

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7678589号  
(P7678589)

(45)発行日 令和7年5月16日(2025.5.16)

(24)登録日 令和7年5月8日(2025.5.8)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

請求項の数 1 (全589頁)

(21)出願番号	特願2022-202801(P2022-202801)	(73)特許権者	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(22)出願日	令和4年12月20日(2022.12.20)		
(65)公開番号	特開2024-87902(P2024-87902A)		
(43)公開日	令和6年7月2日(2024.7.2)		
審査請求日	令和6年3月14日(2024.3.14)	(74)代理人	100195718 弁理士 市橋 俊規
		(72)発明者	長江 隆廣 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	小林 諭史 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	澤井 辰典 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	佐々 大夢 東京都江東区有明三丁目7番26号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

演算回路、リードメモリ、及びリードライトメモリを含んだマイクロプロセッサを実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチと、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段と、

前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段と、を有し、

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第1記憶手段と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2記憶手段で構成され、前記所定範囲の開始位置として、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第1記憶手段の第1開始位置と、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第1記憶手段の第2開始位置と、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場

合の前記第 1 記憶手段の第 3 開始位置と、が設定されるように構成可能であり、

前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置を含む第 1 記憶手段の初期化開始位置は、2 バイトのアドレスで表され、

前記第 1 記憶手段の第 1 開始位置、第 2 開始位置、第 3 開始位置はそれぞれ、前記第 2 記憶手段の第 1 開始位置、第 2 開始位置、第 3 開始位置に対応付けられ、

前記初期化手段は、

前記第 1 記憶手段の前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、又は前記第 3 開始位置のなかから選択した 1 つの開始位置に関する 2 バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第 2 記憶手段の第 1 開始位置、第 2 開始位置、第 3 開始位置のうち 1 つを前記第 2 記憶手段の初期化開始位置として決定し、

前記第 1 記憶手段に関して、前記第 1 開始位置、前記第 2 開始位置、及び前記第 3 開始位置のいずれかの前記第 1 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い、

前記第 2 記憶手段に関して、決定された前記第 2 記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い、

前記第 2 記憶手段には、前記第 1 記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第 2 記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第 2 記憶手段の初期化開始位置を決定するものであり、

前記遊技制御手段は、

遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることで遊技価値が増加し得る有利状態に制御可能な状態制御手段と、

所定付与条件が成立した場合に前記有利状態に制御され得る期間に関する特典を付与可能な特典付与手段と、をさらに有し、

前記特典付与手段の付与結果を報知可能な報知手段をさらに備え、

前記特典付与手段は、所定付与期間において前記特典の付与を複数回決定可能であり、

前記報知手段は、前記所定付与期間において、前記特典付与手段による 1 回の前記特典の付与結果を報知可能な単体報知と、前記所定付与期間における前記特典の付与結果を合算して報知可能な合算報知を実行可能であり、

前記単体報知及び前記合算報知は、いずれも前記特典の付与結果を数値で示すことが可能に構成され、

前記単体報知では、前記数値として特定値を超える値が示されることがなく、

前記合算報知では、前記数値として前記特定値を超える値が示されることがあることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の

10

20

30

40

50

表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【0003】

このような遊技機のなかには、遊技制御作業領域の条件に応じて、複数の先頭アドレスから初期化を行う遊技機が開示されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-141455号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記のような遊技機では、遊技制御作業領域のみを初期化しているが、現在では、遊技制御作業領域であるメインRAMの使用領域内の領域と、遊技制御作業領域ではないメインRAMの使用領域外の領域とを同じ条件で初期化する必要があり、遊技機業界特有の規則により、使用領域内、使用領域外のそれぞれで、条件に応じたプログラムを作成してメインROMに記憶しておかなければならない。しかしながら、このようなプログラムをそれぞれ用意することは、メインROMのプログラム領域を圧迫する要因の1つとなり、また、メインプログラムの煩雑化にもつながる。

【0007】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインRAMの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【0008】

また、本発明は、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を、使用領域内作業領域のRAMクリア処理等とは完全に独立したものとし、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易にすることを目的とする。

【0009】

また、本発明は、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

【0011】

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、及びリードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図190に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図172に示すCRC検査処理（使用領域外）で、CRC値の比較を行うメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの所定範囲を初期化する初期化手段（例えば、図176に示

10

20

30

40

50

す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101)と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段(例えば、図170に示すメイン処理を実行するメインCPU2101)と、を有し、

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第1記憶手段(例えば、使用領域内RAMエリア2203a)と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2記憶手段(例えば、使用領域外RAMエリア2203b)で構成され、

前記所定範囲の開始位置として、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第1記憶手段の第1開始位置(例えば、RAM異常発生時クリアアドレス)と、

10

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第1記憶手段の第2開始位置(例えば、設定変更時クリアアドレス)と、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第1記憶手段の第3開始位置(例えば、1遊技終了時クリアアドレス)と、が設定されるように構成可能であり、

前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置を含む第1記憶手段の初期化開始位置は、2バイトのアドレスで表され、

前記第1記憶手段の第1開始位置、第2開始位置、第3開始位置はそれぞれ、前記第2記憶手段の第1開始位置、第2開始位置、第3開始位置に対応付けられ、

20

前記初期化手段は、

前記第1記憶手段の前記第1開始位置、前記第2開始位置、又は前記第3開始位置のなかから選択した1つの開始位置に関する2バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第2記憶手段の第1開始位置、第2開始位置、第3開始位置のうち1つを前記第2記憶手段の初期化開始位置として決定し、

前記第1記憶手段に関して、前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置のいずれかの前記第1記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い(例えば、図176に示すステップS2151の使用領域内RAM初期化)、

30

前記第2記憶手段に関して、決定された前記第2記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い(例えば、図176に示すステップS2150の使用領域外RAM初期化処理(使用領域外))、

前記第2記憶手段には、前記第1記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第2記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第2記憶手段の初期化開始位置を決定するものであり、

前記遊技制御手段は、

遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることで遊技価値が増加し得る有利状態(例えば、AT状態)に制御可能な状態制御手段と、

40

所定付与条件が成立した場合に前記有利状態に制御され得る期間に関する特典(例えば、AT差枚数やATゲーム数など)を付与可能な特典付与手段と、をさらに有し、

前記特典付与手段の付与結果を報知可能な報知手段をさらに備え、

前記特典付与手段は、所定付与期間(例えば、3ゲーム間の付与期間)において前記特典の付与を複数回決定可能であり、

前記報知手段は、前記所定付与期間において、前記特典付与手段による1回の前記特典の付与結果を報知可能な単体報知(例えば、経過報知)と、前記所定付与期間における前記特典の付与結果を合算して報知可能な合算報知(例えば、最終的な結果報知)を実行可能であり、

50

前記単体報知及び前記合算報知は、いずれも前記特典の付与結果を数値で示すことが可能に構成され、

前記単体報知では、前記数値として特定値（例えば、3000枚）を超える値が示されることがなく、

前記合算報知では、前記数値として前記特定値を超える値が示されることがあることを特徴とする遊技機。

#### 【0012】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。また、上記のような構成によって、射幸性を適切に抑制しつつ、発生した特典の量を適切に遊技者に理解させることができる。

10

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

上記構成の遊技機によれば、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインRAMの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備えることにより、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる、さらに、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができるので、他の規格に応じたプログラムの作成や変更が容易になる。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0015】

【図1】第1実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。

【図2】第1実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。

30

【図3】第1実施形態に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】第1実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図5】第1実施形態に係る第1の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図6】第1実施形態に係る第1の遊技機のモードを説明するための図である。

【図7】第1実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図8】第1実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図9】第1実施形態に係る第1の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図10】第1実施形態に係る第1の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図11】第1実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図12】第1実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

40

【図13】第1実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図14】第1実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図15】第1実施形態に係る第1の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図16】第1実施形態に係る第1の遊技機のリミット処理を説明するための図である。

【図17】第1実施形態に係る第1の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。

【図18】第1実施形態に係る第1の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。

【図19】第1実施形態に係る第1の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。

50

【図 2 0】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。

【図 2 1】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。

【図 2 2】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。

【図 2 3】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 6】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 1】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】第 1 実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。

【図 3 4】第 1 実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。

【図 3 5】第 1 実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。

【図 3 6】第 2 実施形態に係るロック演出の例を示す図である。

30

【図 3 7】ロック演出番号「1」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 3 8】ロック演出番号「2」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 3 9】ロック演出番号「3」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 4 0】ロック演出番号「4」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 4 1】ロック演出番号「5」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 4 2】ロック演出番号「6」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

【図 4 3】主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 4 6】主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 7】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的变化の一例を示す図である。

【図 5 3】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的变化の一例を示す図

50

である。

【図 5 4】疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的变化の一例を示す図である。

【図 5 5】第 3 実施形態に係る主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 0】主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【図 6 3】主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 7】主制御回路のメモリマップを示す図である。

【図 6 8】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の遊技性を説明するための図である。

【図 6 9】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の優遇制御例（通常中）を説明するための図である。

【図 7 0】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の優遇制御例（ST 中）を説明するための図である。

【図 7 1】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

30

【図 7 2】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 3】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 4】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 5】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 6】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

40

【図 7 7】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 8】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明するための図である。

【図 7 9】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例 3（送信情報制御例（その 1））を説明するための図である。

【図 8 0】第 1 実施形態に係る第 1 の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例 3（送信情報制御例（その 2））を説明するための図である。

【図 8 1】（a）は、本発明の第 4 実施形態に係る遊技状態の移行遷移を示す図である。

（b）は、本発明の第 4 実施形態に係る遊技状態の移行条件をまとめた表である。

50

【図 8 2】( a ) は、図柄配置テーブルを示す図である。( b ) は、図柄コード表を示す図である。

【図 8 3 A】図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 8 3 B】図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 8 4 A】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 8 4 B】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 8 4 C】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 8 4 D】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 8 4 E】フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 8 5】R T 0 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

10

【図 8 6】( a ) は、R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。( b ) は、B B 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 8 7】内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【図 8 8】本発明の第 4 実施形態に係る非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。

【図 8 9】本発明の第 4 実施形態に係る出玉状態の移行遷移を示す図である。

【図 9 0】本発明の第 4 実施形態に係る出玉状態の移行条件をまとめた表である。

【図 9 1】( a ) は、疑似 B I G 及び疑似 R E G において指示モニタに表示される数値を示す図である。( b ) は、指示モニタに表示される数値に対応する内容を示す図である。

【図 9 2】内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係を示す図である。

20

【図 9 3】主制御回路において行われる非有利区間用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】( a ) は、有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。( b ) は、有利区間移行時抽籤テーブルを示す図である。

【図 9 5】主制御回路において行われる連荘準備用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】( a ) は、連荘準備モード抽籤テーブル( 1 ) を示す図である。( b ) は、連荘準備モード抽籤テーブル( 2 ) を示す図である。

【図 9 7】連荘チャレンジ移行抽籤テーブルを示す図である。

【図 9 8】( a ) は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルを示す図である。( b ) は、連荘準備転落抽籤テーブルを示す図である。

30

【図 9 9】主制御回路において行われる通常ステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】主制御回路において行われる通常ステージ開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】( a ) は、通常移行時モード抽籤テーブルを示す図である。( b ) は、通常移行時天井抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 2】ポイントモード抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 3】主制御回路において行われる通常ステージ専用処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 0 4】通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 5】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 6】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 7】通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 0 8】主制御回路において行われる通常出玉状態共通処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】主制御回路において行われる通常規定遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0 A】通常規定遊技数高確 1 移行抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 1 0 B】通常規定遊技数高確 1 移行抽籤テーブルを示す図である。

50



- 【図 1 1 1】天井フェイク準備中抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 2】主制御回路において行われる天井関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3 A】天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 3 B】天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 4】主制御回路において行われるポイント関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】ポイント獲得抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 6】ポイント到達時抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1 7】主制御回路において行われる通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 8】主制御回路において行われる通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 1 9】主制御回路において行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 0 A】(a)は、通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。(b)は、通常ステージ中(天井到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。(c)は、通常ステージ中(基本)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 2 0 B】(d)は、通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。(e)は、通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。(f)は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。 20
- 【図 1 2 1】主制御回路において行われる通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2】主制御回路において行われる確率モード関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 3】(a)は、高確2移行抽籤テーブル(1)を示す図である。(b)は、高確2移行抽籤テーブル(2)を示す図である。(c)は、高確2移行抽籤テーブル(3)を示す図である。(d)は、高確2転落抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 2 4】主制御回路において行われる昇格チャンス前処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 2 5】昇格チャンス移行時抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 2 6】主制御回路において行われるチャンスステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 2 8】チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 2 9】チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 0】主制御回路において行われるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 3 1】チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 2】主制御回路において行われるチャンスステージ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】主制御回路において行われる昇格チャンス用遊技開始時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4 A】昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 4 B】昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 5】昇格チャンス中抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 6】次回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 7】規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブルを示す図である。 50

【図 1 3 8】今回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。図 1 3 9 は、疑似遊技の内容を示す図である。

【図 1 3 9】疑似遊技の内容を示す図である。

【図 1 4 0】昇格チャンスにおける遊技の流れを示す図である。

【図 1 4 1】昇格チャンスの 1 ゲーム目で疑似 B I G に当籤した場合における演出例を示す図である。

【図 1 4 2】昇格チャンスの 1 ゲーム目 ~ 4 ゲーム目で疑似 B I G に全て非当籤となった場合における演出例を示す図である。

【図 1 4 3】主制御回路において行われる疑似 B I G 用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 4 4】主制御回路において行われる疑似 B I G 開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 4 6】疑似 B I G 中 1 G 連抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 4 7】主制御回路において行われる疑似 B I G 用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】主制御回路において行われる疑似 B I G 終了時処理 ( 1 ) を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】成立リプ数不足時抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 0】主制御回路において行われる疑似 B I G 終了時処理 ( 2 ) を示すフローチャートである。

20

【図 1 5 1】最終第 2 疑似 B I G 終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 2】主制御回路において行われる疑似 R E G 用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 4】疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 5】主制御回路において行われる疑似 R E G 用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6】主制御回路において行われる連荘チャレンジ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 5 7】連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 8】連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 5 9】連荘チャレンジ中抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 6 0】連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 6 1】主制御回路において行われる連荘チャレンジ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】主制御回路において管理されるカウンタの一覧を示す図である。

【図 1 6 3】主制御回路において行われるレバーオン時 A T 関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】主制御回路において行われる全停止時 A T 関連処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 6 5】昇格チャンスにおいてペナルティが発生した場合における演出例を示す図である。

【図 1 6 6】本発明の第 5 実施形態に係る主制御基板のマイクロプロセッサの構成例を示す図である。

【図 1 6 7】本発明の第 5 実施形態に係るメイン C P U が有する各種レジスタの構成図である。

【図 1 6 8】本発明の第 5 実施形態に係るマイクロプロセッサのメモリマップを示す図である。

【図 1 6 9】本発明の第 5 実施形態における、電断検知に係る外部割込み処理の概要を説

50

明するための図である。

【図170】本発明の第5実施形態における、メイン処理を示すフローチャートである。

【図171】本発明の第5実施形態における、電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図172】本発明の第5実施形態における、CRC検査処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図173】本発明の第5実施形態における、CRC演算処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図174】本発明の第5実施形態における、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図175】本発明の第5実施形態における、BB（特賞）遊技数チェック処理、送信待機&RAM初期化処理、及び指定RAM初期化処理を示すフローチャートである。

【図176】本発明の第5実施形態における、BB（特賞）遊技数チェック処理、送信待機&RAM初期化処理、及び指定RAM初期化処理を示すフローチャートである。

【図177】本発明の第5実施形態における、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）、及び使用領域外RAM初期化処理（継続）を示すフローチャートである。

【図178】本発明の第5実施形態における、乱数値取得処理、内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図179】本発明の第5実施形態における、乱数値取得処理、内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図180】本発明の第5実施形態における、インタフェース2出力処理（使用領域外）、及びインタフェース2出力処理（継続）を示すフローチャートである。

【図181】本発明の第5実施形態における、メダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図182】本発明の第5実施形態における、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、及びメダル払出処理を示すフローチャートである。

【図183】本発明の第5実施形態における、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、及びメダル払出処理を示すフローチャートである。

【図184】本発明の第5実施形態における、メダル通過枚数計上処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図185】本発明の第5実施形態における、役比モニタ集計開始処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図186】本発明の第5実施形態における、定期割込み処理を示すフローチャートである。

【図187】本発明の第5実施形態における、試射試験信号制御処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図188】本発明の第5実施形態における、エラー検知処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図189】本発明の第5実施形態における、設定値チェック処理（使用領域外）、及び乱数検査処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図190】本発明の第5実施形態における、電断割込み処理を示すフローチャートである。

【図191】本発明の第5実施形態における、CRC生成処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図192】本発明の第5実施形態における、使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）を示すフローチャートである。

【図193】本発明の第5実施形態における、CALLLEXでの呼出先指定に関する状況を説明するための図である。

【図194】本発明の第5実施形態における、メインRAMのCRCチェックに関する処理を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図195】本発明の第5実施形態における、4ビットデータ取得処理を示すフローチャートである。

【図196】本発明の第5実施形態における、4ビットデータ取得処理に関する処理を説明するための図である。

【図197】本発明の第5実施形態における、4ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。

【図198】本発明の第5実施形態における、4ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。

【図199】本発明の第5実施形態における、4ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。

10

【図200】本発明の第5実施形態における、2ビットデータ取得処理を示すフローチャートである。

【図201】本発明の第5実施形態における、2ビットデータ取得処理に関する処理を説明するための図である。

【図202】本発明の第5実施形態における、2ビットデータ取得処理を適用して読み出せるよう定義されたテーブルの例を示す図である。

【図203】本発明の第5実施形態における、カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理に関する処理を説明するための図である。

【図204】本発明の第5実施形態における、カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理に関する処理を説明するための図である。

20

【図205】本発明の第5実施形態における、使用領域外RAMエリアのクリア開始アドレス決定方法を説明するための図である。

【図206】本発明の第5実施形態における、ストップボタン入力監視処理を示すフローチャートである。

【図207】本発明の第5実施形態における、共通情報バックアップ生成処理、及び共通情報バックアップ復帰処理を示すフローチャートである。

【図208】本発明の第5実施形態における、共通情報復帰処理を示すフローチャートである。

【図209】本発明の第5実施形態における、バックアップ生成、及びバックアップ復帰における共通処理を説明するための図である。

30

【図210】本発明の第6実施形態に係る主制御基板が搭載された遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図211】本発明の第6実施形態に係る主制御基板が搭載された遊技機に設けられた遊技情報表示ユニット、メダル数表示ユニット、及びメダル貸表示ユニットの構成例を示す図である。

【図212】本発明の第6実施形態に係る主制御基板の主制御用マイクロプロセッサ、及びメダル数制御用マイクロプロセッサの構成例を示す図である。

【図213】本発明の第6実施形態に係る主制御基板の回路構成例の概略図である。

【図214】本発明の第7実施形態に係る遊技状態の移行遷移を説明するための図である。

【図215】本発明の第7実施形態に係る図柄配置テーブルを示す図である。

40

【図216】本発明の第7実施形態に係る内部抽籤テーブルを示す図である。

【図217】本発明の第7実施形態に係る内部抽籤テーブルを示す図である。

【図218】本発明の第7実施形態に係る内部当籤役と図柄組合せとの対応関係を説明するための図である。

【図219】本発明の第7実施形態に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図220】本発明の第7実施形態に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図221】本発明の第7実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様（打順）と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図222】本発明の第7実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様（打順）と表示役等との対応関係を説明するための図である。

50

【図 2 2 3】本発明の第 7 実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様（打順）と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図 2 2 4】本発明の第 7 実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様（打順）と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図 2 2 5】本発明の第 7 実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様（打順）と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図 2 2 6】本発明の第 7 実施形態に係る当籤役グループ等を説明するための図である。

【図 2 2 7】本発明の第 7 実施形態に係る遊技性（出玉状態の移行遷移）を説明するための図である。

【図 2 2 8】本発明の第 7 実施形態に係る遊技性（出玉状態の移行遷移）を説明するための図である。

10

【図 2 2 9】本発明の第 7 実施形態に係る押し順ナビを説明するための図である。

【図 2 3 0】本発明の第 7 実施形態に係るバトル用特典付与による遊技性を説明するための図である。

【図 2 3 1】本発明の第 7 実施形態に係るバトル用特典付与による遊技性を説明するための図である。

【図 2 3 2】本発明の第 7 実施形態に係るバトル用特典を説明するための図である。

【図 2 3 3】本発明の第 7 実施形態に係るバトルキャラ昇格と勝率アップを説明するための図である。

【図 2 3 4】本発明の第 7 実施形態に係る各種テーブルを示す図である。

20

【図 2 3 5】本発明の第 7 実施形態に係る各種テーブルを示す図である。

【図 2 3 6】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 1）を説明するための図である。

【図 2 3 7】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 1）を説明するための図である。

【図 2 3 8】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 1）を説明するための図である。

【図 2 3 9】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 2）を説明するための図である。

【図 2 4 0】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 2）を説明するための図である。

30

【図 2 4 1】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 2）を説明するための図である。

【図 2 4 2】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 3】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 4】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 5】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 6】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 7】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 4 8】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

40

【図 2 4 9】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 5 0】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【図 2 5 1】本発明の第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の演出表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

[ 第 1 実施形態 ]

以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。

【 0 0 1 7 】

[ 1 . パチスロ機の構造 ]

50

まず、図 1 及び図 2 を参照して、パチスロ機 1 の構造について説明する。なお、図 1 は、パチスロ機 1 の外部構造を示す図であり、図 2 は、パチスロ機 1 の内部構造を示す図である。また、説明の便宜上、以下の外部構造の説明において、内部構造の一部を説明する場合があります。内部構造の説明において、外部構造の一部を説明する場合があります。

【 0 0 1 8 】

[ 1 - 1 . 外部構造 ]

[ 1 - 1 - 1 . 筐体 ]

パチスロ機 1 は、矩形箱状の筐体 2 により構成されている。また、筐体 2 は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネット G と、キャビネット G の前面上部に配置された上ドア機構 U D と、キャビネット G の前面下部に配置された下ドア機構 D D とを有している。

10

【 0 0 1 9 】

キャビネット G は、中間支持板 G 1 と、左右一对の側面壁 G 2 と、背面壁 G 3 と、上面壁 G 4 と、底面壁 G 5 とを有している。なお、図 1 及び図 2 においては、背面壁 G 3 及び底面壁 G 5 の図示を省略している。また、キャビネット G の上面壁 G 4 には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する 2 つの開口 G 4 a が形成されている。そして、この 2 つの開口 G 4 a それぞれを塞ぐように木製の板部材 G 4 b が上面壁 G 4 に取付けられている。

【 0 0 2 0 】

なお、板部材 G 4 b は、パチスロ機 1 を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するために用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁 G 4 と一体に形成することもできる。また、キャビネット G について一定の強度が確保される限り、各構成部材の一部又は全部を木材や樹脂材で構成することもできる。

20

【 0 0 2 1 】

また、キャビネット G は、その内部において、中間支持板 G 1 を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部 G 1 0 1 が形成されており、中間支持板 G 1 を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部 G 1 0 2 が形成されている。すなわち、キャビネット G 内は、中間支持板 G 1 を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、中間支持板 G 1 は、キャビネット G 内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネット G 内の上ドア機構 U D の後側となる空間であり、後述のメイン表示装置 2 1 0 等が収容される。また、下部空間は、キャビネット G 内の下ドア機構 D D の後側となる空間であり、後述のリールユニット R U や主制御基板 7 1 等が収容される。

30

【 0 0 2 2 】

なお、キャビネット G は、必ずしも中間支持板 G 1 を含んで構成されていなくともよい。すなわち、キャビネット G 内において各装置等が適切に収容される限り、上部空間と下部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネット G は、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D を支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。

40

【 0 0 2 3 】

[ 1 - 1 - 2 . 前面扉 ]

上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D は、キャビネット G の開口の形状及び大きさに対応するように形成され、キャビネット G における開口の上部空間及び下部空間を閉塞可能に設けられている。すなわち、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D は、パチスロ機 1 の前面側に設けられた前面扉（フロントドア）として機能している。

【 0 0 2 4 】

また、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D のそれぞれは、例えば、左側の側面壁 G 2 に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネット G に対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D のいずれか一方については

50

上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

MAXベットボタン6a及び1ベットボタン6bは、パチスロ機1の内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者の遊技操作（ベット操作。「投入操作」や「掛け操作」等と称することもできる）を受付ける操作部である。MAXベットボタン6aが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数（例えば、3枚）未満であり、クレジットされているメダルがその差分以上ある場合には、最大ベット数のメダルがベットされる。一方、クレジットされているメダルがその差分以上ない場合には、メダルはベットされない。また、1ベットボタン6bが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数未満であり、クレジットされているメダルが1枚以上ある場合には、1枚のメダルがベットされる。

【0031】

精算ボタン9は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技

10

20

30

40

50

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

#### 【0032】

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

10

#### 【0033】

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

20

#### 【0034】

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

30

#### 【0035】

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

40

#### 【0036】

また、下ドア機構DDは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル13と、腰部パネル13の下方に設けられたメダル受皿12と、メダル受皿12の上方に設けられたメダル払出口11と、メダル払出口11の左右に設けられた透音孔24a、24bとを有している。

#### 【0037】

腰部パネル13は、例えば、機種の名称を表すロゴやモチーフを表すキャラクタ等の機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光源（後述のランプ・LED類に含まれる腰部ランプ）から構成される。メダル受皿12は、メダル

50



払出口 11 から払出されたメダルを貯留する。メダル払出口 11 は、パチスロ機 1 の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出する。なお、メダル払出口 11 から排出されるメダルは、後述のホッパー装置 32 から払出されたものと、後述のセレクタ 31 からキャンセルシュート（不図示）を通して返却されたものがある。透音孔 24a, 24b は、それぞれの背面側であって、キャビネット G の内部側に取付けられたスピーカ 35a, 35b（スピーカ 35a は図 2 において符号省略）から出力される効果音や BGM 等の音声をパチスロ機 1 の前面側に向かって透過する。

#### 【0038】

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

10

#### 【0039】

##### [1-1-3. 変動表示部]

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

20

#### 【0040】

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

30

#### 【0041】

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

40

#### 【0042】

また、メイン表示窓 4 には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓 4 が 3 行×3 列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大 27 通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

#### 【0043】

50

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

10

## 【 0 0 4 4 】

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

20

## 【 0 0 4 5 】

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

## 【 0 0 4 6 】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール 3 L , 3 C , 3 R を回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、後述のメイン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機 E L や 7 セグメント L E D 等）を用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

30

## 【 0 0 4 7 】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路 1 0 0 によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路 2 0 0 によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 において表示されるようにしてもよい。

40

50

## 【 0 0 4 8 】

## [ 1 - 1 - 4 . メダル投入口 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、遊技者によって外部からパチスロ機 1 に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口 5 を備える。なお、メダル投入口 5 及び後述のセレクト 3 1 は、MAXベットボタン 6 a や 1ベットボタン 6 b と同様に、1回の遊技に必要なメダル数をベットする機能を有することから、このような投入動作は、例えば、ベット操作と換言することもできる。したがって、メダル投入口 5 は、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）であるともいえる。なお、メダル投入口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

10

## 【 0 0 4 9 】

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

## 【 0 0 5 0 】

## [ 1 - 1 - 5 . 操作部 ]

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

20

## 【 0 0 5 1 】

## [ 1 - 1 - 5 - 1 . ベットボタン ]

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

30

## 【 0 0 5 2 】

## [ 1 - 1 - 5 - 2 . スタートレバー ]

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

40

## 【 0 0 5 3 】

## [ 1 - 1 - 5 - 3 . ストップボタン ]

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

50

等は適宜変更可能である。

【 0 0 5 4 】

[ 1 - 1 - 5 - 4 . 精算ボタン ]

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

【 0 0 5 5 】

[ 1 - 1 - 5 - 5 . 演出用ボタン ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン 1 0 a , 1 0 b を備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン 1 0 a , 1 0 b 及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、2 個の演出用ボタン 1 0 a , 1 0 b を設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、3 個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。

【 0 0 5 6 】

なお、演出用ボタンの主な用途としては、特定の演出（例えば、後述の操作連動演出）実行時に演出態様を変化させること、後述のユーザーメニューにおいて選択・決定操作を行うこと等である。したがって、用途に応じた演出用ボタンを設けるように構成することもできる。例えば、前者の用途では演出用ボタン 1 0 a , 1 0 b が使用されるものとし、後者の用途では上述のタッチパネルを使用するように構成することもできる。なお、後者の用途で用いるために、別の演出用ボタンとして、選択・決定操作を受付可能なジョグダイヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。

【 0 0 5 7 】

[ 1 - 1 - 6 . メダル払出口 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、パチスロ機 1 の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口 1 1 を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口 1 1 は、後述のホッパー装置 3 2 から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【 0 0 5 8 】

[ 1 - 1 - 7 . メダル受皿 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、メダル払出口 1 1 から払出されたメダルを貯留するメダル受皿 1 2 を備える。すなわち、メダル受皿 1 2 は、付与された遊技価値を貯留可能な貯留部（手段）を構成する。なお、メダル受皿の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【 0 0 5 9 】

[ 1 - 1 - 8 . 腰部パネル ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル 1 3 を備える。なお、腰部パネル 1 3 は、基本的にはそのパチスロ機 1 がどういった機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、

10

20

30

40

50

腰部パネル 13 そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の 1 つとして構成することもできる。

【 0 0 6 0 】

[ 1 - 1 - 9 . 情報表示部 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する情報表示装置 14 を備える。すなわち、情報表示装置 14 は、遊技に関する情報を表示可能な情報表示部（手段）を構成する。

【 0 0 6 1 】

情報表示装置 14 は、例えば、インサートランプと、スタートランプと、リプレイランプと、ベット数ランプと、クレジットランプと、払出数ランプと、指示モニタと、リミットランプ等を含んで構成される。

10

【 0 0 6 2 】

インサートランプは、点灯することでメダルの投入が可能であることを表示する。スタートランプは、点灯することでスタートレバー 7 の操作にともなって遊技の開始が可能であることを表示する。リプレイランプは、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを表示する。ベット数ランプは、点灯することでベットされたメダル数を表示する。クレジットランプは、その点灯態様によりクレジットされているメダル数を表示する。払出数ランプは、その点灯態様により遊技結果に応じて払出されたメダル数（払出数）を表示する。

【 0 0 6 3 】

また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、A T 状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「1 s t（第 1 停止操作をリール 3 L に対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「1」を表示し、押し順「2 n d（第 1 停止操作をリール 3 C に対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「2」を表示し、押し順「3 r d（第 1 停止操作をリール 3 R に対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「3」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。

20

30

【 0 0 6 4 】

このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下においては、後述の副制御回路 200 によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部 21）のみならず、後述の主制御回路 100 によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。なお、メイン側報知手段における報知の態様と、サブ側報知手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、メイン側報知手段では、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない。例えば、押し順「1 s t」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「1」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もある。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「1 s t」を報知する場合、メイン演出表示部 21 では、リール 3 L に対して第 1 停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

40

【 0 0 6 5 】

また、区間ランプは、点灯することで現在の状態が後述の有利区間中であることを表示する。区間ランプは、例えば、後述の非有利区間から有利区間に移行するとき、当該有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯し、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するとき、当該非有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで消

50

灯する。なお、区間ランプの点灯タイミングはこれに限られない。例えば、非有利区間又は有利区間における後述の演出区間（通常有利区間）から最初に有利区間における後述の増加区間（AT状態）に移行するとき、当該増加区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯するものとしてもよい。すなわち、区間ランプは、演出区間であるか増加区間であるかを問わず有利区間中であることを報せるものであってもよいし、少なくとも最初の増加区間の開始からこれを含めた有利区間が終了するまでの期間を報せるものであってもよい。

【0066】

また、リミットランプは、その点灯態様により後述のリミット処理が実行されたこと、あるいはその可能性を表示する。例えば、リミット処理が実行された場合に点灯することで遊技者に有利な状態（例えば、AT状態）がリミット処理の実行によって強制的に終了されたことを報せる。また、例えば、リミット処理の実行が近い場合に点滅することで当該有利な状態がリミット処理の実行によって強制的に終了される可能性が高いことを報せる。なお、これら以外にも点灯、点滅又は消灯の契機を設けることで、リミット処理に関するその他の情報を適宜報せることもできる。

【0067】

[1-1-10. 演出表示部]

上述のとおり、パチスロ機1は、演出画像を表示するメイン演出表示部21及びサブ演出表示部22を備える。メイン演出表示部21及びサブ演出表示部22は、演出表示を行うことが可能な演出表示部（手段）を構成する。また、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の1つとして構成される。

【0068】

メイン演出表示部21は、演出表示窓UD1を介して演出表示を行うメイン表示装置210を含んで構成される。また、メイン表示装置210は、キャビネットG内の中間支持板G1上に交換可能に載置された表示ユニットAとして構成される。表示ユニットAは、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットBと、照射ユニットBからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Cとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置である。なお、本実施形態では、メイン表示装置210をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置210の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機EL等の画像表示装置や7セグメントLED等の表示装置として構成することもできるし、サブルール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機1が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部21を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部22も同様）。

【0069】

サブ演出表示部22は、サブ表示装置220を含んで構成される。また、サブ表示装置220は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置220もメイン表示装置210と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部21は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部22は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部21及びサブ演出表示部22の2個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、3個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 0 】

## [ 1 - 1 - 1 1 . ランプ ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、一例として挙げた上部ランプ 2 3 のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラー LED として構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の 1 つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

## 【 0 0 7 1 】

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

10

## 【 0 0 7 2 】

## [ 1 - 1 - 1 2 . スピーカ ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、効果音や BGM 等の音声を出力するスピーカ 3 5 a , 3 5 b を備える。スピーカ 3 5 a , 3 5 b は、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の 1 つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

20

## 【 0 0 7 3 】

## [ 1 - 1 - 1 3 . その他演出装置 ]

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

30

## 【 0 0 7 4 】

## [ 1 - 2 . 内部構造 ]

## [ 1 - 2 - 1 . セレクタ ]

セレクタ 3 1（図 2 において符号省略）は、メダル投入口 5 から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構 DD の背面側に設けられている。セレクタ 3 1 は、例えば、後述のメダルセンサ 3 1 S と、振分装置とを有している。

## 【 0 0 7 5 】

メダルセンサ 3 1 S は、メダル投入口 5 から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ 3 1 S により、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置 3 2 側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が 1 加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ 3 1 S により、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通してメダル払出口 1 1 から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ 3 1 S によるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が

40

50

行われると当該エラー状態が解除される。

【 0 0 7 6 】

すなわち、セレクトア 3 1 は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクトア 3 1 は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクトア 3 1 は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクトア 3 1 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【 0 0 7 7 】

[ 1 - 2 - 2 . ホッパー装置 ]

ホッパー装置 3 2 は、キャビネット G 内の下部空間に設けられている。ホッパー装置 3 2 は、例えば、メダル投入口 5 から投入され、セレクトア 3 1 によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを攪拌するとともに、1 枚ずつ排出部に案内するディスク部と、ディスク部によって案内されたメダルを 1 枚ずつ排出する排出部と、排出部から排出されたメダルをカウントするカウントセンサとを有している。

【 0 0 7 8 】

バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を越えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通過して後述のメダル補助収納庫 3 3 に案内される。なお、バケット部に貯留されたメダルが空となった場合にはホッパエンブティエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

すなわち、ホッパー装置 3 2 は、遊技媒体を払出可能な遊技媒体払出部（手段）を構成する。また、上述のとおり、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、ホッパー装置 3 2 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【 0 0 8 2 】

[ 1 - 2 - 3 . メダル補助収納庫 ]

メダル補助収納庫 3 3 は、キャビネット G 内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫 3 3 は、例えば、ホッパー装置 3 2 のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ 3 3 S とを有している。

【 0 0 8 3 】

収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S により、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫工

10

20

30

40

50



ラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【 0 0 8 4 】

すなわち、メダル補助収納庫 3 3 は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫 3 3 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【 0 0 8 5 】

[ 1 - 2 - 4 . 電源装置 ]

電源装置 3 4 は、キャビネット G 内の下部空間に設けられている。電源装置 3 4 は、例えば、電源基板 3 4 a と、電源スイッチ 3 4 b とを有しており、電源スイッチ 3 4 b がオンされることに応じてパチスロ機 1 に電力を供給する。なお、電源装置 3 4 は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧 1 0 0 V の電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置 3 4 は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置 3 4 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

10

【 0 0 8 6 】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ 5 2 やリセットスイッチ 5 3 が主制御基板 7 1（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置 3 4 に設けるように構成することもできる。

20

【 0 0 8 7 】

[ 1 - 2 - 5 . 基板 ]

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

【 0 0 8 8 】

[ 1 - 2 - 5 - 1 . 主制御基板 ]

主制御基板 7 1 は、キャビネット G 内において、リールユニット R U の背面側に取付けられている。なお、主制御基板 7 1 は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に収容されている。主制御基板 7 1 の電氣的構成については後述する。

30

【 0 0 8 9 】

なお、主制御基板 7 1 の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品が D I P 実装されて構成されるものとなっているが、各種電子部品の一部又は全部について S M T 実装（表面実装）されて構成されるものとしてもよい。また、この場合、テスターやオシロスコープを用いて動作確認を行うためのテストポイントを設けるようにしてもよい。また、各種電子部品の一部又は全部について 6 平方 m m を超えない小さい電子部品を使用してもよい。また、主制御基板 7 1 の基板面を多層化して構成してもよい。

【 0 0 9 0 】

[ 1 - 2 - 5 - 2 . 副制御基板 ]

副制御基板 7 2 は、キャビネット G 内において、中間支持板 G 1 の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板 7 2 は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板 7 2 の電氣的構成については後述する。

40

【 0 0 9 1 】

[ 1 - 2 - 5 - 3 . その他基板 ]（主中継基板）

主中継基板 7 3（図 2 において符号省略）は、キャビネット G 内の特定位置（例えば、

50

下ドア機構 D D の背面側) に取付けられており、主中継基板 7 3 に接続された各種デバイス等と主制御基板 7 1 との間、及び主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 との間を中継するための中間制御基板である。なお、主中継基板 7 3 は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板 7 1 とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ主中継基板 7 3 の機能を全て主制御基板 7 1 にもたせ、主中継基板 7 3 を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、主中継基板 7 3 をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、主中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 2 】

( 副中継基板 )

副中継基板 7 4 は、キャビネット G 内の特定位置 ( 例えば、下ドア機構 D D の背面側 ) に取付けられており、副中継基板 7 4 に接続された各種デバイス等と副制御基板 7 2 との間、及び主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 との間を中継するための中間制御基板である。なお、副中継基板 7 4 は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板 7 2 とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ副中継基板 7 4 の機能を全て副制御基板 7 2 にもたせ、副中継基板 7 4 を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、副中継基板 7 4 をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、副中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 3 】

( 外部集中端子板 )

外部集中端子板 5 5 は、キャビネット G 内の特定位置 ( 例えば、下部空間の奥側 ) に取付けられており、例えば、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号 1 ~ 4 及びセキュリティ信号等の信号をパチスロ機 1 の外部へ出力する。なお、外部信号 1 ~ 4 は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機 1 の内部状態 ( 例えば、ボーナス状態や A T 状態 ) の遷移を外部に報せることを可能としている。そして、外部集中端子板 5 5 は、通常、外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されることから、これらの機器においても、パチスロ機 1 におけるメダルの投入・払出状況やエラーの発生状況のみならず、そのような内部状態の遷移状況が認識可能となっている。

#### 【 0 0 9 4 】

( 試験機用インターフェースボード )

試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 は、ともにパチスロ機 1 の検定試験 ( 試射試験 ) において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である ( なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機 1 にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板 7 1 には、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない ) 。例えば、遊技に係る主要な動作 ( 例えば、内部抽籤、リール停止制御等 ) を制御するための試験信号は、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 を介して出力され、また、主制御基板 7 1 で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を介して出力される。

#### 【 0 0 9 5 】

[ 2 . パチスロ機の電氣的構成 ]

続いて、図 3 を参照して、パチスロ機 1 の電氣的構成について説明する。なお、図 3 は、パチスロ機 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

#### 【 0 0 9 6 】

上述のとおり、パチスロ機 1 は、主制御基板 7 1 と、副制御基板 7 2 と、主中継基板 7 3 と、副中継基板 7 4 とを有している。主制御基板 7 1 と主中継基板 7 3 、主中継基板 7 3 と副中継基板 7 4 、及び副中継基板 7 4 と副制御基板 7 2 は、それぞれ電氣的に接続さ

10

20

30

40

50

れている。また、主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 は、主中継基板 7 3 及び副中継基板 7 4 を介して、主制御基板 7 1 から副制御基板 7 2 に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電氣的に接続されている。

**【 0 0 9 7 】**

主制御基板 7 1 には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路 1 0 0 が実装されている。主制御回路 1 0 0 は、例えば、メイン CPU 1 0 1、メイン ROM 1 0 2、メイン RAM 1 0 3、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メイン ROM 1 0 2 には、メイン CPU 1 0 1 により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路 2 0 0 に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メイン RAM 1 0 3 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メイン CPU 1 0 1 作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 又は 0 ~ 2 5 5 等）を発生させる。メイン CPU 1 0 1 は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

10

**【 0 0 9 8 】**

副制御基板 7 2 には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路 2 0 0 が実装されている。副制御回路 2 0 0 は、例えば、サブ CPU 2 0 1、サブ RAM 2 0 3 等を含んで構成される。また、副制御基板 7 2 には、ロムカートリッジ基板 2 0 2 が接続されている。ロムカートリッジ基板 2 0 2 には、サブ CPU 2 0 1 により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置 2 1 0 に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置 2 2 0 に係る映像データ、ランプ・LED 群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブ RAM 2 0 3 には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板 7 1 から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 3 2 7 6 7 等）の中から、サブ CPU 2 0 1 内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路 1 0 0 と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板 2 0 2 ではなく、副制御回路 2 0 0 内にサブ ROM が含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブ ROM に記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板 2 0 2 に各種演出データを記憶させ、副制御回路 2 0 0 内のサブ ROM に各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路 2 0 0 には、GPU 等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「VDP」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。

20

30

**【 0 0 9 9 】**

主制御基板 7 1 には、ステッピングモータ 5 1 L、5 1 C、5 1 R、設定用鍵型スイッチ 5 2、リセットスイッチ 5 3、役比モニタ装置 5 4、外部集中端子板 5 5、ホッパー装置 3 2、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S、電源装置 3 4 が電氣的に接続されている。また、主制御基板 7 1 には、主中継基板 7 3 を介して、ドア開閉監視スイッチ 5 6、メダルセンサ 3 1 S、ベットスイッチ 6 S、スタートスイッチ 7 S、ストップスイッチ 8 S、精算スイッチ 9 S、情報表示装置 1 4 が電氣的に接続されている。なお、仮に試験機用第 1 インターフェイスボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェイスボード 3 0 2 が搭載される場合には、例えば、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に電氣的に接続される。

40

**【 0 1 0 0 】**

なお、外部集中端子板 5 5、ホッパー装置 3 2、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S、電源装置 3 4、メダルセンサ 3 1 S、ベットスイッチ 6 S、スタートスイッチ 7 S、ストップスイッチ 8 S、精算スイッチ 9 S、情報表示装置 1 4、試験機用第 1 インターフェイス

50

ボード301及び試験機用第2インターフェースボード302についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

#### 【0101】

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

10

#### 【0102】

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

20

#### 【0103】

リセットスイッチ53は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ53は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ53が操作されると、操作される度に設定値が順次1ずつ増加する(設定6まで到達すると次は設定1に戻る)。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー7が1回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ75は、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ52をオン状態とし、リセットスイッチ53を操作して設定値を選択し、スタートレバー7を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ52をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

30

40

#### 【0104】

役比モニタ装置54は、例えば、4桁の7セグメントLEDにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置54は、メインCPU101によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機1に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置54は、主制御基板71上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板71に接続された他の基板(例えば、割合表示基板)上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットG内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置54における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットG内に設けるよう

50

にし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置14を役比モニタ装置54と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、10秒程度。主制御回路100及び副制御回路200の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置54の4桁の7セグメントLEDが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「8.8」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのLEDが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

#### 【0105】

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

10

#### 【0106】

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

20

#### 【0107】

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

30

40

#### 【0108】

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

50

## 【 0 1 0 9 】

副制御基板 7 2 には、ロムカートリッジ基板 2 0 2、メイン表示装置 2 1 0、サブ表示装置 2 2 0 が電氣的に接続されている。また、副制御基板 7 2 には、副中継基板 7 4 を介して、2 4 h ドア監視ユニット 6 1、演出用ボタン 1 0 a、1 0 b 等の演出用ボタン群、上部ランプ 2 3 等のランプ・LED 類、スピーカ 3 5 a、3 5 b 等のスピーカ群が電氣的に接続されている。

## 【 0 1 1 0 】

なお、ロムカートリッジ基板 2 0 2、メイン表示装置 2 1 0、サブ表示装置 2 2 0、演出用ボタン群、ランプ・LED 類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

10

## 【 0 1 1 1 】

2 4 h ドア監視ユニット 6 1 は、ドア開閉監視スイッチ 5 6 と同様に、例えば、下ドア機構 D D の開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構 D D の開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ 5 6 と同じであるが、このような監視を副制御回路 2 0 0 側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構 D D の開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

20

## 【 0 1 1 2 】

## [ 3 . パチスロ機の機能フロー ]

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

## 【 0 1 1 3 】

遊技者によりパチスロ機 1 にメダルが投入され（ベット操作が行われ）、スタートレバー 7 が操作される（開始操作が行われる）と、予め定められた範囲（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの乱数値（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数値」として説明する場合がある）が抽出される。

## 【 0 1 1 4 】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメイン CPU 1 0 1）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

30

40

## 【 0 1 1 5 】

また、スタートレバー 7 が操作される（開始操作が行われる）と、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりリール（各リール 3 L、3 C、3 R）に対応するストップボタン（各ストップボタン 8 L、8 C、8 R）が操作される（停止操作が行われる）と、リール停止制御手段（後述のリール停止制御処理を行うメイン CPU 1 0 1）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミング（あるいはその押し順を含む）とに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー 7 のようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を

50

行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、各ストップボタン 8 L , 8 C , 8 R のようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。

#### 【 0 1 1 6 】

パチスロ機 1 では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間 ( 1 9 0 m s e c ) 内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転にともなって移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が 1 9 0 m s e c である場合には、滑り駒数の最大数 ( 最大滑り駒数 ) を図柄 4 個分に定める。

10

#### 【 0 1 1 7 】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、1 9 0 m s e c ( 図柄 4 駒分 ) の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。

#### 【 0 1 1 8 】

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

20

#### 【 0 1 1 9 】

このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段 ( 後述の入賞作動判定処理を行うメイン CPU 1 0 1 ) は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの ( あるいは、その他予め定められたもの ) であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ ( あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ ) が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの ( あるいは、その他予め定められたもの ) である ( すなわち、入賞に係る図柄の組合せ ( あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ ) が成立した ) と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機 1 では、一例として、以上のような一連の流れで 1 回の遊技 ( 単位遊技 ) として行われる。

30

#### 【 0 1 2 0 】

なお、入賞判定手段は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場合、リール停止制御手段によって適切に停止制御が行われる限り、誤入賞の発生の防止は十分に担保され得ることから、誤入賞検知に係る制御負担を低減させることが可能となる。一方、後者では、入賞に係る図柄の組合せが、入賞が許可されていた図柄の組合せであるか否かも判定可能とすることで、リールの不具合等により誤入賞が発生した場合に、その誤入賞を検知することができるため、セキュリティ性を向上させることが可能となる。

40

#### 【 0 1 2 1 】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置 ( 例えば、メイ

50

ン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 等) による映像の表示、各種ランプ (例えば、上部ランプ 2 3 等) による光の出力、スピーカ (例えば、スピーカ 3 5 a , 3 5 b 等) による音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。すなわち、これらは演出を実行する演出実行手段である。なお、演出実行手段により実行される演出の内容は、主制御回路 1 0 0 側 (メイン側) で決定される場合もあれば、副制御回路 2 0 0 側 (サブ側) で決定される場合もある。すなわち、これらはそのいずれもが演出内容決定手段となり得る。

#### 【 0 1 2 2 】

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

10

#### 【 0 1 2 3 】

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

#### 【 0 1 2 4 】

##### [ 4 . パチスロ機の遊技性に関する基本仕様 ]

続いて、パチスロ機 1 の遊技性に関する基本仕様について説明する。

20

#### 【 0 1 2 5 】

##### [ 4 - 1 . 図柄配置 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路 1 0 0 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R において、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 1 0 2 には、少なくとも各リール 3 L , 3 C , 3 R それぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル (図 9 参照) を用いている。

30

#### 【 0 1 2 6 】

図柄配置テーブルには、各リール 3 L , 3 C , 3 R それぞれの回転方向における各図柄位置を示す図柄位置データ (例えば、「 0 」 ~ 「 1 9 」) が規定されている。また、各図柄位置データに対して図柄の種類を特定するためのデータ (例えば、図柄コード) が対応付けられている。また、図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときにメイン表示窓 4 の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「 0 」と規定している。なお、各列の図柄数、図柄の種類数、あるいは最大滑り駒数等は適宜変更して規定可能である。

#### 【 0 1 2 7 】

##### [ 4 - 2 . 図柄組合せ ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機 1 は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路 1 0 0 は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 1 0 2 には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル (図 1 1 ~ 図 1 4 参照) を用いている。

40

50



## 【 0 1 2 8 】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図 1 7 参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せの種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。

## 【 0 1 2 9 】

## [ 4 - 3 . 内部当籤役 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機 1 は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路 1 0 0 は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 1 0 2 には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図 1 0 参照）を用いている。

## 【 0 1 3 0 】

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

## 【 0 1 3 1 】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図 2 6 参照。より詳細には、S 6 4 の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果（抽籤値 + 乱数値）が 6 5 5 3 5 を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が 6 5 5 3 5 を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる（当該内部当籤役を決定する）。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても 6 5 5 3 5 を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値（当籤確率）に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果（抽籤結果）が 0 を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

## 【 0 1 3 2 】

このように、内部抽籤テーブルにおいては、規定されている抽籤値の数値が大きい内部当籤役ほど決定される確率（当籤確率）が高くなる。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：6 5 5 3 6）」によって表すことができる。

## 【 0 1 3 3 】

## [ 4 - 4 . 停止制御 ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、内部当籤役の決定によって表示されることが許可さ

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0134】

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

20

#### 【0135】

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

30

#### 【0136】

そうすると、主制御回路100は、停止開始位置を含めた最大滑り駒数（例えば、「4」）の範囲内の各図柄位置について、図柄組合せAを構成する図柄と図柄組合せBを構成する図柄があるかどうかを検索する。双方の図柄がなければ、予め定められたルール（例えば、より近い位置で停止させる、より遠い位置で停止させる等）にしたがって停止させる位置を決定する。図柄組合せAを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。図柄組合せBを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。双方の図柄があれば、図柄組合せAよりも図柄組合せBを優先的に表示させるのであるから、図柄組合せBを構成する図柄に対応する位置で停止させることを決定する。なお、引込優先順位は、選択された引込優先順位テーブルにしたがって、対象となるリールの回転中に全図柄位置について格納されるようにしてもよいし、対象となるリールに対して停止操作が行われたときに、停止開始位置を含めた最大滑り駒数の範囲内の各図柄位置について格納されるようにしてもよい。また、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような引込優先順位テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「コントロール制御」と称される。

40

#### 【0137】

なお、本実施形態では、「テーブル制御」のみを行うことによって停止制御を実行する

50

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

10

【 0 1 4 0 】

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

20

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

30

[ 4 - 5 . 遊技状態 ]

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

【 0 1 4 3 】

[ 4 - 5 - 1 . ボーナス状態 ]

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

40

【 0 1 4 4 】

ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述の R T 状態の一態様として捉えることもで

50

きる)。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。

#### 【 0 1 4 5 】

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

10

#### 【 0 1 4 6 】

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

#### 【 0 1 4 7 】

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

20

#### 【 0 1 4 8 】

##### [ 4 - 5 - 2 . R T 状態 ]

パチスロ機1では、予め定められた移行条件が成立した場合に、R T状態に移行させる（R T状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなR T状態を設けないように構成することもできる。また、複数のR T状態を設けるように構成することもできる。R T状態は、R T状態が作動していない状態（非R T状態）に対してリプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、R T状態は非R T状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、R T状態は非R T状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のR T状態を設ける場合、当該複数のR T状態間についても同様である。なお、この場合、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に有利なR T状態は「高R T状態」や「高確率再遊技状態」等と称され、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に不利なR T状態は「低R T状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

40

50

## 【 0 1 4 9 】

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

( 1 ) R B、B B 又は M B に当籤したとき

( 2 ) R B、B B 又は M B に係る図柄の組合せが表示されたとき

( 3 ) R B 状態、B B 状態又は M B 状態が終了したとき

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

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

## 【 0 1 5 0 】

## [ 4 - 5 - 3 . A T 状態 ]

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

## 【 0 1 5 1 】

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

## 【 0 1 5 2 】

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

## 【 0 1 5 3 】

## [ 4 - 5 - 4 . A R T 状態 ]

パチスロ機 1 では、予め定められた移行条件が成立した場合に、上述の高 R T 状態と A T 状態を組合せた A R T 状態に移行させる（A R T 状態を作動させる）ことが可能となっている。すなわち、A R T 状態とは、高 R T 状態において行われる A T 状態を意味するものであるから、R T 状態として少なくとも低 R T 状態と高 R T 状態とを設け、高 R T 状態に移行させる（あるいは低 R T 状態に移行することが回避される）制御が行われる点で A T 状態と相違するものの、基本的な制御は A T 状態と同様である（遊技者に有利な停止操作の情報が報知される結果として高 R T 状態に移行する（あるいは低 R T 状態に移行することが回避される）ものであれば、A T 状態と同義であるともいえる）。なお、A R T 状態の移行条件が成立した場合、まず A T 状態に移行し、その後高 R T 状態に移行することで A R T 状態に移行するものであってもよいし、高 R T 状態及び A T 状態に同時（あるい

10

20

30

40

50

は略同時)に移行することでART状態に移行するものであってもよい。

【0154】

[4-5-5.その他遊技状態]

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

10

【0155】

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

20

【0156】

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

30

【0157】

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

40

【0158】

[4-6.遊技区間]

パチスロ機1では、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制するために、上述の遊技状態とは異なる概念で遊技を行う状態として種々の遊技区間を設けることが可能となっている。以下、その遊技区間の一例について説明する。なお、遊技区間は、大別すると非有利区間と有利区間から構成される。

【0159】

(非有利区間)

非有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能でない遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれか

50

の要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにもなって適宜変更可能である。

【 0 1 6 0 】

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

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

( 3 ) 有利区間において後述のリミット処理が実行された場合 (すなわち、有利区間中の遊技の進行にもなって更新される所定値 (例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値) が規定値 (例えば、 1 5 0 0 ゲームや 2 4 0 0 枚) となった場合)、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合 (例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等) にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。

10

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

20

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

【 0 1 6 1 】

( 有利区間 )

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

30

【 0 1 6 2 】

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

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

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

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

40

( 5 ) 有利区間で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、 A T 状態へ移行しやすい C Z 状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなる A T 状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態において C Z 状態移行が決定されたことに応じ、実際に C Z 状態に移

50

行するまでの待機状態として設定され、C Z状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るC Z前兆状態、あるいは通常状態若しくはC Z状態においてA T状態移行が決定されたことに応じ、実際にA T状態に移行するまでの待機状態として設定され、A T状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るA T前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。

(6) 非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ(状態表示部)の点灯により、有利区間中であることを報知することができる(区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる)。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した(有利区間が開始された)が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にA T状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間がA T状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。

【0163】

[4-7.リミッタ]

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

【0164】

(ゲーム数リミッタ)

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

【0165】

(払出数リミッタ)

払出数リミッタは、有利区間中のメダルの払出数が「2400」枚となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、メダルの払出がある度に対応する枚数分(より詳細には、払出数からベット数を減じた純増数分)カウントを加算していく。そして、有利区間払出数カウンタの値が規定値(例えば、「2400」以上)となったことに基づいて(例えば、A T状態の遊技期間が残存する場合であっても)有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「2400」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにもなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【0166】

また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間の開始時から最もメダル数の絶対値が減った地点を最下点(起点)として、直近の最下点からのプラス分をカウント

10

20

30

40

50



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

#### 【0167】

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

10

#### 【0168】

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

#### 【0169】

##### [4-8. 外部信号]

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

20

30

#### 【0170】

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

#### 【0171】

また、例えば、A T状態をセット数管理のA T状態として構成し、最初の1セット目のA T状態が開始されたことに基づいて外部信号1をオン状態とし、2セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号2をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもA T状態の初当り回数と、A T状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、1回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。

40

#### 【0172】

50

## [ 4 - 9 . コマンド ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、複数種類のコマンドを主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機 1 では、主制御回路 1 0 0 と副制御回路 2 0 0 とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路 1 0 0 は、パチスロ機 1 における状態の変化等を報せるための情報（コマンド）を適時副制御回路 2 0 0 に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。

## 【 0 1 7 3 】

主制御回路 1 0 0 は、副制御回路 2 0 0 に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

## 【 0 1 7 4 】

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

## 【 0 1 7 5 】

## [ 4 - 1 0 . 演出 ]

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

## 【 0 1 7 6 】

## [ 4 - 1 0 - 1 . メイン側演出 ]

パチスロ機 1 では、主制御回路 1 0 0 側（メイン側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機 1 では、指示モニタによって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

## 【 0 1 7 7 】

## ( ロック演出 )

パチスロ機 1 では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出を行い得る。このような演出は、「ロック演出（あるいは単に「ロック」）」と称される他、「フリーズ演出（あるいは単に「フリーズ」）」等とも称される。なお、このようなロック演出が行われないよう

10

20

30

40

50

に構成することもできるし、複数種類のロック演出を行い得るように構成することもできる。

【0178】

また、無効とする対象の遊技操作は、例えば、開始操作であってもよいし、停止操作であってもよいし、他の操作であってもよい。例えば、開始操作が所定期間無効にされる場合には、全ての停止操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、例えば、停止操作が所定期間無効にされる場合には、開始操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、複数種類のロック演出を設ける場合には、ロック演出ごとに、遊技の進行が停止される期間（遊技者の遊技操作を無効にする期間）や無効とする遊技操作の種類等が設定されるようにすればよい。

10

【0179】

（リール演出）

パチスロ機1では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において各リール3L, 3C, 3Rの演出表示態様（変動表示態様のみならず、停止表示態様との組合せを含む）による演出を行い得る。このような演出は、「リール演出」と称される他、「図柄演出」等とも称される。なお、このようなリール演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のリール演出を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えてリール演出が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれるものとする。

【0180】

リール演出は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール3L, 3C, 3Rを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。したがって、回転速度や最大滑り駒数等を考慮することなく、このような演出動作を行わせる動作パターンを設定することができる。また、動作パターンを複数設定すれば、複数種類のリール演出を設けることができる。また、複数種類のリール演出と複数種類のロック演出との組合せによって、さらに多岐にわたる演出パターンを設定することができる。なお、リール演出に用いられるのは、各リール3L, 3C, 3Rのうちの任意の1個のみでもよいし、任意の2個であってもよいし、3個全てであってもよい。

20

【0181】

（疑似遊技）

パチスロ機1では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。

30

【0182】

疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受け、これによって各リール3L, 3C, 3Rを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、MAXベットボタン6a、1ベットボタン6b、スタートレバー7、各ストップボタン8L, 8C, 8R、及び精算ボタン9等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受け付けることを可能としている。

40

【0183】

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

50

- ( 1 ) 遊技者の実際の開始操作 ( ここで実行条件が成立して疑似遊技開始 )
- ( 2 ) 疑似的に各リールが回転 ( 疑似遊技中 )
- ( 3 ) 疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止 ( 疑似遊技中 )
- ( 4 ) ランダム遅延処理を経てから実際に各リールが回転開始 ( 疑似遊技が終了して実際の遊技開始 )

## 【 0 1 8 4 】

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

10

## 【 0 1 8 5 】

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

20

## 【 0 1 8 6 】

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

30

## 【 0 1 8 7 】

また、上述の措置の1つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技中表示を、上述の ( 1 ) の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の ( 4 ) の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、メイン表示装置210又はサブ表示装置220 ( あるいはその双方 ) で行うことが挙げられる。なお、疑似遊技中表示は、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に表示されることが望ましい ( 本実施形態では、メイン表示装置210及びサブ表示装置220のいずれもが操作部よりも上方となっているため、いずれを使用してもよい )。また、疑似遊技中表示は、その説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積 ( 例えば、1辺が10mmを超えること、表示画面が7インチ未満である場合には表面積が642平方mmを超えること、表示画面が7インチ以上である場合には表面積が画面全体の8.2%以上となること等 ) を有することが望ましい。また、疑似遊技中表示の説明部分は、当該疑似遊技中表示が疑似遊技中であることを報せるための表示であることが認識できる記載 ( 例えば、「FREEPLA

40

50

Y」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載)であることが望ましく、また、隠蔽等されることなく遊技者が読み取れる大きさであることが望ましい。

【0188】

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

10

【0189】

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

20

【0190】

[4-10-2. サブ側演出]

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

30

【0191】

(通常演出)

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

40

【0192】

(連続演出)

パチスロ機1では、予め定められた実行条件が成立した場合に、複数回の遊技にわたって連続する(すなわち、複数ゲームの間継続する)演出を行い得る。このような演出は、「連続演出」と称される他、「継続演出」等とも称される。なお、このような連続演出が行われないうように構成することもできるし、複数種類の連続演出を行い得るように構成することもできる。

【0193】

(操作連動演出)

パチスロ機1では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応

50

じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われなように構成することもできるし、複数種類の操作連動演出を行い得るように構成することもできる。また、操作連動演出は、通常演出として構成することもできるし、連続演出として構成することもできる。また、演出操作は、演出用ボタン群に対する操作のみならず、各種遊技操作を含むものとする事ができる。

【0194】

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

10

【0195】

(その他演出)

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

20

【0196】

[5.第1の遊技機]

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

30

【0197】

まず、第1の遊技機では、有効ラインが、上述の「センターライン」の1ラインのみと定義される。また、第1の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「F\_2BB」(2枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「2BB」として説明する場合がある)が持越されている2BBフラグ間と、後述の「F\_3BB」(3枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「3BB」として説明する場合がある)が持越されている3BBフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない(持越されていない)非フラグ間とを含んで構成される。また、ボーナス状態は、2BBに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する2BB状態と、3BBに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する3BB状態とを含んで構成される。

40

【0198】

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

50

## 【 0 1 9 9 】

## [ 5 - 1 . 第 1 の遊技機の遊技性 ]

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

## 【 0 2 0 0 】

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

10

## 【 0 2 0 1 】

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

20

## 【 0 2 0 2 】

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

## 【 0 2 0 3 】

なお、第 1 の遊技機では、図 7 の（a）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図 10 参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路 100 による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メイン ROM 102 の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

30

## 【 0 2 0 4 】

非有利区間サブフラグ「リプレイ」は、内部当籤役が「F\_\_リプレイ A」（No. 「3」）、「F\_\_リプレイ B」（No. 「4」）、「F\_\_ベル 1 2 3 A 1」~「F\_\_ベル 3 2 1 B 2」（No. 「10」~No. 「33」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「F\_\_チェリー」（No. 「5」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「F\_\_スイカ」（No. 「9」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「F\_\_確定チェリー」（No. 「6」）及び「F\_\_リーチ目」（No. 「8」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「F\_\_中段チェリー」（No. 「7」）であるときに決定される。なお、非有利区間においても、有利区間と同様に、当籤時サブフラグと入賞時サブフラグが決定され得るように構成することもできる。また、これらの対応関係も上述のものに限られない。

40

## 【 0 2 0 5 】

また、第 1 の遊技機では、図 7 の（a）に示すように、有利区間において、内部当籤役

50

(後述の図10参照)に応じた二次情報(サブフラグ)としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報(サブフラグ)としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【0206】

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

10

【0207】

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

20

【0208】

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

【0209】

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

30

【0210】

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

40

【0211】

また、例えば、後述するように、内部当籤役が「F\_\_スイカ」(No.「9」)であるとき、いずれのフラグ間(非フラグ間)であるかにかかわらず、押下位置(停止操作タイミング)が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているの

50



で、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

#### 【0212】

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

10

#### 【0213】

すなわち、第1の遊技機では、特定役に関し、ベット数、遊技状態、停止操作の態様、あるいはこれらのうちいずれかの組合せによって、最終的な停止表示態様が異なる場合があることを可能とし、異なった停止表示態様に応じて異なる二次情報を決定可能とし、それによって有利度合いを変動可能とする態様全てを適用することができる。

#### 【0214】

第1の遊技機の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図7の(b)に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合(図5中、「有利区間開始」と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合(図5中、「有利区間開始+疑似ボーナス開始」と)がある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

20

#### 【0215】

ここで、図6を参照して、第1の遊技機における各モードについて説明する。第1の遊技機において、モードは、演出区間(通常遊技)における増加区間(疑似ボーナス)移行(付与)の期待度を変動させるための制御情報(遊技状態や制御状態と言い換えてもよい)であり、演出区間(通常遊技)においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。

30

#### 【0216】

スタートモードは、非有利区間から有利区間(演出区間)に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く(後述の図7の(c)参照)、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い(後述の図8の(f)参照)。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「965ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者に不利となる。

40

#### 【0217】

通常Aモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く(後述の図7の(c)参照)、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い(後述の図8の(f)参照)。なお、通常Aモードでは、天井ゲーム数が「965ゲーム」に設定される。また、図6中、「疑似ボーナス後約999G」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Aモ

50

ード又は終了Bモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく32ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Aモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「965ゲーム」+終了Aモード又は終了Bモードでの遊技期間「32ゲーム」+非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Bモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。

【0218】

通常Bモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Aモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図7の(c)参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図8の(f)参照）。なお、通常Bモードでは、天井ゲーム数が「965ゲーム」に設定される。

10

【0219】

天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図7の(c)参照）ものの、天井ゲーム数は「466ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図8の(f)参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。

【0220】

チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の(c)参照）、天井ゲーム数は「222ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図8の(f)参照）。

20

【0221】

終了Aモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図7の(c)参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図8の(f)参照）。当該終了Aモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく32ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。

【0222】

終了Bモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Aモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図7の(c)参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図8の(f)参照）。当該終了Bモードでは、終了Aモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく32ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Aモード及び終了Bモードは、「終了モード」と総称することもできる。

30

【0223】

保障モードは、天国Cモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の(c)参照）、天井ゲーム数は「32ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図8の(f)参照）。すなわち、天国Cモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようとするモードとして位置付けられる。

40

【0224】

天国Aモードは、疑似ボーナスが連荘する（AT状態が、AT状態中に延長（上乘せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乘せ）することも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の(c)参照）、天井ゲーム数は「32ゲーム」に設定され、

50

また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図6においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（1, 3, 5）であるとき、天井モードループ率が75%程度となり、設定値が偶数（2, 4, 6）であるとき、天井モードループ率が67%程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Bモード及び天国Cモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。

#### 【0225】

天国Bモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の(c)参照）、天井ゲーム数は「32ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Aモードよりもさらに有利なモードとなっている。

10

#### 【0226】

天国Cモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の(c)参照）、天井ゲーム数は「32ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Aモード及び天国Bモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Aモード、天国Bモード、及び天国Cモードは、「天国モード」と総称することができる。

20

#### 【0227】

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

#### 【0228】

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

30

40

#### 【0229】

第1の遊技機の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図7の(c)に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図7の(c)中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

50

## 【0230】

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

## 【0231】

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

## 【0232】

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

## 【0233】

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

## 【0234】

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

## 【0235】

なお、図8の（f）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ1」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ2」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ2」を「通リプ1」よりも優遇させる態

10

20

30

40

50

様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通りブ2」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通りブ1」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【0236】

演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。

10

【0237】

演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図8の（f）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。

【0238】

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

20

【0239】

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

30

【0240】

第1の遊技機の遊技性の説明に戻る。上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図5中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、終了Aモード又は終了Bモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく32ゲームの遊技が消化された場合（図5中、「有利区間終了（終了A・B経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図16に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図5中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

40

【0241】

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

50

うにすることもできる。

【0242】

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

10

【0243】

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

20

【0244】

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

【0245】

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

30

40

【0246】

疑似ボーナスが終了したときに、1G連ストックカウンタの値が1以上である場合（すなわち、1G連ストックを保有している場合）には、1G連ストックが1つ消化され（1G連ストックカウンタが1減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、1G連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われぬ。一方、疑似ボーナスが終了したときに、1G連ストックカウンタの値が1以上でない場合（すなわち、1G連ストックを保有していない場合）、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、32ゲーム経過後に有利区間を終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで

50

天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい)、疑似ボーナスが終了し(図5中、「疑似ボーナス終了」)、演出区間(通常遊技)に移行する。

【0247】

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

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

ここで、2枚ベット状態で遊技が行われる場合には、有利区間(AT)に関する抽籤(例えば、図7の(a)~(d)、図8の(e)及び(f)等を用いた各種抽籤)や処理(例えば、天井ゲーム数の更新等)は行われないものの、上述のゲーム数リミッタ用の有利区間ゲーム数カウンタや、上述の払出数リミッタ用の有利区間払出数カウンタの更新は行われるものとするのが望ましい。これらのリミッタは、有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を制限することで射幸性を適切に抑制する機能を有するものであることから、仮に、2枚ベット状態ではこれらのカウンタが更新されないものとする、2枚ベット状態での遊技が介在することで設定された有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を超えてしまう場合が生じ、その結果適切に射幸性を抑制できない場合が生じ得るためである。それゆえ、リミッタ用のカウンタは、ベット数不問で毎ゲーム更新可能に構成されること

10

20

30

40

50

が望ましい。

【0252】

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

10

【0253】

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

20

【0254】

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

【0255】

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

30

【0256】

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

40

【0257】

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

【0258】

また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Aモード、天国Bモード、及び天国C

50



モードのいずれかのモードであるときには、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

また、図5～図8においては図示を省略しているが、第1の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「F\_\_確定チェリー」又は「F\_\_リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤

10

20

30

40

50

の結果、天国Cモードに移行することが決定された場合には、1/2の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「F\_中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。

#### 【0266】

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

#### 【0267】

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

#### 【0268】

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

#### 【0269】

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

#### 【0270】

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

10

20

30

40

50

が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

また、第1の遊技機では、ベットされた遊技価値が第1の量（例えば、3枚）である場合、第1特別役（例えば3BB）を当籤可能とする一方、第2特別役（例えば、2BB）

10

20

30

40

50

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

【0279】

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

10

【0280】

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

【0281】

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

20

【0282】

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

【0283】

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

30

【0284】

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

40

【0285】

また、第1の遊技機では、特定役に当籤した場合、第2特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、特定の態様で停止操作が行われないうちは特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【0286】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかつ

50

たときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

10

20

30

40

50

## 【0292】

また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「0」に設定するようにしてもよい。

10

## 【0293】

また、特定役が1種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第1停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第1停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第1特定役と、中第1停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第1停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第2特定役と、右第1停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第1停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第3特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。

20

## 【0294】

ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

30

## 【0295】

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

## 【0296】

また、第1の遊技機では、所定役（例えば、後述の「押し順ベルB」）に当籤した場合、第1特別許可状態であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、8枚の払出となる図柄の組合せ）が表示される一方、第2特別許可状態であれば、打順が予め定義された正解押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、1枚の払出となる図柄の組合せ）が表示されるように構成されている。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第1特別許可状態は、第2特別許可状態よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

40

## 【0297】

50

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

【0298】

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

10

【0299】

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

20

【0300】

[5-2. 第1の遊技機の図柄配置構成]

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

30

【0301】

[5-3. 第1の遊技機の内部当籤役構成]

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

40

【0302】

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

50

## 【 0 3 0 3 】

「 F \_ 2 B B 」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、2枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、3枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。2枚ベット状態で、「 F \_ 2 B B 」が当籤した遊技、あるいは2 B B フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置 であれば「 B B 0 1 」が表示され、2 B B 状態（2 B B に基づくボーナス状態）に移行する。一方、2 B B フラグ間であっても3枚ベット状態では「 B B 0 1 」が表示される場合はない。

## 【 0 3 0 4 】

「 F \_ 3 B B 」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、3枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、2枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。3枚ベット状態で、「 F \_ 3 B B 」が当籤した遊技、あるいは3 B B フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置 であれば「 B B 0 2 」が表示され、3 B B 状態（3 B B に基づくボーナス状態）に移行する。一方、3 B B フラグ間であっても2枚ベット状態では「 B B 0 2 」が表示される場合はない。

## 【 0 3 0 5 】

なお、2 B B 状態及び3 B B 状態では、図 1 0 中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は3枚ベットのみ）。2 B B 状態及び3 B B 状態中は、常に第一種特別役物である R B が作動している状態（ R B 状態）に制御される。なお、 R B 状態は、作動してから2回の入賞が発生又は2回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第1の遊技機において、2 B B 状態の終了条件は、2 B B 状態において1枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、3 B B 状態の終了条件は、3 B B 状態において176枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

## 【 0 3 0 6 】

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

## 【 0 3 0 7 】

「 F \_ リプレイ A 」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び2 B B フラグ間では、停止操作態様にかかわらず「 R E P 6 4 」～「 R E P 7 2 」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リブ」と総称することができる。また、「 R E P 6 4 」～「 R E P 7 1 」は、「下段リブ」と総称することができ、「 R E P 7 2 」は、「中段リブ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、3 B B フラグ間では、停止操作態様にかかわらず「 R E P 7 3 」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリブ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

## 【 0 3 0 8 】

「 F \_ リプレイ B 」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、3枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、2枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる



。内部当籤役として決定された場合、いずれの状態であっても停止操作態様にかかわらず「平行リブ」が表示され、再遊技が付与される。

【0309】

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

10

【0310】

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

20

【0311】

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

30

40

【0312】

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

50

目リプ」を総称することができる)が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順5」及び「打順6」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

#### 【0313】

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

10

#### 【0314】

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

20

#### 【0315】

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

30

#### 【0316】

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

40

#### 【0317】

図15に示すように、「押し順ベルB」は、2枚ベット状態、及び3枚ベット状態の3BBフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、3枚ベット状態であれば8枚のメダルが払出され、2枚ベット状態であれば2枚のメダルが払出される。

#### 【0318】

50

また、図 15 に示すように、「押し順ベル B」は、3 枚ベット状態の 3 B B フラグ間以外の状態（3 枚ベット状態の非フラグ間、3 枚ベット状態の 2 B B フラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、8 枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第 1 停止操作が正解していれば、残りの停止操作において 1 / 2 の確率で押下位置 となり、押下位置 であれば当籤している「1 枚役」のうちいずれが表示され、1 枚のメダルが払出される。一方、押下位置 × であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第 1 停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において 1 / 8 の確率で押下位置 となり、押下位置 であれば当籤している「1 枚役」のうちいずれが表示され、1 枚のメダルが払出される。一方、押下位置 × であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

10

## 【 0 3 1 9 】

「F\_\_RB 役 8 枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、8 枚のメダルが払出される。

## 【 0 3 2 0 】

「F\_\_RB 役 1 枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「1 枚役」（より詳細には、「FRU 1 1 7」～「FRU 1 2 0」が追加されている）が表示され、1 枚のメダルが払出される。

20

## 【 0 3 2 1 】

なお、図 10 に示す内部抽籤テーブル、図 11 ~ 図 14 に示す図柄組合せテーブル、及び図 15 に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。

## 【 0 3 2 2 】

例えば、第 1 の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「BB01」が表示可能な 2 ベット状態において、「BB01」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「BB02」が表示可能な 3 ベット状態において、「BB02」を取りこぼして「はずれ」となったとき、2 B B フラグ間において 3 ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、3 B B フラグ間において 2 ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。

30

## 【 0 3 2 3 】

## 【 5 - 4 . 第 1 の遊技機のリミット処理構成 】

続いて、図 16 を参照して、第 1 の遊技機のリミット処理構成について説明する。図 16 は、第 1 の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図 16 に示すように、第 1 の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

40

## 【 0 3 2 4 】

通常リミット処理（ゲーム数）は、有利区間ゲーム数カウンタの値が「1500」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して 1500 回行われたとき）に実行される。なお、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始された

50

ときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間ゲーム数カウンタは、ベット数が2枚及び3枚のいずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間ゲーム数カウンタは、2BB状態及び3BB状態においてもその計数を行う。

#### 【0325】

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

10

#### 【0326】

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

20

#### 【0327】

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

30

#### 【0328】

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

40

#### 【0329】

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

50

初期化)される。

【0330】

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

【0331】

ここで、通常リミット処理(ゲーム数)が実行される(作動する)有利区間ゲーム数カウンタの値は「1500」であるのに対し、特殊リミット処理(ゲーム数)が実行される(作動する)制御用ゲーム数カウンタの値は「1445」である点に着目すると、第1の遊技機では、疑似ボーナス中の最大遊技数(継続可能期間)は「55ゲーム」となっていることから(図5参照)、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

10

20

30

40

50

## 【0335】

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

10

## 【0336】

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

## 【0337】

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

20

## 【0338】

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

30

## 【0339】

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

## 【0340】

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

40

## 【0341】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行され

50

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

#### 【0342】

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

#### 【0343】

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

#### 【0344】

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

#### 【0345】

また、準リミット処理(ゲーム数)、又は準リミット処理(払出数)が実行される(作動する)と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」(図7の(a)参照)の当籤時に特殊処理が行われるようになっていく。以下、この特殊処理について、「確定役」が「F\_確定チェリー」(以下、単に「確定チェリー」として説明する場合がある)である場合を例に挙げて説明する。

#### 【0346】

準リミット処理(ゲーム数)及び準リミット処理(払出数)のいずれも作動していないとき、演出区間中(増加区間中であってもよい)に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤(次回遊技)」が決定される(図7の(c)参照)。ま

10

20

30

40

50

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

10

## 【0347】

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

## 【0348】

20

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

## 【0349】

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

30

## 【0350】

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

40

## 【0351】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せ（「チェリーリブ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リブ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第1の遊技機では、右第1停止（「打順5」及び「打順6」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図15参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリブ」表示 次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後には、今回遊技から疑似ボーナス開始 特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リブ」表示という遊技の流れに変更される。なお、

50



特殊報知は、メイン（主制御基板 7 1）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板 7 2）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

#### 【 0 3 5 2 】

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

#### 【 0 3 5 3 】

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

#### 【 0 3 5 4 】

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

#### 【 0 3 5 5 】

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

#### 【 0 3 5 6 】

上述のとおり、第 1 の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「1500」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「2401」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「1445」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「2126」以上）となったときに、有利状態である場合には

10

20

30

40

50

、特定状態に移行するとき、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

また、第1の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されて

10

20

30

40

50

しまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

**【0363】**

また、第1の遊技機では、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリブ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまふことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

10

**【0364】**

また、第1の遊技機では、特殊報知が行われる場合、本来次回遊技から開始されるはずであった有利状態を、今回遊技から開始するようにしている。これにより、遊技者に自然な流れで特殊報知にしたがった停止操作を行わせることができるので、このような特殊報知を行う場合であっても、遊技者が違和感等を抱いてしまふことを防止できる。

**【0365】**

また、第1の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまふことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

20

**【0366】**

また、第1の遊技機では、確定役に当籤したか否か、特別図柄の組合せが表示されたか否か、及び特殊報知が行われたか否かに応じて、特別報知を行うか否かを決定するようにしている。これにより、特別報知が行われる状況をより適切に管理することができる。

30

**【0367】**

また、第1の遊技機では、有利区間ゲーム数カウンタ及び有利区間払出数カウンタは、ベットされた遊技価値量にかかわらず計数を行う結果、3枚ベット状態のみならず2枚ベット状態においても、通常リミット処理（ゲーム数）及び通常リミット処理（払出数）が実行されることを可能としている。

**【0368】**

また、第1の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、3枚ベット状態では計数を行うが、2枚ベット状態では計数を行わない。したがって、3枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、2枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したがって、2枚ベット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまふ場合がある。

40

**【0369】**

なお、第1の遊技機では、3枚ベット状態と2枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及びメダルの払出数が異なる結果（図10～図15参照）、3枚ベット状態で遊技を行う場合よりも2枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、2枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利とな

50

る手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に2枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

#### 【0370】

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

10

#### 【0371】

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

20

#### 【0372】

##### [5-5. 第1の遊技機の格納領域構成]

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

#### 【0373】

##### (当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域)

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

30

#### 【0374】

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

40

#### 【0375】

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

#### 【0376】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインCPU101が、表示役に対応

50

する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において2BBに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域1のビット0に「1」が格納される。

【0377】

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

10

【0378】

（持越役格納領域）

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

【0379】

内部抽籤処理の結果、「F\_\_2BB」（2BB）又は「F\_\_3BB」（3BB）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「1」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。

20

【0380】

（遊技状態フラグ格納領域）

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

【0381】

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

30

40

【0382】

（モードフラグ格納領域）

続いて、図20を参照して、モードフラグ格納領域の構成について説明する。モードフラグ格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される格納領域1及び格納領域2で構成される。例えば、現在のモードがスタートモードである場合、格納領域1のビット0に「1」が格納される。また、例えば、現在のモードが天国Aモードである場合、格納領域2のビット0に「1」が格納される。なお、第1の遊技機では、疑似ボーナス状態もモードの1つとして管理している。

【0383】

（作動ストップボタン格納領域）

50

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

#### 【 0 3 8 4 】

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

#### 【 0 3 8 5 】

（押下順序格納領域）

次に、図 2 2 を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、1 バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、押下順序は、ストップボタンが押された順序、すなわち、押し順（打順）を示すものである。

#### 【 0 3 8 6 】

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

#### 【 0 3 8 7 】

[ 6 . 主制御回路による処理 ]

続いて、図 2 3 ~ 図 3 2 を参照して、主制御回路 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の説明では、第 1 の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

#### 【 0 3 8 8 】

[ 6 - 1 . メイン処理 ]

まず、図 2 3 を参照して、主制御回路 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 により実行されるメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図 2 3 は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 2 3 においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

#### 【 0 3 8 9 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、パチスロ機 1 に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（S 1）。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

#### 【 0 3 9 0 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S 2）。この処理では、メイン RAM 1 0 3 における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の 1 回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

#### 【 0 3 9 1 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S 3）。この処理では、例えば、メダルセンサ 3 1 S、ベットスイッチ 6 S、及びスタートスイッチ 7 S 等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、メダル受

10

20

30

40

50

付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【0392】

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

10

【0393】

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

【0394】

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

20

【0395】

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

【0396】

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

30

【0397】

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

40

【0398】

続いて、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う(S10)。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、後述のリール制御処理(図32のS203参照)により、各ステッピングモータ51L、51C、51Rの駆動が制御され、各リール3L、3C、3Rの回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

【0399】

続いて、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を行う(S11)。この処理で

50

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

【0400】

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

10

【0401】

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

【0402】

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

20

【0403】

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

30

【0404】

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

【0405】

このように、パチスロ機1では、上述のS2～S16の処理が行われることで1回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われなように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

40

【0406】

（電源投入時処理）

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

50



## 【0407】

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

## 【0408】

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

10

## 【0409】

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

## 【0410】

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

20

## 【0411】

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

## 【0412】

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

30

## 【0413】

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

40

## 【0414】

メインCPU101は、バックアップデータが正常であると判定した場合(S28がYES)、遊技復帰処理を行う(S29)。この処理では、パチスロ機1を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メインCPU101は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

## 【0415】

メインCPU101は、S21において、メインRAM103への書き込みが正常に行わなかったと判定した場合(S21がNO)、及びS28において、バックアップデータが正常でないと判定した場合(S28がNO)、電源投入時エラー処理を行う(S30)。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっ

50

ては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインCPU101は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機1の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで(上述のS22~S26の処理が行われるまで)通常の処理(図23のS2以降)に移行しない。

#### 【0416】

(メダル受付・スタートチェック処理)

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

#### 【0417】

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

#### 【0418】

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

#### 【0419】

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

#### 【0420】

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

#### 【0421】

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

#### 【0422】

続いて、メインCPU101は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する(S47)。すなわち、メインCPU101は、ベット数が「3」枚であって、かつクレジット数も「50」枚となっていないか否かを判定する。メインCPU101は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない(すなわち、ベット数が「3」枚であって、かつクレジット数も「50」枚となっている)と判定した場合(S49がNO)、メダルの受付を禁止する(S48)。すなわち、メインCPU101は、メダルの受

10

20

30

40

50

付が可能でない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。

【0423】

メインCPU101は、S45において、メダルの受付が可能でない状態と判定した場合（S45がNO）、S47において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判定した場合（S47がYES）、及びS48の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（S49）。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「2」又は「3」枚であるか否かが判定される。

【0424】

メインCPU101は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合（S49がYES）、スタートスイッチ7Sがオン状態となったか否かを判定する（S50）。すなわち、メインCPU101は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。

10

【0425】

メインCPU101は、スタートスイッチ7Sがオン状態となったと判定した場合（S50がYES）、メダルの受付を禁止する（S51）。そして、メインCPU101は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【0426】

メインCPU101は、S49において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合（S49がNO）、及びS50において、スタートスイッチ7Sがオン状態となっていないと判定した場合（S50がNO）、処理をS44に戻す。

20

【0427】

（内部抽籤処理）

続いて、図26を参照して、上述のメイン処理のS5において行われる内部抽籤処理について説明する。なお、図26は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0428】

まず、メインCPU101は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（S61）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインCPU101は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（S62）。続いて、メインCPU101は、乱数値格納領域から内部抽籤用乱数値を取得する（S63）。すなわち、メインCPU101は、上述のメイン処理のS4で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「1」～「6」以外又はベット数が「1」～「3」以外であると判定された場合には、メインCPU101は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図24のS30参照）を実行する。

30

【0429】

続いて、メインCPU101は、内部当籤役決定処理を行う（S64）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。

40

【0430】

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

【0431】

メインCPU101は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（S65がYES）、

50

決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（S 6 6）。メインCPU 1 0 1は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（S 6 6がYES）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 6 7）。この処理では、S 6 4の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインCPU 1 0 1は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。

【0 4 3 2】

メインCPU 1 0 1は、S 6 6において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（S 6 6がNO）、及びS 6 7の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（S 6 8）。

10

【0 4 3 3】

メインCPU 1 0 1は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（S 6 8がYES）、持越役格納領域のデータが「0」であるか否かを判定する（S 6 9）。すなわち、メインCPU 1 0 1は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインCPU 1 0 1は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S 6 9がYES）、持越役格納領域を更新する（S 7 0）。この処理では、S 6 4の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインCPU 1 0 1は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。

20

【0 4 3 4】

メインCPU 1 0 1は、S 6 8において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（S 6 8がNO）、S 6 9において、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S 6 9がNO）、及びS 7 0の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「0」であるか否かを判定する（S 7 1）。

【0 4 3 5】

メインCPU 1 0 1は、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S 7 1がNO）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 7 2）。この処理では、持越役格納領域に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインCPU 1 0 1は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。

30

【0 4 3 6】

メインCPU 1 0 1は、S 7 1において、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S 7 1がYES）、及びS 7 2の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（S 7 3）。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、内部当籤役に基づいて非有利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、AT状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインCPU 1 0 1は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

40

【0 4 3 7】

（遊技開始時状態制御処理）

続いて、図27を参照して、上述のメイン処理のS 6において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図27は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0 4 3 8】

まず、メインCPU 1 0 1は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（S 8 1）。この処理では、遊技を開始するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定のボーナス役

50

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

#### 【0439】

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

10

#### 【0440】

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

20

#### 【0441】

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

30

#### 【0442】

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

#### 【0443】

続いて、メインCPU101は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S90）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、セットされた移行先モードにしたがい、疑似ボーナスに移行する場合にはその遊技期間として「55ゲーム」が設定され、終了モードに移行する場合にはその遊技期間として「32ゲーム」が設定され、それ以外のモードに移行する場合にはそれぞれに対応する天井ゲーム数が設定される。また、各種抽籤（図7及び図8等参照）における抽籤値（抽籤テーブル）が設定される。そして、メインCPU101は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

40

50

## 【0444】

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

## 【0445】

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

10

## 【0446】

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

20

## 【0447】

（有利区間中遊技開始時処理）

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

## 【0448】

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

30

## 【0449】

続いて、メインCPU101は、特定モード（AT状態）中であるか否かを判定する（S102）。メインCPU101は、特定モード中であると判定した場合（S102がYES）、AT期間管理処理（遊技開始時）を行う（S103）。この処理では、例えば、遊技開始時において、AT状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乘せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、AT状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずAT状態の遊技期間を管理してもよいし、AT状態の遊技期間は上述のS101の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づいて上述の1G連抽籤が行われ、1G連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

40

## 【0450】

続いて、メインCPU101は、ナビ設定処理を行う（S104）。この処理では、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報やスタートコマンドに含まれる停止操作の情報に対応する情報等を設定する。なお、この処理では、ナビを発生させる

50

か否かを決定可能としてもよい。すなわち、A T状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生可否を所定条件（例えば、報知対象役の種類や予め定められたナビ発生確率）にしたがって決定するようにしてもよい。

#### 【0451】

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

10

#### 【0452】

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

#### 【0453】

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

20

#### 【0454】

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

30

#### 【0455】

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

40

#### 【0456】

（リール停止制御処理）

続いて、図29を参照して、上述のメイン処理のS12において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図29は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【0457】

まず、メインCPU101は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、8

50

0回転/1分)に到達したか(すなわち、定速回転しているか)否かを判定する(S111)。メインCPU101は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合(S111がNO)、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合(S111がYES)、各リールの停止を許可する(S112)。すなわち、メインCPU101は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される(第1の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット4~6に「1」が格納される)。

【0458】

続いて、メインCPU101は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する(S113)。メインCPU101は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合(S113がNO)、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。

10

【0459】

メインCPU101は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合(S113がYES)、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する(S114)。なお、第1の遊技機の場合、例えば、リール3Lに対して第1停止操作が行われた場合(ストップボタン8Lが押された場合)には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット0に「1」が格納され、ビット4が「0」に更新される。また、押下順序格納領域のビット2~5が「0」に更新される。

20

【0460】

続いて、メインCPU101は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する(S115)。この処理では、例えば、ストップボタン8Lが押された場合、リール3Lを制御対象リールとして決定する。

【0461】

続いて、メインCPU101は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する(S116)。図柄カウンタは、図柄位置データ(例えば、「0」~「19」)を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン8Lが押された場合、ストップボタン8Lが押されたときのリール3Lの中段領域の図柄位置データを停止開始位置として格納する。

30

【0462】

続いて、メインCPU101は、滑り駒数決定処理を行う(S117)。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数(図柄の移動量)を決定する。

【0463】

続いて、メインCPU101は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する(S118)。この処理では、上述のS116の処理で格納された停止開始位置と、上述のS117の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。

【0464】

続いて、メインCPU101は、リール停止コマンド生成格納処理を行う(S119)。この処理では、副制御回路200に送信するリール停止コマンドのデータを生成し、生成したデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

40

【0465】

続いて、メインCPU101は、図柄コード格納処理を行う(S120)。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類(図柄コード)も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインCPU101は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する(S121)。すなわち、メインCPU

50



101は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

【0466】

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

【0467】

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

10

【0468】

（遊技終了時状態制御処理）

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

20

【0469】

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

30

【0470】

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

40

【0471】

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

50

## 【 0 4 7 2 】

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

## 【 0 4 7 3 】

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

## 【 0 4 7 4 】

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

## 【 0 4 7 5 】

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

## 【 0 4 7 6 】

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

## 【 0 4 7 7 】

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

## 【 0 4 7 8 】

続いて、メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（S143）。メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（S143がYES）、有利区間終了時の初期化処理を行う（S144）。すなわち、メインCPU101は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図16参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインCPU101は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（

10

20

30

40

50

S 1 4 3 が N O )、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【 0 4 7 9 】

( 有利区間中遊技終了時処理 )

続いて、図 3 1 を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理の S 1 4 1 において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図 3 1 は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 8 0 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（ S 1 5 1 ）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図 1 6 参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。

10

【 0 4 8 1 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、特定モード（ A T 状態）中であるか否かを判定する（ S 1 5 2 ）。メイン CPU 1 0 1 は、特定モード中であると判定した場合（ S 1 5 2 が Y E S ）、 A T 期間管理処理（遊技終了時）を行う（ S 1 5 3 ）。この処理では、例えば、遊技終了時において、 A T 状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乘せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、 A T 状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらず A T 状態の遊技期間を管理してもよいし、 A T 状態の遊技期間は上述の S 1 5 1 の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の 1 G 連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

20

【 0 4 8 2 】

メイン CPU 1 0 1 は、特定モード中でないと判定した場合（ S 1 5 2 が N O ）、及び S 1 5 3 の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（ S 1 5 4 ）。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

30

【 0 4 8 3 】

メイン CPU 1 0 1 は、モード移行条件が成立したと判定した場合（ S 1 5 4 が Y E S ）、モードフラグ格納領域を更新する（ S 1 5 5 ）。すなわち、メイン CPU 1 0 1 は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【 0 4 8 4 】

続いて、メイン CPU 1 0 1 は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（ S 1 5 6 ）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の S 1 4 0 の処理と同様の処理が行われる。そして、メイン CPU 1 0 1 は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メイン CPU 1 0 1 は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（ S 1 5 4 が N O ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

40

【 0 4 8 5 】

[ 6 - 2 . 定期割込処理 ]

まず、図 3 2 を参照して、主制御回路 1 0 0 のメイン CPU 1 0 1 により実行される定期割込処理について説明する。なお、図 3 2 は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

50

## 【0486】

ここで、本実施形態では、定期割込処理の周期（1割込時間）を「1.1172ms」としている。もっとも、定期割込処理の周期はこれに限られない。例えば、これとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよいし、あるいは、これと同じ周期が設定されていても、一部又は全部の処理について実際に処理が行われる割込回数を「2」以上とすることにより、結果的にこれとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよい。

## 【0487】

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

10

## 【0488】

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

20

## 【0489】

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

30

## 【0490】

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

## 【0491】

続いて、メインCPU101は、エラー検知処理を行う（S207）。この処理では、上述のS202でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインCPU101は、ドア開閉チェック処理を行う（S208）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ56の入力状態に基づいて、下ドア機構DD開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ56の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板55からセキュリティ信号が出力される。

40

## 【0492】

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

## 【0493】

50

[ 7 . 副制御回路による処理 ]

続いて、図 3 3 を参照して、副制御回路 2 0 0 のサブ CPU 2 0 1 が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図 3 3 は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 9 4 】

なお、パチスロ機 1 では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路 1 0 0 側（主制御基板 7 1 及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路 2 0 0 側（副制御基板 7 2 及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設けられていない。したがって、副制御基板 7 2（及び副制御回路 2 0 0）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図 3 3 において「概要」としているのはそのためである。

10

【 0 4 9 5 】

まず、サブ CPU 2 0 1 は、電源投入時にはメイン CPU 1 0 1 と同様、電源投入時処理を行う（S 3 0 1 及び S 3 0 2）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブ RAM 2 0 3 に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

【 0 4 9 6 】

また、サブ CPU 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（S 3 0 3 及び S 3 0 4）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

20

【 0 4 9 7 】

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

30

【 0 4 9 8 】

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

40

【 0 4 9 9 】

また、サブ CPU 2 0 1 は、副制御基板 7 2 に接続された（副中継基板 7 4 を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン 1 0 a , 1 0 b が操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（S 3 0 5 及び S 3 0 6）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。

50

## 【 0 5 0 0 】

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

## 【 0 5 0 1 】

## [ 8 . パチスロ機のその他の機能 ]

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

10

## 【 0 5 0 2 】

## [ 8 - 1 . 遊技者側 ]

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

## 【 0 5 0 3 】

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

20

## 【 0 5 0 4 】

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

30

## 【 0 5 0 5 】

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

40

## 【 0 5 0 6 】

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

## 【 0 5 0 7 】

50

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

【0508】

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

10

【0509】

[ 8 - 2 . 遊技店側 ]

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

20

【0510】

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

【0511】

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

30

【0512】

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

【0513】

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

40

【0514】

また、例えば、「省電力モード設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における省電力機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。また、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするた

50

め、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【0515】

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

10

【0516】

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

20

【0517】

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

30

【0518】

[9. 拡張例]

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

40

【0519】

(パチンコ機)

パチンコ機は、例えば、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤、遊技領域を外部から視認可能としつつ保護する保護ガラスを含むガラスドア、遊技領域の所定領域に設けられる演出表示装置（遊技領域外に設けられるものであってもよい）、遊技球を払出す払出ユニット、及び、遊技や演出に関する各種制御を行う各種制御基板を含む基板ユニット等を有し、これらは枠体（単に「枠」等と称される場合もある）によって支持される。

【0520】

また、パチンコ機の前面側には、例えば、遊技者の操作手段の一つとしての発射ハンド

50



ル、遊技に供する遊技球を貯留可能な上皿、及び、払出された遊技球を貯留可能な下皿等が設けられている。なお、上述した演出用ボタンや可動演出装置が設けられているものも多い。また、遊技領域には、例えば、遊技球が通過可能な始動領域（「始動口」等と称される場合もある）や特定領域（「V入賞口」等と称される場合もある）、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態との間で変移可能な可変入賞装置（「大入賞口」等と称される場合もある）、及び、識別情報（「図柄」等と称される場合があり、「特別図柄」と「普通図柄」を含む）を可変表示可能な可変表示装置等が設けられる。

【0521】

そして、パチンコ機では、遊技者は発射ハンドルを操作し、遊技球を遊技領域に発射することで遊技を行う。例えば、発射された遊技球が始動領域を通過すると、可変表示が開始される。また、このとき、現在の状態（例えば、当り確率が相対的に高い確変遊技状態であるか等）や始動領域の種類等に応じた確率で、遊技状態を移行させるか否か（例えば、遊技者に有利な大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行させるか否か）が決定される（すなわち、遊技状態を移行させるか否かが抽籤（あるいは、判定）される）。その後、可変表示の停止条件（例えば、設定された変動時間が終了したこと）が成立すると、上記決定結果に応じた停止態様で可変表示が停止する。このとき、上記決定結果が遊技状態を移行させるもの（当り）であれば、停止される停止態様も当該当りに対応する表示結果となり、当該表示結果が表示されたことに応じて当該当りに対応する遊技状態に移行する。一方、上記決定結果が遊技状態を移行させないもの（はずれ）であれば、停止される停止態様もはずれに対応する表示結果となり、遊技状態は移行しない。なお、例えば、発射された遊技球が特定領域を通過すると（特定領域は、通常は遊技球の通過が困難な状態におかれていることが多い）、可変表示装置によらず、遊技状態を移行させることが決定される。

【0522】

すなわち、パチスロ機1は、必要なメダルをベットし、遊技者が開始操作することを開始契機として遊技が開始されるのに対し、パチンコ機は、遊技者が必要な遊技球を発射ハンドルの操作によって発射し、例えば、これによって始動領域を遊技球が通過したことを開始契機として遊技が開始される点においては異なるものの、ともに遊技者の遊技動作によって遊技が開始される点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、その開始契機が成立したときに、最終的に表示が許可される停止態様（換言すれば、付与される特典の内容）が決定される点において共通する。

【0523】

また、パチスロ機1は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。

【0524】

なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のLEDの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表示装置と同様、遊技の進行にしたがって識別情報を変動表示あるいは停止表示するもので

10

20

30

40

50

ある（例えば、当りの場合には装飾図柄が特別停止態様（例えば、図柄揃い）で停止表示される一方、はずれの場合には装飾図柄が非特別停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される）ことから、これを上述した変動表示部の一態様であるとして、本実施形態に係る発明を適用することも可能である。

【0525】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の外部構造あるいは内部構造の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、メダルを必須とし、遊技球には置き換えできないもの等）を除き、パチンコ機の外部構造あるいは内部構造の構成として適用することができる。

【0526】

また、パチンコ機においても、遊技に関する各種制御は、主制御基板に実装された遊技制御部としての主制御回路によって行われ（一部、払出に関する制御は、主制御基板に電氣的に接続された払出制御基板に実装された払出制御回路によって行われる場合があるが、これを含む）、演出に関する各種制御は、副制御基板に実装された演出制御部としての副制御回路によって行われることから、パチスロ機1の電氣的構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、停止操作に関するもの等）を除き、パチンコ機の電氣的構成として適用することができる。

【0527】

また、パチスロ機1においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、RT状態、AT状態、これらを組み合わせたART状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、RT状態では、リプレイ役の抽籤態様を非RT状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、AT状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【0528】

これに対し、パチンコ機においても、これらと同様の性質を有する各種遊技状態を設けることが可能となっている。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上記可変入賞装置について通常とは異なる制御が行われることで、遊技球が入賞しやすい状態に移移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【0529】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、遊技区間の移行をとまなうもの等）を除き、パチンコ機の遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として適用することができる。また、パチスロ機1の遊技性として他に説明する各種事項についても同様である。

【0530】

なお、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中の遊技回数が規定回数となったことに応じて、時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、天井機能（有利状態（例えば、大当り遊技状態）に移行することなく不利状態（例えば、通常遊技状態）が所定期間（例えば、9

10

20

30

40

50

00ゲーム(回転)継続した場合に、ハマリ救済として有利状態(例えば、時短遊技状態)に移行させることができる機能)を搭載することができるため、パチスロ機1の天井機能に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

#### 【0531】

また、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態(通常遊技状態)中において、上記可変表示装置の停止態様が特定のはずれに対応する表示結果となった場合には、これを契機として時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、特定の表示結果(特定の図柄の組合せ)の表示による(大当り遊技状態等への移行を契機としない)遊技状態の遷移(移行)が可能となっているため、

10

#### 【0532】

(メダルレス遊技機)

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

20

#### 【0533】

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

30

#### 【0534】

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

#### 【0535】

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

40

#### 【0536】

50

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

#### 【0537】

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

#### 【0538】

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

#### 【0539】

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

#### 【0540】

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

#### 【0541】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0542】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

20

#### 【0543】

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

30

#### 【0544】

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口 5 やメダル払出口 1 1 等の一部の外部構造、あるいはセレクタ 3 1 やホッパー装置 3 2 等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

40

#### 【0545】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図 3 4 を参照して、パチスロ機 1 をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図 3 4 は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。

#### 【0546】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板 7 1 に接続され、遊技者が保有するメダル数（遊技価値数）を管理する。また、メダル数制御基板は、接続端子板（通信装置）を介して通信専用ユニット（遊技価値提供装置）に接続される。また、メダル数制御基板

50

は、接続端子板及び通信専用ユニットを介し、出玉管理装置に対して出玉管理情報を送信する。また、メダル数制御基板には、メダル数制御回路（不図示）が搭載される。また、メダル数制御回路は、例えば、メダル数制御CPU（不図示）と、メダル数制御ROM（不図示）と、メダル数制御RWM（不図示）とを含んで構成される。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

<構成例1>

図34に示す構成例1は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板71と同様に、主制御基板ケース内に收容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されている（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。

【0550】

したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に收容すれば、主制御基板71と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。

【0551】

<構成例2>

図34に示す構成例2は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例1とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に收容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に收容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で收容されるものとする。

【0552】

ここで、構成例2のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。

【0553】

<蓄積データ例>

図34に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図34に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図34に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。

【0554】

10

20

30

40

50

また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の1営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。

【0555】

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

10

【0556】

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

20

【0557】

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

【0558】

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

30

【0559】

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

40

【0560】

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

50

物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。

【0561】

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

【0562】

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

10

【0563】

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

20

【0564】

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

【0565】

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

30

【0566】

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

40

【0567】

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

【0568】

50



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

#### 【0569】

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

#### 【0570】

そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカー等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。

#### 【0571】

##### <変形例1>

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。

#### 【0572】

メダル数モニタ装置は、例えば、4桁の7セグメントLEDにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御CPU（あるいは、メインCPU101であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置54の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置54を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置54をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

#### 【0573】

また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットG内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットG内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置14をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

#### 【0574】

なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板71との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御RWMに異常が発生した場合等の場合に

10

20

30

40

50

は、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。

【0575】

<変形例2>

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に情報を送信するものとして他に外部集中端子板55が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板55とを、例えば、以下のように構成することができる。

10

【0576】

例えば、接続端子板と外部集中端子板55とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【0577】

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

20

【0578】

<変形例3>

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

【0579】

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

30

【0580】

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

40

【0581】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

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

【0582】

50

上述のとおり、パチスロ機 1 では、主制御基板 7 1 の仕様には種々の制約があり、その 1 つとして、主制御基板 7 1 上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機 1 を製造する遊技機メーカー名であり、管理番号は、主制御基板 7 1 の型式を特定するための番号である。

**【 0 5 8 3 】**

## &lt; 構成例 1 &gt;

図 3 5 に示す構成例 1 は、主制御基板 7 1 において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図 3 5 に示す構成例 1 では、まず、株式会社 B B によって当該主制御基板 7 1 が搭載されたパチスロ機 1 (以下、「機種 A」として説明する)が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社 B B」及び基板管理番号「B B - 0 0 - 1 1 - 2 2」しか印字されていない。その後、機種 A が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 A A が当該主制御基板 7 1 をリユースして異なるパチスロ機 1 (以下、「機種 B」として説明する)を製造しようとした場合、株式会社 A A は、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号(例えば、図 3 5 に示す構成例 1 の上段の製造業者名「株式会社 A A」及び基板管理番号「A A - 0 0 - 1 1 - 2 2」)を新たに印字しなければならない。

**【 0 5 8 4 】**

そして、その後、機種 B が遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社 B B が当該主制御基板 7 1 をリユースして異なるパチスロ機 1 (以下、「機種 C」として説明する)を製造しようとした場合、株式会社 B B は、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図 3 5 に示す構成例 1 ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板 7 1 をリユースできない場合があるという問題があった。

**【 0 5 8 5 】**

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社 A A と株式会社 B B の双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種 A を製造する時点で株式会社 A A に係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社 B B ではリユースできる可能性はあるものの、株式会社 A A ではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例 2 及び構成例 3 では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板 7 1 のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

**【 0 5 8 6 】**

## &lt; 構成例 2 &gt;

図 3 5 に示す構成例 2 は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図 3 5 に示す構成例 2 では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードである QR コード(登録商標)を用いているが、JAN コード(バーコード)や他のコードを用いることができる。すなわち、符号(コード)は、確認者が何らかの手段(例えば、携帯端末等)によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。

**【 0 5 8 7 】**

図 3 5 に示す構成例 2 では、まず、株式会社 B B によって機種 A が製造されたものとしたとき、右から 1 番目の符号が印刷される。右から 1 番目の符号には、株式会社 B B に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種 A が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 A A が機種 B を製造しようとしたとき、右から 2 番目の符号が印刷され、右から 1 番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から 2 番目の符号には、株式会社 A A に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

## 【0588】

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

10

## 【0589】

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

## 【0590】

## &lt;構成例3&gt;

図35に示す構成例3は、上述の構成例2と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図35に示す構成例3では、当初から複数(例えば、4個)の符号が印刷されている。例えば、株式会社AA分及び株式会社BB分がそれぞれ2個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板71の表面(あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい)において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

20

## 【0591】

図35に示す構成例3では、まず、株式会社BBによって機種Aが製造されたものとしたとき、右から1番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から2番目～4番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から1番目の符号には、株式会社BBに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Aが遊技店から撤去され、例えば、株式会社AAが機種Bを製造しようとしたとき、右から2番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から1番目、3番目及び4番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から2番目の符号には、株式会社AAに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

30

## 【0592】

その後、機種Bが遊技店から撤去され、例えば、株式会社BBが機種Cを製造しようとしたとき、右から3番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から1番目、2番目及び4番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から3番目の符号には、株式会社BBに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Cが遊技店から撤去され、例えば、株式会社AAが当該主制御基板71をリユースして異なるパチスロ機1を製造しようとしたときであっても、株式会社AAは、右から4番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から1番目～3番目の符号を読み取り不可能な状態とすれば、さらに新たなパチスロ機1に当該主制御基板71をリユースすることが可能となる。

40

## 【0593】

また、図35に示す構成例3では、少なくとも1つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカーでリユースすることも可能である。なお、図35に示す構成例3においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。

## 【0594】

50

## 〔第2実施形態〕

以上、第1実施形態について説明した。以下、第2実施形態について説明する。第2実施形態に係るパチスロ機1の基本的な構成は、第1実施形態に係るパチスロ機1と同じである。以下においては、第1実施形態に係るパチスロ機1の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第1実施形態における説明が第2実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

## 【0595】

なお、以上の説明において、例えば、「第1実施形態では、～」や「第1実施形態のパチスロ機1では、～」のように、第1実施形態に係るパチスロ機1に限定されるような記載であったとしても、第2実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第2実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。従って、第1実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第2実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

10

## 【0596】

また、第1実施形態に係るパチスロ機1と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第1実施形態に係るパチスロ機1と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符号やステップ番号を付している場合もある。

## 【0597】

## &lt;ロック演出&gt;

図36は、ロック演出の例を示す図である。図37は、ロック演出番号「1」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図38は、ロック演出番号「2」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図39は、ロック演出番号「3」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図40は、ロック演出番号「4」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図41は、ロック演出番号「5」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。図42は、ロック演出番号「6」に対応するロック演出の具体的態様を示す図である。

20

## 【0598】

第1実施形態で説明したように、ロック演出は、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出である。本実施形態では、第1実施形態と同様に、ロック演出の実行中にリール演出乃至疑似遊技を実行することが可能なように構成されている。

30

## 【0599】

第1実施形態で説明したように、リール演出は、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール3L、3C、3Rを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。また、疑似遊技は、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受け付け、これによって各リール3L、3C、3Rを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。

## 【0600】

なお、ロック演出（リール演出乃至疑似遊技）においては、図柄の組合せが停止表示されることがあるが、当該図柄の組合せが停止表示されたことに基づいて遊技者に特典が付与されることはない。例えば、リール演出乃至疑似遊技において停止表示された図柄の組合せが図柄組合せテーブル（図11～図14参照）に規定された図柄の組合せと一致する場合であっても、当該図柄の組合せに応じたメダルの払出は行われない。

40

## 【0601】

また、例えば、本実施形態では、リール演出乃至疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示される場合に、AT状態に移行することがあるが、これは、AT状態に移行させることが既に決定されている状態において、特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）を介して、AT状態に移行させることが決定されたこ

50

とを報知（示唆）しているにすぎず、特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されたことを受けて、AT状態に移行させることが決定されるものではない。

【0602】

本実施形態では、このようなロック演出として、図36に示すようなロック演出（ロック演出番号「1」～「6」に対応するロック演出）が設けられている。ロック演出番号「1」～「6」に対応するロック演出は、それぞれ、下記（i）～（iv）のロック演出のうちの一のロック演出、又は、これらのロック演出のうち2つのロック演出の組合せにより構成されている。

【0603】

- （i）リール演出において「赤7」図柄が揃う
- （ii）リール演出において「赤7」図柄が揃わない
- （iii）疑似遊技において「赤7」図柄が揃う
- （iv）疑似遊技において「赤7」図柄が揃わない

10

【0604】

ロック演出番号「1」に対応するロック演出においては、上記（i）の演出が行われる。ロック演出番号「2」に対応するロック演出においては、上記（ii）の演出が行われる。ロック演出番号「3」に対応するロック演出においては、上記（iii）の演出が行われる。ロック演出番号「4」に対応するロック演出においては、上記（iv）の演出が行われる。ロック演出番号「5」に対応するロック演出においては、上記（iv）の演出が行われた後、上記（i）の演出が行われる。ロック演出番号「6」に対応するロック演出においては、上記（ii）の演出が行われた後、上記（iii）の演出が行われる。

20

【0605】

なお、本実施形態では、第1実施形態と同様の図柄配置テーブル（図9参照）が用いられており、「赤7」は、図柄位置「0」に配置されている。図37～図42では、停止表示される図柄に対応する図柄位置を示す数字を併せて示している。

【0606】

具体的に、図37に示すように、ロック演出番号「1」に対応するロック演出においては、各リール3L、3C、3Rの回転が開始した後（図37（a）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール3Rの回転が停止し、右リール3Rの中段領域に「赤7」が停止表示される（図37（b）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール3Cの回転が停止し、中リール3Cの中段領域に「赤7」が停止表示される（図37（c）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール3Lの回転が停止し、左リール3Lの中段領域に「赤7」が停止表示される（図37（d）参照）。

30

【0607】

図38に示すように、ロック演出番号「2」に対応するロック演出においては、各リール3L、3C、3Rの回転が開始した後（図38（a）参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール3Rの回転が停止し、右リール3Rの中段領域に「赤7」が停止表示される（図38（b）参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール3Cの回転が停止し、中リール3Cの中段領域に「赤7」が停止表示される（図38（c）参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール3Lの回転が停止し、左リール3Lの中段領域に「赤7」以外の図柄（この例では、「白ブランク1」）が停止表示される（図38（d）参照）。

40

【0608】

図39に示すように、ロック演出番号「3」に対応するロック演出においては、各リール3L、3C、3Rの回転が開始した後（図39（a）参照）、右リール3Rに対する停止操作に応じて右リール3Rの回転が停止し、右リール3Rの中段領域に「赤7」が停止表示される（図39（b）参照）。この状態において、右リール3Rは、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール3Cに対する停止操作に応じて中リール3Cの回転が停止し、中リール3Cの中段領域に「赤7」が停止表示される（図39（c）参照）。

50

この状態において、中リール 3 C は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R の揺動も継続している。そして、左リール 3 L に対する停止操作に応じて左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 3 9 ( d ) 参照）。この状態において、左リール 3 L は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R 及び中リール 3 C の揺動も継続している。

【 0 6 0 9 】

図 4 0 に示すように、ロック演出番号「 4 」に対応するロック演出においては、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始した後（図 4 0 ( a ) 参照）、右リール 3 R に対する停止操作に応じて右リール 3 R の回転が停止し、右リール 3 R の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 0 ( b ) 参照）。この状態において、右リール 3 R は、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール 3 C に対する停止操作に応じて中リール 3 C の回転が停止し、中リール 3 C の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 0 ( c ) 参照）。この状態において、中リール 3 C は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R の揺動も継続している。そして、左リール 3 L に対する停止操作に応じて左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」以外の図柄（この例では、「白blank 1」）が停止表示される（図 4 0 ( d ) 参照）。この状態において、左リール 3 L は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R 及び中リール 3 C の揺動も継続している。

【 0 6 1 0 】

図 4 1 に示すように、ロック演出番号「 5 」に対応するロック演出においては、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始した後（図 4 1 ( a ) 参照）、右リール 3 R に対する停止操作に応じて右リール 3 R の回転が停止し、右リール 3 R の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 1 ( b ) 参照）。この状態において、右リール 3 R は、所定のタイミングで揺動している。続いて、中リール 3 C に対する停止操作に応じて中リール 3 C の回転が停止し、中リール 3 C の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 1 ( c ) 参照）。この状態において、中リール 3 C は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R の揺動も継続している。そして、左リール 3 L に対する停止操作に応じて左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」以外の図柄（この例では、「白blank 1」）が停止表示される（図 4 1 ( d ) 参照）。この状態において、左リール 3 L は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R 及び中リール 3 C の揺動も継続している。その後、左リール 3 L が再度回転し（図 4 1 ( e ) 参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 1 ( f ) 参照）。この状態において、左リール 3 L は、所定のタイミングで揺動しており、右リール 3 R 及び中リール 3 C の揺動も継続している。

【 0 6 1 1 】

図 4 2 に示すように、ロック演出番号「 6 」に対応するロック演出においては、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始した後（図 4 2 ( a ) 参照）、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）右リール 3 R の回転が停止し、右リール 3 R の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 2 ( b ) 参照）。続いて、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）中リール 3 C の回転が停止し、中リール 3 C の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 2 ( c ) 参照）。そして、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」以外の図柄（この例では、「白blank 1」）が停止表示される（図 4 2 ( d ) 参照）。その後、左リール 3 L が再度回転し（図 4 2 ( e ) 参照）、左リール 3 L に対する停止操作に応じて左リール 3 L の回転が停止し、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」が停止表示される（図 4 2 ( f ) 参照）。この状態において、左リール 3 L は、所定のタイミングで揺動している一方、右リール 3 R 及び中リール 3 C は揺動していない。なお、左リール 3 L の中段領域に「赤 7」が停止表示された後に、左リール 3 L と同様に、右リール 3 R 及び中リール 3 C が所定のタイミングで揺動するようによい。

【 0 6 1 2 】

< ロック演出決定処理 >

10

20

30

40

50

図 4 3 は、主制御回路において行われるロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【 0 6 1 3 】

図 4 3 に示すロック演出決定処理は、図 2 3 (メイン処理) のステップ S 6 の処理 (遊技開始時状態制御処理) が実行された後に、主制御回路 1 0 0 において行われる処理である。

【 0 6 1 4 】

ロック演出決定処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する (ステップ S 1 0 0 1)。第 1 実施形態で説明したように、有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態 (A T 状態) に制御可能な遊技期間であり、有利区間としては、演出区間 (有利区間・通常遊技) 及び増加区間 (有利区間・疑似ボーナス) が設けられている (図 5 参照)。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態 (非 A T 状態) であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点においては非有利区間と同様であるが、モード移行が行われる点において非有利区間と異なっている。増加区間は、A T 状態 (遊技者にとって有利な遊技状態) である。

【 0 6 1 5 】

現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、疑似ボーナス中であるか否かを判断する (ステップ S 1 0 0 2)。第 1 実施形態で説明したように、疑似ボーナスは、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態 (A T 状態) である。メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のモードフラグ格納領域 (図 2 0 参照) を参照することにより、疑似ボーナス中であるか否かを判断することができる。

【 0 6 1 6 】

疑似ボーナス中であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であるか否かを判断する (ステップ S 1 0 0 3)。第 1 実施形態で説明したように、内部抽籤処理 (図 2 3 のステップ S 5 参照) により内部当籤役が決定されると、当該内部当籤役に応じた二次情報 (サブフラグ) としての有利区間当籤時サブフラグ (図 7 (a) 参照) が決定される。そして、演出区間 (有利区間・通常遊技) においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル (図 7 (c) 参照) が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤 (疑似ボーナス移行抽籤) が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤 (今回遊技)」及び「当籤 (次回遊技)」が設けられている。

【 0 6 1 7 】

「当籤 (今回遊技)」が決定された場合には、例えば、今回の遊技 (当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技) における有利区間中遊技開始時処理 (図 2 8 参照) のステップ S 1 0 6 において、モードフラグ格納領域 (図 2 0 参照) における「疑似ボーナス」に対応するビットが「1」にセットされる。これにより、「当籤 (今回遊技)」が決定された場合には、今回の遊技から疑似ボーナスに移行する。同様に、「当籤 (次回遊技)」が決定された場合には、例えば、次回の遊技 (当該疑似ボーナス移行抽籤が行われた遊技の次回の遊技) における有利区間中遊技開始時処理 (図 2 8 参照) のステップ S 1 0 6 において、モードフラグ格納領域 (図 2 0 参照) における「疑似ボーナス」に対応するビットが「1」にセットされる。これにより、「当籤 (次回遊技)」が決定された場合には、次回の遊技から疑似ボーナスに移行する。

【 0 6 1 8 】

疑似ボーナスに移行したのが今回遊技ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、1 G 連抽籤に当籤したか否かを判断する (ステップ S 1 0 0 4)。第 1 実施形態で説明したように、疑似ボーナスにおいては、1 G 連抽籤テーブル (図 7 (d) 参照) が参照され、乱数値及び有利区間当籤時サブフラグに基づく抽籤 (1 G 連抽籤) が行われることに

10

20

30

40

50



より、1 G連抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」としては、「当籤(1 G連+1)」が設けられている。

【0619】

「当籤(1 G連+1)」が決定された場合には、例えば、有利区間中遊技開始時処理(図28参照)のステップS103において、1 G連を発生させる権利(1 G連ストック)が1個付与される(1 G連ストックカウンタが1加算される)。疑似ボーナスが終了したときに、1 G連ストックカウンタの値が1以上である場合(すなわち、1 G連ストックを保有している場合)には、1 G連ストックが1つ消化され(1 G連ストックカウンタが1減算され)、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることになる。

10

【0620】

ステップS1003において疑似ボーナスに移行したのが今回遊技であると判断した場合、又は、ステップS1004において1 G連抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出番号「1」及び「6」(図36参照)のうちの何れかを抽籤により選択する(ステップS1005)。そして、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオンにセットし(ステップS1006)、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「1」又は「6」に対応するロック演出が行われることになる。ロック演出番号「1」又は「6」に対応するロック演出は、第1実施形態で説明した「赤7揃い」演出に相当する演出である。なお、1 G連抽籤に当籤した場合には、疑似ボーナスに移行した場合に行われるロック演出(「赤7揃い」演出)とは異なるロック演出(例えば、第1実施形態で説明した特別ボーナス中演出)が行われるように構成してもよい。

20

【0621】

ステップS1002において疑似ボーナス中ではないと判断した場合、メインCPU101は、特別ロック演出発生条件が成立したか否かを判断する(ステップS1007)。第1実施形態で説明したように、特別ロック演出は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」(図7(a)参照)が決定され、且つ、モード移行抽籤(図8(f)参照)により天国Cモード(図6参照)に移行することが決定された場合に、所定の確率で実行可能な演出である。すなわち、特別ロック演出発生条件は、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定され、モード移行抽籤により天国Cモードに移行することが決定され、且つ、所定の確率で当籤可能な特別ロック演出発生抽籤に当籤すること、である。

30

【0622】

なお、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合には、疑似ボーナス移行抽籤の結果として、必ず「当籤(次回遊技)」が決定され(図7(c)参照)、疑似ボーナスへの移行が確定する。また、天国Cモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードとなっている。疑似ボーナスが開始するとき、天井短縮抽籤テーブル(図8(e)参照)が参照され、乱数値に基づく抽籤(天井短縮抽籤)が行われることにより、天井短縮抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。「当籤」が決定された場合には、疑似ボーナスが終了するときに、天井ゲーム数として「0ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることになる。天国Cモードは、天井短縮抽籤に当籤可能なモード(天国モード)であり、且つ、天国モードが維持されやすいモード(遊技者にとって有利なモード)となっている。

40

【0623】

ステップS1004において1 G連抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップS1007において特別ロック演出発生条件が成立していないと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出抽籤を実行する(ステップS1008)。この処理において、メインCPU101は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、「当籤」又は「非当籤」を決定する。続いて、メインCPU101は、ロック演出抽籤に当籤したか否かを判断する(ステップS1009)。ロック演出抽籤に当籤していないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

50

## 【0624】

一方、ロック演出抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出番号「2」及び「4」（図36参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップS1010）。そして、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップS1011）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「2」又は「4」に対応するロック演出（所謂ガセ演出）が行われることになる。

## 【0625】

ステップS1007において特別ロック演出発生条件が成立したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出番号「3」及び「5」（図36参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップS1012）。そして、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップS1013）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「3」又は「5」に対応するロック演出が行われることになる。

10

## 【0626】

ロック演出番号「3」又は「5」に対応するロック演出は、第1実施形態で説明した特別ロック演出に相当する演出となっている。第1実施形態と同様に、特別ロック演出は、有利区間中における遊技の進行度合い（遊技履歴）が所定の条件を満たす場合には実行されないように構成することが可能である。このような遊技履歴としては、有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値等（リミット処理において参照される値）を採用することができる。有利区間が継続する期間には上限（リミッタ）が設けられており、リミット処理は、当該リミッタに到達したことより有利区間を終了させるための処理である（図16参照）。

20

## 【0627】

なお、図43に示すロック演出決定処理では、疑似ボーナス移行抽籤乃至1G連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「1」又は「6」に対応するロック演出が行われる（ロック演出番号「3」及び「5」に対応するロック演出は行われず）こととして説明した。もっとも、本実施形態においては、疑似ボーナス移行抽籤乃至1G連抽籤に当籤した場合にロック演出番号「3」又は「5」に対応するロック演出（特別ロック演出）が行われ得ることとしてもよい。第1実施形態で説明したように、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、1G連抽籤が実行されなくなる（図16参照）。また、準リミット処理（ゲーム数）又は準リミット処理（払出数）が作動すると、疑似ボーナス移行抽籤が実行されなくなるようにしてもよい。疑似ボーナス移行抽籤及び1G連抽籤が実行されなくなると、図43のステップS1003、ステップS1004、及び、ステップS1007における判断結果が全て「NO」となり、ロック演出は実行されなくなる。本実施形態においては、例えば、有利区間中の変数（有利区間ゲーム数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、若しくは、制御用払出数カウンタの値、又は、これらの値と1G連ストックカウンタの値とに基づいて算出される値等）が所定の値以上となった場合に、ロック演出（特別ロック演出としての疑似遊技）が実行されなくなるように構成することが可能である。

30

## 【0628】

<ロック演出実行処理>

図44は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図45は、疑似遊技においてメイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

40

## 【0629】

図44に示すロック演出実行処理は、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS8（遊技開始時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。

## 【0630】

ロック演出実行処理において、まず、メインCPU101は、ロック演出開始フラグ（図43のステップS1006、ステップS1011、及び、ステップS1013参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1021）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチン

50

を終了する。

#### 【0631】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、ロックコマンド生成格納処理を実行する(ステップS1022)。この処理において、メインCPU101は、ロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたロックコマンドデータは、通信データ送信処理(図32のステップS204参照)において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、リールのロックが開始されたことを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

10

#### 【0632】

具体的に、ロックコマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路200では、各種ロック演出に対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、ロック演出決定処理(図43参照)においてロック演出番号「3」～「5」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合には、図45に示す「7を狙え」演出画像1100がメイン表示装置210に表示される。「7を狙え」演出画像1100は、「右リール3R 中リール3C 左リール3L」の順序、及び、各リール3L, 3C, 3Rにおいて「赤7」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。「7を狙え」演出画像1100を表示することによって、示唆される順序で遊技者にストップボタン8L, 8C, 8Rを操作させることが可能であり、その結果、遊技者を疑似遊技に参加させることができる。

20

#### 【0633】

次に、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオフにセットする(ステップS1023)。続いて、メインCPU101は、ロック演出用加速処理を実行する(ステップS1024)。この処理において、メインCPU101は、リール3L, 3C, 3Rの回転の開始を要求する。リール3L, 3C, 3Rの回転開始が要求されると、リール制御処理(図32のステップS203参照)によってステッピングモータの駆動が制御され、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始される。そして、各リール3L, 3C, 3Rは、その回転が定速に達するまで加速が行われ、その後、定速が維持されるように制御される。なお、当該定速に達するまでの各リール3L, 3C, 3Rの回転態様は、通常のリールアクションを含むものであってもよい。また、各リール3L, 3C, 3Rは、定速での回転状態を維持せずに、所定速度に達した後、すぐに減速させることとしてもよい。

30

#### 【0634】

リール制御処理(図32のステップS203参照)において、メインCPU101は、励磁相の励磁パターンを経時的に切り換えることによって、各リール3L, 3C, 3Rが図37～図42に示すような態様で回転し停止するように、各ステッピングモータ51L, 51C, 51Rを制御する。リール3L, 3C, 3Rの回転を加速させる場合、メインCPU101は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール3L, 3C, 3Rを定速で回転させる場合、メインCPU101は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール3L, 3C, 3Rの回転を減速させる場合、メインCPU101は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール3L, 3C, 3Rを停止させた状態で維持する場合、メインCPU101は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。リール3L, 3C, 3Rを揺動させる場合、メインCPU101は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるようにパルス信号を出力する。各励磁パターンは、予め定められた時間に亘って保持される。当該時間は、タイマ更新処理(図32のステップS206参照)によって管理される。なお、励磁方式は、特に限定されず、2相励磁乃至1-2相励磁等を適宜採用することが可能である。また、ステッピングモータ51L, 51C, 51Rは、PM型のステッ

40

50

ピングモータであってもよいし、HB型のステッピングモータであってもよい。駆動方式は、バイポーラ方式であってもよいし、ユニポーラ方式であってもよい。

【0635】

ステップS1024の処理を実行した後、メインCPU101は、疑似遊技中フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS1025)。疑似遊技中フラグは、疑似遊技が実行されている状態であることを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「3」～「5」のうちの何れかに対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、ステップS1024の処理において、疑似遊技中フラグをオンにセットする処理を併せて行う。また、ロック演出番号「6」に対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、リール演出において左リール3Lを停止させた状態

10

【0636】

疑似遊技中フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技中処理を実行する(ステップS1026)。疑似遊技中処理については、後に図46を用いて説明する。

【0637】

ステップS1025において疑似遊技中フラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS1026の処理を実行した後、メインCPU101は、ロック演出終了フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS1027)。ロック演出終了フラグは、ロック演出が終了したことを示すフラグである。図示しないが、ロック演出番号「1」又は「2」に対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、左リール3Lを停止させた状態で維持する制御(図37(d)及び図38(d)参照)を開始するとき(各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始してから所定時間が経過したとき)に、ロック演出終了フラグをオンにセットする。また、ロック演出番号「3」又は「4」に対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、左リール3Lを揺動させる制御(図39(d)及び図40(d)参照)を開始するとき(疑似遊技における各リール3L, 3C, 3Rに対する停止操作が全て完了したとき)に、ロック演出終了フラグをオンにセットする(図47のステップS1073参照)。また、ロック演出番号「5」に対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、再回転後に停止した左リール3Lを揺動させる制御(図41(f)参照)を開始するとき(左リール3Lの再回転が開始してから所定時間が経過したとき)に、ロック演出終了フラグをオンにセットする(図48のステップS1084参照)。また、ロック演出番号「6」に対応するロック演出が選択されている場合、メインCPU101は、再回転後に停止した左リール3Lを揺動させる制御(図42(f)参照)を開始するとき(再回転後の疑似遊技における左リール3Lに対する停止操作が完了したとき)に、ロック演出終了フラグをオンにセットする(図49のステップS1112参照)。

20

30

【0638】

ロック演出終了フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1025に処理を戻す。一方、ロック演出終了フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、ランダム遅延フラグをオンにセットし(ステップS1028)、本サブルーチンを終了する。ランダム遅延フラグは、ランダム遅延処理を行うために用いられるフラグである。第1実施形態で説明したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール3L, 3C, 3Rに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理であり、ロック演出の結果として遊技者が「目押し」を行いやすくなってしまふことを防止するために行われる。ランダム遅延処理の詳細については、後に図51を用いて説明する。

40

【0639】

<疑似遊技中処理>

図46は、主制御回路において行われる疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

50

## 【 0 6 4 0 】

図 4 6 に示す疑似遊技中処理は、主制御回路 1 0 0 において図 4 4 ( ロック演出実行処理 ) のステップ S 1 0 2 6 で行われる処理である。

## 【 0 6 4 1 】

疑似遊技中処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、ロック演出決定処理 ( 図 4 3 参照 ) において選択されたロック演出番号がロック演出番号「 6 」であるか否かを判断する ( ステップ S 1 0 4 1 ) 。

## 【 0 6 4 2 】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「 6 」ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、通常疑似遊技中処理を実行する ( ステップ S 1 0 4 2 ) 。通常疑似遊技中処理については、後に図 4 7 を用いて説明する。ステップ S 1 0 4 2 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

10

## 【 0 6 4 3 】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「 6 」であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、リール演出後疑似遊技中処理を実行する ( ステップ S 1 0 4 3 ) 。リール演出後疑似遊技中処理については、後に図 4 9 を用いて説明する。ステップ S 1 0 4 3 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

## 【 0 6 4 4 】

< 通常疑似遊技中処理 >

図 4 7 は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

20

## 【 0 6 4 5 】

図 4 7 に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路 1 0 0 において図 4 6 ( 疑似遊技中処理 ) のステップ S 1 0 4 2 で行われる処理である。

## 【 0 6 4 6 】

通常疑似遊技中処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 0 6 1 ~ ステップ S 1 0 6 8 の処理を実行するが、これらの処理は、図 2 9 ( リール停止制御処理 ) のステップ S 1 1 1 ~ ステップ S 1 2 0 の処理と基本的に同様の処理である。

## 【 0 6 4 7 】

ここで、図 4 7 に示す通常疑似遊技中処理では、図 2 9 のステップ S 1 1 6 及びステップ S 1 1 7 に相当する処理が行われないこととしている。すなわち、滑り駒数 ( ステップ S 1 1 7 参照 ) は決定されず、ステップ S 1 0 6 6 の処理において、メイン CPU 1 0 1 は、停止開始位置 ( ステップ S 1 1 6 参照 ) にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、図 3 9 ( b ) ~ ( d ) 、図 4 0 ( b ) ~ ( d ) 、及び、図 4 1 ( b ) ~ ( d ) に示すような態様で、各リール 3 L , 3 C , 3 R が停止する。疑似遊技においては、このように、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されることとしてもよいし、図 2 9 に示す ( メイン遊技における ) リール停止制御処理と同様に、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール 3 L , 3 C , 3 R を停止させる制御を行うこととしてもよい。この場合には、例えば、ロック演出番号「 3 」又は「 5 」に対応するロック演出が選択されていても、停止操作のタイミングが適切でなかった場合には、「赤 7 」図柄が揃わないことになる。なお、停止開始位置及び滑り駒数に基づいて各リール 3 L , 3 C , 3 R を停止させる場合、疑似遊技における最大滑り駒数は、メイン遊技における最大滑り駒数と同じであることとしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも多いこととしてもよいし、メイン遊技における最大滑り駒数よりも少ないこととしてもよい。

30

40

## 【 0 6 4 8 】

また、図 2 9 のステップ S 1 1 1 では、各リール 3 L , 3 C , 3 R が定速で回転しているときの速度 ( 定速回転速度 ) の例として、80 回転 / 1 分を挙げて説明した。疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度と同じである ( 例えば、80 回転 / 1 分 ) こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも速い ( 例えば

50

、90～180回転/1分、あるいは、120～160回転/1分)こととしてもよいし、メイン遊技における定速回転速度よりも遅い(例えば、10～60回転/1分、あるいは、30～45回転/1分)こととしてもよい。また、図47に示す通常疑似遊技中処理では、疑似遊技においても、メイン遊技と同様に、各リール3L, 3C, 3Rの回転速度が定速回転速度に達するのを待って、各ストップボタン8L, 8C, 8Rを有効化することとしている(ステップS1062参照)。しかし、疑似遊技においては、各リール3L, 3C, 3Rの回転速度が定速回転速度に達する前に、各ストップボタン8L, 8C, 8Rを有効化することとしてもよい。

#### 【0649】

ステップS1068の処理を実行した後、メインCPU101は、制御対象リール(ステップS1065参照)が停止したか否かを判断する(ステップS1069)。この処理において、メインCPU101は、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了したか否かを判断する。メインCPU101は、減速用の励磁パターンの保持時間が満了したとき(制御対象リールの回転を停止させるのに要する時間が経過したとき)に、制御対象リールの回転を減速させる制御が終了した(制御対象リールが停止した)ことを認識することができる。

#### 【0650】

制御対象リールが停止していないと判断した場合、メインCPU101は、再度ステップS1069の処理を実行する。一方、制御対象リールが停止したと判断した場合、メインCPU101は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する(ステップS1070)。この処理において、メインCPU101は、制御対象リールを揺動させるための揺動用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、制御対象リールに対応するステッピングモータ51が駆動制御され、制御対象リールが所定の態様で揺動する。揺動用の励磁パターンは、特に限定されないが、以下のように励磁パターンIと励磁パターンIIとを繰り返すように2相励磁を行う構成を採用することが可能である。

#### 【0651】

図示しないが、各ステッピングモータ51L, 51C, 51Rには、4つの励磁相(A相、B相、C相、及び、D相)が時計回りに順次配置されており、1-2相励磁のパターンとして、8つの励磁パターン(A相-B相、B相、B相-C相、C相、C相-D相、D相、D相-A相、及び、A相)が設けられている。例えば、上記励磁パターンIとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が2となる励磁パターン(例えば、B相-C相)を時間T1(例えば、3割込時間)に亘って保持し、上記励磁パターンIIとして基準となる励磁パターンからのオフセット値が0となる励磁パターン(例えば、A相-B相)を時間T2(例えば、300割込時間)に亘って保持するような構成を採用することが可能である。T2は500ms未満とすることが望ましく、また、T1とT2との合計時間も500ms未満とすることが望ましく、例えば、T1を1～20ms(あるいは、2～10ms)程度の時間とし、T2を100～490ms(あるいは、200～450ms)程度の時間とすることが可能である。また、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ51の使用電流は、停止用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ51の使用電流よりも多くなるように構成し、定速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ51の使用電流と同程度としてもよい。例えば、揺動用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ51の使用電流は、加速用の励磁パターン乃至減速用の励磁パターンに基づく励磁制御が行われる際のステッピングモータ51の使用電流の60%程度(例えば、40～80%、あるいは、50～70%程度)としてもよい。

#### 【0652】

以上のようにステッピングモータ51を駆動制御することにより、リール3を上下に揺動させることができる(図39(b)～(d)、図40(b)～(d)、及び、図41(b)～(d)参照)。リール3の揺動態様は、遊技者が認識可能な程度にリール3が動いている限り、特に限定されない。もっとも、「揺動」とは、微振動であり、「仮停止」と

10

20

30

40

50

も言い得るものであるため、振動の幅は、1 図柄分（あるいは、1 / 2 図柄分、1 / 4 図柄分、1 / 8 図柄分、又は、1 / 16 図柄分）を超えないことが望ましい。なお、「揺動」は、リール 3 が一定の周期で動作する場合だけでなく、リール 3 が非周期的に動作する場合を含む概念である。また、リール 3 が略完全に停止している期間が含まれる場合も、「揺動」に含まれるが、当該期間は、500ms 未満（例えば、100 ~ 490ms、あるいは、200 ~ 450ms）であることが望ましい。すなわち、500ms 未満の範囲でリール 3 が何らかの動作を行う場合には、「揺動」と呼ぶことが可能である。

#### 【0653】

ステップ S1070 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、有効なストップボタン 8L, 8C, 8R が存在するか否かを判断する（ステップ S1071）。この処理は、  
10 図 29（リール停止制御処理）のステップ S121 の処理と同様の処理である。メイン CPU 101 は、作動ストップボタン格納領域（図 21 参照）を参照することにより、ストップボタン 8L, 8C, 8R の操作状況を認識することができる。

#### 【0654】

有効なストップボタン 8L, 8C, 8R が存在すると判断した場合、メイン CPU 101 は、ステップ S1063 に処理を移す。一方、有効なストップボタン 8L, 8C, 8R が存在しないと判断した場合、メイン CPU 101 は、ロック演出決定処理（図 43 参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「5」であるか否かを判断する（  
20 ステップ S1072）。

#### 【0655】

選択されたロック演出番号がロック演出番号「5」ではないと判断した場合、メイン CPU 101 は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップ S1073）、本サブルーチンを終了する。一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「5」であると判断した場合、メイン CPU 101 は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップ  
20 S1074）。疑似遊技後リール演出処理については、後に図 48 を用いて説明する。ステップ S1074 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【0656】

##### <疑似遊技後リール演出処理>

図 48 は、主制御回路において行われる疑似遊技後リール演出処理を示すフローチャートである。  
30

#### 【0657】

図 48 に示す疑似遊技後リール演出処理は、主制御回路 100 において図 47（通常疑似遊技中処理）のステップ S1074 で行われる処理である。

#### 【0658】

疑似遊技後リール演出処理において、まず、メイン CPU 101 は、再加速処理を実行する（ステップ S1081）。この処理は、図 44（ロック演出実行処理）のステップ S1024 の処理と同様の処理である。ステップ S1024 の処理において、メイン CPU 101 は、リール 3L, 3C, 3R の回転の開始を要求するが、ステップ S1081 の処理において、メイン CPU 101 は、左リール 3L の回転の開始のみを要求する。これ以外  
40 の点については、ステップ S1024 において説明した通りである。ステップ S1081 の処理が実行されることにより、ステッピングモータ 51L の駆動が制御され、左リール 3L の回転が開始される（図 41（e）参照）。

#### 【0659】

次に、メイン CPU 101 は、左リール 3L が停止したか否かを判断する（ステップ S1082）。この処理は、図 47（通常疑似遊技中処理）のステップ S1069 の処理と同様の処理である。メイン CPU 101 は、左リール 3L の再回転が開始してから所定時間が経過したときに、左リール 3L が停止したことを認識することができる。

#### 【0660】

左リール 3L が停止していないと判断した場合、メイン CPU 101 は、再度ステップ  
50

S 1 0 8 2 の処理を実行する。一方、左リール 3 L が停止したと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、左リール 3 L を揺動させる制御を実行する（ステップ S 1 0 8 3）。この処理は、図 4 7（通常疑似遊技中処理）のステップ S 1 0 7 0 の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ 5 1 L の駆動が制御され、左リール 3 L を上下に揺動させることができる（図 4 1（f）参照）。

【 0 6 6 1 】

その後、メイン CPU 1 0 1 は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップ S 1 0 8 4）、本サブルーチンを終了する。

【 0 6 6 2 】

< リール演出後疑似遊技中処理 >

図 4 9 は、主制御回路において行われるリール演出後疑似遊技中処理を示すフローチャートである。

【 0 6 6 3 】

図 4 9 に示すリール演出後疑似遊技中処理は、主制御回路 1 0 0 において図 4 6（疑似遊技中処理）のステップ S 1 0 4 3 で行われる処理である。上述したように、ロック演出番号「6」に対応するロック演出が選択されている場合、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転（図 4 4 のステップ S 1 0 2 4 参照）が開始してから所定時間が経過したときに、疑似遊技中フラグがオンにセットされる。これにより、図 4 4 のステップ S 1 0 2 5 の判断結果が「YES」となり、図 4 9 に示すリール演出後疑似遊技中処理が開始されることになる。

【 0 6 6 4 】

リール演出後疑似遊技中処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、リール演出後疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップ S 1 1 0 1）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成したリール演出後疑似遊技開始コマンドデータをメイン RAM 1 0 3 の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリール演出後疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図 3 2 のステップ S 2 0 4 参照）において主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される。これにより、副制御回路 2 0 0 では、上記（i i）のリール演出が終了して上記（i i i）の疑似遊技が開始されること（図 3 6 参照）を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。具体的に、リール演出後疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路 2 0 0 では、リール演出が終了して疑似遊技が開始されることに伴う演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置 2 1 0 に表示され、遊技者に対してスタートレバー 7 を操作することを促すことができる。

【 0 6 6 5 】

次に、メイン CPU 1 0 1 は、スタートレバー 7 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 2）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、スタートスイッチ 7 S がオン状態（図 2 5 のステップ S 5 0 参照）となったか否かを判断する。スタートレバー 7 が操作されていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、再度ステップ S 1 1 0 2 の処理を実行する。一方、スタートレバー 7 が操作されたと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、再加速処理を実行する（ステップ S 1 1 0 3）。この処理は、図 4 8（疑似遊技後リール演出処理）のステップ S 1 0 8 1 の処理と同様の処理である。これにより、ステッピングモータ 5 1 L の駆動が制御され、左リール 3 L の回転が開始される（図 4 2（e）参照）。このように、図 4 9 に示すリール演出後疑似遊技中処理では、リール演出の終了後、スタートレバー 7 が操作されることを条件として左リール 3 L の再回転が行われることとして説明している。しかし、左リール 3 L の再回転は、リール演出の終了後自動的に（リール演出において全てのリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止してから所定時間が経過したときに）行われることとしてもよい。

【 0 6 6 6 】

10

20

30

40

50



次に、メインCPU101は、左リール3Lの回転速度が定速回転速度に到達したか否かを判断する(ステップS1104)。上述したように、疑似遊技における定速回転速度は、メイン遊技における定速回転速度(80回転/1分)と異なってもよい(図47のステップS1061参照)。左リール3Lの回転速度が定速回転速度に到達していないと判断した場合、メインCPU101は、再度ステップS1104の処理を実行する。一方、左リール3Lの回転速度が定速回転速度に到達したと判断した場合、メインCPU101は、左リール3Lの停止を許可する(ステップS1105)。この処理において、メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域(図21参照)のビット4に「1」を格納する。これにより、左ストップボタン8Lが有効化される。なお、上述したように、左リール3Lの回転速度が定速回転速度に達する前に、左ストップボタン8Lを有効化することとしてもよい(図47のステップS1062参照)。

10

#### 【0667】

続いて、メインCPU101は、ステップS1106~ステップS1111の処理を実行するが、これらの処理は、図47のステップS1063~ステップS1070の処理と基本的に同様の処理である。図47に示す通常疑似遊技中処理では、操作されたストップボタン8L, 8C, 8Rに対応するリール3L, 3C, 3Rが制御対象リールとして決定されるが、図49に示すリール演出後疑似遊技中処理では、左リール3Lが制御対象リールとなっている。ステップS1111の処理が実行されることにより、ステップモータ51Lの駆動が制御され、左リール3Lを上下に揺動させることができる(図42(f)参照)。その後、メインCPU101は、ロック演出終了フラグをオンにセットし(ステップS1112)、本サブルーチンを終了する。

20

#### 【0668】

<リール回転開始処理>

図50は、主制御回路において行われるリール回転開始処理を示すフローチャートである。

#### 【0669】

図50に示すリール回転開始処理は、主制御回路100において図23(メイン処理)のステップS10で行われる処理である。

#### 【0670】

リール回転開始処理において、まず、メインCPU101は、ランダム遅延フラグ(図44のステップS1028参照)がオンにセットされているか否かを判断する(ステップS1121)。

30

#### 【0671】

ランダム遅延フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、ランダム遅延フラグがオンにセットされてから(ロック演出が終了してから)所定時間が経過したか否かを判断する(ステップS1122)。所定時間が経過していないと判断した場合、メインCPU101は、再度ステップS1122の処理を実行する。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインCPU101は、ランダム遅延処理を実行する(ステップS1123)。上述したように、ランダム遅延処理は、ロック演出の後、各リール3L, 3C, 3Rに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である。ランダム遅延処理の詳細については、後に図51を用いて説明する。ステップS1123の処理を実行した後、メインCPU101は、ランダム遅延フラグをオフにセットし(ステップS1124)、本サブルーチンを終了する。

40

#### 【0672】

一方、ステップS1121においてランダム遅延フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、通常時加速処理を実行する(ステップS1125)。この処理は、図23(メイン処理)のステップS10で説明した通りの処理である。ステップS1125の処理において、メインCPU101は、ランダム遅延処理とは異なり、各リール3L, 3C, 3Rの回転の開始を同時に要求する。これにより、各リール3L, 3C, 3Rにおける回転の開始及び加速が同時に行われ、同時に定速に達する。ステ

50

ップS 1 1 2 5の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。  
【0 6 7 3】

図5 0に示すリール回転開始処理では、ロック演出が終了すると、遊技者による操作を要することなく自動的にランダム遅延処理が実行されることとして説明している。しかし、ロック演出の終了後、遊技者による操作（例えば、スタートレバー7操作）が行われることを条件として、ランダム遅延処理が実行されることとしてもよい。この場合には、例えば、ステップS 1 1 2 2の判断結果が「YES」となったときに、上述した「レバーを叩け」画像（図4 9のステップS 1 1 0 1参照）をメイン表示装置2 1 0に表示させるとよい。その後、スタートレバー7が操作されると、スタートレバー7が操作されたタイミングでランダム遅延処理（ステップS 1 1 2 3の処理）を開始するように構成することが可能である。一方、「レバーを叩け」画像が表示された後、所定時間以内にスタートレバー7が操作されなかった場合には、所定時間が経過したタイミングでランダム遅延処理を開始するようにしてもよい。

10

【0 6 7 4】

<ランダム遅延処理>

図5 1は、主制御回路において行われるランダム遅延処理を示すフローチャートである。

【0 6 7 5】

図5 1に示すランダム遅延処理は、主制御回路1 0 0において図5 0（リール回転開始処理）のステップS 1 1 2 3で行われる処理である。

【0 6 7 6】

ランダム遅延処理において、まず、メインCPU 1 0 1は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値をそれぞれ取得する（ステップS 1 1 4 1）。左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値は、それぞれ、各リール3 L, 3 C, 3 Rの回転開始タイミングをランダムに決定するための乱数値である。ステップS 1 1 4 1の処理において、メインCPU 1 0 1は、左リール用乱数値として0 ~ 2 0のうちの一の数値を取得し、中リール用乱数値として0 ~ 2 0のうちの一の数値を取得し、右リール用乱数値として0 ~ 2 0のうちの一の数値を取得する。

20

【0 6 7 7】

次に、メインCPU 1 0 1は、左リール用乱数値、中リール用乱数値、及び、右リール用乱数値に対応する値を、それぞれ、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマにセットする（ステップS 1 1 4 2）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、左リール用乱数値に所定数（例えば、3 2）を乗じて得られる値を左リール加速用タイマにセットし、中リール用乱数値に所定数（例えば、3 2）を乗じて得られる値を中リール加速用タイマにセットし、右リール用乱数値に所定数（例えば、3 2）を乗じて得られる値を右リール加速用タイマにセットする。例えば、左リール用乱数値が5であれば、左リール加速用タイマに「1 6 0」をセットし、中リール用乱数値が1 0であれば、左リール加速用タイマに「3 2 0」をセットし、右リール用乱数値が1 5であれば、右リール加速用タイマに「4 8 0」をセットする。左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、タイマ更新処理（図3 2のステップS 2 0 6参照）により更新される。すなわち、左リール加速用タイマ、中リール加速用タイマ、及び、右リール加速用タイマは、それぞれ、定期割込処理（図3 2参照）が1回行われるごとに1減少する。

30

40

【0 6 7 8】

次に、メインCPU 1 0 1は、左リール3 Lが加速済みであるか否かを判断する（ステップS 1 1 4 3）。メインCPU 1 0 1は、左リール加速済フラグ（ステップS 1 1 4 6参照）がオンにセットされている場合に、左リール3 Lが加速済みであることを認識することができる。左リール3 Lが加速済みではないと判断した場合、メインCPU 1 0 1は、左リール加速用タイマが0であるか否かを判断する（ステップS 1 1 4 4）。左リール加速用タイマが0であると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、左リール加速処理を実行する（ステップS 1 1 4 5）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、通常時加速

50

処理（図50のステップS1124参照）において左リール3Lを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインCPU101は、左リール加速済フラグをオンにセットする（ステップS1146）。

【0679】

ステップS1143において左リール3Lが加速済みであると判断した場合、ステップS1144において左リール加速用タイマが0ではないと判断した場合、又は、ステップS1146の処理を実行した後、メインCPU101は、中リール3Cが加速済みであるか否かを判断する（ステップS1147）。メインCPU101は、中リール加速済フラグ（ステップS1150参照）がオンにセットされている場合に、中リール3Cが加速済みであることを認識することができる。中リール3Cが加速済みではないと判断した場合、メインCPU101は、中リール加速用タイマが0であるか否かを判断する（ステップS1148）。中リール加速用タイマが0であると判断した場合、メインCPU101は、中リール加速処理を実行する（ステップS1149）。この処理において、メインCPU101は、通常時加速処理（図50のステップS1124参照）において中リール3Cを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインCPU101は、中リール加速済フラグをオンにセットする（ステップS1150）。

10

【0680】

ステップS1147において中リール3Cが加速済みであると判断した場合、ステップS1148において中リール加速用タイマが0ではないと判断した場合、又は、ステップS1150の処理を実行した後、メインCPU101は、右リール3Rが加速済みであるか否かを判断する（ステップS1151）。メインCPU101は、右リール加速済フラグ（ステップS1154参照）がオンにセットされている場合に、右リール3Rが加速済みであることを認識することができる。右リール3Rが加速済みではないと判断した場合、メインCPU101は、右リール加速用タイマが0であるか否かを判断する（ステップS1152）。右リール加速用タイマが0であると判断した場合、メインCPU101は、右リール加速処理を実行する（ステップS1153）。この処理において、メインCPU101は、通常時加速処理（図50のステップS1124参照）において右リール3Rを加速させる際に用いられる励磁パターンと同じ励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように制御を行う。そして、メインCPU101は、右リール加速済フラグをオンにセットする（ステップS1154）。

20

30

【0681】

ステップS1151において右リール3Rが加速済みであると判断した場合、ステップS1152において右リール加速用タイマが0ではないと判断した場合、又は、ステップS1154の処理を実行した後、メインCPU101は、全てのリール3L、3C、3Rが加速済みであるか否かを判断する（ステップS1155）。メインCPU101は、左リール加速済フラグ、中リール加速済フラグ、及び、右リール加速済フラグが全てオンにセットされている場合に、全てのリール3L、3C、3Rが加速済みであることを認識することができる。少なくとも一のリール3が加速済みではないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1143に処理を戻す。一方、全てのリール3L、3C、3Rが加速済みであると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

40

【0682】

以上より、各リール3L、3C、3Rの回転開始タイミングは、ランダムに決定され、この点において、ランダム遅延処理（ロック演出が行われた場合におけるリール3L、3C、3Rの加速処理）は、通常時加速処理（ロック演出が行われなかった場合におけるリール3L、3C、3Rの加速処理）と異なっている。もっとも、回転後の各リール3L、3C、3Rの拳動（各リール3L、3C、3Rの回転が開始してから定速に達するまでの時間）は、ロック演出が行われた場合とロック演出が行われなかった場合とで同じとなっている。

50

## 【 0 6 8 3 】

< 疑似遊技におけるリール制御状態 >

図 5 2 ~ 図 5 4 は、疑似遊技が行われる場合におけるリール制御状態の時間的変化の一例を示す図である。

## 【 0 6 8 4 】

図 5 2 及び図 5 3 では、ロック演出番号「 3 」( 図 3 6 参照 ) に対応するロック演出が行われる場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図 5 4 では、ロック演出番号「 6 」( 図 3 6 参照 ) に対応するロック演出が行われる場合における遊技者による操作とリール制御状態との関係性を示している。図中、「加速」は、リール制御状態が加速制御状態であることを示し、「定速」は、リール制御状態が定速制御状態であることを示し、「減速」は、リール制御状態が減速制御状態であることを示し、「停止」は、リール制御状態が停止制御状態であることを示し、「揺動」は、リール制御状態が揺動制御状態であることを示す。

