(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-81212
(P2020-81212A)
(43)公開日　令和2年6月4日(2020.6.4)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	511G	2C082
		A63F	5/04	652	2C182

審査請求 未請求　請求項の数 2　ＯＬ　（全 390 頁）

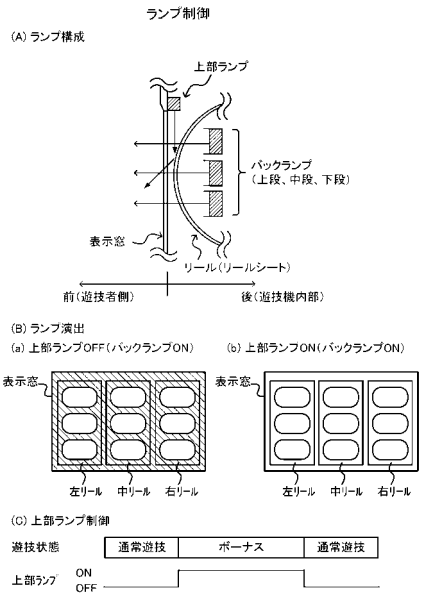
(21)出願番号　特願2018-217983 (P2018-217983)
(22)出願日　平成30年11月21日 (2018.11.21)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100145698
弁理士　清水　俊介
(72)発明者　柴田　孝忠
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　鈴木　隆宏
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　下田　知英
東京都江東区有明３丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】リールの前方から照射する照明光を用いて、抑揚のある遊技機を提供する。
【解決手段】パチスロ機では、表示窓の裏側（遊技機内部）上部に上部ランプを有する。この上部ランプは、左リール，中リール，右リールの前面に対向する位置から、左リール，中リール，右リールを照射する。上部ランプから照射された光は、リールシートの前面で反射し、リールシート全体を明るく照らす。主制御回路は、遊技状態に応じて上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを制御し、通常の遊技状態では、上部ランプをＯＦＦのまま維持し、ボーナス状態では、上部ランプをＯＮのまま維持する。
【選択図】図２４５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄が表示された複数のリールを備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、
遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態と、特定の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有し、
前記所定の遊技状態において開始条件を満たすと前記特定の遊技状態を開始可能であり、前記特定の遊技状態において終了条件を満たすと前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段と、
前記リールの外周面を前記リールの前面から照射可能な照明手段と、
前記照明手段の点灯状態を制御可能な照明制御手段と、
を更に備え、
前記照明制御手段は、前記所定の遊技状態においては、前記照明手段を消灯したまま保持する一方で、前記特定の遊技状態においては、前記照明手段を点灯したまま保持する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段を更に備え、
前記照明制御手段は、前記特定の遊技状態の開始時に前記照明手段を消灯状態から点灯状態に切り替え、前記特定の遊技状態の終了に伴う前記ロック状態の解除時に前記照明手段を点灯状態から消灯状態に切り替える
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【０００３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【０００４】
また、特許文献１には、リールの外周面に沿って装着されたリール帯の外周側をリール前面に対向する位置（前方）から照明光で照射する遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者は、照明光によりリール帯に配されている複数の図柄のうち、表示領域に対向する図柄を視認することができる。
【先行技術文献】

【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２００４－１８１２２６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
しかしながら、従来の遊技機では、リールの前方から照射される照明光の光量は遊技状態に関わらず一定であるため、遊技が単調なものとなっていた。
【０００７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、リールの前方から照射する照明光を用いて、抑揚のある遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常遊技）と、特定の遊技状態（例えば、ボーナス状態）とを含む複数の遊技状態を有し、前記所定の遊技状態において開始条件を満たすと前記特定の遊技状態を開始可能であり、前記特定の遊技状態において終了条件を満たすと前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リールの外周面を前記リールの前面から照射可能な照明手段（例えば、上部ランプ）と、前記照明手段の点灯状態を制御可能な照明制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記照明制御手段は、前記所定の遊技状態においては、前記照明手段を消灯したまま保持する一方で、前記特定の遊技状態においては、前記照明手段を点灯したまま保持することを特徴とする。
【０００９】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされ続けるのに対して、所定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされないまま保持される。これにより、リールの照明光の光量が遊技状態に応じて変化することになるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。
【００１０】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記照明制御手段は、前記特定の遊技状態の開始時に前記照明手段を消灯状態から点灯状態に切り替え、前記特定の遊技状態の終了に伴う前記ロック状態の解除時に前記照明手段を点灯状態から消灯状態に切り替えることを特徴とする。
【００１１】
このような遊技機によれば、遊技状態の移行に合わせたタイミングで適切に照明手段の点灯状態を切り換えることができるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。
【発明の効果】
【００１２】
本発明によれば、リールの前方から照射する照明光を用いて、抑揚のある遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１３】
【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。
【図２】上記パチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。
【図３】上記パチスロ機の外部構造を示す全体正面図である。
【図４】上記パチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図５】上記パチスロ機の副制御基板の構成を示すブロック図である。
【図６】上記パチスロ機の遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図７】上記パチスロ機の報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図８】上記パチスロ機に記憶される図柄配置テーブルを示す図である。
【図９】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１１】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１２】上記パチスロ機に記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１３】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１４】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１５】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図１６】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図１７】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図１８】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図１９】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２０】上記パチスロ機における内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。
【図２１】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２２】上記パチスロ機における内部当籤役と実際に表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２３】上記パチスロ機における当籤役の略称を示す図である。
【図２４】上記パチスロ機における一般遊技状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２５】上記パチスロ機に記憶される通常中高確率抽籤テーブルを示す図である。
【図２６】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図２７】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図２８】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ２中ポイントアップ抽籤テーブルを示す図である。
【図２９】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３０】上記パチスロ機に記憶されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３１】上記パチスロ機における通常ＡＲＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図３２】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図３３】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴレベル決定テーブルを示す図である。
【図３４】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルを示す図である。
【図３５】上記パチスロ機に記憶されるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図３６】上記パチスロ機に記憶される通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図３７】上記パチスロ機におけるＣＴ中の遊技の流れを示す図である。
【図３８】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中抽籤テーブルを示す図である。
【図３９】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図４０】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図４１】上記パチスロ機に記憶されるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルを示す図であ

る。
【図４２】上記パチスロ機におけるボーナス中の遊技の流れを示す図である。
【図４３】上記パチスロ機に記憶されるボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図４４】上記パチスロ機に記憶されるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図４５】上記パチスロ機に記憶されるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図４６】上記パチスロ機における一般遊技状態中の例外的な遊技の流れを示す図である。
【図４７】上記パチスロ機に記憶される非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルを示す図である。
【図４８】上記パチスロ機におけるメイン側で行う報知とサブ側で行う報知との対応関係を示す図である。
【図４９】上記パチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】上記パチスロ機の状態別制御処理を示すフローチャートである。
【図５１】上記パチスロ機のフラグ変換処理を示すフローチャートである。
【図５２】上記パチスロ機の通常中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５３】上記パチスロ機のＣＺ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５４】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図５５】上記パチスロ機のＣＺ１（ＣＺ２）中処理を示すフローチャートである。
【図５６】上記パチスロ機のＣＺ３中処理を示すフローチャートである。
【図５７】上記パチスロ機の通常ＡＲＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５８】上記パチスロ機のＣＴ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図５９】上記パチスロ機のＢＢ中スタート時処理を示すフローチャートである。
【図６０】上記パチスロ機のリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。
【図６１】上記パチスロ機のリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図６２】上記パチスロ機のＢＢチェック処理を示すフローチャートである。
【図６３】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図６４】上記パチスロ機のＲＴチェック処理を示すフローチャートである。
【図６５】上記パチスロ機のＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を示すフローチャートである。
【図６６】上記パチスロ機のサブ側ナビ制御処理を示すフローチャートである。
【図６７】上記パチスロ機の遊技者登録処理を示すフローチャートである。
【図６８】上記パチスロ機の履歴管理処理を示すフローチャートである。
【図６９】別実施形態のパチスロ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図７０】上記パチスロ機の主制御基板の構成を示すブロック図である。
【図７１】上記パチスロ機の割合表示器の構成を示すブロック図である。
【図７２】上記パチスロ機の情報表示器の構成を示すブロック図である。
【図７３】上記パチスロ機における状態表示器の点灯タイミングのパターン例を示す図である。
【図７４】上記パチスロ機において特定区間への移行抽籤の当籤の有無の報知方法を示す図である。
【図７５】上記パチスロ機の基本的な遊技フローを示す図である。
【図７６】上記パチスロ機が有するそれぞれの遊技状態の概要を示す図である。
【図７７】上記パチスロ機に記憶される内部抽籤テーブル及び移行抽籤テーブルを示す図である。
【図７８】ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法を示す図である。
【図７９】上記パチスロ機におけるリミットゲーム数の計数方法を示す図である。
【図８０】上記パチスロ機における特定区間のリミット処理の方法を示す図である。
【図８１】上記パチスロ機における特定区間終了時のナビ保証処理の方法を示す図である

。
【図８２】上記パチスロ機における外部機器への信号出力タイミングのパターン例を示す図である。
【図８３】上記パチスロ機において行う外部機器と連携した演出の一例を示す図である。
【図８４】上記パチスロ機において行う外部機器と連携した演出の一例を示す図である。
【図８５】上記パチスロ機における特定区間中のナビ確保方法を示す図である。
【図８６】上記パチスロ機において特定区間を用いた前兆実現方法の一例を示す図である。
【図８７】上記パチスロ機において特定区間を用いた前兆実現方法の一例を示す図である。
【図８８】上記パチスロ機においてナビ回数管理の特定区間を実行する場合のナビ回数の節約方法の一例を示す図である。
【図８９】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９０】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９１】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の演出例を示す図である。
【図９２】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９３】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９４】上記パチスロ機において特定区間中にリプナビとベルナビとを個別に管理する場合の遊技の一例を示す図である。
【図９５】上記パチスロ機において終了期間の異なるＣＺの選択方法の一例を示す図である。
【図９６】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９７】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９８】上記パチスロ機において特定区間を開始する際のリール制御方法を示す図である。
【図９９】上記パチスロ機における設定変更時の制御の内容を示す図である。
【図１００】別実施形態のパチスロ機の出玉状態の遷移フローである。
【図１０１】出玉状態のうちＭＢ作動中の処理を示す図である。
【図１０２】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図１０３】別実施形態のパチスロ機の遊技状態の遷移フローである。
【図１０４】図柄配置テーブルを示す図である。
【図１０５】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０６】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０７】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０８】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１０９】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１１０】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１１１】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１１２】上記パチスロ機における遊技の流れを示す図である。
【図１１３】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１４】通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルを示す図である。
【図１１５】通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１６】通常有利＿規定ゲーム数到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図であ

る。
【図１１７】通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１１８】通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図１１９】ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２０】ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルを示す図である。
【図１２１】通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルを示す図である。
【図１２２】上記パチスロ機における「ＡＲＴ」中の遊技の流れを示す図である。
【図１２３】ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１２４】ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１２５】ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２６】ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１２７】ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１２８】ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを示す図である。
【図１２９】ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルを示す図である。
【図１３０】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１３１】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１３２】ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１３３】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３４】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３５】ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３６】共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルを示す図である。
【図１３７】ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブルを示す図である。
【図１３８】共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルを示す図である。
【図１３９】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４０】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４１】仕様例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４２】実施例１に係る有利区間の流れを説明するための図である。
【図１４３】仕様例１と実施例１との有利区間における払出量を比較するための図である。
【図１４４】仕様例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図である。
【図１４５】実施例２に係る有利区間終了時の流れを説明するための図である。
【図１４６】実施例３として、設定変更がない場合の電源オン後と、設定変更がなされた場合の電源オン後について説明するための図である。
【図１４７】通常有利の経過ゲーム数と特典との関係を示す図である。
【図１４８】ＡＲＴ中の履歴抽籤の方法を示す図である。
【図１４９】ＡＲＴ中の履歴抽籤の別例を示す図である。
【図１５０】ＡＲＴ中の上乗せ報知方法を示す図である。
【図１５１】ＡＲＴ中の演出ステージを示す図である。
【図１５２】ＡＲＴ中の演出ステージを示す図である。
【図１５３】ＡＲＴ中のエンディング制御を示す図である。
【図１５４】別実施形態の変形例に係る遊技状態の遷移フローである。
【図１５５】別実施形態の変形例に係る有利区間及び有利区間ランプの状態を一覧にまとめて示す図である。
【図１５６】有利区間中の上乗せ制御を示す図である。
【図１５７】有利区間中の上乗せ制御を示す図である。
【図１５８】ＡＲＴ移行時の特典を示す図である。
【図１５９】状態リセットの再認識を示す図である。
【図１６０】有利区間の任意リセットを示す図である。
【図１６１】有利区間を用いたゲーム数天井を示す図である。
【図１６２】有利区間を用いた遊技性を示す図である。

【図１６３】通常区間中の設定差なしボーナスによる遊技性を示す図である。
【図１６４】有利区間への移行抽籤方法の別例を示す図である。
【図１６５】上記別例において用いる有利区間の移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１６６】上記別例において用いる有利区間の移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１６７】役物割合の算出方法を示す図である。
【図１６８】有利区間の別構成例を示す図である。
【図１６９】有利区間移行抽籤テーブルの別例を示す図である。
【図１７０】有利区間ランプの点灯タイミングを示す図である。
【図１７１】有利区間のリミッタの別例を示す図である。
【図１７２】枚数リミッタの制御方法を示す図である。
【図１７３】枚数リミッタの調整打法を示す図である。
【図１７４】別実施形態のパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図１７５】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図１７６】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１７７】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図１７８】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図１７９】遊技状態の遷移フローである。
【図１８０】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図１８１】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図１８２】内部当籤役とナビ種別との対応関係を示す図である。
【図１８３】３択役のナビ制御を説明するための図である。
【図１８４】３択役のナビ制御を説明するための図である。
【図１８５】有利区間における遊技の流れを示す図である。
【図１８６】履歴抽籤の概要を示す図である。
【図１８７】履歴抽籤の概要を示す図である。
【図１８８】ＡＴポイントを用いた制御を説明するための図である。
【図１８９】ＡＴポイントの管理方法を示す図である。
【図１９０】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９１】通常＿初期通常モード抽籤テーブルを示す図である。
【図１９２】通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９３】通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図１９４】通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図１９５】通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１９６】通常有利＿履歴抽籤テーブルを示す図である。
【図１９７】通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルを示す図である。
【図１９８】ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルを示す図である。
【図１９９】ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図２００】特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０１】特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルを示す図である。
【図２０２】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０３】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０４】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０５】特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２０６】特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルを示す図である。
【図２０７】ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルを示す図である。
【図２０８】ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２０９】ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２１０】ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを示す図である。
【図２１１】ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１２】ＡＴ＿履歴抽籤テーブルを示す図である。

【図２１３】ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１４】ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルを示す図である。
【図２１５】ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを示す図である。
【図２１６】共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２１７】共通＿確定役無効抽籤テーブルを示す図である。
【図２１８】共通＿抽籤無効抽籤テーブルを示す図である。
【図２１９】共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルを示す図である。
【図２２０】ＡＴポイント制御を説明するための図である。
【図２２１】別実施形態のパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図２２２】内部抽籤テーブルを示す図である。
【図２２３】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２４】図柄組合せテーブルを示す図である。
【図２２５】内部当籤役と図柄組合せとの対応表を示す図である。
【図２２６】遊技状態の遷移フローである。
【図２２７】遊技状態の遷移フローである。
【図２２８】出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。
【図２２９】内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。
【図２３０】内部当籤役とナビ種別との対応関係を示す図である。
【図２３１】通常＿有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３２】通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３３】通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２３４】ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルを示す図である。
【図２３５】ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを示す図である。
【図２３６】ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２３７】ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れを示す図である。
【図２３８】ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルを示す図である。
【図２３９】ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルを示す図である。
【図２４０】ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルを示す図である。
【図２４１】有利区間終了時の演出制御を説明するための図である。
【図２４２】ベル当籤時のリール制御を説明するための図である。
【図２４３】ベル当籤時のリール制御を説明するための図である。
【図２４４】打ち止め制御を説明するための図である。
【図２４５】ランプ制御を説明するための図である。
【図２４６】不正な設定変更の検知方法を説明するための図である。
【図２４７】ＭＡＸベットボタンの機能を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
［第１実施形態］
以下では、本発明に係る遊技機の一実施形態を示すパチスロ機について、図面を参照しながら説明する。本実施の形態のパチスロ機では、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、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークンなどを適用することもできる。また、遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し所定の付与条件が成立した場合に獲得ポイント等、電子データとして特典を付与する封入式の遊技機に適用することも可能である。また、本実施形態では、特定の小役の成立をランプなどでナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「ＡＴ」という）と、特定プレイ数の間、リプレイ確率が通常時より高くなる機能であるＲＴとが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ＡＲＴ」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。
【００１５】
［パチスロ機の機能フロー］

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

【００１６】

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

【００１７】

内部当籤役の決定により、後述の入賞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、メダルの払出、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動など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「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

その一方で、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については、上記規定時間を利用して、有効ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止する。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

なお、本実施の形態では、全てのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒの操作）を第１停止操作、第１停止操作の次に行われる停止操作を第２停止操作、第２停止操作の次に行われる停止

操作を第３停止操作という。
【００２６】
また、パチスロ機１では、前述した一連の流れの中で、表示ユニット１００により行う光（映像）の出力、スピーカ９Ｌ、９Ｒにより行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。
【００２７】
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（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述する副制御基板が担う。
【００２８】
演出内容が決定されると、表示ユニット１００やスピーカ９Ｌ，９Ｒ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などの各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機１では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。
【００２９】
［パチスロ機の構造］
パチスロ機１の機能フローについての説明は以上である。次に、図２及び図３を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機１の構造について説明する。
【００３０】
図２は、本実施の形態におけるパチスロ機１の斜視図である。図３は、本実施の形態におけるパチスロ機１の正面図である。
【００３１】
パチスロ機１の全体を形成している筐体６０は、前面側に矩形状の開口を有する箱状のキャビネット６１と、キャビネット６１の前面上部に配置された上ドア６２ａと、キャビネット６１の前面下部に配置された下ドア６２ｂとを有している。キャビネット６１は、遊技に用いられる機器（例えば、リールなど）を収容する。上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂは、キャビネット６１の開口の形状及び大きさに対応するように形成されている。上ドア６２ａは、キャビネット６１における開口の上部を閉塞可能に設けられ、下ドア６２ｂは、キャビネット６１における開口の下部を閉塞可能に設けられる。
なお、キャビネット６１は、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂを固定する部材であるため、固定枠と称することがあり、また、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂは、前扉と称することがある。
【００３２】
上ドア６２ａは、表示ユニット１００を中央部に有している。表示ユニット１００は、遊技の進行に応じた演出を行う演出装置であり、後述の副制御基板７２の制御のもと遊技の進行に応じて様々な映像を表示する。なお、表示ユニット１００は、例えば、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイなどのような表示装置であってもよいが、本実施形態では、所謂プロジェクションマッピング装置を用いる。
【００３３】
下ドア６２ｂの上部の略中央部には、矩形状の開口部として形成された表示窓４が設けられている。表示窓４は、後述するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段を構成する。表示窓４には、右上り斜めのクロスアップライン、上段のトップライン、中段のセンターライン、下段のボトムライン及び右下がり斜めのクロスダウンラインが表示されている。
【００３４】
図３に示すように、表示窓４は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された複数の図柄のう

ちの３個の図柄を表示する。そのため、表示窓４は、３×３の図柄が表示される。表示窓４に表示されるクロスアップライン～クロスダウンラインの５本のラインは、表示窓４が表示する３×３の図柄を直線的に結ぶラインである。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

ＭＡＸベットボタン１１の操作、１ベットボタンの操作及びメダル投入口２２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「投入操作」という。

【００４２】

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

【００４３】

また、情報表示器１４には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄の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（図示せず）が設けられている。指示モニタは、例えば、７セグメントＬＥＤにより構成され、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で点灯や点滅することで、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。後述するように、本実施形態では、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設けている。報

知する停止操作の情報に一義的に対応する態様とは、例えば、押し順「１ｓｔ（第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合に「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合に「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合に「３」を表示するといったことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知の詳細は、図４８で後述する。

【００４４】

後述の図４に示すように、情報表示器１４は、ドア中継基板７４を介して主制御基板７１により制御される。ここで、パチスロ機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こととしてもよく、例えば、上述の表示ユニット１００において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００４５】

この場合において、指示モニタにおける報知の態様と、その他の手段における報知の態様とは、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に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「１」と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、直接的な報知とは言えない）。これに対して、その他の手段における報知では、停止操作の情報を直接的に報知することとしてもよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合に、指示モニタでは報知する押し順に一義的に対応する「１」を表示する一方で、その他の手段（表示ユニット１００）では、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを直接的に報知することとしてもよい。

【００４６】

このように本実施形態のパチスロ機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。もちろん、停止操作の情報の報知は、遊技状態に応じて制御されることとしてもよい。より具体的には、後述の一般遊技状態（非ＡＲＴ）では停止操作の情報を報知することなく、後述のＡＲＴ遊技状態（図７参照）において停止操作の情報を報知することとしてもよい。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

下ドア６２ｂの上部の正面には、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２が設けられる。第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２は、液晶ディスプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイであり、各種情報を表示する。図２及び図３に示すように、第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２は、下ドア６２ｂの前面部のうち、台座部１０の水平面から略垂直に立設する面の側方に設けられ、

左側（ＭＡＸベットボタン１１やスタートレバー６側）に第１サブ表示装置２０１が設けられ、右側（メダル投入口２２側）に第２サブ表示装置２０２が設けられる。

【００５１】

第１サブ表示装置２０１及び第２サブ表示装置２０２のうちの少なくとも一方、本実施形態では、第１サブ表示装置２０１の表示面上には、タッチセンサ２０１ａを設けられ、タッチセンサ２０１ａを介して受け付けた遊技者の操作に応じて表示が切り替え可能になっている。タッチセンサ２０１ａ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。第１サブ表示装置２０１は、タッチセンサ２０１ａから出力されるタッチ入力情報に基づいて副制御基板７２（図５参照）により制御される。

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

［パチスロ機が備える回路の構成］

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

【００５５】

＜主制御基板＞

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

【００５６】

（マイクロコンピュータ）

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

【００５７】

メインＲＯＭ３２には、メインＣＰＵ３１により実行される制御プログラム、内部抽籤テーブルなどのデータテーブル、副制御基板７２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などが記憶されている。メインＲＡＭ３３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などの各種データを格納する格納領域が設けられる。

【００５８】

（乱数発生器など）

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

【００５９】

メインＣＰＵ３１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器３６は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路３７は、発生された乱数の中から用途に応じて少なくとも一つの値

を抽出する。
【００６０】
（周辺装置及び回路）
マイクロコンピュータ３０により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ及びメダル払出装置（以下、ホッパーという）４０がある。また、マイクロコンピュータ３０の入出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するためのモータ駆動回路３９やホッパー駆動回路４１、リール位置検出回路５０、払出完了信号回路５１、外部集中端子板７３及びドア中継基板７４などの各種回路や各種基板が接続されている。
【００６１】
モータ駆動回路３９は、図柄変動手段を構成し、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに対応して設けられたステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒの駆動を制御する。すなわち、モータ駆動回路３９は、所定の開始条件の成立に基づき、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させることにより各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された図柄を変動させる。
【００６２】
リール位置検出回路５０は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが一回転したことを示すリールインデックスを各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて検出する。ここで、リールインデックスとは、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが一回転したことを示す情報である。
【００６３】
ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒは、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに伝達される。ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒに対して１回のパルスが出力されるごとに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒは一定の角度で回転する。
【００６４】
メインＣＰＵ３１は、リールインデックスを検出してから各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ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ＣＰＵ３１は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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。
【００６５】
次いで、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ３３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個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ごとに、メインＲＡＭ３３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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出回路５０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。
【００６６】
つまり、本実施の形態において、メインＣＰＵ３１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ようになっている。したがって、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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。
【００６７】
ホッパー駆動回路４１は、ホッパー４０の動作を制御する。また、払出完了信号回路５１は、ホッパー４０に設けられたメダル検出部４０Ｓが行うメダルの検出を管理し、ホッパー４０から外部に払い出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。
【００６８】
（外部集中端子板）
外部集中端子板７３は、主制御基板７１からのメダルの投入／払出枚数、遊技回数、ボ

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

【００６９】

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

【００７０】

（ドア中継基板）

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

＜副制御基板＞

図５は、本実施の形態におけるパチスロ機１の副制御基板７２を主とする電気的な構成を示す。副制御基板７２は、主制御基板７１と電気的に接続されており、主制御基板７１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などの処理を行う。

【００７６】

副制御基板７２は、基本的に、ＣＰＵ（以下、サブＣＰＵ）８１、ロムカートリッジ基板８２、ＲＡＭ（以下、サブＲＡＭ）８３、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５及びドライバ８６を含む。

【００７７】

サブＣＰＵ８１は、主制御基板７１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８２に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。な

お、ロムカートリッジ基板８２は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。

【００７８】

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

【００７９】

データ記憶領域には、例えば、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各種演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、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などの各種記憶領域が含まれる。

【００８０】

サブＲＡＭ８３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、主制御基板７１から送信される内部当籤役などの各種データを格納する格納領域などを有する。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

［パチスロ機の遊技状態の遷移フロー］

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

【００８４】

＜基本的な遊技状態の遷移フロー＞

本実施形態では、主制御基板７１は、ボーナスの当籤／作動の有無、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遊技状態を管理する。図６に示すように、主制御基板７１は、ボーナス（Ｆ＿ＢＢ１，２）の当籤／作動の有無に基づいて、ボーナス非当籤状態、フラグ間状態及びボーナス状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、フラグ間状態は、ボーナス当籤、かつ、ボーナスが作動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。

【００８５】

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

【００８６】

また、主制御基板７１は、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種類の状態を設ける。なお、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ２遊技状態及びＲＴ５遊技状態は、リプレイに係る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、ＲＴ１遊技状態はリプレイに係る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、ＲＴ３遊技状態及びＲＴ４遊技状態は、リプレイに係る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。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

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

【００９２】

＜報知の有無に関する遊技状態の遷移フロー＞

以上のようにパチスロ機１は、ボーナスの当籤／作動の有無、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遊技状態を管理する一方で、遊技者にとって有利な停止操作を報知するか否かなどに基づいて遊技状態を管理する。図７は報知の有無に関する遊技状態の遷移フローを示す図である。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

ここで、パチスロ機１において、ＡＲＴ遊技状態は、基本的にはＲＴ４遊技状態のうちＡＲＴに当籤中の遊技状態であり、ＡＲＴ当籤後にＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態まで移行すると開始する。図６に示すように、ＲＴ４遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態を経由して移行することになるため、ＡＲＴ当籤後であってもすぐにＡＲＴ遊技状態が開始されるわけではない。そこで、パチスロ機１では、ＡＲＴ当籤後のＲＴ４遊技状態に移行するまでの間をＡＲＴ準備中とし、このＡＲＴ準備中においてＲＴ４遊技状態に移行するために必要な停止操作を報知する。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

［主制御側の各種のデータテーブル］

次に、図８～図４８を参照して、メインＲＯＭ３２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。

【０１０４】

＜図柄配置テーブル＞

図８に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関

係を規定する。
【０１０５】
図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【０１０６】
図柄の種類としては、「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」を含んでいる。
【０１０７】
図８に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２０個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「１９」を割り当てた対応関係を規定する。
【０１０８】
このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。
【０１０９】
＜図柄コード表＞
また、図８に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図８に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【０１１０】
本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「白７」、「青７」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の１０種類である。
【０１１１】
図柄コード表では、「白７」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「０００００００１」が割り当てられている。「青７」図柄（図柄コード２）に対しては、データとして「００００００１０」が割り当てられている。「チリ上１」図柄（図柄コード３）に対しては、データとして「００００００１１」が割り当てられている。
【０１１２】
同様に、「チリ上２」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン１」、「サボテン２」及び「サボテン３」の各図柄（図柄コード４～１０）に対しても、データとして「０００００１００」から「００００１０１０」が割り当てられている。
【０１１３】
＜図柄組合せテーブル＞
次に、図９～図１２を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ３３に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。
【０１１４】
本実施形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続作動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、いわゆる「はずれ」となる。すなわち、本実施形態で

は、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ３リプ＿０１」は、ＲＴ３移行リプである。ＲＴ３移行リプは、表示窓４に表示されるセンターライン（有効ライン）に「リプレイ－リプレイ－リプレイ」が表示される図柄の組合せである。有効ラインに沿ってＲＴ３移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ３遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ４リプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ４リプＤ＿０２」

は、ＲＴ４移行リプである。有効ラインに沿ってＲＴ４移行リプが表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、ＲＴ遊技状態がＲＴ４遊技状態に移行する（図６参照）。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿１ｓｔ＿Ａ＿０１」～「Ｃ＿２ｎｄ＿Ｂ＿０４」は、１枚出目である。有効ラインに沿って１枚出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰ１＿０１」「Ｃ＿ＳＰ２＿０１」は、確定出目である。有効ラインに沿って確定出目が表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【０１３０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿３枚Ａ＿０１」～「Ｃ＿３枚Ｆ＿０１」は、サボテン

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

【０１３１】

＜内部抽籤テーブル＞

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

＜内部当籤役と図柄組合せの比較表＞

図１５～図２０は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す比較表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。

【０１３８】
パチスロ機１では、主制御基板７１は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１６～図２２に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。なお、図１６～図２２に示す対応表では、役が内部当籤役として決定された場合に表示される可能性のある全ての図柄の組合せを列挙しているが、役に対応して丸印が付された図柄の組合せであっても、表示されないことがある。
【０１３９】
すなわち、パチスロ機１では、停止表示可能な図柄の組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き込む図柄）を異ならせることとしており、優先して引き込む図柄の関係上、丸印が付された図柄の組合せであっても表示されないことがある。そこで、役の種別と実際に停止表示される図柄の組合せとの対応関係を、図２１及び図２２に示す。
【０１４０】
＜非フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞
図２１は、フラグ間状態を除く遊技状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図である。パチスロ機１では、複数の役として、停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄の組合せが異なる役である「押し順役」を設ける。図２１における「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって有利な図柄の組合せであり、「押し順不正解」に対応付けられた図柄の組合せは、押し順に応じて表示される図柄の組合せのうち、遊技者にとって不利な図柄の組合せである。遊技者にとって有利な停止操作を報知する場合、正解となる押し順を報知し、結果、「押し順正解」に対応付けられた図柄の組合せが表示されることになる。なお、ＡＲＴ遊技状態であっても、不正解となる押し順を報知することもあるが、詳しくは後述する。
【０１４１】
ここで、本実施形態では、押し順役の名称の末尾は、正解となる押し順を表している。具体的には、役の名称の末尾「１ｓｔ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「２ｎｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が中のリール３Ｃに対するものであることを意味し、役の名称の末尾「３ｒｄ」は、正解となる押し順が、第１停止操作が右のリール３Ｒに対するものであることを意味している。また、役の名称の末尾「１２３」は、正解となる押し順が「左、中、右」であることを意味し、役の名称の末尾「１３２」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味し、役の名称の末尾「２１３」は、正解となる押し順が「中、左、右」であることを意味し、役の名称の末尾「２３１」は、正解となる押し順が「左、右、中」であることを意味している。
【０１４２】
図２１に示すように役「Ｆ＿チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、リプレイ（図９参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、図１５～図２０を参照すると、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」）を表示できず、単チリリプ又は２連チリリプ（「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」）しか表示できないことが分かる。すなわち、役「Ｆ＿チリリプ」は、３連チリリプを表示できない役である。
【０１４３】
また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、チリリプ（図９参照）のうち

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

また、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる役であり、押し順が正解である場合には、ベル（図１１参照）が有効ラインに沿って表示され、また、押し順が正解でない場合には、ベルこぼし目（図９参照）又は１枚出目（図１１、図１２参照）が表示される。

【０１５０】

また、役「Ｆ＿共通ベル」は、押し順に関わらずベル（図１１参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は、押し順に関わらずサボテン（図１２参照）のう

ちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１５１】

また、役「弱チリ」は、押し順に関わらず弱チェリー（図１２参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は、押し順に関わらず強チェリー（図１２参照）のうちの図１５～図２０に示した表示可能な図柄の組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０１５２】

＜フラグ間中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係＞

図２２は、フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係（一部の役については省略）とを示す図であり、特に、フラグ間状態中にＢＢ（「Ｃ＿ＢＢ１」「Ｃ＿ＢＢ２」）を表示可能であるか否を示す。図２２の「ＢＢの成立可否」において「○」とは、ＢＢを表示可能であることを示し、「×」は、ＢＢを表示不可能であることを示す。

【０１５３】

なお、ＢＢを表示不可能な場合には、内部当籤役として決定されているボーナスに係る役以外の役に応じた図柄の組合せが表示されることになる。このボーナスに係る役以外の役に応じて表示される図柄の組合せは、図２１において示した通りである。例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿チリリプ」では、ＢＢを表示することはできずに、図２１の役「Ｆ＿チリリプ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示される。この場合において、フラグ間状態中は、図２１に示す押し順正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよく、また、押し順不正解時に表示される図柄の組合せのみを表示可能にしてもよい。

【０１５４】

例えば、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」では、ＢＢを表示することはできないため、図２１の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に示した対応関係の図柄の組合せが表示されることになるが、この場合には、押し順正解時に表示されるベルのみを表示可能にし、押し順不正解時に表示されるベルこぼし目や１枚出目を表示不可能にしてもよい。また、役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」の場合に、押し順不正解時に表示されるリプレイのみを表示可能にし、押し順正解時に表示されるＲＴ３移行リプを表示不可能にしてもよい。

【０１５５】

図２２に示すように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢを表示することができる。

【０１５６】

＜当籤役の略称＞

以上、当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係について説明した。続いて、一般遊技状態やＡＲＴ遊技状態などで各種抽籤を行う際に用いられるデータテーブルについて説明するが、以下では、当該データテーブルを参照する際に用いる当籤役を略称で表すため、当該データテーブルの説明の前に当籤役の略称について説明する。図２３は、当籤役の略称を示す図である。

【０１５７】

図２３（Ａ）に示すように、以下において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」は役「ＢＢ」呼び、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」は役「押し順ベル」呼び、役「Ｆ＿共通ベル」は役「共通ベル」呼び、役「Ｆ＿サボ１」「Ｆ＿サボ２」は役「サボテン」呼び、役「Ｆ＿弱チリ」は役「弱チェリー」呼び、役「Ｆ＿強チリ１」「Ｆ＿強チリ２」は役「強チェリー」と呼ぶ。

【０１５８】

また、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は、フラグ変換抽籤に当籤すると役

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

【０１５９】

（フラグ変換抽籤）

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

典が付与される図柄の組合せの出現頻度を下げることができる。

【０１６５】

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

【０１６６】

［一般遊技状態中の遊技の流れ］

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

また、ＣＺ２中は、ランクとして１０段階のポイントを用い、ポイントが上がるほど、ＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が高くなる。ＣＺ２の前半部は、第２ゲーム数（例えば、最大で１５ゲーム）継続し、内部当籤役に基づいてポイントの昇格抽籤を行う。そして、ＣＺ２の後半部の１ゲーム目に前半部で昇格させたポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う。

【０１７２】

ＣＺ１の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＡとが対戦するバトル演出が行われ、ＣＺ２の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＢとが対戦するバトル演出が行われる。このバトル演出は、第３ゲーム数（例えば、最大で４ゲーム）継続し、ＡＲＴ抽

籤の結果に基づき勝敗が管理され、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には味方キャラクタが勝利し、非当籤している場合には敵キャラクタが勝利する。また、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、バトル演出の結果を書き換える。すなわち、バトル演出中にいわゆるレア役が内部当籤役として決定されると、ＡＲＴ抽籤を行い、その結果に基づいてバトル演出の結果を書き換える。

【０１７３】

ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに非当籤の場合には、後半部のバトル演出で敗北し、基本的には、その後、遊技状態が通常遊技状態に移行する。一方、ＣＺ１，ＣＺ２において、ＡＲＴに当籤している場合には、後半部のバトル演出で勝利し、その後、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。なお、ＣＺ１，ＣＺ２の前半部では、フリーズが発生することもあり、この場合には、遊技状態が（ＡＲＴ準備中を経由して）通常ＡＲＴではなくＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。

【０１７４】

続いて、図２４（Ｃ）は、一般遊技状態のＣＺ３からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ３は、第４ゲーム数（例えば、最大で１７ゲーム）継続し、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行う。ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に当籤した時点で終了し、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。また、ＣＺ３では、フリーズが発生することもあり、この場合にも、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ準備中を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。一方で、ＣＺ３中のＡＲＴ抽籤に非当籤のまま第４ゲーム数が経過した場合、遊技状態がＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。すなわち、ＣＺ３は、移行した時点でＡＲＴ遊技状態への移行が確定しているチャンスゾーンである。

【０１７５】

［一般遊技状態中に用いるデータテーブル］

続いて、図２５～図３０を参照して、一般遊技状態中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０１７６】

＜通常中高確率抽籤テーブル＞

図２５は、ＣＺの抽籤状態（低確率及び高確率）の移行抽籤に用いられる通常中高確率抽籤テーブルである。本実施形態のパチスロ機１では、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させるとともに、ボーナス終了時やＣＺ，ＡＲＴ終了時にもＣＺの抽籤状態を移行させる。図２５（Ａ）は、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、通常遊技状態中に毎ゲーム参照される。また、図２５（Ｂ）は、ボーナス終了時などにＣＺの抽籤状態を移行させる際に用いられる通常中高確率抽籤テーブルであり、設定変更時、ボーナス終了時又はＣＺ，ＡＲＴ終了時に参照される。

【０１７７】

図２５（Ａ）に示す通常中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態及び当籤役に対応付けて、移行後のＣＺの抽籤状態についての抽籤値の情報を規定する。

【０１７８】

なお、以下に示す各種データテーブルでは、抽籤値の情報を概念的に示している。図中「０」は、抽籤確率「０％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々低」は、抽籤確率「０％～１％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極低」は、抽籤確率「１％～１０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「低」は、抽籤確率「１０％～３０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「中」は、抽籤確率「３０％～６０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「高」は、抽籤確率「６０％～８０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極高」は、抽籤確率「８０％～９９％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々高」は、抽籤確率「９９％～１００％未満」に相

当する抽籤値が規定されていることを意味し、「確定」は、抽籤確率「１００％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

＜ＣＺ抽籤テーブル＞

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

＜ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル＞

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

【０１８６】

＜ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル＞

図２８は、ＣＺ２の前半部においてＣＺ２のポイントアップ抽籤に用いられるＣＺ２中

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

【０１８７】

＜ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル＞

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

［通常ＡＲＴ中の遊技の流れ］

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

【０１９２】

図３１（Ａ）に示すように、パチスロ機１は、通常ＡＲＴ中に行われる様々な抽籤に影響を与える状態として、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を有する。ＡＲＴレベルは、レベル１～レベル４の４段階設けられ、主に通常ＡＲＴ中の継続ゲーム数に基づいて制御される。そして、ＡＲＴレベルは、ＣＴ抽籤状態の決定や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。また、ＣＴ抽籤状態は、低確率、通常、高確率及び超高確率の４段階設けられ、主としてＡＲＴレベルや通常ＡＲＴ中の内部当籤役に基づいて制御さ

れる。そして、ＣＴ抽籤状態は、通常ＡＲＴ中に行うＣＴ抽籤や後述する通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤に対して影響を与える。

【０１９３】

（通常ＡＲＴ中のフラグ変換）

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

【０１９４】

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

【０１９５】

［通常ＡＲＴ中に用いるデータテーブル］

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

【０１９６】

＜ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞

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

【０１９７】

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

【０１９８】

図３２（Ｂ）に示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態に対応付けて２段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、通常ＡＲＴにおいて一度ＣＴに当籤するまでは、項目「ＡＲＴレベル」の「初回（一度ＣＴに当籤するまで）」欄が参照される。

【０１９９】

ここで、図３２（Ａ）（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルのそれぞ

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

【０２００】

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

【０２０１】

＜ＡＲＴレベル決定テーブル＞

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

【０２０２】

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

【０２０３】

＜通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル＞

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

【０２０４】

＜ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル＞

図３５は、通常ＡＲＴ中のＣＴ抽籤に用いるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルである。ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルでは、内部当籤役として「サボテン」「弱チェリー」「強チェリー」「３連チリリプ」「リーチ目リプ」「ＢＢ」が決定されている場合には、確率分母２５６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。一方で、内部当籤役としてそれ以外の役（例えば、リプレイ、共通ベル、押し順

ベルなど）が決定されている場合には、確率分母６５５３６の範囲の乱数値を用いてＣＴ抽籤が行われる。

【０２０５】

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

【０２０６】

＜通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル＞

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

【０２０７】

［ＣＴ中の遊技の流れ］

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

【０２０８】

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

【０２０９】

（ＣＴ中のフラグ変換）

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

【０２１０】

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

【０２１１】

図３７（Ｃ）に示すように、通常ＣＴでは、ＡＲＴレベルに基づいてテーブルが決定される。また、高確率ＣＴでは、ＡＲＴレベルに関係なく、テーブル０が必ず決定される。

【０２１２】

［ＣＴ中に用いるデータテーブル］

続いて、図３８～図４１を参照して、ＣＴ中に用いるデータテーブルについて説明する。

【０２１３】
＜ＣＴ中テーブル抽籤テーブル＞
図３８は、３段階のテーブルの中からフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定するためのＣＴ中テーブル抽籤テーブルである。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＡＲＴレベルやこれから実行するＣＴの種別などの状態に対応付けて、フラグ変換抽籤に用いるテーブルについての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＣＴ抽籤に当籤しＣＴに移行することが決まると、又はＣＴの開始時に参照され、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定する。
【０２１４】
＜ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞
図３９は、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いられるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、フラグ変換抽籤に用いるテーブル及び内部当籤役に対応付けて、フラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルを参照すると、ＣＴ中は、役「Ｆ＿確チリリプ」「Ｆ＿１確チリリプ」は必ず役「３連チリリプ」に変換されることが分かる。
【０２１５】
＜ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル＞
図４０は、ＣＴ中にＡＲＴゲーム数を上乗せする上乗せ抽籤に用いるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けて上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図４０に示す当籤役以外の役については、ＣＴ中の上乗せ抽籤に当籤することがない。
【０２１６】
また、通常ＣＴ中の上乗せ抽籤では、役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて上乗せゲーム数が異なる。具体的には、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、上乗せゲーム数として「１０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９～１６回」の場合には、上乗せゲーム数として「２０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７～２４回」の場合には、上乗せゲーム数として「３０ゲーム」が決定され易く、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」の場合には、上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が決定され易い。
【０２１７】
より具体的には、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルでは、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１～８回」の場合には、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数は「１０ゲーム」であり、抽籤値「極低」に対応する上乗せゲーム数は「２０ゲーム」である。そして、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「９回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数が「２０ゲーム」に昇格する。更に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「１７回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「３０ゲーム」に昇格する。同様に、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が「２５回以上」になると、図中の役「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数が「５０ゲーム」に昇格する。
【０２１８】
このように本実施形態のパチスロ機１では、ＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数に応じて１回あたりに上乗せするゲーム数を増やす。上述のように、ＡＲＴゲーム数の上乗せが行われている限り、ＣＴは終了することなく、また、役「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われるため、遊技者からすると、ＣＴが継続するほど１回あたりの上乗せ量が増えることについての期待を持つことができ、ＣＴ中の興趣が向上する。また、１回あたりの上乗せ量を増やす契機となる回数は、ＣＴの１セット分の遊技回数（８回）よりも多い回数（９回以上）であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしま

うことを防止でき、遊技者及び遊技店の利益のバランスを図ることができる。
【０２１９】
＜ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル＞
図４１は、ＣＴ中に新たなＣＴを付与するセット数上乗せ抽籤に用いられるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルである。ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルは、実行しているＣＴの種別及び内部当籤役に対応付けて、セット数上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図４１に示すように、ＣＴ中に役「リーチ目リプ」に当籤すると、新たなＣＴが付与される。セット数上乗せ抽籤に伴い新たなＣＴが付与された場合には、実行しているＣＴが終了したタイミングで再度新たなＣＴが開始される。
【０２２０】
なお、上述の役「３連チリリプ」に当籤した回数は、同一のＣＴ中に限り計数することとしているが、この「同一のＣＴ中」は、ＣＴ中に行うセット数上乗せ抽籤に当籤した場合に付与される新たなＣＴも含むこととしてもよく、含まないこととしてもよい。
【０２２１】
［ボーナス状態中の遊技の流れ］
続いて、図４２を参照して、ボーナス状態中の遊技の流れについて説明する。図４２（Ａ）は、一般遊技状態（ＡＲＴ非当籤）中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図４２（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図であり、図４２（Ｃ）は、ＣＴ中にボーナス状態に移行した場合の遊技の流れを示す図である。図４２（Ａ）～（Ｃ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスの種別として、通常ＢＢと特殊ＢＢとを有し、ボーナス状態の移行時にボーナスの種別を決定する。このとき、特殊ＢＢが決定された場合には、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行することになる。一方で、通常ＢＢが決定された場合は、ボーナス状態に移行する前の状態に応じて異なる流れになる。
【０２２２】
図４２（Ａ）を参照して、一般遊技状態から通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢ中に内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。このＡＲＴ抽籤に当籤すると、ボーナス状態の終了後、ＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行することになる。なお、ＡＲＴ抽籤に当籤した後は、ボーナス状態中にＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。
【０２２３】
図４２（Ｂ）を参照して、通常ＡＲＴから通常ＢＢに移行した場合には、通常ＢＢの終了時にＣＴ抽籤が行われる。このＣＴ抽籤は５０％の確率で当籤し、当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行し、非当籤するとボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由して通常ＡＲＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。
【０２２４】
図４２（Ｃ）を参照して、ＣＴから通常ＢＢ又は特殊ＢＢに移行した場合には、ボーナス状態の終了後にＡＲＴ準備中を経由してＣＴに移行する。また、通常ＡＲＴから移行したボーナス状態中は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。
【０２２５】
［ボーナス状態中に用いるデータテーブル］
続いて、図４３～図４５を参照して、ボーナス状態中に用いるデータテーブルについて説明する。
【０２２６】
＜ボーナス種別抽籤テーブル＞
図４３は、ボーナス種別（通常ＢＢ、特殊ＢＢ）を決定するためのボーナス種別抽籤テーブルである。ボーナス種別抽籤テーブルは、ボーナス状態の開始時に参照され、ボーナス状態に移行する前の状態に対応付けてボーナス種別についての抽籤値の情報を規定する。
【０２２７】

＜ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞
図４４は、ボーナス状態中に行うＡＲＴ抽籤及びＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルである。ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ボーナス種別及び内部当籤役に対応付けて、ＡＲＴ抽籤の抽籤結果及び上乗せゲーム数についての抽籤値の情報を規定する。
【０２２８】
ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴ非当籤の状態（一般遊技状態から移行した通常ＢＢにおいて、ＡＲＴ抽籤に当籤するまで）では、ＡＲＴ抽籤に用いられることになる。すなわち、ＡＲＴ非当籤の状態で上乗せゲーム数として１以上（実際には最低５０ゲーム）が決定されると、ＡＲＴ抽籤に当籤するとともに、対応するゲーム数が付与されることになる。一方、ＡＲＴ当籤後の状態では、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いられる。
【０２２９】
＜ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル＞
図４５は、ボーナス状態の終了時に行うＣＴ抽籤に用いられるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルである。ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルは、ボーナス種別及びボーナス状態に移行する前の遊技状態に対応付けて、ＣＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。図４５に示すボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルを参照すると、例えば、通常ＡＲＴ中に通常ＢＢが行われると、ボーナス状態の終了時に５０％の確率でＣＴに当籤することが分かる。
【０２３０】
［一般遊技状態中の例外的な遊技の流れ］
続いて、図４６を参照して、一般遊技状態中の例外的な遊技の流れについて説明する。パチスロ機１では、基本的には、一般遊技状態中に通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺにおいてＡＲＴ抽籤に当籤することでＡＲＴ遊技状態を目指すことになる。ここで、パチスロ機１では、ＲＴ４遊技状態中に報知を行うことでＡＲＴ遊技状態を実現しており、また、図４６に示すように、表示される図柄の組合せに応じてＲＴ遊技状態を制御している。図２１に示したように、ＲＴ遊技状態を移行させるための図柄の組合せは、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示されるため、報知が行われない場合であっても、偶然にＲＴ４遊技状態に移行することがある。
【０２３１】
また、ＲＴ４遊技状態では、役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定される可能性があるため、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中であっても、特別な特典が付与されるリーチ目（リーチ目リプ）を表示することができる。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、図４６に示すように、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中に偶然にＲＴ４遊技状態に移行した場合に、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示可能な状態になると、ＣＺを経由することなくＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ）に移行可能にする。
【０２３２】
より具体的には、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、「リーチ目リプ」の図柄の組合せを表示するための報知を行うとともに、ＡＲＴの権利を付与する。反対に、フラグ変換抽籤に非当籤すると、「リプレイ」の図柄の組合せを表示するための報知を行い、「リーチ目リプ」の図柄の組合せが表示されないように制御する。
【０２３３】
＜非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル＞
図４７は、一般遊技状態、かつ、ＲＴ４遊技状態中に行うフラグ変換抽籤に用いられる非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルである。非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役に対応付けてフラグ変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。
【０２３４】

［メイン側の制御による報知］
パチスロ機では、従来、ＡＲＴ機中にサブ（副制御基板７２）側の制御のもとに停止操作の情報（押し順など）の報知を行っていたが、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）側で報知を行うことが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１が制御する情報表示器１４に停止操作の情報を報知する指示モニタを設け、メイン側の制御のもとに停止操作の情報を報知することとしている。
【０２３５】
図４８は、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。図４８に示すように、主制御基板７１は、指示モニタに「１」～「１１」の数値を表示することで、停止操作の情報を報知する。この「１」～「１１」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おり、「１」～「３」は、それぞれ第１停止操作を行うリールの種別を示しており、「１」は第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを意味し、「２」は第１停止操作を中のリール３Ｃに対して行うことを意味し、「３」は第１停止操作を右のリール３Ｒに対して行うことを意味している。
【０２３６】
また、「４」～「９」は、それぞれ報知する押し順を示しており、「４」は押し順が「左、中、右」であることを意味し、「５」は押し順が「左、右、中」であることを意味し、「６」は押し順が「中、左、右」であることを意味し、「７」は押し順が「中、右、左」であることを意味し、「８」は押し順が「右、左、中」であることを意味し、「９」は押し順が「右、中、左」であることを意味している。
【０２３７】
また、「１０」「１１」は、ボーナスに係る役を報知するものであり、「１０」は「白７－白７－白７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ１」を意味し、「１１」は「青７－青７－青７」からなる図柄の組合せ「Ｃ＿ＢＢ２」を意味している。
【０２３８】
ここで、メイン側で報知する「１」～「１１」の数値は、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、全ての遊技者が明確に報知内容を把握できるとは限らない。すなわち、メイン側で指示モニタに対して「６」と表示しただけでは、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。
【０２３９】
そこで、パチスロ機１では、メイン側の報知と併せてサブ側でも停止操作の内容を報知する。具体的には、パチスロ機１は、副制御基板７２が制御する表示ユニット１００を設け、サブ側の制御のもとに停止操作の情報を報知する。例えば、第１停止操作を左のリール３Ｌに対して行うことを報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「１」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の左のリール３Ｌの上方に「１」と表示し、左のリール３Ｌが第１停止操作の対象であることを報知する。同様に、押し順「中、左、右」を報知する場合、メイン側で指示モニタに対して「６」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００の中のリール３Ｃの上方に「１」、左のリール３Ｌの上方に「２」、右のリール３Ｒの上方に「３」と表示し、押し順が「中、左、右」であることを報知する。また、「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定されている場合、メイン側で指示モニタに対して「１０」を表示するとともに、サブ側では、表示ユニット１００に「白７－白７－白７」を表示し、遊技者に対して狙うべき図柄を報知する。
【０２４０】
図４８（Ａ）に示すように、ＡＲＴ準備中は、メイン側の制御のもと「ベルナビ」「維持リプナビ」「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」が行われる。「ベルナビ」は、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」に対して「ベル」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「維持リプナビ」は、役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」に対して「リプレイ」の図柄の組合せを表示させるための押し順を報知する。また、「ＲＴ３移行リプナビ」は、役「Ｆ＿ＲＴ３

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

ここで、図２２において上述したように、フラグ間状態では、ボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊１」「Ｆ＿特殊２」「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に、ＢＢの図柄の組合せを表示することができ、それ以外の役がボーナスに係る役とともに内部当籤役として決定されている場合には、ＢＢの図柄の組合せを表示することができない。そのため、図４８（Ｃ）（Ｄ）に示すように、主制御基板７１は

、メイン側で制御を行う場合、持ち越しているボーナスに係る役と「はずれ」「Ｆ＿特殊役１」「Ｆ＿特殊役２」「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが内部当籤役として決定されている場合に限り、「白７ナビ」又は「青７ナビ」を行う。これにより、メイン側のナビを、ボーナスに係る役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

［主制御基板の動作説明］
次に、図４９～図６５を参照して、主制御基板７１のメインＣＰＵ３１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。
【０２５３】
＜メインＣＰＵの制御によるパチスロの主要動作処理＞
まず、メインＣＰＵ３１の制御で行うパチスロ機１の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図４９に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。
【０２５４】
まず、パチスロ機１に電源が投入されると、メインＣＰＵ３１は、電源投入時の初期化処理を行う（Ｓ１）。この処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたかなどが判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。
【０２５５】
続いて、メインＣＰＵ３１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この初期化処理では、メインＲＡＭ３３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、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。
【０２５６】
続いて、メインＣＰＵ３１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、メダルセンサ４２Ｓやスタートスイッチ６Ｓの入力のチェックなどが行われる。
【０２５７】
続いて、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ４）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態に応じた内部抽籤テーブル（図１３、図１４）を参照して、複数の役の中から内部当籤役として決定する役を抽籤する。続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ４の内部抽籤処理において、役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定したか否かを判定する（Ｓ５）。役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ５遊技状態フラグをオンにし、遊技状態をフラグ間遊技状態にセットする（Ｓ６）。
【０２５８】
Ｓ６の処理に続いて、又はＳ５において役「Ｆ＿ＢＢ１」「Ｆ＿ＢＢ２」を内部当籤役として決定していないと判定した場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５０で後述する状態別遊技制御処理を行う（Ｓ７）。
【０２５９】
続いて、メインＣＰＵ３１は、メイン側ナビ制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、図４８に示す対応関係に基づいて、現在の遊技状態及び内部当籤役に応じたナビデータをセットする。なお、セットしたナビデータは、スタートコマンドに格納され副制御基板７２に通知される。また、セットしたナビデータに応じた報知は、任意のタイミングで行われる。
【０２６０】
続いて、メインＣＰＵ３１は、図６０で後述するリール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、Ｓ５で決定した内部当籤役や現在の遊技状態に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインＲＡＭ３３に格納され、Ｓ１２のリール停止制御処理において用いられる。
【０２６１】
続いて、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンド送信処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンドのデータを生成し、副制御基板７２に送信する。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役などの演出に必要な各種の情報が含まれる。
【０２６２】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ウェイト処理を行った後にリール回転開始処理を行う（Ｓ１１）。この処理において、メインＣＰＵ３１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）で実行される割込処理により、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。

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

＜状態別制御処理＞

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

【０２６８】

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

【０２６９】

他方、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＺ中であるか否かを判定する（Ｓ３５）。ＣＺ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５３で後述するＣＺ中スタート時処理を行い（Ｓ３６）、状態別制御処理を終了する。

【０２７０】

他方、現在の遊技状態がＣＺではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が通常ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３７）。通常ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５７で後述する通常ＡＲＴ中スタート時

処理を行い（Ｓ３８）、状態別制御処理を終了する。
【０２７１】
他方、現在の遊技状態が通常ＡＲＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＴ中であるか否かを判定する（Ｓ３９）。ＣＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５８で後述するＣＴ中スタート時処理を行い（Ｓ４０）、状態別制御処理を終了する。
【０２７２】
他方、現在の遊技状態がＣＴではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判定する（Ｓ４１）。ボーナス状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５９で後述するＢＢ中スタート時処理を行い（Ｓ４２）、状態別制御処理を終了する。
【０２７３】
他方、現在の遊技状態がボーナス状態ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、その他処理を行い（Ｓ４３）、状態別制御処理を終了する。例えば、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ準備中である場合に、準備中に応じた処理を行う。
【０２７４】
＜フラグ変換処理＞
次に、図５１を参照して、フラグ変換処理について説明する。フラグ変換処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ開始時であるか否かを判定する（Ｓ５０）。ＣＴ開始時である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴ中フラグ変換テーブル抽籤テーブル（図３８）を参照して、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるテーブル番号を抽籤し、セットする（Ｓ５１）。
【０２７５】
Ｓ５１の処理に続いて、又は、Ｓ５０においてＣＴ開始時ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、現在の状態に応じたフラグ変換抽籤テーブルをセットする（Ｓ５２）。例えば、現在の状態が非ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図４７）をセットし、現在の状態が通常ＡＲＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図３２）をセットし、現在の状態がＣＴ中のＲＴ４遊技状態である場合には、ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図３９）をセットする。
【０２７６】
続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役に基づいてフラグ変換抽籤を行い（Ｓ５３）、続いて、当籤したか否かを判定する（Ｓ５４）。フラグ変換抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、フラグ変換処理を行う（Ｓ５５）。この処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「３連チリリプ」として扱うように処理する。
【０２７７】
続いて、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中であるか否かを判定する（Ｓ５６）。すなわち、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ４遊技状態への移行が、一般遊技状態（非ＡＲＴ）という報知が行われない状態において、遊技者の停止操作に応じて偶然に行われたものであるか否かを判定する。現在の遊技状態が非ＡＲＴ中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数に１を加算し（Ｓ５７）、続いて、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ５８）、フラグ変換処理を終了する。他方、現在の遊技状態が非ＡＲＴ中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、フラグ変換処理を終了する。
【０２７８】
また、Ｓ５４において、フラグ変換抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、フラグ維持処理を行い（Ｓ５９）、フラグ変換処理を終了する。このフラグ維持処理では、例えば、役「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定されている場合に、役「Ｆ＿１確チリリプ」を役「リプレイ」として扱うように処理する。

【０２７９】
＜通常中スタート時処理＞
次に、図５２を参照して、通常中スタート時処理について説明する。通常中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、図２６（Ａ）に示すＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う（Ｓ６１）。
【０２８０】
続いて、メインＣＰＵ３１は、このＣＺ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ６２）。ＣＺ抽籤に当籤した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、次遊技に当籤した種別のＣＺをセットし（Ｓ６３）、続いて、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットする（Ｓ６４）。なお、ＣＺゲーム数カウンタは、ＣＺの継続期間を計数するカウンタであり、ＣＺ１に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第１ゲーム数（例えば、１２）をセットし、ＣＺ２に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）に第２ゲーム数（例えば、１５）をセットし、ＣＺ３に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタに第４ゲーム数（例えば、１７）をセットする。
【０２８１】
Ｓ６４の処理に続いて、又は、Ｓ６２においてＣＺ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図２５（Ａ）の通常中高確率抽籤テーブルを参照して、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態の移行抽籤を行い（Ｓ６５）、移行抽籤の結果に基づきＣＺの抽籤状態を更新し（Ｓ６６）、通常中スタート時処理を終了する。
【０２８２】
＜ＣＺ中スタート時処理＞
次に、図５３を参照して、ＣＺ中スタート時処理について説明する。ＣＺ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、現在の遊技状態がＣＺ１中であるか否かを判定する（Ｓ７１）。ＣＺ１中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５４及び図５５で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７２）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。
【０２８３】
他方、ＣＺ１中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、現在の遊技状態がＣＺ２中であるか否かを判定する（Ｓ７３）。ＣＺ２中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５４及び図５５で後述するＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行い（Ｓ７４）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。なお、本実施形態において、ＣＺ１とＣＺ２とではＡＲＴ抽籤に当籤する期待度が異なるランク（モード又はポイント）が異なるだけであり、基本的な処理は同じである。そこで、本実施形態では、ＣＺ１及びＣＺ２中の処理をＣＺ１（ＣＺ２）中処理として一つの処理で説明する。
【０２８４】
他方、ＣＺ２中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、図５６で後述するＣＺ３中処理を行い（Ｓ７５）、ＣＺ中スタート時処理を終了する。
【０２８５】
＜ＣＺ１（ＣＺ２）中処理＞
次に、図５４及び図５５を参照して、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理について説明する。ＣＺ１（ＣＺ２）中処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１又はＣＺ２の前半部であるか否かを判定する（Ｓ８１）。メインＣＰＵ３１は、前半部である場合には（ＹＥＳ）、処理をＳ８２に移し、前半部ではない（後半部である）場合には（ＮＯ）、処理を図５５のＳ９１に移す。
【０２８６】
ＣＺ１の前半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル（図２７）を参照して、内部当籤役に基づいてモードアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。同様に、ＣＺ２の前半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル（図２８）を参照して、内部当籤役に基づいてポイントアップ抽籤を行う（Ｓ８２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ８２の抽籤結果に基づいて、モード（又はポイント

）を更新する（Ｓ８３）。
【０２８７】
続いて、メインＣＰＵ３１は、Ｓ８２の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判定する（Ｓ８４）。フリーズに当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行うとともに、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に１加算する（Ｓ８５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、更に、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ＡＲＴレベルとして「ＡＲＴレベル２」が決定される。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ８６）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。
【０２８８】
他方、Ｓ８４においてフリーズに当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）を１減算する（Ｓ８７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０か否かを判定する（Ｓ８８）。ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。
【０２８９】
他方、ＣＺゲーム数カウンタ（前半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、次遊技にＣＺ１又はＣＺ２の後半をセットし（Ｓ８９）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。
【０２９０】
続いて、図５５を参照して、ＣＺ１又はＣＺ２の後半部である場合には、メインＣＰＵ３１は、後半部の１ゲーム目であるか否かを判定する（Ｓ９１）。後半部の１ゲーム目である場合には、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図２９（Ａ）（Ｂ））を参照して、前半部のモード又はポイントに基づいてＡＲＴ抽籤を行う（Ｓ９２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、このＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９３）。
【０２９１】
ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９４）。Ｓ９４の処理に続いて、又は、ＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）に所定値をセットする（Ｓ９５）。メインＣＰＵ３１は、例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「４」をセットし、ＡＲＴ抽籤に非当籤している場合にＣＺゲーム数カウンタ（後半）に「３」をセットする。
【０２９２】
Ｓ９５の処理に続いて、又は、Ｓ９１において後半部の１ゲームではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図２９（Ｃ））を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤を行い（Ｓ９６）、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ９７）。このＡＲＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数に１加算するとともに、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ａ））を参照してＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ９８）。
【０２９３】
Ｓ９８の処理に続いて、又は、Ｓ９７においてＡＲＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）を１減算する（Ｓ９９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０であるか否かを判定する（Ｓ１００）。ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。
【０２９４】
他方、ＣＺゲーム数カウンタ（後半）が０である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴセット数が１以上であるか否かを判定する（Ｓ１０１）。ＡＲＴセ

ット数が１以上である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺを終了するとともに、次遊技にＡＲＴ準備中をセットし（Ｓ１０２）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。他方、ＡＲＴセット数が１以上ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＺ失敗時をセットし（Ｓ１０３）、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了する。

【０２９５】

＜ＣＺ３中処理＞

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

＜通常ＡＲＴ中スタート時処理＞

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

【０３０１】

続いて、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図３５）を参照して、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいてＣＴ抽籤を行い（Ｓ１４２）、このＣＴ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４３）。ＣＴ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴセット数に１加算するとともに、ＣＴゲーム数カウンタに８をセットし（Ｓ１４４）、続いて、次遊技に当籤した種別のＣＴをセットする（Ｓ１４５）。

【０３０２】
Ｓ１４５の処理に続いて、又は、Ｓ１４３においてＣＴ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図３３（Ｂ））を参照して、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値に基づいてＡＲＴレベルを抽籤し、セットする（Ｓ１４６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル（図３４）を参照して、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役に基づいて、移行先のＣＴ抽籤状態を抽籤し、セットする（Ｓ１４７）。
【０３０３】
続いて、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル（図３６）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１４８）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１４９）。上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１５０）。
【０３０４】
Ｓ１５０の処理に続いて、又は、Ｓ１４９において上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達したか否かを判定する（Ｓ１５１）。ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。
【０３０５】
他方、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＡＲＴセット数を１減算し（Ｓ１５２）、続いて、ＡＲＴ終了時をセットし（Ｓ１５３）、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了する。
【０３０６】
＜ＣＴ中スタート時処理＞
次に、図５８を参照して、ＣＴ中スタート時処理について説明する。ＣＴ中スタート時処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル（図４０）を参照して、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６１）、この上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１６２）。
【０３０７】
上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ１６３）。なお、上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、同一のＣＴ中に役「３連チリリプ」に当籤した回数が増えるほど、１回あたりの上乗せ量が増えることになる。
【０３０８】
続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役が役「３連チリリプ」であるか否か（すなわち、図５１のフラグ変換処理において役「３連チリリプ」に変換されたか否か）を判定する（Ｓ１６４）。内部当籤役が役「３連チリリプ」である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタに８を再セットし（Ｓ１６５）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。また、内部当籤役が役「３連チリリプ」ではない場合には（ＮＯ）メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。
【０３０９】
Ｓ１６２において、上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル（図４１）を参照して、内部当籤役に基づいてＣＴセット数の上乗せ抽籤を行い（Ｓ１６６）、このＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤したか否かを判定する（Ｓ１６７）。ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤している場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＣＴセット数に１加算し（Ｓ１６８）、ＣＴ中スタート時処理を終了する。
【０３１０】
他方、ＣＴセット数の上乗せ抽籤に当籤していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３

１は、続いて、ＣＴゲーム数カウンタを１減算し（Ｓ１６９）、続いて、減算の結果、ＣＴゲーム数カウンタが０になったか否かを判定する（Ｓ１７０）。ＣＴゲーム数カウンタが０ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＣＴ中スタート時処理を終了する。

【０３１１】

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

【０３１２】

＜ＢＢ中スタート時処理＞

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

【０３１３】

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

【０３１４】

＜リール停止初期設定処理＞

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

【０３１５】

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

【０３１６】

＜リール停止制御処理＞

続いて、図６１を参照して、リール停止制御処理について説明する。リール停止制御処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判定する（Ｓ２０１）。この処理は、ストップスイッチ７Ｓから信号が出力されたか否かを判定する処理である。メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタンが押されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２０１の処理を繰り返し実行する。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

次に、メインＣＰＵ３１は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する（Ｓ２１１）。次に、メインＣＰＵ３１は、制御変更処理を行う（Ｓ２１２）。この制御変更処理では、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。

【０３２４】

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

【０３２５】

メインＣＰＵ３１は、押されたストップボタンが放されていないと判定した場合には（ＮＯ）、ステップＳ２１３の処理を繰り返し実行する。一方、メインＣＰＵ３１は、押されたストップボタンが放されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、リール停止コマンドを送信する（Ｓ２１４）。

【０３２６】

次に、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２１５）。ここで、ストップボタン未作動カウンタが０でないと判定した場合には

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

【０３２７】

＜ＢＢチェック処理＞

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

スの作動を開始し、次遊技にボーナス状態をセットするなどの各種の処理を行う。
【０３３４】
＜ＲＴチェック処理＞
続いて、図６３及び図６４を参照して、ＲＴチェック処理について説明する。ＲＴチェック処理では、初めに、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ５遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４１）。ＲＴ５遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、ＲＴ５遊技状態中ではない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ０遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４２）。
【０３３５】
Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４３）。「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットし、ＲＴ０遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４４）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０３３６】
他方、Ｓ２４２においてＲＴ０遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ１遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２４５）。ＲＴ１遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ベルこぼし目」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２４６）。「ベルこぼし目」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２４７）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０３３７】
他方、Ｓ２４６において「ベルこぼし目」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ１遊技状態が２０ゲーム経過したか否かを判定する（Ｓ２４８）。２０ゲーム経過していない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、２０ゲーム経過した場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ１遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ１遊技状態からＲＴ０遊技状態に移行させ（Ｓ２４９）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０３３８】
他方、Ｓ２４５においてＲＴ１遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ２遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２５０）。ＲＴ２遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ＲＴ３移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２５１）。「ＲＴ３移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ３移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ２遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行させ（Ｓ２５２）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０３３９】
他方、Ｓ２５０においてＲＴ２遊技状態中でない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ３遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２６１）。ＲＴ３遊技状態中である場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄の組合せが表示されたか否かを判定する（Ｓ２６２）。「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ２遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させ（Ｓ２６３）、ＲＴチェック処理を終了する。
【０３４０】
他方、Ｓ２６２において「ベルこぼし目」及び「ＲＴ２移行リプ」のいずれも表示されていない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、「ＲＴ４移行リプ」の図柄の組合せが

表示されたか否かを判定する（Ｓ２６４）。「ＲＴ４移行リプ」が表示されていない場合には（ＮＯ）、メインＣＰＵ３１は、ＲＴチェック処理を終了する一方で、「ＲＴ４移行リプ」が表示された場合には（ＹＥＳ）、メインＣＰＵ３１は、続いて、ＲＴ４遊技状態フラグをオンにセットするとともにＲＴ３遊技状態フラグをオフにし、ＲＴ３遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行させる（Ｓ２６５）。

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

＜ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理＞

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

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

［副制御基板の動作説明］

次に、図６６～図６８を参照して、副制御基板７２のサブＣＰＵ８１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。

【０３４８】

＜サブ側ナビ制御処理＞

まず、図６６を参照して、サブ側ナビ制御処理について説明する。サブ側ナビ制御処理

では、初めに、サブＣＰＵ８１は、ナビデータを取得したか否かを判定する（Ｓ３０１）。サブＣＰＵ８１は、主制御基板７１から受信したスタートコマンドデータの中から主制御基板７１が決定したナビデータを取得する。Ｓ３０１の処理では、サブＣＰＵ８１は、受信したスタートコマンドデータの中にナビデータが含まれていたか否かを判定する。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

＜遊技者登録処理＞

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

【０３５３】

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

【０３５４】

他方、登録操作を受け付けていない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、登録削除操作を受け付けたか否かを判定する（Ｓ３１３）。例えば、第１サブ表示装置２０１の登録画面において特定の操作を受け付けると、サブＣＰＵ８１は、登録削除操作を受け付けたと判定する。登録削除操作を受け付けていない場合には（ＮＯ）、サブＣＰＵ８１は、遊技者登録処理を終了する。

【０３５５】

他方、登録削除操作を受け付けた場合には（ＹＥＳ）、サブＣＰＵ８１は、続いて、遊

技者登録状態をクリアする。後述するように、遊技者登録状態がクリアされている状況では、サブＣＰＵ８１は、第１サブ表示装置２０１に遊技情報画面２１３，２１４，２１５（図２９参照）を表示不可能に第１サブ表示装置２０１の表示画面を制御する。

【０３５６】

＜履歴管理処理＞

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

【０３５７】

［第２実施形態］

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

【０３５８】

＜パチスロ機が備える制御系＞

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

【０３５９】

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

なお、外部集中端子板７３及びホッパー装置４０の構成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。

【０３６０】

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

【０３６１】

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

なお、割合表示器４２２の構成、及び割合表示器４２２に表示される各種割合の詳細については、図７１を参照して後述する。

【０３６２】

設定用鍵型スイッチ４３０は、遊技者に付与される利益の大きさを設定するために設け

られた複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定するとき、又はパチスロ機１に設定されている設定値の確認を行うときに使用される。主制御基板７１は、設定用鍵型スイッチ４３０を用いた操作を受け付けると、複数の設定値の中から操作の内容に応じた設定値を設定する。

【０３６３】

キャビネット側中継基板４４０は、主制御基板７１と、外部集中端子板７３、ホッパー装置４０、メダル補助収納庫スイッチ４４１及びリセットスイッチ４４２とを電気的に接続するための中継基板である。メダル補助収納庫スイッチ４４１は、メダル補助収納庫（不図示）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４４２は、パチスロ機１の各種データをリセット（初期化）するときに使用される。

【０３６４】

電源装置４５０は、主制御基板７１に接続された電源基板４５１と、電源基板４５１に接続された電源スイッチ４５２とを有する。電源スイッチ４５２は、パチスロ機１に必要な電源を供給するときに押下される。

【０３６５】

また、パチスロ機１は、ドア中継端子板４６０、並びに、該ドア中継端子板４６０を介して、主制御基板７１に接続された、セレクタ４６１、ドア開閉監視スイッチ４６２、ＢＥＴスイッチ１１Ｓ、精算スイッチ１３Ｓ、スタートスイッチ６Ｓ、ストップスイッチ基板４６３、遊技動作表示基板４７０及び副中継基板７５を有する。なお、ＢＥＴスイッチ１１Ｓ、精算スイッチ１３Ｓ、スタートスイッチ６Ｓ及び副中継基板７５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。

【０３６６】

セレクタ４６１は、メダルの材質や形状等が適正であるか否かを選別する装置であり、メダル投入口２２に投入された適正なメダルをホッパー装置４０へ案内する。セレクタ４６１内においてメダルが通過する経路上には、図示しないが、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ（投入操作検出手段）が設けられる。

【０３６７】

ドア開閉監視スイッチ４６２は、パチスロ機１の外部へ、上ドア６２ａ及び下ドア６２ｂの開閉を報知するためのセキュリティー信号を出力する。ストップスイッチ基板４６３（停止操作検出手段）は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをＬＥＤ等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４６３には、ストップスイッチが設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒが遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。

【０３６８】

遊技動作表示基板４７０は、情報表示器１４に接続され、メダルの投入を受け付けるとき、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回動可能なとき、及び、再遊技を行うとき等に、投入されたメダルの枚数等を情報表示器１４に表示させるための基板である。また、遊技動作表示基板４７０は、ＬＥＤ群４７１が接続され、ＬＥＤ群４７１は、例えば、遊技動作表示基板４７０から入力される信号に基づいて、遊技開始を表示するマークや再遊技を行うマーク等を点灯させる。

【０３６９】

副制御基板７２は、ドア中継端子板４６０及び副中継基板７５を介して主制御基板７１に接続される。また、パチスロ機１は、副中継基板７５を介して副制御基板７２に接続された、スピーカ９Ｌ，９Ｒ，各種ＬＥＤ１０１、タッチセンサ２０１ａ及び表示ユニット１１０を有する。

【０３７０】

また、パチスロ機１は、副制御基板７２に接続された、ロムカートリッジ基板８２及び液晶中継基板４８０を有する。なお、ロムカートリッジ基板８２及び液晶中継基板４８０は、副制御基板７２とともに副制御基板ケースに収納されている。

【０３７１】

ロムカートリッジ基板８２は、演出用の画像（映像）、音声、光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４８０は、副制御基板７２及び表示ユニット１００間の接続配線を中継する基板である。

【０３７２】

＜主制御回路＞

次に、主制御基板７１に実装される主制御回路の構成について、図７０を参照して説明する。なお、副制御基板７２に実装される副制御回路の構成は、図５において示したものと同様であるため、説明を省略する。図７０は、パチスロ機１の主制御回路の構成例を示すブロック図である。

【０３７３】

図７０（Ａ）に示すように、主制御回路は、主に、主制御基板７１に実装されたマイクロコンピュータ３０により構成される。マイクロコンピュータ３０は、メインＣＰＵ３１、メインＲＯＭ３２及びメインＲＡＭ３３により構成される。

【０３７４】

メインＲＯＭ３２には、メインＣＰＵ３１により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御基板７２に実装される副制御回路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。また、メインＲＯＭ３２には、単位遊技に係る最少の遊技時間が複数記憶される。

【０３７５】

メインＲＡＭ３３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。

【０３７６】

メインＣＰＵ３１には、クロックパルス発生回路３４、分周器３５、乱数発生器３６及びサンプリング回路３７が接続される。クロックパルス発生回路３４及び分周器３５は、クロックパルスを発生する。メインＣＰＵ３１は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器３６は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５）を発生する。サンプリング回路３７は、発生された乱数の中から１つの値を抽出する。

【０３７７】

＜割合表示器＞

次に、割合表示器４２２の構成について、図７１を参照して説明する。図６９において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、各種の割合を表示する割合表示器４２２を有する。図７１（Ａ）は、割合表示器４２２の取り付け例を示し、図７１（Ｂ）は、割合表示器４２２に表示される内容を示す。

【０３７８】

（割合表示器の構成）

図７１に示すように、割合表示器４２２は、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、図７１（Ｂ）で後述するように、上位２桁は、表示する割合の種類を示し、下位２桁は、当該割合の値を示す。割合表示器４２２は、管理者（遊技店の店員等）がパチスロ機１に不正改造がないか確認する際などに使用されるため、パチスロ機１の筐体６０の内部に設けられる。このとき、割合表示器４２２自体に対する不正を防止するため、割合表示器４２２は、主制御基板７１を覆う主制御基板ケースの内部に設けられることが好ましい。

【０３７９】

具体的な取り付け例としては、図７１（Ａ－１）に示すように、割合表示器４２２は、主制御基板７１上に実装することとしてもよく、また、図７１（Ａ－２）に示すように、主制御基板７１に接続された他の基板（割合表示基板）上に実装することとしてもよく、また、図７１（Ａ－３）に示すように、割合表示器４２２としての７セグメントＬＥＤユニットを主制御基板に接続することで、取り付けることとしてもよい。いずれの場合であっても、図７１（Ａ）に示すように、主制御基板７１とともに主制御基板ケースの内部に設けられることが好ましい。

【０３８０】
なお、通常、主制御基板ケースには、封印シールが貼りつけられるが、主制御基板ケース内に割合表示器４２２を設ける場合には、封印シールにより割合表示器４２２の視認性が損なわれることがないように、封印シールを貼りつけることが好ましい。さらに、主制御基板ケースに、かしめ記録用シールも貼り付けられる。かしめ記録用シールとは、かしめの開封記録の担当者と日付の記入欄、主制御基板の製造番号、製造時に用いる識別用の２次元コードが記載されているシールである。機種によっては、製造時に用いる２次元コードのシールをさらに別に主制御基板ケースに貼り付ける場合もある。こうしたシール等の貼り付け部材によっても割合表示器の視認性が損なわれることのない配置とすることが好ましい。
また、主制御基板に組み付けられるかしめ部材やハーネス、あるいは重畳的に複数の基板を配置する基板構成である場合の他の基板、その他の筐体内の部材によっても、フロントドア（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）の開放時には割合表示器の視認性が損なわれることのない設計とすることが好ましく、そうすることで管理者の割合表示器の確認作業の効率が良くなる。
【０３８１】
（割合表示器の表示内容）
続いて、割合表示器４２２の表示例について説明する。図７１（Ｂ）に示すように、割合表示器４２２には、累計の特定区間割合と、直近６０００ゲーム間の連続役物割合及び役物割合と、累計の連続役物割合及び役物割合と、が表示される。割合表示器４２２に累計の特定区間割合を表示する場合、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの上位２桁には、「ＡＵ」と表示され、直近６０００ゲーム間の連続役物割合を表示する場合、上位２桁には、「＝ｒ」と表示され、直近６０００ゲーム間の役物割合を表示する場合、上位２桁には、「＝ｂ」と表示され、累計の連続役物割合を表示する場合、上位２桁には、「Ａｒ」と表示され、累計の役物割合を表示する場合、上位２桁には、「Ａｂ」と表示される。また、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの下位２桁には、対応する割合がパーセント表示で表示される。
【０３８２】
ここで、「特定区間割合」とは、全ての遊技状態における遊技回数（すなわち、総遊技回数）に対して、遊技者にとって有利な遊技状態における遊技回数が占める割合をいう。この場合において、遊技者にとって有利な遊技状態とは、例えば、ボーナス作動中のボーナス状態及びＡＲＴ遊技状態に加え、ＡＲＴ遊技状態への移行期待度が高いＣＺも含めることとしてもよい（図７参照）。
【０３８３】
主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊技状態における遊技回数を示す総遊技回数と、遊技者にとって有利な遊技状態における遊技回数を示す特定遊技回数とを計数しておき、以下に示す式により特定区間割合を算出する。
特定区間割合＝特定遊技回数／総遊技回数×１００
【０３８４】
また、「連続役物割合」とは、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（すなわち、総払出枚数）に対して、第一種特別役物、又は第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動中において払い出されたメダルの総数が占める割合をいう。
【０３８５】
主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数を示す総払出枚数と、第一種特別役物、又は第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動中において払い出されたメダルの総数を示す第１特定遊技中払出枚数とを計数しておき、以下に示す式により連続役物割合を算出する。
連続役物割合＝第１特定遊技中払出枚数／総払出枚数×１００

【０３８６】
　また、「役物割合」とは、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（すなわち、総払出枚数）に対して、いずれかの役物が作動中に払い出されたメダルの総数が占める割合をいう。なお、いずれかの役物とは、第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置、第二種特別役物、第二種特別役物に係る役物連続作動装置、又は普通役物をいう。また、ＡＲＴ遊技状態中やＣＺ中も、遊技者にとって有利な状態であるため、いずれかの役物が作動している状態に含めることとしてもよい。
【０３８７】
　主制御基板７１は、メインＲＡＭ３３に設けられた所定のカウンタにおいて、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数を示す総払出枚数と、いずれかの役物が作動中に払い出されたメダルの総数を示す第２特定遊技中払出枚数とを計数しておき、以下に示す式により役物割合を算出する。
　役物割合＝第２特定遊技中払出枚数／総払出枚数×１００
【０３８８】
　また、「累計」とは、パチスロ機１を設置してから現在までの全期間をいい、「直近６０００ゲーム間」とは、６０００ゲーム前の遊技から現在までの期間をいう。「累計」の割合を算出する場合、主制御基板７１は、全期間において計数していた計数結果を用いて割合を算出すればよく、また、「直近６０００ゲーム間」の割合を算出する場合、主制御基板７１は、６０００ゲーム前の遊技から現在までの期間において計数していた計数結果を用いて割合を算出すればよい。
【０３８９】
　なお、パチスロ機１は、メインＲＡＭ３３に設けられたカウンタにおける計数項目のいずれもが電断により消去されないように構成されている。具体的には、電断時にメインＲＡＭ３３に設けられたバックアップ領域に当該データを退避させ、復帰時にバックアップ領域からデータを読み出して再セットする。これにより、閉店後に電源を落とし、開店前に電源を入れるという一般的な運用がされた場合であっても、設置時から継続してデータを累積することができる。
【０３９０】
　また、リプレイの入賞に伴う再遊技の権利は、当該遊技に用いたメダルと同数のメダルの払い出しと考えることもでき、また、０枚のメダルの払い出しと考えることもできる。上述した割合の算出においては、再遊技の権利をメダルの払い出しと考える計算方法Ａと、再遊技の権利をメダルの払い出しとは考えない計算方法Ｂとで算出結果が異なることがある。例えば、連続役物割合や役物割合のように、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（総払出枚数）に対する割合の算出では、再遊技の権利をメダルの払い出しと考える計算方法Ａでは、リプレイが入賞した回数分だけ総払出枚数も増えることになり、結果、当該割合が低くなる。反対に、再遊技の権利をメダルの払い出しと考えない計算方法Ｂでは、リプレイの入賞は総払出枚数に対して影響を与えないため、結果、当該割合は高くなる。このような計算方法Ａと計算方法Ｂとのかい離は、リプレイが入賞した回数が増えるほど大きくなるため、遊技回数が増えるほど大きくなる。
【０３９１】
　そこで、割合表示器４２２では、計算方法Ａによる算出結果と、計算方法Ｂによる算出結果とを切り替え可能に表示することとしてもよい。この場合は、計算方法Ａによる算出結果を表示する際の上位２桁の識別子と、計算方法Ｂによる算出結果を表示する際の上位２桁の識別子とは異なるものとするべきである。また、割合表示器４２２を設ける基板の大きさに余裕がある場合には、割合表示器４２２の７セグユニットを増設して、両者を同時に表示することとしてもよい。
　また、店舗管理者が表示できる設定用画面（いわゆるホールメニュー）において、連続役物割合や役物割合を表示させる場合にも、同様に、複数の計算方法で算出された結果を表示可能としてもよい。
【０３９２】

（割合表示器の表示内容（切り替え表示））
割合表示器４２２では、主制御基板７１が算出した各種の割合を切り替えて表示する。割合表示器４２２に表示する内容の切り替え方法は任意であり、例えば、所定の間隔で自動的に、各種の割合を切り替えることとしてもよく、また、切替スイッチ４２３（図６９参照）の操作に応じて手動で、各種の割合を切り替えることとしてもよく、自動的な切り替えと手動による切り替えとを組み合わせて、各種の割合を切り替えることとしてもよい。

【０３９３】
（割合表示器の表示内容（エラー時））
パチスロ機では、射幸性を徒に高めないように、業界内においてルール化がなされており、例えば、全遊技に対して遊技者にとって有利な遊技状態が占める割合が高くなりすぎないこと、また、通常の遊技状態において安心して遊技を行うことができるように、有利な遊技状態中だけでなく通常の遊技状態においてもメダルが所定以上払い出されることで、通常時のベース（いわゆるコイン持ち）を下げすぎてはいけない、といった規制がなされている。割合表示器４２２に表示する上述の各種割合は、これら規制を満たしているか確認可能にするものである。偶発的なボーナスの連続成立等により、一時的に規制の規定値を超える場合があるものの、統計的な観点から言えば遊技回数が増えるにつれて表示器に示される割合の値は、規制に沿って作成された設計値に近づくかたちで収束していく。そのため、遊技回数１０万回など試行回数が多いときに、なお設計値と乖離した値が表示された場合は、不正行為がされたことを推認できる。また、設計値と乖離が大きい値が特定の台でのみ頻繁に表示される場合に、管理者は不正基板のぶら下げなど、その特定の台に不正行為が行われたことを推認できる。このように、割合表示器４２２に表示された値が規定値を超えるかどうかは、管理者が不正行為を見抜くための手がかりとして機能する。

【０３９４】
そのため、割合表示器４２２に表示する各種割合が規定値を超えている場合には、管理者がその旨を適切に把握できるようにすることが好ましい。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１が算出した上述の各種割合（特定区間割合、連続役物割合、役物割合）が、当該割合に対して設定された規定値以上である場合と、当該割合に対して設定された規定値未満である場合とで、割合表示器４２２における当該割合の表示態様を異ならせる。例えば、割合表示器４２２は、規定値以上である場合には当該割合を点滅表示し、規定値未満である場合には当該割合を点灯表示する。これにより、管理者は、各種割合が規定値を満たしているか否かを一目で把握することができる。

【０３９５】
また、規定値以上である割合が存在する場合には、外部機器（例えば、ホールコンピュータ）に対してその旨を通知（例えば、特定区間割合が規定値を超えている旨通知）することとしてもよい。具体的には、主制御基板７１は、算出した割合の中に規定値以上の割合が存在する場合に、外部集中端子板７３を介して、外部機器に対してその旨を通知する。なお、外部集中端子板７３からの出力ピンに限りがある場合には、現在エラー出力として利用している出力ピンを利用して、外部機器に対して通知（すなわち、エラー出力）を行うこととしてもよい。

【０３９６】
なお、規定値以上である割合が存在するからといって、ただちに不正行為であるとはいえない。そのため、不正行為の疑いが強い異常を検知した場合に出力される第１エラー出力と、通常遊技で発生する異常を検知した場合に出力される第２エラー出力を備えた機種の場合は、規定値を超えていることに基づくエラーは、第２エラー出力とすることが好ましい。ここで、不正行為の疑いが強い異常とは、例えば、ＲＡＭクリア検知、ＲＡＭの読み書き不能、ＲＡＭのソフト的異常、磁気検知、電波検知、通信異常、内部電圧の異常、内部当籤していない役に係る図柄が有効ライン上に表示されるという入賞異常、本来払出のできないタイミングでの払出を検知した場合、設定値が６段階以外の値を示した場合な

どが挙げられる。また、通常遊技で発生する異常とは、例えば、ホッパー装置４０のメダルが底をつくホッパーエンプティ、ホッパー装置４０の払出口のメダル詰まり検出、メダル補助収納庫が一杯になってしまうメダルオーバーフロー、メダル投入時のメダル詰まり又はメダル逆流検出や、メダル投入枚数を４枚など異常な枚数で検出した場合、ホール店員がメダル補給などでフロントドア（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けたことによるドア開放エラーや、メダル補給などの際にホッパーの配線が外れたことを検知した場合、などが挙げられる。

【０３９７】

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

【０３９８】

（割合表示器の表示内容（設置直後））

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

【０３９９】

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

【０４００】

（割合表示器の変形例）

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

【０４０１】

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

【０４０２】

＜情報表示器＞

次に、図７２を参照して、主制御基板７１が停止操作の情報を報知する指示モニタを含む情報表示器１４の構成について説明する。

図７２に示すように、情報表示器１４は、インサートランプ１４１と、スタートランプ１４２と、リプレイランプ１４３と、ベット数ランプ１４４と、クレジットランプ１４５と、払出枚数ランプ１４６と、指示モニタ１４７と、リミットランプ１４８とを含んで構

成される。
【０４０３】
インサートランプ１４１は、点灯（又は点滅（以下省略））することでメダルの投入が可能であることを遊技者に対して報せ、スタートランプ１４２は、点灯することでスタートレバー６の操作に伴い遊技の開始が可能であることを遊技者に対して報せ、リプレイランプ１４３は、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを遊技者に対して報せる。また、ベット数ランプ１４４は、点灯することでベットされたメダルの枚数を遊技者に報せ、クレジットランプ１４５は、点灯することでパチスロ機１の内部に貯留されているメダルの枚数（クレジット数）を遊技者に対して報せ、払出枚数ランプ１４６は、点灯することで遊技の結果により払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を遊技者に対して報せる。
【０４０４】
また、指示モニタ１４７は、報知ランプ１４７ａと、状態表示器１４７ｂ（ＡＴランプ）と、を含んで構成される。報知ランプ１４７ａは、例えば、７セグメントＬＥＤにより構成され、報知する停止操作の情報に一義的に対応する態様で点灯することで、必要な停止操作の情報を遊技者に対して報せる。また、状態表示器１４７ｂは、点灯することで、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する遊技状態（例えば、ＡＲＴ遊技状態）であることを遊技者に対して報せる。
なお、本実施形態のパチスロ機１では、クレジットランプ１４５及び払出枚数ランプ１４６とは別に報知ランプ１４７ａを設けているが、報知ランプ１４７ａを設けることなく、クレジットランプ１４５又は払出枚数ランプ１４６のいずれかを用いて、停止操作の情報を報知することとしてもよい。
【０４０５】
また、リミットランプ１４８は、遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した際に点灯する。遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した場合、射幸性を徒に煽ってしまうおそれがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、遊技者にとって有利な遊技状態が長期間にわたって継続した際に、ＡＲＴ遊技状態の継続期間が満了する前であっても強制的にＡＲＴ遊技状態を終了する（リミット処理）。リミットランプ１４８は、このリミット処理によりＡＲＴ遊技状態を終了した際に点灯し、リミット処理が行われたことを遊技者に対して報せる。また、リミットランプ１４８は、リミット処理の発動が近い場合に点滅して、実際にリミット処理が行われると点灯することとしてもよい。
なお、リミット処理の詳細については、図７９及び図８０において後述する。
【０４０６】
インサートランプ１４１～リミットランプ１４８は、背面に設けられたＬＥＤ（図示せず）により点灯、点滅、消灯する。パチスロ機１では、主制御基板７１がこのＬＥＤの点灯、点滅、消灯を制御することで、遊技に関する各種の情報を遊技者に対して報せる。
【０４０７】
＜状態表示器＞
次に、図７３を参照して、情報表示器１４に設けられる状態表示器１４７ｂについて説明する。図７３は、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングのパターン例を示す図である。
図７３において、タイミングＴ１は遊技の開始時であり、タイミングＴ２は当該遊技のリール回転開始時であり、タイミングＴ３は当該遊技の第１停止操作時であり、タイミングＴ４は当該遊技の第２停止操作時であり、タイミングＴ５は当該遊技の第３停止操作時であり、タイミングＴ６は当該遊技の全リール停止時であり、タイミングＴ７は当該遊技の終了時であり、タイミングＴ８は次遊技の開始時である。
【０４０８】
図７３に示す例では、タイミングＴ１（すなわち、遊技開始時）において、特定区間（例えば、ＡＲＴ遊技状態）への移行抽籤に当籤している。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤すると、当該当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯

させる。例えば、点灯パターン例１では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の開始時（タイミングＴ１）に状態表示器１４７ｂを点灯させている。また、点灯パターン例２では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技のリール回転開始時（タイミングＴ２）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例３では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の第１停止操作時（タイミングＴ３）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例４では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の全リール停止時（タイミングＴ６）に状態表示器１４７ｂを点灯させ、点灯パターン例５では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技の終了時（タイミングＴ７）に状態表示器１４７ｂを点灯させている。

【０４０９】

なお、図７３に示す点灯パターン例は、一例に過ぎず、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させればよく、そのタイミングは任意である。

【０４１０】

このように特定区間への移行抽籤に当籤した遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させることで、遊技者は、特定区間への移行抽籤に当籤していることを把握できるため、その後の遊技に期待を持つことができ好適である。

【０４１１】

（状態表示器による告知の改良）

ところで、当籤の有無を、単に一つのランプの点灯／消灯のみで告知していたのでは、当籤の有無は即座に分かるものの、遊技者に対してランプさえ点灯すればよいという気持ちを抱かせてしまうことになり、面白みにかけてしまい、結果、液晶表示装置等での他の演出に対する興味を失わせてしまうおそれがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、以下に示す方法により、特定区間への移行抽籤に当籤していることを、単調になることなく当該遊技中に報せることとしている。

【０４１２】

（状態表示器に対する工夫１）

図７２（Ｂ）及び図７２（Ｃ）は、状態表示器１４７ｂの別構成例を示す。図７２（Ｂ）に示す状態表示器１４７ｂでは、それぞれが点灯、点滅、消灯する複数のランプ「ａ」～「ｉ」を有し、これら複数のランプの点灯、点滅、消灯のパターンに基づいて、特定区間への移行抽籤に当籤していることを報せる。

【０４１３】

一例として、特定区間への移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプが特定のパターンで点灯（例えば、「ａ」「ｃ」「ｄ」「ｈ」「ｉ」が点灯）し、当籤していない場合には、複数のランプがこの特定のパターン以外のパターンで点灯する。なお、特定のパターンは、一つに限るものではなく、複数のパターンを有していてもよい。これにより、一つのランプが単に点灯した場合に当籤を報せる場合よりも、深みのある告知が可能になり、例えば、遊技を繰り返し行い当籤時の点灯パターンを覚えるにつれて、当籤の察知が早くなるといった遊技性を実現できる。

【０４１４】

なお、移行抽籤の当籤の有無を、点灯パターンに基づいて報せるのではなく、点灯しているランプの数に基づいて報せることとしてもよい。例えば、移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプのうちの特定数のランプが点灯し、移行抽籤に当籤していない場合には、複数のランプのうちの特定数以外の数のランプが点灯することとしてもよい。また、例えば、移行抽籤に当籤している場合には、複数のランプのうちの特定数以上（又は特定数以下）の数のランプが点灯し、移行抽籤に当籤していない場合には、複数のランプのうちの特定数未満（又は特定数を超える）の数のランプが点灯することとしてもよい。

【０４１５】

また、遊技の進行に応じて複数のランプの点灯パターンを制御することで、複数のランプを用いて移行抽籤の当籤の期待度を示唆する演出を行うこともできる。例えば、移行抽籤に当籤していることを報せる点灯パターンを「全てのランプが点灯する」とした場合に

、遊技の進行（開始操作、第１停止操作、第２停止操作、第３停止操作、全リール停止時等）に応じて点灯するランプの数を増減させることで、遊技の進行に合わせて移行抽籤の当籤の期待度を示唆することができる。

【０４１６】

（状態表示器に対する工夫２）

図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂは、それぞれが点灯、点滅、消灯する複数のランプを有する点では図７２（Ｂ）の状態表示器１４７ｂと同様であるが、図７２（Ｂ）の状態表示器１４７ｂが複数のランプが全体として意味を持たなかったのに対して、図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂでは、全体として意味を持たせている点が異なる。すなわち、図７２（Ｃ）に示す状態表示器１４７ｂでは、例えば、パチスロ機１のメーカー名、パチスロ機１の機種名、パチスロ機１やメーカーのモチーフとなったキャラクタ名、キャラクタの形状等の、遊技者に対して印象付けたい文字や形状を装飾としても用いる。複数のランプに対してこのような装飾を用いることで、装飾が表す文字や形状を遊技者に対して強く記憶させることができ、ブランド力の向上につながる。

【０４１７】

この場合においても、点灯パターンや点灯するランプの数を制御することで、移行抽籤の当籤の有無を分かり難くすることができるとともに、遊技の進行に応じて複数のランプの点灯パターンを制御することで、移行抽籤の当籤の期待度を示唆する演出を行うことができる。

【０４１８】

なお、パチスロ機によっては、特定区間として、遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の特定区間を有することがあり、移行抽籤の結果に基づいていずれかの特定区間に移行することがある。例えば、ＡＲＴ遊技状態とＣＺとを有するパチスロ機において、移行抽籤の結果に基づいてＡＲＴ遊技状態又はＣＺに遊技状態を移行させるパチスロ機や、初期ゲーム数が５０ゲームであるＡＲＴ遊技状態と初期ゲーム数が１００ゲームであるＡＲＴ遊技状態とを有し、移行抽籤に伴い決定した初期ゲーム数のＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行させるパチスロ機等が考えられる。

【０４１９】

ここで、上述の工夫１，２のように複数のランプを用いる場合、移行抽籤により当籤した特定区間の種類に応じて、異なる組合せのパターンで複数のランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯又は消灯させることとしてもよい。一例として、初期ゲーム数が５０ゲームのＡＲＴ遊技状態に当籤した場合には、第１の点灯パターンで状態表示器１４７ｂを点灯し、初期ゲーム数が１００ゲームのＡＲＴ遊技状態に当籤した場合には、第１の点灯パターンとは異なる第２の点灯パターンで状態表示器１４７ｂを点灯することとしてもよい。

【０４２０】

これにより、特定区間の種類に応じて点灯パターンが異なるため、状態表示器１４７ｂの点灯パターンのバリエーションを増やすことができる。遊技者にとってみれば、点灯パターンのバリエーションが増えることで、それぞれの点灯パターンの内容を正確に把握することが困難になるため、液晶表示装置等での他の演出に対する興味を失うことがない。

【０４２１】

反対に、移行抽籤により当籤した特定区間の種類に関わらず、同一の組合せのパターンで複数のランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯又は消灯させることとしてもよい。このような制御では、当籤した特定区間の種類に関わらず点灯パターンが同一であるため、点灯パターンからでは、当籤した特定区間の種類を把握することができない。熟練の遊技者によっては、複数のランプの点灯パターンを暗記してしまっていることがある。そこで、遊技者にとって真に有利な特定区間（例えば、５０ゲーム等の長いＡＲＴ遊技状態）と、遊技者にとってあまり有利ではない特定区間（例えば、１ゲームで終了してしまうＡＲＴ遊技状態）とを設け、これら特定区間のいずれにおいても状態表示器１４７ｂの点灯パターンを同一にすることで、当籤した特定区間の種類を把握できなくすることができる。

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

（状態表示器に対する工夫３）

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

【０４２５】

（状態表示器に対する工夫４）

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

【０４２６】

（遊技性からの工夫）

続いて、図７４を参照して、特定区間への移行抽籤に当籤していること分かり難くする方法に関する遊技性からの工夫について説明する。第１実施形態のパチスロ機１では、押し順役として「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」を設け、押し順正解時には９枚のメダルが払い出され（ベルの図柄の組合せが表示され）、押し順不正解時には０枚又は１枚のメダルが払い出される（ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示される）こととしている。そして、ＡＲＴ遊技状態では、押し順役が内部当籤役として決定されると、押し順役に応じた正解の押し順を報知することとしている。そのため、ＡＲＴ遊技状態中は、報知に従い遊技を行うことで、遊技に用いるメダル（例えば、３枚）を超える数のメダルが（例えば、９枚）払い出されることになる。

【０４２７】
遊技性からの工夫としては、まず、押し順正解時であっても遊技に用いたメダル以下の数のメダルが払い出される押し順役を更に設ける。図７４に示す例では、図７４（Ａ）に示すように、「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択１枚役＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」という押し順役を設けている。「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役３ｒｄ」は、押し順に正解したときに、１枚出目の図柄の組合せが表示され、１枚のメダルが払い出され、押し順に不正解のときに、はずれの図柄の組合せが表示され、０枚のメダルが払い出される。
なお、新たに設ける押し順役は、押し順正解時であってもメダルが増加しなければよく、押し順正解時に遊技に用いたメダルの数以下の数（第３数量）のメダルが払い出され、押し順不正解時に当該数（第３数量）よりも少ない数（第４数量）のメダルが払い出される、又はメダルが１枚も払い出されない（すなわち、０枚）役であればよい。
【０４２８】
また、遊技性からの工夫では、ＡＲＴ遊技状態として少なくとも２種類のＡＲＴ遊技状態を設ける。具体的には、全ての押し順役（「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」及び「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」）について、内部当籤役として決定された際に正解の押し順を報知するＡＲＴ遊技状態と、押し順役のうち「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された際に正解の押し順を報知し、「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された際には正解の押し順を報知しない１枚役ＡＲＴ遊技状態と、を設ける。
【０４２９】
そして、遊技性からの工夫では、遊技状態がこれらＡＲＴ遊技状態及び１枚役ＡＲＴ遊技状態のいずれであっても、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、ＡＲＴ遊技状態と１枚役ＡＲＴ遊技状態とで、状態表示器１４７ｂの点灯パターンを異ならせてもよく、また、同一の点灯パターンであってもよい。
【０４３０】
このような工夫により、状態表示器１４７ｂにより現在の遊技状態が押し順役を報知する遊技状態であることを報せることができるものの、状態表示器１４７ｂからだけでは、遊技者にとって真に有利なＡＲＴ遊技状態であるのか、１枚役ＡＲＴ遊技状態であるのかを把握できないようにすることができる。
【０４３１】
なお、遊技者にとって真に有利なＡＲＴ遊技状態への移行は、特定区間への移行抽籤に当籤することにより行われるが、遊技者にとって必ずしも有利とはいえない１枚役ＡＲＴ遊技状態への移行は、任意に行うことができる。
【０４３２】
図７４（Ｂ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態以外の全ての遊技を１枚役ＡＲＴ遊技状態としている。具体的には、図７４（Ｂ）に示す例において、１１回目の遊技において、特定区間への移行抽籤（すなわち、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤）に当籤しているため、１１回目以降の遊技がＡＲＴ遊技状態となっている。このＡＲＴ遊技状態中は、３択１枚役（「Ｆ＿３択１枚役＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択１枚役＿３ｒｄ」）及び３択ベル（「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」）のいずれが内部当籤役として決定されたとしても、正解の押し順の報知が行われる。
【０４３３】
一方で、図７４（Ｂ）に示す例では、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤に当籤する前の全ての遊技を、１枚役ＡＲＴ遊技状態としている。この１枚役ＡＲＴ遊技状態中は、３択１枚役が内部当籤役として決定された遊技（１回目の遊技）では、正解の押し順の報知が行われる一方で、３択ベルが内部当籤役として決定された遊技（２回目の遊技）では、正解の押し順の報知が行われない。
【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

＜基本的な遊技フロー＞

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

【０４３９】

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

【０４４０】

（通常区間から特定区間への移行）

通常区間から特定区間へは、特定区間への移行抽籤に当籤することで移行する。ここで、特定区間への移行抽籤とは、ＣＺへの移行抽籤とＡＲＴ遊技状態への移行抽籤との双方を含むものである。本実施形態のパチスロ機１において、特定区間への移行抽籤は、設定値に差のない情報に基づいて行われる。「設定値に差のない情報」とは、内部抽籤処理において全ての設定値において同一の確率で内部当籤役として決定される役（設定不問役）

や、全リールの停止時に全ての設定値において同一の確率で表示されることになる図柄の組合せ（設定差のない図柄の組合せ）を少なくとも含むものである。

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

（移行抽籤に用いる抽籤テーブルの例）

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

【０４４５】

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

【０４４６】

続いて、図７７（Ｂ）に示す例のように、移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された設定不問役毎に、移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。上述したように、特定区間への移行抽籤は、予め定められており一切変動しない完全確率に基づき行われるため、移行抽籤テーブルにおいて規定されている抽籤値の情報は、設定値に関わらず同一の値である。

【０４４７】

なお、「予め定められており一切変動しない完全確率」として、更に、「設定値に差のない情報」に対して一義的に定められた確率であることを含めることとしてもよい。近年のパチスロ機では、移行抽籤に当籤し易い状態と当籤し難い状態とを設けることがある。

このような場合に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになる。反対に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率ではない確率（すなわち、変動する確率）」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時に、現在の遊技状態に応じた確率で当籤する移行抽籤、すなわち、現在の遊技状態が高確率状態である場合には、高い確率で当籤する移行抽籤を行い、現在の遊技状態が低確率状態である場合には、低い確率で当籤する移行抽籤、を行うことになる。

【０４４８】

（移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法）

ところで、このように一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになるため、ＣＺ（チャンスゾーン）のようにＡＲＴ遊技状態に移行し易い状態を設けるためには、工夫を講じる必要がある。続いて、図７８を参照して、ＣＺの実現方法の一例について説明する。

【０４４９】

図７８（Ａ）は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤方法の一例を示す図である。例えば、ＣＺ中に内部当籤役として決定される確率に設定差のない押し順役の正解の押し順を報知することとし、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を、設定差のない押し順役当籤時に表示された図柄の組合せに基づいて行うこととする。具体的には、図７８（Ａ）に示す移行抽籤テーブルのように、全リールの停止時にベルの図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行い、ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示されると、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行わない。

【０４５０】

通常区間とＣＺ中とを比較すると、押し順役の当籤確率は同一であるものの、通常区間では正解の押し順が報知されないため、移行抽籤が行われることになる図柄の組合せは表示され難く、反対に、ＣＺ中は正解の押し順が報知されるため、移行抽籤が行われることになる図柄の組合せが表示され易い。その結果、ＣＺ中は通常区間に比べて移行抽籤が行われる頻度が上がることになり、一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合であっても、ＡＲＴ遊技状態に移行し易いＣＺ（チャンスゾーン）を実現することができる。

【０４５１】

また、図７８（Ｂ）は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤方法の別例を示す図である。パチスロ機１では、ＲＴ遊技状態を移行させることで、再遊技に係る役（リプレイ）の当籤確率を変更することができる。そこで、再遊技に係る役（リプレイ）のうちの設定差のない一部の役の当籤確率を、ＲＴ遊技状態において異ならせることで、一のＲＴ遊技状態と別のＲＴ遊技状態とでＡＲＴ遊技状態への移行抽籤が行われる頻度を異ならせることができる。

【０４５２】

具体的には、図７８（Ｂ）に示す内部抽籤テーブルにおいて、役「Ｆ＿チリリプ」は、設定差のない設定不問役であり、図７８（Ｂ）に示す移行抽籤テーブルのように、この役「Ｆ＿チリリプ」が内部当籤役として決定されたときに、ＡＲＴ遊技状態への移行抽籤を行う。ここで、図７８（Ｂ）に示す内部抽籤テーブルを参照すると、役「Ｆ＿チリリプ」は、設定差はないものの、ＲＴ遊技状態に応じて当籤確率が異なり、ＲＴ２遊技状態ではＲＴ１遊技状態よりも高い確率で内部当籤役として決定される。

【０４５３】

そのため、ＲＴ２遊技状態では、ＲＴ１遊技状態に比べて移行抽籤が行われる頻度が上がることになり、一義的に定めた確率で移行抽籤を行う場合であっても、ＡＲＴ遊技状態に移行し易いＣＺ（チャンスゾーン）を実現することができる。より具体的には、ＲＴ２遊技状態をＣＺとして用いることができる。

【０４５４】

（移行抽籤を一義的に定めた確率で行う場合のＣＺの実現方法の別例）

続いて、図７８（Ｃ）は、ＣＺの実現方法の別例を示す図である。図７８（Ｃ）に示す

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

【０４５５】

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

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

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

【０４５８】

（主制御基板の別構成例）

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

【０４５９】

図７０（Ｂ）は、主制御基板の別構成例を示す図である。図７０（Ｂ）において、主制

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

（特定区間から通常区間への移行）

続いて、図７５に戻り、特定区間から通常区間への移行に関して説明する。特定区間から通常区間へは、特定区間の終了条件を満たすと移行する。なお、特定区間の終了条件は、特定区間中のゲーム数、特定区間中に行われたナビ回数、特定区間中に払い出されたメ

ダルの枚数や差枚数等の任意の条件を用いることができる。また、特定区間の種類に応じて終了条件が異なっていてもよく、例えば、ＣＺとＡＲＴ遊技状態とで、終了条件が異なっていてもよい。

【０４６６】

このように特定区間は、基本的には終了条件を満たすと終了するが、本実施形態のパチスロ機１では、例外的に、特定区間が長期間にわたり継続した場合には終了条件を満たすことなく、特定区間から通常区間へ移行し（リミット処理）、また、特定区間の終了条件を満たしたときであっても、保証回数分のナビが行われていない場合には、その後、保証回数分のナビが行われるまで特定区間を終了することなく継続し、保証回数分のナビが行われたことに応じて、特定区間から通常区間へ移行する（ナビ保証処理）。

【０４６７】

（リミット処理）

ここで、図７９及び図８０を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるリミット処理について説明する。図７９は、特定区間のリミットゲーム数の計数方法を示す図であり、図８０は、特定区間のリミット処理の流れを示す図である。

パチスロ機では、ＣＺやＡＲＴ遊技状態等の特定区間が長期間にわたり継続して行われてしまうと、特定区間中に遊技者が得る利益が大きくなってしまうとともに、全体的な利益のバランスをとるために通常区間中に遊技者が得る利益を減らす必要があり、遊技の射幸性を高めてしまうことになる。そのため、近年では、遊技者にとって有利な状態の継続期間を一定期間に抑えることが求められている。リミット処理は、遊技者にとって有利な特定区間の継続期間を一定期間（例えば、１５００ゲーム）に抑える処理である。

【０４６８】

（リミットゲーム数の計数方法）

初めに、図７９を参照して、リミット処理を行う際の特定区間のリミットゲーム数の計数方法について説明する。図７９（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、特定区間が継続している場合、その継続ゲーム数（リミットゲーム数）を計数する。例えば、ＡＲＴ遊技状態が継続している場合には、主制御基板７１は、継続ゲーム数を毎遊技１ずつ加算することで、リミットゲーム数を計数する。また、例えば、通常区間からＣＺに移行した後にＡＲＴ遊技状態に移行した場合、上述のように特定区間には、少なくともＣＺ及びＡＲＴ遊技状態が含まれるため、主制御基板７１は、ＣＺの継続ゲーム数、及びその後、連続して行われるＡＲＴ遊技状態の継続ゲーム数の和を、リミットゲーム数として計数する。

【０４６９】

ところで、パチスロ機によっては、図７９（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ遊技状態やＣＺ（特定区間）に移行する際に、直ちに移行することなく、待機区間を挟むことがある。例えば、通常区間と特定区間とでＲＴ遊技状態を異ならせるパチスロ機では、ＲＴ遊技状態を遷移させてから特定区間を開始する必要があるため、一度、待機区間を挟むことがある。具体的なケースとしては、特定区間への移行抽籤に当籤した場合の、通常区間から特定区間への移行の際に待機区間を挟むことがあり、また、特定区間中にボーナス（役物）が作動した場合の、ボーナス終了後の特定区間への復帰の際に待機区間を挟むことがある。

【０４７０】

このような待機区間については、主制御基板７１は、リミットゲーム数として計数してもよく、また、計数しないこととしてもよい。すなわち、主制御基板７１は、図７９（Ｂ）における「Ａ１」～「Ａｎ」の回数分の遊技は、リミットゲーム数として計数することとしてもよく、また、リミットゲーム数として計数しないこととしてもよい。

【０４７１】

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

、リミットゲーム数として計数することとしてもよい。

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

（リミット処理の流れ）
続いて、図８０を参照して、リミット処理の流れについて説明する。図８０（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、上述した計数方法に従い計数したリミットゲーム数が一定ゲーム数（例えば、１５００ゲーム）に達すると、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させる。すなわち、主制御基板７１は、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、ゲーム数やナビ回数等が未だ残っている場合（終了条件を満たしていない場合）であっても、特定区間を終了する。
【０４７９】
そして、特定区間の終了に伴い、主制御基板７１は、報知（ナビ）の発生に関する変数の値を初期化する初期化処理を行う。なお、この初期化処理においてＲＴ遊技状態は、そのまま維持しても、初期化して低ＲＴ状態であるＲＴ０としても良い。例えば、ＡＲＴ遊技状態用のＲＴ遊技状態において、ベルこぼし目や転落リプレイなどの図柄の組み合わせによるＲＴ遊技状態への移行を行わず、規定ゲーム数の消化又はボーナスの当籤で終了となるＲＴ遊技状態である場合、リミット処理によりナビが非発生となったとしても、高ＲＴという遊技者に有利な状態が続いてしまうため、後者の仕様として、リプレイ確率の低い遊技状態とすることが望ましい。特に規定ゲーム数が６０００ゲームなど大きい値で実質的に次回ボーナスまで継続するようなＲＴ遊技状態である場合に、リミット処理でＲＴ遊技状態を転落させることで、射幸性を適切に抑制することができる。
【０４８０】
このようにリミット処理を行う場合、主制御基板７１は、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達するまでは、状態表示器１４７ｂを点灯し続け、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達し、特定区間を終了すると状態表示器１４７ｂを消灯する。また、主制御基板７１は、リミット処理により特定区間を終了した場合には、その後、所定期間にわたり、リミットランプ１４８を点灯させる。なお、所定期間としては、リミット処理をリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した遊技の終了時に行う場合には、例えば、リミット処理が行われた遊技の次遊技中であってよい。また、上述したように、主制御基板７１は、リミット処理の発動が近い場合にリミットランプ１４８を点滅させ、リミット処理の発動が近いことを遊技者に報せることとしてもよい。
【０４８１】
ここで、例えば、ボーナス状態中の遊技もリミットゲーム数として計数する場合、ボーナス状態中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達してしまうことがある。この場合には、図８０（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、ボーナス状態中であっても、リミット処理を行い、遊技状態を特定区間から通常区間に移行させることとしてもよい。また、図８０（Ｃ）に示すように、主制御基板７１は、ボーナス状態中は、リミット処理を行うことなく、ボーナスが終了したタイミングでリミット処理を行うこととしてもよい。すなわち、図８０（Ｂ）に示す例では、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達したタイミングで、特定区間から通常区間に遊技状態が移行しており、図８０（Ｃ）に示す例では、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達したタイミングではなく、その後、ボーナス状態が終了したタイミングで、特定区間から通常区間に遊技状態が移行している。
【０４８２】
もちろん、特定区間の待機区間中や、ボーナスのフラグ間中も同様に、当該遊技中もリミットゲーム数として計数する場合には、待機区間中やフラグ間中にリミットゲーム数が一定ゲーム数に達すると、待機区間中やフラグ間中であってもリミット処理を行うこととしてもよく、また、リミットゲーム数が一定ゲーム数に達した後に待機区間から特定区間に移行したタイミング、又はリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した後にフラグ間からボーナス状態を経て特定区間に移行したタイミングで、リミット処理を行うこととしてもよい。
【０４８３】
（リミット処理時の外部機器への信号出力）
また、主制御基板７１は、リミット処理により特定区間を終了した場合に、その旨を示

す所定の信号を外部機器（データカウンタやホールコンピュータ）に対して出力する。この信号の出力を受けることで、ホール側では、当該パチスロ機においてリミット処理が行われたことを把握することができ、従来把握することができなかった新たな情報を把握することができる。

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

【０４８４】

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

【０４８５】

（ナビ保証処理）

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

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

【０４８６】

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

【０４８７】

ところで、パチスロ機の中には、押し順役として、押し順正解時のメダルの払出枚数が異なる複数種類の押し順役を設け、主制御基板７１が特定区間中にこれらの押し順役に対して正解の押し順を報知することがある。複数種類の押し順役としては、例えば、押し順に正解した場合であってもメダルが増加しない（すなわち、払出枚数が投入枚数以下）、又はメダルの増加が極めて少ない（例えば、３ベット時の払出枚数が４枚）押し順役や、押し順に正解した場合にメダルが増加（例えば、３ベット時の払出枚数が９枚）する押し順役が考えられる。なお、いずれの押し順役であっても、押し順に不正解のときには、押

し順に正解したときよりもメダルの払出枚数が少ない、又はメダルの払出枚数が０枚である点は、共通である。

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

一方で、図８１（Ｃ）に示すように、主制御基板７１は、特定区間の終了条件を満たしたときに、未だ保証回数分の報知が行われていない場合には、この特定区間中にボーナス状態に移行していたか否かに関係なく、保証回数分の報知が行われるまでは特定区間を継続し、その後、保証回数分の報知が行われたタイミングで特定区間を終了することとしてもよい。

【０４９５】

続いて、保証回数分の報知が行われることなく特定区間のリミットゲーム数が一定ゲーム数に達した場合について説明する。リミットゲーム数が一定ゲーム数に達するまで特定

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

＜それぞれの遊技状態の概要＞

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

図７６に示すように、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを消灯させるとともに、内部当籤役として報知に係る役が決定さ

れている場合には、これらの役をグループ化して副制御基板７２に対して送信する。具体的には、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合、主制御基板７１は、これらの役をグループ化した役「押し順ベル」が内部当籤役として決定されたとして、副制御基板７２に対して情報を送信する。

【０５０２】

また、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」及び「ボーナス状態（設定差なし）」では、主制御基板７１は、設定値に差のない情報に基づいて特定区間への移行抽籤を行う一方で、通常区間の「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤を行わない。また、通常区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤や、押し順役当籤時の報知を行わない。

【０５０３】

また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、主制御基板７１は、待機区間中と特定区間中とで状態表示器１４７ｂを異なる態様で点灯させることとしてもよい。

【０５０４】

また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、押し順役当籤時の正解の押し順の報知を行うこととしてもよく、また、行わないこととしてもよい。なお、正解の押し順の報知を行う場合には、主制御基板７１は、報知に係る役をグループ化することなく、副制御基板７２に対して送信する。具体的には、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定された場合には、主制御基板７１は、実際に内部当籤役として決定されている役の種類を特定できる情報を、副制御基板７２対して送信する。一方、正解の押し順の報知を行わない場合には、主制御基板７１は、報知に係る役をグループ化して、副制御基板７２に対して送信する。

【０５０５】

また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、当籤している特定区間への移行抽籤を行わない（ただし、当籤している特定区間とは異なる特定区間については移行抽籤を行うこととしてもよい）。また、待機区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行わない。なお、待機区間の「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、設定値に差のない情報に基づいて特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行うこととしてもよく、また、行わないこととしてもよい。

【０５０６】

また、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させるとともに、押し順役当籤時の正解の押し順の報知を行う。そのため、主制御基板７１は、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、報知に係る役をグループ化することなく、副制御基板７２に対して送信する。

【０５０７】

また、主制御基板７１は、特定区間の「ボーナス非作動（非フラグ間）」「フラグ間」「ボーナス状態（設定差なし）」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、当籤している特定区間への移行抽籤を行わない（ただし、当籤している特定区間とは異なる特定区間については移行抽籤を行うこととしてもよい）。また、主制御基板７１は、特定区間の「

ボーナス非作動（非フラグ間）」及び「ボーナス状態（設定差なし）」では、設定値に差のない情報に基づいて特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行う一方で、特定区間の「フラグ間」及び「ボーナス状態（設定差あり）」では、特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行わない。

【０５０８】

なお、主制御基板７１は、３ベット時にのみ特定区間への移行抽籤、又は特定区間の継続期間の上乗せ抽籤を行い、１ベット又は２ベット時には、これらの抽籤を行わないこととしてもよい。

【０５０９】

＜移行抽籤結果の外部機器への出力＞

続いて、図８２～図８４を参照して、特定区間への移行抽籤の結果を、パチスロ機からデータカウンタやホールコンピュータ等の外部機器に対して出力する際の流れについて説明する。

【０５１０】

遊技店では、パチスロ機等と併せてデータカウンタやホールコンピュータ等の外部機器を設置しており、例えば、パチスロ機においてボーナス状態が開始すると、パチスロ機からデータカウンタに対して信号が出力され、データカウンタにおいてボーナス回数をカウントする。従来のパチスロ機では、特定区間への移行抽籤をサブ（副制御基板７２）側で行っていたため、主制御基板７１は、メイン（主制御基板７１）側で認識できる事象（例えば、ＲＴ状態の遷移や特定の押し順で複数回停止操作が行われた等）から抽籤結果を推測して、その推測に基づいて外部機器に対して信号を出力していた。しかしながら、このような従来の方法では、移行抽籤に当籤したことを出力するタイミングが、実際に当籤したタイミングから数ゲーム遅れてしまう上、遊技者の停止操作により偶然に特定の押し順が繰り返されてしまうと、移行抽籤に当籤していないにも関わらず当籤していると推測してしまい、結果、誤った信号が出力されてしまうことがあった。

また、ＲＴ遊技状態の遷移に基づいて信号を出力する仕様では、ＡＲＴ中にボーナスを引いた場合、ボーナス消化後にボーナス終了時のＲＴ遊技状態からＡＲＴ用のＲＴ遊技状態へ復帰したときにも信号が出力されることがあった。このような場合には、正確なＡＲＴの当籤回数や消化セット数よりも多く当該信号出力がなされてしまい、遊技者が設定を推測や台選びをする際に正確な情報を把握しづらいという問題が生じていた。

【０５１１】

この点、本実施形態のパチスロ機１では、推測結果からではなく、特定区間への移行抽籤の結果自体をそのまま外部機器に対して出力するため、移行抽籤の結果を精度良く外部機器に対して出力することができる。

【０５１２】

図８２は、外部機器への信号出力タイミングのパターン例を示す図である。図８２において、タイミングＴ１は、特定区間（例えば、ＡＲＴ遊技状態）への移行抽籤に当籤した遊技の開始時であり、期間Ｐ１は、当該遊技の一遊技間の期間であり、期間Ｐ２は、次遊技の一遊技間の期間である。

【０５１３】

図８２に示す例において、タイミングＴ１（すなわち、遊技開始時）において、特定区間への移行抽籤に当籤している。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行っているため、主制御基板７１では、タイミングＴ１の時点から移行抽籤に当籤したことを把握できる。

【０５１４】

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

に対して移行抽籤の結果を出力し、出力パターン例Ｃでは、当該遊技の第１停止操作時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力し、出力パターン例Ｄでは、当該遊技の全リール停止時に外部機器に対して移行抽籤の結果を出力している。

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

なお、このようなセット数管理する遊技機では、ＡＲＴ遊技状態の途中でボーナス状態が開始した場合に、ボーナス終了後に当該セット中のボーナス当籤時からの残りゲーム数から遊技を再開するパチスロ機や、ボーナス終了後に新たなセットを初めから開始するパ

チスロ機がある。
前者の場合、例えば、ＡＲＴ遊技状態の１セットの３０ゲーム中２５ゲームを消化したところでボーナスに当籤しボーナス状態が開始した場合に、ボーナス終了後に残りゲーム数５ゲームの時点（ボーナス当籤時の残りゲーム数）からＡＲＴ遊技状態を再開させる。このような場合には、単に１セットが途中で区切られただけであるためＡＲＴ再開時に信号出力をしないことが望ましい。一方後者の場合、ＡＲＴ遊技状態中にボーナスに当籤したことの恩恵として、実質的に１セット分のＡＲＴが追加されることになるため、ＡＲＴ再開時に信号出力をすることが望ましい。なお、所定ゲーム数を１セットとするタイプのＡＲＴだけでなく、差枚数やナビ回数でＡＲＴのセット数を管理するタイプの場合も同様の信号出力処理を適用できる。

