

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7149609号
(P7149609)

(45)発行日 令和4年10月7日(2022.10.7)

(24)登録日 令和4年9月29日(2022.9.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 9 7

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全659頁)

(21)出願番号	特願2019-201934(P2019-201934)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和1年11月7日(2019.11.7)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2021-74156(P2021-74156A)		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
(43)公開日	令和3年5月20日(2021.5.20)	(74)代理人	110001520弁理士法人日誠国際特許事務所
審査請求日	令和3年10月18日(2021.10.18)	(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	大浜 康夫

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、

前記複数の入出力装置のうち前記主制御部に接続される第1入出力装置は、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第2入出力装置は、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、

前記第1入出力装置が前記接続中継部を介して前記主制御部に接続された状態では、前記第1入出力装置から出力された信号が前記接続中継部を介して前記主制御部に入力され、

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、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、

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、
遊技の開始操作を表すリールスタートスイッチ信号と、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し、
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

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（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第1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第2入出力装置（セレクト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り、

前記第1入出力装置が前記接続中継部を介して前記主制御部に接続された状態では、前記
第1入出力装置から出力された信号が前記接続中継部を介して前記主制御部に入力され、
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、

10

20

30

40

50

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、

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、

遊技の開始操作を表すリールスタートスイッチ信号と、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し、

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

構成を有している。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

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】

【 0 0 0 9 】

【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

10

20

30

40

50

との対応関係を示す図である。

【図 2 4】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 2 5】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 2 6】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 2 7】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 2 8】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 2 9】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。

10

【図 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】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。

20

【図 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】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 4 0】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。

30

【図 4 1】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 4 2】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 4 3】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 4 4】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 4 5】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。

40

【図 4 6】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 4 7】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 4 8】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 4 9】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 5 0】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。

50

【図 5 1】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 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】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。

10

【図 5 6】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 5 7】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 5 8】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 5 9】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 6 0】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。

20

【図 6 1】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 6 2】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 6 3】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 6 4】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 6 5】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 6 6】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 6 7】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。

30

【図 6 8】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 6 9】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 7 0】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 7 1】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 7 2】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。

40

【図 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】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 7 7】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。

50

【図 7 8】本発明の第 1 実施形態における R T チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 9】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 8 0】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 8 1】本発明の第 1 実施形態における W D T 設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 2】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ L E D 駆動処理の例を示すフローチャートである。

10

【図 8 3】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 8 4】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 8 5】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 8 6】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 8 7】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。

20

【図 8 8】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 8 9】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 9 0】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 9 1】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 9 2】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。

30

【図 9 3】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 9 4】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 9 5】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 9 6】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 9 7】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。

40

【図 9 8】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 9 9】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 1 0 0】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 1 0 1】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 1 0 2】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。

50

【図 1 0 3】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 1 0 4】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 1 0 5】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 1 0 6】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 1 0 7】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。

10

【図 1 0 8】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 1 0 9】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 1 1 0】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 1 1 1】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 1 1 2】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。

20

【図 1 1 3】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 1 1 4】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 1 1 5】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 1 1 6】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 1 1 7】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。

30

【図 1 1 8】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 1 1 9】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 1 2 0】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 1 2 1】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 1 2 2】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。

40

【図 1 2 3】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 1 2 4】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 1 2 5】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 1 2 6】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 1 2 7】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。

50

【図 1 2 8】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 1 2 9】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 1 3 0】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 1 3 1】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 1 3 2】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。

10

【図 1 3 3】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 1 3 4】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 1 3 5】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 1 3 6】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 1 3 7】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。

20

【図 1 3 8】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 1 3 9】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 1 4 0】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 1 4 1】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 1 4 2】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における表示装置 1 1 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。

30

【図 1 4 3】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 1 4 4】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 1 4 5】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 1 4 6】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 1 4 7】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。

40

【図 1 4 8】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 1 4 9】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 1 5 0】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 1 5 1】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 1 5 2】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 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。

50

【図 1 5 3】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 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 1 5 4】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 1 5 5】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 中の遊技の流れの概要を示す図である。

【図 1 5 6】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 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 1 5 7】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 中の遊技の流れの概要を示す図である。

10

【図 1 5 8】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 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 1 5 9】遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）における A T 中の高確移行と演出態様の概要を示す図である。

【図 1 6 0】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 1 6 1】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 1 6 2】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。

20

【図 1 6 3】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 1 6 4】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「I F 1」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「I F 2」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 1 6 5】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 6 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 1 6 6】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 7 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 6 7】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 5 の各端子に入力される信号を示す図である。

30

【図 1 6 8】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 4 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 6 9】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 9 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 1 7 0】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 8 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 7 1】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 1 の各端子から入出力される信号を示す図である。

【図 1 7 2】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 0 の各端子から入出力される信号を示す図である。

40

【図 1 7 3】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 2 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 1 7 4】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 3 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 7 5】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 4 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 7 6】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 1 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 7 7】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 2 の各端

50

子から出力される信号を示す図である。

【図 1 7 8】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 1 のコネクタ C N 3 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 1 7 9】本発明の第 2 実施形態の遊技機に接続される I F 2 のコネクタ C N 1 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 1 8 0】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 I F 1 との第 1 構成を示すブロック図である。

【図 1 8 1】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 I F 1 との第 2 構成を示すブロック図である。

【図 1 8 2】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 I F 1 とリール中継端子板との構成を示すブロック図である。

10

【図 1 8 3】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 I F 1 と主制御基板との構成を示すブロック図である。

【図 1 8 4】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 I F 2 との構成を示すブロック図である。

【図 1 8 5】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 O N タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 8 6】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 O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 8 7】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 O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

20

【図 1 8 8】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 O N タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 8 9】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 O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 0】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 O N タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 1】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 O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 2】本発明の第 2 実施形態の遊技機の普通役物中信号の O N タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【図 1 9 3】本発明の第 2 実施形態の遊技機の普通役物中信号の O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 4】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 O N タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 5】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 O F F タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 9 6】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 1 9 7】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 1 9 8】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。

40

【図 1 9 9】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 2 0 0】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 2 0 1】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 2 0 2】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 2 0 3】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。

50

【図 2 0 4】本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機のメイン C P U が有する各種レジスタの構成図である。

【図 2 0 5】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 2 0 6】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 2 0 7】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 2 0 8】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。

10

【図 2 0 9】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 2 1 0】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 2 1 1】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 2 1 2】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 C P U 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 2 1 3】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 C P U 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。

20

【図 2 1 4】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 2 1 5】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 2 1 6】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 2 1 7】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 2 1 8】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。

30

【図 2 1 9】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 2 2 0】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 2 2 1】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 2 2 2】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 2 2 3】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 C P U 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。

40

【図 2 2 4】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 C P U 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 2 2 5】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 C P U 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 2 2 6】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 C P U 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 2 2 7】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 2 2 8】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。

50

【図 2 2 9】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 2 3 0】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 2 3 1】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 2 3 2】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 2 3 3】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 2 3 4】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。

10

【図 2 3 5】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 2 3 6】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 2 3 7】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 2 3 8】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 2 3 9】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。

20

【図 2 4 0】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 2 4 1】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 2 4 2】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 2 4 3】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 2 4 4】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。

30

【図 2 4 5】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 2 4 6】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 2 4 7】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 2 4 8】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 2 4 9】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。

40

【図 2 5 0】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 2 5 1】演出変動テーブルの選択手法の別例で使用す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 2 5 2】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 2 5 3】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。

50

【図 2 5 4】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 2 5 5】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 2 5 6】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 2 5 7】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 2 5 8】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。

10

【図 2 5 9】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 2 6 0】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 C N 1 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 2 6 1】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 C N 5 の各端子に入力される信号を示す図である。

【図 2 6 2】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 C N 2 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 2 6 3】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 C N 3 の各端子から出力される信号を示す図である。

20

【図 2 6 4】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 C N 4 の各端子から出力される信号を示す図である。

【図 2 6 5】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 2 6 6】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 2 6 7】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 2 6 8】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。

30

【図 2 6 9】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 2 7 0】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 2 7 1】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 2 7 2】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 2 7 3】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。

40

【図 2 7 4】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 2 7 5】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 2 7 6】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 2 7 7】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

50

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】

【 0 0 1 0 】

(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、A T 機能及びA R T 機能を備えたパチスロについて説明する。

【 0 0 1 1 】

<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。

【 0 0 1 2 】

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 ~ 6 5 5 3 5)の乱数から1つの値(以下、乱数値という)が抽出される。

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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(190 msec)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190 msec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。

【 0 0 1 6 】

10

20

30

40

50

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、190ms（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」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。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

< 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。

【 0 0 2 4 】

[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。

【 0 0 2 5 】

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）2 a と、キャビネット 2 a 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）2 b と、を有する。

【 0 0 2 6 】

キャビネット 2 a の内部には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R（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 3 L , 3 C , 3 R（メインリール）を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R ともいう。各リール 3 L , 3 C , 3 R 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 3 L , 3 C , 3 R 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。

【 0 0 2 7 】

フロントドア 2 b 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 2 a 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 2 a は、単に「箱体」と称することもできるし、フロントドア 2 b 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 2 a は、フロントドア 2 b 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 2 b 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 2 a 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 2 a 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 2 a 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。

【 0 0 2 8 】

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 10 a 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 10 a 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 2 a 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。

【 0 0 2 9 】

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

10

20

30

40

50

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 2 a 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 21 a、21 b 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 15 a、1ベットボタン 15 b、スタートレバー 16、3つのストップボタン 17 L、17 C、17 R、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 3 L、3 C、3 R に重畳する領域で、かつ、3つのリール 3 L、3 C、3 R より遊技者側の位置に配置されており、3つのリール 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 3 L の中段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R の中段領域を結ぶライン（センターライン）、左リール 3 L の上段領域、中リール 3 C の上段領域、及び、右リール 3 R の上段領域を結ぶライン（トップライン）、並びに、左リール 3 L の下段領域、中リール 3 C の下段領域、及び、右リール 3 R 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 3 L の下段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R 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 3 L の上段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R 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

10

20

30

40

50

(左リール 3 L, 中リール 3 C, 右リール 3 R) 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。

【 0 0 3 7 】

例えば、左リール 3 L の中段領域、中リール 3 C の下段領域、及び、右リール 3 R 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。

【 0 0 3 8 】

リール表示窓 4 は、台座部 1 3 に設けられた枠部材 3 1 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 3 1 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 1 4 が設けられ、左側には MAX ベットボタン 1 5 a 及び 1 ベットボタン 1 5 b が設けられる。

【 0 0 3 9 】

メダル投入口 1 4 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 1 4 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))。

【 0 0 4 0 】

MAX ベットボタン 1 5 a 及び 1 ベットボタン 1 5 b は、キャビネット 2 a 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 1 5 a の内部には、メダル投入が可能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。

【 0 0 4 1 】

なお、遊技者が MAX ベットボタン 1 5 a 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 1 5 b 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 1 5 b 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。

【 0 0 4 2 】

なお、以下では、MAX ベットボタン 1 5 a の操作、1 ベットボタン 1 5 b の操作及びメダル投入口 1 4 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。

【 0 0 4 3 】

スタートレバー 1 6 は、全てのリール (3 L, 3 C, 3 R) の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R は、それぞれ、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R 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 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R を、それぞれ左ストップボタン 1 7 L、中ストップボタン 1 7 C、右ストップボタン 1 7 R ともいう。

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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

10

20

30

40

50

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に電氣的に接続され、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、後述のプロジェクト機構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

10

20

30

40

50

い。例えば、押し順「1 s t」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。

10

【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。

20

【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24から排出されたメダルを貯める。また、2つのスピーカ用孔20L、20Rからは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声出力される。

30

【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。

40

【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

50

として使用される。それゆえ、キャビネット 2 a 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 1 1 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 2 a 内の下部には、メダル払出装置（以下、ホッパー装置という）5 1 と、メダル補助収納庫 5 2 と、電源装置 5 3 とが配設される。

【0060】

ホッパー装置 5 1 は、キャビネット 2 a における底面板 2 7 b の中央部に取り付けられる。このホッパー装置 5 1 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 5 1 は、貯留されたメダルが例えば 5 0 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 5 1 によって払い出されたメダルは、メダル払出口 2 4（図 2 参照）から排出される。

10

【0061】

メダル補助収納庫 5 2 は、ホッパー装置 5 1 から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の右側に配置される。また、メダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a の底面板 2 7 b に対して着脱可能に取り付けられている。

【0062】

電源装置 5 3 は、電源スイッチ 5 3 a と、電源基板 5 3 b（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 5 3 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の左側に配置されており、左側面板 2 7 c に取り付けられている。電源装置 5 3 は、サブ電源装置（不図示）から供給された交流電圧 1 0 0 V 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。

20

【0063】

また、キャビネット 2 a 内の電源装置 5 3 の上方には、副制御基板 7 2（後述の図 6 参照）を収容する副制御基板ケース 5 7 が配設される。副制御基板ケース 5 7 に収納された副制御基板 7 2 には、後述の副制御回路 2 0 0（後述の図 9 参照）が搭載されている。この副制御回路 2 0 0 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 2 0 0 の具体的な構成については後述する。

30

【0064】

キャビネット 2 a 内の副制御基板ケース 5 7 の上方には、副中継基板 6 1 が配設される。この副中継基板 6 1 は、副制御基板 7 2 と後述の主制御基板 7 1 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 6 1 は、副制御基板 7 2 と副制御基板 7 2 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 2 a 内には、キャビネット側中継基板 4 4（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 4 4 は、主制御基板 7 1（後述の図 6 参照）と、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5（後述の図 6 参照）及びメダル払出カウンタスイッチ（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。

40

【0066】

フロントドア 2 b の裏面側の中央部には、図 4 に示すように、ミドルドア 4 1 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 4 1 のリール表示窓 4 側には、3 つのリール 3 L、3 C、3 R が取り付けられ、ミドルドア 4 1 のリール表示窓 4 側とは反対側には、主制御基板 7 1（後述の図 6 参照）が収納された主制御基板ケース 5 5 が取り付けられている。なお、3 つのリール 3 L、3 C、3 R 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

50

ータ（不図示）が接続されている。

【 0 0 6 7 】

主制御基板ケース 5 5 に収納された主制御基板 7 1 は、後述する主制御回路 9 0（後述の図 7 及び図 8 参照）を有する。主制御回路 9 0（主制御手段）は、内部当籤役の決定、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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、A T あるいは A R T 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 9 0 により行われる。なお、主制御回路 9 0 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 6 8 】

フロントドア 2 b の裏面側において、ミドルドア 4 1 の下方には、スピーカ 6 5 L, 6 5 R が配設される。スピーカ 6 5 L, 6 5 R は、それぞれスピーカ用孔 2 0 L, 2 0 R（図 2 参照）と対向する位置に配置されている。

【 0 0 6 9 】

また、スピーカ 6 5 R の上方には、セレクト 6 6 と、ドア開閉監視スイッチ 6 7 とが配設される。セレクト 6 6 は、メダル投入口 1 4 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 5 1 側へと案内されてホッパー装置 5 1 内に收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 2 4 側へと案内されてメダル払出口 2 4 から排出されるように駆動する。すなわち、セレクト 6 6 は、メダル投入口 1 4 に投入されたメダルを、ホッパー装置 5 1 側又はメダル払出口 2 4 側に振り分ける装置でもある。

【 0 0 7 0 】

図 5 に示すように、セレクト 6 6 は、メダルが通過するメダルレール（メダル通路）8 0 2 が形成されたベース 8 0 3 と、投入されたメダルをホッパー装置 5 1 側又はメダル払出口 2 4 側に案内するセレクトプレート 8 0 4 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 2 4 側に押し出すメダルブッシャ 8 0 5 と、投入されたメダルをメダルレール 8 0 2 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）8 0 6 と、投入されたメダルをメダルレール 8 0 2 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）8 0 7 と、を備える。

【 0 0 7 1 】

また、図 5 には示さないが、セレクト 6 6 には、セレクトプレート 8 0 4 によってメダルがホッパー装置 5 1 側に案内される場合に、セレクト 6 6 からホッパー装置 5 1 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 8 0 4 によってメダルがメダル払出口 2 4 側にされる場合に、セレクト 6 6 からメダル払出口 2 4 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。

【 0 0 7 2 】

セレクトプレート 8 0 4 は、セレクト 6 6 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 8 0 4 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 5 1 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 5 1 側に案内しない（すなわち、メダル払出口 2 4 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 8 0 4 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 8 0 4 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 8 0 4 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 8 0 4 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 8 0 2 上において、通過するメダルがホッパー装置 5 1 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 5 1 側に移動すること

10

20

30

40

50

を妨げてメダル払出口 2 4 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。

【 0 0 7 3 】

メダルプッシャ 8 0 5 は、例えば、セレクトプレート 8 0 4 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 8 0 4 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 8 0 5 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 5 1 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 5 1 側に案内しない（すなわち、メダル払出口 2 4 側に案内する）排出位置となる。

10

【 0 0 7 4 】

上流側メダルセンサ 8 0 6 及び下流側メダルセンサ 8 0 7 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 8 0 6 を設けることなく、下流側メダルセンサ 8 0 7 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。

20

【 0 0 7 5 】

ドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b を裏面側から見て、セクタ 6 6 の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b 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。

【 0 0 7 6 】

また、図 4 には示さないが、フロントドア 2 b を裏面において、ミドルドア 4 1 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 6 8 が配設される（後述の図 6 参照）。このドア中継端子板 6 8 は、主制御基板ケース 5 5 内の主制御基板 7 1 と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板 6 1、セクタ 6 6、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 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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 1 5 a、1ベットボタン 1 5 b、ドア開閉監視スイッチ 6 7、後述の BET スwitch 7 7、スタートスイッチ 7 9 等が挙げられる。

30

【 0 0 7 7 】

< 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。

【 0 0 7 8 】

パチスロ 1 は、ミドルドア 4 1 に設けられた主制御基板 7 1 と、フロントドア 2 b に設けられた副制御基板 7 2 とを有する。また、パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続された、リール中継端子板 7 4、設定用鍵型スイッチ 5 4（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板 4 4 を有する。さらに、パチスロ 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続された外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 を有する。なお、ホッパー装置 5 1 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。

40

【 0 0 7 9 】

リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 7 4 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のステッピングモータ（不図示）に電氣的に接続されており、主制御基板 7 1 からステッピングモータに出力される信

50

号を中継する。

【 0 0 8 0 】

設定用鍵型スイッチ 5 4 は、主制御基板 ケース 5 5 に設けられる。設定用鍵型スイッチ 5 4 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 A T や A R T 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。

10

【 0 0 8 1 】

キャビネット側中継基板 4 4 は、主制御基板 7 1 と、外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 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 4 7 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 7 5 は、メダル補助収納庫 5 2 に設けられ、メダル補助収納庫 5 2 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 7 6 は、例えば、パチスロ 1 の設定を変更する際に用いられる。

【 0 0 8 2 】

20

電源装置 5 3 は、電源基板 5 3 b と、電源基板 5 3 b に接続された電源スイッチ 5 3 a とを有する。電源スイッチ 5 3 a 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 5 3 b は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続されるとともに、副中継基板 6 1 を介して副制御基板 7 2 にも接続される。

【 0 0 8 3 】

また、パチスロ 1 は、ドア中継端子板 6 8、並びに、該ドア中継端子板 6 8 を介して、主制御基板 7 1 に接続された、セクタ 6 6、ドア開閉監視スイッチ 6 7、B E T スイッチ 7 7、精算スイッチ 7 8、スタートスイッチ 7 9、ストップスイッチ基板 8 0、遊技動作表示基板 8 1、副中継基板 6 1、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を有する。なお、セクタ 6 6、ドア開閉監視スイッチ 6 7 及び副中継基板 6 1 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。

30

【 0 0 8 4 】

B E T スイッチ 7 7（投入操作検出手段）は、M A X ベットボタン 1 5 a 又は 1 ベットボタン 1 5 b 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 7 8 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 7 9（開始操作検出手段）は、スタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【 0 0 8 5 】

ストップスイッチ基板 8 0（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 L E D 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 8 0 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 1 7 L、1 7 C、1 7 R が遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。

40

【 0 0 8 6 】

遊技動作表示基板 8 1 は、情報表示器（7セグ表示器）6 及び L E D 8 2 に接続される。L E D 8 2 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 L E D（以下、「第 1 L E D」～「第 3 L E D」という）や、遊技動作表示基板 8 1 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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との間の接続配線の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。

40

【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

50

タ 9 4 (電源供給手段) と、役比モニタ (不図示) とを備える。

【 0 0 9 4 】

マイクロプロセッサ 9 1 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 9 1 では、プログラム上で規定可能な該マイクロプロセッサ 9 1 に特有の様々な命令コード (以下、「メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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 9 1 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 9 1 に設けられているメイン C P U 1 0 1 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。

10

【 0 0 9 5 】

クロックパルス発生回路 9 2 は、メイン C P U 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 9 1 に出力する。マイクロプロセッサ 9 1 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。

【 0 0 9 6 】

電源管理回路 9 3 は、電源基板 5 3 b (図 6 参照) から供給される直流 1 2 V の電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路 9 3 は、例えば、電源が投入された際 (電源電圧が 0 V から起動電圧値 (1 0 V) を上回った際) には、リセット信号をマイクロプロセッサ 9 1 の「X S R S T」端子に出力し、電断が発生した際 (電源電圧が 1 2 V から停電電圧値 (1 0 . 5 V) を下回った際) には、電断検知信号をマイクロプロセッサ 9 1 の「X I N T」端子に出力する。すなわち、電源管理回路 9 3 は、電源投入時に、マイクロプロセッサ 9 1 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 9 1 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。

20

【 0 0 9 7 】

スイッチングレギュレータ 9 4 は、D C / D C 変換回路であり、マイクロプロセッサ 9 1 の直流駆動電圧 (直流 5 V 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 9 1 の「V C C」端子に出力する。

【 0 0 9 8 】

役比モニタ (不図示) は、例えば、4 桁の 7 セグメント L E D により構成され、後述のメイン C P U 1 0 1 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 1 0 7 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。

30

【 0 0 9 9 】

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 1 0 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「7 U」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 (1 7 5 0 0 0 回) の間に占める、A R T 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 1 0 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 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、A T 機能及び A R T 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。

40

【 0 1 0 0 】

また、例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 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「6 Y」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 (6 0 0 0 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 B B。なお

50

、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1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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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）、

50

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 3 L , 3 C , 3 R (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数は、メイン R A M 1 0 3 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メイン R A M 1 0 3 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。

【 0 1 1 3 】

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。

10

【 0 1 1 4 】

メイン R O M 1 0 2 には、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 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 R A M 1 0 3 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 R O M 1 0 2 及びメイン R A M 1 0 3 の内部構成 (メモリマップ) については、後述の図 1 1 を参照して詳述する。

【 0 1 1 5 】

外部バスインターフェース 1 0 4 は、マイクロプロセッサ 9 1 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 9 1 とを電氣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 1 0 5 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 9 2 から入力された C P U 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 1 1 3) 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 1 0 5 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 1 0 6 にも出力される。

20

【 0 1 1 6 】

リセットコントローラ 1 0 6 は、電源管理回路 9 3 から入力されたリセット信号に基づいて、I A T (Illegal Address Trap) や W D T (watchdog timer) のリセットを行う。演算回路 1 0 7 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、「M U L (乗算)」命令を実行するときには、演算回路 1 0 7 がこの「M U L」命令に基づく乗算処理を実行する。

30

【 0 1 1 7 】

乱数回路 1 1 0 は、予め定められた範囲の乱数 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 又は 0 ~ 2 5 5) を発生させる。また、図示しないが、乱数回路 1 1 0 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 C P U 1 0 1 は、乱数回路 1 1 0 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 1 1 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 と、マイクロプロセッサ 9 1 の外部に設けられた各種回路 (例えば、電源管理回路 9 3 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 1 1 1 は、乱数回路 1 1 0 及び割込みコントローラ 1 1 2 にも接続される。スタートスイッチ 7 9 はパラレルポート 1 1 1 の P I 0 ~ P I 4 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 7 9 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 1 1 1 から乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 0 ヘラッチ信号が出力される。そして、乱数回路 1 1 0 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。

40

【 0 1 1 8 】

割込みコントローラ 1 1 2 は、パラレルポート 1 1 1 を介して電源管理回路 9 3 から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路 1 1 3 から 1 . 1 1 7 2 m s 周期で入力され

50

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と電氣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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0131】

メインCPU101は、メイン・レジスタとして、アキュムレータ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。

30

【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。

40

【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。

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

び管理情報、W D T 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 1 1 0 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としているが、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。

【 0 1 4 2 】

メイン R A M 1 0 3 のメモリマップでは、図 1 1 C に示すように、メイン R A M 1 0 3 のアドレスの先頭 (F 0 0 0 H) 側から、遊技用 R A M 領域 (所定格納領域、遊技用一時記憶領域) 及び規定外 R A M 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。

10

【 0 1 4 3 】

遊技用 R A M 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 R A M 領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【 0 1 4 4 】

また、規定外 R A M 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 R A M 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。

20

【 0 1 4 5 】

上述のように、本実施形態のパチスロ 1 では、メイン R O M 1 0 2 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 R O M 領域とは異なるアドレスに配置された規定外 R O M 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 R A M 1 0 3 内において、遊技用 R A M 領域とは異なるアドレスに配置された規定外 R A M 領域を使用して行われる。

30

【 0 1 4 6 】

このようなメイン R O M 1 0 2 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 R O M 領域 (規定外 R O M 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 R O M 領域の容量の圧迫を回避することができる。

【 0 1 4 7 】

< セキュリティモード >

次に、図 1 2 を参照しながら、主制御回路 9 0 (マイクロプロセッサ 9 1) 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 1 2 は、セキュリティモードを説明するための図である。

40

【 0 1 4 8 】

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 9 3 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 9 1 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 C P U 1 0 1 の起動を遅延させる (すなわち、メイン C P U 1 0 1 によって電源投入時の処理 (後述の図 4 6 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 C P U 1 0 1 が起動することにより、マイクロプロセッサ 9 1 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 C P U 1 0 1 を安定的に起動させる。

【 0 1 4 9 】

50

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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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。

10

【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の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】

20

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 CPU 101 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 CPU 101 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。

30

【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 CPU 101）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】

40

[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。

50

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

なお、ボーナス役の当籤の有無は、メインRAM 103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RAM 103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。

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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。

【 0 1 6 0 】

なお、RT0状態～RT5状態は、メインRAM 103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RAM 103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。

【 0 1 6 1 】

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。

【 0 1 6 2 】

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

10

20

30

40

50

述するように、B B 1 ~ B B 4 状態中は常に R B 遊技状態 (R B 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 2 7 参照) に格納される R B 状態フラグのオン / オフ状態によって管理する。

【 0 1 6 3 】

ボーナス非当籤状態において、後述の名称「 F _ B B 1 」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 B B 」が有効ライン上に表示されると、主制御回路 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から B B 1 状態に移行させる。B B 1 状態では、常に R B 状態となり、B B 1 状態において規定枚数「 2 4 0 」枚を超えるメダルが払い出されると、B B 1 状態が終了し (図 1 3 中、「ボーナス終了」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態をボーナス状態から R T 4 状態に移行させる。

10

【 0 1 6 4 】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「 F _ B B 2 」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 B B 」が有効ライン上に表示されると、主制御回路 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から B B 2 状態に移行させる。B B 2 状態では、常に R B 状態となり、B B 2 状態において規定枚数「 2 4 0 」枚を超えるメダルが払い出されると、B B 2 状態が終了し (図 1 3 中、「ボーナス終了」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態をボーナス状態から R T 4 状態に移行させる。

【 0 1 6 5 】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「 F _ B B 3 」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 B B 」が有効ライン上に表示されると、主制御回路 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から B B 3 状態に移行させる。B B 3 状態では、常に R B 状態となり、B B 3 状態において規定枚数「 1 6 5 」枚を超えるメダルが払い出されると、B B 3 状態が終了し (図 1 3 中、「ボーナス終了」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態をボーナス状態から R T 4 状態に移行させる。

20

【 0 1 6 6 】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「 F _ B B 4 」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 B B 」が有効ライン上に表示されると、主制御回路 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から B B 4 状態に移行させる。B B 4 状態では、常に R B 状態となり、B B 4 状態において規定枚数「 1 6 5 」枚を超えるメダルが払い出されると、B B 4 状態が終了し (図 1 3 中、「ボーナス終了」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態をボーナス状態から R T 4 状態に移行させる。

30

【 0 1 6 7 】

R T 4 状態において、後述の図柄の組合せ「 R _ R T 1 移行目」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 1 移行目成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 4 状態から R T 1 状態に移行させる。また、R T 4 状態において、後述の図柄の組合せ「 S _ R T 3 移行目」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 3 移行目成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 4 状態から R T 3 状態に移行させる。

【 0 1 6 8 】

R T 1 状態において、後述の図柄の組合せ「 S _ R T 3 移行目」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 3 移行目成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 1 状態から R T 3 状態に移行させる。また、R T 1 状態において、後述の図柄の組合せ「 S _ R T 0 移行リブ」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 0 移行リブ成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 1 状態から R T 0 状態に移行させる。

40

【 0 1 6 9 】

R T 0 状態において、後述の図柄の組合せ「 S _ R T 3 移行目」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 3 移行目成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 0 状態から R T 3 状態に移行させる。また、R T 0 状態において、後述の図柄の組合せ「 R _ R T 1 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 _ R T 1 移行リブ」が有効ライン上に表示されると (図 1 3 中、「R T 1 移行目 R T 1 移行リブ成立」)、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 0 状態から R T 1 状態に移行させる。また、R T

50

0 状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT2 移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT2 移行リブ成立」)、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 移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT1 移行目 RT1 移行リブ成立」)、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。

10

【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 移行リブ」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】

20

[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。

30

40

【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

50

グ 2 状態」を管理する。

【 0 1 7 5 】

(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 A T ・ 非 A R T) 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 1 4 中、「通常有利区間移行当籤」)、主制御回路 9 0 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 3 3 を参照しながら後で説明する。

【 0 1 7 6 】

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 3 3 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 __ B B 3 + F __ スイカ 2 」 及び 「 F __ B B 4 + 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 (3 2 ゲーム) 継続するようになっている。

【 0 1 7 7 】

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 __ B B 3 + F __ スイカ 2 」 及び 「 F __ B B 4 + 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。

【 0 1 7 8 】

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 「 1 5 0 0 」 回の遊技回数の計数が開始される) 。

【 0 1 7 9 】

(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 (A T) 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 1 4 中、「通常有利区間終了 有利区間移行当籤」)、主制御回路 9 0 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 1 4 中、「通常有利区間終了 有利区間移行非当籤」)、主制御回路 9 0 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 3 4 を参照しながら後で説明する。

【 0 1 8 0 】

通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路 9 0 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

10

20

30

40

50

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 4 5 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 __ R T 0 中リプレイ 1」～「F __ R T 0 中リプレイ 6」，「F __ R T 1 中リプレイ 1」～「F __ R T 1 中リプレイ 6」，「F __ R T 2 中リプレイ 1」～「F __ R T 2 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 R T 状態に移行させ、あるいは当該有利な R T 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 4 5 参照）。この意味において、R T 機能は作動せず（偶発的に押し順が正解したときを除く）、A T 機能のみが作動する状態（A T 遊技状態）となっている。

10

【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、R T 3 状態又は R T 5 状態であるとき（すなわち、後述の R T 3 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、R T 3 状態及び R T 5 状態以外の R T 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、R T 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。

20

【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 4 5 参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「F __ J A C 1 __ 1」～「F __ J A C 1 __ 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。

30

【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 3 4 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。

40

【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 __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + 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 __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + 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、

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

」～「F __ J A C 1 __ 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 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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「blank」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「00000001」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「00000100」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「00000101」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「00000110」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「00000111」が割り当てられ、図柄「リプレイ」（図柄コード 8）には、データとして「00001000」が割り当てられ、図柄「blank」（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

10

20

30

40

50

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。

10

【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__確定リブ(No. 1)」は、ボーナス役「F__BB1」と、リプレイ役「F__確定リブ」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__確定リブ」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。

20

【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__維持リブ(No. 40)」は、リプレイ役「F__維持リブ」が当籤し、リプレイ役「F__維持リブ」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。

30

【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。

40

【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

50

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一つ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わらないように、「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。

10

【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。

20

【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「No. 74」に示す内部当籤役以外の内部当籤役については、各設定値間で共通の抽籤値が設定されている。すなわち、同一の当籤確率となっている。一方、「No. 21」、「No. 30」、「No. 39」及び「No. 74」に示す内部当籤役については、各設定値間（あるいは、所定の設定値と特定の設定値との間）で異なる抽籤値が設定されている。すなわち、異なる当籤確率となっている（図16及び図17中、（1）、（2）及び（3）参照）。

30

【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。

40

【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

50

」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。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 3 】

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、「平行リブ」あるいは「直線リブ」と称することができ、「REP02」の図柄の組合せは、「通常リブ」と称することができ、「REP03」の図柄の組合せは、「被弾リブ」と称することができ、「REP04」の図柄の組合せは、「特殊リブ」と称することができ、「REP05」の図柄の組合せは、「フェイクリブ」と称することができ、「REP06」の図柄の組合せは、「BAR揃いリブ」と称することができる。

【 0 2 2 4 】

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移行リブ」）として規定された図柄の組合せである。

【 0 2 2 5 】

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移行リブ」）として規定された図柄の組合せである。

【 0 2 2 6 】

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移行リブ」）として規定された図柄の組合せである。

【 0 2 2 7 】

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。

【 0 2 2 8 】

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。

【 0 2 2 9 】

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。

【 0 2 3 0 】

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。

【 0 2 3 1 】

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。

【 0 2 3 2 】

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

10

20

30

40

50

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__確定リブ」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「特殊リブ」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

10

20

30

40

50

」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。

【 0 2 4 1 】

「 F __ 維持リブ 」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「通常リブ」のうちいずれかが成立する。

10

【 0 2 4 2 】

「 F __ R T 0 中リプレイ 1 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【 0 2 4 3 】

「 F __ R T 0 中リプレイ 2 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

20

【 0 2 4 4 】

「 F __ R T 0 中リプレイ 3 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【 0 2 4 5 】

30

「 F __ R T 0 中リプレイ 4 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【 0 2 4 6 】

「 F __ R T 0 中リプレイ 5 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

40

【 0 2 4 7 】

「 F __ R T 0 中リプレイ 6 」は、押し順役であり、R T 0 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、「R T 2 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 2 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、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【 0 2 4 8 】

「 F __ R T 1 中リプレイ 1 」は、押し順役であり、R T 1 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

50

ならず、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。なお、停止操作順序が「打順 5」及び「打順 6」のとき、他の「維持リブ」よりも「フェイクリブ」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「フェイクリブ」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「維持リブ」が成立するようになっている。これは、「F __ R T 1 中リプレイ 2」及び「F __ R T 1 中リプレイ 3」においても同様である。

【 0 2 4 9 】

10

「F __ R T 1 中リプレイ 2」は、押し順役であり、R T 1 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、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。

【 0 2 5 0 】

「F __ R T 1 中リプレイ 3」は、押し順役であり、R T 1 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、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。

20

【 0 2 5 1 】

「F __ R T 1 中リプレイ 4」は、押し順役であり、R T 1 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、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。

30

【 0 2 5 2 】

「F __ R T 1 中リプレイ 5」は、押し順役であり、R T 1 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、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。

【 0 2 5 3 】

「F __ R T 1 中リプレイ 6」は、押し順役であり、R T 1 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、「R T 0 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 0 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「R T 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、R T 状態が R T 0 状態に移行せず、R T 1 状態が維持される（維持リブ）。

40

【 0 2 5 4 】

なお、本実施形態では、「R T 0 移行リブ」が成立するとき、同時に「R T 1 移行リブ」も成立する場合があるが、この場合、主制御回路 9 0 は、「R T 0 移行リブ」の成立を「R T 1 移行リブ」の成立よりも優先して判断する。すなわち、「R T 0 移行リブ」と「R T 1 移行リブ」が同時に成立した場合には、「R T 0 移行リブ」が成立したと判断して R T 状態を R T 0 状態に移行させ、「R T 1 移行リブ」が成立したとは判断しない。

50

【 0 2 5 5 】

「 F __ R T 2 中リプレイ 1 」は、押し順役であり、 R T 2 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「 R T 1 移行リブ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行せず、 R T 2 状態が維持される（維持リブ）。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、「 R T 1 移行リブ」が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【 0 2 5 6 】

「 F __ R T 2 中リプレイ 2 」は、押し順役であり、 R T 2 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「 R T 1 移行リブ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行せず、 R T 2 状態が維持される（維持リブ）。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、「 R T 1 移行リブ」が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行する。

10

【 0 2 5 7 】

「 F __ R T 2 中リプレイ 3 」は、押し順役であり、 R T 2 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「 R T 1 移行リブ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行せず、 R T 2 状態が維持される（維持リブ）。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、「 R T 1 移行リブ」が成立し、 R T 状態が R T 1 状態に移行する。

20

【 0 2 5 8 】

「 F __ 上段リブ 」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、「平行リブ」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「上段リブ」となる）。

【 0 2 5 9 】

「 F __ 中段リブ 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、「平行リブ」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「中段リブ」となる）。

30

【 0 2 6 0 】

「 F __ 中段リブ 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、「中段リブ」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「フェイクリブ」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「中段リブ」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 __ 中段リブ 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。

【 0 2 6 1 】

40

「 F __ 中段リブ 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、「中段リブ」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「 B A R 揃いリブ」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「中段リブ」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 __ 中段リブ 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。

【 0 2 6 2 】

「 F __ 下段リブ 」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、「平行リブ」がボトムラインで成立する

50

(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「下段リブ」となる)。

【0263】

「F__被弾リブ」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、「被弾リブ」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

10

20

30

40

50

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「J A C B」全てが成立し（すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」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 __ J A C 1 __ 6」は、押し順役であり、R B 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「J A C A」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「J A C B」全てが成立し（すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」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。

10

【0271】

なお、本実施形態では、R B 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「J A C A」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、「J A C A」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「J A C A」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】

20

また、本実施形態では、R B 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「J A C B」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、「J A C B」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「J A C B」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 __ J A C 2」は、押し順役でなく、R B 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「J A C A」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、「J A C A」のメダルの払出枚数を「15」枚として定め、当籤している「J A C A」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。

30

【0274】

「F __ チャンス目 A 1」～「F __ チャンス目 A 4」及び「F __ チャンス目 B 1」～「F __ チャンス目 B 4」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、「R T 3 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、R T 状態が R T 3 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「R T 3 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、R T 状態は R T 3 状態に移行することはない。

40

【0275】

ここで、「F __ チャンス目 A 1」～「F __ チャンス目 A 4」及び「F __ チャンス目 B 1」～「F __ チャンス目 B 4」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

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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（

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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移行リブ」~「RT2移行リブ」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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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「

50

F __ B B 4」が決定されたときには、その内部当籤役（B B 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。

【 0 3 1 2 】

[遊技状態フラグ格納領域]

次に、図 2 7 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 2 7 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 R T の種別が割り当てられる。

10

【 0 3 1 3 】

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 R T 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 B B 1 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 R T 3 状態であることを示す。

【 0 3 1 4 】

[作動ストップボタン格納領域]

次に、図 2 8 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。

20

【 0 3 1 5 】

例えば、左ストップボタン 1 7 L 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 1 7 L 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 C P U 1 0 1 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。

30

【 0 3 1 6 】

[押下順序格納領域]

次に、図 2 9 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。

【 0 3 1 7 】

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。

【 0 3 1 8 】

40

[図柄コード格納領域]

次に、図 3 0 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 2 5 参照）と同様の構成となる。

【 0 3 1 9 】

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。

【 0 3 2 0 】

50

[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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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。

50

【 0 3 2 6 】

また、図 3 2 に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図 1 6 及び図 1 7 に示した「No. 3 9」～「No. 9 8」が示す内部当籤役、図 1 8 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」～「1 2」のいずれかの抽籤番号が割り当てられている。

【 0 3 2 7 】

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 R T 0 状態及び R T 2 状態で当籤する「F__R T 0 中リプレイ 1」～「F__R T 0 中リプレイ 6」及び「F__R T 2 中リプレイ 1」～「F__R T 2 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、R T 5 状態以外の R T 状態において、R T 3 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 A 1」～「F__チャンス目 B 4」には、同じ抽籤番号「6」が割り当てられている。

10

【 0 3 2 8 】

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「1 0」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「1 1」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「1 2」が割り当てられている。

20

【 0 3 2 9 】

また、図 3 2 に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図 1 6 及び図 1 7 に示した「No. 3 9」～「No. 9 8」が示す内部当籤役、図 1 8 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」～「2 7」のいずれかの当籤役番号が割り当てられている。

【 0 3 3 0 】

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「2 2」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「2 3」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「2 4」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「2 5」が割り当てられている点で異なっている。

30

【 0 3 3 1 】

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 3 5 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 2 0 0 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 3 7 ～図 4 1 を用いて、後で説明する。

40

【 0 3 3 2 】

なお、同様の観点より、例えば、「F__上段リブ」、「F__中段リブ 1」～「F__中段リブ 3」及び「F__下段リブ」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

50

にしてもよい。

【 0 3 3 3 】

また、本実施形態では、主制御回路 9 0 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信されるとともに、後述のナビデータ（後述の図 4 5 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信されるようになっているが、副制御回路 2 0 0 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。

【 0 3 3 4 】

例えば、「F __ R T 0 中リプレイ 1」～「F __ R T 0 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 __ R T 1 中リプレイ 1」～「F __ R T 1 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 __ R T 2 中リプレイ 1」～「F __ R T 2 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。

【 0 3 3 5 】

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。

【 0 3 3 6 】

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 4 5 参照）に相当する情報を副制御回路 2 0 0 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 4 5 参照）に相当する情報を副制御回路 2 0 0 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。

【 0 3 3 7 】

なお、図 3 2 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。

【 0 3 3 8 】

< 非有利区間（通常状態）中の遊技性 >

次に、図 3 3 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 3 3 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。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 9 】

(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 CPU 1 0 1 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。

【 0 3 4 0 】

(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 A 1 」 ~ 「 F __ チャンス目 A 4 」 及び 「 F __ チャンス目 B 1 」 ~ 「 F __ チャンス目 B 4 」) に当籤した場合、メイン CPU 1 0 1 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。

10

【 0 3 4 1 】

このとき、遊技者の停止操作の結果、 「 R T 3 移行目 」 が表示されて R T 状態が R T 3 状態に移行する場合と、 「 R T 3 移行目 」 が表示されず R T 状態が R T 3 状態に移行しない場合 (すなわち、 R T 3 状態以外の R T 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、 R T 状態が R T 3 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。

20

【 0 3 4 2 】

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。

【 0 3 4 3 】

(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 CPU 1 0 1 は、ART 抽籤を行う。具体的には、例えば、 8 / 2 5 6 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) 、 2 4 8 / 2 5 6 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。

30

【 0 3 4 4 】

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 CPU 1 0 1 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 」 ~ 「 1 6 」 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 「 1 6 」 ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に 「 1 6 」 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、異なる確率で一の前兆期間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。

40

【 0 3 4 5 】

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 3 4 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

50

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。

【 0 3 4 6 】

(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 __ B B 1 」 、 「 F __ B B 2 」 、 「 F __ B B 3 」 及び 「 F __ B B 4 」) に当籤した場合、メイン C P U 1 0 1 は、A R T 抽籤を行う。なお、各設定値間で当籤確率の異なる 「 F __ B B 3 + F __ スイカ 2 」 又は 「 F __ B B 4 + F __ スイカ 2 」 が内部当籤役として決定された場合には、A R T 抽籤は行われない。すなわち、 「 F __ B B 3 + F __ スイカ 2 」 又は 「 F __ B B 4 + 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。

10

【 0 3 4 7 】

ボーナス役当籤時の A R T 抽籤では、具体的には、例えば、6 4 / 2 5 6 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、A R T 当籤を決定し) 、1 9 2 / 2 5 6 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、A R T 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。

20

【 0 3 4 8 】

A R T 当籤が決定された場合、及び A R T 非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メイン C P U 1 0 1 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、A R T 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。

30

【 0 3 4 9 】

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 C P U 1 0 1 は、A R T 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、A R T 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 「 3 2 」 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 3 2 回の遊技の間、高確 4 状態に制御される。

【 0 3 5 0 】

< 通常有利区間中の遊技性 >

次に、図 3 4 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 3 4 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 (A R T) に移行することが決定されている本前兆状態を有する。

40

【 0 3 5 1 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、フラグ間状態 (R T 5 状態) 又はボーナス状態である場

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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その点灯が終了するようになっている。

20

【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。

30

【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する。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。

40

【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

50

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。

【 0 3 6 3 】

また、R T 状態にかかわらず通常有利区間の本前兆状態にあつては、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 R T 3 状態、あるいは R T 5 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。

【 0 3 6 4 】

また、現在の状態が本前兆状態であり、R T 状態が R T 3 状態に移行した場合（すなわち、「R T 3 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、R T 3 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、R T 状態が R T 3 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。

【 0 3 6 5 】

（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 CPU 101 は、本前兆状態でなければ（すなわち、未だ A R T 当籤が決定されていなければ）、非有利区間と同様に A R T 抽籤を行う。

【 0 3 6 6 】

そして、メイン CPU 101 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、R T 状態が R T 3 状態であり、A R T 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、R T 状態が R T 3 状態であり、A R T 当籤であれば、本前兆状態をセットし、R T 3 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。

【 0 3 6 7 】

また、現在の状態が高確 1 又は高確 2 状態であり、R T 状態が R T 3 状態でなく、A R T 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、R T 状態が R T 3 状態でなく、A R T 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。

【 0 3 6 8 】

（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__B B 1」、「F__B B 2」、「F__B B 3」及び「F__B B 4」）に当籤した場合、メイン CPU 101 は、現在の通常有利区間が A R T 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 A R T 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）。

【 0 3 6 9 】

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 CPU 101 は、押し順小役の押し順報知を行う。具体的には、

10

20

30

40

50

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 RT 3 状態又は RT 5 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 RT 3 状態及び RT 5 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 RT 3 状態及び RT 5 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。

10

【0371】

また、本実施形態では、RT 状態が RT 3 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 RT 3 状態となって 8 ゲームが消化された後、RT 3 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 RT 3 状態となった後は、RT 3 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、RT 3 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 RT 3 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】

20

また、例えば、RT 状態が RT 3 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 RT 3 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 RT 3 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 RT 3 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 RT 3 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 RT 3 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 RT 5 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 RT 5 状態となる場合も同様である。

【0373】

30

RT 状態が RT 3 状態及び RT 5 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 RT 3 状態又は RT 5 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、RT 3 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 RT 5 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、RT 3 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】

40

一方、例えば、RT 3 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 RT 5 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、RT 3 状態は、リプレイ役の当籤確率が高く、また、例えば、RT 1 移行目や RT 1 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

(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。

20

(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。

30

【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。

40

【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

50

場合に「R T 3 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 R T 3 状態及び R T 5 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 R T 3 状態及び R T 5 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。

【 0 3 9 4 】

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、「R T 3 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。

10

【 0 3 9 5 】

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、A R T 当籤が決定されている場合には有利区間に移行させ、A R T 当籤が決定されていない場合には、特定期間（例えば、3 2 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。

【 0 3 9 6 】

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。

20

【 0 3 9 7 】

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。

【 0 3 9 8 】

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。

30

【 0 3 9 9 】

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。

【 0 4 0 0 】

< ラインバトル状態中の遊技性 >

次に、図 3 5 ~ 図 4 1 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 3 5 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 3 6 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 R O M 1 0 2 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 3 7 ~ 図 4 1 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 1 1 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。

40

【 0 4 0 1 】

（ラインバトル準備状態）

50

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。

10

【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。

20

【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移行リブ」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いくとも、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。

30

【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】

40

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

50

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れかが決定される。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。

10

【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、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。

20

【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の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の多いほど遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。

30

【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。

40

【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

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、被弾リブ時カウンター抽籤、カウンター時与ダメージ抽籤、被弾リブ時防御抽籤、被弾リブ時被ダメージ抽籤、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。

【 0 4 2 8 】

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。

【 0 4 2 9 】

それゆえ、本実施形態では、味方なしの場合、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）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、後述する被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

10

【 0 4 3 0 】

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。

【 0 4 3 1 】

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。

20

【 0 4 3 2 】

それゆえ、本実施形態では、味方「1」獲得の場合、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リブ」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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）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、後述する被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

30

【 0 4 3 3 】

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。

40

【 0 4 3 4 】

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。

【 0 4 3 5 】

50

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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リブ」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「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されるとき（すなわち、「下段リブ」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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」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「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）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、後述する被弾リブ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、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ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ブ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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」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「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ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ブ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、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われなくなっている。

【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 3 7 ~ 図 4 1 中、「DL 1」）、トップライン（図 3 8 ~ 図 4 1 中、「DL 2」）、及びボトムライン（図 3 9 ~ 図 4 1 中、「DL 3」）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、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ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、後述の被弾リブ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ブ時防御抽籤が行われ得ることを意味している。

【0 4 4 1】

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、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤、後述の被弾リブ時カウンター抽籤、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「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」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「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」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「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ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ブ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、被弾リブ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、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われなくなっている。

【0 4 4 2】

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くともよいし、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。

【0 4 4 3】

また、図 3 7 ~ 図 4 1 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。

【0 4 4 4】

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 3 7 ~ 図 4 1 中、「DL 1」）に加え、トップライン（図 3 8 ~ 図 4 1 中、「DL 2」）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。

【0 4 4 5】

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 3 7 ~ 図 4 1 中、「DL 1」）に加え、ボトムライン（図 3 9 ~ 図 4 1 中、「DL 3」）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。

【0 4 4 6】

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。

10

【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。

20

【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、後述の被弾リブ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。

30

【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。

40

【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、

50

「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、図柄が一直線に並び各ラインに替えて、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ないことから、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、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、被弾リブ時カウンター抽籤が行われる。被弾リブ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、被弾リブ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】

被弾リブ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、被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われない。

【0459】

一方、被弾リブ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、被弾リブ時防御抽籤が行われる。被弾リブ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、被弾リブ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】

被弾リブ時防御抽籤に当籤した場合には、被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われない。一方、被弾リブ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、被弾リブ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、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合には、被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 1 】

被弾リブ時被ダメージ抽籤では、メインCPU 101は、図36Dに示す被弾リブ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。

【 0 4 6 2 】

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、「中段リブ」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。

10

【 0 4 6 3 】

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、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、又は「上段リブ」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。

【 0 4 6 4 】

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、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、又は「下段リブ」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。

20

【 0 4 6 5 】

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、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、「上段リブ」若しくは「上段ベル」、又は「下段リブ」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。

【 0 4 6 6 】

与ダメージ抽籤では、メインCPU 101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。

30

【 0 4 6 7 】

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__中段リブ1」の抽籤値が「5000」であり、「F__上段リブ」及び「F__下段リブ」の抽籤値が「2450」であり、「F__被弾リブ」の抽籤値が「8970」であるのに対し、RT3状態では、「F__中段リブ2」の抽籤値が「32768」であり、「F__被弾リブ」の抽籤値は「0」である。

40

【 0 4 6 8 】

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、「中段リブ」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、「被弾リブ」が表示され得る内部当籤役は決定されない結果、被弾リブ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。

【 0 4 6 9 】

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

50

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、「被弾リブ」(「F__被弾リブ」)に当籤した場合に、被弾リブ時カウンター抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ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に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、「被弾リブ」(「F__被弾リブ」)に当籤したと同様に、被弾リブ時カウンター抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよい。

10

【0471】

また、本実施形態では、「被弾リブ」(「F__被弾リブ」)に当籤した場合に、「被弾リブ」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「被弾リブ」(「F__被弾リブ」)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、「被弾リブ」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、被弾リブ時カウンター抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ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、「被弾リブ」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。

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、「被弾リブ」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。

10

【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「中段リブ」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__中段リブ1」及び「F__中段リブ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。

20

【0485】

また、本実施形態では、RT2状態においては、「被弾リブ」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__被弾リブ」）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。

30

【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。

40

【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】

50

< 権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技性 >

次に、図 4 2 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 4 2 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。

【 0 4 9 0 】

(権利獲得抽籤準備状態)

メイン CPU 1 0 1 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 R T 状態は R T 4 状態であり（図 1 3 参照）、R T 状態が R T 4 状態から R T 2 状態に移行するまで権利獲得抽籤準備状態を維持する。R T 状態が R T 2 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。

10

【 0 4 9 1 】

なお、この場合、R T 4 状態において「R T 1 移行目」を表示させるため、R T 4 状態において「R T 1 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、R T 状態が R T 1 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、R T 4 状態において「R T 3 移行目」が表示されて R T 3 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、R T 3 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。

20

【 0 4 9 2 】

(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 CPU 1 0 1 は、権利獲得抽籤状態に移行させる。権利獲得抽籤状態は、2 0 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。

30

【 0 4 9 3 】

権利獲得状態移行抽籤では、例えば、メイン CPU 1 0 1 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（2 0 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。

40

【 0 4 9 4 】

(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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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可能性があるようになる。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可能性があるようになる。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。

40

【0499】

50

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）永續権利が付与されるか否かが決定されるようになっており、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。

10

【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おり、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、「被弾リブ」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。

20

【0502】

また、本実施形態では、永續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、永續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おり、

【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。

30

【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。

40

【0506】

50

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、スィカ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

10

20

30

40

50

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、・・・

10

20

30

40

50

・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、当該有利区間における遊技期間が「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

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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、有利区間における遊技期間が「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。

30

【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。

40

【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

50

ーム数)を計数する。主制御基板 7 1 は、第 1 のカウンタの値が「1 5 0 0」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「1 5 0 0」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。

【0 5 3 4】

一方で、副制御基板 7 2 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 7 2 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。

10

【0 5 3 5】

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)。

20

【0 5 3 6】

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。

【0 5 3 7】

主制御基板 7 1 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。

30

【0 5 3 8】

一方で、副制御基板 7 2 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 7 2 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。

【0 5 3 9】

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「1 0 0 0 ~ 1 1 9 9 G」である場合には、2 4 5 7 6 / 3 2 7 6 8 の確率で「エンディング」への移行抽籤に非当籤し、8 1 9 2 / 3 2 7 6 8 の確率で「エンディング」への移行抽籤に当籤する。

40

【0 5 4 0】

また、例えば、副制御基板 7 2 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 7 2 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

50

"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 7 2 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。

【 0 5 4 1 】

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 7 2 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。

10

【 0 5 4 2 】

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。

【 0 5 4 3 】

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。

20

【 0 5 4 4 】

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「1 4 9 9」のゲーム）において B B 1 ~ B B 4 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「1 5 0 0」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 7 2 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。

30

【 0 5 4 5 】

さらに、第 1 のカウンタの値が「1 4 9 8」~「1 5 0 0」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 7 2 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 7 2 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 7 2 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

40

50

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 7 2 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。

【 0 5 4 6 】

また、有利区間が終了する際に、主制御基板 7 1 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）を受け付けられ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 7 2 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 7 1 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 7 1 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 7 2 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。

【 0 5 4 7 】

（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 1 5 0 0 G 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 7 1 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 1 5 0 0 G ）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 7 1 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。

【 0 5 4 8 】

例えば、「ART」が 1 セットあたり 5 0 G 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 2 0 G である 1 4 8 0 G ）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（5 0 G ）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 7 1 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。

【 0 5 4 9 】

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乘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。

10

【 0 5 5 0 】

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（後述の枚数リミット、払出枚数リミット、ナビ回数リミット）。上述の変りリミットの説明は、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）がリミット発動の閾値（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、リミット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」の途中でリミット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、後述の枚数リミット、払出枚数リミット又はナビ回数リミットを用いる場合であっても、次セットの「ART」の途中でリミットが発動してしまうことを予測することができる）。

20

30

【 0 5 5 1 】

この点についての技術的思想を整理すると、以下のようなになる。

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）。

40

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。

【 0 5 5 2 】

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

50

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。

【 0 5 5 9】

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。

10

【 0 5 6 0】

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。

【 0 5 6 1】

有利区間の各遊技状態において、「F__RT 0 中リプレイ 1」及び「F__RT 1 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__RT 2 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__JAC 1__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。

20

【 0 5 6 2】

また、「F__RT 0 中リプレイ 2」及び「F__RT 1 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__RT 2 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__JAC 1__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。

30

【 0 5 6 3】

また、「F__RT 0 中リプレイ 3」及び「F__RT 1 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__RT 2 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__JAC 1__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。

40

【 0 5 6 4】

また、「F__RT 0 中リプレイ 4」及び「F__RT 1 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__RT 2 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

50

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__J A C 1__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__R T 0中リプレイ5」及び「F__R T 1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__R T 2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__J A C 1__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。

10

【0566】

また、「F__R T 0中リプレイ6」及び「F__R T 1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__R T 2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__J A C 1__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。

20

【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。

30

【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(プロジェクト機構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。

40

【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(

50

後述の図 5 6 の S 2 0 4 参照)の後、リール停止制御処理(後述の図 5 6 の S 2 1 3)が開始される前に、メイン(主制御基板 7 1)側からサブ(副制御基板 7 2)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 1 1 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 4 6 ~ 図 8 4 を参照して、主制御回路 9 0 のメイン CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 4 6 を参照して説明する。図 4 6 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 4 6 に示す電源投入(リセット割込)時処理は、電源管理回路 9 3 が、マイクロプロセッサ 9 1 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 9 1 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 9 1 の割込みコントローラ 1 1 2 からメイン CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 は、タイマー回路 1 1 3 (PTC)の初期化処理を行う(S 1)。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、タイマー回路 1 1 3 の初期設定を行う。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、タイマー用プリスケアラレジスタ(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 CPU 1 0 1 は、主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 間用の第 1 シリアル通信回路 1 1 4 (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 1 1 5 (SCU2)の初期化処理を行う(S 2)。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、乱数回路 1 1 0 (RDG)の初期化処理を行う(S 3)。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の書き込みテストを行う(S 4)。

【0577】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、書き込みテストの結果、メイン RAM 1 0 3 への書き込みが正常に行われたか否かを判別する(S 5)。

【0578】

S 5 において、メイン CPU 1 0 1 が、メイン RAM 1 0 3 への書き込みが正常に行われなかったと判別したとき(S 5 が NO 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 1 3 の処理を行う。一方、S 5 において、メイン CPU 1 0 1 が、メイン RAM 1 0 3 への書き込みが正常に行われたと判別したとき(S 5 が YES 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、タイマー回路 1 1 3 のタイマー用制御レジスタ(不図示)の状態を取得する(S 6)。

【0579】

10

20

30

40

50

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、タイマーカウンタ開始後から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。

10

【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によるカウンタ開始から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。

20

【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」（ $21801 \times 1.1172 \text{ ms} = \text{約} 24.3561 \text{ 秒}$ ）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。

30

【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。

40

【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）。

50

【 0 5 8 7 】

S 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオン状態であると判別したとき (S 1 0 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 1 5 の処理を行う。一方、S 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオン状態でないと判別したとき (S 1 0 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、S 9 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 (S 1 1)。

【 0 5 8 8 】

S 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき (S 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 1 3 の処理を行う。一方、S 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき (S 1 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、遊技復帰処理を行う (S 1 2)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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 4 7 を参照しながら後で説明する。

10

【 0 5 8 9 】

S 5 又は S 1 1 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、情報表示器 6 (7 セグ L E D 表示器) に、エラー発生を意味する文字列「 8 8 」を表示する (S 1 3)。その後、メイン C P U 1 0 1 は、W D T のクリア処理を繰り返す (S 1 4)。

【 0 5 9 0 】

ここで再度、S 1 0 の処理に戻って、S 1 0 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、設定変更確認処理を行う (S 1 5)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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 4 8 を参照しながら後で説明する。

20

【 0 5 9 1 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、R A M 初期化処理を行う (S 1 6)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 1 C に示すメイン R A M 1 0 3 の遊技用 R A M 領域内の「 R A M 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 R A M 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、S 1 6 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、後述のメイン処理 (後述の図 5 6 参照) を開始する。

30

【 0 5 9 2 】

[遊技復帰処理]

次に、図 4 7 を参照して、電源投入 (リセット割込) 時処理 (図 4 6 参照) 中の S 1 2 で行う遊技復帰処理について説明する。なお、図 4 7 は、遊技復帰処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 5 9 3 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、スタックポインタ (S P) に、電断時のスタックポインタをセットする (S 2 1)。次いで、メイン C P U 1 0 1 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 (S 2 2)。S 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 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 (S 2 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、S 2 2 の処理を繰り返す。

40

【 0 5 9 4 】

一方、S 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 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 (S 2 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 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 (S 2 3)。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 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 (S 2 4)。次いで、メイン C P U 1 0 1 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 6 0 4 】

[設定変更確認処理]

次に、図 4 8 を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図 4 6 参照）中の S 1 5 で行う設定変更確認処理について説明する。図 4 8 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 5 4 がオン状態となった場合（すなわち、現在の設定値を確認する「設定確認」の場合）には、後述の S 4 4 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。

【 0 6 0 5 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 内の規定外 RAM 領域の初期化処理を行う（S 4 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、1 割り込み待ち処理を行う（S 4 2）。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 8 0 参照）により無操作コマンドが副制御回路 2 0 0 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 2 0 0 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。

【 0 6 0 6 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、RAM 初期化処理を行う（S 4 3）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 1 C に示すメイン RAM 1 0 3 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。

【 0 6 0 7 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオン状態であるか否かを判別する（S 4 4）。なお、設定用鍵型スイッチ 5 4 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 5 4 がオン状態となる。

【 0 6 0 8 】

S 4 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオン状態でないと判別したとき（S 4 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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 4 6 参照）の S 1 6 の処理に移す。一方、S 4 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオン状態であると判別したとき（S 4 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 4 5）。この処理により、セレクト 6 6（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 2 4（図 2 参照）から排出される。

【 0 6 0 9 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、レジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（0 0 5 H：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（S 4 6）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 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 RAM 1 0 3 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 4 9 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 8 0 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される。

【 0 6 1 0 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする（S 4 7）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、設定値の 7 セグ表示設定処理を行う（S 4 8）。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。

【 0 6 1 1 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 8 0 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される。そして、S 5 7 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 4 6 参照）の S 1 6 の処理に移す。

【 0 6 1 9 】

[設定変更コマンド生成格納処理]

次に、図 4 9 を参照して、設定変更確認処理（図 4 8 参照）中の S 4 6 及び S 5 7 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 4 9 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。

10

【 0 6 2 0 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、設定値（1 ～ 6 ）の情報を E レジスタにセットする（S 6 1 ）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、RT 状態の情報を C レジスタにセットする（S 6 2 ）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（0 2 H ）を A レジスタにセットする（S 6 3 ）。

【 0 6 2 1 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、通信データ格納処理を行う（S 6 4 ）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、S 6 1 ～ S 6 3 で各レジスタにセットされた情報と、S 4 6 又は S 5 8 （図 4 8 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 5 0 を参照しながら後で説明する。

20

【 0 6 2 2 】

S 6 4 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 4 8 参照）中の S 4 6 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 CPU 1 0 1 は、S 6 4 の処理後、処理を設定変更確認処理（図 4 8 参照）の S 4 7 の処理に移す。また、設定変更確認処理（図 4 8 参照）中の S 5 7 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 CPU 1 0 1 は、S 6 4 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。

30

【 0 6 2 3 】

[通信データ格納処理]

次に、図 5 0 を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図 4 9 参照）中の S 6 4 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 5 0 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。

【 0 6 2 4 】

まず、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（S 7 1 ）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 内の通信データ一時格納領域に格納する（S 7 2 ）。

40

【 0 6 2 5 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 内の通信データ一時格納領域に格納する（S 7 3 ）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 内の通信データ一時格納領域に格納する（S 7 4 ）。

【 0 6 2 6 】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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]**

20

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)。

30

【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。

40

【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)

50

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ROM 102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CPU 101は、メインRAM 103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CPU 101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。

10

【0647】

まず、メインCPU 101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アドレス）をメインRAM 103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CPU 101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CPU 101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CPU 101は、電断発生フラグを設定する（S104）。

20

【0648】

次いで、メインCPU 101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RAM 103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RAM 103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CPU 101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。

30

【0650】

次いで、メインCPU 101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RAM 103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。

40

【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CPU 101は、サム値の算出処理を行う（S108）。具体的には、メインCPU 101は、HLレジスタに格納されている値にDEレジスタに格

50

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H Lレジスタに格納する。

【 0 6 5 4 】

次いで、メインC P U 1 0 1は、サム算出カウンタの値を1減算する(S 1 0 9)。次いで、メインC P U 1 0 1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(S 1 1 0)。

【 0 6 5 5 】

S 1 1 0において、メインC P U 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「 0 」でないと判別したとき(S 1 1 0がN O判定の場合)、メインC P U 1 0 1は、処理をS 1 0 7の処理に戻し、S 1 0 7以降の処理を繰り返す。すなわち、メインR A M 1 0 3の遊技用R A M領域のサム値算出処理が終了するまで、S 1 0 7 ~ S 1 1 0の処理が繰り返される。

10

【 0 6 5 6 】

一方、S 1 1 0において、メインC P U 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「 0 」であると判別したとき(S 1 1 0がY E S判定の場合)、メインC P U 1 0 1は、D Eレジスタに、メインR A M 1 0 3内の規定外R A M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タ値をセットする(S 1 1 1)。なお、規定外用サムカウンタ値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、S 1 1 1で設定されたサム算出カウンタが「 0 」になれば、メインR A M 1 0 3の規定外R A M領域のサム値算出処理、すなわち、メインR A M 1 0 3全体のサム値算出処理が終了する。

【 0 6 5 7 】

次いで、メインC P U 1 0 1は、D Eレジスタにセットされた規定外R A M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(S 1 1 2)。

20

【 0 6 5 8 】

次いで、メインC P U 1 0 1は、サム値の算出処理を行う(S 1 1 3)。具体的には、メインC P U 1 0 1は、H L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H Lレジスタに格納する。

【 0 6 5 9 】

次いで、メインC P U 1 0 1は、D E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(S 1 1 4)。次いで、メインC P U 1 0 1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(S 1 1 5)。

【 0 6 6 0 】

S 1 1 5において、メインC P U 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「 0 」でないと判別したとき(S 1 1 5がN O判定の場合)、メインC P U 1 0 1は、処理をS 1 1 2の処理に戻し、S 1 1 2以降の処理を繰り返す。すなわち、メインR A M 1 0 3の規定外R A M領域のサム値を遊技用R A M領域のサム値に加算する処理が終了するまで、S 1 1 2 ~ S 1 1 5の処理が繰り返される。

30

【 0 6 6 1 】

一方、S 1 1 5において、メインC P U 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「 0 」であると判別したとき(S 1 1 5がY E S判定の場合)、メインC P U 1 0 1は、H L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R A M 1 0 3内のサム値格納領域(不図示)に保存する(S 1 1 6)。次いで、メインC P U 1 0 1は、S 1 0 1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(S P)の値をスタックポインタにセットする(S 1 1 7)。そして、S 1 1 7の処理後、メインC P U 1 0 1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 5 2 参照)のS 9 8の処理に移す。

40

【 0 6 6 2 】

[サムチェック処理(規定外)]

次に、図 5 4 及び図 5 5 を参照して、電源投入時処理(図 4 6 参照)中のS 9で行うサムチェック処理について説明する。なお、図 5 4 及び図 5 5 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。

【 0 6 6 3 】

まず、メインC P U 1 0 1は、現在のスタックポインタ(S P)の値を規定外スタック

50

エリアに保存する（S 1 2 1）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 2 2）。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RAM 1 0 3に設けられる。次いで、メインCPU 1 0 1は、サム値格納領域からサム値（チェックサム）を取得する（S 1 2 3）。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。

【0 6 6 4】

次いで、メインCPU 1 0 1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RAM 1 0 3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（S 1 2 4）。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。

【0 6 6 5】

次いで、メインCPU 1 0 1は、サム値の算出（減算）処理を行う（S 1 2 5）。具体的には、メインCPU 1 0 1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。

【0 6 6 6】

次いで、メインCPU 1 0 1は、サム算出カウンタの値を1減算する（S 1 2 6）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 2 7）。

【0 6 6 7】

S 1 2 7において、メインCPU 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 1 2 7がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 1 2 4の処理に戻し、S 1 2 4以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM 1 0 3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、S 1 2 4～S 1 2 7の処理が繰り返される。

【0 6 6 8】

一方、S 1 2 7において、メインCPU 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 1 2 7がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、DEレジスタに、メインRAM 1 0 3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（S 1 2 8）。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。

【0 6 6 9】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 2 9）。

【0 6 7 0】

次いで、メインCPU 1 0 1は、サム値の算出（減算）処理を行う（S 1 3 0）。具体的には、メインCPU 1 0 1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。

【0 6 7 1】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 1）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 2）。

【0 6 7 2】

10

20

30

40

50

S 1 3 2において、メインCPU 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 1 3 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 1 2 9の処理に戻し、S 1 2 9以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM 1 0 3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、S 1 2 9～S 1 3 2の処理が繰り返される。

【0 6 7 3】

一方、S 1 3 2において、メインCPU 1 0 1が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 1 3 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 3）。次いで、メインCPU 1 0 1は、算出されたサム値が「0」であるか否かを判別する（S 1 3 4）。 10

【0 6 7 4】

なお、この処理では、メインCPU 1 0 1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、S 1 2 8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RAM 1 0 3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、S 1 3 4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CPU 1 0 1はサム値が「0」であると判定する。 20

【0 6 7 5】

S 1 3 4において、メインCPU 1 0 1が、算出されたサム値が「0」でないと判別したとき（S 1 3 4がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 1 3 9の処理を行う。一方、S 1 3 4において、メインCPU 1 0 1が、算出されたサム値が「0」であると判別したとき（S 1 3 4がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定結果に「電断異常」をセットする（S 1 3 5）。

【0 6 7 6】

次いで、メインCPU 1 0 1は、電断発生フラグを取得する（S 1 3 6）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7）。 30

【0 6 7 7】

S 1 3 7において、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 1 3 9の処理を行う。一方、S 1 3 7において、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定結果に「正常」をセットする（S 1 3 8）。

【0 6 7 8】

S 1 3 8の処理後、S 1 3 4がNO判定の場合、又は、S 1 3 7がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 9）。次いで、メインCPU 1 0 1は、S 1 2 1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（S 1 4 0）。そして、S 1 4 0の処理後、メインCPU 1 0 1は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理（図4 6参照）のS 1 0の処理に移す。 40

【0 6 7 9】

[メインCPUの制御によるパチスロのメイン処理]

次に、図5 6を参照して、メインCPU 1 0 1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5 6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。

【0 6 8 0】

まず、メインCPU 1 0 1は、RAM初期化処理を行う（S 2 0 1）。この処理では、 50

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。

10

【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】

20

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に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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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

50

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。

10

【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】

20

[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。

30

【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。

40

【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

50

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、セレクト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

10

20

30

40

50

た設定変更確認処理を行う（S 2 3 3）。この処理では、メインCPU 1 0 1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S 2 3 3で行われる設定変更確認処理では、設定用鍵型スイッチ 5 4 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RAM 1 0 3 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。

【 0 7 1 4 】

S 2 3 3 の処理後又は S 2 3 1 が Y E S 判定の場合、メインCPU 1 0 1 は、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であるか否かを判別する（S 2 3 4）。

【 0 7 1 5 】

S 2 3 4 において、メインCPU 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態でないと判別したとき（S 2 3 4 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 1 6 】

一方、S 2 3 4 において、メインCPU 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であると判別したとき（S 2 3 4 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 2 3 5）。この処理により、セクタ 6 6（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 8 0 4 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 2 4 から排出されるようになる。

【 0 7 1 7 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、メダル監視タイマにタイマ値（本実施形態では、「7 2」）をセットする（S 2 3 6）。メダル監視タイマは、セクタ 6 6 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 8 0 4 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 8 6 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 8 0 m s である場合に、少なくともそれ以上の期間（「約 8 0 . 4 4 m s」）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 1 6 が操作され（スタートスイッチ 7 9 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 5 1 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、セクタ 6 6（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。

【 0 7 1 8 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、スタートレバーONフラグをオン状態にセットする（S 2 3 7）。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 1 6 が操作された（スタートスイッチ 7 9 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。

【 0 7 1 9 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入チェック 2 処理を行う（S 2 3 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1 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

10

20

30

40

50

述の図 6 0 及び図 6 1 を参照しながら後で説明する。

【 0 7 2 0 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 3 9)。S 2 3 9 において、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 3 9 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 2 1 】

一方、S 2 3 9 において、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 3 9 が N O 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、メダル監視タイマは「 0 」であるか否かを判別する (S 2 4 0)。S 2 3 9 において、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 4 0 が N O 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 2 3 8 に戻し、S 2 3 8 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 2 2 】

一方、S 2 4 0 において、メイン CPU 1 0 1 が、メダル監視タイマは「 0 」であると判別したとき (S 2 4 0 が Y E S 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 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 5 6 参照) の S 2 0 3 に移す。

【 0 7 2 3 】

[メダル投入処理]

次に、図 5 9 を参照して、メダル受付・スタートチェック処理 (図 5 7 及び図 5 8 参照) 中の S 2 2 2、及び後述のメダル投入チェック処理 (図 6 0 及び図 6 1 参照) 中の S 2 6 5 で行うメダル投入処理について説明する。なお、図 5 9 は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 7 2 4 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、メダルカウンタの値に「 1 」を加算する (S 2 4 1)。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 RAM 1 0 3 に設けられる。

【 0 7 2 5 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う (S 2 4 2)。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、副制御回路 2 0 0 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 RAM 1 0 3 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 8 0 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 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。

【 0 7 2 6 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、LED 8 2 (図 6 参照) に含まれるメダル投入枚数表示用の第 1 ~ 第 3 LED を消灯させる (S 2 4 3)。次いで、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 4 4)。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 1 LED 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 3 LED 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。

【 0 7 2 7 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 4 5)。そして、S 2 4 5 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 5 7 及び図 5 8 参照) の S 2 2 3、又は後述のメダル投入チェック処理 (図 6 0 及び

10

20

30

40

50

図 6 1 参照) の S 2 5 3 に移す。

【 0 7 2 8 】

[メダル投入チェック処理]

次に、図 6 0 及び図 6 1 を参照して、メダル受付・スタートチェック処理 (図 5 7 及び図 5 8 参照) 中の S 2 2 8 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 5 7 及び図 5 8 参照) 中の S 2 3 8 で行うメダル投入チェック 2 処理について説明する。図 6 0 及び図 6 1 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 S 2 5 3 から処理が開始されるものであり、S 2 5 3 ~ S 2 6 8 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。

10

【 0 7 2 9 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、再遊技中であるか否かを判別する (S 2 5 1) 。

【 0 7 3 0 】

S 2 5 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、再遊技中であると判別したとき (S 2 5 1 が YES 判定の場合) 、メイン CPU 1 0 1 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 5 7 及び図 5 8 参照) の S 2 2 9 に移す。

【 0 7 3 1 】

一方、S 2 5 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、再遊技中でないと判別したとき (S 2 5 1 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 1 0 1 は、メダル受付許可を行う (S 2 5 2) 。この処理では、セクタ 6 6 (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 8 0 4 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 1 4 から投入されたメダルが計数され、ホッパー装置 5 1 に収容されるようになる。

20

【 0 7 3 2 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、ベットボタンチェック処理を行う (S 2 5 3) 。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、BET スイッチ 7 7 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 1 5 a 又は 1 ベットボタン 1 5 b) の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、S 2 5 3 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 (S 2 5 4) 。

30

【 0 7 3 3 】

S 2 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、ベット動作が完了したと判別したとき (S 2 5 4 が YES 判定の場合) 、メイン CPU 1 0 1 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 5 7 及び図 5 8 参照) の S 2 2 9 (又はメダル受付・スタートチェック処理 (図 5 7 及び図 5 8 参照) の S 2 3 9) に移す。