10

## 【 0 6 8 5 】

加速制御状態は、加速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、定速制御状態は、定速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、減速制御状態は、減速用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、停止制御状態は、停止用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態であり、揺動制御状態は、揺動用の励磁パターンに基づいて励磁相が励磁される状態である。リール制御状態を示す情報(リール制御状態フラグ)は、メインRAM 103のリール制御状態フラグ格納領域(図示せず)に格納されている。メインCPU 101は、リール制御状態フラグ格納領域を参照することにより、現在のリール制御状態を認識し、リール制御処理(図32のステップS203参照)において、当該リール制御状態に応じた励磁パターンに基づいて励磁相が励磁されるように、各ステッピングモータ51L, 51C, 51Rを制御する。

20

## 【 0 6 8 6 】

図 5 2 に示す例では、スタートレバー 7 が操作されると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第 1 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3 (第 1 停止リール) に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 1 停止リールの回転が停止すると、当該第 1 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第 2 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3 (第 2 停止リール) に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 2 停止リールの回転が停止すると、当該第 2 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第 3 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3 (第 3 停止リール) に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 3 停止リールの回転が停止すると、当該第 3 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が揺動制御状態となった後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

30

40

## 【 0 6 8 7 】

図 5 3 に示す例では、スタートレバー 7 が操作されると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、第 1 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3 (第 1 停止リール) に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 1 停止リールの回転が停止すると、当該第 1 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第 2 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3 (第 2 停止リール) に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第

50

2 停止リールの回転が停止すると、当該第 2 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。同様に、第 3 停止操作として何れかのストップボタン 8 が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3（第 3 停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 3 停止リールの回転が停止すると、当該第 3 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。そして、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が揺動制御状態となってから所定時間が経過したときに、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が停止制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

10

**【0688】**

以上のように、ランダム遅延処理が行われるとき、図 5 2 に示す例では、揺動制御状態から加速制御状態に直接移行させることとしているのに対し、図 5 3 に示す例では、揺動制御状態からいったん停止制御状態に移行させ、その後、停止制御状態から加速制御状態に移行させることとしている。本実施形態では、このように、揺動制御状態と加速制御状態との間に停止制御状態を介在させてもよいし介在させなくてもよい。停止制御状態を介在させる場合、揺動制御状態から停止制御状態に移行させるタイミングは、特に限定されない。例えば、図 5 0 のステップ S 1 1 2 2 の判断結果が「YES」となったときに、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。また、疑似遊技からメイン遊技に移行させる際に（例えば、図 5 0 のステップ S 1 1 2 2 の判断結果が「YES」となったときに）、上述した「レバーを叩け」画像（図 4 9 のステップ S 1 1 0 1 参照）をメイン表示装置 2 1 0 に表示させることとし、スタートレバー 7 が操作されたときに、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態を揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。これらの場合には、停止制御状態に移行するタイミングで、各リール 3 L, 3 C, 3 R の揺動が同時に終了することになる。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図 5 0 のステップ S 1 1 2 3 参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。一方で、本実施形態では、リール 3 ごとに異なるタイミングで（停止操作が行われた順序で）、揺動を終了させることとしてもよい。例えば、それぞれのリール 3 について、リール制御状態が揺動制御状態に移行してから（回転が停止してから）所定時間が経過したときに、揺動制御状態から停止制御状態に移行させることとしてもよい。

20

30

**【0689】**

図 5 4 に示す例では、スタートレバー 7 が操作されると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、所定時間が経過すると、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。その後、所定時間が経過すると、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第 1 停止リール（例えば、右リール 3 R）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第 2 停止リール（例えば、中リール 3 C）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。同様に、遊技者の停止操作によらずして（自動的に）、第 3 停止リール（例えば、左リール 3 L）に対するリール制御状態が減速制御状態を経て停止制御状態となる。その後、上述した「レバーを叩け」画像（図 4 9 のステップ S 1 1 0 1 参照）がメイン表示装置 2 1 0 に表示され、スタートレバー 7 が操作されると、第 3 停止リール（例えば、左リール 3 L）に対するリール制御状態が加速制御状態を経て定速制御状態となる。そして、第 3 停止リールに対応するストップボタン 8（例えば、左ストップボタン 8 L）が操作されると、当該停止操作の対象となったリール 3（第 3 停止リール）に対するリール制御状態が減速制御状態となり、当該第 3 停止リールの回転が停止すると、当該第 3 停止リールのリール制御状態は、揺動制御状態となる。その後、ランダム遅延処理が行われると、ランダムなタイミングで、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態が加速制御状態となり、その後、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対するリール制御状態は、定速制御状態となる。

40

50

## 【0690】

以上のように、図54に示す例では、第1停止リール（例えば、右リール3R）及び第2停止リール（例えば、中リール3C）の回転が自動的に停止されるところ、これらのリールについては、停止後にリール制御状態が揺動制御状態とならないこととしている。このように、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール3が停止する場合、当該リール3を揺動させないように構成することが可能である。例えば、第1停止リール（例えば、右リール3R）及び第2停止リール（例えば、中リール3C）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第3停止リール（例えば、左リール3L）の回転が停止される場合、第1停止リール（例えば、右リール3R）及び第2停止リール（例えば、中リール3C）が停止したときにはこれらのリール3を揺動させない一方、第3停止リール（例えば、左リール3L）が停止したときには当該リール3を揺動させることとしてもよい。この場合、図54に示す例のように、第3停止リール（例えば、左リール3L）をいったん自動的に停止させ、再回転後に行われる停止操作に応じて当該第3停止リールを再度停止させてもよいし、第3停止リール（例えば、左リール3L）をいったん自動的に停止させることなく、（再回転を経由することなく最初から）停止操作に応じて第3停止リール（例えば、左リール3L）を停止させることとしてもよい。同様に、第1停止リール（例えば、右リール3R）の回転が自動的に停止された後、遊技者の停止操作に応じて第2停止リール（例えば、中リール3C）及び第3停止リール（例えば、左リール3L）の回転が停止される場合、第1停止リール（例えば、右リール3R）が停止したときには当該リール3を揺動させない一方、第2停止リール（例えば、中リール3C）及び第3停止リール（例えば、左リール3L）が停止したときにはこれらのリール3を揺動させることとしてもよい。以上では、先に停止されるリール3が自動的に停止され、後で停止されるリール3が遊技者の停止操作に応じて停止されることとして説明したが、逆に、先に停止されるリール3が遊技者の停止操作に応じて停止され、後で停止されるリール3が自動的に停止されることとしてもよい。

10

20

## 【0691】

なお、本実施形態においては、遊技者の停止操作によらずして一のリール3が停止する場合であっても、当該リール3を揺動させるように構成することも可能である。例えば、図54に示すような態様で第1停止リール（例えば、右リール3R）～第3停止リール（例えば、左リール3L）の回転が自動的に停止される場合、第1停止リール（例えば、右リール3R）が停止したときに第1停止リール（例えば、右リール3R）を揺動させ、第2停止リール（例えば、中リール3C）が停止したときに第2停止リール（例えば、中リール3C）を揺動させ、第3停止リール（例えば、左リール3L）が停止したときに第3停止リール（例えば、左リール3L）を揺動させることとしてもよい。

30

## 【0692】

図52～図54では、遊技者が一のストップボタン8を操作し、当該ストップボタン8が操作状態から非操作状態に変化した（ストップスイッチ8Sがオン状態からオフ状態に変化した、すなわち、オフエッジとなった）後、当該ストップボタン8に対応するリール3に対するリール制御状態が揺動制御状態となるものとして図示した。本実施形態では、ストップボタン8が操作状態から非操作状態に変化した（オフエッジとなった）ときに当該ストップボタン8に対応するリール3の揺動を開始してもよいし、ストップボタン8が非操作状態から操作状態に変化した（ストップスイッチ8Sがオフ状態からオン状態に変化した、すなわち、オンエッジとなった）ときに当該ストップボタン8に対応するリール3の揺動を開始してもよい。例えば、第1停止操作のオンエッジ時（第1停止リールの揺動無し） 第1停止操作のオフエッジ時（第1停止リールの揺動開始） 第2停止操作のオンエッジ時（第2停止リールの揺動無し） 第2停止操作のオフエッジ時（第2停止リールの揺動開始） 第3停止操作のオンエッジ時（第3停止リールの揺動無し） 第3停止操作のオフエッジ時（第3停止リールの揺動開始）となるように構成してもよい。

40

## 【0693】

また、本実施形態では、遊技者の停止操作に応じて第1停止リール（例えば、右リール

50

3 R) ~ 第3停止リール(例えば、左リール3 L)の回転が停止される場合(図5 2及び図5 3参照)、第1停止リール(例えば、右リール3 R)及び第2停止リール(例えば、中リール3 C)が停止したときにはこれらのリール3を揺動させず、第3停止リール(例えば、左リール3 L)が停止したときに全てのリール3を揺動させることとしてもよい。例えば、第3停止リール(例えば、左リール3 L)に対応するストップスイッチ8 Sのオフエッジが検出されたときに、全てのリール3を揺動させることとしてもよい。あるいは、このとき、第1停止リール(例えば、右リール3 R)及び第2停止リール(例えば、中リール3 C)は揺動させず、第3停止リール(例えば、左リール3 L)のみを揺動させることとしてもよい。例えば、第1停止操作のオンエッジ時(第1停止リールの揺動無し) 第1停止操作のオフエッジ時(第1停止リールの揺動無し) 第2停止操作のオンエッジ時(第2停止リールの揺動無し) 第2停止操作のオフエッジ時(第2停止リールの揺動無し) 第3停止操作のオンエッジ時(第3停止リールの揺動無し) 第3停止操作のオフエッジ時(全てのリールの揺動開始)となるように構成してもよい。

10

【0694】

以上、本発明の一実施形態として、第2実施形態に係るパチスロ機1について説明した。

【0695】

[第3実施形態]

以上、第1、第2実施形態について説明した。以下、第3実施形態について説明する。第3実施形態に係るパチスロ機1の基本的な構成は、第1、第2実施形態に係るパチスロ機1と同じである。以下においては、第1、第2実施形態に係るパチスロ機1の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第1、第2実施形態における説明が第3実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

20

【0696】

なお、以上の説明において、例えば、「第1実施形態では、~」や「第1実施形態のパチスロ機1では、~」のように、第1実施形態に係るパチスロ機1に限定されるような記載であったとしても、第3実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第3実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第2実施形態に係るパチスロ機1に限定するような記載についても、第3実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第3実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。従って、第1、第2実施形態に示した各構成(変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む)を、第3実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

30

【0697】

また、第1、第2実施形態に係るパチスロ機1と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第1、第2実施形態に係るパチスロ機1と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符号やステップ番号を付している場合もある。

【0698】

<ロック演出実行処理>

図5 5は、主制御回路において行われるロック演出実行処理を示すフローチャートである。図5 6は、主制御回路において行われる疑似遊技開始用処理を示すフローチャートである。

40

【0699】

図5 5に示すロック演出実行処理は、主制御回路100において図2 3(メイン処理)のステップS 8(遊技開始時メイン側演出制御処理)で行われる処理である。第3実施形態では、図2 3(メイン処理)のステップS 8(遊技開始時メイン側演出制御処理)で行われる処理として、図4 4に示すロック演出実行処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図2 3(メイン処理)のステップS 8(遊技開始時メイン側演出制御処理)で行われる処理として、図4 4に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよい

50

し、図 5 5 に示すロック演出実行処理が行われることとしてもよい。

【0700】

ロック演出実行処理において、まず、メインCPU101は、ロック演出開始フラグ（図43のステップS1006、ステップS1011、及び、ステップS1013参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1201）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0701】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技開始用処理を実行する（ステップS1202）。ここで、図56を用いて、疑似遊技開始用処理について説明する。

10

【0702】

疑似遊技開始用処理において、まず、メインCPU101は、ロック演出決定処理（図43参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「3」、「4」、及び、「5」のうちの何れかであるか否かを判断する（ステップS1221）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「3」、「4」、及び、「5」のうちの何れでもない判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0703】

一方、選択されたロック演出番号がロック演出番号「3」、「4」、及び、「5」のうちの何れかであると判断した場合、メインCPU101は、所定時間（例えば、5秒）に対応する値を疑似遊技開始時ロックタイマにセットする（ステップS1222）。疑似遊技開始時ロックタイマは、タイマ更新処理（図32のステップS206参照）により更新される。すなわち、疑似遊技開始時ロックタイマは、定期割込処理（図32参照）が1回行われるごとに1減少する。

20

【0704】

次に、メインCPU101は、疑似遊技開始時ロックタイマが0であるか否かを判断する（ステップS1223）。疑似遊技開始時ロックタイマが0ではないと判断した場合、メインCPU101は、再度ステップS1223の処理を実行する。これにより、所定時間（例えば、5秒）に亘って疑似遊技開始時ロックが行われることになる。疑似遊技開始時ロックは、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出（フリーズ）であってもよいし、リール演出（スロー回転、高速回転、逆回転等のリールアクション）を伴うロック演出であってもよい。疑似遊技開始時ロックが行われている間、リール3L、3C、3Rは、停止した状態が維持されており、遊技者が何らかの操作を行ったとしても、当該操作は無効となる。

30

【0705】

一方、疑似遊技開始時ロックタイマが0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップS1224）。この処理において、メインCPU101は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図32のステップS204参照）において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

40

【0706】

具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路200では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置210に表示され、遊技者に対してスタートレバー7を操作することを促すことができる。

【0707】

50



次に、メインCPU101は、スタートレバー7が操作されたか否かを判断する（ステップS1225）。この処理において、メインCPU101は、スタートスイッチ7Sがオン状態（図25のステップS50参照）となったか否かを判断する。スタートレバー7が操作されたと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0708】

一方、スタートレバー7が操作されていないと判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間が経過したか否かを判断する（ステップS1226）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1225に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットする（ステップS1227）。疑似遊技キャンセルフラグは、疑似遊技をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップS1228）、本サブルーチンを終了する。

10

【0709】

以上、図56を用いて、図55のステップS1202で行われる疑似遊技開始用処理について説明した。図55に説明を戻す。

【0710】

ステップS1202の処理を実行した後、メインCPU101は、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1203）。疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

20

【0711】

一方、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1204～ステップS1210の処理を実行するが、これらの処理は、図44のステップS1022～ステップS1028の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0712】

以上より、ロック演出決定処理（図43参照）においてロック演出番号「3」～「5」のうちの何れかに対応するロック演出が選択された場合には、疑似遊技開始時ロックが行われる。その後、スタートレバー7が操作された場合には、疑似遊技用にリール3L, 3C, 3Rの回転が開始されて疑似遊技が行われ（図55のステップS1206及びステップS1208参照）、ランダム遅延処理（図50のステップS1123参照）を経て、リール3L, 3C, 3Rの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー7が操作されなかった場合には、疑似遊技（疑似遊技用のリール3L, 3C, 3Rの回転）が行われずに、通常時加速処理（図50のステップS1125参照）を経て、リール3L, 3C, 3Rの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

30

【0713】

このように、図55に示すロック演出実行処理では、スタートレバー7が操作されることを条件として、疑似遊技が開始されることとして説明した。しかし、第2実施形態で説明したように、疑似遊技が開始されるための条件は、スタートレバー7の操作に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー7、MAXベットボタン6a、1ベットボタン6b、精算ボタン9等）の操作を適宜採用することが可能である。また、疑似遊技がキャンセルされる（疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされる）ための条件は、所定時間の経過に限定されず、任意の操作部（例えば、スタートレバー7、MAXベットボタン6a、1ベットボタン6b、精算ボタン9等）の操作を適宜採用することが可能である。

40

【0714】

<通常疑似遊技中処理>

50

図 5 7 は、主制御回路において行われる通常疑似遊技中処理を示すフローチャートである。図 5 8 は、主制御回路において行われるストップボタン操作受付処理を示すフローチャートである。図 5 9 は、主制御回路において行われる揺動制御処理を示すフローチャートである。図 6 0 は、主制御回路において行われる疑似遊技終了用処理を示すフローチャートである。

【 0 7 1 5 】

図 5 7 に示す通常疑似遊技中処理は、主制御回路 1 0 0 において図 4 6 (疑似遊技中処理)のステップ S 1 0 4 2 で行われる処理である。第 2 実施形態では、図 4 6 (疑似遊技中処理)のステップ S 1 0 4 2 で行われる処理として、図 4 7 に示す通常疑似遊技中処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図 4 6 (疑似遊技中処理)のステップ S 1 0 4 2 で行われる処理として、図 4 7 に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよいし、図 5 7 に示す通常疑似遊技中処理が行われることとしてもよい。

10

【 0 7 1 6 】

通常疑似遊技中処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 4 1 及びステップ S 1 2 4 2 の処理を実行するが、これらの処理は、図 4 7 のステップ S 1 0 6 1 及びステップ S 1 0 6 2 の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【 0 7 1 7 】

ステップ S 1 2 4 2 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、ストップボタン操作受付処理を実行する(ステップ S 1 2 4 3)。ここで、図 5 8 を用いて、ストップボタン操作受付処理について説明する。

20

【 0 7 1 8 】

ストップボタン操作受付処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 1)。ストップボタン操作キャンセルフラグは、疑似遊技において MAX ベットボタン 6 a が操作された場合にセットされるフラグである(ステップ S 1 2 6 4 参照)。ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 0 7 1 9 】

一方、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が操作されたか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 2)。この処理は、図 4 7 のステップ S 1 0 6 3 の処理と同様の処理である。メイン CPU 1 0 1 は、作動ストップボタン格納領域(図 2 1 参照)を参照することにより、有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R を認識することができる。

30

【 0 7 2 0 】

有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が操作されたと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が操作されていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、MAX ベットボタン 6 a が操作されたか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 3)。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、ベットスイッチ 6 S がオン状態となったか否かを判断する。

【 0 7 2 1 】

MAX ベットボタン 6 a が操作されたと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、ストップボタン操作キャンセルフラグをオンにセットする(ステップ S 1 2 6 4)。ストップボタン操作キャンセルフラグは、残っているストップボタン操作を全て省略することを示すフラグである。ステップ S 1 2 6 4 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

40

【 0 7 2 2 】

一方、MAX ベットボタン 6 a が操作されていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、図 5 8 に示すストップボタン操作受付処理を開始してから所定時間が経過したか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 5)。所定時間が経過していないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 2 6 2 に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断

50

した場合、メインCPU101は、ストップボタン操作省略フラグをオンにセットする（ステップS1266）。ストップボタン操作省略フラグは、今回のストップボタン操作を省略することを示すフラグである。ステップS1266の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0723】

以上、図58を用いて、図57のステップS1243で行われるストップボタン操作受付処理について説明した。図57に説明を戻す。

【0724】

ステップS1243の処理を実行した後、メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新し（ステップS1244）、制御対象リールを決定する（ステップS1245）。これらの処理において、メインCPU101は、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合、図47のステップS1064及びステップS1065の処理と同様の処理を行う。一方、メインCPU101は、ストップボタン操作キャンセルフラグ又はストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合、有効なストップボタン8L、8C、8Rのうち最も左に位置するストップボタン8が操作されたものとして、作動ストップボタン格納領域を更新するとともに、制御対象リールを決定する。

【0725】

例えば、全てのストップボタン8L、8C、8Rが有効である場合、メインCPU101は、左ストップボタン8Lが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット0に「1」を格納し、ビット4を「0」に更新するとともに、左リール3Lを制御対象リールとして決定する。また、中ストップボタン8C及び右ストップボタン8Rが有効である場合、メインCPU101は、中ストップボタン8Cが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット1に「1」を格納し、ビット5を「0」に更新するとともに、中リール3Cを制御対象リールとして決定する。また、左ストップボタン8L及び中ストップボタン8Cが有効である場合、メインCPU101は、左ストップボタン8Lが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット0に「1」を格納し、ビット4を「0」に更新するとともに、左リール3Lを制御対象リールとして決定する。また、右ストップボタン8Rのみが有効である場合、メインCPU101は、右ストップボタン8Rが操作されたときと同様に、作動ストップボタン格納領域のビット2に「1」を格納し、ビット6を「0」に更新するとともに、右リール3Rを制御対象リールとして決定する。

【0726】

続いて、メインCPU101は、ステップS1246～ステップS1249の処理を実行するが、これらの処理は、図47のステップS1066～ステップS1069の処理と基本的に同様の処理である。ステップS1246の処理において、ステップS1066の処理と同様に、メインCPU101は、停止開始位置（ステップS116参照）にかかわらず、最終的に図柄が停止する位置として予め定められた位置を停止予定位置として決定し格納する。これにより、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず、図39（b）～（d）、図40（b）～（d）、及び、図41（b）～（d）に示すような態様で、各リール3L、3C、3Rが停止する。

【0727】

ここで、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされている場合には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていない場合と比較して、制御対象リールが停止するまでの回転態様を異ならせることとしてもよい。例えば、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされている場合（MAXベットボタン6aが操作された場合）には、ストップボタン操作キャンセルフラグ及びストップボタン操作省略フラグが何れもオンにセットされていない場合（ストップボタン8が操作された場合）と比較して、当該ボ

10

20

30

40

50

タンが操作されてから制御対象リールが停止するまでの時間が長くなるようにしてもよい（例えば、制御対象リールを1回余分に回転させた上で停止させることとしてもよい）。ただ、回転態様に差異があったとしても、最終的に停止表示される図柄は、ストップボタン操作キャンセルフラグ乃至ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず同じ図柄となっている。

【0728】

ステップS1249において制御対象リールが停止したと判断した場合、メインCPU101は、揺動制御処理を実行する（ステップS1250）。ここで、図59を用いて、揺動制御処理について説明する。

【0729】

揺動制御処理において、まず、メインCPU101は、ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1281）。ストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1282）。ストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、ストップボタン操作省略フラグをオフにセットする（ステップS1283）。

【0730】

ステップS1281においてストップボタン操作キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップS1283の処理を実行した後、メインCPU101は、制御対象リールを停止させる制御を実行する（ステップS1284）。この処理において、メインCPU101は、制御対象リールを停止させるための停止用の励磁パターンに対応するデータをセットする。これにより、図39(b)～(d)、図40(b)～(d)、及び、図41(b)～(d)に示すような態様で制御対象リールが停止した状態が維持される（図示とは異なり、揺動は発生しない）。

【0731】

ステップS1282においてストップボタン操作省略フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、制御対象リールを揺動させる制御を実行する（ステップS1285）。この処理は、図47のステップS1070の処理と同様の処理である。これにより、図39(b)～(d)、図40(b)～(d)、及び、図41(b)～(d)に示すような態様で制御対象リールが揺動する。

【0732】

ステップS1284又はステップS1285の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0733】

以上、図59を用いて、図57のステップS1250で行われる揺動制御処理について説明した。図57に説明を戻す。

【0734】

ステップS1250の処理を実行した後、メインCPU101は、有効なストップボタン8L, 8C, 8Rが存在するか否かを判断する（ステップS1251）。この処理は、図47のステップS1071の処理と同様の処理である。有効なストップボタン8L, 8C, 8Rが存在しないと判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技終了用処理を実行する（ステップS1252）。ここで、図60を用いて、疑似遊技終了用処理について説明する。

【0735】

疑似遊技終了用処理において、まず、メインCPU101は、ロック演出決定処理（図43参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「3」であるか否かを判断する（ステップS1301）。選択されたロック演出番号がロック演出番号「3」であると判断した場合、メインCPU101は、外部集中端子板55を介してAT相当信号を出力する（ステップS1302）。第1実施形態で説明したように、外部集中端子板55

10

20

30

40

50

は、パチスロ機 1 外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されており、これらの機器においても、パチスロ機 1 におけるメダルの投入状況や遊技状態の遷移状況が認識可能となっている。

#### 【0736】

A T 相当信号は、A T 状態が開始されることに基づいてオン状態とされ、A T 状態が終了されることに基づいてオフ状態とされる外部信号である。ステップ S 1302 の処理において、メイン CPU 101 は、当該外部信号をオン状態とする。同様に、図示しないが、メイン CPU 101 は、図 48 のステップ S 1083 の処理を実行した後、当該外部信号をオン状態とする。これにより、データ表示機やホールコンピュータでは、A T 状態が開始されたと認識されることになる。

10

#### 【0737】

このように、本実施形態では、ロック演出番号「3」又は「5」に対応するロック演出が終了する際（「赤7」図柄揃いが停止表示されたとき）に、A T 相当信号をオン状態とするように構成されている。また、第1実施形態で説明したように、複数のA T 状態（所定のA T 状態及び特定のA T 状態）を設け、各A T 状態は、遊技者にとっての有利度が互いに異なるようにしてもよい。このようなA T 状態としては、例えば、第1実施形態で説明した疑似BB（ビッグボーナス）及び疑似RB（レギュラーボーナス）を採用することができる。そして、疑似BBに移行させることが決定された場合及び疑似RBに移行させることが決定された場合の双方において、疑似遊技で同一の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されるようにしてもよい。さらに、疑似BBに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されたときと、疑似RBに移行させることが決定された場合に疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されたときとで、同一のA T 相当信号をオン状態とするようにしてもよい。これにより、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示された時点では、疑似BBと疑似RBとのうち何れの疑似ボーナスに移行させることが決定されたのかを分からなくすることが可能であり、遊技者に対して期待感を抱かせることができる。なお、実際に疑似BB乃至疑似RBが開始するタイミングは、特に限定されないが、疑似遊技で特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示された後（当該疑似遊技が行われた単位遊技、又は、当該単位遊技よりも所定回数後に行われる単位遊技）とすることが可能である。例えば、メイン遊技において「赤7」図柄揃いがある有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似BBが開始され、メイン遊技において「BAR」図柄揃いがある有効ラインに沿って停止表示されたことを契機として疑似RBが開始されるようにしてもよい。

20

30

#### 【0738】

以上では、疑似遊技において特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にA T 相当信号をオン状態とすることとして説明したが、同様に、リール演出において特定の図柄組合せ（例えば、「赤7」図柄揃い）が停止表示されたとき（ランダム遅延処理が開始される前）にA T 相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、実際に疑似ボーナスが開始するタイミング（例えば、図28のステップS106）でA T 相当信号をオン状態とすることとしてもよい。また、A T 相当信号をオフ状態とするタイミングも、特に限定されないが、実際に疑似ボーナスが終了するタイミング（例えば、図31のステップS155）でA T 相当信号をオフ状態とすることが可能である。なお、第1実施形態で説明したように、最初の1セット目のA T 状態が開始されたことに基づいて外部信号1（上記A T 相当信号）をオン状態とし、2セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号2をオン状態としてもよい。この観点から、疑似遊技は、最初の1セット目のA T 状態に移行させることが決定された場合にのみ行われる（例えば、1G連抽籤に当籤した場合には行われない）こととしてもよい。また、A T 相当信号をオン状態とするときには、第1実施形態で説明した区間ランプが点灯した状態となっている。

40

#### 【0739】

50

ステップS 1 3 0 1においてロック演出番号がロック演出番号「3」ではないと判断した場合、メインCPU 1 0 1は、ロック演出決定処理（図4 3参照）において選択されたロック演出番号がロック演出番号「5」であるか否かを判断する（ステップS 1 3 0 3）。ステップS 1 3 0 2の処理を実行した後、又は、ステップS 1 3 0 3においてロック演出番号がロック演出番号「5」ではない（すなわち、ロック演出番号「4」である）と判断した場合、メインCPU 1 0 1は、外部集中端子板5 5を介してメダル投入信号を出力する（ステップS 1 3 0 4）。

#### 【0 7 4 0】

第1実施形態で説明したように、メダル投入信号は、メダルが投入された場合に外部集中端子板5 5から出力される信号である（図2 5のステップS 4 2及びステップS 4 6参照）。すなわち、メダル投入信号は、メイン遊技が1回行われるごとに出力され、メダル投入信号を介して、データ表示機やホールコンピュータにおいてパチスロ機1で行われた遊技の回数を認識することができるようになっている。本実施形態では、疑似遊技においてもメダル投入信号を出力することにより、当該遊技の回数は、疑似遊技も含めた回数（メイン遊技の回数と疑似遊技の回数との合計回数）となっている。これにより、疑似遊技が行われた場合においても遊技回数がカウントアップされる仕様となっている。図示しないが、メインCPU 1 0 1は、図4 8のステップS 1 0 8 3の処理を実行した後においても、メダル投入信号を出力する。

#### 【0 7 4 1】

メダル投入信号は、疑似遊技が開始するタイミング又は疑似遊技が終了するタイミングで出力することが可能である。疑似遊技が開始するタイミングとしては、例えば、スタートレバー7が操作されたとき（例えば、図5 6のステップS 1 2 2 5の判断結果が「YES」となったとき）や、疑似遊技用のリール3 L, 3 C, 3 Rの回転が開始するとき（例えば、図5 5のステップS 1 2 0 6の処理が行われるタイミング）を挙げることができる。疑似遊技が終了するタイミングとしては、例えば、疑似遊技用のリール3 L, 3 C, 3 Rの回転が停止したとき（例えば、図6 0の処理が行われるタイミング）や、メイン遊技用のリール3 L, 3 C, 3 Rの回転が開始するとき（例えば、図5 0のステップS 1 1 2 2の判断結果が「YES」となったときや、ランダム遅延処理により1つ目のリールが回転を開始するタイミング）を挙げることができる。なお、疑似遊技においてメダル投入信号が出力される場合、当該疑似遊技の行われる単位遊技においては、メダルが投入された際にメダル投入信号が出力されないように構成してもよい。

#### 【0 7 4 2】

ステップS 1 3 0 4の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、ロック演出終了フラグをオンにセットし（ステップS 1 3 0 5）、本サブルーチンを終了する。一方、ステップS 1 3 0 3においてロック演出番号がロック演出番号「5」であると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、疑似遊技後リール演出処理を実行する（ステップS 1 3 0 6）。疑似遊技後リール演出処理については、図4 8を用いて説明した通りであるため、ここでの説明は省略する。ステップS 1 3 0 6の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

#### 【0 7 4 3】

以上、図6 0を用いて、図5 7のステップS 1 2 5 2で行われる疑似遊技終了用処理について説明した。図5 7に説明を戻す。ステップS 1 2 5 2の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

#### 【0 7 4 4】

<疑似遊技チャレンジ操作受付処理>

図6 1は、主制御回路において行われる疑似遊技チャレンジ操作受付処理を示すフローチャートである。

#### 【0 7 4 5】

図6 1に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理は、主制御回路1 0 0において図5 7（通常疑似遊技中処理）のステップS 1 2 4 3で行われる処理である。以上では、図5 7（

10

20

30

40

50

通常疑似遊技中処理)のステップS1243で行われる処理として、図58に示すストップボタン操作受付処理が行われることとして説明した。本実施形態では、図57(通常疑似遊技中処理)のステップS1243で行われる処理として、図61に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われる場合があることとしてもよい。

#### 【0746】

具体的に、全てのストップボタン8が有効である場合(ストップボタン8がまだ1つも操作されていない場合)、すなわち、今回の停止操作が第1停止操作である場合には、図61に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理が行われることとし、無効なストップボタン8が存在する場合(少なくとも一のストップボタン8が操作済みである場合)、すなわち、今回の停止操作が第2停止操作又は第3停止操作である場合には、図58に示すストップボタン操作受付処理が行われることとしてもよい。メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域(図21参照)を参照することにより、有効なストップボタン8L, 8C, 8R及び無効なストップボタン8L, 8C, 8Rを認識することができる。

10

#### 【0747】

疑似遊技チャレンジ操作受付処理において、まず、メインCPU101は、疑似遊技進行用ストップボタンを決定する(ステップS1321)。この処理において、メインCPU101は、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、左ストップボタン8L、中ストップボタン8C、及び、右ストップボタン8Rのうちの一のストップボタン8を疑似遊技進行用ストップボタンとして決定する。

#### 【0748】

次に、メインCPU101は、疑似遊技開始コマンド生成格納処理を実行する(ステップS1322)。この処理において、メインCPU101は、疑似遊技開始コマンドデータを生成し、生成した疑似遊技開始コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された疑似遊技開始コマンドデータは、通信データ送信処理(図32のステップS204参照)において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、疑似遊技が開始するタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

20

#### 【0749】

具体的に、疑似遊技開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路200では、疑似遊技が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「ストップボタンの3択正解で疑似遊技スタート」といった内容の文字画像がメイン表示装置210に表示され、遊技者に対してストップボタン8を操作することを促すことができる。

30

#### 【0750】

次に、メインCPU101は、有効なストップボタン8L, 8C, 8Rが操作されたか否かを判断する(ステップS1323)。この処理は、図47のステップS1063の処理と同様の処理である。有効なストップボタン8L, 8C, 8Rが操作されたと判断した場合、メインCPU101は、操作されたストップボタン8がステップS1321で決定した疑似遊技進行用ストップボタンと一致するか否かを判断する(ステップS1324)。

40

#### 【0751】

操作されたストップボタン8が疑似遊技進行用ストップボタンと一致すると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了し、図57のステップS1244に処理を移す。一方、操作されたストップボタン8が疑似遊技進行用ストップボタンと一致しないと判断した場合、メインCPU101は、疑似遊技キャンセルフラグをオンにセットし(ステップS1325)、本サブルーチンを終了する。

#### 【0752】

図示しないが、疑似遊技キャンセルフラグがオンにセットされている場合、メインCPU101は、図61に示す疑似遊技チャレンジ操作受付処理を終了した後、図57のステップS1244~ステップS1252の処理を行うことなく、図57に示す通常疑似遊技

50

中処理を終了し、さらに、図 5 5 のステップ S 1 2 0 9 及びステップ S 1 2 1 0 の処理を行うことなく、図 5 5 に示すロック演出実行処理を終了する。

【 0 7 5 3 】

ステップ S 1 3 2 3 において有効なストップボタン 8 L , 8 C , 8 R が操作されていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 3 2 6 ~ ステップ S 1 3 2 9 の処理を実行するが、これらの処理は、図 5 8 のステップ S 1 2 6 3 ~ ステップ S 1 2 6 6 の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 0 7 5 4 】

以上より、第 1 停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン（例えば、左ストップボタン 8 L ）が操作された場合（ストップボタンの 3 択に正解した場合）には、疑似遊技が  
10  
続行し、ランダム遅延処理（図 5 0 のステップ S 1 1 2 3 参照）を経て、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、第 1 停止操作として疑似遊技進行用ストップボタン以外のストップボタン 8（例えば、中ストップボタン 8 C 又は右ストップボタン 8 R ）が操作された場合（ストップボタンの 3 択に失敗した場合）には、その時点で疑似遊技が終了し、通常時加速処理（図 5 0 のステップ S 1 1 2 5 参照）を経て、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【 0 7 5 5 】

このように、本実施形態では、疑似遊技用のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始された後、適切なストップボタン 8 が操作されたことを条件として疑似遊技が進行するように  
20  
構成することが可能である。一方、このような適切なストップボタン 8 の操作は、疑似遊技が開始されるための条件として採用してもよい。例えば、図 5 6 では、スタートレバー 7 が操作されることを条件として疑似遊技が開始されることとして説明したが、スタートレバー 7 の操作に代えて、適切なストップボタン 8（例えば、左ストップボタン 8 L ）が操作されることを条件として疑似遊技（疑似遊技用のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転）が開始されることとしてもよい。そして、不適切なストップボタン 8（例えば、中ストップボタン 8 C 又は右ストップボタン 8 R ）が操作された場合には、疑似遊技がキャンセルされる（そもそも、疑似遊技用のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転も行われない）ようにしてもよい。

【 0 7 5 6 】

< フリーズ種別の決定 >

図 6 2 は、メイン表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【 0 7 5 7 】

図 6 2 では、メイン表示装置 2 1 0 においてフリーズ種別決定画面が表示されている様子  
40  
を示している。本実施形態では、複数種類のフリーズ（フリーズ A、フリーズ B、及び、フリーズ C）が設けられている。フリーズ A は、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出である。フリーズ B は、順回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズ C は、逆回転のリール演出を伴うロック演出である。フリーズ種別決定画面は、フリーズ A、フリーズ B、及び、フリーズ C のなかから一のフリーズを決定するための画面である。決定されたフリーズは、例えば、疑似遊技開始時ロック（図 5 6 のステップ S 1 2 2 3 参照）として実行されることになる。

【 0 7 5 8 】

具体的に、図 6 2 では、フリーズ種別決定画面として、フリーズ A 画像 1 2 0 1、フリーズ B 画像 1 2 0 2、フリーズ C 画像 1 2 0 3、及び、矢印画像 1 2 0 4 が表示されている様子  
50  
を示している。矢印画像 1 2 0 4 は、フリーズ A 画像 1 2 0 1、フリーズ B 画像 1 2 0 2、及び、フリーズ C 画像 1 2 0 3 のうちの何れの画像が選択されているのかを示すための画像である。図 6 2 に示す例では、矢印画像 1 2 0 4 がフリーズ A 画像 1 2 0 1 の横に近接して表示されており、フリーズ A 画像 1 2 0 1 が選択されていることを示している。

【 0 7 5 9 】



このように、フリーズA画像1201が選択されている状態（フリーズA選択状態）においては、矢印画像1204がフリーズA画像1201の横に表示される。同様に、フリーズB画像1202が選択されている状態（フリーズB選択状態）においては、矢印画像1204がフリーズB画像1202の横に表示される。フリーズC画像1203が選択されている状態（フリーズC選択状態）においては、矢印画像1204がフリーズC画像1203の横に表示される。

#### 【0760】

矢印画像1204の位置は、下記(a)～(c)のうちの何れかの方法で、切り替えることが可能である。例えば、ホールメニューにおいて、これらの方法のうちの一の方法が設定されるようになっている。

- (a) ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作
- (b) MAXベットボタン6aの操作
- (c) タイマ管理

#### 【0761】

上記(a)が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置210に表示されているときに、ストップボタン8L, 8C, 8Rを操作することにより、矢印画像1204の位置を切り替えることが可能であり、MAXベットボタン6aを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズA選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズAが決定され、フリーズB選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズBが決定され、フリーズC選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズCが決定される。

#### 【0762】

上記(b)が設定されている場合、遊技者は、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置210に表示されているときに、MAXベットボタン6aを操作することにより、矢印画像1204の位置を切り替えることが可能であり、スタートレバー7を操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズA選択状態においてスタートレバー7が操作された場合にはフリーズAが決定され、フリーズB選択状態においてスタートレバー7が操作された場合にはフリーズBが決定され、フリーズC選択状態においてスタートレバー7が操作された場合にはフリーズCが決定される。

#### 【0763】

上記(c)が設定されている場合には、フリーズ種別決定画面がメイン表示装置210に表示されているときに、フリーズA選択状態、フリーズB選択状態、フリーズC選択状態にうちの一の状態から他の状態へと（例えば、フリーズA選択状態 フリーズB選択状態 フリーズC選択状態 フリーズA選択状態・・・といったように）、所定時間ごとに切り替わる。このとき、遊技者は、MAXベットボタン6aを操作することにより、フリーズの種別を決定することができる。具体的に、フリーズA選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズAが決定され、フリーズB選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズBが決定され、フリーズC選択状態においてMAXベットボタン6aが操作された場合にはフリーズCが決定される。なお、予め定められた時間以内にMAXベットボタン6aが操作されなかった場合には、当該時間が経過したときの状態に応じた種別のフリーズが決定される。あるいは、抽籤により選択された種別のフリーズが決定されることとしてもよい。

#### 【0764】

フリーズ種別決定画面がメイン表示装置210に表示されるタイミングは、特に限定されないが、例えば、BBに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示された（BBが入賞した）場合にフリーズ種別決定画面が表示されるように構成することが可能である。例えば、一の単位遊技においてBBが入賞し、次の単位遊技におけるスタートレバー7操作が行われたときに、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。あるいは、一の単位遊技においてBBが入賞したとき、次の単位遊技におけるスタートレバー7操

10

20

30

40

50

作が行われるまでの間に、フリーズ種別決定画面が表示されるようにしてもよい。

【0765】

以上では、フリーズの種別が決定される場合について説明したが、同様の方法により、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合や1G連抽籤に当籤した場合に行われるロック演出の種別を決定することとしてもよい。例えば、図62と同様の画面において、上記(a)~(c)のような方法で、ロック演出A(例えば、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出)、ロック演出B(例えば、リール演出を伴うロック演出)、及び、ロック演出C(例えば、疑似遊技を伴うロック演出)のうちの一のロック演出を決定することができるように構成してもよい。図43のステップS1005、ステップS1010、及び、ステップS1012においては、このようにして決定されたロック演出を選択することとしてもよい。また、同様の方法により、揺動パターンの種別(例えば、第2実施形態で説明した揺動パターンA、揺動パターンB、及び、揺動パターンCのうちの一の揺動パターン)を決定することができるように構成してもよい。なお、このようにして決定される演出は、主制御回路100により制御される演出に限定されず、副制御回路200により制御される演出であってもよい。

10

【0766】

<ボーナス当籤時処理>

図63は、主制御回路において行われるボーナス当籤時処理を示すフローチャートである。

【0767】

図63に示すボーナス当籤時処理は、図26(内部抽籤処理)のステップS70の処理が実行された後に、主制御回路100において行われる処理である。すなわち、ボーナス当籤時処理は、ボーナス当籤ゲーム(ボーナス役が内部当籤役として決定されることにより、非ボーナス状態(ボーナス状態でなく持越状態でもない状態)から持越状態(フラグ間)へと移行した単位遊技)において、各リール3L、3C、3Rの回転が開始する前に行われる処理である。

20

【0768】

ボーナス当籤時処理において、まず、メインCPU101は、BBが内部当籤役として決定されているか(今回の単位遊技がBB当籤ゲームであるか)否かを判断する(ステップS1341)。BBが内部当籤役として決定されていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

30

【0769】

一方、BBが内部当籤役として決定されていると判断した場合、メインCPU101は、ロック演出番号「1」、「3」、「5」、及び、「6」(図36参照)のうちのを抽籤により選択する(ステップS1342)。そして、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオンにセットし(ステップS1343)、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「1」、「3」、「5」、又は、「6」に対応するロック演出が行われることになる。

【0770】

第2実施形態では、疑似遊技に対応するロック演出番号が選択された場合、「7を狙え」演出画像1100(図45参照)がメイン表示装置210に表示される(図44のステップS1022参照)こととして説明した。これにより、疑似遊技中、各リール3L、3C、3Rにおいて「赤7」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。本実施形態においても、同様に、「7を狙え」演出画像1100がメイン表示装置210に表示されることとしてもよいが、ここでは、「BARを狙え」演出画像(図示せず)がメイン表示装置210に表示されることとする。これにより、疑似遊技中、各リール3L、3C、3Rにおいて「BAR」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

40

【0771】

また、ここでは、BBが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「赤7」

50

図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「赤7」図柄揃いが成立した）場合にBB状態が開始され、MBが内部当籤役として決定された後、メイン遊技において「BAR」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示された（「BAR」図柄揃いが成立した）場合にMB状態が開始されることとする。この場合、BB当籤ゲーム（メイン遊技）において、遊技者は、各ストップボタン8L、8C、8Rを操作するに当たって、「赤7」図柄を狙うべきであると言える。

#### 【0772】

しかしながら、上記のように、疑似遊技において「BARを狙え」演出画像が表示される場合、仮に、疑似遊技が終了しメイン遊技に移行した後も、「BARを狙え」演出画像が継続的に表示されるとすると、遊技者に対して、本来狙うべき図柄（「赤7」図柄）とは異なる図柄（「BAR」図柄）を狙わせることになる。そうすると、「赤7」図柄揃いが有効ラインに沿って停止表示されない（BBが入賞しない）可能性が高くなってしまふ。

10

#### 【0773】

とりわけ、各リール3L、3C、3Rにおいて「赤7」図柄と「BAR」図柄とが離間して配置されている場合には、その蓋然性が非常に高い。例えば、図9に示すように、少なくとも一のリール3（中リール3C）において、「赤7」図柄に対応する図柄位置（「0」）が「BAR」図柄に対応する図柄位置（「9」）に対して最大滑り駒数（4図柄）の範囲内に存在しない場合、当該リール3（中リール3C）に対して、「BAR」図柄が有効ライン上に表示されるタイミングで停止操作が行われたとすると、BBが入賞することは不可能となる。この意味において、当該「BARを狙え」演出画像は、BBを入賞させないようするための示唆となってしまふ。

20

#### 【0774】

何れにしても、疑似遊技において表示された「BARを狙え」演出画像は、遊技者が狙うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを抑制することができるように、所定のタイミングで表示を終了することが望ましい。当該タイミングは、ランダム遅延処理（図50のステップS1123参照）が開始される前であってもよいし、ランダム遅延処理が開始された後であってもよい。具体的に、当該タイミングとしては、例えば、疑似遊技において第2停止リールが停止した後第3停止リールが停止するまでの間（例えば、図58のステップS1262の判断結果が「YES」となり当該ストップボタン8の操作が第3停止操作であるときや、図58のステップS1265の判断結果が「YES」となり第3停止操作が省略されるとき）、残っているストップボタン操作が全て省略されたとき（例えば、図58のステップS1263の判断結果が「YES」となったとき）、第3停止リールが停止した後当該第3停止リールが揺動を開始するまでの間（例えば、図57のステップS1249の判断結果が「YES」となり当該制御対象リールが第3停止リールであるとき）、疑似遊技において全てのリール3L、3C、3Rが停止したタイミング（例えば、図57のステップS1251の判断結果が「YES」となった後、ステップS1252の処理が行われる前）、メイン遊技用のリール3L、3C、3Rの回転が開始するとき（例えば、図50のステップS1122の判断結果が「YES」となったときや、ランダム遅延処理により1つ目のリールが回転を開始するタイミング）、メイン遊技用に各リール3L、3C、3Rの回転が開始した後全てのリール3L、3C、3Rの回転が定速に達するまでの間等を挙げることができる。

30

40

#### 【0775】

また、「BARを狙え」演出画像の表示を終了するタイミングで、他に疑似遊技用の演出（例えば、揺動制御）が行われていれば、当該演出も終了するとよい。さらに、当該タイミングで、BBが内部当籤役として決定されたことに対応する演出（BB示唆演出）を開始する（BBが内部当籤役として決定されたことを示唆する画像（例えば、「7を狙え」演出画像1100）を表示することとしてもよい。これにより、遊技者が狙うべき図柄（内部当籤役）を誤認してしまうことを効果的に防止するとともに、「赤7」図柄を狙うべき示唆を与えることができる。

#### 【0776】

50

なお、第2実施形態で説明したように、疑似遊技においては、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に予め定められた図柄が停止表示されるように構成することが可能である。そこで、疑似遊技では、各ストップボタン8L, 8C, 8Rを操作するに当たって、遊技者が「BAR」図柄を狙ったとしても(各リール3L, 3C, 3Rにおいて「BAR」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたとしても)、「赤7」図柄揃いが成立するようにしてもよい。これにより、当該「赤7」図柄揃いを介して、BBが内部当籤役として決定されたことを示唆することができる。疑似遊技で「赤7」図柄揃いが成立した場合には、メイン遊技において上記BB示唆演出を行わないこととしてもよい。

【0777】

あるいは、疑似遊技では、各リール3L, 3C, 3Rにおいて「BAR」図柄が停止表示され得るタイミングで停止操作が行われたことに応じて「BAR」図柄揃いが成立する(適切なタイミングで停止操作が行われなかった場合には、「BAR」図柄揃いが成立しない)ように構成してもよい。また、疑似遊技では、停止開始位置及び滑り駒数とは無関係に「BAR」図柄揃いが成立するようにしてもよい。あるいは、疑似遊技では、「BAR」図柄がテンパイするものの、「BAR」図柄揃いが成立しない(残り1つの「BAR」図柄が停止表示されない)ようにしてもよい。疑似遊技で「赤7」図柄揃いが成立しなかった場合には、メイン遊技において上記BB示唆演出を行うことが望ましい。

【0778】

このように、各リール3L, 3C, 3Rにおいて「赤7」図柄乃至「BAR」図柄が停止表示されるごとに、各リール3L, 3C, 3Rに対して揺動制御(図59のステップS1285参照)が行われる。第2実施形態で説明したように、当該揺動制御は、各リール3L, 3C, 3Rが振動の中心に位置している状態乃至各リール3L, 3C, 3Rが略完全に停止している状態において、「赤7」図柄乃至「BAR」図柄が有効ライン上に位置付けられるように行われる。

【0779】

以上、図63に示すボーナス当籤時処理が行われる場合には、図43に示すロック演出決定処理が行われないこととしてもよいし、図63に示すボーナス当籤時処理と併せて、図43に示すロック演出決定処理も行われることとしてもよい。また、図示しないが、BBが内部当籤役として決定されていない場合に、ロック演出番号「2」又は「4」に対応するロック演出(所謂ガセ演出)が行われることとしてもよい。

【0780】

<遊技終了時ロック演出決定処理>

図64は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出決定処理を示すフローチャートである。

【0781】

図64に示す遊技終了時ロック演出決定処理は、図31(有利区間中遊技終了時処理)のステップS156の処理が実行された後に、主制御回路100において行われる処理である。

【0782】

遊技終了時ロック演出決定処理において、まず、メインCPU101は、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判断する(ステップS1361)。この処理は、図43のステップS1001の処理と同様の処理である。現在の遊技区間が有利区間ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0783】

一方、現在の遊技区間が有利区間であると判断した場合、メインCPU101は、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したか否かを判断する(ステップS1362)。第1実施形態で説明したように、メイン遊技におけるリール3L, 3C, 3Rの回転が停止すると、停止表示された図柄の組合せに応じた二次情報(サブフラグ)としての有利区間入賞時サブフラグ(図7(a)参照)が決定される。そして、演出区間(有利区間・通常遊技)においては、疑似ボーナス移行抽籤テーブル(図7(c)参照)が参照され、乱数値及び有利区

10

20

30

40

50

間入賞時サブフラグに基づく抽籤（疑似ボーナス移行抽籤）が行われることにより、疑似ボーナス移行抽籤の結果として「当籤」又は「非当籤」が決定される。なお、「当籤」としては、「当籤（今回遊技）」及び「当籤（次回遊技）」が設けられているが、ここでは、これらを区別しないこととする。

【0784】

疑似ボーナス移行抽籤に当籤していないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。一方、疑似ボーナス移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出番号「1」、「3」、「5」、及び、「6」（図36参照）のうちの何れかを抽籤により選択する（ステップS1363）。そして、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオンにセットし（ステップS1364）、本サブルーチンを終了する。これにより、ロック演出番号「1」、「3」、「5」、又は、「6」に対応するロック演出が行われることになる。

10

【0785】

なお、図示しないが、1G連抽籤（図7（d）参照）に当籤した場合においても、ロック演出番号「1」、「3」、「5」、及び、「6」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「1」、「3」、「5」、又は、「6」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（及び1G連抽籤）に当籤していない場合に、ロック演出番号「2」及び「4」のうちの何れかが選択される（ロック演出番号「2」又は「4」に対応するロック演出が行われる）ようにしてもよい。

【0786】

<遊技終了時ロック演出実行処理>

図65は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出実行処理を示すフローチャートである。図66は、主制御回路において行われる遊技終了時ロック演出開始用処理を示すフローチャートである。

20

【0787】

図65に示す遊技終了時ロック演出実行処理は、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS16（遊技終了時メイン側演出制御処理）で行われる処理である。

【0788】

遊技終了時ロック演出実行処理において、まず、メインCPU101は、ロック演出開始フラグ（図64のステップS1364参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1381）。ロック演出開始フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

30

【0789】

一方、ロック演出開始フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、遊技終了時ロック演出開始用処理を実行する（ステップS1382）。ここで、図66を用いて、遊技終了時ロック演出開始用処理について説明する。

【0790】

遊技終了時ロック演出開始用処理において、まず、メインCPU101は、リプレイが入賞したか否かを判断する（ステップS1401）。この処理において、メインCPU101は、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せ（図11～図14参照）であるか否かを判断する。

40

【0791】

リプレイが入賞したと判断した場合、メインCPU101は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップS1402）。この処理において、メインCPU101は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図32のステップS204参照）において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、リプレイが入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるように

50

なり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【0792】

具体的に、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路200では、リプレイが入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「ベットして下さい」といった内容の文字画像（ベット要求画像）がメイン表示装置210に表示され、遊技者に対してベットボタン（MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）を操作することを促すことができる。リプレイが入賞した場合には、ベットボタンの操作は不要であるはずと、ベット要求画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることができる。

【0793】

次に、メインCPU101は、ベットボタン（MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）が操作されたか否かを判断する（ステップS1403）。この処理において、メインCPU101は、ベットスイッチ6Sがオン状態となったか否かを判断する。MAXベットボタン6aと1ベットボタン6bとのうちの何れかが操作されたと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0794】

一方、MAXベットボタン6a及び1ベットボタン6bが何れも操作されていないと判断した場合、メインCPU101は、スタートレバー7が操作されたか否かを判断する（ステップS1404）。この処理において、メインCPU101は、スタートスイッチ7Sがオン状態（図25のステップS50参照）となったか否かを判断する。スタートレバー7が操作されていないと判断した場合、メインCPU101は、リプレイ入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（ベット要求画像が表示されてから）所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判断する（ステップS1405）。

【0795】

所定時間が経過していないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1403に処理を戻す。ステップS1404においてスタートレバー7が操作されたと判断した場合、又は、ステップS1405において所定時間が経過したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップS1406）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップS1407）、本サブルーチンを終了する。

【0796】

ステップS1401においてリプレイが入賞していないと判断した場合、メインCPU101は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行する（ステップS1408）。この処理において、メインCPU101は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを生成し、生成したリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納されたリプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図32のステップS204参照）において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されるタイミングであることを認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【0797】

具体的に、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンドデータを受信したことを契機として、副制御回路200では、リプレイ以外の役が入賞してロック演出が開始されることに対応する演出データがセットされる。これにより、例えば、図示しないが、「レバーを叩け」といった内容の文字画像（「レバーを叩け」画像）がメイン表示装置210に表示され、遊技者に対してスタートレバー7を操作することを促すことができる。リプレイ以外の役が入賞した場合には、スタートレバー7を操作する前に、ベットボタンの操作が必要であるはずと、「レバーを叩け」画像を通じて、遊技者を意外に感じさせることが

10

20

30

40

50

できる。

【0798】

次に、メインCPU101は、スタートレバー7が操作されたか否かを判断する（ステップS1409）。この処理において、メインCPU101は、スタートスイッチ7Sがオン状態（図25のステップS50参照）となったか否かを判断する。スタートレバー7が操作されたと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0799】

一方、スタートレバー7が操作されていないと判断した場合、メインCPU101は、リプレイ以外入賞時ロック演出開始コマンド生成格納処理を実行してから（「レバーを叩け」画像が表示されてから）所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判断する（ステップS1410）。所定時間が経過していないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1409に処理を戻す。一方、所定時間が経過したと判断した場合、メインCPU101は、ロック演出キャンセルフラグをオンにセットする（ステップS1411）。ロック演出キャンセルフラグは、ロック演出をキャンセルするために用いられるフラグである。その後、メインCPU101は、ロック演出開始フラグをオフにセットし（ステップS1412）、本サブルーチンを終了する。

【0800】

以上、図66を用いて、図65のステップS1382で行われる遊技終了時ロック演出開始用処理について説明した。図65に説明を戻す。

【0801】

ステップS1382の処理を実行した後、メインCPU101は、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1383）。ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0802】

一方、ロック演出キャンセルフラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、ステップS1384～ステップS1390の処理を実行するが、これらの処理は、図44のステップS1022～ステップS1028の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【0803】

以上より、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、ベットボタン（MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）が操作されることにより、ロック演出用にリール3L, 3C, 3Rの回転が開始されてロック演出が行われ（図65のステップS1386及びステップS1388参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図50のステップS1123参照）を経て、リール3L, 3C, 3Rの回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイが入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、ベット要求画像が表示されてから所定時間以内にベットボタン（MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）が操作されなかった場合、又は、スタートレバー7が操作された場合には、ロック演出（ロック演出用のリール3L, 3C, 3Rの回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図50のステップS1125参照）を経て、リール3L, 3C, 3Rの回転がメイン遊技用の定速回転となる。

【0804】

なお、図66に示す遊技終了時ロック演出開始用処理では、ベットボタン（MAXベットボタン6a又は1ベットボタン6b）が操作されずにスタートレバー7が操作された場合には、次回の単位遊技へと進行することとしている。この場合、次回の単位遊技におけるスタートレバー7操作を省略することとしてもよい。すなわち、図66のステップS1404の判断結果が「YES」となった場合には、次回の単位遊技においてスタートレバー7が操作されるのを待つことなく、図25のステップS50の判断結果が「YES」と

10

20

30

40

50

なるように構成してもよい。もっとも、図 6 6 に示す遊技終了時ロック演出開始用処理とは異なり、ベットボタン（MAXベットボタン 6 a 又は 1ベットボタン 6 b）が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよい。また、ベットボタン（MAXベットボタン 6 a 又は 1ベットボタン 6 b）が操作されない場合であっても次回の単位遊技へと進行するとしても、相当長い時間（例えば、1分）に亘ってベットボタン（MAXベットボタン 6 a 又は 1ベットボタン 6 b）が操作されない場合によろやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

#### 【0805】

また、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定された場合には、スタートレバー 7 が操作されることにより、ロック演出用にリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が開始されてロック演出が行われ（図 5 5 のステップ S 1 3 8 6 及びステップ S 1 3 8 8 参照）、次回の単位遊技において、ランダム遅延処理（図 5 0 のステップ S 1 1 2 3 参照）を経て、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転がメイン遊技用の定速回転となる。一方、リプレイ以外の役が入賞した単位遊技においてロック演出が行われる旨決定されたが、「レバーを叩け」画像が表示されてから所定時間以内にスタートレバー 7 が操作されなかった場合には、ロック演出（ロック演出用のリール 3 L, 3 C, 3 R の回転）が行われずに、次回の単位遊技において、通常時加速処理（図 5 0 のステップ S 1 1 2 5 参照）を経て、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転がメイン遊技用の定速回転となる。なお、スタートレバー 7 が操作されない限り次回の単位遊技へと進行しないように構成してもよいし、相当長い時間（例えば、1分）に亘ってスタートレバー 7 が操作されない場合によろやく次回の単位遊技へと進行するように構成してもよい。

#### 【0806】

<疑似遊技中ストップボタン発光制御処理>

図示しないが、主制御回路 1 0 0 では、疑似遊技中に疑似遊技中ストップボタン発光制御処理が行われる。具体的に、メイン CPU 1 0 1 は、図 5 7 のステップ S 1 2 4 3 の処理を実行した後、疑似遊技中ストップボタン発光制御処理を実行する。これにより、例えば、各ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の点灯態様が変化する。以下、詳細に説明する。

#### 【0807】

各ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ、同様の構成を有しており、遊技者が接触可能な押圧部分を有するストップボタンカバーと、ストップボタンカバーよりも奥まった箇所に配設されたストップボタン用 LED と、を備えている。ストップボタン用 LED は、フルカラー LED であり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能となっている。ストップボタンカバーは、透光性を有する素材により形成されており、ストップボタン用 LED から出射された光は、ストップボタンカバーを透過して、パチスロ機 1 の外部へと放出され、遊技者から視認可能となっている。

#### 【0808】

本実施形態では、疑似遊技において、有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のストップボタン用 LED を発光させるように構成されている。具体的に、図 5 7 のステップ S 1 2 4 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、全てのストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のストップボタン用 LED が点灯するように制御する。また、図 5 7 のステップ S 1 2 4 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、今回操作されたストップボタン 8（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン 8）のストップボタン用 LED が消灯するように制御する。あるいは、ステップ S 1 2 4 4 ではなく、ステップ S 1 2 4 9 において制御対象リールが停止したと判断した場合に、今回操作されたストップボタン 8（又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン 8）のストップボタン用 LED が消灯するように制御してもよい。

#### 【0809】

また、メイン CPU 1 0 1 は、有効なストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のストップボタン用 LED を点灯させるとき、当該ストップボタン用 LED の発光色が特定の色（例えば、赤色）となるように制御してもよい。また、メイン CPU 1 0 1 は、今回操作されたス



トップボタン 8 (又は、ストップボタン操作が省略され、操作されたと見做されたストップボタン 8) のストップボタン用 LED が特定の色 (例えば、赤色) で発光するように制御してもよい。

【0810】

このとき、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤している場合) に、当該特典を付与することが決定されていない場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤していない場合) と比較して、高い確率でストップボタン用 LED が特定の色 (例えば、赤色) で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤している場合) には、ストップボタン用 LED の発光色が所定の色 (例えば、青色) となる確率よりも、ストップボタン用 LED の発光色が特定の色 (例えば、赤色) となる確率が高くなるように制御してもよい。

10

【0811】

これにより、ストップボタン用 LED の発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することができる。このような制御は、3つのストップボタン 8L, 8C, 8R に対して個別に行うことが可能である。例えば、ストップボタン 8 が3つとも特定の色 (例えば、赤色) で点灯した場合には遊技者を大いに期待させ、1つのストップボタン 8 のみが特定の色 (例えば、赤色) で点灯した場合には遊技者の期待感を相対的に低下させるといったこともできる。

【0812】

以上では、各ストップボタン 8L, 8C, 8R の点灯態様が変化する演出について説明したが、スタートレバー 7 やベットボタン (MAXベットボタン 6a 及び 1ベットボタン 6b) の点灯態様を変化させることとしてもよい。例えば、スタートレバー 7、並びに、MAXベットボタン 6a 及び 1ベットボタン 6b は、それぞれ、ストップボタン 8 と同様に、透光性を有するカバー及び LED を備えることとする。スタートレバー 7 のカバーは、遊技者が把持可能な球状部分とすることが可能である。例えば、上述した「レバーを叩け」画像がメイン表示装置 210 に表示されたときにスタートレバー 7 の LED を点灯させることとしてもよいし、上述したベット要求画像がメイン表示装置 210 に表示されたときに MAXベットボタン 6a 乃至 1ベットボタン 6b の LED を点灯させることとしてもよい。

20

30

【0813】

また、このとき、スタートレバー 7 乃至ベットボタンにおける LED の発光色を通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤している場合) に、当該特典を付与することが決定されていない場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤していない場合) と比較して、高い確率でスタートレバー 7 乃至ベットボタンの LED が特定の色 (例えば、赤色) で発光するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合 (例えば、疑似ボーナス移行抽籤 (AT 抽籤) に当籤している場合) には、スタートレバー 7 乃至ベットボタンにおける LED の発光色が所定の色 (例えば、青色) となる確率よりも、スタートレバー 7 乃至ベットボタンにおける LED の発光色が特定の色 (例えば、赤色) となる確率が高くなるように制御してもよい。

40

【0814】

ストップボタン 8、スタートレバー 7、MAXベットボタン 6a、及び、1ベットボタン 6b に設けられた LED は、主制御回路 100 により制御されることとしてもよいし、副制御回路 200 により制御されることとしてもよい。当該 LED が副制御回路 200 により制御されるように構成されている場合、メイン CPU 101 は、当該 LED の点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路 200 へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、当該 LED の点灯態様を変化させる演出を行うこととして

50

もよい。

【 0 8 1 5 】

<バックライト演出>

第1実施形態で説明したように、各リール3L、3C、3Rの内部には、少なくともメイン表示窓4から図柄が視認される位置に光源(リールランプ)が設けられ、少なくとも各リール3L、3C、3Rが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。

【 0 8 1 6 】

本実施形態では、このようなリールランプ(リールバックライト)を用いた演出(バックライト演出)が行われる。図示しないが、各リール3L、3C、3Rには、リールバックライトとしてLED(リール照明用LED)が複数配設されている。これらのリール照明用LEDは、メイン表示窓4の枠内に停止表示された9個の図柄を1個ずつ個別に照射することができるように、各リール3L、3C、3Rにおけるリール本体の内側に配置されている。

10

【 0 8 1 7 】

以下では、左リール3Lの上段領域を照射可能なリール照明用LEDを左上リール照明用LEDと呼び、左リール3Lの中段領域を照射可能なリール照明用LEDを左中リール照明用LEDと呼び、左リール3Lの下段領域を照射可能なリール照明用LEDを左下リール照明用LEDと呼び、中リール3Cの上段領域を照射可能なリール照明用LEDを中上リール照明用LEDと呼び、中リール3Cの中段領域を照射可能なリール照明用LEDを中中リール照明用LEDと呼び、中リール3Cの下段領域を照射可能なリール照明用LEDを中下リール照明用LEDと呼び、右リール3Rの上段領域を照射可能なリール照明用LEDを右上リール照明用LEDと呼び、右リール3Rの中段領域を照射可能なリール照明用LEDを右中リール照明用LEDと呼び、右リール3Rの下段領域を照射可能なリール照明用LEDを右下リール照明用LEDと呼ぶこととする。

20

【 0 8 1 8 】

左上リール照明用LED、左中リール照明用LED、左下リール照明用LED、中上リール照明用LED、中中リール照明用LED、中下リール照明用LED、右上リール照明用LED、右中リール照明用LED、及び、右下リール照明用LEDとしては、それぞれ、複数のLEDが設けられており、各リール3L、3C、3Rにおいて複雑な点灯パターンを有するバックライト演出を実現することができるようになっている。

30

【 0 8 1 9 】

バックライト演出は、疑似遊技において、各リール3L、3C、3Rが停止するのに伴って、点灯中のリール照明用LEDを消灯させることにより行われる。具体的に、メインCPU101は、疑似遊技において各リール3L、3C、3Rの回転を開始させるとき(図55のステップS1206及び図65のステップS1386参照)、左上リール照明用LED、左中リール照明用LED、左下リール照明用LED、中上リール照明用LED、中中リール照明用LED、中下リール照明用LED、右上リール照明用LED、右中リール照明用LED、及び、右下リール照明用LEDが全て点灯するように制御する。

【 0 8 2 0 】

そして、メインCPU101は、図57のステップS1249において制御対象リールが停止したと判断した場合に、制御対象リールの上段領域を照射可能なリール照明用LED、制御対象リールの中段領域を照射可能なリール照明用LED、及び、制御対象リールの下段領域を照射可能なリール照明用LEDのうち、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用LEDが消灯するように制御する。例えば、有効ラインがセンターラインであり、制御対象リールが左リール3Lであるとする。この場合、メインCPU101は、左上リール照明用LED及び左下リール照明用LEDが消灯する一方、左中リール照明用LEDは点灯した状態が維持されるように制御する。有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用LEDを消灯させる際、当該リール照明用LEDとして設けられた複数のLEDを全て消灯させることとしてもよいし、当該複数のLEDのうちの

40

50

一部のLEDを消灯させることとしてもよい。

【0821】

これにより、有効ライン上に位置しない領域に停止表示された図柄の視認性は低下するが、有効ライン上に位置する領域に停止表示された図柄の視認性は確保される。例えば、ロック演出番号「3」に対応するロック演出（図36参照）において、図39（b）に示す状態では、右リール3Rに関し、「BAR」及び「リプレイ」の視認性が低下する一方、「赤7」の視認性は確保される。図39（c）に示す状態では、右リール3Rに関しては図39（b）に示す状態と同じであり、中リール3Cに関しては、「スイカ」及び「黄ブランク」の視認性が低下する一方、「赤7」の視認性は確保される。図39（d）に示す状態では、右リール3R及び中リール3Cに関しては図39（c）に示す状態と同じであり、左リール3Lに関しては、「白ブランク1」及び「スイカ」の視認性が低下する一方、「赤7」の視認性は確保される。従って、一部のリール照明用LEDが消灯したとしても、「赤7」図柄が揃ったことを遊技者に対して明確に認識させることができる。

10

【0822】

なお、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用LEDを消灯させる場合、当該リール照明用LEDが消灯することにより、有効ライン上に位置する領域における図柄の視認性が低下しないように構成することが望ましい。例えば、各領域における図柄の視認性が他の領域におけるリール照明用LEDの点灯態様によって干渉されないように、隣接する領域間に仕切り板等を設けた構造にするとよい。

【0823】

また、有効ライン上に位置しない領域を照射可能なリール照明用LEDを消灯させた後、当該LEDを再度点灯させたり消灯させたりすることとしてもよい。その際、当該LEDの点灯パターンを通じて、遊技者に対して当該疑似遊技の期待度を示唆することとしてもよい。例えば、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（AT抽籤）に当籤している場合）に、当該特典を付与することが決定されていない場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（AT抽籤）に当籤していない場合）と比較して、高い確率で特定のパターンで当該LEDが点灯するように制御してもよい。また、遊技者に対して特典を付与することが決定されている場合（例えば、疑似ボーナス移行抽籤（AT抽籤）に当籤している場合）には、所定のパターンで当該LEDが点灯する確率よりも、特定のパターンで当該LEDが点灯する確率が高くなるように制御してもよい。

20

30

【0824】

リール照明用LEDは、主制御回路100により制御されることとしてもよいし、副制御回路200により制御されることとしてもよい。リール照明用LEDが副制御回路200により制御されるように構成されている場合、メインCPU101は、リール照明用LEDの点灯態様を変化させるとき、当該点灯態様の変化に対応するコマンドデータを生成し、生成したコマンドデータを副制御回路200へと送信するようにすればよい。なお、メイン遊技においても、疑似遊技と同様に、リール照明用LEDの点灯態様を変化させる演出を行うこととしてもよい。

【0825】

<メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ）>

次に、図67A～図67Cを参照しながら、主制御回路100に含まれるメインROM102及びメインRAM103の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図67Aは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図67Bは、メインROM102のメモリマップを示す図であり、図67Cは、メインRAM103のメモリマップを示す図である。

40

【0826】

主制御回路100が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図67Aに示すように、アドレスの先頭（0000H）側から、メインROM102のメモリ領域、メインRAM103のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びXCSデコードエリアが、不使用領域を間に

50

挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0827】

メインROM102のメモリマップでは、図67Bに示すように、メインROM102のアドレスの先頭(0000H)側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0828】

なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により使用される各種データ(例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路42に対して各種制御指令(コマンド)を送信するためのデータ等)が記憶される。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ROM領域(遊技用記憶領域)には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理(遊技性に関する処理)に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

10

【0829】

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

20

【0830】

メインRAM103のメモリマップでは、図67Cに示すように、メインRAM103のアドレスの先頭(F000H)側から、遊技用RAM領域(所定格納領域、遊技用一時記憶領域)及び規定外RAM領域(規定外一時記憶領域)が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0831】

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

30

【0832】

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

【0833】

上述のように、本実施形態のパチスロ機1では、メインROM102内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ(テーブル)を、遊技用ROM領域とは異なるアドレスに配置された規定外ROM領域(規定外記憶領域)に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインRAM103内において、遊技用RAM領域とは異なるアドレスに配置された規定外RAM領域を使用して行われる。

40

【0834】

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

50

## 【 0 8 3 5 】

< 試射試験信号制御処理（規定外） >

図示しないが、主制御回路 1 0 0 では、定期割込処理（図 3 2 参照）において試射試験信号制御処理（規定外）が行われる。メイン CPU 1 0 1 は、図 3 2 のステップ S 2 0 8 の処理を実行した後、試射試験信号制御処理（規定外）を実行する。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2（図 3 参照）を介して試験機に各種試験信号を出力する際の制御処理を行う。

## 【 0 8 3 6 】

具体的に、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のスタックエリアのアドレスを退避させ、スタックポインタ（SP）に規定外スタックエリアのアドレスをセットし、全レジスタのデータを退避させる。そして、メイン CPU 1 0 1 は、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 乃至試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を介して試験機に出力される信号に関する処理として、各リールの回転制御信号（駆動信号）、ボーナス（特賞）の ON / OFF 信号（試験信号）、条件装置信号制御フラグの状態に対応する制御信号等を出力するための処理を行う。そして、メイン CPU 1 0 1 は、退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行い、退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（SP）にセットする。

10

## 【 0 8 3 7 】

このような試射試験信号制御処理（規定外）は、メイン RAM 1 0 3 の規定外作業領域（図 6 7 C 参照）を用いて実行される。なお、試射試験信号制御処理（規定外）は、試射試験時以外のとき（パチスロ機 1 が遊技店に設置された後）にも行われるが、このときには、主制御基板 7 1 が試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 乃至試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力されない。

20

## 【 0 8 3 8 】

ここで、第 1 実施形態で説明したように、疑似遊技中は、試験機側で疑似遊技中であることを認識可能とするための試験信号（疑似遊技信号）が出力されるように構成することが可能である。疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、試射試験信号制御処理（規定外）において行われることとしてもよい。この場合、疑似遊技信号を出力する際の制御処理は、メイン RAM 1 0 3 の規定外作業領域（図 6 7 C 参照）を用いて実行されることになる。

30

## 【 0 8 3 9 】

また、第 1 実施形態で説明したように、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 は、疑似遊技信号を受信した場合、疑似遊技進行制御用の信号を主制御基板 7 1 に出力することで、主制御基板 7 1 側で疑似遊技が進行されるようにしてもよい（すなわち、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 に疑似遊技進行機能をもたせてもよい）。この場合、主制御基板 7 1 から試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 に疑似遊技信号を入力し、試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 から試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 に疑似遊技信号を入力するように構成してもよい。その上で、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 から主制御基板 7 1 に疑似遊技進行制御用の信号（停止信号）を送信することで、疑似遊技において各リール 3 L , 3 C , 3 R が停止（疑似停止）されるように構成することが可能である。これにより、試射試験をスムーズに進めることができる。

40

## 【 0 8 4 0 】

また、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合には（図 6 6 参照）、リプレイが入賞したことをキャンセルする旨を試験機側で認識可能とするための試験信号（キャンセル信号）が出力されるように構成することが可能である。この場合、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1（試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2）を介して主制御基板 7 1 から試験機にキャンセル信号（ベットボタンの操作を催促する旨の信号）を出力す

50

ることとしてもよいし、主制御基板 7 1 から試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 (試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2) に、リプレイが入賞して疑似遊技が行われることを示す信号を入力した上で、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 (試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2) から試験機にキャンセル信号を出力することとしてもよい。その後、ベットが行われたことに対応する信号(ベット信号)を試験機に出力することにより、次の遊技が開始されるようにすることが可能であり、試射試験を円滑に進めることができる。このような信号を出力する際の制御処理も、試射試験信号制御処理(規定外)において行われるように構成することが可能である。なお、リプレイが入賞して疑似遊技が行われる場合としては、有効ライン外において各リール 3 L, 3 C, 3 R に停止表示された図柄の組合せが「ベル」-「ベル」-「ベル」となっているが入賞役がリプレイであるような場合を採用することができる。

10

## 【0841】

以上、本発明の一実施形態として、第 3 実施形態に係るパチスロ機 1 について説明した。

## 【0842】

## [第 1 の遊技機の変形例]

続いて、図 6 8 ~ 図 8 0 を参照して、第 1 実施形態において第 1 の遊技機として説明したのものについて、さらなる変形例(拡張例)を説明する。なお、本実施形態において第 1 の遊技機の変形例として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第 1 の遊技機の変形例として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

20

## 【0843】

上述の第 1 の遊技機では、所定役(例えば、押し順ベル)が当籤役として決定されたときに、特定態様(例えば、左第 1 停止)にて停止操作が行われた場合には A T 関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該 A T 関連処理を不利とする仕様を採用してもよい。

## 【0844】

そして、上述の第 1 の遊技機では、その仕様を適用した一例として、所定役が当籤役として決定されたときに、特定態様にて停止操作が行われた場合には S R 情報として S R 1 が設定される一方、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には S R 情報として S R 2 が設定され、S R 1 が設定された場合には天井ポイントが必ず 1 減算されるのに対し、S R 2 が設定された場合には天井ポイントが 1 減算されない場合があるように構成することで、A T 関連処理を有利・不利とするように構成してもよい。

30

## 【0845】

S R 情報は、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行ったかを識別するための情報として構成される。具体的には、押し順ベルに当籤した遊技において、左第 1 停止で停止操作が行われたか(第 1 リールに対して最初に停止操作が行われたか)を識別する。押し順ベルに当籤した遊技において、左第 1 停止で停止操作が行われた場合には、S R 情報として「S R 1」が設定される。一方、押し順ベルに当籤した遊技において、左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合には、S R 情報として「S R 2」が設定される。また、押し順ベル以外の役に当籤した遊技においては、押し順にかかわらず「S R 0」が設定される。

40

## 【0846】

もっとも、このような仕様は、上述のものとは異なる遊技性においても適用可能であるし、また、上述の第 1 の遊技機の項で説明した点以外にも、さらに種々の工夫をなす余地もあると考えられることから、本変形例ではそれらについて説明する。

## 【0847】

なお、このような仕様では、所定役が、特定態様にて停止操作が行われた場合には付与される遊技価値の期待値が低くなる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には付与される遊技価値の期待値が高くなるように構成されることで、結果として、その遊

50

技機全体の特性としても、特定態様にて停止操作が行われた場合には遊技価値の付与が不利となる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には遊技価値の付与が一方的に有利となるように構成されるものとなる。

【0848】

したがって、本変形例では、基本的に、所定役が当籤役として決定されたか否かにかかわらず、所定の制御条件が満たされるときには、特定態様にて停止操作が行われた場合にはATに関連する決定(AT関連処理)が優遇され得る制御が行われ、特定態様にて停止操作が行われなかった場合にはATに関連する決定(AT関連処理)が優遇され得る制御が行われないものとして説明する。

【0849】

<第1の遊技機(変形例)の遊技性>

まず、図68を参照して、本変形例における遊技の流れについて説明する。図68は、本変形例における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。

【0850】

遊技者が遊技を行う状態(遊技区間)として、非有利区間及び有利区間が設けられている点は上述の第1の遊技機と同様である。また、上述の第1の遊技機では、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常中(非有利区間)が設けられていたが、この点は本変形例も同様である。上述の第1の遊技機と異なる点は、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、CZ中、ST中、第1ボーナス中及び第2ボーナス中が設けられている点である。

【0851】

CZ中及びST中は、通常有利区間(演出区間)として構成される状態であるが、通常中(有利区間)よりもAT状態に移行しやすい(あるいは、通常中(有利区間)とは異なる条件でAT状態に移行するか否かを決定可能とする)点で、通常中(有利区間)よりも有利な遊技状態となっている。また、第1ボーナス中及び第2ボーナス中は、増加区間(AT状態)として構成される状態であり、基本的には、上述の第1の遊技機における疑似ボーナス中と同様の遊技状態となっている。また、本変形例では、ST中及び第2ボーナス中は、双方の遊技状態で連チャンゾーンを構成している。これについては後述する。

【0852】

通常中(非有利区間)において、有利区間に移行することが決定される(有利区間移行抽籤に当籤する)と、通常中(有利区間)に移行する(有利区間移行)。すなわち、有利区間が開始される。なお、有利区間移行抽籤の結果として、CZ中や第1ボーナス中に移行することが決定され得るようにし、当該決定結果となった場合には直接該当の状態に移行する場合があるようにしてもよい。

【0853】

通常中(有利区間)において遊技が行われ、CZ移行条件が成立すると、CZ中に移行する(CZ移行条件成立)。なお、CZ移行条件は、例えば、当籤役に応じて設定された当籤確率でCZ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立するように構成してもよいし、当籤役(あるいは、遊技期間の進行)に応じてポイントが付与されるようにし、付与されたポイントが規定値となった(周期到達となった)場合に成立する(あるいは、周期到達となったときにCZ移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立する)ように構成してもよい。すなわち、CZ中に移行させるか否かが所定契機ごとに決定され得るようにすればよく、上述のものもあくまで一例である。

【0854】

また、通常中(有利区間)において遊技が行われ、AT移行条件が成立すると、第1ボーナス中に移行する(AT移行条件成立)。なお、AT移行条件は、例えば、当籤役に応じて設定された当籤確率でAT移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立するように構成してもよいし、上述の周期到達となったときにAT移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合に成立する(あるいは、CZ移行抽籤の一部の決定結果としてAT当籤が決定される)ように構成してもよい。また、例えば、設定された天井ゲーム数やCZ失敗

10

20

30

40

50

回数が規定値となった場合に成立するように構成してもよい。すなわち、第1ボーナス中に移行させるか否かが所定契機ごとに決定され得るようにすればよく、上述のものもあくまで一例である。

【0855】

なお、本変形例では、基本的に、通常中（有利区間）からCZ中に移行し、CZ中にAT移行条件が成立して第1ボーナス中に移行するというルートが遊技性のメインルートとなっているため、通常中（有利区間）から直接第1ボーナス中に移行する確率は必ずしも高いものではない。また、AT移行条件が成立した場合、その一部では第2ボーナス中に移行することが決定され得るように構成してもよい。

【0856】

なお、通常中（有利区間）では、例えば、CZ移行条件が成立するか否かに関連する決定、あるいは、AT移行条件が成立するか否かに関連する決定においては、現在の状態が優遇状態であるか、あるいは非優遇状態であるかによってその決定確率に差異が生じるように構成されている。具体的には、現在の状態が優遇状態であれば、上述の決定が優遇され、現在の状態が非優遇状態であれば、上述の決定が優遇されないものとなっている。

【0857】

例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてCZ移行抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてCZ移行抽籤に当籤しにくくする。なお、「当籤しにくくする」ことには、当該抽籤自体が行われなくなる（あるいは、当該抽籤は行われるが、当籤の抽籤値に「0」が設定されることによって実質的に当籤しなくなる（若しくは、当籤の抽籤値に極めて小さい値（例えば「1」など）が設定されることによって現実的にほぼ当籤しなくなる））ことが含まれるものとする。

【0858】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてポイントが付与されやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてポイントが付与されにくくする。なお、「付与されにくくする」ことには、当該付与決定自体が行われなくなる（あるいは、当該付与決定は行われるが、決定結果が必ず「0」となることによって実質的に付与されなくなる（若しくは、決定結果が「1」以上となる確率が極めて低くなることによって現実的にほぼ付与されなくなる））ことが含まれるものとする。むろん、例えば、「スイカ」に当籤したときに、優遇状態であれば「5」ポイントが付与されるが、非優遇状態であれば「1」ポイントしか付与されないといった態様で差異を生じさせることも可能である。また、例えば、1ゲームにつき1ポイント付与されるものである場合、優遇状態であれば当該付与処理が行われるが、非優遇状態であれば当該付与処理は行われれないといった態様で差異を生じさせることも可能である。

【0859】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてAT移行抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてAT移行抽籤に当籤しにくくする。なお、「当籤しにくくする」ことには、当該抽籤自体が行われなくなる（あるいは、当該抽籤は行われるが、当籤の抽籤値に「0」が設定されることによって実質的に当籤しなくなる（若しくは、当籤の抽籤値に極めて小さい値（例えば「1」など）が設定されることによって現実的にほぼ当籤しなくなる））ことが含まれるものとする。

【0860】

また、例えば、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、CZ移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態よりも優遇するが、AT移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態と同様とする（すなわち、優遇しない）といった態様を採用することもできるし、通常中（有利区間）において、現在の状態が優遇状態であるときは、AT移行条件が成立するか否かに関連する決定に

10

20

30

40

50



については非優遇状態よりも優遇するが、C Z移行条件が成立するか否かに関連する決定については非優遇状態と同様とする（すなわち、優遇しない）といった態様を採用することもできる。

【0861】

C Z中は、例えば、規定期間（例えば、16ゲーム）継続可能に構成され、その間にA T移行条件が成立した場合に第1ボーナス中に移行するものとなっている（C Z成功・A T当籤）。一方、その間にA T移行条件が成立しなかった場合には通常中（有利区間）に移行するものとなっている（C Z失敗・A T非当籤）。なお、C Z中のA T移行条件は、例えば、通常中（有利区間）におけるものと同様のものを採用することもできるし、後述のS T中におけるものと同様のものを採用することもできる。

10

【0862】

また、後述の優遇制御に関し、例えば、C Z中において、通常中（有利区間）におけるものと同様のA T移行条件を採用する場合（あるいは、少なくともS T中におけるものとは異なるA T移行条件を採用する場合）には、通常中（有利区間）と同様の優遇制御が行われるものとすることができるし、S T中におけるものと同様のA T移行条件を採用する場合（あるいは、少なくとも通常中（有利区間）におけるものとは異なるA T移行条件を採用する場合）には、S T中と同様の優遇制御が行われるものとすることができる。

【0863】

また、C Z中のA T移行条件は、これらとは異なるものを採用することもできる。例えば、C Z中においては、その前半期間（例えば、1～10ゲーム）で所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）にA T当籤期待度を決定する（あるいは、昇格させる）ための期待度抽籤が行われ、その後半期間（例えば、11～15ゲーム）で決定されたA T当籤期待度を用いたA T抽籤が所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）に行われ、これに当籤した場合には最終ゲーム（例えば、16ゲーム目）でA T当籤（C Z成功）が告知された上で次ゲームから第1ボーナス中に移行し、これに当籤しなかった場合には最終ゲーム（例えば、16ゲーム目）でA T非当籤（C Z失敗）が告知された上で次ゲームから通常中（有利区間）に戻るなどといった遊技性を採用することができる。

20

【0864】

この場合、例えば、前半期間において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べて期待度抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べて期待度抽籤に当籤しにくくするようにすればよい。また、後半期間において、現在の状態が優遇状態であるときは、少なくとも非優遇状態と比べてA T抽籤に当籤しやすくし、現在の状態が非優遇状態であるときは、少なくとも優遇状態と比べてA T抽籤に当籤しにくくするようにすればよい。なお、「当籤しにくくする」の態様は上述のものと同様である。

30

【0865】

なお、C Z中の規定期間はあくまで例示であり、その期間は上述のものに限られない。例えば、ゲーム数管理とする場合、その期間は変動しない他の期間（例えば、32ゲーム）であってもよいし、変動し得る他の期間（例えば、16～32ゲームのうちで抽籤により決定されたもの）であってもよい。また、例えば、A T抽籤が行われる回数が規定されている（あるいは、抽籤によって決定される）ものとし、この規定回数（例えば、3回）のA T抽籤が行われるまでは継続するものとしてもよい。また、例えば、規定回数（例えば、3回）の継続抽籤が行われるものとし、途中の継続抽籤で非当籤となった場合にはC Z失敗となって終了し、全ての継続抽籤で当籤となった場合にはC Z成功となって終了するものとしてもよい。

40

【0866】

また、C Z中においては、一又は複数の抽籤や決定結果にしたがい、第1ボーナス中に移行させるか否かが最終的に決定され得るようにすればよく、その態様も上述のものに限られない。また、C Z中から第1ボーナス中に移行させる時期も上述のものに限られない

50

。例えば、最終ゲームを待つことなく、A T移行条件が成立したゲームの次ゲームから第1ボーナス中に移行させるようにしてもよい。

【0867】

また、C Z中は、基本的に非A T状態である通常有利区間として構成されるものとして、少なくとも一部の期間（例えば、開始から押し順ベルが3回当籤するまでなど）においてはA T状態（増加区間）となるようにしてもよいし、あるいは、全期間をA T状態である増加区間として構成してもよい。

【0868】

第1ボーナス中は、例えば、規定期間（例えば、20ゲーム）継続可能に構成されるA T状態（増加区間）であり、規定期間の遊技が消化されると連チャンゾーンに移行する（第1ボーナス終了条件成立）。なお、第1ボーナス中は、少なくとも所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）に第2ボーナスストック抽籤が行われ、これに当籤した場合には第2ボーナスカウンタの値が1加算される。そして、規定期間の遊技が消化されたときに、第2ボーナスカウンタの値が1以上である場合には第2ボーナスカウンタの値を1減算した上で第2ボーナス中に移行し、第2ボーナスカウンタの値が0である場合にはS T中に移行するものとなっている。

10

【0869】

なお、第1ボーナス中の規定期間はあくまで例示であり、その期間は上述のものに限られない。例えば、ゲーム数管理とする場合、その期間は変動しない他の期間（例えば、25ゲーム）であってもよいし、変動し得る他の期間（例えば、20・25・30ゲームのうちで抽籤により決定されたもの）であってもよい。また、押し順ベル当籤時にナビが発生する回数（ナビ回数）によって管理されるもの（例えば、ナビ回数が「10」回となったときに終了するなど）であってもよいし、差枚数によって管理されるもの（例えば、差枚数が「100」枚を超えるものとなったときに終了するなど）であってもよい。

20

【0870】

第2ボーナス中は、例えば、規定期間（例えば、10ゲーム）継続可能に構成されるA T状態（増加区間）であり、規定期間の遊技が消化されると1セットが終了する。また、第2ボーナス中は、少なくとも所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）に第2ボーナスストック抽籤が行われ、これに当籤した場合には第2ボーナスカウンタの値が1加算される。そして、規定期間の遊技が消化されたとき（1セットが終了したとき）に、第2ボーナスカウンタの値が1以上である場合（第1ボーナス中やS T中で加算されていたものも含む）には第2ボーナスカウンタの値を1減算した上で第2ボーナス中の次セットが開始されるものとなっている。なお、このとき（第1ボーナス中から最初に移行するとき、S T中から移行するときを含む）、規定期間を抽籤し（例えば、10・20・40ゲームのうちから一のゲーム数を決定し）、当該抽籤結果にしたがった規定期間が設定されるようにしてもよい。

30

【0871】

また、第2ボーナス中において、規定期間の遊技が消化されたとき（1セットが終了したとき）に、第2ボーナスカウンタの値が0である場合にはS T中に移行するものとなっている（第2ボーナス終了条件成立）。なお、第2ボーナス中の規定期間の管理手法は、第1ボーナス中の説明で述べたものと同様、種々の管理手法を採用することができる。

40

【0872】

S T中は、例えば、規定期間（例えば、16ゲーム）継続可能に構成され、その間に第2ボーナス移行条件が成立した場合には第2ボーナス中に移行するものとなっている（第2ボーナス移行条件成立）。一方、その間に第2ボーナス移行条件が成立しなかった場合には、連チャンゾーンの終了（すなわち、有利区間の終了）となり、有利区間終了時の初期化処理が行われるとともに、通常中（非有利区間）に移行するものとなっている（連チャンゾーン終了）。

【0873】

S T中は、基本的に非A T状態である通常有利区間として構成され、所定契機ごと（例

50

例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）に、当籤役と後述の抽籤MAPの種類とに応じて設定された当籤確率でAT移行抽籤（第2ボーナス移行抽籤）が行われるとともに、所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すること、あるいは一遊技ごと）に第2ボーナスストック抽籤が行われる。また、これらの抽籤（決定）に際しては、現在の状態が優遇状態であるか、あるいは非優遇状態であるかによってその決定確率に差異が生じるように構成されている。具体的には、現在の状態が優遇状態であれば、上述の決定が優遇され、現在の状態が非優遇状態であれば、上述の決定が優遇されないものとなっている。なお、これについては、図70を用いて後で詳述する。

【0874】

ST中において、第2ボーナス移行抽籤に当籤した場合には次ゲームから（規定期間の遊技が消化されたときとしてもよい）第2ボーナス中に移行する（第2ボーナス移行条件成立）。また、第2ボーナス移行抽籤に当籤することなく規定期間の遊技が消化されたときに、第2ボーナスカウンタの値が1以上である場合には第2ボーナスカウンタの値を1減算した上で第2ボーナス中に移行する（第2ボーナス移行条件成立）。一方、第2ボーナス移行抽籤に当籤することなく規定期間の遊技が消化されたときに、第2ボーナスカウンタの値も0である場合には上述のとおり連チャンゾーンが終了し、通常中（非有利区間）に移行する（連チャンゾーン終了）。なお、ST中の規定期間の管理手法は、CZ中の説明で述べたものと同様、種々の管理手法を採用することができる。

10

【0875】

このように、本変形例では、第1ボーナス中の終了後は、第2ボーナス中とST中とを相互に行き来（ループ）可能とし、ST中自体は増加区間として構成されていないが、第2ボーナス中に移行する期待度が高い（第2ボーナスが連チャンしやすい）状態として構成することで、遊技者にとって興趣の高い遊技期間である連チャンゾーンとして構成することを可能としている。また、第2ボーナス中はそれ単体で連チャンする（延長される）場合もあることから、これによっても興趣を高めることを可能としている。

20

【0876】

なお、このような連チャンゾーンをさらに複数設けるようにしてもよい。例えば、上述の連チャンゾーンを第1連チャンゾーンとし、この第1連チャンゾーンにおいて、特定の移行条件が成立した場合にはこれよりも有利な第2連チャンゾーンに移行させるようにしてもよい。この場合、特定の移行条件は、例えば、第1連チャンゾーンにおいて、規定回数（例えば、累計5セット）の第2ボーナスが実行された場合に成立するなどすればよい。また、例えば、第1連チャンゾーンにおいて、規定期間（例えば、累計100ゲーム）の第2ボーナスが実行された場合に成立するなどとしてもよい。むろんこれらも一例であり、遊技者の遊技結果によって成立し得る各種の条件を採用することができる。

30

【0877】

また、第2連チャンゾーンを有利とする態様であるが、例えば、第1連チャンゾーンにおいては、第2ボーナスが連チャンする（ループする）確率がトータル50～75%程度に設定されるのに対し、第2連チャンゾーンにおいては、当該確率がトータル85%程度に設定されるものとして、相対的に第2ボーナス中に移行しやすくなる（連チャンゾーンが終了しにくくなる）といった態様を採用することもできるし、また、例えば、第1連チャンゾーンにおいては、第2ボーナス中の規定期間として40ゲームが所定確率で決定されるのに対し、第2連チャンゾーンにおいては、これによりも40ゲームが決定されやすくなる、あるいは、第1連チャンゾーンにおいては、第2ボーナスストック抽籤の当籤確率が所定確率であるのに対し、第2連チャンゾーンにおいては、これによりも当籤しやすくなることで、一回あたりの第2ボーナス中の継続度合いが有利となるといった態様を採用することもできる。むろんこれらも一例であり、結果として遊技者に有利となるのであればどのような態様も採用することができる。

40

【0878】

なお、図示は省略しているが、本変形例においても、各種リミット処理が作動するものとなっており、例えば、第1ボーナス中、第2ボーナス中及びST中のいずれかの状態に

50

において、有利区間ゲーム数カウンタの値が「1420」以上となった場合、又は有利区間払出数カウンタの値が「2064」以上となった場合にはエンディング状態に移行する。エンディング状態は、払出数リミッタが作動するまで、又は、ゲーム数リミッタが作動するまで、押し順ベルについてナビが発生し得る状態として構成される。エンディング状態において、これらのうちいずれかのリミッタが作動した場合には、有利区間が強制的に終了され、通常中（非有利区間）に移行する。

【0879】

また、いずれの状態であっても、有利区間ゲーム数カウンタの値が「1500」以上となった場合にはゲーム数リミッタが作動し、有利区間払出数カウンタの値が「2400」以上となった場合には払出数リミッタが作動する。この場合には、上述の如く、有利区間は強制的に終了となり、有利区間終了時の初期化処理が行われるとともに、通常中（非有利区間）に移行することとなる。

10

【0880】

なお、ゲーム数リミッタは、ゲーム数の消化のみによって作動し得るものであるため、例えば、作動直前から遊技を開始した遊技者が（すぐリミッタが作動して）興趣を低下させてしまう可能性があり、また、有利区間移行抽籤の抽籤内容などによっては、一度有利区間を終了させて非有利区間に移行させたときのほうが遊技者に有利となる場合があることから、有利区間を頻繁に終了させることがかえって射幸性の適切な管理に資することとならない可能性もある。したがって、このような観点より、リミッタとしては払出数リミッタのみを搭載し、ゲーム数リミッタについては搭載しないように構成してもよい。

20

【0881】

<第1の遊技機（変形例）の優遇制御例（通常中）>

続いて、図69を参照して、本変形例における通常中（有利区間）の優遇制御例について説明する。なお、図69では、通常中（有利区間）の優遇制御例を説明するために、当該処理の一例を示す概要的なフローチャートを示している。したがって、当該優遇制御における具体的な制御処理は必ずしも図69に示すものに限られない。

【0882】

まず、メインCPU101は、遊技が開始される時（例えば、開始操作が行われたとき）に、優遇カウンタは1以上であるか否かを判定する（S4001）。優遇カウンタは、当該遊技を優遇状態とするか、非優遇状態とするかを管理するためのカウンタであり、遊技開始時に、優遇カウンタが1以上であれば当該遊技は優遇状態に制御され、優遇カウンタが0であれば当該遊技は非優遇状態に制御されるものとなっている。

30

【0883】

メインCPU101は、優遇カウンタは1以上であると判定した場合（S4001がYES）、当該遊技の状態を優遇状態にセットする（S4002）。次いで、優遇カウンタを1減算する（S4003）。その後、処理をS4005に移す。

【0884】

一方、メインCPU101は、優遇カウンタは1以上でない（すなわち、0である）と判定した場合（S4001がNO）、当該遊技の状態を非優遇状態にセットする（S4004）。その後、処理をS4005に移す。

40

【0885】

なお、図69では図示を省略しているが、S4001～S4004の処理によって、当該遊技の状態として優遇状態又は非優遇状態が設定されると、メインCPU101は、当該設定結果を参照して、CZ移行条件が成立するか否かに関連する決定やAT移行条件が成立するか否かに関連する決定などのAT状態（例えば、第1ボーナス中）に関連する決定を行う。

【0886】

例えば、メインCPU101は、優遇状態が設定されていれば、当該遊技においてCZ移行抽籤を行ったり、AT移行抽籤を行ったりするなどの処理を行う。また、当該遊技において、ポイントを付与したり、天井ゲーム数を進行させたりするなどの処理を行う。一

50

方、メインCPU101は、非優遇状態が設定されていれば、当該遊技においてCZ移行抽籤を行ったり、AT移行抽籤を行ったりするなどの処理を行わない。また、当該遊技において、ポイントを付与したり、天井ゲーム数を進行させたりするなどの処理を行わない。なお、優遇状態を非優遇状態と比べてどのように有利とするかの態様、あるいは、非優遇状態を優遇状態と比べてどのように不利とするかの態様については、これらに限られないことは上述のとおりである。

【0887】

次いで、メインCPU101は、当該遊技の停止操作が左第1停止であるか否かを判定する(S4005)。すなわち、メインCPU101は、当該遊技において特定態様にて停止操作が行われたかを判定する。なお、この判定は、第1停止操作が行われたときに実行されるものであってもよいし、第3停止操作後に実行されるものであってもよい。

10

【0888】

メインCPU101は、当該遊技の停止操作が左第1停止であると判定した場合(S4005がYES)、優遇カウンタ加算抽籤を行い、当該抽籤に当籤なら優遇カウンタを1加算する(S4006)。その後、当該処理を終了させる。一方、メインCPU101は、当該遊技の停止操作が左第1停止でないと判定した場合(S4005がNO)、そのまま当該処理を終了させる。

【0889】

優遇カウンタ加算抽籤では、例えば、確率分母を「65536」とし、「優遇カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「65535」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられた優遇カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われる。この場合、「65535/65536」の確率で優遇カウンタが1加算されることが決定され、「1/65536」の確率で優遇カウンタは加算されないことが決定される。すなわち、本変形例では、優遇状態の遊技において、左第1停止にて停止操作が行われた場合であっても優遇カウンタの値を1加算しないときがあるように構成されている。

20

【0890】

なお、上記の優遇カウンタ加算抽籤テーブルの構成はあくまで一例である。例えば、確率分母を「256」とし、「優遇カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「255」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、2バイト乱数でなく、1バイト乱数を用いて当該抽籤が行われるものとしてもよい。

30

【0891】

また、例えば、「優遇カウンタ加算せず」が決定される確率を上記のものよりも増加させてもよい。例えば、1バイト乱数の例で説明すると、「優遇カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「192」や「128」が割り当てられるものとし、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「64」や「128」が割り当てられるものとしてもよい。すなわち、優遇状態の有利の程度(あるいは、非優遇状態の不利の程度)などに応じて、適宜確率が設定されるようにすればよい。これは、他の例についても同様である。

40

【0892】

また、例えば、確率分母を「65536」とし、「優遇カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「65536」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「0」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、抽籤処理自体は行われるが、当該遊技の停止操作が左第1停止である場合には実質的に必ず優遇カウンタが1加算されるものとしてもよい。なお、これに付随して、例えば、S4005の処理において、メインCPU101が当該遊技の停止操作が左第1停止であると判定した場合には、S4006の処理においては単に優遇カウンタを1加算する処理が行われるものとし、抽籤は行われぬものとしてもよい。

【0893】

50

また、S 4 0 0 5 の処理において、メインCPU 1 0 1 が当該遊技の停止操作が左第 1 停止であると判定した場合には、S 4 0 0 6 の処理において次遊技を対象として優遇状態がセットされる処理が行われるものとし、メインCPU 1 0 1 が当該遊技の停止操作が左第 1 停止以外であると判定した場合には、その後の処理（仮に S 4 0 0 7 とする）において次遊技を対象として非優遇状態がセットされる処理が行われるものとして、優遇カウンタを用いることなくこのような制御が行われ得るものとしてもよい。

**【 0 8 9 4 】**

また、例えば、確率分母を「6 5 5 3 6」とし、「優遇カウンタ 1 加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「6 5 5 3 4」が割り当てられ、「優遇カウンタ 2 加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられ、「優遇カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、一回の遊技で優遇カウンタの値が 2 以上加算される場合があるものとして、一回の遊技の結果に応じて複数の遊技分、優遇状態が継続することが決定され得るものとしてもよい。

10

**【 0 8 9 5 】**

このように、メインCPU 1 0 1 は、S 4 0 0 5 及び S 4 0 0 6 の処理によって、当該遊技の停止操作が左第 1 停止である場合には、原則として優遇カウンタを 1 加算する。そうすると、次遊技においては優遇状態が設定されることとなる（S 4 0 0 1 及び S 4 0 0 2 参照）。一方、当該遊技の停止操作が左第 1 停止でない場合には、原則として優遇カウンタを加算しない。そうすると、次遊技においては非優遇状態が設定されることとなる（S 4 0 0 1、S 4 0 0 3 及び S 4 0 0 4 参照）。

20

**【 0 8 9 6 】**

すなわち、本変形例では、上述のような優遇制御が行われることで、遊技者が左第 1 停止で遊技を行うと、少なくともその次遊技は優遇状態となることから、遊技者がずっと左第 1 停止で遊技を行えば、基本的にずっと優遇状態で遊技が行われることとなる。一方、遊技者が左第 1 停止以外で遊技を行うと、少なくともその次遊技は非優遇状態となることから、遊技者がずっと左第 1 停止以外で遊技を行えば、基本的にずっと非優遇状態で遊技が行われることとなる。

**【 0 8 9 7 】**

なお、上述の一例では、特定態様にて停止操作が行われた場合、S 4 0 0 6 の処理において優遇カウンタが加算更新されることで、次遊技が優遇状態とされるようにしていたが、優遇カウンタの制御手法はこれに限られない。例えば、S 4 0 0 3 又は S 4 0 0 4 の処理後、S 4 0 0 5 の処理前に、優遇カウンタを 1 加算する処理が行われるものとし、S 4 0 0 5 が YES の場合にはそのまま処理を終了する一方、S 4 0 0 5 が NO の場合には優遇カウンタ減算抽籤を行い、当該抽籤に当籤なら優遇カウンタを 1 減算し、当該処理を終了させるようにしてもよい。この場合、例えば、「優遇カウンタ 1 減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「6 5 5 3 5」が割り当てられ、「優遇カウンタ減算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられた優遇カウンタ減算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとするればよい。

30

**【 0 8 9 8 】**

また、この場合、優遇カウンタ減算抽籤テーブルは、例えば、確率分母を「6 5 5 3 6」とし、「優遇カウンタ 1 減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「6 5 5 3 4」が割り当てられ、「優遇カウンタ 2 減算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられ、「優遇カウンタ減算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられるものであってもよい。すなわち、一回の遊技で優遇カウンタの値が実質的に 2 以上減算される場合があるものとして、一回の遊技の結果に応じて複数の遊技分、非優遇状態が継続することが決定され得るものとしてもよい。

40

**【 0 8 9 9 】**

なお、本変形例では、上述のような優遇制御は、少なくとも通常中（有利区間）においてはいずれの当籤役が決定されたとしても行われ得るように構成されている。すなわち、本変形例では、通常中（有利区間）における全ての遊技で上述のような優遇制御を実行可

50

能であるものとしている。また、これは、C Z 中も同様の優遇制御を行うように構成する場合には当該C Z 中も同様であるし、S T 中も同様の優遇制御を行うように構成する場合には当該S T 中も同様である。すなわち、本変形例では、少なくともA T 状態（第1ボーナス中又は第2ボーナス中）に制御されていないときには、上述のような優遇制御を実行可能である。

**【0900】**

もっとも、A T 状態においても上述のような優先制御を実行可能としてもよい。例えば、A T 状態であるか否かで処理が分岐することで制御負荷が増加する可能性がある場合には、上述のような優先制御は常に実行されることとしてもよい。この場合、例えば、A T 状態である場合には優遇カウンタの値を参照することなく各種の決定や抽籤が行われるようにすればよい。あるいは、A T 状態では固有の処理として、遊技ごとに優遇カウンタを1加算する処理が行われるものとし、これによってA T 状態中は優遇カウンタの値が常に1以上となるようにしてもよい。なお、この場合には、S T 中に移行することとなったときに、優遇カウンタの値の初期値として「1」がセットされるようにすればよい。

10

**【0901】**

ここで、上述の第1の遊技機では、例えば「押し順ベル」のように、停止操作態様（打順）によって付与される遊技価値の期待値が変動する押し順小役と、この押し順小役以外の停止操作態様（打順）によって付与される遊技価値の期待値は変動しない不問役（例えば各リプレイ役やその他の各小役）とを有し、押し順小役が当籤役として決定された遊技で、特定態様（例えば左第1停止）にて停止操作が行われた場合を、A T 関連処理は有利となるが、付与される遊技価値の期待値は低くなるA T 優遇打順とし、特定態様とは異なる態様（例えば左第1停止以外）にて停止操作が行われた場合を、A T 関連処理は不利となるが、付与される遊技価値の期待値は高くなる獲得優遇打順（換言すれば、A T 非優遇打順）としてもよい。本変形例では、これとは異なる態様にてこれらの打順を構成するものとしている。

20

**【0902】**

具体的には、上述の如く、遊技機全体の特性として、特定態様にて停止操作が行われた場合には遊技価値の付与が不利となる一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には遊技価値の付与が一方的に有利となると捉え、遊技ごとの当籤役にかかわらず、特定態様にて停止操作が行われた場合には、これをA T 優遇打順とし（すなわち、優遇状態に制御可能とし）、特定態様とは異なる態様にて停止操作が行われた場合には、これをA T 非優遇打順とする（すなわち、非優遇状態に制御可能とする）ものとしている。換言すれば、全ての役をこのような優遇制御の対象としているのである。

30

**【0903】**

もっとも、このような優遇制御は、基本的に推奨遊技状態で遊技が行われることを前提としていることから、例えば、推奨遊技状態では原則として当籤することがないボーナス役（例えば、「F\_\_BB」など）については対象外としてもよい。

**【0904】**

また、例えば、「F\_\_チェリー」や「F\_\_スイカ」など、当籤確率は低いが遊技者にとって期待度の高い態様にて各種の抽籤や決定が行われ得る、いわゆるレア役については対象外としてもよい。なお、レア役を対象外とする態様であるが、例えば、現在の状態が優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合には対象外とする一方、現在の状態が非優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合には対象外とはしないといった態様を採用することもできる。

40

**【0905】**

また、例えば、現在の状態が優遇状態でレア役が当籤役として決定された場合に、例えば、C Z 移行抽籤やA T 移行抽籤に当籤するなどして有利状態に移行することが決定された場合には対象外とする一方、有利状態に移行することが決定されなかった場合には対象外とはしないといった態様を採用することもできる。

**【0906】**

50

また、通常役のみを優遇制御の対象とするように構成してもよい。なお、ここでいう「通常役」は、例えば、上述の如く、ボーナス役を除く全ての役として定義することもできるし、ボーナス役及びレア役を除く全ての役として定義することもできる。また、ボーナス役の持越状態（フラグ間）で遊技が進行する場合には、フラグ間におけるレア役以外の役として定義することもできる。例えば、押し順ベル等の小役とフラグ間のボーナス役との重複役や、リプレイ役とフラグ間のボーナス役との重複役をまとめて「通常役」として扱うものとしてもよい。また、これらとは異なる捉え方によって定義することもできる。例えば、全ての役のうちで、優遇制御の対象とする役と、優遇制御の対象外としない役とを予め決めておき（役種は問わない）、優遇制御の対象とする役は全て通常役であるとして定義することもできる。なお、このように、優遇制御の対象とする役は「ペナルティくじ」等と称されることがある。

10

## 【0907】

また、例えば、リプレイ役について、押し順リプレイを設けるようにし、当該押し順リプレイは、特定態様にて停止操作が行われた場合には特定の図柄組合せが表示される一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該特定の図柄組合せが表示されないように構成し（ただし、最終的に付与されるのはともに再遊技である）、この押し順リプレイと押し順小役とを通常役として定義し、その他の不問役は対象外とするとして定義することもできる。

## 【0908】

<第1の遊技機（変形例）の優遇制御例（ST中）>

20

続いて、図70を参照して、本変形例におけるST中の優遇制御例について説明する。図70では、ST中の優遇制御例を説明するために、ST中の遊技の流れの一部の概要を示している。なお、各遊技を優遇状態又は非優遇状態のいずれに制御するかは、図69を用いて説明したものと同様の手法を採用することもできるし、これとは異なる手法を採用することもできる。

## 【0909】

（ST中の仕様例）

まず、ST中の仕様例について説明する。上述のとおり、また、図70に示すように、ST中は、例えば、規定期間（例えば、16ゲーム）継続可能に構成される。この規定期間は、期間管理情報であるSTゲーム数カウンタによって管理される。STゲーム数カウンタの値は、その遊技における停止操作態様が順押し（左第1停止）であるか、変則押し（左第1停止以外）であるかにかかわらず（換言すれば、優遇状態に制御されるか、非優遇状態に制御されるかにかかわらず）、1ゲームにつき1ずつ加算される。すなわち、ST状態の遊技期間（期間管理情報）は、打順不問で進行する。なお、STゲーム数カウンタは減算更新によって対応する情報を管理するものであってもよい。

30

## 【0910】

また、例えば、変動表示部を3つのリール（左リール3L、中リール3C、右リール3R）で構成する場合、より詳細には、「左 中 右」の順に停止操作を行う場合は「順押し」、「左 右 中」の順に停止操作を行う場合は「ハサミ打ち」などともいうが、図70の説明（他において左第1停止を「順押し」と説明している場合も同様）においては、左第1停止（左 中 右、及び、左 右 中の両方）を含めて「順押し」と表記している。そして、少なくとも本例では、左第1停止の場合は、左 中 右の順で停止操作する場合と、左 右 中の順で停止操作する場合とで特に差を設けない（処理の上でも同じ扱い）として、第1停止時点で優遇状態に関する処理を可能としている。もっとも、左 中 右の順で停止操作する場合と、左 右 中の順で停止操作する場合とで優遇状態とするか否かの処理に関して差を設けるものとしてもよく、例えば、左 中 右の順で停止操作した場合は優遇状態となる推奨打法（特定態様となる停止操作）がなされたとして扱い、左 右 中の順で停止操作した場合は第2停止の時点で、変則押し（中第1停止、右第1停止）と同じく非推奨打法（特定態様とならない停止操作）がなされたと扱うものとしてもよい。

40

50



## 【0911】

また、ST中の有利度合いを管理する抽籤管理情報であるMAPゲーム数カウンタが設けられる。MAPゲーム数カウンタの値は、その遊技における停止操作態様が順押しである場合には1加算され、変則押しである場合には加算されないように構成される。なお、MAPゲーム数カウンタの値は、抽籤MAPを設定するために用いられ、基本的にその値が大きいほど、第2ボーナス移行抽籤に当籤する確率が高くなるように構成される。すなわち、ST中の有利度合い（抽籤管理情報）は、順押しの場合には有利なものに変動し（進行し）、変則押しの場合には有利なものに変動しない（進行しない）。なお、MAPゲーム数カウンタは減算更新によって対応する情報を管理するものであってもよい。

## 【0912】

また、少なくとも変則押しの場合よりも確率は低いが、順押しの場合にもMAPゲーム数カウンタの値が加算されない場合があるようにしてもよい。この場合、例えば、確率分母を「65536」とし、「MAPゲーム数カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「65535」が割り当てられ、「MAPゲーム数カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられたMAPゲーム数カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとすればよい。

## 【0913】

また、少なくとも順押しの場合よりも確率は低いが、変則押しの場合にもMAPゲーム数カウンタの値が加算される場合があるようにしてもよい。この場合、例えば、「MAPゲーム数カウンタ加算せず」の抽籤結果が決定される抽籤値に「65535」が割り当てられ、「MAPゲーム数カウンタ1加算」の抽籤結果が決定される抽籤値に「1」が割り当てられたMAPゲーム数カウンタ加算抽籤テーブルが参照され、抽出された乱数値に基づいて当該抽籤が行われるものとすればよい。

## 【0914】

また、MAPゲーム数カウンタの値と抽籤MAPとの関係であるが、MAPゲーム数カウンタの値が大きいほど抽籤MAPが有利となるという基本的な関係性はそのままに、例えば、MAPゲーム数カウンタの値と抽籤MAPとが一義的に対応するものとして、MAPゲーム数カウンタの値に応じた抽籤MAPが設定されるものとしてもよいし、MAPゲーム数カウンタの値に応じた抽籤値で複数の抽籤MAPの中から一の抽籤MAPが抽籤によって決定されるものとしてもよい。

## 【0915】

また、抽籤MAPであるが、例えば、単に第2ボーナス移行抽籤に当籤する確率が進行するのに応じて高くなる（当籤が決定される抽籤値が大きくなる）といった態様で有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよいし、第2ボーナス移行抽籤が行われる対象役が進行するのに応じて増加する（結果として当籤確率が高くなる）といった態様で有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。また、これらを組み合わせることで有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。なお、これらもあくまで一例であり、これら以外の態様にて有利度合いを有利なものに変動可能とするものであってもよい。

## 【0916】

図70に示すもので例示すると、例えば、抽籤MAP「A」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「1」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「255」が割り当てられるものとする。また、抽籤MAP「B」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「2」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「254」が割り当てられるものとする。また、抽籤MAP「C」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」及び「チェリー」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「3」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「253」が割り当てられるものとする。

## 【0917】

また、抽籤MAP「D」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「1」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「255」が割り当てられるものとする。また、抽籤MAP「E」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「2」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「254」が割り当てられるものとする。また、抽籤MAP「F」であるときは、抽籤対象役は「スイカ」、「チェリー」及び「特殊役」であり、確率分母を「256」とし、それぞれで当籤が決定される抽籤値に「3」が割り当てられ、非当籤が決定される抽籤値に「253」が割り当てられるものとする。例えば、このようにして順次有利度合いが高めるように構成することができる。

10

【0918】

(制御例1)

続いて、ST中の1～6ゲーム目において、全て順押しで遊技を行った場合を制御例1として説明する(図70の(a)参照)。

【0919】

1ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「A」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0920】

20

2ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「B」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0921】

3ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「C」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0922】

30

4ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「D」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0923】

5ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「E」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0924】

40

6ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「F」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

【0925】

(制御例2)

続いて、ST中の1～6ゲーム目において、1ゲーム目に変則押しで遊技を行い、残りを順押しで遊技を行った場合を制御例2として説明する(図70の(b)参照)。

【0926】

1ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則

50

押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「A」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

## 【0927】

2ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

## 【0928】

3ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「B」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

10

## 【0929】

4ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「C」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

## 【0930】

5ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「D」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

20

## 【0931】

6ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「E」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

## 【0932】

ここで、制御例1と比較してみると、制御例1では、6ゲーム目において抽籤MAPが「F」まで進行しているのに対し、制御例2では、6ゲーム目において抽籤MAPが「E」までしか進行していない。また、制御例2では、2ゲーム目が非優遇状態に制御されたため、当該遊技では第2ボーナス移行抽籤や第2ボーナスストック抽籤が行われていない（一例として、無抽籤としている）。すなわち、制御例2では、1ゲーム目において、例えば、「押し順ベル」に当籤し、偶々正解打順となって多くの遊技価値が付与される場合があったとしても、少なくともAT関連処理は制御例1よりも不利となっており、しかも、ST中の遊技期間が延長されるわけでもないため、全体としてみれば、制御例1よりも遊技者に不利となり得るものとなっている。

30

## 【0933】

（制御例3）

続いて、ST中の1～6ゲーム目において、1～4ゲーム目に変則押しで遊技を行い、残りを順押しで遊技を行った場合を制御例3として説明する（図70の（c）参照）。

40

## 【0934】

1ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「A」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

## 【0935】

2ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該

50

遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

【0936】

3ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

【0937】

4ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

10

【0938】

5ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

【0939】

6ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。また、順押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値も1加算される。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「B」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

20

【0940】

ここで、制御例1と比較してみると、制御例1では、6ゲーム目において抽籤MAPが「F」まで進行しているのに対し、制御例3では、6ゲーム目において抽籤MAPが「B」までしか進行していない。また、制御例3では、2～5ゲーム目が非優遇状態に制御されたため、当該遊技では第2ボーナス移行抽籤や第2ボーナスストック抽籤が行われていない(一例として、無抽籤としている)。すなわち、制御例3では、1～4ゲーム目において、例えば、「押し順ベル」に当籤し、偶々正解打順となって多くの遊技価値が付与される場合があったとしても、少なくともAT関連処理は制御例1よりも不利となっており、しかも、ST中の遊技期間が延長されるわけでもないため、全体としてみれば、制御例1よりも遊技者に不利となり得るものとなっている。

30

【0941】

(制御例4)

続いて、ST中の1～6ゲーム目において、全て変則押しで遊技を行った場合を制御例4として説明する(図70の(d)参照)。

【0942】

1ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。また、当該遊技は優遇状態に制御されるため、当籤役と抽籤MAP「A」とに応じて第2ボーナス移行抽籤が行われるとともに、第2ボーナスストック抽籤が行われる。

40

【0943】

2ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われない。

【0944】

3ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスス

50

トック抽籤も行われぬ。

【0945】

4ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われぬ。

【0946】

5ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われぬ。

10

【0947】

6ゲーム目においては、まず、STゲーム数カウンタの値が1加算される。一方、変則押しで遊技が行われたので、MAPゲーム数カウンタの値は1加算されない。なお、当該遊技は非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われぬ。

【0948】

なお、このような制御例4において、仮にST中の全期間において変則押しで遊技が行われたとした場合、7～15ゲーム目までは同様の制御が行われる。そして、16ゲーム目においては、当該遊技がST中に第2ボーナスが付与されるか否かが決定され得る最終ゲームとなるが、当該遊技も非優遇状態に制御されるため、第2ボーナス移行抽籤は行われず、第2ボーナスストック抽籤も行われぬ。

20

【0949】

そして、次ゲームでは(例えば、1ゲーム目で第2ボーナスストック抽籤に当籤していれば第2ボーナス中に移行する場合はあるとしても)、基本的に第2ボーナスが付与されるか否かの決定は行われず、連チャンゾーンの結果表示(例えば、連チャンゾーン中に、第2ボーナスが何セット実行されたかや何枚獲得できたか等)を行うための1ゲームのST終了準備状態に制御され、当該遊技でST中が終了し、また、これによって連チャンゾーンも終了する(すなわち、有利区間が終了することとなる)。

【0950】

<第1の遊技機(変形例)の期待感演出の制御例>

続いて、図71～図78を参照して、本変形例の期待感演出の制御例について説明する。なお、図71及び図72は、演出データ1が決定された場合の制御例(制御例1)を示す図であり、図73及び図74は、演出データ2が決定された場合の制御例(制御例2)を示す図であり、図75～図78は、演出データ3が決定された場合の制御例(制御例3)を示す図である。また、この制御例においては説明をわかりやすくするため、本実施形態のとおり、変動表示部が3つのリール(左リール3L、中リール3C、右リール3R)を具備するものとして説明する。

30

【0951】

また、ここでいう「期待感演出」は、遊技者に何らかの期待感を与えることが可能な演出を意味するものであり、例えば、通常中(有利区間)において、レア役に当籤した遊技で実行され得る(レア役でない役に当籤した遊技でも実行され得る)演出や、CZ中(あるいは、第1ボーナス中)に移行することが決定されているが未だCZ中(あるいは、第1ボーナス中)に移行していない前兆状態で実行され得る(いわゆるガセ前兆状態でも実行され得る)演出である。

40

【0952】

すなわち、遊技者に有利な状況が発生すること(あるいは、発生しないこと)を報知したり、遊技者に有利な状況が発生し得る可能性(例えば、その高低ないし期待度など)を示唆したりすることを可能とする演出として定義することもできる。また、そのような報知ないし示唆は、遊技の進行に応じて演出内容が変化する(演出が進行することによ

50

て行われるものとなっている。

【0953】

なお、上述の用途はあくまで一例であり、むしろ他の用途で用いることもできる。例えば、C Z中やS T中に、A T状態移行の期待感を報知ないし示唆するものであってもよいし、第1ボーナス中や第2ボーナス中に、A T状態延長の期待感を報知ないし示唆するものであってもよい。また、この例では、期待感演出の一例として、メイン演出表示部21における表示内容の変化（表示内容の進行）によって報知ないし示唆を行うものとしているが、これに限られず、例えば、ランプやスピーカ等の他の演出実行手段の演出態様によって演出を進行させ、そのような報知ないし示唆を行うものであってもよい。

【0954】

（制御例1）

まず、図71及び図72を参照して、期待感演出の一例として演出データ1が決定された場合の制御例（制御例1）を説明する。なお、図71は、この例において、順押し（左第1停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図であり、図72は、この例において、順押し以外（左第1停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

【0955】

この例では、最初に、開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図71及び図72中、「宝を見つける！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図71及び図72中、「どこだ？」の表示画面）。

【0956】

このとき、図71に示すように、左第1停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第1停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図71中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【0957】

次いで、残りのストップボタンに対して第2停止操作が行われた場合、第2停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図71中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【0958】

次いで、残りのストップボタンに対して第3停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図71中、「GET！CHANCE！」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図71中、「残念・・・」の表示画面）。このように、順押しである場合には、最終的な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。

【0959】

一方、演出の進行が開始された後、図72に示すように、左第1停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図72中、「宝ステージ待機中」の表示画面）。この待機表示は、第2停止操作や第3停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、以後当該演出が進行しないものとなり、遊技者に所定の期待感は示されなくなる。

【0960】

このように左第1停止以外で停止操作が行われるとA Tに関する処理が不利となることのある遊技機において、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、「変則押しをしています」「中リールを最初に止めています」「右リールを最初に止めています」など、状況説明を行う音声や文字表示などの状況説明演出を行うものとする。左第1停止で操作した場合は、このような状況説明演出は発生しないため、変則押しをした遊技者にそれとなく違和感を抱かせて、左リールを最初に止めようという気持ちを喚起することが

10

20

30

40

50

できる。

【0961】

このような状況説明演出は、待機表示の発生とともに発生させるものであってもよい。また、このような状況説明演出は、変則押しによってATに関する処理が不利となる遊技に限り発生させるものであってもよいし、打順ナビ非発生のいわゆる通常遊技において変則押しが行われた場合でATに関する処理が不利とならない遊技においても発生可能としてもよい。状況説明演出の発生タイミングは、ストップボタン押下時点でも良いし、ストップボタンを離れたタイミングでも良いし、停止操作したリールが停止した時点でもよい。

【0962】

また、状況説明演出は、第一停止時点でのみ発生させてもよいし、第二停止以降の時点で重ねて発生されるものとしてもよい。例えば、中 右 左の順に停止操作した場合は、第一停止時点で「中リールを最初に止めています」、第二停止時点で「右リールを止めています」、第三停止時点で「左リールを止めています」との音声などの状況説明演出を行っても良い。

10

【0963】

また、状況説明演出は、例えば、下パネル（腰部パネル13）やリール周辺ランプ、リールバックライトなどの装飾ランプを消灯や点滅など通常の点灯状態と異なる特別態様とするものでもよい。例えば、左から停止した場合は下パネルは点灯したままであり、中や右から停止した場合は下パネルが消灯するといった仕様とすることができ、このような態様となれば、中又は右から停止させるといった操作態様が何らかの不利益を生じさせるものであると遊技者に推認させることが可能となる。

20

【0964】

このような状況説明演出を行うことで、偶然操作ミスで中リールや右リールを停止させてしまった遊技者に対して、直接的な警告表現で不快感を与えることなく、左第一停止などの推奨遊技態様での遊技を促すことができる。

【0965】

（制御例2）

まず、図73及び図74を参照して、期待感演出の一例として演出データ2が決定された場合の制御例（制御例2）を説明する。なお、図73は、この例において、順押し（左第1停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図であり、図74は、この例において、順押し以外（左第1停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

30

【0966】

この例では、最初に、開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図73及び図74中、「敵から逃げろ！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図73及び図74中、「逃げ！」の表示画面）。

【0967】

このとき、図73に示すように、左第1停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第1停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図73中、「逃げ！逃げ！」の表示画面）。

40

【0968】

次いで、残りのストップボタンに対して第2停止操作が行われた場合、第2停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図73中、「逃げ！逃げ！逃げ！」の表示画面）。

【0969】

次いで、残りのストップボタンに対して第3停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図73中、「成功！」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図73中、「失敗・・・」の表示画面）。このように、順押しである場合には、最終的

50

な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。

【0970】

一方、演出の進行が開始された後、図74に示すように、左第1停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図74中、斜線で示す表示画面。なお、これは、制御例1とは異なる待機表示が行われることを示したものに過ぎず、例えば、「逃亡ステージ待機中」といったように当該演出に対応することが認識しやすい表示画面が表示されるものとしてもよい）。この待機表示は、第2停止操作や第3停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、以後当該演出が進行しないものとなり、遊技者に所定の期待感

10

【0971】

なお、上述の制御例1及び制御例2では、それぞれにおいて、第1停止操作が左第1停止以外であった場合、そのときからそれぞれの演出に対応する待機表示が行われるものとしていたが、待機表示が開始される時期はこれに限られない。例えば、第2停止操作が行われたときとしてもよいし、第3停止操作が行われたときとしてもよい。また、それぞれで待機表示が開始される時期が異なるものであってもよい。これは、後述の制御例3についても同様である。

【0972】

また、上述の制御例1及び制御例2では、異なる種類の期待感演出が複数あることを例示するために、制御例1における期待感演出と、制御例2における期待感演出とがあることを説明したが、むろん、このような演出の種類は2種類に限られない。少なくとも一部の表示内容が異なるそれ以上の種類があるように構成することが可能である。また、この場合、それぞれの演出に対応する待機表示が設けられるようにすればよい。また、後述の制御例3では、上述の制御例1が連続演出の一部である場合を例示するために、制御例3における期待感演出があることを説明したが、むろん、このような演出の種類は1種類に限られない。少なくとも一部の表示内容が異なるそれ以上の種類があるように構成することが可能である。また、この場合、それぞれの演出に対応する待機表示が設けられるようにすればよい。

20

【0973】

また、上述の制御例1及び制御例2では、待機表示を行う場合に、それぞれの演出の演出内容とできる限り齟齬が生じないように、それぞれの演出に対応する固有の待機表示が行われるものとしていたが、例えば、データ量の削減等を図るために共通の待機表示が行われるものとしてもよい。これは、後述の制御例3についても同様である。

30

【0974】

また、上述の制御例1及び制御例2では、第1停止操作が左第1停止以外であるときは一律に待機表示が行われるものとしていたが、例えば、実行される演出が最終的に有利結果表示を行うものである場合には待機表示を行わず、最終的に不利結果表示を行うものである場合に待機表示を行うものとしてもよい。すなわち、左第1停止以外で遊技が行われ、非優遇状態に制御される場合であっても、それが遊技状況に影響を与えない（あるいは、与えにくい）場合（例えば、すでにAT抽籤に当籤していて、次遊技からAT状態に移行することが予定されている場合など）には、待機表示を行わないものとしてもよい。これは、後述の制御例3についても同様である。

40

【0975】

一方、例えば、実行される演出が最終的に不利結果表示を行うものである場合には待機表示を行わず、最終的に有利結果表示を行うものである場合に待機表示を行うものとしてもよい。すなわち、当該演出がもともとガセ演出であり、最終的な結果表示を行わなくとも、それが必ずしも遊技者にとって不利とならない場合には、待機表示を行わないものとしてもよい。これは、後述の制御例3についても同様である。

50



## 【 0 9 7 6 】

また、上述の制御例 1 及び制御例 2 における期待感演出は、単発演出として構成されるものであってもよいし、連続演出の一部として構成されるものであってもよい。例えば、単発演出として構成されるものである場合、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、当該演出と同じ演出が再度実行されるものとしてもよい。あるいは、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、演出抽籤は実行されず、演出無し（基本的な表示画面は除く）となるようにしてもよい。また、待機表示は、その表示が開始された後、次遊技を開始するための開始操作が行われたときにその表示が終了されるものとしてもよい。この場合、待機表示の表示が終了すると、予定されていた演出の表示が開始ないし再開されるものとすればよい。なお、待機表示の表示が終了するのは、開始操作が行われたときではなく、次遊技のためのベット操作が行われたときとしてもよい。

10

## 【 0 9 7 7 】

また、あるいは、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、当該遊技で表示された待機表示がそのまま継続して行われるものとしてもよい。この場合、当該次遊技において順押しで停止操作が行われた場合には、その次の遊技（最初に待機表示が行われた遊技の 2 ゲーム後の遊技）において、当該演出と同じ演出が再度実行されるものとしてもよいし、特段の制御を行うことなく、通常のルールにしたがって演出が決定され得るものとしてもよい。また、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、特段の制御を行うことなく、通常のルールにしたがって演出が決定され得るものとしてもよい。

20

## 【 0 9 7 8 】

また、例えば、連続演出として構成されるものである場合、当該演出が行われ、待機表示が行われた当該遊技の次遊技においては、待機表示が行われた遊技で実行されたものと同じ演出が再度実行されるものとすればよい。例えば、連続演出が、1 ゲーム目で第 1 演出が実行され、2 ゲーム目で第 2 演出が実行され得る 2 ゲーム構成であったとする。このとき、全ての遊技が順押しで行われた場合には、1 ゲーム目で第 1 演出が実行され、2 ゲーム目で第 2 演出が実行される。

## 【 0 9 7 9 】

一方、例えば、1 ゲーム目の変則押しで行われた場合、当該遊技では第 1 演出の途中から待機表示が行われることとなる。このとき、2 ゲーム目では第 1 演出が再度実行されるようにし、2 ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第 1 演出が最後まで実行され、3 ゲーム目で第 2 演出が実行されるようにする。また、このとき、2 ゲーム目の変則押しで行われた場合、当該遊技では 1 ゲーム目と同様の制御が行われるものとすればよい。すなわち、2 ゲーム目では第 1 演出の途中から待機表示が行われ、3 ゲーム目では第 1 演出が再度実行されるようにし、3 ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第 1 演出が最後まで実行され、4 ゲーム目で第 2 演出が実行されるようにすればよい。

30

## 【 0 9 8 0 】

また、例えば、1 ゲーム目は順押しで行われ、2 ゲーム目の変則押しで行われた場合、当該遊技では第 2 演出の途中から待機表示が行われることとなる。このとき、3 ゲーム目では第 2 演出が再度実行されるようにし、3 ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第 2 演出が最後まで実行されるようにする。また、このとき、3 ゲーム目の変則押しで行われた場合、当該遊技では 2 ゲーム目と同様の制御が行われるものとすればよい。すなわち、3 ゲーム目では第 2 演出の途中から待機表示が行われ、4 ゲーム目では第 2 演出が再度実行されるようにし、4 ゲーム目が順押しで行われた場合、当該遊技では第 2 演出が最後まで実行されるようにすればよい。

40

## 【 0 9 8 1 】

もっとも、ずっと変則押しが行われることで、同じ演出がずっと繰り返されることに支障がある場合には、そのような制御が行われ得る遊技数に上限（例えば、10 ゲームなど）を設けるようにし、上限の遊技数が消化されても演出が完結していなかった場合には、

50

演出が途中で終了する制御が行われるようにしてもよい。なお、連続演出として構成される場合の制御例は、後述の制御例 3 を用いて後で詳述する。

【0982】

また、順押しで遊技が行われなかった場合に待機表示を行う制御は、期待感演出とは異なる演出が実行される場合にも行われるようにしてもよい。すなわち、このような制御が行われる対象となる演出は期待感演出に限られない。例えば、演出がその後も継続するか（発展するか）否かを報知ないし示唆可能な発展演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。また、例えば、C Z 中や S T 中において、A T 状態に移行するか否かを報知ないし示唆可能なバトル演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。また、例えば、当籤役や状態などを報知ないし示唆可能な一般演出が実行される場合にもこのような制御が行われ得るものとしてもよい。すなわち、このような制御が行われる対象となる演出は、全ての演出のうちの任意の演出とすることができる。

10

【0983】

（制御例 3）

続いて、図 7 5 ~ 図 7 8 を参照して、期待感演出の一例として演出データ 3 が決定された場合の制御例（制御例 3）を説明する。なお、図 7 5 及び図 7 6 は、この例において、1 ゲーム目及び 2 ゲーム目に順押し（左第 1 停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図であり、図 7 7 及び図 7 8 は、この例において、1 ゲーム目に順押し以外（左第 1 停止以外）で停止操作が行われて遊技が進行し、2 ゲーム目に順押し（左第 1 停止）で停止操作が行われて遊技が進行した場合の表示内容の進行を模式的に示した図である。

20

【0984】

この例では、1 ゲーム目の開始操作時において、演出内容や期待度を示す導入表示（図 7 5 及び図 7 7 中、「宝を見つけろ！」の表示画面）が行われた後、演出の進行が開始されている（図 7 5 及び図 7 7 中、「どこだ？」の表示画面）。

【0985】

このとき、図 7 5 に示すように、左第 1 停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第 1 停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 5 中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

30

【0986】

次いで、残りのストップボタンに対して第 2 停止操作が行われた場合、第 2 停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 5 中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【0987】

次いで、残りのストップボタンに対して第 3 停止操作が行われた場合、第 3 停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 5 中、「NEXT・・・」の表示画面）。すなわち、当該演出が 1 ゲーム目では終了せず、2 ゲーム目に継続することが示される。

【0988】

次いで、2 ゲーム目の開始操作が行われた場合、開始操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 6 中、「どこだー！？」の表示画面）。

40

【0989】

このとき、図 7 6 に示すように、左第 1 停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第 1 停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 6 中、「どこだー！？どこだー！？」の表示画面）。

【0990】

次いで、残りのストップボタンに対して第 2 停止操作が行われた場合、第 2 停止操作が行われて遊技が進行したのにもない、演出がさらに進行する（図 7 6 中、「どこだー！？どこだー！？どこだー！？」の表示画面）。

50

## 【0991】

次いで、残りのストップボタンに対して第3停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われて遊技が進行したのにもともない、演出がさらに進行する。この場合、有利な状況の発生を報知ないし示唆する場合には、有利結果表示を行う（図76中、「GET! CHANNEL!」の表示画面）。一方、有利な状況の発生を報知ないし示唆しない場合には、不利結果表示を行う（図76中、「残念・・・」の表示画面）。このように、1ゲーム目、2ゲーム目ともに順押しである場合には、2ゲーム目の最終的な表示内容（あるいは、中途の表示内容によって予測可能な場合があってもよい）によって、遊技者に所定の期待感が示されるものとなっている。

## 【0992】

一方、1ゲーム目で演出の進行が開始された後、図77に示すように、左第1停止以外で停止操作が行われたとする。この場合には、演出の進行が停止され、その後は、1ゲーム目では当該演出に対応する待機表示が行われるものとなっている（図77中、「宝ステージ待機中」の表示画面）。この待機表示は、第2停止操作や第3停止操作が行われて遊技が進行した場合にも継続して行われるものとなっている。すなわち、左第1停止以外で停止操作が行われた遊技では、以後当該演出が進行しないものとなる。

## 【0993】

もっとも、2ゲーム目が開始されると、図78に示すように、当該2ゲーム目においては、1ゲーム目の演出が再度実行されるものとなっている。具体的には、2ゲーム目の開始操作が行われた場合、開始操作が行われて遊技が進行したのにもともない、演出の進行が開始（再開）される（図78中、「どこだ？」の表示画面）。なお、図78においては、導入表示は行われないものとなっているが、導入表示も含めて演出が最初から再度実行されるように構成することも可能である。

## 【0994】

このとき、図78に示すように、左第1停止で停止操作が行われたとする。この場合には、第1停止操作が行われて遊技が進行したのにもともない、演出がさらに進行する（図78中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

## 【0995】

次いで、残りのストップボタンに対して第2停止操作が行われた場合、第2停止操作が行われて遊技が進行したのにもともない、演出がさらに進行する（図78中、「どこだ？どこだ？どこだ？」の表示画面）。

## 【0996】

次いで、残りのストップボタンに対して第3停止操作が行われた場合、第3停止操作が行われて遊技が進行したのにもともない、演出がさらに進行する（図78中、「NEXT・・・」の表示画面）。すなわち、当該演出が2ゲーム目では終了せず、3ゲーム目に継続することが示される。

## 【0997】

その後、3ゲーム目において、左第1停止で停止操作が行われた場合には、図76に示したものと同様に演出を進行させる制御が行われる一方、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、図76に示した開始操作までの演出が再度実行されたのち、図77に示したものと同様に演出の進行を待機させる制御が行われることとなる。

## 【0998】

なお、2ゲーム目において、仮に左第1停止以外で停止操作が行われたとした場合には、再度1ゲーム目（図77参照）と同様の制御が行われ、3ゲーム目において、再度2ゲーム目（図78参照）と同様の制御が行われることとなる。

## 【0999】

（電断復帰時の制御例）

電源装置34の電源スイッチ（不図示）がオフにされる（電源がオフ状態とされる）か、停電などのその他の要因の発生によってパチスロ機1への電力の供給が断たれて電断が発生し、その後、電力の供給が再開されて当該電断状態から復帰する場合、基本的に遊技

10

20

30

40

50

状態及び演出状態は電断前の状態に復帰することとなる。ここで、電断時に上述の待機表示が行われていた場合、その復帰の態様としては以下の態様を挙げることができる。

【1000】

第1の態様は、電断復帰時にはそのまま待機表示が行われる（再開される）という態様である。例えば、待機表示が行われたまま遊技店が閉店して電源がオフ状態とされ、設定変更が行われることなく翌日の開店に合わせて電断がオン状態とされた場合、待機表示が解除されるとすると、最初に遊技を行う遊技者は、最初の遊技が非優遇状態に制御であることを知らないまま遊技を行うことになり、遊技者が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第1の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。

【1001】

第2の態様は、電断復帰時には待機表示ではなく、他の表示（例えば、初期画面を表示する）が行われるという態様である。例えば、待機表示が行われたまま遊技店が閉店して電源がオフ状態とされ、設定変更が行われることなく翌日の開店に合わせて電断がオン状態とされた場合には待機表示が再開されるが、設定変更が行われた場合には初期画面が表示されるものとした場合、開店時に待機表示が表示されているか否かで設定変更が行われたか否かが簡単に見抜けるようになってしまい、遊技店が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第2の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。なお、上述の第1の態様の場合も同様であるが、少なくとも、電断復帰時の表示態様と後述の設定変更時の表示態様とが同じ表示態様となるように表示制御を行うことが望ましいと考えられる。このようにすれば、いずれの態様であっても上述の問題が生じることを抑制できる。また、ここでいう初期画面とは、例えば、いわゆる通常時の滞在ステージを表示する画面などが該当する。なお、非有利区間専用の表示画面を設け、これを初期画面としてもよいし、非有利区間と有利区間のいずれでも表示され得るステージ表示画面などを設け、これを初期画面としてもよい。

【1002】

（設定変更時の制御例）

設定用鍵型スイッチ52などへの操作によって、パチスロ機1の設定値が変更されたとき（設定変更が行われたとき）、設定変更前の遊技において上述の待機表示が行われていた場合、その復帰の態様としては以下の態様を挙げることができる。

【1003】

第1の態様は、設定変更後もあえてそのまま待機表示が行われるという態様である。上述のとおり、設定変更が行われることなく電断のオフ・オンがされた場合には待機表示が再開されるが、設定変更が行われた場合には初期画面が表示されるものとした場合、開店時に待機表示が表示されているか否かで設定変更が行われたか否かが簡単に見抜けるようになってしまい、遊技店が不測の不利益を被ってしまう場合がある。この第1の態様によれば、このような問題が生じることを抑制できる。

【1004】

第2の態様は、設定変更後は待機表示ではなく、他の表示（例えば、初期画面を表示する）が行われるという態様である。直前の遊技において変則押しで停止操作が行われたとしても、設定変更時の初期化処理によって、設定変更後の最初の遊技が非優遇状態となることはなく（この場合、最初の遊技では固定処理で優遇カウンタが1加算されることとすればよい）、また、そもそも演出データも初期化されるため、最初に遊技を行う遊技者が不利益を被る可能性はないからである。

【1005】

また、例えば、パチスロ機1を、設定用鍵型スイッチ52などを用いた設定変更手順と異なる初期化手順として、電源オフ状態において、主制御基板71に設けられたリセットボタン（不図示）を押しながら（すなわち、初期化操作手段に対して所定の初期化操作を行い）、電源オン状態とする（すなわち、所定の電源投入操作を行う）と、設定値はそのまま有利区間がリセット（初期化される）される（すなわち、有利区間が終了し、有利区間終了時の初期化処理が行われた上で非有利区間に移行する）といった特別リセット操

10

20

30

40

50

作が可能となるように構成することもできるが、この場合、特別リセット操作が行われる前に上述の待機表示が行われていた場合には、特別リセット操作後（有利区間のリセット後）は待機表示でなく、例えば、上述のものと同様の初期画面が表示されるものとするればよい。むしろ、このような特別リセット操作が行われたことを見抜かれにくくするため、特別リセット操作後（有利区間のリセット後）もあえてそのまま待機表示が行われるものとしてもよい。なお、特別リセット操作が行われると、有利区間に関する状態が初期化され、初期状態としての非有利区間が設定されるが、ボーナス役の持越状態が推奨遊技状態となる仕様の場合には、持越中のボーナス役に関する情報（持越役格納領域の情報）は維持されるものとするればよい。

#### 【1006】

（その他の制御例）

開始操作が行われた後に、所定の演出用操作を伴う操作演出（例えば、上述の操作連動演出）を行う場合がある。チャンスボタン（例えば、上述の演出用ボタン10a, 10b）やタッチパネル（例えば、上述のサブ演出表示部22）など所定の演出用操作手段に対する操作に応じて期待度示唆などの応答演出が発生する演出である。この場合、演出用操作の受付開始後に対象となる演出用操作手段に対する操作を行わない場合は、操作待ち状態となるが、この操作待ち状態でも変則押しが行われた場合は待機表示へと切り替わり、演出用操作の操作待ち状態も終了し、それ以後に演出用操作手段を操作しても当該操作演出で予定されていた応答演出は発生しないものとするのが望ましい。このようにすることで、待機表示中に期待度示唆などの役割を持つ応答演出が発生するという遊技者にとって分かりにくい状況の発生を抑制できる。

#### 【1007】

また、リール回転中及びリール停止中のいずれであっても演出状態設定（例えば、音量調整、光量調整等）が可能となる仕様の場合は、変則押しに伴う待機表示の表示中であっても適時演出状態設定ができるものとしてもよい。また、リール回転中は演出状態設定ができないが、リール停止中は演出状態設定（音量調整、光量調整等）が可能となる場合には、変則押しに伴う待機表示の表示中であってもリール停止中であれば演出状態設定ができるものとしてもよい。また、遊技履歴の表示、携帯連動メニューの表示、一部の配当表の表示、ゲームフローの表示などが可能となるユーザーメニュー画面の表示についても同様であり、変則押しに伴う待機表示の表示中であっても、仕様上、これらを表示可能な状態であれば通常時と同じく所定操作にしたがってこれらを表示可能としてもよい。また、演出状態設定は、例えば、上述の操作演出における操作待ち状態においても、仕様上、これを設定可能な状態であれば適時行えるものとするができる。

#### 【1008】

また、開始操作が行われた後に、リールの回転開始から定速回転に至るまでの期間において、リール回転動作を行いストップボタン押下に基づいてリールを仮停止させるといった上述の疑似遊技を行う場合がある。このような疑似遊技においては、変則押しで停止操作が行われたとしても非推奨打法とはならないため、待機表示は行われず、AT関連処理が不利とならないようにすればよい。また、疑似遊技中は、上述の如く、疑似遊技中であることを明確にするために「FREEPLAY」等の疑似遊技中表示が行われるとすることが望ましい。なお、仮に、待機表示の表示中において疑似遊技が行われるものとなったときは、待機表示とともに疑似遊技中表示が行われるものとするればよい。

#### 【1009】

<第1の遊技機（変形例）の押し順ベルの変形例及び送信情報制御例>

続いて、図79及び図80を参照して、本変形例の押し順ベルの変形例の構成、及びサブ側に送信する送信情報の制御例について説明する。本変形例の送信情報の制御例は、そのまま第1の遊技機の送信情報の制御例であるともいい得る。もっとも、本変形例では、図79に示すものを送信情報制御例1として説明し、図80に示すものを送信情報制御例2として説明している。

#### 【1010】

10

20

30

40

50

また、本変形例において変動表示部が3つのリール（左リール3L, 中リール3C, 右リール3R）を具備するものとして説明する。また、押し順ベルの変形例においては、押し順ベル以外の役についてもこれと同様にグルーピングされる場合を説明するため、第1の遊技機とは一部の役構成を変更している。これについては後で詳述する。

【1011】

（押し順ベルの変形例の役構成）

図79に示す変形例では、例えば、内部当籤役として、リプレイ役である「F\_\_通常リプ」及び「F\_\_チェリー」と、小役である「F\_\_共通ベル」、「F\_\_押し順ベルA\_\_123」～「F\_\_押し順ベルA\_\_321」（変形例の「押し順ベルA」）、「F\_\_押し順ベルB\_\_213」～「F\_\_押し順ベルB\_\_321」（変形例の「押し順ベルB」）、「F\_\_2

10

【1012】

「F\_\_通常リプ」は、リプレイ役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて再遊技が付与されるものとなっている。また、「F\_\_チェリー」は、リプレイ役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて再遊技が付与されるものとなっている。

【1013】

「F\_\_共通ベル」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて13枚入賞が発生するものとなっている。

20

【1014】

変形例の「押し順ベルA」は、6択の押し順小役となっており、正解打順で停止操作が行われた場合には対応する図柄組合せが表示されて13枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第1停止操作は正解打順であった場合には、押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて1枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第1停止操作も不正解打順であった場合には、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（1/2のタイミングで押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて1枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの1/2のタイミングで押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（0枚となる）ものとなっている。

30

【1015】

変形例の「押し順ベルB」は、左第1停止が正解打順として規定されない4択の押し順小役となっており、正解打順で停止操作が行われた場合には対応する図柄組合せが表示されて13枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第1停止操作は正解打順であった場合には、押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて1枚入賞が発生し、不正解打順で停止操作が行われた場合であって、第1停止操作も不正解打順であった場合には、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（1/2のタイミングで押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて1枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの1/2のタイミングで押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（0枚となる）ものとなっている。

40

【1016】

なお、変形例の「押し順ベルB」は、左第1停止では正解打順となる場合がなく、左第1停止以外で正解打順となる場合があるように構成されたものであり、左第1停止が遊技価値の付与が不利となる打順として規定され、左第1停止以外が遊技価値の付与に関し一方的に有利となる打順として規定された、偏りベルを構成する押し順小役となっている。

【1017】

また、図79に示すとおり、変形例の「押し順ベルB」がこのように構成されることで、遊技機全体としてみた場合も、打順「123」又は「132」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「1.1612」枚となるのに対し、打順「213」、「231」、「312」又は「321」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は

50

「 2 . 7 1 6 」枚となる。すなわち、左第 1 停止で停止操作が行われた場合、左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成されている。

【 1 0 1 8 】

もっとも、上述の獲得期待値は、非 A T 状態（すなわち、有利な停止操作態様が報知されない状況下）における 1 ゲームあたりの獲得期待値であり、また、1 ゲームを行うために必要なベット数は 3 枚であることから、非 A T 状態ではいずれの打順で遊技を行ったとしても獲得期待値が「 3 」を超えない（換言すれば、出玉率が「 1 」を超えない）ように構成されている。したがって、例えば、非 A T 状態において、ずっと左第 1 停止以外で停止操作を行っていたとしても、それによって、少なくとも確率上は、遊技者が遊技価値を増加させ続けることが可能となるようには構成されていない。

10

【 1 0 1 9 】

「 F \_\_ 2 択 1 枚役 A 」及び「 F \_\_ 2 択 1 枚役 B 」は、打順ではなく、押下位置 2 択の小役となっており、例えば、「 F \_\_ 2 択 1 枚役 A 」が当籤役として決定された場合、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（ 1 / 2 のタイミング（第 1 のタイミング）で押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて 1 枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの 1 / 2 のタイミング（第 2 のタイミング）で押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生せず（ 0 枚となる）、また、「 F \_\_ 2 択 1 枚役 B 」が当籤役として決定された場合、所定のリールに対する押下位置が適切であれば（ 1 / 2 のタイミング（第 2 のタイミング）で押下位置正解となる）、対応する図柄組合せが表示されて 1 枚入賞が発生し、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ（残りの 1 / 2 のタイミング（第 1 のタイミング）で押下位置不正解となる）、取りこぼしが発生して入賞は発生しない（ 0 枚となる）ものとなっている。

20

【 1 0 2 0 】

「 F \_\_ 共通 1 枚役 A 」及び「 F \_\_ 共通 1 枚役 B 」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて 1 枚入賞が発生するものとなっている。

【 1 0 2 1 】

「 F \_\_ スイカ 」は、小役であり、打順及び押下位置不問で対応する図柄組合せが表示されて 5 枚入賞が発生するものとなっている。なお、この「 F \_\_ スイカ 」については、所定のリールに対する押下位置が適切であれば 5 枚入賞が発生する一方、所定のリールに対する押下位置が適切でなければ 1 枚入賞が発生するものとして構成してもよい。

30

【 1 0 2 2 】

（押し順ベルの変形例の送信情報制御例（その 1 ））

続いて、図 7 9 を参照して、押し順ベルの変形例を用いた内部当籤情報及び指示情報の設定態様を説明する。なお、これを送信情報制御例（その 1 ）としているのは、図 8 0 を参照して後で説明する送信情報制御例（その 2 ）と区別するためである。

【 1 0 2 3 】

送信情報制御例（その 1 ）は、非 A T 状態であっても、遊技ごとに、内部当籤役に関する何らかの情報をサブ側に送信するものとして構成された制御例である。これに対し、送信情報制御例（その 2 ）は、非 A T 状態であるときには、基本的にサブ側には内部当籤役に関する情報を送信しないものとして構成された制御例である。

40

【 1 0 2 4 】

（非 A T 状態（有利区間）における設定態様 1 ）

図 7 9 に示す態様 1 は、有利区間の非 A T 状態（通常有利区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

【 1 0 2 5 】

この態様 1 では、「 F \_\_ 通常リブ 」、「 F \_\_ チェリー 」、「 F \_\_ 共通 1 枚役 A 」、「 F \_\_ 共通 1 枚役 B 」、又は「 F \_\_ スイカ 」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「 1 」、「 2 」、「 1 6 」、「 1 7 」、又は「 1 8 」）が設定される。

50

## 【 1 0 2 6 】

また、「F\_\_共通ベル」及び変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「99」）が設定される。すなわち、「F\_\_共通ベル」及び変形例の「押し順ベルA」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

## 【 1 0 2 7 】

また、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、又は「F\_\_2択1枚役B」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「98」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、及び「F\_\_2択1枚役B」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

10

## 【 1 0 2 8 】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「99」）が設定される。すなわち、全ての役がグルーピングされた指示情報が設定される。

## 【 1 0 2 9 】

（非AT状態（有利区間）における設定態様2）

図79に示す態様2は、有利区間の非AT状態（通常有利区間）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

## 【 1 0 3 0 】

この態様2では、「F\_\_通常リップ」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_共通ベル」、「F\_\_共通1枚役A」、「F\_\_共通1枚役B」、又は「F\_\_スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「1」、「2」、「3」、「16」、「17」、又は「18」）が設定される。

20

## 【 1 0 3 1 】

また、変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「80」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルA」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

## 【 1 0 3 2 】

また、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、又は「F\_\_2択1枚役B」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「98」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、及び「F\_\_2択1枚役B」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

30

## 【 1 0 3 3 】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「指示なし」となる指示情報）が設定される点は上述の態様1と同様であるが、この態様2では、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、又は「F\_\_2択1枚役B」に当籤した場合には指示情報として「99」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「0」が設定される。

40

## 【 1 0 3 4 】

なお、この態様2では、変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合に、内部当籤情報に「80」が設定され、指示情報に「99」ではなく、「0」が設定されることで、例えば、サブ側で「押し順チャレンジ演出」（例えば、表示画面で「?-?-?」といったような表示がなされ、少なくとも押し順役に当籤していることが示唆される演出）を行うことが可能となっている。これについては後で詳述する。

## 【 1 0 3 5 】

（非AT状態（有利区間）における設定態様3）

図79に示す態様3は、有利区間の非AT状態（通常有利区間）における内部当籤情報

50



及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

【1036】

この態様3では、「F\_\_チェリー」、「F\_\_共通1枚役B」、又は「F\_\_スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「2」、「17」、又は「18」）が設定される。

【1037】

また、「F\_\_通常リブ」、「F\_\_共通ベル」、変形例の「押し順ベルA」、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、「F\_\_2択1枚役B」、又は「F\_\_共通1枚役A」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「97」）が設定される。すなわち、「F\_\_通常リブ」、「F\_\_共通ベル」、変形例の「押し順ベルA」、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、「F\_\_2択1枚役B」、及び「F\_\_共通1枚役A」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。

10

【1038】

また、いずれの役に当籤した場合であっても、打順がサブ側で特定可能とならない指示情報（「指示なし」となる指示情報）が設定される点は上述の態様1と同様であるが、この態様3では、「F\_\_チェリー」、「F\_\_共通1枚役B」、又は「F\_\_スイカ」に当籤した場合には指示情報として「0」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「99」が設定される。

【1039】

なお、上述の態様1～態様3のいずれについても、その目的とするところは、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが内部当籤役に含まれるように構成する場合に、非AT状態にあっては、サブ側での演出を含め、その当籤を遊技者に認識可能な状態としないことにある。

