１１にストーンのＬｖ１に応じたキャラクタの表情が表示されている。図１４９の（４）には、図１４６のストーンポイント抽籤の結果、表示装置１１に「失敗！」の文字とともに、ポイントを獲得することができなかったことを遊技者に報知している。表示装置１１には、得られたポイントの累積

として、２Ｐが表示されている。

【１８１１】

図１４９の（５）および（６）は、疑似ボーナスの２３ゲーム目で、ストーンレベル昇格抽籤処理にてＬｖ２まで昇格した３ｒｄストーンについてのストーンポイント抽籤の演出態様である。図１４９の（５）では、表示装置１１にストーンレベル２に応じたキャラクタの表情が表示されている。図１４９の（６）には、図１４６のストーンポイント抽籤の結果、表示装置１１に「成功！」の文字とともに、「ＧＥＴ　報酬ポイント１」と表示されており、１ポイント獲得を遊技者に報知している。表示装置１１には、得られたポイントの累積として３Ｐが表示されている。

【１８１２】

このように、擬似ボーナスの２１～２３ゲーム目では、各ストーンのポイント抽籤の結果が演出として表示され、これによって、各ストーンのポイント抽籤の結果を遊技者に把握させることが可能となる。なお、変形例として、各ストーンのストーンポイント抽籤で付与されたストーンポイントの値を明示せずに、ストーンレベル抽籤における演出（図１４９のチャレンジ演出）の成否のみを表示し、ポイントが所定数（例えば、１ポイント以上）付与された場合はチャレンジ成功、ポイントが付与されなかった場合はチャレンジ失敗という演出を行うものとしてもよい。この仕様においては、各抽籤で付与された具体的なポイントの値および累積ポイントの値を不明瞭なものとして、比較的ポイントが少ない場合であったとしても、後述の報酬ジャッジへの期待感を維持しやすいという効果を奏する。

【１８１３】

さらに、各ストーンのポイント抽籤は、別判定でもよく、抽籤のタイミングなどは上述の実施例に限定されず、同一のゲーム内で行ってもよい。

【１８１４】

また、各ストーンのストーンレベルを参照し、ストーンのポイント抽籤は、特定遊技の最終ゲーム（例えば２０ゲーム目）の所定タイミング（スタートレバー１６のオン時又は第３停止時（ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのうち最後に停止操作したストップボタンを離した時）等に、内部当籤役に依存せず各ストーンによるストーンのポイント抽籤を行ってもよい。この場合、例えば、第３停止後等に演出用操作手段の操作を伴う演出で獲得したポイントを報知するものとしてもよい。

【１８１５】

また、ストーンポイントの抽籤を、１ｓｔストーン、２ｎｄストーン、３ｒｄストーン毎に異なるゲームとせずに、１ゲーム内で３回行うものとしてもよい。この場合に、スタートレバー１６のオン後に各ストーンのストーンポイント抽籤を行い、当該１ゲームでの第１停止時（ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのうち最初に停止操作したストップボタンを離した時）、第２停止時（ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのうち２番目に停止操作したストップボタンを離した時）、第３停止時に、抽籤の結果を報知するものとしてもよいし、スタートレバー１６のオン直後から第３停止時までの間の所定タイミングで演出用操作手段による操作を行わせて結果を報知するものとしてもよい。また、ストーンのポイント抽籤は第３停止後に行うものとして、その後に結果を報知するものでもよい。

【１８１６】

なお、各ストーンの抽籤の順序は、必ずしも、１ｓｔストーン、２ｎｄストーン、３ｒｄストーンの順に行わず、所定の判定で抽籤順序を決めるものとしてもよい。また、ストーンレベルの低いストーン、つまり期待値の低いストーンから先にストーンポイントの抽籤および当該抽籤結果の報知を行うものとしてもよい。例えば、１ｓｔストーンがＬｖ４、２ｎｄストーンがＬｖ２、３ｒｄストーンがＬｖ１である場合は、図１４９の２１ゲーム目に３ｒｄストーン（Ｌｖ１）のポイント抽籤を行い、２２ゲーム目に２ｎｄストーン（Ｌｖ２）のポイント抽籤を行い、２３ゲーム目に１ｓｔストーン（ｌｖ４）のポイント抽籤を行うこととなる。

【１８１７】
　また、ストーンのポイント抽籤は、当該抽籤が行われるゲームでの内部当籤役に依存せずに、ストーンレベルのみを参照してもよいし、ストーンレベルを前提として設定値やＡＴ抽籤状態等を参照して行ってもよい。
【１８１８】
　また、ストーンのポイント抽籤結果の報知演出を複数ゲームにまたがって行ってもよい。例えば、図１４９の２１ゲーム目、２２ゲーム目、２３ゲーム目の３つの抽籤区間を、２１～２２ゲーム目、２３～２４ゲーム目、２５～２６ゲーム目といったように各々２ゲームなど複数ゲーム数の区間として持たせて、その区間にわたる連続演出としてポイントが付与された場合は連続演出成功、ポイントが付与されない場合は連続演出失敗という見せ方をしてもよい。この場合、ストーンのポイント抽籤は各区間に最初のゲームのみ内部当籤役を参照してもよいし、全ゲームの内部当籤役を参照して決定するものとしてもよいし、事前にポイント抽籤を行い、各区間は結果報知区間としての役割のみを持たせてもよい。
【１８１９】
　また、得られたポイントの表示時に、実際にストーンのポイント抽籤で付与されたポイントよりも少ないポイントを報知可能な構成としてもよい。このようにすることで、報知されたポイントないし累積ポイントから期待される特典よりも大きな特典が報酬ジャッジの結果として登場するという意外性のある展開を楽しませることができる。
【１８２０】
（報酬ジャッジ抽籤）
　図１４８および図１４９を参照して、報酬ジャッジ抽籤について説明する。ここで、図１４８は、報酬ジャッジ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【１８２１】
　メインＣＰＵ１０１は、報酬ジャッジ抽籤において、擬似ボーナス終了後に報酬を付与するか否か、擬似ボーナス終了後に報酬を付与する場合には付与する報酬レベルを決定する。この報酬ジャッジ抽籤は、２１～２３ゲーム目に行われたストーンポイント抽籤により付与されたポイントの合計値に応じて、報酬ジャッジ抽籤で選択されるテーブルが異なる。例えば、ストーンポイント抽籤により付与されたポイントの合計値が１であれば、メインＣＰＵ１０１は、ポイント１のテーブル（図１４８参照）を参照してストーンポイント抽籤を実行する。
【１８２２】
　また、報酬ジャッジ抽籤では、報酬ジャッジ抽籤テーブル（図１４８参照）に示されるように、例えば最終ゲーム（２４ゲーム目）の内部抽籤の結果に応じて分類されたサブフラグに応じて、付与される報酬レベルが異なりうる。例えば、疑似ボーナス中の２１～２３ゲーム目において、合計３Ｐのポイントのストーンポイントを獲得した状態で報酬ジャッジ抽籤が行われた場合、必ず、ＡＴおよび特化ゾーン３が報酬として付与される。また、疑似ボーナス中の２１ゲーム～２３ゲーム目において、ストーンポイントが付与されなかった状態で報酬ジャッジ抽籤が行われた場合、最終ゲーム（２４ゲーム目）の内部抽籤の結果に応じて、付与される報酬が、「非当せん」、「ＡＴ」、「ＡＴ＋擬似ボーナス」、「ＡＴ＋特化ゾーン１」および「ＡＴ＋特化ゾーン３」のうちのいずれかに決定される。
【１８２３】
　ところで、ストーンレベル昇格抽籤処理にて全てのストーンレベルがＬｖ１のままで全く昇格しなかった場合には、ストーンポイント抽籤においてストーンポイントを獲得できる可能性が低い（図１４７参照）。さらに、ストーンポイント抽籤においてストーンポイントを獲得できなかった場合には、報酬ジャッジ抽籤において報酬が付与される可能性が低い（図１４８参照）。すなわち、ストーンレベル昇格抽籤処理にて全てのストーンレベルがＬｖ１のまま昇格しなかった場合には、ストーンポイント抽籤さえ行われていない時点で、報酬ジャッジ抽籤に対する遊技者の期待感が喪失してしまいかねない。そこで、ストーンレベル昇格抽籤処理にて全てのストーンレベルがＬｖ１のままで全く昇格せず、さ

らにストーンポイント抽籤においてストーンポイントを獲得できなかった場合には、メインＣＰＵ１０１は、「ストーンポイント０かつストーンレベルが全てＬｖ１（救済）」の報酬ジャッジ抽籤テーブルを参照して報酬ジャッジ抽籤（救済）を実行している。この「ストーンポイント０かつストーンレベルが全てＬｖ１（救済）」のテーブルは、図１４８に示されるように、ストーンレベル昇格抽籤処理にていずれかのストーンレベルが昇格したにもかかわらずストーンポイント抽籤においてストーンポイントを獲得できなかった場合に参照される「ポイント０」のテーブル（遊技者に最も不利なテーブル）と比べて、遊技者に有利となっている。これにより、ストーンレベル昇格抽籤処理にて全てのストーンレベルがＬｖ１のままで全く昇格せず、さらにストーンポイント抽籤においてストーンポイントを獲得できなかった場合であっても、上述のように遊技者を救済することで、ストーンポイント抽籤さえ行われていない時点で報酬ジャッジ抽籤に対する遊技者の期待感が喪失してしまうといったことを回避するようにしている。なお、報酬ジャッジ抽籤（救済）では、サブフラグの結果がレア役以上（「スイカｏｒ弱チェ」、「強チェｏｒチャンス目」、「特殊役」および「中チェ」のいずれか）であると疑似ボーナス終了後にＡＴに移行することが確定するようにしているが、サブフラグの結果がレア役以外であったとしてもＡＴに移行しうるようにして所謂復活当りとなるような抽籤を行うものであってもよいし、また、抽籤によるものに限られず強制的にＡＴ付与とするものであってもよい。

【１８２４】

なお、報酬ジャッジ抽籤で得られる報酬は、報酬ジャッジ抽籤の結果に応じて、１）疑似ボーナス終了後にＡＴに移行する、２）ＡＴ移行が確定している疑似ボーナスに移行する、３）ＡＴに移行後、特化ゾーン１に移行する、４）ＡＴに移行後、特化ゾーン２に移行する、５）ＡＴに移行後、特化ゾーン３に移行する、の５種類が設定されている。なお、０）非当せんの場合は、疑似ボーナスの終了後、擬似ボーナス、ＡＴおよび特化ゾーンのいずれにも移行しない。なお、０）非当せんの場合は、上述の因果値カウンタの値を参照した追加の救済判定が行われる。ここで因果値カウンタの値が所定値以上（例えば１０以上）である場合は、４）ＡＴに移行後、特化ゾーン２に移行する、との移行処理が行なわれ、因果値カウンタから前記所定値（例えば１０）が減算される。ここで、追加の救済判定で移行処理が行なわれなかった場合は、有利区間（増加遊技）が終了して、因果値カウンタの値が初期化され、非有利区間へと移行する。

【１８２５】

図１４９の「Ｄ」は、報酬ジャッジ抽籤の演出態様の一例を示す。図１４９の（７）には、表示装置１１に、これまでのストーンポイント抽籤の結果をジャッジするかのような表示がされている。メインＣＰＵ１０１は、（６）までで獲得することができたポイント３Ｐに基づいて、報酬ジャッジ抽籤を行う。その結果、図１４９の（８）には、報酬ジャッジ抽籤の結果として、ＡＴへの移行が確定したことおよび特化ゾーン３への移行が確定したことを表示装置１１に表示している。

【１８２６】

なお、メインＣＰＵ１０１は、ストーンポイント抽籤の結果に応じて行われる２４ゲーム目の報酬ジャッジ抽籤を必ず行わなければならないわけではなく、付与される報酬を、ストーンポイント抽籤の結果に応じて決定するようにしてもよい。

【１８２７】

[ＡＴ中の高確移行モード抽籤]

本例において、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ開始時およびＡＴ中の内部当籤役がレア役等であるとき、「高確」と称する疑似ボーナスの当籤確率が高い遊技状態または「超高確」と称する特化ゾーンへの当籤確率が高い遊技状態に移行させ得る。まず、ＡＴ開始時に、メインＣＰＵ１０１は、図示しない高確移行モード抽籤を行い、複数のモードのうちいずれかのモードに移行させる。これらのモードは、高確や超高確に移行しやすいモードと移行しにくいモードとが少なくとも存在し、これらのモードは設定により振り分けられている。なお、高確移行モード抽籤は、本例のＡＴ中以外にも、ベル回数天井時の次回ゲーム時、疑似ボーナス当籤時およびＡＴの最終ゲームの特化ゾーン２に当籤時にも行われる。

【１８２８】
［ＡＴ中の高確移行抽籤］
「高確」への移行条件は、内部当籤役がレア役であることに応じて行われた高確移行抽籤で高確移行が決定した時、および、ＡＴ中に疑似ボーナスに当籤した時である。
【１８２９】
ところで、ＡＴ中に疑似ボーナスに当籤する当籤契機は、内部当籤役がレア役であるときおよびベル回数天井による抽籤である。内部当籤役がレア役であるときは高確移行抽籤および疑似ボーナス抽籤を行っており、ベル回数天井による抽籤は、例えば、ベル回数天井が１０回と設定されている場合、ＡＴ開始からベル成立１０回で天井となり、（ＡＴ中の）疑似ボーナス抽籤を行う。本例のベル回数天井は１０回～９０回まであり、これを抽籤により決定する。ベル回数天井の抽籤条件はＡＴ開始時、ベル回数天井時の次回ゲーム時、疑似ボーナス当籤時およびＡＴの最終ゲームにて特化ゾーン２に当籤した時である。なお、ベル回数天井到達時に疑似ボーナスに当籤するという仕様にしても差し支えない。
【１８３０】
ところで、高確への移行は、上述したとおり、例えば高確移行抽籤に当籤したときのように単純に高確に移行するのみの場合もあれば、ＡＴ中の疑似ボーナスの当籤を契機として移行する場合もある。そのため、高確には、疑似ボーナス未当籤高確の状態、疑似ボーナスに当籤済みの高確の状態、さらには疑似ボーナス当籤済みかつ特化ゾーン１～３のいずれかにも当籤している高確の状態が存在する。疑似ボーナス未当籤高確の状態は、言い換えれば疑似ボーナス当籤のチャンス状態であり、疑似ボーナス当籤済み高確の状態は、言い換えれば特化ゾーンの格上げチャンスおよび疑似ボーナスの前兆状態として機能する。
【１８３１】
図１５０は高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。図１５０に示すように、メインＣＰＵ１０１により実行される高確移行抽籤は、内部当籤役に応じて当籤または非当籤に決定される。例えば、内部当籤役が弱チェリーであった場合には、例えば２５６分の６の確率でしか高確移行抽籤に当籤しない。これに対し、内部当籤役が強チェリー、特殊役または中段チェリーであった場合には、例えば１００％の確率で高確移行抽籤に当籤する。また、内部当籤役がチャンス目であった場合には、例えば１／２の確率で高確移行抽籤に当籤する。
【１８３２】
図１５１は高確ゲーム数抽籤テーブルである。高確移行抽籤に当籤すると、メインＣＰＵ１０１は、高確ゲーム数抽籤テーブルを参照して高確ゲーム数を決定し、決定された高確ゲーム数が消化されるまで高確ゲームを実行し、決定された高確ゲーム数が消化されると高確ゲームを終了する。図１５１によれば、高確当籤時には１３～１６ゲームのゲーム数に決定する。一方、高確かつＡＴ中ボーナス以上に当籤した場合には、１３～１６のゲーム数に当籤する確率が最も高いものの、５～８のゲーム数、９～１２ゲームおよび１７～２０のゲーム数に当籤する可能性もある。なお、上記のように高確ゲーム数を抽籤で決定するのではなく、例えば、１０ゲーム固定など、あらかじめ高確ゲームのゲーム数を設定しておいてもよい。なお、図１５１の「５～８Ｇ」とは、５ゲーム、６ゲーム、７ゲームおよび８ゲームのうちいずれかに前兆ゲーム数が決定されることを意味している。最終的な前兆ゲーム数はその後の抽籤で１の値に決定される。例えば、図１５１の高確ゲーム数抽籤テーブルを用いた抽籤で、「５～８Ｇ」と決定された場合に、その後の抽籤で前兆ゲーム数は７ゲームなどと決定される。また、図１５１の抽籤ではまず５，９，１３，１７の４種類の値が決定され、その値に対して０～３のいずれかの値が抽籤で加算される構成として処理を簡素化しつつ、前兆ゲーム数に幅を持たせてもよい。
【１８３３】
（ＡＴ中の前兆演出）
本例のＡＴ中において、内部当籤役がレア役であると、メインＣＰＵ１０１は、高確移行抽籤を行う他、疑似ボーナス抽籤を行っている。疑似ボーナス抽籤はＡＴ中、毎ゲーム行っているが、ＡＴの最終ゲームでは行っていない。

【１８３４】
　ところで、ＡＴ中の内部当籤役がレア役であるとき、メインＣＰＵ１０１は、高確移行抽籤および擬似ボーナス抽籤を行う。高確移行抽籤に当籤すると、次ゲームから高確に移行させる。また、擬似ボーナス抽籤に当籤すると、ＡＴの終了後に擬似ボーナスを実行する。高確移行抽籤の結果および擬似ボーナス抽籤の結果は、メインＣＰＵ１０１からサブＣＰＵ２０１にコマンド送信される。ただし、高確移行抽籤や擬似ボーナス抽籤に当籤したとしても、サブＣＰＵ２０１は、表示装置１１の表示領域に、高確移行抽籤や擬似ボーナス抽籤に当籤したことを示す演出画像をただちに表示するのではなく前兆演出を表示しうる。
【１８３５】
　なお、前兆演出は、内部当籤役がレア役であることに応じて実行される前兆演出抽籤に当籤した場合に実行される。この前兆演出抽籤では、前兆演出を実行すると決定したときに、前兆演出ゲーム数も決定される。
【１８３６】
　前兆演出抽籤は、高確移行抽籤や擬似ボーナス抽籤に当籤したときのみならず、これらの抽籤に落選した場合にも実行される。落選したときに実行される前兆演出は、所謂ガセの前兆演出である。そのため、前兆演出が表示されると高確に移行した期待感や擬似ボーナスが実行される期待感を遊技者に与えることができるが、前兆演出の表示をもって高確や擬似ボーナスへの移行が確定するわけではない。ただし、前兆演出実行抽籤に当籤する確率は、高確移行抽籤や擬似ボーナス抽籤に落選したときよりも当籤したときの方が高いことが好ましい。
【１８３７】
　なお、前兆演出実行抽籤は、必ずしもメインＣＰＵ１０１により実行される必要はなく、サブＣＰＵ２０１により実行されるようにしてもよい。
【１８３８】
　また、小役契機による擬似ボーナス抽籤では、図１５２に示すように、遊技状態が通常（低確）であるか高確であるかに応じて、擬似ボーナスに当籤する期待値が異なる。例えば、通常（低確）および高確のいずれも、ＡＴ中に、内部当籤役がレア役（「スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「チャンス目」、「特殊役」、「中段チェリー」）であることに応じてへの当籤を契機として抽籤が行われるが、疑似ボーナス、特化ゾーン１または特化ゾーン３には通常（低確）よりも高確の方が移行しやすい。
【１８３９】
　また、ＡＴ中に疑似ボーナスに当籤せず、チャンス目１またはチャンス目２が成立した場合、メインＣＰＵ１０１はフリーズ抽籤を行う。フリーズ抽籤では、特化ゾーン１～３に移行するか否かを決定し、当籤時は以降の抽籤を行わず、フリーズ抽籤で当籤した特化ゾーンに移行する。
【１８４０】
　また、ＡＴ中は、上記のようにレア役への当籤を契機として高確や疑似ボーナスに当籤する場合の他、超高確と称する、特化ゾーンに移行しやすい遊技状態へ移行する場合がある。メインＣＰＵ１０１は、超高確移行抽籤はＡＴ中の疑似ボーナス当籤時に行うが、ＡＴの最終ゲームでは行わない。超高確に当籤した場合にも、前兆ゲームを数ゲーム行い、高確ゲーム数が０となった次ゲームから超高確に移行する。本例において超高確は１０ゲームとしているが、これに限られず、抽籤によって超高確ゲーム数を決定してもよい。
【１８４１】
　図１５３に示すように、超高確中のボーナス抽籤においては、「はずれ」、「通常リプレイ」、「押し順ベルまたは共通ベル」、「スイカまたは弱チェリー」への当籤を契機としてボーナス抽籤を行う。このボーナスに当籤した場合には、通常（低確）および高確の場合とは異なり、ＡＴに移行することが確定している疑似ボーナスに加え、疑似ボーナス後に特化ゾーンに移行する。図１５４は超高確移行抽籤テーブルであり、設定によって係数の振分けは異なるものの、スイカ入賞を契機として当籤しやすいことは全ての設定で共

通している。
【１８４２】
本例のＡＴ中、メインＣＰＵ１０１は、ＡＴで獲得できる遊技価値数の上乗せ抽籤を行っている。上乗せ抽籤はＡＴ中の毎ゲーム行っている。なお、上乗せ枚数は１０枚～５００枚を、抽籤で決定している。
【１８４３】
（ＡＴ中に高確に移行した場合の挙動）
本例におけるＡＴは、上述したとおり、メインＣＰＵ１０１が有する機能である残り獲得枚数カウンタにより差枚数管理がなされており、所定の差枚数の遊技価値を獲得することにより終了する。一方、「高確」や「超高確」の遊技状態である、高確ゲームおよび超高確ゲームは、上述したとおりゲーム数管理がなされており、所定のゲーム数を消化（図示しないゲーム数カウンタに所定ゲーム数を加算）することでそれらの遊技状態は終了（高確から通常の遊技状態に戻る）する。本例においてＡＴ中に高確となった場合には、ＡＴの終了条件が成立しても高確のゲーム数が残っている場合にはＡＴを継続させる。なお、高確ゲームおよび超高確ゲームのゲーム数は抽籤によって決定してもよい。図１５５および図１５７では、ＡＴ中に高確に移行した場合の高確ゲーム数が１０ゲームだった場合を例として説明している。
【１８４４】
ＡＴが差枚数管理であり、高確ゲームがゲーム数管理である場合、図１５５および図１５６に示すような問題が発生する。図１５５はＡＴ中の遊技の流れの概要を示す図であり、図１５６はＡＴ中の遊技の流れを表示装置１１に表示した一例を示す図であり、図１５５の内容を具体的に表示装置１１に表示したものである。
【１８４５】
図１５２で既に述べた通り、ＡＴ中にレア役等に当籤すると、ＡＴ中の遊技状態が通常（低確）から高確に移行することがある。高確に移行した場合に、即遊技者に報知するものであってもよいが、数ゲームの示唆演出（あおり演出、前兆演出）の後、高確に移行していたことを報知するものであってもよい。高確に移行した場合の示唆演出については後述する。ところで、本例のＡＴは上述の通り差枚数管理であるため、ＡＴにて獲得できる遊技価値の残り差枚数がわずかであるときに、ゲーム数管理である高確（高確ゲーム）に移行する場合がありうる。
【１８４６】
図１５６の（１）は、ＡＴで獲得可能な差枚数が３枚の時に、高確（１０ゲーム継続）に当籤し、高確ゲームを１ゲーム消化した状態の表示装置１１の一例を示す。そして、このゲームにて７枚ベルに入賞した場合、３枚掛け遊技である場合の遊技価値の純増枚数は４枚であるので、図１５６の（２）にて、７枚ベルに入賞した旨を遊技者に報知するとともに、ＡＴで獲得可能な差枚数が３枚→０枚となったことおよび残りの高確ゲーム数を報知する。ここで、ＡＴの終了条件である所定枚数の遊技価値の獲得によりＡＴは終了するのが通常であるが、本例においては、高確ゲームのゲーム数が残っている場合にはＡＴを継続させるため、この時点ではＡＴは終了しない。
【１８４７】
図１５６の（３）には、上乗せとしてさらに１０枚の差枚数の遊技価値が得られる権利を得た状態を示している。サブＣＰＵ２０１は、表示装置１１に、遊技価値の差枚数の上乗せがあった（上乗せ抽籤に当籤した）旨、ＡＴで獲得可能な差枚数が０枚→１０枚に増加した旨、高確ゲームの残りゲーム数が８ゲームとなった旨を示す演出画像の表示を実行する。そして次回ゲームにて７枚ベルに入賞すると、図１５６の（４）には、ＡＴで獲得可能な差枚数が１０枚→６枚に、高確ゲームの残りゲーム数が７ゲームとなったことを示している。
【１８４８】
さらに図１５６の（５）にて、７枚ベルに入賞すると、ＡＴで獲得可能な差枚数が６枚→２枚に、高確ゲームの残りゲーム数が６ゲームとなり、さらに図１５６の（６）で、７

枚ベルに入賞することで、ＡＴで獲得可能な差枚数が２枚→０枚に、高確ゲームの残りゲーム数が５ゲームとなり、ここで再びＡＴで獲得可能な差枚数が０枚となるものの、高確ゲームのゲーム数を消化していないため、ＡＴは継続することを示している。図１５６の（７）では、（６）から５ゲームを消化し、高確ゲームの残りゲーム数も０となることで、ＡＴおよび高確ゲームが同じタイミングで終了していることを示している。このように、高確ゲームのゲーム数が消化されるまで、ＡＴが継続する状態であっても、上乗せされた差枚数が即追加される状況にあっては、遊技者にとっては、高確ゲーム中におけるＡＴの継続という恩恵を受けているにもかかわらず、上乗せで獲得した遊技価値を減らしながら遊技するため、上乗せにより本来得られるはずの興趣の向上が得られないだけでなく、却って興趣が低下する可能性がある。

【１８４９】

そこで、本例では、図１５７および図１５８に示すような制御を行うことで、興趣の向上を図る。図１５７は本例におけるＡＴ中の遊技の流れの概要を示す図であり、図１５８はＡＴ中の遊技の流れを表示装置１１に表示した一例を示す図であり、図１５７の内容を具体的に表示装置１１に表示したものである。

【１８５０】

図１５８の（１）は、ＡＴで獲得可能な差枚数が３枚の時に、高確（１０ゲーム継続）に当籤し、高確ゲームを１ゲーム消化した状態の表示装置１１の一例を示す。そして、このゲームにて７枚ベルに入賞した場合、３枚掛け遊技である場合の遊技価値の純増枚数は４枚であるので、図１５８の（２）にて、７枚ベルに入賞した旨を遊技者に報知するとともに、ＡＴで獲得可能な差枚数が３枚→０枚となったことおよび残りの高確ゲーム数を報知する。ここまでは図１５６の場合と同様である。

【１８５１】

図１５８の（３）は、上乗せとしてさらに１０枚の差枚数の遊技価値が得られる権利を得た状態であることは図１５６の場合と同様であるが、図１５６の場合とは異なり、上乗せの当籤と同時に（即時）上乗せされたことを遊技者に報知は行うものの、１０枚の獲得権利は即時には付与せずこの時点では保留にする（差枚数カウンタに加算しない）。表示装置１１には、遊技価値の差枚数の上乗せがあった（上乗せ抽籤に当籤した）旨が報知されるが、ＡＴで獲得可能な差枚数は０枚のままであり、高確ゲームの残りゲーム数が８ゲームとなった旨を示している。

【１８５２】

そして次回ゲームにて７枚ベルに入賞すると、図１５８の（４）に示すように、純増４枚の遊技価値を獲得したもののＡＴで獲得可能な差枚数０枚の表記のまま、ゲーム数が１減じられて７ゲームとなった旨を表示する。さらに、前ゲームで「上乗せ」がされた旨は表示装置１１の任意の箇所に（本例においては左下に）アイコンで表示する。図１５８の（５）および（６）においても（４）の場合と同様、ＡＴで獲得可能な差枚数は０枚のまま、それぞれ７枚ベルに入賞することで純増４枚（合計８枚）の遊技価値を獲得する。つまり、この時点で、図１５５の場合と比較して、差枚数の上乗せの権利を維持したままで、合計１２枚の遊技価値を獲得することができる。

【１８５３】

図１５８の（７）は、（６）から５ゲームを消化し、高確ゲームの終了と同時に図１５８の（３）にて保留していた差枚数の上乗せの権利が付与される。表示装置１１には、ＡＴで獲得可能な差枚数が０枚→１０枚となり、高確ゲームの残りゲーム数が０ゲームとなった旨、保留されて上乗せの権利がこの時点で付与されたことを報知する態様を示している。これにより、図１５８の（８）および（９）に示すように、遊技者は高確ゲームのメリット（擬似ボーナスに当籤しやすい）を享受しつつ、高確ゲームの継続中には高確ゲームの終了までＡＴも継続するというメリット（遊技価値が得られるよう遊技者に報知）を享受しつつ、さらには高確ゲームの継続中に獲得した差枚数の上乗せも、高確ゲームの終了後に確実に獲得することができる。ここまで、ＡＴ中の高確ゲームを例に、いわゆるＡＴ継続保障状態において、差枚数の上乗せを当該ＡＴ継続保障状態の終了まで保留（先送

り）することで、保障状態の恩恵と付与される上乗せの恩恵の両方の価値を減らさずに享受させることで遊技者の興趣を高める仕様について説明した。高確ゲーム以外の所定遊技状態をＡＴ継続保障状態とし、当該所定遊技状態においては差枚数の上乗せを当該所定遊技状態終了まで保留するものとしても同様の効果を奏することができる。

【１８５４】

ところで、本例ではリミッタ発動条件を満たすかなり前にリミッタ到達確定状態に移行するため、上乗せ保留中にリミッタが発動することはない仕様となっており、後述の「上乗せ」アイコンが表示されたにも拘わらず、リミッタによって保留された「上乗せ」の権利が消滅することはなく、遊技者に不快感を与えないように配慮されている。なお、変形例として、上乗せを保留している状態でリミッタの発動条件を満たして有利区間が終了となる場合は、当該保留された上乗せは加算されることなく消滅することとなる。

【１８５５】

［高確ゲーム中の演出挙動］

上記のとおり、ＡＴ中に高確（擬似ボーナスの当籤確率が高い遊技状態）に移行した場合には、ＡＴの残り差枚数に関わらず、高確ゲームのゲーム数分ＡＴが継続することは既に述べた。そこで、ＡＴ中に高確に当籤した場合の演出方法および、高確示唆演出中に、遊技価値の差枚数上乗せ抽籤に当籤した場合の演出挙動について、図１５９を参照して説明する。なお、高確または超高確移行抽籤および高確ゲーム数抽籤については図１５０～図１５４にて既に説明している。

【１８５６】

図１５９の（１）は、ＡＴ中に高確に移行し、移行した旨の示唆演出（高確移行あおり演出、前兆演出とも称する）を行う場合の基本パターンの一例を示す図である。ＡＴ抽籤の処理において、メインＣＰＵ１０１では、高確に移行したかどうかを示唆する、いわゆる前兆ゲームのゲーム数を、データ容量削減のためパラメータとして備えていないため、高確移行抽籤に当籤した場合、既に高確に移行させた状態で、高確に移行したかどうかの示唆演出を行う制御となっている。例えば、図１５９の（１）では、当籤した高確ゲームの総ゲーム数が１５ゲームであった場合において、そのうちの５ゲームを示唆演出に使用し、５ゲーム消化後に高確に移行した旨を遊技者に報知し、残り１０ゲームの高確ゲームを行なう例を示している。

【１８５７】

ところで、本例においては、ＡＴ中の高確ゲームにおいて差枚数の遊技価値の上乗せ抽籤に当籤した場合には、差枚数カウンタに当籤枚数を加算せずに、「上乗せ」された旨のみ表示装置１１に表示することは既に述べたとおりである。つまり、「上乗せ」のアイコンが表示装置１１に表示された時点で、現在の遊技状態が高確であることが遊技者に知られることになる。そうすると、例えば、高確移行の示唆演出を５ゲーム行う予定であったところ、３ゲーム目に上乗せ抽籤に当籤した場合には、高確に移行するかどうかの示唆演出の最中であるにも関わらず、「上乗せ」アイコンがフレームインすることにより遊技者は現在の遊技状態が内部的に高確であることに気付くことになり、以降のゲームにて高確の示唆演出を行う意味がなくなってしまうという問題が発生する。

【１８５８】

このような問題に鑑みて、本例では、図１５９の（２）に示すように、所定ゲーム数の高確移行の示唆演出の途中で上乗せ抽籤に当籤した場合には、「上乗せ」アイコンの表示と同時に示唆演出を終了し、高確の遊技状態に移行した旨を遊技者に報知し、高確ゲームを開始する。そうすることで、既に内部的に高確であることが明らかとなったにも関わらず高確に移行しているかどうかの示唆演出を見届けなければならないという煩わしさを軽減することが可能となる。

【１８５９】

（上乗せ報知アイコンエフェクト）

図１６０は、上乗せアイコンエフェクト抽籤テーブルの一例を示す。ＡＴ中の高確ゲームにおいて、遊技価値の上乗せ抽籤に当籤した場合に、当籤した上乗せ枚数に応じて、表

示装置１１に表示するアイコンの態様を変化させる。例えば、ＡＴ中の高確ゲームにおいて、一度も遊技価値の上乗せ抽籤に当籤していない場合には、現在のエフェクトは「０（なし）」であり、この範囲で、当籤した総上乗せ枚数に応じて報知エフェクトの抽籤を行う。当籤した総上乗せ枚数が例えば「２０枚」であった場合、報知エフェクトとしては「０（白）」が選択される確率が最も高く、「３（赤）」や「４（虹）」が選択される可能性はない。

【１８６０】

さらに、上記に加えてさらに遊技価値の上乗せ抽籤に当籤し、その総上乗せ枚数が１００枚であった場合には、現在のエフェクト「１（白）」の範囲で、当籤した総上乗せ枚数１２０枚に応じて報知エフェクトの抽籤を行う。総上乗せ枚数が１００から２９９においては、報知エフェクトは「３（赤）」が選択される確率が最も高い。遊技者からしてみれば、１回目に遊技価値の上乗せ抽籤に当籤した場合に白いエフェクトで「上乗せ」がされた旨が報知され、２回目に遊技価値の上乗せ抽籤に当籤した場合に、白いエフェクトから赤いエフェクトに塗り替えるように「上乗せ」報知のエフェクトが変化するので、上乗せの報知に対する喜びと、累積の上乗せ枚数への期待感を抱くことができ、興趣を向上させることが可能である。

【１８６１】

なお、報知エフェクト「４（虹）」はプレミアムエフェクトとしてよく、例えば、現在のエフェクトが「３（緑）」の状態で、遊技価値の上乗せ抽籤により３００枚が当籤し、総上乗せ枚数が３００枚以上となっている場合（虹のエフェクトが発生する条件が成立）でも、報知エフェクトの「４（虹）」が選択される確率を上げておく必要はなく、例えば、敢えて現在エフェクトと同一の「３（緑）」を報知エフェクトとして選択してもよい。

【１８６２】

［リミッタ到達確定状態におけるエンディング演出］

本例におけるリミッタ到達確定状態で行われ得るエンディング演出について説明する。なお、エンディング演出関連に関しては、図４３および図４４で詳細に記載しているので、重複する記載を省略し、本例に関する内容を中心に説明する。

【１８６３】

本例のパチスロは、他の例（その１～その６）および他の例（その６）のパチスロと同様、例えば、「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、「ゲーム数リミッタ」であれば有利区間が「１５００ゲーム」継続した場合に、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。

【１８６４】

また、本例のパチスロは、他の例（その１～その６）および他の例（その６）のパチスロと同様、メインＣＰＵ１０１は、「枚数リミッタ」により有利区間の終了が近くなると、図１２２および図１２３に記載するように、リミッタ到達確定状態への移行制御を行っている。すなわち、リミッタ到達確定状態への移行は、例えば、ＡＴ等の有利区間（増加遊技）において獲得した遊技価値（枚数）と、現時点で保持されている有利区間（増加遊技）において獲得可能な遊技価値数（残り差枚数）との合算値が所定数（例えば２０００枚）以上であるときに行われる。リミッタ到達確定状態に移行すると、メインＣＰＵ１０１は、高確移行抽籤、擬似ボーナス抽籤、および、ＡＴで獲得できる遊技価値数の上乗せ抽籤を実行しない。せっかくこれらの抽籤に当籤したにも拘わらず、当籤の利益を十分に享受する前に、リミット処理により非有利区間に移行されてしまうことを抑制するためである。なお、リミッタ到達確定状態において、メインＣＰＵ１０１は、高確移行抽籤、擬似ボーナス抽籤および上乗せ抽籤を実行しないことに代えて、リミッタ到達確定状態への移行前のＡＴに制御されている場合と比べて当籤確率が低くなるようにしてもよい。

【１８６５】

また、メインＣＰＵ１０１によりリミッタ到達確定状態に移行されると、かかるコマンドをメインＣＰＵ１０１から受信したサブＣＰＵ２０１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、エンディング待機状態またはエンディング演出状

態に制御する。なお、エンディング演出状態には、エンディング演出状態Ａおよびエンディング演出状態Ｂが含まれる。

【１８６６】

本例においては、リミッタ到達確定状態に移行してからリミッタ到達確定状態が終了（有利区間の終了）するまでのゲーム期間を、例えばリミッタ到達確定状態１、リミッタ到達確定状態２およびリミッタ到達確定状態３といった３つのリミッタ到達確定状態に分ける。そして、各リミッタ到達確定状態において、サブＣＰＵ２０１により、エンディング待機状態、エンディング演出状態Ａまたはエンディング演出状態Ｂに制御されるようにしている。

【１８６７】

本例において、リミッタ到達確定状態１は、ＡＴ等の有利区間（増加遊技）において獲得した遊技価値（枚数）と、現時点で保持されている有利区間（増加遊技）において獲得可能な遊技価値数（残り差枚数）との合算値が２０００枚以上（≧２０００）となることが確定し且つ当該有利区間（増加遊技）においてこれまでに獲得した遊技価値数（差枚数）が２０００枚未満（＜２０００）の状態である。このリミッタ到達確定状態１では、サブＣＰＵ２０１によりエンディング待機状態に制御される。すなわち、メインＣＰＵ７１０１による制御によってリミッタ到達確定状態に移行したとしても、ただちにエンディング演出状態とするのではなく、当該有利区間（増加遊技）においてこれまでに獲得した遊技価値数（差枚数）が２０００枚未満であれば、エンディング待機状態とするものである。なお、本例において、リミッタ到達確定状態１の終了条件は、当該有利区間（増加遊技）においてこれまでに獲得した遊技価値数（差枚数）が２０００枚以上（≧２０００）となった時である。

【１８６８】

本例において、リミッタ到達確定状態２は、リミッタ到達確定状態１の終了条件が成立した（すなわち、当該有利区間（増加遊技）において獲得した遊技価値数（差枚数）が２０００枚以上（≧２０００）となった）次ゲームから、リミッタ到達確定状態２の終了条件が成立するゲームまでの状態である。リミッタ到達確定状態２の終了条件は、当該有利区間（増加遊技）においてこれまでに獲得した遊技価値数（差枚数）が２３５０枚以上（≧２３５０）となった時である。リミッタ到達確定状態２では、サブＣＰＵ２０１によりエンディング演出状態Ａの画面（エンディング演出状態Ａに関連するエンディングムービー）が表示装置１１に表示される。

【１８６９】

リミッタ到達確定状態３は、リミッタ到達確定状態２の終了条件が成立した（すなわち、当該有利区間（増加遊技）において獲得した遊技価値数（差枚数）が２３５０枚以上（≧２３５０）となった）次ゲームから、リミッタ到達確定状態３の終了条件（すなわち有利区間の終了条件）が成立するまでの状態である。リミッタ到達確定状態３では、サブＣＰＵ２０１によりエンディング演出状態Ｂの画面（エンディング演出状態Ｂに関連するエンディングムービー）が表示装置１１に表示される。

【１８７０】

そして、リミッタ到達確定状態３の終了条件（すなわち、当該有利区間（増加遊技）において獲得した遊技価値数（差枚数）が２４００枚以上（≧２４００））が成立すると、メインＣＰＵ７１０１によりリミット処理が行われる。リミット処理が行われると、操作無効化期間となり、メインＣＰＵ７１０１は、所定期間ゲーム（ＢＥＴ操作、スタートレバー１６の操作、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作等）を行うことができないロック状態とする。そして、表示装置１１には獲得枚数を表示するとともに、「のめりこみ防止」の表示を行う。操作無効化期間が終了するとゲームを行うことが可能となり、非有利区間でのゲームが開始される。なお、表示装置１１にはサブＣＰＵ２０１により通常状態の画面が表示される。

【１８７１】

なお、例えば特化ゾーン１、特化ゾーン２または特化ゾーン３（すなわちＡＴの上乗せ

（差枚数の加算）が行われている状態）でリミッタ到達確定状態１の移行条件を満たした場合であっても、リミッタ到達確定状態１の移行条件を満たしたゲームで特化ゾーンを終了させて、サブＣＰＵ２０１によるエンディング待機状態に制御される。ただし、特化ゾーンが中途で終了する違和感を軽減するために、特化ゾーン本来の終了条件を満たすまでメインＣＰＵ７１０１による制御によって当該特化ゾーンを継続し、当該特化ゾーンを自然な流れで終了させてから、サブＣＰＵ２０１による制御によってエンディング待機状態の画面に移行させるものであってもよい。

【１８７２】

ところで、上述したように、リミッタ到達確定状態においては、内部当籤役がレア役等であったとしても上乗せ抽籤が実行されない。そのため、リミッタ到達確定状態に制御されているとき、すなわち、エンディング待機状態、エンディング演出状態Ａまたはエンディング演出状態Ｂの画面が表示されているときに、レア役等に当籤すると、遊技者に落胆を与え、興趣が低下するおそれがある。そこで、本例においては、メインＣＰＵ７１０１によりリミッタ到達確定状態に制御されているときにレア役等に当籤した場合に、サブ表示装置１８の表示面上のタッチセンサ１９を用い、遊技者がタッチセンサ１９に接触することで、内部設定情報の示唆を行うようにしている。具体的には、内部当籤役がレア役であるとき、サブＣＰＵ２０１は、タッチセンサ１９への接触が検出されると、予め設定されたキャラクタのセリフをスピーカ８４から出力し、そのセリフによって内部設定情報を示唆する設定示唆演出を行うようにしている。これにより、内部設定が高いと示唆された場合には、遊技者に、エンディング終了により遊技状態が非有利状態にリセットされたとしても継続して遊技を行う意欲を促すことが可能となる。

【１８７３】

なお、本例においてはタッチセンサ１９を用いて内部設定情報を示唆する態様について説明したが、この態様に限られない。例えば、タッチセンサ１９に代えてボタン等の操作手段を用いてもよい。また、操作手段を介入させることなく、単にレア役が成立したことを条件として設定示唆演出を行うものであってもよい。また、レア役等に当籤したことをもって設定示唆演出を行う態様に限られず、レア役に当籤したもののレア役が入賞しなかった場合（レア役を取りこぼした場合）には設定示唆演出を行わないようにしてもよい。さらには、レア役に当籤または入賞したことによって付与される特典は、設定示唆演出に限られず、遊技者に有利となりうる特典（ＡＴの上乗せを除く）をさまざまな態様で別途付与可能とする等のバリエーションが考えられる。

【１８７４】

また、本例では、リミッタ到達確定状態、すなわちエンディング待機状態、エンディング演出状態Ａまたはエンディング演出状態Ｂの画面が表示されているときにレア役等に当籤した場合に設定示唆演出を行うようにしたが、これに限られない。例えば、エンディング待機状態の画面が表示されているときにレア小役等に当籤しても設定示唆演出を行わず、エンディング演出状態Ａまたはエンディング演出状態Ｂの画面が表示されているときにレア小役等に当籤した場合に設定示唆演出を行うようにしてもよい。

【１８７５】

ところで、本例では、上述のとおり、エンディング待機状態、エンディング演出状態Ａまたはエンディング演出状態Ｂの画面が表示されているとき（すなわちリミッタ到達確定状態中）にレア役等に当籤した場合に、上乗せ抽籤を実行しないことによる遊技者のガッカリ感を抑制させるために内部設定情報の示唆を行う仕様としているが、そもそも、レア役等に当籤したことを遊技者に察知されないようにしてもよい。例えば本例では、図１３１に示されるように、特殊役または中段チェリーに当籤した場合に、賞として払い出される遊技価値（例えばメダル数）が同じである「Ｃ＿３１２ベル」または／および「Ｃ＿３１２ベル」の条件装置を成立させて、所定条件が成立したときに（例えば設定示唆演出が行われないとき等に）、「Ｃ＿３１２ベル」または／および「Ｃ＿３１２ベル」が入賞するように押し順ナビを行うようにしてもよい。これにより、レア役等に当籤したことを秘匿にして特殊役または中段チェリーに当籤したことが察知されないようにすることが可能

となる。

【１８７６】

なお、エンディング待機状態、エンディング演出状態ＡまたはエンディングＢの画面が表示されているとき（すなわちリミッタ到達確定状態中）に、次の１）～３）の仕様、すなわち、１）設定示唆演出機能は有しないもののレア役等に当籤したことを遊技者に察知されない機能を有する仕様、２）レア役等に当籤したことを遊技者に察知されない機能は有しないものの設定示唆演出機能を有する仕様、３）設定演出機能およびレア役等に当籤したことを遊技者に察知されない機能の両方を有し、第１の条件が成立したときは設定示唆演出を行い、第２の条件が成立したときはレア役等に当したことを遊技者に察知されないようにする仕様のうち、いずれを採用してもよい。

【１８７７】

また、本例では、レア小役等の上乗せ対象役を、上乗せが行われないリミッタ到達確定状態において内部当籤させた場合の、いわゆる「ヒキ損感」（異なる遊技状態であればＡＴの初当たりや上乗せが行われる可能性が期待できる役を、特典の付与判定が行われない状態、すなわち悪いタイミングで引いてしまったという損失感）を軽減させるための手法について説明したが、同様の手法は、上乗せやＡＴの初当たりが全く行われない状態以外においても採用してもよい。例えば、ＡＴ上乗せ抽籤の当籤確率が通常ＡＴと比較して低い、「上乗せ低確ＡＴ状態」を設け、上乗せ低確ＡＴ状態で上乗せ対象役（レア役）に内部当籤した場合において、設定示唆演出発生、または打順ナビによるレア役停止形の回避を行うものとしてもよい。

【１８７８】

また、非増加区間中、すなわち非有利区間中と有利区間（通常遊技）中とにおいて、ＡＴやＣＺ等の当籤期待が低い不利状態においてＡＴやＣＺ等の抽籤対象役に内部当籤した場合に、設定示唆演出を発生可能とする構成として、いわゆるヒキ損感を軽減させるものとしてもよい。

【１８７９】

[復帰手順の示唆]

本例のパチスロは、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」が持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」許可状態）で３枚ベット遊技が行われる。しかし、遊技者の意図する状況または意図しない状況で２枚ベット遊技が行われ、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示されてしまう状況が発生し得る。このような場合における対処について、図１６１を用いて説明する。なお、本例ではクレジットの貯留枚数と現時点でベットされた枚数との合計が２以下となる場合は、ＭＡＸベットボタン１５ａを押下してもクレジットされたメダルがベットされないようになっている。これにより、例えば、クレジットが２枚しかない状態で、ＭＡＸベットボタン１５ａを押下しても、２枚ベット状態とはならないため、意図せず２枚ベット遊技を行ってしまうことを抑制できる。また、ベット枚数が２枚の状態でスタートレバー１６の初回操作が検出された場合に、ただちに遊技開始とせずに「２枚掛けですが開始してよろしいですか？よろしい場合は、再度スタートレバーを操作して下さい。メダル投入またはベット操作で３枚掛けに変更可能です。」との表示画像を表示装置１１に表示させたり、音声を出力したりして注意喚起を行うものとしてもよい。再度スタートレバーの操作が検出されたときに、初めて遊技開始とし、リール回転を開始させるものとして、意図しない２枚ベット遊技が行われにくいものとすることができる。

【１８８０】

図１６１は、復帰手順示唆の一例を示す図である。上述のように、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態（「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」が持ち越されている「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」許可状態）において、遊技者は、３枚ベット遊技を行うべきところ２枚ベット遊技を行い、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に対応する図柄組合せが表示されてしまった場合、再度、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤している状態とする必要がある。この場合、ホール店員等が介入して処理することになる。

【１８８１】
　例えば、該当の遊技機が待機中であった（遊技がされていない）場合や、遊技状態が一般中であれば、サブＣＰＵ２０１は、表示装置１１に「２枚掛けができます」と表示する。遊技状態が２枚ＢＢフラグ間である場合には、表示装置１１の表示は遊技中の状態を引き継ぐ。遊技状態が３枚ＢＢフラグ間であれば、表示装置１１に「３枚掛けができます」と表示する。遊技状態がボーナス作動中であれば、表示装置１１に「待機中」と表示する。なお、ＲＡＭクリア等で２枚掛けＢＢのフラグがクリアされた場合には、表示装置１１に「２枚掛けできます」と表示する。
【１８８２】
　一方、該当の遊技機が遊技中であり、遊技状態が一般中であって、２枚ベット遊技が実行された当該ゲームにおいて「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に非当籤であると、サブＣＰＵ２０１は表示装置１１に「待機中」と表示し、「Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴ」に当籤すると、サブＣＰＵ２０１は表示装置１１に「！」を表示する。なお、「！」は、Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴが入賞してしまうおそれがあることを示す表示である。この際、ホール店員等はＦ＿ＢＢ＿２ＢＥＴが入賞しないように停止操作を行う必要がある。また、該当の遊技機が遊技中であり、遊技状態が一般中であって、３枚ベット遊技が実行された場合、当該ゲームにおいて「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に非当籤であると表示装置１１に「待機中」と表示し、「Ｆ＿ＢＢ＿３ＢＥＴ」に当籤すると表示装置１１に「狙え」を表示する。遊技状態が２枚ＢＢフラグ間であって、２枚ベット遊技が実行された場合には、表示装置１１に「！」を表示し、３枚ベット遊技が実行された場合には、表示装置１１に表示される演出を行う。遊技状態が３枚ＢＢフラグ間であって、ＢＢ入賞することが不可の場合には、２枚ベット遊技および３枚ベット遊技のいずれで遊技が実行されたとしても、表示装置１１に「待機中」と表示する。ＢＢ入賞することが可能な場合には、表示装置１１に「狙え」を表示する。遊技状態がボーナス作動中であれば、表示装置１１に「待機中」と表示する。なお、設定変更作業により作動中のボーナスがリセットされ、設定変更後はボーナス非持越し中となるものでもよい。この場合は作動中のボーナスを消化してから２枚ベット遊技を行い、Ｆ＿ＢＢ＿２ＢＥＴの当籤を目指すという復帰手段のうち、最初のボーナス消化を省略できるため復帰にかかる店員の作業時間を短縮することができる。
【１８８３】
（第２実施形態）
　以下、本発明の第２実施形態に係る遊技機としてパチスロ１の試射試験時における構成について説明する。なお、本実施形態では、本発明の第１実施形態との相違点について説明する。
【１８８４】
＜パチスロが備える制御系＞
　図１６２は、本発明の第２実施形態に係るパチスロ１の制御系の構成を示している。図１６２では、図６に対して、副中継基板６１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、表示ユニット２１２及び副制御基板７２の図示が省略されている。
【１８８５】
　また、図１６２では、図６に対して、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、液晶中継基板８７に接続されたプロジェクタ機構２１１及びサブ表示装置１８並びに主制御基板７１に接続されたリセットスイッチ７６の図示が省略されている。
【１８８６】
　また、図１６２では、図６に対して、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、情報表示器６及びＬＥＤ８２は、入出力装置４０１としてまとめて図示されている。
【１８８７】

また、図６においては、ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５がキャビネット側中継基板４４に接続されていたが、図１６２において、ホッパー装置５１は、キャビネット側中継基板４４に加えて、主制御基板７１にも接続され、メダル補助収納庫スイッチ７５は、キャビネット側中継基板４４ではなく、主制御基板７１に接続されている。

【１８８８】

また、図１６２では、図６に対して、リール中継端子板７４は、第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒに分けて図示されている。

【１８８９】

図６において、リール中継端子板７４は、主制御基板７１に接続されていたが、図１６２においては、第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒは、キャビネット側中継基板４４に接続されている。

【１８９０】

図１６２においては、図６で図示が省略されていた、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータが第１ステッピングモータ４０４Ｌ、第２ステッピングモータ４０４Ｃ及び第３ステッピングモータ４０４Ｒとして図示されている。

【１８９１】

また、図１６２においては、図６で図示が省略されていた、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリールインデックスを検出するためのセンサが第１インデックスセンサ４０５Ｌ、第２インデックスセンサ４０５Ｃ及び第３インデックスセンサ４０５Ｒとして図示されている。

【１８９２】

また、図６においては、ドア中継端子板６８に接続された試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が図示されていたが、本実施形態における試験機用第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、以下に詳述するように各種基板に接続されるため、図１６２においては、図示が省略されている。

【１８９３】

図１６２において、第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒは、それぞれ、コネクタＣＮ１～ＣＮ３を有する。キャビネット側中継基板４４は、コネクタＣＮ１～ＣＮ５、ＣＮ７～ＣＮ８を有する。副中継基板６１は、コネクタＣＮ２、ＣＮ４を有する。ドア中継端子板６８は、コネクタＣＮ１、ＣＮ２、ＣＮ１２を有する。主制御基板７１は、コネクタＣＮ１～ＣＮ４、ＣＮ６を有する。

【１８９４】

第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ１は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７にハーネスによって接続されている。

【１８９５】

第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ２は、それぞれ、第１ステッピングモータ４０４Ｌ、第２ステッピングモータ４０４Ｃ及び第３ステッピングモータ４０４Ｒにハーネスによって接続されている。

【１８９６】

第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ３は、それぞれ、第１インデックスセンサ４０５Ｌ、第２インデックスセンサ４０５Ｃ及び第３インデックスセンサ４０５Ｒにハーネスによって接続されている。

【１８９７】

キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１は、主制御基板７１のコネクタＣＮ３にハーネスによって接続されている。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ２は、ド

ア中継端子板６８のコネクタＣＮ１に光ファイバによって接続されている。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３は、ホッパー装置５１にハーネスによって接続されている。

【１８９８】

キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ４は、電源装置５３に電源ケーブルによって接続されている。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ５は、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１にハーネスによって接続されている。

【１８９９】

キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ８は、外部集中端子板４７にハーネスによって接続されている。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７は、第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ１にハーネスによって接続されている。

【１９００】

副中継基板６１のコネクタＣＮ２は、電源装置５３に電源ケーブルによって接続されている。副中継基板６１のコネクタＣＮ４は、主制御基板７１のコネクタＣＮ１に光ファイバによって接続されている。

【１９０１】

ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ５にハーネスによって接続され、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ２に光ファイバによって接続されている。ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ２は、主制御基板７１のコネクタＣＮ２に光ファイバによって接続されている。ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１２は、入出力装置４０１にハーネスによって接続されている。

【１９０２】

主制御基板７１のコネクタＣＮ１は、副中継基板６１のコネクタＣＮ４に光ファイバによって接続されている。主制御基板７１のコネクタＣＮ２は、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ２に光ファイバによって接続されている。

【１９０３】

主制御基板７１のコネクタＣＮ３は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１にハーネスによって接続されている。主制御基板７１のコネクタＣＮ４は、設定用鍵型スイッチ５４にハーネスによって接続されている。主制御基板７１のコネクタＣＮ６は、ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５にハーネスによって接続されている。

【１９０４】

本実施形態において、例えば、主制御基板７１のＣＮ２とドア中継基板６８のＣＮ２に光ファイバを使用して接続しているが、光ファイバに換えて、ハーネスや同軸ケーブルを使用して接続することも可能である。

【１９０５】

本実施形態において、キャビネット側中継基板４４は、機器中継部、第１中継基板を構成する。外部集中端子板４７は、外部出力基板、第１出力装置を構成する。ドア中継端子板６８は、機器中継部、第２中継基板、第３中継基板を構成する。主制御基板７１は、主制御部を構成する。リール中継端子板７４は、機器中継部、第２中継基板を構成する。入出力装置４０１は、第２入力装置を構成する。第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ，４０４Ｃ，４０４Ｒは、入出力装置、第２出力装置を構成する。第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ，４０５Ｃ，４０５Ｒは、入出力装置、第１入力装置を構成する。

【１９０６】

＜パチスロの試験時の接続＞

図１６３に示すように、パチスロ１は、試験時には、試験機用第１インターフェースボード３０１（以下、単に「ＩＦ１」ともいう）及び試験機用第２インターフェースボード３０２（以下、単に「ＩＦ２」ともいう）を介して試験機４１０に接続される。

【１９０７】

主制御基板７１は、ＩＦ１に接続するためのコネクタＣＮ１００と、ＩＦ２に接続する

ためのコネクタＣＮ１０１とを有する。なお、コネクタＣＮ１００及びコネクタ１０１は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタＣＮ１００及びコネクタ１０１を実装するために主制御基板７１に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品には残される。

【１９０８】

ＩＦ１は、試験機４０２のコネクタＣＮ１～ＣＮ３にそれぞれ接続するためのコネクタＣＮ１～ＣＮ３を有する。ＩＦ２は、試験機４０２のコネクタＣＮ４に接続するためのコネクタＣＮ１を有する。ＩＦ１には、以下に詳述するように、ドア中継端子板６８、キャビネット側中継基板４４、外部集中端子板４７、ホッパー装置５１及びリール中継端子板７４等が接続される。

【１９０９】

詳細には、図１６４に示すように、ＩＦ１は、コネクタＣＮ１～ＣＮ３に加えて、ＣＮ４～ＣＮ１４を有する。ＩＦ１のコネクタＣＮ４は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１にハーネスによって接続される。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１と主制御基板７１のコネクタＣＮ３とを接続していたハーネスは、取り外される。

【１９１０】

ＩＦ１のコネクタＣＮ５は、主制御基板７１のコネクタＣＮ３にハーネスによって接続される。ＩＦ１のコネクタＣＮ４とコネクタＣＮ５とは、ＩＦ１内で接続されている。したがって、ＩＦ１には、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１と主制御基板７１のコネクタＣＮ３との接続経路が形成される。

【１９１１】

ＩＦ１のコネクタＣＮ６は、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１に光ファイバによって接続される。ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１と主制御基板７１のコネクタＣＮ２とを接続していた光ファイバは、取り外される。

【１９１２】

ＩＦ１のコネクタＣＮ７は、主制御基板７１のコネクタＣＮ２に光ファイバによって接続される。ＩＦ１のコネクタＣＮ６とコネクタＣＮ７は、ＩＦ１内で接続されている。したがって、ＩＦ１には、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１と主制御基板７１のコネクタＣＮ２との接続経路が形成される。

【１９１３】

ＩＦ１のコネクタＣＮ８は、ホッパー装置５１にハーネスによって接続される。ホッパー装置５１とキャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３とを接続していたハーネスは、取り外される。

【１９１４】

ＩＦ１のコネクタＣＮ９は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３にハーネスによって接続される。ＩＦ１のコネクタＣＮ８とコネクタＣＮ９は、ＩＦ１内で接続されている。したがって、ＩＦ１には、ホッパー装置５１とキャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３との接続経路が形成される。

【１９１５】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１０は、リール中継端子板７４（第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ１）にハーネスによって接続される。リール中継端子板７４とキャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７とを接続していたハーネスは、取り外される。

【１９１６】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１１は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７にハーネスによって接続される。ＩＦ１のコネクタＣＮ１０とコネクタＣＮ１１は、ＩＦ１内で接続されている。したがって、ＩＦ１には、リール中継端子板７４とキャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７との接続経路が形成される。

【１９１７】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１２は、ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５に

ハーネスによって接続される。ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５と主制御基板７１のコネクタＣＮ６とを接続していたハーネスは、取り外される。

【１９１８】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１３は、主制御基板７１のコネクタＣＮ６にハーネスによって接続される。ＩＦ１のコネクタＣＮ１２とコネクタＣＮ１３は、ＩＦ１内で接続されている。したがって、ＩＦ１には、ホッパー装置５１及びメダル補助収納庫スイッチ７５と主制御基板７１のコネクタＣＮ６との接続経路が形成される。ＩＦ１のコネクタＣＮ１４は、主制御基板７１のコネクタＣＮ１００にハーネスによって接続される。

【１９１９】

セレクタ６６、ＢＥＴスイッチ７７、スタートスイッチ７９、及び、ストップスイッチ基板８０は、パチスロ１から、ハーネスが取り外され、試験機４０２がその機能を代わる。具体的には、セレクタ６６が出力する信号は投入スイッチ信号であり、スタートスイッチ７９が出力する信号は、リールスタートスイッチ信号であり、ストップスイッチ基板８０が出力する信号は、第１～第３リールストップスイッチ信号（図１７８及び図１８３参照）である。

【１９２０】

本実施形態において、ＩＦ１は、接続中継部、第１接続中継部を構成する。ＩＦ２は、接続中継部、第２接続中継部を構成する。試験機４０２は、試験装置を構成する。

【１９２１】

＜ＩＦ１の各コネクタから入出力される信号＞

《ＩＦ１とパチスロ１に接続される信号》

以下、ＩＦ１の各コネクタから入出力される信号について説明する。なお、以下の説明において、同じ名称の信号は、同じ信号を表している。また、電源供給用端子（ＤＣ＋５Ｖ、ＤＣ＋１２Ｖ等）、グランド接地端子（ＧＮＤ）、予備端子、及び未使用端子（ＮＣ）については、説明を省略する。

【１９２２】

（ＩＦ１のコネクタＣＮ６）

図１６５は、ＩＦ１のコネクタＣＮ６の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ６のＰＩＮ１には、光シリアル信号３（ドア中継基板光コネクタ）が入力される。

【１９２３】

（ＩＦ１のコネクタＣＮ７）

図１６６は、ＩＦ１のコネクタＣＮ７の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ７のＰＩＮ１からは、光シリアル信号３（主制御基板光コネクタ）が出力される。

【１９２４】

（ＩＦ１のコネクタＣＮ５）

図１６７は、ＩＦ１のコネクタＣＮ５の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ５のＰＩＮ３には、メインＲＡＭ１０３のバックアップのための＋Ｖｒａｍ（バックアップ電源）が接続されている。コネクタＣＮ５のＰＩＮ４には、後述するシリアル信号１が入力される。コネクタＣＮ５のＰＩＮ５～ＰＩＮ６には、ホッパー装置５１を駆動するためのメダル払出装置ドライブ１信号、メダル払出装置ドライブ２信号がそれぞれ入力される。

【１９２５】

コネクタＣＮ５のＰＩＮ１０～ＰＩＮ１５には、外部集中端子板４７から出力するメダルの投入を表すメダル投入信号、メダルの払出を表すメダル払出信号、及び、外部信号１～外部信号５がそれぞれ入力される。

【１９２６】

（ＩＦ１のコネクタＣＮ４）

図１６８は、ＩＦ１のコネクタＣＮ４の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ４のＰＩＮ４からは、シリアル信号１が出力される。コネクタＣＮ４のＰＩＮ５～ＰＩＮ６からは、メダル払出装置ドライブ１信号、メダル払出装置ドライブ２信号がそ

れぞれ出力される。
【１９２７】
　コネクタＣＮ４のＰＩＮ１０～ＰＩＮ１５には、外部集中端子板４７から出力するメダル投入信号（外端遊技メダル投入信号）、メダル払出信号（外端遊技メダル払出信号）、及び、外部信号１～外部信号５がそれぞれ出力される。
【１９２８】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ９）
　図１６９は、ＩＦ１のコネクタＣＮ９の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ９のＰＩＮ１、ＰＩＮ２には、メダル払出装置ドライブ１信号（払い出し要求信号）、メダル払出装置ドライブ２信号がそれぞれ入力される。
【１９２９】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ８）
　図１７０は、ＩＦ１のコネクタＣＮ８の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ８のＰＩＮ１、ＰＩＮ２からは、メダル払出装置ドライブ１信号（払い出し要求信号）、メダル払出装置ドライブ２信号がそれぞれ出力される。
【１９３０】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１１）
　図１７１は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１１の各端子から入出力される信号を示している。コネクタＣＮ１１のＰＩＮ１～ＰＩＮ４には、第１ステッピングモータ４０４Ｌを駆動するためのモータ信号０－１、モータ信号０－２、モータ信号０－３、モータ信号０－４がそれぞれ入力される。コネクタＣＮ１１のＰＩＮ７からは、第１インデックスセンサ４０５Ｌの状態を表すモータインデックス０信号（第１リールインデックス信号）が出力される。
【１９３１】
　コネクタＣＮ１１のＰＩＮ９～ＰＩＮ１２には、第２ステッピングモータ４０４Ｃを駆動するためのモータ信号１－１、モータ信号１－２、モータ信号１－３、モータ信号１－４がそれぞれ入力される。コネクタＣＮ１１のＰＩＮ１５からは、第２インデックスセンサ４０５Ｃの状態を表すモータインデックス１信号（第２リールインデックス信号）が出力される。
【１９３２】
　コネクタＣＮ１１のＰＩＮ１７～ＰＩＮ２０には、第３ステッピングモータ４０４Ｒを駆動するためのモータ信号２－１、モータ信号２－２、モータ信号２－３、モータ信号２－４がそれぞれ入力される。コネクタＣＮ１１のＰＩＮ２３からは、第３インデックスセンサ４０５Ｒの状態を表すモータインデックス２信号（第３リールインデックス信号）が出力される。
【１９３３】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１０）
　図１７２は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１０の各端子から入出力される信号を示している。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ１～ＰＩＮ４からは、モータ信号０－１、モータ信号０－２、モータ信号０－３、モータ信号０－４がそれぞれ出力される。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ７には、モータインデックス０信号（第１リールインデックス信号）が入力される。
【１９３４】
　コネクタＣＮ１０のＰＩＮ９～ＰＩＮ１２からは、モータ信号１－１、モータ信号１－２、モータ信号１－３、モータ信号１－４がそれぞれ入力される。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ１５には、モータインデックス１信号（第２リールインデックス信号）が入力される。
【１９３５】
　コネクタＣＮ１０のＰＩＮ１７～ＰＩＮ２０からは、モータ信号２－１、モータ信号２－２、モータ信号２－３、モータ信号２－４がそれぞれ出力される。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ２３には、モータインデックス２信号（第３リールインデックス信号）が入力される。

【１９３６】
　なお、ＩＦ１のコネクタＣＮ９、及び、コネクタＣＮ１０により入出力される「モータ信号０－１～モータ信号２－４」は、「励磁データ０－１～励磁データ２－４」と称する場合がある。
【１９３７】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１２）
　図１７３は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１２の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ２には、メダル補助収納庫５２のメダル貯留満杯状態を検出するメダル補助収納庫スイッチ７５の状態を表すメダル補助収納庫スイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ１０のＰＩＮ４には、ホッパー装置５１から払出されたメダルを検出するメダル払出カウントスイッチ（不図示）の状態を表すメダル払出カウントスイッチ信号（払い出しカウント信号）が入力される。
【１９３８】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１３）
　図１７４は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１３の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ１３のＰＩＮ２からは、メダル補助収納庫スイッチ信号が出力される。コネクタＣＮ１３のＰＩＮ４からは、メダル払出カウントスイッチ信号（払い出しカウント信号）が出力される。
【１９３９】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１４）
　図１７５は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１４の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ１４の各ＰＩＮ１～ＰＩＮ８には、条件装置（すなわち、内部当籤役等）又は再遊技の状態を表す条件装置１～８信号又は再遊技状態識別信号１～８がそれぞれ入力される。
【１９４０】
　コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１２には、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（すなわち、上述した「ＢＢ」）の作動状態を表す第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号が入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１３には、第一種特別役物（すなわち、上述した「ＲＢ」）の作動状態を表す第一種特別役物中信号が入力される。
【１９４１】
　コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１４には、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（すなわち、上述した「ＭＢ」）の作動状態を表す第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号が入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１５には、第二種特別役物（すなわち、上述した「ＣＢ」）の作動状態を表す第二種特別役物中信号が入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１６には、普通役物（すなわち、上述した「ＳＢ」）の作動状態を表す普通役物中信号が入力される。
【１９４２】
　コネクタＣＮ１４のＰＩＮ１７～ＰＩＮ１９には、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒによる有効な停止操作が可能であるか否かを表す停止ボタン信号（第１～第３リールストップ可能ランプ信号）がそれぞれ入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ２１には、メダルの投入が可能な状態で駆動する投入要求ランプの駆動状態を表す投入要求ランプ信号が入力される。
【１９４３】
　コネクタＣＮ１４のＰＩＮ２２には、遊技の有効な開始操作が可能な状態で駆動するスタート可能ランプの駆動状態を表すスタート可能ランプ信号が入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ２１には、再遊技中であることを表す再遊技中信号が入力される。コネクタＣＮ１４のＰＩＮ２１には、有利区間中であることを表す有利区間中信号が入力される。
【１９４４】
　なお、ＩＦ１のコネクタＣＮ１４に入力される信号は、メインＣＰＵ１０１が実行する試射試験信号制御処理（図７９参照）内で生成される試験機へ出力するための試験専用信

号である。
【１９４５】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ１）
　図１７６は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ１のＰＩＮ２からは、投入要求ランプ信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ３からは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号が出力される。
【１９４６】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ４からは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ５からは、普通役物中信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ６からは、有利区間中信号が出力される。
【１９４７】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ８からは、第２リールストップ可能ランプ信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１３からは、メダルの払出を要求する払い出し要求信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１４からは、打ち止め解除要求信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ１のＰＩＮ１４は、未使用端子である。
【１９４８】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ１５からは、第２リールインデックス信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１６からは、第４リールインデックス信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ１のＰＩＮ１６は、未使用端子である。
【１９４９】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ１７からは、外端遊技メダル投入信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１８からは、外端遊技メダル払出信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ２３～ＰＩＮ２６からは、条件装置１、３、５、７信号又は再遊技状態識別信号１、３、５、７がそれぞれ出力される。
【１９５０】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ３６からは、スタート可能ランプ信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ３７からは、第一種特別役物中信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ３８からは、第二種特別役物中信号が出力される。
【１９５１】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ３９からは、再遊技中信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ４１からは、第１リールストップ可能ランプ信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ４２からは、第３リールストップ可能ランプ信号が出力される。
【１９５２】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ４３からは、第５リールストップ可能ランプ信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ１のＰＩＮ４３は、未使用端子である。コネクタＣＮ１のＰＩＮ４７からは、払い出しカウント信号が出力される。
【１９５３】
　コネクタＣＮ１のＰＩＮ４８からは、第１リールインデックス信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ４９からは、第３リールインデックス信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ５０からは、第５リールインデックス信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ１のＰＩＮ５０は、未使用端子である。コネクタＣＮ１のＰＩＮ５７～ＰＩＮ６０からは、条件装置２、４、６、８信号又は再遊技状態識別信号２、４、６、８がそれぞれ出力される。
【１９５４】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ２）
　図１７７は、ＩＦ１のコネクタＣＮ２の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ２のＰＩＮ２～ＰＩＮ７からは、モータ信号０－１、０－２、１－１、１－２、２－１、２－２に相当する第１リールステッピングモータ位相Ａ信号、第１リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第２リールステッピングモータ位相Ａ信号、第２リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第３リールステッピングモータ位相Ａ信号、第３リー

ルステッピングモータ位相Ａ反転信号がそれぞれ出力される。
【１９５５】
　コネクタＣＮ２のＰＩＮ８、ＰＩＮ９、ＰＩＮ１３、ＰＩＮ１４からは、第４リールステッピングモータ位相Ａ信号、第４リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第５リールステッピングモータ位相Ａ信号、第５リールステッピングモータ位相Ａ反転信号がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２のＰＩＮ８、ＰＩＮ９、ＰＩＮ１３、ＰＩＮ１４は、未使用端子である。
【１９５６】
　コネクタＣＮ２のＰＩＮ３６～ＰＩＮ４１からは、モータ信号０－３、０－４、１－３、１－４、２－３、２－４に相当する第１リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第１リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号、第２リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第２リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号、第３リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第３リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号がそれぞれ出力される。
【１９５７】
　コネクタＣＮ２のＰＩＮ４２、ＰＩＮ４３、ＰＩＮ４７、ＰＩＮ４８からは、第４リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第４リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号、第５リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第５リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２のＰＩＮ４２、ＰＩＮ４３、ＰＩＮ４７、ＰＩＮ４８は、未使用端子である。
【１９５８】
（ＩＦ１のコネクタＣＮ３）
　図１７８は、ＩＦ１のコネクタＣＮ３の各端子に入力される信号を示している。なお、ＩＦ１のコネクタＣＮ３の各端子に入力される信号は、メダル(遊技媒体）を使用せずにパチスロ１の試験を行うために試験機４１０によって生成された信号である。
【１９５９】
　コネクタＣＮ３のＰＩＮ３には、メダルの投入を表す投入スイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ３のＰＩＮ１４には、リール３Ｌに対する停止操作を表す第１リールストップスイッチ信号が入力される。
【１９６０】
　コネクタＣＮ３のＰＩＮ１５には、リール３Ｒに対する停止操作を表す第３リールストップスイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ３のＰＩＮ１６には、第５のリールに対する停止操作を表す第５リールストップスイッチ信号が入力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３のＰＩＮ１６は、未使用端子である。
【１９６１】
　コネクタＣＮ３のＰＩＮ１７には、打ち止めの解除を表す打ち止め解除スイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ３のＰＩＮ４７には、遊技の開始操作を表すリールスタートスイッチ信号が入力される。
【１９６２】
　コネクタＣＮ３のＰＩＮ４８には、リール３Ｃに対する停止操作を表す第２リールストップスイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ３のＰＩＮ４９には、第４のリールに対する停止操作を表す第４リールストップスイッチ信号が入力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３のＰＩＮ４９は、未使用端子である。
【１９６３】
　コネクタＣＮ３のＰＩＮ５０には、メダルの払出を表す払い出しスイッチ信号が入力される。コネクタＣＮ３のＰＩＮ５２には、メダルの投入開始を表す投入開始スイッチ信号が入力される。
【１９６４】
＜ＩＦ２のコネクタＣＮ１から出力される信号＞
　図１７９は、ＩＦ２のコネクタＣＮ１の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ１のＰＩＮ２～ＰＩＮ６、ＰＩＮ３６～ＰＩＮ４０からは、停止操作が行われた

リールの停止位置を表す停止実行位置信号の各ビットが出力される。

【１９６５】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ７、ＰＩＮ８、ＰＩＮ４１からは、リールを表す回胴番号信号の各ビットが出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ９からは、図柄停止信号ＳＴＢ（ストローブ）信号が出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１５、ＰＩＮ１６、ＰＩＮ４９、ＰＩＮ５０からは、遊技制御信号の各ビットが出力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１７からは、遊技制御信号選択信号（常時ＯＦＦ）が出力される。

【１９６６】

＜主制御基板とＩＦ１との第１構成＞

図１８０に示すように、主制御基板７１には、マイクロプロセッサ９１に加えて、マイクロプロセッサ９１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７から出力された信号を保持するためのゲート回路（以下、ＧＡＴＥ１～３）と、コネクタＣＮ１００とが設けられる。

【１９６７】

なお、ＧＡＴＥ１～３及びコネクタＣＮ１００は、販売用のリリース製品には実装されないが、ＧＡＴＥ１～３及びコネクタＣＮ１００を実装するために主制御基板７１に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に残される。本実施形態において、ＧＡＴＥ１～３及びコネクタＣＮ１００は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【１９６８】

マイクロプロセッサ９１は、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７と、ポート出力／チップセレクト端子ＰＯ１／ＸＳＣ１～ＰＯ３／ＸＳＣ３と、リセット端子ＸＲＳＴＯとを有する。各ＧＡＴＥ１～３は、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８と、信号出力端子Ｑ１～Ｑ８と、クロック端子ＣＫと、リセット端子ＣＬＲとを有する。なお、ＧＡＴＥ１～３は、８回路のＤフリップフロップを内蔵する集積回路（ＩＣ：Integrated Circuit）により構成されている。

【１９６９】

各ＧＡＴＥ１～３のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、マイクロプロセッサ９１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７にそれぞれ接続される。ＧＡＴＥ１のクロック端子ＣＫは、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ１／ＸＳＣ１に接続され、ＧＡＴＥ２のクロック端子ＣＫは、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ２／ＸＳＣ２に接続される。

【１９７０】

ＧＡＴＥ３のクロック端子ＣＫは、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ３／ＸＳＣ３に接続される。各ＧＡＴＥ１～３のリセット端子ＣＬＲは、マイクロプロセッサ９１のリセット端子ＸＲＳＴＯに接続される。

【１９７１】

各ＧＡＴＥ１～３は、クロック端子ＣＫに入力されたイネーブル信号により、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８に入力されたデータを出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力するための信号に変換して信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する。各ＧＡＴＥ１～３は、マイクロプロセッサ９１のリセット端子ＸＲＳＴＯから出力されたリセット信号によりリセットされる。

【１９７２】

各ＧＡＴＥ１～３の信号出力端子Ｑ１～Ｑ８は、コネクタＣＮ１００に接続される。マイクロプロセッサ９１は、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ１／ＸＳＣ１でＧＡＴＥ１を選択し、ＧＡＴＥ１の信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から条件装置１信号又は再遊技状態識別信号１、条件装置２信号又は再遊技状態識別信号２、条件装置３信号又は再遊技状態識別信号３、条件装置４信号又は再遊技状態識別信号４、条件装置５信号又は再遊技状態識別信号５、条件装置６信号又は再遊技状態識別信号６、条件装置７信号又は再遊技状態識別信号７、条件装置８信号又は再遊技状態識別信号８をそれぞれ出力する。

【１９７３】

マイクロプロセッサ９１は、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ２／ＸＳＣ２でＧＡＴＥ２を選択し、ＧＡＴＥ２の信号出力端子Ｑ４～Ｑ８から第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号、第一種特別役物中信号、第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号、第二種特別役物中信号、普通役物中信号をそれぞれ出力する。

【１９７４】

マイクロプロセッサ９１は、マイクロプロセッサ９１のポート出力／チップセレクト端子ＰＯ３／ＸＳＣ３でＧＡＴＥ３を選択し、ＧＡＴＥ３の信号出力端子Ｑ１～Ｑ３、Ｑ５～Ｑ８から停止ボタン１信号、停止ボタン２信号、停止ボタン３信号、投入要求ランプ信号、スタート可能ランプ信号、再遊技中信号、有利区間中信号をそれぞれ出力する。

【１９７５】

前述したように、主制御基板７１のコネクタＣＮ１００は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１４に接続される。ＩＦ１は、コネクタＣＮ１４から入力された信号をバッファするバッファ回路（以下、ＢＵＦ１～３）を有する。なお、ＢＵＦ１～３は、８回路のスリーステートバッファを内蔵する集積回路により構成されている。

【１９７６】

各ＢＵＦ１～３は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８を有する。各ＢＵＦ１～３の各入力端子Ａ１～Ａ８は、抵抗ＲＬ（抵抗アレイ）を介して個別にプルダウンされた状態でコネクタＣＮ１４に接続されている。

【１９７７】

各ＢＵＦ１～３は、各入力端子Ａ１～Ａ８から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。各ＢＵＦ１～３の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、コネクタＣＮ１に接続されている。

【１９７８】

ＢＵＦ１は、出力端子Ｙ１～Ｙ８から条件装置１信号又は再遊技状態識別信号１、条件装置２信号又は再遊技状態識別信号２、条件装置３信号又は再遊技状態識別信号３、条件装置４信号又は再遊技状態識別信号４、条件装置５信号又は再遊技状態識別信号５、条件装置６信号又は再遊技状態識別信号６、条件装置７信号又は再遊技状態識別信号７、条件装置８信号又は再遊技状態識別信号８をそれぞれ出力する。

【１９７９】

ＢＵＦ２は、出力端子Ｙ４～Ｙ８から第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号、第一種特別役物中信号、第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号、第二種特別役物中信号、普通役物中信号をそれぞれ出力する。

【１９８０】

ＢＵＦ３は、出力端子Ｙ１～Ｙ３、Ｙ５～Ｙ８から停止ボタン１信号、停止ボタン２信号、停止ボタン３信号、投入要求ランプ信号、スタート可能ランプ信号、再遊技中信号、有利区間中信号をそれぞれ出力する。

【１９８１】

＜主制御基板とＩＦ１との第２構成＞

図１８１に示すように、主制御基板７１は、マイクロプロセッサ９１に加えて、ポート入出力ＩＣ４１１と、ポート入出力ＩＣ４１１から出力された信号をバッファするバッファ（以下、ＢＵＦ１）とを有する。

【１９８２】

マイクロプロセッサ９１は、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７と、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７と、バックアップ電源端子ＶＢＢとを有する。バックアップ電源端子ＶＢＢは、コネクタＣＮ３に接続され、メインＲＡＭ１０３にバックアップ電源を供給する。

【１９８３】

ポート入出力ＩＣ４１１は、例えば、ＡＳＩＣ（Application Specific Integrated Circuit）などによって構成され、入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３１と、シリアル出力端子ＳＣＯと、シリアル入力端子ＳＣＩと、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７と、データバスＩ

／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７とを有する。

【１９８４】

なお、ポート入出力ＩＣ４１１の未使用の入出力端子ＩＯは、図示を省略している。但し、入出力端子ＩＯ８，ＩＯ９は、図１８３で図示されているため、未使用端子ではない。

【１９８５】

また、図中、ポート入出力ＩＣ４１１の入出力端子に括弧で付された符号は、各端子が入力端子であるか出力端子であるかを示し、入力端子である場合には「Ｉ」が付され、出力端子である場合には「Ｏ」が付されている。

【１９８６】

ポート入出力ＩＣ４１１のアドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７は、マイクロプロセッサ９１のアドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７にそれぞれ接続されている。ポート入出力ＩＣ４１１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７は、マイクロプロセッサ９１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７にそれぞれ接続されている。

【１９８７】

ＢＵＦ１の入力端子Ａ１～Ａ７は、ポート入出力ＩＣ４１１の入出力端子ＩＯ０～ＩＯ６にそれぞれ接続されている。ＢＵＦ１のゲート端子Ｇ２は、ポート入出力ＩＣ４１１の入出力端子ＩＯ７にシュミットトリガインバータＳを介して接続されている。

【１９８８】

ポート入出力ＩＣ４１１は、マイクロプロセッサ９１によってＸＣＳデコードエリア（図１１Ａ参照）としてアクセス、及び、マイクロプロセッサ９１により制御される各出力装置に出力されるデータ格納領域（不図示）を有する。ポート入出力ＩＣ４１１は、データ格納領域において、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７に指定されたアドレスが示す領域にデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７に設定されたデータを書き込む。

【１９８９】

ポート入出力ＩＣ４１１は、例えば、Ｉ２Ｃ等のシリアルバスインターフェイスのマスタ回路を有する。ポート入出力ＩＣ４１１は、データ格納領域に格納されたデータと、各データを送受信するスレーブ回路のアドレスとを含むシリアル信号１を生成し、生成したシリアル信号１をシリアル出力端子ＳＣＯから出力する。ポート入出力ＩＣ４１１のシリアル出力端子ＳＣＯは、シュミットトリガインバータＳを介してコネクタＣＮ３に接続されている。

【１９９０】

また、ポート入出力ＩＣ４１１は、データ格納領域において、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７に指定されたアドレスが示す領域に格納されたデータをデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７から出力する。

【１９９１】

ポート入出力ＩＣ４１１は、データ格納領域に格納されたデータのなかからコネクタＣＮ３から出力するデータを表す信号を入出力端子ＩＯ０～ＩＯ６からＢＵＦ１に出力し、ＢＵＦ１のゲート信号を入出力端子ＩＯ７から出力する。

【１９９２】

ＢＵＦ１は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８と、ゲート端子Ｇ２とを有する。ＢＵＦ１は、ゲート端子Ｇ２から入力されたゲート信号に応じて、各入力端子Ａ１～Ａ８に入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。

【１９９３】

ＢＵＦ１の各出力端子Ｙ１～Ｙ７は、外部集中端子板４７に配置されたリレーに接続するためのローサイド駆動用のスイッチＴＲを介してコネクタＣＮ３に接続されている。ＢＵＦ１は、出力端子Ｙ１～Ｙ７からメダル投入信号、メダル払出信号、外部信号１、外部信号２、外部信号３、外部信号４、外部信号５（セキュリティ信号）をそれぞれ出力する。

【１９９４】

前述したように、主制御基板７１のコネクタＣＮ３は、ＩＦ１のコネクタＣＮ５に接続

される。ＩＦ１は、コネクタＣＮ５から入力されたシリアル信号１をコネクタＣＮ４にシュミットトリガＳを介して出力する。

【１９９５】

ＩＦ１は、コネクタＣＮ５から入力されたシリアル信号１以外の信号をコネクタＣＮ４に出力する。ＩＦ１は、コネクタＣＮ５から入力されたシリアル信号１以外の一部の信号（メダル投入信号及びメダル払出信号）をコネクタＣＮ１にシュミットトリガＳを介して出力する。

【１９９６】

具体的に、マイクロプロセッサ９１により制御される各出力装置とは、例えば、リール３Ｌ～３Ｒ、外部集中端子板４７、遊技動作表示基板８１、セレクタ６６、及び、ホッパー装置５１等が、該当し、マイクロプロセッサ９１は、各出力装置の出力データをデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７を介してポート入出力ＩＣ４１１に出力し、ポート入出力ＩＣ４１１は、データ格納領域に出力データを記憶した後に、シリアル出力端子ＳＣＯを介してデータ格納領域に記憶された出力データを出力する。

【１９９７】

＜キャビネット側中継基板とＩＦ１とリール中継端子板との構成＞

図１８２に示すように、キャビネット側中継基板４４は、ポート入出力ＩＣ４１２と、ポート入出力ＩＣ４１２から出力された信号から駆動回路を生成するドライバ回路（以下、ＤＲＩＶＥＲ１～４）とを有する。キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１の外部信号１～５が入力される端子は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ８に接続（外部集中端子板４７）されている。

【１９９８】

ポート入出力ＩＣ４１２は、主制御基板７１のポート入出力ＩＣ４１１と同様に、ＡＳＩＣなどによって構成され、シリアル入力端子ＳＣＩと、シリアル出力端子ＳＣＯと、入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３１とを有する。なお、ポート入出力ＩＣ４１２の未使用の入出力端子ＩＯは、図示を省略している。

【１９９９】

なお、図中、ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子に括弧で付された符号は、各端子が入力端子であるか出力端子であるかを示し、入力端子である場合には「Ｉ」が付され、出力端子である場合には「Ｏ」が付されている。

【２０００】

ポート入出力ＩＣ４１２のシリアル入力端子ＳＣＩは、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ１に接続されている。ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアルバスインターフェイスのスレーブ回路を有する。

【２００１】

ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１から第１ステッピングモータ４０４Ｌに対する制御信号を取得し、取得した制御信号を入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３から出力する。

【２００２】

ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１から第２ステッピングモータ４０４Ｃに対する制御信号を取得し、取得した制御信号を入出力端子ＩＯ８～ＩＯ１１から出力する。

【２００３】

ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１から第３ステッピングモータ４０４Ｒに対する制御信号を取得し、取得した制御信号を入出力端子ＩＯ１６～ＩＯ１９から出力する。

【２００４】

ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１からホッパー装置５１に対する制御信号を取得し、取得した制御信号を入出力端子ＩＯ２７，ＩＯ２８から出力する。

【２００５】
　ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子ＩＯ２４～ＩＯ２６には、第１インデックスセンサ４０５Ｌの状態を表すモータインデックス０信号、第２インデックスセンサ４０５Ｃの状態を表すモータインデックス１信号、第３インデックスセンサ４０５Ｒの状態を表すモータインデックス２信号がキャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７からそれぞれ入力される。
【２００６】
　ポート入出力ＩＣ４１２は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１が表すデータに入出力端子ＩＯ２４～ＩＯ２６から入力された信号が表すデータを付加したシリアル信号２をシリアル出力端子ＳＣＯから出力する。ポート入出力ＩＣ４１２のシリアル出力端子ＳＣＯは、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ２に接続されている。
【２００７】
　各ＤＲＩＶＥＲ１～４は、入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２と、出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－とを有する。
【２００８】
　ＤＲＩＶＥＲ１の入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２は、ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３に接続されている。ＤＲＩＶＥＲ１は、入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２から入力された制御信号が表す駆動データに基づいて第１ステッピングモータ４０４Ｌを駆動するための駆動信号（モータ信号０－１～モータ信号０－４）を生成し、生成した駆動信号を出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－から出力する。ＤＲＩＶＥＲ１の入出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７に接続されている。
【２００９】
　ＤＲＩＶＥＲ２の入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２は、ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子ＩＯ８～ＩＯ１１に接続されている。ＤＲＩＶＥＲ２は、入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２から入力された制御信号が表す駆動データに基づいて第２ステッピングモータ４０４Ｃを駆動するための駆動信号（モータ信号１－１～モータ信号１－４）を生成し、生成した駆動信号を出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－から出力する。ＤＲＩＶＥＲ２の出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７に接続されている。
【２０１０】
　ＤＲＩＶＥＲ３の入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２は、ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子ＩＯ１６～ＩＯ１９に接続されている。ＤＲＩＶＥＲ３は、入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２、ＩＮＢ１、ＩＮＢ２から入力された制御信号が表す駆動データに基づいて第３ステッピングモータ４０４Ｒを駆動するための駆動信号（モータ信号２－１～モータ信号２－４）を生成し、生成した駆動信号を出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－から出力する。ＤＲＩＶＥＲ３の出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７に接続されている。
【２０１１】
　ＤＲＩＶＥＲ４の入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２は、ポート入出力ＩＣ４１２の入出力端子ＩＯ２７～ＩＯ２８に接続されている。ＤＲＩＶＥＲ４は、入力端子ＩＮＡ１、ＩＮＡ２から入力された制御信号が表す駆動データに基づいてホッパー装置５１を駆動するための駆動信号（ホッパー装置ドライブ信号１、ホッパー装置ドライブ信号２）を生成し、生成した駆動信号を出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－から出力する。ＤＲＩＶＥＲ４の出力端子ＯＵＴＡ＋、ＯＵＴＡ－、ＯＵＴＢ＋、ＯＵＴＢ－は、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３に接続されている。
【２０１２】

前述したように、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ７は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１１に接続され、キャビネット側中継基板４４のコネクタＣＮ３は、ＩＦ１のコネクタＣＮ９に接続される。ＩＦ１は、コネクタＣＮ１に出力する信号をバッファするバッファ（以下、ＢＵＦ４）を有する。

【２０１３】

第１ステッピングモータ４０４Ｌ、第２ステッピングモータ４０４Ｃ、第３ステッピングモータ４０４Ｒを駆動するための駆動信号が入力されるＩＦ１のコネクタＣＮ１１の各端子は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１０に接続されている。

【２０１４】

モータインデックス０信号、モータインデックス１信号、モータインデックス３信号が入力されるＩＦ１のコネクタＣＮ１０の各端子は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１１に接続されている。ホッパー装置５１を駆動するための駆動信号が入力されるＩＦ１のコネクタＣＮ９の各端子は、ＩＦ１のコネクタＣＮ８に接続されている。

【２０１５】

ＢＵＦ４は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。ＢＵＦ４の入力端子Ａ１～Ａ３は、モータインデックス０信号、モータインデックス１信号、モータインデックス３信号が入力されるＩＦ１のコネクタＣＮ１０の各端子に接続されている。

【２０１６】

ＢＵＦ４の入力端子Ａ４は、ホッパー装置５１を駆動するための駆動信号が入力されるＩＦ１のコネクタＣＮ９の端子の一方（ホッパー装置ドライブ信号１の入力端子）に接続されている。

【２０１７】

ＢＵＦ４は、各入力端子Ａ１～Ａ４に入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ４から出力する。ＢＵＦ４は、出力端子Ｙ１～Ｙ４から第１リールインデックス信号、第２リールインデックス信号、第３リールインデックス信号、払い出し要求信号をそれぞれ出力する。ＢＵＦ４の出力端子Ｙ１～Ｙ４は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１に接続されている。

【２０１８】

前述したように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１０は、第１リール中継端子板４０３Ｌ、第２リール中継端子板４０３Ｃ及び第３リール中継端子板４０３Ｒの各コネクタＣＮ１に接続される。

【２０１９】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１０から第１リール中継端子板４０３ＬのコネクタＣＮ１には、第１ステッピングモータ４０４Ｌを駆動するための駆動信号が入力され、第１リール中継端子板４０３ＬのコネクタＣＮ１からＩＦ１のコネクタＣＮには、モータインデックス０信号が入力される。

【２０２０】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１０から第２リール中継端子板４０３ＣのコネクタＣＮ１には、第２ステッピングモータ４０４Ｃを駆動するための駆動信号が入力され、第２リール中継端子板４０３ＣのコネクタＣＮ１からＩＦ１のコネクタＣＮには、モータインデックス１信号が入力される。

【２０２１】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１０から第３リール中継端子板４０３ＲのコネクタＣＮ１には、第３ステッピングモータ４０４Ｒを駆動するための駆動信号が入力され、第３リール中継端子板４０３ＲのコネクタＣＮ１からＩＦ１のコネクタＣＮには、モータインデックス２信号が入力される。

【２０２２】

＜ドア中継端子板とＩＦ１と主制御基板との構成＞

図１８３に示すように、ドア中継端子板６８は、ポート入出力ＩＣ４１３を有する。ポート入出力ＩＣ４１３、主制御基板７１のポート入出力ＩＣ４１１と同様に、ＡＳＩＣな

どによって構成され、シリアル入力端子ＳＣＩと、シリアル出力端子ＳＣＯと、入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３１とを有する。なお、ポート入出力ＩＣ４１３の未使用の入出力端子ＩＯは、図示を省略している。

【２０２３】

ポート入出力ＩＣ４１３のシリアル入力端子ＳＣＩは、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ１に接続されている。ポート入出力ＩＣ４１３は、シリアルバスインターフェイスのスレーブ回路を有する。

【２０２４】

ポート入出力ＩＣ４１３は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号２が表すデータに入出力端子（不図示）から入力された投入スイッチ信号、第１～３リールストップスイッチ信号、打ち止め解除スイッチ信号等が表すデータを付加したシリアル信号３をシリアル出力端子ＳＣＯから出力する。

【２０２５】

しかしながら、パチスロ１の試験時には、前述したように、投入スイッチ信号、第１～３リールストップスイッチ信号、打ち止め解除スイッチ信号等は、パチスロ１の試験を行うために試験機４１０によって生成される。このため、パチスロ１の試験時には、ポート入出力ＩＣ４１３は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号２をシリアル出力端子ＳＣＯから出力する。ポート入出力ＩＣ４１３のシリアル出力端子ＳＣＯは、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ２に接続されている。

【２０２６】

前述したように、ドア中継端子板６８のコネクタＣＮ２は、ＩＦ１のコネクタＣＮ６に接続される。ＩＦ１は、ポート入出力ＩＣ４１４と、ポート入出力ＩＣ４１５と、バッファ（以下、ＢＵＦ５～７）とを有する。

【２０２７】

ポート入出力ＩＣ４１４は、主制御基板７１のポート入出力ＩＣ４１１と同様に、ＡＳＩＣなどによって構成され、シリアル入力端子ＳＣＩと、シリアル出力端子ＳＣＯと、入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３１と、パルス発生回路４１６とを有する。なお、ポート入出力ＩＣ４１４の未使用の入出力端子ＩＯは、図示を省略している。

【２０２８】

ポート入出力ＩＣ４１５は、主制御基板７１のポート入出力ＩＣ４１１と同様に、ＡＳＩＣなどによって構成され、シリアル入力端子ＳＣＩと、シリアル出力端子ＳＣＯと、入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３１とを有する。なお、ポート入出力ＩＣ４１５の未使用の入出力端子ＩＯは、図示を省略している。

【２０２９】

なお、図中、ポート入出力ＩＣ４１４とポート入出力ＩＣ４１５との入出力端子に括弧で付された符号は、各端子が入力端子であるか出力端子であるかを示し、入力端子である場合には「Ｉ」が付され、出力端子である場合には「Ｏ」が付されている。

【２０３０】

ポート入出力ＩＣ４１４のシリアル入力端子ＳＣＩは、ＩＦ１のコネクタＣＮ６に接続されている。ポート入出力ＩＣ４１４は、シリアルバスインターフェイスのスレーブ回路を有する。

【２０３１】

ポート入出力ＩＣ４１４は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号１から第１ステッピングモータ４０４Ｌ、第２ステッピングモータ４０４Ｃ及び第３ステッピングモータ４０４Ｒ駆動信号（第１リールステッピングモータ位相Ａ信号、第１リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第１リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第１リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号、第２リールステッピングモータ位相Ａ信号、第２リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第２リールステッピングモータ位相Ｂ信号、第２リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号、第３リールステッピングモータ位相Ａ信号、第３リールステッピングモータ位相Ａ反転信号、第３リールステッピングモータ位相

Ｂ信号、第３リールステッピングモータ位相Ｂ反転信号）を取得し、取得した駆動信号を入出力端子ＩＯ０～ＩＯ１１からそれぞれ出力する。

【２０３２】

従って、ポート入出力ＩＣ４１２の各入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３とポート入出力ＩＣ４１４の各入出力端子ＩＯ０～ＩＯ３とは、同じステッピングモータの各駆動（励磁）信号を出力する。ポート入出力ＩＣ４１２の各入出力端子ＩＯ８～ＩＯ１１とポート入出力ＩＣ４１４の各入出力端子ＩＯ４～ＩＯ７とは、同じステッピングモータの各駆動（励磁）信号を出力する。ポート入出力ＩＣ４１２の各入出力端子ＩＯ１６～ＩＯ１９とポート入出力ＩＣ４１４の各入出力端子ＩＯ８～ＩＯ１とは、同じステッピングモータの各駆動（励磁）信号を出力する。

【２０３３】

ポート入出力ＩＣ４１５のシリアル入力端子ＳＣＩは、ポート入出力ＩＣ４１４のシリアル出力端子ＳＣＯに接続されている。ポート入出力ＩＣ４１５は、シリアルバスインターフェイスのスレーブ回路を有する。

【２０３４】

ポート入出力ＩＣ４１５の入出力端子ＩＯ０～ＩＯ８には、メダル投入スイッチ１信号、メダル投入スイッチ２信号、メダル通過スイッチ２信号、スタートレバー信号（リールスタートスイッチ信号）、停止ボタン入力第１リール信号（第１リールストップスイッチ信号）、停止ボタン入力第２リール信号（第２リールストップスイッチ信号）、停止ボタン入力第３リール信号（第３リールストップスイッチ信号）、エラー解除スイッチ信号（打ち止め解除スイッチ信号）、払い出しカウント信号（払い出しスイッチ信号）がそれぞれＢＵＦ５から入力される。

【２０３５】

ポート入出力ＩＣ４１５は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号２が表すデータに入出力端子ＩＯ０～ＩＯ８から入力された信号が表すデータを付加したシリアル信号３をシリアル出力端子ＳＣＯから出力する。ポート入出力ＩＣ４１５のシリアル出力端子ＳＣＯは、ＩＦ１のコネクタＣＮ７に接続されている。

【２０３６】

各ＢＵＦ５～７は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。各ＢＵＦ５～７は、各入力端子Ａ１～Ａ８に入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。

【２０３７】

ＢＵＦ５の各入力端子Ａ１～Ａ８は、ポート入出力ＩＣ４１４の各入出力端子ＩＯ０～ＩＯ７に接続されている。ＢＵＦ５の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、ＩＦ１のコネクタＣＮ２に接続されている。

【２０３８】

ＢＵＦ６の各入力端子Ａ１～Ａ４は、ポート入出力ＩＣ４１４の各入出力端子ＩＯ８～ＩＯ１１に接続されている。ＢＵＦ６の各出力端子Ｙ１～Ｙ４は、ＩＦ１のコネクタＣＮ２に接続されている。

【２０３９】

ＢＵＦ７の各入力端子Ａ１～Ａ７は、ＩＦ１のコネクタＣＮ３に接続されている。ＢＵＦ７の入力端子Ａ１～Ａ７には、投入スイッチ信号、リールスタートスイッチ信号、第１リールストップスイッチ信号、第２リールストップスイッチ信号、第３リールストップスイッチ信号、打ち止め解除スイッチ信号、払い出しスイッチ信号がそれぞれ入力される。

【２０４０】

ＢＵＦ７の出力端子Ｙ１は、パルス発生回路４１６の入力側に接続されている。ＢＵＦ７の各出力端子Ｙ２～Ｙ７は、ポート入出力ＩＣ４１５の各入出力端子ＩＯ２～ＩＯ８に接続されている。

【２０４１】

パルス発生回路４１６は、ＢＵＦ７の出力端子Ｙ１から出力された投入スイッチ信号か

ら、セレクタ６６に代わって、メダル投入スイッチ１信号（上流側メダルセンサ８０６）、メダル投入スイッチ２信号（下流側メダルセンサ８０７）、メダル通過スイッチ２信号（不図示）を生成する。パルス発生回路４１６の出力側は、ポート入出力ＩＣ４１５の入出力端子ＩＯ０～ＩＯ２に接続されている。

【２０４２】

すなわち、パルス発生回路４１６は、単にパルスを発生させるための回路ではなく、試験機が出力する投入スイッチ信号から、メダル投入口１４から実際にメダル投入された状態を再現させるための回路であり、パルス発生回路４１６により、実際にメダルを投入することなく、試験を行うことが可能となる。

【２０４３】

ＩＦ１のコネクタＣＮ１２のメダル払出カウントスイッチ信号及びメダル補助収納庫スイッチ信号が入力される端子は、ＩＦ１のコネクタＣＮ１３に接続されている。なお、メダル払出カウントスイッチ信号として、ＢＵＦ７の入力端子Ａ７に入力される信号を用いることができるように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１２のメダル払出カウントスイッチ信号が入力される端子と、ＩＦ１のコネクタＣＮ３の払出スイッチ信号が入力される端子とが結線されている。

【２０４４】

前述したように、ＩＦ１のコネクタＣＮ７は、主制御基板７１のコネクタＣＮ２に接続され、ＩＦ１のコネクタＣＮ１３は、主制御基板７１のコネクタＣＮ６に接続される。また、前述したように、主制御基板７１は、ポート入出力ＩＣ４１１を有する。

【２０４５】

ポート入出力ＩＣ４１１のシリアル入力端子ＳＣＩは、コネクタＣＮ３に接続されている。各入出力端子ＩＯ８～ＩＯ９は、コネクタＣＮ６に接続されている。

【２０４６】

ポート入出力ＩＣ４１１は、シリアル入力端子ＳＣＩから入力されたシリアル信号３と、各入出力端子ＩＯ８～ＩＯ９から入力されたメダル払出カウントスイッチ信号及びメダル補助収納庫スイッチ信号が表すデータで前述したデータ格納領域の該当領域を更新する。

【２０４７】

マイクロプロセッサ９１（図１８１参照）は、ポート入出力ＩＣ４１１のアドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ７にアドレスを指定することでデータ格納領域から更新されたデータをポート入出力ＩＣ４１１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７から取得することによって遊技を進行させる。

【２０４８】

＜主制御基板とＩＦ２との構成＞

図１８４に示すように、マイクロプロセッサ９１は、試験用にシリアル出力端子ＴＸ２を有する。シリアル出力端子ＴＸ２は、コネクタＣＮ１０１に接続される。コネクタＣＮ１０１は、販売用のリリース製品には実装されないが、コネクタＣＮ１０１を実装するために主制御基板７１に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に残される。本実施形態において、コネクタＣＮ１０１は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【２０４９】

マイクロプロセッサ９１は、図１７９を参照して説明したＩＦ２のコネクタＣＮ１の各端子から出力される信号を表すシリアル信号を生成し、生成したシリアル信号をシリアル出力端子ＴＸ２から出力する。

【２０５０】

例えば、マイクロプロセッサ９１は、メインＲＯＭ１０２の規定外ＲＯＭ領域（図１１Ｂ参照）に格納された試験用プログラムがメインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域（図１１Ｃ参照）を使用して処理を実行することによって、出力端子ＴＸ２から出力するシリアル信号を生成する。

【２０５１】

本実施形態において、マイクロプロセッサ９１は、出力端子ＴＸ２からＩ２Ｃ等のシリアル通信規格に準拠したシリアル信号を出力するものとして説明するが、マイクロプロセッサ９１の出力端子ＴＸ２から出力される信号は、複数の情報がコード化されたコード信号であれば、ＳＰＩ（Serial Peripheral Interface）、シリアルＡＴＡ（Advanced Technology Attachment）、ＰＣＩ　Ｅｘｐｒｅｓｓ（Peripheral Component Interconnect Express）等の他のシリアル通信規格に準拠したシリアル信号であってもよく、シリアル信号でなくてもよい。

【２０５２】

前述したように、主制御基板７１のコネクタＣＮ１０１は、ＩＦ２のコネクタＣＮ２に接続される。ＩＦ２は、ホストコントローラ４１７と、チップセレクタ回路（以下、ＣＳ１、２）と、ゲート回路（以下、ＧＡＴＥ１～５）とを有する。

【２０５３】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩと、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ１５と、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ１５（Ａ３～Ａ１５は、図示省略）と、チップセレクト端子ＣＳと、書込み端子ＷＲ０、ＷＲ１とを有する。ホストコントローラ４１７のシリアル入力端子ＳＣＩは、コネクタＣＮ２に接続される。

【２０５４】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号に基づいて、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ１５から信号を出力する。ここで、ホストコントローラ４１７は、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ２と、チップセレクト端子ＣＳと、書込み端子ＷＲ０、ＷＲ１とから出力する各信号によって、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ１５の出力先をＧＡＴＥ１～５から選択する。

【２０５５】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号から取得した１バイトのデータをＧＡＴＥ１に出力する場合には、各アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ２からオンレベル（例えば、Ｌｏｗレベル）の信号を出力し、書込み端子ＷＲ０からイネーブルレベル（例えば、Ｌｏｗレベル）の信号を出力し、書込み端子ＷＲ１からディスエーブルレベル（例えば、Ｈｉｇｈレベル）の信号を出力した状態で、取得したデータをデータバスＩ／Ｆ出力端子Ｄ８～Ｄ１５から出力し、チップセレクト端子ＣＳからイネーブルレベルの信号を出力する。

【２０５６】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号から取得した１バイトのデータをＧＡＴＥ２に出力する場合には、各アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ２からオンレベルの信号を出力し、書込み端子ＷＲ０からディスエーブルレベルの信号を出力し、書込み端子ＷＲ１からイネーブルレベルの信号を出力した状態で、取得したデータをデータバスＩ／Ｆ出力端子Ｄ８～Ｄ１５から出力し、チップセレクト端子ＣＳからイネーブルレベルの信号を出力する。

【２０５７】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号から取得した１バイトのデータをＧＡＴＥ３に出力する場合には、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０からオフレベル（例えば、Ｈｉｇｈレベル）の信号を出力し、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ１～Ａ２からオンレベルを出力し、書込み端子ＷＲ１からディスエーブルレベルの信号を出力した状態で、取得したデータをデータバスＩ／Ｆ出力端子Ｄ８～Ｄ１５から出力し、チップセレクト端子ＣＳからイネーブルレベルの信号を出力する。

【２０５８】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号から取得した１バイトのデータをＧＡＴＥ４に出力する場合には、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０からオフレベルの信号を出力し、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ１～Ａ２からオンレベルを出力し、書込み端子ＷＲ０からディスエーブルレベルの信号を出力し、書込み端子ＷＲ１からイネーブルレベルの信号を出力した状態で、取得したデータをデータバスＩ／Ｆ出力

端子Ｄ８～Ｄ１５から出力し、チップセレクト端子ＣＳからイネーブルレベルの信号を出力する。

【２０５９】

ホストコントローラ４１７は、シリアル入力端子ＳＣＩに入力されたシリアル信号から取得した１バイトのデータをＧＡＴＥ５に出力する場合には、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ１からオフレベルの信号を出力し、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０、Ａ２からオンレベルを出力し、書込み端子ＷＲ１からディスエーブルレベルの信号を出力した状態で、取得したデータをデータバスＩ／Ｆ出力端子Ｄ８～Ｄ１５から出力し、チップセレクト端子ＣＳからイネーブルレベルの信号を出力する。

【２０６０】

各ＣＳ１、２は、セレクト端子Ａ、Ｂ、Ｃと、ゲート端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂと、出力端子Ｙ０～Ｙ２を有する。各ＣＳ１、２のセレクト端子Ａ、Ｂ、Ｃ、ゲート端子Ｇ２Ａは、ホストコントローラ４１７のアドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ２、チップセレクト端子ＣＳにそれぞれ接続されている。

【２０６１】

ＣＳ１のゲート端子Ｇ２Ｂは、ホストコントローラ４１７の書込み端子ＷＲ０に接続されている。ＣＳ２のゲート端子Ｇ２Ｂは、ホストコントローラ４１７の書込み端子ＷＲ１に接続されている。

【２０６２】

各ＣＳ１、２は、ゲート端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂに入力された信号が共にイネーブルレベルであれば、セレクト端子Ａ、Ｂ、Ｃに入力された選択信号に応じて出力端子Ｙ０～Ｙ２のなかから１つの出力端子から有効信号を出力し、他の出力端子から無効信号を出力する。各ＣＳ１、２は、ゲート端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂに入力された信号のいずれかがディスエーブルレベルであれば、出力端子Ｙ０～Ｙ２の全ての端子から無効信号を出力する。

【２０６３】

各ＧＡＴＥ１～５は、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８と、信号出力端子Ｑ１～Ｑ８と、クロック端子ＣＫと、リセット端子ＣＬＲとを有する。なお、ＧＡＴＥ１～５は、８回路のＤフリップフロップを内蔵する集積回路（ＩＣ：Integrated Circuit）により構成されている。

【２０６４】

ＧＡＴＥ１のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ホストコントローラ４１７のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ１５、Ｄ１４、Ｄ１３、Ｄ１２、Ｄ１１、Ｄ１０、Ｄ９、Ｄ８にそれぞれ接続されている。ＧＡＴＥ１のクロック端子ＣＫは、ＣＳ１の出力端子Ｙ０に接続されている。

【２０６５】

ＧＡＴＥ２のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ホストコントローラ４１７のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７にそれぞれ接続されている。ＧＡＴＥ２のクロック端子ＣＫは、ＣＳ２の出力端子Ｙ０に接続されている。

【２０６６】

ＧＡＴＥ３のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ホストコントローラ４１７のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ１５、Ｄ１４、Ｄ１３、Ｄ１２、Ｄ１１、Ｄ１０、Ｄ９、Ｄ８にそれぞれ接続されている。ＧＡＴＥ３のクロック端子ＣＫは、ＣＳ１の出力端子Ｙ１に接続されている。

【２０６７】

ＧＡＴＥ４のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ホストコントローラ４１７のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７にそれぞれ接続されている。ＧＡＴＥ４のクロック端子ＣＫは、ＣＳ２の出力端子Ｙ１に接続されている。

【２０６８】

ＧＡＴＥ５のデータ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ホストコントローラ４１７のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ１５、Ｄ１４、Ｄ１３、Ｄ１２、Ｄ１１、Ｄ１０、Ｄ９、Ｄ８にそれぞれ接続されている。ＧＡＴＥ５のクロック端子ＣＫは、ＣＳ０の出力端子Ｙ２に接続されている。