【０５２２】
なお、ボーナス終了後に当該セット中のボーナス当籤時からの残りゲーム数から遊技を再開するパターンと、ボーナス終了後に新たなセットを初めから開始するパターンとの双方を有するパチスロ機も考えられる。例えば、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は救済措置として１セット追加し、残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合はボーナス終了後に残りゲーム数から遊技を再開するといった仕様が考えられる。

【０５２３】
このようなパチスロ機では、主制御基板７１は、ボーナス当籤時のＡＲＴの上乗せの有無に応じて、信号出力を制御する。すなわち、ボーナス当籤時にＡＲＴの上乗せが発生している場合には、主制御基板７１は、ボーナス終了後のＡＲＴ遊技状態の再開時に信号出力を行い、ボーナス当籤時にＡＲＴの上乗せが発生していない場合には、主制御基板７１は、ボーナス終了後のＡＲＴ遊技状態の再開時に信号出力を行わない。より具体的には、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は、ＡＲＴの上乗せが発生したとしてボーナス終了後のＡＲＴ再開時に信号出力を行い、残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合は、ＡＲＴの上乗せが発生していないとしてボーナス終了後のＡＲＴ再開時に信号出力を行わない。
言い換えると、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値未満のときにボーナスに当籤した場合は、ボーナス終了後にボーナス当籤時に実行していたセットとは別のセットのＡＲＴ遊技状態を再開するとともに、外部に対して信号出力を行う。他方、主制御基板７１は、ＡＲＴ遊技状態の残りゲーム数が所定値以上のときにボーナスに当籤した場合は、ボーナス終了後にボーナス当籤時に実行していたセットと同じセットのＡＲＴ遊技状態を再開するとともに、外部に対して信号出力を行わない。

【０５２４】
また、ボーナス当籤時のＡＲＴ上乗せ発生の有無だけでなく、ボーナス入賞からＡＲＴ開始までのＡＲＴ上乗せの有無に応じて信号出力の有無を決定することとしてもよい。

【０５２５】
なお、これまで説明した信号出力は、１回の出力によりデータカウンタの値が１上がるような信号であるが、価値の大きなＡＲＴ遊技状態を開始させる場合は、価値の大きさに応じてデータカウンタの値が複数値上がる信号としてもよい。例えば、通常１セット３０ゲームのＡＲＴであるところ、プレミアムなどで１セット９０ゲームからなるロングＡＲＴが開始される場合は、データカウンタの値が３上昇するように信号の出力を行うこととしてもよい。
また、通常１セット３０ゲームのＡＲＴであるところ、次回ボーナスまで継続するＡＲＴを開始する場合、ボーナス当籤までの平均ゲーム数に応じてデータカウンタの値が上昇するように信号の出力を行うこととしてもよい。例えば、ボーナスの当籤確率が１／１５０である場合には、平均継続ゲーム数は１５０ゲームであり、５セット分に相当するため、データカウンタの値が５上昇する信号を出力する。この場合、ボーナスの当籤確率に設定差がある場合には、設定が特定されないように、どの設定であっても特定の設定値（例えば、設定６）のボーナス確率から決定される平均継続ゲーム数に応じた信号を出力する

。このようにすることで、開始時に価値の異なる複数のＡＲＴ遊技状態を有するパチスロ機であっても、データカウンタなどから事後的に、どの程度の利益が得られたか判断し易くなる。なお、データカウンタの値が複数値上がる信号とは、値を１上げる信号を複数回、外部機器が識別できるように間隔を空けて送信するものとしてもよく、また、値を複数上げる専用の信号を１ショットで送信するものとしてもよい。

【０５２６】

（外部機器と連携した演出例）

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

【０５２７】

（演出例１）

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

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

また、演出例１では、タイミングＴ３になると、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。副制御基板７２では、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングに合わせて、表示ユニット１００に対して特定区間に当籤したことを示す映像等を表示する。このよ

うに演出例１では、状態表示器１４７ｂの点灯タイミングや外部機器への信号の出力タイミングに合わせて演出を行うことで、様々な演出を連動して行うことができ、演出効果を高めることができる。

【０５３２】

（演出例２）

続いて、図８４を参照して、演出例２について説明する。ＡＲＴ遊技状態等の特定区間を有するパチスロ機では、特定区間への移行抽籤に当籤した後に直ちに特定区間を開始せず、移行抽籤に当籤した後に所定回数の遊技が経過してから特定区間を開始することがあり、この所定回数の遊技中にいわゆる前兆演出を行うことがある。ところで、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１は、自身が行った移行抽籤の結果をそのまま外部機器に対して出力するため、図８２において示した出力パターン例Ａ～Ｄのように、移行抽籤に当籤した遊技においても、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力できてしまう。ここで、移行抽籤に当籤した遊技において移行抽籤の結果を外部機器に対して出力した場合、データカウンタ（外部機器）上でカウンタが更新されてしまうため、前兆演出を行っている最中にデータカウンタの値から演出結果（すなわち、移行抽籤の当否）が分かってしまい、興趣が削がれてしまう。

【０５３３】

そこで、図８４に示す演出例２では、主制御基板７１は、特定区間の移行抽籤に当籤した遊技から３２ゲーム後の遊技中の任意のタイミングで、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力する。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、演出例Ａに示すように、この３２ゲームの間に前兆演出を行う。これにより、前兆演出が行われる３２ゲーム間は、データカウンタの値が更新されることがなく、遊技者は、前兆演出に対して関心を抱くことができる。

【０５３４】

なお、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間の移行抽籤に当籤すると、当該遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯させることとしているが、前兆演出中に状態表示器１４７ｂから移行抽籤の結果が把握できたのでは興趣が削がれてしまうため、状態表示器１４７ｂからは移行抽籤の結果が分かり難くしていることが好ましい。状態表示器１４７ｂから移行抽籤の結果を分かり難くする方法は、上述した通りである。

【０５３５】

また、遊技者から登録操作を受け付けている場合には、前兆演出を行う期間をカスタマイズ可能にしてもよい。図８４に示す例では、演出例Ａは、３２ゲーム間にわたり前兆演出が行われているが、演出例Ｂでは、１６ゲーム間にわたり前兆演出が行われ、その後は、特定区間の当籤が確定した後の待機演出を行うこととしている。なお、待機演出としては、例えば、パチスロ機１に登場するキャラクタの紹介やストーリ紹介等であってもよく、また、設定値を示唆する演出等であってもよい。また、このように前兆演出の期間をカスタマイズ可能にした場合であっても、主制御基板７１は、カスタマイズの有無に関わらず、同じタイミングで外部機器に対して信号を出力する。すなわち、図８４に示す例では、演出例Ａを行う場合であっても演出例Ｂを行う場合であっても共に、主制御基板７１は、特定区間の移行抽籤に当籤した遊技から３２ゲーム後の遊技中に、移行抽籤の結果を外部機器に対して出力している。

【０５３６】

＜特定区間中のナビ確保方法＞

続いて、図８５を参照して、特定区間中に遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する回数を確保するためのナビ確保方法について説明する。ＡＲＴ遊技状態等の特定区間を有するパチスロ機では、特定区間中にナビが行われないと特定区間中の遊技が単調になってしまい、遊技者の興趣を削いでしまうことがある。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、特定区間中にナビが行われ易い状態を作り出すことで、特定区間中の遊技が単調になってしまうことを防止する。

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

（ボーナス開始時の特定区間開始方法例）

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

（データ例）

図８５（Ｂ）は、特定区間中のナビ確保方法を実現するためのデータ構成例である。図８５（Ｂ）に示すように、ボーナス状態中は、ボーナス状態中以外の状態に比べて高い確率で、押し順役（「Ｆ＿３択役＿１ｓｔ」「Ｆ＿３択役＿２ｎｄ」「Ｆ＿３択役＿３ｒｄ」）が内部当籤役として決定される。この押し順役は、例えば、押し順に正解した場合には、９枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合には、５枚のメダルが払い出される図柄の組合せが表示されるものである。また、ボーナス状態

は、例えば、１０枚以上のメダルが払い出されると終了することとする。
【０５４３】
このようなデータ例によれば、ボーナス状態中に押し順役に対して正解の押し順を報知する場合には、遊技者は、ボーナス状態中に１８枚（＝９枚×２回）のメダルの払出を受けることができる一方で、ボーナス状態中に押し順役に対して正解の押し順を報知しない場合には、遊技者は、ボーナス状態中に１０枚（＝５枚×２回）のメダルの払出しか受けることができないこともある。
【０５４４】
＜特定区間を用いた前兆実現方法＞
続いて、図８６及び図８７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における前兆演出の実現方法について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間への移行抽籤に当籤すると、その遊技中に状態表示器１４７ｂを点灯して、移行抽籤に当籤したことを報知するため、複数回の遊技にわたり行う演出を用いて移行抽籤の結果を報知することには適していない。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、当否を報せる対象の特定区間（第２特定区間）とは別の特定区間（第１特定区間）を用いて、この第１特定区間中に前兆演出を行うこととしている。
【０５４５】
（特定区間移行に関する前兆方法１）
初めに、図８６を参照して、第２特定区間への移行に関する前兆実現方法の一手法について説明する。この方法では、ショートＡＲＴ（第１特定区間）及びロングＡＲＴ（第２特定区間）という継続期間の異なる複数の特定区間を設け、ショートＡＲＴ中の遊技を、ロングＡＲＴへの移行に関する前兆遊技として扱う。
【０５４６】
具体的には、図８６（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、第１の期間（例えば、３ゲーム間）継続するショートＡＲＴと、第１の期間を超える第２の期間（例えば、５３ゲーム（３＋５０）間）継続するロングＡＲＴとを設け、通常区間中に、ショートＡＲＴ又はロングＡＲＴへの移行抽籤を行う。図８６（Ｂ）は、移行抽籤に用いる移行抽籤テーブルの一例を示す図である。主制御基板７１は、設定値に差のない情報（内部当籤役）に基づいて、設定値により変動することのない確率でショートＡＲＴ又はロングＡＲＴへの移行抽籤を行う。
【０５４７】
この移行抽籤において、ショートＡＲＴ又はロングＡＲＴのいずれかに当籤すると、パチスロ機１では、ショートＡＲＴが継続する期間中にロングＡＲＴに当籤したか否かを報知する前兆演出を行う。より具体的には、パチスロ機１では、ショートＡＲＴに当籤しているときには、このショートＡＲＴの継続期間である第１の期間中にロングＡＲＴに当籤していないことを報知する前兆演出を行う。一方で、パチスロ機１では、ロングＡＲＴに当籤しているときには、ロングＡＲＴの継続期間のうちの、開始からショートＡＲＴの継続期間である第１の期間までの間、ロングＡＲＴに当籤していることを報知する前兆演出を行うとともに、この前兆演出の後にロングＡＲＴに固有の演出を行う。
【０５４８】
なお、ショートＡＲＴを用いて前兆演出を行う場合、ショートＡＲＴ及びロングＡＲＴのいずれも特定区間であるため、主制御基板７１は、状態表示器１４７ｂを点灯させる。すなわち、図８６（Ａ）に示すように、主制御基板７１は、移行抽籤においてショートＡＲＴに当籤した場合には、ショートＡＲＴの継続期間である第１の期間中、状態表示器１４７ｂを点灯させ、また、移行抽籤においてロングＡＲＴに当籤した場合には、ロングＡＲＴの継続期間である第２の期間中、状態表示器１４７ｂを点灯させる。なお、主制御基板７１は、ショートＡＲＴとロングＡＲＴとで、状態表示器１４７ｂを異なる態様で点灯することとしてもよく、また、同じ態様で点灯することとしてもよい。
【０５４９】
また、ショートＡＲＴを用いて前兆演出を行う場合の、外部機器に対する信号の出力方

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

（特定区間移行に関する前兆方法２）

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

【０５５５】

具体的には、図８７（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、通常区間中にＣＺへの移行抽籤を行うとともに、ＣＺ中にＡＲＴへの移行抽籤を行う。図８７（Ｂ）は、移行抽籤

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

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

【０５６１】

上述の例では、押し順役が内部当籤役として決定されるまで待ち続ける必要があるものの、このようなギャップＭＢの開始時にショートＡＲＴを開始させると、ショートＡＲＴ開始の遊技と次の遊技で押し順ナビが発生するため、押し順役が内部当籤役として決定されるまで待ち続ける必要がなくなり、遊技が間延びしなくなるため、遊技の興趣が高まる。また、ショートＡＲＴで終了したとしても、ギャップＭＢにより遊技が間延びしないため、通常の遊技でベルナビ回数を消化するよりも得られるメダルが多く、お得感のあるナビ消費を体感できるため、ロングＡＲＴにつながらなかったことによる残念さを軽減し、遊技者の遊技意欲の低下を抑制できる。

【０５６２】

＜ナビ回数の節約方法＞

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

＜リプナビとベルナビの個別管理＞

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

【０５６８】

（遊技例１）

初めに、図８９～図９１を参照して、リプナビとベルナビとを個別管理する場合の遊技例１について説明する。この遊技例１は、特定区間としてリプナビＡＴ及びベルナビＡＴ

という複数種類の特定区間を有する。リプナビＡＴでは、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知を行う一方で、メダルを増加させるための報知は行わない。また、ベルナビＡＴでは、少なくともメダルを増加させるための報知を行うとともに、ＲＴ遊技状態を高リプ状態に維持するための報知は、必要に応じて行う。

【０５６９】

図８９（Ａ）は、遊技例１における遊技フローである。図８９（Ａ）に示すように、パチスロ機１は、ＲＴ遊技状態として、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～ＲＴ３遊技状態の３種類の状態を設ける。ＲＴ０遊技状態は、リプレイに係る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、ボーナス終了後、初期化処理後、及び設定変更後等に滞在する遊技状態である。また、ＲＴ１遊技状態は、リプレイに係る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、主に通常遊技において使用される遊技状態である。また、ＲＴ２遊技状態は、リプレイに係る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り、報知に従い移行した場合にはリプナビＡＴとして扱われ、報知に関係なく移行した場合には通常遊技として扱われる遊技状態である。また、ＲＴ３遊技状態は、リプレイに係る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り、主にベルナビＡＴにおいて使用される遊技状態である。

【０５７０】

ＲＴ０遊技状態からは、ＲＴ１遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ０遊技状態において、ベルこぼし目の図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ０遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、ベルこぼし目の図柄の組合せは、押し順役である役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に不正解のときに表示される。なお、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解のときには、ベルの図柄の組合せが表示され、９枚のメダルが払い出される。

【０５７１】

また、ＲＴ１遊技状態からは、ＲＴ２遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ１遊技状態において、ＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ１遊技状態からＲＴ２遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の内部抽籤テーブルに示すように、ＲＴ１遊技状態では、押し順役である役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」を所定の確率で内部当籤役として決定する。そして、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解の場合にはＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合にはリプレイの図柄の組合せが表示される。

【０５７２】

また、ＲＴ２遊技状態からは、ＲＴ１遊技状態又はＲＴ３遊技状態に移行する可能性がある。具体的には、ＲＴ２遊技状態において、ベルこぼし目又はＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。ここで、図８９（Ｂ）の内部抽籤テーブルに示すように、ＲＴ２遊技状態では、押し順役である役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」を所定の確率で内部当籤役として決定する。そして、図８９（Ｂ）の当籤役と停止図柄との対応関係に示すように、役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」～「Ｆ＿維持リプ＿３２１」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順に正解の場合にはリプレイの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解の場合にはＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示される。主制御基板７１は、押し順正解によりリプレイの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態のまま維持し、押し順不正解によりＲＴ１移行リプの図柄の組合せが表示された場合には、遊技状態をＲＴ２遊技状態からＲＴ１遊技状態に移行させる。

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

ここで、パチスロ機１では、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中に役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定し、その他のＲＴ遊技状態中は役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定しない、又はその他のＲＴ遊技状態中はＲＴ２遊技状態中よりも低い確率で役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する。そのため、ＲＴ２遊技状態は、その他のＲＴ遊技状態中よりもベルナビＡＴへの移行抽籤を行う頻度が高く、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中は、その他のＲＴ遊技状態（特に、ＲＴ１遊技状態）よりも高い頻度でベルナビＡＴへの移行抽籤を行う。

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

上述の遊技例１では、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」が内部当籤役として決定されたことに応じて（より詳細には、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されたことに応じて）、ベルナビＡＴへの移行抽籤を行うこととしている。移行抽籤を、設定値に差のない情報に基づいて行うため、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」は、設定値に関わらず

現在の遊技状態に応じた確率で内部当籤役として決定される必要がある。具体的には、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態中に設定値に関わらず所定の確率で、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する。なお、上述したように、ＲＴ２遊技状態以外のＲＴ遊技状態においても役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定することとしてもよく、この場合には、主制御基板７１は、ＲＴ２遊技状態以外のＲＴ遊技状態（例えば、ＲＴ１遊技状態）中に、設定値に関わらず所定の確率よりも低い確率で、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」を内部当籤役として決定する。

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

（遊技例１における演出例）

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

【０５９０】

図９１（Ａ）に示すように、１回目の遊技は、ＲＴ１遊技状態であり、リプナビＡＴ及びベルナビＡＴのいずれにも当籤していない遊技である。１回目の遊技では、リプナビＡＴ及びベルナビＡＴのいずれにも当籤していないため、状態表示器１４７ｂは消灯しており、また、リプナビ回数及びベルナビ回数の双方ともに０回のままである。なお、リプナビ回数とは、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」、役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３２１」、及び役「Ｆ＿維持リプ＿１２３」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に正解の押し順を報知

する回数であり、ベルナビ回数とは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択＿３ｒｄ」のいずれかが内部当籤役として決定されている場合に正解の押し順を報知する回数である。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

続いて、６回目の遊技では、５回目の遊技においてＲＴ１遊技状態への移行が行われたため、状態表示器１４７ｂは点灯パターン１で点灯している。また、６回目の遊技では、役「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ＿３２１」のいずれかが内部当籤役として決定されている。リプナビＡＴ中であるため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、正解の押し順を報知し、ＲＴ２遊技状態への移行を促す。この報知に伴い、６

回目の遊技では、リプナビ回数が３回から２回に減っている。また、副制御基板７２は、図９１の（ｅ）に示すように、表示ユニット１００に待機の間（ＲＴ１遊技状態）から宝物の間（ＲＴ２遊技状態）に移行するための押し順を表示し、その後、ＲＴ２移行リプの図柄の組合せが表示されると、表示ユニット１００に待機の間から宝物の間に到着したことを示す表示を行う。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

（遊技例２）

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

（特殊状態の実現方法）

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

ｄ」を単に役「Ｆ＿３択ベルＡ」と呼び、役「Ｆ＿３択ベルＢ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベルＢ＿３ｒｄ」を単に役「Ｆ＿３択ベルＢ」と呼ぶことがある。

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

（上乗せ例）

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

【０６１４】

図９４（Ａ）（Ｂ）を参照すると、通常ＡＲＴと特殊状態とでは、ベルナビ回数の上乗せ期待度とリプナビ回数の上乗せ期待度が異なることが分かる。具体的には、サボテン及び弱チェリーに基づく上乗せでは、通常ＡＲＴ中は、ベルナビ回数の方が上乗せされ易い

一方で、特殊状態中は、リプナビ回数の方が上乗せされ易い。より具体的には、特殊状態中は通常ＡＲＴ中に比べて、ベルナビ回数の上乗せ量を少なくし、反対にリプナビ回数の上乗せ量を多くしている。

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

＜終了期間の異なるＣＺの選択方法＞

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

【０６１８】

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

【０６１９】

ここで、ＣＺの選択方法について説明する。図９５（Ａ）～（Ｅ）は、ＣＺを選択するための選択画面である。この選択画面には、ＣＺを選択するための選択カーソルが設けられている。図９５において選択カーソルは、図９５（Ａ）ではＣＺ「短期戦」を指しており、図９５（Ｂ）ではＣＺ「勝負」を指しており、図９５（Ｃ）ではＣＺ「安定」を指しており、図９５（Ｄ）ではＣＺ「波乱」を指しており、図９５（Ｅ）ではＣＺ「長期戦」を指している。この選択カーソルは、例えば、時間の経過に伴い選択するＣＺを切り替える。

【０６２０】

選択画面では、チャンスボタン（図示せず）に対する遊技者の操作を受け付けており、

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

＜特定区間開始時のリール制御＞

続いて、図９６～図９８を参照して、特定区間を開始する際のリール制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、特定区間を開始する際に「７－７－７」等の特定の図柄の組合せ（以下、「ＡＴ開始出目」と呼ぶ）を表示可能にリールの停止制御を行う。具体的には、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤に当籤すると、特定区間への移行権利を付与する。この特定区間への移行権利は、遊技状態が特定区間に移行するまで持ち越され、遊技状態が特定区間に移行するとクリア（剥奪）される。すなわち、主制御基板７１は、移行権利が付与されている状態で特定区間への移行条件（例えば、ＡＴ開始出目が表示）を満たすと、遊技状態を特定区間に移行させるとともに、移行権利をクリアする。そして、主制御基板７１は、移行権利が付与されている場合と、移行権利が付与されていない場合とで、異なる態様でリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する（すなわち、リールの停止制御を異ならせる）。

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

「第一回胴停止データテーブル選択データ」は、第一回胴を停止させるときに参照される第一回胴停止データテーブル（図示せず）を選択するための番号である。

【０６３４】

「第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値」は、第二及び第三回胴を停止させるときに参照されるデータであり、テーブル番号と、ラインステータスとを含む。「テーブル番号」は、第二及び第三停止リールを停止させるときに参照される第一回胴第一停

止後停止データテーブルを選択するための番号である。「変更ステータス」は、テーブル番号に基づいて選択された第一回胴第一停止後停止データテーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。変更ステータスが「０」の場合には、ラインステータスの変更は行われず、「２」の場合には、ラインステータスがＡラインであれば、Ｂラインに変更され、「３」の場合には、ラインステータスがＡライン又はＢラインであれば、Ｃラインに変更される。

【０６３５】

「検索順序テーブル番号」は、滑り駒数を決定するための検索順序テーブル（図示せず）を選択するための番号である。

【０６３６】

図９６（Ａ）（Ｂ）に示すように、パチスロ機１では、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されているか否かに応じてそれぞれ異なるリール停止制御情報が用いられる。具体的には、ボーナスに係る役が非当籤の際に参照される図９６（Ａ）の回胴停止初期設定テーブルでは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「１７」のリール停止制御情報が規定されており、ボーナスに係る役が当籤している際に参照される図９６（Ｂ）の回胴停止初期設定テーブルでは、同一の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「３１」のリール停止制御情報が規定されている。このようにパチスロ機１では、ボーナスに係る役の当籤の有無に応じてリール停止制御情報を異ならせることで、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されている場合にリールの停止制御を異ならせることができる。

【０６３７】

同様に、図９６（Ａ）及び図９７（Ｃ）に示すように、パチスロ機１では、移行権利が付与されているか否かに応じてそれぞれ異なるリール停止制御情報が用いられる。具体的には、移行権利が付与されていない場合に参照される図９６（Ａ）の回胴停止初期設定テーブルでは、役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「１７」のリール停止制御情報が規定されており、移行権利が付与されている場合に参照される図９７（Ｃ）の回胴停止初期設定テーブルでは、同一の役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に対して回胴停止用番号「４１」のリール停止制御情報が規定されている。このようにパチスロ機１では、移行権利の有無に応じてリール停止制御情報を異ならせることで、特定区間への移行抽籤に当籤している場合にリールの停止制御を異ならせることができる。

【０６３８】

続いて、図９６及び図９７に示す回胴停止初期設定テーブルを用いてリールの停止制御を行う場合の、当籤役と停止図柄との対応関係を図９８に示す。図９８に示すように、特定区間への移行権利が付与されていない通常区間では、内部当籤役が「はずれ」である場合には「はずれ」の図柄の組合せが表示され、また、内部当籤役が役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」である場合には、押し順に正解するとベルの図柄の組合せが表示され、押し順に不正解するとベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示される。

【０６３９】

一方で、特定区間への移行権利が付与されている特定区間の待機区間では、内部当籤役が「はずれ」のときは、目押し操作が正確である場合にはＡＴ開始出目の図柄の組合せが表示され、目押し操作が不正確である場合には「はずれ」の図柄の組合せが表示される。また、内部当籤役が役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」のときには、目押し操作が正確である場合にはＡＴ開始出目の図柄の組合せが表示され、目押し操作が不正確である場合にはベル、ベルこぼし目又は１枚出目の図柄の組合せが表示される。

【０６４０】

このようにパチスロ機１では、特定区間への移行権利の有無に応じてリールの停止制御を異ならせるため、特定区間の開始時に遊技者の停止操作に応じてＡＴ開始出目の図柄の組合せを表示するようにリールの回転を停止することができる。

【０６４１】

また、パチスロ機１では、移行先の特定区間の種別に応じてリールの停止制御を異ならせることとしてもよい。すなわち、パチスロ機１では、遊技者にとって有利の度合いが異なる複数の特定区間を有し、主制御基板７１は、一の特定区間への移行権利が付与されている場合と、当該一の特定区間とは異なる他の特定区間への移行権利が付与されている場合とで、リールの停止制御を異ならせることとしてもよい。具体的には、一の特定区間への移行権利が付与されている場合と他の特定区間への移行権利が付与されている場合とで、同一の役が内部当籤役として決定されたときに用いられるリール停止制御情報が異なるように、回胴停止初期設定テーブルを設ければよい。

【０６４２】

これにより、移行先の特定区間の種別に応じてリールの停止制御を異ならせることができるため、例えば、遊技者にとってより有利な特定区間に移行する場合とそれ以外の特定区間に移行する場合とで、特定区間の開始時に表示される図柄の組合せを異ならせることができる。遊技者にとってみれば、特定区間の開始時に表示される図柄の組合せによりその後の遊技の有利度合いが異なることになるため、特定区間の開始時の停止操作に対して強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

なお、パチスロ機１では、ボーナス状態やＲＴ遊技状態に応じては、内部当籤役の当籤確率が異なるものの、特定区間の種別に応じては、内部当籤役の当籤確率は異ならない。

【０６４３】

ここで、近年では、内部抽籤の結果に応じて制御されるリール（以下、「第１メインリール」）の他に別のリール（以下、「第２メインリール」）を設けるパチスロ機も知られている。例えば、第１メインリールとして、上述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの３つのリールを有し、第２メインリールとして、リール３Ｒの右に一列だけ設けられるリールを有するパチスロ機などが知られている。移行抽籤の結果に応じて停止制御を異ならせるリールは、第１メインリールであってもよく、また、第２メインリールであってもよい。

【０６４４】

移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの停止制御を異ならせる場合、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤を行った遊技では、スタートレバー６の操作に応じて、第１メインリールの回転を開始する前に第２メインリールの回転を開始する。そして、ストップボタン７Ｒが操作されると、主制御基板７１は、特定区間への移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの回転を停止する。具体的には、特定区間への移行抽籤に当籤している場合には、当籤していない場合には表示されることのない図柄を表示可能に、第２メインリールの回転を停止する。このようにして特定区間への移行抽籤の結果に応じて第２メインリールの回転を停止すると、その後、主制御基板７１は、第１メインリールの回転を開始する。

【０６４５】

なお、上述の例では、ストップボタン７Ｒの操作に基づいて第２メインリールを停止することとしているが、ストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの他に第２メインリール専用のストップボタンを設けることとしてもよい。また、第２メインリールは１つとせずに複数設けることとしてもよい。

このように特定区間の移行抽籤の結果に対する停止操作と、内部抽籤の結果に対する停止操作とを切り分けることで、双方の目押しを楽しむことができるとともに、遊技者がゲーム性を把握し易くなる。

【０６４６】

＜設定変更時の制御＞

続いて、図９９を参照して、設定変更時の制御について説明する。図９９は、設定変更時とメインＲＡＭ３３のクリア時との制御内容の対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１において、主制御基板７１は、新たな設定値が設定された場合（設定変更時）は、フラグ間中であっても内部当籤役として持ち越されているボーナスに係る役をクリアすることなく維持し、特定区間中であっても特定区間を維持し、また、特定区間の移行抽籤に当籤している待機区間中であっても移行抽籤の結果を維持する。すなわち、パチス

ロ機１では、フラグ間中、特定区間中又は待機区間中に新たな設定値が設定された場合であっても、新たな設定値が設定される前の遊技状態がそのまま維持される。
なお、新たな設定値が設定された場合（設定変更時）とは、設定１から設定６というように異なる設定値へ変更する場合だけに限定されず、設定１から設定１というように同じ設定値を再設定する場合（いわゆる同一設定への打ち直し）も含まれる。
【０６４７】
一方で、メインＲＡＭ３３がクリアされた場合（ＲＡＭクリア時）は、主制御基板７１は、全ての遊技状態をクリアする。すなわち、主制御基板７１は、フラグ間中にＲＡＭクリアがされた場合には、持ち越されているボーナスに係る役をクリアし、特定区間中にＲＡＭクリアがされた場合には、特定区間を終了し遊技状態を通常区間に移行し、待機区間中にＲＡＭクリアがされた場合には、移行抽籤の結果をクリアする。
【０６４８】
このようにパチスロ機１では、特定区間中にＲＡＭクリアが行われた場合には特定区間をクリアするものの、特定区間中に設定変更が行われた場合には、特定区間のまま維持する。遊技店側からすると、設定値を変更しつつ特定区間を維持／クリアするか選択することができるため、パチスロ機の運営に関して遊技店側に多様な選択肢を与えることができる。
【０６４９】
なお、設定変更の操作は、例えば、設定用鍵型スイッチ４３０（図６９参照）を介して行うことができ、また、ＲＡＭクリアの操作は、例えば、リセットスイッチ４４２（図６９参照）を介して行うことができる。
【０６５０】
［第３実施形態］
続いて、第３実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、第３実施形態のパチスロ機１について、第１実施形態又は第２実施形態のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、第２実施形態において説明した「特定区間」については、第３実施形態において「有利区間」と称し、いわゆるナビや演出態様を加味した遊技状態を「出玉状態」と称する。その他、第１～３実施形態において説明したものと同一又は類似の要素で異なる用語を用いる際は、その用語の末尾に第１～３実施形態で使用した用語を括弧書きで付す。以下に示す第３実施形態のパチスロ機１の特徴は、第１～３実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。
【０６５１】
［第３実施形態のパチスロ機の遊技フロー］
初めに、第３実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図１００は、第３実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローである。図１０１は、出玉状態のうちＭＢ作動中の処理を示す図である。図１０２は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図１０１及び図１０２において示す出玉状態やモードなどは、主制御基板７１により制御される。
【０６５２】
図１００に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御基板７１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御基板７１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。図１０１に示すように、ＭＢは、通常区間と有利区間とのいずれにあってもＭＢの入賞に応じて作動する。なお、本実施形態においては、当籤時にいずれの押し順によっても必ず入賞し、１枚を超えるメダル払出を終了条件として１Ｇで終了するショートＭＢ（略して「ＳＭ

Ｂ」という）と、基本的に当籤によりフラグ間状態を経て入賞し、８１枚を超えるメダル払出を終了条件として複数ゲームを消化することで終了するロングＭＢ（略して「ＬＭＢ」という）とがある。ＬＭＢは、当籤確率について設定差が無く、ＳＭＢは、当籤確率について設定差が有る。以下の説明においては、ＳＭＢ及びＬＭＢをまとめてＭＢという。

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

有利区間は、主たる出玉状態として、「通常有利」、「ＳＣＺ」、「ＡＲＴ前兆」、「ＭＢ＿ＨＣＺ」、「上乗せ特化ゾーン」、「ＡＲＴ」、「エンディング」が実行可能である。有利区間は、最大払出枚数の押し順小役（本実施形態では、「押し順ベル」又は「打順ベル」）を入賞させ得るナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、有利区間に応じた特典が付与されるまで終了させることができない。なお、本実施形態において、有利区間に応じた特典とは、ベルナビの発生（押し順ベルの当籤）、又はボーナス（ＭＢ）の作動をいう。言い換えると、本実施形態では、有利区間は、ベルナビの発生（押し順ベルの当籤）あるいはボーナス（ＭＢ）の作動といった終了条件のうち、少なくともいずれかの終了条件が成立するまでは終了させることができない。上記の終了条件が成立すると、後述する有利区間終了抽籤が実行され、この抽籤結果に応じて「通常」に移行する。有利区間

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

また、規定ゲーム数到達時専用のＳＣＺモード移行抽籤は、例えば「通常有利」中の経過ゲーム数が２０Ｇ、４０Ｇ、８０Ｇに到達すると実行され、「ＳＣＺ」の当籤確率が高いモードに昇格又は維持される。また、本実施形態では、「通常有利」中の経過ゲーム数が１２０Ｇに到達すると、ＳＣＺモードが専用の抽籤モード（高確Ｄ）となり、ＳＣＺ抽籤及びＡＲＴ抽籤において当籤確率が当初より上がる。なお、専用の抽籤モード（高確Ｄ）となる“ハマリ天井”となった後は、「通常有利」から「通常」への移行契機となる後

述する有利区間終了抽籤（図１２２参照）を行わないものとし、実質的に「ＡＲＴ」当籤を確定させることが望ましい。このような救済的な措置を行うことにより、押し順ベルやＭＢにほぼ当籤することなく１２０ゲーム程度遊技を進めることで、メダルを減らした遊技者に対して恩恵を付与することができ、「通常有利」の状態においてあいにく押し順ベルやＭＢを引くこと（当籤）ができなかった場合であったとしても、“ハマリ天井”到達への期待感をもって遊技を進めることができるようになり、遊技の興趣が低下することを抑制することができる。なお、「通常有利」中の経過ゲーム数とは、「通常」から「通常有利」に移行した後、「ＡＲＴ」又は「通常」に移行するまでに経過したゲーム数をいう。このとき、「ＡＲＴ」又は「通常」に移行する前に「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」に移行することもあるが、この「ＳＣＺ」中の経過ゲーム数や「ＭＢ＿ＨＣＺ」中の経過ゲーム数を、「通常有利」中の経過ゲーム数に含めることとしてもよく、また、含めないこととしてもよい。なお、「ＳＣＺ」中の経過ゲーム数や「ＭＢ＿ＨＣＺ」中の経過ゲーム数を含めない場合、「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」が終了した後の「通常有利」において、「ＳＣＺ」や「ＭＢ＿ＨＣＺ」に移行するまでに計数していた経過ゲーム数を引き継いで「通常有利」中の経過ゲーム数を計数することとしてもよく、新たに最初から「通常有利」中の経過ゲーム数を計数することとしてもよい。

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

図１００及び図１０２に示すように、「ＳＣＺ」は、「通常有利」においてＳＣＺ抽籤によりＳＣＺ当籤となることで移行する。「ＳＣＺ」は、後述する「ＡＲＴ」に比較的当籤しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）である。「ＳＣＺ」には、“通常”、“レジェンド”といったＳＣＺモードに応じてＡＲＴ抽籤の当籤確率が異なる種別がある。例えば、ＳＣＺモードが“高確Ａ”で種別が“レジェンド”の場合は、同じくＳＣＺモードが“高確Ａ”で種別が“通常”の場合よりもＡＲＴ当籤確率が高くなる。基本的に、種別が“レジェ

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

図１００及び図１０２に示すように、「ＡＲＴ」は、いわゆるＡＲＴの状態であり、「

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードでは、それぞれ管理するＡＲＴ中の上乗せの契機が異なる。本実施形態では、チャンスＢモードは、後述する「ＳＰリ

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

【０６７３】

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

【０６７４】

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

【０６７５】

［主制御基板の制御による遊技状態］

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

【０６７６】

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

【０６７７】

なお、設定変更後の初期状態は、必ずＲＴ０で「通常」の状態となる一方、設定変更がない電源オン後の初期状態では、電源オフとなる前の遊技状態（一般的にはＲＴ１）のままで「通常」の状態となる。設定変更後の初期状態においては、ＲＴ０の「通常」状態で

有利区間に当籤すると、設定変更がない電源オン後の初期状態において有利区間に当籤した場合よりも相対的に有利な有利区間となる。これについては、図１４６を参照して後述する。

【０６７８】

［主制御側の各種のデータテーブル］

次に、メインＲＯＭ３２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。

【０６７９】

＜図柄配置テーブル＞

図１０４に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２１個の図柄位置「０」～「２０」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【０６８０】

図柄位置「０」～「２０」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「２０」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【０６８１】

図柄の種類としては、「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「赤７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ベルＣ」及び「ベルＤ」を含んでいる。

【０６８２】

図１０４に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓４の中段に位置する図柄（表示窓４の中段を通過中の図柄）を図柄位置「０」に割り当てるとともに、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転方向に移動する順に、２１個の図柄の各々に対して図柄位置「０」～「２０」を割り当てた対応関係を規定する。

【０６８３】

このように、表示窓４の中段を基準にすることで、表示窓４の中段に位置する図柄の種別を、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒごとに特定することができる。

【０６８４】

＜図柄コード表＞

また、図１０４に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１０４に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【０６８５】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、上述のように「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「赤７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」、「ベルＣ」及び「ベルＤ」の１０種類である。

【０６８６】

図柄コード表では、「黒ＢＡＲ」図柄（図柄コード１）に対して、データとして「００００００１」が割り当てられ、同様に、「赤ＢＡＲ」～「ベルＤ」の各図柄（図柄コード２～１０）に対しても、データとして「００００００１０」から「００００１０１１」が割り当てられている。

【０６８７】

＜図柄組合せテーブル＞

次に、図１０５～図１０８を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインＲＡＭ３３に格納するデータと、当該図柄

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

【０６９５】
また、コンビネーション名「Ｓ＿赤ＸＵリプ」～「Ｓ＿赤ＸＤリプ＿０６」は、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。また、コンビネーション名「Ｓ＿赤７ＣＬリプ＿０１」「Ｓ＿赤７ＣＬリプ＿０２」は、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。また、コンビネーション名「Ｓ＿赤７ＸＵリプ＿０１」～「Ｓ＿赤７ＸＤリプ＿０４」は、“赤７リプ”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤７」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せである。

【０６９６】
図１０６及び図１０７を参照して、また、コンビネーション名「Ｓ＿共通リプ１＿０１」～「Ｓ＿共通リプ３＿０４」は、“赤ＢＡＲ煽り”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せである。同様に、コンビネーション名「Ｓ＿共通リプ４＿０１」～「Ｓ＿共通リプ６＿０３」は、“赤７煽り”に係る図柄の組合せであり、図柄「赤７」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せである。

【０６９７】
すなわち、本実施形態では、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“赤ＢＡＲリプ”と呼び、図柄「赤ＢＡＲ」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せを“赤ＢＡＲ煽り”と呼ぶ。同様に、図柄「赤７」が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“赤７リプ”と呼び、図柄「赤７」が直線状に２個並んで表示され得るものの、３個は並ぶことがない図柄の組合せを“赤７煽り”と呼ぶ。また、図柄「赤ＢＡＲ」と図柄「赤７」との双方が直線状に３個並んで表示され得る図柄の組合せを“Ｗ揃いリプ”と呼ぶ。

【０６９８】
＜内部抽籤テーブル＞
次に、図１０９を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態ごとに設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。図１０９は、ＲＴ０～ＲＴ３、ＭＢ内部中、ＭＢ（作動）中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。

【０６９９】
本実施形態では、予め定められた数値の範囲「０～６５５３５」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【０７００】
したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（６５５３６）」によって表すことができる。

【０７０１】
内部抽籤テーブルは、基本的には、ＲＴ遊技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に係る役の種別及び当籤確率が変化する。図１０９に示すＲＴ０～ＲＴ３の内部抽籤テーブルを比較すると、それぞれの遊技状態において内部当籤役として決定されるリプレイに係る役の種別及び当籤確率が異なることが分かる。ちなみに、ＲＴ０～ＲＴ３又はＭＢ内部中において、押し順ベル（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿４択ベル４Ｂ（Ｎｏ．４１）」）は、約１／４の確率で内部当籤役として決定される。

【０７０２】
なお、ＳＭＢは、設定差が有るボーナス役であり、「ＳＭＢ（Ｎｏ．４８）」の単独当籤役として決定可能とされる。一方、ＬＭＢは、設定差が無いボーナス役であり、「ＬＭＢ＋Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．４９）」又は「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」の重

複当籤役として決定可能とされる。ここで、図１０９には設定１用の内部抽籤テーブルについてのみ示しているが、ＲＴ０～ＲＴ３において設定差があるＳＭＢは、設定１では約１／１８の確率で内部当籤役として決定され、設定６では約１／１５の確率で内部当籤役として決定される。また、ＳＭＢとＬＭＢとを加味した場合、ＲＴ０～ＲＴ３においてＭＢ（「ＳＭＢ（Ｎｏ．４８）」～「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」）は、設定１では約１／１７の確率で内部当籤役として決定され、設定６では約１／１５の確率で内部当籤役として決定される。

【０７０３】

また、「ＳＭＢ」は、単独当籤のみ、かつ「ＳＭＢ」に対応する図柄組合せが引き込み１（全ての押し順で、どのタイミングでストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒを停止操作したとしても他の役に阻害されない限り入賞可能）となるように、図柄配列及びリール停止制御が設計されており、必ず成立ゲーム（ボーナス非当籤の状態から持越しではなく初めて当籤したゲーム）で入賞するため、持ち越されることがない。「ＬＭＢ」は、成立ゲームでは再遊技役（リプレイ）と重複して内部当籤し、再遊技役は、「ＬＭＢ」よりも優先的に入賞するため、「ＬＭＢ」の成立時は、必ずフラグ間状態であるＭＢ内部中へ移行する。そして、「ＬＭＢ」に対応する図柄組合せも引き込み１であるため、フラグ間状態においてボーナスよりも優先的に入賞する小役又は再遊技役が同時に成立しない限り必ず入賞する。このような役構成とすることにより、遊技者が目押しで意図的にＭＢの入賞を回避して、有利区間の終了条件の充足を遅らせることで“ハマリ天井”への到達率を上昇させるといった攻略法を予防し、ホール側に不測の損害が発生しないように抑制することができる。

【０７０４】

なお、図１０９に示す内部抽籤テーブルでは、ＭＢ内部中とＭＢ（作動）中との「Ｆ＿ＲＴ１中リプ１（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿共通リプ（Ｎｏ．２４）」の抽籤値を省略しているが、ＭＢ内部中及びＭＢ中は、その時点におけるＲＴ状態に応じた抽籤値が規定されている。また、ＭＢ中は、「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」の抽籤値を省略しているが、ＭＢの作動中は、内部抽籤処理に関わらず全ての小役（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」）に当籤する。

【０７０５】

上述の通り、ＭＢ中では、リプレイ役については、現在のＲＴ状態の当籤確率（すなわち、図１０９に示す抽籤値）が引き継がれて抽籤が行われる一方、小役についての抽籤は行われることなく、全ての小役が内部当籤役として決定され得るようになっている。図１０２にて図示した通り、ＬＭＢは、ＬＭＢ役（図１０９のＮｏ．４９，５０）の内部当籤により移行する内部中ＲＴ状態をＬＭＢ作動中に引き継ぎ、ＳＭＢは、ＳＭＢ役（図１０９のＮｏ．４８）に内部当籤した遊技でのＲＴ状態であるＲＴ０～３の何れかのＲＴ状態をＳＭＢ作動中に引き継ぐことになる。なお、図１０３で示した通り、ＬＭＢの作動終了後はＲＴ０（低ＲＴ）に遷移するが、ＳＢＭは、内部当籤、作動開始及び作動終了の何れの場合においてもＲＴ状態の遷移を行わない。獲得枚数の少なく、かつ、当籤確率の高いＳＭＢを契機として高ＲＴから低ＲＴに移行しないことにより、高ＲＴを維持し易くして「ＡＲＴ」による出玉の増加速度が低減しないようにしている。

【０７０６】

また、ＭＢ中における内部当籤役の決定の手法は、上述したものに限られない。例えば、ＭＢ中において、現在のＲＴ状態に応じた内部抽籤テーブルを参照し（すなわち、ＭＢ中用の内部抽籤テーブルを規定せず）、上述した当籤番号全て（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」を含む）に対して、規定された抽籤値に基づいて当籤か否かが判別され得るようにし、その後、全ての小役（「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」）をさらに内部当籤役として決定するようにしてもよい。これにより、内部抽籤テーブルに係るデータ容量を削減することができる。

【０７０７】

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

【０７０８】

＜内部当籤役と図柄組合せの対応表＞

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

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

一方、狙うべき図柄の指示がある場合に常に当該図柄が揃ってしまうと遊技性が単調になってしまうため、内部当籤役として「Ｆ＿通常リプＢ（Ｎｏ．１４）」が決定された場合、又は「ＳＰリプＡ１」に基づく上乗せ抽籤や「ＳＰリプＡ２」に基づく上乗せ抽籤に非当籤した場合に、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、所定

の確率で“赤ＢＡＲ煽り”や“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、図柄揃いの煽りを行う。なお、図柄揃いの煽りも行わない場合には、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、“左１ｓｔ”の押し順を報知（指示）して“リプレイ”に係る図柄の組合せを表示させる。

【０７１４】

また、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定された場合も、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示され、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、図柄揃いを煽る図柄の組合せ（“赤ＢＡＲ煽り”“赤７煽り”）は表示されることなく、図柄が揃う図柄の組合せ（“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”）が表示される。後述するように本実施形態では、ＡＲＴ中に上乗せ抽籤に当籤した場合、直ぐに上乗せを報知するのではなく、一時的に保持した後に上乗せを報知することがあり、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」は、上乗せを後で報知する場合に用いる。例えば、パチスロ機１の主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、保持している５０ゲーム分の上乗せを報知する場合、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定されると“赤７リプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、保持している１００ゲーム分の上乗せを報知する場合、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）し、保持している１５０ゲーム分の上乗せを報知する場合、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せが表示される押し順を報知（指示）する。

【０７１５】

なお、通常時においてその他の役が内部当籤役として決定された場合に表示され得る図柄の組合せは、図１１０に示す通りであり、また、ＭＢ内部中やＭＢ（作動）中における当籤役と停止表示される図柄の組合せとの対応関係は、図１１１に示すとおりである。

【０７１６】

［非ＡＲＴ中の遊技の流れ］

続いて、図１１２を参照して、非ＡＲＴ（「通常」又は「通常有利」）中の遊技の流れについて説明する。図１１２（Ａ）に示すように、パチスロ機１では、基本的に非ＡＲＴからＡＲＴを目指して遊技を行う遊技性を有している。図１１２（Ａ）や図１００に示すように、パチスロ機１において、非ＡＲＴからＡＲＴへの移行ルートは、非ＡＲＴからＡＲＴに直接移行するＡＲＴ直当りルートと、非ＡＲＴからＳＣＺを経由してＡＲＴに移行するＳＣＺ経由ルートと、非ＡＲＴからＭＢ＿ＨＣＺを経由してＡＲＴに移行するＭＢ＿ＨＣＺ経由ルートと、がある。以下では、ＡＲＴ直当りルートと、ＳＣＺ経由ルートとの流れについて説明する。

【０７１７】

図１１２（Ｂ）は、ＡＲＴ直当りルートの遊技の流れを示す図である。図１００に示したように、本実施形態において主制御基板７１は、「通常」（通常区間）中に有利区間移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に「通常」から有利区間に移行する。この有利区間移行抽籤では、主制御基板７１は、移行先の有利区間の種別も併せて抽籤し、例えば、移行先としてＡＲＴが決定された場合には、「通常」から有利区間のＡＲＴに直接移行する。

【０７１８】

一方で、有利区間移行抽籤において移行先として通常有利が決定された場合には、「通常」から有利区間の通常有利に移行する。図１００に示したように、本実施形態において主制御基板７１は、通常有利中にＡＲＴ抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に通常有利からＡＲＴに移行する。本実施形態では、このように「通常」中に行う有利区間移行抽籤において移行先としてＡＲＴが決定された場合、又は、通常有利中に行うＡＲＴ抽籤に当籤した場合に、非ＡＲＴからＡＲＴに直接移行する（ＡＲＴ直当りルート）。

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

［ＡＲＴ直当りルートで用いる各種データテーブル］

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

【０７２５】

＜通常＿有利区間移行抽籤テーブル＞

初めに、図１１３を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）においてゲーム（単位遊

技）ごとに内部当籤役に基づき有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常＿有利区間移行抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」、「中チャンス、煽りリプ」、「強ベル」、「確定役」、「ＬＭＢ」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果を示す「非当籤」、「通常有利」、「特定役」、「ＬＭＢ」の抽籤値が規定される。図１０９に示す内部当籤役として、「打順ベル」は、「Ｆ＿４択ベル１Ａ（Ｎｏ．３４）」～「Ｆ＿４択ベル４Ｂ（Ｎｏ．４１）」に相当し、「共通ベル、１枚」は、「Ｆ＿共通ベルＡ（Ｎｏ．４５）～Ｆ＿共通ベルＢ（Ｎｏ．４６）」、「Ｆ＿１枚役（Ｎｏ．４７）」に相当し、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」は、「Ｆ＿共通リプ（Ｎｏ．２５）」、「Ｆ＿チャンスリプ（Ｎｏ．２６）」、「Ｆ＿弱チャンス役（Ｎｏ．４４）」に相当し、「中チャンス、煽りリプ」は、「Ｆ＿中チャンス役（Ｎｏ．４３）」、「Ｆ＿煽りリプＡ（Ｎｏ．３１）」～「Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．３２）」に相当し、「強ベル」は、「Ｆ＿強ベル（Ｎｏ．４２）」に相当し、「確定役」は、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．３７）」、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ（Ｎｏ．２８）」、「Ｆ＿赤７リプＡ（Ｎｏ．２９）」～「Ｆ＿赤７リプＢ（Ｎｏ．３０）」に相当し、「ＬＭＢ」は、「ＬＭＢ＋Ｆ＿煽りリプＢ（Ｎｏ．４９）」～「ＬＭＢ＋Ｆ＿ＸＤリプ（Ｎｏ．５０）」に相当する。なお、抽籤結果としての「特定役」は、「確定役」として特定の処理の契機となるものである。また、他の抽籤テーブルにおいて参照項目として、「打順リプ」、「ＳＰリプＡ１」、「ＳＰリプＡ２」、「ＳＰリプＢ１」、「ＳＰリプＢ２」を用いることがあるが、「打順リプ」は、「Ｆ＿ＲＴ１中リプ１（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿維持リプ５（Ｎｏ．１９）」に相当し、「ＳＰリプＡ１」は、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」に相当し、「ＳＰリプＡ２」は、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」に相当し、「ＳＰリプＢ１」は、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」に相当し、「ＳＰリプＢ２」は、「Ｆ＿ＳＰリプＢ２（Ｎｏ．２３）」、「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」に相当する。

【０７２６】

このような通常＿有利区間移行抽籤テーブルを用いた有利区間移行抽籤によれば、「通常」の状態において例えば「打順ベル」に当籤すると、１／２５６の確率で「通常有利」の抽籤結果が得られ、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「通常有利」の状態となる。また、例えば「中チャンス」あるいは「煽りリプ」に当籤すると、２４８／２５６の確率で「通常有利」の抽籤結果が得られ、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「通常有利」の状態となるほか、８／２５６の確率で「ＡＲＴ」の抽籤結果が得られる場合があり、この場合、当該抽籤結果に基づいて次のゲームから「ＡＲＴ前兆」の状態となる。このような「ＡＲＴ」の当籤確率は、「中チャンス、煽りリプ」の当籤時に３．２％程度であり、「強ベル」の当籤時に１２．５％程度であり、「有利区間」に当籤する確率よりも低く抑えられている。

【０７２７】

＜通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブル＞

次に、図１１４を参照して、通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルは、「通常」から有利区間移行抽籤に当籤することで「有利区間」に移行した直後の初回ゲーム（単位遊技）において、当該初回ゲームの通常モードを有利区間初期通常モード抽籤により決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、チャンスリプ、弱チャンス」、「中チャンス、煽りリプ」、「強ベル」、「確定役」、「ＬＭＢ」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果を示す通常モードの種類として、“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”の抽籤値が規定される。

【０７２８】

このような通常＿有利区間初期通常モード抽籤テーブルを用いた有利区間初期通常モード抽籤によれば、「通常有利」の初回ゲームにおいて例えば「打順ベル」に当籤すると、２４８／２５６の確率で“低確”の抽籤結果が得られ、当該初回ゲームでは、その抽籤結

果に基づいて“低確”の通常モードとなる。一方、例えば「打順ベル」に当籤した場合には、６／２５６の確率で“天国準備”の抽籤結果が得られ、この場合に「通常有利」の初回ゲームでは、その抽籤結果に基づいて“天国準備”の通常モードとなる。「通常有利」の初回ゲーム以降は、通常モード移行抽籤の抽籤結果に応じて通常モードが昇格する可能性がある。通常モードは、“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”の順に昇格し（２段階以上の昇格を含む）、基本的に昇格するほど「ＡＲＴ」の当籤確率（図１１５参照）が高くなるようになっているが、初回ゲームでの通常モードともなり得る“特殊”の場合は、「ＡＲＴ」の当籤確率が“超天国”の場合よりも必ずしも高いとはいえないようになっている（図１１５参照）。また、「通常有利」の状態で通常モードが“低確”又は“天国準備”の場合の「ＡＲＴ」の当籤確率は、「通常」の状態における「ＡＲＴ」の当籤確率よりも低くなるようになっている（図１１３及び図１１５参照）。これにより、「通常」から「通常有利」への移行直後は、「通常」の状態よりも「ＡＲＴ」に当籤し難い状態になりやすい。これについては、後述する通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して詳述する。

【０７２９】

＜通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブル＞

次に、図１１５を参照して、通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルは、通常モードの種類（“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”）及びＳＣＺモード“高確Ｄ”ごとに設けられており、それぞれのモードごとに内部当籤役に基づき「ＡＲＴ」への移行（「ＡＲＴ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、各モードに対応する通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。

【０７３０】

このような通常有利＿ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤によれば、「通常有利」の状態において例えば“低確”の通常モードである場合には、「弱チャンス」に当籤すると、１／２５６の確率で「ＡＲＴ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「ＡＲＴ前兆」を経て「ＡＲＴ」の状態に移行する。

【０７３１】

ここで、通常モードが“低確”又は“天国準備”である場合、「ＡＲＴ」当籤の確率は、内部当籤役の当籤確率も加味すると、「ＡＲＴ」当籤確率（“低確”又は“天国準備”）＝０．４％×０．８＋０．８％×０．３＋１２．５％×０．１＝１．８１％程度となる。一方、図１１３を参照して「通常」時において有利区間移行抽籤により「ＡＲＴ」当籤の確率は、同様に内部当籤役の当籤確率も加味すると、「ＡＲＴ」当籤確率（通常時）＝２．５％程度となる。すなわち、本実施形態では、「通常有利」に移行した当初の通常モード（主として“低確”又は“天国準備”）は、「通常」の状態よりも「ＡＲＴ」当籤の確率が低くなるように抑えられており、「通常」の状態よりも「通常有利」に移行した直後の方が「ＡＲＴ」に移行しにくくなっている。これにより、「通常」の状態であっても「通常有利」を経由せずに「ＡＲＴ」に移行するかもしれないという期待度が高められ、遊技の興趣を高めることができる。また、有利区間が終了し、有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯した場合であっても、必ずしも最も不利な状況であるとは言い切れないため、ランプ消灯時をきっかけに遊技を止めようと考える遊技者に遊技を続行する意欲を生じさせることができる。また、開店直後以外の遊技場においては、前任者が遊技を止めた状態で放置された状況から空き台を選択することとなる。前述の工夫を施したとしても、有利区間ランプが消灯した状況で放置された台の方が多くなる傾向にあり、仮に有利区間ランプ消灯の状況がその機種で相対的に最も不利な状況であることが確定してしまうと、敢えて最も不利な状況から遊技を始める必要もないのではないか、とその遊技者が遊技の開始をためらう可能性がある。わざわざ遊技場まで足を運び、その機種を見に来てい

る時点で非常に高い遊技意欲をもっている遊技者といえるが、そのような遊技者の意欲を削ぐと稼働率の低下につながる。上述のように、有利区間ランプ消灯の状況が必ずしもその機種の遊技状態の中で最も不利とは限らない仕様とすることにより、ひとまず最も不利な状況とは言い切れないようし、これにより遊技を行ってみようかという気持ちを遊技者に抱かせて稼働率の低下を抑制するといった効果を期待することもできる。

【０７３２】

［ＳＣＺ経由ルートで用いる各種データテーブル］

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

【０７３３】

＜通常有利＿規定ゲーム到達時ＳＣＺモード移行抽籤テーブル＞

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

【０７３４】

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

【０７３５】

＜通常有利＿ＳＣＺモード移行抽籤テーブル＞

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

【０７３６】

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

【０７３７】

＜通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブル＞

次に、図１１８を参照して、通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルは、通常有利中の各遊技においてＳＣＺモードに基づき「ＳＣＺ」への移行（「ＳＣＺ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルには、参照項目として現在のＳＣＺモード（“低確

”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。

【０７３８】

このような通常有利＿ＳＣＺ抽籤テーブルを用いたＳＣＺ抽籤によれば、「通常有利」の状態において例えば“高確Ａ”のＳＣＺモードである場合には、２４／２５６の確率で「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「ＳＣＺ」の状態に移行する。なお、図１１８に示す例では、通常有利中のＳＣＺ抽籤では、内部当籤役に関わらず一律の抽籤により「ＳＣＺ」への移行を決定するが、これに限られるものではなく、一律の抽籤に変えて、又は一律の抽籤に加えて、内部当籤役及びＳＣＺモードに基づくＳＣＺ抽籤を行うこととしてもよい。また、ＳＣＺ抽籤において「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られた場合、「ＳＣＺ」の種類（“通常”、“レジェンド”）を抽籤により決定することとしてもよく、この場合においても、ＳＣＺモードや「ＳＣＺ」当籤の抽籤結果が得られた際の内部当籤役に応じて「ＳＣＺ」の種別の抽籤結果が異なることとしてもよい。例えば、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、“レジェンド”が決定され易い、又は、“レジェンド”が必ず決定されることとしてもよい。

【０７３９】

＜ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブル＞

次に、図１１９を参照して、ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルは、「ＳＣＺ」の種類、及び、ＳＣＺモードの種類（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）ごとに設けられており、それぞれのモードごとに内部当籤役に基づき「ＡＲＴ」への移行（「ＡＲＴ当籤」）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルには、参照項目としてＳＣＺの種類（“通常”、“レジェンド”）、ＳＣＺモードの種類（“低確”、“高確Ａ”、“高確Ｂ”、“高確Ｃ”、“高確Ｄ”）、内部当籤役（「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。

【０７４０】

このようなＳＣＺ＿ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤によれば、例えば“通常”の「ＳＣＺ」において、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、「中チャンス」に当籤すると、１２８／２５６の確率で「ＡＲＴ」当籤の抽籤結果が得られ、その後「上乗せ特化ゾーン」を経て「ＡＲＴ」の状態に移行する。

【０７４１】

＜ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブル＞

次に、図１２０を参照して、ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルについて説明する。ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」への移行に非当籤のまま「ＳＣＺ」が終了した場合に、現在のＳＣＺモードごとに移行先のＳＣＺモードを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルには、現在のＳＣＺモードごとに抽籤結果（移行先のＳＣＺモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７４２】

このようなＳＣＺ＿ＳＣＺ終了時ＳＣＺモード抽籤テーブルを用いたＳＣＺモードの抽籤によれば、例えばＳＣＺモードが“高確Ｄ”である場合には、ＳＣＺモードは“高確Ｄ”のまま維持される。

【０７４３】

＜通常有利＿有利区間終了抽籤テーブル＞

次に、図１２１を参照して、通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルは、通常モードの種類（“低確”、“天国準備”、“天国”、“超天国”、“特殊”）ごとに設けられており、「通常有利」の各通常モードごとに内部当籤役に基づき有利区間の終了を決定する際に参照されるテーブルである。な

お、通常モードが“次回前兆”の場合、有利区間を終了させないようにするために、“次回前兆”に対応する有利区間終了抽籤テーブルか設けられていない。また、上述のようにＳＣＺモードが“高確Ｄ”の場合も有利区間を終了させないため、ＳＣＺモードが“高確Ｄ”の場合、主制御基板７１は、通常モードの種類に関わらず、有利区間の終了抽籤を行わない。同図に示すように、各通常モードに対応する通常有利＿有利区間終了抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（継続、終了）に対応する抽籤値が規定される。

【０７４４】

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

【０７４５】

［ＡＲＴ中の遊技の流れ］

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

【０７４６】

図１２２（Ｂ）は、ＡＲＴモードと上乗せとの関係を示す図である。上述したように、ＡＲＴモードには、“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”というＡ

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

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

また、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードには、それぞれ“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”というＡＲＴ中の上乗せ抽籤などの有利度合い

が異なる複数のモードがある。主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードのそれぞれについて個別のモード移行抽籤を行い、この移行抽籤の結果に応じて各チャンスモードのモードを移行する。そのため、「ＡＲＴ」中にチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードは、それぞれ個別に管理され、例えば、ある遊技においてそれぞれのモードが別々のモードであることもあれば、一部のモードが共通であることもあれば、全てのモードが共通であることもある。

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

［ＡＲＴ中に用いる各種データテーブル］

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

＜ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブル＞

初めに、図１２３を参照して、ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、内部当籤役に基づきＡＲＴモードの移行

先を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）毎に設けられるとともに、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先のＡＲＴモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７５８】

このようなＡＲＴ＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを用いたＡＲＴモードの移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役に基づいてＡＲＴモードの移行抽籤（通常処理）を行い、この抽籤結果に基づいてＡＲＴモードを移行させる。例えば、現在のＡＲＴモードが“モードＢ”の状態において「打順ベル」に当籤すると、１２／２５６の確率で“モードＡ”への移行（転落）という抽籤結果が得られ、ＡＲＴモードが“モードＢ”から“モードＡ”へと移行する。

【０７５９】

＜ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブル＞

次に、図１２４を参照して、ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、ＭＢ作動時の共通処理において用いられ、ＡＲＴモードの移行先を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）ごとに抽籤結果（移行先のＡＲＴモード）に対応する抽籤値が規定される。

【０７６０】

このようなＭＢ作動＿ＡＲＴモード移行抽籤テーブルを用いたＡＲＴモードの移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中のＭＢ作動時にＡＲＴモードの移行抽籤（共通処理）を行い、この抽籤結果に基づいてＡＲＴモードを移行させる。例えば、現在のＡＲＴモードが“モード０”の場合、６３／２５６の確率で“モードＡ”への移行（昇格）という抽籤結果が得られ、ＡＲＴモードが“モード０”から“モードＡ”へと移行する。

【０７６１】

＜ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブル＞

次に、図１２５を参照して、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」中に行うＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤において用いられ、内部当籤役に基づき上乗せゲーム数（すなわち、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するゲーム数）を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルは、現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）毎に設けられるとともに、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。

【０７６２】

このようなＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役及びＡＲＴモードに基づいて上乗せゲーム数の抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。例えば、現在のＡＲＴモードが“モードＡ”の状態において「中チャンス」に当籤すると、２８／２５６の確率で上乗せゲーム数として「３０Ｇ」という抽籤結果が得られ、「ＡＲＴ」を継続可能な期間が３０ゲーム分延長される。

【０７６３】

ここで、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを参照すると、本実施形態では、上乗せゲーム数の抽籤結果として「１００Ａ」「１００Ｂ」「１００Ｃ」が決定されることがある。これら「１００Ａ」～「１００Ｃ」は、少なくとも１００ゲーム以上の上乗せゲーム数が確定する抽籤結果であり、「１００Ａ」～「１００Ｃ」が決定された場合には、主制御基

板７１は、続いて、後述の図１３６に示す共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブルを参照して、実際に上乗せするゲーム数を抽籤する。

【０７６４】

なお、ＡＲＴモード“モード０”に対応するＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルと、ＡＲＴモード“モードＡ”～“モードＣ”に対応するＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルとを比較すると、ＡＲＴモード“モード０”では、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤などが抑制されていることが分かる。具体的には、ＡＲＴモードが“モード０”の状態では、強レア役である「強ベル」の当籤時にのみ上乗せが行われ、その他の役の当籤時には上乗せが行われない。

【０７６５】

なお、「ＡＲＴ」を継続可能な期間（残りゲーム数）を延長する上乗せゲーム数を決定すると、主制御基板７１は、自身が管理する所定のカウンタの値を更新（すなわち、残りゲーム数に上乗せゲーム数を加算）して、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。このとき、副制御基板７２は、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを契機として、遊技者に対して上乗せしたゲーム数を報知することとしてもよく、また、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を一時的に保持しておき、その後の所定の契機において遊技者に対して保持しているゲーム数を報知することとしてもよい。そのため、副制御基板７２は、「ＡＲＴ」を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数するカウンタとして、遊技者に対して報知済みの期間（報知済みゲーム数）を計数するカウンタ（報知済みカウンタ）と、遊技者に対して未報知の期間（未報知ゲーム数）を計数するカウンタ（未報知カウンタ）とを有する。なお、メイン（主制御基板７１）側で管理する「ＡＲＴ」を継続可能な期間を計数するカウンタの値は、サブ（副制御基板７２）側で管理する報知済みカウンタの値と未報知カウンタの値との和に一致する。

【０７６６】

ここで、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを「契機」として上乗せゲーム数を報知する、とは、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定した当該遊技に限られるものではなく、当該遊技から所定ゲーム数後に報知することを含むものである。すなわち、パチスロでは、決定した上乗せゲーム数を複数回の遊技にわたって行う連続演出の結果により報知することがあり、このような連続演出の結果として報知することも、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを「契機」として上乗せゲーム数を報知することに含めることとしてもよい。

【０７６７】

また、一時的に保持しておいた上乗せゲーム数を報知する「所定の契機」は任意に設定することができ、例えば、見た目上の残りゲーム数（報知済みカウンタ）が所定値以下になった場合であってもよく、また、いわゆるレア役（本実施形態の場合、例えば「弱チャンス」「チャンスリプ」「中チャンス」「強ベル」など）が内部当籤役として決定されたにも関わらず、上乗せ抽籤に非当籤の場合であってもよく、また、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定してから所定ゲーム数経過後であってもよく、また、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定してから所定時間経過後であってもよい。

【０７６８】

なお、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定したことを契機として副制御基板７２が上乗せゲーム数を報知することを、以下では「即報知」と呼ぶことがあり、また、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を副制御基板７２が一時的に保持しておくことを、以下では「潜伏」と呼ぶことがある。また、本実施形態では、様々な条件を契機として上乗せ抽籤を行うこととしているが、上乗せゲーム数を即報知することや、潜伏させることは、ＡＲＴ＿通常上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤の抽籤結果だけでなく、他の上乗せ抽籤の抽籤結果についても同様に適用することができる。

【０７６９】

＜ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル＞

次に、図１２６を参照して、ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ＭＢ作動時の共通処理におい

て用いられ、ＡＲＴモードに基づき上乗せゲーム数を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルには、参照項目として現在のＡＲＴモードの種類（“モード０”、“モードＡ”、“モードＢ”、“モードＣ”）が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。

【０７７０】

このようなＭＢ作動＿ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルを用いた上乗せ抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中にＡＲＴモードに基づいて上乗せゲーム数の抽籤を行い、この抽籤結果に基づいて「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長する。具体的には、主制御基板７１は、ＡＲＴモードが“モード０”の状態では、ＭＢ作動時の共通処理において上乗せゲーム数を決定することがなく（「０Ｇ」が必ず決定）、“モード０”以外の状態では、ＭＢ作動時の共通処理において例えば１２／２５６の確率で上乗せゲーム数として「５０Ｇ」を決定し、「ＡＲＴ」を継続可能な期間を５０ゲーム分延長する。

【０７７１】

＜ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブル＞

次に、図１２７を参照して、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルは、内部当籤役に基づき履歴高確に移行するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルは、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、当籤）に対応する抽籤値が規定される。

【０７７２】

このようなＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを用いた履歴高確への移行抽籤によれば、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に内部当籤役に基づいて履歴高確への移行抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合、５ゲーム間の履歴高確状態をセットする。この５ゲーム間の履歴高確状態中は、図１２８で後述するＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照して「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤が行われ、このストック抽籤に当籤した場合、「上乗せ特化ゾーン」のストックが１つ付与される。例えば「中チャンス」に当籤すると、３２／２５６の確率で履歴高確の当籤という抽籤結果が得られ、その後の５ゲーム間が履歴高確状態となる。

【０７７３】

＜ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル＞

次に、図１２８を参照して、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルは、内部当籤役に基づき「上乗せ特化ゾーン」のストックを付与するか否かを決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルには、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（非当籤、ガセ１、ガセ２、当籤）に対応する抽籤値が規定される。なお、抽籤結果「非当籤、ガセ１、ガセ２」は、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に非当籤であることを意味するが、抽籤結果「ガセ１、ガセ２」の場合、サブ（副制御基板７２）側において所定の演出（例えば、非当籤であるものの、当籤を煽る演出）を実行する。

【０７７４】

主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中の履歴高確中のみＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照して「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合には、「上乗せ特化ゾーン」の種類を抽籤により決定するとともに、「ＡＲＴ」から「上乗せ特化ゾーン」の状態に移行する。このようなＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを用いた「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤によれば、履歴高確中に例えば「中チャンス」に当籤すると、１２８／２５６の確率で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤という抽籤結果が得られる。

【０７７５】
ここで、図１２７に示すＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルと、図１２８に示すＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルとを比較すると、両テーブルとも「打順ベル」「共通ベル、１枚」の当籤時は抽籤結果として「非当籤」のみが決定されることが分かる。同様に、「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」の当籤時は、両テーブルとも所定の確率で「当籤」が決定されることが分かる。そのため、本実施形態では、履歴高確に移行可能な役が、履歴高確中に当籤すると所定の確率で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤することになる。言い換えると、本実施形態では、「ＡＲＴ」中の５ゲーム間にレア役（「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が２回当籤すると、「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤する可能性がある。なお、本実施形態では、履歴データ（例えば、５ゲーム間の当籤役の履歴）を持つことなく、５ゲーム間の遊技結果に基づいて「ＡＲＴ」の上乗せに関する制御を可能にしているが、この点については後述する。
【０７７６】
また、両テーブルを比較すると、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルでは、当籤したレア役の種類に応じて履歴高確への移行抽籤に当籤する確率が異なるのに対して、ＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルでは、当籤したレア役の種類に関わらず一律の確率（例えば、５０％）で「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤に当籤することが分かる。これにより、本実施形態では、履歴高確に移行できた場合には、レア役の種類に関係なく（いわゆる弱レア役の当籤時であっても）「上乗せ特化ゾーン」のストックが期待できることになる。
【０７７７】
なお、ＡＲＴ＿履歴種別抽籤テーブルを参照した履歴高確への移行抽籤は、ＡＲＴモードが“モード０”以外の状態において行われ、ＡＲＴモードが“モード０”の状態においては行わない。そのため、“モード０”中は履歴高確に移行することがない。図１２８に示すＡＲＴ＿上乗せ特化ゾーン抽籤テーブルを参照した「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤は、履歴高確中のみ行うため、この点からもＡＲＴモード“モード０”は上乗せの期待度が低いことが分かる。
【０７７８】
＜ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブル＞
次に、図１２９を参照して、ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルは、「ＡＲＴ」の開始時にチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードの初期状態を決定する際に参照されるテーブルである。同図に示すように、ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルには、参照項目として「ＡＲＴ」への移行契機が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（ＡＬＬ通常、チャンスＡ、チャンスＢ、チャンスＡ＋Ｂ、チャンスＣ、チャンスＡ＋Ｃ、チャンスＢ＋Ｃ、ＡＬＬ高確）に対応する抽籤値が規定される。
【０７７９】
上述のようにチャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードには、“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”という複数のモードがある。ＡＲＴ＿初期高確抽籤テーブルを参照した抽籤により決定される抽籤結果は、「ＡＲＴ」開始時に初期状態として“高確”をセットするチャンスモードの種類を示している。例えば、主制御基板７１は、抽籤結果として「チャンスＡ」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“高確”、チャンスＢモード“通常”、チャンスＣモード“通常”をセットし、また、抽籤結果として「チャンスＢ＋Ｃ」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“通常”、チャンスＢモード“高確”、チャンスＣモード“高確”をセットし、また、抽籤結果として「ＡＬＬ通常」を決定した場合、「ＡＲＴ」開始時の初期状態としてチャンスＡモード“通常”、チャンスＢモード“通常”、チャンスＣモード“通常”をセットする。
【０７８０】
また、参照項目として設けられた「ＡＲＴ」への移行契機は、任意に設定することがで

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

【０７８１】

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

【０７８２】

＜ＡＲＴ＿チャンスモード移行抽籤テーブル＞

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

【０７８３】

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

【０７８４】

＜ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル＞

次に、図１３３～図１３５を参照して、ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルは、チャンスモードに基づく上乗せ抽籤において参照され、図１３３は、チャンスＡモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルであり、図１３４は、チャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルであり、図１３５は、チャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤において参照されるテーブルである。ＡＲＴ＿チャンスモード用上乗せ抽籤テーブルは、チャンスモードの種類（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）及び

現在のモード（“通常”、“高確準備”、“高確”、“超高確”）ごとに設けられ、参照項目として、「打順ベル」、「共通ベル、１枚」、「打順リプ」、「ＳＰリプＡ１」、「ＳＰリプＡ２」、「ＳＰリプＢ１」、「ＳＰリプＢ２」、「弱チャンス、共通リプ」、「チャンスリプ」、「中チャンス、フェイクリプ」、「強ベル」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（上乗せゲーム数）に対応する抽籤値が規定される。

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

チャンスＣモードについても同様であり、「ＳＰリプＡ１」の当籤時にチャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤に当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」以外が決定された場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として中のリール３Ｃを停止させるとともに、図柄「赤ＢＡＲ」を狙うことを促す演出（結果として“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せが表示）を行い、「ＳＰリプＡ２」の当籤時にチャンスＣモードに基づく上乗せ抽籤に非当籤した場合（すなわち、抽籤結果として「０Ｇ」が決定された場合）、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、第１停止操作として

左のリール３Ｌを停止させることを促す演出（結果として“リプレイ”に係る図柄の組合せが表示）や、第１停止操作として右のリール３Ｒを停止させるとともに、図柄「赤７」を狙うことを促す演出（結果として“赤７煽り”に係る図柄の組合せが表示）を行うこととしてもよい。

【０７８９】

＜共通＿上位上乗せゲーム数抽籤テーブル＞

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

【０７９０】

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

【０７９１】

＜ＡＲＴ＿ラストフリーズ抽籤テーブル＞

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

【０７９２】

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

【０７９３】

＜共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブル＞

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

【０７９４】

このような共通＿終了時有利区間終了抽籤テーブルを用いた終了時有利区間終了抽籤によれば、例えば「ＡＲＴ」のゲーム数を消化した終了時において、内部当籤役とは無関係に２４３／２５６の確率で有利区間終了の抽籤結果が得られ、次ゲームから通常区間の「通常」の状態に移行する。一方、例えば「ＡＲＴ」のゲーム数を消化した終了時においては、内部当籤役とは無関係に１３／２５６の確率で有利区間継続の抽籤結果が得られる場合がある。この場合、有利区間が終了されることなく「ＡＲＴ」から「通常有利」の状態に移行することで有利区間が継続される。なお、本実施形態では、ＡＲＴ（ＡＴ）関連の処理においては、設定１～６の全設定で共通のテーブルを採用している。これにより、Ａ

ＲＴ（ＡＴ）の設定差が極端に高くなることで射幸性を煽りすぎることを抑制することができるとともに、主制御基板７１におけるＡＲＴ（ＡＴ）抽籤に必要なデータ容量を削減することができる。

【０７９５】

［有利区間の流れについて］

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

【０７９６】

＜有利区間の終了条件＞

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

条件１：打順ベルの当籤による押し順報知の少なくとも１回以上の発生

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

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

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

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

【０７９７】

＜仕様例１＞

仕様例１では、有利区間が開始されてから最初に打順ベルが当籤するまではベルナビ確定状態となる点に特徴がある。この仕様では、有利区間において打順ベルの当籤後、できる限り早期にベルナビ（押し順報知）を行い、有利区間の開始直後からベルナビ確定状態

として、打順ベルに当籤すればそれに応じて１回目のベルナビが発生させられることとなり、その後は有利区間の終了抽籤の結果に応じて有利区間が終了される。この仕様は、実際に一様にメダルが増加するＡＲＴ状態である「ＡＲＴ」に当籤しない場合、なるべく早く有利区間を終了可能状態へと移行させることを目的とするものである。例えば、「通常有利」の有利区間に当籤した場合に、結果としてＡＲＴ非当籤であるにもかかわらず、過度に長いゲーム数を有利区間として報知し、遊技者が遊技を止めにくい状況で遊技の続行が強いられる場合に、最終的に当たらなかったのに当たりそうな煽りを極端に長く見せられたと感じた遊技者が遊技機への興味を著しく低下させる場合があり、そうした場合を適切に抑制することができる仕様である。

有利区間終了までの流れとして、図１３９～図１４１の３パターンについて以下、図の順に説明を行う。

まず、図１３９は、有利区間開始後にＭＢよりも先に打順ベルに当籤し、ＭＢに当籤することなく有利区間が終了した場合である。この場合は、ナビにより打順ベルが遊技者に獲得されるため、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」が発生することとなる。打順ベルの当籤確率が約１／４であり、ＭＢの当籤確率に設定差があるものの１／１５～１／１７程度であることから、打順ベルがＭＢより先に当籤するというこのパターンは、発生の頻度が高い。なお、打順ベルに当籤して１回以上の押し順ナビが発生した後の有利区間終了前に、ＭＢに当籤する場合も発生し得るが、ＭＢの入賞及びＭＢ作動中の獲得枚数は、押し順ナビの発生の影響を受けず、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」にも影響しないものである。詳しくは後述の図１４１にて説明する。合わせて説明するが、本仕様例及び実施例のＭＢは同じ仕様であり、目押し位置正解で９枚の払出、目押し位置不正解で８枚の払出が得られる仕様である。最低限の技量介入を担保するために、８枚が入賞する場合を設けているが、例えば少なくとも１以上のいずれかのリールに赤ＢＡＲの図柄を目押しで停止させれば９枚獲得可能など、容易に入賞できるものとして初心者でも安心して遊技を行うことができる仕様としている。

【０７９８】

次に、図１４０は、仕様例１おいて打順ベルよりも先にＭＢに当籤し、その後に打順ベルに当籤することなく有利区間が終了した場合のパターンを示している。このパターンは、前述の通り、図１４３に示す「有利区間（ＣＺ／高確用）のベルナビによる払出」が発生しないものであるが、ＭＢの方が打順ベルよりも当籤確率が低いため、図１３９に示すパターンよりも発生の頻度は低い。なお、単に当籤確率のみを考慮した場合、ＭＢ当籤確率を打順ベルよりも高い確率とすれば、ベルナビの発生頻度を抑えられるとも考えられるが、例え当該ＭＢによる払出枚数が少ないものとしても、出玉試験における役物比率（全払出に占めるボーナスによる払出の割合が高すぎることに基づく不適合事由）の項目で不適合となる可能性があり、ＭＢ当籤確率を打順ベルよりも高めるという解決策を採用する場合は、出玉設計の自由度が極めて低いものとなる。

【０７９９】

次に、図１４１は、仕様例１において打順ベルがＭＢよりも先に当籤してベルナビが発生したものの、その後の有利区間終了よりも前にＭＢが当籤したパターンである。この場合は、結果的にＭＢの当籤・作動により上記条件２を満たすことで有利区間の終了条件を成立させることができたため、有利区間の「通常有利」の状態におけるナビによる出玉を抑制し、その分ＡＲＴ（本ＡＴと記載する場合もある）における出玉の獲得を増して遊技者が待ち望む“当り”である「ＡＲＴ」で十分な出玉を獲得させて遊技の興趣を高めたいとの出玉設計思想からすると、有利区間突入直後に打順ベルナビの発生を許容する仕様が好ましくない方向に作用してしまったパターンといえる。なお、初回のベルナビ発生時点で即座に有利区間を終了させるという手法でこの事象を抑制することができるが、１／４程度の高確率で打順ベルが成立するため、有利区間ランプが点灯した直後に平均４ゲーム程度で、ベルナビが１回発生して有利区間が終了してしまうとなると、「通常有利」の状態を設けて適度なゲーム数の間、ＡＲＴに当籤するか否かを演出などで楽しませることが

難しいという側面もあるため、この手法を採用した場合は、出玉設計や演出設計の自由度が大幅に狭くなることとなる。

【０８００】

＜実施例１＞

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

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

第２条件：ＭＢの当籤確率が比較的高い１／１７程度とされる（図１０９参照）。

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

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

【０８０１】

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

【０８０２】

ここまでの説明において、ＭＢは、成立ゲームで必ず入賞する「ＳＭＢ」として図示及び説明をした。一方、「ＬＭＢ」では、成立ゲームでリプレイにより入賞が阻害され、ボーナスのフラグ間状態（持越し中）が発生する。ここで、ボーナスのフラグ間状態では、押し順ナビを発生させる仕様としてもよいし、あるいは発生させない仕様としてもよい。前述の「通常有利」の状態におけるベルナビ発生を抑制する観点からは、押し順ナビを発生させない仕様とすると効果的である。また、有利区間中に約１／４４８（図１０９の当籤番号Ｎｏ．４９及びＮｏ．５０参照　当籤確率が１４６／６５５３６）の当籤確率でＬＭＢを当籤させたことに基づいて、「ＡＲＴ」に当籤させる場合などは、フラグ間状態、ＬＭＢ入賞、ＬＭＢ作動中、「ＡＲＴ」という流れでゲームを進めていくため、当該フラグ間状態も遊技者にＡＲＴ当籤状態と同視できる遊技状態となるので、ベルナビを発生させる仕様とすることが望ましい。なお、この実施例１の場合、持越し可能なボーナスが１種類であるが、例えばＬＭＢ１、ＬＭＢ２など複数種類の持越し可能ボーナスを搭載した機種の場合は、持越し中のボーナス種別に応じて押し順ナビを発生させたり発生させなかったりして、ナビの有無でボーナスの種別を遊技者に対して推測させるようにしてもよいし、持越し中の打順ベル当籤ゲームでは、ナビを必ず発生させる仕様とするか、全く発生させない仕様として画一的に処理し、ナビの有無からボーナス種別の絞り込みが困難としてメインリールの停止出目（いわゆるリーチ目）でボーナス種別を絞り込ませるゲーム性としてもよい。

【０８０３】
＜仕様例２＞
次に、図１４４を参照して仕様例２に係る有利区間終了時の流れについて説明する。同図に示すように、仕様例２では、ＡＲＴが所定ゲーム数（例えば１００Ｇ）を消化して終了すると、それに伴って有利区間も終了して初期化処理が行われる。これにより、ＡＲＴ終了後は、次ゲームから通常区間（非有利区間）に移行することとなる。このような有利区間終了時の流れによれば、ＡＲＴ中にはある程度の出玉を獲得することを期待しつつ遊技を行うことができるものの、それと引き換えにＡＲＴ終了後には通常区間へと移行してしまうことが確定しているため、遊技者は、ＡＲＴの終了時点で必ず遊技を終了しがちとなってしまう。すなわち、ＡＲＴの終了と共に有利区間も終了してしまう仕様であると、遊技の興趣を高めることができないばかりか、遊技機の稼働率低下も招きやすくなる。
【０８０４】
＜実施例２＞
次に、図１４５を参照して実施例２に係る有利区間の流れについて説明する。同図に示すように、実施例２では、ＡＲＴが所定ゲーム数（例えば１００Ｇ）を消化して終了すると、先述した終了時有利区間終了抽籤が行われる。この終了時有利区間終了抽籤の結果として「終了」となると、仕様例２と同様に、ＡＲＴ終了後は、次ゲームから通常区間（非有利区間）に移行することとなる。
【０８０５】
一方、ＡＲＴの終了時に終了時有利区間終了抽籤の結果として「継続」に当籤すると、通常区間の「通常」に移行することなく有利区間初期通常モード抽籤により通常モードが決定され、有利区間の「通常有利」に移行する。このとき、「通常有利」の状態においては、基本的に有利区間の開始から所定ゲーム数（１００Ｇ）を超えているため、ゲームごとに有利区間終了抽籤が行われ、そうして有利区間終了抽籤に当籤すると、有利区間の初期化処理を経て通常区間の「通常」の状態に移行することとなる。
【０８０６】
また、「通常有利」の状態では、通常モードのランクが昇格して高くなると（例えば“超天国”や“次回前兆”等の場合）、ＡＲＴ抽籤に当籤しやすくなり、そうしてＡＲＴ当籤すると、「ＡＲＴ前兆」等を経て再びＡＲＴに移行することとなる。
【０８０７】
このような実施例２の有利区間終了時の流れによれば、ＡＲＴ終了後にあっても有利区間が継続して再びＡＲＴに移行するかもしれないという期待感が高められるので、遊技の興趣を高めることができ、遊技機の稼働率アップにも寄与することができる。
【０８０８】
＜実施例３＞
次に、図１４６を参照して実施例３に係る有利区間の流れについて説明する。同図に示すように、実施例３では、例えば開店時において表示ユニット１００に表示される態様が異なる場合がある。
【０８０９】
例えば、閉店後に電源を落とし、設定変更することなくそのまま開店前に電源オンとした後の初期状態では、同図の（ａ）に示すように、「通常」の状態に応じた一般的な表示態様が表示ユニット１００に表示される。このとき、一般的には、遊技状態がＲＴ１となっている。
【０８１０】
一方、開店前などに設定変更（例えば、設定変更作業を行ったものの設定１から再度設定１を決定するなど同一設定への打ち直しを含む）がなされた後の初期状態では、同図の（ｂ）に示すように、一般的に開店時に遊技状態として滞在するであろうＲＴ１とは異なるＲＴ０にあることを示唆するために、例えば「早起きは三文の徳ステージ」などといった表示態様が表示ユニット１００に表示される。すなわち、設定変更後の開店時における初期状態では、遊技状態がＲＴ０となっており、このＲＴ０の「通常」状態であることが

表示ユニット１００において示唆される。
【０８１１】
ＲＴ０と他のＲＴ（例えばＲＴ１）とにおいて「通常」の状態で有利区間に当籤した場合は、以下に示すような第１～第３のいずれかのパターンで有利さに差が設けられている。
（第１のパターン）
ＲＴ０で有利区間当籤の場合：押し順ナビ２回以上となって出玉有りでＡＲＴに当籤しやすい。
他のＲＴで有利区間当籤の場合：押し順ナビ１回で出玉無しのままＣＺに当籤しやすい。
（第２のパターン）
ＲＴ０で有利区間当籤の場合：ＡＲＴの当籤が確定。
他のＲＴで有利区間当籤の場合：ＡＲ又はＣＺのいずれかに当籤可能。
（第３のパターン）
ＲＴ０で有利区間当籤の場合：ＡＲＴ及びＣＺのうち、ＡＲＴに当籤する比率が相対的に高い。なお、「相対的に高い」とは、ＡＲＴに当籤する比率が１００％で、ＣＺに当籤する比率が０％の場合を含むものとしてもよい。
他のＲＴで有利区間当籤の場合：ＡＲＴ及びＣＺのうち、ＡＲＴに当籤する比率が相対的に低い。なお、「相対的に低い」とは、ＡＲＴに当籤する比率が０％で、ＣＺに当籤する比率が１００％の場合を含むものとしてもよい。
【０８１２】
このような実施例３の初期状態によれば、開店時の表示態様によって「通常」の状態でも有利さが期待し得る状態を判別することができ、遊技者が朝一で遊技機を選定する際の目安として有効に利用することができる。
【０８１３】
なお、上述の仕様であると、遊技場側にとっては、設定変更がバレやすいというデメリットもある。同一設定への打ち直しを行えば、設定値が前日と変化したか否かを遊技者に推測されにくくすることはできるものの、設置台数が多い場合などは、全台を設定変更する作業に膨大な労力がかかる。そこで、電源投入時に、前回の電断から所定時間経過したことを条件として、電源投入後は設定変更時と同一の図１４６（ａ）に示すような画面を表示させるものとしてもよい。この場合の所定時間とは、営業中の一時的な電断で図１４６（ａ）に示すような示唆画面が表示されないように、例えば２時間あるいは４時間程度の時間として深夜の電断後に一般的に経過するであろう時間長さとすることが望ましい。
【０８１４】
そして、携帯端末連動機能（ユニメモ（登録商標））などメーカーが提供するサービスを積極的にユーザが利用し得るように、携帯端末連動機能をＯＮにする操作を遊技者が遊技機で行った場合のみ図１４６（ａ）に示すような開店時の有利画面を表示させる仕様としてもよい。また、遊技者がメダルを１枚も投入していない客待ち画面では、設定変更状態か否かを判定することができないように、共通の客待ち画面（デモ画面）を表示するものとしてもよい。このようにすることにより、メダルを借りて実際にメダルを投入することで初めて状態を判別することができるようになるので、まず遊技者に着席してメダルを借りようという動機付けと開店時からの来店の動機付けを行うことができる。しかし、開店時の遊技客が極端に少ない店舗では、借りたメダルを持って複数の台を渡り歩いて有利なＲＴ０を独占しようとする遊技者が現れる場合もある。そのような遊技者に対する対策として、図１４６（ａ）に示すような設定変更示唆画面を表示可能とするか否かをホールメニューで遊技場のスタッフが任意に設定可能として、設定変更を遊技者に判別されたくない店舗では、設定変更時においても図１４６（ｂ）に示すような通常画面が表示される設定を可能とする機能を備えるようにしてもよい。
【０８１５】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

保障区間中であることや保障区間の終了条件が成立した旨を示唆あるいは報知するようにしてもよい。そうした場合、ＡＲＴ終了後にチャンスであることが分かりやすくなり、遊技者にとっては遊技意欲の低下を抑制することができ、ひいては遊技機の稼働率をも高めることができる。例えば、表示ユニット１００に「チャンス状態継続確定残り２０ゲーム」等と表示することで明確に報知してもよいし、ＡＲＴが当籤しやすいことを示唆するステージ等を表示するような演出を行うようにしてもよい。また、映像、音、ランプなどの演出実行手段により保障区間専用の演出態様で演出を実行可能としてもよい。

【０８２３】

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

【０８２４】

［パチスロに特有の別制御］

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

【０８２５】

＜通常有利中の経過ゲーム数と特典との関係＞

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

上述したように、設定差があるもののＭＢは１／１５～１／１７程度の確率で当籤するため、「通常有利」中の経過ゲーム数が「２０Ｇ」、「４０Ｇ」に達することは現実的にあり得るものであり、また、「８０Ｇ」にも稀に到達し得る。しかしながら、このときに付与する特典は、ＳＣＺモードの昇格抽籤であり、そして、ＳＣＺモードが昇格した場合には「ＳＣＺ」という「ＡＲＴ」のチャンスゾーンに移行し易くなるだけであり、直ちに「ＡＲＴ」に移行するわけではない。そのため、「通常有利」中の経過ゲーム数に応じてＳＣＺモードの昇格という特典を付与したとしても、遊技者に対して過度な特典を付与す

ることにならず、射幸性を徒に高めることがない。一方で、遊技者にとってみれば、「通常有利」中の経過ゲーム数が増えるほど、「ＳＣＺ」という「通常有利」とは異なる遊技性の状態に移行し易くなるため、遊技性が多彩に変化することになり、遊技の興趣が向上する。

【０８２９】

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

【０８３０】

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

【０８３１】

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

【０８３２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数を管理する所定のカウンタを設け、基本的には、この残りゲーム数が０になると「ＡＲＴ」を終了するが、一連の有利区間中に行われたゲーム数（例えば、「ＡＲＴ」中の経過ゲーム数と「通常有利」中の経過ゲ

ーム数との和）が１５００回に達すると、「ＡＲＴ」の残りゲーム数に関わらず有利区間を終了するリミット処理を行うため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【０８３７】

＜疑似的な履歴抽籤＞

続いて、図１４８及び図１４９を参照して、「ＡＲＴ」中の疑似的な履歴抽籤について説明する。なお、図１４８は、本実施形態のパチスロ機１における疑似的な履歴抽籤の概要を示す図であり、図１４９は、疑似的な履歴抽籤の別例の概要を示す図である。

【０８３８】

従来のパチスロでは、過去の遊技に関する履歴データを保持しておき、この履歴データに基づいて様々な抽籤を行うことがある。このような従来のパチスロでは、容量に余裕のあるサブ（副制御基板７２）側で様々な抽籤を行っていたため、問題にはならなかったが、近年のパチスロでは、出玉に関する抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行わなければならず、容量が限られるメイン側で履歴データを保持したり、また、履歴データに基づいて各種の抽籤を行っていたのでは、データ容量や処理負荷が増大してしまう。一方で、過去の遊技の履歴も加味して抽籤が行われることで多彩な遊技性を実現することができるため、興趣が向上するとともに、遊技者からすると、レア役などが連続して当籤した場合にいわゆる引き損感を感じることがなくなるため、安心して遊技を行うことができる。

【０８３９】

そこで、本実施形態のパチスロ機１では、図１４８及び図１４９に示す制御を行うことで、疑似的な履歴抽籤を実現する。具体的には、本実施形態のパチスロ機１では、主制御基板７１による制御と副制御基板７２による制御とを組み合わせることで、疑似的な履歴抽籤を実現する。

【０８４０】

ここで、図１４８（Ａ）は、疑似的な履歴抽籤の内部的な抽籤仕様の例を示す図であり、主制御基板７１による制御例を示している。上述したように本実施形態では、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中に履歴高確への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤した場合に５ゲーム間の履歴高確に移行する。そして、主制御基板７１は、この５ゲーム間の履歴高確中に「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、当籤した場合に特典（「上乗せ特化ゾーン」のストック）を付与し、非当籤のまま５ゲームが経過すると、履歴高確を終了する。これにより、本実施形態では、短期間（５ゲーム間）にレア役に連続して当籤した場合に特典を付与することができる。

【０８４１】

続いて、図１４８（Ｂ）は、疑似的な履歴抽籤の演出例を示す図である。過去の履歴を参照していると遊技者に錯覚させるために、副制御基板７２は、表示ユニット１００の所定の表示領域に、履歴表示窓と履歴アイコンとを表示する。履歴表示窓は、過去の遊技の履歴を表示するための表示領域であり、例えば、５ゲームに相当する５つの表示領域から構成される（なお、履歴表示窓は、所定の演出情報（後述の履歴アイコン）が所定回数分の遊技に対応して表示される表示領域であればよく、必ずしも窓枠の領域に限られるものではない。窓枠の領域とすることで、所定の演出情報を表示しない場合であっても、当該所定の演出情報が表示される領域であることを遊技者が識別可能である点で好適であるが、他の演出との重なりを考慮して、履歴の表示領域であることを明示する窓枠などを設けずに、レア役に当籤や入賞した場合に所定の演出情報の表示のみを行うこととしてもよい）。５つの表示領域のそれぞれは、今回の遊技から複数回数前の遊技までの５ゲーム分の遊技のそれぞれに対応して設けられており、例えば、一番左の表示領域（窓）は、前回の遊技の履歴を表示し、左から２番目の表示領域（窓）は、２ゲーム前の遊技の履歴を表示し、左から３番目の表示領域（窓）は、３ゲーム前の遊技の履歴を表示し、左から４番目の表示領域（窓）は、４ゲーム前の遊技の履歴を表示し、一番右の表示領域（窓）は、５ゲーム前の遊技の履歴を表示する（なお、詳細には、今回の遊技の開始操作～第３停止操作までは、一番左の表示領域に前回の遊技の履歴を表示し、今回の遊技の第３停止操作～次回の遊技の開始操作が行われるまでは、一番左の表示領域に今回の遊技の履歴を表示す

る（他の表示領域についても同様である））。
【０８４２】
そして、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤に当籤し得るレア役（「共通リプ、フェイクリプ」、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」）が内部当籤役として決定されると、表示窓の対応する表示領域に所定の演出情報（履歴アイコン）を表示する。図１４８（Ｂ）に示すように、この履歴アイコンとして、“赤アイコン”と“緑アイコン”とを有し、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤した場合には、“赤アイコン”又は“緑アイコン”を所定の確率で表示し、履歴高確への移行抽籤に非当籤の場合には、必ず“緑アイコン”を表示する。これにより、履歴高確への移行抽籤に非当籤の場合に“赤アイコン”が表示されることがなくなるため、“赤アイコン”は、履歴高確に当籤していることを報せる役割を有することになる。
【０８４３】
なお、副制御基板７２は、レア役が内部当籤役として決定されたことを条件に履歴アイコンを表示することとしてもよく、また、レア役に応じた図柄の組合せが表示されたことを条件に履歴アイコンを表示することとしてもよい。ここで、レア役に応じた図柄の組合せは、レア役が内部当籤役として決定されないと表示されることがないため、副制御基板７２は、「レア役が内部当籤役として決定されたことに応じて、」履歴アイコンを表示するといえる。この点は、図１４９に示す疑似的な履歴抽籤の別例についても同様である。
【０８４４】
一方で、副制御基板７２は、履歴高確への移行抽籤に当籤することがない「打順ベル」、「共通ベル、１枚」が内部当籤役として決定された場合、表示窓の対応する表示領域に“赤アイコン”及び“緑アイコン”の何れも表示しない。その結果、５ゲーム分の表示窓には、５ゲーム間のレア役の当籤履歴が“赤アイコン”及び“緑アイコン”を用いて表示されることになる。なお、履歴アイコンを表示する表示領域の位置は、遊技の進行に応じてスライドする。図１４８（Ｂ）に示す例では、一番左の表示領域に表示されていた“赤アイコン”は、次ゲームの終了時に一つ右の表示領域にスライドしている。これにより、履歴アイコンは、レア役が当籤してから５ゲーム後に表示窓から消えるため、履歴高確中は履歴アイコンが表示窓内に表示されることになる。
【０８４５】
その後、履歴高確中に再びレア役が内部当籤役として決定されると、副制御基板７２は、表示窓の対応する表示領域に履歴アイコンを表示する。なお、このとき表示する履歴アイコンの種別の決定は、今回当籤したレア役に基づく履歴高確の移行抽籤に基づいて行うこととしてもよく、また、履歴高確中の「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤の結果に基づいて行うこととしてもよく、また、双方を加味して行うこととしてもよい。その結果、履歴高確中にレア役に当籤した場合、５ゲーム分の表示窓内に履歴アイコンが少なくとも２つ表示されることになる。
【０８４６】
このとき、図１４８（Ａ）に示すように、内部的には履歴高確中のレア役という当該遊技の結果のみに基づいて「上乗せ特化ゾーン」のストック抽籤を行い、過去の履歴を参照していないものの、副制御基板７２は、表示窓内に表示された複数の履歴アイコンや、表示窓自体を発光させるなどの演出を行う。遊技者からすると、過去の履歴を表示する表示窓や過去の履歴を示す履歴アイコンが発光することで、あたかも履歴抽籤が行われたかのように感じるため、遊技の興趣が向上する。一方で、メイン側の制御としては、主制御基板７１は、特定の条件を満たした場合に限り履歴高確という状態であることを把握可能であればよく、従来のように５ゲーム分の履歴データを毎遊技更新して保持し続ける必要がないため、データ容量や処理負荷が増大することがない。
【０８４７】
なお、ここでは１ゲームの進行毎に履歴アイコンの表示が更新される場合を例示したが、履歴アイコンの表示の更新条件は、これに限られるものではなく任意に設定することができる。一例として、副制御基板７２は、履歴アイコンに対応する内部当籤役が成立する

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

ところで、図１４８に示す例では、疑似的な履歴抽籤として、所定ゲーム数（５ゲーム）の間にレア役が複数回（２回）当籤した場合を例にとって説明したが、履歴抽籤には、このような履歴抽籤の他に、所定役が「連続」して当籤した場合に行う履歴抽籤も含まれる。続いて、図１４９を参照して、所定役が連続して当籤した場合の疑似的な履歴抽籤方法について説明する。なお、図１４９では、ベルが４回連続して当籤した場合に所定の特典を付与する方法について説明する。

【０８５２】

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

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

なお、ここまで主制御基板７１と副制御基板７２との処理を合わせる形で、疑似的な履歴抽籤を行う場合について説明したが、主制御基板７１の処理負荷をさらに軽減させるために、主制御基板７１において履歴高確の状態を持たずに、副制御基板７２により制御される演出表示のみで擬似的な履歴抽籤演出を行うものとしても良い。

【０８５８】

この場合、主制御基板７１は所定役の当籤に基づいて特典の付与を決定すればよく、５ゲーム相当の履歴高確状態を持たないものとできる。副制御基板７２は、所定役が当籤した場合に対応する第１の履歴アイコンの表示を行う。その後、５ゲーム以内に、内部当籤

役に応じて主制御基板７１により特典が付与された場合は、副制御基板７２は、当該ゲームに対応する表示領域に第２の履歴アイコンを表示し、第１及び第２の履歴アイコンと履歴表示窓とを用いて履歴を参照して当ったかのような演出を行うものとしてもよい。このようにすることで、あたかも履歴抽籤が行われたかのような印象を遊技者に与えつつも、主制御基板７１の処理をさらに軽減することができる。

【０８５９】

なお、第１の履歴アイコンと第２の履歴アイコンの表示ゲームにおける内部当籤役は同じ役であっても異なる役であってもよい。例えば、第１の履歴アイコンの表示ゲームはレア役の１種であるチェリー役、第２の履歴アイコンの表示ゲームは他のレア役であるスイカ役などどとしてもよい。

【０８６０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０８６１】

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

【０８６２】

また、副制御基板７２は、疑似的な履歴抽籤を行う際に、今回の遊技から複数回前の遊技までの５ゲーム分の遊技のそれぞれに対応して設けられた、５つの表示領域を有する表示窓を表示ユニット１００に表示するため、パチスロ機１は、表示窓を有する。

【０８６３】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」中のレア役当籤を契機に行う履歴高確への移行抽籤に当籤すると、履歴高確を開始し、この履歴高確中に５ゲームの遊技が行われると、履歴高確を終了するため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。そして、主制御基板７１は、履歴高確中にレア役に当籤すると、「上乗せ特化ゾーン」のストック付与という特典を付与可能であるため、主制御基板７１は、特典付与手段として機能する。

【０８６４】

そして、副制御基板７２は、「ＡＲＴ」中にレア役が内部当籤役として決定されたことに応じて、表示ユニット１００に表示される表示窓が有する複数の表示領域のうちの、レア役が当籤役として決定された遊技に対応する表示領域に、履歴アイコンを表示するとともに、主制御基板７１が履歴高確中のレア役当籤に伴い特典を付与する場合（すなわち、表示窓に履歴アイコンが２つ以上表示された場合）に、表示窓又は履歴アイコンの少なくとも一方においてストック抽籤の当否と関連付けされた演出を行うため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出実行手段として機能する。

【０８６５】

＜ＡＲＴ中の上乗せ報知＞

続いて、図１５０を参照して、「ＡＲＴ」中の上乗せ報知（上乗せ演出）に関して説明する。パチスロでは、ＡＲＴ（ＡＴ）中にスイカやチェリーなどの遊技者が注目し易いレア役を契機に上乗せ抽籤を行い、この上乗せ抽籤に当籤した場合に当籤した上乗せを報知することが一般的に行われているが、レア役に当籤したにも関わらず上乗せが行われない頻度が高いと遊技者の落胆を誘うことになり、遊技の興趣が低下してしまう。この点、本実施形態のパチスロ機１では、以下に示すように遊技者が注目し易いレア役の当籤時に上乗せの報知が行われる頻度を高めることとしている。なお、以下においてレア役とは、ＡＲＴ中の上乗せ抽籤に当籤し得る役をいい、例えば、ＡＲＴモードに基づく上乗せ抽籤の場合、「弱チャンス」、「チャンスリプ」、「中チャンス」、「強ベル」が相当する（図

１２５参照）。
【０８６６】
図１５０（Ａ）は、副制御基板７２による上乗せ報知の概要を示す図である。本実施形態において副制御基板７２は、主制御基板７１が上乗せゲーム数を決定すると上乗せを即報知することもあれば、潜伏させることもある。図１５０（Ａ）に示すように、上乗せゲーム数を潜伏してい状態では、副制御基板７２は、例えば、その後に主制御基板７１が行った上乗せ抽籤において非当籤の場合に、潜伏させた上乗せのゲーム数を代わりに報知する。一方で、上乗せゲーム数を潜伏している状態であっても、その後に主制御基板７１が行った上乗せ抽籤に当籤している場合には、副制御基板７２は、例えば、潜伏分の上乗せゲーム数を保持したまま、当該上乗せ抽籤の結果として決定された上乗せゲーム数を報知する。これにより、上乗せゲーム数を潜伏している状態では、上乗せ抽籤の結果に関わらず、上乗せの報知が行われることになるため、上乗せの報知が行われる頻度を高めることができる。
【０８６７】
ここで、主制御基板７１は、レア役の当籤時に通常処理に基づき上乗せ抽籤（図１２５参照）を行う他、ＭＢの作動時（すなわち、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示されて、ＭＢの作動が行われた時）に共通処理に基づき上乗せ抽籤（図１２６参照）を行うが、副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せ抽籤に当籤した場合、基本的に上乗せゲーム数を即報知することなく、未報知のまま保持する（潜伏させる）。そして、副制御基板７２は、その後、レア役の当籤を契機とする上乗せ抽籤時に、潜伏させていたＭＢ作動時の上乗せゲーム数を代わりに報知する。これにより、遊技者が注目し易いレア役の当籤時に上乗せの報知が行われる頻度を高めることができる。一方で、ＭＢ作動時には上乗せの報知は行われないものの、遊技者からすると、ＭＢ作動時にはそもそも上乗せ抽籤自体が行われていないと感じるだけであり、ＭＢ作動時の上乗せ報知の頻度に高低が生じるわけではなく、遊技者の落胆を誘うことがない。
【０８６８】
続いて、図１５０（Ｂ）は、副制御基板７２が上乗せの報知を行う際の制御例１を示す図である。図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、まずＭＢ作動時の上乗せ抽籤において主制御基板７１が「５０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せゲーム数を報知することなく保持する結果、この時点において、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を加算する。
【０８６９】
図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、続いて、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行い、「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を決定している。この時点において副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持しているものの、レア役を契機とする上乗せ抽籤に当籤しているため、副制御基板７２は、保持している「５０Ｇ」は維持したまま、今回決定された「１０Ｇ」の上乗せゲーム数を報知する。そのため、遊技者には、レア役の当籤に伴い１０ゲームの上乗せが行われたことが報知される。なお、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数を維持したままであるため、この時点において、副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持している。
【０８７０】
図１５０（Ｂ）に示す制御例１では、続いて、レア役に当籤した結果、主制御基板７１は、上乗せ抽籤を行っているが、この上乗せ抽籤には当籤しなかった。この時点において副制御基板７２は、潜伏分のゲーム数として「５０Ｇ」を保持しているため、副制御基板７２は、保持している「５０Ｇ」の範囲で上乗せゲーム数を報知する。具体的には、副制御基板７２は、上乗せ抽籤の契機となったレア役により上乗せする可能性のあるゲーム数を、潜伏分のゲーム数として保持しているゲーム数の範囲で報知する。図１２５を参照して、例えば、「弱チャンス」を契機とする上乗せ抽籤では、上乗せゲーム数として「１０Ｇ」、「２０Ｇ」、「３０Ｇ」が決定される可能性があり、潜伏分のゲーム数として保持している「５０Ｇ」が決定されることはない。そのため、この場合には、副制御基板７２

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

【０８７１】

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

【０８７２】

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

【０８７３】

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

＜ＡＲＴ中の上乗せ報知と設定示唆＞

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

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０８８４】

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

【０８８５】

また、主制御基板７１は、ＭＢに応じた図柄の組合せが表示され、ＭＢの作動が行われると、「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するとともに、レア役が内部当籤役として決定されると、「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するため、主制御基板７１は、第１上乗せ決定手段及び第２上乗せ決定手段として機能する。このとき、主制御基板７１は、上乗せゲーム数を決定すると、決定した上乗せゲーム数分だけ「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するため、主制御基板７１は、上乗せ制御手段として機能する。

【０８８６】

また、副制御基板７２は、ＭＢ作動時の上乗せ抽籤による上乗せゲーム数を未報知のまま保持するため、副制御基板７２は上乗せ潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を、表示ユニット１００を用いて遊技者に対して報知するとともに、レア役当籤時の上乗せ抽籤に非当籤の場合に未報知のまま保持している上乗せゲーム数を代わりに報知するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。

【０８８７】

＜ＡＲＴ中の演出ステージ＞

続いて、図１５１及び図１５２を参照して、「ＡＲＴ」中の演出ステージについて説明する。まず、図１５１（Ａ）（Ｂ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における潜伏させている上乗せゲーム数の報知に関する、図１５０とは異なる制御例について説明する。具体的には、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を、図柄揃いにより報知する。

【０８８８】

図１５１（Ａ）に示すように、内部当籤役として「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」が決定された場合、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なり、“中１ｓｔ”や“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、図柄が揃う図柄の組合せ（“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”）が表示される。パチスロ機１では、潜伏させている上乗せゲーム数がある場合、“赤ＢＡＲリプ”“赤７リプ”“Ｗ揃いリプ”といった図柄の組合せを表示させて、潜伏させている上乗せゲーム数を報知する。具体的には、潜伏させている上乗せゲーム数が無い場合や、潜伏させている上乗せゲーム数を報知しない場合には、“左１ｓｔ”の押し順を報知し、“リプレイ”に係る図柄の組合せの表示を促す。なお、この場合における押し順の報知は、少なくとも副制御基板７２が表示ユニット１００を介して行うものであるが、副制御基板７２とともに主制御基板７１も報知ランプ１４７ａを介して行うこととしてもよい。

【０８８９】

一方で、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を５０ゲーム分報知する場合には、“赤７リプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、５０ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。同様に、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数を１００ゲーム分報知する場合には、“赤ＢＡＲリプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、１００ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行い、潜伏させている上乗せゲーム数を１５０ゲーム分報知する場合には、“Ｗ揃いリプ”に係る図柄の組合せの表示を促す押し順を報知し、１５０ゲームの上乗せが行われたことを示す上乗せ報知演出を行う。

【０８９０】

続いて、図１５１（Ｂ）は、副制御基板７２が未報知のまま保持している潜伏分の上乗せゲーム数と、副制御基板７２が報知する押し順との関係を示す図である。なお、図１５

１では、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２２）」～「Ｆ＿ＳＰリプＢ３（Ｎｏ．２４）」に加えて、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」についても例示している。ここで、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１（Ｎｏ．２０）」、「Ｆ＿ＳＰリプＡ２（Ｎｏ．２１）」は、チャンスＣモード及びチャンスＢモードに基づく上乗せ抽籤において用いられる役であるが、図１５１に示すように、潜伏分の上乗せゲーム数の報知に用いることとしてもよいため、合わせて説明する。

【０８９１】

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

【０８９２】

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

【０８９３】

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

【０８９４】

なお、報知する上乗せゲーム数が対応付けられた図柄の組合せを複数停止表示可能な役も存在し、当該複数の図柄の組合せに対応付けられた報知する上乗せゲーム数の何れよりも、潜伏させている上乗せゲーム数が多いことがある。一例として、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２０）」は、「１００Ｇ」が対応付けられた“赤ＢＡＲリプ”と、「１５０Ｇ」

が対応付けられた“Ｗ揃いリプ”とを停止表示可能であるため、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１（Ｎｏ．２０）」が内部当籤役として決定された場合の潜伏させている上乗せゲーム数が「１５０Ｇ以上」である場合が該当する。この場合、副制御基板７２は、何れの報知を行うこととしてもよく、例えば、以下に示す演出ステージに応じて報知の種別を決めることとしてもよい。

【０８９５】

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

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

【０８９９】
図１５２は、本実施形態のパチスロ機１における「ＡＲＴ」中の演出ステージを示す図である。初めに、図１５２（Ａ）を参照して、本実施形態のパチスロ機１における「ＡＲＴ」中の演出ステージの種類について説明する。パチスロ機１では、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして“ＡＲＴステージ１”、“ＡＲＴステージ２”、“ＡＲＴステージ３”、“ＡＲＴステージ４”、“ＡＲＴステージ５”という５つの演出ステージを有する。なお、詳細には、「ＡＲＴ」中の演出ステージとして、更に“エンディングステージ”という演出ステージを有しているが、この“エンディングステージ”は、出玉状態「エンディング」に対応する専用の演出ステージであり、専用の移行条件に従い移行するため図１５２の説明では省略する。

【０９００】
図１５２（Ａ）に示すように、“ＡＲＴステージ１”は、「ＡＲＴ」中の基本的な演出ステージであり、“ＡＲＴステージ２”は、チャンスＡモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“小”（０～４９Ｇ）であることを示唆する演出ステージである。また、“ＡＲＴステージ３”は、チャンスＢモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“中”（５０～９９Ｇ）であることを示唆する演出ステージであり、“ＡＲＴステージ４”は、チャンスＣモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“大”（１００～１４９Ｇ）であることを示唆する演出ステージである。また、“ＡＲＴステージ５”は、チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモードのうちの複数のモードが“高確”以上（“高確”、“超高確”）、又は、潜伏させている上乗せゲーム数が“特大”（１５０Ｇ以上）であることを示唆する演出ステージである。

【０９０１】
このようにすることで、５つの演出ステージでは、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が異なることになり、“ＡＲＴステージ１”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が最も低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ２”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ３”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ４”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が次に低い演出ステージに相当し、“ＡＲＴステージ５”は、副制御基板７２が上乗せ演出を行う頻度が最も高い演出ステージに相当する。

【０９０２】
図１５２（Ｂ）は、副制御基板７２が演出ステージを移行する際に参照されるサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルである。サブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルは、現在の演出ステージごとに設けられる（なお、図１５２（Ｂ）では、現在の演出ステージが“ＡＲＴステージ１”である場合に参照されるサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルのみを示し、他の演出ステージに滞在している場合に参照されるテーブルは省略している）。

【０９０３】
サブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルには、参照項目として、「チャンスＣ＋チャンスＢ高確以上」、「チャンスＣ高確以上」、「チャンスＢ高確以上」、「チャンスＡ高確以上」、「潜伏特大」、「潜伏大」、「潜伏中」、「潜伏小」が規定され、参照項目ごとに抽籤結果（移行先の演出ステージ）についての抽籤値が規定される。このようなサブ＿演出ステージ移行抽籤テーブルによれば、例えば「チャンスＣ高確以上」である場合には、１６３８４／３２７６８の確率で演出ステージが“ＡＲＴ１ステージ”のまま維持され、１６３８４／３２７６８の確率で演出ステージが“ＡＲＴ１ステージ”から“ＡＲＴ４ステージ”に移行する。

【０９０４】
なお、参照項目の「チャンスＣ＋チャンスＢ高確以上」とは、チャンスＣモードとチャンスＢモードとが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＣ高確以上」とは、チャンスＣモードが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＢ高確以上」とは、チャン

スＢモードが“高確”以上であることを意味し、「チャンスＡ高確以上」とは、チャンスＡモードが“高確”以上であることを意味する。また、「潜伏特大」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“特大”（１５０Ｇ以上）であることを意味し、「潜伏大」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“大”（１００～１４９Ｇ）であることを意味し、「潜伏中」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“中”（５０～９９Ｇ）であることを意味し、「潜伏小」とは、潜伏させている上乗せゲーム数が“小”（０～４９Ｇ）であることを意味する。

【０９０５】

参照項目が規定するこれらの条件は、重複して成立していることがある。そこで、副制御基板７２は、図１５２（Ｃ）に示す検索順序に従い、参照項目が規定する条件を検索し、最初に満たした条件を参照項目として用いて、演出ステージの移行抽籤を行う。このように「ＡＲＴ」中の上乗せに関する各種モード（チャンスＡモード、チャンスＢモード、チャンスＣモード）と、潜伏させている上乗せゲーム数とから演出ステージを決定することで、潜伏分の上乗せの報知なのか、各種モードに基づく上乗せ抽籤の結果としての上乗せの報知なのかを把握し難くすることができる。

【０９０６】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０９０７】

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

【０９０８】

また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと「ＡＲＴ」の上乗せゲーム数を決定するとともに、決定した上乗せゲーム数分だけ「ＡＲＴ」を継続可能な期間を延長するため、主制御基板７１は、上乗せ決定手段及び上乗せ制御手段として機能する。

【０９０９】

また、副制御基板７２は、上乗せゲーム数を未報知のまま保持可能であるため、副制御基板７２は上乗せ潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、主制御基板７１が決定した上乗せゲーム数を、表示ユニット１００を用いて遊技者に対して報知するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。

【０９１０】

また、副制御基板７２は、潜伏させている上乗せゲーム数（未報知の上乗せゲーム数）に応じて複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能であり、潜伏させている上乗せゲーム数を報知する場合に、演出ステージに応じた図柄揃いを促す上乗せ報知演出を実行可能であるため、副制御基板７２は、演出ステージ決定手段として機能する。

【０９１１】

＜ＡＲＴ中のエンディング制御＞

続いて、図１５３を参照して、「ＡＲＴ」中のエンディング制御について説明する。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（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」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、有利区間には「ＡＲＴ」や「通常有利」などが含まれるため、有利区間と「ＡＲＴ」とは完全には一致しないものの、以下に示す制御において有利区間と「ＡＲＴ」との差異は関係がないため、以下では有利区間と「ＡＲＴ」とが全く同一の遊技状態であるものとして説明する。

【０９１２】

初めに、図１５３（Ａ）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の関係を示す図である。主制御基板７１は、第１のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第２のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数する。主制御基板７１は、第１のカウンタの値が「１５００」に達するとリミット処理を行い、第２のカウンタの値に関係なく有利区間を終了し、第１のカウンタの値が「１５００」に達する前に、第２のカウンタの値が「０」になると、有利区間を終了する。

【０９１３】

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

【０９１４】

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）。

【０９１５】

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。

【０９１６】

図１５３（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値に基づいて「エンディング」への移行制御を行っており、例えば、ゲーム数の上乗せが行われた結果、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階で出玉状態を「エンディング」に移行する。

【０９１７】

一方で、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値（すなわち、未報知ゲーム数を除いた合算値）に応じてサブ側の演出状態を「エンディング（ＥＮＤ）」に移行させる。ここで、図１５３（Ｃ）は、サブ側の「エンディング」移行制御の概念図であり、図１５３（Ｄ）は、副制御基板７２が演出状態を「エンディング」に移行させる際に参照されるサブ＿エンディング移行抽籤テーブルである。

【０９１８】

図１５３（Ｄ）に示すように、サブ＿エンディング移行抽籤テーブルは、参照項目とし

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

【０９１９】

図１５３（Ｃ）（Ｄ）に示すように、副制御基板７２は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が大きくなるほど高い確率で演出状態を「エンディング」に移行させる。そして、副制御基板７２は、演出状態を「エンディング」に移行させると、演出ステージを専用の“エンディングステージ”に移行し、有利区間が終了するまで当該“エンディングステージ”のまま維持する。なお、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行していない場合には、サブ側において「エンディング」への移行抽籤を行う必要がないため、副制御基板７２は、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行した場合（すなわち、メイン側の管理するカウンタにおいて、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合）に限り、サブ側の演出状態を「エンディング」に移行させるか否かの抽籤を行うこととしてもよい。

【０９２０】

このように「エンディング」移行時に専用の演出ステージに移行させることで、遊技者は、リミット処理が行われることを予め把握することができる。なお、“エンディングステージ”に移行した後は、リミット処理が行われることが確定しているため、ゲーム数の上乗せ報知演出を行う意味がない。そのため、副制御基板７２は、“エンディングステージ”に移行した後は、上乗せ報知演出を行わない。

【０９２１】

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。図１５１及び図１５２において上述した「ＡＲＴ」中の演出ステージの移行制御は、メイン側の合算値が規定値以上に達している状態にも関わらず“エンディングステージ”に移行しない場合においても同様に適用することができ、副制御基板７２は、未報知のまま保持している上乗せゲーム数が多い場合には高い確率で上乗せ報知演出を行う頻度が相対的に高い演出ステージに移行する。遊技者にとってみれば、上乗せ報知演出が行われると興趣が向上するため、残りゲーム数の報知状況に応じて演出態様をコントロールすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２２】

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。

【０９２３】

また、“エンディングステージ”の滞在中は、ＬＭＢなどのボーナスが作動した場合でも依然としてリミット処理が近いうちに行われるという状況に変わりはないため“エンディングステージ”を維持することが望ましい。ここで、有利区間終了の直前のゲーム（例えば、第１のカウンタの値が「１４９９」のゲーム）においてＬＭＢなどのように所定ゲーム数を消化に要するボーナスに当籤し、ボーナスが作動した場合、ボーナスの作動中に第１のカウンタが「１５００」に達してリミット処理が行われ、有利区間が終了することになる。このとき、出玉が増加する状態であるボーナス作動中にも関わらず“エンディングステージ”を終了させて別の演出ステージ（通常区間に対応する演出ステージやボーナ

ス作動中の演出ステージ）へ移行させると、遊技者に違和感を与える恐れがある。そこで、副制御基板７２は、ボーナスの作動中にリミット処理により有利区間が終了する場合には、当該ボーナスの終了まで“エンディングステージ”のまま演出ステージを継続し、ボーナスの終了時に（有利区間の終了報知や、のめり込み防止表示などを行って）通常区間に対応する演出ステージへと移行させることとしてもよい。

【０９２４】

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

【０９２５】

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

【０９２６】

＜可変リミッタ＞

ここまで、有利区間を終了するリミット処理を実行する条件を有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達した場合など、リミット処理の実行条件が一定の場合を前提とし

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

【０９２７】

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

【０９２８】

また、パチスロによっては、リミット処理を行う場合に所定のエンディング制御を行うことも考えられるため、このようなエンディング制御を行うケースについても説明する。例えば、「ＡＲＴ」が１セットあたり５０Ｇ固定のセット数管理タイプのパチスロにおいて、有利区間開始からの消化済みゲーム数及び残りゲーム数の値の合計値が１４００～１４５０Ｇの範囲（所定の終了条件の設定範囲）に達した場合に、主制御基板７１は、残りの未消化セット数にかかわらずエンディング用の１セットとして５０Ｇの有利区間（「ＡＲＴ」）を設定し、当該エンディング用の１セットが終了した時点で所定の終了条件を満たしたとしてリミット処理を実行し、有利区間を終了させるものとしてもよい。つまり、リミット処理は有利区間の開始から１４００～１４５０Ｇの時点で予約され、１４５０～１５００Ｇまでで実行されることとなる。このようにある程度、リミット処理の実行タイミングに幅を持つことを許容することで、不自然なタイミングで有利区間が終了して遊技者に違和感を与えることを防ぎつつ、射幸性を適切に抑制できる。また、「ＡＲＴ」１セットあたりのゲーム数を固定としても、途中でボーナスの作動や基本のセットと異なる上乗せ特化状態などの消化が加わることで、エンディング用の１セットが決定されるタイミングは必ずしも５０の倍数である１４００ゲームちょうどとはならないため、所定の終了条件の設定範囲（リミット処理を予約可能である期間）にも幅を持たせることが好ましい。