【 0 7 3 4 】

一方、S 2 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、ベット動作が完了していないと判別したとき (S 2 5 4 が NO 判定の場合) 、メイン CPU 1 0 1 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 (S 2 5 5) 。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口 1 4 に受け入れられたメダルのセクタ 6 6 内の通過状況を示す情報であり、セクタ 6 6 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。

40

【 0 7 3 5 】

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、セクタ 6 6 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 8 0 6 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 8 0 7 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

50

。それゆえ、メダルセンサ入力状態「00000000B」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000001B」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000011B」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000010B」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

【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「00000001B」（第1メダルセンサがメダル検知であり、第2メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000001B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000011B」（第1及び第2メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000011B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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）。

20

【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pty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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 7 5 8 】

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)。

【 0 7 5 9 】

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。

【 0 7 6 0 】

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)。

10

【 0 7 6 1 】

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。

20

【 0 7 6 2 】

[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。

30

【 0 7 6 3 】

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)。

【 0 7 6 4 】

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。

40

【 0 7 6 5 】

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

50

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

10

20

30

40

50

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）。

10

【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__維持リブ」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__維持リブ」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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

たとき（S 3 1 7 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 3 0 5 の処理に戻し、S 3 0 5 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 8 4 】

一方、S 3 1 7 において、メイン C P U 1 0 1 が、減算後の抽籤回数が「 0 」であると判別したとき（S 3 1 7 が Y E S 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 C P U 1 0 1 は、ハズレステータスをセットする（S 3 1 8）。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、S 3 1 8 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）の S 2 0 5 に移す。

【 0 7 8 5 】

[図柄設定処理]

次に、図 6 5 を参照して、メインフロー（図 5 6 参照）中の S 2 0 5 で行う図柄設定処理について説明する。なお、図 6 5 は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 7 8 6 】

まず、メイン C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（S 3 2 1）。

【 0 7 8 7 】

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 _ B B 1 」、「 F _ B B 2 」、「 F _ B B 3 」及び「 F _ B B 4 」が対応付けられている。また、小役当籤番号「 1 」～「 2 3 」には、それぞれ、内部当籤役「 F _ 確定リブ 」～「 F _ 被弾リブ 」が対応付けられ（図 2 3 参照）、小役当籤番号「 2 4 」～「 6 1 」には、それぞれ、内部当籤役「 F _ チャンス目 A 1 」～「 F _ 下段右中ベル 2 」が対応付けられ（図 2 4 参照）、小役当籤番号「 6 2 」～「 6 8 」には、それぞれ、内部当籤役「 F _ J A C 1 _ 1 」～「 F _ J A C 2 」が対応付けられている（図 2 3 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、S 3 2 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 7 8 8 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 2 2）。この処理において、小役当籤番号が 1 ～ 6 8 のいずれかである場合には、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、小役（又はリプレイ役）が当籤しなかったと判定する。

【 0 7 8 9 】

S 3 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 2 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 3 3 1 の処理を行う。一方、S 3 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判別したとき（S 3 2 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（S 3 2 3）。

【 0 7 9 0 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（S 3 2 4）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、減算結果を 1 減算し、該減算結果を更新する（S 3 2 5）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、減算結果が「 0 」未満であるか否かを判別する（S 3 2 6）。

【 0 7 9 1 】

S 3 2 6 において、メイン C P U 1 0 1 が、減算結果が「 0 」未満でないと判別したと

10

20

30

40

50

き（S 3 2 6 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、ビット数算出処理を行う（S 3 2 7）。なお、S 3 2 7 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。

【0 7 9 2】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、ビット数算出処理を行う（S 3 2 8）。なお、S 3 2 8 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。

【0 7 9 3】

なお、上述した S 3 2 5 ~ S 3 2 8 の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。また、S 3 2 5 ~ S 3 2 8 の処理が複数回繰り返される場合には、S 3 2 7 及び S 3 2 8 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 S 3 2 5 ~ S 3 2 8 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。

【0 7 9 4】

ここで再度、S 3 2 6 の処理に戻って、S 3 2 6 において、メイン C P U 1 0 1 が、減算結果が「0」未満であると判別したとき（S 3 2 6 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 2 9）。この際、メイン C P U 1 0 1 は、上述した S 3 2 5 ~ S 3 2 8 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 D E レジスタに格納する。

【0 7 9 5】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、圧縮データ格納処理を行う（S 3 3 0）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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 6 6 を参照しながら後で説明する。

【0 7 9 6】

S 3 3 0 の処理後又は S 3 2 2 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、持越役格納領域（図 2 6 参照）を参照して、持越役があるか否かを判別する（S 3 3 1）。S 3 3 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、持越役があると判別したとき（S 3 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 3 3 4 の処理を行う。

【0 7 9 7】

一方、S 3 3 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、持越役がないと判別したとき（S 3 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、S 3 2 1 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（B B 1 ~ B B 4）が当籤したか否かを判別する（S 3 3 2）。

【0 7 9 8】

S 3 3 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、ボーナス役が当籤していないと判別したとき（S 3 3 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）の S 2 0 6 に移す。

【0 7 9 9】

一方、S 3 3 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、ボーナス役が当籤したと判別したとき（S 3 3 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（S 3 3 3）。

【0 8 0 0】

S 3 3 3 の処理後又は S 3 3 1 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 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

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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、「00000001B」がセットされた場合、1回目(1ブロック目の格納領域1又は2ブロック目の格納領域9)のS347の処理でビット1のデータ「1」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、2～8回目のS347の処理では、転送指示なしの判定となる。

【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)。

10

20

30

40

50

【 0 8 1 7 】

S 3 5 0 の処理後又は S 3 4 8 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 5 1）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、転送カウンタの値を 1 減算する（S 3 5 2）。

【 0 8 1 8 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、転送カウンタの値が「 0 」であるか否かを判別する（S 3 5 3）。S 3 5 3 において、メイン C P U 1 0 1 が、転送カウンタの値が「 0 」でないと判別したとき（S 3 5 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 3 4 7 の処理に戻し、S 3 4 7 以降の処理を繰り返す。

10

【 0 8 1 9 】

一方、S 3 5 3 において、メイン C P U 1 0 1 が、転送カウンタの値が「 0 」であると判別したとき（S 3 5 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 5 4）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 8 2 0 】

20

S 3 5 4 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 5 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 3 4 2 の処理に戻し、S 3 4 2 以降の処理を繰り返す。一方、S 3 5 4 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 5 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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 6 5 参照）中の S 3 3 1 に移す。

【 0 8 2 1 】

〔 引込優先順位格納処理 〕

次に、図 6 7 を参照して、メインフロー（図 5 6 参照）中の S 2 1 2 で行う引込優先順位格納処理について説明する。図 6 7 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。

30

【 0 8 2 2 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、検索リール数に「 3 」をセットする（S 6 2 1）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（S 6 2 2）。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。

【 0 8 2 3 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（S 6 2 3）。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 C P U 1 0 1 は、図柄チェック数（回数）として「 2 0 」をセットする（S 6 2 4）。

40

【 0 8 2 4 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、図柄コード取得処理を行う（S 6 2 5）。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 6 8 を参照しながら後で説明する。

【 0 8 2 5 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、論理積演算処理を行う（S 6 2 6）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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 6 9 を参照しながら後で説明する。

50

【 0 8 2 6 】

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。

【 0 8 2 7 】

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。

10

【 0 8 2 8 】

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。

【 0 8 2 9 】

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。

20

【 0 8 3 0 】

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）。

30

【 0 8 3 1 】

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）。

40

【 0 8 3 2 】

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）。

【 0 8 3 3 】

S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」でないと判別したとき（S634がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS622の処理に戻し、S622以降の処理を繰り返す。一方、S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」であると判別したとき（S634がYES判定の場合）、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS2

50

13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）。 10

【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。 20

【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。 30

【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）の種類を識別可能とするためのテーブルである。 40

【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「blank」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リブ」、「S__パーリブ2」、「S__RT1 50

移行リブ」、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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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）。

40

【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]

50

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 S 627 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（S 671）。

【0853】

S 671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（S 671がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 674の処理を行う。一方、S 671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（S 671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（S 672）。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】

S 672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（S 672がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 674の処理を行う。一方、S 672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（S 672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（S 673）。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、S 671～S 673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S 672及びS 673の処理を行うようにすればよい（後述のS 681～S 683の処理も同様）。

【0855】

S 673の処理後、又は、S 671或いはS 672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（S 674）。次いで、メインCPU101は、ストップ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（S 675）。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（S 676）。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（S 677）。

【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（S 678）。

【0858】

S 678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

10

20

30

40

50

判別したとき（S 6 7 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 6 8 4 の処理を行う。一方、S 6 7 8 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 7 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 7 9）。
【 0 8 5 9 】

S 6 7 9 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 7 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 7 0 5 の処理を行う。一方、S 6 7 9 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 7 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 8 0）。
【 0 8 6 0 】

S 6 8 0 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 8 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 6 8 4 の処理を行う。一方、S 6 8 0 において、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 8 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、右リール 3 R の停止後であるか否かを判別する（S 6 8 1）。
【 0 8 6 1 】

S 6 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、右リール 3 R の停止後であると判別したとき（S 6 8 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 6 8 4 の処理を行う。一方、S 6 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、右リール 3 R の停止後でないと判別したとき（S 6 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、当り要求フラグが「A N Y 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「A N Y 役」が含まれないか否か）を判別する（S 6 8 2）。
【 0 8 6 2 】

S 6 8 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、当り要求フラグが「A N Y 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（S 6 8 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 6 8 4 の処理を行う。一方、S 6 8 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、当り要求フラグが「A N Y 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（S 6 8 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、現チェックが「A N Y 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（S 6 8 3）。
【 0 8 6 3 】

S 6 8 3 において、メイン C P U 1 0 1 が、現チェックが「A N Y 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（S 6 8 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 7 0 5 の処理を行う。
【 0 8 6 4 】

一方、S 6 8 3 において、メイン C P U 1 0 1 が、現チェックが「A N Y 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（S 6 8 3 が N O 判定の場合）、S 6 7 8 或いは S 6 8 0 が N O 判定の場合、又は、S 6 8 1 或いは S 6 8 2 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、入賞作動フラグデータ長を 1 減算する（S 6 8 4）。次いで、メイン C P U 1 0 1 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（S 6 8 5）。
【 0 8 6 5 】

S 6 8 5 において、メイン C P U 1 0 1 が、入賞作動フラグデータ長が「0」でないと判別したとき（S 6 8 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 6 7 6 の処理に戻し、S 6 7 6 以降の処理を繰り返す。
【 0 8 6 6 】

一方、S 6 8 5 において、メイン C P U 1 0 1 が、入賞作動フラグデータ長が「0」であると判別したとき（S 6 8 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、停止制御

10

20

30

40

50

用引込要求フラグ設定処理を行う（S 6 8 6）。この処理では、例えば、メインCPU 1 0 1 は、図 6 9 で説明した論理積演算処理を行う。なお、S 6 8 6 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 2 5 に示すように格納領域 1 のみとなる。

【0 8 6 7】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 8 7）。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（0 0 1 H）」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。

10

【0 8 6 8】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（0 0 0 H）であるか否かを判別する（S 6 8 8）。

【0 8 6 9】

S 6 8 8 において、メインCPU 1 0 1 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（S 6 8 8 がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述のS 7 0 5 の処理を行う。一方、S 6 8 8 において、メインCPU 1 0 1 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（S 6 8 8 がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（S 6 8 9）。

20

【0 8 7 0】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 0）。次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 1）。

30

【0 8 7 1】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 2）。

【0 8 7 2】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 3）。

【0 8 7 3】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 4）。

40

【0 8 7 4】

S 6 9 4 において、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 4 がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述のS 6 9 9 の処理を行う。一方、S 6 9 4 において、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 4 がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 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（S 6 9 5）。

【0 8 7 5】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、S 6 9 5 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（S 6 9 6）。この

50

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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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】

40

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】

50

ここで再度、S 6 7 9、S 6 8 3又はS 6 8 8の処理に戻って、S 6 7 9、S 6 8 3又はS 6 8 8がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1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(S 7 0 5)。なお、S 6 7 9又はS 6 8 3がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1は、最終的な引込優先順位データとして「0 (0 0 H)」をセットする。この場合、引込優先順位データ「0 (0 0 H)」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、S 7 0 5の処理後、メインCPU 1 0 1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6 7参照)のS 6 2 8に移す。

【0 8 8 5】

[リール停止制御処理]

次に、図7 2を参照して、メインフロー(図5 6参照)中のS 2 1 3で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図7 2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。

【0 8 8 6】

まず、メインCPU 1 0 1は、リール停止可能信号OFF処理を行う(S 7 1 1)。この処理では、メインCPU 1 0 1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RAM 1 0 3の規定外作業領域を使用して行われる。

【0 8 8 7】

次いで、メインCPU 1 0 1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(S 7 1 2)。S 7 1 2において、メインCPU 1 0 1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(S 7 1 2がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、S 7 1 2の処理を繰り返す。

【0 8 8 8】

一方、S 7 1 2において、メインCPU 1 0 1が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき(S 7 1 2がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、リール停止可能信号ON処理を行う(S 7 1 3)。この処理では、メインCPU 1 0 1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RAM 1 0 3の規定外作業領域を使用して行われる。

【0 8 8 9】

次いで、メインCPU 1 0 1は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する(S 7 1 4)。

【0 8 9 0】

S 7 1 4において、メインCPU 1 0 1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(S 7 1 4がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、処理をS 7 1 3の処理に戻し、S 7 1 3以降の処理を繰り返す。一方、S 7 1 4において、メインCPU 1 0 1が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき(S 7 1 4がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、作動ストップボタン格納領域(図2 8参照)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(S 7 1 5)。

【0 8 9 1】

次いで、メインCPU 1 0 1は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する(S 7 1 6)。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転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。

【0 8 9 2】

次いで、メインCPU 1 0 1は、リール停止可能信号OFF処理を行う(S 7 1 7)。この処理は、上記S 7 1 1と同様に、メインRAM 1 0 3の規定外作業領域を使用して行われる。次いで、メインCPU 1 0 1は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインRAM 1 0 3に格納する(S 7 1 8)。

【0 8 9 3】

次いで、メインCPU 1 0 1は、リール停止選択処理を行う(S 7 1 9)。詳細な説明

10

20

30

40

50

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(S726)。S726において、メインCPU101が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき(S726がNO判定の場合)、メインCPU101は、S726の処理を繰り返す。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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）。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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）。 10

【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）。 20

【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。 30

【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。 40

【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 50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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とその上限枚数（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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

ットする（S 8 2 7）。次いで、メインCPU 1 0 1は、RT 5 状態フラグをオフ状態にセットする（S 8 2 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、ボーナス状態開始前のRT 状態をクリアする。そして、S 8 2 8の処理後、メインCPU 1 0 1は、BB チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

【0 9 5 0】

[RT チェック処理]

次に、図 7 8 を参照して、メインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 8で行うRT チェック処理について説明する。なお、図 7 8 は、RT チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【0 9 5 1】

まず、メインCPU 1 0 1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（S 8 3 1）。S 8 3 1において、メインCPU 1 0 1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（S 8 3 1がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 2】

一方、S 8 3 1において、メインCPU 1 0 1が、現在の遊技状態がボーナス状態中ではないと判別したとき（S 8 3 1がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT 状態がRT 5 状態（フラグ間状態）であるか否かを判別する（S 8 3 2）。S 8 3 2において、メインCPU 1 0 1が、RT 状態がRT 5 状態であると判別したとき（S 8 3 2がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 3】

一方、S 8 3 2において、メインCPU 1 0 1が、RT 状態がRT 5 状態でないと判別したとき（S 8 3 2がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT 状態がRT 3 状態であるか否かを判別する（S 8 3 3）。S 8 3 3において、メインCPU 1 0 1が、RT 状態がRT 3 状態でないと判別したとき（S 8 3 3がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、S 8 3 7の処理に移す。

【0 9 5 4】

一方、S 8 3 3において、メインCPU 1 0 1が、RT 状態がRT 3 状態であると判別したとき（S 8 3 3がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT 遊技数カウンタを1 減算する（S 8 3 4）。すなわち、メインCPU 1 0 1は、RT 3 状態の遊技期間を管理する。次いで、メインCPU 1 0 1は、RT 遊技数カウンタは0 となったか否かを判別する（S 8 3 5）。S 8 3 5において、メインCPU 1 0 1が、RT 遊技数カウンタは0 になっていないと判別したとき（S 8 3 5がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 5】

一方、S 8 3 5において、メインCPU 1 0 1が、RT 遊技数カウンタは0 となったと判別したとき（S 8 3 5がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT 0 状態フラグをオン状態にセットし、RT 3 状態フラグをオフ状態にセット（クリア）する（S 8 3 6）。この処理により、RT 状態がRT 0 状態となる。そして、S 8 3 6の処理後、メインCPU 1 0 1は、RT チェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 5 6 参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 6】

S 8 3 3において、メインCPU 1 0 1が、RT 状態がRT 3 状態でないと判別したとき（S 8 3 3がNO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT 3 移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「S__RT 3 移行目」）が表示されたか否かを判別する（S 8 3 7）。S 8 3 7において、メインCPU 1 0 1が、RT 3 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（S 8 3 7がYES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT

10

20

30

40

50

3 状態フラグをオン状態にセットし、R T 遊技数カウンタに 8 をセットする (S 8 3 8) 。なお、この場合、他の R T 状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、R T 状態が R T 3 状態となる。そして、S 8 3 8 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、R T チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 9 の処理に移す。

【 0 9 5 7 】

一方、S 8 3 7 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 3 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 (S 8 3 7 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 1 移行目に係る図柄の組合せ (コンビネーション「R __ R T 1 移行目」の図柄組合せ) が表示されたか否かを判別する (S 8 3 9) 。S 8 3 9 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 1 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 (S 8 3 9 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 1 移行リブに係る図柄の組合せ (コンビネーション「S __ R T 1 移行リブ」の図柄組合せ) が表示されたか否かを判別する (S 8 4 0) 。

10

【 0 9 5 8 】

S 8 3 9 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 1 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 (S 8 3 9 が Y E S 判定の場合) 、及び S 8 4 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 1 移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき (S 8 4 0 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 1 状態フラグをオン状態にセットする (S 8 4 1) 。なお、この場合、他の R T 状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、R T 状態が R T 1 状態となる。そして、S 8 4 1 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、R T チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 9 の処理に移す。

20

【 0 9 5 9 】

一方、S 8 4 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 1 移行リブ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 (S 8 4 0 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 2 移行リブに係る図柄の組合せ (コンビネーション「S __ R T 2 移行リブ」の図柄の組合せ) が表示されたか否かを判別する (S 8 4 2) 。S 8 4 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 2 移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき (S 8 4 2 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 2 状態フラグをオン状態にセットする (S 8 4 3) 。なお、この場合、他の R T 状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、R T 状態が R T 2 状態となる。そして、S 8 4 3 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、R T チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 照) 中の S 2 1 9 の処理に移す。

30

【 0 9 6 0 】

一方、S 8 4 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 2 移行リブ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 (S 8 4 2 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 0 移行リブに係る図柄の組合せ (コンビネーション「S __ R T 0 移行リブ」の図柄の組合せ) が表示されたか否かを判別する (S 8 4 4) 。S 8 4 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 0 移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき (S 8 4 4 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T 0 状態フラグをオン状態にセットする (S 8 4 5) 。なお、この場合、他の R T 状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、R T 状態が R T 0 状態となる。そして、S 8 4 5 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、R T チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 9 の処理に移す。一方、S 8 4 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、R T 0 移行リブ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 (S 8 4 4 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、R T チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 9 の処理に移す。

40

【 0 9 6 1 】

[メイン C P U の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 2 m s e c)]

次に、図 7 9 を参照して、1 . 1 1 7 2 m s e c 周期で、メイン C P U 1 0 1 が行う割

50

込処理について説明する。なお、図 7 9 は、割込処理の手順を示すフローチャートである。1. 1 1 7 2 m s e c 周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路 1 1 3 (P T C) の初期化処理 (図 4 6 中の S 2 参照) で設定されたタイマー回路 1 1 3 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 1 1 2 からの割込要求信号がメイン C P U 1 0 1 に入力された際に実行される処理である。

【 0 9 6 2 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、レジスタの退避処理を行う (S 9 0 1)。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、入力ポートチェック処理を行う (S 9 0 2)。この処理では、外部バスインターフェース 1 0 4 を介して接続されたスタートスイッチ 7 9、ストップスイッチ等の各種スイッチや、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 4 4、ドア中継端子板 6 8、及びリール中継端子板 7 4 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 1 0 4 を介して入力ポート用 I C (不図示) の出力端子に接続された入力用の I C の入力端子に接続されている。また、メイン R A M 1 0 3 には、メイン C P U 1 0 1 が、外部バスインターフェース 1 0 4 に接続された入力ポート用 I C (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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 9 6 3 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、リール制御処理を行う (S 9 0 3)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 9 6 4 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、通信データ送信処理を行う (S 9 0 4)。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 9 0 の第 1 シリアル通信回路 1 1 4 (図 8 参照) を介して副制御回路 2 0 0 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 8 0 を参照しながら後で説明する。

【 0 9 6 5 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、投入メダル通過チェック処理を行う (S 9 0 5)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 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、投入メダルがセクタ 6 6 を通過したか否かのチェック処理を行う。

【 0 9 6 6 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、7 セグ L E D 駆動処理を行う (S 9 0 6)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、情報表示器 6 に含まれる各種 7 セグ L E D 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 L E D 駆動処理の詳細については、後述の図 8 2 を参照しながら後

10

20

30

40

50

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。

10

【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インターフェースポ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インターフェースポ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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

了し、処理を割込処理（図 7 9 参照）中の S 9 0 5 の処理に移す。一方、S 9 6 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、通信データは送信完了していると判別したとき（S 9 6 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、通信データ取得処理を行う（S 9 6 4）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 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。

【 0 9 7 6 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 6 5）。S 9 6 5 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 6 5 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 9 6 9 の処理を行う。

10

【 0 9 7 7 】

一方、S 9 6 5 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 6 5 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、無操作コマンドデータを各レジスタにセットする（S 9 6 6）。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 2 0 0 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。

20

【 0 9 7 8 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、通信データ格納処理（図 5 0 参照）を行う（S 9 6 7）。すなわち、メイン CPU 1 0 1 は、S 9 6 6 で生成された無操作コマンドデータをメイン RAM 1 0 3 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 CPU 1 0 1 は、通信データ取得処理を行う（S 9 6 8）。すなわち、メイン CPU 1 0 1 は、S 9 6 7 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。

【 0 9 7 9 】

30

このように、本実施形態では、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 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 7 9 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 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。

【 0 9 8 0 】

S 9 6 8 の処理後又は S 9 6 5 が Y E S 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 6 9）。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（F I F O 形式）。

40

【 0 9 8 1 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 7 0）。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 シリアル通信回路 1 1 4（S C U 1）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 1 1 4（S C U 1）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。

50

【 0 9 8 2 】

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。

【 0 9 8 3 】

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。

【 0 9 8 4 】

[W D T 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。

【 0 9 8 5 】

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)。

【 0 9 8 6 】

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。

【 0 9 8 7 】

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。

【 0 9 8 8 】

[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。

【 0 9 8 9 】

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(S

10

20

30

40

50

921)。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

カデータを取得してセットする（S 9 3 3）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 3 4）。

【0 9 9 8】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 3 5）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 3 6）。そして、S 9 3 6の処理後、メインCPU 1 0 1は、7セグLED駆動処理を終了し、処理を割込処理（図7 9参照）中のS 9 0 7の処理に移す。

10

【0 9 9 9】

[7セグ表示データ生成処理]

次に、図8 3を参照して、7セグLED駆動処理（図8 2参照）中のS 9 2 5及びS 9 2 8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8 3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。

【1 0 0 0】

なお、7セグLED駆動処理（図8 2参照）中のS 9 2 5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8 2参照）中のS 9 2 8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。

20

【1 0 0 1】

まず、メインCPU 1 0 1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「1 0」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（S 9 4 1）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 4 2）。

【1 0 0 2】

S 9 4 2において、メインCPU 1 0 1が、上位桁表示を行うと判別したとき（S 9 4 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 9 4 4の処理を行う。一方、S 9 4 2において、メインCPU 1 0 1が、上位桁表示を行わないと判別したとき（S 9 4 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、上位桁の表示無しをセットする（S 9 4 3）。

30

【1 0 0 3】

S 9 4 3の処理後又はS 9 4 2がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1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（S 9 4 4）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 4 5）。

【1 0 0 4】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 4 6）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 9 4 7）。

40

【1 0 0 5】

そして、S 9 4 7の処理後、メインCPU 1 0 1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8 2参照）中のS 9 2 5の処理である場合には、メインCPU 1 0 1は、処理を7セグLED駆動処理中のS 9 2 6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8 2参照）中のS 9 2 8の処理である場合には、メインCPU 1 0 1は、処理を7セグLED駆動処理中のS 9 2 9の処理に移す。

【1 0 0 6】

[タイマー更新処理]

50

次に、図 8 4 を参照して、割込処理（図 7 9 参照）中の S 9 0 7 で行うタイマー更新処理について説明する。なお、図 8 4 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。

【 1 0 0 7 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、H L 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（S 9 5 1）。2 バイトタイマー格納領域は、2 8 6 m s（2 5 6 × 1 . 1 1 7 2 m s）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。

【 1 0 0 8 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 2）。さらに、S 9 5 2 の処理では、メイン CPU 1 0 1 は、H L 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 8 1 参照）。

【 1 0 0 9 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 3）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 4）。

【 1 0 1 0 】

S 9 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 4 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 9 5 2 の処理に戻し、S 9 5 2 以降の処理を繰り返す。

【 1 0 1 1 】

一方、S 9 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 4 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、H L 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（S 9 5 5）。1 バイトタイマー格納領域は、2 8 6 m s（2 5 6 × 1 . 1 1 7 2 m s）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。

【 1 0 1 2 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 6）。さらに、S 9 5 6 の処理では、メイン CPU 1 0 1 は、H L 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。

【 1 0 1 3 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 7）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 8）。

【 1 0 1 4 】

S 9 5 8 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 8 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 9 5 6 の処理に戻し、S 9 5 6 以降の処理を繰り返す。

【 1 0 1 5 】

一方、S 9 5 8 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 9 5 8 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU

10

20

30

40

50

U101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「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「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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、セレクト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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

）中に（すなわち、セレクト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、セレクト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、セレクト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。

10

【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、セレクト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。

20

【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。

30

【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。

40

【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において、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】

50

(ボーナス役当籤報知演出の演出例 (その 1))

まず、図 8 7 及び図 8 8 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 8 7 及び図 8 8 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 1 1 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 8 7 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 8 8 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。

【 1 0 4 8 】

図 8 7 及び図 8 8 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、アスペクト比を変更し、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。

【 1 0 4 9 】

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。

【 1 0 5 0 】

図 8 7 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。

【 1 0 5 1 】

このとき、遊技者は、タッチセンサ 1 9 が設けられたサブ表示装置 1 8 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 1 8 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ふ箇所を指定する。

【 1 0 5 2 】

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 1 8 に限られるものではない。例えば、表示装置 1 1 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 1 1 の少なくとも一部 (例えば、図 8 7 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

50

【 1 0 6 0 】

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、B B 3 又は B B 4 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、B B 1 又は B B 2 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。

【 1 0 6 1 】

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。

10

【 1 0 6 2 】

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。

【 1 0 6 3 】

20

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。

【 1 0 6 4 】

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。

30

【 1 0 6 5 】

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。

【 1 0 6 6 】

(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。

40

【 1 0 6 7 】

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

50

、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。

10

【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。

20

【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を開始され、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。

30

【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を開始されたが、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。

40

【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を開始され、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を開始され、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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、遊技者がストップ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。

40

【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

50

」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」を実行するかどうか、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

情報表示器 6、LED 82、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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

、「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__B B3 + 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__B B3」又は「F__B B4」）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B B」）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。

10

【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+J A C A : 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。

20

30

【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。

40

【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、演出に関する興味を高めるとともに、遊技に関する興味を高めることができる。

【1096】

50

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味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R

10

20

30

40

50

Ｔ２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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【１１０８】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その１）]

50

まず、図 9 2 及び図 9 3 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 9 2 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 9 3 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。

【 1 1 0 9 】

図 9 2 及び図 9 3 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。

【 1 1 1 0 】

（ 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。

【 1 1 1 1 】

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 1 5 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、1 0 回の遊技の間に必要なメダルは 3 0 枚となる。そして、（ A ）非有利区間である場合、1 0 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 1 5 枚のメダルの払い出しを受けることができるのは $1/10$ （ $1/2 \times 1/5$ ）であることから、確率通りであれば、1 0 回の遊技の間にメダルの量が - 1 5 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、1 0 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 1 5 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、1 0 回の遊技の間にメダルの量が + 4 5 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。

【 1 1 1 2 】

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）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）とは異なる第 2 の期待値（期待値）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。

【 1 1 1 3 】

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

10

20

30

40

50

）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 が、（B - 2）有利区間 2 中の期待値 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 が、（B - 1）有利区間 1 中の期待値 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 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 は「+ - 0 枚」とする。

【1116】

なお、この期待値 及び期待値 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 及び期待値 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 及び期待値 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 及び期待値 となる（に近似する）ようにすればよい。

【1118】

また、この期待値 及び期待値 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 が期待値 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 及び期待値 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 が期待値 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

10

20

30

40

50

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 及び期待値 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 9 4 ~ 図 9 9 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 が期待値 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)。

10

【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 が期待値 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 及び期待値 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 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。

20

【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 R T 状態と低 R T 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 R T 状態であれば高 R T 状態に移行し、高 R T 状態であれば高 R T 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 R T 状態であれば低 R T 状態が維持され、高 R T 状態であれば低 R T 状態に移行するようにし(例えば、図 2 3 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 R T 状態に移行し、あるいは高 R T 状態が維持されるようにして期待値 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 が設定されるようにしてもよい。

30

40

【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 R T 状態に移行させ、あるいは高 R T 状態を維持することが困難となる(低 R T 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 R T 状態に移行させ、あるいは高 R T 状態を維持することは容易となる(高 R T 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

50

- 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 及び期待値 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 が設定されるようにすることもできる。

【 1 1 2 4 】

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 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 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 1 0 0 % 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、5 0 % 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 及び期待値 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) 。

【 1 1 2 5 】

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「 + 1 0 . 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 (A T 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 (A T 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 が設定される) 一方、 (B - 2) 有利区間 2 でも A T 抽籤が行われるが、当該抽籤においては、例えば、約 1 / 2 0 の確率で A T 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 よりも小さい期待値 が設定される) ようにしてもよい。

【 1 1 2 6 】

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 及び期待値 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 A T 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 / 2 0 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、A T 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、A T 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、4 0 0 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。

【 1 1 2 7 】

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 が設定される (B - 1) 有利区間 1、及び期待値 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 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、 となるように設定することもできるし、 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。

10

【 1 1 2 8 】

(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 が「+ 3 . 0 枚」、期待値 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。

【 1 1 2 9 】

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、A R T 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。

20

【 1 1 3 0 】

(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、5 0 ゲーム間)は、付与期待値が期待値 (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、A R T 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。

30

【 1 1 3 1 】

(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、1 0 0 ゲーム間)は、付与期待値が期待値 (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。

40

【 1 1 3 2 】

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。

【 1 1 3 3 】

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 ~ 3 2 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

50

よい。

【 1 1 3 4 】

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 (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 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 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 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。

10

【 1 1 3 5 】

具体的には、例えば、(B - 1) 有利区間 1 において期待値 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 × 5 0 ゲームで「 1 5
0 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 5 0 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 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 1 0 0 ゲームとした場合、(B - 1) 有利区間 1 にお
いて「 1 5 0 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 5 0 ゲーム間で「 5 0 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「 2 0 0 枚」の遊技価値が付与されるものとすればよい。

20

【 1 1 3 6 】

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 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 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。

【 1 1 3 7 】

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。

30

【 1 1 3 8 】

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。

【 1 1 3 9 】

(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 が「 + 7 . 5 枚」、期
待値 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。

40

【 1 1 4 0 】

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、A R T 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

50

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(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(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。

10

20

30

40

50

【 1 1 4 5 】

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。

10

【 1 1 4 6 】

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と期待値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。

【 1 1 4 7 】

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。

20

30

【 1 1 4 8 】

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でもできるし、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でもできる。一方、(B-2)有利区間2の遊技期間では、期待値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でもできる。

40

【 1 1 4 9 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

【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

50

値が相対的に高い状態（期待値 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 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

）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) B B 1 R B 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) B B 1 一般中と同様である。また、R B 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) B B 1 一般中と(A - 2) B B 1 R B 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、異なってもよい。

【1166】

(A - 3) B B 1 R B 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) B B 1 一般中と同様である。また、(A - 1) B B 1 一般中及び(A - 2) B B 1 R B フラグ間中と(A - 3) B B 1 R B 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、異なってもよい。あるいは、(A - 3) B B 1 R B 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) B B 1 一般中と(A - 2) B B 1 R B フラグ間中と(A - 3) B B 1 R B 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、異なってもよい。

【1167】

一般遊技状態(C Z 状態)において、(1) B B 1 開始条件が成立すると、まず(A - 1) B B 1 一般中に移行する。(A - 1) B B 1 一般中において、上記R B が内部当籤役として決定されると、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中に移行し、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中は、R B 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(R B 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) B B 1 R B フラグ間中において、R B 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) B B 1 R B 中に移行する。(A - 3) B B 1 R B 中において、R B 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) B B 1 一般中に移行する。なお、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中において、ボーナス役(R B)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、R B 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) B B 1 R B 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) B B 1 一般中、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中、及び(A - 3) B B 1 R B 中のいずれの状態においても、(A) B B 1 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) B B 1 の終了条件が成立し、(A) B B 1 状態から一般遊技状態(C Z 状態)に移行する。

【1169】

(A - 1) B B 1 一般中、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中、及び(A - 3) B B 1 R B 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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」($32回 \times 9枚 = 288枚$)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」($32回 \div 1/2$)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」($64回 \div 1/6$)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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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しないし示唆するものであってもよい。

30

【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。

40

【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

50

フラグ間中は、R B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（R B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）B B 2 R B フラグ間中において、R B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）B B 2 R B 中に移行する。（B - 3）B B 2 R B 中において、R B 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）B B 2 一般中に移行する。なお、（B - 2）B B 2 R B フラグ間中において、ボーナス役（R B）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、R B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）B B 2 R B 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。

10

【1180】

（B - 1）B B 2 一般中、（B - 2）B B 2 R B フラグ間中、及び（B - 3）B B 2 R B 中のいずれの状態においても、（B）B B 2 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）B B 2 の終了条件が成立し、（B）B B 2 状態から一般遊技状態（C Z 状態）に移行する。

【1181】

なお、本例では、（A - 1）B B 1 一般中において当籤するR Bと、（B - 1）B B 2 一般中において当籤するR Bと、を特に分けて説明していないが、例えば、（A - 1）B B 1 一般中において当籤するR Bを「R B 1」（対応する図柄の組合せを「R B 1に係る図柄の組合せ」、対応するR B状態（A - 3）を「R B 1状態」とし、（B - 1）B B 2 一般中において当籤するR Bを「R B 2」（対応する図柄の組合せを「R B 2に係る図柄の組合せ」、対応するR B状態（B - 3）を「R B 2状態」とし、異なるR B役を当籤可能に構成することで、（A - 2）B B 1 R B フラグ間中（「R B 1許可状態」）にあつては、押し順小役の基本構成が（A - 1）B B 1 一般中と同様になるようにし、（B - 2）B B 2 R B フラグ間中（「R B 2許可状態」）にあつては、押し順小役の基本構成が（B - 1）B B 2 一般中とは異なるように構成するようにしてもよい。

20

【1182】

（B - 2）B B 2 R B フラグ間中、及び（B - 3）B B 2 R B 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）B B 2 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）B B 2 一般中から（B - 2）B B 2 R B フラグ間中にはR Bの当籤をもって移行するため、（B）B B 2 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。

30

【1183】

なお、（B）B B 2 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）B B 2 開始条件が成立してから（4）B B 2 終了条件が成立するまで、常にR B状態に制御されるものとし、当該R B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R B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）B B 2 開始条件が成立してから（4）B B 2 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。

40

【1184】

（B - 1）B B 2 一般中、（B - 2）B B 2 R B フラグ間中、及び（B - 3）B B 2 R B 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）B B 2 終了

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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、

50

(B) B B 2 状態又は (C) B B 3 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 (C Z 状態) に戻った場合も同様である。なお、(B) B B 2 状態又は (C) B B 3 状態にあつては、(A) B B 1 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 (B B 1 ~ B B 3) に当籤する合算確率において、B B 1 の当籤確率は 5 0 % 程度、B B 2 の当籤確率は 2 5 % 程度、B B 3 の当籤確率は 2 5 % 程度となっていることから、一般遊技状態 (C Z 状態) において必ずしも B B 2 又は B B 3 が当籤し続けるわけではない。しかし、(A) B B 1 状態を有利区間とする権利が予め付与されていれば、B B 2 又は B B 3 に当籤する前に B B 1 に当籤したとしても、(A) B B 1 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 (C Z 状態) に早期に復帰させることができる。本例では、この

10

【 1 1 9 0 】

本例の遊技機によれば、通常遊技状態 (一般遊技状態 (C Z 状態)) において、第 1 特別役 (B B 1) に当籤する前に第 2 特別役 (B B 2 又は B B 3) に当籤した場合、第 2 特別遊技状態 ((B) B B 2 状態又は (C) B B 3 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) B B 1 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。

20

【 1 1 9 1 】

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。

【 1 1 9 2 】

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、2 8 5 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。

30

【 1 1 9 3 】

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。

40

【 1 1 9 4 】

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) B B 1 R B 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) B B 2 R B フラグ間中又は (C - 2) B B 3 R B 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。

【 1 1 9 5 】

50

〔遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）〕

続いて、図 9 5 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 9 5 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。

【 1 1 9 6 】

図 9 5 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。

【 1 1 9 7 】

（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。

【 1 1 9 8 】

（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。

【 1 1 9 9 】

（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。

【 1 2 0 0 】

(C) R T 1 状態は、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が (A) R T 0 状態よりも高く、(B) B B 状態には移行しない遊技状態である。(C) R T 1 状態においても、(A) R T 0 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。

【 1 2 0 1 】

(C) R T 1 状態においても、B B (ボーナス役) に当籤した場合、(A) R T 0 状態と同様に、B B フラグ間 (B B 許可状態) に制御される。ただし、(C) R T 1 状態では、(A) R T 0 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 B B フラグ間であったとしても、(C) R T 1 状態において B B 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、B B フラグ間で「ハズレ」が発生した遊技では、B B 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) R T 1 状態を、(A) R T 0 状態よりも B B 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)。

【 1 2 0 2 】

なお、(C) R T 1 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 B B に係る図柄の組合せが表示できなかった場合には、(B) B B 状態に移行させることができず、次ゲーム以降も (C) R T 1 状態が継続するため、当該「ハズレ」が発生した単位遊技で B B 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ふ。したがって、このような損失の発生を抑制するため、(C) R T 1 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 B B 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、B B 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 B B 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。

【 1 2 0 3 】

(C) R T 1 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) R T 1 状態から (A) R T 0 状態に移行する。すなわち、(C) R T 1 状態が終了し、B B フラグ間である場合には「ハズレ」発生時に B B に係る図柄の組合せが表示可能となる。なお、(C) R T 1 状態から (A) R T 0 状態に移行した場合であっても B B 非フラグ間であるときには、再度 (C) R T 1 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) R T 0 状態において B B フラグ間となるまで (すなわち、B B 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。

【 1 2 0 4 】

本例の遊技機によれば、特別役 (B B) に当籤した場合には特別許可状態 (B B 許可状

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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)

50

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 3 L 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。

10

【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 3 L 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。

20

【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 3 L 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。

30

【1213】

なお、この変形例では、特定役として複数の MB (例えば、MB 1、MB 2、及び MB 3) 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、MB 1、MB 2、及び MB 3 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、MB 1 + 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、MB 2 + 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、MB 3 + 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る。また、MB 1、MB 2、及び MB 3 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、MB 1 + 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、MB 2 + 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、MB 3 + 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る。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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ふ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。

30

40

【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

50

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うにすることが望ましい。

10

【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状態中にある場合は、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状態中にある場合は、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。

20

【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。

30

【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)。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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」は行われないうようにしてもよい。

【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

10

20

30

40

50

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。

【 1 2 4 3 】

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に当籤したのと同様、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様、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。

【 1 2 4 4 】

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。

【 1 2 4 5 】

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。

【 1 2 4 6 】

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）。

【 1 2 4 7 】

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

10

20

30

40

50

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）。

【 1 2 4 8 】

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。

【 1 2 4 9 】

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。

【 1 2 5 0 】

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。

【 1 2 5 1 】

[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。

【 1 2 5 2 】

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。

【 1 2 5 3 】

（Ａ）ＲＴ０状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（Ｂ）（Ｃ）ＲＴ１状態よりも低く、（Ｂ）ＲＴ１状態非フラグ間、（Ｄ）ＲＴ２状態ＢＢフラグ間、及び（Ｆ）ＭＢ状態に移行可能な遊技状態である。なお、ＢＢ、ＭＢ、押し順小役、ベルこぼし目などについては、遊技性（遊技仕様）の他の例（その３）（変形例を含む）などにお

いて説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。もっとも、本例では、M Bは、いずれかの小役又はリプレイ役（例えば、上述のレア役）と重複当籤し、単独で当籤しないようにし、M Bに当籤した遊技ではM Bに係る図柄の組合せが表示されることがなく、M B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M B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、M Bに当籤した遊技でM B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）R T 0 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。

10

【1255】

（A）R T 0 状態において、（1）B Bに当籤した場合、B B許可状態としての（D）R T 2 状態B Bフラグ間に移行する。また、（A）R T 0 状態において、M Bに当籤した場合、M B許可状態としてのM Bフラグ間に移行するが、R T 状態は変動しない。また、（A）R T 0 状態のM B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）R T 1 状態M Bフラグ間には移行しない。また、（A）R T 0 状態では、「ハズレ」確率が少なくとも（B）（C）R T 1 状態よりも高く（例えば、「1 / 6」に）設定されているため、M Bに係る図柄の組合せが表示されて、（4）M B開始条件が成立することが容易となっている。また、（A）R T 0 状態において、（D）R T 2 状態B Bフラグ間に移行する前、あるいはM B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）R T 1 状態非フラグ間に移行する。

20

【1256】

（B）R T 1 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）R T 0 状態よりも高く、（A）R T 0 状態、（C）R T 1 状態M Bフラグ間、及び（D）R T 2 状態B Bフラグ間に移行可能な遊技状態である。（B）R T 1 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。

30

【1257】

（B）R T 1 状態非フラグ間において、（1）B Bに当籤した場合、B B許可状態としての（D）R T 2 状態B Bフラグ間に移行する。また、（B）R T 1 状態非フラグ間において、（6）M Bに当籤した場合、M B許可状態としての（C）R T 1 状態M Bフラグ間に移行する（R T 状態は変動しない）。なお、本例では、M Bに当籤した遊技ではM B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）R T 1 状態非フラグ間から（F）M B状態に移行しないものとなっているが、上述のように、（B）R T 1 状態非フラグ間から（F）M B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）R T 1 状態非フラグ間と（C）R T 1 状態M Bフラグ間とは、基本的に同じR T 状態（R T 1 状態）であり、（B）（C）いずれのR T 1 状態であっても、（9）R T 1 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）R T 0 状態に移行する。このとき、（B）R T 1 状態非フラグ間であれば（A）R T 0 状態の非フラグ間に移行し、（C）R T 1 状態M Bフラグ間であれば（A）R T 0 状態のM Bフラグ間に移行する。

40

【1258】

50

(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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になっているため、（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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 1 2 8 0 】

（ C ） B B 1 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 / 4 0 0 0」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 ） B B 1 フラグ間においては「ハズレ」となった遊技でのみ B B 1 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 B B 1 に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（ 1 - 2 ） B B 1 成立となり、（ C ） B B 1 フラグ間から（ B ） B B 1 状態に移行する。また、（ C ） B B 1 フラグ間では、当籤していたボーナス役が B B 1 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、B B 1 フラグ間において、B B 1 に当籤していること（B B 1 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 B B 1 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 ） B B 1 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 ） B B 1 フラグ間において B B 1 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。

【 1 2 8 1 】

また、（ C ） B B 1 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 ） B B 3 フラグ間よりも当該（ C ） B B 1 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 ） B B 1 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 ） B B 1 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。

【 1 2 8 2 】

（ A ）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（ 2 - 1 ） B B 2 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）、B B 2 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 ） B B 2 成立となり、（ A ）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（ D ） B B 2 状態に移行する。（ D ） B B 2 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 ） B B 2 状態において、規定数（例えば、1 4 0 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 ） B B 2 終了となって、（ D ） B B 2 状態から（ A ）一般遊技状態（非ボーナス状態）に移行する。

【 1 2 8 3 】

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）、B B 2 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）B B 2 不成立となり、（A）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（E）B B 2 フラグ間に移行する。なお、（E）B B 2 フラグ間は、B B 1 を B B 2 と置き換え、「赤 7」を「青 7」と置き換えれば、基本的に（C）B B 1 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。

【1 2 8 4】

（A）一般遊技状態（非ボーナス状態）において、（3 - 1）B B 3 に当籤した場合、遊技者が「B A R」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）、B B 3 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）B B 3 成立となり、（A）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（F）B B 3 状態に移行する。（F）B B 3 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）B B 3 状態において、規定数（例えば、1 4 0 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）B B 3 終了となって、（F）B B 3 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）B B 3 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。

10

【1 2 8 5】

一方、遊技者が「B A R」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）、B B 3 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）B B 3 不成立となり、（A）一般遊技状態（非ボーナス状態）から（G）B B 3 フラグ間に移行する。

20

【1 2 8 6】

（G）B B 3 フラグ間では、（C）B B 1 フラグ間及び（E）B B 2 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 / 6 5 5 3 6」程度やあるいは「0」に設定される。すなわち、（G）B B 3 フラグ間では、B B 3 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B B 3 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）B B 1 フラグ間及び（E）B B 2 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）B B 3 フラグ間においても同様、「ハズレ」となった遊技でのみB B 3 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B B 3 に係る図柄の組合せを表示させることができれば、（3 - 2）B B 3 成立となり、（G）B B 3 フラグ間から（F）B B 3 状態に移行する。なお、ボーナス種別報知は、「赤 7」を「B A R」と置き換えれば、基本的に（C）B B 1 フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。

30

【1 2 8 7】

また、（G）B B 3 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）B B 1 フラグ間及び（E）B B 2 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）B B 3 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）B B 1 フラグ間及び（E）B B 2 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。

40

【1 2 8 8】

すなわち、（1 - 1）B B 1 に当籤し、（1 - 2）B B 1 成立の場合には、（B）B B 1 状態となって遊技価値が増加し、（1 - 3）B B 1 不成立の場合には、（C）B B 1 フ

50

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) B B 1 フラグ間は、(1 - 2) B B 1 が成立するまで継続するように構成される。また、(2 - 1) B B 2 に当籤し、(2 - 2) B B 2 成立の場合には、(D) B B 2 状態となって遊技価値が増加し、(2 - 3) B B 2 不成立の場合には、(E) B B 2 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) B B 2 フラグ間は、(2 - 2) B B 2 が成立するまで継続するように構成される。

【1289】

また、(3 - 1) B B 3 に当籤し、(3 - 2) B B 3 成立の場合には、(F) B B 3 状態となって遊技価値が増加し、(3 - 3) B B 3 不成立の場合には、(G) B B 3 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) B B 3 フラグ間は、極めて低い確率で(3 - 2) B B 3 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、B B 1 及び B B 2 のほうが B B 3 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) B B 1 フラグ間、(E) B B 2 フラグ間、又は(G) B B 3 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 B B 1、B B 2、又は B B 3 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) B B 3 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 B B 3 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) B B 1 フラグ間又は(E) B B 2 フラグ間であれば、持越役としての B B 1 又は B B 2 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) B B 3 フラグ間であれば、持越役としての B B 3 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 B B 1、B B 2 又は B B 3 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(B B 1)又は第2特別役(B B 3)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(B B 1 フラグ間)又は第2特別許可状態(B B 3 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(B B 1 に係る図柄の組合せ)又は第2特別図柄の組合せ(B B 3 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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については、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、チャンス目に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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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】

50

また、(C) B B 2 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) B B 2 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) B B 1 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。

【 1 3 0 9 】

また、(C) B B 2 フラグ間 3 枚ベット状態では、(B) B B 1 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__リブB」に着目すると、(B) B B 1 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「通常リブ」が入賞して有利区間付与決定は行われない一方、(C) B B 2 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) B B 2 フラグ間 3 枚ベット状態は、「F__リブ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) B B 1 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。

【 1 3 1 0 】

(E) B B 2 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 B B 2 に係る図柄の組合せが表示可能となっている(B B 2 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、B B 2 許可状態であり、B B 2 が新たに当籤したり、B B 1 に当籤したりすることはない(B B 1・B B 2 当籤不可)。

【 1 3 1 1 】

また、(E) B B 2 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) B B 2 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) B B 2 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) B B 2 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。

【 1 3 1 2 】

また、(E) B B 2 フラグ間 2 枚ベット状態において、B B 2 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) B B 2 成立となり、(G) B B 2 状態に移行する。(F) B B 2 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) B B 1 終了となり、(G) B B 2 状態から(A)一般遊技状態(非フラグ間)に移行する。なお、(F) B B 2 状態を無増減期間として構成することもできる。

【 1 3 1 3 】

本例では、(B) B B 1 フラグ間 3 枚ベット状態と(C) B B 2 フラグ間 3 枚ベット状態とを対比すると、(B) B B 1 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) B B 1 状態への移行が可能である分、基本的には(B) B B 1 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) B B 2 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__リブ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

10

20

30

40

50

間などを適宜調整すれば、(C) B B 2 フラグ間 3 枚ベット状態の還元率を、(B) B B 1 フラグ間 3 枚ベット状態における還元率と同程度、あるいはそれ以上となるように構成することも可能となる。

【 1 3 1 4 】

また、本例では、(E) B B 2 フラグ間 2 枚ベット状態と (D) B B 1 フラグ間 2 枚ベット状態とを対比すると、(E) B B 2 フラグ間 2 枚ベット状態では、(G) B B 2 状態への移行が可能である分、基本的には (E) B B 2 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) B B 1 フラグ間 3 枚ベット状態と同様、(E) B B 2 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。

10

【 1 3 1 5 】

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 B B 1 に当籤し、当籤した遊技で (F) B B 1 状態に移行しない場合、(D) B B 1 状態 2 枚ベット状態はメリットがないため、そのまま (B) B B 1 フラグ間 3 枚ベット状態で遊技を進行させる。(B) B B 1 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) B B 1 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) B B 1 フラグ間 3 枚ベット状態では、(C) B B 2 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。

20

【 1 3 1 6 】

一方、2 枚ベットとして B B 2 に当籤し、当籤した遊技で (G) B B 2 状態に移行しない場合、遊技者は (C) B B 2 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) B B 2 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) B B 2 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) B B 2 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) B B 2 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。

30

【 1 3 1 7 】

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 (B B 1) に当籤可能とする一方、第 2 特別役 (B B 2) 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 __ リブ B」) に当籤した場合、第 1 特別許可状態 (B B 1 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 (B B 2 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。

40

【 1 3 1 8 】

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 (B B 1 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 (B B 2 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

50

を表示可能としないようにしてもよい。

【 1 3 1 9 】

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 ） B B 1 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 ） B B 2 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 ） B B 1 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 ） B B 2 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。

10

【 1 3 2 0 】

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。

【 1 3 2 1 】

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。

20

【 1 3 2 2 】

以上、図 9 2 ~ 図 9 9 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ることも可能である。

30

【 1 3 2 3 】

[有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）]

続いて、図 1 0 0 ~ 図 1 0 2 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 7 1 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、2 4 0 0 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。

40

【 1 3 2 4 】

図 1 0 0（ 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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 $A \times$ 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） $\times B$ （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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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越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。

【 1 3 4 4 】

(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 7 1 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。

【 1 3 4 5 】

(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 7 2 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。

【 1 3 4 6 】

(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) 。

【 1 3 4 7 】

このような場合、副制御基板 7 2 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。

【 1 3 4 8 】

(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。

【 1 3 4 9 】

[枚数リミッタの制御方法]

続いて、図 1 0 1 (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)

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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（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。

40

【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

50

演出ステージ、残り 9 9 9 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。

【 1 3 5 6 】

また、主制御基板 7 1 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 7 1 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 7 1 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。

【 1 3 5 7 】

[枚数リミッタの調整打法]

続いて、図 1 0 2 (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。

【 1 3 5 8 】

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 A R T (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、B B (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 + 1 0 ゲーム目には、枚数リミッタが発動する + 2 4 0 0 枚を超える + 2 5 1 2 枚のメダルが獲得できている (なお、B B 中の小役 (1 5 枚) を「B B 中ベル」と表記している) 。

【 1 3 5 9 】

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 7 2 が表示装置 1 1 などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板 7 1 が行うこととしてもよい。

【 1 3 6 0 】

なお、純増 1 5 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 1 5 枚役は取りこぼし不能ないし困難) と、純増 1 2 0 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、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事で遊技の興味が高まる。

【 1 3 6 1 】

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 7 1 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。

【 1 3 6 2 】

[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において実現可能な遊技性について説明する。

【 1 3 6 3 】

(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。

【 1 3 6 4 】

(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。

10

【 1 3 6 5 】

(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。

20

【 1 3 6 6 】

[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において実現可能な遊技性について説明する。

【 1 3 6 7 】

(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 1 4 枚、それ以外のポイントを目押しすると 1 5 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っても一定の効果を奏することができる。

30

【 1 3 6 8 】

(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。

40

【 1 3 6 9 】

(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

50

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1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。

10

【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が演出で変化）

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。

20

【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】

30

〔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】

40

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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

なりミッタは、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。

10

【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乘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。

20

【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、

30

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、

40

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

50

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 7 1 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 7 1 に R T C 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。

【 1 3 8 5 】

[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 7 1 は、所定のペナルティを付することとしてもよい。例えば、A R T 準備中（上述した各準備状態）のように高 R T への移行待ちをしている状態において、A R T の上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高 R T への移行を回避し A R T 準備中を引き延ばすことで A R T 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 7 1 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 A R T 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断することができないため、例えば、主制御基板 7 1 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。

【 1 3 8 6 】

< 遊技性（遊技仕様）の他の例（その 6）の詳細例 >

続いて、図 1 0 3 ~ 図 1 2 1 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 9 8 及び図 9 9 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 3 L の中段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R 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。

【 1 3 8 7 】

[本詳細例の遊技性]

まず、図 1 0 3 ~ 図 1 0 6 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 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 5 及び図 1 0 6 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。

【 1 3 8 8 】

図 1 0 3 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 A T ・非 A R T ）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 A T ・非 A R T ）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。

【 1 3 8 9 】

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。

【 1 3 9 0 】

10

20

30

40

50

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。

10

【１３９２】

非有利区間サブフラグ「リブベル」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。

20

【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】

30

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「通りブ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、「右上がりリブ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリブ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通りブ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、「平行リブ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リブ」である場合）に決定される。

40

【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、「右上がりリブ」の図柄の

50

組合せが表示され、2 B B フラグ間（すなわち、「F __ 2 B B」（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 __ 2 B B」（No.「1」）及び「F __ 3 B B」（No.「2」）のいずれもが持ち越されていない状態）では、「平行リブ」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、3 B B フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通りプ1」が決定され、2 B B 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「通りプ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。

10

【1398】

なお、本詳細例では、例えば、3 B B フラグ間であるか、あるいは2 B B 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123 B 1」（No.「12」）であるとき、3 B B フラグ間である場合と、2 B B 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。

20

【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。

30

【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、3 B B 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「平行リブ」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「右上がりリブ」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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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】

50

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。

10

【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）しようとするモードとして位置付けられる。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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で、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。

10

【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、次の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

定される。

【 1 4 2 1 】

なお、図 1 0 5 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「通りブ 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「通りブ 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、「通りブ 2」を「通りブ 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「通りブ 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「通りブ 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。

10

【 1 4 2 2 】

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 1 0 6 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。

【 1 4 2 3 】

なお、図 1 0 6 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「通りブ 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「通りブ 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、「通りブ 2」を「通りブ 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「通りブ 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「通りブ 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。

20

【 1 4 2 4 】

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。

30

【 1 4 2 5 】

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 1 0 6 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。

40

【 1 4 2 6 】

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。

【 1 4 2 7 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。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 A T 状態や A R T 状態として構成することもできる。

【 1 4 3 7 】

また、疑似ボーナス中に、後述の図 1 1 4 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 1 0 3 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。

【 1 4 3 8 】

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 1 0 5 の (a) ~ (d)、図 1 0 6 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 9 8 及び図 9 9 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、2 B B フラグ間であるか、3 B B 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。

【 1 4 3 9 】

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（2 B B 状態及び 3 B B 状態）で遊技が行われる場合には、上述した図 1 0 5 の (a) ~ (d)、図 1 0 6 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 9 8 及び図 9 9 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。

【 1 4 4 0 】

（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 1 0 6 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 モードのいずれかのモードであるとき、1 / 8（3 2 / 2 5 6）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「3 2 ゲーム」であるモードの場合には、その「3 2 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。

【 1 4 4 1 】

なお、天井ゲーム数が「3 2 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「3 2 ゲーム」であるモードの場合よりも低い確率（例えば、1 / 6 4）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。

【 1 4 4 2 】

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、「3 2 ゲーム」をそれより少ない所定ゲーム（0 ~ 3 1 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。

【 1 4 4 3 】

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モードのいずれ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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味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、あるいは途中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を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に限られない。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

10

20

30

40

50

て適宜設定することができる。

【 1 4 5 6 】

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。

10

【 1 4 5 7 】

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。

【 1 4 5 8 】

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。

20

【 1 4 5 9 】

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い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。

30

【 1 4 6 0 】

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い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。

40

【 1 4 6 1 】

（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。

50

【 1 4 6 2 】

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。

【 1 4 6 3 】

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。

【 1 4 6 4 】

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 __ 3 B B」）を当籤可能とする一方、第 2 特別役（例えば、「F __ 2 B B」）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、3 B B フラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリブ」）を表示させ、第 2 特別許可状態（例えば、2 B B フラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リブ」）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。

【 1 4 6 5 】

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。

【 1 4 6 6 】

（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 __ 3 B B」）を当籤可能とする一方、第 2 特別役（例えば、「F __ 2 B B」）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、3 B B フラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリブ」）を表示させ、第 2 特別許可状態（例えば、2 B B フラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リブ」）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も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。

【 1 4 6 7 】

ここで、本詳細例では、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリブ」）と特定図柄の組合せ（例えば、「平行リブ」）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。

【 1 4 6 8 】

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（「右上がりリブ」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（「平行リブ」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。

10

20

30

40

50

【 1 4 6 9 】

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。

【 1 4 7 0 】

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

10

【 1 4 7 1 】

（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 __ 3 B B」）を当籤可能とする一方、第 2 特別役（例えば、「F __ 2 B B」）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、2 B B 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、「平行リブ」）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。

20

【 1 4 7 2 】

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。

【 1 4 7 3 】

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。

30

【 1 4 7 4 】

また、特定役に当籤した場合、第 1 特別許可状態（例えば、3 B B フラグ間）である場合には、所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリブ」）を表示させ、第 2 特別許可状態（例えば、2 B B 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、「平行リブ」）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。

【 1 4 7 5 】

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。

40

【 1 4 7 6 】

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

50

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

10

20

30

40

50

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のが望ましい。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)が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

10

20

30

40

50

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、「右上がりリブ」）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、「平行リブ」）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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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たりしやすいが、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たりしにくい、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。

30

40

【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（「右上がりリブ」）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（「平行リブ」）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（「平行リブ」）が表示された場合には、制御状態が「荒波状態」に

50

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（「右上がりリブ」）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。

10

【1497】

すなわち、本詳細例では、所定図柄の組合せ（「右上がりリブ」）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（「平行リブ」）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。

20

【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、電断があつ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。

30

【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blank」、「黄blank」、「白blank1」及び「白blank2」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。

40

【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

50

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依拠している図柄の組合せ（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、各ル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、各ル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

10

20

30

40

50

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。

【 1 5 0 8 】

「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__リプレイ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「平行リプレイ」と総称することができる。また、「REP64」～「REP71」は、「下段リプレイ」と総称することができ、「REP72」は、「中段リプレイ」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「右上がりリプレイ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

10

【 1 5 0 9 】

「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「平行リプレイ」が表示され、再遊技が付与される。

【 1 5 1 0 】

「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「中段リプレイ」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「チェリーリプレイ」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 x であれば、その他リプレイ（例えば、「REP57」～「REP59」）が表示され、再遊技が付与される。

20

30

【 1 5 1 1 】

「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「中段リプレイ」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「確定チェリーリプレイ」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 x であれば、その他リプレイ（例えば、上述した「チェリーリプレイ」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「中段リプレイ」が表示され、再遊技が付与される。

40

【 1 5 1 2 】

「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「

50

中段リブ」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「中段チェリーリブ」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、その他リブ（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「中段リブ」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「中段リブ」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「リーチ目リブ」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「中段リブ」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」）、「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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

【 1 5 2 4 】

[本詳細例のリミット処理構成]

続いて、図 1 1 4 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 1 1 4 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 1 1 4 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。

【 1 5 2 5 】

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「 1 5 0 0 」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 1 5 0 0 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、2 B B 状態及び 3 B B 状態においてもその計数を行う。

【 1 5 2 6 】

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、1 G 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。

【 1 5 2 7 】

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「 2 4 0 1 」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 2 4 0 0 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、2 B B 状態及び 3 B B 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： 2 4 0 0 枚）までを計数することが可能となっている（図 1 0 1 参照）。

【 1 5 2 8 】

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

10

20

30

40

50

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、1 G 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。

10

【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、1 G 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。

20

【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、1 G 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。

30

【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。

40

【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

50

）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】

10

20

30

40

50

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「

10

20

30

40

50

１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「 $275 \times 2 = 550$ 」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の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

10

20

30

40

50

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、「確定チェリーリブ」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、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリブ」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。

10

【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、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せ（「チェリーリブ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リブ」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、「確定チェリーリブ」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「中段リブ」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。

20

30

【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、「確定チェリーリブ」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「中段リブ」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

40

50

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、「確定チェリーリブ」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、「チェリーリブ」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、「確定チェリーリブ」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

10

20

30

40

50

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、「確定チェリーリブ」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、「確定チェリーリブ」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。

10

【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。

20

【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る入賞音の種類(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る入賞音の種類(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】

30

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る。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。

40

【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

50

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】

10

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ふ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。

20

【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。

30

【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ふ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。

40

【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

50

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く。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ふ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。

10

【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く。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ふことや、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ふ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ふ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。

20

【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、「確定チェリーリブ」)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く。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ふことを防止できる。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ふ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。

30

【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ふことを防止できる。

【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。

40

【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、「確定チェリーリブ」)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く。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(

50

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い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なっている。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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い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

50

法で遊技を行うことを促すことができる。

【 1 5 8 5 】

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味が低下してしまうことを防止することができる。

【 1 5 8 6 】

[本詳細例のモード示唆演出 (その 1)]

続いて、図 1 1 6 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 1 1 6 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。

10

【 1 5 8 7 】

本実施形態では、7 セグ L E D 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。

20

【 1 5 8 8 】

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もなるが、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。

【 1 5 8 9 】

30

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、3 2 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 3 2 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。

【 1 5 9 0 】

次に、例えば、上述した終了モードのように、3 2 ゲーム以内に再度増加区間に移行することが確定せず、3 2 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、3 2 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。

40

【 1 5 9 1 】

最後は、例えば、上述した天国準備モードのように、3 2 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、3 2 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 1 0 4 参照) 。

【 1 5 9 2 】

ここで、図 1 1 6 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

50

の点灯態様を示している。

【 1 5 9 3 】

図 1 1 6 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 1 1 6 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 1 1 6 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 3 2 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 1 0 5 の (c) 参照)。次に、終了モード中において 3 2 ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく 3 2 ゲームが消化されたとき (図 1 1 6 中、「疑似ボーナス終了後 3 2 G」)、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。

10

【 1 5 9 4 】

図 1 1 6 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 1 1 6 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 1 1 6 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 3 2 ゲーム以内に疑似ボーナスに移行することなく 3 2 ゲームが消化されたとき (図 1 1 6 中、「疑似ボーナス終了後 3 2 G」)、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。

20

【 1 5 9 5 】

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 3 2 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 3 2 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。

30

【 1 5 9 6 】

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 1 1、スピーカ群、LED 群 8 5、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。

【 1 5 9 7 】

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、3 2 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、3 2 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、3 2 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、3 2 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。

40

【 1 5 9 8 】

また、3 2 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

50

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期間において、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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

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、表示態様が変わる。

40

【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】

50

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、順次表示態様に変化する。

【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

10

20

30

40

50

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、適宜ベットランプ変化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、「通りブ1」及び「通りブ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

10

20

30

40

50

、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。

【 1 6 2 0 】

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 1 1 7 に示したゲーム数「 5 0 1 ~ 」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。

10

【 1 6 2 1 】

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。

20

【 1 6 2 2 】

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 5 0 0 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。

【 1 6 2 3 】

続いて、図 1 1 8 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（ B L ）の表示態様について説明する。なお、図 1 1 8 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。

30

【 1 6 2 4 】

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（ B L ）は（ 4 ）の表示態様となっている。この（ 4 ）の表示態様は、前回遊技で再遊技が作動しなかった場合、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、 B L 1 ~ B L 3 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、 B L 1 ~ B L 3 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。

40

【 1 6 2 5 】

なお、図 1 1 8 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

50

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）の表示態様に变化させた後、一旦（4）の表示態様に变化させ、その後（4）の表示態様から（5）の表示態様に变化するようにしてもよい。

【1626】

続いて、図118の（c）を参照して、ベットランプ变化抽籤に当籤した場合に実行されるベットランプ变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、ベットランプ变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变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）の表示態様に变化する。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、ベットランプ变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）の表示態様に变化した後、次に（7）の表示態様に变化し、最後は（8）の表示態様に变化する。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、ベットランプ变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）の表示態様に变化することなく、（4）の表示態様から（6）～（8）の表示態様に順次变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）の表示態様に变化させた後、一旦（2）～（4）の表示態様に順次变化させ、その後（4）の表示態様から（8）の表示態様に变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变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）の表示態様の变化を行うときには、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、順次表示態様の变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变化を順次行うとき、あるいは上述した表示態様の变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变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）に示す表示態様の变化を行う場合、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变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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

かって順次点減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。

10

【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】

20

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きなくとも、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。

30

【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。

40

【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、ベツ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

50

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。

【 1 6 4 4 】

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 1 1 8 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く。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。

【 1 6 4 5 】

（本詳細例に係る発明 1 7 ）

また、本詳細例の遊技機では、上記本詳細例に係る発明 1 6 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く。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。

10

【 1 6 4 6 】

（本詳細例に係る発明 1 8 ）

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。

20

【 1 6 4 7 】

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。

30

【 1 6 4 8 】

〔本詳細例の疑似ボーナス中楽曲演出〕

続いて、図 1 1 9 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 1 1 9 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。

【 1 6 4 9 】

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 1 G 連抽籤に当籤したことにより 1 G ストックが 1 以上となっている場合、所定確率（例えば、 1 0 0 % の確率であってもよいし、 1 ~ 9 9 % 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く。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。

40

【 1 6 5 0 】

また、本詳細例では、疑似ボーナス中に上述した 1 G 連抽籤に当籤したことにより 1 G ストックが 1 以上となった場合、所定確率（例えば、 1 0 0 % の確率であってもよいし、 1 ~ 9 9 % 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。

【 1 6 5 1 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 1 6 5 7 】

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。

【 1 6 5 8 】

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 2 b 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。

10

【 1 6 5 9 】

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。

20

【 1 6 6 0 】

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になってしまう。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。

30

【 1 6 6 1 】

（本詳細例に係る発明 1 9）

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。

40

【 1 6 6 2 】

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

50

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。

【 1 6 6 3 】

[本詳細例の状態示唆演出]

続いて、図 1 2 0 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 1 2 0 は、状態示唆演出を説明するための図である。

【 1 6 6 4 】

まず、本詳細例では、ストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R のそれぞれの内部に、フルカラー L E D で構成された停止状態報知部 1 1 7 (不図示。説明の便宜上、ストップボタン 1 7 L の内部に設けられるものを停止状態報知部 1 1 7 L とし、ストップボタン 1 7 C の内部に設けられるものを停止状態報知部 1 1 7 C とし、ストップボタン 1 7 R の内部に設けられるものを停止状態報知部 1 1 7 R とする) が設けられる。この停止状態報知部 1 1 7 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 1 1 7 の表示態様は、サブ C P U 2 0 1 によって制御されるものであるが、メイン C P U 1 0 1 によって制御されるものとしてもよい。

10

【 1 6 6 5 】

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 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R 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 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R 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 1 1 7 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。

20

【 1 6 6 6 】

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 1 1 7 L , 1 1 7 C , 1 1 7 R 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 1 7 L に対する停止操作が行われ、左リール 3 L が停止したとき、ストップボタン 1 7 L 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 1 1 7 C , 1 1 7 R 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 1 1 7 L 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 1 1 7 L , 1 1 7 C , 1 1 7 R 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。

30

【 1 6 6 7 】

ここで、本詳細例では、上述したように、「 F _ 2 B B 」及び「 F _ 3 B B 」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 _ 2 B B 」が当籤した状態 (2 B B 当籤ゲーム) 、 3 枚ベット状態において「 F _ 3 B B 」が当籤した状態 (3 B B 当籤ゲーム) 、 「 F _ 2 B B 」が当籤した後、持ち越されている状態 (2 B B フラグ間) 、 「 B B 0 1 」が表示されて移行した 2 B B 状態 (2 B B 作動中) 、 「 F _ 3 B B 」が当籤した後、持ち越されている状態 (3 B B フラグ間) 、 及び「 B B 0 2 」が表示されて移行した 3 B B 状態 (3 B B 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。

【 1 6 6 8 】

そこで、本詳細例では、停止状態報知部 1 1 7 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。

40

【 1 6 6 9 】

図 1 2 0 に示すように、停止状態報知部 1 1 7 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、 2 B B 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、 3 B B 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 1 1 7 は、「停止許可時」

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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、上述したベツランブ表示部（BL）やリールサイドランブ表示部（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】

40

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。

50

【 1 6 7 7 】

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。

【 1 6 7 8 】

(本詳細例に係る発明 2 0)

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 1 1 7）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

10

【 1 6 7 9 】

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、2 B Bに係る図柄の組合せである「 B B 0 1 」又は3 B Bに係る図柄の組合せである「 B B 0 2 」）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、2 B Bフラグ間又は3 B B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

20

【 1 6 8 0 】

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 1 1 7）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。

【 1 6 8 1 】

[安定状態及び荒波状態の別制御例]

続いて、図 1 2 1 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 1 2 1 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。

30

【 1 6 8 2 】

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、2 B B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、「平行リブ」）が表示され（あるいは表示されやすくなり）、3 B B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、「平行リブ」）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、「右上がりリブ」）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。

40

【 1 6 8 3 】

そして、このような構成により、3 B B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、2 B Bフラグ間の3枚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。

【 1 6 8 4 】

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 1 2 1 に示す各種の仕様を採用することができる。図 1 2 1 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

50

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】

10

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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（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、「平行リブ」が表示された場合に第1RT状態に制御され、「右上がりリブ」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なればよい。

【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「右上がりリブ」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「平行リブ」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「右上がりリブ」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「平行リブ」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

10

20

30

40

50

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 2 R T 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 1 R T 状態を荒波状態とし、第 2 R T 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、R T 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、A R T（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、A R T 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、A R T 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、A R T 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、A R T 中に特定の図柄組合せが表示されると A R T 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 A R T 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（A R T）機能の作動を、メイン（主制御基板 7 1）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 7 2）側の制御により報知（A R T）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 R A M 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（A R T 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事が出来る。例えば、1 日の営業時間を 11 時間とした場合、 $11\text{h} = 39600\text{sec}$ 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、 $39600 / 4.1 = \text{約} 9659$ 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、 $32 \times 256 = 8192$ 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 7 0 1 】

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 7 6 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。

【 1 7 0 2 】

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。

【 1 7 0 3 】

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 7 1 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。

【 1 7 0 4 】

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 5 4 を ON とした状態で、ストップボタン 1 7 L 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 5 4 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 5 4 を ON とした状態で、ストップボタン 1 7 C 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 5 4 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。

【 1 7 0 5 】

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。

【 1 7 0 6 】

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 1 1 に表示したり、スピーカ群 8 4 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 1 1 に表示したり、スピーカ群 8 4 から音声出力したりする機能を持たせることができる。

10

【 1 7 0 7 】

[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。

20

【 1 7 0 8 】

[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 1 4 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 1 5 a、若しくは 1 ベットボタン 1 5 b 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 5 1 が駆動してメダル払出口 2 4 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。

【 1 7 0 9 】

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 9 0（主制御基板 7 1）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 9 0（主制御基板 7 1）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。

30

【 1 7 1 0 】

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

40

50

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。

【 1 7 1 1 】

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のできる性能を有し、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。

【 1 7 1 2 】

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）。

【 1 7 1 3 】

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。

【 1 7 1 4 】

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。

【 1 7 1 5 】

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нта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。

【 1 7 1 6 】

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、上述のセレクト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に基づいて、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。

【 1 7 1 7 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 1 7 1 8 】

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ト 6 6 やホッパー装置 5 1 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。

10

【 1 7 1 9 】

< 遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7 ） >

続いて、図 1 2 2 ~ 図 1 6 1 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。

20

【 1 7 2 0 】

[本例の遊技性]

まず、図 1 2 2 および図 1 2 3 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 1 2 2 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 1 2 3 は、本例における各遊技状態を説明するための図である。

【 1 7 2 1 】

図 1 2 2 および図 1 2 3 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 A T 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。

30

【 1 7 2 2 】

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 7 1（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。

40

【 1 7 2 3 】

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 A T）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、C Z 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。

【 1 7 2 4 】

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、A T）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわ

50

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C Z 1やC Z 2に移行し、C Z 1やC Z 2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C Z 1やC Z 2に移行し、その後に擬似ボーナスに当籤しなかった場合（C Z 1またはC Z 2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。

10

【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】

20

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、C Z 1またはC Z 2に移行し、C Z 1またはC Z 2に移行すると、擬似ボーナスに当籤しやすくなり、擬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を抽籤している。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。

30

【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。

40

【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】

50

一方、A T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A T確定擬似ボーナスに移行する可能性がある。

10

【1731】

A T確定擬似ボーナスは、A T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。A T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A T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A T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A T確定擬似ボーナスとでは異なるようにして遊技者の興味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A T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】

20

A T中ボーナスは、A T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。A T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A Tに移行するが、A T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】

A T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、A T開始からベル成立10回で天井到達となり、A T中ボーナスの抽籤を行う。メインCPU101は、A T中の内部当籤役がレア役であるときにA T移行抽籤および疑似ボーナス抽籤を行う。

【1734】

30

特化ゾーンはA T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、A T終了後に移行する場合があるほか、上述のとおりA T中に擬似ボーナスに当籤した場合、A T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】

40

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越えた時、CZ中の疑似ボーナス抽籤に外れた時、疑似ボーナス中にA T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味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

50

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。

【 1 7 3 7 】

10

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しリミッタ到達確定状態に移行し得ることを意味する。

【 1 7 3 8 】

20

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。

【 1 7 3 9 】

[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。

30

【 1 7 4 0 】

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。

【 1 7 4 1 】

[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。

40

【 1 7 4 2 】

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

50

内部当籤役が、図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 に示されるように設定値に応じた確率（抽籤値 / 確率分母：6 5 5 3 6）で当籤する。