20

【1040】

例えば、非AT状態であるから正解打順自体は報知されないとしても、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが当籤したことを遊技者が認識可能となれば、遊技者が、このような認識をした遊技では、（遊技性が左第1停止を行ってAT関連処理を有利としていくものであったとしても）意図的に左第1停止以外で停止操作を行う場合も出てくることになる。この場合、当初企図していた出玉率と乖離する出玉率となる可能性が高まり、結果として遊技の公平性を害するおそれが生じることになる。

30

【1041】

また、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが当籤したことを遊技者が認識可能となるということは、実質的に遊技価値の付与に関し有利な打順の絞り込みが可能となるのと同じであることから、換言すれば、このように認識可能となる状態にすることはAT状態の一態様であるともいい得る。してみると、現状の規則上は、例えば、上述の指示モニタにおいてもこれと対応する指示情報を表示する必要が生じ、また、このような状態で得られた出玉は、上述の「指示込役物比率」（例えば、AT状態中も集計・算出の対象とした役物割合情報）に算入される必要が生じることとなる。

【1042】

そして、このような必要が生じるとすれば、出玉設計が困難を極め、また、非AT状態からAT状態に移行させることで飛躍的に出玉を増加させることができるようになるといった遊技性を担保し得なくなり、遊技者の興味も著しく低下させてしまうことになる。

40

【1043】

そこで、本変形例では、以下の要件を満たすことを前提として、上述の態様1～態様3のように各情報を設定することで、AT状態と解釈される余地がなくなるようにしている。

【1044】

例えば、第1の要件は、内部当籤情報に関し、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが含まれる（グルーピングされる）内部当籤情報が設定される遊技では、左第1停止以外（変則押し）のいずれの打順で停止操作が行われた場合であっても出玉率が1未満（あ

50

るいは、1以下)とするというものである。

【1045】

例えば、上述の態様1及び態様2では、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、及び「F\_\_2択1枚役B」がグルーピングされ、内部当籤情報「98」が設定されている。そして、内部当籤情報「98」が設定された遊技(換言すれば、当該グループ役に当籤した遊技)では、打順「123」又は「132」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「0.500」枚となるのに対し、打順「213」、「231」、「312」又は「321」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は「2.702」枚となるように構成されている。すなわち、いずれの打順で停止操作を行ったとしても、獲得期待値が「3」を超えない(換言すれば、出玉率が「1」を超えない)ものとなっている。

10

【1046】

また、例えば、上述の態様3では、「F\_\_通常リブ」、「F\_\_共通ベル」、変形例の「押し順ベルA」、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、「F\_\_2択1枚役B」、及び「F\_\_共通1枚役A」がグルーピングされ、内部当籤情報「97」が設定されている。そして、内部当籤情報「97」が設定された遊技(換言すれば、当該グループ役に当籤した遊技)では、打順「123」又は「132」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値が「1.601」枚となるのに対し、打順「213」、「231」、「312」又は「321」で停止操作が行われたと仮定した場合の獲得期待値は「2.708」枚となるように構成されている。すなわち、いずれの打順で停止操作を行ったとしても、獲得期待値が「3」を超えない(換言すれば、出玉率が「1」を超えない)ものとなっている。

20

【1047】

このようにすることで、例えば、仮に、内部当籤役情報「98」や「97」が設定されたことを遊技者が認識可能となり、変則押しで遊技が行われたとしても、それによって、遊技者が遊技価値を増加させることができるようになるといった攻略の余地が生じることはなくなる。なお、グルーピングの手法しだいでは、獲得期待値が「3」を超える場合も出てくると思われるが、遊技の公平性を害さないことが担保される限り、このような場合があっても差し支えない。もっとも、上述の観点からすれば、やはり獲得期待値が「3」を超えないように構成することが望ましい。

30

【1048】

例えば、第2の要件は、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが含まれる(グルーピングされる)内部当籤情報が設定される遊技では、サブ側において、例えば、上述の「押し順チャレンジ演出」のように、押し順役に当籤したことが認識可能な(あるいは、遊技者が打順ナビと認識してしまう可能性がある)演出(打順関連演出)を行わないというものである。

【1049】

そこで、例えば、上述の態様1では、全ての役について指示情報「99」が設定されている。また、例えば、上述の態様2では、内部当籤情報「98」が設定される遊技では指示情報「99」が設定されている。また、例えば、上述の態様3では、内部当籤情報「97」が設定される遊技では指示情報「99」が設定されている。すなわち、サブ側では、指示情報「0」を受信した遊技では、上述の打順関連演出を行い得るように制御することが可能となる一方で、指示情報「99」を受信した遊技では、上述の打順関連演出を行い得ないように制御することが可能となる。

40

【1050】

なお、サブ側が指示情報「99」を受信した遊技においても、例えば、白ナビや黄色ナビなどの色ナビで小役の当籤を示唆する演出や、左第1停止で停止操作が行われた場合にチャンス予告を行う演出など、少なくとも打順と関連しない演出であれば、これを行うことは差し支えない。また、例えば、上述の態様1の場合に、内部当籤情報「99」の場合と、内部当籤情報「98」の場合と、内部当籤情報「0」(はずれ)の場合とで、同じ演

50

出が行われるようにしてもよいし、異なる演出が行われるようにしてもよい。

【1051】

このようにすることで、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、AT関連処理が有利となる特定態様（左第1停止）で遊技を行いやすくなる。また、上述のように内部当籤情報や指示情報が設定されることで、偏りベルを含んで構成されるグルーピング情報がサブ側に送信されたとしても、これによって有利な打順の絞り込みが可能とはならないため、そのような遊技での払出は、指示による払出には該当せず、また、上述の「指示込役物比率」に算入される必要もなくなるものと考えられる。そして、これにより、AT状態及び役物作動中の実質的な有利状態の払出を正確にカウントすることが可能となり、遊技店側も上述の役比モニタ装置54で当該遊技機の挙動を把握しやすくなると考えられる。

10

【1052】

なお、さらに以下の要件（第3の要件）を追加することも考えられる。例えば、第3の要件は、指示情報「99」が設定される遊技では、メイン側で制御される報知手段によってその旨が報知されるようにするというものである。

【1053】

例えば、情報表示装置14において、特別ランプを新たに設けるようにし、指示情報「99」が設定される遊技では、この特別ランプを点灯させる（あるいは、所定の表示態様を表示させる）ようにする。あるいは、指示情報「99」が設定される遊技では、指示モニタで「-」などの指示非発生を示唆する表示を行うようにする。なお、これらはあくまで一例であって、何らかの表示態様で遊技者に指示非発生を示唆することが可能であれば、別の報知手段を用いることもできる。

20

【1054】

このようにすることで、例えば、特別ランプが点灯した（あるいは、指示モニタに「-」が表示された）遊技では、ナビが発生しない（停止操作態様が報知されない、指示が行われない）ことを遊技者に報知ないし示唆できるため、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、AT関連処理が有利となる特定態様（左第1停止）で遊技を行いやすくなる。また、このように推奨される遊技方法にて遊技を行うように促すことができる。

【1055】

なお、特別ランプを用いる場合、サブ側に対して、特別ランプの点灯/非点灯の情報をさらに送信するようにしてもよい。そして、サブ側では、当該情報を参照して、特別ランプの点灯を認識した場合には上述の打順関連演出を行わない制御が実行されるものとしてもよい。もっとも、このような情報を送信することなく、内部当籤情報及び指示情報を総合的に判断して（あるいは、指示情報「99」が送信されたかを判断して）、上述の打順関連演出を行わない制御が実行されるものとしてもよい。

30

【1056】

また、指示モニタを用いる場合、例えば、指示情報「0」が設定される場合には、指示モニタには「0」が表示されるようにしてもよいし、あるいは、指示モニタには何らの情報も表示されない（非表示となる）ようにしてもよい。いずれの場合であってもメイン側での指示は発生しないものとなる。もっとも、この場合、サブ側では、上述の打順関連演出を行うことが許容されるものとする。一方、指示情報「99」が設定される場合には、指示モニタに「-」（あるいは、少なくとも上述の「0」や非表示とは異なる態様であって、かつ、各指示とも異なる態様となる別の識別情報）が表示されるようにすればよい。この場合にも同様に、メイン側での指示は発生しないものとなる。もっとも、この場合、サブ側では、上述の打順関連演出を行うことが禁止されるものとする。

40

【1057】

指示モニタに「0」が表示される（あるいは、非表示となる）場合には、例えば、押し順リプレイなどに当籤したときに、上乘せ報知として7を揃わせるための7揃いナビ（ナビにしたがわなくとも出玉に影響を与えない）のような演出用の打順関連演出がサブ側で行われるようにすることは可能となる。もっとも、このような演出用の打順関連演出は行われず、打順に関連しない期待感演出を行うことは当然ながら可能である。

50

## 【 1 0 5 8 】

また、指示モニタに「 1 」～「 6 」が表示される場合には、それぞれに対応する打順ナビがサブ側で行われるようにすればよい。例えば、指示モニタが「 1 」なら左、中、右の順にリールを停止させる打順「 1 2 3 」を指示し、指示モニタが「 2 」なら左、右、中の順にリールを停止させる打順「 1 3 2 」を指示し、指示モニタが「 3 」なら中、左、右の順にリールを停止させる打順「 2 1 3 」を指示し、指示モニタが「 4 」なら中、右、左の順にリールを停止させる打順「 3 1 2 」を指示し、指示モニタが「 5 」なら右、左、中の順にリールを停止させる打順「 2 3 1 」を指示し、指示モニタが「 6 」なら右、中、左の順にリールを停止させる打順「 3 2 1 」を指示すればよい。また、指示モニタに「 - 」が表示される場合には、上述のとおり、サブ側で打順関連演出が行われないようにすればよい。

10

## 【 1 0 5 9 】

続いて、A T 状態における内部当籤情報及び指示情報の設定態様、並びに非有利区間における内部当籤情報及び指示情報の設定態様についても説明する。

## 【 1 0 6 0 】

( A T 状態 ( 有利区間 ) における設定態様 1 )

図 7 9 に示す態様 1 は、有利区間の A T 状態 ( 増加区間 ) における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

## 【 1 0 6 1 】

この態様 1 では、「 F \_\_ 通常リブ」、「 F \_\_ チェリー」、「 F \_\_ 共通ベル」、「 F \_\_ 共通 1 枚役 A 」、「 F \_\_ 共通 1 枚役 B 」、又は「 F \_\_ スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報 ( 「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 1 6 」、「 1 7 」、又は「 1 8 」) が設定される。

20

## 【 1 0 6 2 】

また、変形例の「押し順ベル A」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報 ( 「 8 0 」) が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベル A」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「 1 」～「 6 」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。

30

## 【 1 0 6 3 】

また、変形例の「押し順ベル B」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報 ( 「 8 1 」) が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベル B」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「 3 」～「 6 」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。

## 【 1 0 6 4 】

また、「 F \_\_ 2 択 1 枚役 A 」又は「 F \_\_ 2 択 1 枚役 B 」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報 ( 「 8 2 」) が設定される。すなわち、「 F \_\_ 2 択 1 枚役 A 」及び「 F \_\_ 2 択 1 枚役 B 」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、これらは押し順小役でないため、このように構成されていても A T 状態に影響は与えない。なお、それぞれで異なる指示情報が設定されるようにし、正解となる押下位置が報知され得るものとしてもよい。

40

## 【 1 0 6 5 】

( A T 状態 ( 有利区間 ) における設定態様 2 )

図 7 9 に示す態様 2 は、有利区間の A T 状態 ( 増加区間 ) における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

## 【 1 0 6 6 】

50

この態様2では、「F\_\_通常リブ」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_共通ベル」、「F\_\_共通1枚役A」、「F\_\_共通1枚役B」、又は「F\_\_スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「1」、「2」、「3」、「16」、「17」、又は「18」）が設定される。

【1067】

また、変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「80」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルA」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。なお、この態様2では、「F\_\_押し順ベルA\_\_123」及び「F\_\_押し順ベルA\_\_132」に当籤した場合には指示情報「10」が設定されるものとなっている。この指示情報「10」は、例えば、「1-?-?」といったように、第1停止操作（左第1停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成される。すなわち、この態様2では、変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合に、第2停止操作の2択チャレンジ演出が行われるものとなっている。これはあくまで一例である。

10

【1068】

また、同様に、指示情報「20」は、例えば、「?-1-?」といったように、第1停止操作（中第1停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成され、指示情報「30」は、例えば、「?-?-1」といったように、第1停止操作（右第1停止）のみ正解打順が報知される指示情報として構成される。

【1069】

20

また、変形例の「押し順ベルB」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「81」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルB」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、それぞれの正解打順がサブ側で特定可能となる指示情報「3」～「6」が設定されるため、このように構成されていても有利な停止操作態様の報知を行うことが可能になる。

【1070】

また、「F\_\_2択1枚役A」又は「F\_\_2択1枚役B」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「82」）が設定される。すなわち、「F\_\_2択1枚役A」及び「F\_\_2択1枚役B」がグルーピングされた内部当籤情報が設定される。もっとも、これらは押し順小役でないため、このように構成されていてもAT状態に影響は与えない。なお、それぞれで異なる指示情報が設定されるようにし、正解となる押下位置が報知され得るものとしてもよい。

30

【1071】

（非有利区間における設定態様）

図79に示す態様は、非有利区間（非AT状態）における内部当籤情報及び指示情報の設定態様の一例を示したものである。

【1072】

この態様では、「F\_\_通常リブ」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_共通ベル」、「F\_\_共通1枚役A」、「F\_\_共通1枚役B」、又は「F\_\_スイカ」に当籤した場合、それぞれの当籤がサブ側で特定可能となる内部当籤情報（「1」、「2」、「3」、「16」、「17」、又は「18」）が設定される。

40

【1073】

また、変形例の「押し順ベルA」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いずれに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「80」）が設定される。

【1074】

また、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2択1枚役A」、又は「F\_\_2択1枚役B」に当籤した場合、このうちのいずれかに当籤したことはサブ側で特定可能となるが、いず

50

れに当籤したかはサブ側で特定可能とならない内部当籤情報（「98」）が設定される。すなわち、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2 択1 枚役A」、及び「F\_\_2 択1 枚役B」がグループングされた内部当籤情報が設定される。

【1075】

また、この態様では、変形例の「押し順ベルB」、「F\_\_2 択1 枚役A」、又は「F\_\_2 択1 枚役B」に当籤した場合には指示情報として「99」が設定され、その他の役に当籤した場合には指示情報として「0」が設定される。

【1076】

（押し順ベルの変形例の送信情報制御例（その2））

続いて、図80を参照して、押し順ベルの変形例を用いた送信情報制御例（その2）を説明する。なお、上述のとおり、この送信情報制御例（その2）は、非AT状態であるときには、基本的にサブ側には内部当籤役に関する情報を送信しないものとして構成された制御例である。また、図80では、この送信情報制御例（その2）を説明するために、当該処理の一例を示す概要的なフローチャートを示している。したがって、当該送信情報制御における具体的な制御処理は必ずしも図80に示すものに限られない。

10

【1077】

まず、メインCPU101は、遊技が開始されるとき（例えば、開始操作が行われたとき）に、AT中であるか否かを判定する（S4011）。すなわち、メインCPU101は、現在の状態がAT状態であるか否かを判定する。メインCPU101は、AT中であると判定した場合（S4011がYES）、処理をS4013に移す。

20

【1078】

一方、メインCPU101は、AT中でないと判定した場合（S4011がNO）、レア役に当籤したか否かを判定する（S4012）。メインCPU101は、レア役に当籤していないと判定した場合（S4012がNO）、そのまま当該処理を終了させる。

【1079】

一方、メインCPU101は、レア役に当籤したと判定した場合（S4012がYES）、処理をS4013に移す。メインCPU101は、S4011がYESの場合、又はS4012がYESの場合、送信情報設定処理を行う（S4013）。その後、当該処理を終了させる。

【1080】

なお、送信情報設定処理では、AT状態である場合（S4011がYESの場合）、例えば、図79に示したAT状態のいずれかの設定態様により、内部当籤情報及び指示情報を送信する。また、非AT状態であるが（S4011がNOであるが）、レア役に当籤した場合（S4012がYESの場合）、例外的に当籤したレア役に対応する内部当籤情報を送信する。また、この場合、当籤したレア役に対応する指示情報が「0」であれば、指示情報も送信されるようにしてもよい。

30

【1081】

一方、非AT状態であり（S4011がNOであり）、レア役にも当籤していない場合（S4012もNOである場合）には、そもそも内部当籤役に関連する情報が設定されず（S4013の処理が行われないうちに）、いずれの情報もサブ側に送信されないようにしている。なお、ここでいう「レア役」は、例えば、「F\_\_チェリー」や「F\_\_スイカ」等の役を示すものである。

40

【1082】

このようにすれば、例えば、変形例の「押し順ベルB」のような偏りベルが含まれるものとしても、AT状態以外では、この当籤をサブ側で認識することはできなくなるので、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、AT関連処理が有利となる特定態様（左第1停止）で遊技を行いやすくなる。しかも、非AT状態の内部当籤情報や指示情報をどのような構成するかを考慮する必要がなくなることから、制御負荷やデータ量を少なくすることができる。また、遊技機の設計のしやすさも向上させることができる。

【1083】

50

もっとも、いかなる役についても内部当籤役に関連する情報が送信されないとすれば、サブ側では内部当籤役の種類に応じた期待感演出などの演出が何ら行われなくことから、遊技の興趣が著しく低下するおそれがある。そこで、この例においては、レア役に当籤したときは、非AT状態であっても例外的に送信情報設定処理が行われるものとしている。

【1084】

なお、上述の趣旨からすれば、S4012の処理を設けることなく、S4011でAT状態であると判定された場合にはS4013の処理を行うが、S4011でAT状態でない(非AT状態である)と判定された場合にはそのまま当該処理を終了させるようにし、レア役についても例外とせず送信情報設定処理が行われないうようにしてもよい。

【1085】

また、このような構成とした上で、例えば、レア役、あるいは少なくとも偏りベル以外(あるいは、偏りベルが含まれるグループ以外)の他の役について、これに当籤した場合には、それぞれ異なる種別のロック演出が実行されるようにし、ロック演出の種別がロックコマンドでサブ側に送信されるようにして、偏りベルについて打順関連演出が行われないうことを担保しつつ、これと関連しない役については、内部当籤役に関連する演出が行われ得るようにしてもよい。

【1086】

<第1の遊技機(変形例)の仕様を用いた遊技機>

第1の遊技機(変形例)によれば、その仕様を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1087】

例えば、AT状態に関連する決定が優遇される優遇状態と、当該優遇状態でない非優遇状態とを有し、少なくともAT状態に制御されていないときに、いずれかの状態に制御可能であり、特定態様(例えば、左第1停止)にて停止操作が行われた場合、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成され、当該特定態様にて停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を非優遇状態に制御可能とする優遇制御を実行可能であり、遊技の進行に応じて表示内容が進行する特定演出(例えば、期待感演出)において、優遇状態の遊技において当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、実行されている特定演出の種類に応じた特定待機表示(例えば、待機表示)を行うことが可能である遊技機である。

【1088】

なお、特定態様となる停止操作は、打順が左第1停止である態様に限られない。例えば、その他のリールに対して第1停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。また、例えば、変動表示部を4つのリールで構成する場合、そのうちの二つの特定のリールに対して特定の順番にて停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。また、特定のリール(例えば、左リール)に対して特定の押下位置で停止操作を行うことが特定態様の停止操作となるように構成してもよい。

【1089】

また、優遇状態に制御される停止操作態様は、非優遇状態に制御される停止操作態様よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成されるものとしているが、遊技価値の期待値が同じであってもこのような優遇制御が行われるものとしてもよい。すなわち、偏りベルが含まれないように役構成した場合であっても、優遇状態に制御され得る停止操作の特定態様を定め、当該特定態様にて停止操作が行われた場合には優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御可能とするように構成してもよい。

【1090】

また、特定待機表示は、種々の用途に用いることができる。例えば、演出の進行が待機されることを報知ないし示唆するために用いることができるし、非優遇状態に制御されることを報知ないし示唆するために用いることができる。また、例えば、演出が途中で終了

10

20

30

40

50

したことを報知ないし示唆するために用いることができる。また、例えば、特定態様にて停止操作が行われないことによって遊技者に不利となったことを報知ないし示唆するために用いることができる。また、推奨される遊技方法で遊技を行う（例えば、特定態様にて停止操作を行う）べきことを報知ないし示唆するために用いることができる。すなわち、優遇制御に関連する種々の情報、あるいは演出の進行に関連する種々の情報を報知ないし示唆するために用いることができる。

【1091】

また、例えば、優遇制御は、通常役を当籤役として決定した場合に実行可能である遊技機である。

【1092】

また、例えば、優遇制御は、いずれの役を当籤役として決定した場合にも実行可能である遊技機である。

【1093】

優遇制御が行われ得る遊技は、所定の制御条件にしたがって任意に設定可能である。例えば、通常中（有利区間）と、CZ中と、ST中とでそれぞれ異なる条件で優遇制御が行われ得るものとしてもよい。例えば、これらのうちいずれかの状態では、いずれの役を当籤役として決定した場合にも実行されるものとし、その他の状態では、通常役を当籤役として決定した場合に実行されるものとしてもよい。また、例えば、同じ状態であっても、ある遊技期間ではいずれの役を当籤役として決定した場合にも実行されるものとし、他の遊技期間では通常役を当籤役として決定した場合に実行されるものとしてもよい。

【1094】

また、例えば、優遇状態又は非優遇状態のいずれとするかを一遊技単位で制御可能である遊技機である。もっとも、上述の如く、複数遊技単位でそのような優遇制御を行う場合があるようにしてもよいし、一遊技の中の、停止操作単位でもそのような優遇制御を行う場合があるようにしてもよい。

【1095】

例えば、優遇状態の遊技において、特定態様にて第1停止操作が行われた場合には優遇状態に制御することを決定可能とするが、第2停止操作においてさらに優遇状態に制御するか否かを決定可能とし、ここで優遇状態に制御しないことが決定された場合には非優遇状態に制御されるものとしてもよい。また、例えば、優遇状態の遊技において、特定態様にて第1停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御することを決定可能とするが、第2停止操作において、例えば、獲得優遇打順とならなかったなどの所定の条件を満たす場合には、優遇状態に制御することを決定可能とし、ここで優遇状態に制御することが決定された場合には優遇状態に制御されるものとしてもよい。

【1096】

また、例えば、優遇状態の遊技において優遇カウンタの値を1減算し、当該遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には優遇カウンタの値を1加算する一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には優遇カウンタの値を1加算せず、優遇カウンタの値が1以上である遊技を優遇状態に制御する遊技機である。

【1097】

また、例えば、優遇状態の遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合であっても優遇カウンタの値を1加算しないときがある遊技機である。

【1098】

なお、優遇カウンタに替えて、非優遇状態の遊技期間を管理する非優遇カウンタを設けるようにし、優遇状態の遊技において非優遇カウンタの値を1加算し、当該遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には非優遇カウンタの値を1減算する一方、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には非優遇カウンタの値を1減算せず、非優遇カウンタの値が1以上である遊技を非優遇状態に制御するように構成してもよい。

【1099】

また、この場合、優遇状態の遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合であ

10

20

30

40

50



っても非優遇カウンタの値を1減算しないときがあるように構成してもよい。

【1100】

また、例えば、特定待機表示が行われているときに電断が発生した場合、当該電断からの復帰後も特定待機表示を行うことが可能である遊技機である。

【1101】

また、例えば、特定待機表示が行われているときに設定変更が行われた場合、当該設定変更後も特定待機表示を行うことが可能である遊技機である。

【1102】

なお、一の状況から他の状況に遷移した場合に特定待機表示を継続させる態様は上述のものに限られない。例えば、遊技が終了され、そのまま所定時間（例えば、30秒）が経過して非遊技状態であると判定された場合、通常であればデモンストレーション画面が表示されることとなるが、特定待機表示が行われていた場合には、デモンストレーション画面に替えて、特定待機表示が継続して表示されるように構成してもよい。また、この場合、例えば、非遊技状態であると判定されてからさらに所定時間（例えば、2時間）が経過した場合には、特定待機表示を行うことを終了し、通常のデモンストレーション画面が表示されるようにしてもよい。

10

【1103】

また、例えば、特定演出は、複数遊技にわたって実行される連続演出を含み、優遇状態の遊技において連続演出が実行されているときに、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、当該遊技において特定待機表示を行った後、当該遊技における表示内容の演出を次遊技において再度実行可能である遊技機である。

20

【1104】

なお、再度実行するとは、最初から全て実行することのみならず、一部を実行することも含む。また、再度実行する際に調整が必要な場合には、演出の全体構成は変えずに実行時間のみを変えて調整することもできるし、一部について演出内容を省略するあるいは追加するなどして調整することもできる。すなわち、遊技者に違和感を与えることなく、同じ演出が再度実行されたと認識される演出が実行されればよく、必ずしも全く同じ演出でなくともよい。

【1105】

また、連続演出は、少なくとも関連する演出が複数遊技にわたって実行されるものであればよく、複数遊技を1セットとして所定の情報が報知ないし示唆されるもののみならず、一遊技ごとに所定の情報が報知ないし示唆される演出が複数遊技にわたって実行され得るものを含む。また、必ずしも連続する遊技で実行されるものでなくともよく、例えば、前兆状態などの特定の遊技期間では演出傾向を制御するための演出シナリオ（演出制御状態）が決定され得るものとし、連続しない遊技間においても関連する演出が実行され得るようにした場合には、連続しない遊技間であっても、ある遊技で実行された演出を、その後の遊技で再度実行され得るようにすることもできる。

30

【1106】

また、例えば、最初に停止操作が検出されたときに、当該停止操作が特定の表示列（例えば、左リール）に対するものである場合には特定態様となり、当該停止操作が特定の表示列に対するものでない場合には特定態様とならないように構成され、特定演出は、遊技が開始されるときから実行される期待感演出であり、優遇状態の遊技において特定演出が実行される場合に、最初の停止操作が特定の表示列に対するものでなかったときは、そのときから特定待機表示を行う遊技機である。

40

【1107】

なお、最初に停止操作が検出されたときとは、第1停止操作が行われたまさにそのとき（ストップボタンが操作されてオン状態となったとき、あるいはストップボタンが操作された後、これがオフ状態となったとき）であってもよいし、第1停止操作後、第2停止操作前の任意のタイミングであってもよい。

【1108】

50

また、例えば、A T状態に関連する決定が優遇される優遇状態と、当該優遇状態でない非優遇状態とを有し、少なくともA T状態に制御されていないときに、いずれかの状態に制御可能であり、特定態様（例えば、左第1停止）にて停止操作が行われた場合、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合よりも付与される遊技価値の期待値が低くなるように構成され、非A T状態であるS T中は、通常中（有利区間）よりも遊技者にとって有利であり、かつ、規定期間（例えば、16ゲーム）は継続されるように構成され、当該特定態様にて停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を優遇状態に制御可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を非優遇状態に制御可能とする優遇制御を実行可能であり、規定期間は、優遇状態であるか否かにかかわらず、1回の遊技が行われることに応じて進行し、S T中の有利度合いは、優遇状態での遊技が行われた場合には有利なものに変動する場合がある一方、非優遇状態での遊技が行われた場合には有利なものに変動する場合はない遊技機である。

10

【1109】

なお、S T中は、必ずしも通常中（有利区間）よりも有利な状態でなくともよい。また、このような制御は、通常中（有利区間）やC Z中において行われるものであってもよい。また、この遊技機においても、むろん、上述のものと同様に特定待機表示を行うことが可能であるし、これに関連する種々の制御を行うことが可能である。また、例えば、通常中（有利区間）とS T中とで同じ期待感演出が実行され得るように構成したときに、特定待機表示を行う場合には、通常中（有利区間）とS T中とで異なる内容の特定待機表示を行うように構成してもよい。

20

【1110】

[第4実施形態]

以上、第1実施形態～第3実施形態について説明した。以下、第4実施形態について説明する。第4実施形態に係るパチスロ機1の基本的な構成は、第1実施形態～第3実施形態に係るパチスロ機1と同じである。以下においては、第1実施形態～第3実施形態に係るパチスロ機1の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第1実施形態～第3実施形態における説明が第4実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【1111】

なお、以上の説明において、例えば、「第1実施形態では、～」や「第1実施形態のパチスロ機1では、～」のように、第1実施形態に係るパチスロ機1に限定されるような記載であったとしても、第4実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第4実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第2、第3実施形態に係るパチスロ機1に限定するような記載についても、第4実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第4実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。従って、第1実施形態～第3実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第4実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

30

【1112】

また、第1実施形態～第3実施形態に係るパチスロ機1と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第1実施形態～第3実施形態に係るパチスロ機1と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

40

【1113】

<遊技状態の遷移フロー>

図81(a)は、本発明の第4実施形態に係る遊技状態の移行遷移を示す図である。図81(b)は、本発明の第4実施形態に係る遊技状態の移行条件をまとめた表である。

【1114】

第1実施形態で説明したように、パチスロ機1では、遊技者の有利度合いを変動させるため、あるいは企図した遊技性とするために、遊技を行う状態として種々の遊技状態を設

50

けることが可能となっている。本実施形態では、図 8 1 ( a ) に示すような遊技状態が主制御回路 1 0 0 によって管理されている。このような遊技状態としては、ボーナス非当籤状態、フラグ間状態、及び、ボーナス状態が設けられている。

【 1 1 1 5 】

ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態である。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。第 1 実施形態で説明したように、フラグ間状態は、持越状態、（ボーナス）フラグ間、（ボーナス）内部中等と称されることもある。ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ボーナス状態に移行させる（ボーナス状態を作動させる）ことが可能となっている。

10

【 1 1 1 6 】

本実施形態では、ボーナス状態として、3 B B 遊技状態が設けられている。3 B B 遊技状態に対応するボーナス役としては、「 F \_ 3 B B 」が設けられている（図 8 4 A ~ 図 8 4 E 参照）。また、フラグ間状態として、3 B B フラグ間状態が設けられている。

【 1 1 1 7 】

3 B B フラグ間状態は、R T 状態（R T 1 遊技状態）として構成されている。第 1 実施形態で説明したように、R T 状態は、R T 状態が作動していない状態（非 R T 状態）に対してリプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。ボーナス非当籤状態は、非 R T 状態（R T 0 遊技状態）として構成されている。

20

【 1 1 1 8 】

図 8 1 ( a ) 及び図 8 1 ( b ) を参照して具体的に説明すると、ボーナス非当籤状態において、「 F \_ 3 B B 」が内部当籤役として決定されると（内部当籤すると）、主制御回路 1 0 0 は、ボーナス非当籤状態から 3 B B フラグ間状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（ 1 ）参照）。

【 1 1 1 9 】

「 F \_ 3 B B 」（ 3 B B ）は、持越役である（図 1 8 参照）。3 B B が内部当籤すると、3 B B に対応する図柄の組合せ（図 8 3 A に示す「 C \_ 3 B B 」）が有効ラインに沿って停止表示されるまで（ 3 B B が入賞するまで）、3 B B が内部当籤した状態が持ち越される。3 B B フラグ間状態は、3 B B が内部当籤した状態が持ち越されている状態である。

30

【 1 1 2 0 】

3 B B フラグ間状態において、「 C \_ 3 B B 」に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示されると（ 3 B B が入賞すると）、主制御回路 1 0 0 は、3 B B フラグ間状態から 3 B B 遊技状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（ 2 ）参照）。3 B B 遊技状態において規定枚数（ 5 5 枚）を超えるメダルが払い出されると、主制御回路 1 0 0 は、3 B B 遊技状態からボーナス非当籤状態へと遊技状態を移行させる（移行条件（ 3 ）参照）。

【 1 1 2 1 】

< 図柄配置テーブル >

図 8 2 ( a ) は、図柄配置テーブルを示す図である。

40

【 1 1 2 2 】

図 8 2 ( a ) に示す図柄配置テーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C、及び、右リール 3 R の各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、 2 0 個の図柄位置「 0 」 ~ 「 1 9 」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。

【 1 1 2 3 】

図柄位置「 0 」 ~ 「 1 9 」は、左リール 3 L、中リール 3 C、及び、右リール 3 R 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 」 ~ 「 1 9 」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。図柄の種類としては、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイ

50

カ」、「チェリー」、「ベルA」、「ベルB」、「リブA」、「リブB」、及び、「ブランク」を含んでいる。

【1124】

<図柄コード表>

図82(b)は、図柄コード表を示す図である。

【1125】

図82(b)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、本実施形態においては、1バイト(8ビット)のデータによって区別される。図82(b)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データとしての図柄コードを表している。

10

【1126】

例えば、図82(a)に示した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表すものとして説明したが、実際にメインROM102に記憶されている図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C、及び、右リール3Rの各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。

【1127】

本実施形態において、パチスロ機1で用いる図柄は、上述のように、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイカ」、「チェリー」、「ベルA」、「ベルB」、「リブA」、「リブB」、及び、「ブランク」の10種類である。図柄コード表では、「ブイ」、「セブン」、「バー」、「スイカ」、「チェリー」、「ベルA」、「ベルB」、「リブA」、「リブB」、及び、「ブランク」の各図柄に対する図柄コードとして「1」から「10」が割り当てられている。

20

【1128】

<図柄組合せテーブル>

図83A及び図83Bは、図柄組合せテーブルを示す図である。

【1129】

図柄組合せテーブルは、有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せ(コンビネーション)と、当該図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に払い出されるメダルの枚数(払出枚数)との対応関係を規定している。図柄組合せ(コンビネーション)については、左リール3Lにおける図柄、中リール3Cにおける図柄、及び、右リール3Rにおける図柄を、左から順に示している。各コンビネーションに対して付された名称も併せて示している。

30

【1130】

メダルの払出枚数については、1枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数(1枚掛け時の払出)、2枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数(2枚掛け時の払出)、及び、3枚掛け遊技が行われた場合における払出枚数(3枚掛け時の払出)をそれぞれ示している。本明細書では、1枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を1枚掛け遊技と呼び、2枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を2枚掛け遊技と呼び、3枚のメダルが投入されることにより行われる単位遊技を3枚掛け遊技と呼ぶ場合がある。本実施形態では、各遊技状態において投入可能なメダルの枚数が3枚として設定されている。

40

【1131】

有効ラインとしては、左リール3Lの上段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3Rの下段領域を結ぶ擬似的なライン(上段-中段-下段)が設定されている。第1実施形態で説明したように、有効ラインは、今回の遊技に必要な分の(遊技開始可能枚数分の)メダルがベットされた場合に有効化される。

【1132】

図83A及び図83Bに示す図柄組合せテーブルは、13バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せ(「コンビネーション」と、1枚掛け、2枚

50

掛け、乃至、3枚掛け時に有効ライン上にコンビネーションが表示された場合におけるメダルの各払出枚数とが対応付けられている。

【1133】

図中、複数のコンビネーションを纏めて示しているものがある。例えば、「C\_\_外しリブB\_\_01~02」は、「C\_\_外しリブB\_\_01」及び「C\_\_外しリブB\_\_02」という2つのコンビネーションにより構成されている。「C\_\_外しリブB\_\_01」と呼ばれるコンビネーションは、「ブイ-リブA-バー」という図柄組合せに対応しており、「C\_\_外しリブB\_\_02」と呼ばれるコンビネーションは、「ブイ-リブA-チェリー」という図柄組合せに対応している。これらのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合、メダルの払出はないが、再遊技が作動する。

10

【1134】

同様に、「C\_\_321ベルB\_\_01~06」は、「C\_\_321ベルB\_\_01」~「C\_\_321ベルB\_\_06」という6つのコンビネーションにより構成されている。図中、「C\_\_321ベルB\_\_01~06」に対しては、左リール3Lにおける図柄として3種類の図柄（「セブン」、「ブイ」、及び、「チェリー」）が規定され、中リール3Cにおける図柄として2種類の図柄（「ベルB」及び「ベルA」）が規定され、右リール3Rにおける図柄として1種類の図柄（「ベルA」）が規定されている。これにより、「C\_\_321ベルB\_\_01~06」は、 $3 \times 2 \times 1 = 6$ つのコンビネーションを含むことになる。これらのコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、15枚のメダルが払い出される。

20

【1135】

また、「C\_\_3BB」と呼ばれる「ブイ-リブB-ブイ」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、遊技状態が3BB遊技状態に移行する。

【1136】

なお、図中、「REP」は、入賞時にリプレイ（再遊技）を作動させるコンビネーションを示し、「FRU」は、入賞時にメダルが払い出されるコンビネーションを示し、「BB」は、入賞時にBB遊技状態（3BB遊技状態）を作動させるコンビネーションを示している（図11~図14参照）。

【1137】

<フラグ別コンビネーションテーブル>

図84A~図84Eは、フラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

30

【1138】

フラグ別コンビネーションテーブルは、各種内部当籤役と有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定している。これにより、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定されることになる。

【1139】

具体的に、図84A~図84Eに示すフラグ別コンビネーションテーブルは、内部当籤役に対応して有効ライン上に表示させることが許可されるコンビネーションを示している。本実施形態における内部当籤役としては、「F\_\_3BB」、「F\_\_リプレイA」、「F\_\_リプレイB」、「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、「F\_\_213ベルD」、「F\_\_231ベルA」、「F\_\_231ベルB」、「F\_\_231ベルC」、「F\_\_231ベルD」、「F\_\_312ベルA」、「F\_\_312ベルB」、「F\_\_312ベルC」、「F\_\_312ベルD」、「F\_\_321ベルA」、「F\_\_321ベルB」、「F\_\_321ベルC」、「F\_\_321ベルD」、「F\_\_共通ベルA」、「F\_\_共通ベルB」、「F\_\_1枚役A」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_平行スイカ」、「F\_\_斜めスイカ」、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、「F\_\_リーチ目役C」、「F\_\_BB確定役A」、「F\_\_BB確定役B」、「F\_\_共通1枚役」、及び、「F\_\_共通15枚役」がある。

40

50

## 【1140】

例えば、内部当籤役が「F\_\_3BB」である場合には、「C\_\_3BB」を有効ライン上に表示させることが許可される。すなわち、内部当籤役が「F\_\_3BB」である場合には、BB(3BB)に内部当籤していることを表す。

## 【1141】

また、内部当籤役が「F\_\_リプレイB」である場合には、「C\_\_外しリプレイB\_\_01~02」、「C\_\_外しリプレイA\_\_01~02」、「C\_\_中段リプレイA\_\_01~04」、「C\_\_下段リプレイA\_\_01~06」、「C\_\_CUリプレイ\_\_01~03」、「C\_\_上段リプレイB\_\_01~06」、「C\_\_上段リプレイA\_\_01~03」、及び、「C\_\_CDリプレイ\_\_01~04」を有効ライン上に表示させることが許可される。

10

## 【1142】

また、内部当籤役が「F\_\_213ベルA」である場合には、「C\_\_一枚役C6\_\_01~02」、「C\_\_一枚役C2\_\_01~02」、「C\_\_一枚役C1\_\_01~02」、「C\_\_中右一枚B\_\_01~04」、「C\_\_中右一枚A\_\_01~04」、「C\_\_制御役E1\_\_01~02」、「C\_\_制御役D6\_\_01~02」、「C\_\_制御役D5\_\_01~02」、「C\_\_制御役D1\_\_01~02」、「C\_\_制御役B3\_\_01~02」、「C\_\_制御役B2\_\_01~02」、「C\_\_制御役B1\_\_01~02」、「C\_\_制御役A4\_\_01~02」、「C\_\_制御役A2\_\_01~02」、「C\_\_制御役A1\_\_01~02」、及び、「C\_\_213ベルA\_\_01~03」を有効ライン上に表示させることが許可される。

20

## 【1143】

<内部抽籤テーブル>

本実施形態に係る内部抽籤テーブルとしては、ボーナス非当籤状態(RT0遊技状態)において参照される内部抽籤テーブル(図85参照)と、3BBフラグ間状態(RT1遊技状態)において参照される内部抽籤テーブル(図86(a)参照)と、BB遊技状態(3BB遊技状態)において参照される内部抽籤テーブル(図86(b)参照)と、が設けられている。

## 【1144】

図85は、RT0遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。図86(a)は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。図86(b)は、BB遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

30

## 【1145】

図85及び図86に示す複数の内部抽籤テーブルは、各遊技状態及び各投入枚数に対応してメインROM102に記憶され、設定1~6ごとに分母を65536とした各フラグの当籤確率を示している。例えば、図85では、「F\_\_213ベルA」に抽籤値「4308」が規定されている。これにより、「F\_\_213ベルA」が内部当籤する確率は「4308/65536」となっている。

## 【1146】

「F\_\_3BB」が内部当籤する場合としては、「F\_\_3BB」が単独で内部当籤する場合と、「F\_\_3BB」が他の内部当籤役と重複して内部当籤する場合と、が設けられている。図85及び図86では、「F\_\_3BB」が単独で内部当籤する場合を「F\_\_3BB」と表記し、「F\_\_3BB」が他の内部当籤役と重複して内部当籤する場合を「F\_\_3BB+(他の内部当籤役)」と表記している。

40

## 【1147】

図85に示すように、RT0遊技状態において、「F\_\_共通ベルB」、「F\_\_1枚役A」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_平行スイカ」、「F\_\_斜めスイカ」、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、「F\_\_リーチ目役C」、「F\_\_BB確定役A」、及び、「F\_\_BB確定役B」は、「F\_\_3BB」と重複して内部当籤することが可能となっている。また、「F\_\_共通ベルB」、「F\_\_1枚役A」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_平行スイカ」、「F\_\_斜めスイカ」、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、「F\_\_リーチ目役C」、「F\_\_BB確定役A」、及び、「F\_\_B

50

B確定役B」が内部当籤した場合には、必ず、「F\_\_3BB」が内部当籤している。

【1148】

上述したように、RT1遊技状態では、「F\_\_3BB」が既に内部当籤している。従って、図86(a)に示すように、RT1遊技状態においては、「F\_\_共通ベルB」、「F\_\_1枚役A」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_平行スイカ」、「F\_\_斜めスイカ」、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、「F\_\_リーチ目役C」、「F\_\_BB確定役A」、及び、「F\_\_BB確定役B」以外の内部当籤役についても、「F\_\_3BB」と重複して内部当籤することとされている。なお、RT1遊技状態では、「はずれ」のみが当籤することはないので、「はずれ」には抽籤値「0」が規定されている。

【1149】

なお、図85及び図86に示した各当籤役の抽籤値は、全設定で共通の値となっているが、一部又は全部の当籤役について設定差を設けても良い。

【1150】

<内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係>

図87は、内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。

【1151】

第1実施形態では、各内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様に応じていずれの図柄の組合せ(表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる)が表示されるのか等について説明した(図15参照)。本実施形態では、内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係が図87に示すように構成されている。

【1152】

図中、「1 2 3」は、左リール3Lに対する停止操作が第1停止操作として行われ、中リール3Cに対する停止操作が第2停止操作として行われ、右リール3Rに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順1)を示している。「1 3 2」は、左リール3Lに対する停止操作が第1停止操作として行われ、右リール3Rに対する停止操作が第2停止操作として行われ、中リール3Cに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順2)を示している。

【1153】

「2 1 3」は、中リール3Cに対する停止操作が第1停止操作として行われ、左リール3Lに対する停止操作が第2停止操作として行われ、右リール3Rに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順3)を示している。「2 3 1」は、中リール3Cに対する停止操作が第1停止操作として行われ、右リール3Rに対する停止操作が第2停止操作として行われ、左リール3Lに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順4)を示している。

【1154】

「3 1 2」は、右リール3Rに対する停止操作が第1停止操作として行われ、左リール3Lに対する停止操作が第2停止操作として行われ、中リール3Cに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順5)を示している。「3 2 1」は、右リール3Rに対する停止操作が第1停止操作として行われ、中リール3Cに対する停止操作が第2停止操作として行われ、左リール3Lに対する停止操作が第3停止操作として行われる場合(打順6)を示している。

【1155】

具体的に、「F\_\_リプレイA」が内部当籤役として決定された場合には、打順1又は打順2により停止操作が行われると、「通常リブ」が有効ラインに沿って表示され、打順3～打順6のうちの何れかにより停止操作が行われると、目押し成功で「外しリブ」が有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で「通常リブ」が有効ラインに沿って表示される。同様に、「F\_\_リプレイB」が内部当籤役として決定された場合には、打順1又は打順2により停止操作が行われると、「通常リブ」が有効ラインに沿って表示され、打順3～打順6のうちの何れかにより停止操作が行われると、目押し成功で「外しリブ」が有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で「通常リブ」が有効ラインに沿って表示される。

10

20

30

40

50

## 【1156】

「通常リブ」は、「C\_\_中段リブA\_\_01~04」、「C\_\_下段リブA\_\_01~06」、「C\_\_CUリブ\_\_01~03」、「C\_\_上段リブB\_\_01~06」、「C\_\_上段リブA\_\_01~03」、及び、「C\_\_CDリブ\_\_01~04」(図83A参照)の総称である。「外しリブ」は、「C\_\_外しリブB\_\_01~02」及び「C\_\_外しリブA\_\_01~02」(図83A参照)の総称である。

## 【1157】

図84Eに示すように、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」である場合と内部当籤役が「F\_\_リプレイB」である場合とでは、有効ライン上に表示させることが許可される「外しリブ」の内容が異なっている。具体的に、上述したように、内部当籤役が「F\_\_リプレイB」である場合には、「外しリブ」として、「C\_\_外しリブB\_\_01~02」及び「C\_\_外しリブA\_\_01~02」を有効ライン上に表示させることが許可される。これに対し、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」である場合には、「外しリブ」として、「C\_\_外しリブA\_\_01~02」を有効ライン上に表示させることが許可されるが、「C\_\_外しリブB\_\_01~02」を有効ライン上に表示させることは許可されない。このことが疑似BIG(図88参照)の遊技性に関わっている。詳細については後述する。

## 【1158】

また、「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、及び、「F\_\_213ベルD」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順3により停止操作が行われると、目押し成功で15枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順3以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

## 【1159】

また、「F\_\_231ベルA」、「F\_\_231ベルB」、「F\_\_231ベルC」、及び、「F\_\_231ベルD」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順4により停止操作が行われると、目押し成功で15枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順4以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

## 【1160】

また、「F\_\_312ベルA」、「F\_\_312ベルB」、「F\_\_312ベルC」、及び、「F\_\_312ベルD」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順5により停止操作が行われると、目押し成功で15枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順5以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

## 【1161】

また、「F\_\_321ベルA」、「F\_\_321ベルB」、「F\_\_321ベルC」、及び、「F\_\_321ベルD」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順6により停止操作が行われると、目押し成功で15枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、目押し失敗で1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示され、打順6以外の打順により停止操作が行われると、目押しにかかわらず1枚のメダルが払い出されるコンビネーションが有効ラインに沿って表示される。

## 【1162】

このように、「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、



「F\_\_2 1 3ベルD」、「F\_\_2 3 1ベルA」、「F\_\_2 3 1ベルB」、「F\_\_2 3 1ベルC」、「F\_\_2 3 1ベルD」、「F\_\_3 1 2ベルA」、「F\_\_3 1 2ベルB」、「F\_\_3 1 2ベルC」、「F\_\_3 1 2ベルD」、「F\_\_3 2 1ベルA」、「F\_\_3 2 1ベルB」、「F\_\_3 2 1ベルC」、及び、「F\_\_3 2 1ベルD」は、各リール3L, 3C, 3Rに対する停止操作の順序（押し順）に応じて、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーション（図柄の組合せ）が異なる内部当籤役（押し順ベル）となっている。押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、押し順が正解であり、且つ、目押しが成功であれば、15枚のメダルが払い出されることになる。

【1163】

なお、「F\_\_平行スイカ」、「F\_\_斜めスイカ」、「F\_\_チェリー」、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、「F\_\_リーチ目役C」、「F\_\_BB確定役A」、及び、「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順1又は打順2により停止操作が行われた場合と、打順3～打順6のうちの何れかにより停止操作が行われた場合とで、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーションが異なっている。

10

【1164】

例えば、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順1又は打順2により停止操作が行われると、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って表示され、打順3～打順6のうちの何れかにより停止操作が行われると、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って表示される。「リーチ目一枚」は、図83A及び図83Bに示す図柄組合せのうち「リーチ目」という単語を含むものの総称である。「リーチ目一枚」は、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ有効ラインに沿って表示され得る図柄組合せとなっている。

20

【1165】

また、「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、打順1又は打順2により停止操作が行われると、「BB確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って表示され、打順3～打順6のうちの何れかにより停止操作が行われると、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って表示される。「BB確定リーチ一枚」は、図83A及び図83Bに示す図柄組合せのうち「BB確定役」という単語を含むものの総称である。「BB確定リーチ一枚」は、「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ有効ラインに沿って表示され得る図柄組合せとなっている。

30

【1166】

<遊技性>

図88は、本発明の第4実施形態に係る非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。図89は、本発明の第4実施形態に係る出玉状態の移行遷移を示す図である。図90は、本発明の第4実施形態に係る出玉状態の移行条件をまとめた表である。

【1167】

第4実施形態に係るパチスロ機1では、主制御回路100において、図81に示す遊技状態とは別途、図88に示す遊技状態（出玉状態）が管理されている。図88に示すように、出玉状態は、非有利区間及び有利区間に大別される。

40

【1168】

第1実施形態で説明したように、有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（AT状態）に制御可能な遊技期間である（図5参照）。有利区間としては、演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・AT状態）が設けられている。演出区間は、基本的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い遊技状態（非AT状態）であり、AT状態と比較して遊技者にとって不利な遊技状態である点においては非有利区間と同様であるが、出玉状態の移行が行われる点において非有利

50

区間と異なっている。増加区間は、A T 状態（遊技者にとって有利な遊技状態）である。

【 1 1 6 9 】

演出区間においては、通常ステージ、チャンスステージ A、チャンスステージ B、連荘準備、連荘チャレンジ、及び、昇格チャンスのうちの何れかの出玉状態に制御可能となっている。通常ステージ、チャンスステージ A、及び、チャンスステージ B を総称して、通常出玉状態と表記することとする。また、増加区間においては、疑似 B I G 及び疑似 R E G のうちの何れかの出玉状態に制御可能となっている。各出玉状態の特徴については、以下で詳述する。

【 1 1 7 0 】

図 8 9 及び図 9 0 に示すように、非有利区間において、有利区間移行抽籤（図 9 3 のステップ S 4 0 0 1 参照）に当籤し、有利区間移行時抽籤（図 9 3 のステップ S 4 0 0 3 参照）の結果、連荘準備に移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、非有利区間から連荘準備へと出玉状態を移行させる（移行条件（A）参照）。また、非有利区間において、有利区間移行抽籤（図 9 3 のステップ S 4 0 0 1 参照）に当籤し、有利区間移行時抽籤（図 9 3 のステップ S 4 0 0 3 参照）の結果、連荘チャレンジに移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、非有利区間から連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（B）参照）。

10

【 1 1 7 1 】

連荘準備において連荘準備転落抽籤（図 9 5 のステップ S 4 0 3 1 参照）に当籤すると、主制御回路 1 0 0 は、連荘準備から通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（C）参照）。連荘準備において連荘チャレンジ移行抽籤（図 9 5 のステップ S 4 0 2 7 参照）に当籤すると、主制御回路 1 0 0 は、連荘準備から連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（D）参照）。

20

【 1 1 7 2 】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2 参照）の結果、チャンスステージ A に移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、前兆状態を経由して、通常ステージからチャンスステージ A へと出玉状態を移行させる（移行条件（E）参照）。チャンスステージ A において、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 3 参照）により決定された回数の単位遊技が行われると、主制御回路 1 0 0 は、チャンスステージ A から通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（F）参照）。

30

【 1 1 7 3 】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2 参照）の結果、チャンスステージ B に移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、前兆状態を経由して、通常ステージからチャンスステージ B へと出玉状態を移行させる（移行条件（G）参照）。チャンスステージ B において、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 3 参照）により決定された回数の単位遊技が行われると、主制御回路 1 0 0 は、チャンスステージ B から通常ステージへと出玉状態を移行させる（移行条件（H）参照）。

40

【 1 1 7 4 】

通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2 参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、前兆状態を経由して、通常ステージから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（I）参照）。また、チャンスステージ A において、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 6 参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、前兆状態を経由して、チャンスステージ A から昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（I）参照）。また、チャンスステージ B において、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 6 参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、主制御回路 1 0 0 は、前兆状態を経由して、チャンスステージ B から昇格チャンス

50

へと出玉状態を移行させる（移行条件（I）参照）。

【1175】

また、通常ステージにおいて、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図103のステップS4082参照）の結果、疑似BIGに移行させることが決定されると、主制御回路100は、前兆状態を経由して、通常ステージから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（J）参照）。また、チャンスステージAにおいて、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤（図126のステップS4306参照）の結果、疑似BIGに移行させることが決定されると、主制御回路100は、前兆状態を経由して、チャンスステージAから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（J）参照）。また、チャンスステージBにおいて、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤（図126のステップS4306参照）の結果、疑似BIGに移行させることが決定されると、主制御回路100は、前兆状態を経由して、チャンスステージBから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（J）参照）。

10

【1176】

昇格チャンスにおいて、昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）の結果、疑似BIGに移行させることが決定されると、主制御回路100は、昇格チャンスから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（K）参照）。昇格チャンスにおいて、疑似BIGに移行させることが決定されずに、単位遊技が所定回数（4回）行われると、主制御回路100は、昇格チャンスから疑似REGへと出玉状態を移行させる（移行条件（L）参照）。

20

【1177】

疑似BIGにおいて、連荘チャレンジ抽籤（図144のステップS4408参照）に当籤すると、疑似BIGの終了条件が成立したときに、主制御回路100は、疑似BIGから連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（M）参照）。疑似REGにおいて、連荘チャレンジ抽籤（図152のステップS4483参照）に当籤すると、疑似REGの終了条件が成立したときに、主制御回路100は、疑似REGから連荘チャレンジへと出玉状態を移行させる（移行条件（M）参照）。疑似BIGの終了条件及び疑似REGの終了条件については、後に図91を用いて説明する。

【1178】

疑似REGにおいて、1G連抽籤（図152のステップS4484参照）に当籤すると、疑似REGの終了条件が成立したときに、主制御回路100は、疑似REGから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（N）参照）。なお、疑似BIGにおいて、1G連抽籤（図143のステップS4384参照）に当籤すると、疑似BIGの終了条件が成立したときに、主制御回路100は、出玉状態を再度疑似BIGに制御する。

30

【1179】

連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図156のステップS4525参照）の結果、昇格チャンスに移行させることが決定されると、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤（図156のステップS4523参照）により決定された回数の単位遊技が行われたときに、主制御回路100は、連荘チャレンジから昇格チャンスへと出玉状態を移行させる（移行条件（O）参照）。連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図156のステップS4525参照）の結果、疑似BIGに移行させることが決定されると、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤（図156のステップS4523参照）により決定された回数の単位遊技が行われたときに、主制御回路100は、連荘チャレンジから疑似BIGへと出玉状態を移行させる（移行条件（P）参照）。

40

【1180】

連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図156のステップS4528参照）の結果、非有利区間に移行させることが決定されると、主制御回路100は、連荘チャレンジから非有利区間へと出玉状態を移行させる（移行条件（Q）参照）。連荘チャレンジにおいて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図156のステップS4528参照）の結果、連荘準備に移行させることが決定されると、主制御回路100は、

50

連荘チャレンジから連荘準備へと出玉状態を移行させる（移行条件（R）参照）。

【1181】

以上では、各出玉状態の移行ルートとして代表的なものについて説明した。本実施形態では、出玉状態の移行条件として、上記移行条件（A）～（R）以外の条件も設けられており、各移行条件が成立した場合に、一の出玉状態から他の出玉状態へと移行するようになっている。以下、より詳細に説明する。

【1182】

なお、演出区間は、遊技者にとって不利な状態（メダル等の遊技価値が減少する状態）とすることが可能であるが、遊技者に有利な停止操作の情報の一部（例えば、特定の打順役の正解打順や揃えるべきボーナス図柄組合せなど）を報知可能な状態としてもよい。

10

【1183】

< A T 状態（疑似 B I G 及び疑似 R E G ） >

図91（a）は、疑似 B I G 及び疑似 R E G において指示モニタに表示される数値を示す図である。図91（b）は、指示モニタに表示される数値に対応する内容を示す図である。

【1184】

第1実施形態で説明したように、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（A T 状態）においては、副制御回路200によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部21）のみならず、主制御回路100によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。第1実施形態と同様に、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（A T 状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。

20

【1185】

図91（a）に示すように、疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_213ベルA」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「1」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_213ベルB」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「5」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_213ベルC」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「1」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_213ベルD」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「5」が表示される。

30

【1186】

また、疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_231ベルA」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「2」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_231ベルB」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「6」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_231ベルC」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「2」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_231ベルD」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「6」が表示される。

【1187】

また、疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_312ベルA」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「3」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_312ベルB」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「7」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_312ベルC」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「3」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_312ベルD」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「7」が表示される。

40

【1188】

また、疑似 B I G 及び疑似 R E G において、「F\_\_321ベルA」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「4」が表示される。疑似 B I G 及び疑似 R E G

50

において、「F\_\_3 2 1ベルB」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「8」が表示される。疑似BIG及び疑似REGにおいて、「F\_\_3 2 1ベルC」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「4」が表示される。疑似BIG及び疑似REGにおいて、「F\_\_3 2 1ベルD」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「8」が表示される。

【1189】

図91(b)に示すように、指示モニタの数値「1」により、第1停止操作として中リール3Cに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第2停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行い、第3停止操作として右リール3Rに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「2」により、第1停止操作として中リール3Cに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第2停止操作として右リール3Rに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知される。

10

【1190】

指示モニタの数値「3」により、第1停止操作として右リール3Rに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第2停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行い、第3停止操作として中リール3Cに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「4」により、第1停止操作として右リール3Rに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第2停止操作として中リール3Cに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知される。

20

【1191】

指示モニタの数値「5」により、第1停止操作として中リール3Cに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第2停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行い、第3停止操作として右リール3Rに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「6」により、第1停止操作として中リール3Cに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第2停止操作として右リール3Rに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知される。

【1192】

指示モニタの数値「7」により、第1停止操作として右リール3Rに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第2停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行い、第3停止操作として中リール3Cに対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの数値「8」により、第1停止操作として右リール3Rに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第2停止操作として中リール3Cに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知される。

30

【1193】

以上のように、疑似BIG及び疑似REGにおいて、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに「1」～「8」のうちの何れかの数値が表示される。指示モニタに「1」～「8」のうちの何れかの数値が表示されること（押し順ベルを入賞させるための停止操作の情報が報知されること）を「ベルナビ」とも呼ぶ。遊技者は、報知（ベルナビ）に従った停止操作を行うことで、15枚のメダルを獲得することができる（図87参照）。これにより、疑似BIG及び疑似REGは、遊技者にとって有利な遊技状態（AT状態）となっている。また、以下で説明するように、疑似BIGは、疑似REGと比較してベルナビが行われる回数が多く、疑似REGよりも有利な遊技状態となっている。

40

【1194】

ここで、疑似BIGとしては、第1疑似BIG及び第2疑似BIGが設けられている。疑似BIGが開始するときには、第1疑似BIGに制御される。第1疑似BIGにおいて、「C\_\_中段リプA\_\_01～04」、「C\_\_下段リプA\_\_01～06」、「C\_\_CUriプ\_\_01～03」、「C\_\_上段リプB\_\_01～06」、「C\_\_上段リプA\_\_01～03」、及び、「C\_\_CDリプ\_\_01～04」のうちの何れか（通常リプ）が有効ラインに沿って

50

表示されると、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行する。

【1195】

1回の疑似BIGにおいて第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な回数には上限が設けられており、当該上限回数は3回となっている。第1疑似BIGから第2疑似BIGへの移行回数（通常リプの入賞回数）が2回以下である場合、第2疑似BIGにおいて所定回数（9回）のベルナビが行われると、第2疑似BIGから第1疑似BIGへと移行する。一方、第1疑似BIGから第2疑似BIGへの移行回数（通常リプの入賞回数）が3回である場合、第2疑似BIGにおいて所定回数（9回）のベルナビが行われると、第2疑似BIGから第1疑似BIGに移行することなく、疑似BIGが終了する。

【1196】

また、第1疑似BIGにおいて所定回数（30回）のベルナビが行われると、第1疑似BIGから第2疑似BIGへの移行回数（通常リプの入賞回数）にかかわらず、疑似BIGが終了する。また、疑似REGにおいて所定回数（5回）のベルナビが行われると、疑似REGが終了する。

【1197】

第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数は、第1ベルナビ回数カウンタにより管理され、第2疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数及び疑似REGにおいて実行可能なベルナビの残り回数は、第2ベルナビ回数カウンタにより管理される。また、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な残り回数は、通常リプ残り入賞回数カウンタにより管理される。

【1198】

疑似BIGが開始するとき、第1ベルナビ回数カウンタに「30」がセットされ、通常リプ残り入賞回数カウンタに「3」がセットされる。第1ベルナビ回数カウンタの値は、第1疑似BIGにおいてベルナビが1回行われるごとに1減算される。通常リプ残り入賞回数カウンタの値は、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと1回移行する（第1疑似BIGにおいて通常リプが入賞する）ごとに1減算される。

【1199】

第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行するとき、第2ベルナビ回数カウンタに「9」がセットされる。第2ベルナビ回数カウンタの値は、第2疑似BIGにおいてベルナビが1回行われるごとに1減算される。また、疑似REGが開始するとき、第2ベルナビ回数カウンタに「5」がセットされる。第2ベルナビ回数カウンタの値は、疑似REGにおいてベルナビが1回行われるごとに1減算される。

【1200】

以上より、疑似BIGの終了条件は、下記(i)及び(ii)のうちの何れかが成立することであり、疑似REGの終了条件は、下記(iii)が成立することである。

(i) 第1ベルナビ回数カウンタの値が0であること

(ii) 通常リプ残り入賞回数カウンタの値が0であり、且つ、第2ベルナビ回数カウンタの値が0であること

(iii) 第2ベルナビ回数カウンタの値が0であること

【1201】

従って、第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第1ベルナビ回数カウンタの値）が多く残っている状況において、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な回数が上限に達すると、第1疑似BIGにおけるベルナビの恩恵を最大限享受することができないまま、疑似BIGが終了してしまうことになる。疑似BIGにおけるメダルの払出枚数を最大化するためには、第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第1ベルナビ回数カウンタの値）がなるべく少なくなってから、最終（3回目）の第2疑似BIGへと移行させる必要がある。このような観点から、第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数（第1ベルナビ回数カウンタの値）が多く残っており、且つ、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な残り回数（通常リプ残り入賞回数カウンタの値）が1回である状況においては、第1疑似BIGから第2疑似BIGへ

10

20

30

40

50

の移行（通常リプの入賞）を回避することが望ましい。

【 1 2 0 2 】

この点、本実施形態では、第 1 疑似 B I G において、「 F \_\_リプレイ A 」又は「 F \_\_リプレイ B 」が内部当籤役として決定された場合であっても、「 C \_\_外しリプ B \_\_ 0 1 ~ 0 2 」及び「 C \_\_外しリプ A \_\_ 0 1 ~ 0 2 」のうちの何れか（外しリプ）が有効ラインに沿って表示された場合には、第 1 疑似 B I G から第 2 疑似 B I G へと移行することはなく、通常リプ残り入賞回数カウンタの値は減算されない。すなわち、外しリプを入賞させることによって、第 1 疑似 B I G から第 2 疑似 B I G への移行（通常リプの入賞）を回避することが可能である。

【 1 2 0 3 】

図 9 1 ( a ) に示すように、疑似 B I G において、「 F \_\_リプレイ A 」又は「 F \_\_リプレイ B 」が内部当籤役として決定された場合には、指示モニタに数値「 9 」又は「 1 0 」が表示される。具体的に、疑似 B I G において「 F \_\_リプレイ A 」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が 2 以上である場合、又は、第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 6 以下である場合には、指示モニタに数値「 9 」が表示される。同様に、疑似 B I G において「 F \_\_リプレイ B 」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が 2 以上である場合、又は、第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 6 以下である場合には、指示モニタに数値「 9 」が表示される。

【 1 2 0 4 】

これに対し、疑似 B I G において「 F \_\_リプレイ A 」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が 1 であり、且つ、第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 7 以上である場合には、指示モニタに数値「 1 0 」が表示される。同様に、疑似 B I G において「 F \_\_リプレイ B 」が内部当籤役として決定されたとき、通常リプ残り入賞回数カウンタの値が 1 であり、且つ、第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 7 以上である場合には、指示モニタに数値「 1 0 」が表示される。

【 1 2 0 5 】

図 9 1 ( b ) に示すように、指示モニタの数値「 9 」により、通常リプを入賞させるための停止操作を行うことが報知され、指示モニタの数値「 1 0 」により、外しリプを入賞させるための停止操作を行うことが報知される。通常リプ残り入賞回数カウンタの値が 1 であり、且つ、第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 7 以上である場合において、「 F \_\_リプレイ A 」又は「 F \_\_リプレイ B 」が内部当籤役として決定されたとき、遊技者は、報知に従って、外しリプを入賞させるための停止操作を行うことで、第 1 疑似 B I G から第 2 疑似 B I G への移行（通常リプの入賞）を回避することができる。これにより、第 1 疑似 B I G において実行可能なベルナビの残り回数（第 1 ベルナビ回数カウンタの値）が多く（ 7 回以上）残っている状態で疑似 B I G が終了してしまうことを防止することが可能であり、第 1 疑似 B I G におけるベルナビの恩恵を享受しながら、疑似 B I G を継続することができる。

【 1 2 0 6 】

なお、上述したように、内部当籤役が「 F \_\_リプレイ A 」である場合には、「外しリプ」として「 C \_\_外しリプ A \_\_ 0 1 ~ 0 2 」を有効ライン上に表示させることが許可され、内部当籤役が「 F \_\_リプレイ B 」である場合には、「外しリプ」として、「 C \_\_外しリプ A \_\_ 0 1 ~ 0 2 」に加えて、「 C \_\_外しリプ B \_\_ 0 1 ~ 0 2 」を有効ライン上に表示させることが許可される（図 8 4 E 参照）。

【 1 2 0 7 】

「 C \_\_外しリプ A \_\_ 0 1 ~ 0 2 」を有効ライン上に表示させるためには、左リール 3 L に対する停止操作が、図柄位置「 6 」の図柄（「バー」）が中段領域に表示されているタイミングで行われる（図柄位置「 6 」の「バー」がビタ押しされる）必要がある。内部当籤役が「 F \_\_リプレイ A 」である場合、及び、内部当籤役が「 F \_\_リプレイ B 」である場合の何れの場合においても、「 C \_\_外しリプ A \_\_ 0 1 ~ 0 2 」を有効ライン上に表示させることが許可されているため、「バー」のビタ押しに成功することにより、「 C \_\_外しリ

10

20

30

40

50

「A\_\_01~02」を入賞させる（通常リプの入賞を回避する）ことができる。

【1208】

これに対し、「C\_\_外しリプB\_\_01~02」を有効ライン上に表示させるためには、左リール3Lに対する停止操作が、図柄位置「13」~「15」の何れかの図柄（何れも「ブイ」）が中段領域に表示されているタイミングで行われる（図柄位置「13」~「15」の「ブイ」が目押しされる）必要がある。内部当籤役が「F\_\_リプレイB」である場合には、「C\_\_外しリプB\_\_01~02」を有効ライン上に表示させることが許可されているため、「ブイ」の目押しに成功することにより、「C\_\_外しリプB\_\_01~02」を入賞させる（通常リプの入賞を回避する）ことができる。一方、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」である場合には、「C\_\_外しリプB\_\_01~02」を有効ライン上に表示させることが許可されていないため、「ブイ」の目押しを行っても、「C\_\_外しリプB\_\_01~02」を入賞させることはできず、この場合には、通常リプが入賞することになる。

10

【1209】

指示モニタに数値「10」が表示された場合、遊技者は、「F\_\_リプレイA」及び「F\_\_リプレイB」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを認識することができる。しかし、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」である場合と、内部当籤役が「F\_\_リプレイB」である場合とで、指示モニタに表示される数値は同じ（「10」）であり、メイン演出表示部21において行われる演出の内容も同じ（例えば、「外しチャレンジ」といった文字画像の表示）となっている。そのため、遊技者は、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」と「F\_\_リプレイB」とのうちの何れであるのかを認識することができない。

20

【1210】

「バー」のビタ押しに成功することさえできれば、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」と「F\_\_リプレイB」とのうちの何れであっても、外しリプを入賞させることができるため、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」と「F\_\_リプレイB」とのうちの何れであるのかは、問題とならない。しかし、一般的に、ビタ押しには、高度な技術が求められ、成功させることは難しい。

【1211】

「ブイ」の目押しに成功するための停止操作のタイミング（狙うべき図柄の範囲）は、「バー」のビタ押しに成功するための停止操作のタイミング（狙うべき図柄の範囲）よりも幅広くなっているため、「ブイ」の目押しは、「バー」のビタ押しよりも簡単と言える。しかし、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」と「F\_\_リプレイB」とのうちの何れであるのかを認識することができない状況で、「ブイ」の目押しを行ったとき、内部当籤役が「F\_\_リプレイB」であれば外しリプを入賞させることができるが、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」であれば外しリプを入賞させることはできない。

30

【1212】

「F\_\_リプレイA」が内部当籤役として決定される確率と「F\_\_リプレイB」が内部当籤役として決定される確率との割合は、約1:3である（図85及び図86参照）。従って、内部当籤役が「F\_\_リプレイA」と「F\_\_リプレイB」とのうちの何れであるのかを認識することができない状況で「ブイ」の目押しを行ったとき、（正確な目押しが行われることを前提とすれば）外しリプを入賞させることができる確率は約75%である。これに対し、「バー」のビタ押しを行ったときには、（正確なビタ押しが行われることを前提とすれば）外しリプを入賞させることができる確率は100%である。以上より、遊技者は、難易度が高いが成功すれば確実に外しリプを入賞させることが可能な「バー」のビタ押しと、難易度が低いが正確な操作を行っても外しリプを入賞させることができない可能性のある「ブイ」の目押しと、のうちの何れかを選択しながら、第1疑似BIGにおける遊技を行うことになる。

40

【1213】

なお、図91(a)及び(b)に示すように、疑似BIG及び疑似REGにおいて、「F\_\_共通ベルA」及び「F\_\_共通ベルB」（図中、まとめて「F\_\_共通ベル」と表記）、「F\_\_平行スイカ」、並びに、「F\_\_斜めスイカ」のうちの何れかが内部当籤役として決

50



定された場合には、指示モニタに数値「11」が表示される。指示モニタの数値「11」により、第1停止操作として左リール3L以外（中リール3C又は右リール3R）に対する停止操作を行うことが報知される。指示モニタの構成は、適宜設計することが可能であり、例えば、指示モニタの数値「1」～「8」は、3BBフラグ間状態においてのみ表示し、指示モニタの数値「9」～「11」は、3BBフラグ間状態であるか否かにかかわらず表示することとしてもよい。

#### 【1214】

<内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係>

図92は、内部当籤役とサブフラグと出玉フラグとの対応関係を示す図である。

#### 【1215】

第1実施形態で説明したように、サブフラグは、主制御回路100による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。

#### 【1216】

図92には、内部当籤役とサブフラグとの対応関係が示されている。具体的に、内部当籤役「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、「F\_\_213ベルD」、「F\_\_231ベルA」、「F\_\_231ベルB」、「F\_\_231ベルC」、「F\_\_231ベルD」、「F\_\_312ベルA」、「F\_\_312ベルB」、「F\_\_312ベルC」、「F\_\_312ベルD」、「F\_\_321ベルA」、「F\_\_321ベルB」、「F\_\_321ベルC」、「F\_\_321ベルD」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_共通1枚役」、及び、「F\_\_共通15枚役」に対しては、サブフラグ番号「0」（「はずれ」）が設定されている。

#### 【1217】

内部当籤役「F\_\_リプレイA」及び「F\_\_リプレイB」に対しては、サブフラグ番号「1」（「リプレイ」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_共通ベルA」及び「F\_\_共通ベルB」に対しては、サブフラグ番号「2」（「共通ベル」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_平行スイカ」に対しては、サブフラグ番号「3」（「平行スイカ」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_斜めスイカ」に対しては、サブフラグ番号「4」（「斜めスイカ」）が設定されている。

#### 【1218】

内部当籤役「F\_\_チェリー」に対しては、サブフラグ番号「5」（「チェリー」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」に対しては、サブフラグ番号「6」（「リーチ目役」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_BB確定役A」に対しては、サブフラグ番号「7」（「BB確定役A」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_BB確定役B」に対しては、サブフラグ番号「8」（「BB確定役B」）が設定されている。内部当籤役「F\_\_1枚役A」に対しては、サブフラグ番号「9」（「1枚役」）が設定されている。内部当籤役「はずれ」に対しては、サブフラグ番号「10」（「はずれ（単独BB）」）が設定されている。

#### 【1219】

これにより、内部当籤役が「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、「F\_\_213ベルD」、「F\_\_231ベルA」、「F\_\_231ベルB」、「F\_\_231ベルC」、「F\_\_231ベルD」、「F\_\_312ベルA」、「F\_\_312ベルB」、「F\_\_312ベルC」、「F\_\_312ベルD」、「F\_\_321ベルA」、「F\_\_321ベルB」、「F\_\_321ベルC」、「F\_\_321ベルD」、「F\_\_1枚役B」、「F\_\_共通1枚役」、及び、「F\_\_共通15枚役」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「はずれ」が決定される。

#### 【1220】

内部当籤役が「F\_\_リプレイA」及び「F\_\_リプレイB」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「リプレイ」が決定される。内部当籤役が「F\_\_共通ベルA」及び「F\_\_

10

20

30

40

50

共通ベル B」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「共通ベル」が決定される。内部当籤役が「F\_\_平行スイカ」である場合には、サブフラグ「平行スイカ」が決定される。内部当籤役が「F\_\_斜めスイカ」である場合には、サブフラグ「斜めスイカ」が決定される。

#### 【1221】

内部当籤役が「F\_\_チェリー」である場合には、サブフラグ「チェリー」が決定される。内部当籤役が「F\_\_リーチ目役 A」、「F\_\_リーチ目役 B」、及び、「F\_\_リーチ目役 C」のうちの何れかである場合には、サブフラグ「リーチ目役」が決定される。内部当籤役が「F\_\_BB確定役 A」である場合には、サブフラグ「BB確定役 A」が決定される。内部当籤役が「F\_\_BB確定役 B」である場合には、サブフラグ「BB確定役 B」が決定される。内部当籤役が「F\_\_1枚役 A」である場合には、サブフラグ「1枚役」が決定される。内部当籤役が「はずれ」である場合には、サブフラグ「はずれ(単独 BB)」が決定される。

10

#### 【1222】

以上のサブフラグは、主制御回路 100 において、第 1 実施形態で説明したサブフラグ等設定処理(図 26 のステップ S73 参照)で決定される。そして、決定されたサブフラグを示す情報は、基本的に、スタートコマンドデータ(図 23 のステップ S7 参照)に含まれることで、副制御回路 200 へと送信される。これにより、副制御回路 200 では、決定されたサブフラグを認識することが可能であり、当該サブフラグに応じた演出を行うことができる。

20

#### 【1223】

ただし、本実施形態では、非 AT 状態であり、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されない場合において、内部当籤役が「F\_\_213ベル A」、「F\_\_213ベル B」、「F\_\_213ベル C」、「F\_\_213ベル D」、「F\_\_231ベル A」、「F\_\_231ベル B」、「F\_\_231ベル C」、「F\_\_231ベル D」、「F\_\_312ベル A」、「F\_\_312ベル B」、「F\_\_312ベル C」、「F\_\_312ベル D」、「F\_\_321ベル A」、「F\_\_321ベル B」、「F\_\_321ベル C」、及び、「F\_\_321ベル D」のうちの何れか(押し順ベル)である場合には、サブフラグを示す情報が副制御回路 200 に送信されないようになっている。

#### 【1224】

これらの押し順ベルは、第 1 停止操作として左リール 3L に対する停止操作を行った場合には押し順が不正解であり、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押し順が正解となり得る偏りベルを構成している。このような偏りベルが内部当籤役として決定された場合に、サブフラグを示す情報が副制御回路 200 に送信されないようにすることで、非 AT 状態において偏りベルを入賞させることを狙った停止操作(変則押し)が行われてしまうことを防止することができる。もっとも、偏りベルが内部当籤役として決定された場合においても、サブフラグを示す情報が副制御回路 200 に送信されるように構成してもよい。

30

#### 【1225】

なお、偏りベルの構成は、特に限定されず、第 1 停止操作として左リール 3L に対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る内部当籤役がそもそも設けられていなくてもよい(図 85 及び図 86 参照)、第 1 停止操作として左リール 3L に対する停止操作を行った場合に押し順が正解となり得る内部当籤役を設けつつ、当該内部当籤役が決定される確率が、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押し順が正解となり得る内部当籤役が決定される確率よりも低くなるように構成されていてもよい。

40

#### 【1226】

また、図 92 には、内部当籤役と出玉フラグとの対応関係が示されている。内部当籤役と出玉フラグとの対応関係としては、6 種類(出玉フラググループ 1、出玉フラググループ 2、出玉フラググループ 3、出玉フラググループ 4、出玉フラググループ 5、及び、出

50

玉フラググループ 6) 設けられている。遊技の状況に応じて、これらの出玉フラググループのうちの一の出玉フラググループにおける出玉フラグが決定される。

【 1 2 2 7 】

具体的に、内部当籤役が「はずれ」である場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「リーチ目 B B」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「リーチ目 B B」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「リーチ目 B B」が決定される。

【 1 2 2 8 】

内部当籤役が「F\_\_リプレイ A」及び「F\_\_リプレイ B」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「リベル」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【 1 2 2 9 】

内部当籤役が「F\_\_2 1 3 ベル A」、「F\_\_2 1 3 ベル B」、「F\_\_2 1 3 ベル C」、「F\_\_2 1 3 ベル D」、「F\_\_2 3 1 ベル A」、「F\_\_2 3 1 ベル B」、「F\_\_2 3 1 ベル C」、「F\_\_2 3 1 ベル D」、「F\_\_3 1 2 ベル A」、「F\_\_3 1 2 ベル B」、「F\_\_3 1 2 ベル C」、「F\_\_3 1 2 ベル D」、「F\_\_3 2 1 ベル A」、「F\_\_3 2 1 ベル B」、「F\_\_3 2 1 ベル C」、及び、「F\_\_3 2 1 ベル D」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【 1 2 3 0 】

内部当籤役が「F\_\_共通ベル A」及び「F\_\_共通ベル B」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「リベル」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【 1 2 3 1 】

内部当籤役が「F\_\_平行スイカ」である場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「平行スイカ」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「その他」が決定される。

【 1 2 3 2 】

内部当籤役が「F\_\_斜めスイカ」である場合には、出玉フラググループ 1 における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ 2 における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ 4 における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ 5 における出玉フラグとして「斜めスイカ」が決定され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグとして「その他」が決定される。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 3 3 】

内部当籤役が「F\_\_チェリー」である場合には、出玉フラググループ1における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ3における出玉フラグとして「弱レア役」が決定され、出玉フラググループ4における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ5における出玉フラグとして「チェリー」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグとして「その他」が決定される。

## 【 1 2 3 4 】

内部当籤役が「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ1における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグとして「リーチ目」が決定され、出玉フラググループ3における出玉フラグとして「リーチ目」又は「リーチ目BB」が決定され、出玉フラググループ4における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ5における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグとして「リーチ目」が決定される。

## 【 1 2 3 5 】

内部当籤役が「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ1における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグとして「リーチ目BB」が決定され、出玉フラググループ3における出玉フラグとして「リーチ目」又は「リーチ目BB」が決定され、出玉フラググループ4における出玉フラグとして「非転落役」が決定され、出玉フラググループ5における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグとして「リーチ目BB」が決定される。

## 【 1 2 3 6 】

内部当籤役が「F\_\_1枚役A」及び「F\_\_1枚役B」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ1における出玉フラグとして「移行役」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ3における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ4における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ5における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグとして「1枚役」が決定される。

## 【 1 2 3 7 】

内部当籤役が「F\_\_共通1枚役」及び「F\_\_共通15枚役」のうちの何れかである場合には、出玉フラググループ1における出玉フラグとして「除外役」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ3における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ4における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ5における出玉フラグとして「その他」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグとして「その他」が決定される。

## 【 1 2 3 8 】

以上のようにして決定された出玉フラグは、以下で説明する各種抽籤において用いられることになる。

## 【 1 2 3 9 】

< 非有利区間用遊技開始時処理 >

図93は、主制御回路において行われる非有利区間用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図94(a)は、有利区間移行抽籤テーブルを示す図である。図94(b)は、有利区間移行時抽籤テーブルを示す図である。

## 【 1 2 4 0 】

図93に示す非有利区間用遊技開始時処理は、現在の遊技区間が非有利区間(図88参照)であるときに、主制御回路100において図23(メイン処理)のステップS6の処理(遊技開始時状態制御処理)で(例えば、図27のステップS85の判断結果が「YE

10

20

30

40

50

S」となった場合に)行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を参照することにより、現在の遊技区間が非有利区間であることを認識することができる。

【1241】

非有利区間用遊技開始時処理において、まず、メインCPU101は、有利区間移行抽籤処理を実行する(ステップS4001)。この処理において、メインCPU101は、有利区間移行抽籤テーブル(図94(a)参照)を参照して、出玉フラググループ1における出玉フラグ(図92参照)及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、有利区間移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【1242】

図94(a)に示す有利区間移行抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ1における出玉フラグ(「除外役」及び「移行役」)ごとに、有利区間移行抽籤の結果(「非当籤」及び「当籤」)に対応する抽籤値が規定されている。有利区間移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。これにより、出玉フラググループ1における出玉フラグが「除外役」である場合には、0/256の確率で有利区間移行抽籤に当籤し、出玉フラググループ1における出玉フラグが「移行役」である場合には、256/256の確率で有利区間移行抽籤に当籤する。

【1243】

ステップS4001の処理を実行した後、メインCPU101は、有利区間移行抽籤に当籤したか否かを判断する(ステップS4002)。有利区間移行抽籤に当籤していないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1244】

一方、有利区間移行抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、有利区間移行時抽籤処理を実行する(ステップS4003)。この処理において、メインCPU101は、有利区間移行時抽籤テーブル(図94(b)参照)を参照して、出玉フラググループ2における出玉フラグ(図92参照)及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、有利区間移行時抽籤の結果として、「連荘準備」、「連荘チャレンジ」、及び、「確定連荘チャレンジ」のうちの何れかを決定する。

【1245】

図94(b)に示す有利区間移行時抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ2における出玉フラグ(「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目BB」)ごとに、有利区間移行時抽籤の結果(「連荘準備」、「連荘チャレンジ」、及び、「確定連荘チャレンジ」)に対応する抽籤値が規定されている。有利区間移行時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

【1246】

例えば、出玉フラググループ2における出玉フラグが「その他」である場合には、有利区間移行時抽籤の結果として、256/256の確率で「連荘準備」が決定され、出玉フラググループ2における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、有利区間移行時抽籤の結果として、128/256の確率で「連荘チャレンジ」が決定され、128/256の確率で「確定連荘チャレンジ」が決定される。

【1247】

有利区間移行時抽籤の結果として「連荘準備」が決定された場合、メインCPU101は、連荘準備移行フラグをオンにセットする。連荘準備移行フラグは、連荘準備を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘準備移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、連荘準備に移行する(図89及び図90の移行条件(A)参照)。

【1248】

10

20

30

40

50

また、有利区間移行時抽籤の結果として「連荘チャレンジ」又は「確定連荘チャレンジ」が決定された（連荘チャレンジに当籤した）場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする。連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する（図89及び図90の移行条件（B）参照）。また、有利区間移行時抽籤の結果として「確定連荘チャレンジ」が決定された場合、メインCPU101は、確定連荘チャレンジフラグをオンにセットする。確定連荘チャレンジフラグは、連荘チャレンジにおいて参照され、連荘チャレンジが有利に制御される。

10

【1249】

ステップS4003の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1250】

なお、本実施例では、出玉フラググループ1における出玉フラグが「移行役」である場合（移行役成立時）の有利区間移行抽籤は、必ず当籤となるものであるが、非当籤の係数を1以上として、必ずしも当籤しないものとしてもよい。また、非有利区間において移行役の成立を示唆する演出や、除外役の成立を示唆する演出などを発生可能として、有利区間への移行が行われるかどうかの期待感を高める仕様としてもよいし、連荘チャレンジ又は確定連荘チャレンジなど有利度合いの高い状態への移行期待度が高い当籤役（例えば、図94（b）に示す「その他」以外の出玉フラグ（弱レア役・斜めスイカ・リーチ目・リーチ目BB）に対応する当籤役など）の成立を示唆しないし報知する演出を発生可能としてもよい。

20

【1251】

<連荘準備用遊技開始時処理>

図95は、主制御回路において行われる連荘準備用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図96（a）は、連荘準備モード抽籤テーブル（1）を示す図である。図96（b）は、連荘準備モード抽籤テーブル（2）を示す図である。図97は、連荘チャレンジ移行抽籤テーブルを示す図である。図98（a）は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルを示す図である。図98（b）は、連荘準備転落抽籤テーブルを示す図である。

30

【1252】

図95に示す連荘準備用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が連荘準備（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS6の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図27のステップS85の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【1253】

連荘準備用遊技開始時処理において、まず、メインCPU101は、連荘準備開始時であるか否かを判断する（ステップS4021）。上述したように、連荘準備へは、連荘準備移行フラグ（図93のステップS4003参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）において移行する。連荘準備に移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新することにより連荘準備に移行させた後、続けて、図95に示す連荘準備用遊技開始時処理が行われる。ステップS4021の処理において、メインCPU101は、今回の単位遊技において連荘準備に移行した場合（今回の単位遊技が連荘準備の1ゲーム目である場合）に、連荘準備開始時であると判断する。

40

【1254】

連荘準備開始時であると判断した場合、メインCPU101は、現在の遊技状態が3BBフラグ間状態（図81参照）であるか否かを判断する（ステップS4022）。メイン

50

C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の持越役格納領域（図 1 8 参照）を参照することにより、現在の遊技状態が 3 B B フラグ間状態であることを認識することができる。

【 1 2 5 5 】

現在の遊技状態が 3 B B フラグ間状態であると判断した場合、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備保障遊技数カウンタに「5」をセットする（ステップ S 4 0 2 3）。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、連荘準備に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、0 よりも大きい場合に、連荘準備において単位遊技が 1 回行われるごとに 1 減算される。図示しないが、当該減算は、図 2 3（メイン処理）のステップ S 1 5 の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

10

【 1 2 5 6 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備モード抽籤処理（1）を実行する（ステップ S 4 0 2 4）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備モード抽籤テーブル（1）（図 9 6（a）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備モード抽籤（1）の結果（連荘準備モード）として、「モード 1」及び「モード 2」のうちの何れかを決定する。

【 1 2 5 7 】

図 9 6（a）に示す連荘準備モード抽籤テーブル（1）においては、設定値（「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」、「設定 4」、「設定 5」、及び、「設定 6」）ごとに、連荘準備モード抽籤（1）の結果（「モード 1」及び「モード 2」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備モード抽籤（1）の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：2 5 6）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、連荘準備モード抽籤（1）の結果（連荘準備モード）として、2 5 6 / 2 5 6 の確率で「モード 2」が決定される。

20

【 1 2 5 8 】

ステップ S 4 0 2 2 において現在の遊技状態が 3 B B フラグ間状態ではないと判断した場合、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備保障遊技数カウンタに「0」をセットする（ステップ S 4 0 2 5）。次に、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備モード抽籤処理（2）を実行する（ステップ S 4 0 2 6）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、連荘準備モード抽籤テーブル（2）（図 9 6（b）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備モード抽籤（2）の結果（連荘準備モード）として、「モード 1」及び「モード 2」のうちの何れかを決定する。

30

【 1 2 5 9 】

図 9 6（b）に示す連荘準備モード抽籤テーブル（2）においては、設定値（「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」、「設定 4」、「設定 5」、及び、「設定 6」）ごとに、連荘準備モード抽籤（2）の結果（「モード 1」及び「モード 2」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備モード抽籤（2）の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：2 5 6）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、連荘準備モード抽籤（2）の結果（連荘準備モード）として、2 5 6 / 2 5 6 の確率で「モード 1」が決定される。

40

【 1 2 6 0 】

ステップ S 4 0 2 1 において連荘準備開始時ではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 0 2 4 若しくはステップ S 4 0 2 6 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行抽籤処理を実行する（ステップ S 4 0 2 7）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行抽籤テーブル（図 9 7 参照）を参照して、出玉フラググループ 3 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

50

## 【 1 2 6 1 】

図 9 7 に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルは、出玉フラググループ 3 における出玉フラグ（「その他」、「リブベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目 or リーチ目 B B」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「その他」である場合には、図 9 7（ a ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「リブベル」である場合には、図 9 7（ b ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図 9 7（ c ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図 9 7（ d ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目 B B」である場合には、図 9 7（ e ）に示す連荘チャレンジ移行抽籤テーブルが参照される。

10

## 【 1 2 6 2 】

各連荘チャレンジ移行抽籤テーブルにおいては、連荘準備モード（「モード 1」及び「モード 2」）ごとに、連荘チャレンジ移行抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母： 2 5 6）」によって表すことができる。

## 【 1 2 6 3 】

例えば、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「リブベル」であり、連荘準備モード抽籤処理（ 1 ）（ステップ S 4 0 2 4 参照）又は連荘準備モード抽籤処理（ 2 ）（ステップ S 4 0 2 6 参照）で決定された連荘準備モードが「モード 2」である場合には、 $32 / 256$  の確率で連荘チャレンジ移行抽籤に当籤する。また、連荘準備モード抽籤処理（ 1 ）（ステップ S 4 0 2 4 参照）又は連荘準備モード抽籤処理（ 2 ）（ステップ S 4 0 2 6 参照）で決定された連荘準備モードが「モード 1」である場合には、出玉フラググループ 3 における出玉フラグにかかわらず、連荘チャレンジ移行抽籤に当籤しない。

20

## 【 1 2 6 4 】

連荘チャレンジ移行抽籤に当籤した（連荘チャレンジに当籤した）場合、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 6 参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する（図 8 9 及び図 9 0 の移行条件（ D ）参照）。後述するように、連荘チャレンジは、相対的に高い確率で疑似 B I G 乃至昇格チャンスに移行することが可能な出玉状態であり、連荘準備は、このような連荘チャレンジに移行することが可能な出玉状態となっている。

30

## 【 1 2 6 5 】

ステップ S 4 0 2 7 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップ S 4 0 2 8）。連荘チャレンジ移行抽籤に当籤したと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤処理を実行する（ステップ S 4 0 2 9）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブル（図 9 8（ a ）参照）を参照して、出玉フラググループ 3 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ移行時確定抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

40

## 【 1 2 6 6 】

図 9 8（ a ）に示す連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ 3 における出玉フラグ（「その他」、「リブベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目 or リーチ目 B B」）ごとに、連荘チャレンジ移行時確定抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ移行時確定抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出さ

50



れる可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。  
【1267】

例えば、出玉フラググループ3における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、128 / 256の確率で連荘チャレンジ移行時確定抽籤に当籤し、出玉フラググループ3における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目BB」である場合には、連荘チャレンジ移行時確定抽籤に必ず非当籤となる。連荘チャレンジ移行時確定抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、確定連荘チャレンジフラグをオンにセットする。上述したように、確定連荘チャレンジフラグは、連荘チャレンジにおいて参照され、連荘チャレンジが有利に制御される。なお、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ（図162参照）の値が所定値（例えば、3）以上である場合には、連荘チャレンジ移行時確定抽籤に必ず当籤させることとしてもよい。

10

【1268】

ステップS4028において連荘チャレンジ移行抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップS4029の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘準備保障遊技数カウンタ（ステップS4023及びステップS4025参照）の値が「0」であるか否かを判断する（ステップS4030）。連荘準備保障遊技数カウンタの値が「0」であると判断した場合、メインCPU101は、連荘準備転落抽籤処理を実行する（ステップS4031）。この処理において、メインCPU101は、連荘準備転落抽籤テーブル（図98（b）参照）を参照して、出玉フラググループ4における出玉フラグ（図92参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘準備転落抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

20

【1269】

図98（b）に示す連荘準備転落抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ4における出玉フラグ（「その他」及び「非転落役」）ごとに、連荘準備転落抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘準備転落抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。これにより、出玉フラググループ4における出玉フラグが「その他」である場合には、192 / 256の確率で連荘準備転落抽籤に当籤し、出玉フラググループ4における出玉フラグが「非転落役」である場合には、連荘準備転落抽籤に必ず非当籤となる。

30

【1270】

連荘準備転落抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、通常ステージ移行フラグをオンにセットする。通常ステージ移行フラグは、通常ステージを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、通常ステージ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、通常ステージに移行する（図89及び図90の移行条件（C）参照）。

【1271】

ステップS4030において連荘準備保障遊技数カウンタの値が「0」ではないと判断した場合、又は、ステップS4031の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

40

【1272】

<通常ステージ用遊技開始時処理>

図99は、主制御回路において行われる通常ステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。

【1273】

図99に示す通常ステージ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が通常ステージ（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS6の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図27のステップS85の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM10

50

3の出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【1274】

通常ステージ用遊技開始時処理において、まず、メインCPU101は、通常ステージ開始時であるか否かを判断する(ステップS4041)。上述したように、通常ステージへは、通常ステージ移行フラグ(図95のステップS4031参照)がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)において移行する。通常ステージに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新することにより通常ステージに移行させた後、続けて、図99に示す通常ステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップS4041の処理において、メインCPU101は、今回の単位遊技において通常ステージに移行した場合(今回の単位遊技が通常ステージの1ゲーム目である場合)に、通常ステージ開始時であると判断する。

10

【1275】

通常ステージ開始時であると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ開始時処理を実行する(ステップS4042)。通常ステージ開始時処理については、後に図100を用いて説明する。

【1276】

ステップS4041において通常ステージ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップS4042の処理を実行した後、メインCPU101は、通常出玉状態共通処理を実行する(ステップS4043)。通常出玉状態共通処理については、後に図108を用いて説明する。

20

【1277】

ステップS4043の処理を実行した後、メインCPU101は、通常ステージ専用処理を実行する(ステップS4044)。通常ステージ専用処理については、後に図103を用いて説明する。

【1278】

ステップS4044の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1279】

<通常ステージ開始時処理>

図100は、主制御回路において行われる通常ステージ開始時処理を示すフローチャートである。図101(a)は、通常移行時モード抽籤テーブルを示す図である。図101(b)は、通常移行時天井抽籤テーブルを示す図である。図102は、ポイントモード抽籤テーブルを示す図である。

30

【1280】

図100に示す通常ステージ開始時処理は、主制御回路100において図99(通常ステージ用遊技開始時処理)のステップS4042で行われる処理である。

【1281】

通常ステージ開始時処理において、まず、メインCPU101は、通常移行時モード抽籤処理を実行する(ステップS4061)。この処理において、メインCPU101は、通常移行時モード抽籤テーブル(図101(a)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常移行時モード抽籤の結果(通常モード)として、「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」のうちの何れかを決定する。

40

【1282】

図101(a)に示す通常移行時モード抽籤テーブルにおいては、設定値(「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」)ごとに、通常移行時モード抽籤の結果(「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」)に対応する抽籤値が

50

規定されている。通常移行時モード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 (乱数分母 : 256)」によって表すことができる。

【1283】

例えば、設定値が設定1である場合には、通常移行時モード抽籤の結果 (通常モード) として、98 / 256 の確率で「モード1」が決定され、98 / 256 の確率で「モード2」が決定され、24 / 256 の確率で「モード3」が決定され、12 / 256 の確率で「モード4」が決定され、12 / 256 の確率で「モード5」が決定され、1 / 256 の確率で「モード6」が決定され、3 / 256 の確率で「モード7」が決定され、8 / 256 の確率で「モード8」が決定される。

10

【1284】

ステップS4061の処理を実行した後、メインCPU101は、通常移行時天井抽籤処理を実行する (ステップS4062)。この処理において、メインCPU101は、通常移行時天井抽籤テーブル (図101 (b) 参照) を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常移行時天井抽籤の結果 (天井ゲーム数) として、「1」、「51」、「101」、「151」、「201」、「251」、「301」、「351」、「401」、「451」、「501」、「551」、「601」、「651」、「701」、「801」、及び、「901」のうちの何れかを決定する。

【1285】

図101 (b) に示す通常移行時天井抽籤テーブルにおいては、通常モード (「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」) ごとに、通常移行時モード抽籤の結果 (「1」、「51」、「101」、「151」、「201」、「251」、「301」、「351」、「401」、「451」、「501」、「551」、「601」、「651」、「701」、「801」、及び、「901」) に対応する抽籤値が規定されている。通常移行時天井抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 (乱数分母 : 256)」によって表すことができる。

20

【1286】

例えば、通常移行時モード抽籤処理 (ステップS4061参照) で決定された通常モードが「モード1」である場合には、通常移行時天井抽籤の結果 (天井ゲーム数) として、16 / 256 の確率で「201」が決定され、16 / 256 の確率で「301」が決定され、48 / 256 の確率で「401」が決定され、16 / 256 の確率で「501」が決定され、48 / 256 の確率で「601」が決定され、16 / 256 の確率で「701」が決定され、40 / 256 の確率で「801」が決定され、56 / 256 の確率で「901」が決定される。

30

【1287】

ステップS4062の処理を実行した後、メインCPU101は、ポイントモード抽籤処理を実行する (ステップS4063)。この処理において、メインCPU101は、ポイントモード抽籤テーブル (図102参照) を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果 (ポイントモード) として、「ポイントモード1」、「ポイントモード2」、及び、「ポイントモード3」のうちの何れかを決定する。

40

【1288】

図102に示すポイントモード抽籤テーブルは、ポイント到達回数カウンタの値 (「0~2」、「3~5」、「6~8」、及び、「9以上」) のそれぞれに対して設けられている。ポイント到達回数カウンタの値は、通常ポイント (図114参照) の値が所定値 (100) に到達した回数を示す。ポイント到達回数カウンタの値が「0」~「2」の何れかである場合には、図102 (a) に示すポイントモード抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「3」~「5」の何れかである場合には、図102 (b) に示すポイントモード抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「6」~「8」の何れかである場合には、図102 (c) に示すポイントモード抽籤テーブルが参照

50

され、ポイント到達回数カウンタの値が「9」以上である場合には、図102(d)に示すポイントモード抽籤テーブルが参照される。

【1289】

各ポイントモード抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、ポイントモード抽籤の結果（「ポイントモード1」、「ポイントモード2」、及び、「ポイントモード3」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイントモード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1290】

例えば、ポイント到達回数カウンタの値が「0」～「2」の何れかであり、設定値が設定6である場合には、253 / 256の確率で「ポイントモード1」が決定され、2 / 256の確率で「ポイントモード2」が決定され、1 / 256の確率で「ポイントモード3」が決定される。なお、今回のポイントモード抽籤で決定されたポイントモードの値（1～3の何れか）が既に決定されているポイントモードの値よりも小さな値である場合、今回のポイントモード抽籤で決定されたポイントモードの値は破棄される。

【1291】

< 通常ステージ専用処理 >

図103は、主制御回路において行われる通常ステージ専用処理を示すフローチャートである。図104は、通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルを示す図である。図105～図107は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルを示す図である。

【1292】

図103に示す通常ステージ専用処理は、主制御回路100において図99（通常ステージ用遊技開始時処理）のステップS4044で行われる処理である。

【1293】

通常ステージ専用処理において、まず、メインCPU101は、通常ステージ中フリーズ抽籤処理を実行する（ステップS4081）。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中フリーズ抽籤テーブル（図104参照）を参照して、出玉フラググループ6における出玉フラグ（図92参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」のうちの何れかを決定する。

【1294】

図104に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルは、出玉フラググループ6における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目BB」、及び、「1枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」である場合には、図104(a)に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図104(b)に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、図104(c)に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、図104(d)に示す通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルが参照される。

【1295】

各通常ステージ中フリーズ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」）に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中フリーズ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1296】

10

20

30

40

50

例えば、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目」であり、設定値が設定 1 である場合には、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、254 / 256 の確率で「非当籤」が決定され、2 / 256 の確率で「昇格チャンス」が決定される。また、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目 BB」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として、255 / 256 の確率で「非当籤」が決定され、1 / 256 の確率で「疑似 BIG」が決定される。

【1297】

通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メイン CPU 101 は、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 23 のステップ S6 参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図 20 参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。また、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「疑似 BIG」が決定された（疑似 BIG に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 23 のステップ S6 参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図 20 参照）を更新する。これにより、疑似 BIG に移行する。

10

【1298】

また、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似 BIG」が決定された（昇格チャンス又は疑似 BIG に当籤した）場合、当該通常ステージ中フリーズ抽籤が行われた単位遊技が終了するときにフリーズが発生する。第 1 実施形態で説明したように、フリーズは、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出である。メイン CPU 101 は、当該単位遊技における遊技終了時メイン側演出制御処理（図 23 のステップ S16 参照）で、フリーズの実行を制御する。これにより、当該単位遊技における第 3 停止操作が行われた後、所定期間に亘って遊技操作が無効となる。その後、次の単位遊技を開始させるためのスタートレバー 7 操作を契機として、昇格チャンス乃至疑似 BIG に移行することになる。

20

【1299】

なお、当該フリーズの実行中は、フリーズに対応する演出として、画像、音声、ランプなどにより昇格チャンス又は疑似 BIG の当籤を示唆ないし報知する演出が行われる。また、当該フリーズが行われる状況においてはメインリール（リール 3L, 3C, 3R）にてリーチ目（疑似ボーナス等の当たりを示唆する出目）が停止していることが多いため、リールバックライト（例えば、メイン表示窓 4 の枠内に停止表示された 9 個の図柄を 1 個ずつ個別に照射することができるように、各リール 3L, 3C, 3R におけるリール本体の内側に配置されたリール照明用 LED）の点灯・点滅・消灯などによる演出を行ってリーチ目に着目させるものとしてもよい。後述するように、本実施形態では、「リーチ目一枚」及び「BB 確定リーチ一枚」（図 87 参照）がリーチ目の役割を果たしている。このようなリーチ目は、フリーズが行われる状況において、所定の押し順（例えば、左第 1 停止）で停止操作が行われた場合に必ず停止させることとしてもよいし、停止操作のタイミングによっては停止されないことがあってもよい。

30

【1300】

また、前兆状態中の一の単位遊技において、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似 BIG」が決定された（昇格チャンス又は疑似 BIG に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、前兆ゲーム数カウンタの値（ステップ S4084 参照）をクリアする。これにより、前兆状態は終了する。なお、ステップ S4081 の処理が実行される時点で、既に昇格チャンス又は疑似 BIG に当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似 BIG 当籤フラグがオンにセットされている場合）、メイン CPU 101 は、通常ステージ中フリーズ抽籤を行わず、ステップ S4082 に処理を移す。

40

【1301】

ステップ S4081 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理を実行する（ステップ S4082）。この処理において、メ

50

インCPU101は、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図105～図107参照）を参照して、出玉フラググループ5における出玉フラグ（図92参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、「非当籤」、「チャンスステージA」、「チャンスステージB」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」のうちの何れかを決定する。

#### 【1302】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルとしては、非高確において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図105参照）と、高確1乃至高確2において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図106参照）と、高確3において参照される通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル（図107参照）と、が設けられている。通常出玉状態においては、非高確、高確1、高確2、及び、高確3のうちの何れかの確率モードに制御される（ステップS4085参照）。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤では、図105～図107の通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルのうち、現在の確率モードに応じた通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照される。

10

#### 【1303】

図105～図107に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルは、出玉フラググループ5における出玉フラグ（「その他」、「平行スイカ」、「斜めスイカ」、及び、「チェリー」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ5における出玉フラグが「その他」である場合には、図105（a）、図106（a）、又は、図107（a）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、図105（b）、図106（b）、又は、図107（b）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図105（c）、図106（c）、又は、図107（c）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「チェリー」である場合には、図105（d）、図106（d）、又は、図107（d）に示す通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルが参照される。

20

#### 【1304】

各通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果（「非当籤」、「チャンスステージA」、「チャンスステージB」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」）に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

30

#### 【1305】

例えば、現在の確率モードが高確1又は高確2であり、出玉フラググループ5における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、 $1/256$ の確率で「チャンスステージA」が決定され、 $255/256$ の確率で「チャンスステージB」が決定される。また、現在の確率モードが高確3であり、出玉フラググループ5における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、設定値にかかわらず、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として、 $128/256$ の確率で「非当籤」が決定され、 $112/256$ の確率で「昇格チャンス」が決定され、 $16/256$ の確率で「疑似BIG」が決定される。

40

#### 【1306】

非高確、高確1、及び、高確2においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」の決定される確率が0であり、「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」が決定され得るのは、高確3のみとなっている。これに

50

より、高確 3 が最も有利な確率モードとなっている。高確 1 乃至高確 2 においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージ A」乃至「チャンスステージ B」の決定される確率が、非高確よりも高くなっている。これにより、高確 1 及び高確 2 は、非高確よりも有利な確率モードとなっている。

【1307】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージ A」が決定された（チャンスステージ A に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値に 1 を加算する。チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値が 1 以上であることは、チャンスステージ A に当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージ A に当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージ A に移行する（図 89 及び図 90 の移行条件（E）参照）。チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値は、チャンスステージ A に当籤した回数を示す。チャンスステージ A の当籤は、ストックすることができ、チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値に相当する回数だけ、通常ステージからチャンスステージ A へと移行することが可能となる。通常ステージからチャンスステージ A に移行するとき、チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値が 1 減算される。

10

【1308】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「チャンスステージ B」が決定された（チャンスステージ B に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、チャンスステージ B 当籤回数カウンタの値に 1 を加算する。チャンスステージ B 当籤回数カウンタの値が 1 以上であることは、チャンスステージ B に当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージ B に当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージ B に移行する（図 89 及び図 90 の移行条件（G）参照）。チャンスステージ B 当籤回数カウンタの値は、チャンスステージ B に当籤した回数を示す。チャンスステージ B の当籤は、ストックすることができ、チャンスステージ B 当籤回数カウンタの値に相当する回数だけ、通常ステージからチャンスステージ B へと移行することが可能となる。通常ステージからチャンスステージ B に移行するとき、チャンスステージ B 当籤回数カウンタの値が 1 減算される。

20

【1309】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メイン CPU 101 は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図 89 及び図 90 の移行条件（I）参照）。

30

【1310】

また、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「疑似 BIG」が決定された（疑似 BIG に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、疑似 BIG 当籤フラグをオンにセットする。疑似 BIG 当籤フラグは、疑似 BIG に当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似 BIG に当籤すると、前兆状態を経由して疑似 BIG に移行する（図 89 及び図 90 の移行条件（J）参照）。なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果として「疑似 BIG」が決定された（疑似 BIG に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する（オフにセットする）。

40

【1311】

ステップ S4082 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、ポイント関連処理を実行する（ステップ S4083）。ポイント関連処理については、後に図 114 を用いて説明する。

【1312】

ステップ S4083 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する（ステップ S4084）。通常ステージ中フラグ

50

当籤時前兆遊技数抽籤処理については、後に図 1 1 7 を用いて説明する。

【 1 3 1 3 】

ステップ S 4 0 8 4 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、確率モード関連処理を実行する（ステップ S 4 0 8 5）。確率モード関連処理については、後に図 1 2 2 を用いて説明する。

【 1 3 1 4 】

ステップ S 4 0 8 5 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 3 1 5 】

なお、詳細については後述するが、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージ A、及び、チャンスステージ B）においては、非高確、高確 1、高確 2、及び、高確 3 のうちの何れかの確率モードに制御される。高確 1 ~ 3 は、基本的に通常ステージを前提としたモードとなっている。高確 1 は、通常出玉状態において行われた単位遊技の回数が所定値（「 2 5 1 」、 「 3 5 1 」、 「 4 5 1 」、 「 5 5 1 」、 「 6 5 1 」、及び、「 7 5 1 」のうちの何れか）に到達したとき（有利区間開始からの規定ハマリゲーム数到達時）に行われる抽籤（図 1 0 9 のステップ S 4 1 2 3、並びに、図 1 1 0 A 及び図 1 1 0 B 参照）で移行する高確である。当該抽籤は、通常モード 1 ~ 8 に応じて行われる。

【 1 3 1 6 】

高確 2 は、通常ポイント（図 1 1 4 のステップ S 4 1 6 3 参照）の値が 1 0 0 ポイントに到達したとき（ポイント到達時）に行われる抽籤（図 1 1 4 のステップ S 4 1 6 7、図 1 1 6、図 1 2 2 のステップ S 4 2 6 5、及び、図 1 2 3（b）参照）やチェリー当籤時に行われる抽籤（図 1 2 2 のステップ S 4 2 6 2 及び図 1 2 3（a）参照）などで移行する高確である。抽籤状態（確率モード）の有利度合いは、高確 1 と高確 2 とで同等となっている。高確 3 は、高確 1 中の高確 2 当籤又は高確 2 中の高確 1 当籤で移行する高確（いわゆる超高確）であり、高確 1 及び高確 2 よりもさらに有利度合いの高い状態となっている。

【 1 3 1 7 】

高確 1 ~ 3 は、このような関係性となっている。本遊技機では、いわゆる通常状態（図 8 8 での通常ステージ）から遊技者が当たりと認識する状態（「昇格チャンス」及び「疑似 BIG」）への主な当籤ルートは、単位遊技の回数が天井ゲーム数（図 1 0 1（b）参照）に到達したとき、リーチ目役などの当籤役（例えば、図 1 0 4 に示す「リーチ目」乃至「リーチ目 B B」に対応する当籤役）による抽籤での当籤、通常ポイントの 1 0 0 ポイント到達毎の抽籤での当籤の 3 つである。当籤役による抽籤においては、通常ステージよりもチャンスステージ A 乃至チャンスステージ B の方が、「昇格チャンス」乃至「疑似 BIG」に当籤しやすくなっている。

【 1 3 1 8 】

そのため、通常ステージでは、まず非高確から高確 1・2 へ移行させ、高確 1・2 からチャンスステージ（チャンスステージ A 乃至チャンスステージ B）に移行させて当たりを目指すというゲーム性となる。つまり、高確 1・2 はチャンスステージへの移行優遇状態として機能する。上述の通り、高確 1 はゲーム数消化を条件に移行可能なので、いわゆるレア役（スイカやチェリー）が引けない（当籤しない）場合でも高確移行が期待できるものとなっている。高確 2 は、ポイント到達時に行われる抽籤やチェリー当籤時に行われる抽籤に基づいて移行するため、当籤役によって移行が期待できるものとなっている。

【 1 3 1 9 】

また、高確 3 は、高確 1 滞在中の高確 2 当籤、高確 2 滞在中の高確 1 当籤という高確状態の重複によって移行する状態であり、図 1 0 7（後述）の通り、チャンスステージへの移行はなく、「昇格チャンス」「疑似 BIG」の当籤が期待できる状態として機能する。高確 3 はチャンスステージよりも有利度合いが高いため、チャンスステージへの移行を抑制する仕様とすることにより、高確 3 の残りゲーム数が存在する状態においては、高確 3 よりも有利度合いが低い状態への移行によって高確 3 が終了することがないようになって

10

20

30

40

50



いる。

【 1 3 2 0 】

なお、高確 3 のような高確の重複で移行する特殊高確状態を持たずに、複数の高確状態が重なった場合（高確 1 の残りゲーム数と高確 2 の残りゲーム数の両方が 1 以上となった場合）に、例えば、高確 1 のゲーム数消化後に、高確 2 のゲーム数を消化させる（高確 1 の終了後に高確 2 へと移行させる）仕様としてもよい。また、本実施例では、高確 1・2 は有利度合いが同等の状態としているが、高確 2 の方が高確 1 よりも有利度合いが高いこととしてもよいし、その逆としてもよい。

【 1 3 2 1 】

演出面では、非高確は主に昼ステージ、高確 1・2 は主に夕方ステージ、高確 3 は主に夜ステージなどとして滞在状態を示唆する演出などを行うとよい。また、特定演出（夜ステージへの移行や、赤文字セリフなど）が発生したときは、高確 3 への滞在が確定するなど、滞在している状態を確定的に報知する演出を実行可能としてもよい。また、高確 1・2 の両方で発生する演出や、高確 1 では発生するが高確 2 で発生しない演出などを設けて、高確移行の契機を推測可能なゲーム性としてもよい。

10

【 1 3 2 2 】

< 通常出玉状態共通処理 >

図 1 0 8 は、主制御回路において行われる通常出玉状態共通処理を示すフローチャートである。

【 1 3 2 3 】

図 1 0 8 に示す通常出玉状態共通処理は、主制御回路 1 0 0 において図 9 9（通常ステージ用遊技開始時処理）のステップ S 4 0 4 3 で行われる処理である。

20

【 1 3 2 4 】

通常出玉状態共通処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、内部当籤役決定処理（図 2 6 のステップ S 6 4 参照）により「F\_\_BB 確定役 A」（図 8 5 及び図 8 6 参照）が内部当籤役として決定されたか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 1）。

【 1 3 2 5 】

「F\_\_BB 確定役 A」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、通常中ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップ S 4 1 0 2）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、通常中ロングフリーズ抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常中ロングフリーズ抽籤（1）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定し、通常中ロングフリーズ抽籤（1）の結果が「当籤」である場合に、通常中ロングフリーズ抽籤（2）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、通常中ロングフリーズ抽籤（1）には 1 / 2 5 6 の確率で当籤し、通常中ロングフリーズ抽籤（2）には 6 4 / 2 5 6 の確率で当籤する。

30

【 1 3 2 6 】

通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合には、ロングフリーズが発生する。ロングフリーズは、フリーズの一態様であり、上述したフリーズ（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 1 参照）と比較して、遊技操作が無効にされる期間が長くなっている。通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合、メイン CPU 1 0 1 は、当該通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図 2 3 のステップ S 8 参照）で、ロングフリーズの実行を制御する。

40

【 1 3 2 7 】

また、通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合、メイン CPU 1 0 1 は、当該通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図 2 3 のステップ S 8 参照）で、疑似遊技の実行を制御する。また、メ

50

インCPU101は、当該通常中ロングフリーズ抽籤(1)及び通常中ロングフリーズ抽籤(2)が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、ロングフリーズが発生した単位遊技が消化され、次の単位遊技を開始させるためのスタートレバー7操作を契機として、疑似遊技が行われ、疑似BIGに移行する。

【1328】

また、通常中ロングフリーズ抽籤(1)及び通常中ロングフリーズ抽籤(2)の双方に当籤した場合、メインCPU101は、疑似BIG(ED)フラグをオンにセットする。疑似BIG(ED)フラグがオンにセットされた場合には、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することになる。第1実施形態で説明したように、有利区間においてリミット処理(図16参照)が実行された場合(すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値(例えば、有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値)が規定値(例えば、3000ゲームや1999枚)となった場合に、有利区間から非有利区間へと移行する。このとき、疑似BIGも終了することになる。なお、このようなりミット処理は行われないうこととしてもよい。

10

【1329】

なお、通常中ロングフリーズ抽籤(1)及び通常中ロングフリーズ抽籤(2)の双方に当籤した場合、メインCPU101は、チャンスステージA当籤回数カウンタの値、チャンスステージB当籤回数カウンタの値、昇格チャンス当籤フラグ、疑似BIG当籤フラグ、及び、前兆ゲーム数カウンタの値(図103のステップS4082及びステップS4084参照)を全てクリアする。

20

【1330】

ステップS4101において「F\_\_BB確定役A」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップS4102の処理を実行した後、メインCPU101は、通常規定遊技数カウンタ更新処理を実行する(ステップS4103)。通常規定遊技数カウンタ更新処理については、後に図109を用いて説明する。

【1331】

ステップS4103の処理を実行した後、メインCPU101は、天井関連処理を実行する(ステップS4104)。天井関連処理については、後に図112を用いて説明する。

30

【1332】

ステップS4104の処理を実行した後、メインCPU101は、昇格チャンス前処理を実行する(ステップS4105)。昇格チャンス前処理については、後に図124を用いて説明する。

【1333】

ステップS4105の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1334】

<通常規定遊技数カウンタ更新処理>

図109は、主制御回路において行われる通常規定遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。図110A及び図110Bは、通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルを示す図である。図111は、天井フェイク準備中抽籤テーブルを示す図である。

40

【1335】

図109に示す通常規定遊技数カウンタ更新処理は、主制御回路100において図108(通常出玉状態共通処理)のステップS4103で行われる処理である。

【1336】

通常規定遊技数カウンタ更新処理において、まず、メインCPU101は、通常規定遊技数カウンタの値に1加算する(ステップS4121)。通常規定遊技数カウンタの値は、通常出玉状態において行われた単位遊技の回数を示し、メインRAM103に記憶されている。通常規定遊技数カウンタの値は、通常出玉状態(通常ステージ、チャンスステー

50

ジ A、及び、チャンスステージ B) においてのみ加算され、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1337】

次に、メインCPU101は、通常規定遊技数カウンタの値が所定値(「251」、「351」、「451」、「551」、「651」、及び、「751」のうちの何れか)であるか否かを判断する(ステップS4122)。

【1338】

通常規定遊技数カウンタの値が「251」、「351」、「451」、「551」、「651」、及び、「751」のうちの何れかであると判断した場合、メインCPU101は、通常規定遊技数高確1移行抽籤処理を実行する(ステップS4123)。この処理において、メインCPU101は、通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブル(図110A及び図110B参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常規定遊技数高確1移行抽籤の結果として、「非当籤」及び「高確1」のうちの何れかを決定する。

【1339】

図110A及び図110Bに示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理(図100のステップS4061参照)で決定された通常モード(「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」)のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード1」である場合には、図110A(a)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード2」である場合には、図110A(b)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード3」である場合には、図110A(c)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード4」である場合には、図110A(d)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード5」である場合には、図110B(e)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード6」である場合には、図110B(f)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード7」である場合には、図110B(g)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード8」である場合には、図110B(h)に示す通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルが参照される。

【1340】

各通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブルにおいては、通常規定遊技数カウンタの値(「251」、「351」、「451」、「551」、「651」、及び、「751」)ごとに、通常規定遊技数高確1移行抽籤の結果(「非当籤」及び「高確1」)に対応する抽籤値が規定されている。通常規定遊技数高確1移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード1」であり、通常規定遊技数カウンタの値が「251」である場合には、通常規定遊技数高確1移行抽籤の結果として、 $240/256$ の確率で「非当籤」が決定され、 $16/256$ の確率で「高確1」が決定される。

【1341】

通常規定遊技数高確1移行抽籤の結果として「高確1」が決定された(高確1に当籤した)場合、メインCPU101は、上述した確率モード(図103のステップS4082参照)として高確1をセットするとともに、高確1遊技数カウンタに「50」をセットする。高確1遊技数カウンタの値は、高確1に滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。高確1遊技数カウンタの値は、0よりも大きい場合に、単位遊技が1回行われるごとに1減算される。高確1遊技数カウンタの値が0になると、高確1から非高確へと移行する。図示しないが、当該減算は、図23(メイン処理)のステップS15の処理(遊技終了時状態制御処理)で行われる。

【1342】

なお、確率モードとして高確2がセットされている状態(図103のステップS408

10

20

30

40

50

5 参照)で、通常規定遊技数高確 1 移行抽籤の結果として「高確 1」が決定された(高確 1 に当籤した)場合、メイン CPU 101 は、確率モードとして高確 3 をセットするとともに、高確 3 遊技数カウンタに「20」をセットし、高確 1 遊技数カウンタの値及び後述する高確 2 保障遊技数カウンタの値をクリアする。高確 3 遊技数カウンタの値は、高確 3 に滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メイン RAM 103 に記憶されている。高確 3 遊技数カウンタの値は、0 よりも大きい場合に、単位遊技が 1 回行われるごとに 1 減算される。高確 3 遊技数カウンタの値が 0 になると、高確 3 から高確 2 へと移行する。図示しないが、当該減算は、図 23 (メイン処理)のステップ S 15 の処理(遊技終了時状態制御処理)で行われる。

#### 【1343】

ステップ S 4123 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップ S 4123 の処理が実行される時点で、確率モードとして高確 3 がセットされている場合、メイン CPU 101 は、通常規定遊技数高確 1 移行抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。

#### 【1344】

ステップ S 4122 において通常規定遊技数カウンタの値が「251」、「351」、「451」、「551」、「651」、及び、「751」のうちの何れでもないと判断した場合、メイン CPU 101 は、通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数(通常移行時天井抽籤(図 100 のステップ S 4062 参照)で決定された値)であるか否かを判断する(ステップ S 4124)。

#### 【1345】

通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数であると判断した場合、メイン CPU 101 は、天井準備中をセットする(ステップ S 4125)。天井準備中は、通常出玉状態において制御される状態であり、前兆状態(チャンスステージ A、チャンスステージ B、昇格チャンス、及び、疑似 BIG の何れかに移行することを示唆する前兆演出が行われる状態)に移行するための準備期間となっている。ステップ S 4125 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、本サブルーチンを終了する。

#### 【1346】

なお、ステップ S 4125 の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似 BIG に当籤している場合(昇格チャンス当籤フラグ又は疑似 BIG 当籤フラグがオンにセットされている場合)、メイン CPU 101 は、天井準備中をセットせずに、本サブルーチンを終了する。また、天井準備中がセットされている状態で、昇格チャンス又は疑似 BIG に当籤した場合、メイン CPU 101 は、天井準備中をクリアする。

#### 【1347】

ステップ S 4124 において通常規定遊技数カウンタの値が天井ゲーム数ではないと判断した場合、メイン CPU 101 は、通常規定遊技数カウンタの値が特定値(「51」、「151」、「201」、「301」、「401」、「501」、「601」、「701」、及び、「801」のうちの何れか)であるか否かを判断する(ステップ S 4126)。

#### 【1348】

通常規定遊技数カウンタの値が「51」、「151」、「201」、「301」、「401」、「501」、「601」、「701」、及び、「801」のうちの何れかであると判断した場合、メイン CPU 101 は、天井フェイク準備中抽籤処理を実行する(ステップ S 4127)。この処理において、メイン CPU 101 は、天井フェイク準備中抽籤テーブル(図 111 参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井フェイク準備中抽籤の結果として、「非当籤」及び「天井フェイク準備中」のうちの何れかを決定する。

#### 【1349】

図 111 に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理(図 100 のステップ S 4061 参照)で決定された通常モード(「モード 1」、「モード 2」、「モード 3」、「モード 4」、「モード 5」、「モード 6」、「モード 7」、及び、「

10

20

30

40

50

モード 8」)のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード 1」である場合には、図 1 1 1 ( a ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 2」である場合には、図 1 1 1 ( b ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 3」である場合には、図 1 1 1 ( c ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 4」である場合には、図 1 1 1 ( d ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 5」である場合には、図 1 1 1 ( e ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 6」である場合には、図 1 1 1 ( f ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 7」である場合には、図 1 1 1 ( g ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード 8」である場合には、図 1 1 1 ( h ) に示す天井フェイク準備中抽籤テーブルが参照される。

10

#### 【 1 3 5 0 】

各天井フェイク準備中抽籤テーブルにおいては、通常規定遊技数カウンタの値(「5 1」、「1 5 1」、「2 0 1」、「3 0 1」、「4 0 1」、「5 0 1」、「6 0 1」、「7 0 1」、及び、「8 0 1」)ごとに、天井フェイク準備中抽籤の結果(「非当籤」及び「天井フェイク準備中」)に対応する抽籤値が規定されている。天井フェイク準備中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母: 2 5 6)」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード 1」であり、通常規定遊技数カウンタの値が「5 1」である場合には、天井フェイク準備中抽籤の結果として、 $192 / 256$ の確率で「非当籤」が決定され、 $64 / 256$ の確率で「天井フェイク準備中」が決定される。

20

#### 【 1 3 5 1 】

天井フェイク準備中抽籤の結果として「天井フェイク準備中」が決定された(天井フェイク準備中に当籤した)場合、メインCPU 1 0 1は、天井フェイク準備中をセットする。天井フェイク準備中は、通常出玉状態において制御される状態であり、ガセ前兆状態(チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、及び、疑似BIGの何れにも当籤していないにもかかわらず前兆演出が行われる状態)に移行するための準備期間となっている。

#### 【 1 3 5 2 】

ステップS 4 1 2 6において通常規定遊技数カウンタの値が「5 1」、「1 5 1」、「2 0 1」、「3 0 1」、「4 0 1」、「5 0 1」、「6 0 1」、「7 0 1」、及び、「8 0 1」のうちの何れでもないと判断した場合、又は、ステップS 4 1 2 7の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

30

#### 【 1 3 5 3 】

なお、ステップS 4 1 2 7の処理が実行される時点で、確率モードとして高確3がセットされている場合、乃至、昇格チャンス又は疑似BIGに当籤している場合(昇格チャンス当籤フラグ又は疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合)、メインCPU 1 0 1は、天井フェイク準備中抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。また、天井フェイク準備中がセットされている状態で、昇格チャンス又は疑似BIGに当籤した場合、メインCPU 1 0 1は、天井フェイク準備中をクリアする。また、通常規定遊技数カウンタの値が「5 1」、「1 5 1」、「2 0 1」、「3 0 1」、「4 0 1」、「5 0 1」、「6 0 1」、「7 0 1」、及び、「8 0 1」のうちの何れかである場合であっても、当該値が天井ゲーム数である場合には、ステップS 4 1 2 4の判断結果が「YES」となるため、天井フェイク準備中抽籤は行われないことになる。

40

#### 【 1 3 5 4 】

なお、本実施形態では、滞在している通常モード(モード 1 ~ 8)に応じて、ガセ前兆が発生する契機となるゲーム数(発生ゲーム数)の割合に差異を持たせている(天井フェイク準備中抽籤に当籤しやすい通常規定遊技数カウンタの値が、通常モードごとに異なっている)。これにより、発生した前兆が結果として特典(チャンスステージ、昇格チャンス、疑似BIGへの移行)につながらないガセ前兆で終わったとしても、単にハズレであ

50

ったと遊技者を落胆させるだけではなく、ガセ前兆の発生ゲーム数に滞在中のモードを推測する手がかりとしての役割を担わせることができる。そのため、モード推測の楽しみや、モードからさらに設定値を推測する楽しみを遊技者に与えることができる。

【1355】

<天井関連処理>

図112は、主制御回路において行われる天井関連処理を示すフローチャートである。

図113A及び図113Bは、天井到達時当籤種別抽籤テーブルを示す図である。

【1356】

図112に示す天井関連処理は、主制御回路100において図108（通常出玉状態共通処理）のステップS4104で行われる処理である。

【1357】

天井関連処理において、まず、メインCPU101は、天井準備中（図109のステップS4125参照）がセットされているか否かを判断する（ステップS4141）。

【1358】

天井準備中がセットされていると判断した場合、メインCPU101は、天井準備中フラグセット抽籤処理を実行する（ステップS4142）。この処理において、メインCPU101は、天井準備中フラグセット抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井準備中フラグセット抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、16/256の確率で天井準備中フラグセット抽籤に当籤する。

【1359】

なお、天井準備中遊技数カウンタの値が所定値（17）を超えている場合、メインCPU101は、天井準備中フラグセット抽籤の結果として必ず「当籤」を決定する。天井準備中遊技数カウンタの値は、天井準備中がセットされてから行われた単位遊技の回数を示し、メインRAM103に記憶されている。また、ステップS4142の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似BIGに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインCPU101は、天井準備中フラグセット抽籤を行わず、ステップS4143に処理を移す。

【1360】

ステップS4142の処理を実行した後、メインCPU101は、天井準備中フラグセット抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップS4143）。天井準備中フラグセット抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、天井到達時当籤種別抽籤処理を実行する（ステップS4144）。この処理において、メインCPU101は、天井到達時当籤種別抽籤テーブル（図113A及び図113B参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井到達時当籤種別抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」のうちの何れかを決定する。

【1361】

図113A及び図113Bに示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理（図100のステップS4061参照）で決定された通常モード（「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」）のそれぞれに対して設けられている。通常モードが「モード1」である場合には、図113A（a）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード2」である場合には、図113A（b）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード3」である場合には、図113A（c）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード4」である場合には、図113A（d）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード5」である場合には、図113B（e）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード6」である場合には、図113B（f）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード7」である場合には、図113B（g）に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照され、通常モード

10

20

30

40

50

が「モード8」である場合には、図113B(h)に示す天井到達時当籤種別抽籤テーブルが参照される。

【1362】

各天井到達時当籤種別抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、天井到達時当籤種別抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」）に対応する抽籤値が規定されている。天井到達時当籤種別抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。例えば、通常モードが「モード1」であり、設定値が設定1である場合には、天井到達時当籤種別抽籤の結果として、255/256の確率で「昇格チャンス」が決定され、1/256の確率で「疑似BIG」が決定される。

10

【1363】

天井到達時当籤種別抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を經由して昇格チャンスに移行する（図103のステップS4084参照）。また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、天井到達時昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。天井到達時昇格チャンス当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。

20

【1364】

また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似BIGに当籤すると、前兆状態を經由して疑似BIGに移行する（図103のステップS4084参照）。また、天井到達時当籤種別抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、天井到達時疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。天井到達時疑似BIG当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。

30

【1365】

ステップS4143において天井準備中フラグセット抽籤に当籤していないと判断した場合、又は、ステップS4144の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップS4144の処理を実行した場合、メインCPU101は、天井準備中をクリアする。

【1366】

ステップS4141において天井準備中がセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、天井フェイク準備中（図109のステップS4127参照）がセットされているか否かを判断する（ステップS4145）。

40

【1367】

天井フェイク準備中がセットされていると判断した場合、メインCPU101は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理を実行する（ステップS4146）。この処理において、メインCPU101は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、天井フェイク準備中フラグセット抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、20/256の確率で天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤する。なお、天井フェイク準備中遊技数カウンタの値が所定値（17）を超えている場合、メインCPU101は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤の結果として必ず「当籤」を決定する。天井フェイク準備中遊技数カウンタの値は、天井フェイク準備中がセットされてから行われた単位

50

遊技の回数を示し、メインRAM103に記憶されている。

【1368】

天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、天井フェイク当籤フラグをオンにセットする。天井フェイク当籤フラグは、天井フェイクに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、天井フェイクに当籤すると、前兆状態に移行する。もっとも、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、及び、疑似BIGのうちの何れかに当籤しない限り、前兆状態が終了しても、これらの出玉状態に移行することはない。すなわち、当該前兆状態は、ガセ前兆演出が行われる状態（ガセ前兆状態）である。また、天井フェイク準備中フラグセット抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、天井フェイク準備中をクリアする。

10

【1369】

ステップS4145において天井フェイク準備中がセットされていないと判断した場合、又は、ステップS4146の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。なお、ステップS4146の処理が実行される時点で、昇格チャンス又は疑似BIGに当籤している場合（昇格チャンス当籤フラグ又は疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合）、メインCPU101は、天井フェイク準備中フラグセット抽籤を行わず、本サブルーチンを終了する。

【1370】

<ポイント関連処理>

図114は、主制御回路において行われるポイント関連処理を示すフローチャートである。図115は、ポイント獲得抽籤テーブルを示す図である。図116は、ポイント到達時抽籤テーブルを示す図である。

20

【1371】

図114に示すポイント関連処理は、主制御回路100において図103（通常ステージ専用処理）のステップS4083で行われる処理である。

【1372】

ポイント関連処理において、まず、メインCPU101は、内部当籤役決定処理（図26のステップS64参照）により「F\_\_チェリー」（図85及び図86参照）が内部当籤役として決定されたか否かを判断する（ステップS4161）。「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインCPU101は、チェリーカウンタの値に1加算する（ステップS4162）。チェリーカウンタの値は、「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定された回数を示し、メインRAM103に記憶されている。チェリーカウンタの値は、通常ステージにおいてのみ加算され、上限値は4となっている。

30

【1373】

ステップS4161において「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップS4162の処理を実行した後、メインCPU101は、ポイント獲得抽籤処理を実行する（ステップS4163）。この処理において、メインCPU101は、ポイント獲得抽籤テーブル（図115参照）を参照して、出玉フラググループ3における出玉フラグ（図92参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイント獲得抽籤の結果として、「非当籤」、「5」、「10」、「20」、「30」、「40」、「50」、及び、「100」のうちの何れかを決定する。

40

【1374】

図115に示すポイント獲得抽籤テーブルは、出玉フラググループ3における出玉フラグ（「その他」、「リブベル」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、及び、「リーチ目orリーチ目BB」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ3における出玉フラグが「その他」である場合には、図115（a）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ3における出玉フラグが「リブベル」である場合には、図115（b）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ3における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図115（c）に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ3における出玉フラグが「斜めスイカ」である

50



場合には、図 1 1 5 ( d ) に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目 B B」である場合には、図 1 1 5 ( e ) に示すポイント獲得抽籤テーブルが参照される。

**【 1 3 7 5 】**

各ポイント獲得抽籤テーブルにおいては、チェリーカウンタの値（「0」、「1」、「2」、「3」、及び、「4」）ごとに、ポイント獲得抽籤の結果（「非当籤」、「5」、「10」、「20」、「30」、「40」、「50」、及び、「100」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイント獲得抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。例えば、出玉フラググループ 3 における出玉フラグが「リブベル」であり、チェリーカウンタの値が「4」である場合には、ポイント獲得抽籤の結果として、 $192 / 256$  の確率で「30」が決定され、 $32 / 256$  の確率で「50」が決定され、 $32 / 256$  の確率で「100」が決定される。

10

**【 1 3 7 6 】**

ポイント獲得抽籤の結果として「0」よりも大きな値が決定された（ポイント獲得抽籤に当籤した）場合、メイン CPU 101 は、当該値を通常ポイントの値に加算する。通常ポイントの値は、ポイント到達時抽籤（ステップ S 4 1 6 5 参照）において使用されるものであり、メイン RAM 103 に記憶されている。サブ演出表示部 22（図 1 参照）には、通常ポイントの値に対応する画像（例えば、メーター等）が表示されており、通常ポイントがどの程度溜まっているのかを遊技者が視認可能となっている。当該メーターが満タンになったとき、ポイント到達時抽籤が行われることになる。

20

**【 1 3 7 7 】**

なお、通常ポイントの値が加算される際（ポイント獲得時）には、ポイント獲得を示す演出を行っても良い。本実施例では、図 1 1 5 ( b ) に示す「リブベル」に対応する内部当籤役（リプレイ乃至共通ベル）に応じて通常ポイントが加算されるため、例えば、全リール停止後にリプレイ乃至共通ベルが入賞した状態でリプレイ乃至共通ベルの入賞後エフェクト（画面又はリールバックライトなどから通常ポイントの値に対応する画像（メーター等）へ向けて光が流れるような演出）を行って、リプレイ乃至共通ベルの当籤によってメーターの値が増えるというゲーム性を遊技者に分かりやすいものとしてもよい。また、スタートレバー操作後から全リール停止より前のタイミングでポイントの獲得を示唆する演出やポイント獲得確定演出を発生可能としてもよい。このような構成とすることで、特にあと少しで 100 ポイントに到達するという局面での興味が高まる。

30

**【 1 3 7 8 】**

また、加算後の通常ポイントの値が 100 以上である場合、メイン CPU 101 は、ポイント到達フラグをオンにセットする。ポイント到達フラグは、通常ポイントの値が 100 に到達したことを示すフラグである。一の単位遊技においてポイント到達フラグがオンにセットされた場合、当該単位遊技の次の単位遊技におけるポイント関連処理が開始するとき、メイン CPU 101 は、ポイント到達フラグをオフにセットし、ポイント到達時抽籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時抽籤フラグは、ポイント到達時抽籤が行われることを示すフラグである。

40

**【 1 3 7 9 】**

ステップ S 4 1 6 3 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、前回の単位遊技で通常ポイントの値が 100 に到達したか否かを判断する（ステップ S 4 1 6 4）。メイン CPU 101 は、ポイント到達時抽籤フラグを参照することにより、前回の単位遊技で通常ポイントの値が 100 に到達したことを認識することができる。

**【 1 3 8 0 】**

前回の単位遊技で通常ポイントの値が 100 に到達したと判断した場合、メイン CPU 101 は、ポイント到達回数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 4 1 6 5）。上述したように、ポイント到達回数カウンタの値は、通常ポイントの値が 100 に到達した回数を示し、メイン RAM 103 に記憶されている。ポイント到達回数カウンタの値は、通常

50

ステージにおいてのみ加算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1381】

そして、メインCPU101は、ポイントモード抽籤処理を実行する（ステップS4166）。この処理において、メインCPU101は、ポイントモード抽籤テーブル（図102参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果（ポイントモード）として、「ポイントモード1」、「ポイントモード2」、及び、「ポイントモード3」のうちの何れかを決定する。この処理は、図100のステップS4063の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【1382】

次に、メインCPU101は、ポイント到達時抽籤処理を実行する（ステップS4167）。この処理において、メインCPU101は、ポイント到達時抽籤テーブル（図116参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイント到達時抽籤の結果として、「高確2」、「チャンスステージA」、「チャンスステージB」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」のうちの何れかを決定する。

【1383】

図116に示すポイント到達時抽籤テーブルは、『ポイント到達回数カウンタ「0」』、『ポイント到達回数カウンタ「1、3、5、7」』、『ポイント到達回数カウンタ「2、4、6、8」』、並びに、『ポイント到達回数カウンタ「9以上」or「ポイントモード3」』のそれぞれに対して設けられている。ポイント到達回数カウンタの値が「0」である場合には、図116（a）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「1」、「3」、「5」、及び、「7」のうちの何れか（奇数）である場合には、図116（b）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「2」、「4」、「6」、及び、「8」のうちの何れか（偶数）である場合には、図116（c）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照され、ポイント到達回数カウンタの値が「9」以上である場合、又は、ポイントモード（ステップS4166参照）が「ポイントモード3」である場合には、図116（d）に示すポイント到達時抽籤テーブルが参照される。

【1384】

各ポイント到達時抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、ポイント到達時抽籤の結果（「高確2」、「チャンスステージA」、「チャンスステージB」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」）に対応する抽籤値が規定されている。ポイント到達時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1385】

例えば、ポイント到達回数カウンタの値が「1」、「3」、「5」、及び、「7」のうちの何れか（奇数）であり、設定値が設定6である場合には、ポイント到達時抽籤の結果として、 $170 / 256$ の確率で「高確2」が決定され、 $76 / 256$ の確率で「チャンスステージA」が決定され、 $2 / 256$ の確率で「チャンスステージB」が決定され、 $8 / 256$ の確率で「昇格チャンス」が決定される。また、ポイント到達回数カウンタの値が「9」以上である場合、又は、ポイントモードが「ポイントモード3」である場合には、設定値にかかわらず、 $256 / 256$ の確率で「疑似BIG」が決定される。

【1386】

ポイント到達時抽籤の結果として「高確2」が決定された場合、メインCPU101は、ポイント到達時高確2当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時高確2当籤フラグは、ポイント到達時抽籤の結果として「高確2」が決定されたことを示すフラグである。詳細については後述するが、ポイント到達時高確2当籤フラグがオンにセットされている場合には、非高確乃至高確1から高確2乃至高確3へと確率モードが移行する可能性がある（図103のステップS4085参照）。

10

20

30

40

50

## 【1387】

また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージA」が決定された（チャンスステージAに当籤した）場合、メインCPU101は、チャンスステージA当籤回数カウンタの値に1を加算する。上述したように、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージAに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージAに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージAに移行する（図103のステップS4084参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージA」が決定された（チャンスステージAに当籤した）場合、メインCPU101は、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値に1を加算する。ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージAに当籤していることを示す。

10

## 【1388】

また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージB」が決定された（チャンスステージBに当籤した）場合、メインCPU101は、チャンスステージB当籤回数カウンタの値に1を加算する。上述したように、チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージBに当籤していることを示す。詳細については後述するが、チャンスステージBに当籤すると、前兆状態を経由してチャンスステージBに移行する（図103のステップS4084参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「チャンスステージB」が決定された（チャンスステージBに当籤した）場合、メインCPU101は、ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値に1を加算する。ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージBに当籤していることを示す。

20

## 【1389】

また、ポイント到達時抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図103のステップS4084参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。

30

## 【1390】

また、ポイント到達時抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似BIGに当籤すると、前兆状態を経由して疑似BIGに移行する（図103のステップS4084参照）。また、ポイント到達時抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、ポイント到達時疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。ポイント到達時疑似BIG当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。

40

## 【1391】

以上より、ポイント到達回数カウンタの値が「9」以上である場合、又は、ポイントモードとしてポイントモード3がセットされている場合において、ポイント到達時抽籤が行われた場合には、疑似BIGに移行することが確定する。上述した通常ポイントの値に対応する画像（例えば、メーター等）には、現在のポイントモードに応じた色が付されている。これにより、例えば、ポイントモードとしてポイントモード3がセットされている場合には、当該メーターの色が所定色（例えば、金色）となる。なお、ステップS4167の処理を実行したとき、メインCPU101は、通常ポイントの値から100を減算する。

## 【1392】

50

ステップS 4 1 6 4において前回の単位遊技で通常ポイントの値が1 0 0に到達していないと判断した場合、又は、ステップS 4 1 6 7の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 3 9 3】

なお、ステップS 4 1 6 4において前回の単位遊技で通常ポイントの値が1 0 0に到達したと判断した場合であっても、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、又は、疑似BIGに当籤している場合（チャンスステージA当籤回数カウンタの値若しくはチャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上である場合、又は、昇格チャンス当籤フラグ若しくは疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合）、確率モードとして高確3がセットされている場合、乃至、前兆状態中である場合、メインCPU 1 0 1は、ステップS 4 1 6 5～ステップS 4 1 6 7の処理を実行せずに、本サブルーチンを終了する。もっとも、これらの場合であっても、ポイントモードとしてポイントモード3がセットされている場合には、ステップS 4 1 6 5～ステップS 4 1 6 7の処理を実行することとしてもよい。

【1 3 9 4】

ここで、前兆状態にはガセ前兆状態も含まれているところ、ガセ前兆状態中である場合においても、ステップS 4 1 6 5～ステップS 4 1 6 7の処理（ポイント到達時抽籤）は実行されない。上述したように、ポイント到達時抽籤が行われた場合には通常ポイントの値から1 0 0が減算されること、サブ演出表示部2 2に表示されている上記メーターを見ることで、遊技者は、ポイント到達時抽籤が行われたことを認識することができる。仮に、本前兆状態中にはポイント到達時抽籤を行わない一方、ガセ前兆状態中にはポイント到達時抽籤を行うこととすれば、当該メーターを通じて、現在行われている前兆演出がガセ前兆演出であることが遊技者に見抜かれてしまう可能性がある。この点、本実施形態では、本前兆状態と同様に、ガセ前兆状態も主制御回路1 0 0で管理しているため（図1 1 2のステップS 4 1 4 6参照）、ガセ前兆状態中においてポイント到達時抽籤を行わないように構成することが可能であり、これにより、本前兆演出とガセ前兆演出との区別を行うことを困難にし、前兆演出に対する遊技者の期待感を確保することができる。

【1 3 9 5】

なお、通常ポイントの値が規定値（1 0 0ポイント）に到達した場合（1 0 0ポイント到達時）には、1 0 0ポイント到達を示す到達演出を行っても良い。ここで、単にポイントによる抽籤（ポイント到達時抽籤）を受けられる旨を示すだけの演出でも良いが、滞在中のポイントモードや設定値、ポイント到達回数カウンタの値などを参照して、特典の当籤期待度や当たりやすい特典の種別を示唆するような演出を行うものとしてもよい。例えば、1 0 0ポイント到達時にメーターが点滅するパターンをデフォルト演出とし、メーターに雷が落ちるエフェクトが発生すれば特典（例えば、昇格チャンス乃至疑似BIG）の当籤期待度が高いなどとしてもよい。また、通常ポイントの値に対応するメーター等の画像と関連のない画像などを表示する演出としてもよい。例えば、画面に登場するミニキャラの種別で期待度などを示唆するものとしてもよい。

【1 3 9 6】

また、本実施形態では、1 0 0ポイント到達の次の単位遊技でポイント到達時抽籤処理が実行されるため、以上のような特典の当籤期待度や当たりやすい特典の種別を示唆する演出などを、上述したリプレイ乃至共通ベルの入賞後エフェクトが発生した単位遊技の次の単位遊技中に発生させるように構成することが可能である。例えば、ポイント到達時抽籤が行われてから当該抽籤の結果の報知が行われるよりも前に（例えば、ポイント到達時抽籤が行われた単位遊技におけるスタートレバー操作後全リール停止前）に当該ポイント到達時抽籤の結果に応じて当該演出を行うこととしてもよい。この場合、ポイント到達時抽籤の結果は、当該抽籤が行われた単位遊技における全リール停止時に報知されることとしてもよい。

【1 3 9 7】

また、前兆状態中のポイント関連処理については、以下のような構成を採用することが

可能である。例えば、前兆状態中はガセ前兆・本前兆のいずれである場合においてもメーターを非表示として、前兆演出に遊技者が集中できるようにしてもよい（仕様例1）。また、ガセ前兆中に通常ポイントの値が100ポイントに到達し、ポイント到達時抽籤が行われた場合であっても結果は即座に報知せず、前兆終了後に、ポイント到達を示す演出やポイント到達時抽籤が行われた旨を示す演出を行ったり、抽籤結果の報知を行ったりするものとしてもよい（仕様例2）。また、仕様例1と仕様例2とを組み合わせてもよい。

#### 【1398】

ここで、非前兆状態においてポイント到達時抽籤が行われた場合、当該ポイント到達時抽籤の結果は、当該ポイント到達時抽籤が行われた単位遊技における全リール停止時に報知するように構成することが可能である。仕様例2は、前兆状態においてポイント到達時抽籤が行われた場合に、前兆終了後に当該結果を報知するのを原則としつつ、抽籤結果が昇格チャンスや疑似BIGの当籤である場合には、前兆中に当該結果を報知するものであることが望ましい。この場合は、ガセ前兆中の演出状態に対応する当り報知演出を出すものとして違和感なく演出を行うとよい。なお、上述したように、ガセ前兆が発生した場合には、設定値を推測することが可能であるところ、ガセ前兆中にポイント到達時抽籤により昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤したことを報知する場合、当該前兆がガセであったのか否かが不明であるものとした方が、設定推測の難易度を高めることができる。

#### 【1399】

また、ガセ前兆中に通常ポイントの値が100ポイントに到達した場合は、ポイント到達時抽籤の実行を当該ガセ前兆の終了時、あるいは、ガセ前兆終了から1～3ゲーム後などまで先送りしてもよい（仕様例3）。この場合は、ポイント到達を示す演出やポイント到達時抽籤が行われた旨を示す演出、抽籤結果の報知等も合わせて先送りされる。このようにすることで、昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤して移行する状況において、当該当籤を契機として前兆に移行したのか、あるいは、前兆中に行われたポイント到達時抽籤により昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤したのかが、遊技者にとって分かりやすい仕様となる。

#### 【1400】

<通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理>

図117は、主制御回路において行われる通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図118は、主制御回路において行われる通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図119は、主制御回路において行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図120A(a)は、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図120A(b)は、通常ステージ中（天井到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図120A(c)は、通常ステージ中（基本）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図120B(d)は、通常ステージ中（ポイント到達時）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図120B(e)は、通常ステージ中（基本）チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。図120B(f)は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。

#### 【1401】

図117に示す通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理は、主制御回路100において図103（通常ステージ専用処理）のステップS4084で行われる処理である。

#### 【1402】

通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4181）。前兆遊技数カウンタの値は、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。通常ステージ中の前兆状態においては、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、及び、疑似BIGのうちの何れかに移行することを

示唆する前兆演出が行われる。前兆遊技数カウンタの値が0ではない(1以上である)ことは、前兆状態中であることを示している。

【1403】

前兆遊技数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。一方、前兆遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4182)。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである(図103のステップS4082、図112のステップS4144、及び、図114のステップS4167参照)。

【1404】

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4183)。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである(図103のステップS4082、図112のステップS4144、及び、図114のステップS4167参照)。

【1405】

ステップS4182において疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップS4183において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する(ステップS4184)。ここで、図118を用いて、通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明する。

【1406】

通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインCPU101は、ポイント到達時疑似BIG当籤フラグ又はポイント到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4201)。上述したように、ポイント到達時疑似BIG当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により疑似BIGに当籤したことを示すフラグであり、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグは、ポイント到達時抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである(図114のステップS4167参照)。

【1407】

ポイント到達時疑似BIG当籤フラグ又はポイント到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する(ステップS4202)。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル(図120A(a)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果(前兆遊技数候補)として、「0」、「1~4」、「5~8」、「9~12」、「13~16」、「17~20」、「21~24」、「25~28」、及び、「29~32」のうちの何れかを決定する。

【1408】

図120A(a)に示す通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルにおいては、通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果(「0」、「1~4」、「5~8」、「9~12」、「13~16」、「17~20」、「21~24」、「25~28」、及び、「29~32」)に対応する抽籤値が規定されている。通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

【1409】

10

20

30

40

50

これにより、通常ステージ中（ポイント到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、64/256の確率で「0」が決定され、32/256の確率で「1～4」が決定され、128/256の確率で「5～8」が決定され、16/256の確率で「9～12」が決定され、16/256の確率で「13～16」が決定される。決定された前兆遊技数候補には、複数の数値が含まれる場合がある。この場合、メインCPU101は、さらに乱数値に基づく抽籤を行うことにより、当該複数の数値のうちの一の数値を決定する。メインCPU101は、このようにして決定された一の数値を前兆遊技数として決定する。なお、ポイントモードとしてポイントモード3がセットされている場合には、前兆遊技数として「0」を決定することとしてもよい。

【1410】

そして、メインCPU101は、ステップS4202で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップS4203）、本サブルーチンを終了する。

【1411】

ステップS4201においてポイント到達時疑似BIG当籤フラグ及びポイント到達時昇格チャンス当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、天井到達時疑似BIG当籤フラグ又は天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4204）。上述したように、天井到達時疑似BIG当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により疑似BIGに当籤したことを示すフラグであり、天井到達時昇格チャンス当籤フラグは、天井到達時当籤種別抽籤により昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図112のステップS4144参照）。

【1412】

天井到達時疑似BIG当籤フラグ又は天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中（天井到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップS4205）。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中（天井到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図120A（b）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（天井到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「0」、「1～4」、「5～8」、「9～12」、「13～16」、「17～20」、「21～24」、「25～28」、及び、「29～32」のうちの何れかを決定する。

【1413】

図120A（b）に示す通常ステージ中（天井到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図120A（a）に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインCPU101は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【1414】

そして、メインCPU101は、ステップS4205で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップS4206）、本サブルーチンを終了する。

【1415】

ステップS4204において天井到達時疑似BIG当籤フラグ及び天井到達時昇格チャンス当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中（基本）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤を実行する（ステップS4207）。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中（基本）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図120A（c）参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中（基本）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「0」、「1～4」、「5～8」、「9～12」、「13～16」、「17～20」、「21～24」

10

20

30

40

50

、「 25 ~ 28」、及び、「 29 ~ 32」のうちの何れかを決定する。

【 1416】

図 120A (c) に示す通常ステージ中 (基本) 疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図 120A (a) に示す通常ステージ中 (ポイント到達時) 疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインCPU101は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【 1417】

そして、メインCPU101は、ステップS4207で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし (ステップS4208)、本サブルーチンを終了する。

10

【 1418】

以上、図 118を用いて、図 117のステップS4184で行われる通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明した。図 117に説明を戻す。ステップS4184の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【 1419】

ステップS4183において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であるか否かを判断する (ステップS4185)。上述したように、チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージBに当籤していることを示す (図 103のステップS4082及び図 114のステップS4167参照)。

20

【 1420】

チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1未満 (0) であると判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であるか否かを判断する (ステップS4186)。上述したように、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージAに当籤していることを示す (図 103のステップS4082及び図 114のステップS4167参照)。

【 1421】

ステップS4185においてチャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であると判断した場合、又は、ステップS4186においてチャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する (ステップS4187)。ここで、図 119を用いて、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明する。

30

【 1422】

通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインCPU101は、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値又はポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であるか否かを判断する (ステップS4221)。上述したように、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージAに当籤していることを示し、ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であることは、ポイント到達時抽籤によりチャンスステージBに当籤していることを示す (図 114のステップS4167参照)。

40

【 1423】

ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値又はポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中 (ポイント到達時) チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤を実行する (ステップS4222)。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中 (ポイント到達時) チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル (図 120B (d) 参照) を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中 (ポイント到達

50



時) チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤の結果(前兆遊技数候補)として、「0」、「1~4」、「5~8」、「9~12」、「13~16」、「17~20」、「21~24」、「25~28」、及び、「29~32」のうちの何れかを決定する。

【1424】

図120B(d)に示す通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図120A(a)に示す通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインCPU101は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【1425】

そして、メインCPU101は、ステップS4222で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし(ステップS4223)、本サブルーチンを終了する。

10

【1426】

ステップS4221においてポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値及びポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値が何れも1未満(0)であると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤を実行する(ステップS4224)。この処理において、メインCPU101は、通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル(図120B(e)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤の結果(前兆遊技数候補)として、

20

【1427】

図120B(e)に示す通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図120A(a)に示す通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインCPU101は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

【1428】

そして、メインCPU101は、ステップS4224で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし(ステップS4225)、本サブルーチンを終了する。

30

【1429】

以上、図119を用いて、図117のステップS4187で行われる通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理について説明した。図117に説明を戻す。ステップS4187の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。なお、チャンスステージAの当籤及びチャンスステージBの当籤がストックされている場合には、チャンスステージA乃至チャンスステージBから通常ステージへと移行した最初の単位遊技(通常ステージの1ゲーム目)においてステップS4187の処理が実行されることになる。

【1430】

ステップS4186においてチャンスステージA当籤回数カウンタの値が1未満(0)であると判断した場合、メインCPU101は、天井フェイク当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4188)。上述したように、天井フェイク当籤フラグは、天井フェイクに当籤したことを示すフラグである(図112のステップS4146参照)。

40

【1431】

天井フェイク当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。一方、天井フェイク当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤を実行する(ステップS4189)。この処理において、メインCPU101

50

は、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブル（図120B(f)参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤の結果（前兆遊技数候補）として、「0」、「1～4」、「5～8」、「9～12」、「13～16」、「17～20」、「21～24」、「25～28」、及び、「29～32」のうちの何れかを決定する。