【２０６９】

各ＧＡＴＥ１～５は、クロック端子ＣＫに入力されたイネーブル信号により、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８に入力されたデータを信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する信号に変換して信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する。また、各ＧＡＴＥ１～５は、リセット端子ＣＬＲに入力されたリセット信号によりリセットされる。各ＧＡＴＥ１～５の各信号出力端子Ｑ１～Ｑ８は、図中、１～６８の数字を以って対応付けられているように、コネクタＣＮ１の各ＰＩＮ（図１７９参照）に接続されている。

【２０７０】

ＧＡＴＥ１は、信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から停止実行位置信号ビット０、停止実行位置信号ビット２、停止実行位置信号ビット４、停止実行位置信号ビット６、停止実行位置信号ビット８、回胴番号信号ビット０、回胴番号信号ビット２、図柄停止信号ＳＴＢ信号をそれぞれ出力する。

【２０７１】

ＧＡＴＥ２は、信号出力端子Ｑ１～Ｑ７から停止実行位置信号ビット１、停止実行位置信号ビット３、停止実行位置信号ビット５、停止実行位置信号ビット７、停止実行位置信号ビット９、回胴番号信号ビット１、図柄停止信号エラー検出信号をそれぞれ出力し、他の信号出力端子は予備であり、必要に応じて信号を出力可能となっている。

【２０７２】

ＧＡＴＥ３は、信号出力端子Ｑ３～Ｑ５から遊技制御信号ビット０、遊技制御信号ビット２、遊技制御信号選択信号をそれぞれ出力し、他の信号出力端子は予備であり、必要に応じて信号を出力可能となっている。

【２０７３】

ＧＡＴＥ４は、信号出力端子Ｑ３～Ｑ５から遊技制御信号ビット１、遊技制御信号ビット３、遊技制御信号ＳＴＢ信号をそれぞれ出力し、他の信号出力端子は予備である、またＧＡＴＥ５も、各信号出力端子は予備であり、必要に応じて信号を出力可能となっている。

【２０７４】

＜試験専用の回路＞

本実施形態において、図示していないが実際の主制御基板７１の部品実装面に、ＧＡＴＥ１～３、コネクタＣＮ１００及びＣＮ１０１等が試験専用の回路であることを識別させるためにシルク印刷で破線が印刷されている。印刷された破線は、試験専用の回路を囲うように、または、試験専用の回路が主制御基板７１の上下左右の何れかの一辺側に実装されている場合は、コの字で囲うように印刷されている。

【２０７５】

主制御基板７１の部品実装面に印刷された破線は、ＧＡＴＥ１～３、コネクタＣＮ１００及びＣＮ１０１を囲う破線でもよく、また、ＧＡＴＥ１～３及びコネクタＣＮ１００と、ＣＮ１０１とを分けて囲う破線でもよい。

【２０７６】

具体的には、主制御基板７１の右辺側にＧＡＴＥ１～３、コネクタＣＮ１００及びＣＮ１０１を配置する試験専用の回路の配線パターンを設け、ロの字又はコの字で囲う様に破線を印刷してもよく、主制御基板７１の右辺側にＧＡＴＥ１～３、コネクタＣＮ１００の試験専用の回路の配線パターンを設け、主制御基板７１の左辺側にコネクタＣＮ１０１の試験専用の回路の配線パターンを設けそれぞれにロの字又はコの字で囲う様に破線を印刷してもよい。

【２０７７】

また、主制御回路９０を構成する主制御基板７１に実装される電子部品（ＣＰＵ、ｌＣ、抵抗、コンデンサ、およびコネクタ等）は、全てスルーホール実装用の電子部品が使用されるが、試験専用の回路は、表面実装用の電子部品を使用することができるため、試験専用の回路の配線パターンは、スルーホール実装用又は／及び表面実装用の配線パターンにすることができる。

【２０７８】

＜ＩＦ１から試験機に出力される信号＞

図１８５から図１９５は、ＩＦ１のＣＮ１からＣＮ３により入出力される制御信号の内のいくつかの信号のＯＮ状態、又は、ＯＦＦ状態に制御される不論理でタイミングを表したタイミングチャートであり、各タイミングチャートは全て各信号のＯＦＦ状態を上段側、ＯＮ状態を下段側で表記されている。

【２０７９】

（１）投入要求ランプ信号のＯＮタイミング

図１８５に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される投入要求ランプ信号は、払い出し要求信号又は再遊技中信号がＯＮの場合には、払い出し要求信号又は再遊技中信号がＯＦＦになってからＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８０】

（２）投入要求ランプ信号のＯＦＦタイミング

図１８６に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される投入要求ランプ信号は、投入スイッチ信号（ＩＦ１のコネクタ３）により規定枚数に達したとき（ｔ１）より後、投入スイッチ信号がＯＦＦになるとき（ｔ２）より前にＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８１】

また、図１８７に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される投入要求ランプ信号は、リールスタートスイッチ信号（ＩＦ１のコネクタ３）がＯＮになり遊技媒体を投入不可にしたとき（ｔ３）、ＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８２】

（３）第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＮタイミング

図１８８に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号は、全リール停止後（ｔ４）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置作動となる遊技に対する投入要求ランプ信号がＯＮになるタイミング（ｔ５）までにＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８３】

（４）第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＦＦタイミング

図１８９に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技に対する払い出し要求信号をＯＦＦにするタイミング（ｔ６）から、次の遊技に対する投入要求ランプ信号をＯＮにするタイミング（ｔ７）までにＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８４】

（５）第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＮタイミング

図１９０に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号は、全リール停止後（ｔ８）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置作動となる遊技に対する投入要求ランプ信号がＯＮになるタイミング（ｔ９）までにＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置作動中には、第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号が常にＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８５】

（６）第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号のＯＦＦタイミング

図１９１に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号は、第二種特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技に対する払い出し要求信号をＯＦＦにするタイミング（ｔ１０）から、次遊技の投入要求ランプ信号をＯＮにするタイミング（ｔ１１）までの間にＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８６】

（７）普通役物中信号のＯＮタイミング

図１９２に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される普通役物中信号は、全リール停止後（ｔ１２）、普通役物作動となる遊技に対する投入要求ランプ信号がＯＮになるタイミング（ｔ１３）までにＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８７】

（８）普通役物中信号のＯＦＦタイミング

図１９３に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される普通役物中信号は、普通役物が終了した遊技に対する払い出し要求信号をＯＦＦにするタイミング（ｔ１４）から、次の遊技に対する投入要求ランプ信号がＯＮになるタイミング（ｔ１５）までにＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８８】

（９）第一種／第二種特別役物中信号のＯＮタイミング

図１９４に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第一種／第二種特別役物中信号は、全リール停止後（ｔ１６）、第一種／第二種特別役物が作動する遊技の投入要求ランプ信号がＯＮになるタイミング（ｔ１７）までにＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。また、第一種／第二種特別役物中には、第一種／第二種特別役物中信号が常にＯＮとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０８９】

（１０）第一種／第二種特別役物中信号のＯＦＦタイミング

図１９５に示すように、ＩＦ１のコネクタＣＮ１から試験機４０２に出力される第一種／第二種特別役物中信号は、第一種／第二種特別役物中信号に係る役物連続作動装置が終了した遊技に対する払い出し要求信号をＯＦＦにするタイミング（ｔ１８）から、次遊技の投入要求ランプ信号をＯＮにするタイミング（ｔ１９）までの間にＯＦＦとなるようにマイクロプロセッサ９１によって制御される。

【２０９０】

＜本実施形態の作用効果＞

以上に説明したように、本実施形態に係るパチスロ１は、主制御基板７１に接続される入出力装置と主制御基板７１との間で入出力される信号、及び、キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４に接続される入出力装置と主制御基板７１との間で入出力される信号を試験機４０２にＩＦ１、ＩＦ２を介して接続することができる。

【２０９１】

したがって、本実施形態に係るパチスロ１は、主制御基板７１に接続される入出力装置、及び、キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４に接続される入出力装置から入出力される信号をパチスロ１の仕様に応じた接続態様でＩＦ１、ＩＦ２に接続することによって、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ１、ＩＦ２を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９２】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、ＩＦ２にコード化されたコード信号を中継させるため、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ２に中継させるコード信号にコード化する情報を変更することによって、ＩＦ２を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９３】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、ＩＦ２にコード信号を試験機４０２が入力可能な信号に変換させるため、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ２に中継させるコード信号が表す情報を変更することによって、ＩＦ２を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９４】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、主制御基板７１とキャビネット側中継基板４４とを接続する第１接続経路及び主制御基板７１とドア中継端子板６８とを接続する第２接続経路がＩＦ１を経由することによって、パチスロ１の仕様に応じて、第１接続経路及び第２接続経路を流れる信号に基づいた試験信号をＩＦ１と試験機４０２との間で入出力させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ１を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９５】

また、第１接続経路は、ドア中継端子板６８と外部集中端子板４７とを接続可能であり、第２接続経路は、ＩＦ１を経由し、主制御基板７１と前記第２中継基板とを接続可能であるため、本実施形態に係るパチスロ１は、入出力装置から出力される出力信号、及び、外部集中端子板４７から出力される外部信号を試験機４０２にＩＦ１を介して出力することができる。

【２０９６】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、主制御基板７１から各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各リール３Ｌ第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒに対して出力される出力信号が流れる第１接続経路がキャビネット側中継基板４４を経由することによって、主制御基板７１から第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒに対して出力される出力信号に基づいた試験信号をＩＦ１から試験機４０２に出力させるため、パチスロ１の仕様が変わったとしてもＩＦ１を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９７】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒから主制御基板７１に出力される信号が流れる第２接続経路がＩＦ１を経由することによって、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒの出力信号に基づいた試験信号をＩＦ１から試験機４０２に出力させるため、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ１を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２０９８】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、主制御基板７１から外部集中端子板４７に対して出力される出力信号が流れる第１接続経路がＩＦ１を経由し、主制御基板７１から第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒに対して出力される出力信号が流れる第２接続経路がＩＦ１を経由するため、主制御基板７１から外部集中端子板４７及び第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒに対して出力される出力信号に基づいた試験信号をＩＦ１から試験機４０２に出力させることができる。

【２０９９】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒから主制御基板７１に入力される入力信号が流れる第２接続経路がＩＦ１を経由するため、第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒから主制御基板７１に入力される入力信号を試験機４０２にＩＦ１を介して入力することができる。

【２１００】

このように、本実施形態に係るパチスロ１は、パチスロ１の仕様が変わったとしても、ＩＦ１を変更することなく、また、最低限の変更により試験機４０２と接続することができる。

【２１０１】

また、本実施形態に係るパチスロ１は、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７等から主制御基板７１に入力される入力信号が流れる第３接続経路がＩＦ１を経由するため、セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７等から主制御基板７１に入力される入力信号を試験機４０２にＩＦ１を介して入力すること

ができる。
【２１０２】
［その他の第２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、スタートレバー１６押下からリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの変動が定速回転に至るまでの間（加速中）に遊技媒体の払出しを伴わない、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを遊技者の停止操作によって一時的に停止させたように見せる演出（以降「疑似遊技」という）を行うことができる。
【２１０３】
しかし、この疑似遊技は、遊技媒体の払出しに関与しない機能のため、試験機４０２には無関係な機能であり、ＩＦ１に疑似遊技が行われた場合に、試験機４０２に疑似遊技を認識させることなく、試験を続けるための機能が必要になる。
【２１０４】
そのためには、主制御基板７１からＩＦ１に「疑似遊技中信号」を出力可能にし、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させるための第１リールストップスイッチ信号から第３リールストップスイッチ信号を入力可能にする必要がある。
【２１０５】
具体的には、例えば、主制御基板７１のコネクタＣＮ１００のＰＩＮ２０（図１８０参照）の未使用を疑似遊技中信号に割り当てマイクロプロセッサ９１から出力可能にし、ＩＦ１のコネクタＣＮ１４（図１７５参照）に接続されているＢＵＦ３の出力端子Ｙ４に接続される疑似遊技切り替えスイッチと疑似遊技中に第１～第３リールストップスイッチ信号、投入スイッチ信号、及び、リールスタートスイッチ信号を出力可能にする疑似遊技回路を設ける。
【２１０６】
疑似遊技回路は、疑似遊技切り替えスイッチがＯＮ（又は、ＯＦＦ）であり、疑似遊技中信号がＯＮ状態の時、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止させるための第１～第３リールストップスイッチ信号を約１～１０秒間隔で約４ｍｓｅｃ～１０ｍｓｅｃの間、ＯＮ状態に出力する。
【２１０７】
マイクロプロセッサ９１は、疑似遊技中信号がＯＮ状態中に第１～第３リールストップスイッチ信号を入力すると、入力に応じて、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒいずれかを疑似停止させ、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが疑似停止した後に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、ランダム遅延を行い、通常のリール制御に戻る。
【２１０８】
なお、疑似停止とは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが完全に停止した状態ではなく、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが微振動を行う状態であり、微振動とは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが順回転と逆回転を交互に行われている状態を示す。
【２１０９】
ランダム遅延とは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにそれぞれ遅延時間を設け、遅延後リールの回転を再開させる。また、遅延時間は、約１００ｍｓｅｃ～約３秒程であり、各遅延時間は乱数に基づいて決定される。
【２１１０】
疑似遊技中信号がＯＮ状態からＯＦＦ状態になるタイミングは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全ての疑似停止が終了したタイミングである。また、疑似遊技回路は、疑似遊技切り替えスイッチがＯＦＦ（又は、ＯＮ）の場合は、疑似遊技中信号がＯＮ状態であっても、第１リールストップスイッチ信号から第３リールストップスイッチ信号を出力することは無い。
【２１１１】
さらに、疑似遊技回路は、第１～第３リールストップスイッチ信号に換えて、投入スイッチ信号、又は／及び、リールスタートスイッチ信号を出力するようにしてよく、また、疑似遊技中に遊技者に疑似遊技中が認識可能になるように疑似遊技中ランプを設けてもよ

い。
【２１１２】
（第３実施形態）
　次に、本発明の第３実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、複数の特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）の遊技機である。
【２１１３】
＜機能フロー＞
　まず、図１９６を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機の機能について説明する。図１９６は、本実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。
【２１１４】
　パチンコゲームは、図１９６に示すように、ユーザの操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われるゲームである。また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれる。特別図柄ゲームにおいて「大当り」となったときや、普通図柄ゲームにおいて「当り」となったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御処理が行われ易くなる。
【２１１５】
　また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の可変表示が行われるための一つの条件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の可変表示が行われるための一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれる。
【２１１６】
　なお、本明細書でいう「可変表示」とは、変動可能に表示される概念であり、例えば、実際に変動して表示される「変動表示」、実際に停止して表示される「停止表示」等を可能にするものである。また、「可変表示」では、例えば特別図柄ゲームの結果として特別図柄（識別情報）が表示される「導出表示」を行うことができる。すなわち、本明細書では、「変動表示」の開始から「導出表示」までの動作を１回の「可変表示」と称する。さらに、本明細書において、「識別情報」とは、特別図柄、普通図柄、装飾図柄、識別図柄等のパチンコ遊技で使用される「図柄」や、パチスロ又はスロット遊技で使用される識別図柄や装飾図柄などの、遊技者が遊技を行う上で、遊技の結果を表示又は示唆する際に使用される図柄を含み得る意味である。
【２１１７】
　以下、特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームの処理フローの概要を説明する。
【２１１８】
［特別図柄ゲーム］
　特別図柄ゲームにおいて特別図柄始動入賞があった場合には、大当り判定用カウンタ及び図柄決定用カウンタからそれぞれ乱数値（大当り判定用乱数値及び図柄決定用乱数値）が抽出され、抽出された各乱数値が記憶される（図１９６に示す特別図柄ゲーム中の特別図柄始動入賞処理のフロー参照）。
【２１１９】
　特別図柄ゲーム中の特別図柄制御処理では、図１９６に示すように、最初に、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、特別図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かを参照し、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定される。
【２１２０】
　次いで、特別図柄の可変表示を開始する場合、大当り判定用カウンタから抽出された大当り判定用乱数値を参照して、「大当り」とするか否かの大当り判定が行われる。その後、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、上述した大当り判定の結果とを参照して、停止表示させる特別図柄が決

定される。
【２１２１】
　次いで、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当り判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とを参照して、特別図柄の変動パターンが決定される。
【２１２２】
　次いで、演出パターン決定処理が行われる。この処理では、演出パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当り判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄と、上述した特別図柄の変動パターンとを参照し、特別図柄の可変表示に伴って実行する演出パターンが決定される。
【２１２３】
　次いで、決定された、大当り判定の結果、停止表示させる特別図柄、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の可変表示に伴う演出パターンを参照し、特別図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。
【２１２４】
　そして、可変表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「大当り」となるか否かが判定される。この判定処理において、「大当り」となったと判定されると、大当り遊技を行う大当り遊技制御処理が実行される。なお、大当り遊技では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、「大当り」とならなかったと判定されると、大当り遊技制御処理が実行されない。
【２１２５】
　「大当り」とならなかったと判定された場合、又は、大当り遊技制御処理が終了した場合には、遊技状態を移行させるための遊技状態移行制御処理が行われる。この遊技状態移行制御処理では、大当り遊技状態とは異なる通常時の遊技状態の管理が行われる。通常時の遊技状態としては、例えば、上述した大当り判定において、「大当り」と判定される確率が増大する遊技状態（以下、「確変遊技状態」という）や、特別図柄始動入賞が得られやすくなる遊技状態（以下、「時短遊技状態」という）などが挙げられる。その後、再度、特別図柄の可変表示を開始させるか否かの判定処理を行い、その後は、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。
【２１２６】
　なお、本実施形態のパチンコ遊技機において、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞時に取得される各種データ（大当り判定用乱数値、図柄決定用乱数値等）が保留される。すなわち、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞に対応する特別図柄の可変表示（変動表示）が保留され、現在実行されている特別図柄の変動表示終了後に保留されている特別図柄の可変表示が開始される。以下では、保留されている特別図柄の可変表示を「保留球」ともいう。
【２１２７】
　また、本実施形態のパチンコ遊技機では、後述するように、２種類の特別図柄始動入賞（第１始動口入賞及び第２始動口入賞）を設け、各特別図柄始動入賞に対して最大４個の保留球を取得することができる。すなわち、本実施形態では、最大８個の保留球を取得することができる。
【２１２８】
　さらに、本実施形態のパチンコ遊技機は、図１９６には示さないが、上述した保留球の情報に基づいて保留球の当落（「大当り」当選の有無）を判定し、さらに、その判定結果に基づいて所定の演出を行う機能、すなわち、先読み演出機能も備える。
【２１２９】
　なお、本実施形態のパチンコ遊技機では、以下に説明するように、特別図柄の変動パターンを前半及び後半の変動パターンに分け、各変動パターンを別個に決定する。ここで、図１９７を参照しながら、特別図柄の前半変動パターン及び後半変動パターンの決定手法について説明する。図１９７は、後述の主制御回路６１００のメインＲＯＭ６１０２に記

憶されている前半変動パターン、後半変動パターン、及び、これらを組み合わせた変動パターンを規定した変動パターンテーブルを示す図である。

【２１３０】

これらのテーブルは、入賞時の当選種別や図柄指定コマンド等に基づいて、変動パターン種別、並びに、前半及び後半変動パターンを決定するために参照される。また、メインＣＰＵ６１０１は、前半及び後半変動パターンに対応するコマンドを組み合わせたものを変動パターン指定コマンドとして副制御回路６２００に送信する。なお、以下の説明では、前半及び後半変動パターンを組み合わせたものを単に「変動パターン」という。

【２１３１】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、入賞時の当選種別及び図柄指定コマンド等に基づいて変動パターンの種別（例えば、はずれ変動パターン９種類及び当り変動パターン９種類のうちのいずれか）を決定し、さらに、対応する前半変動パターンと後半変動パターンとを決定する。例えば、変動パターンとして、はずれ変動パターンの「通常変動」が決定されると、前半変動パターンとしてコマンド「００Ｈ」の「なし」が決定されるとともに、後半変動パターンとしてコマンド「００Ｈ」の「低確 変動１（４．０秒）」又はコマンド「０１Ｈ」の「低確 変動２（８．０秒）」のいずれかが決定される。このような「通常変動」に対応する変動パターン指定コマンドは、前半及び後半変動パターンのコマンドを組み合わせた「０００００Ｈ」又は「０００１Ｈ」として副制御回路６２００に送信される。なお、変動パターン指定コマンドは、例えば「００Ｈ００Ｈ」や「００Ｈ０１Ｈ」と記す場合もある。

【２１３２】

変動パターンの変動時間は、前半及び後半変動パターンの変動時間を合わせた時間となる。例えば、変動パターン指定コマンド「００００Ｈ」では、前半変動パターンの変動時間（０ｍｓ）と後半変動パターンの変動時間（４０００ｍｓ）とを合わせた時間（４０００ｍｓ）となり、変動パターン指定コマンド「０１０２Ｈ」では、前半変動パターンの変動時間（１１０００ｍｓ）と後半変動パターンの変動時間（１００００ｍｓ）とを合わせた時間（２１０００ｍｓ）となる。このように、変動パターンについては、大まかな種別が決定された後、前半及び後半変動パターンが段階的に決定されるため、変動パターンの組み合わせとしては多様化が図られ、ひいては演出パターンのバリエーションを容易に増やすことができる。

【２１３３】

なお、図１９７には、便宜上、はずれと当りとを合わせて１８種類の変動パターンしか示されていないが、もちろん同図に示す以上であってもよい。「擬似１～４」、「特殊擬似１～３」は、いわゆる擬似連に対応する変動パターンである。「擬似１～４」は、例えば、通常の擬似連、高速擬似連などといった擬似連を実行する変動パターンとして設けられている。例えば、「擬似１～擬似４ 当り」とは、例えば擬似連実行後にノーマルリーチやＳＰリーチを経由して大当りとなる変動パターンである。「低確」、「チャンスタイム」、「小当りラッシュ」とは、それぞれ「非確変遊技状態」、「確変かつ時短遊技状態」、「確変かつ非時短遊技状態」を意味する。本実施形態においては、「プレミア」に係る変動パターンが当り変動パターンのみ設定されているが、これに限られるものではなく、「当り」かつ「小当りラッシュ」である場合や、「当り」であることが濃厚である（当りの期待度が高い）ことを示す変動パターンとしてもよい。

【２１３４】

小当りラッシュは、小当りが通常の遊技状態よりも頻出する遊技状態であり、電サポ（電動チューリップによるサポート：後述の普通電動役物６０４６が通常時より開き易い状態）が行われないとき（普通図柄低確率）で、且つ、一方の特図（本実施形態では後述の第２特別図柄）の変動時間の短いときの遊技状態である。また、チャンスタイム（例えば、時短２０回）において、時短が終了すると小当りラッシュに突入する場合があってもよい。なお、図示しないが、第２特別図柄の変動表示では、通常遊技状態（特別図柄の低確率、普通図柄の低確率）のときに１０分変動（相対的に長い変動時間）が行われる場合も

ある。

【２１３５】

［普通図柄ゲーム］

普通図柄ゲームにおいて普通図柄始動入賞があった場合には、当り判定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値が記憶される（図１９６に示す普通図柄ゲーム中の普通図柄始動入賞処理のフロー参照）。

【２１３６】

普通図柄ゲーム中の普通図柄制御処理では、図１９６に示すように、最初に、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かを参照し、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定される。

【２１３７】

次いで、普通図柄の可変表示を開始する場合、当り判定用カウンタから抽出された乱数値を参照して、「当り」とするか否かの当り判定が行われる。その後、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、当り判定の結果を参照して、普通図柄の変動パターンが決定される。

【２１３８】

次いで、決定された当り判定の結果、及び、普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。

【２１３９】

可変表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「当り」となるか否かが判定される。この判定処理において、「当り」となると判定されると、当り遊技を行う当り遊技制御処理が実行される。当り遊技制御処理では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける遊技球の特別図柄始動入賞の可能性が増大する。一方、「当り」とならないと判定されると、当り遊技制御処理が実行されない。その後、再度、普通図柄の可変表示を開始させるか否かの判定処理が行われ、その後は、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【２１４０】

上述のように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて「大当り」となるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて「当り」となるか否か等の条件により、遊技球の払出制御処理の行われ易さが変化する。

【２１４１】

なお、本実施形態において、各種の乱数値の抽出方式としては、プログラムを実行することによって乱数値を生成するソフト乱数方式を用いる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、例えば、パチンコ遊技機が、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備える場合には、その乱数発生器におけるカウンタ（いわゆる、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を、上述した各種乱数値の抽出方式として採用してもよい。なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

【２１４２】

＜パチンコ遊技機の構造＞

次に、図１９８～図２００を参照して、本実施形態におけるパチンコ遊技機の構造について説明する。なお、図１９８は、正面側から見たパチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。図１９９は、パチンコ遊技機の分解斜視図である。また、図２００は、背面側から見たパチンコ遊技機の外観を示す斜視図である。

【２１４３】

パチンコ遊技機６００１は、図１９８～図２００に示すように、本体６００２と、本体６００２に対して開閉自在に取り付けられたベースドア６００３と、ベースドア６００３

に対して開閉自在に取り付けられたガラスドア６００４とを備える。

【２１４４】

［本体］

本体６００２は、長方形状の開口６００２ａを有する枠状部材で構成される（図１９９参照）。この本体６００２は、例えば、木材等の材料により形成される。

【２１４５】

［ベースドア］

ベースドア６００３は、本体６００２の外形形状と略等しい長方形の外形形状を有する板状部材で構成される。ベースドア６００３は、本体６００２の前方（パチンコ遊技機６００１の正面側）に配置されており、ベースドア６００３を本体６００２の一方の側辺端部を軸にして回動させることにより、本体６００２の開口６００２ａが開閉される。ベースドア６００３には、図１９９に示すように、四角形状の開口６００３ａが設けられる。この開口６００３ａは、ベースドア６００３の略中央部から上側の領域に渡って形成され、該領域の大部分を占有する大きさで形成される。

【２１４６】

また、ベースドア６００３には、スピーカ６０１１と、遊技盤６０１２と、表示装置６０１３と、皿ユニット６０１４と、発射装置６０１５と、払出装置６０１６と、基板ユニット６０１７とが取り付けられる。

【２１４７】

スピーカ６０１１は、ベースドア６００３の上部（上端部付近）に配置される。遊技盤６０１２は、ベースドア６００３の前方（パチンコ遊技機６００１の正面側）に配置され、ベースドア６００３の開口６００３ａを覆うように配置される。

【２１４８】

遊技盤６０１２は、光透過性を有する板形状の樹脂部材で構成される。なお、光透過性を有する樹脂としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などを用いることができる。

【２１４９】

また、遊技盤６０１２の前面（パチンコ遊技機６００１の正面側の表面）には、発射装置６０１５から発射された遊技球が転動する遊技領域６０１２ａが形成される。この遊技領域６０１２ａは、ガイドレール６０４１（具体的には後述の図２０１に示す外レール６０４１ａ）に囲まれた領域であり、その外周形状は略円状である。さらに、遊技領域６０１２ａには、複数の遊技釘（後述の図２０１参照）が打ちこまれている。なお、遊技盤６０１２（遊技領域６０１２ａ）の構成については、後述の図２０１を参照しながら後で詳述する。また、図示しないが、遊技盤６０１２には、異常検知用の磁気センサや振動センサなどの各種センサが設けられている。

【２１５０】

表示装置６０１３は、遊技盤６０１２の背面側（パチンコ遊技機６００１の正面側とは反対側）に取り付けられる。この表示装置６０１３は、画像を表示する表示領域６０１３ａを有する。表示領域６０１３ａの大きさは、遊技盤６０１２の表面の全部又は一部の領域を占めるような大きさに設定される。この表示装置６０１３の表示領域６０１３ａには、演出用の識別図柄、演出画像、装飾用画像（装飾図柄）などの各種画像が表示される。遊技者は、遊技盤６０１２を介して、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａに表示された各種画像を視認することができる。

【２１５１】

なお、本実施形態では、表示装置６０１３としては、液晶表示装置を用いる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、表示装置６０１３として、例えば、プラズマディスプレイ、リアプロジェクションディスプレイ、ＣＲＴ（Cathode Ray Tube）ディスプレイなどの表示機器を適用してもよい。

【２１５２】

また、遊技盤６０１２の背面側（パチンコ遊技機６００１の正面側とは反対側）には、

スペーサ６０１９が設けられる。このスペーサ６０１９は、遊技盤６０１２の背面（パチンコ遊技機６００１の背面側の表面）と表示装置６０１３の前面（パチンコ遊技機６００１の正面側の表面）との間に設けられ、遊技盤６０１２の遊技領域６０１２ａを転動する遊技球の流路となる空間を形成する。スペーサ６０１９は、光透過性を有する材料で形成される。なお、本発明はこれに限定されず、スペーサ６０１９は、例えば、一部が光透過性を有する材料で形成されていてもよいし、光透過性を有さない材料で形成されていてもよい。

【２１５３】

皿ユニット６０１４は、遊技盤６０１２の下方に配置される。この皿ユニット６０１４は、上皿６０２１と、その下方に配置された下皿６０２２とを有する。上皿６０２１及び下皿６０２２には、図１９８に示すように、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口６０２１ａ及び払出口６０２２ａがそれぞれ形成される。所定の払出条件が成立した場合には、払出口６０２１ａ及び払出口６０２２ａから遊技球が排出されて、それぞれ、上皿６０２１及び下皿６０２２に貯留される。また、上皿６０２１に貯留された遊技球は、発射装置６０１５によって遊技領域６０１２ａに発射される。

【２１５４】

また、皿ユニット６０１４には、演出ボタン６０２３が設けられる。この演出ボタン６０２３は、上皿６０２１上に取り付けられる。また、演出ボタン６０２３の周縁には、ダイヤル操作部（ジョグダイヤル）６０２４が演出ボタン６０２３に対して回転可能に取り付けられる。本実施形態のパチンコ遊技機６００１は、演出ボタン６０２３及び／又はダイヤル操作部６０２４を用いて行う所定の演出機能を有し、所定の演出を行う場合には、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａに、演出ボタン６０２３及び／又はダイヤル操作部６０２４の操作を促す画像が表示される。

【２１５５】

発射装置６０１５は、ベースドア６００３の前面において、右下の領域（右下角部付近）に配置される。この発射装置６０１５は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル６０２５と、皿ユニット６０１４の右下部に係合するパネル体６０２６とを備える。発射ハンドル６０２５は、パネル体６０２６の前面側に配置され、パネル体６０２６に回動可能に支持される。

【２１５６】

なお、図１９８～図２００には示さないが、パネル体６０２６の背面側には、遊技球（遊技媒体）の発射動作を制御するソレノイドアクチュエータ（駆動装置）が設けられる。また、図１９８～図２００には示さないが、発射ハンドル６０２５の周縁部には、タッチセンサが設けられ、発射ハンドル６０２５の内部には、発射ボリュームが設けられる。発射ボリュームは、発射ハンドル６０２５の回動量に応じて抵抗値を変化させ、ソレノイドアクチュエータに供給する電力を変化させる。

【２１５７】

本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、遊技者の手が発射ハンドル６０２５のタッチセンサに接触すると、タッチセンサは検知信号を出力する。これにより、遊技者が発射ハンドル６０２５を握持したことが検知され、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が可能になる。そして、遊技者が発射ハンドル６０２５を把持して時計回り（遊技者側から見て右回り）の方向へ回動操作すると、発射ハンドル６０２５の回動角度に応じて発射ボリュームの抵抗値が変化し、その抵抗値に対応する電力がソレノイドアクチュエータに供給される。その結果、上皿６０２１に貯留された遊技球が順次発射され、発射された遊技球は、ガイドレール６０４１（後述の図２０１参照）に案内されて遊技盤６０１２の遊技領域６０１２ａへ放出される。

【２１５８】

また、図１９８～図２００には示さないが、発射ハンドル６０２５の側部には、発射停止ボタンが設けられる。発射停止ボタンは、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射を停止させるために設けられたボタンである。遊技者が発射停止ボタンを押下すると、

発射ハンドル６０２５を把持して回動させた状態であっても、遊技球の発射が停止される。

【２１５９】

払出装置６０１６は、ベースドア６００３の背面側に配置される。払出装置６０１６には、貯留ユニット（不図示）から遊技球が供給される。払出装置６０１６は、貯留ユニットから供給された遊技球の中から、払出条件の成立に基づいて、所定個数の遊技球を上皿６０２１又は下皿６０２２に払い出す。また、払出装置６０１６の背面側には、図２００に示すように、電源スイッチ６０３５が設けられる。

【２１６０】

基板ユニット６０１７は、ベースドア６００３の背面側に配置される。基板ユニット６０１７には、各種制御基板、各種ユニット、各種スイッチ等が配設される。具体的には、図２００に示すように、主制御回路６１００（後述の図２０２参照）が実装された主制御基板６０３０、副制御回路６２００（後述の図２０２及び図２０３参照）が実装された副制御基板６０４０、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路６３００（後述の図２０２参照）が実装された払出・発射制御基板６０５０、及び、電源を供給する電源供給回路６０３３（後述の図２０２参照）を有する電源供給ユニット６０６０等が基板ユニット６０１７に設けられている。

【２１６１】

なお、本実施形態では、副制御基板６０４０を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御ＬＳＩまたは複数のＬＳＩが設けられた基板）として構成するが、本発明はこれに限られず、副制御基板６０４０を、複数の基板で構成（例えば、後述のホスト制御回路６２１０、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０、表示制御回路６２３０等をそれぞれ別個の基板で構成）してもよい。

【２１６２】

また、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、パチンコゲームの有利度合に関わる各種データ（例えば大当り確率等）が異なる複数の設定値（本実施形態では「１」～「６」の６段階）が設けられている。設定「６」が遊技者に最も有利であり（例えば、大当り確率が最も高く）、設定値が小さくなるにつれて遊技者にとっての有利度も段階的に低くなる。

【２１６３】

そして、図２００には示さないが、主制御基板６０３０を収容する主基板ケース内には、遊技者が設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー６０８０、設定値を変更する際に操作される設定スイッチ６０８１、性能表示モニタ６０７０及びエラー報知モニタ６０７１（いずれも後述の図２０２参照）が収容されている。性能表示モニタ６０７０には、例えば後述の性能表示データや設定値が表示される。エラー報知モニタ６０７１には、例えばエラーコード等が表示される。

【２１６４】

なお、設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１が主基板ケース内に収容されている理由は、セキュリティ面を考慮して、パチンコ遊技機６００１の管理責任者（以下、「遊技機管理責任者」と称する）以外の第三者（例えば遊技者）が設定キー６０８０及び／又は設定スイッチ６０８１に容易にアクセスできないようにするためである。ただし、本明細書でいう、「主基板ケース内」には、主基板ケースを開放しなければ設定キー６０８０及び／又は設定スイッチ６０８１にアクセスできない構成のものだけでなく、主基板ケースの設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１の対応設置箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技機管理責任者が管理する鍵を使用してパチンコ遊技機６００１を設置している島設備から当該パチンコ遊技機６００１を回動させて背面を露出させたときに、遊技機管理責任者が設定キー６０８０及び／又は設定スイッチ６０８１にアクセスできるように構成されているものも含まれる。

【２１６５】

［ガラスドア］

ガラスドア６００４は、表面が略四角形状の板状部材で構成される。また、ガラスドア

６００４は、遊技盤６０１２の前面側に配置され、遊技盤６０１２を覆う大きさを有する。このガラスドア６００４の前面において、スピーカ６０１１と対向する上部領域には、スピーカカバー６０２９が設けられる。

【２１６６】

また、ガラスドア６００４の中央部において、遊技盤６０１２の遊技領域６０１２ａと対向する領域には、少なくとも遊技領域６０１２ａを露出させるような大きさの開口６００４ａが形成される。そして、ガラスドア６００４の開口６００４ａには、光透過性を有する保護ガラス６０２８が取り付けられ、これにより、開口６００４ａが塞がれる。したがって、ガラスドア６００４をベースドア６００３に対して閉じると、保護ガラス６０２８は、遊技盤６０１２の少なくとも遊技領域６０１２ａに対面するように配置される。

【２１６７】

［遊技盤］

次に、遊技盤６０１２の構成について、図２０１を参照して説明する。図２０１は、遊技盤６０１２の構成を示す正面図である。

【２１６８】

遊技盤６０１２の前面には、図２０１に示すように、ガイドレール６０４１と、球通過検出器６０４３と、第１始動口６０４４（始動領域）と、第２始動口６０４５（始動領域）と、普通電動役物６０４６とが設けられる。また、遊技盤６０１２の前面には、一般入賞口６０５１，６０５２と、第１大入賞口６０５３（可変入賞装置）と、第２大入賞口６０５４（可変入賞装置）と、アウト口６０５５と、複数の遊技釘６０５６とが設けられる。さらに、遊技盤６０１２の前面において、その略中央に配置された表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部には、第１特別図柄表示装置６０６１と、第２特別図柄表示装置６０６２と、普通図柄表示装置６０６３と、第１特別図柄保留表示装置６０６４と、第２特別図柄保留表示装置６０６５と、普通図柄保留表示装置６０６６とが設けられる。

【２１６９】

なお、図２０１には示さないが、遊技盤６０１２の前面には、演出用７セグカウンタも設けられている。演出用７セグカウンタは、二桁の数字や２つの英字を表示可能な表示カウンタで構成される。また、本実施形態では、特別図柄の停止表示の結果が「大当り」である場合に点灯する報知ＬＥＤ（Light Emitting Diode）や、大当り遊技中のラウンド数を表示するラウンド数表示ＬＥＤなどを設けてもよい。

【２１７０】

［遊技領域の各種構成部材］

ガイドレール６０４１は、遊技領域６０１２ａを区画する円弧状に延在した外レール６０４１ａと、この外レール６０４１ａの内側（内周側）に配置された、円弧状に延在した内レール６０４１ｂとで構成される。遊技領域６０１２ａは、外レール６０４１ａの内側に形成される。外レール６０４１ａ及び内レール６０４１ｂは、遊技者側から見て、遊技領域６０１２ａの左側端部付近において互いに対向するように配置され、これにより、外レール６０４１ａと内レール６０４１ｂとの間に、発射装置６０１５によって発射された遊技球を遊技領域６０１２ａの上部へ案内するガイド経路６０４１ｃが形成される。

【２１７１】

また、遊技領域６０１２ａの左側上部に位置する内レール６０４１ｂの先端部には、該内レール６０４１ｂの先端部と、それと対向する外レール６０４１ａの一部とにより、玉放出口６０４１ｄが形成される。そして、内レール６０４１ｂの先端部には、玉放出口６０４１ｄを塞ぐようにして、玉戻り防止片６０４２が設けられる。この玉戻り防止片６０４２は、玉放出口６０４１ｄから遊技領域６０１２ａに放出された遊技球が、再び玉放出口６０４１ｄを通過してガイド経路６０４１ｃに進入することを防止する。

【２１７２】

玉放出口６０４１ｄから放出された遊技球は、遊技領域６０１２ａの上部から下部に向かって流下する。この際、遊技球は、複数の遊技釘６０５６、第１始動口６０４４、第２始動口６０４５等の遊技領域６０１２ａに設けられた各種部材に衝突して、その進行方向

を変えながら遊技領域６０１２ａの上部から下部に向かって流下する。

【２１７３】

遊技領域６０１２ａの略中央には、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａが設けられる。この表示領域６０１３ａの上端には、障害物６０１３ｂが設けられる。障害物６０１３ｂを設けることにより、遊技球は、遊技領域６０１２ａ内の表示領域６０１３ａと重なる領域上を通過しない。

【２１７４】

球通過検出器６０４３は、遊技者側から見て、表示領域６０１３ａの右側端部付近に配置される。球通過検出器６０４３には、球通過検出器６０４３を通過する遊技球を検出するための通過球スイッチ６０４３ａ（後述の図２０２参照）が設けられる。また、球通過検出器６０４３を遊技球が通過することにより、「当り」か否かの抽選が行われ、該抽選の結果に基づいて普通図柄の変動表示が開始される。

【２１７５】

第１始動口６０４４は、表示領域６０１３ａの下方に配置され、第２始動口６０４５は、第１始動口６０４４の下方に配置される。第１始動口６０４４及び第２始動口６０４５は、遊技球を受け入れ可能な部材で構成される。以下、遊技球が第１始動口６０４４又は第２始動口６０４５に入ること又は通過することを「入賞」という。そして、遊技球が第１始動口６０４４又は第２始動口６０４５に入賞すると、第１所定数（本実施形態では３個）の遊技球が払い出される。また、第１始動口６０４４に遊技球が入球することにより、「大当り」であるか否かの抽選が行われ、該抽選の結果に基づいて特別図柄の変動表示が開始される。さらに、第２始動口６０４５に遊技球が入球することにより、「大当り」及び「小当り」のいずれかであるか否かの抽選が行われ、該抽選の結果に基づいて特別図柄の変動表示が開始される。

【２１７６】

第１始動口６０４４には、第１始動口６０４４に入賞した遊技球を検出するための第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａ（後述の図２０２参照）が設けられる。また、第２始動口６０４５には、第２始動口６０４５に入賞した遊技球を検出するための第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａ（後述の図２０２参照）が設けられる。なお、第１始動口６０４４及び第２始動口６０４５に入賞した遊技球は、遊技盤６０１２に設けられた回収口（不図示）を通過して遊技球の回収部（不図示）に搬送される。

【２１７７】

普通電動役物６０４６は、第２始動口６０４５に設けられる。普通電動役物６０４６は、第２始動口６０４５の両側に回動可能に取り付けられた一対の羽根部材と、一対の羽根部材を駆動させる普通電動役物ソレノイド６０４６ａ（始動口ソレノイド、後述の図２０２参照）とを有する。この普通電動役物６０４６は、普通電動役物ソレノイド６０４６ａにより駆動され、一対の羽根部材を拡げて第２始動口６０４５に遊技球を入賞し易くする開放状態、及び、一対の羽根部材を閉じて第２始動口６０４５に遊技球を入賞不可能にする閉鎖状態の一方の状態を発生させる。そして、時短遊技状態では、普通電動役物６０４６が開放状態になり易い状態となる。なお、普通電動役物６０４６が閉鎖状態である場合、一対の羽根部材の開口形態を、本実施形態のように、入賞不可能にする形態でなく、遊技球の入賞が困難になるような形態にしてもよい。

【２１７８】

一般入賞口６０５１は、遊技者側から見て、遊技領域６０１２ａの左下部付近に配置される。また、一般入賞口６０５２は、球通過検出器６０４３の下方に配置され、且つ、遊技者側から見て、遊技領域６０１２ａの右下部付近に配置される。一般入賞口６０５１及び一般入賞口６０５２は、遊技球を受け入れ可能な部材で構成される。以下では、遊技球が一般入賞口６０５１又は一般入賞口６０５２に入ること又は通過することもまた、「入賞」という。一般入賞口６０５１又は一般入賞口６０５２に遊技球が入賞すると、第２所定数（本実施形態では１０個）の遊技球が払い出される。

【２１７９】

一般入賞口６０５１には、一般入賞口６０５１に入賞した遊技球を検出するための一般入賞球スイッチ６０５１ａ（後述の図２０２参照）が設けられる。また、一般入賞口６０５２には、一般入賞口６０５２に入賞した遊技球を検出するための一般入賞球スイッチ６０５２ａ（後述の図２０２参照）が設けられる。

【２１８０】

第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４（特別電動役物）は、球通過検出器６０４３の下方で、且つ、第１始動口６０４４と一般入賞口６０５２との間に配置される。そして、第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４は、遊技球の流路に沿って上下方向に配置され、第１大入賞口６０５３は、第２大入賞口６０５４の上方に配置される。第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４は、ともに、いわゆるアタッカー式の開閉装置であり、開閉可能なシャッタ６０５３ａ及び６０５４ａと、シャッタを駆動させるソレノイドアクチュエータ（後述の図２０２中の第１大入賞口ソレノイド６０５３ｂ及び第２大入賞口ソレノイド６０５４ｂ）とを有する。

【２１８１】

第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４のそれぞれは、対応するシャッタが開いている状態（開放状態）のときに遊技球を受け入れ、シャッタが閉じている状態（閉鎖状態）のときには遊技球を受け入れない。以下では、遊技球が第１大入賞口６０５３又は第２大入賞口６０５４に入ること又は通過することもまた、「入賞」という。第１大入賞口６０５３に遊技球が入賞すると、第３所定数球（本実施形態では１０個）の遊技球が払い出される。一方、第２大入賞口６０５４に遊技球が入賞すると、第４所定数球（本実施形態では１５個）の遊技球が払い出される。

【２１８２】

また、第１大入賞口６０５３には、第１大入賞口６０５３に入賞した遊技球を計数するためのカウントスイッチ６０５３ｃ（後述の図２０２参照）が設けられる。さらに、第２大入賞口６０５４には、第２大入賞口６０５４に入賞した遊技球を計数するためのカウントスイッチ６０５４ｃ（後述の図２０２参照）が設けられる。

【２１８３】

アウト口６０５５は、遊技領域６０１２ａの最下部に設けられる。このアウト口６０５５は、第１始動口６０４４、第２始動口６０４５、一般入賞口６０５１、一般入賞口６０５２、第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４のいずれにも入賞しなかった遊技球を受け入れる。

【２１８４】

本実施形態の遊技領域６０１２ａにおける各種構成部材の配置を図２０１に示すような配置にすると、遊技者により遊技領域６０１２ａの右側の領域に遊技球が打ち込まれた場合（右打ちされた場合）、遊技釘６０５６等により遊技球が第２始動口６０４５に誘導される。この場合、第１始動口６０４４に入賞する可能性はほとんどない。なお、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、第２始動口６０４５に入賞した方が、第１始動口６０４４に入賞した場合より、遊技者にとって有利な「大当り」の抽選を受け易い遊技性となっている。それゆえ、第２始動口６０４５への入賞が比較的容易になる時短遊技状態では、右打ちを行うことにより、第１始動口６０４４への入賞の可能性（遊技者にとって不利な遊技状態となる可能性）を低くすることができる。

【２１８５】

［特別図柄表示装置］

第１特別図柄表示装置６０６１及び第２特別図柄表示装置６０６２は、図２０１に示すように、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部の略中央に配置される。

【２１８６】

第１特別図柄表示装置６０６１及び第２特別図柄表示装置６０６２はそれぞれ、特別図柄ゲームにおいて、対応する特別図柄（後述の第１特別図柄又は第２特別図柄）を可変表示（変動表示及び停止表示）する表示装置である。本実施形態では、図２０１に示すように、特別図柄を数字や記号等からなる図柄で表示する装置により各特別図柄表示装置を構

成する。なお、本発明はこれに限定されず、特別図柄表示装置を、例えば、複数のＬＥＤにより構成してもよい。この場合には、複数のＬＥＤの点灯・消灯によって構成される表示パターンを特別図柄として表す。

【２１８７】

第１特別図柄表示装置６０６１は、遊技球が第１始動口６０４４に入賞したこと（特別図柄始動入賞）を契機に、特別図柄（識別情報）の変動表示を行う。そして、第１特別図柄表示装置６０６１は、所定時間、特別図柄の変動表示を行った後、特別図柄の停止表示を行う。なお、以下では、遊技球が第１始動口６０４４に入賞したときに、第１特別図柄表示装置６０６１において変動表示される特別図柄を、「第１特別図柄」という。

【２１８８】

そして、第１特別図柄表示装置６０６１において、停止表示された第１特別図柄が特定の態様（「大当り」の態様）である場合には、遊技状態が、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である大当り遊技状態に移行する。すなわち、第１特別図柄表示装置６０６１において、第１特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様（大当り図柄）で停止表示されることが、「大当り」である。

【２１８９】

第２特別図柄表示装置６０６２は、遊技球が第２始動口６０４５に入賞したこと（特別図柄始動入賞）を契機に、特別図柄（識別情報）の変動表示を行う。そして、第２特別図柄表示装置６０６２は、所定時間、特別図柄の変動表示を行った後、特別図柄の停止表示を行う。なお、以下では、遊技球が第２始動口６０４５に入賞したときに、第２特別図柄表示装置６０６２において変動表示される特別図柄を、「第２特別図柄」という。

【２１９０】

そして、第２特別図柄表示装置６０６２において、停止表示された第２特別図柄が特定の態様（「大当り」の態様）である場合には、遊技状態が、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である大当り遊技状態に移行する。すなわち、第２特別図柄表示装置６０６２において、第２特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様（大当り図柄）で停止表示されることが、「大当り」である。また、第２特別図柄表示装置６０６２において、停止表示された第２特別図柄が規定の態様（「小当り」の態様）である場合には、遊技状態が、通常遊技状態から遊技者にとって大きな賞球が期待できない小当り遊技状態に移行する。すなわち、第２特別図柄表示装置６０６２において、第２特別図柄が小当り遊技状態に移行する態様（小当り図柄）で停止表示されることが、「小当り」である。

【２１９１】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機６００１は、第１特別図柄及び第２特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）の遊技機である。それゆえ、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、第１特別図柄表示装置６０６１及び第２特別図柄表示装置６０６２の一方で特別図柄の変動表示が行われている最中に、他方の特別図柄表示装置で特別図柄始動入賞に基づく特別図柄の変動表示を開始させることができる。

【２１９２】

大当り遊技状態では、第１大入賞口６０５３又は第２大入賞口６０５４が開放状態になる。具体的には、本実施形態では、遊技球が第１始動口６０４４に入賞し、第１特別図柄表示装置６０６１において第１特別図柄が特定の態様で停止表示された場合（大当り時）には、第１大入賞口６０５３が開放状態となる。一方、遊技球が第２始動口６０４５に入賞し、第２特別図柄表示装置６０６２において第２特別図柄が特定の態様又は規定の態様で停止表示された場合（大当り時又は小当り時）には、第２大入賞口６０５４が開放状態となる。

【２１９３】

各大入賞口の開放状態は、遊技球が所定個数入賞するまで、又は、一定期間（例えば３０ｓｅｃ）が経過するまで維持される。そして、各大入賞口の開放状態の経過期間が、このいずれかの条件を満たすと、開放状態であった大入賞口が閉鎖状態になる。

【２１９４】

以下では、第１大入賞口６０５３又は第２大入賞口６０５４が遊技球を受け入れやすい状態（開放状態）となっている遊技を「ラウンドゲーム」という。ラウンドゲーム間は、大入賞口が閉鎖状態となる。また、ラウンドゲームは、１ラウンド、２ラウンド等のラウンド数として計数される。例えば、１回目のラウンドゲームを第１ラウンド、２回目のラウンドゲームを第２ラウンドと称する。

【２１９５】

なお、第１特別図柄表示装置６０６１において、停止表示された第１特別図柄が特定の態様以外の態様（「ハズレ」の態様）である場合、又は、第２特別図柄表示装置６０６２において、停止表示された第２特別図柄が特定及び規定の態様以外の態様（「ハズレ」の態様）である場合には、転落抽選（なお、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では行われない）に当選した場合を除き遊技状態は移行しない。すなわち、特別図柄ゲームは、特別図柄表示装置により、特別図柄が変動表示され、その後、特別図柄が停止表示され、その結果によって遊技状態が移行又は維持されるゲームである。

【２１９６】

また、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、第１特別図柄の変動表示中に遊技球が第１始動口６０４４に入賞した場合、該入賞に対応する第１特別図柄の可変表示（保留球）が保留される。そして、現在、変動表示中の第１特別図柄が停止表示されると、保留されていた第１特別図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される第１特別図柄の可変表示の数（いわゆる、「保留個数（保留球の個数）」）を、最大４回（個）に規定する。

【２１９７】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示中に遊技球が第２始動口６０４５に入賞した場合、該入賞に対応する第２特別図柄の可変表示（保留球）が保留される。そして、現在、変動表示中の第２特別図柄が停止表示されると、保留されていた第２特別図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される第２特別図柄の可変表示の数（保留個数）を、最大４回（個）に規定する。したがって、本実施形態では、特別図柄の可変表示の保留個数は、合わせて最大８個となる。

【２１９８】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機６００１は同時変動タイプの遊技機であるので、第１特別図柄の保留球及び第２特別図柄の保留球が混在した場合、一方の特別図柄の保留球に基づく一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の保留球に基づく他方の特別図柄の変動表示が開始されることもある。

【２１９９】

［普通図柄表示装置］

普通図柄表示装置６０６３は、図２０１に示すように、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部の略中央に配置される。そして、本実施形態では、普通図柄表示装置６０６３は、遊技者側から見て、特別図柄表示装置（第１特別図柄表示装置６０６１及び第２特別図柄表示装置６０６２）の右側に配置される。

【２２００】

普通図柄表示装置６０６３は、普通図柄ゲームにおいて、普通図柄を可変表示（変動表示及び停止表示）する表示装置である。本実施形態では、図２０１に示すように、普通図柄表示装置６０６３を、上下方向に配列された２つのＬＥＤ（普通図柄表示ＬＥＤ）により構成する。そして、普通図柄表示装置６０６３では、各普通図柄表示ＬＥＤの点灯・消灯によって構成される表示パターンを普通図柄として表す。

【２２０１】

普通図柄表示装置６０６３は、遊技球が球通過検出器６０４３を通過したことを契機に、２つの普通図柄表示ＬＥＤを交互に点灯・消灯して、普通図柄の変動表示を行う。そして、普通図柄表示装置６０６３は、所定時間、普通図柄の変動表示を行った後、普通図柄の停止表示を行う。

【２２０２】

普通図柄表示装置６０６３において、停止表示された普通図柄が所定の態様（「当り」の態様）である場合には、普通電動役物６０４６が所定の期間だけ閉鎖状態から開放状態になる。一方、停止表示された普通図柄が所定の態様以外の態様（「ハズレ」の態様）である場合には、普通電動役物６０４６は閉鎖状態を維持する。すなわち、普通図柄ゲームは、普通図柄表示装置６０６３により、普通図柄が変動表示されて、その後、普通図柄が停止表示され、その結果に応じて普通電動役物６０４６が動作するゲームである。

【２２０３】

なお、普通図柄の変動表示中に遊技球が球通過検出器６０４３を通過した場合には、普通図柄の可変表示が保留される。そして、現在、変動表示中の普通図柄が停止表示されると、保留されていた普通図柄の変動表示が開始される。本実施形態では、保留される普通図柄の可変表示の数（すなわち、「保留個数」）を、最大４回（個）に規定する。

【２２０４】

［第１特別図柄保留表示装置］

第１特別図柄保留表示装置６０６４は、図２０１に示すように、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部において、遊技者側から見て、第１特別図柄表示装置６０６１の左側に配置される。

【２２０５】

第１特別図柄保留表示装置６０６４は、保留されている第１特別図柄の可変表示（第１特別図柄の保留球）に関する情報を表示する装置である。本実施形態では、図２０１に示すように、第１特別図柄保留表示装置６０６４は、第１特別図柄保留個数表示部６０６４ａと、第１特別図柄保留情報表示部６０６４ｂとで構成される。そして、第１特別図柄保留情報表示部６０６４ｂは、第１特別図柄表示装置６０６１の左側に配置され、第１特別図柄保留個数表示部６０６４ａは、第１特別図柄保留情報表示部６０６４ｂの左側に配置される。

【２２０６】

第１特別図柄保留個数表示部６０６４ａは、左右方向に配列された４つのＬＥＤ（第１特別図柄保留表示ＬＥＤ）を有する。そして、第１特別図柄保留表示装置６０６４では、各第１特別図柄保留表示ＬＥＤの点灯・消灯により、第１特別図柄の可変表示の保留個数を表示する。

【２２０７】

具体的には、第１特別図柄の可変表示の保留個数が１個である場合、遊技者側から見て、最も左側に位置する第１特別図柄保留表示ＬＥＤ（左から１つ目の第１特別図柄保留表示ＬＥＤ）が点灯し、その他の第１特別図柄保留表示ＬＥＤが消灯する。第１特別図柄の可変表示の保留個数が２個の場合には、左から１つ目及び２つ目の第１特別図柄保留表示ＬＥＤが点灯し、その他の第１特別図柄保留表示ＬＥＤが消灯する。第１特別図柄の可変表示の保留個数が３個の場合は、左から１つ目～３つ目の第１特別図柄保留表示ＬＥＤが点灯し、その他の第１特別図柄保留表示ＬＥＤが消灯する。そして、第１特別図柄の可変表示の保留個数が４個の場合には、全ての第１特別図柄保留表示ＬＥＤが点灯する。

【２２０８】

第１特別図柄保留情報表示部６０６４ｂは、第１特別図柄の保留球に関する情報を表示する。例えば、第１特別図柄保留情報表示部６０６４ｂは、次に変動表示させる第１特別図柄の保留球に関する情報（識別情報）を数字や記号等からなる図柄で表示する。なお、第１特別図柄保留表示装置６０６４の構成は、図２０１に示す例に限定されず、少なくとも第１特別図柄の可変表示の保留個数を表示できる構成であれば、任意に構成することができる。

【２２０９】

［第２特別図柄保留表示装置］

第２特別図柄保留表示装置６０６５は、図２０１に示すように、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部において、遊技者側から見て、普通図柄表示装置６０６３の右側に配置される。

【２２１０】
第２特別図柄保留表示装置６０６５は、保留されている第２特別図柄の可変表示（第２特別図柄の保留球）に関する情報を表示する装置である。本実施形態では、図２０１に示すように、第２特別図柄保留表示装置６０６５は、第２特別図柄保留個数表示部６０６５ａと、第２特別図柄保留情報表示部６０６５ｂとで構成される。そして、第２特別図柄保留情報表示部６０６５ｂは、普通図柄表示装置６０６３の右側に配置され、第２特別図柄保留個数表示部６０６５ａは、第２特別図柄保留情報表示部６０６５ｂの右側に配置される。
【２２１１】
第２特別図柄保留個数表示部６０６５ａは、左右方向に配列された４つのＬＥＤ（第２特別図柄保留表示ＬＥＤ）を有する。なお、第２特別図柄保留個数表示部６０６５ａの表示態様は、第１特別図柄保留個数表示部６０６４ａの表示態様と同様である。すなわち、第２特別図柄の可変表示が保留されている場合には、遊技者側から見て、最も左側に位置する第２特別図柄保留表示ＬＥＤから保留個数目までの第２特別図柄保留表示ＬＥＤが点灯する。
【２２１２】
第２特別図柄保留情報表示部６０６５ｂは、第２特別図柄の保留球に関する情報を表示する。例えば、第２特別図柄保留情報表示部６０６５ｂは、次に変動表示させる第２特別図柄の保留球に関する情報（識別情報）を数字や記号等からなる図柄で表示する。なお、第２特別図柄保留表示装置６０６５の構成は、図２０１に示す例に限定されず、少なくとも第２特別図柄の可変表示の保留個数を表示できる構成であれば、任意に構成することができる。
【２２１３】
［普通図柄保留表示装置］
普通図柄保留表示装置６０６６は、図２０１に示すように、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａの上部の略中央に配置される。そして、本実施形態では、普通図柄保留表示装置６０６６は、第１特別図柄表示装置６０６１、第２特別図柄表示装置６０６２及び普通図柄表示装置６０６３の下方に配置される。
【２２１４】
普通図柄保留表示装置６０６６は、普通図柄の可変表示の保留個数を表示する装置である。本実施形態では、図２０１に示すように、普通図柄保留表示装置６０６６を、左右方向に配列された４つのＬＥＤ（普通図柄保留表示ＬＥＤ）により構成する。そして、普通図柄保留表示装置６０６６では、各普通図柄保留表示ＬＥＤの点灯・消灯により、普通図柄の可変表示の保留個数を表示する。
【２２１５】
なお、普通図柄保留表示装置６０６６の表示態様は、第１特別図柄保留個数表示部６０６４ａの表示態様と同様である。すなわち、普通図柄の可変表示が保留されている場合には、遊技者側から見て、最も左側に位置する普通図柄保留表示ＬＥＤから保留個数目までの普通図柄保留表示ＬＥＤが点灯する。
【２２１６】
［表示装置］
表示装置６０１３は、上述のように液晶表示装置で構成され、その表示領域６０１３ａにおいて各種画像表示演出を行う。具体的には、第１特別図柄表示装置６０６１に表示される第１特別図柄及び第２特別図柄表示装置６０６２に表示される第２特別図柄と関連する演出画像が表示領域６０１３ａに表示される。
【２２１７】
例えば、第１特別図柄表示装置６０６１において第１特別図柄が変動表示中であるときには、特定の場合を除いて、例えば、１～８までの数字や各種文字などからなる複数の演出用識別図柄（装飾図柄）が表示領域６０１３ａに変動表示される。次いで、第１特別図柄表示装置６０６１において第１特別図柄が停止表示されると、表示領域６０１３ａにも

、第１特別図柄に対応する複数の装飾図柄（大当り図柄等）が停止表示される。

【２２１８】

そして、第１特別図柄表示装置６０６１において停止表示された第１特別図柄が特定の態様である（停止表示の結果が「大当り」である）場合には、「大当り」であることを遊技者に把握させるための演出画像が表示領域６０１３ａに表示される。「大当り」であることを遊技者に把握させるための演出としては、例えば、まず、停止表示された複数の装飾図柄が特定の態様（例えば、同一の装飾図柄が所定の方向に沿って並ぶ態様）となり、その後、「大当り」を報知する画像を表示するような演出が挙げられる。

【２２１９】

また、例えば、第２特別図柄表示装置６０６２において第２特別図柄が変動表示中であるときには、特定の場合を除いて、複数の演出用識別図柄（装飾図柄）が表示領域６０１３ａに変動表示される。次いで、第２特別図柄表示装置６０６２において第２特別図柄が停止表示されると、表示領域６０１３ａにも、第２特別図柄に対応する複数の装飾図柄（大当り図柄等）が停止表示される。そして、第２特別図柄表示装置６０６２において停止表示された第２特別図柄が特定の態様である（停止表示の結果が「大当り」である）場合には、「大当り」であることを遊技者に把握させるための演出画像が表示領域６０１３ａに表示される。

【２２２０】

また、例えば、第１特別図柄及び第２特別図柄の両方が変動表示中であるときには、第１特別図柄の変動表示に対応する複数の装飾図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示に対応する複数の装飾図柄の変動表示の両方が表示領域６０１３ａで実施される。

【２２２１】

また、本実施形態では、表示装置６０１３の表示領域６０１３ａに、第１特別図柄保留表示装置６０６４及び第２特別図柄保留表示装置６０６５の表示内容と関連する演出画像が表示される。例えば、表示領域６０１３ａには、特別図柄の可変表示の保留個数を報知する保留情報（例えば、保留個数と同じ数の保留用図柄）が表示される。また、例えば、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、特別図柄の保留球の情報に基づいて先読み演出を行うが、この際の予告報知も表示領域６０１３ａに表示される。

【２２２２】

さらに、本実施形態では、遊技状態が待機状態中である場合には、待機状態であることを遊技者に把握させるための演出画像（デモ画像）が表示領域６０１３ａに表示される。なお、本実施形態では、普通図柄表示装置６０６３において停止表示された普通図柄が所定の態様であった場合に、その情報を遊技者に把握させる演出画像を表示装置６０１３の表示領域６０１３ａに表示させる機能をさらに設けてもよい。

【２２２３】

＜パチンコ遊技機が備える回路の構成＞

次に、図２０２を参照しながら、本実施形態のパチンコ遊技機６００１が備える各種回路の構成について説明する。なお、図２０２は、パチンコ遊技機６００１の回路構成を示すブロック図である。

【２２２４】

パチンコ遊技機６００１は、図２０２に示すように、主に、遊技動作の制御を行う主制御回路６１００と、遊技の進行に応じた演出動作の制御を行う副制御回路６２００と、払出・発射制御回路６３００と、電源供給回路６０３３と、を有する。

【２２２５】

［主制御回路］

主制御回路６１００は、メインＣＰＵ（Central Processing Unit）６１０１と、メインＲＯＭ（Read Only Memory）６１０２と、メインＲＡＭ（Random Access Memory）６１０３と、初期リセット回路６１０４と、Ｉ／Ｏポート６１０５と、コマンド出力ポート６１０６と、バックアップコンデンサ６１０７と、を備える。メインＲＯＭ６１０２、メインＲＡＭ６１０３及び初期リセット回路６１０４は、メインＣＰＵ６１０１に接続

される。

【２２２６】

なお、本実施形態では、第１始動口６０４４又は第２始動口６０４５の入賞時に特別図柄の抽選（大当り抽選）を行うが、この抽選処理は、主制御回路６１００により制御される。すなわち、主制御回路６１００は、遊技状態を遊技者にとって有利な状態に移行させるか否かの抽選処理を行う手段（判定手段）も兼ねる。

【２２２７】

また、本実施形態では、メインＣＰＵ６１０１、メインＲＯＭ６１０２、メインＲＡＭ６１０３、Ｉ／Ｏポート６１０５及びコマンド出力ポート６１０６は、それぞれ別個に設けられていてもよい。また、本実施形態では、主制御回路６１００の基板にメインＲＯＭ６１０２が内蔵されている構成例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、主制御回路６１００の基板に、メインＲＯＭ６１０２を搭載したＲＯＭ基板を接続してもよい。さらに、本実施形態では、主制御回路６１００内の各種回路（各種手段）は、一体的に形成されていてもよいし、別体として形成されていてもよい。また、メインＲＯＭ６１０２は、遊技機に設置される構成で無くてもよく、遊技機と通信可能となるような構成であってもよい。

【２２２８】

メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＯＭ６１０２に記憶されたプログラムに従って、各種処理を実行する。メインＲＯＭ６１０２には、メインＣＰＵ６１０１によりパチンコ遊技機６００１の動作を制御するための各種プログラムや、各種データテーブル等が記憶されている。

【２２２９】

メインＲＡＭ６１０３は、メインＣＰＵ６１０１が各種処理を実行する際の一時記憶領域として作用し、メインＣＰＵ６１０１が各種処理に必要となる各種乱数値、抽選結果、種々のフラグや変数の値が記憶される。メインＲＯＭ６１０２及びメインＲＡＭ６１０３のメモリマップ、及び、メインＲＡＭ６１０３に格納される各種情報の具体例については、後述の図２０５、図２０７～図２１０を参照して、後で説明する。なお、本実施形態では、メインＣＰＵ６１０１の一時記憶領域としてメインＲＡＭ６１０３を用いるが、本発明はこれに限定されず、読み書き可能な記憶媒体であれば任意の記録媒体を一時記憶領域として用いることができる。

【２２３０】

初期リセット回路６１０４は、電源投入時にリセット信号を生成する回路である。Ｉ／Ｏポート６１０５は、主制御回路６１００と、それに接続された各種のデバイスとの間で入出力される信号のインターフェース（入出力ポート）である。コマンド出力ポート６１０６は、メインＣＰＵ６１０１から副制御回路６２００にコマンドデータを送信する際に用いられる出力ポートである。バックアップコンデンサ６１０７は、電断（電源オフ）時に、例えばメインＲＡＭ６１０３に対して速やかに電源を供給するためのコンデンサであり、このコンデンサによる電源供給により、電断時にもメインＲＡＭ６１０３に記憶されている各種データを保持することができる。

【２２３１】

また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、主制御回路６１００から出力された信号に応じて動作する各種の装置が接続される。

【２２３２】

具体的には、主制御回路６１００には、第１特別図柄表示装置６０６１、第２特別図柄表示装置６０６２、普通図柄表示装置６０６３、第１特別図柄保留表示装置６０６４、第２特別図柄保留表示装置６０６５及び普通図柄保留表示装置６０６６が接続される。これらの各装置は、主制御回路６１００から出力された信号に基づいて所定の動作を行う。例えば、主制御回路６１００から第１特別図柄表示装置６０６１に所定の出力信号が送信されると、第１特別図柄表示装置６０６１は、その出力信号に基づいて、特別図柄ゲームにおける第１特別図柄の可変表示の動作制御を行う。

【２２３３】
　さらに、主制御回路６１００は、図２０２に示すように、各種スイッチ（センサ）に接続され、各種スイッチの出力信号を受信する。具体的には、主制御回路６１００には、カウントスイッチ６０５３ｃ，６０５４ｃ、一般入賞球スイッチ６０５１ａ，６０５２ａ、通過球スイッチ６０４３ａ、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａ、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａ等が接続される。
【２２３４】
　カウントスイッチ６０５３ｃは、第１大入賞口６０５３に入賞した遊技球を計数し、その結果を示す所定の出力信号を主制御回路６１００に出力する。カウントスイッチ６０５４ｃは、第２大入賞口６０５４に入賞した遊技球を計数し、その結果を示す所定の出力信号を主制御回路６１００に出力する。一般入賞球スイッチ６０５１ａは、一般入賞口６０５１に遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路６１００に出力し、一般入賞球スイッチ６０５２ａは、一般入賞口６０５２に遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路６１００に出力する。
【２２３５】
　通過球スイッチ６０４３ａは、遊技球が球通過検出器６０４３を通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路６１００に出力する。第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａは、遊技球が第１始動口６０４４に入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路６１００に出力する。また、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａは、遊技球が第２始動口６０４５に入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路６１００に出力する。
【２２３６】
　また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、普通電動役物ソレノイド６０４６ａ、第１大入賞口ソレノイド６０５３ｂ及び第２大入賞口ソレノイド６０５４ｂが接続される。そして、主制御回路６１００は、普通電動役物ソレノイド６０４６ａを駆動制御して、普通電動役物６０４６の一対の羽根部材を開放状態又は閉鎖状態にする。また、主制御回路６１００は、第１大入賞口ソレノイド６０５３ｂ及び第２大入賞口ソレノイド６０５４ｂをそれぞれ駆動制御して、第１大入賞口６０５３及び第２大入賞口６０５４を開放状態又は閉鎖状態にする（特別電動役物（シャッタ６０５３ａ，６０５４ａ）の開閉制御を行う）。
【２２３７】
　また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、性能表示モニタ６０７０及びエラー報知モニタ６０７１が接続される。
【２２３８】
　性能表示モニタ６０７０には、メインＣＰＵ６１０１の制御により性能表示データが表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。なお、性能表示モニタ６０７０で表示される表示内容については、後で詳述する。
【２２３９】
　エラー報知モニタ６０７１には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ６０７１には、エラーコードの他に、後述の設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、後述の設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【２２４０】
　また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、設定キー６０８０、設定スイッチ６０８１及びＲＡＭクリアスイッチ６１２１が接続される。
【２２４１】
　設定キー６０８０は、後述の設定変更処理や設定確認処理を実行するための契機となる鍵又は鍵に類するものである。設定スイッチ６０８１は、押下操作可能であり、後述の設

定変更処理の際に、セットされている設定値を変更する際に押下操作される。なお、本実施形態では、上述のように、遊技機管理責任者以外の第三者（例えば遊技者）が設定キー６０８０や設定スイッチ６０８１に容易にアクセスできないようにするため、設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１は、主基板ケース内に収容されている。

【２２４２】

なお、本実施形態では、設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１が主制御回路６１００に接続されているが、本発明はこれに限定されず、例えば、設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１が後述の電源供給回路６０３３に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技機管理責任者以外の第三者（例えば遊技者）が設定キー６０８０や設定スイッチ６０８１に容易にアクセスできないようにするため、設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１が所定のケース内に収容されていることが好ましい。なお、ここでいう、「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー６０８０や設定スイッチ６０８１にアクセスできない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー６０８０及び設定スイッチ６０８１の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技機管理責任者が管理する鍵を使用してパチンコ遊技機６００１を設置している島設備から当該パチンコ遊技機６００１を回動させて背面を露出させたときに、遊技機管理責任者が設定キー６０８０及び／又は設定スイッチ６０８１にアクセスできるように構成されているものも含まれる。

【２２４３】

ＲＡＭクリアスイッチ６１２１は、主制御回路６１００だけでなく払出・発射制御回路６３００にも接続され、メインＲＡＭ６１０３を初期化（クリア）する際に操作可能なスイッチである。電断時等にバックアップデータが遊技店の管理者等のＲＡＭクリアスイッチ６１２１に対する操作に応じてクリアされた場合には、所定の検知信号が主制御回路６１００及び払出・発射制御回路６３００に出力される。

【２２４４】

また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、払出・発射制御回路６３００が接続される。なお、払出・発射制御回路６３００には、遊技球を発射する発射装置６０１５、遊技球の払い出しを行う払出装置６０１６及びカードユニット６１５０が接続され、カードユニット６１５０には、貸し出し用操作部６１５１が接続される。

【２２４５】

払出・発射制御回路６３００は、主制御回路６１００から供給される賞球制御コマンドや、カードユニット６１５０から供給される貸し球制御信号を受け取ると、払出装置６０１６に対して所定の信号を送信し、払出装置６０１６による遊技球の払出動作の制御を行う。

【２２４６】

また、払出・発射制御回路６３００は、発射ハンドル６０２５が遊技者によって握持され、且つ、時計回り方向へ回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射装置６０１５のソレノイドアクチュエータ（不図示）に電力を供給し、発射装置６０１５による遊技球の発射動作の制御を行う。なお、発射装置６０１５の駆動手段としては、ソレノイドアクチュエータの代わりにモータを用いてもよい。

【２２４７】

貸し出し用操作部６１５１は、遊技者に操作されると、カードユニット６１５０に遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する。カードユニット６１５０は、貸し出し用操作部６１５１から出力される遊技球の貸し出しを要求する信号に基づいて、払出される遊技球の数（貸し球数）を決定する。そして、カードユニット６１５０は、貸し出し用操作部６１５１から遊技球の貸し出しを要求する信号を受信すると、決定された貸し球数の情報を含む貸し球制御信号を払出・発射制御回路６３００に送信する。

【２２４８】

また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、電源供給回路６０３３が接続される。なお、電源供給回路６０３３は、主制御回路６１００だけでなく、副制御回路６

２００、払出・発射制御回路６３００等にも接続される。電源供給回路６０３３は、パチンコ遊技機６００１で遊技を行うために必要な電源電圧を生成し、主制御回路６１００、副制御回路６２００、払出・発射制御回路６３００等に生成した電源電圧を供給する。

【２２４９】

また、電源供給回路６０３３には、電源スイッチ６０３５（図２００も参照）等が接続されている。電源スイッチ６０３５は、パチンコ遊技機６００１に必要な電源を供給するときにオン操作される。

【２２５０】

また、主制御回路６１００には、図２０２に示すように、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ６７００にデータ送信するために用いられる外部端子板６１４０や、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）が接続されている。

【２２５１】

［性能表示モニタ］

ここで、性能表示モニタ６０７０に表示されるデータの内容について説明する。払出・発射制御回路６３００は、過去の遊技履歴に基づいてベース値を集計し、集計結果をメインＲＡＭ６１０３の作業領域内の特定作業領域に記憶する。この特定作業領域は、ＲＡＭクリア処理（バックアップクリア処理）が行われてもデータがクリアされない領域である。なお、ベース値の集計は、所定の操作が行われたことに基づいて行われるようにしてもよいし、常に集計を行って性能表示モニタ６０７０にベース値が常時表示されるようにしてもよい。

【２２５２】

払出・発射制御回路６３００は、図示しないが、初期電源投入（パチンコ遊技機６００１が製造された後の初めての電源投入）から現在までの全遊技履歴に基づいて全ベース値の集計を実行する全履歴集計手段と、設定値毎の過去の遊技履歴に基づいて設定値別ベース値の集計を実行する設定値別履歴集計手段とを備える。

【２２５３】

例えば遊技機管理責任者等によって全ベース値の表示操作が行われると、全履歴集計手段は、上述した全ベース値の集計を実行する。そして、全履歴集計手段により集計された全ベース値は、メインＣＰＵ６１０１の制御により性能表示モニタ６０７０に表示される。また、設定値別ベース値の表示操作が行われると、設定値別履歴集計手段は、設定値別ベース値の集計を実行する。そして、設定値別履歴集計手段により集計された設定値別ベース値は、メインＣＰＵ６１０１の制御により性能表示モニタ６０７０に表示される。

【２２５４】

設定値別履歴集計手段は、要求（操作）に応じて、任意の設定値についてのベース値のみを集計することもできる。この場合、現在セットされている設定値についてのベース値だけでなく、現在セットされていない他の設定値についてのベース値も集計することができる。したがって、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理を実行することなく、他の設定値についてのベース値を性能表示モニタ６０７０に表示することができる。

【２２５５】

また、メインＣＰＵ６１０１は、例えば遊技機管理責任者等による操作に応じて、全履歴集計手段により集計された全ベース値、及び、設定値別履歴集計手段により集計された設定値別ベース値の両方を性能表示モニタ６０７０に表示することができるだけでなく、両者の一方のみを選択的に性能表示モニタ６０７０に表示することもできる。

【２２５６】

なお、メインＣＰＵ６１０１は、特定の設定値のベース値のみを性能表示モニタ６０７０に表示してもよいし、全ての設定値のベース値を性能表示モニタ６０７０に表示してもよい。また、メインＣＰＵ６１０１は、全ベース値及び設定値別ベース値の両方を性能表示モニタ６０７０に表示してもよい。さらに、メインＣＰＵ６１０１は、全ての設定値のベース値を表示する場合や、全ベース値及び設定値別ベース値の両方を表示する場合に

は、性能表示モニタ６０７０と他の表示手段との両方を使ってこれらのベース値を表示するようにしてもよい。

【２２５７】

また、払出・発射制御回路６３００は、上述のように、全履歴集計手段と設定値別履歴集計手段とを備えるが、これらに加えて、又は設定値別履歴集計手段に代えて、設定変更処理が実行されてから現在までの遊技履歴に基づいて設定変更後ベース値を集計する設定変更後履歴集計手段を備えるようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更後ベース値の表示操作に基づいて設定変更後の設定値別ベース値を性能表示モニタ６０７０に表示することができる。

【２２５８】

このように、全ベース値、並びに、設定値別ベース値及び／又は設定変更後の設定値別ベース値（設定変更後ベース値）のうち、全部又は一部が性能表示モニタ６０７０に表示されるようにすることにより、例えば、パチンコ遊技機６００１における過去の遊技履歴に基づく情報を容易に確認することができる。

【２２５９】

なお、本実施形態では、ベース値を性能表示モニタ６０７０に表示する構成を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、遊技球の総払出数に対する、特別電動役物（大入賞口）、普通電動役物への入球により払い出された遊技球数（役物による払出）の割合を表示するようにしてもよい。また、例えば、遊技球の総発射数に対する、役物により払い出された遊技球数の割合を表示してもよく、さらに、例えば、特別電動役物（大入賞口）により払い出された遊技球数の割合を表示するものでもよい。また、これらの割合を設定値毎に表示してもよい。

【２２６０】

［副制御回路］

副制御回路６２００は、図２０２に示すように、主制御回路６１００のコマンド出力ポート６１０６に接続される。副制御回路６２００（後述のホスト制御回路６２１０）は、主制御回路６１００から送信される各種のコマンド（遊技の進行に関する情報）に従って、副制御回路６２００全体の制御を行う。

【２２６１】

具体的には、副制御回路６２００は、主制御回路６１００から送信される各種のコマンドに基づいて、スピーカ６０１１による音声再生動作の制御、表示装置６０１３による画像表示動作の制御、ＬＥＤを含むランプ群６０１８によるランプ点灯／消灯動作の制御、役物６０２０（装飾部材）による演出動作の制御等を行う。すなわち、副制御回路６２００は、主制御回路６１００からの指令に基づいて、各種演出装置を制御し、遊技の進行に応じた各種演出を実行する。なお、本実施形態では、副制御回路６２００から主制御回路６１００に対して信号を供給できない構成とするが、本発明はこれに限定されず、副制御回路６２００から主制御回路６１００に信号送信可能な構成を備えていてもよい。

【２２６２】

また、副制御回路６２００には、図２０２に示すように、役物検知センサ６０９０が接続されている。役物検知センサ６０９０は、役物６０２０（可動役物）が初期位置にあることを検出するセンサである。なお、役物６０２０が複数の可動部で構成される場合（複数のモータが含まれる場合）には、役物検知センサ６０９０は、モータ毎に設けられる。

【２２６３】

なお、図示及び説明を省略するが、本実施形態のパチンコ遊技機６００１においても、上記第１の実施形態と同様に、副制御回路６２００には、ボリュームスイッチ１０８、演出ボタンスイッチ６２１、メインボタンスイッチ６６２１、セレクトボタンスイッチ６６４１ａ～６６４１ｄ等の各種演出スイッチが接続されており、これらのスイッチをオン／オフ状態に基づいて作動する各種演出機能も設けられている。

【２２６４】

次に、図２０３を参照しながら、副制御回路６２００の内部構成について、より詳細に

説明する。なお、図２０３は、副制御回路６２００内部の回路構成、並びに、副制御回路６２００とその各種周辺装置との接続関係を示すブロック図である。なお、図２０３では、説明の便宜上、役物検知センサ６０９０の図示を省略している。

【２２６５】

副制御回路６２００は、図２０３に示すように、中継基板６２０１と、サブ基板６２０２と、制御ＲＯＭ基板６２０３と、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）基板６２０４とを備える。そして、サブ基板６２０２は、中継基板６２０１、制御ＲＯＭ基板６２０３及びＣＧＲＯＭ基板６２０４に接続される。なお、副制御回路６２００内において、サブ基板６２０２と各種ＲＯＭ基板（制御ＲＯＭ基板６２０３及びＣＧＲＯＭ基板６２０４）とは、ボード・トゥ・ボードコネクタ（不図示）を介して接続される。

【２２６６】

中継基板６２０１は、主制御回路６１００から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドをサブ基板６２０２に送信するための中継基板である。

【２２６７】

サブ基板６２０２には、ホスト制御回路６２１０、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０、表示制御回路６２３０、ＳＤＲＡＭ（Synchronous Dynamic RAM）６２５０及び内蔵中継基板６２６０が設けられる。

【２２６８】

ホスト制御回路６２１０は、主制御回路６１００から送信される各種のコマンドに基づいて、副制御回路６２００全体の動作を制御する回路であり、ＣＰＵプロセッサにより構成される。ホスト制御回路６２１０は、サブ基板６２０２内において、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０、表示制御回路６２３０及び内蔵中継基板６２６０に接続される。また、ホスト制御回路６２１０は、制御ＲＯＭ基板６２０３に接続される。

【２２６９】

また、ホスト制御回路６２１０は、サブワークＲＡＭ６２１０ａ及びＳＲＡＭ（Static RAM）６２１０ｂを有する。サブワークＲＡＭ６２１０ａは、ホスト制御回路６２１０が各種処理を実行する際の作業用一時記憶領域と作用する記憶装置であり、ホスト制御回路６２１０が各種処理を実行する際に必要となる種々のフラグや変数の値などを記憶する。ＳＲＡＭ６２１０ｂは、サブワークＲＡＭ６２１０ａ内の所定のデータをバックアップする記憶装置である。なお、本実施形態では、ホスト制御回路６２１０の一時記憶領域としてＲＡＭを用いるが、本発明はこれに限定されず、読み書き可能な記憶媒体であれば任意の記録媒体を一時記憶領域として用いてよい。

【２２７０】

音声・ＬＥＤ制御回路６２２０は、内蔵中継基板６２６０を介してスピーカ６０１１及びランプ群６０１８に接続され、ホスト制御回路６２１０から入力される制御信号（サウンドリクエスト及びランプリクエスト）に基づいて、スピーカ６０１１による音声再生動作の制御及びランプ群６０１８による発光動作の制御を行う回路である。それゆえ、機能的には、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０は、音声コントローラ６２２０ａと、ランプコントローラ６２２０ｂとを有する。音声コントローラ６２２０ａ及びランプコントローラ６２２０ｂは、実質、後述のサウンド・ランプ制御モジュール６２２６に含まれる。

【２２７１】

なお、本実施形態では、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０から出力された制御信号及びデータ（例えば、後述のＬＥＤデータ等）が内蔵中継基板６２６０を介してランプ群６０１８に送信される際、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０及びランプ群６０１８間の通信は、ＳＰＩ（Serial Periperal Interface）の通信方式（シリアル通信方式の一種）で行われる。また、本実施形態では、ランプ群６０１８には、１個以上のＬＥＤ、及び、各ＬＥＤを制御するための１個以上のＬＥＤドライバが含まれる。

【２２７２】

表示制御回路６２３０は、表示装置６０１３に接続され、ホスト制御回路６２１０から入力される制御信号（描画リクエスト）に基づいて演出に関する画像（装飾図柄画像、背

景画像、演出用画像等）を表示装置６０１３で表示させる際の各種処理動作を制御するための回路である。なお、表示制御回路６２３０は、ディスプレイコントローラ（第１ディスプレイコントローラ６２３８及び第２ディスプレイコントローラ６２３９）と、内蔵ＶＲＡＭ（Video RAM）６２３７とを有する。

【２２７３】

また、表示制御回路６２３０は、サブ基板６２０２内においてＳＤＲＡＭ６２５０に接続される。さらに、表示制御回路６２３０は、ＣＧＲＯＭ基板６２０４に接続される。また、表示制御回路６２３０内のディスプレイコントローラは、中継基板を介さず直接、表示装置６０１３に接続される。

【２２７４】

ＳＤＲＡＭ６２５０は、ＤＤＲ２（Double-Date Rate2） ＳＤＲＡＭで構成される。また、ＳＤＲＡＭ６２５０には、表示装置６０１３により表示される画像（動画及び静止画）の描画処理において、各種画像データを一時的に格納する各種バッファが設けられる。例えば、ＳＤＲＡＭ６２５０には、テクスチャバッファ、ムービバッファ、ブレンドバッファ、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ及び第２フレームバッファ）、モーションバッファ等が設けられる。

【２２７５】

内蔵中継基板６２６０は、ホスト制御回路６２１０及び音声・ＬＥＤ制御回路６２２０から出力された各種信号及び各種データを受信し、該受信した各種信号及び各種データをスピーカ６０１１、ランプ群６０１８及び役物６０２０に送信する中継基板である。

【２２７６】

また、内蔵中継基板６２６０は、Ｉ２Ｃ（Inter-Integrated Circuit）コントローラ６２６１、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２（音声増幅手段）及び電圧変換回路部６２６９を有する。

【２２７７】

なお、本実施形態では、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２及び電圧変換回路部６２６９を同じ中継基板に搭載した例を示すが、本発明はこれに限定されず、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１を搭載した中継基板、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２を搭載した中継基板、及び、電圧変換回路部６２６９を搭載した中継基板をそれぞれ別個に設けてもよい。また、本実施形態では、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２及び電圧変換回路部６２６９が搭載された中継基板をサブ基板６２０２内に設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。Ｉ２Ｃコントローラ６２６１、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２及び電圧変換回路部６２６９が搭載された中継基板をサブ基板６２０２とは別個に設け、両基板間を配線等で電気的に接続する構成にしてもよい。

【２２７８】

Ｉ２Ｃコントローラ６２６１は、ホスト制御回路６２１０、及び、役物６０２０のモータコントローラ６２７０に接続される。すなわち、ホスト制御回路６２１０は、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１及びモータコントローラ６２７０を介して役物６０２０に接続される。そして、ホスト制御回路６２１０から出力された制御信号及びデータ（例えば励磁データ等）は、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１及びモータコントローラ６２７０を介して役物６０２０に入力される。

【２２７９】

なお、本実施形態では、Ｉ２Ｃコントローラ６２６１及びモータコントローラ６２７０間の通信は、Ｉ２Ｃの通信方式（シリアル通信方式の一種）で行われる。また、図示しないが、役物６０２０内には、１個以上のモータが含まれ、モータコントローラ６２７０内には、各モータを駆動するための１個以上のモータドライバが含まれる。また、図２０３には、役物６０２０が１つだけ設けられた例を示すが、本発明はこれに限定されず、複数の役物６０２０が設けられていてもよい。

【２２８０】

また、本実施形態の構成において、モータコントローラ６２７０を使用せずにホスト制御回路６２１０が直接、役物６０２０のモータを駆動する構成にしてもよいし、モータ制御用の制御回路を別途設けてもよい。さらに、本実施形態では、１つの制御回路で複数のモータドライバ（モータ）を制御する構成とするが、本発明はこれに限定されない。本実施形態において、１以上（１又は複数）の制御回路により１以上（１又は複数）のモータ（モータドライバ）を制御する構成にしてもよいし、１以上（１又は複数）の制御回路により１つのモータ（モータドライバ）を制御する構成にしてもよいし、１つの制御回路により１つのモータ（モータドライバ）を制御する構成にしてもよい。

【２２８１】

また、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２は、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０、及び、スピーカ６０１１に接続される。すなわち、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０は、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２を介してスピーカ６０１１に接続される。それゆえ、音声・ＬＥＤ制御回路６２２０から出力された音声信号等は、デジタルオーディオパワーアンプ６２６２を介してスピーカ６０１１に入力される。

【２２８２】

電圧変換回路部６２６９は、図示しないが、電源供給回路６０３３、並びに、スピーカ６０１１、ランプ群６０１８及びモータコントローラ６２７０（役物６０２０）に接続される。電圧変換回路部６２６９は、入力された直流電圧をそれより低い直流電圧に変換して出力する回路部（ＤＣ／ＤＣ変換回路部）である。本実施形態では、電圧変換回路部６２６９により、電源供給回路６０３３から入力された＋１２Ｖの電源電圧（直流電圧）を＋５Ｖの駆動電圧（直流電圧）に変換する。そして、電圧変換回路部６２６９は、変換された＋５Ｖの駆動電圧をスピーカ６０１１、ランプ群６０１８及びモータコントローラ６２７０（役物６０２０）に供給する。

【２２８３】

制御ＲＯＭ基板６２０３には、サブメインＲＯＭ６２０５が設けられる。サブメインＲＯＭ６２０５には、ホスト制御回路６２１０によりパチンコ遊技機６００１の演出動作を制御するための各種プログラムや、各種データテーブルが記憶される。そして、ホスト制御回路６２１０は、サブメインＲＯＭ６２０５に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する。

【２２８４】

なお、本実施形態では、ホスト制御回路６２１０で用いるプログラムや各種テーブル等を記憶する記憶手段として、サブメインＲＯＭ６２０５を適用したが、本発明はこれに限定されない。このような記憶手段としては、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様の記憶媒体を用いてもよく、例えば、ハードディスク装置、ＣＤ－ＲＯＭ及びＤＶＤ－ＲＯＭ、ＲＯＭカートリッジ等の記憶媒体を適用してもよい。また、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。さらに、プログラムは、予め記録媒体に記録されていてもよいし、電源投入後に外部等からダウンロードされ、サブメインＲＯＭ６２０５に記録されてもよい。

【２２８５】

ＣＧＲＯＭ基板６２０４には、ＣＧＲＯＭ６２０６が設けられる。ＣＧＲＯＭ６２０６は、ＮＯＲ型又はＮＡＮＤ型のフラッシュメモリにより構成される。また、ＣＧＲＯＭ６２０６には、例えば表示装置６０１３で表示される画像データや、スピーカ６０１１により再生される音声データ（アクセスデータ）などが記憶される。なお、この際、各種データは圧縮（符号化）されてＣＧＲＯＭ６２０６に格納されるが、本発明はこれに限定されず、各種データが圧縮されずにＣＧＲＯＭ６２０６に格納されていてもよい。

【２２８６】

なお、本実施形態では、副制御回路６２００内において、各種ＲＯＭ基板（制御ＲＯＭ基板６２０３及びＣＧＲＯＭ基板６２０４）とサブ基板６２０２とがボード・トゥ・ボードコネクタで接続される構成を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、各種ＲＯＭをサブ基板６２０２に設けられたソケット等のポートに直接挿入して、ＲＯＭ機能

を備えた又はＲＯＭそのものを備えた一枚の基板によりサブ基板６２０２を構成してもよい。すなわち、サブ基板６２０２と各種ＲＯＭとを一体的に構成してもよい。また、ＲＯＭ機能を備えた又はＲＯＭそのものを備えた一枚の基板によりサブ基板６２０２が構成されている場合には、副制御回路６２００は、ＣＧＲＯＭとして使用されるメモリの種類に応じて使用するサブ基板上の回路を物理的或いは電気的に切り替える切り替え手段、又は、メモリの種類に応じて使用するサブ基板上の回路の情報を切り替える切り替え手段を備えていてもよい。

【２２８７】

また、本実施形態では、各種記憶手段（サブメインＲＯＭ６２０５、ＣＧＲＯＭ６２０６、内蔵ＶＲＡＭ６２３７、ＳＤＲＡＭ６２５０）のそれぞれと、対応する制御回路との間におけるデータの通信速度の大小関係は、内蔵ＶＲＡＭ６２３７＞ＳＤＲＡＭ６２５０＞サブメインＲＯＭ６２０５　ＣＧＲＯＭ６２０６となる。すなわち、本実施形態では、内蔵ＶＲＡＭ６２３７と表示制御回路６２３０内の各種回路との間の通信速度が最も早く、次いで、ＳＤＲＡＭ６２５０と表示制御回路６２３０との間の通信速度が早くなる。そして、サブメインＲＯＭ６２０５とホスト制御回路６２１０との間の通信速度、及び、ＣＧＲＯＭ６２０６と表示制御回路６２３０との間の通信速度が最も遅くなる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、各種記憶手段のそれぞれと、対応する制御回路との間の通信速度の大小関係は任意に設定することができる。例えば、各種記憶手段のそれぞれと、対応する制御回路との間の通信速度の大小関係が、本実施形態と異なっていてもよいし、各記憶手段と、対応する制御回路との間の通信速度が全て同じであってもよい。

【２２８８】

ここで、上述した各種記憶手段（情報格納手段）の取り得る構成について説明する。本実施形態では、画像データに関する情報（圧縮（符号化）された画像データ）の記憶手段（第１の記憶手段）が、画像データに対して透明度を設定する際に使用可能な透明度データに関する情報（アルファテーブル）の記憶手段（第２の記憶手段）と物理的に同じ（ＣＧＲＯＭ６２０６）構成であるが、本発明はこれに限定されない。例えば、上記第１の記憶手段（第１の情報格納手段）が、上記第２の記憶手段（第２の情報格納手段）と物理的に異なる記憶手段（記憶媒体）で構成されていてもよい。

【２２８９】

また、本明細書でいう「情報格納手段」は、ＣＧＲＯＭ６２０６等の記憶手段だけでなく、該記憶手段に記憶されているテーブルや、記憶手段内のデータ記憶領域などを意味するものであってもよい。それゆえ、例えば、上述した第１の情報格納手段及び第２の情報格納手段が、同じ記憶手段内における、互いに異なるデータ記憶領域であってもよいし、互いに異なるテーブルであってもよいし、また、互いに異なるレジスタアドレスに記憶されている態様であってもよい。すなわち、本明細書でいう「情報格納手段」が異なるとは、物理的に記憶手段（記憶媒体）が異なる場合だけでなく、物理的には同じ記憶手段（例えば、ＲＯＭ、ＲＡＭ等）であるが、該記憶手段内においてデータ領域（アドレス、レジスタ、テーブル、構造体などによって区別される記憶領域）が異なる場合も含む意味である。

【２２９０】

なお、上述した本明細書における「情報格納手段」に関する意味は、上述したＳＤＲＡＭ６２５０（第３の情報格納手段）及び内蔵ＶＲＡＭ６２３７（第４の情報格納手段）にも適用可能である。それゆえ、例えば、上述した第１の情報格納手段～第４の情報格納手段は、物理的に互いに異なる記憶手段（記憶媒体）で構成されていてもよいし、第１の情報格納手段～第４の情報格納手段が、一つの記憶手段内において、互いに異なるデータ領域（アドレス、レジスタ、テーブル、構造体などによって区別される記憶領域）で構成されていてもよい。

【２２９１】

また、本実施形態では、上記第１の情報格納手段及び第２の情報格納手段を、一つの記憶手段（ＣＧＲＯＭ６２０６）内において、互いに異なるデータ領域で構成し、上記第３

の情報格納手段を、第１の情報格納手段及び第２の情報格納手段を含む記憶手段（ＣＧＲＯＭ６２０６）と物理的に異なる記憶手段（ＳＤＲＡＭ６２５０）で構成し、且つ、上記第４の情報格納手段を、上記第１の情報格納手段及び第２の情報格納手段を含む記憶手段（ＣＧＲＯＭ６２０６）、並びに、上記第３の情報格納手段（ＳＤＲＡＭ６２５０）と物理的に異なる記憶手段（内蔵ＶＲＡＭ６２３７）で構成する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。「情報格納手段」をデータ領域及び記憶手段のいずれで構成するか、並びに、データ領域として定義される「情報格納手段」と、記憶手段として定義される「情報格納手段」との組み合わせをどのような態様にするかは、例えば遊技機に設けられる記憶手段の構成（個数や種別など）等に応じて適宜に設定することができる。例えば、本実施形態において、上記第１の情報格納手段～上記第３の情報格納手段を、一つの記憶手段内の互いに異なるデータ領域で構成し、且つ、上記第４の情報格納手段を上記第１の情報格納手段～上記第３の情報格納手段を含む記憶手段と物理的に異なる記憶手段で構成してもよい。

【２２９２】

＜メインＣＰＵが有する各種レジスタ＞

次に、図２０４を参照しながら、メインＣＰＵ６１０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図２０４は、メインＣＰＵ６１０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【２２９３】

メインＣＰＵ６１０１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、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ＣＰＵ６１０１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。

【２２９４】

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。

【２２９５】

フラグ・レジスタＦ，Ｆ′の各ビットには、図２０４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ＣＰＵ６１０１は、ビット６のデータ「０」／「１」を参照して判定を行う。

【２２９６】

また、メインＣＰＵ６１０１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、後述の各種処理のソース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ことができる様々なメインＣＰＵ６１０１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ＲＯＭ６１０２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ＣＰＵ６１０１専用命令コードでは、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）がＱレジスタに格納される。また、Ｑレジスタには、メインＣＰＵ６１０１のリセット直後に、初期値として「Ｆ０Ｈ」

がセットされる。

【２２９７】

さらに、メインＣＰＵ６１０１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（以下、「Ｉレジスタ」という）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（以下、「ＩＸレジスタ」という）、インデックス・レジスタＩＹ（以下、「ＩＹレジスタ」という）、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。

【２２９８】

＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞

次に、図２０５Ａ～図２０５Ｃを参照しながら、主制御回路６１００（マイクロプロセッサ）に含まれるメインＲＯＭ６１０２及びメインＲＡＭ６１０３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２０５Ａは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図２０５Ｂは、メインＲＯＭ６１０２のメモリマップを示す図であり、図２０５Ｃは、メインＲＡＭ６１０３のメモリマップを示す図である。

【２２９９】

主制御回路６１００が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図２０５Ａに示すように、アドレスの先頭（００００Ｈ）側から、メインＲＯＭ６１０２のメモリ領域、メインＲＡＭ６１０３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。

【２３００】

メインＲＯＭ６１０２のメモリマップでは、図２０５Ｂに示すように、メインＲＯＭ６１０２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、領域外エリア、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。

【２３０１】

なお、プログラムエリアには、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ６１０１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、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ６１０１により使用される各種データ（例えば、大当り抽選データテーブル等のデータテーブル、副制御回路６２００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。

【２３０２】

また、領域外エリアには、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチンコ遊技機６００１の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時（電源復帰時）のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、領域外エリアに格納される。

【２３０３】

メインＲＡＭ６１０３のメモリマップでは、図２０５Ｃに示すように、メインＲＡＭ６１０３のアドレスの先頭（Ｆ０００Ｈ）側から、遊技用ＲＡＭ領域（遊技用一時記憶領域）及び領域外ＲＡＭ領域（領域外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【２３０４】

遊技用ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば各種データ（各種乱数値、大当り判定結果等）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。

【２３０５】

また、領域外ＲＡＭ領域には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域となる領域外作業領域と、領域外スタックとが設けられる。本実施形態では、この領域外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に直接関与しない各種処理が実行される。

【２３０６】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、メインＲＯＭ６１０２内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ＲＯＭ領域とは異なるアドレスに配置された領域外ＲＯＭ領域（領域外記憶領域）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に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ６１０３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領域外ＲＡＭ領域を使用して行われる。

【２３０７】

このようなメインＲＯＭ６１０２の構成では、領域外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。

【２３０８】

［メインＲＡＭ内の作業領域の構成の変形例］

本実施形態では、図２０５に示すように、メモリマップ内のアドレス「Ｆ０００Ｈ」から所定範囲の領域に配置されたメインＲＡＭ６１０３において、遊技用ＲＡＭ領域の作業領域を一つの領域として用いる例を示したが、本発明はこれに限定されない。

【２３０９】

例えば、本実施形態のパチンコ遊技機６００１のように、同時変動機能を備えている場合には、第１特別図柄の変動表示に関する各種制御処理と、第２特別図柄の変動表示に関する各種制御処理との間の切り替えを効率よく実行できるようにすることが望ましい。この課題を解決するため、例えば、メインＲＡＭ６１０３内の遊技用ＲＡＭ領域の作業領域を、アドレス「Ｆ０００Ｈ」から始まる第１作業領域と、アドレス「Ｆ１００Ｈ」から始まる第２作業領域とに分割し、第１特別図柄の変動表示に関する各種制御処理を、第１作業領域を使用して実行し、第２特別図柄の変動表示に関する各種制御処理を、第２作業領域を使用して実行してもよい。

【２３１０】

この場合、例えば、特別図柄の変動表示に関する各種制御処理で使用される各種データに、第１作業領域及び第２作業領域のいずれを使用するかを示す識別子を付加する。そして、処理対象のデータに付加されている識別子に基づいて、当該識別子が、第１作業領域の使用（第１特別図柄の変動表示の各種制御処理）に対応するものであれば、第１作業領域の先頭アドレスの上位（「Ｆ０Ｈ」）をロードして、第１作業領域内において処理対象のデータに対して各種制御処理を行う。一方、処理対象のデータに付加されている識別子が、第２作業領域の使用（第２特別図柄の変動表示の各種制御処理）に対応するものであれば、第２作業領域の先頭アドレスの上位（「Ｆ１Ｈ」）をロードして、第２作業領域内において処理対象のデータに対して各種制御処理所定を行う。

【２３１１】

このような作業領域の構成を本実施形態のパチンコ遊技機６００１に採用した場合には、第１特別図柄の変動表示に関する各種制御処理と、第２特別図柄の変動表示に関する各種制御処理との間の切り替えを効率よく行うことができる。すなわち、この例の遊技用ＲＡＭ領域の作業領域の構成を用いた場合には、同時変動機能を備えたパチンコ遊技機６００１において、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。また、本実施形態では、同時変動機能を備えたパチンコ遊技機６００１を示したが、このような遊技性に限定されることはなく第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示に関する処理を効率良く行うことができ

る。

【２３１２】

なお、この例では、第１特別図柄の変動表示に関する各種制御処理を、第１作業領域を使用して実行し、第２特別図柄の変動表示に関する各種制御処理を、第２作業領域を使用して実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、特別図柄の種別に関係なく、遊技の進行制御において行われる各処理単位で第１作業領域及び第２作業領域のいずれを使用するかを、処理対象のデータに付加されている識別子で規定し、当該識別子に基づいて、当該処理で使用する作業領域を選択するような構成にしてもよい。このような構成では、処理単位で処理対象のデータに付加されている識別子に応じて使用する作業領域を効率よく選択して、所定の処理を行うことが可能になる。この結果、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２３１３】

＜遊技状態の種別＞

次に、本実施形態のパチンコ遊技機６００１において、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別について説明する。

【２３１４】

まず、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別としては、賞球の期待度が互いに異なる「大当り遊技状態」及び「小当り遊技状態」がある。

【２３１５】

大当り遊技状態は、第１大入賞口６０５３のシャッタ６０５３ａ又は第２大入賞口６０５４のシャッタ６０５４ａの開放期間（すなわち、１ラウンドの期間）が長い（例えば３０秒等）ラウンドゲームが発生する遊技状態であり、遊技者にとって大きな賞球が期待できる遊技状態である。すなわち、大当り遊技状態では、大入賞口のシャッタの開放状態及び閉鎖状態の繰り返し態様が遊技者によって有利な状態となる。

【２３１６】

一方、小当り遊技状態は、大当り遊技状態に比べて１ラウンドの期間が短い（例えば１．８秒等）ラウンドゲームが発生する遊技状態であり、遊技者にとって大きな賞球が期待できない遊技状態である。すなわち、小当り遊技状態では、大入賞口のシャッタの開放状態及び閉鎖状態の繰り返し態様が大当り遊技状態に比べて遊技者によって不利な状態となる。なお、本実施形態では、小当り遊技状態は、遊技球が第２始動口６０４５に入賞したことを契機として行われる第２特別図柄の抽選（大当り抽選）で「小当り」に当選した場合にのみ、移行する遊技状態である。

【２３１７】

なお、大当り遊技状態はラウンド遊技を行うことが可能であり、一方、小当り遊技状態は、基本的にはラウンド遊技を備えず、役物連続作動装置が作動しない大入賞口の開閉を行うことが可能であるようにしてもよい。また、大当り遊技状態終了後には、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することが可能であるが、小当り遊技終了後には、小当り遊技状態へ移行される前よりも有利な遊技状態へ移行させないものとしてもよい。ただし、小当り遊技状態中に特定領域を備えた大入賞口が開放し、特定領域を遊技球が通過することで条件装置が作動し、役物連続作動装置が作動する場合には、小当り遊技状態終了後に遊技者にとって有利な遊技状態である大当り遊技状態へ移行し、小当り遊技状態においてもラウンド数をカウントできる場合があってもよい。

【２３１８】

また、本実施形態では、第１特別図柄に対して小当りを設けず、第２特別図柄に対して小当りを設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。本発明は、第１特別図柄及び第２特別図柄の両方に対して小当りを設けた場合、第１特別図柄に対して小当りを設け、第２特別図柄に対して小当りを設けない場合、並びに、第１特別図柄及び第２特別図柄の両方に対して小当りを設けない場合のいずれにも同様に適用可能である。

【２３１９】

また、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別としては、「大当り」の当選確率が互いに異なる「確変遊技状態」（高確率遊技状態）及び「通常遊技状態」（低確率遊技状態）がある。確変遊技状態は、「大当り」の当選確率が高い遊技状態であり、通常遊技状態は、確変遊技状態に比べて「大当り」の当選確率が低い遊技状態である。

【２３２０】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、通常遊技状態中の「大当り」の当選確率は、例えば、設定値に応じて、１／１９９（設定「６」時）～１／２５９（設定「１」時）の範囲で変化する。一方、確変遊技状態中の「大当り」の当選確率は、例えば、１／３９．９（設定「６」時）～１／５１．８（設定「１」時）の範囲で変化する。

【２３２１】

さらに、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別としては、普通図柄の当選確率（普通図柄が「当り」の態様になる確率）が互いに異なる「時短遊技状態」（高入賞遊技状態）及び「非時短遊技状態」（低入賞遊技状態）がある。

【２３２２】

本明細書でいう「時短遊技状態」とは、普通図柄の当選確率が高い遊技状態のことである。すなわち、時短遊技状態は、第２始動口６０４５に設けられた普通電動役物６０４６（羽根部材）が開放状態になり易い遊技状態（第２始動口入賞が発生し易い遊技状態）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。なお、時短遊技状態は、「大当り」が決定された場合、又は、所定の時短回数分（例えば１００回等）の特別図柄の変動表示が実行された場合に終了する。

【２３２３】

一方、「非時短遊技状態」とは、普通図柄の当選確率が「時短遊技状態」に比べて低い遊技状態のことである。それゆえ、非時短遊技状態は、普通電動役物６０４６（羽根部材）が開放状態になり難い遊技状態（第２始動口入賞が発生し難い遊技状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。

【２３２４】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、大当り遊技状態及び小当り遊技状態以外の上述した遊技状態の組合せが変化する。なお、この遊技状態の組合せは、例えば、副制御回路６２００で管理及び移行制御される演出モード等に応じて変化する。

【２３２５】

具体的には、本実施形態では、確変遊技状態と時短遊技状態とが同時に発生する遊技状態（「高確時短あり」の状態）、及び、確変遊技状態と非時短遊技状態とが同時に発生する遊技状態（「高確時短なし」の状態）が設けられる。なお、「高確時短なし」の状態では、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを遊技者が判別することが難しいので、「潜確遊技状態」とも呼ばれる。また、本実施形態では、通常遊技状態と時短遊技状態とが同時に発生する遊技状態（「低確時短あり」の状態）、及び、通常遊技状態と非時短遊技状態とが同時に発生する遊技状態（「低確時短なし」の状態）も設けられる。

【２３２６】

＜特別図柄の同時変動機能＞

本実施形態のパチンコ遊技機６００１は、上述のように、第１特別図柄及び第２特別図柄が同時に変動可能な方式の遊技機である。そして、特別図柄の同時変動機能が作動した際には、次のような各種処理が行われる。

【２３２７】

第１特別図柄及び第２特別図柄の一方の特別図柄の変動開始時に、既に、他方の特別図柄が大当りとなる変動中である場合には、一方の特別図柄の変動表示は、ハズレ又は小当りとなる変動表示になるように制御される。すなわち、一方の特別図柄の変動開始時に、既に、他方の特別図柄が大当りとなる変動中である場合には、一方の特別図柄の抽選結果は大当りとなることはなく、内部的に、一方の特別図柄の変動表示に対して、強制的にハズレ又は小当りの図柄確定処理が行われるような変動表示（ハズレ図柄又は小当り図柄）の抽選が行われる。