【 1 7 4 3 】

図 1 2 5 ~ 図 1 2 7 を参照し、メイン CPU 1 0 1 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 (2 B E T)」、「(2) 一般遊技 (3 B E T)」、「(3) B B _ 2 B E T フラグ間 (2 B E T)」、「(4) B B _ 2 B E T フラグ間 (3 B E T)」、「(5) B B _ 3 B E T フラグ間 (2 B E T)」、「(6) B B _ 3 B E T フラグ間 (3 B E T)」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。

【 1 7 4 4 】

「(1) 一般遊技 (2 B E T)」に示される内部抽籤テーブル（図 1 2 5 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 _ B B _ 2 B E T」は 2 B E T 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「共通リブ」は押し順不問のリプレイである。なお、「(1) 一般遊技 (2 B E T)」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 CPU 1 0 1 は、「(1) 一般遊技 (2 B E T)」の内部抽籤テーブルを用いて内部抽籤を実行しない。

【 1 7 4 5 】

「(2) 一般遊技 (3 B E T)」に示される内部抽籤テーブル（図 1 2 5 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 _ B B _ 3 B E T」は 3 B E T 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 A 2」、「No . 7」の「チャンス目 A 1」、「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 . 1 0」の「F _ スイカ」は、本例において「レア役」と称され、それぞれ、C Z の当籤、擬似ボーナスの当籤、A T の当籤、特化ゾーンの当籤に関わる役である。また、「No . 1 2 ~ 2 3」は、いわゆる押し順ベルである。例えば、「No . 1 2」の「F _ 3 2 1 ベル B」は、図 2 のストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R 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。

【 1 7 4 6 】

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 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R 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「1 7 C 1 7 L 1 7 R」の場合は「2 1 3」と記載し、押し順が「1 7 R 1 7 C 1 7 L」の場合は「3 2 1」と記載する。

【 1 7 4 7 】

「(3) の B B _ 2 B E T フラグ間 (2 B E T)」に示される内部抽籤テーブル（図 1 2 6 参照）は、「F _ B B _ 2 B E T」に当籤している状態（「F _ B B _ 2 B E T」が持ち越されている「F _ B B _ 2 B E T」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 B B _ 2 B E T フラグ間 (2 B E T)」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 _ B B _ 2 B E T」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 _ B B _ 2 B E T」と表記されている。

【 1 7 4 8 】

「(4) B B _ 2 B E T フラグ間 (3 B E T)」に示される内部抽籤テーブル（図 1 2 6 参照）は、「F _ B B _ 2 B E T」に当籤している状態（「F _ B B _ 2 B E T」が持ち

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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「通常リブ」である場合、「C__黒BERリブ__01」、「C__黒BERリブ__02」、「C__黒BERリブ__03」、「C__黒BERリブ__04」、「C__黒BERリブ__05」、「C__黒BERリブ__06」、「C__黒BERリブ__07」、「C__黒BERリブ__08」、「C__中段リブ」、「C__CUリブ__01」、「C__CUリブ__02」、「C__CUリブ__03」、「C__CUリブ__04」、「C__CUリブ__05」、「C__CUリブ__06」、「C__CUリブ__07」、「

50

「C__CUリブ__08」、「C__下段リブ__01」、「C__下段リブ__02」、「C__下段リブ__03」、「C__下段リブ__04」、「C__CDリブ__01」、「C__CDリブ__02」、「C__CDリブ__03」および「C__CDリブ__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「通常リブ」である場合は、上記25個の条件装置を成立させる。なお、「CUリブ」はクロスアップリプレイ（右上がりリプレイ）を意味し、「CDリブ」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リブ__01」、「C__黒BERリブ__02」、「C__黒BERリブ__03」、「C__黒BERリブ__04」、「C__黒BERリブ__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__B B__2 B E T」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__B B__3 B E T」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、疑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。疑似ボーナス中に行われる各種抽籤は、疑似ボーナス終了後の報酬(特典)付与にかかわる抽籤や、疑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、疑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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、擬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】

20

メインCPU101は、有利区間(通常遊技または増加遊技)において擬似ボーナスに当籤すると、例えば前兆ゲームを経て擬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)。

30

【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。

40

【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。

50

【 1 7 7 7 】

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。

【 1 7 7 8 】

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。

【 1 7 7 9 】

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。

10

【 1 7 8 0 】

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。

【 1 7 8 1 】

20

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。

【 1 7 8 2 】

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。

【 1 7 8 3 】

30

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確定疑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）。

【 1 7 8 4 】

40

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。

50

【 1 7 8 5 】

(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 1 4 3 ~ 図 1 4 6 を参照して説明する。ここで、図 1 4 3 および図 1 4 4 は、メイン C P U 1 0 1 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 1 4 5 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 1 4 6 は、サブ C P U 2 0 1 により表示装置 1 1 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 C P U 1 0 1 からサブ C P U 2 0 1 にコマンド送信される。

【 1 7 8 6 】

擬似ボーナスが開始された後、メイン C P U 1 0 1 は、1 ~ 2 0 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。

【 1 7 8 7 】

図 1 4 3 に示すように、メイン C P U 1 0 1 は、まず、S 1 0 0 0 において、3つのストーン全てのレベルが 5 (L v 5) 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 L v 5 であると判断すると (S 1 0 0 0 における Y e s)、S 1 0 0 5 にて (擬似ボーナス終了後に行われる) A T において得られる遊技価値 (枚数) の上乘せ抽籤を行い、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 L v 5 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 2 0 ゲーム目まで)、A T における上乘せ抽籤を実行する。そのため、遊技者は、できるだけ擬似ボーナスの序盤で 3つのストーン全てのレベルが L v 5 を願いつつ遊技を進めることとなる。

【 1 7 8 8 】

一方、メイン C P U 1 0 1 は、3つのストーン全てのレベルが L v 5 ではないと判断すると (S 1 0 0 0 における N o)、S 1 0 1 0 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 1 3 8 に示す特殊役が該当する。メイン C P U 1 0 1 は、内部当籤役が確定役であると判断すると (S 1 0 1 0 における Y e s)、全てのストーンレベルに 4 を加算する (S 1 0 1 5)。これにより、3つのストーン全てのレベルが L v 5 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 L v 5 を超える場合がありうるが、ストーンレベルが L v 5 より大きい場合には L v 5 に書き換えるものとする。

【 1 7 8 9 】

メイン C P U 1 0 1 は、内部当籤役が確定役ではないと判断すると (S 1 0 1 0 における N o)、S 1 0 2 0 にて、1 s t 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。1 s t 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 1 s t 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 1 4 5 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 1 s t ストーン 2 n d ストーン 3 r d ストーンの順で行われる。また、本例においては 1 s t ストーンが昇格した場合には 2 n d ストーンおよび 3 r d ストーンの抽籤を行わないため、必然的に 1 s t 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 (L v 5) に昇格 (初期値で L v 5 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。

【 1 7 9 0 】

上記の通り、本例においては、1 s t ストーンが昇格した場合には 2 n d ストーンレベ

10

20

30

40

50

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ませんが、この態様に限られない。例えば、変形例として、1st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ストーンのうちの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。

10

【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。

20

【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、「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事ができる。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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)。

20

【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)。

30

【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。

40

【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

50

昇格せず (S 1 0 5 0 における N o)、 S 1 0 6 0 にて 3 r d ストーンレベルが昇格 (S 1 0 7 0 における Y e s) したことが分かる。図 1 4 6 の (3) は、 2 0 ゲームの疑似ボーナス中に、 1 s t ストーンのストーンレベルが L v 3 まで昇格し、 2 n d ストーンのストーンレベルは昇格せず、そして 3 r d ストーンのストーンレベルが L v 2 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。

【 1 8 0 2 】

また、ステップ S 1 0 0 0 ~ ステップ S 1 0 7 0 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、 1 s t 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、 1 s t ストーンのストーンレベルが既に L v 5 であった場合には、 2 n d ストーンのストーンレベルを 1 段階昇格させる。また、 2 n d ストーンのストーンレベルが既に L v 5 であった場合には、 3 r d 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、 1 s t 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、 1 s t ストーンのストーンレベルが既に L v 5 であった場合には、 2 n d ストーンのストーンレベルを 2 段階昇格させる。また、 2 n d ストーンのストーンレベルが既に L v 5 であった場合には、 3 r d 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。

【 1 8 0 3 】

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 1 1 に手を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 1 1 に設置された何らかの役物 (例えば、簾など) で表示装置 1 1 を覆った状態で昇格示唆演出を行い、ストーンレベルが L v 5 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。

【 1 8 0 4 】

(ストーンポイント抽籤)

図 1 4 7 および図 1 4 9 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 1 4 7 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 1 4 9 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 1 4 7 に示される「スイカ o r 弱チェ」、「強チェ o r チャンス目」および「特殊役 o r 中チェ」は、上述したサブフラグである。

【 1 8 0 5 】

図 1 4 7 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、 1 s t ストーンがストーンレベル昇格抽籤処理により L v 3 に昇格した場合であれば、メイン C P U 1 0 1 は、 L v 3 のテーブル (図 1 4 7 参照) を参照してストーンポイント抽籤を実行する。

【 1 8 0 6 】

メイン C P U 1 0 1 は、ストーンポイント抽籤を、疑似ボーナス中の 2 1 ゲーム目、 2 2 ゲーム目、 2 3 ゲーム目において実行する。より詳しくは、 1 s t ストーンのストーンポイント抽籤は 2 1 ゲーム目に実行し、 2 n d ストーンのストーンポイント抽籤を 2 2 ゲーム目に実行し、 3 r d ストーンのストーンポイント抽籤を 2 3 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 1 4 7 参照) に示されるように、 2 1 ~ 2 3 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、 L v 5 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、疑似ボーナスの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】

10

20

30

40

50

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、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）

10

20

30

40

50

図 1 4 8 および図 1 4 9 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 1 4 8 は、報酬ジャッジ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【 1 8 2 1 】

メイン C P U 1 0 1 は、報酬ジャッジ抽籤において、疑似ボーナス終了後に報酬を付与するか否か、疑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、2 1 ~ 2 3 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 C P U 1 0 1 は、ポイント 1 のテーブル（図 1 4 8 参照）を参照してストーンポイント抽籤を実行する。

10

【 1 8 2 2 】

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 1 4 8 参照）に示されるように、例えば最終ゲーム（2 4 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 2 1 ~ 2 3 ゲーム目において、合計 3 P 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、A T 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 2 1 ゲーム ~ 2 3 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（2 4 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」、「A T」、「A T + 疑似ボーナス」、「A T + 特化ゾーン 1」および「A T + 特化ゾーン 3」のうちのいずれかに決定される。

20

【 1 8 2 3 】

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 L v 1 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 1 4 7 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 1 4 8 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 L v 1 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 L v 1 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 C P U 1 0 1 は、「ストーンポイント 0 かつストーンレベルが全て L v 1（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 L v 1（救済）」のテーブルは、図 1 4 8 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 L v 1 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 o r 弱チェ」、「強チェ o r 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 A T 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 A T 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 A T 付与とするものであってもよい。

30

40

【 1 8 2 4 】

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 A T に移行する、2）A T 移行が確定している疑似ボーナスに移行する、3）A T に移行後、特化ゾーン 1 に移行する、4）A T に移行後、特化ゾーン 2 に移

50

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、疑似ボーナス、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。

10

20

30

40

50

【 1 8 3 1 】

図 1 5 0 は高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。図 1 5 0 に示すように、メイン CPU 1 0 1 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 2 5 6 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 1 0 0 % 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。

【 1 8 3 2 】

図 1 5 1 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 CPU 1 0 1 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 1 5 1 によれば、高確当籤時には 1 3 ~ 1 6 ゲームのゲーム数に決定する。一方、高確かつ A T 中ボーナス以上に当籤した場合には、1 3 ~ 1 6 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 ~ 1 2 ゲームおよび 1 7 ~ 2 0 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、1 0 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 1 5 1 の「5 ~ 8 G」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 1 5 1 の高確ゲーム数抽籤テーブルを用いた抽籤で、「5 ~ 8 G」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 1 5 1 の抽籤ではまず 5 , 9 , 1 3 , 1 7 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。

【 1 8 3 3 】

(A T 中の前兆演出)

本例の A T 中において、内部当籤役がレア役であると、メイン CPU 1 0 1 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 A T 中、毎ゲーム行っているが、A T の最終ゲームでは行っていない。

【 1 8 3 4 】

ところで、A T 中の内部当籤役がレア役であるとき、メイン CPU 1 0 1 は、高確移行抽籤および疑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、疑似ボーナス抽籤に当籤すると、A T の終了後に疑似ボーナスを実行する。高確移行抽籤の結果および疑似ボーナス抽籤の結果は、メイン CPU 1 0 1 からサブ CPU 2 0 1 にコマンド送信される。ただし、高確移行抽籤や疑似ボーナス抽籤に当籤したとしても、サブ CPU 2 0 1 は、表示装置 1 1 の表示領域に、高確移行抽籤や疑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。

【 1 8 3 5 】

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。

【 1 8 3 6 】

前兆演出抽籤は、高確移行抽籤や疑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疑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疑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、高確移行抽籤や疑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。

10

20

30

40

50

【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、小役契機による疑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、疑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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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15

50

5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ます。

【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

10

20

30

40

50

知する。ここまでは図 1 5 6 の場合と同様である。

【 1 8 5 1 】

図 1 5 8 の (3) は、上乘せとしてさらに 1 0 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 1 5 6 の場合と同様であるが、図 1 5 6 の場合とは異なり、上乘せの当籤と同時に (即時) 上乘せされたことを遊技者に報知は行わないものの、1 0 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 1 1 には、遊技価値の差枚数の上乘せがあった (上乘せ抽籤に当籤した) 旨が報知されるが、A T 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。

【 1 8 5 2 】

そして次回ゲームにて 7 枚ベルに入賞すると、図 1 5 8 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 A T 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「上乘せ」がされた旨は表示装置 1 1 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 1 5 8 の (5) および (6) においても (4) の場合と同様、A T 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 1 5 5 の場合と比較して、差枚数の上乘せの権利を維持したままで、合計 1 2 枚の遊技価値を獲得することができる。

【 1 8 5 3 】

図 1 5 8 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 1 5 8 の (3) にて保留していた差枚数の上乘せの権利が付与される。表示装置 1 1 には、A T で獲得可能な差枚数が 0 枚 1 0 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、保留されて上乘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 1 5 8 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 A T 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乘せも、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、A T 中の高確ゲームを例に、いわゆる A T 継続保障状態において、差枚数の上乘せを当該 A T 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乘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 A T 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乘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。

【 1 8 5 4 】

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、上乘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「上乘せ」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「上乘せ」の権利が消滅することはない、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、上乘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、当該保留された上乘せは加算されることなく消滅することとなる。

【 1 8 5 5 】

[高確ゲーム中の演出挙動]

上記のとおり、A T 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、A T の残り差枚数に関わらず、高確ゲームのゲーム数分 A T が継続することは既に述べた。そこで、A T 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乘せ抽籤に当籤した場合の演出挙動について、図 1 5 9 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 1 5 0 ~ 図 1 5 4 にて既に説明している。

【 1 8 5 6 】

図 1 5 9 の (1) は、A T 中に高確に移行し、移行した旨の示唆演出 (高確移行あり

10

20

30

40

50

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。A T 抽籤の処理において、メインCPU 101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、A T 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。A T 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、A T 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、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

10

20

30

40

50

、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乘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乘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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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、特化ゾーンが途中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。

30

【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、興味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。

40

50

【 1 8 7 3 】

なお、本例においてはタッチセンサ 1 9 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 1 9 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。

10

【 1 8 7 4 】

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。

【 1 8 7 5 】

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 1 3 1 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__ 3 1 2 ベル」または／および「Ｃ__ 3 1 2 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うち等）、「Ｃ__ 3 1 2 ベル」または／および「Ｃ__ 3 1 2 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。

20

30

【 1 8 7 6 】

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、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。

【 1 8 7 7 】

40

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。

【 1 8 7 8 】

50

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、A TやC Z等の当籤期待が低い不利状態においてA TやC Z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 10
 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 20
 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してすることができる。

【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つた（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枚掛けができます」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つて、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つて、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フラグ間であつて、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フラグ間であつて、BB入賞することが不可の場合には、2枚ベット遊技 40
 50

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 — 2 BET 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、セレクト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】

10

20

30

40

50

また、図 6 においては、ドア中継端子板 6 8 に接続された試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 は、以下に詳述するように各種基板に接続されるため、図 1 6 2 においては、図示が省略されている。

【 1 8 9 3 】

図 1 6 2 において、第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R は、それぞれ、コネクタ C N 1 ~ C N 3 を有する。キャビネット側中継基板 4 4 は、コネクタ C N 1 ~ C N 5、C N 7 ~ C N 8 を有する。副中継基板 6 1 は、コネクタ C N 2、C N 4 を有する。ドア中継端子板 6 8 は、コネクタ C N 1、C N 2、C N 1 2 を有する。主制御基板 7 1 は、コネクタ C N 1 ~ C N 4、C N 6 を有する。

10

【 1 8 9 4 】

第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R の各コネクタ C N 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 7 にハーネスによって接続されている。

【 1 8 9 5 】

第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R の各コネクタ C N 2 は、それぞれ、第 1 ステッピングモータ 4 0 4 L、第 2 ステッピングモータ 4 0 4 C 及び第 3 ステッピングモータ 4 0 4 R にハーネスによって接続されている。

20

【 1 8 9 6 】

第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R の各コネクタ C N 3 は、それぞれ、第 1 インデックスセンサ 4 0 5 L、第 2 インデックスセンサ 4 0 5 C 及び第 3 インデックスセンサ 4 0 5 R にハーネスによって接続されている。

【 1 8 9 7 】

キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 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 4 4 のコネクタ C N 2 は、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 1 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 4 4 のコネクタ C N 3 は、ホッパー装置 5 1 にハーネスによって接続されている。

30

【 1 8 9 8 】

キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 4 は、電源装置 5 3 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 4 4 のコネクタ C N 5 は、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 1 にハーネスによって接続されている。

【 1 8 9 9 】

キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 8 は、外部集中端子板 4 7 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 4 4 のコネクタ C N 7 は、第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R の各コネクタ C N 1 にハーネスによって接続されている。

40

【 1 9 0 0 】

副中継基板 6 1 のコネクタ C N 2 は、電源装置 5 3 に電源ケーブルによって接続されている。副中継基板 6 1 のコネクタ C N 4 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 1 に光ファイバによって接続されている。

【 1 9 0 1 】

ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 5 にハーネスによって接続され、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 2 に光ファイバによって接続されている。ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 2 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 2 に光ファイバによって接続されている。ドア中継端子板 6 8 のコネクタ

50

C N 1 2 は、入出力装置 4 0 1 にハーネスによって接続されている。

【 1 9 0 2 】

主制御基板 7 1 のコネクタ C N 1 は、副中継基板 6 1 のコネクタ C N 4 に光ファイバによって接続されている。主制御基板 7 1 のコネクタ C N 2 は、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 2 に光ファイバによって接続されている。

【 1 9 0 3 】

主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 にハーネスによって接続されている。主制御基板 7 1 のコネクタ C N 4 は、設定用鍵型スイッチ 5 4 にハーネスによって接続されている。主制御基板 7 1 のコネクタ C N 6 は、ホッパー装置 5 1 及びメダル補助収納庫スイッチ 7 5 にハーネスによって接続されている。

10

【 1 9 0 4 】

本実施形態において、例えば、主制御基板 7 1 の C N 2 とドア中継基板 6 8 の C N 2 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。

【 1 9 0 5 】

本実施形態において、キャビネット側中継基板 4 4 は、機器中継部、第 1 中継基板を構成する。外部集中端子板 4 7 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 6 8 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 7 1 は、主制御部を構成する。リール中継端子板 7 4 は、機器中継部、第 2 中継基板を構成する。入出力装置 4 0 1 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 4 0 4 L , 4 0 4 C , 4 0 4 R 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 4 0 5 L , 4 0 5 C , 4 0 5 R は、入出力装置、第 1 入力装置を構成する。

20

【 1 9 0 6 】

< パチス口の試験時の接続 >

図 1 6 3 に示すように、パチス口 1 は、試験時には、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 (以下、単に「 I F 1 」ともいう) 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 (以下、単に「 I F 2 」ともいう) を介して試験機 4 1 0 に接続される。

【 1 9 0 7 】

主制御基板 7 1 は、 I F 1 に接続するためのコネクタ C N 1 0 0 と、 I F 2 に接続するためのコネクタ C N 1 0 1 とを有する。なお、コネクタ C N 1 0 0 及びコネクタ 1 0 1 は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタ C N 1 0 0 及びコネクタ 1 0 1 を実装するために主制御基板 7 1 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。

30

【 1 9 0 8 】

I F 1 は、試験機 4 0 2 のコネクタ C N 1 ～ C N 3 にそれぞれ接続するためのコネクタ C N 1 ～ C N 3 を有する。 I F 2 は、試験機 4 0 2 のコネクタ C N 4 に接続するためのコネクタ C N 1 を有する。 I F 1 には、以下に詳述するように、ドア中継端子板 6 8 、キャビネット側中継基板 4 4 、外部集中端子板 4 7 、ホッパー装置 5 1 及びリール中継端子板 7 4 等が接続される。

【 1 9 0 9 】

40

詳細には、図 1 6 4 に示すように、 I F 1 は、コネクタ C N 1 ～ C N 3 に加えて、 C N 4 ～ C N 1 4 を有する。 I F 1 のコネクタ C N 4 は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 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 4 4 のコネクタ C N 1 と主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 とを接続していたハーネスは、取り外される。

【 1 9 1 0 】

I F 1 のコネクタ C N 5 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 にハーネスによって接続される。 I F 1 のコネクタ C N 4 とコネクタ C N 5 とは、 I F 1 内で接続されている。したがって、 I F 1 には、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 と主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 との接続経路が形成される。

【 1 9 1 1 】

50

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 》

10

20

30

40

50

以下、I F 1 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 (D C + 5 V 、 D C + 1 2 V 等) 、グランド接地端子 (G N D) 、予備端子、及び未使用端子 (N C) については、説明を省略する。

【 1 9 2 2 】

(I F 1 のコネクタ C N 6)

図 1 6 5 は、I F 1 のコネクタ C N 6 の各端子に入力される信号を示している。コネクタ C N 6 の P I N 1 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。

【 1 9 2 3 】

(I F 1 のコネクタ C N 7)

図 1 6 6 は、I F 1 のコネクタ C N 7 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 7 の P I N 1 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。

【 1 9 2 4 】

(I F 1 のコネクタ C N 5)

図 1 6 7 は、I F 1 のコネクタ C N 5 の各端子に入力される信号を示している。コネクタ C N 5 の P I N 3 には、メイン R A M 1 0 3 のバックアップのための + V r a m (バックアップ電源) が接続されている。コネクタ C N 5 の P I N 4 には、後述するシリアル信号 1 が入力される。コネクタ C N 5 の P I N 5 ~ P I N 6 には、ホッパー装置 5 1 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。

【 1 9 2 5 】

コネクタ C N 5 の P I N 1 0 ~ P I N 1 5 には、外部集中端子板 4 7 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。

【 1 9 2 6 】

(I F 1 のコネクタ C N 4)

図 1 6 8 は、I F 1 のコネクタ C N 4 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 4 の P I N 4 からは、シリアル信号 1 が出力される。コネクタ C N 4 の P I N 5 ~ P I N 6 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。

【 1 9 2 7 】

コネクタ C N 4 の P I N 1 0 ~ P I N 1 5 には、外部集中端子板 4 7 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。

【 1 9 2 8 】

(I F 1 のコネクタ C N 9)

図 1 6 9 は、I F 1 のコネクタ C N 9 の各端子に入力される信号を示している。コネクタ C N 9 の P I N 1 、 P I N 2 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。

【 1 9 2 9 】

(I F 1 のコネクタ C N 8)

図 1 7 0 は、I F 1 のコネクタ C N 8 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 8 の P I N 1 、 P I N 2 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。

【 1 9 3 0 】

(I F 1 のコネクタ C N 1 1)

図 1 7 1 は、I F 1 のコネクタ C N 1 1 の各端子から入出力される信号を示している。コネクタ C N 1 1 の P I N 1 ~ P I N 4 には、第 1 ステッピングモータ 4 0 4 L 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 C N 1 1 の P I N 7 からは、第 1 インデックスセンサ 4 0

10

20

30

40

50

5 L 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。

【 1 9 3 1 】

コネクタ C N 1 1 の P I N 9 ~ P I N 1 2 には、第 2 ステッピングモータ 4 0 4 C 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 C N 1 1 の P I N 1 5 からは、第 2 インデックスセンサ 4 0 5 C 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。

【 1 9 3 2 】

コネクタ C N 1 1 の P I N 1 7 ~ P I N 2 0 には、第 3 ステッピングモータ 4 0 4 R 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 C N 1 1 の P I N 2 3 からは、第 3 インデックスセンサ 4 0 5 R 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。

10

【 1 9 3 3 】

（ I F 1 のコネクタ C N 1 0 ）

図 1 7 2 は、I F 1 のコネクタ C N 1 0 の各端子から入出力される信号を示している。コネクタ C N 1 0 の P I N 1 ~ P I N 4 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 C N 1 0 の P I N 7 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。

20

【 1 9 3 4 】

コネクタ C N 1 0 の P I N 9 ~ P I N 1 2 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 C N 1 0 の P I N 1 5 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。

【 1 9 3 5 】

コネクタ C N 1 0 の P I N 1 7 ~ P I N 2 0 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 C N 1 0 の P I N 2 3 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。

【 1 9 3 6 】

なお、I F 1 のコネクタ C N 9、及び、コネクタ C N 1 0 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。

30

【 1 9 3 7 】

（ I F 1 のコネクタ C N 1 2 ）

図 1 7 3 は、I F 1 のコネクタ C N 1 2 の各端子に入力される信号を示している。コネクタ C N 1 0 の P I N 2 には、メダル補助収納庫 5 2 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 7 5 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 C N 1 0 の P I N 4 には、ホッパー装置 5 1 から払出されたメダルを検出するメダル払出カウンタスイッチ（不図示）の状態を表すメダル払出カウンタスイッチ信号（払い出しカウンタ信号）が入力される。

40

【 1 9 3 8 】

（ I F 1 のコネクタ C N 1 3 ）

図 1 7 4 は、I F 1 のコネクタ C N 1 3 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 1 3 の P I N 2 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 C N 1 3 の P I N 4 からは、メダル払出カウンタスイッチ信号（払い出しカウンタ信号）が出力される。

【 1 9 3 9 】

（ I F 1 のコネクタ C N 1 4 ）

図 1 7 5 は、I F 1 のコネクタ C N 1 4 の各端子に入力される信号を示している。コネ

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

C N 1 の P I N 1 8 からは、外端遊技メダル払出信号が出力される。コネクタ C N 1 の P I N 2 3 ~ P I N 2 6 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。

【 1 9 5 0 】

コネクタ C N 1 の P I N 3 6 からは、スタート可能ランプ信号が出力される。コネクタ C N 1 の P I N 3 7 からは、第一種特別役物中信号が出力される。コネクタ C N 1 の P I N 3 8 からは、第二種特別役物中信号が出力される。

【 1 9 5 1 】

コネクタ C N 1 の P I N 3 9 からは、再遊技中信号が出力される。コネクタ C N 1 の P I N 4 1 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 C N 1 の P I N 4 2 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。

10

【 1 9 5 2 】

コネクタ C N 1 の P I N 4 3 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 C N 1 の P I N 4 3 は、未使用端子である。コネクタ C N 1 の P I N 4 7 からは、払い出しカウント信号が出力される。

【 1 9 5 3 】

コネクタ C N 1 の P I N 4 8 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 C N 1 の P I N 4 9 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 C N 1 の P I N 5 0 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 C N 1 の P I N 5 0 は、未使用端子である。コネクタ C N 1 の P I N 5 7 ~ P I N 6 0 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。

20

【 1 9 5 4 】

(I F 1 のコネクタ C N 2)

図 1 7 7 は、I F 1 のコネクタ C N 2 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 2 の P I N 2 ~ P I N 7 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。

30

【 1 9 5 5 】

コネクタ C N 2 の P I N 8、P I N 9、P I N 1 3、P I N 1 4 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 C N 2 の P I N 8、P I N 9、P I N 1 3、P I N 1 4 は、未使用端子である。

【 1 9 5 6 】

コネクタ C N 2 の P I N 3 6 ~ P I N 4 1 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。

40

【 1 9 5 7 】

コネクタ C N 2 の P I N 4 2、P I N 4 3、P I N 4 7、P I N 4 8 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 C N 2 の P I N 4 2、P I N 4 3、P I N 4 7、P I N 4 8 は、未使用端子である。

【 1 9 5 8 】

(I F 1 のコネクタ C N 3)

50

図 1 7 8 は、I F 1 のコネクタ C N 3 の各端子に入力される信号を示している。なお、I F 1 のコネクタ C N 3 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 4 1 0 によって生成された信号である。

【 1 9 5 9 】

コネクタ C N 3 の P I N 3 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 C N 3 の P I N 1 4 には、リール 3 L 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。

【 1 9 6 0 】

コネクタ C N 3 の P I N 1 5 には、リール 3 R 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 C N 3 の P I N 1 6 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 C N 3 の P I N 1 6 は、未使用端子である。

10

【 1 9 6 1 】

コネクタ C N 3 の P I N 1 7 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 C N 3 の P I N 4 7 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。

【 1 9 6 2 】

コネクタ C N 3 の P I N 4 8 には、リール 3 C 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 C N 3 の P I N 4 9 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 C N 3 の P I N 4 9 は、未使用端子である。

20

【 1 9 6 3 】

コネクタ C N 3 の P I N 5 0 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 C N 3 の P I N 5 2 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。

【 1 9 6 4 】

< I F 2 のコネクタ C N 1 から出力される信号 >

図 1 7 9 は、I F 2 のコネクタ C N 1 の各端子から出力される信号を示している。コネクタ C N 1 の P I N 2 ~ P I N 6、P I N 3 6 ~ P I N 4 0 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。

30

【 1 9 6 5 】

コネクタ C N 1 の P I N 7、P I N 8、P I N 4 1 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 C N 1 の P I N 9 からは、図柄停止信号 S T B (ストロープ)信号が出力される。コネクタ C N 1 の P I N 1 5、P I N 1 6、P I N 4 9、P I N 5 0 からは、遊技制御信号の各ビットが出力される。コネクタ C N 1 の P I N 1 7 からは、遊技制御信号選択信号(常時 O F F)が出力される。

【 1 9 6 6 】

< 主制御基板と I F 1 との第 1 構成 >

図 1 8 0 に示すように、主制御基板 7 1 には、マイクロプロセッサ 9 1 に加えて、マイクロプロセッサ 9 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 から出力された信号を保持するためのゲート回路(以下、G A T E 1 ~ 3)と、コネクタ C N 1 0 0 とが設けられる。

40

【 1 9 6 7 】

なお、G A T E 1 ~ 3 及びコネクタ C N 1 0 0 は、販売用のリリース製品には実装されないが、G A T E 1 ~ 3 及びコネクタ C N 1 0 0 を実装するために主制御基板 7 1 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、G A T E 1 ~ 3 及びコネクタ C N 1 0 0 は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【 1 9 6 8 】

マイクロプロセッサ 9 1 は、データバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 と、ポート出力 / チップセレクト端子 P O 1 / X S C 1 ~ P O 3 / X S C 3 と、リセット端子 X R S T O とを有す

50

る。各 G A T E 1 ~ 3 は、データ入力端子 D 1 ~ D 8 と、信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 と、クロック端子 C K と、リセット端子 C L R とを有する。なお、G A T E 1 ~ 3 は、8 回路の D フリップフロップを内蔵する集積回路 (I C : Integrated Circuit) により構成されている。

【 1 9 6 9 】

各 G A T E 1 ~ 3 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、マイクロプロセッサ 9 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 にそれぞれ接続される。G A T E 1 のクロック端子 C K は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 1 / X S C 1 に接続され、G A T E 2 のクロック端子 C K は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 2 / X S C 2 に接続される。

10

【 1 9 7 0 】

G A T E 3 のクロック端子 C K は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 3 / X S C 3 に接続される。各 G A T E 1 ~ 3 のリセット端子 C L R は、マイクロプロセッサ 9 1 のリセット端子 X R S T O に接続される。

【 1 9 7 1 】

各 G A T E 1 ~ 3 は、クロック端子 C K に入力されたイネーブル信号により、データ入力端子 D 1 ~ D 8 に入力されたデータを出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力するための信号に変換して信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力する。各 G A T E 1 ~ 3 は、マイクロプロセッサ 9 1 のリセット端子 X R S T O から出力されたりセット信号によりリセットされる。

【 1 9 7 2 】

20

各 G A T E 1 ~ 3 の信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 は、コネクタ C N 1 0 0 に接続される。マイクロプロセッサ 9 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 1 / X S C 1 で G A T E 1 を選択し、G A T E 1 の信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 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。

【 1 9 7 3 】

マイクロプロセッサ 9 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 2 / X S C 2 で G A T E 2 を選択し、G A T E 2 の信号出力端子 Q 4 ~ Q 8 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。

30

【 1 9 7 4 】

マイクロプロセッサ 9 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 のポート出力 / チップセレクト端子 P O 3 / X S C 3 で G A T E 3 を選択し、G A T E 3 の信号出力端子 Q 1 ~ Q 3、Q 5 ~ Q 8 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。

【 1 9 7 5 】

40

前述したように、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 1 0 0 は、I F 1 のコネクタ C N 1 4 に接続される。I F 1 は、コネクタ C N 1 4 から入力された信号をバッファするバッファ回路 (以下、B U F 1 ~ 3) を有する。なお、B U F 1 ~ 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。

【 1 9 7 6 】

各 B U F 1 ~ 3 は、入力端子 A 1 ~ A 8 と、出力端子 Y 1 ~ Y 8 を有する。各 B U F 1 ~ 3 の各入力端子 A 1 ~ A 8 は、抵抗 R L (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 C N 1 4 に接続されている。

【 1 9 7 7 】

各 B U F 1 ~ 3 は、各入力端子 A 1 ~ A 8 から入力された信号を波形整形し、波形整形

50

した信号を各出力端子 Y 1 ~ Y 8 から出力する。各 B U F 1 ~ 3 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 は、コネクタ C N 1 に接続されている。

【 1 9 7 8 】

B U F 1 は、出力端子 Y 1 ~ Y 8 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。

【 1 9 7 9 】

B U F 2 は、出力端子 Y 4 ~ Y 8 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。

10

【 1 9 8 0 】

B U F 3 は、出力端子 Y 1 ~ Y 3、Y 5 ~ Y 8 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。

【 1 9 8 1 】

< 主制御基板と I F 1 との第 2 構成 >

図 1 8 1 に示すように、主制御基板 7 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 に加えて、ポート入出力 I C 4 1 1 と、ポート入出力 I C 4 1 1 から出力された信号をバッファするバッファ (以下、B U F 1) とを有する。

20

【 1 9 8 2 】

マイクロプロセッサ 9 1 は、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 と、データバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 と、バックアップ電源端子 V B B とを有する。バックアップ電源端子 V B B は、コネクタ C N 3 に接続され、メイン R A M 1 0 3 にバックアップ電源を供給する。

【 1 9 8 3 】

ポート入出力 I C 4 1 1 は、例えば、A S I C (Application Specific Integrated Circuit) などによって構成され、入出力端子 I O 0 ~ I O 3 1 と、シリアル出力端子 S C O と、シリアル入力端子 S C I と、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 と、データバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 とを有する。

30

【 1 9 8 4 】

なお、ポート入出力 I C 4 1 1 の未使用の入出力端子 I O は、図示を省略している。但し、入出力端子 I O 8 , I O 9 は、図 1 8 3 で図示されているため、未使用端子ではない。

【 1 9 8 5 】

また、図中、ポート入出力 I C 4 1 1 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ことを示し、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。

【 1 9 8 6 】

ポート入出力 I C 4 1 1 のアドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 は、マイクロプロセッサ 9 1 のアドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 にそれぞれ接続されている。ポート入出力 I C 4 1 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 は、マイクロプロセッサ 9 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 にそれぞれ接続されている。

40

【 1 9 8 7 】

B U F 1 の入力端子 A 1 ~ A 7 は、ポート入出力 I C 4 1 1 の入出力端子 I O 0 ~ I O 6 にそれぞれ接続されている。B U F 1 のゲート端子 G 2 は、ポート入出力 I C 4 1 1 の入出力端子 I O 7 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。

【 1 9 8 8 】

ポート入出力 I C 4 1 1 は、マイクロプロセッサ 9 1 によって X C S デコードエリア (図 1 1 A 参照) としてアクセス、及び、マイクロプロセッサ 9 1 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 I C 4 1 1 は、デー

50

タ格納領域において、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 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 D 0 ~ D 7 に設定されたデータを書き込む。

【 1 9 8 9 】

ポート入出力 I C 4 1 1 は、例えば、I 2 C 等のシリアルバスインターフェイスのマスター回路を有する。ポート入出力 I C 4 1 1 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 S C O から出力する。ポート入出力 I C 4 1 1 のシリアル出力端子 S C O は、シュミットトリガインバータ S を介してコネクタ C N 3 に接続されている。

【 1 9 9 0 】

また、ポート入出力 I C 4 1 1 は、データ格納領域において、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 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 D 0 ~ D 7 から出力する。

【 1 9 9 1 】

ポート入出力 I C 4 1 1 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 C N 3 から出力するデータを表す信号を入出力端子 I O 0 ~ I O 6 から B U F 1 に出力し、B U F 1 のゲート信号を入出力端子 I O 7 から出力する。

【 1 9 9 2 】

B U F 1 は、入力端子 A 1 ~ A 8 と、出力端子 Y 1 ~ Y 8 と、ゲート端子 G 2 とを有する。B U F 1 は、ゲート端子 G 2 から入力されたゲート信号に応じて、各入力端子 A 1 ~ A 8 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 Y 1 ~ Y 8 から出力する。

【 1 9 9 3 】

B U F 1 の各出力端子 Y 1 ~ Y 7 は、外部集中端子板 4 7 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 T R を介してコネクタ C N 3 に接続されている。B U F 1 は、出力端子 Y 1 ~ Y 7 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。

【 1 9 9 4 】

前述したように、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 3 は、I F 1 のコネクタ C N 5 に接続される。I F 1 は、コネクタ C N 5 から入力されたシリアル信号 1 をコネクタ C N 4 にシュミットトリガ S を介して出力する。

【 1 9 9 5 】

I F 1 は、コネクタ C N 5 から入力されたシリアル信号 1 以外の信号をコネクタ C N 4 に出力する。I F 1 は、コネクタ C N 5 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 C N 1 にシュミットトリガ S を介して出力する。

【 1 9 9 6 】

具体的に、マイクロプロセッサ 9 1 により制御される各出力装置とは、例えば、リール 3 L ~ 3 R、外部集中端子板 4 7、遊技動作表示基板 8 1、セクタ 6 6、及び、ホッパー装置 5 1 等が、該当し、マイクロプロセッサ 9 1 は、各出力装置の出力データをデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 を介してポート入出力 I C 4 1 1 に出力し、ポート入出力 I C 4 1 1 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 S C O 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。

【 1 9 9 7 】

< キャビネット側中継基板と I F 1 とリール中継端子板との構成 >

図 1 8 2 に示すように、キャビネット側中継基板 4 4 は、ポート入出力 I C 4 1 2 と、ポート入出力 I C 4 1 2 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、D R I V E R 1 ~ 4）とを有する。キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 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 4 4 のコネクタ C N 8 に接続（外部集中端子板 4 7）されている。

10

20

30

40

50

【 1 9 9 8 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、主制御基板 7 1 のポート入出力 I C 4 1 1 と同様に、A S I C などによって構成され、シリアル入力端子 S C I と、シリアル出力端子 S C O と、入出力端子 I O 0 ~ I O 3 1 とを有する。なお、ポート入出力 I C 4 1 2 の未使用の入出力端子 I O は、図示を省略している。

【 1 9 9 9 】

なお、図中、ポート入出力 I C 4 1 2 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。

【 2 0 0 0 】

ポート入出力 I C 4 1 2 のシリアル入力端子 S C I は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 1 に接続されている。ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアルバスインターフェースのスレーブ回路を有する。

【 2 0 0 1 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアル入力端子 S C I 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 4 0 4 L 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 I O 0 ~ I O 3 から出力する。

【 2 0 0 2 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアル入力端子 S C I 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 4 0 4 C 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 I O 8 ~ I O 1 1 から出力する。

【 2 0 0 3 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアル入力端子 S C I 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 4 0 4 R 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 I O 1 6 ~ I O 1 9 から出力する。

【 2 0 0 4 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアル入力端子 S C I から入力されたシリアル信号 1 からホッパー装置 5 1 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 I O 2 7 , I O 2 8 から出力する。

【 2 0 0 5 】

ポート入出力 I C 4 1 2 の入出力端子 I O 2 4 ~ I O 2 6 には、第 1 インデックスセンサ 4 0 5 L 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 4 0 5 C 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 4 0 5 R 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 4 4 のコネクタ C N 7 からそれぞれ入力される。

【 2 0 0 6 】

ポート入出力 I C 4 1 2 は、シリアル入力端子 S C I 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 I O 2 4 ~ I O 2 6 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 S C O から出力する。ポート入出力 I C 4 1 2 のシリアル出力端子 S C O は、キャビネット側中継基板 4 4 のコネクタ C N 2 に接続されている。

【 2 0 0 7 】

各 D R I V E R 1 ~ 4 は、入力端子 I N A 1、I N A 2、I N B 1、I N B 2 と、出力端子 O U T A +、O U T A -、O U T B +、O U T B - とを有する。

【 2 0 0 8 】

D R I V E R 1 の入力端子 I N A 1、I N A 2、I N B 1、I N B 2 は、ポート入出力 I C 4 1 2 の入出力端子 I O 0 ~ I O 3 に接続されている。D R I V E R 1 は、入力端子 I N A 1、I N A 2、I N B 1、I N B 2 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 4 0 4 L 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 O U T A +、O U T A -、O U T B +、O U T B - から出力する。D R I V E R 1 の入出力端子 O U T A +、O U T A

10

20

30

40

50

-、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 2 0 1 7 】

B U F 4 は、各入力端子 A 1 ～ A 4 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 Y 1 ～ Y 4 から出力する。B U F 4 は、出力端子 Y 1 ～ Y 4 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。B U F 4 の出力端子 Y 1 ～ Y 4 は、I F 1 のコネクタ C N 1 に接続されている。

【 2 0 1 8 】

前述したように、I F 1 のコネクタ C N 1 0 は、第 1 リール中継端子板 4 0 3 L、第 2 リール中継端子板 4 0 3 C 及び第 3 リール中継端子板 4 0 3 R の各コネクタ C N 1 に接続される。

10

【 2 0 1 9 】

I F 1 のコネクタ C N 1 0 から第 1 リール中継端子板 4 0 3 L のコネクタ C N 1 には、第 1 ステッピングモータ 4 0 4 L 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 4 0 3 L のコネクタ C N 1 から I F 1 のコネクタ C N には、モータインデックス 0 信号が入力される。

【 2 0 2 0 】

I F 1 のコネクタ C N 1 0 から第 2 リール中継端子板 4 0 3 C のコネクタ C N 1 には、第 2 ステッピングモータ 4 0 4 C 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 4 0 3 C のコネクタ C N 1 から I F 1 のコネクタ C N には、モータインデックス 1 信号が入力される。

20

【 2 0 2 1 】

I F 1 のコネクタ C N 1 0 から第 3 リール中継端子板 4 0 3 R のコネクタ C N 1 には、第 3 ステッピングモータ 4 0 4 R 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 4 0 3 R のコネクタ C N 1 から I F 1 のコネクタ C N には、モータインデックス 2 信号が入力される。

【 2 0 2 2 】

< ドア中継端子板と I F 1 と主制御基板との構成 >

図 1 8 3 に示すように、ドア中継端子板 6 8 は、ポート入出力 I C 4 1 3 を有する。ポート入出力 I C 4 1 3、主制御基板 7 1 のポート入出力 I C 4 1 1 と同様に、A S I C などによって構成され、シリアル入力端子 S C I と、シリアル出力端子 S C O と、入出力端子 I O 0 ～ I O 3 1 とを有する。なお、ポート入出力 I C 4 1 3 の未使用の入出力端子 I O は、図示を省略している。

30

【 2 0 2 3 】

ポート入出力 I C 4 1 3 のシリアル入力端子 S C I は、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 1 に接続されている。ポート入出力 I C 4 1 3 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。

【 2 0 2 4 】

ポート入出力 I C 4 1 3 は、シリアル入力端子 S C I 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 S C O から出力する。

40

【 2 0 2 5 】

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 4 1 0 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 I C 4 1 3 は、シリアル入力端子 S C I から入力されたシリアル信号 2 をシリアル出力端子 S C O から出力する。ポート入出力 I C 4 1 3 のシリアル出力端子 S C O は、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 2 に接続されている。

【 2 0 2 6 】

前述したように、ドア中継端子板 6 8 のコネクタ C N 2 は、I F 1 のコネクタ C N 6 に

50

接続される。IF 1 は、ポート入出力 IC 4 1 4 と、ポート入出力 IC 4 1 5 と、バッファ（以下、BUF 5 ~ 7）とを有する。

【2027】

ポート入出力 IC 4 1 4 は、主制御基板 7 1 のポート入出力 IC 4 1 1 と同様に、ASIC などによって構成され、シリアル入力端子 S C I と、シリアル出力端子 S C O と、入出力端子 IO 0 ~ IO 3 1 と、パルス発生回路 4 1 6 とを有する。なお、ポート入出力 IC 4 1 4 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 IC 4 1 5 は、主制御基板 7 1 のポート入出力 IC 4 1 1 と同様に、ASIC などによって構成され、シリアル入力端子 S C I と、シリアル出力端子 S C O と、入出力端子 IO 0 ~ IO 3 1 とを有する。なお、ポート入出力 IC 4 1 5 の未使用の入出力端子 IO は、図示を省略している。

10

【2029】

なお、図中、ポート入出力 IC 4 1 4 とポート入出力 IC 4 1 5 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ことを示し、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 IC 4 1 4 のシリアル入力端子 S C I は、IF 1 のコネクタ CN 6 に接続されている。ポート入出力 IC 4 1 4 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。

20

【2031】

ポート入出力 IC 4 1 4 は、シリアル入力端子 S C I 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 4 0 4 L、第 2 ステッピングモータ 4 0 4 C 及び第 3 ステッピングモータ 4 0 4 R 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 IO 0 ~ IO 1 1 からそれぞれ出力する。

30

【2032】

従って、ポート入出力 IC 4 1 2 の各入出力端子 IO 0 ~ IO 3 とポート入出力 IC 4 1 4 の各入出力端子 IO 0 ~ IO 3 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 IC 4 1 2 の各入出力端子 IO 8 ~ IO 1 1 とポート入出力 IC 4 1 4 の各入出力端子 IO 4 ~ IO 7 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 IC 4 1 2 の各入出力端子 IO 1 6 ~ IO 1 9 とポート入出力 IC 4 1 4 の各入出力端子 IO 8 ~ IO 1 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 IC 4 1 5 のシリアル入力端子 S C I は、ポート入出力 IC 4 1 4 のシリアル出力端子 S C O に接続されている。ポート入出力 IC 4 1 5 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。

40

【2034】

ポート入出力 IC 4 1 5 の入出力端子 IO 0 ~ IO 8 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

50

れ B U F 5 から入力される。

【 2 0 3 5 】

ポート入出力 I C 4 1 5 は、シリアル入力端子 S C I 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 I O 0 ~ I O 8 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 S C O から出力する。ポート入出力 I C 4 1 5 のシリアル出力端子 S C O は、 I F 1 のコネクタ C N 7 に接続されている。

【 2 0 3 6 】

各 B U F 5 ~ 7 は、入力端子 A 1 ~ A 8 と、出力端子 Y 1 ~ Y 8 とを有する。各 B U F 5 ~ 7 は、各入力端子 A 1 ~ A 8 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 Y 1 ~ Y 8 から出力する。

10

【 2 0 3 7 】

B U F 5 の各入力端子 A 1 ~ A 8 は、ポート入出力 I C 4 1 4 の各入出力端子 I O 0 ~ I O 7 に接続されている。B U F 5 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 は、 I F 1 のコネクタ C N 2 に接続されている。

【 2 0 3 8 】

B U F 6 の各入力端子 A 1 ~ A 4 は、ポート入出力 I C 4 1 4 の各入出力端子 I O 8 ~ I O 1 1 に接続されている。B U F 6 の各出力端子 Y 1 ~ Y 4 は、 I F 1 のコネクタ C N 2 に接続されている。

【 2 0 3 9 】

B U F 7 の各入力端子 A 1 ~ A 7 は、 I F 1 のコネクタ C N 3 に接続されている。B U F 7 の入力端子 A 1 ~ A 7 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。

20

【 2 0 4 0 】

B U F 7 の出力端子 Y 1 は、パルス発生回路 4 1 6 の入力側に接続されている。B U F 7 の各出力端子 Y 2 ~ Y 7 は、ポート入出力 I C 4 1 5 の各入出力端子 I O 2 ~ I O 8 に接続されている。

【 2 0 4 1 】

パルス発生回路 4 1 6 は、B U F 7 の出力端子 Y 1 から出力された投入スイッチ信号から、セクタ 6 6 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 8 0 6 ）、メダル投入スイッチ 2 信号（下流側メダルセンサ 8 0 7 ）、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 4 1 6 の出力側は、ポート入出力 I C 4 1 5 の入出力端子 I O 0 ~ I O 2 に接続されている。

30

【 2 0 4 2 】

すなわち、パルス発生回路 4 1 6 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 1 4 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 4 1 6 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。

【 2 0 4 3 】

I F 1 のコネクタ C N 1 2 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、 I F 1 のコネクタ C N 1 3 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、B U F 7 の入力端子 A 7 に入力される信号を用いることができるように、 I F 1 のコネクタ C N 1 2 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、 I F 1 のコネクタ C N 3 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。

40

【 2 0 4 4 】

前述したように、 I F 1 のコネクタ C N 7 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 2 に接続され、 I F 1 のコネクタ C N 1 3 は、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 6 に接続される。また、前述したように、主制御基板 7 1 は、ポート入出力 I C 4 1 1 を有する。

【 2 0 4 5 】

50

ポート入出力 I C 4 1 1 のシリアル入力端子 S C I は、コネクタ C N 3 に接続されている。各入出力端子 I O 8 ~ I O 9 は、コネクタ C N 6 に接続されている。

【 2 0 4 6 】

ポート入出力 I C 4 1 1 は、シリアル入力端子 S C I から入力されたシリアル信号 3 と、各入出力端子 I O 8 ~ I O 9 から入力されたメダル払出カウンタ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。

【 2 0 4 7 】

マイクロプロセッサ 9 1 (図 1 8 1 参照) は、ポート入出力 I C 4 1 1 のアドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 7 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 I C 4 1 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 から取得することによって遊技を進行させる。

【 2 0 4 8 】

< 主制御基板と I F 2 との構成 >

図 1 8 4 に示すように、マイクロプロセッサ 9 1 は、試験用にシリアル出力端子 T X 2 を有する。シリアル出力端子 T X 2 は、コネクタ C N 1 0 1 に接続される。コネクタ C N 1 0 1 は、販売用のリリース製品には実装されないが、コネクタ C N 1 0 1 を実装するために主制御基板 7 1 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 C N 1 0 1 は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【 2 0 4 9 】

マイクロプロセッサ 9 1 は、図 1 7 9 を参照して説明した I F 2 のコネクタ C N 1 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 T X 2 から出力する。

【 2 0 5 0 】

例えば、マイクロプロセッサ 9 1 は、メイン R O M 1 0 2 の規定外 R O M 領域 (図 1 1 B 参照) に格納された試験用プログラムがメイン R A M 1 0 3 の規定外 R A M 領域 (図 1 1 C 参照) を使用して処理を実行することによって、出力端子 T X 2 から出力するシリアル信号を生成する。

【 2 0 5 1 】

本実施形態において、マイクロプロセッサ 9 1 は、出力端子 T X 2 から I 2 C 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 9 1 の出力端子 T X 2 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、S P I (Serial Peripheral Interface)、シリアル A T A (Advanced Technology Attachment)、P C I E x p r e s s (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。

【 2 0 5 2 】

前述したように、主制御基板 7 1 のコネクタ C N 1 0 1 は、I F 2 のコネクタ C N 2 に接続される。I F 2 は、ホストコントローラ 4 1 7 と、チップセレクト回路 (以下、C S 1、2) と、ゲート回路 (以下、G A T E 1 ~ 5) とを有する。

【 2 0 5 3 】

ホストコントローラ 4 1 7 は、シリアル入力端子 S C I と、データバス I / F 端子 D 0 ~ D 1 5 と、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 1 5 (A 3 ~ A 1 5 は、図示省略) と、チップセレクト端子 C S と、書込み端子 W R 0、W R 1 とを有する。ホストコントローラ 4 1 7 のシリアル入力端子 S C I は、コネクタ C N 2 に接続される。

【 2 0 5 4 】

ホストコントローラ 4 1 7 は、シリアル入力端子 S C I 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 D 0 ~ D 1 5 から信号を出力する。ここで、ホストコントローラ 4 1 7 は、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 2 と、チップセレクト端子 C S と、書込み端子 W R 0、W R 1 とから出力する各信号によって、データバス I / F 端子 D 0 ~ D

10

20

30

40

50

15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

10

20

30

40

50

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 C S 1、2 は、ゲート端子 G 2 A、G 2 B 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 Y 0 ~ Y 2 の全ての端子から無効信号を出力する。

【 2 0 6 3 】

各 G A T E 1 ~ 5 は、データ入力端子 D 1 ~ D 8 と、信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 と、クロック端子 C K と、リセット端子 C L R とを有する。なお、G A T E 1 ~ 5 は、8 回路の D フリップフロップを内蔵する集積回路 (I C : Integrated Circuit) により構成されている。

【 2 0 6 4 】

G A T E 1 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、ホストコントローラ 4 1 7 のデータバス I / F 端子 D 1 5、D 1 4、D 1 3、D 1 2、D 1 1、D 1 0、D 9、D 8 にそれぞれ接続されている。G A T E 1 のクロック端子 C K は、C S 1 の出力端子 Y 0 に接続されている。

10

【 2 0 6 5 】

G A T E 2 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、ホストコントローラ 4 1 7 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 にそれぞれ接続されている。G A T E 2 のクロック端子 C K は、C S 2 の出力端子 Y 0 に接続されている。

【 2 0 6 6 】

G A T E 3 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、ホストコントローラ 4 1 7 のデータバス I / F 端子 D 1 5、D 1 4、D 1 3、D 1 2、D 1 1、D 1 0、D 9、D 8 にそれぞれ接続されている。G A T E 3 のクロック端子 C K は、C S 1 の出力端子 Y 1 に接続されている。

20

【 2 0 6 7 】

G A T E 4 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、ホストコントローラ 4 1 7 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 にそれぞれ接続されている。G A T E 4 のクロック端子 C K は、C S 2 の出力端子 Y 1 に接続されている。

【 2 0 6 8 】

G A T E 5 のデータ入力端子 D 1 ~ D 8 は、ホストコントローラ 4 1 7 のデータバス I / F 端子 D 1 5、D 1 4、D 1 3、D 1 2、D 1 1、D 1 0、D 9、D 8 にそれぞれ接続されている。G A T E 5 のクロック端子 C K は、C S 0 の出力端子 Y 2 に接続されている。

【 2 0 6 9 】

各 G A T E 1 ~ 5 は、クロック端子 C K に入力されたイネーブル信号により、データ入力端子 D 1 ~ D 8 に入力されたデータを信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力する信号に変換して信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力する。また、各 G A T E 1 ~ 5 は、リセット端子 C L R に入力されたりリセット信号によりリセットされる。各 G A T E 1 ~ 5 の各信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 は、図中、1 ~ 6 8 の数字を以って対応付けられているように、コネクタ C N 1 の各 P I N (図 1 7 9 参照) に接続されている。

30

【 2 0 7 0 】

G A T E 1 は、信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 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 S T B 信号をそれぞれ出力する。

40

【 2 0 7 1 】

G A T E 2 は、信号出力端子 Q 1 ~ Q 7 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。

【 2 0 7 2 】

G A T E 3 は、信号出力端子 Q 3 ~ Q 5 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。

【 2 0 7 3 】

50

G A T E 4 は、信号出力端子 Q 3 ~ Q 5 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 S T B 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 G A T E 5 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。
【 2 0 7 4 】

< 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 7 1 の部品実装面に、G A T E 1 ~ 3、コネクタ C N 1 0 0 及び C N 1 0 1 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 7 1 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。

10

【 2 0 7 5 】

主制御基板 7 1 の部品実装面に印刷された破線は、G A T E 1 ~ 3、コネクタ C N 1 0 0 及び C N 1 0 1 を囲う破線でもよく、また、G A T E 1 ~ 3 及びコネクタ C N 1 0 0 と、C N 1 0 1 とを分けて囲う破線でもよい。

【 2 0 7 6 】

具体的には、主制御基板 7 1 の右辺側に G A T E 1 ~ 3、コネクタ C N 1 0 0 及び C N 1 0 1 を配置する試験専用の回路の配線パターンを設け、口 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 7 1 の右辺側に G A T E 1 ~ 3、コネクタ C N 1 0 0 の試験専用の回路の配線パターンを設け、主制御基板 7 1 の左辺側にコネクタ C N 1 0 1 の試験専用の回路の配線パターンを設けそれぞれに口 の字又はコ の字で囲う様に破線を印刷してもよい。

20

【 2 0 7 7 】

また、主制御回路 9 0 を構成する主制御基板 7 1 に実装される電子部品（C P U、I C、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。

【 2 0 7 8 】

< I F 1 から試験機に出力される信号 >

図 1 8 5 から図 1 9 5 は、I F 1 の C N 1 から C N 3 により入出力される制御信号の内のいくつかの信号の O N 状態、又は、O F F 状態に制御される不無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 O F F 状態を上段側、O N 状態を下段側で表記されている。

30

【 2 0 7 9 】

(1) 投入要求ランプ信号の O N タイミング

図 1 8 5 に示すように、I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 O N の場合には、払い出し要求信号又は再遊技中信号が O F F になってから O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 8 0 】

40

(2) 投入要求ランプ信号の O F F タイミング

図 1 8 6 に示すように、I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 に出力される投入要求ランプ信号は、投入スイッチ信号（I F 1 のコネクタ 3）により規定枚数に達したとき（t 1）より後、投入スイッチ信号が O F F になるとき（t 2）より前に O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 8 1 】

また、図 1 8 7 に示すように、I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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（I F 1 のコネクタ 3）が O N になり遊技媒体を投入不可にしたとき（t 3）、O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

50

【 2 0 8 2 】

(3) 第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の O N タイミング

図 1 8 8 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 (t 4)、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 O N になるタイミング (t 5) までに O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 8 3 】

(4) 第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の O F F タイミング

図 1 8 9 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 O F F にするタイミング (t 6) から、次の遊技に対する投入要求ランプ信号を O N にするタイミング (t 7) までに O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

10

【 2 0 8 4 】

(5) 第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の O N タイミング

図 1 9 0 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 (t 8)、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 O N になるタイミング (t 9) までに O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 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 O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

20

【 2 0 8 5 】

(6) 第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の O F F タイミング

図 1 9 1 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 O F F にするタイミング (t 1 0) から、次遊技の投入要求ランプ信号を O N にするタイミング (t 1 1) までの間に O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 8 6 】

(7) 普通役物中信号の O N タイミング

図 1 9 2 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 に出力される普通役物中信号は、全リール停止後 (t 1 2)、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 O N になるタイミング (t 1 3) までに O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

30

【 2 0 8 7 】

(8) 普通役物中信号の O F F タイミング

図 1 9 3 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 O F F にするタイミング (t 1 4) から、次の遊技に対する投入要求ランプ信号が O N になるタイミング (t 1 5) までに O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

40

【 2 0 8 8 】

(9) 第一種 / 第二種特別役物中信号の O N タイミング

図 1 9 4 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 (t 1 6)、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 O N になるタイミング (t 1 7) までに O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 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 O N となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 8 9 】

(1 0) 第一種 / 第二種特別役物中信号の O F F タイミング

50

図 1 9 5 に示すように、 I F 1 のコネクタ C N 1 から試験機 4 0 2 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 O F F にするタイミング (t 1 8) から、次遊技の投入要求ランプ信号を O N にするタイミング (t 1 9) までの間に O F F となるようにマイクロプロセッサ 9 1 によって制御される。

【 2 0 9 0 】

< 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 7 1 に接続される入出力装置と主制御基板 7 1 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 4 4、ドア中継端子板 6 8、リール中継端子板 7 4 に接続される入出力装置と主制御基板 7 1 との間で入出力される信号を試験機 4 0 2 に I F 1、I F 2 を介して接続することができる。

10

【 2 0 9 1 】

したがって、本実施形態に係るパチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続される入出力装置、及び、キャビネット側中継基板 4 4、ドア中継端子板 6 8、リール中継端子板 7 4 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 I F 1、I F 2 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、I F 1、I F 2 を変更することなく、また、最低限の変更により試験機 4 0 2 と接続することができる。

【 2 0 9 2 】

また、本実施形態に係るパチスロ 1 は、I F 2 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、I F 2 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、I F 2 を変更することなく、また、最低限の変更により試験機 4 0 2 と接続することができる。

20

【 2 0 9 3 】

また、本実施形態に係るパチスロ 1 は、I F 2 にコード信号を試験機 4 0 2 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、I F 2 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、I F 2 を変更することなく、また、最低限の変更により試験機 4 0 2 と接続することができる。

【 2 0 9 4 】

また、本実施形態に係るパチスロ 1 は、主制御基板 7 1 とキャビネット側中継基板 4 4 とを接続する第 1 接続経路及び主制御基板 7 1 とドア中継端子板 6 8 とを接続する第 2 接続経路が I F 1 を経由することによって、パチスロ 1 の仕様に依りて、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 I F 1 と試験機 4 0 2 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、I F 1 を変更することなく、また、最低限の変更により試験機 4 0 2 と接続することができる。

30

【 2 0 9 5 】

また、第 1 接続経路は、ドア中継端子板 6 8 と外部集中端子板 4 7 とを接続可能であり、第 2 接続経路は、I F 1 を経由し、主制御基板 7 1 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 4 7 から出力される外部信号を試験機 4 0 2 に I F 1 を介して出力することができる。

40

【 2 0 9 6 】

また、本実施形態に係るパチスロ 1 は、主制御基板 7 1 から各リール 3 L、3 C、3 R の各リール 3 L 第 1 ~ 第 3 ステッピングモータ 4 0 4 L ~ 4 0 4 R 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 4 4 を経由することによって、主制御基板 7 1 から第 1 ~ 第 3 ステッピングモータ 4 0 4 L ~ 4 0 4 R に対して出力される出力信号に基づいた試験信号を I F 1 から試験機 4 0 2 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 I F 1 を変更することなく、また、最低限の変更により試験機 4 0 2 と接続することができる。

50

【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、セレクト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、セレクト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

10

20

30

40

50

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、又はノ及び、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

10

20

30

40

50

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。

【 2 1 1 6 】

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。

10

【 2 1 1 7 】

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。

【 2 1 1 8 】

[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、大当た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（大当た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 1 9 6 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）。

【 2 1 1 9 】

特別図柄ゲーム中の特別図柄制御処理では、図 1 9 6 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。

20

【 2 1 2 0 】

次いで、特別図柄の可変表示を開始する場合、大当たり判定用カウンタから抽出された大当たり判定用乱数値を参照して、「大当たり」とするか否かの判定が行われる。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、上述した大当た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。

30

【 2 1 2 1 】

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、上述した大当たり判定の結果と、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。

【 2 1 2 2 】

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、上述した大当たり判定の結果と、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。

【 2 1 2 3 】

次いで、決定された、大当たり判定の結果、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。

40

【 2 1 2 4 】

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、「大当たり」となるか否かが判定される。この判定処理において、「大当たり」となると判定されると、大当たり遊技を行う大当たり遊技制御処理が実行される。なお、大当たり遊技では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、「大当たり」とならなかったと判定されると、大当たり遊技制御処理が実行されない。

【 2 1 2 5 】

50

「大当たり」とならなかったと判定された場合、又は、大当た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、大当た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、上述した大当たり判定において、「大当たり」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。

【 2 1 2 6 】

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（大当たり判定用乱数値、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。

10

【 2 1 2 7 】

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。

20

【 2 1 2 8 】

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（「大当たり」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。

【 2 1 2 9 】

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。

30

【 2 1 3 0 】

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。

【 2 1 3 1 】

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「0000H」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。

40

【 2 1 3 2 】

50

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SPL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】

10

20

30

40

50

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。

【 2 1 4 0 】

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。

10

【 2 1 4 1 】

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。

20

【 2 1 4 2 】

< パチンコ遊技機の構造 >

次に、図 1 9 8 ~ 図 2 0 0 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 1 9 8 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 1 9 9 は、パチンコ遊技機の分解斜視図である。また、図 2 0 0 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。

【 2 1 4 3 】

パチンコ遊技機 6 0 0 1 は、図 1 9 8 ~ 図 2 0 0 に示すように、本体 6 0 0 2 と、本体 6 0 0 2 に対して開閉自在に取り付けられたベースドア 6 0 0 3 と、ベースドア 6 0 0 3 に対して開閉自在に取り付けられたガラスドア 6 0 0 4 とを備える。

30

【 2 1 4 4 】

[本体]

本体 6 0 0 2 は、長形状の開口 6 0 0 2 a を有する枠状部材で構成される（図 1 9 9 参照）。この本体 6 0 0 2 は、例えば、木材等の材料により形成される。

【 2 1 4 5 】

[ベースドア]

ベースドア 6 0 0 3 は、本体 6 0 0 2 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 6 0 0 3 は、本体 6 0 0 2 の前方（パチンコ遊技機 6 0 0 1 の正面側）に配置されており、ベースドア 6 0 0 3 を本体 6 0 0 2 の一方の側辺端部を軸にして回転させることにより、本体 6 0 0 2 の開口 6 0 0 2 a が開閉される。ベースドア 6 0 0 3 には、図 1 9 9 に示すように、四角形状の開口 6 0 0 3 a が設けられる。この開口 6 0 0 3 a は、ベースドア 6 0 0 3 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。

40

【 2 1 4 6 】

また、ベースドア 6 0 0 3 には、スピーカ 6 0 1 1 と、遊技盤 6 0 1 2 と、表示装置 6 0 1 3 と、皿ユニット 6 0 1 4 と、発射装置 6 0 1 5 と、払出装置 6 0 1 6 と、基板ユニット 6 0 1 7 とが取り付けられる。

【 2 1 4 7 】

スピーカ 6 0 1 1 は、ベースドア 6 0 0 3 の上部（上端部付近）に配置される。遊技盤 6 0 1 2 は、ベースドア 6 0 0 3 の前方（パチンコ遊技機 6 0 0 1 の正面側）に配置され

50

、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

表示装置 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a に、演出ボタン 6 0 2 3 及び / 又はダイヤル操作部 6 0 2 4 の操作を促す画像が表示される。

【 2 1 5 5 】

発射装置 6 0 1 5 は、ベースドア 6 0 0 3 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 6 0 1 5 は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル 6 0 2 5 と、皿ユニット 6 0 1 4 の右下部に係合するパネル体 6 0 2 6 とを備える。発射ハンドル 6 0 2 5 は、パネル体 6 0 2 6 の前面側に配置され、パネル体 6 0 2 6 に回動可能に支持される。

【 2 1 5 6 】

なお、図 1 9 8 ~ 図 2 0 0 には示さないが、パネル体 6 0 2 6 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 1 9 8 ~ 図 2 0 0 には示さないが、発射ハンドル 6 0 2 5 の周縁部には、タッチセンサが設けられ、発射ハンドル 6 0 2 5 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 6 0 2 5 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。

10

【 2 1 5 7 】

本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 では、遊技者の手が発射ハンドル 6 0 2 5 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 6 0 2 5 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 6 0 2 5 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 6 0 2 5 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 6 0 2 1 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 6 0 4 1（後述の図 2 0 1 参照）に案内されて遊技盤 6 0 1 2 の遊技領域 6 0 1 2 a へ放出される。

20

【 2 1 5 8 】

また、図 1 9 8 ~ 図 2 0 0 には示さないが、発射ハンドル 6 0 2 5 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 6 0 2 5 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。

30

【 2 1 5 9 】

払出装置 6 0 1 6 は、ベースドア 6 0 0 3 の背面側に配置される。払出装置 6 0 1 6 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 6 0 1 6 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 6 0 2 1 又は下皿 6 0 2 2 に払い出す。また、払出装置 6 0 1 6 の背面側には、図 2 0 0 に示すように、電源スイッチ 6 0 3 5 が設けられる。

【 2 1 6 0 】

基板ユニット 6 0 1 7 は、ベースドア 6 0 0 3 の背面側に配置される。基板ユニット 6 0 1 7 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 2 0 0 に示すように、主制御回路 6 1 0 0（後述の図 2 0 2 参照）が実装された主制御基板 6 0 3 0、副制御回路 6 2 0 0（後述の図 2 0 2 及び図 2 0 3 参照）が実装された副制御基板 6 0 4 0、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 6 3 0 0（後述の図 2 0 2 参照）が実装された払出・発射制御基板 6 0 5 0、及び、電源を供給する電源供給回路 6 0 3 3（後述の図 2 0 2 参照）を有する電源供給ユニット 6 0 6 0 等が基板ユニット 6 0 1 7 に設けられている。

40

【 2 1 6 1 】

なお、本実施形態では、副制御基板 6 0 4 0 を、ワンボード基板（1つの基板に1つの制御 L S I または複数の L S I 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 6 0 4 0 を、複数の基板で構成（例えば、後述のホスト制御回路 6 2 1 0、音声・LED 制御回路 6 2 2 0、表示制御回路 6 2 3 0 等をそれぞれ別個の基板で

50

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(例えば大当たり確率等)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、大当たり確率が最も高く)、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

10

20

30

40

50

表示領域 6 0 1 3 a の上部には、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 と、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 と、普通図柄表示装置 6 0 6 3 と、第 1 特別図柄保留表示装置 6 0 6 4 と、第 2 特別図柄保留表示装置 6 0 6 5 と、普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 とが設けられる。

【 2 1 6 9 】

なお、図 2 0 1 には示さないが、遊技盤 6 0 1 2 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 L E D (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 L E D など設けてもよい。

【 2 1 7 0 】

[遊技領域の各種構成部材]

ガイドレール 6 0 4 1 は、遊技領域 6 0 1 2 a を区画する円弧状に延在した外レール 6 0 4 1 a と、この外レール 6 0 4 1 a の内側 (内周側) に配置された、円弧状に延在した内レール 6 0 4 1 b とで構成される。遊技領域 6 0 1 2 a は、外レール 6 0 4 1 a の内側に形成される。外レール 6 0 4 1 a 及び内レール 6 0 4 1 b は、遊技者側から見て、遊技領域 6 0 1 2 a 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 6 0 4 1 a と内レール 6 0 4 1 b との間に、発射装置 6 0 1 5 によって発射された遊技球を遊技領域 6 0 1 2 a の上部へ案内するガイド経路 6 0 4 1 c が形成される。

【 2 1 7 1 】

また、遊技領域 6 0 1 2 a の左側上部に位置する内レール 6 0 4 1 b の先端部には、該内レール 6 0 4 1 b の先端部と、それと対向する外レール 6 0 4 1 a の一部とにより、玉放出口 6 0 4 1 d が形成される。そして、内レール 6 0 4 1 b の先端部には、玉放出口 6 0 4 1 d を塞ぐようにして、玉戻り防止片 6 0 4 2 が設けられる。この玉戻り防止片 6 0 4 2 は、玉放出口 6 0 4 1 d から遊技領域 6 0 1 2 a に放出された遊技球が、再び玉放出口 6 0 4 1 d を通過してガイド経路 6 0 4 1 c に進入することを防止する。

【 2 1 7 2 】

玉放出口 6 0 4 1 d から放出された遊技球は、遊技領域 6 0 1 2 a 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 6 0 5 6、第 1 始動口 6 0 4 4、第 2 始動口 6 0 4 5 等の遊技領域 6 0 1 2 a 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 6 0 1 2 a の上部から下部に向かって流下する。

【 2 1 7 3 】

遊技領域 6 0 1 2 a の略中央には、表示装置 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a が設けられる。この表示領域 6 0 1 3 a の上端には、障害物 6 0 1 3 b が設けられる。障害物 6 0 1 3 b を設けることにより、遊技球は、遊技領域 6 0 1 2 a 内の表示領域 6 0 1 3 a と重なる領域上を通過しない。

【 2 1 7 4 】

球通過検出器 6 0 4 3 は、遊技者側から見て、表示領域 6 0 1 3 a の右側端部付近に配置される。球通過検出器 6 0 4 3 には、球通過検出器 6 0 4 3 を通過する遊技球を検出するための通過球スイッチ 6 0 4 3 a (後述の図 2 0 2 参照) が設けられる。また、球通過検出器 6 0 4 3 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。

【 2 1 7 5 】

第 1 始動口 6 0 4 4 は、表示領域 6 0 1 3 a の下方に配置され、第 2 始動口 6 0 4 5 は、第 1 始動口 6 0 4 4 の下方に配置される。第 1 始動口 6 0 4 4 及び第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 4 4 又は第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 4 4 又は第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 4 4 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 6 0 4 5 に遊技球が入球することにより、「大当り」

10

20

30

40

50

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对の羽根部材と、一对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、一对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、一对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、一对の羽根部材の開閉形態を、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をもた、「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ー6053a及び6054aと、シャッター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、対応するシャッターが開いている状態（開放状態）のときに遊技球を受け入れ、シャッターが閉じている状態（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をもた、「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。

10

20

30

40

50

【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「大当たり」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（「大当たり」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た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特別図柄が大当たり遊技状態に移行する態様（大当たり図柄）で停止表示されることが、「大当たり」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。

【 2 1 9 0 】

そして、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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 6 0 6 2 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 6 0 6 2 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 6 0 6 2 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。

10

【 2 1 9 1 】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 6 0 0 1 では、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 及び第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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。

【 2 1 9 2 】

大当り遊技状態では、第 1 大入賞口 6 0 5 3 又は第 2 大入賞口 6 0 5 4 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 6 0 4 4 に入賞し、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 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 6 0 5 3 が開放状態となる。一方、遊技球が第 2 始動口 6 0 4 5 に入賞し、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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 6 0 5 4 が開放状態となる。

20

【 2 1 9 3 】

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 3 0 s e c ）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。

【 2 1 9 4 】

以下では、第 1 大入賞口 6 0 5 3 又は第 2 大入賞口 6 0 5 4 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。

30

【 2 1 9 5 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 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 6 0 6 2 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 6 0 0 1 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。

40

【 2 1 9 6 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 では、第 1 特別図柄の変動表示中に遊技球が第 1 始動口 6 0 4 4 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。

【 2 1 9 7 】

50

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

10

20

30

40

50

留情報表示部 6 0 6 4 b は、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 の左側に配置され、第 1 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 4 a は、第 1 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 4 b の左側に配置される。

【 2 2 0 6 】

第 1 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 4 a は、左右方向に配列された 4 つの L E D (第 1 特別図柄保留表示 L E D) を有する。そして、第 1 特別図柄保留表示装置 6 0 6 4 では、各第 1 特別図柄保留表示 L E D 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。

【 2 2 0 7 】

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 L E D (左から 1 つ目の第 1 特別図柄保留表示 L E D) が点灯し、その他の第 1 特別図柄保留表示 L E D 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 L E D が点灯し、その他の第 1 特別図柄保留表示 L E D 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 L E D が点灯し、その他の第 1 特別図柄保留表示 L E D 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 L E D が点灯する。

【 2 2 0 8 】

第 1 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 4 b 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 6 0 6 4 b 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 6 0 6 4 の構成は、図 2 0 1 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。