【1432】

図120B(f)に示す通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブルの基本的な構成は、図120A(a)に示す通常ステージ中（ポイント到達時）疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブルと同様である。これにより、メインCPU101は、一の数値を前兆遊技数として決定する。

10

【1433】

そして、メインCPU101は、ステップS4189で決定された前兆遊技数に1を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし（ステップS4190）、本サブルーチンを終了する。

【1434】

以上のように、図118のステップS4203、ステップS4206、若しくは、ステップS4208、図119のステップS4223若しくはステップS4225、又は、図117のステップS4190において、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされた場合、メインCPU101は、前兆演出開始コマンドデータを生成し、生成した前兆演出開始コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理（図32のステップS204参照）において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、前兆演出を開始させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のための画像の表示、音の出力、光の出力等を開始させる処理が行われる。その結果、前兆遊技数カウンタにセットされた値に相当する回数単位遊技に亘って前兆演出が行われる（前兆状態に制御される）ことになる。

20

【1435】

<通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理>

図121は、主制御回路において行われる通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

30

【1436】

図121に示す通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が通常ステージ（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS15の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【1437】

通常ステージ用前兆遊技数カウンタ管理処理において、まず、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタ（図118のステップS4203、ステップS4206、及び、ステップS4208、図119のステップS4223及びステップS4225、並びに、図117のステップS4190参照）の値が0よりも大きいかなかを判断する（ステップS4241）。前兆遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

40

【1438】

一方、前兆遊技数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値から1減算する（ステップS4242）。そして、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値が0であるかなかを判断する（ステップS4243）。前兆遊技数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1439】

50

一方、前兆遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、前兆演出を終了する(ステップS4244)。この処理において、メインCPU101は、前兆演出終了コマンドデータを生成し、生成した前兆演出終了コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出終了コマンドデータは、通信データ送信処理(図32のステップS204参照)において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、前兆演出を終了させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のために行っている画像の表示、音の出力、光の出力等を終了させる処理が行われる。

**【1440】**

次に、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4245)。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである(図103のステップS4082、図112のステップS4144、及び、図114のステップS4167参照)。

**【1441】**

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG移行フラグをオンにセットする(ステップS4246)。また、図示しないが、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオフにセットし、ポイント到達時疑似BIG当籤フラグ乃至天井到達時疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合、メインCPU101は、これらのフラグもオフにセットする。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

**【1442】**

疑似BIG移行フラグは、疑似BIGを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、疑似BIGに移行する。

**【1443】**

ステップS4245において疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4247)。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである(図103のステップS4082、図112のステップS4144、及び、図114のステップS4167参照)。

**【1444】**

昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス移行フラグをオンにセットする(ステップS4248)。また、図示しないが、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットし、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグ乃至天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている場合、メインCPU101は、これらのフラグもオフにセットする。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

**【1445】**

昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。

**【1446】**

ステップS4247において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であるか否かを判断する(ステップS4249)。上述したように、チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージBに当籤していることを示す(図103のステップS4082、及び、図114のステップS4167参照)。

10

20

30

40

50

## 【1447】

チャンスステージB当籤回数カウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージB移行フラグをオンにセットする(ステップS4250)。また、図示しないが、メインCPU101は、チャンスステージB当籤回数カウンタの値から1減算する。また、今回終了する前兆状態が通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤(図119のステップS4222参照)が行われることにより開始されたものである場合、メインCPU101は、ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値から1減算する。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

## 【1448】

チャンスステージB移行フラグは、チャンスステージBを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、チャンスステージB移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、チャンスステージBに移行する。

## 【1449】

ステップS4249においてチャンスステージB当籤回数カウンタの値が1未満(0)であると判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であるか否かを判断する(ステップS4251)。上述したように、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であることは、チャンスステージAに当籤していることを示す(図103のステップS4082、及び、図114のステップS4167参照)。チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1未満(0)であると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

## 【1450】

一方、チャンスステージA当籤回数カウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージA移行フラグをオンにセットする(ステップS4252)。また、図示しないが、メインCPU101は、チャンスステージA当籤回数カウンタの値から1減算する。また、今回終了する前兆状態が通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤(図119のステップS4222参照)が行われることにより開始されたものである場合、メインCPU101は、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値から1減算する。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

## 【1451】

チャンスステージA移行フラグは、チャンスステージAを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、チャンスステージA移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新する。これにより、チャンスステージAに移行する。

## 【1452】

以上より、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、及び、疑似BIGのうちの何れかに当籤した場合には、前兆状態を経由して、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、又は、疑似BIGへと移行する。一方、天井フェイクに当籤しても、出玉状態の移行は行われない。また、チャンスステージA、チャンスステージB、昇格チャンス、及び、疑似BIGのうち、複数の出玉状態に当籤した場合には、疑似BIGへの移行が最も優先的に行われ、昇格チャンスへの移行が次に優先的に行われ、チャンスステージBへの移行が次に優先的に行われ、チャンスステージAへの移行が次に優先的に行われる。

## 【1453】

なお、天井フェイクに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、前兆状態中に昇格チャンス又は疑似BIGに当籤した場合には、前兆状態が終了したとき、昇格チ

10

20

30

40

50

チャンス又は疑似BIGへと移行させるようにしてもよい。また、チャンスステージA又はチャンスステージBに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、前兆状態中に昇格チャンス又は疑似BIGに当籤した場合には、前兆状態が終了したとき、昇格チャンス又は疑似BIGへと移行させるようにしてもよいし、チャンスステージA又はチャンスステージBへと移行させるようにしてもよい。

【1454】

< 確率モード関連処理 >

図122は、主制御回路において行われる確率モード関連処理を示すフローチャートである。図123(a)は、高確2移行抽籤テーブル(1)を示す図である。図123(b)は、高確2移行抽籤テーブル(2)を示す図である。図123(c)は、高確2移行抽籤テーブル(3)を示す図である。図123(d)は、高確2転落抽籤テーブルを示す図である。

10

【1455】

図122に示す確率モード関連処理は、主制御回路100において図103(通常ステージ専用処理)のステップS4085で行われる処理である。

【1456】

確率モード関連処理において、まず、メインCPU101は、内部当籤役決定処理(図26のステップS64参照)により「F\_\_チェリー」(図85及び図86参照)が内部当籤役として決定されたか否かを判断する(ステップS4261)。

【1457】

「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインCPU101は、高確2移行抽籤処理(1)を実行する(ステップS4262)。この処理において、メインCPU101は、高確2移行抽籤テーブル(1)(図123(a)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確2移行抽籤(1)の結果として、「0」、「10」、「20」、「30」、「40」、及び、「50」のうちの何れかを決定する。

20

【1458】

図123(a)に示す高確2移行抽籤テーブル(1)においては、設定値(「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」)ごとに、高確2移行抽籤(1)の結果(「0」、「10」、「20」、「30」、「40」、及び、「50」)に対応する抽籤値が規定されている。高確2移行抽籤(1)の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。例えば、設定値1が設定1である場合には、高確2移行抽籤(1)の結果として、170/256の確率で「0」が決定され、58/256の確率で「10」が決定され、28/256の確率で「20」が決定される。

30

【1459】

上述したように、通常出玉状態においては、非高確、高確1、高確2、及び、高確3のうちの何れかの確率モードに制御される。現在の確率モードが非高確である場合において、高確2移行抽籤(1)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(1)に当籤した)場合、メインCPU101は、確率モードとして高確2をセットするとともに、高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする(ステップS4263)。高確2保障遊技数カウンタの値は、高確2に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。高確2保障遊技数カウンタの値は、0よりも大きい場合に、高確2において単位遊技が1回行われるごとに1減算される。図示しないが、当該減算は、図23(メイン処理)のステップS15の処理(遊技終了時状態制御処理)で行われる。

40

【1460】

また、現在の確率モードが高確2である場合において、高確2移行抽籤(1)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(1)に当籤した)場合、メインCPU101は、高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値が現在の高確2保障

50

遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする一方、高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値が現在の高確2保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値を破棄する。

**【1461】**

また、現在の確率モードが高確1である場合において、高確2移行抽籤(1)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(1)に当籤した)場合、メインCPU101は、確率モードとして高確3をセットして、高確3遊技数カウンタに「20」をセットするとともに、高確1遊技数カウンタの値をクリアし、高確2移行抽籤(1)の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確3である場合、メインCPU101は、ステップS4261の判断結果が「YES」でも、高確2移行抽籤(1)を実行しない。

10

**【1462】**

ステップS4261において「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定されていないと判断した場合、又は、ステップS4263の処理を実行した後、メインCPU101は、ポイント到達時高確2当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4264)。上述したように、ポイント到達時高確2当籤フラグは、ポイント到達時抽籤(図114のステップS4167参照)の結果として「高確2」が決定されたことを示すフラグである。

**【1463】**

ポイント到達時高確2当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、高確2移行抽籤処理(2)を実行する(ステップS4265)。この処理において、メインCPU101は、高確2移行抽籤テーブル(2)(図123(b)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確2移行抽籤(2)の結果として、「0」、「10」、「20」、「30」、「40」、及び、「50」のうちの何れかを決定する。図123(b)に示す高確2移行抽籤テーブル(2)の基本的な構成は、図123(a)に示す高確2移行抽籤テーブル(1)と同様である。

20

**【1464】**

ステップS4263の処理と同様に、現在の確率モードが非高確である場合において、高確2移行抽籤(2)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(2)に当籤した)場合、メインCPU101は、確率モードとして高確2をセットするとともに、高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする(ステップS4266)。

30

**【1465】**

また、現在の確率モードが高確2である場合において、高確2移行抽籤(2)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(2)に当籤した)場合、メインCPU101は、高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値が現在の高確2保障遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする一方、高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値が現在の高確2保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値を破棄する。

40

**【1466】**

また、現在の確率モードが高確1である場合において、高確2移行抽籤(2)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(2)に当籤した)場合、メインCPU101は、確率モードとして高確3をセットして、高確3遊技数カウンタに「20」をセットするとともに、高確1遊技数カウンタの値をクリアし、高確2移行抽籤(2)の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確3である場合、メインCPU101は、ステップS4264の判断結果が「YES」でも、高確2移行抽籤(2)を実行しない。

**【1467】**

50

ステップS 4 2 6 4においてポイント到達時高確2当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップS 4 2 6 6の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、チャンスステージA乃至チャンスステージBから通常ステージへの移行時であるかを判断する(ステップS 4 2 6 7)。上述したように、通常ステージへは、通常ステージ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS 6参照)において移行する。通常ステージに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を更新することにより通常ステージに移行させた後、続けて、図99に示す通常ステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップS 4 2 6 7の処理において、メインCPU 1 0 1は、今回の単位遊技において通常ステージに移行した場合(今回の単位遊技が通常ステージの1ゲーム目である場合)において、移行元の出玉状態がチャンスステージA又はチャンスステージBである場合に、チャンスステージA乃至チャンスステージBから通常ステージへの移行時であると判断する。

10

## 【1468】

チャンスステージA乃至チャンスステージBから通常ステージへの移行時であると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、高確2移行抽籤処理(3)を実行する(ステップS 4 2 6 8)。この処理において、メインCPU 1 0 1は、高確2移行抽籤テーブル(3)(図123(c)参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確2移行抽籤(3)の結果として、「0」、「10」、「20」、「30」、「40」、及び、「50」のうちの何れかを決定する。図123(c)に示す高確2移行抽籤テーブル(3)の基本的な構成は、図123(a)に示す高確2移行抽籤テーブル(1)と同様である。

20

## 【1469】

ステップS 4 2 6 3の処理と同様に、現在の確率モードが非高確である場合において、高確2移行抽籤(3)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(3)に当籤した)場合、メインCPU 1 0 1は、確率モードとして高確2をセットするとともに、高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする(ステップS 4 2 6 9)。

## 【1470】

また、現在の確率モードが高確2である場合において、高確2移行抽籤(3)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(3)に当籤した)場合、メインCPU 1 0 1は、高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値が現在の高確2保障遊技数カウンタの値よりも大きな値である場合には、当該高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値を高確2保障遊技数カウンタにセットする一方、高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値が現在の高確2保障遊技数カウンタの値以下である場合には、当該高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値を破棄する。

30

## 【1471】

また、現在の確率モードが高確1である場合において、高確2移行抽籤(3)の結果として「0」よりも大きな値が決定された(高確2移行抽籤(3)に当籤した)場合、メインCPU 1 0 1は、確率モードとして高確3をセットして、高確3遊技数カウンタに「20」をセットするとともに、高確1遊技数カウンタの値をクリアし、高確2移行抽籤(3)の結果として決定された値を破棄する。なお、現在の確率モードが高確3である場合、メインCPU 1 0 1は、ステップS 4 2 6 7の判断結果が「YES」でも、高確2移行抽籤(3)を実行しない。

40

## 【1472】

ステップS 4 2 6 7においてチャンスステージA乃至チャンスステージBから通常ステージへの移行時ではないと判断した場合、又は、ステップS 4 2 6 9の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、現在の確率モードが高確2及び高確3のうちの何れかであるかを判断する(ステップS 4 2 7 0)。現在の確率モードが高確2及び高確3のうちの何れかであると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、高確2保障遊技数カウンタの値が「0」であるかを判断する(ステップS 4 2 7 1)。

50

## 【 1 4 7 3 】

高確 2 保障遊技数カウンタの値が「 0 」であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、高確 2 転落抽籤処理を実行する（ステップ S 4 2 7 2）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、高確 2 転落抽籤テーブル（図 1 2 3（d）参照）を参照して、出玉フラググループ 4 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、高確 2 転落抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

## 【 1 4 7 4 】

図 1 2 3（d）に示す高確 2 転落抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ 4 における出玉フラグ（「その他」及び「非転落役」）ごとに、高確 2 転落抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。高確 2 転落抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。これにより、出玉フラググループ 4 における出玉フラグが「その他」である場合には、192 / 256 の確率で高確 2 転落抽籤に当籤し、出玉フラググループ 4 における出玉フラグが「非転落役」である場合には、高確 2 転落抽籤に必ず非当籤となる。高確 2 転落抽籤に当籤した場合、メイン CPU 1 0 1 は、高確 2 乃至高確 3 から非高確へと確率モードを移行させる。

10

## 【 1 4 7 5 】

ステップ S 4 2 7 0 において現在の確率モードが高確 2 及び高確 3 のうちの何れでもないと判断した場合、ステップ S 4 2 7 1 において高確 2 保障遊技数カウンタの値が「 0 」ではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 2 7 2 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

20

## 【 1 4 7 6 】

<昇格チャンス前処理>

図 1 2 4 は、主制御回路において行われる昇格チャンス前処理を示すフローチャートである。図 1 2 5 は、昇格チャンス移行時抽籤テーブルを示す図である。

## 【 1 4 7 7 】

図 1 2 4 に示す昇格チャンス前処理は、主制御回路 1 0 0 において図 1 0 8（通常出玉状態共通処理）のステップ S 4 1 0 5 で行われる処理である。

## 【 1 4 7 8 】

昇格チャンス前処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、前兆遊技数カウンタ（図 1 1 8 のステップ S 4 2 0 3、ステップ S 4 2 0 6、及び、ステップ S 4 2 0 8、図 1 1 9 のステップ S 4 2 2 3 及びステップ S 4 2 2 5、並びに、図 1 1 7 のステップ S 4 1 9 0 参照）の値が 1 であるか否かを判断する（ステップ S 4 2 8 1）。前兆遊技数カウンタの値が 1 ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

30

## 【 1 4 7 9 】

一方、前兆遊技数カウンタの値が 1 であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップ S 4 2 8 2）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2、図 1 1 2 のステップ S 4 1 4 4、及び、図 1 1 4 のステップ S 4 1 6 7 参照）。

40

## 【 1 4 8 0 】

なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、疑似 BIG に当籤した場合、昇格チャンス当籤フラグはオフにセットされるため、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていることは、疑似 BIG に当籤していないことを意味する。従って、ステップ S 4 2 8 2 の判断結果が「YES」となるのは、次回の単位遊技において昇格チャンスに移行することが予定されている場合であると言える。

## 【 1 4 8 1 】

昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。一方、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、ポイントモード抽籤処理を実行する（ス

50



ステップS 4 2 8 3)。この処理において、メインCPU 1 0 1は、ポイントモード抽籤テーブル(図1 0 2参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、ポイントモード抽籤の結果(ポイントモード)として、「ポイントモード1」、「ポイントモード2」、及び、「ポイントモード3」のうちの何れかを決定する。

【1 4 8 2】

この処理は、図1 0 0のステップS 4 0 6 3の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。なお、メインCPU 1 0 1は、ステップS 4 2 8 3の処理を実行するに当たり、通常ポイント(図1 1 4参照)の値が1 0 0以上である場合、当該通常ポイントの値を1 0 0で割ったときの商をポイント到達回数カウンタの値に加算する。例えば、通常ポイントの値が2 5 0である場合、 $2 5 0 \div 1 0 0 = 2$ 余り5 0であるところ、ポイント到達回数カウンタの値に2が加算され、余りの5 0ポイントは破棄される。

10

【1 4 8 3】

ステップS 4 2 8 3の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス移行時抽籤処理を実行する(ステップS 4 2 8 4)。この処理において、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス移行時抽籤テーブル(図1 2 5参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG(ED)」のうちの何れかを決定する。

【1 4 8 4】

図1 2 5に示す昇格チャンス移行時抽籤テーブルにおいては、「ポイントモード1」、「ポイントモード2」、並びに、「ポイントモード3、通常モード7又は通常モード8」のそれぞれについて、昇格チャンス移行時抽籤の結果(「非当籤」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG(ED)」)に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンス移行時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母: 2 5 6)」によって表すことができる。

20

【1 4 8 5】

これにより、ポイントモードとしてポイントモード1がセットされている場合には、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、 $2 5 6 / 2 5 6$ の確率で「非当籤」が決定され、ポイントモードとしてポイントモード2がセットされている場合には、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、 $2 5 6 / 2 5 6$ の確率で「非当籤」が決定される。また、ポイントモードとしてポイントモード3がセットされている場合、乃至、通常モードがモード7又はモード8である場合には、昇格チャンス移行時抽籤の結果として、 $2 5 6 / 2 5 6$ の確率で「疑似BIG」が決定される。

30

【1 4 8 6】

昇格チャンス移行時抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された(疑似BIGに当籤した)場合、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットする。そして、メインCPU 1 0 1は、当該昇格チャンス移行時抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図2 3のステップS 6参照)で、出玉状態フラグ格納領域(図2 0参照)を更新する。これにより、疑似BIGに移行する。

【1 4 8 7】

ステップS 4 2 8 4の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

40

【1 4 8 8】

以上では、図9 9～図1 2 5を用いて、通常ステージにおいて行われる各種抽籤処理(通常中ロングフリーズ抽籤処理、通常規定遊技数高確1移行抽籤処理、天井フェイク準備中抽籤処理、天井準備中フラグセット抽籤処理、天井到達時当籤種別抽籤処理、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理、昇格チャンス移行時抽籤処理、通常ステージ中フリーズ抽籤処理、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理、ポイント獲得抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、ポイント到達時抽籤処理、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理、高確2移行抽籤処理(1)～(3)、及び、高確2転落抽籤処理)について説明した。

50

## 【 1 4 8 9 】

これらの処理が行われる順序は特に限定されず、例えば、通常中ロングフリーズ抽籤処理、通常規定遊技数高確 1 移行抽籤処理、通常ステージ中フリーズ抽籤処理、天井フェイク準備中抽籤処理、天井準備中フラグセット抽籤処理、天井フェイク準備中フラグセット抽籤処理、天井到達時当籤種別抽籤処理、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理、ポイント獲得抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、ポイント到達時抽籤処理、通常ステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理、高確 2 移行抽籤処理（ 1 ）～（ 3 ）、高確 2 転落抽籤処理、及び、昇格チャンス移行時抽籤処理の順に実行されるように構成してもよい。

## 【 1 4 9 0 】

この場合において、通常中ロングフリーズ抽籤に当籤した場合（通常中ロングフリーズ抽籤（ 1 ）及び通常中ロングフリーズ抽籤（ 2 ）の双方に当籤した場合）には、以降の処理を実行しないようにしてもよい。また、通常ステージ中フリーズ抽籤に当籤した場合（通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として「昇格チャンス」又は「疑似 B I G」が決定された場合）には、以降の処理を実行しないようにしてもよい。

## 【 1 4 9 1 】

< チャンスステージ用遊技開始時処理 >

図 1 2 6 は、主制御回路において行われるチャンスステージ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図 1 2 7 は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルを示す図である。図 1 2 8 は、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤テーブルを示す図である。図 1 2 9 は、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルを示す図である。

## 【 1 4 9 2 】

図 1 2 6 に示すチャンスステージ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態がチャンスステージ A 又はチャンスステージ B（図 8 8 参照）であるときに、主制御回路 1 0 0 において図 2 3（メイン処理）のステップ S 6 の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図 2 7 のステップ S 8 5 の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

## 【 1 4 9 3 】

チャンスステージ用遊技開始時処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、チャンスステージ A 又はチャンスステージ B の開始時であるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。上述したように、チャンスステージ A へは、チャンスステージ A 移行フラグ（図 1 2 1 のステップ S 4 2 5 2 参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 6 参照）において移行する。チャンスステージ A に移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新することによりチャンスステージ A に移行させた後、続けて、図 1 2 6 に示すチャンスステージ用遊技開始時処理が行われる。同様に、チャンスステージ B へは、チャンスステージ B 移行フラグ（図 1 2 1 のステップ S 4 2 5 0 参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 6 参照）において移行する。チャンスステージ B に移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新することによりチャンスステージ B に移行させた後、続けて、図 1 2 6 に示すチャンスステージ用遊技開始時処理が行われる。ステップ S 4 3 0 1 の処理において、メイン CPU 1 0 1 は、今回の単位遊技においてチャンスステージ A 又はチャンスステージ B に移行した場合（今回の単位遊技がチャンスステージ A 又はチャンスステージ B の 1 ゲーム目である場合）に、チャンスステージ A 又はチャンスステージ B の開始時であると判断する。

## 【 1 4 9 4 】

チャンスステージ A 又はチャンスステージ B の開始時であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、高確 2 をクリアする（ステップ S 4 3 0 2）。この処理において、メイン

10

20

30

40

50

C P U 1 0 1 は、確率モードとして高確 2 がセットされている場合、高確 2 保障遊技数カウンタの値をクリアするとともに、高確 2 から非高確へと確率モードを移行させる。

【 1 4 9 5 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理を実行する（ステップ S 4 3 0 3）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブル（図 1 2 7 参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、「 2 0 」、「 4 0 」、「 6 0 」、「 8 0 」、及び、「 1 0 0 」のうちの何れかを決定する。

【 1 4 9 6 】

図 1 2 7 に示すチャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージ A」及び「チャンスステージ B」のそれぞれについて、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（「 2 0 」、「 4 0 」、「 6 0 」、「 8 0 」、及び、「 1 0 0 」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母： 2 5 6）」によって表すことができる。

【 1 4 9 7 】

これにより、チャンスステージ A においては、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、 $250 / 256$  の確率で「 4 0 」が決定され、 $5 / 256$  の確率で「 6 0 」が決定され、 $1 / 256$  の確率で「 1 0 0 」が決定される。また、チャンスステージ B においては、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤の結果（チャンスステージ保障遊技数）として、 $250 / 256$  の確率で「 2 0 」が決定され、 $5 / 256$  の確率で「 4 0 」が決定され、 $1 / 256$  の確率で「 1 0 0 」が決定される。チャンスステージ B においては、チャンスステージ A と比較して、チャンスステージ保障遊技数として、小さな値が決定されやすくなっている。

【 1 4 9 8 】

ステップ S 4 3 0 3 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 3 0 3 で決定されたチャンスステージ保障遊技数をチャンスステージ保障遊技数カウンタにセットする（ステップ S 4 3 0 4）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、チャンスステージ A 乃至チャンスステージ B に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を示し、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている。後述するように、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、チャンスステージ A 又はチャンスステージ B において単位遊技が 1 回行われるごとに 1 減算される。

【 1 4 9 9 】

ステップ S 4 3 0 1 においてチャンスステージ A 又はチャンスステージ B の開始時ではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 3 0 4 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、通常出玉状態共通処理を実行する（ステップ S 4 3 0 5）。この処理は、図 9 9 のステップ S 4 0 4 3 の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。なお、チャンスステージ A 乃至チャンスステージ B においては、天井フェイク準備中抽籤（図 1 0 9 のステップ S 4 1 2 7 参照）の結果として「天井フェイク準備中」が決定された（天井フェイク準備中に当籤した）場合であっても、天井フェイク準備中はセットされず、当該抽籤結果は破棄される。

【 1 5 0 0 】

ステップ S 4 3 0 5 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤処理を実行する（ステップ S 4 3 0 6）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤テーブル（図 1 2 8 参照）を参照して、出玉フラググループ 6 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャン

10

20

30

40

50

ス抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」のうちの何れかを決定する。

【1501】

図128に示すチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルは、出玉フラググループ6における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目BB」、及び、「1枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」である場合には、図128(a)に示すチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図128(b)に示すチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、図128(c)に示すチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、図128(d)に示すチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルが参照される。

10

【1502】

各チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージA」及び「チャンスステージB」のそれぞれについて、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、及び、「疑似BIG」）に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

20

【1503】

これにより、チャンスステージAにおいては、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として、出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」である場合には、 $256/256$ の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、 $256/256$ の確率で「昇格チャンス」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、 $256/256$ の確率で「疑似BIG」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、 $256/256$ の確率で「非当籤」が決定される。

30

【1504】

また、チャンスステージBにおいては、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として、出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」である場合には、 $256/256$ の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、 $256/256$ の確率で「昇格チャンス」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、 $256/256$ の確率で「疑似BIG」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、 $192/256$ の確率で「非当籤」が決定され、 $58/256$ の確率で「昇格チャンス」が決定され、 $6/256$ の確率で「疑似BIG」が決定される。

40

【1505】

このように、出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」、「リーチ目」、又は、「リーチ目BB」である場合、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の各結果が決定される確率は、チャンスステージAとチャンスステージBとで同じになっている。一方、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合、チャンスステージAにおいては、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として、「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」が決定され得ないのに対し、チャンスステージBにおいては、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として、「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」が決定され得るようになっている。これにより、チャンスステージBは、チャンスステージAよりも有利な出玉状態となっている。

50

## 【1506】

また、上述したように、通常ステージ中の非高確、高確1、及び、高確2においては、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図103のステップS4082参照）の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」の決定される確率が0となっている（図105及び図106参照）。これに対し、チャンスステージA乃至チャンスステージBにおいてチャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として「昇格チャンス」乃至「疑似BIG」が決定される確率は、相対的に高くなっている。これにより、チャンスステージA乃至チャンスステージBは、通常ステージよりも有利な出玉状態となっている。

## 【1507】

チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、昇格チャンスに当籤すると、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行する（図89及び図90の移行条件（I）参照）。

10

## 【1508】

また、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、疑似BIGに当籤すると、前兆状態を経由して疑似BIGに移行する（図89及び図90の移行条件（J）参照）。なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する（オフにセットする）。

20

## 【1509】

なお、チャンスステージA乃至チャンスステージBにおいて、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合、すなわち、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合（図92参照）には、昇格チャンスに必ず当籤する。また、チャンスステージA乃至チャンスステージBにおいて、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合、すなわち、「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合（図92参照）には、疑似BIGに必ず当籤する。

30

## 【1510】

ここで、上述したように、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、第1停止操作として左リール3Lに対する停止操作が行われると、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って停止表示される（図87参照）。「リーチ目一枚」は、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ入賞可能なコンビネーションである。従って、「リーチ目一枚」が有効ラインに沿って停止表示されることは、「F\_\_リーチ目役A」、「F\_\_リーチ目役B」、及び、「F\_\_リーチ目役C」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを意味しており、遊技者は、「リーチ目一枚」を視認することを通じて、昇格チャンスに当籤したことを把握することができる。

40

## 【1511】

また、上述したように、「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、第1停止操作として左リール3Lに対する停止操作が行われると、「BB確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示される（図87参照）。「BB確定リーチ一枚」は、「F\_\_BB確定役A」及び「F\_\_BB確定役B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にのみ入賞可能なコンビネーションである。従って、「BB確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示されることは、「F

50

「\_\_ B B 確定役 A」及び「F \_\_ B B 確定役 B」のうちの何れかが内部当籤役として決定されたことを意味しており、遊技者は、「B B 確定リーチ一枚」を視認することを通じて、疑似 B I G に当籤したことを把握することができる。

【1512】

このように、「リーチ目一枚」及び「B B 確定リーチ一枚」は、昇格チャンス乃至疑似 B I G に当籤したこと（A T 状態への移行が確定したこと）を遊技者に報知する役割を担っている。なお、後述するように、本実施形態では、第1停止操作として中リール3 C 又は右リール3 R に対する停止操作（変則押し）が行われた場合にペナルティが発生する。従って、A T 状態（疑似 B I G 及び疑似 R E G）以外の出玉状態において、遊技者は、基本的に、第1停止操作として左リール3 L に対する停止操作を行うことで遊技を行う。

10

【1513】

これに対し、通常ステージにおいては、「F \_\_リーチ目役 A」、「F \_\_リーチ目役 B」、「F \_\_リーチ目役 C」、「F \_\_ B B 確定役 A」、及び、「F \_\_ B B 確定役 B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合、すなわち、出玉フラググループ5における出玉フラグが「その他」である場合（図92参照）に昇格チャンス乃至疑似 B I G に当籤する確率は、非常に低くなっている（図105～図107参照）。「リーチ目一枚」及び「B B 確定リーチ一枚」の上記役割に鑑みると、昇格チャンス及び疑似 B I G の何れにも当籤していないにもかかわらず、「リーチ目一枚」乃至「B B 確定リーチ一枚」を遊技者に見せることは妥当でない。

【1514】

20

そこで、通常ステージにおいて、「F \_\_リーチ目役 A」、「F \_\_リーチ目役 B」、「F \_\_リーチ目役 C」、「F \_\_ B B 確定役 A」、及び、「F \_\_ B B 確定役 B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、昇格チャンス及び疑似 B I G の何れにも当籤していないときには、第1停止操作として中リール3 C 又は右リール3 R に対する停止操作（変則押し）を行うことが報知される。当該報知（変則押しナビ）は、第1停止操作として中リール3 C 又は右リール3 R に対する停止操作（変則押し）を行うことを示唆する画像がメイン表示装置210に表示されることによって行われる。変則押しナビに従った停止操作が行われることにより、「通常出目一枚」が有効ラインに沿って停止表示され、「リーチ目一枚」乃至「B B 確定リーチ一枚」は出現しない。なお、この場合、指示モニタでの報知は行われないが、「F \_\_リーチ目役 A」、「F \_\_リーチ目役 B」、「F \_\_リーチ目役 C」、「F \_\_ B B 確定役 A」、及び、「F \_\_ B B 確定役 B」のうちの何れが内部当籤役として決定された場合においても、停止操作の態様によってメダルの払出枚数が異なることはないため（図87参照）、特に問題はない。

30

【1515】

このように、チャンスステージ A 及びチャンスステージ B は、「リーチ目一枚」乃至「B B 確定リーチ一枚」を通じて A T 状態への移行が報知されやすい出玉状態となっている。これに対し、通常ステージは、「リーチ目一枚」乃至「B B 確定リーチ一枚」よりも、副制御回路200によって制御される演出を通じて、A T 状態に移行する期待度が示唆される出玉状態となっている。通常ステージにおいては、確率モードやポイントモード等に応じた複数の演出モードが設けられており、各演出モードにおいては、メイン表示装置210に表示される背景画像が異なっている。これにより、何れの演出モードに滞在するのか（背景画像）によって、当該期待度が示唆されるようになっている。

40

【1516】

なお、通常ステージでは、「F \_\_リーチ目役 A」、「F \_\_リーチ目役 B」、「F \_\_リーチ目役 C」、「F \_\_ B B 確定役 A」、及び、「F \_\_ B B 確定役 B」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、通常ステージ中フリーズ抽籤（図103のステップ S 4 0 8 1 及び図104参照）乃至通常中ロングフリーズ抽籤（図108のステップ S 4 1 0 2 参照）において昇格チャンス乃至疑似 B I G に当籤する可能性がある。通常ステージ中フリーズ抽籤乃至通常中ロングフリーズ抽籤において昇格チャンス乃至疑似 B I G に当籤した場合に、第1停止操作として左リール3 L に対する停止操作が行われると、「リーチ

50

目一枚」乃至「BB確定リーチ一枚」が有効ラインに沿って停止表示される。一方、通常ステージ中フリーズ抽籤乃至通常中ロングフリーズ抽籤において昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤しなかった場合には、上記変則押しナビが行われ、変則押しナビに従った停止操作が行われることにより、「リーチ目一枚」乃至「BB確定リーチ一枚」は出現しない。

【1517】

ステップS4306の処理を実行した後、メインCPU101は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を実行する(ステップS4307)。チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理については、後に図130を用いて説明する。

【1518】

ステップS4307の処理を実行した後、メインCPU101は、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤処理を実行する(ステップS4308)。この処理において、メインCPU101は、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブル(図129参照)を参照して、出玉フラググループ5における出玉フラグ(図92参照)及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤の結果として、「0」、「20」、「40」、「60」、「80」、及び、「100」のうちの何れかを決定する。

【1519】

図129に示すチャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルは、出玉フラググループ5における出玉フラグ(「その他」、「平行スイカ」、「斜めスイカ」、及び、「チェリー」)のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ5における出玉フラグが「その他」である場合には、図129(a)に示すチャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「平行スイカ」である場合には、図129(b)に示すチャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図129(c)に示すチャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ5における出玉フラグが「チェリー」である場合には、図129(d)に示すチャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルが参照される。

【1520】

各チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブルにおいては、設定値(「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」)ごとに、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤の結果(「0」、「20」、「40」、「60」、「80」、及び、「100」)に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

【1521】

例えば、出玉フラググループ5における出玉フラグが「斜めスイカ」であり、設定値が設定6である場合には、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤の結果として、 $126/256$ の確率で「0」が決定され、 $128/256$ の確率で「20」が決定され、 $1/256$ の確率で「40」が決定され、 $1/256$ の確率で「60」が決定される。メインCPU101は、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤の結果として決定された値をチャンスステージ保障遊技数カウンタの値に加算する。

【1522】

ステップS4308の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1523】

<チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理>

図130は、主制御回路において行われるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理を示すフローチャートである。図131は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルを示す図である。

【1524】

図130に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理は、主制御回路1

10

20

30

40

50

00において図126(チャンスステージ用遊技開始時処理)のステップS4307で行われる処理である。

【1525】

チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理において、まず、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4321)。前兆遊技数カウンタの値は、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。チャンスステージA乃至チャンスステージB中の前兆状態においては、昇格チャンス及び疑似BIGのうちの何れかに移行することを示唆する前兆演出が行われる。前兆遊技数カウンタの値が0ではない(1以上である)ことは、前兆状態中であることを示している。

10

【1526】

前兆遊技数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。一方、前兆遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4322)。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである(図126のステップS4306及び図112のステップS4144参照)。

【1527】

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4323)。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである(図126のステップS4306及び図112のステップS4144参照)。昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

20

【1528】

ステップS4322において疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップS4323において昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤を実行する(ステップS4324)。この処理において、メインCPU101は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル(図131参照)を参照して、出玉フラググループ6における出玉フラグ(図92参照)及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、及び、「8」のうちの何れかを決定する。

30

【1529】

図131に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルは、出玉フラググループ6における出玉フラグ(「その他」、「リーチ目」、「リーチ目BB」、及び、「1枚役」)のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」である場合には、図131(a)に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図131(b)に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、図131(c)に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、図131(d)に示すチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルが参照される。

40

【1530】

各チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブルにおいては、「チャンスステージA」及び「チャンスステージB」のそれぞれについて、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果(「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6

50



「 7 」、及び、「 8 」) に対応する抽籤値が規定されている。チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 ( 乱数分母 : 256 ) 」によって表すことができる。

#### 【 1531 】

例えば、チャンスステージ A において、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「その他」である場合には、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、 $64 / 256$  の確率で「 0 」が決定され、 $192 / 256$  の確率で「 1 」が決定される。また、チャンスステージ B において、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「 1 枚役」である場合には、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として、 $8 / 256$  の確率で「 1 」が決定され、 $192 / 256$  の確率で「 2 」が決定され、 $56 / 256$  の確率で「 3 」が決定される。

10

#### 【 1532 】

ステップ S 4325 の処理を実行した後、メイン CPU 101 は、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤の結果として決定された値に 1 を加えた数を前兆遊技数カウンタにセットし ( ステップ S 4325 )、本サブルーチンを終了する。

#### 【 1533 】

このように、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされた場合、メイン CPU 101 は、前兆演出開始コマンドデータを生成し、生成した前兆演出開始コマンドデータをメイン RAM 103 の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出開始コマンドデータは、通信データ送信処理 ( 図 32 のステップ S 204 参照 ) において主制御回路 100 から副制御回路 200 へ送信される。これにより、副制御回路 200 では、前兆演出を開始させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のための画像の表示、音の出力、光の出力等を開始させる処理が行われる。その結果、前兆遊技数カウンタにセットされた値に相当する回数の単位遊技に亘って前兆演出が行われる ( 前兆状態に制御される ) ことになる。

20

#### 【 1534 】

< チャンスステージ用カウンタ管理処理 >

図 132 は、主制御回路において行われるチャンスステージ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

30

#### 【 1535 】

図 132 に示すチャンスステージ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態がチャンスステージ A 又はチャンスステージ B ( 図 88 参照 ) であるときに、主制御回路 100 において図 23 ( メイン処理 ) のステップ S 15 の処理 ( 遊技終了時状態制御処理 ) で行われる処理である。メイン CPU 101 は、メイン RAM 103 の出玉状態フラグ格納領域 ( 図 20 参照 ) を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

#### 【 1536 】

チャンスステージ用カウンタ管理処理において、まず、メイン CPU 101 は、前兆遊技数カウンタ ( 図 130 のステップ S 4325 参照 ) の値が 0 よりも大きいかなかを判断する ( ステップ S 4341 )。前兆遊技数カウンタの値が 0 であると判断した場合、メイン CPU 101 は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値から 1 減算する ( ステップ S 4342 )。そして、メイン CPU 101 は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が 0 であるかなかを判断する ( ステップ S 4343 )。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が 0 ではないと判断した場合、メイン CPU 101 は、本サブルーチンを終了する。

40

#### 【 1537 】

一方、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が 0 であると判断した場合、メイン CPU 101 は、通常ステージ移行フラグをオンにセットし ( ステップ S 4344 )、本サブルーチンを終了する。上述したように、通常ステージ移行フラグは、通常ステージを開始するタイミングであることを示すフラグである。メイン CPU 101 は、通常ステージ

50

移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、通常ステージに移行する（図89及び図90の移行条件（F）及び（H）参照）。

**【1538】**

ステップS4341において前兆遊技数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が0よりも大きいか否かを判断する（ステップS4345）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合、メインCPU101は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値から1減算する（ステップS4346）。

10

**【1539】**

ステップS4345においてチャンスステージ保障遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、又は、ステップS4346の処理を実行した後、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値から1減算する（ステップS4347）。そして、メインCPU101は、前兆遊技数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4348）。前兆遊技数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

**【1540】**

一方、前兆遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、前兆演出を終了する（ステップS4349）。この処理において、メインCPU101は、前兆演出終了コマンドデータを生成し、生成した前兆演出終了コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する。通信データ格納領域に格納された前兆演出終了コマンドデータは、通信データ送信処理（図32のステップS204参照）において主制御回路100から副制御回路200へ送信される。これにより、副制御回路200では、前兆演出を終了させるタイミングであることを認識することができるようになり、前兆演出のために行っている画像の表示、音の出力、光の出力等を終了させる処理が行われる。

20

**【1541】**

次に、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4350）。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである（図126のステップS4306及び図112のステップS4144参照）。

30

**【1542】**

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG移行フラグをオンにセットする（ステップS4351）。また、図示しないが、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオフにセットし、天井到達時疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合には、当該フラグもオフにセットする。その後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

**【1543】**

上述したように、疑似BIG移行フラグは、疑似BIGを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、疑似BIGに移行する。

40

**【1544】**

ここで、チャンスステージA乃至チャンスステージBにおいては、疑似BIG又は昇格チャンスに当籤した場合にのみ前兆状態に移行する。従って、ステップS4350の判断結果が「NO」となる場合には、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていることになる。そこで、ステップS4350において疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス移行フラグをオンにセッ

50

トする（ステップS 4 3 5 2）。また、図示しないが、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス当籤フラグをオフにセットし、天井到達時昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている場合には、当該フラグもオフにセットする。その後、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

#### 【1 5 4 5】

上述したように、昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図2 3のステップS 6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図2 0参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行する。

10

#### 【1 5 4 6】

以上より、チャンスステージA乃至チャンスステージBにおいて、昇格チャンス及び疑似BIGのうちの何れかに当籤した場合には、前兆状態を経由して、昇格チャンス又は疑似BIGへと移行する。また、上述したように、通常ステージにおいて、チャンスステージA又はチャンスステージBに当籤することにより前兆状態に移行した場合において、当該前兆状態中に昇格チャンス又は疑似BIGに当籤した場合には、当該前兆状態が終了したときに、チャンスステージA又はチャンスステージBへと移行させるように構成することが可能である。この場合には、チャンスステージA乃至チャンスステージBの開始時（チャンスステージA乃至チャンスステージBの1ゲーム目）におけるチャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理（図1 3 0参照）で、前兆遊技数カウンタに初期値がセットされることにより、前兆状態に移行し、当該前兆状態が終了したときに昇格チャンス又は疑似BIGへと移行することになる。

20

#### 【1 5 4 7】

##### <昇格チャンス用遊技開始時処理>

図1 3 3は、主制御回路において行われる昇格チャンス用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図1 3 4 A及び図1 3 4 Bは、昇格チャンスモード抽籤テーブルを示す図である。図1 3 5は、昇格チャンス中抽籤テーブルを示す図である。図1 3 6は、次回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。図1 3 7は、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブルを示す図である。図1 3 8は、今回疑似遊技抽籤テーブルを示す図である。図1 3 9は、疑似遊技の内容を示す図である。

30

#### 【1 5 4 8】

図1 3 3に示す昇格チャンス用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が昇格チャンス（図8 8参照）であるときに、主制御回路1 0 0において図2 3（メイン処理）のステップS 6の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図2 7のステップS 8 5の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メインCPU 1 0 1は、メインRAM 1 0 3の出玉状態フラグ格納領域（図2 0参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

#### 【1 5 4 9】

昇格チャンス用遊技開始時処理において、まず、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス開始時であるか否かを判断する（ステップS 4 3 6 1）。上述したように、昇格チャンスへは、昇格チャンス移行フラグ（図1 2 1のステップS 4 2 4 8及び図1 3 2のステップS 4 3 5 2参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図2 3のステップS 6参照）において移行する。昇格チャンスに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図2 0参照）を更新することにより昇格チャンスに移行させた後、続けて、図1 3 3に示す昇格チャンス用遊技開始時処理が行われる。ステップS 4 3 6 1の処理において、メインCPU 1 0 1は、今回の単位遊技において昇格チャンスに移行した場合（今回の単位遊技が昇格チャンスの1ゲーム目である場合）に、昇格チャンス開始時であると判断する。

40

#### 【1 5 5 0】

昇格チャンス開始時であると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンス遊技

50

数カウンタに所定値をセットする（ステップS4362）。この処理において、メインCPU101は、基本的に、昇格チャンス遊技数カウンタに「3」をセットするが、ポイントモード（図124のステップS4283参照）としてポイントモード2がセットされている場合には、昇格チャンス遊技数カウンタに「5」をセットする。また、図示しないが、メインCPU101は、通常出玉状態においてセットした各種情報（カウンタ等）をクリアする。昇格チャンス遊技数カウンタの値は、昇格チャンスに滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。昇格チャンス遊技数カウンタの値は、単位遊技が1回行われるごとに1減算される。図示しないが、当該減算は、図23（メイン処理）のステップS15の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる。

#### 【1551】

次に、メインCPU101は、突入時ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップS4363）。この処理において、メインCPU101は、突入時ロングフリーズ抽籤テーブル（図示せず）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、突入時ロングフリーズ抽籤（1）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定し、突入時ロングフリーズ抽籤（1）の結果が「当籤」である場合に、突入時ロングフリーズ抽籤（2）の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。これにより、突入時ロングフリーズ抽籤（1）には1/256の確率で当籤し、突入時ロングフリーズ抽籤（2）には1/256の確率で当籤する。

#### 【1552】

突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合には、ロングフリーズが発生する。突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）に当籤したときに発生するロングフリーズの期間は、通常中ロングフリーズ抽籤（1）及び通常中ロングフリーズ抽籤（2）（図108のステップS4102参照）に当籤したときに発生するロングフリーズの期間と同じである。突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合、メインCPU101は、当該突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図23のステップS8参照）で、ロングフリーズの実行を制御する。

#### 【1553】

また、突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合、メインCPU101は、当該突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図23のステップS8参照）で、ロングフリーズの終了後、疑似遊技の実行を制御する。これにより、ロングフリーズに続いて疑似遊技が行われる。

#### 【1554】

また、突入時ロングフリーズ抽籤（1）及び突入時ロングフリーズ抽籤（2）の双方に当籤した場合、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、疑似BIGに移行する。また、メインCPU101は、疑似BIG（ED）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされた場合には、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することになる。

#### 【1555】

なお、本実施例において、「有利区間が終了するまで継続する」とは、実質的に差枚数リミッタ（払出数リミッタ：例えば、2400枚到達）により有利区間終了となるということの意味する。後述するように、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされた（疑似BIG（ED）に移行した）場合には、疑似BIGストックカウンタの値に2が加算される。これにより、少なくとも3回疑似BIGに制御されることが保障され、この場合、3回の疑似BIGが終了する前に差枚数リミッタを作動させるように構成することが可能である。

#### 【1556】

10

20

30

40

50

もっとも、ロングフリーズの恩恵は、上記のような疑似BIG(ED)への移行以外のものとしてもよい。例えば、ロングフリーズ発生時は、少なくとも疑似BIG又は疑似BIG以上の特典が確定するものとしてもよい。疑似BIG以上の特典としては、例えば、疑似BIGへの移行が所定回数保障される(疑似BIG連荘保障)や、疑似BIGよりも価値が大きな所定の有利遊技(疑似ボーナスやAT)などを別途設けて移行させるものでもよい。また、差枚数や遊技回数のリミッタを搭載していない機種においては、所定期間(例えば、1000枚獲得や500ゲーム継続など)が経過するまで継続するロングフリーズ対応の特別疑似ボーナスを設けることとしてもよい。

【1557】

また、本実施形態では、ボーナス状態においてロングフリーズ抽籤は行われませんが、メダルが増加するリアルボーナス(特別役物や役物連続作動装置)を搭載した機種においては、昇格チャンス開始ゲームや昇格チャンス中にリアルボーナス役を引いた(例えば、3BBが内部当籤した)場合にロングフリーズを発生させ、当該ボーナス作動中を上乗せ特化ゾーン(例えば、疑似BIGに当籤しやすい状態、すなわち、疑似BIGストックカウンタの値が加算されやすい状態)にするなどとしてもよい。

【1558】

なお、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御される場合、疑似BIG終了画面を表示して一旦終了を示した後に、次のスタートレバー操作時に疑似BIG対応の疑似遊技(「ブイ」揃い等)を発生させる連荘風の演出としてもよいし、継続時に疑似遊技を発生させずに継続を示す演出(「まだまだ!」などの継続を意味する画像の表示や音声など)のみで疑似BIGを継続させるものとしてもよい。

【1559】

ステップS4363の処理を実行した後、メインCPU101は、昇格チャンスモード抽籤処理を実行する(ステップS4364)。この処理において、メインCPU101は、昇格チャンスモード抽籤テーブル(図134A及び図134B参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、昇格チャンスモード抽籤の結果(昇格チャンスモード)として、「モード1」、「モード2」、「モード3」、及び、「モード4」のうちの何れかを決定する。

【1560】

図134A及び図134Bに示す昇格チャンスモード抽籤テーブルは、通常移行時モード抽籤処理(図100のステップS4061参照)で決定された通常モード(「モード1」、「モード2」、「モード3」、「モード4」、「モード5」、「モード6」、「モード7」、及び、「モード8」)、並びに、「連荘チャレンジ 昇格チャンス移行時」のそれぞれに対して設けられている。

【1561】

昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態(通常ステージ、チャンスステージA、又は、チャンスステージB)である場合には、図134A及び図134B(a)~(h)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルのうちの一の昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照される。具体的に、通常モードが「モード1」である場合には、図134A(a)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード2」である場合には、図134A(b)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード3」である場合には、図134A(c)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード4」である場合には、図134A(d)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード5」である場合には、図134A(e)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード6」である場合には、図134B(f)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード7」である場合には、図134B(g)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照され、通常モードが「モード8」である場合には、図134B(h)に示す昇格チャンスモード抽籤テーブルが参照される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が連荘チャレンジである場合には、図134B(i)に示す昇格チャ

10

20

30

40

50

ンスモード抽籤テーブルが参照される。

【1562】

各昇格チャンスモード抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、昇格チャンスモード抽籤の結果（「モード1」、「モード2」、「モード3」、及び、「モード4」）に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンスモード抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1563】

例えば、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態であり、通常モードが「モード3」である場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、256/256の確率で「モード3」が決定される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が通常出玉状態であり、通常モードが「モード6」である場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、192/256の確率で「モード3」が決定され、64/256の確率で「モード4」が決定される。また、昇格チャンスへの移行元の出玉状態が連荘チャレンジである場合には、設定値にかかわらず、昇格チャンスモード抽籤の結果（昇格チャンスモード）として、256/256の確率で「モード2」が決定される。

10

【1564】

ステップS4361において昇格チャンス開始時ではないと判断した場合、又は、ステップS4364の処理を実行した後、メインCPU101は、昇格チャンス遊技数カウンタ（ステップS4362参照）の値が1以上であるか否かを判断する（ステップS4365）。

20

【1565】

昇格チャンス遊技数カウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス中抽籤処理を実行する（ステップS4366）。この処理において、メインCPU101は、昇格チャンス中抽籤テーブル（図135参照）を参照して、出玉フラググループ2における出玉フラグ（図92参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、昇格チャンス中抽籤の結果として、「フェイク疑似遊技」、「疑似BIG」、「及び、「疑似BIG（ED）」のうちの何れかを決定する。

30

【1566】

図135に示す昇格チャンス中抽籤テーブルは、出玉フラググループ2における出玉フラグ（「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目BB」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ2における出玉フラグが「その他」である場合には、図135（a）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ2における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、図135（b）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ2における出玉フラグが「斜めスイカ」である場合には、図135（c）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ2における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図135（d）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ2における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、図135（e）に示す昇格チャンス中抽籤テーブルが参照される。

40

【1567】

各昇格チャンス中抽籤テーブルにおいては、ステップS4364で決定された昇格チャンスモード（「モード1」、「モード2」、「モード3」、及び、「モード4」）ごとに、昇格チャンス中抽籤の結果（「フェイク疑似遊技」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG（ED）」）に対応する抽籤値が規定されている。昇格チャンス中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1568】

50

例えば、出玉フラググループ2における出玉フラグが「その他」であり、昇格チャンスモードが「モード4」である場合には、昇格チャンス中抽籤の結果として、 $204/256$ の確率で「フェイク疑似遊技」が決定され、 $52/256$ の確率で「疑似BIG(ED)」が決定される。また、出玉フラググループ2における出玉フラグが「リーチ目BB」であり、昇格チャンスモードが「モード1」である場合には、昇格チャンス中抽籤の結果として、 $255/256$ の確率で「疑似BIG」が決定され、 $1/256$ の確率で「疑似BIG(ED)」が決定される。

【1569】

昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された(疑似BIGに当籤した)場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。

10

【1570】

ステップS4366の処理を実行した後、メインCPU101は、次回疑似遊技抽籤処理を実行する(ステップS4367)。この処理において、メインCPU101は、次回疑似遊技抽籤テーブル(図136参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似遊技抽籤の結果として、「疑似遊技1」、「疑似遊技2」、「疑似遊技3」、「疑似遊技4」、「疑似遊技5」、「疑似遊技6」、「疑似遊技7」、及び、「疑似遊技8」のうちの何れかを決定する。

【1571】

20

図136に示す次回疑似遊技抽籤テーブルは、昇格チャンス中抽籤の結果(「フェイク疑似遊技」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG(ED)」)のそれぞれに対して設けられている。ステップS4366において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、図136(a)に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップS4366において「疑似BIG」が決定された場合には、図136(b)に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップS4366において「疑似BIG(ED)」が決定された場合には、図136(c)に示す次回疑似遊技抽籤テーブルが参照される。

【1572】

各次回疑似遊技抽籤テーブルにおいては、ステップS4364で決定された昇格チャンスモード(「モード1」、「モード2」、「モード3」、及び、「モード4」)ごとに、次回疑似遊技抽籤の結果(「疑似遊技1」、「疑似遊技2」、「疑似遊技3」、「疑似遊技4」、「疑似遊技5」、「疑似遊技6」、「疑似遊技7」、及び、「疑似遊技8」)に対応する抽籤値が規定されている。次回疑似遊技抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

30

【1573】

例えば、昇格チャンスモードが「モード1」であり、ステップS4366において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、 $86/256$ の確率で「疑似遊技1」が決定され、 $170/256$ の確率で「疑似遊技2」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード1」であり、ステップS4366において「疑似BIG」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、 $112/256$ の確率で「疑似遊技3」が決定され、 $112/256$ の確率で「疑似遊技4」が決定され、 $32/256$ の確率で「疑似遊技5」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード1」であり、ステップS4366において「疑似BIG(ED)」が決定された場合には、次回疑似遊技抽籤の結果として、 $32/256$ の確率で「疑似遊技3」が決定され、 $32/256$ の確率で「疑似遊技4」が決定され、 $32/256$ の確率で「疑似遊技5」が決定され、 $160/256$ の確率で「疑似遊技6」が決定される。

40

【1574】

メインCPU101は、次回疑似遊技抽籤により決定された疑似遊技をセットする。これにより、メインCPU101は、当該次回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技の次の単位

50

遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図23のステップS8参照）で、当該疑似遊技の実行を制御する。また、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG（ED）」が決定された（疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている）場合、メインCPU101は、当該昇格チャンス中抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、疑似BIGに移行する（図89及び図90の移行条件（K）参照）。

【1575】

また、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似BIG（ED）」が決定された（疑似BIG（ED）に当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG（ED）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされた場合には、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することになる。

10

【1576】

ステップS4367の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1577】

ステップS4365において昇格チャンス遊技数カウンタの値が1未満（0）であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4368）。疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

20

【1578】

一方、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤処理を実行する（ステップS4369）。この処理において、メインCPU101は、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブル（図137参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の結果として、「フェイク疑似遊技」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG（ED）」のうちの何れかを決定する。

【1579】

図137に示す規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブルにおいては、ステップS4364で決定された昇格チャンスモード（「モード1」、「モード2」、「モード3」、及び、「モード4」）ごとに、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の結果（「フェイク疑似遊技」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG（ED）」）に対応する抽籤値が規定されている。規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

30

【1580】

例えば、昇格チャンスモードが「モード1」である場合には、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の結果として、232／256の確率で「フェイク疑似遊技」が決定され、24／256の確率で「疑似BIG」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード4」である場合には、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の結果として、224／256の確率で「疑似BIG」が決定され、32／256の確率で「疑似BIG（ED）」が決定される。

40

【1581】

ステップS4369の処理を実行した後、メインCPU101は、今回疑似遊技抽籤処理を実行する（ステップS4370）。この処理において、メインCPU101は、今回疑似遊技抽籤テーブル（図138参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、今回疑似遊技抽籤の結果として、「疑似遊技1」、「疑似遊技2」、「疑似遊技3」、「疑似遊技4」、「疑似遊技5」、「疑似遊技6」、「疑似遊技7」、及び、「疑似遊技8」のうちの何れかを決定する。

50



## 【 1 5 8 2 】

図 1 3 8 に示す今回疑似遊技抽籤テーブルは、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤の結果（「疑似 B I G」及び「疑似 B I G（ E D）」）のそれぞれに対して設けられている。ステップ S 4 3 6 9 において「疑似 B I G」が決定された場合には、図 1 3 8（ a ）に示す今回疑似遊技抽籤テーブルが参照され、ステップ S 4 3 6 9 において「疑似 B I G（ E D）」が決定された場合には、図 1 3 8（ b ）に示す今回疑似遊技抽籤テーブルが参照される。

## 【 1 5 8 3 】

各今回疑似遊技抽籤テーブルにおいては、ステップ S 4 3 6 4 で決定された昇格チャンスモード（「モード 1」、「モード 2」、「モード 3」、及び、「モード 4」）ごとに、今回疑似遊技抽籤の結果（「疑似遊技 1」、「疑似遊技 2」、「疑似遊技 3」、「疑似遊技 4」、「疑似遊技 5」、「疑似遊技 6」、「疑似遊技 7」、及び、「疑似遊技 8」）に対応する抽籤値が規定されている。今回疑似遊技抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母： 2 5 6）」によって表すことができる。

## 【 1 5 8 4 】

例えば、昇格チャンスモードが「モード 1」であり、ステップ S 4 3 6 9 において「疑似 B I G」が決定された場合には、今回疑似遊技抽籤の結果として、 $128 / 256$  の確率で「疑似遊技 7」が決定され、 $128 / 256$  の確率で「疑似遊技 8」が決定される。また、昇格チャンスモードが「モード 1」であり、ステップ S 4 3 6 9 において「疑似 B I G（ E D）」が決定された場合には、今回疑似遊技抽籤の結果として、 $256 / 256$  の確率で「疑似遊技 6」が決定される。なお、ステップ S 4 3 6 9 において「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、「疑似遊技 7」が決定される。

## 【 1 5 8 5 】

メイン C P U 1 0 1 は、今回疑似遊技抽籤により決定された疑似遊技をセットする。これにより、メイン C P U 1 0 1 は、当該今回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図 2 3 のステップ S 8 参照）で、当該疑似遊技の実行を制御する。その結果、ステップ S 4 3 6 7 で決定された疑似遊技に続いて、ステップ S 4 3 6 9 で決定された疑似遊技が実行されることになる。

## 【 1 5 8 6 】

また、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤の結果として「疑似 B I G」又は「疑似 B I G（ E D）」が決定された（疑似 B I G に当籤した）場合、メイン C P U 1 0 1 は、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新し、これにより、疑似 B I G に移行する。また、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された（疑似 B I G に当籤しなかった）場合、メイン C P U 1 0 1 は、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新し、これにより、疑似 R E G に移行する（図 8 9 及び図 9 0 の移行条件（ L ）参照）。

## 【 1 5 8 7 】

また、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤の結果として「疑似 B I G（ E D）」が決定された（疑似 B I G（ E D ）に当籤した）場合、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G（ E D ）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似 B I G（ E D ）フラグがオンにセットされた場合には、疑似 B I G の終了条件が成立したときに再度疑似 B I G に制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似 B I G が継続することになる。

## 【 1 5 8 8 】

ステップ S 4 3 7 0 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

## 【 1 5 8 9 】

以上では、8種類の疑似遊技（疑似遊技 1、疑似遊技 2、疑似遊技 3、疑似遊技 4、疑似遊技 5、疑似遊技 6、疑似遊技 7、及び、疑似遊技 8）が設けられていることとして説明した。第 1 実施形態で説明したように、疑似遊技は、ロック演出の実行中に実行するこ

10

20

30

40

50

とが可能なように構成されている。ロック演出（ロック）は、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出である。

【1590】

図139に示すように、疑似遊技1では、トップラインにおいて、「ブイ」、「セブン」、又は、「バー」がテンパイとなるが、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技1は、ステップS4366において「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技2では、ボトムラインにおいて、「ブイ」、「セブン」、又は、「バー」がテンパイとなるが、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技2は、ステップS4366において「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

10

【1591】

疑似遊技3では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール3Lに対する停止操作が第1停止操作として行われた場合にはトップライン）において「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技3は、ステップS4366において「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技4では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール3Lに対する停止操作が第1停止操作として行われた場合にはボトムライン）において「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技4は、ステップS4366において「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

20

【1592】

疑似遊技5では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインのうちの何れかのライン（左リール3Lに対する停止操作が第1停止操作として行われた場合にはクロスアップライン）において「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃う。疑似遊技5は、ステップS4366において「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。疑似遊技6では、センターライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインにおいて「ブイ」がテンパイとなりセンターラインにおいて「ブイ」が揃うか、センターラインにおいて「セブン」が揃い、「バー」は何れのラインにおいても揃わない。疑似遊技6は、ステップS4366又はステップS4369において「疑似BIG(ED)」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。

30

【1593】

また、疑似遊技6は、「疑似BIG(ED)」が決定された場合にのみ実行され得る疑似遊技である。すなわち、疑似遊技6が実行された場合には、疑似BIG(ED)（有利区間が終了するまで疑似BIGが継続すること）が確定する。例えば、通常中ロングフリーズ抽籤(1)及び通常中ロングフリーズ抽籤(2)（図108のステップS4102参照）に当籤した場合に行われる疑似遊技、並びに、突入時ロングフリーズ抽籤(1)及び突入時ロングフリーズ抽籤(2)（図133のステップS4363参照）に当籤した場合に行われる疑似遊技も、疑似遊技6となっている。

40

【1594】

疑似遊技7では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れのラインにおいても、「ブイ」及び「セブン」が揃わず、センターラインにおいて「バー」が揃う。疑似遊技7は、ステップS4369において「疑似BIG」又は「フェイク疑似遊技」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。なお、「疑似BIG」が決定された場合において、疑似遊技7が実行された場合には、疑似遊技7の終了後にリール演出（リールの再回転）が行われ、何れかのラインにお

50

いて「ブイ」又は「セブン」が揃う。一方、「フェイク疑似遊技」が決定された場合において、疑似遊技7が実行された場合には、リールの再回転は行われない。

【1595】

疑似遊技8では、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、及び、クロスダウンラインの何れかのラインにおいて、「バー」がテンパイとなるが、何れのラインにおいても、「ブイ」、「セブン」、及び、「バー」が揃わない。疑似遊技8は、ステップS4369において「疑似BIG」が決定された場合に実行され得る疑似遊技である。なお、「疑似BIG」が決定された場合において、疑似遊技8が実行された場合には、疑似遊技8の終了後にリール演出（リールの再回転）が行われ、何れかのラインにおいて「ブイ」又は「セブン」が揃う。

10

【1596】

<昇格チャンスにおける遊技の流れ>

図140は、昇格チャンスにおける遊技の流れを示す図である。

【1597】

図140に示すように、昇格チャンスの1ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：3）においては、ロングフリーズ（図133のステップS4363参照）が発生する場合がある。当該フリーズが発生した場合には、フリーズに続いてBB狙い疑似遊技（疑似遊技6）が発生し、疑似BB（疑似BIG）が開始する。一方、フリーズが発生しなかった場合には、当該昇格チャンスの1ゲーム目が消化され、スタートレバー7の操作を契機として、昇格チャンスの2ゲーム目に移行する。

20

【1598】

昇格チャンスの2ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：2）においては、1ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図133のステップS4367参照）が発生する。当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技1回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似BB（疑似BIG）が開始する。一方、当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技1回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、当該昇格チャンスの2ゲーム目が消化され、スタートレバー7の操作を契機として、昇格チャンスの3ゲーム目に移行する。

【1599】

昇格チャンスの3ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：1）においては、2ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図133のステップS4367参照）が発生する。当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技2回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似BB（疑似BIG）が開始する。一方、当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技2回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、当該昇格チャンスの3ゲーム目が消化され、スタートレバー7の操作を契機として、昇格チャンスの4ゲーム目に移行する。

30

【1600】

昇格チャンスの4ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：0）においては、3ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図133のステップS4367参照）が発生する。当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技3回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似BB（疑似BIG）が開始する。一方、当該疑似遊技（BB狙い疑似遊技3回目）において、疑似BIG移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤（図133のステップS4369参照）で疑似BIGに当籤しない限り、RB狙い疑似遊技（疑似遊技7）が発生し、疑似RB（疑似REG）が開始する。

40

【1601】

なお、以上では、昇格チャンスの3ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図133

50

のステップS 4 3 6 6 参照)の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された場合には、当該結果に基づいてフェイク疑似遊技(疑似遊技1又は疑似遊技2)が決定され(図1 3 3のステップS 4 3 6 7参照)、昇格チャンスの4ゲーム目においては、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤(図1 3 3のステップS 4 3 6 9参照)の結果にかかわらず、BB狙い疑似遊技3回目として、当該フェイク疑似遊技が行われることとして説明した。しかし、昇格チャンスの3ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤(図1 3 3のステップS 4 3 6 6参照)の結果として「フェイク疑似遊技」が決定され、昇格チャンスの4ゲーム目において規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤(図1 3 3のステップS 4 3 6 9参照)で疑似BIGに当籤した場合には、当該フェイク疑似遊技を破棄し、当該規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤の結果に基づいて決定された疑似遊技(図1 3 3のステップS 4 3 7 0参照)を、BB狙い疑似遊技3回目として行うこととしてもよい。

10

#### 【1 6 0 2】

また、図1 4 0では、疑似遊技(BB狙い疑似遊技乃至RB狙い疑似遊技)が行われた後に疑似BIG乃至疑似REGが開始するものとして示している。遊技者は、疑似遊技(BB狙い疑似遊技乃至RB狙い疑似遊技)において疑似BIG移行図柄(「ブイ」又は「セブン」)乃至疑似REG移行図柄(「バー」)が揃うことを通じて、疑似BIG乃至疑似REGが開始することを認識することができる。もっとも、実際に疑似BIG乃至疑似REGが開始するタイミング(出玉状態フラグ格納領域(図2 0参照)を更新するタイミング)は、疑似遊技(BB狙い疑似遊技乃至RB狙い疑似遊技)が行われた後(例えば、遊技開始時メイン側演出制御処理(図2 3のステップS 8参照)中)であってもよいし、疑似遊技(BB狙い疑似遊技乃至RB狙い疑似遊技)が行われる前(例えば、遊技開始時状態制御処理(図2 3のステップS 6参照)中)であってもよい。

20

#### 【1 6 0 3】

<昇格チャンスにおける演出例(1ゲーム目で疑似BIG当籤時)>

図1 4 1は、昇格チャンスの1ゲーム目で疑似BIGに当籤した場合における演出例を示す図である。

#### 【1 6 0 4】

図1 4 1に示す演出例として、図1 4 1(a)では、昇格チャンスに移行する単位遊技の1つ前の単位遊技(通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム:当籤報知ゲーム)において、「WIN」という文字に対応する画像がメイン表示装置2 1 0に表示されている様子を示している。

30

#### 【1 6 0 5】

図1 4 1(b)では、図1 4 1(a)に示す状態の後、昇格チャンスの1ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:3)において、昇格チャンス中抽籤(図1 3 3のステップS 4 3 6 6参照)が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置2 1 0に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「疑似BIG」が決定されたものとする。なお、ロングフリーズ(図1 3 3のステップS 4 3 6 3参照)には非当籤となっている。

#### 【1 6 0 6】

図1 4 1(c)では、図1 4 1(b)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:2)において、1ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤(図1 3 3のステップS 4 3 6 6参照)の結果に基づいて決定された疑似遊技(図1 3 3のステップS 4 3 6 7参照)が開始するときに、「Vを狙え!」という文字に対応する画像がメイン表示装置2 1 0に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似BIG移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール3 L, 3 C, 3 Rにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

40

#### 【1 6 0 7】

図1 4 1(d)では、図1 4 1(c)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:2)で行われる疑似遊技において、全てのリール3 L,

50

3 C , 3 R の回転が停止したときに、「V・V・V」「ビッグボーナス！」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。これにより、疑似BIG移行図柄としての「ブイ」が揃ったこと、及び、ビッグボーナス（疑似BIG）に移行することを遊技者に報知することができる。なお、疑似BIG移行図柄が揃ったとき（疑似BIGが開始するとき）、第1実施形態で説明した外部信号1がオン状態とされる。

【1608】

図141(d)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：2）においては、疑似遊技に続いて（各リール3L, 3C, 3Rの回転が停止している状態で）、ロックが発生し、遊技の進行がさらに所定期間停止する。図141(e)では、当該ロックが行われている期間中に、疑似BIGにおいて行われる演出（BB演出）を選択するための画面がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。遊技者は、演出ボタンを操作することにより、演出A、演出B、及び、演出Cのうちの何れかの演出を、BB演出として選択することができる。

10

【1609】

図141(f)では、図141(e)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：2）において、BB演出として一の演出（ここでは、演出B）が決定されたときに、「レバーで遊技が進行します」「獲得0枚」「残りナビ30回」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。これにより、スタートレバー7の操作を遊技者に促すことが可能であり、スタートレバー7が操作されたときに、ロックは終了する。また、スタートレバー7が操作されなくても、疑似遊技において全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止してから所定時間（例えば、50秒）が経過したときに、ロックは終了する。「獲得0枚」は、疑似BIGにおいて遊技者が獲得したメダルの枚数（払出枚数と投入枚数との差）を示し、「残りナビ30回」は、上述した第1疑似BIG（図91参照）において実行可能なベルナビの残り回数（第1ベルナビ回数カウンタの値）を示している。

20

【1610】

図141(f)に示す状態の後、スタートレバー7が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図141(g)では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知（ベルナビ）するための画像である。ここでは、「F\_\_321ベルD」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第1停止操作として右リール3Rに対する停止操作を「ブイ」を狙った目押しで行い、第2停止操作として中リール3Cに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知されている（図91参照）。また、ベルナビが1回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が1回減って「29回」となっている。

30

【1611】

図141(h)では、図141(g)に示す状態の後、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したときに、「GET 15枚」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。ここでは、報知（ベルナビ）に従った停止操作が行われたことにより、押し順ベルが入賞したことに伴い、15枚のメダルが払い出されている（図87参照）。また、「獲得」枚数が、当該払出枚数（15枚）と投入枚数（3枚）との差（12枚）に更新されている。

40

【1612】

なお、図141(e)～(h)に示す状態においては、既に昇格チャンスから疑似BIGへと移行しており、疑似BIGの1ゲーム目について示すものであるが、便宜上、昇格チャンスの2ゲーム目であることとして説明している。

【1613】

<昇格チャンスにおける演出例（疑似BIG非当籤時）>

50

図142は、昇格チャンスの1ゲーム目～4ゲーム目で疑似BIGに全て非当籤となった場合における演出例を示す図である。

【1614】

図142に示す演出例として、図142(a)では、昇格チャンスに移行する単位遊技の1つ前の単位遊技(通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム:当籤報知ゲーム)において、「WIN」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。

【1615】

図142(b)では、図142(a)に示す状態の後、昇格チャンスの1ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:3)において、昇格チャンス中抽籤(図133のステップS4366参照)が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。なお、ロングフリーズ(図133のステップS4363参照)には非当籤となっている。

10

【1616】

図142(c)では、図142(b)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:2)において、1ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤(図133のステップS4366参照)の結果に基づいて決定された疑似遊技(図133のステップS4367参照)が開始するときに、「Vを狙え!」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似BIG移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール3L, 3C, 3Rにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

20

【1617】

図142(d)では、図142(c)に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:2)で行われる疑似遊技において、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。これにより、疑似BIG移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった(疑似BIGに当籤しなかった)ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー7の操作を遊技者に促すことができる。

30

【1618】

図142(d)に示す状態の後、スタートレバー7が操作されると、実遊技(メイン遊技)用に各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始する(ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する)。図142(e)では、昇格チャンスの2ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:2)において、昇格チャンス中抽籤(図133のステップS4366参照)が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。

【1619】

図142(f)では、図142(e)に示す状態の後、昇格チャンスの3ゲーム目(昇格チャンス遊技数カウンタの値:1)において、2ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤(図133のステップS4366参照)の結果に基づいて決定された疑似遊技(図133のステップS4367参照)が開始するときに、「Vを狙え!」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似BIG移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール3L, 3C, 3Rにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

40

【1620】

図142(g)では、図142(f)に示す状態の後、昇格チャンスの3ゲーム目(昇

50

格チャンス遊技数カウンタの値：１）で行われる疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。

【１６２１】

図１４２（ｇ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図１４２（ｈ）では、昇格チャンスの３ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：１）において、昇格チャンス中抽籤（図１３３のステップＳ４３６６参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。ここでは、昇格チャンス中抽籤の結果として「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。

10

【１６２２】

図１４２（ｉ）では、図１４２（ｈ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）において、３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１３３のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１３３のステップＳ４３６７参照）が開始するときに、「Ｖを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「ブイ」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。なお、ここでは、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１３３のステップＳ４３６９参照）の結果として、「フェイク疑似遊技」が決定されたものとする。また、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）では、疑似遊技が２回行われるところ、３ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図１３３のステップＳ４３６６参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１３３のステップＳ４３６７参照）を第１疑似遊技と表記することとする。

20

【１６２３】

図１４２（ｊ）では、図１４２（ｉ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第１疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「ざんねん」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。これにより、疑似ＢＩＧ移行図柄としての「ブイ」が揃わなかった（疑似ＢＩＧに当籤しなかった）ことを遊技者に報知するとともに、スタートレバー７の操作を遊技者に促すことができる。

30

【１６２４】

図１４２（ｊ）に示す状態の後、スタートレバー７が操作されると、規定遊技数消化時疑似ＢＩＧ昇格抽籤（図１３３のステップＳ４３６９参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図１３３のステップＳ４３７０参照）が開始する。当該疑似遊技を第２疑似遊技と表記することとする。図１４２（ｋ）では、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第２疑似遊技が開始するときに、「ＢＡＲを狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似ＲＥＧ移行図柄としての「バー」図柄が各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「バー」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。

40

【１６２５】

図１４２（ｌ）では、図１４２（ｋ）に示す状態の後、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で行われる第２疑似遊技において、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止したときに、「レギュラーボーナス！」「レバーオンで遊技

50

が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置 210 に表示されている様子を示している。これにより、レギュラーボーナス（疑似 R E G）に移行することを遊技者に報知するとともに、スタートレバー 7 の操作を遊技者に促すことができる。なお、疑似 R E G 移行図柄が揃ったとき（疑似 R E G が開始するとき）、第 1 実施形態で説明した外部信号 2 がオン状態とされる。

【1626】

図 142 (1) に示す状態の後、スタートレバー 7 が操作されると、実遊技（メイン遊技）用に各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が開始する（ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する）。図 142 (m) では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置 210 に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知（ベルナビ）するための画像である。ここでは、「F\_\_231ベルA」乃至「F\_\_231ベルC」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第 1 停止操作として中リール 3 C に対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第 2 停止操作として右リール 3 R に対する停止操作を行い、第 3 停止操作として左リール 3 L に対する停止操作を行うことが報知されている（図 91 参照）。また、「残りナビ 4 回」は、疑似 R E G において実行可能なベルナビの残り回数（第 2 ベルナビ回数カウンタの値）を示している。「残りナビ」の初期値は 5 回であるが、ベルナビが 1 回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が 1 回減って「4 回」に更新されている。

10

【1627】

図 142 (n) では、図 142 (m) に示す状態の後、全てのリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止したときに、「GET 15 枚」という文字に対応する画像がメイン表示装置 210 に表示されている様子を示している。ここでは、報知（ベルナビ）に従った停止操作が行われたことにより、押し順ベルが入賞したことに伴い、15 枚のメダルが払い出されている（図 87 参照）。

20

【1628】

なお、図 142 (m) 及び (n) に示す状態においては、既に昇格チャンスから疑似 R E G へと移行しており、疑似 R E G の 1 ゲーム目について示すものであるが、便宜上、昇格チャンスの 4 ゲーム目であることとして説明している。

【1629】

以上で説明したように、昇格チャンスに移行した場合には、疑似 B I G 及び疑似 R E G のうちの何れかの A T 状態に必ず移行することになる。すなわち、昇格チャンスは、A T 状態に移行することが確定した出玉状態である。そして、昇格チャンスでは、何れの A T 状態に移行させるのかが決定されるとともに、疑似遊技を通じて、移行先の A T 状態を報知する演出が行われる。1 ゲーム目から最終ゲームまでの間に行われる疑似遊技において疑似 B I G 移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃った場合には、疑似 B I G に移行する。最終ゲームで行われる第 1 疑似遊技において疑似 B I G 移行図柄（「ブイ」又は「セブン」）が揃わなかった場合には、第 2 疑似遊技において疑似 R E G 移行図柄（「バー」）が揃い、疑似 R E G に移行する。疑似 R E G へは最終ゲームのみで移行可能であり、最終ゲーム以外のゲームにおいて疑似 R E G に移行することはない。

30

【1630】

ここまで、遊技者が停止操作可能な疑似遊技により疑似ボーナス開始時等の図柄表示を行う仕様について説明したが、疑似遊技に代えて、あるいは疑似遊技と併用する形で、遊技者の停止操作を伴わずに自動的にリールが停止するリール演出を用いて、疑似ボーナス開始時等の図柄表示が行われることとしても良い。リール演出を用いることとした場合、演出効果は疑似遊技に劣るものの、疑似遊技と比べメインプログラムの容量を軽減することができる。

40

【1631】

また、疑似遊技においても、疑似遊技用のリールの回転開始あるいは停止操作有効となったときから所定時間（例えば、30 秒など）経過で自動的にリールが停止して疑似ボーナス開始時等の図柄表示が行われるものとなっている。そのため、広義では、疑似遊技も

50



リール演出の1種とみることにもできる。時間経過による自動停止の場合は、予定された図柄組合せ（ブイ揃い、セブン揃い、バー揃いなど）が止まるように制御してもよいし、時間経過時点で各リールに停止信号を入力して停止させるものとしてもよい。後者の場合は、たまたまタイミングが合えば予定された図柄組合せが揃うものの、当該図柄組合せが揃わない場合があることとしてもよい。

#### 【1632】

疑似遊技のリール停止制御としては、上述した実施形態で説明した態様を適宜採用することが可能である。例えば、通常遊技（メイン遊技）と同様あるいは類似させる形で、滑りコマ数を最大4コマなどとして押下位置（停止操作タイミング）に応じて疑似停止出目  
10  
が変化する仕様でもよいし、押下位置不問で疑似遊技の種別（疑似遊技1～8）により予め定められた位置まで図柄を滑らせて停止させるものでもよい。また、押下位置に応じて出目  
10  
が変化するタイプでも、停止候補位置を2～3通り（例えば、疑似遊技3なら、ブイ揃いまたはセブン揃いのいずれかとなるように、押下位置によっては4コマ以上滑らせる）に限定するような停止制御を行って、遊技者に分かりやすい出目を停止させるものとしてもよい。なお、押下位置に応じて出目  
10  
が変化するタイプである場合に、例えば、疑似BIG開始時にブイ揃い・セブン揃いのいずれも停止しなかった場合でも、疑似BIG開始時演出（例えば、図141（d）に示すブイ揃い対応演出）は、ブイ揃い時と同じ態様で行って遊技者が状況を把握できるようにすることが望ましい。

#### 【1633】

なお、本実施例では、昇格チャンス中の最大遊技回数は4ゲーム（又は6ゲーム）であり、  
20  
ゲーム数の加算は行われない仕様であるが、所定条件を満たした場合に昇格チャンス  
20  
のゲーム数を延長可能な仕様としてもよい。例えば、レア役当籤かつ疑似BIG非当籤の場合に残りゲーム数を延長するといった仕様としてもよい。また、昇格チャンス  
20  
を延長する場合、+1ゲーム、+5ゲームといったゲーム数の上乘せとしてもよいし、疑似BIGに  
20  
当籤するまで継続する無限昇格チャンスといった状態を設けて移行させるものとしてもよい。

#### 【1634】

<疑似BIG用遊技開始時処理>

図143は、主制御回路において行われる疑似BIG用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図144は、主制御回路において行われる疑似BIG開始時処理を示す  
30  
フローチャートである。図145は、疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。図146は、疑似BIG中1G連抽籤テーブルを示す図である。

#### 【1635】

図143に示す疑似BIG用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が疑似BIG（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS6の  
40  
処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図27のステップS85の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103  
40  
の出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識  
40  
することができる。

#### 【1636】

疑似BIG用遊技開始時処理において、まず、メインCPU101は、疑似BIG開始  
40  
時であるか否かを判断する（ステップS4381）。上述したように、疑似BIGへは、  
40  
疑似BIG移行フラグ（図121のステップS4246及び図132のステップS4351参照）がオンに  
40  
セットされた単位遊技の次の単位遊技、又は、昇格チャンスにおいて昇格チャンス中抽籤（図133の  
40  
ステップS4366参照）で疑似BIGに当籤した単位遊技の次の単位遊技、若しくは、昇格チャンス  
40  
において規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤（図133のステップS4369参照）で疑似BIGに  
40  
当籤した単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）において移行する。疑似BIGに  
40  
移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）  
40  
を更新することにより疑似BIGに移行させた後、続けて、図143に示す疑似BIG

10

20

30

40

50

G用遊技開始時処理が行われる。ステップS 4 3 8 1の処理において、メインCPU 1 0 1は、今回の単位遊技において疑似BIGに移行した場合（今回の単位遊技が疑似BIGの1ゲーム目である場合）に、疑似BIG開始時であると判断する。

【1 6 3 7】

疑似BIG開始時であると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、疑似BIG開始時処理を実行する（ステップS 4 3 8 2）。ここで、図1 4 4を用いて、疑似BIG開始時処理について説明する。

【1 6 3 8】

疑似BIG開始時処理において、まず、メインCPU 1 0 1は、昇格チャンスからの移行時であるか否かを判断する（ステップS 4 4 0 1）。この処理は、今回の単位遊技において疑似BIGに移行した場合（今回の単位遊技が疑似BIGの1ゲーム目である場合）に行われるところ、メインCPU 1 0 1は、移行元の出玉状態が昇格チャンスである場合に、昇格チャンスからの移行時であると判断する。

10

【1 6 3 9】

昇格チャンスからの移行時ではないと判断した場合、メインCPU 1 0 1は、疑似遊技をセットする（ステップS 4 4 0 2）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、疑似BIG（ED）フラグ（図1 0 8のステップS 4 1 0 2、並びに、図1 3 3のステップS 4 3 6 3、ステップS 4 3 6 6、及び、ステップS 4 3 6 9参照）がオンにセットされている場合、疑似遊技6（図1 3 9参照）をセットし、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされていない場合、疑似遊技5（図1 3 9参照）をセットする。これにより、メインCPU 1 0 1は、当該単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図2 3のステップS 8参照）で、セットされた疑似遊技の実行を制御する。また、図示しないが、メインCPU 1 0 1は、通常出玉状態においてセットした各種情報（カウンタ等）をクリアする。

20

【1 6 4 0】

ステップS 4 4 0 1において昇格チャンスからの移行時であると判断した場合、又は、ステップS 4 4 0 2の処理を実行した後、メインCPU 1 0 1は、第1疑似BIGをセットする（ステップS 4 4 0 3）。上述したように、疑似BIGとしては、第1疑似BIG及び第2疑似BIGが設けられているところ、疑似BIG開始時においては第1疑似BIGに制御される。

30

【1 6 4 1】

次に、メインCPU 1 0 1は、第1ベルナビ回数カウンタに「30」をセットする（ステップS 4 4 0 4）。上述したように、第1ベルナビ回数カウンタの値は、第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数を示し、メインRAM 1 0 3に記憶されている。第1ベルナビ回数カウンタの値は、第1疑似BIGにおいてベルナビが1回行われるごとに1減算される。

【1 6 4 2】

次に、メインCPU 1 0 1は、通常リブ残り入賞回数カウンタに「3」をセットする（ステップS 4 4 0 5）。上述したように、通常リブ残り入賞回数カウンタの値は、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な残り回数を示し、メインRAM 1 0 3に記憶されている。通常リブ残り入賞回数カウンタの値は、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと1回移行する（第1疑似BIGにおいて通常リブが入賞する）ごとに1減算される。

40

【1 6 4 3】

次に、メインCPU 1 0 1は、疑似BIG（ED）フラグ（図1 0 8のステップS 4 1 0 2、並びに、図1 3 3のステップS 4 3 6 3、ステップS 4 3 6 6、及び、ステップS 4 3 6 9参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS 4 4 0 6）。疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU 1 0 1は、本サブルーチンを終了する。

【1 6 4 4】

一方、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メイン

50

C P U 1 0 1 は、疑似 B I G ストックカウンタの値に 2 を加算する（ステップ S 4 4 0 7）。疑似 B I G ストックカウンタの値は、疑似 B I G の終了条件が成立したときに再度疑似 B I G に制御可能な残り回数を示し、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている。

【 1 6 4 5 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する（ステップ S 4 4 0 8）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル（図 1 4 5 参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

【 1 6 4 6 】

図 1 4 5 に示す疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」、「設定 4」、「設定 5」、及び、「設定 6」）ごとに、疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：2 5 6）」によって表すことができる。これにより、設定値にかかわらず、1 / 2 5 6 の確率で疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。

【 1 6 4 7 】

疑似 B I G 開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤した場合、メイン C P U 1 0 1 は、連荘チャレンジ当籤フラグをオンにセットする。連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、連荘チャレンジに当籤すると、疑似 B I G の終了条件が成立したときに、連荘チャレンジに移行する（図 8 9 及び図 9 0 の移行条件（M）参照）。

【 1 6 4 8 】

ステップ S 4 4 0 8 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、突入時ロングフリーズ抽籤処理を実行する（ステップ S 4 4 0 9）。この処理は、図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 3 の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ステップ S 4 4 0 9 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 6 4 9 】

以上、図 1 4 4 を用いて、図 1 4 3 のステップ S 4 3 8 2 で行われる疑似 B I G 開始時処理について説明した。図 1 4 3 に説明を戻す。

【 1 6 5 0 】

ステップ S 4 3 8 1 において疑似 B I G 開始時ではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 3 8 2 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G ストックカウンタの値が 2 以上であるか否かを判断する（ステップ S 4 3 8 3）。疑似 B I G ストックカウンタの値が 2 以上であると判断した場合、メイン C P U 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 6 5 1 】

疑似 B I G ストックカウンタの値が 2 未満であると判断した場合、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G 中 1 G 連抽籤処理を実行する（ステップ S 4 3 8 4）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G 中 1 G 連抽籤テーブル（図 1 4 6 参照）を参照して、出玉フラググループ 6 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似 B I G 中 1 G 連抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似 B I G」、及び、「疑似 B I G（E D）」のうちの何れかを決定する。

【 1 6 5 2 】

図 1 4 6 に示す疑似 B I G 中 1 G 連抽籤テーブルは、出玉フラググループ 6 における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目 B B」、及び、「1 枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「その他」である場合には、図 1 4 6（a）に示す疑似 B I G 中 1 G 連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図 1 4 6（b）に示

10

20

30

40

50

す疑似BIG中1G連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、図146(c)に示す疑似BIG中1G連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「1枚役」である場合には、図146(d)に示す疑似BIG中1G連抽籤テーブルが参照される。

【1653】

各疑似BIG中1G連抽籤テーブルにおいては、「第1疑似BIG」及び「第2疑似BIG」のそれぞれについて、疑似BIG中1G連抽籤の結果（「非当籤」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG(ED)」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似BIG中1G連抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

10

【1654】

これにより、第1疑似BIGにおいては、疑似BIG中1G連抽籤の結果として、出玉フラググループ6における出玉フラグにかかわらず、256/256の確率で「非当籤」が決定される。また、第2疑似BIGにおいては、疑似BIG中1G連抽籤の結果として、出玉フラググループ6における出玉フラグが「その他」又は「1枚役」である場合には、256/256の確率で「非当籤」が決定され、出玉フラググループ6における出玉フラグが「リーチ目」又は「リーチ目BB」である場合には、255/256の確率で「非当籤」が決定され、1/256の確率で「疑似BIG」が決定される。疑似BIG中1G連抽籤の結果として「疑似BIG」が決定された(1G連抽籤に当籤した)場合、メインCPU101は、疑似BIGストックカウンタの値に1を加算する。

20

【1655】

ステップS4384の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1656】

<疑似BIG用カウンタ管理処理>

図147は、主制御回路において行われる疑似BIG用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【1657】

図147に示す疑似BIG用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が疑似BIG(図88参照)であるときに、主制御回路100において図23(メイン処理)のステップS15の処理(遊技終了時状態制御処理)で行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域(図20参照)を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

30

【1658】

疑似BIG用カウンタ管理処理において、まず、メインCPU101は、第1疑似BIGに制御されているか否かを判断する(ステップS4421)。第1疑似BIGに制御されていると判断した場合、メインCPU101は、内部当籤役決定処理(図26のステップS64参照)によりリプレイ(「F\_\_リプレイA」又は「F\_\_リプレイB」(図85及び図86参照))が内部当籤役として決定されたか否かを判断する(ステップS4422)。

40

【1659】

リプレイが内部当籤役として決定されたと判断した場合、メインCPU101は、第1疑似BIG中成立リブカウンタの値に1加算する(ステップS4423)。第1疑似BIG中成立リブカウンタの値は、第1疑似BIG中にリプレイ(「F\_\_リプレイA」又は「F\_\_リプレイB」)が内部当籤役として決定された回数を示し、メインRAM103に記憶されている。

【1660】

次に、メインCPU101は、通常リブが入賞したか否かを判断する(ステップS4424)。この処理において、メインCPU101は、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せが「通常リブ」(「C\_\_中段リブA\_\_01~04」、「C\_\_下段リブA\_\_0

50

「1～06」、「C\_\_CPUリブ\_\_01～03」、「C\_\_上段リブB\_\_01～06」、「C\_\_上段リブA\_\_01～03」、及び、「C\_\_CDリブ\_\_01～04」(図83A参照)のうちの何れか)であるか否かを判断する。

【1661】

通常リブが入賞したと判断した場合、メインCPU101は、通常リブ残り入賞回数カウンタ(図144のステップS4405参照)の値から1減算する(ステップS4425)。そして、メインCPU101は、第2疑似BIGをセットする(ステップS4426)。これにより、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行する。

【1662】

次に、メインCPU101は、第2ベルナビ回数カウンタに「9」をセットする(ステップS4427)。上述したように、第2ベルナビ回数カウンタの値は、第2疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。第2ベルナビ回数カウンタの値は、第2疑似BIGにおいてベルナビが1回行われるごとに1減算される。

10

【1663】

ステップS4424において通常リブが入賞していないと判断した場合、又は、ステップS4427の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1664】

ステップS4422においてリプレイが内部当籤役として決定されていないと判断した場合、メインCPU101は、ベルナビが発生したか否かを判断する(ステップS4428)。この処理において、メインCPU101は、押し順ベル(「F\_\_213ベルA」、「F\_\_213ベルB」、「F\_\_213ベルC」、「F\_\_213ベルD」、「F\_\_231ベルA」、「F\_\_231ベルB」、「F\_\_231ベルC」、「F\_\_231ベルD」、「F\_\_312ベルA」、「F\_\_312ベルB」、「F\_\_312ベルC」、「F\_\_312ベルD」、「F\_\_321ベルA」、「F\_\_321ベルB」、「F\_\_321ベルC」、及び、「F\_\_321ベルD」(図83A及び図83B参照)のうちの何れか)が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。上述したように、疑似BIGにおいては、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、押し順ベルを入賞させるための停止操作の情報が報知される(ベルナビが行われる)。

20

【1665】

ベルナビが発生したと判断した場合、メインCPU101は、第1ベルナビ回数カウンタ(図144のステップS4404参照)の値から1減算する(ステップS4429)。そして、メインCPU101は、第1ベルナビ回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4430)。第1ベルナビ回数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG終了時処理(1)を実行する(ステップS4431)。疑似BIG終了時処理(1)については、後に図148を用いて説明する。

30

【1666】

ステップS4428においてベルナビが発生していないと判断した場合、ステップS4430において第1ベルナビ回数カウンタの値が0ではないと判断した場合、又は、ステップS4431の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

40

【1667】

ステップS4421において第1疑似BIGに制御されていない(第2疑似BIGに制御されている)と判断した場合、メインCPU101は、ベルナビが発生したか否かを判断する(ステップS4432)。この処理は、ステップS4428の処理と同様の処理である。ベルナビが発生していないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1668】

一方、ベルナビが発生したと判断した場合、メインCPU101は、第2ベルナビ回数カウンタ(ステップS4427参照)の値から1減算する(ステップS4433)。そして、メインCPU101は、第2ベルナビ回数カウンタの値が0であるか否かを判断する

50

(ステップ S 4 4 3 4)。第 2 ベルナビ回数カウンタの値が 0 ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 6 6 9 】

一方、第 2 ベルナビ回数カウンタの値が 0 であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、通常リブ残り入賞回数カウンタ(ステップ S 4 4 2 5 参照)の値が 0 であるか否かを判断する(ステップ S 4 4 3 5)。通常リブ残り入賞回数カウンタの値が 0 であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、疑似 BIG 終了時処理(2)を実行する(ステップ S 4 4 3 6)。疑似 BIG 終了時処理(2)については、後に図 1 5 0 を用いて説明する。

【 1 6 7 0 】

一方、通常リブ残り入賞回数カウンタの値が 0 ではないと判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 疑似 BIG をセットする(ステップ S 4 4 3 7)。これにより、第 2 疑似 BIG から第 1 疑似 BIG へと移行する。

【 1 6 7 1 】

ステップ S 4 4 3 6 又はステップ S 4 4 3 7 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 6 7 2 】

<疑似 BIG 終了時処理(1)>

図 1 4 8 は、主制御回路において行われる疑似 BIG 終了時処理(1)を示すフローチャートである。図 1 4 9 は、成立リブ数不足時抽籤テーブルを示す図である。

【 1 6 7 3 】

図 1 4 8 に示す疑似 BIG 終了時処理(1)は、主制御回路 1 0 0 において図 1 4 7 (疑似 BIG 用カウンタ管理処理)のステップ S 4 4 3 1 で行われる処理である。また、この処理は、疑似 BIG の終了条件として、上述した「(i)第 1 ベルナビ回数カウンタの値が 0 であること」という条件が成立したときに行われる処理である。

【 1 6 7 4 】

疑似 BIG 終了時処理(1)において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、疑似 BIG ストックカウンタ(図 1 4 4 のステップ S 4 4 0 7 参照)の値が 2 以上であるか否かを判断する(ステップ S 4 4 4 1)。

【 1 6 7 5 】

疑似 BIG ストックカウンタの値が 2 未満であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 疑似 BIG 中成立リブカウンタ(図 1 4 7 のステップ S 4 4 2 3 参照)の値が 2 以下であるか否かを判断する(ステップ S 4 4 4 2)。

【 1 6 7 6 】

第 1 疑似 BIG 中成立リブカウンタの値が 2 以下であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、成立リブ数不足時抽籤処理を実行する(ステップ S 4 4 4 3)。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、成立リブ数不足時抽籤テーブル(図 1 4 9 参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、成立リブ数不足時抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似 BIG」、及び、「疑似 BIG (ED)」のうちの何れかを決定する。

【 1 6 7 7 】

図 1 4 9 に示す成立リブ数不足時抽籤テーブルにおいては、第 1 疑似 BIG 中成立リブカウンタの値、すなわち、第 1 疑似 BIG 中にリプレイが内部当籤役として決定された回数(「0 回」、「1 回」、及び、「2 回」)ごとに、成立リブ数不足時抽籤の結果(「非当籤」、「疑似 BIG」、及び、「疑似 BIG (ED)」)に対応する抽籤値が規定されている。成立リブ数不足時抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母: 2 5 6)」によって表すことができる。

【 1 6 7 8 】

例えば、第 1 疑似 BIG 中成立リブカウンタの値が「1」である場合には、成立リブ数不足時抽籤の結果として、 $224 / 256$  の確率で「非当籤」が決定され、 $32 / 256$  の確率で「疑似 BIG」が決定される。成立リブ数不足時抽籤の結果として「疑似 BIG

10

20

30

40

50

」が決定された（成立リブ数不足時抽籤に当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIGストックカウンタの値に1を加算する。

【1679】

ステップS4442において第1疑似BIG中成立リブカウンタの値が3以上であると判断した場合、又は、ステップS4443の処理を実行した後、メインCPU101は、疑似BIGストックカウンタの値が1以上であるか否かを判断する（ステップS4444）。

【1680】

ステップS4441において疑似BIGストックカウンタの値が2以上であると判断した場合、又は、ステップS4444において疑似BIGストックカウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG継続フラグをオンにセットする（ステップS4445）。疑似BIG継続フラグは、疑似BIGを継続することを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG継続フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、疑似BIG開始時処理（図144参照）を実行する。これにより、疑似BIGが継続する。

10

【1681】

また、メインCPU101は、ステップS4445の処理を実行したとき、疑似BIGストックカウンタの値から1減算する。なお、1回の有利区間中に疑似BIGに制御される（疑似BIG開始時処理が実行される）回数が3回以上となることが確定した場合には、疑似BIGストックカウンタの値から減算しないこととしてもよい。この場合には、疑似BIG（ED）（有利区間が終了するまで疑似BIGが継続すること）が確定する。

20

【1682】

ステップS4444において疑似BIGストックカウンタの値が1未満（0）であると判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4446）。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである（図144のステップS4408参照）。

【1683】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップS4447）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

30

【1684】

一方、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップS4448）。非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

40

【1685】

ステップS4445、ステップS4447、又は、ステップS4448の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、当該フラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似BIGが継続する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図144のステップS4408参照）を行わないこととしてもよい。

【1686】

50

## &lt; 疑似BIG終了時処理(2) &gt;

図150は、主制御回路において行われる疑似BIG終了時処理(2)を示すフローチャートである。図151は、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。

## 【1687】

図150に示す疑似BIG終了時処理(2)は、主制御回路100において図147(疑似BIG用カウンタ管理処理)のステップS4436で行われる処理である。また、この処理は、疑似BIGの終了条件として、上述した「(ii)通常リプ残り入賞回数カウンタの値が0であり、且つ、第2ベルナビ回数カウンタの値が0であること」という条件が成立したときに行われる処理である。

10

## 【1688】

疑似BIG終了時処理(2)において、まず、メインCPU101は、疑似BIGストックカウンタ(図144のステップS4407参照)の値が1以上であるか否かを判断する(ステップS4461)。

## 【1689】

疑似BIGストックカウンタの値が1以上であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG継続フラグをオンにセットする(ステップS4462)。上述したように、疑似BIG継続フラグは、疑似BIGを継続することを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG継続フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)で、疑似BIG開始時処理(図144参照)を実行する。これにより、疑似BIGが継続する。

20

## 【1690】

また、メインCPU101は、ステップS4462の処理を実行したとき、疑似BIGストックカウンタの値から1減算する。なお、1回の有利区間中に疑似BIGに制御される(疑似BIG開始時処理が実行される)回数が3回以上となることが確定した場合には、疑似BIGストックカウンタの値から減算しないこととしてもよい。この場合には、疑似BIG(ED)(有利区間が終了するまで疑似BIGが継続すること)が確定する。

## 【1691】

一方、疑似BIGストックカウンタの値が1未満(0)であると判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4463)。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである(図144のステップS4408参照)。

30

## 【1692】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する(ステップS4464)。この処理において、メインCPU101は、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブル(図151参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

## 【1693】

40

図151に示す最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルは、最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値(「6未満」及び「6以上」)のそれぞれに対して設けられている。最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値は、最終(3回目)の第2疑似BIGに移行したとき(ステップS4425の処理が行われることにより通常リプ残り入賞回数カウンタの値が0となった状態で、ステップS4426の処理が行われたとき)の第1ベルナビ回数カウンタ(図147のステップS4429参照)の値である。最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値が「6」未満である場合には、図151(a)に示す最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照され、最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値が「6」以上である場合には、図151(b)に示す最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤

50



テーブルが参照される。

【1694】

各最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定1」、「設定2」、「設定3」、「設定4」、「設定5」、及び、「設定6」）ごとに、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤の結果（「非当籤」及び「当籤」）に対応する抽籤値が規定されている。最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

【1695】

これにより、最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値が「6」未満である場合には、設定値にかかわらず、256/256の確率で最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤に非当籤となる。また、最終第2疑似BIG突入時第1ベルナビ回数カウンタの値が「6」以上である場合には、設定値にかかわらず、2/256の確率で最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。ステップS4464の処理を実行した後、メインCPU101は、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤したか否かを判断する（ステップS4465）。

10

【1696】

ステップS4463において連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップS4465において最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤したと判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップS4466）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

20

【1697】

ステップS4465において最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤に当籤していないと判断した場合、メインCPU101は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップS4467）。上述したように、非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

30

【1698】

なお、当該有利区間において点灯していた区間ランプ（状態表示部、有利区間ランプともいう）は、非有利区間への移行が決定された当該遊技の全リール停止後に点灯状態から消灯状態へと変化する。第1実施形態で説明したように、区間ランプは、点灯することで現在の状態が有利区間中であることを表示するものである。

【1699】

ステップS4462、ステップS4466、又は、ステップS4467の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、当該フラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似BIGが継続する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図144のステップS4408参照）を行わないこととしてもよい。

40

【1700】

<疑似REG用遊技開始時処理>

図152は、主制御回路において行われる疑似REG用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図153は、疑似REG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルを示す図である。図154は、疑似REG中1G連抽籤テーブルを示す図である。

50

## 【 1 7 0 1 】

図 1 5 2 に示す疑似 R E G 用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が疑似 R E G ( 図 8 8 参照 ) であるときに、主制御回路 1 0 0 において図 2 3 ( メイン処理 ) のステップ S 6 の処理 ( 遊技開始時状態制御処理 ) で ( 例えば、図 2 7 のステップ S 8 5 の判断結果が「 N O 」となった場合に ) 行われる処理である。メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の出玉状態フラグ格納領域 ( 図 2 0 参照 ) を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

## 【 1 7 0 2 】

疑似 R E G 用遊技開始時処理において、まず、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 R E G 開始時であるか否かを判断する ( ステップ S 4 4 8 1 ) 。上述したように、疑似 R E G へは、昇格チャンスの最終ゲーム ( 昇格チャンス遊技数カウンタの値 : 0 ) における遊技開始時状態制御処理 ( 図 2 3 のステップ S 6 参照 ) において移行する。疑似 R E G に移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域 ( 図 2 0 参照 ) を更新することにより疑似 R E G に移行させた後、続けて、図 1 5 2 に示す疑似 R E G 用遊技開始時処理が行われる。ステップ S 4 4 8 1 の処理において、メイン C P U 1 0 1 は、今回の単位遊技において疑似 R E G に移行した場合 ( 今回の単位遊技が疑似 R E G の 1 ゲーム目である場合 ) に、疑似 R E G 開始時であると判断する。

## 【 1 7 0 3 】

疑似 R E G 開始時であると判断した場合、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 ベルナビ回数カウンタに「 5 」をセットする ( ステップ S 4 4 8 2 ) 。上述したように、第 2 ベルナビ回数カウンタの値は、疑似 R E G において実行可能なベルナビの残り回数を示し、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている。第 2 ベルナビ回数カウンタの値は、疑似 R E G においてベルナビが 1 回行われるごとに 1 減算される。

## 【 1 7 0 4 】

次に、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤処理を実行する ( ステップ S 4 4 8 3 ) 。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル ( 図 1 5 3 参照 ) を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤の結果として、「非当籤」及び「当籤」のうちの何れかを決定する。

## 【 1 7 0 5 】

図 1 5 3 に示す疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルは、出玉用有利区間遊技数カウンタの値 ( 「 1 9 9 以下」及び「 2 0 0 以上」 ) のそれぞれに対して設けられている。出玉用有利区間遊技数カウンタは、上述した有利区間ゲーム数カウンタであり、出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、有利区間において行われた単位遊技の回数を示し、メイン R A M 1 0 3 に記憶されている。図示しないが、出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、有利区間においてのみ加算され、非有利区間に移行するときにクリアされる。出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「 1 9 9 」以下である場合には、図 1 5 3 ( a ) に示す疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照され、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「 2 0 0 」以上である場合には、図 1 5 3 ( b ) に示す疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルが参照される。

## 【 1 7 0 6 】

各疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤テーブルにおいては、設定値 ( 「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」、「設定 4」、「設定 5」、及び、「設定 6」) ごとに、疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤の結果 ( 「非当籤」及び「当籤」) に対応する抽籤値が規定されている。疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 ( 乱数分母 : 2 5 6 ) 」によって表すことができる。これにより、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「 1 9 9 」以下である場合には、設定値にかかわらず、 $1 / 2 5 6$  の確率で疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。また、例えば、出玉用有利区間遊技数カウンタの値が「 2 0 0 」以上であり、設定値が設定 6 である場合には、 $4 0 / 2 5 6$  の確率で疑

10

20

30

40

50

似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤する。

【 1 7 0 7 】

疑似 R E G 開始時連荘チャレンジ抽籤に当籤した場合、メイン C P U 1 0 1 は、連荘チャレンジ当籤フラグをオンにセットする。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである。詳細については後述するが、連荘チャレンジに当籤すると、疑似 R E G の終了条件が成立したときに、連荘チャレンジに移行する（図 8 9 及び図 9 0 の移行条件（M）参照）。

【 1 7 0 8 】

ステップ S 4 4 8 1 において疑似 R E G 開始時ではないと判断した場合、又は、ステップ S 4 4 8 3 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤処理を実行する（ステップ S 4 4 8 4）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブル（図 1 5 4 参照）を参照して、出玉フラググループ 6 における出玉フラグ（図 9 2 参照）及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の結果として、「非当籤」、「疑似 B I G」、及び、「疑似 B I G（E D）」のうちの何れかを決定する。

【 1 7 0 9 】

図 1 5 4 に示す疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルは、出玉フラググループ 6 における出玉フラグ（「その他」、「リーチ目」、「リーチ目 B B」、及び、「1 枚役」）のそれぞれに対して設けられている。出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「その他」である場合には、図 1 5 4（a）に示す疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目」である場合には、図 1 5 4（b）に示す疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目 B B」である場合には、図 1 5 4（c）に示す疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルが参照され、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「1 枚役」である場合には、図 1 5 4（d）に示す疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルが参照される。

【 1 7 1 0 】

各疑似 R E G 中 1 G 連抽籤テーブルにおいては、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の結果（「非当籤」、「疑似 B I G」、及び、「疑似 B I G（E D）」）に対応する抽籤値が規定されている。疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：2 5 6）」によって表すことができる。例えば、出玉フラググループ 6 における出玉フラグが「リーチ目 B B」である場合には、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の結果として、2 4 0 / 2 5 6 の確率で「非当籤」が決定され、1 5 / 2 5 6 の確率で「疑似 B I G」が決定され、1 / 2 5 6 の確率で「疑似 B I G（E D）」が決定される。

【 1 7 1 1 】

疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の結果として「疑似 B I G」又は「疑似 B I G（E D）」が決定された（1 G 連抽籤に当籤した）場合、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G 当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似 B I G 当籤フラグは、疑似 B I G に当籤したことを示すフラグである。また、疑似 R E G 中 1 G 連抽籤の結果として「疑似 B I G（E D）」が決定された（疑似 B I G（E D）に当籤した）場合、メイン C P U 1 0 1 は、疑似 B I G（E D）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似 B I G（E D）フラグがオンにセットされた場合には、疑似 B I G の終了条件が成立したときに再度疑似 B I G に制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似 B I G が継続することになる。

【 1 7 1 2 】

ステップ S 4 4 8 4 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、本サブルーチンを終了する。

【 1 7 1 3 】

< 疑似 R E G 用カウンタ管理処理 >

図 1 5 5 は、主制御回路において行われる疑似 R E G 用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【1714】

図155に示す疑似REG用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が疑似REG（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS15の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

## 【1715】

疑似REG用カウンタ管理処理において、まず、メインCPU101は、ベルナビが発生したか否かを判断する（ステップS4501）。この処理は、図147のステップS4428の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ベルナビが発生していないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

10

## 【1716】

一方、ベルナビが発生したと判断した場合、メインCPU101は、第2ベルナビ回数カウンタ（図152のステップS4482参照）の値から1減算する（ステップS4502）。そして、メインCPU101は、第2ベルナビ回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4503）。第2ベルナビ回数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

## 【1717】

一方、第2ベルナビ回数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4504）。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである（図152のステップS4484参照）。

20

## 【1718】

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG移行フラグをオンにセットする（ステップS4505）。上述したように、疑似BIG移行フラグは、疑似BIGを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、疑似BIGに移行する（図89及び図90の移行条件（N）参照）。

30

## 【1719】

一方、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4506）。上述したように、連荘チャレンジ当籤フラグは、連荘チャレンジに当籤したことを示すフラグである（図152のステップS4483参照）。

## 【1720】

連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグをオンにセットする（ステップS4507）。上述したように、連荘チャレンジ移行フラグは、連荘チャレンジを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、連荘チャレンジに移行する。

40

## 【1721】

一方、連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップS4508）。非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する。

50

## 【 1 7 2 2 】

ステップ S 4 5 0 5、ステップ S 4 5 0 7、又は、ステップ S 4 5 0 8 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、疑似 BIG 当籤フラグ乃至連荘チャレンジ当籤フラグがオンにセットされている場合、これらのフラグをオフにセットし、本サブルーチンを終了する。なお、疑似 BIG に移行する場合には、連荘チャレンジ当籤フラグを持ち越すこととし、この場合には、疑似 BIG 開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図 1 4 4 のステップ S 4 4 0 8 参照）を行わないこととしてもよい。

## 【 1 7 2 3 】

ここまで、疑似 REG に関する処理について説明を行ったが、前述の通り、疑似 REG は疑似 BIG と比べ出玉面での有利度合いが低い。そのため、疑似 REG 中又は疑似 REG 終了時などに、疑似 BIG 中には発生しない設定示唆演出などを実行可能なものとして、遊技者の興味が低下することをなるべく抑制できるようにすることが望ましい。設定示唆演出としては、上述した実施形態で説明した態様を適宜採用することが可能である。

10

## 【 1 7 2 4 】

< 連荘チャレンジ用遊技開始時処理 >

図 1 5 6 は、主制御回路において行われる連荘チャレンジ用遊技開始時処理を示すフローチャートである。図 1 5 7 は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルを示す図である。図 1 5 8 は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルを示す図である。図 1 5 9 は、連荘チャレンジ中抽籤テーブルを示す図である。図 1 6 0 は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルを示す図である。

20

## 【 1 7 2 5 】

図 1 5 6 に示す連荘チャレンジ用遊技開始時処理は、現在の出玉状態が連荘チャレンジ（図 8 8 参照）であるときに、主制御回路 1 0 0 において図 2 3（メイン処理）のステップ S 6 の処理（遊技開始時状態制御処理）で（例えば、図 2 7 のステップ S 8 5 の判断結果が「NO」となった場合に）行われる処理である。メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

## 【 1 7 2 6 】

連荘チャレンジ用遊技開始時処理において、まず、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ開始時であるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 1）。上述したように、連荘チャレンジへは、連荘チャレンジ移行フラグ（図 9 3 のステップ S 4 0 0 3、図 9 5 のステップ S 4 0 2 7、図 1 4 8 のステップ S 4 4 4 7、図 1 5 0 のステップ S 4 4 6 6、及び、図 1 5 5 のステップ S 4 5 0 7 参照）がオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 6 参照）において移行する。連荘チャレンジに移行する単位遊技における遊技開始時状態制御処理では、出玉状態フラグ格納領域（図 2 0 参照）を更新することにより連荘チャレンジに移行させた後、続けて、図 1 5 6 に示す連荘チャレンジ用遊技開始時処理が行われる。ステップ S 4 5 2 1 の処理において、メイン CPU 1 0 1 は、今回の単位遊技において連荘チャレンジに移行した場合（今回の単位遊技が連荘チャレンジの 1 ゲーム目である場合）に、連荘チャレンジ開始時であると判断する。

30

40

## 【 1 7 2 7 】

連荘チャレンジ開始時であると判断した場合、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理を実行する（ステップ S 4 5 2 2）。この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブル（図 1 5 7 参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似 BIG」、及び、「疑似 BIG（ED）」のうちの何れかを決定する。

## 【 1 7 2 8 】

図 1 5 7 に示す連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブルにおいては、設定値（「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」、「設定 4」、「設定 5」、及び、「設定 6」）、

50

並びに、「確定連荘チャレンジ」のそれぞれについて、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG（ED）」）に対応する抽籤値が規定されている。「確定連荘チャレンジ」は、確定連荘チャレンジフラグ（図93のステップS4003及び図95のステップS4029参照）がオンにセットされていることを指している。連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

**【1729】**

これにより、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされていない場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、設定値にかかわらず、178/256の確率で「非当籤」が決定され、77/256の確率で「昇格チャンス」が決定され、1/256の確率で「疑似BIG」が決定される。また、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされている場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として、設定値にかかわらず、224/256の確率で「昇格チャンス」が決定され、31/256の確率で「疑似BIG」が決定され、1/256の確率で「疑似BIG（ED）」が決定される。すなわち、確定連荘チャレンジフラグがオンにセットされている場合には、疑似BIG乃至昇格チャンスに移行することが確定する。

**【1730】**

連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された（昇格チャンスに当籤した）場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG（ED）」が決定された（疑似BIGに当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果として「疑似BIG（ED）」が決定された（疑似BIG（ED）に当籤した）場合、メインCPU101は、疑似BIG（ED）フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG（ED）フラグがオンにセットされた場合には、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することになる。

**【1731】**

ステップS4522の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤処理を実行する（ステップS4523）。この処理において、メインCPU101は、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブル（図158参照）を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、「1」、「2」、「3」、及び、「4」のうちの何れかを決定する。

**【1732】**

図158に示す連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブルにおいては、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（ステップS4522参照）の結果（「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似BIG」、及び、「疑似BIG（ED）」）ごとに、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（「1」、「2」、「3」、及び、「4」）に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：256）」によって表すことができる。

**【1733】**

これにより、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果が「非当籤」である場合には、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、256/256の確率で「3」が決定される。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤の結果が「昇格チャンス」、「疑似BIG」、又は、「疑似BIG（ED）」である場合には、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤の結果（連荘チャレンジ遊技数）として、192/2

10

20

30

40

50

56の確率で「3」が決定され、64/256の確率で「4」が決定される。

【1734】

ステップS4523の処理を実行した後、メインCPU101は、ステップS4523で決定された連荘チャレンジ遊技数を連荘チャレンジ遊技数カウンタにセットする(ステップS4524)。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値は、連荘チャレンジに滞在可能な単位遊技の残り回数を示し、メインRAM103に記憶されている。後述するように、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値は、単位遊技が1回行われるごとに1減算される。

【1735】

ステップS4521において連荘チャレンジ開始時ではないと判断した場合、又は、ステップS4524の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘チャレンジ中抽籤処理を実行する(ステップS4525)。この処理において、メインCPU101は、連荘チャレンジ中抽籤テーブル(図159参照)を参照して、出玉フラググループ2における出玉フラグ(図92参照)及び乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似BIG」、「及び、「疑似BIG(ED)」のうちの何れかを決定する。

10

【1736】

図159に示す連荘チャレンジ中抽籤テーブルにおいては、出玉フラググループ2における出玉フラグ(「その他」、「弱レア役」、「斜めスイカ」、「リーチ目」、及び、「リーチ目BB」)ごとに、連荘チャレンジ中抽籤の結果(「非当籤」、「昇格チャンス」、「疑似BIG」、「及び、「疑似BIG(ED)」)に対応する抽籤値が規定されている。連荘チャレンジ中抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

20

【1737】

これにより、出玉フラググループ2における出玉フラグが「その他」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、256/256の確率で「非当籤」が決定される。また、出玉フラググループ2における出玉フラグが「弱レア役」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、256/256の確率で「昇格チャンス」が決定される。また、出玉フラググループ2における出玉フラグが「斜めスイカ」又は「リーチ目」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、256/256の確率で「疑似BIG」が決定される。また、出玉フラググループ2における出玉フラグが「リーチ目BB」である場合には、連荘チャレンジ中抽籤の結果として、255/256の確率で「疑似BIG」が決定され、1/256の確率で「疑似BIG(ED)」が決定される。

30

【1738】

連荘チャレンジ中抽籤の結果として「昇格チャンス」が決定された(昇格チャンスに当籤した)場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグをオンにセットする。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された(疑似BIGに当籤した)場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである。また、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似BIG(ED)」が決定された(疑似BIG(ED)に当籤した)場合、メインCPU101は、疑似BIG(ED)フラグをオンにセットする。上述したように、疑似BIG(ED)フラグがオンにセットされた場合には、疑似BIGの終了条件が成立したときに再度疑似BIGに制御され、これにより、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することになる。

40

【1739】

なお、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされている状態で、連荘チャレンジ中抽籤の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された(疑似BIGに当籤した)場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグを破棄する(オフにセ

50

ットする)。また、今回の連荘チャレンジ中抽籤で決定された結果が、それまでに行われた連荘チャレンジ中抽籤乃至連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤(ステップS4522参照)で決定された結果よりも不利なものである場合、メインCPU101は、今回の連荘チャレンジ中抽籤で決定された結果を破棄する。

【1740】

ステップS4525の処理を実行した後、メインCPU101は、連荘チャレンジ遊技数カウンタ(ステップS4524参照)の値が1であるか否かを判断する(ステップS4526)。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が1であることは、当該単位遊技が連荘チャレンジの最終ゲームであることを意味する。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が1ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

10

【1741】

一方、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が1であると判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグ又は疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する(ステップS4527)。昇格チャンス当籤フラグ又は疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1742】

一方、昇格チャンス当籤フラグ及び疑似BIG当籤フラグが何れもオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行する(ステップS4528)。この処理において、メインCPU101は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブル(図160参照)を参照して、乱数値に基づく抽籤を行うことにより、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、「非有利区間」及び「連荘準備」のうちの何れかを決定する。

20

【1743】

図160に示す連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブルにおいては、「その他」及び「疑似ボーナス 連荘チャレンジ」のそれぞれについて、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果(「非有利区間」及び「連荘準備」)に対応する抽籤値が規定されている。「疑似ボーナス 連荘チャレンジ」は、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス(疑似BIG乃至疑似REG)であることを示している。「その他」は、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス(疑似BIG乃至疑似REG)以外の出玉状態であることを示している。連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の各結果が決定される確率は、「当該結果に対して規定された抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(乱数分母:256)」によって表すことができる。

30

【1744】

これにより、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス(疑似BIG乃至疑似REG)である場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、256/256の確率で「非有利区間」が決定される。また、現在滞在する連荘チャレンジへの移行元の出玉状態が疑似ボーナス(疑似BIG乃至疑似REG)以外の出玉状態である場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として、256/256の確率で「連荘準備」が決定される。

40

【1745】

すなわち、疑似BIG乃至疑似REGから連荘チャレンジへと移行した場合(図148のステップS4447、図150のステップS4466、及び、図155のステップS4507参照)、当該連荘チャレンジの最終ゲームで行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果としては、必ず「非有利区間」が決定される。また、非有利区間乃至連荘準備から連荘チャレンジへと移行した場合(図93のステップS4003及び図95のステップS4027参照)、当該連荘チャレンジの最終ゲームで行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果としては、必ず「連荘準備」が決定される。

【1746】

連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として「非有利区間」が決定された場合、メ

50



インCPU101は、非有利区間移行予約フラグをオンにセットする。非有利区間移行予約フラグは、非有利区間を開始することが予約されていることを示すフラグである。また、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果として「連荘準備」が決定された場合、メインCPU101は、連荘準備移行予約フラグをオンにセットする。連荘準備移行予約フラグは、連荘準備を開始することが予約されていることを示すフラグである。

【1747】

ステップS4528の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1748】

<連荘チャレンジ用カウンタ管理処理>

図161は、主制御回路において行われる連荘チャレンジ用カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【1749】

図161に示す連荘チャレンジ用カウンタ管理処理は、現在の出玉状態が連荘チャレンジ（図88参照）であるときに、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS15の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。メインCPU101は、メインRAM103の出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を参照することにより、現在の出玉状態を認識することができる。

【1750】

連荘チャレンジ用カウンタ管理処理において、まず、メインCPU101は、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図156のステップS4524参照）の値から1減算する（ステップS4541）。そして、メインCPU101は、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4542）。連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が0ではないと判断した場合、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1751】

一方、連荘チャレンジ遊技数カウンタの値が0であると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4543）。上述したように、疑似BIG当籤フラグは、疑似BIGに当籤したことを示すフラグである（図156のステップS4522及びステップS4525参照）。

【1752】

疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、疑似BIG移行フラグをオンにセットする（ステップS4544）。上述したように、疑似BIG移行フラグは、疑似BIGを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、疑似BIG移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、疑似BIGに移行する（図89及び図90の移行条件（P）参照）。

【1753】

一方、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4545）。上述したように、昇格チャンス当籤フラグは、昇格チャンスに当籤したことを示すフラグである（図156のステップS4522及びステップS4525参照）。

【1754】

昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、昇格チャンス移行フラグをオンにセットする（ステップS4546）。上述したように、昇格チャンス移行フラグは、昇格チャンスを開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、昇格チャンス移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、昇格チャンスに移行

10

20

30

40

50

する（図 89 及び図 90 の移行条件（O）参照）。

【1755】

一方、昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、連荘準備移行予約フラグ（図156のステップS4528参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップS4547）。連荘準備移行予約フラグがオンにセットされていると判断した場合、メインCPU101は、連荘準備移行フラグをオンにセットする（ステップS4548）。上述したように、連荘準備移行フラグは、連荘準備を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、連荘準備移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、連荘準備に移行する（図89及び図90の移行条件（R）参照）。

10

【1756】

ステップS4547の判断結果が「NO」となる場合には、非有利区間移行予約フラグ（図156のステップS4528参照）がオンにセットされていることになる。ステップS4547において連荘準備移行予約フラグがオンにセットされていないと判断した場合、メインCPU101は、非有利区間移行フラグをオンにセットする（ステップS4549）。上述したように、非有利区間移行フラグは、非有利区間を開始するタイミングであることを示すフラグである。メインCPU101は、非有利区間移行フラグがオンにセットされた単位遊技の次の単位遊技における遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）で、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）を更新する。これにより、非有利区間に移行する（図89及び図90の移行条件（Q）参照）。

20

【1757】

ステップS4544、ステップS4546、ステップS4548、又は、ステップS4549の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

【1758】

以上で説明したように、連荘チャレンジは、疑似BIG乃至疑似REGが終了したときに移行する可能性がある一方、相対的に高い確率で疑似BIG乃至昇格チャンスに当籤し得る出玉状態となっている。これにより、疑似BIG乃至疑似REGから連荘チャレンジへと移行した場合には、再度疑似BIG乃至疑似REGへと移行する（連荘する）ことを目指して遊技を行うことになる。

30

【1759】

また、以上では、連荘チャレンジの最終ゲームにおいて、連荘チャレンジ中抽籤（図156のステップS4525参照）が行われた後に、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図156のステップS4528参照）が行われることとして説明した。しかし、以下で説明するように、連荘チャレンジの最終ゲームにおいては、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤が行われた後に、連荘チャレンジ中抽籤が行われることとしてもよい。この場合には、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤により連荘準備移行予約フラグ乃至非有利区間移行予約フラグがオンにセットされた後に、連荘チャレンジ中抽籤により疑似BIG当籤フラグ乃至昇格チャンス当籤フラグがオンにセットされる可能性がある。そして、この場合には、疑似BIG乃至昇格チャンスへと移行することになるところ（図161のステップS4544及びステップS4546参照）、ステップS4544又はステップS4546の処理を実行したとき、連荘準備移行予約フラグ乃至非有利区間移行予約フラグをオフにセットする（破棄する）こととしてもよい。

40

【1760】

[第4実施形態の変形例（ペナルティ）]

以上では、第4実施形態に係るパチスロ機1の遊技性について説明した。当該遊技性は、図93～図161を用いて説明したような処理が行われることによって創出することが可能であるが、当該遊技性を実現するための処理は、以上の例に限定されない。以下で説明する変形例においては、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合にペナルティが発生する。

50

## 【 1 7 6 1 】

ペナルティに関し、第 1 実施形態では、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数変動する（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば 8 枚の払出、不適切（不正解）であれば 1 枚の払出又は払出なし）特定役が設けられる場合について説明した。

## 【 1 7 6 2 】

そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、8 枚の払出があった場合には今回の遊技において A T 状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接 A T 状態に移行させるか否か、あるいは直接当該 A T 状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない一方、8 枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行うことが可能であることとして説明した。本明細書では、このように有利決定が行われることが制限されることを「ペナルティ」と呼んでいる。

10

## 【 1 7 6 3 】

このようなペナルティの例として、第 1 の遊技機の変形例（図 6 8 ~ 図 8 0 参照）として、所定役（例えば、押し順ベル）が当籤役として決定されたときに、特定態様（例えば、左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合には A T 関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該 A T 関連処理を不利とする仕様を採用する場合について説明した。第 1 の遊技機の変形例として説明した事項は、本実施形態に係るパチスロ機 1 の基本的な遊技性が損なわれない限り、本実施形態に係るパチスロ機 1 にも適用することができる。

20

## 【 1 7 6 4 】

ここで、本実施形態における押し順ベルは、第 1 の遊技機の変形例における押し順ベルと同様に、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対する停止操作の順序（押し順）に応じて、有効ラインに沿って停止表示されるコンビネーション（図柄の組合せ）が異なり、その結果、払い出されるメダルの枚数にも差異が生じるものである。また、当該押し順ベルは、上述した偏りベルを構成するものである。

## 【 1 7 6 5 】

これにより、第 1 の遊技機の変形例と同様に、押し順ベル（偏りベル）が内部当籤役として決定された単位遊技において、特定態様（例えば、左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。また、押し順ベル（偏りベル）が内部当籤役として決定されたか否かにかかわらず、一の単位遊技において、特定態様（例えば、左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。また、非 A T 状態全体としても、非 A T 状態中の全ての単位遊技において特定態様（例えば、左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合に払い出されるメダルの枚数の期待値は、非 A T 状態中の全ての単位遊技において当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に払い出されるメダルの枚数の期待値よりも小さくなっている。

30

40

## 【 1 7 6 6 】

以下では、第 1 の遊技機の変形例と同様に、特定態様（例えば、左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合には A T 関連処理を有利とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には当該 A T 関連処理を不利とする仕様を採用する場合について説明する。

## 【 1 7 6 7 】

なお、「A T 関連処理」は、A T 状態に移行することを直接決定する（A T 移行抽籤を行う）ための処理の他、C Z 状態（C Z）に移行することを決定する（C Z 移行抽籤を行う）ための処理、C Z 状態が継続可能な期間（C Z 期間）を設定する（C Z 期間抽籤を行う）ための処理、複数種類の A T 状態のうち相対的に有利な A T 状態に移行すること（A

50

T状態の有利度)を決定する(AT有利度抽籤を行う)ための処理、AT移行抽籤、CZ移行抽籤、又は、AT有利度抽籤において参照されるモード(参照モード)を設定する(参照モード抽籤を行う)ための処理、相対的に有利な状態(参照モード)が継続可能な期間を短縮するための処理、相対的に有利な状態(参照モード)の終了後に移行する状態(参照モード)を決定する(転落後移行先抽籤を行う)ための処理、AT状態又はCZ状態に移行するまでの期間に関する処理、AT移行抽籤又はCZ移行抽籤が行われるための条件に関する処理、AT状態への移行を報知する演出(AT確定演出)を行うための処理等を含む概念である。

#### 【1768】

AT状態としては、疑似BIG(相対的に有利なAT状態)及び疑似REG(相対的に不利なAT状態)を挙げることができる。CZ状態は、通常中(有利区間)よりもAT状態に移行しやすい状態である。通常中(有利区間)としては、通常ステージを挙げることができ、CZ状態としては、チャンスステージA、チャンスステージB、及び、連荘チャレンジを挙げることができる。昇格チャンスは、AT状態に移行することが確定した状態であるところ、このような状態もCZ状態に含めることとしてもよい。

10

#### 【1769】

上記「AT移行抽籤」としては、例えば、通常ステージ中フリーズ抽籤(図103のステップS4081参照)、通常中ロングフリーズ抽籤(図108のステップS4102参照)、天井到達時当籤種別抽籤(図112のステップS4144参照)、チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤(図126のステップS4306参照)、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤(図156のステップS4522参照)、連荘チャレンジ中抽籤(図156のステップS4525参照)等を挙げることができる。この例では、通常中(有利区間)とCZ状態とで、基本的に異なるAT移行抽籤が行われることとしているが、同じAT移行抽籤が行われることとしてもよい。

20

#### 【1770】

上記「CZ移行抽籤」としては、例えば、連荘チャレンジ移行抽籤(図95のステップS4027参照)、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤(図103のステップS4082参照)、ポイント到達時抽籤(図114のステップS4167参照)等を挙げることができる。通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤及びポイント到達時抽籤は、一部の抽籤結果がAT状態への移行が決定されるものであり、AT移行抽籤を兼ねている。

30

#### 【1771】

上記「CZ期間抽籤」としては、例えば、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤(図126のステップS4303参照)、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤(図126のステップS4308参照)、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤(図156のステップS4523参照)等を挙げることができる。CZ期間抽籤は、CZ期間の初期値を決定するための抽籤、及び、CZ期間を延長するための抽籤を含む。

#### 【1772】

上記「AT有利度抽籤」としては、例えば、昇格チャンス移行時抽籤(図124のステップS4284参照)、突入時ロングフリーズ抽籤(図133のステップS4363参照)、昇格チャンス中抽籤(図133のステップS4366参照)、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤(図133のステップS4369参照)等を挙げることができる。AT有利度抽籤は、AT状態に移行することが確定した状態において行うことが可能である。

40

#### 【1773】

上記「参照モード抽籤」としては、例えば、連荘準備モード抽籤(図95のステップS4024及びステップS4026参照)、連荘チャレンジ移行時確定抽籤(図95のステップS4029参照)、通常移行時モード抽籤(図100のステップS4061参照)、ポイントモード抽籤(図100のステップS4063、図114のステップS4166、及び、図124のステップS4283参照)、通常規定遊技数高確1移行抽籤(図109のステップS4123参照)、高確2移行抽籤(図122のステップS4262、ステップS4265、及び、ステップS4268参照)、昇格チャンスモード抽籤(図133の

50

ステップS 4 3 6 4 参照)等を挙げることができる。参照モード抽籤は、参照モードの初期値を決定するための抽籤、及び、参照モードを移行させるための抽籤を含む。

【1774】

上記「相対的に有利な状態(参照モード)が継続可能な期間を短縮するための処理」としては、相対的に有利な状態(参照モード)から不利な状態(参照モード)へと移行することを決定する(転落抽籤を行う)ための処理、及び、相対的に有利な状態(参照モード)が継続可能な残り期間を減少させるための処理を挙げることができる。転落抽籤としては、例えば、連荘準備転落抽籤(図95のステップS 4 0 3 1参照)、高確2転落抽籤(図122のステップS 4 2 7 2参照)等を挙げることができる。相対的に有利な状態(参照モード)が継続可能な残り期間を減少させるための処理としては、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ(図95のステップS 4 0 2 3参照)の値、高確2保障遊技数カウンタ(図122のステップS 4 2 6 3、ステップS 4 2 6 6、及び、ステップS 4 2 6 9参照)の値、チャンスステージ保障遊技数カウンタ(図126のステップS 4 3 0 4参照)の値、昇格チャンス遊技数カウンタ(図133のステップS 4 3 6 2参照)の値、連荘チャレンジ遊技数カウンタ(図156のステップS 4 5 2 4参照)の値等を減算する処理を挙げることができる。上記転落後移行先抽籤としては、例えば、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤(図156のステップS 4 5 2 8参照)を挙げることができる。

10

【1775】

上記「AT状態又はCZ状態に移行するまでの期間に関する処理」としては、AT状態又はCZ状態に移行するまでの期間を決定する(前兆期間抽籤を行う)ための処理、及び、AT状態又はCZ状態に移行するまでの残り期間を減少させるための処理を挙げることができる。上記前兆期間抽籤としては、例えば、通常ステージ中疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤(図118のステップS 4 2 0 2、ステップS 4 2 0 5、及び、ステップS 4 2 0 7参照)、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤(図119のステップS 4 2 2 2及びステップS 4 2 2 4)、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤(図130のステップS 4 3 2 4参照)等を挙げることができる。AT状態又はCZ状態に移行するまでの残り期間を減少させるための処理としては、例えば、前兆遊技数カウンタ(図118のステップS 4 2 0 3、ステップS 4 2 0 6、及び、ステップS 4 2 0 8、図119のステップS 4 2 2 3及びステップS 4 2 2 5、並びに、図130のステップS 4 3 2 5参照)の値を減算する処理等を挙げることができる。

20

30

【1776】

上記「AT移行抽籤又はCZ移行抽籤が行われるための条件に関する処理」としては、当該条件として所定の抽籤に当籤することという条件を採用する場合には、当該所定の抽籤を行うための処理を挙げることができ、当該条件として所定の変数が所定値に達することという条件を採用する場合には、当該所定値を設定する(条件設定抽籤を行う)ための処理、及び、当該所定の変数を更新する処理を挙げることができる。当該所定の抽籤としては、例えば、天井準備中フラグセット抽籤(図112のステップS 4 1 4 2参照)等を挙げることができる。上記条件設定抽籤としては、例えば、通常移行時天井抽籤(図100のステップS 4 0 6 2参照)等を挙げることができる。当該所定の変数を更新する処理としては、例えば、通常規定遊技数カウンタの値を加算する処理(図109のステップS 4 1 2 1参照)、通常ポイントの値を加算する処理(図114のステップS 4 1 6 3参照)等を挙げることができる。

40

【1777】

上記AT確定演出は、AT状態に移行することが決定された場合にのみ行われる演出であり、AT状態に移行する旨の事実を報知するものであってもよいし、複数種類のAT状態が設けられている場合において移行先のAT状態の種別(上記AT有利度抽籤の結果)を報知するものであってもよい。AT確定演出としては、上述したロック演出を採用することが可能であり、当該ロック演出は、疑似遊技を伴うロック演出であってもよいし、リール演出を伴うロック演出であってもよいし、リール演出及び疑似遊技を伴わないロック演出(フリーズ)であってもよい。AT確定演出として疑似遊技を行うための処理として

50

は、例えば、次回疑似遊技抽籤処理（図133のステップS4367参照）、今回疑似遊技抽籤処理（図133のステップS4370参照）等を挙げることができる。AT確定演出としてフリーズを行うための処理としては、例えば、通常ステージ中フリーズ抽籤処理（図103のステップS4081参照）、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図108のステップS4102参照）、突入時ロングフリーズ抽籤処理（図133のステップS4363参照）等を挙げることができる。

【1778】

なお、以上では、AT関連処理の例として、AT状態以外の状態で行われる処理を示したが、もちろん、AT状態において行われる処理もAT関連処理に含まれる。また、有利区間において行われる処理だけでなく、非有利区間において行われる処理も、以上で説明した態様に該当する限り、AT関連処理であると言える。

10

【1779】

AT状態において行われるAT関連処理としては、例えば、疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤処理（図144のステップS4408参照）、1G連抽籤処理（図143のステップS4384及び図152のステップS4484参照）、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤処理（図150のステップS4464参照）、成立リブ数不足時抽籤処理（図148のステップS4443参照）等を挙げることができる。非有利区間において行われるAT関連処理としては、例えば、有利区間移行抽籤処理（例えば、図93のステップS4001参照）、有利区間移行時抽籤処理（図93のステップS4003参照）等を挙げることができる。

20

【1780】

<カウンター一覧>

図162は、主制御回路において管理されるカウンタの一覧を示す図である。

【1781】

図162では、主制御回路100において管理される各カウンタの名称とクリアタイミングと加減算タイミングと数値範囲と副制御回路200への送信の有無とが対応付けて示されている。図中、「LEV」は、スタートレバー7が操作されたとき（遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）が行われるとき）を指し、「3OFF」は、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したとき（遊技終了時状態制御処理（図23のステップS15参照）が行われるとき）を指し、「特賞作動中」は、ボーナス状態（図81に示す3BB遊技状態）を指している。なお、この例では、ボーナス状態においてAT関連処理を行わないこととしているが、ボーナス状態においてもAT関連処理を行うこととしてもよい。

30

【1782】

連荘準備保障遊技数カウンタは、連荘準備に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図95のステップS4023及びステップS4025参照）。連荘準備保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く連荘準備における毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1減算され、連荘準備以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。また、連荘準備保障遊技数カウンタの値が0となった単位遊技の次の単位遊技から連荘準備転落抽籤（図95のステップS4031参照）が行われることになる。

40

【1783】

出玉用有利区間遊技数カウンタは、有利区間において行われた単位遊技の回数を管理するカウンタである（図153参照）。出玉用有利区間遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く有利区間における毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1加算され、非有利区間に移行するときにクリアされる。

【1784】

通常規定遊技数カウンタは、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）において行われた単位遊技の回数を管理するカウンタである（図109のステップS4121参照）。通常規定遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く

50

通常出玉状態における毎回の単位遊技で「LEV」（遊技開始時）に1加算され、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1785】

前兆遊技数カウンタは、前兆状態に制御される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図118のステップS4203、ステップS4206、及び、ステップS4208、図119のステップS4223及びステップS4225、並びに、図130のステップS4325参照）。前兆遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く前兆状態における毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1減算され、出玉状態が移行するときにクリアされる。

【1786】

通常ポイントカウンタは、ポイント獲得抽籤（図114のステップS4163参照）で獲得したポイントを管理するカウンタである。ポイント獲得抽籤は、特賞作動中を除く通常ステージにおける毎回の単位遊技で行われる。通常ポイントカウンタの値は、ポイント到達時抽籤（図114のステップS4167参照）において使用され、ポイント到達時抽籤が行われたとき（「LEV」（遊技開始時））に100減算される。また、通常ポイントカウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1787】

ポイント到達回数カウンタは、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）において通常ポイントの値が100に到達した回数を管理するカウンタである（図114のステップS4165参照）。ポイント到達回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて、確率モードとして高確3がセットされておらず、前兆状態ではなく、ポイント獲得抽籤（図114のステップS4163参照）が行われる前の時点における通常ポイントの値が100以上である場合に、当該ポイント獲得抽籤が行われた後（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、ポイント到達回数カウンタの値は、通常出玉状態以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1788】

チェリーカウンタは、通常ステージにおいて「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定された回数を管理するカウンタである（図114のステップS4162参照）。チェリーカウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて「F\_\_チェリー」が内部当籤役として決定された場合（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、チェリーカウンタの値は、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1789】

チャンスステージA当籤回数カウンタは、チャンスステージAに当籤した回数を管理するカウンタである（図103のステップS4082及び図114のステップS4167参照）。チャンスステージA当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図103のステップS4082）乃至ポイント到達時抽籤（図114のステップS4167参照）においてチャンスステージAに当籤した場合（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、チャンスステージA当籤回数カウンタの値は、チャンスステージAに移行するときに1減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1790】

ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタは、ポイント到達時抽籤（図114のステップS4167参照）においてチャンスステージAに当籤した回数を管理するカウンタである。ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われるポイント到達時抽籤においてチャンスステージAに当籤した場合（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタの値は、チャンスステージAに移行するときに1減算され、

10

20

30

40

50

通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときクリアされる。

【1791】

チャンスステージB当籤回数カウンタは、チャンスステージBに当籤した回数を管理するカウンタである（図103のステップS4082及び図114のステップS4167参照）。チャンスステージB当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図103のステップS4082）乃至ポイント到達時抽籤（図114のステップS4167参照）においてチャンスステージBに当籤した場合（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、チャンスステージB当籤回数カウンタの値は、チャンスステージBに移行するとき1減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときクリアされる。

10

【1792】

ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタは、ポイント到達時抽籤（図114のステップS4167参照）においてチャンスステージBに当籤した回数を管理するカウンタである。ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージ中に行われるポイント到達時抽籤においてチャンスステージBに当籤した場合（「LEV」（遊技開始時））に1加算される。また、ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタの値は、チャンスステージBに移行するとき1減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときクリアされる。

20

【1793】

チャンスステージ保障遊技数カウンタは、チャンスステージA乃至チャンスステージBに滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図126のステップS4304参照）。チャンスステージ保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除くチャンスステージA乃至チャンスステージBにおける毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときクリアされる。また、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が0となった単位遊技の次の単位遊技において通常ステージへと移行する。

30

【1794】

高確1遊技数カウンタは、高確1に滞在可能な単位遊技の残り回数を管理するカウンタであり、通常規定遊技数高確1移行抽籤（図109のステップS4123参照）において高確1に当籤したときに「50」がセットされる。高確1遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）において、高確1がセットされている状態における毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1減算され、通常出玉状態（通常ステージ、チャンスステージA、及び、チャンスステージB）以外の出玉状態に移行するときクリアされる。

【1795】

高確2保障遊技数カウンタは、高確2に滞在することが保障される単位遊技の残り回数を管理するカウンタである（図122のステップS4263、ステップS4266、及び、ステップS4269参照）。高確2保障遊技数カウンタの値は、特賞作動中を除く通常ステージにおいて、高確2がセットされている状態における毎回の単位遊技で「3OFF」（遊技終了時）に1減算され、通常ステージ以外の出玉状態に移行するときクリアされる。また、高確2保障遊技数カウンタの値が0となった単位遊技の次の単位遊技から高確2転落抽籤（図122のステップS4272参照）が行われることになる。

40

【1796】

第1ベルナビ回数カウンタは、第1疑似BIGにおいて実行可能なベルナビの残り回数を管理するカウンタである（図144のステップS4404参照）。第1ベルナビ回数カウンタの値は、第1疑似BIGにおいてベルナビが行われた単位遊技で「3OFF」（遊

50



技終了時)に1減算され、疑似BIGが終了するときにクリアされる。

【1797】

通常リブ残り入賞回数カウンタは、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行可能な残り回数を管理するカウンタである(図144のステップS4405参照)。以上の説明において、通常リブ残り入賞回数カウンタの値は、第1疑似BIGから第2疑似BIGへと移行する(第1疑似BIGにおいて通常リブが入賞した)ときに1減算されることとしたが(図147のステップS4425参照)、ここでは、第1疑似BIGから第2疑似BIGに移行した後当該第2疑似BIGが終了するとき(「3OFF」(遊技終了時))、すなわち、図147のステップS4434の判断結果が「YES」となったときに1減算されることとする。また、通常リブ残り入賞回数カウンタの値は、疑似BIGが終了するときにクリアされる。

10

【1798】

第2ベルナビ回数カウンタは、第2疑似BIG乃至疑似REGにおいて実行可能なベルナビの残り回数を管理するカウンタであり、第2疑似BIGが開始するときに「9」がセットされ、疑似REGが開始するときに「5」がセットされる(図147のステップS4427及び図152のステップS4482参照)。第2ベルナビ回数カウンタの値は、第2疑似BIG乃至疑似REGにおいてベルナビが行われた単位遊技で「3OFF」(遊技終了時)に1減算され、疑似BIG乃至疑似REGが終了するときにクリアされる。

【1799】

疑似BIGストックカウンタは、疑似BIG乃至疑似REGの終了条件が成立したときに疑似BIGに制御可能な残り回数を管理するカウンタである(図148のステップS4441及びステップS4444、並びに、図150のステップS4461参照)。以上の説明では、疑似REGの終了条件が成立したときに疑似BIGに制御するか否かは、疑似BIG当籤フラグにより管理することとしたが(図155のステップS4504参照)、ここでは、疑似REGにおいても、疑似BIGと同様に、疑似BIGストックカウンタにより管理することとしている。疑似BIGストックカウンタの値は、1G連抽籤(図143のステップS4384及び図152のステップS4484参照)において疑似BIGに当籤した場合(「LEV」(遊技開始時))に1加算され、疑似BIG乃至疑似REGが終了して新たな疑似BIGに移行するときに1減算される。また、疑似BIGストックカウンタの値は、疑似BIG(ED)(エンディングBB)に移行するときにクリアされる。

20

30

【1800】

なお、以上の説明では、疑似BIG(ED)フラグ(図144のステップS4406参照)を用いて、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続することが制御されることとしたが、ここでは、疑似BIG(ED)が疑似BIGとは別の出玉状態として、出玉状態フラグ格納領域(図20参照)において管理されていることとする。これにより、1G連抽籤(図143のステップS4384及び図152のステップS4484参照)等において疑似BIG(ED)に当籤した場合には、出玉状態としての疑似BIG(ED)に移行することになる。疑似BIG(ED)は、有利区間が終了するまで疑似BIGが継続する出玉状態であってもよいし、疑似BIG開始時に疑似BIGストックカウンタの値に2が加算される点を除いて、通常の疑似BIGと同じ出玉状態であってもよい。

40

【1801】

第1疑似BIG中成立リブカウンタは、第1疑似BIG中にリプレイ(「F\_\_リプレイA」又は「F\_\_リプレイB」)が内部当籤役として決定された回数を管理するカウンタである(図147のステップS4423参照)。第1疑似BIG中成立リブカウンタの値は、第1疑似BIGにおいてリプレイが内部当籤役として決定された単位遊技で「3OFF」(遊技終了時)に1加算される。また、第1疑似BIG中成立リブカウンタの値は、疑似BIG若しくは疑似REGが終了するとき、又は、疑似BIG(ED)に移行するときにクリアされる。

【1802】

通常モードカウンタは、通常モードを管理するカウンタであり、通常出玉状態(通常ス

50

テージ、チャンスステージ A、及び、チャンスステージ B) 以外の出玉状態から通常出玉状態に移行したとき(「LEV」(遊技開始時))に、通常移行時モード抽籤(図 100 のステップ S 4061 参照)において決定された値がセットされる。通常モードカウンタの値は、通常出玉状態及び昇格チャンス以外の出玉状態に移行するときにクリアされる。

【1803】

ポイントモードカウンタは、ポイントモードを管理するカウンタであり、通常出玉状態(通常ステージ、チャンスステージ A、及び、チャンスステージ B)中(「LEV」(遊技開始時))に行われるポイントモード抽籤(図 100 のステップ S 4063、図 114 のステップ S 4166、及び、図 124 のステップ S 4283 参照)において決定された値がセットされる。ポイントモードカウンタの値は、通常出玉状態及び昇格チャンス以外

10

【1804】

連荘チャレンジ当籤回数カウンタは、非有利区間乃至連荘準備において連荘チャレンジに当籤した回数を管理するカウンタである。連荘チャレンジ当籤回数カウンタの値は、有利区間移行時抽籤(図 93 のステップ S 4003 参照)乃至連荘チャレンジ移行抽籤(図 95 のステップ S 4027 参照)において連荘チャレンジに当籤した場合(「LEV」(遊技開始時))に 1 加算される。また、連荘チャレンジ当籤回数カウンタの値は、通常出玉状態(通常ステージ、チャンスステージ A、及び、チャンスステージ B)に移行するとき、並びに、疑似ボーナス(疑似 BIG、疑似 BIG(ED)、若しくは、疑似 REG)が終了するときにクリアされる。

20

【1805】

<レバーオン時 AT 関連処理>

図 163 は、主制御回路において行われるレバーオン時 AT 関連処理を示すフローチャートである。

【1806】

図 163 に示すレバーオン時 AT 関連処理は、主制御回路 100 において図 23 (メイン処理)のステップ S 6 の処理(遊技開始時状態制御処理)で行われる処理である。

【1807】

レバーオン時 AT 関連処理において、まず、メイン CPU 101 は、ペナルティの影響を受けない処理を実行する(ステップ S 4601)。この処理において、メイン CPU 101 は、上述した AT 関連処理のうちの一部の処理を実行し、当該 AT 関連処理の結果に基づいて各種情報(カウンタやフラグ等)を更新する。

30

【1808】

ステップ S 4601 で行われる処理としては、遊技者にとって不利な処理、AT 確定演出を行うための処理、一の出玉状態が開始するとき(今回の単位遊技が当該出玉状態の 1 ゲーム目である場合)に行われる処理、一の出玉状態が終了するとき(今回の単位遊技が当該出玉状態の最終ゲームである場合)に行われる処理等を挙げることができる。また、AT 状態乃至非有利区間において行われる AT 関連処理も、ステップ S 4601 で行われる処理に含まれる。

【1809】

上記「遊技者にとって不利な処理」としては、例えば、連荘準備転落抽籤処理(図 95 のステップ S 4031 参照)や高確 2 転落抽籤処理(図 122 のステップ S 4272 参照)等を挙げることができる。連荘準備転落抽籤処理及び高確 2 転落抽籤処理は、上述した「相対的に有利な状態(参照モード)から不利な状態(参照モード)へと移行することを決定する(転落抽籤を行う)ための処理」である。

40

【1810】

上記「AT 確定演出を行うための処理」としては、例えば、通常中ロングフリーズ抽籤処理(図 108 のステップ S 4102 参照)や突入時ロングフリーズ抽籤処理(図 133 のステップ S 4363 参照)等を挙げることができる。通常中ロングフリーズ抽籤処理及び突入時ロングフリーズ抽籤処理は、上述した「AT 確定演出としてフリーズを行うため

50

の処理」である。上述したように、一の単位遊技において通常中ロングフリーズ抽籤処理乃至突入時ロングフリーズ抽籤に当籤した場合には、当該単位遊技における遊技開始時メイン側演出制御処理（図23のステップS8参照）で、ロングフリーズの実行が制御される。これにより、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始する前（第1停止操作が行われる前）にロングフリーズが発生する。

#### 【1811】

上記「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の1ゲーム目である場合）に行われる処理」としては、例えば、連荘準備モード抽籤処理（図95のステップS4024及びステップS4026参照）、通常移行時モード抽籤処理（図100のステップS4061参照）、通常移行時天井抽籤処理（図100のステップS4062参照）、ポイントモード抽籤処理（図100のステップS4063参照）、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理（図126のステップS4303参照）、昇格チャンスモード抽籤処理（図133のステップS4364参照）、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理（図156のステップS4522参照）、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤処理（図156のステップS4523参照）等を挙げることができる。

#### 【1812】

これらの処理のうち、連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、ポイントモード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理は、上述した「AT移行抽籤、CZ移行抽籤、又は、AT有利度抽籤において参照されるモード（参照モード）を設定する（参照モード抽籤を行う）ための処理」である。なお、ポイントモード抽籤処理は、通常ステージが開始するとき（図100のステップS4063参照）、通常ポイントの値が100に到達したとき（図114のステップS4166参照）、及び、通常出玉状態から昇格チャンスに移行するとき（図124のステップS4283参照）に行われるところ、ここでは、これらのポイントモード抽籤処理のうち、通常ステージが開始するときに行われるポイントモード抽籤処理だけをステップS4601の処理対象とする。

#### 【1813】

また、チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤処理、及び、連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤処理は、上述した「CZ状態が継続可能な期間（CZ期間）を設定する（CZ期間抽籤を行う）ための処理」である。また、通常移行時天井抽籤処理は、上述した「AT移行抽籤又はCZ移行抽籤が行われるための条件に関する処理」である。また、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理は、上述した「AT状態に移行することを直接決定する（AT移行抽籤を行う）ための処理」である。

#### 【1814】

上記「一の出玉状態が終了するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の最終ゲームである場合）に行われる処理」としては、例えば、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤（図156のステップS4528参照）等を挙げることができる。連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤は、上述した「相対的に有利な状態（参照モード）の終了後に移行する状態（参照モード）を決定する（転落後移行先抽籤を行う）ための処理」である。

#### 【1815】

ステップS4601の処理を実行した後、メインCPU101は、バックアップ処理を実行する（ステップS4602）。この処理において、メインCPU101は、AT関連パラメータをメインRAM103の所定領域にバックアップデータとして記憶させる。AT関連パラメータとは、AT関連処理が行われた結果として更新され得る各種情報（カウンタやフラグ等）である。例えば、図162に示すカウンタや各種当籤フラグ等がAT関連パラメータに含まれる。当籤フラグは、AT移行抽籤乃至CZ移行抽籤に当籤したことを示すフラグ（例えば、疑似BIG当籤フラグ、昇格チャンス当籤フラグ、連荘チャレンジ当籤フラグ等）である。

#### 【1816】

ステップS4602の処理が行われることにより、多くのAT関連パラメータは、バックアップデータとして記憶されることになるが、一部のAT関連パラメータは、バックア

10

20

30

40

50

ップデータとして記憶されないこととされている（バックアップの対象外となっている）。「ペナルティの影響を受けない処理」（ステップS 4 6 0 1及び図1 6 4のステップS 4 6 2 6参照）が行われることにより更新され得る情報については、基本的にバックアップの対象外とすることができる。

【1 8 1 7】

例えば、バックアップの対象外となっているA T関連パラメータとしては、上述した「相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理」が行われることにより更新され得る情報、A T状態において行われるA T関連処理により更新され得る情報、上述した「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の1ゲーム目である場合）に行われる処理」が行われることにより更新され得る情報等を挙げることができる。

10

【1 8 1 8】

上記「相対的に有利な状態（参照モード）が継続可能な残り期間を減少させるための処理が行われることにより更新され得る情報」としては、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図9 5のステップS 4 0 2 3参照）、高確2保障遊技数カウンタ（図1 2 2のステップS 4 2 6 3、ステップS 4 2 6 6、及び、ステップS 4 2 6 9参照）、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図1 2 6のステップS 4 3 0 4参照）、昇格チャンス遊技数カウンタ（図1 3 3のステップS 4 3 6 2参照）、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図1 5 6のステップS 4 5 2 4参照）、高確1遊技数カウンタ（図1 0 9のステップS 4 1 2 3参照）等を挙げることができる。

20

【1 8 1 9】

上記「A T状態において行われるA T関連処理により更新され得る情報」としては、例えば、第1ベルナビ回数カウンタ（図1 4 4のステップS 4 4 0 4参照）、通常リプ残り入賞回数カウンタ（図1 4 4のステップS 4 4 0 5参照）、第2ベルナビ回数カウンタ（図1 4 7のステップS 4 4 2 7及び図1 5 2のステップS 4 4 8 2参照）、第1疑似BIG中成立リプカウンタ（図1 4 7のステップS 4 4 2 3参照）、疑似ボーナス終了後連荘チャレンジ当籤フラグ（図1 4 4のステップS 4 4 0 8及び図1 5 2のステップS 4 4 8 3参照）、疑似BIGストックカウンタ（図1 4 8のステップS 4 4 4 1及びステップS 4 4 4 4、並びに、図1 5 0のステップS 4 4 6 1参照）、1G連抽籤（図1 4 3のステップS 4 3 8 4及び図1 5 2のステップS 4 4 8 4参照）において疑似BIG（ED）に当籤した場合にセットされるフラグ等を挙げることができる。なお、ここでは、A T状態においてオンにセットされる連荘チャレンジ当籤フラグを、A T状態以外の状態においてオンにセットされる連荘チャレンジ当籤フラグと区別して、疑似ボーナス終了後連荘チャレンジ当籤フラグと表記している。A T状態において確定連荘チャレンジフラグがセットされることがある場合には、当該フラグ（疑似ボーナス終了後確定連荘チャレンジフラグ）も、「A T状態において行われるA T関連処理により更新され得る情報」に含めることができる。