【０９２９】

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

が発動してしまうことを予測することができる）。
【０９３０】
この点についての技術的思想を整理すると、以下のようになる。
特定の遊技状態（有利区間）を継続可能な残り期間を示す第２数値（有利区間継続可能な残りゲーム数、差枚数、ナビ回数）が終了閾値（残り０ゲーム、０枚、０回）に達すると前記特定の遊技状態を終了するとともに、少なくとも前記計数手段が計数する前記第１数値（消化済みのゲーム数等）が所定の終了条件（例えば、リミット処理の実行となる有利区間１５００ゲーム消化または、変形例のようにリミット処理の実行タイミングに幅が許容される場合は設定された１４５０～１５００までのゲーム数のいずれかの到達等）を満たす場合は前記第２数値の値が前記終了閾値に達していないときであっても前記特定の遊技状態を終了させる特定状態終了手段（主制御基板７１）。
なお、特定状態終了手段は、「ＡＲＴ」など有利区間の権利がゼロとなったことに基づいて有利区間を終わらせる処理と、リミット処理により有利区間を終わらせる場合の双方についてまとめて記載したが、プログラム上、別の処理として持たせるものとしてもよい。
【０９３１】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【０９３２】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【０９３３】
また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の残りゲーム数が０になった場合や有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、特定状態開始手段及び特定状態終了手段として機能する。
【０９３４】
また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有利区間に関連する数値（例えば、有利区間の消化済みゲーム数、有利区間の残りゲーム数、有利区間の残りゲーム数のうちの報知済みゲーム数又は未報知ゲーム数）を計数するため、主制御基板７１及び副制御基板７２は、計数手段として機能する。
【０９３５】
また、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して、有利区間の残りゲーム数のうちの一部を報知し、報知済みゲーム数として管理するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、残期間報知手段として機能する。そして、副制御基板７２は、有利区間の残りゲーム数のうちの未報知分の残りゲーム数を、未報知のまま保持するため、副制御基板７２は、残期間潜伏手段として機能する。そして、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して、未報知のまま保持している未報知ゲーム数の一部を上乗せゲーム数として報知するとともに、報知した上乗せゲーム数に応じて、報知済みゲーム数と未報知ゲーム数とを更新するため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、上乗せ報知手段として機能する。そして、副制御基板７２は、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定するため、副制御基板７２は、演出ステージ決定手段として機能する。
【０９３６】
＜ＡＲＴ中のラストフリーズ＞

続いて、主制御基板７１が「ＡＲＴ」の終了時に行うラストフリーズについて説明する。上述したように、本実施形態では、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数が１から０に減算されるタイミングでラストフリーズを発生させるか否かの抽籤を行う。この抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値（＝１５００－消化した有利区間のゲーム数）を加算し、所定のフリーズ処理を行う。一例として、有利区間中に消化したゲーム数が２００回のときにラストフリーズの抽籤に当籤した場合、主制御基板７１は、ＡＲＴの残りゲーム数に１３００を加算する。なお、リミット処理は、有利区間中に消化したゲーム数が１５００回に到達すると行われるため、例えば「通常有利」中の遊技を５０回行い、その後「ＡＲＴ」に移行し、「ＡＲＴ」中の遊技を１００回行った後にラストフリーズの抽籤に当籤した場合、有利区間中に消化したゲーム数は、１５０回（＝５０＋１００）となり、ＡＲＴの残りゲーム数に１３００を加算する。なお、主制御基板７１は、ラストフリーズの抽籤に当籤した場合、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容すればよく、ＡＲＴの残りゲーム数に有利区間のリミットに達するまでの値を加算するという加算処理を必ずしも行う必要はない。例えば、主制御基板７１は、リミット処理以外による有利区間の終了を禁止することで、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容することとしてもよく、また、例えば、主制御基板７１は、これまでに消化した有利区間のゲーム数に関係なく、ＡＲＴの残りゲーム数にリミッタを超える値（９９９９）を加算することで、リミット処理が行われるまで「ＡＲＴ」の継続を許容することとしてもよい。

【０９３７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０９３８】

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

【０９３９】

また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、特定状態開始手段及び特定状態終了手段として機能する。

【０９４０】

また、主制御基板７１は、有利区間に関連する数値（例えば、有利区間の消化済みゲーム数、有利区間の残りゲーム数）を計数するため、主制御基板７１は、計数手段として機能する。そして、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の残りゲーム数が０になると、ラストフリーズを行うか否かを決定し、ラストフリーズを行うと決定した場合には「ＡＲＴ」の残りゲーム数にリミット処理が行われるまでのゲーム数を加算する一方で、ラストフリーズを行わないと決定した場合には「ＡＲＴ」を終了するため、主制御基板７１は、終了時処理決定手段及び終了時処理実行手段として機能する。

【０９４１】

［第３実施形態の変形例］

また、第３実施形態の変形例としては、例えば図１５４に示すような遊技状態の流れとし、このような遊技状態に対して図１００に示すような出玉状態を適用するようにしてもよい。

【０９４２】

また、第３実施形態は、有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）の点灯・非点灯の状態

が有利区間と非有利区間（通常区間）とに対応するものとして説明したが、例えば図１５５に示すように、非有利区間（通常区間）から有利区間に移行する途中の区間として、ボーナス（設定差無しのＢＢ等）に関係する待機区間を設定するようにしてもよい。

【０９４３】

待機区間とは、設定差無しのボーナス当籤時に有利区間当籤となっても、当該ボーナスの入賞まで有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）を点灯させない区間を意味する。すなわち、ボーナスの当籤から入賞までは、有利区間ランプが非点灯の状態で待機区間となり、そのボーナス入賞時に有利区間ランプが点灯状態となって有利区間が進行することとなる。

【０９４４】

このような待機区間について、例えば「ＢＢ１＋スイカ」の当籤で待機区間フラグがセットされ、ＢＢ１の入賞まで待機区間が進行する一方、「ＢＢ１＋チェリー」の当籤では待機区間フラグがセットされず、その当籤を条件に待機区間を経由することなく有利区間が開始されるというように、フラグ別に待機区間の設定有無を決定するようにしてもよい。ただし、同一のフラグで待機区間の設定有無を分けないことが望ましい。このように、待機区間設定有りに対応するボーナスでは、当該ボーナスの当籤と同時に有利区間に当籤していてもボーナス持越し中は待機区間として有利区間ランプを非点灯とすることができる。

【０９４５】

［別制御例］

続いて、図１５６～図１６３を参照して、上述した特有の制御とは別のパチスロ機１に特有な別制御例について説明する。

【０９４６】

＜有利区間中の上乗せ制御＞

初めに、図１５６及び図１５７を参照して、パチスロ機１における有利区間中の上乗せ制御について説明する。パチスロによっては、いわゆる確定役やプレミア役といった、内部当籤役として決定された場合に、遊技者に対して特典を付与し易い役（以下では、特定役とする）を設けていることがある。通常、このような特定役（確定役やプレミア役）は、内部当籤役として決定される確率が他の役に比べて低い一方で、遊技者に対して特典を付与する確率が他の役に比べて高い（例えば１００％）、又は、付与する特典が他の契機において付与する特典よりも大きい、といったように、特典の付与が優遇されている。

【０９４７】

ところで、有利区間中の遊技に対して、上述のようにリミット処理を行うパチスロの場合、リミット処理が行われる直前に特典の付与が優遇されている特定役が内部当籤役として決定されてしまうと、特定役に伴い大きな特典が付与されたとしてもリミット処理に掛かってしまうため、特定役に伴い付与された大きな特典が無駄になってしまい、遊技意欲を損ねてしまう可能性がある。一方で、有利区間（ＡＲＴ）などの遊技者にとって有利な遊技状態中に制限なく特典を付与してしまったのでは、遊技者の射幸心を徒に高めてしまい、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題もある。

【０９４８】

この点、以下に示すように本発明に係るパチスロ機１では、リミット処理により射幸性のバランスをとりつつも、遊技意欲を損ねることのない有利区間中の上乗せ制御を実行する。詳細は後述するが、パチスロ機１では、主制御基板７１は、特定役が当籤したタイミングに応じて特典の付与を制限する。ここで、通常のパチスロでは、特定役の当籤時に固有の図柄の組合せを表示することで、特定役の当籤を遊技者に対して把握させることとしているため、遊技者にとってみれば、表示された図柄の組合せから特定役の当籤が分かってしまう。この点、パチスロ機１では、主制御基板７１は、特定役に基づき大きな特典を付与する場合には、固有の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、特定役に基づく特典の付与を制限する場合には、他の役においても表示され得る汎用的な図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。遊技者にとってみれば、特定役が当籤しているこ

とを把握することができないため、特典の付与を制限したとしても引き損感を感じることがない。

【０９４９】

初めに、図１５６（Ａ）を参照して、有利区間の上乗せ制御を説明するために用いる役構成と図柄の組合せとについて説明する。なお、以下では、第１実施形態において説明した図柄の組合せなどを参照して有利区間中の上乗せ制御について説明する。有利区間中の上乗せ制御の説明においては、図１５６（Ａ）に示すように、特定役（確定役やプレミア役）として、「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」、「Ｆ＿３連チリリプ」の３種類の役を用いる。なお、それぞれの特定役の当籤確率については、本制御において関係がないため、省略する。

【０９５０】

「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」、「Ｆ＿３連チリリプ」は、停止操作の態様に応じて停止表示される図柄の組合せが異なり、特定の態様で停止操作が行われると、固有の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、特定の態様以外の態様で停止操作が行われると、汎用的な図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【０９５１】

具体的には、主制御基板７１は、「Ｆ＿単チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「単チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。また、主制御基板７１は、「Ｆ＿２連チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「２連チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。また、主制御基板７１は、「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時に“左１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「３連チリリプ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示し、“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われると、「リプレイ」に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示する。

【０９５２】

なお、第１実施形態で説明したように、「単チリリプ」に係る図柄の組合せは、表示窓４に表示されるリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうちの一つのリールにのみチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、「２連チリリプ」に係る図柄の組合せは、二つのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せであり、「３連チリリプ」に係る図柄の組合せは、全てのリールにチリ図柄が表示される図柄の組合せである。ただし、第１実施形態では、「単チリリプ」、「２連チリリプ」、「３連チリリプ」は、ある一つの役に固有の図柄の組合せではなかったが、以下に示す説明では、「単チリリプ」は「Ｆ＿単チリリプ」に固有の図柄の組合せであり、「２連チリリプ」は「Ｆ＿２連チリリプ」に固有の図柄の組合せであり、「３連チリリプ」は「Ｆ＿３連チリリプ」に固有の図柄の組合せであるものとする。

【０９５３】

一方で、「単チリリプ」、「２連チリリプ」、「３連チリリプ」に“中１ｓｔ”又は“右１ｓｔ”の押し順で停止操作が行われたときに表示される「リプレイ」に係る図柄の組合せは、汎用的な図柄の組合せであり、例えば「Ｆ＿リプレイ」当籤時に停止操作の態様に関係なく表示される図柄の組合せである。なお、特定役に固有の図柄の組合せを停止表示するための停止操作の態様は、任意であり、押し順に限られるものではない。また、図１５６（Ａ）に示す例では、全ての特定役において固有の図柄の組合せを停止表示するための停止操作の態様が共通としているが、これに限られるものではなく、それぞれ別々の停止操作の態様としてもよく、また、一部の特定役のみ別の停止操作の態様としてもよい。

【０９５４】

続いて、図１５６（Ｂ）を参照して、それぞれの特定役が内部当籤役として決定された場合の上乗せ抽籤の概要について説明する。なお、本制御では、特定役の当籤時に特典の

付与を制限することとしているが、以下では、説明を簡易にするため、特典付与の制限として、特典の付与を行わないこと例にとり説明する。もちろん、特典の付与を制限するとは無効にすることに限らず、制限をする場合に制限をしない場合よりも特典を付与する確率を低くすることを含むものである。ここで、確率を低くするとは、確率を０％にすることを含むものである。

【０９５５】

図１５６（Ｂ）に示すように、特定役に基づく上乗せ抽籤は、有効区間であるか無効区間であるかに応じて異なる。ここで、有効区間とは特定役に基づく上乗せ抽籤を行う区間であり、無効区間とは特定役に基づく上乗せ抽籤を行わない区間である。有効区間の場合、主制御基板７１は、「Ｆ＿単チリリプ」が内部当籤役として決定されると“小さな特典”を付与し、「Ｆ＿２連チリリプ」が内部当籤役として決定されると“中の特典”を付与し、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると“大きな特典”を付与する。なお、本説明における“小さな特典”、“中の特典”、“大きな特典”は、比較上のものであり、“中の特典”とは“小さな特典”よりも大きく、“大きな特典”よりも小さいことを意味し、“小さな特典”が絶対的に小さい特典であることを意味するものではない。また、付与する特典の種類は任意であり、有利区間の継続期間の管理方法による。一例として、ゲーム数により継続期間を管理する場合には、継続期間を延長する上乗せゲーム数や、上乗せゲーム数を獲得し易い上乗せ特化ゾーンの権利（ストック）が相当する。

【０９５６】

続いて、図１５６（Ｃ）を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間及び無効区間における押し順ナビの概要について説明する。なお、図１５６（Ｃ）では、「Ｆ＿３連チリリプ」当籤時についてのみ説明するが、「Ｆ＿単チリリプ」、「Ｆ＿２連チリリプ」についても同様である。同図に示すように、有効区間において、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、有効ライン上には「３連チリリプ」に係る図柄の組合せが表示されることになる。一方で、無効区間において、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、例えば“中１ｓｔ”の押し順を報知する。遊技者がこの報知に従い停止操作を行うことで、有効ライン上には「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されることになる。なお、特典を付与するか否かは、報知する押し順に関係なく決まっているため、この場合の報知は、副制御基板７２が表示ユニット１００を介して行い、主制御基板７１は行わないこととしてもよい。

【０９５７】

有効区間中は、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されたことに応じて“大きな特典”が付与されているため、遊技者は、表示された「３連チリリプ」に係る図柄の組合せから“大きな特典”が付与されたことを把握でき、また、当該特典を享受することができる。一方で、無効区間中は何らの特典も付与されていないが、「リプレイ」に係る図柄の組合せが表示されているため、遊技者は、「Ｆ＿３連チリリプ」が内部当籤役として決定されていることを把握することはできず、興趣を損ねることがない。

【０９５８】

続いて、図１５７を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間の設定方法の一例について説明する。図１５７（Ｄ）は、有効区間と無効区間の設定方法の第１方法を示す図である。この第１方法では、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間（言い換えると、有利区間が開始してから経過した期間）に基づいて、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間とを設定する。なお、上述したように特定役ごとに付与する特典の大きさが異なるため、この第１方法では、有効区間又は無効区間として設定する期間を、特定役ごとに異ならせる。

【０９５９】

一例として、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」は、リミット処理が行

われるまでの有利区間の残り期間が「１０００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「５００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する（なお、通常区間中は、特定役の種類に関わらず有効区間として設定する）。また、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」は、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「８００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「７００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。また、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」は、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「６００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「９００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。もちろん、図１５７（Ｄ）に示す設定方法は一例に過ぎず、付与する特典の大きさに応じて有効区間と無効区間とを設定することができる。

【０９６０】

主制御基板７１は、有効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数が経過するまで）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数を経過した後）に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知）し、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“中１ｓｔ”の押し順を報知）する。

【０９６１】

なお、本制御では、特定役の当籤時に特典の付与を制限することとしているが、上述したように、特典の付与を制限することには、制限をする場合に制限をしない場合よりも特典を付与する確率を低くすることを含む。ここで、特典を付与する確率を低くする場合の主制御基板７１及び副制御基板７２の制御処理について説明する。なお、以下の説明は、後述する図１５７（Ｅ）（Ｆ）のように有効区間と無効区間とを設定する場合にも同様に当てはまる。また、以下の説明では、無効区間を「低減区間」と読み直して説明する。低減区間とは、特定役の当籤時に特典を付与する確率を低くする区間をいう。

【０９６２】

主制御基板７１は、有効区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数が経過するまで）に特定役が内部当籤役として決定されると、第１の確率（１００％を含んでもよい）で当該特定役に対応する特典を付与すると決定する一方で、低減区間中（有利区間が開始してから規定ゲーム数を経過した後）に特定役が内部当籤役として決定されると、第１の確率よりも低い第２の確率（０％を含んでもよい）で当該特定役に対応する特典を付与すると決定する。そして、特定役が内部当籤役として決定されたことに応じて主制御基板７１が特典を付与すると決定すると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“左１ｓｔ”の押し順と狙うべき図柄とを報知）し、特定役が内部当籤役として決定されたにも関わらず主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると、主制御基板７１及び副制御基板７２は、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知（“中１ｓｔ”の押し順を報知）する。なお、低減区間中に特典を付与する第２の確率は、変動させることとしてもよく、例えば、有利区間が開始してから経過した期間（言い換えると、リミット処理が行われるまでの残り期間）に長いほど第２の確率を低くしてもよく、また、付与する特典の大きな特定役ほど第２の確率を低くしてもよい。

【０９６３】

続いて、図１５７（Ｅ）を参照して、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間

の設定方法の第２方法について説明する。この第２方法では、有利区間中の特殊区間を無効区間とし、その他の区間を有効区間とする。なお、特殊区間とは、例えば上乗せ特化ゾーンのストックを複数所有している状態をいう。パチスロによっては、通常区間中にプレミア役に当籤すると、有利区間（ＡＲＴ）に移行するとともに、上乗せ特化ゾーンのストックを最初から複数所持している状態で有利区間（ＡＲＴ）が開始することがある。このような状態で更にプレミア役に当籤してしまうと、遊技者に対して過度な利益を付与することになってしまう。

【０９６４】

図１５７（Ｅ）に示すように、第２方法では、このような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、特典の付与を制限する。具体的には、主制御基板７１は、有効区間中（すなわち、特殊区間以外）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中（すなわち、特殊区間中）に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与すると決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知し、また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する。

【０９６５】

なお、特殊区間は、任意に設定することができ、上述のように上乗せ特化ゾーンのストックを所定数以上所持している状態であってもよく、また、有利区間（ＡＲＴ）を継続可能な期間を延長するための上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を未報知のまま所定量以上所持している状態であってもよい。また、特殊区間中は、専用の演出ステージに滞在させ、遊技者に特殊区間中であることを把握可能にしてもよい。

【０９６６】

また、図１５７（Ｅ）では、特典の大きさが異なる複数の特定役のそれぞれにおいて、特殊区間の範囲が共通となっているが、異ならせることとしてもよい。例えば、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第１所定数以上所持している状態を特殊区間とし、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第１所定数よりも多い第２所定数以上所持している状態を特殊区間とし、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」は、上乗せ特化ゾーンのストックを第２所定数よりも多い第３所定数以上所持している状態を特殊区間としてもよい。

【０９６７】

続いて、図１５７（Ｆ）は、特定役に基づく上乗せ抽籤の有効区間と無効区間の設定方法の第３方法を示す図である。この第３方法では、第１方法と第２方法と組み合わせて、有効区間と無効区間とを設定する。すなわち、第３方法では、特定役の種類に関係なく、有利区間中の特殊区間を無効区間として設定するとともに、“大きな特典”が付与される「Ｆ＿３連チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「１０００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「５００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。同様に、“中の特典”が付与される「Ｆ＿２連チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「８００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「７００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する。また、“小さな特典”が付与される「Ｆ＿単チリリプ」については、特殊区間以外の有利区間のうち、リミット処理が行われるまでの有利区間の残り期間が「６００Ｇ」になるまで（言い換えると、有利区間が開始してから「９００Ｇ」経過するまで）を有効区間とし、それ以降を無効区間として設定する

。
【０９６８】
そして、主制御基板７１は、有効区間中（すなわち、特殊区間以外）に特定役が内部当籤役として決定されると、当該特定役に対応する特典を付与することができる一方で、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると、何らの特典も付与しない。そして、主制御基板７１及び副制御基板７２は、有効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与すると決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、当該特定役に固有の図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知し、また、主制御基板７１及び副制御基板７２は、無効区間中に特定役が内部当籤役として決定されると（言い換えると、主制御基板７１が特典を付与しないと決定すると）、報知ランプ１４７ａ及び表示ユニット１００を介して、汎用的な図柄の組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する。
【０９６９】
このように有利区間中を、特定役に基づく特典を付与可能な有効区間と、当該特典の付与を制限する無効区間（低減区間）とに分け、それぞれにおいて停止表示させる図柄の組合せが異なるように報知を行うことで、遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができるだけでなく、遊技者に対して引き損を感じさせることがないため、遊技者の遊技意欲を損ねてしまうことがない。
【０９７０】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【０９７１】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、変動制御手段、内部当籤役決定手段、停止制御手段として機能する。
【０９７２】
また、主制御基板７１は、所定の条件を満たすと有利区間を開始し、有利区間の残りゲーム数が０になった場合や有利区間の消化済みゲーム数が１５００回に達した場合や、リミット処理の実行タイミングに幅を持たせるケースでは、一例として設定された１４５０～１５００までのゲーム数に達した場合に有利区間を終了するため、状態制御手段として機能する。
【０９７３】
また、主制御基板７１は、特定役が内部当籤役として決定されると、有利区間に関する特典を所定の確率で付与可能であり、また、主制御基板７１は、特定役が内部当籤役として決定されたときの状態（有効区間又は低減区間）に応じて、特典を付与し得る確率を変化させるため、確率変更手段として機能する。また、主制御基板７１は、有利区間中に所定条件を満たすと、当該条件を満たしている状態を特殊区間（特殊状態）として設定することができるため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【０９７４】
また、特定役の当籤時に、主制御基板７１は、報知ランプ１４７ａを制御して遊技者に対して所定の押し順を報知するとともに、副制御基板７２は、表示ユニット１００を制御して遊技者に対して所定の押し順を報知するため、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。
【０９７５】
＜ＡＲＴ移行時の特典付与＞
続いて、図１５８を参照して、パチスロ機１におけるＡＲＴ移行時の特典付与について

説明する。初めに、図１５８（Ａ）を参照して、本制御における遊技状態の遷移フローについて説明する。同図に示すように本制御のパチスロ機１では、通常区間と有利区間とを有するとともに、有利区間中を更に「通常有利」と「ＡＲＴ」という出玉状態に分ける。なお、通常区間は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知しない非報知状態であり、有利区間は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知可能な報知状態である。また、「通常有利」及び「ＡＲＴ」は、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２が遊技者に対して停止操作の態様を報知可能であるものの、「通常有利」よりも「ＡＲＴ」の方が停止操作の態様を報知する頻度（可能性）が高い状態である。この点は、第３実施形態における「通常有利」と「ＡＲＴ」との関係と同じである（図１０２参照）。なお、本制御では、通常区間及び「通常有利」は出玉率が１を超えない区間であり、「ＡＲＴ」は通常区間及び「通常有利」よりも出玉率が高い区間（例えば出玉率が１を超える区間）であるものとする。

【０９７６】

同図に示すように、本制御において主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができる。この移行条件は任意であり、例えば、移行抽籤の当籤であってもよく、また、所定ゲーム数の経過であってもよく、また、特定の役が内部当籤役として決定されたことであってもよく、また、特定の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたことであってもよい。本制御において（１）の通常区間から「通常有利」への移行は、比較的高確率で行われ、例えば約１／３０の確率で移行するものとする。

【０９７７】

また、本制御において主制御基板７１は、（２）「通常有利」から「ＡＲＴ」に有利状態を移行することができる。この移行条件も上述と同様に任意であるが、本制御において（２）の「通常有利」から「ＡＲＴ」への移行は、通常区間から「通常有利」への移行よりも低い確率で行われ、例えば約１／１００の確率で移行するものとする。また、主制御基板７１は、「通常有利」のまま所定ゲーム数（例えば、５００ゲーム）が経過した場合にハマリ天井として「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行させることとしてもよい。

【０９７８】

また、本制御において主制御基板７１は、（３）「ＡＲＴ」から通常区間に遊技状態を移行することができる。この移行条件は、「ＡＲＴ」が終了することであり、例えば、「ＡＲＴ」を継続可能な期間が終了閾値に達した場合や、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理が行われた場合に、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」を終了し、通常区間に遊技状態を移行する。

【０９７９】

なお、同図に示すように、本制御において主制御基板７１は、（４）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることとしてもよい。この移行条件も上述と同様に任意であり、また、移行確率も任意である。例えば、（１）の通常区間から「通常有利」への移行確率と同程度であってもよく、また、（１）の移行確率よりも高い確率であってもよく、また、（１）の移行確率と（２）の「通常有利」から「ＡＲＴ」への移行確率との間の確率であってもよく、また、（２）の移行確率と同程度であってもよく、また、（２）の移行確率よりも低い確率であってもよい。なお、同図に示す例では、（２）の移行確率と同じく、「通常有利」から通常区間には、例えば約１／１００の確率で移行するものとする。

【０９８０】

このような遊技状態の遷移フローを有するパチスロ機１では、一段階目の有利区間（「通常有利」）までは高頻度で移行することになるため、遊技状態の移行が高頻度で行われ、遊技性が多様化するため非ＡＲＴ中においても遊技を続ける要素となる。一方で、二段階目の有利区間（「ＡＲＴ」）への移行は、一段階目の有利区間までの移行確率よりも低確率であるため、二段階目の有利区間までは移行し難くなっている。本制御では、主制御

基板７１は、一段階目の有利区間（「通常有利」）において、二段階目の有利区間（「ＡＲＴ」）に移行することなく経過した期間の長さに応じて、「ＡＲＴ」移行時に特典を付与することとしている。具体的には、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」に移行することなく「通常有利」のまま経過したゲーム数が多いほど、「ＡＲＴ」の初期ゲーム数（すなわち、「ＡＲＴ」開始時に設定される「ＡＲＴ」を継続可能な期間）として多くのゲーム数を付与する。

【０９８１】

ここで、図１５８（Ｂ）は、本制御における「ＡＲＴ」移行時に付与する特典の一例を示す図である。同図に示すように、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行すると、主制御基板７１は、「通常有利」のまま経過したゲーム数が「０～９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「５０Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「１００～１９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「１００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「２００～２９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「２００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「３００～３９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「３００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「４００～４９９Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「５００Ｇ」を付与し、同ゲーム数が「５００Ｇ」である場合には「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として「１０００Ｇ」を付与する。なお、「通常有利」が５００ゲーム経過し、その後「ＡＲＴ」が１０００ゲーム経過すると、有利区間が１５００ゲーム継続することになり、リミット処理に掛かってしまう。そのため、同ゲーム数が「５００Ｇ」である場合に付与する「ＡＲＴ」の初期ゲームとは、有利区間に関するリミット処理が行われるまでの残りゲーム数と同じである。

【０９８２】

このような制御によれば、「ＡＲＴ」の継続期間は、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行するまでの期間に応じて決定され、当該期間が長いほど「ＡＲＴ」の継続期間も長くなる。これにより、「通常有利」が長く継続してしまった場合であっても単にメダルを消費してしまうだけでなく、その後に「ＡＲＴ」が長期間継続することについての期待を持つことができるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。一方で、本制御においても、主制御基板７１は、有利区間のリミット処理を行うため、「ＡＲＴ」が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【０９８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０９８４】

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

【０９８５】

また、主制御基板７１は、通常区間において移行条件（第１開始条件）を満たすと、通常区間から「通常有利」に遊技状態を移行し、「通常有利」において移行条件（第２開始条件）を満たすと、「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行し、「通常有利」において移行条件（終了条件）を満たすと、「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行するため、主制御基板７１は、第１状態制御手段、第２状態制御手段及び第３状態制御手段として機能する。

【０９８６】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」に移行することなく「通常有利」のまま経過したゲーム数が多いほど、「ＡＲＴ」の初期ゲーム数として多くのゲーム数を付与するため、

期間決定手段として機能する。
【０９８７】
＜状態リセットの再認識＞
続いて、図１５９を参照して、パチスロ機１における状態リセットの再認識について説明する。パチスロ機１では、主制御基板７１は、有利区間の終了時に有利区間に関する全ての情報を初期化（リセット）するため、例えば、有利区間終了後の通常区間においてどのような有利区間を経てきたかを把握することができず、その後の遊技が単調になってしまう恐れがある。そこで、本制御では、主制御基板７１は、リセット時に表示された図柄の組合せ（出目）を介して、リセットによる情報の初期化を迂回し、リセット後に再認識する。
【０９８８】
図１５９（Ａ）は、本制御（リセット再認識）の概念を示す図である。本制御では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止時に表示される図柄の組合せ（出目）に対して、特定の状態であることを予め対応付けておく。そして、同図に示すように、主制御基板７１は、リセットによる情報の初期化からの復帰後に、停止表示されている図柄の組合せから、対応付けられた特定の状態を読み出し、当該特定の状態であることをリセット後に再認識する。
【０９８９】
続いて、図１５９（Ｂ）は、本制御（リセット再認識）の流れを示す図である。同図に示す例では、主制御基板７１は、所定の図柄の組合せ“リプレイの右下がり”が停止表示されると、所定の遊技状態を終了し別の遊技状態に移行するとともに、当該所定の遊技状態の終了時に当該所定の遊技状態に関する全ての情報を初期化（リセット）することとする。そして、所定の図柄の組合せである“リプレイの右下がり”に対して、所定の遊技状態の終了という状態を対応付けておく。
【０９９０】
同図に示すように、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せが表示されると、主制御基板７１は、所定の遊技状態を終了し、各種情報をリセットする。ここで、次ゲームが開始されるまで、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せは表示されたままであり、主制御基板７１によるリセット制御は極めて短時間に行われるため、リセットによる情報の初期化からの復帰した後であっても、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せは表示されたままであり、主制御基板７１は、“リプレイの右下がり”という図柄の組合せを読み込むことができる。そこで、本制御では、主制御基板７１は、リセットによる情報の初期化からの復帰後に、読み込んだ“リプレイの右下がり”という図柄の組合せから、当該図柄の組合せに対して予め対応付けられた「所定の遊技状態の終了」という状態を読み込み、所定の遊技状態の終了時であることを再認識する。
【０９９１】
続いて、図１５９（Ｃ）（Ｄ）を参照して、本制御を用いたパチスロ機１の遊技性について説明する。図１５９（Ｃ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができ、（２）「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができ、（３）「ＡＲＴ」から通常区間に遊技状態を移行することができ、（４）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることができる。なお、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、説明を省略する。
【０９９２】
同図を参照すると、主制御基板７１は、有利区間から通常区間に遊技状態を移行させる場合、（３）のように「ＡＲＴ」から通常区間に移行させるケースと、（４）のように「通常有利」から通常区間に移行させるケースとがある。本制御を用いる場合、「ＡＲＴ」から通常区間への移行条件、又は「通常有利」から通常区間への移行条件のうちの何れか一方を、特定の図柄の組合せ（終了出目）が表示されることという条件に設定し、当該特

定の図柄の組合せに対して、対応する遊技状態の終了時であることを対応付けておく。なお、図１５９に示す例では、「ＡＲＴ」の終了条件を特定の図柄の組合せが表示されることとして用い、また、特定の図柄の組合せに対して、「ＡＲＴ」の終了時であることを対応付けておく。

【０９９３】

このようにすることで、有利区間から通常区間に遊技状態を移行させる場合に有利区間に関する情報をリセットした場合であっても、どのような有利区間を経て通常区間に移行したのかを把握することができる。具体的には、図１５９（Ｄ）に示すように、「通常有利」は特定の状態に対応付けられた図柄の組合せとは関係なく終了するため、「通常有利」の有利区間から通常区間に移行した場合、主制御基板７１は、リセットから復帰した後に、表示されている図柄の組合せから特定の状態であることを再認識することはない。他方、「ＡＲＴ」は特定の状態に対応付けられた図柄の組合せが表示されることで終了するため、「ＡＲＴ」の有利区間から通常区間に移行した場合、主制御基板７１は、リセットから復帰した後に、表示されている図柄の組合せから「ＡＲＴ」の終了時であることを再認識することができる。

【０９９４】

すなわち、通常であれば「通常有利」「ＡＲＴ」という複数の状態を有する有利区間の終了時に有利区間に関する情報を初期化するため、有利区間の終了後にどのような有利区間（「通常有利」又は「ＡＲＴ」）が終了したのかを把握することはできない。これに対して、本制御によれば、「通常有利」「ＡＲＴ」という複数の状態を有する有利区間の終了時に有利区間に関する情報を初期化するものの、「ＡＲＴ」の終了時には「ＡＲＴの終了時であること」を再認識するため、有利区間の終了後にどのような有利区間（「通常有利」又は「ＡＲＴ」）が終了したのかを把握することができる。

【０９９５】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【０９９６】

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

【０９９７】

また、主制御基板７１は、特定の図柄の組合せが停止表示されたことに応じて、「ＡＲＴ」を終了するとともに、「ＡＲＴ」の終了時にリセット制御を行う。そして、主制御基板７１は、リセット制御からの復帰後に、表示されている特定の図柄の組合せから「ＡＲＴの終了時であること」を再認識するため、主制御基板７１は、状態制御手段、終了手段及び初期化手段として機能する。

【０９９８】

＜有利区間の任意リセット＞

続いて、図１６０を参照して、パチスロ機１における有利区間の任意リセット制御について説明する。通常区間と有利区間とを有し、有利区間として「ＡＲＴ」とＡＲＴ以外の状態（例えば「通常有利」）とを有するパチスロでは、「ＡＲＴ」の終了時に有利区間を終了し、通常区間に移行することが考えられる。しかしながら、通常区間中は、有利区間への移行確率を変更することが困難であるため、「ＡＲＴ」終了後（＝有利区間の終了後）に引き戻しが期待できず、「ＡＲＴ」が終了したタイミングで遊技をやめ易くなり、遊技機の稼動が低下してしまう恐れがある。

【０９９９】

この点、第３実施形態のパチスロ機１では、「ＡＲＴ」の終了後に有利区間を終了せずに「通常有利」に移行可能にしているが（図１３８参照）、有利区間にはリミットがあるため、例えば、リミットの直前に「ＡＲＴ」が終了し、その後、有利区間のまま維持されてしまうと、仮に、「ＡＲＴ」の終了直後に「ＡＲＴ」に戻ることができたとしても、リミット処理により引き戻した「ＡＲＴ」は直ぐに終了してしまう。

【１０００】

そこで、図１６０（Ａ）に示すように、パチスロ機１では有利区間を遊技者が任意にリセット可能にしている。具体的には、主制御基板７１は、遊技者がリセット操作を行うと有利区間を終了する。なお、主制御基板７１がリセット操作を受け付ける方法は、任意であり、例えば、主制御基板７１は、任意の操作部などの操作に伴い遊技者によるリセット操作を受け付けることができる。また、遊技者が有利区間をリセット可能なタイミングも、有利区間中の任意のタイミングであってよいが、以下に示す説明では、遊技者は「ＡＲＴ」の終了時に有利区間のリセット操作を行うことができるものとする。

【１００１】

同図に示すように、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」の終了時に遊技者からリセット操作を受け付けたか否かを判定する。リセット操作を受け付けた場合、主制御基板７１は、有利区間を終了し、遊技状態を「ＡＲＴ」から通常区間に移行する。一方で、リセット操作を受け付けていない場合、主制御基板７１は、有利区間を継続し、遊技状態を「ＡＲＴ」から有利区間の「通常有利」に移行する。

【１００２】

続いて、図１６０（Ｂ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。また、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、説明を省略する。

【１００３】

同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。なお、本制御は、「ＡＲＴ」の終了後に有利区間を終了せずに「通常有利」に移行可能としている点に特徴を有しているため、同図では通常区間から「ＡＲＴ」に直接移行する例のみ示しているが、これに限られるものではなく、通常区間から「通常有利」を経由して「ＡＲＴ」に移行するものであってもよい。

【１００４】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」が終了すると、（２）遊技者からリセット操作を受け付けた場合には、遊技状態を「ＡＲＴ」から通常区間に移行し、（３）遊技者からリセット操作を受け付けていない場合には、遊技状態を「ＡＲＴ」から有利区間の「通常有利」に移行する。なお、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることと、遊技者がリセット操作を行うこととの対応関係は任意である。すなわち、遊技者が意図的な操作を行った場合に、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることとしてもよく、遊技者が何らの操作も行わない場合に、主制御基板７１がリセット操作を受け付けることとしてもよい。

【１００５】

また、主制御基板７１は、（４）「通常有利」から「ＡＲＴ」に遊技状態を移行させることができ、また、（５）「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行させることができる。なお、同図に示すように、「ＡＲＴ」への移行期待度は、通常区間よりも「通常有利」の方が高い。言い換えると、通常区間において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率と、「通常有利」において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率とでは、後者の方が高い確率である。

【１００６】

このような本制御によれば、「ＡＲＴ」の終了後を「ＡＲＴ」引き戻しのチャンスゾーン（「通常有利」）とすることができ、「ＡＲＴ」終了後の稼動の低下を抑制することができる。また、「ＡＲＴ」終了時が有利区間のリミットに近いときには、遊技者は自らの

意思で有利区間をクリアし、リミットまでの期間をリセットすることができる。その結果、遊技者にとってみれば、メリット・デメリットを考慮した上で、リセット操作を行うか否かの選択を行うことができるため、「ＡＲＴ」が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。

【１００７】

なお、「ＡＲＴ」終了後の「通常有利」は、最大で１００ゲーム間継続することとし、この１００ゲーム間のうちに「ＡＲＴ」に移行できなかった場合には、主制御基板７１は、有利区間を終了し、遊技状態を通常区間に移行することとしてもよい。

【１００８】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１００９】

主制御基板７１は、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理を行うとともに、「ＡＲＴ」の終了時に遊技者からのリセット操作を受け付けることができるため、主制御基板７１は、操作受付手段として機能する。

【１０１０】

また、主制御基板７１は、「ＡＲＴ」への移行条件が満たされると、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行するとともに、リセット操作を受け付けている場合には「ＡＲＴ」終了後に遊技状態を通常区間に移行し、リセット操作を受け付けていない場合には「ＡＲＴ」終了後に遊技状態を「通常有利」に移行するため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。

【１０１１】

＜有利区間を用いたゲーム数天井＞

続いて、図１６１を参照して、パチスロ機１における有利区間を用いたゲーム数天井について説明する。図１６１（Ａ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。本制御においては、主制御基板７１は、ＲＴ状態と報知に関する状態とを管理する。ＲＴ状態とは再遊技の作動に係る「リプレイ」の種類や「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が異なる状態であり、以下の説明では、「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が低い「低ＲＴ」と、「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が高い「高ＲＴ」とを有する。また、報知に関する状態とは遊技者に対して停止操作の態様を報知する確率が異なる状態であり、以下の説明では、通常区間と有利区間とを有する。なお、通常区間は、基本的には遊技者に対して停止操作の態様を報知しない状態であり、有利区間は、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能であるものの、後述のようにゲーム数天井に到達するまでは停止操作の態様を報知しない状態である。

【１０１２】

同図に示すように、主制御基板７１は、（１）「低ＲＴ」において後述する“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、「低ＲＴ」から「高ＲＴ」にＲＴ状態を移行させる。また、主制御基板７１は、（２）「高ＲＴ」において所定条件（任意の第１条件）を満たすと、「高ＲＴ」から「低ＲＴ」にＲＴ状態を移行させる。なお、「高ＲＴ」から「低ＲＴ」への移行契機となる所定条件は、任意であり、例えば、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定されることや、ボーナスの作動が行われることや、ボーナスの作動が終了することなどである。

【１０１３】

また、主制御基板７１は、（３）通常区間において特定条件（任意の第２条件）を満たすと、通常区間から有利区間に報知に関する状態を移行させる。なお、通常区間から有利区間への移行契機となる特定条件は、本制御には関係ないため詳細な説明を省略する。また、主制御基板７１は、（４）有利区間において“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行さ

せる。また、主制御基板７１は、有利区間に消化した１５００回に達した場合にも、リミット処理を行い、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行させる。

【１０１４】

このように本制御では、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、主制御基板７１は、ＲＴ状態を「低ＲＴ」から「高ＲＴ」に移行させるとともに、報知に関する状態を有利区間から通常区間に移行させる。後述するように本制御では、有利区間中のＲＴ状態を「低ＲＴ」とし、通常区間中のＲＴ状態を「高ＲＴ」としている。そのため、有利区間（「低ＲＴ」）と通常区間（「高ＲＴ」）とを比較すると、通常区間の方が有利な状態となっている。

【１０１５】

続いて、図１６１（Ｂ）は、本制御において用いる役構成と当該役に対応する図柄の組合せとの対応関係を示す図である。本制御では、有利区間中の報知対象となる役として「択数リプ」（「Ｆ＿択数リプ＿０１」～「Ｆ＿択数リプ＿？？」）を有する。なお、「択数リプ」は停止操作の態様に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる役（リプレイ）であり、「択数リプ」ごとに正解となる態様で停止操作が行われた場合には“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、不正解となる態様で停止操作が行われた場合には“リプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

【１０１６】

有利区間（「低ＲＴ」）中は、ゲーム数天井に到達するまでは報知を行わないため、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、「択数リプ」が内部当籤役として決定されても、停止操作の態様を報知しない一方で、ゲーム数天井に到達した後は、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、「択数リプ」ごとに正解となる停止操作の態様を報知する。その結果、ゲーム数天井に到達した後は、「択数リプ」の当籤時に“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、通常区間（「高ＲＴ」）に移行することになる。なお、報知が行われない場合であっても遊技者が偶然に正解となる態様で停止操作を行うことがあり、この場合にも、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示され、通常区間（「高ＲＴ」）に移行する。このようなケースを避けるため、「択数リプ」の択数はなるべく多くすることが好ましい。例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの押し順のみで択数を設けるときには、最大で６択にしかならないが、押し順に加えて狙うべき図柄も異ならせることで、択数を６択以上に増やすことができる。

【１０１７】

続いて、図１６１（Ｃ）は、本制御における遊技の流れの概要を示す図である。同図に示すように、本制御では、有利区間中を「低ＲＴ」とし、この有利区間（「低ＲＴ」）中主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、ゲーム数天井に到達するまで何らの報知も行わない。その後、有利区間（「低ＲＴ」）中にゲーム数天井に到達すると、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、報知を解禁し、その後、「択数リプ」が内部当籤役として決定されると、「択数リプ」ごとに正解となる停止操作の態様を報知する。これにより、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される結果、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、通常区間（「高ＲＴ」）に遊技状態を移行する。その後は、例えば、ボーナスに当籤するまで「高ＲＴ」のまま遊技が行われることになる。すなわち、本制御によれば、「低ＲＴ」（有利区間）の状態でボーナスに当籤することなく所定ゲーム数が経過すると、天井状態となり、その後、ボーナスに当籤するまでの遊技を「高ＲＴ」（通常区間）の状態で行うことができる。

【１０１８】

なお、天井のゲーム数は、有利区間中に報知を行わない期間（ゲーム数）に応じて適宜設定することができる。そこで、主制御基板７１は、通常区間から有利区間への移行時に、報知を行わない期間を抽籤により決定し、セットすることとしてもよい。これにより、有利区間中に報知を行わない期間がその都度変わることになり、結果、天井に到達するまでのゲーム数も変わることになる。また、図１６１に示す説明では、天井としてゲーム数天井を例にとり説明したが、天井の実現方法は任意であり、例えば、所定役が内部当籤役

として決定された回数に応じて天井を実現することとしてもよい。具体的には、主制御基板７１（及び副制御基板７２）は、有利区間中に所定役が内部当籤役として決定された回数が所定回数に達するまでは報知を行わず、所定回数に達した後に報知を行うこととしてもよい。

【１０１９】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１０２０】

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

【１０２１】

また、主制御基板７１は、“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、「低ＲＴ」から「高ＲＴ」にＲＴ状態を移行させるとともに、有利区間から通常区間に報知に関する状態を移行させる。また、主制御基板７１は、通常区間において所定の開始条件が満たされると、通常区間から有利区間に報知に関する状態を移行させるため、主制御基板７１は、ＲＴ状態制御手段、状態終了手段、及び状態開始手段として機能する。

【１０２２】

また、主制御基板７１は、有利区間中に経過したゲーム数を計数しておき、この経過したゲーム数がゲーム数天井に応じた回数に達すると、「択数リプ」の当籤時に“７揃いリプレイ”に係る図柄の組合せを停止表示するために必要な停止操作の態様を報知するため、主制御基板７１は、計数手段及び報知手段として機能する。また、主制御基板７１は、有利区間の開始時にゲーム数天井に応じた回数（すなわち、有利区間中に報知を行わない期間）を決定可能であるため、主制御基板７１は、所定値設定手段として機能する。

【１０２３】

＜有利区間を用いた遊技性＞

続いて、図１６２を参照して、パチスロ機１における有利区間を用いた新たな遊技性の実現方法について説明する。通常区間と有利区間とを有するパチスロでは、通常区間中は有利区間への移行確率を変更することが困難な一方で、有利区間中は様々な確率で抽籤を行うことができる。そこで、有利区間として「通常有利」と「ＡＲＴ」とを設け、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行可能にするとともに、通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に移行する確率と、「通常有利」から「ＡＲＴ」に移行する確率とを異ならせることで、「ＡＲＴ」への移行確率が異なる複数の状態を実現している（例えば、第３実施形態の「通常」と、通常有利中の通常モード“低確”“天国”など）。

【１０２４】

ところで、有利区間には上限（リミット）が設けられていることから、「ＡＲＴ」への移行ルートとして、「通常有利」からの移行を主な移行ルートとしてしまうと、リミット処理が行われる場合に「通常有利」（有利区間）中の遊技分だけ遊技可能な「ＡＲＴ」の期間が損なわれてしまう。そこで、本制御では、通常区間から「ＡＲＴ」への移行を、「ＡＲＴ」への主な移行ルートとして設定し、リミット処理が行われる場合であっても、遊技可能な「ＡＲＴ」の期間を無駄にしてしまうことを防止する。

【１０２５】

図１６２（Ａ）は、本制御を好適に用いる場合の遊技状態の遷移フローの一例である。なお、それぞれの遊技状態の詳細は、これまでに説明したとおりであるため、省略する。また、それぞれの移行条件や移行確率は、本制御を用いた遊技性に関係あるものを除き、

説明を省略する。
【１０２６】
同図に示すように、主制御基板７１は、（１）通常区間から有利区間の「通常有利」に遊技状態を移行することができ、また、（２）通常区間から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。また、主制御基板７１は、（３）有利区間の「通常有利」から通常区間に遊技状態を移行することができ、また、（４）有利区間の「通常有利」から有利区間の「ＡＲＴ」に遊技状態を移行することができる。ここで、同図に示すように、「ＡＲＴ」への移行期待度は、「通常有利」よりも通常区間の方が高い。言い換えると、通常区間において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率と、「通常有利」において「ＡＲＴ」への移行条件（「ＡＲＴ」の開始条件）を満たす確率とでは、前者の方が高い確率である。
【１０２７】
このように遊技状態を制御することで、図１６２（Ｂ）に示すように、非ＡＲＴ中は、「ＡＲＴ」への移行期待度が低い「通常有利」から、「ＡＲＴ」への移行期待度が高い通常区間を目指して遊技を行うことになる。言い換えると、非ＡＲＴ中は、如何にして有利区間（「通常有利」）を抜けて、通常区間に移行できるかという遊技性を有することになる。そして、「ＡＲＴ」へは通常区間から直接移行することになるため、本制御によれば、リミット処理を行う場合であっても、遊技可能な「ＡＲＴ」の期間を無駄にしてしまうことがない。
【１０２８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１０２９】
パチスロ機１は、有利区間中に消化したゲーム数がリミット閾値に達したことでリミット処理を行うとともに、主制御基板７１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御基板７１は、遊技制御手段として機能する。
【１０３０】
また、主制御基板７１は、通常区間において第１条件を満たすと、遊技状態を「通常有利」に移行し、通常区間において第２条件を満たすと、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行し、「通常有利」において第３条件を満たすと、遊技状態を通常区間に移行し、「通常有利」において第４条件を満たすと、遊技状態を「ＡＲＴ」に移行する。そして、主制御基板７１は、「通常有利」からよりも通常区間からの方が「ＡＲＴ」に移行し易いため、主制御基板７１は、状態制御手段として機能する。
【１０３１】
＜通常区間中の設定差なしのボーナス役を用いた遊技性＞
続いて、図１６３を参照して、パチスロ機１における通常区間中の設定差なしのボーナス役を用いた制御について説明する。有利区間を有するパチスロでは、ボーナス役を契機として様々な特典を付与することができ、例えば、有利区間中にボーナス役が内部当籤役として決定され、その後、ボーナスの作動が行われると、主制御基板７１は、ボーナスの作動時に特典を付与することができる（共通処理）。この有利区間中のボーナス作動に伴う特典の付与は、複数のボーナス役に共通して行うことができ、また、内部当籤役として決定される確率に設定差があるボーナス役であっても、ボーナスの作動時に特典を付与することができる。なお、共通処理は、有利区間中のボーナス作動時に行うものであるが、ボーナスの作動は、ボーナス役が内部当籤役として決定されないと行われないため、共通処理は、「ボーナス役が内部当籤役として決定されると」行われる処理であるともいえる。
【１０３２】

また、通常区間中にボーナス役が内部当籤役として決定された場合、主制御基板７１は、特典を付与することができる（通常処理）。この通常区間中のボーナス当籤に伴う特典の付与は、複数のボーナス役のそれぞれにおいて個別に行うことができるものの、内部当籤役として決定される確率に設定差があるボーナス役については行うことができず、設定差のないボーナス役の当籤時にのみ行うことができる。

【１０３３】

本制御では、このような通常処理と共通処理との差異を用いて以下に示すような遊技性を実現する。初めに、図１６３（Ａ）を参照して、本制御において好適に用いることができるボーナス役の構成について説明する。同図に示すような本制御では、ボーナスとしてＢＢ１及びＢＢ２を設け、これらのボーナスを他の役とともに重複して内部当籤役として決定可能にしている。具体的には、本制御では、ＢＢ１が単独で当籤する「Ｆ＿ＢＢ１」という役と、ＢＢ２が単独で当籤する「Ｆ＿ＢＢ２」という役と、ＢＢ２が特殊役とともに重複して当籤する「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」という役とを有する。そして、「Ｆ＿ＢＢ１」については内部当籤役として決定される確率に設定差がないように設定し、「Ｆ＿ＢＢ１」については内部当籤役として決定される確率に設定差があるように設定し、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」については内部当籤役として決定される確率に設定差がないように設定する。

【１０３４】

このようなボーナス役の構成において、有利区間中は、「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」の何れが内部当籤役として決定された場合であっても（その後のボーナスの作動時に）、主制御基板７１は共通処理を行う。その結果、有利区間中は、主制御基板７１は、ボーナス役の種類（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）に関わらず共通の特典を付与することになる。

【１０３５】

これに対して、通常区間中は、主制御基板７１は、内部当籤役として決定されたボーナス役の種類に応じて固有の処理（通常処理）を行うことができ、主制御基板７１は、例えば、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ１」が内部当籤役として決定されると、「Ｆ＿ＢＢ１」に固有の処理（通常処理）を行い、また、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されると、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」に固有の処理（通常処理）を行う。一方で、通常区間中に「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定されても、「Ｆ＿ＢＢ２」は設定差があるボーナス役であるため、何らの処理も行わない。その結果、通常区間中は、主制御基板７１は、ボーナス役の種類（「Ｆ＿ＢＢ１」、「Ｆ＿ＢＢ２」、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）に応じて固有の特典を付与することになる。

【１０３６】

本制御では、このような有利区間中の共通処理による共通の特典と、通常区間中の通常処理（固有の処理）による固有の特典とに差を設けることで、本制御特有の遊技性を実現する。一例として、図１６３（Ａ）に示すように、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定される確率を、他のボーナス役に比べて低い確率とする一方で、通常区間中の「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」に基づく固有の特典を、有利区間中の共通処理に基づく共通の特典よりも大きくする。より具体的には、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」は、いわゆるプレミアムなボーナス役とし（例えば、設定１～６共通の約１／１６３８４で当籤）、通常区間中に内部当籤役として決定された場合には、プレミア役に応じた非常に大きな特典を付与する。一方で、有利区間中に内部当籤役として決定された場合には、他のボーナス役と共通の特典を付与する。

【１０３７】

このようにすることで、本制御によれば、通常区間中をプレミアムな特典を受けることが可能な期間とすることができ、反対に、有利区間中をプレミアムな特典を受けることができない期間とすることができる。通常区間と有利区間とを有するパチスロでは、有利区間中に状態表示器１４７ｂが点灯し、有利区間に滞在中であることを告知することとしている。遊技者にとってみれば、状態表示器１４７ｂの点灯状態から有利区間中であるか否

かを明確に把握できてしまうため、有利区間中ではない場合（通常区間中）に遊技の稼動が低下してしまう可能性がある。この点、本制御によれば、有利区間中ではない場合にプレミアムな特典を受けることができるため、状態表示器１４７ｂの点灯状態から通常区間中であることが分かったとしても、遊技の稼動が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３８】

なお、本制御では、有利区間中に「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合、共通処理に基づく小さな特典しか付与されないため、遊技者が引き損を感じてしまう可能性がある。そこで、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合と、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合とで、基本的に共通の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。具体的には、図１６３（Ｃ）に示すように、“第１の操作態様”で停止操作が行われた場合、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合であっても、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合であっても共通の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。一方で、“第２の操作態様”で停止操作が行われた場合には、主制御基板７１は、「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定された場合であっても、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定された場合とで異なる図柄の組合せ（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２」の当籤時にはハズレの図柄の組合せ、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」の当籤時には「特殊役」に応じた図柄の組合せ）が有効ラインに沿って表示されるように停止制御を行う。

【１０３９】

このとき、共通の図柄の組合せが表示される“第１の操作態様”は、停止操作のタイミングが、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する（引込１ではない）小役を取りこぼすことのないタイミング（いわゆる「小役回収打法」）であることが好ましい。より好ましくは、個別の図柄の組合せが表示される“第２の操作態様”は、停止操作のタイミングが、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する小役を取りこぼすタイミングである。また、更に好ましくは、「特殊役」に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたときに払い出されるメダルの枚数は、「特殊役」以外の取りこぼしが発生する小役に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されたときに払い出されるメダルの枚数よりも少ない。

【１０４０】

このようにすることで、“第１の操作態様（小役回収打法）”で遊技を行っている限り、表示された図柄の組合せからでは「Ｆ＿ＢＢ２」が内部当籤役として決定されたのか、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されたのかを判別することができないため、引き損を感じることがない。なお、図１６３に示す例では、「Ｆ＿ＢＢ２」と「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」という役構成を有しているが、これに限られるものではない。すなわち、本制御は、ボーナス役（ＢＢ２）が共通しつつ、当該ボーナス役と重複して当籤する役の種類が異なっていればよい。

【１０４１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１０４２】

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

【１０４３】

また、主制御基板７１は、有利区間においてボーナス役が内部当籤役として決定されると、決定されたボーナス役の種別に関わらず共通の特典を付与する共通処理を実行するとともに、通常区間において「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」が内部当籤役として決定されると、プレミアムな特典を付与するため、共通処理手段及び個別処理手段として機能する。

【１０４４】

［変形例］

続いて、図１６４～図１７３を参照して、本発明に係るパチスロ機１の変形例について説明する。

【１０４５】

＜有利区間の移行抽籤に関する別制御＞

初めに、図１６４～図１６７を参照して、有利区間の移行抽籤に関する変形例について説明する。図１６４（Ａ）は、通常区間中の遊技状態ごとに、有利区間への移行抽籤に当籤する確率（有利区間移行確率（＝Ｐ（Ｘ））を示す。なお、図１６４における参照項目「役物非作動時」とは、役物（第一種特別役物など）が作動していない状態である。また、「役物非作動時の一般中（以下、「一般中」）」とは、役物が作動していない状態、かつ、ボーナス役が内部当籤役として決定されていない状態である。また、「役物非作動時の内部中（以下、「内部中」）」とは、役物が作動していない状態、かつ、ボーナス役が内部当籤役として決定されている状態（フラグ間）である。また、「役物非作動時のＢＢ一般中（以下、「ＢＢ一般中」）」とは、ボーナス状態中であるものの、役物が作動していない状態である。また、参照項目「役物作動時」とは、役物が作動している状態である。また、「役物作動時のＲＢ作動中（以下、「ＲＢ作動中」）」とは、役物のうち第一種特別役物（ＲＢ）が作動している状態である。また、「役物作動時のＣＢ作動中（以下、「ＣＢ作動中」）」とは、役物のうち第二種特別役物（ＣＢ）が作動している状態である。

【１０４６】

パチスロ機１において主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を行うことができるが、有利区間移行確率が一律であることを担保する必要がある。そのため、この移行抽籤は、内部当籤役（リプレイを除く）を決定するための内部抽籤に用いる抽籤値が、遊技状態により変動する場合は、「一般中」を除いて行うことができない。図１６４（Ａ）における原則パターンは、有利区間移行確率が遊技状態により変動するパターンを示している。このような原則パターンでは、図１６４（Ｂ）に示すように、主制御基板７１は、「一般中」においてのみ有利区間への移行抽籤を行うことができ、その他の場合には行うことができない。

【１０４７】

ここで、有利区間移行確率が一律であることを担保できればよいため、「一般中」と、内部当籤役を決定するための内部抽籤に用いる抽籤値が共通の場合には、一律性の担保ができているため、主制御基板７１は、例外的に有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０４８】

一例として、同図における例外パターン１は、小役（払出のある入賞役）及びＲＴ状態の変動でも当籤確率が変化しないリプレイ（以下、「有利区間抽籤対象役」）に関する内部抽籤に用いる抽籤値が、「一般中」と「内部中」と「ＢＢ一般中」とにおいて共通（言い換えると、有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通）の場合を示す。この例外パターン１の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」及び「ＢＢ一般中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０４９】

また、同図における例外パターン２は、「ＲＢ作動中」も「一般中」「内部中」「ＢＢ一般中」と有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通の場合を示す。この例外パターン２の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０５０】
また、同図における例外パターン３は、「ＣＢ作動中」も「一般中」「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」と有利区間抽籤対象役の当籤確率が共通の場合を示す。この例外パターン３の場合、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）に示すように、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」「ＣＢ作動中」も「一般中」と同じく有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５１】
なお、「内部中」「ＲＢ作動中」「ＢＢ一般中」「ＣＢ作動中」は、パチスロの仕様により設けられ、パチスロの仕様によっては部分的にない場合もある。一例として、ＢＢ（第一種特別役物に係る連続作動装置）及びＲＢ（第一種特別役物）を非搭載で、ＣＢ（第二種特別役物）を搭載（ＭＢ（第二種特別役物に係る連続差動装置）を含んでもよい）しているパチスロや、ＢＢやＲＢを搭載しているものの「ＢＢ一般中」や「ＲＢ作動中」には有利区間への移行抽籤をせずに、「ＣＢ作動中」に有利区間への移行抽籤をパチスロにおいては、主制御基板７１は、図１６４（Ｂ）の例外パターン４に示すように、「一般中」と「内部中」と「ＣＢ作動中」とにおいて有利区間への移行抽籤を行うことができる。
【１０５２】
なお、主制御基板７１は、内部当籤役として決定される確率に設定差のない役（設定不問役）だけでなく、設定差のある役（設定差役）に基づいて有利区間への移行抽籤を行うこととしてもよい。また、主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うこととしてもよく、設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。
【１０５３】
ここで、図１６５は、設定不問役及び設定差役の双方に基づいて有利区間への移行抽籤を行うとともに、有利区間への移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行う場合に好適に用いられる有利区間への移行抽籤テーブルの一例である。
【１０５４】
主制御基板７１は、原則として、「役物非作動時」の「一般中」にのみ有利区間への移行抽籤を行う。例外として、「一般中」以外の状態においても、「一般中」と同じくじの構成を用いる場合に限り、有利区間への移行抽籤の結果が一律であることを担保できるものとし、有利区間への移行抽籤を行うことができる。例えば、同図の例では「リプレイ１」「チェリー」「スイカ１」「スイカ２」「押し順ベル１」～「押し順ベル６」の内部当籤確率が「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」も「一般中」と同様であれば、「一般中」と同様に有利区間への移行抽籤を行ってよい。なお、「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」などボーナス状態中に再遊技が当籤しない仕様とする場合は、「一般中」の再遊技当籤時の有利区間への移行抽籤を行わない（抽籤処理自体の対象から外すものでも、抽籤処理を行うものの抽籤値を「０」とするものでもよい）ものとすれば一律性を担保できる。
【１０５５】
同図において「リプレイ１」は、ＲＴ状態が変動しても当籤確率が変わらない再遊技役であり、「リプレイ２」は、ＲＴ状態が変動すると当籤確率も変わる再遊技役である。（注１）に示すように、「リプレイ２」に基づいて有利区間への移行抽籤を行ってしまうと、ＲＴ状態に応じて有利区間移行確率が異なり、一律性が確保できないため、主制御基板７１は、「リプレイ２」に当籤した場合であっても有利区間への移行抽籤を行わない。他方、「リプレイ１」は一律性が担保できるため、主制御基板７１は、「リプレイ１」に当籤した場合には有利区間への移行抽籤を行うことができる。なお、ＲＴ状態などにおいて当籤確率が異なるリプレイであっても、主制御基板７１は、ＲＴ状態が非作動の再遊技確率非変動状態（ＲＴ０）中のみ有利区間への移行抽籤を行うこととしてもよい。
【１０５６】
また、同図において「チェリー」は、単独で内部当籤役として決定されることもあれば「チェリー（Ｎｏ．３）」、ＢＢ１とともに内部当籤役として決定さえることもある「ＢＢ１＋チェリー（Ｎｏ．１１）」。この場合、参照くじはどちらも「チェリー」であるた

め、（注２）に示すように、主制御基板７１は、「チェリー」に紐づいた移行抽籤の抽籤値を用いて、有利区間への移行抽籤を行う。

【１０５７】

一方で、スイカに関しては、「スイカ１（Ｎｏ．４）」と「ＢＢ２＋スイカ２（Ｎｏ．１２）」とでは、参照くじは「スイカ１」と「スイカ２」とで異なる。そのため、（注３）に示すように、主制御基板７１は、それぞれにおいて異なる抽籤値を用いて、有利区間への移行抽籤を行うことができる。

【１０５８】

また、「ＲＢ（Ｎｏ．１３）」のように単独で内部当籤役として決定されるボーナス役は、「内部中」「ＢＢ一般中」「ＲＢ作動中」「ＣＢ作動中」において、内部当籤役として決定される確率が「一般中」から変動する。そのため、（注４）に示すように、主制御基板７１は、単独で内部当籤役として決定される「ＲＢ」に当籤した場合であっても有利区間への移行抽籤を行わない。

【１０５９】

続いて、図１６６は、設定不問役及び設定差役の双方に基づいて有利区間への移行抽籤を行うとともに、有利区間への移行抽籤を、設定値に応じて異なる確率で行う場合に好適に用いられる有利区間への移行抽籤テーブルの一例である。

【１０６０】

同図に示すように、主制御基板７１は、有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。なお、有利区間への移行抽籤に設定差を設ける方法は任意であり、例えば、「リプレイ１」のように全ての設定値において有利区間への移行抽籤の当籤確率を異ならせることとしてもよく、また、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」のように一部の設定値において共通することとしてもよい。また、「チェリー」のように内部当籤役として決定される確率が異なる役についても、有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行うこととしてもよい。また、「スイカ２」のように、全ての設定値において有利区間への移行抽籤の当籤確率を共通としてもよい。また、「押し順ベル１」～「押し順ベル６」では、「押し順ベル１」における有利区間への移行抽籤の当籤確率～「押し順ベル６」における有利区間への移行抽籤の当籤確率を共通としているが、「押し順ベル」の種別により当籤確率を異ならせることとしてもよい。

【１０６１】

続いて、図１６７は、本変形例における役物割合の算出方法を示す図である。図１６７（Ａ）は、遊技者に対して有利な停止操作の態様を報知（指示）する指示機能（ＡＴ）がない機種における役物割合の算出方法である。このような機種の場合、主制御基板７１は、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ）に対して、いずれかの役物が作動中（ボーナス作動中）に払い出されたメダルの総数（＝Ｘ）が占める割合を役物割合として算出する。

【１０６２】

また、図１６７（Ｂ）は、指示機能を有する機種における役物割合の第１の算出方法であり、図１６７（Ｃ）は、指示機能を有する機種における役物割合の第２の算出方法である。指示機能を有する場合、遊技者に払い出されるメダルは、（Ｘ）ボーナス作動中に払い出されるメダル、（Ｙ）ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダル、（Ｚ）ボーナスも指示機能も作動しない状態に払い出されるメダル、に分けることができる。

【１０６３】

図１６７（Ｂ）に示すように、第１の算出方法では主制御基板７１は、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ＋Ｚ）に対して、ボーナス作動中に払い出されたメダルの総数（＝Ｘ）が占める割合を、役物割合として算出する。また、図１６７（Ｃ）に示すように、第２の算出方法では主制御基板７１は、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数（＝Ｘ＋Ｙ＋Ｚ）に対して、ボーナス作動中に払い出されたメダルの総数と、ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダル

の総数との和（＝Ｘ＋Ｙ）が占める割合を、役物割合として算出する。

【１０６４】

指示機能を有する機種では、第１の算出方法を用いて役物割合を算出することとしてもよく、第２の算出方法を用いて役物割合を算出することとしてもよい。なお、第２の算出方法を用いることで、ボーナスを不正に作動させるゴトだけでなく、指示機能を不正に作動させるゴト行為が行われた場合でも察知がしやすくなり、セキュリティ性を高めることができる。なお、第１の算出方法と第２の算出方法とを手動で又は時間経過などで自動的に切り換えて確認できるものとしてもよい。

【１０６５】

また、有利区間への移行抽籤の方法に応じて、役物割合を算出する方法を異ならせることとしてもよい。例えば、主制御基板７１は、図１６５のように有利区間への移行抽籤を設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行う場合には、第１の算出方法で役物割合を算出し、割合表示器４２２に表示することとしてもよい。また、例えば、主制御基板７１は、図１６６のように有利区間への移行抽籤を設定値に応じて異なる確率で行う場合には、第１の算出方法及び第２の算出方法で役物割合を算出し、両方を割合表示器４２２に表示することとしてもよい。

【１０６６】

なお、割合表示器４２２で表示する項目が多すぎると、メイン（主制御基板７１）側の計算の負荷が大きくなるため、第２の算出方法で算出した役物割合を表示する場合には、特定区間割合（有利区間比率（＝全体のゲーム数のうち、有利区間に滞在したゲーム数の比率を示す値））を表示しないこととしてもよい。

【１０６７】

また、（Ｙ）ボーナス作動中以外の状態における指示機能の作動中に払い出されるメダル、の算出方法は任意である。例えば、実際の払出枚数から乖離しないように、主制御基板７１は、実際に払い出されたメダルの枚数を算出用の払出枚数カウンタに加算するものとしてもよい。この場合、指示（ナビ）と異なる停止操作の結果、打順役（押し順役）を取りこぼした場合には、払出枚数のカウンタの値は維持されるか、＋０枚の処理がされて値が変化しない。一方で、主制御基板７１は、指示（ナビ）が行われた場合には、打順役に応じたメダルが払い出されたものとして、指示機能の作動中に払い出されるメダルを算出することとしてもよい。この場合には、主制御基板７１は、打順役が内部当籤役として決定された時点で、払出枚数のカウンタの値を打順役に応じたメダル枚数分だけ更新すればよい。これにより、遊技者の偶発的な操作ミスに左右されない遊技機の挙動を把握することができる。

【１０６８】

また、（Ｙ）の払出枚数を算出するメダルは、指示機能の作動中に払い出されたメダルであってもよく、また、指示機能が発動されたことに応じて払い出されたメダルであってもよい。ここで、パチスロではＡＲＴ中（指示機能の作動中）に、停止操作の態様によって遊技の結果（例えば、払い出されるメダルの枚数）が異なる役（例えば、押し順ベル（打順ベル））が内部当籤役として決定されると遊技者に対して有利な停止操作の態様を報知する一方で、停止操作の態様に関わらず遊技の結果が異なる役（例えば、スイカ、チェリーなどの所謂レア役）が内部当籤役として決定された場合には報知の必要がないため、遊技者に対して停止操作の態様を報知しない。

【１０６９】

（Ｙ）の払出枚数を前者（指示機能の作動中に払い出されたメダル）から算出する場合、主制御基板７１は、報知の有無に関係なくＡＲＴ中（指示機能の作動中）に払い出された全てのメダル（例えば、レア役に伴い払い出されたメダルも含む）を用い、（Ｙ）の払出枚数を算出する。一方で、（Ｙ）の払出枚数を後者（指示機能が発動されたことに応じて払い出されたメダル）から算出する場合、主制御基板７１は、報知の結果としてＡＲＴ中（指示機能の作動中）に払い出されたメダルのみを（Ｙ）の払出枚数を算出し、報知することなく払い出されたメダルについては（Ｚ）の払出枚数の算出に用いる。

また、後者の場合には、主制御基板７１は、以下のような制御を行うこととしてもよい。

【１０７０】

上述したように、指示機能の作動中は、停止操作の態様に応じて異なる図柄の組合せが表示される役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態様を報知する。このような指示機能により報知する対象の役として、例えば、押し順正解時に所定の図柄の組合せ（ベル－ベル－ベル）が表示され、押し順不正解時に特定の図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示される役（押し順ベル（打順ベル））があるが、パチスロによっては、停止操作の態様に関係なく（引込１）所定の図柄の組合せ（ベル－ベル－ベル）が表示される役（共通ベル）を設けることもある。このような「共通ベル」は、遊技者に対して停止操作の態様を報知する必要はないものの、所定の図柄の組合せが表示されたときに当籤した役が「押し順ベル」であるのか「共通ベル」であるのかを、報知の有無から把握できてしまうため、主制御基板７１及び（又は）副制御基板７２は、「共通ベル」が内部当籤役として決定された場合であっても、演出的に押し順の報知を行うこともできる。

【１０７１】

ここで、「共通ベル」当籤時の押し順の報知は、演出的なものであり、遊技の結果（払い出されるメダルの枚数）に影響しない。そのため、（Ｙ）の払出枚数を後者から算出する場合、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含める必要はないが、主制御基板７１は、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含めることとしてもよく、含めないこととしてもよい。

【１０７２】

「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含める場合、指示機能の発動（報知ランプ１４７ａの点灯）時に払出枚数を計数するカウンタを画一的に加算することで、処理を画一的に行えるため、メイン（主制御基板７１）側のプログラム容量を削減することができる。

【１０７３】

なお、「共通ベル」当籤時の押し順の報知は、主制御基板７１が報知ランプ１４７ａを用いて行うこともできるが、副制御基板７２が表示ユニット１００を用いて行うこともでき、また、主制御基板７１及び副制御基板７２の双方において行うこともできる。ここで、「共通ベル」当籤時の押し順の報知を副制御基板７２のみが行い、主制御基板７１が行わない場合には、指示機能は発動していないとして、「共通ベル」により払い出されたメダルの枚数を（Ｙ）の払出枚数に含めないこととしてもよい。

【１０７４】

また、主制御基板７１は、役物割合が所定値（７０％）に近い所定の閾値以上（例えば、６０％）である場合には、「共通ベル」などの引込１の役の当籤時に指示機能の発動（報知ランプ１４７ａの点灯）を低下させる、又は発動しないようにするなどの抑制処理を行い、役物割合が所定の閾値未満（例えば、６０％未満）である場合には、引込１の役の当籤時に指示機能の発動を許容するというように、役物割合に応じて、引込１の役の当籤時に指示機能の発動頻度に変化をつけるものとしてもよい。

【１０７５】

＜有利区間の別構成例＞

ここまでの実施例及び仕様例では、有利区間はあくまで１つの有利区間という概念を前提として、その中で打順役の指示（ナビ）が発生しやすい状態、発生しにくい状態などを工夫することで出玉設計の自由度を高めつつ、遊技の興趣高める発明について説明をしてきた。ここからは、有利区間の概念をさらに細分化させることで、ゲーム性を整理し、開発の効率を高めることも考えられる。以下、一例として、図１６８に示すように、有利区間のうち、出玉が増加しにくい区間を「演出区間」、概ね出玉が増加しやすい区間を「増加区間」と定義する案について説明する。

【１０７６】

まず、前提として各区間を以下のように定義する。
通常区間：出玉率が１を超えない区間（指示の発生は任意）であり、演出区間もしくは増加区間への移行割合が一の割合で定められている区間。
演出区間：出玉率が１を超えない区間（指示の発生は任意）であり、他の演出区間もしくは増加区間への移行割合が通常区間と共通であるが、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる区間。有利区間に含まれる。なお、上述の説明における「通常有利」を本案のように演出区間として定義した遊技性としてもよい。
増加区間：押しなべて遊技メダルが増加する区間（常時出玉率が１を超えるわけではない）であり、通常区間及び演出区間とは異なり、増加区間においてあらかじめ定められている増加区間の状態ごとに指示機能に係る処理を自由に行うことができる区間。有利区間に含まれる。
この定義を前提として、有利区間ランプについては、演出区間又は増加区間に当籤し、かつ、出玉率が１を超える状態になったときに点灯させ、初期化するときに消灯させるものとするとよい。このようにすることで、有利区間ランプが点灯しているのに、メダルが増えないという状況が生じなくなるため、少なくともメダルが増加することで遊技者にとって分かりやすい仕様の遊技機となる。
また、増加区間を終了させる際には、指示機能に係る性能に関するパラメータを初期化し、通常区間に移行させることで、遊技者間の公平性も担保することができる。そして、前述の「ＡＲＴ」終了時の有利区間継続抽籤で当籤した場合のように、増加区間後に演出区間に移行して、「ＡＲＴ」の連荘を期待させる遊技状態では、出玉が減る状態であっても有利区間ランプが点灯状態を維持して、“当り”が連続する可能性がある状態で遊技者が遊技を止めないようにとの観点から配慮した仕様としてもよい。
【１０７７】
他の演出区間もしくは増加区間への移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なるとは、一例として以下のような遊技仕様を指すものである。
１：通常区間での有利区間移行抽籤
有利区間移行抽籤の当籤確率：１／１００
移行先振分　演出区間（ＣＺ）７５％　増加区間（ＡＲＴ）２５％
移行発生確率　演出区間（ＣＺ）約１／１３３　増加区間（ＡＲＴ）約１／４００
１：演出区間（ＣＺ）での有利区間移行抽籤
有利区間移行抽籤の当籤確率：１／１００　この当籤確率１／１００が共通であり移行割合が同一となる。
移行先振分　演出区間（上位ＣＺ）１０％　増加区間（ＡＲＴ）９０％
移行発生確率　演出区間（上位ＣＺ）約１／１０００　増加区間（ＡＲＴ）約１／１１１
このように、移行先の振り分けを変化させることにより、有利区間抽籤の当籤係数は同じ値を参照としつつ、有利区間のうち、「ＡＲＴ」のようにメダルが増加する増加区間へ移行させるか、「通常有利」や「ＳＣＺ」のように、メダルの増加はあまり期待できないもののＡＲＴ当籤のチャンス状態とするかという振り分けに幅を持たせることができ、全体的な処理のフローをシンプルなものとしつつ、多彩な遊技状態の遷移バリエーションを創出することができる。
なお、演出区間はあまりに長いと、メダルの増加が期待できない状態で過度に遊技者に遊技を強制することとなり、遊技者に不快感を与えるおそれがあるため、例えば１６ゲーム以下とする、又は３２ゲームとするなど一定のゲーム数を上限として設定してもよい。また、消費したメダルが所定枚数（例えば５０枚）に達した場合や、打順ベルの成立回数が所定回数（例えば８回）となった場合など遊技者を過度に拘束しない指標として機能するゲーム数以外のパラメータを参照して演出区間の終了条件としてもよい。
【１０７８】
前述の実施例では、設定差のない内部当籤役に基づいて有利区間移行抽籤を行っていたが、本変形例では、設定差のある内部当籤役が決定されたことに基づいて有利区間移行抽

籤を行うものとしている。この場合でも、あくまで有利区間関連の抽籤テーブル自体には設定差がない全設定共通の抽籤テーブルを参照することとして、内部当籤役の当籤確率の差に基づいて出玉率の差やＡＲＴ発生率に差を創出することとする。これにより、有利区間関連の抽籤テーブル自体の容量を増大させずに、出玉率の差やＡＲＴ発生率に差を創出することができる。

【１０７９】

ボーナス作動中に「演出区間」に当籤した場合は、有利区間かつ演出区間かつボーナス作動により遊技メダルの増加が期待できる状態のため、有利区間ランプを点灯させることが望ましい。ボーナス作動中が消化作業ならずに、有利区間ランプに注目しつつ遊技を楽しむことができる。なお、この場合、ボーナス後に一旦演出区間（ＣＺなど）に移行する場合は、ボーナス終了を契機として有利区間ランプを消灯させるものとする。ボーナス後に増加区間（ＡＲＴなど）に移行する場合は、そのまま有利区間ランプを点灯させ続けるものとするとよい。

ＲＴを高ＲＴへ移行させるいわゆるＡＲＴ準備中においては、必ずしも出玉率が１を超える状態ではないものの、遊技者にとって非常に有利なＡＲＴに移行する権利が既に付与されていることを確定的に報知することにより、うっかりＡＲＴの権利を残したまま遊技をやめてしまうといった事態を抑制することができる。

【１０８０】

なお、内部当籤役だけでなく、メインリールの有効ライン上の表示出目（図柄組合せ、入賞結果、結果表示ともいう）に基づいて有利区間関連の抽籤や判定を行ってもよい。例えば、目押しタイミングにより３枚役と１枚役のいずれかを入賞させ得る内部当籤役Ａがある。この場合に、３枚役が入賞した場合は、有利区間関連抽籤を行わない、又は１枚役が入賞した場合よりも不利な条件で行う、１枚役が入賞した場合は、有利区間関連抽籤を３枚役が入賞した場合よりも有利な条件で行うものとして、遊技者に対して意図的に目押しで３枚役の入賞を回避する打法を推奨することで、通常時のベースが低い打ち方を選択した遊技者には、ＡＲＴが当籤しやすいといった仕様とすることができる。

このような仕様とすることにより、通常時に３枚役を目押ししてあまりメダルを減らさない代わりにＡＲＴに当籤しにくいゲーム性にて長時間遊技を楽しむか、通常時に１枚役を目押ししてメダルの減る速度が速い代わりにＡＲＴに当籤しやすいという短時間向きの遊技性で楽しむか遊技者が任意に選択することができ、遊技性の幅が広がることとなる。

なお、あくまで上記は一例であり、１枚役など少ない払出枚数の入賞を条件とするものに限らず、目押しにより有利度合いの低いＲＴへ移行するＲＴ移行出目（小役こぼし目や転落リプレイ）を表示させたり、小役を取りこぼしたりした場合に有利区間関連抽籤を、有利な表示結果を導出させた場合に比べて良い条件で行うものとしてもよい。

この思想を整理すると、停止操作態様により表示結果が異なる所定の内部当籤役が決定された場合に、遊技価値（メダル）の付与又はＲＴの遷移あるいはボーナスの作動などに入賞判定による恩恵に関して最も有利ではない表示結果を導出したことに基づいて所定の有利区間関連抽籤を行う、又は有利区間関連抽籤の抽籤内容が入賞判定による恩恵について最も有利な表示結果が導出された場合よりも有利な内容で行われるものとなると、表現することができる。

【１０８１】

一部のボーナス作動中をメダルが実質的に減るように内部当籤役を重複させて決定させることで、ボーナス中を減る状態した分、ＡＲＴ中の１ゲームあたりの増加枚数を３枚程度に増やす手法ないし、ボーナス作動中は無純増役のみが成立して純増０枚のボーナスとなることで、遊技機型式試験においてボーナスを利用して、ＡＲＴ中の増加速度の速さを相殺して適合させる仕様も考えられる。また、ボーナス内部中で有利区間関連抽籤を行うものとして、通常区間、演出区間、有利区間もボーナス内部中ＲＴに滞在し、小役確率を高めることでボーナスが極めて入賞しにくいというボーナスを封じ込めるような仕様を、変形例に合わせて採用し、遊技者や遊技場の希望が高い適切な出玉速度の遊技機を提供するようにしてもよい。

なお、出玉速度が速くなると射幸性が高いと感じる遊技者もいるため、リミッタゲーム数を１５００ゲームから１２００ゲームなど短くして適切に射幸性を抑制して、いわゆるのめり込みを防止すべきとの観点から配慮してもよい。

また、リミッタの発動条件となるゲーム数については、演出区間を含む有利区間の開始からカウントを始めても、増加区間の開始からカウントを始めてもよい。また、一日の遊技のうちで、客側から見て一番マイナスの大きい時点の差枚数を起点として、そこから３０００枚メダルが増加した場合にリミッタを発動させるなど、当該有利区間以外の差枚数などの状況を参照して、ゲーム数以外の要素に応じたリミッタで射幸性を抑制してもよい。

【１０８２】

また、他の演出区間もしくは増加区間への移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる例として、図１６９に示す遊技仕様を用いることとしてもよい。

【１０８３】

具体的には、図１６９（Ａ）は、有利区間への移行抽籤に用いる移行抽籤テーブルの例を示す。同図に示すように、移行抽籤テーブルには、参照項目（内部当籤役）ごとに抽籤結果についての抽籤値の情報が規定されている。ここで、抽籤結果として、当籤時に行うべき処理（当籤処理）を規定している点にある。この当籤処理は、図１６９（Ｂ）に示す通り、当該当籤処理が決定された際に滞在している状態に応じて異なり、例えば、「当籤処理１」が決定された場合であっても、滞在している状態が「通常区間」であるときは、主制御基板７１は、通常区間から演出区間Ａへの移行を行い、滞在している状態が「演出区間Ａ」であるときは、主制御基板７１は、演出区間Ａから演出区間Ｂへの移行を行う。このようにすることで、移行割合（当籤確率）が同じで、移行先（指示機能に係る処理の内容）が異なる制御を実現することができ、その結果、有利区間移行確率の一律性を担保することができ、公平な遊技性を実現し、また、データ容量の削減を図ることができる。

【１０８４】

なお、主制御基板７１は、「増加区間」中に予め定められたテーブルなどを参照して、自由に上乗せ抽籤などを行うこととしてよい。例えば、「増加区間」中に複数の状態（上乗せ低確、高確、超高確、特化ゾーン）などを設けて、現在の状態に応じて上乗せ抽籤を行うこともできる。

【１０８５】

＜有利区間ランプの点灯タイミングの別例＞

続いて、図１７０を参照して、有利区間として「演出区間」と「増加区間」とを有するパチスロ機１における有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）の点灯タイミング、特に、「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出と、有利区間ランプの点灯タイミングとの関係について説明する。「演出区間」と「増加区間」とを有するパチスロ機１では主制御基板７１は、有利区間に移行したタイミングではなく、「増加区間」に移行したタイミングで有利区間ランプを点灯することができる。また、パチスロ機１では、副制御基板７２は、「演出区間」中に「増加区間」へ移行可能であるか否かに関する演出（前兆演出）を実行することができる。以下に示すように、本制御では、「増加区間」に移行することが決定されている場合、副制御基板７２は「演出区間」中に前兆演出を行うとともに、前兆演出の結果として「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出を行い、その後、「演出区間」から「増加区間」に移行すると、主制御基板７１は、有利区間ランプを点灯する。言い換えると、本制御では、副制御基板７２による前兆の結果の報知の後に、主制御基板７１は、有利区間ランプを点灯する。

【１０８６】

初めに、図１７０（Ａ）は、有利区間ランプの点灯タイミングと、前兆の結果を報知するタイミング（報知演出のタイミング）との関係を示す第１のパターンである。同図では、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤において、主制御基板７１は、「演出区間」に移行した後に「増加区間」に移行すると決定している。この決定により、主制御基板７

１は、「増加区間」への移行に当籤したタイミングから、有利区間の「演出区間」に遊技状態を移行しているが、有利区間ランプは未だ点灯していない。「演出区間」中を「増加区間」への前兆として用いるべく、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「演出区間」中に「増加区間」への移行を煽る前兆演出を行う。その後、前兆の終了間際になると、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「増加区間」へ移行するか否かを報知する報知演出を実行する。同図に示す例の場合、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤において「増加区間」に移行することが決定されているため、副制御基板７２は、報知演出において「増加区間」へ移行する旨の決定がされていることを報知する。その後、主制御基板７１は、「演出区間」から「増加区間」に遊技状態を移行するが、「増加区間」に移行したタイミングで、有利区間ランプを点灯する。

【１０８７】

続いて、図１７０（Ｂ）は、有利区間ランプの点灯タイミングと、報知演出のタイミングとの関係を示す第２のパターンである。同図では、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤では、主制御基板７１は、「演出区間」に移行した後に「増加区間」に移行することなく有利区間を終了すると決定している。この決定により、主制御基板７１は、有利区間の「演出区間」に遊技状態を移行しているが、有利区間ランプは未だ点灯していない。主制御基板７１は、「演出区間」中も移行抽籤を行っており、同図に示す例では、「演出区間」中の移行抽籤の結果、「増加区間」への移行が決定されている。図１７０（Ａ）と同様に、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「演出区間」中に「増加区間」への移行を煽る前兆演出を行う。その後、前兆の終了間際になると、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、「増加区間」へ移行するか否かを報知する報知演出を実行する。同図に示す例の場合、通常区間中に行った有利区間への移行抽籤では「増加区間」への移行は決定されていないものの、その後の「演出区間」中に行った移行抽籤において「増加区間」に移行することが決定されているため、副制御基板７２は、報知演出において「増加区間」へ移行する旨の決定がされていることを報知する。その後、主制御基板７１は、「演出区間」から「増加区間」に遊技状態を移行するが、「増加区間」に移行したタイミングで、有利区間ランプを点灯する。

【１０８８】

このように有利区間ランプの点灯タイミングを、報知演出よりも後に行うことで、本制御によれば、「演出区間」中の前兆演出や報知演出の実行時において、遊技者は「増加区間」への移行に当籤しているか否かを把握するすべがなく、演出に対する興味を失うことがない。

【１０８９】

続いて、図１７０（Ｃ）は、有利区間への移行抽籤の抽籤結果（当籤処理）の別例である。同図に示すように、主制御基板７１は、通常区間中の有利区間への移行抽籤において「当籤処理１」を決定した場合、通常区間から「演出区間」に移行し、当該「演出区間」において１５ゲーム経過した後に有利区間を終了し、通常区間に移行する。また、主制御基板７１は、通常区間中の有利区間への移行抽籤において「当籤処理２」を決定した場合、通常区間から「演出区間」に移行し、当該「演出区間」において１５ゲーム経過した後に初期ゲーム数を５０ゲームとするＡＲＴ（「増加区間」）に移行する。

【１０９０】

このようにすることで、通常区間中の移行抽籤において「増加区間（ＡＲＴ）」への移行に当籤していた場合と、当籤していない場合とで、「演出区間（前兆）」の長さを同じにすることができる。遊技者にとってみれば、「演出区間（前兆）」中にその後の展開を予測することができないため、最後まで興味を失うことなく遊技を行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０９１】

なお、主制御基板７１は、有利区間のうち「演出区間」については、押し順役に当籤したときの押し順ナビ、すなわちナビの発生により出玉増加の利益がある押し順ナビを１回も発生させずに終了可能としてもよい。「演出区間」は有利区間ランプが点灯しない区間

であるため、点灯したにも関わらずなんの恩恵もないということを遊技者が感じることがなく、遊技者を落胆させてしまう恐れもないためである。また、主制御基板７１は、「演出区間」中において、押し順役に当籤した遊技において押し順を報知することで、多少の出玉の増加ないしメダルの消費低減を許容することとしてもよいが、「増加区間」と比べて押し順役に当籤した遊技における押し順の報知頻度を相対的に低いものとして、あまり出玉を増加させないものとすることが望ましい。「演出区間」中のメダルの増加を増やしてしまうと、出玉のバランス調整上「増加区間」で払い出すべき払出を相対的に低下させることに繋がる恐れがあるためである。

【１０９２】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１０９３】

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

【１０９４】

また、主制御基板７１は、遊技状態の移行を決定可能であり、また、少なくとも通常区間と、通常区間よりも有利であり「演出区間」及び「増加区間」を有する有利区間とに遊技状態を制御することができるため、主制御基板７１は、移行決定手段及び状態制御手段として機能する。

【１０９５】

また、主制御基板７１は、遊技状態が「増加区間」になると、遊技状態が「増加区間」であることを報知可能な有利区間ランプを点灯するため、主制御基板７１及び有利区間ランプは、報知手段として機能する。

【１０９６】

また、副制御基板７２は、表示ユニット１００を介して、演出を制御するとともに、遊技状態が「増加区間」へ移行する旨の決定がされたことを報知する報知演出（特定演出）を実行可能であるため、副制御基板７２及び表示ユニット１００は、演出制御部及び報知演出実行手段として機能する。

【１０９７】

また、主制御基板７１は報知ランプ１４７ａを制御して、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知するとともに、副制御基板７２は表示ユニット１００を制御して、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知するため、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、及び表示ユニット１００は、報知手段として機能する。

【１０９８】

＜有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）＞

続いて、図１７１～図１７３を参照して、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの別例について説明する。これまで、有利区間のリミッタとして、有利区間中に消化したゲーム数を用いたリミッタ（以下、「ゲーム数リミッタ」）について説明したが、有利区間のリミッタの種類は、ゲーム数リミッタに限るものではない。具体的には、主制御基板７１は、有利区間中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数（例えば、２４００枚）以上に達するとリミット処理を行うこととしてもよい。なお、このような有利区間中に払い出されたメダルの枚数を用いたリミッタを、以下では「枚数リミッタ」と呼ぶ。

【１０９９】

図１７１（Ａ）は、枚数リミッタの概要を示す図である。同図において、縦軸は差枚数（＝払出枚数－投入枚数）であり、純増枚数ともいう。差枚数のプラス及びマイナスは、

遊技者から見た値であり、遊技者に対して払い出されたメダルの方が投入されたメダルよりも多い場合（遊技者側のプラス）にはプラス、逆の場合にはマイナスになる。また、横軸はゲーム数であり、右に行くほど有利区間の開始から多くのゲームが消化されたことを意味する。枚数リミッタは、遊技者が一度に極端に多くのメダルを獲得しないように最もメダルが減った時点を起点して、２４００枚のプラスの差枚数が得られたときに有利区間を強制的に終了させるものである。

【１１００】

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ＡＲＴ準備中又は前兆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。

【１１０１】

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。

【１１０２】

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。

【１１０３】

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。

【１１０４】

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。

【１１０５】

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。

【１１０６】

すなわち、傾斜値が「３枚」であるため、平均して１３３．３ゲームで４００枚のメダ

ルが払い出されることになり、その前にゲーム数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ＞枚数リミッタ、となる。差枚数による枚数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、ＡＲＴを１セット１００枚の純増で終了など終了条件（リミッタではない）を差枚数で管理とするタイプの場合はこのようなリミッタ仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１１０７】

第３の仕様では、傾斜値Ａ×ゲーム数リミッタのゲーム数Ｂ＞枚数リミッタの差枚数Ｃという関係の仕様（例：Ａ（３枚）×Ｂ（１００ゲーム）＞Ｃ（２００枚））が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【１１０８】

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。

【１１０９】

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（ＡＲＴゲーム数やセット数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。

【１１１０】

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。

【１１１１】

（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、表示ユニット１００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。

【１１１２】

（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１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２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３（エンディング演出１又は２への分岐を持つ演出としてもよい）を行うなど、有利区間の終了時にいきなり打ち切りになって

違和感を遊技者に与えないように、リミッタ発動前から有利区間終了示唆演出期間（エンディング）を設けることとしてもよい。なお、「枚数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴを差枚数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでの差枚数と、残りのＡＲＴ期間から算出される差枚数（例えば、ゲーム数管理のＡＲＴの場合には「残りゲーム数×傾斜値」）との和が、閾値（例えば、枚数リミッタが発動する差枚数や、当該差枚数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴを差枚数に基づき管理する場合は、これまでの差枚数と、残り枚数との和が、閾値に達したときである。また、「ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ＡＲＴをゲーム数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでに経過したゲーム数と、残りのＡＲＴ期間から算出されるゲーム数（例えば、差枚数管理のＡＲＴの場合には「残り差枚数／傾斜値」）との和が、閾値（例えば、ゲーム数リミッタが発動するゲーム数や、当該ゲーム数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ＡＲＴをゲーム数に基づき管理する場合は、これまでに経過したゲーム数と、残りゲーム数との和が、閾値に達したときである。

【１１１３】

（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。

【１１１４】

（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。

【１１１５】

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

【１１１６】

（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。

【１１１７】

（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。

【１１１８】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力例（すぐに出力））
　また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力を当該遊技又は当該遊技の終了直後に開始してもよい。このようにすることで、例えば一撃の獲得枚数が枚数リミッタの枚数を超えたとしてもリミッタ機能に不備があったわけではなく、偶然枚数リミッタ到達付近でボーナスが作動して出玉を獲得したということをホール側は確認できる。
【１１１９】
（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力（ボーナス終了時））
　また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板７１は、外部信号の出力をボーナス終了時ないし終了直後に開始してもよい。実質的に出玉増加する遊技状態の終了を正確に把握させたい場合はこのような仕様としてもよい。
【１１２０】
（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ベルに当籤し、正解の押し順の報知が行われたにも関わらず遊技者が押し順をミスした場合、遊技開始時の状況を見て当該ゲームで枚数リミッタが発動すると想定して、当該遊技の開始時から枚数リミッタ発動時の演出を始めていることがある。このようなケースでは、押し順を間違えた結果、枚数リミッタは発動しないものの、副制御基板７２は、当該遊技の開始時から始めていた枚数リミッタ発動時の演出（例えば、枚数リミッタの発動が予定されている旨の演出）をそのまま継続して実行することとしてもよく、また、枚数リミッタが発動しないと判断したことにより、当該演出を一旦終了ないし中断することとしてもよい。
【１１２１】
（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ベルに当籤し、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）。
　このような場合、副制御基板７２は、押し順ベル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。
【１１２２】
（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。
【１１２３】
＜枚数リミッタの制御方法＞
　続いて、図１７２（Ｂ）を参照して、枚数リミッタの制御方法について説明する。枚数

リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分を、枚数リミッタの発動契機となる差枚数として用いる。同図では、有利区間開始を１ゲーム目として遊技が進行していきメダルの増減を１～８ゲームで繰り返した後に、増加していき枚数リミッタに到達する例を示している。

【１１２４】

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たベルが揃った結果、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。

【１１２５】

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いているが、説明用の値であり、該当するカウンタは遊技機に当籤する必要がない。もちろん、該当するカウンタを当籤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。

【１１２６】

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。

【１１２７】

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。

【１１２８】

なお、同図では、第１最下点を、有利区間開始後の１ゲーム目終了時としているが、有利区間開始時点の１ゲーム消化より前の時点（絶対的差枚数が０枚時点）を第１最下点として設定し、１ゲーム終了時を第２最下点、マイナス９枚となった時点を第３最下点として第３最下点から２４００枚増加すると枚数リミッタを発動するものとしてもよい。また、同図では、リプレイの入賞時には投入枚数０枚、払出枚数０枚として枚数カウンタを更新している。これにより再遊技時の差枚数を更新する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。一方で、リプレイの入賞時に投入枚数分の払出枚数を行い、次ゲームにおいて投入枚数が３枚として枚数カウンタを更新することとしてもよい。このようにすることで、リプレイが入賞してから次ゲームの開始操作が行われるまでの間の枚数カウンタの値を現実の差枚数挙動と一致させることができ、枚数カウンタの値を実増減枚数として参照して、演出用の枚数表示などに流用し易くなる。

【１１２９】

なお、副制御基板７２は、枚数カウンタの値を表示ユニット１００（液晶画面）などで報知して、枚数リミッタ発動までの残り枚数を遊技者に把握可能ないし示唆してもよい。また、副制御基板７２は、枚数リミッタ発動までの残り枚数を直接的に表示せず、枚数リミッタ発動まで残り２０００枚以上なら第１演出ステージ、残り１０００～１９９９枚な

ら第２演出ステージ、残り９９９枚以下なら第３演出ステージのように、背景などの演出ステージを枚数リミッタ発動までの枚数範囲に応じて異ならせて示唆しても良い。

【１１３０】

また、主制御基板７１は、枚数カウンタの値を外部信号として出力して、ホールコンピュータやパチスロの上部などに設置される遊技データ閲覧用のデータ表示器などで表示可能としてもよい。なお、主制御基板７１は、起点フラグ及び枚数カウンタの値を、電断時でも消去せず維持することが好ましい。一方で、主制御基板７１は、設定変更時には、起点フラグ及び枚数カウンタの値を消去することとしてもよい。

【１１３１】

＜枚数リミッタの調整打法＞

続いて、図１７３（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。

【１１３２】

このように枚数リミッタを調整することで、枚数リミッタの発動直前にＡＲＴのままボーナスの当籤を待つことなどができる。同図に示す例では、Ｍゲーム目からこのような調整打法が始まっており、ＢＢ（ボーナス）に当籤するＸゲーム目まで調整打法が行われている。その結果、Ｘ＋１０ゲーム目には、枚数リミッタが発動する＋２４００枚を超える＋２５１２枚のメダルが獲得できている。

【１１３３】

なお、パチスロ機１では、意図的に押し順の報知に逆らった方が有利である旨を示唆ないし報知する演出を行って遊技者に最大の利益を得ることのできる打ち方（打順ナビと異なる停止操作）を促しても良い。なお、このような演出は、副制御基板７２が表示ユニット１００などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板７１が行うこととしてもよい。

【１１３４】

なお、純増１５枚程度かつ比較的当籤確率の高いミニボーナス（ボーナス作動中の１５枚役は取りこぼし不能ないし困難）と、純増１２０枚のボーナスなど複数種類のボーナス役が存在する場合は、枚数リミッタ到達までの残り差枚数がミニボーナスにおける純増枚数よりも多い枚数のラインで上記調整打法を推奨する演出を行ってもよい。また、押し順役以外の小役については、払出枚数が３枚を超える増加役とせずに、枚数調整がしやすいもの（例えば、払出枚数が３枚）としてもよい。このように打ち方の工夫で出玉率を向上できる遊技性とすることで遊技の興趣が高まる。

【１１３５】

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ベルに当籤した場合、主制御基板７１は、正解の押し順を報知したことを条件に、遊技者の操作態様や入賞結果を問わずに枚数カウンタに＋６とする処理を行う。このような仕様として、こうした調整打法を封じる仕様としてもよい。

【１１３６】

＜調整打法を封じる仕様の遊技性＞

続いて、このような調整打法を封じる仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。

【１１３７】
（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。
（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。
【１１３８】
（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。
【１１３９】
＜調整打法を認める仕様の遊技性＞
続いて、このような調整打法を認める仕様おいて実現可能な遊技性について説明する。
【１１４０】
（ボーナス作動中の小役はずし又は獲得枚数低減）
前述の打法を行える仕様に加えて、ボーナス作動中に枚数リミッタが発動してしまう場合は、あえてボーナスの獲得枚数を減らして、当該ボーナスを終わらせて、ボーナス後は、上述の打法により有利区間を延命しつつ、次回のボーナスを待つのが最も有利という場合がある。そこで、ボーナス作動中に、小役を目押しタイミングや押し順で取りこぼせる又は払出枚数の少ない役を入賞させることができるものとする。この場合、払出枚数の少ない役は、ボーナス作動中の投入枚数よりも少ない枚数であることが望ましいが、例えば特定ポイントを目押しすると１４枚、それ以外のポイントを目押しすると１５枚の払出が受けられるなど、微調整を行うことができる役を設けるというものでも一定の効果を奏することができる。
【１１４１】
（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。押し順ベルは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。
【１１４２】
（押し順役のナビと異なる停止操作をした場合に、特定枚数（１～２枚役）が入賞する頻度に遊技者が介入できる）
押し順役のナビと異なる停止操作をした場合は、１枚払出又はとりこぼしとなる仕様がある。この場合、当該ゲームの増減がマイナス２枚、マイナス３枚の２通り生じるため、計算しにくく、遊技していて混乱することがある。そのような仕様と比べて、ナビ無視時は、必ず１～２枚が揃うなど枚数が固定される場合は、ギリギリの枚数の状態でのナビ無視時のマイナス値が例えばマイナス２枚に固定されるため、計算しやすく、遊技者が計算をミスしてあと１回ナビ無視すべきところをナビ通りに打ってしまい打順ベルをとってし

まうというケアレスミスが低減する。
【１１４３】
なお、必ずではなく高い頻度で１枚払出となる又は取りこぼしとなるなど、おおむね安定させるものとしてもある程度の効果は発揮できる。また、ナビ無視のパターンにより、払出枚数が安定するものでもよい。例えば、「１・２・３」（左・中・右が正解打順）の打順ナビ発生時に、１枚役入賞率は“中１ｓｔ”＞“右１ｓｔ”という関係性を持たせて、３枚減らしたい場合は、右第１停止、２枚減らしたい場合は中第一停止と遊技者が選択できるものでもよい。また、当該ゲームで第１停止正解後に第２停止をミスした場合「１・３・２」の順に停止した場合は、他のナビ無視打順よりも高い確率で又は必ず１枚役が入賞するなど、遊技者が減らし方を打法で選択できるものとするとよい。
【１１４４】
（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。
（ナビ無視すべき状況か演出で変化）
主制御基板７１又は副制御基板７２は、ＢＧＭや映像、ランプなどの態様をナビ従う状況と、ナビに逆らう状況とで異ならせてもよい。ナビ発生よりも前の時点で、次ゲームでナビが発生したらナビに逆らうべき状況か否かを事前に把握できるようにすることが望ましい。
（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。
【１１４５】
＜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。
【１１４６】
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、有利区間又は増加区間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。
【１１４７】
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。

【１１４８】

＜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。

【１１４９】

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。

【１１５０】

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。

【１１５１】

＜リミッタ期間の別例＞

また、上述の説明では、ゲーム数リミッタ、枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタなどのリミッタを有利区間中にのみ利用する例について説明したが、このようなリミッタは、有利区間中ではなく、任意の期間に採用することができる。例えば、偶発的に有利区間に当たり続けた場合、一回一回の有利区間においては最大でも枚数リミッタ分しかメダルの払い出しが行われないものの、有利区間への移行が複数回行われた結果、総合すると多くのメダルの払い出しが行われてしまう場合があり、射幸心を過度に煽ってしまう恐れがある。そこで、有利区間中のリミッタとは別に、直近の所定ゲーム数分の期

間（例えば、直近の６０００ゲーム）の増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）が予め定められた規定値（例えば、１７０％又は遊技者から見て＋１００００枚）を超えた場合に有利区間を終了させる特別リミッタを設けることとしてもよい。このような特別リミッタによれば、主制御基板７１は、有利区間中に特別リミッタの発動条件が満たされたときには、たとえ当該有利区間が開始したばかりであり、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが全く発動し得る状況でなかったとしても、当該有利区間を強制的に終了する。

【１１５２】

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（ＡＴゲーム数、ＡＴのストック数、獲得可能差枚数など）と出玉率とを参照して、特別リミッタが発動するおそれがある場合に、主制御基板７１は、当該規定値に到達するよりも前に上乗せの発生率を低下させるなど特別リミッタの発動可能性を低下させる、又は、特別リミッタ発動時に消去させる増加区間（ＡＲＴ）の権利が低減するように制御することとしてもよい。

【１１５３】

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。

【１１５４】

このような特別リミッタを用いるパチスロの構成を以下に示す。

遊技価値を用いて遊技可能な遊技機であって、

遊技状態を遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、パチスロにおける有利区間、増加区間（ＡＴ、ＡＲＴ）であってもよく、パチンコにおける確変状態や時短状態であってもよい）とする権利（パチスロでのＡＴストック、ＡＴゲーム数などであってもよく、また、パチンコにおける確変状態、時短状態などへの移行権利であってもよい）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御基板７１）と、

当該権利に基づいて終了条件の成立まで遊技状態を前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記権利がある場合に前記有利遊技状態を継続させる有利遊技状態継続手段（例えば、主制御基板７１（パチスロでのＡＴストック数がある場合にＡＴ状態を継続などであってもよく、また、パチンコでの確変状態や時短状態の継続であってもよい））、

所定の単位遊技を起点として所定期間の経過までの遊技価値の増加状況を示す値を記憶する増加状況記憶手段（例えば、主制御基板７１が特別リミッタの発動条件を判定するために用いる差枚数や出玉率監視用のカウンタ）と、

前記増加状況記憶手段の値が予め定められた規定値となったときに、前記権利がある場合であっても前記有利状態を終了させる特別終了手段（特別リミッタ）と、を備える遊技機。

【１１５５】

また、上述の特別リミッタは、直近の所定期間に限らず、例えば、一日単位のリミッタとしてもよく、また、両者を併用して用いることとしてもよい。なお、主制御基板７１が一日単位を把握する方法は任意である。一例として、主制御基板７１は、所定時間（２時間、４時間など営業時の一時的な電断と区別でき、営業終了に伴う閉店中の電断と推認できる時間値）以上の電断時、又は所定時間以上の電断後の電源投入時を一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御する。また、主制御基板７１は、電源投入状態で所定時間（１時間など）以上が経過した時を、一日の開始時（起点）として、当該起点から（すなわち、前日分の情報をリセットして）、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）を監視して特別リミッタを制御することとしてもよい。なお、何れの場合であっても、計時方法は、主制御基板７１にＲＴＣなどの

計時手段を搭載することで実現することができる。
【１１５６】
＜ナビミス時のペナルティ＞
また、パチスロ機１では、有利区間中に遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作を行った場合に、主制御基板７１は、所定のペナルティを付すこととしてもよい。例えば、ＡＲＴ準備中のように高ＲＴへの移行待ちをしている状態において、ＡＲＴの上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高ＲＴへの移行を回避しＡＲＴ準備中を引き延ばすことでＡＲＴ準備中の上乗せ抽籤を多く受けることができる。そこで、主制御基板７１は、遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作が行われた場合に、このようなＡＲＴの上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。なお、偶然のミスであるか意図的なミスであるか判別することができないため、例えば、主制御基板７１は、報知に従わない停止操作を行った回数に応じて、ペナルティの度合いを変えることとしてもよい。
【１１５７】
［第４実施形態］
続いて、図１７４～図２２０を参照して、第４実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。
【１１５８】
なお、以下に示す第４実施形態のパチスロ機１は、ＡＴ機である。一般に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知（ナビ）する報知状態を有するパチスロ機として、いわゆるＡＲＴ機とＡＴ機とが知られている。ＡＲＴ機は、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴うことが一般的であり、例えば、非報知状態中の遊技をリプレイの当籤確率が低い低ＲＴ状態において基本的には行わせ、報知状態中は、押し順ベル（打順ベル）などの報知対象役のナビとともに、リプレイの当籤確率が高い高ＲＴ状態に移行するためのナビや高ＲＴ状態を維持するためのナビを行う。一方で、ＡＴ機では、非報知状態と報知状態とでＲＴ状態の移行を伴わないことが一般的であり、例えば、ボーナスを内部当籤役として持ち越しているフラグ間状態（フラグ間ＲＴ）中にボーナスの入賞を回避し続けることで非報知状態と報知状態との双方においてフラグ間ＲＴを維持し、フラグ間ＲＴ中に報知の有無を切り替えることで、報知状態と非報知状態とを切り替えている。
【１１５９】
ここで、ＡＴ機におけるフラグ間ＲＴの仕様は様々であるが、特開２０１５－２１７０７７号公報には、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に、３ＢＥＴの遊技を行うことで、２ＢＥＴ専用のボーナスの入賞を回避しつつ、フラグ間状態を維持し続ける仕様が開示されている。なお、２ＢＥＴ専用のボーナスとは、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、２ＢＥＴで行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいい、例えば、２ＢＥＴで行われる遊技において２ＢＥＴ専用のボーナスが内部当籤役として決定され、その後、当該ボーナスが持ち越されたまま３ＢＥＴの遊技が行われた場合、３ＢＥＴの遊技中は、当該ボーナスは入賞することがない。以下に示す第４実施形態のパチスロ機１においても同様に、２ＢＥＴ専用のボーナス（ＢＢ１又はＢＢ２）を持ち越しているフラグ間状態中に３ＢＥＴの遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機を実現している。なお、第４実施形態のパチスロ機１は、ＡＴ機に限られるものではなく、ＡＲＴ機にも同様に適用することができ、また、ＡＴ機の仕様としても２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に行うものに限られるものではなく、その他の仕様に適用することができる。
【１１６０】
［主制御側の各種のデータテーブル］
初めに、図１７４～図１７８を参照して、メインＲＯＭ３２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。
【１１６１】
［図柄配置テーブル］
図１７４に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。
【１１６２】
図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。
【１１６３】
［図柄コード表］
また、図１７４に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図１７４に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。
【１１６４】
本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「黒ＢＡＲ」、「赤ＢＡＲ」、「紫７」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「リプレイＣ」、「リプレイＤ」、「ベル」、「ブランク上」及び「ブランク下」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。
【１１６５】
［内部抽籤テーブル］
続いて、図１７５を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、３ＢＥＴのボーナス非作動中は「３ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス内部中は「３ＢＥＴ時、内部中」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス作動中は「３ＢＥＴ時、ＢＢ」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス非作動中は「２ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス内部中は「２ＢＥＴ時、内部中」欄が参照される。本実施形態のパチスロ機１では、２ＢＥＴ専用のボーナス内部中（フラグ間状態）中に３ＢＥＴの遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には３ＢＥＴ時の内部中に対応する内部抽籤テーブルが参照され、その他の内部抽籤テーブルは用いることがない。
【１１６６】
図１７５において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿通常リプ１）」～「Ｎｏ．４５（Ｆ＿ＢＢ３）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図１７６及び図１７７の図柄組合せテーブルに示す。また、図１７８には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。
【１１６７】
［図柄組合せテーブル］
次に、図１７６及び図１７７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図１７６及び図１７７においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本実施形態のパチ

スロ機１では、有効ラインをセンターラインとしている。
【１１６８】
図１７６及び図１７７において、「ＢＢ１」～「ＢＢ３」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」～「ＲＰ１９」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ３４」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。
【１１６９】
［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１７８を参照して、本実施形態のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役（実際に入賞する図柄の組合せ）等との対応について説明する。なお、図１７８では、２ＢＥＴ専用のボーナスを内部当籤役として持ち越している３ＢＥＴ遊技における対応関係を示し、他の状態における対応関係は省略している。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、リプレイ役は、第１停止操作に応じて表示される図柄の組合せが異なる押し順３択の押し順役（３択役）であり、押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）は、第１停止操作及び第２停止操作に応じて表示される図柄の組合せが異なる押し順６択の押し順役（６択役）である。
【１１７０】
また、同図において「ＴＬリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＬリプ（ＲＰ０１）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（ＴＬ）に沿って図柄「リプレイ（図柄「リプレイＡ」～「リプレイＤ」の総称）」が並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「中段リプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿中段リプ（ＲＰ０３）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（中段）に沿って図柄「リプレイ」が並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「ＸＵベルリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベルリプ（ＲＰ１９）」に係る図柄の組合せであり、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され得る図柄の組合せである。なお、以下において、「ＸＤリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤリプ（ＲＰ０２）」に係る図柄の組合せであり、クロスダウンライン（ＸＤ）に沿って図柄「リプレイ」が並んで表示され得る図柄の組合せをいう。
【１１７１】
また、同図において「紫７リプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿紫７ＴＬリプ（ＲＰ１０）」～「Ｃ＿紫７ＸＵリプ（ＲＰ１２）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れかに沿って図柄「紫７」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「紫７フェイク」とは、コンビネーション名「Ｃ＿紫７フェイク１（ＲＰ１３）」～「Ｃ＿紫７フェイク３（ＲＰ１５）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「紫７」が３つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。
【１１７２】
また、同図において「赤ＢＡＲリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿赤ＢＡＲＸＤリプ（ＲＰ０６）」～「Ｃ＿赤ＢＡＲＸＵリプ（ＲＰ０８）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れかに沿って図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「赤ＢＡＲフェイク」とは、コンビネーション名「Ｃ＿赤ＢＡＲフェイク１（ＲＰ１６）」～「Ｃ＿赤ＢＡＲフェイク３（ＲＰ１８）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。
【１１７３】
また、同図において「Ｗ揃いリプ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿Ｗ揃いリプ１（ＲＰ０５）」「Ｃ＿Ｗ揃い２（ＲＰ０９）」に係る図柄の組合せであり、センターライン～クロスダウンラインの何れか１つのラインに沿って図柄「赤ＢＡＲ」が３つ並んで表示され、センターライン～クロスダウンラインの他のラインに沿って図柄「紫７」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「黒ＢＡＲリプ」とは、コンビネーション名

「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ（ＲＰ０４）」に係る図柄の組合せであり、センターラインに沿って図柄「黒ＢＡＲ」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。

【１１７４】

また、同図において「下段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＬベル（ＮＭ３０）」に係る図柄の組合せであり、ボトムライン（下段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「中段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＬベル（ＮＭ３１）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（中段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。また、「上段ベル」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＬベル（ＮＭ３２）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（上段）に沿って図柄「ベル」が３つ並んで表示され得る図柄の組合せである。

【１１７５】

また、同図において「変則１」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル１（ＮＭ２７）」に係る図柄の組合せであり、「変則２」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル２（ＮＭ２８）」に係る図柄の組合せであり、「変則３」とは、コンビネーション名「Ｃ＿変則ベル３（ＮＭ２９）」に係る図柄の組合せである。

【１１７６】

また、同図において「チャンス」とは、コンビネーション名「Ｃ＿チャンス１（ＮＭ３３）」「Ｃ＿チャンス２（ＮＭ３４）」に係る図柄の組合せであり、「１枚」とは、コンビネーション名「Ｃ＿Ｌ１ｓｔミス１（ＮＭ０１）」～「Ｃ＿Ｒ２ｎｄミス６（ＮＭ２６）」に係る図柄の組合せである。また、「１枚（１／２）」又は「１枚（１／４）」とは、停止操作のタイミングが適切である場合に「１枚」の図柄の組合せが表示され、不適切である場合には「はずれ」となることをいう。なお、「はずれ」とは、図１７６及び図１７７に規定する何れの組合せも表示されない図柄の組合せである。

【１１７７】

同図に示すように、「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」が内部当籤役として決定された場合、停止操作の順序が左１ｓｔ（左中右又は左右中）である場合に、特別な図柄の組合せが表示されるが、停止操作の順序が中１ｓｔ（中左右又は中右左）である場合又は右１ｓｔ（右左中又は右中左）である場合は、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される。詳しくは後述するが、本実施形態のパチスロ機１では、確定役を無効にする制御を行うことがある。主制御回路９１（及び副制御回路１０１）は、確定役を無効にする場合には、「右左中」又は「右中左」の押し順を報知することで、「ＴＬリプ」の図柄の組合せの表示を促し、確定役を無効にしない場合には、何らの押し順も報知せず（「左中右」又は「左右中」の押し順を報知することで）、特別な図柄の組合せの表示を可能にする。

【１１７８】

なお、「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」について、本実施形態では、停止操作の順序が左１ｓｔである場合に、特別な図柄の組合せが表示され、停止操作の順序が中１ｓｔ又は右１ｓｔである場合は、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示されることとしているが、特別な図柄の組合せが表示される停止操作の順序と、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される停止操作の順序とを、夫々の役毎に異ならせることとしてもよい。

【１１７９】

また、詳しくは後述するが、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、有利区間への移行時に特殊モードをＯＮにセットし、リプレイ（ＲＰ）に係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ（ＲＰ０２）」以外の図柄の組合せ（ＲＰ０１、ＲＰ０３～ＲＰ１９）が表示された場合に、特殊モードをＯＦＦに更新する。すなわち、リプレイに係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ」は、特殊モードをＯＮのまま維持する図柄の組合せとして機能し、リプレイに係る図柄の組合せのうち「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せは、特殊モードをＯＦＦに更新する図柄の組合せとして機能する。

【１１８０】

ここで、同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、リプレイに係る役（Ｎｏ．１～Ｎｏ．１３）が内部当籤役として決定された場合、「ＸＤリプ」が表示されることはなく、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せが必ず表示される。すなわち、本実施形態のパチスロ機１では、特殊モードがＯＮである場合にリプレイに係る役（Ｎｏ．１～Ｎｏ．１３）が内部当籤役として決定されると、特殊モードは、必ずＯＦＦに更新される。

【１１８１】

この点、主制御回路９１は、リプレイに係る役のうちの一部の役については、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、一部の押し順である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定された場合の、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８２】

また、主制御回路９１は、特定の遊技状態である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。特定の遊技状態として、例えば、ＲＴ状態が異なる状態を用いることとしてもよい。本実施形態のパチスロ機１の場合には、フラグ間ＲＴ（２ＢＥＴ専用ボーナスの内部中の３ＢＥＴ遊技）において遊技を行うことを想定しているが、非フラグ間である場合（フラグ間ＲＴとは異なるＲＴ状態である場合）、言い換えると、２ＢＥＴ専用のボーナスを持ち越していない３ＢＥＴ遊技では、主制御回路９１は、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、異なるＲＴ状態の場合のリプレイに係る役のうちの一部（又は全て）の役については、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、一部（又は全て）の役については、「ＸＤリプ」のみを表示可能に停止制御し、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せを表示不可能に停止制御することとしてもよい。また、主制御回路９１は、異なるＲＴ状態の場合のリプレイに係る役のうちの一部（又は全て）の役については、一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御し、他の押し順であるときには、「ＸＤリプ」以外の図柄の組合せを表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８３】

また、主制御回路９１は、ＢＥＴ数に応じて、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御するか否かを異ならせることとしてもよい。本実施形態のパチスロ機１の場合には、３ＢＥＴ遊技を想定しているが、２ＢＥＴ遊技である場合には、主制御回路９１は、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、「ＸＤリプ」のみが表示されるように停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、２ＢＥＴ遊技のリプレイに係る役のうちの一部の役については、「ＸＤリプ」を表示可能（又は「ＸＤリプ」のみを表示するように）に停止制御することとしてもよく、また、２ＢＥＴ遊技の一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、２ＢＥＴ遊技であり、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定された場合の、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８４】

また、主制御回路９１は、遊技状態（ＲＴ状態）とＢＥＴ数とを加味して、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御するか否かを異ならせることとしてもよい。一例として、主制御回路９１は、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合には、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御し、その他の場合には、「ＸＤリプ」を表示不可能に停止制御することとしてもよい。この場合においても、主制御回路９１は、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、リプレイに係る役のうちの一部の役である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能（又は「ＸＤリプ」のみを表示するように）に停止制御することとしてもよく、また、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、一部の押し順であるときに、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよく、また、特定の遊技状態（ＲＴ状態）であり、かつ、特定のＢＥＴ数である場合の、リプレイに係る役のうちの一部の役が内部当籤役として決定

され、かつ、一部の押し順である場合に、「ＸＤリプ」を表示可能に停止制御することとしてもよい。

【１１８５】

［第４実施形態のパチスロ機の遊技フロー］

続いて、第４実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図１７９は、第４実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローであり、図１８０は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図１７９及び図１８０において示す出玉状態やモードなどは、主制御基板７１（主制御回路９１）により制御される。

【１１８６】

図１７９に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。

【１１８７】

本実施形態では、主制御回路９１は、各種の処理を行うことで、出玉状態を制御するが、こうした出玉状態を制御する各種の処理は、大別して抽籤による処理（抽籤処理）と抽籤によらない処理（その他処理）とに分けられる。

【１１８８】

通常区間は、出玉状態として「通常」が実行される。「通常」は、電源オン後や設定変更後の初期状態であり、有利区間の終了後に有利区間に関する全ての変数がクリアされ、この「通常」の状態に移行する。「通常」では、ナビが行われず、単位遊技（一のゲーム）ごとに有利区間移行抽籤が実行される。有利区間移行抽籤で当籤すると、有利区間当籤となる。有利区間当籤には、「通常当籤」と「ＡＴ前兆当籤」とがある。「通常当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「通常有利」に移行し、「ＡＴ前兆当籤」の場合、出玉状態として「ＡＴ前兆」に移行する。また、「通常」において、後述する確定役が当籤役として決定されると「ＡＴ当籤」となり、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。

【１１８９】

有利区間は、主たる出玉状態として、「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」「エンディング」が実行可能である。有利区間は、押し順小役（本実施形態では、「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）の当籤時に最大払出枚数の図柄の組合せを表示させるナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、主制御回路９１は、有利区間のうち「特化ゾーン」「ＡＴ」「特殊ＡＴ」「エンディング」ではベルナビを行い、「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ中ＣＺ」ではベルナビを行わず、「特化ゾーン準備」では抽籤結果に応じてベルナビを行う。有利区間には上述のリミッタが設けられており、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、ゲーム数リミッタによるリミット処理が実行され、有利区間が開始されてからの差枚数が例えば２４００枚に達すると、枚数リミッタによるリミット処理が実行される。これにより、ＡＴと共に有利区間が終了させられ、通常区間に移行させられる。

【１１９０】

図１７９及び図１８０に示すように、「通常有利」は、「通常」において有利区間抽籤により「通常当籤」となることで移行する。また、「通常有利」は、「ＣＺ」においてＡＴ非当籤で残り０Ｇとなった場合にも移行する。「通常有利」においては、ＡＴ抽籤及びＣＺ抽籤が実行される。ＣＺ抽籤に当籤すると、「通常有利」から「ＣＺ」の状態に移行し、「ＡＴ前兆当籤」となると、「通常有利」から「ＡＴ前兆」の状態に移行する。また、「通常有利」において、後述する確定役が当籤役として決定されると「ＡＴ当籤」とな

り、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。
【１１９１】
また、「通常有利」には、“低確”“天国準備”“天国”“超天国”“特殊”といったＡＴ抽籤の当籤確率が異なる通常モードがある。「通常」において有利区間抽籤により「通常当籤」となった場合に、初期通常モード抽籤により通常モードの初期値が決定される。「通常有利」中においては、当籤役に応じて通常モード移行抽籤が実行され、抽籤結果に応じてモードの移行が制御される。
【１１９２】
また、「通常有利」には、“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”といった「ＣＺ」の当籤確率が異なるＣＺモードがある。ＣＺモードの種類は、当初“低確”であり、「通常有利」中に行うＣＺモードの移行抽籤により昇格・転落あるいは維持される。なお、本実施形態では、ＣＺモードは、「通常有利」中に行うＣＺモードの移行抽籤に応じて制御されるほか、「通常有利」中の経過ゲーム数が規定ゲーム数に達したときに行う天井制御により制御されることがある。
【１１９３】
また、「通常有利」では、履歴抽籤及び天井恩恵抽籤といった抽籤処理や、天井制御といったその他処理が行われる。履歴抽籤は、抽籤対象の役が所定ゲーム間において当籤役として決定された回数に応じて特典を付与するか否かを決定する処理であるが、詳しくは、図１８６及び図１８７において後述する。また、天井恩恵抽籤及び天井制御は、「通常有利」中の経過ゲーム数が規定ゲーム数に達したときに行う処理であるが、詳しくは、図１８５において後述する。
【１１９４】
続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＣＺ前兆」は、「通常有利」においてＣＺ抽籤によりＣＺ当籤となることで移行する。「ＣＺ前兆」は、１～３２ゲーム間の前兆ゲーム数が経過すると終了し、「ＣＺ」の状態に移行する。なお、「ＣＺ前兆」中は、当籤役に応じてＡＴ抽籤が実行され、当籤した場合には、「ＣＺ前兆」から「ＡＴ前兆」や「特化ゾーン準備」の状態に移行するとともに、後述する確定役が当籤役として決定されると、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。
【１１９５】
続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＣＺ」は、「ＣＺ前兆」において前兆ゲーム数分の遊技が行われることで移行する。「ＣＺ」は、「ＡＴ」に比較的当籤しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）であり、５ゲーム間継続する。「ＣＺ」には、“通常”“特殊”というＡＴ抽籤の当籤確率が異なる種別がある。基本的に、種別が“特殊”の場合の方が“通常”の場合よりもＡＴ当籤確率が高くなる。「ＣＺ」中にＡＴ抽籤に当籤すると、「ＣＺ」の規定ゲーム数（５Ｇ）が経過した後に「ＣＺ」から「特化ゾーン準備」の状態に移行し、ＡＴ抽籤に当籤することなく「ＣＺ」の規定ゲーム数（５Ｇ）が経過すると、「通常有利」の状態に移行する。なお、「ＣＺ」は、ＡＴ抽籤に当籤した場合であっても、規定ゲーム数（５Ｇ）が経過するまでは、継続する。そのため、本実施形態では、「ＣＺ」中に、ＡＴ抽籤に複数回当籤することがあり、この場合には、ＡＴのストック（より詳細には、特化ゾーンのストック）が複数付与される。ただし、「ＣＺ」において、後述する確定役が当籤役として決定された場合は、ＣＺの残りゲーム数に関わらず、出玉状態は、次ゲームから「特化ゾーン準備」となる。
【１１９６】
続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ前兆」は、「通常」又は「通常有利」においてＡＴ抽籤によりＡＴ前兆当籤となることで移行する。「ＡＴ前兆」は、１～３２ゲーム間の前兆ゲーム数が経過すると終了し、「特化ゾーン準備」の状態に移行する。なお、「ＡＴ前兆」中は、当籤役に応じて特化ゾーン種別昇格抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンの種別が上位の種別に変更される。
【１１９７】
続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特化ゾーン準備」は、「通常」「通常