【 2 2 0 9 】

[第 2 特別図柄保留表示装置]

第 2 特別図柄保留表示装置 6 0 6 5 は、図 2 0 1 に示すように、表示装置 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a の上部において、遊技者側から見て、普通図柄表示装置 6 0 6 3 の右側に配置される。

【 2 2 1 0 】

第 2 特別図柄保留表示装置 6 0 6 5 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 2 0 1 に示すように、第 2 特別図柄保留表示装置 6 0 6 5 は、第 2 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 5 a と、第 2 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 5 b とで構成される。そして、第 2 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 5 b は、普通図柄表示装置 6 0 6 3 の右側に配置され、第 2 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 5 a は、第 2 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 5 b の右側に配置される。

【 2 2 1 1 】

第 2 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 5 a は、左右方向に配列された 4 つの L E D (第 2 特別図柄保留表示 L E D) を有する。なお、第 2 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 5 a の表示態様は、第 1 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 4 a 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 L E D から保留個数目までの第 2 特別図柄保留表示 L E D が点灯する。

【 2 2 1 2 】

第 2 特別図柄保留情報表示部 6 0 6 5 b 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 6 0 6 5 b 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 6 0 6 5 の構成は、図 2 0 1 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

10

20

30

40

50

できる。

【 2 2 1 3 】

[普通図柄保留表示装置]

普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 は、図 2 0 1 に示すように、表示装置 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a 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 6 0 6 6 は、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 及び普通図柄表示装置 6 0 6 3 の下方に配置される。

【 2 2 1 4 】

普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 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 2 0 1 に示すように、普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 を、左右方向に配列された 4 つの L E D (普通図柄保留表示 L E D) により構成する。そして、普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 では、各普通図柄保留表示 L E D 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。

10

【 2 2 1 5 】

なお、普通図柄保留表示装置 6 0 6 6 の表示態様は、第 1 特別図柄保留個数表示部 6 0 6 4 a 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 L E D から保留個数目までの普通図柄保留表示 L E D が点灯する。

【 2 2 1 6 】

[表示装置]

20

表示装置 6 0 1 3 は、上述のように液晶表示装置で構成され、その表示領域 6 0 1 3 a 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 6 0 6 1 に表示される第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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 6 0 1 3 a に表示される。

【 2 2 1 7 】

例えば、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 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 6 0 1 3 a に変動表示される。次いで、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 において第 1 特別図柄が停止表示されると、表示領域 6 0 1 3 a にも、第 1 特別図柄に対応する複数の装飾図柄 (大当たり図柄等) が停止表示される。

30

【 2 2 1 8 】

そして、第 1 特別図柄表示装置 6 0 6 1 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「大当たり」である) 場合には、「大当たり」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 6 0 1 3 a に表示される。「大当たり」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法に沿って並ぶ態様) となり、その後、「大当たり」を報知する画像を表示するような演出が挙げられる。

【 2 2 1 9 】

また、例えば、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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 6 0 1 3 a に変動表示される。次いで、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 において第 2 特別図柄が停止表示されると、表示領域 6 0 1 3 a にも、第 2 特別図柄に対応する複数の装飾図柄 (大当たり図柄等) が停止表示される。そして、第 2 特別図柄表示装置 6 0 6 2 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「大当たり」である) 場合には、「大当たり」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 6 0 1 3 a に表示される。

40

【 2 2 2 0 】

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 6 0 1 3 a で実施される。

50

【 2 2 2 1 】

また、本実施形態では、表示装置 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a に、第 1 特別図柄保留表示装置 6 0 6 4 及び第 2 特別図柄保留表示装置 6 0 6 5 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 6 0 1 3 a 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 6 0 0 1 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 6 0 1 3 a に表示される。

【 2 2 2 2 】

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 6 0 1 3 a に表示される。なお、本実施形態では、普通図柄表示装置 6 0 6 3 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 6 0 1 3 の表示領域 6 0 1 3 a に表示させる機能をさらに設けてもよい。

10

【 2 2 2 3 】

< パチンコ遊技機が備える回路の構成 >

次に、図 2 0 2 を参照しながら、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 が備える各種回路の構成について説明する。なお、図 2 0 2 は、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の回路構成を示すブロック図である。

【 2 2 2 4 】

パチンコ遊技機 6 0 0 1 は、図 2 0 2 に示すように、主に、遊技動作の制御を行う主制御回路 6 1 0 0 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 6 2 0 0 と、払出・発射制御回路 6 3 0 0 と、電源供給回路 6 0 3 3 と、を有する。

20

【 2 2 2 5 】

[主制御回路]

主制御回路 6 1 0 0 は、メイン CPU (Central Processing Unit) 6 1 0 1 と、メイン ROM (Read Only Memory) 6 1 0 2 と、メイン RAM (Random Access Memory) 6 1 0 3 と、初期リセット回路 6 1 0 4 と、I/Oポート 6 1 0 5 と、コマンド出力ポート 6 1 0 6 と、バックアップコンデンサ 6 1 0 7 と、を備える。メイン ROM 6 1 0 2、メイン RAM 6 1 0 3 及び初期リセット回路 6 1 0 4 は、メイン CPU 6 1 0 1 に接続される。

30

【 2 2 2 6 】

なお、本実施形態では、第 1 始動口 6 0 4 4 又は第 2 始動口 6 0 4 5 の入賞時に特別図柄の抽選（大当たり抽選）を行うが、この抽選処理は、主制御回路 6 1 0 0 により制御される。すなわち、主制御回路 6 1 0 0 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。

【 2 2 2 7 】

また、本実施形態では、メイン CPU 6 1 0 1、メイン ROM 6 1 0 2、メイン RAM 6 1 0 3、I/Oポート 6 1 0 5 及びコマンド出力ポート 6 1 0 6 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 6 1 0 0 の基板にメイン ROM 6 1 0 2 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 6 1 0 0 の基板に、メイン ROM 6 1 0 2 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 6 1 0 0 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 ROM 6 1 0 2 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。

40

【 2 2 2 8 】

メイン CPU 6 1 0 1 は、メイン ROM 6 1 0 2 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 ROM 6 1 0 2 には、メイン CPU 6 1 0 1 によりパチンコ遊技機 6 0 0 1 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。

50

【 2 2 2 9 】

メインRAM 6103は、メインCPU 6101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CPU 6101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ROM 6102及びメインRAM 6103のメモリマップ、及び、メインRAM 6103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CPU 6101の一時記憶領域としてメインRAM 6103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。

【 2 2 3 0 】

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CPU 6101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RAM 6103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RAM 6103に記憶されている各種データを保持することができる。

【 2 2 3 1 】

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。

【 2 2 3 2 】

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。

【 2 2 3 3 】

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。

【 2 2 3 4 】

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。

【 2 2 3 5 】

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。

【 2 2 3 6 】

10

20

30

40

50

また、主制御回路 6 1 0 0 には、図 2 0 2 に示すように、普通電動役物ソレノイド 6 0 4 6 a、第 1 大入賞口ソレノイド 6 0 5 3 b 及び第 2 大入賞口ソレノイド 6 0 5 4 b が接続される。そして、主制御回路 6 1 0 0 は、普通電動役物ソレノイド 6 0 4 6 a を駆動制御して、普通電動役物 6 0 4 6 の一對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 6 1 0 0 は、第 1 大入賞口ソレノイド 6 0 5 3 b 及び第 2 大入賞口ソレノイド 6 0 5 4 b をそれぞれ駆動制御して、第 1 大入賞口 6 0 5 3 及び第 2 大入賞口 6 0 5 4 を開放状態又は閉鎖状態にする（特別電動役物（シャッタ 6 0 5 3 a , 6 0 5 4 a ）の開閉制御を行う）。

【 2 2 3 7 】

また、主制御回路 6 1 0 0 には、図 2 0 2 に示すように、性能表示モニタ 6 0 7 0 及びエラー報知モニタ 6 0 7 1 が接続される。

10

【 2 2 3 8 】

性能表示モニタ 6 0 7 0 には、メイン CPU 6 1 0 1 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 6 0 0 0 0 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 6 0 7 0 で表示される表示内容については、後で詳述する。

【 2 2 3 9 】

エラー報知モニタ 6 0 7 1 には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ 6 0 7 1 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。

20

【 2 2 4 0 】

また、主制御回路 6 1 0 0 には、図 2 0 2 に示すように、設定キー 6 0 8 0、設定スイッチ 6 0 8 1 及び RAM クリアスイッチ 6 1 2 1 が接続される。

【 2 2 4 1 】

設定キー 6 0 8 0 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 6 0 8 1 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 6 0 8 0 や設定スイッチ 6 0 8 1 に容易にアクセスできないようにするため、設定キー 6 0 8 0 及び設定スイッチ 6 0 8 1 は、主基板ケース内に収容されている。

30

【 2 2 4 2 】

なお、本実施形態では、設定キー 6 0 8 0 及び設定スイッチ 6 0 8 1 が主制御回路 6 1 0 0 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 6 0 8 0 及び設定スイッチ 6 0 8 1 が後述の電源供給回路 6 0 3 3 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 6 0 8 0 や設定スイッチ 6 0 8 1 に容易にアクセスできないようにするため、設定キー 6 0 8 0 及び設定スイッチ 6 0 8 1 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 6 0 8 0 や設定スイッチ 6 0 8 1 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 6 0 8 0 及び設定スイッチ 6 0 8 1 の対応箇所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 6 0 0 1 を設置している島設備から当該パチンコ遊技機 6 0 0 1 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 6 0 8 0 及び / 又は設定スイッチ 6 0 8 1 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。

40

【 2 2 4 3 】

RAM クリアスイッチ 6 1 2 1 は、主制御回路 6 1 0 0 だけでなく払出・発射制御回路 6 3 0 0 にも接続され、メイン RAM 6 1 0 3 を初期化（クリア）する際に操作可能なス

50

イチである。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、払出装装置6016に対して所定の信号を送信し、払出装装置6016による遊技球の払出動作の制御を行う。

10

【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】

20

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6200、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。

30

【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た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。

40

【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。

50

【 2 2 5 2 】

払出・発射制御回路 6 3 0 0 は、図示しないが、初期電源投入（パチンコ遊技機 6 0 0 1 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。

【 2 2 5 3 】

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 CPU 6 1 0 1 の制御により性能表示モニタ 6 0 7 0 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 CPU 6 1 0 1 の制御により性能表示モニタ 6 0 7 0 に表示される。

10

【 2 2 5 4 】

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 CPU 6 1 0 1 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 6 0 7 0 に表示することができる。

【 2 2 5 5 】

また、メイン CPU 6 1 0 1 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 6 0 7 0 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 6 0 7 0 に表示することもできる。

20

【 2 2 5 6 】

なお、メイン CPU 6 1 0 1 は、特定の設定値のベース値のみを性能表示モニタ 6 0 7 0 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 6 0 7 0 に表示してもよい。また、メイン CPU 6 1 0 1 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 6 0 7 0 に表示してもよい。さらに、メイン CPU 6 1 0 1 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場合には、性能表示モニタ 6 0 7 0 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。

30

【 2 2 5 7 】

また、払出・発射制御回路 6 3 0 0 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 CPU 6 1 0 1 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 6 0 7 0 に表示することができる。

【 2 2 5 8 】

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 6 0 7 0 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 6 0 0 1 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。

40

【 2 2 5 9 】

なお、本実施形態では、ベース値を性能表示モニタ 6 0 7 0 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

50

定値毎に表示してもよい。

【 2 2 6 0 】

[副制御回路]

副制御回路 6 2 0 0 は、図 2 0 2 に示すように、主制御回路 6 1 0 0 のコマンド出力ポート 6 1 0 6 に接続される。副制御回路 6 2 0 0 (後述のホスト制御回路 6 2 1 0) は、主制御回路 6 1 0 0 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 6 2 0 0 全体の制御を行う。

【 2 2 6 1 】

具体的には、副制御回路 6 2 0 0 は、主制御回路 6 1 0 0 から送信される各種のコマンドに基づいて、スピーカ 6 0 1 1 による音声再生動作の制御、表示装置 6 0 1 3 による画像表示動作の制御、LEDを含むランプ群 6 0 1 8 によるランプ点灯 / 消灯動作の制御、役物 6 0 2 0 (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 6 2 0 0 は、主制御回路 6 1 0 0 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 6 2 0 0 から主制御回路 6 1 0 0 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 6 2 0 0 から主制御回路 6 1 0 0 に信号送信可能な構成を備えていてもよい。

10

【 2 2 6 2 】

また、副制御回路 6 2 0 0 には、図 2 0 2 に示すように、役物検知センサ 6 0 9 0 が接続されている。役物検知センサ 6 0 9 0 は、役物 6 0 2 0 (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 6 0 2 0 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 6 0 9 0 は、モータ毎に設けられる。

20

【 2 2 6 3 】

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 6 0 0 1 においても、上記第 1 の実施形態と同様に、副制御回路 6 2 0 0 には、ボリュームスイッチ 1 0 8 、演出ボタンスイッチ 6 2 1 、メインボタンスイッチ 6 6 2 1 、セレクトボタンスイッチ 6 6 4 1 a ~ 6 6 4 1 d 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。

【 2 2 6 4 】

次に、図 2 0 3 を参照しながら、副制御回路 6 2 0 0 の内部構成について、より詳細に説明する。なお、図 2 0 3 は、副制御回路 6 2 0 0 内部の回路構成、並びに、副制御回路 6 2 0 0 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 2 0 3 では、説明の便宜上、役物検知センサ 6 0 9 0 の図示を省略している。

30

【 2 2 6 5 】

副制御回路 6 2 0 0 は、図 2 0 3 に示すように、中継基板 6 2 0 1 と、サブ基板 6 2 0 2 と、制御 ROM 基板 6 2 0 3 と、C G R O M (Character Generator ROM) 基板 6 2 0 4 とを備える。そして、サブ基板 6 2 0 2 は、中継基板 6 2 0 1 、制御 ROM 基板 6 2 0 3 及び C G R O M 基板 6 2 0 4 に接続される。なお、副制御回路 6 2 0 0 内において、サブ基板 6 2 0 2 と各種 ROM 基板 (制御 ROM 基板 6 2 0 3 及び C G R O M 基板 6 2 0 4) 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。

【 2 2 6 6 】

中継基板 6 2 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 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 6 2 0 2 に送信するための中継基板である。

40

【 2 2 6 7 】

サブ基板 6 2 0 2 には、ホスト制御回路 6 2 1 0 、音声・LED制御回路 6 2 2 0 、表示制御回路 6 2 3 0 、S D R A M (Synchronous Dynamic RAM) 6 2 5 0 及び内蔵中継基板 6 2 6 0 が設けられる。

【 2 2 6 8 】

ホスト制御回路 6 2 1 0 は、主制御回路 6 1 0 0 から送信される各種のコマンドに基づいて、副制御回路 6 2 0 0 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 6 2 1 0 は、サブ基板 6 2 0 2 内において、音声・LED制御

50

回路 6 2 2 0、表示制御回路 6 2 3 0 及び内蔵中継基板 6 2 6 0 に接続される。また、ホスト制御回路 6 2 1 0 は、制御 ROM 基板 6 2 0 3 に接続される。

【 2 2 6 9 】

また、ホスト制御回路 6 2 1 0 は、サブワーク RAM 6 2 1 0 a 及び S R A M (Static RAM) 6 2 1 0 b を有する。サブワーク RAM 6 2 1 0 a は、ホスト制御回路 6 2 1 0 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 6 2 1 0 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。S R A M 6 2 1 0 b は、サブワーク RAM 6 2 1 0 a 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 6 2 1 0 の一時記憶領域として R A M 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。

10

【 2 2 7 0 】

音声・LED 制御回路 6 2 2 0 は、内蔵中継基板 6 2 6 0 を介してスピーカ 6 0 1 1 及びランプ群 6 0 1 8 に接続され、ホスト制御回路 6 2 1 0 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 6 0 1 1 による音声再生動作の制御及びランプ群 6 0 1 8 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 6 2 2 0 は、音声コントローラ 6 2 2 0 a と、ランプコントローラ 6 2 2 0 b とを有する。音声コントローラ 6 2 2 0 a 及びランプコントローラ 6 2 2 0 b は、実質、後述のサウンド・ランプ制御モジュール 6 2 2 6 に含まれる。

【 2 2 7 1 】

20

なお、本実施形態では、音声・LED 制御回路 6 2 2 0 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 6 2 6 0 を介してランプ群 6 0 1 8 に送信される際、音声・LED 制御回路 6 2 2 0 及びランプ群 6 0 1 8 間の通信は、S P I (Serial Peripheral 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 6 0 1 8 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。

【 2 2 7 2 】

表示制御回路 6 2 3 0 は、表示装置 6 0 1 3 に接続され、ホスト制御回路 6 2 1 0 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 6 0 1 3 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 6 2 3 0 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 6 2 3 8 及び第 2 ディスプレイコントローラ 6 2 3 9）と、内蔵 V R A M (Video RAM) 6 2 3 7 とを有する。

30

【 2 2 7 3 】

また、表示制御回路 6 2 3 0 は、サブ基板 6 2 0 2 内において S D R A M 6 2 5 0 に接続される。さらに、表示制御回路 6 2 3 0 は、C G R O M 基板 6 2 0 4 に接続される。また、表示制御回路 6 2 3 0 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 6 0 1 3 に接続される。

【 2 2 7 4 】

S D R A M 6 2 5 0 は、D D R 2 (Double-Data Rate 2) S D R A M で構成される。また、S D R A M 6 2 5 0 には、表示装置 6 0 1 3 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、S D R A M 6 2 5 0 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。

40

【 2 2 7 5 】

内蔵中継基板 6 2 6 0 は、ホスト制御回路 6 2 1 0 及び音声・LED 制御回路 6 2 2 0 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 6 0 1 1、ランプ群 6 0 1 8 及び役物 6 0 2 0 に送信する中継基板である。

【 2 2 7 6 】

50

また、内蔵中継基板 6 2 6 0 は、I 2 C (Inter-Integrated Circuit) コントローラ 6 2 6 1、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 (音声増幅手段) 及び電圧変換回路部 6 2 6 9 を有する。

【2 2 7 7】

なお、本実施形態では、I 2 C コントローラ 6 2 6 1、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 及び電圧変換回路部 6 2 6 9 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、I 2 C コントローラ 6 2 6 1 を搭載した中継基板、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 を搭載した中継基板、及び、電圧変換回路部 6 2 6 9 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、I 2 C コントローラ 6 2 6 1、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 及び電圧変換回路部 6 2 6 9 が搭載された中継基板をサブ基板 6 2 0 2 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。I 2 C コントローラ 6 2 6 1、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 及び電圧変換回路部 6 2 6 9 が搭載された中継基板をサブ基板 6 2 0 2 とは別個に設け、両基板間を配線等で電氣的に接続する構成にしてもよい。

10

【2 2 7 8】

I 2 C コントローラ 6 2 6 1 は、ホスト制御回路 6 2 1 0、及び、役物 6 0 2 0 のモータコントローラ 6 2 7 0 に接続される。すなわち、ホスト制御回路 6 2 1 0 は、I 2 C コントローラ 6 2 6 1 及びモータコントローラ 6 2 7 0 を介して役物 6 0 2 0 に接続される。そして、ホスト制御回路 6 2 1 0 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、I 2 C コントローラ 6 2 6 1 及びモータコントローラ 6 2 7 0 を介して役物 6 0 2 0 に入力される。

20

【2 2 7 9】

なお、本実施形態では、I 2 C コントローラ 6 2 6 1 及びモータコントローラ 6 2 7 0 間の通信は、I 2 C 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 6 0 2 0 内には、1 個以上のモータが含まれ、モータコントローラ 6 2 7 0 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 2 0 3 には、役物 6 0 2 0 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 6 0 2 0 が設けられていてもよい。

【2 2 8 0】

また、本実施形態の構成において、モータコントローラ 6 2 7 0 を使用せずにホスト制御回路 6 2 1 0 が直接、役物 6 0 2 0 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。

30

【2 2 8 1】

また、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 は、音声・LED 制御回路 6 2 2 0、及び、スピーカ 6 0 1 1 に接続される。すなわち、音声・LED 制御回路 6 2 2 0 は、デジタルオーディオパワーアンプ 6 2 6 2 を介してスピーカ 6 0 1 1 に接続される。それゆえ、音声・LED 制御回路 6 2 2 0 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 6 2 6 2 を介してスピーカ 6 0 1 1 に入力される。

40

【2 2 8 2】

電圧変換回路部 6 2 6 9 は、図示しないが、電源供給回路 6 0 3 3、並びに、スピーカ 6 0 1 1、ランプ群 6 0 1 8 及びモータコントローラ 6 2 7 0 (役物 6 0 2 0) に接続される。電圧変換回路部 6 2 6 9 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 6 2 6 9 により、電源供給回路 6 0 3 3 から入力された + 1 2 V の電源電圧 (直流電圧) を + 5 V の駆動電圧 (直流電圧) に変換する。そして、電圧変換回路部 6 2 6 9 は、変換さ

50

れた + 5 V の駆動電圧をスピーカ 6 0 1 1、ランプ群 6 0 1 8 及びモータコントローラ 6 2 7 0 (役物 6 0 2 0) に供給する。

【 2 2 8 3 】

制御 ROM 基板 6 2 0 3 には、サブメイン ROM 6 2 0 5 が設けられる。サブメイン ROM 6 2 0 5 には、ホスト制御回路 6 2 1 0 によりパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 6 2 1 0 は、サブメイン ROM 6 2 0 5 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。

【 2 2 8 4 】

なお、本実施形態では、ホスト制御回路 6 2 1 0 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 ROM 6 2 0 5 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 ROM 6 2 0 5 に記録されてもよい。

【 2 2 8 5 】

CGROM 基板 6 2 0 4 には、CGROM 6 2 0 6 が設けられる。CGROM 6 2 0 6 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、CGROM 6 2 0 6 には、例えば表示装置 6 0 1 3 で表示される画像データや、スピーカ 6 0 1 1 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 CGROM 6 2 0 6 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 CGROM 6 2 0 6 に格納されていてもよい。

【 2 2 8 6 】

なお、本実施形態では、副制御回路 6 2 0 0 内において、各種 ROM 基板 (制御 ROM 基板 6 2 0 3 及び CGROM 基板 6 2 0 4) とサブ基板 6 2 0 2 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 6 2 0 2 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 6 2 0 2 を構成してもよい。すなわち、サブ基板 6 2 0 2 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 6 2 0 2 が構成されている場合には、副制御回路 6 2 0 0 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。

【 2 2 8 7 】

また、本実施形態では、各種記憶手段 (サブメイン ROM 6 2 0 5、CGROM 6 2 0 6、内蔵 VRAM 6 2 3 7、SDRAM 6 2 5 0) 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 VRAM 6 2 3 7 > SDRAM 6 2 5 0 > サブメイン ROM 6 2 0 5 CGROM 6 2 0 6 となる。すなわち、本実施形態では、内蔵 VRAM 6 2 3 7 と表示制御回路 6 2 3 0 内の各種回路との間の通信速度が最も早く、次いで、SDRAM 6 2 5 0 と表示制御回路 6 2 3 0 との間の通信速度が早くなる。そして、サブメイン ROM 6 2 0 5 とホスト制御回路 6 2 1 0 との間の通信速度、及び、CGROM 6 2 0 6 と表示制御回路 6 2 3 0 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。

【 2 2 8 8 】

10

20

30

40

50

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（C G R O M 6 2 0 6）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、C G R O M 6 2 0 6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、R O M、R A M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S D R A M 6 2 5 0（第3の情報格納手段）及び内蔵V R A M 6 2 3 7（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（C G R O M 6 2 0 6）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（C G R O M 6 2 0 6）と物理的に異なる記憶手段（S D R A M 6 2 5 0）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（C G R O M 6 2 0 6）、並びに、上記第3の情報格納手段（S D R A M 6 2 5 0）と物理的に異なる記憶手段（内蔵V R A M 6 2 3 7）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

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

メインROM 6102のメモリマップでは、図205Bに示すように、メインROM 6102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CPU 6101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CPU 6101により使用される各種データ(例えば、大当た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。

10

【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)で使用す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。

20

【2303】

メインRAM 6103のメモリマップでは、図205Cに示すように、メインRAM 6103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、大当たり判定結果等)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。

30

【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ROM 6102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RAM 6103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。

40

【2307】

このようなメインROM 6102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RAM 6103において、遊技用RAM領域の作業

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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60

50

5 4 のシャッタ 6 0 5 4 a の開放期間（すなわち、1 ラウンドの期間）が長い（例えば 3 0 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。

【2 3 1 6】

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小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 6 0 4 5 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。

10

【2 3 1 7】

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。

20

【2 3 1 8】

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。

【2 3 1 9】

また、メイン CPU 6 1 0 1 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。

30

【2 3 2 0】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 / 1 9 9（設定「6」時）～1 / 2 5 9（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 / 3 9 . 9（設定「6」時）～1 / 5 1 . 8（設定「1」時）の範囲で変化する。

【2 3 2 1】

さらに、メイン CPU 6 1 0 1 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。

40

【2 3 2 2】

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 6 0 4 5 に設けられた普通電動役物 6 0 4 6（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 1 0 0 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。

【2 3 2 3】

50

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 6 0 4 6（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。

【 2 3 2 4 】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 6 2 0 0 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。

【 2 3 2 5 】

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。

【 2 3 2 6 】

< 特別図柄の同時変動機能 >

本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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。

【 2 3 2 7 】

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。

【 2 3 2 8 】

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。

【 2 3 2 9 】

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）。

【 2 3 3 0 】

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。

【 2 3 3 1 】

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たり図柄であるとき（大当たり図柄確定時）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たり図柄（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た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たり図柄（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。

10

【2333】

この場合、まず、一方の特別図柄の図柄確定時（大当たり確定時：図206A中の t_1 ）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たり確定により行われる大当たり遊技の終了後（図206A中の t_2 ）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、大当た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、大当たり遊技終了後に電サポが付かない場合には、大当た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。

20

【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たりとなる変動表示を行わず、他方の特別図柄の抽選結果（大当たり抽選の結果等）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たりであるときには、一方の特別図柄の大当た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。

30

【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た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た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たり図柄で終了するとき（図206B中の t_1 ）から所定時間前までの期間中（図206B中の $t = t_1 - t_0$ ）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たり図柄で終了するとき（ t_1 ）から所定時間前までの期間（ $t = t_1 - t_0$ ）は適宜設定可能である。

40

【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

50

る。

【 2 3 3 7 】

[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。

【 2 3 3 8 】

具体的には、第 1 特別図柄作業領域テーブルには、図 2 0 7 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
10
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__T__Y Y 0 0」）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 2 0 7 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。

【 2 3 3 9 】

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。

【 2 3 4 0 】

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
20
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。

【 2 3 4 1 】

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。
30

【 2 3 4 2 】

本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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。

【 2 3 4 3 】

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
40
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。

【 2 3 4 4 】

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）をととも 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
50

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、 $65536 \times 6\text{msec}$ 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]

10

20

30

40

50

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 RAM 6103 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 RAM 6103 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に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 I X 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 RAM 6103 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 RAM 6103 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

10

20

30

40

50

データテーブルを設けた場合には、主制御回路 6 1 0 0 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。

【 2 3 5 6 】

また、第 1 特別図柄関連定義データテーブルには、図 2 0 8 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

10

【 2 3 5 7 】

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 6 1 0 0 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。

【 2 3 5 8 】

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 2 1 0 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 6 1 0 0 の処理負荷をより一層軽減することができる。

20

【 2 3 5 9 】

〔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。

30

【 2 3 6 0 】

具体的には、第 2 特別図柄作業領域テーブルには、図 2 0 9 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 2 0 9 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。

40

【 2 3 6 1 】

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。

【 2 3 6 2 】

50

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RAM 6103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RAM 6103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ト領域のアドレス（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ト領域のアドレス（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ト領域のアドレス（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ト領域のアドレス（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。

【 2 3 6 9 】

10

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に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 2 1 0 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 I X 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 R A M 6 1 0 3 の作業領域から直接呼び出すことが可能になる。

【 2 3 7 0 】

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 R A M 6 1 0 3 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 6 1 0 0 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。

20

【 2 3 7 1 】

また、第 2 特別図柄関連定義データテーブルには、図 2 1 0 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（I X 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。

30

【 2 3 7 2 】

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 6 1 0 0 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。

40

【 2 3 7 3 】

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 2 0 8 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

50

回路 6 1 0 0 の処理負荷をより一層軽減することができる。

【 2 3 7 4 】

[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もよい。

【 2 3 7 5 】

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 6 1 0 0 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。

【 2 3 7 6 】

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。

【 2 3 7 7 】

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 2 1 1 に示す。図 2 1 1 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。

【 2 3 7 8 】

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 2 0 7 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。

【 2 3 7 9 】

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__T 1 __Y Y 0 A」）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__T 1 __Y Y 0 B」）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 2 1 1 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。

【 2 3 8 0 】

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__T 2 __Y Y 0 C」）を第 1 の先頭アド

10

20

30

40

50

レス（先頭アドレスC）として規定するとともに、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 6 1 0 0 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。

【 2 3 8 6 】

（ 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。

【 2 3 8 7 】

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 2 0 8 参照）及び第 2 特別図柄関連定義データテーブル（図 2 1 0 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 6 1 0 0 の処理負荷をより一層軽減することができる。

【 2 3 8 8 】

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。

【 2 3 8 9 】

〔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。

【 2 3 9 0 】

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 6 1 0 0 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。

【 2 3 9 1 】

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 I X 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 I X 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 I X 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 I X 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 6 1 0 0 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。

10

20

30

40

50

【 2 3 9 2 】

< 主制御回路の動作説明 >

次に、図 2 1 2 ~ 図 2 4 5 を参照して、主制御回路 6 1 0 0 のメイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 3 9 3 】

[外部マスカブル割込み処理]

最初に、図 2 1 2 を参照して、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 1 2 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。

10

【 2 3 9 4 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、保護レジスタの退避処理を行う（S 6 0 0 1）。この処理で退避処理の対象となる保護レジスタは、アキュムレータ A、A、フラグ・レジスタ F、F、ペアレジスタ B C、B C、ペアレジスタ D E、D E、ペアレジスタ H L、H L、I X レジスタ及び I Y レジスタである。

【 2 3 9 5 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、入力ポート 2 の状態を読み出す（S 6 0 0 2）。

【 2 3 9 6 】

主制御回路 6 1 0 0 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 6 0 8 0、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 6 0 5 3 c、6 0 5 4 c、一般入賞球スイッチ 6 0 5 1 a、6 0 5 2 a、大入賞口スイッチ、排出口スイッチ、通過球スイッチ 6 0 4 3 a 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 6 1 2 1、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。

20

【 2 3 9 7 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、電断信号を検知中であるか否かを判定する（S 6 0 0 3）。

【 2 3 9 8 】

S 6 0 0 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、電断信号を検知中でないと判定した場合（S 6 0 0 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 0 0 5 の処理を行う。一方、S 6 0 0 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、電断信号を検知中であると判定した場合（S 6 0 0 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、X I N T 検知フラグをオン状態（オン値）にセットする（S 6 0 0 4）。なお、X I N T 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 RAM 6 1 0 3 の作業領域内の X I N T 検知フラグ領域に格納される。

30

【 2 3 9 9 】

S 6 0 0 4 の処理後、又は、S 6 0 0 3 が NO 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 は、S 6 0 0 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う（S 6 0 0 5）。次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、割込み許可処理を行い（S 6 0 0 6）、外部マスカブル割込み処理を終了する。

40

【 2 4 0 0 】

[システムタイマ割込み処理]

次に、図 2 1 3 を参照して、メイン CPU 6 1 0 1 の制御により、2 m s e c 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 2 1 3 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。

【 2 4 0 1 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、保護レジスタの退避処理を行う（S 6 0 1 1）。この処理で退避処理の対象となる保護レジスタは、アキュムレータ A、A、フラグ・レジ

50

スタ F、F、ペアレジスタ B C、B C、ペアレジスタ D E、D E、ペアレジスタ H L、H L、I Xレジスタ及び I Yレジスタである。

【2402】

次いで、メイン CPU 6101 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 CPU 6101 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 CPU 6101 は、後述の S6026 の処理を行う。一方、S6012において、メイン CPU 6101 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 CPU 6101 は、割込み許可処理を行う (S6013)。

10

【2404】

次いで、メイン CPU 6101 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 CPU 6101 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 CPU 6101 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 RAM 6103 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。

20

【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。

30

40

【2408】

S6015において、メイン CPU 6101 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 CPU 6101 は、設定制御処理を行う (S6016)。この処理では、メイン CPU 6101 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、2 msec 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、S

50

6 0 1 6 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 0 2 6 の処理を行う。

【 2 4 0 9 】

一方、S 6 0 1 5 において、メインCPU 6 1 0 1 が、遊技許可状態であると判定した場合（S 6 0 1 5 がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、割込みカウンタの値を1加算する（S 6 0 1 7）。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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 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RAM 6 1 0 3 の作業領域内の割込みカウンタ領域に格納される。

【 2 4 1 0 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う（S 6 0 1 8）。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（2 m s e c）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RAM 6 1 0 3 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。

【 2 4 1 1 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、各種乱数値の更新処理を行う（S 6 0 1 9）。次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、スイッチ入力検知処理を行う（S 6 0 2 0）。なお、スイッチ入力検知処理の詳細については、後述の図 2 1 9 を参照しながら後で説明する。

【 2 4 1 2 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う（S 6 0 2 1）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 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。

【 2 4 1 3 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う（S 6 0 2 2）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 は、送信予約されているコマンドを主制御回路 6 1 0 0 から副制御回路 6 2 0 0 に送信する。

【 2 4 1 4 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、レジスタの退避処理を行う（S 6 0 2 3）。なお、この処理で退避処理の対象となるレジスタは、アキュムレータA、A 及びフラグ・レジスタF、F である。

【 2 4 1 5 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、性能表示モニタ 6 0 7 0 の制御処理を行う（S 6 0 2 4）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 6 0 7 0 の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、メインRAM 6 1 0 3 内の領域外作業領域を使用して行われる。次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、S 6 0 2 3 で退避させたレジスタの復帰処理を行う（S 6 0 2 5）。

【 2 4 1 6 】

S 6 0 2 5 或いはS 6 0 1 6 の処理後、又は、S 6 0 1 2 がYES判定の場合、メインCPU 6 1 0 1 は、S 6 0 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い（S 6 0 2 6）、システムタイマ割込み処理を終了する。

【 2 4 1 7 】

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（S 6 0 1 5 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（S 6 0 1 8）、乱数値の更新処理（S 6 0 1 9）、性能表示モニタ 6 0 7 0 の制御処理（S 6 0 2 4）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 6 1 0 0 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 6 1 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

【 2 4 1 8 】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

されていないと判定した場合（S 6 0 4 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、後述の S 6 0 4 3 の処理を行う。一方、S 6 0 4 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、R A M クリアスイッチ 6 1 2 1 が押下されていると判定した場合（S 6 0 4 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定値の範囲内更新処理を行う（S 6 0 4 2 ）。

【 2 4 2 9 】

S 6 0 4 2 の処理後、又は、S 6 0 4 1 が N O 判定の場合、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定キー 6 0 8 0 がオフされたか否かを判定する（S 6 0 4 3 ）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 のオフエッジが検出されたか否かを判定する。

10

【 2 4 3 0 】

なお、設定制御処理は、設定キー 6 0 8 0 のオンエッジ（設定キー 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 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。

20

【 2 4 3 1 】

S 6 0 4 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、設定キー 6 0 8 0 がオフされていないと判定した場合（S 6 0 4 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 2 1 4 ）の S 6 0 3 4 の処理に戻す。

【 2 4 3 2 】

一方、S 6 0 4 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、設定キー 6 0 8 0 がオフされたと判定した場合（S 6 0 4 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う（S 6 0 4 4 ）。この処理では、R A M 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 2 1 7 を参照しながら後で説明する。そして、S 6 0 4 4 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 2 1 4 ）の S 6 0 3 4 の処理に戻す。

30

【 2 4 3 3 】

[設定確認処理]

次に、図 2 1 6 を参照して、設定制御処理（図 2 1 4 参照）中の S 6 0 3 3 で行う設定確認処理について説明する。なお、図 2 1 6 は、設定確認処理の手順を示すフローチャートである。

40

【 2 4 3 4 】

まず、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定キー 6 0 8 0 がオフされたか否かを判定する（S 6 0 5 1 ）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図 2 1 5 参照）中の S 6 0 4 3 の処理と同様にして行われる。

【 2 4 3 5 】

S 6 0 5 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、設定キー 6 0 8 0 がオフされていないと判定した場合（S 6 0 5 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 2 1 4 ）の S 6 0 3 4 の処理に戻す。

【 2 4 3 6 】

一方、S 6 0 5 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、設定キー 6 0 8 0 がオフされた

50

と判定した場合（S 6 0 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う（S 6 0 5 2）。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 2 1 8 を参照しながら後で説明する。そして、S 6 0 5 2 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 2 1 4）の S 6 0 3 4 の処理に戻す。

【 2 4 3 7 】

[第 1 通常遊技前処理]

次に、図 2 1 7 を参照して、設定変更処理（図 2 1 5 参照）中の S 6 0 4 4 で行う第 1 通常遊技前処理について説明する。図 2 1 7 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 2 1 5 参照）中の S 6 0 4 4 10
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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 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 2 2 8 参照）において、R A M クリア時の初期設定処理としても実行される。

【 2 4 3 8 】

まず、メイン C P U 6 1 0 1 は、バックアップクリア時の R A M 設定処理を行う（S 6 0 6 1）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、バックアップクリア時（R A M クリアスイッチ 6 1 2 1 の押下時）の R A M 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 R A M 6 1 0 3 内の所定領域に格納する。この R A M 設定処理により遊技許可状態となる。

【 2 4 3 9 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 1 特別図柄アドレス設定処理を行う（S 6 0 6 2）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、メイン R A M 6 1 0 3 内の第 1 特別図柄関連定義データテーブル（図 2 0 8 参照）のアドレスを I X レジスタにセットし、第 1 特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 7 参照）のアドレスを I Y レジスタにセットする。 20

【 2 4 4 0 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、遊技状態指定パラメータの設定処理を行う（S 6 0 6 3）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 0 7 参照）内の所定領域に格納する。具体的には、メイン C P U 6 1 0 1 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。 30

【 2 4 4 1 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、初期化コマンドの送信予約処理を行う（S 6 0 6 4）。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、S 6 0 6 4 の処理で予約された初期化コマンドの副制御回路 6 2 0 0 への送信は、設定制御処理（図 2 1 4 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 3 5）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 2 2 8 参照）で呼び出されたものである場合には、S 6 0 6 4 の処理で予約された初期化コマンドの副制御回路 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）で行われる。すなわち、本実施形態では、R A M クリア時に行われる副制御回路 6 2 0 0 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。 40

【 2 4 4 2 】

そして、S 6 0 6 4 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 1 5）も終了する。

【 2 4 4 3 】

[第 2 通常遊技前処理]

次に、図 2 1 8 を参照して、設定確認処理（図 2 1 6 参照）中の S 6 0 5 2 で行う第 2 通常遊技前処理について説明する。図 2 1 8 は、第 2 通常遊技前処理の手順を示すフロー 50

チャートである。なお、後述するように、設定確認処理（図 2 1 6 参照）中の S 6 0 5 2 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 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 2 2 8 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。

【 2 4 4 4 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、電断復帰時の RAM 設定データテーブルを読み出す（S 6 0 7 1）。また、この処理では、読み出したデータをメイン RAM 6 1 0 3 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。

【 2 4 4 5 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 0 7 2）。なお、この判定処理は、メイン RAM 6 1 0 3 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。

【 2 4 4 6 】

S 6 0 7 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 0 7 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 0 7 4 の処理を行う。一方、S 6 0 7 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、遊技状態が確変遊技状態であると判定した場合（S 6 0 7 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 0 7 3）。

【 2 4 4 7 】

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 RAM 6 1 0 3 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。

【 2 4 4 8 】

S 6 0 7 3 の処理後、又は、S 6 0 7 2 が NO 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う（S 6 0 7 4）。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、S 6 0 7 4 の処理で予約された電断復帰コマンドの副制御回路 6 2 0 0 への送信は、設定制御処理（図 2 1 4 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 3 5）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 2 2 8 参照）で呼び出されたものである場合には、S 6 0 7 4 の処理で予約された電断復帰コマンドの副制御回路 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）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 6 2 0 0 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。

【 2 4 4 9 】

そして、S 6 0 7 4 の処理後、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 1 6）も終了する。

【 2 4 5 0 】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 では、設定制御処理（設定変更処理及び設定確認処理）は、2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込み処理内で行わ

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【 2 4 6 5 】

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 6 0 0 1 の扉・枠（ベースドア 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4 ）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。

【 2 4 6 6 】

[汎用異常検知判定処理]

次に、図 2 2 2 を参照して、異常状態監視処理（図 2 2 0 参照）中の S 6 0 9 2 で行う汎用異常検知判定処理について説明する。なお、図 2 2 2 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。

【 2 4 6 7 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 1 1 1）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 4 6 8 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 1 1 2）。

【 2 4 6 9 】

ここで、S 6 1 1 2 の判定処理の内容を詳述する。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 4 7 0 】

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。

【 2 4 7 1 】

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、S 6 1 1 2 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、S 6 1 1 2 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。

【 2 4 7 2 】

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「0 0 1 1 1 1 0 0 B」である場合には、図 2 2 2 に示す汎用異常検知判定処理において、S 6 1 1 2 ~ S 6 1 1 9 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。

10

20

30

40

50

【 2 4 7 3 】

ここで、再度、図 2 2 2 の説明に戻って、S 6 1 1 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、監視対象に異常がないと判定した場合（S 6 1 1 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 1 1 4 の処理を行う。一方、S 6 1 1 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、監視対象に異常があると判定した場合（S 6 1 1 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、監視対象の異常状態フラグを設定する（S 6 1 1 3）。

【 2 4 7 4 】

S 6 1 1 3 の処理後、又は、S 6 1 1 2 が NO 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 1 1 4）。

【 2 4 7 5 】

S 6 1 1 4 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、異常状態フラグに変化がないと判定した場合（S 6 1 1 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 1 1 6 の処理を行う。一方、S 6 1 1 4 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、異常状態フラグに変化があると判定した場合（S 6 1 1 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、監視タイマをセットする（S 6 1 1 5）。

【 2 4 7 6 】

S 6 1 1 5 の処理後、又は、S 6 1 1 4 が NO 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 は、監視タイマが経過したか否かを判定する（S 6 1 1 6）。

【 2 4 7 7 】

S 6 1 1 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、監視タイマが経過していないと判定した場合（S 6 1 1 6 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 1 1 9 の処理を行う。一方、S 6 1 1 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、監視タイマが経過したと判定した場合（S 6 1 1 6 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、異常状態フラグに変化があるか否かを判定する（S 6 1 1 7）。

【 2 4 7 8 】

S 6 1 1 7 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、異常状態フラグに変化がないと判定した場合（S 6 1 1 7 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 1 1 9 の処理を行う。一方、S 6 1 1 7 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、異常状態フラグに変化があると判定した場合（S 6 1 1 7 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、異常状態フラグを更新する（S 6 1 1 8）。

【 2 4 7 9 】

S 6 1 1 8 の処理後、又は、S 6 1 1 6 或いは S 6 1 1 7 が NO 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 1 1 9）。

【 2 4 8 0 】

S 6 1 1 9 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、更新後の監視対象数が「0」でないと判定した場合（S 6 1 1 9 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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、S 6 1 1 2 以降の処理を行う。一方、S 6 1 1 9 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、更新後の監視対象数が「0」とであると判定した場合（S 6 1 1 9 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 2 0）の S 6 0 9 3 の処理に戻す。

【 2 4 8 1 】

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 6 1 0 0 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 6 1 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

【 2 4 8 2 】

10

20

30

40

50

[主制御メイン処理]

次に、図 2 2 3 ~ 図 2 2 6 を参照して、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 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。

【 2 4 8 3 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、スタックポインタの設定処理を行う（S 6 2 0 1）。次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、割込みベクタテーブルのアドレスの設定処理を行う（S 6 2 0 2）。この処理では、割込みベクタテーブルのアドレスがレジスタに格納される。

【 2 4 8 4 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、電断信号が High レベルであるか否かを判定する（S 6 2 0 3）。S 6 2 0 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、電断信号が High レベルでないと判定した場合（S 6 2 0 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、S 6 2 0 3 の判定処理を繰り返す。

【 2 4 8 5 】

一方、S 6 2 0 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、電断信号が High レベルであると判定した場合（S 6 2 0 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、RAM クリアスイッチ 6 1 2 1、及び、設定キー 6 0 8 0 のフラグ管理処理を行う（S 6 2 0 4）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、RAM クリアスイッチ 6 1 2 1 の状態情報、及び、設定キー 6 0 8 0 の状態情報の退避処理を行う。

【 2 4 8 6 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、ウェイト処理を行う（S 6 2 0 5）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、副制御回路 6 2 0 0 側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）は 1 2 0 0 0 . 0 7 m s e c である。また、この起動待ち時間において、メイン CPU 6 1 0 1 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 W D T 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 2 2 7 を参照しながら後で説明する。

【 2 4 8 7 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 2 0 6）。この処理では、メイン RAM 6 1 0 3 は、メイン RAM 6 1 0 3 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（「0 A 5 H」）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）。

【 2 4 8 8 】

S 6 2 0 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、正常電断でなかったと判定した場合（S 6 2 0 6 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 2 1 0 の処理を行う。

【 2 4 8 9 】

一方、S 6 2 0 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、正常電断であったと判定した場合（S 6 2 0 6 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、メイン RAM 6 1 0 3 内に格納された作業領域のチェックサム値を算出する（S 6 2 0 7）。次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S 6 2 0 8）。

【 2 4 9 0 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、照合結果が正常であるか否かを判定する（S 6 2 0 9）。

【 2 4 9 1 】

S 6 2 0 9 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、照合結果が正常であると判定した場合（S 6 2 0 9 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 2 1 7 の処理を行う。一方、S 6 2 0 9 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、照合結果が正常でないと判定した場合（S 6 2 0 9 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 2

10

20

30

40

50

10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)。

10

【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】

20

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CPU6101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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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、アキュムレータA及びフラグ・レジスタFの退避処理を行う。

20

【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)。

30

【2508】

次いで、メインCPU6101は、システム周期時間(6msec:割込み周期(2msec)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。

40

【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)。

50

【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、6 msec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、6 msec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（6 msec）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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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）

50

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 6 0 8 0 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 6 0 8 0 の操作状況及び R A M クリアスイッチ 6 1 2 1 の操作状況をより確実に把握して、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の起動状態を正確に識別することができる。

【 2 5 2 2 】

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（S 6 2 3 1 以降の処理）の実行前に、6 m s e c の割込み禁止区間（S 6 2 2 1 ~ S 6 2 3 0 の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（S 6 2 2 2）、初期値乱数更新処理（S 6 2 2 3）、性能表示モニタ集計減算処理（S 6 2 2 7）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 6 1 0 0 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 6 1 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

10

【 2 5 2 3 】

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（S 6 2 2 7）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 6 0 7 0 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 6 1 0 0 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 6 1 0 0 の処理負荷をさらに軽減することができる。

20

【 2 5 2 4 】

[ウェイト処理]

次に、図 2 2 7 を参照して、主制御メイン処理（図 2 2 3 ~ 図 2 2 6 参照）中の S 6 2 0 5 で行うウェイト処理について説明する。なお、図 2 2 7 は、ウェイト処理の手順を示すフローチャートである。

【 2 5 2 5 】

まず、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 1 ループ回数に例えば「6 0」をセットする（S 6 3 0 1）。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 2 ループ回数に例えば「4 7 7 6 1」をセットする（S 6 3 0 2）。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 D E レジスタにセットされる。

30

【 2 5 2 6 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 3 0 3）。なお、本実施形態では、第 1 ループ回数が例えば 1 0 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、S 6 3 0 3 の判定処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 1 ループ回数が例えば 1 0 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 1 0 回以外の回数である場合には、S 6 3 0 3 の判定結果は Y E S 判定となり、第 1 ループ回数が例えば 1 0 回である場合には、S 6 3 0 3 の判定結果は N O 判定となる。

40

【 2 5 2 7 】

S 6 3 0 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 3 0 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、後述の S 6 3 0 5 の処理を行う。一方、S 6 3 0 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 3 0 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 3 0 4）。

50

【 2 5 2 8 】

S 6 3 0 4 の処理後、又は、S 6 3 0 3 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 3 0 5)。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 3 0 6)。

【 2 5 2 9 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、割込み要求信号が発生しているか否かを判定する (S 6 3 0 7)。この判定処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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、S 6 3 0 7 の判定結果は Y E S 判定となり、特定ビットがオフ状態であれば、S 6 3 0 7 の判定結果は N O 判定となる。

10

【 2 5 3 0 】

S 6 3 0 7 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、割込み要求信号が発生していないと判定した場合 (S 6 3 0 7 が N O 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、処理を S 6 3 0 6 の処理に戻し、S 6 3 0 6 以降の処理を行う。

【 2 5 3 1 】

一方、S 6 3 0 7 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、割込み要求信号が発生していると判定した場合 (S 6 3 0 7 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、W D T クリアレジスタアドレスの設定処理を行う (S 6 3 0 8)。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、内蔵 W D T のクリア処理を行う (S 6 3 0 9)。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、内蔵 W D T のリスタート処理を行う (S 6 3 1 0)。

20

【 2 5 3 2 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 3 1 1)。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 2 ループ回数が「 0 」でないか否かを判定する (S 6 3 1 2)。

【 2 5 3 3 】

S 6 3 1 2 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、第 2 ループ回数が「 0 」でないと判定した場合 (S 6 3 1 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、処理を S 6 3 0 5 の処理に戻し、S 6 3 0 5 以降の処理を行う。

【 2 5 3 4 】

一方、S 6 3 1 2 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、第 2 ループ回数が「 0 」であると判定した場合 (S 6 3 1 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 3 1 3)。

30

【 2 5 3 5 】

S 6 3 1 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、更新後の第 1 ループ回数が「 0 」でないと判定した場合 (S 6 3 1 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、処理を S 6 3 0 2 の処理に戻し、S 6 3 0 2 以降の処理を行う。

【 2 5 3 6 】

一方、S 6 3 1 3 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、更新後の第 1 ループ回数が「 0 」であると判定した場合 (S 6 3 1 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、ウェイト処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 2 3 ~ 図 2 2 6) の S 6 2 0 6 の処理に戻す。

40

【 2 5 3 7 】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 1 0 回) で、磁気センサ初期化信号の出力処理 (S 6 3 0 4) 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 6 0 0 1 の扉・枠 (ベースドア 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4) 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。

50

【 2 5 3 8 】

なお、ここでの「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。

10

【 2 5 3 9 】

〔 起動時初期設定処理 〕

次に、図 2 2 8 を参照して、主制御メイン処理（図 2 2 3 ~ 図 2 2 6 参照）中の S 6 2 2 0 で行う起動時初期設定処理について説明する。なお、図 2 2 8 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。

【 2 5 4 0 】

まず、メインCPU 6 1 0 1 は、起動制御フラグの読み出し処理を行う（S 6 3 2 1 ）。

【 2 5 4 1 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、起動状態が電断復帰であるか否かを判定する（S 6 3 2 2 ）。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。

20

【 2 5 4 2 】

S 6 3 2 2 において、メインCPU 6 1 0 1 が、起動状態が電断復帰であると判定した場合（S 6 3 2 2 がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、図 2 1 8 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（S 6 3 2 3 ）。そして、S 6 3 2 3 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 ）の S 6 2 2 1 の処理に戻す。

【 2 5 4 3 】

一方、S 6 3 2 2 において、メインCPU 6 1 0 1 が、起動状態が電断復帰でないと判定した場合（S 6 3 2 2 がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 3 2 4 ）。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。

30

【 2 5 4 4 】

S 6 3 2 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 3 2 4 がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、設定操作前処理を行う（S 6 3 2 5 ）。なお、設定操作前処理の詳細については、後述の図 2 2 9 を参照しながら後で説明する。そして、S 6 3 2 5 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 ）の S 6 2 2 1 の処理に戻す。

【 2 5 4 5 】

一方、S 6 3 2 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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して判定した場合（S 6 3 2 4 がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、図 2 1 7 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（S 6 3 2 6 ）。そして、S 6 3 2 6 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6 ）の S 6 2 2 1 の処理に戻す。

40

【 2 5 4 6 】

〔 設定操作前処理 〕

次に、図 2 2 9 を参照して、起動時初期設定処理（図 2 2 8 参照）中の S 6 3 2 5 で行う設定操作前処理について説明する。なお、図 2 2 9 は、設定操作前処理の手順を示すフローチャートである。

50

【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。

10

【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。

20

【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)。

30

【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)。

40

【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(S634

50

5)。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

一方、S 6 4 0 6 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 0 6 がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、第 2 特別図柄アドレス設定処理を行う（S 6 4 0 7）。なお、この処理では、S 6 4 0 3 で行われた処理と同様の処理が行われる。

【2 5 6 6】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄管理処理を行う（S 6 4 0 8）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 は、主に、S 6 4 0 5 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 2 3 4 を参照しながら後で説明する。

【2 5 6 7】

S 6 4 0 8 の処理後、又は、S 6 4 0 6 がYES判定の場合、メインCPU 6 1 0 1 は、メインRAM 6 1 0 3 内の第 1 特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 7 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（S 6 4 0 9）。

【2 5 6 8】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 0）。この判定処理では、S 6 4 0 9 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。

【2 5 6 9】

S 6 4 1 0 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 0 がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 4 1 3 の処理を行う。

【2 5 7 0】

一方、S 6 4 1 0 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 0 がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、第 1 特別図柄アドレス設定処理を行う（S 6 4 1 1）。なお、この処理では、S 6 4 0 1 で行われた処理と同様の処理が行われる。

【2 5 7 1】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄管理処理を行う（S 6 4 1 2）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 は、主に、S 6 4 0 9 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 2 3 4 を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、S 6 4 1 2 で呼び出される特別図柄管理処理は、S 6 4 0 8 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。

【2 5 7 2】

S 6 4 1 2 の処理後、又は、S 6 4 1 0 がYES判定の場合、メインCPU 6 1 0 1 は、メインRAM 6 1 0 3 内の第 2 特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 9 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（S 6 4 1 3）。

【2 5 7 3】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 4）。なお、この処理では、S 6 4 0 6 で行われた判定処理と同様の処理が行われる。

【2 5 7 4】

S 6 4 1 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 4 がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 4 1 7 の処理を行う。

【2 5 7 5】

一方、S 6 4 1 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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（S 6 4 1 4 がYES判定の場合）、メインC

10

20

30

40

50

P U 6 1 0 1 は、第 2 特別図柄アドレス設定処理を行う (S 6 4 1 5)。なお、この処理では、S 6 4 0 3 で行われた処理と同様の処理が行われる。

【 2 5 7 6 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄管理処理を行う (S 6 4 1 6)。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、主に、S 6 4 1 3 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 2 3 4 を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、S 6 4 1 6 で呼び出される特別図柄管理処理は、S 6 4 0 8 及び S 6 4 1 2 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。

【 2 5 7 7 】

S 6 4 1 6 の処理後、又は、S 6 4 1 4 が N O 判定の場合、メイン C P U 6 1 0 1 は、メイン R A M 6 1 0 3 内の第 1 特別図柄作業領域テーブル (図 2 0 7 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 (S 6 4 1 7)。

【 2 5 7 8 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 4 1 8)。なお、この処理では、S 6 4 1 0 で行われた判定処理と同様の処理が行われる。

【 2 5 7 9 】

S 6 4 1 8 において、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 4 1 8 が N O 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6) の S 6 2 3 5 の処理に戻す。

【 2 5 8 0 】

一方、S 6 4 1 8 において、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 4 1 8 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、第 1 特別図柄アドレス設定処理を行う (S 6 4 1 9)。なお、この処理では、S 6 4 0 1 で行われた処理と同様の処理が行われる。

【 2 5 8 1 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄管理処理を行う (S 6 4 2 0)。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、主に、S 6 4 1 7 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 2 3 4 を参照しながら後で説明する。また、本実施形態では、S 6 4 2 0 で呼び出される特別図柄管理処理は、S 6 4 0 8、S 6 4 1 2 及び S 6 4 1 6 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、S 6 4 2 0 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 2 3 ~ 図 2 2 6) の S 6 2 3 5 の処理に戻す。

【 2 5 8 2 】

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 I Y 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、I Y 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 6 1 0 0 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。

10

20

30

40

50

【 2 5 8 3 】

[特別図柄関連タイマ更新処理]

次に、図 2 3 3 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 3 1 及び図 2 3 2 参照）中の S 6 4 0 2 及び S 6 4 0 4 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 2 3 3 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。

【 2 5 8 4 】

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 I Y 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 S 6 4 0 2 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 S 6 4 0 4 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。

【 2 5 8 5 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 3 1）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、I Y 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄制御状態番号領域又は図 2 0 9 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 CPU 6 1 0 1 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 RAM 6 1 0 3 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。

【 2 5 8 6 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄が変動中であるか否かを判定する（S 6 4 3 2）。この判定処理では、S 6 4 3 1 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。

【 2 5 8 7 】

S 6 4 3 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、特別図柄が変動中でないと判定した場合（S 6 4 3 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 4 3 5 の処理を行う。

【 2 5 8 8 】

一方、S 6 4 3 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、特別図柄が変動中であると判定した場合（S 6 4 3 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、当該特別図柄の特別図柄休止フラグの値を読み出す（S 6 4 3 3）。この処理では、上記 S 6 4 3 1 の処理と同様に、メイン CPU 6 1 0 1 は、I Y 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄休止フラグ領域又は図 2 0 9 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 CPU 6 1 0 1 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 RAM 6 1 0 3 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。

【 2 5 8 9 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 3 4）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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、

10

20

30

40

50

S 6 4 3 4 は Y E S 判定となり、特別図柄休止フラグがオフ状態であれば、S 6 4 3 4 は N O 判定となる。

【 2 5 9 0 】

S 6 4 3 4 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 2 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 3 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 S 6 4 0 4 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 5 の処理に戻す。

10

【 2 5 9 1 】

一方、S 6 4 3 4 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 4 が N O 判定の場合）、又は、S 6 4 3 2 が N O 判定の場合、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 5）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、I Y 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図 2 0 9 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 C P U 6 1 0 1 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 R A M 6 1 0 3 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。

20

【 2 5 9 2 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、ワードカウンタ減算処理を行う（S 6 4 3 6）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、S 6 4 3 5 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。

【 2 5 9 3 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 7）。

【 2 5 9 4 】

30

S 6 4 3 7 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 7 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 2 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 3 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 S 6 4 0 4 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 5 の処理に戻す。

【 2 5 9 5 】

一方、S 6 4 3 7 において、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 7 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 4 3 8）。具体的には、メイン C P U 6 1 0 1 は、今回の S 6 4 3 6 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。

40

【 2 5 9 6 】

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 S 6 4 3 7 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 S 6 4 4 0 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

50

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 S 6 4 3 8 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ができる。

【 2 5 9 7 】

S 6 4 3 8 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 3 8 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 2 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 3 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 S 6 4 0 4 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 5 の処理に戻す。

10

【 2 5 9 8 】

一方、S 6 4 3 8 において、メイン CPU 6 1 0 1 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 S 6 4 3 6 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 CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 3 9）。

20

【 2 5 9 9 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、ワードカウンタ減算処理を行う（S 6 4 4 0）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、S 6 4 3 9 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。

【 2 6 0 0 】

そして、S 6 4 4 0 の処理後、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 2 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 3 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 S 6 4 0 4 で呼び出されている場合には処理を S 6 4 0 5 の処理に戻す。

30

【 2 6 0 1 】

[特別図柄管理処理]

次に、図 2 3 4 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 3 1 及び図 2 3 2 参照）中の S 6 4 0 8、S 6 4 1 2、S 6 4 1 6 及び S 6 4 2 0 で行う特別図柄管理処理について説明する。図 2 3 4 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。

【 2 6 0 2 】

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 I Y 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 S 6 4 0 8 又は S 6 4 1 6 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 S 6 4 1 2 又は S 6 4 2 0 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。

40

【 2 6 0 3 】

また、図 2 3 4 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄制御状態番号領域又は図 2 0 9 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 CPU 6 1 0 1 は、制

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 CPU 6101 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 RAM 6103 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 CPU 6101 は、特別図柄制御分岐テーブルの参照処理を行う (S 6454)。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 CPU 6101 は、S 6453 で読み出した特別図柄の制御状態番号に応じて S 6455 以降の処理を行う。なお、S 6455 以降の処理内容は、例えば、S 6453 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 CPU 6101 は、特別図柄変動開始処理を行う (S 6455)。ただし、S 6455 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 CPU 6101 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、S 6455 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、S 6455 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 CPU 6101 は、特別図柄変動終了処理を行う (S 6456)。ただし、S 6456 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 CPU 6101 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、S 6456 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、S 6456 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 CPU 6101 は、特別図柄遊技判定処理を行う (S 6457)。ただし、S 6457 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 CPU 6101 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、S 6457 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、S 6457 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 CPU 6101 は、大入賞口開放準備処理を行う (S 6458)。ただし、S 6458 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 CPU 6101 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、S 6458 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、S 6458 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 CPU 6101 は、大入賞口開放制御処理を行う (S 6459)。ただし、S 6459 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」

10

20

30

40

50

(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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)。

40

【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」と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、

50

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 2 3 6 を参照しながら後で説明する。

【 2 6 2 3 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、遊技状態が「遊技待機」であるか否かを判定する（S 6 4 7 3）。

【 2 6 2 4 】

S 6 4 7 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、遊技状態が「遊技待機」であると判定した場合（S 6 4 7 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 4 ）の S 6 4 5 6 の処理に戻す。

【 2 6 2 5 】

一方、S 6 4 7 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 7 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄記憶転送処理を行う（S 6 4 7 4）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 6 2 6 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄当り判定処理を行う（S 6 4 7 5）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 4 7 5）の内容については後で詳述する。

【 2 6 2 7 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄決定処理を行う（S 6 4 7 6）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 6 2 8 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄変動パターン設定処理を行う（S 6 4 7 7）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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 CPU 6 1 0 1 は、特別図柄変動表示時間の設定処理を行う（S 6 4 7 8）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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。

【 2 6 2 9 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、指定記憶領域のクリア処理を行う（S 6 4 7 9）。この処理では、メイン RAM 6 1 0 3 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。

【 2 6 3 0 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする（S 6 4 8 0）。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（S 6 4 5 6）が行われる。

【 2 6 3 1 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 4 8 1）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 7 又は図 2 0 9 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

10

20

30

40

50

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、大当たりか否かの判定処理を行わず、小当た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）が小当た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、それぞれ小当たり又はハズレとなるが、一方の特別図柄の乱数値が大当たりに対応する乱数値である場合には、当該乱数値は小当たり以外の乱数値（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たりに対応する乱数値であっても（抽選結果が大当たりであっても）、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）内で行われる大当たり／小当たり／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た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、特別図柄の大当た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たりとなる乱数値の範囲（抽選値）が規定されている。また、特別図柄の大当た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）時の大当たりとなる乱数値の範囲が規定されている。そして、特別図柄の大当た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たりとなる乱数値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄の大当た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た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た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た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た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た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たりとなる乱数値の範囲が、

10

20

30

40

50

この順で格納されている。

【 2 6 4 0 】

次いで、メインCPU 6101は、設定値を読み出す（メインRAM 6103内の設定値領域の内容をロードする）。次いで、メインCPU 6101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、特別図柄の大当た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、特別図柄の大当た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、大当た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。

10

【 2 6 4 1 】

次いで、メインCPU 6101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、大当たりの抽選判定結果を取得する。この際、特別図柄が大当た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、特別図柄が大当た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CPU 6101は、抽選判定結果と、予め設定された大当たりフラグ値（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CPU 6101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たりであると判定し、論理積演算の結果が「0」であれば、特別図柄が大当たりでないと判定する。

20

【 2 6 4 2 】

次いで、上述した論理積演算の結果が「0」であり、特別図柄が大当たりでないと判定された場合には、メインCPU 6101は、特別図柄選択値を読み出す。なお、この処理では、メインCPU 6101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。

30

【 2 6 4 3 】

次いで、メインCPU 6101は、特別図柄小当た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、特別図柄小当た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た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たりが設けられていない特別図柄の種別に対しては、特別図柄小当たり判定値データ選択テーブルにおいて、特別図柄の小当た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たり判定値データテーブルのアドレスは、特別図柄小当たり判定値データ選択テーブルに規定されていない。

【 2 6 4 4 】

次いで、メインCPU 6101は、特別図柄選択値（特別図柄の種別）と、特別図柄小当た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たりが設けられているか否か（特別図柄小当たり判定値データ選択テーブルに特別図柄の小当たり判定値データテーブルのアドレスが規定されているか否か）を判定する。

40

【 2 6 4 5 】

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たりが設けられていると判定された場合には、メインCPU 6101は、特別図柄の小当た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たりが設けられていないと判定された場合には、メインCPU 6101は、特別図柄がハズレであると判定する。

50

【 2 6 4 6 】

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CPU 6101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。

【 2 6 4 7 】

次いで、メインCPU 6101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CPU 6101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。

【 2 6 4 8 】

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。

【 2 6 4 9 】

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。

【 2 6 5 0 】

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。

【 2 6 5 1 】

〔 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。

【 2 6 5 2 】

まず、メインCPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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RAM 6103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。

【 2 6 5 3 】

次いで、メインCPU 6101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）。

【 2 6 5 4 】

10

20

30

40

50

S 6 4 9 2において、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 4 9 2がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、後述のS 6 5 0 3の処理を行う。

【2 6 5 5】

一方、S 6 4 9 2において、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 4 9 2がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の保留数を読み出す（S 6 4 9 3）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1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2 0 7中の第1特別図柄保留数領域又は図2 0 9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CPU 6 1 0 1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RAM 6 1 0 3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。

10

【2 6 5 6】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の保留数が「0」であるか否かを判定する（S 6 4 9 4）。

【2 6 5 7】

S 6 4 9 4において、メインCPU 6 1 0 1が、特別図柄の保留数が「0」でないと判定した場合（S 6 4 9 4がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、遊技状態に「遊技開始」をセットする（S 6 4 9 5）。そして、S 6 4 9 5の処理後、メインCPU 6 1 0 1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2 3 5）のS 6 4 7 3の処理に戻す。

20

【2 6 5 8】

一方、S 6 4 9 4において、メインCPU 6 1 0 1が、特別図柄の保留数が「0」であると判定した場合（S 6 4 9 4がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄デモフラグ値を読み出す（S 6 4 9 6）。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CPU 6 1 0 1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2 0 7中の第1特別図柄デモ表示状態フラグ領域又は図2 0 9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CPU 6 1 0 1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RAM 6 1 0 3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。

30

【2 6 5 9】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、S 6 4 9 6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（S 6 4 9 7）。

【2 6 6 0】

S 6 4 9 7において、メインCPU 6 1 0 1が、現在の遊技状態がデモ中であると判定した場合（S 6 4 9 7がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、後述のS 6 5 0 3の処理を行う。

40

【2 6 6 1】

一方、S 6 4 9 7において、メインCPU 6 1 0 1が、現在の遊技状態がデモ中でないと判定した場合（S 6 4 9 7がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、デモ表示コマンド送信済フラグをセットする（S 6 4 9 8）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1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。

【2 6 6 2】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、割込み禁止処理を行う（S 6 4 9 9）。次いで、メインCPU 6 1 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 5 0 0）。この処

50

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、次のシステムタイマ割り込み処理（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、割り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」と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。

10

20

30

40

50

【 2 6 7 0 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 5 1 3）。

【 2 6 7 1 】

S 6 5 1 3において、メインCPU 6101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（S 6 5 1 3がYES判定の場合）、メインCPU 6101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 2 3 4）のS 6 4 5 7の処理に戻す。

【 2 6 7 2 】

一方、S 6 5 1 3において、メインCPU 6101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（S 6 5 1 3がNO判定の場合）、メインCPU 6101は、一方の特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする（S 6 5 1 4）。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（S 6 4 5 7）が行われる。

10

【 2 6 7 3 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 5 1 5）。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）で行われる。

【 2 6 7 4 】

20

次いで、メインCPU 6101は、図柄確定数カウンタの値を1加算する（S 6 5 1 6）。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RAM 6103内の図柄確定数カウンタ領域に格納される。

【 2 6 7 5 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 5 1 7）。この処理では、メインCPU 6101は、I X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 2 0 8 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 2 1 0 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CPU 6101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、I X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RAM 6103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。

30

【 2 6 7 6 】

次いで、メインCPU 6101は、小当り確認処理を行う（S 6 5 1 8）。この処理では、メインCPU 6101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 2 0 7 中の第1特別図柄当りフラグ領域又は図 2 0 9 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。

40

【 2 6 7 7 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 5 1 9）。

【 2 6 7 8 】

S 6 5 1 9において、メインCPU 6101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（S 6 5 1 9がNO判定の場合）、メインCPU 6101は、後述のS 6 5 2 1の処理を行う。一方、S 6 5 1 9において、メインCPU 6101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（S 6 5 1 9がYES判定の場合）、

50

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）。

10

【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）。

20

【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。

30

【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）。

40

【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）。この処理により試験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】

50

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。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

10

20

30

40

50

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、S 6 5 3 1 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 6 1 0 0 で行われる処理をより効率よく実行することができる。主制御回路 6 1 0 0 の処理負荷を軽減することができる。

【 2 6 9 6 】

[特別図柄遊技判定処理]

次に、図 2 3 9 及び図 2 4 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 3 4 参照）中の S 6 4 5 7 で行う特別図柄遊技判定処理について説明する。図 2 3 9 及び図 2 4 0 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 I Y 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。

【 2 6 9 7 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 4 1 ）。

【 2 6 9 8 】

S 6 5 4 1 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定した場合（S 6 5 4 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 4 ）の S 6 4 5 8 の処理に戻す。一方、S 6 5 4 1 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定した場合（S 6 5 4 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、割込み禁止処理を行う（S 6 5 4 2 ）。

【 2 6 9 9 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、大当たり確認処理を行う（S 6 5 4 3 ）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、I Y 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄当りフラグ領域又は図 2 0 9 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たりである否かの確認処理を行う。

【 2 7 0 0 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、大当たり時であるか否かを判定する（S 6 5 4 4 ）。

【 2 7 0 1 】

S 6 5 4 4 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、大当たり時であると判定した場合（S 6 5 4 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 5 4 9 の処理を行う。

【 2 7 0 2 】

一方、S 6 5 4 4 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、大当たりでないと判定した場合（S 6 5 4 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、小当たり確認処理を行う（S 6 5 4 5 ）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、I Y 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄当りフラグ領域又は図 2 0 9 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たりである否かの確認処理を行う。

【 2 7 0 3 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、小当たり時であるか否かを判定する（S 6 5 4 6 ）。

【 2 7 0 4 】

S 6 5 4 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、小当たり時であると判定した場合（S 6

10

20

30

40

50

5 4 6 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、後述の S 6 5 4 9 の処理を行う。
【 2 7 0 5 】

一方、S 6 5 4 6 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、小当たり時でないと判定した場合 (S 6 5 4 6 が N O 判定の場合)、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う (S 6 5 4 7)。なお、特別図柄遊技終了処理の詳細については、後述の図 2 4 1 を参照しながら後で説明する。

【 2 7 0 6 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、割込み許可処理を行う (S 6 5 4 8)。そして、S 6 5 4 8 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 3 4) の S 6 4 5 8 の処理に戻す。

10

【 2 7 0 7 】

ここで、再度、S 6 5 4 4 及び S 6 5 4 6 の処理に戻って、S 6 5 4 4 又は S 6 5 4 6 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 6 1 0 1 は、大当たり時又は小当たり時の特別図柄の変動表示の開始設定処理を行う (S 6 5 4 9)。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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 6 1 4 0 を介して出力される特別図柄当り信号 (大当たり信号又は小当たり信号) の生成及び更新処理を行う。

【 2 7 0 8 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、指定された特別図柄に応じたラウンド表示 L E D データのセット処理を行う (S 6 5 5 0)。次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 5 5 1)。

20

【 2 7 0 9 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 5 5 2)。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 C P U 6 1 0 1 は、指定された特別図柄に応じた大当たり信号のセット処理を行う (S 6 5 5 3)。

【 2 7 1 0 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄当り開始表示時間をセットする (S 6 5 5 4)。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図 2 0 9 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。

30

【 2 7 1 1 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「 3 」をセットする (S 6 5 5 5)。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 (S 6 4 5 8) が行われる。

【 2 7 1 2 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う (S 6 5 5 6)。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄作業領域テーブル (図 2 0 7 又は図 2 0 9 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。

40

【 2 7 1 3 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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 (S 6 5 5 7)。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理 (図 2 1 3) 中の演出制御コマンド送信処理 (S 6 0 2 2) で行われる。

【 2 7 1 4 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、割込み許可処理を行う (S 6 5 5 8)。そして、S 6 5 5 8 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、

50

特別図柄管理処理（図 2 3 4）の S 6 4 5 8 の処理に戻す。

【 2 7 1 5 】

[特別図柄遊技終了処理]

次に、図 2 4 1 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 2 3 9 及び図 2 4 0 参照）中の S 6 5 4 7 で行う特別図柄遊技終了処理について説明する。図 2 4 1 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 I Y 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。

【 2 7 1 6 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする（S 6 5 6 1）。次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 5 6 2）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 7 又は図 2 0 9 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。

10

【 2 7 1 7 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う（S 6 5 6 3）。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）で行われる。そして、S 6 5 6 3 の処理後、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 9 及び図 2 4 0）の S 6 5 4 8 の処理に戻す。

20

【 2 7 1 8 】

[大入賞口開放準備処理]

次に、図 2 4 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 3 4 参照）中の S 6 4 5 8 及び S 6 4 6 0 で行う大入賞口開放準備処理について説明する。図 2 4 2 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 I Y 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。

【 2 7 1 9 】

30

まず、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 7 1）。

【 2 7 2 0 】

S 6 5 7 1 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 7 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 4）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 S 6 4 5 8 で呼び出された場合には処理を S 6 4 5 9 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 S 6 4 6 0 で呼び出された場合には処理を S 6 4 6 1 の処理に戻す。

【 2 7 2 1 】

40

一方、S 6 5 7 1 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 7 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値を読み出す（S 6 5 7 2）。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 RAM 6 1 0 3 内の大入賞口開放回数カウンタ領域に格納される。

【 2 7 2 2 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 7 3）。

【 2 7 2 3 】

50

S 6 5 7 3において、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 5 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、後述のS 6 5 7 8の処理を行う。

【2 7 2 4】

一方、S 6 5 7 3において、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 5 7 3がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄当り終了表示時間をセットする（S 6 5 7 4）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1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2 0 7中の第1特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図2 0 9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。

10

【2 7 2 5】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「6」をセットする（S 6 5 7 5）。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（S 6 4 6 1）が行われる。

【2 7 2 6】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 5 7 6）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄作業領域テーブル（図2 0 7又は図2 0 9参照）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。

20

【2 7 2 7】

次いで、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 5 7 7）。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6 2 0 0への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）で行われる。そして、S 6 5 7 7の処理後、メインCPU 6 1 0 1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2 3 4）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S 6 4 5 8で呼び出された場合には処理をS 6 4 5 9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S 6 4 6 0で呼び出された場合には処理をS 6 4 6 1の処理に戻す。

30

【2 7 2 8】

ここで、再度、S 6 5 7 3の処理に戻って、S 6 5 7 3がNO判定の場合、メインCPU 6 1 0 1は、大入賞口開放回数カウンタ値を1加算する（S 6 5 7 8）。次いで、メインCPU 6 1 0 1は、大入賞口の開放パターンの選択処理を行う（S 6 5 7 9）。次いで、メインCPU 6 1 0 1は、大入賞口の選択処理を行う（S 6 5 8 0）。

【2 7 2 9】

次いで、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 5 8 1）。次いで、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 5 8 2）。