30

【1 8 2 0】

上記「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の1ゲーム目である場合）に行われる処理が行われることにより更新され得る情報」としては、例えば、連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、昇格チャンスモードカウンタ等を挙げることができる。連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、及び、昇格チャンスモードカウンタは、それぞれ、連荘準備モード、通常モード、及び、昇格チャンスモードを管理するカウンタである。連荘準備モードカウンタ、通常モードカウンタ、及び、昇格チャンスモードカウンタは、それぞれ、連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理が行われることにより更新され得る情報である。連荘準備モード抽籤処理、通常移行時モード抽籤処理、及び、昇格チャンスモード抽籤処理は、上述した「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の1ゲーム目である場合）に行われる処理」である。なお、ポイントモード抽籤処理も、「一の出玉状態が開始するとき（今回の単位遊技が当該出玉状態の1ゲーム目である場合）に行われる

40

50

処理」に含まれるが、当該処理は、通常ステージが開始するとき（図100のステップS4063参照）の他に、通常ポイントの値が100に到達したとき（図114のステップS4166参照）及び通常出玉状態から昇格チャンスに移行するとき（図124のステップS4283参照）にも行われる点に鑑み、ここでは、ポイントモードカウンタ（ポイントモードを管理するカウンタ）をバックアップの対象としている。

#### 【1821】

以上で説明したバックアップの対象外となっているAT関連パラメータ以外のAT関連パラメータについては、バックアップの対象とすることができる。ここでは、ステップS4603の処理乃至図164のステップS4621の処理が行われることにより更新され得る情報については、バックアップの対象としている。

10

#### 【1822】

例えば、バックアップの対象となっているAT関連パラメータとしては、上述した「AT状態に移行することを直接決定する（AT移行抽籤を行う）ための処理」乃至「CZ状態（CZ）に移行することを決定する（CZ移行抽籤を行う）ための処理」が行われることにより更新され得る情報、各種状態（参照モード）を示す情報等を挙げることができる。

#### 【1823】

上記『「AT状態に移行することを直接決定する（AT移行抽籤を行う）ための処理」乃至「CZ状態（CZ）に移行することを決定する（CZ移行抽籤を行う）ための処理」が行われることにより更新され得る情報』としては、例えば、チャンスステージA当籤回数カウンタ、ポイント到達時チャンスステージA当籤回数カウンタ、チャンスステージB当籤回数カウンタ、ポイント到達時チャンスステージB当籤回数カウンタ、昇格チャンス当籤フラグ、ポイント到達時昇格チャンス当籤フラグ、疑似BIG当籤フラグ、ポイント到達時疑似BIG当籤フラグ等を挙げることができる。

20

#### 【1824】

上記「各種状態（参照モード）を示す情報」としては、例えば、図88に示す出玉状態（非有利区間、通常ステージ、チャンスステージA、チャンスステージB、連荘準備、連荘チャレンジ、昇格チャンス、疑似BIG、及び、疑似REG）を示す情報、確率モード（非高確、高確1、高確2、及び、高確3）を示す情報、出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報等を挙げることができる。出玉状態を示す情報としては、現在の出玉状態（現在出玉状態）を示す情報、次回の出玉状態（次回出玉状態）を示す情報等を挙げることができる。現在出玉状態は、出玉状態フラグ格納領域（図20参照）において管理されており、次回出玉状態も同様に、次回出玉状態フラグ格納領域（図示せず）において管理されている。

30

#### 【1825】

次回出玉状態としては、「なし」、「次回非有利区間」、「次回通常ステージ」、「次回チャンスステージA」、「次回チャンスステージB」、「次回連荘準備」、「次回連荘チャレンジ」、「次回昇格チャンス」、「次回疑似BIG」、及び、「次回疑似REG」が設けられている。前兆状態に制御される場合には、次回出玉状態フラグ格納領域において、何れかの次回出玉状態に対応するビットに「1」が格納されることになる。例えば、現在出玉状態が「通常ステージ」であり、次回出玉状態が「次回チャンスステージA」である場合には、通常ステージにおいてチャンスステージAに当籤したことにより前兆状態に制御されていることを示す。前兆遊技数カウンタの値が0になったときに次回出玉状態が「なし」以外である場合には、当該次回出玉状態に対応する出玉状態に移行する。一方、前兆遊技数カウンタの値が0になったときに次回出玉状態が「なし」である場合には、現在出玉状態が継続する。

40

#### 【1826】

出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報としては、天井準備中（図109のステップS4125参照）であることを示す情報（天井到達状態フラグ）、天井フェイク準備中（図109のステップS4127参照）であることを示す情報（天井フェイク状態フラグ）、確定連荘チャレンジフラグ（図93のステップS4003及び図95のステッ

50

プ S 4 0 2 9 参照)、連荘準備開始時において 3 B B フラグ間状態(図 9 5 のステップ S 4 0 2 2 参照)ではないことを示す情報(連荘準備開始時非内部中状態フラグ)等を挙げることができる。また、疑似 B I G 及び疑似 R E G については、適宜フラグ(疑似 B I G 作動状態フラグ、疑似 R E G 作動状態フラグ、第 2 疑似 B I G 開始状態フラグ、第 2 疑似 B I G 作動状態フラグ等)により管理することが可能であり、これらのフラグも、出玉状態に対して補佐的な役割を果たすための情報と言える。

【 1 8 2 7 】

なお、出玉状態を示す情報としては、前回の出玉状態(前回出玉状態)を示す情報も管理されているが、当該情報については、バックアップの対象外となっている。前回出玉状態は、前回の単位遊技において滞在していた出玉状態であり、前回出玉状態と現在出玉状態とを比較することにより、出玉状態の遷移の有無をチェックすることができる。

10

【 1 8 2 8 】

また、図 1 6 2 に示すカウンタのうち、バックアップの対象外として上述したカウンタ以外のカウンタ(出玉用有利区間遊技数カウンタ、通常規定遊技数カウンタ、前兆遊技数カウンタ、通常ポイントカウンタ、ポイント到達回数カウンタ、チェリーカウンタ、ポイントモードカウンタ、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ等)については、バックアップの対象となっている。また、図 1 6 2 には示していないが、天井準備中遊技数カウンタ(図 1 1 2 のステップ S 4 1 4 2 参照)も、バックアップの対象となっている。

【 1 8 2 9 】

ステップ S 4 6 0 2 の処理を実行した後、メイン C P U 1 0 1 は、レバーオン時の各種 A T 関連処理を実行する(ステップ S 4 6 0 3)。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、スタートレバー 7 が操作されたとき(遊技開始時状態制御処理(図 2 3 のステップ S 6 参照)が行われるとき)に行われる A T 関連処理のうち、ステップ S 4 6 0 1 で行われる処理以外の A T 関連処理を実行する。図 9 3 ~ 図 1 6 1 を用いて遊技開始時状態制御処理(図 2 3 のステップ S 6 参照)において行われるものとして説明した処理のうち、ステップ S 4 6 0 1 で行われない処理については、全てステップ S 4 6 0 3 乃至ステップ S 4 6 0 4 で行われることになる。

20

【 1 8 3 0 】

具体的に、ステップ S 4 6 0 3 で行われる処理としては、連荘チャレンジ移行抽籤処理(図 9 5 のステップ S 4 0 2 7 参照)、連荘チャレンジ移行時確定処理抽籤(図 9 5 のステップ S 4 0 2 9 参照)、通常ステージ中フリーズ抽籤処理(図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 1 参照)、通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤処理(図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2 参照)、通常規定遊技数高確 1 移行抽籤処理(図 1 0 9 のステップ S 4 1 2 3 参照)、天井準備中フラグセット抽籤処理(図 1 1 2 のステップ S 4 1 4 2 参照)、天井到達時当籤種別抽籤処理(図 1 1 2 のステップ S 4 1 4 4 参照)、ポイントモード抽籤処理(図 1 1 4 のステップ S 4 1 6 6 参照)、ポイント到達時抽籤処理(図 1 1 4 のステップ S 4 1 6 7 参照)、通常ステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤処理(図 1 1 8 のステップ S 4 2 0 2、ステップ S 4 2 0 5、及び、ステップ S 4 2 0 7 参照)、通常ステージ中チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤処理(図 1 1 9 のステップ S 4 2 2 2 及びステップ S 4 2 2 4 参照)、高確 2 移行抽籤処理(図 1 2 2 のステップ S 4 2 6 2、ステップ S 4 2 6 5、及び、ステップ S 4 2 6 8 参照)、昇格チャンス移行時抽籤処理(図 1 2 4 のステップ S 4 2 8 4 参照)、チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤処理(図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 6 参照)、チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤処理(図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 8 参照)、チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤処理(図 1 3 0 のステップ S 4 3 2 4 参照)、昇格チャンス中抽籤処理(図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 6 参照)、次回疑似遊技抽籤処理(図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 7 参照)、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤処理(図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 9 参照)、今回疑似遊技抽籤処理(図 1 3 3 のステップ S 4 3 7 0 参照)、連荘チャレンジ中抽籤処理(図 1 5 6 のステップ S 4 5 2 5 参照)等を挙げることができる。

30

40

【 1 8 3 1 】

50

これらの処理は、基本的に遊技者にとって有利な処理であり、上述した「有利決定」に相当するものである。本変形例では、後述するペナルティ条件（図164のステップS4623参照）が成立する場合に、このような有利決定が行われることが制限される（有利決定の結果がキャンセルされる）ことになる。

#### 【1832】

なお、上述した「AT確定演出としてフリーズを行うための処理」のうち、通常中ロングフリーズ抽籤処理（図108のステップS4102参照）及び突入時ロングフリーズ抽籤処理（図133のステップS4363参照）については、ステップS4601で行われる。これに対し、通常ステージ中フリーズ抽籤処理（図103のステップS4081参照）は、ステップS4603で行われることとしている。上述したように、通常中ロングフリーズ抽籤乃至突入時ロングフリーズ抽籤の結果として制御されるロングフリーズは、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始する前（第1停止操作が行われる前）に発生する。これに対し、通常ステージ中フリーズ抽籤の結果として制御されるフリーズは、各リール3L, 3C, 3Rの回転が停止した後（第3停止操作が行われた後）に発生する。この点で、通常ステージ中フリーズ抽籤処理は、通常中ロングフリーズ抽籤処理及び突入時ロングフリーズ抽籤処理と異なっている。

#### 【1833】

ステップS4603の処理を実行した後、メインCPU101は、ステップS4603で行われたAT関連処理の結果に基づいて各種情報（カウンタやフラグ等）を更新する（ステップS4604）。また、この処理において、メインCPU101は、バックアップの対象となっているカウンタのうち、スタートレバー7が操作されたとき（図162に示す「LEV」）に加減算が実行され得るもの（例えば、通常規定遊技数カウンタ、通常ポイントカウンタ、ポイント到達回数カウンタ、チェリーカウンタ、ポイントモードカウンタ、連荘チャレンジ当籤回数カウンタ等）について、加減算のタイミングである場合には、その値を更新する。ステップS4604の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

#### 【1834】

<全停止時AT関連処理>

図164は、主制御回路において行われる全停止時AT関連処理を示すフローチャートである。

#### 【1835】

図164に示す全停止時AT関連処理は、主制御回路100において図23（メイン処理）のステップS15の処理（遊技終了時状態制御処理）で行われる処理である。

#### 【1836】

全停止時AT関連処理において、まず、メインCPU101は、全停止時の各種AT関連処理を実行する（ステップS4621）。この処理において、メインCPU101は、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転が停止したとき（遊技終了時状態制御処理（図23のステップS15参照）が行われるとき）に行われるAT関連処理のうち、ステップS4626で行われる処理以外のAT関連処理を実行する。図93～図161を用いて遊技終了時状態制御処理（図23のステップS15参照）において行われるものとして説明した処理のうち、ステップS4626で行われない処理については、全てステップS4621乃至ステップS4622で行われることになる。

#### 【1837】

なお、以上では、昇格チャンス前処理（図108のステップS4105参照）、及び、高確2移行抽籤処理（3）（図122のステップS4267～ステップS4269参照）が遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6参照）において行われることとして説明したが、ここでは、昇格チャンス前処理（図108のステップS4105参照）、及び、高確2移行抽籤処理（3）（図122のステップS4267～ステップS4269参照）が遊技終了時状態制御処理（図23のステップS15参照）において行われることとする。また、ステップS4621において、ペナルティ条件（ステップS4623参照）が

10

20

30

40

50

成立するか否かを判断し、ペナルティ条件が成立すると判断した場合には、高確 2 移行抽籤処理 ( 3 ) を実行しないこととしてもよい。

【 1 8 3 8 】

ステップ S 4 6 2 1 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 6 2 1 で行われた A T 関連処理の結果に基づいて各種情報 ( カウンタやフラグ等 ) を更新する ( ステップ S 4 6 2 2 ) 。また、この処理において、メイン CPU 1 0 1 は、バックアップの対象となっているカウンタのうち、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止したとき ( 図 1 6 2 に示す「 3 O F F 」 ) に加減算が実行され得るもの ( 例えば、出玉用有利区間遊技数カウンタ、前兆遊技数カウンタ等 ) について、加減算のタイミングである場合には、その値を更新する。

10

【 1 8 3 9 】

ステップ S 4 6 2 2 の処理を実行した後、メイン CPU 1 0 1 は、ペナルティ条件が成立するか否かを判断する ( ステップ S 4 6 2 3 ) 。ここで、ペナルティ条件は、下記 ( a ) ~ ( g ) の全てが成立することである。

( a ) 非有利区間中 ( 有利区間に移行する単位遊技を含む ) ではないこと

( b ) 第 1 停止操作として中リール 3 C 又は右リール 3 R に対する停止操作 ( 変則押し ) が行われること

( c ) 疑似 B I G 中ではないこと

( d ) 疑似 R E G 中ではないこと

( e ) 疑似 B I G ( E D ) 中ではないこと

20

( f ) 通常ステージ中乃至連荘準備中である場合において、内部当籤役として、「はずれ」、「 F \_\_ リーチ目役 A 」、「 F \_\_ リーチ目役 B 」、「 F \_\_ リーチ目役 C 」、「 F \_\_ B B 確定役 A 」、「 F \_\_ B B 確定役 B 」、「 F \_\_ 1 枚役 A 」、及び、「 F \_\_ 1 枚役 B 」が何れも決定されていないこと

( g ) ボーナス状態 ( 図 8 1 に示す 3 B B 遊技状態 ) 中ではないこと

【 1 8 4 0 】

上述したように、通常ステージにおいて、「 F \_\_ リーチ目役 A 」、「 F \_\_ リーチ目役 B 」、「 F \_\_ リーチ目役 C 」、「 F \_\_ B B 確定役 A 」、及び、「 F \_\_ B B 確定役 B 」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合に、昇格チャンス及び疑似 B I G の何れにも当籤していないときには、第 1 停止操作として中リール 3 C 又は右リール 3 R に対する停止操作を行うことが報知 ( 変則押しナビ ) される。この場合、変則押しナビに従った停止操作が行われたにもかかわらずペナルティを発生させることは妥当でない。そこで、通常ステージにおいて、「 F \_\_ リーチ目役 A 」、「 F \_\_ リーチ目役 B 」、「 F \_\_ リーチ目役 C 」、「 F \_\_ B B 確定役 A 」、及び、「 F \_\_ B B 確定役 B 」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合には、ペナルティ条件が成立しないこととされている ( 上記 ( f ) ) 。

30

【 1 8 4 1 】

また、通常ステージにおいて「はずれ」が内部当籤役として決定された場合においても、第 1 停止操作として左リール 3 L に対する停止操作が行われると、遊技者に「リーチ目」と受け取られる可能性のある図柄組合せ ( 例えば、左リール 3 L において「ブイ」が 3 つ表示される出目 ) が出現する可能性があるため、同様に変則押しナビが行われることとしている。また、変則押しナビが発生する場面が限定されると、変則押しナビが発生したことに基づいて遊技者が A T 関連処理の結果を推測することができてしまう可能性がある。そこで、通常ステージにおいて、「 F \_\_ 1 枚役 A 」及び「 F \_\_ 1 枚役 B 」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にも、同様に変則押しナビが行われることとしている。これにより、通常ステージにおいて、「 F \_\_ リーチ目役 A 」、「 F \_\_ リーチ目役 B 」、「 F \_\_ リーチ目役 C 」、「 F \_\_ B B 確定役 A 」、及び、「 F \_\_ B B 確定役 B 」に加え、「はずれ」、「 F \_\_ 1 枚役 A 」、及び、「 F \_\_ 1 枚役 B 」のうちの何れかが内部当籤役として決定された場合にも、ペナルティ条件が成立しないこととされている。連荘準備についても、同様に、これらの役が内部当籤役として決定された場合に、ペナルティ条件が成立しないこととされている ( 上記 ( f ) ) 。

40

50



## 【1842】

ステップS4623においてペナルティ条件が成立すると判断した場合、メインCPU101は、バックアップ情報を各種カウンタ/フラグに代入する(ステップS4624)。この処理において、メインCPU101は、図163のステップS4604乃至図164のステップS4622により更新した後の情報(カウンタやフラグ等)に、図163のステップS4602でバックアップデータとして記憶した情報(カウンタやフラグ等)を上書きする。これにより、当該更新した後の情報から、当該バックアップデータとして記憶した情報へと、AT関連パラメータが変更される。すなわち、当該AT関連パラメータは、前回の単位遊技の時点で記憶されていた情報に戻り、今回の単位遊技において行われたAT関連処理の結果がキャンセルされることになる。

10

## 【1843】

そして、メインCPU101は、次の単位遊技において疑似遊技を行うことが決定されている場合、当該疑似遊技情報を破棄する(ステップS4625)。この処理において、メインCPU101は、図163のステップS4604乃至図164のステップS4622の処理が行われることにより、次の単位遊技において疑似遊技を行うことを示す情報(疑似遊技情報)が記憶された場合に、当該疑似遊技情報を消去する。例えば、メインCPU101は、現在の出玉状態が昇格チャンスである場合に、次回疑似遊技抽籤(図133のステップS4367参照)により決定された疑似遊技がセットされたとき、当該疑似遊技を示す情報を消去する。これにより、当該次回疑似遊技抽籤が行われた単位遊技の次の単位遊技において行われる予定であった疑似遊技がキャンセルされることになる。

20

## 【1844】

ここで、ステップS4625の処理において破棄される疑似遊技情報は、図163のステップS4603乃至図164のステップS4621で行われたAT関連処理の結果に基づいて更新されるものである。この点、上述したように、次回疑似遊技抽籤処理(図133のステップS4367参照)は、図163のステップS4603で行われるのに対し、通常中ロングフリーズ抽籤処理(図108のステップS4102参照)は、図163のステップS4601で行われる。通常中ロングフリーズ抽籤に当籤した場合にも、次の単位遊技において疑似遊技を行うことが決定されることになるが、この場合には、ステップS4625の処理対象とならず、当該疑似遊技はキャンセルされない。

## 【1845】

ステップS4623においてペナルティ条件が成立しないと判断した場合、又は、ステップS4625の処理を実行した後、メインCPU101は、ペナルティの影響を受けない処理を実行する(ステップS4626)。この処理において、メインCPU101は、上述したAT関連処理のうちの一部の処理を実行し、当該AT関連処理の結果に基づいて各種情報(カウンタやフラグ等)を更新する。ステップS4626で行われる処理としては、遊技者にとって不利な処理、AT状態において行われるAT関連処理等を挙げることができる。

30

## 【1846】

ステップS4626の処理において、メインCPU101は、上記「遊技者にとって不利な処理」として、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ(図95のステップS4023参照)、高確2保障遊技数カウンタ(図122のステップS4263、ステップS4266、及び、ステップS4269参照)、チャンスステージ保障遊技数カウンタ(図126のステップS4304参照)、昇格チャンス遊技数カウンタ(図133のステップS4362参照)、連荘チャレンジ遊技数カウンタ(図156のステップS4524参照)、高確1遊技数カウンタ(図109のステップS4123参照)について、その値を更新(1減算)する。また、メインCPU101は、チャンスステージ保障遊技数カウンタの値が0である場合に、通常ステージへと移行させる(図132のステップS4344参照)。

40

## 【1847】

上記「AT状態において行われるAT関連処理」としては、例えば、最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤処理(図150のステップS4464参照)、成立リプ数不

50

足時抽籤処理（図148のステップS4443参照）等を挙げることができる。また、メインCPU101は、上述した前回出玉状態を示す情報を更新する。

【1848】

また、ステップS4626の処理において、メインCPU101は、連荘準備転落抽籤処理（図95のステップS4031参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図163のステップS4601で行われる連荘準備転落抽籤に当籤した場合において、図163のステップS4603で行われる連荘チャレンジ移行抽籤（図95のステップS4027参照）にも当籤し、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされている場合、当該連荘準備転落抽籤の結果を破棄する処理である。これにより、当該補足例外処理が実行される結果として、次の単位遊技において連荘チャレンジに移行することになる。一方、連荘準備転落抽籤に当籤し、連荘チャレンジ移行抽籤にも当籤したが、ペナルティ条件が成立した場合には、ステップS4624で連荘チャレンジ移行フラグがオフにセットされる。従って、この場合には、当該補足例外処理が実行されず、次の単位遊技において通常ステージに移行することになる。

10

【1849】

また、ステップS4626の処理において、メインCPU101は、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理（図156のステップS4528参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図163のステップS4601で行われる連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤が行われた結果として、非有利区間乃至連荘準備に移行することが予約された場合において、図163のステップS4603で行われる連荘チャレンジ中抽籤処理（図156のステップS4525参照）で昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤し、昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似BIG当籤フラグがオンにセットされている場合、当該連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤の結果を破棄する処理である。これにより、当該補足例外処理が実行される結果として、次の単位遊技において昇格チャンス乃至疑似BIGに移行することになる。一方、連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤により非有利区間乃至連荘準備に移行することが予約され、連荘チャレンジ中抽籤において昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤したが、ペナルティ条件が成立した場合には、ステップS4624で昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似BIG当籤フラグがオフにセットされる。従って、この場合には、当該補足例外処理が実行されず、次の単位遊技において非有利区間乃至連荘準備に移行することになる。また、図156では、ステップS4527の判断結果が「NO」となった場合に連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行することとして説明したが、ステップS4527の処理を行わずに（昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似BIG当籤フラグがオンにセットされているか否かにかかわらず）連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤処理を実行することとしてもよい。この場合には、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤（図156のステップS4522参照）において昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤した場合にも、当該補足例外処理を実行することとすればよい。なお、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤処理は、図163のステップS4601で行われるため、連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤において昇格チャンス乃至疑似BIGに当籤した場合、ペナルティ条件が成立したとしても、ステップS4624で昇格チャンス当籤フラグ乃至疑似BIG当籤フラグがオフにセットされることはない。

20

30

40

【1850】

また、ステップS4626の処理において、メインCPU101は、連荘準備転落抽籤処理（図95のステップS4031参照）の補足例外処理を実行する。この処理は、図163のステップS4601で行われる連荘準備転落抽籤に当籤した場合において、図163のステップS4603で行われる連荘チャレンジ移行抽籤（図95のステップS4027参照）にも当籤し、連荘チャレンジ移行フラグがオンにセットされている場合、当該連荘準備転落抽籤の結果を破棄する処理である。

【1851】

ステップS4626の処理を実行した後、メインCPU101は、本サブルーチンを終了する。

50

## 【 1 8 5 2 】

以上より、例えば、通常ステージにおいては、図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 2 で、現在のチャンスステージ A 当籤回数カウンタの値がバックアップデータとして記憶される。その後、ステップ S 4 6 0 3 で行われる通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤（図 1 0 3 のステップ S 4 0 8 2 参照）においてチャンスステージ A に当籤した場合、ステップ S 4 6 0 4 でチャンスステージ A 当籤回数カウンタの値に 1 が加算される。その後、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 で、ステップ S 4 6 0 4 による加算後のチャンスステージ A 当籤回数カウンタの値に、ステップ S 4 6 0 2 でバックアップデータとして記憶されたチャンスステージ A 当籤回数カウンタの値が上書きされる。これにより、チャンスステージ A 当籤回数カウンタの値は、当該通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤が行われる前の時点における値に戻り、当該通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤の結果がキャンセルされたことになる。

10

## 【 1 8 5 3 】

また、例えば、チャンスステージ A においては、図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 2 で、現在の疑似 B I G 当籤フラグを示す情報（ここでは「OFF」）がバックアップデータとして記憶される。その後、ステップ S 4 6 0 3 で行われるチャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 6 参照）において疑似 B I G に当籤した場合、ステップ S 4 6 0 4 で疑似 B I G 当籤フラグがオンにセットされる。その後、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 で、ステップ S 4 6 0 4 の処理後の疑似 B I G 当籤フラグを示す情報（「ON」）に、ステップ S 4 6 0 2 でバックアップデータとして記憶された疑似 B I G 当籤フラグを示す情報（「OFF」）が上書きされる。これにより、疑似 B I G 当籤フラグは、オフにセットされた状態に戻り、当該チャンスステージ中疑似 B I G ・昇格チャンス抽籤の結果がキャンセルされたことになる。なお、以上では、疑似 B I G に当籤したことを示す情報をフラグにより管理する例について説明しているが、疑似 B I G に当籤したことを示す情報についても、チャンスステージ A に当籤したことを示す情報と同様に、カウンタにより管理することとしてもよい。

20

## 【 1 8 5 4 】

また、例えば、連荘準備においては、図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 1 で行われる連荘準備転落抽籤（図 9 5 のステップ S 4 0 3 1 参照）に当籤した場合、通常ステージ移行フラグがオンにセットされる。ステップ S 4 6 0 1 が行われることにより更新され得る情報はバックアップの対象外となっているところ、ステップ S 4 6 0 2 で、当該フラグを示す情報はバックアップデータとして記憶されない。そして、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 の処理対象となる A T 関連パラメータは、ステップ S 4 6 0 3 乃至ステップ S 4 6 2 1 で行われた A T 関連処理の結果に基づいて更新される情報であるところ、連荘準備転落抽籤はステップ S 4 6 0 1 で行われるため、当該通常ステージ移行フラグは、ステップ S 4 6 2 4 の処理対象にならない。従って、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合においても、ステップ S 4 6 0 1 の処理後の通常ステージ移行フラグを示す情報（「ON」）が維持され、次の単位遊技において通常ステージへと移行することになる。

30

## 【 1 8 5 5 】

また、例えば、連荘準備保障遊技数カウンタ（図 9 5 のステップ S 4 0 2 3 参照）、高確 2 保障遊技数カウンタ（図 1 2 2 のステップ S 4 2 6 3、ステップ S 4 2 6 6、及び、ステップ S 4 2 6 9 参照）、チャンスステージ保障遊技数カウンタ（図 1 2 6 のステップ S 4 3 0 4 参照）、昇格チャンス遊技数カウンタ（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 2 参照）、連荘チャレンジ遊技数カウンタ（図 1 5 6 のステップ S 4 5 2 4 参照）、及び、高確 1 遊技数カウンタ（図 1 0 9 のステップ S 4 1 2 3 参照）については、バックアップの対象外となっている。そのため、図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 2 において、これらのカウンタの値は、バックアップデータとして記憶されない。そして、バックアップの対象外となっている A T 関連パラメータは、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 の処理対象にもならない。従って、ペナルティ条件が成立したか否かにかかわらず、その値が 1 以上である場合には

40

50

、毎回の単位遊技において、ステップS 4 6 2 6でその値が1減算される。

【1856】

また、例えば、前兆遊技数カウンタ（図118のステップS 4 2 0 3、ステップS 4 2 0 6、及び、ステップS 4 2 0 8、図119のステップS 4 2 2 3及びステップS 4 2 2 5、並びに、図130のステップS 4 3 2 5参照）については、バックアップの対象となっている。また、バックアップの対象となっているAT関連パラメータは、図164のステップS 4 6 2 4の処理対象になっている。従って、前兆状態に制御されている場合には、ステップS 4 6 0 2において、現在の前兆遊技数カウンタの値がバックアップデータとして記憶される。そして、ステップS 4 6 2 2で前兆遊技数カウンタの値から1減算される。その後、ペナルティ条件が成立している場合には、ステップS 4 6 2 4において、ステップS 4 6 2 2による減算後の前兆遊技数カウンタの値に、ステップS 4 6 0 2でバックアップデータとして記憶された前兆遊技数カウンタの値が上書きされる。これにより、前兆遊技数カウンタの値は、当該単位遊技が開始された時点における値に戻り、当該減算がキャンセルされたことになる。

10

【1857】

以上で説明したように、第4実施形態に係るパチスロ機1の遊技性を実現するためには、数多くのAT関連処理を実行する必要があるが、フローチャートにおいて、ペナルティの影響を受けない処理及びペナルティの影響を受ける処理について複雑な分岐を組むことなく、比較的簡便な処理によりペナルティ機能を導入することができる。これにより、ペナルティに係る処理に必要な容量を節約しつつ、適切にペナルティを実現することができる。その際、仮に、ペナルティ条件の成否を判断してからAT関連処理を実行することとすれば、AT関連処理のタイミングを第1停止操作以降とする必要があり、AT関連処理（AT移行抽籤等）の結果を演出に反映させ難くなる。この点、上記の例によれば、ペナルティ条件の成否を判断する前に（スタートレバー7が操作された時点で）AT関連処理を実行することが可能であるため、AT関連処理（AT移行抽籤等）の結果を即座に演出に反映させることができる。なお、AT関連処理の結果に基づいた演出を行うためには、AT関連処理の結果を示す情報をスタートコマンドデータ（図23のステップS 7参照）に含めることとすればよい。

20

【1858】

また、以上では説明を省略したが、図163のステップS 4 6 0 1又は図164のステップS 4 6 2 6の処理において、メインCPU101は、各カウンタのクリアタイミング（図162参照）である場合に、当該カウンタをクリアする。また、図163のステップS 4 6 0 1の処理において、メインCPU101は、現在の出玉状態が昇格チャンスであり、昇格チャンス遊技数カウンタの値が1である場合、昇格チャンスが終了した後の移行先の出玉状態（疑似REG又は疑似BIG）を仮に設定する。この処理において、メインCPU101は、当該移行先の出玉状態として、昇格チャンスモードが「モード1」～「モード3」の何れかである場合には疑似REGを設定し、昇格チャンスモードが「モード4」である場合には疑似BIGを設定する。このようにして移行先の出玉状態を仮に設定することを「強制設定」と呼ぶことにする。

30

【1859】

ここで、昇格チャンスの最終ゲーム（昇格チャンス遊技数カウンタの値：0）において、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤処理（図133のステップS 4 3 6 9参照）が行われた時点で、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていれば、メインCPU101は、当該疑似BIG当籤フラグに基づいて疑似BIGへと移行させることができる。しかし、当該時点で、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされていなければ、メインCPU101は、疑似BIG当籤フラグに基づいて疑似BIGに移行させることができず、（この場合には疑似REG当籤フラグもオンにセットされていないため）疑似REG当籤フラグに基づいて疑似REGに移行させることもできない。この場合、メインCPU101は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。このような状況は、昇格チャンス中抽籤（図133のステップS 4 3 6 6参照）及び規定遊技数消化時疑似

40

50

B I G昇格抽籤（図133のステップS4369参照）の結果として「疑似R E G」が設けられていない（疑似R E G当籤フラグがオンにセットされない）こと、及び、ペナルティ条件が成立することにより疑似B I G当籤フラグがオフにセットされる可能性があることに起因して発生し得る。

【1860】

例えば、昇格チャンス遊技数カウンタの値が1である場合において、図163のステップS4603で行われる昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）で疑似B I Gに当籤し、疑似B I G当籤フラグがオンにセットされたが、ペナルティ条件が成立した場合には、図164のステップS4624で当該疑似B I G当籤フラグがオフにセットされる。その後、次の単位遊技（昇格チャンス遊技数カウンタの値：0）において、規定遊技数消化時疑似B I G昇格抽籤（図133のステップS4369参照）で疑似B I Gに当籤しなかった場合には、疑似B I G当籤フラグも疑似R E G当籤フラグもオンにセットされていないことになる。この場合、メインC P U 1 0 1は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。

10

【1861】

また、昇格チャンス遊技数カウンタの値が1である場合において、図163のステップS4603で行われる昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）で疑似B I Gに当籤せず、次の単位遊技（昇格チャンス遊技数カウンタの値：0）においても、規定遊技数消化時疑似B I G昇格抽籤（図133のステップS4369参照）で疑似B I Gに当籤しなかった場合、疑似B I G当籤フラグも疑似R E G当籤フラグもオンにセットされていないことになる。この場合、メインC P U 1 0 1は、上記強制設定した出玉状態を参照し、当該出玉状態へと移行させる。

20

【1862】

<昇格チャンスにおける演出例（ペナルティ発生時）>

図165は、昇格チャンスにおいてペナルティが発生した場合における演出例を示す図である。

【1863】

図165に示す演出例として、図165（a）では、昇格チャンスに移行する単位遊技の1つ前の単位遊技（通常出玉状態から昇格チャンスに移行する場合においては通常出玉状態の最終ゲーム：当籤報知ゲーム）において、「W I N」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。

30

【1864】

図165（b）では、図165（a）に示す状態の後、昇格チャンスの1ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：3）において、昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。なお、ロングフリーズ（図133のステップS4363参照）には非当籤となっている。

【1865】

図165（c）では、図165（b）に示す状態の後、昇格チャンスの1ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：3）において、リール3L、3C、3Rの回転が開始した後、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（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

40

【1866】

図165（d）では、図165（c）に示す状態の後、昇格チャンスの2ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：2）において、昇格チャンス中抽籤（図133のステップS4366参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。1ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該1ゲーム目で行われた

50

昇格チャンス中抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 6 参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 7 参照）はキャンセルされている（図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 5 参照）。

【 1 8 6 7 】

図 1 6 5 ( e ) では、図 1 6 5 ( d ) に示す状態の後、昇格チャンスの 2 ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値： 2 ）において、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始した後、第 1 停止操作として中リール 3 C 又は右リール 3 R に対する停止操作（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

10

【 1 8 6 8 】

図 1 6 5 ( f ) では、図 1 6 5 ( e ) に示す状態の後、昇格チャンスの 3 ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値： 1 ）において、昇格チャンス中抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 6 参照）が行われることに応じて、「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。2 ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該 2 ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 6 参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 7 参照）はキャンセルされている（図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 5 参照）。

【 1 8 6 9 】

図 1 6 5 ( g ) では、図 1 6 5 ( f ) に示す状態の後、昇格チャンスの 3 ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値： 1 ）において、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始した後、第 1 停止操作として中リール 3 C 又は右リール 3 R に対する停止操作（変則押し）が行われたときに、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。「ボーナス昇格抽選中」という文字に対応する画像も引き続き表示されている。

20

【 1 8 7 0 】

図 1 6 5 ( h ) では、図 1 6 5 ( g ) に示す状態の後、昇格チャンスの 4 ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値： 0 ）において、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 9 参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図 1 3 3 のステップ S 4 3 7 0 参照）が開始するときに、「BAR を狙え！」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。当該画像は、疑似 R E G 移行図柄としての「バー」図柄が各リール 3 L , 3 C , 3 R において停止表示され得るタイミングで停止操作を行うことを示唆する画像である。これにより、「バー」を狙った停止操作を行うことを遊技者に促すことができる。3 ゲーム目において変則押しが行われたことに伴い、ペナルティ条件が成立し、当該 3 ゲーム目で行われた昇格チャンス中抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 6 参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 7 参照）はキャンセルされている（図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 5 参照）。これに対し、規定遊技数消化時疑似 B I G 昇格抽籤（図 1 3 3 のステップ S 4 3 6 9 参照）の結果に基づいて決定された疑似遊技は、ペナルティの影響を受けずに発生している。

30

40

【 1 8 7 1 】

図 1 6 5 ( i ) では、図 1 6 5 ( h ) に示す状態の後、昇格チャンスの 4 ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値： 0 ）で行われる疑似遊技において、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止したときに、「レギュラーボーナス！」「レバーオンで遊技が進行します」という文字に対応する画像がメイン表示装置 2 1 0 に表示されている様子を示している。これにより、レギュラーボーナス（疑似 R E G ）に移行することを遊技者に報知するとともに、スタートレバー 7 の操作を遊技者に促すことができる。

【 1 8 7 2 】

図 1 6 5 ( i ) に示す状態の後、スタートレバー 7 が操作されると、実遊技（メイン遊

50

技)用に各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始する(ランダム遅延処理が行われて遊技が進行する)。図165(j)では、このときに押し順ナビ画像がメイン表示装置210に表示されている様子を示している。押し順ナビ画像は、押し順ベルにおける正解の押し順を報知(ベルナビ)するための画像である。ここでは、「F\_\_231ベルA」乃至「F\_\_231ベルC」が内部当籤役として決定されたことに伴い、第1停止操作として中リール3Cに対する停止操作を「セブン」を狙った目押しで行い、第2停止操作として右リール3Rに対する停止操作を行い、第3停止操作として左リール3Lに対する停止操作を行うことが報知されている(図91参照)。また、「残りナビ4回」は、疑似REGにおいて実行可能なベルナビの残り回数(第2ベルナビ回数カウンタの値)を示している。「残りナビ」の初期値は5回であるが、ベルナビが1回行われたことに伴い、「残りナビ」の回数が1回減って「4回」に更新されている。

10

#### 【1873】

以上では、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤(図133のステップS4369参照)の結果として「フェイク疑似遊技」が決定された場合について説明している。これにより、「BAR」狙いの疑似遊技が発生し(図165(h)参照)、疑似REGへと移行している(図165(i)及び(j)参照)。これに対し、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤(図133のステップS4369参照)の結果として「疑似BIG」又は「疑似BIG(ED)」が決定された場合には、図165(h)~(j)の演出に代えて、例えば、図141(c)~(h)のような演出が行われ、疑似BIGへと移行する。

#### 【1874】

以上で説明したように、本実施形態では、一の単位遊技で行われるAT関連処理(例えば、昇格チャンス中抽籤)において疑似BIGに当籤し、疑似BIG当籤フラグがオンにセットされた場合であっても、当該単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合には、当該疑似BIG当籤フラグがオフにセットされた状態に戻る(図164のステップS4624参照)。これにより、当該AT関連処理(例えば、昇格チャンス中抽籤)の結果が無効にされたことになる。一方で、バックアップの対象外となっているAT関連パラメータ(例えば、昇格チャンス遊技数カウンタ)については、ペナルティ条件が成立した場合であっても更新される(図164のステップS4626参照)。従って、昇格チャンスにおいてペナルティ条件が成立するごとに、結果的に疑似BIGへの昇格の機会を1回失うことになる。なお、前兆状態を経由して昇格チャンスに移行することが決定されている場合において、当籤報知ゲーム(図165(a)参照)でペナルティ条件が成立した場合には、前兆遊技数カウンタの値が更新されない(図164のステップS4624参照)ため、ペナルティ条件が成立する限り、昇格チャンスに移行しない。

20

30

#### 【1875】

また、本実施形態では、一の単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合において、当該単位遊技において実行されたAT関連処理(例えば、昇格チャンス中抽籤)の結果として疑似遊技を行うことが決定された場合には、当該疑似遊技が破棄される。一方、一の単位遊技においてペナルティ条件が成立した場合において、当該単位遊技以外の単位遊技(例えば、次の単位遊技)において実行されたAT関連処理(例えば、規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤)の結果として疑似遊技を行うことが決定された場合には、当該ペナルティ条件が成立したことに基づいて当該疑似遊技は破棄されない。もっとも、このような場合においても、当該疑似遊技を破棄することとしてもよい。なお、ここでは、遊技開始時に(遊技開始時状態制御処理(図23のステップS6参照)において)疑似遊技が行われることを前提に、ペナルティ条件が成立した単位遊技の次の単位遊技において行うことが予定されている疑似遊技が破棄されることとして説明している。しかし、疑似遊技は、遊技終了時に(遊技終了時状態制御処理(図23のステップS15参照)において)行われることとしてもよく、この場合には、ペナルティ条件が成立した当該単位遊技において行うことが予定されている疑似遊技が破棄されることとしてもよい。

40

#### 【1876】

なお、ペナルティ条件は、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

50

停止操作（変則押し）が行われた場合に成立し得るところ、当該停止操作は、もちろん、実遊技（メイン遊技）における停止操作であって、疑似遊技における停止操作ではない。従って、昇格チャンスの４ゲーム目（昇格チャンス遊技数カウンタの値：０）で発生する疑似遊技において第１停止操作として中リール３Ｃ又は右リール３Ｒに対する停止操作が行われたとしても、当該単位遊技において疑似BIG乃至疑似REGが開始する。

【１８７７】

また、図１６５では、変則押しが行われた場合に、「変則押ししています」という文字に対応する画像がメイン表示装置２１０に表示されることとして説明した。第１の遊技機の変形例で説明したように、ペナルティ条件が成立し得る態様で停止操作が行われた場合には、文字表示や音声により「変則押ししています」という状況説明を行う演出を行うように構成することが可能である。

10

【１８７８】

また、ペナルティ条件が成立し得る態様で停止操作が行われた場合には、演出内容を変更する（実行中の演出を終了することとしてもよい。例えば、上述したように、通常ステージにおいては、複数の演出モードが設けられているところ、相対的に期待度の高い演出モード（特殊演出モード）に滞在しているときに変則押しが行われた場合には、第１停止操作が行われた時点で、最も期待度の低い演出モード（基本演出モード）へと画面を切り替えることとしてもよい。また、チャンスステージＡ、チャンスステージＢ、又は、連荘準備に滞在しているときには、通常ステージとは異なる演出モードに滞在しているところ、これらの出玉状態において変則押しが行われた場合にも、同様に、基本演出モードへと画面を切り替えることとしてもよい。一方、連荘チャレンジ又は昇格チャンスに滞在しているときにも、通常ステージとは異なる演出モードに滞在しているが、これらの出玉状態において変則押しが行われた場合には、演出モードを切り替えない（現在表示されている背景画像を維持することとしてもよい。

20

【１８７９】

[第５実施形態]

以上、第１実施形態～第４実施形態について説明した。以下、第５実施形態について説明する。第５実施形態に係るパチスロ機２００１の基本的な構成は、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と同じである。以下においては、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第１実施形態～第４実施形態における説明が第５実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

30

【１８８０】

なお、以上の説明において、例えば、「第１実施形態では、～」や「第１実施形態のパチスロ機１では、～」のように、第１実施形態に係るパチスロ機１に限定されるような記載であったとしても、第５実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第５実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。同様に、以上の説明において、第２実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１に限定するような記載についても、第５実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第５実施形態に係るパチスロ機１にも適用することができる。従って、第１実施形態～第４実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第５実施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりすることが可能である。

40

【１８８１】

また、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と異なる形状であったとしても、同様の機能を有する構成については、便宜上、同じ符号を付している場合がある。また、第１実施形態～第４実施形態に係るパチスロ機１と同じ形状や同じ処理であったとしても、便宜上、異なる符合やステップ番号を付している場合もある。

【１８８２】

(マイクロプロセッサ)

本実施形態のパチスロ機２００１は、上述した第１実施形態のパチスロ機１と同様の構

50



成を有しており、主制御基板 2071 は、第 1 実施形態の主制御基板 71 ( 図 1 参照 ) の構成に類似するものである。また、主制御基板 2071 に含まれるマイクロプロセッサ ( 主制御回路 ) 2100 に関して詳細に示せば、例えば、図 166 に示すような構成になっている。ここで、図 166 に示すマイクロプロセッサ 2100 は、図 1 に示す、第 1 実施形態の主制御回路 100 に対応し、図 166 に示す、メイン CPU 2101、メイン ROM 2102、メイン RAM 2103 は、図 1 に示す、第 1 実施形態のメイン CPU 101、メイン ROM 102、メイン RAM 103 に、それぞれ対応する。なお、図 1 には示されていないが、本実施形態では、上述のマイクロプロセッサ 2100 のほか、乱数回路 2150、クロックパルス発生回路 2160、及び電源管理回路 2170 が、主制御基板 2071 に含まれる。

10

**【 1883 】**

乱数回路 2150 は、内部抽籤処理に用いられる役抽籤用乱数値 ( 第 1 実施形態の内部抽籤用乱数値に対応する乱数値 ) を発生し、クロックパルス発生回路 2160 は、メイン CPU 作動用のクロックパルス信号を生成して、該生成したクロックパルス信号をマイクロプロセッサ 2100 内の後述のクロック回路 2105 ( EX ) に出力する。マイクロプロセッサ 2100 は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

**【 1884 】**

電源管理回路 2170 は、電源基板から供給される直流 1.2 V の電源電圧の変動を管理し、マイクロプロセッサ 2100 に直流 5 V ( VCC ) の電源を供給する。そして、電源管理回路 2170 は、例えば、電源が投入された際 ( 電源電圧が 0 V から起動電圧値 ( 1.0 V ) を上回った際 ) には、リセット信号をマイクロプロセッサ 2100 内の後述のリセットコントローラ 2106 ( XSRST ) に出力し、電断が発生した際 ( 電源電圧が 1.2 V から停電電圧値 ( 1.0 . 5 V ) を下回った際 ) には、電断検知信号をマイクロプロセッサ 2100 内の後述の平行入力ポート 2111 ( XINT ) に出力する。すなわち、電源管理回路 2170 は、電源投入時に、マイクロプロセッサ 2100 にリセット信号 ( 起動信号 ) を出力する手段 ( 起動手手段 ) として機能し、さらに、電断発生時に、マイクロプロセッサ 2100 に電断検知信号 ( 停電信号 ) を出力する手段 ( 停電手段 ) として機能する。

20

**【 1885 】**

さらに、マイクロプロセッサ 2100 は、XSRST 端子に、リセット信号を入力すると、リセットコントローラ 2106 が、リセット割込みを発生させ、メイン CPU 2101 は、アドレス「0000」H から動作を開始する。アドレス「0000」H は、後述する電源投入時処理 ( 図 171 ) が記憶されている開始アドレスであり、XSRST 端子にリセット信号が入力されてアドレス「0000」H から動作を開始することを「パワーオンリセット」とも称する。

30

**【 1886 】**

次に、図 166 を参照して、本実施形態のマイクロプロセッサ 2100 の構成例について説明する。マイクロプロセッサ 2100 は、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。

40

**【 1887 】**

マイクロプロセッサ 2100 は、メイン CPU 2101、メイン ROM 2102、メイン RAM 2103、外部バスインタフェース 2104 ( 信号バス 2116 ( ローカルバス ) )、クロック回路 2105、リセットコントローラ 2106、演算回路 2107、照合用ブロック 2108、固有情報 2109、乱数回路 2110 ( 乱数発生回路 )、平行入力ポート 2111、割込みコントローラ 2112、タイマ回路 2113、シリアル通信回路 2114、及び平行出力ポート 2115 を有する。そして、マイクロプロセッサ 2100 を構成する信号バス 2116 以外の各部は信号バス 2116 を介して互いに接続されている。

**【 1888 】**

50

メインCPU 2101は、クロック回路2105で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して各種制御を行う。なお、メインCPU 2101は、各種制御プログラムを実行して、遊技動作や、払出時及び精算時における遊技媒体（遊技価値）の計数動作に係る制御等を行う。

【1889】

メインROM 2102には、メインCPU 2101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル等が記憶される。なお、メインROM 2102の記憶容量は、例えば12キロバイトである。マイクロプロセッサ2100では、メインROM 2102に、メインCPU 2101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御基板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等が記憶される。

10

【1890】

メインRAM 2103には、メインCPU 2101による各種制御プログラムの実行時に用いられる各種データ（パラメータ、フラグ等）が格納される各種格納領域が設けられる。なお、メインRAM 2103の記憶容量は、例えば1キロバイトである。マイクロプロセッサ2100では、メインRAM 2103に、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や、払出制御等の実行時に用いられる各種カウンタ（例えば、メダルカウンタ、投入カウンタ等）、各種フラグ等を格納する格納領域等が設けられる。

【1891】

外部バスインタフェース2104は、マイクロプロセッサ2100の外部に設けられた各種構成部が接続された外部信号バスと、マイクロプロセッサ2100とを電氣的に接続するためのインタフェース回路である。

20

【1892】

クロック回路2105は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路から入力されたクロックパルス信号を、メインCPU作動用及びその他の構成部（例えば、タイマ回路2113）で使用される複数種類の周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路2105で生成された複数種類の周波数のクロックパルス信号は、マイクロプロセッサ2100内のクロック回路2105を除く全ての回路（メインCPU 2101～外部バスインタフェース2104、及びリセットコントローラ2106～パラレル出力ポート2115）に、各回路の作動に応じた周波数で出力される。

30

【1893】

リセットコントローラ2106は、電源管理回路から入力されたリセット信号に基づいて、IAT (Illegal Address Trap) 2106aやWDT (watchdog timer) 2106bのリセットを行う。演算回路2107は、乗算回路2107a、除算回路2107b、及びCRC回路（巡回冗長検査（CRC16）回路）2107cを含んで構成される。照合用ブロック2108は、検査装置が接続された際に、接続された検査装置が正規のものであるかをその信号レベルで照合する。

【1894】

固有情報2109には、マイクロプロセッサ2100の固有情報（識別情報）が記憶される。マイクロプロセッサ2100のチップ個別ナンバーは、4バイトのデータで構成され、チップ作製時に設定される。また、マイクロプロセッサMPのチップ個別ナンバーは、チップ毎に異なった番号が設定される。

40

【1895】

なお、マイクロプロセッサ2100では、マイクロプロセッサ2100の固有情報（識別情報）が、固有情報2109に記憶される。また、メインROM 2102のROMコードや、マイクロプロセッサ2100のチップ個別ナンバーなどが、固有情報2109に記憶される。メインROM 2102のROMコードは、4バイト×4個のデータ、すなわち、16バイトのデータで構成される。なお、メインROM 2102のROMコードを構成する4バイト毎の各データは、内蔵ROM（メインROM 2102）のアドレス「0000h」～「2FBFh」の領域に格納されているデータから生成され、4バイトのデータ

50

生成方法も4バイトのデータ毎に異なる。

#### 【1896】

乱数回路2110は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535又は0～255）を発生させる。乱数回路2110は、複数の乱数レジスタで構成され、例えば、2バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ0と、2バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ1～3と、1バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ4～7とで構成することができる。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ2100では、メインCPU2101は、乱数回路2110とは異なる外部の乱数回路2150で発生させた所定範囲の乱数の中から1つの値を、例えば役抽籤用乱数値（内部抽籤用の乱数値）として取得する。但し、乱数回路2150の代わりに、2バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ0を使用して内部抽籤用の乱数値を取得するようにしてもよい。

10

#### 【1897】

パラレル入力ポート2111は、マイクロプロセッサ2100の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路等）からマイクロプロセッサ2100に入力される信号の入力ポート（メモリーマップI/O）である。また、パラレル入力ポート2111は、乱数回路2110及び割込みコントローラ2112にも接続される。なお、マイクロプロセッサ2100では、パラレル入力ポート2111にスタートスイッチ（例えば、第1実施形態のスタートスイッチ7Sに対応するスタートスイッチ）が接続され、そのスタートスイッチがスタートレバー（例えば、第1実施形態のスタートレバー7）の操作に応じてオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレル入力ポート2111から乱数回路2110の所定の乱数レジスタ（例えば、乱数レジスタ0）にラッチ信号が出力される。そして、乱数回路2110では、ラッチ信号が入力されることにより所定の乱数レジスタがラッチされ、2バイトのハードラッチ乱数が取得される。

20

#### 【1898】

割込みコントローラ2112は、パラレル入力ポート2111を介して電源管理回路から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路2113から所定周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインCPU2101による割込処理の実行タイミングを制御する。また、割込みコントローラ2112は、電源管理回路からリセット信号、電断検知信号が入力された場合、又は、タイマ回路2113からタイムアウト信号が入力された場合には、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインCPU2101に出力する。そして、メインCPU2101は、割込みコントローラ2112から入力される割込要求信号に基づいて、各種割込処理を行う。

30

#### 【1899】

具体的には、マイクロプロセッサ2100では、割込みコントローラ2112は、パラレル入力ポート2111を介して電源管理回路から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路2113から1.1172msec周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインCPU2101による割込処理（例えば、タイムアウト信号の場合には、図32に示す定期割込処理）の実行タイミングを制御する。そして、メインCPU2101は、タイマ回路2113からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ2112から入力される割込要求信号に基づいて、定期割込処理（例えば、図32参照）内の各種処理を行う。なお、リセット信号に基づいて実行されるメインCPU2101による割込処理は、図23に示すメイン処理が該当する。すなわち、メインCPU2101が実行する全ての処理では、割込みコントローラ2112が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

40

#### 【1900】

タイマ回路2113（PTC）は、クロック回路2105で生成されたクロックパルス信号（CPU作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマ回路2113は、所定周期（マイクロプロセッサ2100では1.1172msecの周期）で割込み

50

コントローラ 2 1 1 2 にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【 1 9 0 1 】

シリアル通信回路 2 1 1 4 は、当該通信回路が実装されている制御基板と、当該制御基板の外部に設けられた各種基板との間で各種データをシリアル通信する際の制御を行う通信回路である。なお、マイクロプロセッサ 2 1 0 0 では、シリアル通信回路 2 1 1 4 は、主制御基板 2 0 7 1 の外部に設けられた各種基板（例えば、副制御基板 2 0 7 2 等）との間でデータ（各種制御指令（コマンド）、各種データ等）をシリアル通信する。また、シリアル通信回路 2 1 1 4 は、例えば、5 つの通信回路 S C U 0（上述した「非同期シリアル送受信 0」）、S C U 1（上述した「非同期シリアル送受信 1」）、S T U 2 ~ S T U 4 で構成され、通信回路 S C U 0、S C U 1 が双方向シリアル通信回路で構成され、通信回路 S T U 2 ~ S T U 4 は送信専用のシリアル通信回路で構成される。

10

【 1 9 0 2 】

例えば、本実施形態では、試射試験信号制御処理（送信処理）に関しては、送信専用のシリアル通信回路である通信回路 S T U 2（インタフェース 2（I / F 2）への送信用）を使用する。また、主制御基板 2 0 7 1 と副制御基板 2 0 7 2 とをシリアル通信で接続する場合、送信専用のシリアル通信回路である通信回路 S T U 3 を使用する。なお、このような通信仕様は、ゴト対策（不正行為防止）の観点から定められたシリアル通信回路の使用方法である。なお、上述したインタフェース 2（I / F 2）は、図 3 の試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 である。

【 1 9 0 3 】

パラレル出力ポート 2 1 1 5 は、マイクロプロセッサ 2 1 0 0 からその外部に設けられた各種回路に出力される信号の出力ポート（メモリーマップ I / O）である。なお、本例では、例えば、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式でデータ出力が行われる。

20

【 1 9 0 4 】

（メイン C P U が有するレジスタ）

ここで、図 1 6 7 を参照して、メイン C P U 2 1 0 1 が有する各種レジスタについて説明する。なお、図 1 6 7 は、メイン C P U 2 1 0 1 に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【 1 9 0 5 】

図 1 6 7（A）に示すように、メイン C P U 2 1 0 1 は、メインレジスタとして、拡張レジスタ（Q レジスタ、U レジスタ）、汎用レジスタ（A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタ）、フラグレジスタ（F レジスタ）、インデックスレジスタ（I X レジスタ、I Y レジスタ）、及びスタックポインタ（スタックポインタ S P）を有する。

30

【 1 9 0 6 】

また、メイン C P U 2 1 0 1 は、サブレジスタとして、拡張レジスタ（Q' レジスタ）、汎用レジスタ（A' レジスタ、B' レジスタ、C' レジスタ、D' レジスタ、E' レジスタ、H' レジスタ、L' レジスタ）、フラグレジスタ（F' レジスタ）、及びインデックスレジスタ（I X' レジスタ、I Y' レジスタ）を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、1 バイトのレジスタで構成される。

40

【 1 9 0 7 】

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

【 1 9 0 8 】

また、本実施形態では、2 つのバンク（バンク 0、バンク 1）を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク 0 のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク 1 のメインレジスタ、サブレジスタとが用

50

意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク 0 のレジスタ、及びバンク 1 のレジスタの間で切り替えられる。

【1909】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）が Q レジスタに格納される。例えば、メイン CPU 2101 がリセットされると、Q レジスタには、バンク 0 において利用されるメイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）「F0」H がセットされ、バンクを切り替えてバンク 1 を利用する場合には、バンク 1 において利用されるメイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）「F2」H が Q レジスタにセットされるように制御（処理）してもよい。

また、上位側のアドレスデータとして Q レジスタを使用する場合以外にも、Q レジスタ以外のレジスタ（例えば、H レジスタ）に、メイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）「F0」H をセットし、Q レジスタ以外のレジスタ（例えば、D レジスタ）に、メイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）「F2」H がセットされるように制御（処理）してもよい。

特に、メイン RAM 2103 の遊技用エリア（後述する使用領域内 RAM エリア）と領域外エリア（後述する使用領域外 RAM エリア）を参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合は Q レジスタ（特定のレジスタ）を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合は Q レジスタ以外のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク 1 に切り替える前、または切り替えた後に、Q レジスタ以外のレジスタに先頭アドレス（上位側）「F2」H が設定されるように制御（処理）してもよい。

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メイン RAM 2103 の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御（処理）の過多に応じて、Q レジスタにセットするメイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）を「F0」H、または「F2」H をセットすることが望ましい。

例えば、メイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）が「F0」H のエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Q レジスタに「F0」H をセットし、また、メイン RAM 2103 の先頭アドレス（上位側）が「F2」H のエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Q レジスタに「F2」H をセットする。

【1910】

さらに、本実施形態では、1 バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（I レジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（R レジスタ）、プログラムカウンタ（PC）、割込み許可レジスタ 1、及び割込み許可レジスタ 2 を、制御レジスタとして有する。

【1911】

また、図 167（B）に示すように、フラグレジスタの F レジスタ、F レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット 6（D6）には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット 6 にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット 6 にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メイン CPU 2101 は、ビット 6 のデータ「0」/「1」を参照して演算結果の判定を行う。

【1912】

また、フラグレジスタのビット 2（D2）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「1」の数をカウントし、合計が奇数であれば「0」をセットし、偶数であれば「1」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

【1913】

10

20

30

40

50

また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット 2）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。

【1914】

（メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ））

次に、図168を参照してマイクロプロセッサ2100に含まれるメインROM2102、及びメインRAM2103の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図168（A）が、メモリ全体のメモリマップを示しており、図168（B）が、当該メモリ全体の内蔵ROMの構成を示しており、図168（C）が、当該メモリ全体の内蔵RAMの構成を示している。図168（A）の内蔵ROMは、例えば、図166のメインROM2102に対応し、図168（A）の内蔵RAMは、図166のメインRAM2103に対応する。

10

【1915】

マイクロプロセッサ2100が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図168（A）に示すように、アドレスの先頭（例えば、「0000」H）から、メインROM2102のメモリ領域、メインRAM2103のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、例えば、各周辺機能の動作設定のために用いられる第1のレジスタと、モニタや制御のための第2のレジスタからなる2種類の内蔵レジスタを含む。

【1916】

メインROM2102のメモリマップでは、図168（B）に示すように、メインROM2102のアドレスの先頭（「0000」H）から、使用領域内プログラム領域2102a、使用領域内データ領域2102b、未使用領域、使用領域外プログラム領域2102c、使用領域外データ領域2102d、未使用領域、商標記録エリア2102e、及びプログラム管理等エリア（例えば、プログラム管理やセキュリティ設定のためのエリア）2102fが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、使用領域内プログラム領域2102a、及び使用領域内データ領域2102bをまとめて使用領域内ROMエリア2202aとし、使用領域外プログラム領域2102c、及び使用領域外データ領域2102dをまとめて使用領域外ROMエリア2202bとする。

20

【1917】

本実施形態では、上記のように、使用領域内ROMエリア2202aと使用領域外ROMエリア2202bの間、及び使用領域外ROMエリア2202bと商標記録エリア2102eの間にそれぞれ、所定サイズ（例えば、16バイト）の未使用領域が設けられている。

30

【1918】

図168（B）の例では、使用領域内ROMエリア2202aは、アドレス「0000」Hからアドレス「1FFF」Hまでの領域であり、使用領域外ROMエリア2202bは、アドレス「2000」Hからアドレス「3DF0」Hまでの領域である。

【1919】

なお、使用領域内プログラム領域2102aには、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU2101により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。使用領域内データ領域2102bには、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU2101により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル（図10参照）等のデータテーブル、副制御回路2200（第1実施形態の副制御回路200に対応）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。

40

【1920】

すなわち、使用領域内プログラム領域2102aと使用領域内データ領域2102bとからなる使用領域内ROMエリア2202aには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

50

## 【 1 9 2 1 】

また、使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c と使用領域外データ領域 2 1 0 2 d とからなる使用領域外 ROM エリア 2 2 0 2 b には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時（電源復帰時）のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。

## 【 1 9 2 2 】

メイン RAM 2 1 0 3 のメモリマップでは、図 1 6 8 ( C ) に示すように、メイン RAM 2 1 0 3 のアドレスの先頭（「 F 0 0 0 」 H）から、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a、使用領域内スタック領域 2 1 0 3 b、未使用領域、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c、及び使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a、及び使用領域内スタック領域 2 1 0 3 b をまとめて使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a とし、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c、及び使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d をまとめて使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b とする。

## 【 1 9 2 3 】

本実施形態では、上記のように、使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a と使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b の間に、所定サイズ（例えば、1 6 バイト）の未使用領域が設けられている。

## 【 1 9 2 4 】

使用領域内作業領域 2 1 0 3 a、及び使用領域内スタック領域 2 1 0 3 b には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に関連する制御プログラムの実行により決定された各種データ（各種乱数値、内部当籤役等）が一時的に格納される。

## 【 1 9 2 5 】

また、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c、及び使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

## 【 1 9 2 6 】

上述のように、本実施形態のパチスロ機 2 0 0 1 では、メイン ROM 2 1 0 2 内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム、及び各種データ（テーブル）を、使用領域内 ROM エリア 2 2 0 2 a とは異なるアドレスに配置された使用領域外 ROM エリア 2 2 0 2 b に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メイン RAM 2 1 0 3 内において、使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a とは異なるアドレスに配置された使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b を使用して行われる。

## 【 1 9 2 7 】

このようなメイン ROM 2 1 0 2 の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを他のエリア（使用領域外 ROM エリア 2 2 0 2 b）に配置することができ、そのために、遊技用エリアとして設定されている使用領域内 ROM エリア 2 2 0 2 a の容量の圧迫を回避することができる。

## 【 1 9 2 8 】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク 0 に係る処理とバンク 1 に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク 0 に係る処理は、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域内 ROM エリア 2 2 0 2 a に記憶されているプログラムとデータを用いて、メイン RAM 2 1 0 3 の使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a を一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク 0 に係る処理は、遊技用のエリア（使用領域内 ROM エリア

10

20

30

40

50

2202a、及び使用領域内RAMエリア2203a)に係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図167で説明した、バンク0のレジスタである。

【1929】

一方、バンク1に係る処理は、メインROM2102の使用領域外ROMエリア2202bに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM2103の使用領域外RAMエリア2203bを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理(遊技以外の処理を行うための演算処理)を行う。すなわち、バンク1に係る処理は、領域外のエリア(使用領域外ROMエリア2202b、及び使用領域外RAMエリア2203b)に係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメイン

10

【1930】

なお、バンク0に係る処理(遊技用のエリアに係る処理)は、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM2102の使用領域内データ領域2102bに記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM2103の使用領域内作業領域2103aを利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM2103の使用領域外作業領域2103c等に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【1931】

同様に、バンク1に係る処理(領域外のエリアに係る処理)は、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインROM2102の使用領域外データ領域2102dに記憶されているデータを参照し、さらに、メインRAM2103の使用領域外作業領域2103cを利用してデータの参照・更新を行うが、メインRAM2103の使用領域内作業領域2103a等に記憶されたデータの参照を行うこともある。

20

【1932】

バンク0の処理からバンク1の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラム(「サブルーチン」とも称す。)を特定の呼び出し命令(例えば、「CALLEX」)を実行することによって行われ、バンク1の処理からバンク0の処理に戻すには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令(例えば、「RETEX」)を実行することによって行われる。

30

【1933】

また、図168は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ(容量)等に限定されるものではない。

【1934】

(割込み許可レジスタ)

次に、図167に示した割込み許可レジスタ1、及び割込み許可レジスタ2について、より詳細に説明する。

【1935】

割込み許可レジスタ1は、その値と割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスク割込みの許可/禁止が決定され、割込み許可レジスタ2は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスク割込み処理後に割込み許可レジスタ1の値を復帰させるために利用される。

40

【1936】

また、割込み許可レジスタ2に関しては、上記のような、ノンマスク割込み処理からの復帰以外に、使用領域外エリア(例えば、使用領域外ROMエリア2202bや使用領域外RAMエリア2203b)に係る処理の呼び出し命令(以降、「使用領域外エリア処理呼出命令」と称する)を実行した後に、使用領域外エリアに係る処理から、使用領域内エリア(例えば、使用領域内ROMエリア2202aや使用領域内RAMエリア220

50



3 a)に係る処理に復帰する命令（以降、「使用領域内エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ2に格納されていた値が、割込み許可レジスタ1にコピーされる（割込み許可レジスタ2の値を割込み許可レジスタ1に復帰させる）。

【1937】

また、ノンマスクブル割込みを受け付けた場合、または、使用領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ1の値がクリアされ（値は「0」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスクブル割込みが禁止される。

【1938】

さらに、割込み許可レジスタ2の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Fレジスタ）のパリティ/オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ2の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。

10

【1939】

また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み許可を表す値「1」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み許可を表す値「1」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスクブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ1の値は、割込み禁止を表す値「0」となり、同時に割込み許可レジスタ2の値も、割込み禁止を表す値「0」となる。

【1940】

（割込み処理）

次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスクブル割込み処理の概要について、図169を参照して説明する。

20

【1941】

メインCPU2101は、パラレル入力ポート2111を經由して、外部端子（XINT端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、外部マスクブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも1ビットの「0」が配置される。

【1942】

また、本実施形態では、タイマ回路2113のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタPTC2）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、システムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも1ビットの「0」が配置される。

30

【1943】

このように、外部端子（XINT端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。

40

【1944】

上述した外部マスクブル割込み処理が開始されると、メインCPU2101は、パラレル入力ポート2111の所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図169（A）に示すような割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。

【1945】

ここで、割込みマスクレジスタには、図169（A）に示す割込み要因マスクにより、

50

電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み（タイマカウンタ割込み）と、電断を割込みの要因とする割込み（電断割込み）とを受け付けるように、対応するビット（例えば、ビット0～7において、ビット位置2とビット位置3）に「0」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスクレジスタに対し、ビット位置2とビット位置3に、それぞれ「1」をセットする。

**【1946】**

このように、割込みマスクレジスタのビット位置2と、ビット位置3に、それぞれ「1」をセットすると、これ以降、メインCPU2101は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される（すなわち、外部マスカブル割込み処理と、システムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される）。

10

**【1947】**

次に、外部マスカブル割込み処理では、XINT検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、このXINT検知フラグの内容が参照され、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば、電断割込み処理（図190参照）が実行される。

**【1948】**

図169（B）には、メインCPU2101がプログラムを実行するのに必要な情報を格納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

20

**【1949】**

図169（C）には、割込み優先順の設定値が「01」の場合の、割込み要因ごとの優先順位が示されている。図169（B）に示したように、割込み優先順位の設定値がビット「01」である場合、タイマカウンタ割込（タイマカウンタPTC2の割込み）のほうが、電断割込（XINT端子からの信号による割込み）より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

**【1950】**

また、図169（A）の割込みマスクレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置0からビット位置5に向かって、図169（C）に示す割込み要因が、優先順位の高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスクレジスタのビット位置0には、タイマカウンタPTC0の割込みが対応付けられ、ビット位置1には、タイマカウンタPTC1の割込みが対応付けられ、ビット位置2には、タイマカウンタPTC2の割込みが対応付けられ、ビット位置3には、外部端子（XINT端子）からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置4には、非同期シリアル送受信0による割込みが対応付けられ、ビット位置5には、非同期シリアル送受信1による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置7とビット位置6は未使用である。

30

**【1951】**

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及びXINT端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

40

**【1952】**

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成を簡潔にできるとともに、サイズを小さくすることができる。

**【1953】**

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発

50

生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【1954】

このように、割込みマスクレジスタに「1」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生の検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスク割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【1955】

(主制御回路による処理)

次に、図170～図192を参照して、主制御回路2100のメインCPU2101が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の説明では、パチスロ機2001の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明するが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【1956】

まず、図170を参照して、主制御回路2100のメインCPU2101により実行されるメイン処理(主要動作処理)について説明する。なお、図170は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートであって、上述した第1実施形態の図23に示すフローに概ね対応するものであり、同様の処理については、適宜説明を省略する。また、図170においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

【1957】

まず、メインCPU2101は、パチスロ機1に電力が供給されると(電源が投入されると)、電源投入時処理を行う(ステップS2001)。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

【1958】

続いて、メインCPU2101は、1遊技終了時の初期化処理を行う(ステップS2002)。この処理では、送信待機&RAM初期化処理のサブプログラムがコールされ、そこで、未送信データの取得とメインRAM2103における指定格納領域のクリア等が実行される。送信待機&RAM初期化処理のサブプログラムで実行される処理の詳細について後述する。

【1959】

続いて、メインCPU2101は、メダル受付・スタートチェック処理を行う(ステップS2003)。この処理では、メダルセンサ、ベットスイッチ、及びスタートスイッチ(例えば、第1実施形態のメダルセンサ31S、ベットスイッチ6S、及びスタートスイッチ7Sに対応する各構成要素)の入力状態等をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、このメダル受付・スタートチェック処理は、第1実施形態のメダル受付・スタートチェック処理(図23のステップS3、図25参照)と同様の処理である。

【1960】

続いて、メインCPU2101は、乱数値取得処理を行う(ステップS2004)。この処理では、役抽籤用乱数値(例えば、0～65535の範囲)や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値(その他抽籤用乱数値)(例えば、0～65535の範囲、あるいは0～255の範囲)等を抽出し、抽出した各種乱数値をメインRAM2103に設けられた乱数値格納領域(不図示)に格納する。なお、各種乱数値の取得態様は上述のものに限られない。それぞれ予め定められた数値範囲(例えば、0～65535の範囲、0～32767の範囲、0～255の範囲、あるいは0～127の範囲等)から必要な個数の乱数値を適宜取得することができる。なお、この乱数値取得処理については後述する。

【1961】

続いて、メインCPU2101は、内部抽籤処理を行う(ステップS2005)。この処理では、現在の遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルや役抽籤用乱数値に基づいて内部

10

20

30

40

50

当籤役を決定するために必要な各種処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については後述する。

【1962】

続いて、メインCPU 2101は、遊技開始時状態制御処理を行う（ステップS2006）。この処理では、各種遊技状態について、遊技を開始するときに、（例えば、決定された内部当籤役等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、この遊技開始時状態制御処理は、第1実施形態の遊技開始時状態制御処理（図23のステップS6、図27参照）と同様の処理である。

【1963】

続いて、メインCPU 2101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（ステップS2007）。この処理では、副制御回路2200に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインRAM 2103に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の定期割込処理で実行される通信データ送信処理において、主制御回路2100から副制御回路2200に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。なお、このスタートコマンド生成格納処理は、第1実施形態のスタートコマンド生成格納処理（図23のステップS7）と同様の処理である。

【1964】

続いて、メインCPU 2101は、インタフェース2出力処理を行う（ステップS2017）。この処理では、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されたインタフェース出力処理が呼び出され、そこで送信データを生成した後、生成されたデータを、シリアル通信によりインタフェース2（I/F2）に出力する。なお、インタフェース2出力処理の詳細については後述する。

【1965】

続いて、メインCPU 2101は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（ステップS2008）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路2100側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技開始時に所定の演出（例えば、「ロック演出」または「フリーズ演出」、「疑似遊技」と呼ばれる、リール3L、3C、3Rを使用したリールによる演出）が行われる場合には当該演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。なお、この遊技開始時メイン側演出制御処理は、第1実施形態の遊技開始時メイン側演出制御処理（図23のステップS8）と同様の処理である。

【1966】

続いて、メインCPU 2101は、回胴停止初期設定処理を行う（ステップS2009）。この処理では、内部当籤役や遊技状態等に基づいて、今回の遊技で使用する停止テーブルの種類や引込優先順位テーブルの種類等の停止制御に必要な各種情報を設定する。なお、この回胴停止初期設定処理は、第1実施形態のリール停止初期設定処理（図23のステップS9）と同様の処理である。

【1967】

続いて、メインCPU 2101は、回胴回転開始処理を行う（ステップS2010）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、リール制御処理（例えば、第1実施形態の図32におけるステップS203の処理参照）により、各ステッピングモータ（例えば、第1実施形態の51L、51C、51Rに対応するステッピングモータ）の駆動が制御され、各リール（例えば、第1実施形態の3L、3C、3Rに対応するリール）の回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。なお、この回胴回転開始処理は、第1実施形態のリール回転開始処理

10

20

30

40

50

(図23のステップS10)と同様の処理である。

【1968】

続いて、メインCPU2101は、引込優先順位格納処理を行う(ステップS2011)。この処理では、回転中のリール(この場合は全てのリール)の各図柄(図柄位置)に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域(不図示)に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って、図柄コード格納処理が行われる。なお、この引込優先順位格納処理は、第1実施形態の引込優先順位格納処理(図23のステップS11)と同様の処理である。

【1969】

続いて、メインCPU2101は、回胴停止制御処理を行う(ステップS2012)。この処理では、決定された内部当籤役(あるいはこれに応じて設定された各種停止制御に係る情報)と各ストップボタン(例えば、第1実施形態の8L, 8C, 8Rに対応するストップボタン)の停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。なお、この回胴停止制御処理は、第1実施形態のリール停止制御処理(図23のステップS12、図29参照)と同様の処理である。

【1970】

続いて、メインCPU2101は、入賞作動判定処理を行う(ステップS2013)。この処理では、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されたいずれかの図柄の組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞作動フラグ格納領域において「1」が格納されているビットがあるか否かを判定する。また、詳細は省略するが、この処理においては入賞作動コマンド生成格納処理が行われる。なお、この入賞作動判定処理は、第1実施形態の入賞作動判定処理(図23のステップS13)と同様の処理である。

【1971】

続いて、メインCPU2101は、メダル通過枚数異常判定処理を行う(ステップS2018)。この処理では、セレクト(例えば、第1実施形態のセレクト31に対応するセレクト)の内部で検出されたメダルの数と、当該セレクトの出口でカウントされるメダルの枚数の差(差枚数)を算出し、その差枚数が許容範囲内か否かを判定する。なお、メダル通過枚数異常判定処理の詳細については後述する。

【1972】

続いて、メインCPU2101は、メダル払出・再遊技作動処理を行う(ステップS2014)。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンターにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板(例えば、第1実施形態の外部集中端子板55に対応する外部集中端子板)から出力する。なお、メダル払出・再遊技作動処理の詳細については後述する。

【1973】

続いて、メインCPU2101は、役比モニタ集計開始処理を行う(ステップS2019)。この処理では、役比モニタ装置(例えば、第1実施形態の役比モニタ装置54に対応する役比モニタ装置)に表示される、遊技に関する各種割合情報を算出するためのデータを集計用格納装置に格納する。なお、役比モニタ集計開始処理の詳細については後述する。

【1974】

続いて、メインCPU2101は、遊技終了時状態制御処理を行う(ステップS2015)。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するとき、(例えば、表示さ

10

20

30

40

50

れた図柄の組合せ等に基づいて)移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、この遊技終了時状態制御処理は、第1実施形態の遊技終了時状態制御処理(図23のステップS15、図30参照)と同様の処理である。

【1975】

続いて、メインCPU2101は、BB(特賞)遊技数チェック処理を行う(ステップS2020)。この処理では、BB(特賞)の作動終了を判定して、RAM初期化アドレスに「BB(特賞)終了時クリアアドレス」をセットする。ここで、BB(特賞)遊技数は、例えば、第1実施形態におけるBB状態での遊技回数である。その後、ステップS2020では、続けて、送信待機&RAM初期化処理、及び指定RAM初期化処理を実行する。なお、BB(特賞)遊技数チェック処理、送信待機&RAM初期化処理、及び指定RAM初期化処理の詳細については後述する。

10

【1976】

続いて、メインCPU2101は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う(ステップS2016)。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路2100側(メイン側)の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技終了時に所定の演出が行われる場合には当該所定の演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行(あるいは疑似遊技に関する報知)を制御する。なお、この遊技終了時メイン側演出制御処理は、第1実施形態の遊技終了時メイン側演出制御処理(図23のステップS16)と同様の処理である。

20

【1977】

このように、パチスロ機2001では、上述のステップS2002~ステップS2020の処理が行われることで1回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われないように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【1978】

(電源投入時処理)

次に、図171を参照して、メインCPU2101によって実行される電源投入時処理について説明する。図171は、電源投入時処理の処理手順を示すフローチャートである。この電源投入時処理は、図170で説明したように、メインCPU2101におけるメイン処理の前、電源投入の直後に呼び出され、実行される(図170のステップS2001)。

30

【1979】

電源投入時処理では、最初に、CRC検査処理(使用領域外)を呼び出して、メインRAM2103のCRC検査を行う(ステップS2031)。なお、図171では、ステップS2031におけるこの処理を「CRC検査処理(使用領域外)」と表記しているが、括弧書きで示される「使用領域外」の意味は、「CRC検査処理」のプログラムが、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されていることを表している(以下、「・・・処理」の後の(使用領域外)の表記は、同じ意味で用いられる)。また、この処理を実行するサブプログラムは、図170のステップS2001において、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムから呼び出される場合、例えば、プログラム上、「CALLEX」で呼び出され、「RETEX」で、呼び出し元のプログラムに戻る。

40

【1980】

また、このCRC検査処理の検査対象は、メインRAM2103の、使用領域内作業領域2103a、使用領域内スタック領域2103b、及び使用領域外作業領域2103cである。

【1981】

CRC検査処理は、その検査の結果に応じて、3つの状態(遊技復帰不可能状態1(C

50

R C 異常)、遊技復帰不可能状態 2 (電断発生異常)、及び遊技復帰可能状態 (正常) のうち 1 つの状態を示すデータを遊技復帰状態格納領域に格納する。なお、C R C 検査処理の詳細は後述する。

【1982】

次に、ステップ S 2 0 3 2 において、R A M 初期化アドレスに、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「R A M 異常発生時クリアアドレス」をセットする。ここで、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態 (すなわち、遊技復帰不可能状態 1、又は遊技復帰不可能状態 2) を示すデータが格納されているか否か、及び、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」がセットされているか否かを判定する (ステップ S 2 0 3 3)。遊技復帰状態格納領域、及び遊技復帰不可能エラーフラグに遊技復帰不可能状態を示すデータが格納されていない場合 (ステップ S 2 0 3 3 の N o)、ステップ S 2 0 3 4 において、R A M 初期化アドレスに、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」をセットし、ステップ S 2 0 3 5 に進む。

10

【1983】

遊技復帰状態格納領域、又は遊技復帰不可能エラーフラグに遊技復帰不可能状態を示すデータが格納されている場合 (ステップ S 2 0 3 3 の Y e s)、ステップ S 2 0 3 4 の処理をスキップしてステップ S 2 0 3 5 に進む。

【1984】

次に、ステップ S 2 0 3 5 において、設定変更条件が成立しているか否か、すなわち、設定変更を行うための操作が行われているか否かを判定する。設定用鍵型スイッチ (例えば、第 1 実施形態の設定用鍵型スイッチ 5 2 に対応するスイッチ) を、遊技店の管理者が (設定変更処理を行うために) 鍵穴に設定キーを挿入して (初期位置から) 左に回すことでオン状態とし、かつ、ドア開閉監視スイッチ (例えば、第 1 実施形態のドア開閉監視スイッチ 5 6 に対応するスイッチ) が、下ドア機構 (例えば、第 1 実施形態の下ドア機構 D D に対応する下ドア機構) が開放状態になり、メイン C P U 2 1 0 1 がオン状態を検知できる状態で電源を投入すると (ステップ S 2 0 3 5 の Y e s)、ステップ S 2 0 3 6 で指定 R A M 初期化処理を呼び出して、メイン R A M 2 1 0 3 の初期化を行う。

20

【1985】

一方、上述したステップ S 2 0 3 5 の Y e s の条件に該当せず、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態 (すなわち、遊技復帰不可能状態 1 (C R C 異常) や遊技復帰不可能状態 2 (電断発生異常)) を示すデータが格納されている場合は (ステップ S 2 0 3 5 の N o\_1)、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c の遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を示すデータをセットし、遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す。なお、遊技復帰不可能エラー処理の詳細については後述する。

30

【1986】

また、上述したステップ S 2 0 3 5 の Y e s の条件に該当せず、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰可能状態 (すなわち、遊技復帰可能状態 (正常)) を示すデータが格納されている場合は (ステップ S 2 0 3 5 の N o\_2)、遊技復帰処理を呼び出す。遊技復帰処理は、例えば、第 1 実施形態の遊技復帰処理 (図 2 4 のステップ S 2 9) に対応する処理であり、遊技の状態を電断検知前の状態に復帰させる処理を行う。

40

【1987】

上述したステップ S 2 0 3 5 の Y e s の条件に該当した場合、ステップ S 2 0 3 6 において、指定 R A M 初期化処理を呼び出す。この場合、R A M 初期化アドレスに「設定変更時クリアアドレス」がセットされた状態で指定 R A M 初期化処理が呼び出されることになり、当該指定 R A M 初期化処理により、メイン R A M 2 1 0 3 の、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a や使用領域外作業領域 2 1 0 3 c 等の初期化が行われる。なお、指定 R A M 初期化処理の詳細については後述する。

【1988】

次に、ステップ S 2 0 3 7 において、設定変更処理を実行する。設定変更処理では、例えば、上述した設定用鍵型スイッチを用いて、パチスロ機 2 0 0 1 の設定値 (例えば、6

50

段階の設定 1 ~ 設定 6 ) を変更する。なお、このような設定変更処理は、第 1 実施形態のパチスロ機 1 で説明した設定変更と同様のものである。

【 1 9 8 9 】

次に、ステップ S 2 0 3 8 において、RAM 初期化アドレスに、使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」をセットし、ステップ S 2 0 3 9 において、送信待機 & RAM 初期化処理を呼び出す。なお、送信待機 & RAM 初期化処理の詳細については後述する。

【 1 9 9 0 】

(CRC 検査処理 (使用領域外))

次に、図 1 7 2 を参照して、メイン CPU 2 1 0 1 によって実行される CRC 検査処理 (使用領域外) について説明する。図 1 7 2 は、CRC 検査処理 (使用領域外) の処理手順を示すフローチャートである。この CRC 検査処理 (使用領域外) は、前述した通り、図 1 7 1 のステップ S 2 0 3 1 で、プログラム上、「CALLEX」で呼び出される処理である。

10

【 1 9 9 1 】

CRC 検査処理 (使用領域外) では、最初に、ステップ S 2 0 5 1 において、スタックポインタに使用領域外スタック領域をセットし、その領域に、呼び出し元のプログラムカウンタを格納する。具体的には、バンク 1 のレジスタに備えられたスタックポインタ (SP) に使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d のスタック先頭アドレス (「F 4 0 0」H) がセットされる。また、「CALLEX」で呼び出され、「RETEX」で呼び出し元に戻るまで、スタックポインタ (SP) は、バンク 1 のレジスタの SP が使用され、使用されるスタックエリアは、使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d となる。

20

【 1 9 9 2 】

次に、ステップ S 2 0 5 2 において、CRC 演算処理 (使用領域外) を呼び出し、そこで、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a や使用領域外作業領域 2 1 0 3 c 等に関する CRC 演算を行う。この処理は、「CRC 演算処理 (使用領域外)」と表記されているが、括弧書きで示される「使用領域外」の意味は、「CRC 演算処理」のプログラムがメイン ROM 2 1 0 2 の使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されていることを示している。また、この処理を実行するサブプログラムは、図 1 7 2 のステップ S 2 0 5 2 において、例えば、プログラム上、「CALL」等で呼び出され、「RET」で、呼び出し元のプログラムに戻る。

30

【 1 9 9 3 】

上記のように、CRC 演算処理 (使用領域外) は、通常の「CALL」等により呼び出され、「CALLEX」は使用されないが、これは、呼び出し元のプログラム (CRC 検査処理 (使用領域外)) と、この処理のプログラムがともに、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されており、バンクの切換がないためである。

【 1 9 9 4 】

次に、ステップ S 2 0 5 3 において、所定領域に、遊技復帰不可能状態 1 を示すデータ (CRC 異常を表すデータ) をセットし、ステップ S 2 0 5 4 において、電断発生時の CRC 値を取得する。本実施形態では、電断が発生した場合に、上述した CRC 演算処理 (使用領域外) と同様の処理を行い、電源がオフになる直前のメイン RAM 2 1 0 3 に関する CRC 値が記憶されている。なお、この CRC 値は、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c の CRC 値格納領域 2 1 0 3 e から取得するものであり、電断発生時の CRC 演算は、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c に関し、その CRC 値格納領域 2 1 0 3 e を含まない範囲で行われる。

40

【 1 9 9 5 】

次に、ステップ S 2 0 5 5 において、CRC 演算処理 (使用領域外) で求められた演算結果 (CRC 1 6 演算結果) と、ステップ S 2 0 5 4 で取得した CRC 値の差を算出し、ステップ S 2 0 5 6 において、その算出結果が 0 か否かを判定する。

【 1 9 9 6 】

50



算出結果 = 0、すなわち、CRC演算処理（使用領域外）で求められた演算結果（CRC16演算結果）と、ステップS2054で取得したCRC値が一致した場合（ステップS2056のYes）、ステップS2057において、所定領域に、遊技復帰不可能状態2を示すデータ（電断発生異常を表すデータ）をセットし、一致しない場合は（ステップS2056のNo）、ステップS2060に進む。

【1997】

次に、ステップS2058において、電断発生フラグがオンか否かを判定する。本実施形態では、電断が発生した場合に、電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）（図190のステップS2455）のステップS2471において、電断発生フラグにオンをセットするように構成されている。電断発生フラグがオンの場合（ステップS2058のYes）、ステップS2059において、所定領域に、遊技復帰可能状態を示すデータ（正常を表すデータ）をセットする。電断発生フラグがオンでない場合（ステップS2058のNo）、すなわち、電断割込み処理において、上記のCRC生成処理（使用領域外）が行われていない場合は、ステップS2060に進むことで、最終的に、電断発生異常（遊技復帰不可能状態2）のセット内容が、遊技復帰状態格納領域に格納される。

10

【1998】

最後に、ステップS2060において、所定領域にセットしたデータ（状態）を、遊技復帰状態格納領域に格納する。また、ここで、電断発生フラグがオフに設定される。その後、「RETEX」により、使用領域外スタック領域にセーブした呼び出し元のプログラムカウンタの次のアドレスに戻り、元のプログラムの実行を継続する。

20

【1999】

このようなCRC検査処理（使用領域外）の結果、CRC演算結果が、電断発生時と電源投入時で一致しなければ、遊技復帰不可能状態1（CRC異常）となり、CRC演算結果が一致していても、電断発生フラグがオンでなければ、遊技復帰不可能状態2（電断発生異常）となり、その他の条件では、遊技復帰可能状態（正常）となる。

【2000】

（CRC演算処理（使用領域外））

次に、図173を参照して、メインCPU2101によって実行されるCRC演算処理（使用領域外）について説明する。図173は、CRC演算処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このCRC演算処理（使用領域外）は、前述した通り、図172のCRC検査処理（使用領域外）のステップS2052で、プログラム上、「CALL」等で呼び出される処理である。このCRC演算処理（使用領域外）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されている「CRC検査処理（使用領域外）」から呼び出され、必ずそのCRC検査処理（使用領域外）に戻る「通常サブルーチン」である。この他、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムであって、同じく使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムから呼び出され、必ずその呼び出したプログラムに戻るプログラムは、同様に「通常サブルーチン」である。

30

【2001】

CRC演算処理（使用領域外）では、最初に、ステップS2081において、CRCレジスタポート（図168（A）の「機能レジスタ」に割り当てられたアドレス）がセットされる。例えば、CRC演算対象データを、CRC回路2107cに出力するためのポート番号を、例えば、レジスタにセットする。次に、ステップS2082において、使用領域内作業領域2103aのCRC演算バイト数を、例えば、Bレジスタにセットし、さらに、ステップS2083において、使用領域内作業領域2103aの先頭アドレスを、例えば、HLレジスタにセットする。ここで、BレジスタにセットされたCRC演算バイト数は、使用領域内作業領域2103aでの、CRC演算の対象となるデータサイズである。なお、本実施形態で使用しているマイクロプロセッサ2100において、マイクロプロセッサ2100に内蔵されている各回路への入出力ポートは、全て、図168（A）の

40

50

「機能レジスタ」にアドレスが割り当てられている。

【2002】

次に、メインCPU 2101は、CRC回路2107cに、上記のCRC演算バイト数と先頭アドレスで特定されるデータを出力する(ステップS2084)。この処理は、例えば、OTIR命令により行われる。OTIR命令では、CレジスタとUレジスタ(メインCPU 2101側の図168(A)の「機能レジスタ」に割り当てられたアドレス)により指定される入出力ポートに、HLレジスタで指定される領域の内容を書き込み、その後、Bレジスタの内容から1を減算し、HLレジスタの内容を1加算し、この処理を、Bレジスタが0になるまで繰り返し、CRC演算対象データを、CRC回路2107cに出力する。そして、CRC回路2107cは、受け取ったCRC演算対象データに対してC

10

【2003】

次に、メインCPU 2101は、ステップS2085において、使用領域内スタック領域2103bのCRC演算バイト数をBレジスタにセットし、CRC回路2107cに、上記の先頭アドレスで特定されるデータを出力する(ステップS2086)。この出力処理は、上述した、OTIR命令による使用領域内作業領域2103aのCRC演算対象データを出力する処理と同様である。この処理によって、使用領域内スタック領域2103bのCRC対象データがCRC回路2107cに出力され、このデータに対してCRC演

20

【2004】

この後、同様に、使用領域外作業領域2103cのCRC演算を行う。すなわち、ステップS2087において、使用領域外作業領域2103cのCRC演算バイト数をBレジスタにセットし、ステップS2088において、使用領域外作業領域2103cの先頭アドレスをHLレジスタにセットし、ステップS2089において、CRC回路2107cに、上記のCRC演算バイト数と先頭アドレスで特定されるデータを、例えば、上述したOTIR命令により出力する。その後、このデータに対してCRC演算が行われる。この

30

【2005】

なお、ここでは、CRC演算を行う使用領域外作業領域2103cの範囲には、電断発生時のCRC演算により求められたCRC値が記憶されるCRC値格納領域2103eは除かれるものとする。例えば、使用領域外作業領域2103cの最終アドレスにCRC値格納領域2103eを配置し、CRC演算対象データが、その最終アドレスの前までになるように、CRC演算バイト数を調整する。このような構成とする理由は、電断発生時に、使用領域外作業領域2103cを含めたCRC演算の演算結果が、そのCRC演算後に使用領域外作業領域2103cのCRC値格納領域2103eに格納されるからである。

40

【2006】

その後、ステップS2090において、CRC回路2107cによる演算確定(1サイクル~5サイクル)を待ち、ステップS2091において、CRC回路2107cからCRC演算結果(CRC16の演算結果)を取得し、処理を終了する。ここで、CRC演算結果は、例えば、CRC回路2107cに係る所定の平行入力ポートから受信し、例えば、HLレジスタにセットする。

【2007】

(遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外))

次に、図174を参照して、メインCPU 2101によって実行される遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)について説明する。図174は、遊技復帰不可能エラー処理(

50

使用領域外)の処理手順を示すフローチャートである。この遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)は、前述した通り、図171のステップS2035でNo\_1の判定であった場合、すなわち、電源投入時に設定変更の操作が行われず、かつ、遊技復帰状態格納領域に、遊技復帰不可能状態1(CRC異常)または、遊技復帰不可能状態2(電断発生異常)を示すデータが格納されている場合に(例えば、CALLEXにより)呼び出される。

【2008】

なお、本実施形態では、遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)が、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムによって実行されるが、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムによって実行されるように構成してもよい。

【2009】

また、遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)は、後述するメイン処理の内部抽籤処理(ステップS2005)から(例えば、CALLEXによって)も呼び出される。

【2010】

遊技復帰不可能エラーは、電源をオフにして、設定変更を行わなければ復旧しないエラーであり、設定変更の操作を行わずに電源をオンにした場合は、遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)によって、通信データの送信が持ち越しとなったまま待機状態となる。この処理は、第1実施形態の図24のステップS30に示される、電源投入時エラー処理と同様のものである。

【2011】

遊技復帰不可能エラー処理(使用領域外)では、最初に、ステップS2111において、割込み禁止の設定がされ、これによって、電断割込み処理等の発生が抑止される。次に、ステップS2112において、メダルの投入(及びベット操作)が禁止される。なお、メダルレス遊技機の場合は、ベット操作のみ禁止となる。

【2012】

次に、ステップS2113において、遊技復帰不可能エラーが発生したことを、情報表示装置(例えば、第1実施形態の情報表示装置14の7セグLEDを用いた表示装置)に表示するよう設定する。

【2013】

次に、ステップS2114において、リセットコントローラ2106のWDT2106bのリセット(クリア)を行う。この処理によって、WDT2106bは、初期値に戻ってカウントを再開し、その後すぐにまたステップS2114によるリセットが行われるので、WDT2106bが所定のカウンタ値になったことを契機とする処理(リセットによる再起動)が開始されることはない。

【2014】

ステップS2115では、残り通信データの送信持ち越し制御を行う。残り通信データの送信持ち越し制御は、遊技復帰不可能エラーが検知された時点で、通信データ格納領域に通信データが格納されていた場合、その格納されている通信データを、電断復帰直後に副制御回路2200に送信させるための処理である。具体的には、送信間隔タイマーの値を1減算する処理が無限ループで繰り返され、すぐに、送信間隔タイマーの値が0になる(ただし、マイナスの値にまで減算されることはない)。

【2015】

本実施形態では、後述する定期割込処理の通信データ送信処理において、副制御回路2200に通信データを一定周期(例えば、約8ms)で送信するため、送信間隔タイマーに所定値をセットした後、各周期でその送信間隔タイマーの値を1減算し、値が0になった場合に、未送信の通信データを送信する。

【2016】

しかしながら、遊技復帰不可能エラーが検知されると、上述したように、ステップS2111で割込み禁止にされるために、定期割込処理において、通信データ格納領域に記憶されている通信データ送信処理は停止され、残りの通信データの送信は持ち越しになる。

10

20

30

40

50

その後、電源のオフ・オンがされ、そこで設定変更処理がされると、送信間隔タイマーの値が0となっているため、即座に、未送信の通信データが副制御回路2200に送信される。ここで、副制御回路2200に送信する通信データには、例えば、遊技の演出に係る各種制御指令（コマンド）や、当該コマンドに係るデータが含まれる。

#### 【2017】

また、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）の無限ループの間（ステップS2114とステップS2115を無限に繰り返す処理）に電源をオフにしても、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）のステップS2111で割込み禁止としているため、電断割込み処理が発生することがなく、設定キーの操作を行わずに、オフ状態（設定変更処理を行わない状態）とし、その後、電源を投入しても、遊技復帰状態格納領域に遊技復帰不可能状態（すなわち、遊技復帰不可能状態1（CRC異常）や遊技復帰不可能状態2（電断発生異常））を示すデータが格納されたままであり、電源を投入した直後に、ふたたび上記の無限ループが発生し、待機状態となる。

10

#### 【2018】

したがって、設定変更処理を行わなければ、正常な遊技機動作に移行することができず、設定変更処理を行えば、通信データ格納領域に記憶されている通信データがクリアされるため、遊技復帰不可能エラー発生前に通信データ格納領域に記憶されている未送信の通信データは破棄されることになる。このような、遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）によって、本実施形態のパチスロ機2001において、効果的な再起動の管理が行われる。

20

#### 【2019】

（BB（特賞）遊技数チェック処理、送信待機&RAM初期化処理、指定RAM初期化処理）

次に、図175、及び図176を参照して、メインCPU2101によって実行される3つの処理（すなわち、BB（特賞）遊技数チェック処理、送信待機&RAM初期化処理、指定RAM初期化処理）について説明する。

#### 【2020】

図175、図176は、上述の3つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる1つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、2つの終了記号（角丸四角形で「RET」の表記）と、3つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「RET」以外の表記、すなわち、「BB（特賞）遊技数チェック処理」、「送信待機&RAM初期化処理」、及び「指定RAM初期化処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

30

#### 【2021】

なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

#### 【2022】

BB（特賞）遊技数チェック処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2131のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図170に示したメイン処理から、このBB（特賞）遊技数チェック処理が呼び出される（ステップS2020）。

40

#### 【2023】

メインCPU2101は、図175に示すステップS2132において、BB（特賞）が作動中か否かを判定し、作動中でなければ（ステップS2132のNo）、リターンS2133に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。作動中である場合（ステップS2132のYes）、ステップS2134に進み、そこで、BB（特賞）の作動が終了したか否かを判定する。

50

## 【2024】

BB（特賞）の作動が終了していない場合（ステップS2134のNo）、ステップS2135において、RB遊技回数の減算を行い、ステップS2136において、RBが終了か否かを判定する。RBが終了していない場合（ステップS2136のNo）、リターンS2133に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

## 【2025】

BB（特賞）の作動が終了している場合（ステップS2134のYes）、またはRBが終了している場合（ステップS2136のYes）、ステップS2137において、RB差動信号オフ（試験信号）を設定し、ステップS2138において、2サイクル分、割込みを待機する。

10

## 【2026】

次に、ステップS2139において、BB（特賞）の作動が終了したか否かを判定し、BB（特賞）の作動が終了していない場合（ステップS2139のNo）、リターンS2133に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。一方、BB（特賞）の作動が終了している場合（ステップS2139のYes）、ステップS2140において、RAM初期化アドレスに、使用領域内RAMエリア2203aに係る「BB（特賞）終了時クリアアドレス」をセットする。

## 【2027】

次に、図176に示すエントリーポイントS2141に進み、そこから、送信待機&RAM初期化処理が開始される。また、送信待機&RAM初期化処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2141のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図171に示したステップS2039の処理から、この送信待機&RAM初期化処理が呼び出され、ステップS2039の処理から呼び出された場合のRAM初期化アドレスには、ステップS2038でセットされたアドレスがセットされている。

20

## 【2028】

次に、ステップS2142において、割込み禁止の設定がされ、その後、ステップS2143において、通信データ格納領域に格納されている通信データを取得し、ステップS2144において、割込み許可の設定を行う。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止されることにより、定期割込み処理の通信データ送信処理（図186参照）が行われて通信データ格納領域に格納されている通信データが送信されてしまう不具合を抑止することもできる。

30

## 【2029】

次に、ステップS2145において、未送信の通信データがあるか否かを判定し、未送信の通信データがある場合（ステップS2145のYes）、ステップS2142～ステップS2144の処理を繰り返す。未送信の通信データがない場合（ステップS2145のNo）、エントリーポイントS2146に進み、そこから、指定RAM初期化処理が開始される。

## 【2030】

また、指定RAM初期化処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2146のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図171に示したステップS2036の処理から、この指定RAM初期化処理が呼び出され、ステップS2036の処理から呼び出された場合のRAM初期化アドレスは、ステップS2032またはステップS2034でセットされたアドレスがセットされている。

40

## 【2031】

次に、ステップS2147において、戻り番地の保護（スタック領域へのプログラムカウンタの格納）、RAM初期化アドレスのセット、初期化回数（＝初期化を行うバイト数

50

)のセットを行う。その後、ステップS 2 1 4 8において、割込み禁止の設定を行い、ステップS 2 1 4 9において、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに係るクリアアドレスがセットされているRAM初期化アドレスの内容を開始アドレス格納領域に保存する。具体的には、RAM初期化アドレスのセットは、DEレジスタにセットされているアドレスをHLレジスタにセットする処理であり、初期化回数は、HLレジスタにセットされたアドレスから戻り番地の保護されているスタック領域がクリアされないアドレスまでを算出したバイト数であり、BCレジスタにセットされた値である。

#### 【2 0 3 2】

次に、ステップS 2 1 5 0において、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）を、（CALL EXにより）呼び出して、使用領域外RAMエリア2 2 0 3 bの初期化を行う。なお、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）の詳細については、後述する。

10

#### 【2 0 3 3】

その後、ステップS 2 1 5 1において、使用領域内RAM初期化、すなわち、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに関する初期化を行い、ステップS 2 1 5 2において割込み許可の設定を行う。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止される。具体的には、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに対して、ステップS 2 1 4 7でセットされたRAM初期化アドレスから初期化回数（＝初期化を行うバイト数）が、0で上書きされる。ここでは図示されていないが、例えば、「CLR IR」命令を実行することで、ステップS 2 1 5 1における初期化が行われる。

#### 【2 0 3 4】

この使用領域内RAM初期化の処理では、もともと、RAM初期化アドレスに、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに係る初期化開始アドレスが記憶されているので、初期化開始アドレスとして、そのアドレスをそのまま用いる。また、本実施形態では、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aの初期化エンドアドレスは、固定的に設定されているが、初期化開始アドレスに応じて、異なるアドレスにセットされてもよい。

20

#### 【2 0 3 5】

処理は、その後、リターンS 2 1 5 3に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

#### 【2 0 3 6】

（使用領域外RAM初期化処理（使用領域外））

次に、図1 7 7を参照して、メインCPU 2 1 0 1によって実行される使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）について説明する。

30

#### 【2 0 3 7】

図1 7 7は、上述の使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。図1 7 7では、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）と、使用領域外RAM初期化処理（継続）の2つ処理が示されているが、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）で、例えば、ジャンプ命令を実行することによって、その後、続けて、使用領域外RAM初期化処理（継続）が実行されるため、これらを一連のプログラムとして説明する。

#### 【2 0 3 8】

なお、ここでは、2つの開始記号（角丸四角形で「RETEX」以外の表記、すなわち「使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）」と「使用領域外RAM初期化処理（継続）」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

40

#### 【2 0 3 9】

使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS 2 1 7 1のアドレス（使用領域内プログラム領域2 1 0 2 aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図1 7 6のステップS 2 1 5 0から、この使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）が（CALL EXにより）呼び出される。

#### 【2 0 4 0】

メインCPU 2 1 0 1は、図1 7 7に示すステップS 2 1 7 2において、例えば、ジャ

50

ンプ命令などで、エントリーポイントS 2 1 7 3のアドレス（使用領域外プログラム領域2 1 0 2 cに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって移動（ジャンプ）し、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）の制御を移動させる。移動後の処理は、便宜上、使用領域外RAM初期化処理（継続）と称する。また、ステップS 2 1 7 2が示す移動（ジャンプ）処理は、便宜上、台形の記号で表記されている。なお、このような移動（ジャンプ）処理は、ジャンプ命令を含む様々な方法で実現することができる。

#### 【2 0 4 1】

使用領域外RAM初期化処理（継続）が開始されると、ステップS 2 1 7 4において、開始アドレス格納領域の下位アドレス（例えば、1バイト）を取得し、例えば、使用領域外作業領域2 1 0 3 cの所定領域（記憶判定領域）に格納する。ここで、開始アドレス格納領域には、RAM初期化アドレスにセットされた、例えば、2バイトの、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに係るクリアアドレスが格納されており（図1 7 6のステップS 2 1 4 9）、状況に応じて、例えば、RAM異常発生時クリアアドレス、設定変更時クリアアドレス、BB（特賞）終了時クリアアドレス、及び1遊技終了時クリアアドレスのうちいずれかが格納される。これらのクリアアドレスは、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに係るアドレスである。なお、1遊技終了時クリアアドレスは、例えば、図1 7 0に示す遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップS 2 0 1 6）においてRAM初期化アドレスにセットされる。

#### 【2 0 4 2】

次に、ステップS 2 1 7 5において、使用領域外RAM初期化（ステップS 2 1 8 3）を行うために使用する初期化開始アドレスを、とりあえず、RAM異常発生時の使用領域外クリアアドレスにセットする。ここで、記憶判定領域のアドレスが、RAM異常発生時クリアアドレスでない場合（ステップS 2 1 7 6のNo）、次の候補として、初期化開始アドレスを、設定変更時の使用領域外クリアアドレスにセットする（ステップS 2 1 7 7）。

#### 【2 0 4 3】

次に、記憶判定領域のアドレスが、設定変更時クリアアドレスでない場合（ステップS 2 1 7 8のNo）、次の候補として、初期化開始アドレスを、BB（特賞）終了時の使用領域外クリアアドレスにセットする（ステップS 2 1 7 9）。

#### 【2 0 4 4】

さらにその後、記憶判定領域のアドレスが、BB（特賞）終了時クリアアドレスでない場合（ステップS 2 1 8 0のNo）、最終的に、初期化開始アドレスを、1遊技終了時の使用領域外クリアアドレスにセットし（ステップS 2 1 8 1）、その後、ステップS 2 1 8 2に進む。

#### 【2 0 4 5】

ステップS 2 1 7 6、ステップS 2 1 7 8、ステップS 2 1 8 0でYes判定となった場合はそれぞれ、初期化開始アドレスの内容を変更することなく、ステップS 2 1 8 2に進む。

#### 【2 0 4 6】

以上の処理によって、使用領域内RAMエリア2 2 0 3 aに係るRAM初期化アドレスが保存されている開始アドレス格納領域の下位アドレス（記憶判定領域のアドレス）のみを参照することで、その下位アドレスに対応する、使用領域外RAMエリア2 2 0 3 bの初期化開始アドレスを指定することができる。

#### 【2 0 4 7】

次に、ステップS 2 1 8 2では、初期化回数（＝初期化を行うバイト数）を算出して所定の領域にセットし、その後、上記処理でセットされた初期化開始アドレスを用いて、使用領域外RAMエリア2 2 0 3 bの初期化を行う（ステップS 2 1 8 3）。具体的には、HLレジスタにセットされている初期化開始アドレスと、使用領域外RAMエリア2 2 0 3 bの初期化エンドアドレスとで減算を行うことで、初期化回数がBCレジスタにセット

10

20

30

40

50

され、上述した「CLRIR」命令を実行することで、使用領域外RAMエリア2203bの指定された範囲が初期化される。なお、本実施形態では、使用領域外RAMエリア2203bの初期化エンドアドレスは、開始アドレス格納領域の下位アドレスがどのようなものであっても固定的にセットされるが、初期化開始アドレスと同様に、開始アドレス格納領域の下位アドレスに応じて、異なるアドレスにセットされてもよい。その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

#### 【2048】

使用領域外RAM初期化処理（継続）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域2102cに記憶され、かつ、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されている、図175、図176に示す処理のステップS2150から呼び出されて、当該処理に戻る「特定サブルーチン」である。

10

#### 【2049】

（乱数値取得処理、内部抽籤処理）

次に、図178、図179を参照して、メインCPU2101によって実行される乱数値取得処理と内部抽籤処理について説明する。

#### 【2050】

図178は、上述の乱数値取得処理の処理手順を示すフローチャートである。図179は、上述の内部抽籤処理の処理手順を示すフローチャートである。これら2つの処理は、一連の連続するプログラムコードからなる1つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、1つの終了記号（角丸四角形で「RET」の表記）と、2つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「RET」以外の表記、すなわち、「乱数値取得処理」と「内部抽籤処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

20

#### 【2051】

なお、ここでは、2つの開始記号（「乱数値取得処理」と「内部抽籤処理」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

#### 【2052】

乱数値取得処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2201のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図170のステップS2004から、この乱数値取得処理が呼び出される。

30

#### 【2053】

内部抽籤処理は、図178、図179からわかるように、上述の乱数値取得処理を呼び出すと、その後、処理は自動的に、内部抽籤処理のエントリーポイントS2205に進むようになっており、特段、呼び出し元のプログラムから呼び出す必要はない。図170においては、処理内容をわかりやすくするために、ステップS2004の後のステップS2005で内部抽籤処理を呼び出すように表現しているが、実際は、ステップS2004において、乱数値取得処理を呼び出すと、その乱数値取得処理が実行された後、自動的に、内部抽籤処理が実行されることになる。

40

#### 【2054】

最初に、乱数値取得処理が開始されると、メインCPU2101は、図178に示すステップS2202において、割込み禁止の設定を行い、次に、ステップS2203において、役抽籤用乱数値を取得し、取得した乱数値を役抽籤乱数値格納領域に保存する。本実施形態では、役抽籤用乱数値は、マイクロプロセッサ2100に接続された乱数回路2150によって生成される。

#### 【2055】

次に、ステップS2204において、割込み許可の設定が行われる。割込み禁止から割込み許可までの間は、定期割込み処理や電断割込み処理等の割込み処理の発生が抑止される。

50



## 【 2 0 5 6 】

次に、内部抽籤処理が開始されると、メインCPU 2101は、図179に示すステップS2206において、メダル投入枚数チェック処理を実行する。この処理では、メダルの受付が可能な期間において、メダルセンサ（例えば、第1実施形態のメダルセンサ31Sに対応するメダルセンサ）の検出結果や、ベットスイッチ（例えば、第1実施形態のベットスイッチ6Sに対応するベットスイッチ）の検出結果に基づいてメダル投入カウンターやクレジットカウンターに記憶されているメダル数を更新する。

## 【 2 0 5 7 】

次に、ステップS2207において、遊技復帰不可能エラーフラグからセット内容を取得する。例えば、図189に示す、後述する設定値チェック処理（使用領域外）や、乱数検査処理（使用領域外）により遊技復帰不可能状態（異常）と判定された場合、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を示すデータ（例えば、「0」以外の値）がセットされ、遊技復帰可能状態（正常）と判定された場合には、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰可」を示すデータ（例えば、「0」の値）がセットされた状態が維持される。

## 【 2 0 5 8 】

ここで、遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」か否かの判定が行われ（ステップS2208）、遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」である場合は（ステップS2208のYes）、遊技復帰不可能エラー処理（図174参照）を呼び出す。なお、本実施形態では「遊技復帰不可能状態」としているが、正確には「遊技継続不可能状態」と表す場合もある。

## 【 2 0 5 9 】

遊技復帰不可能エラーフラグのセット内容が「復帰不可」でない場合（ステップS2208のNo）、すなわち、遊技復帰可能状態（正常）である場合、ステップS2209において、内部抽籤処理に用いる内部抽籤テーブル（のアドレス）をセットする。

## 【 2 0 6 0 】

以降の内部抽籤処理（ステップS2210～ステップS2220）は、第1実施形態の図26に示されているステップS62～ステップS73と同じであるため、説明は省略する。

## 【 2 0 6 1 】

（インタフェース2出力処理（使用領域外））

次に、図180を参照して、メインCPU 2101によって実行されるインタフェース2出力処理（使用領域外）について説明する。なお、本処理は、図3の試験機用第2インターフェースボード302への送信専用のシリアル通信回路である通信回路STU2を使用して出力するためのサブプログラムである。

## 【 2 0 6 2 】

図180は、上述のインタフェース2出力処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。図180では、インタフェース2出力処理（使用領域外）と、インタフェース2出力処理（継続）の2つ処理が示されているが、インタフェース2出力処理（使用領域外）でジャンプ命令を実行することによって、その後、続けて、インタフェース2出力処理（継続）が実行されるため、これらを一連のプログラムとして説明する。

## 【 2 0 6 3 】

なお、ここでは、2つの開始記号（角丸四角形で「RETEX」以外の表記、すなわち、「インタフェース2出力処理（使用領域外）」と「インタフェース2出力処理（継続）」の表記）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

## 【 2 0 6 4 】

インタフェース2出力処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2241のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図170のステップS2017から、このインタフェース2出力処理（使用領域外）が（CALLEXにより）呼び出される。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 6 5 】

メインCPU 2101は、図180に示すステップS2242において、例えば、ジャンプ命令などで、エントリーポイントS2243のアドレス（使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって移動（ジャンプ）し、インタフェース2出力処理（使用領域外）の制御を移動させる。移動後の処理は、便宜上、インタフェース2出力処理（継続）と称する。また、ステップS2242が示す移動（ジャンプ）処理は、便宜上、台形の記号で表記されている。なお、この移動（ジャンプ処理）は、上記の通り、様々な方法で実現可能である。

## 【 2 0 6 6 】

インタフェース2出力処理（継続）が開始されると、ステップS2244において、現在、インタフェース2（I/F2）に送信中か否かの判定が行われる。インタフェース2は、主制御基板2071と副制御基板2072とをシリアル通信で接続するインタフェースを表し、例えば、上述したシリアル通信回路2114のうちの一つで、送信専用のシリアル通信回路であるSTU3が、この主制御基板2071と副制御基板2072の間の通信を制御する。

## 【 2 0 6 7 】

インタフェース2への送信中でないと判定された場合（ステップS2244のNo）、ステップS2245において、送信データの送信に用いる送信パラメータテーブル（のアドレス）をセットし、次に、ステップS2246において、セットした送信パラメータ

## 【 2 0 6 8 】

その後、ステップS2247において、生成された送信データをインタフェース2（副制御基板2072、副制御回路2200）に向けて送信し、その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

## 【 2 0 6 9 】

また、インタフェース2への送信中であると判定された場合は（ステップS2244のYes）、何も処理を行わずに、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

## 【 2 0 7 0 】

インタフェース2出力処理（継続）を実行するプログラムは、使用領域外プログラム領域2102cに記憶され、かつ、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されている、図170に示すメイン処理のステップS2017から「CALLEX」で呼び出されて、当該メイン処理に戻る「特定サブルーチン」である。

## 【 2 0 7 1 】

（メダル通過枚数異常判定処理（使用領域外））

次に、図181を参照して、メインCPU2101によって実行されるメダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）について説明する。図181は、メダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このメダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）は、前述した通り、図170のステップS2018で、プログラム上、「CALLEX」で呼び出される処理である。

## 【 2 0 7 2 】

メダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）では、最初に、ステップS2261において、メダル投入カウンターをセットし、ステップS2262において、ガイドレールメダル通過枚数をセットする。ここで、メダル投入カウンターは、セレクト（例えば、第1実施形態のセレクト31に対応するセレクト）の出口に接続されているメダル排出ガイドを通過したメダルの枚数をカウントしたものであり、ガイドレールメダル通過枚数は、当該セレクトの内部に設けられているガイドレールを通過したとして（メダル検出センサにより）検出されたメダルの枚数である。

## 【 2 0 7 3 】

次に、ステップS2263において、メダル投入カウンターとガイドレールメダル通過

10

20

30

40

50

枚数との差枚数を算出し、ステップS 2 2 6 4において、その差枚数が許容範囲か否かを判定する。

【2074】

差枚数が許容範囲でないと判定された場合（ステップS 2 2 6 4のNo）、差枚数異常エラーを示すデータを、使用領域外エラーフラグにセットする（ステップS 2 2 6 5）。ステップS 2 2 6 5の後、または差枚数が許容範囲であると判定された場合（ステップS 2 2 6 4のYes）、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【2075】

（メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）

次に、図182、及び図183を参照して、メインCPU2101によって実行される3つの処理（すなわち、メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）について説明する。

【2076】

図182、図183は、上述の3つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる1つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、2つの終了記号（角丸四角形で「RET」の表記）と、3つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「RET」以外の表記、すなわち、「メダル払出・再遊技作動処理」、「精算実行処理」、及び「メダル払出処理」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

【2077】

なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

【2078】

メダル払出・再遊技作動処理は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS 2 2 8 1のアドレス（使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図170に示したメイン処理から、このメダル払出・再遊技作動処理が呼び出される（ステップS 2 0 1 4）。なお、この処理は、第1実施形態では、図23に示すメダル払出・再遊技作動処理（ステップS 1 4）に対応する。

【2079】

メインCPU2101は、図182に示すステップS 2 2 8 2において、入賞が再遊技か否かを判定し、再遊技でなければ（ステップS 2 2 8 2のNo）、ステップS 2 2 8 4に進む。再遊技である場合（ステップS 2 2 8 2のYes）、ステップS 2 2 8 3に進み、そこで、自動投入メダルカウンターに、投入されたメダルの枚数を表すメダル投入カウンターの値をセットする。

【2080】

次に、ステップS 2 2 8 4において、入賞作動コマンドを通信データ格納領域に格納し、ステップS 2 2 8 5において、入賞枚数カウンター=0か否かを判定する。入賞枚数カウンター=0の場合（ステップS 2 2 8 5のYes）、リターンS 2 2 9 2に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【2081】

入賞枚数カウンター=0でない場合（ステップS 2 2 8 5のNo）、ステップS 2 2 8 6において、所定のレジスタに、払出枚数カウンター格納領域のアドレスをセットする。次に、ステップS 2 2 8 7において、クレジットのメダル枚数が上限（例えば、50枚）か否かを判定する。

【2082】

クレジットのメダル枚数が上限でない場合（ステップS 2 2 8 7のNo）、ステップS 2 2 8 8において、クレジットカウンターに1を加算し、これによって、入賞によって払

10

20

30

40

50

い出されたメダルが1枚ずつ、クレジットに貯留される。

【2083】

ステップS2289において、メダル払出枚数チェック処理を実行する。このメダル払出枚数チェック処理は、払出枚数カウンターを1減算したり、外部集中端子板（例えば、第1実施形態の外部集中端子板55に対応する外部集中端子板）に出力するメダル払出信号のためのカウンター（メダルアウトカウンター）に1を加算したり、メダル投入カウンターの更新を行う。

【2084】

次に、ステップS2291において、払出終了か否か、すなわち、メダル払出枚数が0になったか否かを判定し、払出終了と判定された場合は（ステップS2291のYes）、リターンS2292に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。払出終了でないと判定された場合は（ステップS2291のNo）、ステップS2287に戻り、クレジットのメダル枚数が上限か否かを判定する。

【2085】

クレジットのメダル枚数が上限と判定された場合は（ステップS2287のYes）、図183のステップS2298に進み、そこで、払出枚数カウンターに係るメダル払出処理が開始される。メダル払出処理は、このように、図182に示すフローチャートで、クレジットのメダル枚数が上限と判定された場合に実行されるほか、後述するように、図183に示す精算実行処理（ステップS2293）が開始された場合に呼び出される（ステップS2295）。

【2086】

メダル払出処理では、払出枚数を入力パラメータとして受け取り、そこで把握される払出枚数について払出処理を行うようになっており、本実施形態では、この処理の呼び出し時に、払出枚数カウンター、クレジットカウンター、メダル投入カウンターのいずれかを入力パラメータとして受け取り、受け取ったカウンターの数を払出枚数とする。また、このとき、入力パラメータは、各カウンターを格納している（使用領域内作業領域2103aにおける）アドレスの下位アドレス（例えば、下位8ビット）である。

【2087】

メダル払出処理が開始されると、ステップS2299において、メダルを払出すためのホッパー装置（例えば、第1実施形態のホッパー装置32と同様の構成の装置）を作動させるホッパードライブをオンにし、ステップS2300において、メダルがホッパカウンスイッチを通過したか否かを判定する。メダルがホッパカウンスイッチを通過していないと判定された場合は（ステップS2300のNo）、ステップS2301でホッパーエラーチェック処理を行う。

【2088】

ホッパーエラーチェック処理は、ホッパジャムエラー、ホッパエンptyエラーの検知を行う。ホッパジャムエラーであれば、ホッパカウンスイッチがオンのまま一定時間経過したときに、エラーを検知したと判断し、ホッパエンptyエラーであれば、ホッパカウンスイッチがオフのまま一定時間経過したときに、エラーを検知したと判断する。これらのエラーを検知した場合、検知したエラーの種類を、情報表示装置（例えば、第1実施形態の情報表示装置14に対応する表示装置）の所定の7セグLEDに表示する。

【2089】

その後、ステップS2300に進み、メダルがホッパカウンスイッチを通過したか否かの判定を繰り返す。メダルがホッパカウンスイッチを通過したと判定された場合は（ステップS2300のYes）、ステップS2302に進み、そこで、メダル払出枚数チェック処理を行う。このメダル払出枚数チェック処理は、図182で示したステップS2289のメダル払出枚数チェック処理と同様の処理である。

【2090】

次に、ステップS2303において、払出終了か否か、すなわち、メダル払出枚数が0になったか否かを判定し、払出終了と判定された場合は（ステップS2303のYes）

、リターン S 2 3 0 5 に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。払出終了でないと判定された場合は（ステップ S 2 3 0 3 の N o ）、ステップ S 2 3 0 0 に進み、メダルがホッパカウンスイッチを通過したか否かの判定を繰り返す。

【 2 0 9 1 】

払出終了と判定された場合は（ステップ S 2 3 0 3 の Y e s ）、ステップ S 2 3 0 4 に進み、そこで、ホッパドライブをオフにし、その後、リターン S 2 3 0 5 に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。

【 2 0 9 2 】

図 1 8 3 のフローチャートには、精算実行処理に係る別のエントリーポイント S 2 2 9 3 が示されている。

【 2 0 9 3 】

この精算実行処理は、遊技者が、図 1 7 0 のメイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理（ステップ S 2 0 0 3 ）において、精算ボタン（例えば、第 1 実施形態の精算ボタン 9 に対応するボタン）を押下した場合に、所定のプログラムが起動され、そのプログラムが、エントリーポイント S 2 2 9 3 のアドレス（使用領域内プログラム領域 2 1 0 2 a に記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定して呼び出す処理である。なお、この処理は、第 1 実施形態では、図 2 3 に示すメダル受付・スタートチェック処理（ステップ S 3 ）において、精算ボタンを押下された場合に実行される処理に対応する。

【 2 0 9 4 】

精算実行処理が開始されると、メイン CPU 2 1 0 1 は、図 1 8 3 に示すステップ S 2 2 9 4 において、所定のレジスタに、クレジットカウンター格納領域のアドレスをセットし、ステップ S 2 2 9 5 において、クレジットカウンターに係るメダル払出処理を実行する（呼び出す）。このメダル払出処理は、前述した、図 1 8 3 のステップ S 2 2 9 8 ~ ステップ S 2 3 0 5 までの処理である。

【 2 0 9 5 】

このメダル払出処理が終了すると、ステップ S 2 2 9 6 に進み、そこで、再遊技中か否かを判定し、再遊技中であれば（ステップ S 2 2 9 6 の Y e s ）、リターン S 2 3 0 5 に進み、呼び出し元のプログラムに戻る。再遊技中でなければ（ステップ S 2 2 9 6 の N o ）、メイン CPU 2 1 0 1 は、ステップ S 2 2 9 7 において、所定のレジスタに、メダル投入カウンター格納領域のアドレスをセットして次のステップに進み、そこで、メダル投入カウンターに係るメダル払出処理を実行する。このメダル払出処理は、前述した、図 1 8 3 のステップ S 2 2 9 8 ~ ステップ S 2 3 0 5 までの処理である。なお、図 1 8 3 のフローチャートでは、精算実行処理（ステップ S 2 2 9 3 ~ ステップ S 2 2 9 7 ）が終了すると、リターンすることなく次の払出処理に進んでいるが、プログラム上もこうした連続的な記述になっており、払出処理に対する C A L L 命令を無くすことができ、さらに、R E T 命令を 1 つ少なくできるので、その分だけメイン ROM 2 1 0 2 の使用領域内プログラム領域 2 1 0 2 a の使用容量を節約することができる。

【 2 0 9 6 】

このメダル払出処理が終了すると、リターン S 2 3 0 5 により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【 2 0 9 7 】

（メダル通過枚数計上処理（使用領域外））

次に、図 1 8 4 を参照して、メイン CPU 2 1 0 1 によって実行されるメダル通過枚数計上処理（使用領域外）について説明する。図 1 8 4 は、メダル通過枚数計上処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このメダル通過枚数計上処理（使用領域外）は、図 1 8 2、図 1 8 3 に示したメダル払出枚数チェック処理（ステップ S 2 2 8 9、ステップ S 2 3 0 2 ）で、そのプログラムは、使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されており、呼び出し元のプログラムから、「C A L L E X」で呼び出される処理である。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 9 8 】

メダル通過枚数計上処理（使用領域外）では、ステップ S 2 3 2 1 において、メダル投入カウンターの更新を行う。その後、「 R E T E X 」により、元のプログラムに戻る。

## 【 2 0 9 9 】

（役比モニタ集計開始処理（使用領域外））

次に、図 1 8 5 を参照して、メイン C P U 2 1 0 1 によって実行される役比モニタ集計開始処理（使用領域外）について説明する。図 1 8 5 は、役比モニタ集計開始処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。この役比モニタ集計開始処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントのアドレス（使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図 1 7 0 のステップ S 2 0 1 9 から、この役比モニタ集計開始処理（使用領域外）が（ C A L L E X により）呼び出される。

10

## 【 2 1 0 0 】

役比モニタ集計開始処理（使用領域外）は、役比モニタ装置（例えば、第 1 実施形態の役比モニタ装置 5 4 に対応する役比モニタ装置）に、遊技に関する各種割合情報を表示するための集計開始処理であり、役比モニタ装置に表示するための当該情報の集計、算出、表示制御処理は、例えば、定期割込み処理のステップ S 2 3 6 4 において実行される。

## 【 2 1 0 1 】

役比モニタ集計開始処理（使用領域外）が開始されると、メイン C P U 2 1 0 1 は、ステップ S 2 3 4 1 において、役比集計開始フラグをセットし、ステップ S 2 3 4 2 において、特賞中信号（ボーナス（特賞）状態であることを示す信号）を役比集計用格納領域に格納する。

20

## 【 2 1 0 2 】

次に、ステップ S 2 3 4 3 において、払出枚数を集計用格納領域に格納し、ステップ S 2 3 4 4 において、ナビデータを集計用格納領域に格納する。その後、「 R E T E X 」により、元のプログラムに戻る。

## 【 2 1 0 3 】

（定期割込み処理）

次に、図 1 8 6 を参照して、メイン C P U 2 1 0 1 によって実行される定期割込み処理について説明する。図 1 8 6 は、定期割込み処理の処理手順を示すフローチャートである。

30

## 【 2 1 0 4 】

本実施形態では、定期割込み処理の周期（1割込時間）を「 1 . 1 1 7 2 m s 」としているが、定期割込み処理の周期はこれに限られない。また、本実施形態の定期割込み処理は、ステップ S 2 3 6 4 の試射試験信号制御処理（使用領域外）と、ステップ S 2 3 6 8 のエラー検知処理（使用領域外）以外は、図 3 2 に示される第 1 実施形態の定期割込処理と同様の処理であるため、ここでは、試射試験信号制御処理（使用領域外）とエラー検知処理（使用領域外）のみについて説明を行う。

## 【 2 1 0 5 】

ステップ S 2 3 6 4 では、試射試験信号制御処理（使用領域外）を行う。この試射試験信号制御処理（使用領域外）は、役比モニタ装置（例えば、第 1 実施形態の役比モニタ装置 5 4 に対応する役比モニタ装置）に、遊技に関する各種割合情報を表示するための集計、算出、表示制御処理を行う。なお、試射試験信号制御処理（使用領域外）の詳細については後述する。

40

## 【 2 1 0 6 】

ステップ S 2 3 6 8 では、エラー検知処理（使用領域外）を行う。このエラー検知処理（使用領域外）は、第 1 実施形態のエラー検知処理（図 3 2 のステップ S 2 0 7 ）に対応するものであり、ステップ S 2 3 6 2 でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。本実施形態では、さらに、特徴的な構成によって、設定値チェック処理と乱数検査処理を実行している。なお、エラー検知処理（使用領

50

域外)の詳細については後述する。

【2107】

(試射試験信号制御処理(使用領域外))

次に、図187を参照して、メインCPU2101によって実行される試射試験信号制御処理(使用領域外)について説明する。図187は、試射試験信号制御処理(使用領域外)の処理手順を示すフローチャートである。この試射試験信号制御処理(使用領域外)は、前述した通り、図186のステップS2364で、「CALLEX」により呼び出される処理である。

【2108】

試射試験信号制御処理(使用領域外)では、最初に、ステップS2391において、試験信号生成処理を行う。次に、ステップS2392において、リールストップ可能信号出力処理を行う。

10

【2109】

次に、ステップS2393において、特賞信号制御処理を行い、ステップS2394において疑似遊技中信号制御処理を行い、ステップS2395において条件装置信号制御処理を行う。

【2110】

次に、ステップS2396において、役比モニタ集計処理を行い、ステップS2397において、役比モニタ表示管理処理を行い、ステップS2398において、試験信号出力処理を行う。その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。主な機能として、役比モニタ表示管理処理は、役比モニタ装置54への表示制御を含む表示管理処理であり、試験信号出力処理は、試験機用第1インターフェースボード301への試験信号出力処理である。

20

【2111】

(エラー検知処理(使用領域外))

次に、図188を参照して、メインCPU2101によって実行されるエラー検知処理(使用領域外)について説明する。図188は、エラー検知処理(使用領域外)の処理手順を示すフローチャートである。このエラー検知処理(使用領域外)は、前述した通り、図186のステップS2368で、「CALLEX」により呼び出される処理である。

【2112】

エラー検知処理(使用領域外)は、第1実施形態の定期割込処理で実行されるエラー検知処理(図32のステップS207)に対応するものである。最初に、ステップS2411において、設定値チェック処理(使用領域外)を呼び出す。この設定値チェック処理(使用領域外)は、設定値の値が正常か否かを判定する処理であり、詳細については後述する。

30

【2113】

次に、ステップS2412において、メダル通過チェック処理を行い、ステップS2413において、ホッパーチェック処理を行う。なお、これらの処理は、メダルレス遊技機の場合、不要となる。

【2114】

次に、ステップS2414において、乱数検査処理(使用領域外)を呼び出す。この乱数検査処理(使用領域外)は、乱数回路が正常に動作しているか否かを判定する処理であり、詳細については後述する。その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

40

【2115】

(設定値チェック処理(使用領域外)、乱数検査処理(使用領域外))

次に、図189を参照して、メインCPU2101によって実行される2つの処理(すなわち、設定値チェック処理(使用領域外)と、乱数検査処理(使用領域外))について説明する。

【2116】

50

図189は、上述の2つの処理の処理手順を示すフローチャートであり、一連の連続するプログラムコードからなる1つのサブプログラムである。また、このフローチャートでは、3つの終了記号（角丸四角形で「戻る」の表記1つと、角丸四角形で「RET」の表記2つ）と、2つの開始記号（それ以外の角丸四角形で「RET」以外の表記、すなわち、「設定値チェック処理（使用領域外）」、及び「乱数検査処理（使用領域外）」の表記）が含まれており、終了記号は、フローがその終了記号に達した場合に、呼び出し元のプログラムにリターンする（戻る）ことを示しており、開始記号は、他の呼び出しプログラムが呼び出し可能なアドレス（エントリーポイント）を示している。

【2117】

なお、ここでは、終了記号（リターン）、及び開始記号（エントリーポイント）のそれぞれについて、便宜上、ステップ番号を付すものとする。

10

【2118】

設定値チェック処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2431のアドレス（使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムのアドレス）や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図188に示したエラー検知処理（使用領域外）から、この設定値チェック処理（使用領域外）が呼び出される（ステップS2411）。

【2119】

設定値チェック処理（使用領域外）が開始されると、メインCPU2101は、ステップS2432において、設定値は正常値か否かを判定し、正常値でなければ（ステップS2432のNo）、ステップS2434に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップS2435の「RET」で呼び出し元のプログラムに戻る。

20

【2120】

一方、設定値が正常値と判定された場合は（ステップS2432のYes）、呼び出し元のプログラムに戻る（ステップS2433）。なお、ここでは、ステップS2432の処理とステップS2433の処理は単一命令によって実行されているため、呼び出し元のプログラムに戻る終了記号には、「RET」ではなく「戻る」の表記がされている。なお、本実施形態において、設定値が正常値とは、使用領域内作業領域2103aに割り当てられた、設定値格納領域に記憶された値が0～5（設定1～設定6）であり、正常値とする値以外は、全て異常値となる。

30

【2121】

上述した単一命令は、例えば、「opcode1 C, (Addr1), 6」といった命令であり、ここで、opcode1は、所定の命令を表す記述であり、第1オペランドの「C」は、フラグレジスタF（図167（B）参照）のC（キャリー）ビットを表し、第2オペランドの「(Addr1)」は、アドレスAddr1に格納された値を表し、第3オペランドの「6」は、アドレスAddr1に格納された値の比較対象である。この単一命令を実行すると、アドレスAddr1に格納された値-6の計算を行った結果、フラグレジスタFのCビットが「1」であれば呼び出し元に戻り、「0」であれば次のステップに進む。

40

【2122】

アドレスAddr1は、この場合、使用領域内作業領域2103aのなかの、設定値が格納されている場所を表しており、この命令により、格納されている設定値が6以上であれば、フラグレジスタFのCビットが「0」となって、上述するステップS2434に進み、5以下であれば、フラグレジスタFのCビットが「1」となって、設定値が正常と判断され、呼び出し元に戻る。なお、本実施形態では、設定変更処理により、設定値は「0」～「5」の範囲で変更される。

【2123】

乱数検査処理（使用領域外）は、呼び出し元のプログラムから、エントリーポイントS2436のアドレス（使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラム

50



のアドレス)や、そのアドレスに対応するラベルを指定することによって呼び出される。具体的には、図188に示したエラー検知処理(使用領域外)から、この乱数検査処理(使用領域外)が呼び出される(ステップS2414)。

【2124】

乱数検査処理(使用領域外)が開始されると、メインCPU2101は、ステップS2437において、役抽籤用乱数回路(マイクロプロセッサ2100に接続された乱数回路2150)が正常か否かを判定する。この判定は、例えば、乱数回路2150のステータスを読み込むことによって行う。また、乱数回路2150から乱数値を複数回取得し、取得した複数の乱数値が一致したような場合に、乱数回路2150が乱数を更新しておらず、異常が発生したと判断することもできる。

10

【2125】

役抽籤用乱数回路が正常である場合(ステップS437のYes)、別の乱数回路の検査を行うためにステップS2438に進み、正常でない場合は(ステップS437のNo)、ステップS2434に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップS2435の「RET」で呼び出し元のプログラムに戻る。

【2126】

次に、ステップS2438において、マイクロプロセッサ2100の内部にある乱数回路2110について検査を行う。本実施形態では、乱数回路2110により、演出に係る乱数値や、AT状態に移行させるための乱数値などを生成する。ここでは、内部情報レジスタの乱数ステータスは正常か否かを判定する。

20

【2127】

マイクロプロセッサ2100が有する内部情報レジスタ(CIF)には、乱数更新の異常や乱数更新クロック周波数の異常を通知する領域があり、ここでは、これらの領域の値をチェックすることにより、乱数回路2110が正常か否かを判定している。内部情報レジスタの乱数ステータスが正常である(すなわち、乱数回路2110が正常である)場合(ステップS2438のYes)、ステップS2439の「RET」で呼び出し元のプログラムに戻る。

【2128】

内部情報レジスタの乱数ステータスが正常でない(すなわち、乱数回路2110が正常でない)場合(ステップS2438のNo)、乱数回路2150の場合と同様に、ステップS2434に進み、そこで遊技復帰不可能エラーフラグに復帰不可を表すデータをセットし、ステップS2435の「RET」で呼び出し元のプログラムに戻る。

30

【2129】

(電断割込み処理)

次に、図190を参照して、メインCPU2101によって実行される電断割込み処理について説明する。図190は、電断割込み処理の処理手順を示すフローチャートである。なお、本実施形態では、上述したように、電断が発生した際には、パラレル入力ポート2111(XINT)に出力される電断検知信号により電断が検知され、その場合に、電断割込み処理が実行される。

【2130】

電断割込み処理では、最初に、メインCPU2101が、全レジスタをスタックエリアに退避する(ステップS2451)。本実施形態では、バンク0のメインレジスタ(汎用レジスタA、B、C、E、D、H、L、フラグレジスタF、インデックスレジスタIX、IY)、及びこれらのメインレジスタに対応するサブレジスタについて退避を行う。ただし、バンク1のレジスタについては退避を行わない。

40

【2131】

次に、ステップS2452において、メダルの受付を禁止し、ステップS2453においてホッパモータをオフにする。その後、ステップS2454において、現在のスタックポインタSPを所定の格納領域に格納する。なお、現在のスタックポインタSPを保存しておくのは、図171の電源投入時処理で示した遊技復帰処理において、格納したスタッ

50

クポインタSPに基づいて、処理を電断発生直前の処理に復帰させるためである。

【2132】

次に、ステップS2455において、CRC生成処理（使用領域外）を呼び出し、ステップS2456において、RAM（例えば、使用領域内RAMエリア2203aと使用領域外RAMエリア2203b）のアクセスを禁止するよう設定する。

【2133】

（CRC生成処理（使用領域外））

次に、図191を参照して、メインCPU2101によって実行されるCRC生成処理（使用領域外）について説明する。図191は、CRC生成処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。このCRC生成処理（使用領域外）は、前述した通り、  
10 図190のステップS2456で、「CALLEX」により呼び出される処理である。

【2134】

CRC生成処理（使用領域外）は、最初に、ステップS2471において、電断発生フラグをオンに設定する。次に、ステップS2472において、CRC演算処理（使用領域外）を呼び出し、そこで、使用領域内作業領域2103aや使用領域外作業領域2103c等に関するCRC演算を行う。なお、CRC演算処理（使用領域外）は、図173を参照して説明した処理と同じである。

【2135】

次に、ステップS2473において、ステップS2472で呼び出したCRC演算処理（使用領域外）の結果（CRC値）を、所定の格納領域に格納する。こうして格納された  
20 電断割込み時のCRC値は、電源投入時のCRC検査処理（使用領域外）（図171のステップS2032）で取得され、電源投入時のCRC値と比較される（図172のステップS2054、ステップS2055）。

【2136】

CRC生成処理（使用領域外）は、その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【2137】

（使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外））

次に、図192を参照して、メインCPU2101によって実行される使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）について説明する。図192は、使用領域外エラー要因  
30 クリア処理（使用領域外）の処理手順を示すフローチャートである。

【2138】

使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、図181のメダル通過枚数異常判定処理（使用領域外）で使用領域外エラーフラグにセットされた差枚数異常エラー等をクリアするための処理である。この処理は、例えば、ホッパジャムエラーやホッパエンプティエラーを含む何らかの遊技復帰可能エラーが発生しているときに、主制御基板2071に設けられたリセットボタン（第1実施形態に係る第1の遊技機の変形例に関連して説明された、主制御基板71に設けられたリセットボタンと同様のボタン）を押下することにより開始される。

【2139】

使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、最初に、ステップS2491において、エラーフラグを取得し、ステップS2492において、そのエラーフラグ（のビット）を反転する。次に、ステップS2493において、使用領域外エラーフラグと反転データとの論理積を算出し、ステップS2494において、論理積の算出結果を使用領域外エラーフラグにセットする。  
40

【2140】

使用領域外エラー要因クリア処理（使用領域外）は、その後、「RETEX」により、呼び出し元のプログラムに戻る。

【2141】

次に、本実施形態の特徴的な構成・機能について、これまで説明してきた図170～図  
50

192を参照して詳細に説明する。また、この説明に際して、さらに図193～図209を参照する。

#### 【2142】

##### [1. CALLEXの呼出先指定]

上述したように、メインROM2102内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム、及び各種データ(テーブル)を、使用領域内ROMエリア2202aとは異なるアドレスに配置された使用領域外ROMエリア2202bに格納して、その分、遊技用エリアとして設定されている使用領域内ROMエリア2202aの容量の圧迫を回避することができる。

#### 【2143】

また、バンク0に係る処理は、メインROM2102の使用領域内ROMエリア2202aに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM2103の使用領域内RAMエリア2203aを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク0に係る処理は、遊技用のエリア(使用領域内ROMエリア2202a、及び使用領域内RAMエリア2203a)に係る処理ということができる。

#### 【2144】

一方、バンク1に係る処理は、メインROM2102の使用領域外ROMエリア2202bに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインRAM2103の使用領域外RAMエリア2203bを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理(遊技以外の処理を行うための演算処理)を行う。すなわち、バンク1に係る処理は、領域外のエリア(使用領域外ROMエリア2202b、及び使用領域外RAMエリア2203b)に係る処理ということができる。

#### 【2145】

メインROM2102の使用領域内ROMエリア2202aは、遊技者により実施される遊技の動作を制御するためのプログラムやデータを記憶する領域であるが、遊技機の処理の多様化・複雑化によって、規定されている使用領域内ROMエリア2202aの容量が年々切迫してきている。そのため、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理に関するプログラムやデータについて確実にメインROM2102の使用領域外ROMエリア2202bに記憶させるとともに、いかにメインROM2102の使用領域内ROM

#### 【2146】

また、バンク0の処理において、バンク1の処理を実行するサブプログラムを呼び出すための命令は、例えば、「CALLEX」であり、さらに「RETEX」で呼び出し元のプログラムに戻る。ここで、こうした呼び出し命令(例えば、「CALLEX」)は、サブプログラムが、使用領域外ROMエリア2202bの所定アドレス(例えば、「2100」H)より前、すなわち、本実施形態の場合、「2000」H～「20FF」Hに記憶されていると2バイト命令になり、当該所定アドレス以降(すなわち、「2100」H～「24BF」H)に記憶されているサブプログラムを呼び出す場合は、4バイト命令になる、というメインCPU2101の特性を生かした設計になっている。

#### 【2147】

上記のように、「CALLEX」といった命令で呼び出すサブプログラムの記憶位置によって、その命令のサイズが異なるというのは、その命令が、呼び出すサブプログラムを特定するために、そのサブプログラムの呼出先アドレス(以下、「スタートポイント」と称す。)をアドレスで指定する場合に、「2000」H～「20FF」Hのアドレスについては、上位アドレスの「20」を省略して指定でき、アドレスについて1バイトを保持すればよいCPUの設計仕様となっており、一方、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「2100」H以降のアドレスである場合は、アドレスについて上位・下位アドレスで2バイトの容量を確保する必要があるからである。これは、メインCPU2101の設計者が、遊技機業界の制約を考慮し、使用領域内ROMエリアの容量を少しでも確保

10

20

30

40

50

することを容易にするため行った工夫である。なお、上記のようなアドレスの保持に関する事情によれば、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「2100」H以降のアドレスである場合は、「CALLEX」の命令を3バイト命令とすることも考えられる。従って、「CALLEX」命令は、スタートポイントによって、マシン語（CPUが理解できる言語）が異なるため、遊技機のプログラム設計者は、「CALLEX」命令で指定するサブプログラムのスタートポイントを注意する必要がある。

#### 【2148】

いずれにせよ、「CALLEX」といった命令で呼び出すサブプログラムの記憶位置を「2000」H～「20FF」Hのアドレスにとどめておくことで、使用領域内ROMエリア2202aにおいて、当該命令ごとに2バイトの節約が可能となる。なお、「CALLEX」において、呼び出すサブプログラムのスタートポイントが「2100」H以降のアドレスである場合に、3バイト命令になっていれば、節約可能なバイト数は1バイトとなる。

10

#### 【2149】

上記のような状況に鑑み、本実施形態では、バンク0の処理において、バンク1の処理を実行するサブプログラムを呼び出すための命令（例えば、「CALLEX」）を用いる際に、少しでも使用領域内ROMエリア2202aの容量が抑えられるような構成をとるようにした。また、遊技機のプログラム設計者が「CALLEX」命令を使用する際に、スタートポイントを注意する必要がなくなる。

#### 【2150】

図193(A)に示すメインROM2102は、図168(B)のメインROM2102の構成を部分的に抜き出したものであり、従来のCALLEXによるサブプログラムの呼び出しを概念的に表している。

20

#### 【2151】

図193(A)では、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aにプログラムPRG1が記憶されており、PRG1は、呼び出し命令「CALLEX」でサブプログラムEX\_Proc1とEX\_Proc2を呼び出している状況が示されている。ここで、EX\_Proc1とEX\_Proc2は、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2100」Hより前である。したがって、PRG1で使用している呼び出し命令「CALLEX」の命令サイズはいずれも2バイトである。図193(A)には、PRG1から、「CALLEX」により、EX\_Proc1が呼び出されている状況が、点線で示されている。

30

#### 【2152】

さらに、図193(A)では、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aにプログラムPRG2が記憶されており、PRG2は、呼び出し命令「CALLEX」でサブプログラムEX\_Proc3、EX\_Proc4、及びEX\_Proc5を呼び出している状況が示されている。ここで、EX\_Proc3は、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2100」Hより前である。したがって、PRG2において、EX\_Proc3を呼び出す命令「CALLEX」の命令サイズは2バイトである。また、EX\_Proc4、EX\_Proc5は、メインROM2102の使用領域外プログラム領域2102cに記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2100」H以降となっている。したがって、PRG2において、EX\_Proc4、EX\_Proc5を呼び出す命令「CALLEX」の命令サイズはそれぞれ4バイトとなる。図193(A)には、PRG2から、「CALLEX」により、EX\_Proc4が呼び出されている状況が、点線で示されている。

40

#### 【2153】

このように、呼び出し命令「CALLEX」等の利用において、スタートポイントが「2100」H以降のサブプログラムを呼び出す場合には、各呼び出し命令ごとに、使用領

50

域内プログラム領域 2 1 0 2 a の容量を 2 バイト余計に消費していることになる。

【 2 1 5 4 】

図 1 9 3 ( B ) に示すメイン ROM 2 1 0 2 は、図 1 9 3 ( A ) と同様に、図 1 6 8 ( B ) のメイン ROM 2 1 0 2 の構成を部分的に抜き出したものであり、本実施形態の C A L L E X によるサブプログラムの呼び出しを概念的に表している。

【 2 1 5 5 】

図 1 9 3 ( B ) では、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域内プログラム領域 2 1 0 2 a にプログラム P R G 3 が記憶されており、P R G 3 は、呼び出し命令「C A L L E X」でサブプログラム EX\_P r o c 6 と EX\_P r o c 7 を呼び出している状況が示されている。ここで、EX\_P r o c 6 と EX\_P r o c 7 は、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2 1 0 0」H より前である。したがって、P R G 3 で使用している呼び出し命令「C A L L E X」の命令サイズはいずれも 2 バイトである。このような P R G 3 は、図 1 9 3 ( A ) で示した P R G 1 と同様の構成である。図 1 9 3 ( B ) には、P R G 3 から、「C A L L E X」により、EX\_P r o c 6 が呼び出されている状況が、点線で示されている。

10

【 2 1 5 6 】

さらに、図 1 9 3 ( B ) では、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域内プログラム領域 2 1 0 2 a にプログラム P R G 4 が記憶されており、P R G 4 は、呼び出し命令「C A L L E X」でサブプログラム EX\_P r o c 8、アドレス（ラベル）EX\_P r o c 9 \_ J P、及びアドレス（ラベル）EX\_P r o c 1 0 \_ J P を指定して呼び出しを行っている状況が示されている。ここで、EX\_P r o c 8 は、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されており、さらに、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2 1 0 0」H より前である。したがって、P R G 4 において、EX\_P r o c 8 を呼び出す命令「C A L L E X」の命令サイズは 2 バイトである。

20

【 2 1 5 7 】

また、EX\_P r o c 9 \_ J R、EX\_P r o c 1 0 \_ J R は、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域外プログラム領域 2 1 0 2 c に記憶されており、そのスタートポイント（記憶位置の先頭アドレス）は、「2 1 0 0」H より前である。したがって、P R G 4 において、EX\_P r o c 9 \_ J R、EX\_P r o c 1 0 \_ J R を呼び出す命令「C A L L E X」の命令サイズはそれぞれ 2 バイトとなる。そして、この EX\_P r o c 9 \_ J R、EX\_P r o c 1 0 \_ J R で示される「2 1 0 0」H より前のアドレスには、例えば、ジャンプ命令「J R」といったプログラムが配置されており、このジャンプ命令「J R」により、さらにサブプログラム EX\_P r o c 9、EX\_P r o c 1 0 にジャンプし、そこで、これらのサブプログラムが実行される。

30

【 2 1 5 8 】

EX\_P r o c 9、EX\_P r o c 1 0 のアドレスは、図 1 9 3 ( B ) に示すように、「2 1 0 0」H 以降となっている。しかしながら、P R G 4 で、最終的に EX\_P r o c 9、EX\_P r o c 1 0 を呼び出すための「C A L L E X」の命令サイズは、上記のように 2 バイトとなっている。図 1 9 3 ( B ) には、P R G 4 から、「C A L L E X」により、EX\_P r o c 9 \_ J R が呼び出され、さらに、継続して、EX\_P r o c 9 \_ J R が EX\_P r o c 9 にジャンプしている（呼び出している）状況が、点線で示されている。また、同様に、P R G 4 から、「C A L L E X」により、EX\_P r o c 1 0 \_ J R が呼び出され、さらに、継続して、EX\_P r o c 1 0 \_ J R が EX\_P r o c 1 0 にジャンプする（呼び出す）。なお、このような、EX\_P r o c 9 と EX\_P r o c 9 \_ J R の関係、及び EX\_P r o c 1 0 と EX\_P r o c 1 0 \_ J R の関係は、後述するように、上述の図 1 7 7 に示す、使用領域外 R A M 初期化処理（継続）と使用領域外 R A M 初期化処理（使用領域外）の関係や、図 1 7 8 に示す、インタフェース 2 出力（継続）とインタフェース 2 出力（使用領域外）の関係に対応するものである。

40

【 2 1 5 9 】

50

図193(B)に示す構成により、実質的に「2100」H以降に配置されるサブプログラムを呼び出すための「CALLEX」の命令サイズを2バイトとすることができる。ただし、そのために、使用領域外プログラム領域2102cの、アドレス「2100」Hより前の領域では、ジャンプ命令のための命令サイズ(例えば、2バイトまたは3バイト)が必要となり、トータルでは、+1バイト、または+2バイトとなる。しかしながら、このような構成によって、使用領域内プログラム領域2102aより比較的容量に余裕がある使用領域外プログラム領域2102cの容量を無駄にしたとしても、容量がより切迫している使用領域内プログラム領域2102aの容量を節約できる意味は大きい。

#### 【2160】

また、本実施形態による上記の構成によって、使用領域外プログラム領域2102cの「2100」Hより前のアドレスに係る容量も切迫してきた場合には、その領域に記憶されているサブプログラム(例えば、図193(B)のEX\_Proc6、EX\_Proc7、EX\_Proc8)についても、「2100」H以降のアドレスに移動させ、「2100」Hより前のアドレスにおいて、そのサブプログラムにジャンプするジャンプ命令を配置するようにできる。

#### 【2161】

なお、本実施形態に係る実行環境のジャンプ命令には、大きく分けて、JP系命令とJR系命令があり、JP系命令は、命令コード(コマンド)=1バイト+絶対番地アドレス=2バイトの計3バイトで構成される3バイト命令であり、JR系命令は、命令コード(コマンド)=1バイト+相対番地アドレス=1バイトの計2バイトで構成される2バイト命令である。したがって、使用領域外プログラム領域2102cの「2100」Hより前のアドレスに係る容量も節約しようとする場合は、JR系命令を用いることが好ましい。ただし、JR系命令では、上記のように、1バイトの相対番地アドレスを用いるので、相対位置で128バイト以内(又は、「未満」)に記憶されているサブプログラムにしかジャンプできない点に注意する必要がある。また、「CALLEX」で呼び出すサブプログラムはジャンプ命令に限定されるものではない。「CALLEX」による呼び出しにより、最終的に「2100」H以降に配置されるサブプログラムを呼び出すことができれば、どのようなプログラム(命令や他のステートメントを含む)でも構わない。

#### 【2162】

本実施形態のこのような構成は、例えば、図177に示す、使用領域外RAM初期化処理(使用領域外)を実行するプログラムに適用されている。

#### 【2163】

まず、図175、図176の処理を実行するプログラムは、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aに記憶されており、このプログラムは、例えば、図193(B)のPRG4に対応する。そして、このプログラムが、図175、図176に示すステップS2150において、図177に示す使用領域外RAM初期化処理(使用領域外)(ステップS2171、ステップS2172)を「CALLEX」により呼び出す。この呼び出しは、例えば、図193(B)の「CALLEX EX\_Proc9\_JR」に対応する。

#### 【2164】

図177に示す使用領域外RAM初期化処理(使用領域外)は、図177に示す使用領域外RAM初期化処理(継続)にジャンプする(呼び出す)処理であり、このプログラムは、例えば、図193(B)の「EX\_Proc9\_JR」に対応する。そして、最終的に、図177に示す使用領域外RAM初期化処理(継続)が実行され、このプログラムは、例えば、図193(B)の「EX\_Proc9」に対応する。

#### 【2165】

最後に、図177に示す使用領域外RAM初期化処理(継続)の最後の「RETEX」により、「CALLEX」によって呼び出しを行った呼び出し元のプログラムに戻り、処理は、図176のステップS2151に進む。

#### 【2166】

10

20

30

40

50

また、この方法は、図180に示す、インタフェース2出力処理（使用領域外）を実行するプログラムにも適用されている。

【2167】

まず、図170のメイン処理を実行するプログラムは、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aに記憶されており、このプログラムは、例えば、図193(B)のPRG4に対応する。そして、このプログラムが、図170に示すステップS2017において、図180に示すインタフェース2出力処理（使用領域外）（ステップS2241、ステップS2242）を「CALLEX」により呼び出す。この呼び出しは、例えば、図193(B)の「CALLEX EX\_Proc9\_JR」に対応する。

【2168】

図180に示すインタフェース2出力処理（使用領域外）は、図180に示すインタフェース2出力処理（継続）にジャンプする（呼び出す）処理であり、このプログラムは、例えば、図193(B)の「EX\_Proc9\_JR」に対応する。そして、最終的に、図180に示すインタフェース2出力処理（継続）が実行され、このプログラムは、例えば、図193(B)の「EX\_Proc9」に対応する。

【2169】

最後に、図177に示すインタフェース2出力処理（継続）の最後の「RETEX」により、「CALLEX」によって呼び出しを行った呼び出し元のプログラムに戻り、処理は、図170のステップS2008に進む。