【２３２８】
　また、第１特別図柄及び第２特別図柄の一方の特別図柄の図柄確定（停止表示）時に一方の特別図柄が大当り図柄（特定の態様）であり、且つ、他方の特別図柄が変動中である場合には、他方の特別図柄の変動表示に対して、強制的にハズレの変動表示（ハズレ図柄）となるような図柄確定処理が行われる。
【２３２９】
　また、一方の特別図柄の図柄確定時に大当り動作に移行する場合には、他方の特別図柄が変動開始しないようにするための処理が行われる。具体的には、一方の特別図柄の図柄確定時に大当り動作に移行する場合、他方の特別図柄に対して設けられた特別図柄休止フラグをオン状態にセットして、他方の特別図柄が変動開始しないようにし、一方の特別図柄の大当り確定により行われる大当り遊技の終了後に他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオフ状態にセットする（クリアする）。
【２３３０】
　また、一方の特別図柄（本実施形態では第２特別図柄）の図柄確定時に小当り動作に移行する場合には、他方の特別図柄が変動表示を中断させるための処理が行われる。具体的には、一方の特別図柄の図柄確定時に小当り動作に移行する場合、他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオン状態にセットして、他方の特別図柄の変動表示を中断し、一方の特別図柄の小当り確定により行われる小当り遊技の終了後に他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオフ状態にセットする（クリアする）。なお、特別図柄の変動表示の中断では、特別図柄の変動時間の計測を中断し、特別図柄を変動させたままにする。
【２３３１】
　さらに、本実施形態では、例えば、一方の特別図柄の変動表示時間（後述の特別図柄待ち時間）が経過し、一方の特別図柄の確定図柄が大当り図柄であるとき（大当り図柄確定時）に、他方の特別図柄がデモ待ち状態から変動開始に移行する（他方の特別図柄が入賞する）ような場合、すなわち、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄（特定の態様）で終了するときと、他方の特別図柄の変動開始時（入賞時）とが重なるような場合には、次のような処理が行われる。
【２３３２】
　ここで、図２０６Ａを参照しながら、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄で終了するときと、他方の特別図柄の変動開始時とが重なるような場合における処理の一例を説明する。図２０６Ａは、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄（特定の態様）で終了するときと、他方の特別図柄の変動開始時（入賞時）とが重なるような場合における各特別図柄に対する処理内容を説明するためのタイムチャートである。
【２３３３】
　この場合、まず、一方の特別図柄の図柄確定時（大当り確定時：図２０６Ａ中のｔ１）に、他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオン状態にセットして、他方の特別図柄が変動開始しないようにする。次いで、一方の特別図柄の大当り確定により行われる大当り遊技の終了後（図２０６Ａ中のｔ２）に他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオフ状態にセットする（クリアする）。これにより、他方の特別図柄の変動表示が開始される。なお、大当り遊技終了後に確変遊技状態で電サポが付く遊技性を備える場合には、当該電サポの遊技期間終了後に他方の特別図柄の特別図柄休止フラグがオフ状態にセットされ、他方の特別図柄の変動表示が開始される。また、大当り遊技終了後に電サポが付かない場合には、大当り遊技終了時に他方の特別図柄の特別図柄休止フラグがオフ状態にセットされ、他方の特別図柄の変動表示が開始される。
【２３３４】
　ただし、この場合には、他方の特別図柄に対して、強制的に停止図柄がハズレ又は小当りとなる変動表示を行わず、他方の特別図柄の抽選結果（大当り抽選の結果等）が維持され、他方の特別図柄の変動表示は開始されない。それゆえ、このような処理を行うことにより、他方の特別図柄の保留球１個分を無駄に消化させないようにすることができる。また、この場合、他方の特別図柄の抽選結果が大当りであるときには、一方の特別図柄の大

当り遊技終了後に即座に他方の特別図柄がハズレ図柄で強制的に変動停止されることがなくなるので、同時変動機能に対する遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２３３５】

なお、本実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄で終了するときと、他方の特別図柄の変動開始時（入賞時）とが重なる場合に、他方の特別図柄が変動開始しないように制御する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄で終了するときと、他方の特別図柄の変動開始時（入賞時）とが重なるような場合だけでなく、図２０６Ｂに示すように、他方の特別図柄の変動開始のタイミングが、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄で終了するとき（図２０６Ｂ中のｔ１）から所定時間前までの期間中（図２０６Ｂ中のΔｔ＝ｔ１－ｔ０）のタイミングであれば、内部的に、他方の特別図柄の特別図柄休止フラグをオン状態にセットして、他方の特別図柄が変動開始しないようにしてもよい。この場合にも、本実施形態と同様の効果が得られる。なお、一方の特別図柄の変動表示が大当り図柄で終了するとき（ｔ１）から所定時間前までの期間（Δｔ＝ｔ１－ｔ０）は適宜設定可能である。

【２３３６】

＜特別図柄作業領域テーブル及び特別図柄関連定義データテーブルの構成＞

次に、図２０７～図２１０を参照して、メインＲＡＭ６１０３に設けられる各特別図柄作業領域テーブル及び各特別図柄関連定義データテーブルの構成について説明する。なお、図２０７は、第１特別図柄作業領域テーブルの構成図であり、図２０８は、第１特別図柄関連定義データテーブルの構成図である。また、図２０９は、第２特別図柄作業領域テーブルの構成図であり、図２１０は、第２特別図柄関連定義データテーブルの構成図である。

【２３３７】

［第１特別図柄作業領域テーブル］

第１特別図柄作業領域テーブルには、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理（各種モジュール）で用いられる各種情報が格納される。

【２３３８】

具体的には、第１特別図柄作業領域テーブルには、図２０７に示すように、格納領域として、第１特別図柄制御状態番号領域、第１特別図柄当りフラグ領域、第１特別図柄保留数領域、第１特別図柄遊技状態番号領域、第１特別図柄番号領域、第１特別図柄デモ表示状態フラグ領域、第１特別図柄遊技状態移行オフセット領域、第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域、第１特別図柄休止フラグ領域、第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域、第１特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域及び第１特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域が設けられ、これらの格納領域が、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス（「Ｗ＿Ｔ１＿ＹＹ００」）側からこの順序で配置される。なお、第１特別図柄作業領域テーブル内では、図２０７に示すように、各格納領域のアドレスは、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスからのオフセット値（相対値）で規定されている。

【２３３９】

第１特別図柄作業領域テーブルにおいて、第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域は、４バイトの領域で構成され、それ以外の各格納領域は１バイトの領域で構成される。

【２３４０】

なお、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当りフラグ領域には、第１始動口入賞時に行われる大当り抽選（第１特別図柄の抽選）の結果（大当り又はハズレ）を示す情報が格納される。また、第１特別図柄休止フラグ領域には、同時変動時の処理制御で用いられる第１特別図柄の特別図柄休止フラグの値（オン値／オフ値）が格納される。

【２３４１】

また、第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域では、アドレス上、上位側（先頭アドレス側）の２バイト領域で一つのタイマを構成し、下位側の２バイト領域で一つのタイマを構成する。本願明細書では、前者を上位２バイトタイマと称し、後者を下位２バイトタイマと称する。各２バイトタイマは、別個に管理され、各２バイトの領域には、タイマのカウ

ント値が格納される。

【２３４２】

本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、特別図柄（第１及び第２特別図柄）の変動表示時間（特別図柄待ち時間）を、前半の変動表示時間と後半の変動表示時間とに分け、各変動表示時間をそれぞれ２バイトのタイマで別個に管理する。具体的には、本実施形態では、特別図柄の前半の変動表示時間（特別図柄待ち時間）を上位２バイトタイマで管理し、特別図柄の後半の変動表示時間（特別図柄待ち時間）を下位２バイトタイマで管理する。ただし、本発明はこれに限定されず、特別図柄の前半の変動表示時間を下位２バイトタイマで管理し、特別図柄の後半の変動表示時間を上位２バイトタイマで管理してもよい。

【２３４３】

また、本実施形態では、第１特別図柄の制御処理において、第１特別図柄の上位２バイトタイマには、第１特別図柄の変動表示時間（特別図柄待ち時間）以外の各種監視時間がセットされる。例えば、後述するように、大当り遊技開始までのインターバル時間（後述の特別図柄当り開始表示時間）、大当り遊技終了までのインターバル時間（後述の特別図柄当り終了表示時間）、特定図柄の確定待ち時間、ラウンド間表示時間等が上位２バイトタイマにセットされる。なお、本発明はこれに限定されず、変動表示時間（特別図柄待ち時間）以外のこれらの監視時間を下位２バイトタイマにセットする構成にしてもよい。

【２３４４】

さらに、本実施形態では、２つのタイマ（上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマ）をともに２バイトで構成する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、演出の仕様、遊技性等に応じて、２つのタイマの構成を任意に設定することができる。例えば、各タイマを２バイト以外のバイト数で構成してもよいし、２つのタイマのバイト数が互いに異なる構成にしてもよい。

【２３４５】

また、本実施形態では、特別図柄の変動表示時間を前半及び後半の変動表示時間に分け、それぞれの時間を上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマで管理する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマのそれぞれで管理する期間が互いに異なっていてもよい。例えば、特別図柄の変動表示時間の開始時から２バイトのタイマで計数可能な時間までの期間を上位２バイトタイマで管理し、上位２バイトタイマの計数終了後、残りの期間を下位２バイトタイマで管理してもよい。

【２３４６】

さらに、本実施形態では、特別図柄の変動表示時間以外の所定の監視時間に対しても、その時間が長期間（２バイトのタイマで計数し切れない期間）となる場合には、当該監視時間を２分割し、該２分割された監視時間をそれぞれ上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマで管理してもよい。

【２３４７】

上述した構成のタイマを設けることにより、例えば、次のような効果が得られる。

【２３４８】

本実施形態では、システム周期時間（遊技制御関連の処理周期）は６ｍｓｅｃであるので、２バイトのタイマでは監視可能な期間は、６５５３６×６ｍｓｅｃとなり、これ以上の長時間を監視する場合には４バイトのタイマが必要となる。例えば、特別図柄の全体の変動表示時間（特別図柄待ち時間）が１０分程度の長時間となる場合には、４バイトのタイマが必要となる。しかしながら、例えば、短時間の特別図柄の全体の変動表示時間や、大当り遊技開始までのインターバル時間などのように２バイトのタイマで監視可能である時間を４バイトのタイマで監視すると、４バイト分のタイマ領域のうち、上位２バイト分のタイマ領域が未使用となり、効率的ではない。

【２３４９】

それに対して、本実施形態のように、４バイトのタイマを２つの別個の２バイトのタイマで構成し、特別図柄の前半の変動表示時間及び後半の変動表示時間をそれぞれ別個に（独立して）２バイトのタイマで管理する構成にした場合には、特別図柄の全体の変動表示

時間が短時間であっても２つの２バイトのタイマの両方を使用するので、未使用となるタイマがなくなる。また、本実施形態の構成では、例えば大当り遊技開始までのインターバル時間などの短時間は、一方の２バイトのタイマを使用して監視する。それゆえ、本実施形態のタイマ構成では、効率よくタイマ領域を使用して各種監視時間を管理することができる。すなわち、本実施形態のタイマ構成では、主制御回路６１００で行われる各種処理を効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２３５０】

また、例えば、２バイトのタイマを２個設け、短時間の特別図柄の変動表示時間や大当り遊技開始までのインターバル時間などを監視する場合には一方の２バイトのタイマを使用し、長時間の特別図柄の変動表示時間を監視する場合には上位２バイトタイマのカウント値と下位２バイトタイマのカウント値を合算して監視する手法も考えられる。しかしながら、本実施形態のように４バイトのタイマを２つの別個の２バイトのタイマで構成し、特別図柄の前半の変動表示時間及び後半の変動表示時間をそれぞれ別個に（独立して）２バイトのタイマで管理する構成にした場合には、上位２バイトタイマのカウント値と下位２バイトタイマのカウント値を合算する必要がない。この場合、タイマのカウント値の合算処理を省略することができるので、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。なお、本実施形態では、２つのタイマで各種時間を管理する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、１つのタイマで各種時間を管理する構成にしてもよい。

【２３５１】

［第１特別図柄関連定義データテーブル］

第１特別図柄関連定義データテーブル（インデックステーブル）には、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理（各種モジュール）で用いられる情報をメインＲＡＭ６１０３から読み出す際に必要となる各種情報（格納領域、データ領域、定数定義値のアドレス）が格納される。それゆえ、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理では、第１特別図柄関連定義データテーブル内に規定されている各種アドレスを参照することにより、所望の情報をメインＲＡＭ６１０３から直接読み出すことができる。なお、ここでいうインデックステーブルとは、参照情報が格納された情報の格納体であればよく、構造体や変数の集合体であってもよい。

【２３５２】

第１特別図柄関連定義データテーブルには、図２０８に示すように、第１特別図柄選択値（本実施形態では「０」）の格納領域、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄休止フラグ領域のアドレスの格納領域、第１特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域の先頭アドレスの格納領域、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレスの格納領域、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスの格納領域、第１特別図柄変動開始設定データテーブルの先頭アドレスの格納領域、第１特別図柄確定設定データテーブル１の先頭アドレスの格納領域、第１特別図柄確定設定データテーブル２の先頭アドレスの格納領域、第１特別図柄遊技終了設定データテーブルの先頭アドレスの格納領域、及び、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスの格納領域が設けられ、これらの格納領域が、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス（「Ｄ＿Ｔ１＿ＸＸ００」）側から、この順序で配置される。また、第１特別図柄関連定義データテーブル内では、図２０８に示すように、各格納領域のアドレスは、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスからのオフセット値（相対値）で規定されている。

【２３５３】

なお、第１特別図柄関連定義データテーブルでは、第１特別図柄選択値（０）の格納領

域、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、及び、第１特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域は、それぞれ、１バイトの領域で構成され、それ以外の各格納領域は、２バイトの領域で構成される。

【２３５４】

上述のように、第１特別図柄関連定義データテーブルには、第１特別図柄の変動表示の制御処理で必要な各種情報のアドレス情報がまとめて格納されている。例えば、第１特別図柄関連定義データテーブルには、図２０８に示すように、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域及び第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレスが格納される。それゆえ、本実施形態では、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理において、第１特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを予めＩＸレジスタ等に設定することにより、第１特別図柄関連定義データテーブル内の各格納領域に格納された情報をメインＲＡＭ６１０３の作業領域から直接呼び出すことが可能になる。

【２３５５】

すなわち、上記構成の第１特別図柄関連定義データテーブルを設けることにより、メインＲＡＭ６１０３の作業領域から必要な情報を読み出す際に、作業領域内に格納された当該情報のアドレスデータの参照処理を省略することができる。この場合、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理において、必要な情報を読み出す際に当該情報のアドレスデータを参照するための命令コードが不要となる。それゆえ、上記構成の第１特別図柄関連定義データテーブルを設けた場合には、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２３５６】

また、第１特別図柄関連定義データテーブルには、図２０８に示すように、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグ領域及び第２特別図柄休止フラグ領域のアドレスが格納される。このような構成を設けた場合、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理において、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグや第２特別図柄休止フラグの情報が必要となる場合には、特別図柄関連定義データテーブルの切り替え処理（ＩＸレジスタ等に予めセットされている第１特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを第２特別図柄関連定義データテーブルのアドレスに切り替える処理）を行うことなく、第１特別図柄関連定義データテーブルを用いて、直接、第２特別図柄作業領域テーブルから第２特別図柄当りフラグや第２特別図柄休止フラグの情報を読み出すことができる。

【２３５７】

この場合、第１特別図柄の変動表示の各種制御処理において、特別図柄関連定義データテーブルの切り替え処理を実行するための命令コードが不要となる。それゆえ、上記構成の第１特別図柄関連定義データテーブルを設けた場合には、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量をより一層削減することができる。

【２３５８】

さらに、第１特別図柄関連定義データテーブルの最後の２バイト分（最終アドレス及びその一つ前のアドレス）の格納領域（最後尾の格納領域）には、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスが格納される。また、後述するように、第２特別図柄関連定義データテーブルの最後の２バイト分の格納領域には、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスが格納される（後述の図２１０参照）。このような構成を設けた場合、第１特別図柄関連定義データテーブル及び第２特別図柄関連定義データテーブル間において、相互乗り入れが可能になり、同時変動時の処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷をより一層軽減することができる。

【２３５９】

［第２特別図柄作業領域テーブル］

第２特別図柄作業領域テーブルには、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理（各種モジュール）で用いられる各種情報が格納される。

【２３６０】

具体的には、第２特別図柄作業領域テーブルには、図２０９に示すように、格納領域として、第２特別図柄制御状態番号領域、第２特別図柄当りフラグ領域、第２特別図柄保留数領域、第２特別図柄遊技状態番号領域、第２特別図柄番号領域、第２特別図柄デモ表示状態フラグ領域、第２特別図柄遊技状態移行オフセット領域、第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域、第２特別図柄休止フラグ領域、第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域、第２特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域及び第２特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域が設けられ、これらの格納領域が、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス（「Ｗ＿Ｔ２＿ＹＹ００」）側から、この順序で配置される。なお、図２０９では、説明の便宜上、第２特別図柄作業領域テーブル内における各格納領域の先頭アドレスからのオフセット値の図示は省略しているが、第２特別図柄作業領域テーブル内では、各格納領域のアドレスは、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスからのオフセット値（相対値）で規定されている。

【２３６１】

また、第２特別図柄作業領域テーブルにおいて、第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域は、４バイトの領域で構成され、それ以外の各格納領域は１バイトの領域で構成される。すなわち、第２特別図柄作業領域テーブルの構成（格納される情報の種別、格納順序、各格納領域のサイズ）は、第１特別図柄作業領域テーブルのそれと同様になる。

【２３６２】

なお、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグ領域には、第２始動口入賞時に行われる大当り抽選（第２特別図柄の抽選）の結果（大当り、小当り又はハズレ）を示す情報が格納される。また、第２特別図柄休止フラグ領域には、同時変動時の処理制御で用いられる第２特別図柄の特別図柄休止フラグの値（オン値／オフ値）が格納される。

【２３６３】

また、第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域（４バイト領域）は、第１特別図柄管理タイマ領域と同様に、上位２バイトタイマと、下位２バイトタイマとで構成される。

【２３６４】

そして、本実施形態では、第２特別図柄の前半の変動表示時間を上位２バイトタイマで管理し、第２特別図柄の後半の変動表示時間を下位２バイトタイマで管理する。また、本実施形態では、第２特別図柄の制御処理において、第２特別図柄の変動表示時間（特別図柄待ち時間）以外の監視時間（例えば、大当り遊技開始までのインターバル時間、大当り遊技終了までのインターバル時間、特定図柄の確定待ち時間、ラウンド間表示時間等）を第２特別図柄の上位２バイトタイマで管理するが、これらの監視時間を下位２バイトタイマに管理する構成にしてもよい。

【２３６５】

上述のように、本実施形態では、上記第２特別図柄のタイマ構成及び監視時間の管理手法は、上記第１特別図柄のそれらと同様になる。それゆえ、上記第２特別図柄のタイマ構成及び監視時間の管理手法を採用することにより、上記第１特別図柄のタイマ構成及び監視時間の管理手法により得られる上述の各種効果と同様の効果が得られる。

【２３６６】

［第２特別図柄関連定義データテーブル］

第２特別図柄関連定義データテーブルには、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理（各種モジュール）で用いられる情報をメインＲＡＭ６１０３から読み出す際に必要となる各種情報（格納領域、データ領域、定数定義値のアドレス）が格納される。それゆえ、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理では、第２特別図柄関連定義データテーブル内に規定されている各種アドレスを参照することにより、所望の情報をメインＲＡＭ６１０３から直接読み出すことができる。

【２３６７】
第２特別図柄関連定義データテーブルには、図２１０に示すように、第２特別図柄選択値（本実施形態では「１」）の格納領域、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当りフラグ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄休止フラグ領域のアドレスの格納領域、第２特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域の先頭アドレスの格納領域、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレスの格納領域、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスの格納領域、第２特別図柄変動開始設定データテーブルの先頭アドレスの格納領域、第２特別図柄確定設定データテーブル１の先頭アドレスの格納領域、第２特別図柄確定設定データテーブル２の先頭アドレスの格納領域、第２特別図柄遊技終了設定データテーブルの先頭アドレスの格納領域、及び、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスの格納領域が設けられ、これらの格納領域が、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス（「Ｄ＿Ｔ２＿ＸＸ００」）側から、この順序で配置される。なお、図２１０では、説明の便宜上、第２特別図柄関連定義データテーブル内における各格納領域の先頭アドレスからのオフセット値の図示は省略しているが、第２特別図柄関連定義データテーブル内では、各格納領域のアドレスは、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスからのオフセット値（相対値）で規定されている。

【２３６８】
また、第２特別図柄関連定義データテーブルでは、第２特別図柄選択値の格納領域、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当りフラグ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス（下位側アドレス）の格納領域、第２特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域、及び、第２特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス（下位側アドレス）の格納領域は、それぞれ、１バイトの領域で構成され、それ以外の各格納領域は、２バイトの領域で構成される。すなわち、第２特別図柄関連定義データテーブルの構成（格納される情報の種別、格納順序、各格納領域のサイズ）は、第１特別図柄関連定義データテーブルのそれと同様になる。

【２３６９】
上述のように、第２特別図柄関連定義データテーブルには、第２特別図柄の変動表示の制御処理で必要な各種情報のアドレス情報がまとめて格納されている。例えば、第２特別図柄関連定義データテーブルには、図２１０に示すように、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域及び第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレスが格納される。それゆえ、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理において、第２特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを予めＩＸレジスタ等に設定することにより、第２特別図柄関連定義データテーブル内の各格納領域に格納された情報をメインＲＡＭ６１０３の作業領域から直接呼び出すことが可能になる。

【２３７０】
すなわち、上記構成の第２特別図柄関連定義データテーブルを設けることにより、メインＲＡＭ６１０３の作業領域から必要な情報を読み出す際に、作業領域内に格納された当該情報のアドレスデータの参照処理を省略することができる。この場合、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理において、必要な情報を読み出す際に当該情報のアドレスデータを参照するための命令コードが不要となる。それゆえ、上記構成の第２特別図柄関連定義データテーブルを設けた場合には、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２３７１】
また、第２特別図柄関連定義データテーブルには、図２１０に示すように、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当

りフラグ領域及び第１特別図柄休止フラグ領域のアドレスが格納される。このような構成を設けた場合、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理において、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当りフラグや第１特別図柄休止フラグの情報が必要となる場合には、特別図柄関連定義データテーブルの切り替え処理（ＩＸレジスタ等に予めセットされている第２特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを第１特別図柄関連定義データテーブルのアドレスに切り替える処理）を行うことなく、第２特別図柄関連定義データテーブルを用いて、直接、第１特別図柄作業領域テーブルから第１特別図柄当りフラグや第１特別図柄休止フラグの情報を読み出すことができる。

【２３７２】

この場合、第２特別図柄の変動表示の各種制御処理において、特別図柄関連定義データテーブルの切り替え処理を実行するための命令コードが不要となる。それゆえ、上記構成の第２特別図柄関連定義データテーブルを設けた場合には、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量をより一層削減することができる。

【２３７３】

さらに、第２特別図柄関連定義データテーブルの最後の２バイト分（最終アドレス及びその一つ前のアドレス）の格納領域（最後尾の格納領域）には、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスが格納される。また、上述のように、第１特別図柄関連定義データテーブルの最後の２バイト分の格納領域には、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスが格納される（図２０８参照）。このような構成を設けた場合、第１特別図柄関連定義データテーブル及び第２特別図柄関連定義データテーブル間において、相互乗り入れが可能になり、同時変動時の処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷をより一層軽減することができる。

【２３７４】

［特別図柄作業領域テーブルの各種変形例］

（１）変形例１

上述のように、本実施形態では、第１特別図柄作業領域テーブルの構成（格納される情報の種別、格納順序、各格納領域のサイズ）と、第２特別図柄作業領域テーブルの構成とが互いに同じである例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、第１特別図柄作業領域テーブルの構成と、第２特別図柄作業領域テーブルの構成とが互いに異なっていてもよい。

【２３７５】

なお、本実施形態のように、第１特別図柄作業領域テーブルの構成と、第２特別図柄作業領域テーブルの構成とが互いに同じである場合には、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスから所定項目の情報の格納領域までのアドレスのオフセット値が、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスから所定項目の情報の格納領域までのアドレスのオフセット値とが同じになる。この場合、各特別図柄作業テーブルから所定項目の情報を読み出す際のオフセット値の設定処理を共通化することができ、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量をさらに削減することができる。

【２３７６】

しかしながら、例えば、各特別図柄作業領域テーブルに格納される情報の項目数（種別数）が互いに異なる場合には、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスから所定項目の情報の格納領域までのアドレスのオフセット値が、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスから所定項目の情報の格納領域までのアドレスのオフセット値と異なるような状況が発生する可能性がある。この場合には、第１特別図柄作業領域テーブルから所定項目の情報を読み出す際のオフセット値の設定処理と、第２特別図柄作業領域テーブルから所定項目の情報を読み出す際のオフセット値の設定処理とを別個に設ける必要があり、処理プログラムの容量が増大する可能性もある。

【２３７７】

このような課題を解消するための特別図柄作業領域テーブルの変形例を、図２１１に示す。図２１１は、変形例１における第１特別図柄作業領域テーブルの構成を示す図である。

【２３７８】
なお、この例における第１特別図柄作業領域テーブルに設けられる格納領域の項目（種別）、配置順序、各格納領域のサイズは、図２０７に示す本実施形態の構成と同じである。また、図示しないが、この例では、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降（最終アドレス側）の構成と、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の構成とは同じとし、第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域より先頭アドレス側の構成は、第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域より先頭アドレス側の構成と異なるものとする。
【２３７９】
この例では、第１特別図柄作業領域テーブル内において、第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス（「Ｗ＿Ｔ１＿ＹＹ０Ａ」）を第１の先頭アドレス（先頭アドレスＡ）として規定するともに、第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域の一つ前（上位側）のアドレス（「Ｗ＿Ｔ１＿ＹＹ０Ｂ」）を第２の先頭アドレス（先頭アドレスＢ）として規定する。そして、図２１１に示すように、第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域、第１特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域及び第１特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域に対して、それぞれのアドレスを、先頭アドレスＡからのオフセット値及び先頭アドレスＢからのオフセット値の２種類で規定する。
【２３８０】
また、図示しないが、この例では、第２特別図柄作業領域テーブル内においても、第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス（「Ｗ＿Ｔ２＿ＹＹ０Ｃ」）を第１の先頭アドレス（先頭アドレスＣ）として規定するともに、第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域の一つ前（上位側）のアドレス（「Ｗ＿Ｔ２＿ＹＹ０Ｄ」）を第２の先頭アドレス（先頭アドレスＤ）として規定する。そして、第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域、第２特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域及び第２特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域に対して、それぞれのアドレスを、先頭アドレスＣからのオフセット値及び先頭アドレスＤからのオフセット値の２種類で規定する。
【２３８１】
第１特別図柄作業領域テーブル及び第２特別図柄作業領域テーブルの構成としてこの例の構成を採用した場合、第１特別図柄作業領域テーブル内における第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の各項目の格納領域の先頭アドレスＢからのオフセット値が、第２特別図柄作業領域テーブル内における第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の各項目の格納領域の先頭アドレスＤからのオフセット値と同じになる。この場合、先頭アドレスＢ及び先頭アドレスＤをオフセット値の基準とすることにより、第１特別図柄作業領域テーブルから第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の情報を読み出す際のオフセット値の設定処理と、第２特別図柄作業領域テーブルから第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の情報を読み出す際のオフセット値の設定処理とを共通化することができる。さらに、この場合、第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の情報の読み出し処理と、第２特別図柄遊技状態指定パラメータ領域以降の情報を読み出し処理とを共通化することができる。それゆえ、この例における第１特別図柄作業領域テーブル及び第２特別図柄作業領域テーブルの上記構成を採用した場合には、両者のテーブル構成が互いに異なっていても主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。
【２３８２】
（２）変形例２
本実施形態では、第１特別図柄作業領域テーブルには、第１特別図柄に関する情報のみを規定し、第２特別図柄作業領域テーブルには、第２特別図柄に関する情報のみを規定する構成を説明したが、本発明はこれに限定されない。一方の特別図柄作業領域テーブルに、他方の特別図柄に関する情報の少なくとも一部を規定し、一方の特別図柄作業領域テーブルに格納される他方の特別図柄に関する情報の格納位置を、同種項目の一方の特別図柄

に関する情報の格納位置（格納アドレス）の１つ下位側の位置（次の格納アドレス）にしてもよい。

【２３８３】

例えば、図２０７に示す第１特別図柄作業領域テーブル内の第１特別図柄当りフラグ領域の次（１つ下位側）のアドレスに第２特別図柄当りフラグ領域を設け、図２０９に示す第２特別図柄作業領域テーブル内の第２特別図柄当りフラグ領域の次（１つ下位側）のアドレスに第１特別図柄当りフラグ領域を設けた構成にしてもよい。

【２３８４】

この場合、第１特別図柄の変動表示の制御処理において、第１特別図柄当りフラグ（自身の情報）を参照する際には、アドレスの補正を行わずに、第１特別図柄作業領域テーブルから第１特別図柄当りフラグを読み出し、第２特別図柄当りフラグ（相手の情報）を参照する際には、アドレスを１加算（＋１）する補正をして、第１特別図柄作業領域テーブルから第２特別図柄当りフラグを読み出す。一方、第２特別図柄の変動表示の制御処理において、第２特別図柄当りフラグ（自身の情報）を参照する際には、アドレスの補正を行わずに、第２特別図柄作業領域テーブルから第２特別図柄当りフラグを読み出し、第１特別図柄当りフラグ（相手の情報）を参照する際には、アドレスを１加算（＋１）する補正をして、第２特別図柄作業領域テーブルから第１特別図柄当りフラグを読み出す。

【２３８５】

すなわち、この例では、第１特別図柄の変動表示の制御処理において、第１特別図柄作業領域テーブルから第１特別図柄に関する情報（自身の情報）又は第２特別図柄に関する情報（相手の情報）を読み出す際の処理（アドレスのセット処理）と、第２特別図柄の変動表示の制御処理において、第２特別図柄作業領域テーブルから第２特別図柄に関する情報（自身の情報）又は第１特別図柄に関する情報（相手の情報）を読み出す際の処理（アドレスのセット処理）とが同じになるので、両処理を共通化することができる。それゆえ、この例の特別図柄作業領域テーブルの構成を採用した場合には、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２３８６】

（３）変形例３

本実施形態では、第１特別図柄作業領域テーブルには、第１特別図柄に関する情報のみを規定し、第２特別図柄作業領域テーブルには、第２特別図柄に関する情報のみを規定する構成を説明したが、本発明はこれに限定されない。

【２３８７】

例えば、本実施形態の第１特別図柄関連定義データテーブル（図２０８参照）及び第２特別図柄関連定義データテーブル（図２１０参照）と同様に、第１特別図柄作業領域テーブルの最後の２バイト分（最終アドレス及びその一つ前のアドレス）の格納領域（最後尾の格納領域）に第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスを格納し、第２特別図柄作業領域テーブルの最後の２バイト分の格納領域に第１特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレスを格納するような構成にしてもよい。このような構成を設けた場合には、第１特別図柄作業領域テーブル及び第２特別図柄作業領域テーブル間において、相互乗り入れが可能になり、同時変動時の処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷をより一層軽減することができる。

【２３８８】

なお、本発明では、例えば、第１特別図柄作業領域テーブル及び第２特別図柄作業領域テーブルの構成を、上記変形例２と上記変形例３とを組み合わせた構成にしてもよい。この場合にも上記変形例２及び変形例３で得られる効果と同様の効果が得られる。

【２３８９】

［特別図柄関連定義データテーブルの変形例］

上述のように、本実施形態では、第１特別図柄関連定義データテーブル及び第２特別図柄関連定義データテーブルを別個に設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、第１特別図柄関連定義データテーブル及び第２特別図柄関連定義データテーブ

ルを一つの特別図柄関連定義データテーブル（インデックステーブル）で構成してもよい。なお、このような構成においても、特別図柄関連定義データテーブル内では、各格納領域のアドレスを、特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスからのオフセット値（相対値）で規定することができる。

【２３９０】

この場合、各特別図柄関連定義データテーブルの最後の２バイト分（最終アドレス及びその一つ前のアドレス）の格納領域（最後尾の格納領域）に格納されている相互乗り入れ用のデータ（相手側の特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス）が不要となり、主制御回路６１００で管理するデータの容量をより一層削減することができる。

【２３９１】

また、後述のように、特別図柄の変動表示の制御処理において、第１特別図柄に対する処理を行う場合には、第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスをＩＸレジスタにセットし、第２特別図柄に対する処理を行う場合には、第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスをＩＸレジスタにセットする。すなわち、特別図柄の変動表示の制御処理では、処理対象となる特別図柄の種別に応じて、特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスのＩＸレジスタへのセット処理の切り替えが行われる。しかしながら、第１特別図柄関連定義データテーブル及び第２特別図柄関連定義データテーブルを一つの特別図柄関連定義データテーブルとして構成した場合には、特別図柄の変動表示の制御処理において、特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレスのＩＸレジスタへのセット処理の切り替えが不要となり、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量をさらに削減することができる。

【２３９２】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図２１２～図２４５を参照して、主制御回路６１００のメインＣＰＵ６１０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

【２３９３】

［外部マスカブル割込み処理］

最初に、図２１２を参照して、メインＣＰＵ６１０１の制御により実行される外部マスカブル割込み処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込み処理である。なお、図２１２は、外部マスカブル割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【２３９４】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ６００１）。この処理で退避処理の対象となる保護レジスタは、アキュームレータＡ，Ａ′、フラグ・レジスタＦ，Ｆ′、ペアレジスタＢＣ，Ｂ′Ｃ′、ペアレジスタＤＥ，Ｄ′Ｅ′、ペアレジスタＨＬ，Ｈ′Ｌ′、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタである。

【２３９５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、入力ポート２の状態を読み出す（Ｓ６００２）。

【２３９６】

主制御回路６１００では、入力ポート０、入力ポート１及び入力ポート２の３種類の入力ポートが設けられている。入力ポート０では、各始動口入賞球スイッチ、設定キー６０８０、アウト球カウントスイッチ（不図示）等のオン／オフ状態がセットされる。入力ポート１では、カウントスイッチ６０５３ｃ、６０５４ｃ、一般入賞球スイッチ６０５１ａ，６０５２ａ、大入賞口スイッチ、排出口スイッチ、通過球スイッチ６０４３ａ等のオン／オフ状態がセットされる。また、入力ポート２では、電断信号、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１、センサ異常検知信号、枠電波センサ、開放信号、磁気センサ、振動センサ、ソレノイド監視センサ等のオン／オフ状態がセットされる。

【２３９７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、電断信号を検知中であるか否かを判定する（Ｓ６００３）。

【２３９８】
　Ｓ６００３において、メインＣＰＵ６１０１が、電断信号を検知中でないと判定した場合（Ｓ６００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６００５の処理を行う。一方、Ｓ６００３において、メインＣＰＵ６１０１が、電断信号を検知中であると判定した場合（Ｓ６００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをオン状態（オン値）にセットする（Ｓ６００４）。なお、ＸＩＮＴ検知フラグは電断中であるか否かを示すフラグであり、その値は、メインＲＡＭ６１０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。
【２３９９】
　Ｓ６００４の処理後、又は、Ｓ６００３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６００１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う（Ｓ６００５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行い（Ｓ６００６）、外部マスカブル割込み処理を終了する。
【２４００】
［システムタイマ割込み処理］
　次に、図２１３を参照して、メインＣＰＵ６１０１の制御により、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行されるシステムタイマ割込み処理について説明する。なお、図２１３は、システムタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。
【２４０１】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ６０１１）。この処理で退避処理の対象となる保護レジスタは、アキュームレータＡ，Ａ′、フラグ・レジスタＦ，Ｆ′、ペアレジスタＢＣ，Ｂ′Ｃ′、ペアレジスタＤＥ，Ｄ′Ｅ′、ペアレジスタＨＬ，Ｈ′Ｌ′、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタである。
【２４０２】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態であるか否かを判定する（Ｓ６０１２）。
【２４０３】
　Ｓ６０１２において、メインＣＰＵ６１０１が、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態（電断検知時）であると判定した場合（Ｓ６０１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６０２６の処理を行う。一方、Ｓ６０１２において、メインＣＰＵ６１０１が、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態でないと判定した場合（Ｓ６０１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６０１３）。
【２４０４】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、入力ポートの状態の読み込み処理を行う（Ｓ６０１４）。
【２４０５】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する（Ｓ６０１５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、起動制御フラグの値（起動状態）に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。
【２４０６】
　なお、起動制御フラグは、電断復帰、設定変更、設定確認、ＲＡＭクリア等の起動状態の種別を判別するためのフラグであり、メインＲＡＭ６１０３内の起動制御フラグ領域に格納される。起動制御フラグの値は、電源投入時におけるＲＡＭクリアスイッチ６１２１の状態情報（オン値（Ｌｏｗ）又はオフ値（Ｈｉｇｈ）：操作情報）、及び、設定キー６０８０の状態情報（オン値（Ｈｉｇｈ）又はオフ値（Ｌｏｗ）：操作情報）で構成される。そして、本実施形態では、両状態情報の組合せ（起動制御フラグの値）により、現在の起動状態の種別（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判別する。
【２４０７】
　具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオフ値（Ｈｉｇｈ）であり、且つ、設定キー６０８０がオフ値（Ｌｏｗ）である場合（例えば、起動制御フラグの値＝「１０Ｂ」

）には、電断復帰時と判定される。ＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオン値（Ｌｏｗ）であり、且つ、設定キー６０８０がオン値（Ｈｉｇｈ）である場合（例えば、起動制御フラグの値＝「０１Ｂ」）には、設定変更中と判定され、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオフ値（Ｈｉｇｈ）であり、且つ、設定キー６０８０がオン値（Ｈｉｇｈ）である場合（例えば、起動制御フラグの値＝「１１Ｂ」）には、設定確認中と判定される。また、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオン値（Ｌｏｗ）であり、且つ、設定キー６０８０がオフ値（Ｌｏｗ）である場合（例えば、起動制御フラグの値＝「００Ｂ」）には、ＲＡＭクリア時と判定される。そして、Ｓ６０１５の判定処理では、起動制御フラグの値が、設定変更及び設定確認以外を示す値であれば、ＹＥＳ判定（遊技許可状態）となる。なお、本実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１のオン値をＬｏｗレベルとし、オフ値をＨｉｇｈレベルとする例を説明したが、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１のオン値をＨｉｇｈレベルとし、オフ値をＬｏｗレベルとしてもよい。また、本実施形態では、設定キー６０８０のオン値をＨｉｇｈレベルとし、オフ値をＬｏｗレベルとする例を説明したが、設定キー６０８０のオン値をＬｏｗレベルとし、オフ値をＨｉｇｈレベルとしてもよい。

【２４０８】

Ｓ６０１５において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技許可状態でないと判定した場合（Ｓ６０１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定制御処理を行う（Ｓ６０１６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理又は設定確認処理を行う。すなわち、本実施形態では、設定変更処理及び設定確認処理は、２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込み処理内で行われ、遊技不許可状態の場合に行われる。なお、設定制御処理の詳細については、後述の図２１４を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６０１６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６０２６の処理を行う。

【２４０９】

一方、Ｓ６０１５において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技許可状態であると判定した場合（Ｓ６０１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込みカウンタの値を１加算する（Ｓ６０１７）。なお、割込みカウンタは、後述する主制御メイン処理（後述の図２２３～図２２６参照）中の割込み禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ６１０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。

【２４１０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う（Ｓ６０１８）。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ６１０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【２４１１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、各種乱数値の更新処理を行う（Ｓ６０１９）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、スイッチ入力検知処理を行う（Ｓ６０２０）。なお、スイッチ入力検知処理の詳細については、後述の図２１９を参照しながら後で説明する。

【２４１２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う（Ｓ６０２１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、演出制御コマンド（入賞情報コマンド）の送信予約処理を行う。

【２４１３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、演出制御コマンド送信処理を行う（Ｓ６０２２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、送信予約されているコマンドを主制御回路６１００から副制御回路６２００に送信する。

【２４１４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ６０２３）。なお、この処理で退避処理の対象となるレジスタは、アキュームレータＡ，Ａ′及びフラグ・レジスタＦ，Ｆ′である。

【２４１５】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、性能表示モニタ６０７０の制御処理を行う（Ｓ６０２４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ６０７０の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ６１０３内の領域外作業領域を使用して行われる。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６０２３で退避させたレジスタの復帰処理を行う（Ｓ６０２５）。
【２４１６】
　Ｓ６０２５或いはＳ６０１６の処理後、又は、Ｓ６０１２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６０１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い（Ｓ６０２６）、システムタイマ割込み処理を終了する。
【２４１７】
　上述のように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理では、現在の起動状態が遊技不許可状態である場合（Ｓ６０１５がＮＯ判定の場合）に、設定制御処理（設定変更処理又は設定確認処理）を行い、遊技許可状態時に実行される各種処理（例えば、割込み周期タイマの更新処理（Ｓ６０１８）、乱数値の更新処理（Ｓ６０１９）、性能表示モニタ６０７０の制御処理（Ｓ６０２４）等）を行わない。この場合、遊技不許可状態時に不要な処理を行わないようにすることができ、処理を簡略化することができる。それゆえ、システムタイマ割込み処理において上述した処理を行うことにより、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。
【２４１８】
　また、上述のように、本実施形態では、電源投入時におけるＲＡＭクリアスイッチ６１２１の状態情報と設定キー６０８０の状態情報との組合せで構成された起動制御フラグを用いて、現在の起動状態の種別（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判別することができる。すなわち、起動状態の種別（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を共通のフラグを用いて判別することができる（起動状態の種別毎に判別フラグを設ける必要が無くなる）ので、本実施形態では、主制御回路６１００で管理するデータの容量をより削減することができる。
【２４１９】
［設定制御処理］
　次に、図２１４を参照して、システムタイマ割込み処理（図２１３参照）中のＳ６０１６で行う設定制御処理について説明する。なお、図２１４は、設定制御処理の手順を示すフローチャートである。
【２４２０】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ６０３１）。
【２４２１】
　Ｓ６０３１において、メインＣＰＵ６１０１が、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定した場合（Ｓ６０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理を行う（Ｓ６０３２）。なお、設定変更処理の詳細については、後述の図２１５を参照しながら後で説明する。
【２４２２】
　一方、Ｓ６０３１において、メインＣＰＵ６１０１が、起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定した場合（Ｓ６０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定確認処理を行う（Ｓ６０３３）。なお、設定確認処理の詳細については、後述の図２１６を参照しながら後で説明する。
【２４２３】
　Ｓ６０３２又はＳ６０３３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、設定操作表示処理を行う（Ｓ６０３４）。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。
【２４２４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、演出制御コマンド送信処理を行う（Ｓ６０３５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理（Ｓ６０３２）又は設定確認処理（Ｓ６０３３）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド又は電断復帰コマンド）を副制御回路６２００に送信する。

【２４２５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う（Ｓ６０３６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読み込み処理、内蔵ＷＤＴのクリア処理及び内蔵ＷＤＴのリスタート処理をこの順で行う。そして、Ｓ６０３６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込み処理（図２１３）のＳ６０２６の処理に戻す。

【２４２６】

［設定変更処理］

次に、図２１５を参照して、設定制御処理（図２１４参照）中のＳ６０３２で行う設定変更処理について説明する。なお、図２１５は、設定変更処理の手順を示すフローチャートである。

【２４２７】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１が押下されたか否かを判定する（Ｓ６０４１）。この判定処理は、読み込まれた各種入力ポートの情報に含まれるＲＡＭクリアスイッチ６１２１のオン／オフ状態の情報に基づいて行われる。

【２４２８】

Ｓ６０４１において、メインＣＰＵ６１０１が、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１が押下されていないと判定した場合（Ｓ６０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６０４３の処理を行う。一方、Ｓ６０４１において、メインＣＰＵ６１０１が、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１が押下されていると判定した場合（Ｓ６０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定値の範囲内更新処理を行う（Ｓ６０４２）。

【２４２９】

Ｓ６０４２の処理後、又は、Ｓ６０４１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、設定キー６０８０がオフされたか否かを判定する（Ｓ６０４３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、今回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた入力ポートの情報に含まれる設定キー６０８０のオン／オフ情報と、前回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた入力ポートの情報に含まれる設定キー６０８０のオン／オフ情報とを比較し（排他論理和演算でマスキングし）、その比較結果に基づいて、設定キー６０８０の状態がオン状態からオフ状態に変化したか否か、すなわち、設定キー６０８０のオフエッジが検出されたか否かを判定する。

【２４３０】

なお、設定制御処理は、設定キー６０８０のオンエッジ（設定キー６０８０の状態がオフ状態からオン状態に変化したとき）を検出することにより実行されるが、この際にも、今回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた設定キー６０８０のオン／オフ情報と、前回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた設定キー６０８０のオン／オフ情報とを比較し（排他論理和演算でマスキングし）、その比較結果に基づいて設定キー６０８０のオンエッジを検出する。すなわち、本実施形態では、設定キー６０８０のオフエッジ及びオンエッジの検知において、今回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた設定キー６０８０のオン／オフ情報と、前回のシステムタイマ割込み処理で読み込まれた設定キー６０８０のオン／オフ情報との比較結果（排他論理和演算の結果）を共通のフラグとして用いることにより、設定制御処理の開始及び終了を判定する。

【２４３１】

Ｓ６０４３において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０がオフされていないと判定した場合（Ｓ６０４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図２１４）のＳ６０３４の処理に戻す。

【２４３２】

一方、Ｓ６０４３において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０がオフされたと判定した場合（Ｓ６０４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第１通常遊技前処理を行う（Ｓ６０４４）。この処理では、ＲＡＭクリア時の各種設定処理が行われる。なお、第１通常遊技前処理の詳細については、後述の図２１７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６０４４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図２１４）のＳ６０３４の処理に戻す。

【２４３３】

［設定確認処理］

次に、図２１６を参照して、設定制御処理（図２１４参照）中のＳ６０３３で行う設定確認処理について説明する。なお、図２１６は、設定確認処理の手順を示すフローチャートである。

【２４３４】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、設定キー６０８０がオフされたか否かを判定する（Ｓ６０５１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図２１５参照）中のＳ６０４３の処理と同様にして行われる。

【２４３５】

Ｓ６０５１において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０がオフされていないと判定した場合（Ｓ６０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図２１４）のＳ６０３４の処理に戻す。

【２４３６】

一方、Ｓ６０５１において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０がオフされたと判定した場合（Ｓ６０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第２通常遊技前処理を行う（Ｓ６０５２）。この処理では、電断復帰時の各種設定処理が行われる。なお、第２通常遊技前処理の詳細については、後述の図２１８を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６０５２の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図２１４）のＳ６０３４の処理に戻す。

【２４３７】

［第１通常遊技前処理］

次に、図２１７を参照して、設定変更処理（図２１５参照）中のＳ６０４４で行う第１通常遊技前処理について説明する。図２１７は、第１通常遊技前処理の手順を示すフローチャートである。なお、後述するように、設定変更処理（図２１５参照）中のＳ６０４４で行われる第１通常遊技前処理は、主制御メイン処理（後述の図２２３～図２２６参照）中の遊技制御関連の処理の前に行われる起動時初期設定処理（後述の図２２８参照）において、ＲＡＭクリア時の初期設定処理としても実行される。

【２４３８】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、バックアップクリア時のＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ６０６１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、バックアップクリア時（ＲＡＭクリアスイッチ６１２１の押下時）のＲＡＭ設定データテーブルをロードし、このデータテーブルのデータをメインＲＡＭ６１０３内の所定領域に格納する。このＲＡＭ設定処理により遊技許可状態となる。

【２４３９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６０６２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第１特別図柄関連定義データテーブル（図２０８参照）のアドレスをＩＸレジスタにセットし、第１特別図柄作業領域テーブル（図２０７参照）のアドレスをＩＹレジスタにセットする。

【２４４０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態指定パラメータの設定処理を行う（Ｓ６０６３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態を指定する各種データ（パラメータ）を生成し、該生成したデータを、第１特別図柄作業領域テーブル（図２０７参照）内の所定領域に格納する。具体的には、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄作業領

域テーブル内の第１特別図柄遊技状態番号領域、第１特別図柄遊技状態指定パラメータ及び第１特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域のそれぞれに格納されるデータ（パラメータ）を生成し、生成したデータを対応する領域に格納する。

【２４４１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、初期化コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６０６４）。なお、当該第１通常遊技前処理が設定変更処理で呼び出されたものである場合には、Ｓ６０６４の処理で予約された初期化コマンドの副制御回路６２００への送信は、設定制御処理（図２１４参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０３５）で行われる。また、当該第１通常遊技前処理が主制御メイン処理中の起動時初期設定処理（後述の図２２８参照）で呼び出されたものである場合には、Ｓ６０６４の処理で予約された初期化コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。すなわち、本実施形態では、ＲＡＭクリア時に行われる副制御回路６２００への初期化コマンドの送信処理が、設定変更処理が実行された際にも行われる。

【２４４２】

そして、Ｓ６０６４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、第１通常遊技前処理を終了するとともに設定変更処理（図２１５）も終了する。

【２４４３】

［第２通常遊技前処理］

次に、図２１８を参照して、設定確認処理（図２１６参照）中のＳ６０５２で行う第２通常遊技前処理について説明する。図２１８は、第２通常遊技前処理の手順を示すフローチャートである。なお、後述するように、設定確認処理（図２１６参照）中のＳ６０５２で行われる第２通常遊技前処理は、主制御メイン処理（後述の図２２３～図２２６参照）中の遊技制御関連の処理の前に行われる起動時初期設定処理（後述の図２２８参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【２４４４】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、電断復帰時のＲＡＭ設定データテーブルを読み出す（Ｓ６０７１）。また、この処理では、読み出したデータをメインＲＡＭ６１０３内の所定領域に格納する。このＲＡＭ設定処理により遊技許可状態となる。

【２４４５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態が確変遊技状態（高確率遊技状態）であるか否かを判定する（Ｓ６０７２）。なお、この判定処理は、メインＲＡＭ６１０３内に設けられた特別図柄確変状態フラグ領域に格納されたデータ（特別図柄確変状態フラグ値）に基づいて行われる。なお、特別図柄確変状態フラグは、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか否かを示すフラグであり、現在の遊技状態が確変遊技状態である場合にオン状態にセットされる。

【２４４６】

Ｓ６０７２において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が確変遊技状態でない（低確率遊技状態である）と判定した場合（Ｓ６０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６０７４の処理を行う。一方、Ｓ６０７２において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が確変遊技状態であると判定した場合（Ｓ６０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態報知フラグ値をオン状態（オン値）にセットする（Ｓ６０７３）。

【２４４７】

なお、特別図柄確変状態報知フラグは、現在の遊技状態が確変遊技状態であることを報知するか否かを示すフラグであり、現在の遊技状態が確変遊技状態である場合にオン状態にセットされる。また、特別図柄確変状態報知フラグ値は、メインＲＡＭ６１０３内に設けられた特別図柄確変状態報知フラグ領域に格納される。なお、本実施形態では、遊技状態が確変遊技状態であることを報知する確変ランプと呼ばれるものが設けられているが、この確変ランプは、電断時に確変遊技状態であり、その電断からの復帰時に特別図柄確変

状態報知フラグがオン状態になれば点灯するが、それ以外の場合には、特別図柄確変状態報知フラグがオン状態であっても確変ランプが点灯しない構成になっている。なお、本実施形態では、遊技状態が時短遊技状態であることを報知する時短ランプと呼ばれるものも設けられており、時短遊技状態中には、時短ランプが点灯する。

【２４４８】

Ｓ６０７３の処理後、又は、Ｓ６０７２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６０７４）。なお、当該第２通常遊技前処理が設定変更処理で呼び出されたものである場合には、Ｓ６０７４の処理で予約された電断復帰コマンドの副制御回路６２００への送信は、設定制御処理（図２１４参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０３５）で行われる。また、当該第２通常遊技前処理が主制御メイン処理中の起動時初期設定処理（後述の図２２８参照）で呼び出されたものである場合には、Ｓ６０７４の処理で予約された電断復帰コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。すなわち、本実施形態では、電断復帰時に行われる副制御回路６２００への電断復帰コマンドの送信処理が、設定変更処理が実行された際にも行われる。

【２４４９】

そして、Ｓ６０７４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、第２通常遊技前処理を終了するとともに設定確認処理（図２１６）も終了する。

【２４５０】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、設定制御処理（設定変更処理及び設定確認処理）は、２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込み処理内で行われる。また、設定制御処理が行われた際には、上述のように、その制御種別（設定変更又は設定確認）に応じた通常遊技前処理（第１又は第２通常遊技前処理）が行われる。そして、この設定制御処理内で行われる通常遊技前処理（第１及び第２通常遊技前処理）は、主制御メイン処理（後述の図２２３～図２２６参照）内において遊技制御関連の処理の前に行われる通常遊技前処理（初期設定処理）と同様の処理となる。それゆえ、本実施形態では、設定制御処理内で行われる通常遊技前処理（第１及び第２通常遊技前処理）と、主制御メイン処理中の遊技制御関連の処理の前に行われる通常遊技前処理（初期設定処理）とを共通化することでき、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２４５１】

［スイッチ入力検知処理］

次に、図２１９を参照して、システムタイマ割込み処理（図２１３参照）中のＳ６０２０で行うスイッチ入力検知処理について説明する。なお、図２１９は、スイッチ入力検知処理の手順を示すフローチャートである。

【２４５２】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、異常状態監視処理を行う（Ｓ６０８１）。なお、異常状態監視処理の詳細については、後述の図２２０を参照しながら後で説明する。

【２４５３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄関連チェック処理を行う（Ｓ６０８２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａ、通過球スイッチ６０４３ａ、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａ（普通電動役物６０４６）のチェック処理を行う。このチェック処理において、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａのオンエッジ又は通過球スイッチ６０４３ａのオンエッジが検知された場合には、乱数取得処理、乱数転送処理等が行われる。また、このチェック処理において、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａのオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、普通電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。

【２４５４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連チェック処理を行う（Ｓ６０８３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、カウントスイッチ６０５３ｃ，６０５４ｃ、第

１始動口入賞球スイッチ６０４４ａ、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａのチェック処理を行う。このチェック処理において、カウントスイッチ６０５３ｃ，６０５４ｃのオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、特別電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。また、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施される場合には、特定保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。一方、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施されない場合には、保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。

【２４５５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う（Ｓ６０８４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、賞球時に、払出管理テーブルに格納されたデータ（賞球管理ポインタ値）の更新処理を行う。そして、Ｓ６０８４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、スイッチ入力検知処理を終了し、処理を、システムタイマ割込み処理（図２１３）のＳ６０２１の処理に戻す。

【２４５６】

［異常状態監視処理］

次に、図２２０を参照して、スイッチ入力検知処理（図２１９参照）中のＳ６０８１で行う異常状態監視処理について説明する。なお、図２２０は、異常状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

【２４５７】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、異常状態監視前処理を行う（Ｓ６０９１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、異常検知情報（入力ポート２の各種センサビットの情報）の更新処理を行う。なお、異常状態監視前処理の詳細については、後述の図２２１を参照しながら後で説明する。

【２４５８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、汎用異常検知判定処理を行う（Ｓ６０９２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、監視対象毎（異常項目毎）に異常があるか否かの判定処理を行う。なお、汎用異常検知判定処理の詳細については、後述の図２２２を参照しながら後で説明する。

【２４５９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、誘導磁界監視処理を行う（Ｓ６０９３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、誘導磁界検知中であるか否かの判定し、誘導磁界検知中でなければ、誘導磁界検知情報ビットをオン状態（オン値）にセットする。そして、Ｓ６０９３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、異常状態監視処理を終了し、処理を、スイッチ入力検知処理（図２１９）のＳ６０８２の処理に戻す。

【２４６０】

［異常状態監視前処理］

次に、図２２１を参照して、異常状態監視処理（図２２０参照）中のＳ６０９１で行う異常状態監視前処理について説明する。なお、図２２１は、異常状態監視前処理の手順を示すフローチャートである。

【２４６１】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、異常検知情報（入力ポート２の各種センサビットの情報）の読み込み処理を行う（Ｓ６１０１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、扉・枠開放中であるか否か（ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４が開放されているか否か）を判定する（Ｓ６１０２）。

【２４６２】

Ｓ６１０２において、メインＣＰＵ６１０１が、扉・枠開放中でないと判定した場合（Ｓ６１０２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６１０４の処理を行う。一方、Ｓ６１０２において、メインＣＰＵ６１０１が、扉・枠開放中であると判定し

た場合（Ｓ６１０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、入力ポート２の磁気センサビットをクリアする（Ｓ６１０３）。これにより、磁気センサの検知レベルがオフ状態となり、磁気センサによる異常検知が行われなくなる。

【２４６３】

Ｓ６１０３の処理後、又は、Ｓ６１０２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、異常検知情報の更新処理を行う（Ｓ６１０４）。そして、Ｓ６１０４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、異常状態監視前処理を終了し、処理を、異常状態監視処理（図２２０）のＳ６０９２の処理に戻す。

【２４６４】

なお、本実施形態の異常状態監視前処理では、上述のように、扉・枠開放中（Ｓ６１０２がＹＥＳ判定の場合）には、入力ポート２の磁気センサビットをクリア（Ｓ６１０３）して、磁気センサの検知レベルをオフ状態（非検知レベル）にする例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、扉・枠開放中には、磁気センサの検知レベルを下げる構成にしてもよい。この際、システムタイマ割込み処理毎（２ｍｓｅｃ周期）に、徐々に磁気センサの検知レベルを下げて、最終的に磁気センサの検知レベルをオフ状態にするような制御を行ってもよいし、検知レベルを扉・枠開放時の磁気の乱れの影響を受けない程度の低レベルに低下させて、その後、当該検知レベルを維持するような制御を行ってもよい。また、本実施形態では、扉・枠開放中（Ｓ６１０２がＹＥＳ判定の場合）には、入力ポート２の磁気センサビットをクリア（Ｓ６１０３）する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。振動センサが設けられている場合には、扉・枠開放中、入力ポート２の磁気センサビットだけでなく、振動センサビットもクリアしてもよい。

【２４６５】

上述のように、本実施形態では、扉・枠開放中には、異常状態監視前処理において、異常検知用の各種センサ（例えば、磁気センサ、振動センサ等）の検知レベルを下げる又はオフ状態にする。それゆえ、このような構成を設けた場合には、パチンコ遊技機６００１の扉・枠（ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）の開放時に磁気の乱れや振動が発生しても、遊技機に設けられた各種センサ（例えば、磁気センサ、振動センサ等）への悪影響を抑制することができる。

【２４６６】

［汎用異常検知判定処理］

次に、図２２２を参照して、異常状態監視処理（図２２０参照）中のＳ６０９２で行う汎用異常検知判定処理について説明する。なお、図２２２は、汎用異常検知判定処理の手順を示すフローチャートである。

【２４６７】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、異常の監視対象数（監視対象となる異常項目数）を取得する（Ｓ６１１１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、異常監視テーブルの先頭アドレスの一つ前のアドレスを参照して、当該アドレスに格納されている監視対象数（監視チェック数）を読み出す。なお、本実施形態では、監視対象（異常項目）は、例えば、センサ異常監視、磁気監視、扉・枠開閉監視、受け皿満タン監視、払出異常監視、タッチ状態監視等である。

【２４６８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、現在、処理対象となっている監視対象（異常項目）に異常があるか否かを判定する（Ｓ６１１２）。

【２４６９】

ここで、Ｓ６１１２の判定処理の内容を詳述する。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、現在、処理対象となっている監視対象の監視対象領域に格納されている情報と、異常状態検知用マスク値（監視特定情報）との論理積演算を行う。なお、監視対象の監視対象領域に格納されている情報は当該監視対象の異常の有無を示す情報であり、異常状態検知用マスク値は当該監視対象が異常検知のチェック対象であるか否かを示す情報である。

【２４７０】

異常状態検知用マスク値は、例えば、１バイトのデータで構成され、各ビットのデータ（「０」又は「１」）には、対応する監視対象の異常検知チェック処理を行うか否かが規定される。そして、異常検知チェック処理を行う監視対象に対応するビットには「１」が格納され、異常検知チェック処理を行わない監視対象に対応するビットには「０」が格納される。

【２４７１】

それゆえ、現在、処理対象となっている監視対象がチェック対象であり且つ当該監視対象に異常が発生している場合には、当該監視対象の監視対象領域に格納されている情報と異常状態検知用マスク値との論理積演算の結果は「１」となり、Ｓ６１１２では異常有りと判定され、それ以外の場合には、論理積演算の結果は「０」となり、Ｓ６１１２では異常無しと判定される。すなわち、現在、処理対象となっている監視対象が異常検知チェック処理の対象で無い場合には、当該監視対象に異常が発生していても、異常無しと判定される。この場合、後述の異常状態フラグに関する各種処理（異常検知時処理）は行われない。

【２４７２】

例えば、監視対象数が「８」であり、異常状態検知用マスク値が「００１１１１００Ｂ」である場合には、図２２２に示す汎用異常検知判定処理において、Ｓ６１１２～Ｓ６１１９の処理（異常検知チェック処理）が８回繰り返され、そのうち、汎用異常検知判定処理の開始から３回目～６回目までの処理で対象となる監視対象に対してのみ、実質、異常検知チェック処理が行われ、１回目、２回目、７回目及び８回目の処理で対象となる監視対象に対しては、全て異常無しと判定され、異常検知チェック処理は行われない。

【２４７３】

ここで、再度、図２２２の説明に戻って、Ｓ６１１２において、メインＣＰＵ６１０１が、監視対象に異常がないと判定した場合（Ｓ６１１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６１１４の処理を行う。一方、Ｓ６１１２において、メインＣＰＵ６１０１が、監視対象に異常があると判定した場合（Ｓ６１１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、監視対象の異常状態フラグを設定する（Ｓ６１１３）。

【２４７４】

Ｓ６１１３の処理後、又は、Ｓ６１１２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、監視対象の異常状態フラグに変化があるか否かを判定する（Ｓ６１１４）。

【２４７５】

Ｓ６１１４において、メインＣＰＵ６１０１が、異常状態フラグに変化がないと判定した場合（Ｓ６１１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６１１６の処理を行う。一方、Ｓ６１１４において、メインＣＰＵ６１０１が、異常状態フラグに変化があると判定した場合（Ｓ６１１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、監視タイマをセットする（Ｓ６１１５）。

【２４７６】

Ｓ６１１５の処理後、又は、Ｓ６１１４がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、監視タイマが経過したか否かを判定する（Ｓ６１１６）。

【２４７７】

Ｓ６１１６において、メインＣＰＵ６１０１が、監視タイマが経過していないと判定した場合（Ｓ６１１６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６１１９の処理を行う。一方、Ｓ６１１６において、メインＣＰＵ６１０１が、監視タイマが経過したと判定した場合（Ｓ６１１６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、異常状態フラグに変化があるか否かを判定する（Ｓ６１１７）。

【２４７８】

Ｓ６１１７において、メインＣＰＵ６１０１が、異常状態フラグに変化がないと判定した場合（Ｓ６１１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６１１９の処理を行う。一方、Ｓ６１１７において、メインＣＰＵ６１０１が、異常状態フラグに変化があると判定した場合（Ｓ６１１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、

異常状態フラグを更新する（Ｓ６１１８）。

【２４７９】

Ｓ６１１８の処理後、又は、Ｓ６１１６或いはＳ６１１７がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、監視対象数を１減算して更新し、更新後の監視対象数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６１１９）。

【２４８０】

Ｓ６１１９において、メインＣＰＵ６１０１が、更新後の監視対象数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６１１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、監視対象を更新後の監視対象数に対応する監視対象に変えて、Ｓ６１１２以降の処理を行う。一方、Ｓ６１１９において、メインＣＰＵ６１０１が、更新後の監視対象数が「０」であると判定した場合（Ｓ６１１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、汎用異常検知判定処理を終了し、処理を、異常状態監視処理（図２２０）のＳ６０９３の処理に戻す。

【２４８１】

上述のように、本実施形態の汎用異常検知判定処理では、異常状態検知用マスク値によりチェック対象（「１」）であると規定されている監視対象に対してのみ異常検知チェック処理を行い、異常状態検知用マスク値により非チェック対象（「０」）であると規定されている監視対象に対しては、異常無しと判定して、実質、異常検知チェック処理を行わない。このような処理を行った場合、汎用異常検知判定処理をより簡便化することができる。それゆえ、この場合、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２４８２】

［主制御メイン処理］

次に、図２２３～図２２６を参照して、メインＣＰＵ６１０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図２２３～図２２６は、主制御メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【２４８３】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、スタックポインタの設定処理を行う（Ｓ６２０１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込みベクタテーブルのアドレスの設定処理を行う（Ｓ６２０２）。この処理では、割込みベクタテーブルのアドレスがＩレジスタに格納される。

【２４８４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ６２０３）。Ｓ６２０３において、メインＣＰＵ６１０１が、電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定した場合（Ｓ６２０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６２０３の判定処理を繰り返す。

【２４８５】

一方、Ｓ６２０３において、メインＣＰＵ６１０１が、電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定した場合（Ｓ６２０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１、及び、設定キー６０８０のフラグ管理処理を行う（Ｓ６２０４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１の状態情報、及び、設定キー６０８０の状態情報の退避処理を行う。

【２４８６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ウェイト処理を行う（Ｓ６２０５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、副制御回路６２００側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）は１２０００．０７ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ６１０１は、割込み要求信号のチェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。なお、ウェイト処理の詳細については、後述の図２２７を参照しながら後で説明する。

【２４８７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、当該起動前の電断が正常電断であったか否かを判定

する（Ｓ６２０６）。この処理では、メインＲＡＭ６１０３は、メインＲＡＭ６１０３内の電断検知フラグ領域に格納された値と予め定められた電断検知フラグの値（「０Ａ５Ｈ」）とを比較し、両者が同じであれば、正常電断であったと判定する（ＹＥＳ判定）が、両者が異なれば、異常電断であったと判定する（ＮＯ判定）。

【２４８８】

Ｓ６２０６において、メインＣＰＵ６１０１が、正常電断でなかったと判定した場合（Ｓ６２０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６２１０の処理を行う。

【２４８９】

一方、Ｓ６２０６において、メインＣＰＵ６１０１が、正常電断であったと判定した場合（Ｓ６２０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内に格納された作業領域のチェックサム値を算出する（Ｓ６２０７）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（Ｓ６２０８）。

【２４９０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、照合結果が正常であるか否かを判定する（Ｓ６２０９）。

【２４９１】

Ｓ６２０９において、メインＣＰＵ６１０１が、照合結果が正常であると判定した場合（Ｓ６２０９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６２１７の処理を行う。一方、Ｓ６２０９において、メインＣＰＵ６１０１が、照合結果が正常でないと判定した場合（Ｓ６２０９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６２１０の処理を行う。

【２４９２】

Ｓ６２０６又はＳ６２０９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、設定キー６０８０及びＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ６２１０）。この判定処理は、入力ポート０の設定キースイッチビットの値（オン／オフ値）及び入力ポート２のＲＡＭクリアビットの値を参照して行われる。

【２４９３】

Ｓ６２１０において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０及びＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオン状態であると判定した場合（Ｓ６２１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６２１６の処理を行う。一方、Ｓ６２１０において、メインＣＰＵ６１０１が、設定キー６０８０及びＲＡＭクリアスイッチ６１２１がオン状態でないと判定した場合（Ｓ６２１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、外部端子のセキュリティ信号（出力ポートのセキュリティビット）をオン状態にセットする（Ｓ６２１１）。

【２４９４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、性能表示モニタ６０７０によりエラー表示を行う（Ｓ６２１２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、性能表示モニタ６０７０への出力ポートにエラー表示用のビットデータをセットする。これにより、性能表示モニタ６０７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー発生が表示される。

【２４９５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの設定処理を行う（Ｓ６２１３）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴのクリア処理を行う（Ｓ６２１４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴクリア値をセットする。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴのリスタート処理を行う（Ｓ６２１５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴリスタート値をセットする。そして、Ｓ６２１５の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６２１３～Ｓ６２１５の処理（ＷＤＴの出力処理）を電源断となるまで繰り返す（永久ループ処理を行う）。

【２４９６】

ここで、再度、Ｓ６２１０の処理に戻って、Ｓ６２１０がＹＥＳ判定の場合、メインＣ

ＰＵ６１０１は、設定変更状態値をメインＲＡＭ６１０３内の起動制御フラグ領域に格納する（Ｓ６２１６）。この処理により、設定変更状態値が起動制御フラグの値として格納される。

【２４９７】

Ｓ６２１６の処理後、又は、Ｓ６２０９がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内のＸＩＮＴ検知フラグ領域及び電断検知フラグ領域のクリア処理を行う（Ｓ６２１７）。

【２４９８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、起動状態判定処理を行う（Ｓ６２１８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、起動制御フラグ領域に格納された値（起動制御フラグの値）に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判定する。

【２４９９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、起動時のＲＡＭクリア処理を行う（Ｓ６２１９）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の起動時の指定エリアのクリア処理を行う。

【２５００】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、起動時初期設定処理を行う（Ｓ６２２０）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）に応じた初期設定処理を行う。なお、起動時初期設定処理の詳細については、後述の図２２８を参照しながら後で説明する。

【２５０１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６２２１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、電断処理を行う（Ｓ６２２２）。なお、電断処理の詳細については、後述の図２３０を参照しながら後で説明する。

【２５０２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、初期値乱数の更新処理を行う（Ｓ６２２３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【２５０３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技可能状態であるか否かを判定する（Ｓ６２２４）。なお、この判定処理は、起動制御フラグの値に基づいて行われ、起動制御フラグの値（現在の起動状態）が電断復帰に対応する値である場合には、Ｓ６２２４はＹＥＳ判定となり、起動制御フラグの値が電断復帰に対応する値以外の値である場合には、Ｓ６２２４はＮＯ判定となる。

【２５０４】

Ｓ６２２４において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技可能状態でないと判定した場合（Ｓ６２２４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６２２５）。そして、Ｓ６２２５の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６２２１の処理に戻し、Ｓ６２２１以降の処理を行う。

【２５０５】

一方、Ｓ６２２４において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技可能状態であると判定した場合（Ｓ６２２４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ６２２６）。なお、この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、アキュームレータＡ及びフラグ・レジスタＦの退避処理を行う。

【２５０６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、性能表示モニタ集計減算処理を行う（Ｓ６２２７）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、各種ベース値を算出し、更新する。また、この処理は、メインＲＡＭ６１０３内の領域外作業領域を使用して行われる。

【２５０７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６２２６で退避させたレジスタの復帰処理を行う

（Ｓ６２２８）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６２２９）。

【２５０８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する（Ｓ６２３０）。具体的には、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、システムタイマ割込み処理毎に１加算され（図２１３中のＳ６０１７参照）、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、Ｓ６２３０はＹＥＳ判定となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合には、Ｓ６２３０はＮＯ判定となる。

【２５０９】

Ｓ６２３０において、メインＣＰＵ６１０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（Ｓ６２３０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６２２１の処理に戻し、Ｓ６２２１以降の処理を行う。

【２５１０】

一方、Ｓ６２３０において、メインＣＰＵ６１０１が、システム周期時間が経過したと判定した場合（Ｓ６２３０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から１減算する処理を３回行う（Ｓ６２３１）。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「０」になる）。

【２５１１】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（Ｓ６２２１～Ｓ６２３０の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【２５１２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、システムタイマの更新処理を行う（Ｓ６２３２）。なお、システムタイマは、システム周期（６ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、システムタイマの値は、メインＲＡＭ６１０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。

【２５１３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、主制御コマンド送受信処理を行う（Ｓ６２３３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。

【２５１４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄制御処理を行う（Ｓ６２３４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。なお、特別図柄制御処理の詳細については、後述の図２３１及び図２３２を参照しながら後で説明する。

【２５１５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄制御処理を行う（Ｓ６２３５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。なお、普通図柄制御処理の詳細については、後述の図２４５を参照しながら後で説明する。

【２５１６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（Ｓ６２３６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄表示ＬＥＤ、第２特別図柄表示ＬＥＤ、普通図柄表示ＬＥＤ、保留表示ＬＥＤ等に出力する表示データの設定処理を行う。

【２５１７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技情報データ生成処理を行う（Ｓ６２３７）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインＲＡＭ６１０３内の領域外作業領域を使用して行われる。

【２５１８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ポート出力処理を行う（Ｓ６２３８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、ＷＤＴの出力処理を行う。

【２５１９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、状態監視処理を行う（Ｓ６２３９）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【２５２０】

そして、Ｓ６２３９の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６２２１の処理に戻し、Ｓ６２２１以降の処理を行う。

【２５２１】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（Ｓ６２０５）の実行前（チェックサムの照合が終わる前）に、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１の状態情報、及び、設定キー６０８０の状態情報の退避処理（Ｓ６２０４のフラグ管理処理）を行う。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー６０８０に対して操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時における起動制御フラグの値（起動時の状態情報）を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、起動時の設定キー６０８０の操作状況及びＲＡＭクリアスイッチ６１２１の操作状況をより確実に把握して、パチンコ遊技機６００１の起動状態を正確に識別することができる。

【２５２２】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（Ｓ６２３１以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（Ｓ６２２１～Ｓ６２３０の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（Ｓ６２２２）、初期値乱数更新処理（Ｓ６２２３）、性能表示モニタ集計減算処理（Ｓ６２２７）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２５２３】

さらに、本実施形態では、主制御メイン処理内の割込み禁止区間において、遊技可能な状態である場合にのみ性能表示モニタ集計減算処理（Ｓ６２２７）が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技可能な場合にのみ、性能表示モニタ６０７０の更新が行われるので、処理がより簡便になる。それゆえ、このような処理の構成では、主制御回路６１００で行われる処理をより一層効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷をさらに軽減することができる。

【２５２４】

［ウェイト処理］

次に、図２２７を参照して、主制御メイン処理（図２２３～図２２６参照）中のＳ６２０５で行うウェイト処理について説明する。なお、図２２７は、ウェイト処理の手順を示すフローチャートである。

【２５２５】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、第１ループ回数に例えば「６０」をセットする（Ｓ６

３０１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２ループ回数に例えば「４７７６１」をセットする（Ｓ６３０２）。なお、第１ループ回数及び第２ループ回数は、ウェイト期間の経過を管理するためのパラメータであり、第１ループ回数はＢレジスタにセットされ、第２ループ回数はＤＥレジスタにセットされる。

【２５２６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、現タイミングが磁気センサ初期化信号の出力タイミング以外のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ６３０３）。なお、本実施形態では、第１ループ回数が例えば１０回である場合に磁気センサ初期化信号のビットデータを対応する出力ポート（出力ポート１）に出力する。それゆえ、Ｓ６３０３の判定処理では、メインＣＰＵ６１０１は、第１ループ回数が例えば１０回以外の回数であるか否かを判定し、第１ループ回数が例えば１０回以外の回数である場合には、Ｓ６３０３の判定結果はＹＥＳ判定となり、第１ループ回数が例えば１０回である場合には、Ｓ６３０３の判定結果はＮＯ判定となる。

【２５２７】

Ｓ６３０３において、メインＣＰＵ６１０１が、現タイミングが磁気センサ初期化信号の出力タイミング以外のタイミングであると判定した場合（Ｓ６３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６３０５の処理を行う。一方、Ｓ６３０３において、メインＣＰＵ６１０１が、現タイミングが磁気センサ初期化信号の出力タイミング以外のタイミングでないと判定した場合（Ｓ６３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、磁気センサ初期化信号のビットデータを対応する出力ポート（出力ポート１）のアドレスに出力する（Ｓ６３０４）。

【２５２８】

Ｓ６３０４の処理後、又は、Ｓ６３０３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、割込み待ちモニタレジスタのアドレス情報を取得する（Ｓ６３０５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み待ちモニタレジスタに格納されているデータをチェックする（Ｓ６３０６）。

【２５２９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み要求信号が発生しているか否かを判定する（Ｓ６３０７）。この判定処理では、メインＣＰＵ６１０１は、割込み待ちモニタレジスタ内の特定ビットのオン／オフ情報に応じて割込み要求信号が発生しているか否かを判定し、特定ビットがオン状態であれば、Ｓ６３０７の判定結果はＹＥＳ判定となり、特定ビットがオフ状態であれば、Ｓ６３０７の判定結果はＮＯ判定となる。

【２５３０】

Ｓ６３０７において、メインＣＰＵ６１０１が、割込み要求信号が発生していないと判定した場合（Ｓ６３０７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６３０６の処理に戻し、Ｓ６３０６以降の処理を行う。

【２５３１】

一方、Ｓ６３０７において、メインＣＰＵ６１０１が、割込み要求信号が発生していると判定した場合（Ｓ６３０７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの設定処理を行う（Ｓ６３０８）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴのクリア処理を行う（Ｓ６３０９）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、内蔵ＷＤＴのリスタート処理を行う（Ｓ６３１０）。

【２５３２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２ループ回数を１減算し、減算結果を新たな第２ループ回数としてセット（更新）する（Ｓ６３１１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２ループ回数が「０」でないか否かを判定する（Ｓ６３１２）。

【２５３３】

Ｓ６３１２において、メインＣＰＵ６１０１が、第２ループ回数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６３０５の処理に戻し、Ｓ６３０５以降の処理を行う。

【２５３４】
一方、Ｓ６３１２において、メインＣＰＵ６１０１が、第２ループ回数が「０」であると判定した場合（Ｓ６３１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第１ループ回数を１減算し、減算結果を新たな第１ループ回数としてセット（更新）し、減算結果（更新後の第１ループ回数）が「０」でないか否かを判定する（Ｓ６３１３）。
【２５３５】
Ｓ６３１３において、メインＣＰＵ６１０１が、更新後の第１ループ回数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６３１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６３０２の処理に戻し、Ｓ６３０２以降の処理を行う。
【２５３６】
一方、Ｓ６３１３において、メインＣＰＵ６１０１が、更新後の第１ループ回数が「０」であると判定した場合（Ｓ６３１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、ウェイト処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２０６の処理に戻す。
【２５３７】
上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、ウェイト処理中の所定のタイミング（第１ループ回数が例えば１０回）で、磁気センサ初期化信号の出力処理（Ｓ６３０４）が行われ、磁気センサが初期化される。それゆえ、本実施形態では、パチンコ遊技機６００１の扉・枠（ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）の開放時に磁気の乱れが発生しても、この処理により、磁気センサがリセットされるので、磁気の乱れによる磁気センサへの悪影響を抑制することができる。
【２５３８】
なお、ここでいう「磁気センサを初期化（クリア）する」とは「磁気センサが初期化される」ことを含み得るものであり、「磁気センサそのものの設定（ドライバ等）を初期化すること」、「磁気センサの検出状態を初期化する（例えば、強制的に検出をＯＦＦにする、又は、検出信号＝０のとき、磁気を検出したものとするならば検出信号を０以外の値とする）こと」が可能である。また、磁気センサ初期化信号としては、磁気センサの検出状態を変更するべく検出信号＝０のとき、磁気を検出したものとするならば、磁気センサ初期化信号として０以外の値を送信することも可能であり、又は、磁気センサそのものの設定（ドライバ等）を初期化することを可能とするべく、磁気センサの所定の入力端子（ポート等）に所定の信号（１や０等）を送信することも可能である。
【２５３９】
［起動時初期設定処理］
次に、図２２８を参照して、主制御メイン処理（図２２３～図２２６参照）中のＳ６２２０で行う起動時初期設定処理について説明する。なお、図２２８は、起動時初期設定処理の手順を示すフローチャートである。
【２５４０】
まず、メインＣＰＵ６１０１は、起動制御フラグの読み出し処理を行う（Ｓ６３２１）。
【２５４１】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、起動状態が電断復帰であるか否かを判定する（Ｓ６３２２）。なお、この判定処理は、起動制御フラグの値に基づいて行われる。
【２５４２】
Ｓ６３２２において、メインＣＰＵ６１０１が、起動状態が電断復帰であると判定した場合（Ｓ６３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、図２１８を参照して説明した第２通常遊技前処理（電断復帰時の各種初期設定処理）を行う（Ｓ６３２３）。そして、Ｓ６３２３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２２１の処理に戻す。
【２５４３】
一方、Ｓ６３２２において、メインＣＰＵ６１０１が、起動状態が電断復帰でないと判定した場合（Ｓ６３２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、起動状態が設定

変更又は設定確認であるか否かを判定する（Ｓ６３２４）。なお、この判定処理は、起動制御フラグの値に基づいて行われる。

【２５４４】

Ｓ６３２４において、メインＣＰＵ６１０１が、起動状態が設定変更又は設定確認であると判定した場合（Ｓ６３２４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、設定操作前処理を行う（Ｓ６３２５）。なお、設定操作前処理の詳細については、後述の図２２９を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ６３２５の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２２１の処理に戻す。

【２５４５】

一方、Ｓ６３２４において、メインＣＰＵ６１０１が、起動状態が設定変更及び設定確認のいずれでもないと判定した場合（Ｓ６３２４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、図２１７を参照して説明した第１通常遊技前処理（ＲＡＭクリア時の各種設定処理）を行う（Ｓ６３２６）。そして、Ｓ６３２６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２２１の処理に戻す。

【２５４６】

［設定操作前処理］

次に、図２２９を参照して、起動時初期設定処理（図２２８参照）中のＳ６３２５で行う設定操作前処理について説明する。なお、図２２９は、設定操作前処理の手順を示すフローチャートである。

【２５４７】

設定操作前処理では、メインＣＰＵ６１０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６３３１）。なお、この処理で予約された設定操作コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。

【２５４８】

そして、Ｓ６３３１の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、設定操作前処理を終了するとともに、起動時初期設定処理（図２２８）も終了する。

【２５４９】

上述のように、本実施形態では、設定変更処理（図２１５参照）又は設定確認処理（図２１６参照）は、システムタイマ割込み処理（図２１３参照）内で行われるが、設定変更又は設定確認が行われた際に主制御回路６１００から副制御回路６２００に送信される設定操作コマンドの送信予約処理は、主制御メイン処理内で行われる。

【２５５０】

設定操作コマンドの送信予約処理をシステムタイマ割込み処理内で行うと、実行された設定操作に対して割込み処理毎に設定操作コマンドの送信予約処理が行われるので、設定操作コマンドの送信予約処理が複数回実行される可能性がある。一方、本実施形態のように、主制御メイン処理内で設定操作コマンドの送信予約処理を行った場合には、実行された設定操作に対して設定操作コマンドの送信予約処理を１回実行するだけ済む。それゆえ、本実施形態では、余分な設定操作コマンドの送信予約処理を実行することが無くなる。その結果、本実施形態では、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２５５１】

［電断処理］

次に、図２３０を参照して、主制御メイン処理（図２２３～図２２６参照）中のＳ６２２２で行う電断処理について説明する。なお、図２３０は、電断処理の手順を示すフローチャートである。

【２５５２】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態であるか否かを判定す

る（Ｓ６３４１）。
【２５５３】
　Ｓ６３４１において、メインＣＰＵ６１０１が、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態でないと判定した場合（Ｓ６３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２２３の処理に戻す。一方、Ｓ６３４１において、メインＣＰＵ６１０１が、ＸＩＮＴ検知フラグがオン状態であると判定した場合（Ｓ６３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、チェックサム値の算出処理を行う（Ｓ６３４２）。
【２５５４】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、チェックサム値の算出処理が完了したか否かを判定する（Ｓ６３４３）。
【２５５５】
　Ｓ６３４３において、メインＣＰＵ６１０１が、チェックサム値の算出処理が完了していないと判定した場合（Ｓ６３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、処理をＳ６３４２に戻し、Ｓ６３４２以降の処理を行う。一方、Ｓ６３４３において、メインＣＰＵ６１０１が、チェックサム値の算出処理が完了したと判定した場合（Ｓ６３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、チェックサム値及び電断検知フラグ値（「０Ａ５Ｈ」）をメインＲＡＭ６１０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する（Ｓ６３４４）。
【２５５６】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う（Ｓ６３４５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ＲＡＭアクセス禁止値の設定処理を行う（Ｓ６３４６）。そして、Ｓ６３４６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、ＣＰＵリセット待ち処理（Ｓ６３４７）を繰り返す。
【２５５７】
［特別図柄制御処理］
　次に、図２３１及び図２３２を参照して、主制御メイン処理（図２２３～図２２６参照）中のＳ６２３４で行う特別図柄制御処理について説明する。なお、図２３１及び図２３２は、特別図柄制御処理の手順を示すフローチャートである。
【２５５８】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４０１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第１特別図柄関連定義データテーブル（図２０８参照）のアドレスをＩＸレジスタにセットし、第１特別図柄作業領域テーブル（図２０７参照）のアドレスをＩＹレジスタにセットする。
【２５５９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を行う（Ｓ６４０２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、第１特別図柄の変動表示時間（第１特別図柄待ち時間）の更新（減算）処理、第１特別図柄の変動表示時間が経過したか否かの判定処理等を行う。特別図柄関連タイマ更新処理の詳細については、後述の図２３３を参照しながら後で説明する。なお、本実施形態の特別図柄（第１及び第２特別図柄）の変動表示時間の管理処理では、上述のように、前半の変動表示時間及び後半の変動表示時間は、それぞれ上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマで別個に管理される。
【２５６０】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４０３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第２特別図柄関連定義データテーブル（図２１０参照）のアドレスをＩＸレジスタにセットし、第２特別図柄作業領域テーブル（図２０９参照）のアドレスをＩＹレジスタにセットする。
【２５６１】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を行う（Ｓ６４０４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、第２特別図柄の変動表示時間（第２特

別図柄待ち時間）の更新（減算）処理、第２特別図柄の変動表示時間が経過したか否かの判定処理等を行う。なお、特別図柄関連タイマ更新処理の詳細については、後述の図２３３を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、Ｓ６４０４で呼び出される特別図柄関連タイマ更新処理は、Ｓ６４０２で呼び出されるそれと同じであり、両処理では、共通の処理が呼び出されて実行される。

【２５６２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第２特別図柄作業領域テーブル（図２０９参照）を参照して、第２特別図柄制御状態番号領域に格納されている第２特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６４０５）。なお、特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の変動表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（制御状態）の移行先（遷移先）を示す番号（本実施形態では、後述のように「０」～「６」のいずれか）である。

【２５６３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始であるか否かを判定する（Ｓ６４０６）。この判定処理では、Ｓ６４０５で読み出された第２特別図柄の制御状態番号が特別図柄変動開始値（「０」）であるか否かが判定される。

【２５６４】

Ｓ６４０６において、メインＣＰＵ６１０１が、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始であると判定した場合（Ｓ６４０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６４０９の処理を行う。

【２５６５】

一方、Ｓ６４０６において、メインＣＰＵ６１０１が、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始でないと判定した場合（Ｓ６４０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第２特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４０７）。なお、この処理では、Ｓ６４０３で行われた処理と同様の処理が行われる。

【２５６６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を行う（Ｓ６４０８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、Ｓ６４０５で読み出された第２特別図柄の制御状態番号に対応する制御処理を行う。なお、特別図柄管理処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。

【２５６７】

Ｓ６４０８の処理後、又は、Ｓ６４０６がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第１特別図柄作業領域テーブル（図２０７参照）を参照して、第１特別図柄制御状態番号領域に格納されている第１特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６４０９）。

【２５６８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始であるか否かを判定する（Ｓ６４１０）。この判定処理では、Ｓ６４０９で読み出された第１特別図柄の制御状態番号が特別図柄変動開始値（「０」）であるか否かが判定される。

【２５６９】

Ｓ６４１０において、メインＣＰＵ６１０１が、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始であると判定した場合（Ｓ６４１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６４１３の処理を行う。

【２５７０】

一方、Ｓ６４１０において、メインＣＰＵ６１０１が、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始でないと判定した場合（Ｓ６４１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４１１）。なお、この処理では、Ｓ６４０１で行われた処理と同様の処理が行われる。

【２５７１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を行う（Ｓ６４１２）。この処理

では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、Ｓ６４０９で読み出された第１特別図柄の制御状態番号に対応する制御処理を行う。なお、特別図柄管理処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、Ｓ６４１２で呼び出される特別図柄管理処理は、Ｓ６４０８で呼び出されるそれと同じであり、両処理では、共通の処理が呼び出されて実行される。

【２５７２】

Ｓ６４１２の処理後、又は、Ｓ６４１０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第２特別図柄作業領域テーブル（図２０９参照）を参照して、第２特別図柄制御状態番号領域に格納されている第２特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６４１３）。

【２５７３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始であるか否かを判定する（Ｓ６４１４）。なお、この処理では、Ｓ６４０６で行われた判定処理と同様の処理が行われる。

【２５７４】

Ｓ６４１４において、メインＣＰＵ６１０１が、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始でないと判定した場合（Ｓ６４１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６４１７の処理を行う。

【２５７５】

一方、Ｓ６４１４において、メインＣＰＵ６１０１が、第２特別図柄の制御状態が第２特別図柄の変動開始であると判定した場合（Ｓ６４１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第２特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４１５）。なお、この処理では、Ｓ６４０３で行われた処理と同様の処理が行われる。

【２５７６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を行う（Ｓ６４１６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、Ｓ６４１３で読み出された第２特別図柄の制御状態番号に対応する制御処理を行う。なお、特別図柄管理処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、Ｓ６４１６で呼び出される特別図柄管理処理は、Ｓ６４０８及びＳ６４１２のそれぞれで呼び出されるそれと同じであり、これらの処理では、共通の処理が呼び出されて実行される。

【２５７７】

Ｓ６４１６の処理後、又は、Ｓ６４１４がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の第１特別図柄作業領域テーブル（図２０７参照）を参照して、第１特別図柄制御状態番号領域に格納されている第１特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６４１７）。

【２５７８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始であるか否かを判定する（Ｓ６４１８）。なお、この処理では、Ｓ６４１０で行われた判定処理と同様の処理が行われる。

【２５７９】

Ｓ６４１８において、メインＣＰＵ６１０１が、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始でないと判定した場合（Ｓ６４１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２３５の処理に戻す。

【２５８０】

一方、Ｓ６４１８において、メインＣＰＵ６１０１が、第１特別図柄の制御状態が第１特別図柄の変動開始であると判定した場合（Ｓ６４１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、第１特別図柄アドレス設定処理を行う（Ｓ６４１９）。なお、この処理では、Ｓ６４０１で行われた処理と同様の処理が行われる。

【２５８１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を行う（Ｓ６４２０）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、Ｓ６４１７で読み出された第１特別図柄の制御状態番号に対応する制御処理を行う。なお、特別図柄管理処理の詳細については、後述の図２３４を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、Ｓ６４２０で呼び出される特別図柄管理処理は、Ｓ６４０８、Ｓ６４１２及びＳ６４１６のそれぞれで呼び出されるそれと同じであり、これらの処理では、共通の処理が呼び出されて実行される。そして、Ｓ６４２０の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２３５の処理に戻す。

【２５８２】

上述のように、本実施形態では、特別図柄関連タイマ処理及び特別図柄管理処理のそれぞれが実行される前に、特別図柄アドレス設定処理を行い、処理対象となる特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の特別図柄作業領域テーブルのアドレスをＩＹレジスタにセットする。この場合、特別図柄関連タイマ処理及び特別図柄管理処理で使用される各種データを作業領域テーブルから読み出す（取得する）際に、ＩＹレジスタにセットされたアドレスに基づいて、特別図柄作業領域テーブルから直接、必要なデータを読み出す（取得する）ことができる。すなわち、本実施形態では、特別図柄関連タイマ処理及び特別図柄管理処理で使用される各種データを作業領域テーブルから読み出す（取得する）際に、特別図柄作業領域テーブルのアドレスの参照処理を行う必要がなくなる。それゆえ、このような特別図柄アドレス設定処理を設けた場合には、特別図柄作業領域テーブルのアドレスの参照処理を省略することができるので、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２５８３】

［特別図柄関連タイマ更新処理］

次に、図２３３を参照して、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）中のＳ６４０２及びＳ６４０４で行う特別図柄関連タイマ更新処理について説明する。図２３３は、特別図柄関連タイマ更新処理の手順を示すフローチャートである。

【２５８４】

なお、以下に説明する特別図柄関連タイマ更新処理において、処理対象となる「特別図柄」は、当該特別図柄関連タイマ更新処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。例えば、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０２において呼び出されて実行される場合には、以下の説明で処理対象となる「特別図柄」は第１特別図柄となる。一方、例えば、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０４において呼び出されて実行される場合には、以下の説明で処理対象となる「特別図柄」は第２特別図柄となる。

【２５８５】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号（本実施形態では、後述のように「０」～「６」のいずれか）を読み出す（Ｓ６４３１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）から特別図柄の制御状態番号を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の制御状態番号を直接読み出すことができる。

【２５８６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄が変動中であるか否かを判定する（Ｓ６４３２）。この判定処理では、Ｓ６４３１で読み出された特別図柄の制御状態番号が特別図柄変動終了値（「１」）であるか否かが判定され、特別図柄の制御状態番号が特別図柄変動終了値（「１」）でなければ、特別図柄が変動中であると判定（ＹＥＳ判定）される。

【２５８７】

Ｓ６４３２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄が変動中でないと判定した場

合（Ｓ６４３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６４３５の処理を行う。

【２５８８】

一方、Ｓ６４３２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄が変動中であると判定した場合（Ｓ６４３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄の特別図柄休止フラグの値を読み出す（Ｓ６４３３）。この処理では、上記Ｓ６４３１の処理と同様に、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄休止フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄休止フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄休止フラグ領域）から特別図柄休止フラグの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄休止フラグの値を直接読み出すことができる。なお、特別図柄休止フラグは、第１特別図柄及び第２特別図柄の同時変動時に、後発の特別図柄の変動開始の停止又は変動中断を設定するためのフラグ、すなわち、後発の特別図柄の変動表示の制御態様を決定するためのフラグであり、第１特別図柄及び第２特別図柄に対してそれぞれ別個に設けられている。

【２５８９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、処理対象の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ６４３４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄休止フラグがオン状態であるか否か（当該特別図柄の変動開始の停止又は変動中断が設定されているか否か）を判定し、特別図柄休止フラグがオン状態であれば、Ｓ６４３４はＹＥＳ判定となり、特別図柄休止フラグがオフ状態であれば、Ｓ６４３４はＮＯ判定となる。

【２５９０】

Ｓ６４３４において、メインＣＰＵ６１０１が、処理対象の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされていると判定した場合（Ｓ６４３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０２で呼び出されている場合には処理をＳ６４０３の処理に戻し、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０４で呼び出されている場合には処理をＳ６４０５の処理に戻す。

【２５９１】

一方、Ｓ６４３４において、メインＣＰＵ６１０１が、処理対象の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされていないと判定した場合（Ｓ６４３４がＮＯ判定の場合）、又は、Ｓ６４３２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄の特別図柄待ち時間管理タイマ領域のアドレスに格納された値（上位２バイトタイマの値）を読み出す（Ｓ６４３５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）に格納された上位２バイトタイマの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の上位２バイトタイマの値を直接読み出すことができる。

【２５９２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ワードカウンタ減算処理を行う（Ｓ６４３６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６４３５で読み出された上位２バイトタイマ（特別図柄の前半の特別図柄待ち時間）の減算処理（更新処理）を行う。

【２５９３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、減算後の上位２バイトタイマの値に基づいて、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間が経過したか否かを判定する（Ｓ６４３７）。

【２５９４】
　Ｓ６４３７において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間が経過していないと判定した場合（Ｓ６４３７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０２で呼び出されている場合には処理をＳ６４０３の処理に戻し、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０４で呼び出されている場合には処理をＳ６４０５の処理に戻す。
【２５９５】
　一方、Ｓ６４３７において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間が経過したと判定した場合（Ｓ６４３７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、現タイミングが特別図柄の前半の特別図柄待ち時間（上位２バイトタイマの値）が「０」になったタイミングであるか否かを判定する（Ｓ６４３８）。具体的には、メインＣＰＵ６１０１は、今回のＳ６４３６の減算処理により、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間（上位２バイトタイマの値）が丁度「０」になったか否かを判定する。
【２５９６】
　なお、このような上位２バイトタイマの値が丁度「０」になったか否かの判定処理を行わない場合、すなわち、上位２バイトタイマの経過判定処理をＳ６４３７の処理のみとした場合には、上位２バイトタイマの値が丁度「０」になったタイミング（前半の特別図柄待ち時間の計数終了時）においても後述のＳ６４４０の処理（下位２バイトタイマ（特別図柄の後半の特別図柄待ち時間）の減算処理）が行われることになる。この場合には、下位２バイトタイマの減算（更新）処理を行うべきときではないタイミング（後半の特別図柄待ち時間の最初の減算処理よりも前のタイミング）で下位２バイトタイマの減算処理が１回行われることになるので、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間を正確に計数することができなくなる。しかしながら、本実施形態のように、上記Ｓ６４３８の処理を設けた場合、上位２バイトタイマの値が丁度「０」になったタイミングでは下位２バイトタイマの減算処理が行われないので、このような下位２バイトタイマのカウント処理の不具合を防止し、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間を正確に計数することできる。
【２５９７】
　Ｓ６４３８において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間が「０」になったタイミングであると判定した場合（Ｓ６４３８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０２で呼び出されている場合には処理をＳ６４０３の処理に戻し、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０４で呼び出されている場合には処理をＳ６４０５の処理に戻す。
【２５９８】
　一方、Ｓ６４３８において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間が「０」になったタイミングでない（今回のＳ６４３６の減算処理以前に前半の特別図柄待ち時間がすでに「０」になっている場合）と判定した場合、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の特別図柄待ち時間管理タイマ領域の先頭アドレスに２加算したアドレス（２バイト分先のアドレス）に格納された下位２バイトタイマの値（特別図柄の後半の特別図柄待ち時間）を読み出す（Ｓ６４３９）。
【２５９９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ワードカウンタ減算処理を行う（Ｓ６４４０）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６４３９で読み出された下位２バイトタイマ（特別図柄の後半の特別図柄待ち時間）の減算処理（更新処理）を行う。
【２６００】
　そして、Ｓ６４４０の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄関連タイマ更新処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特

別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０２で呼び出されている場合には処理をＳ６４０３の処理に戻し、特別図柄関連タイマ更新処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０４で呼び出されている場合には処理をＳ６４０５の処理に戻す。

【２６０１】

［特別図柄管理処理］

次に、図２３４を参照して、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）中のＳ６４０８、Ｓ６４１２、Ｓ６４１６及びＳ６４２０で行う特別図柄管理処理について説明する。図２３４は、特別図柄管理処理の手順を示すフローチャートである。

【２６０２】

なお、以下に説明する特別図柄管理処理において、処理対象となる「特別図柄」は、当該特別図柄管理処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８又はＳ６４１６で呼び出されて実行される場合には、以下の説明で処理対象となる「特別図柄」は第２特別図柄となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２又はＳ６４２０で呼び出されて実行される場合には、以下の説明で処理対象となる「特別図柄」は第１特別図柄となる。

【２６０３】

また、図２３４に示す各処理ステップの符号に並記した括弧書きの数値（「０」～「６」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号であり、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）に格納される。そして、メインＣＰＵ６１０１は、制御状態番号に対応する各処理ステップを実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【２６０４】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、上位２バイトタイマの値を読み出し、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間がある（前半の特別図柄待ち時間管理タイマ値≠０である）か否かを判定する（Ｓ６４５１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）に格納された上位２バイトタイマの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の上位２バイトタイマの値を直接読み出すことができる。

【２６０５】

Ｓ６４５１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間があると判定した場合（Ｓ６４５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出されている場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出されている場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出されている場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２６０６】

一方、Ｓ６４５１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間がないと判定した場合（Ｓ６４５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、下位２バイトタイマの値を読み出し、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間がある（後半の特別図柄待ち時間管理タイマ値≠０である）か否かを判定する（Ｓ６４５２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイ

マ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）に格納された下位２バイトタイマの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の下位２バイトタイマの値を直接読み出すことができる。

【２６０７】

Ｓ６４５２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間があると判定した場合（Ｓ６４５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出されている場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出されている場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出されている場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２６０８】

一方、Ｓ６４５２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間がないと判定した場合（Ｓ６４５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６４５３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）に格納された特別図柄の制御状態番号を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の制御状態番号を直接読み出すことができる。

【２６０９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄制御分岐テーブルの参照処理を行う（Ｓ６４５４）。なお、特別図柄制御分岐テーブルでは、特別図柄の各制御状態番号（「０」～「６」）と、対応する処理プログラムの格納アドレスとの対応関係が規定されている。

【２６１０】

そして、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６４５３で読み出した特別図柄の制御状態番号に応じてＳ６４５５以降の処理を行う。なお、Ｓ６４５５以降の処理内容は、例えば、Ｓ６４５３で読み出された特別図柄の制御状態番号（「０」～「６」のいずれか）、各処理ステップ内での特別図柄の制御状態番号の更新の有無等、すなわち、特別図柄ゲームの遊技状況等に応じて変化する。

【２６１１】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を行う（Ｓ６４５５）。ただし、Ｓ６４５５の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「０」（特別図柄変動開始値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の変動表示（特別図柄ゲーム）を開始するための各種処理を行う。なお、特別図柄変動開始処理の詳細については、後述の図２３５を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４５５の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「０」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４５５の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を行う（Ｓ６４５６）。ただし、Ｓ６４５６の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「１」（特別図柄変動終了値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の変動表示を終了する際の各種処理を行う。なお、特別図柄変動終了処理の詳細については、後述の図２３７及び図２３８を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４５６の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「１」以外である場合には

、内部的には、Ｓ６４５６の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を行う（Ｓ６４５７）。ただし、Ｓ６４５７の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「２」（特別図柄遊技判定値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の導出結果（大当り／小当り／ハズレ）の判定処理を行う。なお、特別図柄遊技判定処理の詳細については、後述の図２３９及び図２４０を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４５７の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「２」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４５７の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放準備処理を行う（Ｓ６４５８）。ただし、Ｓ６４５８の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「３」（大入賞口開放開始値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、大入賞口（特別電動役物）の種別、大入賞口の開放パターン等の選択処理、特別電動役物の開閉制御データの生成処理等を行う。なお、大入賞口開放準備処理の詳細については、後述の図２４２を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４５８の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「３」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４５８の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放制御処理を行う（Ｓ６４５９）。ただし、Ｓ６４５９の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「４」（大入賞口開放制御値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、特別電動役物（大入賞口）の開閉制御処理等を行う。なお、大入賞口開放制御処理の詳細については、後述の図２４３を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４５９の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「４」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４５９の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放準備処理を行う（Ｓ６４６０）。ただし、Ｓ６４６０の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「５」（大入賞口開放準備値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、大入賞口の種別、大入賞口の開放パターン等の選択処理、特別電動役物の開閉制御データの生成処理等を行う。なお、大入賞口開放準備処理の詳細については、後述の図２４２を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４６０の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「５」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４６０の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を行う（Ｓ６４６１）。ただし、Ｓ６４６１の処理は、該処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「６」（特別図柄当り終了値）である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り時の遊技（特別図柄ゲーム）を終了する際の各種処理を行う。なお、特別図柄当り終了処理の詳細については、後述の図２４４を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６４６１の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「６」以外である場合には、内部的には、Ｓ６４６１の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２６１８】

そして、Ｓ６４６１の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出されている場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出されている場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出されている場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処

理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２６１９】

［特別図柄変動開始処理］

次に、図２３５を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４５５で行う特別図柄変動開始処理について説明する。図２３５は、特別図柄変動開始処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄変動開始処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄変動開始処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２６２０】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６４７１）。

【２６２１】

Ｓ６４７１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合（Ｓ６４７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５６の処理に戻す。

【２６２２】

一方、Ｓ６４７１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合（Ｓ６４７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を行う（Ｓ６４７２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、遊技状態（「遊技開始」又は「遊技待機」）のチェック処理を行う。なお、特別図柄遊技待機処理の詳細については、後述の図２３６を参照しながら後で説明する。

【２６２３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態が「遊技待機」であるか否かを判定する（Ｓ６４７３）。

【２６２４】

Ｓ６４７３において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が「遊技待機」であると判定した場合（Ｓ６４７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５６の処理に戻す。

【２６２５】

一方、Ｓ６４７３において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が「遊技待機」でない（「遊技開始」である）と判定した場合（Ｓ６４７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄記憶転送処理を行う（Ｓ６４７４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄保留数の減算処理、乱数値（抽選結果）の転送処理、保留減算コマンドの送信予約処理等を行う。なお、乱数値（抽選結果）の転送処理では、変動開始する特別図柄の入賞時に乱数格納領域に格納された乱数値が特別図柄の乱数作業領域に転送される。また、この際、次変動の特別図柄の入賞時に取得された乱数値を乱数記憶領域に移動させる処理（保留球をずらす処理）も行われる。

【２６２６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り判定処理を行う（Ｓ６４７５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、抽選結果（大当り／小当り／ハズレ）の判定処理を行う。なお、特別図柄当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合には、小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合には、判定結果はハズレであると判定される。特別図柄当り判定処理（Ｓ６４７５）の内容については後で詳述する。

【２６２７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄決定処理を行う（Ｓ６４７６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、抽選判定結果（大当り／小当り／ハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄の決定処理を行う。

【２６２８】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動パターン設定処理を行う（Ｓ６４７７）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、抽選判定結果（大当り／小当り／ハズレ）に対応する、特別図柄の前半の変動表示パターン及び後半の変動表示パターンの抽選処理を行い、各変動表示パターンを設定する。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動表示時間の設定処理を行う（Ｓ６４７８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の前半の変動表示時間（前半の特別図柄待ち時間）及び後半の変動表示時間（後半の特別図柄待ち時間）をそれぞれ上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマにセットする。
【２６２９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定記憶領域のクリア処理を行う（Ｓ６４７９）。この処理では、メインＲＡＭ６１０３内の特別図柄の乱数作業領域のクリア処理が行われ、当該変動開始される特別図柄の入賞時に取得された乱数値がクリアされる。
【２６３０】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする（Ｓ６４８０）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該特別図柄変動開始処理の終了後に、特別図柄変動終了処理（Ｓ６４５６）が行われる。
【２６３１】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６４８１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。
【２６３２】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６４８２）。
【２６３３】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態管理処理を行う（Ｓ６４８３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグの更新処理を行う。なお、それ以外の処理としては、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、遊技状態オフセット値生成処理、特別図柄演出モード管理処理等を行う。
【２６３４】
　いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６４８４）。なお、この処理で予約された特別図柄演出開始コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。
【２６３５】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６４８５）。そして、Ｓ６４８５の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５６の処理に戻す。
【２６３６】
（特別図柄当り判定処理の内容）
　ここで、Ｓ６４７５で行われる特別図柄当り判定処理の内容をより詳細に説明する。まず、同時変動機能が作動中である場合における特別図柄当り判定処理の内容を説明する。
【２６３７】
　特別図柄当り判定処理では、処理対象となっていない特別図柄（他方の特別図柄）が既に変動中である場合には、処理対象となっている特別図柄（一方の特別図柄）に対して、大当りか否かの判定処理を行わず、小当り又はハズレの判定処理を行う。この際、一方の特別図柄の乱数値（抽選結果）が小当り又はハズレに対応する乱数値である場合には、判定結果は、それぞれ小当り又はハズレとなるが、一方の特別図柄の乱数値が大当りに対応する乱数値である場合には、当該乱数値は小当り以外の乱数値（ハズレに対応する乱数値）である判定され、強制的に判定結果がハズレとなる。すなわち、特別図柄当り判定処理

で処理対象となっている一方の特別図柄の変動開始時に、処理対象となっていない他方の特別図柄が既に変動中である場合には、一方の特別図柄の乱数値が大当りに対応する乱数値であっても（抽選結果が大当りであっても）、一方の特別図柄の変動表示がハズレ対応の変動表示になるように制御される。

【２６３８】

次に、特別図柄当り判定処理（Ｓ６４７５）内で行われる大当り／小当り／ハズレの抽選判定処理の具体的な内容を、より詳細に説明する。

【２６３９】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、処理対象となっている特別図柄の大当り判定値データテーブル（不図示）のアドレスを読み出す。なお、特別図柄の大当り判定値データテーブルでは、設定値（「１」～「６」）毎に設定された大当りとなる乱数値の範囲（抽選値）が規定されている。また、特別図柄の大当り判定値データテーブルでは、各設定値に対して通常遊技状態（低確率遊技状態）時及び確変遊技状態（高確率遊技状態）時の大当りとなる乱数値の範囲が規定されている。そして、特別図柄の大当り判定値データテーブルでは、先頭アドレス側から、設定値の小さい順で大当りとなる乱数値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄の大当り判定値データテーブルでは、先頭アドレス側から、設定「１」で且つ通常遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲、設定「１」で且つ確変遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲、設定「２」で且つ通常遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲、設定「２」で且つ確変遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲、...、設定「６」で且つ通常遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲、設定「６」で且つ確変遊技状態である場合に大当りとなる乱数値の範囲が、この順で格納されている。

【２６４０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、設定値を読み出す（メインＲＡＭ６１０３内の設定値領域の内容をロードする）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、読み出した設定値を２倍し、さらに当該２倍した値に特別図柄確変状態フラグ値（通常遊技状態であれば「０」、確変遊技状態であれば「１」）を加算する。これにより、特別図柄の大当り判定値データテーブル内で参照する乱数値の範囲（抽選値）が格納された格納領域のアドレスオフセット値（先頭アドレスからのオフセット値）が算出される。そして、特別図柄の大当り判定値データテーブルの先頭アドレスにアドレスオフセット値を加算することにより、大当り判定値データテーブル内の参照する乱数値の範囲（抽選値）の格納領域を指定して、当該乱数値の範囲（抽選値）を得ることができる。

【２６４１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、抽選判定処理を呼び出し、乱数値と抽選値とを参照して抽選判定処理を実行し、大当りの抽選判定結果を取得する。この際、特別図柄が大当りである場合には抽選判定結果は「０（００Ｈ）」以外の値（例えば「ＦＦＨ」）となり、特別図柄が大当りでない場合には抽選判定結果は「０」となる。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、抽選判定結果と、予め設定された大当りフラグ値（例えば「００１Ｈ」等の「０」以外の値）との論理積演算を行う。そして、メインＣＰＵ６１０１は、論理積演算の結果が「１」であれば、処理対象となっている特別図柄が大当りであると判定し、論理積演算の結果が「０」であれば、特別図柄が大当りでないと判定する。

【２６４２】

次いで、上述した論理積演算の結果が「０」であり、特別図柄が大当りでないと判定された場合には、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄選択値を読み出す。なお、この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＸレジスタにセットされている特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを用いて、処理対象となっている特別図柄関連定義データテーブル内の特別図柄選択値の格納領域に格納されている特別図柄選択値（図２０８中の第１特別図柄選択値の格納領域又は図２１０中の第２特別図柄選択値の格納領域）を読み出す。特別図柄選択値は、特別図柄の種別（第１特別図柄又は第２特別図柄）を示す値であり、処理対象の特別図柄が第１特別図柄である場合には「０」であり、処理対象の特別図柄が第２

特別図柄である場合には「１」である。

【２６４３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄小当り判定値データ選択テーブル（不図示）のアドレスを読み出す。なお、特別図柄小当り判定値データ選択テーブルには、特別図柄の種別毎に特別図柄の小当り判定値データテーブル（不図示）のアドレスが規定される。ただし、特別図柄の抽選結果として小当りが設けられていない特別図柄の種別に対しては、特別図柄小当り判定値データ選択テーブルにおいて、特別図柄の小当り判定値データテーブルのアドレスは規定されていない。すなわち、本実施形態では、第１特別図柄に対する小当り判定値データテーブルのアドレスは、特別図柄小当り判定値データ選択テーブルに規定されていない。

【２６４４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄選択値（特別図柄の種別）と、特別図柄小当り判定値データ選択テーブルとを参照して、処理対象となっている特別図柄の抽選結果に小当りが設けられているか否か（特別図柄小当り判定値データ選択テーブルに特別図柄の小当り判定値データテーブルのアドレスが規定さているか否か）を判定する。

【２６４５】

この判定処理で、処理対象となっている特別図柄の抽選結果に小当りが設けられていると判定された場合には、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の小当り判定値データテーブル内で参照する乱数値の範囲（抽選値）のアドレスを算出する。なお、この判定処理で、処理対象となっている特別図柄の抽選結果に小当りが設けられていないと判定された場合には、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄がハズレであると判定する。

【２６４６】

次いで、特別図柄の抽選結果に小当りが設けられている場合には、メインＣＰＵ６１０１は、抽選判定処理を呼び出し、乱数値と抽選値とを参照して抽選判定処理を実行し、小当りの抽選判定結果を取得する。この際、特別図柄が小当りである場合には抽選判定結果は「０」以外の値となり、特別図柄が小当りでない場合には抽選判定結果は「０」となる。なお、この小当りの判定処理で読み出される抽選判定処理は、上述した大当りの判定処理で読み出される抽選判定処理と同じである。すなわち、本実施形態では、大当り／小当り／ハズレの抽選判定処理には共通の処理（モジュール）が用いられる。