【2 7 3 0】

40

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別電動役物の開閉制御処理を行う（S 6 5 8 3）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1は、特別電動役物（シャッタ6 0 5 3 a , 6 0 5 4 a）の開閉制御データの生成処理を行う。

【2 7 3 1】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「4」をセットする（S 6 5 8 4）。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（S 6 4 5 9）が行われる。

【2 7 3 2】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 5 8 5）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄作業領域テーブル（

50

図 2 0 7 又は図 2 0 9 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。

【 2 7 3 3 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う(S 6 5 8 6)。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割り込み処理(図 2 1 3)中の演出制御コマンド送信処理(S 6 0 2 2)で行われる。そして、S 6 5 8 6 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 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 2 3 4)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 S 6 4 5 8 で呼び出された場合には処理を S 6 4 5 9 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 S 6 4 6 0 で呼び出された場合には処理を S 6 4 6 1 の処理に戻す。

10

【 2 7 3 4 】

[大入賞口開放制御処理]

次に、図 2 4 3 を参照して、特別図柄管理処理(図 2 3 4 参照)中の S 6 4 5 9 で行う大入賞口開放制御処理について説明する。図 2 4 3 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 I Y 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。

【 2 7 3 5 】

まず、メインCPU 6 1 0 1 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(S 6 5 9 1)。

20

【 2 7 3 6 】

S 6 5 9 1 において、メインCPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 4 」でないと判定した場合(S 6 5 9 1 が N O 判定の場合)、メインCPU 6 1 0 1 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 2 3 4)の S 6 4 6 0 の処理に戻す。

【 2 7 3 7 】

一方、S 6 5 9 1 において、メインCPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 4 」であると判定した場合(S 6 5 9 1 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 6 1 0 1 は、大入賞口入賞カウンタ値を読み出す(S 6 5 9 2)。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RAM 6 1 0 3 内の大入賞口入賞カウンタ領域に格納される。

30

【 2 7 3 8 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、大入賞口に規定数入賞済みであるか否かを判定する(S 6 5 9 3)。S 6 5 9 3 において、メインCPU 6 1 0 1 が、大入賞口に規定数入賞済みであると判定した場合(S 6 5 9 3 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 5 9 7 の処理を行う。

【 2 7 3 9 】

一方、S 6 5 9 3 において、メインCPU 6 1 0 1 が、大入賞口に規定数入賞済みでないと判定した場合(S 6 5 9 3 が N O 判定の場合)、メインCPU 6 1 0 1 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(S 6 5 9 4)。

40

【 2 7 4 0 】

S 6 5 9 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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(S 6 5 9 4 が N O 判定の場合)、メインCPU 6 1 0 1 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 2 3 4)の S 6 4 6 0 の処理に戻す。

【 2 7 4 1 】

一方、S 6 5 9 4 において、メインCPU 6 1 0 1 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(S 6 5 9 4 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 6 1 0

50

1 は、特別電動役物（シャッタ 6 0 5 3 a , 6 0 5 4 a ）の開閉制御処理を行う（S 6 5 9 5 ）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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、S 6 5 9 5 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 2 4 2 参照）中の S 6 5 8 3 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。

【 2 7 4 2 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別電動役物（シャッタ 6 0 5 3 a , 6 0 5 4 a ）の作動状態を継続するか否かを判定する（S 6 5 9 6 ）。

【 2 7 4 3 】

S 6 5 9 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、特別電動役物の作動状態を継続すると判定した場合（S 6 5 9 6 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 4 ）の S 6 4 6 0 の処理に戻す。一方、S 6 5 9 6 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 5 9 6 が NO 判定の場合）、又は、S 6 5 9 3 が YES 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 は、大入賞口の閉鎖設定処理を行う（S 6 5 9 7 ）。

【 2 7 4 4 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、ラウンド間表示時間を設定する（S 6 5 9 8 ）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図 2 0 9 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。

【 2 7 4 5 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「5」をセットする（S 6 5 9 9 ）。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（S 6 4 6 0 ）が行われる。

【 2 7 4 6 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う（S 6 6 0 0 ）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄作業領域テーブル（図 2 0 7 又は図 2 0 9 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。

【 2 7 4 7 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う（S 6 6 0 1 ）。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3 ）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2 ）で行われる。そして、S 6 6 0 1 の処理後、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 4 ）の S 6 4 6 0 の処理に戻す。

【 2 7 4 8 】

[特別図柄当り終了処理]

次に、図 2 4 4 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 3 4 参照）中の S 6 4 6 1 で行う特別図柄当り終了処理について説明する。図 2 4 4 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 I Y 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。

【 2 7 4 9 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 6 1 1 ）。

【 2 7 5 0 】

10

20

30

40

50

S 6 6 1 1において、メインCPU 6 1 0 1が、特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定した場合（S 6 6 1 1がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1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 2 3 4）も終了する。一方、S 6 6 1 1において、メインCPU 6 1 0 1が、特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定した場合（S 6 6 1 1がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、割込み禁止処理を行う（S 6 6 1 2）。

【 2 7 5 1 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄当り終了共通データのセット処理を行う（S 6 6 1 3）。次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄の特別図柄休止フラグをリセット（オフ）する（S 6 6 1 4）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1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 2 0 7 中の第 1 特別図柄休止フラグ領域又は図 2 0 9 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。

10

【 2 7 5 2 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄当り終了設定データの選択処理を行う（S 6 6 1 5）。次いで、メインCPU 6 1 0 1は、特別図柄遊技の終了設定処理を行う（S 6 6 1 6）。

【 2 7 5 3 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、図 2 4 1 で説明した特別図柄遊技終了処理を行う（S 6 6 1 7）。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。

20

【 2 7 5 4 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1は、割込み許可処理を行う（S 6 6 1 8）。そして、S 6 6 1 8の処理後、メインCPU 6 1 0 1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 2 3 4）も終了する。

【 2 7 5 5 】

[普通図柄制御処理]

次に、図 2 4 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 2 3 ~ 図 2 2 6 参照）中のS 6 2 3 5で行う普通図柄制御処理について説明する。図 2 4 5 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。

【 2 7 5 6 】

30

なお、図 2 4 5 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RAM 6 1 0 3 内の普通図柄制御状態番号領域に格納される。メインCPU 6 1 0 1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。

【 2 7 5 7 】

まず、メインCPU 6 1 0 1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（S 6 7 0 1）。

【 2 7 5 8 】

S 6 7 0 1において、メインCPU 6 1 0 1が、普通図柄待ち時間があると判定した場合（S 6 7 0 1がYES判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1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 2 2 3 ~ 図 2 2 6）のS 6 2 3 6の処理に戻す。なお、S 6 7 0 1において、メインCPU 6 1 0 1が、普通図柄待ち時間がないと判定した場合（S 6 7 0 1がNO判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1は、普通図柄の制御状態番号を読み出す（S 6 7 0 2）。

40

【 2 7 5 9 】

そして、メインCPU 6 1 0 1は、読み出した普通図柄の制御状態番号に応じてS 6 7 0 3以降の処理を行う。なお、S 6 7 0 3以降の処理内容は、例えば、S 6 7 0 2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

50

変化する。

【 2 7 6 0 】

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。

【 2 7 6 1 】

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。

【 2 7 6 2 】

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。

【 2 7 6 3 】

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。

【 2 7 6 4 】

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。

【 2 7 6 5 】

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。

【 2 7 6 6 】

（第4実施形態）

10

20

30

40

50

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>

10

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、大当たり遊技状態を設けるが、小当た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（大当たり抽選）においても、当選種別として「小当たり」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「大当たり」の当選確率が変化する。

20

【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。

30

【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。

40

【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たり遊技状態中に、外部端子板６１４０を介して所定の外部信号（以下、「第１大当たり信号」という：大当た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大当たり信号が途絶し

50

、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

10

20

30

40

50

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CPU 6101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CPU 6101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。

10

【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。

20

【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CPU 6101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246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。

30

【2786】

まず、メインCPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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RAM 6103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。

40

【2787】

S6801において、メインCPU 6101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CPU 6101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

50

処理を S 6 4 0 9 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 S 6 4 1 2 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 3 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 S 6 4 1 6 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 7 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 S 6 4 2 0 で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【 2 7 8 8 】

一方、S 6 8 0 1 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 8 0 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 8 0 2）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄待ち時間管理タイマ領域又は図 2 0 9 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 CPU 6 1 0 1 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 RAM 6 1 0 3 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。

【 2 7 8 9 】

S 6 8 0 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 8 0 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 8 で呼び出された場合には処理を S 6 4 0 9 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 S 6 4 1 2 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 3 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 S 6 4 1 6 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 7 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 S 6 4 2 0 で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【 2 7 9 0 】

一方、S 6 8 0 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 8 0 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を読み出す（S 6 8 0 3）。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄制御状態番号領域又は図 2 0 9 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 CPU 6 1 0 1 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 RAM 6 1 0 3 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。

【 2 7 9 1 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄制御分岐テーブルの参照処理を行う（S 6 8 0 4）。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。

【 2 7 9 2 】

そして、メイン CPU 6 1 0 1 は、読み出した特別図柄の制御状態番号に応じて S 6 8 0 5 以降の処理を行う。なお、S 6 8 0 5 以降の処理内容は、例えば、S 6 8 0 3 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。

【 2 7 9 3 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄変動開始処理を行う（S 6 8 0 5）。ただし

10

20

30

40

50

、S 6 8 0 5 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CPU 6 1 0 1 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 2 4 7 を参照しながら後で説明する。一方、S 6 8 0 5 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、S 6 8 0 5 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【2 7 9 4】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄変動終了処理を行う（S 6 8 0 6）。ただし、S 6 8 0 6 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CPU 6 1 0 1 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 2 5 3 を参照しながら後で説明する。一方、S 6 8 0 6 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、S 6 8 0 6 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

10

【2 7 9 5】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う（S 6 8 0 7）。ただし、S 6 8 0 7 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CPU 6 1 0 1 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 2 5 4 及び図 2 5 5 を参照しながら後で説明する。一方、S 6 8 0 7 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、S 6 8 0 7 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

20

【2 7 9 6】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、上記図 2 4 2 を参照して説明した大入賞口開放準備処理を行う（S 6 8 0 8）。ただし、S 6 8 0 8 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、S 6 8 0 8 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、S 6 8 0 8 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【2 7 9 7】

30

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、上記図 2 4 3 を参照して説明した大入賞口開放制御処理を行う（S 6 8 0 9）。ただし、S 6 8 0 9 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、S 6 8 0 9 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、S 6 8 0 9 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【2 7 9 8】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、上記図 2 4 2 を参照して説明した大入賞口開放準備処理を行う（S 6 8 1 0）。ただし、S 6 8 1 0 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、S 6 8 1 0 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、S 6 8 1 0 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

40

【2 7 9 9】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄当り終了処理を行う（S 6 8 1 1）。ただし、S 6 8 1 1 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CPU 6 1 0 1 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 2 5 8 を参照しながら後で説明する。一方、S 6 8 1 1 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、S 6 8 1 1 の処理は行われず、次の処理ステップに移行する。

【2 8 0 0】

50

そして、S 6 8 1 1 の処理後、メインCPU 6 1 0 1 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 2 3 1 及び図 2 3 2 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 S 6 4 0 8 で呼び出された場合には処理を S 6 4 0 9 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 S 6 4 1 2 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 3 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 S 6 4 1 6 で呼び出された場合には処理を S 6 4 1 7 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 S 6 4 2 0 で呼び出された場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【 2 8 0 1 】

[特別図柄変動開始処理]

次に、図 2 4 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 6 参照）中の S 6 8 0 5 で行う特別図柄変動開始処理について説明する。図 2 4 7 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。

【 2 8 0 2 】

まず、メインCPU 6 1 0 1 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（ S 6 8 2 1 ）。

【 2 8 0 3 】

S 6 8 2 1 において、メインCPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定した場合（ S 6 8 2 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 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 2 4 6 ）の S 6 8 0 6 の処理に戻す。

【 2 8 0 4 】

一方、S 6 8 2 1 において、メインCPU 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定した場合（ S 6 8 2 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄遊技待機処理を行う（ S 6 8 2 2 ）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 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 2 4 8 を参照しながら後で説明する。

【 2 8 0 5 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、遊技状態が「遊技待機」であるか否かを判定する（ S 6 8 2 3 ）。

【 2 8 0 6 】

S 6 8 2 3 において、メインCPU 6 1 0 1 が、遊技状態が「遊技待機」であると判定した場合（ S 6 8 2 3 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 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 2 4 6 ）の S 6 8 0 6 の処理に戻す。

【 2 8 0 7 】

一方、S 6 8 2 3 において、メインCPU 6 1 0 1 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（ S 6 8 2 3 が N O 判定の場合）、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄記憶転送処理を行う（ S 6 8 2 4 ）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 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。

【 2 8 0 8 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄転落判定処理を行う（ S 6 8 2 5 ）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 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 2 4 9 を参照しながら後で説明する。

【 2 8 0 9 】

次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄当り判定処理を行う（ S 6 8 2 6 ）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 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（ S 6 4 7 5 ）と同様の処理が行われる。次いで、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄決定処理を行う（ S 6 8 2 7 ）。この処理では、メインCPU 6 1 0 1 は、特別図柄の抽選結果（大当り

10

20

30

40

50

／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

10

20

30

40

50

、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RAM 6103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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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において、メインCPU 6101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CPU 6101は、後述のS6849の処理を行う。

【2823】

一方、S6843において、メインCPU 6101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CPU 6101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RAM 6103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CPU 6101は、割込み禁止処理を行う（S6845）。次いで、メインCPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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。

10

20

30

40

50

【 2 8 2 8 】

まず、メインCPU 6101は、確変遊技状態であるか否かを判定する（S 6 8 5 1）。

【 2 8 2 9 】

S 6 8 5 1において、メインCPU 6101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（S 6 8 5 1がNO判定の場合）、メインCPU 6101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 2 4 7）のS 6 8 2 6の処理に戻す。

【 2 8 3 0 】

一方、S 6 8 5 1において、メインCPU 6101が、確変遊技状態であると判定した場合（S 6 8 5 1がYES判定の場合）、メインCPU 6101は、転落抽選処理を行う（S 6 8 5 2）。

10

【 2 8 3 1 】

次いで、メインCPU 6101は、転落抽選に当選したか否かを判定する（S 6 8 5 3）。

【 2 8 3 2 】

S 6 8 5 3において、メインCPU 6101が、転落抽選に当選していないと判定した場合（S 6 8 5 3がNO判定の場合）、メインCPU 6101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 2 4 7）のS 6 8 2 6の処理に戻す。

【 2 8 3 3 】

一方、S 6 8 5 3において、メインCPU 6101が、転落抽選に当選したと判定した場合（S 6 8 5 3がYES判定の場合）、メインCPU 6101は、特別図柄確変状態フラグをクリア（オフ）する（S 6 8 5 4）。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。

20

【 2 8 3 4 】

次いで、メインCPU 6101は、特別図柄確変状態報知フラグをクリア（オフ）する（S 6 8 5 5）。

【 2 8 3 5 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 8 5 6）。

【 2 8 3 6 】

S 6 8 5 6において、メインCPU 6101が、残りの時短回数が「0」でないと判定した場合（S 6 8 5 6がNO判定の場合）、メインCPU 6101は、後述のS 6 8 6 0の処理を行う。

30

【 2 8 3 7 】

一方、S 6 8 5 6において、メインCPU 6101が、残りの時短回数が「0」であると判定した場合（S 6 8 5 6がYES判定の場合）、メインCPU 6101は、特別図柄時短状態フラグをクリア（オフ）する（S 6 8 5 7）。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RAM 6103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。

40

【 2 8 3 8 】

次いで、メインCPU 6101は、特別図柄時短状態報知フラグをクリア（オフ）する（S 6 8 5 8）。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、S 6 8 5 8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RAM 6103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

50

る。

【 2 8 3 9 】

次いで、メインCPU 6101は、第1大当り信号延長フラグのセット処理を行う（S 6 8 5 9）。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。

【 2 8 4 0 】

S 6 8 5 9の処理後、又は、S 6 8 5 6がNO判定の場合、メインCPU 6101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（S 6 8 6 0）。次いで、メインCPU 6101は、特別図柄演出モード管理処理を行う（S 6 8 6 1）。この処理では、メインCPU 6101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。

【 2 8 4 1 】

そして、S 6 8 6 1の処理後、メインCPU 6101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S 6 8 26の処理に戻す。

【 2 8 4 2 】

[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S 6 8 6 1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。

【 2 8 4 3 】

まず、メインCPU 6101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（S 6 8 7 1）。この処理では、メインCPU 6101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。

【 2 8 4 4 】

次いで、メインCPU 6101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（S 6 8 7 2）。そして、S 6 8 7 2の処理後、メインCPU 6101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。

【 2 8 4 5 】

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。

【 2 8 4 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【2848】

例えば、いま、一つの変動パターンテーブルが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ブ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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、大当た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、大当たり図柄、遊技状態、大当たり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、大当た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、大当た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、大当た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2

10

20

30

40

50

5 1 に示す例では「演出変動テーブル 1 0 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。

【 2 8 5 8 】

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 2 5 1 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。

10

【 2 8 5 9 】

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 2 5 1 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。

【 2 8 6 0 】

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。

20

【 2 8 6 1 】

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。

30

【 2 8 6 2 】

[特別図柄遊技状態設定処理]

次に、図 2 5 2 を参照して、特別図柄変動開始処理(図 2 4 7 参照)中の S 6 8 3 0 で行う特別図柄遊技状態設定処理について説明する。図 2 5 2 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。

【 2 8 6 3 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、大当り確認処理を行う(S 6 8 8 1)。この処理では、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄当りフラグ領域又は図 2 0 9 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。

40

【 2 8 6 4 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、大当りであるか否かを判定する(S 6 8 8 2)。

【 2 8 6 5 】

S 6 8 8 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、大当りでないと判定した場合(S 6 8 8 2 が NO 判定の場合)、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 4 7)の S 6 8 3 1 の処理に戻す。一方、メイン CPU 6 1 0 1 が、大当りであると判定した場合(S 6 8 8 2 が YES 判定の場合)、メ

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

いと判定した場合（S 6 8 9 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 4 6）の S 6 8 0 7 の処理に戻す。

【 2 8 7 6 】

一方、S 6 8 9 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定した場合（S 6 8 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄の確定待ち時間をセットする（S 6 8 9 2）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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。

【 2 8 7 7 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「2」をセットする（S 6 8 9 3）。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（S 6 8 0 7）が行われる。

【 2 8 7 8 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 8 9 4）。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 6 2 0 0 への送信は、次のシステムタイマ割込み処理（図 2 1 3）中の演出制御コマンド送信処理（S 6 0 2 2）で行われる。そして、S 6 8 9 4 の処理後、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 4 6）の S 6 8 0 7 の処理に戻す。

【 2 8 7 9 】

[特別図柄遊技判定処理]

次に、図 2 5 4 及び図 2 5 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 4 6 参照）中の S 6 8 0 7 で行う特別図柄遊技判定処理について説明する。図 2 5 4 及び図 2 5 5 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。

【 2 8 8 0 】

まず、メイン C P U 6 1 0 1 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（S 6 9 0 1）。

【 2 8 8 1 】

S 6 9 0 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定した場合（S 6 9 0 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 4 6）の S 6 8 0 8 の処理に戻す。

【 2 8 8 2 】

一方、S 6 9 0 1 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定した場合（S 6 9 0 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、割込み禁止処理を行う（S 6 9 0 2）。

【 2 8 8 3 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、大当たり確認処理を行う（S 6 9 0 3）。この処理では、メイン C P U 6 1 0 1 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 2 0 7 中の第 1 特別図柄当りフラグ領域又は図 2 0 9 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たりに対応するものである否かの確認処理を行う。

【 2 8 8 4 】

次いで、メイン C P U 6 1 0 1 は、大当たり時であるか否かを判定する（S 6 9 0 4）。

【 2 8 8 5 】

S 6 9 0 4 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、大当たり時であると判定した場合（S 6 9 0 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 6 1 0 1 は、後述の S 6 9 0 8 の処理を行う。

【 2 8 8 6 】

一方、S 6 9 0 4 において、メイン C P U 6 1 0 1 が、大当たり時でないと判定した場合

10

20

30

40

50

(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。

10

【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)。

20

【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(S6914)。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。

30

【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。

40

【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。

50

【 2 8 9 7 】

[遊技状態管理処理]

次に、図 2 5 6 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 2 5 4 及び図 2 5 5 参照）中の S 6 9 0 5 で行う遊技状態管理処理について説明する。図 2 5 6 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。

【 2 8 9 8 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、時短状態変動回数カウンタの値を 1 減算する（S 6 9 2 1）。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 RAM 6 1 0 3 内の時短状態変動回数カウンタ領域に格納される。

10

【 2 8 9 9 】

次いで、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 9 2 2）。S 6 9 2 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、残りの時短回数が「0」でないと判定した場合（S 6 9 2 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 9 2 6 の処理を行う。

【 2 9 0 0 】

一方、S 6 9 2 2 において、メイン CPU 6 1 0 1 が、残りの時短回数が「0」であると判定した場合（S 6 9 2 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 9 2 3）。S 6 9 2 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 9 2 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、後述の S 6 9 2 6 の処理を行う。

20

【 2 9 0 1 】

一方、S 6 9 2 3 において、メイン CPU 6 1 0 1 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（S 6 9 2 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄時短状態フラグをクリア（オフ）する（S 6 9 2 4）。次いで、メイン CPU 6 1 0 1 は、特別図柄時短状態報知フラグをクリア（オフ）する（S 6 9 2 5）。この処理により、時短ランプが消灯する。

【 2 9 0 2 】

S 6 9 2 5 の処理後、又は、S 6 9 2 2 或いは S 6 9 2 3 が YES 判定の場合、メイン CPU 6 1 0 1 は、演出変動回数カウンタの値を 1 減算する（S 6 9 2 6）。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 RAM 6 1 0 3 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。

30

【 2 9 0 3 】

そして、S 6 9 2 6 の処理後、メイン CPU 6 1 0 1 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 2 5 4 及び図 2 5 5）の S 6 9 0 6 の処理に戻す。

40

【 2 9 0 4 】

[特別図柄遊技終了処理]

次に、図 2 5 7 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 2 5 4 及び図 2 5 5 参照）中の S 6 9 0 6 で行う特別図柄遊技終了処理について説明する。図 2 5 7 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。

【 2 9 0 5 】

まず、メイン CPU 6 1 0 1 は、第 1 大当り信号延長フラグをクリア（オフ）する（S 6 9 3 1）。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 CPU 6

50

101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。

10

【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。

20

【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)。

30

【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)。

40

【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、S

50

6947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。

10

【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る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 >

20

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たり確率（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。

30

【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。

40

50

【 2 9 2 3 】

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。

【 2 9 2 4 】

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）。

【 2 9 2 5 】

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。

【 2 9 2 6 】

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。

【 2 9 2 7 】

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。

【 2 9 2 8 】

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。

【 2 9 2 9 】

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、遊技機の内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

10

20

30

40

50

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。

【 2 9 3 0 】

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。

【 2 9 3 1 】

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。

【 2 9 3 2 】

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。

【 2 9 3 3 】

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ことを示す。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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はできない構成となっている。

10

【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。

20

【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】

30

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よい。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)

40

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験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

50

を有する。なお、コネクタ C N 1 0 0 は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタ C N 1 0 0 を実装するために主制御基板 6 0 3 0 (図 2 0 0 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。

【 2 9 5 0 】

払出・発射制御回路 6 3 0 0 は、試験中継端子板 7 0 0 1 に接続するためのコネクタ C N 1 2 を有する。なお、コネクタ C N 1 2 は、販売用のリリース製品には実装されない。コネクタ C N 1 2 を実装するために払出・発射制御基板 6 0 5 0 (図 2 0 0 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。

【 2 9 5 1 】

試験中継端子板 7 0 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 のコネクタ C N 1 0 0 にハーネスによって接続されるコネクタ C N 1 と、払出・発射制御回路 6 3 0 0 のコネクタ C N 1 2 にハーネスによって接続されるコネクタ C N 5 と、試験機 7 0 0 2 にハーネスによって接続されるコネクタ C N 2 ~ C N 4 とを有する。

10

【 2 9 5 2 】

本実施形態において、主制御回路 6 1 0 0 は、主制御部を構成する。払出・発射制御回路 6 3 0 0 は、払出制御部を構成する。試験中継端子板 7 0 0 1 は、接続中継部を構成する。各バッファ基板 7 0 0 4 a ~ 7 0 0 4 f は、バッファ部を構成する。

【 2 9 5 3 】

< 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 7 0 0 1 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 (D C + 5 V) 、グランド接地端子 (G N D) 、予備端子、及び未使用端子 (N C) については、説明を省略する。

20

【 2 9 5 4 】

(試験中継端子板のコネクタ C N 1)

図 2 6 0 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 1 の各端子に入力される信号を示している。コネクタ C N 1 の P I N 4 には、第 1 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 4 a の検出結果を表す試験信号 1 (S W 1 : 始動口 1 スイッチ) が入力される。

【 2 9 5 5 】

コネクタ C N 1 の P I N 5 には、第 2 始動口入賞球スイッチ 6 0 4 5 a の検出結果を表す試験信号 2 (S W 2 : 始動口 2 スイッチ) が入力される。コネクタ C N 1 の P I N 6 には、通過球スイッチ 6 0 4 3 a の検出結果を表す試験信号 3 (S W 3 : ゲート 1 スイッチ) が入力される。

30

【 2 9 5 6 】

コネクタ C N 1 の P I N 7 には、カウントスイッチ 6 0 5 3 c の検出結果を表す試験信号 4 (S W 4 : カウント 1 スイッチ) が入力される。コネクタ C N 1 の P I N 8 には、カウントスイッチ 6 0 5 4 c の検出結果を表す試験信号 5 (S W 5 : カウント 2 スイッチ) が入力される。

【 2 9 5 7 】

コネクタ C N 1 の P I N 9 には、一般入賞球スイッチ 6 0 5 1 a の検出結果を表す試験信号 6 (S W 6 : 入賞口 1 スイッチ) が入力される。コネクタ C N 1 の P I N 1 0 には、一般入賞球スイッチ 6 0 5 2 a の検出結果を表す試験信号 7 (S W 7 : 入賞口 2 スイッチ) が入力される。

40

【 2 9 5 8 】

コネクタ C N 1 の P I N 1 1 、 P I N 1 2 、 P I N 1 4 には、試験信号 8 、 9 、 1 1 (S W 8 、 S W 9 、 S W 1 1) 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 6 0 0 1 の遊技仕様に応じて入力可能に構成されている。

【 2 9 5 9 】

コネクタ C N 1 の P I N 1 3 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

50

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。

10

【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: パイトットランプ 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: パイトットランプ LED2) が入力される。

【2962】

コネクタ CN1 の PIN24~PIN36 には、メイン CPU 6101 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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6044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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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)

20

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。

30

【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。

40

【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。

50

【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>

10

20

30

40

50

図 2 6 5 に示すように、試験中継端子板 7 0 0 1 は、バッファ回路 (B U F 3 ~ 5) と、スイッチ回路 (S S W 7 ~ 9) とを含む第 1 系統の回路を有する。

【 3 0 1 2 】

第 1 系統の回路において、コネクタ C N 1 及びコネクタ C N 5 から入力された各試験信号は、 B U F 3 ~ 5 に入力され、 B U F 3 ~ 5 から出力された試験信号は、それぞれ S S W 7 ~ 9 を介してコネクタ C N 2 ~ 4 に出力される。

【 3 0 1 3 】

また、試験中継端子板 7 0 0 1 は、バッファ回路 (B U F 1 ~ 2) と、チップセレクト C S と、ゲート回路 (G A T E 1 ~ 6) と、スイッチ回路 (S S W 1 ~ 6) とを含む第 2 系統の回路を有する。

【 3 0 1 4 】

第 2 系統の回路において、コネクタ C N 1 及びコネクタ C N 5 から入力されたチップセレクト用の信号は、 B U F 2 に入力され、 B U F 2 から出力された信号は、チップセレクト C S によってチップセレクト信号に変換される。

【 3 0 1 5 】

コネクタ C N 1 及びコネクタ C N 5 から入力された試験信号は、 B U F 1 に入力され、 B U F 1 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 G A T E 1 ~ 6 のいずれかに入力される。 G A T E 1 ~ 6 から出力された試験信号は、それぞれ S S W 1 ~ 6 を介してコネクタ C N 2 ~ 4 に出力される。

【 3 0 1 6 】

< 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 2 6 6 に示すように、主制御回路 6 1 0 0 は、メイン C P U 6 1 0 1 に加えて、バッファ回路 (以下、 S - B U F 1、2) と、ゲート回路 (以下、 G A T E) と、コネクタ C N 3 ~ 6 とを有し、バッファ回路 (以下、 B U F 9、10) とコネクタ C N 100 とが試験用に設けられている。

【 3 0 1 7 】

なお、 B U F 9、10 及びコネクタ C N 100 は、販売用のリリース製品には実装されないが、 B U F 9、10 及びコネクタ C N 100 を実装するために主制御基板 6 0 3 0 (図 2 0 0 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、 B U F 9、10 及びコネクタ C N 100 は、主制御試験信号出力回路を構成する。

【 3 0 1 8 】

各 S - B U F 1、2 は、入力端子 D 1 ~ D 6 と、出力端子 Y 1 ~ Y 6 とを有する。 S - B U F 1 の入力端子 D 1 ~ D 3 は、コネクタ C N 4 ~ 6 に接続されている。 S - B U F 1 の入力端子 D 1 ~ D 3 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。

【 3 0 1 9 】

S - B U F 1 の入力端子 D 4 ~ D 6 は、コネクタ C N 3 に接続されている。 S - B U F 1 の入力端子 D 1 ~ D 3 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。

【 3 0 2 0 】

S - B U F 2 の入力端子 D 1 ~ D 5 は、コネクタ C N 3 に接続されている。 S - B U F 1 の入力端子 D 1、D 4 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。

【 3 0 2 1 】

各 S - B U F 1、2 は、各入力端子 D 1 ~ D 6 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 Y 1 ~ Y 6 から出力する。なお、各 S - B U F 1、2 の各出力端子 Y 1 ~ Y 6 から出力された信号は、 B U F 9 ~ 10 に出力されるだけでなく、データバス (D 0 ~ D 7) を通ってメイン C P U 6 1 0 1 にも入力される。

【 3 0 2 2 】

10

20

30

40

50

メインCPU 6101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CPU 6101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CPU 6101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CPU 6101リセット信号出力端子XRST0に接続されている。

10

【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BUF 9、10は、入力端子A1～A8と、出力端子Y1～Y8とを有する。BUF 9の各入力端子A1～A6は、S-BUF 1の各出力端子Y1～Y6に接続され、BUF 9の各入力端子A7～A8は、S-BUF 2の各出力端子Y1～Y2に接続される。

【3026】

BUF 10の各入力端子A1～A3は、S-BUF 2の各出力端子Y3～Y5に接続され、BUF 10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。

20

【3027】

各BUF 9、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BUF 9、10の各出力端子Y1～Y8は、コネクタCN 100に接続される。

【3028】

BUF 9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。BUF 10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、BUF 10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。

30

【3029】

払出・発射制御回路6300は、払出・発射制御CPU 7010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CN 4とを有し、試験信号出力回路7012とコネクタCN 12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CN 12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CN 12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。

40

【3031】

波形整形回路7011は、払出装置6016（図202参照）からコネクタCN 4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CPU 7010による制御に応じて、賞球信号（賞球信号1）をコネクタCN 12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CPU 7010が入力できるように配線パター

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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（グラウンド接地）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。

40

【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>

50

図 2 6 7 に示すように、試験中継端子板 7 0 0 1 の各部に設けられているフィルタ R C は、抵抗 R f と、3 端子コンデンサ C f 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 C f 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。

【 3 0 4 3 】

ローパスフィルタを設ける理由としては、S S W 7 ~ S S W 9 の出力端子から試験機 7 0 0 2 に出力される各信号は、試験結果の可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 6 1 0 0 から出力された信号とは違う状態になった場合、試験機 7 0 0 2 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。

10

【 3 0 4 4 】

< 主制御回路と試験中継端子板との構成 >

図 2 6 8 に示すように、主制御回路 6 1 0 0 は、メイン C P U 6 1 0 1 に加えて、バッファ回路 (以下、B U F 7、8) とコネクタ C N 1 0 0 とが試験用に設けられている。なお、B U F 7、8 及びコネクタ C N 1 0 0 は、販売用のリリース製品には実装されないが、B U F 7、8 及びコネクタ C N 1 0 0 を実装するために主制御基板 6 0 3 0 (図 2 0 0 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、B U F 7、8 は、コネクタ C N 1 0 0 と同じく主制御試験信号出力回路を構成する。

【 3 0 4 5 】

20

メイン C P U 6 1 0 1 は、データバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 (図 2 6 6 参照) に加えて、アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 1 5 と、チップセレクト端子 X C S E 0 とを有している。なお、前述したように、メイン C P U 6 1 0 1 は、チップセレクト端子 X C S 1 (図 2 6 6 参照) を有しているが、チップセレクト端子 X C S E 0 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 X C S 1 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。

【 3 0 4 6 】

例えば、メイン C P U 6 1 0 1 は、メイン R O M 6 1 0 2 の領域外 R O M 領域 (図 2 0 5 B 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 X C S 1 から無効信号を出力し、X C S E 0 端子から有効信号を出力することで、B U F 7 に選択的に出力した信号が試験機 7 0 0 2 に出力されるように制御する。

30

【 3 0 4 7 】

また、メイン C P U 6 1 0 1 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 X C S 1 から有効信号を出力し、X C S E 0 端子から無効信号を出力することで、B U F 1 0 (図 2 6 6 参照) に出力した信号が試験機 7 0 0 2 に出力されるように制御する。

【 3 0 4 8 】

本実施形態において、メイン C P U 6 1 0 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 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 A 0 ~ A 1 5 と、チップセレクト端子 X C S E 0、X C S 1 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。

40

【 3 0 4 9 】

各 B U F 7、8 は、入力端子 A 1 ~ A 8 と、出力端子 Y 1 ~ Y 8 とを有する。B U F 7 の各入力端子 A 1 ~ A 8 は、抵抗 R L を介して個別にプルアップされた状態でメイン C P U 6 1 0 1 のデータバス I / F 端子 D 0 ~ D 7 に接続される。B U F 8 の各入力端子 A 1 ~ A 5 は、メイン C P U 6 1 0 1 の各アドレスバス I / F 端子 A 0 ~ A 3、チップセレクト端子 X C S E 0 に接続される。

【 3 0 5 0 】

各 B U 7、8 は、各入力端子 A 1 ~ A 8 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 Y 1 ~ Y 8 から出力する。B U F 7 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 は、コネ

50

クタ 100 に接続される。B U F 8 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 は、抵抗 R L 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、B U F 8 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 をプルアップするために用いた抵抗 R L 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 R L 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 C N 100 は、試験中継端子板 7001 のコネクタ C N 1 に接続される。試験中継端子板 7001 は、バッファ回路 (以下、B U F 1 ~ 2) と、チップセレクト C S とを有する。

10

【3053】

各 B U F 1、2 は、入力端子 A 1 ~ A 8 と、出力端子 Y 1 ~ Y 8 とを有する。B U F 1 の各入力端子 A 1 ~ A 8 は、フィルタ R C (図 267 参照) を介して試験中継端子板 7001 のコネクタ C N 1 に接続されている。B U F 2 の各入力端子 A 1 ~ A 8 は、試験中継端子板 7001 のコネクタ C N 1 に接続されている。

【3054】

各 B U F 1、2 は、各入力端子 A 1 ~ A 8 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 Y 1 ~ Y 8 から出力する。B U F 1 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 は、G A T E 1 ~ 6 の各入力端子 D 1 ~ D 8 (図 269 参照) に接続されている。

20

【3055】

チップセレクト C S は、アドレス端子 A ~ C と、イネーブル端子 G 2 A、G 2 B と、出力端子 Y 0 ~ Y 7 を有する。チップセレクト C S のアドレス端子 A ~ C と、イネーブル端子 G 2 A、G 2 B は、フィルタ R C (図 267 参照) を介して B U F 8 の出力端子 Y 1 ~ Y 5 にそれぞれ接続されている。

【3056】

チップセレクト C S は、ゲート端子 G 2 A、G 2 B 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 Y 0 ~ Y 7 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。

30

【3057】

チップセレクト C S は、ゲート端子 G 2 A、G 2 B 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 Y 0 ~ Y 7 の全ての端子から無効信号を出力する。チップセレクト C S の各出力端子 Y 0 ~ Y 5 は、各 G A T E 1 ~ 6 のクロック端子 C K (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、G A T E 1 ~ 6) と、スイッチ回路 (以下、S S W 1 ~ 6) とを有する。

【3059】

40

各 G A T E 1 ~ 6 は、データ入力端子 D 1 ~ D 8 と、信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 と、クロック端子 C K と、リセット端子 C L R とを有する。なお、G A T E 1 ~ 3 は、8 回路の D フリップフロップを内蔵する集積回路 (I C : Integrated Circuit) により構成されている。

【3060】

G A T E 1 ~ 6 の各データ入力端子 D 1 ~ D 8 は、B U F 1 の各出力端子 Y 1 ~ Y 8 (図 267 参照) に接続されている。各 G A T E 1 ~ 6 のクロック端子 C K は、C S の出力端子 Y 0 ~ Y 5 (図 267 参照) に接続されている。各 G A T E 1 ~ 6 のリセット端子 C L R は、の B U F 5 の出力端子 Y 5 (図 266 参照) に接続されている。

【3061】

50

各 G A T E 1 ~ 6 は、クロック端子 C K に入力されたイネーブル信号により、データ入力端子 D 1 ~ D 8 に入力されたデータを信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力する信号に変換して信号出力端子 Q 1 ~ Q 8 から出力する。また、各 G A T E 1 ~ 6 は、リセット端子 C L R に入力されたりセット信号によりリセットされる。

【 3 0 6 2 】

各 S S W 1 ~ 6 は、入力端子 I 1 ~ I 8 と、出力端子 O 1 ~ O 8 とを有する。各 S S W 1 ~ 6 の入力端子 I 1 ~ I 8 は、各 G A T E 1 ~ 6 の出力端子 Y 1 ~ Y 8 にそれぞれ接続されている。各 S S W 1 ~ 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 I 1 ~ I 8 と各出力端子 Y 1 ~ Y 8 との間を個別に接続及び切断（グラウンド接地）することができる。

10

【 3 0 6 3 】

S S W 1 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 2 (1 / 2 、 2 / 2) に接続されている。S S W 2 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 2 (2 / 2) 、 C N 3 (1 / 2) に接続されている。

【 3 0 6 4 】

S S W 3 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 3 (1 / 2) に接続されている。S S W 4 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 4 (1 / 2 、 2 / 2) に接続されている。

【 3 0 6 5 】

S S W 5 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 4 (2 / 2) に接続されている。S S W 6 の出力端子 O 1 ~ O 8 は、試験中継端子板 7 0 0 1 のコネクタ C N 4 (2 / 2) に接続されている。

20

【 3 0 6 6 】

S S W 1 の各出力端子 O 1 ~ O 8 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。

【 3 0 6 7 】

S S W 2 の各出力端子 O 1 ~ O 8 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。

30

【 3 0 6 8 】

S S W 3 の各出力端子 O 1 ~ O 8 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。

【 3 0 6 9 】

S S W 4 の各出力端子 O 1 ~ O 7 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 b i t 0、図柄 1 データ b i t 1、図柄 1 データ b i t 2、図柄 1 データ b i t 3 がそれぞれ出力される。

40

【 3 0 7 0 】

S S W 5 の各出力端子 O 1 ~ O 8 からは、図柄 2 データ b i t 0、図柄 2 データ b i t 1、図柄 2 データ b i t 2、図柄 2 データ b i t 3、図柄 2 データ b i t 4、図柄 2 データ b i t 5、図柄 2 データ b i t 6、図柄 2 データ b i t 7 がそれぞれ出力される。

【 3 0 7 1 】

S S W 6 の各出力端子 O 1 ~ O 8 からは、図柄 3 データ b i t 0、図柄 3 データ b i t 1、図柄 3 データ b i t 2、図柄 3 データ b i t 3、図柄 3 データ b i t 4、図柄 3 データ b i t 5、図柄 3 データ b i t 6、図柄 3 データ b i t 7 がそれぞれ出力される。

【 3 0 7 2 】

50

< 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 6 0 3 0 の部品実装面に、B U F 7 ~ 1 0 及びコネクタ 1 0 0 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 6 0 3 0 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。

【 3 0 7 3 】

また、主制御回路 6 1 0 0 を構成する主制御基板 6 0 3 0 に実装される電子部品（C P U、I C、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ノ及び表面実装用の配線パターンにすることができる。

10

【 3 0 7 4 】

< 試験中継端子板から試験機に出力される信号 >

図 2 7 0 から図 2 7 6 は、試験中継端子板 7 0 0 1 の C N 2 から C N 4 により出力される制御信号の内のいくつかの信号の O N 状態、又は、O F F 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 O F F 状態を下段側、O N 状態を上段側で表記されている。

【 3 0 7 5 】

（ 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

20

図 2 7 0 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 C P U 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 7 6 】

まず、特別図柄 1 変動中信号が O N から O F F 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 O N になる。

【 3 0 7 7 】

特別図柄 1 小当り信号が O N になった後、特別電動役物 1 作動中信号が O N になり、特別電動役物 1 開放信号が所定回数 O N と O F F を繰り返す。特別電動役物 1 開放信号が最後に O F F 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 O F F になる。

30

【 3 0 7 8 】

特別電動役物 1 作動中信号が O F F 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 O F F になる。

【 3 0 7 9 】

（ 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 2 7 1 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 C P U 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 8 0 】

40

まず、始動口 1 入賞信号が O F F から O N になると、始動口 1 有効信号が O N から O F F 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 O N になり、特別電動役物 1 開放信号が所定回数 O N と O F F を繰り返す。特別電動役物 1 開放信号が最後に O F F 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 O F F になり、始動口 1 有効信号が O N になる。

【 3 0 8 1 】

（ 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 2 7 2 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 C P U 6 1 0 1 によって制御される。

50

【 3 0 8 2 】

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。

【 3 0 8 3 】

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。

【 3 0 8 4 】

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。

10

【 3 0 8 5 】

（ 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 2 7 3 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 CPU 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 8 6 】

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。

20

【 3 0 8 7 】

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。

【 3 0 8 8 】

（ 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

30

図 2 7 4 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 CPU 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 8 9 】

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。

【 3 0 9 0 】

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。

40

【 3 0 9 1 】

（ 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 2 7 5 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

50

C P U 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 9 2 】

特別電動役物 1 開放信号が O N になると特別電動役物 1 作動中信号が O N になる。特別電動役物 1 開放信号が O F F 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 O F F になる。

【 3 0 9 3 】

条件装置作動領域 1 通過信号 1 が O F F から O N になると、条件装置作動中信号が O N になる。その後、役物連続作動装置作動領域通過信号が O N になると、役物連続作動装置作動中信号が O N になる。特別電動役物 1 作動中信号が最後に O F F 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 O F F になる。

10

【 3 0 9 4 】

(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 2 7 6 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 C P U 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 9 5 】

まず、普通図柄 1 変動中信号が O N から O F F 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 O N になる。

【 3 0 9 6 】

20

普通図柄 1 当り信号が O N になった後、普通電動役物 1 作動中信号が O N になり、普通電動役物 1 開放信号が所定回数 O N と O F F を繰り返す。普通電動役物 1 開放信号が最後に O F F 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 O F F になる。

【 3 0 9 7 】

普通電動役物 1 作動中信号が O F F 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 O F F になる。

【 3 0 9 8 】

(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

30

図 2 7 7 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 C P U 6 1 0 1 によって制御される。

【 3 0 9 9 】

まず、普通電動役物に係るゲート通過又は入賞信号が O N から O F F 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 O N になり、普通電動役物 1 開放信号が所定回数 O N と O F F を繰り返す。普通電動役物 1 開放信号が最後に O F F 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 O F F になる。

【 3 1 0 0 】

< 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 6 0 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 の B U F 9、1 0 及び払出・発射制御回路 6 3 0 0 の試験信号出力回路 7 0 1 2 の接続態様を遊パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様に依じて変更することによって、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様が変わったとしても、試験中継端子板 7 0 0 1 を変更することなく、また、最低限の変更により試験装置 7 0 0 3 と接続することができる。

40

【 3 1 0 1 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 及び払出・発射制御回路 6 3 0 0 から試験中継端子板 7 0 0 1 に出力する試験信号をパチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様に依じて集約して試験中継端子板 7 0 0 1 に出力し、試験中継端子板 7 0 0 1 で試験信号を展開させて試験装置 7 0 0 3 に出力させることができるため、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様が変わったとしても、試験中継端子板 7 0 0 1 を変更することなく、

50

また、最低限の変更により試験装置 7 0 0 3 と接続することができる。

【 3 1 0 2 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 は、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様に
応じて試験中継端子板 7 0 0 1 の G A T E 1 ~ 6 を制御することによって、パチンコ遊技
機 6 0 0 1 の仕様に応じた試験信号を試験中継端子板 7 0 0 1 に出力させることができる
ため、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕様が変わったとしても、試験中継端子板 7 0 0 1 を変
更することなく、また、最低限の変更により試験装置 7 0 0 3 と接続することができる。

【 3 1 0 3 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 は、試験中継端子板 7 0 0 1 の S S W
1 ~ S S W 6 を経由してコネクタ C N 2 ~ 4 に出力される試験信号を S S W 1 ~ S S W 6
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。

【 3 1 0 4 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 及び払出・発
射制御回路 6 3 0 0 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 7
0 0 1 の G A T E 1 ~ 6 のなかからパチンコ遊技機 6 0 0 1 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 6 0 0 1 の仕様に
応じた試験信号を試験中継端子板 7 0 0 1 に出力させることができるため、パチンコ遊技機 6 0 0 1 の仕
様が
変わ
った
とし
ても、試験中継端子板 7 0 0 1 を変更することなく、また、最低限の変
更により試験装置 7 0 0 3 と接続することができる。

【 3 1 0 5 】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 は、主制御回路 6 1 0 0 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 6 0 0 1 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 6 0 0 1 の
仕様に
応じた試験信号を試験中継端子板 7 0 0 1 に出力させることができるため、パチン
コ遊技機 6 0 0 1 の仕様が
変わ
った
とし
ても、試験中継端子板 7 0 0 1 を変更することなく、また、最低限の変
更により試験装置 7 0 0 3 と接続することができる。

【 3 1 0 6 】

< 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 2 0 0 3 - 2
1 0 7 9 6 号公報に提案されている。

【 3 1 0 7 】

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。

【 3 1 0 8 】

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。

【 3 1 0 9 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

主制御部 (主制御回路 6 1 0 0) 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 6 3 0 0) 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 7 0 0 1) を介して
試験装置 (7 0 0 3) 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 7 0 0 4 a ~ 7 0 0 4 f) 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 (6 0 3 0) は、試験信号を前記接続中継部に出力

10

20

30

40

50

するため主制御試験信号出力回路（主制御回路 6 1 0 0 の B U F 7 ~ 1 0 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 7 0 1 2）を実装可能である

構成を有している。

【 3 1 1 0 】

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。

10

【 3 1 1 1 】

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。

【 3 1 1 2 】

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。

20

【 3 1 1 3 】

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边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。

【 3 1 1 4 】

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。

30

【 3 1 1 5 】

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。

【 3 1 1 6 】

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。

40

【 3 1 1 7 】

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

50

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。

【 3 1 1 8 】

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。

10

【 3 1 1 9 】

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。

【 3 1 2 0 】

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。

20

【 3 1 2 1 】

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。

【 3 1 2 2 】

(2) 本発明に係る遊技機は、
主制御部（主制御回路 6 1 0 0 ）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 6 3 0 0 ）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 7 0 0 1 ）を介して試験装置に接続可能であり、

30

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 7 0 0 1 の B U F 1、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 7 0 0 1 の B U F 2 ）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 7 0 0 1 の G A T E 1 ~ 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 7 0 0 1 の B U F 1 ）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。

40

【 3 1 2 3 】

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。

50

【 3 1 2 4 】

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。

【 3 1 2 5 】

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。

10

【 3 1 2 6 】

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。

【 3 1 2 7 】

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。

20

【 3 1 2 8 】

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。

【 3 1 2 9 】

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。

30

【 3 1 3 0 】

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、

40

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。

【 3 1 3 1 】

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

50

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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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た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。

30

【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。

40

【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、

50

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。

【 3 1 4 6 】

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。

【 3 1 4 7 】

(4) 本発明に係る遊技機は、

主制御部 (主制御基板 7 1) 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 4 4 、 ドア中継端子板 6 8 、 リール中継端子板 7 4) 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 4 0 1 等) と、を備え、

前記主制御部は、接続中継部 (I F 1 、 I F 2) を介して試験装置 (試験機 4 0 2) 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 5 1 、メダル補助収納庫スイッチ 7 5) 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 6 6 、 ドア開閉監視スイッチ 6 7 、 B E T スイッチ 7 7 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。

【 3 1 4 8 】

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。

【 3 1 4 9 】

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。

【 3 1 5 0 】

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 (I F 1) と、第 2 接続中継基板 (I F 2) 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。

【 3 1 5 1 】

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边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。

【 3 1 5 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 1 5 3 】

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。

【 3 1 5 4 】

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。

【 3 1 5 5 】

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。

【 3 1 5 6 】

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。

【 3 1 5 7 】

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。

【 3 1 5 8 】

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。

【 3 1 5 9 】

(5) 本発明に係る遊技機は、
主制御部 (主制御基板 7 1) 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 4 4 、 ドア中継
端子板 6 8 、 リール中継端子板 7 4) 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 4 0 1 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 4 0 2) に接続可能であり、

前記接続中継部は、第 1 接続中継基板（ I F 1 ）と、第 2 接続中継基板（ I F 2 ）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。

【 3 1 6 0 】

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。

10

【 3 1 6 1 】

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。

【 3 1 6 2 】

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

20

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。

【 3 1 6 3 】

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。

【 3 1 6 4 】

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

30

構成としてもよい。

【 3 1 6 5 】

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。

【 3 1 6 6 】

40

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边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。

【 3 1 6 7 】

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。

50

【 3 1 6 8 】

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。

【 3 1 6 9 】

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。

10

【 3 1 7 0 】

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。

【 3 1 7 1 】

(6) 本発明に係る遊技機は、

主制御部（主制御基板 7 1 ）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 4 4 、 ドア中継端子板 6 8 、 リール中継端子板 7 4 ）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 4 0 1 等）と、を備え、

20

前記主制御部は、接続中継部（ I F 1 ）を介して試験装置（試験機 4 0 2 ）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 4 4 ）と、第 2 中継基板（ドア中継端子板 6 8 ）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、

30

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。

【 3 1 7 2 】

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。

【 3 1 7 3 】

なお、本発明に係る遊技機において、

40

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 4 7 ）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。

【 3 1 7 4 】

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。

50

【 3 1 7 5 】

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边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。

【 3 1 7 6 】

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。

【 3 1 7 7 】

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。

【 3 1 7 8 】

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。

【 3 1 7 9 】

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。

【 3 1 8 0 】

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。

【 3 1 8 1 】

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。

【 3 1 8 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 1 8 3 】

(7) 本発明に係る遊技機は、

主制御部（主制御基板 7 1 ）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 4 4 、ドア中継端子板 6 8 、リール中継端子板 7 4 ）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 4 0 1 等）と、を備え、

前記主制御部は、接続中継部（ I F 1 ）を介して試験装置（試験機 4 0 2 ）に接続可能であり、

10

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 4 4 ）と、第 2 中継基板（リール中継端子板 7 4 ）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 3 L , 3 C , 3 R の各第 1 ~ 第 3 ステッピングモータ 4 0 4 L ~ 4 0 4 R 及び各第 1 ~ 第 3 インデックスセンサ 4 0 5 L ~ 4 0 5 R ）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、

20

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。

【 3 1 8 4 】

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。

【 3 1 8 5 】

なお、本発明に係る遊技機において、

30

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 6 8 ）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。

40

【 3 1 8 6 】

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。

【 3 1 8 7 】

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边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

50

置する実装パターンを備えている

構成としてもよい。

【 3 1 8 8 】

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。

【 3 1 8 9 】

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。

【 3 1 9 0 】

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。

【 3 1 9 1 】

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。

【 3 1 9 2 】

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。

【 3 1 9 3 】

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。

【 3 1 9 4 】

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。

【 3 1 9 5 】

(8) 本発明に係る遊技機は、

主制御部(主制御基板 7 1)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 4 4 、ドア中継端子板 6 8 、リール中継端子板 7 4)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 4 0 1 等

10

20

30

40

50

)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

10

20

30

40

50

置する実装パターンを備えている

構成としてもよい。

【 3 2 0 2 】

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。

【 3 2 0 3 】

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。

【 3 2 0 4 】

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。

【 3 2 0 5 】

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。

【 3 2 0 6 】

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。

【 3 2 0 7 】

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。

【 3 2 0 8 】

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 2 0 1 0 - 2 4 0 0 1 7 号公報参照）。

10

20

30

40

50

【 3 2 0 9 】

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。

【 3 2 1 0 】

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。

【 3 2 1 1 】

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。

【 3 2 1 2 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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。

【 3 2 1 3 】

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 3 L , 3 C , 3 R ）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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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。

30

【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、

40

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

50

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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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、

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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

10

20

30

40

50

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、「被弾リブ」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に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、「被弾リブ」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、「中段リブ」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__中段リブ1」及び「F__中段リブ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、「被弾リブ」の図柄の

10

20

30

40

50

組合せ)が表示され得る所定の内部当籤役(例えば、「F__被弾リブ」)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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 2 4 6 】

[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 2 0 1 6 - 1 8 7 4 6 7 号公報参照）。

【 3 2 4 7 】

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。

【 3 2 4 8 】

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。

【 3 2 4 9 】

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。

【 3 2 5 0 】

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。

【 3 2 5 1 】

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、A R T 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 C P U 1 0 1 ）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 1 1 ）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「 1 2 0 0 」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。

【 3 2 5 2 】

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 C P U 1 0 1 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「 1 5 0 0 」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。

10

20

30

40

50

【 3 2 5 3 】

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。

【 3 2 5 4 】

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。

10

【 3 2 5 5 】

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。

【 3 2 5 6 】

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。

20

【 3 2 5 7 】

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。

【 3 2 5 8 】

[第 7 ～ 第 1 2 の構成の遊技機]

30

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 2 0 0 8 - 7 9 6 9 7 号公報参照）。

【 3 2 5 9 】

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。

【 3 2 6 0 】

40

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。

【 3 2 6 1 】

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。

【 3 2 6 2 】

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 3 L , 3 C , 3 R ）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 CPU 1 0 1 によるリール回転開始処理）と、

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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】

50

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 3 L , 3 C , 3 R ）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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 ）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 CPU 101 ）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 CPU 101 ）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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 3 2 7 8 】

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。

【 3 2 7 9 】

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 1 1 の構成の遊技機を提供することができる。

【 3 2 8 0 】

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 3 L , 3 C , 3 R ）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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 1 1 ）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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、遊技機のもち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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 3 0 6 】

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味を高めることができる。

【 3 3 0 7 】

[第 1 5 ~ 第 1 8 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 2 0 1 0 - 2 4 0 0 1 7 号公報参照）。

【 3 3 0 8 】

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、遊技の興味を左右する事象となっている。

【 3 3 0 9 】

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。

【 3 3 1 0 】

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いうという問題がある。

【 3 3 1 1 】

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、遊技の興味が著しく低下してしまうという問題がある。

【 3 3 1 2 】

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味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。

【 3 3 1 3 】

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 5 の構成の遊技機を提供することができる。

【 3 3 1 4 】

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 CPU 1 0 1 ）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 ）に制御可能な第 1 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）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 ）に制御可能な第 2 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）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、

10

20

30

40

50

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。

【 3 3 1 5 】

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。

【 3 3 1 6 】

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。

【 3 3 1 7 】

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。

【 3 3 1 8 】

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。

【 3 3 1 9 】

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。

【 3 3 2 0 】

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 1 6 の構成の遊技機を提供することができる。

【 3 3 2 1 】

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 CPU 101）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 CPU 101）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。

10

20

30

40

50

【 3 3 2 2 】

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）に制御可能な第 1 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）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）に制御可能な第 2 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）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。

10

【 3 3 2 3 】

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。

【 3 3 2 4 】

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。

20

【 3 3 2 5 】

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。

30

【 3 3 2 6 】

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。

【 3 3 2 7 】

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。

40

【 3 3 2 8 】

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 CPU 101）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）に制御可能な第 1 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）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）に制御可能な第 2 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、を備え、

50

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。

10

【 3 3 2 9 】

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 CPU 101）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、

20

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。

【 3 3 3 0 】

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。

30

【 3 3 3 1 】

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。

40

【 3 3 3 2 】

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。

50

【 3 3 3 3 】

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。

【 3 3 3 4 】

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 1 8 の構成の遊技機を提供することができる。

【 3 3 3 5 】

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、

10

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 CPU 101）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）に制御可能な第 1 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）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）に制御可能な第 2 期待値制御手段（例えば、メイン CPU 101）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、

20

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 CPU 201）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

30

【 3 3 3 6 】

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 CPU 101）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、

40

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。

【 3 3 3 7 】

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

50

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。

【 3 3 3 8 】

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
10 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。

【 3 3 3 9 】

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
20 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。

【 3 3 4 0 】

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。

【 3 3 4 1 】

[第 1 9 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 2 0 1 0 - 1 6 7 1 9 7 号公報参照）。

【 3 3 4 2 】

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。

【 3 3 4 3 】

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、遊技性の变化に乏しいという問題があった。

【 3 3 4 4 】

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、遊技性を变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。

【 3 3 4 5 】

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 1 9 の遊技機を提供することができる。

【 3 3 4 6 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 B B 1 ）、第 2 特別役（例え
50

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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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】

50

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 R B 1 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 R B 1 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 C P U 1 0 1）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 R B 2 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 R B 2 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 C P U 1 0 1）と、をさらに備え、

10

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 R B 1）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 R B 2）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 R B 1 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 R B 2 許可状態）を継続させ、

20

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。

【 3 3 4 9 】

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。

30

【 3 3 5 0 】

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。

40

【 3 3 5 1 】

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することができる。

【 3 3 5 2 】

50

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。

【 3 3 5 3 】

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。

10

【 3 3 5 4 】

[第 2 0 ~ 第 2 2 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 2 0 1 0 - 1 6 7 1 9 7 号公報参照）。

【 3 3 5 5 】

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。

20

【 3 3 5 6 】

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。

【 3 3 5 7 】

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 2 0 の遊技機を提供することができる。

【 3 3 5 8 】

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 3 L , 3 C , 3 R 及び図柄表示領域 4 ）と、

30

特別役（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における B B ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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 R T 0 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 B B 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 R T 1 状態）を有し、

40

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 B B 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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）と、

50

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、

10

20

30

40

50

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益度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。

【 3 3 6 3 】

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。

10

【 3 3 6 4 】

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 2 1 の遊技機を提供することができる。

【 3 3 6 5 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 B B ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その 4 ）における M B ）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 C P U 1 0 1 ）と、

20

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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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 R T 0 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 B B 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 R T 1 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 R T 2 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 B B 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 C P U 1 0 1 ）と、

30

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 M B 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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）と、

40

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 C P U 1 0 1 ）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 B B 許可状態）を継続させ、

50

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。

【 3 3 6 9 】

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。

10

【 3 3 7 0 】

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。

20

【 3 3 7 1 】

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。

【 3 3 7 2 】

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 2 2 の遊技機を提供することができる。

30

【 3 3 7 3 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 B B ）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その 4 ）における M B ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）と、を備えた遊技機であって、

40

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 R T 0 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 B B 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 R T 1 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 R T 2 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 B B 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 C P U 1 0 1 ）と、

50

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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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。

50

【 3 3 7 5 】

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、規定数の遊技価値が付与される。

10

【 3 3 7 6 】

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。

20

【 3 3 7 7 】

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。

30

【 3 3 7 8 】

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。

40

【 3 3 7 9 】

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。

【 3 3 8 0 】

[第 2 3 及び第 2 4 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

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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、

10

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、

20

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。

【 3 3 8 5 】

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 / 1 0 0）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 / 4 5 0）で内部当籤役として決定し、

30

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 / 4 0 0 0）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 / 6 5 5 3 6）よりも高いことを特徴とする遊技機。

【 3 3 8 6 】

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。

【 3 3 8 7 】

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 1 1）と、

40

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 1 1）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 3 8 8 】

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、

50

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__リブ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、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 3 9 6 】

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、

10

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。

20

【 3 3 9 7 】

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。

30

【 3 3 9 8 】

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。

【 3 3 9 9 】

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。

40

【 3 4 0 0 】

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

50

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。

【 3 4 0 1 】

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。

10

【 3 4 0 2 】

[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 2 0 1 0 - 1 6 7 1 9 7 号公報参照）。

【 3 4 0 3 】

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。

20

【 3 4 0 4 】

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い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。

【 3 4 0 5 】

しかしながら、特開 2 0 1 0 - 1 6 7 1 9 7 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いう場合には、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。

30

【 3 4 0 6 】

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、遊技者に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。

【 3 4 0 7 】

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。

40

【 3 4 0 8 】

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、3 2 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 CPU 1 0 1）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、

50

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。

10

【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】

20

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、遊技者に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】

30

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。

40

【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

50

、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ふ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。

10

20

30

40

50

【 3 4 2 2 】

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。

【 3 4 2 3 】

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。

10

【 3 4 2 4 】

[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 2 0 1 5 - 7 3 8 1 0 号公報参照）。

20

【 3 4 2 5 】

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。

【 3 4 2 6 】

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。

【 3 4 2 7 】

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。

30

【 3 4 2 8 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）と、

40

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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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

50

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 CPU 101）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 CPU 101）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 CPU 101）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、「右上がりリブ」）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、「平行リブ」）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、「通りブ1」又は「通りブ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

10

20

30

40

50

遊技機を提供することができる。

【 3 4 3 4 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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、3 B B 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、3 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄の組合せ（例えば、2 B B 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、2 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、を備え、

第 1 特別役（例えば、「F __ 3 B B」）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、3 B B フラグ間）を継続させ、

第 2 特別役（例えば、「F __ 2 B B」）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、2 B B 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。

【 3 4 3 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 4 3 6 】

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。

【 3 4 3 7 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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、3 B B 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、3 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄の組合せ（例えば、2 B B 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、2 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、を備え、

第 1 特別役（例えば、「 F _ 3 B B 」）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、3 B B フラグ間）を継続させ、

第 2 特別役（例えば、「 F _ 2 B B 」）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、2 B B 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

10

20

30

40

50

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。

【 3 4 3 8 】

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 3 L , 3 C , 3 R 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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）と、

10

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 CPU 1 0 1 ）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 CPU 1 0 1 ）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、3 B B 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、3 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄の組合せ（例えば、2 B B 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、2 B B 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 CPU 1 0 1 ）と、を備え、

20

第 1 特別役（例えば、「 F _ 3 B B 」）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、3 B B フラグ間）を継続させ、

第 2 特別役（例えば、「 F _ 2 B B 」）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、2 B B フラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

30

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、「平行リブ」）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、

40

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。

【 3 4 3 9 】

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、「右上がりリブ

50

」)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

10

20

30

40

50

せ（例えば、「右上がりリブ」）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、「平行リブ」）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处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

10

20

30

40

50

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、

10

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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、

50

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。

10

【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、

20

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。

30

【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。

40

【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い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】

50

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、

10

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、

20

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。

30

【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、

40

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

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、

10

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。

20

【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ふ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ふことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまふ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。

30

【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ふことや、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ふ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ふ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。

40

【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

50

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、

10

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、

20

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、「確定チェリーリブ」）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、「中段リブ」）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、

30

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、

40

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、

50

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、

10

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、「確定チェリーリブ」）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、「中段リブ」）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。

20

【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。

30

【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ふ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。

40

【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ふこと

50

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。

【 3 4 8 3 】

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。

10

【 3 4 8 4 】

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。

【 3 4 8 5 】

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。

【 3 4 8 6 】

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、

20

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、

30

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、

40

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、「確定チェリーリブ」）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、「中段リブ」）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

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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、「確定チェリーリブ」）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、「中段リブ」）が表示されるように構成され、

40

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

50

を可能としない特別報知手段（例えば、スピーカ群 8 4 から特別入賞音を出力させるサブ CPU 2 0 1）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 8 】

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。

【 3 4 8 9 】

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。

10

【 3 4 9 0 】

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ふ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。

20

【 3 4 9 1 】

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く。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ふことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまふ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。

30

【 3 4 9 2 】

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く。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く。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ふことを防止できる。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ふ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。

40

【 3 4 9 3 】

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。

【 3 4 9 4 】

50

〔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ふ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ふことから、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ふ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ふことを抑制しつつ、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

10

20

30

40

50

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、

10

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。

20

【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

30

【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ふ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。

40

【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

50

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。

10

【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の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。

20

【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が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、

30

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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、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いくとも、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の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の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

10

20

30

40

50

ている。これにより、汎用的な構成で、遊技意欲や興味が向上する演出を行うことができる。

【 3 5 2 7 】

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味が向上する演出を行うことができる。

【 3 5 2 8 】

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。

【 3 5 2 9 】

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の特徴とする遊技機。

【 3 5 3 0 】

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、遊技意欲や興味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、遊技意欲や興味が向上する演出を行うことができる。

【 3 5 3 1 】

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味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。

【 3 5 3 2 】

[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

10

20

30

40

50

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 2 0 1 4 - 1 2 4 4 6 7 号公報参照）。

【 3 5 3 3 】

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。

【 3 5 3 4 】

しかしながら、特開 2 0 1 4 - 1 2 4 4 6 7 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。

【 3 5 3 5 】

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。

【 3 5 3 6 】

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。

【 3 5 3 7 】

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 CPU 1 0 1 ）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（ B L ））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。

【 3 5 3 8 】

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。

【 3 5 3 9 】

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 x 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。

【 3 5 4 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

機。

【 3 5 4 8 】

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。

【 3 5 4 9 】

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。

10

【 3 5 5 0 】

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。

20

【 3 5 5 1 】

[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）。

【 3 5 5 2 】

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。

30

【 3 5 5 3 】

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、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。

40

【 3 5 5 4 】

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。

【 3 5 5 5 】

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。

【 3 5 5 6 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、

遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン 1

50

7 L , 1 7 C , 1 7 R) 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ことを表示可能な停止状態報知手段 (例えば、停止状態報知部 1 1 7 L , 1 1 7 C , 1 1 7 R) 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。

【 3 5 5 7 】

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 CPU 1 0 1) 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、2 B B フラグ間 3 枚ベット状態と、3 B B 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 CPU 1 0 1) と、を備え、

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、3 B B に係る図柄の組合せである「B B 0 2」) 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、3 B B 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、2 B B に係る図柄の組合せである「B B 0 1」) 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、2 B B 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。

【 3 5 5 8 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能であり、遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止させることで遊技を行う遊技機であって、

遊技者の停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段 (例えば、ストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R) 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ことを表示可能な停止状態報知手段 (例えば、停止状態報知部 1 1 7 L , 1 1 7 C , 1 1 7 R) と、

遊技状態 (例えば、図 1 2 0 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 CPU 1 0 1) 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、

10

20

30

40

50

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。

【 3 5 5 9 】

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。

【 3 5 6 0 】

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。

10

【 3 5 6 1 】

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。

20

【 3 5 6 2 】

[本例における発明 1 ~ 4 の遊技機]

従来、A T (疑似ボーナス) 中の内部当籤役に基づいて A T ランクの昇格判定を行い、判定結果に応じて A T ランクを昇格させ、A T ランクに応じた差枚数を獲得するまで A T を継続する遊技機が知られている (例えば、特開 2 0 1 7 - 1 2 1 2 9 7 号公報参照)。

【 3 5 6 3 】

特開 2 0 1 7 - 1 2 1 2 9 7 号公報には、A T ランクの昇格可否の可否情報が異なる第 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 A T 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。

30

【 3 5 6 4 】

しかしながら、特開 2 0 1 7 - 1 2 1 2 9 7 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 A T 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。

【 3 5 6 5 】

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。

【 3 5 6 6 】

本発明は、遊技興趣の向上を図ることを目的とする。

40

【 3 5 6 7 】

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。

【 3 5 6 8 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

特典 (例えば、A T) 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 C P U 1 0 1) 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、1 s t ストーン) と第 2 情報 (例えば、2 n d 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 C P U 1 0 1) と、

50

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、1 s t 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、2 n d 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 S 1 1 0 0、ステップ S 1 1 4 0、ステップ S 1 2 0 0、ステップ S 1 2 5 0 等のストーンレベルの更新処理を実行するメイン C P U 1 0 1）と、

前記情報制御手段により前記第 1 期待値（例えば、1 s t ストーンのレベル）または前記第 2 期待値（例えば、2 n d 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 2 0 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 C P U 1 0 1）と、

を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報（例えば、1 s t 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、2 1 ゲーム目の 1 s t ストーンのストーンポイント抽籤を実行するメイン C P U 1 0 1）、および

前記第 2 情報（例えば、2 n d 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、2 2 ゲーム目の 2 n d ストーンのストーンポイント抽籤を実行するメイン C P U 1 0 1）を有する

ことを特徴とする。

【 3 5 6 9 】

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、1 s t ストーン）と第 2 情報（例えば、2 n d 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。

【 3 5 7 0 】

（ 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 3 L , 3 C , 3 R ）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 C P U 1 0 1）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。

【 3 5 7 1 】

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 期待値を複数遊技に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。

【 3 5 7 2 】

（ 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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【 3 5 7 6 】

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。

10

【 3 5 7 7 】

（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、

20

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、

30

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。

【 3 5 7 8 】

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。

40

【 3 5 7 9 】

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。

【 3 5 8 0 】

（１）本発明に係る遊技機は、

50

特典（例えば、A T）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、

10

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

20

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】

30

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。

40

【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

50

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。

【 3 5 8 4 】

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。

【 3 5 8 5 】

(1) 本発明に係る遊技機は、

特典 (例えば、A T) 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 C P U 1 0 1) 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、1 s t ストーン) と第 2 情報 (例えば、2 n d 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 C P U 1 0 1) 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、1 s t 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、2 n d 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 S 1 1 0 0、ステップ S 1 1 4 0、ステップ S 1 2 0 0、ステップ S 1 2 5 0 等のストーンレベルの更新処理を実行するメイン C P U 1 0 1) と、

前記情報制御手段により前記第 1 期待値 (例えば、1 s t ストーンのレベル) または前記第 2 期待値 (例えば、2 n d 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 2 0 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 C P U 1 0 1) と、

を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報 (例えば、1 s t 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、2 1 ゲーム目の 1 s t ストーンのストーンポイント抽籤を実行するメイン C P U 1 0 1)、および

前記第 2 情報 (例えば、2 n d 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、2 2 ゲーム目の 2 n d ストーンのストーンポイント抽籤を実行するメイン C P U 1 0 1) 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 L v 1 (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 C P U 1 0 1) を有する

ことを特徴とする。

【 3 5 8 6 】

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、1 s t ストーン) と第 2 情報 (例えば、2 n d 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、上乘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、当該上乘せゾーンおよび特殊ＢＢでは、毎遊技、ＡＲＴゲーム数の上乘せを行っており、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)。

20

【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(上乘せゾーン等)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。

30

【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、

40

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

50

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、残り獲得枚数の上乘せ)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、残り獲得枚数が上乘せされたとき)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、上乘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CPU

10

20

30

40

50

１０１）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、残りゲーム数の上乘せ）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、残りゲーム数が上乘せされたとき）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、上乘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。

10

20

30

40

50

【 3 5 9 9 】

(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、B E T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 3 L , 3 C , 3 R ）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 8 0 ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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、A T 状態管理処理を実行するメイン C P U ）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 C P U 2 0 1 ）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、残り獲得枚数の上乘せ）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。

【 3 6 0 0 】

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

10

20

30

40

50

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、残り獲得枚数が上乘せされたとき）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、上乘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、

10

20

30

40

50

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 CPU 201）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 CPU 101）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 CPU 101）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、

10

20

30

40

50

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、残り獲得枚数の上乘せ）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、上乘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、残り獲得枚数が上乘せされたとき）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、上乘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。

【 3 6 0 6 】

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、上乘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。

10

【 3 6 0 7 】

（ 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 3 L , 3 C , 3 R ）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、

20

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 8 0 ）と、

内部当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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、A T 状態管理処理を実行するメイン C P U ）と、

30

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 1 1 、スピーカ 6 5 L , 6 5 R 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、

40

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、1 0 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、

50

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、残り獲得枚数が上乘せされたとき）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、上乘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、上乘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。

【 3 6 1 0 】

[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 A T 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乘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 2 0 1 8 - 1 2 2 0 5 6 号公報参照）。

【 3 6 1 1 】

特開 2 0 1 8 - 1 2 2 0 5 6 号公報に記載された遊技機のように、上乘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味が低下するおそれがあった。

【 3 6 1 2 】

本発明は、かかる問題に鑑みて考えられたものであり、遊技興味の低下を抑制することを目的とする。

【 3 6 1 3 】

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。

【 3 6 1 4 】

（ 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、B E T 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 3 L , 3 C , 3 R ）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 7 6 及び設定用鍵型スイッチ 5 4 ）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 8 0 ）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 C P U 1 0 1 ）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 C P U 1 0 1 ）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、A T ）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、A T 状態管理処理を実行するメイン C P U ）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 1 1 、スピーカ 6 5 L , 6 5 R 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、A T ）、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。

【 3 6 1 5 】

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、A T ）を延長可能な第 1 特定遊

10

20

30

40

50

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、

10

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。

20

【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】

30

(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

40

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

50

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。

【 3 6 2 0 】

< 付記 3 >

[第 3 0 及び第 3 1 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 2 0 1 5 - 1 5 0 3 0 3 号公報参照）。

【 3 6 2 1 】

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。

【 3 6 2 2 】

本発明は上記第 3 0 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 3 0 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。

【 3 6 2 3 】

上記第 3 0 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 0 の遊技機を提供する。

【 3 6 2 4 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）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。

【 3 6 2 5 】

また、前記本発明の第 3 0 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。

【 3 6 2 6 】

さらに、前記本発明の第 3 0 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

、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、

10

20

30

40

50

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。

【 3 6 4 0 】

また、前記本発明の第 3 3 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。

【 3 6 4 1 】

上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 4 の遊技機を提供する。

【 3 6 4 2 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1 ）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 6 2 ）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 CPU 6 1 0 1 ）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。

10

20

30

40

50

【 3 6 4 3 】

また、前記本発明の第 3 4 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。

【 3 6 4 4 】

上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 5 の遊技機を提供する。

【 3 6 4 5 】

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、

10

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 6 0 7 0 ）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 S 6 0 1 9 ）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 S 6 0 2 4 ）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 S 6 0 1 6 ）と、を有し、

20

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。

【 3 6 4 6 】

また、前記本発明の第 3 5 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。

【 3 6 4 7 】

上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 6 - 1 の遊技機を提供する。

30

【 3 6 4 8 】

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 S 6 0 1 6 ）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。

【 3 6 4 9 】

40

また、上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 6 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 6 5 0 】

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 S 6 0 1 4 ）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

50

、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、遊技の進行に係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、遊技の進行に係ら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

10

20

30

40

50

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。

【 3 6 5 6 】

また、上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 8 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 6 5 7 】

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 6 2 0 0 ）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 S 6 0 1 6 ）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 S 6 0 2 2 ）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。

【 3 6 5 8 】

上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 3 9 の遊技機を提供する。

【 3 6 5 9 】

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 6 2 0 0 ）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 R A M 6 1 0 3 ）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 S 6 0 1 6 ）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 S 6 0 2 2 ）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

10

20

30

40

50

）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、

10

20

30

40

50

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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）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、