【2170】

なお、規則上の制限として、使用領域内RAMエリア2203aへの書き込みは、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムでしか行うことができず、使用領域外RAMエリア2203bへの書き込みは、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムでしか行うことができない。したがって、本実施形態に係るフローチャートで「・・・格納する」との記載があれば、そのフローチャートが、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムか、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムかによって、格納領域が特定される。

【2171】

一方、使用領域内作業領域2103a、及び使用領域外作業領域2103cの読み込みに関しては、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されているプログラムでも、使用領域外プログラム領域2102cに記憶されているプログラムでも行うことができる。

【2172】

[2.メインRAMのCRCチェック]

本実施形態におけるメインRAMチェックは、電断発生時に、メインRAMに関してCRC演算結果（CRC値）を取得し、電源投入時に、メインRAMに関してCRC演算結果（CRC値）を取得し、これら2つのCRC値を、電源投入時に比較し、差が0であった場合に、正常（遊技復帰可能状態）とし、その後、遊技復帰処理を行う。一方、差が0でなかった場合は、CRC異常（遊技復帰不可能状態1）とし、その後、（電源投入時に設定変更に係る操作がされていない限り）遊技復帰不可能処理に進む（図171、図172参照）。

【2173】

また、本実施形態では、メインRAMチェックに関し、マイクロプロセッサ2100に含まれるCRC回路2107cを用いてCRC演算を行う。ここで、図194を参照して、本実施形態におけるメインRAMのCRCチェックの概念について説明する。図194には、左側に電断時の処理、右側に電源投入時の処理が表されている。

【2174】

（電断時の処理）

電断が発生すると、電断検知信号によって電断が検知（電断検知信号がパラレル入力ポート3111（XINT端子）に入力）され、その場合に、割込みコントローラ2112（図166、及び図169参照）により、図190に示す電断割込み処理が実行される。

10

20

30

40

50

そうすると、電断割込み処理のなかで、メインRAM 2103のCRC値を取得するため、ステップS2455において、CRC生成処理（使用領域外）が呼び出される。

#### 【2175】

CRC生成処理（使用領域外）のフローは、図191に示されている。この処理において、電断発生フラグをオンにし（ステップS2471）、さらに、CRC演算処理（使用領域外）を呼び出す（ステップS2472）。そして、このCRC演算処理（使用領域外）で得られた演算結果は、電断発生時のCRC値2301として、使用領域外作業領域2103cに格納される（ステップS2473）。

#### 【2176】

このCRC演算処理（使用領域外）のフローは、図173に示されている。この処理において、図194に示すように、メインRAM 2103の、使用領域内作業領域2103a、使用領域内スタック領域2103b、及び使用領域外作業領域2103cのそれぞれについて、領域の先頭アドレスと演算バイト数がセットされ、CRC回路2107cに、演算対象のデータが出力される。

10

#### 【2177】

なお、CRC演算処理（使用領域外）では、上述したメインRAM 2103内の3つの領域に係るデータが順次、CRC回路2107cに出力され、CRC回路2107cは、これらのデータをまとめて、1つのCRC演算結果を求めようとしているが、それぞれの領域についてCRC演算結果を求め、3つのCRC演算結果を取得するようによい。

20

#### 【2178】

また、本実施形態では、CRC演算によるメインRAM 2103のチェックは、上記のように、使用領域内作業領域2103a、使用領域内スタック領域2103b、及び使用領域外作業領域2103cの3つの領域に対して行っており、このように使用領域外スタック領域2103dを省略しているのは、遊技の進行に直接関与しないものであって、重要性が乏しいからである。ただし、メインRAM 2103のチェック範囲として、使用領域外スタック領域2103dを含めるようにしてもよいし、本実施形態とは異なる領域や範囲とすることもできる。

#### 【2179】

また、電断発生時におけるCRC演算結果（CRC値2301）は、図194に示すように、メインRAM 2103の使用領域外作業領域2103cのCRC値格納領域2103eに格納されるので、CRC演算処理（使用領域外）におけるCRC演算は、使用領域外作業領域2103cに関し、CRC値格納領域2103eを除くように指定される。なお、本実施形態、及び他の実施形態において、電断が発生した場合の処理は、電断割込み処理で実行されているが、これに限られない。例えば、定期割込み処理（図186）内に電断検知信号を監視するサブプログラムを設け、電断検知信号を検出した場合に、図190の電断割込み処理を実行するようによい。この場合、電断検知信号が、2～4割込時間（1割込時間＝1.1172ms）にわたって電断状態を示す状態（電断検知信号＝ON状態）であることを確認した後に、図190の電断割込み処理を実行することが望ましく、電断検知信号に対する瞬停やノイズによる誤動作対策となる。

30

40

#### 【2180】

（電源投入時の処理）

電源が投入されると、図170に示すフローが開始され、最初に、図171に示す電源投入時処理が実行される。そうすると、電源投入時処理のなかで、メインRAM 2103のCRC値を取得するため、ステップS2031において、CRC検査処理（使用領域外）が呼び出される。なお、電源投入時処理が実行される前に、メインCPU 2101は、プログラム管理等エリア2102fに記憶されているセキュリティ設定、及び、割込み初期設定データ等の設定を行う。この設定を行うための処理は、使用領域内プログラム領域2102aに記憶されていないため、フローに表されることがない。これは、マイクロプロセッサ2100自身の機能であり、使用領域内プログラム領域2102aの容量を節約

50



するために、マイクロプロセッサ 2 1 0 0 に設けられた機能でもある。

#### 【 2 1 8 1 】

C R C 検査処理（使用領域外）のフローは、図 1 7 2 に示されている。この処理において、C R C 演算処理（使用領域外）を呼び出す（ステップ S 2 0 5 2）。そして、求められた C R C 演算結果（電源投入時の C R C 値 2 3 0 2）を、電断発生時の C R C 値 2 3 0 1 と比較し、差が 0 で、かつ、電断発生フラグがオンであれば、遊技復帰状態は正常（遊技復帰可能状態）として、遊技復帰処理や設定変更処理に進む（図 1 7 1 のステップ S 2 0 3 5）。なお、電断発生時の C R C 値 2 3 0 1 は、上述したように、メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域外作業領域 2 1 0 3 c の C R C 値格納領域 2 1 0 3 e に格納されており、C R C 値 2 3 0 1 は、そこから取得される。

10

#### 【 2 1 8 2 】

C R C 検査処理（使用領域外）で呼び出された C R C 演算処理（使用領域外）のフローは、図 1 7 3 に示されており、電断時の処理で、C R C 生成処理（使用領域外）により呼び出される C R C 演算処理（使用領域外）と同じである。なお、電断発生時には、C R C 演算処理（使用領域外）における C R C 演算は、使用領域外作業領域 2 1 0 3 c に関し、C R C 値格納領域 2 1 0 3 e を除くように指定されるとしたが、（両者の C R C 値を比較する必要があるため）電源投入時の C R C 演算においても、同じ範囲について C R C 演算を行う。

#### 【 2 1 8 3 】

上述したような本実施形態の構成により、メイン R A M チェックが、電断時と電源投入時でそれぞれ、C R C 回路 2 1 0 7 c を用いた C R C 演算により行われる。この処理では、図 1 7 3 を参照して上述したように、C R C 演算対象を指定するための先頭アドレスとバイト数を C R C 回路 2 1 0 7 c に渡すように記述するだけで済む。一方、サム値の演算を行う場合は、メイン R A M の演算対象エリアを 1 バイト（又は 2 バイト）ずつレジスタに読み込み、その値を別のレジスタに累積加算し、この処理を演算対象エリアのサイズだけ繰り返すようにメインプログラムで記述する必要がある。また、メイン R A M において、使用領域内に係る領域、及び使用領域外に係る領域といった複数の演算対象エリアについてサム値の演算を行う場合は、それらの演算対象エリアについてそれぞれ、上記のような累積加算を行うプログラムを記述する必要がある。

20

#### 【 2 1 8 4 】

これに対し、本実施形態では、メイン C P U 2 1 0 1 で実行されるプログラムで、このような個別の処理を記載する必要がなくなる。そのため、当該プログラムにおいて、サム値の演算やサム値の比較に係るロジックを展開しなくてもよく、その分、プログラムのサイズを小さくすることができ、結果的にメイン R O M 2 1 0 2 のプログラム領域を節約することができる。

30

#### 【 2 1 8 5 】

また、こうして節約できたプログラム領域は、遊技機に関する遊技の実現に費やすことができ、遊技者に対して、より充実し洗練された遊技を提供することにつながる。

#### 【 2 1 8 6 】

また、メイン R A M のチェックを、メイン C P U 2 1 0 1 とは異なる独立した回路である、C R C 回路 2 1 0 7 c で行うことになるので、サム値を求めるようなチェック方法と比べて、メイン C P U 2 1 0 1 の負荷が軽減される。さらに、メイン C P U 2 1 0 1 で実行されるプログラムにおいて、サム値の演算やサム値の比較に係るロジックを展開する必要がなくなるので、当該プログラムの単純化、簡素化、及び処理時間短縮を図ることができ、結果的に、プログラムの開発効率を向上させるとともに、当該プログラムに関するメンテナンス性を向上させることができ、また、短時間で C R C チェックができるようになる。

40

#### 【 2 1 8 7 】

### [ 3 . 4 ビットデータ取得処理 ]

次に、図 1 9 5 ~ 図 1 9 9 を参照して、本実施形態における 4 ビットデータ取得処理に

50

ついて説明する。

【2188】

メインROM 2102の使用領域内データ領域2102bに記憶されるテーブルにデータを格納する場合、通常は、各データを、1バイト単位、または2バイト単位で記憶するようにプログラムが構成される。しかしながら、格納するデータが、例えば、0から15といった16通りの範囲であり、最大でも4ビットしか必要でない場合、1バイトの領域に、最大4ビットのデータを2つずつ格納するようにして、実質的に未使用となっている記憶領域を減らし、結果として、メインROM 2102の容量を節約することが考えられる。

【2189】

また、異なる種類のデータ群が、それぞれこのような、最大4ビットのデータである場合、これらすべてを1つのテーブルに格納し、共通のプログラムで対象となる4ビットのデータを取得するようにすれば、データの種類ごとにプログラムを作成する必要がなく、この点でも、メインROM 2102の容量を節約することにつながる。なお、異なる種類のデータ群を1つのテーブルに格納した場合でも、どのエントリー（相対アドレス位置）にどの種類のどのデータが配置されるかを把握していれば、共通のプログラムによって、所望のデータを取得するように指定することができる。

【2190】

図195には、1バイトの領域に最大4ビットのデータを2つ格納したテーブルから、指定したエントリーに応じて、そのデータを個別に取り出す共通サブプログラム（4ビットデータ取得処理）が示されている。

【2191】

図195は、上記のような共通サブプログラム（4ビットデータ取得処理）の処理手順を示すフローチャートである。

【2192】

4ビットデータ取得処理では、最初に、ステップS2511において、選択値を2で割った商をオフセット値とし、余りを偶奇判定データとする。ここで、選択値は、テーブルに記憶されたデータが、そのテーブルで何番目のデータであることを示す値であり、いわゆる「エントリー」と同じ意味である。次に、ステップS2512において、テーブル内の対象データを取得する。ここで、データは、テーブルに記憶されている1バイト単位のデータであり、対象データには、4ビットデータが2つ含まれ、そのうちの1つが、取得しようとする4ビットデータである。対象データは、テーブルの先頭アドレス+オフセット値の位置にある1バイトのデータである。

【2193】

次に、ステップS2513において、偶奇判定データにより、選択値が偶数か奇数かを判定する。偶奇判定データが0である場合（ステップS2513のYes）、選択値は偶数であり、ステップS2514において、取得した対象データをスワップ命令で上位4ビットと下位4ビットを入れ換え、ステップS2515に進む。偶奇判定データが1である場合（ステップS2513のNo）、選択値は奇数であり、この場合は、入れ換えをせずに、ステップS2515に進む。

【2194】

ステップS2515では、4ビットデータを求める。取得した対象データは、選択値が偶数であれば、上位4ビットと下位4ビットが入れ換えられている。このようなデータに対し、「0F」H（すなわち、ビット列では「00001111」）との論理積（AND）を取ることによって、取得しようとする4ビットデータが求められ、その後、呼び出し元のプログラムに戻る。求められた4ビットデータは、最終的に、メインRAM 2103の使用領域内作業領域2103aや、使用領域外作業領域2103cの所定領域に格納される。なお、終了記号（角丸四角形）の「RET」の表記の右側の（「4ビットデータ」）の記載は、論理積によって求められた4ビットデータがAレジスタに格納（返値）されていることを意味し、呼び出し元のプログラムは、Aレジスタから4ビットデータを使用

10

20

30

40

50

して参照 / 取得することができる。

【 2 1 9 5 】

次に、図 1 9 5 のフローチャートで説明した 4 ビットデータ取得処理を、図 1 9 6 に示す具体的な例を用いて説明する。

【 2 1 9 6 】

図 1 9 6 に示すように、対象のテーブルは、アドレス「1 F 0 0」H から始まり、1 バイトのデータ（データ 1、データ 2、データ 3、・・・）を有する。この例では、データ 1 の上位 4 ビットは選択値（エントリー）= 0 で、値は 2、下位 4 ビットはエントリー = 1 で、値は 3 である。データ 2 の上位 4 ビットはエントリー = 2 で、値は 1 2、下位 4 ビットはエントリー = 3 で、値は 8 である。データ 3 の上位 4 ビットはエントリー = 4 で、値は 1 5、下位 4 ビットはエントリー = 5 で、値は 0 である。

10

【 2 1 9 7 】

また、データ 1 の先頭のアドレスは、テーブルの先頭と同じ「1 F 0 0」H であり、データ 2 の先頭アドレスは、「1 F 0 1」H であり、データ 3 の先頭アドレスは、「1 F 0 2」H である。

【 2 1 9 8 】

ここで、( 1 ) に示すように、取得しようとする 4 ビットデータの選択値（エントリー）を「2」とする。そうすると、( 2 ) で示すように、商（オフセット値）= 1 であり、余り（偶奇判定データ）= 0 である。

【 2 1 9 9 】

次に( 3 )では、対象のデータの先頭は、テーブルの先頭アドレス「1 F 0 0」+ オフセット値「1」、すなわち、「1 F 0 1」H であり、対象のテーブルにおいてデータ 2 が該当する。データ 2 は、上位 4 ビットはエントリー = 2 で、値は 1 2、下位 4 ビットはエントリー = 3 で、値は 8 である。

20

【 2 2 0 0 】

次に、( 4 )では、偶奇判定データが 0、すなわち偶数であるため、データ 2 の上位 4 ビットと下位 4 ビットを入れ換える。すなわち、上位 4 ビットを、エントリー = 3 の値 8、下位ビットをエントリー = 2 の値 1 2 とする。そこで、入れ換え後のデータと、「0 F」H（すなわち、ビット列「0 0 0 0 1 1 1 1」）との論理積をとると、ビット列「0 0 0 0 1 1 0 0」となり、エントリー = 2 に対応する右端の 4 ビットにおいてビット列「1 1 0 0」（値「8」）が取得でき、これが取得した 4 ビットデータとなる。

30

【 2 2 0 1 】

このような、4 ビットデータ取得処理によって、0 ~ 1 5 の値をとるデータが複数のエントリーに亘って数多く存在する場合に、メイン ROM 2 1 0 2 上で上記のようなデータ構成のテーブルを作成することで、これらのデータを効果的に記憶することができる。

【 2 2 0 2 】

例えば、図 1 9 6 に示した各エントリーのデータは、図 1 9 7 ( A ) のようなテーブル ( d 4 B I T T B L ) として定義することができる。上記のように、各エントリーのデータは、それぞれ 0 ~ 1 5 のうちいずれかの値をとる。なお、「DB」は 1 バイトのデータの内容を定義する疑似命令である。ここで、図 1 9 6 のデータ 1 は、例えば、図 1 9 7 ( A ) に示す、「DB 2 \* 1 0 H + 3」といった計算によって生成、定義される。「\* 1 0 H」は、エントリー = 0 の値 2 を、上位 4 ビットにシフトさせるための乗算である。図 1 9 6 のデータ 2 は、図 1 9 7 ( A ) では、「DB 1 2 \* 1 0 H + 8」で生成、定義され、図 1 9 6 のデータ 3 は、図 1 9 7 ( A ) では、「DB 1 5 \* 1 0 H + 0」で生成、定義される。なお、このような各 1 バイトデータを求める計算は事前に行われ、こうして求められた 1 バイトデータの集合であるテーブルデータは、例えば、メイン ROM 2 1 0 2 の使用領域内データ領域 2 1 0 2 b 等に格納される。

40

【 2 2 0 3 】

なお、上述した「疑似命令」とは、CPU に対して、処理を実行させる命令（上述した「CALL EX」命令等）ではなく、プログラムソースファイルを ROM に書き込む（遊

50

技機の製造工程で記憶させる)ためのデータに変換する際に、使用される変換アプリケーション(通称「アセンブラ」、「コンパイラ」等と称す。)のための命令を意味する。

【2204】

また、例えば、第13実施形態で用いた、図82(a)の図柄配置テーブルに上記のような、4ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図197(B)のように定義することができる。「dREEL\_ZU1」のテーブルは、図柄配置テーブルの左リールに関するデータであり、「dREEL\_ZU2」のテーブルは、図柄配置テーブルの中リールに関するデータであり、「dREEL\_ZU3」のテーブルは、図柄配置テーブルの右リールに関するデータである。

【2205】

また、「DB」で定義される各1ビットデータは、右端にコメントがされており、どの図柄位置の図柄コードに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの図柄位置の図柄コードを記憶しているかが事前に把握されている。各「DB」の定義で、「10」Hを乗じることによって上位4ビットにシフトされるデータは、図柄位置が奇数の図柄コードであり、下位4ビットは、図柄位置が偶数の図柄コードを表している。

【2206】

図柄コードは、それぞれのテーブルの定義では、変数で示されているが、各変数の値(ビット列)は、テーブルの定義の下に示されている。これは、第13実施形態で用いた、図82(b)の図柄配置コード表(メインリール)に対応するものである。全部で10パターンであり、最大の値でも、10(ビット列で「1010」)であり、すべて4ビットデータとして表現できる。例えば、図柄「V」の図柄コードは1(ビット列で「0001」)、図柄「ベルB」の図柄コードは7(ビット列で「0111」)である。

【2207】

なお、図197(B)に示す例では、3つのテーブル「dREEL\_ZU1」、「dREEL\_ZU2」、「dREEL\_ZU3」が示されているが、これらを(使用領域内データ領域2102b内で連続した記憶位置の)1つのテーブルとして定義し、共通のプログラムで実行される上述の4ビットデータ取得処理で(テーブルのアドレスと選択値を指定することによって)各4ビットデータを取り出すようにすることができる。また、これらのデータと、他の種類の4ビットデータをさらに結合して、1つのテーブルとして定義することもできる(図198、図199、図202で説明するテーブルについても同じ)。

【2208】

さらに、例えば、第13実施形態で用いた、図83A、図83Bの図柄組合せ配置テーブルに上記のような、4ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図198のように定義することができる。「dPayCnv」のテーブルは、図柄組合せテーブルにおける、13バイトの格納領域種別データごと(図柄の組合せごと)の払出枚数(3枚掛け時の払出枚数)のデータを表している。

【2209】

また、「DB」で定義される各1ビットデータは、右端にコメントがされており、それぞれの払出枚数が、どの格納領域識別データに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの格納領域識別データに対応する払出枚数を記憶しているかが事前に把握されている。各「DB」の定義で、「10」Hを乗じることによって上位4ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データの奇数ビットで表される図柄の組合せに対応する払出枚数のデータであり、下位4ビットは、格納領域識別データの偶数ビットで表される図柄の組合せに対応する払出枚数のデータである。例えば、最初の「DB」で定義される1ビットデータでは、格納領域種別データの1バイト目のビット「B1」で表される図柄の組合せに対応する払出枚数を上位ビットに含み、格納領域種別データの1バイト目のビット「B0」で表される図柄の組合せに対応する払出枚数を下位ビットに含む。

【2210】

10

20

30

40

50

またさらに、例えば、第13実施形態で、疑似BIG及び疑似REGにおいて、指示モニタに数値を表示する場合に、図91(a)に示すような内部当籤役と数値との対応関係を、本実施形態の4ビットデータ取得の仕組みを適用して、新たなテーブル(指示モニタ決定テーブルとする)として定義することが考えられる。ここで、指示モニタ決定テーブルは、図199のように定義することができる。「dNavitbl」のテーブルは、図91(a)に示す、内部当籤役と指示モニタに表示される数値との対応関係を示している。

#### 【2211】

「DB」で定義される各1ビットデータは、右端にコメントがされており、どの内部当籤役に対応する数値であるかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの内部当籤役に対応する数値を記憶しているかが事前に把握されている。各「DB」の定義で、「10」Hを乗じることによって上位4ビットにシフトされるデータは、疑似REGにおいて、対応する内部当籤役の場合に表示される数値であり、下位4ビットは、疑似BIGにおいて、対応する内部当籤役の場合に表示される数値である。なお、本実施形態では、上位4ビットを偶奇判定データの奇数とし、下位4ビットを偶奇判定データの偶数と定義したが、上位4ビットを偶奇判定データの偶数とし、下位4ビットを偶奇判定データの奇数と定義してもよい。その場合は、4ビットデータ取得処理のステップS2513の判断が逆になり、上述した各データの配置を考慮する必要がある。

#### 【2212】

以上、ここまで4ビットデータ取得処理について説明してきたが、このような4ビットデータ取得処理によって、取りうるパターンが少ないために、より小さなサイズで済むようなデータを、例えば、1バイトの領域に2つ格納するような構成をとることができる。このような構成は、容量が切迫している使用領域内データ領域2102bに対して適用することが効果的であるが、プログラムの共通化に伴う開発効率の向上やメンテナンス性の向上を目的として、また、将来的に要請される可能性のある領域の節約を目的として、使用領域外データ領域2102dに記憶されているデータに対して適用することも可能である。

#### 【2213】

##### [4.2ビットデータ取得処理]

次に、図200~図202を参照して、本実施形態における2ビットデータ取得処理について説明する。

#### 【2214】

メインROM2102の使用領域内データ領域2102bに記憶されるテーブルにデータを格納する場合、通常は、各データを、1バイト単位、または2バイト単位で記憶するようにプログラムが構成される。しかしながら、格納するデータが、例えば、0から3といった4通りの範囲であり、最大でも2ビットしか必要でない場合、1バイトの領域に、最大2ビットのデータを4つずつ格納するようにして、実質的に未使用となっている記憶領域を減らし、結果として、メインROM2102の容量を節約することが考えられる。

#### 【2215】

また、異なる種類のデータ群が、それぞれこのような、最大2ビットのデータである場合、これらすべてを1つのテーブルに格納し、共通のプログラムで対象となる2ビットのデータを取得するようにすれば、データの種類ごとにプログラムを作成する必要がなく、この点でも、メインROM2102の容量を節約することにつながる。なお、異なる種類のデータ群を1つのテーブルに格納した場合でも、どのエントリー(相対アドレス位置)にどの種類のどのデータが配置されるかを把握していれば、共通のプログラムによって、所望のデータを取得するように指定することができる。

#### 【2216】

図200には、1バイトの領域に最大2ビットのデータを4つ格納したテーブルから、指定したエントリーに応じて、そのデータを個別に取り出す共通サブプログラム(2ビットデータ取得処理)が示されている。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 1 7 】

図 2 0 0 は、上記のような共通サブプログラム（2 ビットデータ取得処理）の処理手順を示すフローチャートである。

## 【 2 2 1 8 】

2 ビットデータ取得処理では、最初に、ステップ S 2 5 3 1 において、選択値を 4 で割った商をオフセット値とし、余りをシフトカウンタとする。ここで、選択値は、テーブルに記憶されたデータが、そのテーブルで何番目のデータであることを示す値であり、いわゆる「エントリー」と同じ意味である。次に、ステップ S 2 5 3 2 において、対象データを取得する。ここで、データは、テーブルに記憶されている 1 バイト単位のデータであり、対象データには、2 ビットデータが 4 つ含まれ、そのうちの 1 つが、取得しようとする 2 ビットデータである。対象データは、テーブルの先頭アドレス + オフセット値の位置にある 1 バイトのデータである。

10

## 【 2 2 1 9 】

次に、ステップ S 2 5 3 3 において、シフトカウンタに 1 加算する。ただし、加算結果が 4 になった場合は、0 とする。次に、ステップ S 2 5 3 4 において、シフトカウンタが 0 か否かを判定し、0 であると判定された場合は（ステップ S 2 5 3 4 の Y e s ）、ステップ S 2 5 3 7 に進む。

## 【 2 2 2 0 】

一方、シフトカウンタが 0 でないと判定された場合は（ステップ S 2 5 3 4 の N o ）、ステップ S 2 5 3 5 において、対象データを 2 ビット左にシフトする。この左シフト操作は、操作前に左端にあった 2 ビットを右端の 2 ビットとして対象データに戻すものである。

20

## 【 2 2 2 1 】

次に、ステップ S 2 5 3 6 において、シフトカウンタを 1 減算した後、ステップ S 2 5 3 4 に戻り、シフトカウンタが 0 になるまで、2 ビットの左シフトを繰り返す。このようなフローにより、選択値（エントリー）が 3、7、11 といった、データの右端に位置する 2 ビットデータについては、左シフト操作を 1 回もせずにステップ S 2 5 3 7 に進むことになる。

## 【 2 2 2 2 】

ステップ S 2 5 3 7 では、2 ビットデータを求める。取得した対象データは、上記の処理により、適宜、左シフト操作が行われている。このようなデータに対し、「03」H（すなわち、ビット列では「00000011」）との論理積（AND）を取ることで、取得しようとする 2 ビットデータが求められ、その後、呼び出し元のプログラムに戻る。なお、終了記号（角丸四角形）の「RET」の表記の右側の「（2 ビットデータ）」の記載は、求められた 2 ビットデータが A レジスタに格納（返値）されていることを意味し、呼び出し元のプログラムは、A レジスタから 2 ビットデータを使用して参照 / 取得することができる。

30

## 【 2 2 2 3 】

次に、図 2 0 0 のフローチャートで説明した 2 ビットデータ取得処理を、図 2 0 1 に示す具体的な例を用いて説明する。

## 【 2 2 2 4 】

図 2 0 1 に示すように、対象のテーブルは、アドレス「1F00」H から始まり、1 バイトのデータ（データ 1、データ 2、データ 3、・・・）を有する。この例では、データ 1 の第 1 の 2 ビットは選択値（エントリー）= 0 で、値は 1、第 2 の 2 ビットはエントリー = 1 で、値は 1 であり、第 3 の 2 ビットはエントリー = 2 で、値は 0 であり、第 4 の 2 ビットはエントリー = 3 で、値は 3 である。

40

## 【 2 2 2 5 】

また、データ 2 の第 1 の 2 ビットは選択値（エントリー）= 4 で、値は 2、第 2 の 2 ビットはエントリー = 5 で、値は 1 であり、第 3 の 2 ビットはエントリー = 6 で、値は 2 であり、第 4 の 2 ビットはエントリー = 7 で、値は 3 である。データ 3 の第 1 の 2 ビットは選択値（エントリー）= 8 で、値は 1、第 2 の 2 ビットはエントリー = 9 で、値は 1 であ

50

り、第3の2ビットはエントリー = 10で、値は3であり、第4の2ビットはエントリー = 11で、値は0である。

【2226】

また、データ1の先頭のアドレスは、テーブルの先頭と同じ「1F00」Hであり、データ2の先頭アドレスは、「1F01」Hであり、データ3の先頭アドレスは、「1F02」Hである。

【2227】

ここで、(1)に示すように、取得しようとする2ビットデータの選択値(エントリー)を「5」とする。そうすると、(2)で示すように、商(オフセット値) = 1であり、余り(シフトカウンタ) = 1である。

【2228】

次に(3)では、対象のデータの先頭は、テーブルの先頭アドレス「1F00」+オフセット値「1」、すなわち、「1F01」Hであり、対象のテーブルにおいてデータ2が該当する。データ2は、エントリー = 4~7の4つの2ビットデータを含んでいる。

【2229】

次に、(4)では、シフトカウンタ = 1 + 1 = 2、であり、データ2について、左方向の2ビットシフトを2回繰り返す。このような左シフト操作により、データ2において当初、第2の2ビットの位置にあったエントリー = 5の値1が、データ2の右端である第4の2ビットの位置にシフトされている。そこで、シフトした後のデータと、「03」H(すなわち、ビット列「00000011」)との論理積をとると、ビット列「00000001」となり、エントリー = 5に対応する右端の2ビットにおいてビット列「01」(値「1」)が取得でき、これが取得した2ビットデータとなる。

【2230】

このような、2ビットデータ取得処理によって、0~3の値をとるデータが複数のエントリーに亘って数多く存在する場合に、メインROM2102上で上記のようなデータ構成のテーブルを作成することで、これらのデータを効果的に記憶することができる。

【2231】

例えば、第13実施形態で用いた、図83A、図83Bの図柄組合せ配置テーブルに上記のような、2ビットデータ取得の仕組みを適用すると、当該テーブルは、図202のように定義することができる。「dAttCnv」のテーブルは、図柄組合せテーブルにおける、13バイトの格納領域種別データごと(図柄の組合せごと)の属性のデータを表している。

【2232】

また、「DB」で定義される各1バイトデータは、右端にコメントがされており、それぞれの属性が、どの格納領域識別データに対応するかが示されている。もちろん、このデータを用いるプログラムでは、どのエントリーのデータが、どの格納領域識別データに対応する属性を記憶しているかが事前に把握されている。

【2233】

また各「DB」では、「40」Hを乗じることによって第1の2ビット(第1の2ビット~第4の2ビットについては、図201参照)にシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「B7」、ビット「B3」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、「10」Hを乗じることによって第2の2ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「B6」、ビット「B2」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、「4」Hを乗じることによって第3の2ビットにシフトされるデータは、格納領域識別データのビット「B5」、ビット「B1」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータであり、下位2ビット(第4の2ビット)は、格納領域識別データのビット「B4」、ビット「B0」で表される図柄の組合せに対応する属性のデータである。なお、このような各1バイトデータは、例えば、上記のように、「40」H、「10」H、「4」Hを乗じたデータとそのままのデータの4つを加算することによって求められるが、このような計算は事前に行われ、こうして求められた1バイトデータの集合であ

10

20

30

40

50

るテーブルデータは、メインROM 2102の使用領域内データ領域2102b等に格納されているものである。

【2234】

なお、図202は、1バイトを8ビット単位で記載した例であり、「40」H、「10」H、「4」Hを乗じた場合は、例えば、図202の「dAttCnv」のテーブルの2バイト目の「DB 00000011B」なら「DB 0\*40H+0\*10H+0\*4H+3」となり、3バイト目の「DB 01010101B」なら「DB 1\*40H+1\*10H+1\*4H+1」となる。

【2235】

例えば、最初の「DB」で定義される1ビットデータでは、格納領域種別データの0バイト目のビット「B7」で表される図柄の組合せに対応する属性を第1の2ビットとし、格納領域種別データの0バイト目のビット「B6」で表される図柄の組合せに対応する属性を第2の2ビットとし、格納領域種別データの0バイト目のビット「B5」で表される図柄の組合せに対応する属性を第3の2ビットとし、格納領域種別データの0バイト目のビット「B4」で表される図柄の組合せに対応する属性を第4の2ビットとしている。

10

【2236】

なお、ここで、属性は、「NON」、「REP」、「FRU」、「BB」の4パターンが設定されており、それぞれビット列では、「00」、「01」、「10」、「11」として表される。

【2237】

なお、本実施形態では、左方向へ2ビットシフトすることで2ビットデータを取得する方法を説明したが、右方向へ2ビットシフトする方法で同じように2ビットデータを取得するようにしてもよい。その場合は、2ビットデータ取得処理のステップS2535で「データを2ビット右シフト」とすることにともない、上述した各データの配置を考慮する必要がある。

20

【2238】

以上、ここまで2ビットデータ取得処理について説明してきたが、このような2ビットデータ取得処理によって、取りうるパターンが少ないために、より小さなサイズで済むようなデータを、例えば、1バイトの領域に4つ格納するような構成をとることができる。このような構成は、容量が切迫している使用領域内データ領域2102bに対して適用することが効果的であるが、プログラムの共通化に伴う開発効率の向上やメンテナンス性の向上を目的として、また、将来的に要請される可能性のある領域の節約を目的として、使用領域外データ領域2102dに記憶されているデータに対して適用することも可能である。

30

【2239】

[5.カウンタの下位アドレスを入力パラメータとした共通処理]

図203は、図182、及び図183に示した3つの処理（メダル払出・再遊技作動処理、精算実行処理、メダル払出処理）において、メダル払出処理を共通的に用いる処理の流れを概念的に表している。

【2240】

図203では、メダル払出・再遊技作動処理（ステップS2281）の開始記号と終了記号（ステップS2292、RET）が、詳細処理を省略した形で示されており、さらに、精算実行処理（ステップS2293）の開始記号と終了記号（ステップ2305、RET）が、これも詳細処理を省略した形で示されている。また、精算実行処理には、メダル払出処理（ステップS2298）の開始記号が含まれており、このメダル払出処理が呼び出された場合も、上記の終了記号（ステップ2305、RET）に進む。

40

【2241】

メダル払出・再遊技作動処理は、上記の通り、図170に示したメイン処理から呼び出され（ステップS2014）、より具体的には、単位遊技終了時のタイミングで、メダルの払い出しが行われるときに呼び出される。一方、精算実行処理は、遊技者が精算ボタン

50



を押下した場合（メダルの受付が可能な単位遊技開始待ち状態）に、所定のプログラム（例えば、図170のメイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理（ステップS2003）の精算ボタン押下検出処理（精算ボタンの押下を検出するプログラム））から呼び出される。

#### 【2242】

メダル払出処理は、3つのフローにおいて呼び出される。第1のフローでは、メダル払出・再遊技作動処理から、クレジットカウンターが上限に達した場合に、クレジットから溢れた分のメダルを払出すために呼び出され、第2のフローでは、精算実行処理から、精算指示により、クレジットカウンターに係るメダルを払い出す場合に呼び出され、第3のフローでは、同じく精算実行処理から、メダル投入カウンターに係るメダルを払出す場合に呼び出される。上記のように、精算実行処理においては、所定条件下で、メダル払出処理が2回呼び出されることになる。

10

#### 【2243】

ここで、図203を参照して、上述した第1～第3のフローについて詳細に説明する。第1のフローは、太実線矢印で示されている。最初に、メイン処理が、メダル払出・再遊技作動処理（ステップS2281）を呼び出し、そこで、メダルの払い出し、再遊技作動に係る処理を実行し、払出枚数カウンター格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットして、メダル払出処理（ステップS2298）を呼び出し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ2305、RET）により、呼び出し元のメイン処理に戻る。

20

#### 【2244】

ここで、メダル払出処理の呼び出しは、例えば、ジャンプ命令（JP）によって行われる。ジャンプ命令では、プログラムカウンタをスタック領域に保存せず、その後も、命令を実行するあいだプログラムカウンタが順次更新されるため、メダル払出処理が終了しても、呼び出し元（ジャンプ命令の次の命令）に戻ることはなく、メダル払出処理の終了（ステップS2305、RET）によって、メイン処理の、メダル払出・再遊技作動処理を呼び出した命令に戻り、その次の命令が実行されることになる。

#### 【2245】

一方、コール命令（CALL）は、呼び出した命令のプログラムカウンタをスタック領域に保存し、呼び出した処理が終了した場合は、呼び出し元に戻り、スタック領域に保存したプログラムカウンタの次の命令が実行される。

30

#### 【2246】

第2のフローは、点線矢印で示されている。最初に、メイン処理におけるメダル受付・スタートチェック処理の精算ボタン押下検出処理が、精算ボタンの押下に応じて、精算実行処理（ステップS2293）を呼び出して、精算に係る処理を実行し、そこで、クレジットカウンター格納処理のアドレスを所定のレジスタにセットして、メダル払出処理（ステップS2298）をコール命令（CALL）で呼び出し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ2305、RET）により、呼び出し元に戻る。

#### 【2247】

第3のフローは、一点鎖線矢印で示されている。第2のフローで、呼び出し元に戻った後、次の命令に進み、そこで、メダル投入カウンター格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットして、ふたたびメダル払出処理（ステップS2298）を実行し、そこで、メダルの払い出しに係る処理を実行し、終了（ステップ2305、RET）により、精算実行処理の呼び出し元の精算ボタン押下検出処理に戻る。

40

#### 【2248】

図203に示したように、メダル払出処理は、この処理が呼び出される直前に、3種類のメダルカウンターの格納領域が所定のレジスタにそれぞれセットされる。このような処理によって、メダル払出処理が、それぞれのメダルカウンターの数のメダルを払い出す処理として、共通的に用いることができ、その結果、メダルカウンターごとにメダル払出処理を記述する必要がなく、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102a

50

の容量を節約することができる。

【 2 2 4 9 】

図 2 0 4 は、図 2 0 3 で説明したメダル払出処理を呼び出す際に、各メダルカウンターの格納領域がどのようにセットされ、その結果、どのように、各メダルカウンターの格納領域が参照されるかを示した図である。

【 2 2 5 0 】

共通処理であるメダル払出処理は、例えば、D E レジスタ、又はH L レジスタに、各メダルカウンターの格納領域の下位アドレス（本実施形態では、2 バイトアドレスのうち、下位 1 バイト）を呼び出し側のプログラムから受け取り、そのレジスタに所定の上位アドレスをセットして、各メダルカウンターの格納領域のアドレスを特定し、メインR A M 2 1 0 3 の使用領域内作業領域 2 1 0 3 a から、各メダルカウンターを参照して、それぞれのメダル数を取得し、取得したメダル数の払い出しを行う（メダル払出枚数チェック処理（ステップS 2 3 0 2）等の処理）。

10

【 2 2 5 1 】

例えば、呼び出し側では、払出枚数カウンターについての払出処理を行おうとする場合、D E レジスタに、払出枚数カウンターの格納領域の下位アドレス「2 0」Hを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、払出枚数カウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、D E レジスタの上位バイトに「F 0」Hをセットして「F 0 2 0」Hとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a で払出枚数カウンターを参照する（例えば、「(L D A, D E)」のコードで参照する）。この例では、「F 0 2 0」Hのアドレス位置に記憶されている 1 バイトの払出枚数カウンターには、メダル枚数「1 5」が記憶されている。

20

【 2 2 5 2 】

なお、ここで、D E レジスタの上位ビットに「F 0」Hをセットしたが、これは呼び出し側のプログラムと呼び出されるメダル払出処理のプログラムとの間で予め決められている設定である。このような設定によって、入力パラメータでは、「F 0」Hの値を入力パラメータとしてメダル払出処理のプログラムに送らなくて済み、その分、呼び出し側プログラムでのロード命令等のサイズが小さくなり、ひいては、メインR O M 2 1 0 2 の使用領域内プログラム領域 2 1 0 2 a の容量節約につながる。なお、ここでは、「F 0」Hといった固定値を設定しているが、入力パラメータとして受け取った下位アドレスの値に応じて、上位アドレスを変化させてもよい。例えば、下位アドレスが「8 0」Hより小さい場合は、上位アドレスとして「F 1」Hを用い、下位アドレスが「8 0」H以上の場合は、上位アドレスとして「F 0」Hを用いるといった方法を採用することができる。

30

【 2 2 5 3 】

クレジットカウンターの場合も同様であり、まず、D E レジスタに、クレジットカウンターの格納領域の下位アドレス「4 0」Hを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、クレジットカウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、D E レジスタの上位ビットに「F 0」Hをセットして「F 0 4 0」Hとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a でクレジットカウンターを参照する（例えば、「(L D A, D E)」といったコードで値を参照する）。この例では、「F 0 4 0」Hのアドレス位置に記憶されている 1 バイトのクレジットカウンターには、メダル枚数「4 2」が記憶されている。

40

【 2 2 5 4 】

メダル投入カウンターの場合も同様である。まず、D E レジスタに、メダル投入カウンターの格納領域の下位アドレス「6 0」Hを、入力パラメータとして設定し、メダル払出処理を呼び出す。そうすると、メダル払出処理では、メダル投入カウンターに係る払出処理であることが分かり、例えば、D E レジスタの上位ビットに「F 0」Hをセットして「F 0 6 0」Hとし、これをアドレスとして、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a でメダル投入カウンターを参照する（例えば、「(L D A, D E)」のコードで参照する）。この例では、「F 0 6 0」Hのアドレス位置に記憶されている 1 バイトのメダル投入カウンター

50

には、メダル枚数「2」が記憶されている。

【2255】

上記のように、メダル払出処理では、払出枚数を入力パラメータとして受け取り、そこで把握される払出枚数について払出処理を行うようになっており、本実施形態では、この処理の呼び出し時に、払出枚数カウンター、クレジットカウンター、メダル投入カウンターのいずれかを入力パラメータとして受け取り、受け取ったカウンターの数を払出枚数とする。また、このとき、入力パラメータは、各メダルカウンターを格納している（使用領域内作業領域2103aにおける）アドレスの下位アドレス（例えば、2バイトで示されるアドレスの下位1バイト（8ビット））を用いるため、アドレスの上位、下位をすべて指定するよりも、ロード命令等のサイズを小さくすることができ、このことは、メインROM2102の使用領域内プログラム領域2102aの容量節約につながる。また、このようなパラメータの受け渡しで、メダル払出処理を共通処理として用いるために、メダルカウンターごとにメダルを払い出す処理を記述しなくてもよいので、この点でも、使用領域内プログラム領域2102aの容量を節約することができる。

10

【2256】

[6. 使用領域外RAMエリアのクリア開始アドレス決定方法]

図172を参照するとわかるように、遊技機の電源が投入されてCRC検査処理（使用領域外）が行われ、そこで、CRC異常が検出された場合は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰不可能状態1（CRC異常）」がセットされ、電断発生フラグがオンでない場合（すなわち、電断割込み処理が正常に行われていない場合）は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰不可能状態2（電断発生異常）」がセットされ、それ以外の場合は、遊技復帰状態格納領域に「遊技復帰可能状態（正常）」がセットされる。

20

【2257】

そして、図171を参照すると、設定変更を行うための操作が行われている場合のみ（ステップS2035のYes）、メインRAM2103の初期化が行われる（指定RAM初期化処理（ステップS2036））。また、この初期化が行われる前に、上述した遊技復帰状態格納領域が、「遊技復帰不可能状態1（CRC異常）」又は「遊技復帰不可能状態2（電断発生異常）」である場合、または、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を表すデータがセットされていた場合は、RAM初期化アドレスに、使用領域内RAMエリア2203aに係る「RAM異常発生時クリアアドレス」がセットされ、遊技復帰状態格納領域が、「遊技復帰可能状態（正常）」である場合、且つ、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰可」を表すデータがセットされていた場合は、RAM初期化アドレスに、使用領域内RAMエリア2203aに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされ、そこで、図176に示す指定RAM初期化（ステップS2146）に進むと、RAM初期化アドレスが開始アドレス格納領域に保存され、このアドレスに基づいて、まずは、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）（ステップS2150）が行われる。

30

【2258】

図177には、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）のフローが記載されているが、このときは、RAM初期化アドレスに、使用領域内RAMエリア2203aに係る「RAM異常発生時クリアアドレス」か、使用領域内RAMエリア2203aに係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされている。ここで、使用領域外RAM初期化処理（使用領域外）は、開始アドレス格納領域に保存されたRAM初期化アドレスの下位アドレス（例えば、全2バイトのうち、下位1バイト）を記憶判定領域に格納されている下位1バイトが、使用領域内RAMエリア2203aに係る「RAM異常発生時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、RAM異常発生時使用領域外クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外RAM初期化を行う（ステップS2183）。すなわち、ここでは、使用領域内RAMエリア2203aに係るクリアアドレスがなにかを下位アドレスによって判定し、初期化開始アドレスを、使用領域外RAMエリア2203bのクリアアドレスに設定したのである。

40

【2259】

50

同様に、記憶判定領域に格納されている下位 1 バイトが、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外 R A M 初期化を行い、記憶判定領域に格納されている下位 1 バイトが、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「B B (特賞) 終了時クリアアドレス」の下位アドレスの場合は、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外 R A M 初期化を行い、その他の場合は、1 遊技終了時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外 R A M 初期化を行う。

【 2 2 6 0 】

このような判定は、例えば、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る初期化アドレス ( R A M 初期化アドレス ) の下位 1 バイト ( すなわち、記憶判定領域に格納される下位アドレス ) と、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 b に係る初期化開始アドレスとを対応付けた対応データを参照することによって行うことができる。また、この場合、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b に係る初期化開始アドレスの上位 1 バイトが、「 F 2 」といった固定値であれば、こちらアドレスについても下位 1 バイトを記憶するだけでよい。また、図 1 7 7 に示す例では、1 遊技終了時使用領域クリアアドレスをセットするのは、それ以前にどのアドレスにも一致しなかった場合であるから、上記の対応データとして、1 遊技終了時に係る使用領域クリアアドレスについての対応関係を保持しておく必要はない。対応データは、例えば、使用領域内データ領域 2 1 0 2 b に記憶されている。

10

【 2 2 6 1 】

その後、図 1 7 6 に戻って、使用領域内 R A M 初期化 ( ステップ S 2 1 5 1 ) を行うが、このときは、初期化開始アドレスとしてセットされている ( R A M 初期化アドレスである ) 使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「 R A M 異常発生時クリアアドレス」か、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」等が用いられる。

20

【 2 2 6 2 】

その後、図 1 7 1 に戻って、設定変更処理 ( ステップ S 2 0 3 7 ) を行うと、 R A M 初期化アドレスに、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされ ( ステップ S 2 0 3 8 )、その後、送信待機 & R A M 初期化処理 ( ステップ S 2 0 3 9 ) を呼び出すと、図 1 7 6 の送信待機 & R A M 初期化処理 ( ステップ S 2 1 4 1 ) から処理を開始し、最初に未送信データの取得 ( ステップ S 2 1 4 2 ~ ステップ S 2 1 4 5 ) を行った後、再度、指定 R A M 初期化処理 ( ステップ S 2 1 4 6 ) からの処理を開始する。今回は、 R A M 初期化アドレスに、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」がセットされている場合しかないので、使用領域外 R A M 初期化処理 ( 使用領域外 ) ( ステップ S 2 1 5 0 ) で、使用領域外に関しては、設定変更時クリアアドレスを初期化開始アドレスとして使用領域外 R A M 初期化を行い、使用領域内に関しては、 ( ステップ S 2 1 5 1 )、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る「設定変更時クリアアドレス」が用いられる。

30

【 2 2 6 3 】

その他、図 1 7 0 に示したメイン処理から、B B (特賞) 遊技数チェック処理 ( ステップ S 2 1 3 1 ) が呼び出され、B B (特賞) 作動終了と判定された場合に、 R A M 初期化アドレスに B B (特賞) 終了時クリアアドレスがセットされ、その後、上記と同様に、そのアドレスの下位アドレスを記憶判定領域に格納し、この下位 1 バイトに基づいて、B B (特賞) 終了時使用領域外クリアアドレスがセットされて、使用領域外 R A M 初期化が行われ、その後、 R A M 初期化アドレスの B B (特賞) 終了時クリアアドレスを用いて、使用領域内 R A M 初期化が実行される。

40

【 2 2 6 4 】

また、図 1 7 0 に示す遊技終了時メイン側演出制御処理 ( ステップ S 2 0 1 6 ) において R A M 初期化アドレスに 1 遊技終了時クリアアドレスがセットされ、その後、上記と同様に、そのアドレスの下位アドレスを記憶判定領域に格納し、この下位 1 バイトに基づいて、1 遊技終了時使用領域外クリアアドレスがセットされて、使用領域外 R A M 初期化が行われ、その後、 R A M 初期化アドレスの 1 遊技終了時クリアアドレスを用いて、使用領

50

域内 R A M 初期化が実行される。

【 2 2 6 5 】

図 2 0 5 には、上述した各クリアアドレスの概要が示されている。メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域内作業領域 2 1 0 3 a に関しては、上記のように、R A M 初期化アドレスにセットされる、「R A M 異常発生時クリアアドレス」、「設定変更時クリアアドレス」、「B B (特賞) 終了時クリアアドレス」、「1 遊技終了時クリアアドレス」のアドレス位置が実線矢印により指示されている。また、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に関しては、クリアエンドアドレスが固定的に設定されており、上記各クリアアドレスから、使用領域内スタック領域 2 1 0 3 b を含み、このクリアエンドアドレスまでが初期化の範囲となる。

10

【 2 2 6 6 】

クリアエンドアドレスは、例えば、使用領域内スタック領域 2 1 0 3 b の最初のアドレス (アドレス値としては最も大きい値、2 バイト分) を初期化しないように設定される。ここには、呼び出し元のプログラムのプログラムカウンタが記憶されており、R A M 初期化の後に、実行中のプログラムから呼び出し元のプログラムに戻る必要があるためである。

【 2 2 6 7 】

メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域外作業領域 2 1 0 3 c に関しては、上記のように、R A M 初期化アドレスの下位アドレスに基づいて変換された、「R A M 異常発生時使用領域外クリアアドレス」、「設定変更時使用領域外クリアアドレス」、「B B (特賞) 終了時使用領域外クリアアドレス」、「1 遊技終了時使用領域外クリアアドレス」のアドレス位置が点線矢印により指示されている。なお、各クリアアドレスの名称は、使用領域内のクリアアドレスを代用し、表示を省略する。また、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b に関しても、クリアエンドアドレスが固定的に設定されており、上記各クリアアドレスから、このクリアエンドアドレスまでが初期化の範囲となる。なお、ここでは、使用領域外スタック領域 2 1 0 3 d は、初期化の対象になっていないが、この領域をクリアの対象に含めるようにしてもよい。この領域は、遊技に係るデータを記憶しておらず、本実施形態では、クリアの対象外としている。

20

【 2 2 6 8 】

メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域内作業領域 2 1 0 3 a に係るクリアアドレスは、図 2 0 5 に示すように、それぞれ異なるアドレス位置に設定されている。一方、メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域外作業領域 2 1 0 3 c に係るクリアアドレスは、図 2 0 5 に示すように、一部で同じアドレス位置に設定されているが、すべて異なるアドレス位置にしてもよい。なお、本実施形態では、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a に係るクリアアドレスの下位アドレスに応じて、対応する使用領域外作業領域 2 1 0 3 c に係るクリアアドレスを決定しているので、使用領域内作業領域 2 1 0 3 a に係るクリアアドレスに同じアドレスが含まれていたり、下位アドレスが同じ値とならないように設定する必要がある。

30

【 2 2 6 9 】

また、メイン R A M 2 1 0 3 の使用領域内作業領域 2 1 0 3 a の先頭や使用領域外作業領域 2 1 0 3 c の先頭には、どの状況においても初期化されない、非クリア領域が設定される。この領域には、R A M が初期化される場合であっても保持すべきデータが格納される。

40

【 2 2 7 0 】

このような本実施形態の構成によって、使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a に係る R A M 初期化のクリアアドレス (クリア開始アドレス) を、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b に係る R A M 初期化のクリアアドレス (クリア開始アドレス) の選択条件にしているので、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b に係る R A M 初期化のクリアアドレスを、遊技機の状態に応じて選択する個々の処理条件プログラムを作成する必要がなくなり、結果的に、メイン R O M 2 1 0 2 の容量の節約につながる。

【 2 2 7 1 】

また、使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b のクリア処理を完全に独立させることができ

50

るので、他の規格のためのプログラム作成やメンテナンスが容易になる。

【 2 2 7 2 】

[ 7 . 実際の遊技、及び疑似遊技における回胴停止制御処理の共通化 ]

本実施形態では、第 1 実施形態と同様に、疑似遊技が行われるように構成されている。疑似遊技は、第 1 実施形態に関して説明したように、予め定められた実行条件が成立した場合に、演出の実行中において擬似的な遊技を行うようにした演出である。また、疑似遊技においては、ストップボタン（例えば、第 1 実施形態のストップボタン 8 L、8 C、8 R に対応するストップボタン）を用いた停止操作も、通常の遊技と同様に受け付けられ、特に、ストップボタンの操作を監視する処理は、通常の遊技の場合と同じである。

【 2 2 7 3 】

そこで、本実施形態では、通常の遊技におけるストップボタン入力監視処理と、疑似遊技におけるストップボタン入力監視処理とを共通化する（すなわち、同一のサブルーチンで処理する）。これによって、プログラム全体の容量を小さくすることができ、結果的に、メイン ROM のプログラム領域を節約することができる。また、上記の共通処理をサブルーチンとすることで、プログラムの構成が簡潔になり、その結果、プログラムの開発効率や、メンテナビリティを向上させることができる。

【 2 2 7 4 】

本実施形態のストップボタン入力監視処理は、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定し、有効な押下があった場合は、呼び出し元のプログラムに、有効な押下があったことを示すデータを提供し、また、ストップボタンの状態情報等を更新する。

【 2 2 7 5 】

なお、このようなストップボタン入力監視処理は、通常の遊技においては、例えば、第 1 実施形態のメイン処理（図 2 3）で呼び出されるリール停止制御処理（図 2 9）のステップ S 1 1 3 の判定処理に概ね対応するものであり、そこで、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定する。本実施形態のストップボタン入力監視処理は、後で、フローチャートにより詳細に説明するが、本実施形態に適用した例を抜き出して示したものであるため、上述した、第 1 実施形態のリール停止制御処理の上記判定処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。後述する本実施形態のストップボタン入力監視処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【 2 2 7 6 】

また、上述した本実施形態のストップボタン入力監視処理は、疑似遊技においては、例えば、第 2 実施形態の疑似遊技中処理（図 4 6）で呼び出される通常疑似遊技中処理（図 4 7）のステップ S 1 0 6 3、S 1 0 6 4 の各処理や、第 2 実施形態の疑似遊技中処理（図 4 6）で呼び出されるリール演出後疑似遊技中処理（図 4 9）のステップ S 1 1 0 6 の判定処理に概ね対応するものであり、また、第 3 実施形態の通常疑似遊技中処理（図 5 7）のステップ S 1 2 5 1 の判定処理や、ストップボタン操作受付処理（図 5 8）のステップ S 1 2 6 2 の判定処理に概ね対応するものであり、そこで、有効なストップボタンの押下があったか否かを判定する。本実施形態のストップボタン入力監視処理は、後で、フローチャートにより詳細に説明するが、本実施形態に適用した例を抜き出して示したものであるため、上述した、第 2 実施形態の通常疑似遊技中処理、リール演出後疑似遊技中処理や、第 3 実施形態の通常疑似遊技中処理のなかに、そのまま組み込むことができるとは限らない。後述する本実施形態のストップボタン入力監視処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

【 2 2 7 7 】

図 2 0 6 には、本実施形態のストップボタン入力監視処理のフローチャートが示されている。この処理では最初に、ステップ S 2 5 5 1 において、ストップボタン入力状態格納領域のアドレスを所定のレジスタにセットする。これは、図 1 8 6 の定期割込み処理の入力ポート処理（ステップ S 2 3 6 2）で入力した、ストップボタンの入力ポートの状態を格納する入力ポート格納領域 1（メイン RAM 2 1 0 3 内の領域）のアドレスを（例えば、HLレジスタ）にセットするものである。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 7 8 】

次に、ステップ S 2 5 5 2 において、入力ポートオンエッジデータを取得する。ここでは、図 1 8 6 の定期割込み処理の入力ポート処理（ステップ S 2 3 6 2）で入力した、ストップボタンの入力ポートエッジ状態を格納する入力ポート格納領域 0（メイン R A M 2 1 0 3 内の領域）のアドレスを（例えば、D E レジスタ）にセットする。

## 【 2 2 7 9 】

次に、ステップ S 2 5 5 3 において、ステップ S 2 5 5 1 で取得したデータとステップ S 2 5 5 2 で取得したデータに論理和演算を施し、その演算結果から、有効なストップボタン入力のデータを取得する。有効なストップボタン入力は、チャタリングでない押下があり、押下に対応する回胴が回転中であることが条件である。複数のストップボタンが同時に押下された場合は、左側のストップボタンを優先する（例えば、第 1 実施形態では、ストップボタン 8 L、8 C、8 R の順で優先される）。また、第 1 回胴停止、かつ第 2 回胴回転中で、ストップボタン 8 L、8 C を同時に押下した場合、ストップボタン 8 L が優先され、ストップボタン 8 C は無効とされる。

10

## 【 2 2 8 0 】

次に、ステップ S 2 5 5 4 において、有効な押下入力か否かを判定し、有効でない場合（ステップ S 2 5 5 4 の N o）、判定結果「無効」を示すデータを保持して処理を終了する。有効である場合（ステップ S 2 5 5 4 の Y e s）、以下で、取得した有効な押下のストップボタンに係る情報に対応するストップボタンの情報と、ストップボタンの動作状態情報を取得する。

20

## 【 2 2 8 1 】

すなわち、ステップ S 2 5 5 5 において、第 1 回胴制御データ格納領域アドレスを所定のレジスタにセットし、ステップ S 2 5 5 6 において、ストップボタン作動ビットを所定のレジスタにセットし、ステップ S 2 5 5 7 において、上記アドレスを 1 リール分更新し、ステップ S 2 5 5 8 において、ストップボタン作動ビットを 1 ストップボタン分更新し、ステップ S 2 5 5 9 において、取得したストップボタン入力から有効 / 無効情報を抽出する。

## 【 2 2 8 2 】

次に、ステップ S 2 5 6 0 において、有効情報か否かを判定し、有効情報でなければ（ステップ S 2 5 6 0 の N o）、ステップ S 2 5 5 7 に戻り、有効情報であれば（ステップ S 2 5 6 0 の Y e s）、ストップボタンの状態情報等を更新する。

30

## 【 2 2 8 3 】

すなわち、ステップ S 2 5 6 1 において、ストップボタン入力状態格納領域のストップボタン情報を更新し、ステップ S 2 5 6 2 において、ストップボタン作動状態格納領域に作動状態を格納し、ステップ S 2 5 6 3 において、ストップボタン作動カウンタを 1 減算する。その後、判定結果「有効」を示すデータを保持して処理を終了する。

## 【 2 2 8 4 】

このような構成のストップボタン入力監視処理は、通常の遊技、及び疑似遊技で個別に呼び出され、ストップボタン入力状態格納領域、ストップボタン作動状態格納領域、及びストップボタン作動カウンタは、通常の遊技、及び疑似遊技の両方で使用するため、処理を共有することができる。

40

## 【 2 2 8 5 】

## [ 8 . バックアップ生成、及びバックアップ復帰における共通処理 ]

図 2 0 7 に示した共通情報バックアップ生成処理のうち、共通情報バックアップの生成に係る処理は、例えば、上述した第 4 実施形態のバックアップ処理（図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 2）に概ね該当する。なお、図 2 0 7 に示した共通情報バックアップの生成に係る処理は、本実施形態で実現される処理を示したものであるため、上述した、第 4 実施形態のバックアップ生成処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。ここで説明する共通情報バックアップ生成処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

50

## 【 2 2 8 6 】

図 2 0 7 に示される、共通情報バックアップの生成に係る処理は、例えば、図 1 6 3 に示した第 4 実施形態のレバーオン時 A T 関連処理に対応する本実施形態の処理で実行される。レバーオン時 A T 関連処理では、最初にペナルティの影響を受けない処理を実行し、次に、ペナルティがあった場合に各種情報（A T 関連パラメータのカウンタやフラグ）の更新をキャンセルするために、各種情報の元の情報を記憶しておくバックアップ処理を実行し、その後、レバーオン時 A T 関連処理では、レバーオン時の各種 A T 関連抽籤、及びレバーオン時の A T 関連抽籤結果に応じた各種情報の更新を行う。ここで、各種情報は、後述する本実施形態の「共通情報格納領域」に記憶されたデータに対応し、バックアップ情報は、後述する本実施形態の「共通情報バックアップ格納領域」に記憶されたデータに対応する。

10

## 【 2 2 8 7 】

なお、レバーオン時 A T 関連処理は、第 1 実施形態のメイン処理の遊技開始時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 6 ）において実行される処理であり、この処理は、本実施形態におけるメイン処理の遊技開始時状態制御処理（図 1 7 0 のステップ S 2 0 0 6 ）に対応する。遊技開始時状態制御処理では、スタートレバーが操作されたときに、（第 4 実施形態の）図 1 6 3 に示されるような「レバーオン時 A T 関連処理」が行われる。また、上述のように、A T 状態では、有利な停止操作態様が報知手段（例えば、第 1 実施形態における報知モニタやメイン表示装置 2 1 0 に対応する装置）に報知される。

## 【 2 2 8 8 】

図 2 0 7 に示した共通情報バックアップ復帰処理、及び図 2 0 8 に示した共通情報復帰処理のうち、共通情報の復帰に係る処理は、例えば、上述した第 4 実施形態の処理（図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 （バックアップされた情報を各種カウンタ、フラグに代入する処理、すなわち、共通情報バックアップ格納領域のデータを共通情報格納領域に戻す処理））に該当する。なお、図 2 0 7、図 2 0 8 に示した共通情報バックアップの復帰に係る処理は、本実施形態で実現される処理を示したものであるため、上述した、第 4 実施形態のバックアップ復帰処理として、そのまま組み込むことができるとは限らない。ここで説明する共通情報復帰処理は、本願の技術的思想を説明するために例示するものである。

20

## 【 2 2 8 9 】

図 2 0 8 に示される、共通情報復帰処理は、例えば、図 1 6 4 に示した第 4 実施形態の全停止時 A T 関連処理に対応する本実施形態の処理で呼び出される。全停止時 A T 関連処理では、全リールが停止したときに、全停止時の各種 A T 関連抽籤を実行した後、全停止時の A T 関連抽籤結果に応じた各種情報（カウンタやフラグ等）の更新を行い、ここで、所定のペナルティ条件が成立した場合に、更新された上述の各種情報がバックアップ情報のデータに書き戻され、各種情報の更新（すなわち、図 1 6 3 に示したレバーオン時の A T 関連抽籤結果に応じた更新と、全停止時の A T 関連抽籤結果に応じた更新）がキャンセルされる。ここで、各種情報は、後述する本実施形態の「共通情報格納領域」に記憶されたデータに対応し、バックアップ情報は、後述する本実施形態の「共通情報バックアップ格納領域」に記憶されたデータに対応する。

30

## 【 2 2 9 0 】

したがって、ここでは、各種情報のキャンセルは、図 1 6 3 に示したような、バックアップ処理（ステップ S 4 6 0 2 ）以降に更新された各種情報の内容（すなわち、図 1 6 3 のステップ S 4 6 0 3、ステップ S 4 6 0 4、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 2 で更新された各種情報）が、ステップ S 4 6 0 2 でバックアップしたデータの状態に戻されることになる。

40

## 【 2 2 9 1 】

なお、第 4 実施形態の全停止時 A T 関連処理（図 1 6 4 ）は、第 4 実施形態のメイン処理の遊技終了時状態制御処理（図 2 3 のステップ S 1 5 ）において実行される処理であり、この処理は、本実施形態におけるメイン処理の遊技終了時状態制御処理（図 1 7 0 のステップ S 2 0 1 5 ）に対応する。

50



## 【 2 2 9 2 】

図 2 0 7 には、共通情報バックアップ生成処理の処理手順を説明するためにフローチャートが示されている。この処理では、最初に、共通情報バックアップ生成に関する設定を所定のレジスタにセットする（ステップ S 2 5 8 1）。その後、ステップ S 2 5 8 4 において、次疑似遊技選択演出番号をクリアし、ステップ S 2 5 8 5 で、共通情報バックアップ格納領域のアドレス（すなわち、共通情報格納領域に記憶されているデータをバックアップする領域）を、例えば、H L レジスタにセットし、ステップ S 2 5 8 6 において、共通情報格納領域のアドレスを、例えば、D L レジスタにセットする。

## 【 2 2 9 3 】

共通情報格納領域は、この例ではバックアップ対象（データ復帰対象）であり、例えば、上述した第 4 実施形態と同様に、A T 関連パラメータ（A T 関連処理が行われた結果として更新され得る各種情報（カウンタやフラグ等））が含まれ、この A T 関連パラメータの一部の例が、図 1 6 2 に示されている。

10

## 【 2 2 9 4 】

次に、ステップ S 2 5 8 7 において、共通情報格納領域のデータ長を所定のレジスタにセットし、ステップ S 2 5 8 8 において、バックアップ復帰かバックアップかを判定する。バックアップ復帰でない（すなわち、バックアップ生成である）場合は（ステップ S 2 5 8 8 の N o）、ステップ S 2 5 8 9 で共通情報バックアップ格納領域と共通情報格納領域のアドレスを入れ替える。

## 【 2 2 9 5 】

ステップ S 2 5 8 9 の後、及びステップ S 2 5 8 8 においてバックアップ復帰であると判定された場合は（ステップ S 2 5 8 8 の Y e s）、いずれも、ステップ S 2 5 9 0 に進み、そこで、転送元のアドレスで示される格納領域のデータを、転送先のアドレスで示される格納領域に転送する。

20

## 【 2 2 9 6 】

ここでは、上記のように、メイン処理の遊技開始時状態制御処理（図 1 7 0 のステップ S 2 0 0 6）で呼び出された共通情報バックアップ生成処理であるため、ステップ S 2 5 8 8 でのバックアップ復帰かバックアップかの判定は N o となり、ステップ S 2 5 8 9 でアドレスの入れ換えが行われる。そして、ステップ S 2 5 9 0 の転送処理では、転送元のアドレスが共通情報格納領域のアドレス、転送先のアドレスが共通情報バックアップ格納領域のアドレスとなり、この処理によって、A T 関連パラメータのバックアップが取得される。

30

## 【 2 2 9 7 】

また、後述する図 2 0 8 に示す共通情報復帰処理のステップ S 2 6 1 7 から共通情報バックアップ復帰処理が A レジスタを引数として呼び出されると、図 2 0 7 のステップ S 2 5 8 2 の処理が開始され、この処理は、復帰ありか否か（すなわち、バックアップ判定値（A レジスタ）= 0 か否か）を判定する。この処理で、復帰あり（A レジスタ = 0）と判定された場合（ステップ S 2 5 8 2 の Y e s）、上述したステップ S 2 5 8 3 に進む。復帰なし（A レジスタ = 0）と判定された場合（ステップ S 2 5 8 2 の N o）、処理を終了する。

40

## 【 2 2 9 8 】

ステップ S 2 5 8 2 で Y e s の判定となった場合、上述したステップ S 2 5 8 3 に進み、上記と同様の処理を行うが、今回は、共通情報復帰処理からの処理であるため、ステップ S 2 5 8 8 でのバックアップ復帰かバックアップかの判定は Y e s となり、ステップ S 2 5 8 9 でアドレスの入れ換えは行われない。そして、ステップ S 2 5 9 0 の転送処理では、転送元のアドレスが共通情報バックアップ格納領域のアドレス、転送先のアドレスが共通情報格納領域のアドレスとなり、この処理によって、A T 関連パラメータのバックアップ復帰が行われる。

## 【 2 2 9 9 】

図 2 0 8 には、共通情報復帰処理の処理手順を説明するためにフローチャートが示され

50

ている。この処理では、共通情報バックアップ復帰処理を行うか否か、すなわち、ペナルティ条件が成立するかないかが判定される。なお、このような判定は、上述した第4実施形態で、図164のステップS4623に関連して説明した条件と同様のものである。

#### 【2300】

最初に、ステップS2611において、有利区間中である（すなわち、非有利区間中ではない）場合（ステップS2611のYes）、これが、ペナルティ条件の1つであり、ステップS2612に進む。有利区間中ではなければ（ステップS2611のNo）、処理を終了する。次に、ステップS2612において、第1回胴が第1停止か否かを判定する。第1回胴（例えば、リール3L）が第1停止でない（すなわち、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（変則押し）が行われている）場合（ステップS2612のNo）、これが、ペナルティ条件の1つであり、ステップS2613に進む。第1回胴が第1停止である場合（ステップS2612のYes）、ステップS2617に進み、この場合、バックアップ判定値＝出玉遊技状態フラグで、このとき出玉遊技状態フラグは取得されていないので、Aレジスタに0以外の値がセットされ、ステップS2617の共通情報バックアップ復帰処理に進むと、実質的なバックアップ復帰処理は行われずに処理は終了する。

10

#### 【2301】

ステップS2613では、出玉遊技状態フラグを取得する。出玉遊技状態フラグにより、どのような出玉状態であるかが把握できる。例えば、第4実施形態の例では、「疑似BIG」、「疑似REG」、「疑似BIG(ED)」といった疑似ボーナスや、図81に示す3BB遊技状態といった状態を把握することができる。ここで、ステップS2614において、取得した出玉遊技状態フラグが何れかのボーナス状態か否かを判定する。何れかのボーナス状態である場合は（ステップS2614のYes）、ステップS2617の共通情報バックアップ復帰処理に進むが、ここでは、例えば、出玉遊技状態フラグの値に応じて、バックアップ復帰処理が行われるか否かが決定される。例えば、Aレジスタに出玉遊技状態フラグの値がセットされ、その内容が0にセットされれば、ペナルティ条件が成立し、バックアップ復帰処理が行われる。

20

#### 【2302】

何れのボーナス状態でもない場合は（ステップS2614のNo）、ステップS2615に進み、内部当籤役が判定対象役か否かを判定する。判定対象役でない場合は（ステップS2615のNo）、ステップS2617に進む。ここでは、Aレジスタに0以外の値がセットされ、ステップS2617で共通情報バックアップ復帰処理を呼び出した場合、実質的なバックアップ復帰処理は行われずに処理は終了する。

30

#### 【2303】

判定対象役である場合は（ステップS2615のYes）、ステップS2616において、内部当籤役に応じて、バックアップ判定値を取得する。すなわち、内部当籤役によって、ペナルティ条件を満たすか否かが判定される。なお、バックアップ判定値には、復帰あり（Aレジスタ＝0）、または復帰なし（Aレジスタは0以外）を表すデータが記憶される。次に、ステップS2617に進み、そこで、図207の共通情報バックアップ復帰処理をAレジスタを引数として呼び出し、処理を終了する。また、図207の共通情報バックアップ復帰処理では、Aレジスタが0の場合に、バックアップ復帰処理を行う。

40

#### 【2304】

ステップS2611～ステップS2615の判定は、ペナルティ条件に関するものであり、このペナルティ条件を満たす場合に、バックアップ復帰処理が行われ、各種情報の更新が元に戻される。上記のように、ペナルティ条件は、有利区間中か否か、第1回胴の停止態様、ボーナス状態、及び内部当籤役に応じて決定される。

#### 【2305】

ここで、図209を参照して、本実施形態における共通情報バックアップ生成処理と、共通情報バックアップ復帰処理について、概要を説明する。

#### 【2306】

50

図 209 (A) は、共通情報バックアップ復帰処理におけるバックアップ復帰処理（いわゆるリストア処理）の概要を示したものである。左側に示すメイン RAM 2103 では、使用領域内作業領域 2103a のアドレス「F020」H から長さ L1 に亘って共通情報が記憶されており、左斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報格納領域である。また、アドレス「F020」H は、DE レジスタに記憶される。一方、使用領域内作業領域 2103a のアドレス「F030」H から長さ L1 に亘っては、以前のバージョンの共通情報である、共通情報バックアップが記憶されており、右斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報バックアップ格納領域である。また、アドレス「F030」H は、HL レジスタに記憶される。

【2307】

このようなメイン RAM 2103 の状況で (1) に示す転送命令を実行すると、HL レジスタに記憶されているアドレスから長さ L1 の領域が、DE レジスタに記憶されているアドレスを先頭とした領域に転送される。その結果、右側に示すようなメイン RAM 2103 の状況になる。すなわち、共通情報のデータが、共通情報バックアップのデータに書き換えられる。

【2308】

この転送命令は、例えば、図 207 に示すステップ S2590 の処理に対応する。

【2309】

図 209 (B) は、共通情報バックアップ生成処理におけるバックアップ生成処理（いわゆるバックアップ処理）の概要を示したものである。左側に示すメイン RAM 2103 では、使用領域内作業領域 2103a のアドレス「F020」H から長さ L1 に亘って共通情報が記憶されており、格子状の斜線で網掛けされた領域が、共通情報格納領域であり、図 209 (A) における状態から、データの更新がされたことを表している。

【2310】

一方、使用領域内作業領域 2103a のアドレス「F030」H から長さ L1 に亘っては、図 209 (A) でバックアップ復帰に用いたバージョンの共通情報が記憶されており、右斜め下方向の斜線で網掛けされた領域が、共通情報バックアップ格納領域である。

【2311】

このようなメイン RAM 2103 の状況で (1) に示すエクステンジ命令を実行すると、HL レジスタに記憶されているアドレスと DE レジスタに記憶されているアドレスの入れ換えが行われる。そうすると、図 209 (A) とは逆に、アドレス「F020」H は、HL レジスタに記憶され、また、アドレス「F030」H は、DE レジスタに記憶される。

【2312】

さらに、ここで、(2) の転送命令を実行すると、HL レジスタに記憶されているアドレスから長さ L1 の領域が、DE レジスタに記憶されているアドレスを先頭とした領域に転送される。その結果、右側に示すようなメイン RAM 2103 の状況になる。すなわち、共通情報バックアップのデータが、共通情報のデータに書き換えられる。

【2313】

このエクステンジ命令は、例えば、図 207 に示すステップ S2589 の処理に対応し、転送命令は、例えば、図 207 に示すステップ S2590 の処理に対応する。転送命令は、図 209 (A) と図 209 (B) で、データの転送方向が逆であるが、図 209 (B) では、エクステンジ命令によりレジスタの値が入れ換えられているからであり、コード自体は同じである。

【2314】

上記のように、遊技開始時状態制御処理（ステップ S2006）において実行される図 207 の共通情報バックアップ生成処理で、各種情報に関するバックアップが取得され、遊技終了時状態制御処理（ステップ S2015）において実行される図 208 の共通情報復帰処理で、各種情報に関して取得されたバックアップにより、各種情報が遊技開始時の状態に戻される。ただし、各種情報は、上述したペナルティ条件が成立した場合に、遊技

10

20

30

40

50

終了時において各種情報の更新をキャンセルすべく、バックアップ復帰処理を行う。

【2315】

また、共通情報復帰処理は、ペナルティ条件の判定を除いたほとんどの処理を、共通情報バックアップ生成処理と共有しており、次の疑似遊技演出番号のクリア、各格納領域アドレスのセット、格納領域の長さのセット等は共通化されており、データの転送を行う際には、共通情報復帰処理と共通情報バックアップ生成処理とで、格納領域アドレスを入れ替えることによってデータの転送方向を逆にしている。

【2316】

こうしたプログラムの共通化によって、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2317】

[9. 遊技復帰不可能エラーの検出]

図174に示されている遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）は、この処理が呼び出された場合に、割込み禁止の設定を行った後、メダル投入を禁止し、情報表示装置（7セグLED）に、遊技復帰不可能エラーである旨の表示を行い、その後、無限ループを開始する。この処理により、遊技復帰不可能エラーが検知されて遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が呼び出された場合、パチスロ機2001は、無限ループにより待機状態となり、このときパチスロ機2001は、電源のオフ以外の操作を受け付けない、又は少なくとも、遊技を開始するための操作ができないようにすることができる。ここで、パチスロ機2001の電源をオフし、再び電源をオンするときに、設定キーを用いて設定変更を行うための操作をすると、設定変更の操作が可能となる（図171参照）。電源をオンする場合に設定変更を行うための操作をしないと、また同じ待機状態になる。

【2318】

また、遊技復帰不可能エラーとなる原因としては、（1）電源投入時に算出されたCRC値と、電断時に算出され、CRC値格納領域2103eに格納されたCRC値とを比較した結果、不一致となった場合（図171、図172参照）、上述したCRC値の比較結果が一致となった場合であって、電断割込み処理において、CRC値の演算が行われなかった（又は正常に行われなかった）場合（図172、図190、図191参照）、（3）定期割込み処理におけるエラー検知処理（使用領域外）において、設定値の異常、または乱数回路の異常が検知された場合（図186、図188、図189参照）である。

【2319】

ここで、上記の原因（1）、（2）については、電源投入時、遊技復帰不可能エラーが検知されてすぐに、上述の遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行されるが、原因（3）については、電源投入時に遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行されることはなく、内部抽籤処理において遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）が実行される（図179参照）。

【2320】

このような処理のために、原因（3）の場合には、遊技復帰不可能エラーフラグに「復帰不可」を表すデータをセットし、内部抽籤処理でこのフラグの内容を判定している。内部抽籤処理は、図170に示すように、メダル受付・スタートチェック処理の後で実行される処理であり、メダルが投入され（又はクレジットが利用可能であり）、スタートレバーの操作によってスタートスイッチがオンになった場合に（すなわち、遊技者によって遊技の始が指示された場合に）実行される処理である。

【2321】

本実施形態のこのような構成により、設定値の異常、または乱数回路の異常が検知された場合は、検知がされた時点では、異常の表示や待機処理（無限ループ）が行われず、次に、スタートレバーが操作されて遊技が開始された時点で、異常が表示され、待機状態となる。

10

20

30

40

50

## 【2322】

こうしたパチスロ機2001の振る舞いは、遊技店の閉店後に、不正行為（いわゆる、ゴト行為）を行い、次の日の、遊技店の開店直後に不正行為をした者（例えば、打ち子）が遊技を開始して、不正による利益を得ようとする状況を想定している。本実施形態による上記の仕組みにより、不正行為をした者は、開店直後に遊技を開始して初めて、その遊技台に異常が表示され、待機状態となるので、不正行為をした者をその場で特定することができる（その場で取り押さえることができなくても、遊技台を操作した遊技者の映像等を取得することができる）。このとき、不正行為をした者は、前日の不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技を開始することになる。

## 【2323】

一方、不正行為による異常が検出された時点で、遊技台に、その異常が表示され、待機状態になると、上記のように、前日の閉店後に不正行為がされた状況では、遊技店の開店前にスタッフが遊技台の電源をオンにした時点で異常が表示され、待機状態となるので、不正行為をした者がその場におらず、不正行為をした者を特定することができない。

## 【2324】

以上、本発明の第5実施形態について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主としてパチスロ機に適用する場合について説明しているが、パチンコ機や、後述する第6実施形態のメダルレス遊技機に対して適用することもできる。

## 【2325】

## [第6実施形態]

## (メダルレス遊技機)

本実施形態のパチスロ機2501では、遊技者のベット操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口2505に対して投入してベットする操作、あるいは、クレジットされたメダルをMAXベットボタン2506a又は1ベットボタン2506bを操作してベットする操作）があることを開始条件の1つとして遊技を開始し、遊技が終了したときにメダルの払出がある場合には、ホッパー装置2532を駆動させてメダル払出口2511からメダルを払出し、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、パチスロ機2501の構成はこれに限られない。

## 【2326】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技価値がベットされ、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与される（例えば、遊技価値が付与される）形態全てについて、本実施形態に係る発明を適用可能である。すなわち、遊技者の動作によって物理的にメダルが投入され（掛けられ）、メダルが払出される形態のみならず、パチスロ機2501の内部で、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理し（あるいは、電磁的でなくとも、少なくとも遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で管理し）、メダルレスで遊技を可能とするものにも適用可能である。ここでは、このようなパチスロ機2501を「メダルレス遊技機」と称する。なお、メダルレス遊技機は、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等と称されることがある。

## 【2327】

なお、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理するのは、主制御回路2600（主制御基板2571）自体であってもよいし、主制御回路2600（主制御基板2571）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

## 【2328】

遊技価値管理装置は、少なくともROM及びRWM（あるいは、RAM）を備え、パチスロ機2501に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では

10

20

30

40

50

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

#### 【2329】

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

#### 【2330】

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

#### 【2331】

また、例えば、パチスロ機2501の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なものとして構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

#### 【2332】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機2501の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機2501における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機2501を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機2501がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクト2531やホッパー装置2532を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路2600（主制御基板2571）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

#### 【2333】

また、パチスロ機2501には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすれ

10

20

30

40

50

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

#### 【2334】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機2501に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機2501に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。

#### 【2335】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

#### 【2336】

また、パチスロ機2501が遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と正常に接続されていない場合に、遊技者の返却操作に応じて遊技価値数に対応する情報が通信専用ユニットに送信されてしまうと、当該情報が消失してしまうおそれがある。そこで、主制御回路2600（主制御基板2571）は、通信専用ユニットと正常に接続されていない状態では、例えば、遊技が開始されるときにエラー状態に制御し、当該エラー状態では、遊技を行うことが不可能な状態（例えば、ベット操作、返却操作、開始操作等を受付不能とする状態）とすることで遊技が進行しないように制御し得るものとしてもよい。これにより、遊技価値数に対応する情報が消失してしまうことを未然に防止することが可能となる。

#### 【2337】

また、パチスロ機2501又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機2501又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。

#### 【2338】

10

20

30

40

50

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口 2 5 0 5 やメダル払出口 2 5 1 1 等の一部の外部構造、あるいはセレクト 2 5 3 1 やホッパー装置 2 5 3 2 等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

#### 【 2 3 3 9 】

(メダルレス遊技機の構成例)

次に、図 2 1 0 ~ 図 2 1 3 を参照して、パチスロ機の主制御基板の別例(別構成例・変形例・拡張例)について説明する。なお、本実施形態において主制御基板の別例として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機(他の構成例)として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機(他の構成例)として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において主制御基板の別例として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

#### 【 2 3 4 0 】

[別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機]

まず、図 2 1 0、及び図 2 1 1 を参照して、別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機(これを本例ではパチスロ機 3 0 0 1 とする)について説明する。図 2 1 0 は、主制御基板 3 0 1 1 が搭載されたパチスロ機 3 0 0 1 の電氣的構成を示すブロック図であり、図 2 1 1 は、主制御基板 3 0 1 1 が搭載されたパチスロ機 3 0 0 1 に設けられた遊技情報表示ユニット 3 0 3 7、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 及びメダル貸表示ユニット 3 0 4 2 の構成例を示す図である。なお、本例では、別例に係る主制御基板 3 0 1 1 が搭載されたパチスロ機 3 0 0 1 をメダルレス遊技機として構成しているが、これはあくまで一例であり、本例において説明する発明のうちでその構成を必須としないものは、当然ながら物理的な遊技価値を用いて遊技を行う遊技機(パチスロ機 1、パチスロ機 2 0 0 1 等)にも適用可能である。

#### 【 2 3 4 1 】

パチスロ機 3 0 0 1 は、図 2 1 0 に示す各種構成を有することで遊技を実行可能に構成されている。また、パチスロ機 3 0 0 1 は、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 及びデータ表示器等周辺機器 3 0 0 3 とともに、遊技に関する種々の動作を実行可能な遊技システムを構成している。なお、図示は省略しているが、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 やデータ表示器等周辺機器 3 0 0 3 は、遊技店の管理コンピュータ(ホールコンピュータ)と、例えば LAN 回線によって接続され、管理コンピュータに対してデータを送信可能に構成されている。また、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 は、上述の遊技価値提供装置(通信専用ユニット)と同様の機能を備えるものである。

#### 【 2 3 4 2 】

パチスロ機 3 0 0 1 は、主制御基板 3 0 1 1 と、副制御基板 3 0 1 2 と、ドア中継基板 3 0 1 3 と、副中継基板 3 0 1 4 とを有する。主制御基板 3 0 1 1 とドア中継基板 3 0 1 3、ドア中継基板 3 0 1 3 と副中継基板 3 0 1 4、及び副中継基板 3 0 1 4 と副制御基板 3 0 1 2 は、それぞれ電氣的に接続されている。また、主制御基板 3 0 1 1 と副制御基板 3 0 1 2 は、ドア中継基板 3 0 1 3 及び副中継基板 3 0 1 4 を介して、主制御基板 3 0 1 1 から副制御基板 3 0 1 2 に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電氣的に接続されている。

#### 【 2 3 4 3 】

主制御基板 3 0 1 1 は、遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御部)としての主制御部 3 0 1 1 a と、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御手段(遊技価値制

10

20

30

40

50



御部)としてのメダル数制御部3011bとを有する。なお、主制御部3011aは、上述の主制御基板2571と同様の機能を備えるものであり、メダル数制御部3011bは、上述の遊技価値管理装置(メダル数制御基板)と同様の機能を備えるものである。

【2344】

ここで、図210では、主制御部3011aと、メダル数制御部3011bとを、同じ主制御基板3011に搭載するものとしているが、これらをそれぞれ別の基板に搭載し(別基板として構成し)、これらが電氣的に接続されることで、同様の機能が発揮されるように構成してもよい。

【2345】

副制御基板3012は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース(不図示)内に収容されている。また、ドア中継基板3013は、キャビネットG内の特定位置(例えば、下ドア機構DDの背面側)に取付けられており、各種デバイス等と主制御基板3011との間、及び主制御基板3011と副制御基板3012との間を中継するための中間制御基板である。また、副中継基板3014は、キャビネットG内の特定位置(例えば、下ドア機構DDの背面側)に取付けられており、副中継基板3014に接続された各種デバイス等と副制御基板3012との間等を中継するための中間制御基板である。

10

【2346】

また、パチスロ機3001は、電源基板3015a、及び電源スイッチ3015bを含む電源ユニット3015を有する。

20

【2347】

また、パチスロ機3001は、リールユニット3021と、リセットスイッチ3022と、設定用鍵型スイッチ3023と、精算スイッチ3024とを有しており、これらは主制御部3011aと電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板3013を介して主制御部3011aに接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部3011bに接続されるものであってもよい。

【2348】

リールユニット3021は、上述のリール3L, 3C, 3R(及びステッピングモータ51L, 51C, 51R)と同様の機能を備えるものである。また、リセットスイッチ3022は、上述のリセットスイッチ53と同様の機能を備えるものである。また、設定用鍵型スイッチ3023は、上述の設定用鍵型スイッチ52と同様の機能を備えるものである。また、精算スイッチ3024は、上述の精算スイッチ9Sと同様の機能を備えるものである。

30

【2349】

もっとも、本例のパチスロ機3001はメダルレス遊技機として構成されているので、精算スイッチ3024により対応する精算ボタン(不図示)が押下されたことが検出された際には、クレジットされているメダル数が、後述の遊技球等接続端子板3043を介して後述の遊技媒体貸出装置3002に送信される(クレジット精算が行われる)。

【2350】

また、パチスロ機3001は、スタートスイッチ3031と、返却スイッチ3032と、1BETスイッチ3033と、MAXBETスイッチ3034と、ストップスイッチ基板3035と、ドア開閉スイッチ3036と、遊技情報表示ユニット3037とを有しており、これらはドア中継基板3013を介して主制御部3011aと電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板3013を介することなく主制御部3011aに直接接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部3011bに接続されるものであってもよい。

40

【2351】

スタートスイッチ3031は、上述のスタートスイッチ7Sと同様の機能を備えるものである。また、1BETスイッチ3033は、上述の1ベットボタン6bが押下された際のベットスイッチ6Sと同様の機能を備えるものである。また、MAXBETスイッチ3

50

034は、上述のMAXベットボタン6aが押下された際のベットスイッチ6Sと同様の機能を備えるものである。また、ストップスイッチ基板3035は、上述のストップスイッチ8Sと同様の機能を備えるものである。また、ドア開閉スイッチ3036は、上述のドア開閉監視スイッチ56と同様の機能を備えるものである。

#### 【2352】

ここで、返却スイッチ3032及びこれに対応する返却ボタン（不図示）は、遊技者の返却操作を検出可能な返却操作検出部（手段）として構成され、返却スイッチ3032により対応する返却ボタンが押下されたことが検出された際には、ベットされたメダル数がクレジットに返却される（ベット精算が行われる）。なお、遊技情報表示ユニット3037については、図211を参照しながら後で説明する。

10

#### 【2353】

また、パチスロ機3001は、メダル数表示ユニット3041と、メダル貸操作基板3042a、貸出スイッチ3042b、及び返却スイッチ3042cを含むメダル貸表示ユニット3042と、遊技球等接続端子板3043と、メダル数クリアスイッチ3044とを有しており、これらはメダル数制御部3011bと電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板3013を介してメダル数制御部3011bに接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、主制御部3011aに接続されるものであってもよい。なお、メダル数表示ユニット3041、及びメダル貸表示ユニット3042については、図211を参照しながら後で説明する。

#### 【2354】

遊技球等接続端子板3043は、上述の外部集中端子板55と同様の機能を備えるものであるとともに、上述の通信装置（接続端子板）と同様の機能を備えるものである。なお、遊技球等接続端子板3043には、遊技媒体貸出装置3002とメダル数制御部3011bとを接続するため、及び、データ表示器等周辺機器3003とメダル貸操作基板3042aと接続するための接続機構部（不図示）が実装され、接続機構部3045aには、ハーネスを介して遊技媒体貸出装置3002と接続される複数の接続ピンで構成されたコネクタ（例えば、25ピンの接続コネクタ）が設けられる。

20

#### 【2355】

メダル数クリアスイッチ3044は、パチスロ機3001内にクレジットされたメダル数を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）際に、当該初期化操作（例えば、押下操作）を検出可能なスイッチであり、メダル数クリアスイッチ3044に対して押下操作が行われると、検出信号（メダル数クリア信号）をメダル数制御部3011bに出力する。この場合、メダル数制御部3011bは、当該メダル数クリア信号に基づいて、後述のメダル数表示ユニット3041に設けられたクレジット表示用の5桁の7セグLED（図211（B）参照）の表示が「00000」（クレジット数=0）となるように、メダル数表示ユニット3041を制御する。

30

#### 【2356】

また、パチスロ機3001は、表示装置3051を有しており、これは副制御基板3012と電氣的に接続されている。なお、表示装置3051は副中継基板3014を介して副制御基板3012に接続されるものであってもよい。ここで、表示装置3051は、上述のメイン表示装置210やサブ表示装置220と同様の機能を備えるものである。

40

#### 【2357】

また、パチスロ機3001は、スピーカ群3052と、LEDドライブ基板3053と、演出スイッチ3054と、操作スイッチ3055とを有しており、これらは副中継基板3014を介して副制御基板3012と電氣的に接続されている。なお、これらは副中継基板3014を介することなく副制御基板3012に直接接続されるものであってもよい。

#### 【2358】

スピーカ群3052は、上述のスピーカ群35a, 35b等と同様の機能を備えるものである。また、LEDドライブ基板3053は、各LED基板3056の駆動回路が実装された基板であり、各LED基板3056は、上述のランプ・LED群23等と同様の機

50

能を備えるものである。また、演出スイッチ 3054、及び操作スイッチ 3055は、上述の演出用ボタン群 10a、10b等と同様の機能を備えるものである。

【2359】

続いて、図 211(A)を参照して、遊技情報表示ユニット 3037の構成例について説明する。遊技情報表示ユニット 3037は、各種遊技情報を表示可能に構成され、その表示動作は、主制御部 3011a内の後述の主制御用マイクロプロセッサ 3070(主制御回路)により制御される。なお、遊技情報表示ユニット 3037は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機 1における前面扉の台座部(図 1において、メダル投入口 5や演出用ボタン 10aが設けられている位置、あるいはその近傍)に設けられるようにすればよい。

10

【2360】

図 211(A)に示すように、遊技情報表示ユニット 3037には、遊技媒体の払出数(遊技価値の付与数)の情報を表示するための払出表示部が設けられる。払出表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示(報知)するための 2桁の 7セグ LED(図 211(A)中、「払出表示」)で構成される。

【2361】

また、遊技情報表示ユニット 3037には、遊技の動作情報を示すランプとして、図 211(A)A中において「START」、「REPLAY」、「1BET」、「2BET」、「3BET」と表記されたベット数表示用の LED(以下、「ライン LED」という)が設けられる。

20

【2362】

例えば、遊技媒体のベット数(投入数)が 0の状態(全てのライン LEDが消灯状態)において、1ベットボタン 6bが押下されると「1BET」のライン LEDが点灯し、続けて、1ベットボタン 6bが押下されると「1BET」及び「2BET」のライン LEDが点灯し、さらに続けて、1ベットボタン 6bが押下されると「1BET」~「3BET」の全てのライン LEDが点灯するとともに、「START」のライン LEDが点灯する。この際、1ベットボタン 6bが押下される度に、後述のメダル数表示ユニット 3041内の 5桁の 7セグ LEDで表示された遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値が 1減算される。

【2363】

また、例えば、遊技媒体のベット数(投入数)が 0の状態(全てのライン LEDが消灯状態)において、MAXベットボタン 6aが押下されると、「1BET」~「3BET」の全てのライン LEDが点灯するとともに、「START」のライン LEDが点灯する。この際、1回のベット操作で、後述のメダル数表示ユニット 441内の 5桁の 7セグ LEDで表示されている遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値は 3減算される。

30

【2364】

さらに、例えば、前回のゲームでリプレイ役が入賞した場合には、「START」及び「REPLAY」のライン LEDが点灯する。この際、後述のメダル数表示ユニット 3041内の後述の 5桁の 7セグ LEDで表示されている遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値は減算されない。

40

【2365】

また、遊技情報表示ユニット 3037には、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下(例えば、AT状態)において、報知する停止操作の情報を表示するための指示表示部が設けられる。指示表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示(報知)するための 3桁の 7セグ LED(図 211(A)中、「指示表示」)で構成される。なお、指示表示部は、上述の指示モニタ(報知ランプ)と同様、報知する停止操作の情報と一義的に対応する情報を表示する(例えば、「左 中 右」の押し順を報知する場合には「1」を表示する)ものであってもよいし、報知する停止操作の情報を直接的に表示する(例えば、「左 中 右」の押し順を報知する場合には「123」を表示する)ものであってもよい。

50

## 【 2 3 6 6 】

続いて、図 2 1 1 ( B ) を参照して、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 の構成例について説明する。メダル数表示ユニット 3 0 4 1 は、パチスロ機 3 0 0 1 の内部に預けられている遊技媒体の貯留数（遊技価値の保有数）に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部 3 0 1 1 b 内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ 3 0 8 0（遊技価値制御回路）により制御される。なお、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機 1 における前面扉の台座部（図 1 において、メダル投入口 5 や演出用ボタン 1 0 a が設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。また、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 は、上述の保有遊技価値数表示装置と同様の機能を備えるものである。

10

## 【 2 3 6 7 】

図 2 1 1 ( B ) に示すように、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 には、遊技媒体の貯留数（遊技価値の保有数）の情報を表示するためのクレジット表示部が設けられる。クレジット表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための 5 桁の 7 セグ L E D（図 2 1 1 ( B ) 中、「クレジット表示」）で構成される。なお、例えば、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 において同様のクレジット表示が行われる場合には、パチスロ機 3 0 0 1 においてはクレジット表示部を設けないようにしてもよいし、あるいは従来のパチスロ機 1 と同様、所定数（例えば、5 0 枚）を上限とするクレジット表示が行われるものとしてもよい。

20

## 【 2 3 6 8 】

また、メダル数表示ユニット 3 0 4 1 には、メダル数制御部 3 0 1 1 b で管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーの情報を表示するためのエラー表示部が設けられる。エラー表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための 1 桁の 7 セグ L E D（図 2 1 1 ( B ) 中、「エラー表示」）で構成される。メダル数制御部 3 0 1 1 b で管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーが発生した場合には、このエラー表示用の 1 桁の 7 セグ L E D により、エラー種別に対応するエラーコード（文字や数字等）が表示される。エラー表示部は、メダル数（遊技価値）の管理制御専用のエラー表示手段となるので、例えば、メダル数の管理制御に関するエラーと、その他のエラーとの混同が無くなり、メダル数の管理制御に関するエラーが発生していることが認識されやすくなる。

30

## 【 2 3 6 9 】

ここで、メダル数制御部 3 0 1 1 b で管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーとしては、例えば、上限超過エラー等が挙げられる。上限超過エラーは、メダル数制御部 3 0 1 1 b 内に設けられた、遊技媒体の貯留数を計数するためのクレジットカウンタに上限値（例えば、「1 6 3 6 9」）が設定されている場合、クレジットカウンタに払出数を加算するとその上限値を超えてしまうと判断されたときに発生するエラーである。なお、上限超過エラーが発生した場合には、クレジット精算を行うことでこれを解消（解除）できる。

## 【 2 3 7 0 】

続いて、図 2 1 1 ( C ) を参照して、メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 の構成例について説明する。メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 は、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 内に挿入されている遊技用カード（不図示）に残っている遊技媒体（遊技価値）の数（これを「度数」とする）に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部 3 0 1 1 b 内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ 3 0 8 0（遊技価値制御回路）により制御される。なお、メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機 1 における前面扉の台座部（図 1 において、メダル投入口 5 や演出用ボタン 1 0 a が設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。また、度数は、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 に投入された金額に応じて貸出可能な遊技媒体（遊技価値）の数を含んでいてもよい。

40

50

## 【 2 3 7 1 】

図 2 1 1 ( C ) に示すように、メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 には、残りの度数の情報を表示するための度数表示部が設けられる。度数表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための 3 桁の 7 セグ L E D（図 2 1 1 ( C ) 中、「度数表示」）で構成される。

## 【 2 3 7 2 】

また、メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 には、遊技媒体の貸出操作の可 / 不可の情報を示す、図 2 1 1 ( C ) 中において「貸」と表記された貸出ランプが設けられる。貸出ランプは、遊技媒体の貸出操作が可能な状態（貸出操作前）では点灯し、遊技媒体の貸出操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、貸出ランプは押下操作が可能な貸出ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、貸出操作）は貸出スイッチ 3 0 4 2 b により検出される。

10

## 【 2 3 7 3 】

そして、貸出操作が検出されたときに、貸出ランプが点灯状態であれば（すなわち、貸出操作が可能な状態であれば）、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 側で管理されている度数から、所定数の遊技媒体がパチスロ機 3 0 0 1 側で管理されているクレジット数に加算される。また、これにともない、度数表示部では所定数の遊技媒体に対応する度数を減じた残りの度数の値が表示されるようになる。なお、本例では、貸出ランプが貸出ボタンとしても機能するように構成しているが、貸出ボタンを貸出ランプとは別に設けるようにし、貸出ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

20

## 【 2 3 7 4 】

また、メダル貸表示ユニット 3 0 4 2 には、遊技媒体の返却操作の可 / 不可の情報を示す、図 2 1 1 ( C ) 中において「返」と表記された返却ランプが設けられる。返却ランプは、遊技媒体の返却操作が可能な状態（返却操作前）では点灯し、遊技媒体の返却操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、返却ランプは押下操作が可能な返却ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、返却操作）は返却スイッチ 3 0 4 2 c により検出される。

## 【 2 3 7 5 】

そして、返却操作が検出されたときに、返却ランプが点灯状態であれば（すなわち、返却操作が可能な状態であれば）、パチスロ機 3 0 0 1 側で管理されているクレジット数やベット数が、遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 側で管理されている度数に加算され、その後、その度数が記憶された遊技用カード（遊技用カードでは度数自体は記憶されず、これに対応付けられた情報が記憶される態様も含む）が遊技媒体貸出装置 3 0 0 2 から排出される。なお、本例では、返却ランプが返却ボタンとしても機能するように構成しているが、返却ボタンを返却ランプとは別に設けるようにし、返却ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

30

## 【 2 3 7 6 】

なお、本例では、遊技情報表示ユニット 3 0 3 7、メダル数表示ユニット 3 0 4 1、及びメダル貸表示ユニット 3 0 4 2 に設けられた各種 7 セグ L E D の制御方式として、ダイナミック点灯制御が採用されているが、これとは異なる制御方式（例えば、スタティック点灯制御）を採用してもよい。

40

## 【 2 3 7 7 】

[ 別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例 ]

続いて、図 2 1 2 を参照して、別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例について説明する。図 2 1 2 は、主制御基板 3 0 1 1 の主制御用マイクロプロセッサ 3 0 7 0、及びメダル数制御用マイクロプロセッサ 3 0 8 0 の構成例を示す図である。

## 【 2 3 7 8 】

上述のように、主制御基板 3 0 1 1 には、主制御部 3 0 1 1 a と、メダル数制御部 3 0 1 1 b とが搭載されるとともに、メダル数クリアスイッチ 3 0 4 4 が実装されている。なお、主制御部 3 0 1 1 a、及びメダル数制御部 3 0 1 1 b の詳細については後述する。主

50

制御基板 3011 は、例えば、上述の主制御基板 71 と同様に、透明（あるいは略透明）な樹脂製の基板ケース（本例では、主制御基板ケース 3060）に収容された状態でパチスロ機 3001 の内部に取り付けられる。

【2379】

なお、図示は省略しているが、主制御基板ケース 3060 は、不正防止等の観点から、それが容易に開放されないように、あるいは開放された場合にもその痕跡が認識できるように種々の封印構造を有している。すなわち、主制御基板ケース 3060 は、基本的に、主制御基板 3011 の視認性は確保しながらも、主制御基板 3011 へのアクセスが困難となるように構成されている。

【2380】

ここで、本例では、メダル数クリアスイッチ 3044 を主制御基板 3011 上に実装しているため、そのような安全性を確保しながらも（すなわち、主制御基板ケース 3060 が開放されないままで）、メダル数クリアスイッチ 3044 へのアクセス（メダル数クリアスイッチ 3044 への操作）を可能とする必要がある。

【2381】

そこで、本例では、主制御基板ケース 3060 において、メダル数クリアスイッチ 3044 の配置場所に対応する位置に、主制御基板ケース 3060 の外部からメダル数クリアスイッチ 3044 を押下できるようにするための小穴 3061a を形成している。

【2382】

なお、メダル数クリアスイッチ 3044 が人の指等で簡単に操作されないように、小穴 3061a のサイズを、例えば、直径が約 2 mm 以下とすればよい。そして、遊技店の店員は、例えば、専用の器具を使用してこれを押下するようにすればよい。メダル数クリアスイッチ 3044 は、上述のとおり、パチスロ機 3001 内にクレジットされたメダル数を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）ために使用されるスイッチであることから、通常の状態では使用しないスイッチであり、遊技媒体の貯留数（クレジット数）の管理に係るメダル数制御（払出に関する制御等）に想定外の状態が発生した場合に使用することを目的として設けられたものである。それゆえ、このように構成しても問題は生じにくいし、メダル数クリアスイッチ 3044 が誤って押下操作が行われることも防止できる。

【2383】

続いて、主制御部 3011a の構成例について説明する。主制御部 3011a は、主制御用マイクロプロセッサ 3070（遊技制御回路）と、クロックパルス発生回路 3071（不図示）と、電源管理回路 3072（不図示）とを有する。なお、主制御用マイクロプロセッサ 3070 の詳細については後述する。

【2384】

クロックパルス発生回路 3071 は、メイン CPU 作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号を主制御用マイクロプロセッサ 3070 内のクロック回路 3105（EX）に出力する。主制御用マイクロプロセッサ 3070 は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【2385】

電源管理回路 3072 は、電源基板 3015a（図 210 参照）から供給される直流 12 V の電源電圧の変動を管理し、主制御用マイクロプロセッサ 3070 に直流 5 V（VCC）の電源を供給する。そして、電源管理回路 3072 は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が 0 V から起動電圧値（10 V）を上回った際）には、リセット信号を主制御用マイクロプロセッサ 3070 内の後述のリセットコントローラ 3106（XSRST）に出力し、電断が発生した際（電源電圧が 12 V から停電電圧値（10.5 V）を下回った際）には、電断検知信号を主制御用マイクロプロセッサ 3070 内の後述の平行入力ポート 3111（XINT）に出力する。すなわち、電源管理回路 3072 は、電源投入時に、主制御用マイクロプロセッサ 3070 にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手手段）、及び、電断発生時に、主制御用マイクロプロセッサ 3070 に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

10

20

30

40

50

## 【2386】

続いて、メダル数制御部3011bの構成例について説明する。メダル数制御部3011bは、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080（遊技価値制御回路）と、クロックパルス発生回路3081（不図示）と、電源管理回路3082（不図示）と、役比モニタ3083（不図示）とを有する。なお、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080の詳細については後述する。

## 【2387】

また、主制御部3011aとメダル数制御部3011bの比較から明らかなように、メダル数制御部3011bは、主制御部3011aに役比モニタ3083を加えた構成であり、メダル数制御部3011bに設けられたクロックパルス発生回路3081、及び電源管理回路3082の構成、及び機能は、それぞれ、主制御部3011aに設けられたクロックパルス発生回路3071、及び電源管理回路3072の構成、及び機能と同様である。それゆえ、ここでは、クロックパルス発生回路3081、及び電源管理回路3082の構成及び機能の説明は省略する。

10

## 【2388】

なお、本例では、主制御用マイクロプロセッサ3070とメダル数制御用マイクロプロセッサ3080は、同じ半導体メーカーで設計製造された遊技機専用マイクロプロセッサであり、上述のとおり、クロックパルス発生回路（3071，3081）及び電源管理回路（3072，3082）の構成、及び機能は同様となっている。したがって、本例のように、主制御用マイクロプロセッサ3070とメダル数制御用マイクロプロセッサ3080が同一の制御基板（主制御基板3011）に実装される場合には、それぞれに対応するクロックパルス発生回路及び電源管理回路を個々に設けるのではなく、1つのクロックパルス発生回路及び電源管理回路が、2つのマイクロプロセッサで共用されるようにしてもよい。

20

## 【2389】

すなわち、クロックパルス発生回路3071とクロックパルス発生回路3081は、1つの同じクロックパルス発生回路として構成することができる。また、電源管理回路3072と電源管理回路3082は、1つの同じ電源管理回路として構成することができる。なお、クロックパルス発生回路は共用するが、電源管理回路は個々に設けるように構成することもできるし、電源管理回路は共用するが、クロックパルス発生回路は個々に設けるように構成することもできる。

30

## 【2390】

役比モニタ3083は、4桁の7セグメントLEDにより構成され、上述の役比モニタ装置54と同様の機能を備えるものである。本例では、役比モニタ3083が、主制御基板ケース3060内に設けられる点は上述の役比モニタ装置54と同様であるが、メダル数制御部3011bの一構成として主制御基板3011上に実装され、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080によってその表示内容（各種割合情報）が制御される点で上述の役比モニタ装置54とは異なる。もっとも、主制御部3011aの一構成として主制御基板3011上に実装され、主制御用マイクロプロセッサ3070によってその表示内容（各種割合情報）が制御されるようにしてもよい。

40

## 【2391】

また、主制御基板ケース3060内に設けられ、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080によってその表示内容（各種割合情報）が制御されるが、メダル数制御部3011bに接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるように構成してもよいし、そのような表示ユニットが別途設けられ、これがメダル数制御部3011bに接続されるように構成してもよい。主制御基板3011が主制御基板ケース3060に収容され、パチスロ機3001の内部に取り付けられた状態において、役比モニタ3083の視認性が確保され得るのであれば、いずれの態様を採用することもできる。

## 【2392】

続いて、図212を参照して、主制御用マイクロプロセッサ3070、及びメダル数制

50

御用マイクロプロセッサ3080の構成例について説明する。主制御用マイクロプロセッサ3070、及びメダル数制御用マイクロプロセッサ3080はともに、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサであり、本例では、主制御用マイクロプロセッサ3070の構成と、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080の構成とは同じである（むしろ、異なる構成としてもよい）。

【2393】

したがって、ここでは、主制御用マイクロプロセッサ3070及びメダル数制御用マイクロプロセッサ3080を、単に、「マイクロプロセッサMP」と称して説明する。なお、主制御用マイクロプロセッサ3070とメダル数制御用マイクロプロセッサ3080との間で機能が異なる構成部については、その差異を適宜説明する。

10

【2394】

マイクロプロセッサMPは、CPU3101と、ROM3102と、RAM3103と、外部バスインタフェース3104（信号バス3116（ローカルバス））と、クロック回路3105と、リセットコントローラ3106と、演算回路3107と、照合用ブロック3108と、固有情報3109と、乱数回路3110（乱数発生回路）と、パラレル入力ポート3111と、割込みコントローラ3112と、タイマ回路3113と、シリアル通信回路3114と、パラレル出力ポート3115とを有する。そして、マイクロプロセッサMPを構成する信号バス3116以外の各部分は信号バス3116を介して互いに接続されている。なお、後述のIC1のD0～D7端子やIC2のD0～D7端子が、外部バスインタフェース3104のための端子である（後述の図213参照）。

20

【2395】

CPU3101は、クロック回路3105で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して各種制御を行う。なお、主制御用マイクロプロセッサ3070では、CPU3101（以下、「メインCPU」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080では、CPU3101（以下、「メダル数制御CPU」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、主に、払出時及び精算時における遊技媒体（遊技価値）の計数動作に係る制御を行う。

【2396】

ROM3102には、CPU3101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル等が記憶される。なお、ROM3102の記憶容量は12キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ3070では、ROM3102（以下、「メインROM」ともいう）に、メインCPU3101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御基板3012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。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080では、ROM3102（以下、「メダル数制御ROM」ともいう）に、メダル数制御CPU3101により実行される各種制御プログラム、主制御部3011aや遊技球等接続端子板3043（遊技媒体貸出装置3002、データ表示器等周辺機器3003）との間で行われる信号及びデータの入出力動作で必要とされる各種データ等が記憶される。

30

【2397】

RAM3103には、CPU3101による各種制御プログラムの実行時に用いられる各種データ（パラメータ、フラグ等）が格納される各種格納領域が設けられる。なお、RAM3103の記憶容量は1キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ3070では、RAM3103（以下、「メインRAM」ともいう）に、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。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080では、RAM3103（以下、「メダル数制御RAM」ともいう）に、払出制御等の実行時に用いられる各種カウンタ（例えば、メダルカウンタ、投入カウンタ等）、各種フラグ等を格納する格納領域が設けられる。

40

【2398】

外部バスインタフェース3104は、マイクロプロセッサMPの外部に設けられた各種

50



構成部が接続された外部信号バスと、マイクロプロセッサMPとを電氣的に接続するためのインタフェース回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ3070及びメダル数制御用マイクロプロセッサ3080における接続構成例については、図213を参照しながら後で説明する。

#### 【2399】

クロック回路3105は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路3071、3081から入力されたクロックパルス信号を、CPU作動用及びその他の構成部（例えば、タイマ回路3113）で使用される複数種類の周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路3105で生成された複数種類の周波数のクロックパルス信号は、マイクロプロセッサMP内のクロック回路3105を除く全ての回路（CPU3101～外部バスインタフェース3104、及びリセットコントローラ3106～パラレル出力ポート3115）に、各回路の作動に応じた周波数で出力される。

10

#### 【2400】

リセットコントローラ3106は、電源管理回路3072、3082から入力されたリセット信号に基づいて、IAT（Illegal Address Trap）やWDT（watchdog timer）のリセットを行う。演算回路3107は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。照合用ブロック3108は、検査装置が接続された際に、接続された検査装置が正規のものであるかをその信号レベルで照合する。

#### 【2401】

固有情報3109には、マイクロプロセッサMPの固有情報（識別情報）が記憶される。マイクロプロセッサMPのチップ個別ナンバーは、4バイトのデータで構成され、チップ作製時に設定される。また、マイクロプロセッサMPのチップ個別ナンバーは、チップ毎に異なった番号が設定される。

20

#### 【2402】

なお、主制御用マイクロプロセッサ3070では、主制御用マイクロプロセッサ3070の固有情報（識別情報）が、固有情報3109に記憶される。また、ROM3102のROMコードや、主制御用マイクロプロセッサ3070のチップ個別ナンバーなどが、固有情報3109に記憶される。ROM3102のROMコードは、4バイト×4個のデータ、すなわち、16バイトのデータで構成される。なお、ROM3102のROMコードを構成する4バイト毎の各データは、内蔵ROM（ROM3102）のアドレス「0000h」～「2FBFh」の領域に格納されているデータから生成され、4バイトのデータ生成方法も4バイトのデータ毎に異なる。

30

#### 【2403】

一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080では、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080の固有情報（識別情報）が、固有情報3109に記憶される。また、メダル数制御ROM3102のROMコードや、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080のチップ個別ナンバーなどが、固有情報3109に記憶される。メダル数制御ROM3102のROMコードは、4バイト×4個のデータ、すなわち、16バイトのデータで構成される。なお、メダル数制御ROM3102のROMコードを構成する4バイト毎の各データは、内蔵ROM（メダル数制御ROM3102）のアドレス「0000h」～「0FBFh」の領域に格納されているデータから生成され、4バイトのデータ生成方法も4バイトのデータ毎に異なる。

40

#### 【2404】

乱数回路3110は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535又は0～255）を発生させる。乱数回路3110は、複数の乱数レジスタで構成され、例えば、2バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ0と、2バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ1～3と、1バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ4～7とで構成することができる。なお、主制御用マイクロプロセッサ3070では、メインCPU3101は、乱数回路3110で発生させた所定範囲の乱数の中から1つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。

50

## 【 2 4 0 5 】

パラレル入力ポート 3 1 1 1 は、マイクロプロセッサ M P の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路 3 0 7 2、3 0 8 2 等）からマイクロプロセッサ M P に入力される信号の入力ポート（メモリーマップ I / O）である。また、パラレル入力ポート 3 1 1 1 は、乱数回路 3 1 1 0 及び割込みコントローラ 3 1 1 2 にも接続される。なお、主制御用マイクロプロセッサ 3 0 7 0 では、パラレル入力ポート 3 1 1 1 にスタートスイッチ 3 0 3 1 が接続され、スタートスイッチ 3 0 3 1 がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレル入力ポート 3 1 1 1 から乱数回路 3 1 1 0 の所定の乱数レジスタ（例えば、乱数レジスタ 0）にラッチ信号が出力される。そして、乱数回路 3 1 1 0 では、ラッチ信号が入力されることにより所定の乱数レジスタがラッチされ、2 バイトのハードラッチ乱数が取得される。

10

## 【 2 4 0 6 】

割込みコントローラ 3 1 1 2 は、パラレル入力ポート 3 1 1 1 を介して電源管理回路 3 0 7 2、3 0 8 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 3 1 1 3 から所定周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、C P U 3 1 0 1 による割込処理の実行タイミングを制御する。また、割込みコントローラ 3 1 1 2 は、電源管理回路 3 0 7 2、3 0 8 2 からリセット信号、電断検知信号が入力された場合、又は、タイマ回路 3 1 1 3 からタイムアウト信号が入力された場合には、割込処理開始指令を示す割込要求信号を C P U 3 1 0 1 に出力する。そして、C P U 3 1 0 1 は、割込みコントローラ 3 1 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、各種割込処理を行う。

20

## 【 2 4 0 7 】

具体的には、主制御用マイクロプロセッサ 3 0 7 0 では、割込みコントローラ 3 1 1 2 は、パラレル入力ポート 3 1 1 1 を介して電源管理回路 3 0 7 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 3 1 1 3 から 1 . 1 1 7 2 m s e c 周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メイン C P U 3 1 0 1 による割込処理（例えば、タイムアウト信号の場合には、図 3 2 に示す定期割込処理）の実行タイミングを制御する。そして、メイン C P U 3 1 0 1 は、タイマ回路 3 1 1 3 からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ 3 1 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、定期割込処理（例えば、図 3 2 参照）内の各種処理を行う。なお、リセット信号に基づいて実行されるメイン C P U 3 1 0 1 による割込処理は、図 2 3 に示すメイン処理が該当する。すなわち、メイン C P U 3 1 0 1 が実行する全ての処理では、割込みコントローラ 3 1 1 2 が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

30

## 【 2 4 0 8 】

一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ 3 0 8 0 では、割込みコントローラ 3 1 1 2 は、パラレル入力ポート 3 1 1 1 を介して電源管理回路 3 0 8 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 3 1 1 3 から 1 m s e c 周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メダル数制御 C P U 3 1 0 1 による割込処理の実行タイミングを制御する。そして、メダル数制御 C P U 3 1 0 1 は、上記と同様、リセット信号、電断検知信号、又は、タイムアウト信号に応じて割込みコントローラ 3 1 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、例えば、ポート入力処理、遊技情報受信時処理、主制御部 3 0 1 1 a へのデータ送信処理、周辺機器へのデータ送信処理、周辺機器からのデータ受信処理、ポート出力処理等の各種処理を行う。すなわち、メダル数制御 C P U 3 1 0 1 が実行する全ての処理でも、割込みコントローラ 3 1 1 2 が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

40

## 【 2 4 0 9 】

タイマ回路 3 1 1 3（P T C）は、クロック回路 3 1 0 5 で生成されたクロックパルス信号（C P U 作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマ回路 3 1 1 3 は、所定周期（主制御用マイクロプロセッサ 3 0 7 0 では 1 . 1 1 7 2 m s e c の周期、メダル数制御用マイクロプロセッサ 3 0 8 0 では 1 m s e c の周期）で割込みコントロー

50

ラ 3 1 1 2 にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

#### 【 2 4 1 0 】

シリアル通信回路 3 1 1 4 は、当該通信回路が実装されている制御基板と、当該制御基板の外部に設けられた各種基板との間で各種データをシリアル通信する際の制御を行う通信回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ 3 0 7 0 では、シリアル通信回路 3 1 1 4 は、主制御部 3 0 1 1 a と、主制御基板 3 0 1 1 の外部に設けられた各種基板（例えば、副制御基板 3 0 1 2 等）との間でデータ（各種制御指令（コマンド）、各種データ等）をシリアル通信する。また、シリアル通信回路 3 1 1 4 は、4 つの通信回路 S C U 0、S C U 1、S T U 2 ~ S T U 4 で構成され、通信回路 S C U 0、S C U 1 が双方向シリアル通信回路で構成され、通信回路 S T U 2 ~ S T U 4 は送信専用のシリアル通信回路で構成される。例えば、主制御基板 3 0 1 1（主制御部 3 0 1 1 a）と副制御基板 3 0 1 2 とをシリアル通信で接続する場合、送信専用のシリアル通信回路である通信回路 S T U 2 を使用し、主制御部 3 0 1 1 a とメダル数制御部 3 0 1 1 b とをシリアル通信で接続する場合、双方向シリアル通信回路である通信回路 S C U 0 を使用する。なお、これは、ゴト対策（不正行為防止）の観点から定められたシリアル通信回路の使用方法である。

10

#### 【 2 4 1 1 】

パラレル出力ポート 3 1 1 5 は、マイクロプロセッサ M P からその外部に設けられた各種回路に出力される信号の出力ポート（メモリーマップ I / O）である。なお、本例では、例えば、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式でデータ出力が行われる。

20

#### 【 2 4 1 2 】

##### [ 別例に係る主制御基板の回路構成例 ]

続いて、図 2 1 3 を参照して、別例に係る主制御基板の回路構成例について説明する。図 2 1 3 は、主制御基板 3 0 1 1 の回路構成例の概略図である。

#### 【 2 4 1 3 】

遊技機に用いられる制御基板は、プリント基板（P C B）として構成されることが一般的であり、本例においても主制御基板 3 0 1 1 はプリント基板として構成される。プリント基板は、例えば、両面基板の場合、ガラス繊維や樹脂等を加工し、絶縁体として構成された基板本体（絶縁基板）の両面に銅箔が貼られた銅張積層板を必要なサイズにカットした後、スルーホールや V I A ホール等を通電可能に形成し、必要な配線パターン（回路パターン）として残す部分の銅箔をマスキングし、マスキングした部分以外の銅箔を除去することで配線パターンを形成し、形成した配線パターンにおいて露出させる必要がある部分（後で半田付けをする部分等）以外は、インク材やフィルム材からなる絶縁性のソルダーレジストで被覆する（絶縁層を積層して保護する）といった工程を経て製造される。そして、このようにして製造された基板に、必要となる複数の電子部品が実装されて、特定の機能を担う制御基板となる。

30

#### 【 2 4 1 4 】

ここで、このような制御基板に実装される電子部品には、制御基板の表面側（片面側）でその端子が半田付けされることで実装される表面実装部品（S M D）と、スルーホールに制御基板の表面側（一面側）からその端子を挿通させ、その裏面側（他面側）で（あるいは、表面側及び裏面側で）その端子が半田付けされるディップ実装部品（D I P）（以下、単に「ディップ部品」として説明する場合もある）とがある。

40

#### 【 2 4 1 5 】

表面実装部品は、同等のディップ実装部品と比較すると部品自体も小型であり、また、実装するためのスルーホール等が不要になるため、実装面の省スペース化を図ることができるというメリットがある。また、近年はディップ実装部品よりも広く普及しているため、同等のディップ実装部品と比較すると入手しやすく安価となりやすいというメリットもある。反面、小型である分、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査は行いにくく、また、同等のディップ実装部品と比較すると実装後の強度が劣るというデメリットもある。

50

## 【2416】

一方、ディップ実装部品は、同等の表面実装部品と比較すると実装面のスペースを確保しにくくなり、また、入手しにくく高価となりやすいというデメリットがある反面、同等の表面実装部品と比較すると取り扱いやすく、上記のような検査を容易に行えるとともに、実装後の強度も勝るといったメリットもある。

## 【2417】

そこで、本例では、そのようなメリット・デメリットを考慮した上で一定の条件を定め、その条件を満たす場合には、対象の電子部品に表面実装部品を採用して主制御基板3011に実装し、満たさない場合には、対象の電子部品にディップ実装部品を採用して主制御基板3011に実装する構成としている。ここでは、その点に着目して主制御基板3011の回路構成例を説明する。

10

## 【2418】

(主制御基板3011の回路構成例の概略)

図213を参照して、主制御基板3011の回路構成例の概略について説明する。なお、図213は、主制御基板3011において、特定箇所(主制御用マイクロプロセッサ3070とメダル数制御用マイクロプロセッサ3080との間の接続経路)を抜き出してその一例の概略を示したものであり、主制御基板3011上の全ての回路構成を示したものではない。すなわち、所定の条件を満たす場合には、図213に示す以外の箇所においても表面実装部品を採用し、それら表面実装部品間の接続経路においてテストパターンを設けることが可能である。

20

## 【2419】

図213において、IC1は、主制御用マイクロプロセッサ3070(図212参照)を示したものであり、IC2は、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080(図40参照)を示したものである。また、IC3~IC6は、例えばパッファICとして構成された20ピンのICであり、表面実装部品である。

## 【2420】

図213に示すように、IC1とIC3は、IC1のD0~D7端子(データバス)と、IC3のY1~Y8端子(信号出力)との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC3は、主制御用マイクロプロセッサ3070の外部バスインタフェース3104に電氣的に接続されている。また、IC1とIC4は、IC1のD0~D7端子(データバス)と、IC4のY1~Y8端子(信号出力)との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC4は、主制御用マイクロプロセッサ3070の外部バスインタフェース3104に電氣的に接続されている。これにより、IC3又はIC4から、主制御用マイクロプロセッサ3070にデータの出力が可能となっている。

30

## 【2421】

なお、IC3及びIC4のY1~Y8端子(信号出力)を、例えば、D0~D7端子(データバス)として構成することで、主制御用マイクロプロセッサ3070と、IC3又はIC4との間で、データの出入力が可能となるように構成してもよい。あるいは、主制御用マイクロプロセッサ3070から、IC3又はIC4にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

40

## 【2422】

ここで、「データバス」は、データを扱う(データ転送を行うための)信号バスである。すなわち、「データバス」とは、扱う信号の種類が「データ」である信号バスを意味している。また、本実施形態では使用していないが、アドレスを扱う(アドレス指定を行うための)「アドレスバス」といった信号バスも存在する。すなわち、「アドレスバス」は、扱う信号の種類が「アドレス」である信号バスを意味している。これに対し、「ローカルバス」は、「ローカル」とあるように、信号バスの中で比較的転送速度が遅い信号バスを意味するものである。したがって、例えば、「データバス」と表記した信号バスが「ローカルバス」に相当する場合もあるし、「ローカルバス」と表記した信号バスが「データバス」に相当する場合もあるが、これらには何ら矛盾が生じるものではない。

50

## 【 2 4 2 3 】

また、IC 1とIC 3は、IC 1のXCS 0端子(チップセレクト)と、IC 3のG 1・G 2端子(ゲート入力)との間が信号線によって接続されている。また、IC 1とIC 4は、IC 1のXCS 1端子(チップセレクト)と、IC 4のG 1・G 2端子(ゲート入力)との間が信号線によって接続されている。これにより、IC 1側で、IC 3又はIC 4のいずれからデータが出力されるのかを切替可能となっている。なお、XCS 0端子及びXCS 1端子は、パラレル出力ポート3 1 1 5(図2 1 2参照)からの出力端子である。

## 【 2 4 2 4 】

また、図2 1 3に示すように、IC 2とIC 5は、IC 2のD 0～D 7端子(データバス)と、IC 5のD 0～D 7端子(データバス)との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC 5は、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0の外部バスインタフェース3 1 0 4に電氣的に接続されている。また、IC 2とIC 6は、IC 2のD 0～D 7端子(データバス)と、IC 6のD 0～D 7端子(データバス)との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC 6は、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0の外部バスインタフェース3 1 0 4に電氣的に接続されている。これにより、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0と、IC 5又はIC 6との間で、データの出入力(あるいは、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0から、IC 5又はIC 6へのデータ出力)が可能となっている。

10

## 【 2 4 2 5 】

なお、IC 5及びIC 6のD 0～D 7端子(データバス)を、例えば、Y 1～Y 8端子(信号出力)として構成することで、IC 5又はIC 6から、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

20

## 【 2 4 2 6 】

また、IC 2のD 0～D 7端子(データバス)は、役比モニタ3 0 8 3の入力端子(入力端子であってもよい。不図示)との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、役比モニタ3 0 8 3は、メダル数制御用マイクロプロセッサ3 0 8 0の外部バスインタフェース3 1 0 4に電氣的に接続されている。

## 【 2 4 2 7 】

また、IC 2とIC 5は、IC 2のXCS 2端子(チップセレクト)と、IC 5のCP端子(クロック入力)との間が信号線によって接続されている。また、IC 2とIC 6は、IC 2のXCS 3端子(チップセレクト)と、IC 6のCP端子(クロック入力)との間が信号線によって接続されている。これにより、IC 2側で、IC 5又はIC 6のいずれにデータを出力するのかを切替可能となっている。なお、XCS 2端子及びXCS 3端子は、パラレル出力ポート3 1 1 5(図2 1 2参照)からの出力端子である。

30

## 【 2 4 2 8 】

また、IC 3とIC 5は、IC 3のA 1～A 8端子(信号入力)と、IC 5のQ 0～Q 7端子(信号出力)との間が信号線によって接続されている。これにより、IC 5からIC 3にデータの出力が可能となっている。すなわち、IC 2から出力されたデータは、IC 5(の入力 出力)及びIC 3(の入力 出力)を介してIC 1に出力されるように構成されている。換言すれば、IC 1とIC 2は、IC 3及びIC 5がその接続経路に実装される態様にて電氣的に接続されるように構成されている。

40

## 【 2 4 2 9 】

また、IC 4とIC 6は、IC 4のA 1～A 8端子(信号入力)と、IC 6のQ 0～Q 7端子(信号出力)との間が信号線によって接続されている。これにより、IC 6からIC 4にデータの出力が可能となっている。すなわち、IC 2から出力されたデータは、IC 6(の入力 出力)及びIC 4(の入力 出力)を介してIC 1に出力されるように構成されている。換言すれば、IC 1とIC 2は、IC 4及びIC 6がその接続経路に実装される態様にて電氣的に接続されるように構成されている。

## 【 2 4 3 0 】

なお、これらはいくまで一例であり、IC 1とIC 2との接続態様は上述のものに限ら

50

れない。例えば、IC 3とIC 5の配置を入れ替え、IC 1・IC 2間において、IC 3及びIC 5が実装される接続経路では、IC 1から出力されたデータは、IC 5（の入力出力）及びIC 3（の入力出力）を介してIC 2に出力されるように構成してもよい。また、例えば、IC 4とIC 6の配置を入れ替え、IC 1・IC 2間において、IC 4及びIC 6が実装される接続経路では、IC 1から出力されたデータは、IC 6（の入力出力）及びIC 4（の入力出力）を介してIC 2に出力されるように構成してもよい。

#### 【2431】

また、例えば、IC 3のY 1～Y 8端子（信号出力）、A 1～A 8端子（信号入力）、及びIC 5のQ 0～Q 7端子（信号出力）を全て出入口端子（例えば、データバス）とし、IC 1・IC 2間において、IC 3及びIC 5が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。また、例えば、IC 4のY 1～Y 8端子（信号出力）、A 1～A 8端子（信号入力）、及びIC 6のQ 0～Q 7端子（信号出力）を全て出入口端子（例えば、データバス）とし、IC 1・IC 2間において、IC 4及びIC 6が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。

10

#### 【2432】

なお、図213においては符号を省略しているが、IC 3のA 1～A 8端子（信号入力）と、IC 5のQ 0～Q 7端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される8個のテストポイント（後述のTP 1～TP 8）が設けられている。また、IC 4のA 1～A 8端子（信号入力）と、IC 6のQ 0～Q 7端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される8個のテストポイント（後述のTP 9～TP 16）が設けられている。

20

#### 【2433】

以下、ここまでの実施形態によって説明した、本発明に係る遊技機の構成とその効果について付記する。

#### 【2434】

<付記A - 1>

#### 【2435】

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

30

#### 【2436】

このような遊技機では、制御領域1（主制御ROM領域）のプログラムから制御領域2（遊技媒体数制限ROM領域）のプログラムを呼び出す際に、CALLEX命令を用いるプログラム技術が開示されている（例えば、特開2022-001223号公報）。

40

#### 【2437】

上記のような遊技機のように、使用領域内ROMエリアに記憶されたプログラムから、使用領域外ROMエリアに記憶されたプログラムを「CALLEX」命令で呼び出す場合、呼び出し先のプログラムが、使用領域外ROMエリアの第1アドレス範囲（「2000」H～「20FF」H）に存在すれば、「CALLEX」命令は2バイト命令となるが、第2アドレス範囲（「2100」H～）に存在する場合、「CALLEX」命令は4バイト命令となってしまう、このような状況では、「CALLEX」命令を用いるたびに、使

50

用領域内ROMエリアの容量を圧迫してしまう。

【2438】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、メインROMの特定のプログラム記憶領域に関し、その使用容量を効果的に節約することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2439】

また、本発明は、開発やメンテナンスが容易な、簡潔で見やすいプログラムコードを有する遊技機を提供することを目的とする。

【2440】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

10

(A-1-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路(例えば、メインCPU2101)、リードメモリ(例えば、メインROM2102)、及びリードライトメモリ(例えば、メインRAM2103)を含んだマイクロプロセッサ(例えば、マイクロプロセッサ2100)を実装して遊技の進行を制御する遊技機(例えば、パチスロ機2001)であって、

前記リードメモリは、遊技の進行に直接関与するプログラム、及びデータが記憶された第1記憶手段(例えば、使用領域内ROMエリア2202a)と、遊技の進行に直接関与しないプログラム、及びデータが記憶された第2記憶手段(例えば、使用領域外ROMエリア2202b)で構成され、

前記第2記憶手段に記憶されたプログラムには、前記第1記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第1記憶手段のプログラムに戻る特定サブルーチン(例えば、図177に示した使用領域外RAM初期化処理(継続)を実行するサブプログラムや、図180に示したインタフェース2出力処理(継続)を実行するサブプログラム)と、前記第2記憶手段に記憶されたプログラムより呼び出されて処理を実行した後、必ず、呼び出した前記第2記憶手段のプログラムに戻る通常サブルーチン(例えば、図173に示したCRC演算処理(使用領域外))とがあり、

20

前記演算回路は、前記特定サブルーチンを呼び出す場合に使用する特定コール命令(例えば、「CALL EX」)を実行して前記特定サブルーチンを呼び出し、

前記特定コール命令は、呼び出す特定サブルーチンが、前記第2記憶手段の特定アドレス(例えば、「2100」H)より前に記憶されたプログラムを呼び出す場合と、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合とでは、前記第1記憶手段に記憶される命令容量が異なり(例えば、特定アドレスより前のプログラムを呼び出す場合は2バイト命令、特定アドレス以降のプログラムを呼び出す場合は4バイト命令)、

30

前記命令容量は、前記特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合より、前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されたプログラムを呼び出す場合の方が多く必要であり、

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記命令容量を少なくするため、前記特定コール命令が、前記特定アドレスより前のアドレスに記憶されているプログラム(例えば、「JR」や「JP」命令)の呼び出しを経由して、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行することを特徴とする遊技機。

40

【2441】

このような本発明の構成によれば、メインROMの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来4バイト長の命令を2バイト長の命令とすることができ、当該メインROMの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

【2442】

(A-1-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

50

前記特定サブルーチンのプログラム本体が前記特定アドレス以降のアドレスに記憶されている場合に、前記特定アドレスより前のアドレスには、当該特定サブルーチンのプログラム本体を実行するための処理コード（例えば、メインCPU2101が解釈可能なコード）を記憶し、

前記特定コール命令は、前記処理コードを実行することによって、前記特定サブルーチンのプログラム本体を実行するように構成される。

【2443】

このような本発明の構成によれば、メインROMの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来4バイト長の命令を2バイト長の命令とすることができ、当該メインROMの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

10

【2444】

(A-1-3)本発明の第3の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記処理コードは、前記特定サブルーチンのプログラム本体にジャンプするためのジャンプ命令（例えば、「JR」や「JP」命令）であるように構成される。

【2445】

このような本発明の構成によれば、メインROMの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来4バイト長の命令を2バイト長の命令とすることができ、当該メインROMの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

20

【2446】

(A-1-4)本発明の第4の実施態様に係る発明は、第3の実施態様において下記の構成を有する。

前記ジャンプ命令は、前記特定サブルーチンのプログラム本体を、相対アドレスによって特定する命令（例えば、「JR」命令）であるように構成される。

【2447】

このような本発明の構成によれば、メインROMの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来4バイト長の命令を2バイト長の命令とすることができ、さらに、ジャンプ命令を相対アドレスで設定することにより、その命令サイズも小さくすることができ、結果的に、当該メインROMの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

30

【2448】

(A-1-5)本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記特定コール命令が、前記第2記憶手段の特定アドレスより前に記憶されたプログラムを呼び出す場合、当該プログラムが記憶されているアドレスの下位アドレスを用いてそのプログラムを特定するように構成される。

40

【2449】

このような本発明の構成によれば、メインROMの使用領域内プログラム領域に記憶されるプログラムにおいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定することで、本来4バイト長の命令を2バイト長の命令とすることができ、当該メインROMの使用領域内プログラム領域に関し、その使用容量を効果的に節約することができる。

【2450】

(A-1-6)本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

50



前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、  
遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、  
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタ  
ン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを  
投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操  
作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインCPU2101）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞  
払出手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU  
2101）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理  
を行う精算処理手段（例えば、図183に示す精算実行処理を実行するメインCPU21  
01）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図182  
に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第1の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付  
やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力  
が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第1の期間と重複しない第2の期間（例えば、単位遊技の終  
了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第1の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記  
精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段に  
より前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段によ  
り前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（  
例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

【2451】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われ  
た場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧  
迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用され  
ることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラ  
ムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2452】

(A-1-7)本発明の第7の実施態様に係る発明は、第6の実施態様において下記の構  
成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際  
して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されて  
いる払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であ  
るよう構成される。

【2453】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われ  
た場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧  
迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用され  
ることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラ  
ムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2454】

(A-1-8)本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構

10

20

30

40

50

成を有する。

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメイン CPU 2101）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメイン CPU 2101）と、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理を実行するメイン CPU 2101）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。

#### 【2455】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

#### 【2456】

(A-1-9) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

前記リードライトメモリは、遊技に関する情報群を格納するための第 1 格納領域（共通情報格納領域）と、前記第 1 格納領域とは異なる位置にある第 2 格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第 1 格納領域に記憶された情報の全てを前記第 2 格納領域に退避する退避手段（例えば、図 207 の共通情報バックアップ生成処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第 2 格納領域に退避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図 208 の共通情報復帰処理を実行するメイン CPU 2101）と、を有し、

	10
	20
	30
	40
	50

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第 1 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 1 のレジスタ（例えば、DE レジスタ、HL レジスタ）にセットし、前記第 2 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 2 のレジスタ（例えば、HL レジスタ、DE レジスタ）にセットし、

前記第 1 のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第 2 のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第 1 のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第 2 のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。

10

【2457】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2458】

(A-1-10) 本発明の第 10 の実施態様に係る発明は、第 9 の実施態様において下記の構成を有する。

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

20

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図 179 に示す内部抽籤処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図 170 に示す回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、

30

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図 170 のステップ S 2013 等の処理を実行するメイン CPU 2101）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、AT 状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第 2 格納領域に退避し（例えば、図 163 のステップ S 4602 に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図 163 のステップ S 4603、ステップ S 4604、図 164 のステップ S 4622 等に対応する処理）、

40

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第 2 格納領域に退避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる（例えば、図 164 のステップ S 4624 に対応する処理）ように構成される。

【2459】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このよう

50

に、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとする  
ことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2460】

(A-1-11) 本発明の第11の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の  
構成を有する。

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるよ  
うに構成される。

【2461】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰  
処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインR  
OMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このよう  
に、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし  
ることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

10

【2462】

本発明によれば、メインROMの特定領域（使用領域内プログラム領域）に記憶される  
プログラムのサイズを小さくすることで、その特定領域の使用容量を効果的に節約するこ  
とができる。また、本発明によれば、メインROMの特定領域に記憶されるプログラムに  
おいて、呼び出し先のサブプログラムの実質的な記憶位置を所定アドレスより前に設定す  
るよう構成することによって、簡潔で見やすいプログラムコードが実現され、結果的に  
、開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

20

【2463】

また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、  
メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、  
本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラ  
ムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテ  
ナビリティを向上させることができる。

【2464】

また、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当  
該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプロ  
グラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プロ  
グラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとするこ  
とができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

30

【2465】

<付記A-2>

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように  
設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可  
能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による  
操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を  
出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出する  
と、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップ  
スイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ス  
テッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備え  
たパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数  
の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別  
されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

40

【2466】

このような遊技機に関し、メインプログラムにおいて、電断発生時にメインRAMのサ  
ム値を算出して記憶しておき、電断復帰時に、メインプログラムにおいて、記憶したお  
いた電断発生時のサム値と電断復帰時に求めたメインRAMのサム値を比較して、メインR

50

RAMに異常がないか否かをチェックする遊技機が開示されている（例えば、特開2018-027107号公報）。なお、サム値は、例えば、検査対象の領域のデータ列を整数値の列とみなして総和を求め、これを所定の定数で割った余りである。

【2467】

このようなメインRAMのチェック処理は、遊技機においては最も重要な処理の1つであるが、サム値の算出処理や、求めたサム値を使ってメインRAMの異常を判定する処理等を、すべてメインプログラムで実行する必要があるが、このことが、メインプログラムが記憶されるメインROMのプログラム領域を圧迫している。また、このような処理を実行するために、メインプログラムの構成や記述はより複雑なものとなり、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も大きい。

10

【2468】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、メインRAMのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインROMのプログラム領域を圧迫しないように構成された遊技機を提供することを目的とする。

【2469】

また、本発明は、メインRAMのチェックに係る計算処理をメインCPU以外で行うことで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインCPUの負荷を低減させ、処理時間を短縮することを目的とする。

【2470】

また、本発明は、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、効果的な再起動を管理することを目的とする。

20

【2471】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-2-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、リードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）、及び巡回冗長検査回路（例えば、CRC回路2107c）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技機（例えば、パチスロ機2001）であって、

30

前記マイクロプロセッサは、

電源電圧の低下を検出すると電源断絶処理を実行する電源断絶手段（例えば、図190に示す電断割込み処理を実行するメインCPU2101）と、

電源投入時に電源投入に伴う電源投入処理を実行する電源投入手段（例えば、図171に示す電源投入時処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記電源断絶手段は、前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内（例えば、メインRAM2103の一部）の演算を行い、演算結果（例えば、CRC値）を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域（例えば、CRC値格納領域2103e）に記憶し、

前記電源投入手段は、前記巡回冗長検査回路を使用して前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行うことを特徴とする遊技機。

40

【2472】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインRAMチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も低減させる

50

ことができる。

【2473】

(A-2-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記マイクロプロセッサは、前記特定アドレス範囲内の演算を前記巡回冗長検査回路に行わせるために、前記巡回冗長検査回路に対して前記特定アドレス範囲内のデータを送信し、前記巡回冗長検査回路から、当該演算の演算結果を受信するように構成される。

【2474】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインRAMチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も低減させることができる。

10

【2475】

(A-2-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記巡回冗長検査回路に対して送信される前記特定アドレス範囲内のデータは、前記リードライトメモリにおいて連続しない複数の領域のデータを含み、

20

前記巡回冗長検査回路から受信する前記演算結果は、単一のデータであるように構成される。

【2476】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインRAMチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も低減させることができる。

30

【2477】

(A-2-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記電源投入手段による演算の演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合結果が一致しない場合は(例えば、照合結果が一致しない場合、図172においてCRC異常(遊技復帰不可能状態1)をセットし(ステップS2053)、図171において遊技復帰不可能状態であり、所定の条件を満たす場合に、遊技復帰不可能エラー処理を実行し(ステップS2035のNo\_1)、割込み禁止を設定したあとループする)、前記遊技機の電源をオフにするまで待機する待機処理を実行するように構成される。

40

【2478】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインRAMチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も低減させることができる。

50

## 【 2 4 7 9 】

( A - 2 - 5 ) 本発明の第 5 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記電源断絶手段により前記特定アドレス範囲内の演算が行われていないと判定された場合は、前記遊技機の電源をオフにするまで待機する待機処理を実行するように構成される。

## 【 2 4 8 0 】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメイン R A M チェックを、マイクロプロセッサ内に設けられた C R C 回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メイン R O M のプログラム領域の空きを広げることができる。また、メイン C P U による計算を用いずに演算した C R C 値に基づいて、メイン R A M の異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

10

## 【 2 4 8 1 】

( A - 2 - 6 ) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 4 または第 5 の実施態様において下記の構成を有する。

前記待機処理が実行されているあいだは、前記電源断絶処理が実行されることがないように制御されるように構成される。

## 【 2 4 8 2 】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメイン R A M チェックを、マイクロプロセッサ内に設けられた C R C 回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メイン R O M のプログラム領域の空きを広げることができる。また、メイン C P U による計算を用いずに演算した C R C 値に基づいて、メイン R A M の異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

20

## 【 2 4 8 3 】

( A - 2 - 7 ) 本発明の第 7 の実施態様に係る発明は、第 4 または第 5 の実施態様において下記の構成を有する。

前記電源投入手段は、

前記電源投入手段による演算の演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合結果が一致しない場合であっても、前記遊技機の電源を投入する際に所定の操作を行うことにより、前記待機処理を実行しないように制御するように構成される。

30

## 【 2 4 8 4 】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメイン R A M チェックを、マイクロプロセッサ内に設けられた C R C 回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メイン R O M のプログラム領域の空きを広げることができる。また、メイン C P U による計算を用いずに演算した C R C 値に基づいて、メイン R A M の異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

## 【 2 4 8 5 】

( A - 2 - 8 ) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 4 または第 5 の実施態様において下記の構成を有する。

前記待機処理が実行されている場合に、

遊技の復帰が不可能であることを示す復帰不可能表示がなされ、

前記遊技機の電源をオフし、その後、前記遊技機の電源を投入した場合、再度、前記待機処理が実行され、前記復帰不可能表示がなされるように構成される。

40

## 【 2 4 8 6 】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメイン R A M チェックを、マイクロプロセッサ内に設けられた C R C 回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メイン R

50

OMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、メインRAMの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

【2487】

(A-2-9)本発明の第9の実施態様に係る発明は、第8の実施態様において下記の構成を有する。

前記待機処理が実行されている場合に、前記遊技機の電源をオフした場合であっても、その後、前記遊技機の電源を投入する際に所定の操作を行うことにより、再度の前記待機処理が実行されないように制御されるように構成される。

【2488】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、メインRAMの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

【2489】

(A-2-10)本発明の第10の実施態様に係る発明は、第4または第5の実施態様において下記の構成を有する。

前記マイクロプロセッサに接続された、前記遊技の演出に係る制御を行う制御部に、一定周期で通信データを送信する通信データ送信処理を実行する通信制御手段をさらに有し、前記待機処理が実行されているあいだは、前記通信データ送信処理が停止されるように構成される。

【2490】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、メインRAMの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

【2491】

(A-2-11)本発明の第11の実施態様に係る発明は、第10の実施態様において下記の構成を有する。

前記通信制御手段は、

前記通信データを一定周期で前記制御部に送信するために、送信間隔タイマーを有し、

前記送信間隔タイマーの値が、所定値になった場合に、前記通信データを前記制御部に送信するよう制御し、

前記待機処理が実行されているあいだは、前記送信間隔タイマーのタイマー値が前記所定値になるよう、繰り返し前記タイマー値を更新し、

前記通信制御手段は、前記通信データ送信処理の停止によって、未送信の通信データが残っている場合に、前記遊技機の電源が再び投入され、前記通信データ送信処理が開始されるとすぐに、前記通信データを前記制御部に送信するよう制御するよう構成される。

【2492】

このような本発明の構成によれば、メインプログラムで計算していたメインRAMチェックを、マイクロプロセッサ内に設けられたCRC回路を用いることで、サム値の計算処理が不要になり、メインプログラムで当該計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができる。また、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、メインRAMの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

【2493】

10

20

30

40

50



本発明によれば、メインプログラムでサム値の計算処理を記述する必要がなくなり、メインROMのプログラム領域の空きを広げることができ、結果として、その空いたプログラム領域を、遊技性を充実させるためのロジック等に使用することができる。また、サム値の計算処理を削除することで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものにすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。またさらに、メインプログラムでサム値の計算処理を含むメインRAMチェックに係る計算処理を行わないことにより、そのメインプログラムを実行するメインCPUの負荷も低減させることができ、また、短時間でのCRCチェックが可能となる。

【2494】

また、本発明によれば、メインCPUによる計算を用いずに演算したCRC値に基づいて、メインRAMの異常を適切に検出でき、効果的な再起動を管理することができる。

10

【2495】

<付記A - 3 >

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

20

【2496】

このような遊技機では、メインROMに複数のテーブルを記憶し、制御処理プログラムが、そのテーブルからデータを取得する技術が開示されている（例えば、特開2021-079129号公報）。

【2497】

しかしながら、主制御部の各制御処理プログラムにおいて、それぞれに応じたテーブルからデータを取得する場合、データを取得する処理をそれぞれ設けることが一般的であるが、制御処理とテーブルの種類が増えると同時に、データを取得するための処理も増え、そのために、制御処理プログラムを記憶するメインROMの容量が圧迫されることになる。

30

【2498】

また、テーブルに、1バイト単位でデータを格納することが一般的であるが、データのパターンが少なく、テーブルに格納する場合に、実際には1バイトの容量が必要でない場合も多く、その場合は、実質的に未使用の領域が多く存在することになり、このことがメインROMの容量を圧迫する。

【2499】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、共通のデータ取得処理を使用して、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用することでメインROMの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【2500】

また、本発明は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納して、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。また、上述した共通のデータ取得処理は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータが格納されている場合に、これらのデータを展開することができる。

【2501】

また、本発明は、領域ごとにRAM初期化範囲を決定する必要がなく、使用領域内作業

50

領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインRAMの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【2502】

また、本発明は、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【2503】

また、本発明は、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を、使用領域内作業領域のRAMクリア処理等とは完全に独立したものとし、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易にすることを目的とする。

【2504】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-3-1)本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、メインCPU2101)と、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と(例えば、メインROM2102)、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段と(例えば、メインRAM2103)、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、上位4ビットと下位4ビットのデータで構成された4ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記4ビットデータテーブルの前記1バイトデータから前記上位4ビット、又は下位4ビットのデータのみを4ビットデータを取得し、その4ビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納する4ビットデータ取得手段を有し、

前記4ビットデータ取得手段は、

前記4ビットデータテーブルから前記1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、前記1バイトデータに含まれる上位4ビットのデータと下位4ビットのデータを入れ替えることで前記4ビットデータを取得することを特徴とする遊技機。

【2505】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ(例えば、4ビット単位)であれば、共通のデータ取得処理(データ展開処理)を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに2つの4ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の4ビットデータ取得処理により、1バイトデータに2つの4ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の4ビットデータを取得することができる。

【2506】

(A-3-2)本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記4ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置(例えば、テーブルデータの先頭アドレス)、及び選択値(例えば、取得するデータの相対位置を示すエントリー)がセットされ、

前記4ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基づき、前記所定のテーブルデータから取得する1バイトデータが記憶された位置、及び、前記上位4ビットのデータと前記下位4ビットのデータを入れ替えるか否かの値を求める(例えば、選択値を2で除算し、商と余りに基づいて判断する)ように構成される。

【2507】

10

20

30

40

50

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、4ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに2つの4ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の4ビットデータ取得処理により、1バイトデータに2つの4ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の4ビットデータを取得することができる。

10

**【2508】**

(A-3-3)本発明の第3の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記4ビットデータ取得手段は、前記選択値を2で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する1バイトデータに係る位置を求め、前記余りが奇数が偶数かによって、前記上位4ビットのデータと前記下位4ビットのデータを入れ替えるか否かを判定するように構成される。

**【2509】**

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、4ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに2つの4ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の4ビットデータ取得処理により、1バイトデータに2つの4ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の4ビットデータを取得することができる。

20

**【2510】**

(A-3-4)本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記4ビットデータテーブルのなかの1バイトデータは、上位4ビットに格納する4ビットデータに「10」Hを乗じて4ビットシフトしてから下位4ビットに格納する4ビットデータと加算することによって生成されているように構成される。

30

**【2511】**

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、4ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに2つの4ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の4ビットデータ取得処理により、1バイトデータに2つの4ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の4ビットデータを取得することができる。

40

**【2512】**

(A-3-5)本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット単位のデータで構成された2ビットデ

50

ータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記2ビットデータテーブルの前記1バイトデータから2ビットデータを取得し、その2ビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納する2ビットデータ取得手段を有し、

前記2ビットデータ取得手段は、

前記2ビットデータテーブルから1バイトデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して2ビット単位のシフトを実行することで前記2ビットデータを取得するように構成される。

【2513】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

10

【2514】

(A-3-6)本発明の第6の実施態様に係る発明は、第5の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置、及び選択値がセットされ、

前記2ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基づき、前記所定のテーブルデータから取得する1バイトデータが記憶された位置と、前記2ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

20

【2515】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

30

【2516】

(A-3-7)本発明の第7の実施態様に係る発明は、第6の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータ取得手段は、前記選択値を4で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する1バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、前記2ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

40

【2517】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減するこ

50

とができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

【2518】

(A-3-8)本発明の第8の実施態様に係る発明は、第5の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータテーブルのなかの1バイトデータは、第1の2ビットに格納する2ビットデータに「40」Hを乗じ、第2の2ビットに格納する2ビットデータに「10」Hを乗じ、第3の2ビットデータに「4」Hを乗じてそれぞれの2ビットデータをシフトさせ、こうしてシフトされた2ビットデータと第4の2ビットに格納する2ビットデータを加算することによって生成されているように構成される。

10

【2519】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ(例えば、2ビット単位)であれば、共通のデータ取得処理(データ展開処理)を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

20

【2520】

(A-3-9)本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ(例えば、設定用鍵型スイッチ)をさらに備え、

30

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第3記憶手段(例えば、使用領域内RAMエリア2203a)と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第4記憶手段(例えば、使用領域外RAMエリア2203b)で構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第2記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段(例えば、図190に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理(使用領域外)でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101)と、

前記第2記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段(例えば、図172に示すCRC検査処理(使用領域外)で、CRC値の比較を行うメインCPU2101)と、

40

前記第2記憶手段を初期化する初期化手段(例えば、図176に示す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101)と、を有し、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第3記憶手段の開始位置を決定し、

前記決定された前記第3記憶手段の開始位置に基づいて、前記第4記憶手段の開始位置を決定し、

前記初期化手段は、前記決定された前記第3記憶手段の開始位置に基づいて前記第3記

50

憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第4記憶手段の開始位置に基づいて前記第4記憶手段の初期化を行うように構成される。

【2521】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2522】

(A-3-10)本発明の第10の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の構成を有する。

初期化する最終位置(例えば、図205に示すクリアエンドアドレス)は、前記第3記憶手段の開始位置、及び第4記憶手段の開始位置に拘わらず、前記第3記憶手段、前記第4記憶手段に関して1つずつ設定されているように構成される。

【2523】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2524】

(A-3-11)本発明の第11の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の構成を有する。

前記初期化手段は、前記第3記憶手段の開始位置に係る下位アドレスと、前記第4記憶手段の開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データを用いて、前記第4記憶手段の開始位置を決定するように構成される。

【2525】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【2526】

本発明によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ(例えば、4ビット単位や2ビット単位)であれば、共通のデータ取得処理(データ展開処理)を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。

【2527】

また、本発明によれば、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量の節約することができる。さらに、こうした共通のデータ取得処理により、テーブルのデータ格納単位(例えば、1バイトデータ)に複数のデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望のデータを取得することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 2 8 】

また、本発明によれば、使用領域内作業領域のRAM初期化範囲に基づいて使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定するので、領域ごとにRAM初期化範囲を決定する必要がなく、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

10

## 【 2 5 2 9 】

&lt; 付記 A - 4 &gt;

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

20

## 【 2 5 3 0 】

このような遊技機では、メインROMに複数のテーブルを記憶し、制御処理プログラムが、そのテーブルからデータを取得する技術が開示されている（例えば、特開2021-079129号公報）。

## 【 2 5 3 1 】

しかしながら、主制御部の各制御処理プログラムにおいて、それぞれに応じたテーブルからデータを取得する場合、データを取得する処理をそれぞれ設けることが一般的であるが、制御処理とテーブルの種類が増えると同時に、データを取得するための処理も増え、そのために、制御処理プログラムを記憶するメインROMの容量が圧迫されることになる。

30

## 【 2 5 3 2 】

また、テーブルに、1バイト単位でデータを格納することが一般的であるが、データのパターンが少なく、テーブルに格納する場合に、実際には1バイトの容量が必要でない場合も多く、その場合は、実質的に未使用の領域が多く存在することになり、このことがメインROMの容量を圧迫する。

## 【 2 5 3 3 】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、共通のデータ取得処理を使用して、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用することでメインROMの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

## 【 2 5 3 4 】

また、本発明は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納して、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量の圧迫を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。また、上述した共通のデータ取得処理は、テーブルのデータ格納単位に複数のデータが格納されている場合に、これらのデータを展開することができる。

## 【 2 5 3 5 】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

50

(A-4-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインCPU 2101）と、  
プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段と（例えば、メインROM 2102）、