有利」「ＣＺ」においてＡＴ抽籤によりＡＴ当籤となると、「ＡＴ前兆」において前兆ゲーム数分の遊技が行われると、又は「ＡＴ」においてＡＴのストックが１以上の状態でＡＴのゲーム数が０になると、移行する。「特化ゾーン準備」においては、通常リプ（「Ｆ＿通常リプ１」「Ｆ＿通常リプ２」）又は特殊リプ（「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」）の当籤時に特化ゾーン開始抽籤が実行され、当籤した場合には、「特化ゾーン準備」から「特化ゾーン」の状態に移行する。また、「特化ゾーン準備」においては、当籤役に応じてゲーム数上乗せ抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーン中に行うゲーム数上乗せ抽籤の結果に、当籤結果が加算される。

【１１９８】

また、「特化ゾーン準備」では、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「特化ゾーン準備」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、ＡＴのストックを付与し、また、「特化ゾーン準備」の継続ゲーム数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンの種別として最上位の種別（特化ゾーン４）が決定される。なお、本実施形態では、ＡＴの継続期間を定めるゲーム数を、特化ゾーンにより決定することとしており、ＡＴのゲーム数が０になった場合にＡＴのストックがあるときは、特化ゾーンに再び移行し、当該ストック分のＡＴのゲーム数を決定する。そのため、本実施形態では、ＡＴのストックと特化ゾーンのストックとは同じである。本実施形態では、各種の状態において行うＡＴ抽籤に当籤した場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与され、また、各種の状態において行う特化ゾーンストック抽籤に当籤した場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与される。

【１１９９】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特化ゾーン」は、「特化ゾーン準備」において特化ゾーン開始抽籤により開始となると移行する。「特化ゾーン」においては、ゲーム数上乗せ抽籤と特化ゾーン終了抽籤とが実行され、特化ゾーン終了抽籤において終了となるまでに、ゲーム数上乗せ抽籤において決定したゲーム数が、ＡＴのゲーム数として加算される。また、「特化ゾーン」には、“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”といったゲーム数の上乗せ期待度が異なる複数の特化ゾーンがある。ゲーム数の上乗せ期待度は、“特化ゾーン４”が最も高く、“特化ゾーン３”が次に高く、“特化ゾーン２”が次に高く、“特化ゾーン１”が最も低い。特化ゾーンの種別は、基本的には、ＡＴ（特化ゾーン）のストック当籤時に決定され、「特化ゾーン準備」において当籤役に応じて昇格されることがある。

【１２００】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ」は、「特化ゾーン」において特化ゾーン終了抽籤により終了となると移行する。「ＡＴ」は、ゲーム数により継続期間が管理され、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが無い状態で、残りゲーム数が０になった場合に（より詳細には、最終上乗せ抽籤に非当籤した場合に）終了し、「通常」に移行する。「ＡＴ」においては、ＡＴ中ＣＺ抽籤が実行され、当籤した場合には、「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」の状態に移行する。また、「ＡＴ」においては、特化ゾーンストック抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンのストックが付与される。

【１２０１】

ここで「ＡＴ」には、“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”“高確Ｃ”といった特化ゾーンのストック付与期待度が異なるＡＴモードがある。ＡＴモードは、「ＡＴ」の開始時（「特化ゾーン」から「ＡＴ」への移行時）に実行される初期ＡＴモード抽籤により初期モードがセットされ、その後、「ＡＴ」中に実行されるＡＴモード移行抽籤により移行される。

【１２０２】

また、「ＡＴ」では、履歴抽籤及び最終上乗せ抽籤といった抽籤処理や、天井制御といったその他処理が行われる。履歴抽籤は、抽籤対象の役が所定ゲーム間において当籤役として決定された回数に応じて特典を付与するか否かを決定する処理であるが、詳しくは、図１８６及び図１８７において後述する。また、最終上乗せ抽籤は、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合に行う抽籤処理であり、当籤した場合には

、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが３個又は５個付与される結果、出玉状態が「特化ゾーン準備」に移行する。他方、最終上乗せ抽籤に非当籤の場合には、ＡＴの終了に伴い有利区間も終了し、出玉状態が「通常」に移行する。また、天井制御では、主制御回路９１は、「ＡＴ」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを付与し、また、「ＡＴ」の継続ゲーム数が規定回数（天井）に達すると、出玉状態が「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」の状態に移行する。

【１２０３】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「ＡＴ中ＣＺ」は、「ＡＴ」においてＡＴ中ＣＺ当籤となることで移行する。「ＡＴ中ＣＺ」は、特化ゾーンのストックが比較的当籤し易いチャンスゾーン（ＣＺ）であり、５，１０，１５ゲームの何れかの期間継続する。「ＡＴ中ＣＺ」においては、特化ゾーンストック抽籤が実行され、当籤した場合には、特化ゾーンのストックが付与される。なお、「ＡＴ中ＣＺ」は、特化ゾーンストック抽籤に当籤した場合であっても、規定ゲーム数（５，１０，１５Ｇ）が経過するまでは、継続する。そのため、本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」中に、特化ゾーンストック抽籤に複数回当籤することがあり、この場合には、特化ゾーンのストックが複数付与される。

【１２０４】

また、「ＡＴ中ＣＺ」では、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「ＡＴ中ＣＺ」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンのストックを付与する。

【１２０５】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「特殊ＡＴ」は、確定役の有効時に黒ＢＡＲが入賞することで移行する。なお、黒ＢＡＲとは「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」をいう。本実施形態では、確定役が当籤役として決定された場合の出玉状態に応じて、確定役を有効／無効に制御する。図１８０に示すように、出玉状態「通常」「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＡＴ前兆」「ＣＺ」では、確定役は有効であり、出玉状態「特化ゾーン」「特殊ＡＴ」「エンディング」では、確定役は無効である。なお、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」では、確定役は条件付きで有効であるが、この点は、後述する。

【１２０６】

本実施形態では、確定役として、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿紫７リプ」を設ける。確定役が有効である場合には、対応する特典が付与され、確定役が無効である場合には、対応する特典は付与されない。また、確定役には、それぞれ固有の図柄の組合せと、他のリプレイ役と共通に用いられる汎用の図柄の組合せ（ＴＬリプ）とが対応付けられており、確定役が無効である場合には、汎用の図柄の組合せが表示される押し順が報知される結果、当該汎用の図柄の組合せが表示される。他方、確定役が有効である場合には、固有の図柄の組合せが表示される押し順が報知される（又は何らの押し順も報知されない）結果、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」の当籤時には「黒ＢＡＲリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」の当籤時には「Ｗ揃いリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」の当籤時には「赤ＢＡＲリプ」の図柄の組合せが表示可能で、「Ｆ＿紫７リプ」の当籤時には「紫７リプ」の図柄の組合せが表示可能となる。

【１２０７】

主制御回路９１は、確定役が有効である場合に、「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が当籤役として決定されると、出玉状態を「特殊ＡＴ」に移行する。「特殊ＡＴ」においては、天井制御といったその他処理が行われる。天井制御では、主制御回路９１は、「特殊ＡＴ」において、内部当籤役として「はずれ」が決定された回数が規定回数（天井）に達すると、特化ゾーンのストックを付与する。

【１２０８】

続いて、図１７９及び図１８０に示すように、「エンディング」は、エンディング移行条件を満たした場合に移行する。なお、エンディング移行条件は任意であり、例えば、Ａ

Ｔの残りゲーム数やＡＴの残りストック数から有利区間のリミッタ（ゲーム数リミッタや枚数リミッタ）に到達することが確定している場合に、エンディング移行条件を満たしたとしてもよい。「エンディング」は、有利区間のリミッタ到達まで継続する。

【１２０９】

このような仕様の本実施形態のパチスロ機１において、出玉状態「通常」「通常有利」は、遊技者にとって不利な通常の遊技状態（非報知状態）である。また、出玉状態「特化ゾーン」「ＡＴ」「特殊ＡＴ」「エンディング」は、遊技者にとって有利な遊技状態（報知状態）である。なお、出玉状態「ＡＴ前兆」「特化ゾーン準備」は、「ＡＴ」への移行が確定している状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態の前兆期間や準備期間である。また、出玉状態「ＣＺ」は、遊技者にとって有利な遊技状態への移行期待度が高いチャンスゾーンであり、出玉状態「ＣＺ前兆」は、チャンスゾーンの前兆期間である。また、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」は、ＡＴ中に行われるチャンスゾーンである。なお、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」では、押し順のナビは行われない。

【１２１０】

［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］

続いて、図１８１は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役をまず出玉フラグにグループ化し、この出玉フラグに基づいて抽籤種別を決定し、決定した抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例えば、「Ｆ＿打順１ベルＡ」は、出玉フラグ「打順ベル（Ｎｏ．５）」にグループ化され、この出玉フラグ「打順ベル」に基づき、抽籤種別としてＮｏ．１の「打順ベル」が決定される。そして、この抽籤種別が参照されて、各種の抽籤が行われる。

【１２１１】

なお、確定役は、抽籤処理においては抽籤種別「フェイク／確定役」に属し、この抽籤種別「フェイク／確定役」は、抽籤結果として基本的には遊技者にとって不利な抽籤結果となる。本実施形態では、確定役に応じた抽籤処理では、基本的に不利な結果としつつ、確定役が有効である場合には、抽籤によらない処理（確定役当籤時処理）により、遊技者にとって有利な状態となるように制御する。

【１２１２】

具体的には、主制御回路９１は、確定役「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が有効である場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与し、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が有効である場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与する。そして、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された結果、主制御回路９１は、出玉状態を「ＡＴ前兆」「特化ゾーン準備」などに移行する。

【１２１３】

なお、確定役「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」は、付与するＡＴ（特化ゾーン）のストックの数は同じであるが、特化ゾーンの種別が異なり、「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が最も有利な特化ゾーンのストックを付与し、「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」が次に有利な特化ゾーンのストックを付与し、「Ｆ＿紫７リプ」が次に有利な特化ゾーンのストックを付与する。

【１２１４】

そのため、確定役の中では複数のストックを付与する「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が最も大きな特典を付与する役であり、有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」が次に大きな特典を付与する役であり、次に有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」が次に大きな特典を付与する役であり、次に有利な特化ゾーンのストックを付与する「Ｆ＿紫７リプ」が最も小さな特典を付与する役である。

【１２１５】

［各状態におけるナビ種別］

続いて、図１８２を参照して、本実施形態のパチスロ機１において、押し順役の当籤時

に主制御回路９１がセットするナビ種別について説明する。なお、同図において、ナビ種別「１」は打順１（左中右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「２」は打順２（左右中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「３」は打順３（中左右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「４」は打順４（中右左）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「５」は打順５（右左中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「６」は打順６（右中左）を遊技者に対して報知するナビ種別である。また、同図において「状態１」とは、確定役「有効」かつ押し順指示「あり」の場合をいい、「状態２」とは、確定役「無効」かつ押し順指示「あり」の場合をいう。

【１２１６】

なお、同図に示すように、本実施形態では、「状態２」における「Ｆ＿紫７フェイク１（Ｎｏ．７）」～「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ（Ｎｏ．１３）」に対するナビ種別として、「５」又は「６」を規定しているが、これに限られるものではなく、「状態２（確定役「無効」）では、「ＴＬリプ」の図柄の組合せが表示される押し順を報知可能であればよい。

【１２１７】

ここで、上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、押し順小役は、押し順６択の６択役であるが、リプレイ役は、押し順３択の３択役である。同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、３択役であるリプレイ役に対して押し順を報知する場合であっても、６択の押し順（ナビ種別「５」又は「６」）を報知する。この３択役のナビ制御について、図１８３及び図１８４を参照して説明する。

【１２１８】

［３択役のナビ制御］

初めに、図１８３を参照して、本制御の比較例について説明する。従来のＡＴ機やＡＲＴ機では、サブ（副制御）側の制御のもとにナビを行っていたが、ナビ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）側でナビを行うことが求められている。ここで、サブ側の制御のもとに行うナビは演出としての意味合いもあるため、サブ側のナビ内容は、メイン側のナビ内容と一致しないことがあった。例えば、第１停止操作のみを要求する３択の押し順役と、第１停止操作及び第２停止操作を要求する６択の押し順役を有する仕様において、３択の押し順役の当籤時に、メイン側では３択の押し順に応じたナビを行う一方で、サブ側では、６択の押し順役であるか３択の押し順役であるかを分からなくするために、敢えて６択の押し順に応じたナビを行うことがあった。

図１８３に示す比較例は、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致しないナビ制御に関するものである。

【１２１９】

図１８３（Ａ）（ａ）は、比較例におけるメイン側のナビ種別を示す図である。同図に示すように、比較例では、３択の押し順ナビと、６択の押し順ナビとで異なるナビ種別を設定している。具体的には、第１停止操作が左のリール３Ｌに対するものであることを意味する左１ｓｔに対して、ナビ種別「１」が設定され、左中右の押し順に対して、ナビ種別「４」が設定されている。

【１２２０】

続いて、図１８３（Ａ）（ｂ）は、比較例における正解の押し順が右左中である６択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。同図に示すように、このような場合には、メイン側では、指示モニタにおいて右左中に対応するナビ種別である「８」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において右左中の押し順を表示する。このように比較例では、６択役当籤時のナビにおいては、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致する。

【１２２１】

続いて、図１８３（Ａ）（ｃ）は、比較例における正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。同図に示すように、このような場合には、メイ

ン側では、指示モニタにおいて右１ｓｔに対応するナビ種別である「３」を表示する。このとき、サブ側においても３択の押し順をナビするだけであれば、メイン側のナビとサブ側のナビとは一致するものの、演出的に６択の押し順をナビする場合には、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右１ｓｔを満たす６択の押し順である右左中の押し順又は右中左の押し順を表示する。その結果、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致しないことになる。

【１２２２】

続いて、図１８４（Ｂ）は、本制御における３択役当籤時のナビ制御を示す図である。本制御では、３択役の当籤時にメイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致するように制御する。なお、本制御では、本来不要な情報をメイン側においてもナビすることで、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させるものであり、以下に示す制御例は一例に過ぎない。すなわち、以下に示す例では、ナビする内容が押し順に関するものであるが、ナビする内容は押し順に限るものではなく、いわゆる目押しタイミング（狙うべき図柄）をナビするものであってもよい。一例として、左リールに対して所定の図柄を狙い、他のリールに対しては任意の図柄であってよい役と、左リール及び中リールに対して所定の図柄を狙う役とにおいて、ナビする内容を合わせることとしてもよい。また、押し順に関しても、３択役に求められる押し順は、第１停止操作ではなく第２停止操作や第３停止操作であってもよい。一例として、第２停止操作が所定のリールに対するものであることを要求する３択役と、第１停止操作～第３停止操作までの全ての順序が適切であることを要求する６択役とにおいて、ナビする内容を合わせることとしてもよい。

【１２２３】

図１８４（Ｂ）（ａ）は、本制御におけるメイン側のナビ種別を示す図である。同図に示すように、本制御では、３択の押し順に関するナビ種別を設けずに、６択の押し順に関するナビ種別のみを設けている。

【１２２４】

続いて、図１８４（Ｂ）（ｂ）は、本制御における正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時に行うナビ例を示す図である。本制御において３択役の当籤時にナビを行う場合、主制御回路９１は、６択の押し順用に設けられたナビ種別の中から、３択の押し順に合致するナビ種別を取得する。具体的には、主制御回路９１は、正解の押し順が左１ｓｔである３択役の当籤時には、左中右に対応するナビ種別「１」又は左右中に対応するナビ種別「２」を取得し、正解の押し順が中１ｓｔである３択役の当籤時には、中左右に対応するナビ種別「３」又は中右左に対応するナビ種別「４」を取得し、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時には、右左中に対応するナビ種別「５」又は右中左に対応するナビ種別「６」を取得する。より詳細には、本実施形態において主制御回路９１は、３択役の当籤時にナビ種別変更抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合には、３択の押し順に合致するナビ種別のうちの一方（偶数）のナビ種別を取得し、非当籤した場合には、３択の押し順に合致するナビ種別のうちの他方（奇数）のナビ種別を取得する。

【１２２５】

その結果、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時にナビ種別「５」を取得した場合、メイン側では、指示モニタにおいて右左中に対応するナビ種別である「５」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右左中の押し順を表示する。同様に、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時にナビ種別「６」を取得した場合、メイン側では、指示モニタにおいて右中左に対応するナビ種別である「６」を表示し、サブ側では、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、右中左の押し順を表示する。これにより、本制御では、３択役の当籤時に演出的に６択のナビを行いつつも、メイン側のナビとサブ側のナビとを一致することができる。

【１２２６】

続いて、本制御を用いた仕様例について説明する。パチスロ機によっては、押し順役（択役）の制御として、不正解時にＲＴ状態を低ＲＴに移行することや、バトル演出などの演出において遊技者にとって有利／不利にすることがある。一例として、３択役は、押し

順に不正解の場合であっても、ＲＴ状態を低ＲＴに移行する転落出目は表示されることはないが、６択役は、押し順に不正解の場合に、転落出目を表示することがある。また、例えば、３択役をリプレイとし、６択役を押し順ベルとするパチスロ機において、バトル演出などの所定の演出では、リプレイが当籤すると遊技者にとって不利な結果（防御）となり、ベルが当籤すると遊技者にとって有利な結果（攻撃）となることがある。

【１２２７】

このような仕様では、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを遊技者に把握させないように、３択役の当籤時にサブ側において演出的に６択のナビを行うことがあるが、比較例のような制御では、熟練者は、メイン側のナビ内容から、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを把握できてしまう。これに対して、本制御によれば、メイン側のナビとサブ側のナビとが一致するため、熟練者であっても、当籤した役が３択役であるか６択役であるかを把握できない。その結果、例えば、ＲＴ状態の転落制御の仕様の場合には、ナビ種別から転落の可能性が分からないため、遊技者は、ナビミスしないように緊張感を持って遊技を行うことになり、また、演出の有利／不利の仕様の場合には、ナビ種別から有利（攻撃）／不利（防御）が分からないため、最後まで期待感を維持して遊技を行うことになり、比較例に比べて遊技の興趣が向上する。

【１２２８】

［有利区間における遊技の流れ］

続いて、図１８５を参照して、本実施形態のパチスロ機１における有利区間における遊技の流れについて説明する。図１８５（Ａ）は、有利区間の特殊モードの制御を説明するための図であり、図１８５（Ｂ）は、通常有利の終了制御を説明するための図である。

【１２２９】

（特殊モード制御）

初めに、図１８５（Ａ）を参照して、特殊モードの制御について説明する。特殊モードは、各種の抽籤などが遊技者にとって不利になるモードであり、本実施形態では、特殊モードがＯＮである場合には、ＡＴ（特化ゾーンストック）抽籤、ＣＺ抽籤及び各種のモード移行抽籤などにおいて遊技者にとって有利な結果に当籤する確率が低く（又は当籤することがなく）、また、押し順役の当籤時に押し順をナビする確率が低い（又はナビすることがない）。

【１２３０】

図１８５（Ａ）（ａ）に示すように、主制御回路９１は、出玉状態「通常」（すなわち、通常区間）において有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤において当籤すると有利区間に遊技状態を移行する。主制御回路９１は、通常区間から有利区間に遊技状態を移行すると、特殊モードをＯＮにセットし、その後、有利区間において「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードをＯＦＦに切り替える。すなわち、特殊モードＯＮの条件は、通常区間から有利区間に遊技状態が移行することであり、特殊モードＯＦＦの条件は、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されることである。

【１２３１】

続いて、図１８５（ｂ）を参照して、特殊モードの制御例について説明する。同図に示すように「通常」の状態では、特殊モードは用いられず、「通常（通常区間）」から有利区間に移行すると、特殊モードはＯＮにセットされる。有利区間においてリプレイ役以外の役が当籤役として決定された場合には、リプレイに係る図柄の組合せは表示されないことから、特殊モードはＯＮのまま維持される。その後、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定され、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードはＯＦＦに更新され、その後はＯＦＦのまま維持される。

【１２３２】

続いて、図１８５（ｃ）は、特殊モードの制御例の追加説明図である。上述したように本実施形態では、リプレイ役の当籤時には「ＸＤリプ」が表示されることはなく、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが必ず表示される。そのため、本実施形態では

、有利区間に移行した後にリプレイ役に当籤すると、特殊モードはＯＦＦに更新される。この点、上述したように、リプレイ役の当籤時に「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよく、また、特定のＲＴ状態においては「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよく、また、特定のＢＥＴ数においては「ＸＤリプ」が表示されることとしてもよい。図１８５（ｃ）に示す図は、リプレイ役の当籤時に「ＸＤリプ」が表示可能な仕様における特殊モードの制御例である。

【１２３３】

同図に示すように、「通常」の状態では、特殊モードは用いられず、「通常（通常区間）」から有利区間に移行すると、特殊モードはＯＮにセットされる。有利区間においてリプレイ役以外の役が当籤役として決定された場合には、リプレイに係る図柄の組合せは表示されないことから、特殊モードはＯＮのまま維持される。また、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定された場合であっても、「ＸＤリプ」に係る図柄の組合せが表示された場合には、特殊モードはＯＮのまま維持される。その後、有利区間においてリプレイ役が当籤役として決定され、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードはＯＦＦに更新され、その後はＯＦＦのまま維持される。

【１２３４】

ここで、本実施形態では、リプレイ役が当籤した後に、報知状態（特化ゾーンやＡＴ）を開始することとしている。より詳細には、特化ゾーン準備では、特化ゾーン開始抽籤に当籤した場合に特化ゾーンが開始されるが、この特化ゾーン開始抽籤は、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に行うため、本実施形態では、報知状態が開始されるタイミングで特殊モードは必ずＯＦＦに更新され、結果、ナビ確率が高くなる（詳細には、ナビ確率が低くなるように制御されない）。この点、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に「ＸＤリプ」を表示可能な仕様では、報知状態が開始されたタイミングであっても、特殊モードがＯＮのままの場合もあり、このような場合には、報知状態においてもナビ確率が低いままとなる。このような仕様によれば、報知状態の開始直後のナビ確率を異ならせることができるため、出玉感にメリハリを生じさせることができる。

【１２３５】

もちろん、特化ゾーン開始抽籤を当籤役に応じて行うのではなく、表示された図柄の組合せに応じて行うこととすることで、報知状態中のナビ確率を低くしないように制御することもできる。具体的には、特殊モードをＯＮのままに維持する「ＸＤリプ」に係る図柄の組合せの表示時には特化ゾーン開始抽籤を行わずに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せの表示時に特化ゾーン開始抽籤を行うことで、報知状態中のナビ確率を低くしないように制御することもできる。

【１２３６】

なお、特殊モードの制御は、表示された図柄の組合せに基づき行うのではなく、他の条件に基づき行うこととしてもよい。一例として、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮになってから行われた遊技の回数が所定回数に達した場合に、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、遊技回数と図柄の組合せとを組み合わせて特殊モードを制御することとしてもよく、例えば、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示された場合に特殊モードをＯＦＦに更新するとともに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されることなく所定回数の遊技が行われた場合にも、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、表示された図柄の組合せではなく、所定の役が当籤役として決定された場合に、特殊モードをＯＦＦに更新することとしてもよい。また、主制御回路９１は、当籤役と遊技回数と図柄の組合せとを組み合わせて特殊モードを制御することとしてもよい。この場合において組み合わせる条件は、全ての条件であってもよく、また何れか２つの条件であってもよい。また、所定の役は、リプレイ役に限らずメダルの払い出しに係る小役やボーナスの作動に係るボーナス役を含むものであってもよい。また、表示された図柄の組合せもリプレイ役に対応する図柄の組合せに限らず、小役やボーナス役に対応する図柄の組合せであってもよい。

【１２３７】
（通常有利の終了制御）
続いて、図１８５（Ｂ）を参照して、通常有利の終了制御について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、出玉状態「通常」の滞在期間は短く、通常遊技では多くの期間を「通常有利」に滞在する。ここで、「通常有利」は有利区間であり、ゲーム数リミッタなどの制限がかかるため、通常遊技中は一定期間毎に「通常有利」から「通常」に移行させ、その後直ちに「通常有利」に移行させる。この一定期間毎の「通常有利」から「通常」への移行は、仮天井制御と天井制御により行われる。
【１２３８】
図１８５（Ｂ）（ａ）に示すように、仮天井制御は、「通常有利」が４００ゲーム継続した場合に行われる。仮天井制御において主制御回路９１は、「通常有利」が４００ゲーム継続すると、天井恩恵抽籤を行う。この天井恩恵抽籤において終了となると（抽籤結果「転落」）、主制御回路９１は、出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。また、天井恩恵抽籤においてＣＺモードを“高確Ａ”に移行することが決定されると（抽籤結果「ＣＺモード高確Ａ」）、出玉状態を「通常有利」の維持したまま、ＣＺモードを“高確Ａ”に移行する。また、天井恩恵抽籤においてＡＴ当籤が決定されると（抽籤結果「ＡＴ当籤」）、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与して、出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させる。このように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常有利」中は、有利区間の終了、ＣＺのチャンス又はＡＴ当籤といった契機が、４００ゲーム毎に訪れる。
【１２３９】
続いて、図１８５（ｂ）に示すように、天井制御は、「通常有利」が５００ゲーム継続した場合に行われ、主制御回路９１は、「通常有利」が５００ゲーム継続すると、出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。このように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常有利」中は５００ゲーム毎に有利区間が必ず終了する。
【１２４０】
なお、本実施形態では、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて仮天井制御及び天井制御を行うこととしているが、仮天井制御及び天井制御を行う契機は、「通常有利」の継続ゲーム数ではなく、有利区間のうちの遊技者にとって有利な状態以外の出玉状態の継続ゲーム数であってもよい。すなわち、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて仮天井制御及び天井制御を行うこととしてもよい。この場合において、出玉状態「通常」への移行は、「通常有利」のみからとし、「ＣＺ前兆」や「ＣＺ」中からは「通常」に移行（転落）しないこととしてもよい。また、仮天井制御と天井制御とのうちの何れか一方のみを、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて行い、他方は、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて行うこととしてもよい。一例として、天井制御については、「通常有利」と「ＣＺ前兆」と「ＣＺ」との継続ゲーム数に基づいて行い、仮天井制御については、「通常有利」の継続ゲーム数に基づいて行うこととしてもよい。
【１２４１】
［履歴抽籤の概要］
続いて、図１８６及び図１８７を参照して、本実施形態のパチスロ機１における履歴抽籤の概要について説明する。初めに、図１８６（Ａ）を参照して、履歴抽籤の契機となる履歴役の種別について説明する。なお、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲーム数（５ゲーム）分、管理する。言い換えると、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲーム数（５ゲーム）分、記憶する。
【１２４２】
（履歴役の種別）
図１８６（Ａ）（ａ）に示すように、「通常有利」における履歴抽籤では、履歴役として「リプレイ」「レア役」が設けられる。「通常有利」における履歴役「リプレイ」には

、通常リプ、特殊リプ、チャンスリプが含まれる。なお、通常リプは「Ｆ＿通常リプ１」であり、特殊リプは「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」であり、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」である。

【１２４３】

また、「通常有利」における履歴役「レア役」には、チャンスリプ、フェイクリプ（非ナビ）、強ベル、中チャンス、弱チャンス、ベル１５枚入賞が含まれる。なお、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」であり、フェイクリプ（非ナビ）は押し順ナビが行われない場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、強ベルは「Ｆ＿強ベル」であり、中チャンスは「Ｆ＿ＸＵベルリプ」であり、弱チャンスは「Ｆ＿弱チャンス」である。また、ベル１５枚入賞は、「Ｆ＿共通ベル１」又は「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われてベルが入賞することである。

【１２４４】

また、図１８６（Ａ）（ｂ）に示すように、「ＡＴ」における履歴抽籤では、履歴役として「リプレイ」「レア役」「はずれ」が設けられる。「ＡＴ」における履歴役「リプレイ」には、通常リプ、特殊リプ、チャンスリプ、フェイクリプ（ナビ）、確定役（ナビ）が含まれる。通常リプは「Ｆ＿通常リプ１」であり、特殊リプは「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」であり、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」である。また、フェイクリプ（ナビ）は、押し順ナビが行われる場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、確定役（ナビ）は、押し順ナビが行われる場合の「Ｆ＿紫７リプ」「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」である。

【１２４５】

また、「ＡＴ」における履歴役「レア役」には、チャンスリプ、フェイクリプ（非ナビ）、強ベル、中チャンス、弱チャンスが含まれる。なお、チャンスリプは「Ｆ＿チャンスリプ」であり、フェイクリプ（非ナビ）は押し順ナビが行われない場合の「Ｆ＿紫７フェイク１」「Ｆ＿紫７フェイク２」「Ｆ＿赤ＢＡＲフェイク」であり、強ベルは「Ｆ＿強ベル」であり、中チャンスは「Ｆ＿ＸＵベルリプ」であり、弱チャンスは「Ｆ＿弱チャンス」である。

【１２４６】

また、「ＡＴ」における履歴役「はずれ」には、はずれ、通常リプ２、共通１枚、ＢＢが含まれる。はずれは内部当籤役としてはずれが決定されることであり、通常リプ２は「Ｆ＿通常リプ２」であり、共通１枚は「Ｆ＿共通１枚」であり、ＢＢは「Ｆ＿ＢＢ１」～「Ｆ＿ＢＢ３」である。

【１２４７】

（履歴抽籤の内容）

続いて、図１８６（Ｂ）は、履歴抽籤の内容を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、所定ゲーム間（５ゲーム間）において履歴役が当籤役として決定された回数に応じて履歴抽籤を行う。具体的には、主制御回路９１は、「通常有利」では、所定ゲーム間において履歴役「リプレイ」が連続して当籤した回数であるリプレイ（連）に応じて履歴抽籤を行い、また、所定ゲーム間において履歴役「レア役」が当籤した回数であるレア役（個数）に応じて履歴抽籤を行う。また、主制御回路９１は、「ＡＴ」では、リプレイ（連）に応じて履歴抽籤を行い、また、レア役（個数）に応じて履歴抽籤を行い、また、所定ゲーム間において履歴役「はずれ」が連続して当籤した回数であるはずれ（連）に応じて履歴抽籤を行う。なお、本実施形態では、履歴役「リプレイ」及び履歴役「はずれ」は、連続して当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしているが、連続して当籤した回数ではなく、所定ゲーム間において当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしてもよい。また、履歴役「レア役」は、所定ゲーム間において当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしているが、連続して当籤した回数に応じて履歴抽籤を行うこととしてもよい。

【１２４８】
「通常有利」のリレプイ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「リプレイ」が３回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＣＺ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＣＺ当籤となり「通常有利」から「ＣＺ前兆」や「ＣＺ」に遊技状態を移行する。なお、リレプイ（連）に応じた履歴抽籤（ＣＺ抽籤）は、履歴役「リプレイ」が連続して３回当籤した「リプ３連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「リプレイ」が連続して４回以上当籤した「リプ４連以上」時には必ず当籤する。
【１２４９】
また、「通常有利」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が３回以上当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴ当籤となり「通常有利」から「ＡＴ前兆」や「特化ゾーン準備」に遊技状態を移行する。なお、レア役（個数）に応じた履歴抽籤（ＡＴ抽籤）は、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に３個当籤した「レア役３個」時には所定の確率で当籤し、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に４個以上当籤した「レア役４個以上」時には必ず当籤する。また、「通常有利」の履歴役「レア役」には、ベル１５枚入賞が含まれるため、「通常有利」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤は、第３停止操作のオフエッジ時に行う。
【１２５０】
また、「ＡＴ」のリレプイ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「リプレイ」が３回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴ中ＣＺ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴ中ＣＺ当籤となり「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に遊技状態を移行する。なお、リレプイ（連）に応じた履歴抽籤（ＡＴ中ＣＺ抽籤）は、履歴役「リプレイ」が連続して３回当籤した「リプ３連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「リプレイ」が連続して４回以上当籤した「リプ４連以上」時には必ず当籤する。
【１２５１】
また、「ＡＴ」のレア役（個数）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が２回以上当籤した場合に、履歴抽籤（特化ゾーンストック抽籤）を行い、当籤した場合には、特化ゾーンのストックを１つ付与する。なお、付与する特化ゾーンのストックは１つに限られず、複数付与可能にしてもよい。レア役（個数）に応じた履歴抽籤（特化ゾーンストック抽籤）は、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に２個当籤した「レア役２個」時には所定の確率で当籤し、履歴役「レア役」が所定ゲーム間に３個以上当籤した「レア役３個以上」時には必ず当籤する。
【１２５２】
また、「ＡＴ」のはずれ（連）に応じた履歴抽籤では、主制御回路９１は、履歴役「はずれ」が４回以上連続して当籤した場合に、履歴抽籤（ＡＴモードＵＰ抽籤）を行い、当籤した場合には、ＡＴモードを１つ昇格させる。なお、ＡＴモードは低いモードから順に“低確”“高確Ａ”“高確Ｂ”“高確Ｃ”である。はずれ役（連）に応じた履歴抽籤（ＡＴモードＵＰ抽籤）は、履歴役「はずれ」が連続して４回当籤した「はずれ４連」時には所定の確率で当籤し、履歴役「はずれ」が連続して５回当籤した「はずれ５連」時には「はずれ４連」時よりも高い確率で当籤する。
【１２５３】
ここで、図１８６（Ａ）を参照すると、チャンスリプは、履歴役「リプレイ」に含まれるとともに、履歴役「レア役」にも含まれる。本実施形態においては、主制御回路９１は、所定ゲーム間にチャンスリプが当籤役として決定された場合、履歴役「リプレイ」に含まれる役が当籤役として決定された回数と、履歴役「レア役」に含まれる役が当籤役として決定された回数との双方の回数を加算する。
【１２５４】
そのため、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たすことがある。例えば、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、３ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、２ゲーム前の当籤役が履歴役「リプレイ」に含まれる役であり、１ゲーム前の当籤役が履歴

役「リプレイ」に含まれる役であり、当該遊技の当籤役がチャンスリプである場合、当該遊技において「リプ３連」と「レア役３個」が同時に成立する。このような場合、本実施形態のパチスロ機１では、抽籤条件を満たした全ての履歴抽籤を行う。すなわち、主制御回路９１は、「リプ３連」に基づく履歴抽籤と、「レア役３個」に基づく履歴抽籤の双方を行う。このように本実施形態のパチスロ機１では、チャンスリプの当籤という１つのことを契機として、複数の履歴抽籤を行うことができる。このとき、主制御回路９１は、当籤した履歴抽籤に対応する特典を付与可能であり、複数の履歴抽籤の双方に当籤した場合には、双方の特典を付与する。

【１２５５】

続いて、図１８７（Ｃ）は、当籤履歴の表示例を示す。副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に５ゲーム分の履歴表示窓を表示する。この履歴表示窓には、５ゲーム分の当籤役の履歴情報が表示され、１ゲーム毎に古い履歴情報が新しい履歴情報に入れ替わるように表示される。同図に示すように、副制御回路１０１は、履歴役「リプレイ」を青丸で表示し、履歴役「レア役」を宝石（白）又は宝石（赤）で表示する。また、副制御回路１０１は、履歴役「はずれ」である場合には、当該遊技に対応する履歴表示窓を空欄にすることで履歴役「はずれ」を表現する。なお、履歴役「リプレイ」及び履歴役「レア役」の双方に属するチャンスリプの表示は任意であり、例えば、履歴役「リプレイ」に応じた青丸と、履歴役「レア役」に応じた宝石（白）又は宝石（赤）とを、交互にブリンク表示することとしてもよく、また、何れか一方の表示のみをすることとしてもよく、また、固有の表示を行うこととしてもよい。

【１２５６】

また、履歴役「レア役」時に宝石（白）を表示するか、宝石（赤）を表示するかは、抽籤により決定される。この抽籤は、図２０９のＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを参照して主制御回路９１が行い、副制御回路１０１は、この抽籤において当籤した場合に、宝石（赤）を表示し、非当籤した場合に宝石（白）を表示する。なお、図１８７に示すように、宝石（赤）が表示された場合（より詳細には、主制御回路９１が行う抽籤に当籤した場合）には、その後の所定ゲーム間（言い換えると、宝石（赤）が表示されている間）は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が、宝石（白）が表示された場合よりも高くなる（図２１０参照）。

【１２５７】

続いて、図１８７（Ｅ）は、履歴抽籤方法を示す図である。主制御回路９１は、当該遊技において、履歴抽籤の抽籤条件を満たした場合に履歴抽籤を行う。同図に示すように、例えば、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、２ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、今回の遊技の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役である場合、当該遊技においてレア役の個数が「レア役３個」となっている。そのため、このような場合には、主制御回路９１は、「レア役３個」に基づく履歴抽籤を行う。

【１２５８】

一方で、４ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、３ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、１ゲーム前の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役であり、今回の遊技の当籤役が履歴役「レア役」に含まれる役以外である場合、所定ゲーム間におけるレア役の個数は３個であるが、今回の遊技では「レア役３個」の条件を満たしていない。そのため、このような場合には、主制御回路９１は、履歴抽籤を行わない。

【１２５９】

［ＡＴポイントを用いた制御］

続いて、図１８８を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるＡＴポイントを用いた制御について説明する。ここで、ＡＴポイントは、特定の遊技状態において払い出され得るメダルの数量（差枚数＝払出枚数－投入枚数）に関する数値情報である。なお、特定の遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態に関連する一

連の遊技状態であり、本実施形態においては、出玉状態「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」をいう。主制御回路９１は、これら特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じてＡＴポイントを算出する。

【１２６０】

具体的には、図１８８（Ａ）に示すように、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとを合計することで算出される。累積ポイントは、上述の特定の遊技状態においてこれまでに付与されたメダルの数量の合計値に関する数値情報であり、特定の遊技状態の各遊技（より詳細には、特定の遊技状態のうち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）において、今回の遊技において払い出されるメダルの数量を累積した数値情報である。また、所持ポイントとは、上述の特定の遊技状態において今後付与され得るメダルの数量の合計値に関する数値情報であり、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴの残りゲーム数及びＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数に応じて算出される。

【１２６１】

主制御回路９１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において、遊技情報として当籤役を取得する。そして、主制御回路９１は、当籤役として１５枚役が決定されている場合に、累積ポイントに対して２４ポイントを加算し、当籤役として６枚役が決定されている場合に、累積ポイントに対して６ポイントを加算する。なお、１５枚役とは、入賞時に１５枚のメダルが払い出され得る役であり、本実施形態では「Ｆ＿共通ベル１」「Ｆ＿強ベル」「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６ベルＢ」をいう。また、６枚役とは、入賞時に６枚のメダルが払い出され得る役であり、本実施系値では「Ｆ＿共通ベル２」「Ｆ＿打順１特殊Ａ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」をいう。

【１２６２】

ここで、３ＢＥＴの遊技において１５枚のメダルが払い出された場合、当該遊技ではメダルは１２枚増加し、また、３ＢＥＴの遊技において６枚のメダルが払い出された場合、当該遊技ではメダルは３枚増加する。そのため、本実施形態では、メダル１枚を２ポイントに換算して（１ポイント＝０．５枚）、ＡＴポイントの算出を行う。

【１２６３】

また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴの残りゲーム数及びＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数を取得する。そして、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数１つ当たりに対して、所持ポイントを６００ポイント加算し、ＡＴの残りゲーム数１ゲーム当たりに対して、所持ポイントを７ポイント加算する。なお、本実施形態では、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値は、３．５枚である。そのため、ＡＴの残りゲーム数１ゲーム当たりに対して設定された所持ポイントは、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値に応じたポイントであるといえる。また、本実施形態では、特化ゾーンのストック１つ当たりから決定される上乗せゲーム数は、約８５ゲームである。そのため、特化ゾーンのストック１つ当たりに対して設定された所持ポイントは、特化ゾーンのストック１つ当たりから決定される上乗せゲーム数と、ＡＴ中の１ゲーム当たりに払い出されるメダルの期待値とに応じたポイントであるといえる（６００　８５×７）。

【１２６４】

このように累積ポイントは、これまでに実際に払い出されたメダルの枚数の実数を表し、所持ポイントは、今後払い出され得るメダルの枚数の期待値を表す。そして、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとの合算であり、特定の遊技状態において払い出され得るメダルの数量を表す。

【１２６５】

主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、累積ポイントと所持ポイントとを更新することで、ＡＴポイントを更新する。例えば、「ＡＴ」中に１回の遊技が行われると、ＡＴの残りゲーム数が１減る結果、所持ポイントが７ポイント減る一方で、当該遊技における当籤役に応じて累積ポイントが更新される。すなわち、１ゲーム当たりのメダ

ル増加量の期待値（所持ポイント）が、実際に払い出されたメダルの枚数の実数値（累積ポイント）に替わりＡＴポイントが更新される。また、例えば、「特化ゾーン」の状態において、ストックを消費してＡＴのゲーム数を決定した場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが１減る一方で、決定したゲーム数分だけＡＴの残りゲーム数が増加するため、累積ポイントからは、ストック１つ分の６００ポイントが減る一方で、増加したゲーム数分の所持ポイントが増加する。

【１２６６】

なお、ＡＴポイントは、遊技者には報せないこととすることが好ましい。一方で、ＡＴポイントは、遊技店の店員などに対しては報せることとしてもよい。遊技店の店員などに対してＡＴポイントを報せる方法は任意であるが、例えば、パチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けた状態において確認することのできる遊技機内部の表示部に対してＡＴポイントの値を表示することとしてもよく、また、パチスロ機１から遊技店のホールコンピュータに対してＡＴポイントの値を送信することで、ホールコンピュータにおいてＡＴポイントの値を確認可能にしてもよい。また、遊技店の店員などに対して報せる情報は、ＡＴポイントであってもよく、また、累積ポイントであってもよく、また、所持ポイントであってもよく、また、これら全てであってもよく、これらのうちの一部であってもよい。このように遊技店側にＡＴポイントを報せることで不正の検知に役立てることができる。例えば、ＡＴポイント（累積ポイント）が少ないにも関わらず、多くのメダルが払い出されている場合には、不正の可能性があると判断することができる。

【１２６７】

続いて、図１８８（Ｂ）～図１８８（Ｅ）は、算出したＡＴポイントを用いた制御例を示す。なお、詳しくは後述するが、本実施形態では、ＡＴポイントを用いた制御において用いるＡＴポイントの閾値は、全て２５６の倍数となっている。また、本実施形態では、ＡＴポイントが閾値以上となった場合に、各種の制御を無効にすることとしているが、ＡＴポイントを用いた制御では、ＡＴポイントが閾値以上となった場合に、閾値未満の場合よりも遊技者にとって不利な制御となればよく、必ずしも無効にすることに限られない。一例として、ＡＴポイントが閾値以上となった場合には閾値未満の場合よりも、遊技者にとって有利な制御を行う確率が低くなる又は遊技者にとって不利な制御を行う確率が高くなること（例えば、所定の抽籤において有利な抽籤結果となる確率が低くなること）としてもよい。

【１２６８】

（確定役制御）

初めに、図１８８（Ｂ）を参照して、ＡＴポイントを用いた確定役制御について説明する。図１８０において上述したように、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」では、確定役は条件付きで有効となる。以下に説明する確定役制御は、出玉状態「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」において、確定役を有効とするか無効とするかの制御に関するものである。

【１２６９】

同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、確定役の種別毎にＡＴポイントの閾値が設定され、ＡＴポイントが閾値以上の遊技では、対象の確定役が当籤役として決定された場合であっても、当該確定役は無効になる。また、ＡＴポイントが閾値未満の遊技では、対象の確定役が当籤役として決定された場合に、図２１７に示す共通＿確定役無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「有効」が決定されると当該確定役は有効となり、抽籤結果として「無効」が決定されると当該確定役は無効になる。

【１２７０】

上述したように、確定役が無効である場合には、確定役に対応する特典を付与せずに、また、右左中又は右中左の押し順がナビされる結果、汎用の図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示される。また、確定役が有効である場合には、確定役に対応する特典を付与するとともに、右１ｓｔ以外の押し順がナビされる（又は何らの押し順もナビされない）結果、確

定役に固有の図柄の組合せが表示される。
【１２７１】
ここで、同図に示すように、無効にするＡＴポイントの閾値は、付与する特典の大きさに基づき段階的に高くなる。すなわち、最も大きな特典を付与する確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に対しては最も低い閾値が設定され、無効になり易く制御する一方で、最も小さな特典を付与する確定役「紫７リプ」に対しては最も高い閾値が設定され、無効になり難く制御する。これにより、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴ中などにおいて多くのメダルの払い出しを受けた場合や、残りゲーム数や残りストック数などから今後多くのメダルの払い出しが期待できる場合には、確定役が無効になり易くなる。
【１２７２】
（最終上乗せ制御）
続いて、図１８８（Ｃ）を参照して、ＡＴポイントを用いた最終上乗せ制御について説明する。上述したように、本実施形態では、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合（ＡＴの終了時）に最終上乗せ抽籤を行い、当籤した場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与する。以下に説明する最終上乗せ制御は、ＡＴの終了時に最終上乗せ抽籤を行うか否かの制御に関するものである。
【１２７３】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値が設定され、ＡＴの終了時にＡＴポイントが閾値以上である場合には、最終上乗せを行わない（最終上乗せ抽籤自体を行わない）。他方、ＡＴの終了時にＡＴポイントが閾値未満である場合には、図２１３に示すＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルを用いた最終上乗せ抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「当籤」が決定されると、最終上乗せを行い、抽籤結果として「非当籤」が決定されると、最終上乗せを行わない。
【１２７４】
（ＡＴ中の各種抽籤の制御）
続いて、図１８８（Ｄ）を参照して、ＡＴポイントを用いたＡＴ中の各種抽籤に関する制御について説明する。本実施形態では、ＡＴなどの特定の遊技状態において、主制御回路９１は、各種の抽籤を行う。以下に説明するＡＴ中の各種抽籤の制御は、これら各種の抽籤を行うか否かの制御に関するものである。なお、以下の説明では、有効／無効にする各種の抽籤として、図２１０に示すＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルを用いたＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤や、図２０９に示すＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルを用いた履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示するか否かの抽籤を対象としているが、他の抽籤を有効／無効の対象としてもよい。
【１２７５】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値毎にＡＴポイント種別が対応付けられ、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別０」が対応付けられ、７６８ポイント以上１２８０ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別１」が対応付けられ、１２８０ポイント以上２５６０ポイント未満である場合にはＡＴポイント種別として「種別２」が対応付けられ、２５６０ポイント以上である場合にはＡＴポイント種別として「種別３」が対応付けられている。
【１２７６】
主制御回路９１は、ＡＴなどの特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴポイント種別に応じて、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、この抽籤の抽籤結果として「有効」が決定されると、上述した各種の抽籤を有効（抽籤を行う）とし、抽籤結果として「無効」が決定されると、上述した各種の抽籤を無効（抽籤を行わない）とする。同図及び後述の図２１８に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントが低いほど無効抽籤において「有効」が決定され易く、ＡＴポイントが高いほど無効抽籤において「無効」が決定され易い。
【１２７７】

なお、上述したように、履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示することが決定された場合、その後の所定ゲーム間は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が、宝石（白）が表示された場合よりも高くなる。そのため、履歴役「レア役」の当籤時に宝石（赤）を表示することが決定された場合には、その後の所定ゲームの間は、ＡＴポイントに基づく無効抽籤を行わないこととしてもよい。

【１２７８】

（ＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別の制御）

続いて、図１８８（Ｅ）を参照して、ＡＴポイントを用いたＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別に関する制御について説明する。本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、シナリオにより管理され、シナリオに応じて有利度合いが異なる。ＡＴ中ＣＺのシナリオ抽籤種別の制御は、ＡＴポイントに応じて抽籤するシナリオの有利度合いを異ならせる制御である。

【１２７９】

同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値毎にシナリオ抽籤種別が対応付けられ、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別０」が対応付けられ、７６８ポイント以上１２８０ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別１」が対応付けられ、１２８０ポイント以上２５６０ポイント未満である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別２」が対応付けられ、２５６０ポイント以上である場合にはシナリオ抽籤種別として「種別３」が対応付けられている。

【１２８０】

主制御回路９１は、ＡＴ中ＣＺの開始時に、図２１４（Ａ）に示すＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルを参照して、シナリオ抽籤種別に基づくシナリオ抽籤を行う。詳しくは後述するが、本実施形態では、シナリオ抽籤種別「種別０」は、遊技者にとって有利なシナリオが最も決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別１」は、遊技者にとって有利なシナリオが次に決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別２」は、遊技者にとって有利なシナリオが次に決定され易く、シナリオ抽籤種別「種別３」は、遊技者にとって有利なシナリオが最も決定され難い。言い換えると、本実施形態では、ＡＴポイントが低いほど有利なシナリオが決定され易く、ＡＴポイントが高いほど有利なシナリオが決定され難い。

【１２８１】

［ＡＴポイントの管理方法］

続いて、図１８９を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるＡＴポイントの管理方法について説明する。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１には、ＡＴポイントを計数するためのカウンタが設けられる。図１８９（Ａ）に示すように、このＡＴポイント用のカウンタは、上位バイト（１バイト）及び下位バイト（１バイト）の２バイトからなるカウンタである。

【１２８２】

上位バイトでは、２５６の整数倍の値が計数され、下位バイトでは、ＡＴポイントのうちの当該整数倍の値では計数できない端数部分の値（０～２５５）が計数される。図１８９（Ｂ）に示すように、例えば、ＡＴポイントが２５６ポイントである場合、上位バイトでは「１」をカウントし、下位バイトでは「０」をカウントする結果、１６進数では上位バイト「０１」下位バイト「００」の「１００Ｈ」で表すことができる。同様に、ＡＴポイントが２５７ポイントである場合には、上位バイト「０１」下位バイト「０１」の「１０１Ｈ」で表すことができ、また、ＡＴポイントが２９２ポイントである場合には、上位バイト「０１」下位バイト「２４」の「１２４Ｈ」で表すことができ、また、ＡＴポイントが５３２ポイントである場合には、上位バイト「０２」下位バイト「１４」の「２１４Ｈ」で表すことができる。

【１２８３】

続いて、図１８９（Ｃ）は、ＡＴポイントを用いた制御に用いる閾値を示す図である。上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントの閾値として２５６の倍

数を用いる。このように閾値として２５６の倍数を用いる場合、同図に示すように、下位バイトは常に「００」になるため、上位バイトの値を比較することで閾値以上であるか否かを判定することができ、閾値に下位バイトの値が不要になる。

【１２８４】

例えば、閾値として３０７２ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０Ｃ」下位バイト「００」の「Ｃ００Ｈ」で表すことができ、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトが「０Ｃ」以上の場合は、下位バイトの値に関係なく、閾値以上であると判定することができ、また、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトが「０Ｃ」未満の場合は、下位バイトの値に関係なく、閾値未満であると判定することができる。

【１２８５】

同様に、閾値として２０４８ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０８」下位バイト「００」の「８００Ｈ」で表すことができ、また、閾値として１７９２ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０７」下位バイト「００」の「７００Ｈ」で表すことができ、また、閾値として７６８ポイントを用いる場合、当該閾値は、上位バイト「０３」下位バイト「００」の「３００Ｈ」で表すことができる。そして、閾値（上位バイトのみ）と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイトとを比較することで、閾値以上であるか否かを判定することができる。

【１２８６】

そのため、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイント用のカウンタとしては、２バイトのデータを用いる一方で、閾値としては１バイトのデータのみを用い、ＡＴポイント用のカウンタのうちの上位バイトの値と、閾値の１バイトの値とを比較することで、ＡＴポイントに対する閾値の制御が可能になる。

【１２８７】

一例として、図１８９（Ｄ）には、ＡＴポイントが２０００ポイントである場合の閾値の制御例を示す。ＡＴポイントが２０００ポイントである場合、２バイトのＡＴポイント用のカウンタの値は、上位バイト「０７」下位バイト「Ｄ０」の「７Ｄ０Ｈ」となる。例えば、閾値３０７２ポイントと比較する場合、閾値は１バイトのみの「０ＣＨ」で表すことができるため、閾値「０ＣＨ」と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイト「０７Ｈ」とを比較して、２０００ポイントは、閾値（３０７２）未満であると判定することができる。同様に、閾値１７９２ポイントと比較する場合、閾値は１バイトのみの「０７Ｈ」で表すことができるため、閾値「０７Ｈ」と、ＡＴポイント用のカウンタの上位バイト「０７Ｈ」とを比較して、２０００ポイントは、閾値（１７９２）以上であると判定することができる。

【１２８８】

［出玉状態の制御に用いる各種データテーブル］

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

【１２８９】

［通常＿有利区間移行抽籤テーブル］

初めに、図１９０を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「通常有利」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「通常有利」に移行するとともに、図１９１に示す通常＿初期通常モード抽籤テーブルを参照して、通常モードを決定し、通常モードの初期値としてセットする。

【１２９０】

また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。このとき、主制御回路９１は、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９１】

なお、同図において抽籤種別「フェイク／確定役」に基づく有利区間移行抽籤では、故高確率で「通常有利」に当籤し、「ＡＴ前兆」に当籤する確率は極端に低い。これは上述のように、本実施形態では、確定役に応じた抽籤処理では、基本的に不利な結果としつつ、確定役が有効である場合には、抽籤によらない処理（確定役当籤時処理）により、遊技者にとって有利な状態となるように制御するためである。

【１２９２】

［通常＿初期通常モード抽籤テーブル］

続いて、図１９１を参照して、通常＿初期通常モード抽籤テーブルについて説明する。通常＿初期通常モード抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「通常有利」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別）に応じて通常モードの初期値を決定する初期通常モード抽籤に用いられる。通常＿初期通常モード抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、初期通常モード抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定した通常モードを、次ゲームに移行する「通常有利」の通常モードの初期値としてセットする。

【１２９３】

［通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブル］

続いて、図１９２を参照して、通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＣＺモードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＣＺモード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）のＣＺモード及び抽籤種別毎に、移行先のＣＺモードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定したＣＺモードを、次ゲームのＣＺモードとしてセットする。

【１２９４】

［通常有利＿ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図１９３を参照して、通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＣＺへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＣＺ抽籤テーブルは、現在のＣＺモード及び抽籤種別毎に、ＣＺへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持し、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＣＺ前兆」に移行するとともに、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＣＺ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９５】

［通常有利＿通常モード移行抽籤テーブル］

続いて、図１９４を参照して、通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき通常モードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿通常モード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）の通常モード及び抽籤種別毎に、移行先の通常モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定した通常モードを、次ゲームの通常モードとしてセットする。

【１２９６】

［通常有利＿ＡＴ抽籤テーブル］
続いて、図１９５を参照して、通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常有利＿ＡＴ抽籤テーブルは、現在の通常モード及び抽籤種別毎に、ＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持する。他方、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９７】
［通常有利＿履歴抽籤テーブル］
続いて、図１９６を参照して、通常有利＿履歴抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿履歴抽籤テーブルは、「通常有利」の状態において上述した履歴抽籤を行う際に参照されるテーブルであり、図１９６（Ａ）は、リプレイ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照される通常有利＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）であり、図１９６（Ｂ）は、レア役個数に基づく履歴抽籤を行う際に参照される通常有利＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）である。

【１２９８】
通常有利＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）は、所定ゲーム間にリプレイが連続して当籤役として決定された回数（リプレイ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＣＺ前兆」に移行するとともに、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＣＺ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１２９９】
通常有利＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）は、所定ゲーム間にレア役が当籤役として決定された回数（レア役個数）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるとともに、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１３００】
［通常有利＿天井恩恵抽籤テーブル］
続いて、図１９７を参照して、通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルについて説明する。通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルは、「通常有利」の経過ゲーム数が４００ゲームに到達した際に参照され、４００ゲーム到達時の仮天井制御における恩恵を付与するか否かの天井恩恵抽籤に用いられる。通常有利＿天井恩恵抽籤テーブルは、天井恩恵抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「転落」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「通常」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＣＺモード高確Ａ」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常有利」のまま維持するとともに、次ゲームのＣＺモードとして「高確Ａ」をセットする。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常有利」から「ＡＴ前兆」に移行させるととも

に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ付与する。なお、付与するストックは１つに限られず、複数を付与することとしてもよい。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ＡＴ当籤」が決定された場合には、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、１ゲーム～３２ゲームの中から「ＡＴ前兆」の前兆ゲーム数を決定しセットする。

【１３０１】

［ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブル］

続いて、図１９８を参照して、ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルは、ＣＺ当籤からＣＺが開始されるまでの間（本実施形態では、ＣＺの開始時）において、開始するＣＺの種別を決定するためのＣＺ種別抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＣＺ種別抽籤テーブルは、ＣＺ種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「通常」が決定された場合には、開始するＣＺの種別として「通常」を決定し、セットする。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「特殊」が決定された場合には、開始するＣＺの種別として「特殊」を決定し、セットする。

【１３０２】

［ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブル］

続いて、図１９９を参照して、ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルは、「ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＡＴ抽籤テーブルは、ＣＺの種別及び抽籤種別毎に、ＡＴへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを付与せずに、「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３０３】

なお、「ＣＺ」はゲーム数により継続期間が管理され、「ＣＺ」中にＡＴ抽籤に当籤しても、５ゲーム間は出玉状態「ＣＺ」のまま移行しない。主制御回路９１は、「ＣＺ」の終了時（５ゲーム経過）にＡＴのストックを有している場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「特化ゾーン準備」に移行させ、ＡＴのストックを有していない場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「通常有利」に移行させる。

【１３０４】

［特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブル］

続いて、図２００を参照して、特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルについて説明する。図１８０において上述したように、「特化ゾーン準備」の状態では抽籤結果に応じてベルナビを行う。特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルは、「特化ゾーン準備」の状態において押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）の当籤時に参照され、正解の押し順を報知するか否かのベルナビ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン準備＿ベルナビ抽籤テーブルは、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦに対して、ベルナビを行うか否かの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、ベルナビ抽籤において「非当籤」が決定された場合には何らの報知も行わず、「当籤」が決定された場合にはベルナビを行う。同図によると、特殊モードがＯＮである場合には、押し順小役が当籤してもベルナビが行われ難いことが分かる。

【１３０５】

なお、本実施形態では、特殊モードは、少なくとも特化ゾーンの開始時にＯＦＦに更新されるため、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態では常にＯＦＦであり、ＯＮであることはない。この点、上述の仕様例のように、リプレイ役（通常リプ又は特殊リプ）の当籤時に「ＸＤリプ」を表示可能な仕様とした場合には、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態においても特殊モードがＯＮのままの場合がある。このような仕様の場合には、主制御回路９１は、「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態においても、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦに基づきベ

ルナビ抽籤を行うこととしてもよい。「特化ゾーン」や「ＡＴ」の状態におけるベルナビ抽籤では、特殊モードがＯＮである場合には所定の確率でベルナビに当籤し、特殊モードがＯＦＦである場合には所定の確率よりも高い確率（より好ましくは１００％の確率）でベルナビに当籤することとしてもよい。また、「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」の状態では、特殊モードがＯＮである場合のみベルナビ抽籤を行い、特殊モードがＯＦＦである場合は、ベルナビ抽籤を行うことなく、必ず、ベルナビを行うこととしてもよい。

【１３０６】

［特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブル］

続いて、図２０１を参照して、特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルは、「特化ゾーン準備」の状態において通常リプ又は特殊リプの当籤時に特化ゾーンを開始させるか否かを決定する特化ゾーン開始抽籤を行う際に参照されるテーブルである。同図に示すように、特化ゾーン種別としては“初回”“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”が設けられ、最初の「特化ゾーン準備」では“初回”が参照され、２回目以降の「特化ゾーン準備」では特化ゾーンの種別に応じて“特化ゾーン１”“特化ゾーン２”“特化ゾーン３”“特化ゾーン４”が参照される。より具体的には、「通常」「通常有利」「ＣＺ前兆」「ＣＺ」「ＡＴ前兆」から移行した「特化ゾーン準備」では、“初回”が参照され、「ＡＴ」「特殊ＡＴ」から移行した「特化ゾーン準備」では、特化ゾーンの種別に応じたテーブルが参照される。

【１３０７】

特化ゾーン準備＿特化ゾーン開始抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別毎に特化ゾーン開始抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「準備継続」が決定された場合には、出玉状態を「特化ゾーン準備」のまま維持し、抽籤結果として「開始」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「特化ゾーン準備」から「特化ゾーン」に移行させる。

【１３０８】

［特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図２０２～図２０５を参照して、特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。図２０２は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン１”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０３は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン２”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０４は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン３”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルであり、図２０５は、特化ゾーンの種別が“特化ゾーン４”である場合に参照される特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルである。

【１３０９】

特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、「特化ゾーン」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき上乗せゲーム数の抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン＿ゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別及び抽籤種別毎に、上乗せゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、特化ゾーン中の単位遊技毎に上乗せゲーム数を決定すると、決定した上乗せゲーム数を合算して管理する。そして、主制御回路９１は、特化ゾーンが終了すると、合算した上乗せゲーム数をＡＴの残りゲーム数に加算する。

【１３１０】

［特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブル］

続いて、図２０６を参照して、特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルは、「特化ゾーン」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンを終了させるか否かを決定する特化ゾーン終了抽籤を行う際に参照されるテーブルである。特化ゾーン＿特化ゾーン終了抽籤テーブルは、特化ゾーンの種別及び抽籤種別毎に特化ゾーン終了抽籤の抽籤結果について

の抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「継続」が決定された場合には、出玉状態を「特化ゾーン」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「終了」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「特化ゾーン」から「ＡＴ」に移行させるとともに、特化ゾーン中に決定された上乗せゲーム数の合算値をＡＴの残りゲーム数に加算し、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１減算する。なお、特化ゾーンには、保障期間が設けられており、主制御回路９１は、保障期間の間は特化ゾーン終了抽籤を行わず、保障期間が終了した後の単位遊技において特化ゾーン終了抽籤を行う。保障期間は、特化ゾーンの種別に関係なく一定であってもよく、また、特化ゾーンの種別に応じて異なるものであってもよい。本実施形態では、“特化ゾーン１”の保障期間は５ゲームであり、その他の特化ゾーンの保障期間は１０ゲームである。

【１３１１】

［ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブル］

続いて、図２０７を参照して、ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルは、ＡＴ当籤からＡＴが開始されるまでの間（本実施形態では、ＡＴの開始時）において、ＡＴモードの初期値を決定するための、初期ＡＴモード抽籤を行う際に参照されるテーブルである。なお、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴの終了後にＡＴ（特化ゾーン）のストックが残っている場合、特化ゾーンなどを経由して再びＡＴが開始される。ここで、主制御回路９１は、初回のＡＴ開始時のみＡＴモードの初期値を決定し、ＡＴの終了後にストックを消費して再び開始するＡＴの開始時には、初期ＡＴモード抽籤を行わずに、ＡＴ終了時のＡＴモードをそのまま引き継ぐこととしてもよい。もちろん、ＡＴの終了後にストックを消費して再び開始するＡＴの開始時に、初期ＡＴモード抽籤を行うこととしてもよい。

【１３１２】

ＡＴ＿初期ＡＴモード抽籤テーブルは、初期ＡＴモード抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「低確」が決定された場合には、ＡＴモードとして“低確”をセットし、抽籤結果として「高確Ａ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ａ”をセットし、抽籤結果として「高確Ｂ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ｂ”をセットし、抽籤結果として「高確Ｃ」が決定された場合には、ＡＴモードとして“高確Ｃ”をセットする。

【１３１３】

［ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブル］

続いて、図２０８を参照して、ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴモードの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿ＡＴモード移行抽籤テーブルは、移行元（現在）のＡＴモード及び抽籤種別毎に、移行先のＡＴモードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定したＡＴモードを、次ゲームのＡＴモードとしてセットする。

【１３１４】

［ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブル］

続いて、図２０９を参照して、ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において履歴役「レア役」が内部当籤役として決定された場合に、履歴役「レア役」を宝石（赤）で表示するか否かのアイコン種別抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿アイコン種別抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、アイコン種別抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤（白）」が決定された場合には、その旨を副制御回路１０１に通知し、通知を受けた副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（白）を表示する。同様に、主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤（赤）」が決定された場合には、その旨を副制御回路１０１に通知し、通知を受けた副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（赤）を表示する。

【１３１５】
なお、上述したように、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルにおいて抽籤結果として「無効」が決定された場合には、主制御回路９１は、アイコン種別抽籤を行わない。この場合には、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）の履歴表示窓に宝石（白）を表示する。
【１３１６】
［ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブル］
続いて、図２１０を参照して、ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、ＡＴモード等及び抽籤種別毎に、特化ゾーンのストック抽籤についての抽籤値の情報を規定する。なお、「特殊ＡＴ」の状態では「特殊ＡＴ」欄が参照され、上述のアイコン種別抽籤で「当籤（赤）」が決定されてから所定ゲーム数の間（５ゲーム間）は、「赤宝石」欄が参照され、それ以外の場合は、現在のＡＴモードに応じた欄が参照される。
【１３１７】
主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを付与することなく、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ特化ゾーンのストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「特殊当籤」が決定された場合には、ＡＴ特化ゾーンのストックを複数付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。
【１３１８】
同図に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、「赤宝石」欄が参照される場合が特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が最も高い。そのため、履歴役「レア役」に伴い履歴表示窓に宝石（赤）が表示されている間は、特化ゾーンのストック抽籤に当籤し易い状態といえる。
【１３１９】
ここで、上述したように、図２１８に示す共通＿抽籤無効抽籤テーブルにおいて抽籤結果として「無効」が決定された場合には、主制御回路９１は、特化ゾーンのストック抽籤を行わない。なお、「赤宝石」欄を参照した特化ゾーンのストック抽籤についてのみは行うこととしてもよい。
【１３２０】
［ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブル］
続いて、図２１１を参照して、ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づきＡＴ中ＣＺへの移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ＿ＡＴ中ＣＺ抽籤テーブルは、抽籤種別毎に、ＡＴ中ＣＺへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「ＡＴ」のまま維持し、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に移行する。
【１３２１】
［ＡＴ＿履歴抽籤テーブル］
続いて、図２１２を参照して、ＡＴ＿履歴抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿履歴抽籤テーブルは、「ＡＴ」の状態において上述した履歴抽籤を行う際に参照されるテーブルであり、図２１２（Ａ）は、リプレイ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）であり、図２１２（Ｂ）は、レア役個数に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）であり、図２１２（Ｃ）は、はずれ連に基づく履歴抽籤を行う際に参照されるＡＴ＿履歴抽籤テーブル（はずれ連

）である。
【１３２２】
ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（リプレイ連）は、所定ゲーム間にリプレイが連続して当籤役として決定された回数（リプレイ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ」から「ＡＴ中ＣＺ」に移行する。
【１３２３】
ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（レア役個数）は、所定ゲーム間にレア役が当籤役として決定された回数（レア役個数）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。
【１３２４】
ＡＴ＿履歴抽籤テーブル（はずれ連）は、所定ゲーム間にはずれが当籤役として決定された回数（はずれ連）毎に、履歴抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴモードを１つ昇格させる。
【１３２５】
［ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブル］
続いて、図２１３を参照して、ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルは、ＡＴのストックが無い状態でＡＴの残りゲーム数が０になった場合に行う最終上乗せ抽籤に用いられるテーブルである。ＡＴ＿最終上乗せ抽籤テーブルは、確定役の無効の有無毎に、最終上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＡＴが終了するまでに確定役が無効になっていない場合には「無効なし」欄が参照され、確定役が無効になっている場合には「無効有り」欄が参照される。主制御回路９１は、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、ＡＴ（特化ゾーン）のストックを３個又は５個付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。
【１３２６】
なお、主制御回路９１は、確定役が無効になっている場合にのみ（言い換えると、確定役に応じて特典を付与しないと決定した場合にのみ）最終上乗せ抽籤を行い、無効になっていない場合には最終上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。また、同図に示すように、本実施形態では、確定役が無効になっている場合には、最終上乗せ抽籤に必ず当籤することとしているが、確定役が無効になっている場合には、無効になっていない場合と比べて、最終上乗せ抽籤に当籤する確率が異なって（高い又は低い）いればよい。
【１３２７】
［ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブル］
続いて、図２１４を参照して、ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルは、ＡＴ中ＣＺの当籤からＡＴ中ＣＺが開始されるまでの間（本実施形態では、ＡＴ中ＣＺの開始時）において、開始するＡＴ中ＣＺのシナリオを決定するためのシナリオ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ中ＣＺ＿シナリオ抽籤テーブルは、シナリオ抽籤種別毎に、シナリオ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として決定されたシナリオをセットし、ＡＴ中ＣＺの遊技を制御する。
【１３２８】
なお、シナリオ抽籤種別は、ＡＴポイントに応じて決定される情報であり（図１８８（Ｅ））、主制御回路９１は、シナリオ抽籤を行う場合に、当該時点におけるＡＴポイントに応じてシナリオ抽籤種別を決定する。また、シナリオは、シナリオ番号が大きいほど遊技者にとって有利なシナリオであり、シナリオ抽籤種別「種別０」～「種別３」では、「種別０」が有利なシナリオを最も当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別１」が有利

なシナリオを次に当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別２」が有利なシナリオを次に当籤し易いシナリオ抽籤種別であり、「種別３」が有利なシナリオを最も当籤し難いシナリオ抽籤種別である。そのため、本実施形態では、ＡＴポイントが少ないほど、遊技者にとって有利なシナリオが決定され易い。

【１３２９】

続いて、図２１４（Ｂ）は、シナリオの内容を示す図である。シナリオは、５ゲーム毎にＣＺ種別を規定する情報である。例えば、シナリオ１は、５ゲームで終了するＡＴ中ＣＺのシナリオであり、１～５ゲームのＣＺ種別が１（青）となるシナリオである。また、シナリオ１０は、１５ゲームで終了するＡＴ中ＣＺのシナリオであり、１～５ゲームのＣＺ種別が１（青）、６～１０ゲームのＣＺ種別が２（緑）、１１～１５ゲームのＣＺ種別が３（赤）となるシナリオである。なお、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、固有の演出ステージを用いて演出が行われ、ＣＺ種別の末尾の色情報（青、緑、赤）は、当該演出ステージの色を表している。そのため、遊技者は、演出ステージの色から、ＣＺ種別を把握することができる。

【１３３０】

［ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブル］

続いて、図２１５を参照して、ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別）に基づき特化ゾーンのストック抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＡＴ中ＣＺ＿特化ゾーンストック抽籤テーブルは、ＣＺ種別及び抽籤種別毎にストック抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを付与せずに、「当籤」が決定された場合には、特化ゾーンのストックを１つ（又は複数）付与するとともに、図２１６に示す共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルを参照して、付与した特化ゾーンストックの種別も合わせて決定する。

【１３３１】

なお、ＡＴ中ＣＺはシナリオ毎のゲーム数により継続期間が管理され、ＡＴ中ＣＺにおいてＡＴ抽籤に当籤しても、シナリオに対応したゲーム数の間は、出玉状態「ＡＴ中ＣＺ」のまま移行しない。主制御回路９１は、ＡＴ中ＣＺが終了すると、次ゲームの出玉状態を「ＡＴ中ＣＺ」から「ＡＴ」に移行させる。

【１３３２】

［共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブル］

続いて、図２１６を参照して、共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルについて説明する。共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルは、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合に特化ゾーンの種別を抽籤する際に参照されるテーブルである。共通＿特化ゾーン種別抽籤テーブルは、ストック契機毎に特化ゾーンの種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ここで、確定役「Ｆ＿紫７リプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「紫７」が参照され、確定役「Ｆ＿赤ＢＡＲリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「赤ＢＡＲ」が参照され、確定役「Ｆ＿Ｗ揃いリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「Ｗ揃い」が参照され、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に応じて特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「黒ＢＡＲ」が参照され、「通常有利」の状態において通常モード“特殊”において特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「通常モード特殊」が参照され、これら以外を契機として特化ゾーンのストックが付与された場合にはストック契機「通常（右以外）」が参照される。

【１３３３】

主制御回路９１は、抽籤結果として「特化ゾーン１」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン１”とし、抽籤結果として「特化ゾーン２」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン２”とし、抽籤結果として「特化ゾーン３」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特

化ゾーン３”とし、抽籤結果として「特化ゾーン４」が決定された場合には、当該ストックの特化ゾーンの種別を“特化ゾーン４”とする。なお、特化ゾーンは、種別に応じてゲーム数の上乗せ期待度が異なり、ゲーム数の上乗せ期待度は、“特化ゾーン４”が最も高く、“特化ゾーン３”が次に高く、“特化ゾーン２”が次に高く、“特化ゾーン１”が最も低い。

【１３３４】

また、“特化ゾーン１”は、当籤役に関係なく毎ゲーム少ないけれどもゲーム数の上乗せが行われる特化ゾーンであり、“特化ゾーン２”は、当籤役に応じてゲーム数の上乗せが行われないことがあるものの、通常リプ（「Ｆ＿通常リプ１」）の当籤時に少なくとも５０ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン２”において通常リプが当籤した場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「紫７リプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。また、“特化ゾーン３”は、当籤役に応じてゲーム数の上乗せが行われないことがあるものの、通常リプの当籤時に少なくとも１００ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン３”において通常リプが当籤した場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「赤ＢＡＲリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。

【１３３５】

また、“特化ゾーン４”は、“特化ゾーン１”～“特化ゾーン３”の特徴を有し、当籤役に関係なく毎遊技ゲーム数の上乗せが行われるとともに、通常リプの当籤時に少なくとも５０ゲーム以上（１００ゲームの確率も高い）の上乗せが行われ、特殊リプ（「Ｆ＿特殊リプ１」「Ｆ＿特殊リプ２」）の当籤時に少なくとも２００ゲーム以上の上乗せが行われる特化ゾーンである。なお、“特化ゾーン４”において通常リプが当籤し、上乗せゲーム数として５０ゲームが決定された場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「紫７リプ」に係る図柄の組合せの表示を促し、また、通常リプが当籤し、上乗せゲーム数として１００ゲームが決定された場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「赤ＢＡＲリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。また、“特化ゾーン４”において「Ｆ＿特殊リプ１」が当籤した場合には、主制御回路９１は、右左中又は右中左の押し順を報知して「Ｗ揃いリプ」に係る図柄の組合せの表示を促し、「Ｆ＿特殊リプ２」が当籤した場合には、主制御回路９１は、中左右又は中右左の押し順を報知して「Ｗ揃いリプ」に係る図柄の組合せの表示を促す。

【１３３６】

［共通＿確定役無効抽籤テーブル］

続いて、図２１７を参照して、共通＿確定役無効抽籤テーブルについて説明する。共通＿確定役無効抽籤テーブルは、確定役を条件付きで有効とする状態（「特化ゾーン準備」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」）において、ＡＴポイントに基づき無効とはならない確定役の当籤時に、当該確定役を無効にするか否かの無効抽籤を行う際に参照されるテーブルである。すなわち、主制御回路９１は、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」が当籤役として決定された場合、ＡＴポイントが７６８ポイント未満である場合には、共通＿確定役無効抽籤テーブルを用いた無効抽籤を行い、ＡＴポイントが７６８ポイント以上である場合には、この抽籤を行うことなく、無効にする。

【１３３７】

共通＿確定役無効抽籤テーブルは、確定役の無効抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「有効」が決定された場合には、当籤した確定役を有効として、確定役に応じた特典を付与する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「無効」が決定された場合には、当籤した確定役を無効にして、確定役に応じた特典を付与しない。

【１３３８】

［共通＿抽籤無効抽籤テーブル］

続いて、図２１８を参照して、共通＿抽籤無効抽籤テーブルについて説明する。共通＿抽籤無効抽籤テーブルは、ＡＴ中などの特定の遊技状態において各種の抽籤を無効にする

か否かの無効抽籤を行う際に参照されるテーブルである。共通＿抽籤無効抽籤テーブルは、ＡＴポイント種別毎に、無効抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「有効」が決定された場合には、当該遊技において各種の抽籤を行い、抽籤結果として「無効」が決定された場合には、当該遊技では各種の抽籤を行わない。

【１３３９】

なお、ＡＴポイント種別は、ＡＴポイントに応じて決定される情報であり（図１８８（Ｄ））、主制御回路９１は、無効抽籤を行う場合に、当該時点におけるＡＴポイントに応じてＡＴポイント種別を決定する。

【１３４０】

［共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブル］

続いて、図２１９を参照して、共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルについて説明する。共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルは、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合にロック状態を発生させるか否かを抽籤する際に参照されるテーブルである。共通＿ストック時ロック発生抽籤テーブルは、ストック当籤時の状態及びストック当籤時の抽籤種別毎にロック状態を発生させるか否かの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。ここで、出玉状態「通常」又は「通常有利」においてＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合には「通常／通常有利」欄が参照され、出玉状態「ＡＴ」においてＡＴ（特化ゾーン）のストックが付与された場合には「ＡＴ」欄が参照される。

【１３４１】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、ロック状態を発生させずに、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、遊技の進行を停止するロック状態を発生させる。なお、主制御回路９１は、ロック状態を発生させる場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。例えば、主制御回路９１は、ロック状態を発生させる場合には、当該抽籤の契機となった分のＡＴ（特化ゾーン）のストックに加え、１つ又は複数のストックを更に付与することとしてもよい。

【１３４２】

同図に示すように出玉状態「ＡＴ」中は、特化ゾーンのストックが付与されると比較的高確率でロック状態が発生する。ここで、上述したように履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）が表示された場合、その後の所定ゲーム数の間は、特化ゾーンのストックが付与され易い（図２１０参照）。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）が表示された場合、その後の所定ゲーム数の間は、ロック状態が発生し易い状態となる。

【１３４３】

［第４実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］

以上、第４実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。

【１３４４】

［ＡＴポイントを用いた制御（上乗せ確率変化）］

図１８８において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、特定の遊技状態（本実施形態では、出玉状態「特化ゾーン準備」「特化ゾーン」「ＡＴ」「ＡＴ中ＣＺ」「特殊ＡＴ」）において払い出され得るメダルの数量（差枚数＝払出枚数－投入枚数）に関する数値情報をＡＴポイントして管理する。主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じてＡＴポイントを算出する。

【１３４５】

具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役や入賞した役といった、今回の遊技において実際に払い出されるメダルの枚数を特定するための遊技情報を取得すると、実際に払い出されるメダルの枚数に応じたポイントの加算値を算出し、累積ポイントを更新する。また、主制御回路９１は、ＡＴの残りゲーム数やＡＴの残りストック数

といった遊技情報を取得すると、ＡＴの残りゲーム数やＡＴの残りストック数から予想される、今後付与され得るメダルの枚数の期待値に応じた所持ポイントを算出する。そして、主制御回路９１は、累積ポイントと所持ポイントとの合計を、ＡＴポイントとして算出する。

【１３４６】

そして、主制御回路９１は、算出したＡＴポイントが閾値を超えると（より詳細には、閾値以上になると）、特典の付与確率（例えば、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報）を変化させる。一例としては、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値を超えている場合には、確定役のような特定の遊技状態の遊技期間の延長といった特典を付与する期待度が他の役よりも高い役が内部当籤役として決定されたとしても、確定役を無効にして特典を付与しないように制御する。

【１３４７】

このように本実施形態のパチスロ機１では、特定の遊技状態において付与され得るメダルの枚数に関するＡＴポイントに応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。また、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、確定役を無効にするなどの制御を行うことで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。

【１３４８】

なお、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報は任意であり、また、延長情報を変化させることには、本実施形態のように無効にすること（延長しないこと）の他に、確率を低くすることも含み、また、確率を高くすることも含む。すなわち、本遊技性は、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、確定役を無効にすることの他に、確定役を無効にする確率を変化させることを含み、また、確定役の制御に限られず、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、ＡＴ（特化ゾーン）のストックの上乗せ抽籤を無効にすること、当該上乗せ抽籤に当籤する確率を変化させることを含む。また、本実施形態では、ＡＴ中にゲーム数の上乗せは行わないが、ＡＴポイントが閾値を超えた場合に、ゲーム数の上乗せ抽籤を無効にすること、当該上乗せ抽籤に当籤する確率を変化させることや、当該上乗せ抽籤に当籤した場合に上乗せするゲーム数を変化（多くする又は少なくする）させることを含む。

【１３４９】

［ＡＴポイントを用いた制御（出目の多様化）］

また、本実施形態のパチスロ機１では、確定役が無効の場合には、右左中又は右中左の押し順を報知し、確定役が有効の場合には、当該押し順を報知しない。その結果、確定役が無効の場合には、他のリプレイ役においても表示され得る図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示され、確定役が有効の場合には、夫々の確定役において固有の図柄の組合せが表示される。なお、本実施形態では、確定役が有効の場合には何らの押し順も報知しないが、これに限られるものではなく、確定役に固有の図柄の組合せが表示される押し順を報知することとしてもよい。

【１３５０】

これにより、本実施形態のパチスロ機１では、確定役の当籤時に表示される図柄の組合せ（出目）が、ＡＴポイントに応じて異なることになり、遊技者が注目する出目（結果表示）が多様化し、遊技の興趣が向上する。このとき、確定役が有効である場合の出目は、確定役に固有の出目である一方で、確定役が無効である場合の出目は、確定役以外の役が当籤役として決定された場合にも表示され得る出目である。そのため、遊技者は、表示された汎用的な出目から確定役が当籤し無効になったのか他の役が当籤したのかを把握することができず、遊技者に気付かれることなく出目のバリエーションが異なる状態を制御することができる。また、図１８８（Ｂ）に示すように、無効にする確定役の種類は、ＡＴポイントに応じて段階的に増えるため、出目のバリエーションを段階的に変化させること

ができる。
【１３５１】
なお、本遊技性は、ＡＴポイントに応じて出目のバリエーションを異ならせるものであり、異ならせる対象は、固有の出目であるか汎用的な出目であるかは限るものではない。例えば、主制御回路９１は、ＡＴポイントが特定の範囲にある場合には（第１閾値未満）、特定の役の当籤時に特定の出目（図柄の組合せ）が表示されるように、押し順のナビを行い、ＡＴポイントが特定の範囲とは異なる所定の範囲にある場合には（第１閾値以上第２閾値未満）、特定の役の当籤時に所定の出目（図柄の組合せ）が表示されるように、押し順のナビを行うものであってもよい。
【１３５２】
［ＡＴポイントを用いた確定役制御と最終上乗せ制御］
また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、確定役が有効である場合には、当該確定役の当籤を契機として特典を付与する一方で、確定役が無効である場合には、確定役に当籤した遊技よりも後の遊技であるＡＴの終了時に行う最終上乗せ抽籤に基づき、特典を付与可能である。これにより確定役を無効にした場合には、その代わりに他の特典を付与することができるため、遊技者が一方的に不利益を受けてしまうことを軽減することができる。なお、この場合において、確定役を無効にした場合には、汎用的な出目が表示されることになるため、遊技者は確定役が無効になったことに気付くことなく、最終上乗せ抽籤に基づく特典を得ることができる。このように確定役を無効にした場合には、代わりの特典を付与することで、実際に生じた不利益も補てんすることができ、また、確定役の当籤に伴う特典を多様化することができる。なお、本実施形態では、最終上乗せ抽籤に基づく特典と、確定役「Ｆ＿黒ＢＡＲリプ」に基づく特典とを同一の特典としているが、これに限るものではない。すなわち、無効にする確定役に基づく特典と、無効にした特典を補てんする特典とは、同一のものに限らず、異なる特典であってもよい。
【１３５３】
また、主制御回路９１は、最終上乗せ抽籤の抽籤時（すなわち、確定役が当籤した遊技よりも後のＡＴ終了時）に、ＡＴポイントが閾値（１０２４）以上である場合には、最終上乗せ抽籤を行わない。これにより、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。このように、本実施形態のパチスロ機１では、ＡＴポイントに基づき最終上乗せ抽籤を無効にするが、最終上乗せ抽籤は、ＡＴポイントに関わらず無効にしないこととしてもよい。また、ＡＴポイントに応じて最終上乗せ抽籤に当籤する確率を異ならせることとしてもよい。また、確定役を無効にしている場合には、ＡＴポイントに関わらず最終上乗せ抽籤を無効にせず、確定役を無効にしている場合には、ＡＴポイントに基づき最終上乗せ抽籤を無効にすることとしてもよい。
【１３５４】
［ＡＴポイントを用いた履歴種別制御］
また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が当籤役として決定されると、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するか宝石（白）を表示するかを決定する。なお、宝石（赤）を表示すると決定した場合には、その後の所定ゲーム数の間、ＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤に当籤する確率が上がる。主制御回路９１は、この宝石（赤）を表示するか否かの決定も、ＡＴポイントを参照して行う。具体的には、ＡＴポイントに基づき抽籤無効抽籤を行い、この抽籤において「無効」が決定されると、宝石（赤）を表示するか否かの抽籤を行わないため、宝石（赤）を表示するか否かの決定は、ＡＴポイントに基づき行われることになる。これにより、ＡＴポイントに応じて、宝石（赤）を表示する確率だけでなく、その後の特典（特化ゾーンストック）付与の確率も変化するため、多様な遊技性を実現することができる。
【１３５５】
なお、ＡＴ中の特化ゾーンのストック抽籤に当籤した場合、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能することがある（図２１９参照）。上述のように特化ゾーンのストック

付与の確率は、ＡＴポイントに応じて変化するため、ＡＴポイントに応じてロック状態の発生頻度を異ならせることができるため、多様な遊技性を実現することができる。

【１３５６】

［ＡＴポイントを用いた遊技性のその他の仕様例］

続いて、図２２０を参照して、ＡＴポイントを用いた遊技性において適用可能なその他の仕様例について説明する。初めに、図２２０（Ａ）（ａ）には、本遊技性の基本パターンを示す。同図に示すように、本遊技性では、上乗せ（特典付与）確率と、出目内容とをＡＴポイントに基づき変化させる。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ確率を異ならせるとともに、出目の内容を異ならせる。なお、上乗せ確率を異ならせるとは、上述したように、確定役を有効／無効にすることの他、他の役（リプレイ、小役、レア役）に基づく上乗せ抽籤の当籤確率を異ならせることに加え、上乗せ抽籤の抽籤対象となる役を増減することなどを含む。また、出目の内容を異ならせるとは、上述したように、押し順に応じて異なる図柄の組合せが表示される役の当籤時にナビする押し順を制御することである。

【１３５７】

また、上乗せ確率については、上乗せ制御Ａと上乗せ制御Ｂとがある場合に、両者を共に変化させることとしてもよく、また、両者を個別に変化させることとしてもよい。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ制御Ａ及び上乗せ制御Ｂの当籤確率を変化させてもよく、また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１閾値以上になると、上乗せ制御Ａの当籤確率を変化させ、ＡＴポイントが第２閾値以上になると、上乗せ制御Ｂの当籤確率を変化させることとしてもよい。

【１３５８】

また、同図（ｂ）（ｃ）は、本遊技性の他の仕様例への適用パターンを示す。同図（ｂ）に示すように、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、上乗せ確率を異ならせる一方で、出目の内容についてはＡＴポイントに関わらず一定になるように制御してもよい。このような仕様例では、出目の内容は同一であるものの、上乗せの確率が変化する。遊技者からすると、目に見える出目は同一であるため、例えば、レア役などの出目から上乗せの期待感を持つことができるものの、内部的には上乗せされていないことになる。

【１３５９】

反対に、同図（ｃ）に示すように、主制御回路９１は、上乗せ確率についてはＡＴポイントに関わらず一定になるように制御する一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値以上になると変化するように制御してもよい。このような仕様例では、上乗せ確率は同一であるものの、出目の内容は変化する。出目の内容が異なるため、上乗せの期待度を変えることなく、例えば、レア役などの出目が出やすい状態又は出にくい状態を設けることができる。遊技者からすると、レア役などの出目が頻繁に出現しているにも関わらず、上乗せが行われないといった状況や、反対にレア役などの出目が全くでないにも関わらず、上乗せが行われるといった状況が発生するため、遊技の興趣が向上する。

【１３６０】

続いて、図２２０（Ｂ）は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値との関係を示す図である。同図に示すように、主制御回路９１は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値とを共通としてもよい。一例として、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値１未満である場合には、上乗せ確率を確率Ａ、出目の内容を出目Ａとし、ＡＴポイントが閾値１以上閾値２未満である場合には、上乗せ確率を確率Ｂ、出目の内容を出目Ｂとし、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合には、上乗せ確率を確率Ｃ、出目の内容を出目Ｃとし、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合には、上乗せ確率を確率Ｄ、出目の内容を出目Ｄとしてもよい。

【１３６１】

また、主制御回路９１は、上乗せ確率を変化させる閾値と、出目の内容を変化させる閾値とを異なるものとしてもよい。一例として、主制御回路９１は、上乗せ確率については

、ＡＴポイントが閾値２未満である場合に確率Ａ、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合に確率Ｂ、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合に確率Ｃとする一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値１未満である場合に出目Ａ、ＡＴポイントが閾値１以上閾値３未満である場合に出目Ｂ、ＡＴポイントが閾値３以上閾値４未満である場合に出目Ｃとしてもよい。また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値３未満である場合には、出目の内容を出目Ａとしつつも、上乗せ確率については、変化させることとしてもよい。一例として、ＡＴポイントが閾値１未満である場合には上乗せ確率を確率Ａ、ＡＴポイントが閾値１以上閾値２未満である場合には上乗せ確率を確率Ｂ、ＡＴポイントが閾値２以上閾値３未満である場合には上乗せ確率を確率Ｃとしてもよい。

【１３６２】

続いて、図２２０（Ｃ）は、上乗せ確率及び出目の内容を変化させるために用いるポイント種別を示す図である。同図のパターン１に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、ＡＴポイントに基づいて上乗せ確率及び出目の内容を変化させているが、これに限るものではない。すなわち、ＡＴポイントは、累積ポイントと所持ポイントとからなるが、主制御回路９１は、ＡＴポイント、累積ポイント、所持ポイントの何れかを用いて上乗せ確率及び出目の内容を変化させることができる。

【１３６３】

なお、用いるポイント種別は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン２は、上乗せ確率及び出目の内容において異なるポイント種別を用いる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、上乗せ確率はＡＴポイントに基づき変化させ、出目の内容は累積ポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６４】

また、用いるポイント種別は、ＡＴポイントの範囲に応じて異ならせることとしてもよい。なお、ＡＴポイントの範囲ではなく、累積ポイント又は所持ポイントの範囲に基づいて、用いるポイント種別を異ならせることとしてもよい。同図のパターン３は、ＡＴポイントの範囲に応じて用いるポイント種別を異ならせる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率及び出目の内容を累積ポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率及び出目の内容をＡＴポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６５】

この場合において、ＡＴポイントの範囲は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン４は、上乗せ確率及び出目の内容の双方においてＡＴポイントの範囲を異ならせる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率を累積ポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率をＡＴポイントに基づき変化させる一方で、出目の内容については、ＡＴポイントが閾値２未満である限りは、ＡＴポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６６】

また、用いるポイント種別は、上乗せ確率及び出目の内容の双方において共通であってもよく、また、異なるものであってもよい。同図のパターン５は、上乗せ確率及び出目の内容において異なるポイント種別を用いる場合を示している。具体的には、主制御回路９１は、ＡＴポイントが第１範囲（閾値１未満）である場合には、上乗せ確率を累積ポイントに基づき変化させるとともに、出目の内容をＡＴポイントに基づき変化させ、ＡＴポイントが第２範囲（閾値１以上閾値２未満）である場合には、上乗せ確率をＡＴポイントに基づき変化させるとともに、出目の内容を所持ポイントに基づき変化させることとしてもよい。

【１３６７】

［ＡＴポイントの管理方法］
　また、本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、ＡＴ中などの特定の遊技状態では、累積ポイントと所持ポイントとを毎遊技更新することで、ＡＴポイントを毎遊技更新する。例えば、「ＡＴ」中に１回の遊技が行われると、ＡＴの残りゲーム数が１減る結果、所持ポイントが７ポイント減る一方で、当該遊技における当籤役に応じて累積ポイントが更新される。また、例えば、「特化ゾーン」の状態において、ストックを消費してＡＴのゲーム数を決定した場合、ＡＴ（特化ゾーン）のストックが１減る一方で、決定したゲーム数分だけＡＴの残りゲーム数が増加するため、累積ポイントからは、ストック１つ分の６００ポイントが減る一方で、増加したゲーム数分の所持ポイントが増加する。
【１３６８】
　このように本実施形態のパチスロ機１では、特定の遊技状態の各遊技において、当該遊技の遊技情報（当籤役など）に応じてＡＴポイントを更新するため、特定の遊技状態において付与され得るメダルの数量に関するＡＴポイントに適切に管理することができる。すなわち、遊技の進行に応じて、１ゲーム当たりのメダル増加量の期待値（所持ポイント）が、実際に払い出されたメダルの枚数の実数値（累積ポイント）に替わるため、より実数に近いＡＴポイントを算出することができる。
【１３６９】
［閾値との比較方法］
　また、本実施形態のパチスロ機１では、上位バイト（１バイト）及び下位バイト（１バイト）の２バイトからなるカウンタを用いてＡＴポイントを計数するとともに、閾値として２５６の倍数を用いる。そして、主制御回路９１は、上位バイトのカウンタの値と、閾値の倍数部分の値とを比較することで、ＡＴポイントが閾値以上になったか否かを判定する。これにより、閾値に下位バイトの値が不要になるため、データ容量を軽減することができるとともに、比較制御に要する処理負荷を軽減することができる。
【１３７０】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１３７１】
　パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。
【１３７２】
　また、パチスロ機１では、ＡＴポイントをカウントしてＡＴポイントに基づく各種の制御を行う「ＡＴ」の状態などと、ＡＴポイントを用いることのない「通常」の状態などとを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態（通常など）と特定の遊技状態（ＡＴなど）とを含む複数の遊技状態を有する。また、パチスロ機１では、左１ｓｔの押し順で停止操作が行われたときに、確定役に固有の図柄の組合せが表示され、右１ｓｔなどの押し順で停止操作が行われたときに、他のリプレイ役においても表示される汎用的な図柄の組合せが表示される、複数の確定役を有する。
【１３７３】
　また、主制御回路９１は、ＡＴなどの特定の遊技状態の各遊技において、内部当籤役やＡＴの残りゲーム数などの遊技情報を取得するとともに、取得した遊技情報に応じて、特定の遊技状態において付与され得るメダルの枚数に関する数値情報であるＡＴポイントを算出するため、主制御回路９１は、数値算出手段として機能する。
【１３７４】
　また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、今回の遊技において付与

するメダルの枚数に関する情報（例えば、内部当籤役や今回の遊技において実際に払い出した枚数）を取得するとともに、取得した情報に応じて、累積ポイントを算出する。また、主制御回路９１は、特定の遊技状態の各遊技において、ＡＴ（特化ゾーン）の残りストック数及びＡＴの残りゲーム数を取得するとともに、取得した残りストック数及び残りゲーム数に応じて、所持ポイントを算出する。そして、主制御回路９１は、累積ポイントと所持ポイントとからＡＴポイントを算出する。そのため、主制御回路９１は、第１数値算出手段、第２数値算出手段及び第３数値算出手段として機能する。また、主制御回路９１は、ＡＴ（特化ゾーン）のストック数を消費してＡＴの残りゲーム数を加算可能であるため、主制御回路９１は、遊技期間決定手段として機能する。

【１３７５】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントが閾値以上になると、ＡＴなどの特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化させるため、主制御回路９１は、延長情報変化手段として機能する。なお、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報としては、例えば、確定役に伴う特化ゾーンのストック付与や、ＡＴ中に行う特化ゾーンストック抽籤を用いることができ、確定役を有効／無効にすることや、特化ゾーンストック抽籤に当籤する確率を変更することで、延長情報を変化させることができる。また、主制御回路９１は、ＡＴポイントと閾値とを比較して各種の制御を行うが、これら各種の制御は、これまでに実際に払い出されるメダルの枚数に応じたポイント（累積ポイント）と閾値とを比較して行うこととしてもよく、また、今後付与され得るメダルの枚数に応じたポイント（所持ポイント）と閾値とを比較して行うこととしてもよく、また、累積ポイントと所持ポイントとを合計したＡＴポイントと閾値とを比較して行うこととしてもよい。

【１３７６】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントに応じて、当籤役として決定された場合に右１ｓｔの押し順を報知する確定役の種類を決定し、決定した種類の確定役が当籤役として決定されると、右左中又は右中左の押し順を報知するため、主制御回路９１は、対象役決定手段及び報知手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、付与する特典が大きな確定役から順に、右１ｓｔの押し順を報知する確定役の種類を段階的に増加させる（図１８８（Ｂ）参照）。

【１３７７】

また、主制御回路９１は、確定役の当籤時に確定役が有効である場合には、確定役に応じた特典を付与可能であるとともに、確定役を無効にした場合には、ＡＴの終了時に行う最終上乗せ抽籤により特典を付与可能であるため、主制御回路９１は、特典付与手段、第１特典付与決定手段及び第２特典付与決定手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、確定役が当籤した遊技におけるＡＴポイントに応じて確定役を無効にするか否かを決定し、また、ＡＴ終了時のＡＴポイントに応じて最終上乗せ抽籤を行うか否かを決定する。

【１３７８】

また、主制御回路９１は、履歴役「レア役」が当籤役として決定されると、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するか宝石（白）を表示するかを決定可能であるため、主制御回路９１は、履歴種別決定手段として機能する。そして、パチスロ機１では、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイの履歴表示窓に所定ゲーム数の間の当籤役の履歴情報を表示するとともに、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示すると決定した場合には、履歴表示窓に宝石（赤）を表示するため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイの履歴表示窓は、履歴表示手段として機能する。

なお、主制御回路９１は、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示するか否かの決定をＡＴポイントに基づき行う。具体的には、ＡＴポイントに基づき抽籤無効抽籤を行い、抽籤を無効にすることが決定された場合には、宝石（赤）を表示するか否かの抽籤自体を行わないため、主制御回路９１は、無効制御手段として機能する。

【１３７９】

また、主制御回路９１は、履歴役「レア役」に基づき宝石（赤）を表示すると決定した

場合には、その後の所定ゲーム数の間は、特化ゾーンのストック付与抽籤を高い確率で当籤させるため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。また、主制御回路９１は、特化ゾーンのストック付与抽籤に当籤してストックを付与する場合に、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能であるため、主制御回路９１は、ロック制御手段として機能する。

【１３８０】

また、主制御回路９１は、ＡＴポイントを上位バイト及び下位バイトの２バイトからなるＡＴポイント用のカウンタで計数するため、主制御回路９１は、２バイトのカウンタとして機能する。

【１３８１】

［有利区間中の特殊モード制御］

主制御回路９１は、通常区間から有利区間への移行時に特殊モードをＯＮにセットし、特殊モードＯＮの状態で「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると、特殊モードをＯＦＦに更新する。特殊モードがＯＮである場合、ＡＴ（特化ゾーンストック）抽籤などの抽籤結果が遊技者にとって不利になるとともに、押し順小役の当籤時に押し順をナビする確率が低い。以下説明する遊技性は、特殊モードによる押し順のナビの制御に関するものである。

【１３８２】

「通常」の状態でＡＴ当籤し、その後、特殊モードがＯＮのまま、「特化ゾーン準備」の状態に移行した場合、「特化ゾーン準備」の状態では、押し順のナビが特殊モードに応じた確率で行われるため（図２００参照）、「特化ゾーン準備」の状態では、特殊モードに応じて出玉感が異なり、出玉感にメリハリが生じる。

【１３８３】

また、「特化ゾーン準備」の状態から、押し順のナビが行われる報知状態として機能する「特化ゾーン」の状態への移行は、通常リプ又は特殊リプの当籤時に行う特化ゾーン開始抽籤において開始が決定されることである（図２０１参照）。このとき、本実施形態では、通常リプ又は特殊リプが当籤した遊技では、基本的には、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されるため、報知状態として機能する「特化ゾーン」の状態に移行した場合には、特殊モードがＯＦＦに更新される。このように「特化ゾーン」の状態では、特殊モードがＯＦＦになるため、押し順小役の当籤時に押し順をナビする確率が上がり、特殊モードがＯＮである「特化ゾーン準備」の状態と比べて、出玉感が異なり、「特化ゾーン準備」の状態と「特化ゾーン」の状態との間で出玉感にメリハリが生じる。

【１３８４】

なお、主制御回路９１はＲＴ状態が異なる場合には、通常リプ又は特殊リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せを表示するように停止制御を行うこともできる。すなわち、主制御回路９１は、フラグ間ＲＴ（２ＢＥＴ専用ボーナスの内部中の３ＢＥＴ遊技）では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せ（ＴＬリプなど）を表示可能に停止制御し、フラグ間ＲＴ以外のＲＴ状態では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せを表示して、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せを表示不可能に停止制御する。

【１３８５】

このような制御を行う場合、フラグ間ＲＴでは、「特化ゾーン」の状態の開始契機となる通常リプの当籤時に、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せの表示に伴い特殊モードがＯＦＦに更新される一方で、フラグ間ＲＴ以外のＲＴ状態では、通常リプの当籤時に「ＸＤリプ」の図柄の組合せが表示されてしまうため、「特化ゾーン」の状態の開始された場合であっても特殊モードがＯＮのまま維持されてしまう。すなわち、主制御回路９１は、「特化ゾーン準備」の状態から「特化ゾーン」の状態への移行は、通常リプが当籤役として決定されたことのみを持って行うが、特殊モードの切り替えは、通常リプが当籤役として決定されただけでは行わずに、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示された場合に行う。

【１３８６】
そして、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮである「特化ゾーン」の状態では、所定の確率で押し順のナビを行い、特殊モードがＯＦＦである「特化ゾーン」の状態では、所定の確率よりも高い確率（より好ましくは１００％の確率）で押し順のナビを行うことで、「特化ゾーン」の開始直後の出玉感にメリハリを生じさせることができる。
【１３８７】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１３８８】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。
【１３８９】
また、パチスロ機１では、「通常」や「通常有利」の状態のように遊技者にとって不利な通常の遊技状態（所定遊技状態）と、これら通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な「特化ゾーン」の状態（特定遊技状態）と、「特化ゾーン」の状態が開始されるまでの待機期間である「特化ゾーン準備」の状態（待機遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有する。また、パチスロ機１では、２ＢＥＴ専用ボーナスを当籤役として持ち越しているフラグ間ＲＴと、当該ボーナスを当籤役として持ち越していない非フラグ間ＲＴとを有する。なお、フラグ間ＲＴと非フラグ間ＲＴとでは、リプレイ役が当籤役として決定される確率が異なるものであり、それゆえに、パチスロ機１は、リプレイ役が当籤役として決定される確率が異なるフラグ間ＲＴと非フラグ間ＲＴとを含む複数のＲＴ状態を有する。
【１３９０】
また、パチスロ機１では、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態様が報知され得る押し順小役（「Ｆ＿打順１ベルＡ」～「Ｆ＿打順６特殊Ｂ」）と、フラグ間ＲＴでは、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せ（ＴＬリプ）を表示可能であり、非フラグ間ＲＴでは、「ＸＤリプ」の図柄の組合せのみを表示可能で、「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せを表示不可能な通常リプなどの役を有するため、パチスロ機１は、複数の役として報知対象役と特定役とを有する。
【１３９１】
また、パチスロ機１では、特殊モードを有し、特殊モードのＯＮ／ＯＦＦにより押し順小役の当籤時に正解の押し順をナビする確率を異ならせるため、第１報知モード（特殊モードＯＮ）と、第１報知モードよりも正解の押し順をナビする確率が高い第２報知モード（特殊モードＯＦＦ）とを有する。
【１３９２】
また、主制御回路９１は、「通常」の状態においてＡＴ抽籤に当籤すると、「ＡＴ前兆」の状態を経由するなどして「特化ゾーン準備」の状態に遊技状態を移行可能であり、また、「特化ゾーン準備」の状態において通常リプ又は特殊リプの当籤時に行う特化ゾーン開始抽籤で開始が決定されると、「特化ゾーン」の状態に遊技状態を移行可能であるため、主制御回路９１は、遊技状態制御手段として機能する。
【１３９３】
また、主制御回路９１は、通常区間である「通常」の状態から有利区間である「特化ゾーン準備」の状態に移行すると、特殊モードをＯＮに設定可能であり、また、「特化ゾーン準備」の状態から「特化ゾーン」の状態に移行すると（より詳細には、特化ゾーン開始抽籤の抽籤契機となった通常リプの当籤に伴い「ＸＤリプ」以外のリプレイに係る図柄の組合せが表示されると）、特殊モードをＯＦＦに設定可能であるため、主制御回路９１は

、報知モード設定手段として機能する。
【１３９４】
　また、主制御回路９１は、特殊モードがＯＮの場合に押し順小役に当籤すると、所定の確率で正解の押し順をナビして、また、特殊モードがＯＦＦの場合に押し順小役に当籤すると、所定の確率よりも高い確率で正解の押し順をナビするため、主制御回路９１は、報知手段として機能する。
【１３９５】
［３択役のナビ制御］
　以下説明する遊技性は、３択役の当籤時にメイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致させる制御に関するものである。３択役の当籤時にナビを行う場合、主制御回路９１は、６択の押し順用に設けられたナビ種別の中から、３択の押し順に合致するナビ種別を取得する。具体的には、主制御回路９１は、正解の押し順が左１ｓｔである３択役の当籤時には、左中右に対応するナビ種別「１」又は左右中に対応するナビ種別「２」を取得し、正解の押し順が中１ｓｔである３択役の当籤時には、中左右に対応するナビ種別「３」又は中右左に対応するナビ種別「４」を取得し、正解の押し順が右１ｓｔである３択役の当籤時には、右左中に対応するナビ種別「５」又は右中左に対応するナビ種別「６」を取得する。そして、主制御回路９１は、取得したナビ種別に基づいて指示モニタにおいて押し順のナビを行う。
【１３９６】
　そして、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別に応じたナビを液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において行う。具体的には、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別が「１」である場合には、液晶ディスプレイに左中右の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「２」である場合には、液晶ディスプレイに左右中の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「３」である場合には、液晶ディスプレイに中左右の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「４」である場合には、液晶ディスプレイに中右左の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「５」である場合には、液晶ディスプレイに右左中の押し順を表示し、メイン側のナビ種別が「６」である場合には、液晶ディスプレイに右中左の押し順を表示する。これにより、本制御では、３択役の当籤時に演出的に６択のナビを行いつつも、メイン側のナビとサブ側のナビとを一致することができる。
【１３９７】
　なお、主制御回路９１は、６択役の当籤時にナビを行う場合には、正解の押し順（６択）に応じたナビ種別を取得して押し順のナビを行い、副制御回路１０１は、メイン側のナビ種別に応じたナビを液晶ディスプレイにおいて行う。
【１３９８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
　以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１３９９】
　パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。また、副制御回路１０１は、遊技に関する演出を制御するため、副制御回路１０１は、演出制御手段として機能する。
【１４００】
　また、パチスロ機１では、３択役と６択役とを有し、３択役の中には右１ｓｔの押し順である場合に、所定の図柄の組合せ（ＴＬリプ）が表示され、左１ｓｔの押し順である場合に、他の図柄の組合せ（紫７リプ）が表示される「Ｆ＿紫７リプ」が含まれるとともに、６択役の中には、右左中の押し順である場合に特定の図柄の組合せ（上段ベル）が表示

され、右左中以外の押し順である場合に特定の図柄の組合せが表示されない「Ｆ＿打順５ベルＡ」や、右中左の押し順である場合に特定の図柄の組合せ（上段ベル）が表示され、右中左以外の押し順である場合に特定の図柄の組合せが表示されない「Ｆ＿打順６ベルＡ」が含まれるため、パチスロ機１は、複数の役として、第１択数役と第２択数役とを有し、更に、第１択数役として特定第１択数役、第２択数役として特定第２択数役と所定第２択数役とを有する。

【１４０１】

また、主制御回路９１は、指示モニタを介して押し順を報知可能であり、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）を介して押し順を報知可能であるため、主制御回路９１及び指示モニタは、メイン側報知手段として機能し、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイは、サブ側報知手段として機能する。

【１４０２】

［ＡＴ中ＣＺにおけるナビ制御］

続いて、ＡＴ中ＣＺにおけるナビ制御に関する遊技性について説明する。主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態において移行条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」の状態に遊技状態を移行する。主制御回路９１は、押し順小役の当籤時に正解の押し順のナビを行わないため、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、メダルの増加に関しては、「ＡＴ」の状態よりも不利であるが、「ＡＴ中ＣＺ」の状態は、「ＡＴ」の状態に比べて特化ゾーンのストックが付与され易い。これにより、「ＡＴ」の状態の期間延長という「ＡＴ中ＣＺ」の遊技性を損なうことなく、「ＡＴ中ＣＺ」において遊技者に与える利益（メダルと特化ゾーンストック）を適切な範囲に収めることができる。また、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において出玉率を下げることで、その分の割合を他の部分に回すことができ、例えば、「ＡＴ中ＣＺ」の状態への移行頻度や、「ＡＴ中ＣＺ」の状態におけるストック付与の期待度を高くすることもできる。なお、本実施形態では、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、押し順のナビをしないこととしているが、これに限られるものではなく、「ＡＴ」の状態よりも押し順をナビする確率が低ければよい。

【１４０３】

また、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態では、報知対象となる押し順小役が当籤した場合に特化ゾーンのストックを付与することはないものの（図２１０参照）、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、押し順小役の当籤時に特化ゾーンのストックを付与することがある（図２１５参照）。このように押し順をナビする確率が低い「ＡＴ中ＣＺ」の状態において押し順小役が当籤した場合に、ナビをしないことの不利益の代わりに特化ゾーンのストックを付与可能とすることで、「ＡＴ中ＣＺ」の状態における押し順小役の当籤に対して、遊技者は不満を感じることがなくなるため、遊技の興趣が向上する。

【１４０４】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１４０５】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１４０６】

また、パチスロ機１では、「通常」や「通常有利」の状態のように遊技者にとって不利な通常の遊技状態（所定の遊技状態）と、これら通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な「ＡＴ」や「ＡＴ中ＣＺ」の状態（特定の遊技状態）と、を有するとともに、特定の遊技状態として「ＡＴ」の状態（通常区間）と、「ＡＴ」の状態よりも特化ゾーンのスト

ックが付与され易い「ＡＴ中ＣＺ」の状態（上乗せ区間）とを有する。また、パチスロ機１は、正解の押し順で停止操作が行われたときに払い出されるメダルの枚数（１５枚）が、不正解の押し順で停止操作が行われたときに払い出されるメダルの枚数（０又は１枚）よりも多い報知対象の役である「Ｆ＿打順ベル１Ａ」～「Ｆ＿打順ベル６Ｂ」を有する。

【１４０７】

また、主制御回路９１は、報知対象の役が当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知可能であるため、主制御回路９１は、報知手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態では、報知対象の役が当籤した場合に必ず（又は高確率で）正解の押し順のナビを行うが、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、「ＡＴ」中よりも低い確率で正解の押し順のナビ（又はナビを行わない）を行う。

【１４０８】

また、主制御回路９１は、「ＡＴ」の状態において「ＡＴ中ＣＺ」の状態への移行条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」の状態に遊技状態を移行可能であり、「ＡＴ中ＣＺ」の状態において終了条件を満たすと、「ＡＴ中ＣＺ」を終了して「ＡＴ」に移行可能であるため、主制御回路９１は、上乗せ区間制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、「ＡＴ」や「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、内部当籤役（抽籤種別）に応じて特化ゾーンのストックを付与可能であり、特に、「ＡＴ中ＣＺ」の状態では、報知対象の役の当籤時であっても特化ゾーンのストックを付与可能であるため、主制御回路９１は、上乗せ制御手段として機能する。

【１４０９】

［履歴抽籤方法］

続いて、パチスロ機１における履歴抽籤方法に関する遊技性について説明する。主制御回路９１は、所定ゲーム間（５ゲーム間）において履歴役が当籤役として決定された回数に応じて履歴抽籤を行う。パチスロ機１では、このような履歴役として履歴役「リプレイ」と履歴役「レア役」とを有するが、チャンスリプ（「Ｆ＿チャンスリプ」）は、履歴役「リプレイ」及び履歴役「レア役」の双方に属する。そのため、チャンスリプが当籤役として決定された場合、履歴役「リプレイ」の回数と履歴役「レア役」の回数との双方が加算され、結果、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たすことがある。このように２つの抽籤条件を満たした場合、主制御回路９１は、抽籤条件を満たした全ての履歴役に応じて特典を付与することができる。

【１４１０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１４１１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１４１２】

また、パチスロ機１では、履歴役「リプレイ」と履歴役「レア役」との双方に属するチャンスリプ（「Ｆ＿チャンスリプ」）を有する。また、主制御回路９１は、内部当籤役として決定された役に関する当籤役の履歴情報を所定ゲーム数（５ゲーム）分、記憶するため、主制御回路９１は、履歴管理手段として機能する。

【１４１３】

また、主制御回路９１は、リプレイ（連）の抽籤条件を満たし履歴抽籤に当籤した場合に特典を付与可能であり、レア役（個数）の抽籤条件を満たし履歴抽籤に当籤した場合に

特典を付与可能であるため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。なお、主制御回路９１は、チャンスリプの当籤時には、リプレイ（連）の抽籤条件と、レア役（個数）の抽籤条件とを同時に満たした場合には、双方の特典を付与可能である。

【１４１４】

また、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイの履歴表示窓に所定ゲーム数の間の当籤役の履歴情報を表示するため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイの履歴表示窓は、履歴表示手段として機能する。

【１４１５】

［第５実施形態］

続いて、図２２１～図２４３を参照して、第５実施形態のパチスロ機１について説明する。なお、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１と同様の構成、制御については、詳細な説明を省略する。また、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１の特徴は、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１においても同様に適用することができ、また、上記実施形態及び各種変形例のパチスロ機１の特徴は、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１においても同様に適用することができる。

【１４１６】

なお、以下に示す第５実施形態のパチスロ機１は、第４実施形態のパチスロ機１と同様に、２ＢＥＴ専用のボーナス（ＢＢ１）を持ち越しているフラグ間状態中に３ＢＥＴの遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、ＡＴ機能を実現するＡＴ機である。

【１４１７】

［主制御側の各種のデータテーブル］

初めに、図２２１～図２２５を参照して、メインＲＯＭ３２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。

【１４１８】

［図柄配置テーブル］

図２２１に示す図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、２０個の図柄位置「０」～「１９」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【１４１９】

図柄位置「０」～「１９」は、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「０」～「１９」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【１４２０】

［図柄コード表］

また、図２２１に示すように、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、１バイト（８ビット）のデータによって区別される。図２２１に示す図柄コード表は、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【１４２１】

本実施の形態によるパチスロ機１で用いる図柄は、「赤７」、「青７」、「ＢＡＲ」、「リプレイＡ」、「リプレイＢ」、「ベル」、「スイカＡ」、「スイカＢ」、「チェリー」及び「ブランク」の１０種類であり、それぞれに対して１バイトのデータが割り当てられている。

【１４２２】

［内部抽籤テーブル］

続いて、図２２２を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各

内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、３ＢＥＴのボーナス非作動中は「３ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス内部中は「３ＢＥＴ時、内部中」欄が参照され、３ＢＥＴのボーナス作動中は「３ＢＥＴ時、ＢＢ」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス非作動中は「２ＢＥＴ時、一般」欄が参照され、２ＢＥＴのボーナス内部中は「２ＢＥＴ時、内部中」欄が参照される。本実施形態のパチスロ機１では、２ＢＥＴ専用のボーナス内部中（フラグ間状態）中に３ＢＥＴの遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には３ＢＥＴ時の内部中に対応する内部抽籤テーブルが参照され、その他の内部抽籤テーブルは用いることがない。

【１４２３】

図２２２において、「Ｎｏ．１（Ｆ＿通常リプ）」～「Ｎｏ．４５（Ｆ＿ＢＢ２）」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図２２３及び図２２４の図柄組合せテーブルに示す。また、図２２５には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ（内部当籤役と表示役との対応関係）を示す。

【１４２４】

［図柄組合せテーブル］

次に、図２２３及び図２２４を参照して、本実施形態のパチスロ機１における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定している。なお、図２２３及び図２２４においては、規定される図柄の組合せ内で「／」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本実施形態のパチスロ機１では、有効ラインをセンターラインとしている。

【１４２５】

図２２３及び図２２４において、「ＢＢ１」「ＢＢ２」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「ＲＰ０１」～「ＲＰ１８」に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「ＮＭ０１」～「ＮＭ４３」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

【１４２６】

［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２２５を参照して、本実施形態のパチスロ機１における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役（実際に入賞する図柄の組合せ）等との対応について説明する。なお、図２２５では、２ＢＥＴ専用のボーナスを内部当籤役として持ち越している３ＢＥＴ遊技における対応関係を示し、他の状態における対応関係は省略している。

【１４２７】

同図において「通常リプ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＣＬリプ（ＲＰ０１）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（ＣＬ）に沿って図柄「リプレイ（図柄「リプレイＡ」「リプレイＢ」の総称）」が並んで表示される図柄の組合せである。また、「リーチ目リプ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿リーチ目リプＡ１（ＲＰ０５）」～「Ｓ＿リーチ目リプＢ３（ＲＰ１５）」に係る図柄の組合せである。また、「チェリー着きリーチ目」とは、コンビネーション名「Ｓ＿リーチ目リプＣ１（ＲＰ１６）」～「Ｓ＿リーチ目リプＣ３（ＲＰ１８）」に係る図柄の組合せである。

【１４２８】

また、同図において「ＣＬ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＬベル（ＮＭ０９）」に係る図柄の組合せであり、センターライン（ＣＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＴＬ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＴＬベル（ＮＭ１０）」に係る図柄の組合せであり、トップライン（ＴＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＢＬ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」に係る図柄の組合せであり、ボトムライン

（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せである。また、「ＸＵ」とは、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」「Ｃ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」に係る図柄の組合せであり、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「ＸＤ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＸＤベル（ＮＭ０８）」に係る図柄の組合せであり、クロスダウンライン（ＸＤ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せであり、「小Ｖ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿小Ｖベル（ＮＭ１１）」に係る図柄の組合せであり、上段（左リール）中段（中リール）上段（右リール）の小さなＶ字（小Ｖ）型に図柄「ベル」が並んで表示される図柄の組合せである。

【１４２９】

また、同図において「ＸＵ（ＢＡＲ）」とは、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合に、「ＸＵ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。また、「ＢＬ（青７）」は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合に、「ＢＬ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。

そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」が当籤役として決定された遊技では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合には、ボトムライン（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合には、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される。

【１４３０】

また、同図において「ＢＬ（ＢＡＲ）」とは、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合に、「ＢＬ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。また、「ＸＵ（青７）」は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合に、「ＸＵ」の図柄の組合せが表示されることを意味する。

そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された遊技では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合には、クロスアップライン（ＸＵ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合には、ボトムライン（ＢＬ）に沿って図柄「ベル」が並んで表示される。

【１４３１】

また、同図において「中段チェ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿中段チェ（ＮＭ１２）」に係る図柄の組合せであり、左リールの中段に図柄「チェリー」が表示される図柄の組合せである。また、「角チェ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿角チェ１（ＮＭ１６）」「Ｓ＿角チェ２（ＮＭ１７）」に係る図柄の組合せであり、左リールの上段又は下段に図柄「チェリー」が表示される図柄の組合せである。また、「はずれ」とは、図２２３及び図２２４に規定する何れの組合せも表示されない図柄の組合せである。

【１４３２】

また、同図において「スイカ」とは、コンビネーション名「Ｓ＿ＣＬスイカ（ＮＭ０１）」～「Ｓ＿ＸＤスイカ（ＮＭ０３）」に係る図柄の組合せであり、センターライン、クロスアップライン、クロスダウンラインの何れかに沿って図柄「スイカ（図柄「スイカＡ」「スイカＢ」の総称）」が並んで表示される図柄の組合せである。また、同図において「スイカこぼし」とは、コンビネーション名「Ｓ＿スイカＦ１」～「Ｓ＿スイカＦ３」に係る図柄の組合せであり、スイカの取りこぼし時に表示される図柄の組合せである。また、「１枚（１／２）」又は「１枚（１／４）」とは、停止操作のタイミングが適切である場合に「１枚」の図柄の組合せが表示され、不適切である場合には「はずれ」となることをいう。

【１４３３】
［第５実施形態のパチスロ機の遊技フロー］
続いて、第５実施形態のパチスロ機１の遊技フローについて説明する。図２２６及び図２２７は、第５実施形態のパチスロ機１の出玉状態の遷移フローであり、図２２８は、出玉状態及び遊技状態の概要を一覧にまとめて示す図である。なお、図２２６～図２２８において示す出玉状態や得点ランクなどは、主制御基板７１（主制御回路９１）により制御される。
【１４３４】
図２２６に示すように、出玉状態は、大きく分けて通常区間と有利区間とに分けられる。通常区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が消灯状態とされ、有利区間では、主制御回路９１の制御により有利区間ランプ（状態表示器１４７ｂ）が点灯状態とされる。有利区間ランプは、消灯状態によって有利区間に滞在していない旨を遊技者に告知する一方、点灯状態によって有利区間に滞在している旨を遊技者に告知する。ただし、本実施形態においては、有利区間に滞在して有利区間ランプが点灯している状態にあっても、報知ランプ１４７ａの点灯態様によって必要な停止操作の情報を遊技者に報知することを抑制（不許容）する状態と許容する状態とがある。
【１４３５】
本実施形態では、主制御回路９１は、各種の処理を行うことで、出玉状態を制御するが、こうした出玉状態を制御する各種の処理は、大別して抽籤による処理（抽籤処理）と抽籤によらない処理（その他処理）とに分けられる。
【１４３６】
通常区間は、出玉状態として「通常」が実行される。「通常」は、電源オン後や設定変更後の初期状態であり、有利区間の終了後に有利区間に関する全ての変数がクリアされ、この「通常」の状態に移行する。「通常」では、ナビが行われず、また、レア役が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤が実行される。なお、本実施形態においてレア役とは、「Ｆ＿チェリー１（Ｎｏ．１６）」～「Ｆ＿スイカ２（Ｎｏ．１９）」をいう。また、本実施形態ではレア役の他に確定役を有しているが、本実施形態において確定役とは「Ｆ＿リーチ目リプＡ１（Ｎｏ．２）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿中段チェリー（Ｎｏ．１５）」をいう。
【１４３７】
「通常」の状態において行う有利区間移行抽籤で当籤すると、有利区間当籤となる。有利区間当籤には、「ガセ前兆当籤」と「ボーナス当籤」とがあり、「ボーナス当籤」の場合には、更にボーナス時次回ゲーム移行抽籤が実行される。ボーナス時次回ゲーム移行抽籤には、「前兆経由」と「直接ボーナス」とがあり、有利区間移行抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「前兆経由」に当籤すると、「本前兆当籤」となる。また、有利区間移行抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「直接ボーナス」に当籤すると、「直当り当籤」となる。また、「通常」の状態において確定役が当籤役として決定されると、確定役当籤時処理（有利区間移行抽籤を行うことなく）により「直当り当籤」となる。
【１４３８】
「ガセ前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「前兆（ガセ前兆）」に移行し、「本前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「前兆（本前兆）」に移行する。他方、「直当り当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「初回ボーナス」に移行する。また、「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合には、更に、通常時ボーナス種別抽籤が行われ、「初回ボーナス」の種別が決定される。
【１４３９】
なお、本実施形態では、出玉状態として「初回ボーナス」「連ボーナス」を有するが、これらは、役物の作動が行われることなく（内部当籤役のための抽籤係数が変わることなく）遊技者にとって有利な停止操作の態様が報知されることで、遊技者にとって有利な状態となる、いわゆる疑似ボーナスである。本実施形態では、「通常」の状態においてレア