10

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 S 6 5 1 4）、

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 S 6 5 3 1）ことを特徴とする遊技機。

20

【 3 6 6 8 】

また、上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 2 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 6 6 9 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）と、

30

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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）と、を備え、

40

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、

50

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。

10

【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、

20

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）、

30

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。

40

【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）

50

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

10

20

30

40

50

機を提供する。

【 3 6 7 8 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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 S 6 5 5 4 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。

【 3 6 7 9 】

上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 5 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 6 8 0 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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。

【 3 6 8 1 】

また、前記本発明の第 4 5 - 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。

【 3 6 8 2 】

また、上記第 3 1 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 5 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 6 8 3 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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

10

20

30

40

50

装置 6 0 6 1) 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 CPU 6 1 0 1) 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。

【 3 6 8 4 】

上記構成の本発明の第 3 2 ~ 第 4 5 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。

【 3 6 8 5 】

[第 4 6 ~ 第 5 6 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 2 0 1 5 - 1 5 0 3 0 3 号公報参照)。

【 3 6 8 6 】

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。

【 3 6 8 7 】

本発明は上記第 3 2 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 3 2 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。

【 3 6 8 8 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 6 の遊技機を提供する。

【 3 6 8 9 】

第 1 の開始条件 (例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1) と、

第 2 の開始条件 (例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 6 2) 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 CPU 6 1 0 1) 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と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、

10

20

30

40

50

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と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。

【 3 6 9 0 】

また、前記本発明の第 4 6 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。

【 3 6 9 1 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 7 - 1 の遊技機を提供する。

10

【 3 6 9 2 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1 ）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 6 2 ）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 CPU 6 1 0 1 ）と、

20

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と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。

【 3 6 9 3 】

また、前記本発明の第 4 7 - 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。

【 3 6 9 4 】

30

また、上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 7 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 6 9 5 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1 ）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 6 2 ）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 CPU 6 1 0 1 ）と、

40

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と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と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。

50

【 3 6 9 6 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 8 の遊技機を提供する。

【 3 6 9 7 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 6 0 6 2）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 CPU 6 1 0 1）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。

【 3 6 9 8 】

また、前記本発明の第 4 8 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。

【 3 6 9 9 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 4 9 の遊技機を提供する。

【 3 7 0 0 】

所定の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【 3 7 0 5 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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 RAM 6 1 0 3）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。

10

【 3 7 0 6 】

また、上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 1 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 0 7 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 6 0 6 1）と、

20

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 CPU 6 1 0 1）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 RAM 6 1 0 3）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、

30

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。

40

【 3 7 0 8 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 0 9 】

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 RAM 6 1 0 3）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、

50

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 S 6 0 1 6）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。

10

【3710】

また、前記本発明の第 5 2 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 6 0 8 0）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 S 6 0 1 5）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。

20

【3711】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 3 - 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 RAM 6 1 0 3）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、

30

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 S 6 0 1 6）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 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 3 - 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、

40

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 RAM 6 1 0 3）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 S 6 0 1 6）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、

50

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。

【 3 7 1 5 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 4 の遊技機を提供する。

【 3 7 1 6 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 C P U 6 1 0 1 ）と、

10

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 6 0 6 1 ）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 C P U 6 1 0 1 ）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 6 0 6 2 ）と、を備え、

20

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、

30

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。

【 3 7 1 7 】

また、前記本発明の第 5 4 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 C P U 6 1 0 1 ）と、

40

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と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と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。

【 3 7 1 8 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 5 の遊技機を提供する。

50

【 3 7 1 9 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）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。

【 3 7 2 0 】

また、前記本発明の第 5 5 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 S 6 4 9 4）が行われないようにしてもよい。

【 3 7 2 1 】

上記第 3 2 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 6 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 2 2 】

第 1 の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）と、

第 2 の開始条件（例えば、第 2 始動口 6 0 4 5 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 2）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

10

20

30

40

50

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（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。

10

【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、

20

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、

30

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。

40

【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

50

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。

10

【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 CPU 6101）と、

20

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 CPU 6101）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、

30

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、

40

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

50

かを決定することを特徴とする遊技機。

【 3 7 3 1 】

また、前記本発明の第 5 7 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。

【 3 7 3 2 】

上記第 3 3 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 8 の遊技機を提供する。

【 3 7 3 3 】

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 6 0 8 0 ）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 S 6 0 1 6 ）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。

【 3 7 3 4 】

上記第 3 3 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 9 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 3 5 】

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 R A M 6 1 0 3 ）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 6 0 8 0 ）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、R A M クリアスイッチ 6 1 2 1 ）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 S 6 0 1 6 ）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。

【 3 7 3 6 】

また、上記第 3 3 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 5 9 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 3 7 】

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 R A M 6 1 0 3 ）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

10

20

30

40

50

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 6 0 8 0）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 6 1 2 1）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 S 6 0 1 6）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。

【3 7 3 8】

上記構成の本発明の第 5 7 ~ 第 5 9 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。

【3 7 3 9】

[第 6 0 及び第 6 1 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 2 0 1 5 - 1 5 0 3 0 3 号公報参照）。

【3 7 4 0】

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。

【3 7 4 1】

本発明は上記第 3 4 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 3 4 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。

【3 7 4 2】

上記第 3 4 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 0 の遊技機を提供する。

【3 7 4 3】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2）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 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4）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 CPU 6 1 0 1）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。

【3 7 4 4】

また、前記本発明の第 6 0 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。

【3 7 4 5】

さらに、前記本発明の第 6 0 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

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【 3 7 4 6 】

上記第 3 4 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 1 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 4 7 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び／又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 CPU 6 1 0 1 ）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。

【 3 7 4 8 】

また、上記第 3 4 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 1 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 4 9 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び／又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 CPU 6 1 0 1 ）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 6 2 0 0 ）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 1 0 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。

【 3 7 5 0 】

また、上記第 3 4 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 1 - 3 の遊技機を提供する。

【 3 7 5 1 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び／又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 CPU 6 1 0 1 ）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 6 2 0 0 ）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 1 0 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。

【 3 7 5 2 】

上記構成の本発明の第 6 0 及び第 6 1 の遊技機によれば、遊技機の扉・枠の開放時に磁

10

20

30

40

50

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。

【 3 7 5 3 】

[第 6 2 及び第 6 3 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 2 0 1 5 - 1 5 0 3 0 3 号公報参照）。

【 3 7 5 4 】

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。

10

【 3 7 5 5 】

本発明は上記第 3 5 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 3 5 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。

【 3 7 5 6 】

上記第 3 5 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 2 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 5 7 】

20

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 CPU 6 1 0 1 ）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。

30

【 3 7 5 8 】

また、前記本発明の第 6 2 - 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。

【 3 7 5 9 】

また、上記第 3 5 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 2 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 6 0 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 CPU 6 1 0 1 ）と、
前記演算制御手段による演算処理中に、所定周期で割り込み処理を実行可能な割り込み処理実行手段（例えば、システムタイマ割り込み処理）と、を備え、
前記扉部材が開放されている場合には、前記割り込み処理実行手段による前記割り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。

40

50

【 3 7 6 1 】

上記第 3 5 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 3 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 6 2 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 C P U 6 1 0 1 ）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。

【 3 7 6 3 】

また、前記本発明の第 6 3 - 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。

【 3 7 6 4 】

また、上記第 3 5 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 3 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 6 5 】

遊技機本体（例えば、本体 6 0 0 2 ）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 6 0 0 3 及び / 又はガラスドア 6 0 0 4 ）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 C P U 6 1 0 1 ）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。

【 3 7 6 6 】

上記構成の本発明の第 6 2 及び第 6 3 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。

【 3 7 6 7 】

[第 6 4 及び第 6 5 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 2 0 1 5 - 1 5 0 3 0 3 号公報参照）。

【 3 7 6 8 】

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

10

20

30

40

50

確に識別することが可能な技術が求められている。

【 3 7 6 9 】

本発明は上記第 3 6 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 3 6 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。

【 3 7 7 0 】

上記第 3 6 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 4 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 7 1 】

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 6 2 0 0）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 6 0 8 0）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 S 6 2 0 5）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 S 6 2 0 4）を行うことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 2 】

また、前記本発明の第 6 4 - 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 R A M 6 1 0 3）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。

【 3 7 7 3 】

また、上記第 3 6 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 4 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 7 4 】

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 6 2 0 0）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 6 0 8 0）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 S 6 2 0 5）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 S 6 2 0 4）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 S 6 2 1 8）ことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 5 】

上記第 3 6 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 5 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 7 6 】

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 6 2 0 0）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 R A M 6 1 0 3）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 6 0 8 0）と、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

【 3 7 8 3 】

上記第 3 7 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 6 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 8 4 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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 のデータテーブルを選択することを特徴とする遊技機。

【 3 7 8 5 】

また、上記第 3 7 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 6 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 8 6 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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、

10

20

30

40

50

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、

10

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。

20

【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、

30

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、

40

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、

50

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。

【 3 7 8 9 】

また、前記本発明の第 6 7 - 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。

【 3 7 9 0 】

また、上記第 3 7 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 7 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 7 9 1 】

所定の開始条件（例えば、第 1 始動口 6 0 4 4 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 CPU 6 1 0 1）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 6 0 6 1）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 CPU 6 1 0 1）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。

10

20

30

40

50

【 3 7 9 2 】

上記構成の本発明の第 6 6 及び第 6 7 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。

【 3 7 9 3 】

[第 6 8 及び第 6 9 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 2 0 1 4 - 1 0 3 9 9 6 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 2 0 1 4 - 1 0 3 9 9 6 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。

10

【 3 7 9 4 】

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。

20

【 3 7 9 5 】

本発明は上記第 3 8 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 3 8 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。

【 3 7 9 6 】

上記第 3 8 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 8 - 1 の遊技機を提供する。

【 3 7 9 7 】

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。

30

【 3 7 9 8 】

また、前記本発明の第 6 8 - 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、

40

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。

【 3 7 9 9 】

また、上記第 3 8 の目的を達成するために、本発明は、以下のような第 6 8 - 2 の遊技機を提供する。

【 3 8 0 0 】

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

50

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、大当た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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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）

30

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）

40

７００１ 試験中継端子板（接続中継部）

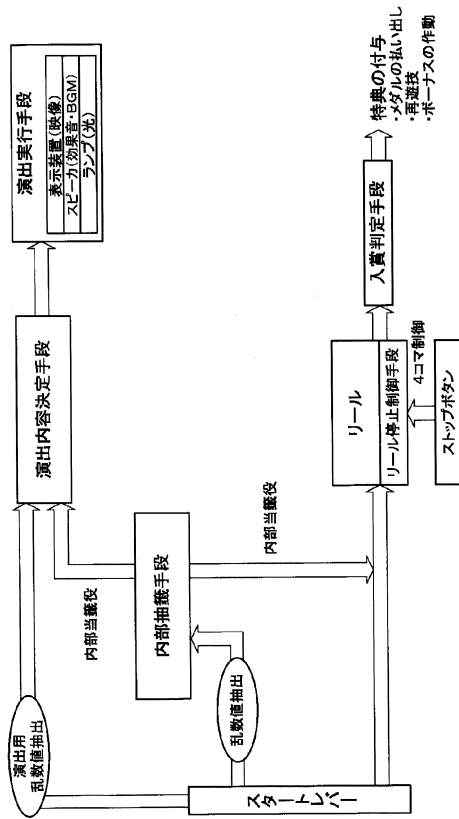
７００３ 試験装置

７００４ａ～７００４ｆ バッファ基板（バッファ部）

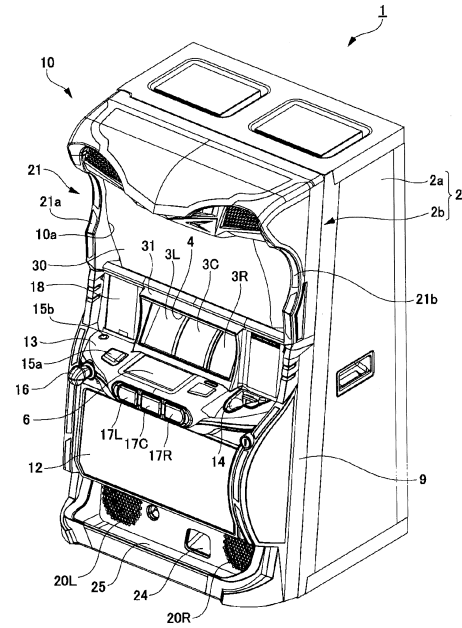
７０１２ 試験信号出力回路（払出制御試験信号出力回路）

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

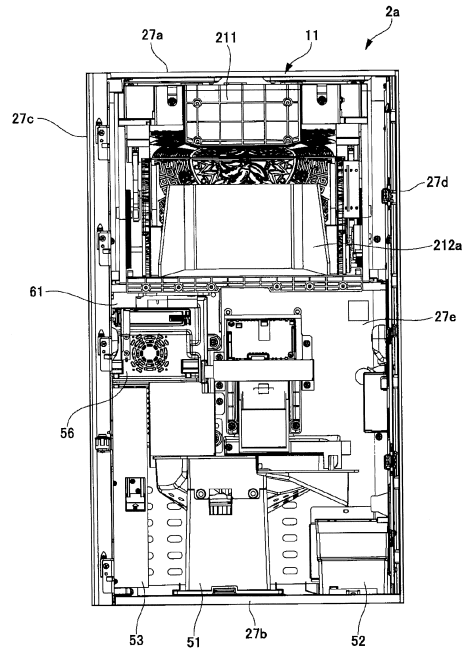
20

30

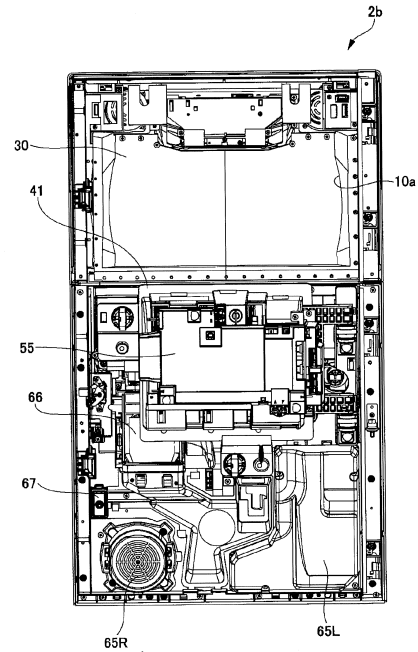
40

50

【図 3】



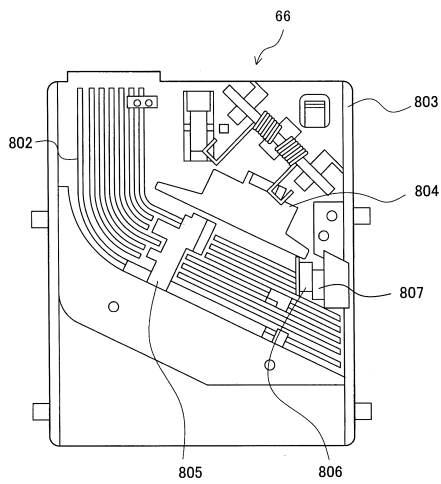
【図 4】



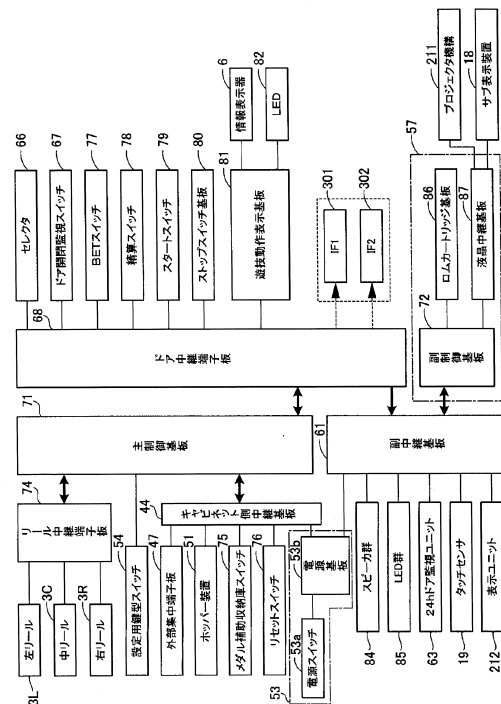
10

20

【図 5】



【図 6】

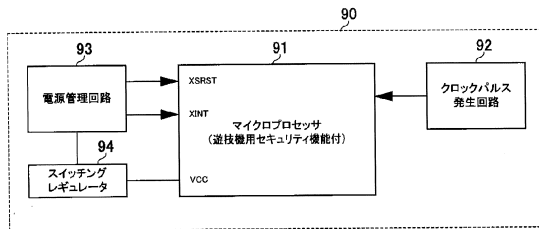


30

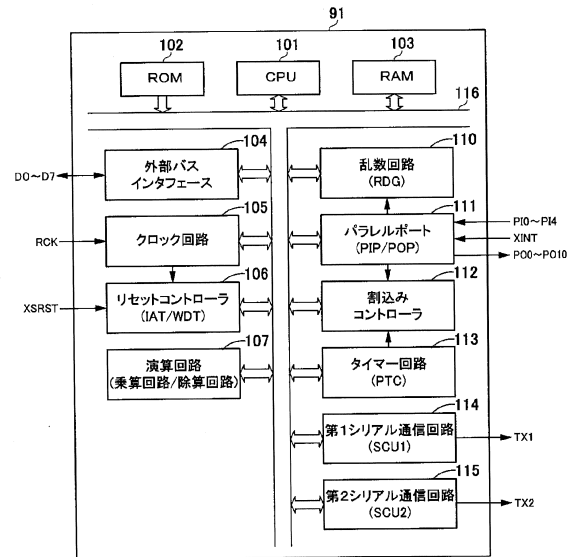
40

50

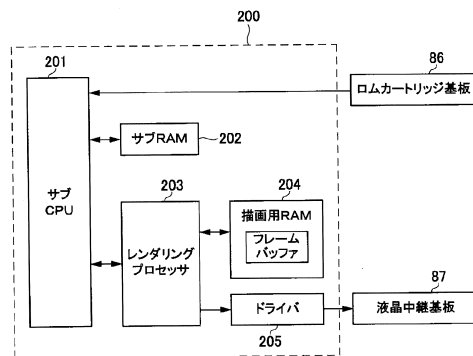
【図 7】



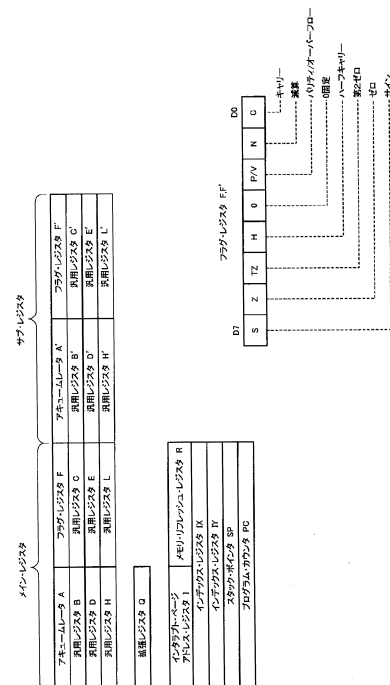
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

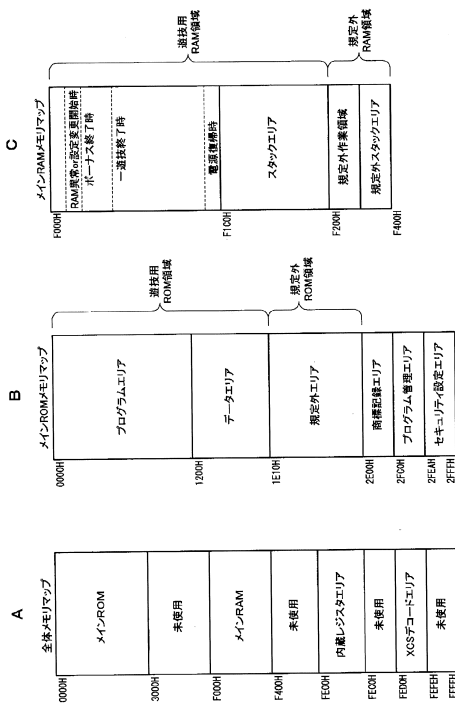
20

30

40

50

【図 1 1】



【図 1 2】

セキュリティモードの説明

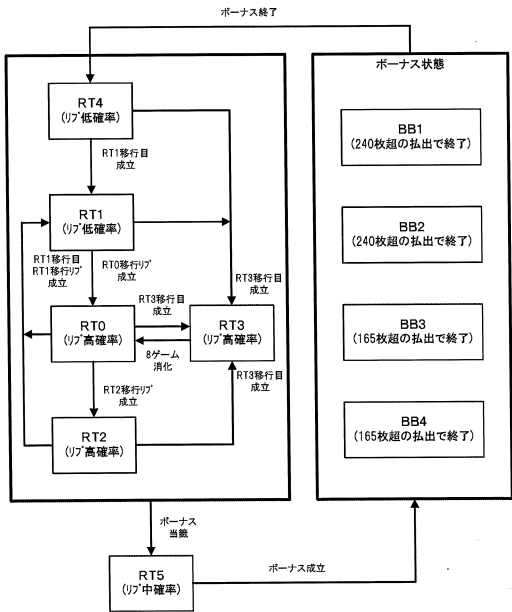
<固定延長時間(固定期間)>

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)>

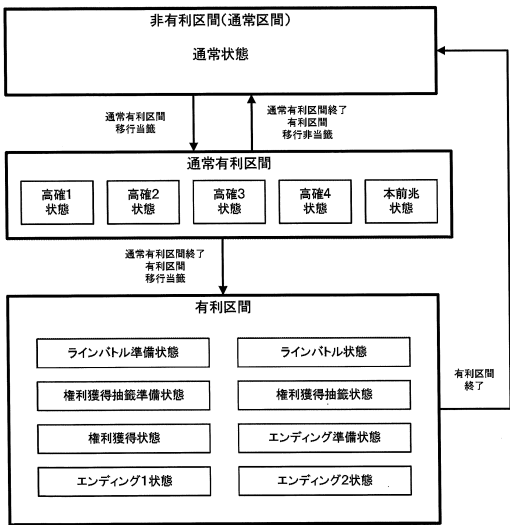
モード	ランダム延長時間
モード1	設定なし
モード2	0~5ms
モード3	0~50ms
モード4	0~500ms

【図 1 3】



※ 設定変更・初期化条件成立は、RT0に移行

【図 1 4】



10

20

30

40

50

【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】

一般選択中内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)										対応する図柄組合せ
No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6	RT7	
0	はずれ	0	3967	0	10922	3967	22289			0 BB 01~REP 01~09
1	F BB1 + F 確定リブ	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 01~NML 14+22+26+30
2	F BB1 + F チャンス目A1	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 01~NML 15+23+27+30
3	F BB1 + F チャンス目A2	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 01~NML 16+24+28+30
4	F BB1 + F チャンス目A3	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 01~NML 17+25+29+30
5	F BB1 + F チャンス目A4	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 01~NML 14+18+26
6	F BB1 + F チャンス目B1	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 01~NML 15+19+27
7	F BB1 + F チャンス目B2	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 01~NML 16+20+28
8	F BB1 + F チャンス目B3	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 01~NML 17+21+29
9	F BB1 + F 確定役	4	4	4	4	4	4	4	4	0 BB 01~NML 31~33
10	F BB2 + F 確定リブ	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 02~REP 01~09
11	F BB2 + F チャンス目A1	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 02~NML 14+22+26+30
12	F BB2 + F チャンス目A2	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 02~NML 15+23+27+30
13	F BB2 + F チャンス目A3	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 02~NML 16+24+28+30
14	F BB2 + F チャンス目A4	6	6	6	6	6	6	6	6	0 BB 02~NML 17+25+29+30
15	F BB2 + F チャンス目B1	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 02~NML 14+18+26
16	F BB2 + F チャンス目B2	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 02~NML 15+19+27
17	F BB2 + F チャンス目B3	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 02~NML 16+20+28
18	F BB2 + F チャンス目B4	9	9	9	9	9	9	9	9	0 BB 02~NML 17+21+29
19	F BB2 + F 確定役	4	4	4	4	4	4	4	4	0 BB 02~NML 31~33
20	F BB3 + F 確定リブ	22	22	22	22	22	22	22	22	0 BB 03~NML 30+35
21	F BB3 + F チャンス目A1	22	22	22	22	22	22	22	22	0 BB 03~NML 14+22+26+30
22	F BB3 + F チャンス目A2	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 03~NML 15+23+27+30
23	F BB3 + F チャンス目A3	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 03~NML 16+24+28+30
24	F BB3 + F チャンス目A4	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 03~NML 17+25+29+30
25	F BB3 + F チャンス目B1	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 03~NML 14+18+26
26	F BB3 + F チャンス目B2	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 03~NML 15+19+27
27	F BB3 + F チャンス目B3	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 03~NML 16+20+28
28	F BB3 + F チャンス目B4	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 03~NML 17+21+29
29	F BB3 + F 確定役	22	22	22	22	22	22	22	22	0 BB 03~NML 30+35
30	F BB4 + F 確定リブ	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 04~NML 14+22+26+30
31	F BB4 + F チャンス目A1	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 04~NML 15+23+27+30
32	F BB4 + F チャンス目A2	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 04~NML 16+24+28+30
33	F BB4 + F チャンス目A3	7	7	7	7	7	7	7	7	0 BB 04~NML 17+25+29+30
34	F BB4 + F チャンス目B1	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 04~NML 14+18+26
35	F BB4 + F チャンス目B2	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 04~NML 15+19+27
36	F BB4 + F チャンス目B3	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 04~NML 16+20+28
37	F BB4 + F チャンス目B4	11	11	11	11	11	11	11	11	0 BB 04~NML 17+21+29
38	F BB4 + F 確定役	1273	0	16273	4853	8966	5053	REP 02		0 BB 04~NML 31~33
39	F 確定リブ	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 08+09
40	F RT0中リブ1	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~08+09
41	F RT0中リブ2	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 02~08+09
42	F RT0中リブ3	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~02+08+09
43	F RT0中リブ4	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~03
44	F RT0中リブ5	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~07+08
45	F RT0中リブ6	4750	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~05+07+08
46	F RT1中リブ1	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~03+05+07+08
47	F RT1中リブ2	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~04+05+07+08
48	F RT1中リブ3	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~02+07+08
49	F RT1中リブ4	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~04+07+08
50	F RT1中リブ5	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~02+04+07+08
51	F RT1中リブ6	0	1495	0	0	0	0	0	0	0 REP 02+08
52	F RT2中リブ1	0	0	4500	0	0	0	0	0	0 REP 02+09
53	F RT2中リブ2	0	0	4500	0	0	0	0	0	0 REP 02+07+08
54	F RT2中リブ3	0	0	4500	0	0	0	0	0	0 REP 01~04
55	F 中接リブ	2450	0	2450	0	0	0	0	0	0 REP 01~07+08
56	F 中接リブ1	5000	0	5000	0	0	0	0	0	0 REP 01~05
57	F 中接リブ2	0	0	32768	0	0	0	0	0	0 REP 01~06
58	F 中接リブ3	0	0	0	0	0	0	0	0	0 REP 01~03+04
59	F 下接リブ	2450	0	2450	0	0	0	0	0	0 REP 03
60	F 被覆リブ	8970	0	8970	0	0	0	0	0	0

(※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】

一般選択中内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
61	F チャンス目A1	97	97	97	97	97	123	NML 14+22+26+30
62	F チャンス目A2	97	97	97	97	97	123	NML 15+23+27+30
63	F チャンス目A3	97	97	97	97	97	123	NML 16+24+28+30
64	F チャンス目A4	97	97	97	97	97	123	NML 17+25+29+30
65	F チャンス目B1	150	150	150	150	150	190	NML 14+18+26
66	F チャンス目B2	150	150	150	150	150	190	NML 15+19+27
67	F チャンス目B3	150	150	150	150	150	190	NML 16+20+28
68	F チャンス目B4	150	150	150	150	150	190	NML 17+21+29
69	F 弱リブ役A	404	404	404	404	404	404	NML 14~17+22~30
70	F 弱リブ役B	624	624	624	624	624	624	NML 14~21+25~29
71	F スイカ1	422	422	422	422	422	422	NML 35
72	F スイカ2	422	422	422	422	422	466	NML 30+35
73	F 確定役	0	0	0	0	0	8	NML 31~33
74	F 特殊ベル	745	745	745	745	745	745	NML 34
75	F 上段共通ベル	300	300	300	300	300	300	NML 01
76	F 中段共通ベル	820	820	820	820	820	820	NML 01+29
77	F 上段左ベル1	735	735	735	735	735	735	NML 01~03+06+07+10+11
78	F 上段左ベル2	735	735	735	735	735	735	NML 01~04+05+08+09+12+13
79	F 上段中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01~02+04+08+09+10+11
80	F 上段中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01~03+05+08+09+12+13
81	F 上段右ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01~02+05~07+10+11
82	F 上段右ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01~03+04+08+09+12+13
83	F 上段右中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01~03+06+08+10+11
84	F 上段右中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01~04+05+07+09+12+13
85	F 中段左ベル1	745	745	745	745	745	745	NML 01~03+06+07+10+12
86	F 中段左ベル2	745	745	745	745	745	745	NML 01~04+05+08+09+11+13
87	F 中段中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01~03+06+07+10+13
88	F 中段中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01~04+05+08+09+11+12
89	F 中段右ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01~03+06+08+10+12
90	F 中段右ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01~04+05+07+09+11+13
91	F 下段左中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01~02+04+08+09+10+11
92	F 下段左中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01~03+05+07+09+12+13
93	F 下段右中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01~02+05+06+08+10+12
94	F 下段右中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01~03+04+07+09+11+13
95	F 下段右左ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01~02+05+06+08+10+13
96	F 下段右左ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01~03+04+07+09+11+12
97	F 下段右中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01~02+05~07+10+12
98	F 下段右中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01~03+04+08+09+11+13

(※3) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が増加する。

【図 18】

RB中内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	RB (BB1~BB4)	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	-
1	F JAC1.1	10589	NML 01~17+22~40
2	F JAC1.2	10589	NML 01~17+19~21+26~40
3	F JAC1.3	10589	NML 01~18+20+21+26~40
4	F JAC1.4	10589	NML 01~19+21+26~40
5	F JAC1.5	10589	NML 01~20+26~40
6	F JAC1.6	10589	NML 01~17+26~40
7	F JAC2	2002	NML 01~40

10

20

【図 19】

図網の組合せ			表示役			
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	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	O S.RT3移行目
リプレイ	スイカ	ベル		00000010	HZR02	O R.RT1移行目
—	—	—		00000100	—	—
—	—	—		00010000	—	—
—	—	—		00100000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—
—	—	—		—	—	—
—	—	—		—	—	—

【図 20】

図網の組合せ			表示役			
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称
赤7	青7	青7	2	00000001	BB01	O(BB1) C 赤同色BB
青7	青7	青7		00000010	BB02	O(BB2) C 青同色BB
赤7	青7	青7		00000100	BB03	O(BB3) C 赤異色BB
青7	青7	赤7		00001000	BB04	O(BB4) C 青異色BB
—	—	—		00010000	—	—
—	—	—		00100000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—
—	—	—		—	—	—
—	—	—		—	—	—

【図 21】

図網の組合せ			表示役			
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称
リプレイ	リプレイ	リプレイ	3	00000001	REP01	O(再遊技) S.U2
赤7/青7/ BAR/ ブランク	リプレイ	チェリー1		00000010	REP02	O(再遊技) S.XDリブ
リプレイ	リプレイ	ベル		00000100	REP03	O(再遊技) S.折れリブ
チェリー1/ チェリー2	赤7/青7/ BAR/ ブランク	スイカ		00001000	REP04	O(再遊技) S.特殊リブ
リプレイ	赤7/青7/ BAR/ ブランク	BAR		00010000	REP05	O(再遊技) S.A'-リブ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	O(再遊技) S.A'-リブ2
ベル	スイカ	赤7/青7/ BAR/ ブランク		01000000	REP07	O(再遊技) S.RT0移行リブ
赤7/青7/ BAR/ ブランク	リプレイ	リプレイ		10000000	REP08	O(再遊技) S.RT1移行リブ
チェリー1/ チェリー2	チェリー1	スイカ		00000001	REP09	O(再遊技) S.RT2移行リブ
—	—	—	4	00000010	—	—
—	—	—		00000100	—	—
—	—	—		00001000	—	—
—	—	—		00010000	—	—
—	—	—		00100000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—
—	—	—		—	—	—
—	—	—		—	—	—
—	—	—		—	—	—

【図 22】

図網の組合せ			表示役			
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称
ベル	ベル	ベル	5	00000001	NML 01	S C-A
リプレイ	スイカ	赤7		00000010	NML 02	1 C 打遊技1
リプレイ	スイカ	青7		00000100	NML 03	1 C 打遊技2
リプレイ	スイカ	BAR		00001000	NML 04	1 C 打遊技3
リプレイ	スイカ	ブランク		00010000	NML 05	1 C 打遊技4
リプレイ	赤7	ベル		00100000	NML 06	1 C 打遊技5
リプレイ	青7	ベル		01000000	NML 07	1 C 打遊技6
リプレイ	BAR	ベル		10000000	NML 08	1 C 打遊技7
リプレイ	ブランク	ベル		00000001	NML 09	1 C 打遊技8
青7	スイカ	ベル		00000010	NML 10	1 C 打遊技9
青7	スイカ	ベル	6	00000100	NML 11	1 C 打遊技10
BAR	スイカ	ベル		00001000	NML 12	1 C 打遊技11
ブランク	スイカ	ベル		00010000	NML 13	1 C 打遊技12
チェリー1/ チェリー2	チェリー1	赤7		00100000	NML 14	1 S フォックス役A1
チェリー1/ チェリー2	チェリー1	青7		01000000	NML 15	1 S フォックス役A2
チェリー1/ チェリー2	チェリー1	BAR		10000000	NML 16	1 S フォックス役A3
チェリー1/ チェリー2	チェリー1	ブランク		00000001	NML 17	1 S フォックス役A4
リプレイ	赤7	スイカ		00000010	NML 18	1 C フォックス役B1
リプレイ	青7	スイカ		00000100	NML 19	1 C フォックス役B2
リプレイ	BAR	スイカ		00001000	NML 20	1 C フォックス役B3
リプレイ	ブランク	スイカ	7	00010000	NML 21	1 C フォックス役B4
ベル	青7	赤7/青7/ BAR/ベル/ ブランク		00100000	NML 22	1 S フォックス役C1
ベル	青7	赤7/青7/ BAR/ベル/ ブランク		01000000	NML 23	1 S フォックス役C2
ベル	BAR	赤7/青7/ BAR/ベル/ ブランク		10000000	NML 24	1 S フォックス役C3
ベル	ブランク	赤7/青7/ BAR/ベル/ ブランク		00000001	NML 25	1 S フォックス役C4
赤7	チェリー1	チェリー1		00000010	NML 26	1 C フォックス役D1
青7	チェリー1	チェリー1		00000100	NML 27	1 C フォックス役D2
BAR	チェリー1	チェリー1		00001000	NML 28	1 C フォックス役D3
ブランク	チェリー1	チェリー1		00010000	NML 29	1 C フォックス役D4
スイカ	チェリー1	赤7/青7/ BAR/ ブランク		00100000	NML 30	1 S フォックス役E
赤7/青7/ BAR/ ブランク	スイカ	リプレイ	8	01000000	NML 31	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	NML 32	5 S 特殊役2
ベル	チェリー1	赤7/青7/ BAR/ ブランク		00000001	NML 33	5 S 特殊役3
ベル	スイカ	チェリー1		00000010	NML 34	5 C XD=1
スイカ	スイカ	スイカ		00000100	NML 35	5 C X=1
リプレイ	リプレイ	スイカ		00001000	NML 36	5 C JAC A1
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	NML 37	5 S JAC A2
チェリー1/ チェリー2	スイカ	ベル		00100000	NML 38	2 S JAC B1
スイカ	ベル	スイカ		01000000	NML 39	2 C JAC B2
ベル	リプレイ	赤7/青7/ BAR/ ブランク		10000000	NML 40	2 S JAC B3

10

20

30

40

50

【 図 2 3 】

【 図 2 4 】

[illegible][illegible]

【 図 2 5 】

【 図 2 6 】

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3 入賞作動フラグ格納領域3	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7/青7/ BAR/ ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1/ チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1/ チェリー2	赤7/青7/ BAR/ ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7/青7/ BAR/ ブランク	NML33
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	
当り要求フラグ 格納領域1 入賞作動フラグ格納領域1	B7	0	—	—	—	—
	B6	0	—	—	—	—
	B5	0	—	—	—	—
	B4	0	—	—	—	—
	B3	0	—	—	—	—
	B2	0	—	—	—	—
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1/ チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7, 「0/1」:「0」又は「1」

持越役格納領域			
格納領域		データ	内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	BB4
	ビット2	0 or 1	BB3
	ビット1	0 or 1	BB2
	ビット0	0 or 1	BB1

10

20

30

40

【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

10

【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	HZRO2
	B0	0/1	チェリー1/ チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZRO1

※B0～B7:ビット0～ビット7、「0/1」:「0」又は「1」

20

30

40

50

【図 3 1】

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 確定ゾ	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 確定ゾ	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 3 2】

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 維持ゾ	0	1	1
F RT0中ゾアレ1	1	2	2
F RT0中ゾアレ2	1	2	2
F RT0中ゾアレ3	1	2	2
F RT0中ゾアレ4	1	2	2
F RT0中ゾアレ5	1	2	2
F RT0中ゾアレ6	1	2	2
F RT1中ゾアレ1	5	3	3
F RT1中ゾアレ2	5	3	3
F RT1中ゾアレ3	5	3	3
F RT1中ゾアレ4	5	3	3
F RT1中ゾアレ5	5	3	3
F RT1中ゾアレ6	5	3	3
F RT2中ゾアレ1	1	4	4
F RT2中ゾアレ2	1	4	4
F RT2中ゾアレ3	1	4	4
F 確定ゾ	0	5	5
F 上段ゾ	2	6	6
F 中段ゾ1	3	7	7
F 中段ゾ2	3	8	8
F 中段ゾ3	3	9	9
F 下段ゾ	4	10	10
F 維持ゾ	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 弱ゾ役A	7	14	14
F 弱ゾ役B	7	15	15
F スイ1	8	16	16
F スイ2	9	17	17

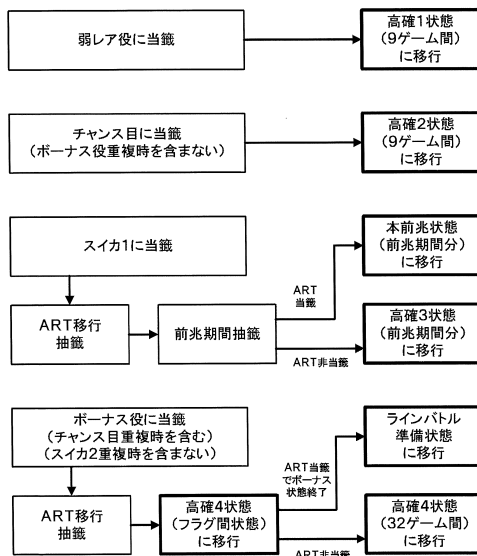
略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利
F 確定役	0	18	18
F 特殊ベル	0	19	19
F 上段共通ベル	10	20	20
F 中段共通ベル	11	21	21
F 上段左ベル1	10	22	23
F 上段左ベル2	10	22	23
F 上段中ベル1	10	22	23
F 上段中ベル2	10	22	23
F 上段右左ベル1	10	22	23
F 上段右左ベル2	10	22	23
F 上段右中ベル1	10	22	23
F 上段右中ベル2	10	22	23
F 中段左ベル1	11	22	24
F 中段左ベル2	11	22	24
F 中段中ベル1	11	22	24
F 中段中ベル2	11	22	24
F 中段右左ベル1	11	22	24
F 中段右左ベル2	11	22	24
F 中段右中ベル1	11	22	24
F 中段右中ベル2	11	22	24
F 下段中ベル1	12	22	25
F 下段中ベル2	12	22	25
F 下段右左ベル1	12	22	25
F 下段右左ベル2	12	22	25
F 下段右中ベル1	12	22	25
F 下段右中ベル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

10

20

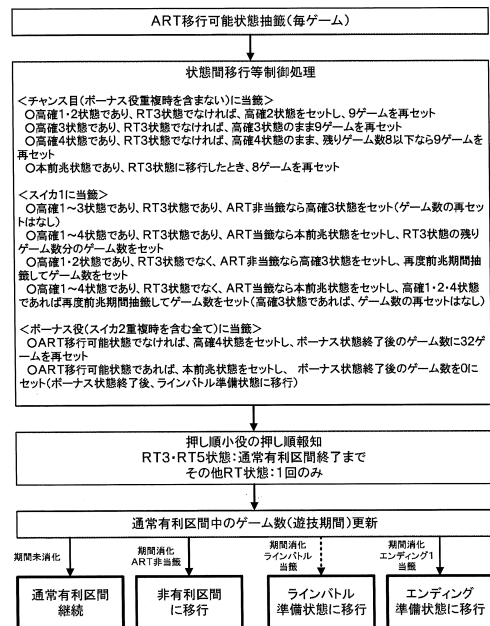
【図 3 3】

・非有利区間(通常状態)の遊技の流れ



【図 3 4】

・通常有利区間(高確1～4状態 本前兆状態)の遊技の流れ



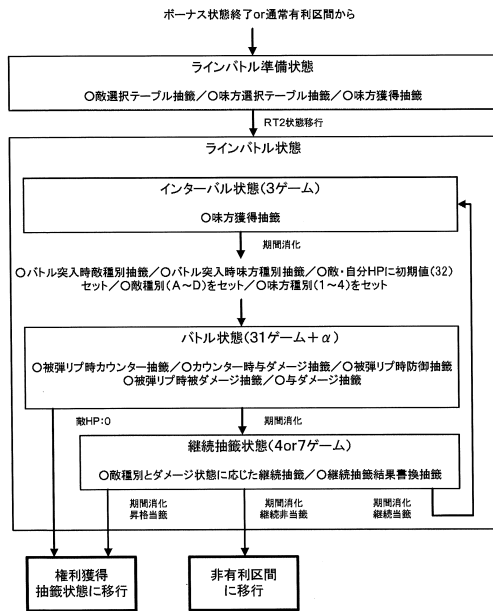
30

40

50

【図 3 5】

・ラインバトル状態の遊技の流れ



【図 3 6】

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	0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤率
1	中	低	中	低	中	低	中	低	12.5
2	高	中	低	中	低	中	低	中	4.8
3	高	高	中	低	中	低	中	低	2.4
4	高	高	高	中	低	中	低	中	1.2
5	高	高	高	高	中	低	中	低	0.6
6	高	高	高	高	高	中	低	中	0.3
7	高	高	高	高	高	高	中	低	0.15
8	高	高	高	高	高	高	高	中	0.075

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	0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤率
1	中	低	中	低	中	低	中	低	12.5
2	中	低	中	低	中	低	中	低	4.8
3	中	中	中	中	中	中	中	中	2.4
4	中	中	中	中	中	中	中	中	1.2
5	高	低	高	低	高	低	高	低	0.6
6	高	低	高	低	高	低	高	低	0.3
7	高	中	高	中	高	中	高	中	0.15
8	高	高	高	高	高	高	高	高	0.075

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 抽籤率	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	0	192	0	0	0	0	0	0	0
1	0	32	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0

継続リブ時ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

種ダメージ	A	B	C	D	その他
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
2	0	64	0	0	0
3	0	0	0	0	0
4	64	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0
6	64	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0

与ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

種ダメージ	中段 リブレベル	上段 リブレベル	下段 リブレベル	スイカ	その他
0	0	0	0	0	0
1	192	222	222	0	222
2	32	22	22	0	218
3	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	12
5	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0

継続抽籤テーブル(確率分母:256)

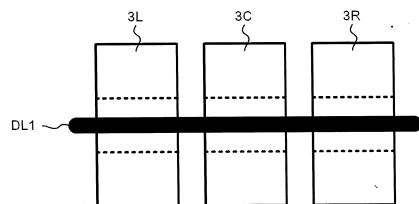
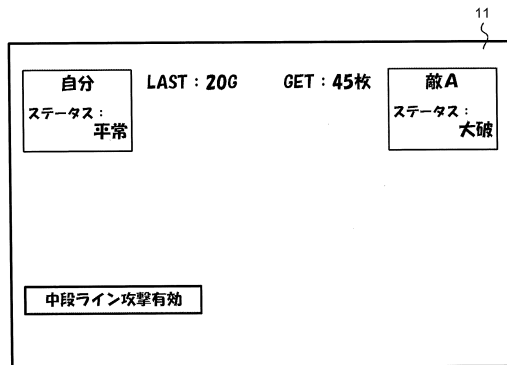
抽籤結果	敵種別	自分:中 敵:中破	自分:中 敵:大破	ステータス	自分:大破 敵:中破	自分:大破 敵:大破
40勝北	A	70	45	...	180	0
70勝北	A	0	0	...	0	0
40勝南	A	110	115	...	60	240
70勝南	A	55	50	...	24	0
40勝南	A	12	12	...	4	10
70勝南	A	15	20	...	8	0

継続抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	敵種別	自分:中 敵:中破	自分:中 敵:大破	ステータス	自分:大破 敵:中破	自分:大破 敵:大破
40勝北	D	70	20	...	80	0
70勝北	D	0	0	...	0	0
40勝南	D	140	170	...	160	250
70勝南	D	30	30	...	9	0
40勝南	D	2	2	...	2	0
70勝南	D	0	0	...	0	0

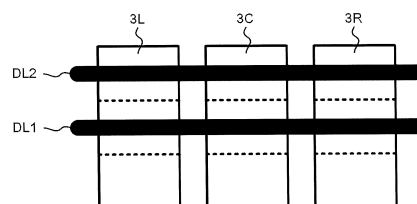
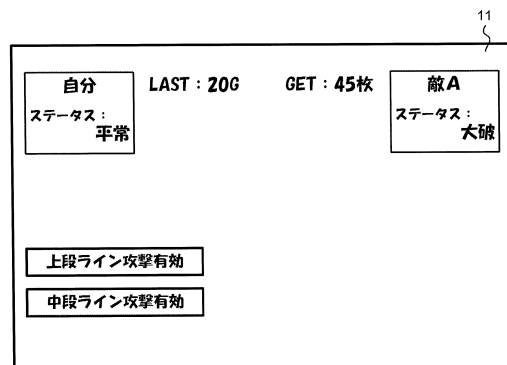
【図 3 7】

<ラインバトル状態:味方なしの場合の表示例>



【図 3 8】

<ラインバトル状態:味方1獲得の場合の表示例>



10

20

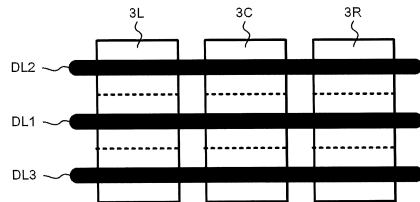
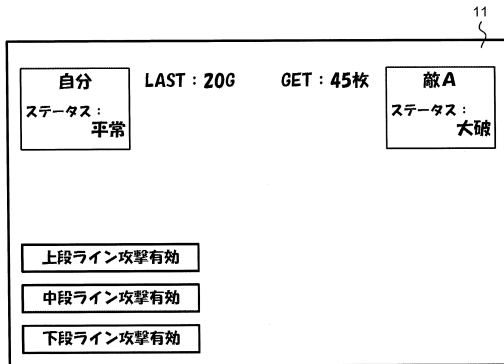
30

40

50

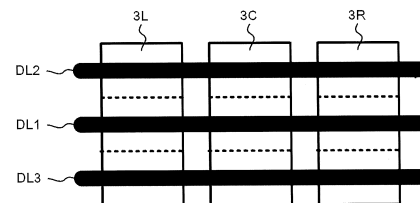
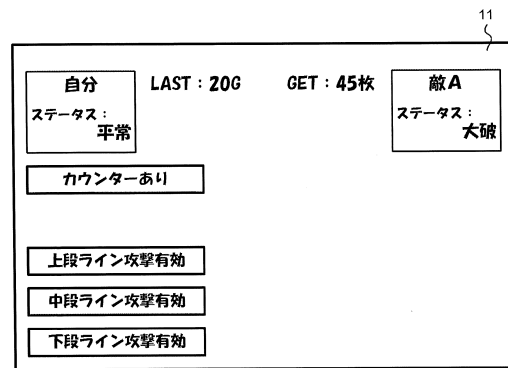
【図 39】

＜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＞

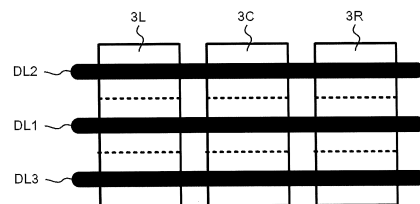
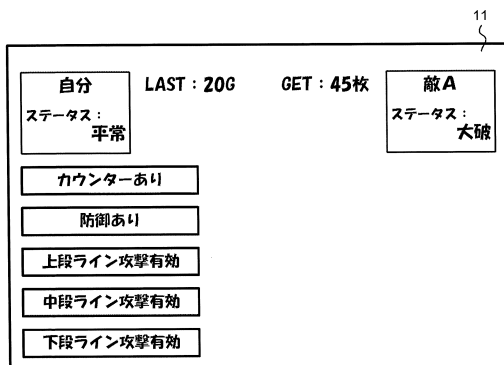


10

20

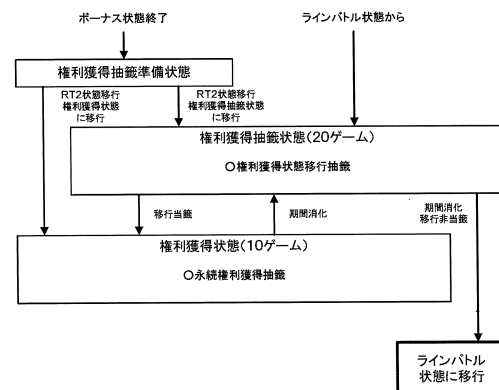
【図 41】

＜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



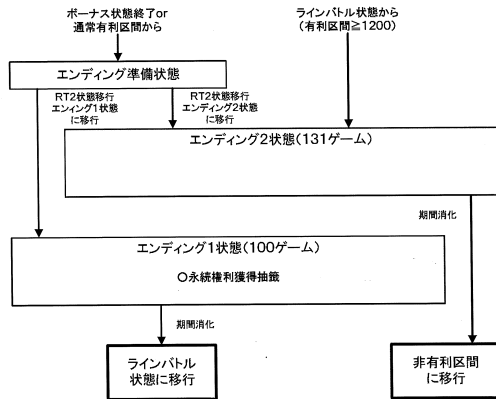
30

40

50

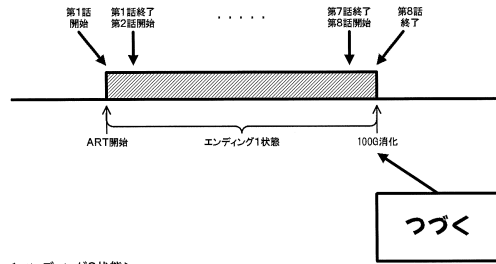
【図 4 3】

・エンディング1状態及びエンディング2状態の遊技の流れ

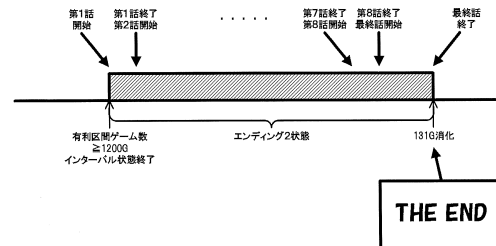


【図 4 4】

＜エンディング1状態＞



＜エンディング2状態＞



【図 4 5】

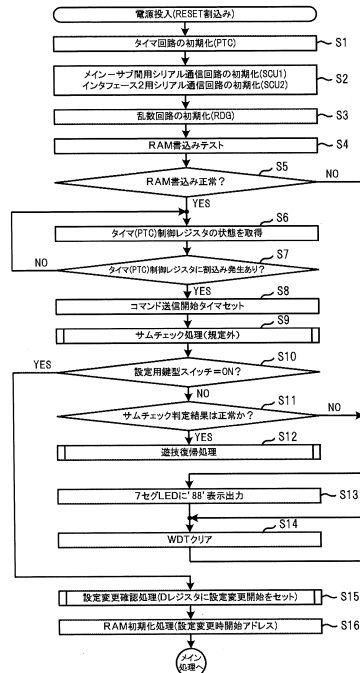
各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係

略称	内部当籤役					遊技状態				
	非有利区間の 各遊技状態	通常有利区間の 非当籤状態	通常有利区間の フラグ開状態	通常有利区間の ボナース状態	有利区間の 各遊技状態	非有利区間の 各遊技状態	通常有利区間の 非当籤状態	通常有利区間の フラグ開状態	通常有利区間の ボナース状態	有利区間の 各遊技状態
F.RT0中/プレイ1	0	0	0	—	1	0	0	0	—	1
F.RT0中/プレイ2	0	0	0	—	2	0	0	0	—	2
F.RT0中/プレイ3	0	0	0	—	3	0	0	0	—	3
F.RT0中/プレイ4	0	0	0	—	4	0	0	0	—	4
F.RT0中/プレイ5	0	0	0	—	5	0	0	0	—	5
F.RT0中/プレイ6	0	0	0	—	6	0	0	0	—	6
F.RT1中/プレイ1	0	0	0	—	1	0	0	0	—	1
F.RT1中/プレイ2	0	0	0	—	2	0	0	0	—	2
F.RT1中/プレイ3	0	0	0	—	3	0	0	0	—	3
F.RT1中/プレイ4	0	0	0	—	4	0	0	0	—	4
F.RT1中/プレイ5	0	0	0	—	5	0	0	0	—	5
F.RT1中/プレイ6	0	0	0	—	6	0	0	0	—	6
F.RT2中/プレイ1	0	0	0	—	1or2	0	0	0	—	1or2
F.RT2中/プレイ2	0	0	0	—	3or4	0	0	0	—	3or4
F.RT2中/プレイ3	0	0	0	—	5or6	0	0	0	—	5or6
F.JAC1 1	0	—	—	0	1	0	—	—	0	1
F.JAC1 2	0	—	—	0	2	0	—	—	0	2
F.JAC1 3	0	—	—	0	3	0	—	—	0	3
F.JAC1 4	0	—	—	0	4	0	—	—	0	4
F.JAC1 5	0	—	—	0	5	0	—	—	0	5
F.JAC1 6	0	—	—	0	6	0	—	—	0	6
F.上段左へ/1	0	1	1	—	1	0	1	1	—	1
F.上段左へ/2	0	2	2	—	2	0	2	2	—	2
F.上段左へ/3	0	3	3	—	3	0	3	3	—	3
F.上段左へ/4	0	4	4	—	4	0	4	4	—	4
F.上段左へ/5	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.上段左へ/6	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.上段右へ/1	0	6	6	—	6	0	6	6	—	6
F.上段右へ/2	0	6	6	—	6	0	6	6	—	6
F.中段左へ/1	0	1	1	—	1	0	1	1	—	1
F.中段左へ/2	0	2	2	—	2	0	2	2	—	2
F.中段左へ/3	0	3	3	—	3	0	3	3	—	3
F.中段左へ/4	0	4	4	—	4	0	4	4	—	4
F.中段左へ/5	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.中段左へ/6	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.中段右へ/1	0	6	6	—	6	0	6	6	—	6
F.中段右へ/2	0	6	6	—	6	0	6	6	—	6
F.下段左へ/1	0	3	3	—	3	0	3	3	—	3
F.下段左へ/2	0	4	4	—	4	0	4	4	—	4
F.下段左へ/3	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.下段左へ/4	0	5	5	—	5	0	5	5	—	5
F.下段右へ/1	0	6	6	—	6	0	6	6	—	6
F.下段右へ/2	0	6	6	—	6	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 4 6】



10

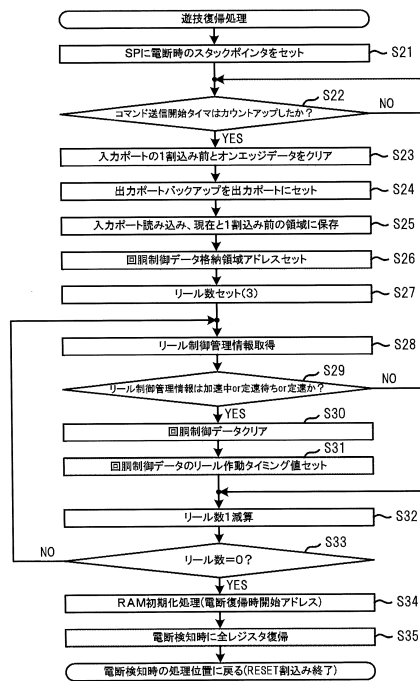
20

30

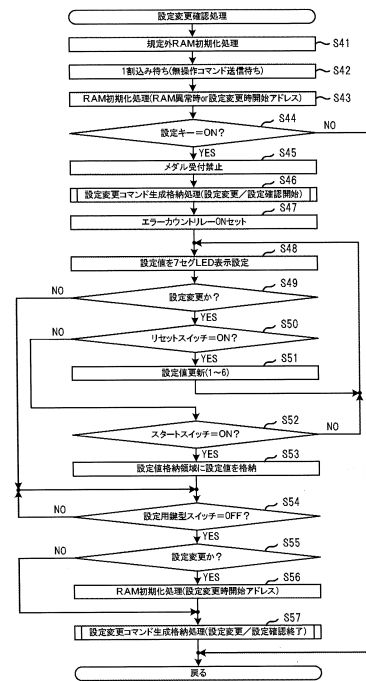
40

50

【図 47】



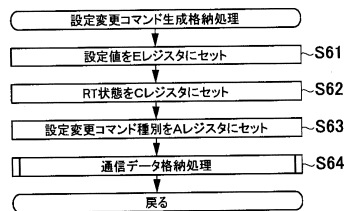
【図 48】



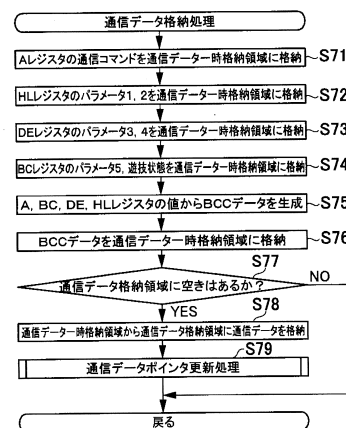
10

20

【図 49】



【図 50】

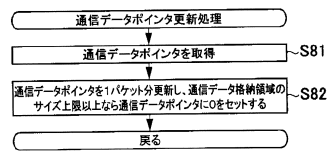


30

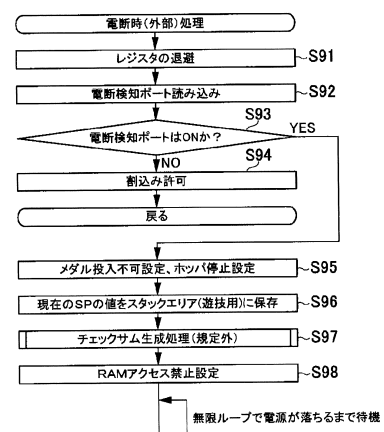
40

50

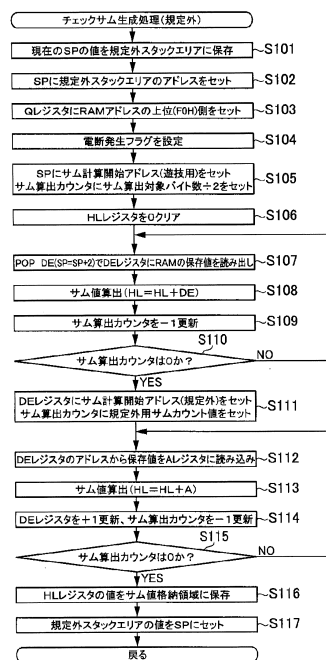
【図 5 1】



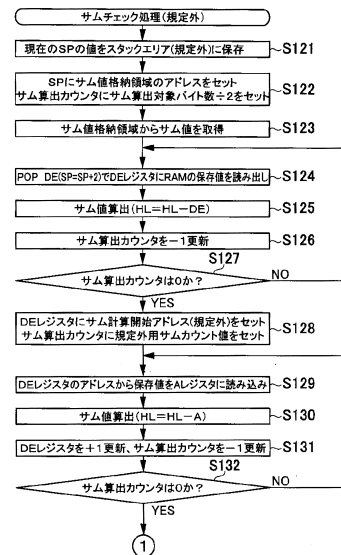
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

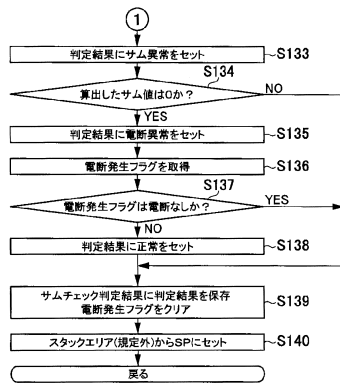
20

30

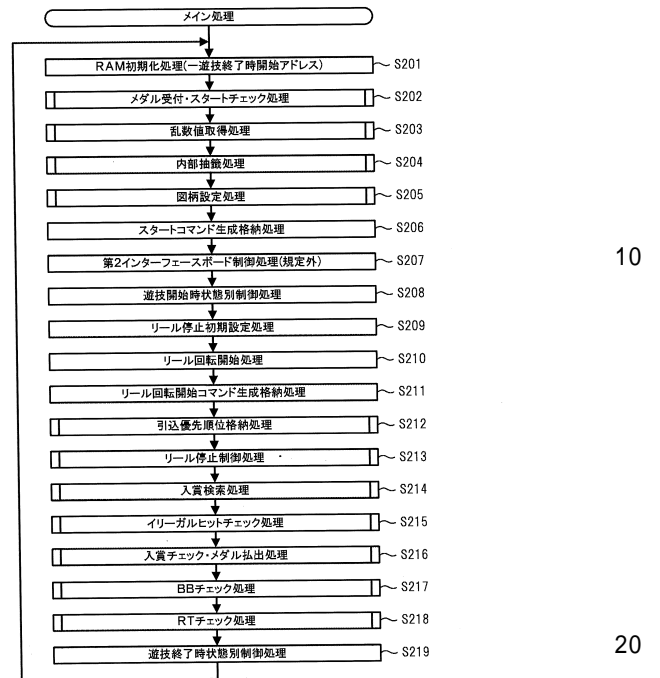
40

50

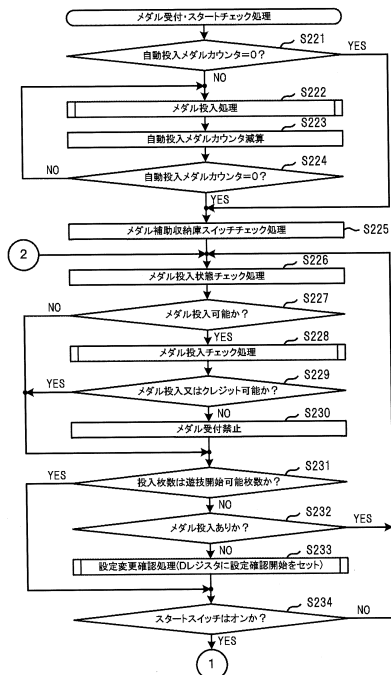
【図55】



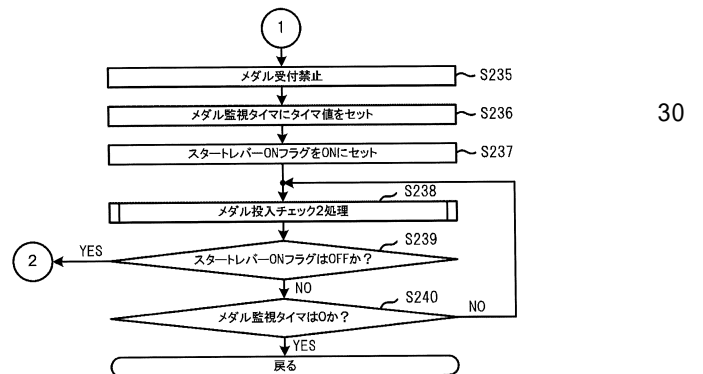
【図56】



【図57】



【図58】



10

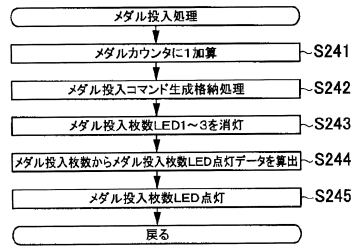
20

30

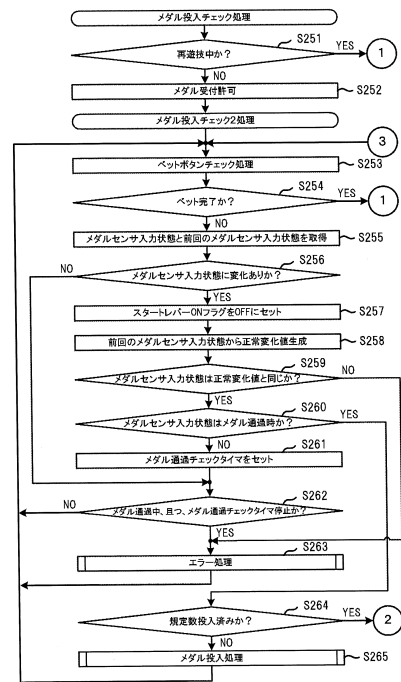
40

50

【図 59】



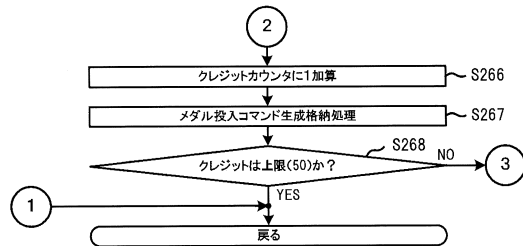
【図 60】



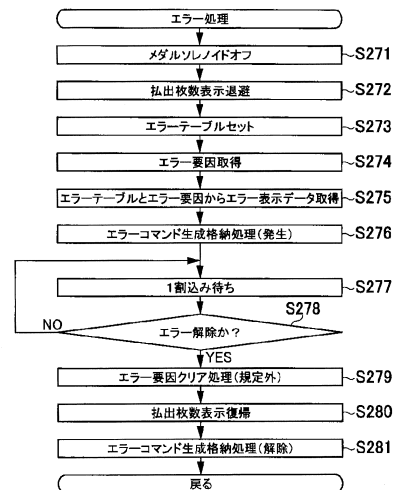
10

20

【図 61】



【図 62】

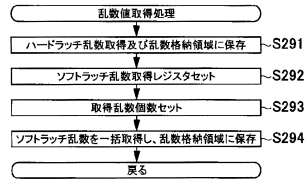


30

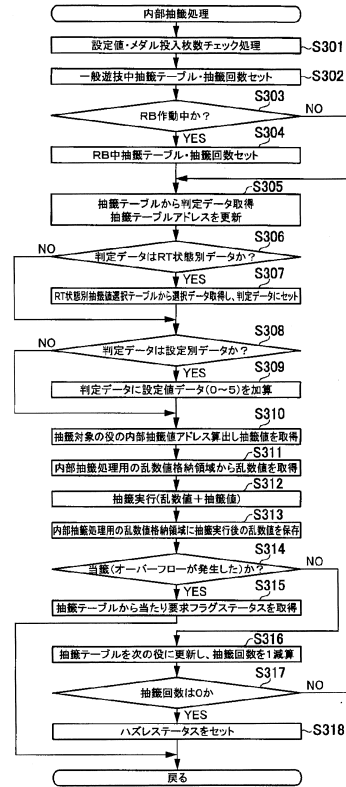
40

50

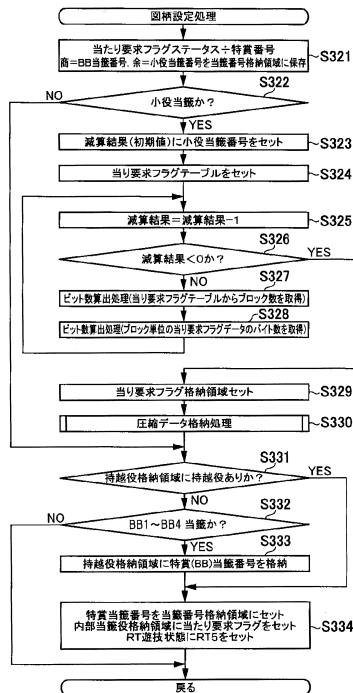
【図 6 3】



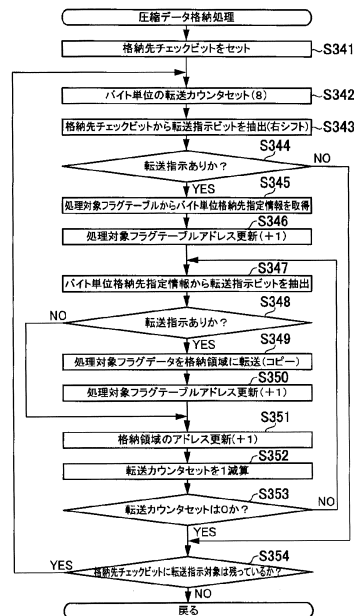
【図 6 4】



【図 6 5】



【図 6 6】



10

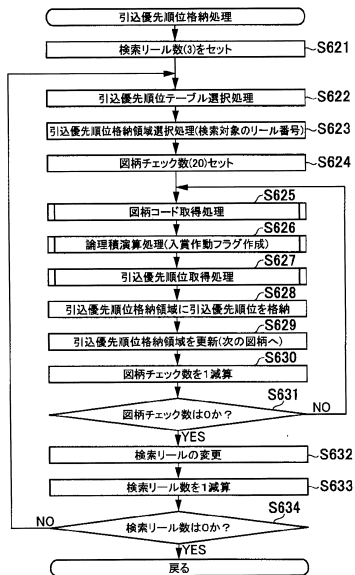
20

30

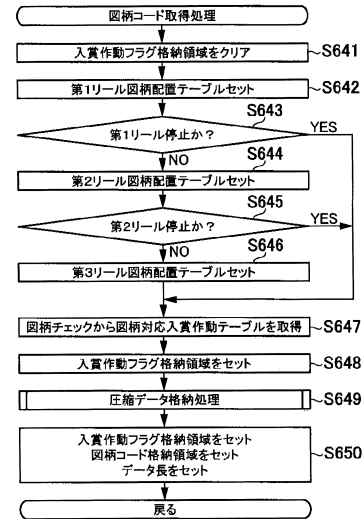
40

50

【図 67】



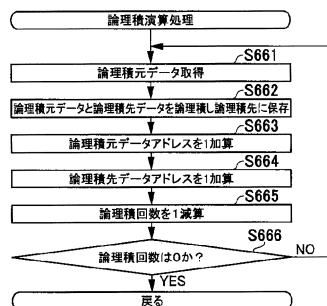
【図 68】



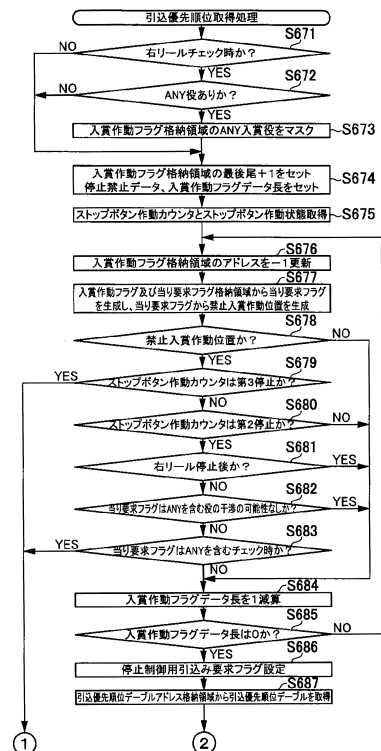
10

20

【図 69】



【図 70】

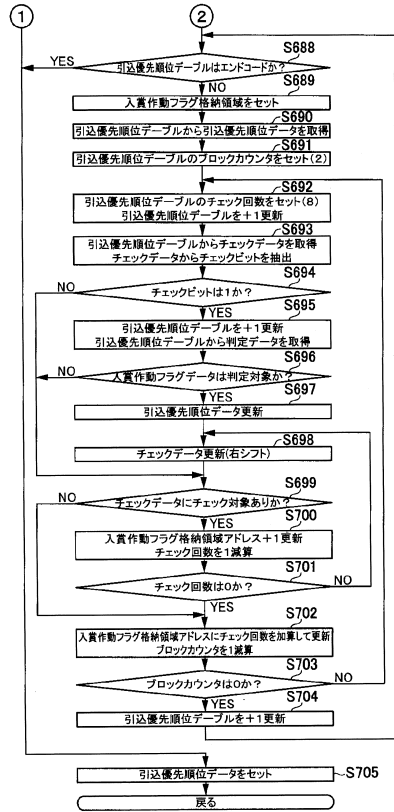


30

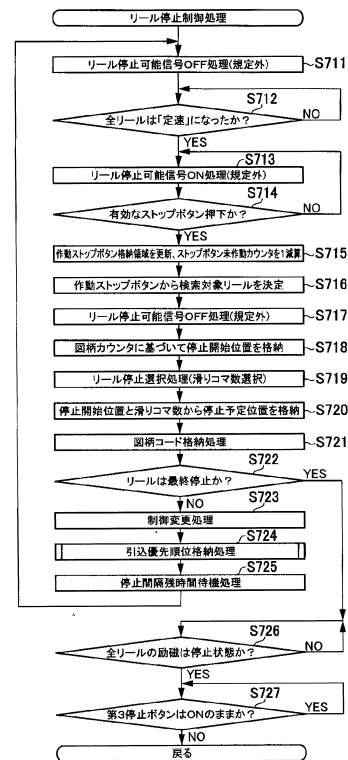
40

50

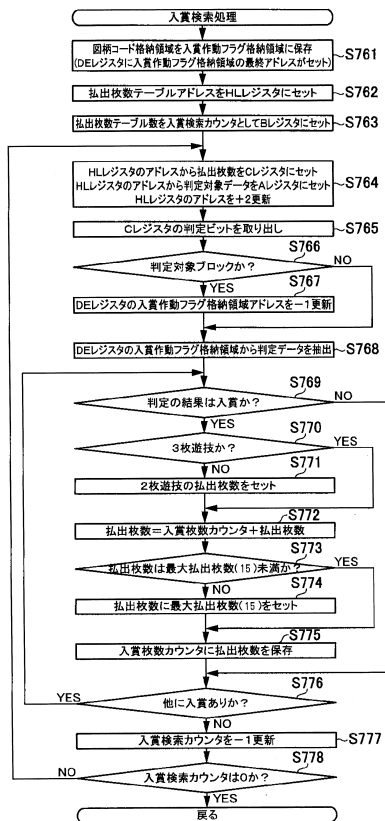
【図 7 1】



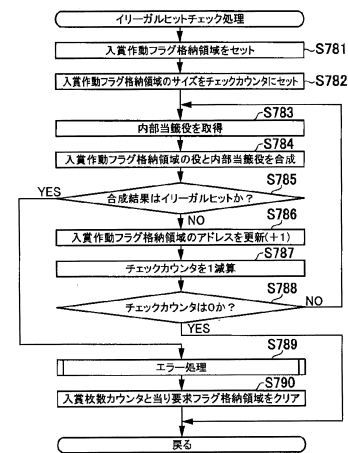
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