【２６４７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、小当りの抽選判定結果と、予め設定された小当りフラグ値（例えば「００２Ｈ」等の「０」以外の値）との論理積演算を行う。そして、メインＣＰＵ６１０１は、論理積演算の結果が「１」であれば、処理対象となっている特別図柄が小当りであると判定し、論理積演算の結果が「０」であれば、特別図柄がハズレであると判定する。

【２６４８】

上述のように、本実施形態では、特別図柄当り判定処理（Ｓ６４７５）内で行われる大当り／小当り／ハズレの抽選判定処理には共通の処理（モジュール）が用いられる。それゆえ、本実施形態では、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【２６４９】

なお、本実施形態では、上述のように、特別図柄の小当り判定値データ選択テーブルを参照し、処理対象となっている特別図柄の抽選結果に小当りが設けられている場合にのみ、小当りの抽選判定処理を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されない。

【２６５０】

例えば、読み出された特別図柄選択値を抽選判定処理の引数（特別図柄の種別を示す識別子）として用い、この引数に対応する乱数値及び抽選値を参照して抽選判定処理を実行し、小当りの抽選判定結果を取得するようにしてもよい。この場合には、上述した特別図柄小当り判定値データ選択テーブルを設ける必要が無くなり、主制御回路６１００で管理するデータの容量をより一層削減することができる。また、この場合には、特別図柄小当

り判定値データ選択テーブルを参照して実行される各種処理を省略することができるので、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量も削減することができる。

【２６５１】

［特別図柄遊技待機処理］

次に、図２３６を参照して、特別図柄変動開始処理（図２３５参照）中のＳ６４７２で行う特別図柄遊技待機処理について説明する。図２３６は、特別図柄遊技待機処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄遊技待機処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄遊技待機処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２６５２】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄休止フラグの値を読み出す（Ｓ６４９１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄休止フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄休止フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄休止フラグ領域）に格納された特別図柄休止フラグの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄休止フラグの値を直接読み出すことができる。

【２６５３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄休止フラグがセットされているか（オン状態であるか）否かを判定する（Ｓ６４９２）。

【２６５４】

Ｓ６４９２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄休止フラグがセットされていると判定した場合（Ｓ６４９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５０３の処理を行う。

【２６５５】

一方、Ｓ６４９２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄休止フラグがセットされていないと判定した場合（Ｓ６４９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の保留数を読み出す（Ｓ６４９３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄保留数領域（図２０７中の第１特別図柄保留数領域又は図２０９中の第２特別図柄保留数領域）に格納された特別図柄の保留数を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の保留数を直接読み出すことができる。

【２６５６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６４９４）。

【２６５７】

Ｓ６４９４において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の保留数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６４９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態に「遊技開始」をセットする（Ｓ６４９５）。そして、Ｓ６４９５の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２３５）のＳ６４７３の処理に戻す。

【２６５８】

一方、Ｓ６４９４において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の保留数が「０」であると判定した場合（Ｓ６４９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄デモフラグ値を読み出す（Ｓ６４９６）。特別図柄デモフラグは、現在の遊技状態がデモ中（待機中）であるか否かを示すフラグであり、現在の遊技状態が待機状態であれば、特別図柄デモフラグがオン状態となる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業

領域テーブル内の特別図柄デモ表示状態フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄デモ表示状態フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄デモ表示状態フラグ領域）に格納された特別図柄デモフラグ値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄デモフラグ値を直接読み出すことができる。

【２６５９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、Ｓ６４９６で読み出した特別図柄デモフラグの値に基づいて、現在の遊技状態がデモ中であるか否かを判定する（Ｓ６４９７）。

【２６６０】

Ｓ６４９７おいて、メインＣＰＵ６１０１が、現在の遊技状態がデモ中であると判定した場合（Ｓ６４９７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５０３の処理を行う。

【２６６１】

一方、Ｓ６４９７おいて、メインＣＰＵ６１０１が、現在の遊技状態がデモ中でないと判定した場合（Ｓ６４９７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、デモ表示コマンド送信済フラグをセットする（Ｓ６４９８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされているデータ（特別図柄作業領域テーブルのアドレス）を用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄デモ表示状態フラグ領域の値を１減算する。

【２６６２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６４９９）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５００）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２６６３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５０１）。なお、この処理で予約されたデモ表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６５０２）。

【２６６４】

Ｓ６５０２の処理後、又は、Ｓ６４９２或いはＳ６４９７がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態に「遊技待機」をセットする（Ｓ６５０３）。そして、Ｓ６５０３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２３５）のＳ６４７３の処理に戻す。

【２６６５】

上述のように、本実施形態の特別図柄遊技待機処理では、処理対象となっている特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされている（オン状態である）場合には、特別図柄の保留数に係る各種処理、デモ表示に係る各種処理等を含むＳ６４９３～Ｓ６５０２の一連の処理が実行されない。それゆえ、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、特別図柄遊技待機処理を簡略化することができる。この場合、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができるとともに、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２６６６】

［特別図柄変動終了処理］

次に、図２３７及び図２３８を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４５６で行う特別図柄変動終了処理について説明する。図２３７及び図２３８は、特別図柄変動終了処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄変動終了処理において、処理対象となる「一方の特別図柄」は、特別図柄変動終了処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特

別図柄であり、「他方の特別図柄」は、特別図柄変動終了処理の開始時にＩＹレジスタにセットされていない特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２６６７】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ６５１１）。

【２６６８】

Ｓ６５１１において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合（Ｓ６５１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５７の処理に戻す。

【２６６９】

一方、Ｓ６５１１において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合（Ｓ６５１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の特別図柄休止フラグ値を読み出す（Ｓ６５１２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている一方の特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、一方の特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄休止フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄休止フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄休止フラグ領域）に格納された特別図柄休止フラグ値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該一方の特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から一方の特別図柄の特別図柄休止フラグ値を直接読み出すことができる。

【２６７０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の特別図柄休止フラグがセットされているか（オン状態であるか）否かを判定する（Ｓ６５１３）。

【２６７１】

Ｓ６５１３において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の特別図柄休止フラグがセットされていると判定した場合（Ｓ６５１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５７の処理に戻す。

【２６７２】

一方、Ｓ６５１３において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の特別図柄休止フラグがセットされていないと判定した場合（Ｓ６５１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする（Ｓ６５１４）。この一方の特別図柄の制御状態番号の更新処理により、一方の特別図柄に対して、当該特別図柄変動終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（Ｓ６４５７）が行われる。

【２６７３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５１５）。なお、この処理で予約された一方の特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。

【２６７４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する（Ｓ６５１６）。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄の変動表示の回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ６１０３内の図柄確定数カウンタ領域に格納される。

【２６７５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の特別図柄休止フラグ値の格納領域のアドレスを読み出す（Ｓ６５１７）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＸレジスタにセットされている一方の特別図柄関連定義データテーブルのアドレスを用いて、一方の特別図柄関連定義データテーブル内に格納されている他方の特別図柄の特別図柄休

止フラグ格納領域のアドレス（図２０８中の第２特別図柄休止フラグ領域のアドレスの格納領域又は図２１０中の第１特別図柄休止フラグ領域のアドレスの格納領域）を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄関連定義データテーブルのアドレス参照処理（読み出し処理）、及び、ＩＸレジスタにセットされる特別図柄関連定義データテーブルのアドレスの切り替え処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域（一方の特別図柄関連定義データテーブル）から他方の特別図柄の特別図柄休止フラグ値の格納領域のアドレスを直接読み出すことができる。

【２６７６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、小当り確認処理を行う（Ｓ６５１８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）に格納されている値に基づいて、一方の特別図柄の変動表示が小当りに対応するものである否かの確認処理を行う。

【２６７７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の変動表示が小当りであるか否かを判定する（Ｓ６５１９）。

【２６７８】

Ｓ６５１９において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の変動表示が小当りでないと判定した場合（Ｓ６５１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５２１の処理を行う。一方、Ｓ６５１９において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の変動表示が小当りであると判定した場合（Ｓ６５１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄休止フラグ領域に特別図柄休止フラグ値（オン値）をセットする（Ｓ６５２０）。

【２６７９】

Ｓ６５２０の処理後、又は、Ｓ６５１９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、大当り確認処理を行う（Ｓ６５２１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）に格納されている値に基づいて、一方の特別図柄の変動表示が大当りに対応するものである否かの確認処理を行う。

【２６８０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、一方の特別図柄の変動表示が大当りであるか否かを判定する（Ｓ６５２２）。

【２６８１】

Ｓ６５２２において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の変動表示が大当りでないと判定した場合（Ｓ６５２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５７の処理に戻す。

【２６８２】

一方、Ｓ６５２２において、メインＣＰＵ６１０１が、一方の特別図柄の変動表示が大当りであると判定した場合（Ｓ６５２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄休止フラグ領域に特別図柄休止フラグ値（オン値）をセットする（Ｓ６５２３）。

【２６８３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の他方の特別図柄関連定義データテーブルのアドレスをＩＸレジスタにセットし、他方の特別図柄作業領域テーブルのアドレスをＩＹレジスタにセットする（Ｓ６５２４）。

【２６８４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ６５２５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は

図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）に格納されている他方の特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定し、他方の特別図柄の制御状態番号が「１」である場合にはＳ６５２５の判定処理はＹＥＳ判定となり、他方の特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合にはＳ６５２５の判定処理はＮＯ判定となる。

【２６８５】

Ｓ６５２５において、メインＣＰＵ６１０１が、他方の特別図柄が変動表示中でないと判定した場合（Ｓ６５２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５７の処理に戻す。

【２６８６】

一方、Ｓ６５２５において、メインＣＰＵ６１０１が、他方の特別図柄が変動表示中であると判定した場合（Ｓ６５２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する（Ｓ６５２６）。

【２６８７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、変動停止フラグの設定処理を行う（Ｓ６５２７）。この処理により試射試験信号が外部に出力されるようになる。

【２６８８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の当りフラグにハズレをセットする（Ｓ６５２８）。具体的には、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）にハズレに対応する値をセットする。

【２６８９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の変動表示に関連する作業領域のクリア処理を行う（Ｓ６５２９）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の特別図柄待ち時間管理用の上位２バイトタイマに所定の確定待ち時間をセットする（Ｓ６５３０）。

【２６９０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする（Ｓ６５３１）。この他方の特別図柄の制御状態番号の更新処理により、他方の特別図柄に対して、特別図柄変動終了処理が行われなくなる。

【２６９１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５３２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２６９２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、他方の特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５３３）。なお、この処理で予約された他方の特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６５３３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５７の処理に戻す。

【２６９３】

上述のように、本実施形態の特別図柄変動終了処理では、一方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされている（オン状態である）場合には、一方の特別図柄の小当り確認処理や大当り確認処理などを含むＳ６５１４以降の処理を行わない。それゆえ、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、特別図柄変動終了処理を簡略化することができる。この場合、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができるとともに、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２６９４】
　また、上述のように、本実施形態の特別図柄変動終了処理では、Ｓ６５１８～Ｓ６５２４の一連の処理において、一方の特別図柄の抽選結果が大当り又は小当りである場合には、いずれの場合においても、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする（オン状態にする）。すなわち、一方の特別図柄の抽選結果が大当り又は小当りである場合には、他方の特別図柄の変動開始の中止又は中断を共通のフラグ（特別図柄休止フラグ）で制御することができる。それゆえ、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、特別図柄変動終了処理を簡略化することができ、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。
【２６９５】
　さらに、上述のように、本実施形態の特別図柄変動終了処理では、一方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、一方の特別図柄の抽選結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、他方の特別図柄の変動表示をハズレ確定にする制御処理（ハズレ確定処理）を強制的に行う。具体的には、ハズレ確定処理では、他方の特別図柄の特別図柄当りフラグをハズレにセットする（Ｓ６５２８）、他方の特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする（Ｓ６５３１：他方の特別図柄の特別図柄変動終了処理が行われないようにする）等の処理が行われる。このようなハズレ確定処理を設けた場合、一方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、一方の特別図柄の抽選結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が変動表示中であるときには、他方の特別図柄の変動表示を強制的にハズレにして、他方の特別図柄の制御状態番号を進行させるので、他方の特別図柄に対する大当りや小当りの確認処理等の不要な処理（特別図柄変動終了処理）を省略することができる。すなわち、本実施形態のように同時変動機能を備えたパチンコ遊技機において、Ｓ６５３１の上記処理を設けた場合、通常は特別図柄の変動表示時間が経過した時に特別図柄の変動終了時処理を行うが、本実施形態では、一方の識別情報の変動表示の停止態様が特別遊技状態に移行させるものである場合には、他方の特別図柄の変動終了時処理を簡略化することができる。それゆえ、本実施形態では、上述したハズレ確定処理を設けることにより、特別図柄変動終了処理を簡略化することができる。この結果、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。
【２６９６】
［特別図柄遊技判定処理］
　次に、図２３９及び図２４０を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４５７で行う特別図柄遊技判定処理について説明する。図２３９及び図２４０は、特別図柄遊技判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄遊技判定処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄遊技判定処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。
【２６９７】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ６５４１）。
【２６９８】
　Ｓ６５４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合（Ｓ６５４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５８の処理に戻す。一方、Ｓ６５４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合（Ｓ６５４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６５４２）。
【２６９９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当り確認処理を行う（Ｓ６５４３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされているデータ（特別図柄作業領

域テーブルのアドレス）を用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）から特別図柄の当りフラグ値を直接読み出し、この当りフラグ値に基づいて、特別図柄の抽選結果が大当りである否かの確認処理を行う。

【２７００】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当り時であるか否かを判定する（Ｓ６５４４）。

【２７０１】

Ｓ６５４４において、メインＣＰＵ６１０１が、大当り時であると判定した場合（Ｓ６５４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５４９の処理を行う。

【２７０２】

一方、Ｓ６５４４において、メインＣＰＵ６１０１が、大当り時でないと判定した場合（Ｓ６５４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、小当り確認処理を行う（Ｓ６５４５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされているデータ（特別図柄作業領域テーブルのアドレス）を用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）から特別図柄の当りフラグ値を直接読み出し、この当りフラグ値に基づいて、特別図柄の抽選結果が小当りである否かの確認処理を行う。

【２７０３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、小当り時であるか否かを判定する（Ｓ６５４６）。

【２７０４】

Ｓ６５４６において、メインＣＰＵ６１０１が、小当り時であると判定した場合（Ｓ６５４６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５４９の処理を行う。

【２７０５】

一方、Ｓ６５４６において、メインＣＰＵ６１０１が、小当り時でないと判定した場合（Ｓ６５４６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了処理を行う（Ｓ６５４７）。なお、特別図柄遊技終了処理の詳細については、後述の図２４１を参照しながら後で説明する。

【２７０６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６５４８）。そして、Ｓ６５４８の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５８の処理に戻す。

【２７０７】

ここで、再度、Ｓ６５４４及びＳ６５４６の処理に戻って、Ｓ６５４４又はＳ６５４６がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、大当り時又は小当り時の特別図柄の変動表示の開始設定処理を行う（Ｓ６５４９）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄（特別図柄選択値）に応じた、外部端子板６１４０を介して出力される特別図柄当り信号（大当り信号又は小当り信号）の生成及び更新処理を行う。

【２７０８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じたラウンド表示ＬＥＤデータのセット処理を行う（Ｓ６５５０）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大入賞口開放回数の上限値のセット処理を行う（Ｓ６５５１）。

【２７０９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大入賞口動作選択オフセット値のセット処理を行う（Ｓ６５５２）。なお、大入賞口動作選択オフセット値は、大入賞口開閉動作パターンを選択テーブルから決定する際の当該選択テーブルの先頭アドレスからの相対アドレス値である。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大当り信号のセット処理を行う（Ｓ６５５３）。

【２７１０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り開始表示時間をセットする（Ｓ６５５４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り開始表示時間を、特別図柄

作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）の上位２バイトタイマにセットする。

【２７１１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「３」をセットする（Ｓ６５５５）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（Ｓ６４５８）が行われる。

【２７１２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５５６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２７１３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５５７）。なお、この処理で予約された特別図柄当り開始表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。

【２７１４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６５５８）。そして、Ｓ６５５８の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４５８の処理に戻す。

【２７１５】

［特別図柄遊技終了処理］

次に、図２４１を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２３９及び図２４０参照）中のＳ６５４７で行う特別図柄遊技終了処理について説明する。図２４１は、特別図柄遊技終了処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄遊技終了処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄遊技終了処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２７１６】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ６５６１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５６２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２７１７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５６３）。なお、この処理で予約された特別図柄遊技終了コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６５６３の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２３９及び図２４０）のＳ６５４８の処理に戻す。

【２７１８】

［大入賞口開放準備処理］

次に、図２４２を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４５８及びＳ６４６０で行う大入賞口開放準備処理について説明する。図２４２は、大入賞口開放準備処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する大入賞口開放準備処理において、処理対象となる「特別図柄」は、大入賞口開放準備処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２７１９】
まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」又は「５」であるか否かを判定する（Ｓ６５７１）。
【２７２０】
Ｓ６５７１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「３」及び「５」のいずれでもないと判定した場合（Ｓ６５７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）に戻す。この際、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処理中のＳ６４５８で呼び出された場合には処理をＳ６４５９の処理に戻し、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処理中のＳ６４６０で呼び出された場合には処理をＳ６４６１の処理に戻す。
【２７２１】
一方、Ｓ６５７１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「３」又は「５」であると判定した場合（Ｓ６５７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放回数カウンタ値を読み出す（Ｓ６５７２）。大入賞口開放回数カウンタは、大入賞口の開放回数を計数するカウンタであり、その計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ６１０３内の大入賞口開放回数カウンタ領域に格納される。
【２７２２】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放回数カウンタ値が大入賞口開放回数の上限値であるか否かを判定する（Ｓ６５７３）。
【２７２３】
Ｓ６５７３において、メインＣＰＵ６１０１が、大入賞口開放回数カウンタ値が大入賞口開放回数の上限値でないと判定した場合（Ｓ６５７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５７８の処理を行う。
【２７２４】
一方、Ｓ６５７３において、メインＣＰＵ６１０１が、大入賞口開放回数カウンタ値が大入賞口開放回数の上限値であると判定した場合（Ｓ６５７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了表示時間をセットする（Ｓ６５７４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了表示時間を、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）の上位２バイトタイマにセットする。
【２７２５】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「６」をセットする（Ｓ６５７５）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該大入賞口開放準備処理の終了後に、特別図柄当り終了処理（Ｓ６４６１）が行われる。
【２７２６】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５７６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。
【２７２７】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５７７）。なお、この処理で予約された特別図柄当り終了表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６５７７の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）に戻す。なお、この際、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処理中のＳ６４５８で呼び出された場合には処理をＳ６４５９の処理に戻し、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処

理中のＳ６４６０で呼び出された場合には処理をＳ６４６１の処理に戻す。

【２７２８】

ここで、再度、Ｓ６５７３の処理に戻って、Ｓ６５７３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放回数カウンタ値を１加算する（Ｓ６５７８）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口の開放パターンの選択処理を行う（Ｓ６５７９）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口の選択処理を行う（Ｓ６５８０）。

【２７２９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、選択された大入賞口のラウンド内の開放パターンの選択処理を行う（Ｓ６５８１）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、選択された大入賞口の開放制御用の設定データ（テーブル）の選択処理を行う（Ｓ６５８２）。

【２７３０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物の開閉制御処理を行う（Ｓ６５８３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物（シャッタ６０５３ａ，６０５４ａ）の開閉制御データの生成処理を行う。

【２７３１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「４」をセットする（Ｓ６５８４）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（Ｓ６４５９）が行われる。

【２７３２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６５８５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２７３３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６５８６）。なお、この処理で予約された大入賞口開放中表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６５８６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）に戻す。なお、この際、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処理中のＳ６４５８で呼び出された場合には処理をＳ６４５９の処理に戻し、大入賞口開放準備処理が特別図柄管理処理中のＳ６４６０で呼び出された場合には処理をＳ６４６１の処理に戻す。

【２７３４】

［大入賞口開放制御処理］

次に、図２４３を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４５９で行う大入賞口開放制御処理について説明する。図２４３は、大入賞口開放制御処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する大入賞口開放制御処理において、処理対象となる「特別図柄」は、大入賞口開放制御処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２７３５】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ６５９１）。

【２７３６】

Ｓ６５９１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合（Ｓ６５９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４６０の処理に戻す。

【２７３７】

一方、Ｓ６５９１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「４

」であると判定した場合（Ｓ６５９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口入賞カウンタ値を読み出す（Ｓ６５９２）。大入賞口入賞カウンタは、大入賞口の入賞回数（ラウンド数）を計数するカウンタであり、その計数値（大入賞口入賞カウンタ値）は、メインＲＡＭ６１０３内の大入賞口入賞カウンタ領域に格納される。

【２７３８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口に規定数入賞済みであるか否かを判定する（Ｓ６５９３）。Ｓ６５９３において、メインＣＰＵ６１０１が、大入賞口に規定数入賞済みであると判定した場合（Ｓ６５９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６５９７の処理を行う。

【２７３９】

一方、Ｓ６５９３において、メインＣＰＵ６１０１が、大入賞口に規定数入賞済みでないと判定した場合（Ｓ６５９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物動作管理タイマの時間が経過したか否かを判定する（Ｓ６５９４）。

【２７４０】

Ｓ６５９４において、メインＣＰＵ６１０１が、特別電動役物動作管理タイマの時間が経過していないと判定した場合（Ｓ６５９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４６０の処理に戻す。

【２７４１】

一方、Ｓ６５９４において、メインＣＰＵ６１０１が、特別電動役物動作管理タイマの時間が経過したと判定した場合（Ｓ６５９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物（シャッタ６０５３ａ，６０５４ａ）の開閉制御処理を行う（Ｓ６５９５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物の作動状態の継続又は終了を設定するとともに、継続時には特別電動役物の開閉制御データの生成処理を行う。なお、Ｓ６５９５で呼び出される特別電動役物の開閉制御処理は、大入賞口開放準備処理（図２４２参照）中のＳ６５８３で呼び出される特別電動役物の開閉制御処理と同じ処理であり、両処理間では、共通の処理が用いられる。

【２７４２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別電動役物（シャッタ６０５３ａ，６０５４ａ）の作動状態を継続するか否かを判定する（Ｓ６５９６）。

【２７４３】

Ｓ６５９６において、メインＣＰＵ６１０１が、特別電動役物の作動状態を継続すると判定した場合（Ｓ６５９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４６０の処理に戻す。一方、Ｓ６５９６において、メインＣＰＵ６１０１が、特別電動役物の作動状態を継続しないと判定した場合（Ｓ６５９６がＮＯ判定の場合）、又は、Ｓ６５９３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口の閉鎖設定処理を行う（Ｓ６５９７）。

【２７４４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ラウンド間表示時間を設定する（Ｓ６５９８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ラウンド間表示時間を、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）の上位２バイトタイマにセットする。

【２７４５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「５」をセットする（Ｓ６５９９）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該大入賞口開放制御処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（Ｓ６４６０）が行われる。

【２７４６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６６００）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル（

図２０７又は図２０９参照）内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２７４７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６６０１）。なお、この処理で予約されたラウンド間表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６６０１の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２３４）のＳ６４６０の処理に戻す。

【２７４８】

［特別図柄当り終了処理］

次に、図２４４を参照して、特別図柄管理処理（図２３４参照）中のＳ６４６１で行う特別図柄当り終了処理について説明する。図２４４は、特別図柄当り終了処理の手順を示すフローチャートである。なお、以下に説明する特別図柄当り終了処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄当り終了処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。

【２７４９】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ６６１１）。

【２７５０】

Ｓ６６１１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合（Ｓ６６１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を終了するとともに、特別図柄管理処理（図２３４）も終了する。一方、Ｓ６６１１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合（Ｓ６６１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６６１２）。

【２７５１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了共通データのセット処理を行う（Ｓ６６１３）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の特別図柄休止フラグをリセット（オフ）する（Ｓ６６１４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄休止フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄休止フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄休止フラグ領域）に格納されている特別図柄休止フラグ値をオフ値にセットする。

【２７５２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了設定データの選択処理を行う（Ｓ６６１５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技の終了設定処理を行う（Ｓ６６１６）。

【２７５３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、図２４１で説明した特別図柄遊技終了処理を行う（Ｓ６６１７）。なお、この処理により、特別図柄の制御状態番号が「０」に更新される。

【２７５４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６６１８）。そして、Ｓ６６１８の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を終了するとともに、特別図柄管理処理（図２３４）も終了する。

【２７５５】

［普通図柄制御処理］

次に、図２４５を参照して、主制御メイン処理（図２２３～図２２６参照）中のＳ６２３５で行う普通図柄制御処理について説明する。図２４５は、普通図柄制御処理の手順を示すフローチャートである。

【２７５６】
　なお、図２４５に示す各処理ステップの処理名に並記した括弧書きの数値（「０」～「４」）は普通図柄の制御状態番号であり、この制御状態番号は、メインＲＡＭ６１０３内の普通図柄制御状態番号領域に格納される。メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理ステップを実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【２７５７】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄待ち時間（普通図柄の残りの変動表示時間）があるか否か（普通図柄待ち時間管理タイマ値≠０であるか否か）を判定する（Ｓ６７０１）。
【２７５８】
　Ｓ６７０１において、メインＣＰＵ６１０１が、普通図柄待ち時間があると判定した場合（Ｓ６７０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２３６の処理に戻す。なお、Ｓ６７０１において、メインＣＰＵ６１０１が、普通図柄待ち時間がないと判定した場合（Ｓ６７０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６７０２）。
【２７５９】
　そして、メインＣＰＵ６１０１は、読み出した普通図柄の制御状態番号に応じてＳ６７０３以降の処理を行う。なお、Ｓ６７０３以降の処理内容は、例えば、Ｓ６７０２で読み出された普通図柄の制御状態番号（「０」～「４」のいずれか）、各処理ステップ内での普通図柄の制御状態番号の更新の有無、すなわち、普通図柄ゲームの遊技状況等に応じて変化する。
【２７６０】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄変動開始処理を行う（Ｓ６７０３）。ただし、Ｓ６７０３の処理は、この処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通図柄情報の転送処理、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、普通図柄の変動時間の設定処理、普通図柄の制御状態番号を「１」に更新する処理等の各種処理を適宜行う。なお、Ｓ６７０３の処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「０」以外である場合には、内部的には、Ｓ６７０３の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２７６１】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄変動終了処理を行う（Ｓ６７０４）。ただし、Ｓ６７０４の処理は、この処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通図柄確定後待ち時間の選択処理、普通図柄の制御状態番号を「２」に更新する処理等の普通図柄の変動表示を終了する際の各種処理を適宜行う。なお、Ｓ６７０４の処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「１」以外である場合には、内部的には、Ｓ６７０４の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２７６２】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄遊技判定処理を行う（Ｓ６７０５）。ただし、Ｓ６７０５の処理は、この処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通図柄の抽選結果が当りであれば、普通図柄の制御状態番号を「３」に更新する処理を行い、普通図柄の抽選結果がハズレであれば、普通図柄の制御状態番号を「０」に更新する処理を行う。なお、Ｓ６７０５の処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「２」以外である場合には、内部的には、Ｓ６７０５の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２７６３】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通電動役物開放処理を行う（Ｓ６７０６）。ただし、Ｓ６７０６の処理は、この処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「３

」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通電動役物６０４６の入賞回数が入賞規定数に達していれば、普通図柄の制御状態番号を「４」に更新する処理等を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通電動役物６０４６の動作時間が所定時間経過していなければ、普通図柄の制御状態番号を更新することなく、Ｓ６７０６の処理を終了する。さらに、この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、例えば、普通電動役物６０４６の動作時間が所定時間経過し、普通図柄の作動状態を継続しない場合には、普通図柄の制御状態番号を「４」に更新する処理を行う。なお、Ｓ６７０６の処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「３」以外である場合には、内部的には、Ｓ６７０６の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２７６４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄当り終了処理を行う（Ｓ６７０７）。ただし、Ｓ６７０７の処理は、この処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄ゲームを終了させるための各種処理（例えば、普通図柄の制御状態番号を「０」に更新する処理等を含む）を行う。なお、Ｓ６７０７の処理の開始時点において、普通図柄の制御状態番号が「４」以外である場合には、内部的には、Ｓ６７０７の処理は行われない。

【２７６５】

そして、Ｓ６７０７の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２２３～図２２６）のＳ６２３６の処理に戻す。

【２７６６】

（第４実施形態）

次に、本発明の第４実施形態に係るパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、本実施形態のパチンコ遊技機において、以下に説明する構成及び各種処理動作以外の構成及び各種処理動作は、上記第３実施形態のパチンコ遊技機６００１のそれらと同様である。それゆえ、以下の説明において、上記第３実施形態のパチンコ遊技機６００１の構成（処理）と同じ構成（処理）には、同じ符号（ステップ番号）を付して説明する。また、以下では説明を省略するが、本実施形態では、上記第３実施形態のパチンコ遊技機６００１と同様の構成及び各種処理動作を設けることにより、上記第３実施形態で説明した各種効果と同様の効果が得られる。

【２７６７】

＜パチンコ遊技機の構成、遊技性、制御等の概要＞

本実施形態のパチンコ遊技機では、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別としては、大当り遊技状態を設けるが、小当り遊技状態を設けない。それゆえ、本実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの抽選（大当り抽選）においても、当選種別として「小当り」が設けられていない。

【２７６８】

また、本実施形態では、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別として、上記第３実施形態と同様に、確変遊技状態（高確率遊技状態）、通常遊技状態（低確率遊技状態）、時短遊技状態（高入賞遊技状態）及び非時短遊技状態（低入賞遊技状態）が設けられる。なお、確変遊技状態及び通常遊技状態のそれぞれでは、上記第３実施形態と同様に、設定値に応じて「大当り」の当選確率が変化する。

【２７６９】

さらに、本実施形態では、メインＣＰＵ６１０１で制御及び管理される遊技状態の種別として、上記第３実施形態と同様に、「高確時短あり」の状態（確変遊技状態と時短遊技状態とが同時に発生）、「低確時短あり」の状態（通常遊技状態と時短遊技状態とが同時に発生）及び「低確時短なし」の状態（通常遊技状態と非時短遊技状態とが同時に発生）が設けられているが、「高確時短なし」の状態（確変遊技状態と非時短遊技状態とが同時に発生）、すなわち、潜確遊技状態は設けられていない。

【２７７０】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、特別図柄の同時変動機能を設けない。それゆ

え、本実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄の一方の変動表示中に他方の特別図柄の入賞が発生しても、当該他方の特別図柄の変動表示は開始されず、保留球として取り扱われる。また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球及び第２特別図柄の保留球が混在した場合には、一方の特別図柄の変動表示を、他方の特別図柄の変動表示よりも優先的に実行するが、本発明はこれに限定されず、第１特別図柄の保留球及び第２特別図柄の保留球が混在した場合には、保留された順番に特別図柄の変動表示を実行するようにしてもよい。

【２７７１】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、確変遊技状態から通常遊技状態への転落抽選機能が設けられる。その転落抽選及びその判定処理は、確変遊技状態において特別図柄の変動開始前に行われ、転落抽選に当選すると（転落が確定すると）、その時点で遊技状態が確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）する。

【２７７２】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、時短遊技状態中又は大当り遊技状態中に、外部端子板６１４０を介して所定の外部信号（以下、「第１大当り信号」という：大当り遊技の連荘中に出力される信号）を出力し続ける出力ポートが設けられている。この信号は、外部に設けられたデータ表示機等に出力される。

【２７７３】

しかしながら、本実施形態のように確変遊技状態からの転落抽選機能が設けられている場合、確変遊技状態において特別図柄の変動開始前に転落抽選及びその判定が行われ、転落が確定し、その際に時短遊技状態も終了すると、その時点で、第１大当り信号が途絶し、それが変動開始前にデータ表示機等を介して報知され、遊技者が確変遊技状態から転落したことを認識してしまう可能性がある。

【２７７４】

このような問題を解消するため、本実施形態のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動開始前に行われた転落抽選により転落が確定したときには、第１大当り信号が途絶しないようにするため、第１大当り信号の出力を転落確定時の遊技終了（当該特別図柄の変動表示終了）まで延長する処理が行われる。

【２７７５】

本実施形態では、この第１大当り信号の出力延長処理を実現するための制御フラグ（以下、「第１大当り信号延長フラグ」という）を設け、この第１大当り信号延長フラグをオン／オフ制御して、転落確定時に第１大当り信号が途絶しないように、第１大当り信号の出力の延長制御を行う。具体的には、特別図柄の変動開始前に行われた転落抽選により確変遊技状態からの転落が確定し、その際、時短遊技状態も終了するときには、第１大当り信号延長フラグをオン状態にセットして第１大当り信号の出力を延長し、その後、当該転落確定時の遊技終了時に第１大当り信号延長フラグをオフ状態にセットして第１大当り信号の出力延長処理を終了する。

【２７７６】

それゆえ、本実施形態のパチンコ遊技機では、時短遊技状態中及び大当り遊技状態中だけでなく、第１大当り信号延長フラグがオン状態であるときにも、第１大当り信号が、外部端子板６１４０を介して出力し続けられる。その結果、データ表示機等を介して転落確定を遊技者が認識し難くなる（上述した転落抽選当選時の問題を解消することができる）。したがって、上述した第１大当り信号の出力延長処理を設けた場合には、転落抽選当選時における遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２７７７】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、時短遊技状態中に点灯する時短ランプ（報知ランプ）が設けられており、特別図柄の変動開始前に確変遊技状態からの転落が確定し、その際に時短遊技状態も終了すると、変動開始時に時短ランプが消灯するので、遊技者が転落したことを認識してしまう可能性がある。

【２７７８】

そこで、このような問題を解消するため、本実施形態のパチンコ遊技機では、確変遊技状態中に「大当り」が決定され（確変中大当り時）、その際に時短遊技状態が終了する場合にも上述した第１大当り信号の出力延長処理を実行し、当該確変中大当り時の遊技終了まで第１大当り信号の出力を延長する構成を設ける。このような構成を設けた場合、確変中大当り時であり且つ時短遊技状態が終了するときにも時短ランプが消灯するが、第１大当り信号が出力し続けるので、時短ランプの消灯が転落確定によるものであるのか、大当りによるものであるのかをデータ表示機等を介して認識することが難しくなる。

【２７７９】

それゆえ、本実施形態では、上述した第１大当り信号の出力延長処理を設けることにより、転落抽選当選時における遊技の興趣の低下を抑制できるとともに、時短ランプの消灯時における遊技の興趣も向上させることができる。

【２７８０】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、上記図２０７～図２１０（上記第３実施形態）で示した各特別図柄の特別図柄作業領域テーブル及び特別図柄関連定義データテーブルと同様のテーブルがメインＲＡＭ６１０３内に設けられる。なお、本実施形態では、同時変動機能が設けられていないので、同時変動に関する情報の格納領域（例えば、各特別図柄の特別図柄休止フラグに関する格納領域等）は、本実施形態の各特別図柄の特別図柄作業領域テーブル及び特別図柄関連定義データテーブルでは設けられていない。

【２７８１】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図２４６～図２５８を参照して、主制御回路６１００のメインＣＰＵ６１０１により実行される各種処理の内容について説明する。なお、本実施形態においてメインＣＰＵ６１０１により実行される各種処理では、特別図柄管理処理の処理内容が、上記第３実施形態においてメインＣＰＵ６１０１により実行されるそれと異なり、それ以外の処理内容は、上記第３実施形態で説明した処理内容と同様である。それゆえ、以下では、本実施形態における特別図柄管理処理の処理内容についてのみ説明し、その他の各種処理の説明は省略する。

【２７８２】

［特別図柄管理処理］

まず、図２４６を参照して、本実施形態で行う特別図柄管理処理について説明する。図２４６は、特別図柄管理処理の手順を示すフローチャートである。なお、本実施形態の特別図柄管理処理は、上記第３実施形態で説明した特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）中のＳ６４０８、Ｓ６４１２、Ｓ６４１６及びＳ６４２０で行われる。

【２７８３】

また、以下に説明する特別図柄管理処理において、処理対象となる「特別図柄」は、特別図柄管理処理の開始時にＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスに対応する特別図柄である。それゆえ、特別図柄管理処理の開始時に、ＩＹレジスタにセットされているデータが第１特別図柄作業領域テーブルのアドレスである場合には、処理対象の「特別図柄」は第１特別図柄となり、ＩＹレジスタにセットされているデータが第２特別図柄作業領域テーブルのアドレスである場合には、処理対象の「特別図柄」は第２特別図柄となる。

【２７８４】

また、図２４６に示す各処理ステップの符号に並記した括弧書きの数値（「０」～「６」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号であり、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）に格納される。そして、メインＣＰＵ６１０１は、制御状態番号に対応する各処理ステップを実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【２７８５】

なお、図２３４に示す上記第３実施形態の特別図柄管理処理のフローチャートと、図２

４６に示す本実施形態の特別図柄管理処理のフローチャートとを比較すると明らかなように、本実施形態の特別図柄管理処理の処理フローは、上記第３実施形態のそれと同じになる。しかしながら、本実施形態では、後述するように、特別図柄変動開始処理（Ｓ６８０５）、特別図柄変動終了処理（Ｓ６８０６）、特別図柄遊技判定処理（Ｓ６８０７）及び特別図柄当り終了処理（Ｓ６８１１）のそれぞれの処理内容が、上記第３実施形態の対応する処理内容と異なる。

【２７８６】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、上位２バイトタイマの値を読み出して、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間（変動表示時間）がある（前半の特別図柄待ち時間管理タイマ値≠０である）か否かを判定する（Ｓ６８０１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）に格納された上位２バイトタイマの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から上位２バイトタイマの値を直接読み出すことができる。

【２７８７】

Ｓ６８０１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間があると判定した場合（Ｓ６８０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出された場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出された場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出された場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２７８８】

一方、Ｓ６８０１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の前半の特別図柄待ち時間がないと判定した場合（Ｓ６８０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、下位２バイトタイマの値を読み出して、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間がある（後半の特別図柄待ち時間管理タイマ値≠０である）か否かを判定する（Ｓ６８０２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（図２０７中の第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図２０９中の第２特別図柄待ち時間管理タイマ領域）に格納された下位２バイトタイマの値を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から下位２バイトタイマの値を直接読み出すことができる。

【２７８９】

Ｓ６８０２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の後半の特別図柄待ち時間があると判定した場合（Ｓ６８０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出された場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出された場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出された場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２７９０】

一方、Ｓ６８０２において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の後半の特別図柄待ち

時間がないと判定した場合（Ｓ６８０２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号を読み出す（Ｓ６８０３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、当該特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄制御状態番号領域（図２０７中の第１特別図柄制御状態番号領域又は図２０９中の第２特別図柄制御状態番号領域）に格納された特別図柄の制御状態番号を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の制御状態番号を直接読み出すことができる。

【２７９１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄制御分岐テーブルの参照処理を行う（Ｓ６８０４）。なお、本実施形態においても、特別図柄制御分岐テーブルでは、特別図柄の各制御状態番号（「０」～「６」）と、対応する処理プログラムの格納アドレスとの対応関係が規定されている。

【２７９２】

そして、メインＣＰＵ６１０１は、読み出した特別図柄の制御状態番号に応じてＳ６８０５以降の処理を行う。なお、Ｓ６８０５以降の処理内容は、例えば、Ｓ６８０３で読み出された特別図柄の制御状態番号（「０」～「６」のいずれか）、各処理ステップ内での特別図柄の制御状態番号の更新の有無等、すなわち、特別図柄ゲームの遊技状況等に応じて変化する。

【２７９３】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を行う（Ｓ６８０５）。ただし、Ｓ６８０５の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄ゲームを開始するための各種処理を行う。なお、特別図柄変動開始処理の詳細については、後述の図２４７を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６８０５の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「０」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８０５の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２７９４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を行う（Ｓ６８０６）。ただし、Ｓ６８０６の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の変動表示を終了する際の各種処理を行う。なお、特別図柄変動終了処理の詳細については、後述の図２５３を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６８０６の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「１」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８０６の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２７９５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を行う（Ｓ６８０７）。ただし、Ｓ６８０７の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、特別図柄の抽選結果（大当り／ハズレ）の判定処理、及び、判定結果に応じた各種処理を行う。なお、特別図柄遊技判定処理の詳細については、後述の図２５４及び図２５５を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６８０７の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「２」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８０７の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２７９６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、上記図２４２を参照して説明した大入賞口開放準備処理を行う（Ｓ６８０８）。ただし、Ｓ６８０８の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる。一方、Ｓ６８０８の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「３」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８０８の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【２７９７】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、上記図２４３を参照して説明した大入賞口開放制御処理を行う（Ｓ６８０９）。ただし、Ｓ６８０９の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。一方、Ｓ６８０９の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「４」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８０９の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２７９８】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、上記図２４２を参照して説明した大入賞口開放準備処理を行う（Ｓ６８１０）。ただし、Ｓ６８１０の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる。一方、Ｓ６８１０の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「５」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８１０の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２７９９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を行う（Ｓ６８１１）。ただし、Ｓ６８１１の処理は、この処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り時の遊技を終了する際の各種処理を行う。なお、特別図柄当り終了処理の詳細については、後述の図２５８を参照しながら後で説明する。一方、Ｓ６８１１の処理の開始時点において、特別図柄の制御状態番号が「６」以外である場合には、内部的には、Ｓ６８１１の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。
【２８００】
　そして、Ｓ６８１１の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２３１及び図２３２参照）に戻す。この際、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４０８で呼び出された場合には処理をＳ６４０９の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１２で呼び出された場合には処理をＳ６４１３の処理に戻す。また、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４１６で呼び出された場合には処理をＳ６４１７の処理に戻し、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６４２０で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。
【２８０１】
［特別図柄変動開始処理］
　次に、図２４７を参照して、特別図柄管理処理（図２４６参照）中のＳ６８０５で行う特別図柄変動開始処理について説明する。図２４７は、特別図柄変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【２８０２】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６８２１）。
【２８０３】
　Ｓ６８２１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合（Ｓ６８２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０６の処理に戻す。
【２８０４】
　一方、Ｓ６８２１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合（Ｓ６８２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を行う（Ｓ６８２２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、遊技状態（「遊技開始」又は「遊技待機」）のチェック処理を行う。なお、特別図柄遊技待機処理の詳細については、後述の図２４８を参照しながら後で説明する。
【２８０５】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態が「遊技待機」であるか否かを判定する（Ｓ６８２３）。

【２８０６】
　Ｓ６８２３において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が「遊技待機」であると判定した場合（Ｓ６８２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０６の処理に戻す。
【２８０７】
　一方、Ｓ６８２３において、メインＣＰＵ６１０１が、遊技状態が「遊技待機」でない（「遊技開始」である）と判定した場合（Ｓ６８２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄記憶転送処理を行う（Ｓ６８２４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄保留数の減算処理、抽選結果の転送処理、保留減算コマンドの送信予約処理等を行う。
【２８０８】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄転落判定処理を行う（Ｓ６８２５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、確変遊技状態であれば転落抽選処理を行い、転落抽選に当選すれば、遊技状態を転落させるための各種フラグの設定処理等を行う。なお、特別図柄転落判定処理の詳細については、後述の図２４９を参照しながら後で説明する。
【２８０９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り判定処理を行う（Ｓ６８２６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の抽選結果（大当り／ハズレ）の判定処理を行う。この処理では、上記第３実施形態で説明した特別図柄当り判定処理（Ｓ６４７５）と同様の処理が行われる。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄決定処理を行う（Ｓ６８２７）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の抽選結果（大当り／ハズレ）に対応する停止図柄の決定処理を行う。
【２８１０】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動パターン設定処理を行う（Ｓ６８２８）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の抽選結果（大当り／ハズレ）に対応する、前半の変動表示パターン及び後半の変動表示パターンの抽選処理を行い、各変動表示パターンを設定する。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動表示時間の設定処理を行う（Ｓ６８２９）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の前半の変動表示時間（前半の特別図柄待ち時間）及び後半の変動表示時間（後半の特別図柄待ち時間）をそれぞれ上位２バイトタイマ及び下位２バイトタイマにセットする。
【２８１１】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技状態設定処理を行う（Ｓ６８３０）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、大当り時における遊技状態（各種遊技状態フラグ）の設定処理等を行う。なお、特別図柄遊技状態設定処理の詳細については、後述の図２５２を参照しながら後で説明する。
【２８１２】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定記憶領域のクリア処理を行う（Ｓ６８３１）。具体的には、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の特別図柄の乱数作業領域のクリア処理を行う。
【２８１３】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする（Ｓ６８３２）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該特別図柄変動開始処理の終了後に、特別図柄変動終了処理（Ｓ６８０６）が行われる。
【２８１４】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６８３３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の制御番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、外部出力用のコマンドパラメータの設定処理等も行う。
【２８１５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６８３４）。

【２８１６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６８３５）。なお、この処理で予約された特別図柄演出開始コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。

【２８１７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６８３６）。そして、Ｓ６８３６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０６の処理に戻す。

【２８１８】

［特別図柄遊技待機処理］

次に、図２４８を参照して、特別図柄変動開始処理（図２４７参照）中のＳ６８２２で行う特別図柄遊技待機処理について説明する。図２４８は、特別図柄遊技待機処理の手順を示すフローチャートである。

【２８１９】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の保留数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６８４１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、ＩＹレジスタにセットされている特別図柄作業領域テーブルのアドレスを用いて、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄保留数領域（図２０７中の第１特別図柄保留数領域又は図２０９中の第２特別図柄保留数領域）に格納された特別図柄の保留数を読み出す。この場合、メインＣＰＵ６１０１は、当該特別図柄作業領域テーブルのアドレス参照処理を行うことなく、メインＲＡＭ６１０３内の作業領域から特別図柄の保留数を直接読み出すことができる。

【２８２０】

Ｓ６８４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の保留数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６８４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態に「遊技開始」をセットする（Ｓ６８４２）。そして、Ｓ６８４２の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８２３の処理に戻す。

【２８２１】

一方、Ｓ６８４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の保留数が「０」であると判定した場合（Ｓ６８４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、現在の遊技状態がデモ中（待機状態中）であるか否かを判定する（Ｓ６８４３）。この判定処理では、メインＣＰＵ６１０１は、デモ表示コマンドが送信済みであるか否か（デモ表示コマンド送信済フラグがオン状態であるか否か）を判定する。そして、デモ表示コマンドが送信済みである場合には、Ｓ６８４３の判定結果はＹＥＳ判定となり、デモ表示コマンドが送信済みでない場合には、Ｓ６８４３の判定結果はＮＯ判定となる。

【２８２２】

Ｓ６８４３おいて、メインＣＰＵ６１０１が、現在の遊技状態がデモ中であると判定した場合（Ｓ６８４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６８４９の処理を行う。

【２８２３】

一方、Ｓ６８４３おいて、メインＣＰＵ６１０１が、現在の遊技状態がデモ中でないと判定した場合（Ｓ６８４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、デモ表示コマンド送信済フラグをオン状態にセットする（Ｓ６８４４）。なお、デモ表示コマンド送信済フラグの値は、上記第３実施形態と同様に、メインＲＡＭ６１０３に設けられた特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄デモ表示状態フラグ領域（図２０７中の第１特別図柄デモ表示状態フラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄デモ表示状態フラグ領域）に格納される。

【２８２４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６８４５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６８４６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の制御番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２８２５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６８４７）。なお、この処理で予約されたデモ表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６８４８）。

【２８２６】

Ｓ６８４８の処理後、又は、Ｓ６８４３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態に「遊技待機」をセットする（Ｓ６８４９）。そして、Ｓ６８４９の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技待機処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８２３の処理に戻す。

【２８２７】

［特別図柄転落判定処理］

次に、図２４９を参照して、特別図柄変動開始処理（図２４７参照）中のＳ６８２５で行う特別図柄転落判定処理について説明する。図２４９は、特別図柄転落判定処理の手順を示すフローチャートである。

【２８２８】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、確変遊技状態であるか否かを判定する（Ｓ６８５１）。

【２８２９】

Ｓ６８５１において、メインＣＰＵ６１０１が、確変遊技状態でない（通常遊技状態である）と判定した場合（Ｓ６８５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄転落判定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８２６の処理に戻す。

【２８３０】

一方、Ｓ６８５１において、メインＣＰＵ６１０１が、確変遊技状態であると判定した場合（Ｓ６８５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、転落抽選処理を行う（Ｓ６８５２）。

【２８３１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、転落抽選に当選したか否かを判定する（Ｓ６８５３）。

【２８３２】

Ｓ６８５３において、メインＣＰＵ６１０１が、転落抽選に当選していないと判定した場合（Ｓ６８５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄転落判定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８２６の処理に戻す。

【２８３３】

一方、Ｓ６８５３において、メインＣＰＵ６１０１が、転落抽選に当選したと判定した場合（Ｓ６８５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８５４）。この処理により、遊技状態が確変遊技状態から通常遊技状態に転落（移行）する。

【２８３４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態報知フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８５５）。

【２８３５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、残りの時短回数が「０」である（時短回数＝０）か否かを判定する（Ｓ６８５６）。

【２８３６】
　Ｓ６８５６において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６８５６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６８６０の処理を行う。
【２８３７】
　一方、Ｓ６８５６において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」であると判定した場合（Ｓ６８５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８５７）。この処理により、時短遊技状態が終了する。なお、特別図柄時短状態フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを示すフラグであり、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合にオン状態にセットされる。特別図柄時短状態フラグの値は、メインＲＡＭ６１０３内に設けられた特別図柄時短状態フラグ領域に格納される。
【２８３８】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態報知フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８５８）。なお、特別図柄時短状態報知フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であることを報知するか否かを示すフラグであり、現在の遊技状態が時短遊技状態であることを報知する場合にオン状態にセットされる。すなわち、特別図柄時短状態報知フラグは、時短ランプを点灯させるか否かを示すフラグであり、特別図柄時短状態フラグがオン状態であれば時短ランプが点灯し、オフ状態であれば時短ランプは消灯する。それゆえ、Ｓ６８５８の処理により、時短ランプが消灯する。なお、特別図柄時短状態報知フラグの値は、メインＲＡＭ６１０３内に設けられた特別図柄時短状態報知フラグ領域に格納される。
【２８３９】
　次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第１大当り信号延長フラグのセット処理を行う（Ｓ６８５９）。この処理により、第１大当り信号延長フラグがオン状態にセットされ、第１大当り信号（外部信号）の出力が延長される。すなわち、特別図柄の変動開始前に行われる転落抽選で転落が確定し、その際に時短遊技状態も終了する場合には、第１大当り信号延長の出力が延長される。なお、第１大当り信号延長フラグは、転落確定時の特別図柄の変動終了時にリセット（オフ）されるので、第１大当り信号の出力は、当該変動表示の終了時まで延長される。
【２８４０】
　Ｓ６８５９の処理後、又は、Ｓ６８５６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、データ選択オフセット加算値にオフセット加算値「２」をセットする（Ｓ６８６０）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄演出モード管理処理を行う（Ｓ６８６１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、セットされたデータ選択オフセット加算値に基づいて、特別図柄の変動パターンテーブル（演出変動パターン）の選択処理を行う。なお、特別図柄演出モード管理処理の詳細については、後述の図２５０を参照しながら後で説明する。
【２８４１】
　そして、Ｓ６８６１の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄転落判定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８２６の処理に戻す。
【２８４２】
［特別図柄演出モード管理処理］
　次に、図２５０を参照して、特別図柄転落判定処理（図２４９参照）中のＳ６８６１で行う特別図柄演出モード管理処理について説明する。図２４９は、特別図柄演出モード管理処理の手順を示すフローチャートである。
【２８４３】
　まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせ（後述の変動パターンテーブル）の決定処理を行う（Ｓ６８７１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、セットされているデータ選択オフセット加算値に基づいて、特別図柄変

動パターン選択テーブル選択データテーブル（不図示）から特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせ（不図示）を決定する。

【２８４４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、決定された図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせを演出変動テーブルとしてセットする（Ｓ６８７２）。そして、Ｓ６８７２の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄演出モード管理処理を終了するとともに、特別図柄転落判定処理（図２４９）も終了する。

【２８４５】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り遊技終了後の特別図柄の変動パターンを決定する際に使用される変動パターンテーブルのグループが複数種設けられている。また、各グループには、確変遊技状態中において特別図柄の変動パターンを決定する際に使用される変動パターンテーブル（以下、「確変中変動パターンテーブル」という）、転落時において特別図柄の変動パターンを決定する際に使用される変動パターンテーブル（以下、「転落時変動パターンテーブル」という）、及び、転落後（通常遊技状態中）において特別図柄の変動パターンを決定する際に使用される変動パターンテーブル（以下、「通常中変動パターンテーブル」という）が設けられている。

【２８４６】

そして、転落時以外（通常時）では、特定図柄の変動表示終了時に、変動パターンテーブルとして確変中変動パターンテーブル又は通常中変動パターンテーブルが遊技状況に応じて選択され、該選択された変動パターンテーブルから次の特別図柄の変動パターンが決定される。また、本実施形態では、確変遊技状態において特別図柄の変動開始前（遊技開始時）に行われる転落抽選で転落が決定された場合には、当該転落決定時に、変動パターンテーブルとして転落時変動パターンテーブルが選択され、該選択された転落時変動パターンテーブルから当該変動表示の変動パターンが決定される。

【２８４７】

なお、各変動パターンテーブルは、Ｓ６８７２で演出変動テーブルとしてセットされる、複数の特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせで構成される。また、変動パターンテーブルを構成する各特別図柄変動パターン選択テーブルには当該特別図柄変動パターン選択テーブルが使用される特別図柄の変動回数（変動回数期間）が対応付けられている。このような構成の変動パターンテーブルがセットされると、特別図柄の変動回数（変動回数期間）に応じて使用される特別図柄変動パターン選択テーブルが変化する。

【２８４８】

例えば、いま、一つの変動パターンテールが３つの特別図柄変動パターン選択テーブル（特別図柄変動パターン選択テーブルＡ、Ｂ、Ｃ）の組み合わせで構成され、特別図柄変動パターン選択テーブルＡが１回目～１００回目までの変動回数（変動回数期間）が対応付けられ、特別図柄変動パターン選択テーブルＢが１０１回目～３００回目までの変動回数（変動回数期間）が対応付けられ、特別図柄変動パターン選択テーブルＣが３０１回目以降の変動回数（変動回数期間）が対応付けられている場合を考える。この場合、当該変動パターンテールが演出変動テーブルとしてセットされると、１回目～１００回目までの変動回数の期間では、特別図柄の変動パターンは特別図柄変動パターン選択テーブルＡを使用して決定され、１０１回目～３００回目までの変動回数の期間では、特別図柄の変動パターンは特別図柄変動パターン選択テーブルＢを使用して決定され、３０１回目以降の変動回数の期間では、特別図柄の変動パターンは特別図柄変動パターン選択テーブルＣを使用して決定される。

【２８４９】

本実施形態では、変動パターンテーブル（特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせ（演出グループ））の選択及び変更処理は、上述のように、データ選択オフセット加算値に基づいて行われ、データ選択オフセット加算値が「０」である場合には、通常中変動パターンテーブルが選択され、データ選択オフセット加算値が「１」である場合には、確変中変動パターンテーブルが選択され、データ選択オフセット加算値が「２」である場

合には、転落時変動パターンテーブルが選択される。なお、データ選択オフセット加算値が「２」にセットされるのは、確変遊技状態の遊技開始時に転落抽選に当選した場合であるので、この場合には、転落抽選前にセットされているデータ選択オフセット加算値「１」が「２」に変更され、この変更後のデータ選択オフセット加算値「２」に基づいて、変動パターンテーブルが、転落時変動パターンテーブルに変更される。

【２８５０】

このようなデータ選択オフセット加算値と変動パターンテーブル（特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせ）との対応構成を設けた場合、特別図柄の変動パターンテーブル（演出変動テーブル）の決定処理では、使用する変動パターンテーブルのグループ（上述の特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル）を設定した後、当該グループ内において遊技状況に応じたオフセット値（データ選択オフセット加算値）分だけアドレスを移動させるだけで、遊技状況に応じた変動パターンテーブルを選択することができる。この場合、変動パターンテーブルの選択処理を簡略化することができる（各変動パターンテーブルのアドレス取得処理が不要になる）。この結果、本実施形態では、主制御回路６１００で管理する処理プログラムの容量を削減することができるとともに、主制御回路６１００で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路６１００の処理負荷を軽減することができる。

【２８５１】

（演出変動テーブルの選択手法の変形例）

なお、大当り遊技終了後の遊技状況に応じた変動パターンテーブル（特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせ）の選択手法（以下、「演出変動テーブルの選択手法」という）は、本実施形態の例に限定されない。ここで、図２５１を参照しながら、遊技状況に応じた演出変動テーブル（変動パターンテーブル）の選択手法の別例を説明する。図２５１は、この例の演出変動テーブルの選択処理で用いられる特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル、特別図柄変動パターン選択テーブル群、及び、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの概略構成を示す図である。

【２８５２】

なお、特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブルには、選択可能な複数種の特別図柄変動パターン選択テーブル群（図２５１の例では、特別図柄変動パターン選択テーブル群０～３）の格納アドレスに関するデータ（特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブルの先頭アドレスからの相対アドレス）が規定される。特別図柄変動パターン選択テーブル群には、詳細な説明は省略するが、主に、変動回数と、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルから演出変動テーブルを選択する際に参照する特別図柄変動パターン選択オフセットテーブル内の基準（先頭）アドレスとの関係が規定される。また、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルには、複数種の演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（オフセット値：図２５１の例では、演出変動テーブル０値～１２値）が規定される。

【２８５３】

この例では、まず、特別図柄変動パターン選択テーブル選択データパターンを参照して、大当り遊技終了後に使用する特別図柄変動パターン選択テーブル群を選択する。なお、この選択処理では、特別図柄変動パターン選択テーブル群は、例えば、大当り図柄、遊技状態、大当りに当選した際の乱数値などに応じて決定されるようにしてもよい。また、特別図柄変動パターン選択テーブル群を選択する際に、新たに抽選を行って選択するようにしてもよい。この場合には、特別図柄変動パターン選択テーブル群をランダムに決定することができる。

【２８５４】

次いで、選択された特別図柄変動パターン選択テーブル群と現在の変動回数とに応じて、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルに規定している複数種の演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（オフセット値）から、使用候補となる演出変動テーブルの基準（先頭）となる演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（基準アドレス

、基準オフセット値）を決定する。この決定処理は、大当り遊技終了後からの変動回数に応じて、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから何番目のアドレスに格納されているデータを基準とするかを決定する処理である。例えば、変動回数が２０回目である場合には、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから６番目のアドレスに格納されているデータを基準とし、変動回数が３０回目である場合には、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから９番目のアドレスに格納されているデータを基準とすることなどが、この決定処理で決定される。

【２８５５】

そして、上記決定処理で決定された基準となる演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（基準アドレス）に、遊技状態に応じたデータ選択オフセット加算値（「０」～「２」のいずれか）を加算し、使用する演出変動テーブルの格納アドレスが決定される。

【２８５６】

例えば、いま、大当り遊技終了後からの変動回数が２０回目である場合において、第２の選択処理により特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから６番目のアドレスに格納されているデータを基準とすることが決定された場合を考える。

【２８５７】

この場合、例えば、大当り遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態中（転落後）であるときには、データ選択オフセット加算値が「０」であるので、基準となる演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（基準アドレス＝６）にデータ選択オフセット加算値「０」を加算したオフセット値は「６」となり、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから６番目のアドレスに格納されているデータ（相対アドレス値：図２５１に示す例では「演出変動テーブル１０値」）に格納された演出変動テーブルが通常中変動パターンテーブルとして使用（選択）される。

【２８５８】

また、この場合、例えば、大当り遊技終了後の遊技状態が確変遊技状態であるときには、データ選択オフセット加算値が「１」であるので、基準となる演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（基準アドレス＝６）にデータ選択オフセット加算値「１」を加算したオフセット値は「７」となり、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから７番目のアドレスに格納されているデータ（相対アドレス値：図２５１に示す例では「演出変動テーブル７値」）に格納された演出変動テーブルが確変中変動パターンテーブルとして使用（選択）される。

【２８５９】

また、この場合、例えば、大当り遊技終了後の遊技状態が転落確定時であるときには、データ選択オフセット加算値が「２」であるので、基準となる演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（基準アドレス＝６）にデータ選択オフセット加算値「２」を加算したオフセット値は「８」となり、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルの先頭アドレスから８番目のアドレスに格納されているデータ（相対アドレス値：図２５１に示す例では「演出変動テーブル２値」）に格納された演出変動テーブルが転落時変動パターンテーブルとして使用（選択）される。

【２８６０】

上述のように、演出変動テーブルの選択手法の上記変形例では、選択された特別図柄変動パターン選択テーブル群の種別及び現在の変動回数に応じて、大当り遊技終了後の使用候補となる複数種の演出変動テーブル群の選択基準（先頭アドレス）を決定し、当該選択基準と、大当り遊技終了後の遊技状態（データ選択オフセット加算値）とに応じて、大当り遊技終了後に使用する演出変動テーブルが複数種の演出変動テーブル群の中から決定される。

【２８６１】

なお、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルでは、上述のように、変動回数に応じて使用候補となる複数の演出変動テーブルの格納アドレスに関するデータ（オフセット値）がアドレス上、連続して配置された構成となっているので、特別図柄変動パターン

選択オフセットテーブルは、変動回数に応じて何れの範囲（特別図柄変動パターン選択オフセットテーブル内のアドレス範囲）の演出変動テーブルを使用するかが規定されたテーブル群であると表現することもできる。

【２８６２】

［特別図柄遊技状態設定処理］

次に、図２５２を参照して、特別図柄変動開始処理（図２４７参照）中のＳ６８３０で行う特別図柄遊技状態設定処理について説明する。図２５２は、特別図柄遊技状態設定処理の手順を示すフローチャートである。

【２８６３】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、大当り確認処理を行う（Ｓ６８８１）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）に格納されている値（特別図柄当りフラグ値）を読み出し、当該特別図柄当りフラグ値に基づいて、特別図柄の抽選結果が大当りに対応するものである否かの確認処理を行う。

【２８６４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当りであるか否かを判定する（Ｓ６８８２）。

【２８６５】

Ｓ６８８２において、メインＣＰＵ６１０１が、大当りでないと判定した場合（Ｓ６８８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技状態設定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８３１の処理に戻す。一方、メインＣＰＵ６１０１が、大当りであると判定した場合（Ｓ６８８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、確変遊技状態であるか否かを判定する（Ｓ６８８３）。

【２８６６】

Ｓ６８８３において、メインＣＰＵ６１０１が、確変遊技状態でないと判定した場合（Ｓ６８８３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技状態設定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８３１の処理に戻す。

【２８６７】

一方、Ｓ６８８３において、メインＣＰＵ６１０１が、確変遊技状態であると判定した場合（Ｓ６８８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８８４）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態報知フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８８５）。

【２８６８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、残りの時短回数が「０」でない（時短回数≠０）か否かを判定する（Ｓ６８８６）。

【２８６９】

Ｓ６８８６において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６８８６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技状態設定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始処理（図２４７）のＳ６８３１の処理に戻す。

【２８７０】

一方、Ｓ６８８６において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」であると判定した場合（Ｓ６８８６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８８７）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態報知フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６８８８）。この処理により、時短ランプが消灯する。

【２８７１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、第１大当り信号延長フラグをセット（オン）する（Ｓ６８８９）。この処理により、第１大当り信号（外部信号）の出力ポートがオン状態にセットされ、第１大当り信号の出力処理が延長される。そして、Ｓ６８８９の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技状態設定処理を終了し、処理を、特別図柄変動開始

処理（図２４７）のＳ６８３１の処理に戻す。

【２８７２】

上述のように、本実施形態では、特別図柄遊技状態設定処理において確変中大当り時に行われる処理（Ｓ６８８４～Ｓ６８８９）は、特別図柄転落判定処理（図２４９参照）において転落確定時に行われる処理（Ｓ６８５４～Ｓ６８５９）と同じ処理となる。それゆえ、両処理において、時短遊技状態終了時（時短回数＝０）にはともに、時短ランプが消灯されるが、それが転落確定によるものであるのか、大当りによるものであるのかを認識できないようにすることができる。また、この場合、両処理ではともに、第１大当り信号の出力が延長されるので、データ表示機等を介しても、時短ランプの消灯が転落確定によるものであるのか、大当りによるものであるのかを認識することができない。それゆえ、本実施形態では、時短ランプの消灯時における遊技の興趣を向上させることができる。

【２８７３】

［特別図柄変動終了処理］

次に、図２５３を参照して、特別図柄管理処理（図２４６参照）中のＳ６８０６で行う特別図柄変動終了処理について説明する。図２５３は、特別図柄変動終了処理の手順を示すフローチャートである。

【２８７４】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ６８９１）。

【２８７５】

Ｓ６８９１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合（Ｓ６８９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０７の処理に戻す。

【２８７６】

一方、Ｓ６８９１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合（Ｓ６８９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の確定待ち時間をセットする（Ｓ６８９２）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（４バイト）中の上位２バイトタイマに特別図柄の確定待ち時間をセットする。

【２８７７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする（Ｓ６８９３）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該特別図柄変動終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（Ｓ６８０７）が行われる。

【２８７８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６８９４）。なお、この処理で予約された特別図柄の特別図柄演出停止コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６８９４の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄変動終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０７の処理に戻す。

【２８７９】

［特別図柄遊技判定処理］

次に、図２５４及び図２５５を参照して、特別図柄管理処理（図２４６参照）中のＳ６８０７で行う特別図柄遊技判定処理について説明する。図２５４及び図２５５は、特別図柄遊技判定処理の手順を示すフローチャートである。

【２８８０】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ６９０１）。

【２８８１】

Ｓ６９０１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合（Ｓ６９０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０８の処理に戻す。

【２８８２】

一方、Ｓ６９０１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合（Ｓ６９０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６９０２）。

【２８８３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当り確認処理を行う（Ｓ６９０３）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄当りフラグ領域（図２０７中の第１特別図柄当りフラグ領域又は図２０９中の第２特別図柄当りフラグ領域）に格納されている値（特別図柄当りフラグ値）を読み出し、当該特別図柄当りフラグ値に基づいて、特別図柄の抽選結果が大当りに対応するものである否かの確認処理を行う。

【２８８４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当り時であるか否かを判定する（Ｓ６９０４）。

【２８８５】

Ｓ６９０４において、メインＣＰＵ６１０１が、大当り時であると判定した場合（Ｓ６９０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６９０８の処理を行う。

【２８８６】

一方、Ｓ６９０４において、メインＣＰＵ６１０１が、大当り時でないと判定した場合（Ｓ６９０４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態管理処理を行う（Ｓ６９０５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、主に、遊技状態の管理に係る各種フラグ及び各種カウンタの更新処理を行う。なお、遊技状態管理処理の詳細については、後述の図２５６を参照しながら後で説明する。

【２８８７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了処理を行う（Ｓ６９０６）。なお、特別図柄遊技終了処理の詳細については、後述の図２５７を参照しながら後で説明する。

【２８８８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６９０７）。そして、Ｓ６９０７の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０８の処理に戻す。

【２８８９】

ここで、再度、Ｓ６９０４の処理に戻って、Ｓ６９０４がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、第１大当り信号延長フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６９０８）。この処理により、第１大当り信号の出力が停止する。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、大当り時の変動表示の開始設定を行う（Ｓ６９０９）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、外部端子板を介して出力される特別図柄当り信号（大当り信号）のセット処理を行う。

【２８９０】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じたラウンド表示ＬＥＤデータのセット処理を行う（Ｓ６９１０）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大入賞口開放回数の上限値のセット処理を行う（Ｓ６９１１）。

【２８９１】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大入賞口動作選択オフセット値のセット処理を行う（Ｓ６９１２）。なお、大入賞口動作選択オフセット値は、大入賞口開閉動作パターンを選択テーブルから決定する際の当該選択テーブルの先頭アドレスからの相対アドレスである。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、指定された特別図柄に応じた大当り信号（外部信号）のセット処理を行う（Ｓ６９１３）。

【２８９２】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り開始表示時間をセットする（Ｓ６９１

４）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の特別図柄待ち時間管理タイマ領域（４バイト）中の上位２バイトタイマに特別図柄当り開始表示時間をセットする。

【２８９３】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「３」をセットする（Ｓ６９１５）。この特別図柄の制御状態番号の更新処理により、当該特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（Ｓ６８０８）が行われる。

【２８９４】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６９１６）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の制御番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２８９５】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６９１７）。なお、この処理で予約された特別図柄当り開始表示コマンドの副制御回路６２００への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。

【２８９６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６９１８）。そして、Ｓ６９１８の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２４６）のＳ６８０８の処理に戻す。

【２８９７】

［遊技状態管理処理］

次に、図２５６を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２５４及び図２５５参照）中のＳ６９０５で行う遊技状態管理処理について説明する。図２５６は、遊技状態管理処理の手順を示すフローチャートである。

【２８９８】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、時短状態変動回数カウンタの値を１減算する（Ｓ６９２１）。なお、時短状態変動回数カウンタは、残りの時短回数を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ６１０３内の時短状態変動回数カウンタ領域に格納される。

【２８９９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、残りの時短回数が「０」でない（時短回数≠０）か否かを判定する（Ｓ６９２２）。Ｓ６９２２において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」でないと判定した場合（Ｓ６９２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６９２６の処理を行う。

【２９００】

一方、Ｓ６９２２において、メインＣＰＵ６１０１が、残りの時短回数が「０」であると判定した場合（Ｓ６９２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄確変状態フラグの値が「０」でないか否かを判定する（Ｓ６９２３）。Ｓ６９２３において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄確変状態フラグの値が「０」でないと判定した場合（Ｓ６９２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、後述のＳ６９２６の処理を行う。

【２９０１】

一方、Ｓ６９２３において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄確変状態フラグの値が「０」であると判定した場合（Ｓ６９２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６９２４）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄時短状態報知フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６９２５）。この処理により、時短ランプが消灯する。

【２９０２】

Ｓ６９２５の処理後、又は、Ｓ６９２２或いはＳ６９２３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ６１０１は、演出変動回数カウンタの値を１減算する（Ｓ６９２６）。なお、演出変動回数カウンタは、現在セットされている特別図柄変動パターン選択テーブルが使用される残りの変動回数を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ６１０３内の演出変動回数カウンタに格納される。なお、本実施形態のように、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルが特別図柄変動パターン選択テーブルの組み合わせで構成され、各特別図柄変動パターン選択テーブルに当該特別図柄変動パターン選択テーブルが使用される特別図柄の変動回数（変動回数期間）が対応付けられている場合には、変動回数に応じて、使用する特別図柄変動パターン選択テーブルが切り替わる度に、演出変動回数カウンタにセットされる残変動回数（初期値）もセットし直される。

【２９０３】

そして、Ｓ６９２６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、遊技状態管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２５４及び図２５５）のＳ６９０６の処理に戻す。

【２９０４】

［特別図柄遊技終了処理］

次に、図２５７を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２５４及び図２５５参照）中のＳ６９０６で行う特別図柄遊技終了処理について説明する。図２５７は、特別図柄遊技終了処理の手順を示すフローチャートである。

【２９０５】

まず、メインＣＰＵ６１０１は、第１大当り信号延長フラグをクリア（オフ）する（Ｓ６９３１）。これにより、第１大当り信号の出力が停止される。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ６９３２）。

【２９０６】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＡＭ６１０３内の特別図柄確変状態フラグ領域に格納されている値（通常遊技状態では「０」であり、確変遊技状態では「１」である）を入力レジスタのデータ選択オフセット加算値としてセットする（Ｓ６９３３）。

【２９０７】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、図２５０で説明した特別図柄演出モード管理処理を行う（Ｓ６９３４）。この処理では、Ｓ６９３３でセットされたデータ選択オフセット加算値が「０」である場合には、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして通常中変動パターンテーブルが選択され、Ｓ６９３３でセットされたデータ選択オフセット加算値が「１」である場合には、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして確変中変動パターンテーブルが選択される。

【２９０８】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（Ｓ６９３５）。この処理では、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄作業領域テーブル内の遊技状態番号領域、遊技状態指定パラメータ領域及び演出変動テーブルパラメータ領域の設定（更新）処理、遊技状態指定パラメータの転送処理を行う。

【２９０９】

次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６９３６）。なお、この処理で予約された特別図柄遊技終了コマンドの副制御側への送信は、次回のシステムタイマ割込み処理（図２１３）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ６０２２）で行われる。そして、Ｓ６９３６の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２５４及び図２５５）のＳ６９０７の処理に戻す。

【２９１０】

［特別図柄当り終了処理］

次に、図２５８を参照して、特別図柄管理処理（図２４６参照）中のＳ６８１１で行う特別図柄当り終了処理について説明する。図２５８は、特別図柄当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【２９１１】
まず、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ６９４１）。
【２９１２】
Ｓ６９４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合（Ｓ６９４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を終了するとともに、特別図柄管理処理（図２４６）も終了する。
【２９１３】
一方、Ｓ６９４１において、メインＣＰＵ６１０１が、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合（Ｓ６９４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ６１０１は、割込み禁止処理を行う（Ｓ６９４２）。
【２９１４】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了共通データのセット処理を行う（Ｓ６９４３）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了設定データの選択処理を行う（Ｓ６９４４）。
【２９１５】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄遊技の終了設定処理を行う（Ｓ６９４５）。次いで、メインＣＰＵ６１０１は、図２５７で説明した特別図柄遊技終了処理を行う（Ｓ６９４６）。なお、この処理により、特別図柄の制御状態番号が「０」に更新される。
【２９１６】
次いで、メインＣＰＵ６１０１は、割込み許可処理を行う（Ｓ６９４７）。そして、Ｓ６９４７の処理後、メインＣＰＵ６１０１は、特別図柄当り終了処理を終了するとともに、特別図柄管理処理（図２４６）も終了する。
【２９１７】
＜応用例＞
上記第３及び第４実施形態では、主に、主制御回路６１００で制御される動作、機能について説明したが、これらの動作及び機能は、上記第１の実施形態のパチンコ遊技機にも適用可能である。すなわち、上記第１の実施形態で説明したサブ制御回路２００側で制御される各種機能（演出機能）は、上記第３及び第４実施形態のパチンコ遊技機にも適用可能であり、この場合には、上記第１の実施形態で説明した各種機能に基づく各種効果も同様に得られる。
【２９１８】
また、上記各種実施形態の説明では、様々な変形例の構成について説明したが、本発明では、特段の不整合が発生しない限り、これらの各種実施形態及び各種変形例の構成を適宜組み合わせて用いることができる。さらに、上記各種実施形態及び上記各種変形例では、遊技機としてパチンコ遊技機を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。上述した本発明の各種技術は、他の遊技機にも、適宜、適用可能であり、例えば、弾球遊技機、ゲーミングマシン、封入式遊技機、スロットマシン及びパチスロ遊技機等の各種遊技機に適用することもできる。
【２９１９】
＜その他の上記実施形態に係る遊技機の拡張性＞
次に、上記各種実施形態及び上記各種変形例に係る遊技機の各種拡張性について説明する。
【２９２０】
（１）拡張性１
上記実施形態の遊技機は、例えば、「１」～「６」の６段階の設定値を、例えばホール関係者によりセットできるように構成されていてもよい。設定値を変更すると、例えば内部抽選における大当り確率（内部当選確率）が変更される。
【２９２１】
上記実施形態の遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特

典が付与される形態全ての遊技機について、本発明を適用することができる。すなわち、上記実施形態の遊技機は、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技機を循環させて行う遊技やメダルレスで行う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。

【２９２２】

主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、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イスを介して双方向通信機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）、また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、遊技機の前面に、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。

【２９２３】

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ができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、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）が設けられている場合には、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が、遊技媒体管理装置が専用のユニット等を介して遊技機と信号の送受信を行う場合には、信号の送受信を行う専用のユニット又は基板等を介して遊技情報等を受信することも可能である。

【２９２４】

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、返却操作手段等の各種操作手段、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）。

【２９２５】

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等に持っていくか、また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。

【２９２６】

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、遊技機また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、現金また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てもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場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。

【２９２７】

また、遊技機また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または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体また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得ない情報を設定することや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録するようにしてもよい。

【２９２８】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、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。

【２９２９】

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、遊技機内部の内部点数を減らすことができ、遊技機の原価およ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、遊技環境が改善され、騒音も減らすことができるとともに、部品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排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。

【２９３０】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出及び払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを、通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【２９３１】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機では、いわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。

【２９３２】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球があるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球から発射されることにより持ち球が消費され、持ち球が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けら

れた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球が増加する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【２９３３】

封入式の遊技機は、払出制御回路および操作手段（例えば、タッチパネル式である液晶表示装置であって、遊技機と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良いし、遊技媒体管理装置が操作手段（例えば、タッチパネル式である液晶表示装置であって、遊技機と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良い。払出制御回路は、遊技球の各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記液晶表示装置（又はタッチパネルなど）は、その設置位置が特に限定されることはないが主に遊技機の下部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を、遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、上記実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【２９３４】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【２９３５】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【２９３６】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【２９３７】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【２９３８】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【２９３９】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【２９４０】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。

【２９４１】

（２）拡張性２

本発明の遊技機では、ソフトウェア上において、ドア開放が設定変更の条件となる。電源投入時に設定キーＯＮ＋ＲＷＭ（ＲＡＭ）クリアスイッチＯＮでさらにドア開放を監視（検知）して初めて設定変更が可能となる。設定値がセットされていない状態では性能表示モニタの４桁には全て「Ｅ」が表示される。なお、この際、所定音も発生するが、所定音だけでなく「ＲＷＭ異常エラーです。」という音声を発生させても良い。設定変更時には、特定音が発生し（「設定変更中です。」という音声も発生させてもよい）、ランプも全点灯する。遊技機の裏面ではＲＷＭクリアスイッチを押す度に設定値が変わり、設定キーを戻す（抜く）と通常の状態に戻る。鍵を回した状態で扉を開けて電源を入れると設定確認状態で裏面では設定値を確認することができ、画面では「設定変更中です。」という文言が表示される。

【２９４２】

また、メンテナンスモードが搭載されていてもよい。メンテナンス履歴では、電源ＯＮした時間、設定確認を行った時間、ＲＷＭ（ＲＡＭ）異常が発生した時間、設定に係るエラー等が記録される。この場合、例えば、最大２００件程度のメンテナンス履歴を記録可能としてもよい。設定履歴では、設定変更及び設定確認の履歴と、設定値とを確認することができる。なお、この履歴は、設定キーが無ければ見ることができない構成となっている。

【２９４３】

また、設定変更の表示は、サブ側の制御のみで行っても良いが、メイン側の制御により特図関連表示を全点灯にして表示してもよい。なお、設定変更の表示を特図関連表示を全点灯により行う場合、特別図柄の表示パターンでは、全点灯のパターンは設けられない。また、設定変更履歴は、例えば、最大１００件程度まで記録可能であり、メンテナンスモードは、設定確認中にしか作動させることができない。また、履歴はホール（遊技場）では消去することができない。

【２９４４】

また、電源基板にはバックアップ機能が設けられているため、盤の切り替え時には、ＲＷＭ異常となり、性能表示モニタもクリアされる。なお、設定値をセットする最後の確定時にはディレイは入らない。ディレイ中は設定変更状態になる。

【２９４５】

（３）拡張性３

パチンコ遊技機においては、前扉の開放検知を行う第１のセンサと、外枠（機枠など）から本体部（盤の保持枠）が移動（開放動作など）したことを検知する第２のセンサとが設けられている。

【２９４６】
　第１のセンサにより開放検知されているときには設定変更を行えないようにし、第２のセンサにより開放検知されているときには設定変更を行えるようにしても良い。この場合、設定変更を行うために押下されるスイッチは、遊技機背面側にある基板等に設けられており、遊技場の作業員が本体部を動かして、遊技機前方（遊技機の外枠前方）から作業することが保証された状態で設定変更可能になる。なお、本発明はこれに限定されず、第１のセンサ及び第２のセンサの両方により開放検知されているときに設定変更を可能にする構成にしても良いし、第１のセンサにより開放検知されているときに設定変更を可能にする構成にしても良い。
【２９４７】
（第５実施形態）
　本発明の第５実施形態では、本発明の第３及び第４実施形態に係るパチンコ遊技機の試射試験時における構成について説明する。
【２９４８】
＜パチンコ遊技機の試験時の接続＞
　図２５９に示すように、パチンコ遊技機６００１は、試験時には、試験中継端子板７００１を介して試験機７００２に接続される。試験機７００２は、パチンコ遊技機の試験を行う試験装置７００３を有する。試験装置７００３は、複数のバッファ基板７００４ａ～７００４ｆを介して試験中継端子板７００１と接続される。
【２９４９】
　主制御回路６１００は、試験中継端子板７００１に接続するためのコネクタＣＮ１００を有する。なお、コネクタＣＮ１００は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタＣＮ１００を実装するために主制御基板６０３０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品には残される。
【２９５０】
　払出・発射制御回路６３００は、試験中継端子板７００１に接続するためのコネクタＣＮ１２を有する。なお、コネクタＣＮ１２は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタＣＮ１２を実装するために払出・発射制御基板６０５０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品には残される。
【２９５１】
　試験中継端子板７００１は、主制御回路６１００のコネクタＣＮ１００にハーネスによって接続されるコネクタＣＮ１と、払出・発射制御回路６３００のコネクタＣＮ１２にハーネスによって接続されるコネクタＣＮ５と、試験機７００２にハーネスによって接続されるコネクタＣＮ２～ＣＮ４とを有する。
【２９５２】
　本実施形態において、主制御回路６１００は、主制御部を構成する。払出・発射制御回路６３００は、払出制御部を構成する。試験中継端子板７００１は、接続中継部を構成する。各バッファ基板７００４ａ～７００４ｆは、バッファ部を構成する。
【２９５３】
＜試験中継端子板の各コネクタから入出力される信号＞
　以下、試験中継端子板７００１の各コネクタから入出力される信号について説明する。なお、以下の説明において、同じ名称の信号は、同じ信号を表している。また、電源供給用端子（ＤＣ＋５Ｖ）、グランド接地端子（ＧＮＤ）、予備端子、及び未使用端子（ＮＣ）については、説明を省略する。
【２９５４】
（試験中継端子板のコネクタＣＮ１）
　図２６０は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ１の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ１のＰＩＮ４には、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａの検出結果を表す試験信号１（ＳＷ１：始動口１スイッチ）が入力される。
【２９５５】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ５には、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａの検出結果を表す試験信号２（ＳＷ２：始動口２スイッチ）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ６には、通過球スイッチ６０４３ａの検出結果を表す試験信号３（ＳＷ３：ゲート１スイッチ）が入力される。

【２９５６】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ７には、カウントスイッチ６０５３ｃの検出結果を表す試験信号４（ＳＷ４：カウント１スイッチ）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ８には、カウントスイッチ６０５４ｃの検出結果を表す試験信号５（ＳＷ５：カウント２スイッチ）が入力される。

【２９５７】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ９には、一般入賞球スイッチ６０５１ａの検出結果を表す試験信号６（ＳＷ６：入賞口１スイッチ）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１０には、一般入賞球スイッチ６０５２ａの検出結果を表す試験信号７（ＳＷ７：入賞口２スイッチ）が入力される。

【２９５８】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ１１、ＰＩＮ１２、ＰＩＮ１４には、試験信号８、９、１１（ＳＷ８、ＳＷ９、ＳＷ１１）がそれぞれ入力されるが、本実施形態においては、何れの信号も入力されないが、パチンコ遊技機６００１の遊技仕様に応じて入力可能に構成されている。

【２９５９】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ１３には、連続役物作動口を通過した遊技球を検出するための検出スイッチの検出結果を表す試験信号１０（ＳＷ１０：作動口１スイッチ）が入力されるが、本実施形態においては、連続役物作動口を設けていないため、何れの信号も入力されない。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１５、２１～２３、３７～３８には、試験信号１２、１８～２１、３４～３５として、グランドレベルが入力される。

【２９６０】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ１６には、普通電動役物ソレノイド６０４６ａに対する制御状態を表す試験信号１３（ＳＯＬ１：普通電動役物ソレノイド）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１７には、第１大入賞口１ソレノイド６０５３ｂに対する制御状態を表す試験信号１４（ＳＯＬ２：大入賞口１ソレノイド）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ１８には、第２大入賞口１ソレノイド６０５４ｂに対する制御状態を表す試験信号１５（ＳＯＬ３：大入賞口２ソレノイド）が入力される。

【２９６１】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ１９には、第１パイロットランプ（不図示）に対する制御状態を表す試験信号１６（ＳＯＬ４：パイトッロランプＬＥＤ１）が入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ２０には、第２パイロットランプ（不図示）に対する制御状態を表す試験信号１７（ＳＯＬ５：パイトッロランプＬＥＤ２）が入力される。

【２９６２】

コネクタＣＮ１のＰＩＮ２４～ＰＩＮ３６には、メインＣＰＵ６１０１の後述する各端子（Ｄ０～Ｄ７、ＸＣＳＥ０、Ａ０～Ａ３）から出力された信号が試験信号２４～３３として入力される。コネクタＣＮ１のＰＩＮ３９～４０には、＋５Ｖの直流電力が供給される。

【２９６３】

（試験中継端子板のコネクタＣＮ５）

図２６１は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ５の各端子に入力される信号を示している。コネクタＣＮ５のＰＩＮ１には、払出・発射制御回路６３００によって遊技球が賞球されるたびに出力される賞球信号１が入力される。

【２９６４】

（試験中継端子板のコネクタＣＮ２）

試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ２は、２つのコネクタが一体的に形成されてい

るため、以下の説明においては、コネクタＣＮ２（１／２）及びコネクタＣＮ２（２／２）といったように区別する場合がある。試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ３、４についても同様である。

【２９６５】

なお、ＣＮ２～４のコネクタ形状は、例えば、コネクタＣＮ２（１／２）が上段、コネクタＣＮ２（２／２）が下段に配置（段組み）された形状で１つのコネクタを構成している。

【２９６６】

また、図２６２～図２６４において、後述するチップセレクト信号に応じて出力される信号については、「ＣＳ」の列に「Ｃ」を付してあり、チップセレクト信号によらずに出力される信号については、図中、「ＣＳ」の列に「Ｃ」を付していない。

【２９６７】

図２６２は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ２の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１～ＰＩＮ２からは、発射球の検出信号を表す発射球信号１、２がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１～ＰＩＮ２は、未使用端子である。

【２９６８】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ３からは、賞球信号１が出力される。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ４、５からは、賞球信号２、３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ４、５は、未使用端子である。

【２９６９】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ６からは、発射ハンドル６０２５の発射位置を指定する発射位置指定信号１が出力される。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ７、８からは、発射位置指定信号２、３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ７、８は、未使用端子である。

【２９７０】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１０からは、エラーの状態を表す遊技機エラー状態信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１０は、試験中継端子板７００１に設けられたテストピンＴＰ１００に設定された信号が出力される。

【２９７１】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１２からは、普通入賞口１入賞信号（ＳＷ６：入賞口１スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１３からは、普通入賞口２入賞信号（ＳＷ７：入賞口２スイッチ）が出力される。

【２９７２】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１４からは、普通入賞口３入賞信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１４は、グランドに接地される。

【２９７３】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１５、１６からは、普通入賞口４入賞信号、普通入賞口５入賞信号がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１５、１６は、未使用端子である。

【２９７４】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ１９からは、条件装置が作動中であることを表す条件装置作動中信号が出力される。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２０からは、条件装置を作動させるための領域に遊技球が通過したことを表す条件装置作動領域１通過信号１（ＳＷ８）が出力されるが、本実施形態においては、何れの信号も出力されない。

【２９７５】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２１、２２からは、条件装置作動領域１通過信号２、条件装置作動領域１通過信号３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネク

タＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２１、２２は、未使用端子である。

【２９７６】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２３からは、条件装置を作動させるための領域が有効であることを表す条件装置作動領域１有効信号が出力されるが、本実施形態においては、何れの信号も出力されない。コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２５からは、役物連続作動装置が作動中（すなわち、大当り遊技状態）であることを表す役物連続作動装置作動中信号が出力される。

【２９７７】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２６～２８からは、役物連続作動装置を作動させるための領域に遊技球が通過したことを表す役物連続作動装置作動領域１通過信号１、役物連続作動装置作動領域１通過信号２、役物連続作動装置作動領域１通過信号３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２６～２８は、未使用端子である。

【２９７８】

コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２９からは、役物連続作動装置を作動させるための領域が有効であることを表す役物連続作動装置作動領域１有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（１／２）のＰＩＮ２９は、未使用端子である。

【２９７９】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１からは、普通図柄１に係るゲート通過又は入賞信号１（ＳＷ１０：作動口１スイッチ）が出力されるが、本実施形態においては、通過球スイッチ６０４３ａの検出結果が出力される。

【２９８０】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２からは、普通図柄１に係るゲート通過又は入賞信号２（ＳＷ１１）が出力されるが、本実施形態においては、何れの信号も出力されない。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ３、４からは、普通電動役物１に係るゲート通過または入賞信号１、普通電動役物１に係るゲート通過または入賞信号２がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ３、４は、未使用端子である。

【２９８１】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ５からは、普通図柄が当りとなったことを表す普通図柄１当り信号が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ６からは、普通図柄が高確率状態であることを表す普通図柄１高確率状態信号が出力される。

【２９８２】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ７からは、普通図柄の変動時間が短縮状態であることを表す普通図柄１変動時間短縮状態信号が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ８からは、普通電動役物６０４６に入賞があったことを表す普通電動役物１入賞信号１（ＳＷ２：始動口２スイッチ）が出力される。

【２９８３】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ９からは、普通電動役物１入賞信号２が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ９は、未使用端子である。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１０からは、普通電動役物６０４６が作動中であることを表す普通電動役物１作動中信号が出力される。

【２９８４】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１１からは、普通電動役物１開放信号（ＳＯＬ１：普通電動役物ソレノイド）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１２からは、普通電動役物６０４６の開放時間が延長される状態であることを表す普通電動役物１開放延長状態信号が出力される。

【２９８５】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１３からは、始動口１入賞信号（ＳＷ１：始動口１スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１４からは、第１始動口６

０４４が有効であることを表す始動口１有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１４は、未使用端子である。

【２９８６】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１５からは、始動口２入賞信号（ＳＷ５：カウント２スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１６からは、第２始動口６０４５が有効であることを表す始動口２有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１６は、未使用端子である。

【２９８７】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１７からは、始動口３入賞信号（ＳＷ３：ゲート１スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１８からは、通過球スイッチ６０４３ａが有効であることを表す始動口３有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１８は、未使用端子である。

【２９８８】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ１９からは、第１特別図柄が小当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄１小当り信号が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２０からは、第１特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄１当り信号が出力される。

【２９８９】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２１からは、第１特別図柄が高確率状態（すなわち、確変遊技状態）であることを表す特別図柄１高確率状態信号が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２２からは、第１特別図柄の変動時間が短縮状態（すなわち、時短遊技状態）であることを表す特別図柄１変動時間短縮状態信号が出力される。

【２９９０】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２３からは、特別電動役物１入賞信号１（ＳＷ４：カウント１スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２４、２５からは、特別電動役物１入賞信号２、特別電動役物１入賞信号３が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２４、２５は、未使用端子である。

【２９９１】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２６からは、特別電動役物１排出口通過信号１（ＳＷ９）が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２７からは、特別電動役物１排出口通過信号２（ＳＷ８）が出力される。

【２９９２】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２８からは、特別電動役物１排出口通過信号３が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２８は、未使用端子である。

【２９９３】

コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ２９からは、シャッタ６０５３ａが作動状態であることを表す特別電動役物１作動中信号が出力される。コネクタＣＮ２（２／２）のＰＩＮ３０からは、特別電動役物１開放信号（ＳＯＬ２：大入賞口１ソレノイド）が出力される。

【２９９４】

（試験中継端子板のコネクタＣＮ３）

図２６３は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ３の各端子から出力される信号を示している。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１～ＰＩＮ３からは、条件装置作動領域２通過信号１～３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１～ＰＩＮ３は、未使用端子である。

【２９９５】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ４からは、条件装置作動領域２有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ４は、未使用端子である。

【２９９６】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ６～ＰＩＮ８からは、役物連続作動装置作動領域２

通過信号１～３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ６～ＰＩＮ８は、未使用端子である。

【２９９７】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ９からは、役物連続作動装置作動領域２有効信号が出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ９は、未使用端子である。

【２９９８】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１１からは、第２特別図柄が小当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄２小当り信号が出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１２からは、第２特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄２当り信号が出力される。

【２９９９】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１３からは、第２特別図柄が高確率状態（すなわち、確変遊技状態）であることを表す特別図柄２高確率状態信号が出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１４からは、第２特別図柄の変動時間が短縮状態（すなわち、時短遊技状態）であることを表す特別図柄２変動時間短縮状態信号が出力される。

【３０００】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１５からは、特別電動役物２入賞信号１（ＳＷ５：カウント２スイッチ）が出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１６、１７からは、特別電動役物２入賞信号２、３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１６、１７は、未使用端子である。

【３００１】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１８からは、特別電動役物２排出口通過信号１（ＳＷ９）が出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１９、２０からは、特別電動役物２排出口通過信号２、３がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ１９、２０は、未使用端子である。

【３００２】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ２１からは、シャッタ６０５４ａが作動状態であることを表す特別電動役物２作動中信号が出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ２２からは、特別電動役物２開放信号（ＳＯＬ３：大入賞口２ソレノイド）が出力される。

【３００３】

コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ２５～２８からは、各入賞口に入賞が容易な状態であることを表す入賞容易状態信号１～４がそれぞれ出力される。コネクタＣＮ３（１／２）のＰＩＮ２９からは、入賞容易状態となることが確定したことを表す入賞容易状態確定信号が出力される。コネクタＣＮ３（２／２）のＰＩＮ１～２０からは、試験中継端子板７００１に設けられたテストピンＴＰ１～２０に設定された信号がそれぞれ出力される。

【３００４】

（試験中継端子板のコネクタＣＮ４）

図２６４は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ４の各端子から出力される信号を示している。

【３００５】

コネクタＣＮ４（１／２）のＰＩＮ１からは、普通図柄が変動中であることを表す普通図柄１変動中信号が出力される。コネクタＣＮ４（１／２）のＰＩＮ２～４からは、普通図柄２～４変動中信号がそれぞれ出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ４（１／２）のＰＩＮ２～４は、未使用端子である。

【３００６】

コネクタＣＮ４（１／２）のＰＩＮ９からは、第１特別図柄が変動中であることを表す特別図柄１変動中信号が出力される。コネクタＣＮ４（１／２）のＰＩＮ１０からは、第２特別図柄が変動中であることを表す特別図柄２変動中信号が出力される。

【３００７】

コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ１～８からは、停止表示された普通図柄を表す図柄１データの各ビットが出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ５～８は、未使用端子である。なお、コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ１～８からは、停止表示された第１特別図柄又は第２特別図柄を表す図柄１データの各ビットが出力されるようにしてもよい。

【３００８】

コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ９～１６からは、停止表示された第１特別図柄を表す図柄２データの各ビットが出力される。なお、コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ９～１６からは、停止表示された普通図柄又は第２特別図柄を表す図柄２データの各ビットが出力されるようにしてもよい。

【３００９】

コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ１７～２４からは、停止表示された第２特別図柄を表す図柄３データの各ビットが出力される。なお、コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ１７～２４からは、停止表示された普通図柄又は第１特別図柄を表す図柄３データの各ビットが出力されるようにしてもよい。

【３０１０】

コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ２５～３２からは、図柄４データの各ビットが出力されるが、本実施形態において、コネクタＣＮ４（２／２）のＰＩＮ２５～３２は、未使用端子である。

【３０１１】

＜試験中継端子板の概略構成＞

図２６５に示すように、試験中継端子板７００１は、バッファ回路（ＢＵＦ３～５）と、スイッチ回路（ＳＳＷ７～９）とを含む第１系統の回路を有する。

【３０１２】

第１系統の回路において、コネクタＣＮ１及びコネクタＣＮ５から入力された各試験信号は、ＢＵＦ３～５に入力され、ＢＵＦ３～５から出力された試験信号は、それぞれＳＳＷ７～９を介してコネクタＣＮ２～４に出力される。

【３０１３】

また、試験中継端子板７００１は、バッファ回路（ＢＵＦ１～２）と、チップセレクタＣＳと、ゲート回路（ＧＡＴＥ１～６）と、スイッチ回路（ＳＳＷ１～６）とを含む第２系統の回路を有する。

【３０１４】

第２系統の回路において、コネクタＣＮ１及びコネクタＣＮ５から入力されたチップセレクト用の信号は、ＢＵＦ２に入力され、ＢＵＦ２から出力された信号は、チップセレクタＣＳによってチップセレクト信号に変換される。

【３０１５】

コネクタＣＮ１及びコネクタＣＮ５から入力された試験信号は、ＢＵＦ１に入力され、ＢＵＦ１から出力された試験信号は、チップセレクト信号に応じてＧＡＴＥ１～６のいずれかに入力される。ＧＡＴＥ１～６から出力された試験信号は、それぞれＳＳＷ１～６を介してコネクタＣＮ２～４に出力される。

【３０１６】

＜主制御回路と払出・発射制御回路と試験中継端子板との構成＞

図２６６に示すように、主制御回路６１００は、メインＣＰＵ６１０１に加えて、バッファ回路（以下、Ｓ－ＢＵＦ１、２）と、ゲート回路（以下、ＧＡＴＥ）と、コネクタＣＮ３～６とを有し、バッファ回路（以下、ＢＵＦ９、１０）とコネクタＣＮ１００とが試験用に設けられている。

【３０１７】

なお、ＢＵＦ９、１０及びコネクタＣＮ１００は、販売用のリリース製品には実装されないが、ＢＵＦ９、１０及びコネクタＣＮ１００を実装するために主制御基板６０３０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に

残される。本実施形態において、ＢＵＦ９、１０及びコネクタＣＮ１００は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【３０１８】

各Ｓ－ＢＵＦ１、２は、入力端子Ｄ１～Ｄ６と、出力端子Ｙ１～Ｙ６とを有する。Ｓ－ＢＵＦ１の入力端子Ｄ１～Ｄ３は、コネクタＣＮ４～６に接続されている。Ｓ－ＢＵＦ１の入力端子Ｄ１～Ｄ３には、始動口１スイッチ信号、始動口２スイッチ信号、ゲート１スイッチ信号がそれぞれ入力される。

【３０１９】

Ｓ－ＢＵＦ１の入力端子Ｄ４～Ｄ６は、コネクタＣＮ３に接続されている。Ｓ－ＢＵＦ１の入力端子Ｄ１～Ｄ３には、カウント１スイッチ信号、カウント２スイッチ信号、入賞口１スイッチ信号がそれぞれ入力される。

【３０２０】

Ｓ－ＢＵＦ２の入力端子Ｄ１～Ｄ５は、コネクタＣＮ３に接続されている。Ｓ－ＢＵＦ１の入力端子Ｄ１、Ｄ４には、入賞口２スイッチ信号、作動口２スイッチ信号がそれぞれ入力される。

【３０２１】

各Ｓ－ＢＵＦ１、２は、各入力端子Ｄ１～Ｄ６から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ６から出力する。なお、各Ｓ－ＢＵＦ１、２の各出力端子Ｙ１～Ｙ６から出力された信号は、ＢＵＦ９～１０に出力されるだけでなく、データバス（Ｄ０～Ｄ７）を通ってメインＣＰＵ６１０１にも入力される。

【３０２２】

メインＣＰＵ６１０１は、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７と、チップセレクト端子ＸＣＳ１と、リセット信号出力端子ＸＲＳＴ０とを有する。ＧＡＴＥは、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８と、信号出力端子Ｑ１～Ｑ８と、クロック端子ＣＫと、リセット端子ＣＬＲとを有する。なお、ＧＡＴＥは、８回路のＤフリップフロップを内蔵する集積回路（ＩＣ：Integrated Circuit）により構成されている。

【３０２３】

ＧＡＴＥの各データ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、メインＣＰＵ６１０１の各データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７に接続されている。ＧＡＴＥのクロック端子ＣＫは、メインＣＰＵ６１０１のチップセレクト端子ＸＣＳ１に接続されている。ＧＡＴＥのリセット端子ＣＬＲは、メインＣＰＵ６１０１リセット信号出力端子ＸＲＳＴ０に接続されている。

【３０２４】

ＧＡＴＥは、クロック端子ＣＫに入力されたイネーブル信号より、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８に入力されたデータを信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力するための信号に変換して信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する。また、ＧＡＴＥは、リセット端子ＣＬＲに入力されたリセット信号によりリセットされる。

【３０２５】

各ＢＵＦ９、１０は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。ＢＵＦ９の各入力端子Ａ１～Ａ６は、Ｓ－ＢＵＦ１の各出力端子Ｙ１～Ｙ６に接続され、ＢＵＦ９の各入力端子Ａ７～Ａ８は、Ｓ－ＢＵＦ２の各出力端子Ｙ１～Ｙ２に接続される。

【３０２６】

ＢＵＦ１０の各入力端子Ａ１～Ａ３は、Ｓ－ＢＵＦ２の各出力端子Ｙ３～Ｙ５に接続され、ＢＵＦ１０の各入力端子Ａ４～Ａ８は、ＧＡＴＥの各信号出力端子Ｑ１～Ｑ５に接続される。

【３０２７】

各ＢＵＦ９、１０は、各入力端子Ａ１～Ａ８から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。各ＢＵＦ９、１０の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、コネクタＣＮ１００に接続される。

【３０２８】

ＢＵＦ９の出力端子Ｙ１～Ｙ８からは、試験信号１～８（ＳＷ１～ＳＷ８）がそれぞれ

出力される。ＢＵＦ１０の出力端子Ｙ１～Ｙ３からは、試験信号９～１１（ＳＷ９～ＳＷ１１）がそれぞれ出力され、ＢＵＦ１０の出力端子Ｙ４～Ｙ８からは、試験信号１３～１７（ＳＯＬ１～ＳＯＬ５）がそれぞれ出力される。

【３０２９】

払出・発射制御回路６３００は、払出・発射制御ＣＰＵ７０１０と、波形整形回路７０１１と、を有し、試験信号出力回路７０１２と、コネクタＣＮ４とを有し、試験信号出力回路７０１２とコネクタＣＮ１２とが試験用に設けられている。

【３０３０】

なお、試験信号出力回路７０１２とコネクタＣＮ１２とは、販売用のリリース製品には実装されないが、試験信号出力回路７０１２とコネクタＣＮ１２とを実装するために主制御基板６０３０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に残される。

【３０３１】

波形整形回路７０１１は、払出装置６０１６（図２０２参照）からコネクタＣＮ４を介して入力された賞球信号の波形を整形する。試験信号出力回路７０１２は、払出・発射制御ＣＰＵ７０１０による制御に応じて、賞球信号（賞球信号１）をコネクタＣＮ１２に出力する。本実施形態において、試験信号出力回路７０１２は、払出制御試験信号出力回路を構成する。

【３０３２】

なお、図示は省略されているが、波形整形回路７０１１が整形した賞球信号は、試験信号出力回路７０１２の他に払出・発射制御ＣＰＵ７０１０が入力できるように配線パターンが設けられている。

【３０３３】

前述したように、主制御回路６１００のコネクタＣＮ１００は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ１に接続され、払出・発射制御回路６３００のコネクタＣＮ１２は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ５に接続される。試験中継端子板７００１は、バッファ回路（以下、ＢＵＦ３～５）と、スイッチ回路（以下、ＳＳＷ７～９）を有する。

【３０３４】

各ＢＵＦ３～５は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。ＢＵＦ３の各入力端子Ａ１～Ａ６は、フィルタＲＣ（図２６７参照）を介してコネクタＣＮ１に接続されている。ＢＵＦ４の各入力端子Ａ１～Ａ８は、フィルタＲＣを介してコネクタＣＮ１に接続されている。

【３０３５】

ＢＵＦ５の各入力端子Ａ１～Ａ６は、フィルタＲＣを介してコネクタＣＮ１に接続されている。ＢＵＦ５の入力端子Ａ７は、フィルタＲＣを介してコネクタＣＮ５に接続されている。

【３０３６】

ＢＵＦ５の入力端子Ａ８は、電源投入時のリセット信号を生成する電源投入時リセット信号生成回路７０１３に接続されている。電源投入時リセット信号生成回路７０１３は、抵抗Ｒ、電解コンデンサＣ及び整流素子（ダイオード）Ｄよりなり、電源投入時に、電解コンデンサＣの容量に応じた時間だけリセット信号を出力する。

【３０３７】

各ＢＵＦ３～５は、各入力端子Ａ１～Ａ８から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。ＢＵＦ５の出力端子Ｙ８は、試験中継端子板７００１の各ＧＡＴＥ１～６（図２６９参照）のリセット端子ＣＬＲに接続されている。

【３０３８】

各ＳＳＷ７～９は、入力端子Ｉ１～Ｉ８と、出力端子Ｏ１～Ｏ８とを有する。ＳＳＷ７の各入力端子Ｉ１～Ｉ６は、ＢＵＦ３の各出力端子Ｙ１～Ｙ６に接続され、ＳＳＷ７の各入力端子Ｉ７～Ｉ８は、ＢＵＦ３の各出力端子Ｙ２～Ｙ３に接続されている。ＳＳＷ８の

各入力端子Ｉ１～Ｉ８は、ＢＵＦ４の各出力端子Ｙ１～Ｙ８に接続されている。

【３０３９】

ＳＳＷ９の各入力端子Ｉ１～Ｉ７は、ＢＵＦ５の各出力端子Ｙ１～Ｙ７に接続されている。各ＳＳＷ７～９は、スライドスイッチ又はディップスイッチにより構成され、各入力端子Ｉ１～Ｉ８と各出力端子Ｙ１～Ｙ８との間を個別に接続及び切断（グランド接地）することができる。

【３０４０】

ＳＳＷ７の出力端子Ｏ１～Ｏ８、ＳＳＷ８の出力端子Ｏ１～Ｏ８及びＳＳＷ９の出力端子Ｏ１～Ｏ２、Ｏ７は、試験中継端子板７００１のコネクタ２～３に接続されている。ＳＳＷ７の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、普通入賞口１入賞信号、普通入賞口２入賞信号、普通入賞口３入賞信号、条件装置作動領域１通過信号１、普通図柄１に係るゲート通過又は入賞信号１、普通図柄１に係るゲート通過又は入賞信号２、普通電動役物１入賞信号１、普通電動役物１開放信号がそれぞれ出力される。

【３０４１】

ＳＳＷ８の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、始動口１入賞信号、始動口２入賞信号、始動口３入賞信号、特別電動役物１入賞信号１、特別電動役物１排出口通過信号１、特別電動役物１排出口通過信号２、特別電動役物１開放信号、特別電動役物２入賞信号１がそれぞれ出力される。ＳＳＷ９の各出力端子Ｏ１～Ｏ２、Ｏ７からは、特別電動役物２排出口通過信号１、特別電動役物２開放信号、賞球信号１がそれぞれ出力される。

【３０４２】

＜フィルタＲＣの構成＞

図２６７に示すように、試験中継端子板７００１の各部に設けられているフィルタＲＣは、抵抗Ｒｆと、３端子コンデンサＣｆとからなるローパスフィルタを構成する。３端子コンデンサＣｆは、入力側及び出力側にインダクタを有し、インダクタ間がキャパシタによってグランド端子に接続され、誤動作を防ぐために各信号へのノイズを除去する。

【３０４３】

ローパスフィルタを設ける理由としては、ＳＳＷ７～ＳＳＷ９の出力端子から試験機７００２に出力される各信号は、試験結果の合否に関わる信号であり、ノイズにより各信号が実際に主制御回路６１００から出力された信号とは違う状態になった場合、試験機７００２は、その信号が原因で不適合の結果を出力する可能性があるためノイズを除去する必要がある。

【３０４４】

＜主制御回路と試験中継端子板との構成＞

図２６８に示すように、主制御回路６１００は、メインＣＰＵ６１０１に加えて、バッファ回路（以下、ＢＵＦ７、８）とコネクタＣＮ１００とが試験用に設けられている。なお、ＢＵＦ７、８及びコネクタＣＮ１００は、販売用のリリース製品には実装されないが、ＢＵＦ７、８及びコネクタＣＮ１００を実装するために主制御基板６０３０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に残される。本実施形態において、ＢＵＦ７、８は、コネクタＣＮ１００と同じく主制御試験信号出力回路を構成する。

【３０４５】

メインＣＰＵ６１０１は、データバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７（図２６６参照）に加えて、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ１５と、チップセレクト端子ＸＣＳＥ０とを有している。なお、前述したように、メインＣＰＵ６１０１は、チップセレクト端子ＸＣＳ１（図２６６参照）を有しているが、チップセレクト端子ＸＣＳＥ０から出力されるチップセレクト信号と、チップセレクト端子ＸＣＳ１から出力されるチップセレクト信号とは、排他的に制御される。

【３０４６】

例えば、メインＣＰＵ６１０１は、メインＲＯＭ６１０２の領域外ＲＯＭ領域（図２０５Ｂ参照）に格納された試験用プログラムを実行することによって、チップセレクト端子

ＸＣＳ１から無効信号を出力し、ＸＣＳＥ０端子から有効信号を出力することで、ＢＵＦ７に選択的に出力した信号が試験機７００２に出力されるように制御する。

【３０４７】

また、メインＣＰＵ６１０１は、試験用プログラムを実行することによって、チップセレクト端子ＸＣＳ１から有効信号を出力し、ＸＣＳＥ０端子から無効信号を出力することで、ＢＵＦ１０（図２６６参照）に出力した信号が試験機７００２に出力されるように制御する。

【３０４８】

本実施形態において、メインＣＰＵ６１０１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７は、外部バスインタフェースのデータラインに接続され、アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ１５と、チップセレクト端子ＸＣＳＥ０、ＸＣＳ１とは、外部バスインタフェースのアドレスラインに接続される。

【３０４９】

各ＢＵＦ７、８は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。ＢＵＦ７の各入力端子Ａ１～Ａ８は、抵抗ＲＬを介して個別にプルアップされた状態でメインＣＰＵ６１０１のデータバスＩ／Ｆ端子Ｄ０～Ｄ７に接続される。ＢＵＦ８の各入力端子Ａ１～Ａ５は、メインＣＰＵ６１０１の各アドレスバスＩ／Ｆ端子Ａ０～Ａ３、チップセレクト端子ＸＣＳＥ０に接続される。

【３０５０】

各ＢＵ７、８は、各入力端子Ａ１～Ａ８から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。ＢＵＦ７の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、コネクタ１００に接続される。ＢＵＦ８の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、抵抗ＲＬを介して個別にプルアップされた状態でコネクタ１００に接続される。

【３０５１】

なお、ＢＵＦ８の各出力端子Ｙ１～Ｙ８をプルアップするために用いた抵抗ＲＬは、販売用のリリース製品には実装されないが、これら抵抗ＲＬを実装するために主制御基板６０３０（図２００参照）に設けられた配線パターン及びスルーホールは、販売用のリリース製品に残される。