前記プログラムの実行に伴いデータを記憶する第2記憶手段と（例えば、メインRAM 2103）、を備え、

前記テーブルデータには、複数のテーブルデータがあり、

前記複数のテーブルデータの内の所定のテーブルデータは、1バイトデータが複数バイト集まったデータ群であり、

前記データ群の前記1バイトデータは、2ビット単位のデータで構成された2ビットデータテーブルであり、

前記遊技制御手段は、前記2ビットデータテーブルの前記1バイトデータから2ビットデータを取得し、その2ビットデータを前記第2記憶手段の所定領域に格納する2ビットデータ取得手段を有し、

前記2ビットデータ取得手段は、

前記2ビットデータテーブルから1バイトのデータを取得した後、所定の条件に応じて、取得したデータに対して2ビット単位のシフトを実行することで前記2ビットデータを取得することを特徴とする遊技機。

#### 【2536】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

#### 【2537】

(A-4-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータ取得手段を実行させる処理によって、前記所定のテーブルデータの位置（例えば、テーブルデータの先頭アドレス）、及び選択値（例えば、取得するデータの相対位置を示すエントリー）がセットされ、

前記2ビットデータ取得手段は、前記選択値を特定数で除算した結果に基き、前記所定のテーブルデータから取得する1バイトデータが記憶された位置と、前記2ビット単位のシフトの回数を求める（例えば、選択値を4で除算し、商と余りに基づいて求める）ように構成される。

#### 【2538】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

#### 【2539】

10

20

30

40

50



(A-4-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータ取得手段は、前記選択値を4で除算して商と余りを算出し、前記所定のテーブルデータの位置に、前記商に基づく相対位置を加算することによって、前記取得する1バイトデータに係る位置を求め、前記余りに基づいて、前記2ビット単位のシフトの回数を求めるように構成される。

【2540】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

【2541】

(A-4-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記2ビットデータテーブルのなかの1バイトデータは、第1の2ビットに格納する2ビットデータに「40」Hを乗じ、第2の2ビットに格納する2ビットデータに「10」Hを乗じ、第3の2ビットデータに「4」Hを乗じてそれぞれの2ビットデータをシフトさせ、こうしてシフトされた2ビットデータと第4の2ビットに格納する2ビットデータを加算することによって生成されているように構成される。

【2542】

このような本発明の構成によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。また、テーブルデータの各1バイトデータに4つの2ビットデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量を節約することができる。さらに、こうした共通の2ビットデータ取得処理により、1バイトデータに4つの2ビットデータを格納している特殊な状況でも、テーブルデータの位置と、取得するデータの相対位置を示す選択値を指定することで、容易に所望の2ビットデータを取得することができる。

【2543】

(A-4-5) 本発明の第5の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、  
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインCPU2101）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理

10

20

30

40

50

を行う精算処理手段（例えば、図 1 8 3 に示す精算実行処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図 1 8 2 に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメイン CPU 2 1 0 1）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第 1 の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第 1 の期間と重複しない第 2 の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第 1 の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

【 2 5 4 4 】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 5 4 5 】

( A - 4 - 6 ) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 5 の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【 2 5 4 6 】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 5 4 7 】

( A - 4 - 7 ) 本発明の第 7 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）をさらに備え、

前記第 2 記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第 3 記憶手段（例えば、使用領域内 RAM エリア 2 2 0 3 a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第 4 記憶手段（例えば、使用領域外 RAM エリア 2 2 0 3 b）で構成され、

前記遊技制御手段は、

前記第 2 記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図 1 9 0 に示す電断割込み処理で呼び出される CRC 生成処理（使用領域外）で CRC 演算処理を行う CRC 回路 2 1 0 7 c と、演算結果の CRC 値を CRC 値格納領域 2 1 0 3 e に格納するメイン CPU 2 1 0 1）と、

10

20

30

40

50

前記第 2 記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図 172 に示す CRC 検査処理（使用領域外）で、CRC 値の比較を行うメイン CPU 2101）と、

前記第 2 記憶手段を初期化する初期化手段（例えば、図 176 に示す指定 RAM 初期化処理等の初期化処理を実行するメイン CPU 2101）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第 3 記憶手段の開始位置を決定し、

前記決定された前記第 3 記憶手段の開始位置に基づいて、前記第 4 記憶手段の開始位置を決定し、

前記初期化手段は、前記決定された前記第 3 記憶手段の開始位置に基づいて前記第 3 記憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第 4 記憶手段の開始位置に基づいて前記第 4 記憶手段の初期化を行うように構成される。

【2548】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域の RAM 初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2549】

(A-4-8) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメイン CPU 2101）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメイン CPU 2101）と、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図 170 に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理を実行するメイン CPU 2101）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 5 0 】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【 2 5 5 1 】

( A - 4 - 9 ) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記第 2 記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第 1 格納領域（共通情報格納領域）と、前記第 1 格納領域とは異なる位置にある第 2 格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第 1 格納領域に記憶された情報の全てを前記第 2 格納領域に退避する退避手段（例えば、図 2 0 7 の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインCPU 2 1 0 1）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第 2 格納領域に退避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図 2 0 8 の共通情報復帰処理を実行するメインCPU 2 1 0 1）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第 1 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 1 のレジスタ（例えば、DE レジスタ、HL レジスタ）にセットし、前記第 2 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 2 のレジスタ（例えば、HL レジスタ、DE レジスタ）にセットし、

前記第 1 のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第 2 のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第 1 のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第 2 のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。

## 【 2 5 5 2 】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【 2 5 5 3 】

( A - 4 - 1 0 ) 本発明の第 1 0 の実施態様に係る発明は、第 9 の実施態様において下記の構成を有する。

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図 1 7 9 に示す内部抽籤処理を実行するメインCPU 2 1 0 1）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図 1 7 0 に示す回胴停止制御処理を実行するメインCPU 2 1 0 1）と、

10

20

30

40

50

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図170のステップS2013等の処理を実行するメインCPU2101）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第1格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、AT状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第2格納領域に退避し（例えば、図163のステップS4602に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第1格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図163のステップS4603、ステップS4604、図164のステップS4622等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第2格納領域に退避してある情報を、前記第1格納領域に復帰させる（例えば、図164のステップS4624に対応する処理）ように構成される。

#### 【2554】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

#### 【2555】

(A-4-11)本発明の第11の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の構成を有する。

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

#### 【2556】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

#### 【2557】

本発明によれば、異なる種類のデータ群であっても、データの最大サイズが同じ（例えば、2ビット単位）であれば、共通のデータ取得処理（データ展開処理）を使用できるので、データの種類ごとにデータ取得処理を設ける必要がなく、メインROMのプログラム記憶領域を効率的に使用して、メインROMの容量の圧迫を軽減することができる。

#### 【2558】

また、本発明によれば、テーブルのデータ格納単位に複数のデータを格納できるため、未使用となる領域を減らし、メインROMの容量の節約することができる。さらに、こうした共通のデータ取得処理により、テーブルのデータ格納単位（例えば、1バイトデータ）に複数のデータを格納している特殊な状況でも、容易に所望のデータを取得することができる。

#### 【2559】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラム

10

20

30

40

50

の開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2560】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2561】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてでき、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

10

【2562】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてでき、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

20

【2563】

<付記A-5>

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

30

【2564】

このような遊技機のなかには、単位遊技開始待ち状態で精算ボタンが押下された際に実行される精算処理と、単位遊技の終了時で実行される払出処理が、別処理で実行される遊技機が開示されている（例えば、特開2019-170605号公報）。

【2565】

遊技媒体を払い出すことに関しては、精算処理と払出処理で違いはなく、共通処理部分が存在するものの、上記の遊技機のように、精算処理と払出処理が別処理となっていることは一般的であり、このような共通処理部分を有した別処理がそれぞれ記述されていることが、メインROMのプログラム領域を圧迫する要因の1つとなっている。

40

【2566】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、単位遊技開始待ち状態での精算ボタンの押下や、単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2567】

また、本発明は、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を実行する際に、対象のカウンタの下位アドレスをセットすることで、メインROMの

50

プログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2568】

さらに、本発明は、払出処理の共通化を行うことにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【2569】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-5-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、メインCPU2101）と、  
遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、  
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインCPU2101）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図183に示す精算実行処理を実行するメインCPU2101）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第1の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第1の期間と重複しない第2の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第1の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されることを特徴とする遊技機。

【2570】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2571】

(A-5-2) 本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されて

10

20

30

40

50

いる払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【2572】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2573】

(A-5-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

10

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して2回実行され得るように構成される。

【2574】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2575】

20

(A-5-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第3の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が2回実行される場合、

第1の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、

第2の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

30

【2576】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2577】

(A-5-5) 本発明の第5の実施態様に係る発明は、第2または第4の実施態様において下記の構成を有する。

前記アドレスに係る情報は、対応する記憶領域のアドレスの一部（例えば、記憶領域の記憶位置を表す2バイトのアドレスデータのうち、下位1バイトのアドレス）であるように構成される。

40

【2578】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。また、対応する記憶領域のアドレスの一部をセットするため、その分、呼び出し側のプログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができ

50



る。

【 2 5 7 9 】

( A - 5 - 6 ) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 4 の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理を実行させる命令（例えば、ジャンプ（ J P ）命令）と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記第 1 の払出処理を実行させる命令（例えば、コール（ C A L L ）命令）は、異なる種類の命令（処理を終了した場合に、呼び出し元のプログラムに戻るか否かが異なる）であるように構成される。

【 2 5 8 0 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン R O M のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 5 8 1 】

( A - 5 - 7 ) 本発明の第 7 の実施態様に係る発明は、第 6 の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理を実行させる呼び出し命令は、前記払出処理を呼び出した前記呼び出し命令の次のステップに戻らない命令であり（例えば、ジャンプ（ J P ）命令）、

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記第 1 の払出処理を実行させる命令は、前記払出処理を呼び出した前記呼び出し命令の次のステップに戻る命令（例えば、コール（ C A L L ）命令）であるように構成される。

【 2 5 8 2 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン R O M のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 5 8 3 】

( A - 5 - 8 ) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 3 の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が 2 回実行される場合、

前記払出処理の実行に際して、それぞれ異なるパラメータが付与されるように構成される（例えば、第 1 の払出処理では、クレジットカウンター格納領域のアドレス情報、第 2 の払出処理では、メダル投入カウンター格納領域のアドレス情報が付与される）。

【 2 5 8 4 】

このような本発明の構成よれば、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン R O M のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 5 8 5 】

( A - 5 - 9 ) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 5 の実施態様において下記の構成を有する。

前記払出処理手段は、パラメータで受け取った下位アドレスに所定の上位アドレスを結合して格納領域を特定し、前記格納領域に記憶されている払出数に基づいた払出処理を行うように構成される。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 8 6 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【 2 5 8 7 】

( A - 5 - 1 0 ) 本発明の第 1 0 の実施態様に係る発明は、第 8 の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段を実行するプログラムは、前記払出処理を実行するプログラムを含み、前記払出処理を 2 回実行する場合は、同じ前記払出処理に係るプログラム範囲を呼び出すように制御されるように構成される。

10

## 【 2 5 8 8 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【 2 5 8 9 】

( A - 5 - 1 1 ) 本発明の第 1 1 の実施態様に係る発明は、第 1 0 の実施態様において下記の構成を有する。

20

前記入賞払出処理は、前記払出処理を実行させる場合、前記払出処理に係るプログラム範囲を呼び出すように制御されるように構成される。

## 【 2 5 9 0 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【 2 5 9 1 】

30

本発明によれば、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を共通化することにより、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

## 【 2 5 9 2 】

また、本発明によれば、精算ボタンの押下や単位遊技の終了時で実行される遊技媒体の払出処理を実行する際に、対象のカウンタの下位アドレスをセットするため、その分、呼び出し側のプログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

## 【 2 5 9 3 】

さらに、本発明によれば、払出処理の共通化を行うことにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

40

## 【 2 5 9 4 】

< 付記 A - 6 >

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップス

50

イッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【2595】

このような遊技機のなかには、遊技制御作業領域の条件に応じて、複数の先頭アドレスから初期化を行う遊技機が開示されている（例えば、特開2019-141455号公報）。

【2596】

上記のような遊技機では、遊技制御作業領域のみを初期化しているが、現在では、遊技制御作業領域であるメインRAMの使用領域内の領域と、遊技制御作業領域ではないメインRAMの使用領域外の領域とを同じ条件で初期化する必要があり、遊技機業界特有の規則により、使用領域内、使用領域外のそれぞれで、条件に応じたプログラムを作成してメインROMに記憶しておかなければならない。しかしながら、このようなプログラムをそれぞれ用意することは、メインROMのプログラム領域を圧迫する要因の1つとなり、また、メインプログラムの煩雑化にもつながる。

【2597】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメインRAMの初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備える遊技機を提供することを目的とする。

【2598】

また、本発明は、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【2599】

また、本発明は、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を、使用領域内作業領域のRAMクリア処理等とは完全に独立したものとし、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易にすることを目的とする。

【2600】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-6-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、及びリードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図190に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図172に示すCRC検査処理（使用領域外）で、CRC値の比較を行うメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリを初期化する初期化手段（例えば、図176に示す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101）と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図170に示すメイン処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

10

20

30

40

50

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第1記憶手段（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2記憶手段（例えば、使用領域外RAMエリア2203b）で構成され、

前記複数の範囲は、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第1記憶手段の第1開始位置（例えば、RAM異常発生時クリアアドレス）と、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第1記憶手段の第2開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第1記憶手段の第3開始位置（例えば、1遊技終了時クリアアドレス）と、が設定され、

前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置を含む第1記憶手段の初期化開始位置は、2バイトのアドレスで表され、

前記初期化手段は、

前記第1開始位置、前記第2開始位置、又は前記第3開始位置のなかから選択した1つの開始位置に関する2バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第2記憶手段の初期化開始位置を決定し、

前記第1記憶手段に関して、前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置のいずれかの前記第1記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図176に示すステップS2151の使用領域内RAM初期化）、

前記第2記憶手段に関して、決定された前記第2記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う（例えば、図176に示すステップS2150の使用領域外RAM初期化処理（使用領域外））ことを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機2001）。

#### 【2601】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

#### 【2602】

(A-6-2)本発明の第2の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

初期化する最終位置（例えば、図205に示すクリアエンドアドレス）は、前記第1記憶手段の初期化開始位置、及び第2記憶手段の初期化開始位置に拘わらず、前記第1記憶手段、前記第2記憶手段に関して1つずつ設定されているように構成される。

#### 【2603】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM

10

20

30

40

50

初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【2604】

(A-6-3) 本発明の第3の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記第2記憶手段には、前記第1記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第2記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第2記憶手段の初期化開始位置を決定するように構成される。

【2605】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【2606】

(A-6-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、

精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインCPU2101）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図183に示す精算実行処理を実行するメインCPU2101）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第1の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第1の期間と重複しない第2の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第1の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

【2607】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2608】

(A-6-5) 本発明の第5の実施態様に係る発明は、第4の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【2609】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2610】

(A-6-6) 本発明の第6の実施態様に係る発明は、第4の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して2回実行され得るように構成される。

【2611】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2612】

(A-6-7) 本発明の第7の実施態様に係る発明は、第6の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が2回実行される場合、

第1の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、

第2の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

【2613】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしことができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【2614】

(A-6-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図170に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインCPU2101）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインCPU2101）と、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図206に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインCPU2101）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図206に示すストップボタン入力監視処理）を実行する）ように構成される。

## 【2615】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

## 【2616】

(A-6-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記演算回路は、遊技の進行を制御する遊技制御手段として機能し、

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第3記憶手段（例えば、メインROM2102）と、

前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第4記憶手段（例えば、メインRAM2103）と、を備え、

前記第4記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第1格納領域（共通情報格納領域）と、前記第1格納領域とは異なる位置にある第2格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第1格納領域に記憶された情報の全てを前記

10

20

30

40

50

第2格納領域に退避する退避手段（例えば、図207の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインCPU2101）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第2格納領域に退避してある情報を、前記第1格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図208の共通情報復帰処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第1格納領域の先頭アドレスを、2バイトのデータをセット可能な第1のレジスタ（例えば、DEレジスタ、HLレジスタ）にセットし、前記第2格納領域の先頭アドレスを、2バイトのデータをセット可能な第2のレジスタ（例えば、HLレジスタ、DEレジスタ）にセットし、

前記第1のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第2のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第1のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第2のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。

#### 【2617】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

#### 【2618】

(A-6-10)本発明の第10の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の構成を有する。

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図179に示す内部抽籤処理を実行するメインCPU2101）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図170に示す回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図170のステップS2013等の処理を実行するメインCPU2101）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニターやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第1格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、AT状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第2格納領域に退避し（例えば、図163のステップS4602に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第1格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図163のステップS4603、ステップS4604、図164のステップS4622等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第2格納領域に退避してある情報を、前

10

20

30

40

50



記第 1 格納領域に復帰させる（例えば、図 1 6 4 のステップ S 4 6 2 4 に対応する処理）ように構成される。

【 2 6 1 9 】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 6 2 0 】

( A - 6 - 1 1 ) 本発明の第 1 1 の実施態様に係る発明は、第 9 の実施態様において下記の構成を有する。

10

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【 2 6 2 1 】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

20

【 2 6 2 2 】

本発明によれば、使用領域内作業領域、使用領域外作業領域のそれぞれに関してメイン RAM の初期化を行うことができる、より小さなサイズのプログラムを備えることにより、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。

【 2 6 2 3 】

また、本発明によれば、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができ、さらに、使用領域外作業領域の RAM クリア処理を完全に独立させることができるので、他の規格に応じたプログラムの作成や変更が容易になる。

【 2 6 2 4 】

30

また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 6 2 5 】

またさらに、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

40

【 2 6 2 6 】

またさらに、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【 2 6 2 7 】

< 付記 A - 7 >

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように

50

設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

10

## 【2628】

このような遊技機においては、図柄の停止制限に係る回胴停止の処理が通常の遊技と、疑似遊技とで別々の処理になっているのが一般的である（例えば、特開2022-067988号公報）。

## 【2629】

上記の遊技機のように、通常の遊技と、疑似遊技とを別々の処理とし、それぞれ対応するプログラムを作成すると、その分プログラムサイズが大きくない、メインROMのプログラム領域を圧迫することになる。

## 【2630】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

## 【2631】

また、本発明は、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナンス性を向上させることを目的とする。

## 【2632】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-7-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、メインCPU2101）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図170に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインCPU2101）と、

30

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインCPU2101）、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、

40

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動（通常の遊技）と、遊技価値を付与することが無い疑似変動（疑似遊技）とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

50

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段（例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理を実行するメイン CPU 2101）と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する（通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理（すなわち、例えば、図 206 に示すストップボタン入力監視処理））を実行することを特徴とする遊技機（例えば、パチスロ機 2001）。

#### 【2633】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

#### 【2634】

(A-7-2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段（例えば、ホッパ装置）と、精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段（例えば、精算ボタン）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段（例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメイン CPU 2101）と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段（例えば、図 182 に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段（例えば、図 183 に示す精算実行処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段（例えば、図 182 に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメイン CPU 2101）と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第 1 の期間（例えば、単位遊技開始待ち状態（メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前））において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第 1 の期間と重複しない第 2 の期間（例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間）において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第 1 の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ（例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス）が付与されるように構成される。

#### 【2635】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 3 6 】

( A - 7 - 3 ) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域（例えば、払出枚数カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

## 【 2 6 3 7 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

10

## 【 2 6 3 8 】

( A - 7 - 4 ) 本発明の第 4 の実施態様に係る発明は、第 2 の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合、前記払出処理は、異なる払出動作に対して 2 回実行され得るように構成される。

## 【 2 6 3 9 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

20

## 【 2 6 4 0 】

( A - 7 - 5 ) 本発明の第 5 の実施態様に係る発明は、第 4 の実施態様において下記の構成を有する。

前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合であって、前記払出処理が 2 回実行される場合、

第 1 の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記入賞役に応じた遊技媒体の払出数から移動された数が記憶されている貯留数記憶領域（例えば、クレジットカウンター格納領域）のアドレスに係る情報であり、

30

第 2 の払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、前記遊技価値入力手段によって検知された遊技媒体の遊技価値が記憶されている入力数記憶領域（例えば、メダル投入カウンター格納領域）のアドレスに係る情報であるように構成される。

## 【 2 6 4 1 】

このような本発明の構成よれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

40

## 【 2 6 4 2 】

( A - 7 - 6 ) 本発明の第 6 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU 2101）、リードメモリ（例えば、メインROM 2102）、及びリードライトメモリ（例えば、メインRAM 2103）を含んだマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ 2100）を実装して遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図190に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図172に示すCRC検査処理（使用領域外）で、CRC値の比較を行うメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリを初期化する初期化手段（例えば、図176に示す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101）と、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図170に示すメイン処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記リードライトメモリは、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第1記憶手段（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第2記憶手段（例えば、使用領域外RAMエリア2203b）で構成され、

前記複数の範囲は、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていた場合の前記第1記憶手段の第1開始位置（例えば、RAM異常発生時クリアアドレス）と、

電源投入時に前記設定スイッチがオン状態であり、且つ、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合の前記第1記憶手段の第2開始位置（例えば、設定変更時クリアアドレス）と、

前記メイン処理手段の単位遊技終了後であり、且つ、次の単位遊技が開始する前の場合の前記第1記憶手段の第3開始位置（例えば、1遊技終了時クリアアドレス）と、が設定され、

前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置を含む第1記憶手段の初期化開始位置は、2バイトのアドレスで表され、

前記初期化手段は、

前記第1開始位置、前記第2開始位置、又は前記第3開始位置のなかから選択した1つの開始位置に関する2バイトのアドレスの値を記憶判定領域に格納し、

前記記憶判定領域に格納されたアドレスの下位アドレスの値に応じて、前記第2記憶手段の初期化開始位置を決定し、

前記第1記憶手段に関して、前記第1開始位置、前記第2開始位置、及び前記第3開始位置のいずれかの前記第1記憶手段の初期化開始位置から初期化を行い（例えば、図176に示すステップS2151の使用領域内RAM初期化）、

前記第2記憶手段に関して、決定された前記第2記憶手段の初期化開始位置から初期化を行う（例えば、図176に示すステップS2150の使用領域外RAM初期化処理（使用領域外））ように構成される。

#### 【2643】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができるため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 4 4 】

( A - 7 - 7 ) 本発明の第 7 の実施態様に係る発明は、第 6 の実施態様において下記の構成を有する。

初期化する最終位置（例えば、図 2 0 5 に示すクリアエンドアドレス）は、前記第 1 記憶手段の初期化開始位置、及び第 2 記憶手段の初期化開始位置に拘わらず、前記第 1 記憶手段、前記第 2 記憶手段に関して 1 つずつ設定されているように構成される。

## 【 2 6 4 5 】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域の R A M 初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メイン R O M のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域の R A M 初期化範囲を、使用領域内作業領域の R A M 初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域の R A M クリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

10

## 【 2 6 4 6 】

( A - 7 - 8 ) 本発明の第 8 の実施態様に係る発明は、第 6 の実施態様において下記の構成を有する。

前記第 2 記憶手段には、前記第 1 記憶手段の初期化開始位置に係る下位アドレスと、前記第 2 記憶手段の初期化開始位置に係るアドレスとの対応関係を示す対応データが記憶され、

20

前記初期化手段は、前記対応データを用いて、前記記憶判定領域に格納された前記下位アドレスの値に対応する前記第 2 記憶手段の初期化開始位置を決定するように構成される。

## 【 2 6 4 7 】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域の R A M 初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メイン R O M のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域の R A M 初期化範囲を、使用領域内作業領域の R A M 初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域の R A M クリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

30

## 【 2 6 4 8 】

( A - 7 - 9 ) 本発明の第 9 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第 3 記憶手段（例えば、メイン R O M 2 1 0 2 ）と、

前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第 4 記憶手段（例えば、メイン R A M 2 1 0 3 ）と、を備え、

40

前記第 4 記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第 1 格納領域（共通情報格納領域）と、前記第 1 格納領域とは異なる位置にある第 2 格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第 1 格納領域に記憶された情報の全てを前記第 2 格納領域に退避する退避手段（例えば、図 2 0 7 の共通情報バックアップ生成処理を実行するメイン C P U 2 1 0 1 ）と、

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第 2 格納領域に退避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる復帰

50

手段（例えば、図 208 の共通情報復帰処理を実行するメイン CPU 2101）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第 1 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 1 のレジスタ（例えば、DE レジスタ、HL レジスタ）にセットし、前記第 2 格納領域の先頭アドレスを、2 バイトのデータをセット可能な第 2 のレジスタ（例えば、HL レジスタ、DE レジスタ）にセットし、

前記第 1 のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第 2 のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第 1 のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第 2 のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えるように構成される。

10

【2649】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メイン ROM のプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2650】

(A-7-10) 本発明の第 10 の実施態様に係る発明は、第 9 の実施態様において下記の構成を有する。

20

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図 179 に示す内部抽籤処理を実行するメイン CPU 2101）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

前記役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図 170 に示す回胴停止制御処理を実行するメイン CPU 2101）と、

30

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図 170 のステップ S2013 等の処理を実行するメイン CPU 2101）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

前記退避手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、AT 状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第 2 格納領域に退避し（例えば、図 163 のステップ S4602 に対応する処理）、

40

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図 163 のステップ S4603、ステップ S4604、図 164 のステップ S4622 等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第 2 格納領域に退避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる（例えば、図 164 のステップ S4624 に対応する処理）ように構成される。

【2651】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰

50

処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2652】

(A-7-11) 本発明の第11の実施態様に係る発明は、第9の実施態様において下記の構成を有する。

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、

前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【2653】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2654】

本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2655】

また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2656】

また、本発明によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとするため、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。さらに、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を、使用領域内作業領域のRAM初期化開始アドレスの一部に基づいて決定しているため、使用領域外作業領域のRAMクリア処理を完全に独立させることができ、そのために、他の規格に応じたプログラムの作成や変更を容易に行うことができる。

【2657】

またさらに、本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2658】

<付記A-8>

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作(以下「開始操作」という)を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を

10

20

30

40

50



出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

【2659】

このような遊技機において、総合状態情報を生成する技術が記載された遊技機が開示されている（例えば、特開2019-198435号公報）。

10

【2660】

近年の遊技機では、開始時に複数の抽籤処理で、上記の遊技機のような総合状態情報を生成するが、遊技者の遊技によって、生成した総合状態情報を次の遊技で適用しない場合があり、この場合、当該総合状態情報を遊技前の状態に戻す必要があり、このような処理を実行するプログラムを作成することが、メインRAMのプログラム領域を圧迫する要因の1つになっている。

【2661】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、所定の情報を遊技前の状態に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【2662】

また、本発明は、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとしてでき、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることを目的とする。

【2663】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-8-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

遊技の進行、及び遊技に関する状態を制御する遊技制御手段（例えば、マイクロプロセッサ2100）と、

30

プログラム、及びテーブルデータが記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM2102）と、

前記プログラムの実行に伴い、データを記憶する第2記憶手段（例えば、メインRAM2103）と、を備え、

前記第2記憶手段は、遊技に関する情報群を格納するための第1格納領域（共通情報格納領域）と、前記第1格納領域とは異なる位置にある第2格納領域（共通情報バックアップ格納領域）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

所定の条件が成立している場合に、前記第1格納領域に記憶された情報の全てを前記第2格納領域に退避する退避手段（例えば、図207の共通情報バックアップ生成処理を実行するメインCPU2101）と、

40

前記所定の条件の成立、及び、特定の条件（例えば、ペナルティ条件）が成立している場合に、前記第2格納領域に退避してある情報を、前記第1格納領域に復帰させる復帰手段（例えば、図208の共通情報復帰処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、一部の処理を除き共通のプログラムであり、

前記退避手段、及び前記復帰手段は、前記第1格納領域の先頭アドレスを、2バイトのデータをセット可能な第1のレジスタ（例えば、DEレジスタ、HLレジスタ）にセットし、前記第2格納領域の先頭アドレスを、2バイトのデータをセット可能な第2のレジスタ（例えば、HLレジスタ、DEレジスタ）にセットし、

50

前記第 1 のレジスタにセットされた転送元アドレスから前記第 2 のレジスタにセットされた転送先アドレスに転送命令で前記転送元アドレスに格納された情報を転送し、

前記復帰手段による処理が実行される場合は、前記転送命令を実行する前に、前記第 1 のレジスタにセットされた前記転送元アドレスと、前記第 2 のレジスタにセットされた前記転送先アドレスを入れ替えることを特徴とする遊技機。

【2664】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとする

10

【2665】

(A-8-2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

遊技者が遊技の開始を指示する遊技開始指示手段（例えば、スタートレバー）と、

前記遊技開始指示手段の操作に応じて複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、各リール）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、図 179 に示す内部抽籤処理を実行するメインCPU2101）と、

前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン、及びストップスイッチ）と、

20

前記役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて、前記可変表示手段の変動表示を停止させて停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、図 170 に示す回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101）と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、図 170 のステップ S2013 等の処理を実行するメインCPU2101）と、

有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン表示装置）と、をさらに備え、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合に、

30

前記回避手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報であって、前記報知手段による報知を実行可能な有利状態（例えば、AT 状態）に関する情報（例えば、各種情報）を、前記第 2 格納領域に回避し（例えば、図 163 のステップ S4602 に対応する処理）、

前記有利状態に関する情報を更新する遊技状態関連処理手段は、前記第 1 格納領域に記憶されている情報を更新し（例えば、図 163 のステップ S4603、ステップ S4604、図 164 のステップ S4622 等に対応する処理）、

前記遊技者によって前記遊技開始指示手段が操作された場合であって、所定のペナルティ条件が成立する場合に、前記復帰手段は、前記第 2 格納領域に回避してある情報を、前記第 1 格納領域に復帰させる（例えば、図 164 のステップ S4624 に対応する処理）ように構成される。

40

【2666】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとする

【2667】

(A-8-3) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

50

前記特定の条件は、所定の有利な遊技状態をキャンセルするペナルティ条件であり、前記ペナルティ条件は、遊技状態、及び遊技者における所定操作に基づく条件であるように構成される。

【2668】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2669】

(A-8-4)本発明の第4の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記所定のペナルティ条件は、遊技状態が、特定の遊技状態であるか否か(例えば、有利区間中か否か)に基づく条件であるように構成される。

【2670】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2671】

(A-8-5)本発明の第5の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記所定のペナルティ条件は、前記遊技者における前記停止操作が、特定の態様で行われたか否か(例えば、第1回胴が第1停止か否か)に基づく条件であるように構成される。

【2672】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2673】

(A-8-6)本発明の第6の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記所定のペナルティ条件は、遊技状態が、特定のボーナス状態か否か(例えば、疑似BIGや疑似REGといったボーナス状態であるか否か)に基づく条件であるように構成される。

【2674】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2675】

(A-8-7)本発明の第7の実施態様に係る発明は、第2の実施態様において下記の構成を有する。

前記所定のペナルティ条件は、役決定手段で決定された当籤役が所定の当籤役か否かに基づく条件であるように構成される。

【2676】

このような本発明の構成によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰

10

20

30

40

50

処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2677】

(A-8-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

遊技の進行に応じて遊技媒体を払出す払出手段(例えば、ホッパ装置)と、  
精算動作を行わせるために遊技者が押下することのできる精算手段(例えば、精算ボタン)と、を備え、

10

前記遊技制御手段は、

前記遊技媒体を検知しその遊技価値を入力する遊技価値入力手段(例えば、メダルを投入してベットする操作を検知する処理や、クレジットされたメダルをベットボタンの操作によりベットする操作を検知する処理を実行するメインCPU2101)と、

入賞役に応じて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための入賞払出処理を行う入賞払出手段(例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101)と、

前記精算手段の押下に基づいて、前記払出手段から遊技媒体を払出すための精算処理を行う精算処理手段(例えば、図183に示す精算実行処理を実行するメインCPU2101)と、

20

前記払出手段に払出動作を行わせて払出処理を行う払出処理手段(例えば、図182に示すメダル払出・再遊技作動処理を実行するメインCPU2101)と、を有し、

前記遊技価値入力手段は、第1の期間(例えば、単位遊技開始待ち状態(メダルの受付やベットが可能な期間で、スタートレバーによる開始操作前))において遊技価値の入力が可能であり、

前記入賞払出手段は、前記第1の期間と重複しない第2の期間(例えば、単位遊技の終了時で、払出が完了するまでの期間)において前記入賞払出処理を行うことが可能であり、

前記精算処理手段は、前記第1の期間において前記精算手段が押下された場合に、前記精算処理を行うことが可能であり、

前記払出処理手段は、

30

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合、及び前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合に、前記払出処理を実行可能であり、

前記入賞払出手段により前記入賞払出処理が行われた場合と、前記精算処理手段により前記精算処理が行われた場合とでは、前記払出処理の実行に際して異なるパラメータ(例えば、それぞれ対応するメダルカウンターのアドレス)が付与されるように構成される。

【2678】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとすることができ、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

40

【2679】

(A-8-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第8の実施態様において下記の構成を有する。

前記入賞払出処理により前記入賞払出処理が行われた場合に、前記払出処理の実行に際して付与されるパラメータは、入賞役に応じた遊技媒体の払出数に基づく値が記憶されている払出数記憶領域(例えば、払出枚数カウンター格納領域)のアドレスに係る情報であるように構成される。

【2680】

このような本発明の構成によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた

50

場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2681】

(A-8-10) 本発明の第10の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）をさらに備え、

前記第2記憶手段は、遊技の進行に直接関与するデータを記憶するための第3記憶手段（例えば、使用領域内RAMエリア2203a）と、遊技の進行に直接関与しないデータを記憶するための第4記憶手段（例えば、使用領域外RAMエリア2203b）で構成され、

10

前記遊技制御手段は、

前記第2記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果を演算結果格納領域に記憶する範囲演算手段（例えば、図190に示す電断割込み処理で呼び出されるCRC生成処理（使用領域外）でCRC演算処理を行うCRC回路2107cと、演算結果のCRC値をCRC値格納領域2103eに格納するメインCPU2101）と、

前記第2記憶手段の特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と、前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図172に示すCRC検査処理（使用領域外）で、CRC値の比較を行うメインCPU2101）と、

20

前記第2記憶手段を初期化する初期化手段（例えば、図176に示す指定RAM初期化処理等の初期化処理を実行するメインCPU2101）と、を有し、

前記遊技制御手段は、

電源投入時の前記設定スイッチの状態と、前記範囲照合手段の照合結果に応じて、前記第3記憶手段の開始位置を決定し、

前記決定された前記第3記憶手段の開始位置に基づいて、前記第4記憶手段の開始位置を決定し、

前記初期化手段は、前記決定された前記第3記憶手段の開始位置に基づいて前記第3記憶手段の初期化を行い、前記決定された前記第4記憶手段の開始位置に基づいて前記第4記憶手段の初期化を行うように構成される。

30

【2682】

このような本発明の構成によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができる。また、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2683】

(A-8-11) 本発明の第11の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

40

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートレバー）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（図170に示すメイン処理で呼び出される内部抽籤処理を実行するメインCPU2101）と、

複数の表示列を含み、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段と（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴回転開始処理を実行するメインCPU2101）、

遊技者による停止操作（例えば、ストップボタンを押下する操作）の検出を行う停止操作検出手段（図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメイ

50

ンCPU2101)と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と、前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段(図170に示すメイン処理で呼び出される回胴停止制御処理を実行するメインCPU2101)と、を備え、

前記変動表示手段の変動表示は、遊技価値を付与するための遊技変動(通常の遊技)と、遊技価値を付与することが無い疑似変動(疑似遊技)とがあり、

前記停止制御手段は、前記遊技変動のために前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行し、

前記遊技制御手段は、

前記疑似変動での前記図柄の変動表示を停止させるための制御処理を実行する疑似停止制御手段と、

10

前記停止操作検出手段による停止操作の検出が有効か否かを判断するための停止操作検出入力監視手段(例えば、図206に示すストップボタン入力監視処理を実行するメインCPU2101)と、を更に有し、

前記停止制御手段、及び前記疑似停止制御手段はそれぞれ、前記停止操作検出入力監視手段を実行して前記停止操作が有効か否かを判定する(通常の遊技と疑似遊技において、共通の処理(すなわち、例えば、図206に示すストップボタン入力監視処理)を実行する)ように構成される。

【2684】

このような本発明の構成によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

20

【2685】

本発明によれば、所定の情報を遊技前の情報に戻すバックアップ復帰処理と、当該所定の情報をバックアップするバックアップ処理を一部共通化し、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このように、プログラムの共通化を進めることで、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

30

【2686】

また、本発明によれば、入賞払出処理が行われた場合や、精算処理が行われた場合に、共通の払出処理が使用されるので、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、このような、共通の払出処理が使用されることにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2687】

また、本発明によれば、使用領域外作業領域のRAM初期化範囲を決定する際に、遊技機の状態等を判定しないので、その分プログラムサイズを小さくすることができ、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、上記のような構成によって、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

40

【2688】

またさらに、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理に関し、一部を共通化するため、メインROMのプログラム領域の容量が圧迫されることを軽減することができる。また、本発明によれば、通常の遊技と疑似遊技の処理を一部共通化することにより、プログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させることができる。

【2689】

<付記A-9>

50

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

10

#### 【2690】

また、電源投入時に、RAMのチェックを行い、RAMの異常を検出した場合に、その異常の解除を促す報知を行う遊技機が開示されている（例えば、特開2006-326203号公報）。

#### 【2691】

しかしながら、上記のような遊技機では、ホール店舗のスタッフが遊技機の電源をオンすると、即座に異常があることを報知するため、不正行為（いわゆる、ゴト行為）が行われた場合でも、すぐに異常が解除されてしまうため、当該不正行為を行った者がこの遊技機を使用することがなく、不正行為を行う者を発見できない。

20

#### 【2692】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、不正行為の対象となった遊技機で、その不正行為を行った者が遊技を開始できるようにした遊技機を提供することを目的とする。

#### 【2693】

また、本発明は、メインRAMのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインROMのプログラム領域を圧迫しないように構成された遊技機を提供することを目的とする。また、メインRAMのチェックに係る計算処理をメインCPU以外で行うことで、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインCPUの負荷を低減させることを目的とする。

30

#### 【2694】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

(A-9-1) 本発明の第1の実施態様に係る発明は、下記の構成を有する。

演算回路（例えば、メインCPU2101）、リードメモリ（例えば、メインROM2102）、リードライトメモリ（例えば、メインRAM2103）、及び乱数値を発生させる乱数回路（例えば、乱数回路2110、乱数回路2150）を有して遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板2071）と、

設定値を変更、又は確認するために設けられた設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ）と、を備え、

40

前記遊技制御手段は、

遊技の進行に伴うメイン処理を行うメイン処理手段（例えば、図170に示すメイン処理を実行するメインCPU2101）と、

一定周期で処理を実行する定期処理手段（例えば、図186に示す定期割込み処理を実行するメインCPU2101）と、

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内（メインRAM2103の所定領域）の演算を行い、演算結果を前記リードライトメモリの前記特定アドレス範囲以外の演算結果格納領域（CRC値格納領域2103e）に記憶する範囲演算手段（例えば、図190の電断割込み処理で呼び出される、図191のCRC生成処理（使用領域外）を実行するメインCPU2101）と、

50

前記リードライトメモリの特定アドレス範囲内の演算を行い、演算結果と前記演算結果格納領域に記憶された演算結果との照合を行う範囲照合手段（例えば、図 172 に示す CRC 検査処理（使用領域外）を実行するメイン CPU 2101）と、

前記設定値が格納された設定値格納領域と、

前記遊技制御手段のエラーを検出するエラー検出手段（例えば、図 172 に示す CRC 検査処理（使用領域外）、及び図 189 に示す設定値チェック処理（使用領域外）を実行するメイン CPU 2101）と、

前記エラー検出手段がエラーを検出した場合に、エラー処理を行うエラー処理手段（例えば、図 174 に示す遊技復帰不可能エラー処理（使用領域外）を実行するメイン CPU 2101）と、を有し、

前記エラー検出手段は、前記乱数回路の異常を検出した場合、又は、前記設定値格納領域に格納された設定値が予め定められた値とは異なる値の場合に、エラーフラグ（例えば、遊技復帰不可能エラーフラグ）にエラー（「復帰不可」を表すデータ）をセットし、

前記遊技制御手段は、

前記範囲照合手段により照合不一致が検出された場合に、前記エラー処理手段を実行し（例えば、図 171 に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出し）、

前記メイン処理（例えば、内部抽籤処理のなか）で、前記エラーフラグにエラーがセットされていた場合に前記エラー処理手段（例えば、図 171 に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出し）を実行することを特徴とする遊技機。

【2695】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2696】

(A-9-2) 本発明の第 2 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記遊技制御手段は、電源投入時に電源投入に伴う電源投入処理を実行する電源投入手段をさらに有し、

前記範囲照合手段は、前記電源投入手段によって実行するよう制御され（例えば、図 171 に示す電源投入時処理で実行され）、

前記遊技制御手段は、

前記範囲照合手段により照合不一致が検出された場合に、前記メイン処理手段が前記メイン処理を行う前に、前記エラー処理手段を実行するよう制御する（例えば、図 171 に示す電源投入時処理で、CRC 異常の場合に遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。

【2697】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2698】

(A-9-3) 本発明の第 3 の実施態様に係る発明は、第 1 の実施態様において下記の構成を有する。

前記エラー検出手段は、前記定期処理手段によって一定周期で実行され（例えば、図 186 に示す定期割込み処理で実行され）、

前記遊技制御手段は、

前記エラーフラグにエラーがセットされた場合に、遊技者によって遊技の開始が指示

10

20

30

40

50



された後で（例えば、遊技者がスタートレバーを操作した後で）、前記エラー処理手段を実行するよう制御する（例えば、図 179 に示す内部抽籤処理で、遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。

【2699】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2700】

(A-9-4) 本発明の第4の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記遊技制御手段のマイクロプロセッサ（例えば、マイクロプロセッサ2100）が、前記演算回路、前記リードメモリ、及び前記リードライトメモリを備え、

前記乱数回路は、前記マイクロプロセッサに備えられた第1乱数回路と、前記マイクロプロセッサの外部に配置された第2乱数回路を含み、

前記エラー検出手段は、前記第1乱数回路と前記第2乱数回路のどちらかに異常を検出した場合に、前記エラーフラグにエラーをセットするように構成される。

【2701】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2702】

(A-9-5) 本発明の第5の実施態様に係る発明は、第4の実施態様において下記の構成を有する。

前記エラー検出手段は、前記第1乱数回路と前記第2乱数回路に対し、それぞれ異なる方法で異常を検出するように構成される。

【2703】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2704】

(A-9-6) 本発明の第6の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記遊技制御手段は、電源電圧の低下を検出すると電源断絶処理を実行する電源断絶手段をさらに有し、

前記範囲演算手段は、前記電源断絶手段によって実行するよう制御され、

前記遊技制御手段は、前記範囲照合手段により照合不一致が検出されていない場合であっても、前記範囲演算手段が実行されていないと判定された場合は（例えば、電断発生フラグがオフになっている場合）、前記エラー処理手段を実行する（例えば、図171に示す電源投入時処理で遊技復帰不可能エラー処理を呼び出す）ように構成される。

【2705】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定するこ

10

20

30

40

50

とができる。

【2706】

(A-9-7) 本発明の第7の実施態様に係る発明は、第1の実施態様において下記の構成を有する。

前記エラー処理手段が行うエラー処理は、

エラーの内容を表示部に表示し、

前記遊技を開始させる操作を受け付けない待機状態を維持するように構成される。

【2707】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

10

【2708】

(A-9-8) 本発明の第8の実施態様に係る発明は、第7の実施態様において下記の構成を有する。

前記待機状態において、電源をオフにした後、電源をオンにする際に前記設定スイッチで所定の操作を行うと、設定値を変更、又は確認する処理が実行され、前記メイン処理が実行されるように構成される。

【2709】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

20

【2710】

(A-9-9) 本発明の第9の実施態様に係る発明は、第8の実施態様において下記の構成を有する。

前記待機状態において、電源をオフにした後、電源をオンにする際に前記設定スイッチで所定の操作を行わないと、再び前記待機状態になるように構成される。

30

【2711】

このような本発明の構成によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2712】

(A-9-10) 本発明の第10の実施態様に係る発明は、第4の実施態様において下記の構成を有する。

前記マイクロプロセッサは、巡回冗長検査回路をさらに有し、

前記マイクロプロセッサは、前記特定アドレス範囲内の演算を前記巡回冗長検査回路に行わせるために、前記巡回冗長検査回路に対して前記特定アドレス範囲内のデータを送信し、前記巡回冗長検査回路から、当該演算の演算結果を受信するように構成される。

40

【2713】

このような本発明の構成によれば、メインRAMのチェックに係る計算処理をメインCPU以外で行うことで、メインRAMのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインROMのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナンス性を向上させ、またさらに、メインCPUの負荷を低減させることができる。

【2714】

50

(A-9-11) 本発明の第11の実施態様に係る発明は、第10の実施態様において下記の構成を有する。

前記巡回冗長検査回路に対して送信される前記特定アドレス範囲内のデータは、前記リードライトメモリにおいて連続しない複数の領域のデータを含み、

前記巡回冗長検査回路から受信する前記演算結果は、単一のデータであるように構成される。

【2715】

このような本発明の構成によれば、メインRAMのチェックに係る計算処理をメインCPU以外で行うことで、メインRAMのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインROMのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインCPUの負荷を低減させることができる。

10

【2716】

本発明によれば、不正行為が行われた場合に、当該不正行為を実行した時点で遊技復帰不可能エラーが発生することがなく、その後の、単位遊技の開始時に遊技復帰不可能エラーが発生するので、不正行為を行った者が、当該不正行為が成功したと勘違いした状態で遊技機を開始し、その結果、不正行為を行った者をその場で特定することができる。

【2717】

また、本発明によれば、メインRAMのチェックに係る計算処理をメインCPU以外で行うことで、メインRAMのチェックに係る処理プログラムのサイズを小さくし、メインROMのプログラム領域を圧迫しないようにすることができる。また、メインプログラムの構成や記述をより簡潔なものとし、当該プログラムの開発効率やメンテナビリティを向上させ、またさらに、メインCPUの負荷を低減させることができる。

20

【2718】

[第7実施形態]

以上、第1実施形態～第6実施形態について説明した。以下、第7実施形態について説明する。なお、第7実施形態に係るパチスロ機の基本的な構成は、第1実施形態～第6実施形態に係るパチスロ機（例えば、パチスロ機1、パチスロ機2001、あるいはパチスロ機3001等）と同様のものを適宜採用することができる。また、第7実施形態に係るパチスロ機において、遊技の進行及び遊技性に関連する各種処理（遊技の進行及び遊技性に直接関与しない各種処理やここで例示しないその他の各種処理も同様）を行う制御手段（例えば、遊技制御部に含まれるメインCPU）は、第1実施形態～第6実施形態に係るパチスロ機におけるもの（例えば、メインCPU101、メインCPU2101、あるいはメインCPU3101等）と同様のものを適宜採用することができる。

30

【2719】

したがって、以下においては、第1実施形態～第6実施形態に係るパチスロ機の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号等を付して説明する場合がある。また、第1実施形態～第6実施形態における説明が第7実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略する場合がある。もっとも、以下においては、説明の便宜のため、例えば、第7実施形態に係るパチスロ機を「パチスロ機1」として説明する。

40

【2720】

なお、以上の説明において、例えば、「第1実施形態では、～」や「第1実施形態のパチスロ機1では、～」のように、当該実施形態に係るパチスロ機に限定されるような記載であったとしても、第7実施形態における趣旨を逸脱しない範囲で、第7実施形態に係るパチスロ機1にも適用することができる。すなわち、本実施形態に係るパチスロ機1として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、他の実施形態に係るパチスロ機として説明するものに適用可能であり、また、他の実施形態に係るパチスロ機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態に係るパチスロ機1として説明するものに適用可能である。すなわち、第1実施形態～第6実施形態に示した各構成（変形例で示した各構成及び拡張例で示した各構成も含む）を、第7実

50

施形態で示した構成と部分的に置換したり組み合わせたりしたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

#### 【 2 7 2 1 】

本実施形態では、第 1 実施形態と同様に、変動表示部が 3 列（左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R）の表示列によって構成され、有効ラインが、リール 3 L の中段領域、リール 3 C の中段領域、及びリール 3 R の中段領域を結ぶセンターラインの 1 ラインのみと定義される。もっとも、定義される有効ラインはこれに限定されず、他の一又は複数のラインを有効ラインとして定義することが可能である。

#### 【 2 7 2 2 】

また、本実施形態では、全ての遊技状態において、3 枚のメダルをベットした状態（3 枚ベット状態）でのみ遊技を行うことが可能となっている（すなわち、遊技開始可能枚数は「3 枚」のみが設定される）。もっとも、第 1 実施形態と同様に、2 枚のメダルをベットした状態（2 枚ベット状態）でも遊技を行うことが可能となるように構成することもできる。また、少なくとも一部の遊技状態（例えば、後述の R B 中）では 2 枚ベット状態でのみ遊技を行うことを可能とし、その他の遊技状態では 3 枚ベット状態でのみ遊技を行うことを可能するといったように構成することもできる。

#### 【 2 7 2 3 】

##### < 遊技状態の遷移フロー >

図 2 1 4 を参照して、本実施形態に係るパチスロ機 1 の遊技状態の遷移フローを説明する。図 2 1 4 は、第 7 実施形態に係る遊技状態の移行遷移を説明するための図である。

#### 【 2 7 2 4 】

本実施形態では、遊技状態として、R T 0、R T 1、S B 中 R T 0、S B 中 R T 1、B B 内部中（より詳細には、B B 1 内部中、B B 2 内部中、及び B B 3 内部中）、B B 1・2 中（より詳細には、B B 1 中及び B B 2 中）、R B 1 内部中（より詳細には、B B 1 中 R B 1 内部中及び B B 2 中 R B 1 内部中）、B B 3 中、R B 2 内部中（より詳細には、B B 3 中 R B 2 内部中）、及び R B 中（より詳細には、B B 1 中 R B 1 中、B B 2 中 R B 1 中、及び B B 3 中 R B 2 中）が設けられている。

#### 【 2 7 2 5 】

R T 0 は、非 B B 状態（非ボーナス状態）の遊技状態（R T 0 状態）であり、他の遊技状態において、設定値が新たに設定され（設定変更が行われ）、あるいは「R A M 異常」が発生する等の初期化条件が成立した場合に移行する遊技状態である。なお、R T 0 は、特定の R T 状態（R T 0 状態）が作動している状態であるとも言い得るし、いずれの R T 状態も作動していない状態であるとも言い得る。

#### 【 2 7 2 6 】

R T 0 において、後述の「F\_\_B B 1」（ボーナス役である B B 1 役）、「F\_\_B B 2」（ボーナス役である B B 2 役）、及び「F\_\_B B 3」（ボーナス役である B B 3 役）のいずれか（ボーナス役である B B 役）に当籤した場合（これらのいずれかと他の役が重複して当籤した場合も含む。以下同じ）、B B 内部中に移行する（図 2 1 4 中、「B B 当籤」）。なお、本実施形態では、持越役である B B 役に当籤した最初の遊技から B B 内部中に移行する（そのように遊技状態を構成する）ものとしているが、B B 役に当籤した最初の遊技では B B 内部中に移行せず、B B 役に当籤した最初の遊技で B B 役に係る図柄組合せが表示されなかった（B B が作動しなかった）場合に、次遊技から（B B 役が持ち越された状態を示すものとして）B B 内部中に移行するように構成することもできる。これは、R T 1、S B 中 R T 0、及び S B 中 R T 1 においても同様である。

#### 【 2 7 2 7 】

また、R T 0 において、後述の「F\_\_S B 1」及び「F\_\_S B 2」のいずれか（S B 役）に当籤し、S B 役に係る図柄組合せが表示された場合、S B 中 R T 0 に移行する（図 2 1 4 中、「S B 作動」）。なお、S B 中 R T 0 は、普通役物（S B）が作動している状態であり、役物が作動しているという観点からはボーナス状態であるとも言い得るが、S B 役は B B 役とは異なり持ち越されるものではなく、また、本実施形態では射幸性を抑制す

10

20

30

40

50

る（非作動状態よりも出玉率を低下させ得る）意図で設けられたものであることから、本実施形態においては非ボーナス状態（少なくとも非BB状態）の遊技状態として定義している。もっとも、BB状態とともにボーナス状態の遊技状態として定義するようにしてもよい。また、上述の如く、遊技価値が減少する（あるいは、例えば、レア役の当籤確率が低下するといったように遊技性の観点から期待値が減少する）状態としても構成することもできるし、遊技価値が増加し得る（あるいは、例えば、レア役の当籤確率が上昇するといったように遊技性の観点から期待値が増加する）状態としても構成することもできる。また、SB役を設けることなく（換言すれば、SB状態を設けることなく）、各役や遊技状態を構成することもできる。

#### 【2728】

上述のとおり、SB中RTOは、非BB状態（非ボーナス状態）の遊技状態（RTO状態から移行したSB状態）であり、1回の遊技が行われた場合に終了し、RTOに移行する（図214中、「SB終了」）。また、SB中RTOにおいて、BB役に当籤した場合、BB内部中に移行する（図214中、「BB当籤」）。なお、SB中RTOにおいてもSB役は抽籤されているため、SB中RTOにおいてSB役に当籤し、SB役に係る図柄組合せが表示された場合には、次の遊技もSB中RTOとなる。

#### 【2729】

上述のとおり、BB内部中は、非BB状態（非ボーナス状態）の遊技状態（BB内部当籤中（持ち越されている状態を含む）を示す状態）である。なお、このような遊技状態は、（BB役の）「持越状態」や「フラグ間」等と称される場合がある。また、より詳細には、「F\_\_BB1」の内部当籤中はBB1内部中となり、「F\_\_BB2」の内部当籤中はBB2内部中となり、「F\_\_BB3」の内部当籤中はBB3内部中となるが、本実施形態では、これらにおける各役の当籤確率が（内部当籤しているBB役は除いて）同じとなるため（図216及び図217参照）、これらをまとめて「BB内部中」として定義している。

#### 【2730】

BB内部中（BB1内部中）において、BB1に係る図柄組合せが表示された場合、あるいは、BB内部中（BB2内部中）において、BB2に係る図柄組合せが表示された場合、BB1・2中に移行する（図214中、「BB1・2作動」）。また、BB内部中（BB3内部中）において、BB3に係る図柄組合せが表示された場合、BB3中に移行する（図214中、「BB3作動」）。これにより、遊技状態は、非BB状態（非ボーナス状態）からBB状態（ボーナス状態）に移行することとなる。

#### 【2731】

BB1・2中は、BB状態（ボーナス状態）の遊技状態（BB1状態又はBB2状態）である。なお、BB1・2中は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（BB）が作動している状態であり、より詳細には、BB1の作動中はBB1中となり、BB2の作動中はBB2中となるが、本実施形態では、これらにおける各役の当籤確率が同じとなるため（図216及び図217参照）、これらをまとめて「BB1・2中」として定義している。もっとも、これらにおいて、各役の当籤確率が異なるように構成することもできる。また、このような遊技状態は、（BB状態であるがRB状態でない）「BB一般中」や「ボーナス通常中」等と称される場合がある。また、BB1状態及びBB2状態は、基本的に、後述の出玉状態が非AT中であるか、AT中であるかを問わず、遊技価値が増加し得る状態として構成される。もっとも、後述のBB3状態と同様に、非AT中であれば遊技価値が増加し得る状態として構成されないが、AT中であれば遊技価値が増加し得る状態として構成することもできる。また、BB1状態及びBB2状態（後述のRB1内部中及びRB中を含む）では、当該状態中に、例えば「195枚」を超える遊技価値の付与（払出）があった場合にその終了条件（非BB状態への移行条件）が成立する。

#### 【2732】

BB1・2中において、後述の「F\_\_RB1」（ボーナス役であるRB1役）に当籤した場合、RB1内部中に移行する（図214中、「RB1当籤」）。なお、本実施形態で

10

20

30

40

50

は、持越役である R B 1 役に当籤した最初の遊技から R B 1 内部中に移行する（そのように遊技状態を構成する）ものとしているが、R B 1 役に当籤した最初の遊技では R B 1 内部中に移行せず、R B 1 役に当籤した最初の遊技で R B 1 役に係る図柄組合せが表示されなかった（R B 1 が作動しなかった）場合に、次遊技から（R B 1 役が持ち越された状態を示すものとして）R B 1 内部中に移行するように構成することもできる。

#### 【 2 7 3 3 】

上述のとおり、R B 1 内部中は、B B 状態（ボーナス状態）の遊技状態（R B 1 内部当籤中（持ち越されている状態を含む）を示す状態）である。なお、このような遊技状態は、（R B 1 役の）「持越状態」や「フラグ間」等と称される場合がある。また、より詳細には、B B 1 中における R B 1 の内部当籤中は B B 1 中 R B 1 内部中となり、B B 2 中における R B 1 の内部当籤中は B B 2 中 R B 1 内部中となるが、本実施形態では、これらにおける各役の当籤確率が同じとなるため（図 2 1 6 及び図 2 1 7 参照）、これらをまとめて「R B 1 内部中」として定義している。もっとも、これらにおいて、各役の当籤確率が異なるように構成することもできる。

10

#### 【 2 7 3 4 】

R B 1 内部中（B B 1 中の R B 1 内部中）において、R B 1 に係る図柄組合せが表示された場合、あるいは、R B 1 内部中（B B 2 中の R B 1 内部中）において、R B 1 に係る図柄組合せが表示された場合、R B 中に移行する（図 2 1 4 中、「R B 1 作動」）。なお、本実施形態では、B B 1 状態及び B B 2 状態において、R B 1 内部中と R B 中とを比較すると、R B 1 内部中のほうが遊技価値の付与期待値（払出期待値）が高い状態となっている（図 2 1 6、図 2 1 7 及び図 2 2 1 ~ 図 2 2 5 参照）。したがって、本実施形態では、R B 1 内部中となった後は R B 中に移行させることなく（すなわち、R B の作動を停止操作によって回避して）ボーナス状態を消化することが推奨される遊技性となっている。

20

#### 【 2 7 3 5 】

B B 3 中は、B B 状態（ボーナス状態）の遊技状態（B B 3 状態）である。なお、B B 3 中は、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）が作動している状態である。また、B B 3 状態は、非 A T 中であれば（有利な停止操作の情報が報知されないので）遊技価値が増加し得る状態として構成されないが、A T 中であれば（有利な停止操作の情報が報知され得るので）遊技価値が増加し得る状態として構成される。もっとも、上述の B B 1 状態及び B B 2 状態と同様に、基本的に、後述の出玉状態が非 A T 中であるか、A T 中であるかを問わず、遊技価値が増加し得る状態として構成することもできる。また、B B 3 状態（後述の R B 2 内部中及び R B 中を含む）では、当該状態中に、例えば「4 2 枚」を超える遊技価値の付与（払出）があった場合にその終了条件（非 B B 状態への移行条件）が成立する。

30

#### 【 2 7 3 6 】

B B 3 中において、後述の「F\_R B 2」（ボーナス役である R B 2 役）に当籤した場合、R B 2 内部中に移行する（図 2 1 4 中、「R B 2 当籤」）。なお、本実施形態では、持越役である R B 2 役に当籤した最初の遊技から R B 2 内部中に移行する（そのように遊技状態を構成する）ものとしているが、R B 2 役に当籤した最初の遊技では R B 2 内部中に移行せず、R B 2 役に当籤した最初の遊技で R B 2 役に係る図柄組合せが表示されなかった（R B 2 が作動しなかった）場合に、次遊技から（R B 2 役が持ち越された状態を示すものとして）R B 2 内部中に移行するように構成することもできる。

40

#### 【 2 7 3 7 】

上述のとおり、R B 2 内部中は、B B 状態（ボーナス状態）の遊技状態（R B 2 内部当籤中（持ち越されている状態を含む）を示す状態）である。なお、このような遊技状態は、（R B 2 役の）「持越状態」や「フラグ間」等と称される場合がある。

#### 【 2 7 3 8 】

R B 2 内部中（B B 3 中の R B 2 内部中）において、R B 2 に係る図柄組合せが表示された場合、R B 中に移行する（図 2 1 4 中、「R B 2 作動」）。なお、本実施形態では、B B 3 状態において、R B 2 内部中と R B 中とを比較すると、R B 2 内部中のほうが遊技

50

価値の付与期待値（払出期待値）が高い状態となっている（図 2 1 6、図 2 1 7 及び図 2 2 1 ~ 図 2 2 5 参照）。したがって、本実施形態では、R B 2 内部中となった後は R B 中に移行させることなく（すなわち、R B の作動を停止操作によって回避して）ボーナス状態を消化することが推奨される遊技性となっている。

#### 【 2 7 3 9 】

R B 中は、B B 状態（ボーナス状態）の遊技状態（R B 状態）である。なお、R B 中は、第一種特別役物（R B）が作動している状態であり、より詳細には、B B 1 状態における R B 1 の作動中（R B 1 中）である状態と、B B 2 状態における R B 1 の作動中（R B 1 中）である状態と、B B 3 状態における R B 2 の作動中（R B 2 中）である状態とがあるが、本実施形態では、これらにおける各役の当籤確率が同じとなるため（図 2 1 6 及び図 2 1 7 参照）、これらをまとめて「R B 中」として定義している。もっとも、これらにおいて、各役の当籤確率が異なるように構成することもできる。また、このような遊技状態は、（B B 状態であって R B 状態である）「R B 作動中」や「J A C 中」等と称される場合がある。また、R B 状態（R B 1 状態及び R B 2 状態）では、当該状態中に、8 回の入賞が発生した場合、又は 1 2 回の遊技が行われた場合にその終了条件（非 R B 状態への移行条件）が成立する。

10

#### 【 2 7 4 0 】

R B 中（R B 1 中）において、R B 1 状態の終了条件が成立した場合、B B 1 状態又は B B 2 状態の終了条件が成立していなければ、B B 1・2 中に移行する（図 2 1 4 中、「R B 1 終了」）。なお、より詳細には、B B 1 中から R B 1 内部中を経て移行した R B 1 中であれば B B 1 中に移行し、B B 2 中から R B 1 内部中を経て移行した R B 1 中であれば B B 2 中に移行する。また、R B 中（R B 2 中）において、R B 2 状態の終了条件が成立した場合、B B 3 状態の終了条件が成立していなければ、B B 3 中に移行する（図 2 1 4 中、「R B 2 終了」）。

20

#### 【 2 7 4 1 】

B B 1・2 中、R B 1 内部中、及び R B 中（R B 1 中）において、B B 1 状態又は B B 2 状態の終了条件が成立した場合、あるいは、B B 3 中、R B 2 内部中、及び R B 中（R B 2 中）において、B B 3 状態の終了条件が成立した場合、R T 1 に移行する（図 2 1 4 中、「B B 終了」）。これにより、遊技状態は、B B 状態（ボーナス状態）から非 B B 状態（非ボーナス状態）に移行することとなる。

30

#### 【 2 7 4 2 】

R T 1 は、非 B B 状態（非ボーナス状態）の遊技状態（R T 1 状態）であり、本実施形態では B B 状態（ボーナス状態）が終了した場合に移行する遊技状態である。すなわち、本実施形態では、例えば、遊技店の係員によって（遊技店の開店前等のタイミングで）設定変更が行われた場合には、B B 役に当籤するまでは非ボーナス状態の R T 0 で遊技が行われることとなり、その後遊技者によって遊技が行われ、ボーナス状態を経て非ボーナス状態となった場合には、R T 1 で遊技が行われることとなる。

#### 【 2 7 4 3 】

R T 1 において、後述の「F\_\_B B 1」、「F\_\_B B 2」、及び「F\_\_B B 3」のいずれか（ボーナス役である B B 役）に当籤した場合、B B 内部中に移行する（図 2 1 4 中、「B B 当籤」）。なお、B B 内部中に移行した後の流れは R T 0 から移行した場合と同様であるため、ここでの説明は省略する。

40

#### 【 2 7 4 4 】

また、R T 1 において、後述の「F\_\_S B 1」及び「F\_\_S B 2」のいずれか（S B 役）に当籤し、S B 役に係る図柄組合せが表示された場合、S B 中 R T 1 に移行する（図 2 1 4 中、「S B 作動」）。なお、S B 中 R T 1 は、普通役物（S B）が作動している状態であって、その役割や機能も S B 中 R T 0 と同様である（移行前の R T 状態の差異に過ぎない）ことから、ここでの説明は省略する。

#### 【 2 7 4 5 】

上述のとおり、S B 中 R T 1 は、非 B B 状態（非ボーナス状態）の遊技状態（R T 1 状

50

態から移行した S B 状態)であり、1回の遊技が行われた場合に終了し、R T 1 に移行する(図 2 1 4 中、「S B 終了」)。また、S B 中 R T 1 において、B B 役に当籤した場合、B B 内部中に移行する(図 2 1 4 中、「B B 当籤」)。なお、B B 内部中に移行した後の流れは S B 中 R T 0 から移行した場合と同様であるため、ここでの説明は省略する。また、S B 中 R T 0 と同様に、S B 中 R T 1 においても S B 役は抽籤されているため、S B 中 R T 1 において S B 役に当籤し、S B 役に係る図柄組合せが表示された場合には、次の遊技も S B 中 R T 1 となる。

【2746】

なお、ここまで説明した遊技状態の移行遷移はあくまで一例である。したがって、図 2 1 4 に示す遊技状態以外の遊技状態を設け、これに対応する移行条件が成立した場合には該当する遊技状態に移行させるようにしてもよいし、図 2 1 4 に示す遊技状態のうち少なくとも一部の遊技状態についてはこれを設けないようにしてもよい。

10

【2747】

<図柄配置構成>

図 2 1 5 を参照して、本実施形態に係るパチスロ機 1 の図柄配置構成を説明する。図 2 1 5 は、第 7 実施形態に係る遊技状態の図柄配置テーブルを示す図である。

【2748】

図 2 1 5 に示すように、本実施形態では、「赤 7 」、「ドン」、「紫 7 」、「BAR 」、「氷」、「チェリー」、「ベル 1 」、「ベル 2 」、「リプレイ」及び「blank」の 1 0 種類の図柄が、各リール(左リール 3 L, 中リール 3 C, 右リール 3 R)それぞれにおいて図 2 1 5 に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード 1 ~ 1 0 が割り当てられている。

20

【2749】

<内部当籤役構成>

図 2 1 6 ~ 図 2 2 5 を参照して、本実施形態に係るパチスロ機 1 の内部当籤役構成を説明する。図 2 1 6 及び図 2 1 7 は、第 7 実施形態に係る内部抽籤テーブルを示す図である。また、図 2 1 8 は、第 7 実施形態に係る内部当籤役と図柄組合せとの対応関係を説明するための図である。また、図 2 1 9 及び図 2 2 0 は、第 7 実施形態に係る図柄組合せテーブルを示す図である。また、図 2 2 1 ~ 図 2 2 5 は、第 7 実施形態に係る内部当籤役と停止操作態様(打順)と表示役等との対応関係を説明するための図である。

30

【2750】

すなわち、以下では、本実施形態に係るパチスロ機 1 において、遊技状態に応じて抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様(すなわち、打順や停止操作タイミング等)に応じていずれの図柄組合せ(表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる)が表示されるのか等について説明する。

【2751】

本実施形態では、上述の内部抽籤処理(例えば、図 2 6 や図 1 7 9 参照)において、図 2 1 6 及び図 2 1 7 に示す各内部当籤役が、遊技状態に応じて設定された抽籤確率(抽籤値/確率分母: 6 5 5 3 6)で当籤する。なお、図 2 1 6 及び図 2 1 7 に示す内部抽籤テーブルは、設定値が「設定 1」である場合の内部抽籤テーブルの一例を示したものであり、設定値が「設定 2 ~ 6」についての図示は省略している。また、「不当籤」は、いわゆる「ハズレ」に相当するものである。

40

【2752】

ここで、本実施形態では、A T 関連処理(A T 状態に関連する処理であって、例えば、A T 移行に関する各種制御処理や A T 継続(延長)に関する各種制御処理等)において、例えば、その一部の処理の有利度合いを設定値に応じて変動させ得る(例えば、設定値が高いほど A T に移行しやすい、あるいは、奇数設定は偶数設定と比較して A T が継続しやすい等)ものとし、内部当籤役の抽籤確率は各設定値間で共通となるように構成することもできるし、例えば、少なくとも一部の内部当籤役について、その抽籤確率を設定値に応じて変動させる(例えば、設定値が高いほど当籤しやすくする、あるいは、当籤しにくく

50



する)ようにして、遊技の有利度合いを変動させ得るものとしてもよい。すなわち、異なる設定値を設定することで、遊技の有利度合いが結果的に異なる(変動し得る)のであれば、どのような態様も採用し得る。

#### 【2753】

なお、内部当籤役の抽籤確率を変動させる態様としては、例えば、「F\_\_チャンスリップ」(図216中、当籤番号「8」)、「F\_\_チェリーリップ」(図216中、当籤番号「9」)、「F\_\_共通ベルA」(図216中、当籤番号「14」)及び「F\_\_弱スイカA」(図216中、当籤番号「30」)等の内部当籤役の抽籤確率を、設定値が高いほど高くする(抽籤値を増加させる)ようにすることが考えられる。

#### 【2754】

また、本実施形態において、図216及び図217に示す各内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄組合せは、図218中の「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図218中に示す各図柄組合せは、図219及び図220に示すとおりである。例えば、「F\_\_通常リップA」が内部当籤役として決定された場合には、「C\_\_CLRリップ」(RP01)、「C\_\_BLリップ」(RP02)、「C\_\_XUリップ」(RP03)、「C\_\_TLリップ」(RP04)及び「C\_\_XDリップ」(RP05)の表示が許可される(図219及び図220参照)。

#### 【2755】

なお、図218においては、リプレイ役(再遊技役)に係る図柄組合せ(図218～図220中、「RP(RP01～RP20)」)と、小役(付与役)に係る図柄組合せ(図218～図220中、「NM(NM01～NM37)」)の対応関係を示し、BB役に係る図柄組合せ(図219及び図220中、「BB(BB01～BB03)」)、RB役に係る図柄組合せ(図219及び図220中、「RB(RB01, RB02)」)及びSB役に係る図柄組合せ(図219及び図220中、「SB(SB01, SB02)」)についての対応関係については省略しているため、これについて以下に説明する。

#### 【2756】

「F\_\_BB1」は「BB01」の図柄組合せに対応し、「F\_\_BB2」は「BB02」の図柄組合せに対応し、「F\_\_BB3」は「BB03」の図柄組合せに対応し、「F\_\_RB1」は「RB01」の図柄組合せに対応し、「F\_\_RB2」は「RB02」の図柄組合せに対応し、「F\_\_SB1」は「SB01」の図柄組合せに対応し、「F\_\_SB2」は「SB02」の図柄組合せに対応する(図219参照)。

#### 【2757】

ここで、本実施形態では、BB役やRB役がリプレイ役や小役と重複当籤した場合、リプレイ役や小役に係る図柄組合せのほうが、BB役やRB役に係る図柄組合せよりも優先して停止されるため、これらが重複当籤した場合の停止制御の結果は図221～図225におけるものと同様となる(遊技結果に変動はない)。すなわち、BB役やRB役に係る図柄組合せが表示されるのは、これらが単独当籤した場合に押下位置正解となったときか、BB役やRB役が持ち越されている場合において内部抽籤結果が「不当籤」となった場合に押下位置正解となったときである。なお、それらの場合に押下位置不正解となった場合にはBB役やRB役に係る図柄組合せが表示されることはない(取りこぼしが発生する)。また、SB役については、リプレイ役や小役と重複当籤する場合はないため、SB役が当籤した場合に、押下位置正解となればSB役に係る図柄組合せが表示されるが、押下位置不正解となればSB役に係る図柄組合せが表示されることはない(取りこぼしが発生する)。

#### 【2758】

また、図219及び図220中、「図柄の組合せ」欄において、「 / 」は複数種類の図柄が規定されることを示している。例えば、「S\_\_DONリップF2」(RP09)は、「図柄の組合せ」欄において「ドン-ドン-ベル1/ベル2/BAR/チェリー」と規定されている。これは、右リールについては4種類の図柄が規定されており、「ドン-ドン-ベル1」、「ドン-ドン-ベル2」、「ドン-ドン-BAR」、及び「ドン-ド

10

20

30

40

50

ン - チェリー」の 4 種類の図柄組合せのいずれもが「S\_\_DONリプF2」(RP09)の図柄組合せとなることを示している。図219及び図220に示す他の図柄組合せについても同様である。

【2759】

また、図216及び図217に示す各内部当籤役に当籤した場合、それぞれにおいて、図221～図225に示す停止操作態様(打順)との対応関係によって最終的に表示される図柄組合せが決定される。なお、図221～図225において、例えば、打順1は「1 2 3」(左 中 右)の押し順に対応し、打順2は「1 3 2」(左 右 中)の押し順に対応し、打順3は「2 1 3」(中 左 右)の押し順に対応し、打順4は「2 3 1」(中 右 左)の押し順に対応し、打順5は「3 1 2」(右 左 中)の押し順に対応し、打順6は「3 2 1」(右 中 左)の押し順に対応している。また、打順1及び打順2を「順押し」と総称する場合があります、打順3～6を「変則押し」として総称する場合がある。

10

【2760】

また、図221は、遊技状態が、RT0、RT1、SB中RT0、又はSB中RT1であるときの各内部当籤役と停止操作態様(打順1～6)と表示役等との対応関係を示したものであり、図222は、遊技状態が、BB内部中のうちのBB1内部中又はBB2内部中であるときの各内部当籤役と停止操作態様(打順1～6)と表示役等との対応関係を示したものであり、図223は、遊技状態が、BB内部中のうちのBB3内部中であるときの各内部当籤役と停止操作態様(打順1～6)と表示役等との対応関係を示したものであり、図224は、遊技状態が、RB1内部中であるときの各内部当籤役と停止操作態様(打順1～6)と表示役等との対応関係を示したものであり、図225は、遊技状態が、BB1・2中、BB3中、RB2内部中、又はRB中であるときの各内部当籤役と停止操作態様(打順1～6)と表示役等との対応関係を示したものである。なお、図221～図225において、「-」が表示されている箇所は、該当する遊技状態では該当する内部当籤役に当籤しないことを表している。

20

【2761】

図221～図225において、「通常リプ」は、例えば、「C\_\_CLRリプ」(RP01)、「S\_\_BLリプ」(RP02)、「S\_\_TLリプ」(RP04)、及び「S\_\_XDリプ」(RP05)に対応するものである。なお、「通常リプ」は、「C\_\_CLRリプ」(RP01)に対応するものとしてもよい。また、「通常リプ」は、「C\_\_CLRリプ」(RP01)、「S\_\_BLリプ」(RP02)、「S\_\_TLリプ」(RP04)、及び「S\_\_XDリプ」(RP05)のみならず、「S\_\_XUリプ」(RP03)に対応するものであってもよい。また、「XUリプ」は、例えば、「S\_\_XUリプ」(RP03)に対応するものである。

30

【2762】

例えば、図221には、RT1において、「F\_\_通常リプ」に当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「通常リプ」が表示され、打順3～6のいずれかで停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「XUリプ」が表示されることが示されている。なお、いずれの場合にもリプレイ(再遊技)が付与される。

40

【2763】

また、「フェイクリプ(Sテンパイ)」は、例えば、「S\_\_DONリプF1」(RP08)に対応するものであり、「ドン」図柄が1つのライン(例えば、トップライン)にてテンパイし得る(最終的に「ドン」図柄は揃わない)ことを示すものである。また、「フェイクリプ(Wテンパイ)」は、例えば、「S\_\_DONリプF2」(RP09)に対応するものであり、「ドン」図柄が2つのライン(例えば、センターラインとクロスアップライン、あるいはセンターラインとクロスダウンライン)にてテンパイし得る(最終的に「ドン」図柄は揃わない)ことを示すものである。なお、図221～図225において、「フェイクリプ(Sテンパイ)」や「フェイクリプ(Wテンパイ)」と記載されている箇所

50

であっても、押下位置によってこれらの図柄組合せが表示できない（引き込めない）場合には、当籤している他のリプレイ役に係る図柄組合せが表示されるものとする。また、テンパイし得るラインもあくまで一例である。

【2764】

また、「ドンリブ（Sテンパイ）」は、例えば、「S\_\_DONリブTL」（RP06）、  
「S\_\_DONリブBL」（RP07）、及び「S\_\_DONリブS」（RP12）に対応するものであり、「ドン」図柄が1つのライン（例えば、トップライン、ボトムライン、あるいはクロスアップライン）にてテンパイし得る（最終的に「ドン」図柄はセンターライン以外の1つのラインで揃い得る）ことを示すものである。また、「ドンリブ（Wテンパイ）」は、例えば、「S\_\_DONリブTL」（RP06）、  
「S\_\_DONリブBL」（RP07）、  
「S\_\_DONリブX1」（RP10）、及び「S\_\_DONリブS」（RP12）に対応するものであり、「ドン」図柄が2つのライン（例えば、トップラインとクロスダウンライン、ボトムラインとクロスアップライン、センターラインとクロスアップライン、あるいはセンターラインとクロスダウンライン）にてテンパイし得る（最終的に「ドン」図柄はセンターライン以外の1つのラインで揃い得る）ことを示すものである。

10

【2765】

また、「ドンリブ（Tテンパイ）」は、例えば、「S\_\_DONリブTL」（RP06）、  
「S\_\_DONリブBL」（RP07）、  
「S\_\_DONリブX1」（RP10）、及び「S\_\_DONリブS」（RP12）に対応するものであり、「ドン」図柄が3つのライン（例えば、センターラインとクロスダウンラインとクロスアップライン）にてテンパイし得る（最終的に「ドン」図柄はセンターライン以外の1つのラインで揃い得る）ことを示すものである。なお、図221～図225において、「ドンリブ（Sテンパイ）」、「ドンリブ（Wテンパイ）」や「ドンリブ（Tテンパイ）」と記載されている箇所であっても、押下位置によってこれらの図柄組合せが表示できない（引き込めない）場合には、当籤している他のリプレイ役に係る図柄組合せが表示されるものとする。また、テンパイし得るラインもあくまで一例である。

20

【2766】

また、「チャンスリブ」は、例えば、「S\_\_チャンスリブA」（RP18）及び「S\_\_チャンスリブB」（RP19）に対応するものである。また、「チェリーリブ」は、例えば、「S\_\_チェリーリブA」（RP15）及び「S\_\_チェリーリブB」（RP16）に対応するものである。また、「CLリブ」は、例えば、「C\_\_CLリブ」（RP01）に対応するものである。

30

【2767】

また、「中段チェリーリブ」は、例えば、「S\_\_中段チェリブ」（RP20）に対応するものである。また、「確定リブ」は、例えば、「C\_\_確定リブA」（RP13）及び「S\_\_確定リブB」（RP14）に対応するものである。なお、図221～図225において、「中段チェリーリブ」や「確定リブ」と記載されている箇所であっても、押下位置によってこれらの図柄組合せが表示できない（引き込めない）場合には、当籤している他のリプレイ役に係る図柄組合せが表示されるものとする。

【2768】

また、「TLベル」は、例えば、「S\_\_TLベル」（NM01）に対応するものであり、「XDベル」は、例えば、「S\_\_XDベル」（NM02）に対応するものであり、「XUベル」は、例えば、「S\_\_XUベル1」（NM03）及び「S\_\_XUベル2」（NM04）に対応するものであり、「CLベル」は、例えば、「S\_\_CLベル」（NM05）に対応するものであり、「BLベル」は、例えば、「S\_\_BLベル」（NM06）に対応するものであり、「小山ベル」は、例えば、「S\_\_小山ベル」（NM07）に対応するものである。なお、「いずれかのベル」とは、これらのうちのいずれかの図柄組合せが表示されることを表している。また、これらは単に「ベル」と総称することもできる。

40

【2769】

また、「小Vベル」は、例えば、「S\_\_小Vベル」（NM08）に対応するものである

50

。また、これは単に「Vベル」と称することもできる。また、「ベル」又は「Vベル」の図柄組合せが表示された場合、払出は9枚となることから、これらは「9枚入賞」に対応する図柄組合せであるとも言える。

【2770】

また、「1枚入賞」は、「S\_\_L1stZ1」(NM09)～「S\_\_小Vミス3」(NM29)のうち、内部当籤役の種類に応じて表示が許可されたいずれかの図柄組合せが表示されて1枚の払出となることを表している(図219及び図220参照)。なお、同じ「1枚入賞」と表記していても、「F\_\_特殊役A」及び「F\_\_特殊役B」の場合には、さらに「S\_\_リーチ目」(NM30)が表示されて1枚の払出となる場合がある。

【2771】

また、「1/2で1枚入賞」とは、例えば、第2停止操作又は第3停止操作において、全体の停止操作タイミングのうちの1/2の停止操作タイミングが押下位置正解となり、当該停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に「1枚入賞」が発生する一方、押下位置不正解となる残り1/2の停止操作タイミングで停止操作が行われた場合には取りこぼしが発生して払出が0枚となることを表している。

【2772】

例えば、図221には、RT1において、「F\_\_打順ベル1A」に当籤した場合、打順1で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「TLベル」が表示されて「9枚入賞」となり、打順2で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「1枚入賞」となり、打順3～6のいずれかで停止操作が行われた場合には、押下位置に応じて「1/2で1枚入賞」となることが示されている。

【2773】

また、例えば、図222には、BB1内部中において、「F\_\_打順ベル1A」に当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「TLベル」が表示されて「9枚入賞」となり、打順3～6のいずれかで停止操作が行われた場合には、押下位置に応じて「1/2で1枚入賞」となることが示されている。ここで、RT1とBB1内部中を比較すると、RT1では、打順2は正解打順とならない(「9枚入賞」とならない)が、BB1内部中では、打順2が正解打順となる(「9枚入賞」となる)ように停止制御の内容が変動している(RT1よりもBB1内部中のほうが、遊技価値の付与に関するの有利度合いが高くなっている)。

【2774】

また、例えば、図225には、BB1・2中において、「F\_\_打順ベル1A」に当籤した場合、打順1で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「TLベル」が表示されて「9枚入賞」となり、打順2で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「1枚入賞」となり、打順3～6のいずれかで停止操作が行われた場合には、押下位置に応じて「1/2で1枚入賞」となることが示されている。

【2775】

また、例えば、図224には、RB1内部中において、「F\_\_打順ベル1A」に当籤した場合、打順及び押下位置にかかわらず「TLベル」が表示されて「9枚入賞」となることが示されている。ここで、BB1・2中とRB1内部中を比較すると、BB1・2中では、打順2～6は正解打順とならない(「9枚入賞」とならない)が、RB1内部中では、打順2～6が正解打順となる(「9枚入賞」となる)ように停止制御の内容が変動している(BB1・2中よりもRB1内部中のほうが、遊技価値の付与に関するの有利度合いが高くなっている)。

【2776】

すなわち、本実施形態では、同じ内部当籤役が決定され、同じ打順で停止操作が行われた場合であっても、遊技状態に応じて正解打順となったり、不正解打順となったりする場合があるようにすることで、その遊技性を多様なものとするのが可能となっている。

【2777】

また、「スイカ(3枚)or1枚or0枚」とは、例えば、押下位置正解の場合には「

10

20

30

40

50

「C\_\_CLスイカ」(NM33)～「C\_\_BLスイカ」(NM37)のうち、内部当籤役の種類に応じて表示が許可されたいずれかの図柄組合せが表示されて3枚の払出となり、押下位置不正解の場合であって、取りこぼしが発生しない場合には「S\_\_スイカキック1」(NM31)及び「S\_\_スイカキック2」(NM32)のうち、内部当籤役の種類に応じて表示が許可されたいずれかの図柄組合せが表示されて1枚の払出となり、押下位置不正解の場合であって、取りこぼしが発生する場合には0枚となる(払出はない)ことを表している。なお、図示は省略しているが、弱スイカ(「F\_\_弱スイカA」及び「F\_\_弱スイカB」)の場合と、強スイカ(「F\_\_強スイカA」及び「F\_\_強スイカB」)の場合とで、表示される図柄組合せ(表示が許可される図柄組合せ)を異ならせることが可能となっているため、遊技者はそのいずれに当籤したのかを(その停止形から)認識できる場合があるようになっている。

10

## 【2778】

<当籤役グループ等>

図226を参照して、本実施形態に係るパチスロ機1の当籤役グループと有利区間移行について説明する。図226は、第7実施形態に係る遊技状態の当籤役グループ等を説明するための図である。

## 【2779】

本実施形態では、62種類(当籤番号「0」の「不当籤」(ハズレ)も含む)の内部当籤役(当籤番号)が設けられており、例えば、後述の出玉状態に関する各種抽籤を行う場合に、各内部当籤役に対応するテーブル等をそれぞれ設けることとすると、メインROM(例えば、メインROM102やメインROM2102等)やメインRAM(例えば、メインRAM103やメインRAM2103等)のデータ量を圧迫することになってしまう。

20

## 【2780】

そこで、本実施形態では、(上述の各種抽籤において)同様の役割をもつ内部当籤役をグループ化し、当該グループ化した情報を新たに(グループ番号として)定義することで、主制御手段(遊技制御手段)のデータ量が増大することを防止している。

## 【2781】

図226に示すように、例えば、上述の各種抽籤において「その他」の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「0」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「リップ」の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「1」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「ベル」の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「2」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「Vベル」(「ベル」と比較すると有利度合いが高い)の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「3」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「弱レア(チェリー)」の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「4」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「弱レア(その他)」の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「5」が定義されている。また、例えば、上述の各種抽籤において「強レア」(「弱レア」と比較すると有利度合いが高い)の役割をもつ内部当籤役については、グループ番号「6」が定義されている。なお、グループ化の手法はあくまで一例であり、これらとは異なる態様にてグループ化することもできる。

30

40

## 【2782】

また、本実施形態では、後述のとおり、非有利区間から有利区間への移行制御(有利区間開始制御)、及び有利区間から非有利区間への移行制御(有利区間終了制御)が行われるものとなっている。なお、本実施形態では、例えば、ゲーム数リミッタが作動する遊技回数は「4000」回に設定され、また、払出数リミッタが作動する払出数(純増数)は「2400」枚に設定されている(あくまで一例であり、その値は任意である。また、いずれかのリミッタを設けないようにしてもよい。また、いずれのリミッタも設けないようにしてもよい)。したがって、例えば、これらのリミッタが作動した場合には有利区間終了制御が行われる。また、例えば、設定変更等の初期化条件が成立した場合にも有利区間終了制御が行われる。なお、有利区間終了制御が行われた場合には、それまでの有利区間

50

に係る情報（出玉状態や各種カウンタ等）は全て初期化（クリア）される。また、非有利区間において規定された役（対象役）に当籤した場合には、有利区間移行抽籤（原則として100%の確率で当籤が決定されるが、それ未満の任意の確率で当籤が決定されるものとしてもよい）が行われ、これに当籤すると有利区間開始制御が行われる。

【2783】

図226において、「有利区間移行」の欄が「○」となっているものが、有利区間移行抽籤が行われる対象役である。なお、有利区間移行抽籤は、遊技状態が、RT0、RT1、SB中RT0、及びSB中RT1であるときに行われ、その他の遊技状態では行われないものとしている。

【2784】

<出玉状態の遷移フロー>

図227及び図228を参照して、本実施形態に係るパチスロ機1の出玉状態の遷移フローを説明する。図227及び図228は、第7実施形態に係る遊技性（出玉状態の移行遷移）を説明するための図である。なお、本実施形態では、内部当籤役の当籤確率（抽籤状態様）を変動させ得る各種遊技状態（図214参照）を「遊技状態」として説明し、遊技性（例えば、AT関連処理に関するもの）に係る各種遊技状態を「出玉状態」として説明している。

【2785】

本実施形態では、他の実施形態と同様に、遊技者が遊技を行う状態（遊技区間）として、まず、非有利区間及び有利区間に大別される。なお、非有利区間においては、当該非有利区間中にAT状態が発生することはなく、また、出玉状態も変動しないため、ここでの説明は省略している（すなわち、図227及び図228で説明する出玉状態は、基本的に有利区間中の出玉状態である。もっとも、非有利区間も非AT中の出玉状態の1つとして定義することもできる）。非有利区間において、有利区間開始制御が行われた場合、有利区間に移行する。なお、図227では、有利区間開始制御が行われた場合、後述の「通常時」に移行するものとしているが、他の出玉状態に移行し得るようにしてもよい。

【2786】

例えば、非有利区間において、特定役（例えば、「F\_\_強スイカA」）に当籤したことに応じて有利区間に移行する場合には、後述の「特化1」に移行する（すなわち、AT状態に移行する）場合があるようにしてもよい。なお、これもあくまで一例である。すなわち、非有利区間において、特別の移行条件が成立した場合には、有利区間が開始されることからAT状態に制御されるようにしてもよい。

【2787】

本実施形態では、非AT状態（ATが作動していない非AT中）の出玉状態として、通常時、通常中CZ1、通常中CZ2、バトル（非AT中に移行した場合）、及び引戻しが設けられている。また、AT状態（ATが作動しているAT中）の出玉状態として、特化1、特化2、特化3、通常AT、AT中CZ、AT中BB、バトル（AT中に移行した場合）、特別特化（特典特化及びバトル）、及びエンディングが設けられている。以下、その概要とともに、各出玉状態について説明する。なお、非AT中は、基本的に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されないことに起因して遊技価値が減少する状態として構成され、AT中は、基本的に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ることに起因して遊技価値が増加する（例えば、BB状態によって遊技価値が増加する期間を考慮しないこととすると、1ゲームあたり2枚程度増加する）状態として構成される。

【2788】

（通常時）

通常時は、非AT中において相対的に最も不利であり、滞在期間も長くなる基本的な出玉状態である。非有利区間から通常時に移行したとき、あるいは、AT終了によって通常時に移行したときには、通常時の開始時処理として、内部状態の初期設定（抽籤を含む）、天井ゲーム数の初期設定（抽籤を含む）、後述のバトル用特典の初期付与（抽籤を含む）が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 8 9 】

まず、内部状態の初期設定であるが、現在の遊技状態が R T 1 であるときには、内部状態の開始時抽籤（抽籤テーブルは不図示）が行われ、抽籤結果に基づき、低確（例えば、190 / 256 の確率で決定）、高確（例えば、50 / 256 の確率で決定）、又は超高確（例えば、10 / 256 の確率で決定）のいずれかの内部状態が設定される。なお、本実施形態では、低確 < 高確 < 超高確の順で A T 状態への移行期待度（有利度合い）が高まるように構成しているが、内部状態の機能はこれに限られない。例えば、低確 < 高確 < 超高確の順でバトル用特典の付与期待度（有利度合い）が高まるようにしてもよい。すなわち、内部状態に応じて有利度合いが異なり得る（内部状態が昇格するほど有利度合いが高まり得る）のであればどのような態様も採用し得る。

10

## 【 2 7 9 0 】

一方、現在の遊技状態が R T 0 であるときには、例えば、特殊処理として、内部状態が引戻しに設定される。なお、引戻しは、本来は A T 終了時の出玉状態であるが、ここではこれを内部状態の一部として援用している。よって、ここでは、援用している部分のみを説明し、出玉状態としての引戻しの説明は後述する。また、内部状態としての引戻しが終了する場合には、上述の内部状態の開始時抽籤が行われるものとしてもよいし、所定の内部状態（例えば、低確）が設定されるものとしてもよい。

## 【 2 7 9 1 】

次に、天井ゲーム数の初期設定であるが、現在の遊技状態が R T 1 であるとき（より詳細には、内部状態が引戻し以外であるとき）には、例えば、天井ゲーム数として「999」が設定される。なお、この場合、天井ゲーム数が抽籤によって決定されるようにしてもよい。また、本実施形態では、天井ゲーム数は、通常時又は通常中 C Z 1 に滞在しているときに 1 ゲームにつき 1 ずつ更新（例えば、減算更新なら 1 減算、加算更新なら 1 加算）されるように構成される。

20

## 【 2 7 9 2 】

一方、現在の遊技状態が R T 0 であるとき（より詳細には、内部状態が引戻しであるとき）には、例えば、天井ゲーム数の開始時抽籤（抽籤テーブルは不図示）が行われ、抽籤結果に基づき、天井ゲーム数「512」（例えば、26 / 256 の確率で決定）、又は天井ゲーム数「768」（例えば、230 / 256 の確率で決定）のいずれかの天井ゲーム数が決定される。すなわち、設定変更等によって遊技状態が R T 0 となり、この状態にて通常時（有利区間）に移行した場合には天井ゲーム数が優遇される（少なくなる）。

30

## 【 2 7 9 3 】

次に、バトル用特典の初期付与であるが、現在の遊技状態が R T 1 であるとき（より詳細には、内部状態が引戻し以外であるとき）には、バトル用特典は初期付与されない。もっとも、バトル用特典の開始時抽籤が行われるものとし、当該抽籤にていずれかのバトル用特典が付与されることが決定された場合には、該当のバトル用特典が初期付与されるようにしてもよい。

## 【 2 7 9 4 】

一方、現在の遊技状態が R T 0 であるとき（より詳細には、内部状態が引戻しであるとき）には、例えば、後述の特化の特典（特典 8）の「L V : M A X」が付与される。なお、ここで付与されるのはその他の特典であってもよい。すなわち、設定変更等によって遊技状態が R T 0 となり、この状態にて通常時（有利区間）に移行した場合には、他の状態（R T 1）にて通常時（有利区間）に移行した場合よりも、バトル用特典の初期付与が優遇されるようにすればよい。

40

## 【 2 7 9 5 】

本実施形態において通常時中は、基本的に、内部状態を昇格させつつ、ボーナス役（B B 1 ~ B B 3 役）の当籤を待つという遊技性である。内部状態を昇格させるか、あるいは降格させるかは、内部状態移行抽籤（抽籤テーブルは不図示）の抽籤結果によって決定され得る。例えば、グループ番号「3」~「6」（図 2 2 6 参照）の内部当籤役が決定された場合、所定確率（例えば、4 / 256 ~ 128 / 256 程度の確率）で現在の内部状態

50

からより有利度合いの高い内部状態に昇格する（超高確であれば、それが維持される）ことを決定可能であり、グループ番号「0」～「2」（図226参照）の内部当籤役が決定された場合、所定確率（例えば、4/256～64/256程度の確率）で現在の内部状態からより有利度合いの低い内部状態に降格する（低確であれば、それが維持される）ことを決定可能である。

**【2796】**

ボーナス役に当籤した場合、内部状態が超高確又は引戻しであれば、特化移行条件が成立する（すなわち、AT状態への移行が決定される）。もっとも、この場合、特化移行条件は高確率で成立し得るが、特化移行条件が成立しない場合もあるようにしてもよい。また、内部状態が高確であれば、所定確率（例えば、64/256程度の確率）で特化移行条件が成立し、残りの確率（例えば、192/256程度の確率）で特化移行条件が成立しない。もっとも、この場合、特化移行条件が成立しないようにしてもよい。また、内部状態が低確であれば、特化移行条件が成立しない。もっとも、この場合、特化移行条件は高確率で成立し得ないが、特化移行条件が成立する場合もあるようにしてもよい。

10

**【2797】**

通常時において、BB3役に当籤し、特化移行条件が成立せずにBB3に係る図柄組合せが表示された場合には、通常中CZ1に移行する（図227中、「BB3作動 特化移行条件不成立」）。一方、BB3役に当籤し、特化移行条件が成立してBB3に係る図柄組合せが表示された場合には、特化2に移行する（図227中、「BB3作動 特化移行条件成立」）。

20

**【2798】**

また、通常時において、BB1役又はBB2役に当籤し、特化移行条件が成立せずにBB1又はBB2に係る図柄組合せが表示された場合には、通常中CZ2に移行する（図227中、「BB1, 2作動 特化移行条件不成立」）。一方、BB1役又はBB2役に当籤し、特化移行条件が成立してBB1又はBB2に係る図柄組合せが表示された場合には、特化3に移行する（図227中、「BB1, 2作動 特化移行条件成立」）。

**【2799】**

なお、図227において図示は省略しているが、通常時において天井ゲーム数が設定されているゲーム数に到達した場合には、ストックが1（あるいは、それ以上の所定数（例えば、3）であってもよい）加算されて通常ATに移行する。なお、ストックは、少なくとも通常ATが1セット分実行できる権利（ATストック）として機能する。また、ここでは、ストックが1加算された上で、特化1に移行させるようにしてもよい。

30

**【2800】**

また、通常時において、AT状態への移行が決定され得る態様は上述のものに限られない。例えば、ボーナス役以外の役に当籤した場合には、AT移行抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合には、当籤種別に応じて、特化1、特別特化、あるいは通常ATに移行することが決定されるようにしてもよい。また、ボーナス役とリプレイ役、あるいはボーナス役と小役に重複当籤した場合にも同様のAT移行抽籤が行われるものとしてもよい（この場合には、BB状態の終了後に当籤種別に応じた出玉状態に移行させるものとしてもよいし、BB状態中からAT状態に移行するものとしてもよい。以下においても同様である）。さらに、ボーナス役に当籤した場合にも同様のAT移行抽籤が行われるものとしてもよい。また、AT移行抽籤に際しては内部状態の種別が参照され、それに応じた当籤確率（内部状態が高いほど当籤しやすくなる）にて抽籤が行われるものとするればよい。

40

**【2801】**

また、通常時においては、例えば、現在の内部状態にかかわらずフリーズ抽籤（内部当籤役不問で実行されるものであってもよいし、上述の如く特定の役に当籤した場合で実行されるものであってもよい）が行われ、これに当籤した場合には、当籤種別に応じて、特化1、特別特化、あるいは通常ATに移行することが決定されるようにしてもよい。また、フリーズ抽籤に当籤した場合には、必ず特別特化に移行することが決定されるようにしてもよい。

50



## 【 2 8 0 2 】

(通常中C Z 1)

通常中C Z 1は、非A T中においてB B 3状態と対応する状態であり、通常時よりもバトル用特典の付与が優遇される(有利度合いが高まった)出玉状態である。なお、本実施形態において通常中C Z 1中は、基本的に、その後のバトルを有利に進める(A T状態への移行期待度を高める)ために、当該状態にてバトル用特典を獲得するという遊技性である。また、上述のとおり、本実施形態においてB B 3状態は、非A T中(すなわち、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されない状態)であれば、トータルでは遊技価値が増加しない(減少する)状態として設定されている。したがって、通常中C Z 1は、バトル用特典の付与は期待できる状態であるが、遊技価値の増加は期待できない状態として構成される。

10

## 【 2 8 0 3 】

また、本実施形態においてB B 3状態には、B B 3中(R B 2役に内部当籤していない状態)と、R B 2内部中(R B 2役に内部当籤している状態)と、R B中(R B 2が作動している状態)の遊技状態があるが、例えば、R B 2内部中とR B中を比較すると、R B 2内部中のほうが、バトル用特典が付与される可能性が高くなっている(図2 1 6、図2 1 7、図2 2 6及び図2 3 4等参照)。したがって、通常中C Z 1中は、そのような観点からも、R B中に移行する(R B 2に係る図柄組合せが表示される)のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。

## 【 2 8 0 4 】

なお、バトル用特典付与による遊技性については、後で詳述するため、ここでの説明は省略する。通常中C Z 1において、B B 3状態の終了条件が成立した場合には、バトルに移行する(図2 2 7中、「B B 3終了」)。

20

## 【 2 8 0 5 】

また、図2 2 7においては図示を省略しているが、通常中C Z 1においても、通常時と同様に内部状態が設定可能であり、例えば、通常中C Z 1の開始時には内部状態の開始時抽籤が行われ、また、通常中C Z 1中には内部状態移行抽籤が行われ、これらの抽籤結果に応じて内部状態が設定される。内部状態の機能としては、例えば、バトル用特典の付与期待度を高めたりするものとすればよい。もっとも、例えば、通常中C Z 1中には内部状態移行抽籤が行われるが、その開始時には通常時の内部状態が引き継がれて設定されるものとしてもよい。

30

## 【 2 8 0 6 】

(通常中C Z 2)

通常中C Z 2は、非A T中においてB B 1状態及びB B 2状態と対応する状態であり、通常時よりもA Tの付与が優遇される(有利度合いが高まった)出玉状態である。なお、本実施形態において通常中C Z 2中は、基本的に、当該状態にてストックを獲得できればA T状態に移行できるという遊技性である。また、上述のとおり、本実施形態においてB B 1状態及びB B 2状態は、非A T中であっても遊技価値が増加する状態として設定されている。したがって、通常中C Z 2は、A Tの付与が期待できる状態であるとともに、遊技価値の増加も期待できる状態として構成される。

40

## 【 2 8 0 7 】

また、後述するように、本実施形態では、非A T中であっても、B B 1・2中であれば、例外的に遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ようになっている(図2 2 9参照)。したがって、この観点からすると、B B 1・2中を含む(あるいは、B B 1・2中を含むB B状態と対応する)通常中C Z 2は、A T中に属する出玉状態であるとも言い得る。

## 【 2 8 0 8 】

また、本実施形態においてB B 1状態及びB B 2状態には、B B 1・2中(R B 1役に内部当籤していない状態)と、R B 1内部中(R B 1役に内部当籤している状態)と、R B中(R B 1が作動している状態)の遊技状態があるが、例えば、R B 1内部中とR B中

50

を比較すると、R B 1 内部中のほうが、ストックを獲得できる可能性が高くなっている（図 2 1 6、図 2 1 7、及び図 2 2 4 等参照）。したがって、通常中 C Z 2 中は、そのような観点からも、R B 中に移行する（R B 1 に係る図柄組合せが表示される）のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。

【 2 8 0 9 】

通常中 C Z 2 中（より詳細には、R B 1 内部中である場合）においては、「F\_\_フェイクリプ A」及び「F\_\_フェイクリプ B」（以下、単に「フェイクリプ」として説明する場合がある）に当籤した遊技、あるいは「F\_\_ドンリプ A」～「F\_\_ドンリプ C」（以下、単に「ドン揃いリプ」として説明する場合がある）に当籤した遊技で、例えば「左からドンを狙え！」といったように、順押しで「ドン」図柄を目押しすることを促すナビが発生する。

10

【 2 8 1 0 】

このようなナビが発生した遊技で、遊技者が「ドン」図柄を揃えることができたときにはストックが 1 加算される。なお、「ドン揃いリプ」に当籤した遊技で、押下位置不正解となって「ドン」図柄が揃わなかったとしても、同様にストックが 1 加算されるものとしている。もっとも、実際に「ドン」図柄が揃わなければ、ストックは 1 加算されないものとしてもよい。

【 2 8 1 1 】

また、「ドン揃いリプ」に当籤した遊技でナビが発生するかは、ナビ抽籤によって決定されるようにしてもよい。例えば、「ドン揃いリプ」に当籤し、ナビ抽籤にも当籤してナビが発生した場合には、（上述の如く、実際に「ドン」図柄が揃わなくとも）ストックが 1 加算されるが、「ドン揃いリプ」に当籤したが、ナビ抽籤には当籤せずナビが発生しなかった場合には、（遊技者が「ドン」図柄を揃えたとしても）ストックは 1 加算されないものとしてもよい。なお、ナビ抽籤に当籤しなかった場合には、例えば、逆押し（例えば、打順 5 又は打順 6 の押し順）のナビを行って、遊技者に違和感を与えることを防止するようにしてもよい。

20

【 2 8 1 2 】

なお、ストックが加算される際には、複数個のストックが加算される場合があるようにしてもよい。また、「ドン揃いリプ」以外の内部当籤役（例えば、グループ番号「3」～「6」（図 2 2 6 参照）の内部当籤役）が決定された場合にも、A T 移行抽籤としてのストック加算抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合にはストックが（決定された個数分）加算されるようにしてもよい。

30

【 2 8 1 3 】

また、上述のナビ抽籤の当籤確率、上述のストック加算抽籤、あるいは、ストックが付与される場合の個数等が変動し得るように、通常中 C Z 2 においても、例えば、低確と高確等の有利度合いが異なる複数の内部状態を設けるようにし、移行抽籤によってこれらの間を昇格・降格させ得るようにすることで、通常中 C Z 2 の遊技性をより多様なものとしてもよい。

【 2 8 1 4 】

通常中 C Z 2 において、B B 1 状態又は B B 2 状態の終了条件が成立した場合、ストックが 1 以上となっていれば、通常 A T に移行し（図 2 2 7 中、「B B 1, 2 終了 A T 獲得有」）、ストックが 1 以上となっていなければ（すなわち、ストックが 0 であれば）、通常時に移行する（図 2 2 7 中、「B B 1, 2 終了 A T 獲得無」）。なお、通常中 C Z 2 から通常時に移行する場合には、例えば、通常時の内部状態を高確とする、あるいはバトル用特典の C Z 失敗時抽籤が行われ、その抽籤結果に応じたバトル用特典が付与される等、何らかの恩恵が与えられるものとしてもよい。

40

【 2 8 1 5 】

（バトル）

バトルは、非 A T 中において通常中 C Z 1 が終了した場合に移行する状態であり、A T 状態を付与する（A T 状態に移行させる）か否かを決定可能な出玉状態である。なお、バ

50

トルは、A T中において通常A Tが1セット分終了した場合、また、A T中において特別特化中の特典特化が終了した場合にも移行する状態であり（図228参照）、この場合にはA T状態を延長させる（あるいは、その権利を付与する）か否かを決定可能な出玉状態となっている。ここで、本実施形態では、バトルでの遊技を有利に進める（有利度合いを高める）ためのバトル用特典が付与されるものとなっており、その付与態様に応じてバトル中の期待度が変動するものとなっている。したがって、バトルに関する説明は、バトル用特典付与による遊技性ととともに後で詳述する。また、A T中に移行したバトルに関する説明も後述し、以下では、非A T中に移行したバトルに関してその概要を説明する。

#### 【2816】

後述するように、バトル中においては、決定されたバトルキャラの種類、付与されているバトル用特典の種類、及び決定された内部当籤役の種類等によって定まる確率や条件にしたがってバトル勝利抽籤が行われる。バトルが終了するまでに当該抽籤に当籤した場合には、バトル勝利となる。

10

#### 【2817】

また、バトル中において、B B役に当籤した場合にもバトル勝利となる。B B3役の当籤によってバトルに勝利した場合、B B3に係る図柄組合せが表示されると、特化2に移行する（図227中、バトル中の「B B3作動」）。また、B B1役又はB B2役の当籤によってバトルに勝利した場合、B B1又はB B2に係る図柄組合せが表示されると、特化3に移行する（図227中、バトル中の「B B1, 2作動」）。

#### 【2818】

B B役の当籤によらずしてバトル勝利となった場合であって、バトル用特典として後述の特化の特典（特典8）が付与されていた場合、そのレベル（LV）に応じて（特化1移行抽籤が行われ、これに当籤した場合には）、特化1に移行する場合がある（図227中、「バトル勝利 特化1獲得」）。例えば、付与されている特化の特典（特典8）がレベル1であった場合、25%（64/256）の確率で特化1に移行することが決定され、レベル2であった場合、50%（128/256）の確率で特化1に移行することが決定され、レベル3であった場合、75%（192/256）の確率で特化1に移行することが決定され、レベル4であった場合、100%（256/256）の確率で特化1に移行することが決定される。なお、図227においては図示を省略しているが、付与されている特化の特典（特典8）がレベル5であった場合には、特別特化に移行することが決定される。

20

#### 【2819】

一方、B B役の当籤によらずしてバトル勝利となった場合であって、バトル用特典として後述の特化の特典（特典8）が付与されていない場合、あるいは、付与されていても特化1移行抽籤に当籤しなかった場合には、（例えば、ストックが1加算されて）通常A Tに移行する（図227中、「バトル勝利 特化獲得無」）。なお、例えば、バトル用特典として後述の特化の特典（特典8）が付与されていない場合であっても、バトル勝利となった場合には特化1移行抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合には特化1に移行する場合があるようにしてもよい。

30

#### 【2820】

バトルが終了するまでにバトル勝利（A T当籤）とならなかった場合には、通常時に移行する（図227中、「バトル敗北」）。なお、バトルから通常時に移行する場合には、例えば、通常時の内部状態を高確とする、あるいはバトル用特典のバトル敗北時抽籤が行われ、その抽籤結果に応じたバトル用特典が付与される等、何らかの恩恵が与えられるものとしてもよい。

40

#### 【2821】

（特化1）

特化1は、例えば、通常A Tよりもストックの付与が優遇される（有利度合いが高まった）出玉状態である（すなわち、ストックの付与を主とした特化ゾーンである）。なお、本実施形態では、特化1は基本的にA T中に属するものとしているが、例えば、非A T中

50

から移行した特化1は非AT中とし、AT中から移行した特化1はAT中とする等、移行元の出玉状態に応じて非AT中とするか、AT中とするかが決定されるものとしてもよい。

【2822】

特化1中は、ゲーム毎にストック加算抽籤（抽籤テーブルは不図示）が行われる。ストック加算抽籤では、例えば、グループ番号「0」（図226参照）の内部当籤役が決定された場合には「50/256」の確率でストックが1加算することが決定され、グループ番号「1」（図226参照）の内部当籤役が決定された場合には「192/256」の確率でストックが1加算することが決定され、グループ番号「2」（図226参照）の内部当籤役が決定された場合には「144/256」の確率でストックが1加算することが決定され、グループ番号「3」～「6」（図226参照）の内部当籤役が決定された場合には「256/256」の確率でストックが1加算することが決定される。

10

【2823】

なお、特化1の継続ゲーム数（遊技期間）であるが、予め定められたゲーム数（例えば、5ゲーム）の間は継続するように構成してもよいし、例えば、ストック加算抽籤に当籤した場合には当該特化1が継続する一方、ストック加算抽籤に当籤しなかった場合には当該特化1が終了するといったように構成してもよい。また、同じ特化1であっても、有利度合いが異なる複数の状態を設けるようにしてもよい。例えば、特化1（低確）では継続ゲーム数が5ゲームとなるが、特化1（高確）では継続ゲーム数が10ゲームとなるようにしてもよい。あるいは、ストック加算抽籤に当籤しなかった場合に終了する構成とした場合に、特化1（高確）では、特化1（低確）よりもストック加算抽籤に当籤しやすくすることで、結果的に当該特化1が終了しにくくなるようにしてもよい。

20

【2824】

また、図227においては図示を省略しているが、特化1中にBB3役に当籤した場合には、BB3に係る図柄組合せが表示されることに応じて特化2に移行し、特化1中にBB1役又はBB2役に当籤した場合には、BB1又はBB2に係る図柄組合せが表示されることに応じて特化3に移行する。なお、この場合、特化1はBB役の当籤に応じて終了するようにすればよい（BB内部中は特化2又は特化3の準備状態とすればよい）。BB役の当籤によらずして特化1終了となった場合には、通常ATに移行する（図227中、「特化1終了」）。

【2825】

（特化2）

特化2は、BB3状態と対応する状態であり、例えば、通常ATよりもバトル用特典の付与が優遇される（有利度合いが高まった）出玉状態である（すなわち、バトル用特典の付与を主とした特化ゾーンである）。なお、本実施形態では、特化2は基本的にAT中に属するものとしているが、例えば、非AT中から移行した特化2は非AT中とし、AT中から移行した特化2はAT中とする等、移行元の出玉状態に応じて非AT中とするか、AT中とするかが決定されるものとしてもよい。

30

【2826】

なお、特化2中において、バトル用特典を付与する（抽籤が行われる）態様は、図234等を用いて後で説明する。特化2終了（すなわち、BB3状態の終了）となった場合には、通常ATに移行する（図227中、「特化2終了」）。また、特化2中も、例えば、通常中CZ1中等と同様に、RB中に移行する（RB2に係る図柄組合せが表示される）のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。

40

【2827】

（特化3）

特化3は、BB1状態及びBB2状態と対応する状態であり、例えば、通常ATよりもストックの付与が優遇される（有利度合いが高まった）出玉状態である（すなわち、ストックの付与を主とした特化ゾーンである）。なお、本実施形態では、特化3は基本的にAT中に属するものとしているが、例えば、非AT中から移行した特化3は非AT中とし、AT中から移行した特化3はAT中とする等、移行元の出玉状態に応じて非AT中とする

50

か、A T中とするかが決定されるものとしてもよい。

【2828】

なお、特化3は、基本的には通常中C Z 2と同様の仕様である。すなわち、「ドン揃いリブ」に当籤した遊技で「ドン」図柄が揃った場合（あるいは、ナビが発生した場合）にストックが加算される。もっとも、通常中C Z 2よりも有利度合いを高めるため、例えば、ナビの発生確率を通常中C Z 2におけるものよりも高くしたり、ストックが加算される場合の加算数を通常中C Z 2におけるものよりも高くしたりすればよい。あるいは、「フェイクリブ」に当籤した遊技でも、ナビが発生した場合にはストックが加算されるようにして有利度合いを高めるようにしてもよい。あるいは、「ドン揃いリブ」に当籤していない遊技でも、（少なくとも通常中C Z 2よりも有利な態様で）ストック加算抽籤が行われ

10

【2829】

特化3終了（すなわち、B B 1状態又はB B 2状態の終了）となった場合には、通常A Tに移行する（図227中、「特化3終了」）。なお、特化3中も、例えば、通常中C Z 2中等と同様に、R B中に移行する（R B 1に係る図柄組合せが表示される）のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。

【2830】

（通常A T）

通常A Tは、A T中において滞在期間が最も長くなる基本的な出玉状態である。本実施形態では、1セットが40ゲームに設定され、セット単位でその継続（延長）が制御される。また、ストックは、1個が1セットに相当するものとなっており、例えば、ストックが1個であれば、少なくとも1セットの通常A Tが実行可能となり、ストックが2個であれば、少なくとも2セットの通常A Tが実行可能となる。なお、A T状態の継続（延長）を管理する手法はこれに限られない。例えば、ゲーム数（セット数ではない）によって管理するゲーム数管理の手法や、遊技価値の差枚数（純増数）によって管理する差枚数管理の手法、あるいは、押し順小役に係る押し順ナビが実行された回数（ナビ回数）によって管理するナビ回数管理の手法等を適宜採用することができる。

20

【2831】

なお、図228においては図示を省略しているが、通常A Tにおいても、通常時と同様に内部状態が設定可能であり、例えば、1セットの開始時には内部状態の開始時抽籤が行われ、また、通常A T中には内部状態移行抽籤が行われ、これらの抽籤結果に応じて内部状態が設定される。内部状態の機能としては、例えば、A T状態の継続期待度（ストックの付与期待度）を高めたり、バトル用特典の付与期待度を高めたりするものとするればよい。

30

【2832】

通常A Tにおいて、B B 3役に当籤し、B B 3に係る図柄組合せが表示された場合には、A T中C Zに移行する（図228中、「B B 3作動」）。また、通常A Tにおいて、B B 1役又はB B 2役に当籤し、B B 1又はB B 2に係る図柄組合せが表示された場合には、A T中B Bに移行する（図227中、「B B 1, 2作動」）。

【2833】

また、通常A Tにおいて、特別特化移行条件が成立した場合、特別特化に移行する（図228中、「特別特化移行条件成立」）。なお、本実施形態において、特別特化移行条件は、通常A Tにおいて特別特化の特典（特典8のレベル5（L V : M A X））が付与されていることとしている。もっとも、この場合、特別特化移行抽籤を行い、これに当籤したことに応じて特別特化移行条件が成立するものとしてもよい。

40

【2834】

また、通常A Tにおいて、1セットのゲーム数を消化する（1セット分の遊技が行われる）と、バトルに移行する（図228中、「セット消化」）。なお、バトル中の遊技の流れは、基本的に非A T中におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略する。A T中C ZやA T中B B、あるいは特別特化に移行する場合を考慮しない（これらによってA T状態が延長されることを考慮しない）とすると、本実施形態においてA T中は、基本的

50

にバトルに移行するまでは、通常A Tで1セット分の遊技を消化しつつ、バトル用特典を貯め（これによってバトルを有利に進め）、バトルで勝利すれば、再度通常A Tに戻る（A T状態が延長される）という遊技性となる。また、本実施形態においては、ストックも付与されるものとなっており、仮にバトルの結果自体は敗北であったとしても、ストックが1以上残存している場合には、これを消費して再度通常A Tに戻る（A T状態が延長される）ことも可能となっている。

#### 【2835】

通常A Tから移行したバトルにおいて、バトル勝利となった場合、又はバトル敗北となったがストックが1以上である場合には、通常A Tに移行する（図228中、「バトル勝利orストック有」）。なお、この場合において、特化の特典（特典8）が付与されていた場合には、特化1、あるいは特別特化に移行する可能性がある。また、BB3役に当籤した場合には、特化2に移行する可能性がある。また、BB1役又はBB2役に当籤した場合には、特化3に移行する可能性がある。この点は、非A T中のバトルや特別特化中のバトルと同様である。通常A Tから移行したバトルにおいて、BB役に当籤した場合には、A T中C ZやA T中BBに移行するものとし、特化2や特化3には移行しない遊技性とすることもできる。

#### 【2836】

また、通常A Tから移行したバトルにおいて、バトル敗北となり、かつ、ストックが1以上でない（ストックが0である）場合には、引戻しに移行させるか否かの引戻し移行抽籤（抽籤テーブルは不図示）が行われる。なお、引戻し移行抽籤に際しては、例えば、有利区間の残りの遊技可能回数（例えば、ゲーム数リミッタの作動を管理する遊技回数カウンタの値）や有利区間の残りの遊技価値獲得可能枚数（例えば、払出数リミッタの作動を管理する払出数カウンタの値）等が考慮され、残りの遊技可能回数が所定回数（例えば、残り1000ゲーム）以上、あるいは、残りの遊技価値獲得可能枚数が所定枚数（例えば、残り1000枚）以上であれば、引戻しに移行しやすく（あるいは、引戻しに移行することが必ず決定され）、所定回数あるいは所定枚数未満であれば、引戻しに移行しにくい（あるいは、引戻しに移行しないことが必ず決定される）等の抽籤結果が得られるようにしてもよいし、単に抽籤（例えば、128/256の確率で当籤する）によって引戻しに移行するか否かが決定されるようにしてもよい。また、引戻し移行抽籤は行わず、必ず引戻しに移行する遊技性としてもよい。

#### 【2837】

通常A Tから移行したバトルにおいて、バトル敗北となり、かつ、ストックが1以上でない（ストックが0である）場合であって、引戻しに移行することが決定された場合には、引戻しに移行する（図228中、「バトル敗北andストック無 引戻し移行有」）。また、その場合であって、引戻しに移行することが決定されなかった場合には、当該有利区間自体も終了させるように構成する場合には非有利区間に移行し、当該有利区間自体は終了させないように構成する場合には通常時に移行する（図228中、「バトル敗北andストック無 引戻し移行無」）。なお、当該有利区間自体を終了させるか否かは種々の条件（例えば、上述の遊技可能回数や遊技価値獲得可能枚数が所定の閾値に達しているか等）に基づき決定することができる。また、その場合であって、引戻しに移行することが決定されなかった場合には、必ず非有利区間に移行する遊技性としてもよい。

#### 【2838】

##### （引戻し）

引戻しは、A T終了時に移行し得る非A T中の出玉状態である。なお、引戻しに滞在する遊技期間は変動しないように構成することもできるし（例えば、最大20ゲームと定められる等）、変動し得るように構成することもできる（例えば、20ゲームを消化した以降は、ゲーム毎に転落抽籤が行われ、これに当籤してしまうと終了する。あるいは、開始ゲームからゲーム毎に転落抽籤が行われ、これに当籤してしまうと終了する等）。

#### 【2839】

なお、引戻し中は、BB役に当籤したか否かで、A T中に復帰できるかが決定される遊

10

20

30

40

50

技性となっている。引戻し中において、例えば、BB3役に当籤した場合、BB3状態の作動にともなってAT中CZに移行する（その後、通常ATに移行する）。また、例えば、BB1役又はBB2役に当籤した場合、BB1状態又はBB2状態の作動にともなってAT中BBに移行する（その後、通常ATに移行する）。すなわち、引戻し中においてBB役に当籤した場合には、該当の状態へ移行してAT中に復帰する（図228中、「引戻し成功」）。一方、引戻し中において、BB役に当籤することなくその終了が決定された場合には、通常ATから移行したバトルにおいて、バトル敗北となり、かつ、ストックが1以上でない（ストックが0である）場合であって、引戻しに移行することが決定されなかった場合と同様に、非有利区間又は通常時に移行する（図228中、「引戻し失敗」）。

【2840】

（AT中CZ）

AT中CZは、AT中においてBB3状態と対応する状態であり、通常ATよりもバトル用特典の付与が優遇される（有利度合いが高まった）出玉状態である。すなわち、AT中CZは、バトル用特典の付与が期待できる状態であるとともに、遊技価値の増加も期待できる状態として構成される。また、これに加え、通常ATからAT中CZに移行すると、（通常ATに戻るまで）通常AT中のゲーム数は減算されなくなることから、実質的にAT中の遊技期間が延長され得る状態でもある。

【2841】

なお、AT中CZ中において、バトル用特典を付与する（抽籤が行われる）態様は、図231や図235等を用いて後で説明する。AT中CZ終了（すなわち、BB3状態の終了）となった場合、特別特化の特典を獲得している場合には、特別特化に移行する（図228中、「BB3終了 特別特化獲得有」）。一方、特別特化の特典を獲得していない場合には、通常ATに移行する（図228中、「BB3終了 特別特化獲得無」）。また、AT中CZ中も、例えば、通常中CZ1中等と同様に、RB中に移行する（RB2に係る図柄組合せが表示される）のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。

【2842】

（AT中BB）

AT中BBは、AT中においてBB1状態及びBB2状態と対応する状態であり、遊技価値の増加が期待できる状態として構成される。また、これに加え、通常ATからAT中BBに移行すると、戻った通常ATでは、当該セット中のゲーム数がリセットされる（すなわち、移行前の通常ATを最初から（1ゲーム目から）行うことができるようになる）。したがって、AT中BBは、実質的にAT中の遊技期間が延長され得る状態でもある。

【2843】

なお、AT中BBでは、通常中CZ2や特化3と同様の仕様ではストックを加算しないように構成しているが、AT中BBにおいても同様の仕様でストックを加算し得るように構成することもできる。すなわち、「ドン揃いリブ」に当籤した遊技で「ドン」図柄が揃った場合（あるいは、ナビが発生した場合）にストックが加算され得る遊技性としてもよい。あるいは、これとは異なる仕様として、AT延長抽籤としてのストック加算抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合にはストックが（決定された個数分）加算されるようにしてもよい。

【2844】

また、AT中BBも、例えば、通常中CZ2中等と同様に、RB中に移行する（RB1に係る図柄組合せが表示される）のを回避させつつ、遊技を行うことが推奨される遊技性となっている。なお、AT中BBにおいて、「フェイクリブ」や「ドン揃いリブ」に当籤した場合、そのまま（順押しで）遊技を行うと、ストックが加算されないにもかかわらず、「ドン」図柄が揃ったり、テンパイしたりするといった事態が生じ得るため、AT中BBにおいてこれらが内部当籤役として決定された場合には、常に逆押し（例えば、打順5又は打順6の押し順）のナビを行って、遊技者に違和感を与えることを防止するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 4 5 】

A T 中 B B において、B B 1 状態又は B B 2 状態の終了条件が成立した場合、通常 A T に移行する（図 2 2 8 中、「B B 1 , 2 終了」）。なお、A T 中 B B から通常 A T に移行する場合には、当該セット中のゲーム数がリセットされることに加え、例えば、通常 A T の内部状態を高確とする、あるいはバトル用特典の A T 中 B B 終了時抽籤が行われ、その抽籤結果に応じたバトル用特典が付与される等、何らかの恩恵が与えられるものとしてもよい。

## 【 2 8 4 6 】

## （特別特化）

特別特化は、A T 中において相対的に最も有利な出玉状態である。A T 中（あるいは、非 A T ）において、特別特化移行条件が成立した場合（例えば、特別特化の特典が付与され、かつ、移行条件を満たした場合）に移行される。

10

## 【 2 8 4 7 】

特別特化は、特典特化とバトルを含んで構成された出玉状態であり、特典特化を前半部分とし、バトルを後半部分として、これらが 1 セットで構成され、これ自体（このセット自体）がループ性をもつ（1 セット目 2 セット目 3 セット目・・・と継続し得る）遊技性となっている。

## 【 2 8 4 8 】

特典特化は、その遊技期間が、例えば 5 ゲームと定められ、当該遊技期間ではゲーム毎にバトル用特典を付与するか否かが決定される。なお、特典特化中において、バトル用特典を付与する（抽籤が行われる）態様は、図 2 3 4 等を用いて後で説明する。また、特典特化の遊技期間は変動し得るように構成することもできる（例えば、5 ゲームを消化した以降は、バトル用特典が付与されれば継続する一方、バトル用特典が付与されなければ継続する等）。特典特化の遊技期間が消化された場合には、バトルに移行する。なお、バトル中の遊技の流れは、基本的に非 A T 中におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略する。

20

## 【 2 8 4 9 】

特別特化中のバトルにおいて、B B 役の当籤によらずしてバトル勝利となった場合であって、バトル用特典として後述の特化の特典（特典 8 ）が付与されていた場合、そのレベル（L V ）に応じて（特化 1 移行抽籤が行われ、これに当籤した場合には）、特化 1 に移行する（図 2 2 8 中、特別特化中の「バトル勝利 特化 1 獲得」）。なお、特別特化の特典が付与されていた場合には、特別特化用ストックが 1 個付与され、特別特化中のバトルで敗北しても、特別特化用ストックが 1 以上であれば、特別特化が継続するといったような恩恵が与えられるものとする。また、特化 1 の仕様はすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

30

## 【 2 8 5 0 】

特別特化中のバトルから特化 1 に移行し、当該特化 1 が終了した場合、特別特化（の特典特化）に移行する（図 2 2 8 中、「特化 1 終了」）。すなわち、特別特化の次セット目が開始される（特別特化が継続する）。

## 【 2 8 5 1 】

また、特別特化中（特典特化中を含む）において、B B 3 役に当籤した場合、B B 3 に係る図柄組合せが表示されると、特化 2 に移行する（図 2 2 8 中、特別特化中の「B B 3 作動」）。なお、特化 2 の仕様はすでに説明したため、ここでの説明は省略する。また、特別特化中から特化 2 に移行し、当該特化 2 が終了した場合（B B 3 状態が終了した場合）、特別特化（の特典特化）に移行する（図 2 2 8 中、「特化 2 終了」）。すなわち、特別特化の次セット目が開始される（特別特化が継続する）。

40

## 【 2 8 5 2 】

また、特別特化中（特典特化中を含む）において、B B 1 役又は B B 2 役に当籤した場合、B B 1 又は B B 2 に係る図柄組合せが表示されると、特化 3 に移行する（図 2 2 8 中、特別特化中の「B B 1 , 2 作動」）。なお、特化 3 の仕様はすでに説明したため、ここ

50



での説明は省略する。また、特別特化中から特化3に移行し、当該特化3が終了した場合（BB1状態又はBB2状態が終了した場合）、特別特化（の特典特化）に移行する（図228中、「特化3終了」）。すなわち、特別特化の次セット目が開始される（特別特化が継続する）。

【2853】

また、特別特化中のバトルにおいて、BB役の当籤によらずしてバトル勝利となった場合であって、バトル用特典として後述の特化の特典（特典8）が付与されていない場合、特別特化（の特典特化）に移行する。すなわち、特別特化の次セット目が開始される（特別特化が継続する）。

【2854】

また、特別特化中のバトルにおいて、バトル敗北となった場合であって、特別特化用ストックも0である場合、特別特化が終了し、通常ATに移行する（図228中、「特別特化終了」）。なお、特別特化に移行したとき、特段の条件なく特別特化用ストックが1個付与されるようにし、バトルに一度敗北しても、保障的に1回は特別特化のセットが継続するようにしてもよい。

【2855】

（エンディング）

有利区間中のいずれの出玉状態においても、当該有利区間中の残りの遊技可能回数や残りの遊技価値獲得可能枚数が特定の閾値（例えば、遊技可能回数にあっては残り「132」ゲーム以下、遊技価値獲得可能枚数にあっては残り「224」枚以下等）に達していた場合、エンディングに移行する（図228中、「有利区間中エンディング移行条件成立」）。エンディング中は、リミッタが作動するまでAT状態に制御され、リミッタが作動すると、当該有利区間が終了して非有利区間に移行する（図228中、「リミッタ作動」）。なお、この場合においてAT状態が終了する場合には、通常時に移行する場合はない。

【2856】

なお、ここまで説明した出玉状態の移行遷移はあくまで一例である。したがって、図227及び図228に示す出玉状態以外の出玉状態を設け、これに対応する移行条件が成立した場合には該当する出玉状態に移行させるようにしてもよいし、図227及び図228に示す出玉状態のうち少なくとも一部の出玉状態についてはこれを設けないようにしてもよい。

【2857】

<押し順ナビ>

図229を参照して、本実施形態に係るパチスロ機1の押し順ナビを説明する。図229は、第7実施形態に係る押し順ナビを説明するための図である。なお、この項においては、遊技価値の付与期待値が変動し得やすい「ベル」や「Vベル」等の押し順小役に関する押し順ナビに着目して説明している。

【2858】

本実施形態では、遊技状態及び出玉状態を参照し、押し順ナビを実行しない（図229中のナビ選択が「-」）、ナビグループ1の態様にて押し順ナビを実行する（図229中のナビ選択が「G1」）、又はナビグループ2の態様にて押し順ナビを実行する（図229中のナビ選択が「G2」）のいずれかが選択される。なお、各ナビグループにおいて、各内部当籤役に対する押し順ナビの態様は、図229中の「指示番号」及び「ナビ内容」に示すとおりである。

【2859】

ナビグループ1の態様にて押し順ナビを実行する場合、基本的に6択の押し順小役として構成された「打順ベル」（「F\_\_打順ベル1A」～「F\_\_打順ベル6」）及び「小Vベル」（「F\_\_小Vベル1」～「F\_\_小Vベル」）については、それぞれにおいて押し順正解となる（「9枚入賞」となる）停止操作態様を報知することが決定される。また、いずれの押し順でも「9枚入賞」となる点では押し順不問役となる「共通ベルA」（「F\_\_共通ベルA」）についても、指示番号「1」～「6」のいずれかの押し順ナビが実行される

10

20

30

40

50

(この場合、抽籤によっていずれかの指示番号が決定される)。なお、ナビグループ1の態様にて押し順ナビを実行する場合、「共通ベルB」(「F\_\_共通ベルB」)についても、指示番号「1」~「6」のいずれかの押し順ナビが実行されるようにしてもよい。

【2860】

一方、ナビグループ2の態様にて押し順ナビを実行する場合、「打順ベル」及び「小Vベル」については、それぞれにおいて第1停止正解となる(第1停止操作については正解となる押し順が報知されるが、第2停止操作については正解となる押し順が報知されない)停止操作態様を報知することが決定される。また、「共通ベルA」及び「共通ベルB」についても指示番号「7」~「9」のいずれかの押し順ナビが実行される(この場合、抽籤によっていずれかの指示番号が決定される)。

10

【2861】

RT0、RT1、SB中RT0、又はSB中RT1の遊技状態であるとき、非有利区間又は非AT中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、「共通ベルA」、及び「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。また、AT中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、及び「共通ベルA」の当籤時にナビグループ1の態様にて押し順ナビが実行され、「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。

【2862】

また、非AT中のバトルの出玉状態である場合、後述の二択の特典(特典5)が付与されている場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、「共通ベルA」、及び「共通ベルB」の当籤時にナビグループ2の態様にて押し順ナビが実行されるが、後述の二択の特典(特典5)が付与されていない場合には、押し順ナビは実行されない。また、AT中のバトルの出玉状態である場合、「打順ベル」、「小Vベル」、及び「共通ベルA」の当籤時にナビグループ1の態様にて押し順ナビが実行され、「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。

20

【2863】

BB内部中の遊技状態であって、フラグ間ゲームが「3」以下であるときには、RT0、RT1、SB中RT0、又はSB中RT1の遊技状態であるときと同様のナビ選択が行われる。ここで、フラグ間ゲーム数とは、BB役に当籤してから、当籤したBBに係る図柄組合せが表示されるまでのゲーム数(BB内部中の滞在ゲーム数)を示すものである。なお、フラグ間ゲーム数については、BB役に当籤したゲームからカウントを開始するものとしてもよいし、BB役に当籤したゲームの次ゲームからカウントを開始する(すなわち、BB役に当籤したゲームはカウントしない)ものとしてもよい。

30

【2864】

BB内部中の遊技状態であって、フラグ間ゲームが「4」以上「7」以下であるとき、非有利区間又は非AT中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、「共通ベルA」、及び「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。また、AT中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、及び「共通ベルA」の当籤時にナビ実行可否抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合にはナビグループ1の態様にて押し順ナビが実行される。一方、当該抽籤に当籤しなかった場合には押し順ナビは実行されない。また、「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。

40

【2865】

また、非AT中のバトルの出玉状態である場合、後述の二択の特典(特典5)が付与されている場合には、「打順ベル」、「小Vベル」、「共通ベルA」、及び「共通ベルB」の当籤時にナビグループ2の態様にて押し順ナビが実行されるが、後述の二択の特典(特典5)が付与されていない場合には、押し順ナビは実行されない。また、AT中のバトルの出玉状態である場合、「打順ベル」、「小Vベル」、及び「共通ベルA」の当籤時にナビ実行可否抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合にはナビグループ1の態様にて押し順ナビが実行される。一方、当該抽籤に当籤しなかった場合には押し順ナビは実行されない。また、「共通ベルB」の当籤時に押し順ナビは実行されない。

50

## 【 2 8 6 6 】

B B 内部中の遊技状態であって、フラグ間ゲームが「 8 」以上であるとき、いずれの出玉状態（非有利区間を含む）であっても押し順ナビは実行されない。

## 【 2 8 6 7 】

本実施形態では、B B 内部中も A T 中（あるいは、押し順ナビが発生し得るバトル中）の出玉状態となることがある。この場合、押し順ナビが何ら制限なく発生し得るものとする、意図的に B B の作動を回避して A T 状態を延長させるといった企図しない攻略がなされる可能性がある。一方、突然押し順ナビが一切発生しなくなってしまうと、かえって遊技の興趣が低下してしまうおそれもある。そこで、本実施形態では、B B 内部中は、段階的に押し順ナビの選択態様を変動させ得るようにしている。

10

## 【 2 8 6 8 】

B B 1・2 中の遊技状態であるとき、非有利区間でない（有利区間のいずれかの出玉状態である）場合には、「打順ベル」、「小 V ベル」、及び「共通ベル A」の当籤時にナビグループ 1 の態様にて押し順ナビが実行され、「共通ベル B」の当籤時に押し順ナビは実行されない。

## 【 2 8 6 9 】

B B 中、R B 2 内部中、又は R B 中の遊技状態であるとき、非有利区間又は非 A T 中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小 V ベル」、「共通ベル A」、及び「共通ベル B」の当籤時に押し順ナビは実行されない。これは、非 A T 中のバトルの出玉状態である場合も同様である。また、A T 中の出玉状態である場合には、「打順ベル」、「小 V ベル」、及び「共通ベル A」の当籤時にナビグループ 1 の態様にて押し順ナビが実行され、「共通ベル B」の当籤時に押し順ナビは実行されない。これは、A T 中のバトルの出玉状態である場合も同様である。

20

## 【 2 8 7 0 】

R B 1 内部中の遊技状態であるとき、いずれの出玉状態（非有利区間を含む）であっても押し順ナビは実行されない。

## 【 2 8 7 1 】

なお、ここまで説明した押し順ナビの選択態様はあくまで一例である。したがって、図 2 2 9 に示した以外の態様にて押し順ナビを選択することもできる。すなわち、例えば、非 A T 中は基本的に押し順ナビによって遊技価値は増加しない、あるいは、A T 中は基本的に押し順ナビによって遊技価値が増加する等、遊技性に支障がない限りにおいて、任意の押し順ナビを選択・実行することが可能である。

30

## 【 2 8 7 2 】

< バトル用特典付与による遊技性 >

図 2 3 0 ~ 図 2 3 5 を参照して、本実施形態に係るパチスロ機 1 のバトル用特典付与による遊技性を説明する。図 2 3 0 及び 2 3 1 は、第 7 実施形態に係るバトル用特典付与による遊技性（出玉状態の移行遷移）を説明するための図である。また、図 2 3 2 は、第 7 実施形態に係るバトル用特典を説明するための図である。また、図 2 3 3 は、第 7 実施形態に係るバトルキャラ昇格と勝率アップを説明するための図である。また、図 2 3 4 及び図 2 3 5 は、バトル用特典付与による遊技性に関連する、第 7 実施形態に係る各種テーブルを示す図である。

40

## 【 2 8 7 3 】

上述のとおり、本実施形態では、例えば、非 A T 状態（非 A T 中）のバトルにおいてバトル勝利となると、A T 状態（A T 中）に移行することが決定される。また、例えば、A T 中のバトルにおいてバトル勝利となると、A T 状態（A T 中）が延長（継続）することが決定される。そして、バトル用特典は、そのようなバトル中の有利度合いを高める（バトルを有利に進める）ことが可能となる特典として構成される。換言すれば、バトル用特典は、A T 状態移行の期待度を高める（移行を決定させることを含む）ことができる特典であるとともに、A T 状態延長の期待度を高める（延長を決定させることを含む）ことができる特典であるとも言い得る。

50

## 【 2 8 7 4 】

また、例えば、特定のバトル用特典（例えば、特化の特典）が付与されると、遊技者に有利な特別状態（例えば、特化1や特別特化）への移行が可能となる（移行を決定させることを含む）特典として構成される。換言すれば、バトル用特典は、遊技者に有利な状態への移行権利としての特典であるとも言える。

## 【 2 8 7 5 】

すなわち、本実施形態では、そのような特典を「バトル用特典」と称して説明しているが、そのような特典の用途や機能はここで説明するものに限られない。例えば、現在の状態から有利な状態に移行しやすくしたり、あるいは移行することが決定されたりする各種の遊技に関する有利な情報は、全て本実施形態における「バトル用特典」として採用する（あるいは置換する）ことができる。また、例えば、有利な状態を継続させやすくしたり、あるいは継続することが決定されたりする各種の遊技に関する有利な情報は、全て本実施形態における「バトル用特典」として採用する（あるいは置換する）ことができる。また、「特典」は、例えば、「（有利な）情報」、「恩恵」、「権利」、「利益」、あるいは「報酬」等といった語句を用いて表すこともできる。また、特定のバトル用特典が付与された状態を特定の遊技状態（出玉状態）として捉えることもできる。

## 【 2 8 7 6 】

まず、図 2 3 2 を参照して、本実施形態におけるバトル用特典の種類について説明する。なお、図 2 3 2 に示すものはあくまで一例であり、バトル用特典の種類はこれに限られない。本実施形態では、ハズレの特典（特典 1）、リプレイの特典（特典 2）、ベルの特典（特典 3）、レア役の特典（特典 4）、二択の特典（特典 5）、一撃の特典（特典 6）、昇格の特典（特典 7）、及び特化の特典（特典 8）の 8 種類のバトル用特典が設けられている。また、各バトル用特典には、LV（レベル）が設定されている。LV（レベル）は、各バトル用特典の保有可能な個数を示すものであるとともに、そのバトル用特典が作用する（使用される）ときの期待度を示すものである（基本的に、LVが高いほど（個数が多いほど）有利度合いが高くなる）。

## 【 2 8 7 7 】

ハズレの特典（特典 1）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がハズレ（グループ番号「0」の「その他」に対応）となった場合、これを保有していないときと比較してバトル中の抽籤が有利となる（バトルの勝率がアップする）バトル用特典であり、LV（レベル）が 10 段階に設定されている。

## 【 2 8 7 8 】

リプレイの特典（特典 2）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がリプレイ（グループ番号「1」の「リブ」に対応）となった場合、これを保有していないときと比較してバトル中の抽籤が有利となる（バトルの勝率がアップする）バトル用特典であり、LV（レベル）が 10 段階に設定されている。

## 【 2 8 7 9 】

ベルの特典（特典 3）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がベル（グループ番号「2」の「ベル」及びグループ番号「3」の「Vベル」に対応）となった場合、これを保有していないときと比較してバトル中の抽籤が有利となる（バトルの勝率がアップする）バトル用特典であり、LV（レベル）が 9 段階に設定されている。

## 【 2 8 8 0 】

レア役の特典（特典 4）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がレア役（グループ番号「4」の「弱レア（チェリー）」、グループ番号「5」の「弱レア（その他）」、及びグループ番号「6」の「強レア」に対応）となった場合、これを保有していないときと比較してバトル中の抽籤が有利となる（バトルの勝率がアップする）バトル用特典であり、LV（レベル）が 5 段階に設定されている。

## 【 2 8 8 1 】

二択の特典（特典 5）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がベル（グループ番号「2」の「ベル」及びグループ番号「3」の「Vベル」に対応）と

10

20

30

40

50

なった場合、二択ナビ（図 2 2 9 における「G 2」参照）が発生し、ベル入賞（9 枚入賞）させることができた場合にはバトル勝利となるバトル用特典であり、LV（レベル）が 1 段階に設定されている。

**【 2 8 8 2 】**

一撃の特典（特典 6）は、これを保有しているときにおいて、バトル中の内部抽籤結果がリプレイ（グループ番号「1」の「リブ」に対応）となるか、レア役（グループ番号「4」の「弱レア（チェリー）」、グループ番号「5」の「弱レア（その他）」、及びグループ番号「6」の「強レア」に対応）となった場合、あるいはベル（グループ番号「2」の「ベル」及びグループ番号「3」の「Vベル」に対応）となった場合であって、ベル入賞（9 枚入賞）させることができた場合にはバトル勝利となるバトル用特典であり、LV（レベル）が 1 段階に設定されている。なお、本実施形態では、一撃の特典（特典 6）の発動ゲーム（これが使用されるのはバトル中の何ゲーム目であるか）は、バトル中の 1 ゲーム目であるとしているが、発動ゲームはこれに限られない。例えば、発動ゲームは最終ゲーム目として、それまでにバトル勝利となった場合には一撃の特典が次のバトルまで持ち越されるようにしてもよい。

10

**【 2 8 8 3 】**

昇格の特典（特典 7）は、これを保有しているときにおいて、バトルに移行した場合には、当該バトルにおけるバトルキャラが昇格するというバトル用特典であり、LV（レベル）が 3 段階に設定されている。なお、バトルキャラが昇格する様子については後述する。

**【 2 8 8 4 】**

特化の特典（特典 8）は、これを保有しているときにおいて、バトル勝利となった場合には、特化ゾーン（特化 1 又は特別特化）に移行し得るというバトル用特典であり、LV（レベル）が 5 段階に設定されている。なお、LV（レベル）に応じて特化ゾーンへの移行確率が変動し得る点はすでに説明しているため、ここでの説明は省略する。

20

**【 2 8 8 5 】**

次に、図 2 3 0 を参照して、例えば、非 AT 中におけるバトル用特典付与による遊技性について、これを出玉状態の遷移の一部とともに説明する。なお、上述のとおり、バトルにおける基本的な遊技性は AT 中も同様であるため、ここでの説明は省略している。

**【 2 8 8 6 】**

通常時において、内部状態（モード）が高確以上（高確及び超高確のいずれか）であれば、特典獲得可否抽籤が行われる。なお、内部状態（モード）が低確の場合であっても、特典獲得可否抽籤が行われるものとしてもよい。この場合、特典獲得可否抽籤における当籤確率を低くしてもよいし、あるいは後述の特典種別抽籤において、高確以上の場合よりも相対的に不利なバトル用特典が決定されやすくすればよい。

30

**【 2 8 8 7 】**

なお、すでに説明した通常時の内部状態と、ここでいうモードとは異なる状態を示すものであってもよい。例えば、すでに説明した通常時の内部状態（低確、高確、及び超高確）とは異なる内部的な状態として、バトル用特典の付与に関する通常モードと、高確モードとを少なくとも設けるものとし、通常時においては、内部状態移行抽籤とは異なる抽籤（モード移行抽籤）が行われるものとし、通常モードにおいて、モード移行抽籤に当籤した場合には、所定期間（例えば、10 ゲーム間、あるいは転落抽籤に当籤するまでの間）、高確モードに制御され、その間に特典獲得可否抽籤が行われるものとしてもよい。すなわち、図 2 3 4 に示す出玉状態「通常時高確」は、上述の内部状態（の高確以上）に対応するものであってもよいし、これとは別途設けられた高確モードに対応するものであってもよい。

40

**【 2 8 8 8 】**

特典獲得可否抽籤は、例えば、図 2 3 4 に示す特典獲得可否抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、内部当籤役と、出玉状態（各内部状態を含む）と、抽籤値とに基づいて、当籤（バトル用特典を付与する）又は非当籤（バトル用特典を付与しない）のいずれかが決定される。なお、特典獲得可否抽籤は、通常時（通常時高確）のみな

50

らず、通常中CZ1、通常AT、特化2、及び特別特化（特典特化）の出玉状態でも行われるが、抽籤の仕様自体は同様であるため、ここでの説明は省略する。特典獲得可否抽籤に当籤した場合、特典種別抽籤が行われる。

【2889】

特典種別抽籤は、例えば、図234に示す特典種別抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、出玉状態（各内部状態を含む）と、抽籤値とに基づいて、特典1～特典8（図232参照）のうち、いずれか1つのバトル用特典が決定される。なお、特典種別抽籤は、通常時（通常時高確）のみならず、通常中CZ1、通常AT、特化2、及び特別特化（特典特化）の出玉状態でも行われるが、抽籤の仕様自体は同様であるため、ここでの説明は省略する。特典種別抽籤が行われると、続いて特典個数抽籤が行われる。

10

【2890】

特典個数抽籤は、例えば、図234に示す特典個数抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、出玉状態（各内部状態を含む）と、抽籤値とに基づいて、特典個数（レベルアップ数）が決定される。なお、特典個数抽籤は、通常時（通常時高確）のみならず、通常中CZ1、通常AT、特化2、及び特別特化（特典特化）の出玉状態でも行われるが、抽籤の仕様自体は同様であるため、ここでの説明は省略する。

【2891】

ここで、例えば、通常時において、特典獲得可否抽籤に当籤し、特典種別抽籤において特典2が決定され、特典個数抽籤においてレベルアップ数「2」が決定されたとする。このとき、特典2を保有していなかった場合には、リプレイの特典（LV：2）が新たに付与されることとなる。また、このとき、特典2をすでに保有していた（例えば、リプレイの特典（LV：2）をすでに保有していた）場合には、単にレベル（個数）のみが加算更新される。すなわち、獲得前と比べてレベルが2段階アップした、リプレイの特典（LV：4）が付与されることとなる。

20

【2892】

なお、このとき、保有していたリプレイの特典のレベルがすでに最大値であった場合には、それ以上レベルアップすることはない。もっとも、特典種別抽籤（ないし特典種別抽籤及び特典個数抽籤）の抽籤結果が、その対象となるバトル用特典をこれ以上レベルアップさせ得ないものであったときは、別のバトル用特典を付与する（あるいは、別のバトル用特典のレベルをレベルアップさせる）ように、その抽籤結果を書き換えるようにしてもよい。

30

【2893】

上述のとおり、通常時において、BB3役に当籤し、特化移行条件が成立せずにBB3に係る図柄組合せが表示された場合には、通常中CZ1に移行する。次に、そのようにして通常中CZ1に移行した場合を説明する。なお、通常中CZ1（すなわち、非AT中であるBB3状態）は、平均30ゲーム程度継続し得る出玉状態として構成されている。もっとも、通常中CZ1における経過ゲーム数が30ゲームとなった場合には、（仮にBB3状態が終了していないとしても）通常中CZ1の出玉状態を終了させる構成としてもよい。すなわち、通常中CZ1は、予め定められた遊技期間（例えば、30ゲーム）で実行されるものであってもよい。この場合、通常中CZ1が終了したときに、未だBB3状態が終了していなければ、BB3状態が終了するまでは各種抽籤が行われない待機状態とし、BB3が終了したときにバトルに移行させるものとすればよい。

40

【2894】

通常中CZ1においては、通常時と同様に、内部状態（モード）に応じて特典獲得可否抽籤が行われる。なお、通常時におけるものと同様に、ここでいうモードとは内部状態とは異なる状態を示すものであってもよい。また、特典獲得可否抽籤に当籤した場合、通常時と同様に、特典種別抽籤や特典個数抽籤が行われる。

【2895】

上述のとおり、通常中CZ1において、BB3状態が終了した場合には、バトルに移行する。次に、そのようにしてバトルに移行した場合を説明する。なお、バトルは、5ゲー

50

ム程度継続し得る出玉状態として構成されている。この場合、バトルは、予め定められた遊技期間（例えば、5ゲーム）で実行されるものであってもよいし、例えば、予め定められた遊技期間（例えば、5ゲーム）が経過した後は転落抽籤が行われ、これに当籤した場合には終了するが、これに当籤しなかった場合には継続する等、その遊技期間が変動し得るものであってもよい。また、基本的には予め定められた遊技期間（例えば、5ゲーム）で終了するが、いわゆる逆転パターンによってバトル勝利が告知される場合には1ゲーム分延長され得るといったものであってもよい。

【2896】

バトルにおいては、その開始時にバトルキャラが決定される。バトルキャラは、まず、例えば、図234に示すバトルキャラ抽籤テーブルを参照して実行されるバトルキャラ抽籤によってその種別が決定される。なお、本実施形態では、バトルキャラとして、キャラ1～キャラ4が設けられているが、バトルキャラ抽籤では、キャラ1～キャラ3のいずれが決定されるものとなっている。

10

【2897】

ここで、バトル開始時に、特典7（昇格の特典）を保有していた場合のバトルキャラの昇格や、特典1（ハズレの特典）～特典4（レア役の特典）を保有していた場合の勝率アップの態様について、図233を用いて説明する。

【2898】

図233に示すように、各バトルキャラには、バトルステータスの基礎値が設定されている。また、バトルステータスには、内部抽籤結果がハズレ（グループ番号「0」の「その他」に対応）であった場合に参照される「バトルステータス\_\_ハズレ」と、内部抽籤結果がリプレイ（グループ番号「1」の「リプ」に対応）であった場合に参照される「バトルステータス\_\_リプレイ」と、内部抽籤結果がベル（グループ番号「2」の「ベル」に対応）であった場合に参照される「バトルステータス\_\_ベル」と、内部抽籤結果がVベル（グループ番号「3」の「Vベル」に対応）であった場合に参照される「バトルステータス\_\_Vベル」と、内部抽籤結果がレア役（グループ番号「4」の「弱レア（チェリー）」、グループ番号「5」の「弱レア（その他）」、及びグループ番号「6」の「強レア」に対応）であった場合に参照される「バトルステータス\_\_レア役」がある。

20

【2899】

バトルステータスが示す値は、図233中、「バトルステータスと勝率の基本的対応値」に示すとおり、バトル中の抽籤（バトル抽籤）に当籤する確率（勝率）と対応するものとなっている。なお、勝率は、実際にはバトル抽籤に際して参照される抽籤テーブルにおいて、バトルステータスの値に応じて規定される抽籤値の大きさ（例えば、抽籤値/256で求められる確率）を示すものであるが、ここでは説明の便宜のためにパーセントで表記している。

30

【2900】

例えば、いずれのバトル用特典も付与されていない状態で、バトルキャラ抽籤によってキャラ1が決定された場合、キャラ1のバトルステータスは基礎値から変動しないため、そのバトルにおける「バトルステータス\_\_ハズレ」は「0」となり、「バトルステータス\_\_リプレイ」は「1」となり、「バトルステータス\_\_ベル」は「2」となり、「バトルステータス\_\_Vベル」は「3」となり、「バトルステータス\_\_レア役」は「5」となる。

40

【2901】

すなわち、当該バトルでは、内部抽籤結果がハズレである遊技でバトル勝利となる（バトル抽籤で当籤となる）のは1%の確率であり、99%の確率でバトル敗北となる（バトル抽籤で非当籤となる）。また、内部抽籤結果がリプレイである遊技でバトル勝利となる（バトル抽籤で当籤となる）のは5%の確率であり、95%の確率でバトル敗北となる（バトル抽籤で非当籤となる）。また、内部抽籤結果がベルである遊技でバトル勝利となる（バトル抽籤で当籤となる）のは10%の確率であり、90%の確率でバトル敗北となる（バトル抽籤で非当籤となる）。また、内部抽籤結果がVベルである遊技でバトル勝利となる（バトル抽籤で当籤となる）のは20%の確率であり、80%の確率でバトル敗北と

50

なる（バトル抽籤で非当籤となる）。また、内部抽籤結果がレア役である遊技でバトル勝利となる（バトル抽籤で当籤となる）のは33%の確率であり、67%の確率でバトル敗北となる（バトル抽籤で非当籤となる）。

【2902】

ここで、各バトルキャラのバトルステータス（基礎値）を比較すると、キャラが昇格する（末尾の値が増加する）毎に、少なくともいずれかのバトルステータスの値が上昇するように構成されている。そして、本実施形態では、昇格の特典（特典7）が付与されている場合、そのレベルに応じてバトルキャラが昇格するように構成されている。

【2903】

例えば、バトルキャラ抽籤によってキャラ1が決定された場合に、昇格の特典（LV：1）を保有していた場合には、バトルキャラが1段階昇格したキャラ2となる。また、昇格の特典（LV：2）を保有していた場合には、バトルキャラが2段階昇格したキャラ3となる。また、昇格の特典（LV：3）を保有していた場合には、バトルキャラが3段階昇格したキャラ4となる。すなわち、昇格の特典（特典7）が付与されていれば、バトルステータスがその基礎値ベースで上昇する（すなわち、勝率がアップすることになるため、バトル中をより有利に進めることができるようになる。なお、バトルキャラを昇格させた場合、特典7はすでに使用されたためクリアされる。

【2904】

図233中の例1及び例2でその一例を示すように、例えば、昇格の特典（LV：3）によってバトルキャラがキャラ1からキャラ4へと昇格した場合（他のバトル用特典はここでは考慮しない）、内部抽籤結果がハズレである遊技での勝率は1%から10%に上昇することとなる。また、内部抽籤結果がリプレイである遊技での勝率は5%から20%に上昇することとなる。また、内部抽籤結果がベルである遊技での勝率は10%から33%に上昇することとなる。また、内部抽籤結果がVベルである遊技での勝率は20%から60%に上昇することとなる。また、内部抽籤結果がレア役である遊技での勝率は33%から70%に上昇することとなる。