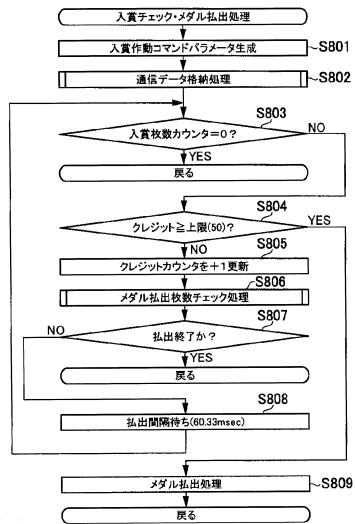
20

30

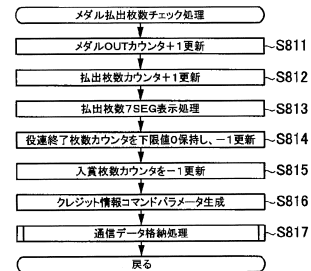
40

50

【図 75】



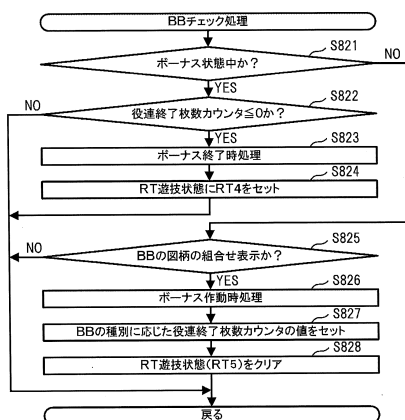
【図 76】



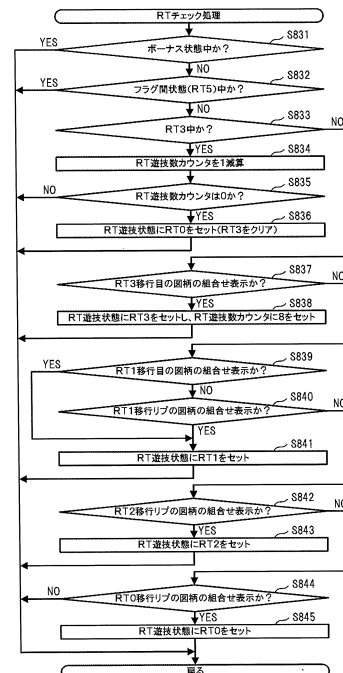
10

20

【図 77】



【図 78】

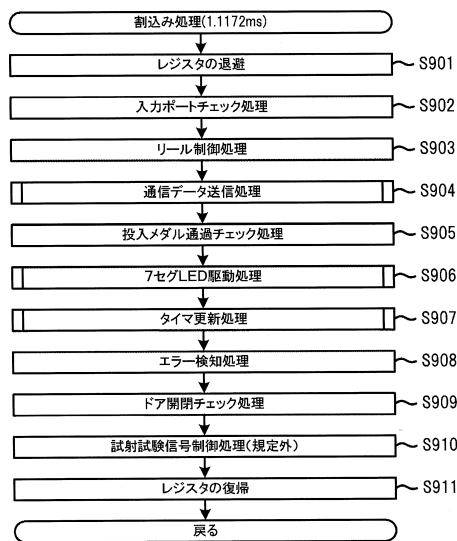


30

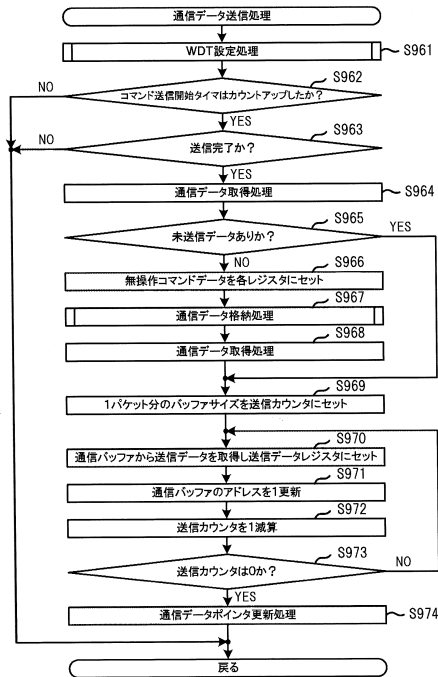
40

50

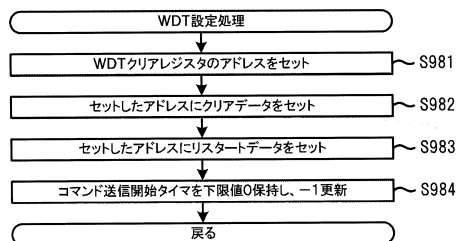
【図 79】



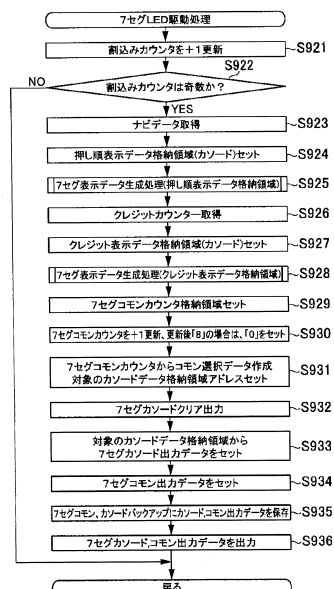
【図 80】



【図 81】



【図 82】



10

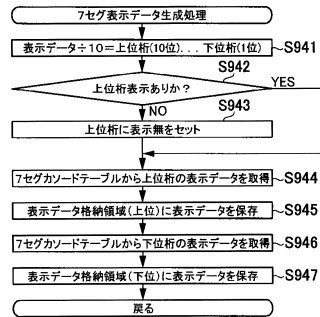
20

30

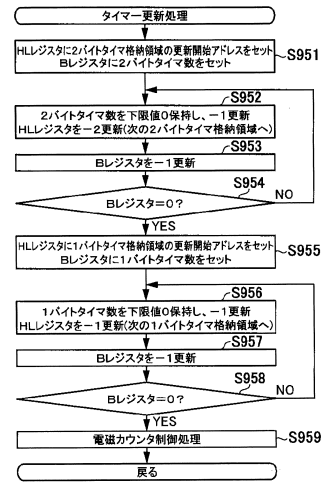
40

50

【図 8 3】



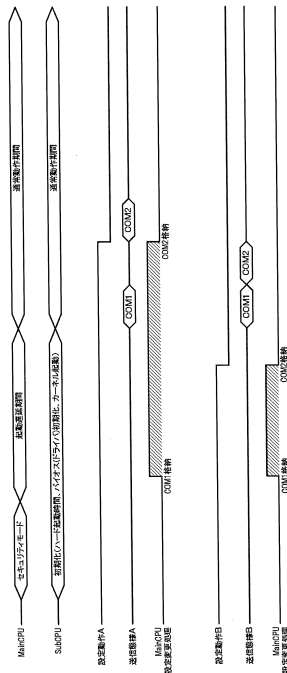
【図 8 4】



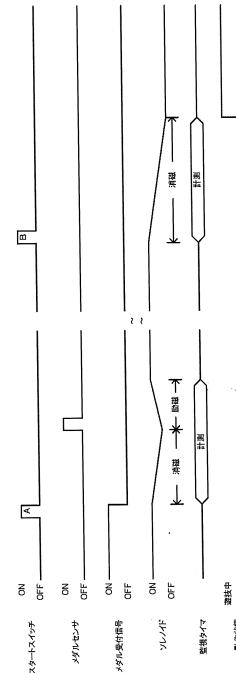
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】



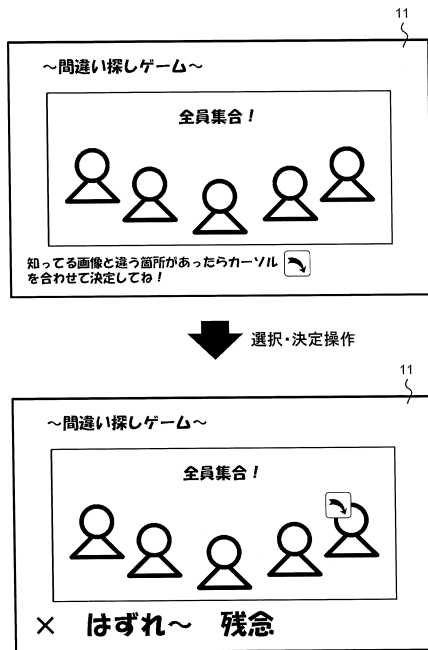
30

40

50

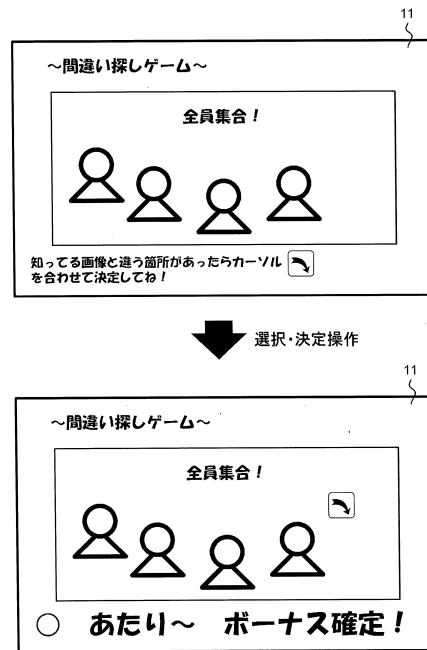
【図 87】

<ボーナス役当籤報知演出(その1):間違い探し演出(ボーナス役非当籤の場合)>



【図 88】

<ボーナス役当籤報知演出(その1):間違い探し演出(ボーナス役当籤の場合)>

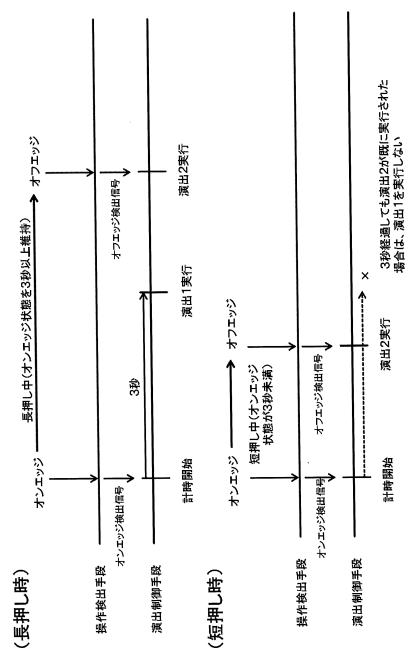


10

20

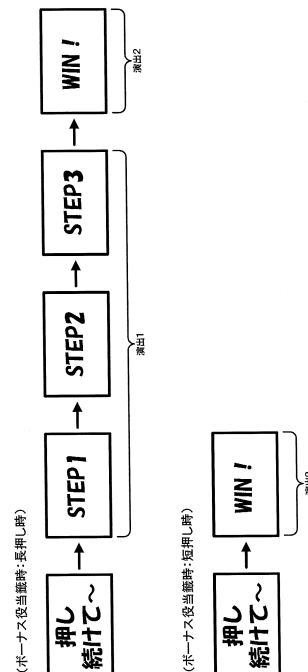
【図 89】

<ボーナス役当籤報知演出(その2):長押し演出>



【図 90】

<ボーナス役当籤報知演出(その2):長押し演出>

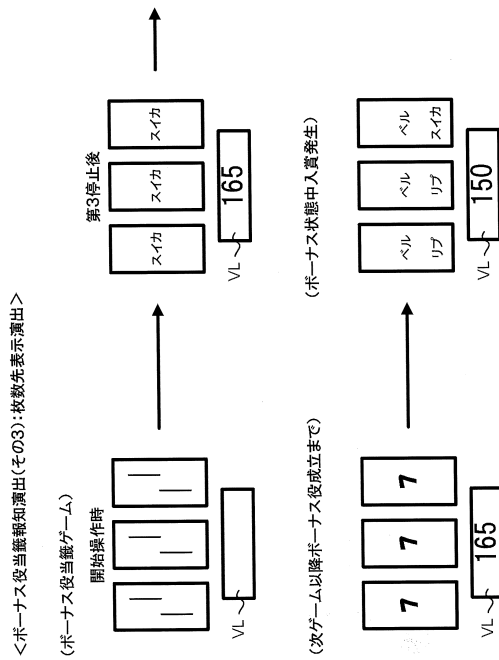


30

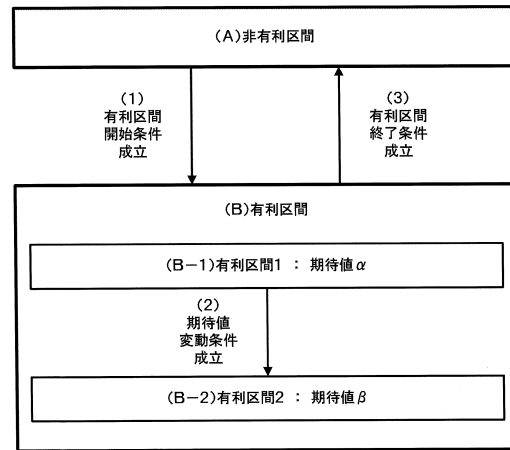
40

50

【図 9 1】



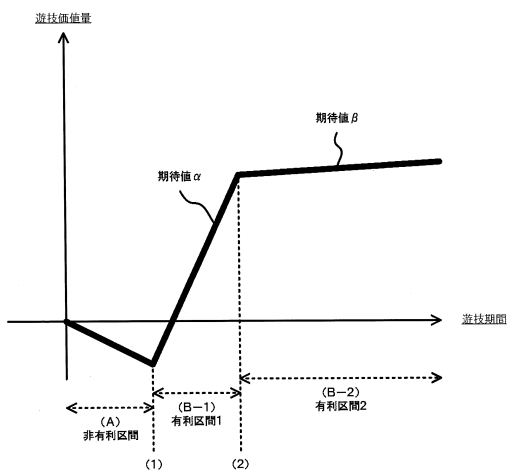
【図 9 2】



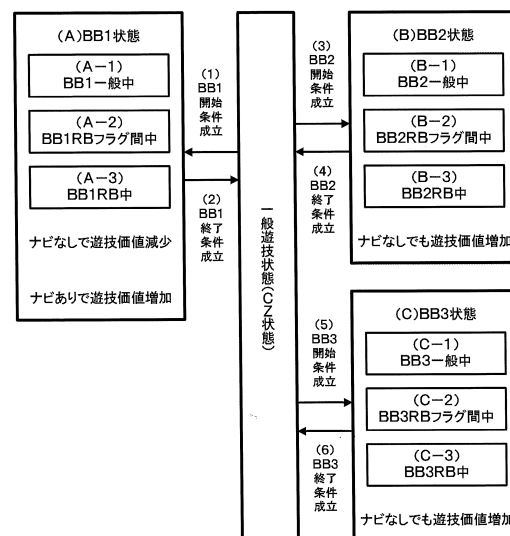
10

20

【図 9 3】



【図 9 4】

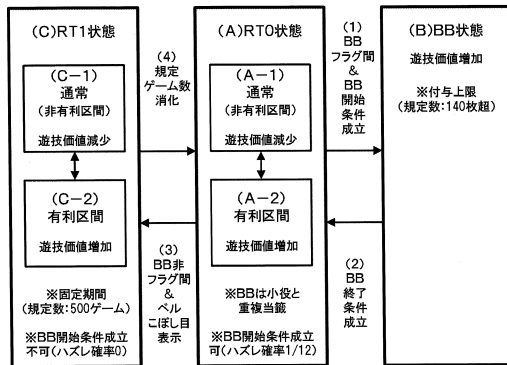


30

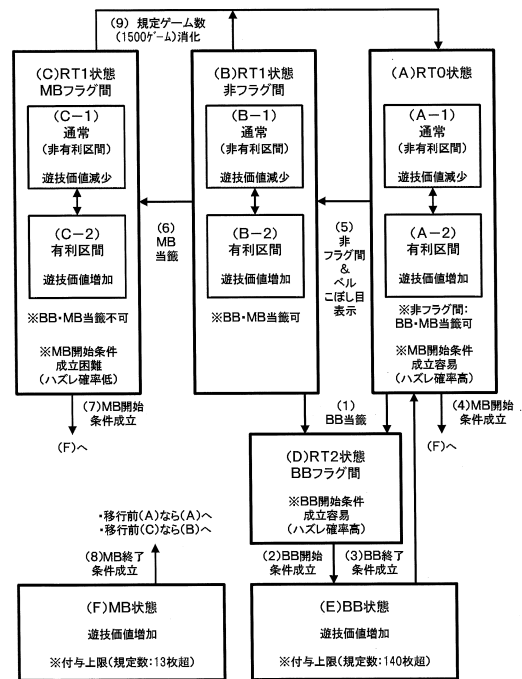
40

50

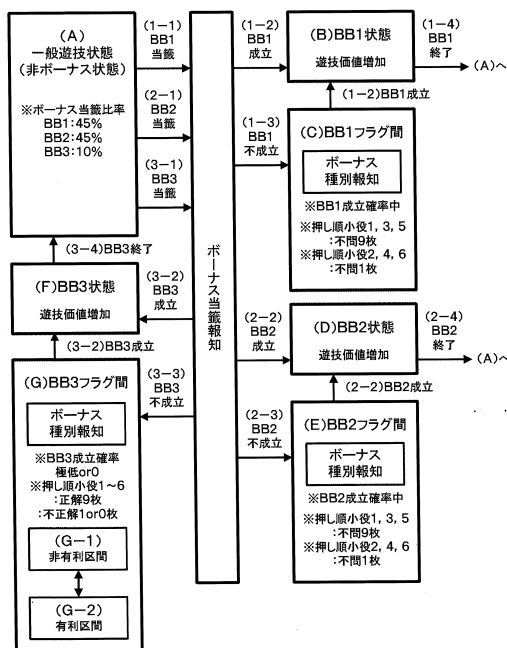
【図 9 5】



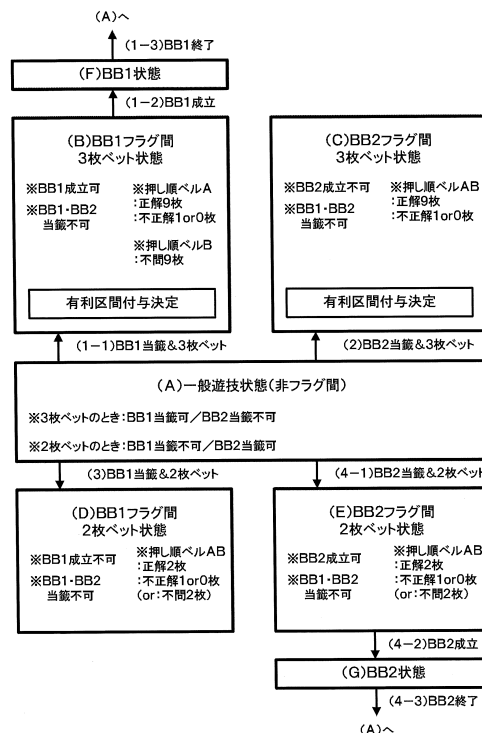
【図 9 6】



【図 9 7】



【図 9 8】



10

20

30

40

50

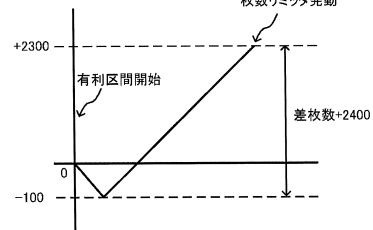
【図 9 9】

【図 1 0 0】

内部抽籤テーブル(設定値:1/1/標準分母:65536)									
No.	種別	第1フラグ間 3枚ベッ	第2フラグ間 2枚ベッ	第3フラグ間 3枚ベッ	第4フラグ間 2枚ベッ	種別	有利区間 発生決定	備考	
0	はずれ	0	0	7702	7702	—	—	—	—
1F	358	7702	0	0	0	ボナス	BB1		
2F	288	0	7702	0	0	ボナス	BB2		
3F	77A	5903	5903	5903	5903	普通	通常		
4F	77B	770	770	770	770	普通	通常		
5F	77A	588	588	588	588	普通	通常		
6F	77B	656	656	656	656	普通	通常		
7F	77A	148	148	148	148	普通	通常		
8F	77B	148	148	148	148	普通	通常		
9F	77A	148	148	148	148	普通	通常		
10F	77B	63	63	63	63	普通	通常		
11F	77A	63	63	63	63	普通	通常		
12F	77B	4	4	4	4	普通	通常		
13F	77A	4	4	4	4	普通	通常		
14F	77B	4	4	4	4	普通	通常		
15F	77A	4	4	4	4	普通	通常		
16F	77B	4	4	4	4	普通	通常		
17F	77A	63	63	63	63	普通	通常		
18F	77B	4	4	4	4	普通	通常		
19F	77A	4	4	4	4	普通	通常		
20F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
21F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
22F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
23F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
24F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
25F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
26F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
27F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
28F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
29F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
30F	77B	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
31F	77A	3587	3587	3587	3587	小役	通常		
32F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
33F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
34F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
35F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
36F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
37F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
38F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
39F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
40F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
41F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
42F	77B	370	370	370	370	小役	通常		
43F	77A	370	370	370	370	小役	通常		
44F	77B	656	656	656	656	小役	通常		
45F	77A	656	656	656	656	小役	通常		

変形例 (有利区間リミットの別例)

(A) 枚数リミットの概要

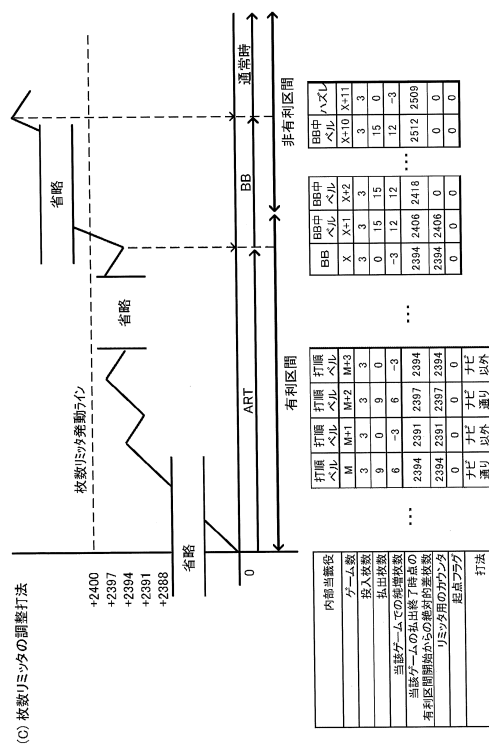
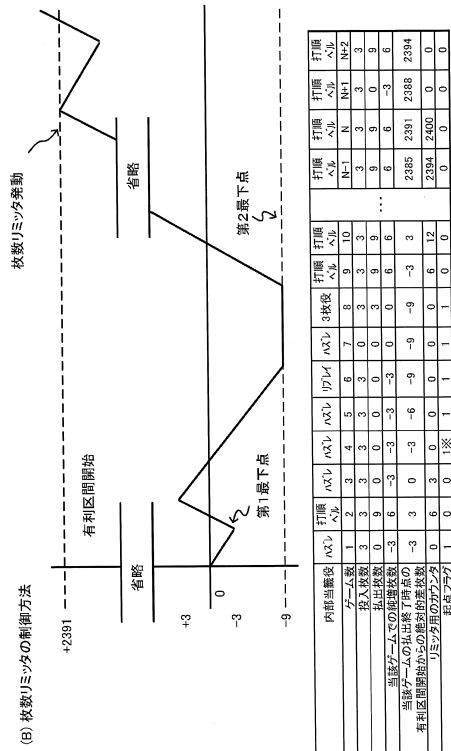


10

20

【図 1 0 1】

【図 1 0 2】

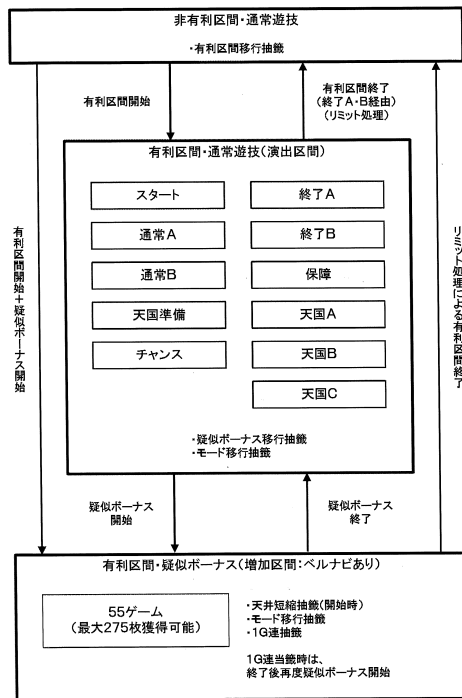


30

40

50

【 ㊦ 1 0 3 】



【 図 1 0 4 】

各モトの概要	名称	概要
	スターモト	演出区間移行時に滞在しやすいモト
	演習Aモト	天井3650(疑似ボース優約9990)、天國移行車低
	演習Bモト	天井3650(疑似ボース優約9990)、疑似移行車高
	演習Cモト	天井4660(疑似ボース優約5000)、疑似移行車中
	演習Dモト	天井2220(疑似ボース優約2560)、疑似ボース移行車高
	終りAモト	天國移行終了後の疑似ボース終了後320回滞在するモト(疑似ボース移行車低)
	終りBモト	天國移行終了後の疑似ボース終了後320回滞在するモト(疑似ボース移行車中)
	終りCモト	天國移行終了後の疑似ボース終了後320回滞在するモト(疑似ボース移行車高)
	保衛モト	天井320 天國からの転道時に移行するモト
	天國Aモト	天井320 天國モト移行車低
	天國Bモト	天井320 天國モト移行車中
	天國Cモト	天井320 天國モト移行車高

10

20

【 図 1 0 5 】

非有利区間サブクラグ	はずれ	リブベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有利区間当抽時サブクラグ	はずれ	ベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有利区間入賞時サブクラグ	はずれ	通リ1	通リ2			

移転先ユーザ等	有価証券	非有価証券	有価証券	非有価証券	債権分	非債権分
移行先	有価証券	非有価証券	有価証券	非有価証券	債権分	非債権分
移行先ユーザ等	25%	0	0	0	0	0
移行先ユーザ等	0	74	74	74	0	0
移行先ユーザ等	0	73	73	73	0	0
移行先ユーザ等	0	73	73	73	0	0
移行先ユーザ等	0	2	2	2	0	0
移行先ユーザ等	0	24	24	24	0	0
移行先ユーザ等	0	0	0	0	0	0
移行先ユーザ等(子孫移転先ユーザ)	0	0	2	6	224	0
移行先ユーザ等(子孫移転先ユーザ)	0	0	0	0	0	0
移行先ユーザ等(子孫移転先ユーザ)	0	0	1	3	24	83
移行先ユーザ等(子孫移転先ユーザ)	0	0	0	0	0	88
移行先ユーザ等(子孫移転先ユーザ)	0	0	0	0	0	0

①競馬データ分析用競馬データ 平均値(65536)									
モード	抽籤結果	有利区間位置(人)乗時)サブアップ							
	はずれ 65536	逃り1 65408	逃り2 66200	ベル 65203	逃り 52785	スイク 63448	逃り 0	逃り 0	逃り 0
下記以外	逃馬 (今回選抜)	0	0	0	128	0	0	0	0
	逃馬 (次回選抜)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
	非逃馬	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
チャンスモード	逃馬 (今回選抜)	0	0	0	384	0	0	0	0
	逃馬 (次回選抜)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
	非逃馬	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
終了Aモード	逃馬 (今回選抜)	0	0	0	0	0	0	0	0
	逃馬 (次回選抜)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
	非逃馬	65536	62636	69538	59536	61440	52736	0	0
保障モード	逃馬 (今回選抜)	0	0	0	3000	0	0	0	0
天国モード	逃馬 (今回選抜)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536
天国モード	逃馬 (今回選抜)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

[illegible]

【 図 1 0 6 】

[illegible]

30

40

【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
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 2枚ベット	ボーナス状態 3枚ベット	ボーナス 枚数	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	0	5536	—
1	F 2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F 3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F リプレイA	3000	3000	0	REP64~73
4	F リプレイB	3000	3000	0	REP64~72
5	F チェリー	2000	2000	0	REP28.57~63.72
6	C 確定チェリー	326	326	0	REP02.03.07~14.28~56.72
7	F 中継チェリー	326	326	0	REP02.03.07~27.72
8	C リーチ目	326	326	0	REP01~14.72
9	F チェリー	1030	1030	0	F RU08~12
10	F ベル123A1	1931	2147	0	F RU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
11	F ベル123A2	1931	2147	0	F RU01.02.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
12	F ベル123B1	1931	2147	0	F RU01.02.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
13	F ベル123B2	1931	2147	0	F RU03.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
14	F ベル132A1	1931	2147	0	F RU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104
15	F ベル132A2	1931	2147	0	F RU01.02.22.23.34.1.68.69.73.74.101.102
16	F ベル132B1	1931	2147	0	F RU03.13.14.22.29.48.51.52.60.103.104
17	F ベル132B2	1931	2147	0	F RU01.02.23.25.30.41.68.69.73.74.101.102
18	F ベル213A1	1931	2147	0	F RU04.16.17.24.42.84.85.107.108
19	F ベル213A2	1931	2147	0	F RU04.20.21.26.40.79.80.105.106
20	F ベル213B1	1931	2147	0	F RU04.16.20.21.24.84.85.107.108
21	F ベル213B2	1931	2147	0	F RU04.17.26.40.42.79.80.105.106
22	F ベル231A1	1931	2147	0	F RU05.18.27.28.43.88.89.111.112
23	F ベル231A2	1931	2147	0	F RU05.31.33~35.91.92.109.110
24	F ベル231B1	1931	2147	0	F RU05.18.33~35.88.89.111.112
25	F ベル231B2	1931	2147	0	F RU05.27.28.31.43.91.92.109.110
26	F ベル312A1	1931	2147	0	F RU06.46.47.65.76.83.90.113.114
27	F ベル312A2	1931	2147	0	F RU06.61.62.66.71.77.81.115.116
28	F ベル312B1	1931	2147	0	F RU06.47.65.71.76.83.90.114.115
29	F ベル312B2	1931	2147	0	F RU06.46.61.62.66.77.78.113.116
30	F ベル321A1	1931	2147	0	F RU07.50.63.70.72.86.87.95.96
31	F ベル321A2	1931	2147	0	F RU07.45.49.59.67.81.82.93.94
32	F ベル321B1	1931	2147	0	F RU07.45.63.67.72.86.87.95.96
33	F ベル321B2	1931	2147	0	F RU07.49.50.59.70.81.82.93.94
34	F RB後8枚	0	0	10000	F RU01~116
35	F RB後1枚	0	0	50000	F RU13~120

※非フラグ間のときの抽籤額。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	—	—
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C 3BB	—	0(3BB)
—	—	—		00001000	—	—	—	—
—	—	—		00010000	—	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—	—
リプレイ	ベル	リプレイ		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	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	2	00001000	REP04	C リーチ目3	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		01000000	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		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	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00010000	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		00100000	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	3	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 中フ1+1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C 中フ1+2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー		00000001	REP17	C 中フ1+3	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C 中フ1+2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00001000	REP19	C 中フ2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C 中フ1+4	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C 中フ1+4.2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP22	C 中フ1+3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー		10000000	REP23	C 中フ1+4	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	4	00000001	REP24	C 中フ1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP25	C 中フ1.5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	リプレイ		00000100	REP26	C 中フ1.5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00001000	REP27	C 中フ1+4.2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP28	C 中フ1+4.3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー		10000000	REP29	C 中フ1+5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00000001	REP30	C 中フ1+5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	チェリー		00000010	REP31	C 中フ1+6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		01000000	REP32	C 中フ1+KB2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		10000000	REP33	C 中フ1+KB2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	5	00000001	REP34	C 中フ1+KB2.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		00000010	REP35	C 中フ1+KB2.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		00000100	REP36	C 中フ1+KB2.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		01000000	REP37	C 中フ1+KB2.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		10000000	REP38	C 中フ1+KB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		00000001	REP39	C 中フ1+KB2.8	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		00000010	REP40	C 中フ1+KB2.9	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		01000000	REP41	C 中フ1+KB3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		10000000	REP42	C 中フ1+KB3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ		6	00000001	REP43	C 中フ1+KB3.3	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	00000010		REP44	C 中フ1+KB3.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	00000100		REP45	C 中フ1+KB3.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	01000000		REP46	C 中フ1+KB3.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	10000000		REP47	C 中フ1+KB3.7	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	00000001		REP48	C 中フ1+KB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	00000010		REP49	C 中フ1+KB2.8	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	01000000		REP50	C 中フ1+KB2.9	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	10000000		REP51	C 中フ1+KB3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	リプレイ	7		00010000	REP44	C 中フ1+3.2	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00010000	REP45	C 中フ1+3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		01000000	REP46	C 中フ1+3.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		10000000	REP47	C 中フ1+3.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		00010000	REP48	C 中フ1+3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP49	C 中フ1+3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		00010000	REP48	C 中フ1+3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		00010000	REP48	C 中フ1+3.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		00010000	REP48	C 中フ1+3.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C 中フ1+3.6	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 確定フ5.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C 確定フ5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C 確定フ5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C 確定フ5.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00100000	REP53	C 確定フ5.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C 確定フ5.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C 確定フ6.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C 確定フ6.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ		00000001	REP57	C フ1KB1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C フ1KB1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	9	00000100	REP59	C フ2KB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C フ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C フ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C フ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C フ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C BT17.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C BT17.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C BT17.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C BT17.4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C BT17.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C BT17.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C BT17.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C BT17.4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		01000000	REP72	C 中役F	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル		00000001	REP73	C CUV7	0(再遊技)	0(再遊技)
—	—	—		11	00000010	—	—	—
—	—	—	00001000		—	—	—	—
—	—	—	00010000		—	—	—	—
—	—	—	00100000		—	—	—	—
—	—	—	01000000		—	—	—	—
—	—	—	10000000		—	—	—	—
リプレイ	チェリー	チェリー	00000001		FRU01	C TP-A1.1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー	00000010		FRU02	C TP-A1.2	2	8
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000100		FRU03	C CD-A1	2	8
ベル	ベル	ベル	00001000		FRU04	C CD-A1	2	8
ベル	ベル	チェリー	00100000	FRU05	C CD-A1	2	8	
スイカ	ベル	リプレイ	00100000	FRU06	C MT-A1	2	8	
スイカ	リプレイ	リプレイ	01000000	FRU07	C BT-A1	2	8	
ベル	チェリー	BAR	10000000	FRU08	C 2.4KB1.1	1	1	
ベル	スイカ	BAR	00000001	FRU09	C 2.4KB1.2	1	1	
ベル	スイカ	白ブランク2	00000100	FRU10	C 2.4KB1.3	2	3	
ベル	スイカ	黄ブランク	00001000	FRU11	C 2.4KB1.2	2	3	
黄ブランク	白ブランク1	赤7	13	00010000	FRU12	C 右一役1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		00100000	FRU13	C 右一役2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU14	C 右一役3	—	—
黄ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU15	C 右一役4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7		00000001	FRU17	C 右一役5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C 右一役6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C 右一役7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C 右一役8.1	1	1
BAR	BAR	赤7		00000000	FRU21	C 右一役8.2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C 右一役9	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ	01000000	FRU23	C 右一役10	1	1	
赤ブランク	白ブランク2	スイカ	10000000	FRU24	C 右一役11	1	1	

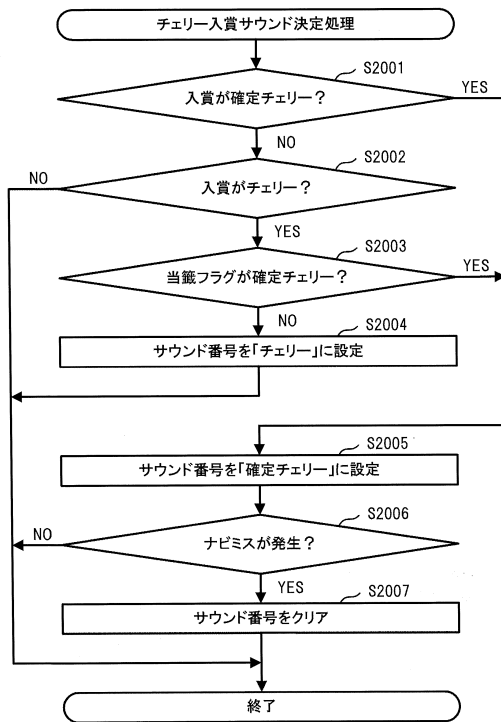
【 図 1 1 2 】

契約組合セグメント(その4)			表層役			払出等	
契約の組合せ			デマ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
左リール	中リール	右リール					
リプレイ	黄フラック	BAR	00000001	FRU8	C 左一-枚3	1	1
リプレイ	白フラック2	BAR	00000010	FRU82	C 左一-枚3-2	1	1
リプレイ	BAR	BAR	00000010	FRU83	C 左一-枚4	1	1
リプレイ	BAR	白フラック	00000100	FRU84	C 左一-枚5	1	1
リプレイ	白フラック1	白フラック1	00011000	FRU85	C 左一-枚5-2	1	1
リプレイ	BAR	黄フラック	00100000	FRU86	C 左一-枚6	1	1
リプレイ	白フラック1	黄フラック	01000000	FRU87	C 左一-枚6-2	1	1
リプレイ	BAR	白フラック1	10000000	FRU88	C 左一-枚7	1	1
リプレイ	白フラック1	白フラック1	00000001	FRU89	C 左一-枚7-2	1	1
リプレイ	白フラック1	BAR	00000010	FRU90	C 左一-枚8	1	1
リプレイ	黄フラック	白フラック2	00000100	FRU91	C 左一-枚9	1	1
リプレイ	白フラック2	白フラック2	00001000	FRU92	C 左一-枚9-2	1	1
ベル	BAR	リプレイ	00010000	FRU93	C 通n+1-枚1	1	1
ベル	黄フラック	リプレイ	00100000	FRU94	C 通n+1-枚1-2	1	1
ベル	白フラック2	リプレイ	01000000	FRU95	C 通n+1-枚2	1	1
ベル	白フラック1	リプレイ	00000000	FRU96	C 通n+1-枚2-2	1	1
リプレイ	黄フラック	ベル	00000001	FRU97	C n+1-枚1	1	1
リプレイ	白フラック2	ベル	00000010	FRU98	C n+1-枚1-2	1	1
リプレイ	BAR	ベル	00000100	FRU99	C n+1-枚2	1	1
リプレイ	白フラック1	ベル	00001000	FRU100	C n+1-枚2-2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄フラック	00010000	FRU101	C 通一-枚1	1	1
リプレイ	リプレイ	白フラック2	00100000	FRU102	C 通一-枚1-2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR	01000000	FRU103	C 通一-枚1	1	1
リプレイ	リプレイ	白フラック1	10000000	FRU104	C 通一-枚2	1	1
黄フラック	ベル	リプレイ	00000001	FRU105	C 中右一-枚1	1	1
白フラック2	リプレイ	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
赤フラック	ベル	リプレイ	00001000	FRU108	C 中右一-枚2-2	1	1
ベル	ベル	白フラック1	00010000	FRU109	C 中左一-枚1	1	1
ベル	ベル	黄フラック	00100000	FRU110	C 中左一-枚1-2	1	1
ベル	リプレイ	BAR	01000000	FRU111	C 中左一-枚2	1	1
ベル	ベル	白フラック2	10000000	FRU112	C 通一-枚1	1	1
白フラック2	リプレイ	リプレイ	00000001	FRU113	C 通一-枚1-2	1	1
黄フラック	リプレイ	リプレイ	00000010	FRU114	C 通一-枚2	1	1
赤フラック	リプレイ	リプレイ	00000100	FRU115	C 通一-枚3	1	1
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00001000	FRU116	C 通一-枚4	1	1
赤7	赤7	赤7	00010000	FRU117	C 8B-一枚	—	—
ベル	赤7	赤7	00100000	FRU118	C 8B-一枚2	—	—
ベル	ベル	赤7	01000000	FRU119	C 8B-一枚3	—	—
赤	赤	赤7	10000000	FRU120	C 8B-一枚4	—	—

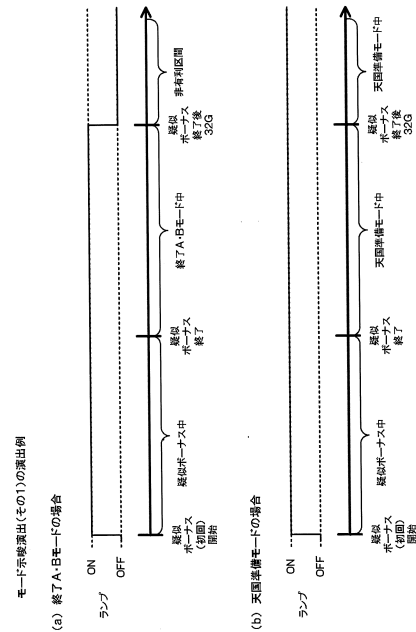
【 図 1 1 4 】

[illegible]

【 ㊦ 1 1 5 】



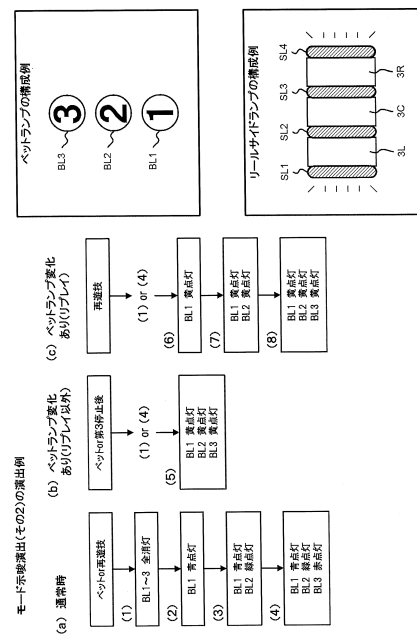
【 図 1 1 6 】



【 図 1 1 7 】

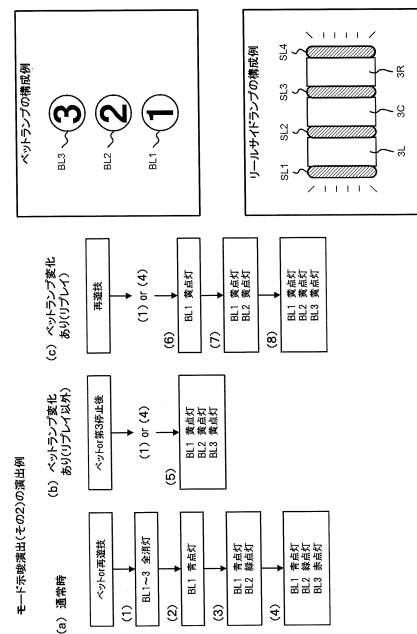
ネットランダム変化する抽籤テーブル(種数分母:32768)						
ゲーム数	有効な抽籤回数(入賞率)サツパツグ	抽籤結果	現在のモード			
			右記以外	通常中	天間準備	
1～500	はずれ	非当籤	32668	32668	32368	
		当籤	100	200	400	
		非当籤	32068	31368	30668	
		当籤	700	1400	2100	
501～	はずれ	非当籤	32768	32668	32568	
		当籤	0	100	200	
		非当籤	32668	32368	31968	
		当籤	100	400	800	

【 図 1 1 8 】

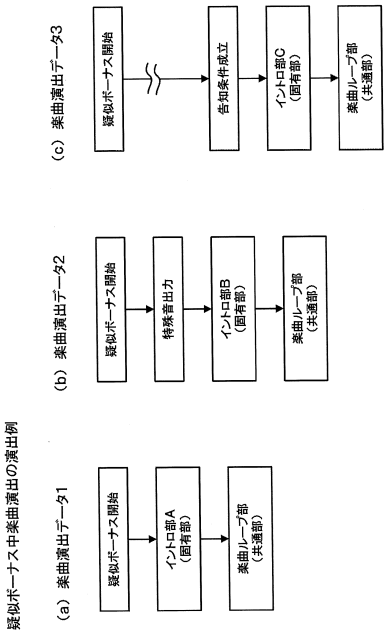


【 図 1 1 7 】

【 図 1 1 8 】



【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

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)
2BB作動中	赤	白(2BB入賞可)
3BBフラグ間	黄	青(3BB入賞不可)
3BB作動中	黄	橙(3BB入賞可)

10

20

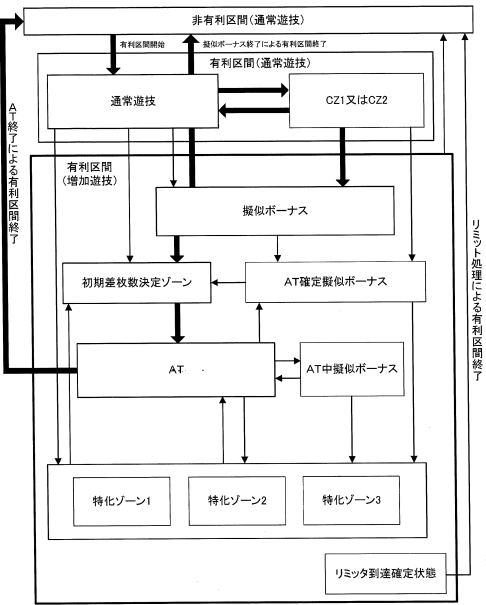
【図 1 2 1】

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 1 2 2】



30

40

50

【 図 1 2 3 】

【 図 1 2 4 】

[illegible]

図柄配置テーブル		左リール		センターリール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
17	星	19	星	19	星	18	星
18	リブ	18	スイカ	18	スイカ	18	ブラン
17	スイカ	17	リブ	17	リブ	17	ベル1
16	ベル1	16	ベル1	16	リブ	16	リブ
14	チェリー	15	チェリー	15	チェリー	15	チェリー
13	赤7	14	赤7	14	赤7	14	赤7
12	黒7	13	スイカ	13	スイカ	13	チェリー
11	スイカ	12	リブ	12	リブ	12	リブ
10	リブ	10	ベル1	11	リブ	11	リブ
9	チェリー	10	チェリー	10	チェリー	10	スイカ
8	白BAR	9	黒BAR	9	黒BAR	9	黒BAR
7	チェリー	8	ブランク	8	チェリー	8	チェリー
6	スイカ	7	リブ	7	リブ	7	リブ
5	ベル2	6	ベル1	6	ベル1	6	ベル1
4	リブ	5	チェリー	5	チェリー	5	スイカ
3	黒BAR	4	白BAR	4	白BAR	4	白BAR
2	ブランク	3	スイカ	3	チェリー	3	チェリー
1	スイカ	2	リブ	2	リブ	2	ベル1
0	ベル2	1	ベル1	1	ベル1	1	リブ
0	リブ	0	チェリー	0	チェリー	0	スイカ

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

10

20

【 図 1 2 5 】

【 図 1 2 6 】

[illegible]

前年目標テーブル (3)BB ZBET272期(ZBET)						
No.	品名	数量1	数量2	数量3	数量4	数量5
1	1号F				0	
2	2号F				0	
3	3号F	34500	34500	34500	34500	34500
4	4号F	3500	3500	3500	3500	3500
5	5号F	80	80	80	80	80
6	6号F	27456	27456	27456	27456	27456

(4)BB ZBET272期(ZBET)						
No.	品名	数量1	数量2	数量3	数量4	数量5
1	1号F	2922	2722	2689	2875	2841
2	2号F	7	7	9	8	8
3	3号F				0	
4	4号F	350	350	350	350	350
5	5号F	75	75	75	75	75
6	6号F	75	75	75	75	75
7	7号F	300	300			
8	8号F	700	800	820	840	870
9	9号F	1306	1200	1200	1200	1200
10	10号F	4000	4000	4000	4000	4000
11	11号F	3900	3900	3900	3900	3900
12	12号F	3900	3900	3900	3900	3900
13	13号F	3900	3900	3900	3900	3900
14	14号F	3900	3900	3900	3900	3900
15	15号F	3900	3900	3900	3900	3900
16	16号F	3900	3900	3900	3900	3900
17	17号F	3900	3900	3900	3900	3900
18	18号F	3900	3900	3900	3900	3900
19	19号F	3900	3900	3900	3900	3900
20	20号F	3900	3900	3900	3900	3900
21	21号F	3900	3900	3900	3900	3900
22	22号F	3900	3900	3900	3900	3900
23	23号F	9000	9000	9000	9000	9000
24	24号F					

30

40

50

【 図 1 3 2 】

10

【 図 1 3 4 】

20

【 図 1 3 4 】

3040

【 図 1 3 5 】

【 図 1 3 6 】

[illegible]

内部監視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)

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503	1504	1505	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	---

(2) 0020ETフラグ欄(30ET時)

[illegible]

【 図 1 3 7 】

【 図 1 3 8 】

内部当数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)

[illegible]

(2) 静マシタ時間(2日ほど)

[illegible]

(3) BB-28ETフラグメントとBB-30ETフラグメント(20ET時)

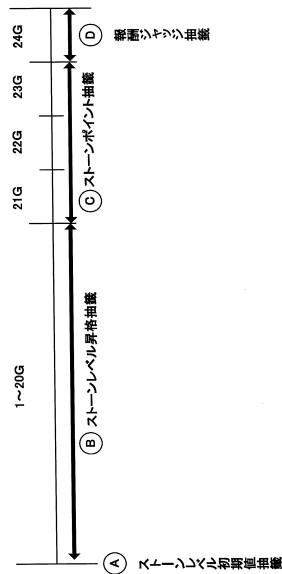
(9) 田舎の暮らし	1-1-3-2	2-1-1-3	2-2-3-1	3-1-1-2	3-2-1-1	備考
1) はずれ	特に分らない	特に分らない	特に分らない	特に分らない	特に分らない	
2) 通学17	通学17人入	通学17人入	通学17人入	通学17人入	通学17人入	
3) F入	スィカ入	スィカ入	スィカ入	スィカ入	スィカ入	
4) 生活10倍	1枚入	1枚入	1枚入	1枚入	1枚入	

(4) 001枚数中(39ET線)

(4) 1931年夏中(30分19秒)							
	1→2→3	1→3→2	2→1→3	2→3→1	3→1→2	3→2→1	備考
0	はずれ	特に分なし	特に分なし	特に分なし	特に分なし	特に分なし	
1	F 共通2枚入	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	7枚入賞	
2	F 共通3枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
3	4枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
4	5枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
5	6枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
6	7枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
7	8枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
8	9枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	
9	10枚入	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	3枚入賞	

[illegible]

【図 139】



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

10

20

【図 141】

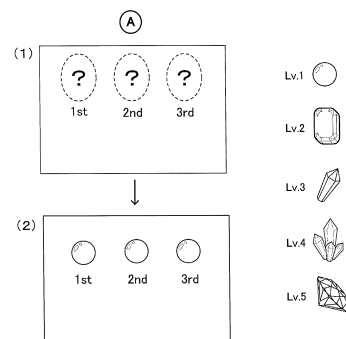
ストーンレベル初期値抽籤テーブル

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	0
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】

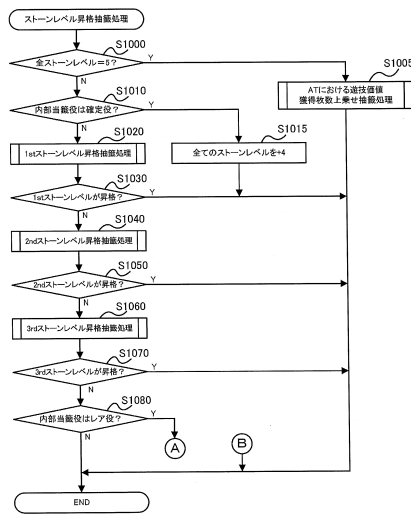


30

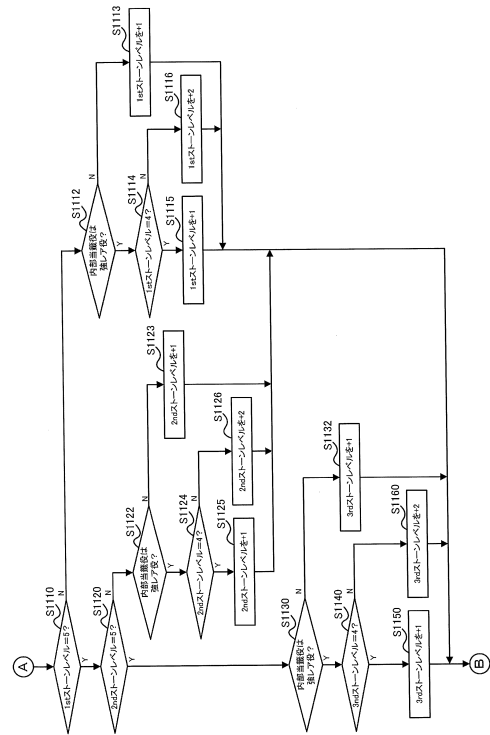
40

50

【 図 1 4 3 】



【図 1 4 4】



【 図 1 4 5 】

ストーンレベル昇格抽籤テーブル

Lv.1

	その他	スイカ/弱チビ	強チビ/チヤン目
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

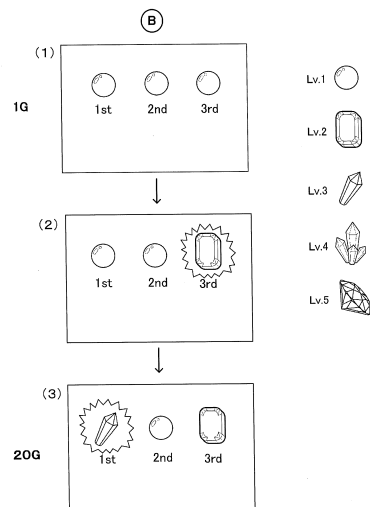
Lv.2

	その他	スイカ/弱チビ	強チビ/チヤン目
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/弱チビ	強チビ/チヤン目
0 Lv+0	254	240	192
1 Lv+1	2	16	56
2 Lv+2	0	0	0
3 Lv+3	0	0	0
4 Lv+4	0	0	0

【 図 1 4 6 】



【図 1 4 7】

ストーンポイント抽籤テーブル

Lv.1	ストーンポイント抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役or中チエ	
0 ポイント+0	240	0	0	0	0
1 ポイント+1	12	200	170	0	0
2 ポイント+2	4	58	86	0	0
3 ポイント+3	0	0	0	256	0

Lv.2	ストーンポイント抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役or中チエ	
0 ポイント+0	230	0	0	0	0
1 ポイント+1	28	258	220	0	0
2 ポイント+2	0	0	36	0	0
3 ポイント+3	0	0	0	256	0

Lv.3	ストーンポイント抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役or中チエ	
0 ポイント+0	146	0	0	0	0
1 ポイント+1	110	258	220	0	0
2 ポイント+2	0	0	36	0	0
3 ポイント+3	0	0	0	256	0

Lv.4	ストーンポイント抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役or中チエ	
0 ポイント+0	80	0	0	0	0
1 ポイント+1	196	190	128	0	0
2 ポイント+2	0	66	128	0	0
3 ポイント+3	0	0	0	256	0

Lv.5	ストーンポイント抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役or中チエ	
0 ポイント+0	0	0	0	0	0
1 ポイント+1	256	0	0	0	0
2 ポイント+2	0	256	0	0	0
3 ポイント+3	0	0	256	256	0

【図 1 4 8】

報酬抽籤テーブル

ストーンポイント0	報酬抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役	中チエ
0 非当せん	256	0	0	0	0
1 AT	0	256	188	0	0
2 AT+報酬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

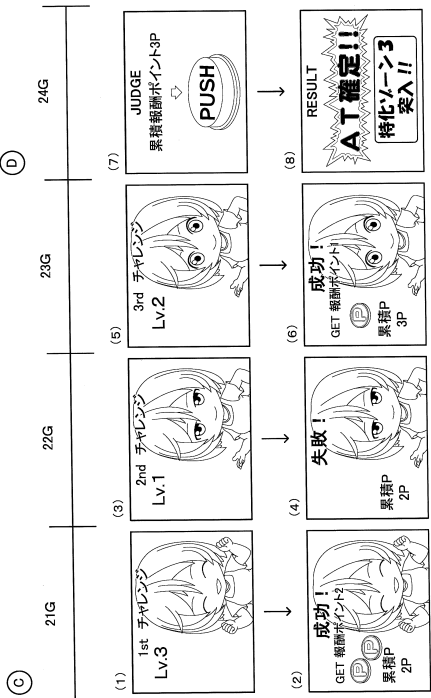
ストーンポイント0かつ ストーンレベルが全てLv1 (数減)	報酬抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役	中チエ
0 非当せん	190	0	0	0	0
1 AT	66	256	188	0	0
2 AT+報酬B	0	0	34	0	0
3 AT+特化1	0	0	34	190	0
4 AT+特化2	0	0	0	0	0
5 AT+特化3	0	0	0	66	256

ストーンポイント1	報酬抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役	中チエ
0 非当せん	0	0	0	0	0
1 AT	256	240	0	0	0
2 AT+報酬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	報酬抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役	中チエ
0 非当せん	0	0	0	0	0
1 AT	0	0	0	0	0
2 AT+報酬B	0	0	0	0	0
3 AT+特化1	0	128	256	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	報酬抽籤テーブル				
	その他	スライカor弱チエ	強チエorチャンス目	特殊役	中チエ
0 非当せん	0	0	0	0	0
1 AT	0	0	0	0	0
2 AT+報酬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 1 4 9】



【図 1 5 0】

高確移行抽籤テーブル

	弱チエ	強チエ or 特殊役 or 中チエ	チャンス目
0 非当籤	250	0	128
1 当籤	6	256	128

10

20

30

40

50

【図 1 5 1】

高確ゲーム数抽籤テーブル

	高確当籤時	高確かつ AT中疑似ボーナス以上当籤時
0 5～8G	0	42
1 9～12G	0	4
2 13～16G	256	208
3 17～20G	0	4

【図 1 5 2】

AT中疑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 疑似ボーナス	6	8	58	44	120	0
2 特化ゾーン1	0	8	58	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 疑似ボーナス	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 1 5 3】

AT中疑似ボーナス抽籤テーブル(超高確中)

	はずれ	通策リブ	押し連ベル 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確定疑似ボ+特化1	0	0	0	0	0	0
2 AT確定疑似ボ+特化2	14	112	14	224	128	0
3 AT確定疑似ボ+特化3	2	16	2	32	128	256

【図 1 5 4】

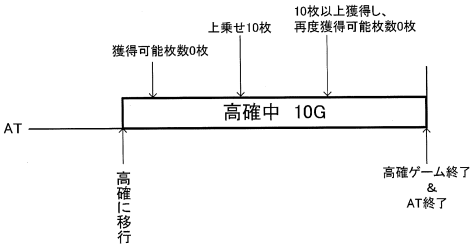
超高確移行抽籤テーブル

設定1,3	その他	スイカ
0 非当籤	240	0
1 当籤	16	256

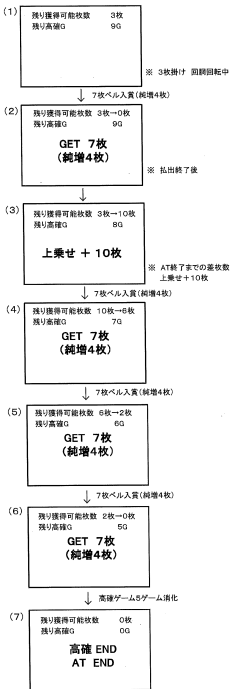
設定2,4,6	その他	スイカ
0 非当籤	250	0
1 当籤	6	256

設定5	その他	スイカ
0 非当籤	220	0
1 当籤	36	256

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

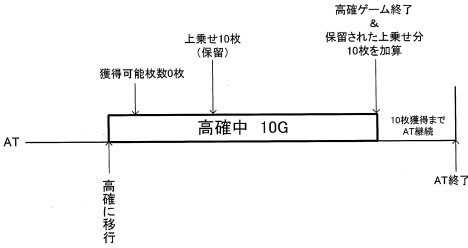
20

30

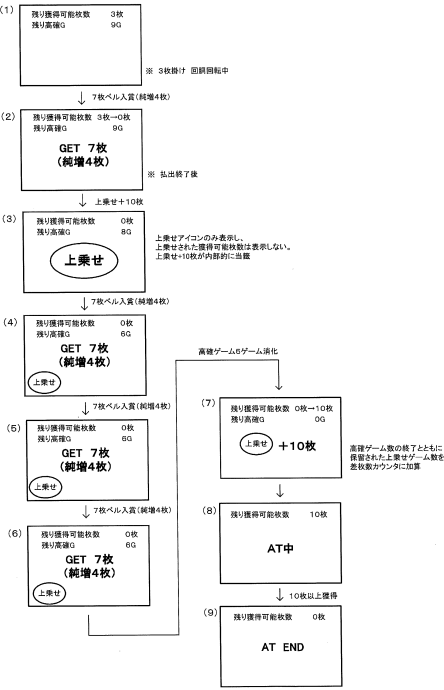
40

50

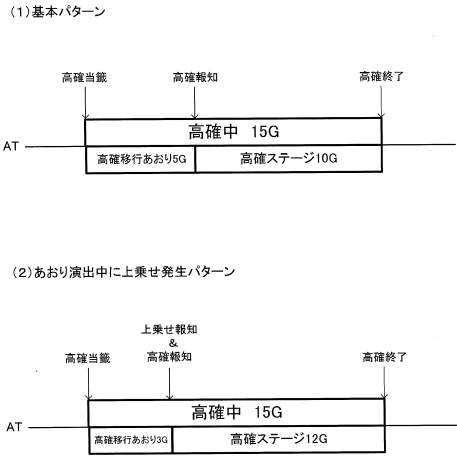
【図 1 5 7】



【図 1 5 8】



【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

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
	30	49	8	90	2	0
	50	99	2	8	90	0
	100	299	2	8	20	70
	300	2	8	10	70	10
1 (白)	1	29	30	60	10	0
	30	49	30	60	8	2
	50	99	5	15	30	50
	100	299	5	10	20	60
	300	0	0	10	70	10
2 (青)	1	29	—	10	80	10
	30	49	—	10	80	10
	50	99	—	10	70	20
	100	299	—	10	10	70
	300	—	2	8	70	20
3 (緑)	1	29	—	—	10	90
	30	49	—	—	10	90
	50	99	—	—	10	90
	100	299	—	—	10	70
	300	—	—	10	60	30
4 (赤)	1	29	—	—	—	90
	30	49	—	—	—	90
	50	99	—	—	—	70
	100	299	—	—	—	60
	300	—	—	—	50	50
5 (虹)	1	29	—	—	—	—
	30	49	—	—	—	—
	50	99	—	—	—	—
	100	299	—	—	—	—
	300	—	—	—	—	—

10

20

30

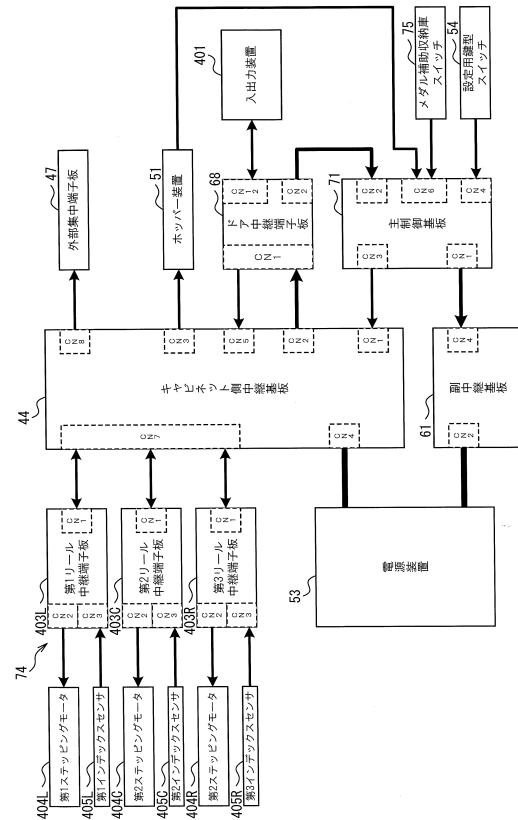
40

50

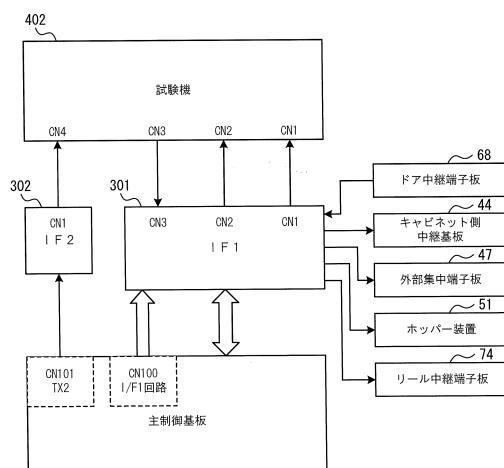
【 ㊦ 1 6 1 】

復帰手順示唆表示				停止ボタンの色		液晶表示				
番号	状態	表紙方法	B B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成立立遊技)					(待機中)	○		
3		3枚					(組入)	○		
4		可 (BB_3BET成立立遊技)					(「」)	○		
5	2枚 B B フグ閉	2枚	不可				引き継ぎ 演出	(待機中)	3枚掛け できます	×
6	3枚	不可								
7	2枚	不可								
8	3枚	不可								
9	3枚	可	可							
10	B B作動中	3枚	-			(待機中)	×			
11	ラムクア	-	-			2枚掛けができます	-	-		

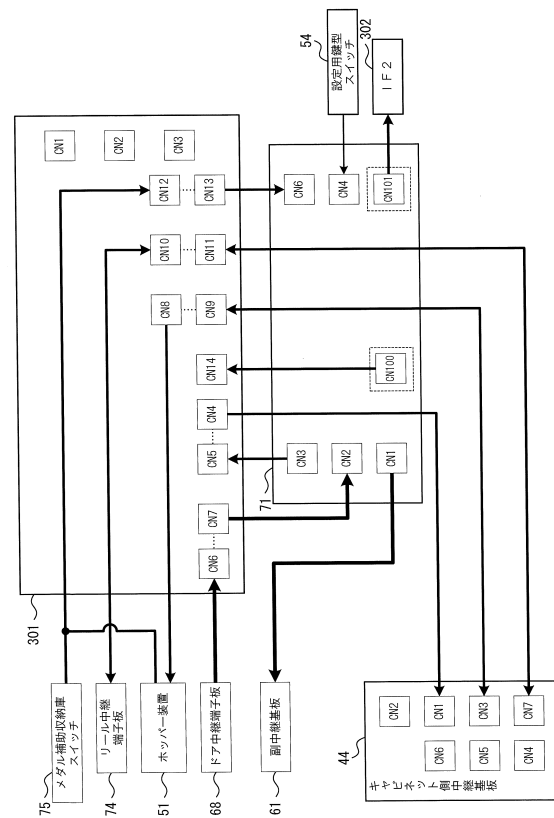
【 図 1 6 2 】



【 図 1 6 3 】



【 図 1 6 4 】



【図 1 6 5】

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 1 6 6】

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 1 6 7】

IF1⇔主制御基板	
CN5	
PIN番	信号名
1	D C+1 2 V
2	D C+5 V
3	V r a m+
4	シリアル信号1
5	マイク出力装置ドライバ1信号
6	マイク出力装置ドライバ2信号
7	GND
8	GND
9	D C+1 2 V
10	マイク投入信号
11	マイク出力信号
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 1 6 8】

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	D C+1 2 V
2	D C+5 V
3	V r a m+
4	シリアル信号1
5	マイク出力装置ドライバ1信号
6	マイク出力装置ドライバ2信号
7	GND
8	GND
9	D C+1 2 V
10	マイク投入信号<外端遊技マイク投入信号>
11	マイク出力信号<外端遊技マイク出力信号>
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

10

【図 1 6 9】

IF1⇔キャビネット側中継基板	
CN9	
PIN番	信号名
1	マイク出力装置ドライバ1信号<払い出し要求信号>
2	マイク出力装置ドライバ2信号

【図 1 7 0】

IF1⇔ホッパー装置	
CN8	
PIN番	信号名
1	マイク出力装置ドライバ1信号<払い出し要求信号>
2	マイク出力装置ドライバ2信号

20

30

40

50

【図 1 7 1】

IF1⇔キャビネット側中継基板

CNT1	
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	D C+5 V
6	G N D
7	モータインテックス信号0<第1リールインテックス信号>
8	G N D
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	D C+5 V
14	G N D
15	モータインテックス信号1<第2リールインテックス信号>
16	G N D
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	D C+5 V
22	G N D
23	モータインテックス信号2<第3リールインテックス信号>
24	G N D

【図 1 7 2】

IF1⇔リール中継端子板

CNT0	
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	D C+5 V
6	G N D
7	モータインテックス信号0<第1リールインテックス信号>
8	G N D
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	D C+5 V
14	G N D
15	モータインテックス信号1<第2リールインテックス信号>
16	G N D
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	D C+5 V
22	G N D
23	モータインテックス信号2<第3リールインテックス信号>
24	G N D

10

20

【図 1 7 3】

IF1⇔ホッパー装置及びメダル補助収納庫スイッチ

CNT2	
PIN番	信号名
1	G N D
2	メダル補助収納庫スイッチ信号
3	D C+5 V
4	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>
5	G N D

【図 1 7 4】

IF1⇔主制御基板

CNT3	
PIN番	信号名
1	G N D
2	メダル補助収納庫スイッチ信号
3	D C+5 V
4	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>
5	G N D

30

40

50

【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 2V1信号<第1リ-ホストップ 可能2V> 信号>
18	停止ホ 2V2信号<第2リ-ホストップ 可能2V> 信号>
19	停止ホ 2V3信号<第3リ-ホストップ 可能2V> 信号>
20	NC
21	投入要求2V1 信号
22	3V1可能2V1 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2V1 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-ホストップ 可能2V1 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-ホストップ 2V2信号
16	NC(第3リ-ホストップ 2V3信号)
17	外遊技2V1 投入信号
18	外遊技2V1 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2信号又は再遊技状態識別信号2
25	条件装置3信号又は再遊技状態識別信号3
26	条件装置4信号又は再遊技状態識別信号4
27	条件装置5信号又は再遊技状態識別信号5
28	条件装置6信号又は再遊技状態識別信号6
29	NC
30	NC
31	NC
32	GND
33	GND
34	NC
35	NC
36	3V1可能2V1 信号
37	第一種特別役物中信号
38	第一種特別役物中信号
39	再遊技中信号
40	NC
41	第1リ-ホストップ 可能2V1 信号
42	第3リ-ホストップ 可能2V1 信号
43	NC(第5リ-ホストップ 可能2V1 信号)
44	GND
45	GND
46	NC
47	払い出し2V1信号
48	第1リ-ホストップ 2V2信号
49	第3リ-ホストップ 2V3信号
50	NC(第5リ-ホストップ 2V4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

10

20

【図 177】

IF1⇔試験機	
CN2	
PIN番	信号名
1	NC
2	第1リ-ホストップ 2V1 モニタ相A信号
3	第1リ-ホストップ 2V1 モニタ相B反転信号
4	第2リ-ホストップ 2V2 モニタ相A信号
5	第2リ-ホストップ 2V2 モニタ相B反転信号
6	第3リ-ホストップ 2V3 モニタ相A信号
7	第3リ-ホストップ 2V3 モニタ相B反転信号
8	NC(第4リ-ホストップ 2V4 モニタ相A信号)
9	NC(第4リ-ホストップ 2V4 モニタ相B反転信号)
10	GND
11	GND
12	NC
13	NC(第5リ-ホストップ 2V5 モニタ相A信号)
14	NC(第5リ-ホストップ 2V5 モニタ相B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-ホストップ 2V1 モニタ相B信号
37	第1リ-ホストップ 2V1 モニタ相B反転信号
38	第2リ-ホストップ 2V2 モニタ相B信号
39	第2リ-ホストップ 2V2 モニタ相B反転信号
40	第3リ-ホストップ 2V3 モニタ相B信号
41	第3リ-ホストップ 2V3 モニタ相B反転信号
42	NC(第4リ-ホストップ 2V4 モニタ相B信号)
43	NC(第4リ-ホストップ 2V4 モニタ相B反転信号)
44	GND
45	GND
46	NC
47	NC(第5リ-ホストップ 2V5 モニタ相B信号)
48	NC(第5リ-ホストップ 2V5 モニタ相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2V1付信号
14	第1リ-ホストップ 2V1付信号
15	第3リ-ホストップ 2V3付信号
16	NC(第5リ-ホストップ 2V5付信号)
17	打ち止め解除2V1付信号
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	2V1ホストップ 2V1付信号
48	第2リ-ホストップ 2V2付信号
49	NC(第4リ-ホストップ 2V4付信号)
50	払い出し2V1付信号
51	NC
52	投入解除2V1付信号
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

30

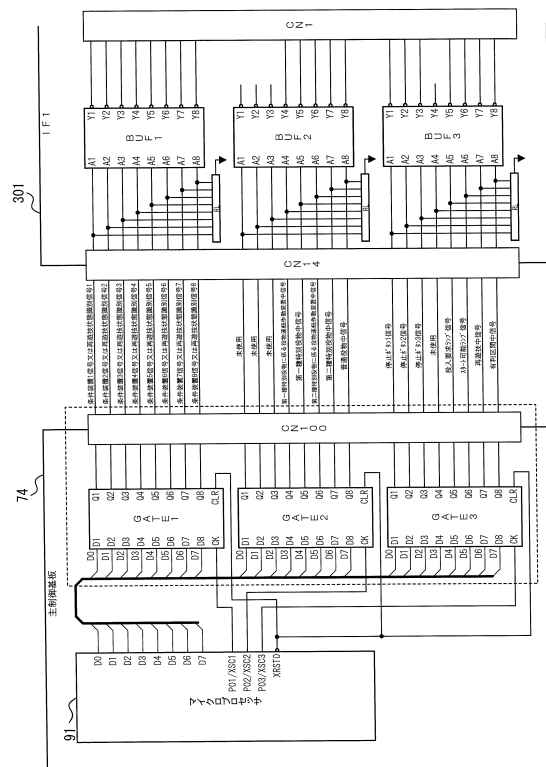
40

50

【図 179】

IF20試験機	ONT	信号名
1	NC	
2	停止実行位置信号E ₁ H0	
3	停止実行位置信号E ₁ H2	
4	停止実行位置信号E ₁ H4	
5	停止実行位置信号E ₁ H6	
6	停止実行位置信号E ₁ H8	
7	同調番号信号E ₁ H0	
8	同調番号信号E ₁ H2	
9	同調停止信号E ₁ H3	
10	GND	
11	GND	
12	NC	
13	(予備)	
14	(予備)	
15	遊技制御信号E ₁ H0	
16	遊技制御信号E ₁ H2	
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	NC	
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E ₁ H1	
37	停止実行位置信号E ₁ H3	
38	停止実行位置信号E ₁ H5	
39	停止実行位置信号E ₁ H7	
40	停止実行位置信号E ₁ H9	
41	同調番号信号E ₁ H1	
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E ₁ H1	
50	遊技制御信号E ₁ H3	
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	