【３０５２】

前述したように、主制御回路６１００のコネクタＣＮ１００は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ１に接続される。試験中継端子板７００１は、バッファ回路（以下、ＢＵＦ１～２）と、チップセレクタＣＳとを有する。

【３０５３】

各ＢＵＦ１、２は、入力端子Ａ１～Ａ８と、出力端子Ｙ１～Ｙ８とを有する。ＢＵＦ１の各入力端子Ａ１～Ａ８は、フィルタＲＣ（図２６７参照）を介して試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ１に接続されている。ＢＵＦ２の各入力端子Ａ１～Ａ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ１に接続されている。

【３０５４】

各ＢＵＦ１、２は、各入力端子Ａ１～Ａ８から入力された信号を波形整形し、波形整形した信号を各出力端子Ｙ１～Ｙ８から出力する。ＢＵＦ１の各出力端子Ｙ１～Ｙ８は、ＧＡＴＥ１～６の各入力端子Ｄ１～Ｄ８（図２６９参照）に接続されている。

【３０５５】

チップセレクタＣＳは、アドレス端子Ａ～Ｃと、イネーブル端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂと、出力端子Ｙ０～Ｙ７を有する。チップセレクタＣＳのアドレス端子Ａ～Ｃと、イネーブル端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂは、フィルタＲＣ（図２６７参照）を介してＢＵＦ８の出力端子Ｙ１～Ｙ５にそれぞれ接続されている。

【３０５６】

チップセレクタＣＳは、ゲート端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂに入力された信号が共にイネーブルレベルであれば、セレクト端子Ａ、Ｂ、Ｃに入力された選択信号に応じて出力端子Ｙ０～Ｙ７のなかから１つの出力端子から有効信号を出力し、他の出力端子から無効信号を出力

する。
【３０５７】
　チップセレクタＣＳは、ゲート端子Ｇ２Ａ、Ｇ２Ｂに入力された信号のいずれかがディスエーブルレベルであれば、出力端子Ｙ０～Ｙ７の全ての端子から無効信号を出力する。チップセレクタＣＳの各出力端子Ｙ０～Ｙ５は、各ＧＡＴＥ１～６のクロック端子ＣＫ（図２６９参照）に接続されている。
【３０５８】
＜試験中継端子板の構成＞
　図２６９に示すように、試験中継端子板７００１は、ゲート回路（以下、ＧＡＴＥ１～６）と、スイッチ回路（以下、ＳＳＷ１～６）とを有する。
【３０５９】
　各ＧＡＴＥ１～６は、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８と、信号出力端子Ｑ１～Ｑ８と、クロック端子ＣＫと、リセット端子ＣＬＲとを有する。なお、ＧＡＴＥ１～３は、８回路のＤフリップフロップを内蔵する集積回路（ＩＣ：Integrated Circuit）により構成されている。
【３０６０】
　ＧＡＴＥ１～６の各データ入力端子Ｄ１～Ｄ８は、ＢＵＦ１の各出力端子Ｙ１～Ｙ８（図２６７参照）に接続されている。各ＧＡＴＥ１～６のクロック端子ＣＫは、ＣＳの出力端子Ｙ０～Ｙ５（図２６７参照）に接続されている。各ＧＡＴＥ１～６のリセット端子ＣＬＲは、のＢＵＦ５の出力端子Ｙ５（図２６６参照）に接続されている。
【３０６１】
　各ＧＡＴＥ１～６は、クロック端子ＣＫに入力されたイネーブル信号により、データ入力端子Ｄ１～Ｄ８に入力されたデータを信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する信号に変換して信号出力端子Ｑ１～Ｑ８から出力する。また、各ＧＡＴＥ１～６は、リセット端子ＣＬＲに入力されたリセット信号によりリセットされる。
【３０６２】
　各ＳＳＷ１～６は、入力端子Ｉ１～Ｉ８と、出力端子Ｏ１～Ｏ８とを有する。各ＳＳＷ１～６の入力端子Ｉ１～Ｉ８は、各ＧＡＴＥ１～６の出力端子Ｙ１～Ｙ８にそれぞれ接続されている。各ＳＳＷ１～６は、スライドスイッチ又はディップスイッチにより構成され、各入力端子Ｉ１～Ｉ８と各出力端子Ｙ１～Ｙ８との間を個別に接続及び切断（グランド接地）することができる。
【３０６３】
　ＳＳＷ１の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ２（１／２、２／２）に接続されている。ＳＳＷ２の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ２（２／２）、ＣＮ３（１／２）に接続されている。
【３０６４】
　ＳＳＷ３の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ３（１／２）に接続されている。ＳＳＷ４の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ４（１／２、２／２）に接続されている。
【３０６５】
　ＳＳＷ５の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ４（２／２）に接続されている。ＳＳＷ６の出力端子Ｏ１～Ｏ８は、試験中継端子板７００１のコネクタＣＮ４（２／２）に接続されている。
【３０６６】
　ＳＳＷ１の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、発射位置指定信号１、条件装置作動中信号、条件装置作動領域１有効信号、役物連続作動装置作動中信号、普通図柄１当り信号、普通図柄１高確率状態信号、普通図柄１変動時間短縮状態信号、普通電動役物１作動中信号がそれぞれ出力される。
【３０６７】
　ＳＳＷ２の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、普通電動役物１開放延長状態信号、特別図柄

１小当り信号、特別図柄１当り信号、特別図柄１高確率状態信号、特別図柄１変動時間短縮状態信号、特別電動役物１作動中信号、特別図柄２小当り信号、特別図柄２当り信号がそれぞれ出力される。

【３０６８】

ＳＳＷ３の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、特別図柄２高確率状態信号、特別図柄２変動時間短縮状態信号、特別電動役物２作動中信号、入賞容易状態信号１、入賞容易状態信号２、入賞容易状態信号３、入賞容易状態信号４、入賞容易状態確定信号がそれぞれ出力される。

【３０６９】

ＳＳＷ４の各出力端子Ｏ１～Ｏ７からは、普通図柄１変動中信号、特別図柄１変動中信号、特別図柄２変動中信号、図柄１データｂｉｔ０、図柄１データｂｉｔ１、図柄１データｂｉｔ２、図柄１データｂｉｔ３がそれぞれ出力される。

【３０７０】

ＳＳＷ５の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、図柄２データｂｉｔ０、図柄２データｂｉｔ１、図柄２データｂｉｔ２、図柄２データｂｉｔ３、図柄２データｂｉｔ４、図柄２データｂｉｔ５、図柄２データｂｉｔ６、図柄２データｂｉｔ７がそれぞれ出力される。

【３０７１】

ＳＳＷ６の各出力端子Ｏ１～Ｏ８からは、図柄３データｂｉｔ０、図柄３データｂｉｔ１、図柄３データｂｉｔ２、図柄３データｂｉｔ３、図柄３データｂｉｔ４、図柄３データｂｉｔ５、図柄３データｂｉｔ６、図柄３データｂｉｔ７がそれぞれ出力される。

【３０７２】

＜試験専用の回路＞

本実施形態において、図示していないが実際の主制御基板６０３０の部品実装面に、ＢＵＦ７～１０及びコネクタ１００等が試験専用の回路であることを識別させるためにシルク印刷で破線が印刷されている。印刷された破線は、試験専用の回路を囲うように、または、試験専用の回路が主制御基板６０３０の上下左右の何れかの一辺側に実装されている場合は、コの字で囲うように印刷されている。

【３０７３】

また、主制御回路６１００を構成する主制御基板６０３０に実装される電子部品（ＣＰＵ、ｌＣ、抵抗、コンデンサ、およびコネクタ等）は、全てスルーホール実装用の電子部品が使用されるが、試験専用の回路は、表面実装用の電子部品を使用することができるため、試験専用の回路の配線パターンは、スルーホール実装用又は／及び表面実装用の配線パターンにすることができる。

【３０７４】

＜試験中継端子板から試験機に出力される信号＞

図２７０から図２７６は、試験中継端子板７００１のＣＮ２からＣＮ４により出力される制御信号の内のいくつかの信号のＯＮ状態、又は、ＯＦＦ状態に制御される正論理でタイミングを表したタイミングチャートであり、各タイミングチャートは全て各信号のＯＦＦ状態を下段側、ＯＮ状態を上段側で表記されている。

【３０７５】

（１）第１特別図柄により特別電動役物が作動する場合の各種信号

図２７０に示すように、第１特別図柄により特別電動役物が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０７６】

まず、特別図柄１変動中信号がＯＮからＯＦＦになってから第１特別図柄の組合せを表示する時間（以下、「図柄表示時間」という）が経過した後、特別図柄１小当り信号がＯＮになる。

【３０７７】

特別図柄１小当り信号がＯＮになった後、特別電動役物１作動中信号がＯＮになり、特別電動役物１開放信号が所定回数ＯＮとＯＦＦを繰り返す。特別電動役物１開放信号が最

後にＯＦＦになってから特別電動役物開放終了時の演出を表示（実行）する時間（以下、「閉鎖後演出表示時間」という）後に、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３０７８】

特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになってから特別電動役物作動終了時の演出を表示（実行）する時間（以下、「作動終了演出表示時間」という）が経過した後、特別図柄１小当り信号がＯＦＦになる。

【３０７９】

（２）始動口により特別電動役物が作動する場合の各種信号

図２７１に示すように、始動口により特別電動役物が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０８０】

まず、始動口１入賞信号がＯＦＦからＯＮになると、始動口１有効信号がＯＮからＯＦＦになり、特別電動役物開放開始時の演出を表示（実行）する時間（以下、「作動開放演出表示時間」という）が経過した後、特別電動役物１作動中信号がＯＮになり、特別電動役物１開放信号が所定回数ＯＮとＯＦＦを繰り返す。特別電動役物１開放信号が最後にＯＦＦになってから閉鎖後演出表示時間経過後に、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになり、始動口１有効信号がＯＮになる。

【３０８１】

（３）特別図柄により条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合の各種信号

図２７２に示すように、第１特別図柄により条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０８２】

まず、特別図柄１変動中信号がＯＮからＯＦＦになってから図柄表示時間経過後、特別図柄１当り信号、役物連続作動装置作動中信号及び条件装置作動中信号がＯＮになる。

【３０８３】

その後、特別電動役物１開放信号がＯＮになると、特別電動役物１作動中信号がＯＮになり、特別電動役物１開放信号がＯＦＦになると、役物連続作動装置作動終了時の演出を表示（実行）する時間が経過した後、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３０８４】

特別電動役物１作動中信号が最後にＯＦＦになってから作動終了演出表示時間経過後に、特別図柄１当り信号、役物連続作動装置作動中信号及び条件装置作動中信号がＯＦＦになる。

【３０８５】

（４）大入賞口内の特定な領域（条件装置作動領域１）を通過することにより条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合の各種信号

図２７３に示すように、大入賞口内の特定な領域（条件装置作動領域１）を通過することにより条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０８６】

特別電動役物１開放信号がＯＮになると特別電動役物１作動中信号がＯＮになる。特別電動役物１開放信号がＯＦＦになると、閉鎖後演出表示時間経過後、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３０８７】

条件装置作動領域１通過信号１がＯＦＦからＯＮになると、条件装置作動中信号及び役物連続作動装置作動中信号がＯＮになる。特別電動役物１作動中信号が最後にＯＦＦになってから作動終了演出表示時間経過後、条件装置作動中信号及び役物連続作動装置作動中信号がＯＦＦになる。

【３０８８】

（５）特別図柄により条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲート（役物連続作動装置作動領域）への入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合の各種

信号

図２７４に示すように、特別図柄により条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲート（役物連続作動装置作動領域）への入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０８９】

まず、特別図柄１変動中信号がＯＮからＯＦＦになってから図柄表示時間経過後、特別図柄１当り信号及び条件装置作動中信号がＯＮになる。その後、役物連続作動装置作動領域通過信号がＯＮになると、役物連続作動装置作動中信号がＯＮになる。

【３０９０】

その後、特別電動役物１開放信号がＯＮになると、特別電動役物１作動中信号がＯＮになる。特別電動役物１開放信号がＯＦＦになると、閉鎖後演出表示時間経過後、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。特別電動役物１作動中信号が最後にＯＦＦになってから作動終了演出表示時間経過後、特別図柄１当り信号、条件装置作動中信号及び役物連続作動装置作動中信号がＯＦＦになる。

【３０９１】

（６）大入賞口内の特定な領域（条件装置作動領域１）通過することにより条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲート（役物連続作動装置作動領域）への入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合の各種信号

図２７５に示すように、大入賞口内の特定な領域（条件装置作動領域１）通過することにより条件装置が作動し、大入賞口以外の入賞口又は特定なゲート（役物連続作動装置作動領域）への入賞又は通過により役物連続作動装置が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０９２】

特別電動役物１開放信号がＯＮになると特別電動役物１作動中信号がＯＮになる。特別電動役物１開放信号がＯＦＦになると、閉鎖後演出表示時間経過後、特別電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３０９３】

条件装置作動領域１通過信号１がＯＦＦからＯＮになると、条件装置作動中信号がＯＮになる。その後、役物連続作動装置作動領域通過信号がＯＮになると、役物連続作動装置作動中信号がＯＮになる。特別電動役物１作動中信号が最後にＯＦＦになってから作動終了演出表示時間経過後、条件装置作動中信号及び役物連続作動装置作動中信号がＯＦＦになる。

【３０９４】

（７）普通図柄により普通電動役物が作動する場合の各種信号

図２７６に示すように、普通図柄により普通電動役物が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０９５】

まず、普通図柄１変動中信号がＯＮからＯＦＦになってから普通図柄の組合せを表示（実行）する時間（以下、「普通図柄表示時間」という）が経過した後、普通図柄１当り信号がＯＮになる。

【３０９６】

普通図柄１当り信号がＯＮになった後、普通電動役物１作動中信号がＯＮになり、普通電動役物１開放信号が所定回数ＯＮとＯＦＦを繰り返す。普通電動役物１開放信号が最後にＯＦＦになってから普通電動役物開放終了時の演出を表示（実行）する時間（以下、「普通閉鎖後演出表示時間」という）後に、普通電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３０９７】

普通電動役物１作動中信号がＯＦＦになってから普通電動役物作動終了時の演出を表示（実行）する時間が経過した後、普通図柄１当り信号がＯＦＦになる。

【３０９８】

（８）普通電動役物に係る入賞口又はゲートの通過により普通電動役物が作動する場合の

各種信号

図２７７に示すように、普通電動役物に係る入賞口又はゲートの通過により普通電動役物が作動する場合、各種信号は、メインＣＰＵ６１０１によって制御される。

【３０９９】

まず、普通電動役物に係るゲート通過又は入賞信号がＯＮからＯＦＦになってから普通図柄表示時間が経過した後、普通電動役物１作動中信号がＯＮになり、普通電動役物１開放信号が所定回数ＯＮとＯＦＦを繰り返す。普通電動役物１開放信号が最後にＯＦＦになってから普通閉鎖後演出表示時間後に、普通電動役物１作動中信号がＯＦＦになる。

【３１００】

＜本実施形態の作用効果＞

以上に説明したように、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、主制御回路６１００のＢＵＦ９、１０及び払出・発射制御回路６３００の試験信号出力回路７０１２の接続態様を遊パチンコ遊技機６００１の仕様に応じて変更することによって、パチンコ遊技機６００１の仕様が変わったとしても、試験中継端子板７００１を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置７００３と接続することができる。

【３１０１】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、主制御回路６１００及び払出・発射制御回路６３００から試験中継端子板７００１に出力する試験信号をパチンコ遊技機６００１の仕様に応じて集約して試験中継端子板７００１に出力し、試験中継端子板７００１で試験信号を展開させて試験装置７００３に出力させることができるため、パチンコ遊技機６００１の仕様が変わったとしても、試験中継端子板７００１を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置７００３と接続することができる。

【３１０２】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、パチンコ遊技機６００１の仕様に応じて試験中継端子板７００１のＧＡＴＥ１～６を制御することによって、パチンコ遊技機６００１の仕様に応じた試験信号を試験中継端子板７００１に出力させることができるため、パチンコ遊技機６００１の仕様が変わったとしても、試験中継端子板７００１を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置７００３と接続することができる。

【３１０３】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、試験中継端子板７００１のＳＳＷ１～ＳＳＷ６を経由してコネクタＣＮ２～４に出力される試験信号をＳＳＷ１～ＳＳＷ６のスイッチをオフにすることで、１本単位で試験信号を常時オフ状態にすることを可能であるため、試験に不要な信号をオフ状態にすることができる。

【３１０４】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、主制御回路６１００及び払出・発射制御回路６３００から出力される試験信号を入力させるゲート回路を試験中継端子板７００１のＧＡＴＥ１～６のなかからパチンコ遊技機６００１の仕様に応じてチップセレクトラインにより選択することによって、パチンコ遊技機６００１の仕様に応じた試験信号を試験中継端子板７００１に出力させることができるため、パチンコ遊技機６００１の仕様が変わったとしても、試験中継端子板７００１を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置７００３と接続することができる。

【３１０５】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機６００１は、主制御回路６１００から出力される試験信号を入力させるゲート回路をパチンコ遊技機６００１の仕様に応じて外部バスインタフェースのアドレスラインにより選択することによって、パチンコ遊技機６００１の仕様に応じた試験信号を試験中継端子板７００１に出力させることができるため、パチンコ遊技機６００１の仕様が変わったとしても、試験中継端子板７００１を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置７００３と接続することができる。

【３１０６】

＜付記（本発明のまとめ）＞

＜付記１＞
　従来、中継基板を介して主制御基板を試験装置に接続可能な遊技機が特開２００３－２１０７９６号公報に提案されている。
【３１０７】
　上述したような従来の遊技機のように、遊技機と試験装置とを接続する場合、中継基板を介して接続するのが一般的だが、遊技性等の遊技機の仕様に応じた中継基板を用意する必要がある。
【３１０８】
　本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１０９】
（１）本発明に係る遊技機は、
　主制御部（主制御回路６１００）と、
　前記主制御部に接続された払出制御部（払出・発射制御回路６３００）と、
　前記主制御部又は前記払出制御部に接続された複数の入出力装置（各種スイッチ類、各種ソレノイド類等）と、を備え、
　前記主制御部及び前記払出制御部は、接続中継部（試験中継端子板７００１）を介して試験装置（７００３）に接続可能であり、
　前記接続中継部からの試験信号は、前記試験装置側に備えられた、複数のバッファ部（バッファ基板７００４ａ～７００４ｆ）の入力回路に入力され、
　前記主制御部を構成する主制御基板（６０３０）は、試験信号を前記接続中継部に出力するため主制御試験信号出力回路（主制御回路６１００のＢＵＦ７～１０等）を実装可能であり、
　前記払出制御部を構成する払出制御基板は、試験信号を前記接続中継部に出力するため払出制御試験信号出力回路（試験信号出力回路７０１２）を実装可能である
　構成を有している。
【３１１０】
　この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御試験信号出力回路及び払出制御試験信号出力回路の接続態様を遊技機の仕様に応じて変更することによって、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１１１】
　なお、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御部及び前記払出制御部から前記接続中継部に出力する試験信号の総数より前記接続中継部から前記試験装置に出力する試験信号の総数の方が多い
　構成としてもよい。
【３１１２】
　この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部及び払出制御部から接続中継部に出力する試験信号を遊技機の仕様に応じて集約して接続中継部に出力し、接続中継部で試験信号を展開させて試験装置に出力させることができるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１１３】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に前記主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている
　構成としてもよい。
【３１１４】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スル

ーホール実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１１５】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１１６】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１１７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
特別図柄が変動中であることを表す特別図柄変動中信号と、
前記特別図柄が小当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄小当り信号と、を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記特別図柄により特別電動役物が作動する場合、
前記特別図柄変動中信号がオンからオフになってから特別図柄の組合せを表示する時間が経過した後に、前記特別図柄小当り信号をオンにする
構成としてもよい。
【３１１８】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
前記特別電動役物が作動状態であることを表す特別電動役物作動中信号と、
前記特別電動役物が開放状態であることを表す特別電動役物開放信号と、を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記特別図柄小当り信号がオンになった後、前記特別電動役物作動中信号をオンにし、前記特別電動役物開放信号を所定回数オンにする
構成としてもよい。
【３１１９】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記特別電動役物作動中信号が最後にオフになってから所定時間が経過した後に、前記特別電動役物作動中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１２０】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記特別電動役物作動中信号がオフになってから特定時間が経過した後に、前記特別図柄小当り信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１２１】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１２２】
（２）本発明に係る遊技機は、

主制御部（主制御回路６１００）と、
前記主制御部に接続された払出制御部（払出・発射制御回路６３００）と、
前記主制御部又は前記払出制御部に接続された複数の入出力装置（各種スイッチ類、各種ソレノイド類等）と、を備え、
前記主制御部及び前記払出制御部は、接続中継部（試験中継端子板７００１）を介して試験装置に接続可能であり、
前記接続中継部は、
前記主制御部から出力される試験信号の一部がデータライン及びチップセレクトラインを介してバッファ回路（試験中継端子板７００１のＢＵＦ１、２）に入力され、
前記チップセレクトラインにより前記バッファ回路（試験中継端子板７００１のＢＵＦ２）に入力された試験信号によって複数のゲート回路（試験中継端子板７００１のＧＡＴＥ１～６）のなかから選択されたゲート回路に、前記データラインを介して前記バッファ回路（試験中継端子板７００１のＢＵＦ１）に入力された試験信号を入力させ、前記ゲート回路から前記試験装置に試験信号を出力可能な
構成を有している。
【３１２３】
この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部及び払出制御部から出力される試験信号を入力させるゲート回路を遊技機の仕様に応じてチップセレクトラインにより選択することによって、遊技機の仕様に応じた試験信号を接続中継部に出力させることができるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１２４】
なお、本発明に係る遊技機において、
前記データライン及び前記チップセレクトラインは、前記主制御部の外部バスインタフェースに接続され、
前記データラインは、前記外部バスインタフェースのデータラインに接続され、
前記チップセレクトラインは、前記外部バスインタフェースのアドレスラインに接続されることが可能である
構成としてもよい。
【３１２５】
この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部から出力される試験信号を入力させるゲート回路を遊技機の仕様に応じて外部バスインタフェースのアドレスラインにより選択することによって、遊技機の仕様に応じた試験信号を接続中継部に出力させることができるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１２６】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部の前記バッファ回路は、複数の入力端子を有し、
前記バッファ回路の入力端子には、フィルタ回路が接続されている
構成としてもよい。
【３１２７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記バッファ回路の入力端子に接続された前記フィルタ回路は、抵抗素子と３端子コンデンサにより構成されている
構成としてもよい。
【３１２８】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部の前記バッファ回路は、複数の出力端子を有し、
前記バッファ回路の出力端子には、フィルタ回路が接続されている
構成としてもよい。

【３１２９】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記バッファ回路の出力端子に接続された前記フィルタ回路は、抵抗素子と３端子コンデンサにより構成されている
　構成としてもよい。
【３１３０】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記接続中継部は、
　始動口に入賞した遊技媒体を検出する入賞検出スイッチの検出結果を表す始動口入賞信号と、
　特別電動役物が作動状態であることを表す特別電動役物作動中信号と、を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
　前記主制御部は、
　前記始動口により前記特別電動役物が作動する場合、
　前記始動口入賞信号がオフからオンになると、所定時間が経過した後、前記特別電動役物作動中信号をオンにする
　構成としてもよい。
【３１３１】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記接続中継部は、
　特別電動役物が開放状態であることを表す特別電動役物開放信号を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
　前記主制御部は、
　前記特別電動役物作動中信号がオンになると、前記特別電動役物開放信号を所定回数オンにする
　構成としてもよい。
【３１３２】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御部は、
　前記特別電動役物開放信号が最後にオフになってから特定時間が経過した後、前記特別電動役物作動中信号をオフにする
　構成としてもよい。
【３１３３】
　本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１３４】
（３）本発明に係る遊技機は、
　主制御部（主制御回路６１００）と、
　前記主制御部に接続された払出制御部（払出・発射制御回路６３００）と、
　前記主制御部又は前記払出制御部に接続された複数の入出力装置（各種スイッチ類、各種ソレノイド類等）と、を備え、
　前記主制御部及び前記払出制御部は、接続中継部（試験中継端子板７００１）を介して試験装置に接続可能であり、
　前記接続中継部は、
　前記主制御部から出力される試験信号が入力されるバッファ回路（試験中継端子板７００１のＢＵＦ１）と、
　前記バッファ回路から出力される試験信号が入力されるゲート回路（試験中継端子板７００１のＧＡＴＥ１～６）と、を有し、
　前記ゲート回路から出力される試験信号は、スイッチ回路（試験中継端子板７００１のＳＳＷ１～ＳＳＷ６）を経由し、前記試験装置に接続するためのコネクタ（試験中継端子

板７００１のコネクタＣＮ２～４）から出力可能な
構成を有している。
【３１３５】
この構成により、本発明に係る遊技機は、遊技機の仕様に応じて接続中継部のゲート回路を制御することによって、遊技機の仕様に応じた試験信号を接続中継部に出力させることができるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１３６】
なお、本発明に係る遊技機において、
前記スイッチ回路を経由して前記コネクタに出力される試験信号は、前記スイッチ回路のスイッチをオフにすることで、１本単位で試験信号を常時オフ状態にすることを可能する
構成としてもよい。
【３１３７】
この構成により、本発明に係る遊技機は、試験に不要な信号をオフ状態にすることができる。
【３１３８】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部の前記バッファ回路は、複数の入力端子を有し、
前記バッファ回路の入力端子には、フィルタ回路が接続されている
構成としてもよい。
【３１３９】
また、本発明に係る遊技機において、
前記バッファ回路の入力端子に接続された前記フィルタ回路は、抵抗素子と３端子コンデンサにより構成されている
構成としてもよい。
【３１４０】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、ＣＰＵ、ＲＡＭ及びＲＯＭを内蔵したマイクロプロセッサを有し、
前記マイクロプロセッサに設けられた複数のデータバス端子に接続された配線は、前記コネクタとは異なるコネクタを経由して前記ゲート回路の入力端子に接続されている
構成としてもよい。
【３１４１】
また、本発明に係る遊技機において、
前記バッファ回路は、複数の出力端子を有し、
前記マイクロプロセッサの前記データバス端子は、前記ゲート回路の入力端子に接続される前に前記バッファ回路の入力端子に接続され、
前記バッファ回路の入力端子から入力された前記試験信号は、前記バッファ回路内で波形整形されて前記バッファ回路の出力端子から出力され、出力された前記試験信号が前記ゲート回路に入力される
構成としてもよい。
【３１４２】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
特別図柄が変動中であることを表す特別図柄変動中信号と、
前記特別図柄が大当り遊技状態に移行する態様で停止表示されたことを表す特別図柄当り信号と、
条件装置が作動中であることを表す条件装置作動中信号と、を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記特別図柄により前記条件装置及び役物連続作動装置が作動する場合、

前記特別図柄変動中信号がオフからオンになってから前記特別図柄の組合せを表示する時間が経過した後に、前記特別図柄当り信号及び前記条件装置作動中信号をオンにする
構成としてもよい。
【３１４３】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
前記役物連続作動装置が作動中であることを表す役物連続作動装置作動中信号と、
特別電動役物が作動状態であることを表す特別電動役物作動中信号と、を前記試験信号として前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記特別図柄当り信号及び前記条件装置作動中信号をオンにした後、前記役物連続作動装置作動中信号及び前記特別電動役物作動中信号を所定回数オンにする
構成としてもよい。
【３１４４】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記役物連続作動装置作動中信号がオフになってから所定時間が経過した後に、前記特別電動役物作動中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１４５】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記特別電動役物作動中信号が最後にオフになってから特定時間が経過した後に、前記特別図柄当り信号及び前記条件装置作動中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１４６】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１４７】
（４）本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部（ＩＦ１、ＩＦ２）を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記複数の入出力装置のうち前記主制御部に接続される入出力装置（例えば、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５）は、前記接続中継部を介して前記主制御部に接続可能であり、
前記複数の入出力装置のうち前記機器中継部に接続される入出力装置（セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７等）は、前記接続中継部を介して前記主制御部に接続可能である
構成を有している。
【３１４８】
この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部に接続される入出力装置と主制御部との間で入出力される信号、及び、機器中継部に接続される入出力装置と主制御部との間で入出力される信号を試験装置に接続中継部を介して接続することができる。
【３１４９】
したがって、本発明に係る遊技機は、主制御部に接続される入出力装置及び機器中継部

に接続される入出力装置から入出力される信号を遊技機の仕様に応じた接続態様で接続中継部に接続することによって、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。

【３１５０】

なお、本発明に係る遊技機において、

前記接続中継部は、第１接続中継基板（ＩＦ１）と、第２接続中継基板（ＩＦ２）とにより構成され、

前記第１接続中継基板は、前記主制御部から前記第１接続中継基板への出力信号が入力され、前記第１接続中継基板から前記主制御部への入力信号を出力し、

前記第２接続中継基板は、前記主制御部から前記第２接続中継基板への出力信号が入力される

構成としてもよい。

【３１５１】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御部を構成する主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に、試験信号を前記接続中継部に出力するために実装可能な主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている

構成としてもよい。

【３１５２】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３１５３】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３１５４】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３１５５】

また、本発明に係る遊技機において、

前記第１接続中継基板は、

遊技媒体の投入が可能な状態で駆動する投入要求ランプの駆動状態を表す投入要求ランプ信号と、

遊技媒体の払出を要求する払い出し要求信号と、

再遊技中であることを表す再遊技中信号と、を前記試験装置に出力可能であり、

前記主制御部は、

前記払い出し要求信号又は前記再遊技中信号がオンの場合には、前記払い出し要求信号又は前記再遊技中信号がオフになってから前記投入要求ランプ信号をオンとする

構成としてもよい。

【３１５６】

また、本発明に係る遊技機において、

前記第１接続中継基板は、

遊技媒体の投入を表す投入スイッチ信号を前記試験装置に出力可能であり、

前記主制御部は、

前記投入スイッチ信号により遊技媒体の投入枚数が規定枚数に達したときより後、かつ

、前記投入スイッチ信号がオフになるときより前に前記投入要求ランプ信号をオフとする
構成としてもよい。
【３１５７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記第１接続中継基板は、
遊技の開始操作を表すリールスタートスイッチ信号を前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記リールスタートスイッチ信号がオンになり遊技媒体を投入不可にしたとき前記投入要求ランプ信号をオフとする
構成としてもよい。
【３１５８】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１５９】
（５）本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記接続中継部は、第１接続中継基板（ＩＦ１）と、第２接続中継基板（ＩＦ２）とにより構成され、
前記第１接続中継基板は、レベル信号を中継し、
前記第２接続中継基板は、複数の情報がコード化されたコード信号（シリアル信号）を中継可能な
構成を有している。
【３１６０】
この構成により、本発明に係る遊技機は、第２接続中継基板にコード化されたコード信号を中継させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、第２接続中継基板に中継させるコード信号にコード化する情報を変更することによって、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１６１】
なお、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
前記第１接続中継基板からの信号を変化させることなく前記試験装置に出力し、
前記第２接続中継基板からのコード信号を前記試験装置が入力可能な信号に変換して出力する
構成としてもよい。
【３１６２】
この構成により、本発明に係る遊技機は、第２接続中継基板にコード信号を試験装置が入力可能な信号に変換させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、第２接続中継基板に中継させるコード信号が表す情報を変更することによって、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１６３】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継部は、
前記第２接続中継基板からのコード信号をレベル信号に変換して前記試験装置に出力する
構成としてもよい。
【３１６４】

また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部から前記第１接続中継基板に入力される信号は、前記複数の入出力装置を制御するために前記主制御部から出力される制御信号である
構成としてもよい。
【３１６５】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部から前記第２接続中継基板に入力される信号は、前記試験装置に出力するために前記主制御部から出力される試験信号であり、前記主制御部が前記複数の入出力装置を制御するための制御信号を含まない
構成としてもよい。
【３１６６】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部を構成する主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に、試験信号を前記接続中継部に出力するために実装可能な主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている
構成としてもよい。
【３１６７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１６８】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１６９】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。
【３１７０】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１７１】
（６）本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部（ＩＦ１）を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記複数の機器中継部は、少なくとも第１中継基板（キャビネット側中継基板４４）と、第２中継基板（ドア中継端子板６８）と、を有し、
前記接続中継部は、
前記主制御部と前記第１中継基板とを接続する第１接続経路と、
前記主制御部と前記第２中継基板とを接続する第２接続経路と、を有し、
前記主制御部は、前記第１接続経路を介して、前記複数の入出力装置に含まれる出力装置への出力信号を出力可能であり、前記第２接続経路を介して、前記複数の入出力装置に

含まれる入力装置からの入力信号を入力可能であり、
　前記接続中継部は、前記出力信号及び前記入力信号に基づいた試験信号を前記試験装置と入出力可能に構成されている。
【３１７２】
　この構成により、本発明に係る遊技機は、第１接続経路及び第２接続経路が接続中継部を経由することによって、遊技機の仕様に応じて、第１接続経路及び第２接続経路を流れる信号に基づいた試験信号を接続中継部と試験装置との間で入出力させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１７３】
　なお、本発明に係る遊技機において、
　前記試験装置以外の遊技機外に外部信号を出力する外部出力基板（外部集中端子板４７）を備え、
　前記第１接続経路は、前記第１中継基板と前記外部出力基板とを接続可能であり、
　前記第２接続経路は、前記第１中継基板を経由し、前記主制御部と前記第２中継基板とを接続可能である
　構成としてもよい。
【３１７４】
　この構成により、本発明に係る遊技機は、出力装置から出力される出力信号、及び、外部出力基板から出力される外部信号を試験装置に接続中継部を介して出力することができる。
【３１７５】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御部を構成する主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に、試験信号を前記接続中継部に出力するために実装可能な主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている
　構成としてもよい。
【３１７６】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用の配線パターンである
　構成としてもよい。
【３１７７】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである
　構成としてもよい。
【３１７８】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである
　構成としてもよい。
【３１７９】
　また、本発明に係る遊技機において、
　前記接続中継基板は、
　特別役物に係る役物連続作動装置の作動状態を表す特別役物に係る役物連続作動装置中信号と、
　遊技媒体の投入が可能な状態で駆動する投入要求ランプの駆動状態を表す投入要求ランプ信号と、を前記試験装置に出力可能であり、
　前記主制御部は、

遊技終了後、前記特別役物に係る役物連続作動装置作動となる遊技に対する前記投入要求ランプ信号がオンになるタイミングまでに前記特別役物に係る役物連続作動装置中信号をオンにする
構成としてもよい。
【３１８０】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継基板は、
遊技媒体の払出を要求する払い出し要求信号を前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技に対する前記払い出し要求信号をオフにするタイミングよりも後に前記特別役物に係る役物連続作動装置中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１８１】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技の次の遊技に対して前記投入要求ランプ信号をオンにするタイミングよりも前に前記特別役物に係る役物連続作動装置中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１８２】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１８３】
（７）本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部（ＩＦ１）を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記複数の機器中継部は、少なくとも第１中継基板（キャビネット側中継基板４４）と、第２中継基板（リール中継端子板７４）と、を有し、
前記接続中継部は、
前記主制御部と前記第１中継基板とを接続する第１接続経路と、
前記第１中継基板と前記第２中継基板とを接続する第２接続経路と、を有し、
前記主制御部は、前記第１接続経路を介して出力信号を出力可能であり、
前記第１中継基板は、前記複数の入出力装置に含まれる特定の入出力装置（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒ及び各第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒ）に対して前記主制御部から出力された出力信号に基づく駆動信号を前記第２接続経路を介して出力可能であり、
前記接続中継部は、前記出力信号に基づいた試験信号を前記試験装置と入出力可能に構成されている。
【３１８４】
この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部から特定の入出力装置に対して出力される出力信号が流れる第１接続経路が接続中継部を経由することによって、主制御部から特定の入出力装置に対して出力される出力信号に基づいた試験信号を接続中継部から試験装置に出力させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。
【３１８５】

なお、本発明に係る遊技機において、
前記複数の機器中継部は、さらに第３中継基板（ドア中継端子板６８）を有し、
前記主制御部と前記第３中継基板とは、第３接続経路により接続され、
前記第１中継基板には、前記特定の入出力装置の出力信号（第１～第３リールインデックス信号）が前記第２接続経路を介して入力され、
前記第１中継基板に入力された前記特定の入出力装置の出力信号は、前記第１中継基板から前記第３中継基板に出力され、前記第３中継基板から前記第３接続経路を介して前記主制御部に出力され、
前記接続中継部は、前記特定の入出力装置の出力信号に基づいて前記試験装置への試験信号を出力可能に構成されている
構成としてもよい。

【３１８６】
この構成により、本発明に係る遊技機は、特定の入出力装置から主制御部に出力される信号が流れる第２接続経路が接続中継部を経由することによって、特定の入出力装置の出力信号に基づいた試験信号を接続中継部から試験装置に出力させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。

【３１８７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部を構成する主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に、試験信号を前記接続中継部に出力するために実装可能な主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている
構成としてもよい。

【３１８８】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用の配線パターンである
構成としてもよい。

【３１８９】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。

【３１９０】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである
構成としてもよい。

【３１９１】
また、本発明に係る遊技機において、
前記接続中継基板は、
特別役物の作動状態を表す特別役物中信号と、
遊技媒体の投入が可能な状態で駆動する投入要求ランプの駆動状態を表す投入要求ランプ信号と、を前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
遊技終了後、前記第二種特別役物に係る役物連続作動装置作動となる遊技に対する前記投入要求ランプ信号がオンになるタイミングまでに前記特別役物中信号をオンにする
構成としてもよい。

【３１９２】
また、本発明に係る遊技機において、

前記接続中継基板は、
遊技媒体の払出を要求する払い出し要求信号を前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記第二種特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技に対する前記払い出し要求信号をオフにするタイミングよりも後に前記特別役物中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１９３】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記第二種特別役物に係る役物連続作動装置が終了した遊技の次の遊技に対して前記投入要求ランプ信号をオンにするタイミングよりも前に前記特別役物中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３１９４】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
【３１９５】
（８）本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御基板７１）と、
前記主制御部に接続される複数の機器中継部（キャビネット側中継基板４４、ドア中継端子板６８、リール中継端子板７４）と、
前記主制御部又は前記機器中継部に接続された複数の入出力装置（入出力装置４０１等）と、を備え、
前記主制御部は、接続中継部（ＩＦ１）を介して試験装置（試験機４０２）に接続可能であり、
前記複数の機器中継部は、少なくとも第１中継基板（キャビネット側中継基板４４）と、第２中継基板（リール中継端子板７４）と、を有し、
前記接続中継部は、
前記主制御部と前記第１中継基板とを接続する第１接続経路と、
前記主制御部と前記第２中継基板とを接続する第２接続経路と、を有し、
前記主制御部は、
前記第１接続経路を介して、前記複数の入出力装置に含まれる第１出力装置（外部集中端子板４７）に出力信号を出力し、
前記第２接続経路を介して、前記複数の入出力装置に含まれる第２出力装置（第１～第３ステッピングモータ４０４Ｌ～４０４Ｒ）に出力信号を出力するとともに、前記複数の入出力装置に含まれる第１入力装置（第１～第３インデックスセンサ４０５Ｌ～４０５Ｒ）から入力信号が入力され、
前記接続中継部は、前記出力信号及び前記入力信号に基づいた試験信号を前記試験装置と入出力可能に構成されている。
【３１９６】
この構成により、本発明に係る遊技機は、主制御部から第１出力装置に対して出力される出力信号が流れる第１接続経路が接続中継部を経由し、主制御部から第２出力装置に対して出力される出力信号が流れる第２接続経路が接続中継部を経由するため、主制御部から第１出力装置及び第２出力装置に対して出力される出力信号に基づいた試験信号を接続中継部から試験装置に出力させることができる。
【３１９７】
また、本発明に係る遊技機は、第１入力装置から主制御部に入力される入力信号が流れる第２接続経路が接続中継部を経由するため、第１入力装置から主制御部に入力される入力信号を試験装置に接続中継部を介して入力することができる。
【３１９８】
このように、本発明に係る遊技機は、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（

中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。

【３１９９】

なお、本発明に係る遊技機において、

前記複数の機器中継部は、さらに第３中継基板（ドア中継端子板６８）を有し、

前記接続中継部は、前記主制御部と前記第３中継基板とを接続する第３接続経路をさらに有し、

前記主制御部は、前記複数の入出力装置に含まれる第２入力装置（セレクタ６６、ドア開閉監視スイッチ６７、ＢＥＴスイッチ７７等）からの入力信号が前記第３接続経路を介して入力する

構成としてもよい。

【３２００】

この構成により、本発明に係る遊技機は、特定の入出力装置から主制御部に出力される信号が流れる第２接続経路が接続中継部を経由することによって、特定の入出力装置の出力信号に基づいた試験信号を接続中継部から試験装置に出力させるため、遊技機の仕様が変わったとしても、接続中継部（中継基板）を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することができる。

【３２０１】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御部を構成する主制御基板は、前記主制御基板の一辺側に破線で囲われた位置に、試験信号を前記接続中継部に出力するために実装可能な主制御試験信号出力回路を配置する実装パターンを備えている

構成としてもよい。

【３２０２】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３２０３】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、表面実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３２０４】

また、本発明に係る遊技機において、

前記主制御基板に実装可能な前記主制御試験信号出力回路の前記実装パターンは、スルーホール実装用及び表面実装用の配線パターンである

構成としてもよい。

【３２０５】

また、本発明に係る遊技機において、

前記接続中継基板は、

普通役物の作動状態を表す普通役物中信号と、

遊技媒体の投入が可能な状態で駆動する投入要求ランプの駆動状態を表す投入要求ランプ信号と、を前記試験装置に出力可能であり、

前記主制御部は、

遊技終了後、前記普通役物作動となる遊技に対する前記投入要求ランプ信号がオンになるタイミングまでに前記普通役物中信号をオンにする

構成としてもよい。

【３２０６】

また、本発明に係る遊技機において、

前記接続中継基板は、
遊技媒体の払出を要求する払い出し要求信号を前記試験装置に出力可能であり、
前記主制御部は、
前記普通役物が終了した遊技に対する前記払い出し要求信号をオフにするタイミングよりも後に前記普通役物中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３２０７】
また、本発明に係る遊技機において、
前記主制御部は、
前記普通役物が終了した遊技の次の遊技に対して前記投入要求ランプ信号をオンにするタイミングよりも前に前記普通役物中信号をオフにする
構成としてもよい。
【３２０８】
本発明は、遊技機の仕様が変わったとしても、中継基板を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置と接続することが可能な遊技機を提供することができる。
＜付記２＞
［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）。
【３２０９】
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。
【３２１０】
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。
【３２１１】
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。
【３２１２】
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。
【３２１３】
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。
【３２１４】
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。
【３２１５】
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。

【３２１６】

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。

【３２１７】

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。

【３２１８】

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。

【３２１９】

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。

【３２２０】

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。
【３２２１】
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。
【３２２２】
　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。
【３２２３】
　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。
【３２２４】
　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。
【３２２５】
　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。
【３２２６】
　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。
【３２２７】
　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。
【３２２８】
　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。
【３２２９】
　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。
【３２３０】
　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。
【３２３１】
　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。

【３２３２】
　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。
【３２３３】
　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。
【３２３４】
　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。
【３２３５】
　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。
【３２３６】
　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。
【３２３７】
［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）。
【３２３８】
　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。
【３２３９】
　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。
【３２４０】
　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。
【３２４１】
　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。

【３２４２】

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。

【３２４３】

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。

【３２４４】

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。

【３２４５】

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。

【３２４６】

［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）。

【３２４７】

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。

【３２４８】

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。

【３２４９】

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。

【３２５０】

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。

【３２５１】

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。
【３２５２】
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。
【３２５３】
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。
【３２５４】
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。
【３２５５】
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。
【３２５６】
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。
【３２５７】
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。
【３２５８】

［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）。
【３２５９】
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。
【３２６０】
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。
【３２６１】
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。
【３２６２】
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。
【３２６３】
　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。
【３２６４】
　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。

【３２６５】

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。

【３２６６】

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。

【３２６７】

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。

【３２６８】

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。

【３２６９】

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。
【３２７０】
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。
【３２７１】
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。
【３２７２】
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。
【３２７３】
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。
【３２７４】

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。

【３２７５】

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。

【３２７６】

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。

【３２７７】

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。

【３２７８】

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。

【３２７９】

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。

【３２８０】

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。

【３２８１】

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。

【３２８２】

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。

【３２８３】

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。

【３２８４】

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。
【３２８５】
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。
【３２８６】
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。
【３２８７】
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。
【３２８８】
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。
【３２８９】
［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）。
【３２９０】
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。
【３２９１】
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。
【３２９２】
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。
【３２９３】
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。
【３２９４】
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。
【３２９５】
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。
【３２９６】
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。
【３２９７】
［第１４の構成の遊技機］
従来の遊技機において、特定の操作手段（例えば、ストップボタン）の発光態様によって内部当籤役を報知するなどの演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１０－８２０３４号公報参照）。
【３２９８】
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。
【３２９９】
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。
【３３００】
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。
【３３０１】
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。

【３３０２】

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。

【３３０３】

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。

【３３０４】

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。

【３３０５】

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。

【３３０６】

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。

【３３０７】

［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）。

【３３０８】

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。

【３３０９】

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。

【３３１０】

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。

【３３１１】

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。

【３３１２】
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。
【３３１３】
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。
【３３１４】
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。
【３３１５】
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。
【３３１６】
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。
【３３１７】
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。
【３３１８】
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。
【３３１９】
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。

【３３２０】
　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。
【３３２１】
　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。
【３３２２】
　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。
【３３２３】
　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。
【３３２４】
　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。
【３３２５】
　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。

【３３２６】

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。

【３３２７】

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。

【３３２８】

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。

【３３２９】

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。

【３３３０】

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。

【３３３１】

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。

【３３３２】

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。

【３３３３】

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。

【３３３４】

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。

【３３３５】

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。

【３３３６】

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。

【３３３７】

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。

【３３３８】

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。

【３３３９】

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。

【３３４０】

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。

【３３４１】

［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）。
【３３４２】
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。
【３３４３】
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。
【３３４４】
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。
【３３４５】
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。
【３３４６】
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。
【３３４７】
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。
【３３４８】
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。
【３３４９】

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。

【３３５０】

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。

【３３５１】

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。

【３３５２】

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。

【３３５３】

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。

【３３５４】

［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）。

【３３５５】

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。

【３３５６】

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。

【３３５７】

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。

【３３５８】

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。
【３３５９】
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。
【３３６０】
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。

【３３６１】

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。

【３３６２】

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。

【３３６３】

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。

【３３６４】

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。

【３３６５】

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。

【３３６６】

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。

【３３６７】

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。

【３３６８】

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。

【３３６９】

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。

【３３７０】

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。

【３３７１】

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。

【３３７２】

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。

【３３７３】

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。

【３３７４】

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。

【３３７５】

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。

【３３７６】

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。

【３３７７】

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。

【３３７８】

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。

【３３７９】

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。

【３３８０】

［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）。

【３３８１】

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。

【３３８２】

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。

【３３８３】

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。

【３３８４】

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。

【３３８５】

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別役を第１の確率（例えば、１／１００）で内部当籤役として決定し、

前記第２特別役を前記第１の確率よりも低い第２の確率（例えば、１／４５０）で内部当籤役として決定し、

前記第１特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／４０００）は、前記第２特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、１／６５５３６）よりも高いことを特徴とする遊技機。

【３３８６】

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。

【３３８７】

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。

【３３８８】

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。

【３３８９】

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。

【３３９０】

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。

【３３９１】
　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。
【３３９２】
　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。
【３３９３】
　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。
【３３９４】
　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。

【３３９５】

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。

【３３９６】

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。

【３３９７】

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。

【３３９８】

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。

【３３９９】

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。

【３４００】

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。

【３４０１】

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。

【３４０２】

［一詳細例に係る発明１の遊技機］

従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。

【３４０３】

このような遊技機によれば、例えば、上記所定状態及び上記有利状態が一連の有利区間（遊技者にとって有利な遊技期間）として機能し、このような一連の有利区間の継続度合いによって遊技の興趣が変動するようになっている。

【３４０４】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、一連の有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、一連の有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。

【３４０５】

しかしながら、特開２０１０－１６７１９７号公報に示すような遊技機において、この

ようなリミット機能を搭載するようにした場合、上記所定状態も一連の有利区間に含まれることから、上記所定状態での遊技期間が長くなってしまう場合には、上記有利状態と比べて有利度合いの低い状態で一連の有利区間の継続期間が消化されることとなり、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【３４０６】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、一連の有利区間の継続期間が制限される場合であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【３４０７】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４０８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度前記有利状態に制御されることが確定する特定状態（例えば、天国モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることが確定しない所定状態（例えば、終了モード）と、前記有利状態、前記特定状態、及び前記所定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、の間を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤、モード移行抽籤、及びリミット処理を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、

前記状態制御手段は、少なくとも前記有利状態及び前記特定状態において、特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、前記初期状態に移行させ、

前記状態制御手段により前記有利状態の終了後に前記特定状態に制御されることが決定されているとき、前記所定期間を短縮するか否かを決定可能な期間短縮手段（例えば、天井短縮抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４０９】

前記状態制御手段により前記有利状態の終了後に前記特定状態に制御されることが決定されているか否かにかかわらず、前記有利状態を継続させるための権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与するか否かを決定可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、

前記状態制御手段は、前記有利状態が終了したときに、前記権利付与手段により権利が付与されている場合には、再度前記有利状態に制御することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４１０】

前記有利状態、前記特定状態及び前記所定状態は、一連の有利区間として制御可能に構成され、

前記特定の制限条件は、前記一連の有利区間における遊技期間が所定の期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、又は前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定の量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に成立可能に構成されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４１１】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定している場合、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の継続期間が制限される場合であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。

【３４１２】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定していない場合であっても、権利付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【３４１３】
　また、上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間は、継続した遊技期間又は付与された遊技価値量によって継続が制限されることから、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の公平性を担保することができる。
【３４１４】
［一詳細例に係る発明２の遊技機］
　従来の遊技機において、いわゆるフリーズ演出を実行可能とし、フリーズ演出が実行された場合、フリーズ演出が実行されない場合と比べて多くの報知権利を付与することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－５７７３５号公報参照）。
【３４１５】
　このような遊技機によれば、報知権利によって遊技者にとって有利な報知が行われ得る有利区間（例えば、ＡＴ）の継続期間が決定されることから、このようなフリーズ演出が実行されるか否かは、遊技者にとって関心の高い事項となっている。
【３４１６】
　ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。
【３４１７】
　しかしながら、特開２０１０－５７７３５号公報に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、例えば、フリーズ演出が何回も実行された後にリミット機能が発揮されて有利区間が終了しまうと、かえって遊技者に喪失感を与え、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。
【３４１８】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【３４１９】
　上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【３４２０】
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかを設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
　前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、初期状態（例えば、非有利区間）に制御可能な初期状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
　前記制御情報設定手段により、遊技者にとって有利度合いの高い特定の制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定された場合に、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、
　前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において、最初に前記特定の制御情報が設定された場合には前記特別演出を実行することを決定可能とし、同じ前記一連の有利区間においては、以後に前記特定の制御情報が設定された場合であっても前記特別演出を実行することを決定可能としないことを特徴とする遊技機。
【３４２１】
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかを設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特定の制限条件（例えば、リミット処理の作動条件）が成立した場合に、初期状態（例えば、非有利区間）に制御可能な初期状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
前記制御情報設定手段により、遊技者にとって有利度合いの高い特定の制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定された場合に、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、
前記制御情報設定手段は、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として前記特定の制御情報を設定可能であるとともに、前記特定役の当籤以外の契機によっても前記特定の制御情報を設定可能であり、
前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において、最初に前記特定役の当籤を契機として前記特定の制御情報が設定された場合には前記特別演出を実行することを決定可能とし、同じ前記一連の有利区間においては、以後に前記特定役の当籤を契機として前記特定の制御情報が設定された場合であっても前記特別演出を実行することを決定可能とせず、
前記特定役の当籤は、前記有利状態に制御されることが確定する契機であることを特徴とする遊技機。

【３４２２】
上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【３４２３】
また、上記構成の遊技機によれば、一連の有利区間の継続期間が一定期間に制限される。また、一連の有利区間内においては、特定役の当籤を契機として、有利状態に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【３４２４】
［一詳細例に係る発明３～発明６の遊技機］
従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行させ、当該有利状態において遊技価値を増加させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１５－７３８１０号公報参照）。

【３４２５】
ところで、このような遊技機では、遊技の興趣を高めるため、有利状態付与の態様をより多様化しようとする工夫がなされる。しかしながら、このような工夫をなせばなすほど、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量も増大してしまうため、この点にも配慮した工夫をなすことが求められる。

【３４２６】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる遊技機を提供することを目的とする。

【３４２７】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【３４２８】
複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、
複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて二次情報（例えば、有利区間当籤時サブフラグ）を決定可能であるとともに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能な二次情報決定手段と、
前記二次情報決定手段により決定された二次情報に応じて、前記有利状態を付与するか否かを決定可能な有利状態付与決定手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。
【３４２９】
前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、
第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、
前記内部当籤役決定手段は、
前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、
前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前

記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記二次情報決定手段は、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合と、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報（例えば、「通リプ１」又は「通リプ２」）を決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４３０】

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

【３４３１】

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

【３４３２】

また、上記構成の遊技機によれば、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。

【３４３３】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４３４】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記有利状態制御手段は、少なくとも前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、

前記特典付与手段は、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合と、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合と、で同じ特典（例えば、再遊技）を付与可能であることを特徴とする遊技機。

【３４３５】

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

【３４３６】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４３７】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特

別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合であって前記第２特別許可状態である場合、特定の態様で停止操作が行われるときには前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

前記有利状態制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とすることを特徴とする遊技機。

【３４３８】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合であって前記第２特別許可状態である場合、特定の態様で停止操作が行われるときには前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

前記有利状態制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示されたときと、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示されなかったときとで前記有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能とすることを特徴とする遊技機。

【３４３９】

前記停止制御手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記特定の態様で停止操作が行われたときには前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させ、前記特定の態様で停止操作が行われないときには前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４４０】

上記構成の遊技機によれば、いずれの特別許可状態となっているかと遊技者の停止操作の態様とに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。

【３４４１】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４４２】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び図柄表示領域４）と、

複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに応じて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、３ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せ）が表

示された場合に第２特別遊技状態（例えば、２ＢＢ状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

第１特別役（例えば、「Ｆ＿３ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄の組合せが表示されることが許可される第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）を継続させ、

第２特別役（例えば、「Ｆ＿２ＢＢ」）が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄の組合せが表示されることが許可される第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第１特別許可状態及び前記第２特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）が内部当籤役として決定された場合、前記第１特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、前記第２特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることが可能であり、

前記有利状態制御手段は、

前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せが表示された場合、第１付与状態（例えば、「安定状態」）に制御し、

前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合、第２付与状態（例えば、「荒波状態」）に制御し、

所定の終了条件が満たされるまで（例えば、疑似ボーナス移行が決定されるまで）制御された付与状態を継続させ、

制御された付与状態に応じて前記有利状態を付与するか否かを決定可能とすることを特徴とする遊技機。

【３４４３】

前記所定の終了条件は、前記有利状態を付与することが決定された場合に満たされることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４４４】

上記構成の遊技機によれば、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても停止表示態様を異ならせることができ、また、これによって有利状態の付与状態を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。

【３４４５】

［一詳細例に係る発明７～発明１２の遊技機］

従来の遊技機において、遊技を行う状態として、通常区間と有利区間とを設定可能であり、有利区間において演出状態がＡＴ状態（有利状態）に設定され、有利区間の終了時においてＡＴ状態である場合にはＡＴ状態について予め定められた終了条件が成立していなくても初期化処理によって強制的にＡＴ状態を終了させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。

【３４４６】

ところで、このような遊技機では、射幸性が過度に高くなってしまうことは抑制できる

ものの、有利状態がその途中で突然終了してしまうことから、遊技者が不信感や喪失感などを抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合があるという問題があった。

【３４４７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮した遊技機を提供することを目的とする。

【３４４８】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４４９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４５０】

前記特定期間は、前記有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）に応じて前記所定期間よりも短く設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４５１】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４５２】

前記特定量は、前記有利状態の付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）に応じて前記所定量よりも少なく設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４５３】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間と

なったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４５４】

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

【３４５５】

また、上記構成の遊技機によれば、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間又は付与可能遊技価値量を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【３４５６】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４５７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態でない場合には前記有利状態に移行させ、移行させた前記有利状態が終了して前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４５８】

前記特定期間は、前記有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）に応じて前記所定期間よりも短く設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４５９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態でない場合には前記有利状態に移行させ、移行させた前記有利状態が終了して前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（払出数）を行

うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４６０】

前記特定量は、前記有利状態の付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）に応じて前記所定量よりも少なく設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４６１】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４６２】

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

【３４６３】

また、上記構成の遊技機によれば、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間又は付与可能遊技価値量を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【３４６４】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４６５】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行う

メインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４６６】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３４６７】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４６８】

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

【３４６９】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったときには、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感などを抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４７０】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４７１】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が第１の量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記第１の量よりも少ない第２の量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記第２の量よりも少ない第３の量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記第３の量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１の量を計数する第１計数手段（例えば、有利区間払出数カウンタ）と、

前記第２の量及び前記第３の量を計数する第２計数手段（例えば、制御用払出数カウンタ）と、を備え、

特定役（例えば、「押し順ベルＡ」）に当籤したとき、特定の態様（例えば、正解押し順）で停止操作が行われると所定量（例えば、８枚）の遊技価値が付与される一方、前記特定の態様で停止操作が行われないと前記所定量の遊技価値は付与されないように構成され、

前記第２計数手段は、前記特定役に当籤したとき、前記特定の態様で停止操作が行われたか否かにかかわらず前記所定量の遊技価値が付与されたものとして計数を行うことを特徴とする遊技機。

【３４７２】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間において付与された遊技価値量が第１の量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間において付与された遊技価値量が第１の量よりも少ない第２の量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４７３】

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

【３４７４】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利によって延長される場合

があるが、一連の有利区間において付与された遊技価値量が、第２の量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された第３の量となったときには、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感などを抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４７５】

また、上記構成の遊技機によれば、少なくとも第２の量や第３の量を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視などに起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４７６】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４７７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【３４７８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【３４７９】

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記確定役に当籤したときには、次回遊技から前記有利状態を開始し、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、今回遊技から前記有利状態を開始することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４８０】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４８１】

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

【３４８２】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったときには、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感などを抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４８３】

また、上記構成の遊技機によれば、権利の付与が抑制されている状態において有利状態への移行が確定する確定役に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せを表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であったなどといった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４８４】

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

【３４８５】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４８６】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき

（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定期間よりも短い特別期間を設定可能であり、前記一連の有利区間における遊技期間が設定された前記特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）と、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の衆力）を行うことを可能とし、前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行うことを可能としない特別報知手段（例えば、スピーカ群８４から特別入賞音を出力させるサブＣＰＵ２０１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【３４８７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能な遊技機であって、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態を所定の遊技可能期間（例えば、「５５ゲーム」）分延長させることを可能とする権利（例えば、１Ｇ連ストック）を付与可能な権利付与手段（例えば、１Ｇ連抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、

前記権利付与手段により付与された権利数に応じて、前記特定量よりも少ない特別量を

設定可能であり、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が設定された前記特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）、以後の前記一連の有利区間において前記権利付与手段により権利が付与されることを抑制する第３規制手段（例えば、準リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記特定状態において当籤すると前記有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）があり、

前記確定役に当籤したとき、所定の態様（例えば、右第１停止以外）で停止操作が行われた場合には特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）が表示可能であり、前記所定の態様とは異なる特定の態様（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記特別図柄の組合せは表示されず、所定図柄の組合せ（例えば、「中段リプ」）が表示されるように構成され、

前記所定図柄の組合せは、前記確定役以外の役に当籤したときにも表示され得る図柄の組合せであり、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記確定役に当籤したときには、停止操作の手順として前記特定の態様を報知する特殊報知手段（例えば、表示装置１１に特殊報知を表示させるサブＣＰＵ２０１）と、

前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されていない場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の衆力）を行うことを可能とし、前記第３規制手段により前記権利付与手段による権利の付与が抑制されている場合に、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行うことを可能としない特別報知手段（例えば、スピーカ群８４から特別入賞音を出力させるサブＣＰＵ２０１）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【３４８８】

前記特別報知手段は、前記確定役に当籤したとき、前記特殊報知手段により前記特定の態様が報知されていなかった場合であって、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行い、前記特殊報知手段により前記特定の態様が報知されていた場合であって、前記特別図柄の組合せが表示された場合には前記特別報知を行わないことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３４８９】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【３４９０】

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

【３４９１】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態は付与された権利によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったときには、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連

の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感などを抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４９２】

また、上記構成の遊技機によれば、権利の付与が抑制されている状態において有利状態への移行が確定する確定役に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せを表示させないための特殊報知が行われるようになっている。また、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であったなどといった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【３４９３】

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

【３４９４】

［一詳細例に係る発明１３の遊技機］

従来の遊技機において、遊技を行う状態として、通常区間と有利区間とを設定可能であり、有利区間において演出状態がＡＴ状態（有利状態）に設定され、有利区間の終了時においてＡＴ状態である場合にはＡＴ状態について予め定められた終了条件が成立していなくても初期化処理によって強制的にＡＴ状態を終了させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。

【３４９５】

ところで、このような遊技機では、射幸性が過度に高くなってしまうことは抑制できるものの、有利状態がその途中で突然終了してしまうことから、遊技者が不信感や喪失感などを抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合があるという問題があった。

【３４９６】

なお、このような遊技機では、例えば、第１の量（例えば、３枚）の遊技価値がベットされた場合にのみ遊技を可能とするもの、あるいは、第１の量のみならず第２の量（例えば、２枚）の遊技価値がベットされたにも遊技を可能とするもの、などベットされる遊技価値量の仕様については種々の仕様を採用することもできるようになっているが、一般的にはより多くの遊技価値がベットされた場合のほうが遊技者にとって有利となる。したがって、例えば、有利状態の有利度合いなどは第１の量の遊技価値がベットされた場合を想定して設定される。すなわち、このような場合、第１の量の遊技価値をベットして遊技を行うことが、企図された遊技方法となるのであるが、このような遊技方法にて遊技を行うべきであることを遊技者に促すための工夫をなす必要があると考えられる。

【３４９７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつ、企図された遊技方法で遊技を行う遊技者に対してはその感情に配慮した工夫をなし、企図された遊技方法で遊技を行わない遊技者に対しては企図された遊技方法で遊技を行うことを促すことができる遊技機を提供することを目的とする。

【３４９８】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３４９９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能であり、ベットされた遊技価値が、第１の量（例えば、３枚）である場合及び前記第１の量よりも少ない第２の量（例えば、２枚）である場合のいずれの場合にも遊技を行うことが可能な遊技機であって、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合及び前記第２の量である場合のいずれの場合にも、前記一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が通常リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合、前記一連の有利区間における遊技期間が前記所定期間よりも短い特定期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５００】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態に移行する期待度を変動させることが可能な特定状態（例えば、演出区間）と、前記有利状態及び前記特定状態とは異なる初期状態（例えば、非有利区間）と、を有し、前記有利状態及び前記特定状態を一連の有利区間として制御可能であり、ベットされた遊技価値が、第１の量（例えば、３枚）である場合及び前記第１の量よりも少ない第２の量（例えば、２枚）である場合のいずれの場合にも遊技を行うことが可能な遊技機であって、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合及び前記第２の量である場合のいずれの場合にも、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったとき（例えば、有利区間払出数カウンタの値が通常リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態及び前記特定状態のいずれの状態であっても、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第１規制手段（例えば、通常リミット処理（払出数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、

ベットされた遊技価値が前記第１の量である場合、前記一連の有利区間において付与された遊技価値量が前記所定量よりも少ない特定量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が特殊リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）に、前記有利状態である場合には、前記特定状態に移行するときに、前記一連の有利区間を終了させて前記初期状態に制御する第２規制手段（例えば、特殊リミット処理（ゲーム数）を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５０１】

少なくとも前記一連の有利区間において、前記第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合よりも、前記第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合のほうが、遊技者にとって不利となることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３５０２】

上記構成の遊技機によれば、有利状態及び特定状態は一連の有利区間として制御され、いずれの量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合であっても、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了される。また、第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしているが

、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、このような制御は行われないようにしている。

【３５０３】

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

【３５０４】

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

【３５０５】

［一詳細例に係る発明１４～発明１７の遊技機］

従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１０－１６７１９７号公報参照）。

【３５０６】

このような遊技機によれば、例えば、上記所定状態及び上記有利状態が一連の有利区間（遊技者にとって有利な遊技期間）として機能し、このような一連の有利区間の継続度合いによって遊技の興趣が変動するようになっている。

【３５０７】

ところで、このような遊技機では、上記所定状態における上記有利状態への移行確率を変動可能とすることで、さらに遊技の興趣を高めることも可能である。

【３５０８】

しかしながら、例えば、有利状態への移行確率が高い状態となった場合には遊技者の遊技意欲や興趣が向上する一方、有利状態への移行確率が低い状態となった場合には遊技者の遊技意欲や興趣が低下してしまうという問題があった。

【３５０９】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【３５１０】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３５１１】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度前記有利状態に制御されることが確定する特定状態（例えば、天国モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることが確定しない第１所定状態（例えば、終了モード）と、前記有利状態が終了してから前記所定期間内に再度前記有利状態に制御されることは確定しないが前記第１所定状態よりも有利な第２所定状態（例えば、天国準備モード）と、の間

を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤及びモード移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、
　前記状態制御手段は、前記有利状態が終了する場合に、前記特定状態、前記第１所定状態、及び前記第２所定状態のいずれかの状態に制御することが可能であり、
　前記有利状態が開始されるときに所定態様による報知（例えば、有利区間ランプの点灯）を開始し、
　少なくとも前記所定期間内は前記所定態様による報知を継続し、
　前記所定期間を経過したときに、前記第１所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を終了し、前記第２所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を継続することが可能な状態報知手段（例えば、有利区間ランプ）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３５１２】
　前記状態制御手段は、前記第２所定状態から前記有利状態に制御されて当該有利状態が終了する場合、前記第１所定状態から前記有利状態に制御されて当該有利状態が終了する場合よりも高い確率で前記特定状態に制御することが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【３５１３】
　遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）と、前記有利状態が終了してから再度前記有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態（例えば、終了Ａモード）と、前記有利状態が終了してから再度前記有利状態に制御される確率が前記所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態（例えば、天国準備モード）と、の間を移行制御する状態制御手段（例えば、疑似ボーナス移行抽籤及びモード移行抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備えた遊技機であって、
　前記状態制御手段は、前記有利状態が終了する場合に、前記第１所定状態及び前記第２所定状態のいずれかの状態に制御することが可能であり、
　前記有利状態が開始されるときに所定態様による報知（例えば、有利区間ランプの点灯）を開始し、
　少なくとも前記有利状態が終了してから所定期間内は前記所定態様による報知を継続し、
　前記所定期間を経過したときに、前記第１所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を終了し、前記第２所定状態に制御されている場合には前記所定態様による報知を継続することが可能な状態報知手段（例えば、有利区間ランプ）を備えたことを特徴とする遊技機。
【３５１４】
　上記構成の遊技機によれば、有利状態が終了する場合、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定する特定状態、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定しない第１所定状態、及び有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることは確定しないが第１所定状態よりも有利な第２所定状態のいずれかの状態に制御可能である。
【３５１５】
　そして、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成される。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。
【３５１６】
　また、上記構成の遊技機によれば、有利状態の終了後、所定期間を経過しても報知が継続した場合には、次に有利状態が開始されれば、その終了後は特定状態に移行する可能性が高くなるため、有利状態の終了後に特定状態に移行しなかった場合であっても、遊技意欲や興趣を維持して遊技を行わせることができる。
【３５１７】

なお、上記構成の遊技機において、有利状態が終了する場合、再度有利状態に制御される確率が所定確率である第１所定状態、及び再度有利状態に制御される確率が所定確率よりも高い特定確率である第２所定状態のいずれかの状態に制御可能であり、有利状態が開始されるときから、当該有利状態が終了した後の所定期間内の間は、いずれの状態であっても同じ報知が行われ、所定期間を経過したとき、第１所定状態であれば当該報知が終了し、第２所定状態であれば当該報知が継続する場合があるように構成してもよい。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【３５１８】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３５１９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかを設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記通常状態において、前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で第１演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な第１演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））と、

前記第１演出手段により前記第１演出が実行された回数に応じて異なる演出態様で第２演出（例えば、リールサイドランプ演出）を実行可能な第２演出手段（例えば、リールサイドランプ表示部（ＳＬ））と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５２０】

前記第２演出は、非遊技状態において行われる演出であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３５２１】

上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態の付与期待度に応じて異なる確率で第１演出が行われ、さらに、第１演出の実行回数に応じて異なる演出態様で第２演出が行われることを可能としている。すなわち、例えば、通常状態において最初から遊技を行っていなくとも、第１演出の実行頻度や第２演出の演出態様を手掛かりとして、有利状態の付与期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。

【３５２２】

また、上記構成の遊技機によれば、第２演出は非遊技状態において行われるため、第２演出の演出態様はこれから遊技を行おうとする遊技者にとって有効な指標となりうる。これにより、遊技意欲を高めて遊技機の稼働を向上させることができる。

【３５２３】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３５２４】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかを設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記通常状態において、前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な特定演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））を備え、

前記特定演出手段は、遊技価値のベット数を表示するベット数表示手段であり、

前記ベット数表示手段の表示態様を通常とは異なる表示態様とすることにより前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

【３５２５】

前記ベット数表示手段は、遊技価値のベット数に対応する複数の表示領域（例えば、「ＢＬ１」～「ＢＬ３」）を有し、再遊技が作動する場合、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させるベット演出を行うことが可能であり、

前記特定演出が実行される場合には、前記ベット演出において前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させる際に、それぞれを通常とは異なる表示態様とすることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３５２６】

上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態の付与期待度に応じて異なる確率で特定演出が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態の付与期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行われることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【３５２７】

また、上記構成の遊技機によれば、再遊技の作動時には疑似的なベット演出が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。

【３５２８】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３５２９】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかを設定可能な制御情報設定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記通常状態において、前記制御情報設定手段により設定された制御情報に応じて異なる確率で特定演出（例えば、ベットランプ変化演出）を実行可能な特定演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））を備え、

前記特定演出手段は、遊技価値のベット数を表示するベット数表示手段であり、

前記ベット数表示手段は、遊技価値のベット数に対応する複数の表示領域（例えば、「ＢＬ１」～「ＢＬ３」）を有し、再遊技が作動する場合、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させるベット演出を行うことが可能であり、

前記特定演出が実行される場合には、前記ベット演出において前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させる際に、それぞれを通常とは異なる表示態様とし、

前記特定演出が実行される場合であってもエラーが発生している場合には、前記複数の表示領域の表示内容を順次変化させず、前記ベット演出における最終的な表示内容を通常とは異なる表示態様として表示することを特徴とする遊技機。

【３５３０】
上記構成の遊技機によれば、通常状態では、有利状態の付与期待度に応じて異なる確率で特定演出が行われることを可能としている。すなわち、特定演出の実行頻度を手掛かりとして、有利状態の付与期待度を推測することができる場合があるようになっている。これにより、有利状態への移行確率が変動する場合であっても、遊技意欲や興趣を維持することができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出は、ベット数表示の表示態様を異ならせることによって行われる。したがって、特定演出を行うための専用の演出装置などを設ける必要がなく、遊技中の自然な流れの中で特定演出が行われることを可能としている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。
【３５３１】
また、上記構成の遊技機によれば、再遊技の作動時には疑似的なベット演出が行われるが、特定演出もこのようなベット演出の流れに沿った態様で行われるようになっている。これにより、より違和感のない態様で遊技意欲や興趣が向上する演出を行うことができる。また、上記構成の遊技機によれば、特定演出がエラー発生中に行われる場合、ベット演出の流れに沿ったものとせず、最終的な表示内容のみが表示されるようになっている。これにより、不具合が発生することを抑制しつつ、エラーが発生した場合であっても、遊技者が得られる情報に差異を生じさせないようにすることができる。
【３５３２】
［一詳細例に係る発明１８の遊技機］
従来の遊技機において、再遊技役として、例えば、リプレイ図柄によって構成される図柄の組み合わせが表示されることにより入賞する第一の再遊技役と、小役図柄によって構成される図柄の組み合わせが表示される第二の再遊技役と、を備えたものが知られている（例えば、特開２０１４－１２４４６７号公報参照）。
【３５３３】
ところで、このような遊技機では、再遊技役に入賞した場合、通常のベット操作時と同様にベット演出を行うことを可能にしたものもある。
【３５３４】
しかしながら、特開２０１４－１２４４６７号公報に示すような遊技機において、このようなベット演出を行う場合、例えば、上述の第二の再遊技役のように、再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な停止表示態様が表示された場合に、上述の第一の再遊技役のように、再遊技役の入賞であることを遊技者に容易に認識させることが可能な停止表示態様が表示された場合と同様のベット演出が行われるとすれば、遊技者を困惑させてしまう場合があるという問題があった。
【３５３５】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【３５３６】
上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【３５３７】
再遊技役の停止表示態様が表示されたことに応じて、再遊技を作動させることが可能な再遊技作動手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
再遊技が作動する場合、ベット演出を行うことが可能なベット演出手段（例えば、ベットランプ表示部（ＢＬ））と、を備えた遊技機であって、
再遊技役の停止表示態様には、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様（例えば、通常再遊技表示態様）と、再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様（例えば、特別再遊技表示態様）と、いずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とす

る第３の停止表示態様（例えば、特殊再遊技表示態様）と、が含まれ、
　前記ベット演出手段は、少なくとも、前記第１の停止表示態様が表示された場合と、前記第３の停止表示態様が表示された場合と、で異なる演出態様のベット演出を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。
【３５３８】
　前記ベット演出手段は、前記第１の停止表示態様が表示された場合と、前記第２の停止表示態様が表示された場合と、前記第３の停止表示態様が表示された場合と、で異なる演出態様のベット演出を行うことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【３５３９】
　特定の再遊技役（例えば、「Ｆ＿確定チェリー」）に当籤した場合、所定の手順（例えば、右第１停止）で停止操作が行われた場合には前記第１の停止表示態様を表示させ、前記所定の手順とは異なる手順（例えば、右第１停止以外）、且つ特定のタイミング（例えば、押下位置○となるタイミング）で停止操作が行われた場合には前記第２の停止表示態様を表示させ、前記所定の手順とは異なる手順（例えば、右第１停止以外）、且つ前記特定のタイミングとは異なるタイミング（例えば、押下位置×となるタイミング）で停止操作が行われた場合には前記第３の停止表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【３５４０】
　上記構成の遊技機によれば、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間、あるいは、再遊技役の入賞であることを遊技者に認識させることを容易とする第１の停止表示態様と再遊技役とは異なる役の入賞であるように遊技者に認識させることが可能な第２の停止表示態様といずれの役の入賞であるかを遊技者に認識させることを困難とする第３の停止表示態様との間でベット演出の演出態様を異ならせることを可能としている。これにより、再遊技役の停止表示態様を複数有する場合であっても、遊技者が困惑してしまうことを防止することができる。
【３５４１】
　また、上記構成の遊技機によれば、特定の再遊技役に当籤した場合、第１の停止表示態様、第２の停止表示態様、及び第３の停止表示態様のいずれも表示される可能性があり、例えば、停止表示態様の相違によって遊技性を変動させることなども可能であるが、このような場合であっても、適切なベット演出を行うことが可能となる。さらに、ベット演出によってその遊技性を示唆することもできる。
【３５４２】
［一詳細例に係る発明１９の遊技機］
　従来の遊技機において、楽曲の構成内容が異なる複数の楽曲パターンを有し、特定状態（例えば、特別遊技状態）中は選択された一の楽曲パターンによる楽曲が出力されることを可能としたものが知られている（例えば、特開２０１５－１４２６９３号公報参照）。
【３５４３】
　ところで、このような遊技機では、特定状態中に、例えば、電断やエラーなどの事象が発生した場合、楽曲の出力は中断される。そして、発生した事象が解消された場合、楽曲の出力を中断した箇所から再開することもできるし、最初から再開することもできる。
【３５４４】
　しかしながら、いずれの再開の態様であっても、遊技者に違和感を与えてしまう場合が少なくない。したがって、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合には、さらなる工夫をなすことが求められる。
【３５４５】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【３５４６】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【３５４７】

特定状態（例えば、疑似ボーナス）中に楽曲を出力可能な楽曲出力手段（例えば、スピーカ群８４）と、複数の楽曲パターンの中から前記楽曲出力手段により出力される楽曲パターンを選択可能な楽曲パターン選択手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備えた遊技機であって、

前記複数の楽曲パターンには、少なくとも、第１固有部（例えば、イントロ部Ａ）と共通部とで構成された第１楽曲パターン（例えば、図１１９の（ａ）に示す楽曲演出データ１）と、第２固有部（例えば、イントロ部Ｃ）と前記共通部とで構成された第２楽曲パターン（例えば、図１１９の（ｃ）に示す楽曲演出データ３）と、が含まれ、

前記楽曲出力手段は、

前記第１楽曲パターンが選択された場合、前記第１固有部の楽曲を出力した後、前記共通部の楽曲を繰り返し出力することが可能であり、

前記第２楽曲パターンが選択された場合、前記第２固有部の楽曲を出力した後、前記共通部の楽曲を繰り返し出力することが可能であり、

前記楽曲パターン選択手段により前記特定状態中の特定のタイミングでいずれかの楽曲パターンが選択された後、前記特定状態中に中断事象（例えば、電断、エラー、ドア開放など）が発生して前記楽曲出力手段による楽曲の出力が中断された場合、いずれの楽曲パターンが選択されていたか否かにかかわらず、前記楽曲出力手段による楽曲の出力が再開されるときには、前記第２楽曲パターンの楽曲を最初から出力することを特徴とする遊技機。

【３５４８】

前記複数の楽曲パターンは、前記特定状態の延長が決定されたことを報知するものであり、

前記第１楽曲パターンは、前記特定状態が開始されるときから楽曲の出力が開始されるパターンであり、

前記第２楽曲パターンは、前記特定状態の中途において楽曲の出力が開始されるパターンであることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【３５４９】

上記構成の遊技機によれば、流れ出しの部分のみが異なり、あとは共通の楽曲が出力される複数の楽曲演出が実行可能である場合に、いずれの楽曲演出が実行されていたとしても、中断事象が発生した後再開する場合には特定の楽曲演出が最初から再開されるようにしている。すなわち、中断事象が発生した後再開する場合の態様が同じとなるようにしている。これにより、楽曲演出において、中断事象が発生した後再開する場合に、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【３５５０】

また、上記構成の遊技機によれば、楽曲演出は特定状態の延長を報知する演出として用いられる。そして、中断事象が発生した後再開する場合には、常に特定状態の延長がその中途において報知される楽曲演出が最初から再開されるようにしている。これにより、楽曲演出の興趣を高めつつ、演出再開時の違和感をより軽減することができる。

【３５５１】

［一詳細例に係る発明２０の遊技機］

従来の遊技機において、ベットされた遊技価値が第１の量であれば、所定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とする一方、特定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とせず、ベットされた遊技価値が第２の量であれば、特定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能とする一方、所定の図柄の組合せが表示されることが許可されることを決定可能としないことで、ベットされた遊技価値の量に応じて遊技性を変動させることを可能としたものが知られている（例えば、特開２００６－２３０７７６号公報参照）。

【３５５２】
　ところで、このような遊技機では、遊技性を変動させることを可能とする反面、現在の状態や表示されることが許可される図柄の組合せの種類などの遊技性に関する情報を正確に把握することは難しくなるため、遊技の難易度が高くなる。それゆえ、このような情報はできるだけ遊技者に示されることが望ましい。
【３５５３】
　しかしながら、例えば、液晶表示装置などの表示装置が搭載された遊技機ではこのような情報を表示することが可能である一方、表示装置が搭載されない遊技機ではこのような情報を表示することができない場合がある。また、表示装置が搭載された遊技機でこのような情報を表示するものとすると、表示装置の表示領域において演出に用いることが可能な領域を制限してしまう場合もある。
【３５５４】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる遊技機を提供することを目的とする。
【３５５５】
　上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【３５５６】
　複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、
　遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
　前記停止操作手段において、遊技者の停止操作を受け付けることを可能とする第１状態（例えば、「停止許可時」）、及び遊技者の停止操作を受け付けることを可能としない第２状態（例えば、「停止許可時以外」）のいずれの状態であるかを表示可能な停止状態報知手段（例えば、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒ）と、を備え、
　前記停止状態報知手段は、前記第１状態の表示態様及び前記第２状態の表示態様により遊技性に関する情報を示唆可能であることを特徴とする遊技機。
【３５５７】
　ベットされた遊技価値量に応じて、表示が許可される図柄の組合せを決定可能な表示決定手段（例えば、内部抽籤処理及びリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
　ベットされた遊技価値量と前記表示決定手段による決定結果とに応じて、遊技性を変動させることが可能な遊技性変動手段（例えば、２ＢＢフラグ間３枚ベット状態と、３ＢＢフラグ間３枚ベット状態と、で遊技性を変動させることが可能なメインＣＰＵ１０１）と、備え、
　前記表示決定手段は、
　ベットされた遊技価値量が第１の量（例えば、３枚）であるとき、第１特別図柄の組合せ（例えば、３ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０２」）の表示を許可することを決定可能とし、
　前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、３ＢＢフラグ間）であっても、ベットされた遊技価値量が第２の量（例えば、２枚）である遊技では前記第１特別図柄の組合せの表示を許可することを決定可能とせず、
　ベットされた遊技価値量が前記第２の量であるとき、第２特別図柄の組合せ（例えば、２ＢＢに係る図柄の組合せである「ＢＢ０１」）の表示を許可することを決定可能とし、
　前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態（例えば、２ＢＢフラグ間）であっても、ベットされた遊技価値量が前記第１の量である遊技では前記第２特別図柄の組合せの表示を許可することを決定可能とせず、
　前記遊技性変動手段は、少なくとも、前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であってベットされた遊技価値量が前記第１の量であるときと、前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であってベットされた遊技価値量が前記第１の量で

あるときと、で遊技性を変動させることが可能であり、
　前記停止状態報知手段は、
　前記第１状態の表示態様により、今回の遊技で前記第１特別図柄の組合せ又は前記第２特別図柄の組合せが表示可能である場合にはその旨を示唆可能であり、
　前記第２状態の表示態様により、前記第１特別図柄の組合せの表示が許可されている状態又は前記第２特別図柄の組合せの表示が許可されている状態である場合にはその旨を示唆可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。
【３５５８】
　複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、
　遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
　前記停止操作手段において、遊技者の停止操作を受け付けることを可能とする第１状態（例えば、「停止許可時」）、及び遊技者の停止操作を受け付けることを可能としない第２状態（例えば、「停止許可時以外」）のいずれの状態であるかを表示可能な停止状態報知手段（例えば、停止状態報知部１１７Ｌ，１１７Ｃ，１１７Ｒ）と、
　遊技状態（例えば、図１２０に示す遊技状態）に応じて、表示が許可される図柄の組合せを決定可能な表示決定手段（例えば、内部抽籤処理及びリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、
　前記停止状態報知手段は、
　前記第１状態の表示態様により前記表示決定手段による決定結果を示唆可能であり、
　前記第２状態の表示態様により遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機。
【３５５９】
　上記構成の遊技機によれば、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて遊技性に関する情報を示唆可能としたことから、遊技性に関する情報を報知するための報知手段を設ける必要がなくなる。したがって、汎用的な構成で遊技性に関する情報を示すことができる。
【３５６０】
　また、上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値量に応じていずれの種類の特別図柄の組合せの表示を許可するか否かが決定される。また、すでにいずれかの特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であったとしても、当該特別図柄の組合せが表示されるか否かはベットされた遊技価値量に応じて変動するようになっている。また、ベットされた遊技価値量と、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかと、に応じて遊技性を変動させることを可能としている。そして、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて、今回の遊技で表示が許可される特別図柄の組合せがある場合にはその旨を報知するとともに、いずれの種類の特別図柄の組合せの表示が許可されている状態であるかも報知される。したがって、遊技性が複雑な場合であっても、その遊技性に関する情報を適切に報知することができる。
【３５６１】
　上記構成の遊技機によれば、停止操作が受付可能となっているか否かを報知するための報知手段を用いて遊技状態及び表示が許可される図柄の組合せを示唆可能としてもよい。これにより、汎用的な構成で遊技者の所望する情報を適切に報知することができる。
【３５６２】
［本例における発明１～４の遊技機］
　従来、ＡＴ（疑似ボーナス）中の内部当籤役に基づいてＡＴランクの昇格判定を行い、判定結果に応じてＡＴランクを昇格させ、ＡＴランクに応じた差枚数を獲得するまでＡＴを継続する遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－１２１２９７号公報参照）。
【３５６３】
　特開２０１７－１２１２９７号公報には、ＡＴランクの昇格当否の当否情報が異なる第１役及び第２役のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、完全に同一の停止制御

を行い、表示される図柄の組合せからＡＴのランクが昇格されるか否かを判別不可能にする遊技機が開示されている。

【３５６４】

しかしながら、特開２０１７－１２１２９７号公報に記載された遊技機のように、内部当籤役に基づいてＡＴランクの昇格判定が行われるゲーム性の遊技機では、遊技興趣の向上を図るためにさらなる改良の余地がある。

【３５６５】

近年では、成功率が異なる昇格判定を複数回行うゲーム性の遊技機も知られているが、ただ単にそれだけにとどまり、さらなる改良の余地があることに変わりない。

【３５６６】

本発明は、遊技興趣の向上を図ることを目的とする。

【３５６７】

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。

【３５６８】

（１）本発明に係る遊技機は、

特典（例えば、ＡＴ）が付与されると遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特典の付与にかかわる判定を、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行うことが可能な判定手段（例えば、ストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を制御可能な情報制御手段（例えば、ステップＳ１１００、ステップＳ１１４０、ステップＳ１２００、ステップＳ１２５０等のストーンレベルの更新処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記情報制御手段により前記第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を高める方向に更新可能な遊技が複数遊技（例えば、擬似ボーナスの２０ゲーム）にわたって実行される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ストーンレベル昇格抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報（例えば、１ｓｔストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第１判定を行う第１判定手段（例えば、２１ゲーム目の１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）、および

前記第２情報（例えば、２ｎｄストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第２判定を行う第２判定手段（例えば、２２ゲーム目の２ｎｄストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）を有する

ことを特徴とする。

【３５６９】

上記（１）の遊技機によれば、特典の付与にかかわる判定は、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行われる。特定遊技状態では、複数遊技にわたって、第１情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値、および、第２情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値を高める方向に更新する制御が実行される。すなわち、特定遊技状態では、第１期待値および第２期待値を高める方向に更新可能な制御が、複数遊技にわたって実行される。このように、第１期待値および第２期待値を複数遊技にわたって段階的に上昇させ

ていくことを可能とすることにより、ゲーム性の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３５７０】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、

内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤を実行可能なメインＣＰＵ１０１）を備え、

前記情報制御手段は、

前記特定遊技状態において、前記役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記第１期待値または前記第２期待値を高める方向に更新を行うことが可能に構成される

ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【３５７１】

上記（２）の遊技機は例えばパチスロであり、特定遊技状態における複数遊技において、内部当籤役に応じて第１期待値または第２期待値が高められる。そのため、遊技者による停止操作により第１期待値および第２期待値を複数遊技わたって段階的に上昇させていくといった面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。

【３５７２】

（３）上記（１）に記載の遊技機において、

前記役決定手段により決定された内部当籤役と、停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、

少なくとも前記第１判定の結果および前記第２判定の結果に応じて、前記報知手段による停止操作態様の報知の許容にかかわる特典遊技を実行する権利を付与可能な特典遊技付与手段（例えば、擬似ボーナスやＡＴを実行するメインＣＰＵ１０１）と、

を備える。

【３５７３】

上記（３）の遊技機によれば、第１判定の結果および第２判定の結果に応じて、報知手段による停止操作態様の報知の許容にかかわる特典遊技を実行する権利が付与される。すなわち、第１期待値および第２期待値を複数遊技にわたって段階的に高めることによって、第１判定および第２判定において遊技者にとって有利な結果がえられる期待値が高くなるため、遊技興趣を高めることが可能となる。

【３５７４】

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。

【３５７５】

（１）本発明に係る遊技機は、

特典（例えば、ＡＴ）が付与されると遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特典の付与にかかわる判定を、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行うことが可能な判定手段（例えば、ストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を制御可能な情報制御手段（例えば、ステップＳ１１００、ステップＳ１１４０、ステップＳ１２００、ステップＳ

１２５０等のストーンレベルの更新処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
前記情報制御手段により前記第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を高める方向に更新可能な遊技が複数遊技（例えば、擬似ボーナスの２０ゲーム）にわたって実行される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ストーンレベル昇格抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報（例えば、１ｓｔストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第１判定を行う第１判定手段（例えば、２１ゲーム目の１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）、および
前記第２情報（例えば、２ｎｄストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第２判定を行う第２判定手段（例えば、２２ゲーム目の２ｎｄストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）を有しており、
前記情報制御手段は、
前記特定遊技状態における遊技において、前記第１期待値を高める方向に更新（例えば、１ｓｔストーンのストーンレベルがアップ）したときは当該遊技において前記第２期待値を高める方向に更新（例えば、２ｎｄストーンのストーンレベルがアップ）を行わず、前記第１期待値を高める方向に更新しなかったときに当該遊技において前記第２期待値を高める方向に更新を行うことが可能に構成される
ことを特徴とする遊技機。
【３５７６】
上記（１）の遊技機によれば、特典の付与にかかわる判定は、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行われる。特定遊技状態では、複数遊技にわたって、第１情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値、および、第２情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値を高める方向に更新する制御が実行される。すなわち、特定遊技状態では、第１期待値および第２期待値を高める方向に更新可能な制御が複数遊技にわたって実行される。このように、第１期待値および第２期待値を複数遊技にわたって段階的に上昇させていくことを可能とすることにより、ゲーム性の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。しかも、第１期待値を高める方向に更新されなかったとしても第２期待値を高める方向に更新される可能性があるため、遊技興趣を途中で低下させることなく遊技興趣の向上を維持することが可能となる。
【３５７７】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、
内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤を実行可能なメインＣＰＵ１０１）を備え、
前記情報制御手段は、
前記特定遊技状態において、前記役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記第１期待値または前記第２期待値を高める方向に更新を行うことが可能な通常更新手段（例えば、ステップＳ１０２０、ステップＳ１０４０、ステップＳ１０６０の処理を実行するメインＣＰＵ１０１）、および
前記特定遊技状態において、前記役決定手段により決定された内部当籤役が特定役（例えば、レア役）であり、且つ、前記通常更新手段により第１期待値および前記第２期待値のいずれも前記更新が行われたかったとき、前記第１期待値または前記第２期待値を高める方向に更新を行う特殊更新手段（例えば、ステップＳ１１５０、ステップＳ１１９０、

ステップＳ１２１０、ステップＳ２００、１２５０、ステップＳ１２６０、ステップＳ１２７０、ステップＳ１１８０、ステップＳ１２００、ステップＳ１２２０の処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１ストーンレベル昇格抽籤処理のステップＳ１２７０、ステップＳ１２２０およびステップＳ１２１０）を有し、

前記特殊更新手段は、

前記第１期待値および前記第２期待値のうち、前記第１期待値を優先して高める方向に更新可能に構成される

ことを特徴とする。

【３５７８】

上記（２）の遊技機は例えばパチスロであり、特定遊技状態における複数遊技において、内部当籤役に応じて第１期待値または第２期待値が高められる。さらに、特定遊技状態において、内部当籤役が特定役であるにもかかわらず第１期待値および第２期待値のいずれもが更新されなかったときには、第１期待値または第２期待値を高める方向に更新されるため、遊技者に与えうる落胆を軽減させることが可能となる。しかも、第２期待値よりも第１期待値が優先して更新されるため、期待値の上昇を段階的に行うことができ、ゲーム性の多様化を図ることが可能となる。

【３５７９】

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。

【３５８０】

（１）本発明に係る遊技機は、

特典（例えば、ＡＴ）が付与されると遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記特典の付与にかかわる判定を、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行うことが可能な判定手段（例えば、ストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記第１情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を制御可能な情報制御手段（例えば、ステップＳ１１００、ステップＳ１１４０、ステップＳ１２００、ステップＳ１２５０等のストーンレベルの更新処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

前記情報制御手段により前記第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を高める方向に更新可能な遊技が複数遊技（例えば、擬似ボーナスの２０ゲーム）にわたって実行される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ストーンレベル昇格抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報（例えば、１ｓｔストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第１判定を行う第１判定手段（例えば、２１ゲーム目の１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）、および

前記第２情報（例えば、２ｎｄストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第２判定を行う第２判定手段（例えば、２２ゲーム目の２ｎｄストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）を有しており、

前記情報制御手段は、

前記特定遊技状態において、所定の昇格条件が成立したときは前記第１期待値または前記第２期待値を高める方向に更新し、前記所定の昇格条件とは異なる特定条件が成立したときは前記第１期待値および前記第２期待値を高める方向に更新するよう構成される

ことを特徴とする。

【３５８１】
上記（１）の遊技機は、特典の付与にかかわる判定は、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行われる。特定遊技状態では、複数遊技にわたって、第１情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値、および、第２情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値を高める方向に更新する制御が実行される。すなわち、特定遊技状態では、第１期待値および第２期待値を高める方向に更新可能な制御が複数遊技にわたって実行される。このように、第１期待値および第２期待値を複数遊技にわたって段階的に上昇させていくことを可能とすることにより、ゲーム性の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【３５８２】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記情報制御手段は、
前記特定遊技状態における遊技において、前記第１期待値を高める方向に更新したときは当該遊技において前記第２期待値を高める方向への更新を行わず、前記第１期待値を高める方向に更新しなかったときに当該遊技において前記第２期待値を高める方向に更新を行うことが可能に構成される。
【３５８３】
上記（２）の遊技機によれば、第１期待値が更新された遊技では第２期待値が更新されず、第１期待値が更新されなかった遊技において第２期待値の更新が可能となるので、期待値の上昇を複数遊技わたって段階的に行うことができ、ゲーム性の多様化を図ることが可能となる。
【３５８４】
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。
【３５８５】
（１）本発明に係る遊技機は、
特典（例えば、ＡＴ）が付与されると遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記特典の付与にかかわる判定を、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行うことが可能な判定手段（例えば、ストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
前記第１情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２情報を用いて前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を制御可能な情報制御手段（例えば、ステップＳ１１００、ステップＳ１１４０、ステップＳ１２００、ステップＳ１２５０等のストーンレベルの更新処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
前記情報制御手段により前記第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）を高める方向に更新可能な遊技が複数遊技（例えば、擬似ボーナスの２０ゲーム）にわたって実行される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ストーンレベル昇格抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報（例えば、１ｓｔストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第１判定を行う第１判定手段（例えば、２１ゲーム目の１ｓｔストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）、および
前記第２情報（例えば、２ｎｄストーン）を用いて前記特典の付与にかかわる第２判定

を行う第２判定手段（例えば、２２ゲーム目の２ｎｄストーンのストーンポイント抽籤を実行するメインＣＰＵ１０１）を有しており、

前記判定手段は、

前記特定遊技状態において前記第１期待値を高める方向への更新および前記第２期待値を高める方向への更新のいずれも行われず、さらに前記第１判定および前記第２判定のいずれも遊技者に有利な結果とならなかったとき、所定の確率で前記特典の付与にかかわる特殊判定を行う特殊判定手段（例えば、「ストーンポイント０かつストーンレベルが全てＬｖ１（救済）」の報酬ジャッジ抽籤テーブルを参照して報酬ジャッジ抽籤（救済）を実行するメインＣＰＵ１０１）を有する

ことを特徴とする。

【３５８６】

上記（１）の遊技機によれば、特典の付与にかかわる判定は、少なくとも第１情報（例えば、１ｓｔストーン）と第２情報（例えば、２ｎｄストーン）とを用いて行われる。特定遊技状態では、複数遊技にわたって、第１情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第１期待値、および、第２情報を用いて判定が行われたときに遊技者に有利な結果（例えば、ストーンポイント）がえられる第２期待値を高める方向に更新する制御が実行される。すなわち、特定遊技状態では、第１期待値および第２期待値を高める方向に更新可能な制御が複数遊技にわたって実行される。このように、第１期待値および第２期待値を複数遊技にわたって段階的に上昇させていくことを可能とすることにより、ゲーム性の多様化を図ることができ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、特定遊技状態において第１期待値および第２期待値のいずれも更新されず、さらに第１判定および第２判定の結果がいずれも遊技者に有利な結果とならなかったとき、所定の確率で特典の付与にかかわる特殊判定が行われるため、遊技者に与えうる落胆を軽減することができるだけでなく、特典が付与されるか否かが決まるまで遊技興趣を維持することが可能となる。

【３５８７】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記特殊判定における前記所定の確率は、

前記情報制御手段により前記第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または前記第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）が更新された状態で前記判定が行われたときに遊技者に有利な結果がえられる確率のうち最も低い確率よりも高い確率である

ことを特徴とする。

【３５８８】

上記（２）の遊技機によれば、特殊判定は、第１期待値（例えば、１ｓｔストーンのレベル）または第２期待値（例えば、２ｎｄストーンのレベル）が更新された状態で判定が行われたときに遊技者に有利な結果がえられる確率のうち最も低い確率よりも高い確率で行われるため、遊技者を途中で落胆させずに遊技興趣の維持を図ることが可能となる。

【３５８９】

［本例における発明５～発明７の遊技機］

【３５９０】

従来、上乗せゾーン中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると特殊ＢＢを行い、当該上乗せゾーンおよび特殊ＢＢでは、毎遊技、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行っており、遊技性の面から連続性を有し、また、演出面からも連続性を有する遊技機が知られている（例えば、特開２０１８－１１７８８号公報参照）。

【３５９１】

特開２０１８－１１７８８号公報は、遊技者に有利な状態が途中で打ち切られると遊技の興趣が低下する点を鑑み、有利な状態（上乗せゾーン等）の滞在中に終了条件が成立したとしても、遊技性及び演出面で連続性のある状態とするものである。このように、有利な状態が途中で打ち切られないように配慮した仕様については、さらなる改良の余地がある。

【３５９２】
本発明は、遊技興趣の低下を抑制することを目的とする。
【３５９３】
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。
【３５９４】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技価値が投入（メダル投入のみならず、ＢＥＴされることも含む）されることによって遊技の実行が可能になるとともに、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、
前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態（例えば、擬似ボーナス状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、
前記特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値に応じて、該特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理する遊技価値管理手段（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ）と、
を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記遊技価値管理手段により管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、
前記特定遊技状態には、
第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、
前記第２特定遊技状態は、
前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、決定された高確ゲーム数が消化されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新（例えば、残り獲得枚数の上乗せ）可能に構成されており、
前記遊技価値管理手段は、
前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、
前記第２特定遊技状態では、前記遊技価値管理手段により管理される前記遊技価値の値が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成される
ことを特徴とする。
【３５９５】
上記（１）の遊技機によれば、特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与さ

れた遊技価値との値に応じて、特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、このようにして管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残り獲得枚数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかかる更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残り獲得枚数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３５９６】

（２）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手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能な遊技機であって、

前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、

内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、

前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、

前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、

前記特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理する特定遊技期間管理手段（例えば、残りゲーム数カウンタ）と、

を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、

前記特定遊技状態には、

第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、

前記第２特定遊技状態は、

前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、決定された高確ゲーム数が消化されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新（例えば、残りゲーム数の上乗せ）可能に構成されており、

前記特定遊技期間管理手段は、

前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態に制御される前記特定遊技期間を管理し、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２特定遊技状態では、前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技期間が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において

前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成される
　ことを特徴とする。
【３５９７】
　上記（２）の遊技機は、上記（１）の遊技価値管理手段に代えて、特定遊技期間管理手段によって、特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理するようにしたものである。すなわち、このようにして管理される特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される特定遊技期間が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残りゲーム数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかかる更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残りゲーム数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３５９８】
　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６の構成の遊技機を提供することができる。
【３５９９】
　（１）本発明に係る遊技機は、
　遊技価値が投入（メダル投入のみならず、ＢＥＴされることも含む）されることによって遊技の実行が可能になるとともに、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、
　前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
　内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、
　前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
　遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
　前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、
　前記特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値に応じて、該特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理する遊技価値管理手段（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ）と、
　所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、
　を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記遊技価値管理手段により管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、
　前記特定遊技状態には、
　第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、

前記第２特定遊技状態は、
前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、決定された高確ゲーム数が消化されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新（例えば、残り獲得枚数の上乗せ）可能に構成されており、
前記遊技価値管理手段は、
前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、
前記第２特定遊技状態では、前記遊技価値管理手段により管理される前記遊技価値の値が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成されており、
前記演出実行手段は、
前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新報知演出を実行可能な更新報知演出実行手段を有する
ことを特徴とする。
【３６００】
上記（１）の遊技機によれば、特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値に応じて、特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、このようにして管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残り獲得枚数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかかる更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。また、第２特定遊技状態において所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、更新が行われることを報知する演出を行う。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残り獲得枚数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３６０１】
（２）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手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能な遊技機であって、
前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、
前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、
遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、
前記特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理する特定遊技期間管理手段（例えば

、残り獲得可能枚数カウンタ）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、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒ等）と、
を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、
前記特定遊技状態には、
第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、
前記第２特定遊技状態は、
前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、１０ゲーム実行されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新可能に構成されており、
前記特定遊技期間管理手段は、
前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態に制御される前記特定遊技期間を管理し、
前記第２特定遊技状態では、前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技状態に制御される前記特定遊技期間が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成されており、
前記演出実行手段は、
前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新が行われることを示す更新報知演出を実行可能な更新報知演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）を有する
ことを特徴とする。
【３６０２】
上記（２）の遊技機は、上記（１）の遊技価値管理手段に代えて、特定遊技期間管理手段によって、特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理するようにしたものである。すなわち、このようにして管理される特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される特定遊技期間が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残りゲーム数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかかる更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。また、第２特定遊技状態において所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、更新が行われることを報知する演出を行う。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残りゲーム数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３６０３】
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７の構成の遊技機を提供することができる。
【３６０４】

（１）本発明に係る遊技機は、
遊技価値が投入（メダル投入のみならず、ＢＥＴされることも含む）されることによって遊技の実行が可能になるとともに、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、
前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、
前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、
前記特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値に応じて、該特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理する遊技価値管理手段（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ）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、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒ等）と、
を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記遊技価値管理手段により管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、
前記特定遊技状態には、
第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、
前記第２特定遊技状態は、
前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、決定された高確ゲーム数が消化されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新（例えば、残り獲得枚数の上乗せ）可能に構成されており、
前記遊技価値管理手段は、
前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、
前記第２特定遊技状態では、前記遊技価値管理手段により管理される前記遊技価値の値が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには、当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成されており、
前記演出実行手段は、
前記第１特定遊技状態から前記第２特定遊技状態に移行されたとしても、前記第２特定遊技状態に移行されたことを明示せずに、前記第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す期待演出（例えば、前兆ゲーム演出）を実行可能な期待演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、
前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新が行われることを示す更新報知演出（例えば、上乗せがあった旨を示す演出画像の表示）を実行可能な更新報知演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）とを有し、

前記期待演出実行手段は、

前記第１特定遊技状態から前記第２特定遊技状態に移行されたことによって前記期待演出を実行中に前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該期待演出を終了し、前記第２特定遊技状態に移行されたことを示す演出を実行する第２特定遊技演出実行手段を有する

ことを特徴とする。

【３６０５】

上記（１）の遊技機によれば、特定遊技状態において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値に応じて、特定遊技状態において付与可能な遊技価値の値を管理し、このようにして管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残り獲得枚数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかかる更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残り獲得枚数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３６０６】

また、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行されたとしても、第２特定遊技状態に移行されたことを明示せずに、第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す期待演出（例えば、前兆ゲーム演出）を実行し、第２特定遊技状態において所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新が行われることを示す更新報知演出（例えば、上乗せがあった旨を示す演出画像の表示）が実行される。そして、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行されたことによって期待演出を実行中に所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、期待演出を終了し、第２特定遊技状態に移行されたことを示す演出が実行される。すなわち、期待演出は、第２特定遊技状態に移行されたことを確定する演出ではなく、あくまでも第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す演出にすぎないため、遊技者を高揚させることができる。しかしその一方で、更新報知演出は第２特定遊技状態の終了条件が更新されたことを示す演出であるから、更新報知演出が実行されると、その時点で第２特定遊技状態に移行していることが確定する。そのため、期待演出を実行中に所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたときには、期待演出を終了して更新報知演出を行うことによって、期待演出および更新報知演出を好適に行うことが可能となる。

【３６０７】

（２）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手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能な遊技機であって、

前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、

内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤処理）と、

前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御処理）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、

前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）と、
前記特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理する特定遊技期間管理手段（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ）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、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒ等）と、
を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと（例えば、残り獲得可能枚数カウンタ＝０になると）、前記特定遊技状態を終了させることが可能に構成されており、
前記特定遊技状態には、
第１特定遊技状態（例えば、低確）および該第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、高確）が含まれており、
前記第２特定遊技状態は、
前記第１特定遊技状態から移行可能であり、該第１特定遊技状態から移行した後、特定の終了条件を満たすまで（例えば、１０ゲーム実行されるまで）継続可能であるとともに、前記所定の終了条件を遊技者に有利な方向に更新可能に構成されており、
前記特定遊技期間管理手段は、
前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態のいずれにおいても、前記特定遊技状態に制御される前記特定遊技期間を管理し、
前記第２特定遊技状態では、前記特定遊技期間管理手段により管理される前記特定遊技状態に制御される前記特定遊技期間が前記所定の終了条件を満たしたとしても前記特定の終了条件を満たすまで前記特定遊技状態を終了させずに前記第２特定遊技状態を継続し、前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたときには当該更新が前記第２特定遊技状態の終了後に行われるよう構成されており、
前記演出実行手段は、
前記第１特定遊技状態から前記第２特定遊技状態に移行されたとしても、前記第２特定遊技状態に移行されたことを明示せずに、前記第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す期待演出を実行可能な期待演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、
前記第２特定遊技状態において前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新が行われることを示す更新報知演出を実行可能な更新報知演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）とを有し、
前記期待演出実行手段は、
前記第１特定遊技状態から前記第２特定遊技状態に移行されたことによって前記期待演出を実行中に前記所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該期待演出を終了し、前記第２特定遊技状態に移行されたことを示す演出を実行する第２特定遊技演出実行手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）を有する
ことを特徴とする。

【３６０８】

上記（２）の遊技機は、上記（１）の遊技価値管理手段に代えて、特定遊技期間管理手段によって、特定遊技状態に制御される特定遊技期間を管理するようにしたものである。すなわち、このようにして管理される特定遊技期間が所定の終了条件を満たすと特定遊技状態が終了し得る遊技機を前提とするものである。このような遊技機において、特定遊技状態中に第２特定遊技状態（例えば、高確）に移行した場合には、管理される遊技価値の値が所定の終了条件を満たしたとしても、特定の終了条件を満たすまで、つまり所定の遊技数（ゲーム数）の消化まで特定遊技状態を終了させないようにしている。そして、第２特定遊技状態において、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されることが決定されたとき（例えば、残り獲得枚数が上乗せされたとき）には、第２特定遊技状態中にかか

る更新を行うのではなく、第２特定遊技状態の終了後に更新されるようにしている。これにより、所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたにも拘わらず、かかる更新が第２特定遊技状態中に行われることによって、更新されたことによる遊技者利益（例えば、上乗せされた残り獲得枚数）が減少してしまうという事態の発生を防止することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３６０９】

また、上記（１）の遊技機と同様に、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行されたとしても、第２特定遊技状態に移行されたことを明示せずに、第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す期待演出（例えば、前兆ゲーム演出）を実行し、第２特定遊技状態において所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、該更新が行われることを示す更新報知演出（例えば、上乗せがあった旨を示す演出画像の表示）が実行される。そして、第１特定遊技状態から第２特定遊技状態に移行されたことによって期待演出を実行中に所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されると、期待演出を終了し、第２特定遊技状態に移行されたことを示す演出が実行される。すなわち、期待演出は、第２特定遊技状態に移行されたことを確定する演出ではなく、あくまでも第２特定遊技状態に移行された可能性があることを示す演出にすぎないため、遊技者を高揚させることができる。しかしその一方で、更新報知演出は第２特定遊技状態の終了条件が更新されたことを示す演出であるから、更新報知演出が実行されると、その時点で第２特定遊技状態に移行していることが確定する。そのため、期待演出を実行中に所定の終了条件が遊技者に有利な方向に更新されたときには、期待演出を終了して更新報知演出を行うことによって、期待演出および更新報知演出を好適に行うことが可能となる。

【３６１０】

［本例における発明８の遊技機］

従来、リミッタ発動までの残りＡＴゲーム数が少ない状況でエンディング状態とし、当該エンディング状態では上乗せ処理が実行されない遊技機が知られている（例えば、特開２０１８－１２２０５６号公報参照）。

【３６１１】

特開２０１８－１２２０５６号公報に記載された遊技機のように、上乗せ処理が実行されないエンディング状態では、遊技者が期待感を持って消化することが難しく、単なる消化作業となり遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【３６１２】

本発明は、かかる問題に鑑みて考えられたものであり、遊技興趣の低下を抑制することを目的とする。

【３６１３】

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。

【３６１４】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技価値が投入（メダル投入のみならず、ＢＥＴされることも含む）されることによって遊技の実行が可能になるとともに、複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度合いの異なる複数段階の設定値から一の設定値を決定可能な設定値変更手段（例えば、リセットスイッチ７６及び設定用鍵型スイッチ５４）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、