役に当籤すると、疑似ボーナスである「初回ボーナス」のチャンスとなり、「通常」の状態において確定役に当籤すると、疑似ボーナスである「初回ボーナス」が確定する。レア役の当籤時は、「初回ボーナス」に当籤する可能性はあるものの、非当籤する可能性もあるため、「前兆」の状態を経由させて、この「前兆」の状態において「初回ボーナス」の当否を報せる演出を行う。一方で、確定役の当籤時は、「初回ボーナス」の当籤が確定するため、「前兆」の状態を経由することなく、直ちに「初回ボーナス」の状態に移行する。

【１４４０】

続いて、有利区間は、主たる出玉状態として、「ガセ前兆」「本前兆」「初回ボーナス」「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」「連ボーナス」が実行可能である。有利区間は、押し順小役（本実施形態では、「Ｆ＿打順１ベルＡ１」～「Ｆ＿打順６ベルＢ２」）の当籤時に最大払出枚数の図柄の組合せを表示させ得るナビ（ベルナビ）が発生可能な状態であり、主制御回路９１は、有利区間のうち「ガセ前兆」「本前兆」「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」ではベルナビを行わず、「初回ボーナス」「連ボーナス」ではベルナビを行う。なお、主制御回路９１は、「ＣＺ」「ＣＺ中前兆」においてもベルナビを行うこととしてもよい。有利区間には上述のリミッタが設けられており、有利区間が開始されてから例えば１５００Ｇに達すると、ゲーム数リミッタによるリミット処理が実行され、有利区間が開始されてからの差枚数が例えば２４００枚に達すると、枚数リミッタによるリミット処理が実行される。これにより、有利区間が終了させられ、通常区間に移行させられる。

【１４４１】

「ガセ前兆」及び「本前兆」は、「通常」においてレア役が当籤役として決定されると移行する可能性がある。「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、レア役の当籤に応じて「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。「ガセ前兆」は、「初回ボーナス」に当籤していない場合の演出区間（前兆）であり、「初回ボーナス」に当籤していないことを報せる演出（敗北など）が実行される。反対に、「本前兆」は、「初回ボーナス」に当籤している場合の演出区間（前兆）であり、「初回ボーナス」に当籤していることを報せる演出（勝利など）が実行される。主制御回路９１は、「ガセ前兆」において１回の遊技が行われると、有利区間を終了して、「通常」の状態に出玉状態を移行する。なお、本実施形態では、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生する。また、主制御回路９１は、「本前兆」において１回の遊技が行われると、「初回ボーナス」の状態に出玉状態を移行する。

【１４４２】

なお、本実施形態では、「ガセ前兆」及び「本前兆」を１ゲーム間の状態としているが、「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲーム間に限られるものではなく、所定ゲーム数間であってもよい。この場合、主制御回路９１は、所定回数の遊技が行われると、「ガセ前兆」又は「本前兆」から他の出玉状態に移行させ、また、副制御回路１０１は、所定回数の遊技において、「初回ボーナス」に当籤していることを報せる演出を行う。

【１４４３】

続いて、「初回ボーナス」は、「本前兆」が終了した場合、又は「通常」において「直当り当籤」の場合に移行する。「初回ボーナス」には、ＲＥＧ（初回ＲＥＧ）と、ＢＩＧ（初回ＢＩＧ）とがあり、「通常」において「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合に行われる通常時ボーナス種別抽籤の抽籤結果に応じて振り分けられる。ＲＥＧとＢＩＧとでは、「初回ボーナス」において遊技者が得られるメダルの期待値が異なり、ＲＥＧよりもＢＩＧの方が遊技者の得られるメダルの期待値が高い。また、ＢＩＧの場合には、その後、必ず「ＣＺ」の状態に移行するのに対して、ＲＥＧの場合には、基本的には「ＣＺ」に移行することなく「通常」の状態に戻ってしまう。

【１４４４】

「初回ボーナス」の開始時には、主制御回路９１によるリール演出が行われ、遊技者の停止操作に関係なく自動的に所定の図柄の組合せが表示される。具体的には、主制御回路９１は、「初回ＲＥＧ」の開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させると

ともに、その後、図柄「ＢＡＲ」が直線状に並ぶ図柄の組合せ（ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。また、主制御回路９１は、「初回ＢＩＧ」の開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「青７」が直線状に並ぶ図柄の組合せ（青７－青７－青７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。

【１４４５】

「初回ＲＥＧ」は、１２ゲーム間継続する疑似ボーナスであり、昇格抽籤が実行される。昇格抽籤に非当籤のまま１２ゲームが経過すると、「初回ＲＥＧ」は終了し、「通常」の状態に移行する。このとき、「初回ＲＥＧ」の終了に伴い有利区間も終了し、また、有利区間の終了時には上述のようにロック状態が発生する。また、昇格抽籤に当籤すると、開始から１２ゲーム経過し「初回ＲＥＧ」が終了した直後に「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。

【１４４６】

「初回ＢＩＧ」は、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とを含み、「小役ゲーム」が合計２５ゲーム実行されると終了する疑似ボーナスである。「小役ゲーム」は、「初回ＢＩＧ」が開始されたときの初期状態であり、２５ゲーム間継続する。「小役ゲーム」では、リプレイ役の当籤時にＪＡＣ－ＩＮ処理が行われ、「小役ゲーム」から「ＪＡＣゲーム」に移行する。なお、ＪＡＣ－ＩＮ処理の契機となるリプレイ役は、「Ｆ＿通常リプ（Ｎｏ．１）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」である。すなわち、本実実施形態のリプレイ役の全てが、ＪＡＣ－ＩＮ処理の契機となるリプレイ役である。「ＪＡＣゲーム」は、「小役ゲーム」においてＪＡＣ－ＩＮ処理がなされると移行し、４ゲーム間継続する。

【１４４７】

「ＪＡＣゲーム」において４回の遊技が行われると、再び「小役ゲーム」に移行し、「小役ゲーム」においてリプレイ役に当籤する度にＪＡＣ－ＩＮ処理により「ＪＡＣゲーム」に移行する。「初回ＢＩＧ」は、「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達すると終了し、「ＣＺ」又は「連ボーナス」の状態に移行する。なお、「初回ＢＩＧ」の終了条件は、「小役ゲーム」における遊技回数であり、「ＪＡＣゲーム」における遊技回数は含まない。また、「ＪＡＣゲーム」における遊技回数は、「小役ゲーム」における遊技回数に含まないため、「ＪＡＣゲーム」に多く移行できた場合には、「初回ＢＩＧ」のゲーム数はその分だけ延びることになり、多くのメダルの払い出しが期待できる。

【１４４８】

「初回ＢＩＧ」は、ポイントを獲得して高ランクを目指す遊技性を有しており、「小役ゲーム」及び「ＪＡＣゲーム」の各遊技においてポイント上乗せ抽籤が行われる。「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とでは、「ＪＡＣゲーム」の方がポイントを多く獲得できるように設定されている。そのため、「ＪＡＣゲーム」に多く移行できた場合には、メダルの払い出しだけでなく、ポイントの獲得においても有利となる。

【１４４９】

「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達した「初回ＢＩＧ」の終了時には、得点ランク振分処理が実行される。この得点ランク振分処理では、「初回ＢＩＧ」中に獲得したポイント（「小役ゲーム」において獲得したポイントと「ＪＡＣゲーム」において獲得したポイントとの合計）に基づき「初回ＢＩＧ」の結果をランク付けする。得点ランクは、「初回ＢＩＧ」終了後の「ＣＺ」における「連ボーナス」の当籤期待度を規定する情報であり、低いランクから順に“ランクＥ”“ランクＤ”“ランクＣ”“ランクＢ”“ランクＡ”“ランクＳ”が設けられている。

【１４５０】

なお、得点ランクが“ランクＳ”である場合には、「初回ＢＩＧ」が終了した直後に「ＣＺ」を経由することなく「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。この場合には、主制御回路９１は、Ｓランク時ボーナス種別抽籤を実行し、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４５１】
続いて、「ＣＺ」は、「初回ＢＩＧ」又は「連ボーナス」が終了すると移行する。「ＣＺ」と「通常」は、疑似ボーナスを目指して遊技を行うという点において同じであるが、「ＣＺ」は、「通常」よりも疑似ボーナスに当籤し易いチャンスゾーン（ＣＺ）であり、３２ゲーム間継続する。なお、「通常」は、ＲＥＧ又はＢＩＧからなる「初回ボーナス」を目指して遊技を行い、「ＣＺ」は、ＢＩＧのみからなる「連ボーナス」を目指して遊技を行う。
【１４５２】
「ＣＺ」においては、ＣＺ中ボーナス抽籤が実行される。このＣＺ中ボーナス抽籤は、「通常」における有利区間移行抽籤に対応するが、「通常」における有利区間移行抽籤は、レア役の当籤時にか実行されないが、「ＣＺ」におけるＣＺ中ボーナス抽籤は、レア役以外の役（全ての役）の当籤時にも実行される。ＣＺ中ボーナス抽籤の当籤には「ガセ前兆当籤」と「ボーナス当籤」とがあり、「ボーナス当籤」の場合には、更にボーナス時次回ゲーム移行抽籤が実行される。ボーナス時次回ゲーム移行抽籤には、「前兆経由」と「直接ボーナス」とがあり、ＣＺ中ボーナス抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「前兆経由」に当籤すると、「本前兆当籤」となる。また、ＣＺ中ボーナス抽籤において「ボーナス当籤」となり、ボーナス時次回ゲーム移行抽籤において「直接ボーナス」に当籤すると、「直当り当籤」となる。
【１４５３】
「ガセ前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「ＣＺ中前兆（ガセ前兆）」に移行し、「本前兆当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「ＣＺ中前兆（本前兆）」に移行する。他方、「直当り当籤」の場合、次ゲームから出玉状態として「連ボーナス」に移行する。また、「本前兆当籤」及び「直当り当籤」の場合には、更に、ＣＺ時ボーナス種別抽籤が行われ、「連ボーナス」の種別が決定される。
【１４５４】
「ＣＺ中ガセ前兆」は「ガセ前兆当籤」の場合に移行し、「ＣＺ中本前兆」は「本前兆当籤」の場合に移行する。「ＣＺ中ガセ前兆」及び「ＣＺ中本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、当籤役に応じて「連ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。「ＣＺ中ガセ前兆」は、「連ボーナス」に当籤していない場合の演出区間（前兆）であり、「連ボーナス」に当籤していないことを報せる演出（敗北など）が実行される。反対に、「ＣＺ中本前兆」は、「連ボーナス」に当籤している場合の演出区間（前兆）であり、「連ボーナス」に当籤していることを報せる演出（勝利など）が実行される。
【１４５５】
「ＣＺ中ガセ前兆」において１回の遊技が行われると、「ＣＺ」の状態に出玉状態が移行され、「ＣＺ中本前兆」において１回の遊技が行われると、「連ボーナス」の状態に出玉状態が移行される。なお、「ＣＺ」は、トータルで３２回の遊技が行われると終了するが、「ＣＺ中前兆」における遊技回数は、「ＣＺ」における遊技回数に含まない。「ＣＺ」において３２回の遊技が行われ、当該遊技においてＣＺ中ボーナス抽籤に非当籤の場合には、「ＣＺ」が終了して、「通常」の状態に出玉状態が移行される。「ＣＺ」の終了に伴い有利区間も終了するため、主制御回路９１は、「ＣＺ（有利区間）」の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生する。
【１４５６】
続いて、「連ボーナス」は、「ＣＺ中本前兆」が終了した場合などに移行する。「連ボーナス」には、ＳＢＩＧ（シングルＢＩＧ）と、ＷＢＩＧ（ダブルＢＩＧ）とがあり、「連ボーナス」の当籤時に行われるＣＺ時ボーナス種別抽籤の抽籤結果に応じて振り分けられる。ＳＢＩＧとＷＢＩＧとでは、「連ボーナス」において獲得するポイントの期待値が異なり、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が獲得するポイントの期待値が高い。なお、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとのその他の遊技性は同じである。
【１４５７】
「連ボーナス」の開始時には、主制御回路９１によるリール演出が行われ、遊技者の停

止操作に関係なく自動的に所定の図柄の組合せが表示される。具体的には、主制御回路９１は、ＳＢＩＧの開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「赤７」がシングル揃いする図柄の組合せ（例えば、センターラインのみに沿って赤７－赤７－赤７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。また、主制御回路９１は、ＷＢＩＧの開始時には、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させるとともに、その後、図柄「赤７」がダブル揃いする図柄の組合せ（例えば、センターライン及びクロスアップラインに沿って赤７－赤７－赤７）が表示されるように、自動的にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止する。

【１４５８】

「連ボーナス」と「初回ＢＩＧ」とは、同じ遊技性であり、「連ボーナス」は、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とを含み、「小役ゲーム」が合計２５ゲーム実行されると終了する疑似ボーナスである。「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とは、上述の「初回ボーナス」で説明した通りであり、「小役ゲーム」及び「ＪＡＣゲーム」の各遊技においてポイント上乗せ抽籤が行われる。

【１４５９】

「連ボーナス」は、「小役ゲーム」における遊技回数が合計で２５回に達した場合に終了し、「連ボーナス」の終了時には、得点ランク振分処理が実行され、「連ボーナス」中に獲得したポイントに基づき「連ボーナス」の結果をランク付けする。得点ランクが“ランクＳ”である場合には、「連ボーナス」が終了した直後に「ＣＺ」を経由することなく「連ボーナス」が開始する（０ゲーム連）。この場合には、主制御回路９１は、Ｓランク時ボーナス種別抽籤を実行し、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４６０】

得点ランクが“ランクＳ”以外である場合には、「連ボーナス」の終了に伴い「ＣＺ」の状態に出玉状態が移行され、その後、「ＣＺ」において特典ランクに応じた期待値で「連ボーナス」を目指す遊技が行われる。このように本実施形態のパチスロ機１では、ＣＺと疑似ボーナス（初回ボーナス及び連ボーナス）とがループする遊技性を有し、特に、疑似ボーナス中の結果（得点ランク）に応じてＣＺ中のボーナス期待度が変化する遊技性を有する。

【１４６１】

図２２８に示すように、このような仕様の本実施形態のパチスロ機１において、出玉状態「通常」「ガセ前兆」「ＣＺ」「ＣＺ中ガセ前兆」では、確定役が有効になるように制御される。具体的には、主制御回路９１は、「通常」「ＣＺ」の状態において確定役が当籤役として決定されると、「直当り当籤」となり、「初回ボーナス」「連ボーナス」の状態に出玉状態を移行する。また、主制御回路９１は、「ガセ前兆」「ＣＺ中ガセ前兆」の状態において確定役が当籤役として決定されると、前兆の種別を本前兆に書き換える結果、その後、「初回ボーナス」「連ボーナス」の状態に出玉状態が移行される。

【１４６２】

一方で、出玉状態「本前兆」「初回ＢＩＧ」「ＣＺ中本前兆」「連ボーナス」では、確定役が無効になるように制御される。なお、確定役が無効になるように制御される場合には、主制御回路９１は、確定役に応じた図柄の組合せ（リーチ目リプ、チェリー付きリーチ目、中段チェ）が表示されない押し順を報知する。また、出玉状態「初回ＲＥＧ」では、同じ「初回ＲＥＧ」中の一回目の確定役のみ有効となるように制御され、同じ「初回ＲＥＧ」中の二回目以降の確定役は無効になるように制御される。

【１４６３】

［内部当籤役と抽籤種別との対応関係］

続いて、図２２９は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。本実施形態のパチスロ機１では、主制御回路９１は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまう。そこで、パチスロ機１では、複数の役をまず出玉フラグにグループ化し、この出玉フラグに基づいて抽籤種別を決定し、決定した抽籤種別に基づいて各種の抽籤を行う。例

えば、「Ｆ＿打順６ベルＢ２」は、出玉フラグ「打順ベルＢ（Ｎｏ．１９）」にグループ化され、この出玉フラグ「打順ベルＢ」に基づき、抽籤種別ＡとしてＮｏ．４の「打順ベルＢ」が決定され、抽籤種別ＢとしてＮｏ．３の「打順ベル」が決定される。そして、これら抽籤種別Ａ，Ｂが参照されて、各種の抽籤が行われる。

【１４６４】

［各状態におけるナビ種別］

続いて、図２３０を参照して、本実施形態のパチスロ機１において、押し順役の当籤時に主制御回路９１がセットするナビ種別について説明する。なお、同図において、ナビ種別「１」は打順１（左中右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「２」は打順２（左右中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「３」は打順３（中左右）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「４」は打順４（中右左）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「５」は打順５（右左中）を遊技者に対して報知するナビ種別であり、ナビ種別「６」は打順６（右中左）を遊技者に対して報知するナビ種別である。また、ナビ種別「抽籤」はナビ種別「１」～「６」を抽籤して決定することをいう。また、同図において「状態１」とは、確定役「有効」かつ押し順指示「あり」の場合をいい、「状態２」とは、確定役「無効」かつ押し順指示「あり」の場合をいう。

【１４６５】

［出玉状態の制御に用いる各種データテーブル］

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

【１４６６】

［通常＿有利区間移行抽籤テーブル］

初めに、図２３１を参照して、通常＿有利区間移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、「通常」の状態（通常区間）において単位遊技毎に有利区間移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。通常＿有利区間移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、有利区間移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。同図に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、レア役（「Ｆ＿チェリー１」「Ｆ＿チェリー２」「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」）の当籤時にのみ有利区間移行抽籤を行い、他の役の当籤時には当該抽籤を行わない。

【１４６７】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「通常」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ガセ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「ガセ前兆」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ボーナス」が決定された場合には、続いて、図２３２に示す通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを参照して、移行先の出玉状態を決定するとともに、図２３３に示す通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、「初回ボーナス」の種別を決定する。

【１４６８】

［通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル］

続いて、図２３２を参照して、通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルについて説明する。通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合又は「通常」の状態において確定役（「Ｆ＿リーチ目リプＡ１（Ｎｏ．２）」～「Ｆ＿確定チェリプ２（Ｎｏ．１０）」「Ｆ＿中段チェリー（Ｎｏ．１５）」）が当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に応じて移行先の出玉状態を決定する際に用いられる。通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ｂ毎に、次ゲームの出玉状態に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【１４６９】

同図に示すように、本実施形態では、主制御回路９１は、レア役又は確定役の当籤時に

のみ次ゲームの出玉状態に関する抽籤を行い、他の役の当籤時には当該抽籤を行わない。主制御回路９１は、抽籤結果として「前兆経由」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「本前兆」に移行し、抽籤結果として「直接ボーナス」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「通常」から「初回ボーナス」に移行する。

【１４７０】

［通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２３３を参照して、通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、有利区間移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合又は「通常」の状態において確定役が当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）に応じて「初回ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、「初回ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＲＥＧ」が決定された場合には、「初回ボーナス」の種別を「ＲＥＧ」と決定し、抽籤結果として「ＢＩＧ」が決定された場合には、「初回ボーナス」の種別を「ＢＩＧ」と決定する。

【１４７１】

［ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブル］

続いて、図２３４を参照して、ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルは、「ＣＺ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ａ）に基づき「連ボーナス」への移行抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルは、「初回ボーナス」（又は直前の「連ボーナス」）における得点ランク及び抽籤種別Ａ毎に、「連ボーナス」への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。

【１４７２】

主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、出玉状態を移行することなく「ＣＺ」のまま維持する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ガセ前兆」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「ＣＺ中ガセ前兆」に移行する。また、主制御回路９１は、抽籤結果として「ボーナス」が決定された場合には、続いて、図２３５に示すＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルを参照して、移行先の出玉状態を決定するとともに、図２３６に示すＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、「連ボーナス」の種別を決定する。

【１４７３】

［ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル］

続いて、図２３５を参照して、ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、「連ボーナス」への移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に応じて移行先の出玉状態を決定する際に用いられる。ＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、抽籤種別Ｂ毎に、次ゲームの出玉状態に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「前兆経由」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「ＣＺ中本前兆」に移行し、抽籤結果として「直接ボーナス」が決定された場合には、次ゲームの出玉状態を「ＣＺ」から「連ボーナス」に移行する。

【１４７４】

［ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブル］

続いて、図２３６を参照して、ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルは、「連ボーナス」への移行抽籤において「ボーナス」に当籤した場合に参照され、内部当籤役（抽籤種別Ａ）に応じて「連ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。ＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に、「連ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＳＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナ

ス」の種別を「ＳＢＩＧ」と決定し、抽籤結果として「ＷＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＷＢＩＧ」と決定する。

【１４７５】

図２３１～図２３６に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、「通常」の状態における各種抽籤処理と、「ＣＺ」の状態における各種抽籤処理とは対応している。すなわち、図２３１の通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、図２３４のＣＺ＿ＣＺ中ボーナス抽籤テーブルに対応しており、図２３２の通常＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルは、図２３５のＣＺ＿ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブルに対応しており、図２３３の通常＿通常時ボーナス種別抽籤テーブルは、図２３６のＣＺ＿ＣＺ時ボーナス種別抽籤テーブルに対応している。ただし、図２３１と図２３４とを比較して分かるように、「ＣＺ」の状態では、「通常」の状態よりも疑似ボーナス（初回ボーナス又は連ボーナス）の当籤期待度が高く、特に、「通常」の状態ではレア役以上でしか疑似ボーナスに当籤しないのに対して、「ＣＺ」の状態では、リプレイやベルなどでも疑似ボーナスに当籤する可能性がある。

【１４７６】

［ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れ］

続いて、図２３７を参照して、ＢＩＧ及びＣＺにおける遊技の流れについて説明する。初めに、図２３７（Ａ）を参照して、ＢＩＧ中の遊技の流れについて説明する。なお、上述したように本実施形態では、ＢＩＧ（疑似ボーナス）として初回ボーナスの初回ＢＩＧと、連ボーナスのＳＢＩＧ及びＷＢＩＧとを有するが、何れのＢＩＧにおいても遊技性は同じである。

【１４７７】

図２３７（Ａ）に示すように、ＢＩＧは、小役ゲームとＪＡＣゲームとから構成され、小役ゲームにおいてＪＡＣ－ＩＮ処理が行われると、ＪＡＣゲームに移行し、ＪＡＣゲームにおいて４ゲーム経過すると、小役ゲームに移行する。小役ゲーム及びＪＡＣゲームの何れにおいても、単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づきポイントを獲得する。ただし、小役ゲームよりもＪＡＣゲームの方が、ポイントの獲得期待度が高く、ＪＡＣゲームを多く行うことができた場合には、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントが増える。

【１４７８】

ＢＩＧの終了時には、当該ＢＩＧ中に獲得したポイントの合計に応じて得点ランクが設定される。図２３７（Ｂ）は、獲得したポイントの合計値と得点ランクとの対応関係を示す表である。主制御回路９１は、当該ＢＩＧ中に獲得したポイントの合計値が、「０～４９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＥ”を設定し、「５０～９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＤ”を設定し、「１００～１９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＣ”を設定し、「２００～２９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＢ”を設定し、「３００～４９９ポイント」である場合には得点ランク“ランクＡ”を設定し、「５００ポイント以上」である場合には得点ランク“ランクＳ”を設定する。

【１４７９】

得点ランクは、ＢＩＧ終了後のＣＺにおける連ボーナスの当籤期待度を規定する情報であり、図２３７（Ｃ）に示すように、連ボーナスの当籤期待度は、“ランクＥ”が最も低く、続いて、“ランクＤ”“ランクＣ”“ランクＢ”“ランクＡ”の順に高くなる。また、得点ランクが“ランクＳ”である場合には、ＢＩＧが終了した直後にＣＺを経由することなく連ボーナスが開始される（０ゲーム連）。

【１４８０】

続いて、図２３７（Ｄ）は、ＣＺ中の遊技の流れを示す図である。初回ボーナスや連ボーナスにおいてポイントを獲得すると、獲得したポイントに基づいて得点ランクが設定される。ＣＺ中は、得点ランクに応じて連ボーナスへの移行抽籤が行われ、この抽籤に当籤した場合には連ボーナスに移行し、ＣＺと連ボーナスとがループする。他方、連ボーナスへの移行抽籤に非当籤のままＣＺが終了すると、ＣＺと連ボーナスとのループが終了し、

通常に移行する。
【１４８１】
［ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブル］
続いて、図２３８を参照して、ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルについて説明する。ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルは、「初回ＢＩＧ」又は「連ボーナス」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づきポイントの上乗せ抽籤を行う際に参照されるテーブルである。「初回ＢＩＧ」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、初回」欄が参照され、「初回ＢＩＧ」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、初回」欄が参照される。また、「連ボーナス（ＳＢＩＧ）」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、ＳＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＳＢＩＧ）」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、ＳＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＷＢＩＧ）」の「小役ゲーム」では、「小役ゲーム、ＷＢＩＧ」欄が参照され、「連ボーナス（ＷＢＩＧ）」の「ＪＡＣゲーム」では、「ＪＡＣゲーム、ＷＢＩＧ」欄が参照される。
【１４８２】
ＢＩＧ＿ポイント上乗せ抽籤テーブルは、ＢＩＧの種類やＢＩＧ中の状態及び抽籤種別Ｂ毎に、ポイントの上乗せ抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果に応じたポイントを、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントを計数する所定のカウンタに加算することで、当該ＢＩＧ中の獲得ポイントの合計値をカウントする。
【１４８３】
同図に示すように、「小役ゲーム」と「ＪＡＣゲーム」とでは、「ＪＡＣゲーム」の方が上乗せするポイント数が多く、また、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が上乗せするポイント数が多い。なお、本実施形態では、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとでは、「小役ゲーム」中のみ上乗せするポイント数が異なり、「ＪＡＣゲーム」中は上乗せするポイント数が同じとなっているが、これに限られるものではなく、「ＪＡＣゲーム」中においてもＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が上乗せするポイント数が多くなるようにしてもよい。
【１４８４】
［ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブル］
続いて、図２３９を参照して、ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルについて説明する。ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルは、ＢＩＧ中に獲得したポイントに応じて“Ｓランク”が設定された場合に参照され、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する際に用いられる。ＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルは、「連ボーナス」の種別抽籤に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「ＳＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＳＢＩＧ」と決定し、抽籤結果として「ＷＢＩＧ」が決定された場合には、「連ボーナス」の種別を「ＷＢＩＧ」と決定する。
【１４８５】
［ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブル］
続いて、図２４０を参照して、ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルについて説明する。ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルは、「初回ＲＥＧ」の状態において単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ａ）に基づき昇格抽籤を行う際に参照されるテーブルである。ＲＥＧ＿昇格抽籤テーブルは、抽籤種別Ａ毎に昇格抽籤についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９１は、抽籤結果として「非当籤」が決定された場合には、何らの処理も行わず、また、抽籤結果として「当籤」が決定された場合には、当該「初回ＲＥＧ」の終了後に「連ボーナス」を開始する（０ゲーム連）。なお、主制御回路９１は、昇格抽籤に一度当籤した後は、当該「初回ＲＥＧ」中は昇格抽籤を行わず、また、昇格抽籤に当籤した「初回ＲＥＧ」の終了時には、図２３９に示すＢＩＧ＿Ｓランク到達時ボーナス種別抽籤テーブルを参照して、０ゲーム連する「連ボーナス」の種別を決定する。
【１４８６】
［第５実施形態のパチスロ機１の遊技性のまとめ］

以上、第５実施形態のパチスロ機１について説明したが、本実施形態のパチスロ機１において実装可能な遊技性（遊技仕様）をまとめると以下の通りである。

【１４８７】

［ＢＩＧ中のポイント獲得と連荘］

図２３７において上述したように、本実施形態のパチスロ機１では、ＢＩＧ（疑似ボーナス（ＡＴ））中は、単位遊技毎に内部当籤役（抽籤種別Ｂ）に基づいてポイントを獲得し、ＢＩＧの終了時には、ＢＩＧ中に獲得したポイントを合計した合計値に応じて得点ランクが振り分けられる。そして、ＢＩＧ終了後のＣＺでは、この得点ランクに応じてＢＩＧ（連ボーナス）への移行抽籤が行われ、この抽籤に当籤した場合にはＢＩＧに移行し、ポイント獲得が再び行われる。このようにＢＩＧ中のポイント数に応じてＢＩＧに再度戻ることの期待度が変わるため、遊技者にとってみれば、ＣＺからＢＩＧに移行できただけでは終わらずに、多くのポイントが獲得できるようにＢＩＧ中の遊技にも集中することになるため、遊技の興趣が向上する。

【１４８８】

また、ＢＩＧは、小役ゲームとＪＡＣゲームとにより構成され、ＪＡＣゲームでは、小役ゲームよりも多くのポイントを獲得することができる。遊技者にとってみれば、小役ゲームであるかＪＡＣゲームであるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、ＪＡＣゲームは、小役ゲームにおいてリプレイ役に当籤することで移行し（ＪＡＣ－ＩＮ処理）、ＪＡＣゲームにおいて４回の遊技が行われると小役ゲームに移行する。また、ＢＩＧは、小役ゲームにおいて合計で２５回の遊技が行われると終了するが、ＪＡＣゲーム中の遊技回数は、小役ゲームの遊技回数に含まない。そのため、ＪＡＣゲームに移行できた場合には、ＪＡＣゲームの間はＢＩＧが終了することなく、また、ＪＡＣゲーム中は多くのポイントを獲得することができるため、ＪＡＣゲームへの移行回数が増えるほど得点ランクも高くなり、結果、ＢＩＧ（連ボーナス）の連荘が期待できる。

【１４８９】

また、本実施形態のパチスロ機１では、連ボーナスの種類としてＳＢＩＧとＷＢＩＧとを有し、ＳＢＩＧよりもＷＢＩＧの方が多くのポイントを獲得することができる。遊技者にとってみれば、連ボーナスの種別に応じて、獲得するポイントの期待値が異なり、結果、ＢＩＧ（連ボーナス）の連荘の期待度が異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、ＳＢＩＧとＷＢＩＧとの振り分けは、ＣＺにおいて連ボーナスに当籤した場合に行われる。

【１４９０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１４９１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１４９２】

また、パチスロ機１では、ＢＩＧ終了後のＣＺの状態（所定の遊技状態）と、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するＢＩＧ（特定の遊技状態）とを有し、ＢＩＧには小役ゲーム（第１区間）とＪＡＣゲーム（第２区間）とを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態と、第１区間及び第２区間を有する特定の遊技状態とを有する。また、パチスロ機１では、ＢＩＧ（連ボーナス）としてＳＢＩＧとＷＢＩＧとを有するため、パチスロ機１は、第１特定の遊技状態と第２特定の遊技状態とを有する。

【１４９３】
　また、主制御回路９１は、小役ゲームにおいてリプレイ役に当籤すると、ＪＡＣゲームに移行可能であり、ＪＡＣゲームにおいて４回の遊技が行われると、小役ゲームに移行可能であるため、主制御回路９１は、特定遊技中移行制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、小役ゲームにおいて行われた遊技の回数が２５回に達すると、ＢＩＧを終了するため、主制御回路９１は、終了制御手段として機能する。
【１４９４】
　また、主制御回路９１は、ＢＩＧ中は、単位遊技毎に内部当籤役に基づいてポイントを付与し、ＢＩＧの終了時には、ＢＩＧ中に付与したポイントを合計した合計値に応じて得点ランクを決定可能であるため、主制御回路９１は、数値付与手段、計数手段及びモード決定手段として機能する。
【１４９５】
　また、主制御回路９１は、ＣＺ中に得点ランクに応じてＢＩＧ（連ボーナス）に移行するか否かを決定し、移行すると決定するとＢＩＧを開始可能であるため、主制御回路９１は、特定遊技開始決定手段及び開始制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、連ボーナスの開始時に連ボーナスの種類を決定可能であるため、主制御回路９１は、種類決定手段として機能する。
【１４９６】
［有利区間終了時の演出制御］
　続いて、図２４１を参照して、本実施形態のパチスロ機１における有利区間の終了に伴うロック状態を用いた演出制御について説明する。本実施形態では、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生させる。ここで、図２４１（Ａ）に示すように、本実施形態では、「通常」の状態（通常区間）において、レア役に当籤すると有利区間への移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤すると有利区間である「前兆（本前兆又はガセ前兆）」の状態に移行する。同図に示すように、前兆の種類が「ガセ前兆」である場合には、前兆の終了に伴い有利区間も終了し、通常区間に戻る。他方、前兆の種類が「本前兆」である場合には、前兆が終了すると疑似ボーナス（ＡＴ）に移行し、その後、疑似ボーナスとＣＺとの連荘が終了すると、有利区間も終了し、通常区間に戻る。そのため、本実施形態においては、有利区間の終了は、遊技者にとって有利な状態（疑似ボーナス）に移行することなく有利区間が終了する場合と、遊技者にとって有利な状態が終了した場合とに行われる。
【１４９７】
　続いて、同図（Ｂ）（ａ）は、「前兆」中の演出例を示す。本実施形態では、「ガセ前兆」及び「本前兆」は、１ゲームの演出区間であり、「通常」の状態において行う有利区間移行抽籤において「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出が実行される。このような演出として、例えば、副制御回路１０１は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）において、主人公と敵とが対決する演出を実行する。「初回ボーナス」に当籤していない場合（ガセ前兆）、副制御回路１０１は、この対決演出において主人公が敗北する演出を行い、「初回ボーナス」に当籤している場合（本前兆）、副制御回路１０１は、この対決演出において主人公が勝利する演出を行う。
【１４９８】
　「ガセ前兆」である場合、有利区間も終了するため、「ガセ前兆」の終了時にはロック状態が発生する。そこで、副制御回路１０１は、「ガセ前兆」中の遊技、及びその後のロック状態を用いて、対決演出を実行する。その結果、演出が当該遊技の３ＯＦＦ時（第３停止操作のオフエッジ時）から所定時間経過後に終了する場合であっても、ロック状態により遊技させない期間を設けることで、演出がキャンセルされてしまうことを防止でき、遊技者が演出の結果を見逃さないように制御することができる。
【１４９９】
　また、同図（Ｂ）（ｂ）は、疑似ボーナスとＣＺとの連荘終了時の演出例を示す。本実施形態では、連荘の終了に伴い有利区間も終了するため、連荘終了時にはロック状態が発

生する。そこで、副制御回路１０１は、連荘終了時のロック状態を用いて、疑似ボーナスとＣＺとの連荘による遊技の結果に関する演出を実行する。例えば、副制御回路１０１は、ＢＩＧの連荘回数と獲得枚数となどを液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に表示することで、疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果についての演出を実行する。このように本実施形態のパチスロ機１では、有利区間終了時のロック状態を用いることで、「初回ボーナス」への移行当否を報せる演出及び疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果を報せる演出を適切に行うことができる。

【１５００】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１５０１】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１５０２】

また、パチスロ機１では、「通常」の状態に対応する通常区間と、「前兆」や「初回ボーナス」の状態に対応する有利区間とを有するため、パチスロ機１は、所定の遊技状態と、特定の遊技状態とを含む複数の遊技状態を有する。なお、有利区間の「ガセ前兆」は、所定回数の遊技が行われる演出区間のみから構成されるため、有利区間の「ガセ前兆」は、第１特定の遊技状態に対応する。また、「本前兆」である場合には、前兆の後に「初回ボーナス」「ＣＺ」「連ボーナス」などの特別区間が続くため、「本前兆」やその後の「初回ボーナス」などは、第２特定の遊技状態に対応する。

【１５０３】

また、主制御回路９１は、「通常」の状態においてレア役が当籤役として決定されると、有利区間移行抽籤を行い、移行先の有利区間の種類を決定可能であるため、主制御回路９１は、種類決定手段として機能する。また、主制御回路９１は、移行先として「ガセ前兆」を決定すると「ガセ前兆」に移行し、「ガセ前兆」が終了すると、有利区間を終了して「通常」に移行するため、主制御回路９１は、第１遊技状態制御手段として機能する。また、主制御回路９１は、移行先として「本前兆」を決定すると「本前兆」を経由して「初回ボーナス」などに移行し、ＣＺ失敗に伴い「ＣＺ」が終了すると、有利区間を終了して「通常」に移行するため、主制御回路９１は、第２遊技状態制御手段として機能する。

【１５０４】

また、副制御回路１０１は、「前兆」中に液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）を用いて「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出を行うため、副制御回路１０１及び液晶ディスプレイは、演出実行手段として機能する。また、主制御回路９１は、有利区間の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生させるため、主制御回路９１は、ロック制御手段として機能する。なお、主制御回路９１は、「ガセ前兆」終了に伴う有利区間の終了時のみロック状態を発生させることとしてもよく、また、「ＣＺ」終了に伴う有利区間の終了時のみロック状態を発生させることとしてもよく、また、有利区間の終了時には常にロック状態を発生させることとしてもよい。なお、副制御回路１０１は、「ガセ前兆」の終了に伴うロック状態発生時には、ガセ前兆中の遊技及びロック状態を用いて「初回ボーナス」に当籤したか否かを報せる演出を実行し、連荘終了時には、疑似ボーナスとＣＺとの連荘に関する遊技結果を報せる演出を実行する。

【１５０５】

［ベル当籤時のリール制御］

続いて、図２４２及び図２４３を参照して、本実施形態のパチスロ機１におけるベル当

籤時のリール制御について説明する。なお、本実施形態では、有効ラインとしてセンターラインを用いることとする。また、以下において、表示窓４において各リールの一つの図柄を表示する領域を単位図柄表示領域と呼ぶ。すなわち、表示窓４は、左リール３Ｌの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、中リール３Ｃの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、右リール３Ｒの３つの図柄を表示する上中下段の単位図柄表示領域と、の９つの単位図柄表示領域を有する。

【１５０６】

また、本実施形態では、スイカに対応する図柄として図柄「スイカＡ」と図柄「スイカＢ」とを有するが、これらの図柄は、遊技者からすると略同一の図柄であり、両者ともにスイカを意味する図柄である。そのため、以下に説明する遊技性においては、図柄「スイカＡ」と図柄「スイカＢ」とは同一の図柄として扱うことができる。もちろん、スイカに対応する図柄として１つの図柄「スイカ」のみを有するパチスロ機であっても、以下に説明する遊技性は実現可能である。この点は、リプレイに対応する図柄（図柄「リプレイＡ」、図柄「リプレイＢ」）についても同様である。また、本実施形態では、役物の作動を伴わない疑似ボーナスを用いることとしているが、以下に説明する遊技性は、役物の作動を伴うリアルボーナスを用いるパチスロ機においても適用することができる。

【１５０７】

［挟み打ち時の停止形］

初めに、図２４２（Ａ）を参照して、第２停止までの挟み打ち（左右中）時のリールの停止形について説明する。なお、図２４２（Ａ）では、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」を狙って停止操作を行った場合（左ＢＡＲ狙い）の停止形を示している。

【１５０８】

同図に示すように、左リール３Ｌの上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１８」の図柄「ＢＡＲ」が停止した場合、左リール３Ｌの中段の単位図柄表示領域には図柄位置「１７」の図柄「スイカＡ」が停止し、左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域には図柄位置「１６」の図柄「ベル」が停止する。左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が表示されている場合、ベルの当籤に伴い図柄「ベル」がセンターライン～クロスダウンラインの５本の直線状のラインの何れかに表示されるためには、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域又は下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止する必要がある。

【１５０９】

ここで、図２２１に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右リール３Ｒでは図柄「ベル」の１つ上に図柄「スイカＡ」が必ず配置されている。そのため、図２４２（Ａ）（ａ）に示すように、左ＢＡＲ狙いにおいて、右リール３Ｒの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、図柄「ベル」がボトムラインに沿ってテンパイするとともに、図柄「スイカＡ」もセンターラインに沿ってテンパイし、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイする。一方で、左ＢＡＲ狙いにおいて、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、同図（ｂ）に示すように、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿ってテンパイ（シングルテンパイ）する。

【１５１０】

ここで、本実施形態では、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「ベル（Ｆ＿打順２ベルＢ１、Ｆ＿打順２ベルＢ２）」「スイカ（Ｆ＿スイカ１、Ｆ＿スイカ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行い、「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。

【１５１１】
その結果、図２４２（Ｂ）に示すように、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイしている場合、内部当籤役として「ベル」が決定されている場合には、同図（ａ）に示すように、ボトムラインに沿って図柄「ベル」が並んで表示されて「ベル（Ｓ＿ＢＬベル１）」が入賞し、内部当籤役として「スイカ」が決定されている場合には、同図（ｂ）に示すように、センターラインに沿って図柄「スイカＡ」が並んで表示されて「スイカ（Ｓ＿ＣＬスイカ）」が入賞する（なお、「スイカ」については、いわゆる取りこぼしが生じる可能性がある）。また、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、同図（ｃ）に示すように、いわゆる小役はずれ目のリーチ目が表示される（リーチ目リプが入賞する）。

【１５１２】
ここで、内部当籤役として「スイカ」が決定されている場合には、レア役の当籤に伴う有利区間への移行抽籤（初回ボーナスの抽籤）が行われ、また、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、確定役の当籤に伴い初回ボーナスが確定する。一方で、内部当籤役が「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形が表示されることがないため、遊技者からすると、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形が表示された時点で、ボーナス（初回ボーナス又は連ボーナス）の当籤に期待することができる。また、ダブルテンパイしている図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」との双方がはずれた場合には、リーチ目が表示される結果、ボーナスが確定するため、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイの停止形は、遊技者にとってボーナスのチャンスとなる停止形であるといえる。

【１５１３】
一方で、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」「ベル（Ｆ＿打順２ベルＡ１、Ｆ＿打順２ベルＡ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。

【１５１４】
その結果、図２４２（Ｃ）に示すように、図柄「ベル」がシングルテンパイしている場合、内部当籤役として「ベル」が決定されている場合には、同図（ａ）に示すように、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」が並んで表示されて「ベル（Ｓ＿ＸＵベル１）」が入賞し、内部当籤役として「リーチ目リプ」が決定されている場合には、同図（ｂ）に示すように、リーチ目リプ（Ｓ＿リーチ目リプＡ４）が入賞し、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合には、同図（ｃ）に示すように、はずれの出目が表示される。

【１５１５】
このように図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、内部当籤役が「はずれ」の場合にも表示され得るため、遊技者からすると、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形が表示されただけでは、ボーナスの当籤にあまり期待することができない。また、ダブルテンパイしている図柄「ベル」がはずれた場合であっても、ボーナスが確定するわけではないため、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、遊技者にとって通常の停止形であるといえる。

【１５１６】
このようなリール制御は、表示窓４の左リール３Ｌに対応する上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」を狙って停止操作を行った場合（左青７狙い）も同様である。すなわち、図２４２（Ｄ）に示すように、左リール３Ｌの上段の単位図柄表示領域に図柄位置「１３」の図柄「青７」が停止した場合、左リール３Ｌの中段の単位図柄表示領域には図柄位置「１２」の図柄「リプレイＡ」が停止し、左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域には図柄位置「１１」の図柄「ベル」が停止する。左リール３Ｌの下段の単

位図柄表示領域に図柄「ベル」が表示されている場合、ベルの当籤に伴い図柄「ベル」がセンターライン～クロスダウンラインの５本の直線状のラインの何れかに表示されるためには、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域又は下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止する必要がある。

【１５１７】

ここで、図２２１に示すように、本実施形態のパチスロ機１では、右リール３Ｒでは図柄「ベル」の１つ下に図柄「リプレイＡ」が必ず配置されている。そのため、図２４２（Ｄ）（ａ）に示すように、左青７狙いにおいて、右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿ってテンパイするとともに、図柄「リプレイＡ」もセンターラインに沿ってテンパイし、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とがダブルテンパイする。一方で、左青７狙いにおいて、右リール３Ｒの下段の単位図柄表示領域に図柄「ベル」が停止した場合、同図（ｂ）に示すように、図柄「ベル」がボトムラインに沿ってテンパイ（シングルテンパイ）する。

【１５１８】

ここで、本実施形態では、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「ベル（Ｆ＿打順２ベルＢ１、Ｆ＿打順２ベルＢ２）」「リプレイ（Ｆ＿通常リプ）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ２、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行い、「はずれ」の場合には、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形を表示させないようにリールの停止制御を行う。

【１５１９】

一方で、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、左青７狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。より具体的には、主制御回路９１は、内部当籤役として「はずれ」「ベル（Ｆ＿打順２ベルＡ１、Ｆ＿打順２ベルＡ２）」「リーチ目リプ（Ｆ＿リーチ目リプＡ１、Ｆ＿リーチ目リプＡ３、Ｆ＿リーチ目リプＡ４、Ｆ＿リーチ目リプＣ）」が決定された場合に、左ＢＡＲ狙いの挟み打ち時において、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形を表示可能にリールの停止制御を行う。

【１５２０】

このように左青７狙いにおいても、ダブルテンパイ時に内部当籤役が「はずれ」であることがないため、図柄「ベル」と図柄「リプレイＡ」とのダブルテンパイの停止形は、遊技者にとってボーナスのチャンスとなる停止形であるといえ、図柄「ベル」のシングルテンパイの停止形は、遊技者にとって通常の停止形であるといえる。

【１５２１】

そのため、図２４３（Ｅ）に示すように、本実施形態では、ダブルテンパイの停止形は、ボーナスの期待度が高い停止形であり、シングルテンパイの停止形は、ボーナスの期待度が低い停止形である。このようにダブルテンパイの停止形は、遊技者にとって好ましい停止形であるが、レア役（スイカ）や確定役（リーチ目リプ）に比べて高い確率で当籤するベルの当籤時において常にダブルテンパイの停止形が表示されてしまうと、多くの場合においてベルに入賞することになるため、ボーナスの期待度が低くなってしまい、遊技が単調になってしまう。そこで、本実施形態のパチスロ機１では、ベルの当籤時の図柄「ベル」のテンパイ型をシングルテンパイ及びダブルテンパイの間で振り分ける。これにより、当籤確率の高いベル当籤時に、ダブルテンパイの停止形が表示される頻度を抑えることができ、ダブルテンパイ表示時のボーナスの期待度を維持することができる。

【１５２２】

具体的には、図２４３（Ｆ）に示すように、本実施形態では「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「

Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方において、図柄「ベル」がシングルテンパイするようにリールの停止制御を行う。一方で、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方において、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」又は図柄「リプレイＡ」とがダブルテンパイするようにリールの停止制御を行う。

【１５２３】

ここで、図２２２に示す内部抽籤テーブルを参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の抽籤値は「３０５６」であり、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の抽籤値は「６９７」である。そのため、ベル当籤時のうちの多くの場合において、シングルテンパイの停止形が表示されるようにリールの停止制御が行われる結果、ダブルテンパイ表示時のボーナスの期待度を維持することができる。

【１５２４】

続いて、ベル当籤時のテンパイ型の振り分けの具体的な方法について説明する。図２２１に示すように、本実施形態では、左ＢＡＲ狙い時の図柄「ベル」の上には図柄「スイカＡ」が配置され、左青７狙い時の図柄「ベル」の上には図柄「リプレイＡ」が配置されている。

【１５２５】

また、図２２３の図柄組合せテーブルを参照すると、図柄「ベル」がボトムラインに沿って表示される図柄の組合せとして、本実施形態では「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」と「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」とを有する。この「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「スイカＡ－赤７／リプレイＡ－スイカＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示される図柄の組合せである。一方で、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「リプレイＡ－赤７／リプレイＡ－スイカＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示される図柄の組合せである。

【１５２６】

同様に、図２２３の図柄組合せテーブルを参照すると、図柄「ベル」がクロスアップラインに沿って表示される図柄の組合せとして、本実施形態では「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」と「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」とを有する。この「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「スイカＡ－ベル－リプレイＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示される図柄の組合せである。一方で、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」は、有効ライン（センターライン）に沿って「リプレイＡ－ベル－リプレイＡ」と表示される図柄の組合せであり、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示される図柄の組合せである。

【１５２７】

左ＢＡＲ狙い時は、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「スイカＡ」が表示されるため、左ＢＡＲ狙い時のＢＬベル、ＸＵベルとしては、左の中段に図柄「スイカＡ」が要求される「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」又は「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」が用いられる。同様に、左青７狙い時は、左リール３Ｌに対応する中段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイＡ」が表示されるため、左青７狙い時のＢＬベル、ＸＵベルとしては、左の中段に図柄「リプレイＡ」が要求される「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」又は「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」が用いられる。

【１５２８】

ここで、図２２２の内部抽籤テーブルの「対応する図柄組合せ」欄を参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」に対しては、ＮＭ０５とＮＭ０６とが対応付けられている一方で、ＮＭ０４とＮＭ０７とは対応付けられていない。左ＢＡＲ狙いについて考えると、ＮＭ０４が対応付けられておらず、ＮＭ０６が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左ＢＡＲ狙

いでは、「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、シングルテンパイの停止形になる。

【１５２９】

同じように、左青７狙いについて考えると、ＮＭ０７が対応付けられておらず、ＮＭ０５が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左青７狙いでは、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」当籤時の左青７狙いでは、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、シングルテンパイの停止形になる。

【１５３０】

同様に、図２２２の内部抽籤テーブルの「対応する図柄組合せ」欄を参照すると、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」に対しては、ＮＭ０４とＮＭ０７とが対応付けられている一方で、ＮＭ０５とＮＭ０６とは対応付けられていない。左ＢＡＲ狙いについて考えると、ＮＭ０６が対応付けられておらず、ＮＭ０４が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、「Ｓ＿ＸＵベル１（ＮＭ０６）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＢＬベル１（ＮＭ０４）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左ＢＡＲ狙いでは、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、ダブルテンパイの停止形になる。

【１５３１】

同じように、左青７狙いについて考えると、ＮＭ０５が対応付けられておらず、ＮＭ０７が対応付けられているため、主制御回路９１は、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左青７狙いでは、「Ｓ＿ＢＬベル２（ＮＭ０５）」を引き込むことができない一方で、「Ｓ＿ＸＵベル２（ＮＭ０７）」を引き込むことができる。そのため、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」当籤時の左青７狙いでは、ボトムラインに沿って図柄「ベル」がテンパイすることがなく、クロスアップラインに沿って図柄「ベル」がテンパイし、ダブルテンパイの停止形になる。

【１５３２】

以上のように本実施形態のパチスロ機１では、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方においてシングルテンパイの停止形となり、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い及び左青７狙いの双方においてダブルテンパイの停止形となるが、これらの組合せは任意に変更することができる。一例として、図２４３（Ｇ）に別制御例について示す。

【１５３３】

同図に示すように、別制御例では、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い時はシングルテンパイの停止形になる一方で、青７狙い時にはダブルテンパイの停止形になり、また、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤時には、左ＢＡＲ狙い時はダブルテンパイの停止形になる一方で、青７狙い時にはシングルテンパイの停止形になる。このようにすることで、ボーナスの期待度が高いダブルテンパイの停止形の出現頻度を、左リール３Ｌの狙う位置に応じて異ならせることができ、遊技性が多様化する。なお、このような制御は、ＮＭ０４～ＮＭ０７の対応関係を変更することで適宜実現することができる。

【１５３４】

以上のように本遊技性では、当籤役として決定される確率は高いもののボーナスの期待度が低いベルと、当籤役として決定される確率は低いもののボーナスの期待度は高いスイ

カとは、挟み打ち時の第２停止時にダブルテンパイすることもあるが、ベルのうち「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」の当籤時には、スイカはテンパイすることなくベルがシングルテンパイする。遊技者にとってみれば、当籤確率が高くボーナスが期待できないベルの当籤時にまでスイカの取りこぼしを気にして停止操作を行う必要がないため、停止操作に対する煩わしさを軽減することができる。

【１５３５】

なお、遊技者の停止操作を簡易にするという点からは、ベル当籤時には、常にシングルテンパイし、ダブルテンパイしないように停止制御を行うことも考えられる。しかしながら、このような停止制御は、停止操作を簡易にするという観点からは好ましいものの、テンパイした停止出目の形から当籤役が把握できてしまい、遊技が単調になってしまうため、遊技性の観点から好ましくない。すなわち、遊技性を考えた場合、内部的にはベル当籤時であっても、停止出目の形からスイカかもしれない（ボーナスの期待があるかもしれない）といった期待感を抱くことができることが好ましい。

【１５３６】

この点、本遊技性では、ベルのうち「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定されている場合には、挟み打ち時の第２停止時にダブルテンパイするため、双方がテンパイする停止出目の出現頻度を「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の当籤確率分高めることができる。このように本遊技性では、シングルテンパイするベルと、ダブルテンパイするベルとを有することで、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことができる。

【１５３７】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１５３８】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、停止制御手段として機能する。

【１５３９】

また、パチスロ機１では、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶ直線状のライン（センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れか）に沿って図柄「ベル」が並んで表示され得る「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」と、センターライン～クロスダウンラインの５本のラインの何れかに沿って図柄「スイカ」が並んで表示され得る「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」とを有する。これら複数の役のうち、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」は、第１特定役に対応し、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」は、第２特定役に対応し、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」は、所定役に対応する。なお、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」の何れかが当籤役として決定される確率と、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」の何れかが当籤役として決定される確率とでは、前者の方が確率が高い。

【１５４０】

また、主制御回路９１は、「通常」の状態において「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」が当籤役として決定されると、有利区間移行抽籤を行う一方で、「通常」の状態において「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された場合には、有利区間移行抽籤を行わない。また、主制御回路９１は、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とのダブルテンパイ時にベル及びスイカの何れもはずれた場合に、リーチ目リプが入賞したとして「初回ボーナス」などの特典を

付与するため、主制御回路９１は、特典付与手段として機能する。なお、本制御は、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」と、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」とで、有利区間移行抽籤に当籤する確率（すなわち、特典を付与する確率）が異なっていればよく、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤に当籤する確率は０％（有利区間移行抽籤を行わないことを含む）に限るものではなく、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」が当籤役として決定された場合に有利区間移行抽籤に当籤する確率よりも低い確率であればよい。

【１５４１】

また、主制御回路９１は、左ＢＡＲ狙いの挟み打ちの第２停止時において、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」が当籤役として決定されている場合には、図柄「ベル」がシングルテンパイするようにリールの停止制御を行う一方で、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」が当籤役として決定されている場合には、図柄「ベル」と図柄「スイカＡ」とがダブルテンパイするようにリールの停止制御を行う。

【１５４２】

［別制御例］

続いて、図２４４～図２４８を参照して、上述した特有の制御とは別のパチスロ機１に特有な別制御例について説明する。

【１５４３】

［打ち止め制御］

初めに、図２４４を参照して、パチスロ機１における打ち止め制御について説明する。なお、打ち止めとは、現在の遊技状態を維持したまま、継続して遊技を行うことが不可能な状態とすることをいい、例えば、パチスロ機１の内部に貯留されているクレジットを全て払い出すとともに、新たなメダルの投入を受け付けないように制御することで、遊技を継続不可能にする。打ち止め状態は、パチスロ機１の前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開けて所定の解除操作を行うと、又は打ち止め状態中の電断復帰により解除され、解除されることで遊技が可能になる。なお、打ち止めは、現在の遊技状態を維持したまま行われるため、打ち止めが解除された場合には、打ち止めが行われる前の状態のまま遊技を再開することができ、例えば、ＡＴ中などに打ち止めが行われた場合には、解除後にＡＴを引き続き継続することができる。

【１５４４】

以下に説明する打ち止め制御を実行可能にするため、パチスロ機１の主制御回路９１は、電断復帰からの差枚数をカウントする差枚数カウンタを有する。この差枚数カウンタは、有利区間のリミッタ制御に用いるカウンタとは別の打ち止め専用のカウンタであり、有利区間、非有利区間（通常区間）であるか否かに関わらず、差枚数のカウントを継続する。差枚数カウンタは、電源が投入されてから差枚数のカウントを開始し、また、単位遊技の終了時において差枚数がマイナスの値である場合には、当該単位遊技の終了時に差枚数を０にクリアする。すなわち、差枚数カウンタは、遊技者側が最も損をした時点を起点とする差枚数をカウントする。なお、差枚数カウンタは、打ち止めが解除された場合、打ち止めの解除を問わず電断からの復帰時（電源投入時）、単位遊技の終了時において差枚数がマイナスの値である場合に０にリセットされる。

【１５４５】

本打ち止め制御では、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えると、打ち止め条件を満たしたとして打ち止め状態を発生させる。具体的には、図２４４（Ａ）に示すように、主制御回路９１は、遊技開始時に当該遊技に用いられるメダルの枚数に応じて差枚数カウンタの値を更新する。より具体的には、主制御回路９１は、当該遊技のＢＥＴ数分だけ差枚数カウンタの値を減算する。その後、遊技が行われ、当該遊技におけるメダルの払い出し処理が行われると、主制御回路９１は、払い出したメダルの分だけ差枚数カウンタの値を加算することで、差枚数カウンタの値を更新する。

【１５４６】
続いて、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えたか否かを判定し、超えている場合には、打ち止め状態を発生させる。一方で、１４５００を超えていない場合には、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が０未満であるか否かを判定し、０未満である場合には、差枚数カウンタの値を０にクリアし、処理を終了する。このような制御により、主制御回路９１は、電源を投入してから遊技者側が最も損をした時点を起点として、差枚数が１４５００枚を超えた場合に、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態を発生させることができる。
【１５４７】
続いて、図２４４（Ｂ）は、打ち止め状態を発生させるタイミングを示す図である。同図（ａ）に示すように、何れの役物（第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置、第二種特別役物、第二種特別役物に係る役物連続作動装置、又は普通役物）も作動していない非ボーナス状態では、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００を超えた場合に打ち止め状態を発生させる。例えば、ＡＴ中などは、何れの役物も作動していない非ボーナス状態であるため、主制御回路９１は、ＡＴ中に差枚数カウンタの値が１４５００を超えた場合には、その時点で打ち止め状態を発生させる。他方、同図（ｂ）に示すように、何れかの役物が作動しているボーナス状態では、主制御回路９１は、ボーナス状態中に差枚数カウンタの値が１４５００を超えたとしても、直ちに打ち止め状態を発生させずに、当該ボーナス状態が終了したタイミングで、打ち止め状態を発生させる。
【１５４８】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１５４９】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。
【１５５０】
また、主制御回路９１は、電源が投入されてから行われた遊技の結果として払い出されたメダルの枚数から、遊技に用いられたメダルの枚数を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタを有し、この差枚数カウンタは、単位遊技終了時の差枚数がマイナスの値である場合に、差枚数を０にクリアするため、主制御回路９１及び差枚数カウンタは、計数手段として機能する。なお、差枚数カウンタが差枚数の計数を開始するタイミングは、電源が投入された後に限るものではなく、差枚数カウンタは、設定変更が行われた後から差枚数を計数することとしてもよく、また、ＲＡＭクリアが行われた後から差枚数を計数することとしてもよい。
【１５５１】
また、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が閾値（１４５００）を超えたか否かを判定し、超えたと判定すると、現在の遊技状態を維持したまま、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態を発生させ、打ち止め状態において解除条件を満たすと、打ち止め状態を解除して、維持しておいた遊技状態に応じた遊技を継続可能にするため、主制御回路９１は、判定手段、打止制御手段及び打止解除手段として機能する。なお、主制御回路９１は、単位遊技終了時の差枚数がマイナスの値である場合に、差枚数を０にクリアすることとしているが、これに限るものではなく、差枚数カウンタは、マイナスの値も計数して、主制御回路９１は、差枚数カウンタの値が１４５００枚を超えたタイミングで、打ち止め状態を発生させることとしてもよい。すなわち、打ち止め制御に用いる差枚数は、マイナスの値を計数することで算出される単純な差枚数であってもよく、マイナスの値を

計数しない差枚数（1日における最大の差枚数、いわゆるＭＹ）であってもよい。また、主制御回路９１は、打ち止め状態を解除した場合に差枚数カウンタの値を０にクリアすることとしてもよく、また、０にクリアしないで打ち止め状態時の値をそのまま維持することとしてもよい。また、打ち止め状態時の値を維持する場合、主制御回路９１は、複数の閾値を有して、閾値を満たすたびに段階的に打ち止め状態を発生させることとしてもよい。例えば、差枚数カウンタの値が１４５００枚を超えたタイミングで一度目の打ち止め状態を発生させ、その後、打ち止め状態を解除した後に差枚数カウンタの値が１５０００枚を超えたタイミングで二度目の打ち止め状態を発生させることとしてもよい。

【１５５２】

［ランプ制御］

続いて、図２４５を参照して、パチスロ機１におけるランプ制御について説明する。なお、以下説明するランプ制御、各リールを照明するランプの制御に関するものである。まず、図２４５（Ａ）を参照して、リール照明用のランプの構成について説明する。

【１５５３】

パチスロ機１では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、リール外周面に沿って半透明フィルム材で構成されたリールシートが装着されており、このリールシートには、表面上に図柄が光透過性有色インキで印刷され、それらの図柄以外の領域が遮光性インキでマスク処理されている。同図に示すように、パチスロ機１では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内側に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを背面から照射するバックランプを有する。このバックランプは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの夫々の上段、中段、下段の単位図柄表示領域に対応して設けられ、リール背面から遊技者側に向かって、各単位図柄表示領域を照射する。バックランプから照射された光は、リールシートの図柄印刷部分を透過するため、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄を明るく照らす。

【１５５４】

また、同図に示すように、パチスロ機１では、表示窓４の裏側（遊技機内部）上部に上部ランプを有する。この上部ランプは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（リールシート）の前面に対向する位置（前方）から、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを照射する。上部ランプから照射された光は、リールシートの前面で反射し、リールシート全体を明るく照らす。なお、本制御では、リールシートの前面を上部から照射する上部ランプを用いることとしているが、本制御は、リールシートを前方から照射するランプであればよく、リールシートの前方の側部（例えば、表示窓４の裏側両サイド）に設けたランプを用いることとしてもよく、また、リールシートの前方の下部（例えば、表示窓４の裏側下部）に設けたランプを用いることとしてもよい。

【１５５５】

続いて、図２４５（Ｂ）は、ランプ演出例を示す図であり、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦに伴うリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの視認状況を模式的に示す図である。同図（ａ）は、上部ランプがＯＦＦであり、バックランプがＯＮである場合の演出例である。バックランプのみがＯＮである場合、リールシートの図柄印刷部分については、バックランプからの光が透過するため、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄部分が明るく照らされるものの、リールシートの図柄印刷部分以外の部分は、光を反射することがないため、暗い状態である。そのため、遊技者からすると、図柄は強調されるものの、図柄の周囲のリールシートは暗く見えるため、全体として落ち着いた印象を受ける。

【１５５６】

また、同図（ｂ）は、上部ランプがＯＮであり、バックランプがＯＮである場合の演出例である。上部ランプがＯＮである場合、リールシートの図柄印刷部分だけでなく、リールシートが前面から照らされる結果、リールシートの図柄印刷部分以外の部分も明るく照らされる。また、リールシートの図柄印刷部分については、上部ランプ及びバックランプの双方から照らされる。そのため、遊技者からすると、図柄だけでなく周囲のリールシート全体が明るく見え、表示窓４の全体が光って見える。

【１５５７】

続いて、図２４５（Ｃ）は、上部ランプの制御例を示す図である。なお、上部ランプの制御は、主制御回路９１が行うこととしてもよく、また、副制御回路１０１が行うこととしてもよく、また、他の制御回路が行うこととしてもよい。

【１５５８】

本制御では、主制御回路９１は、遊技状態に応じて上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替える。すなわち、主制御回路９１は、単位遊技毎に上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えるのではなく、所定の遊技状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を行い、特定の遊技状態中は、上部ランプをＯＮ状態のまま保持して遊技を行う。なお、本制御では、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしているが、本遊技性は、上部ランプの照明度合いを遊技状態に応じて制御可能であればよく、照明度合いはＯＮ／ＯＦＦに限るものではない。

【１５５９】

図２４５（Ｃ）に示すように、主制御回路９１は、ボーナスが作動していない通常遊技の状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を進行する。その後、通常遊技においてボーナスの作動が開始し、ボーナス状態に移行すると、主制御回路９１は、上部ランプをＯＮ状態に更新し、ボーナス状態中は、上部ランプをＯＮ状態のまま保持して遊技を進行する。その後、ボーナス状態が終了して通常遊技に移行すると、主制御回路９１は、上部ランプをＯＦＦ状態に更新し、通常状態中は、上部ランプをＯＦＦ状態のまま保持して遊技を進行する。より具体的には、主制御回路９１は、ボーナス状態に移行する遊技の３ＯＦＦ後に行われる入賞処理の後に、上部ランプをＯＦＦ状態からＯＮ状態に更新し、ボーナス状態の終了時の３ＯＦＦ後に行われるロック状態の解除時に上部ランプをＯＮ状態からＯＦＦ状態に更新する。

【１５６０】

このように主制御回路９１は、遊技状態に応じて上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替え、対応する遊技状態中は上部ランプをＯＮ状態又はＯＦＦ状態のまま保持する。なお、本制御では、上部ランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替える遊技状態として、ボーナス状態と通常状態とを例にとり説明したが、これに限るものではなく、例えば、ＡＴ（ＡＲＴ）中と非ＡＴ（非ＡＲＴ）中とで上部ランプのＯＮ状態／ＯＦＦ状態を切り替えることとしてもよい。また、本制御では、遊技状態に応じてＯＮ／ＯＦＦを切り替えるランプの種別を上部ランプとしているが、これに限るものではなく、例えば、遊技状態に応じてバックランプのＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしてもよく、また、遊技状態に応じてその他の装飾ランプ（例えば、パチスロ機１の筐体６０に設けられたサイドランプなど）のＯＮ／ＯＦＦを切り替えることとしてもよい。

【１５６１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１５６２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。

【１５６３】

また、主制御回路９１は、通常遊技においてボーナス状態の開始条件を満たすとボーナス状態を開始可能であり、ボーナス状態において終了条件を満たすとボーナス状態を終了して通常遊技に遊技状態を移行可能であり、また、ボーナス状態の終了時には遊技の進行を停止するロック状態を発生可能である。そのため、主制御回路９１は、遊技状態制御手段及びロック制御手段として機能する。

【１５６４】

また、パチスロ機１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの外周面（リールシートの表面）をリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの前面から照射可能な上部ランプを備え、主制御回路９１は、この上部ランプの点灯状態を制御するため、上部ランプは照明手段として機能し、主制御回路９１は照明制御手段として機能する。なお、主制御回路９１は、通常状態では、上部ランプをＯＦＦ状態（消灯）のまま保持する一方で、ボーナス状態においては、上部ランプをＯＮ状態（点灯）したまま保持する。また、主制御回路９１は、ボーナス状態の開始時に上部ランプをＯＦＦ状態からＯＮ状態に更新し、ボーナス状態の終了に伴うロック状態の解除時に上部ランプをＯＮ状態からＯＦＦ状態に更新する。

【１５６５】

［不正な設定変更の検知］

続いて、図２４６を参照して、パチスロ機１の副制御回路１０１による不正な設定変更の検知方法について説明する。初めに、図２４６（Ａ）を参照して、本制御の概要について説明する。同図（ａ）は、パチスロ機１における基本的な設定変更操作の概要を示す図である。パチスロ機１における設定変更操作は、まず（１）電源をＯＦＦに更新し、電源がＯＦＦになった後に、（２）所定の鍵を用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＮにセットする。その後、（３）電源をＯＮに戻し、（４）設定変更のための所定の操作を行い、最後に（５）所定の鍵を用いて設定用鍵型スイッチ４３０をＯＦＦに戻す。このようにパチスロ機１では、設定変更を行う場合、設定用鍵型スイッチ４３０の操作よりも前に、まず、電源をＯＦＦにする必要がある。なお、電源をＯＮのままの設定用鍵型スイッチ４３０の操作は、現在の設定値の確認操作となり、設定変更を行うことはできない。

【１５６６】

続いて、同図（ｂ）は、遊技店において店員などにより行われる設定変更操作の概要を示す図である。設定変更では（１）電源をＯＦＦにする必要があるが、電源スイッチは遊技機内部に設けられているため、店員が設定変更操作を行う場合、電源をＯＦＦにするために、まず（０）前扉（上ドア６２ａ又は下ドア６２ｂ）を開ける操作を行う。その後の操作は上述の通りであり、店員は、前扉を開けた後に、上述の（１）～（５）の設定変更操作を行う。その後、店員は、（６）開けた前扉を閉めて、設定変更操作を完了する。このように店員が設定変更操作を行う場合、まず前扉を開ける操作を行い、その後に電源をＯＦＦにする。

【１５６７】

続いて、同図（ｃ）は、本制御において検知対象となる不正な設定変更操作の概要を示す図である。いわゆるゴト師などが不正な設定変更を行う場合、針金などの不正器具を用いて、外部から各種の操作を行う。そのため、前扉が閉じた状態のまま、上述の（１）～（５）の設定変更操作を行うことがある。本制御では、このような前扉が閉じた状態のままの設定変更操作を不正な設定変更操作として検知する。

【１５６８】

店員などが正式な手順で設定変更操作を行う場合、電源をＯＦＦにするために、まず（０）前扉を開ける必要があるため、電源をＯＦＦにしたタイミングで前扉は開いている。これに対して、検知対象の設定変更操作は、前扉が閉じたまま行われるため、電源をＯＦＦにしたタイミングで前扉は閉じている。そこで、本制御では、電源ＯＦＦ時の前扉の開閉状態を監視することで、不正な設定変更操作を検知する。

【１５６９】

図２４６（Ｂ）は、不正な設定変更操作を検知するための具体的な処理フローであり、同図（ａ）は、副制御回路１０１が無操作コマンドを受信した場合に行う無操作コマンド受信時処理の流れを示すフローチャートであり、同図（ｂ）は、副制御回路１０１が設定変更コマンドを受信した場合に行う設定変更コマンド受信時処理の流れを示すフローチャートである。なお、無操作コマンドとは、各種操作（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）とは関係なく、定期的なタイミングで、主制御回路９１から副制御回路１０１に送信されるコマンドである。また、設定変更コマンドは、設定変更操作に伴い主制御回路９１から副制御回路１０１に送信されるコ

マンドである。
【１５７０】
同図（ａ）に示すように、副制御回路１０１は、主制御回路９１から送信される無操作コマンドにより、前扉の開閉状態を取得し、保存する。続いて、同図（ｂ）に示すように、副制御回路１０１は、主制御回路９１から送信される設定変更コマンドを受信すると、無操作コマンドから取得し保存しておいた前扉の開閉状態をチェックし、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が閉状態であったか否かを判定する。上述したように、店員などが正式な手順で設定変更操作を行う場合は、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が開状態であるため、本判定はＮＯとなり、処理を終える。他方、不正な設定変更操作の場合には、電源が切断される直前の前扉の開閉状態が閉状態であるため、本判定はＹＥＳとなる。本判定がＹＥＳとなると、副制御回路１０１は、続いて、不正な設定変更操作の可能性があるとして、不正回数をカウントし、処理を終える。なお、副制御回路１０１は、設定変更操作の開始を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定変更操作の終了を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定変更操作ではなく設定確認操作の開始を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよく、また、設定確認操作の終了を受け付けたタイミングでこれらの処理を行うこととしてもよい。
【１５７１】
また、副制御回路１０１は、上述の処理により不正な設定変更操作を検知した場合に、不正回数をカウントするだけでなく、不正な設定変更操作が行われたこと示す所定の警告情報を外部に出力することとしてもよい。なお、所定の警告情報の出力としては、例えば、スピーカ９Ｌ、９Ｒなどから警告音を出音するもののように、パチスロ機１が警告を発するものであってもよく、また、ホールコンピューターなどに、不正な設定変更操作の可能性があるという通知を送信することであってもよい。また、副制御回路１０１は、不正回数が所定回に達した場合に、所定の警告情報を外部に出力することとしてもよい。
【１５７２】
［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］
以上のようなパチスロ機１に特有の制御を実現するために、パチスロ機１の主制御基板（主制御回路９１，メインＣＰＵ９３）及び副制御基板（副制御回路１０１，サブＣＰＵ１０２）は、次のような機能を有する。
【１５７３】
パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。また、パチスロ機１は、キャビネット６１と、キャビネット６１の前面に配置された前扉（上ドア６２ａ、下ドア６２ｂ）と、を備える。
【１５７４】
また、副制御回路１０１は、無操作コマンドの受信時に前扉の開閉状態を保存しておくため、電断時の前扉の開閉状態を保持可能であり、副制御回路１０１は、開閉状態保持手段として機能する。また、副制御回路１０１は、設定変更を受け付けた場合に、設定変更に伴う電断時の前扉の開閉状態を取得して、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたか否かを判定するため、副制御回路１０１は、開閉判定手段として機能する。なお、副制御回路１０１は、設定変更を受け付けた直前の電断を、設定変更に伴う電断として把握することができる。
【１５７５】
また、副制御回路１０１は、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたと判定した回数を集計可能であり、また、設定変更に伴う電断時において前扉が閉じていたと判定した場合に、所定の警告情報を外部に出力可能であるため、副制御回路１０１は、回数集計手段及び警告出力手段として機能する。

【１５７６】
［ＭＡＸベットボタンの機能］
続いて、図２４７を参照して、パチスロ機１のＭＡＸベットボタン１１の新たな機能について説明する。なお、ＭＡＸベットボタン１１が操作された場合、貯留しているクレジット数の範囲で、ベット数が設定されるが、以下においては、十分な数量のクレジットが貯留されているものとして説明する。すなわち、クレジット不足によるベット数の設定については、本制御において関係がないため、説明を省略する。
【１５７７】
従来のパチスロ機では、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として３ＢＥＴが設定され、また、１ＢＥＴ及び２ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として２ＢＥＴが設定される。また、２ＢＥＴのみの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタンが操作されると、ベット数として２ＢＥＴが設定される。すなわち、従来のＭＡＸベットボタンは、当該遊技の状態において遊技可能なベット数のうちの最大のベット数を、貯留しているクレジット数の範囲で設定するベットボタンとして用いられている。
【１５７８】
これに対して、本制御では、ＭＡＸベットボタン１１に対して、当該遊技の状態において遊技可能なベット数のうちの最適なベット数を、貯留しているクレジット数の範囲で設定する機能を持たせる。すなわち、本制御では、ＭＡＸベットボタン１１は、最大のベット数ではなく、最適なベット数を設定するベットボタンとして用いる。一例として、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの遊技が可能な状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作されると、ある場合においてはベット数として３ＢＥＴが設定され、別のある場合についてはベット数として２ＢＥＴが設定されることがある。
【１５７９】
（遊技状態の概要）
初めに、図２４７（Ａ）は、本制御が好適に用いられる遊技状態の一例である。同図に示すように、パチスロ機１では、非報知状態と報知状態とを有し、また、非報知状態には、第１抽籤状態と第２抽籤状態とが含まれる。第１抽籤状態は、報知状態に関する抽籤に当籤する確率が通常の確率である状態であり、第２抽籤状態は、報知状態に関する抽籤が全く行われない（又は第１抽籤状態よりも低い確率で当籤する）状態であり、第１抽籤状態から報知状態に移行する際に経由する状態である。
【１５８０】
例えば、遊技者とって不利な通常遊技が第１抽籤状態に対応し、また、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるＡＴやＡＲＴが報知状態に対応する。そして、通常遊技からＡＴ（ＡＲＴ）に移行するまでの状態が第２抽籤状態に対応し、例えば、ＡＴ（ＡＲＴ）の前兆状態であったり、ＡＴ（ＡＲＴ）が開始されるまでの準備状態が第２抽籤状態に対応する。なお、前兆状態としては、本前兆だけでなくガセ前兆も含むこととしてもよい。第２抽籤状態として重要なことは、報知状態に関する抽籤が行われない（又は第１抽籤状態よりも低い確率で当籤する）状態であることである。
【１５８１】
また、第２抽籤状態として、ＡＲＴに当籤してから高ＲＴに移行するまでの状態としてもよい。この場合において、高ＲＴへの移行は、２ＢＥＴ時にのみ可能であり、３ＢＥＴ時には不可能にしてもよい。例えば、表示されることで高ＲＴに移行する高ＲＴ移行図柄を表示可能な役が、２ＢＥＴ時にのみ当籤し、３ＢＥＴ時には当籤しないようにすることで、高ＲＴへの移行が２ＢＥＴのみ可能とすることができる。一例として、主制御回路９１は、高ＲＴ以外のＲＴ状態において、高ＲＴへの移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に、高ＲＴへの移行を促す。このとき、主制御回路９１は、高ＲＴへの移行抽籤を行う遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する一方で、高ＲＴへの移行抽籤に当籤し、高ＲＴへ移行するまでの遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として２ＢＥＴを決定する。そして、主制御回路

９１は、高ＲＴに移行した後の遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する。

【１５８２】

また、他の一例として、主制御回路９１は、非報知状態において、報知状態への移行抽籤を行い、この移行抽籤に当籤した場合に、高ＲＴへの移行を促すとともに、高ＲＴ中に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する報知状態を実行する。このとき、主制御回路９１は、報知状態への移行抽籤を行う遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する一方で、報知状態への移行抽籤に当籤し、高ＲＴへ移行するまでの遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として２ＢＥＴを決定する。そして、主制御回路９１は、高ＲＴに移行した後の遊技では、ＭＡＸベットボタン１１の操作に応じてベット数として３ＢＥＴを決定する。

【１５８３】

なお、上述の例では、表示されることで高ＲＴに移行する高ＲＴ移行図柄を表示可能な役が、２ＢＥＴ時にのみ当籤し、３ＢＥＴ時には当籤しないようにすることとしているが、これに限られるものではなく、２ＢＥＴ時には３ＢＥＴ時よりも高い確率で当籤することとしてもよい。また、当籤の有無をベット数に応じて異ならせるのではなく、表示の有無をベット数に応じて異ならせるものであってもよく、例えば、２ＢＥＴ時及び３ＢＥＴ時の双方において当籤する可能性のある役が当籤役として決定された場合に、主制御回路９１が、２ＢＥＴ時では高ＲＴ移行図柄を表示可能にリールの停止制御を行う一方で、３ＢＥＴ時には高ＲＴ移行図柄を表示不可能にリールの停止制御を行うこととしてもよい。

【１５８４】

このような遊技状態を有するパチスロ機１において、非報知状態では、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数であっても遊技が可能であるとし、また、報知状態に関しては、３ＢＥＴのみ可能で、２ＢＥＴの遊技が不可能であるとする。なお、報知状態中に２ＢＥＴの遊技が不可能になるとは、報知状態では、２ＢＥＴが設定不可能になることであってもよく、また、報知状態中に２ＢＥＴが設定された場合には、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されなくなる結果、当該遊技が報知状態ではなくなるものであってもよい。

【１５８５】

続いて、図２４７（Ｂ）は、ペイアウト率（＝ＯＵＴ枚数／ＩＮ枚数×１００）に基づく各状態の有利度合いを示す図である。例えば、非報知状態に関して、ベット数が３ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が７５％であり、ベット数が３ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が９０％であるとし、ベット数が２ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が８１％であり、ベット数が２ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が９５％であるとする。このような場合、ペイアウト率の観点からは、非報知状態では、２ＢＥＴの方が３ＢＥＴよりも遊技者にとって有利となる。

【１５８６】

また、同図に示すように、報知状態に関しては、ベット数が３ＢＥＴの低ＲＴでは、ペイアウト率が９０％であり、ベット数が３ＢＥＴの高ＲＴでは、ペイアウト率が１０５％であるとする。なお、ベット数が２ＢＥＴの場合には、報知状態が不可能である。そのため、報知状態では、３ＢＥＴの方が２ＢＥＴよりも遊技者にとって有利となる。

【１５８７】

続いて、図２４７（Ｃ）は、報知状態に関する抽籤の当籤確率に基づく各状態の有利度合いを示す図である。ベット数が３ＢＥＴの第１抽籤状態では、通常の確率で報知状態に関する抽籤に当籤するが、ベット数が３ＢＥＴの第２抽籤状態では、報知状態に関する抽籤に当籤することがない（又は通常の確率よりも低い確率で当籤する）。なお、報知状態に関する抽籤とは、例えば、ＡＴやＡＲＴのストック付与抽籤である。

【１５８８】

一方で、ベット数が２ＢＥＴの場合には、報知状態が不可能であるため、第１抽籤状態であっても第２抽籤状態であっても、報知状態に関する抽籤に当籤することがない（又は

通常の確率よりも低い確率で当籤する）。そのため、報知状態に関する抽籤の観点からは、３ＢＥＴの第１抽籤状態が他の状態よりも遊技者にとって有利となる。

【１５８９】

ここで、ペイアウト率の観点からは、非報知状態では、２ＢＥＴの方が３ＢＥＴよりも遊技者にとって有利であるが、２ＢＥＴの場合には、真に遊技者にとって有利な報知状態への移行が期待できないため、ペイアウト率と報知状態に関する抽籤とを加味した総合的な観点からは、３ＢＥＴの報知状態が最も遊技者にとって有利であり、当該最も有利な状態に移行可能な３ＢＥＴの第１抽籤状態が次に遊技者にとって有利であることになる。一方で、残った第２抽籤状態に関しては、報知状態に関する抽籤は、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴは共に不利で差が無いため、ペイアウト率の観点から２ＢＥＴの方が有利となる。

【１５９０】

そのため、図２４７（Ｄ）に示すように、本制御では、非報知状態の第１抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として３ＢＥＴを設定し、非報知状態の第２抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として２ＢＥＴを設定し、報知状態においてＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にはベット数として３ＢＥＴを設定する。これにより、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数においても遊技が可能な状態において、ＭＡＸベットボタン１１という１つのベットボタンだけで、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れのベット数も設定することができる。

【１５９１】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

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

【１５９２】

パチスロ機１は、複数の図柄が表面に描かれた複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ遊技者が停止可能な複数のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを有し、主制御回路９１は、スタートスイッチ６Ｓやストップスイッチ７Ｓと接続され、図１に示す遊技の進行を制御するため、主制御回路９１は、遊技制御手段として機能する。

【１５９３】

また、パチスロ機１は、遊技者によるベット操作を受け付け可能なＭＡＸベットボタン１１を備え、主制御回路９１は、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数を決定可能であるため、ＭＡＸベットボタン１１は、ベット操作手段として機能して、主制御回路９１は、ベット制御手段として機能する。このとき、主制御回路９１は、２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの双方において遊技が可能な状態、かつ、クレジット数が３枚以上の状態において、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合に、ベット数として２ＢＥＴ及び３ＢＥＴの何れか一方を決定可能であり、特に、非報知状態の第１抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合には、ベット数として３ＢＥＴを決定し、第２抽籤状態においてＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合には、ベット数として２ＢＥＴを決定する。なお、主制御回路９１は、ボーナス状態を有するパチスロ機において、ボーナス役に当籤するまでは、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合にベット数として３ＢＥＴを決定し、ボーナス役に当籤した後の遊技（すなわち、ボーナス内部中）では、ＭＡＸベットボタン１１を介してベット操作を受け付けた場合にベット数として１ＢＥＴ（又は２ＢＥＴ）を決定することとしてもよい。

【１５９４】

また、主制御回路９１は、非報知状態の第１抽籤状態において、報知状態に移行するか否かを決定可能であり、移行すると決定した場合には、第１抽籤状態から第２抽籤状態を経由して報知状態に移行可能であるため、主制御回路９１は、移行決定手段及び遊技状態制御手段として機能する。

【１５９５】
［その他の変形例］
また、上記実施形態及びその他の仕様例のパチスロ機１に対して、以下のような変形例を適用することができる。
【１５９６】
上記実施形態などのパチスロ機１では、内部当籤役に基づいて各種の抽籤や特典付与を行うこととしているが、これに限るものではなく、内部当籤役による表示が行われたことに基づいて各種の抽籤や特典付与を行うこととしてもよい。また、内部当籤役に基づく各種の抽籤や特典付与は、内部当籤役による表示が行われたことに基づく各種の抽籤や特典付与を含むことであり、反対に、内部当籤役による表示が行われたことに基づく各種の抽籤や特典付与は、内部当籤役に基づく各種の抽籤や特典付与を含むものである。
【１５９７】
例えば、確定役に基づく特典付与の有効／無効について考える。確定役を有効とする状態で確定役が内部当籤役として決定されると、内部的には有効な状態での確定役の当籤に基づき特典を付与するが、遊技者からすると確定役に応じた図柄の組合せが表示されたことに基づき特典が付与されたように感じる。反対に、確定役を無効とする状態で確定役が内部当籤役として決定されると、内部的には無効な状態での確定役の当籤であるため、特典を付与しないが、遊技者からすると確定役に応じた図柄の組合せが表示されていないため、確定役に応じた特典は付与されないと感じる。このような場合、有効な状態での確定役の当籤に基づく特典付与という内部的な契機は、確定役に応じた図柄の組合せが表示されたことに基づく特典付与という見た目上の契機とみることができ、また、無効な状態での確定役の当籤であるために特典を付与しない内部的な契機は、確定役に応じた図柄の組合せが表示されないために特典を付与しないという見た目上の契機とみることができる。
【１５９８】
（ペナルティ）
パチスロ機１において、停止操作の態様に一定の制限を持たせた仕様（例えば、左リール３Ｌを第１停止操作の対象とすることを推奨する仕様）として、それ以外の停止操作を行った場合に（例えば、第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作を行った場合に）、所定の特典付与に関する抽籤（例えば、ＡＴやＡＲＴに関する抽籤や、モード移行に関する抽籤）を遊技者にとって不利なものとするペナルティ状態を、１ゲーム又は複数ゲーム以上の期間にわたって行うこととしてもよい。このようなペナルティ状態としては、例えば、所定の特典付与に関する抽籤に当籤する確率の低下、相対的に不利な抽籤状態（モード）への強制的な移行、所定期間にわたって所定の特典付与に関する抽籤を行わないなどを用いることができる。
【１５９９】
（ペナルティの判定）
なお、仕様に沿った停止操作が行われたか否かの判定は、（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中にのみ行い、非有利区間（通常区間）においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ行い、有利区間においては行わないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び（遊技者に対して停止操作に関する報知が行われない）有利区間中の双方において行うこととしてもよい。また、この判定は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９１）側において行うことが好ましい。
【１６００】
（ペナルティ状態の発生）
また、仕様に沿った停止操作が行われていない場合に発生させるペナルティ状態は、有利区間中にのみ発生させて、非有利区間（通常区間）においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中にのみ発生させて、有利区間においては発生させないこととしてもよく、また、非有利区間（通常区間）中及び有利区間中の双方において発生させることとしてもよい。

【１６０１】
（ペナルティ状態の報知）
　また、ペナルティ報知手段（報知ランプやセグメントなど）を設けて、ペナルティ状態の発生中に、ペナルティ状態であることを遊技者に対して報知することとしてもよい。このようなペナルティ報知手段は、セキュリティ性の高いメイン（主制御回路９１）側において制御することが好ましい。
　また、メイン側で制御するペナルティ報知手段に加えて、サブ（副制御回路１０１）側において制御する第２のペナルティ報知手段（液晶ディスプレイ）を設け、液晶表示やプロジェクション映像などにより、遊技者に対してより分かり易くペナルティ状態であることを報知することとしてもよい。また、第２のペナルティ報知手段の一態様として、音声や装飾ランプなどによるペナルティ報知ないし示唆演出を行うこととしてもよい。
【１６０２】
（ペナルティ状態の解除）
　また、ペナルティ状態は、設定変更に伴い解除し、電断のみでは解除しないこととしてもよく、また、設定変更及び４時間以上の長期間の電断（例えば、営業停止による電断）に伴い解除し、一時的な電断では解除しないこととしてもよい。また、ペナルティ状態は、打ち止め時に解除することとしてもよい。
　ペナルティ状態を電断のみでは解除しない仕様では、メイン側で制御するペナルティ報知手段は、一時的な電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持するが、４時間以上の長期間の電断から復帰したときはペナルティ状態の報知を維持せずに、ペナルティ非報知の態様にすることとしてもよい。また、電断復帰後は、メイン側で制御するペナルティ報知手段（例えば、報知ランプ）による報知のみを維持して、サブ側で制御する第２のペナルティ報知手段（例えば、液晶ディスプレイ）による報知はしないこととしてもよい。
【１６０３】
（打ち止め機能）
　特定の条件を満たした場合に、遊技の進行が停止できない打ち止め状態を発生させる打ち止め機能を持たせることとしてもよい。打ち止め機能を持たせることで、例えば、１０００枚のメダル獲得時点で遊技終了など所定数の遊技価値の獲得で遊技終了としつつ、その分、比較的設定値の高い遊技機を用いるといった定量性の店舗ルールを遊技店が独自に設定することができ、遊技者に短時間でも気軽に遊ぶことのできる環境を遊技店側が用意するといった運用を行い易くなる。以下、打ち止め機能の仕様例について説明する。
【１６０４】
（打ち止めの発生条件）
　打ち止めの発生条件は、ボーナスの作動終了や有利区間の終了など、遊技者にとって有利な状態が終了したときとすることができる。なお、ボーナスの作動終了時に打ち止めとする場合は、特定のボーナスに限定することとしてもよい。例えば、獲得枚数が１００枚程度と少ないボーナスでは打ち止めは発生しないが、獲得枚数が２５０枚などと多いボーナスではボーナスの作動終了時に打ち止めが発生することとしてもよい。
　また、有利区間の終了時に打ち止めを発生させる場合には、当該有利区間の開始から１０００枚以上、２０００枚以上など所定枚数を超えるメダルを獲得した場合に限って打ち止めを発生させることとしてもよく、１５００ゲームの有利区間消化や２４００枚のメダルの獲得のようにリミッタの発動条件を満たしたことによる有利区間の終了時に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、特定の設定値（設定６など）の場合のみ打ち止め条件を満たした場合に打ち止めを発生させることとしてもよい。また、打ち止めを発生するメダルの枚数については、メインＲＯＭに予め定められた一の値を用いることとしてもよく、また、１０００枚、２０００枚、３０００枚など複数の値を用意しておき、遊技店側が選択した任意の値を用いることとしてもよい。
【１６０５】
（打ち止め機能の設定）

打ち止め機能は、打ち止め機能が有効な設定（打ち止め条件を満たした場合に打ち止めが発生する設定）と、打ち止め機能が無効な設定（打ち止めが発生しない設定）とを切り替え可能として、遊技機を運用する遊技店の方針により切り替え可能とすることが好ましい。例えば、遊技機の筐体内（パチンコ機の場合は遊技台の背面側）における主基板（主制御基板７１）や電源基板上など、遊技者が操作困難な位置に専用スイッチを設けて、当該専用スイッチにより「打ち止め有」と「打ち止め無」とを切り替え可能としてもよい。

また、電源投入時やドアキーの操作時などにホールメニューを所定の画像表示器などに表示可能として、ホールメニュー内の項目として打ち止めの有無を設定できるようにしてもよい。

【１６０６】

（精算機能の設定）

また、打ち止めの発生時にクレジットに貯留されているメダルが自動的に精算されて下皿に払い出される精算機能も合わせて搭載することとしてもよい。このとき、打ち止め機能の有無と精算機能の有無とをそれぞれ任意に設定できるようにしてもよく、また、打ち止め機能有りの場合は精算機能も有り、打ち止め機能無しの場合は精算機能も無しのように一括で設定できるようにしてもよい。

なお、メダルや遊技球などの物理的な遊技媒体を用いずに電子データなどの情報により遊技価値を管理する封入式遊技機においては、クレジットに貯留されている遊技価値の情報をプリペイドカードなど遊技価値の情報を保持する記憶媒体に対して、精算時に自動的に移動させることとしてもよい。この際に、記憶媒体（プリペイドカード）の取り忘れがないように遊技者に対して報知することが好ましい。

【１６０７】

（打ち止め機能の切り替え操作）

なお、打ち止め機能の切り替え操作について、専用スイッチを設けずに遊技機に備えられている入力手段を用いて当該操作を可能としてもよい。例えば、設定変更中や設定確認中など店員が行う操作を契機に打ち止め切り替え可能な状態として、当該状態において、左ストップボタンが操作されると打ち止め機能の有／無の切り替えを可能としてもよい。また、当該状態において、中ストップボタンが操作されると生産の有／無の切り替えを可能としてもよい。

また、それぞれの設定状態は、遊技機前面の払い出しセグや貯留セグ、ベット枚数ランプなど（情報表示器１４）の表示態様により店員が認識可能としてもよく、また、液晶ディスプレイなどの表示装置に「打ち止め有」「精算有」などの画像を表示することで、設定状態を報知するものとしてもよい。

【１６０８】

（打ち止め機能の解除方法）

打ち止めが発生して遊技が進行不能となった場合は、ドアキーを遊技機の鍵穴に挿入して回す、筐体内部のエラー解除スイッチを操作するなど、遊技者が行うことのできない任意の操作方法を店員が行うことにより、打ち止め状態が解除され、再び遊技が可能となる。

【１６０９】

（打ち止め時の表示）

打ち止めが発生して遊技が進行不能となった場合は、制御手段（副制御回路１０１）は、液晶ディスプレイ（表示ユニット１００）に対して所定の表示を行うことができる。所定の表示としては、例えば、打ち止め中であることを報せる打ち止め専用の表示であってもよく、また、パチスロ機毎に設けられたデモ画面の表示であってもよく、また、打ち止めとなる前の演出画面を表示することであってもよい。なお、打ち止めとなる前の演出画面を表示する場合には、例えば、輝度を変化（暗くする）などして、通常の状態とは異なる態様の表示となるようにしてもよい。

【１６１０】

また、ＡＲＴの継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を

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

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

【１６１１】

また、上述のパチスロ機１では、報知（ＡＲＴ）機能の作動を、メイン（主制御基板７１）側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ（副制御基板７２）側の制御により報知（ＡＲＴ）機能の作動を行うこととしてもよい。

【１６１２】

また、上述の説明では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。本発明のリール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ機１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。例えば、チェックサムの生成及び判定処理、メインＣＰＵ専用命令コードを使用した各種処理（Ｑレジスタを用いたアドレスの指定処理、ソフトタイマーの更新処理、７セグＬＥＤ駆動処理、通信データの生成格納処理等）、規定外ＲＯＭ領域及び規定外ＲＡＭ領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。また、パチスロにおけるフロントドア（扉体部）は、「パチンコ」において遊技店の店員が開放して内部を確認する部分に対応する。

【１６１３】

また、設定値は１段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはＲＡＭクリアするための処理となる。設定値を１段階のみとする場合であっても、有利状態（ＡＲＴ状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乗せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

【１６１４】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。例えば、１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃであるため、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とすると、１日当たりの最大遊技回数は、３９６００／４．１＝約９６５９回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日当たりの遊技回数を概ね８０００回程度と考える。所定確率を１／３２、規定値を２５６とすることで、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

【１６１５】

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。

【１６１６】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に６段階の設定値を１段階の設定値にすることができれば、データを１／６にま

で削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも１／６となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

【１６１７】

［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機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、若しくは１ベットボタン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、ホッパー装置が駆動してメダル払出口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。

【１６１８】

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９１（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路９１（主制御基板７１）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【１６１９】

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イ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、パチスロ機１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【１６２０】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【１６２１】

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）。

【１６２２】

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。

【１６２３】

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。

【１６２４】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【１６２５】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクタやホッパー装置を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御基板７１によって制御され、その制御結果が送信されること基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【１６２６】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ機１に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【１６２７】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクタやホッパー装置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。

【１６２８】

［付記１］

付記１の遊技機は、以下の通りである。

【１６２９】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図

柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１６３０】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１６３１】

この種の遊技機では、いわゆる出玉に関する設計を容易にするための工夫として、一部のボーナス状態において出玉率が１を下回るように内部当籤役を重複当籤させる遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－２０２３３１号公報参照）。また、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機も知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。

【１６３２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、特許文献１の遊技機では、遊技者が主にボーナス持越し状態で遊技することを前提としており、ボーナス当籤で出玉を獲得するという楽しみが失われていた。また、特許文献２の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。

【１６３３】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、旧来とは異なる手法により出玉設計の自由度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。

【１６３４】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１６３５】

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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、

前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、

開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、

前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、

前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、

を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、

前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、

前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、

前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、

前記第１有利状態において、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われない報知抑制状態（例えば、ベルナビ非発生状態）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が許容される報知許容状態（例えば、ベルナビ発生可能状態）と、を有し、

前記第１有利状態が開始されてから特定条件（例えば、所定ゲーム数（１００Ｇ）の経過）が成立するまでの間は、前記報知抑制状態となることを特徴とする。

【１６３６】

このような構成によれば、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態が設けられ、第１有利状態は、基本的に特定条件が成立するまでは報知抑制状態として終了させられないので、そのような特定条件を適切に設定することで操作態様の報知を抑制して第１有利状態と第２有利状態との有利さバランスを図ることができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくしつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。

【１６３７】

本発明の好ましい実施の形態としては、

前記特定条件は、所定回数の単位遊技（例えば、１００Ｇ）が実行されることであり、当該所定回数は、前記所定のボーナス役が前記内部当籤役として決定されるまでの平均単位遊技回数よりも多いことを特徴とする。

【１６３８】

このような遊技機によれば、特定条件が成立するまでに所定のボーナス役が決定されて有利状態を終了させる判定結果が得られる可能性が高くなるので、有利状態とボーナスとの有利さバランスを適切に図ることができる。

【１６３９】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、旧来とは異なる手法により出玉設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することができる。

【１６４０】

［付記２］

付記２の遊技機は、以下の通りである。

【１６４１】

［背景技術］

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知ら

れている。
【１６４２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１６４３】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【１６４４】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。また、何ら利益を得ることができないまま前兆演出が終了するので、遊技の興趣が低下するおそれがあった。
【１６４５】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１６４６】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１６４７】
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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記第１有利状態におけるモード（例えば、通常モード）を制御可能なモード制御手段

（例えば、主制御基板７１）を備え、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第１有利状態におけるモードとして、第１モード（例えば、通常モードの“低確”、“天国準備”）と第２モード（例えば、通常モードの“天国”、“超天国”、“特殊”、“次回前兆”）とを少なくとも有し、
前記第１モードと前記第２モードとは、前記第２有利状態に移行する可能性（例えば、「ＡＲＴ」の当籤確率）が異なることを特徴とする。
【１６４８】
このような構成によれば、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態が設けられ、第１有利状態においては、第２有利状態に移行する可能性が異なる第１モードと第２モードとが設けられるので、遊技者は、いずれのモードに滞在して第２有利状態への移行に期待しながら遊技を行うことができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくしつつ、遊技の興趣を高めることができる。
【１６４９】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくするとともに、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。
【１６５０】
［付記３］
付記３の遊技機は、以下の通りである。
【１６５１】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１６５２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１６５３】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【１６５４】
［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。
【１６５５】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩な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。
【１６５６】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１６５７】
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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手（例えば、主制御基板７１）段と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）及び前記操作態様報知手段による報知を実行不能な一般状態（例えば、通常区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記第１有利状態におけるモード（例えば、通常モード）を制御可能なモード制御手段（例えば、主制御基板７１）を備え、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第１有利状態におけるモードとして、第１モード（例えば、通常モードの“低確”、“天国準備”）と第２モード（例えば、通常モードの“天国”、“超天国”、“特殊”

、“次回前兆”）とを少なくとも有し、
前記第２モードは、前記第１モードよりも前記第２有利状態に移行する可能性が高く、
前記一般状態は、前記第１モードよりも前記第２有利状態に移行する可能性（例えば、「ＡＲＴ」の当籤確率）が高いことを特徴とする。
【１６５８】
このような構成によれば、報知が行われない一般状態と、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態とが設けられ、第１有利状態においては、第２有利状態に移行する可能性が異なる第１モードと第２モードとが設けられる。そして、一般状態において第２有利状態に移行する可能性の方が、第１有利状態の第１モードにおいて第２有利状態に移行する可能性よりも高いので、遊技者は、報知を受けることができない一般状態にあっても第２有利状態への移行に期待しながら遊技を行うことができ、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。
【１６５９】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することができる。
【１６６０】
［付記４］
付記４の遊技機は、以下の通りである。
【１６６１】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１６６２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１６６３】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【１６６４】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。
【１６６５】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態

を多彩な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。
【１６６６】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１６６７】
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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）及び前記操作態様報知手段による報知を実行不能な一般状態（例えば、通常区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記有利状態として、所定条件の成立時（例えば、有利区間移行抽籤の当籤時）に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１有利状態（例えば、「通常有利」の状態）と、当該第１有利状態から移行可能で当該第１有利状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２有利状態（例えば、「ＡＲＴ」の状態）と、を少なくとも有し、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記第２有利状態の終了条件（例えば、「ＡＲＴ」のゲーム数０）が成立したときに、前記第１有利状態に移行させるか前記一般状態に移行させるかについての判定（例えば、終了時有利区間終了抽籤）を実行可能であることを特徴とする。
【１６６８】
このような構成によれば、報知が行われない一般状態と、報知の可能性が異なる第１有利状態及び第２有利状態とが設けられ、有利状態は、特定役が内部当籤役として決定されて報知が行われるか、あるいは所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されるか、いずれか一方を満たした後、終了判定の結果によって一般状態に移行させられる可能性がある一方、報知の可能性がより高い第２有利状態の終了時においては、一般状態に移行させずに第１有利状態に移行させられて有利状態が継続する可能性があるので、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。

【１６６９】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することができる。
【１６７０】
［付記５］
付記５の遊技機は、以下の通りである。
【１６７１】
［背景技術］
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１６７２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１６７３】
この種の遊技機では、遊技者にとって有利な状態となるＡＴ（ａｓｓｉｓｔ　ｔｉｍｅ）に当籤しているか否かの前兆演出として、主に熟練度の高い遊技者を想定した複雑な演出態様によって趣向を凝らした遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－１６０８５号公報参照）。
【１６７４】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
しかしながら、特許文献１の遊技機では、演出態様や仕様が複雑であり、非熟練者にとってはどのような状態が有利なのか把握しづらいという難点があった。例えば、内部的にＡＴの当籤が確定した本前兆状態であるにもかかわらず、それに気づかずに遊技を終えてしまうと、遊技者が本来得られるべき利益を享受できないことになる。
【１６７５】
本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩な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。
【１６７６】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１６７７】
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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、
前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、
開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、

主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記内部当籤役として少なくとも１種類以上の再遊技役（例えば、リプレイ）の当籤確率が異なる複数のＲＴのうち、いずれかのＲＴに制御可能なＲＴ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、副制御基板７２及び報知ランプ１４７ａ）と、
前記操作態様報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、
前記有利状態を告知する有利状態告知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、
を備えた遊技機（例えば、パチスロ機１）であって、
前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出され得る特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、
前記状態制御手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記有利状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、
前記ＲＴ制御手段は、設定変更時に特定のＲＴ（例えば、ＲＴ０）に制御可能であり、
前記特定のＲＴに制御される旨が決定された前記有利状態は、前記特定のＲＴ以外のＲＴにおいて制御される旨が決定された前記有利状態よりも遊技者にとって有利度合いが高くなる可能性が高いことを特徴とする。
【１６７８】
このような構成によれば、報知が実行可能な有利状態が設けられ、有利状態は、特定役が内部当籤役として決定されて報知が行われるか、あるいは所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されるか、いずれか一方を満たした後、終了判定の結果によって終了させられる可能性がある一方、設定変更がなされた場合には、遊技状態が特定のＲＴに制御されることで有利状態よりも有利度合いが高くなる可能性が高いので、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、いわゆるＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる。
【１６７９】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利な状態を把握させやすくし、遊技者が見逃すおそれを低下させつつも、ＡＴ抽籤に関する遊技状態を多彩なものとすることができる遊技機を提供することができる。
【１６８０】
［付記６］
付記６の遊技機は、以下の通りである。
【１６８１】
［背景技術］
【１６８２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示され

た図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１６８３】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１６８４】

また、例えば、特開２０１５－３９５３６号公報には、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行するか否かの抽籤を行い、当該抽籤結果に基づいて本前兆状態（有利状態に移行することが決定されている前兆）又はガセ前兆状態（有利状態に移行しない場合の前兆）に移行可能とする遊技機が知られている。

【１６８５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、前兆（本前兆状態又はガセ前兆状態）中に有利状態への移行を煽る演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができるものの、ガセ前兆状態に移行していた場合には、有利状態に移行することがないため、結果としてメダルを消費してしまうばかりで恩恵もないため、遊技意欲が低減してしまうおそれがあった。

【１６８６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１６８７】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１６８８】

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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記操作態様報知手段による報知を実行可能な報知状態（例えば、有利区間）を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備えた遊技機であって、前記報知状態として、所定条件の成立時に前記操作態様報知手段による報知が可能な第１報知状態（例えば、「通常有利」）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも前記操作態様報知手段による報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に有利な結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に前記有利な結果表示とは異なる結果表示が導出される特定役（例えば、押し順ベル）と、所定のボーナス役（例えば、ＭＢ）とを有し、前記状態制御手段は、非報知状態において特定条件が成立すると、当該非報知状態から前記第１報知状態に移行可能であり、また、前記特定役が前記内部当籤役として決定された単位遊技で前記操作態様報知手段による報知が行われること

、又は前記複数の可変表示手段において前記所定のボーナス役に対応する結果表示が導出されることのうち、少なくともいずれか一方を満たした後において前記報知状態を終了させるか否かを判定するための終了判定（例えば、有利区間終了抽籤）を実行可能であり、前記第１報知状態中に行われた単位遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記計数手段が計数する前記回数に応じて特典（例えば、ＳＣＺモードの昇格）を付与する特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備えることを特徴とする。

【１６８９】

このような遊技機によれば、第１報知状態中に計数された単位遊技の回数に応じて特典が付与される。ここで、第１報知状態は、遊技者にとって有利な操作態様が報知される確率が高い第２報知状態に移行可能な遊技状態であるため、本実施形態の遊技機では、より有利な第２報知状態に移行できないまま第１報知状態に所定期間滞在した場合に特典を付与することができる。これにより非報知状態において、第２報知状態に移行できずに第１報知状態に移行してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく特典の付与が期待できるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。

【１６９０】

また、本発明に係る遊技機において、前記第２報知状態を継続可能な残り継続期間を管理する残期間管理手段（例えば、主制御基板７１）を更に備え、前記状態制御手段は、前記第１報知状態中に行われた単位遊技の回数と、前記第２報知状態中に行われた単位遊技の回数との和が所定回数（例えば、１５００回）に達すると、前記残期間管理手段が管理する前記残り継続期間に関わらず、前記報知状態を終了させる（例えば、リミット処理を行う）こととしてもよい。

【１６９１】

このような遊技機によれば、第１報知状態に所定期間滞在した場合には特典の付与が期待できるものの、第１報知状態中と第２報知状態中とに行われた単位遊技の回数の和が所定回数に達すると、報知状態が強制的に終了してしまう。これにより第１報知状態に長期間滞在した結果、大きな特典が付与されたとしても、報知状態（第１報知状態又は第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【１６９２】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な前記複数の停止操作手段に対する操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、通常状態（例えば、通常区間）と、該通常状態よりも有利な有利状態（例えば、有利区間）と、を少なくとも含む複数の遊技状態を制御する状態制御手段と、を備えた遊技機であって、前記有利状態として、前記操作態様報知手段による報知が抑制された第１有利状態（例えば、通常有利や演出区間）と、前記操作態様報知手段による報知を実行可能な第２有利状態（例えば、ＡＲＴや増加区間）と、を少なくとも有し、前記第１有利状態が予め定められた所定の期間継続したときに特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記有利状態中に行われた単位遊技の回数が所定回数となったときに（例えば、ゲーム数リミッタの発動時に）、前記有利状態を終了させる終了手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備えることを特徴とする。

【１６９３】

このような遊技機によれば、第１有利状態が予め定められた所定の期間継続したときに特典が付与されるため、上述の遊技機と同様に、第２有利状態に移行できずに第１有利状態に移行してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく特典の付与が期待できるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。一方で、有利状態（第１有利状態又は第２有利状態）は、当該有利状態中に行われた単位遊技の回数が所定回数となったときに終了してしまうため、第１有利状態に長期間滞在した結果、大きな特典が付与されたとしても、有利状態（第１有利状態又は第２有利状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。

【１６９４】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することができる。

【１６９５】

［付記７］

付記７の遊技機は、以下の通りである。

【１６９６】

［背景技術］

【１６９７】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１６９８】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１６９９】

このような遊技機として、特開２０１６－０８６８６３号公報には、遊技者にとって有利な特別役が有利状態中に表示された場合に、遊技状態を識別して外部信号を送信し、データカウンタ等の外部機器と連動して大量のメダルが獲得できることを示唆する賑やかな演出を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、単に遊技機だけで演出を行うのではなく、他の機器と連動して演出を行うため、遊技の興趣を高めることができる。

【１７００】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、一連の有利状態において獲得できるメダルが多すぎるため、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題があった。

【１７０１】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することを目的とする。

【１７０２】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７０３】

本発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された数値がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記報知手段による報知を実行可能な前記報知状態を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に特定の結果表示（例えば、単チリリプ、２連チリリプ、３連チリリプ）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿単チリリプ」「Ｆ＿２連チリリプ」「Ｆ＿３連チリリプ」）を有し、前記内部当籤役決定手段により前記特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定されたときに、前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である特典確率を変化させる確率変更手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記確率変更手段は、前記数値が特定値未満である場合は前記特典確率を第１の確率とし、前記数値が前記特定値以上である場合は前記特典確率を該第１の確率より低い第２の確率とし、前記報知手段は、前記数値が前記特定値未満である場合に前記特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記特定値以上である場合に前記特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記特定の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することを特徴とする。

【１７０４】

このような遊技機によれば、通常であれば、特定役の当籤時に報知状態に関する特典を付与可能であるが、報知状態に関連して計数された数値が特定値に達した後は、特定役が決定された場合であっても特典を付与する確率が低下する。これにより報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。また、本発明に係る遊技機では、この数値がリミット閾値に達した場合、強制的に報知状態を終了するため、この点からも射幸性のバランスをとることができる。なお、特定役の当籤時に特典を付与する場合には、報知手段の報知に伴い特定の結果表示が導出される一方で、特定役の当籤時に特典を付与しない場合には、報知手段の報知に伴い所定の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、特定役が当籤したにも関わらず特典が付与されないことを把握できてしまうと不満を感じてしまう可能性があるものの、本発明に係る遊技機では、特典を付与する場合と付与しない場合とで結果表示を異ならせるため、結果表示から特定役の当籤時であることを把握されることがない。これにより、特定役の当籤時に特典を付与しない場合であっても、遊技者に不満感を与えてしまうことがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１７０５】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定役として、第１の操作態様で停止操作を行った場合に第１の結果表示が導出され、当該第１の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記第１の結果表示とは異なる第２の結果表示が導出され得る第１特

定役と、第２の操作態様で停止操作を行った場合に第３の結果表示が導出され、当該第２の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記第３の結果表示とは異なる第４の結果表示が導出される第２特定役と、を有し、前記特典付与手段は、前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、第１の大きさの前記特典を付与可能であり、また、前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記第１の大きさよりも大きい第２の大きさの前記特典を付与可能であり、前記確率変更手段は、前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されたときに前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である第１特典確率及び、前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されたときに前記特典付与手段が特典を付与し得る確率である第２特典確率を変化させることが可能であり、前記数値が第１特定値未満である場合に前記第１特典確率を所定の確率とし、前記数値が前記第１特定値以上である場合は前記第１特典確率を該所定の確率よりも低い確率とし、前記数値が前記第１特定値よりも小さい第２特定値未満である場合に前記第２特典確率を特定の確率とし、前記数値が前記第２特定値以上である場合は前記第２特典確率を該特定の確率よりも低い確率とし、前記報知手段は、前記数値が前記第１特定値未満である場合に前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第１の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記第１特定値以上である場合に前記第１特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第１の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記第２特定値未満である場合に前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第２の操作態様を遊技者に対して報知し、前記数値が前記第２特定値以上である場合に前記第２特定役が前記内部当籤役として決定されると、前記第２の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することとしてもよい。

【１７０６】

このような遊技機によれば、特定役の種別毎に対応付けられた特典の大きさに応じて、特典を付与する確率を変更する閾値である特定値の値を変え、対応付けられた特典が大きい第２特定役の当籤時には、第１特定役の当籤時よりも当該閾値の値を小さくする。これにより対応付けられた特典の大きさ毎に特典を付与し易い期間を調整することができ、適度な射幸性のバランスをとることができる。

【１７０７】

［発明の効果］

本発明によれば、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することができる。

【１７０８】

［付記８］

付記８の遊技機は、以下の通りである。

【１７０９】

［背景技術］

【１７１０】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７１１】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７１２】

このような遊技機として、特開２０１６－０８６８６３号公報には、遊技者にとって有利な特別役が有利状態中に表示された場合に、遊技状態を識別して外部信号を送信し、データカウンタ等の外部機器と連動して大量のメダルが獲得できることを示唆する賑やかな演出を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、単に遊技機だけで演出を行うのではなく、他の機器と連動して演出を行うため、遊技の興趣を高めることができる。

【１７１３】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、一連の有利状態において獲得できるメダルが多すぎるため、射幸性が高すぎると感じる一部の遊技者から敬遠されてしまうという問題があった。

【１７１４】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することを目的とする。

【１７１５】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７１６】

本発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された数値がリミット閾値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、複数の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ及び表示窓４）と、前記複数の可変表示部に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示部を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示部の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記報知手段による報知を実行可能な前記報知状態を制御する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、前記複数の停止操作手段に対する特定の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に特定の結果表示（例えば、単チリリプ、２連チリリプ、３連チリリプ）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示部に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿単チリリプ」「Ｆ＿２連チリリプ」「Ｆ＿３連チリリプ」）を有し、前記報知状態中に所定条件（例えば、上乗せ特化ゾーンのストックが所定数以上）を満たすと、特殊状態（例えば、特殊区間）をセットする状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記内部当籤役決定手段により前記特定役が前記内部当籤役として決定されたことに応じて、前記報知状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が前記内部当籤役として決定されたときに、前記特典付与手段が特典を付与しうる確率である特典確率を変化させる確率変更手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記確率変更手段は、前記特殊状態ではない場合は前記特典確率を第１の確率とし、前記特殊状態中の場合は前記特典確率を該第１の確率より低い第２の確率とし、前記報知手段は、前記特定役が前記内部当籤役として決定され前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、前記特定の操作態様を遊技者に対して報知し、前記特定

役が前記内部当籤役として決定され前記特典付与手段が前記特典を付与しない場合に、前記特定の操作態様とは異なる操作態様を遊技者に対して報知することを特徴とする。

【１７１７】

このような遊技機によれば、報知状態中に特定役が当籤した場合、特殊状態中であるか否かに応じて特典を付与する確率が異なり、特殊状態中は、特典を付与する確率が下がる。これにより報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態に関連して計数される数値がリミット閾値に達した場合、強制的に報知状態を終了するため、この点からも射幸性のバランスをとることができる。なお、特定役の当籤時に特典を付与する場合には、報知手段の報知に伴い特定の結果表示が導出される一方で、特定役の当籤時に特典を付与しない場合には、報知手段の報知に伴い所定の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、特定役が当籤したにも関わらず特典が付与されないことを把握できてしまうと不満を感じてしまう可能性があるものの、本発明に係る遊技機では、特典を付与する場合と付与しない場合とで結果表示を異ならせるため、結果表示から特定役の当籤時であることを把握されることがない。これにより、特定役の当籤時に特典を付与しない場合であっても、遊技者に不満感を与えてしまうことがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１７１８】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定条件は、前記報知状態を継続可能な残り期間を延長する上乗せ権利を所定数以上保持している場合に満たされることとしてもよい。

【１７１９】

このような遊技機によれば、上乗せ権利を所定数以上保持している場合には特定役低減状態になり、特典付与の確率が下がるため、報知状態中に遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず、適度な射幸性のバランスをとることができる。

【１７２０】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定役が前記内部当籤役として決定され、前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記特定の結果表示は、複数の役のうち前記特定役に固有の結果表示であり、前記特定役が前記内部当籤役として決定され、前記特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記所定の結果表示は、複数の役のうち前記特定役以外の役が前記内部当籤役として決定された場合にも導出され得る結果表示であることとしてもよい。

【１７２１】

このような遊技機によれば、特定役の当籤時に特典が付与される場合、特定役に固有の結果表示が導出されることになる。結果表示（図柄）を揃えて上乗せする遊技性は、遊技者からしても好ましいものであるため、特典付与時に固有の結果表示を表示することで、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、特定役の当籤時に特典が付与されない場合、他の役の当籤時にも導出され得る結果表示が導出されることになるため、遊技者に特定役の当籤時であることを把握されることがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１７２２】

［発明の効果］

本発明によれば、一連の状態の中で遊技者に対して付与する利益が過度になり過ぎず適度な射幸性のバランスがとられた遊技機を提供することができる。

【１７２３】

［付記９］

付記９の遊技機は、以下の通りである。

【１７２４】

［背景技術］

【１７２５】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７２６】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７２７】

また、従来、過去の遊技結果の履歴を参照して特典を付与する遊技機も知られており、例えば、特開２０１３－２５２３１２号公報には、５ゲーム分の入賞履歴を所定の条件に従って表示するとともに、入賞履歴データを保持して、入賞履歴が条件コードデータに該当する入賞履歴となってことに基づいてＡＲＴの抽籤を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、今回の遊技だけでなく、過去の遊技の履歴も加味して制御が行われるため、多彩な遊技性を実現することができる。

【１７２８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

しかしながら、このような遊技機では、入賞履歴データを常時５ゲーム分保持し続けたり、５ゲーム分の入賞履歴を参照した判定用データを用意しなければならず、処理のためのデータ容量の増大と、仕様の複雑さゆえに開発工数が増大するという問題があった。

【１７２９】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、データ容量や処理負荷を抑えつつ、多彩な遊技性を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１７３０】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７３１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技に関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御基板７２）と、を備える遊技機であって、今回の遊技から所定回数前の遊技までの所定回数の遊技のそれぞれに対応して設けられた所定数の表示領域を有する表示部（例えば、表示ユニット１００に表示する履歴表示窓）と、所定役が当籤役として決定されたことに応じて、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記所定役が当籤役として決定されたことに応じて、前記表示部が有する所定数の表示領域のうちの前記所定役が当籤役として決定された遊技に対応する表示領域に所定の演出情報（例えば、履歴アイコン）を表示するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、前記表示部又は前記所定の演出情報の少なくとも一方において前記特典と関連付けされた演出を実行可能であることを特徴とする。

【１７３２】

このような遊技機によれば、所定役が当籤役として決定されると特典を付与することができる。ここで、本発明に係る遊技機では、所定役が当籤役として決定されると、表示部に所定の演出情報を表示し、また、特典を付与する場合には、表示部や所定の演出情報を用いて特典付与に関連する演出を実行する。遊技者からすると演出面から、所定役に当籤

した結果として特典が付与されたと錯覚することになり、従来の遊技機のように多彩な遊技性を実現することができる。一方で、本発明に係る遊技機では、従来の遊技機のように過去の履歴データを保持する必要が無く、演出面から過去の履歴を参照して制御している遊技性を実現することができるため、データ容量を抑えることができるとともに、仕様が単調であるため開発工数も抑えることができる。

【１７３３】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役の中から前記所定役が当籤役として決定されたことに応じて、第１状態よりも前記特典の付与に関して有利度合いの高い第２状態（例えば、履歴高確）を開始可能であり、前記所定状態において前記所定回数の遊技が行われたときに前記第２状態を終了可能な状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を備えることとしてもよい。

【１７３４】

このような遊技機によれば、所定役が当籤役として決定されると、その後、所定回数の遊技にわたり第２状態となり、この第２状態中に所定役が当籤役として決定されると、第１状態中に所定役が当籤役として決定された場合よりも、特典の付与に関する有利度合いが高くなる。これにより、本発明に係る遊技機では、従来の遊技機のように過去の履歴データを保持する必要が無く、最初の所定役を契機として第２状態に突入させるだけで、あたかも過去の履歴を参照して制御している遊技性を実現することができるため、データ容量を抑えることができるとともに、仕様が単調であるため開発工数も抑えることができる。

【１７３５】

［発明の効果］

本発明によれば、データ容量や処理負荷を抑えつつ、多彩な遊技性を実現可能な遊技機を提供することができる。

【１７３６】

［付記１０］

付記１０の遊技機は、以下の通りである。

【１７３７】

［背景技術］

【１７３８】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７３９】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７４０】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【１７４１】
ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。
【１７４２】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、スイカやチェリーなどの遊技者が注目し易い特定の役が内部当籤役として決定されたにも関わらず特典が付与されない頻度が高いと遊技者の落胆を誘うことになり、遊技の興趣が低下してしまう恐れがあった。
【１７４３】
本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特定役の当籤時に特典の付与を遊技者に対して適度な頻度で報せることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１７４４】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１７４５】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、特定役（例えば、レア役）及びボーナス役（例えば、ＭＢ）を含む複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記ボーナス役に応じた結果表示が導出され、ボーナスの作動が行われると、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を決定可能な第１上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量を決定可能な第２上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１上乗せ決定手段、又は、前記第２上乗せ決定手段が決定した前記上乗せ量分だけ、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ量を遊技者に対して報知可能な報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記ボーナスの作動を契機に前記第１上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定した場合に、当該上乗せ量を報知することなく未報知のまま保持する上乗せ潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特定役が当籤役として決定されたにも関わらず前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定しない場合に、当該特定役を契機として決定され得る上乗せ量の範囲において、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を報知可能であることを特徴とする。
【１７４６】
このような遊技機によれば、ボーナスの作動を契機に上乗せ量を決定した場合に、この上乗せ量は報知することなく未報知のまま保持しておき、特定役の当籤時に上乗せ量を決定しない場合に、保持しておいた未報知の上乗せ量を代わりに報知する。これにより、特定役の当籤時に、特定役を契機とする上乗せ処理分だけでなく、ボーナスの作動を契機とする上乗せ処理分の報知（上乗せ演出）を行うことができ、遊技者が注目し易い特定役の当籤時に遊技者に対して適度な頻度で特典の付与を報せることができる。
【１７４７】
また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記特定役が当籤役として決定されたにも関わらず前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定しない場合に、前記上

乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を報知するときに、前記第２上乗せ決定手段により決定可能な上乗せ量と同じ上乗せ量を報知することとしてもよい。

【１７４８】

このような遊技機によれば、未報知の上乗せ量を代わりに報知する場合に、特定役の当籤時に決定可能な上乗せ量と同じ上乗せ量を報知するため、遊技者に特定役に基づき上乗せが行われたかのように錯覚させることができ、遊技者が注目し易い特定役の当籤時に遊技者に対して適度な頻度で特典の付与を報せることができる。

【１７４９】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定役は、複数の設定値のそれぞれにおいて当籤役として決定され得る確率が同一の設定差のない役であり、また、前記ボーナス役は、複数の設定値の少なくとも一部において当籤役として決定され得る確率が異なる設定差のある役であり、前記第１上乗せ決定手段及び前記第２上乗せ決定手段が前記上乗せ量を決定する確率は、複数の設定値のそれぞれにおいて同一であることとしてもよい。

【１７５０】

このような遊技機によれば、特定役を契機とする上乗せは、複数の設定値において共通に行われるものの、ボーナスの作動を契機とする上乗せは、設定値毎に異なる確率で行われることになる。上述のように、ボーナスの作動を契機とする上乗せは未報知のまま保持され、その後の特定役の当籤時に代わって報知されるため、設定値に差のない特定役であっても、上乗せの報知が行われる頻度が設定値によって異なることになる。これにより、例えば、上乗せ処理に係る抽籤テーブルの設定差をなくした場合であっても、上乗せの設定差を遊技者に対して感じさせることができ、上乗せ頻度からの設定推測という遊技性を実現することができる。