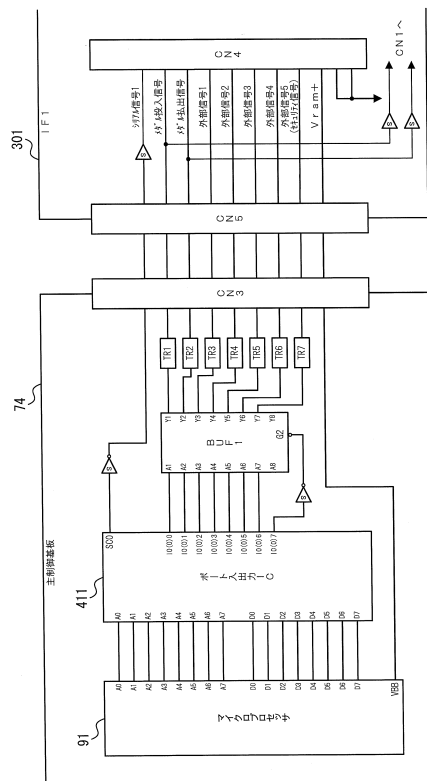
【図 180】



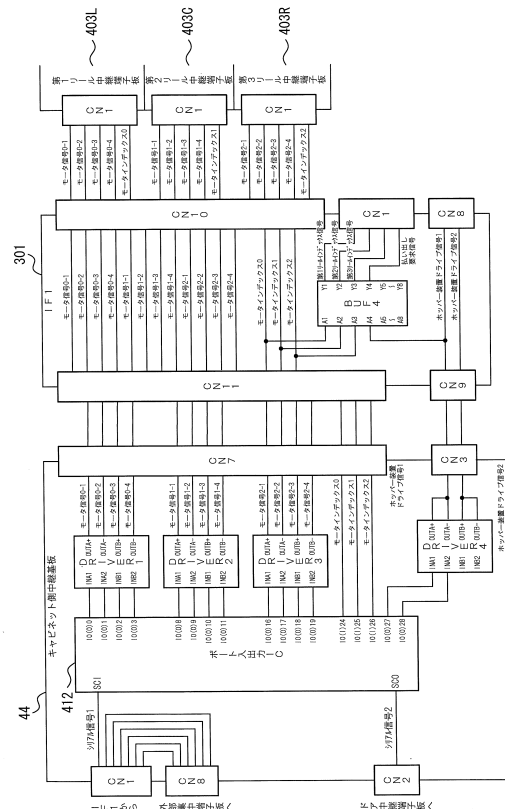
10

20

【図 181】



【図 182】

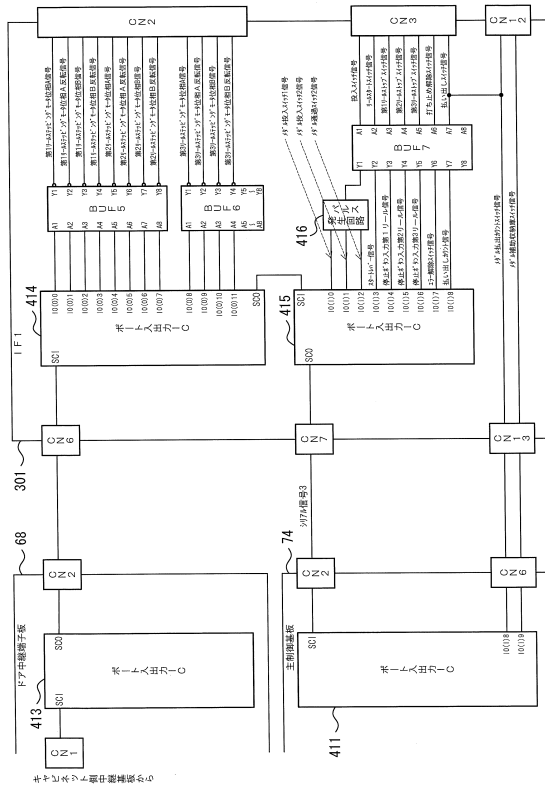


30

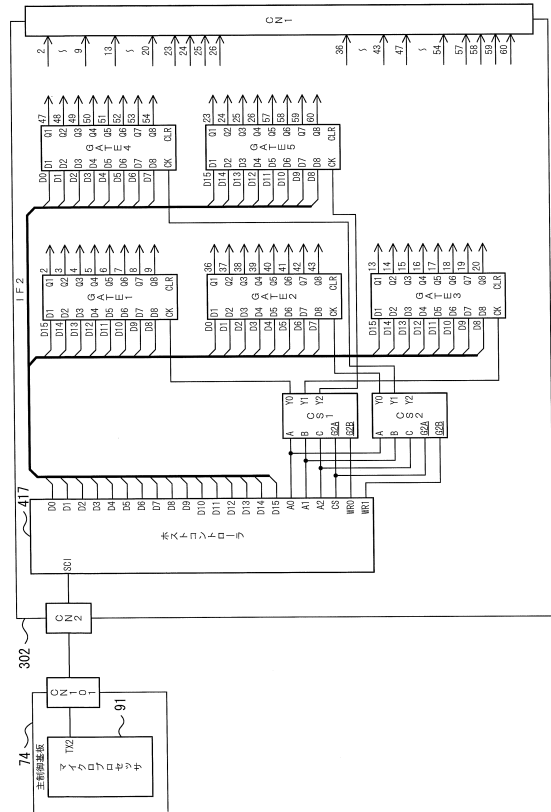
40

50

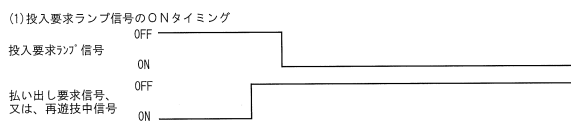
【図 183】



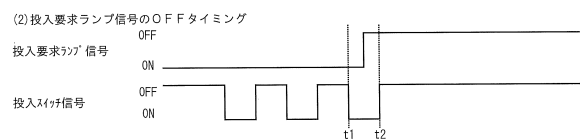
【図 184】



【図 185】



【図 186】



10

20

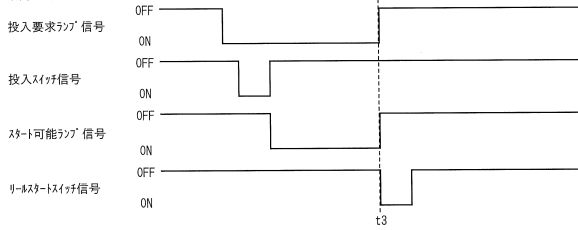
30

40

50

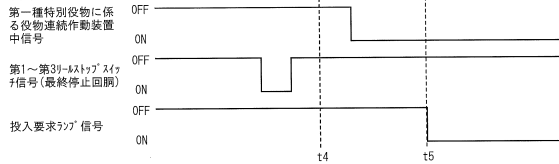
【図 187】

(2) 投入要求ランプ信号の OFF タイミング



【図 188】

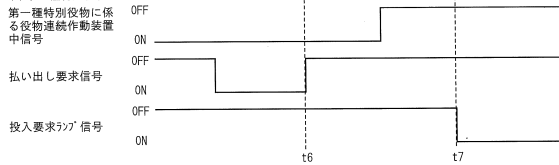
(3) 第一種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の ON タイミング



10

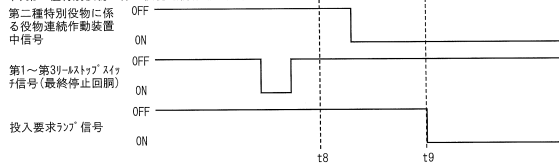
【図 189】

(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 190】

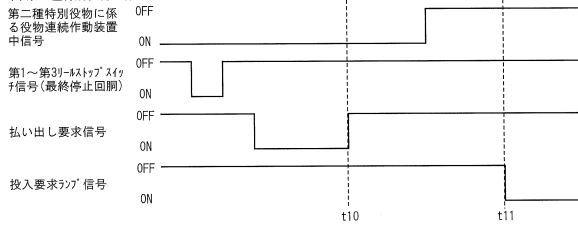
(5) 第二種特別役物に係る役物連続作動装置中信号の ON タイミング



20

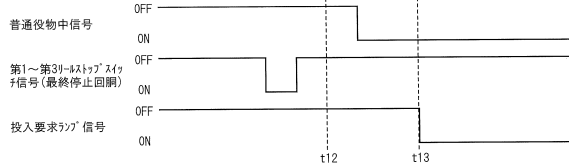
【図 191】

(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 192】

(7) 普通役物中信号の ON タイミング



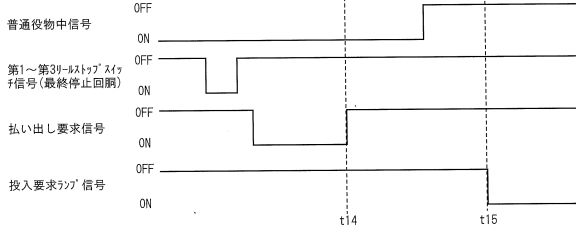
30

40

50

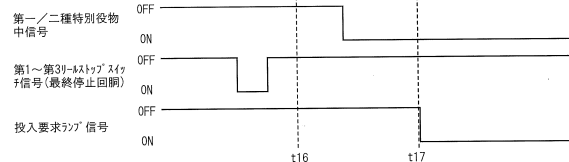
【図 193】

(8) 普通役物中信号の OFF タイミング



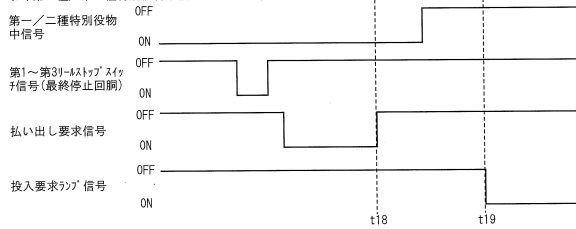
【図 194】

(9) 第一種／第二種特別役物中信号の ON タイミング

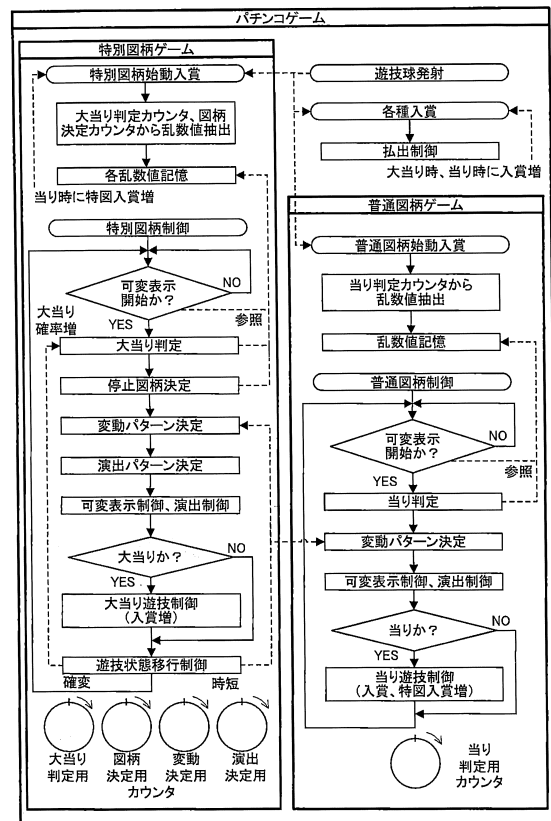


【図 195】

(10) 第一種／第二種特別役物中信号の OFF タイミング



【図 196】



10

20

30

40

50

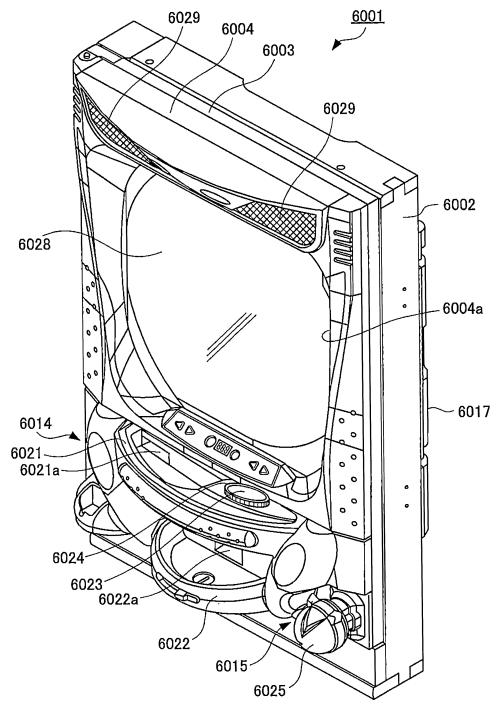
【図 197】

前半変動パターン	変動時間 (ms)	後半変動パターン	変動時間 (ms)
00H 無し	0	00H 低確変動1(4.0秒)	4000
01H 擬似1	11000	01H 低確変動2(8.0秒)	8000
02H 擬似2	32000	02H ノーマルリチはずれ	10000
03H 擬似3	50000	03H SPリチはずれ	40000
04H 擬似4	67000	04H チャンスタイム変動1(1.3秒)	1300
05H 特殊擬似1	50000	05H チャンスタイム変動2(3秒)	3000
06H 特殊擬似2	85000	06H チャンスタイム最終変動	20000
07H 特殊擬似3	120000	07H チャンスタイムハトルリチはずれ	65000
		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(3.0秒)	3000
		0AH 小当りラッシュ最終変動	19000
		0BH 小当りラッシュチャンスタイムハトルリチはずれ	80000
		0CH 小当りラッシュ小当りラッシュ用リチはずれ	42000
		0DH フレッシュ変動短尺	12500
		0EH フレッシュ変動中尺	16000
		0FH フレッシュ変動長尺	60000
		10H SPリチ当り	75000
		11H SPリチはずれ→SSPリチ当り	183000
		12H 通常変動→SSPリチ当り	114000
		13H 特殊変動	8000
		14H チャンスタイム序盤リチ当り	31000
		15H チャンスタイム序盤フレッシュ当り	42000
		16H チャンスタイムハトルリチ当り	94000
		17H チャンスタイムホタンフレッシュ当り	23000
		18H チャンスタイム最終変動用当り	30000
		19H チャンスタイムハトル放北後復活当り	91000
		1AH 小当りラッシュチャンスタイムハトルリチ当り	104000
		1BH 小当りラッシュ小当りラッシュ用リチ当り	58000
		1CH 小当りラッシュフレッシュを最終変動当り	31000
		1DH 小当りラッシュフレッシュ当り	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	変動パターン	
		前半	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2SP	01H ~ 02H	03H
	擬似3~擬似4SP	03H ~ 04H	03H
	特殊擬似1~3SP	05H ~ 07H	03H
	チャンスタイム通常変動	00H	04H ~ 08H
	チャンスタイムリチ	00H	07H
当り変動パターン	小当りラッシュ通常変動	00H	08H ~ 0AH
	小当りラッシュリチ	00H	08H ~ 0CH
	擬似1~擬似4当り	01H ~ 04H	10H ~ 12H
	擬似1~擬似4フレッシュ	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 18H 19H
	チャンスタイムフレッシュ	00H	15H 17H
	小当りラッシュ当り	00H	1AH ~ 1BH
	小当りラッシュフレッシュ	00H	1CH ~ 1DH

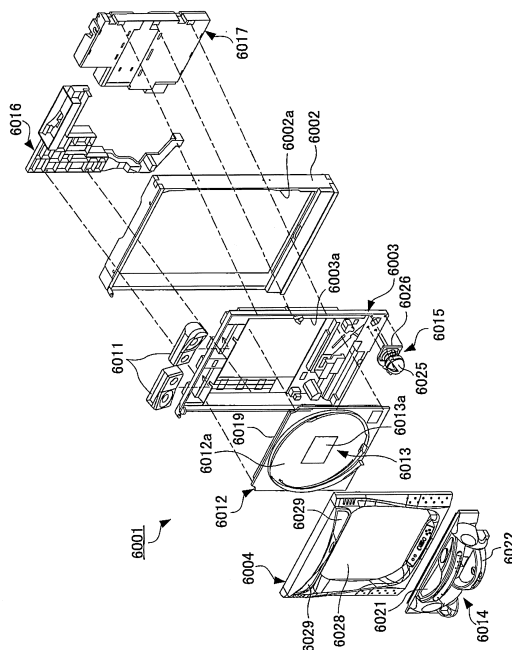
【図 198】



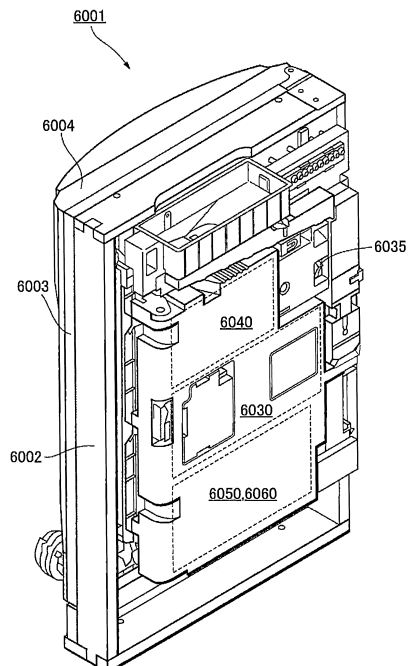
10

20

【図 199】



【図 200】

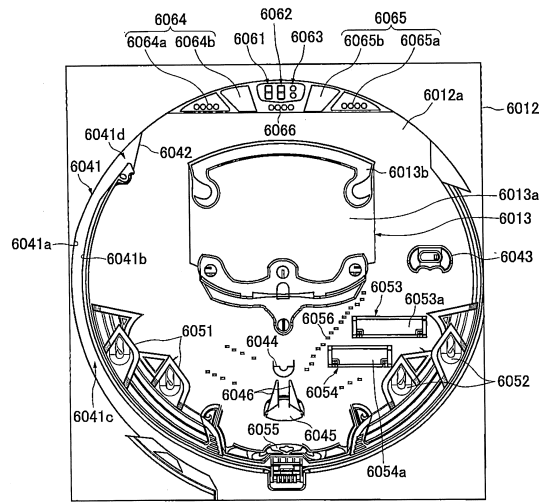


30

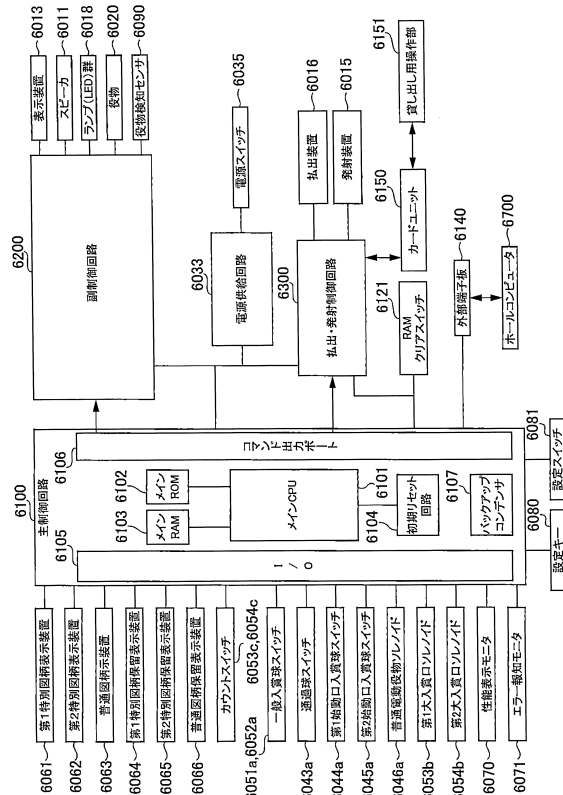
40

50

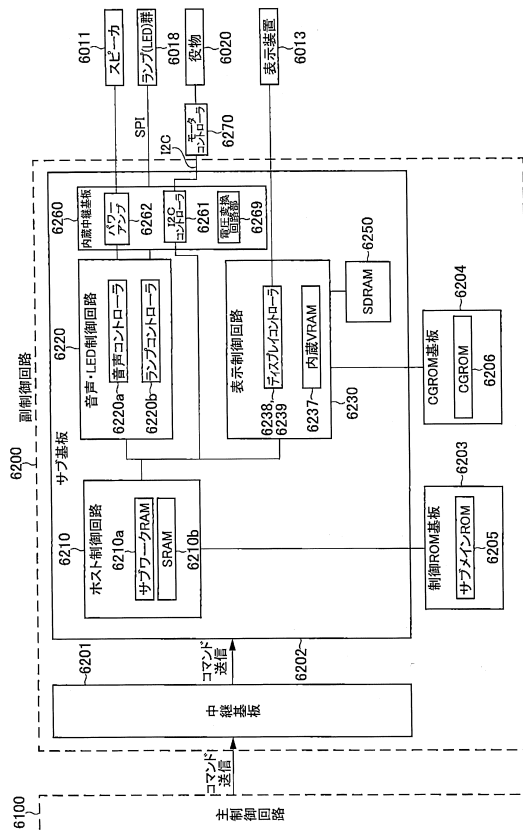
【図 201】



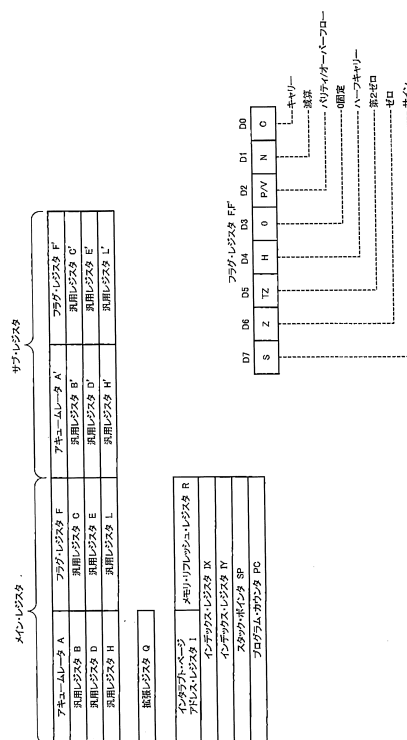
【図 202】



【図 203】



【図 204】



10

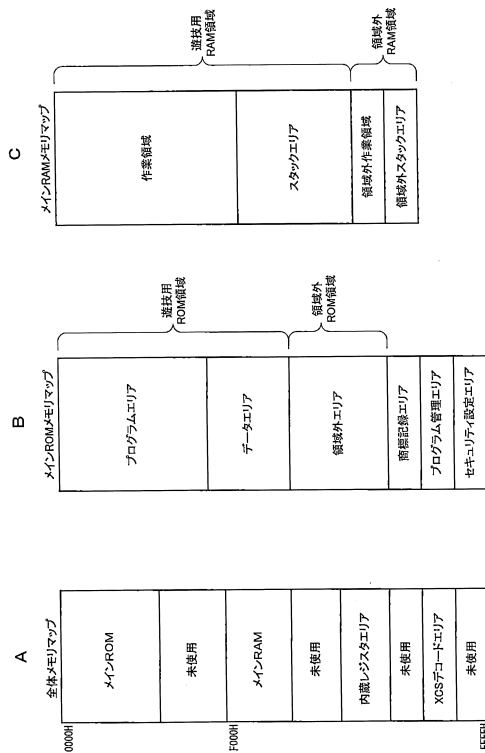
20

30

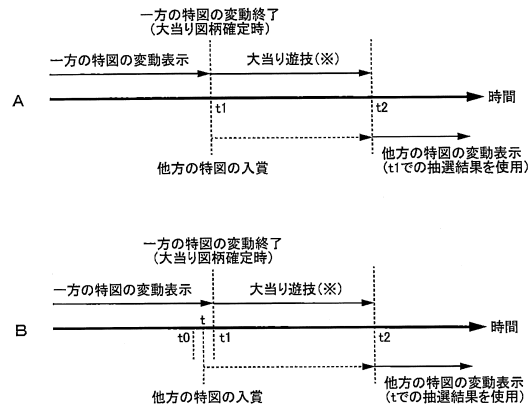
40

50

【図 205】



【図 206】



(※) 大当たり遊技終了後に確変遊技状態で電サポが付く場合には、電サポ期間終了時に他方の特図の変動開始

【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ム領域
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ト領域のアドレス)
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ト領域のアドレス)
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ム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>

10

20

30

40

50

【図 2 0 9】

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ム領域
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 2 1 0】

第2特別図柄関連定義テーブル

D_T2_XX00	EQU	\$	(第2特別図柄関連定義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ト領域のアドレス)
DB	.LOW.W_T2_XX06		(第2特別図柄保留記憶ライトポイント領域のアドレス)
DW	W_T2_YY08		<第2特別図柄待ち時間管理タイム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特別図柄関連定義テーブルの先頭アドレス>

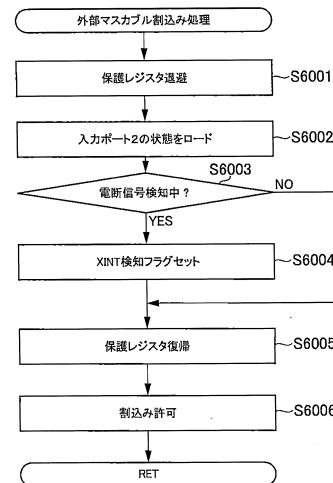
10

【図 2 1 1】

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ム領域
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_YY11	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_YY12	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_YY13	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 2 1 2】



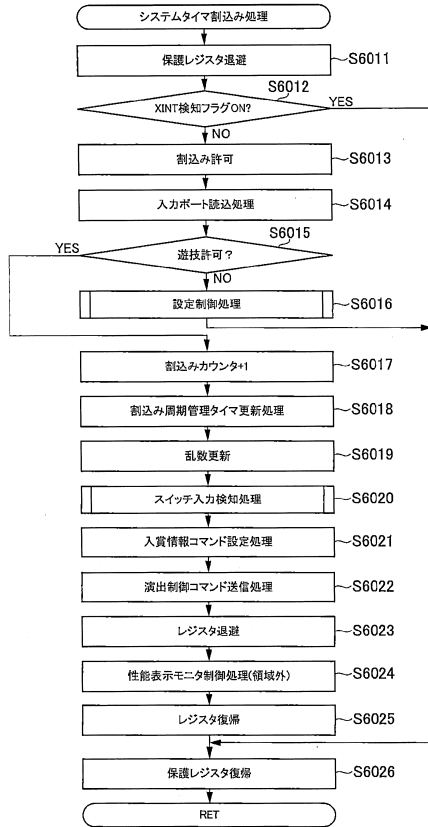
20

30

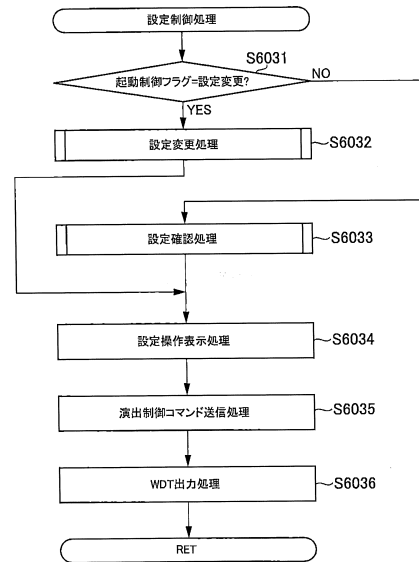
40

50

【図 2 1 3】



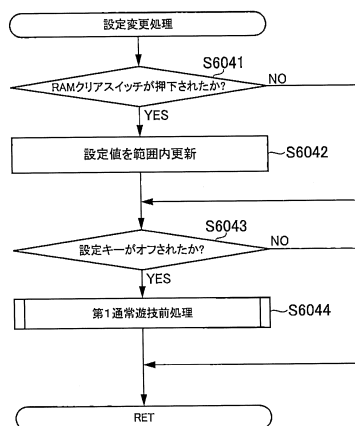
【図 2 1 4】



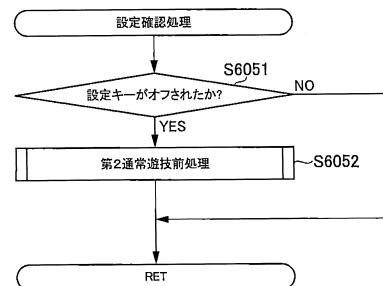
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

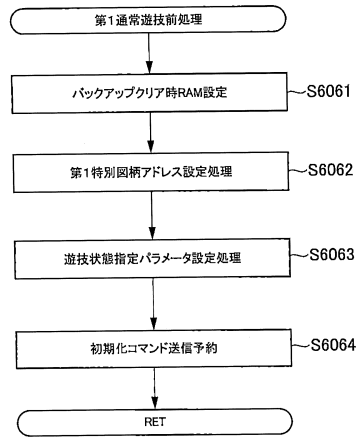


30

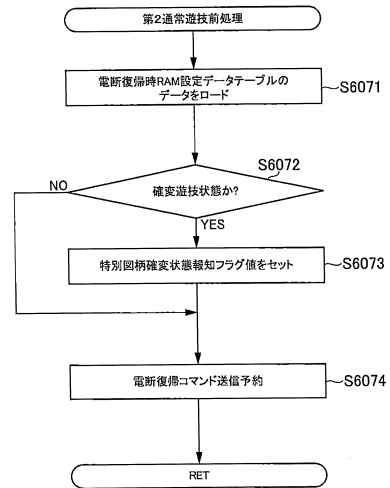
40

50

【図 2 1 7】



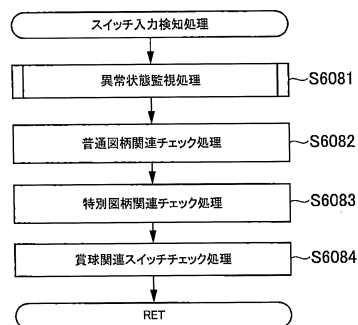
【図 2 1 8】



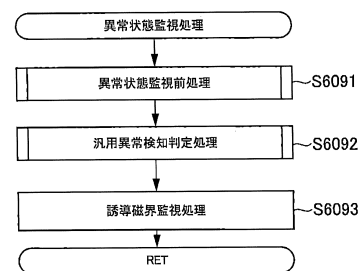
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

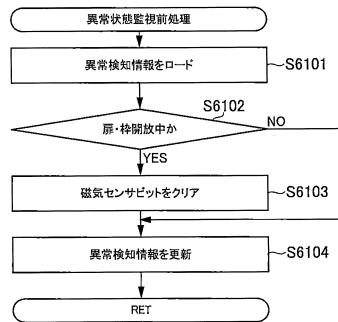


30

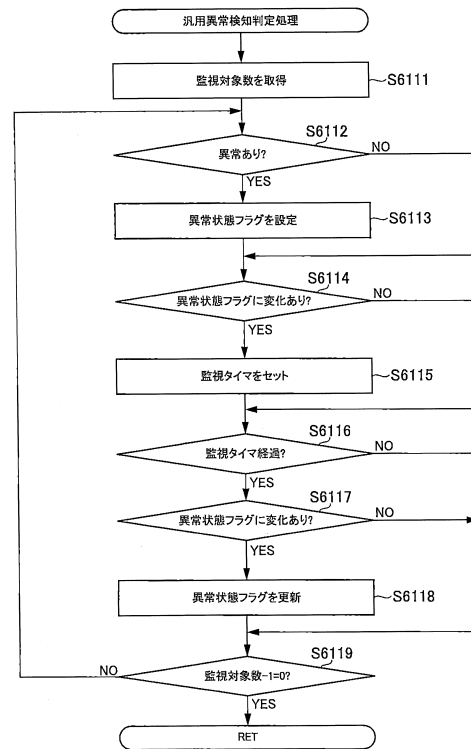
40

50

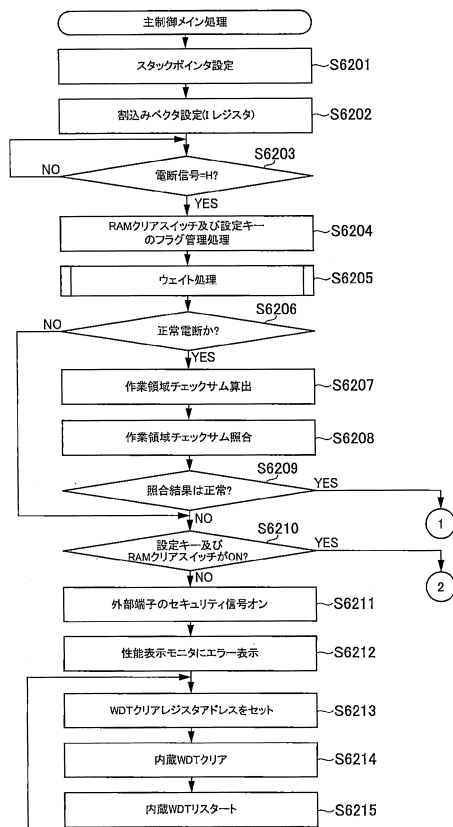
【図 2 2 1】



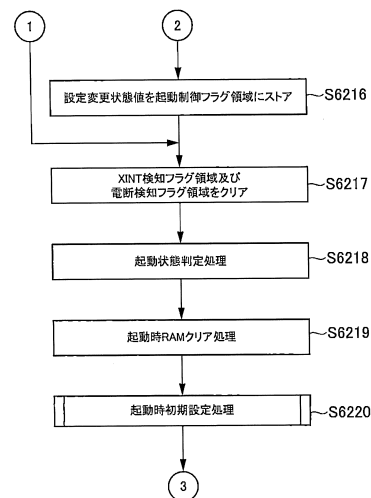
【図 2 2 2】



【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



10

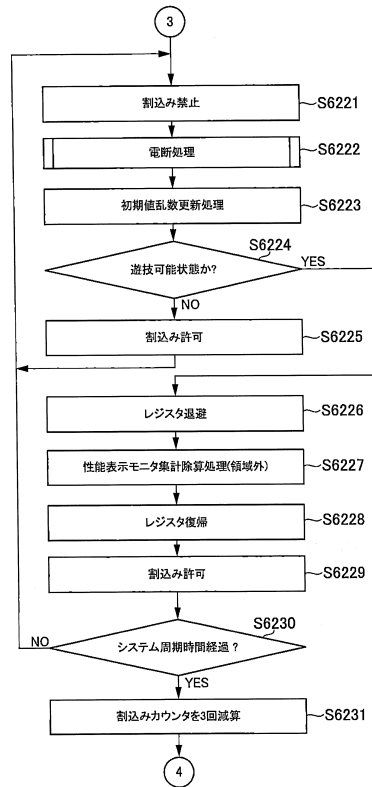
20

30

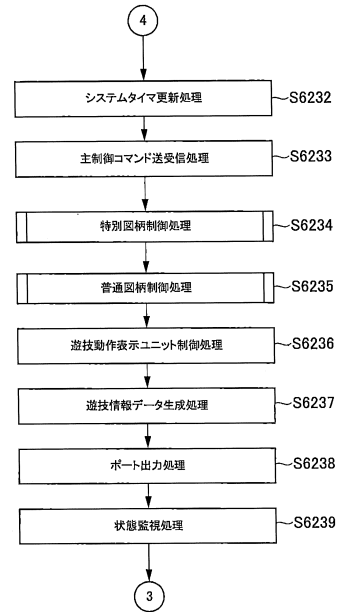
40

50

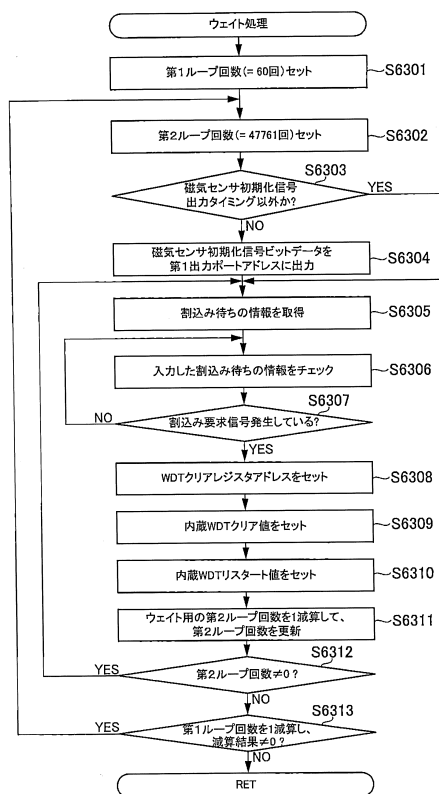
【図 2 2 5】



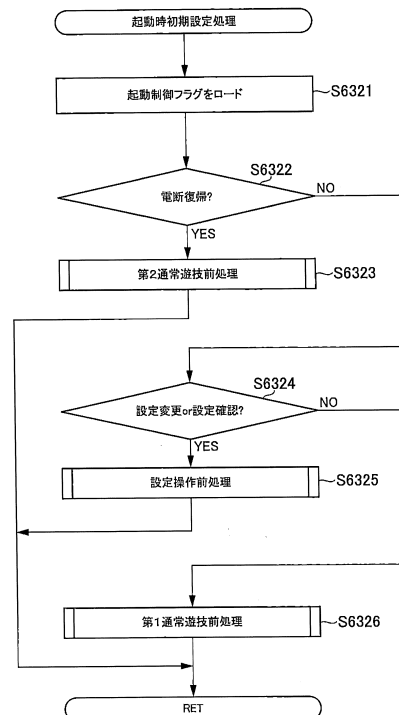
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



10

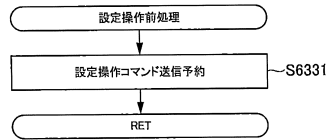
20

30

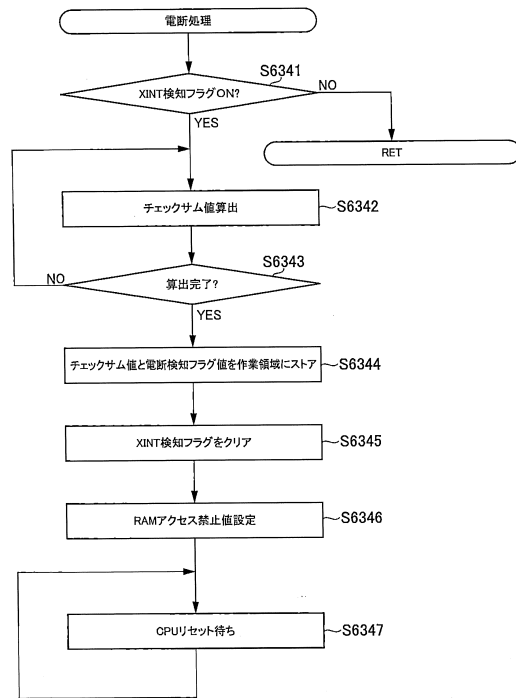
40

50

【図 2 2 9】



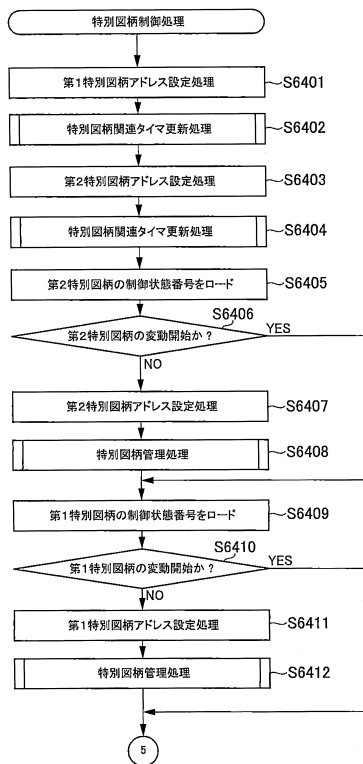
【図 2 3 0】



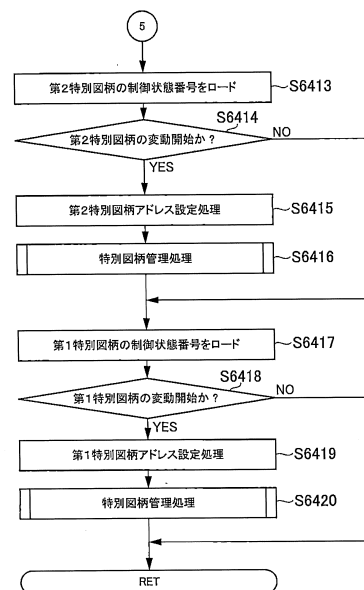
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

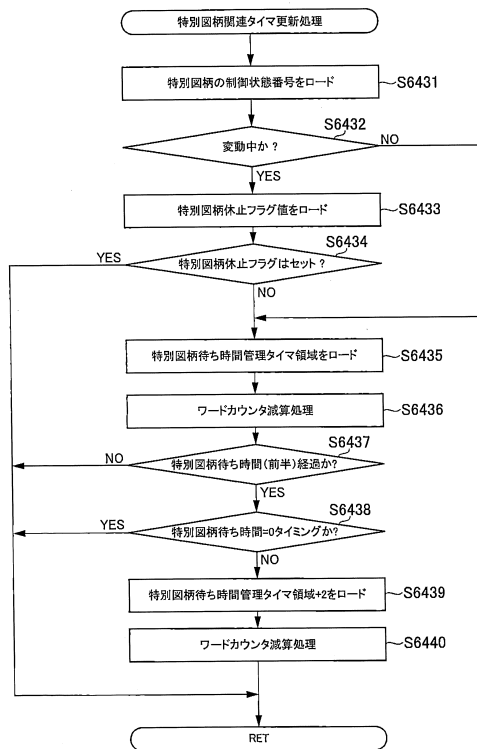


30

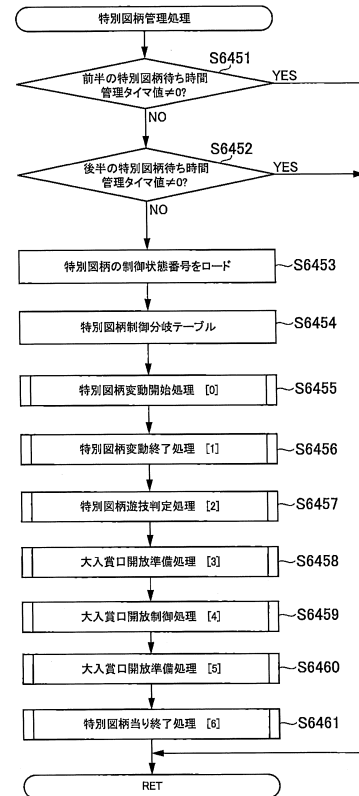
40

50

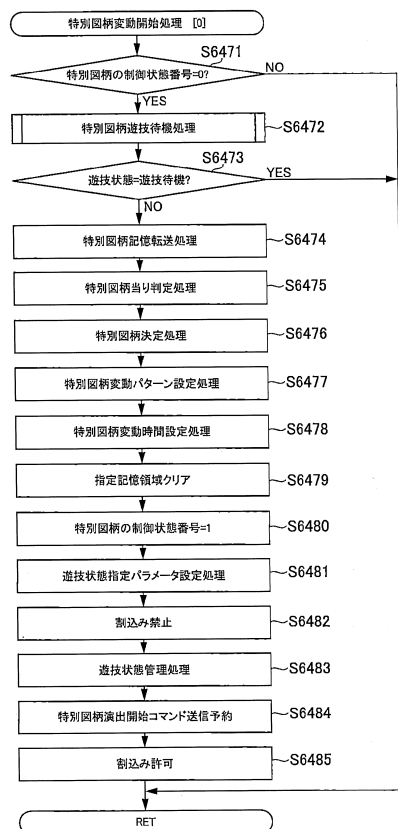
【図 2 3 3】



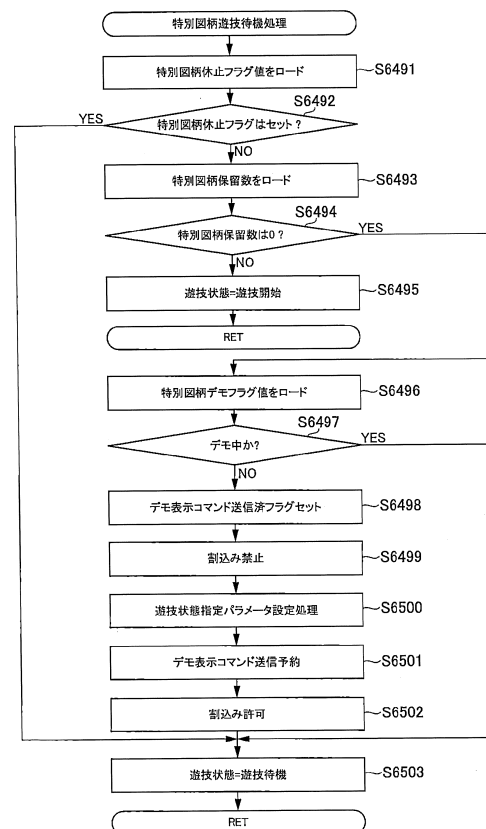
【図 2 3 4】



【図 2 3 5】



【図 2 3 6】



10

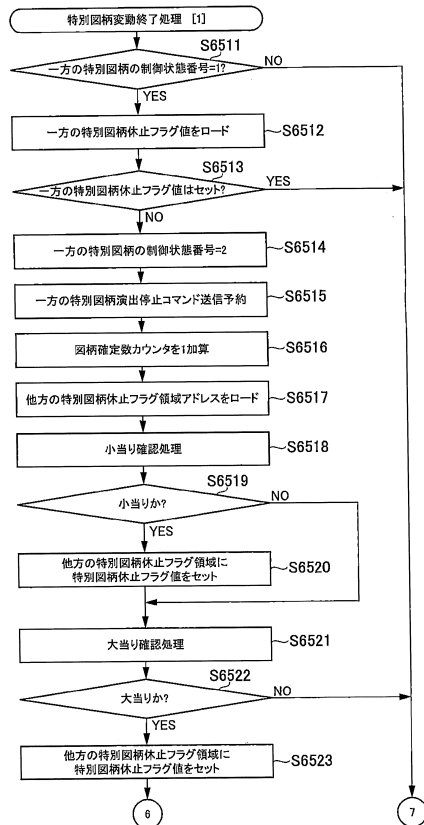
20

30

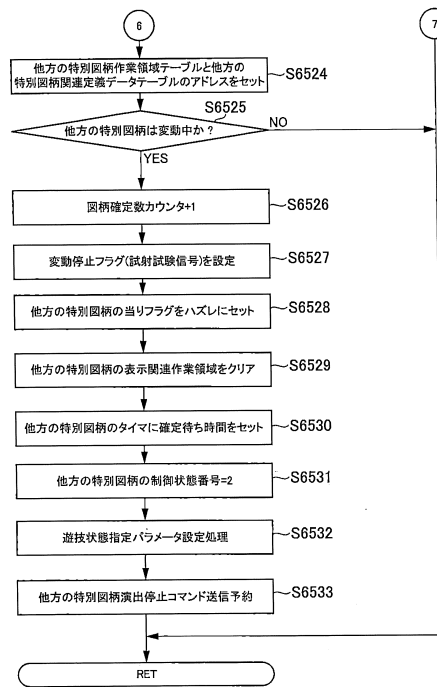
40

50

【図 2 3 7】



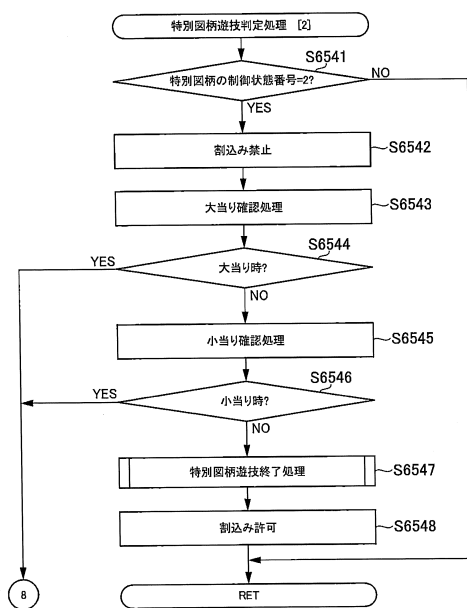
【図 2 3 8】



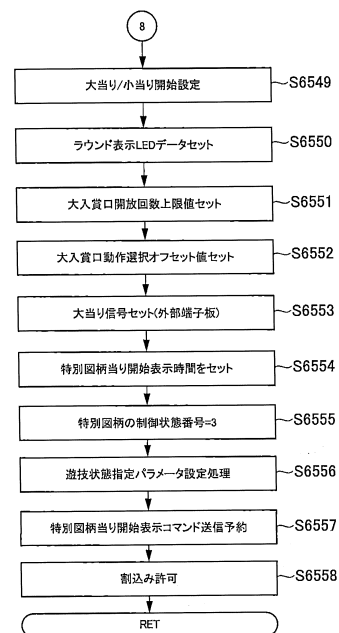
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

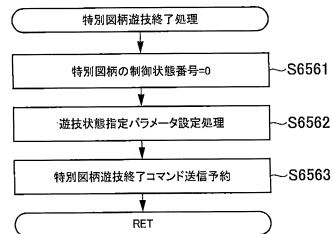


30

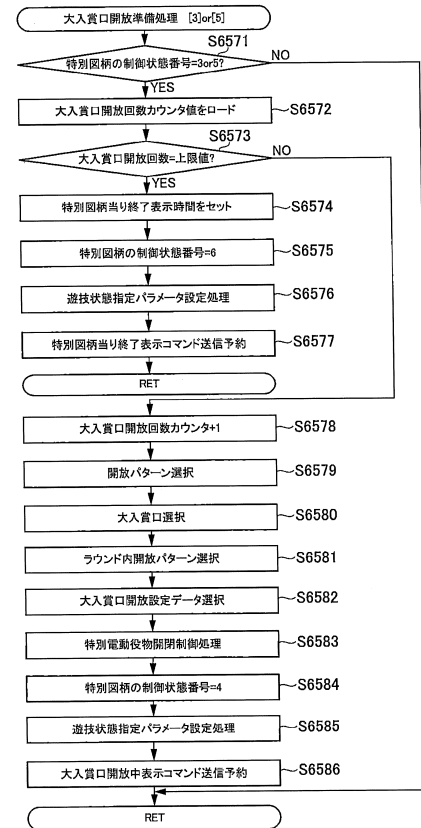
40

50

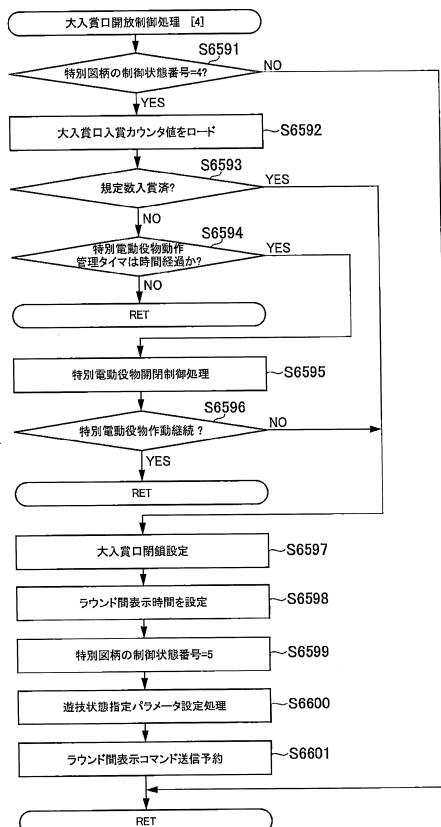
【図 2 4 1】



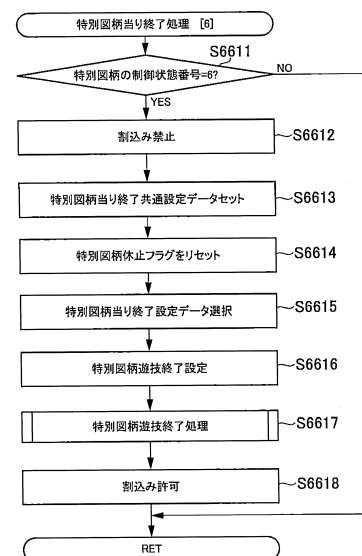
【図 2 4 2】



【図 2 4 3】



【図 2 4 4】



10

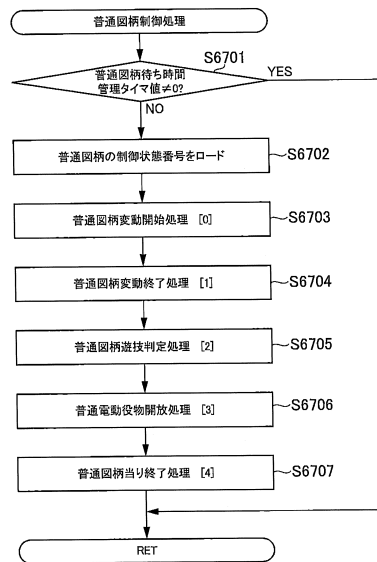
20

30

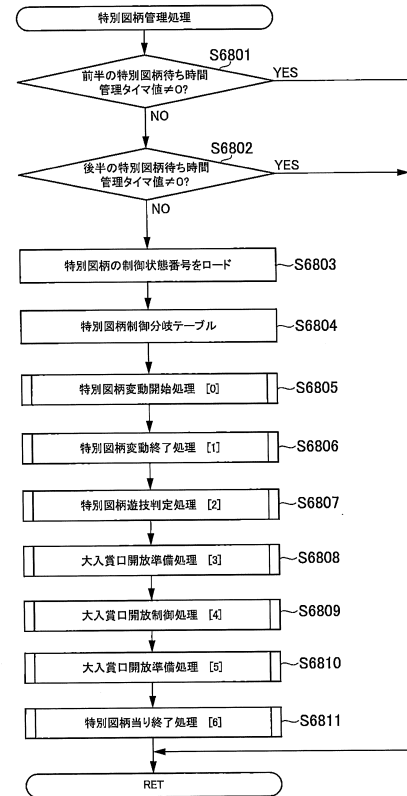
40

50

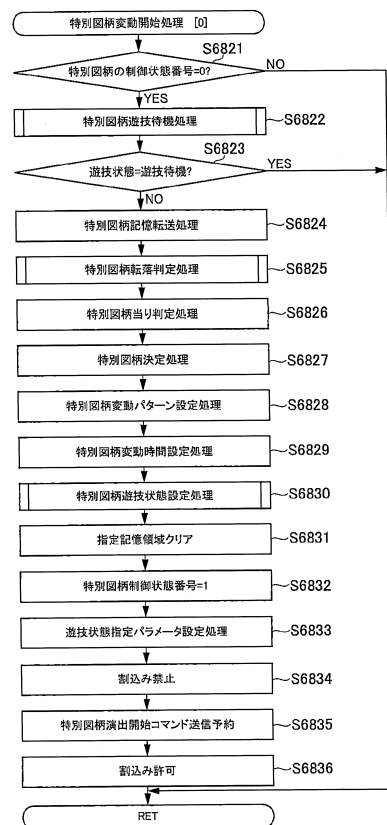
【図 2 4 5】



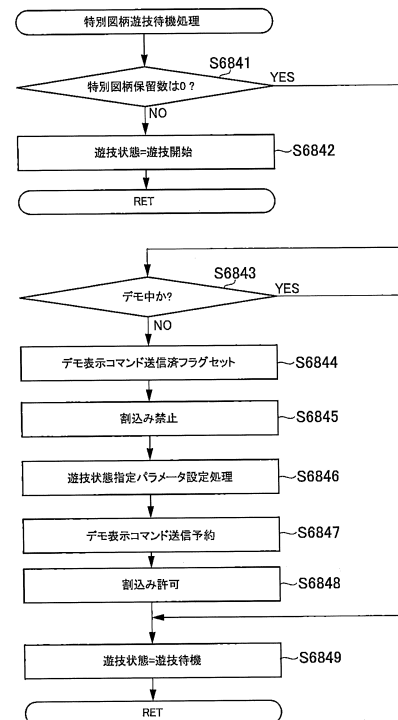
【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



【図 2 4 8】



10

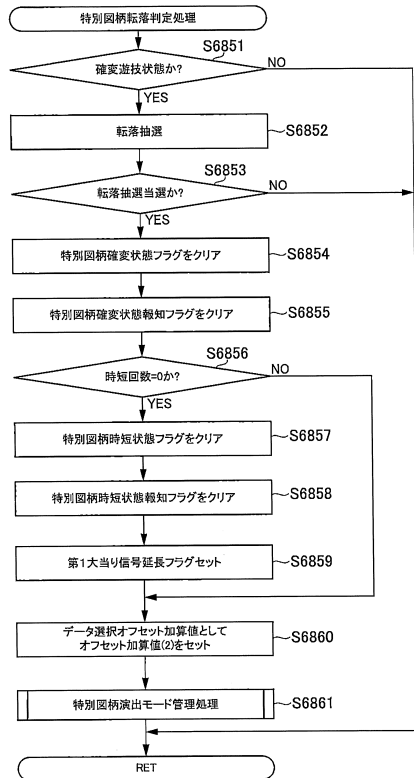
20

30

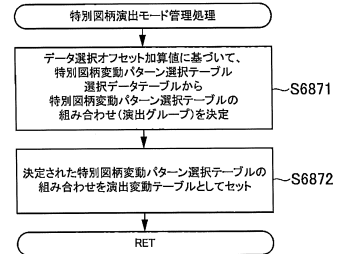
40

50

【図 2 4 9】



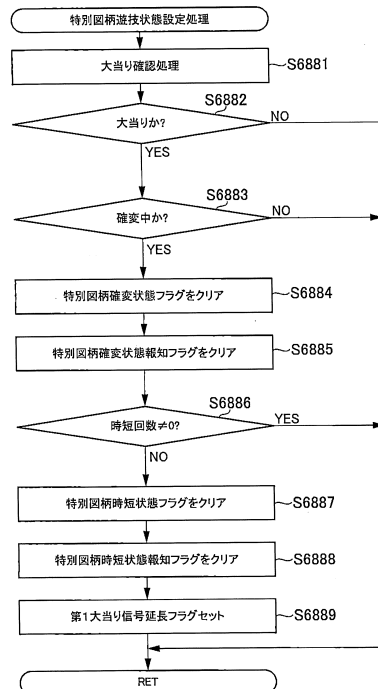
【図 2 5 0】



【図 2 5 1】

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	
	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
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
	特別図柄変動パターン選択テーブル群2	
7	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
	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
15	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 2 5 2】



10

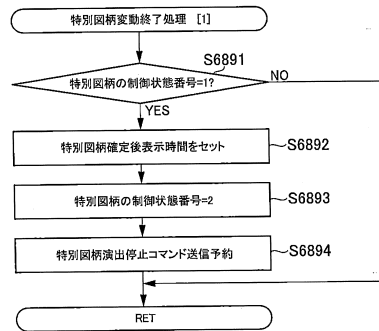
20

30

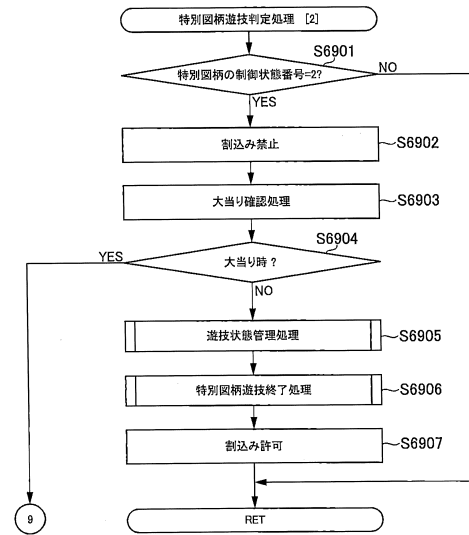
40

50

【図 2 5 3】



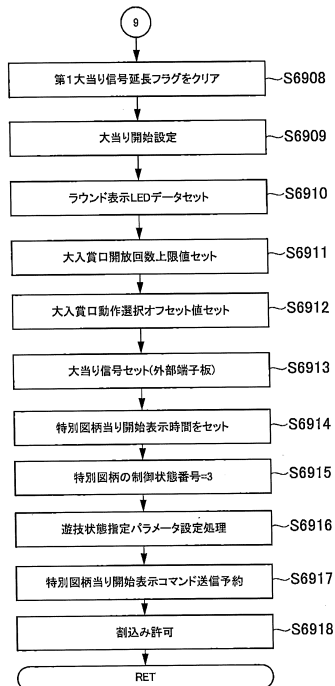
【図 2 5 4】



10

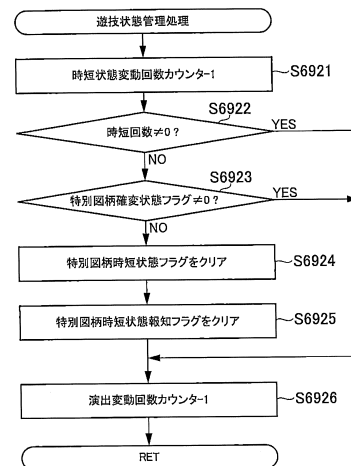
20

【図 2 5 5】



30

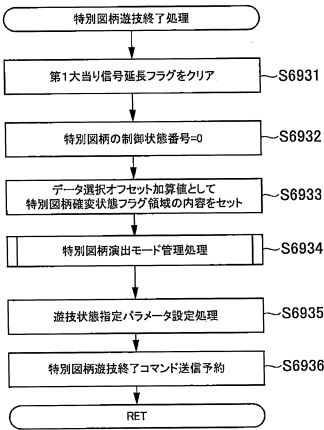
【図 2 5 6】



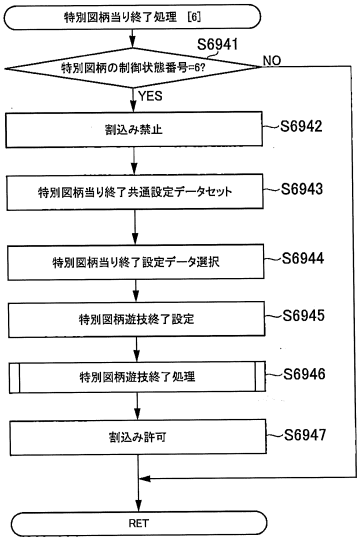
40

50

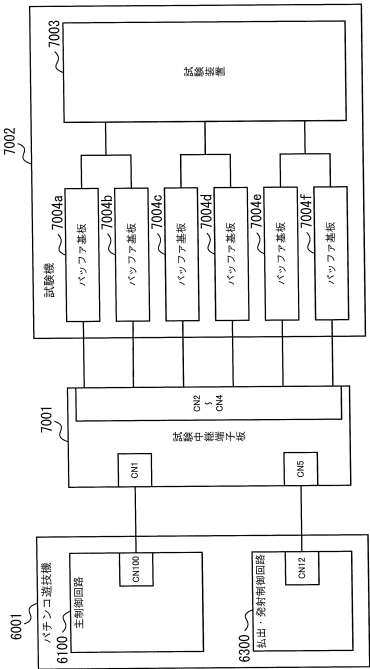
【図 2 5 7】



【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

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: 11スイッチ)
7	試験信号4 (SW4: 12スイッチ)
8	試験信号5 (SW5: 13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ド)
17	試験信号14 (SOL2: 大入賞口ソレノイド)
18	試験信号15 (SOL3: 大入賞口2ソレノイド)
19	試験信号16 (SOL4: 11+12+13 LED1)
20	試験信号17 (SOL5: 11+12+13 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

10

20

30

40

50

【図 2 6 1】

遊技機→試験中継端子板

CNS(2/PIN)	
PIN	名称
1	賞球信号1
2	GND

【図 2 6 2】

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	N/C(発射球信号1)		1	普通図柄1 正係名?→通過又は入賞信号1(SW1)作動口144444	
2	N/C(発射球信号2)		2	普通図柄1 正係名?→通過又は入賞信号2(SW1)	
3	賞球信号1<賞球信号1>		3	N/C(普通電動役物1に係る?→通過または入賞信号1)	
4	N/C(賞球信号2)		4	N/C(普通電動役物1に係る?→通過または入賞信号2)	
5	N/C(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	N/C(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	N/C(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24444)	
9	(予備)		9	N/C(普通電動役物1 入賞信号2)	
10	T P 1 O O(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(SW3:普通電動役物14444)	
12	普通入賞口1入賞信号(SW6:入賞口14444)		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24444)		13	始動口1入賞信号(SW1:始動口14444)	
14	普通入賞口3入賞信号(SW8)		14	N/C(始動口1 有効信号)	
15	N/C(普通入賞口4入賞信号)		15	始動口2 入賞信号(SW5:始動口24444)	
16	N/C(普通入賞口5入賞信号)		16	N/C(始動口2 有効信号)	
17	(予備)		17	始動口3 入賞信号(SW3:始動口34444)	
18	(予備)		18	N/C(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(SW9:)		20	特別図柄1 当り信号	C
21	N/C(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	N/C(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:始動口14444)	
24	(予備)		24	N/C(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	N/C(特別電動役物1 入賞信号3)	
26	N/C(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	N/C(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(SW9:)	
28	N/C(役物連続作動装置作動領域1通過信号3)		28	N/C(特別電動役物1 排出口通過信号3)	
29	N/C(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(SW2:大入賞口14444)	
31	(予備)		31	(予備)	
32	(予備)		32	(予備)	
33~68	GND		33~68	GND	

【図 2 6 3】

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	N/C(条件装置作動領域2 通過信号1)		1	(予備: T P 1)	
2	N/C(条件装置作動領域2 通過信号2)		2	(予備: T P 2)	
3	N/C(条件装置作動領域2 通過信号3)		3	(予備: T P 3)	
4	N/C(条件装置作動領域2 有効信号)		4	(予備: T P 4)	
5	(予備)		5	(予備: T P 5)	
6	N/C(役物連続作動装置作動領域2 通過信号1)		6	(予備: T P 6)	
7	N/C(役物連続作動装置作動領域2 通過信号2)		7	(予備: T P 7)	
8	N/C(役物連続作動装置作動領域2 通過信号3)		8	(予備: T P 8)	
9	N/C(役物連続作動装置作動領域2 有効信号)		9	(予備: T P 9)	
10	(予備)		10	(予備: T P 10)	
11	特別図柄2 小当り信号	C	11	(予備: T P 11)	
12	特別図柄2 当り信号	C	12	(予備: T P 12)	
13	特別図柄2 高確率状態信号	C	13	(予備: T P 13)	
14	特別図柄2 変動時間短縮状態信号	C	14	(予備: T P 14)	
15	特別電動役物2 入賞信号1(SW6:始動口24444)		15	(予備: T P 15)	
16	N/C(特別電動役物2 入賞信号2)		16	(予備: T P 16)	
17	N/C(特別電動役物2 入賞信号3)		17	(予備: T P 17)	
18	特別電動役物2 排出口通過信号1(SW9:)		18	(予備: T P 18)	
19	N/C(特別電動役物2 排出口通過信号2)		19	(予備: T P 19)	
20	N/C(特別電動役物2 排出口通過信号3)		20	(予備: T P 20)	
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(SW3:大入賞口24444)		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 2 6 4】

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	N/C(普通図柄2 変動中信号)		2	図柄1 データbit1	C
3	N/C(普通図柄3 変動中信号)		3	図柄1 データbit2	C
4	N/C(普通図柄4 変動中信号)		4	図柄1 データbit3	C
5	(予備)		5	N/C(図柄1 データbit4)	
6	(予備)		6	N/C(図柄1 データbit5)	
7	(予備)		7	N/C(図柄1 データbit6)	
8	(予備)		8	N/C(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	N/C(図柄4 データbit0)		25	N/C(図柄4 データbit1)	
26	(予備)		26	N/C(図柄4 データbit2)	
27	(予備)		27	N/C(図柄4 データbit3)	
28	(予備)		28	N/C(図柄4 データbit4)	
29	(予備)		29	N/C(図柄4 データbit5)	
30	(予備)		30	N/C(図柄4 データbit6)	
31	(予備)		31	N/C(図柄4 データbit7)	
32	(予備)		32	N/C(図柄4 データbit7)	
33~68	GND		33~68	GND	

10

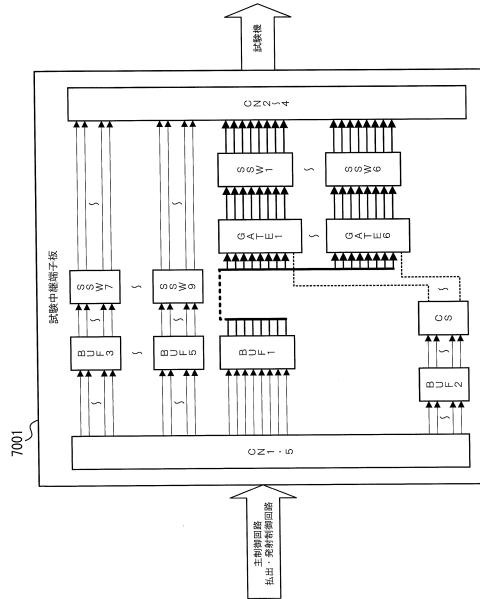
20

30

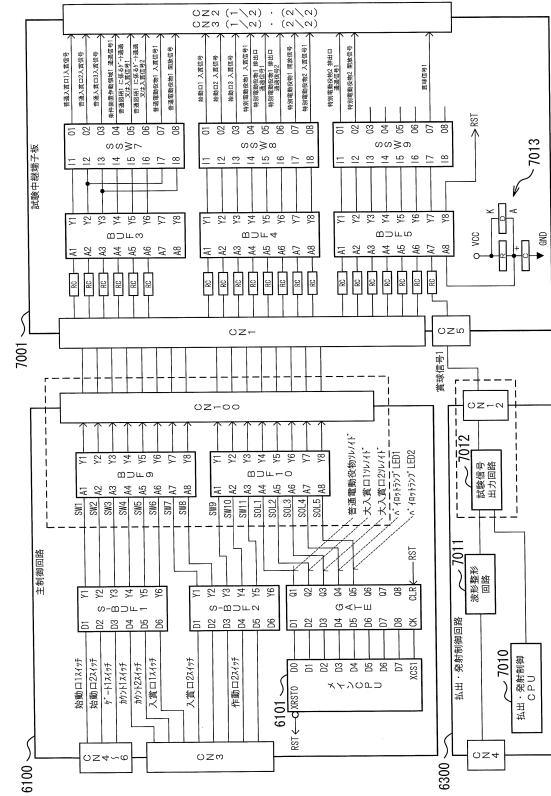
40

50

【図 265】



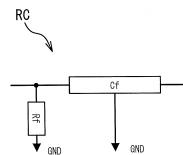
【図 266】



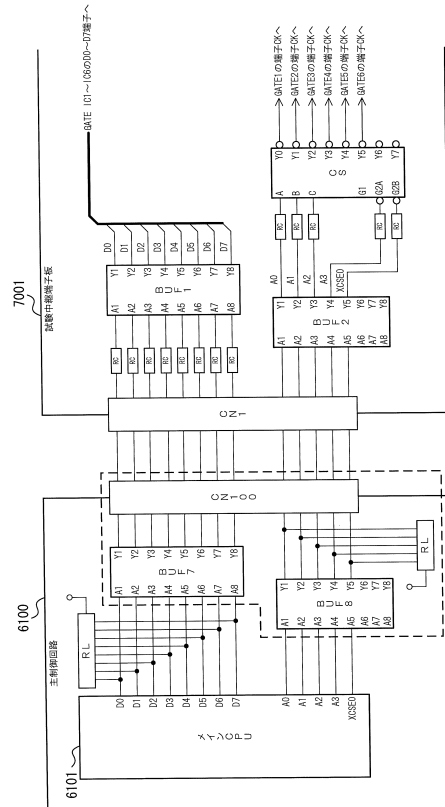
10

20

【図 267】



【図 268】

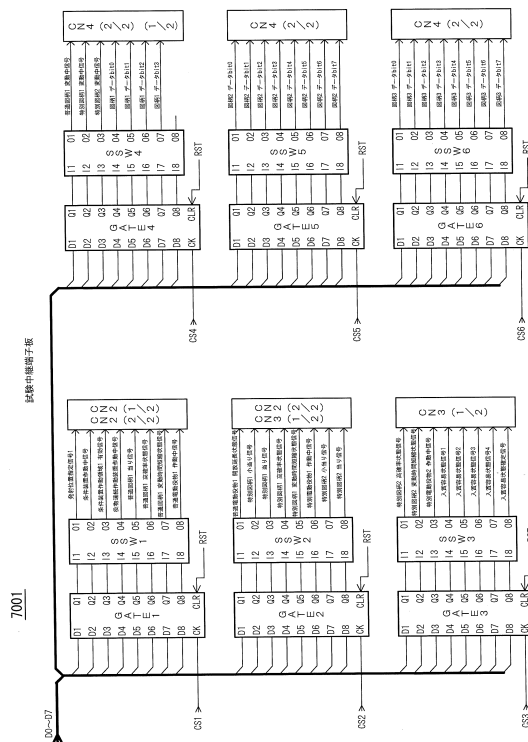


30

40

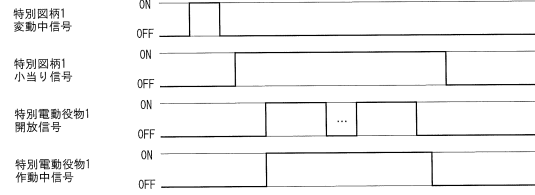
50

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】

(1) 特別図柄により特別電動役物が動作する場合

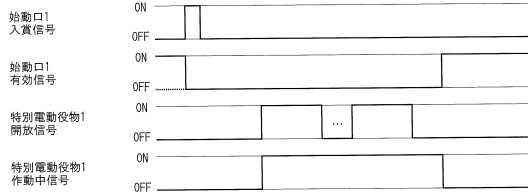


10

20

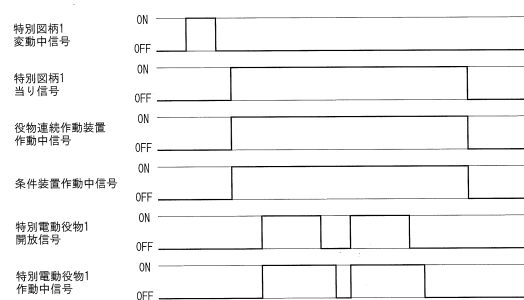
【図 2 7 1】

(2) 始動口により特別電動役物が動作する場合



【図 2 7 2】

(3) 特別図柄により条件装置及び役物連続作動装置が動作する場合



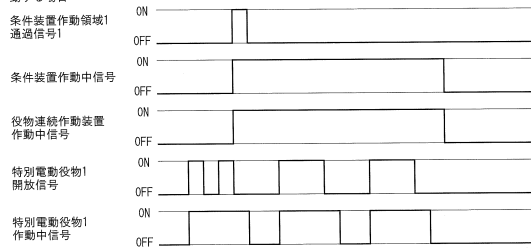
30

40

50

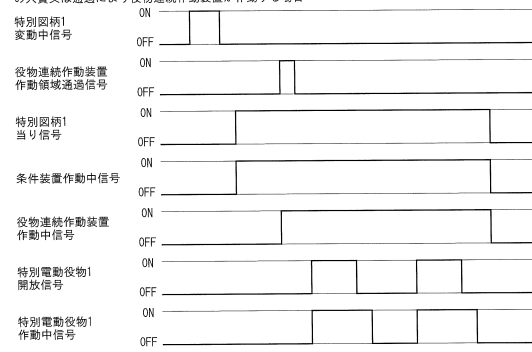
【図 2 7 3】

(4) 大入貫口内の特定領域(条件装置作動領域1)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



【図 2 7 4】

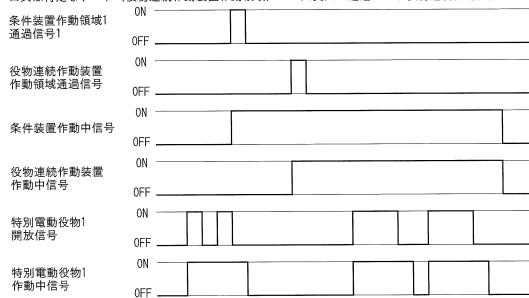
(5) 特別図柄により条件装置が作動し、大入貫口以外の入貫口又は特定なゲート(役物連続作動装置作動領域)への入貫又は通過により役物連続作動装置が作動する場合



10

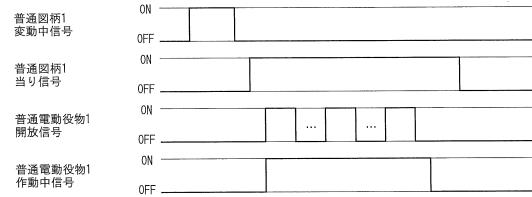
【図 2 7 5】

(6) 大入貫口内の特定領域(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、大入貫口以外の入貫口又は特定なゲート(役物連続作動装置作動領域)への入貫又は通過により役物連続作動装置が作動する場合



【図 2 7 6】

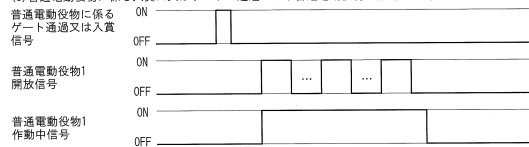
(7) 普通図柄により普通電動役物が作動する場合



20

【図 2 7 7】

(8) 普通電動役物に係る入貫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



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 3 0 2 3 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 9 8 9 7 2 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 2 1 4 5 4 9 (J P , A)
特開平 1 1 - 2 6 7 2 7 5 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 3 4 5 7 1 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4