内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインＣＰＵ１０１）と、

前記役決定手段により決定された内部当籤役と、前記停止操作検出手段により検出され

た停止操作態様とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、
遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、ＡＴ）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、ＡＴ状態管理処理を実行するメインＣＰＵ）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、スピーカ６５Ｌ，６５Ｒ等）と、
を備え、
前記特定遊技状態には、
前記役決定手段により特定役が内部当籤役として決定されたことに応じて、当該特定遊技状態を延長可能な第１特定遊技状態（例えば、ＡＴ）、および
前記役決定手段により特定役が内部当籤役として決定されたとしても、当該特定遊技状態が延長されないかまたは延長される期待値が前記第１特定遊技状態よりも小さい第２特定遊技状態（例えば、リミッタ到達確定状態）が含まれており、
前記演出実行手段は、
前記第２特定遊技状態において前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記設定値変更手段により決定された前記一の設定値を示唆する演出を実行可能である
ことを特徴とする。
【３６１５】
上記（１）の遊技機によれば、特定遊技状態には、役決定手段により特定役が内部当籤役として決定されたことに応じて特定遊技状態（例えば、ＡＴ）を延長可能な第１特定遊技状態、および、特定役が内部当籤役として決定されたとしても、特定遊技状態が延長されないか、または延長される期待値が第１特定遊技状態と比べて小さい第２特定遊技状態が含まれている。この場合、第２特定遊技状態において特定役が内部当籤役として決定されたとしても、興趣が低下するおそれがある。そこで、第２特定遊技状態において特定役が内部当籤役として決定された場合には、設定値変更手段により決定された一の設定値を示唆する演出を行うことにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３６１６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される有利区間または停止操作態様の報知が許容されない非有利区間に制御可能であり、前記有利区間において投入された遊技価値の値と付与された遊技価値との値とに応じて、該有利区間において付与可能な遊技価値の値を管理する区間制御手段（例えば、枚数リミッタにより有利区間を制御するメインＣＰＵ）をさらに備え、
前記区間制御手段は、
前記有利区間において管理される遊技価値の値が区間終了条件を満たすと（例えば、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）、前記有利区間を終了させるよう構成されており、
前記遊技機は、
前記有利区間において付与された遊技価値の値と投入された遊技価値の値との差が所定の移行条件を満たすと（例えば２０００枚オーバーであると）、前記第２特定遊技状態に移行させる制御を実行する遊技状態移行制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備える
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【３６１７】
上記（２）の遊技機は、有利区間において付与された遊技価値の値と投入された遊技価値の値との差が所定の移行条件を満たすと（例えば２０００枚オーバーであると）、第２特定遊技状態（例えば、リミッタ到達確定状態）に移行するようにしたものである。このような遊技機においても、第２特定遊技状態において特定役が内部当籤役として決定された場合に、設定値変更手段により決定された一の設定値を示唆する演出を行うことにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３６１８】
（３）上記（１）に記載の遊技機において、
前記報知手段により停止操作態様の報知が許容される有利区間または停止操作態様の報知が許容されない非有利区間に制御可能であり、前記有利区間において行われた遊技数を管理する区間制御手段（例えば、ゲーム数リミッタにより有利区間を制御するメインＣＰＵ）をさらに備え、
前記区間制御手段は、
前記有利区間において管理される遊技数が所定の終了条件を満たすと、前記有利区間を終了させることが可能に構成されており、
前記遊技機は、
前記特定遊技状態において、前記有利区間において行われた遊技数と、当該特定遊技状態において前記所定の終了条件を満たすまでの遊技数との合計が前記所定の終了条件を満たすと（例えば１３００ゲームであると）、前記第２特定遊技状態に移行させる制御を実行する遊技状態移行制御手段とをさらに備える
ことを特徴とする。
【３６１９】
上記（３）の遊技機は、有利区間において行われた遊技数（ゲーム数）と、特定遊技状態（高確）における遊技数（ゲーム数）との合計遊技数が所定の条件を満たした場合（例えば、１３００ゲーム行なった場合など）に、第２特定遊技状態であるリミッタ到達確定状態に移行するようにしたものである。このような遊技機においても、第２特定遊技状態において特定役が内部当籤役として決定された場合に、設定値変更手段により決定された一の設定値を示唆する演出を行うことにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３６２０】
＜付記３＞
［第３０及び第３１の遊技機］
従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。
【３６２１】
ところで、近年、複数の図柄表示装置で同時に識別情報を変動表示可能な機能を備えたパチンコ遊技機では、このような機能に対する遊技の興趣を高めることが求められている。
【３６２２】
本発明は上記第３０の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３０の目的は、複数の図柄表示装置で同時に識別情報を変動表示可能な機能を備えた遊技機において、このような機能に対する遊技の興趣を高めることが可能な技術を提供することである。
【３６２３】
上記第３０の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３０の遊技機を提供する。
【３６２４】
第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に前記有利な特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）

と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記一方の識別情報表示手段による前記一方の識別情報の変動表示を終了するタイミングと、前記他方の識別情報表示手段による前記他方の識別情報の変動表示を開始するタイミングとが重なり、且つ、前記一方の識別情報表示手段に対応する一方の判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものである特定の場合には、前記他方の識別情報表示手段に対応する他方の判定結果に基づく前記他方の識別情報の変動表示を開始させないことを特徴とする遊技機。

【３６２５】

また、前記本発明の第３０の遊技機では、前記特定の場合には、所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）をオンして、前記他方の識別情報の変動表示を開始させないようにし、前記一方の判定結果に基づいて実行される前記特別遊技状態が終了したときに、前記所定の制御フラグをオフして、前記他方の判定結果に基づく前記他方の識別情報の変動表示を開始させるようにしてもよい。

【３６２６】

さらに、前記本発明の第３０の遊技機では、前記一方の識別情報が変動表示中であり且つ前記一方の識別情報の変動表示の態様が前記特別遊技状態に移行させるに移行させる態様である場合には、前記他方の識別情報の開始条件が成立しても、前記他方の識別情報に対して前記特別遊技状態に移行させる判定結果を決定しないように制御されるようにしてもよい。

【３６２７】

上記第３０の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３１の遊技機を提供する。

【３６２８】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に前記有利な特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記一方の識別情報表示手段による前記一方の識別情報の変動表示を終了するタイミング及び当該タイミングから所定時間前までの期間に、前記他方の識別情報表示手段による前記他方の識別情報の変動表示を開始するタイミングが含まれ、且つ、前記一方の識別情報表示手段に対応する一方の判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものである特定の場合には、前記他方の識別情報表示手段に対応する他方の判定結果に基づく前記他方の識別情報の変動表示を開始させないことを特徴とする遊技機。

【３６２９】

また、前記本発明の第３１の遊技機では、前記特定の場合には、前記一方の判定結果に基づいて実行される前記特別遊技状態が終了したときに、前記他方の判定結果に基づく前

記他方の識別情報の変動表示を開始させるようにしてもよい。

【３６３０】

さらに、前記本発明の第３１の遊技機では、前記一方の識別情報が変動表示中であり且つ前記一方の識別情報の変動表示の態様が前記特別遊技状態に移行させるに移行させる態様である場合には、前記他方の識別情報の開始条件が成立しても、前記他方の識別情報に対して前記特別遊技状態に移行させる判定結果を決定しないように制御されるようにしてもよい。

【３６３１】

上記構成の本発明の第３０及び第３１の遊技機によれば、複数の図柄表示装置で同時に識別情報を変動表示可能な機能を備えた遊技機において、このような機能に対する遊技の興趣を高めることができる。

【３６３２】

［第３２～第４５の遊技機］

従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。

【３６３３】

ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたＣＰＵ（Central Processing Unit）により制御される。この際、ＣＰＵの制御により、主制御回路のＲＯＭ（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のＲＡＭ（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減できる技術の開発が求められている。

【３６３４】

本発明は上記第３１の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３１の目的は、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することである。

【３６３５】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３２の遊技機を提供する。

【３６３６】

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、を備え、

前記記憶手段には、２つの作業領域が設けられ、

各作業領域を使用して処理が実施される情報には、使用する作業領域に対応付けられた特定情報（例えば、識別子）が付加されており、

前記演算処理手段は、前記２つの作業領域うちの一方の作業領域を使用して情報の処理を行う場合には、処理対象となる情報に付加された前記特定情報に基づいて、使用する作業領域を選択する

ことを特徴とする遊技機。

【３６３７】

また、前記本発明の第３２の遊技機では、前記特定情報は、対応する作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータであり、

前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、前記特定情報に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定するようにしてもよい。

【３６３８】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３３の遊技機を提供する。
【３６３９】
第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、
前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、を備え、
前記記憶手段には、第１の作業領域及び第２の作業領域が設けられ、
前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理は、前記第１の作業領域を使用して行われ、
前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理は、前記第２の作業領域を使用して行われ、
前記第１の識別情報の変動表示に係る処理で処理対象となる情報には、前記第１の作業領域に対応付けられた第１の特定情報（例えば、識別子）が付加され、
前記第２の識別情報の変動表示に係る処理で処理対象となる情報には、前記第２の作業領域に対応付けられた第２の特定情報が付加され、
前記演算処理手段は、
前記第１の識別情報の変動表示に係る処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第１の特定情報に基づいて、前記第１の作業領域を選択し、
前記第２の識別情報の変動表示に係る処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第２の特定情報に基づいて、前記第２の作業領域を選択することを特徴とする遊技機。
【３６４０】
また、前記本発明の第３３の遊技機では、前記第１の特定情報は、前記第１の作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータであり、前記第２の特定情報は、前記第２の作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータであり、
前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、特定情報に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定するようにしてもよい。
【３６４１】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３４の遊技機を提供する。
【３６４２】
第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、
前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報が格納された第１のデータテーブル（例えば、第１特別図柄作業領域テーブル）と、
前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用され

る情報が格納された第２のデータテーブル（例えば、第２特別図柄作業領域テーブル）と、を備え、

前記第１のデータテーブルには、前記第１の識別情報に関する所定の情報の格納領域のアドレスから所定のオフセット値分離れたアドレスの格納領域に、前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報が格納されるとともに、最後尾の格納領域に前記第２のデータテーブルのアドレスが格納され、

前記第２のデータテーブルには、前記第２の識別情報に関する特定の情報の格納領域のアドレスから前記所定のオフセット値分離れたアドレスの格納領域に、前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報が格納されるとともに、最後尾の格納領域に前記第１のデータテーブルのアドレスが格納され、

前記第１の識別情報の変動表示に係る処理において、前記第１のデータテーブル内に格納されている前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報を読み出す際には、前記演算処理手段は、前記所定の情報の格納領域のアドレスを基準アドレスとし、当該基準アドレスに対して前記所定のオフセット値分、アドレスを補正し、補正後のアドレスに基づいて前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報を読み出し、

前記第２の識別情報の変動表示に係る処理において、前記第２のデータテーブル内に格納されている前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報を読み出す際には、前記演算処理手段は、前記特定の情報の格納領域のアドレスを基準アドレスとし、当該基準アドレスに対して前記所定のオフセット値分、アドレスを補正し、補正後のアドレスに基づいて前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報を読み出すことを特徴とする遊技機。

【３６４３】

また、前記本発明の第３４の遊技機では、前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であるようにしてもよい。

【３６４４】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３５の遊技機を提供する。

【３６４５】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、

遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する所定の情報（例えば、ベース値）を表示する表示手段（例えば、性能表示モニタ６０７０）と、備え、

前記割込み処理実行手段は、

前記遊技制御手段による遊技制御で使用される乱数値の更新処理を行う乱数更新手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１９）と、

前記表示手段による前記所定の情報の表示処理を制御する表示制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０２４）と、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、を有し、

前記設定制御手段による前記設定値の変更処理又は確認処理は、遊技不許可の状態である場合に実行され、この場合には、前記乱数更新手段による前記乱数値の更新処理、及び、前記表示制御手段による前記所定の情報の表示処理は実行されないことを特徴とする遊技機。

【３６４６】

また、前記本発明の第３５の遊技機では、前記表示手段は、前記設定値も表示可能であるようにしてもよい。

【３６４７】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３６－１の遊技機を提

供する。

【３６４８】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、備え、

前記割込み処理実行手段は、遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、

前記設定制御手段による前記設定値の変更処理又は確認処理は、遊技不許可の状態である場合に実行され、この場合には、遊技許可の状態時に前記割込み処理実行手段により実行される処理が行われないことを特徴とする遊技機。

【３６４９】

また、上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３６－２の遊技機を提供する。

【３６５０】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、備え、

前記割込み処理実行手段は、

起動状態に関する情報を取得する起動情報取得手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１４）と、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、を有し、

前記設定制御手段による前記設定値の変更処理又は確認処理は、遊技不許可の状態である場合に実行され、この場合には、遊技許可の状態時に前記割込み処理実行手段により実行される処理が行われず、

遊技許可又は遊技不許可の判定は、前記起動情報取得手段に取得された前記起動状態に関する情報に基づいて行われることを特徴とする遊技機。

【３６５１】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３７の遊技機を提供する。

【３６５２】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、

遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する所定の情報（例えば、ベース値）を表示する表示手段（例えば、性能表示モニタ６０７０）と、備え、

前記割込み処理実行手段は、

前記遊技制御手段による遊技制御で使用される乱数値の更新処理を行う乱数更新手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１９）と、

前記表示手段による前記所定の情報の表示処理を制御する表示制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０２４）と、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、

前記所定周期を管理するタイマの更新処理を行うタイマ更新手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１８）と、を有し、

前記設定制御手段による前記設定値の変更処理又は確認処理は、遊技不許可の状態である場合に実行され、この場合には、前記乱数更新手段による前記乱数値の更新処理、前記表示制御手段による前記所定の情報の表示処理、及び、前記タイマ更新手段による前記タイマの更新処理は実行されないことを特徴とする遊技機。

【３６５３】

また、前記本発明の第３７の遊技機では、さらに、前記遊技制御手段による遊技制御に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）を備え、

前記記憶手段は、遊技の進行に関係する処理の実行に必要な情報が記憶される第１作業領域（例えば、遊技用ＲＡＭ領域）、及び、遊技の進行に関係しない処理の実行に必要な情報が記憶される第２作業領域（例えば、領域外ＲＡＭ領域）を有し、

前記表示制御手段による前記所定の情報の表示処理は、前記第２作業領域を用いて実行されるようにしてもよい。

【３６５４】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３８－１の遊技機を提供する。

【３６５５】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、

前記割込み処理実行手段は、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、

遊技状況に応じてデータを前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信するデータ送信手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０２２）と、を有し、

前記遊技制御手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理が行われたことを示す設定操作データを生成する設定操作データ生成手段（例えば、設定操作前処理）を有し、

前記設定操作データ生成手段により生成された前記設定操作データは、当該設定操作データの生成処理後に行われる最初の前記割込み処理において、前記データ送信手段により前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信されることを特徴とする遊技機。

【３６５６】

また、上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３８－２の遊技機を提供する。

【３６５７】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、

前記割込み処理実行手段は、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、

遊技状況に応じてデータを前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信するデータ送信手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０２２）と、を有し、

前記遊技制御手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理が行われたことを示す設定操作データを生成する設定操作データ生成手段（例えば、設定操作前処理）を有し、

前記設定操作データ生成手段により生成された前記設定操作データは、当該設定操作データの生成処理後に行われる最初の前記割込み処理において、前記データ送信手段により前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信され、

前記設定操作データの送信の予約処理は、前記遊技制御手段による制御処理中に行われるが、前記割込み処理実行手段による前記割込み処理中では行われないことを特徴とする遊技機。

【３６５８】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第３９の遊技機を提供する。

【３６５９】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、
前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）と、
遊技状況に応じてデータを前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信するデータ送信手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０２２）と、を有し、
前記遊技制御手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理が行われたことを示す設定操作データを生成する設定操作データ生成手段（例えば、設定操作前処理）を有し、
前記設定操作データ生成手段により生成された前記設定操作データは、当該設定操作データの生成処理後に行われる最初の前記割込み処理において、前記データ送信手段により前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信され、
前記設定制御手段による前記設定値の変更処理が行われた割込み処理では、前記データ送信手段は、前記記憶手段がクリアされた場合に送信される特定のデータ（例えば、初期化コマンド）と同じデータを前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信し、
前記設定制御手段による前記設定値の確認処理が行われた割込み処理では、前記データ送信手段は、電源が復帰した場合に送信される所定のデータ（例えば、電断復帰コマンド）と同じデータを前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信することを特徴とする遊技機。
【３６６０】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４０の遊技機を提供する。
【３６６１】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、を備え、
前記遊技制御手段による制御処理では、処理の進行上、前記割込み処理実行手段による前記割込み処理の実行の禁止期間（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２２１～Ｓ６２３０）が設けられ、
前記禁止期間中、前記遊技制御手段は、電断発生時の対応処理、遊技制御で使用される初期乱数値の更新処理、及び、遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する所定の情報（例えば、ベース値）の更新処理を行い、
前記記憶手段は、遊技の進行に関係する処理の実行に必要な情報が記憶される第１作業領域（例えば、遊技用ＲＡＭ領域）、及び、遊技の進行に関係しない処理の実行に必要な情報が記憶される第２作業領域（例えば、領域外ＲＡＭ領域）を有し、
遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する前記所定の情報の更新処理は、前記第２作業領域を使用して実行されることを特徴とする遊技機。
【３６６２】
また、前記本発明の第４０の遊技機では、遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する前記所定の情報の更新処理は、遊技可能な場合にのみ実行されるようにしてもよい。
【３６６３】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４１の遊技機を提供する。
【３６６４】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期（例えば、２ｍｓｅｃ）で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記遊技制御手段による制御処理では、処理の進行上、前記割込み処理実行手段による前記割込み処理の実行の禁止期間（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２２１～Ｓ６２３０：６ｍｓｅｃ）が設けられ、
前記禁止期間中、前記遊技制御手段は、電断発生時の対応処理、遊技の制御処理で使用される初期乱数値の更新処理、及び、遊技者に対して付与された遊技価値の履歴に関する所定の情報（例えば、ベース値）の更新処理を行い、
前記禁止期間は、前記所定周期の２倍以上の所定数倍であることを特徴とする遊技機。
【３６６５】
また、前記本発明の第４１の遊技機では、前記遊技制御手段による前記禁止期間の処理は、前記遊技制御手段による遊技の進行に関係する制御処理の実行前に行われるようにしてもよい。
【３６６６】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４２－１の遊技機を提供する。
【３６６７】
第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、前記特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、
前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、
前記他方の識別情報の変動表示時間が経過すると、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行うことが可能であり、
前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）がオン状態にセットされていない場合には、前記一方の識別情報の変動表示の制御処理を、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果を判定する処理に移行させることが決定され（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１４）、
前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記所定の制御フラグがオン状態にセットされておらず、且つ、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合には、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行わず、前記他方の識別情報の変動表示の制御処理を、前記他方の識別情報の変動表示の停止態様の結果を判定する処理に移行させることが決定可能である（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５３１）ことを特徴とする遊技機。
【３６６８】
また、上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４２－２の遊技機を提供する。
【３６６９】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、前記特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記他方の識別情報の変動表示時間が経過すると、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行うことが可能であり、

前記識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）が設けられ、

前記識別情報の変動表示の制御処理の遷移を制御するための制御パラメータ（例えば、特別図柄制御状態番号）が設けられ、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の前記所定の制御フラグがオン状態にセットされていない場合には、前記一方の識別情報の変動表示の制御処理の制御パラメータは、変動表示の終了処理の次の変動表示の制御処理に遷移させるための所定値（例えば、「２」）に更新され（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１４）、当該場合において、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであるときには、前記他方の識別情報の変動表示の制御処理の制御パラメータも前記所定値に更新される（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５３１）ことを特徴とする遊技機。

【３６７０】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４３－１の遊技機を提供する。

【３６７１】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、前記特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記他方の識別情報の変動表示時間が経過すると、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行うことが可能であり、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）がオン状態にセットされていない場合には、前記一方の識別情報の変動表示の制御処理を、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果を判定する処理に移行させることが決定され（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１４）、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記所定の制御フラグがオン状態にセットされておらず、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであり、且つ、前記他方の識別情報が変動表示中である場合には、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行わず、前記他方の識別情報の変動表示の制御処理を、前記他方の識別情報の変動表示の停止態様の結果を判定する処理に移行させることが決定される（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５３１）ことを特徴とする遊技機。

【３６７２】

また、上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４３－２の遊技機を提供する。

【３６７３】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、前記特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記他方の識別情報の変動表示時間が経過すると、前記他方の識別情報の変動表示に対する終了時処理を行うことが可能であり、

前記識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）が設けられ、

前記識別情報の変動表示の制御処理の遷移を制御するための制御パラメータ（例えば、特別図柄制御状態番号）が設けられ、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の前記所定の制御フラグがオン状態にセットされていない場合には、前記一方の識別情報の変動表示の制御処理の制御パラメータは、変動表示の終了処理の次の変動表示の制御処理に遷移させるための所定値に更新され（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１４）、当該場合において、前記一方の識別情報の変動表示の停止態様の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであり、且つ、前記他方の識別情報が変動表示中であるときには、前記他方の識別情報の変動表示の制御処理の制御パラメータも前記所定値に更新される（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５３１）ことを特徴とする遊技機。

【３６７４】

上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４４－１の遊技機を提供する。

【３６７５】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報

（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理において特定期間の管理を行う時間計数手段（例えば、特別図柄待ち時間管理タイマ領域）と、を備え、
前記時間計数手段は、第１の時間計数手段（例えば、上位２バイトタイマ）と、第２の時間計数手段（例えば、下位２バイトタイマ）とで構成され、
前記特定期間が前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で計数可能な時間である場合には、前記一方の時間計数手段で前記特定期間の管理を行い（例えば、特別図柄遊技判定処理中のＳ６５５４等）、
前記特定期間が前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で計数不可能である場合には、まず、前記一方の時間計数手段で前記特定期間の一部の期間の管理し、前記一方の時間計数手段による管理終了後に、他方の時間計数手段で前記特定期間の残り期間を管理する（例えば、特別図柄関連タイマ更新処理）ことを特徴とする遊技機。
【３６７６】
また、前記本発明の第４４－１の遊技機では、前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段は、それぞれ、２バイトのタイマで構成されるようにしてもよい。
【３６７７】
また、上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４４－２の遊技機を提供する。
【３６７８】
所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理において特定期間の管理を行う時間計数手段（例えば、特別図柄待ち時間管理タイマ領域）と、を備え、
前記時間計数手段は、第１の時間計数手段（例えば、上位２バイトタイマ）と、第２の時間計数手段（例えば、下位２バイトタイマ）とで構成され、
前記特定期間が前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で計数可能な時間である場合には、前記一方の時間計数手段で前記特定期間の管理を行い（例えば、特別図柄遊技判定処理中のＳ６５５４等）、
前記特定期間が前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で計数不可能である場合には、まず、前記一方の時間計数手段で前記特定期間の一部の期間の管理し、前記一方の時間計数手段による管理終了後に、他方の時間計数手段で前記特定期間の残り期間を管理し（例えば、特別図柄関連タイマ更新処理）、
前記前記一方の時間計数手段で計数可能な時間と前記他方の時間計数手段で計数可能な時間とは互いに同じであるが、前記一方の時間計数手段で管理する前記特定期間の一部の期間と前記他方の時間計数手段で管理する前記特定期間の残り期間とは互いに異なる期間であることを特徴とする遊技機。
【３６７９】
上記第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４５－１の遊技機を提供する。
【３６８０】
所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理において特定期間の管理を行う時間計数手段（例えば、特別図柄待ち時間管理タイマ領域）と、を備え、
前記時間計数手段は、第１の時間計数手段（例えば、上位２バイトタイマ）と、第２の時間計数手段（例えば、下位２バイトタイマ）とで構成され、
前記特定期間が前記識別情報の変動表示期間である場合には、まず、前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で前記変動表示期間の一部の期間の管理し、前記一方の時間計数手段による管理終了後に、他方の時間計数手段で前記変動表示期間の残り期間を管理する（例えば、特別図柄関連タイマ更新処理）ことを特徴とする遊技機。
【３６８１】
また、前記本発明の第４５－１の遊技機では、前記変動表示期間の一部の期間が前記変動表示期間の前半の期間であり、前記変動表示期間の残りの期間が前記変動表示期間の後半の期間であるようにしてもよい。
【３６８２】
また、上記d第３１の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４５－２の遊技機を提供する。
【３６８３】
所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理において特定期間の管理を行う時間計数手段（例えば、特別図柄待ち時間管理タイマ領域）と、を備え、
前記時間計数手段は、第１の時間計数手段（例えば、上位２バイトタイマ）と、第２の時間計数手段（例えば、下位２バイトタイマ）とで構成され、
前記特定期間が前記識別情報の変動表示期間である場合には、まず、前記第１の時間計数手段及び前記第２の時間計数手段の一方の時間計数手段で前記変動表示期間の一部の期間の管理し、前記一方の時間計数手段による管理終了後に、他方の時間計数手段で前記変動表示期間の残り期間を管理し（例えば、特別図柄関連タイマ更新処理）、
前記一方の時間計数手段で管理する前記変動表示期間の一部の期間と前記他方の時間計数手段で管理する前記変動表示期間の残り期間とは互いに異なる期間であり、前記変動表示期間の一部の期間が０となる場合もあることを特徴とする遊技機。
【３６８４】
上記構成の本発明の第３２～第４５の遊技機によれば、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することができる。
【３６８５】
［第４６～第５６の遊技機］
従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。
【３６８６】
ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたＣＰＵ（Central Processing Unit）により制御される。この際、ＣＰＵの制御により、主制御回路のＲＯＭ（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のＲＡＭ（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動

作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で管理する処理プログラムの容量削減が求められている。

【３６８７】

本発明は上記第３２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３２の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムの容量を削減することが可能な遊技機を提供することである。

【３６８８】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４６の遊技機を提供する。

【３６８９】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納された第１のインデックステーブル（例えば、第１特別図柄関連定義データテーブル）と、

前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納された第２のインデックステーブル（例えば、第２特別図柄関連定義データテーブル）と、を備える遊技機。

【３６９０】

また、前記本発明の第４６の遊技機では、前記第１のインデックステーブル内の最後尾の格納領域には前記第２のインデックステーブルのアドレスが格納され、前記第２のインデックステーブル内の最後尾の格納領域には前記第１のインデックステーブルのアドレスが格納されるようにしてもよい。

【３６９１】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４７－１の遊技機を提供する。

【３６９２】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報、及び、前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納されたインデックステーブルと、を備える遊技機。

【３６９３】

また、前記本発明の第４７－１の遊技機では、前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であるようにしてもよい。

【３６９４】
　また、上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４７－２の遊技機を提供する。
【３６９５】
　第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
　第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、
　前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
　前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報、及び、前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納されたインデックステーブルと、を備え、
　前記インデックステーブル内において、前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報、及び、前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報のそれぞれの格納領域のアドレスは、前記インデックステーブルの先頭アドレスからの相対値（例えば、オフセット値）で規定されていることを特徴とする遊技機。
【３６９６】
　上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４８の遊技機を提供する。
【３６９７】
　第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
　第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、
　前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
　前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報が格納された第１のデータテーブル（例えば、第１特別図柄作業領域テーブル）と、
　前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報が格納された第２のデータテーブル（例えば、第２特別図柄作業領域テーブル）と、を備え、
　前記第１のデータテーブルには、前記第１の識別情報に関する所定の情報の格納領域のアドレスから所定のオフセット値分離れたアドレスの格納領域に、前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報が格納され、
　前記第２のデータテーブルには、前記第２の識別情報に関する特定の情報の格納領域のアドレスから前記所定のオフセット値分離れたアドレスの格納領域に、前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報が格納され、
　前記第１の識別情報の変動表示に係る処理において、前記第１のデータテーブル内に格納されている前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報を読み出す際には、前記演算処理手段は、前記所定の情報の格納領域のアドレスを基準アドレスとし、当該基準アドレスに対して前記所定のオフセット値分、アドレスを補正し、補正後のアドレスに基づいて前記所定の情報と同種の前記第２の識別情報に関する情報を読み出し、
　前記第２の識別情報の変動表示に係る処理において、前記第２のデータテーブル内に格

納されている前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報を読み出す際には、前記演算処理手段は、前記特定の情報の格納領域のアドレスを基準アドレスとし、当該基準アドレスに対して前記所定のオフセット値分、アドレスを補正し、補正後のアドレスに基づいて前記特定の情報と同種の前記第１の識別情報に関する情報を読み出すことを特徴とする遊技機。

【３６９８】

また、前記本発明の第４８の遊技機では、前記演算処理手段によるアドレスの補正処理では、前記基準アドレスに前記所定のオフセット値が加算されるようにしてもよい。

【３６９９】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第４９の遊技機を提供する。

【３７００】

所定の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）及び特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）のいずれかに移行させるか否かを決定する遊技状態移行決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記遊技状態移行決定手段による決定結果に基づいて、識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、

前記遊技状態移行決定手段による決定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであるか否かを判定する第１の判定手段と、

前記遊技状態移行決定手段による決定結果が前記特定遊技状態に移行させるものであるか否かを判定する第２の判定手段と、を備え、

前記第１の判定手段による判定処理と、前記第２の判定手段による判定処理とでは、共通の処理（例えば、特別図柄当り判定処理）が用いられ、

前記遊技状態移行決定手段により前記特別遊技状態に移行させることが決定される確率が互いに異なる複数種の設定値が設けられ、

前記遊技状態移行決定手段は、前記設定値に応じて決定されたパラメータ（アドレスオフセット値）に基づいて指定された所定の記憶領域に格納されたデータを用いて、前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態のいずれかに移行させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【３７０１】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５０の遊技機を提供する。

【３７０２】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に特定の情報を格納可能な格納手段（例えば、ＩＹレジスタ）と、を備え、

前記演算処理手段は、前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う際、当該演算処理に使用される情報が格納されている前記記憶手段内の領域（例えば、特別図柄作業領域テーブル）のアドレス情報を前記格納手段に格納し、前記格納手段に格納された前記アドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な情報を前記記憶手段から読み出すことを特徴とする遊技機。

【３７０３】

また、前記本発明の第５０の遊技機では、前記識別情報表示手段は、

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を有し、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記演算処理手段は、

前記第１の識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う場合には、当該演算処理に使用される情報が格納されている前記記憶手段内の第１の領域のアドレス情報を前記格納手段に格納し、前記格納手段に格納された前記第１の領域のアドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な情報を前記記憶手段から読み出し、

前記第２の識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う場合には、当該演算処理に使用される情報が格納されている前記記憶手段内の第２の領域のアドレス情報を前記格納手段に格納し、前記格納手段に格納された前記第２の領域のアドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な情報を前記記憶手段から読み出すようにしてもよい。

【３７０４】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５１－１の遊技機を提供する。

【３７０５】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に特定の情報を格納可能なレジスタ（例えば、ＩＹレジスタ）と、を備え、

前記演算処理手段は、前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う際、当該演算処理に使用される情報が格納されている前記記憶手段内の領域（例えば、特別図柄作業領域テーブル）のアドレス情報を前記レジスタに格納し、前記レジスタに格納された前記アドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な情報を前記記憶手段から読み出すことを特徴とする遊技機。

【３７０６】

また、上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５１－２の遊技機を提供する。

【３７０７】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に特定の情報を格納可能な第１のレジスタ（例えば、ＩＹレジスタ）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に所定の情報を格納可能な第２のレジス

タ（例えば、ＩＸレジスタ）と、を備え、
　前記演算処理手段は、
　前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う際、
　当該演算処理に使用される情報が格納されている前記記憶手段内の第１の領域（例えば、特別図柄作業領域テーブル）のアドレス情報を前記第１のレジスタに格納し、前記第１のレジスタに格納された前記アドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な情報を前記記憶手段から読み出し、
　当該演算処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納されている前記記憶手段内の第２の領域（例えば、特別図柄関連定義データテーブル）のアドレス情報を前記第２のレジスタに格納し、前記第２のレジスタに格納された前記アドレス情報に用いて、当該演算処理に必要な前記参照情報を前記記憶手段から読み出すことを特徴とする遊技機。
【３７０８】
　上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５２の遊技機を提供する。
【３７０９】
　遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
　前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
　前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、
　前記記憶手段がクリアされた場合に第１初期設定処理を行う第１初期設定手段（例えば、第１通常遊技前処理）と、
　電源が復帰した場合に第２初期設定処理を行う第２初期設定手段（例えば、第２通常遊技前処理）と、を備え、
　前記割込み処理実行手段は、遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、
　前記設定制御手段により前記設定値の変更処理が行われたときには前記第１初期設定手段による前記第１初期設定処理が実行可能であり、前記設定制御手段により前記設定値の確認処理が行われたときには前記第２初期設定手段による前記第２初期設定処理が実行可能であることを特徴とする遊技機。
【３７１０】
　また、前記本発明の第５２の遊技機では、前記割込み処理実行手段は、さらに、前記設定制御手段による前記設定値の変更処理又は確認処理の実行契機となる設定操作手段（例えば、設定キー６０８０）の操作状況を判定する設定操作判定手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１５）を有し、
　前記設定制御手段により前記設定値の変更処理が行われ且つ前記設定操作判定手段により前記設定操作手段がオフ状態であると判定されたときには前記第１初期設定手段による前記第１初期設定処理が実行され、前記設定制御手段により前記設定値の確認処理が行われ且つ前記設定操作判定手段により前記設定操作手段がオフ状態であると判定されたときには前記第２初期設定手段による前記第２初期設定処理が実行されるようにしてもよい。
【３７１１】
　上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５３－１の遊技機を提供する。
【３７１２】
　遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
　前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
　前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、

電源が復帰した場合又は前記記憶手段がクリアされた場合に初期設定処理を行う初期設定手段（例えば、第１通常遊技前処理又は第２通常遊技前処理）と、を備え、

前記割込み処理実行手段は、遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、

前記設定制御手段により前記設定値の確認処理又は変更処理が行われたときには前記初期設定手段による前記初期設定処理が実行可能であることを特徴とする遊技機。

【３７１３】

また、上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５３－２の遊技機を提供する。

【３７１４】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、

電源が復帰した場合又は前記記憶手段がクリアされた場合に初期設定処理を行う初期設定手段（例えば、第１通常遊技前処理又は第２通常遊技前処理）と、を備え、

前記割込み処理実行手段は、遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、

前記設定制御手段により前記設定値の確認処理又は変更処理が行われたときには前記初期設定手段による前記初期設定処理が実行可能であり、

前記設定制御手段により前記設定値の確認処理が行われた場合に前記初期設定手段により実行される前記初期設定処理の内容は、前記設定制御手段により前記設定値の変更処理が行われた場合に前記初期設定手段により実行される前記初期設定処理の内容と異なることを特徴とする遊技機。

【３７１５】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５４の遊技機を提供する。

【３７１６】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第１の遊技状態に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第２の遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態には、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態の少なくとも一方には、さらに、前記特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、一方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態又は前記特定遊技状態へ移行させる態様である特定の場合には、他方

の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）をオン状態にセットし、

前記一方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態へ移行させる態様である場合において、

前記他方の識別情報が変動表示中でないときには、前記他方の識別情報の変動表示が開始されないように制御され、

前記他方の識別情報が変動表示中であるときには、前記他方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態又は前記特定遊技状態へ移行させる態様とならないように制御されることを特徴とする遊技機。

【３７１７】

また、前記本発明の第５４の遊技機では、前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算処理手段による前記第１の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納された第１のインデックステーブル（例えば、第１特別図柄関連定義データテーブル）と、

前記演算処理手段による前記第２の識別情報の変動表示に係る処理の実行時に使用される情報を呼び出すための参照情報が格納された第２のインデックステーブル（例えば、第２特別図柄関連定義データテーブル）と、をさらに備えるようにしてもよい。

【３７１８】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５５の遊技機を提供する。

【３７１９】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な前記特別遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記第１又は第２の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）が設けられ、

前記第１又は第２の識別情報の変動表示が開始可能な状態において、第１の識別情報に対する前記所定の制御フラグがオン状態にセットされている場合には、第１の識別情報の変動表示を開始せず、第１の識別情報の変動表示の状態を待機状態に設定することを特徴とする遊技機。

【３７２０】

また、前記本発明の第５５の遊技機では、さらに、前記第１の識別情報及び第２の識別情報の一方の識別情報の変動表示中に、一方の識別情報に対して開始条件が成立した場合に、当該成立時における前記一方の識別情報に対応する一方の判定手段による判定結果を、所定の上限数以内で記憶する判定結果記憶手段（例えば、特別図柄保留数領域）を備え、

前記一方の識別情報の変動表示が開始可能な状態において、当該一方の識別情報に対する前記所定の制御フラグがオン状態にセットされている場合には、前記判定結果記憶手段

に記憶されている前記判定結果の数を判定する処理（例えば、特別図柄待機処理中のＳ６４９４）が行われないようにしてもよい。

【３７２１】

上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５６－１の遊技機を提供する。

【３７２２】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第１の遊技状態に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第２の遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態には、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態の少なくとも一方には、特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）がオン状態にセットされている場合には、少なくとも前記所定の制御フラグがオフ状態にセットされるまで一方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態又は前記特定遊技状態へ移行させる態様であるか否かの判定処理が行われない（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１３）ことを特徴とする遊技機。

【３７２３】

また、上記第３２の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５６－２の遊技機を提供する。

【３７２４】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第１の遊技状態に移行させるか否かを判定する第１の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の判定手段による判定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な第２の遊技状態に移行させるか否かを判定する第２の判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の判定手段による判定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、を備え、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態には、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の遊技状態及び前記第２の遊技状態の少なくとも一方には、特別遊技状態とは

異なる特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）が含まれ、

前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であり、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記一方の識別情報の変動表示の制御態様を決定するための所定の制御フラグ（例えば、特別図柄休止フラグ）がオン状態にセットされている場合には、少なくとも前記所定の制御フラグがオフ状態にセットされるまで一方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態又は前記特定遊技状態へ移行させる態様であるか否かの判定処理が行われず（例えば、特別図柄変動終了処理中のＳ６５１３）、

前記一方の識別情報の変動表示が終了する際に、前記所定の制御フラグがオン状態にセットされており、一方の識別情報の変動表示の停止態様が前記特別遊技状態へ移行させる態様であり、且つ、他方の識別情報が変動表示中である場合には、当該他方の識別情報の変動表示の態様を前記特別遊技状態又は前記特定遊技状態に移行させない態様にすることを特徴とする遊技機。

【３７２５】

上記構成の本発明の第４６～第５６の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【３７２６】

［第５７～第５９の遊技機］

従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。

【３７２７】

ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたＣＰＵ（Central Processing Unit）により制御される。この際、ＣＰＵの制御により、主制御回路のＲＯＭ（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のＲＡＭ（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で管理するテーブル等のデータの容量削減が求められている。

【３７２８】

本発明は上記第３３の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３３の目的は、主制御回路で管理するデータの容量を削減することが可能な遊技機を提供することである。

【３７２９】

上記第３３の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５７の遊技機を提供する。

【３７３０】

第１の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを決定する第１の遊技状態移行決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第１の遊技状態移行決定手段による決定結果に基づいて、第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する第１の識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

第２の開始条件（例えば、第２始動口６０４５の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な前記特別遊技状態及び特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）のいずれかに移行させるか否かを決定する第２の遊技状態移行決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記第２の遊技状態移行決定手段による決定結果に基づいて、第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示する第２の識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示装置６０６２）と、

前記第１の遊技状態移行決定手段による決定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであるか否か、又は、前記第２の遊技状態移行決定手段による決定結果が前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態のいずれかに移行させるものであるか否かを判定する判定手段（例えば、特別図柄当り判定処理）と、を備え、

前記判定手段による判定処理の実行時には、判定対象となる識別情報の種別に関する情報が引数として用いられ、

前記引数が前記第１の識別情報に関する情報である場合には、当該判定処理において、前記決定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであるか否かの判定のみが行われ、

前記引数が前記第２の識別情報に関する情報である場合には、当該判定処理において、前記決定結果が前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態のいずれかに移行させるものであるか否かの判定が行われ、

前記第１及び第２の遊技状態移行決定手段のそれぞれにより前記特別遊技状態に移行させることが決定される確率が互いに異なる複数種の設定値が設けられ、

前記第１の遊技状態移行決定手段は、前記設定値に応じて決定されたパラメータ（アドレスオフセット値）に基づいて指定された所定の記憶領域に格納されたデータを用いて、前記特別遊技状態に移行させるか否かを決定し、前記第２の遊技状態移行決定手段は、前記設定値に応じて決定されたパラメータに基づいて指定された特定の記憶領域に格納されたデータを用いて、前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態のいずれかに移行させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【３７３１】

また、前記本発明の第５７の遊技機では、前記第１の識別情報表示手段及び前記第２の識別情報表示手段の一方の識別情報表示手段による一方の識別情報の変動表示中に、他方の識別情報表示手段による他方の識別情報の変動表示を開始可能であるようにしてもよい。

【３７３２】

上記第３３の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５８の遊技機を提供する。

【３７３３】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、

遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される設定操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、を備え、

前記割込み処理実行手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、

前記設定制御手段による制御処理の実行開始の判定は、前記設定操作手段に対する当該実行開始を示す所定操作の検知（例えば、ＯＮエッジ）に基づいて行われ、前記設定制御手段による制御処理の実行終了の判定は、前記設定操作手段に対する当該実行終了を示す特定操作の検知（例えば、ＯＦＦエッジ）に基づいて行われ、

前記所定操作の検知の有無、及び、前記特定操作の検知の有無の判定は、前回の割込み処理における前記設定操作手段の操作状況を示す操作情報（例えば、起動制御フラグ）と、今回の割込み処理における前記設定操作手段の操作状況を示す操作情報と比較することにより行われることを特徴とする遊技機。

【３７３４】

上記第３３の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５９－１の遊技機を提供する。

【３７３５】

遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、

前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される第１操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、
前記記憶手段をクリアする際に操作される第２操作手段（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、
前記設定制御手段による制御処理の実行の有無は、前記第１操作手段の操作状況を示す第１操作情報と、前記第２操作手段の操作状況を示す第２操作情報との組み合わせ（例えば、起動制御フラグ）に基づいて決定されることを特徴とする遊技機。
【３７３６】
また、上記第３３の目的を達成するために、本発明は、以下のような第５９－２の遊技機を提供する。
【３７３７】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される第１操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、
前記記憶手段をクリアする際に操作される第２操作手段（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、前記設定値の変更処理又は確認処理を制御する設定制御手段（例えば、システムタイマ割込み処理中のＳ６０１６）を有し、
前記設定制御手段による制御処理の実行の有無は、前記第１操作手段の操作状況を示す第１操作情報と、前記第２操作手段の操作状況を示す第２操作情報との組み合わせ（例えば、起動制御フラグ）に基づいて決定され、
前記設定制御手段により前記設定値の変更処理が行われる場合の前記第１操作情報と前記第２操作情報との組み合わせは、前記設定制御手段により前記設定値の確認処理が行われる場合の前記第１操作情報と前記第２操作情報との組み合わせと異なることを特徴とする遊技機。
【３７３８】
上記構成の本発明の第５７～第５９の遊技機によれば、主制御回路で管理するデータの容量を削減することができる。
【３７３９】
［第６０及び第６１の遊技機］
従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。
【３７４０】
ところで、上述した遊技機では、遊技機の扉・枠の開放時に磁気が不安定になり（乱れ）、遊技機に設けられ磁気センサに対して悪影響（誤動作等）を及ぼす場合がある。
【３７４１】
本発明は上記第３４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３４の目的は、遊技機の扉・枠の開放時に磁気の乱れが発生しても、遊技機に設けられた磁気センサへの悪影響を抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【３７４２】
上記第３４の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６０の遊技機を提供する。
【３７４３】
遊技機本体（例えば、本体６００２）と、
前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、
遊技媒体が転動する遊技盤と、
磁気センサと、
遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、を備え、
前記扉部材が開放されている場合には、前記演算処理手段は、前記磁気センサによる検出をクリアすることを特徴とする遊技機。
【３７４４】
また、前記本発明の第６０の遊技機では、電断復帰後、前記演算処理手段により行われる所定の待機処理（例えば、ウェイト処理）内において前記磁気センサの初期化信号が所定の出力ポートに出力されるようにしてもよい。
【３７４５】
さらに、前記本発明の第６０の遊技機では、遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を制御する、前記遊技機本体の背面に露出した設定制御手段を備え、
前記扉部材が開放されている場合に、前記設定制御手段により設定変更が可能であるようにしてもよい。
【３７４６】
上記第３４の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６１－１の遊技機を提供する。
【３７４７】
遊技機本体（例えば、本体６００２）と、
前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、
遊技媒体が転動する遊技盤と、
磁気センサと、
遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、を備え、
電断復帰後、前記演算処理手段により行われる所定の待機処理（例えば、ウェイト処理）内において前記磁気センサの初期化信号が所定の出力ポートに出力されることを特徴とする遊技機。
【３７４８】
また、上記第３４の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６１－２の遊技機を提供する。
【３７４９】
遊技機本体（例えば、本体６００２）と、
前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、
遊技媒体が転動する遊技盤と、
磁気センサと、
遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、を備え、
前記演算処理手段は、電源復帰後の前記演出制御手段側の起動待ち時間内において、所

定のタイミング（例えば、第１ループ回数が例えば１０回のとき）で前記磁気センサによる検出をクリアすることを特徴とする遊技機。

【３７５０】

また、上記第３４の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６１－３の遊技機を提供する。

【３７５１】

遊技機本体（例えば、本体６００２）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、

遊技媒体が転動する遊技盤と、

磁気センサと、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、を備え、

前記演算処理手段は、電源復帰後の前記演出制御手段側の起動待ち時間内において更新される、当該起動待ち時間を計数するための所定のパラメータが所定値に到達したとき（例えば、第１ループ回数が例えば１０回のとき）に前記磁気センサによる検出をクリアすることを特徴とする遊技機。

【３７５２】

上記構成の本発明の第６０及び第６１の遊技機によれば、遊技機の扉・枠の開放時に磁気の乱れが発生しても、遊技機に設けられた磁気センサへの悪影響を抑制することができる。

【３７５３】

［第６２及び第６３の遊技機］

従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。

【３７５４】

ところで、上述した遊技機では、遊技機の扉・枠の開放時に磁気が不安定になったり（乱れたり）、振動が発生したりして、遊技機に設けられ各種センサ（例えば、磁気センサ、振動センサ等）に対して悪影響（誤動作等）を及ぼす場合がある。

【３７５５】

本発明は上記第３５の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３５の目的は、遊技機の扉・枠の開放時に磁気の乱れや振動が発生しても、遊技機に設けられた各種センサ（例えば、磁気センサ、振動センサ等）への悪影響を抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【３７５６】

上記第３５の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６２－１の遊技機を提供する。

【３７５７】

遊技機本体（例えば、本体６００２）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、

遊技媒体が転動する遊技盤と、

異常を検知する異常検知センサと、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、を備え、

前記扉部材が開放されている場合には、前記演算処理手段は、前記異常検知センサの異常検知レベルを下げる

ことを特徴とする遊技機。

【３７５８】

また、前記本発明の第６２－１の遊技機では、前記扉部材が開放されている場合には、

前記演算処理手段は、前記異常検知センサの異常検知レベルを非検知レベルにするようにしてもよい。

【３７５９】

また、上記第３５の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６２－２の遊技機を提供する。

【３７６０】

遊技機本体（例えば、本体６００２）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、

遊技媒体が転動する遊技盤と、

異常を検知する異常検知センサと、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記演算制御手段による演算処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、

前記扉部材が開放されている場合には、前記割込み処理実行手段による前記割込み処理の実行毎に、前記異常検知センサの異常検知レベルを下げる又は維持する処理が行われることを特徴とする遊技機。

【３７６１】

上記第３５の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６３－１の遊技機を提供する。

【３７６２】

遊技機本体（例えば、本体６００２）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、

遊技媒体が転動する遊技盤と、

異常を検知する異常検知センサと、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、を備え、

前記扉部材が開放されている場合には、前記演算処理手段は、前記異常検知センサによる異常検知を異常検知対象から外す

ことを特徴とする遊技機。

【３７６３】

また、前記本発明の第６３－１の遊技機では、異常検知対象を規定する情報（例えば、入力ポート２の情報）が設けられ、

前記扉部材が開放されている場合には、前記演算処理手段は、前記情報内に含まれる前記異常検知センサを異常検知対象とするデータ（例えば、磁気センサビット）をクリアするようにしてもよい。

【３７６４】

また、上記第３５の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６３－２の遊技機を提供する。

【３７６５】

遊技機本体（例えば、本体６００２）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に取り付けられた扉部材（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４）と、

遊技媒体が転動する遊技盤と、

異常を検知する異常検知センサと、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記演算制御手段による演算処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記扉部材が開放されている場合には、前記割込み処理実行手段による前記割込み処理内において、異常検知の有無の判定処理を行う前に、前記異常検知センサによる異常検知を異常検知対象から外す処理が行われることを特徴とする遊技機。
【３７６６】
上記構成の本発明の第６２及び第６３の遊技機によれば、遊技機の扉・枠の開放時に磁気の乱れや振動が発生しても、遊技機に設けられた各種センサ（例えば、磁気センサ、振動センサ等）への悪影響を抑制することができる。
【３７６７】
［第６４及び第６５の遊技機］
従来、複数の図柄表示装置（表示領域）を備え、複数の図柄表示装置において同時に識別情報を変動表示可能な機能が設けられたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１５０３０３号公報参照）。
【３７６８】
ところで、近年のパチンコ遊技機では、遊技の有利度合（例えば、大当りの当選確率等）が異なる複数の設定値（「１」～「６」）が設けられ、この設定値の変更操作又は確認操作を可能にするための設定キーが設けられている。そして、このような遊技機では、起動時の設定キーの操作状況（オン／オフ）をより確実に把握して、遊技機の起動状態を正確に識別することが可能な技術が求められている。
【３７６９】
本発明は上記第３６の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３６の目的は、起動時の設定キーの操作状況をより確実に把握して、遊技機の起動状態を正確に識別することが可能な遊技機を提供することである。
【３７７０】
上記第３６の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６４－１の遊技機を提供する。
【３７７１】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される設定操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、電源復帰時には、前記演出制御手段側の起動待ち処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０５）を行う前に、前記設定操作手段の操作状況を示す操作情報を退避させる処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０４）を行うことを特徴とする遊技機。
【３７７２】
また、前記本発明の第６４－１の遊技機では、さらに、前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）を備え、
前記遊技制御手段は、前記演出制御手段側の起動待ち処理の後に、前記記憶手段のサム値のチェック処理を行うようにしてもよい。
【３７７３】
また、上記第３６の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６４－２の遊技機を提供する。
【３７７４】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００

）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される設定操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
電源復帰時には、前記演出制御手段側の起動待ち処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０５）を行う前に、前記設定操作手段の操作状況を示す操作情報を退避させる処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０４）を行い、
前記演出制御手段側の起動待ち処理の後に、前記設定操作手段の操作状況を示す操作情報に基づいて、起動状態の判定処理を行う（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２１８）ことを特徴とする遊技機。
【３７７５】
上記第３６の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６５－１の遊技機を提供する。
【３７７６】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、
前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される第１操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、
前記記憶手段をクリアする際に操作される第２操作手段（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１）と、を備え、
前記遊技制御手段は、電源復帰時には、前記演出制御手段側の起動待ち処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０５）を行う前に、前記第１操作手段の操作状況を示す第１操作情報、及び、前記第２操作手段の操作状況を示す第２操作情報を退避させる処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０４）を行うことを特徴とする遊技機。
【３７７７】
また、上記第３６の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６５－２の遊技機を提供する。
【３７７８】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
遊技の進行に応じた演出の動作を制御する演出制御手段（例えば、副制御回路６２００）と、
前記遊技制御手段による制御処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６１０３）と、
遊技の有利度合を示す設定値の変更処理又は確認処理を実行する際に操作される第１操作手段（例えば、設定キー６０８０）と、
前記記憶手段をクリアする際に操作される第２操作手段（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ６１２１）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
電源復帰時には、前記演出制御手段側の起動待ち処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０５）を行う前に、前記第１操作手段の操作状況を示す第１操作情報、及び、前記第２操作手段の操作状況を示す第２操作情報を退避させる処理（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２０４）を行い、
前記演出制御手段側の起動待ち処理の後に、前記第１操作情報及び前記第２操作情報に基づいて、起動状態の判定処理を行う（例えば、主制御メイン処理中のＳ６２１８）ことを特徴とする遊技機。
【３７７９】
上記構成の本発明の第６４及び第６５の遊技機によれば、起動時の設定キーの操作状況

をより確実に把握して、遊技機の起動状態を正確に識別することができる。

【３７８０】

［第６６及び第６７の遊技機］

従来、大当り遊技状態が終了した後に確率変動遊技状態（以下、「確変遊技状態」という）に移行するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－１０３９９６号公報参照）。確変遊技状態では、所定の組合せの識別情報が通常時よりも高い確率で導出表示される。また、特開２０１４－１０３９９６号公報で開示されているパチンコ遊技機では、確変遊技状態中に遊技状態の転落の当選又は非当選を決定する抽選（転落抽選）を行う機能が設けられ、転落に当選すると、確変遊技状態が終了して、所定の組合せの識別情報が通常時の確率で導出表示される遊技状態に移行する。

【３７８１】

ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたＣＰＵ（Central Processing Unit）により制御される。この際、ＣＰＵの制御により、主制御回路のＲＯＭ（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のＲＡＭ（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で管理する処理プログラムの容量削減が求められている。

【３７８２】

本発明は上記第３７の課題を解決するためになられたものであり、本発明の第３７の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムの容量を削減することが可能な遊技機を提供することである。

【３７８３】

上記第３７の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６６－１の遊技機を提供する。

【３７８４】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、

遊技状態が前記通常遊技状態である第１の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第１のデータテーブル（例えば、通常中変動パターンテーブル）と、

遊技状態が前記高確遊技状態である第２の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第２のデータテーブル（例えば、確変中変動パターンテーブル）と、

前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定された第３の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第３のデータテーブル（例えば、転落時変動パターンテーブル）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記第１、第２及び第３の場合のいずれかを示すパラメータの値（例えば、データ選択オフセット加算値）を、現在の遊技状況に応じてセットし、

前記第３の場合には、前記第３の場合に対応する前記パラメータの値に基づいて、前記識別情報の変動表示パターンを決定するためのデータテーブルとして前記第３のデータテーブルに選択することを特徴とする遊技機。

【３７８５】

また、上記第３７の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６６－２の遊技機を提供する。

【３７８６】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、

選択可能な複数種の前記識別情報の変動表示パターンに関するデータ（例えば、演出変動テーブル値）が規定された第１の選択テーブル（例えば、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブル）と、

前記第１の選択テーブルから所定の識別情報の変動表示パターンに関するデータを選択する際に基準となる前記第１の選択テーブル内の基準アドレスが規定された複数種の第２の選択テーブル（例えば、特別図柄変動パターン選択テーブル群）と、

前記複数種の第２の選択テーブルに関するデータが規定された第３の選択テーブル（例えば、特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル）と、を備え、

前記演算処理手段は、

遊技状況を示すパラメータの値（例えば、データ選択オフセット加算値）を、現在の遊技状況に対応する値にセットし、

所定の情報（例えば、大当り図柄、遊技状態等）に基づいて、前記第３の選択テーブルから所定の第２の選択テーブルに関するデータを選択し、当該選択された前記所定の第２の選択テーブルに関するデータに基づいて、前記所定の第２の選択テーブルに規定された前記第１の選択テーブル内の基準アドレスを取得し、

前記パラメータの値が、前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定されたときに対応する特定値（例えば、「２」）である場合には、前記第１の選択テーブル内において前記基準アドレスに前記特定値に対応するオフセット値を加算したアドレスに規定されたデータに対応する前記識別情報の変動表示パターンを選択することを特徴とする遊技機。

【３７８７】

上記第３７の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６７－１の遊技機を提供する。

【３７８８】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通

常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、

前記識別情報の変動表示の終了後の遊技状態が前記通常遊技状態である第１の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第１のデータテーブル（例えば、通常中変動パターンテーブル）と、

前記識別情報の変動表示の終了後の遊技状態が前記高確遊技状態である第２の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第２のデータテーブル（例えば、確変中変動パターンテーブル）と、

前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定された第３の場合において前記識別情報の変動表示パターンを決定する際に使用される第３のデータテーブル（例えば、転落時変動パターンテーブル）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記第１、第２及び第３の場合のいずれかを示すパラメータの値（例えば、データ選択オフセット加算値）を、現在の遊技状況に応じてセットし、

前記第１の場合には、前記第１の場合に対応する前記パラメータの値に基づいて、前記識別情報の変動表示パターンを決定するためのデータテーブルとして前記第１のデータテーブルに選択し、

前記第２の場合には、前記第２の場合に対応する前記パラメータの値に基づいて、前記識別情報の変動表示パターンを決定するためのデータテーブルとして前記第２のデータテーブルに選択し、

前記第３の場合には、前記第３の場合に対応する前記パラメータの値に基づいて、前記識別情報の変動表示パターンを決定するためのデータテーブルとして前記第３のデータテーブルに選択することを特徴とする遊技機。

【３７８９】

また、前記本発明の第６７－１の遊技機では、前記第２の場合に対応する前記パラメータの値、及び、第３の場合に対応する前記パラメータの値は、前記第１の場合に対応する前記パラメータの値を基準値とするオフセット値であるようにしてもよい。

【３７９０】

また、上記第３７の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６７－２の遊技機を提供する。

【３７９１】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記識別情報の変動表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、

選択可能な複数種の前記識別情報の変動表示パターンに関するデータ（例えば、演出変テーブル値）が規定された第１の選択テーブル（例えば、特別図柄変動パターン選択オフセットテーブル）と、

前記第１の選択テーブルから所定の識別情報の変動表示パターンに関するデータを選択する際に基準となる前記第１の選択テーブル内の基準アドレスが規定された複数種の第２の選択テーブル（例えば、特別図柄変動パターン選択テーブル群）と、

前記複数種の第２の選択テーブルに関するデータが規定された第３の選択テーブル（例

えば、特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル）と、を備え、

前記演算処理手段は、

遊技状況を示すパラメータの値（例えば、データ選択オフセット加算値）を、現在の遊技状況に対応する値にセットし、

所定の情報（例えば、大当り図柄、遊技状態等）に基づいて、前記第３の選択テーブルから所定の第２の選択テーブルに関するデータを選択し、当該選択された前記所定の第２の選択テーブルに関するデータに基づいて、前記所定の第２の選択テーブルに規定された前記第１の選択テーブル内の基準アドレスを取得し、

前記パラメータの値が、前記識別情報の変動表示の終了後の遊技状態が前記通常遊技状態であるときに対応する第１の特定値（例えば、「０」）である場合には、前記第１の選択テーブル内の基準アドレスに規定されたデータに対応する前記識別情報の変動表示パターンを選択し、

前記パラメータの値が、前記識別情報の変動表示の終了後の遊技状態が前記高確遊技状態であるときに対応する第２の特定値（例えば、「１」）である場合には、前記第１の選択テーブル内において前記基準アドレスに前記第２の特定値に対応するオフセット値を加算したアドレスに規定されたデータに対応する前記識別情報の変動表示パターンを選択し、

前記パラメータの値が、前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定されたときに対応する第３の特定値（例えば、「２」）である場合には、前記第１の選択テーブル内において前記基準アドレスに前記第３の特定値に対応するオフセット値を加算したアドレスに規定されたデータに対応する前記識別情報の変動表示パターンを選択することを特徴とする遊技機。

【３７９２】

上記構成の本発明の第６６及び第６７の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムの容量を削減することができる。

【３７９３】

［第６８及び第６９の遊技機］

従来、大当り遊技状態が終了した後に確率変動遊技状態（以下、「確変遊技状態」という）に移行するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－１０３９９６号公報参照）。確変遊技状態では、所定の組合せの識別情報が通常時よりも高い確率で導出表示される。また、特開２０１４－１０３９９６号公報で開示されているパチンコ遊技機では、確変遊技状態中に遊技状態の転落の当選又は非当選を決定する抽選（転落抽選）を行う機能が設けられ、転落に当選すると、確変遊技状態が終了して、所定の組合せの識別情報が通常時の確率で導出表示される遊技状態に移行する。

【３７９４】

ところで、上述した遊技機は、通常、識別情報の判定等の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。遊技動作は、主制御回路に搭載されたＣＰＵ（Central Processing Unit）により制御される。この際、ＣＰＵの制御により、主制御回路のＲＯＭ（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のＲＡＭ（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。そして、近年、このような遊技機では、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減できる技術の開発が求められている。

【３７９５】

本発明は上記第３８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３８の目的は、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することである。

【３７９６】

上記第３８の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６８－１の遊技機を提供する。

【３７９７】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、複数種の異常項目を監視可能な異常監視手段（例えば、汎用異常検知判定処理）を有し、
前記異常監視手段は、監視対象とならない異常項目に対しては、当該異常項目の異常の有無に関係なく、異常の有無の判定結果を異常無しとすることを特徴とする遊技機。
【３７９８】
また、前記本発明の第６８－１の遊技機では、前記複数種の異常項目のそれぞれに対して監視対象とするか否かを規定した監視特定情報が設けられ、
前記異常監視手段は、異常項目の異常の有無を示す情報及び前記監視特定情報に基づいて、異常項目に対して異常の有無の判定を行うようにしてもよい。
【３７９９】
また、上記第３８の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６８－２の遊技機を提供する。
【３８００】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、複数種の異常項目を監視可能な異常監視手段（例えば、汎用異常検知判定処理）を有し、
前記異常監視手段は、監視対象とならない異常項目に対しては、当該異常項目の異常の有無に関係なく、異常の有無の判定結果を異常無しとし、
前記異常監視手段による監視処理は、遊技不許可の状態である場合には実行されないことを特徴とする遊技機。
【３８０１】
上記第３８の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６９－１の遊技機を提供する。
【３８０２】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、複数種の異常項目を監視可能な異常監視手段（例えば、汎用異常検知判定処理）を有し、
前記複数種の異常項目のそれぞれに対して監視対象とするか否かを規定した監視特定情報が設けられ、
前記異常監視手段は、
異常項目の異常の有無を示す情報及び前記監視特定情報に基づいて、異常項目に対して異常の有無の判定を行い、当該判定を全ての異常項目に対して繰り返し行い、
監視対象とならない異常項目に対する判定では、当該異常項目の異常の有無に関係なく、異常の有無の判定結果を異常無しとすることを特徴とする遊技機。
【３８０３】
また、前記本発明の第６９－１の遊技機では、前記異常監視手段は、異常項目の異常の有無を示す情報と、前記監視特定情報で規定されている当該異常項目を監視対象とするか否かの情報との論理積演算を行い、該論理積演算の結果に基づいて当該異常項目の異常の有無を判定するようにしてもよい。
【３８０４】
また、上記第３８の目的を達成するために、本発明は、以下のような第６９－２の遊技機を提供する。

【３８０５】
遊技の動作を制御する遊技制御手段（例えば、主制御メイン処理）と、
前記遊技制御手段による制御処理中に、所定周期で割込み処理を実行可能な割込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割込み処理）と、を備え、
前記割込み処理実行手段は、複数種の異常項目を監視可能な異常監視手段（例えば、汎用異常検知判定処理）を有し、
前記複数種の異常項目のそれぞれに対して監視対象とするか否かを規定した監視特定情報が設けられ、
前記異常監視手段は、
異常項目の異常の有無を示す情報及び前記監視特定情報に基づいて、異常項目に対して異常の有無の判定を行い、当該判定を全ての異常項目に対して繰り返し行い、
監視対象とならない異常項目に対する判定では、当該異常項目の異常の有無に関係なく、異常の有無の判定結果を異常無しとし、
前記異常監視手段による監視処理は、遊技不許可の状態である場合には実行されないことを特徴とする遊技機。
【３８０６】
上記構成の本発明の第６８及び第６９の遊技機によれば、主制御回路で行われる処理をより効率よく実行し、主制御回路の処理負荷を軽減することができる。
【３８０７】
［第７０及び第７１の遊技機］
従来、大当り遊技状態が終了した後に確率変動遊技状態（以下、「確変遊技状態」という）に移行するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－１０３９９６号公報参照）。確変遊技状態では、所定の組合せの識別情報が通常時よりも高い確率で導出表示される。また、特開２０１４－１０３９９６号公報で開示されているパチンコ遊技機では、確変遊技状態中に遊技状態の転落の当選又は非当選を決定する抽選（転落抽選）を行う機能が設けられ、転落に当選すると、確変遊技状態が終了して、所定の組合せの識別情報が通常時の確率で導出表示される遊技状態に移行する。
【３８０８】
ところで、従来、上述した転落抽選の機能を備えた遊技機では、転落抽選当選時にも遊技の興趣の低下を抑制することが求められている。
【３８０９】
本発明は上記第３９の課題を解決するためになられたものであり、本発明の第３９の目的は、転落抽選の機能を備えた遊技機において、転落抽選当選時の遊技の興趣の低下を抑制することが可能な技術を提供することである。
【３８１０】
上記第３９の目的を達成するために、本発明は、以下のような第７０の遊技機を提供する。
【３８１１】
所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、
前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、
前記所定の開始条件が成立する確率が高くなる高入賞遊技状態（例えば、時短遊技状態）中に所定の外部信号（例えば、第１大当り信号）を出力し続ける外部信号出力手段と、を備え、

前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定され、且つ、前記高入賞遊技状態が終了する場合には、当該識別情報の変動表示が終了するまで、前記外部信号出力手段による前記所定の外部信号の出力が延長されることを特徴とする遊技機。

【３８１２】

また、前記本発明の第７０の遊技機では、前記所定の外部信号の出力を延長するか否かを示す延長フラグ（例えば、第１大当り信号延長フラグ）が設けられ、

前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定され、且つ、前記高入賞遊技状態が終了する場合には、当該識別情報の変動表示の開始前に前記延長フラグがオンされ、当該識別情報の変動表示の終了時に前記延長フラグがオフされるようにしてもよい。

【３８１３】

上記第３９の目的を達成するために、本発明は、以下のような第７１の遊技機を提供する。

【３８１４】

所定の開始条件（例えば、第１始動口６０４４の入賞）の成立を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１０１）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置６０６１）と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行すると判定される確率が遊技者に不利な通常遊技状態より高くなる高確遊技状態（例えば、確変遊技状態）において、前記識別情報の変動表示の開始前に、遊技状態を前記通常遊技状態に移行させるか否かを決定する転落決定手段（例えば、特別図柄転落判定処理）と、

前記所定の開始条件が成立する確率が高くなる高入賞遊技状態（例えば、時短遊技状態）中、及び、前記特別遊技状態中に所定の外部信号（例えば、第１大当り信号）を出力し続ける外部信号出力手段と、を備え、

前記転落決定手段により遊技状態を前記通常遊技状態に移行させることが決定され、且つ、前記高入賞遊技状態が終了する場合、及び、前記高確遊技状態中であり、前記判定手段により前記特別遊技状態への移行が決定され、且つ、前記高入賞遊技状態が終了する場合には、当該識別情報の変動表示が終了するまで、前記外部信号出力手段による前記所定の外部信号の出力が延長されることを特徴とする遊技機。

【３８１５】

また、前記本発明の第７１の遊技機では、さらに、前記高入賞遊技状態中には点灯し、前記高入賞遊技状態が終了した場合に消灯する報知ランプ（例えば、時短ランプ）を備えるようにしてもよい。

【３８１６】

上記構成の本発明の第７０及び第７１の遊技機によれば、転落抽選当選時の遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【符号の説明】

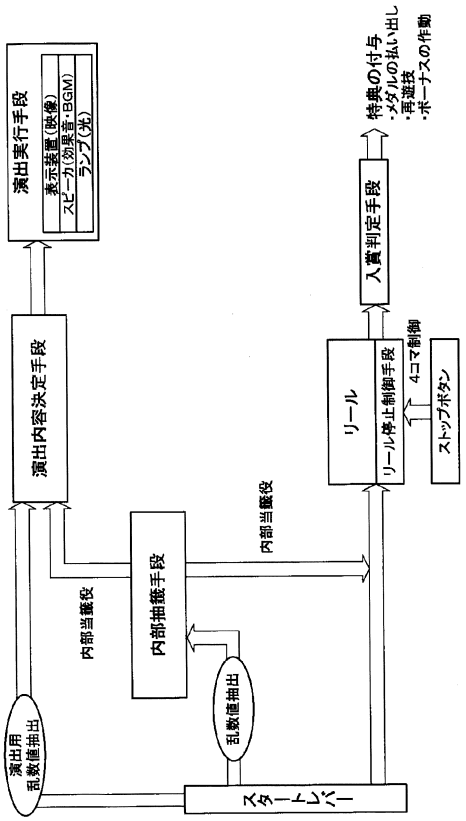
【３８１７】

１　パチスロ（遊技機）
４４　キャビネット側中継基板（機器中継部、第１中継基板）
４７　外部集中端子板（外部出力基板、第１出力装置）
６８　ドア中継端子板（機器中継部、第２中継基板、第３中継基板）
７１　主制御基板（主制御部）
７４　リール中継端子板（機器中継部、第２中継基板）
３０１　ＩＦ１（接続中継部、第１接続中継部）
３０２　ＩＦ２（接続中継部、第２接続中継部）
４０１　入出力装置（第２入力装置）

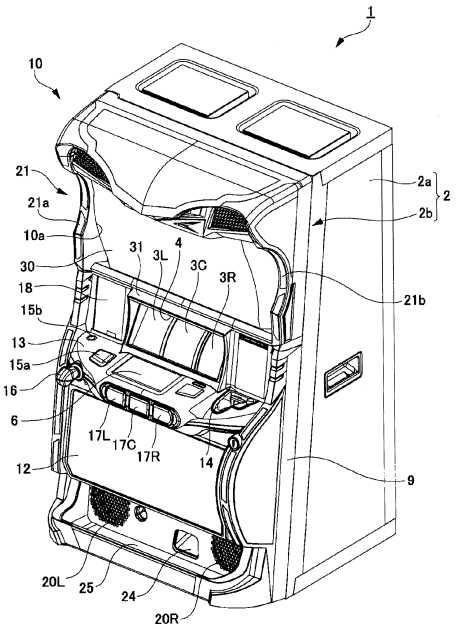
４０２　試験機（試験装置）
４０４Ｌ　第１ステッピングモータ（入出力装置、第２出力装置）
４０４Ｃ　第２ステッピングモータ（入出力装置、第２出力装置）
４０４Ｒ　第３ステッピングモータ（入出力装置、第２出力装置）
４０５Ｌ　第１インデックスセンサ（入出力装置、第１入力装置）
４０５Ｃ　第２インデックスセンサ（入出力装置、第１入力装置）
４０５Ｒ　第３インデックスセンサ（入出力装置、第１入力装置）
６００１　パチンコ遊技機（遊技機）
６０３０　主制御基板
６１００　主制御回路（主制御部）
６３００　払出・発射制御回路（払出制御部）
７００１　試験中継端子板（接続中継部）
７００３　試験装置
７００４ａ～７００４ｆ　バッファ基板（バッファ部）
７０１２　試験信号出力回路（払出制御試験信号出力回路）

【図面】

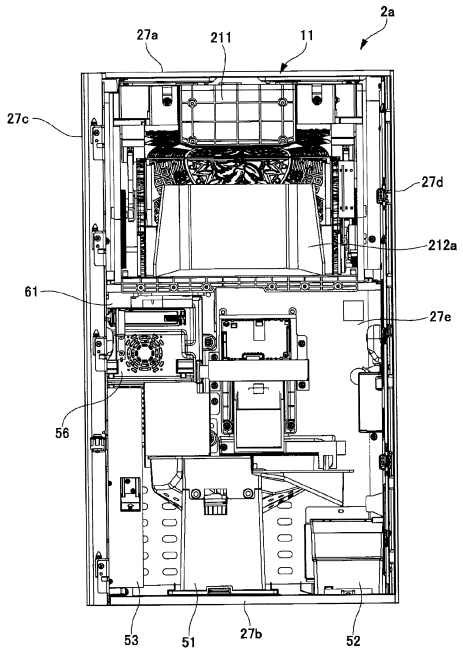
【図１】



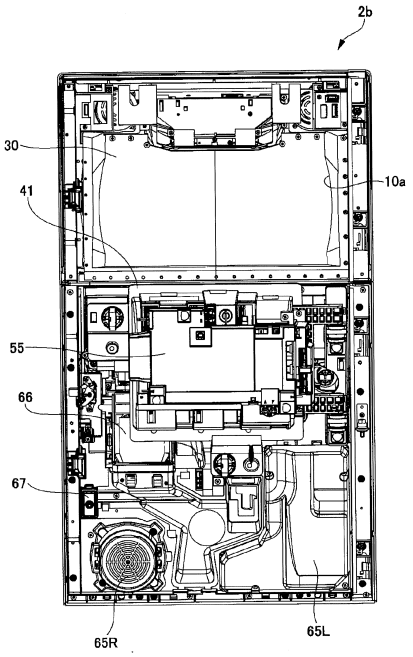
【図２】



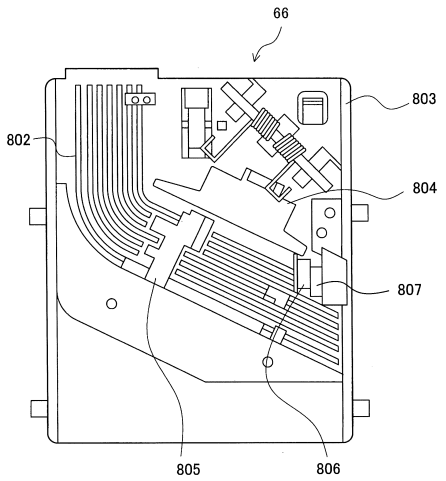
【図３】


2a
27a
211
11
27c
27d
212a
61
27e
56
53
51
27b
52

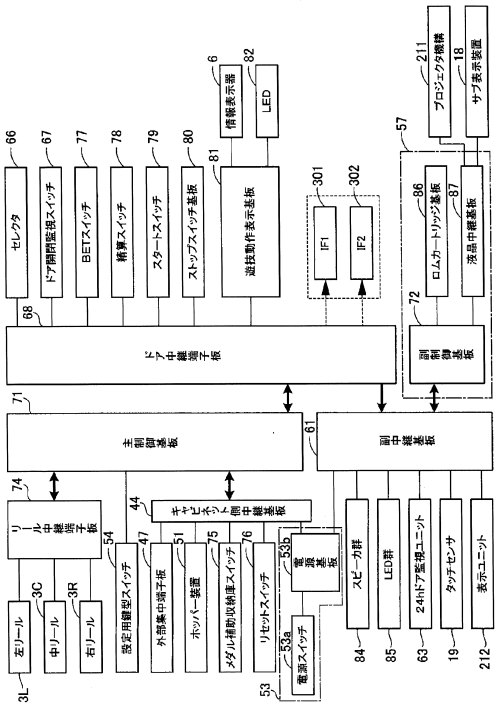
【図４】


2b
30
10a
41
55
66
67
65R
65L

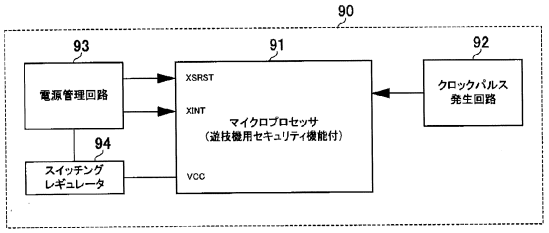
【図５】


66
803
802
804
807
805
806

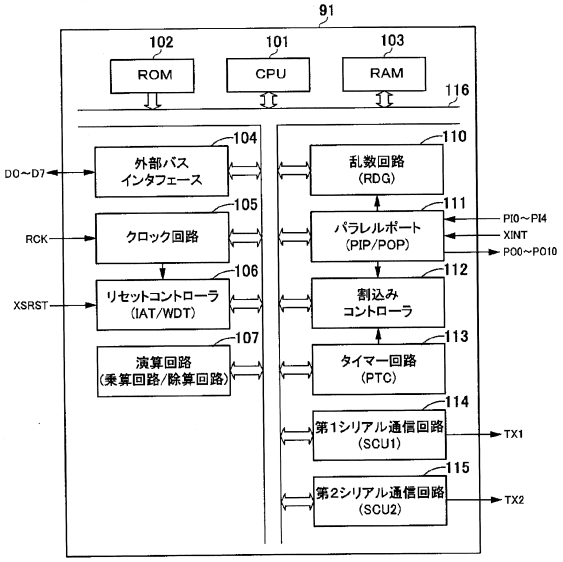
【図６】


セレクタ
ドア開閉監視スイッチ
BETスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
情報表示器
LED
IF1
IF2
プロジェクタ機構
サブ表示装置
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
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
キャビネット周中継基板
左リール
中リール
右リール
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
24インチ監視ユニット
タッチセンサ
表示ユニット

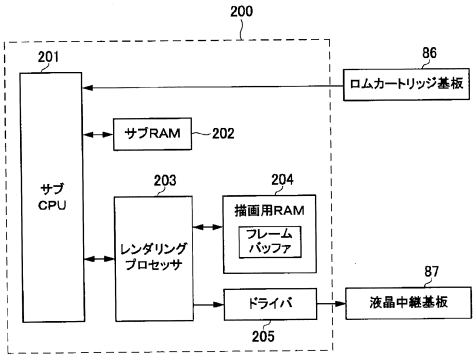
【図７】


90
93
91
92
電源管理回路
XSRST
XINT
マイクロプロセッサ
（逆技機用セキュリティ機能付）
クロックパルス
発生回路
94
スイッチング
レギュレータ
VCC

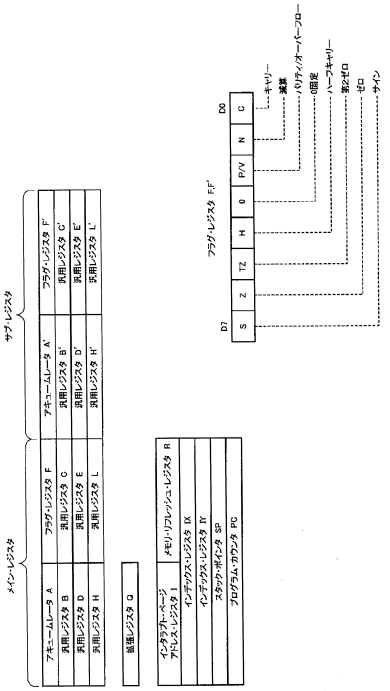
【図８】


91
102
101
103
ROM
CPU
RAM
116
104
110
D0～D7
外部バス
インタフェース
乱数回路
(RDG)
105
111
RCK
クロック回路
パラレルポート
(PIP/POP)
PI0～PI4
XINT
PO0～PO10
106
112
XSRST
リセットコントローラ
(IAT/WDT)
割込み
コントローラ
107
113
演算回路
(乗算回路/除算回路)
タイマー回路
(PTC)
114
第1シリアル通信回路
(SCU1)
TX1
115
第2シリアル通信回路
(SCU2)
TX2

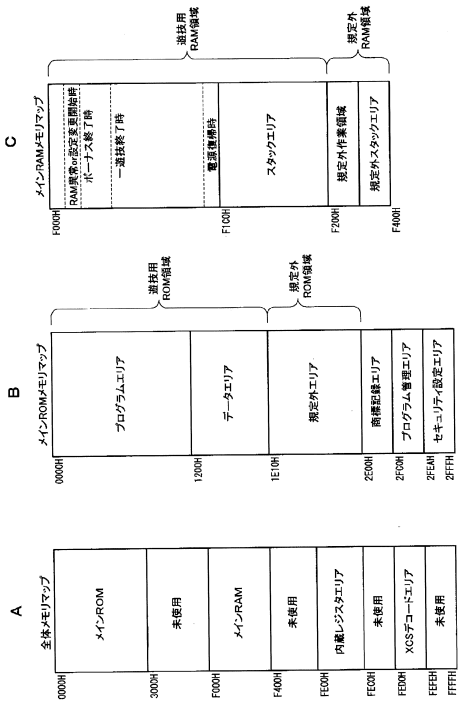
【図９】


200
201
86
ロムカートリッジ基板
サブRAM
202
サブ
CPU
203
204
描画用RAM
フレーム
バッファ
レンダリング
プロセッサ
87
ドライバ
液晶中継基板
205

【図１０】


メイン・レジスタ
サブ・レジスタ
アキュームレータ A
汎用レジスタ B
汎用レジスタ D
汎用レジスタ H
フラグ・レジスタ F
汎用レジスタ C
汎用レジスタ E
汎用レジスタ L
アキュームレータ A'
汎用レジスタ B'
汎用レジスタ D'
汎用レジスタ H'
フラグ・レジスタ F'
汎用レジスタ C'
汎用レジスタ E'
汎用レジスタ L'
拡張レジスタ G
インタラプト・ページ
アドレス・レジスタ I
メモリ・リフレッシュ・レジスタ R
インデックス・レジスタ IX
インデックス・レジスタ IY
スタック・ポインタ SP
プログラム・カウンタ PC
フラグ・レジスタ F,F'
D7
D0
S
Z
TZ
H
G
P/V
N
C
キャリー
減算
パリティ/オーバーフロー
0固定
ハーフキャリー
第2ゼロ
ゼロ
サイン

【図１１】



【図１２】

セキュリティモードの説明

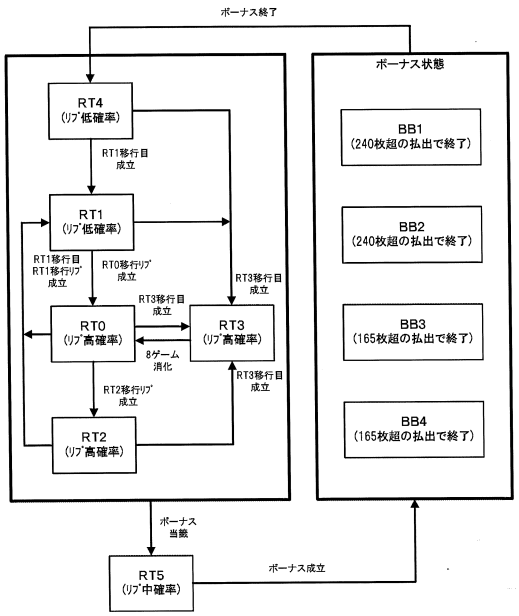
＜固定延長時間（固定期間）＞

モード	固定延長時間
モード1	約0．3秒（300ms）
モード2	約1秒（1000ms）
モード3	約2秒（2000ms）
モード4	約4秒（4000ms）
モード5	約8秒（8000ms）
モード6	約16秒（16000ms）
モード7	約32秒（32000ms）
モード8	約64秒（64000ms）

＜ランダム延長時間（可変期間）＞

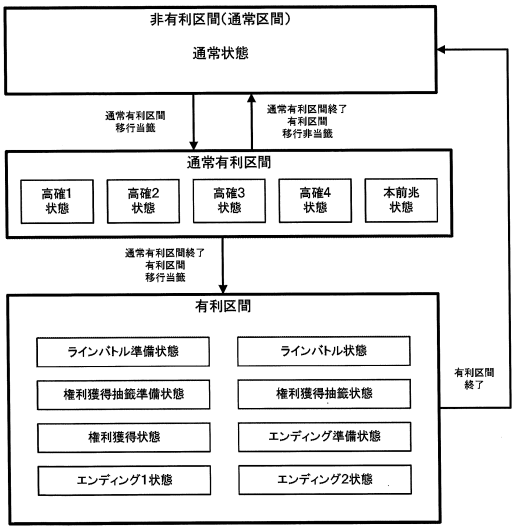
モード	ランダム延長時間
モード1	設定なし
モード2	0～5ms
モード3	0～50ms
モード4	0～500ms

【図１３】



※ 設定変更・初期化条件成立は、RT0に移行

【図１４】



【図１５】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	青7	19	青7	19	青7
18	チェリー1	18	スイカ	18	チェリー1
17	スイカ	17	ベル	17	リプレイ
16	ベル	16	リプレイ	16	ベル
15	リプレイ	15	チェリー1	15	スイカ
14	BAR	14	ブランク	14	BAR
13	チェリー2	13	スイカ	13	チェリー1
12	スイカ	12	ベル	12	リプレイ
11	ベル	11	リプレイ	11	ベル
10	リプレイ	10	チェリー1	10	スイカ
9	赤7	9	赤7	9	赤7
8	チェリー1	8	スイカ	8	チェリー1
7	スイカ	7	ベル	7	リプレイ
6	ベル	6	リプレイ	6	ベル
5	リプレイ	5	チェリー1	5	スイカ
4	ブランク	4	BAR	4	ブランク
3	チェリー1	3	スイカ	3	チェリー1
2	スイカ	2	ベル	2	リプレイ
1	ベル	1	リプレイ	1	ベル
0	リプレイ	0	チェリー1	0	スイカ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	チェリー1	00000100
5	チェリー2	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ブランク	00001001

【図１６】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	39673	0	10922	39677	22289	—
1	F_BB1 + F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 01+REP 01～09
2	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 14+22+26+30
3	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 15+23+27+30
4	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 16+24+28+30
5	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	6	6	6	6	0	BB 01+NML 17+25+29+30
6	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 14+18+26
7	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 15+19+27
8	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 16+20+28
9	F_BB1 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	9	9	9	9	9	0	BB 01+NML 17+21+29
10	F_BB1 + F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 01+NML 31～33
11	F_BB2 + F_確定ﾘﾌﾟ	6	6	6	6	6	0	BB 02+REP 01～09
12	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 14+22+26+30
13	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 15+23+27+30
14	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 16+24+28+30
15	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	6	6	6	6	0	BB 02+NML 17+25+29+30
16	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 14+18+26
17	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 15+19+27
18	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 16+20+28
19	F_BB2 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	9	9	9	9	9	0	BB 02+NML 17+21+29
20	F_BB2 + F_確定役	4	4	4	4	4	0	BB 02+NML 31～33
21	F_BB3 + F_ｽｲｶ2　(※1)	22	22	22	22	22	0	BB 03+NML 30+35
22	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 14+22+26+30
23	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 15+23+27+30
24	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 16+24+28+30
25	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	7	7	7	7	7	0	BB 03+NML 17+25+29+30
26	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 14+18+26
27	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 15+19+27
28	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 16+20+28
29	F_BB3 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	11	11	11	11	11	0	BB 03+NML 17+21+29
30	F_BB4 + F_ｽｲｶ2　(※1)	22	22	22	22	22	0	BB 04+NML 30+35
31	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A1	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 14+22+26+30
32	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A2	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 15+23+27+30
33	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A3	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 16+24+28+30
34	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目A4	7	7	7	7	7	0	BB 04+NML 17+25+29+30
35	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B1	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 14+18+26
36	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B2	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 15+19+27
37	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B3	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 16+20+28
38	F_BB4 + F_ﾁｬﾝｽ目B4	11	11	11	11	11	0	BB 04+NML 17+21+29
39	F_維持ﾘﾌﾟ　(※2)	1273	0	16273	4953	8966	5053	REP 02
40	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	4750	0	0	0	0	0	REP 08+09
41	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	4750	0	0	0	0	0	REP 01+08+09
42	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	4750	0	0	0	0	0	REP 02+08+09
43	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	4750	0	0	0	0	0	REP 01+02+08+09
44	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	4750	0	0	0	0	0	REP 07～09
45	F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	4750	0	0	0	0	0	REP 01+07～09
46	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	1495	0	0	0	0	REP 01+05+07+08
47	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	1495	0	0	0	0	REP 01+03+05+07+08
48	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	1495	0	0	0	0	REP 01+04+05+07+08
49	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+07+08
50	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	1495	0	0	0	0	REP 01～04+07+08
51	F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+04+07+08
52	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	4500	0	0	0	REP 02+08
53	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	4500	0	0	0	REP 02+03+08
54	F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	4500	0	0	0	REP 02+07+08
55	F_上段ﾘﾌﾟ	2450	0	2450	0	0	60	REP 01+04
56	F_中段ﾘﾌﾟ1	5000	0	5000	0	0	300	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_特殊ﾍﾞﾙ　(※3)	745	745	745	745	745	745	NML 34
75	F_上段共通ﾍﾞﾙ	300	300	300	300	300	300	NML 01
76	F_中段共通ﾍﾞﾙ	820	820	820	820	820	820	NML 01+29
77	F_上段左ﾍﾞﾙ1	735	735	735	735	735	735	NML 01～03+06+07+10+11
78	F_上段左ﾍﾞﾙ2	735	735	735	735	735	735	NML 01+04+05+08+09+12+13
79	F_上段中ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+04+06+07+10+11
80	F_上段中ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+05+08+09+12+13
81	F_上段右左ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+05～07+10+11
82	F_上段右左ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+04+08+09+12+13
83	F_上段右中ﾍﾞﾙ1	245	245	245	245	245	245	NML 01～03+06+08+10+11
84	F_上段右中ﾍﾞﾙ2	245	245	245	245	245	245	NML 01+04+05+07+09+12+13
85	F_中段左ﾍﾞﾙ1	745	745	745	745	745	745	NML 01～03+06+07+10+12
86	F_中段左ﾍﾞﾙ2	745	745	745	745	745	745	NML 01+04+05+08+09+11+13
87	F_中段中ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+07+10+13
88	F_中段中ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+08+09+11+12
89	F_中段右左ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01～03+06+08+10+12
90	F_中段右左ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+07+09+11+13
91	F_中段右中ﾍﾞﾙ1	695	695	695	695	695	695	NML 01+02+04+06+08+10+11
92	F_中段右中ﾍﾞﾙ2	695	695	695	695	695	695	NML 01+03+05+07+09+12+13
93	F_下段中ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+12
94	F_下段中ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+13
95	F_下段右左ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+13
96	F_下段右左ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+12
97	F_下段右中ﾍﾞﾙ1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05～07+10+12
98	F_下段右中ﾍﾞﾙ2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+08+09+11+13

(※3) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が増加する。

【図１８】

RB中内部抽籤テーブル(設定値:1／確率分母:65536)

No.	略称	RB (BB1～BB4)	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	—
1	F_JAC1_1	10589	NML 01～17+22～40
2	F_JAC1_2	10589	NML 01～17+19～21+26～40
3	F_JAC1_3	10589	NML 01～18+20+21+26～40
4	F_JAC1_4	10589	NML 01～19+21+26～40
5	F_JAC1_5	10589	NML 01～20+26～40
6	F_JAC1_6	10589	NML 01～17+26～40
7	F_JAC2	2002	NML 01～40

【図１９】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	1	00000001	HZR01	0	S_RT3移行目
リプレイ	スイカ	ベル		00000010	HZR02	0	R_RT1移行目
—	—	—		00000100	—		
—	—	—		00001000	—		
—	—	—		00010000	—		
—	—	—		00100000	—		
—	—	—		01000000	—		
—	—	—		10000000	—		

【図２０】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
赤7	赤7	赤7	2	00000001	BB01	0(BB1)	C_赤岡色BB
青7	青7	青7		00000010	BB02	0(BB2)	C_青岡色BB
赤7	赤7	青7		00000100	BB03	0(BB3)	C_赤眞色BB
青7	青7	赤7		00001000	BB04	0(BB4)	C_青眞色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_ﾍﾞｰﾘﾌﾟ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_ﾍﾞｰﾘﾌﾟ2
ベル	スイカ	赤7／青7／BAR／ブランク		01000000	REP07	0(再遊技)	S_RT0移行ﾘﾌﾟ
赤7／青7／BAR／ブランク	リプレイ	リプレイ		10000000	REP08	0(再遊技)	S_RT1移行ﾘﾌﾟ
チェリー1／チェリー2	チェリー1	スイカ	4	00000001	REP09	0(再遊技)	S_RT2移行ﾘﾌﾟ
—	—	—		00000010	—		
—	—	—		00000100	—		
—	—	—		00001000	—		
—	—	—		00010000	—		
—	—	—		00100000	—		
—	—	—		01000000	—		
—	—	—		10000000	—		

【図２２】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役				
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称
ベル	ベル	ベル	5	00000001	NML01	8	C_ﾍﾞﾙ
リプレイ	スイカ	赤7		00000010	NML02	1	C_打順役1
リプレイ	スイカ	青7		00000100	NML03	1	C_打順役2
リプレイ	スイカ	BAR		00001000	NML04	1	C_打順役3
リプレイ	スイカ	ブランク		00010000	NML05	1	C_打順役4
リプレイ	赤7	ベル		00100000	NML06	1	C_打順役5
リプレイ	青7	ベル		01000000	NML07	1	C_打順役6
リプレイ	BAR	ベル		10000000	NML08	1	C_打順役7
リプレイ	ブランク	ベル	6	00000001	NML09	1	C_打順役8
赤7	スイカ	ベル		00000010	NML10	1	C_打順役9
青7	スイカ	ベル		00000100	NML11	1	C_打順役10
BAR	スイカ	ベル		00001000	NML12	1	C_打順役11
ブランク	スイカ	ベル		00010000	NML13	1	C_打順役12
チェリー1／チェリー2	チェリー1	赤7		00100000	NML14	1	S_ﾁｬﾝｽ役A1
チェリー1／チェリー2	チェリー1	青7		01000000	NML15	1	S_ﾁｬﾝｽ役A2
チェリー1／チェリー2	チェリー1	BAR		10000000	NML16	1	S_ﾁｬﾝｽ役A3
チェリー1／チェリー2	チェリー1	ブランク	7	00000001	NML17	1	S_ﾁｬﾝｽ役A4
リプレイ	赤7	スイカ		00000010	NML18	1	C_ﾁｬﾝｽ役B1
リプレイ	青7	スイカ		00000100	NML19	1	C_ﾁｬﾝｽ役B2
リプレイ	BAR	スイカ		00001000	NML20	1	C_ﾁｬﾝｽ役B3
リプレイ	ブランク	スイカ		00010000	NML21	1	C_ﾁｬﾝｽ役B4
ベル	赤7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		00100000	NML22	1	S_ﾁｬﾝｽ役C1
ベル	青7	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		01000000	NML23	1	S_ﾁｬﾝｽ役C2
ベル	BAR	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク		10000000	NML24	1	S_ﾁｬﾝｽ役C3
ベル	ブランク	赤7／青7／BAR／ベル／ブランク	8	00000001	NML25	1	S_ﾁｬﾝｽ役C4
赤7	チェリー1	チェリー1		00000010	NML26	1	C_ﾁｬﾝｽ役D1
青7	チェリー1	チェリー1		00000100	NML27	1	C_ﾁｬﾝｽ役D2
BAR	チェリー1	チェリー1		00001000	NML28	1	C_ﾁｬﾝｽ役D3
ブランク	チェリー1	チェリー1		00010000	NML29	1	C_ﾁｬﾝｽ役D4
スイカ	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク		00100000	NML30	1	S_ﾁｬﾝｽ制御役
赤7／青7／BAR／ブランク	スイカ	リプレイ		01000000	NML31	5	S_特殊役1
リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		10000000	NML32	5	S_特殊役2
ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	9	00000001	NML33	5	S_特殊役3
ベル	スイカ	チェリー1		00000010	NML34	8	C_XDﾍﾞﾙ
スイカ	スイカ	スイカ		00000100	NML35	5	C_ｽｲｶ
リプレイ	リプレイ	スイカ		00001000	NML36	8	C_JACA1
チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1		00010000	NML37	8	S_JACA2
チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル		00100000	NML38	2	S_JACB1
スイカ	ベル	スイカ		01000000	NML39	2	C_JACB2
ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク		10000000	NML40	2	S_JACB3

【図２３】

内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係

役名	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
はずれ	—	—	—	—	—	—
F.通常リプ	特殊リプ					
F.維持リプ	通常リプ					
F.RT0中リプレイ1	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT0中リプレイ2	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT0中リプレイ3	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT0中リプレイ4	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT0中リプレイ5	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ	RT1移行リプ
F.RT0中リプレイ6	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT2移行リプ
F.RT1中リプレイ1	RT0移行リプ	RT0移行リプ	維持リプ	維持リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F.RT1中リプレイ2	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F.RT1中リプレイ3	維持リプ	RT0移行リプ	RT0移行リプ	維持リプ	フェイクリプ	フェイクリプ
F.RT1中リプレイ4	維持リプ	維持リプ	維持リプ	RT0移行リプ	維持リプ	維持リプ
F.RT1中リプレイ5	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	RT0移行リプ
F.RT1中リプレイ6	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ	維持リプ
F.RT2中リプレイ1	維持リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT2中リプレイ2	RT1移行リプ	RT1移行リプ	維持リプ	維持リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ
F.RT2中リプレイ3	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	RT1移行リプ	維持リプ	維持リプ
F.上段ブ	上段リプ					
F.中段ブ1	中段リプ					
F.中段ブ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.中段ブ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.下段ブ	下段リプ					
F.振弾リプ	振弾リプ					
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】

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

役名	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F.チャンス目A1	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目A2	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目A3	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目A4	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目B1	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目B2	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目B3	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.チャンス目B4	チャンス役:1枚(1/4) or RT3移行:0枚(3/4)					
F.銅ブ役A	チャンス役:1枚					
F.銅ブ役B	チャンス役:1枚					
F.メ1	スイカ:5枚					
F.メ2	特殊役×3:15枚					
F.ベル	クロスダウンベル:8枚					
F.特殊ベル	上段ベル:8枚					
F.中段共通ベル	中段ベル:8枚					
F.上段左ベル1	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)
F.上段左ベル2	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)
F.上段中ベル1	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.上段中ベル2	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚	上段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.上段右左ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚	(表1)
F.上段右左ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚	(表1)
F.上段右中ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚
F.上段右中ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	上段ベル:8枚
F.中段左ベル1	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)
F.中段左ベル2	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)
F.中段中ベル1	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.中段中ベル2	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.中段右左ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚
F.中段右左ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚	中段ベル:8枚
F.中段右中ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚
F.中段右中ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	中段ベル:8枚
F.下段中ベル1	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚	下段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.下段中ベル2	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚	下段ベル:8枚	(表1)	(表1)
F.下段右左ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚	(表1)
F.下段右左ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚	(表1)
F.下段右中ベル1	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚
F.下段右中ベル2	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	(表1)	下段ベル:8枚

(表1) ボーナス非当籤状態では、打順役:1枚(1/2) or RT1移行:0枚(1/2) ／ フラグ開状態では、中段ベル:8枚 or 中段ベル:8枚 or 下段ベル:8枚

【図２５】

当り要求フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域

格納領域	データ		コンビネーション（左・中・右）			内容
当り要求フラグ格納領域9・入賞作動フラグ格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
・・・	・・・		・・・			・・・
当り要求フラグ格納領域1・入賞作動フラグ格納領域1	B7	0	—	—	—	—
	B6	0	—	—	—	—
	B5	0	—	—	—	—
	B4	0	—	—	—	—
	B3	0	—	—	—	—
	B2	0	—	—	—	—
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビットO～ビット7 ，「0/1」:「O」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O	0 or 1	BB1

【図２７】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0 or 1	RT5状態
	ビット1	0 or 1	RT4状態
	ビット0	0 or 1	RT3状態
遊技状態フラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	RT2状態
	ビット6	0 or 1	RT1状態
	ビット5	0 or 1	RT0状態
	ビット4	0 or 1	RB状態
	ビット3	0 or 1	BB4状態
	ビット2	0 or 1	BB3状態
	ビット1	0 or 1	BB2状態
	ビット0	0 or 1	BB1状態

【図２８】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン操作有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし 「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効 「1」で有効

【図２９】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右→中→左
ビット4	0 or 1	右→左→中
ビット3	0 or 1	中→右→左
ビット2	0 or 1	中→左→右
ビット1	0 or 1	左→右→中
ビット0	0 or 1	左→中→右

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

【図３０】

図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
図柄コード格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7／青7／BAR／ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1／チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1／チェリー2	赤7／青7／BAR／ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7／青7／BAR／ブランク	NML33
⋮	⋮		⋮			⋮
図柄コード格納領域1	B7	0	―	―	―	―
	B6	0	―	―	―	―
	B5	0	―	―	―	―
	B4	0	―	―	―	―
	B3	0	―	―	―	―
	B2	0	―	―	―	―
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1／チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7 ，「0/1」:「0」又は「1」

【図３１】

内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB1＋F_確定ﾘﾌﾟ	13	28	28
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	29	29
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	29	29
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	29	29
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	29	29
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	30	30
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	30	30
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	30	30
F_BB1＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	30	30
F_BB1＋F_確定役	13	31	31
F_BB2＋F_確定ﾘﾌﾟ	13	32	32
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	33	33
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	33	33
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	33	33
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	33	33
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	34	34
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	34	34
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	34	34
F_BB2＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	34	34
F_BB2＋F_確定役	13	35	35

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_BB3＋F_ｽｲｶ2	0	36	36
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	37	37
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	37	37
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	37	37
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	37	37
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	38	38
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	38	38
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	38	38
F_BB3＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	38	38
F_BB4＋F_ｽｲｶ2	0	39	39
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A1	13	40	40
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A2	13	40	40
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A3	13	40	40
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目A4	13	40	40
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B1	13	41	41
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B2	13	41	41
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B3	13	41	41
F_BB4＋F_ﾁｬﾝｽ目B4	13	41	41

【図３２】

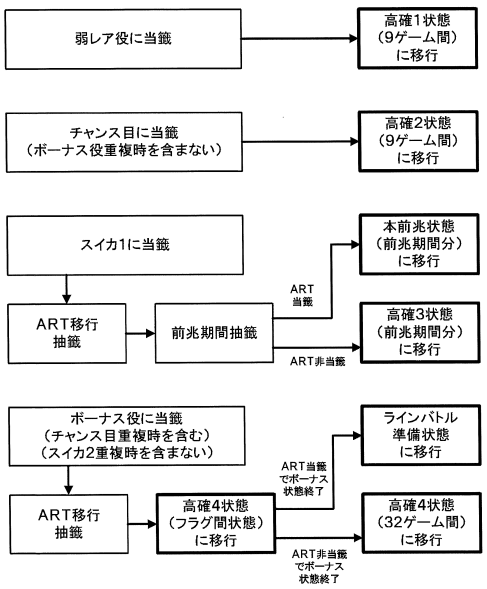
内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
はずれ	0	0	0
F_維持ﾘﾌﾟ	0	1	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	1	2	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	1	2	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	5	3	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	5	3	3
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	1	4	4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	1	4	4
F_確定ﾘﾌﾟ	0	5	5
F_上段ﾘﾌﾟ	2	6	6
F_中段ﾘﾌﾟ1	3	7	7
F_中段ﾘﾌﾟ2	3	8	8
F_中段ﾘﾌﾟ3	3	9	9
F_下段ﾘﾌﾟ	4	10	10
F_被弾ﾘﾌﾟ	5	11	11
F_ﾁｬﾝｽ目A1	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A2	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A3	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目A4	6	12	12
F_ﾁｬﾝｽ目B1	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B2	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B3	6	13	13
F_ﾁｬﾝｽ目B4	6	13	13
F_弱レア役A	7	14	14
F_弱レア役B	7	15	15
F_ｽｲｶ1	8	16	16
F_ｽｲｶ2	9	17	17

略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F_確定役	0	18	18
F_特殊ﾍﾞﾙ	0	19	19
F_上段共通ﾍﾞﾙ	10	20	20
F_中段共通ﾍﾞﾙ	11	21	21
F_上段左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	10	22	23
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	10	22	23
F_中段左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	11	22	24
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	11	22	24
F_下段中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段右左ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段右左ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	12	22	25
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	12	22	25
F_JAC1_1	0	26	26
F_JAC1_2	0	26	26
F_JAC1_3	0	26	26
F_JAC1_4	0	26	26
F_JAC1_5	0	26	26
F_JAC1_6	0	26	26
F_JAC2	0	27	27

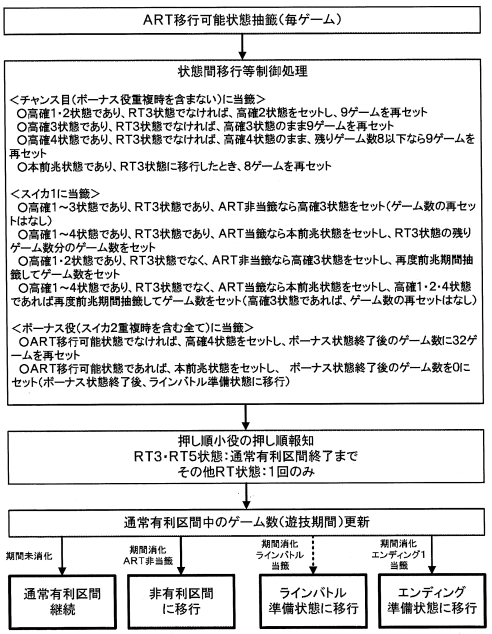
【図３３】

・非有利区間（通常状態）の遊技の流れ

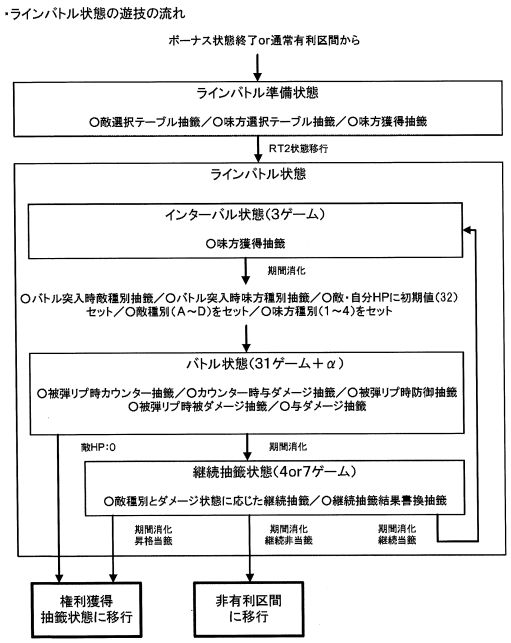


【図３４】

・通常有利区間（高確1～4状態　本前兆状態）の遊技の流れ



【図３５】



【図３６】

A 敵選択テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

敵選択テーブル	敵撃破段数 0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤値
1	中	低	中	低	中	低	中	低	120
2	高	中	低	中	低	中	低	中	48
3	高	高	中	低	中	低	中	低	24
4	高	高	高	中	低	中	低	中	12
5	高	高	高	高	中	低	中	低	12
6	高	高	高	高	高	中	低	中	4
7	高	高	高	高	高	高	中	低	4
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

B 味方選択テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

味方選択テーブル	敵撃破段数 0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤値
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	低	中	低	低	激低	32
4	中	低	低	低	低	激低	激低	中	24
5	高	低	高	低	高	低	低	低	20
6	高	高	高	高	低	低	低	低	8
7	高	中	高	中	高	中	高	中	8
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

C カウンター時与ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

与ダメージ	抽籤値
0	0
1	192
2	32
3	32
4	0
6	0
8	0

D 被弾リブ時被ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

被ダメージ	敵種別 A	B	C	D
0	0	0	0	0
1	0	0	20	24
2	0	64	20	32
3	0	32	60	100
4	64	48	78	100
6	64	48	78	0
8	128	64	0	0

E 与ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

被ダメージ	内部当籤役 中段リブ・ベル	上段リブ・ベル	下段リブ・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

F 継続抽籤テーブル(確率分母:256)

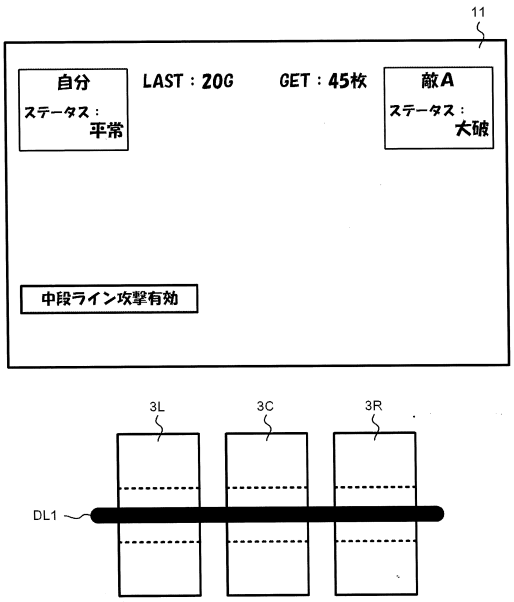
抽籤結果	敵種別	ステータス 自分:平常 敵:平常	自分:平常 敵:小破	…	自分:大破 敵:中破	自分:大破 敵:大破
4G枚北	A	76	45	…	180	0
7G枚北		0	6		0	0
4G継続		100	113		40	240
7G継続		52	60		24	0
4G昇格		12	12		4	16
7G昇格		16	20		8	0

⋮

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枚北	D	70	39	…	80	0
7G枚北		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