【１７５１】

［発明の効果］

本発明によれば、特定役の当籤時に特典の付与を遊技者に対して適度な頻度で報せることができる。

【１７５２】

［付記１１］

付記１１の遊技機は、以下の通りである。

【１７５３】

［背景技術］

【１７５４】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７５５】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７５６】

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

いう。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【１７５７】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【１７５８】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、特典の付与に関する演出には、更なる改善の余地があった。

【１７５９】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１７６０】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７６１】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を含む複数の遊技状態を有し、所定の条件を満たすと、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ量（例えば、上乗せゲーム数）を決定可能な上乗せ決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ決定手段が決定した前記上乗せ量分だけ、前記特定の遊技状態を継続可能な期間を延長する上乗せ制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記上乗せ量を報知することなく未報知のまま保持可能な上乗せ潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、特定の条件を満たすと（例えば、「Ｆ＿ＳＰリプＡ１」等の当籤時）、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量の少なくとも一部を遊技者に対して報知可能な報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記上乗せ潜伏手段が保持している未報知の前記上乗せ量に応じて、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能な演出ステージ決定手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記報知手段は、前記演出ステージ決定手段が決定した前記一の演出ステージに対応する上乗せ報知演出により未報知の前記上乗せ量を遊技者に対して報知可能であることを特徴とする。

【１７６２】

このような遊技機によれば、内部的に上乗せが行われた場合、報知することなく未報知のまま保持されることがあり、未報知のまま保持された上乗せ量は、その後、特定の条件を満たすと報知される。これにより、少ない上乗せ量が決定される度に上乗せの報知を行う場合に比べて、一度に報知可能な上乗せ量を多くすることができ、特典付与の報知演出に伴い遊技の興趣を向上させることができる。また、本発明に係る遊技機では、未報知の上乗せ量に応じて演出ステージを決定し、この演出ステージに対応する報知演出により未報知の上乗せ量を報知する。遊技者にとってみれば、演出ステージから未報知の上乗せ量を予測することができ、例えば、未報知の上乗せ量が多い場合に決定される演出ステージに移行した場合には、その後の遊技に期待を持つことができる。また、演出ステージに対応する報知演出により未報知の上乗せ量を報知するため、例えば、未報知の上乗せ量が多い場合に決定される演出ステージではより賑やかな演出を行うなどのように多彩な演出制

御を実現することができる。
【１７６３】
　また、本発明に係る遊技機において、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役と前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに応じて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記複数の役には、前記複数の停止操作手段に対する第１の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第１の結果表示（例えば、リプレイ）が導出され、前記複数の停止操作手段に対する第２の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第２の結果表示（例えば、赤ＢＡＲリプ）が導出され、前記複数の停止操作手段に対する第３の操作態様で停止操作を行った場合に前記複数の可変表示手段に第３の結果表示（例えば、Ｗ揃いリプ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿ＳＰリプＢ１」）が含まれ、未報知の前記上乗せ量が所定値（例えば、１００）未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記第１の操作態様を遊技者に対して報知可能で、未報知の前記上乗せ量が所定値以上特定値（例えば、１５０）未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記第２の操作態様を遊技者に対して報知可能で、未報知の前記上乗せ量が特定値以上の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記第３の操作態様を遊技者に対して報知可能な操作態様報知手段を更に備え、前記報知手段は、未報知の前記上乗せ量が所定値未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記上乗せ報知演出を行うことなく、未報知の前記上乗せ量が所定値以上特定値未満の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記所定値分の上乗せ量を報知する前記上乗せ報知演出を行い、未報知の前記上乗せ量が特定値以上の場合に前記特定役が前記当籤役として決定されると、前記特定値分の上乗せ量を報知する前記上乗せ報知演出を実行可能であることとしてもよい。
【１７６４】
　このような遊技機によれば、報知する未報知の上乗せ量と、結果表示を導出するために報知する操作態様とを対応付けることができる。具体的には、上乗せ量を報知しない場合には、第１の結果表示が導出される操作態様を報知し、所定値分の上乗せ量を報知する場合には、第２の結果表示が導出される操作態様を報知し、特定値分の上乗せ量を報知する場合には、第３の結果表示が導出される操作態様を報知する。結果表示（図柄）を揃えて上乗せする遊技性は、遊技者からしても好ましいものであるため、報知演出を行う際に特定の結果表示の導出を促すことで、遊技の興趣を向上させることができる。
【１７６５】
［発明の効果］
本発明によれば、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現することができる。
【１７６６】
［付記１２］
　付記１２の遊技機は、以下の通りである。
【１７６７】
［背景技術］
【１７６８】
　従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１７６９】
　このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ス

テッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７７０】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出す遊技媒体の数が制御されるため、遊技者は、ＡＴを継続するＡＴゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【１７７１】

ＡＴゲーム数を増加させるための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【１７７２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、内部当籤役に応じて特典が付与（ＡＴゲーム数が増加）されるため、遊技者は内部当籤役の結果に着目して遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上するものの、特典の付与に関する演出には、更なる改善の余地があった。

【１７７３】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１７７４】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７７５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、特定の遊技状態（例えば、有利区間）を開始可能な特定状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態に関する第１数値（例えば、消化済みのゲーム数）を計数可能な計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間を示す第２数値（例えば、残りゲーム数）が終了閾値（例えば、０）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数値が所定の終了条件（例えば、ゲーム数リミッタの発動条件）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（例えば、主制御基板７１）と、前記第２数値のうちの所定第２数値（例えば、報知済みの残りゲーム数）を、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間として報知可能な残期間報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、前記第２数値のうちの前記所定第２数値以外の特定第２数値（例えば、未報知の残りゲーム数）を、前記残り期間として報知することなく未報知のまま保持可能な残期間潜伏手段（例えば、副制御基板７２）と、特定の条件を満たすと、前記残期間潜伏手段が保持している未報知の前記特定第２数値の一部を前記残り期間として報知するとともに、報知した値に応じて前記所定第２数値及び前記特定第２数値を更新する上乗せ報知手段（例えば、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、複数の演出ステージの中から一の演出ステージを決定可能な演出ステージ決定手段（例えば、副制御基板７２）と、を更に備え、前記複数の演出ステージとして、前記上乗せ報知手段が前記報知を行う頻度が所定の頻度である第１演出ステー

ジ及び前記頻度が前記第１演出ステージよりも高い第２演出ステージと、後に前記第１数値が前記所定の終了条件を満たすことが決まっている状態においてのみ決定され得る専用演出ステージとを有し、前記演出ステージ決定手段は、前記第１数値が前記所定の終了条件を満たすことが決まっている前記状態において、前記第１数値と前記所定第２数値との和が第１の閾値の範囲内となる第１の状況では所定の確率で前記専用演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能、かつ、前記第１数値と前記所定第２数値との和が前記第１の閾値よりも大きな値である第２の閾値の範囲内となる第２の状況では前記所定の確率よりも高い確率で前記専用演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能であり、前記一の演出ステージとして前記専用演出ステージを決定しない場合には、前記特定第２数値に応じた確率で前記第２演出ステージを前記一の演出ステージとして決定可能であることを特徴とする。

【１７７６】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の残り期間は、一部（所定第２数値）が報知され、残りの一部（特定第２数値）が未報知のまま保持されるが、この未報知の残り期間は、演出ステージに応じた頻度で遊技者に対して報知（すなわち、上乗せ）される。このように残り期間の報知（上乗せ）を演出ステージに応じてコントロールすることで、演出態様をきめ細かく制御することができ、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、未報知の残り期間が大きいほど残り期間の報知を行う頻度が高い第２演出ステージが決定されるため、遊技者は、第２演出ステージに移行できた場合には、報知演出が行われることについての期待を持つことができる。

【１７７７】

また、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態を消化した期間（第１数値）が所定の終了条件を満たすと、残り期間（第２数値）に関わらず特定の遊技状態を終了するところ、残り期間から将来、所定の終了条件を満たすことが決まっている状態では、専用演出ステージに移行することがある。遊技者からすると、専用演出ステージに移行した場合には、第１数値が終了条件を満たすまで特定の遊技状態が継続することを把握できるため、その後の遊技を安心して行うことができる。このとき、専用演出ステージへの移行は、第１数値（消化済みの期間）と所定第２数値（報知済みの残り期間）との和が大きいほど高い確率で行われ、所定の終了条件を満たすことが決まっている状態であっても、特定第２数値（未報知の残り期間）が大きい場合には、専用演出ステージに移行することなく、例えば、第２演出ステージなどに移行して、報知演出が行われる。遊技者にとってみれば、報知（上乗せ）演出が行われると興趣が向上するため、本発明に係る遊技機のように、残り期間の報知状況に応じて演出態様をコントロールすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７７８】

［発明の効果］

本発明によれば、特典付与の報知に関して興趣が向上する演出を実現することができる。

【１７７９】

［付記１３］

付記１３の遊技機は、以下の通りである。

【１７８０】

［背景技術］

【１７８１】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７８２】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１７８３】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１７８４】
このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１０－２３３７２１号公報には、所定のゲーム数を１セットとして有利状態（ＡＴ）を行い、１セットの有利状態が終了した後に有利状態を再度開始することを煽る演出期間を設けた遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、有している有利状態のセット数に関わらず、１セットの有利状態が終了しても再び次のセットの有利状態が開始されるかもしれないという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣が向上する。
【１７８５】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ところで、上述の遊技機では、残りのセット数が無い場合であっても、１セットの有利状態の終了後に再度の有利状態を煽る演出が行われるが、残りのセット数が無いことを遊技者に把握されている場合には、この演出が意味をなさず、却って遊技の興趣を低下させてしまう恐れがある。
【１７８６】
本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態の終了に際して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１７８７】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１７８８】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、特定の遊技状態（例えば、有利区間）を開始可能な特定状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態に関する数値を計数可能な計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記計数手段が計数する前記数値が特定条件を満たすと（例えば、１５００回に達すると）、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間に関わらず前記特定の遊技状態を終了する特定状態終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間が終了閾値に達すると、所定処理（例えば、ラストフリーズ）を行うか否かを決定する終了時処理決定手段（例えば、主制御基板７１）と、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行うと決定すると、前記計数手段が計数する前記数値が前記特定条件を満たすまで前記特定の遊技状態の継続を許容する終了時処理実行手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記特定状態終了手段は、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行わないと決定すると、前記特定の遊技状態を終了することを特徴とする。
【１７８９】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態に関連して計数される数値が特定条件を満たすと、特定の遊技状態を継続可能な残り期間に関わらず強制的に特定の遊技状態を終了

する（リミット処理）。一方で、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の残り期間が終了閾値に達した場合、所定処理を行うか否かを決定し、所定処理を行うと決定された場合には、リミット処理が行われるまで（計数される数値が特定条件を満たすまで）、特定の遊技状態の継続を許容する。これにより、所定処理が行われた場合には、終了すると思われた特定の遊技状態がリミット処理が行われるまで継続することになるため、特定の遊技状態の終了に伴い遊技の興趣が低下してしまうことを抑制することができるだけでなく、反対に、遊技者は、特定の遊技状態の終了時に強い関心を抱くことになり、興趣が向上する。なお、リミット処理を行う場合には、特定の遊技状態は残り期間に関わらず強制的に終了するため、所定処理が行われた場合であっても、射幸心を徒に高めてしまうことがなく、バランスのとれた遊技性を実現することができる。すなわち、所定処理が行われた段階で特定の遊技状態が既に長期間にわたり継続していた場合であっても、反対に短期間しか継続していない場合であっても、特定の遊技状態は、全体としてリミット処理が行われるまでしか継続しないため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことがない。

【１７９０】

また、本発明に係る遊技機において、前記終了時処理実行手段は、前記終了時処理決定手段が前記所定処理を行うと決定すると、前記特定の遊技状態を継続可能な残り期間に少なくとも前記数値が前記特定条件を満たすまでに要する期間を加算することとしてもよい。

【１７９１】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の終了時に所定処理を行うと決定された場合には、特定の遊技状態を継続可能な残り期間にリミット処理が行われるまでに要する期間を加算する結果、特定の遊技状態の終了に伴い遊技の興趣が低下してしまうことを抑制することができるだけでなく、反対に、遊技者は、特定の遊技状態の終了時に強い関心を抱くことになり、興趣が向上する。

【１７９２】

［発明の効果］

本発明によれば、特定の遊技状態の終了に際して遊技の興趣が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することができる。

【１７９３】

［付記１４］

付記１４の遊技機は、以下の通りである。

【１７９４】

［背景技術］

【１７９５】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１７９６】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１７９７】

また、例えば、特開２０１５－３９５３６号公報には、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該抽籤結果に基づいて本前兆状態（有利状態に移行することが決定されている前兆）又はガセ前兆状態（有利

状態に移行しない場合の前兆）に移行可能とする遊技機が知られている。
【１７９８】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
このような遊技機によれば、前兆（本前兆状態又はガセ前兆状態）中に有利状態への移行を煽る演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができるものの、ガセ前兆状態に移行していた場合には、有利状態に移行することがないため、結果としてメダルを消費してしまうばかりで恩恵もないため、遊技意欲が低減してしまうおそれがあった。
【１７９９】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１８００】
［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１８０１】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、非報知状態（例えば、通常区間）において第１開始条件が満たされると、前記第１報知状態を開始可能な第１状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１報知状態において第２開始条件が満たされると、前記第２報知状態を開始可能な第２状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記第１状態制御手段が前記第１報知状態を開始してから前記第２状態制御手段が前記第２報知状態を開始するまでに要した期間に応じて、前記第２報知状態を継続可能な期間を決定可能な期間決定手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記期間決定手段は、前記第１報知状態を開始してから前記第２報知状態を開始するまでに要した前記期間が長いほど、前記第２報知状態を継続可能な前記期間として長い期間を決定可能であることを特徴とする。
【１８０２】
このような遊技機によれば、第１報知状態において第２開始条件が満たされると第２報知状態が開始されるが、このとき開始する第２報知状態は、第１報知状態から第２報知状態に移行するまでに要した期間に応じて決定され、当該期間が長いほど長い期間が決定される。これにより、第２報知状態に移行できずに第１報知状態に長期間滞在してしまった場合であっても、単にメダルを消費してしまうだけでなく、その後の第２報知状態が長期間継続することについての期待を持つことができるため、遊技意欲の低減を抑制することができる。また、本発明に係る遊技機では、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了する。これにより第１報知状態に長期間滞在し、第２報知状態の期間として長い期間が決定された場合であっても、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。
【１８０３】
また、本発明に係る遊技機において、前記第１報知状態において終了条件が満たされると、前記第１報知状態を終了し前記非報知状態を開始可能な第３状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を更に備え、前記非報知状態において前記第１開始条件が満たされるまでの平均単位遊技回数は、前記第１報知状態において前記第２開始条件が満たされるまでの平均単位遊技回数よりも少ないこととしてもよい。
【１８０４】

このような遊技機によれば、非報知状態から第１報知状態への移行と、第１報知状態から第２報知状態への移行とでは、前者の方が移行頻度が高い。上述のように、第１報知状態は滞在期間が長いほど第２報知状態の期間が長くなるため、遊技者にとってみれば１段階目のチャンス（第１報知状態）が近く感じ、遊技を続ける要素となる。一方で、第２開始条件を満たすよりも前に終了条件を満たしてしまうと非報知状態に移行してしまうため、１段階目のチャンス（第１報知状態）に移行した場合であっても、必ず第２報知状態に移行するわけではなく、非報知状態に移行してしまうこともあるため、射幸心を徒に高めてしまうことがなく、遊技のバランスを図ることができる。

【１８０５】

［発明の効果］

本発明によれば、遊技意欲の低減を抑制可能な遊技機を提供することができる。

【１８０６】

［付記１５］

付記１５の遊技機は、以下の通りである。

【１８０７】

［背景技術］

【１８０８】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１８０９】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１８１０】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。このようなＡＴ機能を有する遊技機として、特開２０１７－１８５０９９号公報には、ＡＴ等の有利区間に移行した場合に主制御部が管理する区間表示器（ＡＴ当籤の報知ランプ）を点灯させることで、有利区間中であることを報知する遊技機が開示されている。

【１８１１】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、主制御側で有利区間を管理するため、遊技性が明瞭となる反面、区間表示器が点灯するか否かのみで有利区間（ＡＴ）への移行の当否が察知できてしまうため、遊技者が区間表示器にのみ集中してしまい、映像や音声などの演出に対する興味が薄れてしまう恐れがある。

【１８１２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、有利な状態への移行の当否を確実に報知しつつも、遊技者が演出に対する興味を失うことのない遊技機を提供することを目的とする。

【１８１３】

［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１８１４】
本発明に係る遊技機は、複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）を備え、前記可変表示部を変動表示した後、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じた特典を付与可能な遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御部（例えば、主制御基板７１）と、演出を制御する演出制御部（例えば、副制御基板７２）と、遊技者が停止操作可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、遊技状態の移行を決定可能な移行決定手段（例えば、主制御基板７１）と、少なくとも通常状態（例えば、通常区間）と、当該通常状態よりも有利な有利状態（例えば、有利区間）とに遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、遊技者にとって有利な停止操作態様を指示可能な指示手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、を備え、前記有利状態には、出玉率が１よりも低い第１状態（例えば、演出区間）と、当該第１状態よりも前記指示手段による指示の発生頻度の高い第２状態（例えば、増加区間）と、が少なくとも含まれ、前記通常状態において前記移行決定手段は、少なくとも前記第１状態に移行する第１パターン（例えば、通常区間から演出区間に移行するパターン）と、前記第１状態に移行した後に前記第２状態に移行する第２パターン（例えば、通常区間から演出区間を経由して増加区間に移行するパターン）とを決定可能であり、遊技状態が前記第２状態であることを報知可能であり、前記遊技制御部により制御される報知手段（例えば、状態表示器１４７ｂ）と、前記移行決定手段により遊技状態が前記第２状態へ移行する旨の決定がされたことを報知する特定演出を実行可能であり、前記演出制御部により制御される報知演出実行手段（例えば、表示ユニット１００）と、を備え、前記報知手段により遊技状態が前記第２状態であることが報知されるよりも前の前記第１状態の単位遊技において、前記報知演出実行手段により前記特定演出が実行可能であることを特徴とする。
【１８１５】
このような遊技機によれば、遊技状態が第２状態である場合、報知手段によりその旨が報知される。ここで、報知手段は、遊技の進行を制御する遊技制御部により制御されるため、遊技者にとって有利な第２状態への移行の当否を、メイン（遊技制御部）側で確実に報知することができる。また、本発明に係る遊技機では、通常状態から有利状態に移行する場合、第１パターンで移行したときであっても、第２パターンで移行したときであっても、第１状態に一度移行するが、この第１状態中にサブ（演出制御部）側で制御する報知演出実行手段において特定演出を実行する。このとき、本発明に係る遊技機では、メイン（遊技制御部）側での報知が行われるよりも前の単位遊技において、サブ（演出制御部）側において演出を実行するため、演出実行時において遊技者は第２状態への移行に当籤しているか否かを把握するすべがなく、演出に対する興味を失うことがない。
【１８１６】
また、本発明に係る遊技機において、前記状態制御手段は、前記第１パターンが決定されたことに基づいて前記第１状態に制御する期間の長さと、前記第２パターンが決定されたことに基づいて前記第１状態に制御する期間の長さとを、同じ長さに設定可能であることとしてもよい。
【１８１７】
このような遊技機によれば、第１パターンで移行したときであっても、第２パターンで移行したときであっても、第１状態に制御する期間の長さが同じであるため、第１状態の期間の長さから、その後、第２状態に移行するか否かを把握することができない。遊技者にとってみれば、第１状態中にその後の展開を予測することができないため、最後まで興味を失うことなく遊技を行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８１８】
［発明の効果］

本発明によれば、有利な状態への移行の当否を確実に報知しつつも、遊技者が演出に対する興味を失うことのない遊技機を提供することができる。

【１８１９】

［付記１６］

付記１６の遊技機は、以下の通りである。

【１８２０】

［背景技術］

【１８２１】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１８２２】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１８２３】

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

【１８２４】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的にＡＴを終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【１８２５】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、遊技者にとって有利な状態を終了させる場合（リミット処理による終了か残りゲーム数の消化による終了かに関わらず）、終了させる状態に関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまうため、その後の遊技が単調になってしまう恐れがあった。

【１８２６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、関連する情報をリセットしつつも、その後の遊技性の幅を広げることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１８２７】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１８２８】

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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を有する遊技機であって、前記結果表示には、特定の状態（例えば、ＡＲＴの終了時）に対応付けられた特定結果表示（例えば、右下がりリプレイ）が含

まれ、前記特定結果表示が導出された状態で所定のリセット制御（例えば、ＡＲＴに関する情報の初期化）が行われた場合に、当該リセット制御からの復帰後に導出されている前記特定結果表示に基づき前記特定の状態（例えば、ＡＲＴの終了時であること）をセットする状態制御手段（例えば、主制御基板７１）を更に備えることを特徴とする。

【１８２９】

このように本発明に係る遊技機では、特定結果表示を特定の状態に紐づけておき、所定のリセット制御が行われた後に（復帰後に）、その時点で導出されている特定結果表示から特定の状態であることを読み出す。すなわち、特定結果表示が導出された状態で所定のリセット制御が行われた場合、リセット制御に伴い関連する情報が初期化されるものの、導出されている特定結果表示から特定の状態であることをセットすることができる。これにより、関連する情報をリセットした後であっても、復帰後に認識した特定の状態であることを用いて遊技性の幅を広げることができる。

【１８３０】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定結果表示が導出されたことに応じて、所定の遊技状態（例えば、ＡＲＴ）を終了する終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記終了手段が前記所定の遊技状態を終了すると、前記所定の遊技状態に関する情報をリセットする初期化手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記状態制御手段は、前記初期化手段による前記情報のリセットの後に、導出されている前記特定結果表示に基づき前記所定の遊技状態の終了時であることをセットすることとしてもよい。

【１８３１】

このような遊技機によれば、特定結果表示が導出された場合、終了手段が所定の遊技状態を終了するとともに、初期化手段が所定の遊技状態に関する情報をリセットする。そして、本発明に係る遊技機では、初期化手段によるリセットの後に、導出されている特定結果表示から所定の遊技状態の終了時であることをセットする。これにより、従来の遊技機であれば、初期化手段によるリセットに伴い遊技機側では単に「所定の遊技状態ではない（例えば、通常の遊技状態）」ことのみしか把握できなかったが、本発明に係る遊技機では、「所定の遊技状態が終了した直後」の通常の遊技状態であることを把握することができる。その結果、例えば、通常の遊技状態から所定の遊技状態への移行を、所定の遊技状態の終了直後とそれ以外とで異ならせることで、所定の遊技状態の終了後に、所定の遊技状態への引き戻しが行われ易いといった遊技性を持たせることができる。

【１８３２】

［発明の効果］

本発明によれば、関連する情報をリセットしつつも、その後の遊技性の幅を広げることができる。

【１８３３】

［付記１７］

付記１７の遊技機は、以下の通りである。

【１８３４】

［背景技術］

【１８３５】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１８３６】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作

をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１８３７】

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

【１８３８】

このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、ＡＴが長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的にＡＴを終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。

【１８３９】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、遊技者にとって有利な状態を終了させる場合（リミット処理による終了か残りゲーム数の消化による終了かに関わらず）、終了させる状態に関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまうため、その後の遊技が単調になってしまう恐れがあった。

【１８４０】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、所定の遊技状態が終了した後の遊技性の幅を広げることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１８４１】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１８４２】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、通常区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、所定の開始条件が満たされると前記第２報知状態を開始し、所定の終了条件が満たされると前記第２報知状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記状態制御手段による前記第２報知状態の終了時にリセット操作を受け付け可能な操作受付手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記状態制御手段は、前記操作受付手段が前記リセット操作を受け付けると、前記第２報知状態の終了後に非報知状態を開始し、前記操作受付手段が前記リセット操作を受け付けないと、前記第２報知状態の終了後に前記第１報知状態を開始することを特徴とする。

【１８４３】

このような遊技機によれば、第２報知状態の終了時にリセット操作を受け付けることができ、遊技者がリセット操作を行った場合には、第２報知状態の終了後に非報知状態に移行し、リセット操作を行わない場合には、第２報知状態の終了後に第１報知状態に移行する。第１報知状態は、停止操作の態様が報知される報知状態であるとともに、第２報知状態へ移行可能な遊技状態であるため、リセット操作を行わずに第１報知状態に移行した場合には、終了した第２報知状態への移行（引き戻し）に期待を持つことができる。一方で、本発明に係る遊技機では、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了する（リミット処理）。ここで

、リセット操作を行わない場合には、第２報知状態の終了後も報知状態（第１報知状態）中であるため、報知状態に関する数値の計数が継続し、その後、リミット処理が行われ易くなる。そのため、リセット操作を行わない場合、引き戻しに期待を持つことができるものの、リミット処理が行われ易くなるというデメリットも生じてしまう。遊技者にとってみれば、メリット・デメリットを考慮した上で、リセット操作を行うか否かの選択を行うことになるため、第２報知状態が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。

【１８４４】

また、本発明に係る遊技機において、前記非報知状態よりも前記第１報知状態の方が、前記所定の開始条件を満たす確率が高いこととしてもよい。

【１８４５】

このような遊技機によれば、リセット操作を行わずに第１報知状態に移行した場合の方が、第２報知状態に移行し易いため、第２報知状態が終了した後の選択に戦略性を持たせることができ、遊技性の幅を広げることができる。

【１８４６】

［発明の効果］

本発明によれば、所定の遊技状態が終了した後の遊技性の幅を広げることができる。

【１８４７】

［付記１８］

付記１８の遊技機は、以下の通りである。

【１８４８】

［背景技術］

【１８４９】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【１８５０】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１８５１】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとＡＴゲーム数を増加させる（ＡＴゲーム数を上乗せさせる）遊技機が開示されている。

【１８５２】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

ところで、ＡＴ機能を搭載した従来の遊技機では、ナビが行われるＡＴ期間中が遊技者にとって有利な遊技状態であるため、遊技者は、ＡＴ期間を目指して遊技を行うだけであり、遊技性が単調となっていた。

【１８５３】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、遊技性に富んだ遊技機を提供することを目的とする。

【１８５４】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１８５５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）に関連して計数された第１数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了して非報知状態（例えば、通常区間）を開始するリミット処理を行う遊技機であって、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作を行った場合に特定の結果表示（例えば、７揃いリプレイ）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停止操作を行った場合に前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示（例えば、リプレイ）が導出される特定役（例えば、「Ｆ＿択数リプ」）と、再遊技の作動に係るリプレイ役とが含まれ、前記特定の結果表示が導出されると、前記リプレイ役が当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態を開始するＲＴ状態制御手段（例えば、主制御基板７１）と、非報知状態において所定の開始条件が満たされると前記報知状態を開始する状態開始手段（例えば、主制御基板７１）と、前記状態開始手段が前記報知状態を開始すると前記報知状態に関する第２数値を計数する計数手段（例えば、主制御基板７１）と、前記報知状態において前記特定の結果表示（例えば、７揃いリプレイ）が導出されると、前記報知状態を終了して前記非報知状態を開始する状態終了手段（例えば、主制御基板７１）と、前記報知状態中に前記特定役（例えば、「Ｆ＿択数リプ」）が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様（例えば、７揃いリプレイの表示に必要な停止操作）を報知可能な報知手段（例えば、主制御基板７１、報知ランプ１４７ａ、副制御基板７２、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知手段は、前記計数手段が計数する前記第２数値が所定値に達するまでは、前記特定役が当籤役として決定された場合であっても前記特定の操作態様を報知することなく、前記第２数値が所定値に達した後に前記特定役が当籤役として決定された場合に前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。

【１８５６】

このような遊技機によれば、特定の結果表示が導出されると、報知状態が終了し非報知状態に移行するものの、リプレイ役が当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態が開始される。すなわち、本発明に係る遊技機では、報知状態が終了し非報知状態に移行した場合、高ＲＴ状態が開始する。これにより、本発明に係る遊技機によれば、従来の遊技機とは反対に、報知状態から非報知状態（高ＲＴ）への移行を目指す遊技性を実現することができ、興趣の向上が期待できる。ここで、特定の結果表示は、特定役の当籤時に特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出されるところ、報知状態中に特定役に当籤すると、この特定の操作態様が報知されることがある。具体的には、報知状態中に計数された第２数値が所定値に達するまでは特定の停止態様を報知しないものの、所定値に達した後は特定の停止態様を報知する。これにより、報知状態に一定期間滞在した場合には、その後、（特定の停止態様が報知され）高ＲＴへの移行が期待できるため、本発明に係る遊技機によれば、報知状態中の期間を高ＲＴへの天井期間とすることができ、遊技者は安心して遊技を行うことができる。

【１８５７】

また、本発明に係る遊技機において、前記状態開始手段が前記報知状態を開始すると、複数の数値の中から一の数値を決定し、前記所定値としてセットする所定値設定手段（例えば、主制御基板７１）を更に備えることとしてもよい。

【１８５８】

このような遊技機によれば、特定の停止態様が報知されるまでの期間を任意に設定する

ことができるため、高ＲＴへの天井期間がその都度変わり、遊技の興趣が向上する。
【１８５９】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技性に富んだ遊技機を提供することができる。
【１８６０】
［付記１９］
付記１９の遊技機は、以下の通りである。
【１８６１】
［背景技術］
【１８６２】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１８６３】
このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。
【１８６４】
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（報知する）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１８６５】
このようなＡＴ機能を有する遊技機として、例えば、特開２０１７－１５３７２４号公報には、報知期間（ＡＴ）が長期間にわたり継続すると（例えば、１５００回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に報知期間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。
【１８６６】
［発明の概要］
［発明が解決しようとする課題］
ところで、このような遊技機では、非報知期間から報知期間への移行に関して高確率／低確率のように確率を異ならせることができないため、報知期間を第１区間と第２区間のように分け、第２区間を従来の遊技機におけるＡＴ中とするとともに、第１区間中に第２区間への移行確率に差をつけることで、ＡＴ（第２区間）への移行に確率差を設けることとしている。しかしながら、第１区間は報知期間に含まれるため、このような制御では、第１区間が長期間にわたって継続した後に第２区間（ＡＴ区間）に移行した場合、報知期間が上限（１５００回）に到達し易くなってしまい、遊技者の興趣を損ねてしまう恐れがある。
【１８６７】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することを目的とする。
【１８６８】

［課題を解決するための手段］
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１８６９】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）として、第１報知状態（例えば、通常有利）と、当該第１報知状態から移行可能で当該第１報知状態よりも報知の可能性が高い第２報知状態（例えば、「ＡＲＴ」）と、を少なくとも有し、前記報知状態に関連して計数された数値が特定値（例えば、１５００回）に達すると、前記報知状態を継続可能な残り期間に関わらず前記報知状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、非報知状態（例えば、通常区間）において第１条件を満たすと、遊技状態を前記第１報知状態に移行し、前記非報知状態において第２条件を満たすと、遊技状態を前記第２報知状態に移行し、前記第１報知状態において第３条件を満たすと、遊技状態を前記非報知状態に移行し、前記第１報知状態において第４条件を満たすと、遊技状態を前記第２報知状態に移行する状態制御手段を更に備え、前記非報知状態において前記第２報知状態への移行契機となる前記第２条件を満たす確率は、前記第１報知状態において前記第２報知状態への移行契機となる前記第３条件を満たす確率よりも高いことを特徴とする。
【１８７０】
このような遊技機によれば、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）に関連して計数された数値が特定値に達すると、報知状態を強制的に終了するため、報知状態（第１報知状態及び第２報知状態）が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。また、本発明に係る遊技機では、遊技者にとってより有利な第２報知状態への移行は、第１報知状態から行われることもあれば、非報知状態から移行することもあるが、第１報知状態から移行するよりも、非報知状態からの方が第２報知状態へ移行し易くなっている。これにより、第２報知状態へは、非報知状態から第１報知状態を経由して移行するのではなく、第１報知状態から非報知状態を経由して第２報知状態に移行するルートを主な移行ルートとする遊技性を実現することができる。このようにすることで、第２報知状態に移行した場合には、その直前の遊技状態が非報知状態であることが多く、結果、リミット処理のために計数する数値も、第２報知状態への移行の直前に一度リセットされる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、リミット処理を行うことで射幸性を徒に高めてしまうことを防止しつつも、リミット処理のために用いる数値を第２報知状態の開始前から無駄に計数することがなく、遊技者の興趣を損ねることがない。
【１８７１】
［発明の効果］
本発明によれば、射幸性を高めてしまうことを抑制しつつ、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することができる。
【１８７２】
［付記２０］
付記２０の遊技機は、以下の通りである。
【１８７３】
［背景技術］
【１８７４】
従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。
【１８７５】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【１８７６】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。こうしたＡＴ機能を搭載した遊技機として、例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、ＡＴへの移行確率を定めるモードを複数備えた遊技機が開示されている。

【１８７７】

［発明の概要］

［発明が解決しようとする課題］

このような遊技機によれば、モード毎の移行確率に差があるため、現在のモードに応じてＡＴへの移行期待度が変わることになり、遊技の興趣が向上するものの、ＡＴへの移行確率が低いモードが示唆されている状況においては、遊技意欲が損なわれ、遊技の興趣が低下してしまう恐れがあった。

【１８７８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって有利ではない状態に滞在している場合に遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１８７９】

［課題を解決するための手段］

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１８８０】

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複数の可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記複数の可変表示手段に対応して遊技者が停止操作可能な複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ）と、開始条件の成立に基づいて前記複数の可変表示手段を変動表示させる変動制御手段（例えば、主制御基板７１）と、前記開始条件の成立に基づいて内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、主制御基板７１）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前記複数の停止操作手段を介した停止操作とに基づいて、前記複数の可変表示手段の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、主制御基板７１）と、を備えた遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、通常状態（例えば、通常区間）と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、有利区間）とを有し、前記内部当籤役決定手段により決定可能な前記内部当籤役として、ボーナス役と特定役とが重複して内部当籤役として決定される第１当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）と、少なくとも前記ボーナス役が内部当籤役として決定されるとともに、重複して当籤する役の種別が前記第１当籤役とは異なる第２当籤役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２」）とを有し、前記内部当籤役決定手段は、前記第１当籤役又は前記第２当籤役の何れか一方については、複数の設定値のそれぞれにおいて同一の確率で前記内部当籤役として決定し、他方については、複数の設定値の少なくとも一部において異なる確率で前記内部当籤役として決定し、前記有利状態において前記ボーナス役が前記内部当籤役として決定されると、前記内部当籤役として決定された役の種別に関わらず第１の特典（例えば、共通処理に基づく特典）を付与可能な共通処理手段（例えば、主制御基板７１）と、前記通常状態において前記第１当籤役又は前記第２当籤役のうちの設定差のない役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ２＋特殊役」）が前記内部当籤役として決定されると、第２の特典（例えば、特殊処理に基づく特典）を付与可能な個別処理手段（例えば、主制御基板７１）と、を更に備え、前記第

２の特典は、前記第１の特典に比べて大きな特典であることを特徴とする。
【１８８１】
このような遊技機によれば、ボーナス役が内部当籤役として決定された際の遊技状態に応じて付与される特典が異なる。具体的には、有利状態中にボーナス役が内部当籤役として決定されると、内部当籤役として決定されたボーナス役の種別に関わらず第１の特典が付与され、通常状態中にボーナス役が内部当籤役として決定されると、決定された役が設定差のない役である場合に限り、第２の特典が付与される。このとき、第２の特典は第１の特典に比べて大きな特典であるため、本発明に係る遊技機によれば、相対的に不利な通常状態中は、より大きな第２の特典を受けることができる。その結果、遊技者にとって有利ではない通常状態に滞在している場合であっても、有利状態中に受けることのできない大きな特典（第２の特典）のチャンスがあるため、通常状態中に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、通常状態中に付与可能な第２の特典は、設定差のない役が内部当籤役として決定され場合に付与される、（通常状態に滞在し易い）低設定であっても高設定と変わらずに第２の特典の付与を受けることができるため、設定状況から遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【１８８２】
また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記第１当籤役が前記内部当籤役として決定された遊技において特定の操作態様で停止操作が行われた場合と、前記第２当籤役が前記内部当籤役として決定された遊技において前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合とで、前記複数の可変表示手段の変動停止時に同一の結果表示を導出することを特徴とする。
【１８８３】
このような遊技機によれば、特定の操作態様で停止操作を行っている場合、第１当籤役の当籤時と第２当籤役の当籤時とで同一の結果表示が導出されるため、例えば、有利状態中に、第１当籤役と第２当籤役とのうち設定差のない役が内部当籤役として決定された場合であっても、設定差のある役が内部当籤役として決定されたのか、設定差のない役が内部当籤役として決定されたのかを判別できないようにすることができる。上述のように設定差のない役は、有利状態中に内部当籤役として決定されるよりも、通常状態中に内部当籤役として決定される方が付与される特典が大きい。そのため、本発明に係る遊技機のように制御することで、遊技者に対して引き損感を与えることがなく、興趣が低下してしまうことを抑制することができる。
【１８８４】
［発明の効果］
本発明によれば、遊技者にとって有利ではない状態に滞在している場合に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【１８８５】
［付記２１～付記２６］
付記２１～付記２６の遊技機は、以下の通りである。
【１８８６】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１８８７】
ところで、ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴ（特定の遊技状態）中の遊技が単にナビを待つだけの遊技であったため、ＡＴ中の遊技が単調になってしまうという問題があった。
【１８８８】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態中の遊技を多様

化することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１８８９】
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付記２１の遊技機を提供することができる。
【１８９０】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報が閾値を超えると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化（例えば、７６８ｐｔを超えると黒ＢＡＲを無効にする）可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。
【１８９１】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、数値情報は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。
【１８９２】
また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長期待度が他の役に比べて相対的に高い特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記延長情報変化手段は、前記数値情報が前記閾値を超えると、前記特定役に基づく前記特定の遊技状態の遊技期間の延長期待度を下げる（例えば、無効にする）ことを特徴とする。
【１８９３】
このような遊技機によれば、数値情報が閾値を超えていない場合は、特定役の当籤に応じて特定の遊技状態の遊技期間が延長され易いものの、数値情報が閾値を超えている場合は、特定役が当籤しても特定の遊技状態の遊技期間が延長され難い。遊技者にとってみれば、特定役の当籤タイミングに応じて得られる利益が異なるため、特定の遊技状態中の遊技性が多様化する。また、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、数値情報が閾値を超える。このような場合に、延長期待度を下げることで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。
【１８９４】
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付記２２の遊技機を提供することができる。
【１８９５】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに特定の結果表示が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停

止操作が行われたときに前記特定の結果表示とは異なる所定の結果表示が導出される複数の特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、当籤役として決定された場合に前記所定の操作態様を報知する前記特定役の種類を決定可能な対象役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記対象役決定手段が決定した種類の前記特定役が当籤役として決定されると、前記所定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定役に応じた結果表示のうち、前記特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記特定の結果表示は、前記複数の特定役の夫々において固有の結果表示（例えば、「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｃ＿Ｗ揃いリプ」など）であり、前記所定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される前記所定の結果表示は、前記複数の役のうち前記特定役以外の役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示（例えば、「Ｃ＿ＴＬリプ」）であり、前記対象役決定手段は、前記数値情報に応じて、前記所定の操作態様を報知する前記特定役の種類を増加させることを特徴とする。

【１８９６】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて、所定の操作態様を報知する特定役の種類が増加する。特定役は、所定の操作態様で停止操作が行われた場合と、特定の操作態様で停止操作が行われた場合とで、導出される結果表示が異なるため、所定の操作態様を報知する特定役の種類が少ない状態と多い状態とでは、特定の遊技状態中の結果表示が異なることになり、遊技者が注目する出目（結果表示）が多様化し、遊技の興趣が向上する。

ここで、特定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される結果表示は、複数の特定役の夫々において固有の結果表示である一方で、所定の操作態様で停止操作が行われた場合に導出される結果表示は、特定役以外の役が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示である。そのため、遊技者は、導出された所定の結果表示（汎用）から特定役が当籤したのか他の役が当籤したのかを把握することができず、遊技者に気付かれることなく出目のバリエーションが異なる状態を制御することができる。

【１８９７】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の特定役は、他の役に比べて当籤役として決定された場合に前記特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い役であり、前記対象役決定手段は、前記複数の特定役のうち、前記期待度が高い特定役から順に、前記所定の操作態様を報知する特定役として決定することを特徴とする。

【１８９８】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い特定役から順に、所定の結果表示（汎用）が導出されるように報知が行われる。遊技者にとってみれば、所定の結果表示（汎用）が導出されてしまうと、特定役の当籤を把握することができないため、遊技期間の延長に関して期待を持つことができなくなり好ましくない。しかしながら、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に特定役の当籤を隠すものであり、遊技者に対して受け入れがたい不利益を与えるものではなく、却って、過度なのめり込みを防止することができる。

【１８９９】

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付記２３の遊技機を提供することができる。

【１９００】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可

変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに固有の結果表示（例えば、「Ｃ＿黒ＢＡＲリプ」「Ｃ＿Ｗ揃いリプ」など）が導出され、当該特定の操作態様とは異なる所定の操作態様で停止操作が行われたときに他の役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）が当籤役として決定された場合にも導出され得る汎用の結果表示（例えば、「Ｃ＿ＴＬリプ」）が導出される特定役（例えば、確定役）が含まれ、前記特定の遊技状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、当該遊技における前記数値情報に応じて、前記特定役を契機とする第１の特典を付与するか否かを決定可能な第１特典付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、前記特定役が当籤役として決定された遊技よりも後の遊技（例えば、ＡＴの終了時）において、前記第１の特典の付与契機とは異なる付与契機の第２の特典を付与するか否かを決定可能な第２特典付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定役が当籤役として決定された場合に遊技者に対して操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与すると決定すると、前記特定役の当籤を契機として前記第１の特典を付与可能であるとともに、前記第２特典付与決定手段が前記第２の特典を付与すると決定すると、前記第２特典付与決定手段の決定を契機として前記第２の特典を付与可能であり、前記報知手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、遊技者に対して前記所定の操作態様を報知することを特徴とする。

【１９０１】

このような遊技機によれば、特定役の当籤を契機として第１の特典を付与可能であるとともに、第１の特典を付与しない場合にはその後の遊技において第２の特典を付与可能である。ここで、第１の特典を付与しない場合、所定の操作態様が報知される結果、結果表示として汎用の結果表示が導出される。遊技者にとってみれば、第１の特典が付与されていないため実際には不利益が生じているにも関わらず、汎用の結果表示が導出されるため損失感を覚えることがなく、遊技者に不満を感じさせることがない。一方で、第１の特典を付与しない場合には、その後、第２の特典を付与可能であるため、実際に生じた不利益も補てんすることができ、遊技者に不要な不利益を与えることがない。このように特定役の当籤に伴い第１の特典又は第２の特典を付与可能とすることで、特定役の当籤に伴う特典を多様化することができる。

【１９０２】

また、本発明に係る遊技機において、前記第２特典付与決定手段は、前記第１特典付与決定手段が前記第１の特典を付与しないと決定すると、前記特定役が当籤役として決定された遊技よりも後の遊技における前記数値情報が閾値（例えば、１０２４ｐｔ）を超えている場合、前記第２の特典を付与しないと決定することを特徴とする。

【１９０３】

このような遊技機によれば、数値情報が閾値を超えている場合には、第２の特典を付与しない。ここで、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、数値情報が閾値を超える。このような場合に、第２の特典を付与しないことで、遊技者が得られる利益が過大になってしまうことを防止でき、結果、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。

【１９０４】

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付記２４の遊技機を提供することができる。

【１９０５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、今回の遊技において付与する遊技価値量に関する情報（例えば、当籤役や払出枚数）を取得するとともに、取得した前記情報に応じて、前記特定の遊技状態においてこれまでに付与された遊技価値量に関する第１数値情報（例えば、累積ポイント）を算出可能な第１数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、前記特定の遊技状態の残りストック数及び前記特定の遊技状態の残り遊技期間を取得するとともに、取得した前記残りストック数及び前記残り遊技期間に応じて、前記特定の遊技状態において今後付与され得る遊技価値量に関する第２数値情報（例えば、所持ポイント）を算出可能な第２数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、算出した前記第１数値情報及び前記第２数値情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する第３数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な第３数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第３数値算出手段が算出した前記第３数値情報が閾値を超えると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化（例えば、７６８ｐｔを超えると黒ＢＡＲを無効にする）可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【１９０６】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する第３数値情報に応じて、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。ここで、第３数値情報は、これまでに付与された遊技価値量に関する第１数値情報と、残りストック数や残り遊技期間に応じて算出される今後付与され得る遊技価値量に関する第２数値情報とに基づき算出されるため、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合に、遊技期間の延長に関する延長情報を変化させることができ、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。なお、第３数値情報（第１数値情報）は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。

【１９０７】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態の前記残りストック数を消費して前記特定の遊技状態の前記残り遊技期間を決定可能な遊技期間決定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記第２数値算出手段は、前記特定の遊技状態の単位遊技当たりに付与される遊技価値量の期待値に応じて、前記特定の遊技状態の前記残り遊技期間に基づき付与され得る遊技価値量に関する第４数値情報（例えば、１Ｇ当たり７ｐｔ）を算出するとともに、前記残りストック数１つ当りから前記遊技期間決定手段が決定する前記残り遊技期間の期待値、及び前記特定の遊技状態の単位遊技当たりに付与される遊技価値量の期待値に応じて、前記特定の遊技状態の前記残りストック数に基づき付与され得る遊技価値量に関する第５数値情報（例えば、ストック１つ当たり６００ｐｔ）を算出し、これら前記第４数値情報及び前記第５数値情報を合算することで前記第２数値情報を算出し、また、前記遊技期間決定手段が、前記残りストック数を消費して前記残り遊技期間を決定すると、消費した分の前記残りストック数に基づき算出していた前記第５数値情報に替えて、消費した分の前記残りストック数に応じて決定された前記残り遊技期間に基づき算出された前記第４数値情報を用いて前記第２数値情報を算出することを特徴とする。

【１９０８】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の残りストック数や残り遊技期間からは、今後付与され得る遊技価値量の正確な値は分からないものの、夫々の１単位当たりの期待値から今後付与され得る遊技価値量に近い値を求めることができる。そして、この値を用いて遊技期間の延長に関する延長情報を変化させることで、過度なのめり込みを防止しつつ、遊技性を多様化することができる。また、本発明に係る遊技機では、残りストック数を消費して残り遊技期間を決定可能であるが、この場合には、消費した分の残りストック数に対する残り遊技期間の期待値に替えて、残りストック数を消費して具体的に決定した残り遊技期間を用いることで、今後付与され得る遊技価値量に関する数値情報を算出する。そのため、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報を適切に管理することができる。

【１９０９】

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付記２５の遊技機を提供することができる。

【１９１０】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、前記数値算出手段が算出した前記数値情報を計数可能な２バイトのカウンタ（例えば、ＡＴポイント用のカウンタ、主制御回路９１）と、前記前記カウンタが計数する前記数値情報が閾値以上になると、前記特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報を変化可能な延長情報変化手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記閾値は、２５６の所定数倍の値であることを特徴とする。

【１９１１】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報が閾値以上になると、特定の遊技状態の遊技期間の延長に関する延長情報が変化するため、特定の遊技状態中の遊技が多様化し、遊技の興趣が向上する。なお、数値情報は、特定の遊技状態の各遊技において更新されるため、延長情報を毎遊技更新することができ、遊技性をより多様化することができる。また、閾値は２５６の所定数倍の値であるため、処理負荷を軽減することができる。

【１９１２】

また、本発明に係る遊技機において、前記延長情報変化手段は、前記２バイトのカウンタのうちの上位バイトの値と、前記所定数とを比較し、前記上位バイトの値が前記所定数以上である場合に、前記数値情報が前記閾値以上であると判定することを特徴とする。

【１９１３】

このような遊技機によれば、閾値として上位バイトと比較可能なデータ（１バイトのデータ）のみを有していればよいため、データ容量や処理負荷を軽減することができる。

【１９１４】

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付記２６の遊技機を提供することができる。

【１９１５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中

以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記特定の遊技状態において、所定遊技間（例えば、５ゲーム間）に当籤した役に関する当籤役情報（例えば、当籤役の履歴情報）を表示可能な履歴表示手段（例えば、表示ユニット１００）と、前記特定の遊技状態において特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報を、第１当籤役情報（例えば、宝石（赤））とするか第２当籤役情報（例えば、宝石（白））とするかを決定可能な履歴種別決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記履歴種別決定手段が前記第１当籤役情報を決定すると、その後の前記所定遊技間において、前記第２当籤役情報を決定した場合よりも高い確率で特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の各遊技において、遊技情報（例えば、当籤役、ＡＴのストック数、ＡＴの残りゲーム数など）を取得するとともに、取得した前記遊技情報に応じて、前記特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報（例えば、ＡＴポイント）を算出可能な数値算出手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記履歴表示手段は、前記履歴種別決定手段が前記第１当籤役情報を決定すると前記第１当籤役情報を表示し、また、前記履歴種別決定手段が前記第２当籤役情報を決定すると前記第２当籤役情報を表示し、前記履歴種別決定手段は、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報を、前記第１当籤役情報とするか前記第２当籤役情報とするか決定することを特徴とする。

【１９１６】

このような遊技機によれば、特定役の当籤に伴い第１当籤役情報が決定された場合には、その後の所定遊技間は特典付与の確率が上がる。ここで、履歴表示手段には、当籤役情報が表示されるため、履歴表示手段に第１当籤役情報が表示された場合、遊技者は、その後の遊技において特典が付与されることに期待して遊技を行うことになる。このように履歴表示手段の表示内容に応じて、その後の遊技性が異なるため、特定の遊技状態中の遊技を多様化することができる。

このとき、特定役の当籤時に第１当籤役情報又は第２当籤役情報の何れを決定するかは、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する数値情報に応じて決まるため、数値情報に応じて特典付与の確率も変化し、多様な遊技性を実現することができる。

【１９１７】

また、本発明に係る遊技機において、前記数値算出手段が算出した前記数値情報に応じて、抽籤無効状態とするか否かを決定可能な無効制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記履歴種別決定手段は、前記無効制御手段が前記抽籤無効状態とすることを決定した場合には、必ず、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報として前記第２当籤役情報を決定し、前記無効制御手段が前記抽籤無効状態とすることを決定しない場合には、所定の確率で、前記履歴表示手段に表示する当籤役情報として前記第１当籤役情報を決定することを特徴とする。

【１９１８】

このような遊技機によれば、抽籤無効状態である場合には、特定役が当籤しても特典付与の確率が低い第２当籤役情報しか決定されないため、遊技者にとっては好ましくない。しかしながら、数値情報は、特定の遊技状態において付与され得る遊技価値量に関する情報であるため、抽籤無効状態となるのは、特定の遊技状態において遊技者が多くの利益を既に得ている又は将来得ることができる場合であり、遊技者に対して受け入れがたい不利益を与えるものではなく、却って、過度なのめり込みを防止することができる。

【１９１９】

また、本発明に係る遊技機において、前記特典付与手段が前記特典を付与する場合に、遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備えることを特徴とする。

【１９２０】

このような遊技機によれば、特典付与時にはロック状態が発生するため、特典が付与されたことを、遊技者が把握することができる。

【１９２１】
［付記２７］
付記２７の遊技機は、以下の通りである。
【１９２２】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１９２３】
ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴに当籤した場合であっても当籤状態のまま待機し、当籤状態においてＡＴの開始条件が満たされると、実際にＡＴを開始することが広く行われている。ところで、このような当籤状態のまま待機する従来の遊技機では、待機している間も遊技者にとって有利な情報を報知しており、特に、待機している状態と、ＡＴ中との報知確率に差が無かった。そのため、待機している状態であってもＡＴ中と同等の出玉感が得られてしまい、メリハリのない遊技性となっていた。
【１９２４】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定遊技状態中と当該特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態中とで、メリハリのある遊技性を有する遊技機を提供することを目的とする。
【１９２５】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、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態様が報知され得る報知対象役が含まれ、遊技を行う遊技状態として、所定遊技状態（例えば、ＡＴ非当籤の遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、ＡＴや特化ゾーン）と、前記特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態（例えば、ＡＴが開始されるまでの待機状態（特化ゾーン準備））と、を含む複数の遊技状態を有し、前記報知対象役が当籤役として決定された場合に前記有利な停止操作の態様を報知する確率が異なる報知モードとして、第１報知モード（例えば、特殊モードＯＮ）と前記第１報知モードよりも前記確率が高い第２報知モード（例えば、特殊モードＯＦＦ）とを有し、前記所定遊技状態において第１移行条件（例えば、ＡＴ抽籤に当籤）を満たすと、前記待機遊技状態に遊技状態を移行可能であり、また、前記待機遊技状態において第２移行条件（例えば、特化ゾーン開始抽籤に当籤）を満たすと、前記特定遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技状態が前記所定遊技状態から前記待機遊技状態に移行すると、前記報知モードとして前記第１報知モードを設定可能であり、また、遊技状態が前記待機遊技状態から前記特定遊技状態に移行すると、前記報知モードとして前記第２報知モードを設定可能な報知モード設定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記第１報知モードにおいて前記報知対象役が当籤役として決定された場合に、所定の確率で前記有利な停止操作の態様を報知可能であり、また、前記第２報知モードにおいて前記報知対象役が当籤役として決定された場合に、前記所定の確率よりも高い特定の確率で前記有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。
【１９２６】
このような遊技機によれば、特定遊技状態が開始されるまでの待機期間である待機遊技状態に移行すると、報知モードとして第１報知モードが設定されるため、待機遊技状態中は報知確率が低く、報知対象役に当籤しても有利な停止操作の態様が報知され難い。他方、待機遊技状態から特定遊技状態に移行した場合には、報知モードとして第２報知モード

が設定され得るため、特定遊技状態中は報知確率が高く、報知対象役に当籤した場合に有利な停止操作の態様が報知される。その結果、本発明に係る遊技機では、特定遊技状態中と待機遊技状態中とで報知確率が異なるため、両遊技状態の出玉感にメリハリが生じ、興趣が向上する。

【１９２７】

また、本発明に係る遊技機において、再遊技役が当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として第１ＲＴ状態と第２ＲＴ状態とを含む複数のＲＴ状態を有するとともに、前記複数の役には、前記第１ＲＴ状態において当籤役として決定されると第１の結果表示（例えば、ＸＤリプ以外のリプレイ）を導出可能であり、前記第２ＲＴ状態において当籤役として決定されると前記第１の結果表示を導出不可能（例えば、ＸＤリプが表示されてしまう）な特定役が含まれ、前記遊技状態制御手段は、前記待機遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定遊技状態に遊技状態を移行可能であり、前記報知モード設定手段は、前記待機遊技状態において前記特定役が当籤役として決定され、前記第１の結果表示が導出されると、前記報知モードとして前記第２報知モードを設定可能であることを特徴とする。

【１９２８】

このような遊技機によれば、待機遊技状態から特定遊技状態への移行は、特定役が当籤役として決定されたことのみをもって行われるが、第１報知モードから第２報知モードへの切り替えは、特定役が当籤役として決定されただけでは行われずに、第１の結果表示が導出された場合に行われる。そのため、本発明に係る遊技機では、特定遊技状態においても報知確率が低くなることがある。ここで、第１の結果表示は、特定役に当籤したときのＲＴ状態が第１ＲＴ状態である場合には導出可能であるが、第２ＲＴ状態である場合には導出されることがない。そのため、本発明に係る遊技機では、待機遊技状態中のＲＴ状態に応じて、その後に開始する特定遊技状態の報知確率を異ならせることができるため、開始直後の特定遊技状態の出玉感にメリハリを生じさせることができる。

【１９２９】

［付記２８］

付記２８の遊技機は、以下の通りである。

【１９３０】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【１９３１】

従来、ＡＴ機やＡＲＴ機では、サブ（副制御）側の制御のもとにナビを行っていたが、ナビ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）側でナビを行うことが求められている。ところで、従来のようにサブ側の制御のもとでナビを行う場合には、ナビは演出としての意味合いがあり、サブ側のナビ内容は、メイン側のナビ内容と一致しないことがあった。一例として、第１停止操作のみを要求する３択の押し順役と、第１停止操作及び第２停止操作を要求する６択の押し順役を有する仕様において、３択の押し順役の当籤時に、メイン側では３択の押し順に応じたナビを行う一方で、サブ側では、６択の押し順役であるか３択の押し順役であるかを分からなくするために、敢えて６択の押し順に応じたナビを行うことがあった。このような制御では、サブ側のナビにより演出的に多様なナビが可能であるものの、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とが一致しないため、好ましくなかった。

【１９３２】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させつつも、演出的に多様なナビが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９３３】
本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、開始操作を検出すると、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動表示させるとともに、停止操作を検出すると、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記遊技に関する演出を制御可能な演出制御手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、Ｍ番目に停止する前記リールに対する停止操作である第Ｍ停止操作（例えば、第１停止操作）の態様が適切である場合に所定の図柄の組合せを停止表示可能であり、前記第Ｍ停止操作の態様が適切でない場合に前記所定の図柄の組合せを停止表示不可能な複数の第１択数役（例えば、３択の押し順役）と、前記第Ｍ停止操作の態様が適切、かつ、前記第Ｍ停止操作よりも後の第Ｎ停止操作（例えば、第２停止操作）の態様が適切である場合に特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、前記第Ｍ停止操作の態様又は前記第Ｎ停止操作の態様が適切でない場合に前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な複数の第２択数役（例えば、６択の押し順役）と、が含まれ、前記複数の第１択数役には、前記第Ｍ停止操作が第１の態様である、第１停止態様（例えば、右１ｓｔ）である場合に、前記所定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操作の態様が前記第１停止態様とは異なる態様である場合に、前記所定の図柄の組合せを停止表示不可能な特定第１択数役（例えば、右１ｓｔが正解の３択の押し順役）が含まれ、前記複数の第２択数役には、前記第Ｍ停止操作が第１の態様であり、かつ、前記第Ｎ停止操作が第２の態様である、第２停止態様（例えば、右左中の押し順）である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操作の態様が前記第２停止態様とは異なる態様である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な特定第２択数役（例えば、右左中が正解の６択の押し順役）と、前記第Ｍ停止操作が第１の態様であり、かつ、前記第Ｎ停止操作が第３の態様である、第３停止態様（例えば、右中左）である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示可能であり、停止操作の態様が前記第３停止態様とは異なる態様である場合に、前記特定の図柄の組合せを停止表示不可能な所定第２択数役（例えば、右中左が正解の６択の押し順役）と、が含まれ、前記遊技制御手段により制御され、報知状態において前記第１択数役又は前記第２択数役が当籤役として決定された場合に、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能なメイン側報知手段（例えば、主制御回路９１、指示モニタ）と、前記演出制御手段により制御され、前記報知状態において前記第１択数役又は前記第２択数役が当籤役として決定された場合に、遊技者に対して停止操作の態様を報知可能なサブ側報知手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、を更に備え、前記報知状態において前記特定第１択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段は、前記第２停止態様又は前記第３停止態様（例えば、指示モニタにおいて「５」又は「６」）を報知し、前記サブ側報知手段は、前記メイン側報知手段が前記第２停止態様を報知した場合には前記第２停止態様（例えば、右左中）を報知し、前記メイン側報知手段が前記第３停止態様を報知した場合には前記第３停止態様（例えば、右中左）を報知し、前記報知状態において前記特定第２択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段及び前記サブ側報知手段は、前記第２停止態様（例えば、指示モニタに「５」、表示ユニット１００に右左中）を報知し、前記報知状態において前記所定第２択数役が当籤役として決定されると、前記メイン側報知手段及び前記サブ側報知手段は、前記第３停止態様（例えば、指示モニタに「６」、表示ユニット１００に右中左）を報知することを特徴とする遊技機。

【１９３４】
このような遊技機によれば、第２択数役が当籤役として決定された場合には、メイン側報知手段もサブ側報知手段も、当籤した第２択数役に適切な停止操作の態様を報知する。一方で、第１択数役が当籤役として決定された場合には、メイン側報知手段において、第１択数役では要求されることのない第Ｎ停止操作の態様も報知し、サブ側報知手段は、メイン側報知手段に対応する内容を報知する。これにより、本発明に係る遊技機によれば、

メイン側のナビ内容とサブ側のナビ内容とを一致させるつつも、演出的に多様なナビを行うことができる。

【１９３５】

［付記２９］

付記２９の遊技機は、以下の通りである。

【１９３６】

特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。

【１９３７】

ところで、このようなＡＴ機能を有する遊技機として、所定の条件を満たしたときにＡＴ期間を延長する確率が高い上乗せ区間に移行可能にした遊技機も知られているが、従来の遊技機では、上乗せ区間もＡＴ中であるため、上乗せ区間中も遊技者にとって有利な情報を報知していた。しかしながら、このような遊技機では、上乗せ区間中に、ＡＴ期間を延長する確率を高くするという特典に加えて、更に遊技者にとって有利な情報を報知するという特典を与えてしまうため、遊技者に与える特典が大きくなりすぎてしまい好ましくなかった。

【１９３８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、上乗せ区間の遊技性を損なうことなく、上乗せ区間中に遊技者に与える特典を適切な範囲に収めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９３９】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＡＴ中以外の遊技状態）と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、ＡＴ）と、を含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態として、通常区間（例えば、ＡＴ）と前記通常区間よりも前記特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高い上乗せ区間（例えば、ＡＴ中ＣＺ）とを有し、前記複数の役には、特定の操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技価値量が、前記特定の操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われたときに付与される遊技価値量と異なる特定役（例えば、打順ベル）が含まれ、前記特定の遊技状態において前記特定役が当籤役として決定されると、前記特定の操作態様を報知可能な報知手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態の前記通常区間において開始条件を満たすと、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間を開始可能であり、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において終了条件を満たすと、当該上乗せ区間を終了可能な上乗せ区間制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記報知手段は、前記特定の遊技状態の前記通常区間において前記特定役が当籤役として決定された場合には、所定の確率で前記特定の操作態様を報知する一方で、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において前記特定役が当籤役として決定された場合には、前記所定の確率よりも低い確率で前記特定の操作態様を報知することを特徴とする。

【１９４０】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態の通常区間から上乗せ区間に移行すると、特定の遊技状態の遊技期間を延長する期待度が高くなる一方で、特定役が当籤したときの報知頻度が低くなる。これにより、遊技期間の延長という上乗せ区間の遊技性を損なうことなく、上乗せ区間中に遊技者に与える特典を適切な範囲に収めることができる。また、本発明に係る遊技機のように、上乗せ区間中の報知頻度を低くすることで、その分の割合を他の部分に回すことができ、例えば、上乗せ区間中も報知頻度が高い遊技機と比べて、

上乗せ区間への移行頻度を高くすることや、上乗せ区間中の上乗せ期待度を高くすることなどもできる。

【１９４１】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態において当籤役として決定された役に応じて、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長可能な上乗せ制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記上乗せ制御手段は、前記特定の遊技状態の前記通常区間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長しない一方で、前記特定の遊技状態の前記上乗せ区間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記特定の遊技状態の遊技期間を延長可能であることを特徴とする。

【１９４２】

上述したように本発明に係る遊技機では、上乗せ区間において特定役に当籤した場合の報知頻度が低くなるため、上乗せ区間に特定役に当籤してしまうことは、遊技者にとって好ましくない。この点、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の通常区間において特定役が当籤しても遊技期間を延長しないが、特定の遊技状態の上乗せ区間では、特定役が当籤すると遊技期間を延長することがある。これにより、上乗せ区間中に特定役に当籤した場合であっても、遊技者は不満を感じることがなくなるため、上乗せ区間中の遊技の興趣が向上する。

【１９４３】

［付記３０］

付記３０の遊技機は、以下の通りである。

【１９４４】

また、従来、過去の遊技結果の履歴を参照して特典を付与する遊技機も知られており、例えば、特開２０１３－２５２３１２号公報には、５ゲーム分の入賞履歴を所定の条件に従って表示するとともに、入賞履歴データを保持して、入賞履歴が条件コードデータに該当する入賞履歴となってことに基づいてＡＲＴの抽籤を行う遊技機が開示されている。

【１９４５】

このような遊技機によれば、今回の遊技だけでなく、過去の遊技の履歴も加味して制御が行われるため、多彩な遊技性を実現することができるが、今回の遊技の結果に応じて満たされる条件コードデータは、１つだけであり更なる改善の余地があった。

【１９４６】

本発明はこのような要望に鑑みてなされたものであり、従来にない履歴制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９４７】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、第１グループ（例えば、リプレイ群）に属する役（例えば、「Ｆ＿通常リプ１」など）と第２グループ（例えば、レア役群）に属する役（例えば、「Ｆ＿弱チャンス」など）と第１グループ及び第２グループの双方に属する特定役（例えば、「Ｆ＿チャンスリプ」）とが含まれ、所定遊技間（例えば、５ゲーム間）に当籤役として決定された役に関する当籤役情報を管理可能な履歴管理手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定遊技間に前記第１グループに属する役が当籤役として決定された場合に満たし得る第１履歴条件（例えば、リプ３連以上で行う履歴抽籤に当籤）を満たすと第１の特典（例えば、ＣＺ）を付与可能であるとともに、前記所定遊技間に前記第２グループに属する役が当籤役として決定された場合に満たし得る第２履歴条件（例えば、レア役３個以上で行う履歴抽籤に当籤）を満たすと第２の特典（例えば、ＡＴ）を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記特定役が当籤役として決定されたことを契機に、前記第１履歴条件及び前記第２履歴条件の双方を満たした場合、前記第１の特典及び前記第２の特典の双方を付与可能で

あることを特徴とする。
【１９４８】
このような遊技機によれば、第１の特典の付与契機となる第１グループと、第２の特典の付与契機となる第２グループとの双方に属する特定役を有し、この特定役の当籤に伴い、所定遊技間の当籤役の履歴が、第１の特典の付与条件（第１履歴条件）と第２の特典の付与条件（第２履歴条件）との双方を満たした場合に、第１の特典及び第２の特典の双方を付与する。このように本発明に係る遊技機によれば、特定役の当籤という１つのことを契機として、複数の特典を付与することができるため、従来の履歴制御にはない新たな履歴制御が可能になる。
【１９４９】
また、本発明に係る遊技機では、前記特典付与手段は、前記所定遊技間に前記第１グループに属する役が当籤役として決定された回数が第１回数に達すると前記第１の特典を付与可能であるとともに、前記所定遊技間に前記第２グループに属する役が当籤役として決定された回数が第２回数に達すると前記第２の特典を付与可能であり、前記履歴管理手段は、前記所定遊技間において前記特定役が当籤役として決定された場合、前記第１グループに属する役が当籤役として決定された回数と前記第２グループに属する役が当籤役として決定された回数との双方を加算可能であることを特徴とする。
【１９５０】
このような遊技機によれば、特定役が当籤すると、第１グループに属する役の当籤回数と第２グループに属する役の当籤回数との双方が加算されるため、その後の遊技において第１の特典の付与条件又は第２の特典の付与条件が満たされる可能性が高まり、遊技者は、その後の遊技に関して期待を持つことができる。
【１９５１】
また、本発明に係る遊技機では、前記履歴管理手段が管理する前記所定遊技間分の前記当籤役情報を表示可能な履歴表示手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）を更に備えることを特徴とする。
【１９５２】
このような遊技機によれば、遊技者は、所定遊技間分の当籤役情報を把握することができるため、遊技の興趣が向上する。
【１９５３】
［付記３１］
付記３１の遊技機は、以下の通りである。
【１９５４】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１９５５】
このようなＡＴ機能を備える遊技機では、通常の状態から特定の遊技状態（ＡＴ）に移行させるまでの制御に様々な工夫がなされており、例えば、特定の遊技状態への移行確率を定めるモードを複数備え、現在のモード毎に移行期待度を異ならせる制御も知られている。しかしながら、このような制御は多くの遊技機において採用されており、単にモードを設けるだけでは遊技が単調になり、特定の遊技状態への移行に関して更なる改善が求められている。
【１９５６】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特定の遊技状態への移行に関して従来にない新たな制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１９５７】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リー

ル３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、ＣＺ）と、特定の遊技状態（例えば、初回ボーナスや連ボーナス）とを含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態は、第１区間（例えば、小役ゲーム）と第２区間（例えば、ＪＡＣゲーム）とを有し、前記特定の遊技状態の前記第１区間において第１条件（例えば、リプレイに当籤）を満たすと、前記特定の遊技状態の前記第２区間に遊技状態を移行可能であり、前記特定の遊技状態の前記第２区間において第２条件（例えば、４ゲーム経過すると）を満たすと、前記特定の遊技状態の前記第１区間に遊技状態を移行可能な特定遊技中移行制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において終了条件（例えば、小役ゲームが２５ゲーム経過すると）を満たすと、前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態を開始可能な終了制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定の遊技状態において当籤役として決定された役に応じて数値情報（例えば、獲得ポイント）を付与可能な数値付与手段と、前記特定の遊技状態において前記数値付与手段が付与した前記数値情報の合計を計数可能な計数手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記特定の遊技状態への移行期待度が異なる複数のモード情報（例えば、得点ランク）を有し、前記特定の遊技状態の終了時に前記計数手段が計数している前記数値情報を合計した値に応じて、前記複数のモード情報の中から一のモード情報を決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記所定の遊技状態において、前記一のモード情報に応じて前記特定の遊技状態に移行するか否かを決定する特定遊技開始決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記特定遊技開始決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、前記特定の遊技状態を開始可能な開始制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記数値付与手段は、前記特定の遊技状態の前記第２区間では、前記特定の遊技状態の前記第１区間よりも多い前記数値情報を付与可能であることを特徴とする。

【１９５８】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態では数値情報が付与され、特定の遊技状態の終了時に、獲得した数値情報に応じて、特定の遊技状態への移行期待度を定めるモード情報が決定される。特定の遊技状態が終了した後の所定の遊技状態では、特定の遊技状態への移行するか否かを決定しており、移行すると決定した場合には、終了した特定の遊技状態に再度移行する。これにより、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態中は、特定の遊技状態に再度移行するための数値情報の獲得遊技という遊技性を有し、特定の遊技状態中の遊技の結果に応じて、再度、特定の遊技状態に戻ることの期待度が変わる。遊技者にとってみれば、特定の遊技状態に移行しただけでは終わらず、特定の遊技状態中の遊技にも集中することになるため、特定の遊技状態への移行に関して従来にない新たな遊技性を実現することができる。

また、本発明において、特定の遊技状態は、第１区間と第２区間とにより構成され、第２区間では第１区間よりも多い数値情報が付与される。遊技者にとってみれば、第１区間であるか第２区間であるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。

【１９５９】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態として、第１特定の遊技状態（例えば、ＳＢＩＧ）と第２特定の遊技状態（例えば、ＷＢＩＧ）とを有し、前記特定遊技開始決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、開始する前記特定の遊技状態の種類を決定可能な種類決定手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記開始制御手段は、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第１特定の遊技状態を開始し、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第２特定の遊技状態を開始し、前記数値付与手段は、前記第２特定の遊技状態では、前記第１特定の遊技状態よりも多い前記数値情報を付与可能であることを特徴とする。

【１９６０】
このような遊技機によれば、第２特定の遊技状態では第１特定の遊技状態よりも多い数値情報が付与される。遊技者にとってみれば、第１特定の遊技状態であるか第２特定の遊技状態であるかに応じてその後の遊技の流れが異なるため、遊技性がより多様化し、遊技の興趣が向上する。
【１９６１】
また、本発明に係る遊技機において、前記特定遊技中移行制御手段は、前記特定の遊技状態の前記第１区間において所定役（例えば、リプレイ）が当籤役として決定されると前記第１条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態の前記第２区間に遊技状態を移行可能であり、前記特定の遊技状態の前記第２区間において行われた遊技の回数が所定回数（例えば、４ゲーム）に達すると前記第２条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態の前記第１区間に遊技状態を移行可能であり、前記終了制御手段は、前記特定の遊技状態のうちの前記第２区間において行われた遊技の回数を除く前記第１区間において行われた遊技の回数が特定回数に達すると（例えば、ＪＡＣゲームを除く小役ゲームが２５ゲーム経過すると）前記終了条件を満たしたとして、前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態を開始可能であることを特徴とする。
【１９６２】
このような遊技機によれば、特定の遊技状態は、第２区間において行われた遊技の回数に関わらず第１区間において行われた遊技の回数が特定回数に達すると終了する。そのため、特定の遊技状態において第２区間に移行できた場合には、第２区間の間は特定の遊技状態が終了することなく、また、第２区間は多くの数値情報を獲得することができるため、第２区間への移行回数が増えるほど終了後に再び特定の遊技状態に戻ることについての期待を持つことができる。
【１９６３】
［付記３２］
付記３２の遊技機は、以下の通りである。
【１９６４】
特開２０１０－０５７７３２号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）という。
【１９６５】
ところで、ＡＴ機能を有する従来の遊技機では、ＡＴ（特別区間）への移行当否を報せる演出（例えば、成功するとＡＴへの移行に当籤、失敗すると非当籤）を行うこともあるが、従来の遊技機では、このような演出が途中でキャンセルされてしまうことがあった。演出がキャンセルされてしまうと、せっかくの演出の演出効果が低下し、興趣が低下してしまうため、更なる改善の余地があった。
【１９６６】
本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特別区間への移行当否に報せる演出の演出効果を低下させてしまうことを軽減可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１９６７】
本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常区間）と、特定の遊技状態（例えば、有利区間）とを含む複数の遊技状態を有するとともに、前記特定の遊技状態は、所定回数の遊技が行われる演出区間（例えば、前兆）より構成される第１特定の遊技状態（例えば、ガセ前兆）と、前記所定回数の遊技が行われる前記

演出区間とその後の遊技者にとって有利な特別区間（例えば、疑似ボーナスとＣＺとの連荘）とにより構成される第２特定の遊技状態（例えば、本前兆及び疑似ボーナスとＣＺとの連荘）と、を有し、前記所定の遊技状態において所定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、前記特定の遊技状態の種類を決定可能な種類決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第１特定の遊技状態を開始し、前記第１特定の遊技状態において前記所定回数の遊技が行われて前記演出区間が終了すると、前記第１特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に移行可能な第１遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定すると前記第２特定の遊技状態を開始し、前記第２特定の遊技状態において前記所定回数の遊技が行われて前記演出区間が終了すると、その後、前記特別区間を開始するとともに、当該特別区間の終了条件を満たすと、前記第２特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に移行可能な第２遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記演出区間において、その後、前記特別区間が開始されるか否かの成否に関する所定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、表示ユニット１００）と、前記第１特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記種類決定手段が前記第１特定の遊技状態を開始すると決定している場合、前記演出区間及びその後の前記ロック状態を用いて前記所定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【１９６８】

このような遊技機によれば、所定の遊技状態から特定の遊技状態に移行した場合、特定の遊技状態の種類（第１特定の遊技状態又は第２特定の遊技状態）に関わらず、まず、所定回数の遊技が行われる演出区間に移行する。この演出区間では、その後、特別区間が開始されるか否かの成否に関する所定演出が行われるため、特定の遊技状態の種類として第１特定の遊技状態が決定されている場合には、失敗演出が行われ、特定の遊技状態の種類として第２特定の遊技状態が決定されている場合には、成功演出が行われる。また、本発明に係る遊技機では、第１特定の遊技状態の終了時にロック状態を発生させるが、第１特定の遊技状態では、演出区間の終了時が特定の遊技状態の終了時と一致するため、第１特定の遊技状態に移行した場合には、演出区間及びその後のロック状態を用いて所定演出を実行することができ、所定演出がキャンセルされてしまうことがなく、特別区間への移行当否に報せる所定演出の演出効果を低下させてしまうことを軽減することができる。

【１９６９】

また、本発明に係る遊技機において、前記ロック制御手段は、前記第２特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能であり、前記演出実行手段は、前記種類決定手段が前記第２特定の遊技状態を開始すると決定している場合、前記ロック状態を用いて前記特別区間の遊技結果に関する特定演出を実行可能であることを特徴とする。

【１９７０】

このような遊技機によれば、第２特定の遊技状態は、特別区間の終了時が特定の遊技状態の終了時と一致するため、ロック状態を用いて特定演出を実行することで、例えば、特別区間中のメダルの獲得枚数などの特別区間中の遊技結果を遊技者に対して報せることができる。すなわち、本発明に係る遊技機では、特定の遊技状態の終了時のロック状態用いることで、特別区間への移行当否を報せる所定演出及び特別区間中の遊技結果を報せる特定演出を適切に行うことができる。

【１９７１】

［付記３３］

付記３３の遊技機は、以下の通りである。

【１９７２】

このリール停止制御に関して、特開２０１２－２００４９７号公報には、内部当籤役として決定された役に対応する図柄の組合せを構成する図柄最大滑り駒数の範囲内で最大限

に引き込むようにした遊技機（いわゆる５号機）が開示されている。このような遊技機によれば、従来の遊技機（いわゆる４号機）で可能であった、内部当籤しているにも関わらず停止制御しない制御が廃され、対応する図柄の組合せを狙えば、内部当籤している役に応じた図柄の組合せを必ずそろえることができるため、公平な遊技を実現することができる。

【１９７３】

また、このような停止制御を行う遊技機として、近年、ベルなどの当籤確率の高い小役とスイカなどの当籤確率の低いレア役とが、第２停止時にテンパイしており、第３停止時に何れの役の入賞もなかったときにリーチ目となってボーナスなどの特典が確定する遊技機も知られている。しかしながら、小役とレア役とがテンパイする従来の制御では、遊技者の停止操作が煩雑になり煩わしいという問題があった。すなわち、小役とレア役とがテンパイした場合、遊技者は、レア役を取りこぼすことがないように停止操作を行うことになるが、ベルなどの小役は、レア役やボーナス役に比べて当籤確率が高いため、小役とレア役とがテンパイした場合には基本的にベルが入賞し、レア役の入賞やリーチ目が表示される可能性は少ない。従来の制御では、このような場合にまでレア役を取りこぼすことがない停止操作を行う必要があり、遊技者は煩わしさを感じてしまっていた。

【１９７４】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことの可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９７５】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された所定数のリールのリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、前記複数の役には、各リールの一つの図柄を表示する単位図柄表示領域を夫々結ぶ直線状のライン（例えば、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライ、クロスダウンライン）に沿って第１の図柄（例えば、ベル）が並んで表示され得る特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」）と、前記ラインに沿って第２の図柄（例えば、スイカ）が並んで表示され得る所定役（例えば、「Ｆ＿スイカ１」「Ｆ＿スイカ２」）と、が含まれるとともに、前記特定役には、第１特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＡ１」「Ｆ＿打順２ベルＡ２」）と第２特定役（例えば、「Ｆ＿打順２ベルＢ１」「Ｆ＿打順２ベルＢ２」）と、が含まれ、前記特定役が当籤役として決定された場合には第１の確率で特典（例えば、初回ボーナスの当籤）を付与可能であり、前記所定役が当籤役として決定された場合に前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路９１）と、停止操作を検出すると、複数の役の中から決定された当籤役に応じて、前記停止操作に対応するリールの回転を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記停止制御手段は、前記第１特定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄がテンパイし、前記第２の図柄がテンパイしないように前記リールの回転を停止し、前記第２特定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイするように前記リールの回転を停止し、前記所定役が当籤役として決定されている場合、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイするように前記リールの回転を停止し、前記特定役が当籤役として決定される確率は、前記所定役が当籤役として決定される確率よりも高いことを特徴とする。

【１９７６】

このような遊技機によれば、特定役は、当籤役として決定される確率が高いものの、特

典付与の期待度が低く、所定役は、当籤役として決定される確率は低いものの、特典付与の期待度が高い。これら特定役と所定役とは、第２停止時に双方がテンパイすることもあるが、特定役のうち第１特定役が当籤役として決定されている場合には、所定役はテンパイすることなく特定役のみがテンパイする。遊技者にとってみれば、当籤確率が高く特典付与が期待し難い第１特定役の当籤時にまで所定役の取りこぼしを気にして停止操作を行う必要がないため、停止操作に対する煩わしさを軽減することができる。

【１９７７】

ここで、特定役の当籤時には所定役をテンパイさせずに、所定役の当籤時にのみ所定役をテンパイさせる停止制御も考えられ、このような停止制御にすることで、遊技者の停止操作を最も簡易にすることができる。しかしながら、このような停止制御は、停止操作を簡易にするという観点からは好ましいものの、テンパイした停止出目の形から当籤役が把握できてしまい、遊技が単調になってしまうため、遊技性の観点から好ましくない。すなわち、遊技性を考えた場合、停止出目の形から所定役かもしれないといった期待感を抱くことができる程度が好ましい。

【１９７８】

この点、本発明に係る遊技機では、特定役のうち第２特定役が当籤役として決定されている場合には、特定役と所定役との双方がテンパイするため、双方がテンパイする停止出目の出現頻度を第２特定役の当籤確率分高めることができる。このように本発明に係る遊技機では、第１特定役という特定役のみがテンパイする役と、第２特定役という特定役と所定役の双方がテンパイする役とを有することで、遊技者の停止操作を簡易にしつつも、停止出目に応じて遊技者が期待感を持つことができる。

【１９７９】

また、本発明に係る遊技機において、前記複数の役には、所定数の前記リールのうちの特定数の前記リールを停止した時点において、前記ラインに沿って前記第１の図柄及び前記第２の図柄の双方がテンパイ可能、かつ、前記特定役及び前記所定役の何れも入賞しない特別役（例えば、「Ｆ＿リーチ目リプＡ１」）が更に含まれ、前記特典付与手段は、前記特別役が当籤役として決定されると、前記第２の確率よりも高い確率で前記特典を付与することを特徴とする。

【１９８０】

このような遊技機によれば、特定役と所定役の双方がテンパイした遊技において何れも入賞しない場合には、特別役に基づく特典が付与されるため、遊技者は、双方がテンパイした場合に期待感を持って遊技を行うことができる。

【１９８１】

また、本発明に係る遊技機において、前記第１特定役が当籤役として決定される確率と、前記第２特定役が当籤役として決定される確率とは、異なる確率であることを特徴とする。

【１９８２】

このような遊技機によれば、特定役のみがテンパイする停止出目と、特定役と所定役の双方がテンパイする停止出目との出現頻度を、夫々の当籤確率に応じて調整することができる。

【１９８３】

［付記３４］

付記３４の遊技機は、以下の通りである。

【１９８４】

ＡＴ機能を有する遊技機として、特開２０１７－１６９９６８号公報には、遊技者が有利となるような情報を報知可能な有利区間と、当該情報を報知しない非有利区間（通常区間）とを設け、有利区間が長期間にわたり継続した場合に（例えば、１５００ゲーム経過した場合に）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。

【１９８５】

上述の遊技機によれば、有利区間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。しかしながら、有利区間が連続して複数回実行されてしまうと、１回の有利区間で得られる利益は抑えることができるが、複数回の総合で得られる利益が過大になってしまう可能性があり、このような場合には、遊技の射幸性が徒に高まってしまう。

【１９８６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を適切に抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１９８７】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及び表示窓）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数（例えば、差枚数）を計数可能な計数手段（例えば、打ち止め用カウンタ）と、前記計数手段が計数する前記獲得差数が閾値（例えば、１４５００枚）を超えたか否かを判定可能な判定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記判定手段が前記獲得差数が前記閾値を超えたと判定すると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態とする打止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、所定の解除条件を満たすと、前記打ち止め状態を解除して遊技を継続可能にする打止解除手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【１９８８】

このような遊技機によれば、電源が投入された後の遊技価値の獲得差数が閾値を超えると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態となる。これにより、１回当たりでは適切な範囲であっても、総合で過大な利益（遊技価値）を与えてしまった場合に、強制的に遊技が不可能な打ち止め状態とすることができるため、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【１９８９】

また、本発明に係る遊技機において、前記計数手段は、単位遊技終了時の前記獲得差数がマイナスの値である場合に、当該獲得差数を０にクリアすることを特徴とする。

【１９９０】

このような遊技機によれば、獲得差数がマイナスの場合には、マイナスの時点を基準として打ち止め状態の判定を行うことができるため、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【１９９１】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、ボーナスが作動しているボーナス状態と、ボーナスが作動していない非ボーナス状態とを有し、前記判定手段は、前記ボーナス状態においては、単位遊技の終了時に前記判定を行うことなく、前記ボーナス状態の終了時に前記判定を行うことを特徴とする。

【１９９２】

このような遊技機によれば、ボーナス状態中は打ち止め状態となることがないため、遊技者が感じる不満を軽減することができる。

【１９９３】

また、本発明に係る遊技機において、ボーナスが作動していない非ボーナス状態として、通常状態と、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＴ）とを有し、前記判定手段は、前記非ボーナス状態においては、前記通常状態であるか前記有利状態であるかに関わらず、単位遊技の終了時に前記判定を行うことを特徴とする。

【１９９４】

このような遊技機によれば、ボーナス状態ではない有利状態中は、打ち止め状態とすることができる。このような有利状態は、継続期間が固定的ではないことがあり、いつまで継続することが分からないため、有利状態中であっても打ち止め状態とすることで、遊技

者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【１９９５】

［付記３５］

付記３５の遊技機は、以下の通りである。

【１９９６】

特開２００４－１８１２２６号公報には、リールの外周面に沿って装着されたリール帯の外周側をリール前面に対向する位置（前方）から照明光で照射する遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、遊技者は、照明光によりリール帯に配されている複数の図柄のうち、表示領域に対向する図柄を視認することができる。

【１９９７】

しかしながら、従来の遊技機では、リールの前方から照射される照明光の光量は遊技状態に関わらず一定であるため、遊技が単調なものとなっていた。

【１９９８】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、リールの前方から照射する照明光を用いて、抑揚のある遊技機を提供することを目的とする。

【１９９９】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記図柄を停止表示させることで、前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、所定の遊技状態（例えば、通常遊技）と、特定の遊技状態（例えば、ボーナス状態）とを含む複数の遊技状態を有し、前記所定の遊技状態において開始条件を満たすと前記特定の遊技状態を開始可能であり、前記特定の遊技状態において終了条件を満たすと前記特定の遊技状態を終了して前記所定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記リールの外周面を前記リールの前面から照射可能な照明手段（例えば、上部ランプ）と、前記照明手段の点灯状態を制御可能な照明制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記照明制御手段は、前記所定の遊技状態においては、前記照明手段を消灯したまま保持する一方で、前記特定の遊技状態においては、前記照明手段を点灯したまま保持することを特徴とする。

【２０００】

このような遊技機によれば、特定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされ続けるのに対して、所定の遊技状態においては、リールの前面が照明手段により照らされないまま保持される。これにより、リールの照明光の光量が遊技状態に応じて変化することになるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。

【２００１】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の遊技状態の終了時に遊技の進行を停止するロック状態を発生可能なロック制御手段（例えば、主制御回路９１）を更に備え、前記照明制御手段は、前記特定の遊技状態の開始時に前記照明手段を消灯状態から点灯状態に切り替え、前記特定の遊技状態の終了に伴う前記ロック状態の解除時に前記照明手段を点灯状態から消灯状態に切り替えることを特徴とする。

【２００２】

このような遊技機によれば、遊技状態の移行に合わせたタイミングで適切に照明手段の点灯状態を切り換えることができるため、抑揚のある遊技機を提供することができる。

【２００３】

［付記３６］

付記３６の遊技機は、以下の通りである。

【２００４】

このような遊技機に対する不正行為として、遊技機外部に設けられている外部部材を強制的に取り外し、その際に露呈するケーシングされていない末端の基板に不正器具、例え

ば針金を挿入し、電源を不正操作するといったゴト行為が知られており、遊技機メーカーは、このような不正行為に対する様々な工夫を行っている。例えば、特開２０１８－１１４３２８号公報には、前扉の設計変更を必要とせずに、簡易かつ安価な構造で電源ゴトによる不正行為の防止を図った遊技機が開示されている。

【２００５】

ところで、近年では、電源を不正操作するだけではなく、遊技機の利益度合いを定める設定値を不正に操作するゴト行為も発生しており、このような不正な設定変更に対する対策も求められている。

【２００６】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、不正な設定変更を検知可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２００７】

本発明に係る遊技機は、遊技機本体（キャビネット６１）と前記本体に取り付けられた扉体部（前扉）とを備え、複数の識別表示を変動又は停止表示することで遊技を進行可能な遊技機であって、電断時の前記扉体部の開閉状態を保持可能な開閉状態保持手段（例えば、副制御回路１０１）と、設定変更を受け付けた場合に、前記開閉状態保持手段が保持している、電断時の前記扉体部の前記開閉状態を参照して、当該電断時において前記扉体部が閉じていたか否かを判定する開閉判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記開閉判定手段が前記設定変更に伴う前記電断時において前記扉体部が閉じていたと判定した回数を集計可能な回数集計手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【２００８】

このような遊技機によれば、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた設定変更の回数を集計する。ここで、パチスロ機では、電源がＯＦＦの状態で設定キー（設定用鍵型スイッチ）がＯＮになった時に設定変更が可能であり、電源がＯＮの状態で設定キーがＯＮになると単に現在の設定値を確認できるだけで、設定変更を行うことはできない。すなわち、パチスロ機では、設定変更を行う場合には、電源を必ずＯＦＦにする必要がある。遊技店の店員などが正規に設定変更を行う場合、通常、扉体部を開けた状態で電源をＯＦＦにするため、正規の設定変更操作では、設定変更に伴う電断時に扉体部は開いている。一方で、ゴト師などが不正に設定変更を行う場合には、扉体部を開けることができないため、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じている。そのため、本発明に係る遊技機のように、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた設定変更の回数を集計することで、不正な設定変更を検知することができる。

【２００９】

また、本発明に係る遊技機は、遊技機本体（キャビネット６１）と前記本体に取り付けられた扉体部（前扉）とを備え、複数の識別表示を変動又は停止表示することで遊技を進行可能な遊技機であって、電断時の前記扉体部の開閉状態を保持可能な開閉状態保持手段（例えば、副制御回路１０１）と、設定変更を受け付けた場合に、前記開閉状態保持手段が保持している、電断時の前記扉体部の前記開閉状態を参照して、当該電断時において前記扉体部が閉じていたか否かを判定する開閉判定手段（例えば、副制御回路１０１）と、前記開閉判定手段が前記設定変更に伴う前記電断時において前記扉体部が閉じていたと判定すると、所定の警告情報を外部に出力可能な警告出力手段（例えば、副制御回路１０１）と、を備えることを特徴とする。

【２０１０】

このような遊技機によれば、設定変更に伴う電断時に扉体部が閉じていた場合に所定の警告情報を外部に出力するため、不正な設定変更を検知することができる。

【２０１１】

［付記３７］

付記３７の遊技機は、以下の通りである。

【２０１２】

このような遊技機においては、ＭＡＸベットボタンや１ベットボタンなどの遊技者により操作されるベットボタンを設け、ベットボタンが操作されることで、操作されたボタンに対応する枚数のメダルが今回の遊技に用いる枚数（ベット数）として設定される。ここで、近年、ベットボタンにベット数を設定するための機能に加えて他の機能を持たせる遊技機が知られており、例えば、特開２０１７－１７０２１１公報には、ＭＡＸベットボタンのようなベットボタンとして機能するボタンを演出用のボタンとしても機能可能にした遊技機が開示されている。

【２０１３】

ところで、上述の遊技機であっても、ベットボタンとしての機能は１つに過ぎず、ＭＡＸベットボタンはＭＡＸベットに用いられ、１ベットボタンは１ベットに用いられるだけであった。遊技者にとってみれば、ベット数を異ならせることが好ましい場合もあるため、上述の遊技機のように他の機能を追加しただけでは不十分であり、更なる改善の余地があった。

【２０１４】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、１つのベットボタンを用いて従来にないベット制御が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０１５】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、第１ベット数（例えば、２ＢＥＴ）及び前記第１ベット数よりも多い第２ベット数（例えば、３ＢＥＴ）の遊技が可能な所定の遊技状態（例えば、非報知状態）を有し、遊技者によるベット操作を受け付け可能なベット操作手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１１）と、前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数を決定可能なベット制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備え、前記ベット制御手段は、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、前記第１ベット数を今回の遊技のベット数として決定可能であることを特徴とする。

【２０１６】

このような遊技機によれば、第１ベット数及び第２ベット数の何れにおいても遊技可能な所定の遊技状態において、ベット操作手段が操作されると、第１ベット数及び第２ベット数の何れか一方を、今回の遊技のベット数として決定することができる。このように１つのベット操作手段を用いて複数のベット数を決定可能であるため、本発明に係る遊技機によれば、１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【２０１７】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の遊技状態は、第１区間（第１抽籤状態）及び第２区間（第２抽籤状態）により構成され、前記ベット制御手段は、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態の前記第１区間において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数として前記第２ベット数を決定可能であり、前記第２ベット数よりも多くの遊技価値を貯留している前記所定の遊技状態の前記第２区間において前記ベット操作手段が前記ベット操作を受け付けると、今回の遊技のベット数として前記第１ベット数を決定可能であることを特徴とする。

【２０１８】

このような遊技機によれば、上述の遊技機と同様に１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【２０１９】

また、本発明に係る遊技機において、遊技を行う遊技状態として、前記所定の遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定の遊技状態（例えば、報知状態）を更に有し、前記所定

の遊技状態の前記第１区間において、前記特定の遊技状態に遊技状態を移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記移行決定手段が前記特定の遊技状態に移行すると決定すると、前記所定の遊技状態の前記第１区間から前記第２区間を経由して、前記特定の遊技状態に遊技状態を移行可能な遊技状態制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を更に備えることを特徴とする。

【２０２０】

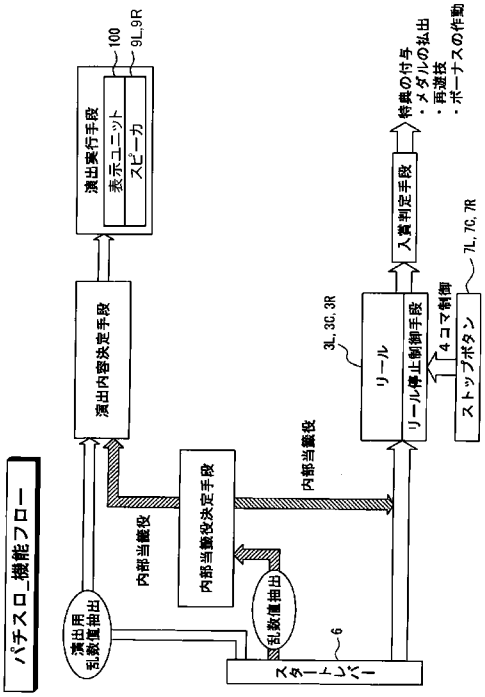
このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定の遊技状態への移行が決定されるまでは、第２ベット数の遊技が行われ、特定の遊技状態への移行が決定された後、当該特定の遊技状態に移行するまでの待機区間（第２区間）では、第２ベット数よりも少ない第１ベット数の遊技が行われるため、上述の遊技機と同様に１つのベット操作手段を用いて従来にないベット制御が可能になる。

【符号の説明】

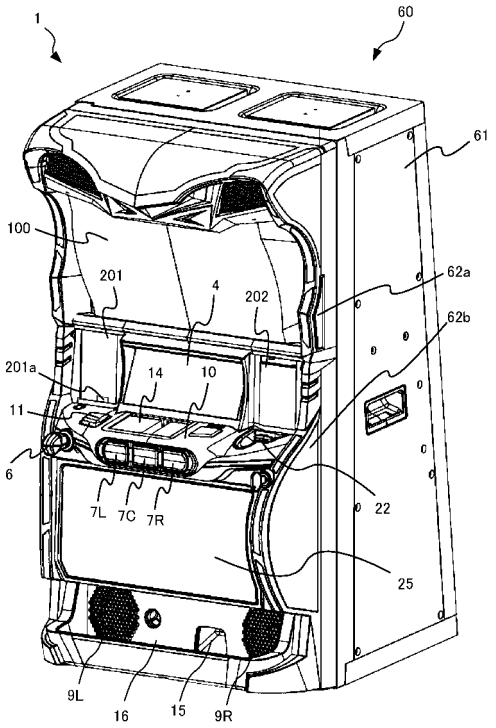
【２０２１】

１…パチスロ機、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４…表示窓、７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ…ストップボタン、７１…主制御基板、７２…副制御基板、１００…表示ユニット、１４７ｂ…状態表示器

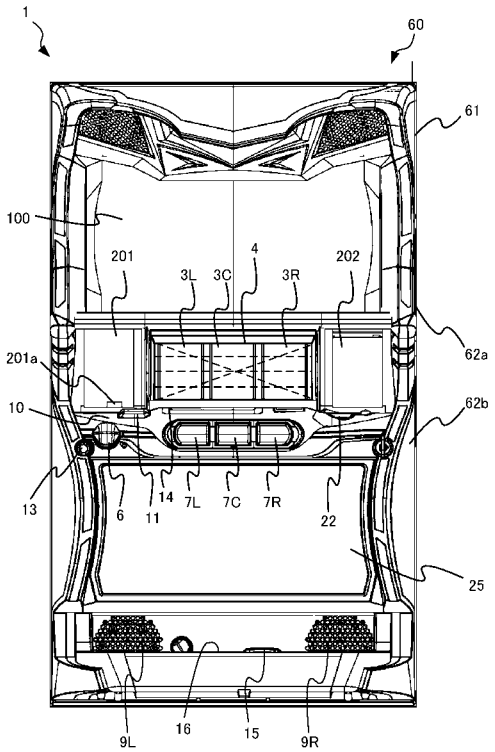
【図１】



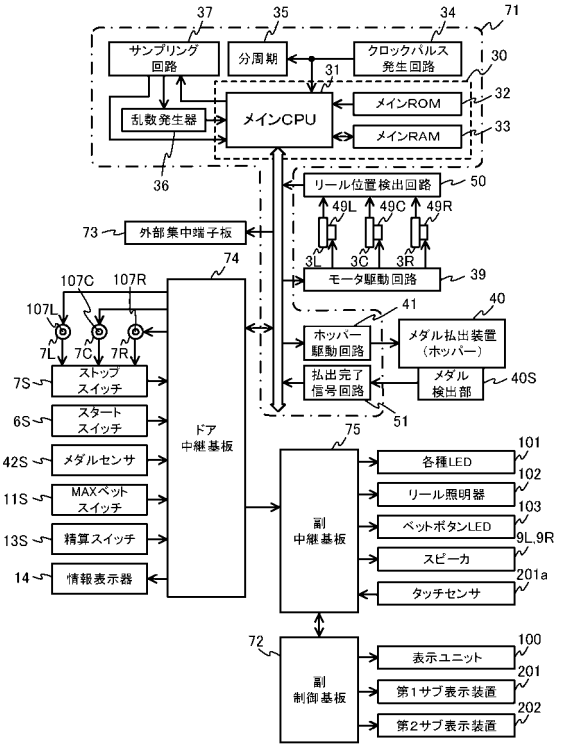
【図２】



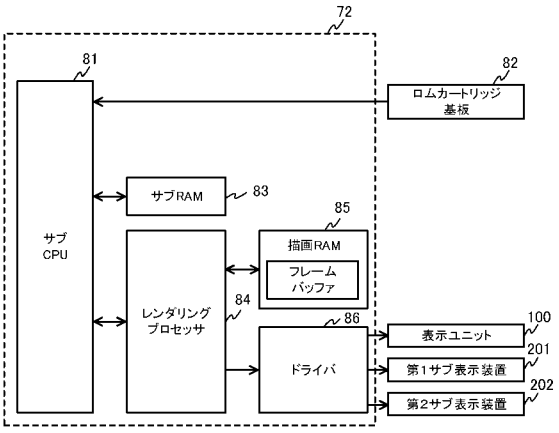
【図３】



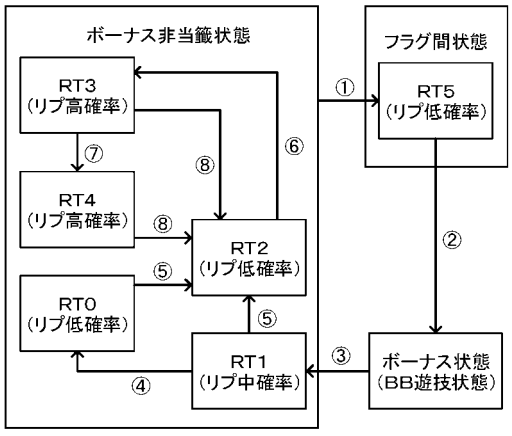
【図４】



【図５】

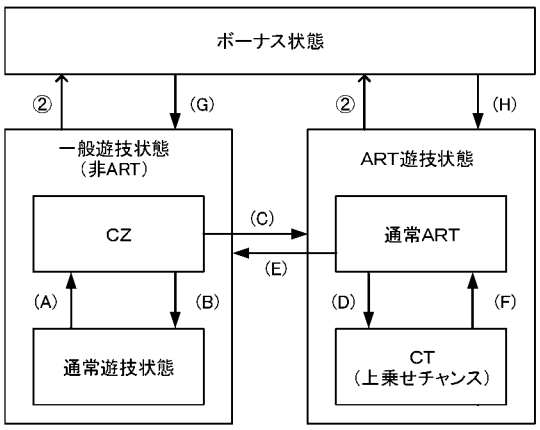


【図６】



移行条件	内容
①	F_BB1,2に内部当籤
②	F_BB1,2入賞（C_BB1,2が表示）
③	ボーナス終了（216枚を超える払出）
④	20ゲーム経過
⑤	ベルこぼし目表示
⑥	RT3移行リプレイ表示
⑦	RT4移行リプレイ表示
⑧	ベルこぼし目又はRT2移行リプレイ表示

【図７】



移行条件	内容
(A)	通常遊技状態中のCZ抽籤に当籤
(B)	CZ中のART抽籤に非当籤
(C)	CZ中のART抽籤に当籤
(D)	通常ART中のCT抽籤に当籤
(E)	通常ART終了
(F)	CT終了
(G)	ボーナス状態中のART抽籤に非当籤
(H)	ボーナス状態中のART抽籤に当籤

【図８】

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	サポテン3	19	サポテン3	19	サポテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サポテン3	17	帽子	17	青7
16	帽子	16	チリ上1	16	帽子
15	リプレイ	15	チリ下	15	リプレイ
14	チリ上1	14	サポテン3	14	サポテン3
13	チリ下	13	リプレイ	13	チリ上1
12	青7	12	帽子	12	チリ下
11	帽子	11	白7	11	帽子
10	リプレイ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	サポテン1	9	チリ上2	9	サポテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サポテン2	7	チリ上1	7	青7
6	帽子	6	リプレイ	6	帽子
5	リプレイ	5	帽子	5	リプレイ
4	サポテン3	4	青7	4	サポテン1
3	白7	3	チリ上1	3	チリ上2
2	白7	2	白7	2	白7
1	帽子	1	リプレイ	1	帽子
0	リプレイ	0	帽子	0	リプレイ

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	チリ上1	00000011
4	チリ上2	00000100
5	チリ下	00000101
6	リプレイ	00000110
7	帽子	00000111
8	サポテン1	00001000
9	サポテン2	00001001
10	サポテン3	00001010

【図９】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
0	7	帽子	帽子	サポテン1	R_RT移行目A_01	0	ベルこぼし目
	6	帽子	帽子	サポテン3	R_RT移行目A_02	0	ベルこぼし目
	5	帽子	チリ上1	サポテン1	R_RT移行目A_03	0	ベルこぼし目
	4	帽子	チリ上1	サポテン3	R_RT移行目A_04	0	ベルこぼし目
	3	リプレイ	リプレイ	サポテン1	R_RT移行目B_01	0	ベルこぼし目
	2	リプレイ	リプレイ	サポテン3	R_RT移行目B_02	0	ベルこぼし目
	1	白7	白7	白7	C_BB1	0	BB
	0	青7	青7	青7	C_BB2	0	BB
1	7	帽子	白7	帽子	C_維持リプ_A_01	0	リプレイ
	6	帽子	チリ上1	帽子	C_維持リプ_B_01	0	リプレイ
	5	帽子	サポテン3	帽子	C_維持リプ_B_02	0	リプレイ
	4	サポテン3	白7	帽子	C_維持リプ_C_01	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上1	帽子	C_維持リプ_C_02	0	リプレイ
	2	サポテン3	サポテン3	帽子	C_維持リプ_C_03	0	リプレイ
	1	サポテン1	帽子	サポテン1	C_維持リプ_D_01	0	リプレイ
	0	サポテン1	帽子	サポテン3	C_維持リプ_D_02	0	リプレイ
2	7	サポテン3	帽子	サポテン1	C_維持リプ_D_03	0	リプレイ
	6	サポテン3	帽子	サポテン3	C_維持リプ_D_04	0	リプレイ
	5	サポテン1	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ_E_01	0	リプレイ
	4	サポテン1	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ_E_02	0	リプレイ
	3	サポテン3	チリ上2	サポテン1	C_維持リプ_E_03	0	リプレイ
	2	サポテン3	チリ上2	サポテン3	C_維持リプ_E_04	0	リプレイ
	1	サポテン1	リプレイ	帽子	C_維持リプ_F_01	0	リプレイ
	0	サポテン3	リプレイ	帽子	C_維持リプ_F_02	0	リプレイ
3	7	チリ上1	リプレイ	帽子	C_維持リプ_G_01	0	リプレイ
	6	帽子	リプレイ	サポテン1	C_RT2リプ_A_01	0	RT2移行リプ
	5	帽子	リプレイ	サポテン3	C_RT2リプ_A_02	0	RT2移行リプ
	4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_RT3リプ_01	0	RT3移行リプ
	3	帽子	帽子	リプレイ	C_RT4リプ_A_01	0	RT4移行リプ
	2	帽子	チリ上2	リプレイ	C_RT4リプ_B_01	0	RT4移行リプ
	1	帽子	帽子	白7	C_RT4リプ_C_01	0	RT4移行リプ
	0	帽子	帽子	青7	C_RT4リプ_C_02	0	RT4移行リプ
4	7	帽子	チリ上2	白7	C_RT4リプ_D_01	0	RT4移行リプ
	6	帽子	チリ上2	青7	C_RT4リプ_D_02	0	RT4移行リプ
	5	チリ上1	リプレイ	リプレイ	C_チリリプ_A_01	0	チリリプ
	4	チリ上1	チリ上1	リプレイ	C_チリリプ_B_01	0	チリリプ
	3	チリ上1	リプレイ	チリ上1	C_チリリプ_C_01	0	チリリプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ上1	C_チリリプ_D_01	0	チリリプ
	1	チリ下	リプレイ	リプレイ	C_1確チリリプ_A_01	0	チリリプ
	0	チリ下	チリ下	リプレイ	C_1確チリリプ_B_01	0	チリリプ
5	7	チリ下	リプレイ	チリ下	C_1確チリリプ_C_01	0	チリリプ
	6	チリ下	チリ下	チリ下	C_1確チリリプ_D_01	0	チリリプ
	5	帽子	リプレイ	帽子	C_リーチ目リプ_A_01	0	リーチ目リプ
	4	サポテン3	帽子	帽子	C_リーチ目リプ_B_01	0	リーチ目リプ
	3	サポテン3	帽子	チリ上1	C_リーチ目リプ_B_02	0	リーチ目リプ
	2	白7	帽子	白7	C_リーチ目リプ_C_01	0	リーチ目リプ
	1	白7	帽子	青7	C_リーチ目リプ_C_02	0	リーチ目リプ
	0	白7	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ_C_03	0	リーチ目リプ

【図１０】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
6	7	白7	白7	帽子	C_リーチ目リプ_D_01	0	リーチ目リプ
	6	白7	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ_D_02	0	リーチ目リプ
	5	白7	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_E_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	白7	帽子	C_リーチ目リプ_F_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	サポテン3	帽子	C_リーチ目リプ_F_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ下	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_G_01	0	リーチ目リプ
	1	サポテン1	帽子	白7	C_リーチ目リプ_H_01	0	リーチ目リプ
	0	サポテン1	帽子	青7	C_リーチ目リプ_H_02	0	リーチ目リプ
7	7	サポテン1	帽子	チリ下	C_リーチ目リプ_H_03	0	リーチ目リプ
	6	青7	白7	白7	C_リーチ目リプ_I_01	0	リーチ目リプ
	5	青7	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ_I_02	0	リーチ目リプ
	4	青7	サポテン3	白7	C_リーチ目リプ_I_03	0	リーチ目リプ
	3	青7	白7	青7	C_リーチ目リプ_I_04	0	リーチ目リプ
	2	青7	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ_I_05	0	リーチ目リプ
	1	青7	サポテン3	青7	C_リーチ目リプ_I_06	0	リーチ目リプ
	0	青	白7	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_07	0	リーチ目リプ
8	7	青7	チリ上1	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_08	0	リーチ目リプ
	6	青7	サポテン3	チリ上1	C_リーチ目リプ_I_09	0	リーチ目リプ
	5	サポテン2	リプレイ	リプレイ	C_リーチ目リプ_J_01	0	リーチ目リプ
	4	チリ上1	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ_K_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ上1	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ_K_02	0	リーチ目リプ
	2	チリ上1	チリ上1	チリ下	C_リーチ目リプ_K_03	0	リーチ目リプ
	1	チリ上1	リプレイ	白7	C_リーチ目リプ_L_01	0	リーチ目リプ
	0	チリ上1	リプレイ	青7	C_リーチ目リプ_L_02	0	リーチ目リプ
9	7	チリ上1	リプレイ	チリ下	C_リーチ目リプ_L_03	0	リーチ目リプ
	6	チリ下	チリ下	チリ上1	C_リーチ目リプ_M_01	0	リーチ目リプ
	5	チリ下	チリ下	チリ上2	C_リーチ目リプ_M_02	0	リーチ目リプ
	4	チリ下	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ_N_01	0	リーチ目リプ
	3	チリ下	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ_N_02	0	リーチ目リプ
	2	リプレイ	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプ_O_01	0	リーチ目リプ
	1	リプレイ	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプ_O_02	0	リーチ目リプ
	0	リプレイ	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプ_P_01	0	リーチ目リプ
10	7	リプレイ	帽子	帽子	C_リーチ目リプ_P_02	0	リーチ目リプ
	6	白7	白7	チリ上1	C_RB役A_01	9	BB中9枚出目
	5	白7	白7	チリ上2	C_RB役A_02	9	BB中9枚出目
	4	白7	帽子	チリ上1	C_RB役B_01	9	BB中9枚出目
	3	白7	帽子	チリ上2	C_RB役B_02	9	BB中9枚出目
	2	白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役B_03	9	BB中9枚出目
	1	白7	チリ上1	チリ上2	C_RB役B_04	9	BB中9枚出目
	0	白7	白7	サポテン1	C_RB役C_01	9	BB中9枚出目
11	7	白7	白7	サポテン3	C_RB役C_02	9	BB中9枚出目
	6	チリ下	チリ上1	白7	C_RB役D_01	9	BB中9枚出目
	5	チリ下	チリ上1	青7	C_RB役D_02	9	BB中9枚出目
	4	チリ下	チリ上1	チリ下	C_RB役D_03	9	BB中9枚出目
	3	チリ下	帽子	チリ上1	C_RB役E_01	9	BB中9枚出目
	2	チリ下	帽子	チリ上2	C_RB役E_02	9	BB中9枚出目
	1	帽子	白7	チリ上1	C_RB役F_01	9	BB中9枚出目
	0	帽子	白7	チリ上2	C_RB役F_02	9	BB中9枚出目

【図１１】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
12	7	帽子	青7	チリ上1	C_RB役F_03	9	BB中9枚出目
	6	帽子	青7	チリ上2	C_RB役F_04	9	BB中9枚出目
	5	帽子	帽子	チリ上1	C_RB役G_01	9	BB中9枚出目
	4	帽子	帽子	チリ上2	C_RB役G_02	9	BB中9枚出目
	3	帽子	帽子	帽子	C_9枚A_01	9	ベル
	2	リプレイ	白7	リプレイ	C_9枚B_01	9	ベル
	1	リプレイ	青7	リプレイ	C_9枚B_02	9	ベル
	0	リプレイ	チリ上	リプレイ	C_9枚B_03	9	ベル
13	7	リプレイ	サボテン3	リプレイ	C_9枚B_04	9	ベル
	6	白7	リプレイ	白7	C_9枚C_01	9	ベル
	5	白7	リプレイ	青7	C_9枚C_02	9	ベル
	4	白7	リプレイ	チリ下	C_9枚C_03	9	ベル
	3	サボテン1	リプレイ	白7	C_9枚C_04	9	ベル
	2	サボテン1	リプレイ	青7	C_9枚C_05	9	ベル
	1	サボテン1	リプレイ	チリ下	C_9枚C_06	9	ベル
	0	白7	チリ上2	白7	C_9枚C_07	9	ベル
14	7	白7	チリ上2	青7	C_9枚C_08	9	ベル
	6	白7	チリ上2	チリ下	C_9枚C_09	9	ベル
	5	サボテン1	チリ上2	白7	C_9枚C_10	9	ベル
	4	サボテン1	チリ上2	青7	C_9枚C_11	9	ベル
	3	サボテン1	チリ上2	チリ下	C_9枚C_12	9	ベル
	2	サボテン2	リプレイ	白7	C_9枚D_01	9	ベル
	1	サボテン2	リプレイ	青7	C_9枚D_02	9	ベル
	0	サボテン2	リプレイ	チリ下	C_9枚D_03	9	ベル
15	7	サボテン2	チリ上2	白7	C_9枚D_04	9	ベル
	6	サボテン2	チリ上2	青7	C_9枚D_05	9	ベル
	5	サボテン2	チリ上2	チリ下	C_9枚D_06	9	ベル
	4	白7	帽子	リプレイ	C_9枚E_01	9	ベル
	3	リプレイ	帽子	白7	C_9枚E_01	9	ベル
	2	リプレイ	帽子	青7	C_9枚F_02	9	ベル
	1	リプレイ	帽子	チリ下	C_9枚F_03	9	ベル
	0	サボテン1	帽子	リプレイ	C_9枚G_01	9	ベル
16	7	サボテン2	白7	リプレイ	C_9枚H_01	9	ベル
	6	サボテン2	青7	リプレイ	C_9枚H_02	9	ベル
	5	サボテン2	チリ上1	リプレイ	C_9枚H_03	9	ベル
	4	サボテン2	サボテン3	リプレイ	C_9枚H_04	9	ベル
	3	帽子	青7	サボテン1	C_1st_A_01	1	1枚出目
	2	帽子	青7	サボテン3	C_1st_A_02	1	1枚出目
	1	帽子	チリ上2	サボテン1	C_1st_A_03	1	1枚出目
	0	帽子	チリ上2	サボテン3	C_1st_A_04	1	1枚出目
17	7	帽子	チリ下	サボテン1	C_1st_B_01	1	1枚出目
	6	帽子	チリ下	サボテン3	C_1st_B_02	1	1枚出目
	5	帽子	サボテン3	サボテン1	C_1st_C_01	1	1枚出目
	4	帽子	サボテン3	サボテン3	C_1st_C_02	1	1枚出目
	3	白7	リプレイ	サボテン1	C_2nd_A_01	1	1枚出目
	2	白7	リプレイ	サボテン3	C_2nd_A_02	1	1枚出目
	1	サボテン3	リプレイ	サボテン1	C_2nd_A_03	1	1枚出目
	0	サボテン3	リプレイ	サボテン3	C_2nd_A_04	1	1枚出目

【図１２】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出し3枚掛け	内容
18	7	青7	リプレイ	サボテン1	C_2nd_B_01	1	1枚出目
	6	青7	リプレイ	サボテン3	C_2nd_B_02	1	1枚出目
	5	サボテン1	リプレイ	サボテン1	C_2nd_B_03	1	1枚出目
	4	サボテン1	リプレイ	サボテン3	C_2nd_B_04	1	1枚出目
	3	白7	チリ下	チリ下	C_SP1_01	1	確定出目
	2	青7	チリ下	チリ下	C_SP2_01	1	確定出目
	1	サボテン1	サボテン3	サボテン1	C_3枚A_01	3	サボテン
	0	サボテン1	サボテン3	サボテン3	C_3枚A_02	3	サボテン
19	7	サボテン2	サボテン3	サボテン1	C_3枚B_01	3	サボテン
	6	サボテン2	サボテン3	サボテン3	C_3枚B_02	3	サボテン
	5	サボテン3	サボテン3	サボテン1	C_3枚C_01	3	サボテン
	4	サボテン3	サボテン3	サボテン3	C_3枚C_02	3	サボテン
	3	リプレイ	チリ下	リプレイ	C_3枚D_01	3	サボテン
	2	リプレイ	サボテン3	チリ上1	C_3枚E_01	3	サボテン
	1	リプレイ	サボテン3	チリ上2	C_3枚E_02	3	サボテン
	0	リプレイ	サボテン3	リプレイ	C_3枚F_01	3	サボテン
20	7	青7	リプレイ	リプレイ	C_弱2枚A_01	2	弱チェリー
	6	リプレイ	青7	帽子	C_弱2枚B_01	2	弱チェリー
	5	リプレイ	サボテン3	帽子	C_弱2枚B_02	2	弱チェリー
	4	リプレイ	チリ上2	帽子	C_弱2枚B_03	2	弱チェリー
	3	青7	白7	リプレイ	C_強2枚A_01	2	強チェリー
	2	青7	チリ上1	リプレイ	C_強2枚A_02	2	強チェリー
	1	青7	サボテン3	リプレイ	C_強2枚A_03	2	強チェリー
	0	青7	リプレイ	チリ上1	C_強2枚B_01	2	強チェリー
21	7	青7	リプレイ	チリ上2	C_強2枚B_02	2	強チェリー
	6	リプレイ	青7	白7	C_強2枚C_01	2	強チェリー
	5	リプレイ	青7	青7	C_強2枚C_02	2	強チェリー
	4	リプレイ	青7	チリ下	C_強2枚C_03	2	強チェリー
	3	リプレイ	サボテン3	白7	C_強2枚C_04	2	強チェリー
	2	リプレイ	サボテン3	青7	C_強2枚C_05	2	強チェリー
	1	リプレイ	サボテン3	チリ下	C_強2枚C_06	2	強チェリー
	0	リプレイ	チリ上2	白7	C_強2枚C_07	2	強チェリー
22	7	リプレイ	チリ上2	青7	C_強2枚C_08	2	強チェリー
	6	リプレイ	チリ上2	チリ下	C_強2枚C_09	2	強チェリー
	5	–	–	–	–	–	–
	4	–	–	–	–	–	–
	3	–	–	–	–	–	–
	2	–	–	–	–	–	–
	1	–	–	–	–	–	–
	0	–	–	–	–	–	–

【図１３】

内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37779	8549	37849	1789	1299
2	F_BB1	20	20	20	20	20
3	F_BB1+F_リーチ目リプ'A	5	5	5	5	5
4	F_BB1+F_リーチ目リプ'B	1	1	1	1	1
5	F_BB1+F_リーチ目リプ'C	5	5	5	5	5
6	F_BB1+F_リーチ目リプ'D	1	1	1	1	1
7	F_BB1+F_サポ'1	15	15	15	15	15
8	F_BB1+F_サポ'2	10	10	10	10	10
9	F_BB1+F_弱チリ	5	5	5	5	5
10	F_BB1+F_強チリ1	15	15	15	15	15
11	F_BB1+F_強チリ2	15	15	15	15	15
12	F_BB1+F_特殊1	5	5	5	5	5
13	F_BB1+F_特殊3	5	5	5	5	5
14	F_BB2	20	20	20	20	20
15	F_BB2+F_リーチ目リプ'A	5	5	5	5	5
16	F_BB2+F_リーチ目リプ'B	1	1	1	1	1
17	F_BB2+F_リーチ目リプ'C	5	5	5	5	5
18	F_BB2+F_リーチ目リプ'D	1	1	1	1	1
19	F_BB2+F_サポ'1	15	15	15	15	15
20	F_BB2+F_サポ'2	10	10	10	10	10
21	F_BB2+F_弱チリ	5	5	5	5	5
22	F_BB2+F_強チリ1	15	15	15	15	15
23	F_BB2+F_強チリ2	15	15	15	15	15
24	F_BB2+F_特殊2	5	5	5	5	5
25	F_チリリプ	0	0	0	0	5500
26	F_確チリリプ	0	0	0	0	13400
27	F_1確チリリプ	0	0	0	0	3300
28	F_リーチ目リプ'A	0	0	0	0	1200
29	F_リーチ目リプ'B	0	0	0	0	500
30	F_リーチ目リプ'C	0	0	0	0	600
31	F_リーチ目リプ'D	0	0	0	0	500
32	F_維持リプ'A	8900	37800	1300	0	11800
33	F_維持リプ'B	0	330	330	0	330
34	F_維持リプ'_1st	0	0	0	11230	2750
35	F_維持リプ'_2nd	0	0	0	11230	2750
36	F_維持リプ'_3rd	0	0	0	11230	2750
37	F_RT3リプ'_1st	0	0	1800	0	0
38	F_RT3リプ'_213	0	0	1800	0	0
39	F_RT3リプ'_231	0	0	1800	0	0
40	F_RT3リプ'_3rd	0	0	1800	0	0
41	F_RT4リプ'_123	0	0	0	2800	0
42	F_RT4リプ'_132	0	0	0	2800	0
43	F_RT4リプ'_2nd	0	0	0	2800	0
44	F_RT4リプ'_3rd	0	0	0	2800	0
45	F_3択ベル_1st	5250	5250	5250	5250	5250
46	F_3択ベル_2nd	5250	5250	5250	5250	5250
47	F_3択ベル_3rd	5250	5250	5250	5250	5250
48	F_共通ベル	1000	1000	1000	1000	1000
49	F_サポ'1	610	610	610	610	610
50	F_サポ'2	128	128	128	128	128
51	F_弱チリ	870	870	870	870	870
52	F_強チリ1	150	150	150	150	150
53	F_強チリ2	150	150	150	150	150

【図１４】

内部抽籤テーブル（設定1）

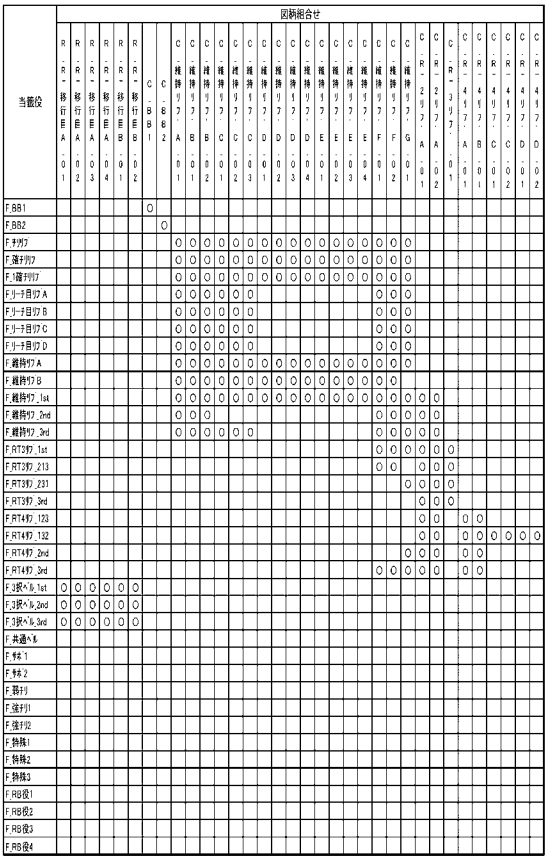
No.	略称	RT5（BB1）
1	はずれ（F_BB1）	26923
2	F_BB1+F_チリリプ	0
3	F_BB1+F_確チリリプ	0
4	F_BB1+F_1確チリリプ	0
5	F_BB1+F_リーチ目リプ'A	4100
6	F_BB1+F_リーチ目リプ'B	1650
7	F_BB1+F_リーチ目リプ'C	2050
8	F_BB1+F_リーチ目リプ'D	500
9	F_BB1+F_維持リプ'A	5080
10	F_BB1+F_維持リプ'B	0
11	F_BB1+F_維持リプ'_1st	1640
12	F_BB1+F_維持リプ'_2nd	1640
13	F_BB1+F_維持リプ'_3rd	1640
14	F_BB1+F_RT3リプ'_1st	410
15	F_BB1+F_RT3リプ'_213	410
16	F_BB1+F_RT3リプ'_231	410
17	F_BB1+F_RT3リプ'_3rd	410
18	F_BB1+F_RT4リプ'_123	0
19	F_BB1+F_RT4リプ'_132	0
20	F_BB1+F_RT4リプ'_2nd	0
21	F_BB1+F_RT4リプ'_3rd	0
22	F_BB1+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB1+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB1+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB1+F_共通ベル	1000
26	F_BB1+F_サポ'1	610
27	F_BB1+F_サポ'2	128
28	F_BB1+F_弱チリ	870
29	F_BB1+F_強チリ1	150
30	F_BB1+F_強チリ2	150
31	F_BB1+F_特殊1	5
32	F_BB1+F_特殊2	5
33	F_BB1+F_特殊3	5

No.	略称	RT5（BB2）
1	はずれ（F_BB2）	26923
2	F_BB2+F_チリリプ	0
3	F_BB2+F_確チリリプ	0
4	F_BB2+F_1確チリリプ	0
5	F_BB2+F_リーチ目リプ'A	4100
6	F_BB2+F_リーチ目リプ'B	1650
7	F_BB2+F_リーチ目リプ'C	2050
8	F_BB2+F_リーチ目リプ'D	500
9	F_BB2+F_維持リプ'A	5080
10	F_BB2+F_維持リプ'B	0
11	F_BB2+F_維持リプ'_1st	1640
12	F_BB2+F_維持リプ'_2nd	1640
13	F_BB2+F_維持リプ'_3rd	1640
14	F_BB2+F_RT3リプ'_1st	410
15	F_BB2+F_RT3リプ'_213	410
16	F_BB2+F_RT3リプ'_231	410
17	F_BB2+F_RT3リプ'_3rd	410
18	F_BB2+F_RT4リプ'_123	0
19	F_BB2+F_RT4リプ'_132	0
20	F_BB2+F_RT4リプ'_2nd	0
21	F_BB2+F_RT4リプ'_3rd	0
22	F_BB2+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB2+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB2+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB2+F_共通ベル	1000
26	F_BB2+F_サポ'1	610
27	F_BB2+F_サポ'2	128
28	F_BB2+F_弱チリ	870
29	F_BB2+F_強チリ1	150
30	F_BB2+F_強チリ2	150
31	F_BB2+F_特殊1	5
32	F_BB2+F_特殊2	5
33	F_BB2+F_特殊3	5

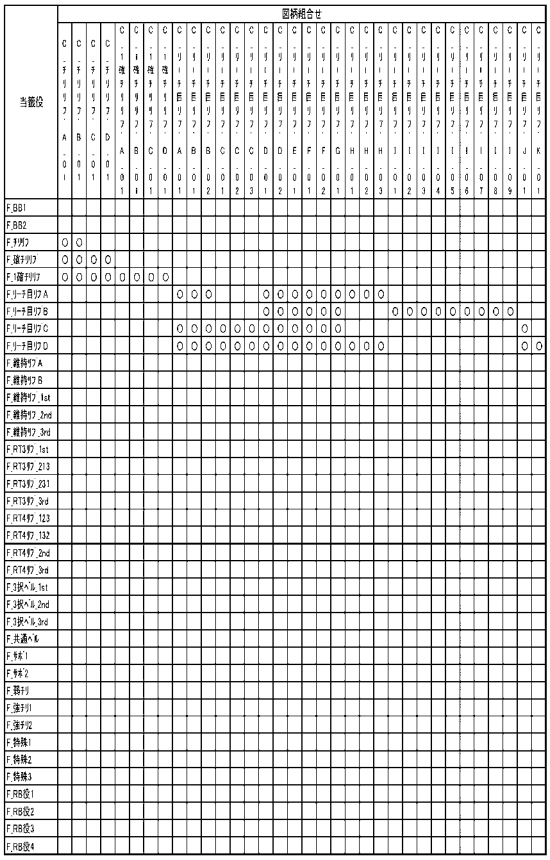
内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	BB中
1	はずれ	0
2	F_RB役1	300
3	F_RB役2	100
4	F_RB役3	7300
5	F_RB役4	57836

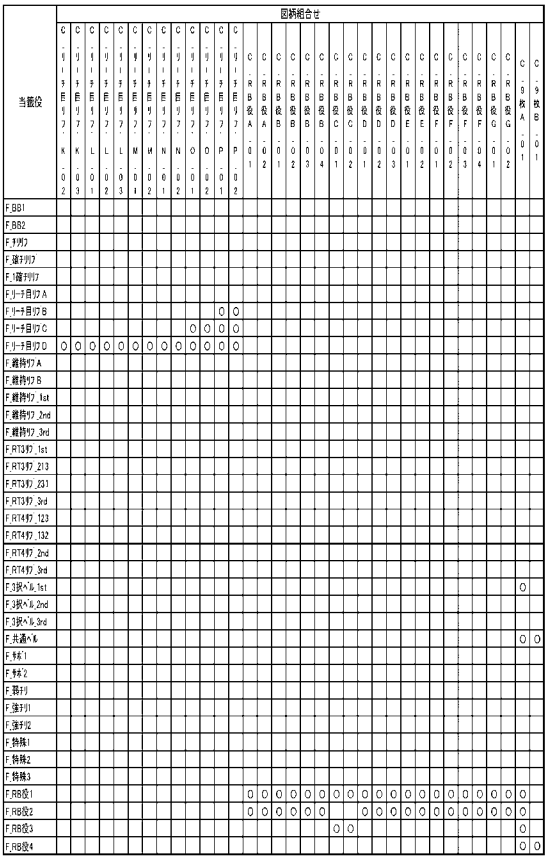
【図１５】



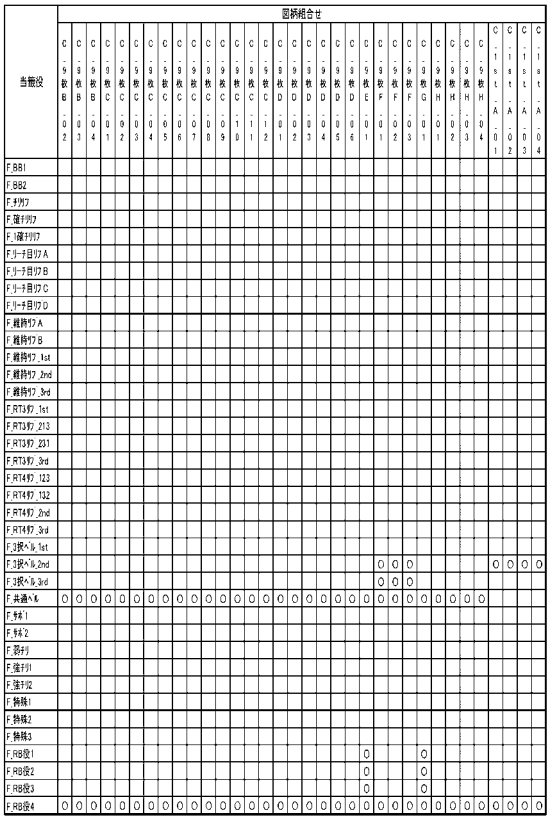
【図１６】



【図１７】



【図１８】



【図１９】

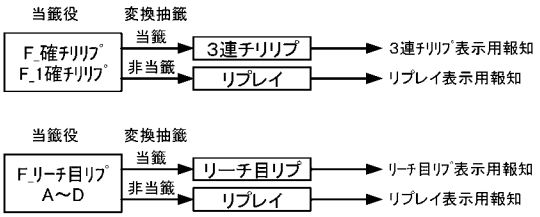
当籤役	図柄組合せ
F_BB1	
F_BB2	
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	
F_維持ﾘﾌﾟA	
F_維持ﾘﾌﾟB	
F_維持ﾘﾌﾟ_1st	
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	
F_RT3ﾘﾌﾟ_213	
F_RT3ﾘﾌﾟ_231	
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	
F_RT4ﾘﾌﾟ_123	
F_RT4ﾘﾌﾟ_132	
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	○ ○ ○ ○
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
F_共通ﾍﾞﾙ	
F_ｻﾎﾞ1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
F_ｻﾎﾞ2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
F_弱ﾁﾘ	○ ○ ○ ○ ○
F_強ﾁﾘ1	○ ○ ○ ○
F_強ﾁﾘ2	○ ○ ○ ○
F_特殊1	○
F_特殊2	○
F_特殊3	○ ○
F_RB役1	
F_RB役2	
F_RB役3	
F_RB役4	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

【図２３】

(A) 当籤役の略称

当籤役	略称	
	変換あり	変換無し
F_BB1	BB	
F_BB2	BB	
省略		
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲ
省略		
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	押し順ベル	
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	押し順ベル	
F_共通ﾍﾞﾙ	共通ベル	
F_ｻﾎﾞ1	サポテン	
F_ｻﾎﾞ2	サポテン	
F_弱ﾁﾘ	弱チェリー	
F_強ﾁﾘ1	強チェリー	
F_強ﾁﾘ2	強チェリー	

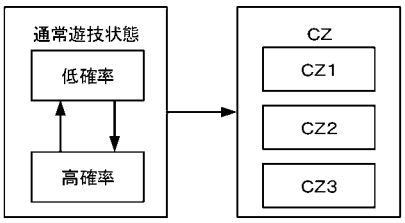
(B) 変換の有無について(F_確ﾘﾌﾟ～F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD)



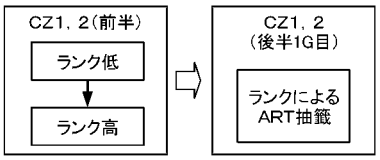
※ 変換抽籤はRT4中のみ行う

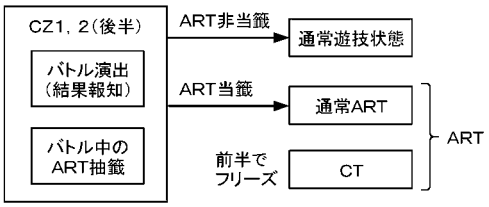
【図２４】

(A) 一般遊技状態中の遊技の流れ

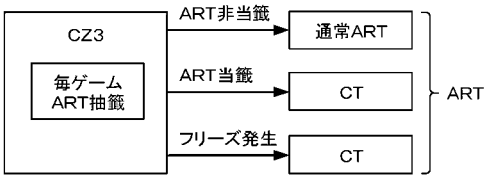


(B) CZ1，2中の遊技の流れ





(C) CZ3中の遊技の流れ



【図２５】

(A) 通常中高確率抽籤テーブル(毎ゲーム参照)

現在の状態	移行後の状態	当籤役				
		共通ベル	サポテン	弱チェリー	強チェリー	それ以外
低確率中	低確率	極高	極高	高	極高	確定
	高確率	極低	低	中	低	0
高確率中	低確率	0	0	0	0	低
	高確率	確定	確定	確定	確定	極高

(B) 通常中高確率抽籤テーブル(状況によって参照)

移行後の状態	状況		
	設定変更時	ボーナス終了時	CZ，ART終了時
低確率	極高	0	極高
高確率	低	確定	低

確率分母256

※ 0<極々低<極低<低<中<高<極高<極々高<確定(＝100%)

【図２６】

(A) CZ抽籤テーブル(初当たり用)

現在の状態	内容	当籤役			
		サポテン	弱チェリー	強チェリー	BB
低確率中	非当籤	極高	確定	高	高
	CZ1当籤	極低	0	低	低
	CZ2当籤	極低	0	極低	極低
	CZ3当籤	0	0	0	0
高確率中	非当籤	高	極高	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低

(B) CZ抽籤テーブル(引き戻し用)

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

【図２７】

CZ1中モードアップ抽籤テーブル

現在のモード	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
モード1 モード2	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP_フリーズ発生	0	0	0	0
モード3	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP_フリーズ発生	0	0	0	0
モード4	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP_フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP_フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始2G以内	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	低	0
	モード3UP	0	0	0	0
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	0	0
	モード6UP_フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図２８】

CZ2中ポイント抽籤テーブル

現在のポイント	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリーサポテン	強チェリー
ポイント0～9	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	極低	極低	極低	高
	ポイント10UP	0	0	極低	中
	ポイント10UP_ﾌﾘｰｽﾞ発生	0	0	0	0
CZ2開始2G以内	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	0	0	0	0
	ポイント10UP	0	0	0	0
	ポイント10UP_ﾌﾘｰｽﾞ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図２９】

(A) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1用)

内容	現在のモード					
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6
非当籤	極高	極高	高	高	中	0
ART当籤	極低	低	低	中	中	確定

(B) CZ中ART抽籤テーブル(CZ2用)

内容	現在のモード									
	ポイント0	ポイント1	ポイント2	ポイント3	ポイント4	ポイント5	ポイント6	ポイント7	ポイント8	ポイント9	ポイント10
非当籤	0	極高	極高	極高	極高	極高	高	高	中	低	0
ART当籤	確定	低	極低	極低	低	低	低	中	中	高	確定

(C) CZ中ART抽籤テーブル(CZ1，2共通 後半バトル中用)

内容	当籤役	
	弱チェリーサポテン	強チェリー
非当籤	極高	中
ART当籤	低	中

※ 確率分母256

【図３０】

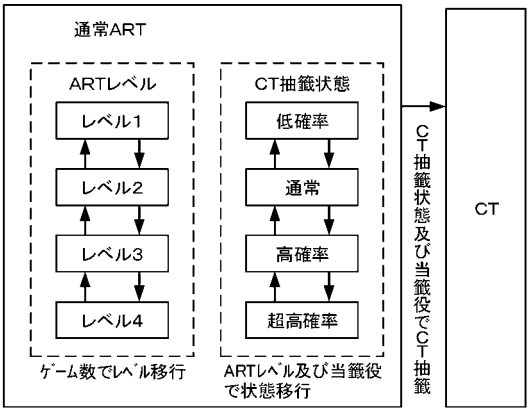
(D) CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリーサポテン	強チェリー	それ以外
CZ3開始2G以内	非当籤	極高	確定	中	0	確定
	ART当籤+通常CT	0	0	0	0	0
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	低	0	中	確定	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0
CZ3開始3G～17G	非当籤	極高	極高	中	0	極高
	ART当籤+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

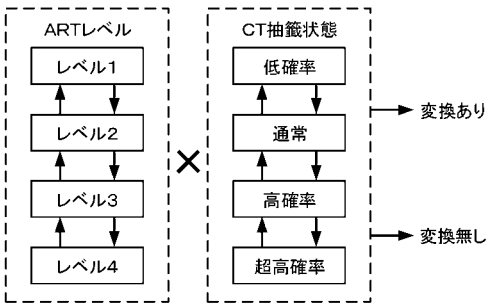
※ 確率分母256

【図３１】

(A) 通常ART中の遊技の流れ



(B) 通常ART中の変換



【図３２】

(A) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第1段階用)

内容	当籤役
	F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ
変換無し	極々高
変換あり(仮)	極々低

※ 確率分母256

(B) ART中フラグ変換抽籤テーブル(第2段階用(第1段階で変換あり(仮)に当籤)

ARTﾚﾍﾞﾙ	CT抽籤状態	内容	当籤役	
			F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA～D
初回(一度CTに当籤するまで)	低確率	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	通常	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	高確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ1	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	高確率	変換無し	極高	高
		変換有り	極低	中
	超確率	変換無し	極高	0
		変換有り	極低	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ2～4	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	高確率	変換無し	0	高
		変換有り	確定	中
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図３３】

(A) ARTレベル決定テーブル(ART当籤時用)

ARTレベル	抽籤値
ARTレベル1	低
ARTレベル2	高
ARTレベル3	極低
ARTレベル4	極低

※ ART当籤時にフリーズ発生している場合は、ARTレベル2が決定

※ 確率分母256

(B) ARTレベル決定テーブル(通常ART中用)

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	現在のARTレベル		
		ARTﾚﾍﾞﾙ1	ARTﾚﾍﾞﾙ2	ARTﾚﾍﾞﾙ3
50ゲーム経過	ARTレベル1	確定	0	0
	ARTレベル2	0	確定	0
	ARTレベル3	0	0	確定
100ゲーム経過	ARTレベル1	確定	低	0
	ARTレベル2	0	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
200ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	低	0
	ARTレベル3	0	0	確定
300ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中
500ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	低
1000ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	極低
CT突入時(0～100ゲーム)	ARTレベル1	中	低	0
	ARTレベル2	中	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(101～500ゲーム)	ARTレベル1	極高	中	0
	ARTレベル2	極低	中	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時(501ゲーム以上)	ARTレベル1	極高	極高	0
	ARTレベル2	極低	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中

※ 確率分母256

【図３４】

通常ART中高確率抽籤テーブル

現在の状態	移行後の状態	当籤役					
		押し順ﾍﾞﾙ共通ﾍﾞﾙ	ｻﾎﾞﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	それ以外
低確率(ARTﾚﾍﾞﾙ1)	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
低確率(ARTﾚﾍﾞﾙ2～4)	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
通常(ARTﾚﾍﾞﾙ1)	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	極高	中	中	高	0	中
	高確率	極低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
通常(ARTﾚﾍﾞﾙ2～4)	低確率	0	0	0	0	極高	低
	通常	極高	中	中	高	0	高
	高確率	低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
高確率	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	確定	極高	極高	極高	0	中
	超高確率	0	極低	極低	極低	極低	0
超高確率	低確率	0	0	0	0	0	0
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	0	0	0	0	低	0
	超高確率	確定	確定	確定	確定	高	確定

※ 確率分母256

【図３５】

ART中CT抽籤テーブル

現在の状態	内容	当籤役					
		ｻﾎﾞﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	BB	それ以外
低確率	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
高確率	非当籤	極高	極高	中	0	確定	極々高
	通常CT	低	極低	中	確定	0	極々低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	非当籤	極高	極高	0	0	確定	極高
	通常CT	低	極低	確定	確定	0	極低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サボテン、弱チェリー、強チェリー、3連チリリプ、リーチ目リプ、BBは、確率分母256
それ以外は、確率分母65536

※ BBは内部当籤時にはCTの抽籤を行わず(必ず非当籤)、
ボーナス状態終了時に抽籤する。

※ 確率分母256

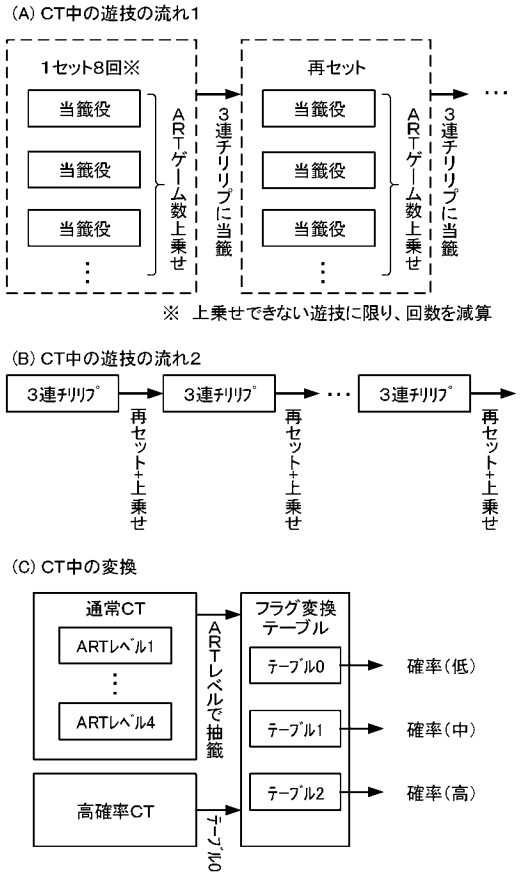
【図３６】

通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役		
	ｻﾎﾞﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
非当籤	極高	極々高	0
上乗せ_10G	0	0	中
上乗せ_20G	0	0	中
上乗せ_30G	低	0	低
上乗せ_50G	極低	0	極低
上乗せ_100G	極低	極々低	極低
上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低

※ 確率分母65536

【図３７】



【図３８】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態				
	ARTﾚﾍﾞﾙ1（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ2（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ3,4（通常CT）	初回CT	高確率CT
テーブル0	極高	高	高	高	確定
テーブル1	極低	低	低	低	0
テーブル2	極々低	極々低	極々低	極々低	0

※ 確率分母256

【図３９】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

フラグ変換テーブル	内容	当籤役	
		F_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA～D
テーブル0	変換無し	0	高
	変換有り	確定	低
テーブル1	変換無し	0	低
	変換有り	確定	高
テーブル2	変換無し	0	0
	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図４０】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連チリリプ
通常CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	極高	極高	0	極高 ※1
	上乗せ_20G	極低	極低	0	極低 ※2
	上乗せ_30G	0	0	極高	0
	上乗せ_50G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低
高確率CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	0	0	0	0
	上乗せ_20G	0	0	0	0
	上乗せ_30G	0	0	0	0
	上乗せ_50G	極高	極高	高	極高
	上乗せ_100G	極低	極低	低	極低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低

※ 同一のCT中に3連チリリプが当籤した回数に応じて、上乗せゲーム数が変わる。
1～8回：※1は10ゲーム、※2は20ゲーム
9～16回：※1，2ともに20ゲーム
17～24回：※1，2ともに30ゲーム
25回以上：※1，2ともに50ゲーム
※ 確率分母65536
※ その他の役については非当籤

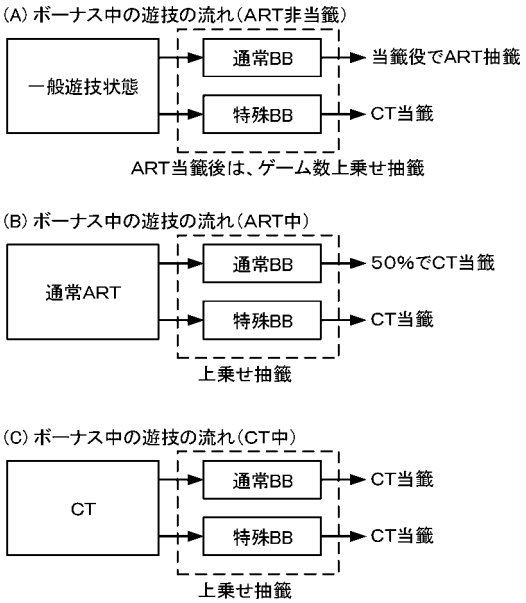
【図４１】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役
		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
高確率CT	非当籤	0
	通常CT当籤	0
	高確率CT当籤	確定

※ 確率分母256

【図４２】



【図４３】

ボーナス種別抽籤テーブル

状態	内容	抽籤値
CT中	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低
それ以外	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低

※ 確率分母256

【図４４】

ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ボーナス種別	内容	当籤役		
		F_RB役1,2	F_RB役3	F_RB役4
通常BB	非当籤	0	確定	確定
	5G	0	0	0
	10G	0	0	0
	20G	0	0	0
	30G	0	0	0
	50G	極高	極高	0
	100G	極低	極低	0
	300G	極々低	極々低	0
特殊BB	非当籤	0	0	0
	5G	0	0	高
	10G	0	極高	低
	20G	0	極低	極低
	30G	0	極低	極低
	50G	0	0	極々低
	100G	極高	0	極々低
	300G	低	0	極々低

※ 確率分母256

【図４５】

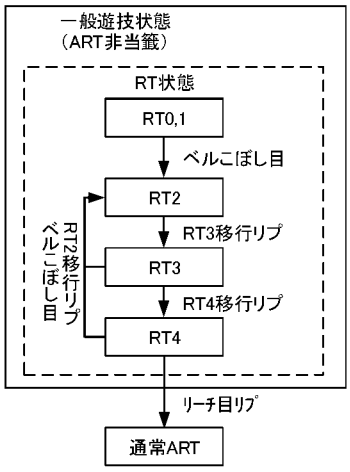
ボーナス終了時CT抽籤テーブル

内容	ボーナス種別など				
	通常BB（一般遊技状態）	通常BB（通常ART）	特殊BB（一般or通常ART）	通常CT中（通常or特殊BB）	高確率CT中（通常or特殊BB）
非当籤	確定	50%	0	0	0
通常CT当籤	0	50%	確定	50%	0
高確率CT当籤	0	0	0	50%	確定

※ 確率分母256

【図４６】

一般遊技状態中の遊技の流れ（その他）



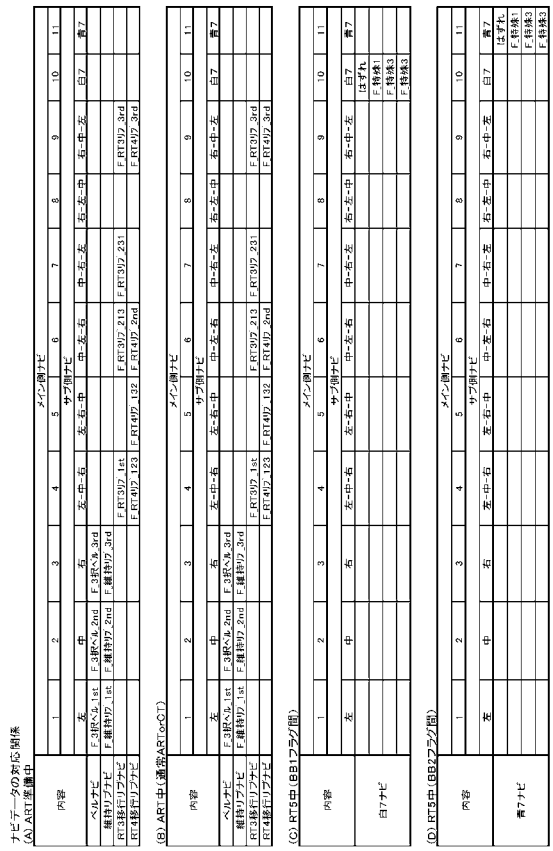
【図４７】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

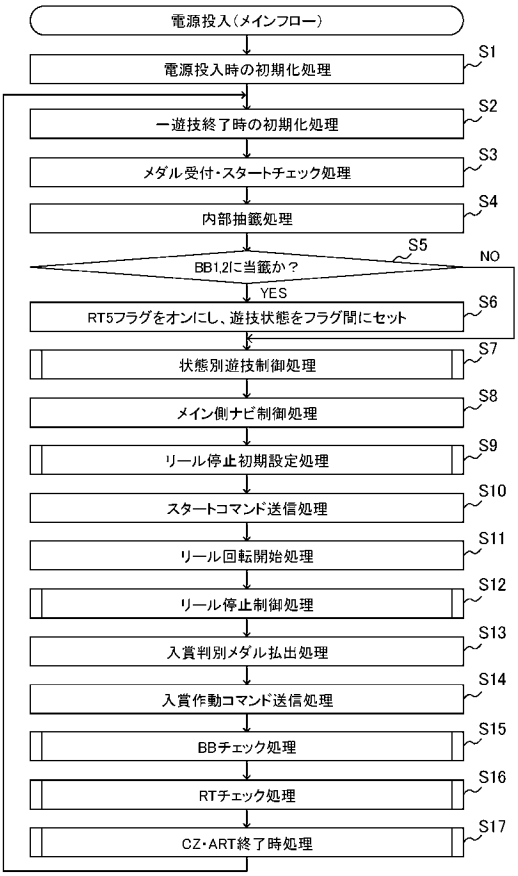
内容	当籤役
	F_リーチ目リプA～D
変換無し	極高
変換あり	極低

※ 確率分母256

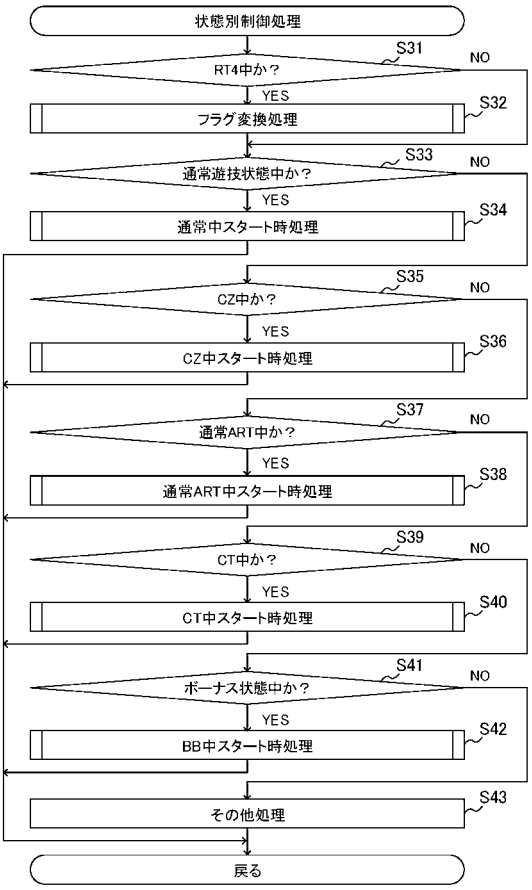
【図４８】



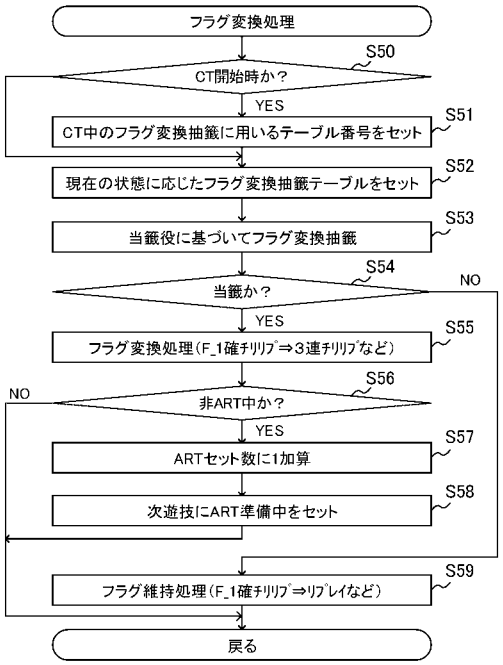
【図４９】



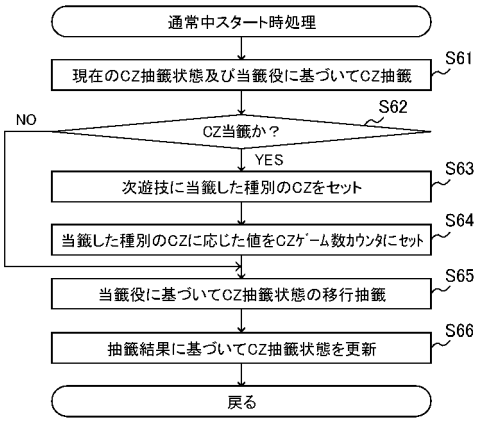
【図５０】



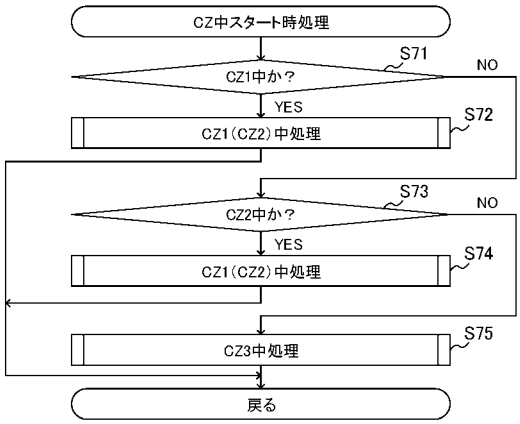
【図５１】



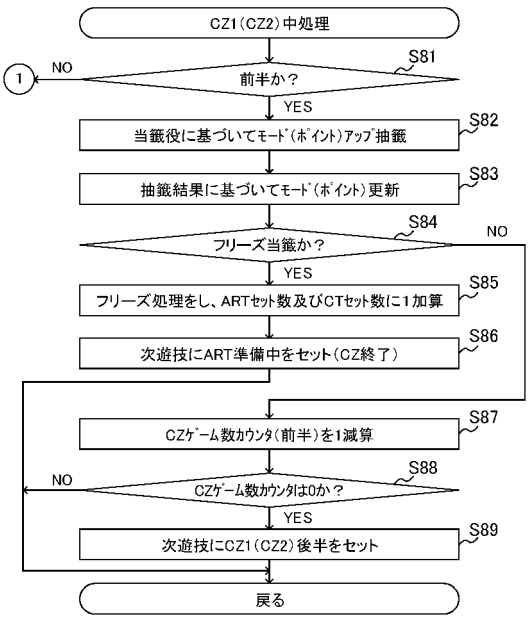
【図５２】



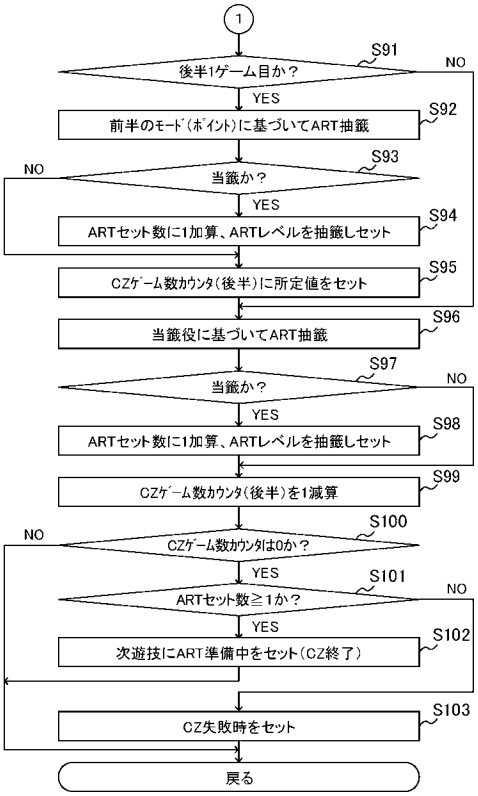
【図５３】



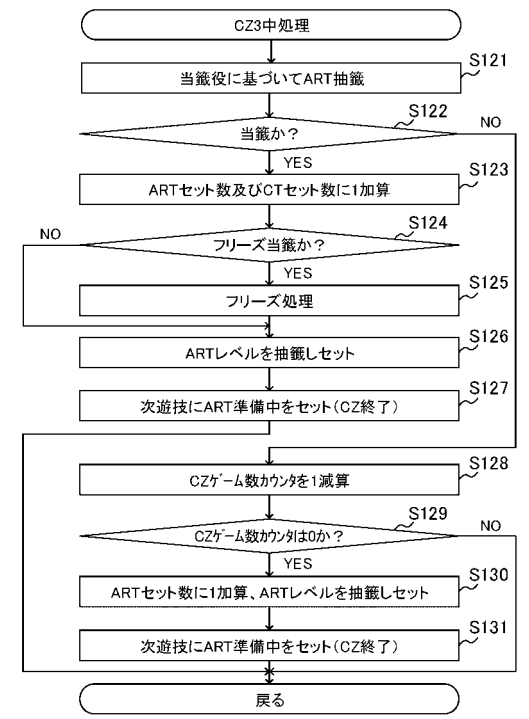
【図５４】



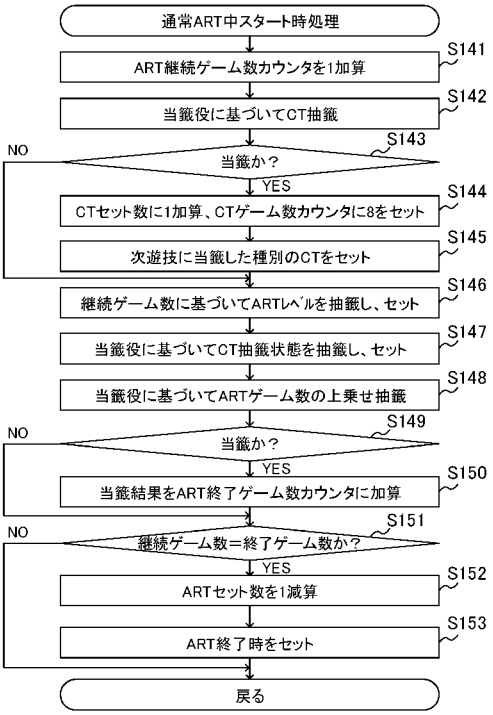
【図５５】



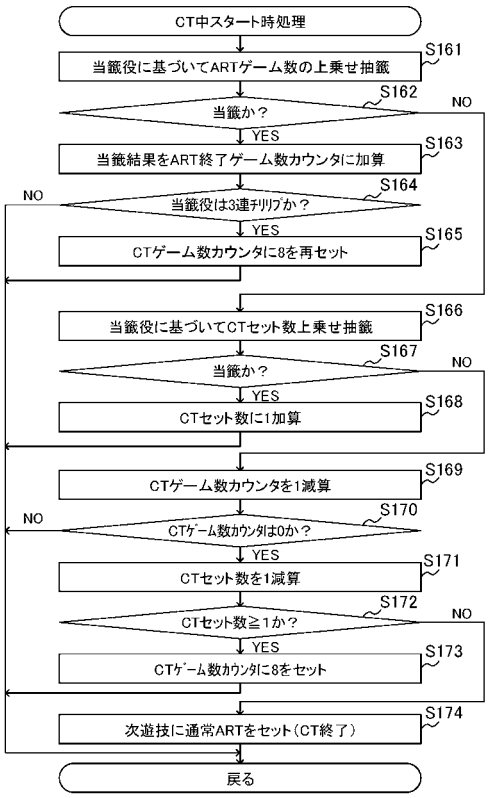
【図５６】



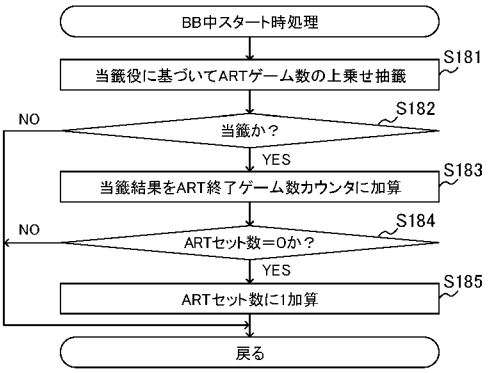
【図５７】



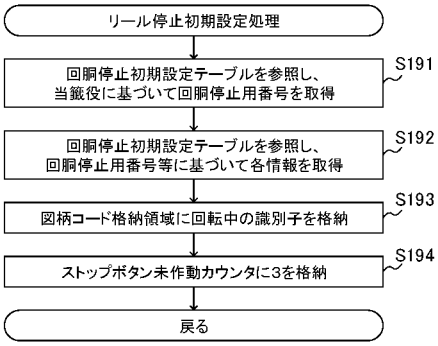
【図５８】



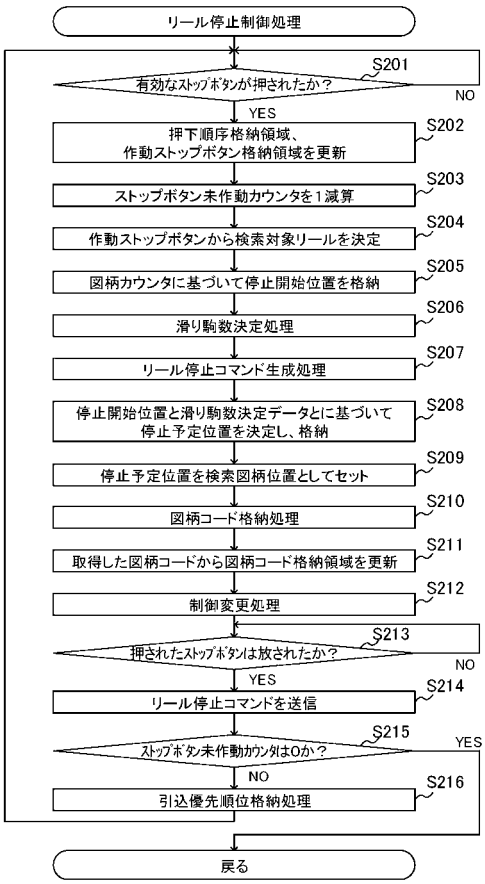
【図５９】



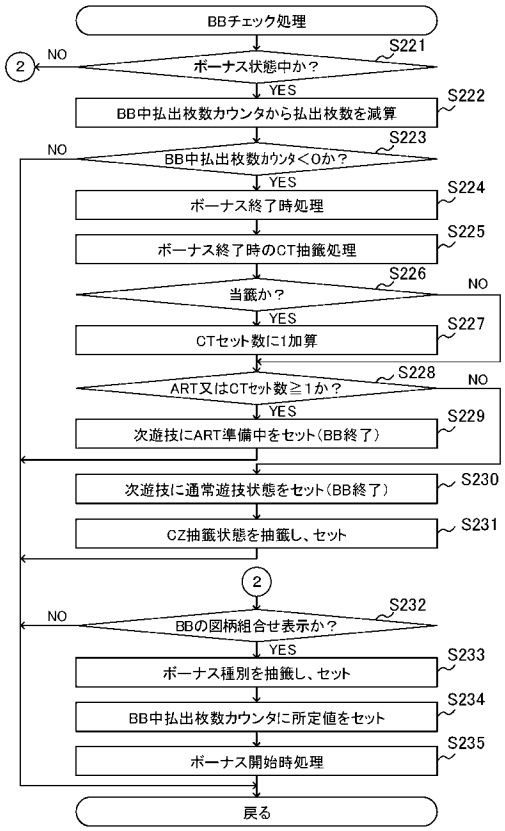
【図６０】



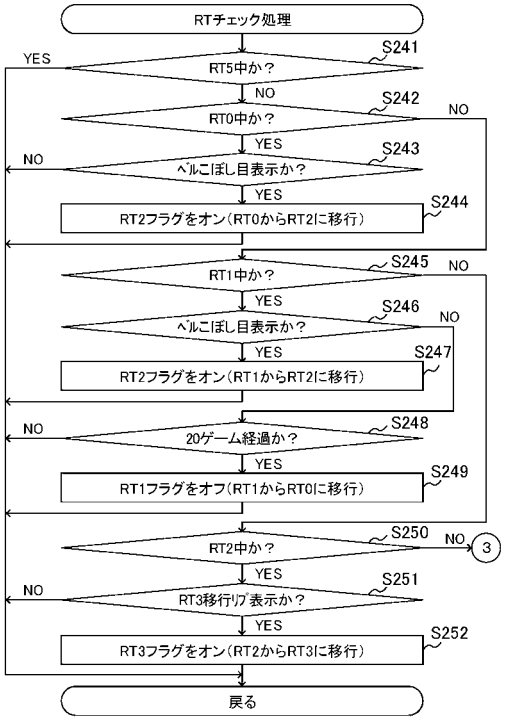
【図６１】



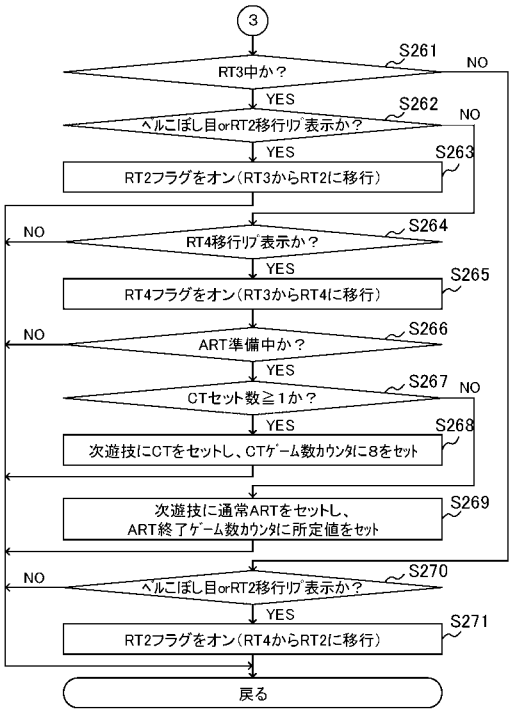
【図６２】



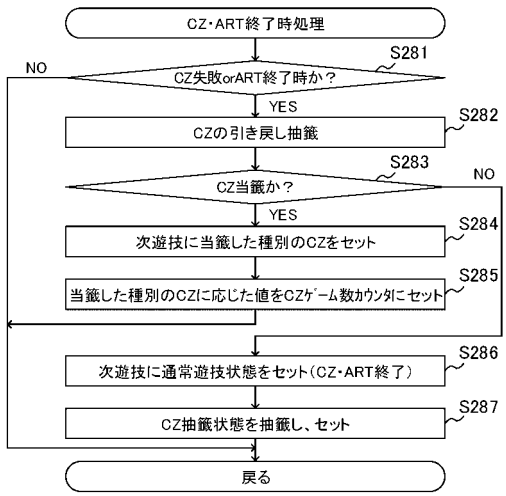
【図６３】



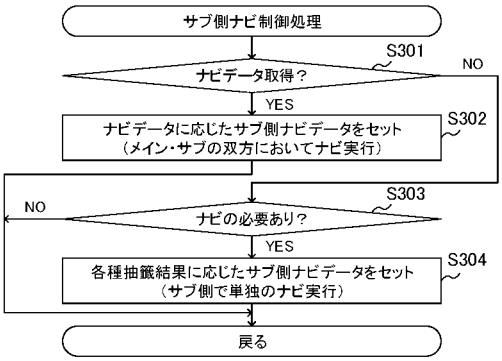
【図６４】



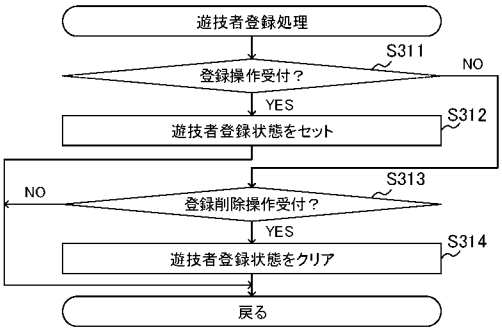
【図６５】



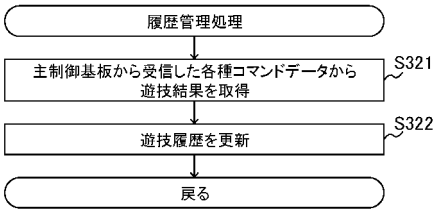
【図６６】



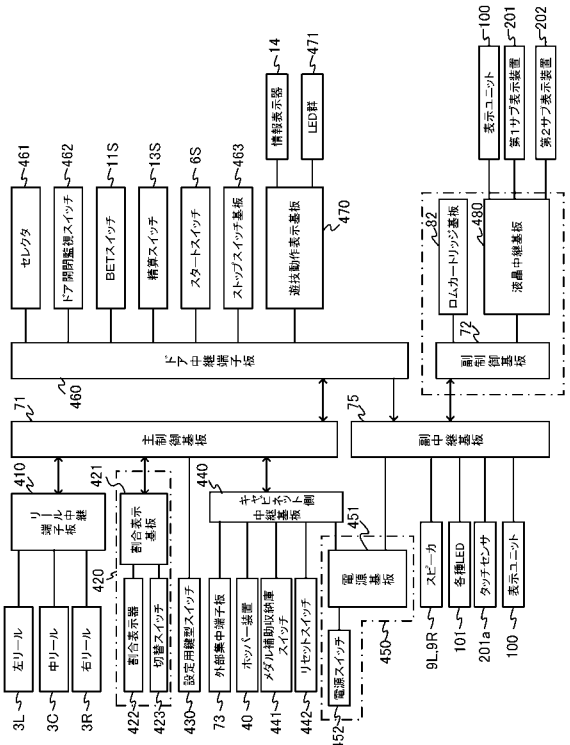
【図６７】



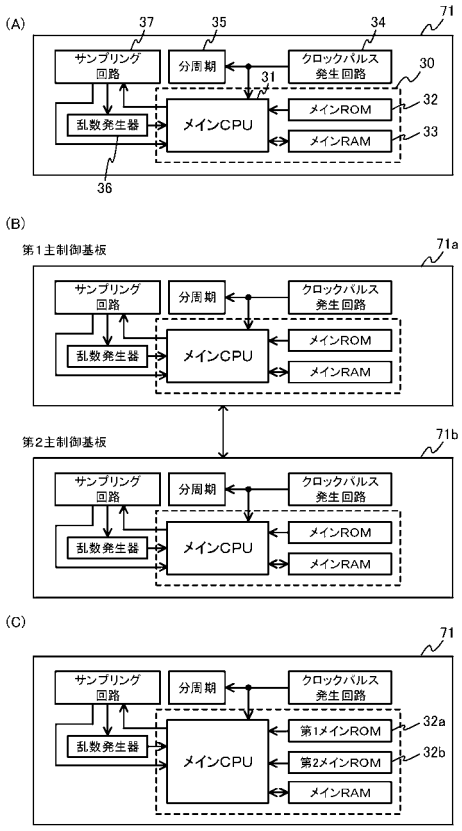
【図６８】



【図６９】



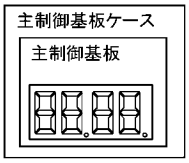
【図７０】



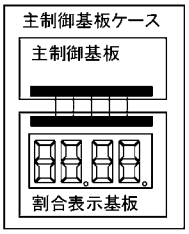
【図７１】

(A) 割合表示器

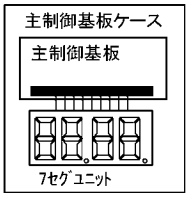
(A-1) 取り付け例1



(A-2) 取り付け例2



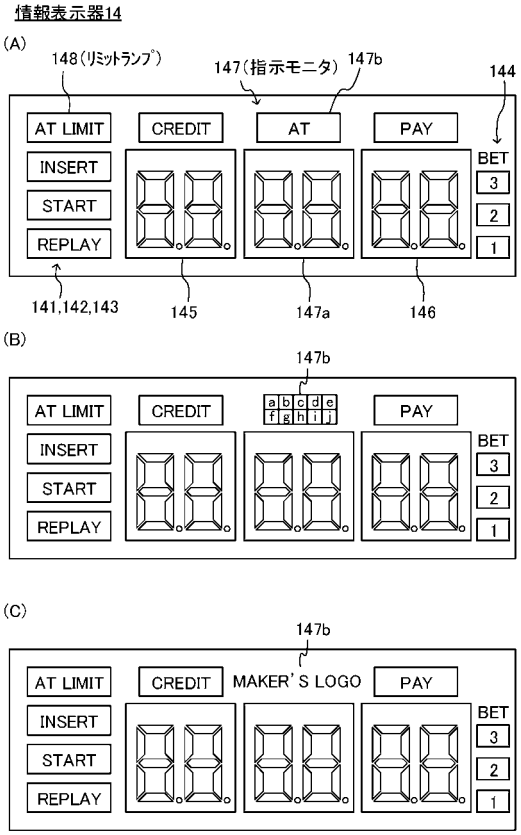
(A-3) 取り付け例3



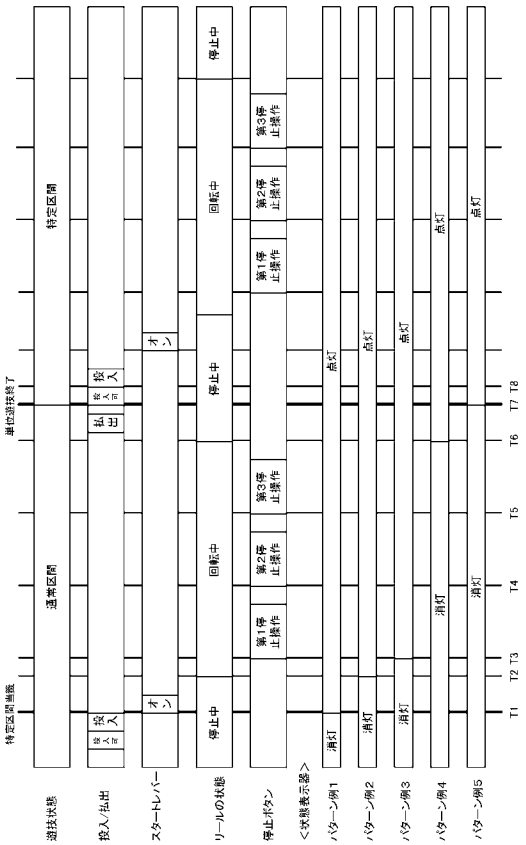
(B) 表示例

表示順	分類	表示内容	略記	セグ上位 2桁	セグ下位 2桁
1	累計	特定区間割合（%）	AU		
2	6000ゲーム	連続役物割合（%）	=r		
3		役物割合（%）	=b		
4	累計	連続役物割合（%）	Ar		
5		役物割合（%）	Ab		

【図７２】



【図７３】



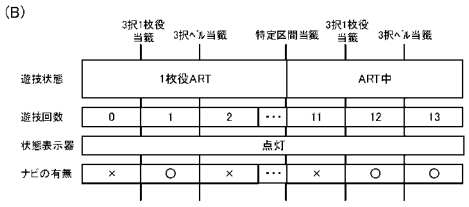
【図７４】

(A)

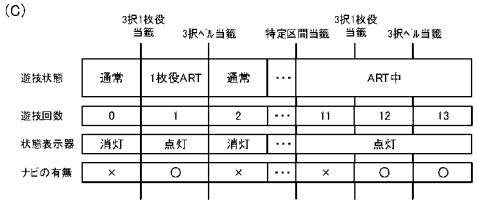
当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	停止操作		
	左1st	中1st	右1st
F_3択1枚役_1st	1枚出目	はずれ(0枚)	はずれ(0枚)
F_3択1枚役_2nd	はずれ(0枚)	1枚出目	はずれ(0枚)
F_3択1枚役_3rd	はずれ(0枚)	はずれ(0枚)	1枚出目
…	…		

(B)

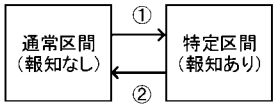


(C)



【図７５】

基本的な遊技フロー



移行条件	内容
①	特定区間への移行抽籤に当籤
	移行抽籤は設定値に差のない情報に基づいて行われる
	移行抽籤は予め定められており一切変動しない完全確率で行われる
②	終了条件（ゲーム数、ナビ回数、差枚数など）を満たすと終了
	1500ゲーム継続すると終了
	保証回数分のナビが行われない場合は継続

【図７６】

それぞれの遊技状態の概要

遊技状態		状態表示器	サブ送信信号	移行抽籤	上乗せ抽籤	報知
通常区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	消灯	報知に係る役をグループ化	○	×	×
	フラグ間			×		
	ボーナス状態（設定差なし）			○		
	ボーナス状態（設定差あり）			×		
待機区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	点灯	報知あり：個別 報知なし：グループ化	×	×	○or×
	フラグ間				×	
	ボーナス状態（設定差なし）				○or×	
	ボーナス状態（設定差あり）				×	
特定区間	ボーナス非作動（非フラグ間）	点灯	報知に係る役を個別に送信	×	○	○
	フラグ間				×	
	ボーナス状態（設定差なし）				○	
	ボーナス状態（設定差あり）				×	

【図７７】

(A) 内部抽籤テーブル

略称	設定値						備考	移行抽籤
	1	2	3	4	5	6		
F_BB1	64	72	80	88	96	104	設定差あり	×
F_維持ﾘﾌﾟA	8920	8984	8920	8984	8920	8984		
…	…	…	…	…	…	…		
F_ｻﾎﾞ1	128	128	128	128	128	128	設定差なし	○
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	96	96	96	96	96	96		
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	10	10	10	10	10	10		
…	…	…	…	…	…	…		

(B) 移行抽籤テーブル

内容	当籤役			
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	…
はずれ	192	128	0	…
CZ当籤	56	96	128	…
ART当籤	8	32	128	…

【図７８】

(A) CZ中のART抽籤方法例1

移行抽籤テーブル

内容	図柄組合せ		
	ベル	ベルこぼし目or1枚出目	…
はずれ	224	抽籤しない	…
ART当籤	32		…

※CZ中に設定差のない押し順役をﾅﾋﾞすることで、CZ中は、移行抽籤に当籤しやすくする

(B) CZ中のART抽籤方法例2

内部抽籤テーブル

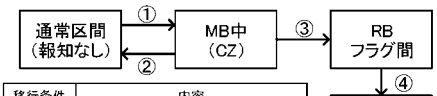
略称	RT状態		備考
	RT1	RT2	
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	256	2560	設定差なし
F_維持ﾘﾌﾟA	…	…	設定差あり
…	…	…	…

移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟA	…
はずれ	128	抽籤しない	…
ART当籤	128		…

※設定差のないﾁﾘﾘﾌﾟの当籤確率をRT状態に応じて異ならせることで、RT1よりもRT2をARTへの移行期待度が高い状態（CZ）にすることができる

(C) CZの実現方法



移行条件	内容
①	MB成立
②	規定枚数を超える払出又はSB成立
③	RB当籤
④	RB入賞
⑤	RB終了

【図７９】

特定区間のリミットゲーム数の計数方法

(A)

・・・	100	101	102	103	・・・
特定区間					

(B)

・・・	A1	A2	・・・	An	B1	B2	B3	・・・
・・・	特定区間(待機中)				特定区間(高リプ)			

(C)

・・・	100	101	102	103	C1	・・・	Cn	D1	・・・	Dn	E1	・・・
特定区間(ﾎﾞｰﾅｽ非作動)					フラグ間			ﾎﾞｰﾅｽ状態			特定区間	

【図８０】

特定区間のリミット処理

(A)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯

(B)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
ﾎﾞｰﾅｽ状態					

(C)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
ﾎﾞｰﾅｽ状態					ﾎﾞｰﾅｽ非作動

【図８１】

特定区間終了時のナビ保証

(A)

報知対象役当籤

・・・	48	49	50	・・・	54	55	・・・
特定区間						通常区間	
状態表示器:点灯						消灯	
保証回数分のナビ:未発生					発生		

ｹﾞｰﾑ数消化

(B)

ｹﾞｰﾑ数消化

・・・	48	49	50	・・・
特定区間				通常区間
ﾎﾞｰﾅｽ状態	ﾎﾞｰﾅｽ非作動			
状態表示器:点灯				消灯
保証回数分のナビ:未発生				

(C)

報知対象役当籤

・・・	48	49	50	・・・	54	55	・・・
特定区間						通常区間	
ﾎﾞｰﾅｽ状態	ﾎﾞｰﾅｽ非作動						
状態表示器:点灯						消灯	
保証回数分のナビ:未発生					発生		

ｹﾞｰﾑ数消化

(D)

・・・	1497	1498	1499	1500	・・・
特定区間					通常区間
状態表示器:点灯					消灯
保証回数分のナビ:未発生					

ﾘﾐｯﾄ到達

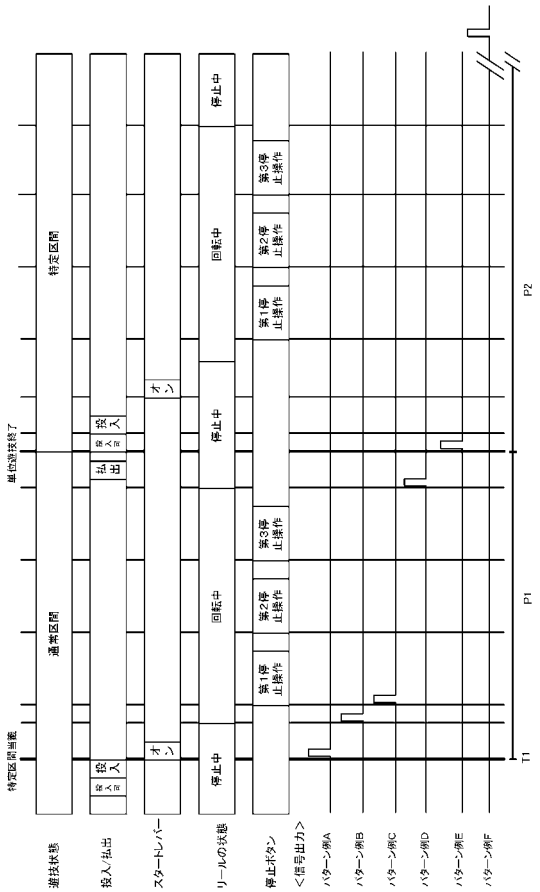
(E)

報知対象役当籤

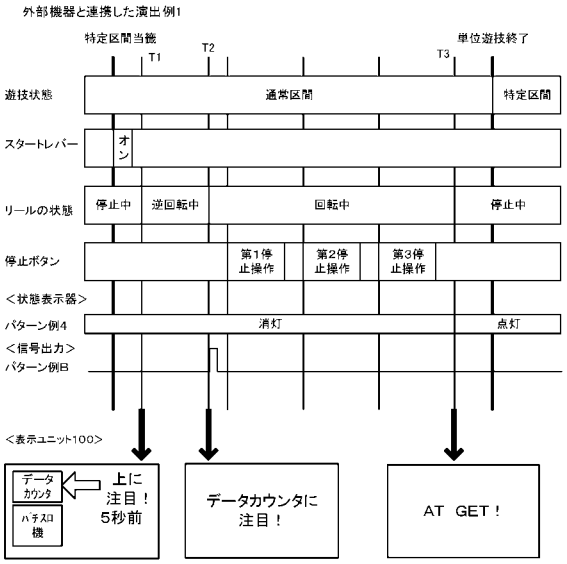
・・・	1497	1498	1499	1500	1501	1502	・・・
特定区間							通常区間
状態表示器:点灯							消灯
保証回数分のナビ:未発生						発生	

ﾘﾐｯﾄ到達

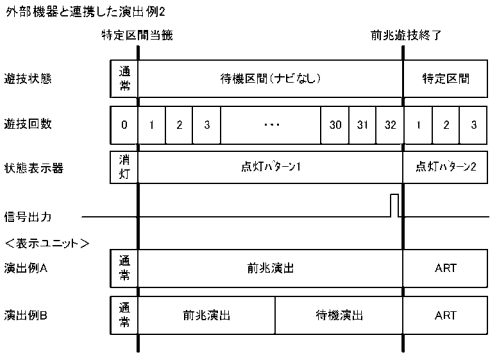
【図８２】



【図８３】

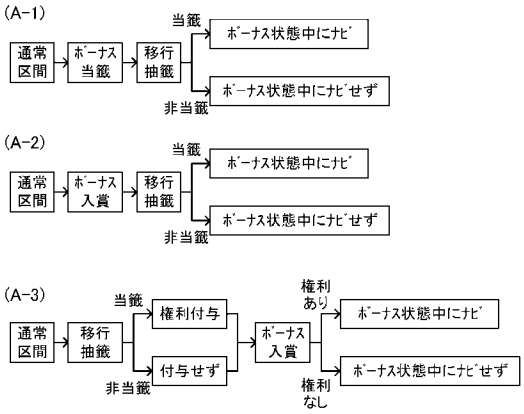


【図８４】



【図８５】

特定区間中のナビ確保方法



(B) 内部抽籤テーブル

ボーナス状態中用

略称	設定値 1～6
F_3択役_1st	20000
F_3択役_2nd	20000
F_3択役_3rd	20000
F_共通役	6536

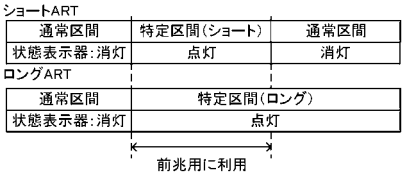
当籤役と払出枚数との対応関係

当籤役	停止操作		
	左1st	中1st	右1st
F_3択役_1st	9枚	5枚	5枚
F_3択役_2nd	5枚	9枚	5枚
F_3択役_3rd	5枚	5枚	9枚
F_共通役	9枚		

【図８６】

特定区間移行の前兆1

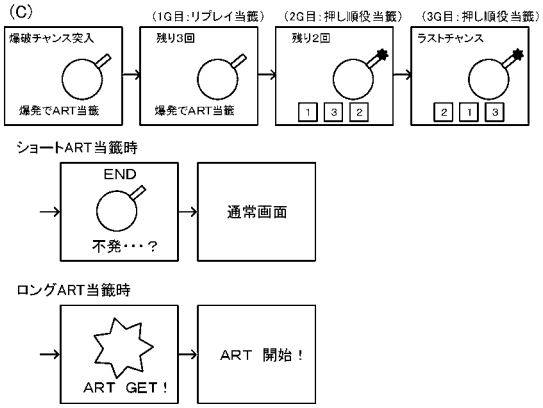
(A)



(B) 移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_サポ1	F_チリリプ	・・・
はずれ	128	96	・・・
ショートART当籤	96	80	・・・
ロングART当籤	32	80	・・・

(C)



【図８７】

特定区間移行の前兆2

(A)

ART非当籤時

通常区間	特定区間(CZ)	通常区間
状態表示器:消灯	点灯	消灯

ART当籤時

通常区間	特定区間(CZ)	特定区間(ART)
状態表示器:消灯	点灯	

前兆用に利用

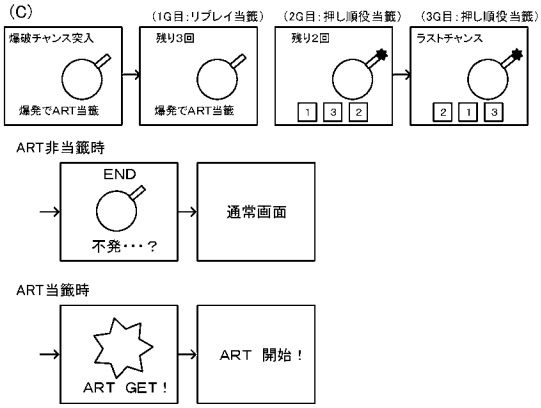
(B)

移行抽籤テーブル

内容	当籤役		
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	200	128	・・・
CZ当籤	56	128	・・・

内容	図柄組合せ		
	ベル	ベルこぼし目or1枚出目	・・・
はずれ	224	抽籤しない	・・・
ART当籤	32		・・・

(C)



【図８８】

ナビ回数管理のARTにおけるナビ回数の節約方法

(A)

MB1(MB中もﾅﾋﾞ回数を消費)

特定区間		
ﾎﾞｰﾅｽ非作動	ﾎﾞｰﾅｽ(MB1)状態中	ﾎﾞｰﾅｽ非作動
ﾅﾋﾞあり		

MB2(MB中はﾅﾋﾞ回数を消費しない)

特定区間		
ﾎﾞｰﾅｽ非作動	ﾎﾞｰﾅｽ(MB2)状態中	ﾎﾞｰﾅｽ非作動
ﾅﾋﾞあり	ﾅﾋﾞなし	ﾅﾋﾞあり

(B)

当籤役と停止図柄との対応関係(MB1中)

当籤役	停止操作			ﾅﾋﾞの有無
	左1st	中1st	右1st	
F_維持ﾘﾌﾟ_1st＋全小役	9枚役	1枚役	1枚役	○
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd＋全小役	1枚役	9枚役	1枚役	○
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd＋全小役	1枚役	1枚役	9枚役	○
上記以外	9枚役			×

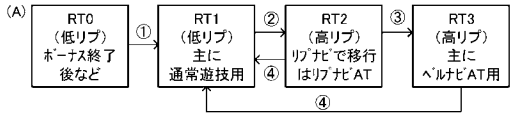
当籤役と停止図柄との対応関係(MB2中)

当籤役	停止操作			ﾅﾋﾞの有無
	左1st	中1st	右1st	
全ての場合	9枚役			×

【図８９】

リプナビとベルナビの個別管理1

(A)



移行条件	内容
①	ベルこぼし目表示
②	RT2移行リプ表示
③	RT3移行リプ表示
④	ベルこぼし目又はRT1移行リプ表示

(B)

内部抽籤テーブル

RT1用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_123	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_132	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_213	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_231	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_312	1100
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_321	1100
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250
・・・	・・・

RT2用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_123	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_132	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_213	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_231	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_312	1500
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_321	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_123	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_132	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_213	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_231	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_312	1500
F_維持ﾘﾌﾟ_321	1500
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250

RT3用

略称	抽籤値
・・・	・・・
F_維持ﾘﾌﾟ_123	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_132	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_213	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_231	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_312	3100
F_維持ﾘﾌﾟ_321	3100
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	5250
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	5250
・・・	・・・

当籤役と停止図柄との対応関係

当籤役	押し順	
	正解	不正解
F_RT2移行ﾘﾌﾟ_123～321	RT2移行ﾘﾌﾟ	リプレイ
F_RT3移行ﾘﾌﾟ_123～321	RT3移行ﾘﾌﾟ	リプレイ
F_維持ﾘﾌﾟ_1st～3rd	リプレイ	RT1移行ﾘﾌﾟ
F_3択ﾍﾞﾙ_1st～3rd	ベル	ベルこぼし目

【図９０】

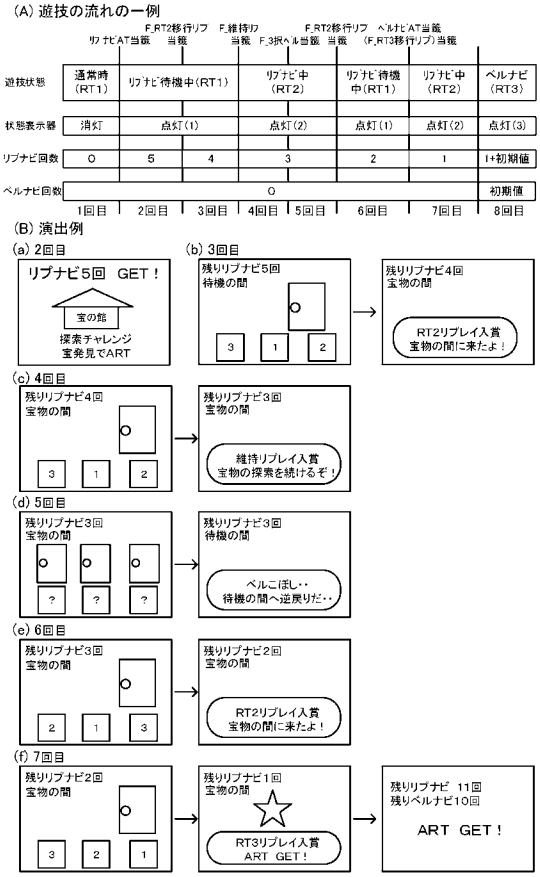
(C)

移行抽籤テーブル

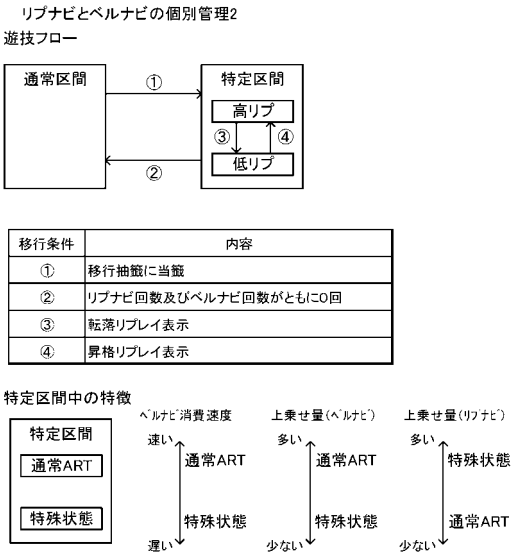
内容	当籤役		
	F_ｻﾎﾞ1	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	・・・
はずれ	128	96	・・・
リプナビ当籤	96	80	・・・

内容	図柄組合せ
	RT3移行リプ
はずれ	0
ﾍﾞﾙﾅﾋﾞ当籤	256

【図９１】



【図９２】



移行条件	内容
①	移行抽籤に当籤
②	リプナビ回数及びベルナビ回数がともに0回
③	転落リプレイ表示
④	昇格リプレイ表示

(B) 特定区間中の特徴

【図９３】

(A) 当籤役と停止図柄との対応関係(ボーナス非当籤時)

当籤役	抽籤値	押し順		ナビの有無
		正解	不正解	
F_3択ベルA_1st	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルA_2nd	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルA_3rd	5000	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルB_1st	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルB_2nd	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルB_3rd	250	ベル	ベルこぼし目	○

(B) 当籤役と停止図柄との対応関係(フラグ間中)

当籤役	抽籤値	押し順		ナビの有無
		正解	不正解	
F_3択ベルA_1st	5000	ベル		×
F_3択ベルA_2nd	5000	ベル		×
F_3択ベルA_3rd	5000	ベル		×
F_3択ベルB_1st	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルB_2nd	250	ベル	ベルこぼし目	○
F_3択ベルB_3rd	250	ベル	ベルこぼし目	○

【図９４】

(A)
上乗せ抽籤テーブル

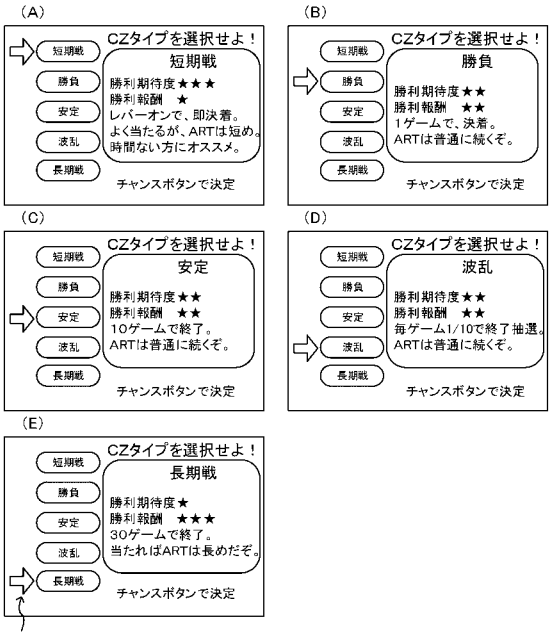
内容		サポテン		弱チェリー		強チェリー	
ベルナビ	リプナビ	通常ART	特殊状態	通常ART	特殊状態	通常ART	特殊状態
0回	0回	極高	中	極々高	中	0	
0回	5回	極低	低	0	低	低	
0回	10回	極低	低	0	低	低	
5回	0回	低	極低	極低	0	中	
5回	5回	極低	極低	0	0	低	
5回	10回	極低	極低	0	0	極低	
10回	0回	極々低	極々低	極々低	0	極低	
10回	5回	極々低	極々低	0	0	極低	
10回	10回	極々低	極々低	0	0	極々低	

※ 特殊状態：ベルナビの消化スピードが抑制される遊技状態

(B)

上乗せ期待値	通常ART			特殊状態		
	サポテン	弱チェリー	強チェリー	サポテン	弱チェリー	強チェリー
ベルナビ	中	極低	高	低	0	高
リプナビ	極低	0	中	高	高	中

【図９５】



【図９６】

(A)回胴停止初期設定テーブル(通常区間：ボーナス非当籤、移行権利なし)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴停止データテーブル選択(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	ストック用テーブルデータ		変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	0	01	—	0	03	01	0	14	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	01	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	01	0	14	00
F_3択ベル_1st	17	00	—	0	03	01	0	14	00
F_3択ベル_2nd	18	00	—	0	03	01	0	14	00
F_3択ベル_3rd	18	00	—	0	03	01	0	14	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

(B)回胴停止初期設定テーブル(フラグ間：F_BB1持越中、移行権利不問)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴第一停止用テーブル変更データ	第一回胴第一停止用テーブル(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	ストック用テーブルデータ			変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	30	01	—	0	10	00	15	0	13	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	00	01	0	14	00
F_3択ベル_1st	31	01	—	0	11	10	16	0	11	00
F_3択ベル_2nd	32	01	—	0	11	10	16	0	11	00
F_3択ベル_3rd	33	01	—	0	11	10	16	0	11	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図９７】

(C)回胴停止初期設定テーブル(特定区間の待機区間、移行権利あり)

当籤役	回胴停止用番号	押下順序判定データ		テーブル番号選択値		第一回胴停止データテーブル選択(左第一停止用停止テーブル)	第一回胴第一停止用テーブル変更データ	第一回胴第一停止用テーブル変更初期データ選択値		検索順序データテーブル
		引込優先順位テーブル	引込優先順位選択テーブル	変更ステータス	ストック用テーブルデータ			変更ステータス	テーブル番号	
はずれ	40	01	—	0	20	01	00	0	19	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
F_RT4リプ_2nd	15	00	—	0	03	01	00	0	14	00
F_RT4リプ_3rd	16	00	—	0	03	01	00	0	14	00
F_3択ベル_1st	41	03	—	0	21	01	00	0	21	00
F_3択ベル_2nd	42	03	—	0	21	01	00	0	21	00
F_3択ベル_3rd	43	03	—	0	21	01	00	0	21	00
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図９８】

当籤役と停止図柄との対応関係

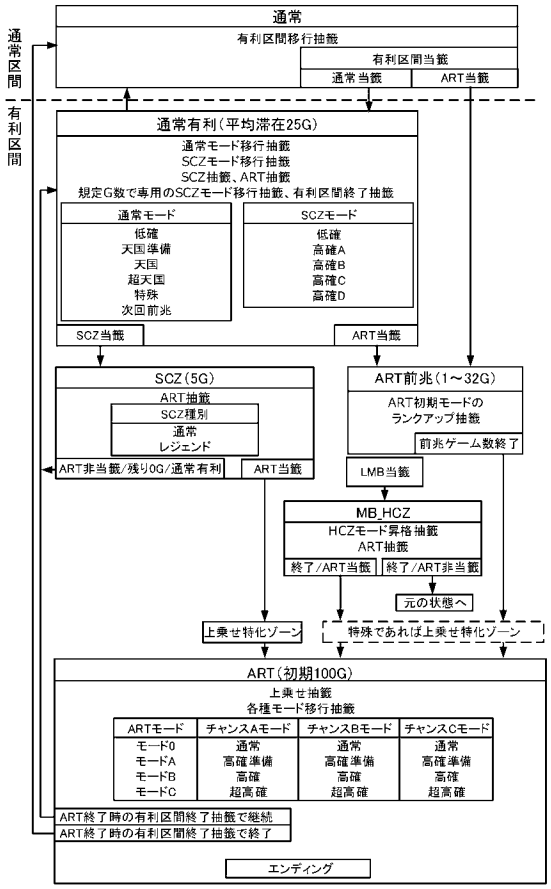
遊技状態	当籤役	停止操作	
		押し順 正解	押し順 不正解
通常区間 （移行権利なし）	はずれ	はずれ	
	…	…	…
	F_3択ベル_1st	ベル	ベルこぼし目 or1枚出目
	F_3択ベル_2nd		
	F_3択ベル_3rd		
	…	…	…

遊技状態	当籤役	停止操作	
		目押し 正確	目押し 不正確
特定区間 の待機区間 （移行権利あり）	はずれ	AT開始出目	はずれ
	…	…	…
	F_3択ベル_1st	AT開始出目	ベル ベルこぼし目 or1枚出目
	F_3択ベル_2nd		
	F_3択ベル_3rd		
	…	…	…

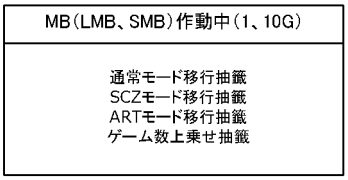
【図９９】

遊技状態	操作	
	設定変更	RAMクリア
フラグ間	ボーナスを維持	クリア
特定区間	特定区間を維持	クリア
待機区間	移行抽籤の結果を維持	クリア

【図１００】



【図１０１】

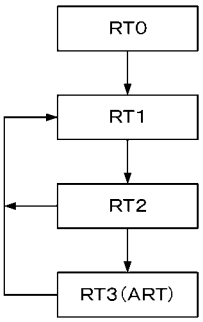


【図１０２】

出玉状態			
状態名	該当区間	内容	押し順指示
通常	通常区間	初期状態 有利区間移行抽籤実行 有利区間終了後、全ての変数をクリアして本状態に移行	なし
通常有利	有利区間	通常モード移行抽籤、SCZモード移行抽籤、SCZ抽籤、ART抽籤実行 20G、40G、80Gは専用のSCZモードの移行抽籤を実行 120G以降は専用の抽籤モードとなり、低確へは転落せず、SCZ、ARTともに当籤確率上昇	成立した押し順ベル
SCZ	有利区間	ART抽籤を高確率で実行 ART当籤（赤7リプ、赤BARリプ当籤を含む）で上乗せ特化ゾーン準備中へ移行 SCZ種別が「レジェンド」でART当籤の場合、「全員集合」の上乗せ特化ゾーン 特殊モード滞在の場合、「キャラC」の上乗せ特化ゾーン ART当籤なくSCZの規定ゲーム数が終了した場合、通常有利へ移行	なし
ART前兆	有利区間	規定ゲーム数消化後にART準備へ移行 ただし、特殊モード滞在の場合、上乗せ特化ゾーンへ移行 前兆開始時から初期モードのランクアップ抽籤を実行	成立した押し順ベル
ART	有利区間	ARTの基本状態 通常上乗せ抽籤、特殊上乗せ抽籤（3回）、履歴管理を実行 ARTモード移行抽籤、各特殊モード移行抽籤を実行 上乗せ特化ゾーン抽籤を実行 ARTゲーム数消化後、ラストフリーズ抽籤を実行 終了の場合、通常もしくは通常有利へ移行	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行
上乗せ特化ゾーン	有利区間	ARTの上乗せ特化ゾーン 上乗せ特化ゾーン種別に応じてARTゲーム数の上乗せ抽籤を実行 規定ゲーム数消化後、終了抽籤に当籤すると上乗せ特化ゾーンストックがあれば上乗せ特化ゾーンへ、なければARTへ移行	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行
エンディング	有利区間	有利区間の消化ゲーム数と残りゲーム数との合算値が一定の値以上になった場合に移行 有利区間の上乗せに関する全ての抽籤を行わない	成立した押し順ベル RT3維持 RT3への移行

主制御基板の遊技状態			
通常	通常区間又は有利区間	下記以外の状態	なし
MB内部中	通常区間又は有利区間	LMBのフラグ間状態 この間は無抽籤	なし
LMB作動中	有利区間	LMB作動中 通常有利ではART抽籤を実行 出玉状態はART当籤時、次遊技からART準備中へ移行 ART中はARTゲーム数上乗せ抽籤を実行	なし
SMB作動中	通常区間又は有利区間	SMB作動中 全ての状態において無抽籤	なし

【図１０３】



名称	リプレイ確率	移行契機	備考
RT0	低	初期状態 LMB終了後	初期状態
RT1	低	RT1移行図柄表示 RT1移行リプ表示	通常時に主に滞在する状態
RT2	高	RT2移行リプ表示	RT3移行時の途中状態
RT3	高	RT3移行リプ表示	ART、上乗せ特化ゾーンなどARTの基本状態

【図１０４】

図柄配置テーブル

リールの回転方向

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	ベルB	0	ベルA	0	ベルC
20	赤7	20	赤7	20	赤7
19	リプレイA	19	黒BAR	19	ベルA
18	黒BAR	18	リプレイA	18	黒BAR
17	ベルA	17	ベルA	17	リプレイA
16	赤BAR	16	赤BAR	16	赤BAR
15	赤7	15	赤7	15	赤7
14	リプレイB	14	黒BAR	14	ベルA
13	黒BAR	13	リプレイA	13	黒BAR
12	ベルA	12	ベルA	12	リプレイB
11	リプレイC	11	赤7	11	ベルA
10	黒BAR	10	黒BAR	10	黒BAR
9	ベルA	9	リプレイA	9	リプレイA
8	ベルC	8	ベルA	8	ベルC
7	赤7	7	赤7	7	赤7
6	リプレイA	6	黒BAR	6	ベルA
5	黒BAR	5	リプレイB	5	黒BAR
4	ベルA	4	ベルA	4	リプレイB
3	リプレイA	3	赤7	3	ベルD
2	黒BAR	2	黒BAR	2	黒BAR
1	ベルA	1	リプレイA	1	リプレイA

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	赤BAR	00000010
3	赤7	00000011
4	リプレイA	00000100
5	リプレイB	00000101
6	リプレイC	00000110
7	ベルA	00000111
8	ベルB	00001000
9	ベルC	00001001
10	ベルD	00001011

【図１０５】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数		内容
						2BET	3BET	
0	7	黒BAR	ベルA	赤7	S_MB1_01	0	0	SMB
	6	黒BAR	ベルA	リプレイB	S_MB1_02	0	0	
	5	黒BAR	赤7	リプレイA	S_MB2_01	0	0	LMB
	4	黒BAR	赤7	ベルA	S_MB2_02	0	0	
	3	赤BAR	赤BAR	赤BAR	S_赤CLリプ_01	0	0	W揃いリプ
	2	赤BAR	赤BAR	ベルC	S_赤CLリプ_02	0	0	
	1	赤BAR	赤BAR	ベルD	S_赤CLリプ_03	0	0	
	0	赤BAR	ベルA	赤BAR	S_赤CLリプ_04	0	0	
1	7	赤BAR	ベルA	ベルC	S_赤CLリプ_05	0	0	W揃いリプ
	6	赤BAR	ベルA	ベルD	S_赤CLリプ_06	0	0	
	5	ベルB	赤BAR	赤BAR	S_赤CLリプ_07	0	0	
	4	ベルB	赤BAR	ベルC	S_赤CLリプ_08	0	0	
	3	ベルB	赤BAR	ベルD	S_赤CLリプ_09	0	0	
	2	ベルB	ベルA	赤BAR	S_赤CLリプ_10	0	0	
	1	ベルB	ベルA	ベルC	S_赤CLリプ_11	0	0	
	0	ベルB	ベルA	ベルD	S_赤CLリプ_12	0	0	
2	7	ベルC	赤BAR	赤BAR	S_赤CLリプ_13	0	0	W揃いリプ
	6	ベルC	赤BAR	ベルC	S_赤CLリプ_14	0	0	
	5	ベルC	赤BAR	ベルD	S_赤CLリプ_15	0	0	
	4	ベルC	ベルA	赤BAR	S_赤CLリプ_16	0	0	
	3	ベルC	ベルA	ベルC	S_赤CLリプ_17	0	0	
	2	ベルC	ベルA	ベルD	S_赤CLリプ_18	0	0	
	1	ベルA	赤BAR	赤7	C_赤XUリプ	0	0	赤BARリプ
	0	赤7	赤BAR	リプレイA	S_赤XDリプ_01	0	0	
3	7	赤7	赤BAR	リプレイB	S_赤XDリプ_02	0	0	赤BARリプ
	6	赤7	リプレイA	リプレイA	S_赤XDリプ_03	0	0	
	5	赤7	リプレイA	リプレイB	S_赤XDリプ_04	0	0	
	4	赤7	リプレイB	リプレイA	S_赤XDリプ_05	0	0	
	3	赤7	リプレイB	リプレイB	S_赤XDリプ_06	0	0	
	2	赤7	赤7	黒BAR	S_赤7CLリプ_01	0	0	W揃いリプ
	1	赤7	赤7	赤7	S_赤7CLリプ_02	0	0	
	0	赤BAR	赤7	ベルA	S_赤7XUリプ_01	0	0	赤7リプ
4	7	ベルB	赤7	ベルA	S_赤7XUリプ_02	0	0	赤7リプ
	6	ベルC	赤7	ベルA	S_赤7XUリプ_03	0	0	
	5	リプレイA	赤7	赤BAR	S_赤7XDリプ_01	0	0	
	4	リプレイA	赤7	ベルC	S_赤7XDリプ_02	0	0	
	3	リプレイB	赤7	赤BAR	S_赤7XDリプ_03	0	0	
	2	リプレイB	赤7	ベルC	S_赤7XDリプ_04	0	0	
	1	黒BAR	赤7	赤BAR	S_RT1リプ_01	0	0	RT1移行リプ
	0	黒BAR	赤7	ベルC	S_RT1リプ_02	0	0	
5	7	黒BAR	赤7	ベルD	S_RT1リプ_03	0	0	RT1移行リプ
	6	黒BAR	リプレイA	黒BAR	S_RT2リプA_01	0	0	RT2移行リプ
	5	黒BAR	リプレイB	黒BAR	S_RT2リプA_02	0	0	
	4	リプレイA	ベルA	赤BAR	S_RT2リプB_01	0	0	
	3	リプレイA	ベルA	ベルC	S_RT2リプB_02	0	0	
	2	リプレイA	ベルA	ベルD	S_RT2リプB_03	0	0	
	1	リプレイB	ベルA	赤BAR	S_RT2リプB_04	0	0	
	0	リプレイB	ベルA	ベルC	S_RT2リプB_05	0	0	

【図１０６】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数		内容
						2BET	3BET	
6	7	リプレイB	ベルA	ベルD	S_RT2リプB_06	0	0	RT2移行リプ
	6	リプレイC	ベルA	赤BAR	S_RT2リプB_07	0	0	
	5	リプレイC	ベルA	ベルC	S_RT2リプB_08	0	0	
	4	リプレイC	ベルA	ベルD	S_RT2リプB_09	0	0	
	3	黒BAR	赤7	黒BAR	C_RT3リプA	0	0	RT3移行リプ
	2	赤7	リプレイA	赤BAR	S_RT3リプB_01	0	0	
	1	赤7	リプレイA	ベルC	S_RT3リプB_02	0	0	
	0	赤7	リプレイA	ベルD	S_RT3リプB_03	0	0	
7	7	赤7	リプレイB	赤BAR	S_RT3リプB_04	0	0	RT3移行リプ
	6	赤7	リプレイB	ベルC	S_RT3リプB_05	0	0	
	5	赤7	リプレイB	ベルD	S_RT3リプB_06	0	0	
	4	ベルA	リプレイA	赤BAR	S_RT3リプB_07	0	0	
	3	ベルA	リプレイA	ベルC	S_RT3リプB_08	0	0	
	2	ベルA	リプレイA	ベルD	S_RT3リプB_09	0	0	
	1	ベルA	リプレイB	赤BAR	S_RT3リプB_10	0	0	
	0	ベルA	リプレイB	ベルC	S_RT3リプB_11	0	0	
8	7	ベルA	リプレイB	ベルD	S_RT3リプB_12	0	0	RT3移行リプ
	6	ベルA	赤7	赤7	C_制御リプ1	0	0	制御リプ
	5	ベルA	ベルA	リプレイA	S_制御リプ2_01	0	0	
	4	ベルA	ベルA	リプレイB	S_制御リプ2_02	0	0	
	3	黒BAR	ベルA	赤BAR	S_TLリプ_01	0	0	リプレイ
	2	黒BAR	ベルA	ベルC	S_TLリプ_02	0	0	
	1	黒BAR	ベルA	ベルD	S_TLリプ_03	0	0	
	0	リプレイA	リプレイA	リプレイA	S_CLリプ_01	0	0	中段リプレイ
9	7	リプレイA	リプレイA	リプレイB	S_CLリプ_02	0	0	中段リプレイ
	6	リプレイA	リプレイB	リプレイA	S_CLリプ_03	0	0	
	5	リプレイA	リプレイB	リプレイB	S_CLリプ_04	0	0	
	4	リプレイB	リプレイA	リプレイA	S_CLリプ_05	0	0	
	3	リプレイB	リプレイA	リプレイB	S_CLリプ_06	0	0	
	2	リプレイB	リプレイB	リプレイA	S_CLリプ_07	0	0	
	1	リプレイB	リプレイB	リプレイB	S_CLリプ_08	0	0	
	0	リプレイC	リプレイA	リプレイA	S_CLリプ_09	0	0	
10	7	リプレイC	リプレイA	リプレイB	S_CLリプ_10	0	0	中段リプレイ
	6	リプレイC	リプレイB	リプレイA	S_CLリプ_11	0	0	
	5	リプレイC	リプレイB	リプレイB	S_CLリプ_12	0	0	
	4	黒BAR	黒BAR	黒BAR	C_黒BARリプ	0	0	黒BARリプ
	3	ベルA	赤BAR	リプレイA	S_共通リプ1_01	0	0	赤BAR揃り
	2	ベルA	赤BAR	リプレイB	S_共通リプ1_02	0	0	
	1	赤7	赤BAR	赤7	S_共通リプ2_01	0	0	
	0	赤7	赤BAR	ベルD	S_共通リプ2_02	0	0	
11	7	リプレイA	赤BAR	赤7	S_共通リプ2_03	0	0	赤BAR揃り
	6	リプレイA	赤BAR	ベルD	S_共通リプ2_04	0	0	
	5	リプレイB	赤BAR	赤7	S_共通リプ2_05	0	0	
	4	リプレイB	赤BAR	ベルD	S_共通リプ2_06	0	0	
	3	ベルA	赤BAR	赤BAR	S_共通リプ3_01	0	0	
	2	ベルA	赤BAR	ベルC	S_共通リプ3_02	0	0	
	1	ベルA	赤7	赤BAR	S_共通リプ3_03	0	0	
	0	ベルA	赤7	ベルC	S_共通リプ3_04	0	0	

【図１０７】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数		内容
						2BET	3BET	
12	7	赤BAR	赤7	赤7	S_共通リプ4_01	0	0	赤7煽り
	6	赤BAR	赤7	ベルD	S_共通リプ4_02	0	0	
	5	ベルB	赤7	赤7	S_共通リプ4_03	0	0	
	4	ベルB	赤7	ベルD	S_共通リプ4_04	0	0	
	3	ベルC	赤7	赤7	S_共通リプ4_05	0	0	
	2	ベルC	赤7	ベルD	S_共通リプ4_06	0	0	
	1	リプレイA	黒BAR	赤BAR	S_共通リプ5_01	0	0	
	0	リプレイA	黒BAR	ベルC	S_共通リプ5_02	0	0	
13	7	リプレイA	黒BAR	ベルD	S_共通リプ5_03	0	0	赤7煽り
	6	リプレイB	黒BAR	赤BAR	S_共通リプ5_04	0	0	
	5	リプレイB	黒BAR	ベルC	S_共通リプ5_05	0	0	
	4	リプレイB	黒BAR	ベルD	S_共通リプ5_06	0	0	
	3	リプレイC	黒BAR	赤BAR	S_共通リプ5_07	0	0	
	2	リプレイC	黒BAR	ベルC	S_共通リプ5_08	0	0	
	1	リプレイC	黒BAR	ベルD	S_共通リプ5_09	0	0	
	0	リプレイA	黒BAR	ベルA	S_共通リプ6_01	0	0	
14	7	リプレイB	黒BAR	ベルA	S_共通リプ6_02	0	0	赤7煽り
	6	リプレイC	黒BAR	ベルA	S_共通リプ6_03	0	0	
	5	黒BAR	リプレイA	リプレイA	S_L1stこぼし_01	0	0	RT1移行図柄（ベルこぼし目A）
	4	黒BAR	リプレイA	ベルA	S_L1stこぼし_02	0	0	
	3	黒BAR	リプレイB	リプレイA	S_L1stこぼし_03	0	0	
	2	黒BAR	リプレイB	ベルA	S_L1stこぼし_04	0	0	
	1	ベルA	赤7	リプレイA	S_C1stこぼし_01	0	0	
	0	ベルA	赤7	リプレイB	S_C1stこぼし_02	0	0	
15	7	ベルA	リプレイA	黒BAR	S_R1stこぼし_01	0	0	RT1移行図柄（ベルこぼし目A）
	6	ベルA	リプレイB	黒BAR	S_R1stこぼし_02	0	0	
	5	黒BAR	ベルA	黒BAR	C_XUベル	9	9	右上がりベル
	4	黒BAR	リプレイA	赤7	S_BLベル_01	9	9	ベル
	3	黒BAR	リプレイA	リプレイB	S_BLベル_02	9	9	
	2	黒BAR	リプレイB	赤7	S_BLベル_03	9	9	
	1	黒BAR	リプレイB	リプレイB	S_BLベル_04	9	9	
	0	ベルA	ベルA	ベルA	S_CLベル_01	13	9	中段ベル
16	7	ベルA	ベルA	ベルD	S_CLベル_02	13	9	中段ベル
	6	ベルA	赤BAR	ベルA	C_CB1用1	13	1	SMB中小役
	5	ベルA	赤BAR	ベルD	C_CB1用2	12	1	
	4	黒BAR	リプレイA	赤BAR	S_L1stミス1_01	1	1	ベルこぼし目B
	3	黒BAR	リプレイB	赤BAR	S_L1stミス1_02	1	1	
	2	黒BAR	リプレイA	ベルC	S_L1stミス2_01	1	1	
	1	黒BAR	リプレイA	ベルD	S_L1stミス2_02	1	1	
	0	黒BAR	リプレイB	ベルC	S_L1stミス2_03	1	1	
17	7	黒BAR	リプレイB	ベルD	S_L1stミス2_04	1	1	ベルこぼし目B
	6	リプレイA	赤7	リプレイA	S_C1stミス1_01	1	1	
	5	リプレイA	赤7	リプレイB	S_C1stミス1_02	1	1	
	4	ベルB	赤7	リプレイA	S_C1stミス1_03	1	1	
	3	ベルB	赤7	リプレイB	S_C1stミス1_04	1	1	
	2	リプレイB	赤7	リプレイA	S_C1stミス2_01	1	1	
	1	リプレイB	赤7	リプレイB	S_C1stミス2_02	1	1	
	0	リプレイC	赤7	リプレイA	S_C1stミス2_03	1	1	

【図１０８】

図柄組合せテーブル

データ（格納領域種別）		コンビネーション			名称	払出枚数		内容
						2BET	3BET	
18	7	リプレイC	赤7	リプレイB	S_C1stミス2_04	1	1	ベルこぼし目B
	6	リプレイA	ベルA	黒BAR	S_C1stミス3_01	1	1	
	5	リプレイB	ベルA	黒BAR	S_C1stミス3_02	1	1	
	4	リプレイC	ベルA	黒BAR	S_C1stミス3_03	1	1	
	3	リプレイA	ベルA	リプレイA	S_C1stミス4_01	1	1	
	2	リプレイA	ベルA	ベルA	S_C1stミス4_02	1	1	
	1	リプレイB	ベルA	リプレイA	S_C1stミス4_03	1	1	
	0	リプレイB	ベルA	ベルA	S_C1stミス4_04	1	1	
19	7	リプレイC	ベルA	リプレイA	S_C1stミス4_05	1	1	ベルこぼし目B
	6	リプレイC	ベルA	ベルA	S_C1stミス4_06	1	1	
	5	リプレイA	リプレイA	黒BAR	S_R1stミス1_01	1	1	
	4	リプレイA	リプレイB	黒BAR	S_R1stミス1_02	1	1	
	3	ベルB	リプレイA	黒BAR	S_R1stミス1_03	1	1	
	2	ベルB	リプレイB	黒BAR	S_R1stミス1_04	1	1	
	1	リプレイA	リプレイA	黒BAR	S_R1stミス2_01	1	1	
	0	リプレイA	リプレイB	黒BAR	S_R1stミス2_02	1	1	
20	7	リプレイB	リプレイA	黒BAR	S_R1stミス2_03	1	1	ベルこぼし目B
	6	リプレイB	リプレイB	黒BAR	S_R1stミス2_04	1	1	
	5	リプレイA	リプレイA	ベルA	S_弱チャンス_01	1	1	弱チャンス目
	4	リプレイA	リプレイB	ベルA	S_弱チャンス_02	1	1	
	3	リプレイB	リプレイA	ベルA	S_弱チャンス_03	1	1	
	2	リプレイB	リプレイB	ベルA	S_弱チャンス_04	1	1	
	1	リプレイC	リプレイA	ベルA	S_弱チャンス_05	1	1	
	0	リプレイC	リプレイB	ベルA	S_弱チャンス_06	1	1	
21	7	黒BAR	赤7	赤7	S_CB2用1_01	9	9	LMB中小役
	6	黒BAR	赤7	リプレイB	S_CB2用1_02	9	9	
	5	黒BAR	赤BAR	赤7	S_CB2用2	9	9	
	4	黒BAR	赤BAR	リプレイB	S_CB2用3	8	8	
	3	ベルA	ベルA	黒BAR	C_CB1用3A	2	1	SMB中小役
	2	ベルA	黒BAR	黒BAR	C_CB1用3B_01	1	1	
	1	ベルA	赤BAR	黒BAR	C_CB1用3B_02	1	1	
	0	ベルA	赤7	黒BAR	C_CB1用3B_03	1	1	
22	7	ベルC	黒BAR	黒BAR	C_CB1用3B_04	1	1	SMB中小役
	6	ベルC	赤BAR	黒BAR	C_CB1用3B_05	1	1	
	5	ベルC	赤7	黒BAR	C_CB1用3B_06	1	1	
	4	リプレイA	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_01	1	1	
	3	リプレイB	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_02	1	1	
	2	リプレイC	赤BAR	黒BAR	S_CB1用3C_03	1	1	
	1	赤7	黒BAR	ベルA	S_CB1用4_01	1	1	
	0	赤7	赤BAR	ベルA	S_CB1用4_02	1	1	
23	7	赤7	赤7	ベルA	S_CB1用4_03	1	1	SMB中小役
	6							
	5							
	4							
	3							
	2							
	1							
	0							

【図１０９】

内部抽籤テーブル（設定1）

	略称	3枚投入（設定1）						
		RT0	RT1	RT2	RT3	内部中	MB中	
0	不当籤	36427	36427	36427	0	○	○	※設定差あり
1	F_RT1中リプ1	0	1318	0	0	※	※	
2	F_RT1中リプ2	0	1318	0	0	※	※	
3	F_RT1中リプ3	0	1318	0	0	※	※	
4	F_RT1中リプ4	0	1318	0	0	※	※	
5	F_RT1中リプ5	0	1318	0	0	※	※	
6	F_RT1中リプ6	0	1318	0	0	※	※	
7	F_RT2中リプ1	0	0	1318	0	※	※	
8	F_RT2中リプ2	0	0	1318	0	※	※	
9	F_RT2中リプ3	0	0	1318	0	※	※	
10	F_RT2中リプ4	0	0	1318	0	※	※	
11	F_RT2中リプ5	0	0	1318	0	※	※	
12	F_RT2中リプ6	0	0	1318	0	※	※	
13	F_通常リプA	7908	0	0	0	※	※	
14	F_通常リプB	0	0	0	1379	※	※	※設定差あり
15	F_維持リプ1	0	0	0	5096	※	※	
16	F_維持リプ2	0	0	0	5096	※	※	
17	F_維持リプ3	0	0	0	5096	※	※	
18	F_維持リプ4	0	0	0	5096	※	※	
19	F_維持リプ5	0	0	0	5096	※	※	
20	F_SPリプA1	0	0	0	7100	※	※	
21	F_SPリプA2	0	0	0	7100	※	※	
22	F_SPリプB1	0	0	0	1638	※	※	
23	F_SPリプB2	0	0	0	1311	※	※	
24	F_SPリプB3	0	0	0	327	※	※	
25	F_共通リプ	169	169	169	169	169	169	
26	F_チャンスリプ	656	656	656	656	656	656	
27	F_黒BARリプ	8	8	8	8	8	8	
28	F_赤BARリプ	4	4	4	4	4	4	
29	F_赤プリプA	4	4	4	4	4	4	
30	F_赤プリプB	5	5	5	5	5	5	
31	F_煽りリプA	50	50	50	50	50	50	
32	F_煽りリプB	28	28	28	28	150	150	
33	F_XDリプ	0	0	0	0	24	24	
34	F_4択ベル1A	1901	1901	1901	1901	1901		
35	F_4択ベル1B	1901	1901	1901	1901	1901		
36	F_4択ベル2A	1901	1901	1901	1901	1901		
37	F_4択ベル2B	1901	1901	1901	1901	1901		
38	F_4択ベル3A	1901	1901	1901	1901	1901		
39	F_4択ベル3B	1901	1901	1901	1901	1901		
40	F_4択ベル4A	1901	1901	1901	1901	1901		
41	F_4択ベル4B	1901	1901	1901	1901	1901		
42	F_強ベル	70	70	70	70	70		
43	F_中チャンス役	200	200	200	200	200		
44	F_弱チャンス役	512	512	512	512	512		
45	F_共通ベルA	72	72	72	72	72		※設定差あり
46	F_共通ベルB	200	200	200	200	200		
47	F_1枚役	327	327	327	327	327		
48	SMB	3542	3542	3542	3542	0	0	※設定差あり
49	LMB+F_煽りリプB	122	122	122	122	0	0	
50	LMB+F_XDリプ	24	24	24	24	0	0	

【図１１０】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表（通常時）

内部当籤役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	不当せん	はずれ					
1	F_RT1中リプ1	RT2移行リプ	リプレイ				
2	F_RT1中リプ2	リプレイ	RT2移行リプ	リプレイ			
3	F_RT1中リプ3	リプレイ		RT2移行リプ	リプレイ		
4	F_RT1中リプ4	リプレイ			RT2移行リプ	リプレイ	
5	F_RT1中リプ5	リプレイ				RT2移行リプ	リプレイ
6	F_RT1中リプ6	リプレイ					RT2移行リプ
7	F_RT2中リプ1	RT3移行リプ	RT1移行リプ				
8	F_RT2中リプ2	RT1移行リプ	RT3移行リプ	RT1移行リプ			
9	F_RT2中リプ3	RT1移行リプ		RT3移行リプ	RT1移行リプ		
10	F_RT2中リプ4	RT1移行リプ			RT3移行リプ	RT1移行リプ	
11	F_RT2中リプ5	RT1移行リプ				RT3移行リプ	RT1移行リプ
12	F_RT2中リプ6	RT1移行リプ					RT3移行リプ
13	F_通常リプA	リプレイ					
14	F_通常リプB	リプレイ		赤BAR煽り		赤7煽り	
15	F_維持リプ1	リプレイ	RT1移行リプ				
16	F_維持リプ2	RT1移行リプ	リプレイ	RT1移行リプ			
17	F_維持リプ3	RT1移行リプ		リプレイ		RT1移行リプ	
18	F_維持リプ4	RT1移行リプ				リプレイ	
19	F_維持リプ5	RT1移行リプ					リプレイ
20	F_SPリプA1	リプレイ		赤BARリプ		赤7煽り	
21	F_SPリプA2	リプレイ		赤BAR煽り		赤7リプ	
22	F_SPリプB1	リプレイ		赤BARリプ		W揃いリプ	
23	F_SPリプB2	リプレイ		W揃いリプ		赤7リプ	
24	F_SPリプB3	リプレイ		W揃いリプ		赤7リプ	
25	F_共通リプ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
26	F_チャンスリプ	中段リプレイ		リプレイ		リプレイ	
27	F_黒BARリプ	黒BARリプ				リプレイ	
28	F_赤BARリプ	赤BARリプ				リプレイ	
29	F_赤7リプA	赤7リプ				リプレイ	
30	F_赤7リプB	赤7リプ				リプレイ	
31	F_煽りリプA	赤7煽り		リプレイ		リプレイ	
32	F_煽りリプB	赤7煽り		リプレイ		リプレイ	
33	F_XDリプ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
34	F_4択ベル1A	ベル		ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB	
35	F_4択ベル1B	ベル		ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB	
36	F_4択ベル2A	ベルこぼし目AorB		ベル		ベルこぼし目AorB	
37	F_4択ベル2B	ベルこぼし目AorB		ベル		ベルこぼし目AorB	
38	F_4択ベル3A	ベルこぼし目AorB			ベル	ベルこぼし目AorB	
39	F_4択ベル3B	ベルこぼし目AorB			ベル	ベルこぼし目AorB	
40	F_4択ベル4A	ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB		ベル	
41	F_4択ベル4B	ベルこぼし目AorB		ベルこぼし目AorB		ベル	
42	F_強ベル	中段ベル		中段ベル		中段ベル	
43	F_中チャンス役	右上がりベル		右上がりベル		中段ベル	
44	F_弱チャンス役	弱チャンス目		弱チャンス目		弱チャンス目	
45	F_共通ベルA	ベル		中段ベル		中段ベル	
46	F_共通ベルB	ベル		中段ベル		中段ベル	
47	F_1枚役	ベルこぼし目B		ベルこぼし目B		ベルこぼし目B	
48	MB1	SMB		SMB		SMB	
49	MB2+F_煽りリプB	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
50	MB2+F_XDリプ	リプレイ		リプレイ		リプレイ	

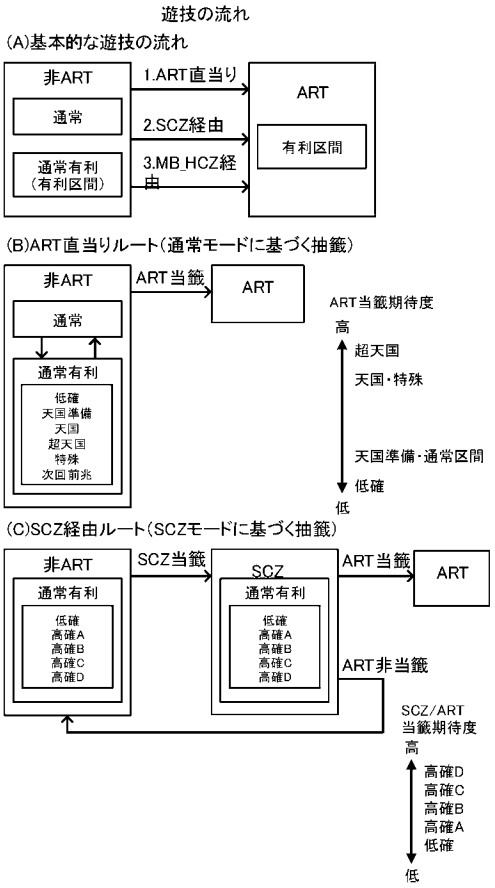
【図１１１】

内部当籤役と図柄組合せとの対応表

内部当籤役		MB内部中	SMB中	LMB中
0	不当せん	LMB	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
1	F_RT1中リプ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
2	F_RT1中リプ2	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
3	F_RT1中リプ3	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
4	F_RT1中リプ4	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
5	F_RT1中リプ5	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
6	F_RT1中リプ6	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
7	F_RT2中リプ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
8	F_RT2中リプ2	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
9	F_RT2中リプ3	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
10	F_RT2中リプ4	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
11	F_RT2中リプ5	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
12	F_RT2中リプ6	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
13	F_通常リプA	一般遊技中と同じ	SMB中小役（2or3枚）	LMB中小役（8or9枚）
14	F_通常リプB	一般遊技中と同じ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
15	F_維持リプ1	一般遊技中と同じ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
16	F_維持リプ2	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
17	F_維持リプ3	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
18	F_維持リプ4	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
19	F_維持リプ5	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
20	F_SPリプA1	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
21	F_SPリプA2	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
22	F_SPリプB1	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
23	F_SPリプB2	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
24	F_SPリプB3	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
25	F_共通リプ	リプレイ	SMB中小役（12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
26	F_チャンスリプ	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
27	F_黒BARリプ	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
28	F_赤BARリプ	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
29	F_赤7リプA	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
30	F_赤7リプB	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
31	F_煽りリプA	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
32	F_煽りリプB	リプレイ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
33	F_XDリプ	一般遊技中と同じ	SMB中小役（1,2,12or13枚）	LMB中小役（8or9枚）
34	F_4択ベル1A	LMB	※	※
35	F_4択ベル1B	LMB	※	※
36	F_4択ベル2A	LMB	※	※
37	F_4択ベル2B	LMB	※	※
38	F_4択ベル3A	LMB	※	※
39	F_4択ベル3B	LMB	※	※
40	F_4択ベル4A	LMB	※	※
41	F_4択ベル4B	LMB	※	※
42	F_強ベル	LMB	※	※
43	F_中チャンス役	LMB	※	※
44	F_弱チャンス役	LMB	※	※
45	F_共通ベルA	LMB	※	※
46	F_共通ベルB	LMB	※	※
47	F_1枚役	LMB	※	※

※ SMB、LMB中は、全小役に当籤するため、不当籤と同じ図柄組合せが表示

【図１１２】



【図１１３】

通常_有利区間移行抽籤テーブル

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプチャンスリプ弱チャンス	中チャンス燻りリプ	強ベル	確定役	LMB
0	非当籤	0	255	251	120	0	0	0
1	通常有利	1	1	5	136	248	0	0
2	ART	2	0	0	0	8	0	0
3	確定役	3	0	0	0	32	256	0
4	LMB	4	0	0	0	0	0	256

※ART当籤確率　3.2%　12.5%

【図１１４】

通常_有利区間初期通常モード抽籤テーブル

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプチャンスリプ弱チャンス	中チャンス燻りリプ	強ベル	確定役	LMB
0	低確	248	242	232	144	0	232	232
1	天国準備	6	12	22	100	224	22	22
2	天国	0	0	2	12	32	2	2
3	超天国	0	0	0	0	0	0	0
4	特殊	2	2	0	0	0	0	0
5	次回前兆	0	0	0	0	0	0	0

【図１１５】

通常有利_ART抽籤テーブル(低確)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	256	256	256	255	256	254	224
1	当籤	1	0	0	0	1	0	2	32
						0.4%		0.8%	12.5%

通常有利_ART抽籤テーブル(天国準備)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	256	256	256	255	256	254	224
1	当籤	1	0	0	0	1	0	2	32
						0.4%		0.8%	12.5%

通常有利_ART抽籤テーブル(天国)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	255	255	255	254	255	250	192
1	当籤	1	1	1	1	2	1	6	64
			0.4%	0.4%	0.4%	0.8%	0.4%	2.3%	25.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(超天国)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	254	254	254	254	254	254	128
1	当籤	1	2	2	2	2	2	2	128
			0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	0.8%	50.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(特殊)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	255	255	255	254	255	250	192
1	当籤	1	1	1	1	2	1	6	64
			0.4%	0.4%	0.4%	0.8%	0.4%	2.3%	25.0%

通常有利_ART抽籤テーブル(次回前兆)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
1	当籤	1	256	256	256	256	256	256	256
			100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

通常有利_ART抽籤テーブル(高確D)

	結果	打順ベル	共通ベル1枚	共通リプフェイクリプ	弱チャンス	チャンスリプ	中チャンス	強ベル
0	非当籤	0	160	160	160	160	160	160	160
1	当籤	1	96	96	96	96	96	96	96
			37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%	37.5%

【図１１６】

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル（20G経過時）

結果（移行先）		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	192	0	0	0
高確A	1	64	240	0	0
高確B	2	0	16	254	0
高確C	3	0	0	2	256
高確D	4	0	0	0	0

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル（40G経過時）

結果（移行先）		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	0	0	0	0
高確A	1	248	240	0	0
高確B	2	7	15	248	0
高確C	3	0	0	7	255
高確D	4	1	1	1	1

通常有利_規定ゲーム到達時SCZモード移行抽籤テーブル（80G経過時）

結果（移行先）		移行前 低確	高確A	高確B	高確C
低確	0	0	0	0	0
高確A	1	152	128	0	0
高確B	2	96	112	160	0
高確C	3	7	15	95	255
高確D	4	1	1	1	1

【図１１７】

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル（低確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
低確	0	256	256	256	256	256	256	256
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル（高確A）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
低確	0	200	200	0	0	0	0	0
高確A	1	56	56	256	256	256	256	256
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル（高確B）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
低確	0	104	104	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	152	152	256	256	256	256	256
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル（高確C）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
低確	0	32	32	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	224	224	256	256	256	256	256
高確D	4	0	0	0	0	0	0	0

通常有利_SCZモード移行抽籤テーブル（高確D）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
低確	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	1	0	0	0	0	0	0	0
高確B	2	0	0	0	0	0	0	0
高確C	3	0	0	0	0	0	0	0
高確D	4	256	256	256	256	256	256	256

【図１１８】

通常有利_SCZ抽籤テーブル

結果		SCZモード 低確	高確A	高確B	高確C	高確D
非当籤	0	256	232	232	232	170
当籤	1	0	24	24	24	86

【図１１９】

SCZ_ART抽籤テーブル（通常、かつ、高確A）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル（通常、かつ、高確B）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル（通常、かつ、高確C）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	230	192	128	128	128	128	0
当籤	1	26	64	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル（通常、かつ、（高確D）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	214	160	128	128	128	128	0
当籤	1	42	96	128	128	128	128	256

SCZ_ART抽籤テーブル（レジェンド、かつ、高確A）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル（レジェンド、かつ、高確B）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル（レジェンド、かつ、高確C）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

SCZ_ART抽籤テーブル（レジェンド、かつ、（高確D）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	142	128	64	64	64	64	0
当籤	1	114	128	192	192	192	192	256

【図１２０】

SCZ_SCZ終了時SCZモード抽籤テーブル

結果（移行先）		移行前 低確	高確A	高確B	高確C	高確D
低確	0	256	128	64	32	0
高確A	1	0	128	64	32	0
高確B	2	0	0	128	0	0
高確C	3	0	0	0	192	0
高確D	4	0	0	0	0	256

【図１２１】

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル（低確）

	結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0	継続	0	4	4	256	256	256	256	256
1	終了	1	252	252	0	0	0	0	0
			98.4%	98.4%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル（天国準備）

	結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0	継続	0	14	14	256	256	256	256	256
1	終了	1	242	242	0	0	0	0	0
			98.4%	98.4%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル（天国）

	結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0	継続	0	171	171	256	256	256	256	256
1	終了	1	85	85	0	0	0	0	0
			33.2%	33.2%					

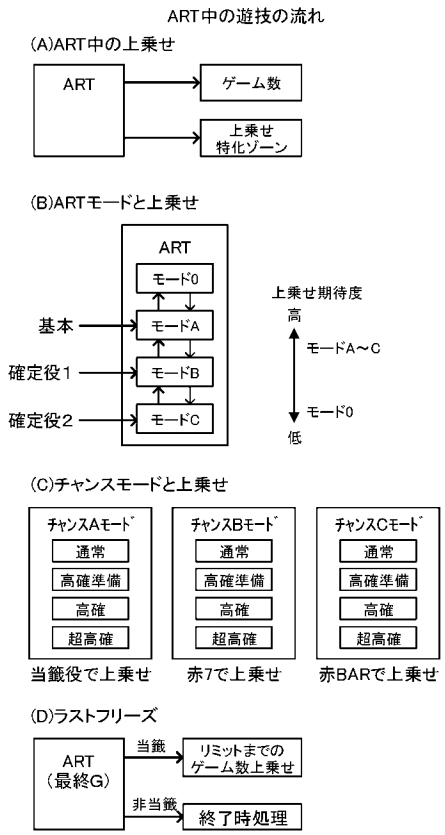
通常有利_有利区間終了抽籤テーブル（超天国）

	結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0	継続	0	176	176	256	256	256	256	256
1	終了	1	80	80	0	0	0	0	0
			31.3%	31.3%					

通常有利_有利区間終了抽籤テーブル（特殊）

	結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0	継続	0	14	14	256	256	256	256	256
1	終了	1	242	242	0	0	0	0	0
			94.5%	94.5%					

【図１２２】



【図１２３】

ART_ARTモード移行抽籤テーブル（モード0）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モード0	0	256	256	256	256	256	256	256
モードA	1	0	0	0	0	0	0	0
モードB	2	0	0	0	0	0	0	0
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル（モードA）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モード0	0	17	17	0	0	0	0	0
モードA	1	239	239	256	256	256	256	256
モードB	2	0	0	0	0	0	0	0
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル（モードB）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モード0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードA	1	12	12	0	0	0	0	0
モードB	2	244	244	256	256	256	256	256
モードC	3	0	0	0	0	0	0	0

ART_ARTモード移行抽籤テーブル（モードC）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
モード0	0	0	0	0	0	0	0	0
モードA	1	0	0	0	0	0	0	0
モードB	2	4	4	0	0	0	0	0
モードC	3	252	252	256	256	256	256	256

【図１２４】

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル（モード0）

結果		役不問
モード0	0	191
モードA	1	63
モードB	2	1
モードC	3	1

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル（モードA）

結果		役不問
モード0	0	0
モードA	1	252
モードB	2	2
モードC	3	2

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル（モードB）

結果		役不問
モード0	0	0
モードA	1	0
モードB	2	252
モードC	3	4

MB作動_ARTモード移行抽籤テーブル（モードC）

結果		役不問
モード0	0	0
モードA	1	0
モードB	2	0
モードC	3	256

【図１２５】

ART_通常上乗せ抽籤テーブル（モード0）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	256	256	256	0
10G	1	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	256
50G	4	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0

ART_通常上乗せ抽籤テーブル（モードA、モードB、モードC）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	224	255	192	0
10G	1	0	0	0	22	0	32	0
20G	2	0	0	0	8	0	0	0
30G	3	0	0	0	2	0	28	236
50G	4	0	0	0	0	0	3	16
100A	5	0	0	0	0	1	1	4
100B	6	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0

【図１２６】

MB作動_ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル（モード0）

結果		役不問
0G	0	256
10G	1	0
20G	2	0
30G	3	0
50G	4	0
100A	5	0
100B	6	0
100C	7	0

MB作動_ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル（モードA、モードB、モードC）

結果		役不問
0G	0	236
10G	1	0
20G	2	0
30G	3	0
50G	4	12
100A	5	8
100B	6	0
100C	7	0

【図１２７】

ART_履歴種別抽籤テーブル

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	256	256	192	240	240	224	160
当籤	1	0	0	64	16	16	32	96

【図１２８】

ART_上乗せ特化ゾーン抽籤テーブル

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
非当籤	0	256	256	0	0	0	0	0
ガセ1	1	0	0	107	107	107	107	107
ガセ2	2	0	0	21	21	21	21	21
当籤	3	0	0	128	128	128	128	128

【図１２９】

ART_初期高確抽籤テーブル

結果		ARTの移行契機				
		契機A	契機B	契機C	契機D	契機E
ALL通常	0	128	86	0	0	0
ﾁｬﾝｽA	1	74	84	0	0	96
ﾁｬﾝｽB	2	32	64	242	0	72
ﾁｬﾝｽA＋B	3	4	4	8	0	16
ﾁｬﾝｽC	4	12	12	0	242	48
ﾁｬﾝｽA＋C	5	3	3	0	8	12
ﾁｬﾝｽB＋C	6	2	2	4	4	8
ALL高確	7	1	1	2	2	4

【図１３０】

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスAモード：通常）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	224	128	224	224	224
高確準備	1	0	0	32	120	32	32	32
高確	2	0	0	0	8	0	0	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスAモード：高確準備）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	192	192	248	192	248	248	248
高確	2	0	0	8	60	8	8	8
超高確	3	0	0	0	4	0	0	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスAモード：高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	192	192	252	208	252	252	252
超高確	3	0	0	4	48	4	4	4

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスAモード：超高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	64	64	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	192	192	256	256	256	256	256

【図１３１】

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスBモード：通常）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	232	232	224	232	232
高確準備	1	0	0	24	24	28	24	24
高確	2	0	0	0	0	4	0	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスBモード：高確準備）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	224	224	252	252	224	252	252
高確	2	0	0	4	4	28	4	4
超高確	3	0	0	0	0	4	0	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスBモード：高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	224	224	254	254	240	254	254
超高確	3	0	0	2	2	16	2	2

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスBモード：超高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	224	224	256	256	256	256	256

【図１３２】

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：通常）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	256	256	232	232	232	224	232
高確準備	1	0	0	24	24	24	28	24
高確	2	0	0	0	0	0	4	0
超高確	3	0	0	0	0	0	0	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：高確準備）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	224	224	254	254	254	224	254
高確	2	0	0	2	2	2	28	2
超高確	3	0	0	0	0	0	4	0

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	224	224	255	255	255	240	255
超高確	3	0	0	1	1	1	16	1

ART チャンスモード移行抽籤テーブル（チャンスCモード：超高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	共通ﾘﾌﾟﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽ	強ﾍﾞﾙ
通常	0	32	32	0	0	0	0	0
高確準備	1	0	0	0	0	0	0	0
高確	2	0	0	0	0	0	0	0
超高確	3	224	224	256	256	256	256	256

【図１３３】

ART チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：通常、高確準備）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱ﾁｬﾝｽ共通ﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱ﾁｬﾝｽ共通ﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	231	231	248	256	256	256	256	128	223	128	0
10G	1	0	0	8	0	0	0	0	64	0	64	0
20G	2	24	22	0	0	0	0	0	0	32	0	0
30G	3	1	3	0	0	0	0	0	16	32	46	220
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	32
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4