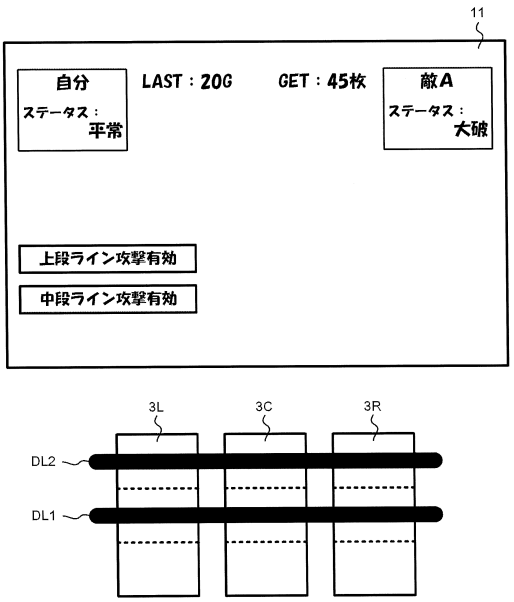
【図３７】

<ラインバトル状態：味方なしの場合の表示例>



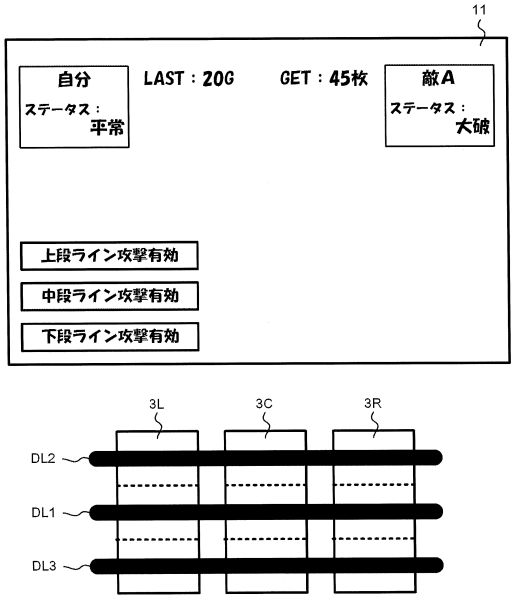
【図３８】

<ラインバトル状態：味方1獲得の場合の表示例>



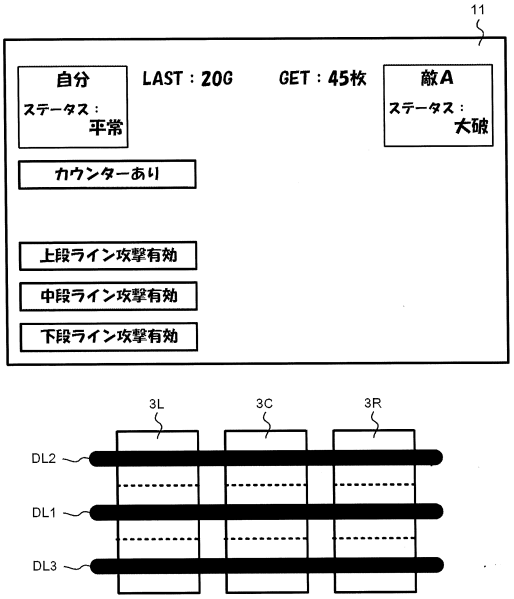
【図３９】

<ラインバトル状態：味方1・2獲得の場合の表示例>



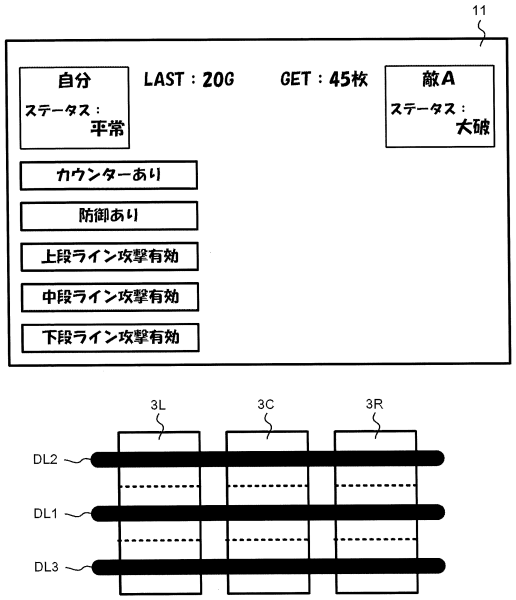
【図４０】

<ラインバトル状態：味方1～3獲得の場合の表示例>



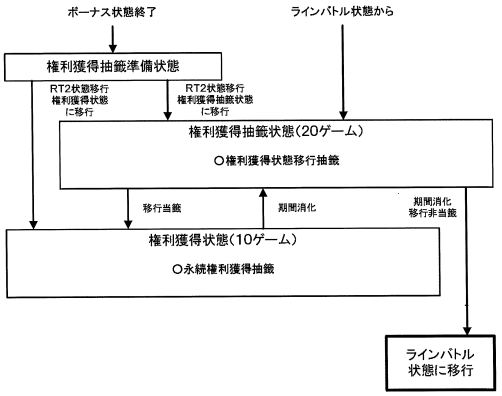
【図４１】

<ラインバトル状態：味方1～4獲得の場合の表示例>

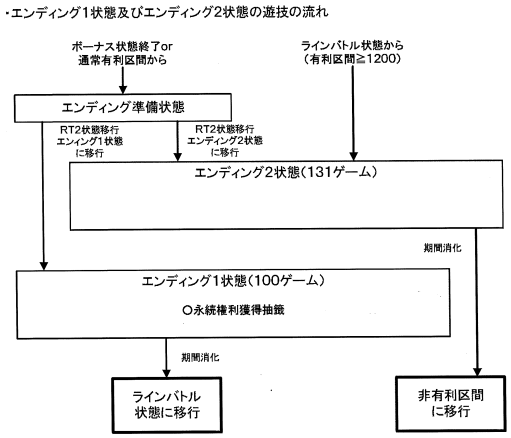


【図４２】

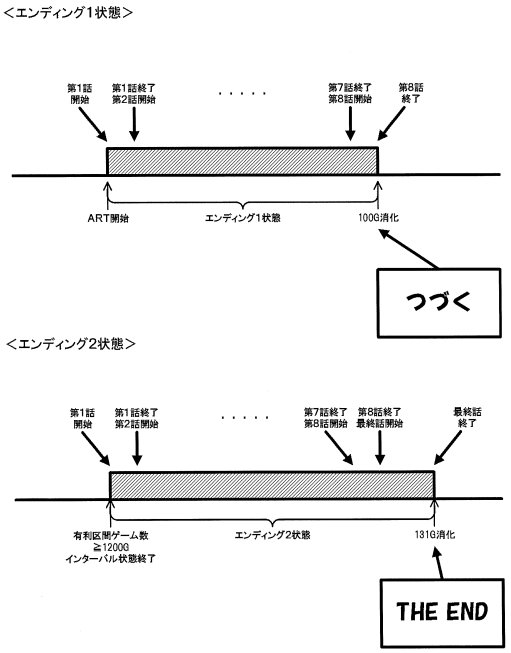
・権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態の遊技の流れ



【図４３】



【図４４】



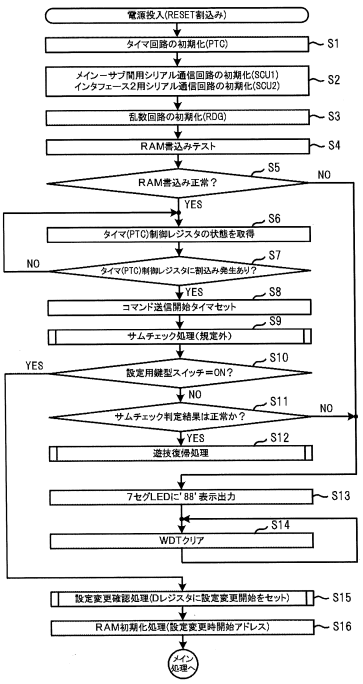
【図４５】

各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係

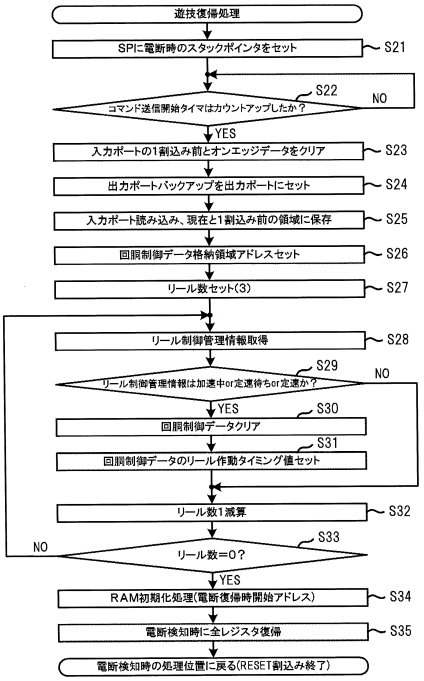
内部当籤役	遊技状態				
略称	非有利区間の各遊技状態	通常有利区間のボーナス非当籤状態	通常有利区間のフラグ間状態	通常有利区間のボーナス状態	有利区間の各遊技状態
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT0中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	2
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	3
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ4	0	0	0	―	4
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ5	0	0	0	―	5
F_RT1中ﾘﾌﾟﾚｲ6	0	0	0	―	6
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	0	―	1or2
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	―	3or4
F_RT2中ﾘﾌﾟﾚｲ3	0	0	0	―	5or6
F_JAC1_1	0	―	―	0	1
F_JAC1_2	0	―	―	0	2
F_JAC1_3	0	―	―	0	3
F_JAC1_4	0	―	―	0	4
F_JAC1_5	0	―	―	0	5
F_JAC1_6	0	―	―	0	6
F_上段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_上段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_上段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_上段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_上段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_上段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_上段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_上段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_中段左ﾍﾞﾙ1	0	1	1	―	1
F_中段左ﾍﾞﾙ2	0	2	2	―	2
F_中段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_中段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_中段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_中段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_中段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_中段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6
F_下段中ﾍﾞﾙ1	0	3	3	―	3
F_下段中ﾍﾞﾙ2	0	4	4	―	4
F_下段右左ﾍﾞﾙ1	0	5	5	―	5
F_下段右左ﾍﾞﾙ2	0	5	5	―	5
F_下段右中ﾍﾞﾙ1	0	6	6	―	6
F_下段右中ﾍﾞﾙ2	0	6	6	―	6

※ナビデータ：0は、押し順報知なしに対応
※ナビデータ：1～6は、打順1～6報知ありに対応

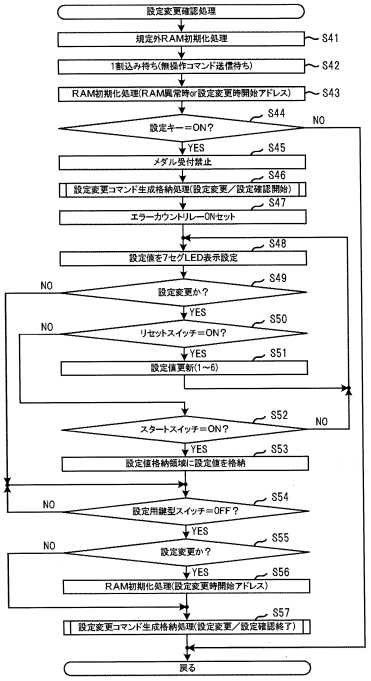
【図４６】



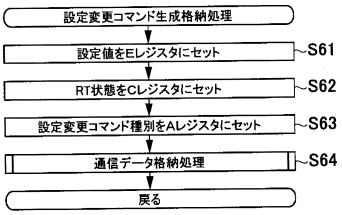
【図４７】



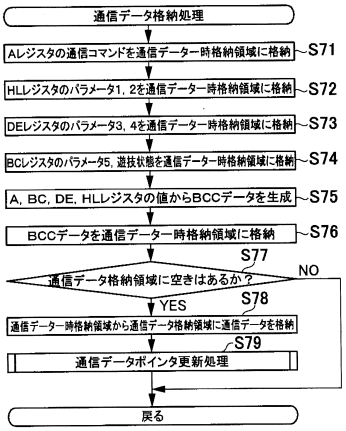
【図４８】



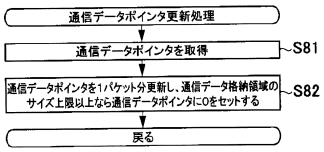
【図４９】



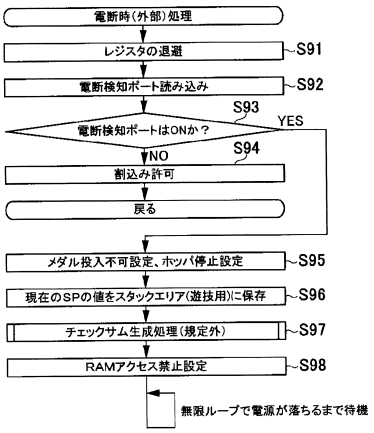
【図５０】



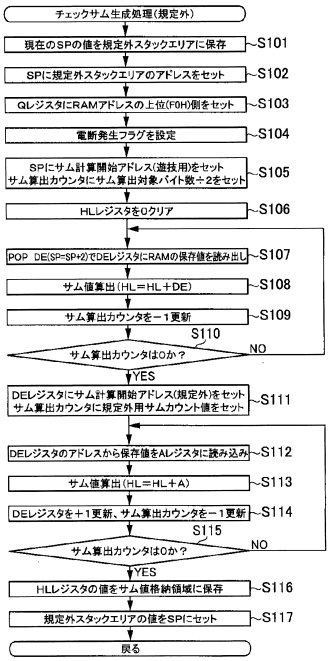
【図５１】



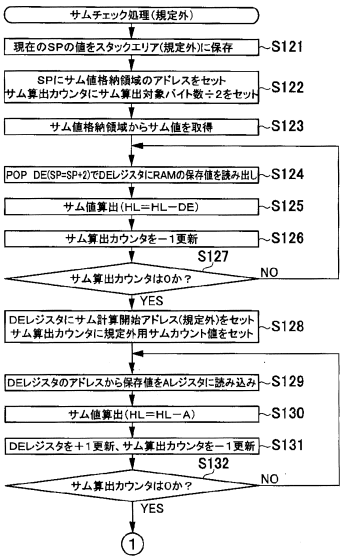
【図５２】



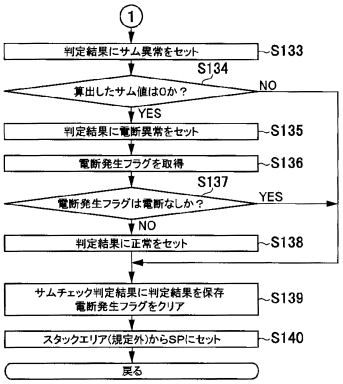
【図５３】



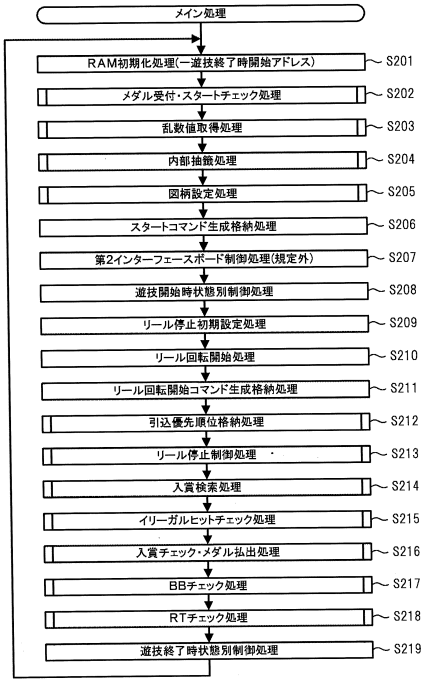
【図５４】



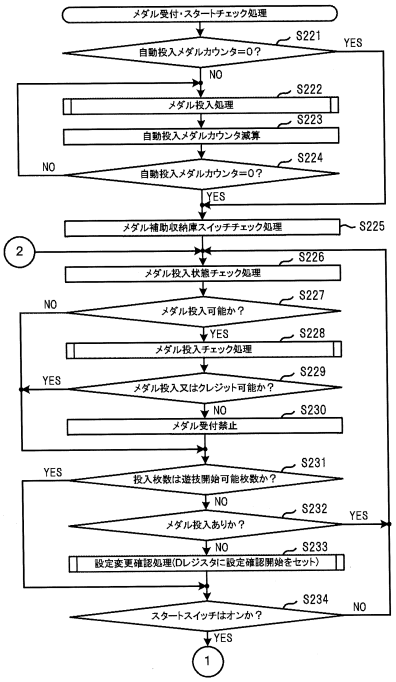
【図５５】



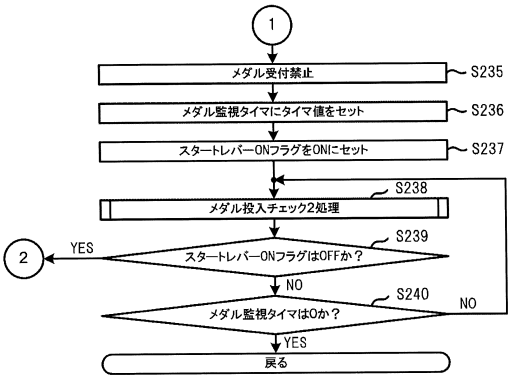
【図５６】



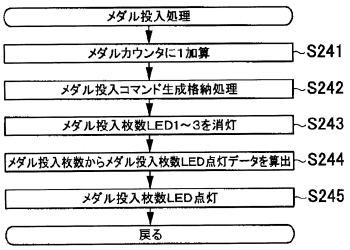
【図５７】



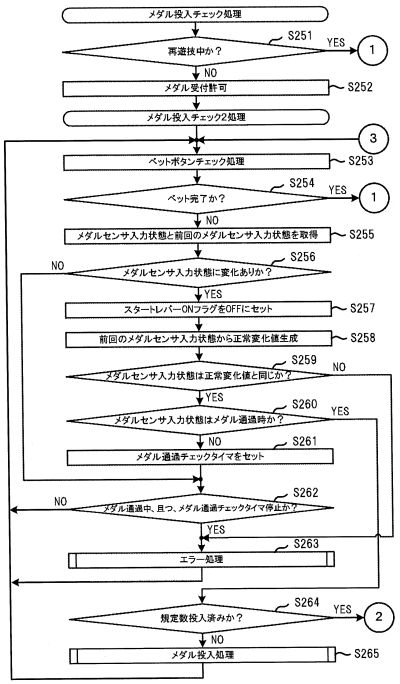
【図５８】



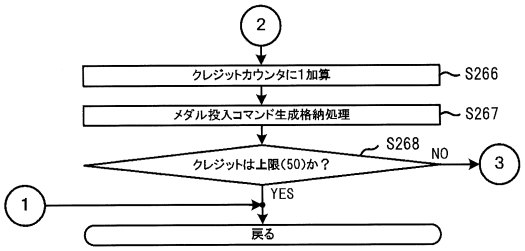
【図５９】



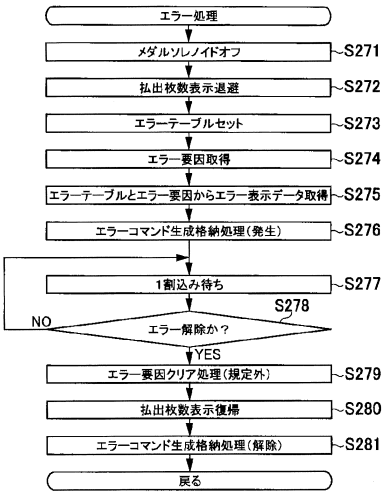
【図６０】



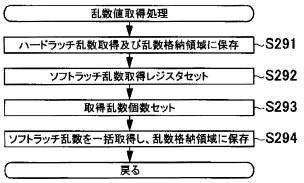
【図６１】



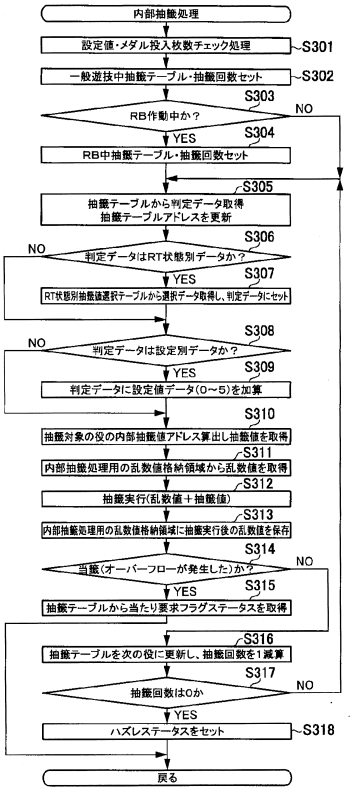
【図６２】



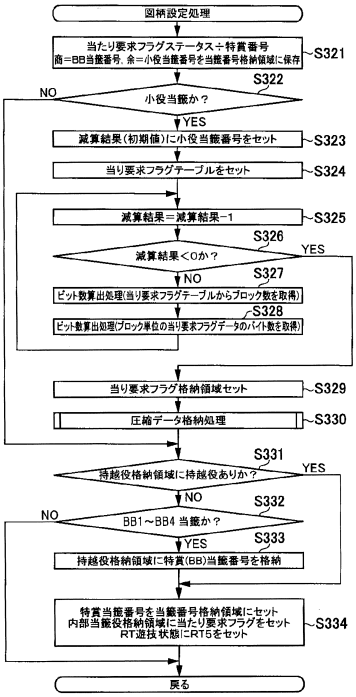
【図６３】



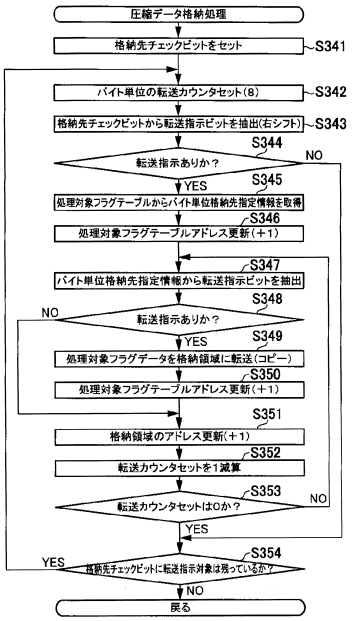
【図６４】



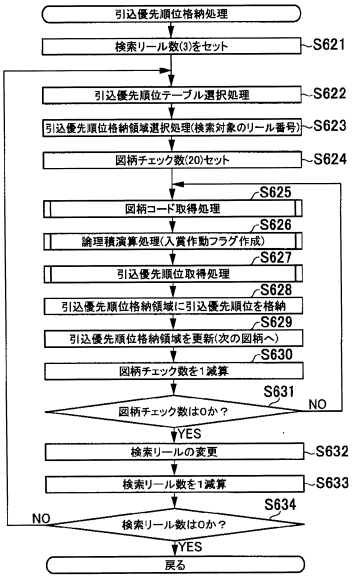
【図６５】



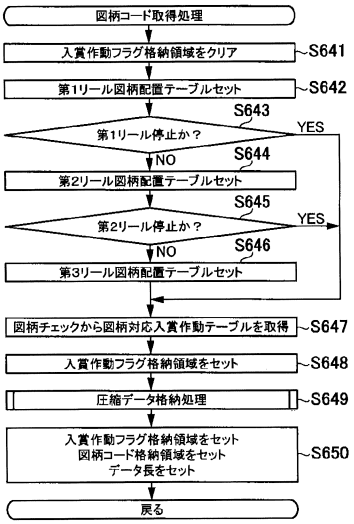
【図６６】



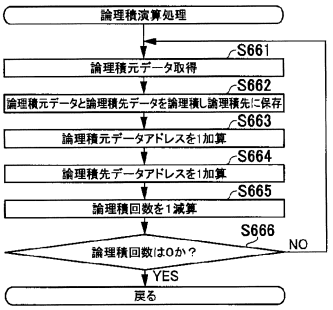
【図６７】



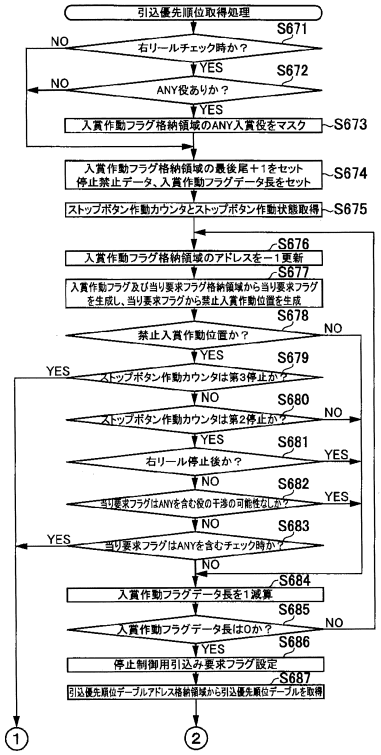
【図６８】



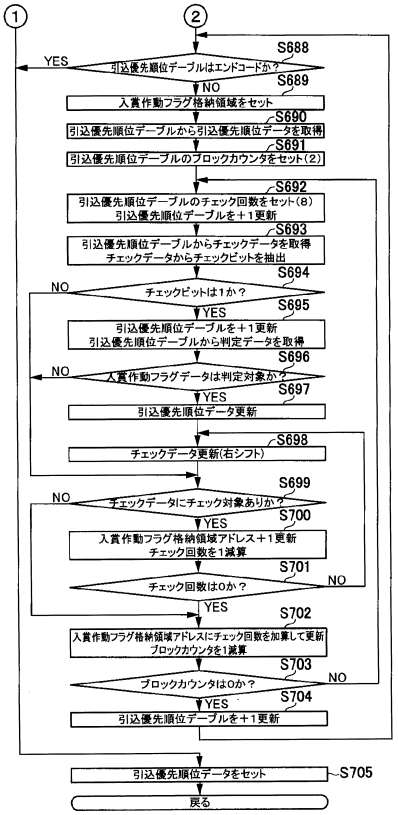
【図６９】



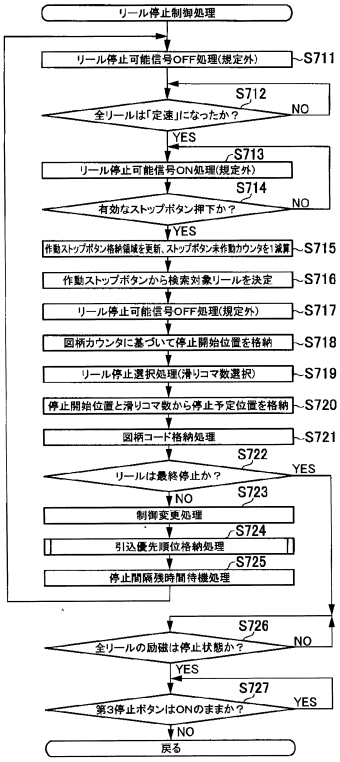
【図７０】



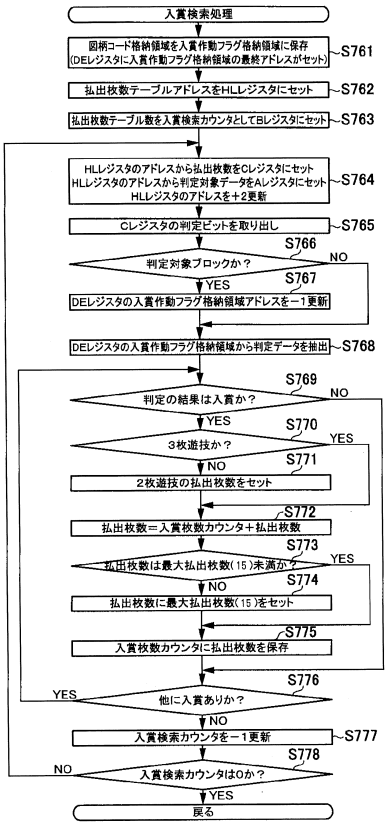
【図７１】



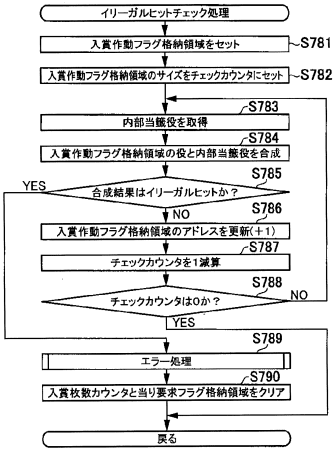
【図７２】



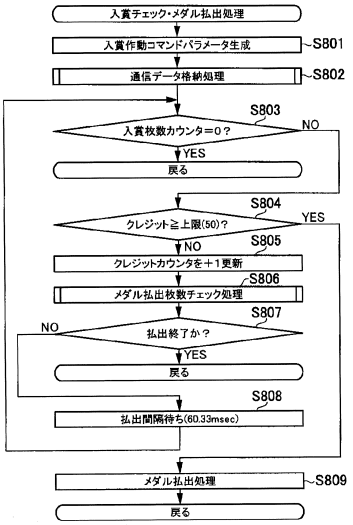
【図７３】



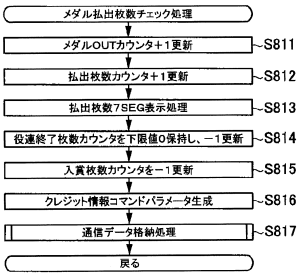
【図７４】



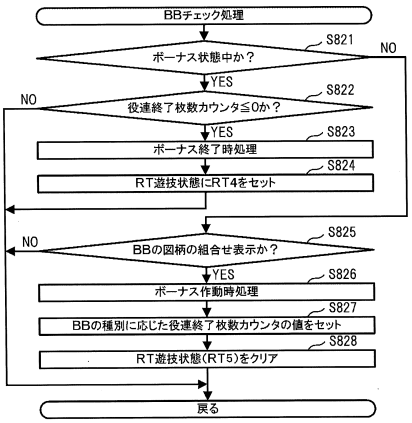
【図７５】



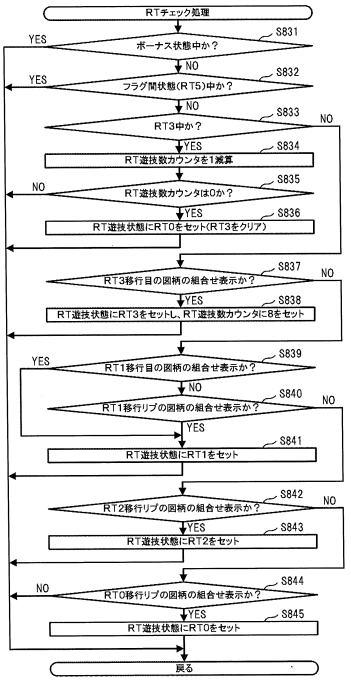
【図７６】



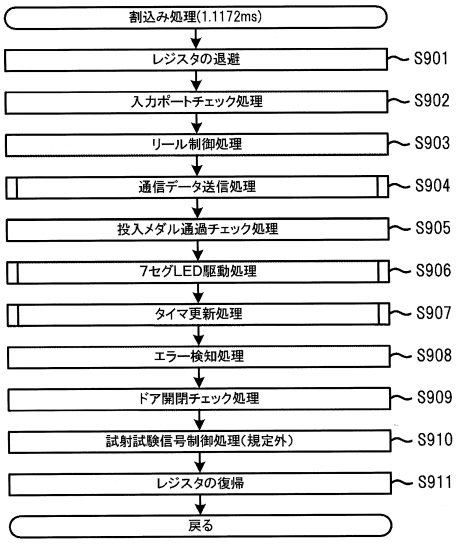
【図７７】



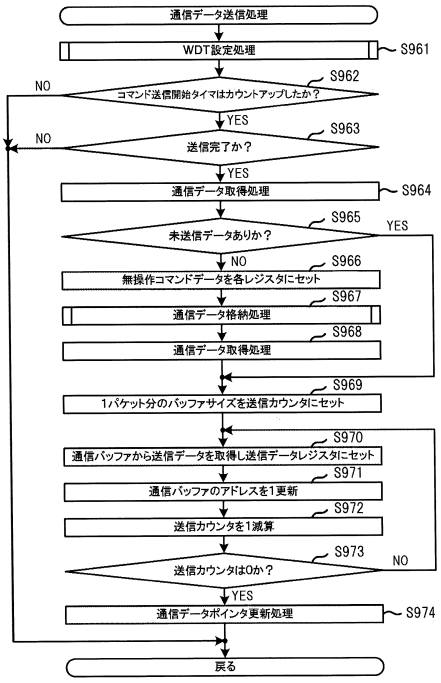
【図７８】



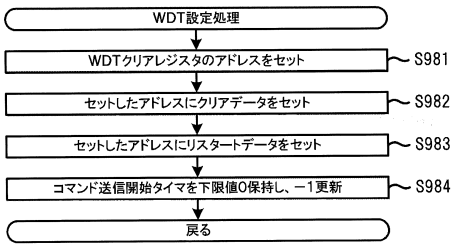
【図７９】



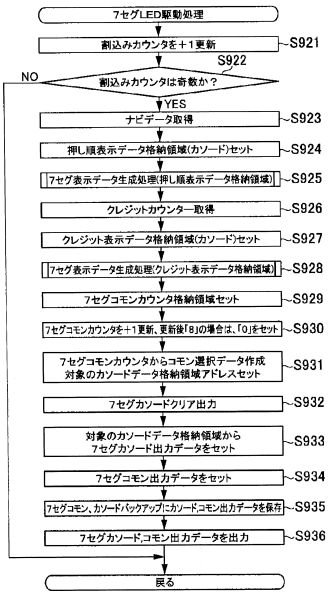
【図８０】



【図８１】

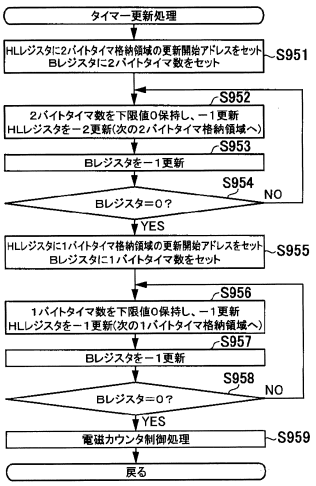


【図８２】

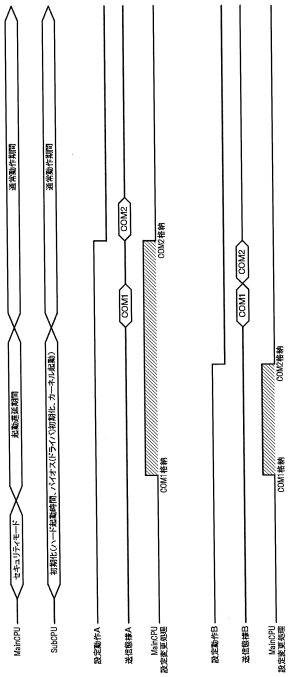


【図８３】

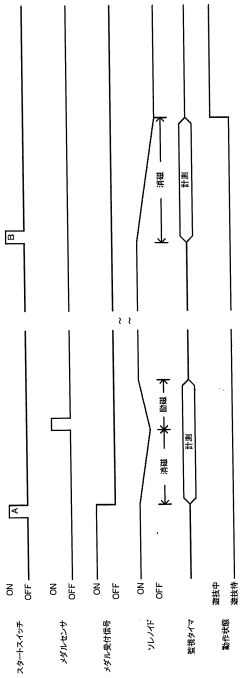
【図８４】



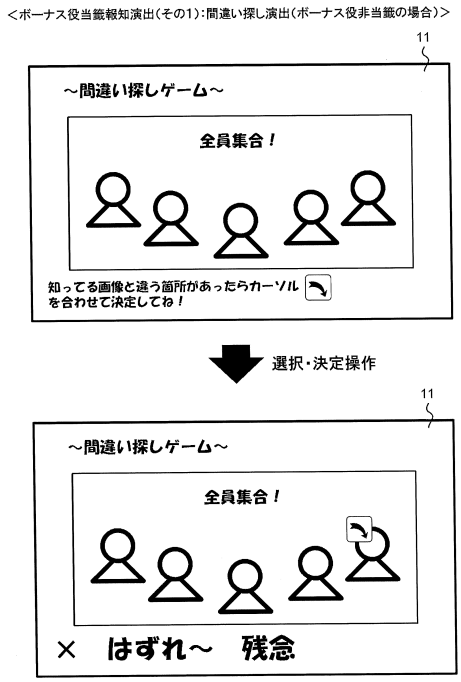
【図８５】



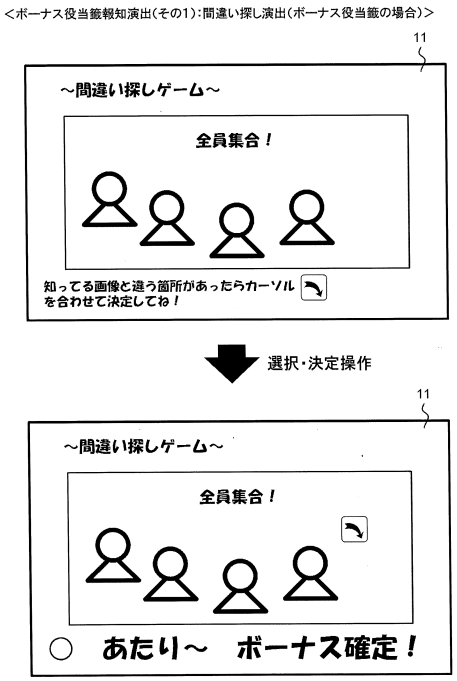
【図８６】



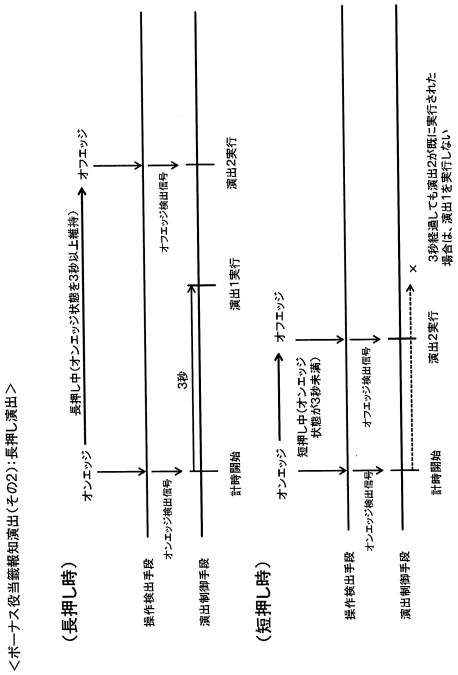
【図８７】



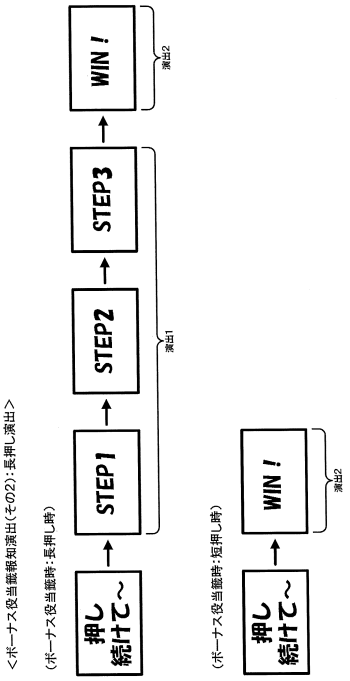
【図８８】



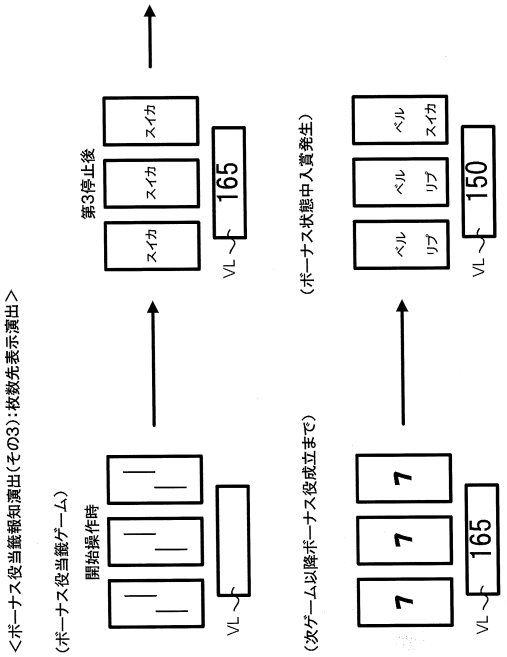
【図８９】



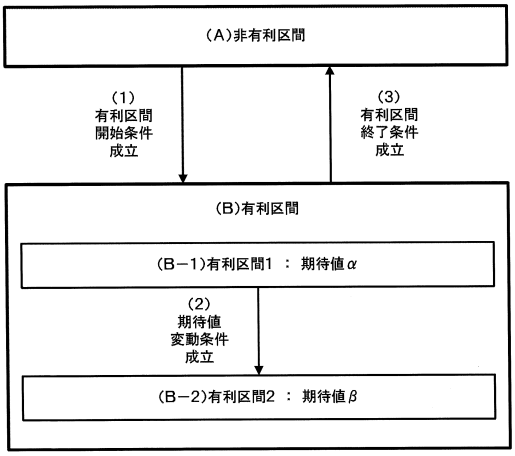
【図９０】



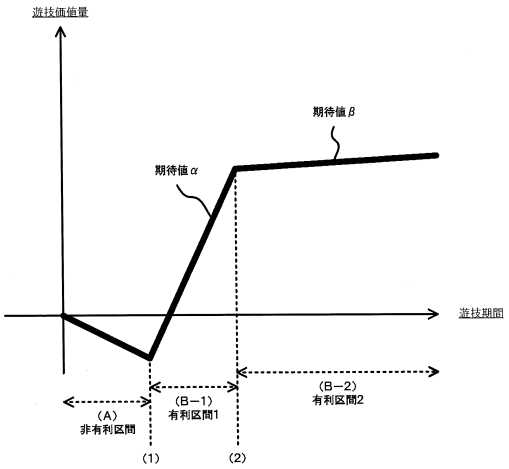
【図９１】



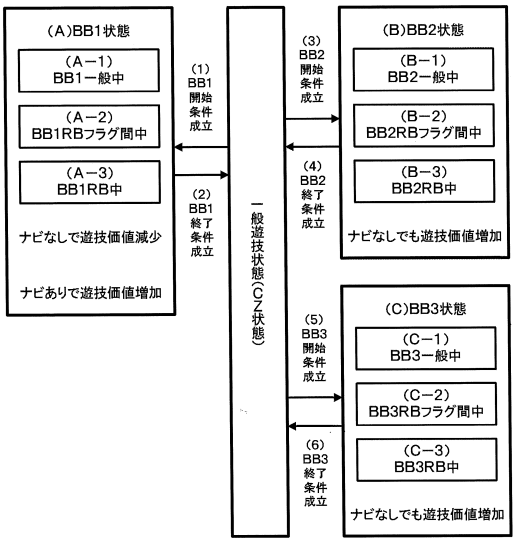
【図９２】



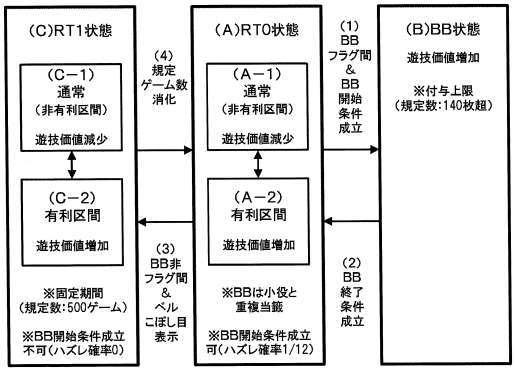
【図９３】



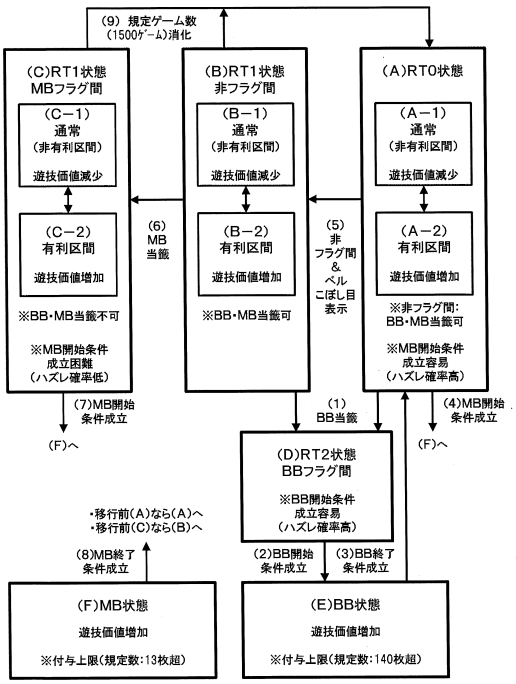
【図９４】



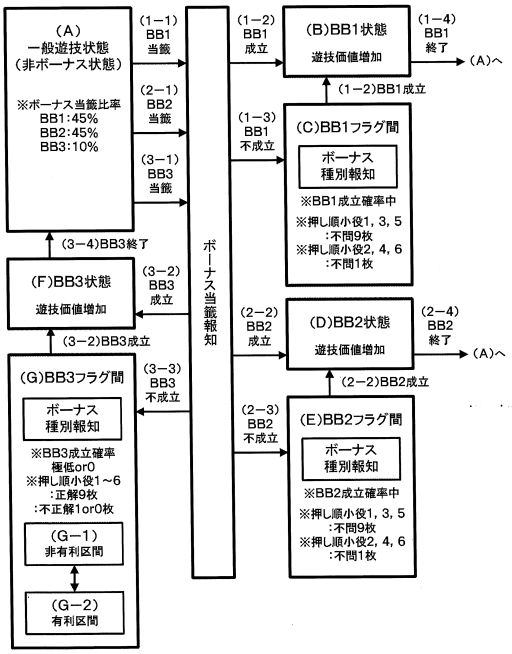
【図９５】



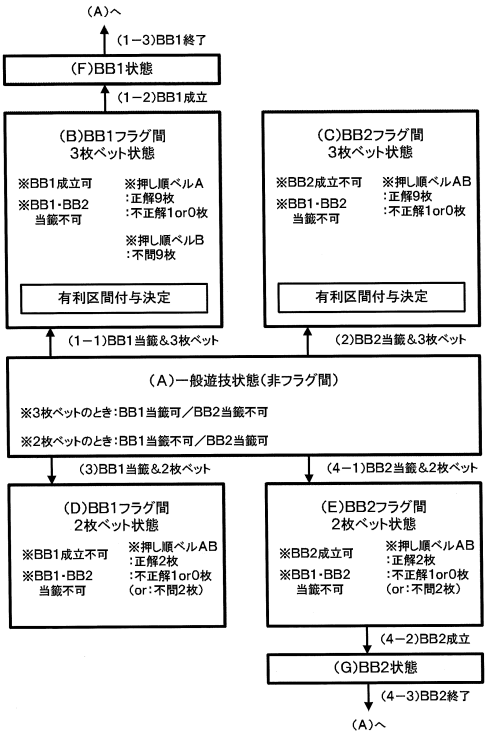
【図９６】



【図９７】



【図９８】

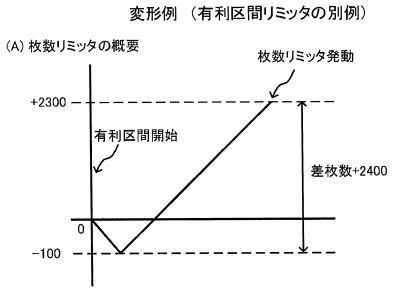


【図９９】

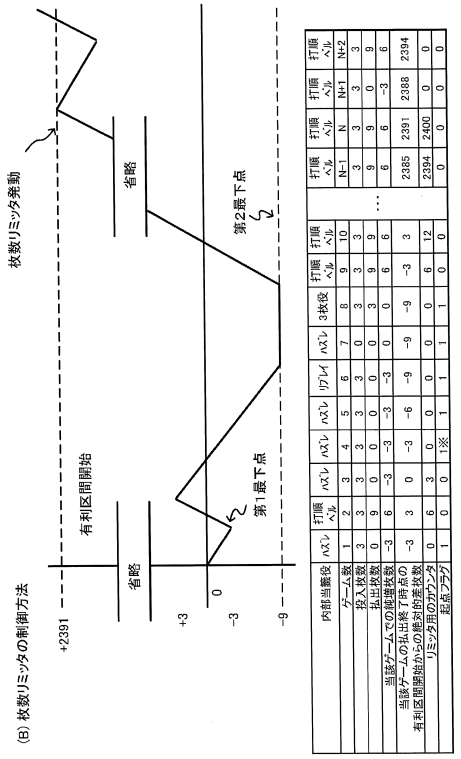
内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	時称	非フラグ間3枚ベット	赤フラグ間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】

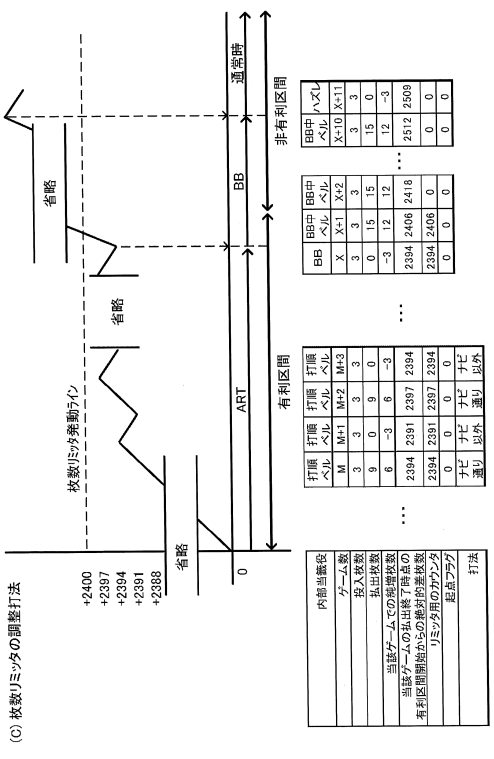


【図１０１】



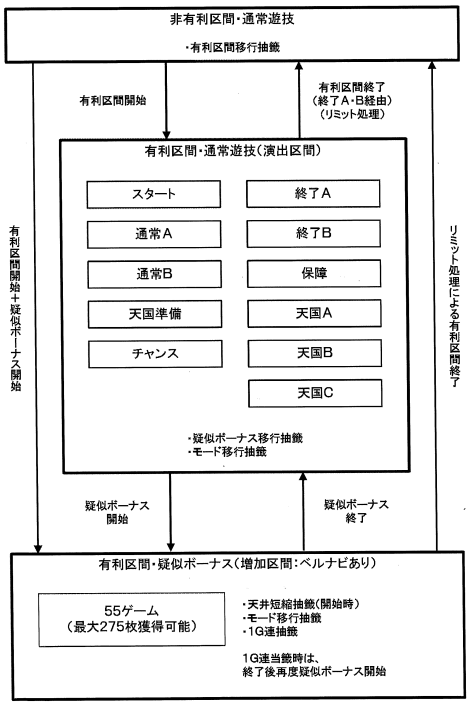
内部当籤役	ハズレ	打順ベル	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	リプレイ	ハズレ	3枚役	打順ベル	打順ベル	…	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	1	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10		N-1	N	N+1	N+2
投入枚数	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3		3	3	3	3
払出枚数	0	9	0	0	0	0	0	0	3	9	9		9	9	0	9
当該ゲームでの純増枚数	−3	6	−3	−3	−3	−3	−3	−3	0	6	6		6	6	−3	6
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	−3	3	0	−3	−6	−3	−9	−9	−9	−3	3		2385	2391	2388	2394
リミッタ用のカウンタ	0	6	3	0	0	0	0	0	0	6	12		2394	2400	0	0
起点フラグ	1	0	0	1※	1	1	1	1	1	0	0		0	0	0	0

【図１０２】



内部当籤役	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル	…	BB	BB中ベル	BB中ベル	…	BB中ベル	ハズレ
ゲーム数	M	M+1	M+2	M+3		X	X+1	X+2		X+10	X+11
投入枚数	3	3	3	3		3	3	3		3	3
払出枚数	9	0	9	0		0	15	15		15	0
当該ゲームでの純増枚数	6	−3	6	−3		−3	12	12		12	−3
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの差枚数	2394	2391	2397	2394		2394	2406	2418		2512	2509
リミッタ用のカウンタ	2394	2391	2397	2394		2394	2406	0		0	0
起点フラグ	0	0	0	0		0	0	0		0	0
打法	ナビ通り	ナビ以外	ナビ通り	ナビ以外							

【図１０３】



【図１０４】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井965G（疑似ボーナス後約999G）天国移行率低
通常Bモード	天井965G（疑似ボーナス後約999G）天国移行率高
天国準備モード	天井466G（疑似ボーナス後約500G）疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井220G（疑似ボーナス後約256G）疑似ボーナス移行率高
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後320回滞在するモード（疑似ボーナス移行率低）
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後320回滞在するモード（疑似ボーナス移行率高）
保障モード	天井32G 天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井32G 天国モードループ率中
天国Bモード	天井32G 天国モードループ率高
天国Cモード	天井32G 天国モードループ率激高

【図１０５】

(a)サブクラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル（確率分母:256）

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	2	6	224	0
保障モード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	0
天国Aモード（＋疑似ボーナス）	0	0	1	3	24	85
天国Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	1	8	85
天国Cモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル（確率分母:65536）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル（確率分母:256）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤（1G連＋1）	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤（1G連＋1）	0	0	0	0	0	0	256	256

【図１０６】

(e)天井短縮抽籤テーブル（確率分母:256）

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	255	255	255	255	255	255	255	224	224	224	224
当籤（天井ゲーム数ロの更新）	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル（確率分母:256）

有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ 等	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	126	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	2	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	192	0	0	0
	天国A	130	120	120	154	96	130	120	56	240	0	0
	天国B	8	8	8	98	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図１０７】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０８】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	―
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１０９】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	―
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	―	0(3BB)
―	―	―		00000100		―	―	―
―	―	―		00001000		―	―	―
―	―	―		00010000		―	―	―
―	―	―		00100000		―	―	―
―	―	―		01000000		―	―	―
―	―	―		10000000		―	―	―
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪﾘ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪﾘ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪﾘ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪﾘ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪﾘ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪﾘ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪﾘ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪﾘ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪﾘ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪﾘ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪﾘ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪﾘ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪﾘ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_汎用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１１０】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪﾘKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪﾘKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪﾘKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟﾚ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟﾚ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
―	―	―		00000010		―	―	―
―	―	―		00000100		―	―	―
―	―	―		00001000		―	―	―
―	―	―		00010000		―	―	―
―	―	―		00100000		―	―	―
―	―	―		01000000		―	―	―
―	―	―		10000000		―	―	―
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１１１】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C_右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C_右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C_右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C_右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C_右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C_右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C_右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C_右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C_右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C_右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C_右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C_右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C_右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C_右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C_右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C_右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C_右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C_右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C_右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C_右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C_中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C_中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C_中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C_中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C_中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C_中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C_中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C_中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C_中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C_中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C_中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C_中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C_中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C_中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C_中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C_中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C_中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C_中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C_中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C_中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C_中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C_中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C_中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C_中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C_中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C_中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C_中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C_中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C_中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C_中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C_中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C_中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C_左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C_左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C_左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C_左一枚2_2	1	1

【図１１２】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C_左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C_左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C_左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C_左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C_左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C_左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C_左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C_左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C_左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C_左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C_左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C_左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C_逆ハサミ一枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C_逆ハサミ一枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C_逆ハサミ一枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C_逆ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C_ハサミ一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C_ハサミ一枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C_ハサミ一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C_ハサミ一枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C_順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C_順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C_順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C_順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C_中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C_中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C_中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C_中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C_中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C_中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C_中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C_中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C_逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C_逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C_逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C_逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C_RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C_RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C_RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C_RB一枚4	—	1

【図１１３】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F_リプレイA	赤フラグ間・2BBフラグ間:平行リプ／3BBフラグ間:右上がりリプ					
F_リプレイB	平行リプ					
F_チェリー	2枚ベット:中段リプ／3枚ベット:押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他リプ					
F_確定チェリー	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他リプ				3枚ベット:中段リプ	
F_中段チェリー	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他リプ				3枚ベット:中段リプ	
F_リーチ目	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:リーチ目リプ				3枚ベット:中段リプ	
F_スイカ	押下位置○でスイカ(3枚ベット:3枚、2枚ベット:2枚)、押下位置×でスイカこぼし:1枚					
F_ベル123A1	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123A2	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:上段ベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル123B2	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	右下がりベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132A1	(※)	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132A2	(※)	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132B1	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	右下がりベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル132B2	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:上段ベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ベル213A1 F_ベル213A2	(※)	(※)	中段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)
F_ベル213B1 F_ベル213B2	2枚ベット:中段ベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:中段ベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	中段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)
F_ベル231A1 F_ベル231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)
F_ベル231B1 F_ベル231B2	2枚ベット:右上がりベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:右上がりベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル:8枚	(※)	(※)
F_ベル312A1 F_ベル312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)
F_ベル312B1 F_ベル312B2	2枚ベット:小山ベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:小山ベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル:8枚	(※)
F_ベル321A1 F_ベル321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)
F_ベル321B1 F_ベル321B2	2枚ベット:下段ベル:2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間:下段ベル:8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル:8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか:8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか:1枚					

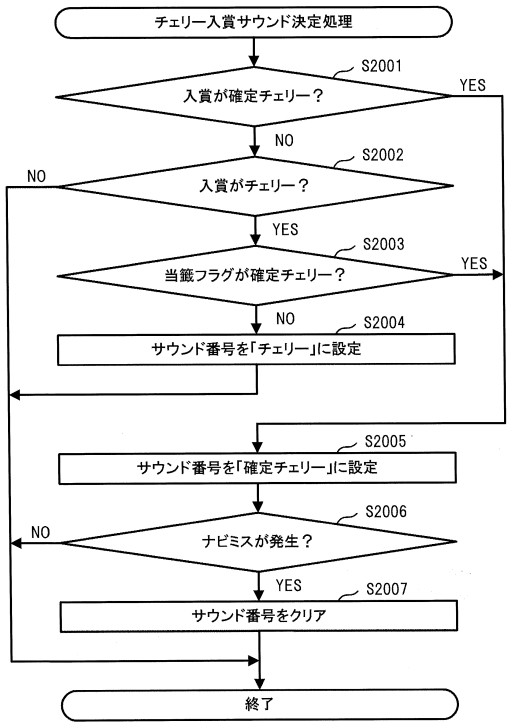
(※) 押下位置○で当籤している1枚役のいずれか:1枚、押下位置×で取りこぼし:0枚

【図１１４】

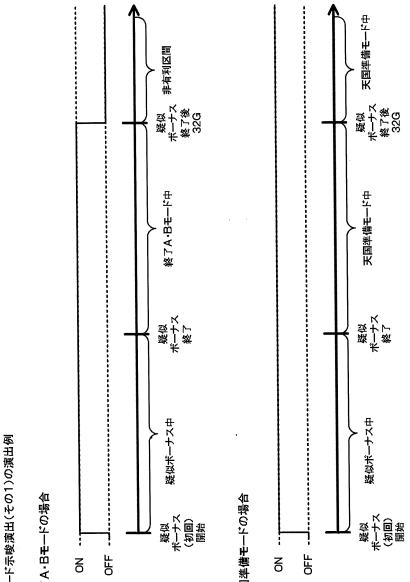
各リミット処理の概要

名称		監視開始		概要		作動結果	
				作動			
通常リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500	非有利区間強制移行(有利区間強制終了)		非有利区間強制移行(有利区間強制終了)	
通常リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401	非有利区間強制移行(有利区間強制終了)		非有利区間強制移行(有利区間強制終了)	
特殊リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行。当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)		・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行。当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	
特殊リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ≧2126	・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行。当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)		・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行。当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	
準リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合1)加算)×55)≧1390	・疑似ボーナス中では、1G連抽籤、天井短縮が実行されなくなる ・演出区間中は、確定当籤時に特殊処理が行われる		・疑似ボーナス中では、1G連抽籤、天井短縮が実行されなくなる ・演出区間中は、確定当籤時に特殊処理が行われる	
準リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合1)加算)×275)≧1851	・疑似ボーナス中では、1G連抽籤、天井短縮が実行されなくなる ・演出区間中は、確定当籤時に特殊処理が行われる		・疑似ボーナス中では、1G連抽籤、天井短縮が実行されなくなる ・演出区間中は、確定当籤時に特殊処理が行われる	

【図１１５】



【図１１６】

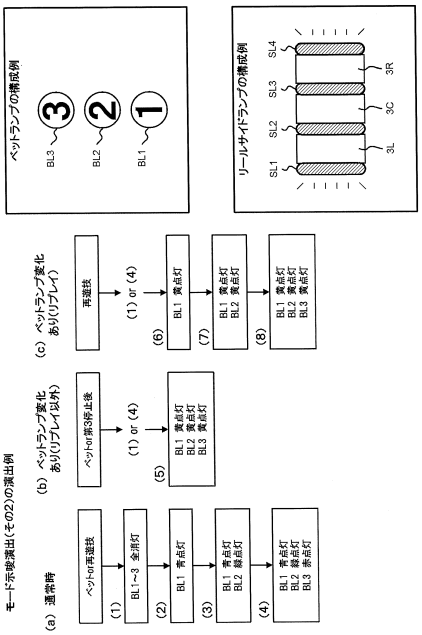


【図１１７】

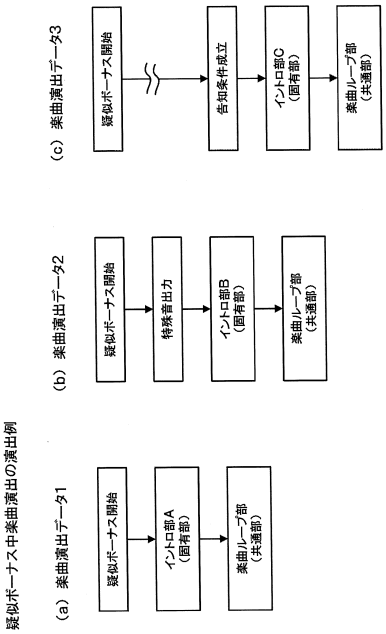
ベットランプ変化抽籤テーブル（確率分母：32768）

ゲーム数	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ	抽籤結果	現在のモード		
			右記以外	通常B	天国準備
1～500	はずれ	非当籤	32668	32568	32368
		当籤	100	200	400
	通リプ1・2	非当籤	32068	31368	30668
		当籤	700	1400	2100
501～	はずれ	非当籤	32768	32668	32568
		当籤	0	100	200
	通リプ1・2	非当籤	32668	32368	31968
		当籤	100	400	800

【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

状態示唆演出の概要

遊技状態　等	ストップボタンの状態	
	停止許可時以外	停止許可時
非フラグ間	緑	青
2BB当籤ゲーム	緑	白
3BB当籤ゲーム	緑	橙
2BBフラグ間	赤	青（2BB入賞不可）
	赤	白（2BB入賞可）
2BB作動中	黄	青
3BBフラグ間	紫	青（3BB入賞不可）
	紫	橙（3BB入賞可）
3BB作動中	黄	青

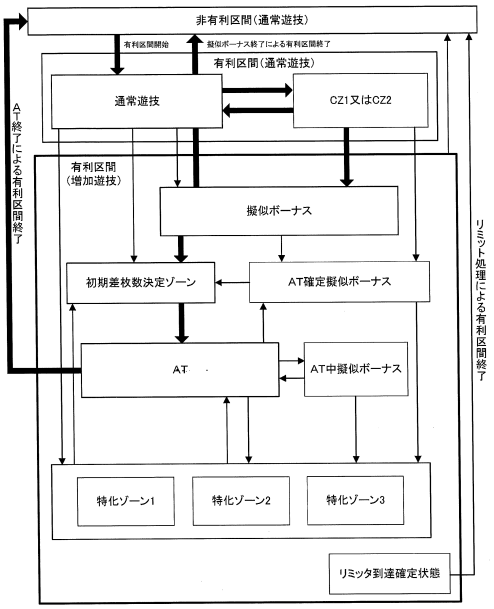
【図１２１】

安定状態及び荒波状態の別制御例

ベット数	遊技状態	停止制御						
		仕様1	仕様2	仕様3	仕様4	仕様5	仕様6	仕様7
3枚	非フラグ間	A	A	A	A	B	B	B
	2BBフラグ間	A	A	B	B	A	A	B
	3BBフラグ間	A	B	A	B	A	B	A
2枚	非フラグ間	B	B	B	B	B	B	B
	2BBフラグ間	B	B	B	B	B	B	B
	3BBフラグ間	B	B	B	B	B	B	B

A：荒波出目導出　／　B：安定出目導出

【図１２２】



【図１２３】

各遊技状態の概要

	名称	概要
	非有利区間(通常遊技)	有利区間以外の状態
	有利区間(通常遊技)	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、最も滞在しやすい
有利区間(増加遊技)	CZ1又はCZ2	有利区間の通常遊技と比較して、擬似ボーナスに移行しやすい2種類のチャンスゾーン
	擬似ボーナス	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で遊技価値を獲得することができる遊技状態(24G)
	初期差枚数決定ゾーン	ATにて何枚の遊技価値を獲得するかを決定するゾーン
	AT確定擬似ボーナス	ATに移行することが確定している擬似ボーナス(40G)
	AT	所定枚数の遊技価値を獲得するまで継続する遊技状態
	AT中擬似ボーナス	AT中に擬似ボーナスに当籤した場合に移行する遊技状態(20G)
	特化ゾーン1	ATで獲得できる遊技価値の差枚数を上乗せする遊技状態(約200枚)
	特化ゾーン2	ATで獲得できる遊技価値の差枚数を上乗せする遊技状態(約300枚)
	特化ゾーン3	ATで獲得できる遊技価値の差枚数を上乗せする遊技状態(約500枚)
	リミッタ到達確定状態	有利区間において2000枚以上の遊技価値の獲得が確定した状態

【図１２４】

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	黒7	19	黒7	19	黒7
18	リプ	18	スイカ	18	ブランク
17	スイカ	17	リプ	17	ベル1
16	ベル1	16	ベル1	16	リプ
15	リプ	15	チェリー	15	スイカ
14	赤7	14	赤7	14	赤7
13	黒7	13	スイカ	13	チェリー
12	スイカ	12	リプ	12	ベル1
11	ベル1	11	ベル1	11	リプ
10	リプ	10	チェリー	10	スイカ
9	白BAR	9	黒BAR	9	黒BAR
8	チェリー	8	ブランク	8	チェリー
7	スイカ	7	リプ	7	ベル1
6	ベル2	6	ベル1	6	リプ
5	リプ	5	チェリー	5	スイカ
4	黒BAR	4	白BAR	4	白BAR
3	ブランク	3	スイカ	3	チェリー
2	スイカ	2	リプ	2	ベル1
1	ベル2	1	ベル1	1	リプ
0	リプ	0	チェリー	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	黒7	00000010
3	白BAR	00000011
4	黒BAR	00000100
5	リプレイ	00000101
6	ベル1	00000110
7	ベル2	00000111
8	スイカ	00001000
9	チェリー	00001001
10	ブランク	00001010

【図１２５】

内部抽籤テーブル

(1)一般遊技(2BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB_2BET	17656	17656	17656	17656	17656	17656
3	F_共通1枚役	35000	35000	35000	35000	35000	35000
4	F_共通7枚役	3800	3800	3800	3800	3800	3800
5	F_ｽｲｶ	80	80	80	80	80	80
6	F_通常ﾘﾌﾟ	9000	9000	9000	9000	9000	9000

(2)一般遊技(3BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	922	922	899	875	841	828
2	F_BB_3BET	2000	2000	2000	2000	2000	2000
3	F_中ﾁｪ	7	7	8	8	8	8
4	F_特殊役	7	7	9	13	17	20
5	F_ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
6	F_ﾁｬﾝｽ目A2	75	75	75	75	75	75
7	F_ﾁｬﾝｽ目A1	75	75	75	75	75	75
8	F_強ﾁｪ	300	300	300	300	300	300
9	F_弱ﾁｪ	700	800	820	840	870	880
10	F_ｽｲｶ	1300	1200	1200	1200	1200	1200
11	F_共通ﾍﾞﾙ	4000	4000	4000	4000	4000	4000
12	F_321ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
13	F_321ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
14	F_312ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
15	F_312ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
16	F_231ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
17	F_231ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
18	F_213ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
19	F_213ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
20	F_132ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
21	F_132ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
22	F_123ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
23	F_123ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
24	F_通常ﾘﾌﾟ	9000	9000	9000	9000	9000	9000

【図１２６】

内部抽籤テーブル

(3)BB_2BETﾌﾗｸﾞ間(2BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB_2BET+F_共通1枚役	34500	34500	34500	34500	34500	34500
3	F_BB_2BET+F_共通7枚役	3500	3500	3500	3500	3500	3500
4	F_BB_2BET+F_ｽｲｶ	80	80	80	80	80	80
5	F_BB_2BET+F_通常ﾘﾌﾟ	27456	27456	27456	27456	27456	27456

(4)BB_2BETﾌﾗｸﾞ間(3BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	2922	2922	2899	2875	2841	2828
2	F_中ﾁｪ	7	7	8	8	8	8
3	F_特殊役	7	7	9	13	17	20
4	F_ﾁｬﾝｽ目B	350	350	350	350	350	350
5	F_ﾁｬﾝｽ目A2	75	75	75	75	75	75
6	F_ﾁｬﾝｽ目A1	75	75	75	75	75	75
7	F_強ﾁｪ	300	300	300	300	300	300
8	F_弱ﾁｪ	700	800	820	840	870	880
9	F_ｽｲｶ	1300	1200	1200	1200	1200	1200
10	F_共通ﾍﾞﾙ	4000	4000	4000	4000	4000	4000
11	F_321ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
12	F_321ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
13	F_312ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
14	F_312ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
15	F_231ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
16	F_231ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
17	F_213ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
18	F_213ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
19	F_132ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
20	F_132ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
21	F_123ﾍﾞﾙB	3900	3900	3900	3900	3900	3900
22	F_123ﾍﾞﾙA	3900	3900	3900	3900	3900	3900
23	F_通常ﾘﾌﾟ	9000	9000	9000	9000	9000	9000

【図１２７】

内部抽籤テーブル

(5)BB_3BETﾌﾗｸﾞ間(2BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	18457	18457	18457	18457	18457	18457
2	F_共通1枚役	34500	34500	34500	34500	34500	34500
3	F_共通7枚役	3500	3500	3500	3500	3500	3500
4	F_スイカ	80	80	80	80	80	80
5	F_通常リプ	8999	8999	8999	8999	8999	8999

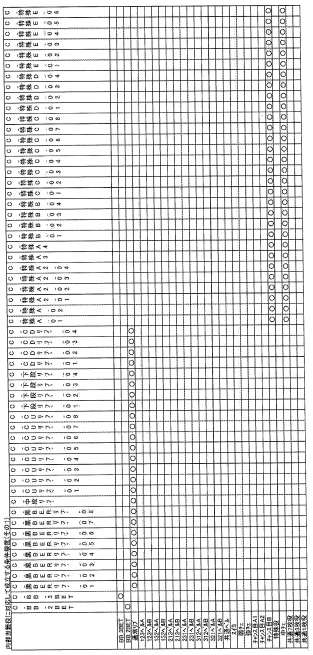
(6)BB_3BETﾌﾗｸﾞ間(3BET)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB_3BET	2466	2446	2424	2402	2378	2354
3	F_BB_3BET+F_中チェ	8	8	8	8	8	8
4	F_BB_3BET+F_特殊役	8	8	10	12	16	20
5	F_BB_3BET+F_チャンス目B	320	320	320	320	320	320
6	F_BB_3BET+F_チャンス目A2	80	80	80	80	80	80
7	F_BB_3BET+F_チャンス目A1	80	80	80	80	80	80
8	F_BB_3BET+F_強チェ	255	255	255	255	255	255
9	F_BB_3BET+F_弱チェ	800	820	840	860	880	900
10	F_BB_3BET+F_スイカ	1200	1200	1200	1200	1200	1200
11	F_BB_3BET+F_共通ベル	3920	3920	3920	3920	3920	3920
12	F_BB_3BET+F_321ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
13	F_BB_3BET+F_321ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
14	F_BB_3BET+F_312ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
15	F_BB_3BET+F_312ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
16	F_BB_3BET+F_231ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
17	F_BB_3BET+F_231ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
18	F_BB_3BET+F_213ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
19	F_BB_3BET+F_213ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
20	F_BB_3BET+F_132ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
21	F_BB_3BET+F_132ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
22	F_BB_3BET+F_123ベルB	3950	3950	3950	3950	3950	3950
23	F_BB_3BET+F_123ベルA	3950	3950	3950	3950	3950	3950
24	F_BB_3BET+F_通常リプ	8999	8999	8999	8999	8999	8999

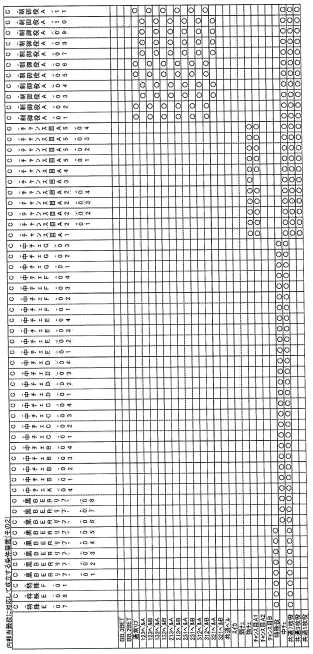
(7)ボーナス作動中

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	8856	8856	8856	8856	8856	8856
2	F_共通1枚役	41600	41600	41600	41600	41600	41600
3	F_共通3枚役	7000	7000	7000	7000	7000	7000
4	F_共通7枚役	8080	8080	8080	8080	8080	8080

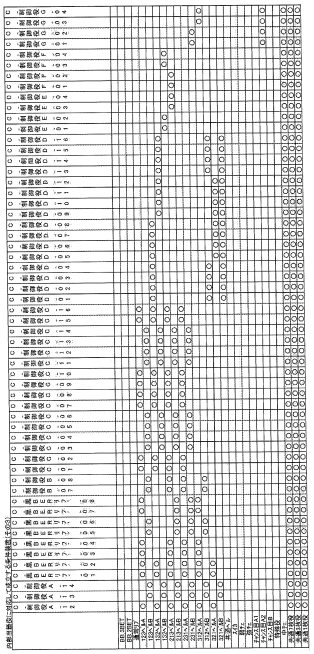
【図１２８】



【図１２９】



【図１３０】



【図１３１】

【図１３２】

図柄組合せテーブル（その1）

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
ブランク	黒7	ブランク	1	00000001	BB01	C.BB.2BET	0(2BB)	–
赤7	ブランク	スイカ		00000010	BB02	C.BB.3BET	–	0(3BB)
–	–	–		00000100		–	–	–
–	–	–		00001000		–	–	–
–	–	–		00010000		–	–	–
–	–	–		00100000		–	–	–
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–
黒BAR	黒BAR	チェリー	2	00000001	REP01	C.黒BARリプ1	0(再遊技)	0(再遊技)
黒7	黒BAR	チェリー		00000010	REP02	C.黒BARリプ2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	黒BAR	チェリー		00000100	REP03	C.黒BARリプ3	0(再遊技)	0(再遊技)
白BAR	黒BAR	チェリー		00001000	REP04	C.黒BARリプ4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	チェリー		00010000	REP05	C.黒BARリプ5	0(再遊技)	0(再遊技)
黒BAR	リプレイ	チェリー		00100000	REP06	C.黒BARリプ6	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	黒BAR	リプレイ		01000000	REP07	C.黒BARリプ7	0(再遊技)	0(再遊技)
黒BAR	黒BAR	リプレイ		10000000	REP08	C.黒BARリプ8	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	スイカ	3	00000001	REP09	C.中段リプ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	リプレイ	赤7		00000010	REP10	C.CUリプ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	リプレイ	黒7		00000100	REP11	C.CUリプ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	リプレイ	白BAR		00001000	REP12	C.CUリプ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	リプレイ	黒BAR		00010000	REP13	C.CUリプ4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	リプレイ	赤7		00100000	REP14	C.CUリプ5	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	リプレイ	黒7		01000000	REP15	C.CUリプ6	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	リプレイ	白BAR		10000000	REP16	C.CUリプ7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	リプレイ	黒BAR		00000001	REP17	C.CUリプ8	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	スイカ	リプレイ	4	00000010	REP18	C.下段リプ1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル1	ブランク	リプレイ		00000100	REP19	C.下段リプ2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	スイカ	リプレイ		00001000	REP20	C.下段リプ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル2	ブランク	リプレイ		00010000	REP21	C.下段リプ4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	リプレイ	リプレイ		00100000	REP22	C.CDリプ1	0(再遊技)	0(再遊技)
黒7	リプレイ	リプレイ		01000000	REP23	C.CDリプ2	0(再遊技)	0(再遊技)
白BAR	リプレイ	リプレイ		10000000	REP24	C.CDリプ3	0(再遊技)	0(再遊技)
黒BAR	リプレイ	リプレイ		00000001	REP25	C.CDリプ4	0(再遊技)	0(再遊技)
–	–	–	5	00000010		–	–	–
–	–	–		00000100		–	–	–
–	–	–		00001000		–	–	–
–	–	–		00010000		–	–	–
–	–	–		00100000		–	–	–
–	–	–		01000000		–	–	–
–	–	–		10000000		–	–	–
白BAR	白BAR	チェリー	6	00000001	FRU01	C.特殊A1.01	7	7
白BAR	白BAR	ブランク		00000010	FRU02	C.特殊A1.02	7	7
白BAR	赤7	チェリー		00000100	FRU03	C.特殊A2.01	7	7
白BAR	赤7	ブランク		00001000	FRU04	C.特殊A2.02	7	7
白BAR	黒7	チェリー		00010000	FRU05	C.特殊A2.03	7	7
白BAR	黒7	ブランク		00100000	FRU06	C.特殊A2.04	7	7
白BAR	リプレイ	ブランク		01000000	FRU07	C.特殊A3	7	7
白BAR	リプレイ	チェリー		10000000	FRU08	C.特殊A4	7	7
白BAR	ベル1	赤7	7	00000001	FRU09	C.特殊B.01	7	7
白BAR	ベル1	黒7		00000010	FRU10	C.特殊B.02	7	7
白BAR	ベル1	白BAR		00000100	FRU11	C.特殊B.03	7	7
白BAR	ベル1	黒BAR		00001000	FRU12	C.特殊B.04	7	7
ベル1	スイカ	チェリー		00010000	FRU13	C.特殊C.01	7	7
ベル1	スイカ	ブランク		00100000	FRU14	C.特殊C.02	7	7
ベル1	ブランク	チェリー		01000000	FRU15	C.特殊C.03	7	7
ベル1	ブランク	ブランク		10000000	FRU16	C.特殊C.04	7	7

【図１３３】

図柄組合せテーブル（その2）

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
ベル2	スイカ	チェリー	8	00000001	FRU17	C.特殊C.05	7	7
ベル2	スイカ	ブランク		00000010	FRU18	C.特殊C.06	7	7
ベル2	ブランク	チェリー		00000100	FRU19	C.特殊C.07	7	7
ベル2	ブランク	ブランク		00001000	FRU20	C.特殊C.08	7	7
リプレイ	チェリー	赤7		00010000	FRU21	C.特殊D.01	7	7
リプレイ	チェリー	黒7		00100000	FRU22	C.特殊D.02	7	7
リプレイ	チェリー	白BAR		01000000	FRU23	C.特殊D.03	7	7
リプレイ	チェリー	黒BAR		10000000	FRU24	C.特殊D.04	7	7
スイカ	スイカ	赤7	9	00000001	FRU25	C.特殊E.01	7	7
スイカ	スイカ	黒7		00000010	FRU26	C.特殊E.02	7	7
スイカ	スイカ	白BAR		00000100	FRU27	C.特殊E.03	7	7
スイカ	スイカ	黒BAR		00001000	FRU28	C.特殊E.04	7	7
スイカ	ブランク	赤7		00010000	FRU29	C.特殊E.05	7	7
スイカ	ブランク	黒7		00100000	FRU30	C.特殊E.06	7	7
スイカ	ブランク	白BAR		01000000	FRU31	C.特殊E.07	7	7
スイカ	ブランク	黒BAR		10000000	FRU32	C.特殊E.08	7	7
赤7	白BAR	チェリー	10	00000001	FRU33	C.特殊F.01	7	7
赤7	白BAR	ブランク		00000010	FRU34	C.特殊F.02	7	7
黒7	白BAR	チェリー		00000100	FRU35	C.特殊F.03	7	7
黒7	白BAR	ブランク		00001000	FRU36	C.特殊F.04	7	7
黒BAR	白BAR	チェリー		00010000	FRU37	C.特殊F.05	7	7
黒BAR	白BAR	ブランク		00100000	FRU38	C.特殊F.06	7	7
チェリー	白BAR	赤7		01000000	FRU39	C.中チェ.01	7	7
チェリー	白BAR	黒7		10000000	FRU40	C.中チェ.02	7	7
チェリー	白BAR	白BAR	11	00000001	FRU41	C.中チェ.03	7	7
チェリー	白BAR	黒BAR		00000010	FRU42	C.中チェ.04	7	7
チェリー	スイカ	チェリー		00000100	FRU43	C.中チェ.01	7	7
チェリー	スイカ	ブランク		00001000	FRU44	C.中チェ.02	7	7
チェリー	ブランク	チェリー		00010000	FRU45	C.中チェ.03	7	7
チェリー	ブランク	ブランク		00100000	FRU46	C.中チェ.04	7	7
黒7	スイカ	チェリー		01000000	FRU47	C.中チェ.01	7	7
黒7	スイカ	ブランク		10000000	FRU48	C.中チェ.02	7	7
黒7	ブランク	チェリー	12	00000001	FRU49	C.中チェ.03	7	7
黒7	ブランク	ブランク		00000010	FRU50	C.中チェ.04	7	7
リプレイ	スイカ	チェリー		00000100	FRU51	C.中チェ.01	7	7
リプレイ	スイカ	ブランク		00001000	FRU52	C.中チェ.02	7	7
リプレイ	ブランク	チェリー		00010000	FRU53	C.中チェ.03	7	7
リプレイ	ブランク	ブランク		00100000	FRU54	C.中チェ.04	7	7
ブランク	スイカ	チェリー		01000000	FRU55	C.中チェ.01	7	7
ブランク	スイカ	ブランク		10000000	FRU56	C.中チェ.02	7	7
ブランク	ブランク	チェリー		00000001	FRU57	C.中チェ.03	7	7
ブランク	ブランク	ブランク		00000010	FRU58	C.中チェ.04	7	7
スイカ	白BAR	赤7		00000100	FRU59	C.中チェF.01	7	7
スイカ	白BAR	黒7		00001000	FRU60	C.中チェF.02	7	7
スイカ	白BAR	白BAR	13	00010000	FRU61	C.中チェF.03	7	7
スイカ	白BAR	黒BAR		00100000	FRU62	C.中チェF.04	7	7
チェリー	赤7	白BAR		01000000	FRU63	C.中チェG.01	7	7
チェリー	黒7	白BAR		10000000	FRU64	C.中チェG.02	7	7
チェリー	黒BAR	白BAR	14	00000001	FRU65	C.中チェG.03	7	7
リプレイ	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU66	C.チャンス目A.1	1	1
リプレイ	赤7	スイカ		00000100	FRU67	C.チャンス目A2.01	1	1
リプレイ	黒7	スイカ		00001000	FRU68	C.チャンス目A2.02	1	1
リプレイ	白BAR	スイカ		00010000	FRU69	C.チャンス目A2.03	1	1
リプレイ	黒BAR	スイカ		00100000	FRU70	C.チャンス目A2.04	1	1
リプレイ	チェリー	リプレイ		01000000	FRU71	C.チャンス目A3	1	1
リプレイ	ベル1	リプレイ		10000000	FRU72	C.チャンス目A4	1	1

【図１３４】

図柄組合せテーブル（その3）

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	赤7	ベル1	15	00000001	FRU73	C.チャンス目A5.01	1	1
リプレイ	黒7	ベル1		00000010	FRU74	C.チャンス目A5.02	1	1
リプレイ	白BAR	ベル1		00000100	FRU75	C.チャンス目A5.03	1	1
リプレイ	黒BAR	ベル1		00001000	FRU76	C.チャンス目A5.04	1	1
リプレイ	黒7	赤7		00010000	FRU77	C.制御役A1.01	1	1
リプレイ	黒7	黒7		00100000	FRU78	C.制御役A1.02	1	1
リプレイ	黒7	白BAR		01000000	FRU79	C.制御役A2.01	1	1
リプレイ	黒7	黒BAR		10000000	FRU80	C.制御役A2.02	1	1
リプレイ	赤7	赤7	16	00000001	FRU81	C.制御役A3.01	1	1
リプレイ	赤7	黒7		00000010	FRU82	C.制御役A3.02	1	1
リプレイ	赤7	白BAR		00000100	FRU83	C.制御役A4.01	1	1
リプレイ	赤7	黒BAR		00001000	FRU84	C.制御役A4.02	1	1
リプレイ	白BAR	赤7		00010000	FRU85	C.制御役A5.01	1	1
リプレイ	白BAR	黒7		00100000	FRU86	C.制御役A5.02	1	1
リプレイ	白BAR	白BAR		01000000	FRU87	C.制御役A6.01	1	1
リプレイ	白BAR	黒BAR		10000000	FRU88	C.制御役A6.02	1	1
リプレイ	黒BAR	赤7	17	00000001	FRU89	C.制御役A7.01	1	1
リプレイ	黒BAR	黒7		00000010	FRU90	C.制御役A7.02	1	1
リプレイ	黒BAR	白BAR		00000100	FRU91	C.制御役A8.01	1	1
リプレイ	黒BAR	黒BAR		00001000	FRU92	C.制御役A8.02	1	1
ベル1	ベル1	赤7		00010000	FRU93	C.制御役B1.01	1	1
ベル1	ベル1	黒7		00100000	FRU94	C.制御役B1.02	1	1
ベル1	ベル1	白BAR		01000000	FRU95	C.制御役B2.01	1	1
ベル1	ベル1	黒BAR		10000000	FRU96	C.制御役B2.02	1	1
ベル2	ベル1	赤7	18	00000001	FRU97	C.制御役B3.01	1	1
ベル2	ベル1	黒7		00000010	FRU98	C.制御役B3.02	1	1
ベル2	ベル1	白BAR		00000100	FRU99	C.制御役B4.01	1	1
ベル2	ベル1	黒BAR		00001000	FRU100	C.制御役B4.02	1	1
ベル1	赤7	ブランク		00010000	FRU101	C.制御役C1.01	1	1
ベル1	黒7	ブランク		00100000	FRU102	C.制御役C1.02	1	1
ベル1	白BAR	ブランク		01000000	FRU103	C.制御役C2.01	1	1
ベル1	黒BAR	ブランク		10000000	FRU104	C.制御役C2.02	1	1
ベル1	赤7	チェリー	19	00000001	FRU105	C.制御役C3.01	1	1
ベル1	黒7	チェリー		00000010	FRU106	C.制御役C3.02	1	1
ベル1	白BAR	チェリー		00000100	FRU107	C.制御役C4.01	1	1
ベル1	黒BAR	チェリー		00001000	FRU108	C.制御役C4.02	1	1
ベル2	赤7	ブランク		00010000	FRU109	C.制御役C5.01	1	1
ベル2	黒7	ブランク		00100000	FRU110	C.制御役C5.02	1	1
ベル2	白BAR	ブランク		01000000	FRU111	C.制御役C6.01	1	1
ベル2	黒BAR	ブランク		10000000	FRU112	C.制御役C6.02	1	1
ベル2	赤7	チェリー	20	00000001	FRU113	C.制御役C7.01	1	1
ベル2	黒7	チェリー		00000010	FRU114	C.制御役C7.02	1	1
ベル2	白BAR	チェリー		00000100	FRU115	C.制御役C8.01	1	1
ベル2	黒BAR	チェリー		00001000	FRU116	C.制御役C8.02	1	1
ベル1	スイカ	赤7		00010000	FRU117	C.制御役D1.01	1	1
ベル1	スイカ	黒7		00100000	FRU118	C.制御役D1.02	1	1
ベル1	スイカ	白BAR		01000000	FRU119	C.制御役D2.01	1	1
ベル1	スイカ	黒BAR		10000000	FRU120	C.制御役D2.02	1	1
ベル1	ブランク	赤7	21	00000001	FRU121	C.制御役D3.01	1	1
ベル1	ブランク	黒7		00000010	FRU122	C.制御役D3.02	1	1
ベル1	ブランク	白BAR		00000100	FRU123	C.制御役D4.01	1	1
ベル1	ブランク	黒BAR		00001000	FRU124	C.制御役D4.02	1	1
ベル2	スイカ	赤7		00010000	FRU125	C.制御役D5.01	1	1
ベル2	スイカ	黒7		00100000	FRU126	C.制御役D5.02	1	1
ベル2	スイカ	白BAR		01000000	FRU127	C.制御役D6.01	1	1
ベル2	スイカ	黒BAR		10000000	FRU128	C.制御役D6.02	1	1

【図１３５】

図柄組合せテーブル（その4）

図柄の組合せ				表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
ベル2	ブランク	赤7	22	00000001	FRU129	C.制御役D7.01	1	1
ベル2	ブランク	黒7		00000010	FRU130	C.制御役D7.02	1	1
ベル2	ブランク	白BAR		00000100	FRU131	C.制御役D8.01	1	1
ベル2	ブランク	黒BAR		00001000	FRU132	C.制御役D8.02	1	1
赤7	ベル1	赤7		00010000	FRU133	C.制御役E1.01	1	1
赤7	ベル1	黒7		00100000	FRU134	C.制御役E1.02	1	1
赤7	ベル1	白BAR		01000000	FRU135	C.制御役E2.01	1	1
赤7	ベル1	黒BAR		10000000	FRU136	C.制御役E2.02	1	1
黒BAR	ベル1	赤7	23	00000001	FRU137	C.制御役F1.01	1	1
黒BAR	ベル1	黒7		00000010	FRU138	C.制御役F1.02	1	1
黒BAR	ベル1	白BAR		00000100	FRU139	C.制御役F2.01	1	1
黒BAR	ベル1	黒BAR		00001000	FRU140	C.制御役F2.02	1	1
ベル1	スイカ	ベル1		00010000	FRU141	C.制御役G1	1	1
ベル2	ブランク	ベル1		00100000	FRU142	C.制御役G2	1	1
ベル1	ブランク	ベル1		01000000	FRU143	C.制御役G3	1	1
ベル2	スイカ	ベル1		10000000	FRU144	C.制御役G4	1	1
赤7	スイカ	ベル1	24	00000001	FRU145	C.制御役H1	1	1
赤7	ブランク	ベル1		00000010	FRU146	C.制御役H2	1	1
黒BAR	スイカ	ベル1		00000100	FRU147	C.制御役I1	1	1
黒BAR	ブランク	ベル1		00001000	FRU148	C.制御役I2	1	1
ベル1	赤7	ベル1		00010000	FRU149	C.制御役J1.01	1	1
ベル1	黒7	ベル1		00100000	FRU150	C.制御役J1.02	1	1
ベル1	白BAR	ベル1		01000000	FRU151	C.制御役J2.01	1	1
ベル1	黒BAR	ベル1		10000000	FRU152	C.制御役J2.02	1	1
ベル2	赤7	ベル1	25	00000001	FRU153	C.制御役J3.01	1	1
ベル2	黒7	ベル1		00000010	FRU154	C.制御役J3.02	1	1
ベル2	白BAR	ベル1		00000100	FRU155	C.制御役J4.01	1	1
ベル2	黒BAR	ベル1		00001000	FRU156	C.制御役J4.02	1	1
ベル1	ベル1	スイカ		00010000	FRU157	C.チャンスBB.01	1	1
ベル2	ベル1	スイカ		00100000	FRU158	C.チャンスBB.02	1	1
リプレイ	チェリー	スイカ		01000000	FRU159	C.123ベル	7	7
リプレイ	ベル1	ベル1		10000000	FRU160	C.132ベル	7	7
ベル1	ベル1	リプレイ	26	00000001	FRU161	C.213ベル.01	7	7
ベル2	ベル1	リプレイ		00000010	FRU162	C.213ベル.02	7	7
スイカ	ベル1	スイカ		00000100	FRU163	C.231ベル	7	7
スイカ	リプレイ	ベル1		00001000	FRU164	C.312ベル	7	7
スイカ	ベル1	ベル1		00010000	FRU165	C.321ベル	7	7
リプレイ	ベル1	スイカ		00100000	FRU166	C.共通ベルA	5	5
スイカ	黒BAR	チェリー		01000000	FRU167	C.共通ベルB1	5	5
スイカ	ベル1	チェリー		10000000	FRU168	C.共通ベルB2	5	5
ベル1	スイカ	スイカ	27	00000001	FRU169	C.スイカ.01	3	3
ベル2	スイカ	スイカ		00000010	FRU170	C.スイカ.02	3	3
ベル1	ブランク	スイカ		00000100	FRU171	C.制御スイカ.01	1	1
ベル2	ブランク	スイカ		00001000	FRU172	C.制御スイカ.02	1	1
白BAR	チェリー	スイカ		00010000	FRU173	C.弱チェ1	3	3
黒BAR	チェリー	スイカ		00100000	FRU174	C.弱チェ2	3	3
スイカ	チェリー	スイカ		01000000	FRU175	C.強チェ3	3	3
白BAR	チェリー	リプレイ		10000000	FRU176	C.強チェ4	3	3
白BAR	チェリー	チェリー	28	00000001	FRU177	C.強チェB.01	3	3
白BAR	チェリー	ブランク		00000010	FRU178	C.強チェB.02	3	3
白BAR	ベル1	チェリー		00000100	FRU179	C.強チェC.01	3	3
白BAR	ベル1	ブランク		00001000	FRU180	C.強チェC.02	3	3
黒BAR	チェリー	チェリー		00010000	FRU181	C.強チェD.01	3	3
黒BAR	チェリー	ブランク		00100000	FRU182	C.強チェD.02	3	3
スイカ	チェリー	チェリー		01000000	FRU183	C.強チェE.01	3	3
スイカ	チェリー	ブランク		10000000	FRU184	C.強チェE.02	3	3

【図１３６】

内部当籤役と停止操作態様と停止表示との対応関係テーブル（その1）

（1）押ジャグ開（1BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.通常リプ	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	
2 F.123ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
3 F.123ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
4 F.132ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
5 F.132ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
6 F.213ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
7 F.213ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
8 F.231ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
9 F.231ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
10 F.312ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
11 F.312ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
12 F.321ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
13 F.321ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
14 F.共通ベル	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	
15 F.スイカ	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	
16 F.弱チェ	弱チェ1入賞	弱チェ1入賞	弱チェ1入賞	弱チェ1入賞	弱チェ1入賞	弱チェ1入賞	
17 F.強チェ	強チェ1入賞	強チェ1入賞	強チェ1入賞	強チェ1入賞	強チェ1入賞	強チェ1入賞	
18 F.チャンスBA1	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
19 F.チャンスBA2	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
20 F.チャンスBB	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
21 F.特殊役	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
22 F.中チェ	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
23 F.共通7枚役							
24 F.共通8枚役							
25 F.共通1枚役							

（2）BB2BETフラグ開（3BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.通常リプ	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	
2 F.123ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
3 F.123ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
4 F.132ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
5 F.132ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
6 F.213ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
7 F.213ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
8 F.231ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
9 F.231ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
10 F.312ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
11 F.312ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
12 F.321ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
13 F.321ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
14 F.共通ベル	5枚入賞	5枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	
15 F.スイカ	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	
16 F.弱チェ	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	
17 F.強チェ	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	
18 F.チャンスBA1	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
19 F.チャンスBA2	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
20 F.チャンスBB	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
21 F.特殊役	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
22 F.中チェ	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
23 F.共通7枚役							
24 F.共通8枚役							
25 F.共通1枚役							

【図１３７】

内部当籤役と停止操作態様と停止表示との対応関係テーブル（その2）

（1）BB3BETフラグ開（3BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.通常リプ	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	
2 F.123ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
3 F.123ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
4 F.132ベルA	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
5 F.132ベルB	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
6 F.213ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
7 F.213ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
8 F.231ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
9 F.231ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	
10 F.312ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
11 F.312ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
12 F.321ベルA	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
13 F.321ベルB	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
14 F.共通ベル	5枚入賞	5枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	6枚入賞	
15 F.スイカ	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	
16 F.弱チェ	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	弱チェ入賞	
17 F.強チェ	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	強チェ入賞	
18 F.チャンスBA1	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
19 F.チャンスBA2	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
20 F.チャンスBB	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	チャンスB1（1枚）入賞	
21 F.特殊役	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	特殊用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
22 F.中チェ	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	中ヒ用7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	右第一はベル揃い
23 F.共通7枚役							
24 F.共通8枚役							
25 F.共通1枚役							

（2）押ジャグ開（1BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.通常リプ	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	
2 F.スイカ	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	
4 F.共通1枚役	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	
5 F.共通7枚役	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	

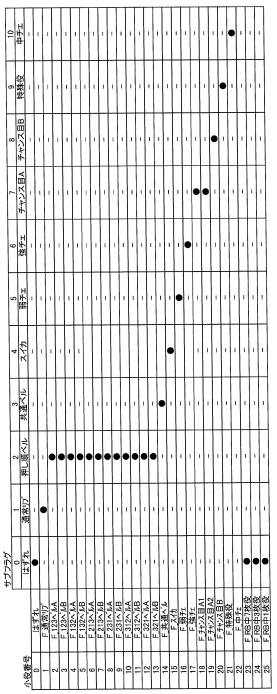
（3）BB_BETフラグ開＆BB_BETフラグ開（2BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.通常リプ	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	通常リプ1入賞	
2 F.スイカ	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	スイカ入賞（こぼしても1枚）	
4 F.共通1枚役	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	
5 F.共通7枚役	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	

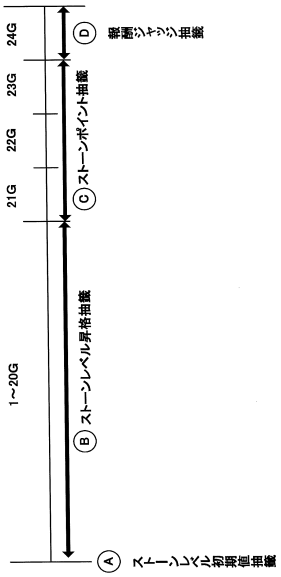
（4）BB1作業中（3BET時）

	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	備考
0 はずれ	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	特に分岐なし	
1 F.共通1枚役	7枚入賞	7枚入賞	3枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
2 F.共通3枚役	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
3 F.共通1枚役	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	

【図１３８】



【図１３９】



【図１４０】

遊技モード抽籤テーブル

		設定1,3,5	設定2,4,6
0	第1モード	191	175
1	第2モード	64	80
2	第3モード	1	1

【図１４１】

ストーンレベル初期値抽籤テーブル

第1モード

		1stストーン	2ndストーン	3rdストーン
0	Lv1	250	250	250
1	Lv2	2	2	2
2	Lv3	2	2	2
3	Lv4	2	2	2
4	Lv5	0	0	0

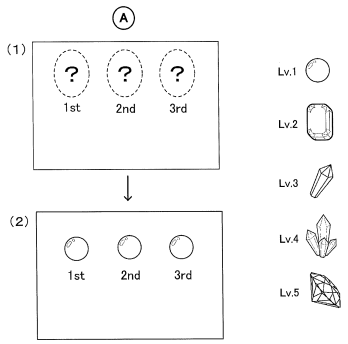
第2モード

		1stストーン	2ndストーン	3rdストーン
0	Lv1	250	250	0
1	Lv2	2	2	0
2	Lv3	2	2	250
3	Lv4	2	2	6
4	Lv5	0	0	0

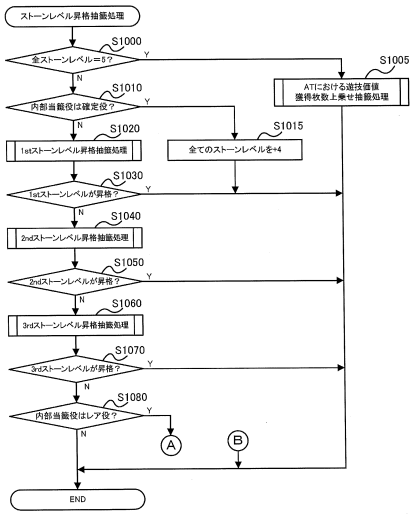
第3モード

		1stストーン	2ndストーン	3rdストーン
0	Lv1	0	0	0
1	Lv2	0	0	0
2	Lv3	0	0	0
3	Lv4	0	0	0
4	Lv5	256	256	256

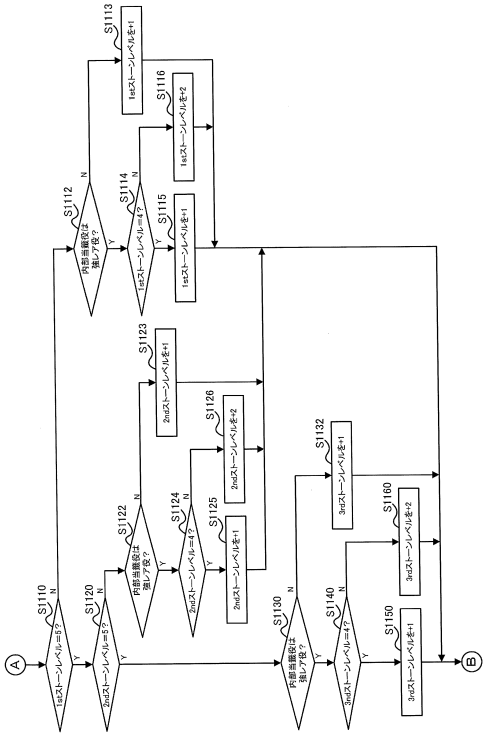
【図１４２】



【図１４３】



【図１４４】



【図１４５】

ストーンレベル昇格抽籤テーブル

Lv.1

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目
0	Lv+0	248	176	128
1	Lv+1	8	80	64
2	Lv+2	0	0	63
3	Lv+3	0	0	0
4	Lv+4	0	0	1

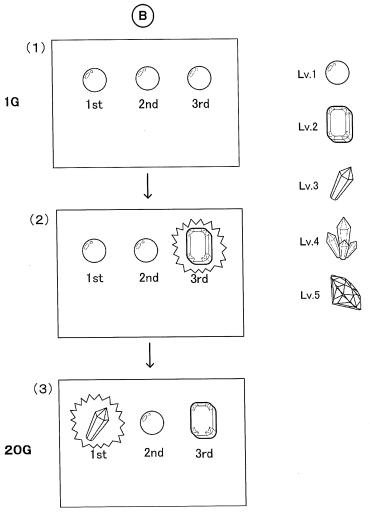
Lv.2

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目
0	Lv+0	252	226	192
1	Lv+1	4	30	56
2	Lv+2	0	0	7
3	Lv+3	0	0	0
4	Lv+4	0	0	1

Lv.3 or Lv.4

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目
0	Lv+0	254	240	192
1	Lv+1	2	16	56
2	Lv+2	0	0	7
3	Lv+3	0	0	0
4	Lv+4	0	0	1

【図１４６】



【図１４７】

ストーンポイント抽籤テーブル

Lv.1

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役or中チェ
0	ポイント+0	240	0	0	0
1	ポイント+1	12	200	170	0
2	ポイント+2	4	56	86	0
3	ポイント+3	0	0	0	256

Lv.2

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役or中チェ
0	ポイント+0	230	0	0	0
1	ポイント+1	26	256	220	0
2	ポイント+2	0	0	36	0
3	ポイント+3	0	0	0	256

Lv.3

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役or中チェ
0	ポイント+0	146	0	0	0
1	ポイント+1	110	256	220	0
2	ポイント+2	0	0	36	0
3	ポイント+3	0	0	0	256

Lv.4

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役or中チェ
0	ポイント+0	60	0	0	0
1	ポイント+1	196	190	128	0
2	ポイント+2	0	66	128	0
3	ポイント+3	0	0	0	256

Lv.5

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役or中チェ
0	ポイント+0	0	0	0	0
1	ポイント+1	256	0	0	0
2	ポイント+2	0	256	0	0
3	ポイント+3	0	0	256	256

【図１４８】

報酬抽籤テーブル

ストーンポイント0

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役	中チェ
0	非当せん	256	0	0	0	0
1	AT	0	256	188	0	0
2	AT+擬似B	0	0	34	0	0
3	AT+特化1	0	0	34	190	0
4	AT+特化2	0	0	0	0	0
5	AT+特化3	0	0	0	66	256

ストーンポイント0かつ
ストーンレベルが全てLv.1
（救済）

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役	中チェ
0	非当せん	190	0	0	0	0
1	AT	66	256	188	0	0
2	AT+擬似B	0	0	34	0	0
3	AT+特化1	0	0	34	190	0
4	AT+特化2	0	0	0	0	0
5	AT+特化3	0	0	0	66	256

ストーンポイント1

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役	中チェ
0	非当せん	0	0	0	0	0
1	AT	256	240	0	0	0
2	AT+擬似B	0	8	128	0	0
3	AT+特化1	0	8	128	190	0
4	AT+特化2	0	0	0	0	0
5	AT+特化3	0	0	0	60	256

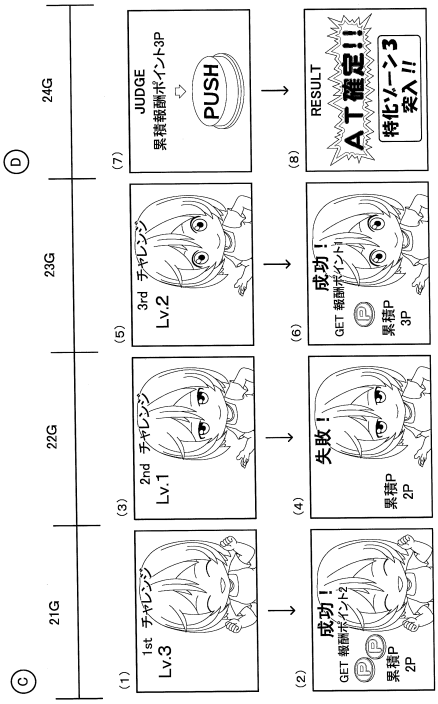
ストーンポイント2

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役	中チェ
0	非当せん	0	0	0	0	0
1	AT	0	0	0	0	0
2	AT+擬似B	128	0	0	0	0
3	AT+特化1	128	256	0	0	0
4	AT+特化2	0	0	0	0	0
5	AT+特化3	0	0	256	256	256

ストーンポイント3

		その他	スイカor弱チェ	強チェorチャンス目	特殊役	中チェ
0	非当せん	0	0	0	0	0
1	AT	0	0	0	0	0
2	AT+擬似B	0	0	0	0	0
3	AT+特化1	0	0	0	0	0
4	AT+特化2	0	0	0	0	0
5	AT+特化3	256	256	256	256	256

【図１４９】



【図１５０】

高確移行抽籤テーブル

		弱チェ	強チェ or 特殊役 or 中チェ	チャンス目
0	非当籤	250	0	128
1	当籤	6	256	128

【図１５１】

高確ゲーム数抽籤テーブル

		高確当籤時	高確かつ AT中擬似ボーナス以上当籤時
0	5～8G	0	42
1	9～12G	0	4
2	13～16G	256	206
3	17～20G	0	4

【図１５２】

AT中擬似ボーナス抽籤テーブル（レア役）

通常（低確）

		スイカ	弱チェ	強チェ	チャンス目	特殊役	中チェ
0	非当籤	250	240	140	170	0	0
1	擬似ボーナス	6	8	58	44	120	0
2	特化ゾーン1	0	8	56	40	120	190
3	特化ゾーン2	0	0	0	0	0	0
4	特化ゾーン3	0	0	2	2	16	66

高確

		スイカ	弱チェ	強チェ	チャンス目	特殊役	中チェ
0	非当籤	240	188	50	88	0	0
1	擬似ボーナス	16	34	104	90	0	0
2	特化ゾーン1	0	34	100	84	128	0
3	特化ゾーン2	0	0	0	0	0	0
4	特化ゾーン3	0	0	2	4	128	256

【図１５３】

AT中擬似ボーナス抽籤テーブル（超高確中）

		はずれ	通常リプ	押し順ベル or 共通ベル	スイカ or 弱チェ	強チェ or チャンス目	特殊役 or 中チェ
0	非当籤	240	128	240	0	0	0
1	AT確定擬似ボ+特化1	0	0	0	0	0	0
2	AT確定擬似ボ+特化2	14	112	14	224	128	0
3	AT確定擬似ボ+特化3	2	16	2	32	128	256

【図１５４】

超高確移行抽籤テーブル

設定1,3

		その他	スイカ
0	非当籤	240	0
1	当籤	16	256

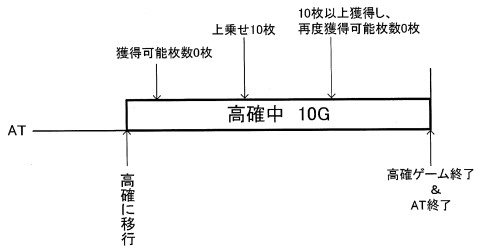
設定2,4,6

		その他	スイカ
0	非当籤	250	0
1	当籤	6	256

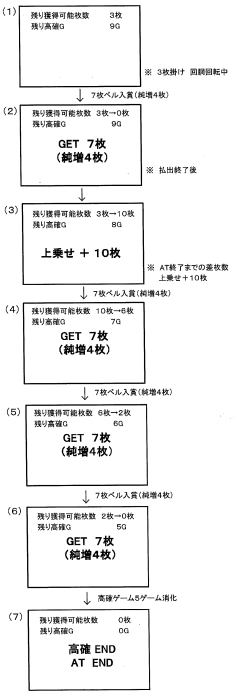
設定5

		その他	スイカ
0	非当籤	220	0
1	当籤	36	256

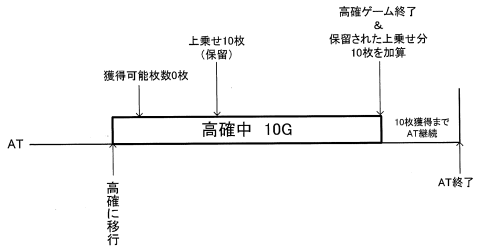
【図１５５】



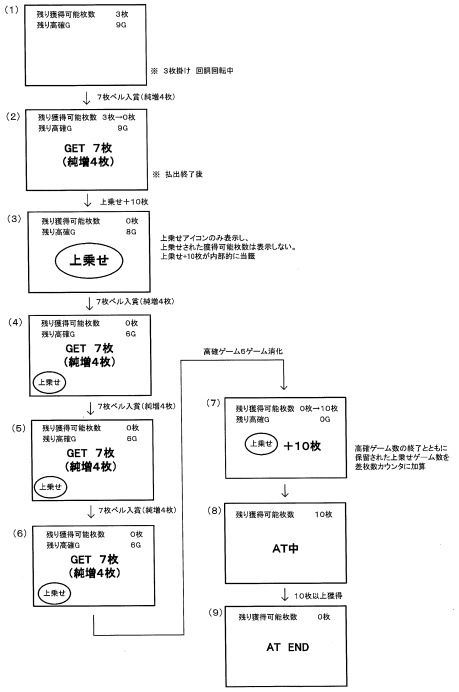
【図１５６】



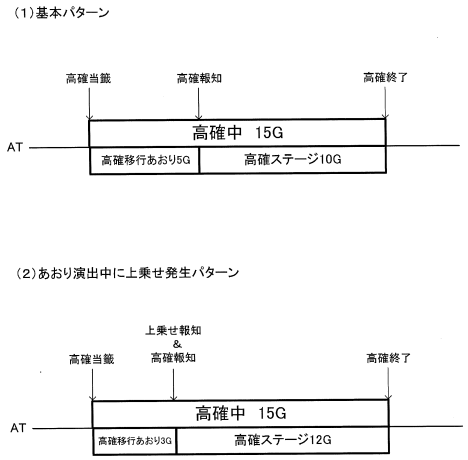
【図１５７】



【図１５８】



【図１５９】



【図１６０】

上乗せ報知アイコンエフェクト抽籤テーブル

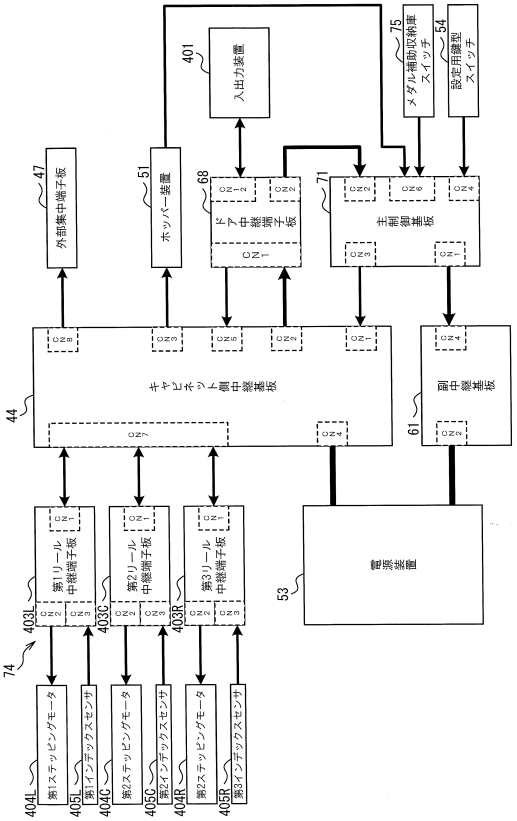
現在のエフェクト	総上乗せ枚数		報知エフェクト 0（白）	1（青）	2（緑）	3（赤）	4（虹）
0（なし）	1	29	90	8	2	0	0
	30	49	8	90	2	0	0
	50	99	2	8	90	0	0
	100	299	2	8	20	70	0
	300		2	8	10	70	10
1（白）	1	29	30	60	10	0	0
	30	49	30	60	8	2	0
	50	99	5	15	30	50	0
	100	299	5	10	20	60	5
	300		0	0	10	70	10
2（青）	1	29	－	10	80	10	0
	30	49	－	10	80	10	0
	50	99	－	10	70	20	0
	100	299	－	10	10	70	10
	300		－	2	8	70	20
3（緑）	1	29	－	－	10	90	0
	30	49	－	－	10	90	0
	50	99	－	－	10	90	0
	100	299	－	－	10	70	20
	300		－	－	10	60	30
4（赤）	1	29	－	－	－	90	10
	30	49	－	－	－	80	20
	50	99	－	－	－	70	30
	100	299	－	－	－	60	40
	300		－	－	－	50	50
5（虹）	1	29	－	－	－	－	－
	30	49	－	－	－	－	－
	50	99	－	－	－	－	－
	100	299	－	－	－	－	－
	300		－	－	－	－	－