ART チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル（チャンスAモード：超高確）

結果		打順ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ1枚	打順ﾘﾌﾟ	SPﾘﾌﾟA1	SPﾘﾌﾟA2	SPﾘﾌﾟB1	SPﾘﾌﾟB2	弱ﾁｬﾝｽ共通ﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中ﾁｬﾝｽﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	強ﾍﾞﾙ
0G	0	170	170	248	256	256	256	256	0	223	0	0
10G	1	0	0	8	0	0	0	0	0	0	128	0
20G	2	83	68	0	0	0	0	0	0	208	0	0
30G	3	2	16	0	0	0	0	0	32	32	0	0
50G	4	1	2	0	0	0	0	0	16	0	16	220
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
											0	4

【図１３４】

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスBモード:通常、高確準備)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスBモード:高確)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	256	224	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスBモード:超高確)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	256	128	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	120	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0

【図１３５】

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスCモード:通常、高確準備)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスCモード:高確)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	188	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	68	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ART_チャンスモード用上乗せ抽籤テーブル(チャンスCモード:超高確)

結果		打順ベル	共通ベル1枚	打順リプ	SPリプA1	SPリプA2	SPリプB1	SPリプB2	弱チャンス共通リプ	チャンスリプ	中チャンスフェイクリプ	強ベル
0G	0	256	256	256	64	256	256	256	256	256	256	256
10G	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20G	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30G	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50G	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100A	5	0	0	0	192	0	0	0	0	0	0	0
100B	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100C	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１３６】

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100A)

結果		役不問
100G	0	246
200G	1	8
300G	2	2

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100B)

結果		役不問
100G	0	232
200G	1	16
300G	2	8

共通_上位上乗せゲーム数抽籤テーブル(100C)

結果		役不問
100G	0	160
200G	1	64
300G	2	32

【図１３７】

ART_ラストフリーズ抽籤テーブル

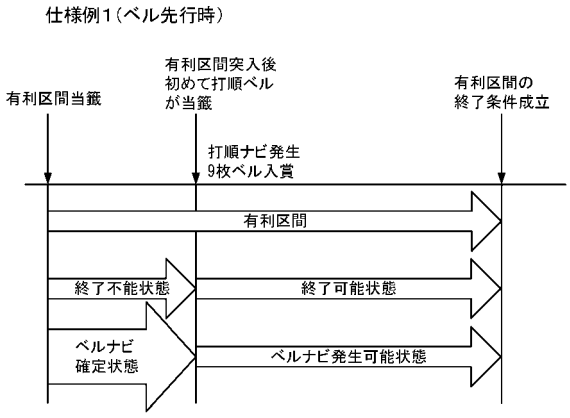
結果		役不問
非当籤	0	255
当籤	1	1

【図１３８】

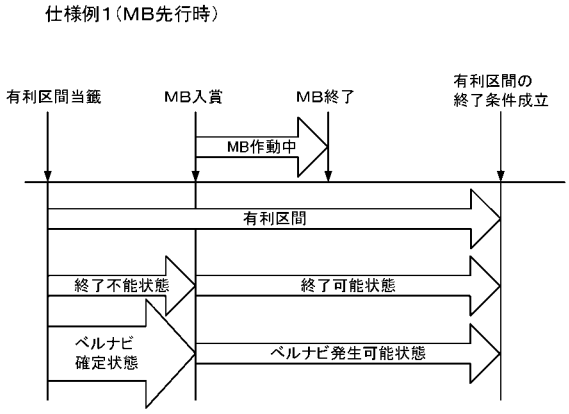
共通_終了時有利区間終了抽籤テーブル

	結果		役不問
0	継続	0	13
1	終了	1	243

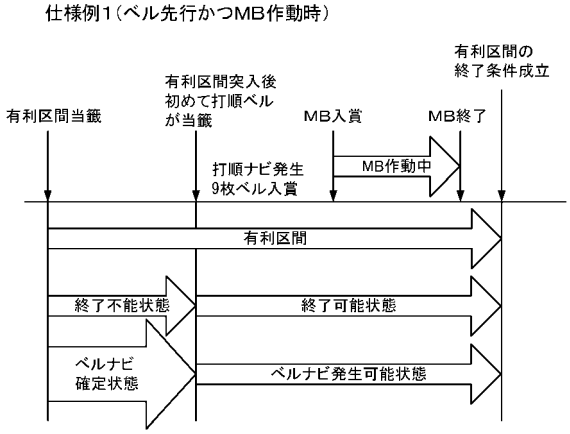
【図１３９】



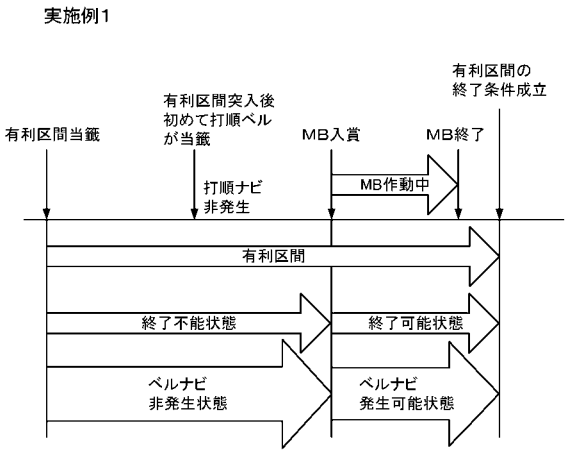
【図１４０】



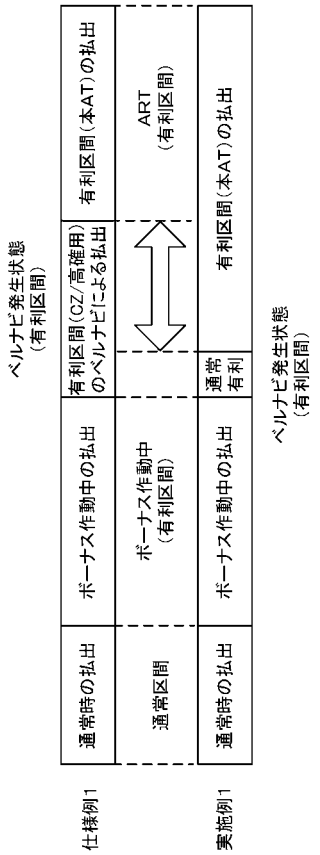
【図１４１】



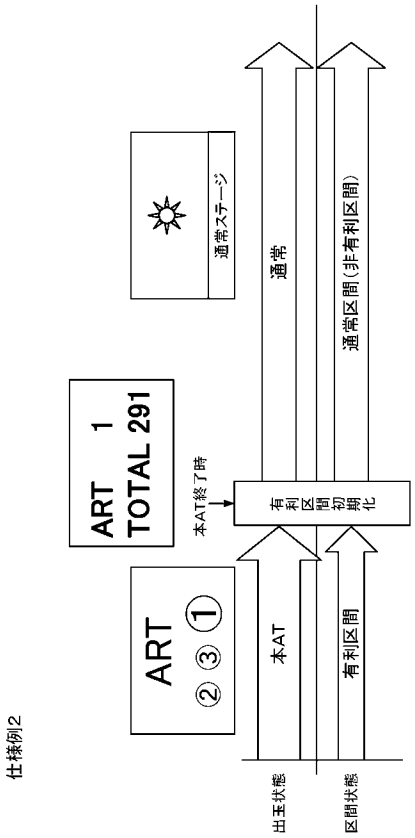
【図１４２】



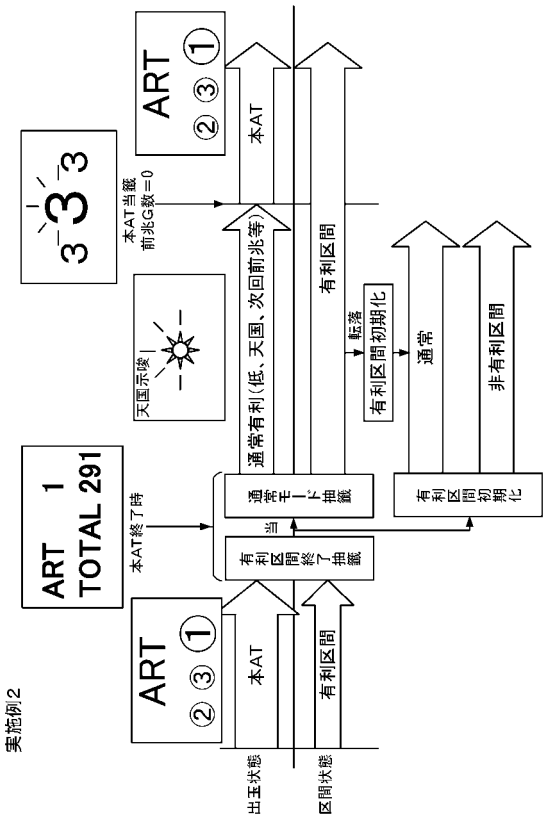
【図１４３】



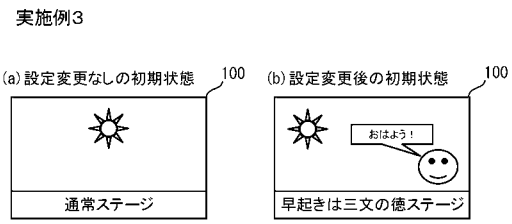
【図１４４】



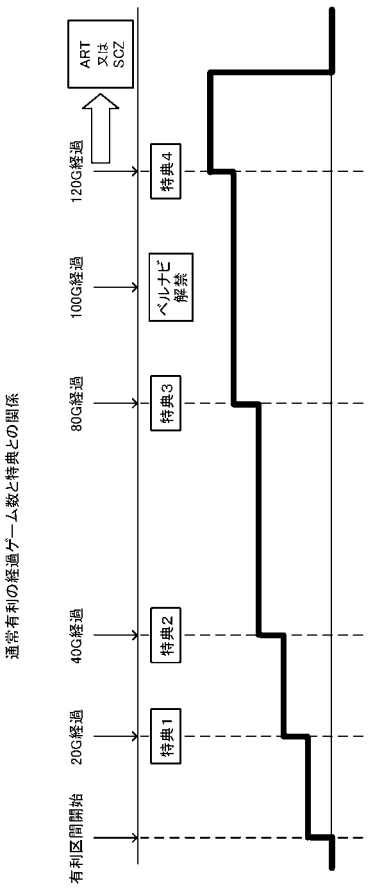
【図１４５】



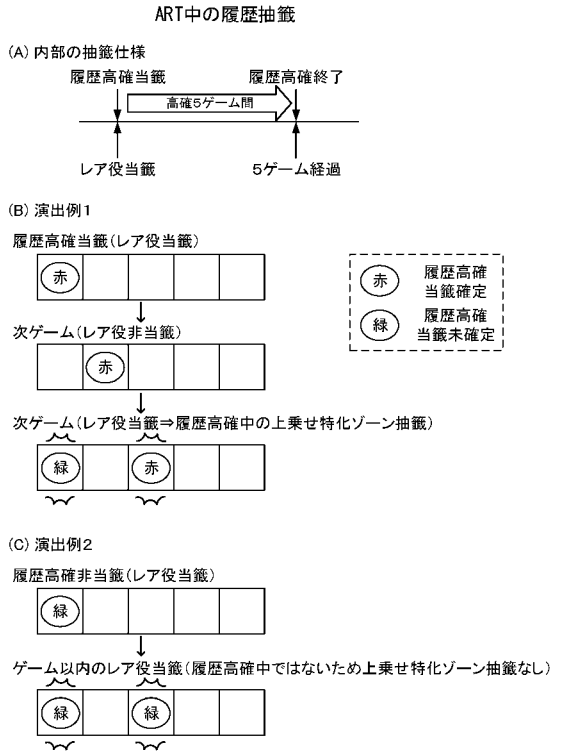
【図１４６】



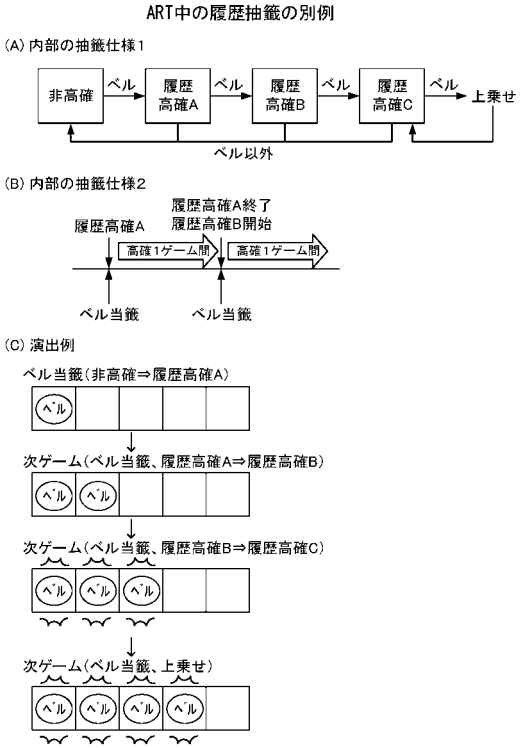
【図１４７】



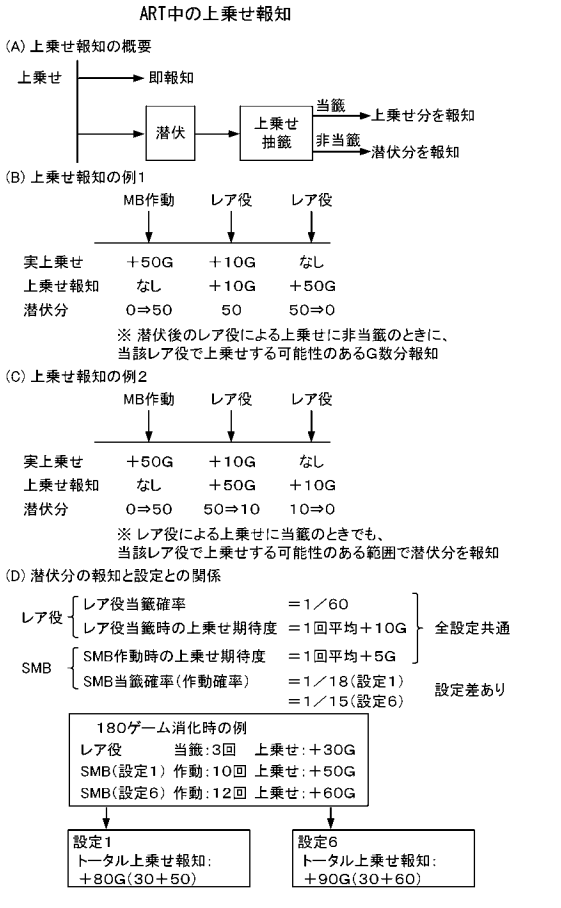
【図１４８】



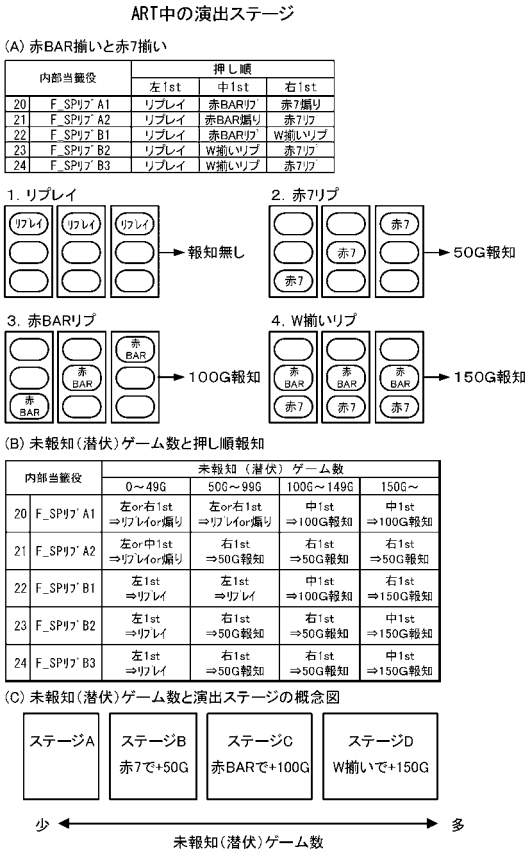
【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】



【図１５２】

ART中の演出ステージ

(A) 演出ステージの種類と概要

演出ステージ		概要
0	ART１	基本ステージ
1	ART２	チャンスAモード高確以上 or 潜伏：小
2	ART３	チャンスBモード高確以上 or 潜伏：中
3	ART４	チャンスCモード高確以上 or 潜伏：大
4	ART５	複数のチャンスモード高確以上 or 潜伏：特大

(B) サブ_演出ステージ移行抽籤テーブル(ARTステージ1中用)

抽籤結果（移行先）		ﾁｬﾝｽC+B 高確以上	ﾁｬﾝｽC 高確以上	ﾁｬﾝｽB 高確以上	ﾁｬﾝｽA 高確以上	潜伏 特大	潜伏 大	潜伏 中	潜伏 小
0	ART１	14336	16384	16384	16384	16418	16930	23552	28672
1	ART２	0	0	0	16384	512	1638	1024	4096
2	ART３	1024	0	16384	0	1638	3277	8192	0
3	ART４	1024	16384	0	0	3277	10923	0	0
4	ART５	16384	0	0	0	10923	0	0	0

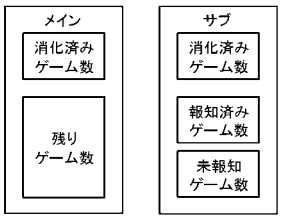
(C) 参照項目の検索順序

検索順序	
1	ﾁｬﾝｽC+B 高確以上
2	ﾁｬﾝｽC 高確以上
3	ﾁｬﾝｽB 高確以上
4	ﾁｬﾝｽA 高確以上
5	潜伏：特大
6	潜伏：大
7	潜伏：中
8	潜伏：小

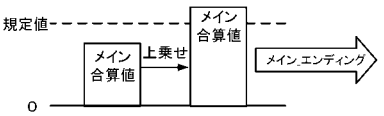
【図１５３】

ART中のエンディング制御

(A) メイン側カウンタとサブ側カウンタ

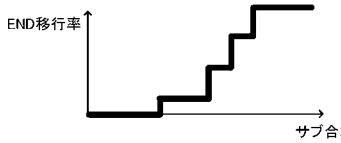


(B) メイン側のエンディング制御



※ メイン合算値：消化済みゲーム数＋残りゲーム数

(C) サブ側のエンディング制御

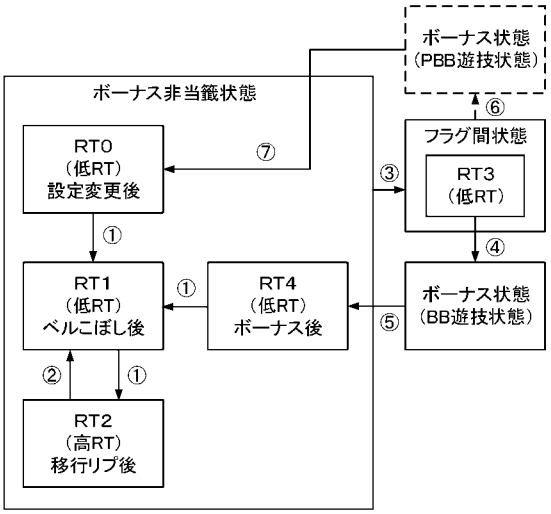


※ サブ合算値：消化済みゲーム数＋報知済みゲーム数

(D) サブ_エンディング移行抽籤テーブル

結果		サブ合算値				
		～699G	700～999G	1000～1199G	1200～1399G	1400G
非当籤	0	32768	32700	24576	16384	0
当籤	1	0	68	8192	16384	32768

【図１５４】



移行条件
①：ベルこぼし目表示
②：RT2移行リプ表示
③：BB又はPBB内部当籤
④：BB入賞(ボーナス作動に係る図柄組合せの表示)
⑤：BB終了(規定枚数を超える払出)
⑥：PBB入賞(ボーナス作動に係る図柄組合せの表示)
⑦：PBB終了(規定枚数を超える払出)
※PBB：BBよりも出現率の低いボーナス

【図１５５】

	状態	有利区間ランプ（状態表示器）	備考
1	非有利区間 (通常区間)	×	非点灯
2	有利区間中 (AT、AT抽籤 高確状態)	○	待機区間以外の当籤ゲームで必ず点灯 ベルナビ(最大払出枚数の打順ナビ)を必ず1回発生 ベルの種類は任意 突入後の所定ゲーム数経過を条件に初回ベルナビ可能
3	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス当籤 ＋有利区間非当籤時	×	有利区間に当籤していないので非点灯
4	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス当籤 ＋有利区間当籤時	× or ○ (ﾌﾗｸﾞ別任意設定可)	成立ゲームで必ず点灯するか、成立ゲームで点灯させずにボーナス入賞を契機に点灯させるという「待機区間」を設定するか任意に設定可能 「待機区間」の設定有無は機種毎に一律とする必要なく、1機種においてボーナスの種別により待機区間を有りとしたり、無しとすることが可能
5	非有利区間滞在中 設定差無ボーナス入賞 時＋当該ボーナス当籤 時に有利区間当籤	◎ 待機区間設定無 ○ 待機区間設定有	待機区間設定無のボーナスの場合、既に点灯済みで点灯状態維持 待機区間設定有のボーナスの場合、この時点で点灯
6	非有利区間滞在中 設定差有ボーナス当籤時	×	必然的に有利区間非当籤 設定差有役の当籤に基づいて有利区間に移行不可
7	非有利区間滞在中に 当籤した設定差無 ボーナス作動中 ＋当該ボーナス当籤時 に有利区間非当籤	×	設定差無の役ではAT抽籤不可 ボーナス作動により小役当籤確率上昇しているため、ここで当籤役に基づいてAT抽籤するはできない よって、ランプ非点灯のボーナス作動途中で点灯しない
8	非有利区間滞在中に 当籤した設定差有 ボーナス作動中	×	ボーナスは有利区間でなく、必然的に有利区間非当籤 設定差有の役について、有利区間へ移行することはない 非有利区間のボーナス中に、有利区間抽籤不可
9	有利区間滞在中 設定差無ボーナス入賞時	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
10	有利区間滞在中 設定差有ボーナス入賞時	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
11	有利区間滞在中 設定差無ボーナス 当籤後のフラグ間	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
12	有利区間滞在中 設定差有ボーナス 当籤後のフラグ間	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
13	有利区間滞在中 設定差無ボーナス作動中	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持
14	有利区間滞在中 設定差有ボーナス作動中	◎	既に点灯済みのため、点灯状態維持 例外としてボーナス入賞時にのみ有利区間抽籤可

◎：既点灯、点灯状態維持
○：消灯→点灯
×：非点灯

※1500Gを超えると必ず消灯
※設定差有無を問わず、有利区間中の全てのボーナス入賞時に共通してAT抽籤
※有利区間とは、非有利区間よりもAT抽籤について有利な状態であり、単なる指示機能に関する区間
ボーナス作動状態とは別概念

【図１５６】

有利区間中の上乗せ制御

(A) 役構成と図柄組合せ

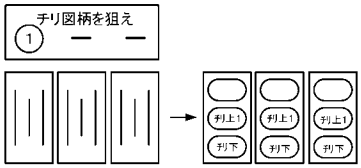
内部当籤役	押し順	
	左1st	中or右1st
F_単ﾁﾘﾘﾌﾟ	単ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイ
F_ﾘﾌﾟﾚｲ	リプレイ	

(B) 上乗せ抽籤

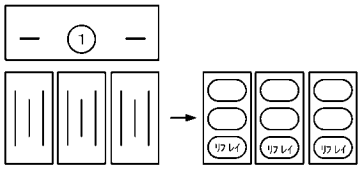
内部当籤役	有効	無効
F_単ﾁﾘﾘﾌﾟ	小	なし
F_2連ﾁﾘﾘﾌﾟ	中	なし
F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ	大	なし

(C) 上乗せ有効／無効と押し順ナビ

「F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ」の上乗せ有効時



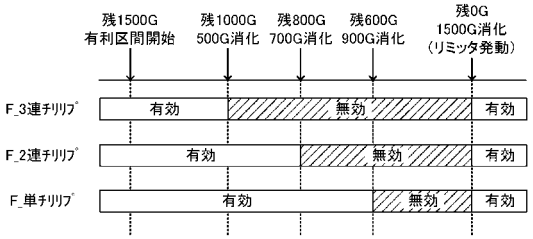
「F_3連ﾁﾘﾘﾌﾟ」の上乗せ無効時



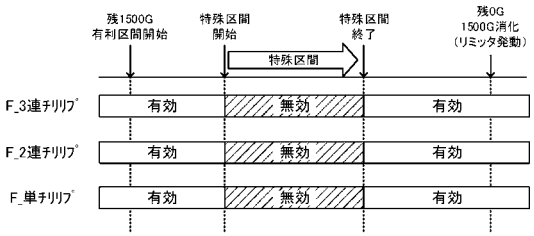
【図１５７】

有利区間中の上乗せ制御

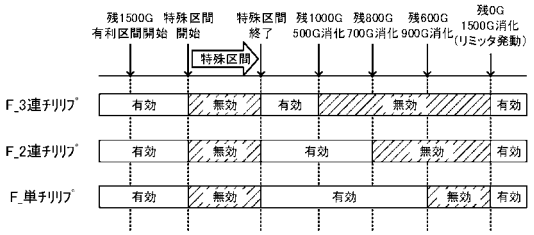
(D) 上乗せの有効区間と無効区間1



(E) 上乗せの有効区間と無効区間2



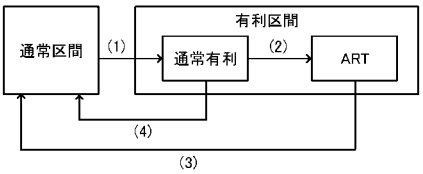
(F) 上乗せの有効区間と無効区間3



【図１５８】

ART移行時の特典

(A) 遊技状態の遷移



移行契機	内容
(1)	高確率(約1/30)移行
(2)	所定確率(約1/100)移行
(3)	ART終了
(4)	所定確率(約1/100)移行

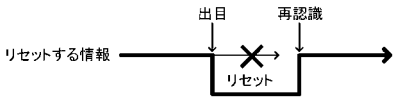
(B) ART移行時の特典

通常有利のゲーム数	特典
～99G	初期50G
100～199G	初期100G
200～299G	初期200G
300～399G	初期300G
400～499G	初期500G
500G	初期1000G(リミットまで)

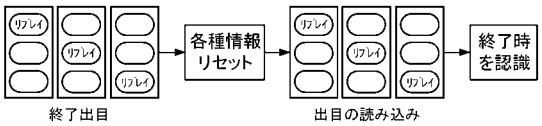
【図１５９】

状態リセットの再認識

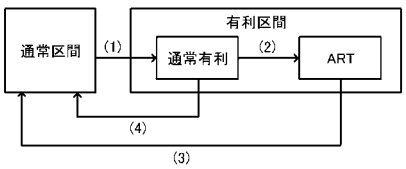
(A) リセット再認識の概要



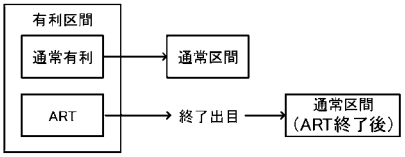
(B) リセット再認識の流れ



(C) 遊技状態の遷移

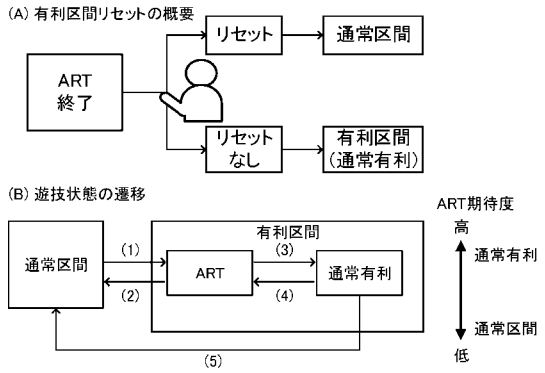


(D) ART終了時の再認識



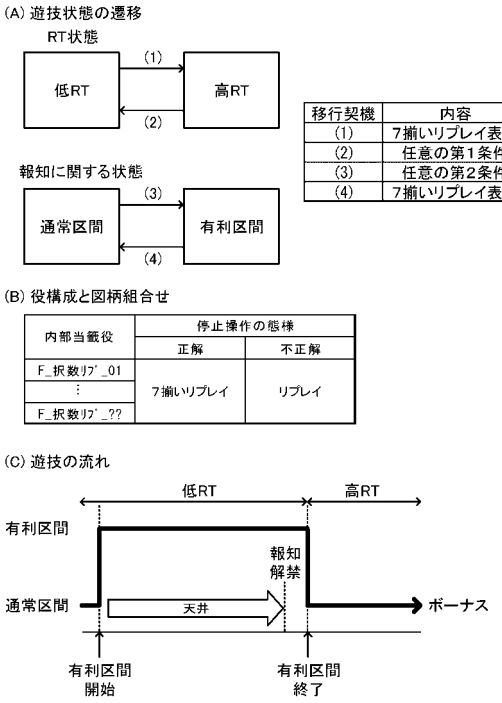
【図１６０】

有利区間の任意リセット



【図１６１】

有利区間を用いたゲーム数天井

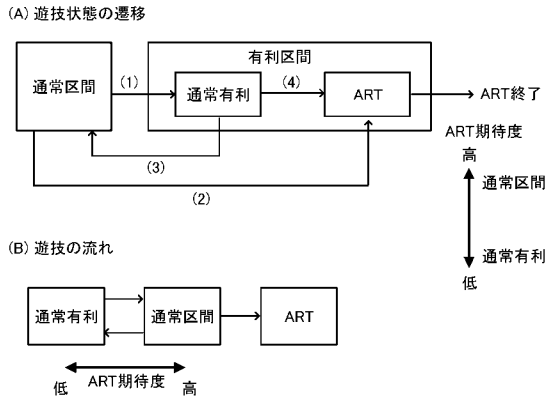


移行契機	内容
(1)	7揃いリプレイ表示
(2)	任意の第1条件
(3)	任意の第2条件
(4)	7揃いリプレイ表示

内部当籤役	停止操作の態様	
	正解	不正解
F_択数ﾘﾌﾟ_01	7揃いリプレイ	リプレイ
⋮		
F_択数ﾘﾌﾟ_??		

【図１６２】

有利区間を用いた遊技性



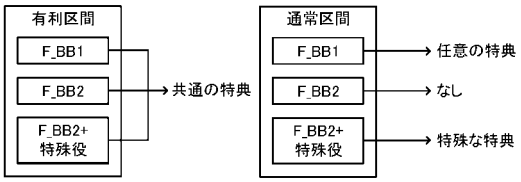
【図１６３】

通常区間中の設定差なしボーナス

(A) 役構成

役種別	設定差	有利区間中	通常区間中
F_BB1	なし(約1/256)	共通処理	通常処理
F_BB2	あり(約1/256～1/200)		なし
F_BB2+特殊役	なし(約1/16384)		通常処理(特殊)

(B) 遊技状態毎のボーナス処理



(B) 図柄組合せ

内部当籤役	第１の操作態様	第２の操作態様
F_BB2	共通	個別
F_BB2+特殊役		個別

【図１６４】

変形例1（有利区間の移行抽籤）

(A) 状態ごとの有利区間移行確率

パターン	通常区間				
	役物非作動時			役物作動時	
	一般中	内部中	BB一般中	RB作動中	CB作動中
原則パターン	P(A)	P(B)	P(C)	P(D)	P(E)
例外パターン１	P(A)	P(A)	P(A)	P(D)	P(E)
例外パターン２	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)	P(E)
例外パターン３	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)	P(A)

(B) 有利区間への移行抽籤の可否

パターン	通常区間				
	役物非作動時			役物作動時	
	一般中	内部中	BB一般中	RB作動中	CB作動中
原則パターン	○	×	×	×	×
例外パターン１	○	○	○	×	×
例外パターン２	○	○	○	○	×
例外パターン３	○	○	○	○	○
例外パターン４	○	○	×	×	○

【図１６５】

有利区間の移行抽籤テーブルの例1

内部当籤役		作動種別	払出／終了条件	内部抽籤値（分母65536）			有利区間移行抽籤値（分母256）
				設定1	…	設定6	
1	リプレイ1 変動なし	再遊技	0枚	8978	…	8978	1
2	リプレイ2 変動あり	再遊技	0枚	RT0：0 RT1：200 RT2：30000	…	RT0：0 RT1：201 RT2：30200	変動するため不可（注1）
3	チェリー	小役	4枚	200	…	300	20（注2）
4	スイカ1	小役	5枚	180	…	180	128（注3）
5	押し順ベル1	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
6	押し順ベル2	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
7	押し順ベル3	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
8	押し順ベル4	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
9	押し順ベル5	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
10	押し順ベル6	報知対象の小役	9枚	3000	…	3000	2
11	BB1+チェリー	1種BB	200枚超過で終了	100	…	100	20（注2）
12	BB2+スイカ2	2種BB	150枚超過で終了	55	…	65	256（注3）
13	RB	第一種特別役物	8回入賞	30	…	35	変動するため不可（注4）
0	不当籤（ハズレ）			RT0：37993以下省略	…	RT0：37993以下省略	不可

（注1）内部当籤役として決定される確率がRT状態によって異なるリプレイは、不可
（注2）No.3、No.11は両者「チェリー」で共通のため、有利区間移行抽籤の抽籤値も共通にする
（注3）No.4、No.12は「スイカ1」「スイカ2」で異なるため、有利区間移行抽籤の抽籤値を異ならせてもよい
（注4）単独で内部当籤役として決定されるボーナスは、一般中と内部中とで確率が異なるため、不可

【図１６６】

有利区間の移行抽籤テーブル例2

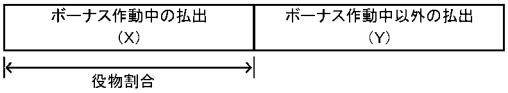
内部当籤役		内部抽籤値（分母65536）			有利区間移行抽籤値（分母256）					
		設定1	…	設定6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	リプレイ1 変動なし	8978	…	8978	1	2	3	4	5	6
2	リプレイ2 変動あり	RT0：0 RT1：200 RT2：30000	…	RT0：0 RT1：201 RT2：30200	変動するため不可（注1）					
3	チェリー	200	…	300	20（注2）	25（注2）	30（注2）	35（注2）	40（注2）	45（注2）
4	スイカ1	180	…	180	128（注3）			156（注3）		
5	押し順ベル1	3000	…	3000	2					3
6	押し順ベル2	3000	…	3000	2					3
7	押し順ベル3	3000	…	3000	2					3
8	押し順ベル4	3000	…	3000	2					3
9	押し順ベル5	3000	…	3000	2					3
10	押し順ベル6	3000	…	3000	2					3
11	BB1+チェリー	100	…	100	20（注2）	25（注2）	30（注2）	35（注2）	40（注2）	45（注2）
12	BB2+スイカ2	55	…	65	128（注3）			156（注3）		
13	RB	30	…	35	変動するため不可（注4）					
0	不当籤（ハズレ）	RT0：37993以下省略	…	RT0：37993以下省略	不可					

（注1）内部当籤役として決定される確率がRT状態によって異なるリプレイは、不可
（注2）No.3、No.11は両者「チェリー」で共通のため、有利区間移行抽籤の抽籤値も共通にする
（注3）No.4、No.12は「スイカ1」「スイカ2」で異なるため、有利区間移行抽籤の抽籤値を異ならせてもよい
（注4）単独で内部当籤役として決定されるボーナスは、一般中と内部中とで確率が異なるため、不可

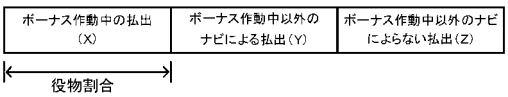
【図１６７】

役物割合の算出方法

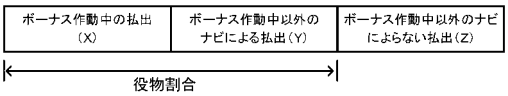
(A) 指示機能（AT）なしの機種での役物割合（＝{X／（X＋Y）}×100）



(B) 指示機能（AT）ありの機種での役物割合1（＝{X／（X＋Y＋Z）}×100）

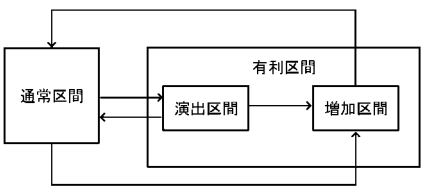


(C) 指示機能（AT）ありの機種での役物割合2（＝{（X＋Y）／（X＋Y＋Z）}×100）



【図１６８】

変形例2（有利区間の別構成例）



【図１６９】

有利区間移行抽籤テーブルの別例

(A) 移行抽籤テーブルの例

抽籤結果		内部当籤役				
		リプレイ1	押し順ベル	チェリー	スイカ1	スイカ2
1	当籤処理1	0	1	10	100	0
2	当籤処理2	0	0	10	27	254
3	当籤処理3	1	1	0	1	2
0	はずれ	255	254	236	128	0

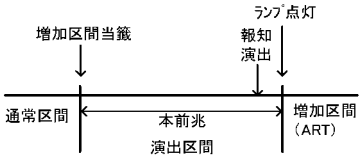
(B) 各処理の内容

抽籤結果		滞在状態		
		通常区間	演出区間A	演出区間B
1	当籤処理1	演出区間Aへ移行	演出区間Bへ移行	ART「50G」当籤
2	当籤処理2	演出区間Bへ移行	ART「50G」当籤	ART「100G」当籤
3	当籤処理3	ART「300G」当籤	ART「300G」当籤	ART「300G」当籤
0	はずれ	なし	なし	なし

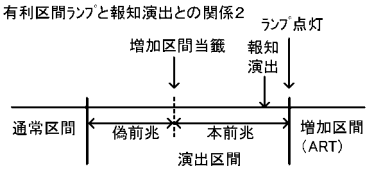
【図１７０】

変形例3（有利区間ランプの点灯タイミング）

(A) 有利区間ﾗﾝﾌﾟと報知演出との関係1



(B) 有利区間ﾗﾝﾌﾟと報知演出との関係2



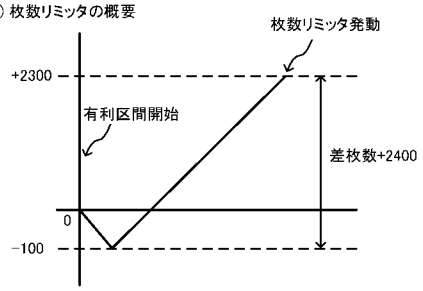
(C) 移行抽籤結果の各処理の内容

抽籤結果		滞在状態	
		通常区間	演出区間
1	当籤処理１	演出区間「15G」 その後、通常区間	演出区間「15G」 その後、ART「50G」
2	当籤処理２	演出区間「15G」 その後、ART「50G」	演出区間「15G」 その後、ART「100G」

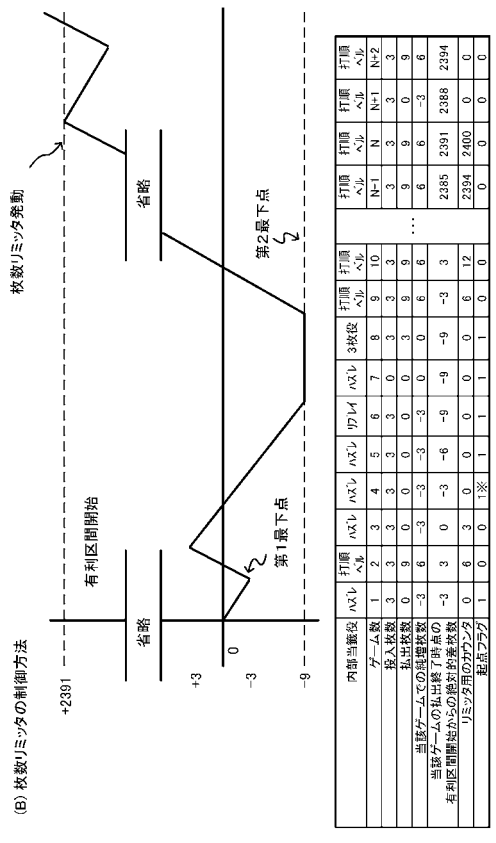
【図１７１】

変形例4（有利区間リミッタの別例）

(A) 枚数リミッタの概要

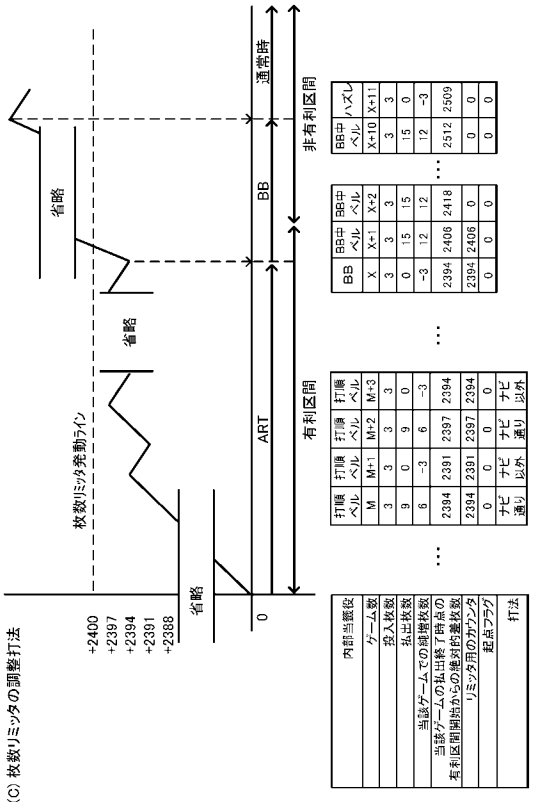


【図１７２】



内部当籤役	ハズレ	打順ベル	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	リプレイ	ハズレ	3枚役	打順ベル	打順ベル	…	打順ベル	打順ベル	打順ベル	打順ベル
ゲーム数	1	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10		N-1	N	N+1	N+2
投入枚数	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3		3	3	3	3
払出枚数	0	9	0	0	0	3	−3	0	3	9	9		9	9	0	9
当該ゲームでの増減枚数	−3	6	−3	−3	−3	−3	−3	0	0	6	6		6	6	−3	6
当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始からの仮想的差枚数	−3	3	0	−3	−6	−9	−9	−9	−9	−3	3		2385	2391	2388	2394
リミッタ用のカウンタ	0	6	3	0	0	0	0	0	0	6	12		2394	2400	0	0
起点フラグ	1	0	0	1※	1	1	1	1	1	0	0		0	0	0	0

【図１７３】



【図１７４】

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
0	黒BAR	0	ベル	0	黒BAR
19	ベル	19	黒BAR	19	ﾘﾌﾟﾚｲB
18	赤BAR	18	赤BAR	18	赤BAR
17	紫7	17	紫7	17	紫7
16	ﾘﾌﾟﾚｲB	16	ﾘﾌﾟﾚｲB	16	ベル
15	黒BAR	15	ベル	15	黒BAR
14	ベル	14	黒BAR	14	ﾘﾌﾟﾚｲC
13	ﾌﾞﾗﾝｸ上	13	ﾌﾞﾗﾝｸ上	13	ﾌﾞﾗﾝｸ上
12	紫7	12	紫7	12	紫7
11	ﾘﾌﾟﾚｲC	11	ﾘﾌﾟﾚｲA	11	ベル
10	黒BAR	10	ベル	10	黒BAR
9	ベル	9	黒BAR	9	ﾘﾌﾟﾚｲD
8	ﾌﾞﾗﾝｸ上	8	ﾌﾞﾗﾝｸ下	8	ﾌﾞﾗﾝｸ上
7	ﾌﾞﾗﾝｸ下	7	紫7	7	紫7
6	ﾘﾌﾟﾚｲD	6	ﾘﾌﾟﾚｲA	6	ベル
5	黒BAR	5	ベル	5	黒BAR
4	ベル	4	黒BAR	4	ﾘﾌﾟﾚｲA
3	ﾌﾞﾗﾝｸ上	3	ﾌﾞﾗﾝｸ上	3	ﾌﾞﾗﾝｸ上
2	紫7	2	紫7	2	紫7
1	ﾘﾌﾟﾚｲA	1	ﾘﾌﾟﾚｲB	1	ベル

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	赤BAR	00000010
3	紫7	00000011
4	リプレイA	00000100
5	リプレイB	00000101
6	リプレイC	00000110
7	リプレイD	00000111
8	ベル	00001000
9	ブランク上	00001001
10	ブランク下	00001011

【図１７５】

内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	3BET時			2BET時		対応する図柄組合せ
		一般	内部中	BB	一般	内部中	
0	はずれ	4	15036	19414	0	0	
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	7282	7282	0	7282	19836	RP01+02+06+08+11
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	4	0	0	4	4	RP16
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	342	342	0	342	342	RP01+02+05
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	342	342	0	342	342	RP01+02+05+16
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	656	656	0	656	656	RP01～03
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	256	256	0	256	256	RP01+02+19
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1	32	32	0	32	32	RP01+02+15
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2	32	32	0	32	32	RP01+02+13+14
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	16	16	0	16	16	RP01+02+16～18
10	F_紫7ﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+10～12
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+06～08
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	4	4	0	4	4	RP01+02+05+09
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	8	8	0	8	8	RP01+02+04
14	F_共通1枚	0	0	37850	40260	40260	NM01～26
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	88	88	5618	100	100	NM01～34
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	4	4	2654	3200	3200	NM27～29
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	440	440		440	440	NM33+34
18	F_強ﾍﾞﾙ	70	70		0		NM31
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM05+09+20+30
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM06+10+19+30
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM07+11+18+30
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM08+12+17+30
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM01+13+17+31
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM02+14+18+31
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM03+15+19+31
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM04+16+20+31
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM01+09+21+32
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM02+10+22+32
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	1365	1365		0		NM03+11+25+32
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	1365	1365		0		NM04+12+26+32
31	F_打順1特殊A	2045	2045		0		NM05+09+20+27
32	F_打順1特殊B	2045	2045		0		NM06+10+18+27
33	F_打順2特殊A	2045	2045		0		NM01+04+11+19+27
34	F_打順2特殊B	2045	2045		0		NM02+03+12+17+27
35	F_打順3特殊A	2045	2045		0		NM01+13+17+28
36	F_打順3特殊B	2045	2045		0		NM02+14+18+28
37	F_打順4特殊A	2045	2045		0		NM03+15+19+28
38	F_打順4特殊B	2045	2045		0		NM04+16+20+28
39	F_打順5特殊A	2045	2045		0		NM01+09+23+29
40	F_打順5特殊B	2045	2045		0		NM02+10+24+29
41	F_打順6特殊A	2045	2045		0		NM03+11+25+29
42	F_打順6特殊B	2045	2045		0		NM04+12+26+29
43	F_BB1	0			12550		BB1
44	F_BB2	0			4		BB2
45	F_BB3	15024					BB3

【図１７６】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ベル	赤BAR	赤BAR	BB1	C_BB1	0	0
ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾌﾞﾗﾝｸ上	ﾌﾞﾗﾝｸ上	BB2	C_BB2	0	-
紫7	赤BAR	赤BAR	BB3	C_BB3	-	0
黒BAR	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP01	C_TLﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	RP02	C_XDﾘﾌﾟ	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP03	C_中段ﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	黒BAR	黒BAR	RP04	C_黒BARﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP05	C_W揃いﾘﾌﾟ1	0	0
紫7/ﾌﾞﾗﾝｸ下	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP06	C_赤BARXDﾘﾌﾟ	0	0
ベル	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP07	C_赤BARBLﾘﾌﾟ	0	0
ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	RP08	C_赤BARXUﾘﾌﾟ	0	0
紫7/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	紫7	RP09	C_W揃いﾘﾌﾟ2	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	RP10	C_紫7TLﾘﾌﾟ	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP11	C_紫7XDﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	紫7	ベル	RP12	C_紫7XUﾘﾌﾟ	0	0
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	RP13	C_紫7ﾌｪｲｸ1	0	0
ﾌﾞﾗﾝｸ上	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ベル	RP14	C_紫7ﾌｪｲｸ2	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ベル	RP15	C_紫7ﾌｪｲｸ3	0	0
ベル	黒BAR	紫7	RP16	C_赤BARﾌｪｲｸ1	0	0
紫7	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上/ﾌﾞﾗﾝｸ下	紫7	RP17	C_赤BARﾌｪｲｸ2	0	0
紫7	黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	RP18	C_赤BARﾌｪｲｸ3	0	0
黒BAR	ベル	黒BAR	RP19	C_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	0	0
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM01	C_L1stﾐｽ1	1	1
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM02	C_L1stﾐｽ2	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM03	C_L1stﾐｽ3	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM04	C_L1stﾐｽ4	1	1
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	ベル	NM05	C_L1st2ndﾐｽ1	1	1
黒BAR	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	NM06	C_L1st2ndﾐｽ2	1	1
黒BAR	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM07	C_L1st2ndﾐｽ3	1	1
黒BAR	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM08	C_L1st2ndﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM09	C_C1stﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM10	C_C1stﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM11	C_C1stﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	紫7	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM12	C_C1stﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	NM13	C_C1st2ndﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ベル	赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	NM14	C_C1st2ndﾐｽ2	1	1
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	NM15	C_C1st2ndﾐｽ3	1	1
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	NM16	C_C1st2ndﾐｽ4	1	1

【図１７７】

図柄組合せテーブル

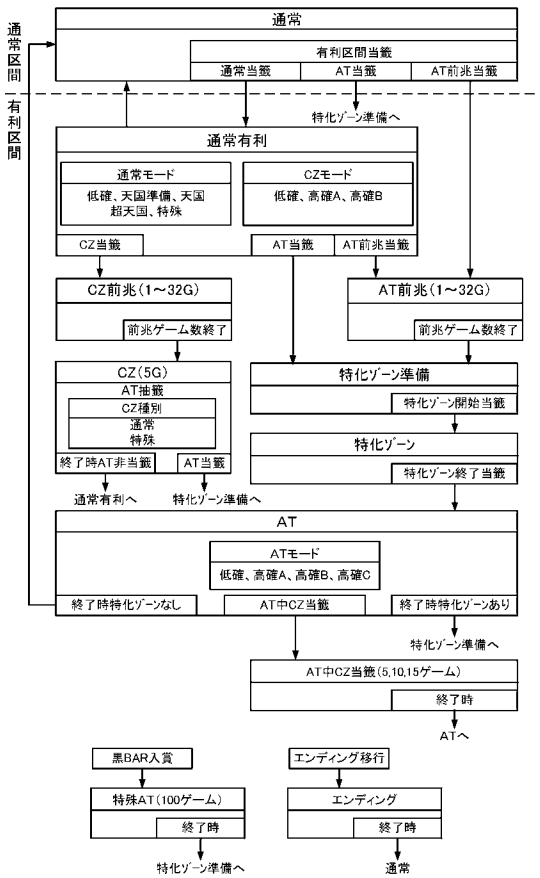
コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM17	C_R1stﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM18	C_R1stﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM19	C_R1stﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM20	C_R1stﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	ベル	黒BAR	NM21	C_R1st2ndﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ベル	黒BAR	NM22	C_R1st2ndﾐｽ2	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	黒BAR	NM23	C_R1st2ndﾐｽ3	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	黒BAR	黒BAR	NM24	C_R1st2ndﾐｽ4	1	1
ベル	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾌﾞﾗﾝｸ下	黒BAR	NM25	C_R1st2ndﾐｽ5	1	1
ベル	赤BAR/ﾘﾌﾟﾚｲB	黒BAR	NM26	C_R1st2ndﾐｽ6	1	1
黒BAR	ベル	紫7	NM27	C_変則ﾍﾞﾙ1	6	6
ベル	ベル	紫7	NM28	C_変則ﾍﾞﾙ2	6	6
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	ベル	黒BAR	NM29	C_変則ﾍﾞﾙ3	6	6
黒BAR	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM30	C_BLﾍﾞﾙ	15	15
ベル	ベル	ベル	NM31	C_CLﾍﾞﾙ	15	15
赤BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ上	黒BAR	黒BAR	NM32	C_TLﾍﾞﾙ	15	15
ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲC/ﾘﾌﾟﾚｲD	ﾘﾌﾟﾚｲA/ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM33	C_ﾁｬﾝｽ1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲB	ﾘﾌﾟﾚｲB	紫7	NM34	C_ﾁｬﾝｽ2	1	1

【図１７８】

内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係

内部当籤役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	はずれ	はずれ		赤BAR揃り		紫7揃り	
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	TLﾘﾌﾟ		赤BARﾘﾌﾟ		紫7ﾘﾌﾟ	
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	赤BARﾌｪｲｸ		赤BARﾌｪｲｸ		赤BARﾌｪｲｸ	
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		W揃いﾘﾌﾟ	
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	TLﾘﾌﾟ		W揃いﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	中段ﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	XUﾍﾙﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
7	F_紫ﾌｪｲｸ1	紫ﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
8	F_紫ﾌｪｲｸ2	紫ﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	赤BARﾌｪｲｸ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
10	F_紫ﾌﾘﾌﾟ	紫ﾌﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	赤BARﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	W揃いﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	黒BARﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ		TLﾘﾌﾟ	
14	F_共通1枚	1枚					
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	下段ベル		中段ベル		上段ベル	
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	変則1		変則2		変則3	
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	チャンス					
18	F_強ﾍﾞﾙ	中段ベル					
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	下段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	下段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	1枚(1/2)	下段ベル	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	1枚(1/2)	下段ベル	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		中段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		中段ベル	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/2)	中段ベル	1枚(1/4)	
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/2)	中段ベル	1枚(1/4)	
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/4)		上段ベル	1枚(1/2)
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/4)		上段ベル	1枚(1/2)
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	上段ベル
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	上段ベル
31	F_打順1特殊A	変則1	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
32	F_打順1特殊B	変則1	1枚(1/2)	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
33	F_打順2特殊A	1枚(1/2)	変則1	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
34	F_打順2特殊B	1枚(1/2)	変則1	1枚(1/4)		1枚(1/4)	
35	F_打順3特殊A	1枚(1/4)		変則2	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
36	F_打順3特殊B	1枚(1/4)		変則2	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
37	F_打順4特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則2	1枚(1/4)	
38	F_打順4特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則2	1枚(1/4)	
39	F_打順5特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/4)		変則3	1枚(1/2)
40	F_打順5特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/4)		変則3	1枚(1/2)
41	F_打順6特殊A	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則3
42	F_打順6特殊B	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	変則3

【図１７９】



【図１８０】

出玉状態					
状態名	該当区間	抽籤処理	その他処理	確定役 有効／無効	押し順指示
通常	通常区間	有利区間移行抽籤 初期通常ﾓｰﾄﾞ抽籤		有効	なし
通常 有利	有利区間	AT抽籤 CZ抽籤 通常ﾓｰﾄﾞ移行抽籤 CZﾓｰﾄﾞ移行抽籤 履歴抽籤 天井恩恵抽籤	特殊ﾓｰﾄﾞ制御 天井制御	有効	なし
CZ 前兆	有利区間	AT抽籤		有効	なし
AT 前兆	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ種別 昇格抽籤		有効	なし
CZ	有利区間	AT抽籤	ATに当籤しても5ｹﾞｰﾑ経過するまでは継続	有効	なし
特化ｿﾞｰﾝ準備	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ開始抽籤 ｹﾞｰﾑ数上乗せ抽籤	天井制御	条件付き有効	抽籤
特化ｿﾞｰﾝ	有利区間	特化ｿﾞｰﾝ終了抽籤 ｹﾞｰﾑ数上乗せ抽籤		無効	あり
AT	有利区間	初期ATﾓｰﾄﾞ抽籤 ATﾓｰﾄﾞ移行抽籤 履歴抽籤 AT中CZ抽籤 特化ｿﾞｰﾝｽﾄｯｸ抽籤 最終上乗せ抽籤	天井制御	条件付き有効	あり
AT中 CZ	有利区間	特化ｿﾞｰﾝｽﾄｯｸ抽籤	当籤しても15ｹﾞｰﾑ経過するまでは継続 天井制御	条件付き有効	なし
特殊 AT	有利区間		天井制御	無効	あり
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ	有利区間			無効	あり

【図１８１】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	当籤役	出玉フラグ
0	はずれ	0
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	1
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	0
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	2
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	3
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	4
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ	9
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1	11
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2	11
9	F_赤BARﾌｪｲｸ	12
10	F_紫7ﾘﾌﾟ	13
11	F_赤BARﾘﾌﾟ	14
12	F_W揃いﾘﾌﾟ	15
13	F_黒BARﾘﾌﾟ	16
14	F_共通1枚	0
15	F_共通ﾍﾞﾙ1	7
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	6
17	F_弱ﾁｬﾝｽ	8
18	F_強ﾍﾞﾙ	10
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	5
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	5
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	5
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	5
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	5
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	5
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	5
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	5
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	5
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	5
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	5
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	5
31	F_打順1特殊A	6
32	F_打順1特殊B	6
33	F_打順2特殊A	6
34	F_打順2特殊B	6
35	F_打順3特殊A	6
36	F_打順3特殊B	6
37	F_打順4特殊A	6
38	F_打順4特殊B	6
39	F_打順5特殊A	6
40	F_打順5特殊B	6
41	F_打順6特殊A	6
42	F_打順6特殊B	6

No.	出玉フラグ	抽籤種別
0	はずれ	0
1	通常ﾘﾌﾟ	3
2	特殊ﾘﾌﾟ1	4
3	特殊ﾘﾌﾟ2	4
4	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	6
5	打順ﾍﾞﾙ	1
6	打順変則ﾍﾞﾙ	0
7	共通ﾍﾞﾙ	2
8	弱ﾁｬﾝｽ	7
9	中ﾁｬﾝｽ	8
10	強ﾍﾞﾙ	9
11	紫7ﾌｪｲｸ	5
12	赤BARﾌｪｲｸ	5
13	紫7ﾘﾌﾟ	5
14	赤BARﾘﾌﾟ	5
15	W揃いﾘﾌﾟ	5
16	黒BARﾘﾌﾟ	5

No.	抽籤種別
0	ﾊｽﾞﾚ/変則
1	打順ﾍﾞﾙ
2	共通ﾍﾞﾙ
3	通常ﾘﾌﾟ
4	特殊ﾘﾌﾟ
5	ﾌｪｲｸ/確定役
6	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ
7	弱ﾁｬﾝｽ
8	中ﾁｬﾝｽ
9	強ﾍﾞﾙ

【図１８２】

内部当籤役とナビ種別との対応関係

No.	当籤役	状態１	状態２
0	はずれ		
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	1or2	1or2
2	F_通常ﾘﾌﾟ2		
3	F_特殊ﾘﾌﾟ1	1or2	1or2
4	F_特殊ﾘﾌﾟ2	5or6	5or6
5	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		
6	F_XUﾍﾞﾙﾘﾌﾟ		
7	F_紫7ﾌｪｲｸ1		5or6
8	F_紫7ﾌｪｲｸ2		5or6
9	F_赤BARﾌｪｲｸ		5or6
10	F_紫7ﾘﾌﾟ		5or6
11	F_赤BARﾘﾌﾟ		5or6
12	F_W揃いﾘﾌﾟ		5or6
13	F_黒BARﾘﾌﾟ		5or6
14	F_共通1枚		
15	F_共通ﾍﾞﾙ1		
16	F_共通ﾍﾞﾙ2	1	1
17	F_弱ﾁｬﾝｽ		
18	F_強ﾍﾞﾙ		
19	F_打順1ﾍﾞﾙA	1	1
20	F_打順1ﾍﾞﾙB	1	1
21	F_打順2ﾍﾞﾙA	2	2
22	F_打順2ﾍﾞﾙB	2	2
23	F_打順3ﾍﾞﾙA	3	3
24	F_打順3ﾍﾞﾙB	3	3
25	F_打順4ﾍﾞﾙA	4	4
26	F_打順4ﾍﾞﾙB	4	4
27	F_打順5ﾍﾞﾙA	5	5
28	F_打順5ﾍﾞﾙB	5	5
29	F_打順6ﾍﾞﾙA	6	6
30	F_打順6ﾍﾞﾙB	6	6
31	F_打順1特殊A	1	1
32	F_打順1特殊B	1	1
33	F_打順2特殊A	2	2
34	F_打順2特殊B	2	2
35	F_打順3特殊A	3	3
36	F_打順3特殊B	3	3
37	F_打順4特殊A	4	4
38	F_打順4特殊B	4	4
39	F_打順5特殊A	5	5
40	F_打順5特殊B	5	5
41	F_打順6特殊A	6	6
42	F_打順6特殊B	6	6

【図１８３】

3択役のナビ制御

(A) 比較例

(a) ナビ種別(メイン側)

ナビ種別	内容
0	ナビなし
1	左1st
2	中1st
3	右1st
4	左中右
5	左右中
6	中左右
7	中右左
8	右左中
9	右中左

(b) 6択役(右左中)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

8

サブ側ナビ(液晶)

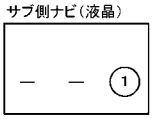
右左中ナビ

(c) 3択役(右1st)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

3

サブ側ナビ(液晶)



中1stナビ

サブ側ナビ(液晶)

右左中ナビ

サブ側ナビ(液晶)

右中左ナビ

【図１８４】

3択役のナビ制御

(B) 本制御

(a) ナビ種別(メイン側)

ナビ種別	内容
0	ナビなし
1	左中右
2	左右中
3	中左右
4	中右左
5	右左中
6	右中左

(b) 6択役(右左中)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

5

サブ側ナビ(液晶)

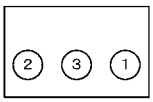
右左中ナビ

(c) 3択役(右1st)のナビ例

メイン側ナビ(指示モニタ)

5

サブ側ナビ(液晶)

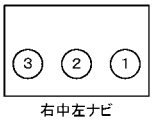


右左中ナビ

メイン側ナビ(指示モニタ)

6

サブ側ナビ(液晶)



右中左ナビ

(C) 仕様例

択役種別	不正解時のRT転落	バトル演出の攻撃／防御
3択役	なし	防御
6択役	あり	攻撃

ナビ種別から転落の可能性が分からないため、ナビミスしないように緊張感を持つ

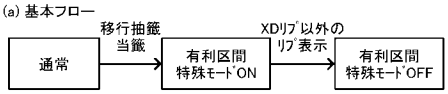
ナビ種別から攻撃／防御が分からないため、期待感を維持可能

【図１８５】

有利区間における遊技の流れ

(A) 特殊モード

(a) 基本フロー



(b) 特殊モードの制御1

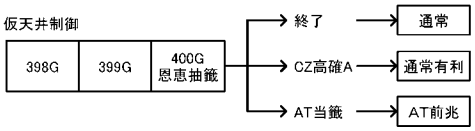
状態	通常	有利区間			…
内部当籤役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	ﾘﾌﾟ		…
表示役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	XDﾘﾌﾟ以外		…
特殊ﾓｰﾄﾞ	×	ON	ON⇒OFF	OFF	…

(c) 特殊モードの制御2

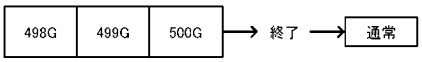
状態	通常	有利区間				…
内部当籤役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ		…
表示役	ANY	ﾘﾌﾟ以外	XDﾘﾌﾟ	XDﾘﾌﾟ以外		…
特殊ﾓｰﾄﾞ	×	ON	ON	ON⇒OFF	OFF	…

(B) 通常有利終了時

(a) 仮天井制御



(b) 天井制御



【図１８６】

履歴抽籤の概要

(A) 履歴役種別

(a) 通常有利中の履歴役の種別

ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾚｱ役
通常ﾘﾌﾟ 特殊ﾘﾌﾟ ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ(非ﾅﾋﾞ) 強ﾍﾞﾙ 中ﾁｬﾝｽ 弱ﾁｬﾝｽ ﾍﾞﾙ15枚入賞

(b) AT中の履歴役の種別

ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾚｱ役	はずれ
通常ﾘﾌﾟ 特殊ﾘﾌﾟ ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ(ﾅﾋﾞ) 確定役(ﾅﾋﾞ)	ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ(非ﾅﾋﾞ) 強ﾍﾞﾙ 中ﾁｬﾝｽ 弱ﾁｬﾝｽ	はずれ 通常ﾘﾌﾟ2 共通1枚 BB

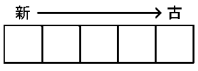
(B) 履歴抽籤

出玉状態	履歴役	恩恵		契機
通常有利	ﾘﾌﾟﾚｲ(連)	ﾘﾌﾟ3連	CZ抽籤	ﾚﾊﾞｰ時
		ﾘﾌﾟ4連以上		
	ﾚｱ役(個数)	ﾚｱ役3個	AT抽籤	3OFF時
		ﾚｱ役4個以上		
AT	ﾘﾌﾟﾚｲ(連)	ﾘﾌﾟ3連	AT中CZ抽籤	ﾚﾊﾞｰ時
		ﾘﾌﾟ4連以上		
	ﾚｱ役(個数)	ﾚｱ役2個	特化ｿﾞｰﾝｽﾄｯｸ抽籤	ﾚﾊﾞｰ時
		ﾚｱ役3個以上		
	はずれ(連)	はずれ4連	ATﾓｰﾄﾞUP抽籤	ﾚﾊﾞｰ時
		はずれ5連		

【図１８７】

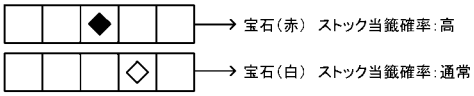
履歴抽籤の概要

(C) 表示例

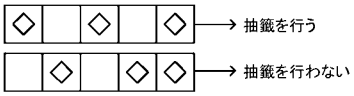


履歴役	アイコン
リプレイ	青丸
レア役	宝石(白)or宝石(赤)
はずれ	空欄
ﾘﾌﾟﾚｲ/ﾚｱ役	ﾘﾌﾟﾚｲ・ﾚｱ役を交互

(D) 宝石種別



(E) 履歴抽籤方法



当該ゲームで条件を満たした場合のみ行う

【図１８８】

ATポイントを用いた制御

(A) ATポイントの概要

ﾎﾟｲﾝﾄ種別	加算値	備考
累積ﾎﾟｲﾝﾄ	24pt	15枚役当籤時 「F_共通ﾍﾞﾙ1」「F_強ﾍﾞﾙ」「F_打順1ﾍﾞﾙA」～「F_打順6ﾍﾞﾙB」
	6pt	6枚役当籤時 「F_共通ﾍﾞﾙ2」「F_打順1特殊A」～「F_打順6特殊B」
所持ﾎﾟｲﾝﾄ	600pt	特化ゾーンのストック1つ当り
	7pt	ATの残りゲーム数1ゲーム当たり

ATポイント＝累積ポイント＋所持ポイント

(B) 確定役制御

確定役種別	ﾎﾟｲﾝﾄ閾値		備考
紫7	3072pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
赤BAR	2048pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
W揃い	1792pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤
黒BAR	768pt	以上	無効
		未満	有効／無効の抽籤

(C) 最終上乗せ制御

ﾎﾟｲﾝﾄ閾値		備考
1024pt	以上	無効
	未満	抽籤で最終上乗せ

(D) AT中の各種抽籤の制御

ATﾎﾟｲﾝﾄ	ﾎﾟｲﾝﾄ閾値	ATﾎﾟｲﾝﾄ種別
0pt～767pt		種別0
768pt～1279pt	768pt	種別1
1280pt～2559pt	1280pt	種別2
2560pt～	2560pt	種別3

抽籤種別に基づき無効抽籤を行い、「無効」の場合は、
AT中の特化ゾーンストック抽籤、及び、
レア役の履歴を赤ダイヤに変更する抽籤(AT_アイコン種別抽籤)を行わない

(E) AT中CZのシナリオ抽籤種別制御

ATﾎﾟｲﾝﾄ	ﾎﾟｲﾝﾄ閾値	ｼﾅﾘｵ抽籤種別
0pt～767pt		種別0
768pt～1279pt	768pt	種別1
1280pt～2559pt	1280pt	種別2
2560pt～	2560pt	種別3

【図１８９】

ATポイントの管理方法

(A) ATポイントカウンタ

上位バイト　下位バイト　＝2バイトのカウンタ
10101010　01010101

(B) ATポイントのカウント例

ATﾎﾟｲﾝﾄ (10進数)	2進数		16進数	
	上位ﾊﾞｲﾄ	下位ﾊﾞｲﾄ	上位ﾊﾞｲﾄ	下位ﾊﾞｲﾄ
256	00000001	00000000	01	00
			100H	
257	00000001	00000001	01	01
			101H	
292	00000001	00100100	01	24
			124H	
532	00000002	00010100	02	14
			214H	

(C) 各種制御の閾値

閾値	2進数		16進数	
	上位ﾊﾞｲﾄ	下位ﾊﾞｲﾄ	上位ﾊﾞｲﾄ	下位ﾊﾞｲﾄ
3072	00001100	00000000	0C	00
			C00H	
2048	00001000	00000000	08	00
			800H	
1792	00000111	00000000	07	00
			700H	
768	00000003	00000000	03	00
			300H	

※ 閾値に下位バイトが不要

(D) 制御例(ATﾎﾟｲﾝﾄ2000pt時)

ATﾎﾟｲﾝﾄ (10進数)	16進数	
	上位ﾊﾞｲﾄ	下位ﾊﾞｲﾄ
2000	07	D0
	7D0H	

閾値	16進数
	1ﾊﾞｲﾄ
3072	0CH
1792	07H

上位ﾊﾞｲﾄ(07H) ＜ 3072 閾値(0CH)

上位ﾊﾞｲﾄ(07H) ≧ 1792 閾値(07H)

【図１９０】

通常_有利区間移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256
	通常有利	1	0
	AT前兆	2	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	256
	AT前兆	2	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	256
	AT前兆	2	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	通常有利	1	255
	AT前兆	2	1
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0
	通常有利	1	252
	AT前兆	2	4
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0
	通常有利	1	252
	AT前兆	2	4
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0
	通常有利	1	224
	AT前兆	2	32

【図１９１】

通常_初期通常モード抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256
	通常	1	0
	天国準備	2	0
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	0
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	235
	通常	1	16
	天国準備	2	4
	天国	3	0
	超天国	4	0
	特殊	5	1

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	112
	通常	1	64
	天国準備	2	64
	天国	3	16
	超天国	4	0
	特殊	5	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	206
	通常	1	32
	天国準備	2	16
	天国	3	2
	超天国	4	0
	特殊	5	0
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	206
	通常	1	32
	天国準備	2	16
	天国	3	2
	超天国	4	0
	特殊	5	0
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	112
	通常	1	64
	天国準備	2	64
	天国	3	16
	超天国	4	0
	特殊	5	0
強ﾍﾞﾙ	低確	0	0
	通常	1	0
	天国準備	2	224
	天国	3	32
	超天国	4	0
	特殊	5	0

【図１９２】

通常有利_CZモード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果 (移行先)		CZモード(移行元)		
			低確	高確A	高確B
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256	32	0
	高確A	1	0	224	0
	高確B	2	0	0	256
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	256	32	0
	高確A	1	0	224	0
	高確B	2	0	0	256
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	255	0	0
	高確A	1	1	252	0
	高確B	2	0	4	256
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	64	0	0
	高確A	1	192	128	0
	高確B	2	0	128	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256
強ﾍﾞﾙ	低確	0	256	0	0
	高確A	1	0	256	0
	高確B	2	0	0	256

【図１９３】

通常有利_CZ抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZﾓｰﾄﾞ		
			低確	高確A	高確B
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	192	32
	当籤	1	0	64	224
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	192	32
	当籤	1	1	64	224
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0

【図１９４】

通常有利_通常モード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果(移行先)		通常ﾓｰﾄﾞ(移行元)					
			低確	通常	天国準備	天国	超天国	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	254	32	0	0	0	8
	通常	1	1	223	4	0	0	0
	天国準備	2	1	1	252	8	0	0
	天国	3	0	0	0	248	8	0
	超天国	4	0	0	0	0	248	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	248
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	254	32	0	0	0	8
	通常	1	1	223	4	0	0	0
	天国準備	2	1	1	252	8	0	0
	天国	3	0	0	0	248	8	0
	超天国	4	0	0	0	0	248	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	248
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	255	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	255	0	0	0
	天国	3	0	0	1	255	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	0	0	0	0	256
通常ﾘﾌ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	254	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	251	0	0	0
	天国	3	0	0	4	254	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	1	1	1	0	256
特殊ﾘﾌ	低確	0	254	0	0	0	0	0
	通常	1	1	254	0	0	0	0
	天国準備	2	1	1	251	0	0	0
	天国	3	0	0	4	254	0	0
	超天国	4	0	0	0	1	256	0
	特殊	5	0	1	1	1	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	128	0	0	0	0	0
	通常	1	64	184	0	0	0	0
	天国準備	2	64	72	192	0	0	0
	天国	3	0	0	64	252	0	0
	超天国	4	0	0	0	4	256	4
	特殊	5	0	0	0	0	0	252
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	128	0	0	0	0	0
	通常	1	64	184	0	0	0	0
	天国準備	2	64	72	128	0	0	0
	天国	3	0	0	128	240	0	0
	超天国	4	0	0	0	16	256	2
	特殊	5	0	0	0	0	0	254
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	160	0	0	0	0	0
	通常	1	64	224	0	0	0	0
	天国準備	2	32	32	192	0	0	0
	天国	3	0	0	64	252	0	0
	超天国	4	0	0	0	4	256	2
	特殊	5	0	0	0	0	0	254
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	64	0	0	0	0	0
	通常	1	96	136	0	0	0	0
	天国準備	2	96	120	164	0	0	0
	天国	3	0	0	84	248	0	0
	超天国	4	0	0	8	8	256	4
	特殊	5	0	0	0	0	0	252
強ﾍﾞﾙ	低確	0	0	0	0	0	0	0
	通常	1	0	0	0	0	0	0
	天国準備	2	192	192	128	0	0	0
	天国	3	64	64	112	224	0	0
	超天国	4	0	0	16	32	256	8
	特殊	5	0	0	0	0	0	248

【図１９５】

通常有利_AT抽籤テーブル

抽籤種別	結果		通常ﾓｰﾄﾞ					
			低確	通常	天国準備	天国	超天国	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	256	256	255	254	255
	当籤	1	0	0	0	1	2	1
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	254	254	248	244	248
	当籤	1	2	2	2	8	12	8
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	254	254	254	240	224	240
	当籤	1	2	2	2	16	32	16
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	254	254	254	224	192	224
	当籤	1	2	2	2	32	64	32
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	224	224	224	192	64	192
	当籤	1	32	32	32	64	192	64

【図１９６】

(A) 通常有利_履歴抽籤テーブル(リプレイ連)

結果		リプレイ連	
		3連	4連以上
非当籤	0	244	0
当籤	1	12	256

(B) 通常有利_履歴抽籤テーブル(レア役個数)

結果		レア役個数		
		3個	4個	5個
非当籤	0	230	0	0
当籤	1	26	256	256

【図１９７】

通常有利_天井恩恵抽籤テーブル

結果		抽籤値
転落	0	157
CZﾓｰﾄﾞ高確A	1	85
AT当籤	2	14

【図１９８】

CZ_CZ種別抽籤テーブル

結果		CZﾓｰﾄﾞ		
		通常	高確A	高確B
通常	0	255	255	192
特殊	1	1	1	64

【図１９９】

CZ_AT抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZ種別	
			通常	特殊
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	244	244
	当籤	1	12	12
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	216	64
	当籤	1	40	192
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	128	64
	当籤	1	128	192
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	64	0
	非当籤	0	192	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	当籤	1	64	0
	非当籤	0	192	256
弱ﾁｬﾝｽ	当籤	1	64	0
	当籤	1	192	256
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	0	0
	当籤	1	256	256
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	0	0
	当籤	1	256	256

【図２００】

特化ゾーン準備_ベルナビ抽籤テーブル

結果		特殊モード	
		OFF	ON
非当籤	0	180	248
当籤	1	76	8

【図２０１】

特化ゾーン準備_特化ゾーン開始抽籤テーブル

特化ゾーン種別	結果		抽籤値
初回	準備継続	0	0
	開始	1	256
特化ゾーン1	準備継続	0	80
	開始	1	176
特化ゾーン2	準備継続	0	96
	開始	1	160
特化ゾーン3	準備継続	0	112
	開始	1	144
特化ゾーン4	準備継続	0	128
	開始	1	128

※ 通常リプ又は特殊リプの当籤時に抽籤

【図２０２】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（特化ゾーン1用）

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	232
	50G	5	16
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	184
	50G	5	64
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	248
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	96
	100G	10	96
	200G	20	48
	300G	30	16
	600G	60	0

【図２０３】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（特化ゾーン2用）

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	248
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	85
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	119
	50G	5	0
	100G	10	36
	200G	20	12
	300G	30	4
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	85
	10G	1	107
	20G	2	48
	30G	3	12
	50G	5	4
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	192
	30G	3	48
	50G	5	12
	100G	10	4
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	232
	200G	20	16
	300G	30	8
	600G	60	0

【図２０４】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（特化ゾーン3用）

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	246
	200G	20	8
	300G	30	2
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	256
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	85
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	119
	50G	5	0
	100G	10	36
	200G	20	12
	300G	30	4
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	85
	10G	1	107
	20G	2	48
	30G	3	12
	50G	5	4
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	192
	30G	3	48
	50G	5	12
	100G	10	4
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	232
	200G	20	16
	300G	30	8
	600G	60	0

【図２０５】

特化ゾーン_ゲーム数上乗せ抽籤テーブル（特化ゾーン4用）

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
打順ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
共通ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	254
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
通常ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	198
	100G	10	48
	200G	20	8
	300G	30	2
	600G	60	0
特殊ﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	252
	300G	30	2
	600G	60	2

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾌｪｲｸ/確定役	0G	0	0
	10G	1	252
	20G	2	2
	30G	3	2
	50G	5	0
	100G	10	0
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	232
	50G	5	16
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
弱ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	120
	30G	3	64
	50G	5	64
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
中ﾁｬﾝｽ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	64
	30G	3	64
	50G	5	120
	100G	10	8
	200G	20	0
	300G	30	0
	600G	60	0
強ﾍﾞﾙ	0G	0	0
	10G	1	0
	20G	2	0
	30G	3	0
	50G	5	96
	100G	10	96
	200G	20	48
	300G	30	16
	600G	60	0

【図２０６】

特化ゾーン_特化ゾーン終了抽籤テーブル

抽籤種別	結果		特化ゾーン種別			
			特化ｿﾞｰﾝ1	特化ｿﾞｰﾝ2	特化ｿﾞｰﾝ3	特化ｿﾞｰﾝ4
ﾊｽﾞﾚ/変則	継続	0	44	16	8	2
	終了	1	212	240	248	254
打順ﾍﾞﾙ	継続	0	256	16	8	2
	終了	1	0	240	248	254
共通ﾍﾞﾙ	継続	0	256	16	8	2
	終了	1	0	240	248	254
通常ﾘﾌﾟ	継続	0	44	256	256	256
	終了	1	212	0	0	0
特殊ﾘﾌﾟ	継続	0	44	16	8	256
	終了	1	212	240	248	0
ﾌｪｲｸ/確定役	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	継続	0	256	256	256	256
	終了	1	0	0	0	0

【図２０７】

AT_初期ATモード抽籤テーブル

結果		抽籤値
低確	0	213
高確A	1	26
高確B	0	16
高確C	1	1

【図２０８】

AT_ATモード移行抽籤テーブル

抽籤種別	結果（移行先）		ATモード（移行元）			
			低確	高確A	高確B	高確C
ﾊｽﾞﾚ/変則	低確	0	256	20	20	24
	高確A	1	0	236	0	0
	高確B	2	0	0	236	0
	高確C	3	0	0	0	232
打順ﾍﾞﾙ	低確	0	256	20	20	24
	高確A	1	0	236	0	0
	高確B	2	0	0	236	0
	高確C	3	0	0	0	232
共通ﾍﾞﾙ	低確	0	254	0	0	0
	高確A	1	2	256	0	0
	高確B	2	0	0	256	0
	高確C	3	0	0	0	256
通常ﾘﾌﾟ	低確	0	255	0	0	0
	高確A	1	1	255	0	0
	高確B	2	0	1	255	0
	高確C	3	0	0	1	256
特殊ﾘﾌﾟ	低確	0	252	0	0	0
	高確A	1	4	256	0	0
	高確B	2	0	0	256	0
	高確C	3	0	0	0	256
ﾌｪｲｸ/確定役	低確	0	250	0	0	0
	高確A	1	4	252	0	0
	高確B	2	1	4	252	0
	高確C	3	1	0	4	256
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	低確	0	233	0	0	0
	高確A	1	22	232	0	0
	高確B	2	1	22	252	0
	高確C	3	0	2	4	256
弱ﾁｬﾝｽ	低確	0	233	0	0	0
	高確A	1	22	232	0	0
	高確B	2	1	22	252	0
	高確C	3	0	2	4	256
中ﾁｬﾝｽ	低確	0	228	0	0	0
	高確A	1	12	204	0	0
	高確B	2	4	26	160	0
	高確C	3	12	26	96	256
強ﾍﾞﾙ	低確	0	160	0	0	0
	高確A	1	32	160	0	0
	高確B	2	32	64	192	0
	高確C	3	32	32	64	256

【図２０９】

AT_アイコン種別抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
通常ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
特殊ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
ﾌｪｲｸ/確定役	抽籤せず		
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤(白)	1	234
	当籤(赤)	0	22
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤(白)	1	234
	当籤(赤)	1	22
中ﾁｬﾝｽ	非当籤(白)	0	208
	当籤(赤)	1	48
強ﾍﾞﾙ	非当籤(白)	0	128
	当籤(赤)	1	128

【図２１０】

AT_特化ゾーンストック抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ATモード				赤宝石	特殊AT
			低確	高確A	高確B	高確C		
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	256	256	256	240	256
	当籤	1	0	0	0	0	16	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	230	230	256	256	256
	当籤	1	0	26	26	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	255	255	255	252	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	1	1	1	4	0
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256	256	256	256
	当籤	1	0	0	0	0	0	0
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	254	252	248	76	64	254
	当籤	1	2	4	8	180	192	2
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	252	248	240	76	64	252
	当籤	1	4	8	16	180	192	4
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	248	240	224	76	64	248
	当籤	1	8	16	32	180	192	8
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	128	128	128	25	16	128
	当籤	1	128	128	128	231	240	128
	特殊当籤	2	0	0	0	0	0	0

【図２１１】

AT_AT中CZ抽籤テーブル

抽籤種別	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256
	当籤	1	0
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	250
	当籤	1	6
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256
	当籤	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	1	256
	当籤	0	0
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	1	256
	当籤	1	0
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256
	当籤	1	0

【図２１２】

(A) AT_履歴抽籤テーブル(リプレイ連)

結果		リプレイ連	
		3連	4連以上
非当籤	0	244	0
当籤	1	12	256

(B) AT_履歴抽籤テーブル(レア役個数)

結果		レア役個数			
		2個	3個	4個	5個
非当籤	0	230	0	0	0
当籤	1	26	256	256	256

(C) AT_履歴抽籤テーブル(はずれ連)

結果		はずれ連	
		4連	5連
非当籤	0	244	64
当籤	1	12	192

【図２１３】

AT_最終上乗せ抽籤テーブル

確定役無効の有無	結果		抽籤値
無効なし	非当籤	0	255
	当籤	1	1
無効有り	非当籤	0	0
	当籤	1	256

【図２１４】

(A) AT中CZ_シナリオ抽籤テーブル

結果		シナリオ抽籤種別			
		種別0	種別1	種別2	種別3
シナリオ1	0	12	40	48	64
シナリオ2	1	8	24	32	32
シナリオ3	2	16	8	4	2
シナリオ4	3	72	88	96	107
シナリオ5	4	36	40	48	40
シナリオ6	5	32	16	8	4
シナリオ7	6	16	8	4	2
シナリオ8	7	8	4	2	1
シナリオ9	8	32	16	8	1
シナリオ10	9	8	4	2	1
シナリオ11	10	8	4	2	1
シナリオ12	11	4	2	1	1
シナリオ13	12	4	2	1	0

(B) AT中CZのシナリオ

シナリオ		CZ種別		
		1～5G	6～10G	11～15G
シナリオ1	0	1(青)		
シナリオ2	1	2(緑)		
シナリオ3	2	3(赤)		
シナリオ4	3	1(青)	1(青)	
シナリオ5	4	1(青)	2(緑)	
シナリオ6	5	1(青)	3(赤)	
シナリオ7	6	2(緑)	2(緑)	
シナリオ8	7	2(緑)	3(赤)	
シナリオ9	8	1(青)	1(青)	3(赤)
シナリオ10	9	1(青)	2(緑)	3(赤)
シナリオ11	10	2(緑)	2(緑)	3(赤)
シナリオ12	11	2(緑)	3(赤)	3(赤)
シナリオ13	12	3(赤)	3(赤)	3(赤)

【図２１５】

AT中CZ_特化ゾーンストック抽籤テーブル

抽籤種別	結果		CZ種別		
			1(青)	2(緑)	3(赤)
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255	248	226
	当籤	1	1	8	30
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	240	226
	当籤	1	1	16	30
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255	224	136
	当籤	1	1	32	120
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	256	256
	当籤	1	0	0	0
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	240	160	136
	当籤	1	16	96	120
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	224	128	112
	当籤	1	32	128	144
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	192	48	32
	当籤	1	64	208	224
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	128	16	0
	当籤	1	128	240	256

【図２１６】

共通_特化ゾーン種別抽籤テーブル

結果		ストック契機					
		通常(右以外)	紫7	赤BAR	W揃い	黒BAR	通常ﾓｰﾄﾞ特殊
特化ゾーン1	0	218	0	0	0	180	0
特化ゾーン2	1	24	224	0	0	48	0
特化ゾーン3	2	12	0	224	128	24	224
特化ゾーン4	3	2	32	32	128	4	32

【図２１７】

共通_確定役無効抽籤テーブル

結果		抽籤値
有効	0	84
無効	1	172

【図２１８】

共通_抽籤無効抽籤テーブル

結果		ATﾎﾟｲﾝﾄ種別			
		種別0	種別1	種別2	種別3
有効	0	252	128	64	16
無効	1	4	128	192	240

【図２１９】

共通_ストック時ロック発生抽籤テーブル

抽籤種別	結果		ストック当籤時の状態	
			通常/通常有利	AT
ﾊｽﾞﾚ/変則	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
打順ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
通常ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
特殊ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
ﾌｪｲｸ/確定役	非当籤	0	256	128
	当選	1	0	128
ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	非当籤	0	252	128
	当選	1	4	128
弱ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	252	128
	当選	1	4	128
中ﾁｬﾝｽ	非当籤	0	220	128
	当選	1	36	128
強ﾍﾞﾙ	非当籤	0	224	128
	当選	1	32	128

【図２２０】

ATポイント制御

(A) 制御概要

(a) ﾊﾟﾀｰﾝ1　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・
上乗せ確率 → 変化
出目内容 → 変化

(b) ﾊﾟﾀｰﾝ2　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・
上乗せ確率 → 変化
出目内容 → 一定

(c) ﾊﾟﾀｰﾝ3　閾値1　閾値2　閾値3　閾値4　・・・
上乗せ確率 → 一定
出目内容 → 変化

(B) 両閾値の関係

制御内容	ストック当籤時の状態			
	閾値1	閾値2	閾値3	閾値4
上乗せ	確率A	確率B	確率C	確率D
出目	出目A	出目B	出目C	出目D
上乗せ	確率A		確率B	確率C
出目	出目A	出目B		出目C
上乗せ	確率A	確率B	確率C	確率D
出目	出目A			出目B

(C) ポイント種別

制御内容	ポイント種別			
	ﾊﾟﾀｰﾝ1	ﾊﾟﾀｰﾝ2	ﾊﾟﾀｰﾝ3	
			第1範囲	第2範囲
上乗せ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ
出目	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ

制御内容	ポイント種別			
	ﾊﾟﾀｰﾝ4		ﾊﾟﾀｰﾝ5	
	第1範囲	第2範囲	第1範囲	第2範囲
上乗せ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ	累積ﾎﾟｲﾝﾄ	ATﾎﾟｲﾝﾄ
出目	ATﾎﾟｲﾝﾄ		ATﾎﾟｲﾝﾄ	所持ﾎﾟｲﾝﾄ

【図２２１】

図柄配置テーブル

リールの回転方向 ↓

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	スイカB	5	ブランク	5	ベル
4	赤7	4	リプレイA	4	リプレイA
3	赤7	3	赤7	3	赤7
2	スイカA	2	ベル	2	赤7
1	ベル	1	スイカA	1	スイカA
0	リプレイB	0	リプレイB	0	ベル
19	チェリー	19	チェリー	19	リプレイA
18	BAR	18	リプレイA	18	ブランク
17	スイカA	17	ベル	17	チェリー
16	ベル	16	チェリー	16	スイカA
15	リプレイB	15	青7	15	ベル
14	チェリー	14	スイカB	14	リプレイA
13	青7	13	リプレイA	13	チェリー
12	リプレイA	12	ベル	12	青7
11	ベル	11	スイカA	11	スイカA
10	スイカB	10	BAR	10	ベル
9	ベル	9	ブランク	9	リプレイA
8	ブランク	8	リプレイA	8	ブランク
7	リプレイA	7	ベル	7	BAR
6	ベル	6	チェリー	6	スイカA

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	リプレイA	00000100
5	リプレイB	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカA	00000111
8	スイカB	00001000
9	チェリー	00001001
10	ブランク	00001011

【図２２２】

内部抽籤テーブル（設定値:1/確率分母:65536）

No.	略称	3BET時			2BET時		対応する図柄組合せ
		一般	内部中	BB	一般	内部中	
0	はずれ	0	7320	16140	0	0	
1	F_通常ﾘﾌﾟ	8918	8917	0	8978	25117	RP01～04
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	4	4	0	0	0	RP01+03～13+16～18
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	13	13	0	0	0	RP01+03+04+06～08+13～15
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	5	5	0	0	0	RP01+03+04+06～11+14
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	8	8	0	0	0	RP01+03+04+06～11
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	4	4	0	0	0	RP01+03+04+14
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	14	14	0	0	0	RP01+03+04+13～15+17+18
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	5	5	0	0	0	RP01+03+04+06～14
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	4	4	0	0	0	RP01+03+04+06～08+13+18
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	4	4	0	0	0	RP01+03～08+14+18
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	950	950	0	0	0	NM05+06+09+11
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	1150	1150	0	0	0	NM04+07+08+10+12
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	0	0	10731	3600	3600	NM01～12
14	F_共通1枚	0	0	38665	36159	36159	NM13～43
15	F_中段ﾁｪﾘｰ	4	4		0	0	NM08～12
16	F_ﾁｪﾘｰ1	502	502		165	165	NM16+18～25+34+35+38+41
17	F_ﾁｪﾘｰ2	502	502		165	165	NM16+17
18	F_ｽｲｶ1	654	654		165	165	NM01～03+13～16
19	F_ｽｲｶ2	440	440		165	165	NM01～03+13～17
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM04+07+18+21+23+24
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM04+07+19+20+22+25
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM05+06+18+21+23+24
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM05+06+19+20+22+25
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM08+18+19+22+23+34+36
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM08+20+21+24+25+35+37
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM09+18+19+26+32+38
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM09+20+21+27+33+39
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM10+18+25+31+40
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM10+19+24+30+41
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	3056	3056		0		NM11+20+23+29+42
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	3056	3056		0		NM11+21+22+28+43
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM05+06+18+21+23+24+35
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM05+06+19+20+22+25+35
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM04+07+18+21+23+24+35
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM04+07+19+20+22+25+35
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM08+18+19+22+23+35+36
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM08+20+21+24+25+34+37
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM09+18+19+26+33+38
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM09+20+21+27+32+39
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM10+18+25+28+40
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM10+19+24+29+41
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	697	697		0		NM11+20+23+30+42
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	697	697		0		NM11+21+22+31+43
44	F_BB1	0			16139		BB1
45	F_BB2	7319					BB2

【図２２３】

図柄組合せテーブル

コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ブランク	赤7	ブランク	BB1	C_2枚BB	0	-
ブランク	ブランク	ブランク	BB2	C_3枚BB	-	0
リプレイA/リプレイB	リプレイA/リプレイB	リプレイA	RP01	S_CLリプ	0	0
ベル	リプレイA/リプレイB	リプレイA	RP02	S_特殊リプ	0	0
ベル	リプレイA/リプレイB	赤7/ベル/チェリー	RP03	S_XUXDリプ	0	0
ベル	ANY	ブランク	RP04	C_TLXUリプ	0	0
スイカA/ブランク	ベル	スイカA	RP05	S_リーチ目リプA1	-	0
スイカA/スイカB	青7/BAR/リプレイB/ブランク	スイカA	RP06	S_リーチ目リプA2	-	0
スイカA/スイカB	スイカA/スイカB/チェリー	赤7/ベル/チェリー	RP07	S_リーチ目リプA3	-	0
リプレイA/スイカA	赤7/青7/BAR/スイカA/スイカB/チェリー/ブランク	リプレイA/ブランク	RP08	S_リーチ目リプA4	-	0
リプレイA	赤7/リプレイA	ベル	RP09	S_リーチ目リプA5	-	0
リプレイA	リプレイA/スイカA/スイカB	チェリー	RP10	S_リーチ目リプA6	-	0
リプレイA	ベル	赤7/スイカA	RP11	S_リーチ目リプA7	-	0
リプレイA	スイカB	赤7/スイカA	RP12	S_リーチ目リプA8	-	0
ベル	スイカA/スイカB/チェリー	スイカA	RP13	S_リーチ目リプB1	-	0
ベル	赤7/青7/BAR/ベル	赤7/青7/BAR/チェリー	RP14	S_リーチ目リプB2	-	0
ベル	赤7/青7/BAR/ブランク	ベル	RP15	S_リーチ目リプB3	-	0
スイカB	赤7/リプレイA	リプレイA	RP16	S_リーチ目リプC1	-	0
赤7	赤7/BAR/リプレイA	ベル	RP17	S_リーチ目リプC2	-	0
赤7/青7/BAR	スイカA/スイカB/チェリー	赤7/青7/BAR/チェリー	RP18	S_リーチ目リプC3	-	0
スイカA/スイカB	スイカA/スイカB	スイカA	NM01	S_CLスイカ	3	3
赤7/ベル	スイカA/スイカB	ベル	NM02	S_XUスイカ	3	3
ベル	スイカA/スイカB	赤7/青7/BAR/チェリー	NM03	S_XDスイカ	3	3
スイカA	赤7/リプレイA	スイカA	NM04	S_BLベル1	9	9
リプレイA	赤7/リプレイA	スイカA	NM05	S_BLベル2	9	9
スイカA	ベル	リプレイA	NM06	C_XUベル1	9	9
リプレイA	ベル	リプレイA	NM07	C_XUベル2	9	9
リプレイB/スイカB	ベル	スイカA	NM08	S_XDベル	9	9
ベル	ベル	ベル	NM09	C_CLベル	9	9
リプレイB/スイカB	スイカA/チェリー	リプレイA	NM10	S_TLベル	9	9
リプレイB/スイカB	ベル	リプレイA	NM11	S_小Vベル	9	9
チェリー	ANY	スイカA/チェリー/ブランク	NM12	S_中段チェ	9	9

【図２２４】

図柄組合せテーブル

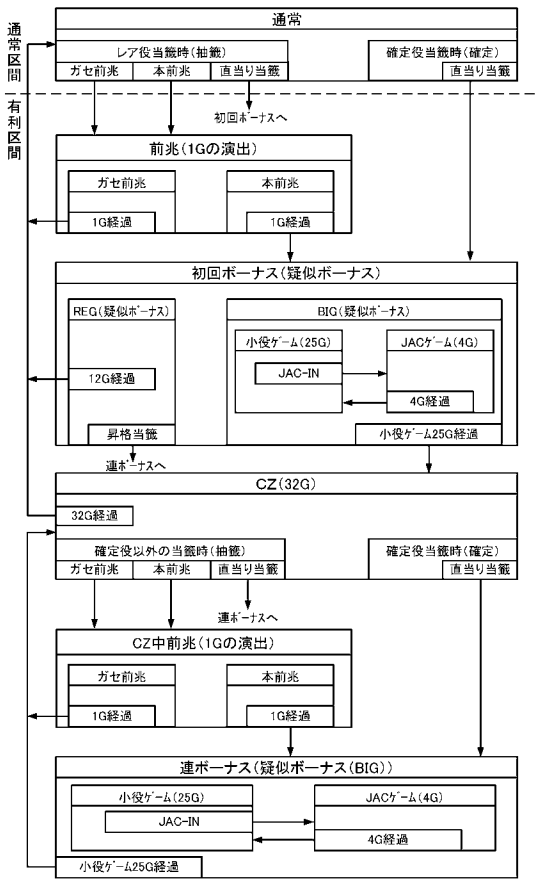
コンビネーション			内容	名称	払出	
					2BET	3BET
ｽｲｶA/ｽｲｶB	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶA	NM13	S_ｽｲｶF1	1	1
赤7/ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ	NM14	S_ｽｲｶF2	1	1
ﾍﾞﾙ	ﾁｪﾘｰ	赤7/青7/BAR/ﾁｪﾘｰ	NM15	S_ｽｲｶF3	1	1
青7/BAR/ﾘﾌﾚｲB/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶA/ｽｲｶB/ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶA	NM16	S_角ﾁｪ1	1	1
ﾘﾌﾚｲA	ﾘﾌﾚｲA/ﾘﾌﾚｲB	ﾍﾞﾙ	NM17	S_角ﾁｪ2	1	1
ｽｲｶA	青7/ﾘﾌﾚｲB	赤7/BAR	NM18	S_1stﾐｽA1	1	1
ｽｲｶA	青7/ﾘﾌﾚｲB	青7/ﾁｪﾘｰ	NM19	S_1stﾐｽA2	1	1
ｽｲｶA	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	赤7/BAR	NM20	S_1stﾐｽA3	1	1
ｽｲｶA	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	青7/ﾁｪﾘｰ	NM21	S_1stﾐｽA4	1	1
ﾘﾌﾚｲA	青7/ﾘﾌﾚｲB	赤7/BAR	NM22	S_1stﾐｽA5	1	1
ﾘﾌﾚｲA	青7/ﾘﾌﾚｲB	青7/ﾁｪﾘｰ	NM23	S_1stﾐｽA6	1	1
ﾘﾌﾚｲA	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	赤7/BAR	NM24	S_1stﾐｽA7	1	1
ﾘﾌﾚｲA	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	青7/ﾁｪﾘｰ	NM25	S_1stﾐｽA8	1	1
ﾘﾌﾚｲA	青7/ﾘﾌﾚｲB	ｽｲｶA	NM26	S_1stﾐｽB1	1	1
ﾘﾌﾚｲA	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶA	NM27	S_1stﾐｽB2	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾚｲA	赤7/BAR	NM28	S_C1stﾐｽ1	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾚｲA	青7/ﾁｪﾘｰ	NM29	S_C1stﾐｽ2	1	1
青7/BAR	ﾘﾌﾚｲA	赤7/BAR	NM30	S_C1stﾐｽ3	1	1
青7/BAR	ﾘﾌﾚｲA	青7/ﾁｪﾘｰ	NM31	S_C1stﾐｽ4	1	1
ﾘﾌﾚｲB/ｽｲｶB	ﾍﾞﾙ	赤7/BAR	NM32	S_C1st2ndﾐｽ1	1	1
ﾘﾌﾚｲB/ｽｲｶB	ﾍﾞﾙ	青7/ﾁｪﾘｰ	NM33	S_C1st2ndﾐｽ2	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	NM34	S_C1st2ndﾐｽ3	1	1
青7/BAR	ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ	NM35	S_C1st2ndﾐｽ4	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	青7/ﾘﾌﾚｲB	ﾘﾌﾚｲA	NM36	S_R1stﾐｽ1	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾚｲA	NM37	S_R1stﾐｽ2	1	1
青7/BAR	青7/ﾘﾌﾚｲB	ﾘﾌﾚｲA	NM38	S_R1stﾐｽ3	1	1
青7/BAR	BAR/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾚｲA	NM39	S_R1stﾐｽ4	1	1
赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾚｲA	NM40	S_R1st2ndﾐｽ1	1	1
青7/BAR	ﾍﾞﾙ	ﾘﾌﾚｲA	NM41	S_R1st2ndﾐｽ2	1	1
ﾍﾞﾙ	青7/ｽｲｶB	ﾘﾌﾚｲA	NM42	S_R1st2ndﾐｽ3	1	1
ﾍﾞﾙ	赤7/ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾚｲA	NM43	S_R1st2ndﾐｽ4	1	1

【図２２５】

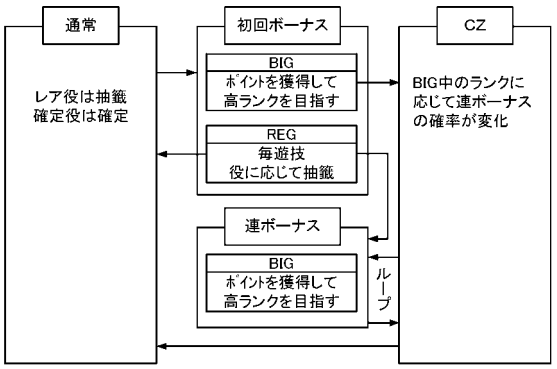
内部当籤役と停止操作順序（押し順）と表示役との対応関係

	内部当籤役	押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
0	はずれ	はずれ					
1	F_通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ					
2	F_リーチ目ﾘﾌﾟA1	リーチ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		リーチ目ﾘﾌﾟ	
3	F_リーチ目ﾘﾌﾟA2	リーチ目ﾘﾌﾟ		リーチ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
4	F_リーチ目ﾘﾌﾟA3	リーチ目ﾘﾌﾟ		リーチ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ	
5	F_リーチ目ﾘﾌﾟA4	リーチ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		リーチ目ﾘﾌﾟ	
6	F_リーチ目ﾘﾌﾟB1	リーチ目ﾘﾌﾟ		通常ﾘﾌﾟ		リーチ目ﾘﾌﾟ	
7	F_リーチ目ﾘﾌﾟB2	リーチ目ﾘﾌﾟ		リーチ目リプ		通常ﾘﾌﾟ	
8	F_リーチ目ﾘﾌﾟC	リーチ目ﾘﾌﾟ		リーチ目リプ		通常ﾘﾌﾟ	
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	チェリー付リーチ目		リーチ目リプ		通常ﾘﾌﾟ	
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	チェリー付リーチ目		リーチ目リプ		通常ﾘﾌﾟ	
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	XU,BL		CL		小V	
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	BL,XU		XD		TL	
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	XU,BL,TL,XD		中段ﾁｪ,XU,XD,CL		TL	
14	F_共通1枚	1枚					
15	F_中段ﾁｪﾘｰ	中段ﾁｪ,CL,TL,小V		XD	CL	TL	小V
16	F_ﾁｪﾘｰ1	角ﾁｪ					
17	F_ﾁｪﾘｰ2	角ﾁｪ、はずれ					
18	F_ｽｲｶ1	スイカ、角ﾁｪ、スイカこぼし					
19	F_ｽｲｶ2	スイカ、角ﾁｪ、スイカこぼし					
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	BL,XU	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	BL,XU	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)	XU(BAR) BL(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)	XU(BAR) BL(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	XU,BL	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	XU,BL	1枚(1/2)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)	BL(BAR) XU(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)	BL(BAR) XU(青7)	1枚(1/2)		1枚(1/2)	
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)		XD	1枚(1/2)	1枚(1/4)	
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	1枚(1/2)		1枚(1/2)	CL	1枚(1/4)	
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		TL	1枚(1/2)
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	1枚(1/4)		1枚(1/4)		1枚(1/2)	小V

【図２２６】



【図２２７】



【図２２８】

出玉状態					
状態名	該当区間	抽籤処理	その他処理	確定役 有効／無効	押し順指示
通常	通常区間	有利区間移行抽籤 ﾎﾞｰﾅｽ時次回ｹﾞｰﾑ移行抽籤 通常時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤		有効	なし
ガセ前兆	有利区間			有効	なし
本前兆	有利区間			無効	なし
初回REG	有利区間	昇格抽籤		一回目のみ有効	あり
初回BIG	有利区間	ﾎｲﾝﾄ上乗せ抽籤 Sﾗﾝｸ時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤	JAC-IN処理 得点ﾗﾝｸ振分処理	無効	あり
CZ	有利区間	CZ中ﾎﾞｰﾅｽ抽籤 ﾎﾞｰﾅｽ時次回ｹﾞｰﾑ移行抽籤 CZ時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤		有効	なし
CZ中ガセ前兆	有利区間			有効	なし
CZ中本前兆	有利区間			無効	なし
連ﾎﾞｰﾅｽ	有利区間	ﾎｲﾝﾄ上乗せ抽籤 Sﾗﾝｸ時ﾎﾞｰﾅｽ種別抽籤	JAC-IN処理 得点ﾗﾝｸ振分処理	無効	あり

【図２２９】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	当籤役	出玉フラグ
0	はずれ	0
1	F_通常ﾘﾌﾟ	1
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	2
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	3
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	4
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	5
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	6
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	7
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	8
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	9
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	10
11	F_共通ﾍﾞﾙ1	11
12	F_共通ﾍﾞﾙ2	12
13	F_共通ﾍﾞﾙ3	12
14	F_共通1枚	18
15	F_中段ﾁｪﾘｰ	13
16	F_ﾁｪﾘｰ1	14
17	F_ﾁｪﾘｰ2	15
18	F_ｽｲｶ1	16
19	F_ｽｲｶ2	17
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	18
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	18
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	18
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	18
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	18
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	18
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	18
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	18
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	18
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	18
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	18
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	18
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	19
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	19
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	19
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	19
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	19
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	19
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	19
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	19
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	19
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	19
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	19
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	19

No.	出玉フラグ	抽籤種別 A	抽籤種別 B
0	はずれ	0	0
1	通常ﾘﾌﾟ	1	1
2	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1	10	7
3	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2	9	7
4	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3	9	8
5	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4	9	8
6	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1	10	7
7	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2	9	7
8	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	9	8
9	確定ﾁｪﾘﾌﾟ1	9	9
10	確定ﾁｪﾘﾌﾟ2	9	9
11	共通ﾍﾞﾙ1	2	2
12	共通ﾍﾞﾙ2	2	2
13	中段ﾁｪﾘｰ	11	3
14	ﾁｪﾘｰ1	5	4
15	ﾁｪﾘｰ2	6	4
16	ｽｲｶ1	7	5
17	ｽｲｶ2	8	6
18	打順ﾍﾞﾙA共通1枚	3	3
19	打順ﾍﾞﾙB	4	3

No.	抽籤種別 A	抽籤種別 B
0	ﾊｽﾞﾚ	ﾊｽﾞﾚ
1	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ
2	共通ﾍﾞﾙ	共通ﾍﾞﾙ
3	打順ﾍﾞﾙA	打順ﾍﾞﾙ
4	打順ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ
5	ﾁｪﾘｰ1	ｽｲｶ1
6	ﾁｪﾘｰ2	ｽｲｶ2
7	ｽｲｶ1	ﾘｰﾁ目1&2
8	ｽｲｶ2	ﾘｰﾁ目3
9	ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
10	BB確定ﾘﾌﾟ	
11	中段ﾁｪﾘｰ	

【図２３０】

内部当籤役とナビ種別との対応関係

No.	当籤役	状態１	状態２
0	はずれ		
1	F_通常ﾘﾌﾟ	抽籤	抽籤
2	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA1		3
3	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA2		5
4	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA3		5
5	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA4		4
6	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB1		3
7	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB2		6
8	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC		5
9	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ1		6
10	F_確定ﾁｪﾘﾌﾟ2		5
11	F_共通ﾍﾞﾙ1		
12	F_共通ﾍﾞﾙ2		
13	F_共通ﾍﾞﾙ3		
14	F_共通1枚		
15	F_中段ﾁｪﾘｰ		4
16	F_ﾁｪﾘｰ1		
17	F_ﾁｪﾘｰ2		
18	F_ｽｲｶ1		
19	F_ｽｲｶ2		
20	F_打順1ﾍﾞﾙA1	1	1
21	F_打順1ﾍﾞﾙA2	1	1
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	2	2
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	2	2
24	F_打順3ﾍﾞﾙA1	3	3
25	F_打順3ﾍﾞﾙA2	3	3
26	F_打順4ﾍﾞﾙA1	4	4
27	F_打順4ﾍﾞﾙA2	4	4
28	F_打順5ﾍﾞﾙA1	5	5
29	F_打順5ﾍﾞﾙA2	5	5
30	F_打順6ﾍﾞﾙA1	6	6
31	F_打順6ﾍﾞﾙA2	6	6
32	F_打順1ﾍﾞﾙB1	1	1
33	F_打順1ﾍﾞﾙB2	1	1
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	2	2
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	2	2
36	F_打順3ﾍﾞﾙB1	3	3
37	F_打順3ﾍﾞﾙB2	3	3
38	F_打順4ﾍﾞﾙB1	4	4
39	F_打順4ﾍﾞﾙB2	4	4
40	F_打順5ﾍﾞﾙB1	5	5
41	F_打順5ﾍﾞﾙB2	5	5
42	F_打順6ﾍﾞﾙB1	6	6
43	F_打順6ﾍﾞﾙB2	6	6

【図２３１】

通常_有利区間移行抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙA	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙB	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	192
	ｶﾞｾ前兆	1	51
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	13
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	192
	ｶﾞｾ前兆	1	51
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	13
ｽｲｶ1	非当籤	0	44
	ｶﾞｾ前兆	1	180
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	32
ｽｲｶ2	非当籤	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	218
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	38
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	抽籤せず		
BB確定ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
中段ﾁｪﾘｰ	抽籤せず		

【図２３２】

通常_ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	246
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	10
ｽｲｶ1	前兆経由	2	244
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	12
ｽｲｶ2	前兆経由	2	244
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	12
ﾘｰﾁ目1&2	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
ﾘｰﾁ目3	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
確定ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256

【図２３３】

通常_通常時ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	抽籤せず		
ﾘﾌﾟ	抽籤せず		
共通ﾍﾞﾙ	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙA	抽籤せず		
打順ﾍﾞﾙB	抽籤せず		
ﾁｪﾘｰ1	REG	1	128
	BIG	2	128
ﾁｪﾘｰ2	REG	1	128
	BIG	2	128
ｽｲｶ1	REG	1	128
	BIG	2	128
ｽｲｶ2	REG	1	128
	BIG	2	128
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	REG	1	87
	BIG	2	169
BB確定ﾘﾌﾟ	REG	1	0
	BIG	2	256
中段ﾁｪﾘｰ	REG	1	0
	BIG	2	256

【図２３４】

CZ_CZ中ボーナス抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		得点ランク				
			Eﾗﾝｸ	Dﾗﾝｸ	Cﾗﾝｸ	Bﾗﾝｸ	Aﾗﾝｸ
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
ﾘﾌﾟ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
打順ﾍﾞﾙA	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
打順ﾍﾞﾙB	非当籤	0	229	228	225	222	211
	ｶﾞｾ前兆	1	26	26	26	26	26
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	1	2	5	8	19
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	234	233	230	223	217
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	22	23	26	33	39
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	234	233	230	223	217
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	22	23	26	33	39
ｽｲｶ1	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	214	212	207	200	196
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	42	44	49	56	60
ｽｲｶ2	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	209	207	202	196	192
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	47	49	54	60	64
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256
BB確定ﾘﾌﾟ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256
中段ﾁｪﾘｰ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	ｶﾞｾ前兆	1	0	0	0	0	0
	ﾎﾞｰﾅｽ	2	256	256	256	256	256

【図２３５】

CZ_ボーナス時次回ゲーム移行抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	前兆経由	2	51
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	205
ﾘﾌﾟ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
共通ﾍﾞﾙ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
打順ﾍﾞﾙ	前兆経由	2	224
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	32
ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	171
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	85
ｽｲｶ1	前兆経由	2	213
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	43
ｽｲｶ2	前兆経由	2	213
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	43
ﾘｰﾁ目1&2	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
ﾘｰﾁ目3	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256
確定ﾁｪﾘｰ	前兆経由	2	0
	直接ﾎﾞｰﾅｽ	4	256

【図２３６】

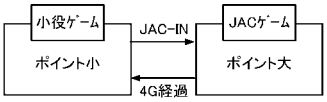
CZ_CZ時ボーナス種別抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
ﾘﾌﾟ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
共通ﾍﾞﾙ	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
打順ﾍﾞﾙA	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
打順ﾍﾞﾙB	SBIG	3	243
	WBIG	4	13
ﾁｪﾘｰ1	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ﾁｪﾘｰ2	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ｽｲｶ1	SBIG	3	240
	WBIG	4	16
ｽｲｶ2	SBIG	3	235
	WBIG	4	21
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26
BB確定ﾘﾌﾟ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26
中段ﾁｪﾘｰ	SBIG	3	230
	WBIG	4	26

【図２３７】

BIG及びCZにおける遊技の流れ

(A) BIG中の遊技の流れ



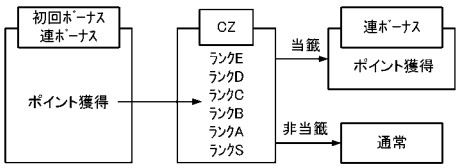
(B) 獲得ポイントと得点ランクとの対応表

獲得ポイント	得点ランク
0pt～49pt	ランクE
50pt～99pt	ランクD
100pt～199pt	ランクC
200pt～299pt	ランクB
300pt～499pt	ランクA
500pt～	ランクS

(C) CZ中のボーナス期待度

得点ランク	ボーナス期待度
ランクE	低い
ランクD	↑
ランクC	
ランクB	
ランクA	↓
ランクS	高い
	0G連

(D) CZ中の遊技の流れ



【図２３８】

BIG_ポイント上乗せ抽籤テーブル

抽籤種別B	結果		小役ｹﾞｰﾑ			JACｹﾞｰﾑ		
			初回	SBIG	WBIG	初回	SBIG	WBIG
ﾊｽﾞﾚ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	224	204	166	153	126	126
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	0	0	0	0	0	0
	20pt	5	32	52	90	103	130	130
	50pt	6	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟ	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
共通ﾍﾞﾙ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	203	153	138	147	120	120
	5pt	3	32	64	70	64	77	77
	10pt	4	16	26	32	32	39	39
	20pt	5	5	13	16	13	20	20
	50pt	6	0	0	0	0	0	0
打順ﾍﾞﾙ	0pt	0	126	96	46	0	0	0
	1pt	1	87	96	70	113	80	80
	3pt	2	23	36	73	64	80	80
	5pt	3	13	18	36	39	43	43
	10pt	4	4	6	20	26	32	32
	20pt	5	2	3	9	11	16	16
	50pt	6	1	1	2	3	5	5
ﾁｪﾘｰ	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	157	157	157	157	157	157
	20pt	5	86	86	86	86	86	86
	50pt	6	13	13	13	13	13	13
ｽｲｶ1	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	144	144	144	144	144	144
	20pt	5	96	96	96	96	96	96
	50pt	6	16	16	16	16	16	16
ｽｲｶ2	0pt	0	0	0	0	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	0	0	0
	10pt	4	100	100	100	100	100	100
	20pt	5	130	130	130	130	130	130
	50pt	6	26	26	26	26	26	26
ﾘｰﾁ目1&2	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
ﾘｰﾁ目3	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8
確定ﾁｪﾘｰ	0pt	0	256	256	256	0	0	0
	1pt	1	0	0	0	0	0	0
	3pt	2	0	0	0	0	0	0
	5pt	3	0	0	0	155	132	132
	10pt	4	0	0	0	64	77	77
	20pt	5	0	0	0	32	39	39
	50pt	6	0	0	0	5	8	8

【図２３９】

BIG_Sランク到達時ボーナス種別抽籤テーブル

結果		抽籤値
SBIG	3	217
WBIG	4	39

【図２４０】

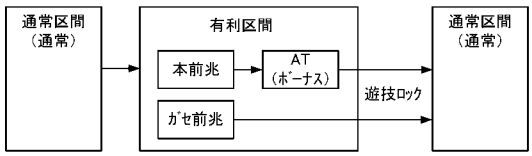
REG_昇格抽籤テーブル

抽籤種別A	結果		抽籤値
ﾊｽﾞﾚ	非当籤	0	253
	当籤	1	3
ﾘﾌﾟ	非当籤	0	255
	当籤	1	1
共通ﾍﾞﾙ	非当籤	0	255
	当籤	1	1
打順ﾍﾞﾙA	非当籤	0	255
	当籤	1	1
打順ﾍﾞﾙB	非当籤	0	255
	当籤	1	1
ﾁｪﾘｰ1	非当籤	0	240
	当籤	1	16
ﾁｪﾘｰ2	非当籤	0	240
	当籤	1	16
ｽｲｶ1	非当籤	0	220
	当籤	1	36
ｽｲｶ2	非当籤	0	215
	当籤	1	41
ﾎﾞﾅﾘﾌﾟ	非当籤	0	0
	当籤	1	256
BB確定ﾘﾌﾟ	非当籤	0	256
	当籤	1	0
中段ﾁｪﾘｰ	非当籤	0	255
	当籤	1	1

【図２４１】

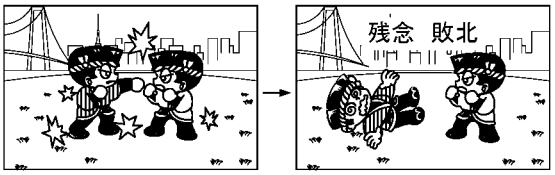
有利区間終了時の演出制御

(A) 有利区間の移行制御



(B) 演出例

(a) ガセ前兆終了時



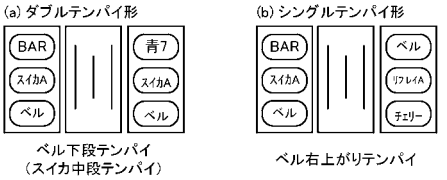
(b) 疑似ボーナスの連荘終了時

AT終了
BIG 4連
獲得 600枚

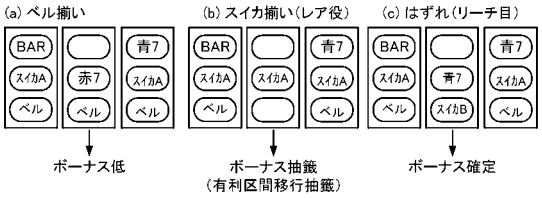
【図２４２】

ベル当籤時のリール制御

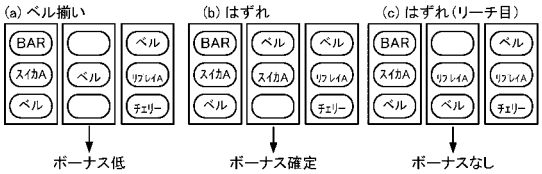
(A) 挟み打ち時の停止形（左BAR狙い）



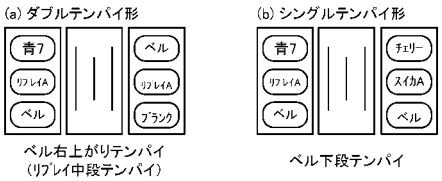
(B) ダブルテンパイ時の停止形



(C) シングルテンパイ時の停止形



(D) 挟み打ち時の停止形（左青7狙い）



【図２４３】

ベル当籤時のリール制御

(E) 挟み打ち時の停止形の特徴

停止形	ボーナス期待度
シングルテンパイ	低い
ダブルテンパイ	高い

(F) 当籤役と停止形との関係（本制御）

No.	当籤役	左BAR狙い	左青7狙い
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	シングルテンパイ	シングルテンパイ
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	シングルテンパイ	シングルテンパイ
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	ダブルテンパイ	ダブルテンパイ
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	ダブルテンパイ	ダブルテンパイ

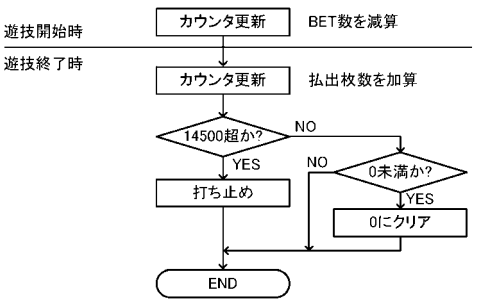
(G) 当籤役と停止形との関係（別制御）

No.	当籤役	左BAR狙い	左青7狙い
22	F_打順2ﾍﾞﾙA1	シングルテンパイ	ダブルテンパイ
23	F_打順2ﾍﾞﾙA2	シングルテンパイ	ダブルテンパイ
34	F_打順2ﾍﾞﾙB1	ダブルテンパイ	シングルテンパイ
35	F_打順2ﾍﾞﾙB2	ダブルテンパイ	シングルテンパイ

【図２４４】

打ち止め制御

(A) 処理フロー



(B) 打ち止めタイミング

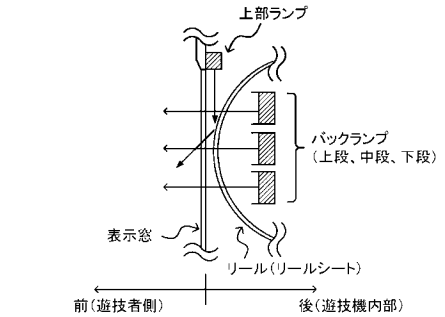
(a) 非ボーナス時

(b) ボーナス時

【図２４５】

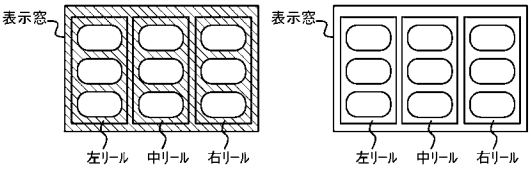
ランプ制御

(A) ランプ構成

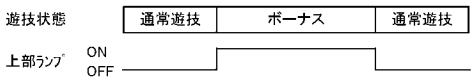


(B) ランプ演出

(a) 上部ランプOFF（バックランプON）　(b) 上部ランプON（バックランプON）



(C) 上部ランプ制御



【図２４６】

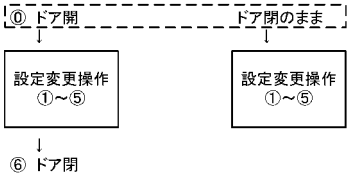
不正な設定変更の検知

(A) 概要

(a) 設定変更操作

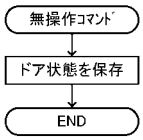
① 電源OFF
↓
② 設定キーON
↓
③ 電源ON
↓
④ 設定変更
↓
⑤ 設定キーOFF

(b) 店舗における設定変更操作　(c) 検知対象の不正

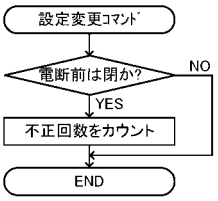


(B) 処理フロー

(a) (電源OFF時の)ドア状態の記録



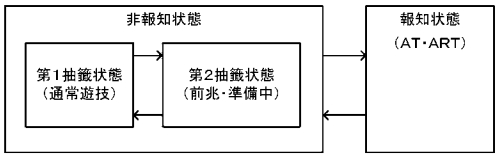
(b) 電断時のドア状態のチェック



【図２４７】

MAXベットボタンの機能

(A) 遊技状態



(B) 各状態の有利度（ペイアウト率）

BET数	RT状態	ペイアウト率	
		非報知状態	報知状態
3BET	低RT	75%	90%
	高RT	90%	105%
2BET	低RT	81%	－
	高RT	95%	－

報知：3BET>2BET
非報知：3BET<2BET

報知（3BET）
＞第1抽籤（3BET）
＞第2抽籤（2BET）

(C) 各状態の有利度（報知状態に関する抽籤）

BET数	抽籤状態	当籤確率
3BET	第1抽籤状態	通常
	第2抽籤状態	無or低
2BET	第1抽籤状態	無or低
	第2抽籤状態	無or低

第1抽籤（3BET）>その他

(D) MAXベットボタン操作時のBET数

状態	BET数
非報知状態の第1抽籤状態	3BET
非報知状態の第2抽籤状態	2BET
報知状態	3BET

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AB06 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC74
AC75 AC77 CC51 CD34
2C182 CC41 CD17