【図１６１】

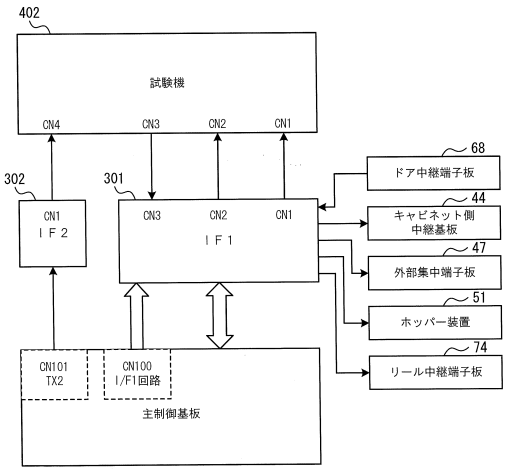
復帰手順示唆表示

表現				停止ボタンの色		液晶表示		
番号	状態	遊技方法	ＢＢ入賞	待機中	遊技中	待機中	遊技中	出玉進行
1	一般中	2枚	-	変更無し		2枚掛けができます	(待機中)	×
2			可（BB_2BET成立遊技）				(！)	
3		3枚	-				(待機中)	○
4			可（BB_3BET成立遊技）				(狙え)	
5	2枚ＢＢ	2枚	不可			引き継ぎ	(！)	×
6	フラグ間	3枚	不可				演出	○
7	3枚ＢＢ	2枚	不可			3枚掛けできます	(待機中)	×
8	フラグ間	3枚	不可				(待機中)	
9		3枚	可				(狙え)	
10	ＢＢ作動中	3枚	-			(待機中)		×
11	ラムクリア	-	-			2枚掛けできます		-

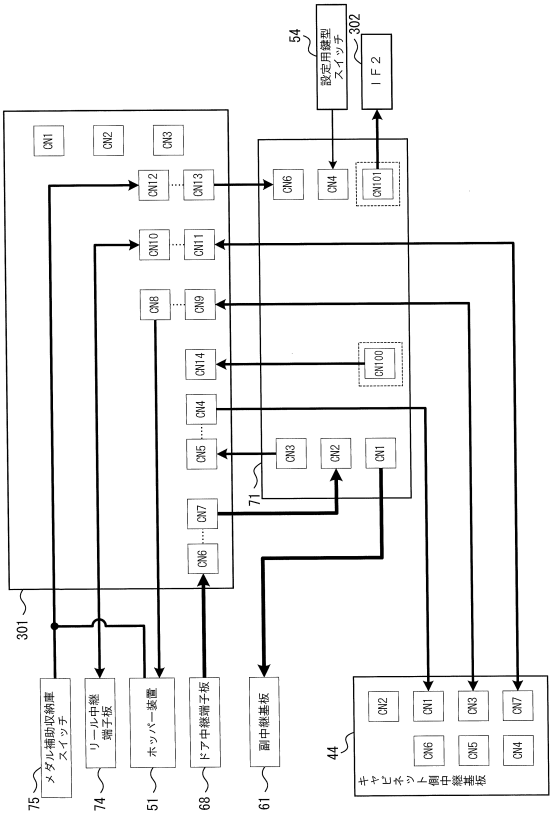
【図１６２】



【図１６３】



【図１６４】



【図１６５】

IF1⇔ドア中継基板

CN6	
PIN番	信号名
1	光ｼﾘｱﾙ信号3《ドア中継基板光コネクタ》

【図１６６】

IF1⇔主制御基板

CN7	
PIN番	信号名
1	光ｼﾘｱﾙ信号3《主制御基板光コネクタ》

【図１６７】

IF1⇔主制御基板

CN5	
PIN番	信号名
1	ＤＣ+１２Ｖ
2	ＤＣ+５Ｖ
3	Ｖｒａｍ＋
4	ｼﾘｱﾙ信号1
5	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1信号
6	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ2信号
7	ＧＮＤ
8	ＧＮＤ
9	ＤＣ+１２Ｖ
10	ﾒﾀﾞﾙ投入信号
11	ﾒﾀﾞﾙ払出信号
12	外部信号1
13	外部信号2
14	外部信号3
15	外部信号4
16	外部信号5

【図１６８】

IF1⇔キャビネット側中継基板及び外部集中端子板

CN4	
PIN番	信号名
1	ＤＣ+１２Ｖ
2	ＤＣ+５Ｖ
3	Ｖｒａｍ＋
4	ｼﾘｱﾙ信号1
5	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1信号
6	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ2信号
7	ＧＮＤ
8	ＧＮＤ
9	ＤＣ+１２Ｖ
10	ﾒﾀﾞﾙ投入信号<外端遊技ﾒﾀﾞﾙ投入信号>
11	ﾒﾀﾞﾙ払出信号<外端遊技ﾒﾀﾞﾙ払出信号>
12	外部信号1
13	外部信号2
14	外部信号3
15	外部信号4
16	外部信号5

【図１６９】

IF1⇔キャビネット側中継基板

CN9	
PIN番	信号名
1	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1信号<払い出し要求信号>
2	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ2信号

【図１７０】

IF1⇔ホッパー装置

CN8	
PIN番	信号名
1	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1信号<払い出し要求信号>
2	ﾒﾀﾞﾙ払出装置ﾄﾞﾗｲﾌﾞ2信号

【図１７１】

IF1⇔キャビネット側中継基板

CN11	
PIN番	信号名
1	ﾓｰﾀ信号0-1
2	ﾓｰﾀ信号0-2
3	ﾓｰﾀ信号0-3
4	ﾓｰﾀ信号0-4
5	ＤＣ＋５Ｖ
6	ＧＮＤ
7	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号0<第1ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
8	ＧＮＤ
9	ﾓｰﾀ信号1-1
10	ﾓｰﾀ信号1-2
11	ﾓｰﾀ信号1-3
12	ﾓｰﾀ信号1-4
13	ＤＣ＋５Ｖ
14	ＧＮＤ
15	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号1<第2ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
16	ＧＮＤ
17	ﾓｰﾀ信号2-1
18	ﾓｰﾀ信号2-2
19	ﾓｰﾀ信号2-3
20	ﾓｰﾀ信号2-4
21	ＤＣ＋５Ｖ
22	ＧＮＤ
23	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号2<第3ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
24	ＧＮＤ

【図１７２】

IF1⇔リール中継端子板

CN10	
PIN番	信号名
1	ﾓｰﾀ信号0-1
2	ﾓｰﾀ信号0-2
3	ﾓｰﾀ信号0-3
4	ﾓｰﾀ信号0-4
5	ＤＣ＋５Ｖ
6	ＧＮＤ
7	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号0<第1ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
8	ＧＮＤ
9	ﾓｰﾀ信号1-1
10	ﾓｰﾀ信号1-2
11	ﾓｰﾀ信号1-3
12	ﾓｰﾀ信号1-4
13	ＤＣ＋５Ｖ
14	ＧＮＤ
15	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号1<第2ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
16	ＧＮＤ
17	ﾓｰﾀ信号2-1
18	ﾓｰﾀ信号2-2
19	ﾓｰﾀ信号2-3
20	ﾓｰﾀ信号2-4
21	ＤＣ＋５Ｖ
22	ＧＮＤ
23	ﾓｰﾀｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号2<第3ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号>
24	ＧＮＤ

【図１７３】

IF1⇔ホッパー装置及びメダル補助収納庫スイッチ

CN12	
PIN番	信号名
1	ＧＮＤ
2	ﾒﾀﾞﾙ補助収納庫ｽｲｯﾁ信号
3	ＤＣ＋５Ｖ
4	ﾒﾀﾞﾙ払出ｶｳﾝﾄｽｲｯﾁ信号<払い出しｶｳﾝﾄ信号>
5	ＧＮＤ

【図１７４】

IF1⇔主制御基板

CN13	
PIN番	信号名
1	ＧＮＤ
2	ﾒﾀﾞﾙ補助収納庫ｽｲｯﾁ信号
3	ＤＣ＋５Ｖ
4	ﾒﾀﾞﾙ払出ｶｳﾝﾄｽｲｯﾁ信号<払い出しｶｳﾝﾄ信号>
5	ＧＮＤ

【図１７５】

IF1⇔主制御基板

CN14	
PIN番	信号名
1	条件装置1信号又は再遊技状態識別信号1
2	条件装置2信号又は再遊技状態識別信号2
3	条件装置3信号又は再遊技状態識別信号3
4	条件装置4信号又は再遊技状態識別信号4
5	条件装置5信号又は再遊技状態識別信号5
6	条件装置6信号又は再遊技状態識別信号6
7	条件装置7信号又は再遊技状態識別信号7
8	条件装置8信号又は再遊技状態識別信号8
9	ＮＣ
10	ＮＣ
11	ＮＣ
12	第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号
13	第一種特別役物中信号
14	第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号
15	第二種特別役物中信号
16	普通役物中信号
17	停止ﾎﾞﾀﾝ1信号<第1ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号>
18	停止ﾎﾞﾀﾝ2信号<第2ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号>
19	停止ﾎﾞﾀﾝ3信号<第3ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号>
20	ＮＣ
21	投入要求ﾗﾝﾌﾟ信号
22	ｽﾀｰﾄ可能ﾗﾝﾌﾟ信号
23	再遊技中信号
24	有利区間中信号

【図１７６】

IF1⇔試験機

CN1	
PIN番	信号名
1	ＮＣ
2	投入要求ﾗﾝﾌﾟ信号
3	第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号
4	第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号
5	普通役物中信号
6	有利区間中信号
7	ＮＣ
8	第2ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号
9	ＮＣ
10	ＧＮＤ
11	ＧＮＤ
12	ＮＣ
13	払い出し要求信号
14	ＮＣ(打ち止め解除要求信号)
15	第2ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号
16	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号)
17	外端遊技ﾒﾀﾞﾙ投入信号
18	外端遊技ﾒﾀﾞﾙ払出信号
19	ＮＣ
20	ＮＣ
21	ＧＮＤ
22	ＧＮＤ
23	条件装置1信号又は再遊技状態識別信号1
24	条件装置3信号又は再遊技状態識別信号3
25	条件装置5信号又は再遊技状態識別信号5
26	条件装置7信号又は再遊技状態識別信号7
27	ＮＣ
28	ＮＣ
29	ＮＣ
30	ＮＣ
31	ＮＣ
32	ＧＮＤ
33	ＧＮＤ
34	ＮＣ
35	ＮＣ
36	ｽﾀｰﾄ可能ﾗﾝﾌﾟ信号
37	第一種特別役物中信号
38	第二種特別役物中信号
39	再遊技中信号
40	ＮＣ
41	第1ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号
42	第3ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号
43	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟ可能ﾗﾝﾌﾟ信号)
44	ＧＮＤ
45	ＧＮＤ
46	ＮＣ
47	払い出しｶｳﾝﾄ信号
48	第1ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号
49	第3ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号
50	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｲﾝﾃﾞｯｸｽ信号)
51	ＮＣ
52	ＮＣ
53	ＮＣ
54	(予備)
55	ＧＮＤ
56	ＧＮＤ
57	条件装置2信号又は再遊技状態識別信号2
58	条件装置4信号又は再遊技状態識別信号4
59	条件装置6信号又は再遊技状態識別信号6
60	条件装置8信号又は再遊技状態識別信号8
61	ＮＣ
62	ＮＣ
63	ＮＣ
64	ＮＣ
65	ＮＣ
66	ＧＮＤ
67	ＧＮＤ
68	ＮＣ

【図１７７】

IF1⇔試験機

CN2	
PIN番	信号名
1	ＮＣ
2	第1ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A信号
3	第1ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A反転信号
4	第2ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A信号
5	第2ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A反転信号
6	第3ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A信号
7	第3ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A反転信号
8	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A信号)
9	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A反転信号)
10	ＧＮＤ
11	ＧＮＤ
12	ＮＣ
13	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A信号)
14	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相A反転信号)
15	ＮＣ
16	ＮＣ
17	ＮＣ
18	ＮＣ
19	ＮＣ
20	ＮＣ
21	ＧＮＤ
22	ＧＮＤ
23	ＮＣ
24	ＮＣ
25	ＮＣ
26	ＮＣ
27	ＮＣ
28	ＮＣ
29	ＮＣ
30	ＮＣ
31	ＮＣ
32	ＧＮＤ
33	ＧＮＤ
34	ＮＣ
35	ＮＣ
36	第1ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B信号
37	第1ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B反転信号
38	第2ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B信号
39	第2ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B反転信号
40	第3ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B信号
41	第3ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B反転信号
42	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B信号)
43	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B反転信号)
44	ＧＮＤ
45	ＧＮＤ
46	ＮＣ
47	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B信号)
48	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀ位相B反転信号)
49	ＮＣ
50	ＮＣ
51	ＮＣ
52	ＮＣ
53	ＮＣ
54	ＮＣ
55	ＧＮＤ
56	ＧＮＤ
57	ＮＣ
58	ＮＣ
59	ＮＣ
60	ＮＣ
61	ＮＣ
62	ＮＣ
63	ＮＣ
64	ＮＣ
65	ＮＣ
66	ＧＮＤ
67	ＧＮＤ
68	ＮＣ

【図１７８】

IF1⇔試験機

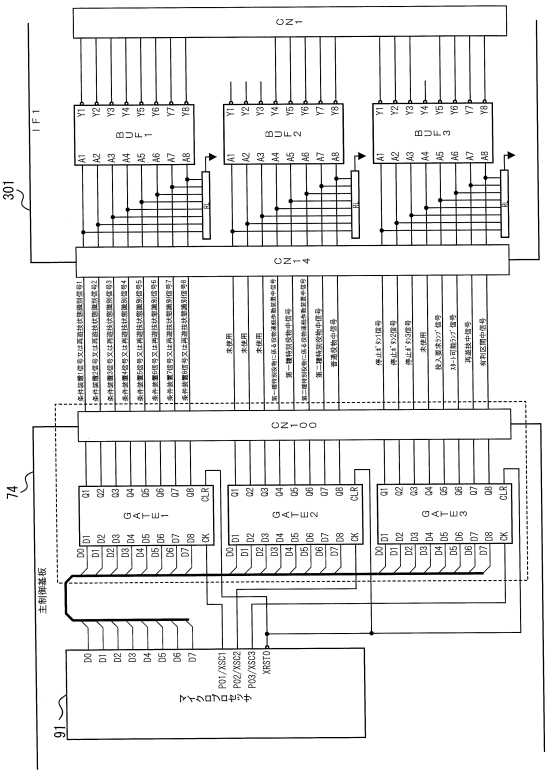
CN3	
PIN番	信号名
1	ＮＣ
2	ＮＣ
3	ＮＣ
4	ＮＣ
5	ＮＣ
6	ＮＣ
7	ＮＣ
8	ＮＣ
9	ＮＣ
10	ＧＮＤ
11	ＧＮＤ
12	ＮＣ
13	投入ｽｲｯﾁ信号
14	第1ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号
15	第3ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号
16	ＮＣ(第5ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号)
17	打ち止め解除ｽｲｯﾁ信号
18	ＮＣ
19	(予備)
20	(予備)
21	ＧＮＤ
22	ＧＮＤ
23	ＮＣ
24	ＮＣ
25	ＮＣ
26	ＮＣ
27	ＮＣ
28	ＮＣ
29	ＮＣ
30	ＮＣ
31	ＮＣ
32	ＧＮＤ
33	ＧＮＤ
34	ＮＣ
35	ＮＣ
36	ＮＣ
37	ＮＣ
38	ＮＣ
39	ＮＣ
40	ＮＣ
41	ＮＣ
42	ＮＣ
43	ＮＣ
44	ＧＮＤ
45	ＧＮＤ
46	ＮＣ
47	ﾘｰﾙｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ信号
48	第2ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号
49	ＮＣ(第4ﾘｰﾙｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号)
50	払い出しｽｲｯﾁ信号
51	ＮＣ
52	投入開始ｽｲｯﾁ信号
53	(予備)
54	(予備)
55	ＧＮＤ
56	ＧＮＤ
57	ＮＣ
58	ＮＣ
59	ＮＣ
60	ＮＣ
61	ＮＣ
62	ＮＣ
63	ＮＣ
64	ＮＣ
65	ＮＣ
66	ＧＮＤ
67	ＧＮＤ
68	ＮＣ

【図１７９】

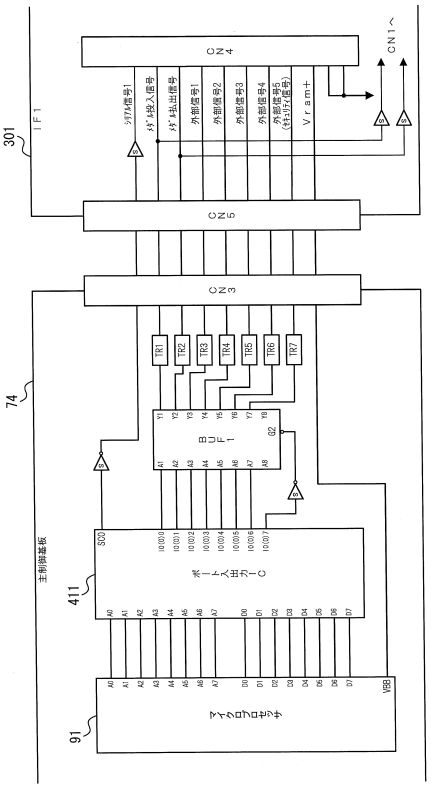
IF2⇔試験機

CN1	
PIN番	信号名
1	ＮＣ
2	停止実行位置信号ビット0
3	停止実行位置信号ビット2
4	停止実行位置信号ビット4
5	停止実行位置信号ビット6
6	停止実行位置信号ビット8
7	回胴番号信号ビット0
8	回胴番号信号ビット2
9	図柄停止信号STB信号
10	ＧＮＤ
11	ＧＮＤ
12	ＮＣ
13	（予備）
14	（予備）
15	遊技制御信号ビット0
16	遊技制御信号ビット2
17	遊技制御信号選択信号（常時OFF）
18	（予備）
19	（予備）
20	（予備）
21	ＧＮＤ
22	ＧＮＤ
23	（予備）
24	（予備）
25	（予備）
26	（予備）
27	ＮＣ
28	ＮＣ
29	ＮＣ
30	ＮＣ
31	ＮＣ
32	ＧＮＤ
33	ＧＮＤ
34	ＮＣ
35	ＮＣ
36	停止実行位置信号ビット1
37	停止実行位置信号ビット3
38	停止実行位置信号ビット5
39	停止実行位置信号ビット7
40	停止実行位置信号ビット9
41	回胴番号信号ビット1
42	（予備）
43	（予備）
44	ＧＮＤ
45	ＧＮＤ
46	ＮＣ
47	（予備）
48	（予備）
49	遊技制御信号ビット1
50	遊技制御信号ビット3
51	ＮＣ
52	（予備）
53	（予備）
54	（予備）
55	ＧＮＤ
56	ＧＮＤ
57	（予備）
58	（予備）
59	（予備）
60	（予備）
61	ＮＣ
62	ＮＣ
63	ＮＣ
64	ＮＣ
65	ＮＣ
66	ＧＮＤ
67	ＧＮＤ
68	ＮＣ

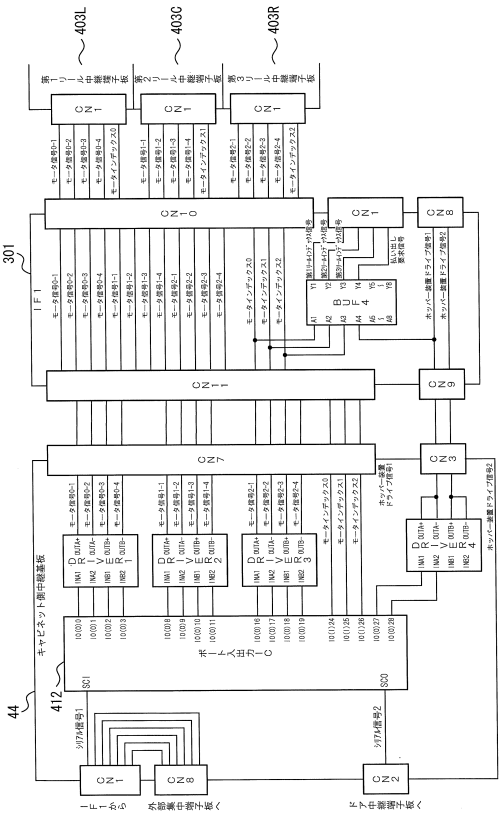
【図１８０】



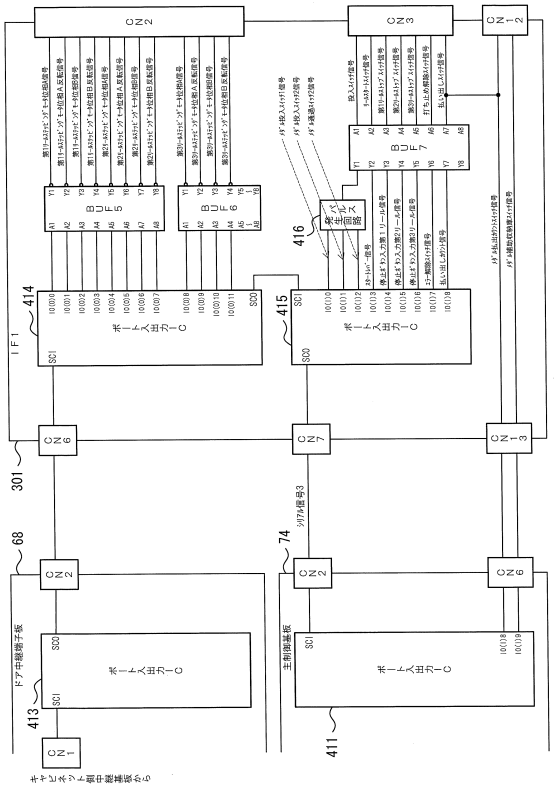
【図１８１】



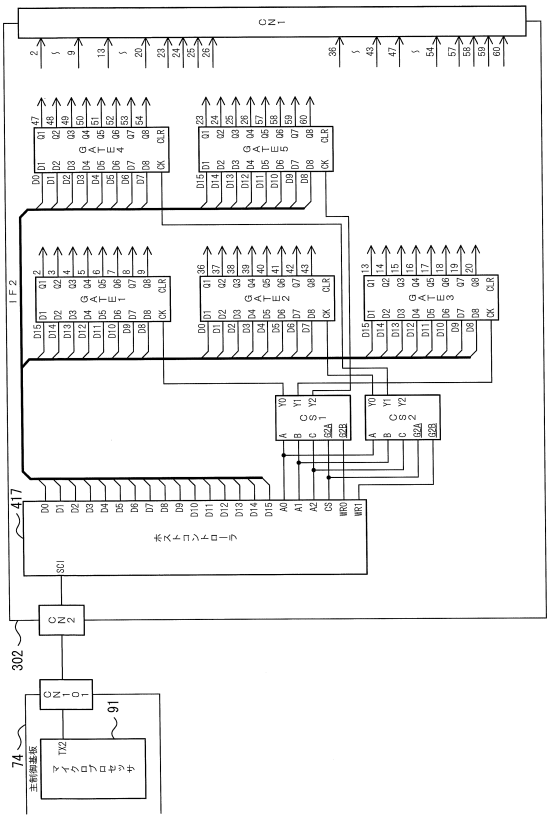
【図１８２】



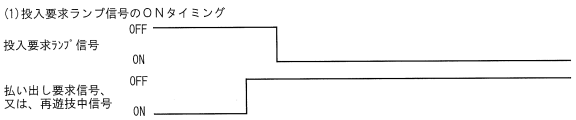
【図１８３】



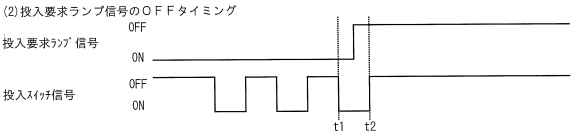
【図１８４】



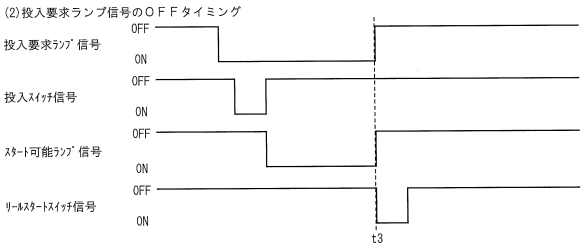
【図１８５】



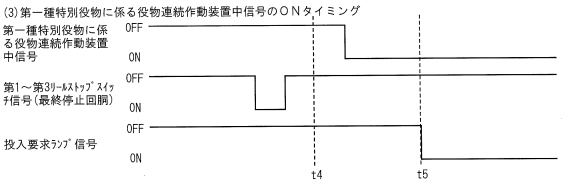
【図１８６】



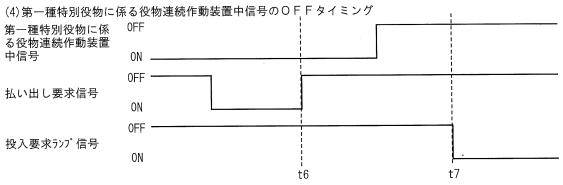
【図１８７】



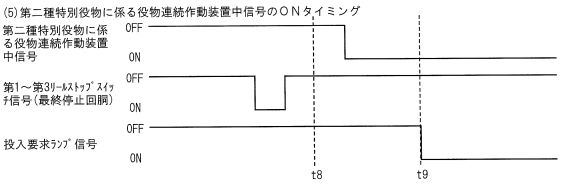
【図１８８】



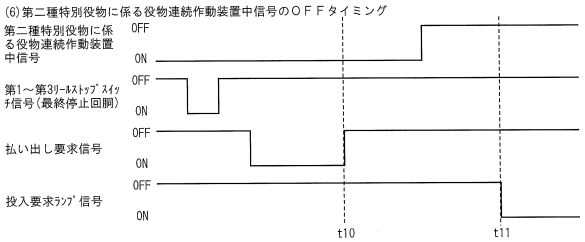
【図１８９】



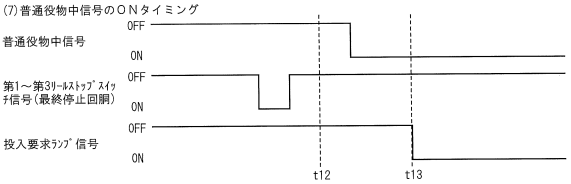
【図１９０】



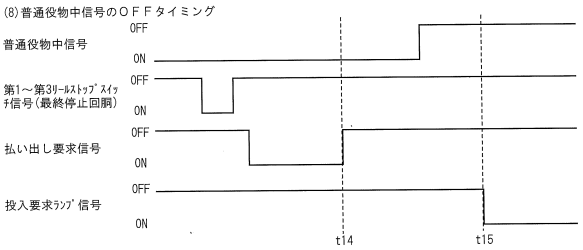
【図１９１】



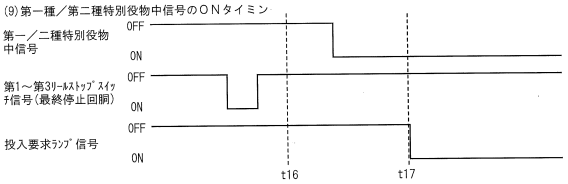
【図１９２】



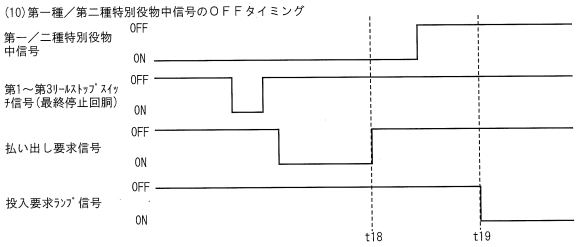
【図１９３】



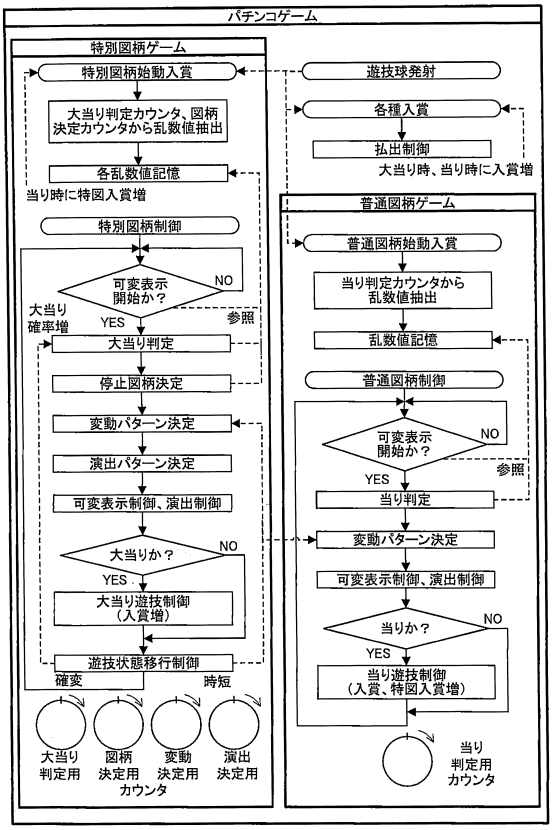
【図１９４】



【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】

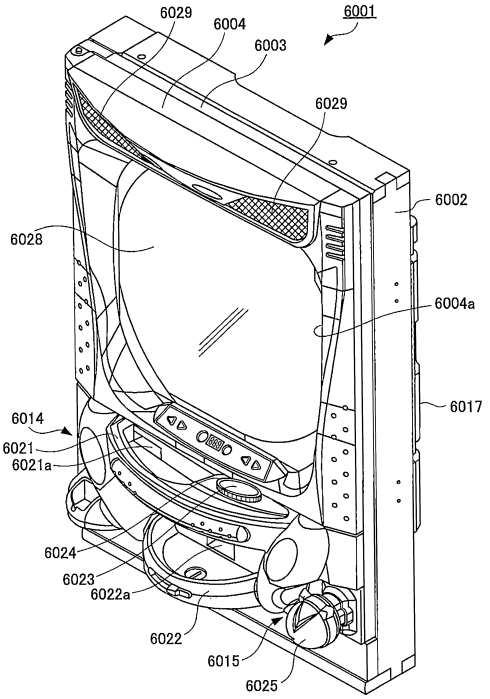
前半変動パターン		変動時間(ms)
00H	なし	0
01H	擬似1	11000
02H	擬似2	32000
03H	擬似3	50000
04H	擬似4	67000
05H	特殊擬似1	50000
06H	特殊擬似2	85000
07H	特殊擬似3	120000

		後半変動パターン	変動時間(ms)
低確_通常変動	00H	低確_変動1(4.0秒)	4000
	01H	低確_変動2(8.0秒)	8000
低確_リーチはずれ	02H	ノーマルリーチはずれ	10000
	03H	SPリーチはずれ	40000
チャンスタイム_通常変動	04H	チャンスタイム_変動1(1.3秒)	1300
	05H	チャンスタイム_変動2(3秒)	3000
	06H	チャンスタイム_最終変動	20000
チャンスタイム_リーチはずれ	07H	チャンスタイム_バトルリーチはずれ	65000
小当りラッシュ_通常変動	08H	小当りラッシュ_変動1(4.0秒)	4000
	09H	小当りラッシュ_変動2(8.0秒)	8000
	0AH	小当りラッシュ_最終用変動	19000
小当りラッシュ_リーチはずれ	0BH	小当りラッシュ_チャンスタイムバトルリーチはずれ	80000
	0CH	小当りラッシュ_小当りラッシュ用リーチはずれ	42000
低確_図柄当り	0DH	プレミア変動短尺	12500
	0EH	プレミア変動中尺	16000
	0FH	プレミア変動長尺	60000
	10H	SPリーチ当り	75000
	11H	SPリーチはずれ→SSPリーチ当り	183000
	12H	通常変動→SSPリーチ当り	114000
	13H	特殊直当り	8000
チャンスタイム_図柄当り	14H	チャンスタイム_序盤リーチ当り	31000
	15H	チャンスタイム_序盤プレミア当り	42000
	16H	チャンスタイム_バトルリーチ当り	94000
	17H	チャンスタイム_ボタンプレミア当り	23000
	18H	チャンスタイム_最終変動用当り	30000
	19H	チャンスタイム_バトル敗北後復活当り	91000
小当りラッシュ_図柄当り	1AH	小当りラッシュ_チャンスタイムバトルリーチ当り	104000
	1BH	小当りラッシュ_小当りラッシュ用リーチ当り	58000
	1CH	小当りラッシュ_プレミア予告経由突当り	31000
	1DH	小当りラッシュ_アニメプレミア当り	128000

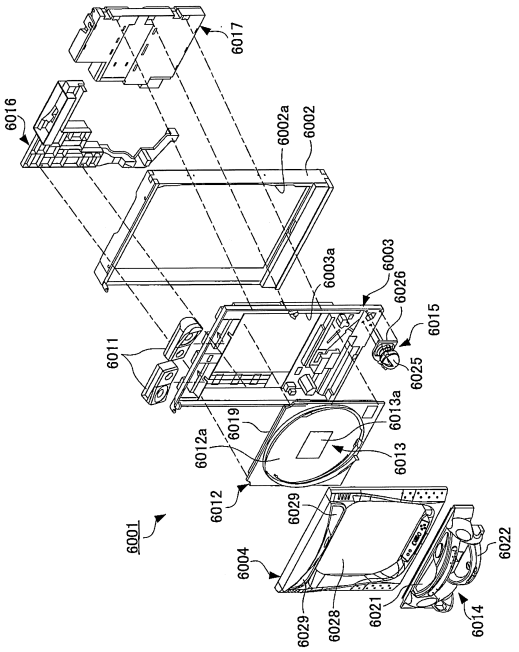
※ 高確時短あり(チャンスタイム)
※ 高確時短なし(小当りラッシュ)

	変動パターン種別	変動パターン 前半	変動パターン 後半
はずれ変動パターン	通常変動	00H	00H ～ 01H
	擬似1～擬似2 ノーマル	01H ～ 02H	02H
	擬似1～擬似2 SP	01H ～ 02H	03H
	擬似3～擬似4 SP	03H ～ 04H	03H
	特殊擬似1～3 SP	05H ～ 07H	03H
	チャンスタイム通常変動	00H	04H ～ 06H
	チャンスタイムリーチ	00H	07H
	小当りラッシュ通常変動	00H	08H ～ 0AH
	小当りラッシュリーチ	00H	0BH ～ 0CH
当り変動パターン	擬似1～擬似4 当り	01H ～ 04H	10H ～ 12H
	擬似1～擬似4 プレミア	01H ～ 04H	0DH ～ 0FH
	特殊擬似1～3 当り	05H ～ 07H	0DH ～ 0FH
	擬似2～擬似4 直当り	02H ～ 04H	13H
	特殊擬似1～3 直当り	05H ～ 07H	13H
	チャンスタイム当り	00H	14H,16H,18H,19H
	チャンスタイムプレミア	00H	15H,17H
	小当りラッシュ当り	00H	1AH ～ 1BH
	小当りラッシュプレミア	00H	1CH ～ 1DH

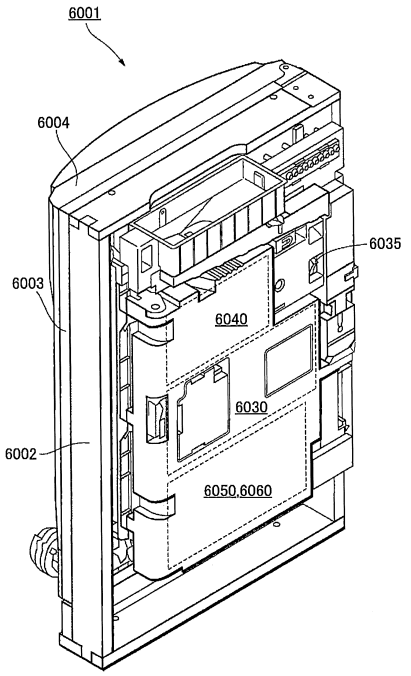
【図１９８】



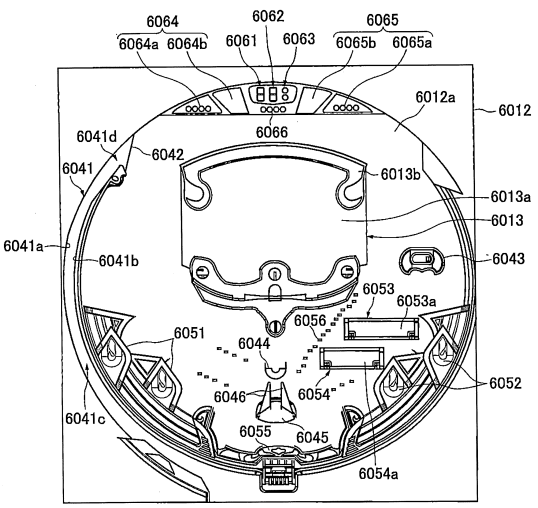
【図１９９】



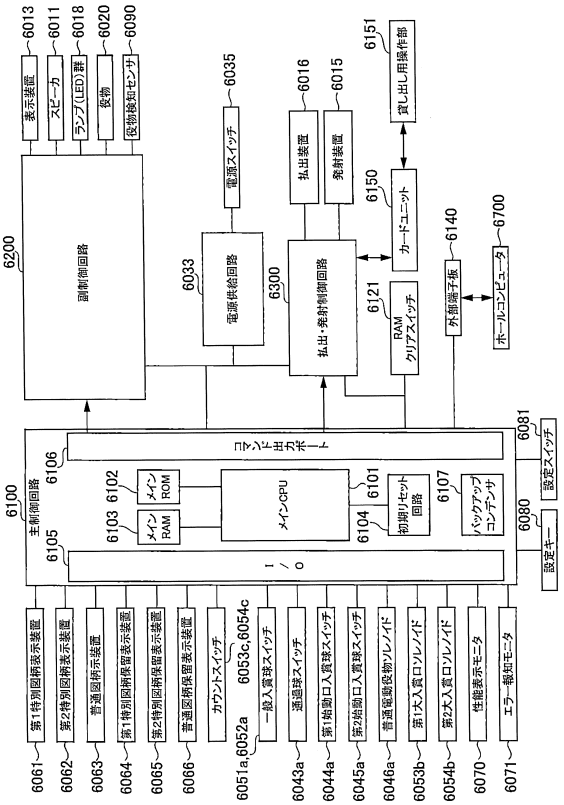
【図２００】



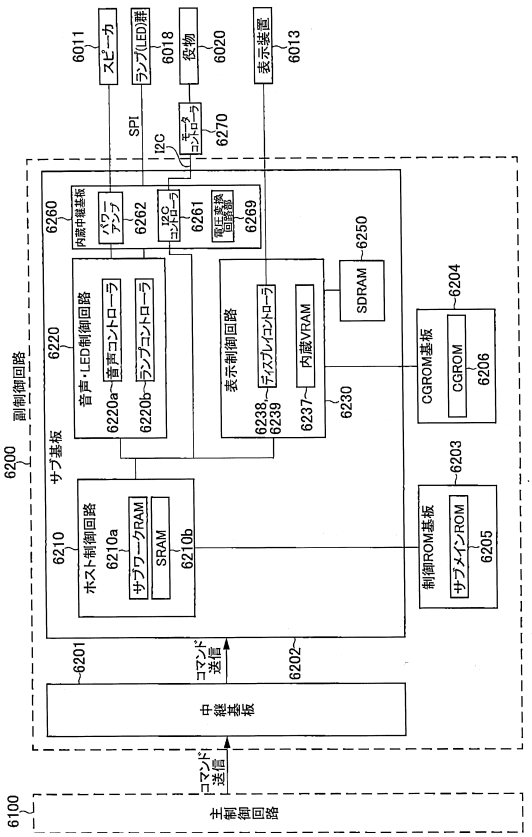
【図２０１】



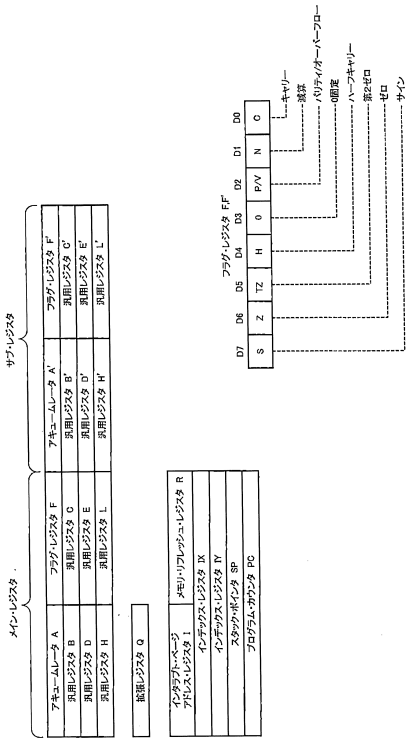
【図２０２】



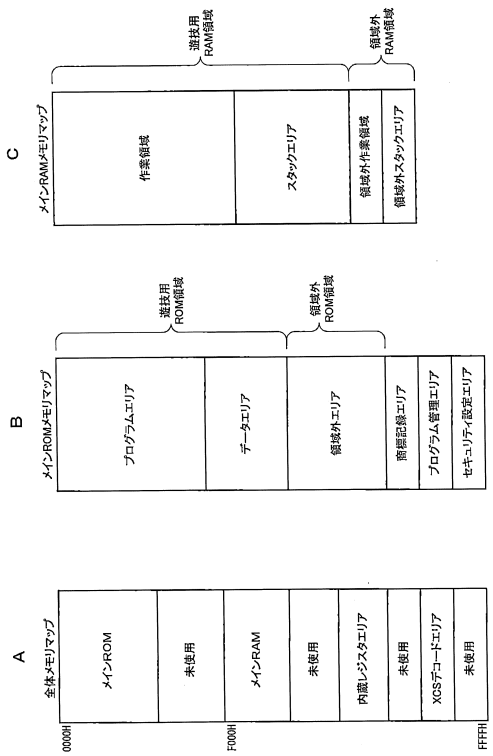
【図２０３】



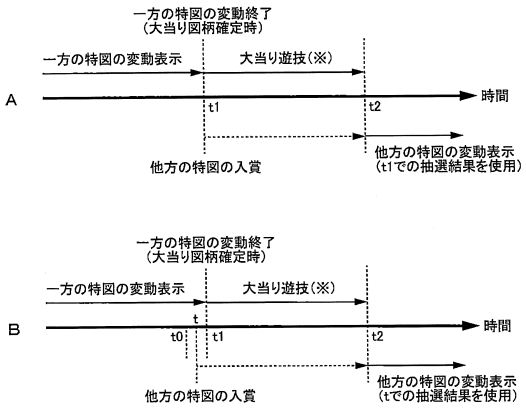
【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】

第１特別図柄作業領域テーブル

```
W_T1_YY00   EQU   $                ;第１特別図柄作業領域テーブル先頭アドレス
C_WY_YY01   EQU   $-W_T1_YY00      (先頭アドレスからのオフセット値)
W_T1_YY01:  DS    1                ;第１特別図柄制御状態番号領域 (実際のアドレス)
C_WY_YY02   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY02:  DS    1                ;第１特別図柄当りフラグ領域
C_WY_YY03   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY03:  DS    1                ;第１特別図柄保留数領域
C_WY_YY04   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY04:  DS    1                ;第１特別図柄遊技状態番号領域
C_WY_YY05   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY05:  DS    1                ;第１特別図柄図柄番号領域
C_WY_YY06   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY06:  DS    1                ;第１特別図柄デモ表示状態フラグ領域
C_WY_YY07   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY07:  DS    1                ;第１特別図柄遊技状態移行オフセット領域
C_WY_YY08   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY08:  DS    4                ;第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域
C_WY_YY09   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY09:  DS    1                ;第１特別図柄休止フラグ領域
;
/;連続配置に注意
C_WY_YY10   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY10:  DS    1                ;第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域
C_WY_YY11   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY11:  DS    1                ;第１特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域
C_WY_YY12   EQU   $-W_T1_YY00
W_T1_YY12:  DS    1                ;第１特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域
```

【図２０８】

第１特別図柄関連定義データテーブル

```
D_T1_XX00   EQU   $                (第１特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス)
C_CX_XX01   EQU   $-D_T1_XX00      (先頭アドレスからのオフセット値)
        DB    C_XX01               (第１特別図柄選択値:０)
;
C_WX_XX02   EQU   $-D_T1_XX00
        DB    .LOW.W_T2_YY02       <第２特別図柄当りフラグ領域のアドレス>
C_WX_XX03   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    W_T2_YY09            <第２特別図柄休止フラグ領域のアドレス>
;
C_WX_XX04   EQU   $-D_T1_XX00
        DB    .LOW.W_T1_XX04       (第１特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス)
C_WX_XX05   EQU   $-D_T1_XX00
        DB    .LOW.W_T1_XX05       (第１特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス)
C_WX_XX06   EQU   $-D_T1_XX00
        DB    .LOW.W_T1_XX06       (第１特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス)
C_WX_XX07   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    W_T1_YY08            <第１特別図柄待ち時間管理タイマ領域の先頭アドレス>
C_WX_XX08   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    W_T1_YY10            <第１特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレス>
C_WX_XX09   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    W_T2_YY00            <第２特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス>
;
C_DX_XX10   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    D_S_T1_XX10          (第１特別図柄変動開始設定データテーブルの先頭アドレス)
C_DX_XX11   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    D_S_T1_XX11          (第１特別図柄図柄確定設定データテーブル1の先頭アドレス)
C_DX_XX12   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    D_S_T1_XX12          (第１特別図柄図柄確定設定データテーブル2の先頭アドレス)
C_DX_XX13   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    D_S_T1_XX13          (第１特別図柄遊技終了設定データテーブルの先頭アドレス)
C_DX_XX14   EQU   $-D_T1_XX00
        DW    D_T2_XX00            <第２特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス>
```

【図２０９】

第2特別図柄作業領域テーブル

```
W_T2_YY00  EQU  $            ; 第2特別図柄作業領域テーブル先頭アドレス
W_T2_YY01: DS   1            ; 第2特別図柄制御状態番号領域
W_T2_YY02: DS   1            ; 第2特別図柄当りフラグ領域
W_T2_YY03: DS   1            ; 第2特別図柄保留数領域
W_T2_YY04: DS   1            ; 第2特別図柄遊技状態番号領域
W_T2_YY05: DS   1            ; 第2特別図柄図柄番号領域
W_T2_YY06: DS   1            ; 第2特別図柄デモ表示状態フラグ領域
W_T2_YY07: DS   1            ; 第2特別図柄遊技状態移行オフセット領域
W_T2_YY08: DS   4            ; 第2特別図柄待ち時間管理タイマ領域
W_T2_YY09: DS   1            ; 第2特別図柄休止フラグ領域
;
/;連続配置に注意
W_T2_YY10: DS   1            ; 第2特別図柄遊技状態指定パラメータ領域
W_T2_YY11: DS   1            ; 第2特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域
W_T2_YY12: DS   1            ; 第2特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域
```

【図２１０】

第2特別図柄関連定義データテーブル

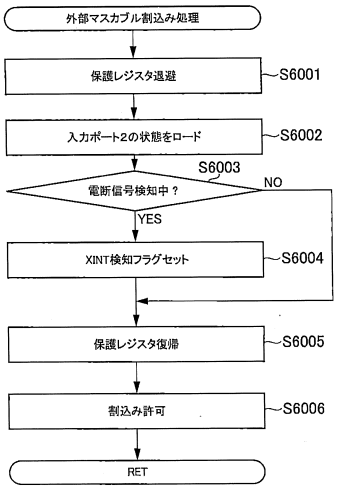
```
D_T2_XX00  EQU  $            (第2特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス)
        DB   C_XX01          (第2特別図柄選択値:1 )
;
        DB   .LOW.W_T1_YY02  <第1特別図柄当りフラグ領域のアドレス>
        DW   W_T1_YY09       <第1特別図柄休止フラグ領域のアドレス>
;
        DB   .LOW.W_T2_XX04  (第2特別図柄保留記憶領域の先頭アドレス)
        DB   .LOW.W_T2_XX05  (第2特別図柄保留記憶リードポインタ領域のアドレス)
        DB   .LOW.W_T2_XX06  (第2特別図柄保留記憶ライトポインタ領域のアドレス)
        DW   W_T2_YY08       <第2特別図柄待ち時間管理タイマ領域の先頭アドレス>
        DW   W_T2_YY10       <第2特別図柄遊技状態指定パラメータ領域のアドレス>
        DW   W_T1_YY00       <第1特別図柄作業領域テーブルの先頭アドレス>
;
        DW   D_S_T2_XX10     (第2特別図柄変動開始設定データテーブルの先頭アドレス)
        DW   D_S_T2_XX11     (第2特別図柄図柄確定設定データテーブル1の先頭アドレス)
        DW   D_S_T2_XX12     (第2特別図柄図柄確定設定データテーブル2の先頭アドレス)
        DW   D_S_T2_XX13     (第2特別図柄遊技終了設定データテーブルの先頭アドレス)
        DW   D_T1_XX00       <第1特別図柄関連定義データテーブルの先頭アドレス>
```

【図２１１】

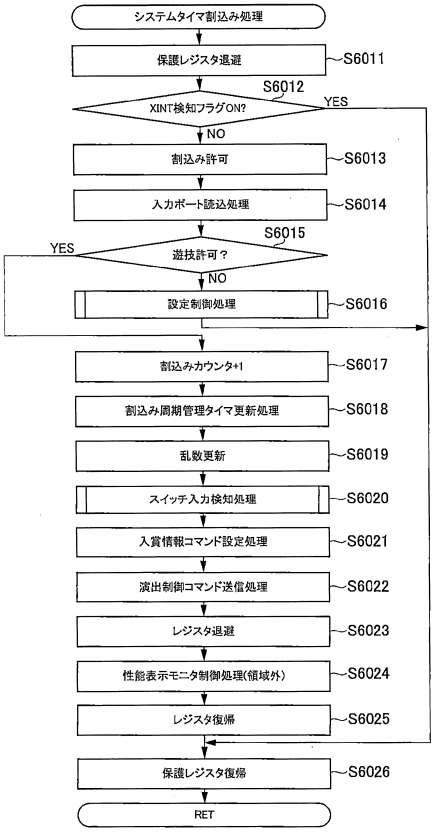
第1特別図柄作業領域テーブル

```
W_T1_YY00A  EQU  $            ; 第1特別図柄作業領域テーブル先頭アドレスA
C_WY_YY01   EQU  $-W_T1_YY00A (先頭アドレスAからのオフセット値)
W_T1_YY01: DS   1             ; 第1特別図柄制御状態番号領域 (実際のアドレス)
C_WY_YY02   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY02: DS   1             ; 第1特別図柄当りフラグ領域
C_WY_YY03   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY03   DS   1            ; 第1特別図柄保留数領域
C_WY_YY04   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY04: DS   1             ; 第1特別図柄遊技状態番号領域
C_WY_YY05   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY05: DS   1             ; 第1特別図柄図柄番号領域
C_WY_YY06   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY06: DS   1             ; 第1特別図柄デモ表示状態フラグ領域
C_WY_YY07   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY07: DS   1             ; 第1特別図柄遊技状態移行オフセット領域
C_WY_YY08   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY08: DS   4             ; 第1特別図柄待ち時間管理タイマ領域
C_WY_YY09   EQU  $-W_T1_YY00A
W_T1_YY09: DS   1             ; 第1特別図柄休止フラグ領域
W_T1_YY00B  EQU  $            ; 第1特別図柄作業領域テーブル先頭アドレスB
C_WY_YY10   EQU  $-W_T1_YY00B (先頭アドレスBからのオフセット値)
C_WY_YY10   EQU  $-W_T1_YY00A (先頭アドレスAからのオフセット値)
W_T1_YY10: DS   1             ; 第1特別図柄遊技状態指定パラメータ領域
C_WY_YY11   EQU  $-W_T1_YY00B (先頭アドレスBからのオフセット値)
C_WY_YY11   EQU  $-W_T1_YY00A (先頭アドレスAからのオフセット値)
W_T1_YY11: DS   1             ; 第1特別図柄演出変動テーブルパラメータ領域
C_WY_YY12   EQU  $-W_T1_YY00B (先頭アドレスBからのオフセット値)
C_WY_YY12   EQU  $-W_T1_YY00A (先頭アドレスAからのオフセット値)
W_T1_YY12: DS   1             ; 第1特別図柄停止図柄管理番号パラメータ領域
```

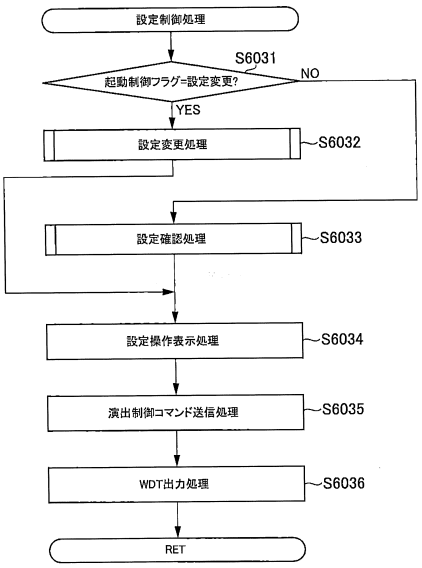
【図２１２】



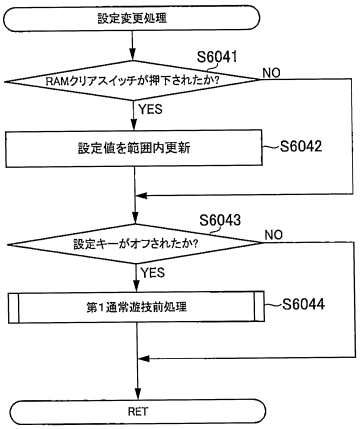
【図２１３】



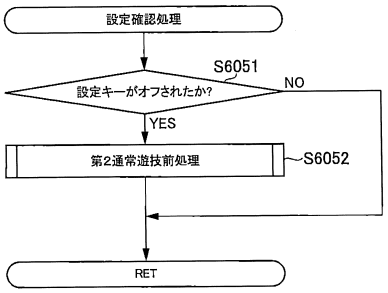
【図２１４】



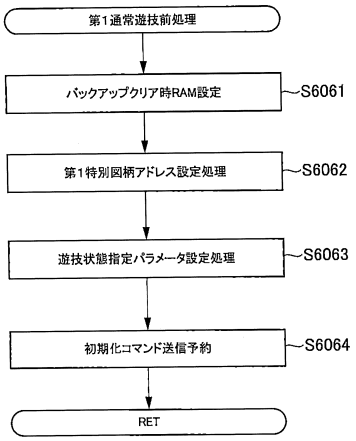
【図２１５】



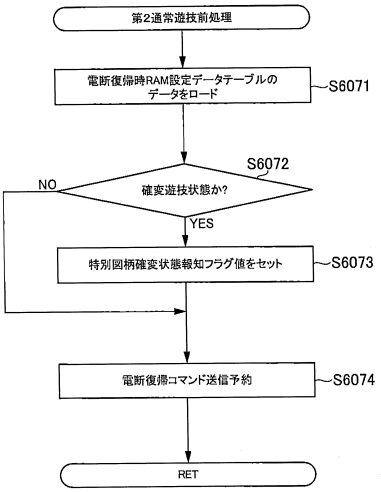
【図２１６】



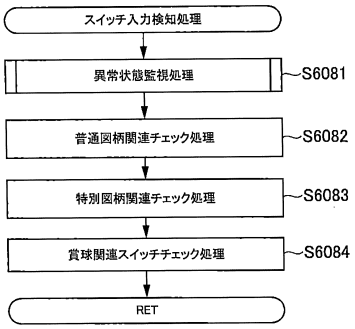
【図２１７】



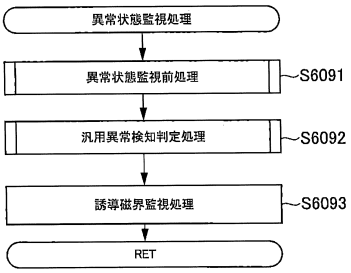
【図２１８】



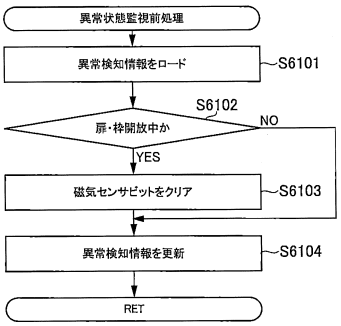
【図２１９】



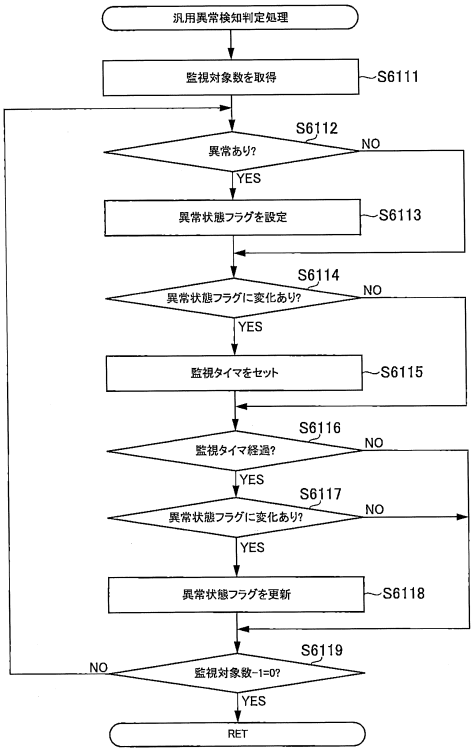
【図２２０】



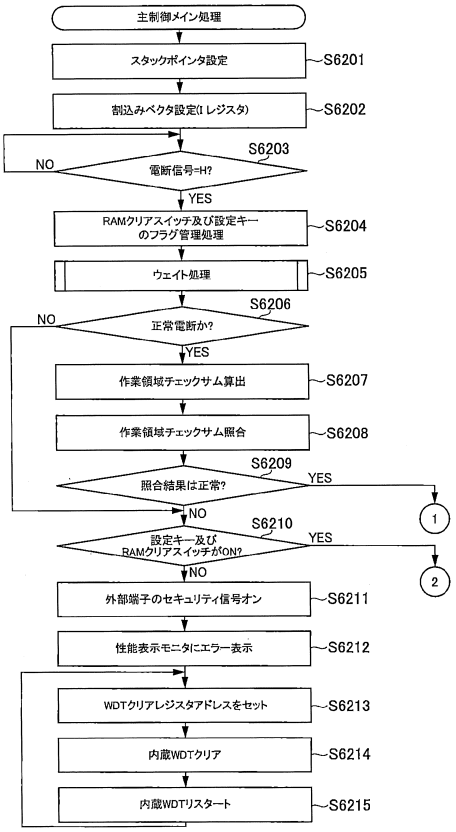
【図２２１】



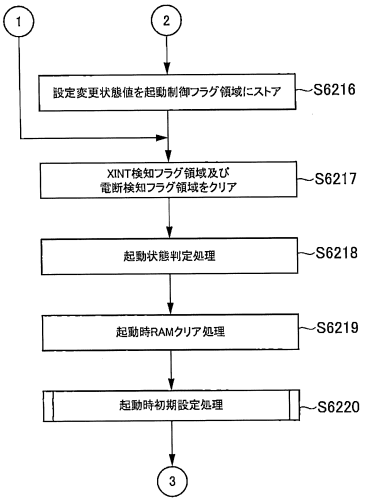
【図２２２】



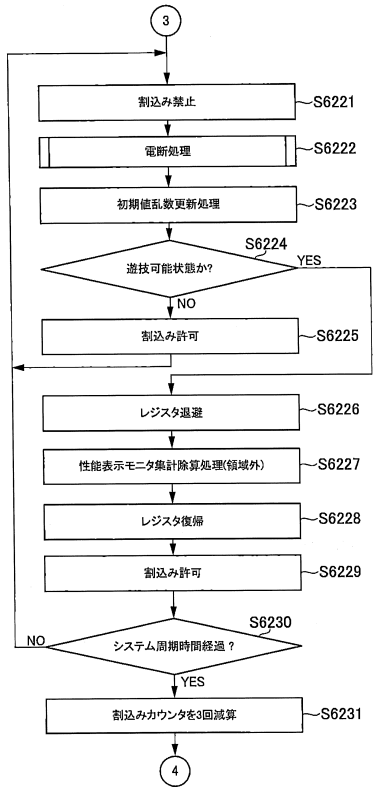
【図２２３】



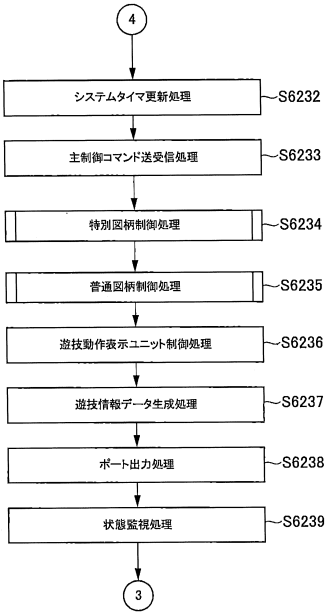
【図２２４】



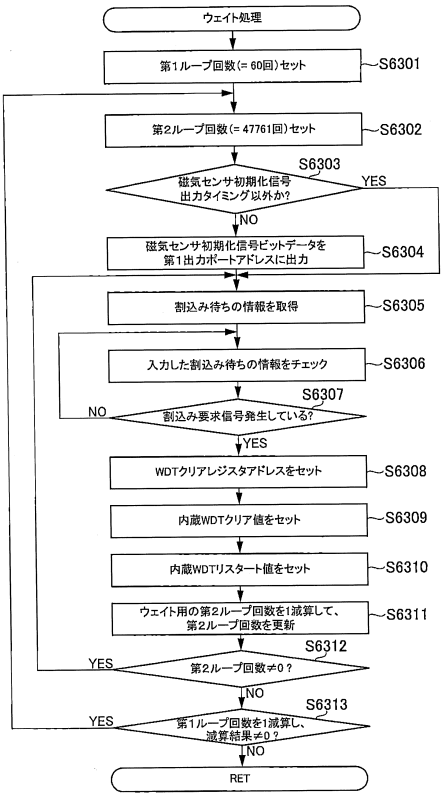
【図２２５】



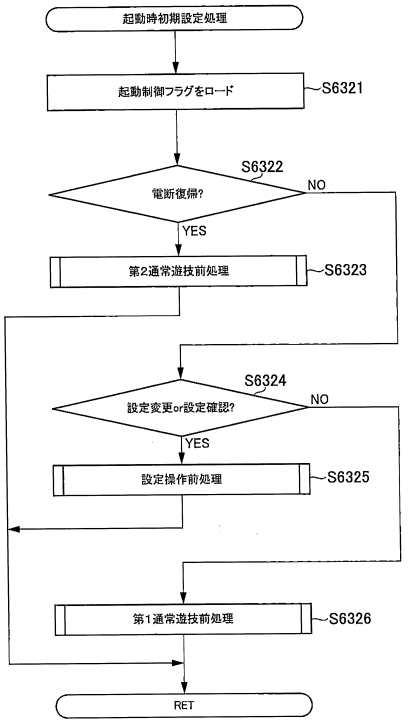
【図２２６】



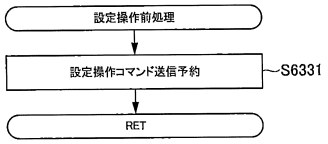
【図２２７】



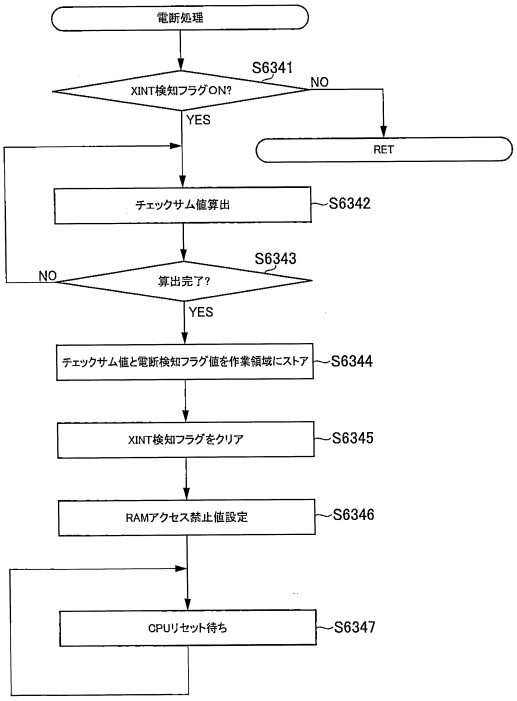
【図２２８】



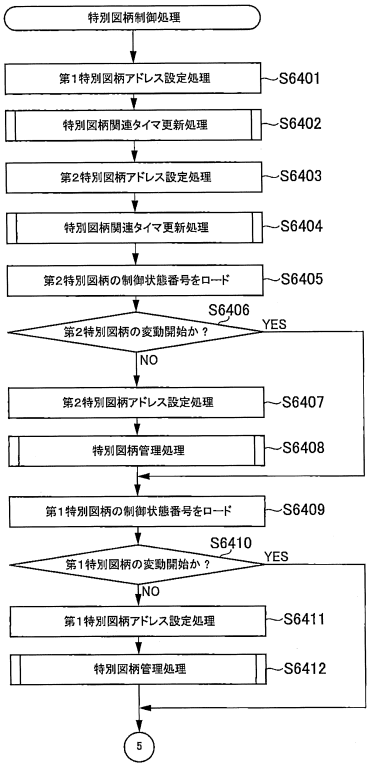
【図２２９】



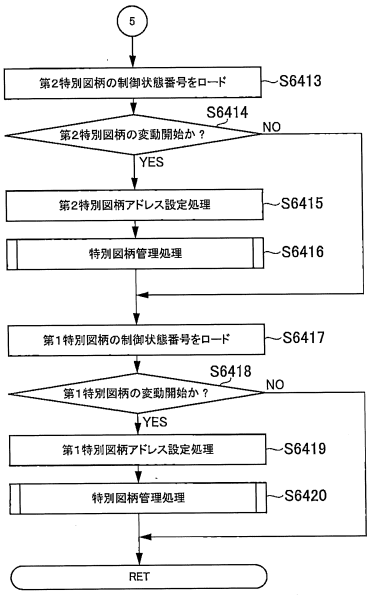
【図２３０】



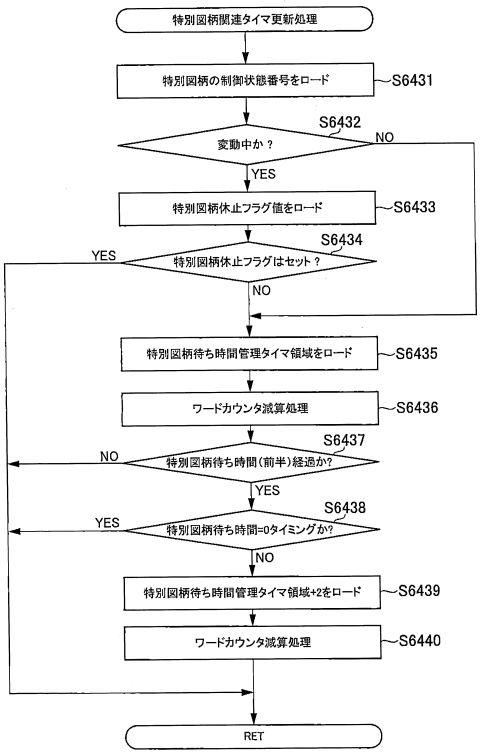
【図２３１】



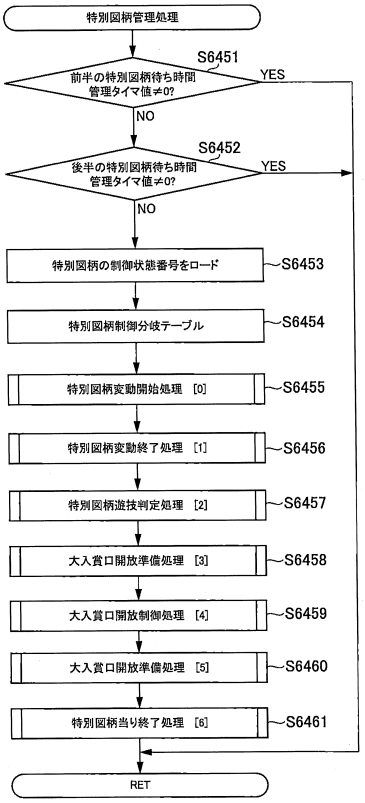
【図２３２】



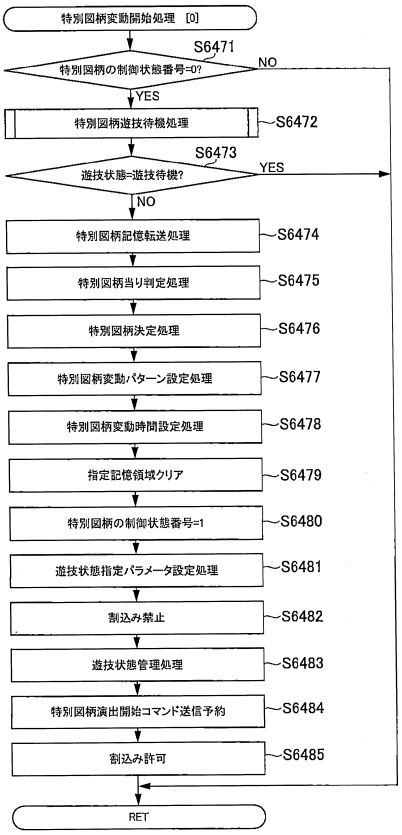
【図２３３】



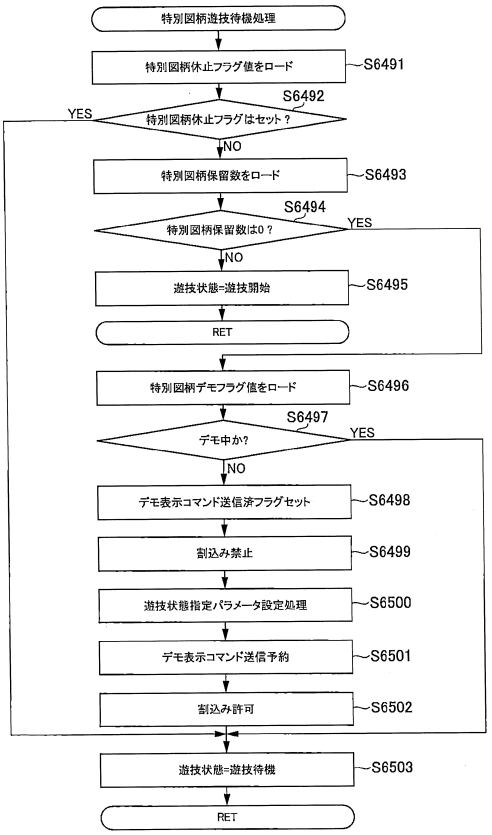
【図２３４】



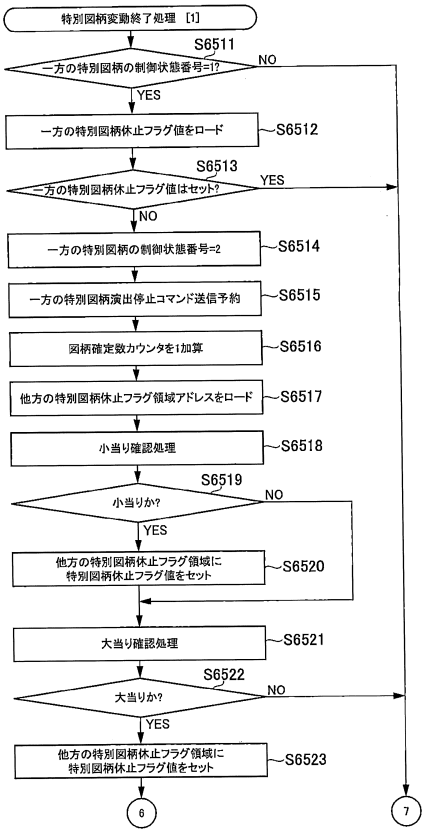
【図２３５】



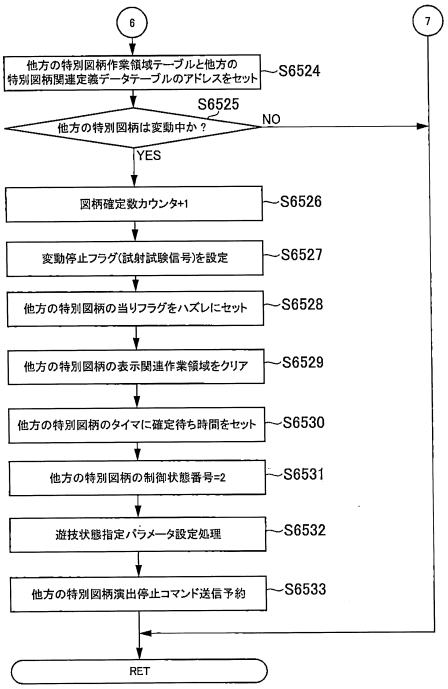
【図２３６】



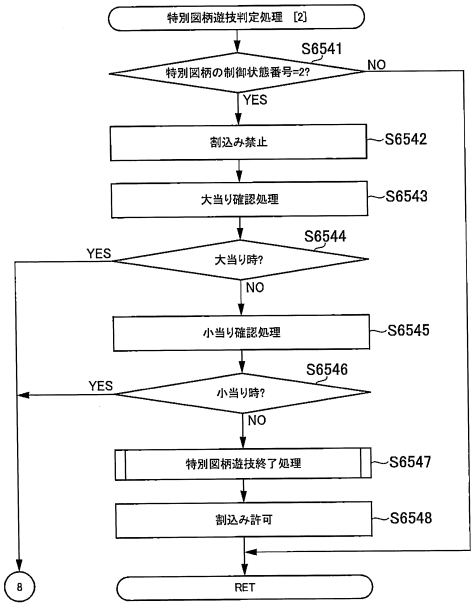
【図２３７】



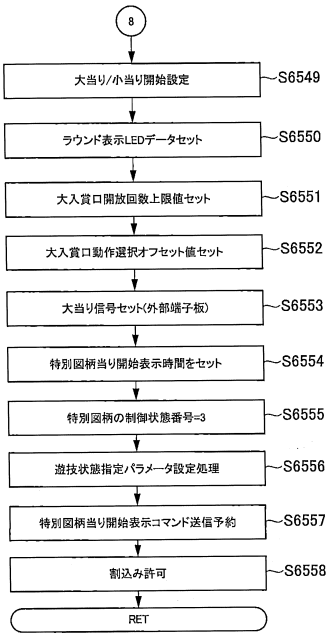
【図２３８】



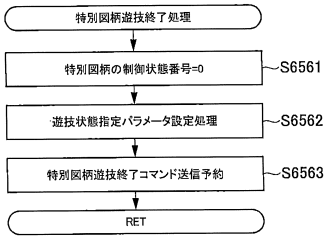
【図２３９】



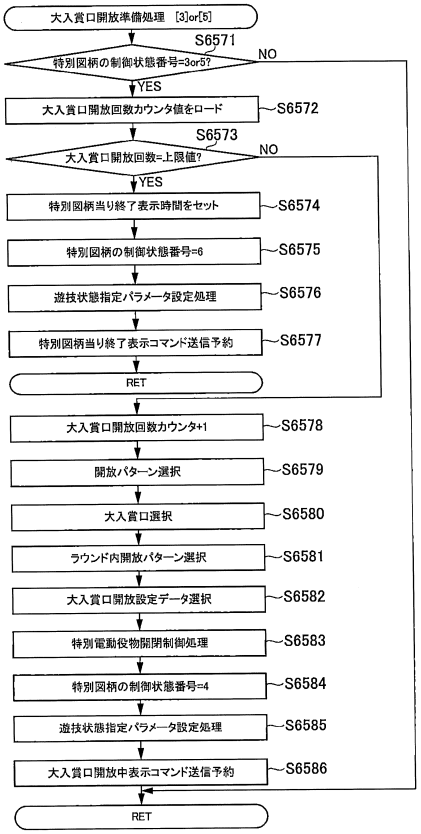
【図２４０】



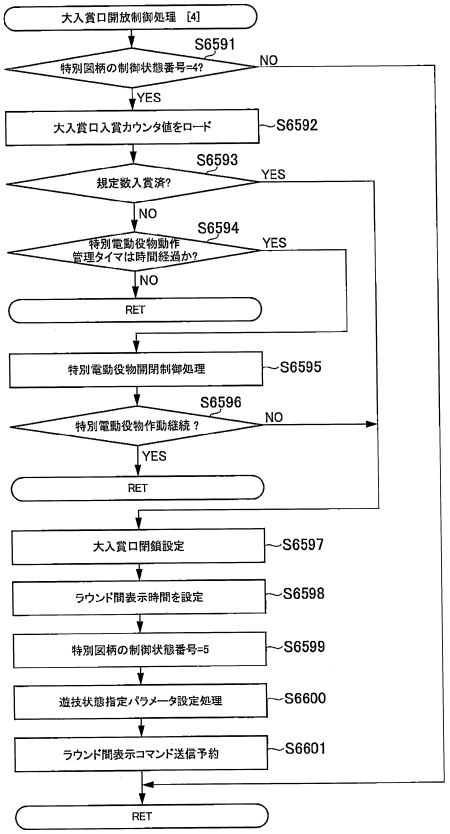
【図２４１】



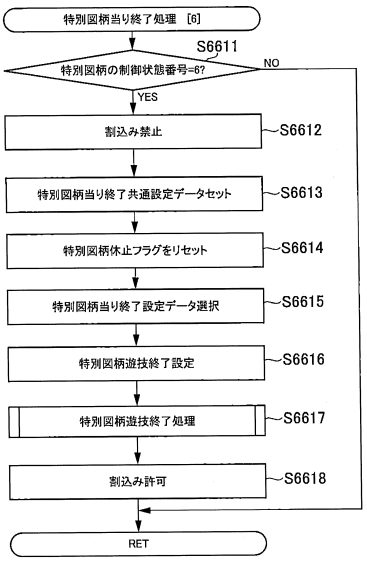
【図２４２】



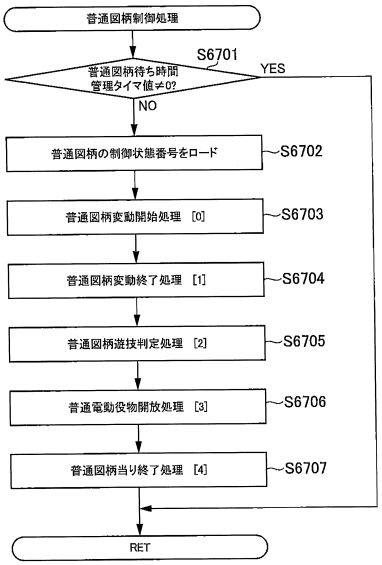
【図２４３】



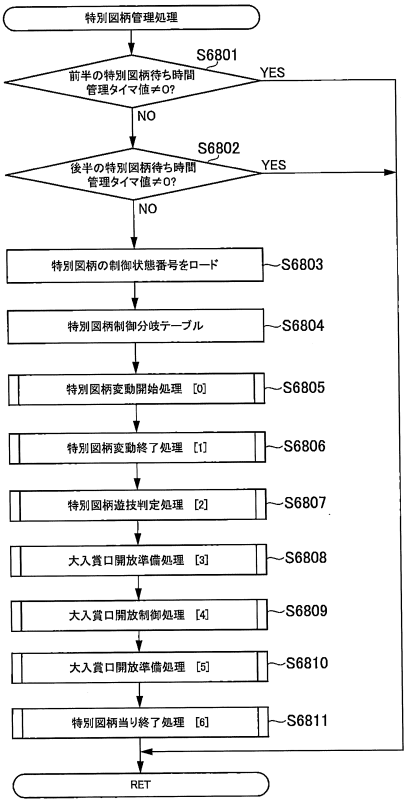
【図２４４】



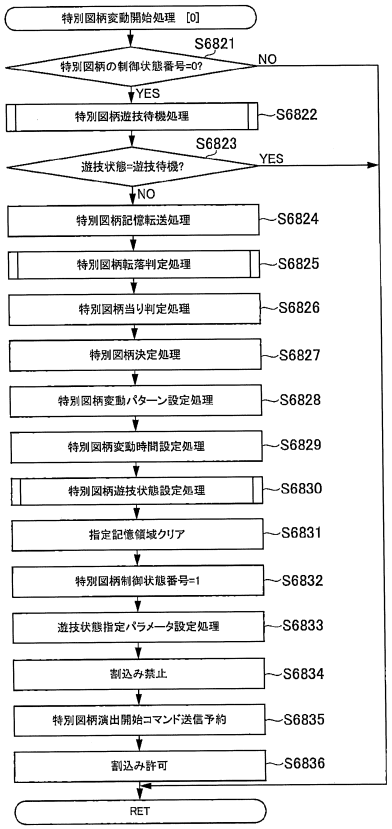
【図２４５】



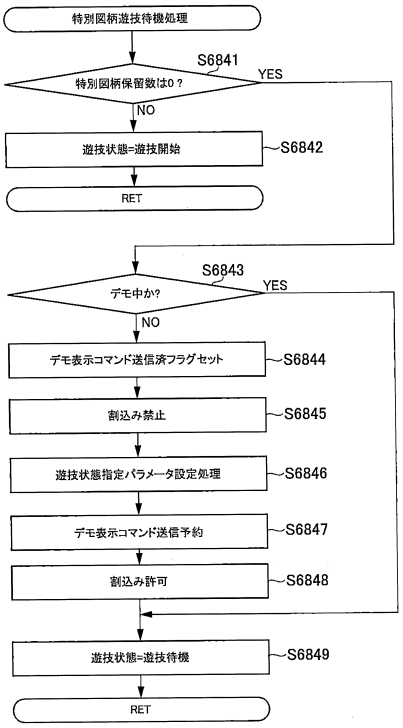
【図２４６】



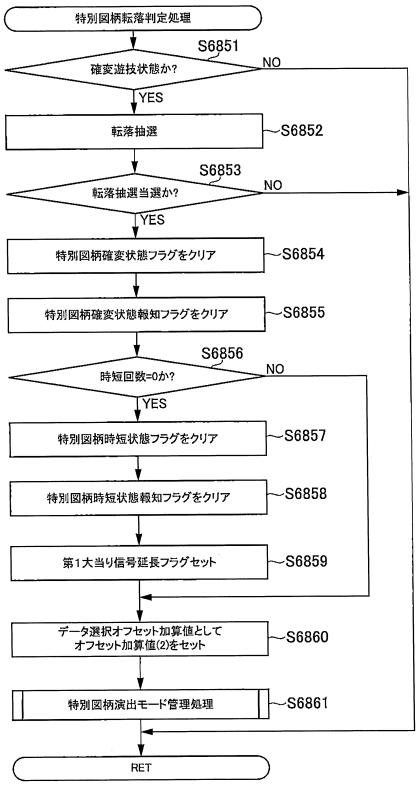
【図２４７】



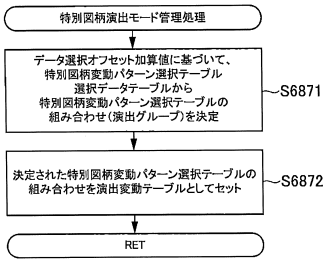
【図２４８】



【図２４９】



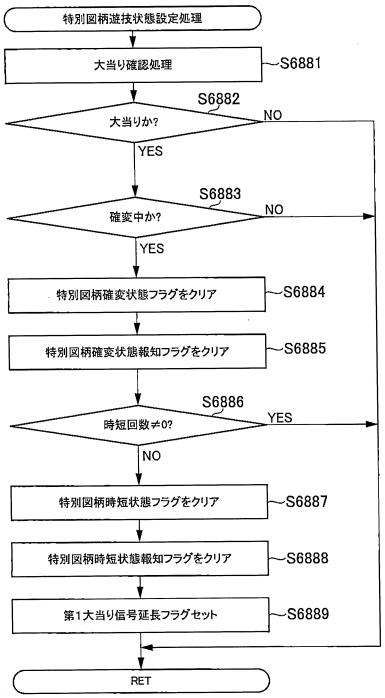
【図２５０】



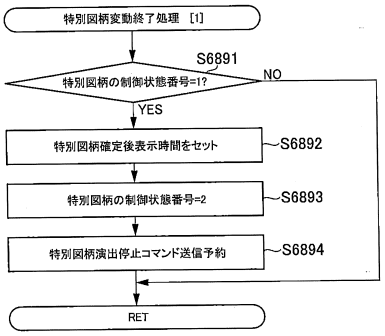
【図２５１】

総領域	内容				データ
4	特別図柄変動パターン選択テーブル選択データテーブル				
		特別図柄変動パターン選択テーブル群0の相対アドレス			04H
		特別図柄変動パターン選択テーブル群1の相対アドレス			03H
		特別図柄変動パターン選択テーブル群2の相対アドレス			09H
		特別図柄変動パターン選択テーブル群3の相対アドレス			08H
7	特別図柄変動パターン選択テーブル群0 特別図柄変動パターン選択テーブル群1				
		ブロックサイズ			02H
		1	比較データ	演出変動テーブル判定値	00H
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	00H
		2	比較データ	演出変動テーブル判定値	01H
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	06H
		3	比較データ	特別図柄変動回数設定値1	1EH
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	03H
7	特別図柄変動パターン選択テーブル群2 特別図柄変動パターン選択テーブル群3				
		ブロックサイズ			02H
		1	比較データ	演出変動テーブル判定値	00H
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	00H
		2	比較データ	演出変動テーブル判定値	01H
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	0CH
		3	比較データ	特別図柄変動回数設定値1	1EH
			設定データ1	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブルデータ選択ポインタ値	09H
15	特別図柄変動パターン選択オフセットテーブル				
		演出変動テーブル0値			00H
		演出変動テーブル5値			05H
		演出変動テーブル12値			0CH
		演出変動テーブル6値			06H
		演出変動テーブル1値			01H
		演出変動テーブル10値			0AH
		演出変動テーブル7値			07H
		演出変動テーブル2値			02H
		演出変動テーブル7値			07H
		演出変動テーブル8値			08H
		演出変動テーブル3値			03H
		演出変動テーブル11値			0BH
		演出変動テーブル9値			09H
		演出変動テーブル4値			04H
		演出変動テーブル9値			09H

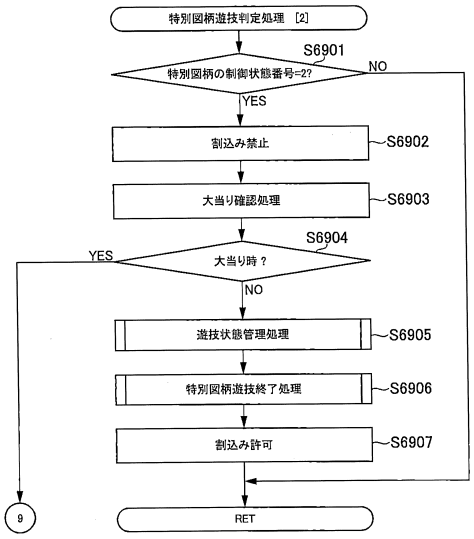
【図２５２】



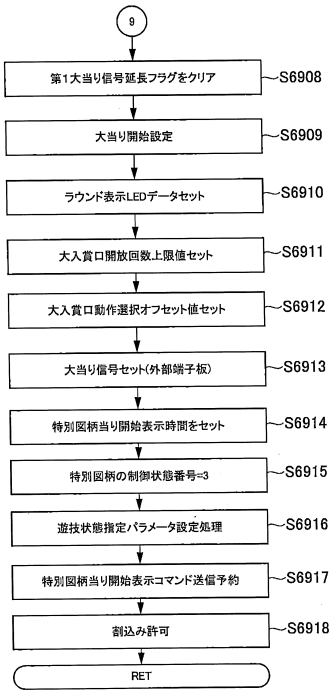
【図２５３】



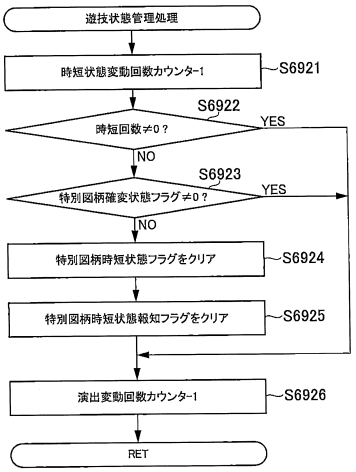
【図２５４】



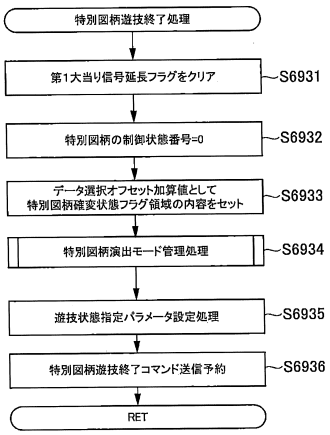
【図２５５】



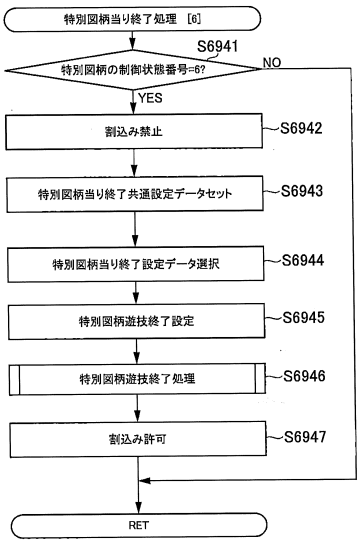
【図２５６】



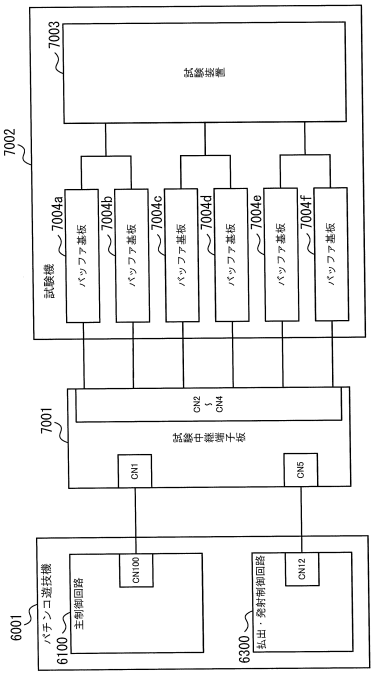
【図２５７】



【図２５８】



【図２５９】



【図２６０】

遊技機→試験中継端子板

CN1(40PIN)	
PIN	名称
1	ＧＮＤ
2	ＧＮＤ
3	ＧＮＤ
4	試験信号1(SW1:始動口1ｽｲｯﾁ)
5	試験信号2(SW2:始動口2ｽｲｯﾁ)
6	試験信号3(SW3:ｹﾞｰﾄ1ｽｲｯﾁ)
7	試験信号4(SW4:ｶｳﾝﾄ1ｽｲｯﾁ)
8	試験信号5(SW5:ｶｳﾝﾄ2ｽｲｯﾁ)
9	試験信号6(SW6:入賞口1ｽｲｯﾁ)
10	試験信号7(SW7:入賞口2ｽｲｯﾁ)
11	試験信号8(SW8)
12	試験信号9(SW9)
13	試験信号10(SW10:作動口1ｽｲｯﾁ)
14	試験信号11(SW11)
15	試験信号12(SW12:GND)
16	試験信号13(SOL1:普通電動役物ｿﾚﾉｲﾄﾞ)
17	試験信号14(SOL2:大入賞口1ｿﾚﾉｲﾄﾞ)
18	試験信号15(SOL3:大入賞口2ｿﾚﾉｲﾄﾞ)
19	試験信号16(SOL4:ﾍﾞｲﾄｯﾛﾗﾝﾌﾟLED1)
20	試験信号17(SOL5:ﾍﾞｲﾄｯﾛﾗﾝﾌﾟLED2)
21	試験信号18(GND)
22	試験信号19(GND)
23	試験信号20(GND)
24	試験信号21(D0)
25	試験信号22(D1)
26	試験信号23(D2)
27	試験信号24(D3)
28	試験信号25(D4)
29	試験信号26(D5)
30	試験信号27(D6)
31	試験信号28(D7)
32	試験信号29(XCSE0)
33	試験信号30(A0)
34	試験信号31(A1)
35	試験信号32(A2)
36	試験信号33(A3)
37	試験信号34(GND)
38	試験信号35(GND)
39	ＤＣ＋５Ｖ
40	ＤＣ＋５Ｖ

【図２６１】

遊技機→試験中継端子板

CN5(2PIN)	
PIN	名称
1	賞球信号１
2	ＧＮＤ

【図２６２】

試験中継端子板→試験機

CN2(1/2) 68PIN			CN2(2/2)		
PIN	名称	CS	PIN	名称	CS
1	ＮＣ(発射球信号1)		1	普通図柄1 に係るｹﾞｰﾄ通過又は入賞信号1<SW10:作動口1ｽｲｯﾁ>	
2	ＮＣ(発射球信号2)		2	普通図柄1 に係るｹﾞｰﾄ通過又は入賞信号2<SW11>	
3	賞球信号1<賞球信号１>		3	ＮＣ(普通電動役物1に係るｹﾞｰﾄ通過または入賞信号1)	
4	ＮＣ(賞球信号2)		4	ＮＣ(普通電動役物1に係るｹﾞｰﾄ通過または入賞信号2)	
5	ＮＣ(賞球信号3)		5	普通図柄1 当り信号	C
6	発射位置指定信号1	C	6	普通図柄1 高確率状態信号	C
7	ＮＣ(発射位置指定信号2)		7	普通図柄1 変動時間短縮状態信号	C
8	ＮＣ(発射位置指定信号3)		8	普通電動役物1 入賞信号1<SW2:始動口2ｽｲｯﾁ>	
9	(予備)		9	ＮＣ(普通電動役物1 入賞信号2)	
10	ＴＰ１００(遊技機エラー状態信号)		10	普通電動役物1 作動中信号	C
11	(予備)		11	普通電動役物1 開放信号<SOL1:普通電動役物ｿﾚﾉｲﾄﾞ>	
12	普通入賞口1入賞信号<SW6:入賞口1ｽｲｯﾁ>		12	普通電動役物1 開放延長状態信号	C
13	普通入賞口2入賞信号<SW7:入賞口2ｽｲｯﾁ>		13	始動口1 入賞信号<SW1:始動口1ｽｲｯﾁ>	
14	普通入賞口3入賞信号<GND>		14	ＮＣ(始動口1 有効信号)	
15	ＮＣ(普通入賞口4入賞信号)		15	始動口2 入賞信号<SW5:ｶｳﾝﾄ2ｽｲｯﾁ>	
16	ＮＣ(普通入賞口5入賞信号)		16	ＮＣ(始動口2 有効信号)	
17	(予備)		17	始動口3 入賞信号<SW3:ｹﾞｰﾄ1ｽｲｯﾁ>	
18	(予備)		18	ＮＣ(始動口3 有効信号)	
19	条件装置作動中信号	C	19	特別図柄1 小当り信号	C
20	条件装置作動領域1 通過信号1<SW8:>		20	特別図柄1 当り信号	C
21	ＮＣ(条件装置作動領域1 通過信号2)		21	特別図柄1 高確率状態信号	C
22	ＮＣ(条件装置作動領域1 通過信号3)		22	特別図柄1 変動時間短縮状態信号	C
23	条件装置作動領域1 有効信号	C	23	特別電動役物1 入賞信号1<SW4:ｶｳﾝﾄ1ｽｲｯﾁ>	
24	(予備)		24	ＮＣ(特別電動役物1 入賞信号2)	
25	役物連続作動装置作動中信号	C	25	ＮＣ(特別電動役物1 入賞信号3)	
26	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域1通過信号1)		26	特別電動役物1 排出口通過信号1<SW9:>	
27	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域1通過信号2)		27	特別電動役物1 排出口通過信号2<SW8:>	
28	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域1通過信号3)		28	ＮＣ(特別電動役物1 排出口通過信号3)	
29	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域1有効信号)		29	特別電動役物1 作動中信号	C
30	(予備)		30	特別電動役物1 開放信号<SOL2:大入賞口1ｿﾚﾉｲﾄﾞ>	
31	(予備)		31	(予備)	
32	(予備)		32	(予備)	
33～68	ＧＮＤ		33～68	ＧＮＤ	

【図２６３】

試験中継端子板→試験機

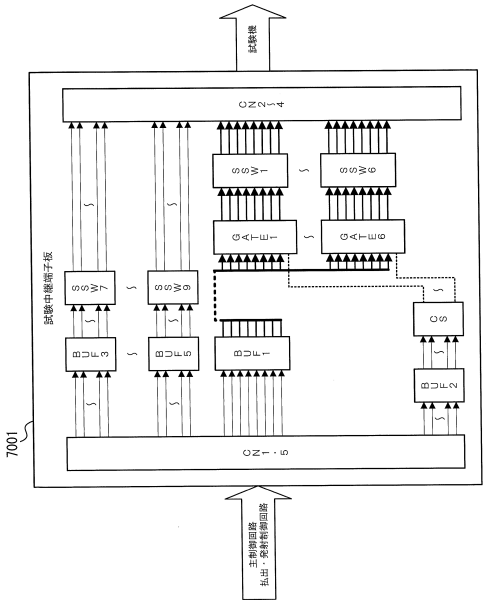
CN3(1/2)			CN3(2/2)		
PIN	名称	CS	PIN	名称	CS
1	ＮＣ(条件装置作動領域2 通過信号1)		1	(予備：ＴＰ１)	
2	ＮＣ(条件装置作動領域2 通過信号2)		2	(予備：ＴＰ２)	
3	ＮＣ(条件装置作動領域2 通過信号3)		3	(予備：ＴＰ３)	
4	ＮＣ(条件装置作動領域2 有効信号)		4	(予備：ＴＰ４)	
5	(予備)		5	(予備：ＴＰ５)	
6	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域2 通過信号1)		6	(予備：ＴＰ６)	
7	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域2 通過信号2)		7	(予備：ＴＰ７)	
8	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域2 通過信号3)		8	(予備：ＴＰ８)	
9	ＮＣ(役物連続作動装置作動領域2 有効信号)		9	(予備：ＴＰ９)	
10	(予備)		10	(予備：ＴＰ１０)	
11	特別図柄2 小当り信号	C	11	(予備：ＴＰ１１)	
12	特別図柄2 当り信号	C	12	(予備：ＴＰ１２)	
13	特別図柄2 高確率状態信号	C	13	(予備：ＴＰ１３)	
14	特別図柄2 変動時間短縮状態信号	C	14	(予備：ＴＰ１４)	
15	特別電動役物2 入賞信号1<SW5:ｶｳﾝﾄ2ｽｲｯﾁ>		15	(予備：ＴＰ１５)	
16	ＮＣ(特別電動役物2 入賞信号2)		16	(予備：ＴＰ１６)	
17	ＮＣ(特別電動役物2 入賞信号3)		17	(予備：ＴＰ１７)	
18	特別電動役物2 排出口通過信号1<SW9:>		18	(予備：ＴＰ１８)	
19	ＮＣ(特別電動役物2 排出口通過信号2)		19	(予備：ＴＰ１９)	
20	ＮＣ(特別電動役物2 排出口通過信号3)		20	(予備：ＴＰ２０)	
21	特別電動役物2 作動中信号	C	21	(予備)	
22	特別電動役物2 開放信号<SOL3:大入賞口2ｿﾚﾉｲﾄﾞ>		22	(予備)	
23	(予備)		23	(予備)	
24	(予備)		24	(予備)	
25	入賞容易状態信号1	C	25	(予備)	
26	入賞容易状態信号2	C	26	(予備)	
27	入賞容易状態信号3	C	27	(予備)	
28	入賞容易状態信号4	C	28	(予備)	
29	入賞容易状態確定信号	C	29	(予備)	
30	(予備)		30	(予備)	
31	(予備)		31	(予備)	
32	(予備)		32	(予備)	
33～68	ＧＮＤ		33～68	ＧＮＤ	

【図２６４】

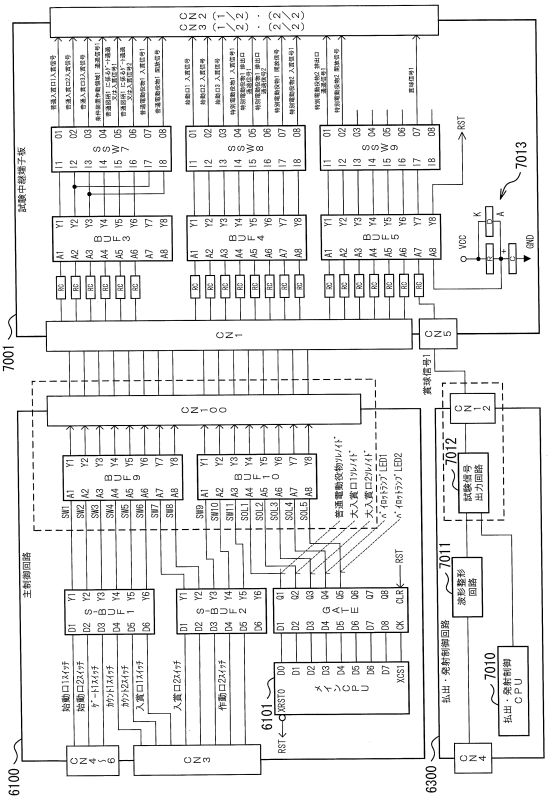
試験中継端子板→試験機

CN4(1/2)			CN4(2/2)		
PIN	名称	CS	PIN	名称	CS
1	普通図柄1 変動中信号	C	1	図柄1 データbit0	C
2	ＮＣ(普通図柄2 変動中信号)		2	図柄1 データbit1	C
3	ＮＣ(普通図柄3 変動中信号)		3	図柄1 データbit2	C
4	ＮＣ(普通図柄4 変動中信号)		4	図柄1 データbit3	C
5	(予備)		5	ＮＣ(図柄1 データbit4)	
6	(予備)		6	ＮＣ(図柄1 データbit5)	
7	(予備)		7	ＮＣ(図柄1 データbit6)	
8	(予備)		8	ＮＣ(図柄1 データbit7)	
9	特別図柄1 変動中信号	C	9	図柄2 データbit0	C
10	特別図柄2 変動中信号	C	10	図柄2 データbit1	C
11	(予備)		11	図柄2 データbit2	C
12	(予備)		12	図柄2 データbit3	C
13	(予備)		13	図柄2 データbit4	C
14	(予備)		14	図柄2 データbit5	C
15	(予備)		15	図柄2 データbit6	C
16	(予備)		16	図柄2 データbit7	C
17	(予備)		17	図柄3 データbit0	C
18	(予備)		18	図柄3 データbit1	C
19	(予備)		19	図柄3 データbit2	C
20	(予備)		20	図柄3 データbit3	C
21	(予備)		21	図柄3 データbit4	C
22	(予備)		22	図柄3 データbit5	C
23	(予備)		23	図柄3 データbit6	C
24	(予備)		24	図柄3 データbit7	C
25	(予備)		25	ＮＣ(図柄4 データbit0)	
26	(予備)		26	ＮＣ(図柄4 データbit1)	
27	(予備)		27	ＮＣ(図柄4 データbit2)	
28	(予備)		28	ＮＣ(図柄4 データbit3)	
29	(予備)		29	ＮＣ(図柄4 データbit4)	
30	(予備)		30	ＮＣ(図柄4 データbit5)	
31	(予備)		31	ＮＣ(図柄4 データbit6)	
32	(予備)		32	ＮＣ(図柄4 データbit7)	
33～68	ＧＮＤ		33～68	ＧＮＤ	

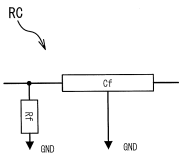
【図２６５】



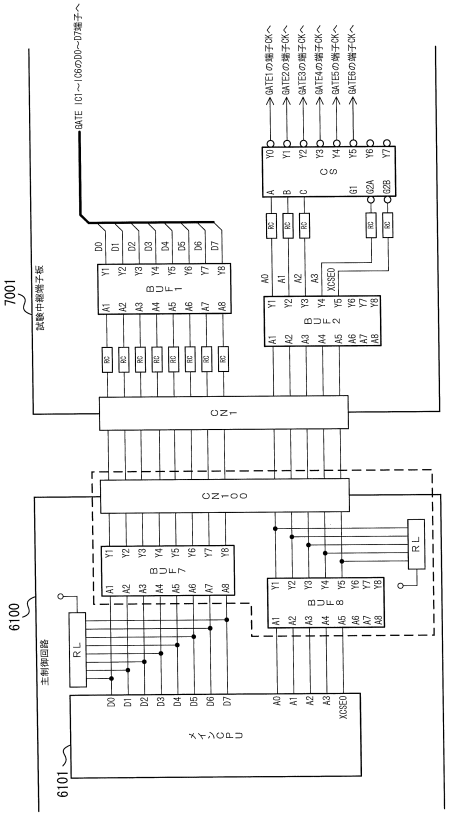
【図２６６】



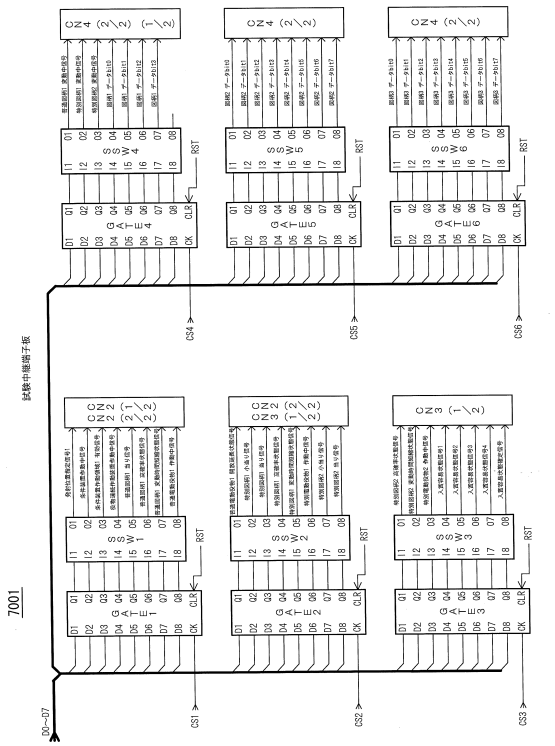
【図２６７】



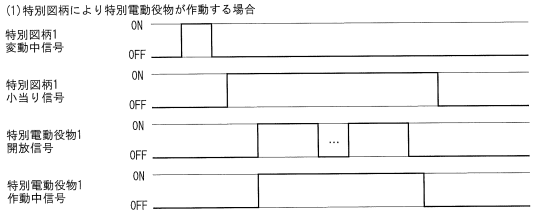
【図２６８】



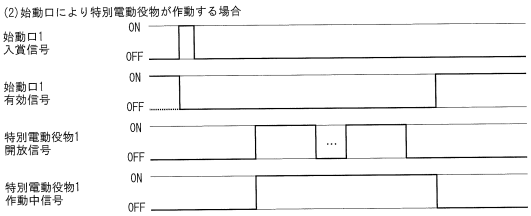
【図２６９】



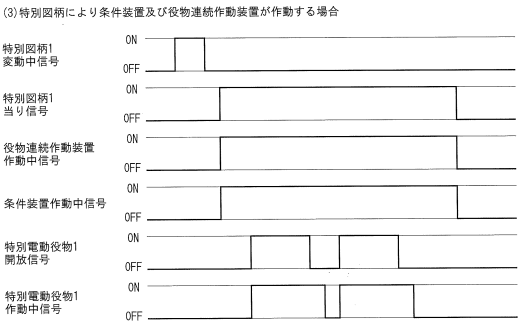
【図２７０】



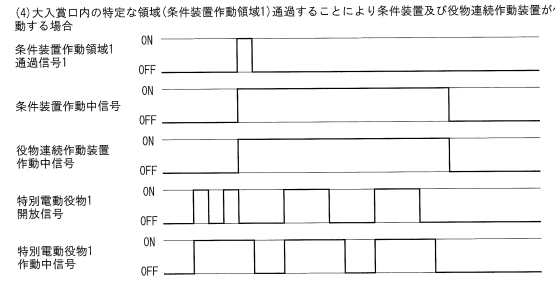
【図２７１】



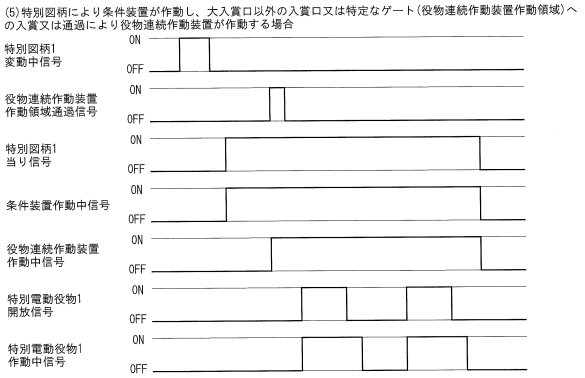
【図２７２】



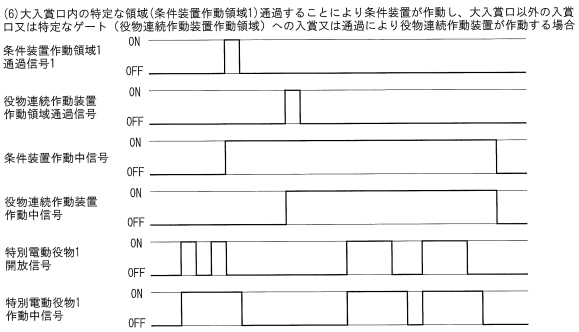
【図２７３】



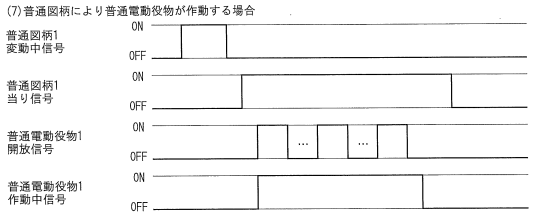
【図２７４】



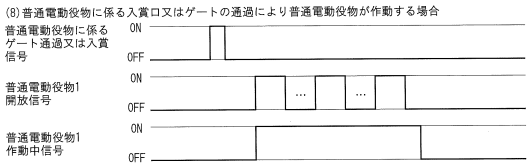
【図２７５】



【図２７６】



【図２７７】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０００－２９６２５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２０９１９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１４５４９（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２６７２７５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２３０２３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０８６３４８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－１２１３７５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２