【2905】

また、本実施形態では、仮にバトルキャラが昇格しない場合（あるいは、有利度合いの低いバトルキャラが決定された場合）であっても、特典1～4が付与されていれば、各バトルステータスが個別に上昇し得るものとなっている。以下では、それについて説明する。

【2906】

上述のとおり、特典1は、内部抽籤結果がハズレである遊技での勝率をアップさせる特典（ハズレの特典）であり、特典2は、内部抽籤結果がリプレイである遊技での勝率をアップさせる特典（リプレイの特典）であり、特典3は、内部抽籤結果がベル又はVベルである遊技での勝率をアップさせる特典（ベルの特典）であり、特典4は、内部抽籤結果がレア役である遊技での勝率をアップさせる特典（レア役の特典）となっている。

【2907】

そして、本実施形態では、これを具体的に実現するため、特典1～4が付与されている場合には、そのレベルの値をそれぞれに対応するバトルステータスの値に加算する構成としている。これについて、図233中の例1を参照しながら説明する。

【2908】

なお、図233中の例1では、バトル開始時に、ハズレの特典（LV：1）と、リプレイの特典（LV：5）と、ベルの特典（LV：3）と、レア役の特典（LV：2）を保有しており、また、バトルキャラ抽籤によってキャラ1が決定されたものとしている。

【2909】

キャラ1における「バトルステータス\_\_ハズレ」の基礎値は「0」であるが、特典1のレベルが「1」であるため、これが加算され、「バトルステータス\_\_ハズレ」の加算後の値は「1」となる。したがって、特典1が作用し、当該バトルにおいて内部抽籤結果がハズレである遊技での勝率は1%から5%に上昇する。

【2910】

10

20

30

40

50



また、キャラ 1 における「バトルステータス\_\_リプレイ」の基礎値は「1」であるが、特典 2 のレベルが「5」であるため、これが加算され、「バトルステータス\_\_リプレイ」の加算後の値は「6」となる。したがって、特典 2 が作用し、当該バトルにおいて内部抽籤結果がリプレイである遊技での勝率は 5 % から 5 0 % に上昇する。

【2911】

また、キャラ 1 における「バトルステータス\_\_ベル」の基礎値は「2」であるが、特典 3 のレベルが「3」であるため、これが加算され、「バトルステータス\_\_ベル」の加算後の値は「5」となる。したがって、特典 3 が作用し、当該バトルにおいて内部抽籤結果がベルである遊技での勝率は 1 0 % から 3 3 % に上昇する。

【2912】

また、キャラ 1 における「バトルステータス\_\_Vベル」の基礎値は「3」であるが、特典 3 のレベルが「3」であるため、これが加算され、「バトルステータス\_\_Vベル」の加算後の値は「6」となる。したがって、特典 3 が作用し、当該バトルにおいて内部抽籤結果がVベルである遊技での勝率は 2 0 % から 5 0 % に上昇する。

【2913】

また、キャラ 1 における「バトルステータス\_\_レア役」の基礎値は「5」であるが、特典 4 のレベルが「2」であるため、これが加算され、「バトルステータス\_\_レア役」の加算後の値は「7」となる。したがって、特典 4 が作用し、当該バトルにおいて内部抽籤結果がレア役である遊技での勝率は 3 3 % から 6 0 % に上昇する。

【2914】

なお、特典 7 の作用によるバトルキャラ昇格によってバトル中を有利とする手法や、特典 1 ~ 4 の作用による勝率アップによってバトル中を有利する手法は上述のものに限られない。該当する特典が付与されている場合、付与されていない場合と比べてバトル中が有利となるのであればどのような手法も採用することができる。また、該当する特典が付与されている場合に、そのレベルに応じて有利度合いを異ならせ得る（レベルが高いほど有利度合いが高くなる）のであればどのような手法も採用することができる。

【2915】

再度図 2 3 0 を参照し、バトル中の説明に戻る。なお、図 2 3 0 においては、バトル中に B B 役に当籤した場合を考慮しないものとしている。バトル中の 1 G 目において、特典 6（一撃の特典）を保有していた場合にはこれが作用する。なお、特典 6（一撃の特典）が作用してバトル勝利となる条件はすでに説明したため、ここでの説明は省略する。当該ゲームにおいて条件成立となった場合にはバトル勝利となり、次ゲームから該当する出玉状態に移行する。また、当該ゲームにおいて条件成立とならなかった場合には、バトル中が次ゲームに継続する。なお、いずれの場合にも特典 6 はすでに使用されたためクリアされる。また、バトル中の 1 G 目において、特典 6（一撃の特典）及び特典 5（二択の特典）の双方を保有していた場合には、特典 6 のほうが優先的に使用される。

【2916】

バトル中において、特典 5（二択の特典）を保有している状態でベルが当籤したときにはこれが作用する。上述のとおり、二択ナビが発生し、ベル入賞（「9枚入賞」）となった場合にはバトル勝利となり、次ゲームから該当する出玉状態に移行する。なお、ここで「共通ベル」が当籤していれば、バトル勝利が実質的に確定する。また、当該ゲームにおいてベル入賞とならなかった場合には、バトル中が（その遊技期間が残存していれば）次ゲームに継続する。なお、いずれの場合にも特典 5 はすでに使用されたためクリアされる。

【2917】

また、バトル中において上記以外の場合、ゲーム毎に、当籤役（内部抽籤結果）と設定された勝率（すなわち、バトルステータスの値）とに基づいてバトル抽籤が行われる。当該抽籤に当籤した場合にはバトル勝利となり、次ゲームから該当する出玉状態に移行する。一方、当該抽籤に当籤しなかった場合、バトル中の遊技期間が残存していれば次ゲームに継続するが、残存していなければバトル敗北となる。なお、バトル勝利となった場合、及びバトル敗北となった場合のいずれの場合も、保有していた特典 1 ~ 4 はすでに使用さ

10

20

30

40

50

れたためクリアされる。もっとも、特典 6（一撃の特典）が作用してバトル勝利となった場合には、遊技者は特典 1～5 の恩恵を受けていないことから、その場合には保有している特典 1～5 はクリアされず、次回のバトルまで持ち越されるものとしてもよい。

#### 【2918】

また、バトル中においてバトル勝利となった場合、特典 8（特化の特典）を保有していればこれが作用する。特化の特典（LV：5）を保有していた場合、次ゲームから特別特化に移行する。特化の特典（LV：1～4）を保有していた場合、それぞれに応じた確率で特化 1 に移行するか否かが決定され、特化 1 に移行することが決定された場合には次ゲームから特化 1 に移行する。また、特化 1 に移行することが決定されなかった場合には次ゲームから通常 AT に移行する。なお、いずれの場合にも特典 8 はすでに使用されたためクリアされる。また、特化の特典を保有していなかった場合にも次ゲームから通常 AT に移行する。また、上述のとおり、（非 AT 中において）バトル敗北となった場合には次ゲームから通常時に移行する。

10

#### 【2919】

次に、図 231 を参照して、例えば、AT 中におけるバトル用特典付与による遊技性について、これを出玉状態の遷移の一部とともに説明する。通常 AT においては、通常時と同様に、内部状態（モード）に応じて特典獲得可否抽籤が行われる。なお、通常時におけるものと同様に、ここでいうモードとは内部状態とは異なる状態を示すものであってもよい。また、特典獲得可否抽籤に当籤した場合、通常時と同様に、特典種別抽籤や特典個数抽籤が行われる。

20

#### 【2920】

また、上述のとおり、通常 AT において、BB 3 役に当籤し、BB 3 に係る図柄組合せが表示された場合には、AT 中 CZ に移行する。次に、そのようにして AT 中 CZ に移行した場合を説明する。なお、AT 中 CZ（すなわち、AT 中である BB 3 状態）は、平均 10 ゲーム程度継続し得る出玉状態として構成されている。もっとも、AT 中 CZ における経過ゲーム数が 10 ゲームとなった場合には、（仮に BB 3 状態が終了していても）AT 中 CZ の出玉状態を終了させる構成としてもよい。すなわち、AT 中 CZ は、予め定められた遊技期間（例えば、10 ゲーム）で実行されるものであってもよい。この場合、AT 中 CZ が終了したときに、未だ BB 3 状態が終了していなければ、BB 3 状態が終了するまでは各種抽籤が行われない待機状態とし、BB 3 が終了したときに該当の状態に移行させるものとするればよい。

30

#### 【2921】

AT 中 CZ においては、通常 AT や通常中 CZ 1 とは異なる態様でバトル用特典が付与され得るようになっている。なお、その詳細（遊技の流れ）については、図 236～図 241 を参照しながら後で説明するが、概要については以下のとおりとなる。

#### 【2922】

まず、AT 中 CZ においては、その開始時に、当該 AT 中 CZ で付与され得るバトル用特典が 3 種類決定される（同じ種類となる場合を含む）。ここで、例えば、メイン RAM には、AT 中 CZ で決定された各バトル用特典の種類が記憶可能となるように、第 1 領域（C）、第 2 領域（L）、及び第 3 領域（R）が設けられる。なお、AT 中 CZ では、遊技者の期待感を高めるために、それらのうち少なくとも 1 つの領域では、特化の特典（特典 8）が決定されて記憶される。また、残り 2 つの領域では、抽籤（AT 中 CZ 開始時特典種別抽籤）が実行され、当該抽籤により決定されたいずれかのバトル用特典の種類が記憶される。

40

#### 【2923】

AT 中 CZ 開始時特典種別抽籤は、例えば、図 235 に示す AT 中 CZ 開始時特典種別抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、抽籤値に基づいて、特典種別が決定される。なお、図 235 に示す AT 中 CZ 開始時特典種別抽籤テーブルにおいては、特化の特典（特典 8）が決定され得ない（抽籤値が「0」である）構成となっているが、当該抽籤においても特化の特典（特典 8）が決定され得る構成としてもよい。また、上

50

述のとおり、当該抽籤は、第2領域(L)及び第3領域(R)を対象として2回実行され、それぞれの抽籤結果にしたがってバトル用特典の種類が記憶される。そして、第1領域(C)には、特化の特典(特典8)が記憶される。

【2924】

なお、AT中CZの開始時に決定されるバトル用特典は、基本的にレベル「1」となるが、その決定態様はこれに限られない。例えば、上述の特典個数抽籤と同様の抽籤が行われるものとし、その決定結果にしたがってレベルが設定されるものとしてもよい。

【2925】

ここで、AT中CZの開始前に(例えば、図231に示す如く、通常AT中において)、すでにいずれかのバトル用特典が付与されている場合がある。したがって、AT中CZの開始前に付与されていたバトル用特典と、AT中CZの開始時に決定されたバトル用特典とが重複する場合には、それらのレベルを加算し、加算結果がそのバトル用特典のレベルの上限値に達しているかが判定される。そして、そのバトル用特典のレベルが上限値に達していると判定した場合には、特典種別を書き換えるための処理(特典書換処理)が行われる。

【2926】

本実施形態では、特典1~7について、AT中CZの開始時に決定されたバトル用特典も加味され、そのレベルが上限値に達していると判定した場合には、対象領域のバトル用特典が特化の特典(特典8)(LV:MAX)に書き換わるようになっている。例えば、AT中CZの開始前にハズレの特典(特典1)がレベル「9」であり、AT中CZの開始時に第2領域(L)のバトル用特典の種別がハズレの特典(特典1)と決定されたとする。そうすると、第2領域(L)におけるハズレの特典(特典1)のレベルは上限値「10」となるため、第2領域(L)に記憶されるバトル用特典の種別は、特化の特典(特典8)(LV:MAX)に書き換わることとなる。

【2927】

なお、特典種別を書き換える態様はこれに限られない。例えば、バトル用特典の種別を1段階昇格させる(末尾の値が1増加する)態様にて特典種別を書き換えるようにしてもよい。すなわち、上述の例において、第2領域(L)におけるハズレの特典(特典1)のレベルが上限値「10」となった場合には、第2領域(L)に記憶されるバトル用特典の種別は、リプレイの特典(特典2)(LV:MAX)に書き換わるようにしてもよい。

【2928】

あるいは、バトル用特典の種別を何段階昇格させるかを抽籤(例えば、ランクアップ抽籤)によって決定し、抽籤結果に応じて特典種別を書き換えるようにしてもよい。すなわち、上述の例において、第2領域(L)におけるハズレの特典(特典1)のレベルが上限値「10」となった場合、ランクアップ抽籤の結果が1段落昇格させるものであった場合には、第2領域(L)に記憶されるバトル用特典の種別をリプレイの特典(特典2)(LV:MAX)に書き換え、ランクアップ抽籤の結果が2段落昇格させるものであった場合には、第2領域(L)に記憶されるバトル用特典の種別をベルの特典(特典3)(LV:MAX)に書き換えるようにしてもよい。すなわち、特典書換処理においては、所定条件(例えば、レベルが上限値に達したこと)が成立した場合に、バトル用特典の種別を現在のものよりも有利度合いを高くする(あるいは、規定された段階を昇格させる)ものであれば、どのような態様にてその書き換えを行うこともできる。

【2929】

特典書換処理の結果を含め、開始時のバトル用特典の種別が決定されると、AT中CZが開始される。AT中CZ中は、1ゲーム毎に、付与対象となるバトル用特典の種別(開始時において各領域に記憶された各バトル用特典)が変移する。例えば、1ゲーム目においては、開始時に第1領域(C)に記憶されていた種別のバトル用特典が付与対象のバトル用特典となり、仮に当該ゲームがAT中CZの最終ゲームとなった場合、その付与対象のバトル用特典が付与される。

【2930】

10

20

30

40

50

また、例えば、A T中C Z中が1ゲーム目から2ゲーム目に進行したとする。そうすると、2ゲーム目においては、開始時に第3領域(R)(あるいは、第2領域(L)であってもよい)に記憶されていた種別のバトル用特典が付与対象のバトル用特典となり、仮に当該ゲームがA T中C Zの最終ゲームとなった場合、その付与対象のバトル用特典が付与される。また、例えば、A T中C Z中が2ゲーム目から3ゲーム目に進行したとする。そうすると、3ゲーム目においては、開始時に第2領域(L)(あるいは、第3領域(R)であってもよい)に記憶されていた種別のバトル用特典が付与対象のバトル用特典となり、仮に当該ゲームがA T中C Zの最終ゲームとなった場合、その付与対象のバトル用特典が付与される。

【2931】

また、例えば、A T中C Z中が3ゲーム目から4ゲーム目に進行したとする。そうすると、4ゲーム目においては、開始時に第1領域(C)に記憶されていた種別のバトル用特典が付与対象のバトル用特典となり(1ゲーム目と同様の付与対象に戻り)、仮に当該ゲームがA T中C Zの最終ゲームとなった場合、その付与対象のバトル用特典が付与される。すなわち、開始時に決定されたバトル用特典の種別の範囲内で、1ゲーム毎に所定の順番で付与対象となるバトル用特典が変動し得る。なお、そのゲームで付与対象となっているバトル用特典については、これがさらに有利度合いの高いものとなる可能性もあるようになっている。

【2932】

A T中C Z中においては、ゲーム毎に、A T中C Z中特典レベルアップ抽籤が行われる。A T中C Z中特典レベルアップ抽籤は、そのゲームで付与対象となっている(そのゲームに対応する)バトル用特典をレベルアップさせるか否かを決定するための抽籤であり、例えば、図235に示すA T中C Z中特典レベルアップ抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、内部当籤役と、状態(最終ゲーム又は最終ゲーム以外)と、抽籤値とに基づいて、レベルアップ数が決定される。

【2933】

すなわち、上述の例で示すと、1ゲーム目におけるA T中C Z中特典レベルアップ抽籤でレベルアップすることが決定された場合には、開始時に第1領域(C)に記憶されていた種別のバトル用特典のレベルが上昇する。また、2ゲーム目におけるA T中C Z中特典レベルアップ抽籤でレベルアップすることが決定された場合には、開始時に第3領域(R)(あるいは、第2領域(L)であってもよい)に記憶されていた種別のバトル用特典のレベルが上昇する。また、3ゲーム目におけるA T中C Z中特典レベルアップ抽籤でレベルアップすることが決定された場合には、開始時に第2領域(L)(あるいは、第3領域(R)であってもよい)に記憶されていた種別のバトル用特典のレベルが上昇する。4ゲーム目以降も同様である。

【2934】

A T中C Z中特典レベルアップ抽籤が行われると、そのゲームに対応するバトル用特典について、(レベルアップ後のレベルが)レベルの上限値に達しているかが判定される。そして、そのバトル用特典のレベルが上限値に達していると判定した場合には、特典種別を書き換えるための処理(特典書換処理)が行われる。なお、A T中C Z中の特典書換処理では、例えば、A T中C Zの開始時と同様の態様にて特典種別の書き換えが行われるようにすることもできるが、本実施形態では、A T中C Z中に特典書換処理を行う場合には、A T中C Z中特典レベルMAX時抽籤を行うものとしている。

【2935】

A T中C Z中特典レベルMAX時抽籤は、例えば、図235に示すA T中C Z中特典レベルMAX時抽籤テーブルを参照して実行される。当該抽籤においては、内部当籤役と、抽籤値とに基づいて、当籤(バトル用特典を書き換える)又は非当籤(バトル用特典を書き換えない)のいずれかが決定される。なお、当該に抽籤に当籤した場合に、対象となるバトル用特典をより有利なものへと書き換える態様については、A T中C Zの開始時と同様の態様を採用することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 3 6 】

また、A T 中 C Z 中特典レベル M A X 時抽籤は、対象となるバトル用特典のレベルが上限値に達することとなったゲームのみならず、仮に当該ゲームで非当籤となった場合には、次にそのバトル用特典が付与対象となったゲームにおいても行われるものであってもよい。例えば、1 ゲーム目で対象となるバトル用特典のレベルが上限値に達したが、当該ゲームでは A T 中 C Z 中特典レベル M A X 時抽籤に非当籤となった場合、4 ゲーム目には再度同じバトル用特典が対象となるため、この場合には、4 ゲーム目において再度 A T 中 C Z 中特典レベル M A X 時抽籤が行われるようにしてもよい。そして、4 ゲーム目で当籤した場合には、4 ゲーム目でそのバトル用特典がより有利なものへと書き換わるようにすればよい。

10

## 【 2 9 3 7 】

A T 中 C Z 中において、その最終ゲームとなった場合には、最終ゲームにおいて対象となっているバトル用特典が付与されることとなる。なお、上述のとおり、本実施形態では、A T 中 C Z の終了は基本的に B B 3 状態の終了と同義となるため、A T 中 C Z において何ゲーム目が最終ゲームとなるかは、B B 3 状態中の遊技状況（いずれの役に当籤したかや何枚の遊技価値が付与されたか）によって変動することとなる。したがって、付与対象となっているバトル用特典の種類や A T 中 C Z 中の遊技状況は遊技者にとって大きな関心事となり、そのような状態の興趣を飛躍的に高めることが可能となる。

## 【 2 9 3 8 】

A T 中 C Z の最終ゲームにおいて、特化の特典（L V : 5）が付与された場合、これは本来であればバトル勝利時に作用するものであるが、ここでは例外的に作用することとなり、次ゲームから特別特化に移行される。この場合、作用した特化の特典（L V : 5）はすでに使用されたためクリアされる。一方、A T 中 C Z の最終ゲームにおいて、その他のバトル用特典（特化の特典（L V : 1）～（L V : 4）も含む）が付与された場合には、後のバトルで用いられるために持ち越され、次ゲームから通常 A T に移行する（通常 A T に戻る）。

20

## 【 2 9 3 9 】

< A T 中 C Z の遊技の流れ >

図 2 3 6 ~ 図 2 4 1 を参照して、本実施形態に係るパチスロ機 1 の A T 中 C Z の遊技の流れの詳細例を説明する。図 2 3 6 ~ 図 2 3 8 は、第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 1）を説明するための図である。また、図 2 3 9 ~ 図 2 4 1 は、第 7 実施形態に係る A T 中 C Z の遊技の流れ（例 2）を説明するための図である。

30

## 【 2 9 4 0 】

（ A T 中 C Z の遊技の流れ（例 1））

図 2 3 6 中の「開始前」に示すように、本例では、A T 中 C Z の開始前に、ハズレの特典（L V : 5）、リプレイの特典（L V : 1）、ベルの特典（L V : 2）、レア役の特典（L V : 3）、及び昇格の特典（L V : 1）を保有しているものとしている。

## 【 2 9 4 1 】

また、図 2 3 6 中の「開始時」に示すように、本例では、第 1 領域（C）に対応するバトル用特典として「特化の特典」が決定され、第 2 領域（L）に対応するバトル用特典として「ベルの特典」が決定され、第 3 領域（R）に対応するバトル用特典として「レア役の特典」が決定されたものとしている。なお、ここで仮付与（最終的には、最終ゲームでそのバトル用特典が付与対象となったときに付与（本付与）されるため、ここでは、その意味において「仮付与」と説明している）される際の各バトル用特典のレベルは、上述のとおり「1」となっている。

40

## 【 2 9 4 2 】

すなわち、第 1 領域（C）に対応する「特化の特典」は、開始前のレベルが「0」であり、C Z 中に仮付与されたレベルが「1」であるため、これらを加算してもレベルの上限値「5」に到達していない。したがって、第 1 領域（C）に対応する「特化の特典」に対しては特典書換処理が行われない。

50

## 【 2 9 4 3 】

なお、仮に、この場面において、「特化の特典」のレベルが上限値「5」に到達している場合（「特別特化の特典」となっている場合）、これ以上上位の特典には書き換えられない。したがって、この場合には、ストック（ATストック）を1加算する、あるいは特別特化用ストックを1加算するなどの付加的特典を付与することを決定（仮付与）してもよい。そして、最終ゲームにて、この「特化の特典」が付与された場合には、そのような付加的特典が本付与されるものとしてもよい。これは、AT中CZ中にレベルアップして「特化の特典」のレベルが上限値「5」に到達した場合も同様である。

## 【 2 9 4 4 】

また、第2領域（L）に対応する「ベルの特典」は、開始前のレベルが「2」であり、CZ中に仮付与されたレベルが「1」であるため、これらを加算してもレベルの上限値「9」に到達していない。したがって、第2領域（L）に対応する「ベルの特典」に対しては特典書換処理が行われない。

10

## 【 2 9 4 5 】

また、第3領域（R）に対応する「レア役の特典」は、開始前のレベルが「3」であり、CZ中に仮付与されたレベルが「1」であるため、これらを加算してもレベルの上限値「5」に到達していない。したがって、第3領域（R）に対応する「レア役の特典」に対しては特典書換処理が行われない。

## 【 2 9 4 6 】

開始時の各処理が終了すると、AT中CZが開始される。本例では、AT中CZ中の1ゲーム目（図236中の「1G目」）は、当籤役が「RB2」に決定されたものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動せず、BB3状態の残りゲーム数も変動しない）。なお、ここでは、推奨される遊技方法にて遊技が行われた結果、RB2に係る図柄組合せは表示されなかったものとしている。

20

## 【 2 9 4 7 】

AT中CZ中の1ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第1領域（C）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

## 【 2 9 4 8 】

AT中CZ中の1ゲーム目が終了した場合、対象のバトル用特典を（次ゲームに向けて）変動させるため、各領域に記憶されているバトル用特典のデータを移動させる移動処理を行う。例えば、第1領域（C）に記憶されているデータを第2領域（L）に移し、第2領域（L）に記憶されているデータを第3領域（R）に移し、第3領域（R）に記憶されているデータを第1領域（C）に移す処理を行う。なお、本実施形態では、そのゲームに対応するバトル用特典が第1領域（C）に記憶されたものとなるように（対象領域が第1領域（C）となるように）、上述の如く、各領域に記憶されているデータを移動させることとしているが、対象領域を変動させる（対象のバトル用特典を変動させる）手法はこれに限られない。

30

## 【 2 9 4 9 】

例えば、（BB3状態中は）ゲーム数カウンタを用いて遊技の進行状況を把握可能に構成し、その値が「1」ならば第1領域（C）を対象領域とし、その値が「2」ならば第2領域（L）を対象領域とし、その値が「3」ならば第3領域（R）を対象領域とするように構成しつつ、その値が「4」以上ならば「3」を減算し、減算後の値に基づいて対象領域を決定するといったように、開始時の各領域とバトル用特典との関係は維持しつつ、対象領域のみが変移するようにして対象のバトル用特典を変動させるようにしてもよい。

40

## 【 2 9 5 0 】

また、上述の移動処理が実行されるタイミングは、当該ゲーム終了後（第3停止操作時を含む）であって、次ゲームの停止操作許可前であれば、いずれのタイミングで実行されるものであってもよいが、後述の如く、それに対応する移動表示を行うのであれば、当該

50

移動表示が開始される前までのタイミングで実行されることが望ましい。もっとも、移動態様がサブ側で把握され得る限り、当該移動表示の開始後に実行されるものであってもよい。

【2951】

本例では、AT中CZ中の1ゲーム目(図236中の「1G目」)ではAT中CZが終了しないため、AT中CZ中は2ゲーム目(図236中の「2G目」)となる。なお、AT中CZ中の2ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞(「9枚入賞」)が発生したものとしている(よって、BB3状態の残り枚数は変動(減少)し、BB3状態の残りゲーム数も変動(減少)する)。

【2952】

AT中CZ中の2ゲーム目では、第1領域(C)に対応する「レア役の特典」(開始時に第3領域(R)に対応するものとして決定されたもの)が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

【2953】

AT中CZ中の2ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が(次ゲームに向けて)変動される。

【2954】

本例では、AT中CZ中の2ゲーム目(図236中の「2G目」)ではAT中CZが終了しないため、AT中CZ中は3ゲーム目(図237中の「3G目」)となる。なお、AT中CZ中の3ゲーム目では、当籤役が「Vベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞(「9枚入賞」)が発生したものとしている(よって、BB3状態の残り枚数は変動(減少)し、BB3状態の残りゲーム数も変動(減少)する)。

【2955】

AT中CZ中の3ゲーム目では、第1領域(C)に対応する「ベルの特典」(開始時に第2領域(L)に対応するものとして決定されたもの)が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルを1段階アップさせること(1加算すること)が決定されたものとしている。

【2956】

ここで、今回のゲームで対象となっている「ベルの特典」は、開始前のレベルが「2」であり、CZ中に仮付与されたレベルが「2」(開始時に仮付与された「1」と、今回のゲームで仮付与された「1」を加算した値)であるため、これらを加算してもレベルの上限値「9」に到達していない。したがって、今回のゲームで対象となっている「ベルの特典」に対しては特典書換処理が行われない。

【2957】

AT中CZ中の3ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が(次ゲームに向けて)変動される。

【2958】

本例では、AT中CZ中の3ゲーム目(図237中の「3G目」)ではAT中CZが終了しないため、AT中CZ中は4ゲーム目(図237中の「4G目」)となる。なお、AT中CZ中の4ゲーム目では、当籤役が「Vベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞(「9枚入賞」)が発生したものとしている(よって、BB3状態の残り枚数は変動(減少)し、BB3状態の残りゲーム数も変動(減少)する)。

【2959】

AT中CZ中の4ゲーム目では、第1領域(C)に対応する「特化の特典」(開始時に第1領域(C)に対応するものとして決定されたもの)が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルを1段階アップさせること(1加算すること)が決定されたものとしている。

【2960】

ここで、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」は、開始前のレベルが「0」

10

20

30

40

50

であり、C Z中に仮付与されたレベルが「2」（開始時に仮付与された「1」と、今回のゲームで仮付与された「1」を加算した値）であるため、これらを加算してもレベルの上限値「5」に到達していない。したがって、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」に対しては特典書換処理が行われない。

【2961】

A T中C Z中の4ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【2962】

本例では、A T中C Z中の4ゲーム目（図237中の「4G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は5ゲーム目（図237中の「5G目」）となる。なお、A T中C Z中の5ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動（減少）し、B B 3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。

10

【2963】

A T中C Z中の5ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「レア役の特典」（開始時に第3領域（R）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

【2964】

A T中C Z中の5ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

20

【2965】

本例では、A T中C Z中の5ゲーム目（図237中の「5G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は6ゲーム目（図238中の「6G目」）となる。なお、A T中C Z中の6ゲーム目では、当籤役が「不当籤」に決定されたものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動せず、B B 3状態の残りゲーム数も変動しない）。なお、ここでは、推奨される遊技方法にて遊技が行われた結果、R B 2に係る図柄組合せは表示されなかったものとしている。

【2966】

A T中C Z中の6ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「ベルの特典」（開始時に第2領域（L）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

30

【2967】

A T中C Z中の6ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【2968】

本例では、A T中C Z中の6ゲーム目（図238中の「6G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は7ゲーム目（図238中の「7G目」）となる。なお、A T中C Z中の7ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動（減少）し、B B 3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。ここで、A T中C Z中の7ゲーム目では、B B 3状態の残り枚数が0以下となるため、B B 3状態の終了条件が当該ゲームで成立することとなる。したがって、A T中C Z中の7ゲーム目は、当該A T中C Zの最終ゲームとなる。

40

【2969】

A T中C Z中の7ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第1領域（C）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルを1段階アップさせること（1加算すること）が決定されたものとしている。

50



## 【 2 9 7 0 】

A T 中 C Z 中の 7 ゲーム目が終了した場合、当該ゲームで A T 中 C Z が終了するため、上述の移動処理は行われぬ。そして、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」が付与されることが決定される（本付与される）。なお、ここで本付与される「特化の特典」であるが、開始前のレベルが「0」であり、C Z 中に仮付与されたレベルが「3」（開始時に仮付与された「1」と、4 ゲーム目で仮付与された「1」と、今回のゲームで仮付与された「1」を加算した値）であるため、これらが合成された値である「3」が本付与されるレベルとなる。すなわち、A T 中 C Z の最終結果として、特化の特典（L V : 3）を付与することが決定される。

## 【 2 9 7 1 】

なお、A T 中 C Z の最終ゲームとなり得るゲームで、例えば、（「ベル」や「Vベル」が当籤して）押し順ナビが発生した場合、当該ゲームで A T 中 C Z が終了することが事前に察知できてしまう。このとき、あえて押し順ナビにしたがわずに停止操作を行うことで、B B 3 状態を終了させないことは可能である。したがって、そのような停止操作を行っても A T 中 C Z を継続させ得るとすると、遊技者は自己にとって望ましいバトル用特典が付与されるまでそのような停止操作を行うといった攻略を行うことができてしまう。すなわち、企図しない（遊技店が不測の不利益を被り得る）遊技性となってしまふおそれがある。

## 【 2 9 7 2 】

したがって、A T 中 C Z においては、B B 3 状態の残り枚数が 9 枚以下であるときに、「ベル」や「Vベル」が当籤した場合には、最終的に「9 枚入賞」が発生しなくとも当該ゲームが最終ゲームとなるように制御される。なお、A T 中 C Z の最終ゲームの次ゲーム以降で B B 3 状態が継続している場合には、例えば、B B 3 状態が終了するまで上述の待機状態（換言すれば、ペナルティ状態）に制御するものとすればよい。すなわち、本実施形態では、A T 中 C Z の進行状況について、例えば、最終ゲームまでは経過ゲーム数等によってそれを管理し、最終ゲームについては B B 3 状態の残り枚数等によってそれを管理するものとしてもよい。

## 【 2 9 7 3 】

（A T 中 C Z の遊技の流れ（例 2））

図 2 3 9 中の「開始前」に示すように、本例では、A T 中 C Z の開始前に、ハズレの特典（L V : 5）、リプレイの特典（L V : 1）、ベルの特典（L V : 7）、レア役の特典（L V : 5）、及び昇格の特典（L V : 1）を保有しているものとしている。

## 【 2 9 7 4 】

また、図 2 3 9 中の「開始時」に示すように、本例では、第 1 領域（C）に対応するバトル用特典として「特化の特典」が決定され、第 2 領域（L）に対応するバトル用特典として「ベルの特典」が決定され、第 3 領域（R）に対応するバトル用特典として「レア役の特典」が決定されたものとしている。なお、ここで仮付与される際の各バトル用特典のレベルは、上述のとおり「1」となっている。

## 【 2 9 7 5 】

すなわち、第 1 領域（C）に対応する「特化の特典」は、開始前のレベルが「0」であり、C Z 中に仮付与されたレベルが「1」であるため、これらを加算してもレベルの上限値「5」に到達していない。したがって、第 1 領域（C）に対応する「特化の特典」に対しては特典書換処理が行われぬ。

## 【 2 9 7 6 】

また、第 2 領域（L）に対応する「ベルの特典」は、開始前のレベルが「7」であり、C Z 中に仮付与されたレベルが「1」であるため、これらを加算してもレベルの上限値「9」に到達していない。したがって、第 2 領域（L）に対応する「ベルの特典」に対しては特典書換処理が行われぬ。

## 【 2 9 7 7 】

また、第 3 領域（R）に対応する「レア役の特典」は、開始前のレベルが「5」である

10

20

30

40

50

ため、レベルの上限値「5」に到達している。したがって、第3領域（R）に対応する「ベルの特典」に対しては特典書換処理が行われる（例えば、開始前のレベルが「4」であり、CZ中に仮付与されたレベルが「1」であって、これらを加算してレベルの上限値「5」に到達した場合も同様である）。すなわち、第3領域（R）に対応する「レア役の特典（LV：5（MAX）」は、「特化の特典（LV：5（MAX）」に書き換えられる。

【2978】

開始時の各処理が終了すると、AT中CZが開始される。本例では、AT中CZ中の1ゲーム目（図239中の「1G目」）は、当籤役が「RB2」に決定されたものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動せず、BB3状態の残りゲーム数も変動しない）。なお、ここでは、推奨される遊技方法にて遊技が行われた結果、RB2に係る図柄組合せは表示されなかったものとしている。

10

【2979】

AT中CZ中の1ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第1領域（C）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

【2980】

AT中CZ中の1ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

20

【2981】

本例では、AT中CZ中の1ゲーム目（図239中の「1G目」）ではAT中CZが終了しないため、AT中CZ中は2ゲーム目（図239中の「2G目」）となる。なお、AT中CZ中の2ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動（減少）し、BB3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。

【2982】

AT中CZ中の2ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第3領域（R）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となる。なお、この「特化の特典」はすでにレベルが上限値に達しているため、本実施形態では、これをレベルアップさせるか否かは決定されないものとしているが、このような場合であっても、レベルアップさせるか否かが決定され得るものとして、仮にレベルアップさせることが決定された場合には、上述の如く、付加的な特典を付与することを決定（仮付与）してもよい。

30

【2983】

AT中CZ中の2ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【2984】

本例では、AT中CZ中の2ゲーム目（図239中の「2G目」）ではAT中CZが終了しないため、AT中CZ中は3ゲーム目（図240中の「3G目」）となる。なお、AT中CZ中の3ゲーム目では、当籤役が「Vベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動（減少）し、BB3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。

40

【2985】

AT中CZ中の3ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「ベルの特典」（開始時に第2領域（L）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルを1段階アップさせること（1加算すること）が決定されたものとしている。

【2986】

ここで、今回のゲームで対象となっている「ベルの特典」は、開始前のレベルが「7」

50

であり、C Z中に仮付与されたレベルが「2」（開始時に仮付与された「1」と、今回のゲームで仮付与された「1」を加算した値）であるため、これらを加算するとレベルの上限値「9」に到達している。したがって、今回のゲームで対象となっている「ベルの特典」に対しては特典書換処理が行われる（なお、本例では、A T中C Z中特典レベルMAX時抽籤に当籤したものとしている）。すなわち、今回のゲームで対象となっている「ベルの特典（LV：9（MAX）」は、「特化の特典（LV：5（MAX）」に書き換えられる。

**【2987】**

A T中C Z中の3ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

10

**【2988】**

本例では、A T中C Z中の3ゲーム目（図240中の「3G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は4ゲーム目（図240中の「4G目」）となる。なお、A T中C Z中の4ゲーム目では、当籤役が「Vベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動（減少）し、BB3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。

**【2989】**

A T中C Z中の4ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第1領域（C）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルを1段階アップさせること（1加算すること）が決定されたものとしている。

20

**【2990】**

ここで、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」は、開始前のレベルが「0」であり、C Z中に仮付与されたレベルが「2」（開始時に仮付与された「1」と、今回のゲームで仮付与された「1」を加算した値）であるため、これらを加算してもレベルの上限値「5」に到達していない。したがって、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」に対しては特典書換処理が行われない。なお、「特化の特典」は、バトル用特典の中で最も有利度合いの高い特典として位置付けられているため、仮に特典書換処理が行われるとしても、それとは異なる特典に書き換わる場合はない。もっとも、特典書換処理の実行条件が満たされたときは、当該処理において上述の如く付加的な特典を付与することが決定（仮付与）されるようにすればよい。

30

**【2991】**

A T中C Z中の4ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

**【2992】**

本例では、A T中C Z中の4ゲーム目（図240中の「4G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は5ゲーム目（図240中の「5G目」）となる。なお、A T中C Z中の5ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、BB3状態の残り枚数は変動（減少）し、BB3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。

40

**【2993】**

A T中C Z中の5ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第3領域（R）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となる。なお、この「特化の特典」はすでにレベルが上限値に達しているため、本実施形態では、これをレベルアップさせるか否かは決定されない。もっとも、上述の如く、このような場合であっても、レベルアップさせるか否かが決定され得るものとして、仮にレベルアップさせることが決定された場合には、上述の如く、付加的な特典を付与することを決定（仮付与）してもよい。

**【2994】**

A T中C Z中の5ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用

50

特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【2995】

本例では、A T中C Z中の5ゲーム目（図240中の「5G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は6ゲーム目（図241中の「6G目」）となる。なお、A T中C Z中の6ゲーム目では、当籤役が「不当籤」に決定されたものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動せず、B B 3状態の残りゲーム数も変動しない）。なお、ここでは、推奨される遊技方法にて遊技が行われた結果、R B 2に係る図柄組合せは表示されなかったものとしている。

【2996】

A T中C Z中の6ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第2領域（L）に対応するものとして決定され、3ゲーム目で「特化の特典」に書き換えられたもの）が対象のバトル用特典となる。なお、この「特化の特典」はすでにレベルが上限値に達しているため、本実施形態では、これをレベルアップさせるか否かは決定されない。もっとも、上述の如く、このような場合であっても、レベルアップさせるか否かが決定され得るものとして、仮にレベルアップさせることが決定された場合には、上述の如く、付加的な特典を付与することを決定（仮付与）してもよい。

10

【2997】

A T中C Z中の6ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【2998】

本例では、A T中C Z中の6ゲーム目（図241中の「6G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は7ゲーム目（図241中の「7G目」）となる。なお、A T中C Z中の7ゲーム目では、当籤役が「不当籤」に決定されたものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動せず、B B 3状態の残りゲーム数も変動しない）。なお、ここでは、推奨される遊技方法にて遊技が行われた結果、R B 2に係る図柄組合せは表示されなかったものとしている。

20

【2999】

A T中C Z中の7ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第1領域（C）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となり、これをレベルアップさせるか否かが決定される。なお、ここでは、レベルアップさせることは決定されなかったものとしている。

30

【3000】

A T中C Z中の7ゲーム目が終了した場合、上述の移動処理が行われ、対象のバトル用特典が（次ゲームに向けて）変動される。

【3001】

本例では、A T中C Z中の7ゲーム目（図241中の「7G目」）ではA T中C Zが終了しないため、A T中C Z中は8ゲーム目（図241中の「8G目」）となる。なお、A T中C Z中の8ゲーム目では、当籤役が「ベル」に決定されたものとし、当該遊技にてベル入賞（「9枚入賞」）が発生したものとしている（よって、B B 3状態の残り枚数は変動（減少）し、B B 3状態の残りゲーム数も変動（減少）する）。ここで、A T中C Z中の8ゲーム目では、B B 3状態の残り枚数が0以下となるため、B B 3状態の終了条件が当該ゲームで成立することとなる。したがって、A T中C Z中の8ゲーム目は、当該A T中C Zの最終ゲームとなる。

40

【3002】

A T中C Z中の8ゲーム目では、第1領域（C）に対応する「特化の特典」（開始時に第3領域（R）に対応するものとして決定されたもの）が対象のバトル用特典となる。なお、この「特化の特典」はすでにレベルが上限値に達しているため、本実施形態では、これをレベルアップさせるか否かは決定されない。もっとも、上述の如く、このような場合であっても、レベルアップさせるか否かが決定され得るものとして、仮にレベルアップさせることが決定された場合には、上述の如く、付加的な特典を付与することを決定（仮付

50

与)してもよい。

【3003】

A T中C Z中の8ゲーム目が終了した場合、当該ゲームでA T中C Zが終了するため、上述の移動処理は行われない。そして、今回のゲームで対象となっている「特化の特典」が付与されることが決定される(本付与される)。なお、ここで本付与される「特化の特典」であるが、レベルはすでに上限値に達している。すなわち、A T中C Zの最終結果として、特化の特典(L V: 5)を付与することが決定される。

【3004】

なお、本例において、仮にA T中C Z中の7ゲーム目が最終ゲームとなっていた場合には、最終結果が特化の特典(L V: 2)となっていたが、A T中C Z中の7ゲーム目に当籤役が「不当籤」となったことで(「不当籤」をひけたことで)、A T中C Z中が8ゲーム目まで継続し、それによって最終結果が特化の特典(L V: 5)となったわけである。すなわち、この遊技性によれば、どのゲームが最終ゲームとなるかによってその報酬の有利益度合いを大きく変動させることができる。したがって、遊技の興趣を飛躍的に向上させることが可能となる。

【3005】

(A T中C Zに係る遊技性の变形例)

本実施形態では、A T中C Zは、A T中のB B 3状態に対応するものとしていた。しかしながら、A T中C Zが実行され得る遊技状態はこれに限られない。例えば、A T中のB B 1状態やB B 2状態に対応するものであってもよい。また、非ボーナス状態において、所定の移行条件が成立した場合には、(R T状態を変動させて、あるいはR T状態も変動させることなく)移行し得る出玉状態としてもよい。なお、これは、通常中C Z 1や特化2についても同様である。また、A T中C Zは、同様の遊技性であるが、非A T中において実行され得る出玉状態としてもよい。また、同様に、通常中C Z 1は、同様の遊技性であるが、A T中において実行され得る出玉状態としてもよい。

【3006】

また、同様に、本実施形態では、A T中B Bは、A T中のB B 1状態やB B 2状態に対応するものとしていた。しかしながら、A T中B Bが実行され得る遊技状態はこれに限られない。例えば、A T中のB B 3状態に対応するものであってもよい。また、非ボーナス状態において、所定の移行条件が成立した場合には、(R T状態を変動させて、あるいはR T状態も変動させることなく)移行し得る出玉状態としてもよい。なお、これは、通常中C Z 2や特化3についても同様である。

【3007】

また、本実施形態では、A T中C Zは、例えば、A T中において(B B 3に当籤しなければ)必ずしも移行しない出玉状態としていた。しかしながら、A T中C Zの移行条件はこれに限られない。例えば、ある出玉状態に移行する際に、これにともなって(あるいは、これにともなう移行抽籤の結果として)移行条件が成立するものとしてもよい。一具体例としては、A T中において通常A Tに移行する(通常A Tのセットが開始される)際に、通常A Tの開始に先立ってA T中C Zに移行し、A T中C Zでの遊技が行われてから通常A Tが開始されるといったものを挙げるができる。また、他の具体例としては、非A T中においてバトルに移行する際に、バトルの開始に先立ってA T中C Z(と同様の遊技性を有する出玉状態)に移行し、そのような出玉状態での遊技が行われてからバトルが開始されるといったものを挙げるができる。

【3008】

また、例えば、A T中において所定期間(例えば、通常A Tにおいて80ゲーム)の遊技が行われた場合(あるいは、所定期間の遊技が行われる毎)に、これにともなって(あるいは、これにともなう移行抽籤の結果として)移行条件が成立するものとしてもよい。また、例えば、非A T中において所定期間(例えば、通常時において80ゲーム)の遊技が行われた場合(あるいは、所定期間の遊技が行われる毎)に、これにともなって(あるいは、これにともなう移行抽籤の結果として)移行条件が成立するものとしてもよい。す

10

20

30

40

50

なわち、遊技の結果に応じて移行条件を成立させることが可能であり、当該移行条件が成立した場合に移行し得る態様であれば、どのような態様を採用することもできる。

【3009】

また、本実施形態では、AT中CZにおいて付与される特典は、バトル用特典（基本的に、バトル中の有利度合いを高めるための特典）であるとしていた。しかしながら、上述のとおり、そのような状態において付与される特典の内容はこれに限られない。例えば、AT中のいずれかの出玉状態（AT中の特定状態）の有利度合いを高め得るように機能する特典であってもよいし、非AT中のいずれかの出玉状態（非AT中の特定状態）の有利度合いを高め得るように機能する特典であってもよい。

【3010】

また、例えば、その特典が付与された場合には、特定状態に移行する権利が付与される、特定状態の遊技期間が延長される（ゲーム数が上乘せされる）、あるいは、それらの双方の特典が付与される（例えば、第1特典が付与された場合には、特定状態に第1期間（例えば、10ゲーム）制御される権利が付与され、第2特典が付与された場合には、特定状態に第2期間（例えば、20ゲーム）制御される権利が付与され、第3特典が付与された場合には、特定状態に第3期間（例えば、30ゲーム）制御される権利が付与される等）といったような特典が付与されるものとしてもよい。

【3011】

また、本実施形態では、AT中CZにおいて付与対象となる特典は、1ゲーム毎に変動し得るものとしていた。しかしながら、そのような状態において付与対象となる特典を変動させる態様はこれに限られない。例えば、特定役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「リプレイ」及び「レア役」とする）に当籤したゲームでは付与対象となる特典が変動する（上述の移動処理が行われる）が、所定役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「ベル」及び「Vベル」とする）に当籤したゲームでは付与対象となる特典が変動しない（上述の移動処理が行われない）といったように、所定契機が成立したゲームでは付与対象となる特典が変動するが、所定契機が成立しなかったゲームでは付与対象となる特典が変動しないものとしてもよい。また、この場合、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には所定契機は成立しないが、所定入賞が発生しなかった場合には所定契機が成立するといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも所定契機を成立させないものとしてもよい。あるいは、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には所定契機が成立するが、所定入賞が発生しなかった場合には所定契機は成立しないといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも所定契機を成立させるものとしてもよい。すなわち、当籤役（あるいは入賞役）や遊技者の遊技操作（例えば、停止操作態様）に応じて所定契機が成立するかを決定可能としてもよい。

【3012】

また、例えば、付与対象となる特典を変動させるか否かを抽籤により決定し、当該抽籤に当籤した場合には所定契機が成立するが、当該抽籤に当籤しなかった場合には所定契機は成立しないといったものとしてもよい。なお、そのような抽籤は、1ゲーム毎に、所定の当籤確率で行われるものとしてもよいし、当籤役に応じて定められた当籤確率で行われるものとしてもよい。また、上述の如く、特定役に当籤したゲームでは当該抽籤が行われるが、所定役に当籤したゲームでは当該抽籤は行われないものとしてもよい。また、この場合、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には当該抽籤は行われないが、所定入賞が発生しなかった場合には当該抽籤が行われるといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所

10

20

30

40

50

定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも当該抽籤を行わないものとしてもよい。あるいは、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞が発生した場合には当該抽籤が行われるが、所定入賞が発生しなかった場合には当該抽籤は行われぬといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも当該抽籤を行うものとしてもよい。すなわち、抽籤結果や遊技者の遊技操作（例えば、停止操作態様）に応じて所定契機が成立するかを決定可能としてもよい。

### 【3013】

また、本実施形態では、A T 中 C Z は、複数ゲームにわたって継続可能であり（基本的に1ゲーム目では終了せず）、また、その最終ゲームにおいて1つの特典を付与するものとしていた。しかしながら、A T 中 C Z において特典を付与する態様はこれに限られない。例えば、A T 中 C Z は、付与される特典は1つであるが、特典の付与条件が成立した時点で当該状態が終了するものとし、また、特典の付与条件が1ゲーム目から成立し得るように構成してもよい。一具体例としては、所定役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「ベル」及び「Vベル」とする）に当籤したゲームで特典の付与条件が成立し、所定役以外の役に当籤したゲームでは特典の付与条件が成立しないものとし、特典の付与条件が成立したゲームで付与対象となっている特典が付与されて当該状態が終了するといったものを挙げることができる。また、この場合、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には特典の付与条件が成立するが、所定入賞が発生しなかった場合には特典の付与条件は成立しないといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも特定の付与条件が成立するものとしてもよい。あるいは、所定役に当籤したゲームにおいて、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には特典の付与条件は成立しないが、所定入賞が発生しなかった場合には特典の付与条件が成立するといったものとしてもよい。なお、当該状態において、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されるものとした場合、遊技者がナビにしたがわずに停止操作を行った場合には、所定入賞が発生しなくとも特定の付与条件は成立しないものとしてもよい。

### 【3014】

また、このように構成したA T 中 C Z は、特典の付与条件が成立して特典が付与されるまで継続する仕様とすることもできるし、そのA T 中 C Z 中に特典の付与条件が成立しなくとも、所定の終了条件が成立した（例えば、対応するボーナス状態状態が終了した、あるいは規定ゲーム数を消化した）ときには終了される仕様とすることもできるが、後者の場合には、所定の終了条件が成立する遊技（成立した遊技）において特典の付与条件を（必ず）成立させて特典が付与されるように構成することが望ましい。なお、所定の終了条件の成立にともなって特典の付与条件を成立させる場合には、（最終ゲームで付与対象となっていた特典の種類にかかわらず）A T 中 C Z 中に特典の付与条件が成立した場合と比べて有利度合いの高い特典が付与されやすくなる（例えば、A T 中 C Z 中では付与確率が低い（あるいは付与されることがない）特別特典が付与される等）ようにしてもよいし、最終ゲームで付与対象となっていた特典が付与されるようにしてもよい。

### 【3015】

また、このように構成したA T 中 C Z において、例えば、所定役に当籤したゲームで、所定入賞（例えば、「9枚入賞」）が発生した場合には特典の付与条件が成立するが、所定入賞が発生しなかった場合には特典の付与条件は成立しないものとした場合、所定役に当籤したゲームでは、遊技者の停止操作を所定期間無効にするロック演出が遊技者の開始操作を契機として実行されるようにして、遊技者の期待感や緊張感が高まるようにしてもよい。なお、所定役に当籤したゲームでは、必ずロック演出が実行されるようにしてもよ

10

20

30

40

50

いし、実行抽籤に当籤した場合にロック演出が実行されるようにしてもよい。また、所定役以外の役に当籤したゲームでも実行抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合にはロック演出が実行されるようにしてもよい。

【3016】

また、ロック演出を実行する仕様の場合、所定役に当籤したゲームでは所定入賞が発生する押し順ナビが実行されない（あるいは、第1停止正解のみが報知される）仕様としてもよい。すなわち、ロック演出が実行されると、そのゲームで押し順正解となったら特典の付与条件が成立して特典が付与される一方、押し順不正解となったら特典の付与条件は成立しないといった遊技性として、ロック演出に関する興趣を向上させるようにしてもよい。また、この場合、ロック演出の実行に際しては、例えば、「押し順正解で特典が付与されます」や「ベルを成立させろ！」といった特典が付与され得ることを示唆する演出（示唆表示）が実行されるものとしてもよい。

10

【3017】

また、ロック演出を実行する仕様の場合、付与対象となっている特典の種類に応じて、あるいは特典の種類が示唆可能となるように、異なるロック演出が実行され得るものとしてもよい。例えば、上述の如く、第1特典、第2特典（第1特典よりも有利な特典）、及び第3特典（第2特典よりも有利な特典）のいずれかを付与可能に構成した場合、第1特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第1ロック演出（例えば、ロック時間約1秒）が192/256の確率で決定され、第2ロック演出（例えば、ロック時間約2秒）が64/256の確率で決定される。また、第2特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第1ロック演出が128/256の確率で決定され、第2ロック演出が128/256の確率で決定される。また、第3特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第1ロック演出が64/256の確率で決定され、第2ロック演出が192/256の確率で決定される。このようにして、第1ロック演出が実行された場合よりも、第2ロック演出が実行された場合のほうが特典の有利度合いが高まるといった手法を採用することができる。

20

【3018】

また、第1特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第1ロック演出（例えば、リール演出が1段階目まで行われる）が192/256の確率で決定され、第2ロック演出（例えば、リール演出が2段階目まで行われる）が64/256の確率で決定される。また、第2特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第2ロック演出が192/256の確率で決定され、第3ロック演出（例えば、リール演出が3段階目まで行われる）が64/256の確率で決定される。また、第3特典が付与対象となっている場合には、抽籤により、第3ロック演出が256/256の確率で決定される。このようにして、演出段階が上昇するのにしたがって特典の有利度合いが高まるといった手法を採用することもできる。なお、ロック演出の種類や内容、あるいはその決定確率等はあくまで一例であり、遊技者に特典の有利度合いを示唆可能な態様であれば、どのような態様を採用することも可能である。

30

【3019】

また、本実施形態においても、AT中CZの最終ゲーム（最終ゲームとなり得るゲーム）において、そのようなロック演出が実行され得る仕様とすることができる。また、後述の如く、AT中CZ中に複数個の特典を付与可能とする仕様においても、特典の付与条件が成立し得るゲームにおいて、そのようなロック演出が実行され得る仕様とすることができる。

40

【3020】

また、例えば、AT中CZは、複数個の特典が付与され得るように構成してもよい。一具体例としては、AT中CZでは、ゲーム毎に（当該状態が終了するまで）特典の付与条件が成立するか否かを（当籤役の種類に応じて、所定の当籤確率で行われる抽籤の結果として、あるいは当籤役に応じて定められた当籤確率で行われる抽籤の結果として）決定可能とし、特定の付与条件が成立したゲームでは、付与対象となっている特典が付与される

50



といったものを挙げるができる。

【3021】

また、他の具体例としては、AT中CZでは、第1役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「その他」とする）に当籤したゲームでは特典の付与条件は成立しないが、当該状態は継続することが決定され、第2役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「リプレイ」及び「レア役」とする）に当籤したゲームでは特典の付与条件が成立し、当該状態が継続することも決定され（なお、「レア役」の場合には、さらに付加的な特典（例えばストックが1加算されてAT状態が延長される等）が付与されるものとしてもよい）、第3役（例えば、グループ番号「0」～「6」のうちの一又は複数の役。一例として「ベル」及び「Vベル」

10

【3022】

< AT中CZの演出表示例 >

図242～図251を参照して、本実施形態に係るパチスロ機1のAT中CZの演出表示例を説明する。図242～図251は、第7実施形態に係るAT中CZの演出表示例を示す図である。

【3023】

まず、図242を参照して、AT中CZにおける演出表示部の基本画面について説明する。AT中CZにおいて演出表示部には、上述の第1領域（C）に対応する第1表示領域と、上述の第2領域（L）に対応する第2表示領域と、上述の第3領域（R）に対応する第3表示領域とが設けられる（図242中の「基本画面」参照）。

20

【3024】

なお、第1表示領域では、第1領域（C）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆可能な第1特定情報（例えば、図242において「特化」と表示する表示物）を表示可能とし、第2表示領域では、第2領域（L）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆可能な第2特定情報（例えば、図242において「ベル」と表示する表示物）を表示可能とし、第3表示領域では、第3領域（R）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆可能な第3特定情報（例えば、図242において「レア役」と表示する表示物）を表示可能としている。なお、各特定情報の表示態様はあくまで一例である。

30

【3025】

また、各表示領域において表示される各特定情報は、所定契機の成立（例えば、上述の移動処理が実行されること）に応じて変位する（表示物が移動表示される）ものとなっている。すなわち、図242において「特化」と表示する表示物は、今回のゲームでは第1領域（C）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものであるが、次ゲームでは第2領域（L）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものとなるため、所定契機の成立に応じて、第1表示領域から第2表示領域へとその表示位置が移動する。

【3026】

また、図242において「ベル」と表示する表示物は、今回のゲームでは第2領域（L）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものであるが、次ゲームでは第3領域（R）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものとなるため、所定契機の成立に応じて、第2表示領域から第3表示領域へとその表示位置が移動する。また、図242において「レア役」と表示する表示物は、今回のゲームでは第3領域（R）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものであるが、次ゲームでは第1領域（C）に記憶されているバトル用特典の種類を示唆するものとなるため、所定契機の成立に応じて、第3表示領域から第1表示領域へとその表示位置が移動する（図242中の「移動表示態様」参照）。

40

【3027】

なお、本実施形態では、各表示領域において表示される各特定情報が、所定契機の成立に応じて時計回りに回転して移動表示され、しかもこれがループされる（すなわち、一周

50

すると最初の表示位置に戻る) 態様となっているが、これはあくまで一例であり、その移動表示態様はこれに限られない。

【3028】

また、上述のとおり、第1表示領域、第2表示領域、及び第3表示領域は、それぞれ第1領域(C)、第2領域(L)、及び第3領域(R)と対応するものとなっているため、AT中CZの最終ゲームにおいて第1表示領域に表示されている第1特定情報が、当該AT中CZにおいて付与される(最終結果となる)バトル用特典の種類に対応するものとなる。すなわち、AT中CZにおいてバトル用特典が付与される条件を満たしたときに、第1表示領域に表示された表示物が、AT中CZにおいて付与されるバトル用特典の種類に対応するものとなるように各特定情報が変位されるものとなっている。

10

【3029】

また、上述のとおり、AT中CZでは、付与し得るバトル用特典の候補(3個のバトル用特典の種類)が決定されるものとなっており、それら候補となるバトル用特典のうちで付与対象となるバトル用特典が、当初第1領域(C)に対応するものとして決定されたもの・当初第3領域(R)に対応するものとして決定されたもの・当初第2領域(L)に対応するものとして決定されたもの・・・といった順序で変動するものとなっている。そして、上述の如く、最終ゲームにおいて付与対象となったバトル用特典が付与される。

【3030】

本実施形態では、各表示領域において表示される各特定情報も同様の流れで変位して表示される(移動表示される)。すなわち、付与し得るバトル用特典の候補(3個のバトル用特典の種類)が決定されると、各表示領域においてもそれぞれに対応する特定情報が表示される。また、付与対象となるバトル用特典が上述の順序で変動されるのにもなって各表示領域に表示される各特定情報も変位する。そして、上述の如く、最終ゲームにおいて第1表示領域に表示した表示物によって付与されるバトル用特典の種類が示唆され得るものとなっている。

20

【3031】

なお、本実施形態では、今回のゲームでは付与対象となっていないバトル用特典の種類を含め、基本的に全てのバトル用特典の候補を遊技者が把握できるように各表示領域にて表示が行われるものとなっている。すなわち、例えば、図242に示すものが1ゲーム目である場合(図236~図238に示すAT中CZの遊技の流れ(例1)参照)、今回のゲームで付与対象となるのは「特化の特典」であるため、第1表示領域にて「特化」と表示する表示物が表示されれば、遊技者は少なくとも今回のゲームで付与対象となっているバトル用特典の種類を把握できるわけであるが、本実施形態では、その遊技性をより高めるために、次回のゲームで付与対象となる「レア役の特典」(第3表示領域の表示物と対応)や、次々回のゲームで付与対象となる「ベルの特典」(第2表示領域の表示物と対応)についてもこれを遊技者に把握可能な態様にて表示するものとしている。

30

【3032】

例えば、あるゲーム目において、今回のゲームと次回のゲームで付与対象となっているバトル用特典よりも、2ゲーム先で付与対象となっているバトル用特典が付与されたいと遊技者が望む場合であって、BB3状態の残り枚数があまり減っていない状態である場合には、今回のゲームから「ベル」の当籤を祈念して遊技を進めることになるし、BB3状態の残り枚数がかなり減っている状態である場合には、今回のゲームから「ベル」以外の当籤を祈念して遊技を進めることになる。すなわち、今回のゲームでは付与対象となっていないバトル用特典の種類も含めてこれらを示唆することにより、実際にバトル用特典が付与されるゲーム(最終ゲーム)よりも前のゲームから遊技者に期待感や緊張感を与えることができるようになる。したがって、遊技の興趣を飛躍的に向上させることが可能となる。

40

【3033】

なお、第1表示領域の表示物(すなわち、今回のゲームで付与対象となっているバトル用特典の種類を示唆するもの)は、第2表示領域や第3表示領域の表示物(すなわち、今

50

回のゲームで付与対象となっていないバトル用特典の種類を示唆するもの)と同様の態様にて表示されるものであってもよいが、異なる態様にて表示されるものであってもよい。例えば、対象となっている表示物の明度や彩度を、対象となっていない表示物におけるものと異ならせたり(例えば、対象となっている表示物の明度や彩度を高くする、あるいは低くする等)、対象となっている表示物のみエフェクト表示等を行ったり、あるいは、対象となっている表示物のサイズを、対象となっていない表示物におけるものと異ならせたり(例えば、対象となっている表示物のサイズを、対象となっていない表示物におけるものよりも大きくする等)して、対象となっている表示物(第1表示領域の表示物)が、対象となっていない表示物(第2表示領域や第3表示領域の表示物)よりも認識されやすくしてもよい。

10

**【3034】**

また、「把握可能」とは、遊技者がバトル用特典の種類を明確に把握できることに限られない。例えば、第2表示領域や第3表示領域に表示される特定情報については、一部欠けて表示する、あるいは薄く(透過度を上げて)表示する等、第1表示領域に表示される特定情報と比較すると認識し難いが、少なくとも遊技者がそれをみればバトル用特典の種類を認識可能となる態様を含むものとする。また、これは第1表示領域に表示される特定情報についても同様である。すなわち、例えば、他の表示物や背景画像等との関係性(全体の演出バランスを阻害しないといった関係性)から視覚的に認識し難い部分があったとしても、遊技者が認識可能である限り、これは「把握可能」に含まれるものとする。

**【3035】**

20

また、後述するように、例えば、そもそもバトル用特典の種類を直接的には報知しない(あくまでも期待度等を示唆する)態様であるとしても、その態様が他の態様との対比からバトル用特典の種類をある程度予測し得るものであるならば、これは「把握可能」に含まれるものとする。また、例えば、AT中CZが開始される時、最初に各表示物(各特定情報)の並び(順番)を表示してこれを遊技者に把握させ、以降は、今回のゲームで対象となる表示物のみを表示するといった態様も、遊技者が遊技の進行に沿ってバトル用特典の種類をある程度予測し得るものであるから、これは「把握可能」に含まれるものとする。すなわち、遊技者が、何ゲーム目が最終ゲームとなったら(何ゲーム目でバトル用特典が付与されたら)相対的に有利となるのかを把握可能となる態様は、全てここでいう「把握可能」に含まれるものとする。

30

**【3036】**

(開始時の演出表示例1)

次に、図243を参照して、AT中CZが開始される時の演出表示例(例1)について説明する。なお、本例では、図236~図238に示したAT中CZの遊技の流れ(例1)の如く、AT中CZの開始時に、第1領域(C)に対応するバトル用特典として「特化の特典」が決定され、第2領域(L)に対応するバトル用特典として「ベルの特典」が決定され、第3領域(R)に対応するバトル用特典として「レア役の特典」が決定されたものとしている。

**【3037】**

BB3に係る図柄組合せが表示されると、演出表示部では、例えば、AT中CZが開始される旨が表示される(図243中、「AT中CZ開始!」の表示)。次いで、開始時(特典書換処理前)に決定された3つのバトル用特典の種類を示唆するための各特定情報が、各表示領域に表示される。ここで、図236~図238に示したAT中CZの遊技の流れ(例1)の如く、今回のAT中CZでは、開始時に特典書換処理は行われなため、各表示領域に表示された各特定情報の表示内容は変化しない。なお、最終的に各表示領域に表示された各特定情報の表示内容が変化しない(特典書換処理が行われな)としても、例えば、一定の期間(例えば、次ゲームのベット操作が行われるまで、若しくは次ゲームのベット操作が行われたとき、あるいは、次ゲームの開始操作が行われるまで、若しくは次ゲームの開始操作が行われたとき等)では、特定情報の表示内容が変化することを期待させるようなエフェクト表示等(煽り演出)が行われるものとしてもよい。

40

50

## 【 3 0 3 8 】

( 開始時の演出表示例 2 )

次に、図 2 4 4 を参照して、A T 中 C Z が開始されるとき演出表示例 ( 例 2 ) について説明する。なお、本例では、図 2 3 9 ~ 図 2 4 1 に示した A T 中 C Z の遊技の流れ ( 例 2 ) の如く、A T 中 C Z の開始時に、第 1 領域 ( C ) に対応するバトル用特典として「特化の特典」が決定され、第 2 領域 ( L ) に対応するバトル用特典として「ベルの特典」が決定され、第 3 領域 ( R ) に対応するバトル用特典として「レア役の特典」が決定され、また、第 3 領域 ( R ) に対応するバトル用特典については、これが「特化の特典」に書き換えられたものとしている。

## 【 3 0 3 9 】

B B 3 に係る図柄組合せが表示されると、演出表示部では、例えば、A T 中 C Z が開始される旨が表示される ( 図 2 4 4 中、「A T 中 C Z 開始！」の表示)。次いで、開始時 ( 特典書換処理前) に決定された 3 つのバトル用特典の種類を示唆するための各特定情報が、各表示領域に表示される。ここで、図 2 3 9 ~ 図 2 4 1 に示した A T 中 C Z の遊技の流れ ( 例 2 ) の如く、今回の A T 中 C Z では、開始時に第 3 領域 ( R ) に対応するバトル用特典への特典書換処理が行われるため、第 3 表示領域の第 3 特定情報の表示内容が変化する。例えば、上述の如く、一定の期間においてエフェクト表示等が行われた後、所定のタイミング ( 例えば、次ゲームのベット操作が行われたとき、あるいは、次ゲームの開始操作が行われたとき等) で第 3 表示領域の第 3 特定情報の表示内容を特典書換処理後のものと対応するように変化させる。

## 【 3 0 4 0 】

( 演出表示例：遊技の流れ ( 例 1 ) の 1 G 目 )

次に、図 2 4 5 を参照して、図 2 3 6 ~ 図 2 3 8 に示した A T 中 C Z の遊技の流れ ( 例 1 ) の 1 ゲーム目における演出表示例について説明する。本例では、遊技開始時に、第 1 領域 ( C ) に対応するバトル用特典が「特化の特典」であり、第 2 領域 ( L ) に対応するバトル用特典が「ベルの特典」であり、第 3 領域 ( R ) に対応するバトル用特典が「レア役の特典」であるため、それぞれに対応する表示領域に、それぞれに対応する特定情報 ( 表示物) が表示されている。

## 【 3 0 4 1 】

また、第 1 表示領域に表示される「特化」の表示物が、今回のゲームで対象となるバトル用特典となるため、その旨を遊技者に認識させるため、あるいは、これが変化することを遊技者に期待させるために、第 1 表示領域では強調表示が行われている ( 図 2 4 5 中、「注目！」の表示)。なお、このような強調表示の表示態様はあくまで一例である。例えば、第 1 表示領域に表示される表示物を、他の表示領域に表示される表示よりも大きくする、あるいは明瞭に表示することで強調表示を行ってもよい。また、例えば、第 1 表示領域を枠線で囲む、あるいは周囲とは異なる色とすることで強調表示を行ってもよい。また、例えば、強調表示は上述のエフェクト表示等を含むものとし、これによって ( 対象となるバトル用特典が変動することを期待させる) 期待感演出が行われ得るようにしてもよい。

## 【 3 0 4 2 】

また、本例では、今回のゲームで特典書換処理は行われなため、遊技終了にともなって各表示領域に表示された各特定情報の表示内容は変化しない。そして、その後、対象となるバトル用特典が変動するため、これにともなって各表示領域において表示される各特定情報が変位する ( 移動表示される)。

## 【 3 0 4 3 】

本例では、第 1 表示領域に表示されていた「特化」の表示物が第 2 表示領域に移動し、第 2 表示領域に表示されていた「ベル」の表示物が第 3 表示領域に移動し、第 3 表示領域に表示されていた「レア役」の表示物が第 1 表示領域に移動している。なお、移動表示 ( 変位) が行われるタイミングは、任意のタイミング ( 例えば、第 3 停止操作が行われたとき ( 第 3 停止操作に係るストップボタンが押下されたときであってもよいし、第 3 停止操作に係るストップボタンの押下が終了したときであってもよい)、次ゲームのベット操作

10

20

30

40

50

が行われたとき、あるいは、次ゲームの開始操作が行われたとき等)を採用することができる。これは、以下においても同様である。

【3044】

(演出表示例：遊技の流れ(例1)の3G目)

次に、図246を参照して、図236～図238に示したAT中CZの遊技の流れ(例1)の3ゲーム目における演出表示例について説明する。本例では、遊技開始時に、第1領域(C)に対応するバトル用特典が「ベルの特典」であり、第2領域(L)に対応するバトル用特典が「レア役の特典」であり、第3領域(R)に対応するバトル用特典が「特化の特典」であるため、それぞれに対応する表示領域に、それぞれに対応する特定情報(表示物)が表示されている。

10

【3045】

また、第1表示領域に表示される「ベル」の表示物が、今回のゲームで対象となるバトル用特典となるため、第1表示領域では上述の如く強調表示が行われている(図246中、「注目!」の表示)。

【3046】

また、本例では、今回のゲームで特典書換処理は行われませんが、対象となる特典のレベルアップが行われたため、第1表示領域に表示される「ベル」の表示物に対して、エフェクト表示等が行われるとともに、レベルアップした旨を示すレベルアップ表示が行われている(図246中、「LVUP!」の表示)。なお、レベルアップ表示においては、レベルアップ後のレベルが表示されるものとしてもよいし、レベルアップ前のレベルとレベルアップ後のレベルが表示される(レベルが何段階アップしたかを認識できる)ものとしてもよいし、レベルアップした旨は表示されるが、具体的なレベルについては表示されないものとしてもよい。

20

【3047】

また、レベルアップ表示が行われるタイミングは、移動表示(変位)が行われるタイミングよりも前のタイミングであれば、任意のタイミング(例えば、第1～第3停止操作のいずれかが行われたとき(第1～第3停止操作に係るストップボタンのいずれかが押下されたときであってもよいし、第1～第3停止操作に係るストップボタンのいずれかの押下が終了したときであってもよい)、あるいは、次ゲームのベット操作が行われたとき等)を採用することができる。

30

【3048】

また、AT中CZにおいては、各表示物について、現在のレベルが常時表示されているものとしてもよいし、現在のレベルを示唆し得る表示は行う(例えば、レベル低は青色で表示、レベル中は黄色で表示、レベル高は赤色で表示する等)が、具体的なレベルについては表示されないものとしてもよい。今回のゲームで対象となるバトル用特典に対応する表示物のみについてそのような表示が行われ、今回のゲームで対象とならないバトル用特典に対応する表示物についてその表示は行われぬものとしてもよい。また、各表示物について、現在のレベルは表示されないものとしてもよい。

【3049】

そして、レベルアップ表示が行われた後、対象となるバトル用特典が変動するため、これにともなって各表示領域において表示される各特定情報が変位する(移動表示される)。本例では、第1表示領域に表示されていた「ベル」の表示物が第2表示領域に移動し、第2表示領域に表示されていた「レア役」の表示物が第3表示領域に移動し、第3表示領域に表示されていた「特化」の表示物が第1表示領域に移動している(すなわち、4ゲーム目では、一周して1ゲーム目と同じ位置関係に戻る)。

40

【3050】

(演出表示例：遊技の流れ(例2)の3G目)

次に、図247を参照して、図239～図241に示したAT中CZの遊技の流れ(例2)の3ゲーム目における演出表示例について説明する。本例では、遊技開始時に、第1領域(C)に対応するバトル用特典が「ベルの特典」であり、第2領域(L)に対応する

50

バトル用特典が「特化の特典」であり、第3領域（R）に対応するバトル用特典が「特化の特典」であるため、それぞれに対応する表示領域に、それぞれに対応する特定情報（表示物）が表示されている。

【3051】

また、第1表示領域に表示される「ベル」の表示物が、今回のゲームで対象となるバトル用特典となるため、第1表示領域では上述の如く強調表示が行われている（図247中、「注目！」の表示）。

【3052】

また、本例では、今回のゲームで第1領域（C）に対応するバトル用特典への特典書換処理が行われるため、第1表示領域に表示される「ベル」の表示物に対して、エフェクト表示等が行われるとともに、バトル用特典が書き換えられた（昇格した）旨を示す昇格表示が行われ（図247中、「昇格！」の表示）、その後（同時、あるいは略同時であってもよい）、第1表示領域の表示物が「特化」に変化している。

【3053】

なお、昇格表示が行われるタイミングや表示物の変化タイミングは、移動表示（変位）が行われるタイミングよりも前のタイミングであれば、任意のタイミング（例えば、第1～第3停止操作のいずれかが行われたとき（第1～第3停止操作に係るストップボタンのいずれかが押下されたときであってもよいし、第1～第3停止操作に係るストップボタンのいずれかの押下が終了したときであってもよい）、あるいは、次ゲームのベット操作が行われたとき等）を採用することができる。

【3054】

そして、第1表示領域の表示物が「特化」に変化した後、対象となるバトル用特典が変動するため、これにともなって各表示領域において表示される各特定情報が変位する（移動表示される）。本例では、第1表示領域に表示されていた「特化」の表示物が第2表示領域に移動し、第2表示領域に表示されていた「特化」の表示物が第3表示領域に移動し、第3表示領域に表示されていた「特化」の表示物が第1表示領域に移動している。

【3055】

なお、このように、同じバトル用特典の種類を表示する表示物が複数表示されるものとなった場合（あるいは、開始時からそのようになった場合）には、当初いずれの領域に対応するものであったかが認識できるように、その表示態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、今回のゲームで「特化」に変化した表示物については、「変化前はベル」といった表示を併せて行うものとしてもよい。

【3056】

また、当初第1表示領域に表示された表示物は、その後変位したり内容が変化したりしても青色のまま表示され、当初第2表示領域に表示された表示物は、その後変位したり内容が変化したりしても黄色のまま表示され、当初第3表示領域に表示された表示物は、その後変位したり内容が変化したりしても赤色のまま表示されるものとして、当初いずれの領域に対応するものであったかが認識できるものとしてもよい。

【3057】

（演出表示例：遊技の流れ（例1）の7G目（最終ゲーム））

次に、図248を参照して、図236～図238に示したAT中CZの遊技の流れ（例1）の7ゲーム目（最終ゲーム）における演出表示例について説明する。本例では、遊技開始時に、第1領域（C）に対応するバトル用特典が「特化の特典」であり、第2領域（L）に対応するバトル用特典が「ベルの特典」であり、第3領域（R）に対応するバトル用特典が「レア役の特典」であるため、それぞれに対応する表示領域に、それぞれに対応する特定情報（表示物）が表示されている。

【3058】

また、第1表示領域に表示される「特化」の表示物が、今回のゲームで対象となるバトル用特典となるため、第1表示領域では上述の如く強調表示が行われている（図248中、「注目！」の表示）。

10

20

30

40

50

## 【3059】

また、本例では、今回のゲームで特典書換処理は行われませんが、対象となる特典のレベルアップが行われたため、第1表示領域に表示される「特化」の表示物に対して、エフェクト表示等が行われるとともに、レベルアップした旨を示すレベルアップ表示が行われている（図248中、「LVUP!」の表示）。

## 【3060】

なお、本例では、レベルアップ表示と同様のタイミングにて、今回のゲームがAT中CZの最終ゲームである旨を示す最終ゲーム表示が行われている（図248中、「LAST」の表示）。もっとも、最終ゲームでは、遊技開始時から最終ゲーム表示が行われるものとしてもよい。また、例えば、AT中CZ中は、BB3状態の残り枚数や経過ゲーム数等が常時表示されるものとし、これによって遊技者が最終ゲームであること（最終ゲームとなる可能性）を認識できるようにしてもよい。また、この場合、最終ゲーム表示を行ってもよいし、最終ゲーム表示を行わないようにしてもよい。

10

## 【3061】

そして、レベルアップ表示が行われた後、本例では、今回のゲームが最終ゲームとなるため、各表示領域において表示される各特定情報は移動表示されず、最終結果として「特化の特典（LV：3）」となったことが表示される（今回のAT中CZにおける最終的な報酬が「特化の特典（LV：3）」となったことが報知される）。

## 【3062】

（演出表示例：遊技の流れ（例2）の8G目（最終ゲーム））

20

次に、図249を参照して、図239～図241に示したAT中CZの遊技の流れ（例2）の8ゲーム目（最終ゲーム）における演出表示例について説明する。本例では、遊技開始時に、第1領域（C）に対応するバトル用特典が「特化の特典」であり、第2領域（L）に対応するバトル用特典が「特化の特典」であり、第3領域（R）に対応するバトル用特典が「特化の特典」であるため、それぞれに対応する表示領域に、それぞれに対応する特定情報（表示物）が表示されている。

## 【3063】

また、第1表示領域に表示される「特化」の表示物が、今回のゲームで対象となるバトル用特典となるため、第1表示領域では上述の如く強調表示が行われている（図249中、「注目!」の表示）。また、本例では、今回のゲームで特典書換処理は行われなため、遊技終了にともなって各表示領域に表示された各特定情報の表示内容は変化しない。また、上述の如く最終ゲーム表示が行われている（図249中、「LAST」の表示）。

30

## 【3064】

そして、本例では、今回のゲームが最終ゲームとなるため、各表示領域において表示される各特定情報は移動表示されず、最終結果として「特化の特典（LV：5（LV：MAX）」となったことが表示される（今回のAT中CZにおける最終的な報酬が「特化の特典（LV：5（LV：MAX）」となったことが報知される）。

## 【3065】

（演出表示例：変形例）

次に、図250及び図251を参照して、AT中CZにおいて表示される、バトル用特典の種類を示唆可能な特定情報（表示物）の表示態様（表示内容）の変形例について説明する。

40

## 【3066】

本実施形態では、第1～第3表示領域において、例えば、対応するバトル用特典の種類が「ハズレの特典」であれば「ハズレ」の表示物（これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物）を表示し、対応するバトル用特典の種類が「リプレイの特典」であれば「リプレイ」の表示物（これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物）を表示し、対応するバトル用特典の種類が「ベルの特典」であれば「ベル」の表示物（これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物）を表示し、対応するバトル用特典の種類が「レア役の特典」であれば「レア役」の表示物（これに対応することが

50

認識可能な態様にて表示される表示物)を表示するものとしている。

【3067】

また、対応するバトル用特典の種類が「二択の特典」であれば「二択」の表示物(これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物)を表示し、対応するバトル用特典の種類が「一撃の特典」であれば「一撃」の表示物(これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物)を表示し、対応するバトル用特典の種類が「昇格の特典」であれば「昇格」の表示物(これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物)を表示し、対応するバトル用特典の種類が「特化の特典」であれば「特化」の表示物(これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物)を表示するものとしている。

【3068】

しかしながら、第1～第3表示領域において表示可能な表示物の表示態様はこれに限られない。例えば、いずれのバトル用特典の種類であるかが認識できない表示物を表示するものとしてもよい(図250中、変形例1の第2表示領域参照)。また、例えば、一定の絞り込み(8種類のうちから2種類等)は可能であるが、どの種類であるかは明確に認識できない表示物を表示するものとしてもよい(図250中、変形例1の第3表示領域参照)。

【3069】

なお、このような表示物を表示するのは、第2表示領域や第3表示領域においてであり、これらに変位して第1表示領域に表示される際には、いずれのバトル用特典の種類であるかが認識できる態様に变化した上で表示されるようにしてもよいし(図250中、変形例1の第1表示領域参照)、第2表示領域や第3表示領域で表示されていたものと同様の態様で表示されるようにしてもよい。また、後者の場合、最終ゲームとなってそれが付与対象として最終決定された際に、いずれのバトル用特典の種類であるかが認識できる態様に变化した上で表示されるものとするればよい。

【3070】

また、図250の変形例2に示すように、第1表示領域以外では、その特典の種類が異なる色等(形状やその中に示されるキャラクタの種別、あるいはそれらの組合せ等)によって示され得るようにしてもよい。なお、この場合、一定の相関関係によって遊技者がバトル用特典の種類を具体的に認識できるようにしてもよいし、特典の有利度合い(相対的に高いか低い等)は認識できるが、具体的な種類までは認識し難いようにしてもよい。また、この場合も、そのような表示物に変位して第1表示領域に表示される際には、いずれのバトル用特典の種類であるかが認識できる態様に变化した上で表示されるようにしてもよいし(図250中、変形例2の第1表示領域参照)、第1表示領域以外で表示されていたものと同様の態様で表示されるようにしてもよい。た、後者の場合、最終ゲームとなってそれが付与対象として最終決定された際に、いずれのバトル用特典の種類であるかが認識できる態様に变化した上で表示されるものとするればよい。

【3071】

また、図250の変形例2に示すように、AT中CZにおいて付与し得るバトル用特典の候補の数(例えば、3個)と、演出表示部において表示される特定情報の数(例えば、4個)とは必ずしも一致していなくともよい。これは、付与し得るバトル用特典の候補の数よりも演出表示部において表示される特定情報の数を多くする態様のみならず、付与し得るバトル用特典の候補の数よりも演出表示部において表示される特定情報の数を少なくする態様も含み得る。

【3072】

なお、例えば、付与し得るバトル用特典の候補の数よりも演出表示部において表示される特定情報の数を多くする場合、余りとなる特定情報については、「ブランク」(あるいは、空白)の表示物とし、AT中CZが終了しないゲーム(最終ゲーム以外)では、そのような表示物が第1表示領域に表示され得るものとしてもよい。また、順序的にAT中CZが終了するゲーム(最終ゲーム)でそのような表示物が第1表示領域に表示された場合には、これがいずれのバトル用特典の種類であるかが認識できる態様に变化するものとする

10

20

30

40

50



ればよい。

【3073】

また、上述のA T中C Zに係る遊技性の変形例に記載したように、例えば、A T中C Zにおいて、付与される特典は1つであるが、特典の付与条件が成立した時点で当該状態が終了するものとし、また、特典の付与条件が1ゲーム目から成立し得るように構成する場合、特典の付与条件の成立確率（換言すれば、当該状態の平均継続ゲーム数）等を考慮した任意の数（ここでは、例えば6個とする）の特定情報が表示されるものとしてもよい。なお、この場合、それぞれの特定情報に対応するように、付与され得る特典の種類（候補）が予め決定される（すなわち、何ゲーム目で特典の付与条件が成立するかが出玉的に重要な要素となり、特定情報によってそれが事前に認識可能となる）ようにしてもよいし、

10

【3074】

また、この場合、特定情報の変位が一周しても特典の付与条件が成立しなかったとき（例えば、6個の特定情報が表示され、1ゲーム毎に所定契機が成立してこれが所定順序で変位するものとし、6ゲームを消化しても特典の付与条件が成立せず、7ゲーム目までA T中C Zが継続したとき）には、特定の特典（1～6ゲーム目において特典の付与条件が成立した場合に付与され得る特典のうちの1つであってもよいし、それらにおいては付与されることがない有利度合いが高い特別特典であってもよい。例えば、特別特化用ストックが1加算されることや、ストックが3加算されることとすればよい）を付与することが決定されて、当該状態が終了するようにしてもよい。

20

【3075】

また、上述のA T中C Zに係る遊技性の変形例に記載したように、例えば、A T中C Zにおいて、複数個の特典が付与され得るように構成し、第1役に当籤したゲームでは特典の付与条件は成立しないが、当該状態は継続することが決定され、第2役に当籤したゲームでは特典の付与条件が成立し、当該状態が継続することも決定され、第3役に当籤したゲームでは特典の付与条件が成立するが、当該状態を終了させることが決定されるといったように構成する場合、当該状態の終了確率（換言すれば、当該状態の平均継続ゲーム数）等を考慮した任意の数（ここでは、例えば6個とする）の特定情報が表示されるものとしてもよい。なお、この場合、それぞれの特定情報に対応するように、付与され得る特典の種類（候補）が予め決定される（すなわち、何ゲーム目で特典の付与条件が成立するかが出玉的に重要な要素となり、特定情報によってそれが事前に認識可能となる）ようにしてもよいし、付与され得る特典の種類は特典の付与条件が成立したゲームで抽籤により（あるいは、当籤役にしたがって）決定される（すなわち、何ゲーム目で特典の付与条件が成立するかは出玉的に重要な要素となり難く、特定情報によってそれが事前に認識し難くなる）ようにしてもよい。

30

【3076】

また、この場合、第2役に当籤したゲームで、特典の付与条件が成立し、当該状態が継続することも決定された場合、当該ゲームと対応する特定情報が示唆する特典が付与された後も当該状態が継続することになる。その場合には、当該ゲームと対応する特定情報については、上述の「ブランク」（あるいは、空白）の表示物として（そのような表示物に変化させて）、以後のゲームで変位されるものとすればよい。例えば、1ゲーム目と対応する特定情報は当初「特化」であったとする。ここで、1ゲーム目で第2役に当籤したことに応じ、「特化の特典」が付与された上で当該状態が継続したとする。このとき、遊技終了時には、「特化の特典」が付与される旨が表示された上で、当該表示物が「ブランク」に変化し、その上で移動表示が行われる。そして、2ゲーム目以降は「ブランク」のまま、所定契機の成立にしたがって変位されるものとすればよい。

40

【3077】

50

なお、仮に特定情報の変位が一周して7ゲーム目に再度この「ブランク」が表示された場合には、そのままの表示が継続されるものとしてもよいし、（内部的に再度特典の種類が決定されたとしたならば）再度付与され得る特典の種類を示唆するための表示物に変化するようにしてもよい。ここで、「ブランク」の表示がそのまま継続するものとした場合、表示上は「ブランク」であるが、当該ゲーム（7ゲーム目）で特典の付与条件が成立した場合には、成立した付与条件にしたがって特典が付与され得るものとしてもよいし、表示と内部的な状態とが一致するように、当該ゲーム（7ゲーム目）では特典が付与され得ないものとしてもよい。

#### 【3078】

また、6個の特定情報の全てが「ブランク」となるまでは、一度「ブランク」となった表示物はそのままとするが、6個の特定情報の全てが「ブランク」となった場合には、これを条件として付与され得る特典の種類が再決定され、これにしたがって各特定情報の表示が更新されるものとしてもよい。なお、6個の特定情報の全てが「ブランク」となった場合であっても、一度「ブランク」となった表示物はそのままとし、第3役に当籤して当該状態が終了するまでそのままの表示が継続されるものとしてもよい（この場合、上述のとおり、当該状態が終了するまでは成立した付与条件にしたがって特典が付与され得るものとしてもよいし、当該状態ではもはや特典が付与され得ないものとしてもよい）。また、6個の特定情報の全てが「ブランク」となった場合には、第3役に当籤しなくとも当該状態を終了させるようにしてもよい。なお、この場合には、上述の如く特定の特典を付与することが決定されるようにしてもよい。

#### 【3079】

また、上述の変形例において、また、本実施形態においても、特典（バトル用特典）の種類（候補）を決定する際には、対応するゲームにおいて特典を付与しないこと（はずれとなる特典の種類）を決定可能とすることができる。この場合には、例えば、上述の表示領域に、上述の「ブランク」の表示物（これに対応することが認識可能な態様にて表示される表示物）が表示されるものとするればよい。

#### 【3080】

また、本実施形態では、例えば、第1～第3表示領域を設け、それぞれにおいて対応するバトル用特典の種類を示唆する表示物を表示可能とし、それらが時計回りに回転して移動表示され、しかもこれがループされることで各特定情報を変位させるものとしていたが、バトル用特典の種類を示唆する特定情報を変位させる態様はこれに限られない。

#### 【3081】

例えば、図251の変形例3に示すように、ルーレット状の表示物を配置し、これにおいてバトル用特典の種類を示唆する各領域を割り当てるようにし、そのルーレット状の表示物の外周を、所定契機の成立にしたがってカーソルが移動することで、今回のゲームで対象となるバトル用特典の種類を遊技者が把握できるようにしてもよい。また、カーソルに替えて、各領域が（バトル用特典の種類の変動にしたがって）順次強調表示される（例えば、太枠で表示される等）ことで、今回のゲームで対象となるバトル用特典の種類を遊技者が把握できるようにしてもよい。すなわち、このような演出の表示態様は、例えば、表示物自体は回転（移動表示）されることなく固定して表示され、カーソルや枠といったような識別情報（対象となる表示物を識別可能とするための識別表示）が、対象となる表示物の変動に応じて（対象となる表示物と対応する位置に）移動表示していくことによって特定情報を変位させる（対象となる表示物を変化させる）ものであってもよい。なお、本例では、対象となるバトル用特典の種類を遊技者が明確に認識し得る表示態様となっているが、これはあくまで一例である。すなわち、上述の如く、対象となるバトル用特典の種類を遊技者が明確には認識できない表示態様を採用することもできる。

#### 【3082】

例えば、図251の変形例4に示すように、経過ゲーム数（何ゲーム目か）と、当該ゲームにおけるバトル用特典の期待度を横一列に表示し、例えば、これが所定契機の成立にしたがって順次スクロール表示されることで、今回のゲームで対象となるバトル用特典の

10

20

30

40

50

種類（ここでは期待度）を遊技者が把握できるようにしてもよい。すなわち、特定情報を順次変位させる態様はループさせる態様に限られない。なお、本例では、対象となるバトル用特典の種類を遊技者が明確には認識できない表示態様になっているが、これはあくまで一例である。すなわち、上述の如く、対象となるバトル用特典の種類を遊技者が明確に認識し得る表示態様を採用することもできる。

#### 【3083】

また、本実施形態や変形例において、各表示物の表示態様は、バトル用特典の候補にしたがって適宜選択されたものが表示されるものとしていたが、各表示物の表示態様を遊技者が選択可能な構成とすることもできる。例えば、AT中CZが開始される時（あるいは、AT中CZ中であってもよい）に、（遊技者の選択操作を受付可能として）遊技者が表示モードを選択可能としてもよい。ここで、表示モードには、例えば、遊技者が各表示物の表示態様からバトル用特典の種類を明確に認識できる（例えば、図242に示すような態様にて表示される）通常モードと、遊技者が各表示物の表示態様からバトル用特典の種類を明確に認識できない（例えば、図250に示すような態様にて表示される）隠しモードとが含まれるようにすればよい。

10

#### 【3084】

遊技者が通常モードを選択した場合（あるいは、特段の選択操作を行わずに自動的に通常モードが選択された場合）、上述の如く、遊技者はAT中CZ中の遊技の流れ（進行状況）に応じて、最終ゲームで付与対象となるバトル用特典がどれになるかを複数ゲームにわたって予測しながら遊技を行うといった遊技性となるし、遊技者が隠しモードを選択した場合、最終ゲームで付与対象となるバトル用特典の種類が判明するまではひたすら遊技をすすめるといった遊技性となる。前者の遊技性は、例えばAT中CZを楽しみたい遊技者にとって好適であるし、後者の遊技性は、例えばAT中CZを早く消化したい遊技者にとって好適である。すなわち、そのような表示モードの選択を可能とすることにより、遊技性をより多様化することができるとともに、遊技者の好みに合致する遊技性を提供することが可能となる。

20

#### 【3085】

なお、通常モードは、第1～第3表示領域に表示される表示物全てがバトル用特典の種類を明確に認識できる表示態様で表示されるモードであってもよいし、第1表示領域に表示される表示物はバトル用特典の種類を明確に認識できる表示態様で表示されるが、第1表示領域以外の表示領域に表示される表示物はバトル用特典の種類を明確には認識できない表示態様で表示されるモードであってもよい。また、前者のモードを第1通常モードとし、後者のモードを第2通常モードとして、これらのいずれかを選択可能としてもよい。

30

#### 【3086】

なお、隠しモードは、第1～第3表示領域に表示される表示物全てがバトル用特典の種類を明確には認識できない表示態様で表示されるモードであってもよいし、第1表示領域に表示される表示物はバトル用特典の種類を明確に認識できる表示態様で表示されるが、第1表示領域以外の表示領域に表示される表示物はバトル用特典の種類を明確には認識できない表示態様で表示されるモードであってもよい。また、上述の第2通常モードを設けない場合、前者のモードを第1隠しモードとし、後者のモードを第2隠しモードとして、これらのいずれかを選択可能としてもよい。

40

#### 【3087】

<第7実施形態に係る遊技機（付記）>

ここまで説明したように、第7実施形態に係るパチスロ機1によれば、例えば、以下に示すような遊技機（本発明に係る遊技機）を提供することができる。なお、以下では本発明に係る遊技機の構成とその効果について付記する。

#### 【3088】

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、各リールに対応するように設けられ、各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する複数の表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による

50

操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えたパチスロ機からなる遊技機が知られている。通常、このようなパチスロ機では、複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別され、入賞と判別されるとメダルがホッパーから払い出されてメダル受け部に貯留される。

#### 【3089】

このような遊技機において、所定状態（例えば、CZ状態）中に所定条件が満たされる（例えば、特定のリールアクションが実行される）と、所定特典が付与される（例えば、AT状態への移行が決定される）ものが知られている（例えば、特開2016-77559号公報参照）。

10

#### 【3090】

しかしながら、このような遊技機では、特典付与に係る遊技性が単調となって遊技の興趣を低下させてしまうおそれがある。

#### 【3091】

本発明は、特典付与に係る遊技性を高めて遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【3092】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

20

#### 【3093】

(1) 本発明の遊技機は、

複数の表示列で図柄の変動表示を可能とし、決定された当籤役と遊技者の停止操作に応じて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機（例えば、パチスロ機1）であって、

所定特典（例えば、図232に示すバトル用特典）を付与することが可能な特典付与手段（例えば、バトル用特典を付与することを決定可能な遊技制御部）と、

演出表示を行うことが可能な演出表示手段（例えば、演出表示部）と、を備え、

前記所定特典は、その内容が異なる複数種類（例えば、図232に示す8種類）があり、前記特典付与手段は、所定状態（例えば、図228及び図231等に示すAT中CZの出玉状態）において所定条件を満たしたとき（例えば、最終ゲームとなったとき）には、いずれかの種類の前記所定特典を付与可能であり、

30

前記演出表示手段は、

前記所定状態において、前記特典付与手段によって付与され得る前記所定特典の種類を示唆する複数の特定情報（例えば、図242～図251に示すような表示物）を表示可能であるとともに、所定契機の成立（例えば、1ゲームが終了すること）に応じて前記複数の特定情報を変位可能であり、

前記所定条件を満たしたときに特定の表示位置（例えば、図242に示す第1表示領域）に表示された前記特定情報が、前記特典付与手段によって付与される前記所定特典の種類に対応するものとなるように前記複数の特定情報を変位させることを特徴とする遊技機である。

40

#### 【3094】

このような本発明の構成によれば、所定状態においては、複数の特定情報が変位されながら表示されるとともに、所定特典が付与されるときに、これに対応する特定情報が特定の表示位置にて表示されることでその種類が示唆されることとなる。したがって、特典付与に係る遊技性を高めて遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【3095】

(2) 本発明の遊技機は、

前記特典付与手段は、前記所定状態において付与し得る前記所定特典の候補（例えば、

50

図 2 3 6 ~ 図 2 4 1 に示すように、第 1 領域 ( C )、第 2 領域 ( L )、及び第 3 領域 ( R ) のそれぞれに対応するバトル用特典を複数決定可能であり、決定した前記所定特典の候補のうちで付与対象となる前記所定特典を前記所定契機の成立に応じて所定順序 ( 例えば、図 2 3 6 ~ 図 2 4 1 に示すような順序 ) で変動させることが可能であって、前記所定条件を満たしたときに付与対象となっている ( 例えば、第 1 領域 ( C ) に記憶されている ) 前記所定特典を付与し得るように構成され、

前記演出表示手段は、前記特典付与手段によって決定された前記所定特典の候補にそれぞれ対応する前記複数の特定情報 ( 例えば、第 1 ~ 第 3 特定情報 ) を表示可能であり、前記複数の特定情報を前記所定順序で変位させることが可能であって、全ての前記特定情報を遊技者が把握可能な態様にて表示し得るように構成されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

#### 【 3 0 9 6 】

このような本発明の構成によれば、所定状態においては、付与し得る所定特典の候補が予め複数決定され、このうちで付与対象となる所定特典が所定順序で変動し得るものとし、また、複数の特定情報もこれにしたがって変位し得るものとし、さらに、全ての特定情報を遊技者が把握可能な態様にて表示し得るものとしている。すなわち、遊技者は各特定情報の変位をみながら実際に付与され得る所定特典の種類を予測することができるようになるし、所定状態中はずっと遊技者に期待感や緊張感を与えることができるようになる。さらに、特典付与に関し、いわゆる出来レースであるといった感覚を遊技者に与えることを防止することもできる ( 換言すれば、遊技者自身の遊技結果で該当の特典を得られたという感覚を強く与えることができる )。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

20

#### 【 3 0 9 7 】

( 3 ) 本発明の遊技機は、

前記所定状態は、前記所定条件を満たして前記所定特典が付与されたことに応じて終了されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

#### 【 3 0 9 8 】

このような本発明の構成によれば、特典付与に係る所定状態が必要以上に長く継続してしまうことを抑制できるため、例えば、早く遊技を進めたい遊技者にとって望ましい態様にて遊技を進行させることができる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。また、これに加え、そのような状態において遊技者が過度に有利となってしまうことも防止できるため、射幸性を適切に抑制することができる。

30

#### 【 3 0 9 9 】

( 4 ) 本発明の遊技機は、

前記所定契機は、1 ゲーム毎に成立し得ることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

#### 【 3 1 0 0 】

このような本発明の構成によれば、付与され得る所定特典の種類を1 ゲーム毎に変動させることが可能となるとともに、複数の特定情報も1 ゲーム毎に変位させることが可能となるため、所定状態中はより高い頻度で遊技者を一喜一憂させることができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

40

#### 【 3 1 0 1 】

( 5 ) 本発明の遊技機は、

前記所定条件は、所定状態が最終ゲームとなったときに満たされるものであり、

前記所定状態の遊技期間は変動し得ることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

#### 【 3 1 0 2 】

このような本発明の構成によれば、所定状態の最終ゲームで付与対象となっている所定特典が付与されるとともに、この最終ゲームは変動し得るものとなっているため、所定状態の終了間際においてはより高い期待感や緊張感を遊技者に与えることができるようにな

50

る。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

【3103】

(6) 本発明の遊技機は、

前記特典付与手段は、前記所定状態が開始されるときに、付与し得る前記所定特典の候補を複数決定可能であるとともに、前記所定状態が終了する前に特定条件を満たしたとき（例えば、対象となるバトル用特典のレベルが上限値に達したとき）には、決定されていた前記所定特典の種類を有利なものに書き換える（例えば、236～図241に示す特典書換処理を行う）ことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【3104】

このような本発明の構成によれば、所定状態中も当初決定されていた所定特典の候補が有利なものに変動し得るため、例えば、当初決定されていた所定特典の候補が遊技者にとって望ましくないものであったとしても、それによって遊技の興趣が低下してしまうことを防止でき、また、所定状態中の期待感も高めることができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

【3105】

(7) 本発明の遊技機は、

前記所定特典は、前記所定状態とは異なる特定状態（例えば、図227、図228、及び図230等に示すバトルの出玉状態）の有利度合いを高め得る特典であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【3106】

このような本発明の構成によれば、所定特典を、所定状態そのものの有利度合いを高めるために機能させず、これとは異なる特定状態の有利度合いを高めるために機能させるようにしたため、所定状態における遊技性をわかりやすくすることができるとともに、全体としては遊技性を多様化させることができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

【3107】

(8) 本発明の遊技機は、

前記所定特典は、第1特典（例えば、特別特化の特典）と、前記第1特典とは異なる第2特典（例えば、特別特化の特典以外のバトル用特典）とを含み、

前記所定状態において前記所定条件を満たしたときに、前記第1特典が付与された場合には特別状態（例えば、図228に示す特別特化の出玉状態）に移行させることを可能し、前記第2特典が付与された場合には前記特別状態に移行させることを可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【3108】

このような本発明の構成によれば、所定状態では、第1特典が付与された場合に限り特別状態に移行させることが可能となるため、付与される所定特典の種類（有利度合い）により起伏を生じさせることができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

【3109】

(9) 本発明の遊技機は、

前記所定状態は、遊技状態が所定ボーナス状態（例えば、BB3状態）であるときに実行されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

【3110】

このような本発明の構成によれば、所定状態が所定ボーナス状態で実行されるものとしているため、例えば、非ボーナス状態で実行されるものと比較すると、遊技性をより多様化することができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

【3111】

(10) 本発明の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記所定状態は、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る A T 状態（例えば、A T 中）において実行されるものであり、

前記所定ボーナス状態は、前記 A T 状態にあつては遊技価値が増加し得る状態として構成され、前記 A T 状態とは異なる非 A T 状態（例えば、非 A T 中）においては遊技価値が増加しない状態として構成されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

#### 【3112】

このような本発明の構成によれば、所定状態が、所定ボーナス状態であつて、A T 状態であるときに実行されるものとし、また、所定ボーナス状態は、A T 状態にあつては遊技価値が増加し得る状態として構成され、非 A T 状態においては遊技価値が増加しない状態として構成されているため、特典付与の観点のみならず、遊技価値付与の観点においても遊技性をより多様化することができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

10

#### 【3113】

(11) 本発明の遊技機は、

前記演出表示手段は、前記所定契機が成立したゲームにおいて、最終の停止操作（例えば、第3停止操作）が行われたことに応じて前記複数の特定情報を変位させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

#### 【3114】

このような本発明の構成によれば、特定情報の変位を、遊技の流れに沿った自然な流れ行うことができるとともに、例えば、最終の停止操作までは、特定情報の変動する（レベルアップや昇格が発生する）、あるいは今回のゲームが（所定状態の）最終ゲームになるかもしれないといったように、遊技者を一喜一憂させることができるようになる。したがって、特典付与に係る遊技性をさらに高めて遊技の興趣を飛躍的に向上させることができる。

20

#### 【3115】

[その他の拡張例]

ここまで、第1実施形態～第7実施形態を用いて本発明に係る遊技機（パチスロ機）を説明したが、その構成や遊技性に関する仕様・機能等は上述のものに限定されず、種々の変更・拡張が可能である。以下、あくまで一例であるが、そのような拡張例について説明する。なお、この項において説明する各種の構成や各種の仕様・機能等については、その一部又は全部を、第1実施形態～第7実施形態に係る遊技機として説明したものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本発明に係る遊技機とすることができる。

30

#### 【3116】

なお、この項において説明するパチスロ機は、例えば、各実施形態で説明したパチスロ機1、パチスロ機2001、あるいはパチスロ機3001等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「パチスロ機」として説明する。

#### 【3117】

また、この項において説明する主制御基板は、例えば、各実施形態で説明した主制御基板71、主制御基板2071、あるいは主制御基板3011等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「主制御基板」として説明する。また、この項において説明する主制御部は、例えば、各実施形態で説明した主制御回路100、主制御回路2100、あるいは主制御部3011a等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「主制御部」として説明する。

40

#### 【3118】

また、この項において説明するメインCPUは、例えば、各実施形態で説明したメインCPU101、メインCPU2101、あるいはメインCPU3101等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メインCPU」として説明する。また、この項において説明するメインROMは、例えば、各実施形態で説明したメインROM102、メインROM2102、あるいはメインROM3102等を全て含み得る

50

ものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メインROM」として説明する。また、この項において説明するメインRAMは、例えば、各実施形態で説明したメインRAM103、メインRAM2103、あるいはメインRAM3103等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メインRAM」として説明する。  
【3119】

また、この項において説明するメダル数制御基板は、例えば、各実施形態で説明したメダル数制御基板を全て含み得るものである。また、この項において説明するメダル数制御部は、例えば、各実施形態で説明したメダル数制御回路、あるいはメダル数制御部3011b等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メダル数制御部」として説明する。

10

【3120】

また、この項において説明するメダル数制御CPUは、例えば、各実施形態で説明したメダル数制御CPU、あるいはメダル数制御CPU3101等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メダル数制御CPU」として説明する。また、この項において説明するメダル数制御ROMは、例えば、各実施形態で説明したメダル数制御ROM、あるいはメダル数制御ROM3102等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メダル数制御ROM」として説明する。また、この項において説明するメダル数制御RAMは、例えば、各実施形態で説明したメダル数制御RAM、あるいはメダル数制御RAM3103等を全て含み得るものであるが、説明の便宜のため、以下においては単に「メダル数制御RAM」として説明する。

20

【3121】

また、この項においては、上記以外にも符号を省略して説明することがあるが、特段の説明がない限り、それは各実施形態で同様の語句や表現にて記載した構成を示すものであり、各実施形態にて説明した同等の構成を適用可能であるものとする。また、この項においては、一部の実施形態の符号を援用して説明することがあるが、特段の説明がない限り、それは符号を援用した実施形態の構成に限定されず、他の実施形態で同様の語句や表現にて記載した構成と同等の構成を適用可能であるものとする。

【3122】

(メダルレス遊技機の1チップ化)

上述のとおり、本発明に係るパチスロ機は、メダルレス遊技機として構成することができる。そして、メダルレス遊技機として構成する場合には、不正行為防止や射幸性管理等の観点より、遊技動作を制御するための主制御部と、遊技価値を管理するためのメダル数制御部とを別々に設けることが望ましいと考えられている。

30

【3123】

ここで、一の構成例としては、例えば、図34に示すように、主制御部(主制御基板)とメダル数制御部(メダル数制御基板)とを別々の基板上に設け、これらを電氣的に接続するとともに、メダル数制御部(メダル数制御基板)と接続端子板とを電氣的に接続する(これにより外部との接続を可能とする)構成とすることができる。また、他の構成例としては、例えば、図210に示すように、主制御部とメダル数制御部とを同一の基板(主制御基板)上に設け、主制御基板(メダル数制御部)と接続端子板(遊技球等接続端子板3043)とを電氣的に接続する構成とすることができる。

40

【3124】

なお、いずれの構成においても、主制御部とメダル数制御部のそれぞれで能動的に各種制御を行い得るように、それぞれの制御部がCPUを含むマイクロプロセッサを搭載することが望ましいと考えられている。すなわち、主制御部においてはメインCPUを含むマイクロプロセッサを搭載し、また、メダル数制御部においてもメダル数制御CPUを含むマイクロプロセッサを搭載する必要があるため、このような構成によれば、主制御部及びメダル数制御部のそれぞれで1つずつ、計2つのチップが必要となる。

【3125】

ところで、近年、遊技機分野では、遊技の健全化等を目的として、メダルを用いて遊技

50



を行う従来の遊技機から、メダルレス遊技機への移行を図ろうとする技術動向がある。しかしながら、メダルレス遊技機では、上述の如く（２つのチップを要する構成であるとする）、従来の遊技機よりも（必要なチップの数が増加することに起因して）コストが増大してしまうおそれがあるという問題がある。

【 3 1 2 6 】

また、遊技に際しては、少なくとも主制御部及びメダル数制御部のそれぞれで双方向に通信を行う必要があるところ、その通信に問題が発生したり、脆弱性があつたりする場合にはかえって適切な制御が行えず、遊技の公平性や健全性が担保し得ない場合があるという問題もある。また、その通信で使用されるプログラムも必要であることから、制御部のデータ量が圧迫されてしまうという問題もある。

10

【 3 1 2 7 】

そこで、この拡張例では、そのような問題点が解決できるように、主制御部の機能と、メダル制御部の機能とを一つの制御部で担い得る構成を提案している。これによれば、遊技機の製造コストを削減し、遊技の公平性や健全性を適切に担保することが可能となる。

【 3 1 2 8 】

この拡張例に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、メダル）を用いることなく遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、メダルレス遊技機としてのパチスロ機）であって、

遊技動作を制御するため第 1 制御（例えば、従来の主制御部によって制御される各種制御）と、遊技価値を管理するため第 2 制御（例えば、従来のメダル数制御部によって制御される各種制御）を実行可能な統合制御部（例えば、後述の統合マイクロプロセッサ）を備えた遊技機である。

20

【 3 1 2 9 】

このような構成の遊技機によれば、遊技動作の制御と遊技価値の管理を一つの制御部（統合制御部）で行い得るため、メダルレス遊技機を適切に構成しつつ、その製造コストを削減し、遊技の公平性や健全性を適切に担保することができるという効果を奏し得る。

【 3 1 3 0 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記第 1 制御は、遊技の進行に直接関与する所定制御（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域内 R O M エリア 2 2 0 2 a 及び使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a を用いた各種制御）と、遊技の進行に直接関与しない特定制御（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域外 R O M エリア 2 2 0 2 b 及び使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 b を用いた各種制御）を含む遊技機である。

30

【 3 1 3 1 】

このような構成の遊技機によれば、第 1 制御では、遊技の進行に直接関与しない（遊技性に影響を与えない）制御（特定制御）を、遊技の進行に直接関与する（遊技性に影響を与える）制御（所定制御）とは別に実行し得ることから、遊技性に影響を与える制御に必要なデータ容量を適切に確保することができるという効果を奏し得る。

【 3 1 3 2 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

制御を実行する制御手段（例えば、後述の統合 C P U ）と、  
制御に必要な情報（例えば、プログラムやテーブルデータ等）が記憶された第 1 記憶手段（例えば、図 1 6 8 に示す内蔵 R O M 2 1 0 2 に相当する後述の統合 R O M ）と、

制御に必要な情報（例えば、プログラムの実行にともなって記憶されるデータ等）が記憶される第 2 記憶手段（例えば、図 1 6 8 に示す内蔵 R A M 2 1 0 3 に相当する後述の統合 R A M ）と、を備え、

40

前記第 1 記憶手段には、前記第 1 制御に必要な情報が記憶された第 1 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域内 R O M エリア 2 2 0 2 a 及び使用領域外 R O M エリア 2 2 0 2 b ）と、前記第 2 制御に必要な情報が記憶された第 2 記憶領域（例えば、後述のメダル数制御用使用領域内 R O M エリア）が設けられ、

50

前記第 2 記憶手段には、前記第 1 制御に必要な情報が記憶される第 3 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a 及び使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b ）と、前記第 2 制御に必要な情報が記憶される第 4 記憶領域（例えば、後述のメダル数制御用使用領域内 R A M エリア）が設けられる遊技機である。

【 3 1 3 3 】

このような構成の遊技機によれば、遊技動作の制御と遊技価値の管理を一つの制御部（統合制御部）で行う場合であっても、それぞれの制御に必要な情報が異なる記憶領域に記憶されるため、それぞれの制御を適切に行うことができるとともに、例えば、記憶領域単位でデータを置き換えることも容易となるので、構成データの汎用性を高めて製造コストをより顕著に削減することができるという効果を奏し得る。

10

【 3 1 3 4 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記第 1 記憶領域は、前記所定制御に必要な情報が記憶された所定第 1 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域内 R O M エリア 2 2 0 2 a ）と、前記特定制御に必要な情報が記憶された特定第 1 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域外 R O M エリア 2 2 0 2 b ）を含み、

前記第 3 記憶領域は、前記所定制御に必要な情報が記憶される所定第 3 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域内 R A M エリア 2 2 0 3 a ）と、前記特定制御に必要な情報が記憶される特定第 3 記憶領域（例えば、図 1 6 8 に示す使用領域外 R A M エリア 2 2 0 3 b ）を含む遊技機である。

20

【 3 1 3 5 】

このような構成の遊技機によれば、遊技性に影響を与える制御と、遊技性に影響を与えない制御とで、それぞれの制御に必要な情報が異なる記憶領域に記憶されるため、それぞれの制御を適切に行うことができるとともに、例えば、記憶領域単位でデータを置き換えることも容易となるので、構成データの汎用性を高めて製造コストをより顕著に削減することができるという効果を奏し得る。

【 3 1 3 6 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記第 1 記憶手段には、前記所定第 1 記憶領域、前記第 2 記憶領域、前記特定第 1 記憶領域の順で各記憶領域が設けられ、

前記第 2 記憶手段には、前記所定第 3 記憶領域、前記第 4 記憶領域、前記特定第 3 記憶領域の順で各記憶領域が設けられる遊技機である。

30

【 3 1 3 7 】

このような構成の遊技機によれば、遊技を行う上で必要なデータから優先して各記憶領域を割り当てることができるため、構成データが設計しやすくなって製造コストをより顕著に削減することができるという効果を奏し得る。

【 3 1 3 8 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記所定第 1 記憶領域の容量は、前記第 2 記憶領域の容量よりも大きくすることが可能である遊技機である。

40

【 3 1 3 9 】

このような構成の遊技機によれば、遊技性に影響を与える制御に必要な情報を、遊技価値の管理に係る制御に必要な情報よりも大容量とすることができるため、その容量を利用して遊技性を高めることができるという効果を奏し得る。

【 3 1 4 0 】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記所定第 3 記憶領域の容量は、前記第 4 記憶領域の容量と同じとすることが可能である遊技機である。

【 3 1 4 1 】

このような構成の遊技機によれば、遊技価値の管理に係る制御によって得られた情報が

50

記憶される領域の容量を、遊技性に影響を与える制御によって得られた情報が記憶される領域の容量と同じとすることができるため、構成データが設計しやすくなって製造コストをより顕著に削減することができるという効果を奏し得る。

【3142】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記所定第1記憶領域と前記第2記憶領域との間には未使用領域が設けられるとともに、前記第2記憶領域と前記特定第1記憶領域との間にも前記未使用領域が設けられる遊技機である。

【3143】

また、この拡張例に係る遊技機は、

前記所定第1記憶領域は、前記所定制御に係るプログラムが記憶された所定第1プログラム領域（例えば、図168に示す使用領域内プログラム領域2102a）と、前記所定制御に係るテーブルデータが記憶された所定第1データ領域（例えば、図168に示す使用領域内データ領域2102b）を含み、

前記第2記憶領域は、前記第2制御に係るプログラムが記憶された第2プログラム領域（例えば、後述のメダル数制御用使用領域内プログラム領域）と、前記第2制御に係るテーブルデータが記憶された第2データ領域（例えば、後述のメダル数制御用データ領域）を含み、

前記特定第1記憶領域は、前記特定制御に係るプログラムが記憶された特定第1プログラム領域（例えば、図168に示す使用領域外プログラム領域2102c）と、前記特定制御に係るテーブルデータが記憶された特定第1データ領域（例えば、図168に示す使用領域外データ領域2102d）を含み、

前記第1記憶手段には、前記所定第1プログラム領域、前記所定第1データ領域、前記未使用領域、前記第2プログラム領域、前記第2データ領域、前記未使用領域、前記特定第1プログラム領域、前記特定第1データ領域の順で各領域が設けられる遊技機である。

【3144】

このような構成の遊技機によれば、それぞれの制御に必要な情報を適切に管理することができるという効果を奏し得る。

【3145】

上述した構成について、その一具体例を説明する。この拡張例では、主制御基板に、主制御部及びメダル数制御部の機能を具備した統合マイクロプロセッサ（不図示）が搭載されているものとする。なお、マイクロプロセッサの基本的構成は、図166や図212を用いてすでに説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。また、例えば、図210に示す主制御基板においては、主制御用マイクロプロセッサ3070を搭載するスペースと、メダル数制御用マイクロプロセッサ3080を搭載するスペースを確保する必要があったが、この拡張例によれば、このうちの一方のスペースは不要となる。したがって、主制御基板上の省スペース化を図ることができるという効果も奏し得る。

【3146】

統合マイクロプロセッサは、メインCPU及びメダル数制御CPUの機能を具備した統合CPU（不図示）と、メインROM及びメダル数制御ROMの機能を具備した統合ROM（不図示）と、メインRAM及びメダル数制御RAMの機能を具備した統合RAM（不図示）とを少なくとも備える。なお、統合ROMや統合RAMの基本的な構成は、図168に示す内蔵ROM2102や内蔵RAM2103におけるものと同様である。

【3147】

もっとも、統合ROMや統合RAMでは、メダル数制御に必要なデータを記憶するため、図168に示すものとはそのメモリマップ内のデータ構成を異ならせている。以下ではその点に着目して説明していく。

【3148】

図示は省略しているが、統合ROMのメモリマップでは、例えば、アドレス「0000H」～「3FFFH」の範囲内において、アドレスの先頭から、使用領域内プログラム領

10

20

30

40

50

域、使用領域内データ領域、未使用領域、メダル数制御用使用領域内プログラム領域、メダル数制御用使用領域内データ領域、未使用領域、使用領域外プログラム領域、使用領域外データ領域、未使用領域、商標記録エリア、及びプログラム管理等エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

#### 【3149】

なお、使用領域内プログラム領域は、図168に示す使用領域内プログラム領域2102aと同様の構成であり、使用領域内データ領域は、図168に示す使用領域内データ領域2102bと同様の構成であり、使用領域外プログラム領域は、図168に示す使用領域外プログラム領域2102cと同様の構成であり、使用領域外データ領域は、図168に示す使用領域外データ領域2102dと同様の構成であり、商標記録エリアは、図168に示す商標記録エリア2102eと同様の構成であり、プログラム管理等エリアは、図168に示すプログラム管理等エリア2102fと同様の構成である。

10

#### 【3150】

また、使用領域内プログラム領域及び使用領域内データ領域をまとめて使用領域内ROMエリアとし、メダル数制御用使用領域内プログラム領域及びメダル数制御用使用領域内データ領域をまとめてメダル数制御用使用領域内ROMエリアとし、使用領域外プログラム領域及び使用領域外データ領域をまとめて使用領域外ROMエリアとする。なお、使用領域内ROMエリアは、図168に示す使用領域内ROMエリア2202aと同様の構成であり、使用領域外ROMエリアは、図168に示す使用領域外ROMエリア2202bと同様の構成である。なお、使用領域内ROMエリアとメダル数制御用使用領域内ROMエリアとの間に未使用領域を設ける構成としているが、これを設けない構成とすることもできる。また、メダル数制御用使用領域内ROMエリアと使用領域外ROMエリアとの間に未使用領域を設ける構成としているが、これを設けない構成とすることもできる（ここで摘記していない未使用領域も同様である）。また、未使用領域は、図168に示す未使用領域と同様の構成である。

20

#### 【3151】

メダル数制御用使用領域内プログラム領域には、上述のメダル数制御部で実行されるものとしていた遊技価値の管理に関する各種制御処理において、統合CPUにより実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。メダル数制御用使用領域内データ領域には、上述のメダル数制御部で実行されるものとしていた遊技価値の管理に関する各種制御処理において、統合CPUにより使用される各種データが記憶される。

30

#### 【3152】

なお、統合ROMにおいては、仕様上、全体の容量が16KBを超えないことが求められる。また、使用領域内プログラム領域においては、その容量が4.5KBを超えないことが求められる。また、使用領域内データ領域においては、その容量が3KBを超えないことが求められる。したがって、使用領域内ROMエリアにおいては、それぞれの条件を満たしつつ、その容量が7.5KBを超えないことが求められる。また、メダル数制御用使用領域内ROMエリアにおいては、その容量が2.5KBを超えないことが求められる。なお、使用領域外ROMエリアは空き容量を使用するものであることから、その容量の上限は定められていない。

40

#### 【3153】

ここで、使用領域内ROMエリアの容量（の上限）と、メダル数制御用使用領域内ROMエリアの容量（の上限）とを比較すると、使用領域内ROMエリアのほうが使用可能な容量が大きくなっている。したがって、遊技性に影響を与える制御に必要な情報を、遊技価値の管理に係る制御に必要な情報よりも大容量とすることができるようになっている。

#### 【3154】

また、図示は省略しているが、統合RAMのメモリマップでは、例えば、アドレス「F000H」～「F3FFFH」の範囲内において、アドレスの先頭から、使用領域内作業領域、使用領域内スタック領域、未使用領域、メダル数制御用使用領域内作業領域、メダル数制御用使用領域内スタック領域、未使用領域、使用領域外作業領域、及び使用領域外ス

50

タック領域が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【3155】

なお、使用領域内作業領域は、図168に示す使用領域内作業領域2103aと同様の構成であり、使用領域内スタック領域は、図168に示す使用領域内スタック領域2103bと同様の構成であり、使用領域外作業領域は、図168に示す使用領域外作業領域2103cと同様の構成であり、使用領域外スタック領域は、図168に示す使用領域外スタック領域2103dと同様の構成である。

【3156】

また、使用領域内作業領域及び使用領域内スタック領域をまとめて使用領域内RAMエリアとし、メダル数制御用使用領域内作業領域及びメダル数制御用使用領域内スタック領域をまとめてメダル数制御用使用領域内RAMエリアとし、使用領域外作業領域及び使用領域外スタック領域をまとめて使用領域外RAMエリアとする。なお、使用領域内RAMエリアは、図168に示す使用領域内RAMエリア2203aと同様の構成であり、使用領域外RAMエリアは、図168に示す使用領域外RAMエリア2203bと同様の構成である。なお、使用領域内RAMエリアとメダル数制御用使用領域内RAMエリアとの間に未使用領域を設ける構成としているが、これを設けない構成とすることもできる。また、メダル数制御用使用領域内RAMエリアと使用領域外RAMエリアとの間に未使用領域を設ける構成としているが、これを設けない構成とすることもできる。また、未使用領域は、図168に示す未使用領域と同様の構成である。

【3157】

メダル数制御用使用領域内作業領域及びメダル数制御用使用領域内スタック領域には、上述のメダル数制御部で実行されるものとしていた遊技価値の管理に関する制御プログラムの実行により決定された各種データが一時的に格納される。

【3158】

なお、統合RAMにおいては、仕様上、全体の容量が1024Bを超えないことが求められる。また、使用領域内RAMエリアにおいては、その容量が512Bを超えないことが求められる。また、メダル数制御用使用領域内ROMエリアにおいては、その容量が512Bを超えないことが求められる。なお、使用領域外ROMエリアは空き容量を使用するものであることから、その容量の上限は定められていない。

【3159】

ここで、使用領域内RAMエリアの容量(の上限)と、メダル数制御用使用領域内RAMエリアの容量(の上限)とを比較すると、両者は同じ容量となっている。したがって、遊技価値の管理に係る制御によって得られた情報が記憶される領域の容量を、遊技性に影響を与える制御によって得られた情報が記憶される領域の容量と同じとすることができるようになっている。

【3160】

(主制御基板の裏面を確認可能な構造)

上述のとおり、主制御基板は、主制御基板ケースに収容された状態でパチスロ機の内部に取り付けられる。このような主制御基板は、プリント基板(PCB)として構成されることが一般的である。プリント基板は、例えば、両面基板の場合、ガラス繊維や樹脂等を加工し、絶縁体として構成された基板本体(絶縁基板)の両面に銅箔が貼られた銅張積層板を必要なサイズにカットした後、スルーホールやVIAホール等を通電可能に形成し、必要な配線パターン(回路パターン)として残す部分の銅箔をマスキングし、マスキングした部分以外の銅箔を除去することで配線パターンを形成し、形成した配線パターンにおいて露出させる必要がある部分(後で半田付けをする部分等)以外は、インク材やフィルム材からなる絶縁性のソルダーレジストで被覆する(絶縁層を積層して保護する)といった工程を経て製造される。そして、このようにして製造された基板に、必要となる複数の電子部品が実装されて、特定の機能を担う制御基板となる。

【3161】

ここで、このような制御基板に実装される電子部品には、制御基板の表面側(片面側)

でその端子が半田付けされることで実装される表面実装部品（SMD）と、スルーホールに制御基板の表面側（一面側）からその端子を挿通させ、その裏面側（他面側）で（あるいは、表面側及び裏面側で）その端子が半田付けされるディップ実装部品（DIP）（以下、単に「ディップ部品」として説明する場合もある）とがある。

【3162】

表面実装部品は、同等のディップ実装部品と比較すると部品自体も小型であり、また、実装するためのスルーホール等が不要になるため、実装面の省スペース化を図ることができるというメリットがある。また、近年はディップ実装部品よりも広く普及しているため、同等のディップ実装部品と比較すると入手しやすく安価となりやすいというメリットもある。反面、小型である分、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査は行

10

【3163】

一方、ディップ実装部品は、同等の表面実装部品と比較すると実装面のスペースを確保しにくくなり、また、入手しにくく高価となりやすいというデメリットがある反面、同等の表面実装部品と比較すると取り扱いやすく、上記のような検査を容易に行えらるとともに、実装後の強度も勝るといったメリットもある。

【3164】

そこで、この拡張例では、いずれの部品を採用しても、部品実装面（主制御基板ケースに收容されてパチスロ機の内部に取り付けられた状態において外部から視認することが容易な表面側）のみならず、部品非実装面（主制御基板ケースに收容されてパチスロ機の内部に取り付けられた状態において外部から視認することが困難な裏面側）についても容易に確認可能な構成を提案している。なお、この拡張例は、発明の目的を逸脱しない範囲で、主制御基板以外の制御基板（例えば、副制御基板、ドア中継基板、あるいは副中継基板等）にも適用可能である。

20

【3165】

これにより、例えば、製造工程において、表面実装部品を用いた基板なのか（あるいは、どの電子部品を表面実装部品としているのか）、ディップ部品を用いた基板なのか（あるいは、どの電子部品をディップ部品としているのか）等が確認しやすくなるため、基板（あるいは、電子部品）の取り付けに間違いがないかを組み立て完了後にも確認しやすくなり、また、遊技店に設置された後においても、不正改造のための器具が主制御基板の裏面に取り付けられていないかどうかの確認もしやすくなる。すなわち、確認時の利便性を向上させ得るという効果を奏する。したがって、主制御基板の裏面は、主制御基板ケースに收容された状態において、これを開封（開放）することなく容易に視認できる構造とすることが望ましい。以下、その仕様例を説明する。

30

【3166】

例えば、主制御基板ケースが、パチスロ機内に設置された状態（パチスロ機の内部に取り付けられた状態）で回動可能（回転可能）な構造を有するようにし、主制御基板ケースを回動させることにより、主制御基板の裏面を視認可能な構成とすることができる。この場合、主制御基板ケースは、主制御基板が配置される側（すなわち、主制御基板の裏面を視認可能とする側）であるベース体と、ベース体に対するフタとなる（すなわち、主制御基板の表面を視認可能とする側である）カバー体との組み合わせで構成され、その内部に主制御基板を收容した状態で、例えば図2に示す主制御基板71の如く、その基板面が筐体（筐体2）の底面ないし上面に対して垂直（略垂直）となるように、パチスロ機の内部の所定位置に取り付け可能に構成されるものとする。

40

【3167】

ここで、例えば、主制御基板（あるいは主制御基板ケース）の表面積は、副制御基板（あるいは副制御基板ケース）の表面積よりも大きく構成することもできるし、副制御基板（あるいは副制御基板ケース）の表面積よりも小さく構成することもできる。また、例えば、主制御基板（あるいは主制御基板ケース）の表面積は、副制御基板（あるいは副制御

50

基板ケース)及び副中継基板(あるいは副中継基板ケース)の表面積を合わせたものよりも大きく構成することもできるし、副制御基板(あるいは副制御基板ケース)及び副中継基板(あるいは副中継基板ケース)の表面積を合わせたものよりも小さく構成することもできる。

#### 【3168】

なお、主制御基板ケースの取付位置は、例えば図2に示す主制御基板71の如く、前面扉(フロントドア)の裏面側であってもよい(この場合、主制御基板の表面(部品実装面)は、前面扉を閉じた状態ではキャビネットの背面壁(背面壁G3)側を向くため、前面扉を開いた状態において外部から視認可能となる一方、主制御基板の裏面(部品非実装面)は、表面とは反対側を向くため、前面扉を開いただけでは外部から視認可能とならない)、キャビネット内の背面壁の任意の位置であってもよい(この場合、主制御基板の表面(部品実装面)は、前面扉を閉じた状態では前面扉の裏面側を向くため、前面扉を開いた状態において外部から視認可能となる一方、主制御基板の裏面(部品非実装面)は、表面とは反対側を向くため、前面扉を開いただけでは外部から視認可能とならない)。あるいは、キャビネット内の側面壁(側面壁G2)の任意の位置であってもよい。

10

#### 【3169】

また、主制御基板ケースは、一端部側(例えば、下端側)に回動の軸部として機能する回動軸部を備え、また、主制御基板ケースの取付位置には、その取付位置において固定され、回動軸部を軸支可能な保持部材が設けられるものとし、主制御基板ケースが保持部材に取り付けられると、保持部材によって主制御基板ケースが回動可能な状態で保持されるものとする(主制御基板ケースと保持部材とが予め組み付けられ、これを取付位置に取り付けることで同様の構成となるものを含む)。なお、主制御基板ケースの他端側(例えば、上端側)には、保持部材との係合状態(すなわち、主制御基板ケースの回動が不能な状態)又は非係合状態(すなわち、主制御基板ケースの回動が可能な状態)を切替可能な切替機構(例えば、工具を用いず手で係合状態又は非係合状態を切り替えることができる押し込みピンと受け部からなる固定具であるプッシュファスナー等)が設けられるものとする。

20

#### 【3170】

そして、作業員(例えば、遊技店の係員等)が主制御基板の裏面を確認したい場合は、切替機構を動作させて(例えば、プッシュファスナーを引いて)係合状態を解除すると、(例えば、上端側が開放され、下端側の回動軸部を回転軸として)主制御基板ケースを手前側に回動させることが可能となり、これによって主制御基板の裏面が視認可能となるようにすればよい。なお、切替機構の他の例としては、例えば、保持部材と主制御基板ケースとを外部からネジ止め可能とするネジ止め機構等を採用することも可能である。すなわち、保持部材や主制御基板ケースを破壊することなく、保持部材と主制御基板ケースの他端部とを着脱可能とするものであれば、どのような構造も適用可能である。

30

#### 【3171】

なお、主制御基板ケースの回動方向は、主制御基板ケース(換言すれば、主制御基板)の取付位置に応じて、回動させるスペースが十分に確保できる方向とすればよい(パチンコ機に適用する場合には、パチンコ機の背面側のスペースが考慮される)。例えば、回動軸部を下端側(あるいは、上端側)に設けることで、主制御基板ケースが縦方向に回動するものとしてもよいし、回動軸部を左端側(あるいは、右端側)に設けることで、主制御基板ケースが横方向に回動するものとしてもよい。なお、回動可能角度は、基板裏面が視認可能となるように少なくとも15度程度以上の角度が確保されていることが望ましい。もっとも、基板裏面をより見やすくするため、スペースが確保し得る限り90度程度の角度が確保できるとよい。

40

#### 【3172】

ここで、主制御基板ケースの回動可能角度は、フロントドアの回動可能角度よりも大きく構成することもできるし、フロントドアの回動可能角度よりも小さく構成することもできる(すなわち、任意の角度を採用することができる)。例えば、フロントドアの回動可

50

能角度（最大解放時の角度）が大きい場合（すなわち、フロントドアを大きく開くことが可能である場合）、視点移動の自由度も上がる（のぞき込める部分が多くなる）ことから、この場合には、主制御基板ケースの回動可能角度を小さく設定すればよい。これにより、他の構成部材とぶつかる可能性が低下するため、確認時の利便性を向上させつつ、そのような部品の信頼性を高めることができるという効果を奏し得る。一方、例えば、フロントドアの回動可能角度（最大解放時の角度）が小さい場合（すなわち、フロントドアを大きく開くことが可能でない場合）には、主制御基板ケースの回動可能角度を大きく設定すればよい。これにより、確認時の利便性を適切に向上させることができるという効果を奏し得る。

【3173】

10

また、主制御基板ケースを回動させた場合に、他の構成部材（例えば、リールユニットの外壁等）にぶつからない配置とすることが望ましいが、基板裏面が視認可能な回動角度位置（例えば、固定位置から15度回動させた位置）では他の構成部材にぶつからないものであれば、さらに回動させた回動角度位置（例えば、固定位置から30度回動させた位置）では他の構成部材にぶつかり得るものであっても、そのような構造を採用し得るものとする。もっとも、衝撃を与えることが望ましくない構成部材（例えば、副制御基板、ドア中継基板、副中継基板等のそれぞれが収容される基板ケースや、電源ユニット等）にはぶつからない配置や回動可能角度を採用することが望ましい。

【3174】

20

また、主制御基板ケースを回動させることなく、主制御基板の表面と裏面とを視認可能な構成としてもよい。例えば、主制御基板の表面が筐体の上面を向き、裏面が筐体の底面を向くように（すなわち、基板面が筐体（筐体2）の底面ないし上面に対して平行（略平行）となるように）、主制御基板ケース（の側面端部）をパチスロ機の内部の所定位置に取り付け、さらにその取付位置では、主制御基板の表面側及び裏面側の両方において基板面を視認可能なスペースが確保されるものとする。

【3175】

30

なお、主制御基板ケースにおいて、上述のベース体とカバー体とは、開封時にはその痕跡が残るように構成された封印部材（これを「ケースかしめ」とする）によって固定されるが、さらに主制御基板ケース（例えば、保持部材を含むものとしてもよいし、保持部材は含まないものとしてもよい）と遊技機本体（例えば、ここでいう主制御基板ケースが保持部材を含む場合には保持部材の取付位置にある他の構成部材を指すものであってよいし、保持部材を含まない場合には保持部材ないしその近傍にある他の構成部材を指すものであってよい）とを、主制御基板ケースの取り外し時にはその痕跡が残るように構成された封印部材（これを「本体かしめ」とする）によって固定してもよい。すなわち、ケースかしめは設けるが本体かしめは設けないように構成することもできるし、ケースかしめを設けた上でさらに本体かしめも設けるように構成することもできる。

【3176】

（主制御基板ケースに素材表記）

40

一度遊技店に設置された遊技機を回収し、その構成部品を再利用しようとする場合、リユースによる再利用を行う場合と、リサイクルによる再利用を行う場合とが考えられる。ここでいうリユースとは、そのまま再利用することを意味する。例えば、回収した主制御基板ケースを、そのまま同じ構造の別機種に組み込む場合等である。一方、ここでいうリサイクルとは、遊技機メーカーやリサイクル業者が分解したパーツを素材として回収し、再処理することで新たな素材として再生させることを意味する。例えば、遊技機のプラスチック部材を回収して、新たなプラスチックとして再生する場合等である。

【3177】

ここで、例えば、図35に示す構成例のように、主制御基板についてはそのリユース回数を多くできる可能性もあるが、主制御基板ケースについてはそのままリユースできず、リサイクルされる可能性もある。ここで、主制御基板ケースに用いられる透明樹脂には複数種類の素材があるため、素材が特定できないとリサイクルが困難となるし、外見では素材

50



を特定しにくいという問題がある。

#### 【3178】

そこで、主制御基板ケースの一部に素材を特定可能とする表示（素材特定表示）を付す構成としてもよい。これにより、再利用性を向上させることができるという効果を奏し得る。例えば、主制御基板ケース上に、素材がポリカーボネートであれば<PC>、素材がABS樹脂であれば<ABS>といったような表記を行うようにする。なお、素材特定表示は種々の手法を用いて付すことができる。例えば、レーザーマーキング等で刻印（印字）する手法を採用してもよいし、ケース成型時にそのような表記が予め付される（一体成型される）ものとしてもよい。

#### 【3179】

また、上述のベース体とカバー体について、両方に素材特定表示を付し、分離した後もそれぞれの素材が認識可能となるようにしてもよいし、これらは基本的に同じ素材が用いられることから、少なくともいずれか1部材のみに素材特定表示を付すものとしてもよい。なお、特定素材表示は、例えば、役比モニタや後述の設定表示器、あるいはROM（チップ）等、外部から視認されたほうが望ましい主制御基板上の各部品の視認性を妨げないように、これらとは重畳しない位置に設けることが望ましい。

#### 【3180】

また、特定素材表示は、リサイクル性を高めるため、主制御基板ケース以外の構成部材にも表記することが可能である。もっとも、遊技者が操作する部材（例えば、スタートレバー、ストップボタン、演出用ボタン等）や遊技者から視認される部材（例えば、演出表示窓や腰部パネル等）については、デザイン性を損なわないように、これを表記しないものとするのが望ましい。あるいは、これらについては、遊技者からみえない位置（例えば、裏面等）に表記することとして、デザイン性を損なわずにリサイクル性を向上させるようにしてもよい。

#### 【3181】

（主制御基板ケースに説明情報）

上述のとおり、主制御基板上には役比モニタが設けられるが、例えば、これ以外の7セグLEDやランプ（例えば、後述の動作チェック用LED）等の表示器を設けることも可能である。そのような表示器が複数設けられる場合、それぞれの表示器の機能や役割（その表示器によって何が表示されるか等）が、外見からは理解し難い可能性がある。そこで、作業員（例えば、遊技店の係員等）が一見して表示器の機能や役割を理解できるようにするため、主制御基板上に設けられた表示器の種類を特定可能とする表示（説明情報）を、主制御基板ケース上において対象の表示器と対応する位置に付す構成としてもよい。これにより、作業員の利便性を向上させることができるという効果を奏し得る。

#### 【3182】

例えば、主制御基板上に、役比モニタと、主制御基板の状態を表示するための状態表示器と、設定された設定値を表示するための設定表示器とが設けられていたとする。この場合、正面視において役比モニタの近傍となる主制御基板ケース上の任意の位置に「役比モニタ」との説明情報を付し、正面視において状態表示器の近傍となる主制御基板ケース上の任意の位置に「状態表示」との説明情報を付し、正面視において設定表示器の近傍となる主制御基板ケース上の任意の位置に「設定」との説明情報を付すようにすればよい。なお、上述の特定素材表示と同様に、説明情報も種々の手法を用いて付すことができる。また、説明情報も、上述の如く、外部から視認されたほうが望ましい主制御基板上の各部品の視認性を妨げないように、これらとは重畳しない位置に設けることが望ましい。

#### 【3183】

（動作チェック用LEDとその説明）

上述のとおり、主制御基板上に、遊技に関する各種の動作状況（動作が正常であるか）を確認可能とするための動作チェック用LEDを設けるようにしてもよい。なお、動作チェック用LEDは、例えば、それぞれが各種操作部や各種センサに対応する複数のLED群として構成され、対応する操作部が操作中であるときや、対応するセンサがオン状態で

10

20

30

40

50

あるときに個別に点灯する（対応する操作部が操作中でないときや、対応するセンサがオン状態でないときには消灯する）ことで、それぞれの動作状況を確認することができるものとなっている。

#### 【3184】

例えば、スタートレバーが操作中であるとき（すなわち、スタートスイッチがオン状態であるとき）には対応する1個のLEDが点灯するが、スタートレバーが操作中でないとき（すなわち、スタートスイッチがオフ状態であるとき）にはそのLEDは消灯する。なお、各ストップボタン、MAXベットボタン、1ベットボタン、精算ボタン等の、主制御基板に接続されたその他の操作部も同様の構成であり、操作中であれば対応するLEDが点灯し、操作中でなければ対応するLEDが消灯するものとなっている。

10

#### 【3185】

また、例えば、メダル投入口から投入されたメダルが内部を通過中であるとき（すなわち、メダルセンサ31S（ここでは、一例として図3を参照）がオン状態であるとき）には対応する1個のLEDが点灯するが、メダル投入口から投入されたメダルが内部を通過中でないとき（すなわち、メダルセンサ31Sがオフ状態であるとき）にはそのLEDは消灯する。なお、シュートセンサ（メダル投入を受け付けられない場合にメダル受皿にメダルを排出するルート上のセンサ）、ドア開閉スイッチのセンサ（ドア閉鎖中がオン状態となり、ドア開放中がオフ状態となる）、エラー解除センサ（施錠機構においてリセット操作を検出可能なセンサ）等の、主制御基板に接続されたその他のセンサも同様の構成であり、センサがオン状態であれば対応するLEDが点灯し、センサがオフ状態であれば対応するLEDが消灯するものとなっている。

20

#### 【3186】

ここで、動作チェック用LEDにおける各LEDについても、上述の如く、主制御基板ケース上に説明情報を付すことも可能であるが、LEDの個数が多い場合には、十分なスペースを確保しにくい、あるいは、主制御基板の視認性が著しく低下する可能性がある。そこで、各LEDがどの操作部ないしセンサに対応するかを示すLED対応表を、主制御基板ケースの取付位置の近傍（あるいは、対応関係が確認できる限り、筐体内の任意の位置であってもよい）に設ける構成としてもよい。なお、LED対応表をシールとして構成し、任意の位置に貼り付けられるものとしてもよい。また、この場合、そのシールを主制御基板ケース上に貼り付けるようにしてもよい。もっとも、この場合、上述の如く、外部から視認されたほうが望ましい主制御基板上の各部品の視認性を妨げないように、これらとは重畳しない位置に貼り付ける（あるいは、LED対応表のシールを、これらの視認性が阻害されない形状とする）ことが望ましい。

30

#### 【3187】

（主制御基板ケースに管理用情報）

主制御基板や主制御基板ケースを管理するための管理用情報（例えば、製造者側が製品や部品を識別可能な情報）を、主制御基板ケース上に付す構成としてもよい。なお、この場合、管理用情報は、例えばバーコードやQRコード（登録商標）として構成することができ、そのようなコードがプリントされたシールを主制御基板ケース上に貼り付けるようにすればよい。また、この場合、上述の如く、外部から視認されたほうが望ましい主制御基板上の各部品の視認性を妨げないように、これらとは重畳しない位置に貼り付ける（あるいは、管理用情報のシールを、これらの視認性が阻害されない形状とする）ことが望ましい。

40

#### 【3188】

（1ゲームにおけるAT付与の一撃抑制仕様）

上述の実施形態では、有利区間中のメダルの払出数（ここでは、純増数である差枚数とする）を示す値が規定値（例えば、「2400」枚）となったときに、有利区間を強制的に終了させて非有利区間に移行させる（AT状態の遊技期間が残存する場合であってもAT状態を終了させる）制御が行われ得る払出数リミッタを搭載可能であり、また、払出数リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダル数の絶対値が減った地点を最下点（起点

50

)として、直近の最下点からのプラス分がカウントされる(すなわち、払出がなかった場合にはカウントを減算していく等)ように構成し得るものとしていた。

### 【3189】

このように構成した場合、例えば、AT状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス5000枚であれば、差枚数が「5000枚+2400枚」を超える(すなわち、「7401」枚以上となる)まで払出数リミッタは作動しない。このため、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、このような状況でAT状態の開始が決定された場合であって、例えば、有利区間の終了までAT状態が継続すること(断続的に継続する態様を含む)が決定された場合には、事実上、遊技者にはAT差枚数7400枚という特典が付与されることになる。このとき、例えば、「AT差枚数7400枚GET」などと演出して大量獲得をアピールする仕様とすることも可能である。しかしながら、1ゲームの契機であまりにも大量のメダルを獲得できる仕様とした場合は、射幸性を適切に抑制できないおそれがある。

10

### 【3190】

そこで、1ゲームにおけるAT付与処理(AT状態を付与する(初当りさせる)ことを決定する処理のみならず、AT状態を延長する(上乘せする)ことを決定する処理も含む)において付与しうるAT期待値(差枚数)が特定値を超えないように制限した(いわゆる「一撃」で特定値を超えるAT差枚数が付与されることを抑制する)設計とすることが望ましい。例えば、1ゲームにおけるAT付与処理で付与しうるAT期待値は3000枚以下とするなどとして設計することが望ましい。なお、特定値の値はあくまで一例であり、出玉率や射幸性の度合い等を総合して任意の値に設定することができる。例えば、規定値と同じ2400枚としてもよいし、規定値を超える他の任意の値(3600枚や4800枚)としてもよい。また、付与の態様は種々の態様を採用することができる。

20

### 【3191】

例えば、AT状態を差枚数で管理する場合(差枚数管理の場合)には、そのまま3000枚を超えるAT差枚数が付与されないようにすればよいし、AT状態をゲーム数で管理する場合(ゲーム数管理の場合)には、1ゲームあたりの純増枚数の期待値を考慮し、これが例えば1ゲームあたり3枚であれば、1000ゲームを超えるATゲーム数が付与されないようにすればよい。また、例えば、AT状態をセット数で管理する場合(セット数管理の場合)には、1セットあたりのゲーム数も考慮し、これが例えば1セットあたり100ゲーム(上述の如く、1ゲームあたりの純増枚数の期待値は3枚)であれば、10セットを超えるセット数が付与されないようにすればよい。

30

### 【3192】

この技術思想は、例えば以下のように整理することができる。

有利区間開始時を起点として規定値(例えば、2400枚)を超える遊技価値が増加したときに当該有利区間を終了させる差数リミッタ(例えば、払出数リミッタ)を備える遊技機において、

前記差数リミッタに用いられる差数カウンタ(例えば、有利区間払出数カウンタ)により計数された遊技価値の減少数(例えば、有利区間開始からの吸い込み枚数(遊技者側の負け枚数))が所定値(例えば、5000枚)であっても、1ゲームのAT付与処理において付与し得るAT状態中の遊技価値の付与期待値は、前記所定値よりも少ない特定値(例えば、3000枚)以下となるように構成され、

40

前記所定値と前記規定値を加算した値(例えば、7400枚)は、前記特定値を上回る場合がある遊技機である。

上記構成の遊技機によれば、射幸性を適切に抑制できるという効果を奏する。

### 【3193】

(一撃抑制仕様に関連する表現規制)

上述のとおり、射幸性抑制の観点から、1ゲームで付与されるAT期待値(ここでは一例のAT差枚数)は特定値(ここでは一例の3000枚)を超えないようにすることが望ましく、また、同様の観点から、1ゲームで3000枚を超えるAT差枚数が付与された

50

旨が報知される演出（例えば、上述の「AT差枚数7400枚GET」といったような演出。以下「一撃演出」とする）も行われないようにすることが望ましい。

【3194】

ところで、このような制限下でも、実際には1ゲームで付与されたものではないが（例えば、数ゲームの累積結果として付与されたものであるが）、演出の表現上、結果的に1ゲームで3000枚を超えるAT差枚数が付与されたかのように見える報知は行われる可能性がある。しかしながら、そのような報知により、遊技者が1ゲームで3000枚を超えるAT差枚数が付与されたと誤認してしまうことがあるとすれば、そのような報知は一撃演出に該当するおそれがある。そこで、上述の制限を適切に機能させる（射幸性を適切に抑制する）ためには、そのような一撃演出に該当するおそれのある演出表現も制限される（実行されない）ことが望ましい。

10

【3195】

ここで、一撃演出に該当するおそれがある演出表現の一例を以下に説明する。ここでは、例えば、AT差枚数が付与される3ゲーム間の付与期間があり、1～3ゲーム目のそれぞれでAT差枚数が付与され（例えば、それぞれのゲームで1200枚ずつAT差枚数が付与されたものとする）、3ゲーム目で3000枚を超えるAT差枚数（例えば、3600枚）が付与された旨が報知されるものとする。

【3196】

第1の演出例は、1ゲーム目・2ゲーム目では、付与期間に滞在している旨のみ（あるいは、AT差枚数が付与された旨のみ）が報知され、3ゲーム目で、同様の報知が行われた後、付与期間で付与されたAT差枚数が3600枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、結果報知以外では付与されたAT差枚数について具体的な報知が行われていないため、最終的な結果報知をみると、一撃で3600枚のAT差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれがある。したがって、この場合の結果報知は一撃演出に該当するおそれがあることから、このような演出表現は制限されることが望ましい。

20

【3197】

なお、同様の演出表現であっても、例えば、上記の結果報知において、「1ゲーム目：プラス1200枚、2ゲーム目：プラス1200枚、3ゲーム目：プラス1200枚、合計：プラス3600枚」といったように、付与期間のそれぞれのゲームで付与されたAT差枚数について具体的な報知が行われ、当該ゲームの結果報知はその累計を示すものに過ぎないと十分に認識され得る演出表現であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。

30

【3198】

第2の演出例は、1ゲーム目・2ゲーム目では、それぞれのゲームで1200枚のAT差枚数が付与された旨が報知され（経過報知が行われ）、3ゲーム目で、同様の経過報知が行われた後、付与期間で付与されたAT差枚数が3600枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、経過報知により付与されたAT差枚数について具体的な報知が行われているため、最終的な結果報知をみても、一撃で3600枚のAT差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれはないと考えられる。したがって、このような演出表現は制限しなくともよいと考えられる。

40

【3199】

第2の演出例に示すように、例えば、各ゲームで付与されたATに関する特典が特定量未満（例えば、AT期待値が3000枚未満の値であるAT差枚数1200枚）であることが各ゲームで報知された後に、一連の上乗せ期間（付与期間）での特典の合計量が特定量を超える旨が報知される（例えば、AT期待値3000枚を超えるTOTAL3600枚GETといった表示がなされる）といった演出表現を行うことで、1ゲームで特定量を超える特典が付与されたと遊技者が誤認することを抑制して過度の射幸性を適切に抑制しつつ、発生した特典の量を適切に遊技者に理解させることができるという効果を奏する。なお、これは、この項において制限しなくともよいとして説明した他の演出表現の一例に

50

についても同様である。

【3200】

なお、例えば、上記の経過報知において、付与されたAT差枚数について具体的な報知はなくとも、付与されたAT差枚数が段階的に増加していることを示唆可能な報知（例えば、宝玉の数が追加されていく、あるいはメーターが増加していく等）は行われ、結果報知がそれに基づいて行われるもの（例えば、異なる単位遊技で獲得した宝玉が一個ずつ割れてAT差枚数が加算されていく、あるいはメーターの目盛に順次AT差枚数を表す数字が表記されていく等）であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。

【3201】

（吸い込み枚数を参照したAT付与性能の変化仕様）

払出数リミッタを上記のように構成して搭載した場合、上述のとおり、例えば、AT状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス1000枚であるとき（吸い込み枚数（遊技者側の負け枚数）が1000枚であるとき）には、差枚数が「1000枚+2400枚」を超える（すなわち、「3401」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。また、例えば、AT状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス5000枚であるとき（吸い込み枚数が5000枚であるとき）には、差枚数が「5000枚+2400枚」を超える（すなわち、「7401」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。

【3202】

すなわち、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、AT状態開始の起点において、より多くの枚数を吸い込んでいたとき（カウントされた値のマイナスがより大きいとき）のほうが、払出数リミッタの作動が遠のくことになり、同じ有利区間中に獲得できる遊技価値の数は多くなる。そのため、そのような吸い込み枚数に応じて、AT付与性能を変化させる構成としてもよい。なお、払出数リミッタ以外に有利区間開始からの経過ゲーム数に応じて有利区間を終了させるゲーム数リミッタ（例えば、3000ゲームや4000ゲーム経過でリミッタを作動させるもの等）を搭載する遊技機であっても、同様に吸い込み枚数に応じてAT付与性能を変化させる構成としてもよい。AT状態における1ゲームあたりの純増枚数とゲーム数リミッタによる有利区間終了までの残りゲーム数を考慮した結果、AT状態が途中で打ち切られることが無い程度に有利区間終了までの残りゲーム数が確保されている場合は、吸い込み枚数が多い状況ほど遊技者にとって払出数リミッタの作動が遠のくといえるためである。

【3203】

例えば、吸い込み枚数が相対的に多いときのほうが、吸い込み枚数が相対的に少ないときよりも、（イ）AT当籤確率が高くなる、（ロ）ATの有利度合い（例えば、獲得期待値や継続期待値）が高くなるといったように、AT付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。上述の例でいうと、吸い込み枚数が5000枚であるときのほうが、吸い込み枚数が1000枚であるときよりもAT付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。また、有利度合いを高める態様は種々の態様を採用できる。例えば、（イ）のみを採用することもできるし、（ロ）のみを採用することもできる。また、（イ）及び（ロ）の両方を採用することもできる。なお、吸い込み枚数が相対的に少ないときのほうが、吸い込み枚数が相対的に多いときよりもAT付与処理における有利度合いが高まるようにして、吸い込み枚数が極端に多くなることを抑制してもよい。

【3204】

また、吸い込み枚数が特定の枚数以上である場合に限り移行し得る特別AT状態を設けてもよい。例えば、600枚以上の吸い込みがある場合に限り一撃3000枚の特別AT状態に当籤可能になる等の仕様としてもよい。

【3205】

また、吸い込み枚数に応じてAT付与性能を変化させる場合、例えば、吸い込み枚数0～500枚、501～1000枚、1001～2000枚、2001～3000枚、30

10

20

30

40

50

00枚以上といったように吸い込み枚数の閾値（範囲）に応じて異なるAT抽籤テーブルが参照されることで、AT付与処理の有利度合いを変化させるようにすればよい。また、この場合、有利区間開始を起点としたカウント値がプラスである（吸い込み枚数が逆にマイナスとなる）ときにも、その純増枚数（あるいは負の値となる吸い込み枚数）の閾値（範囲）に応じて異なるAT抽籤テーブル（例えば、純増枚数0～500枚、501～1000枚、1001～2400枚で異なるテーブル）が参照されることで、AT付与処理の有利度合いを変化させるようにしてもよい。なお、この場合には、純増枚数が相対的に少ないときのほうが、純増枚数が相対的に多いときよりもAT付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。

#### 【3206】

また、AT付与処理の有利度合いを変化させる手法はこれに限られない。例えば、異なるAT抽籤テーブルを設けるのではなく、吸い込み枚数（あるいは、増加枚数）に応じた変数（例えば、抽籤値そのものであってもよいし、基準の抽籤値に対して所定の演算を行うための値であってもよい）を規定し、その値を参照してAT付与処理を行うことで、AT付与性能を変化させるものとしてよい。AT付与処理の手法自体は任意であり、吸い込み状況に応じてAT付与性能を変化させ、多彩な遊技性が実現可能となるものであれば上記以外の手法も採用することができる。

#### 【3207】

（吸い込み枚数を参照したAT付与性能の変化仕様に関連する演出）

有利区間中の任意の時期（例えば、非AT状態で一定の周期ごと、CZ状態でCZ失敗となったとき、連続演出でAT非移行が示されたとき、AT状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値（範囲）が変動したとき等）において、現在の吸い込み枚数を示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、現在の吸い込み枚数（その範囲や、何枚以上（あるいは何枚以下）であるといったものを含む）が確定的に報知されるものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって現在の吸い込み枚数を予測可能とするものであってもよい。

#### 【3208】

このような演出が実行され得るものとするれば、仮に非AT状態での滞在が長くなったとしても、吸い込み枚数が多いことが示唆ないし報知されれば、AT付与性能が高まることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、吸い込み枚数が少ないことが示唆ないし報知された場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。

#### 【3209】

なお、遊技性を高めるという観点から、上記演出においては、吸い込み枚数に替え、あるいはこれとともに、当該有利区間中の滞在ゲーム数（滞在期間）を示唆ないし報知するようにしてもよい。また、当該有利区間中において非AT状態であったゲーム数（非AT期間）、若しくは当該有利区間中においてAT状態であったゲーム数（AT期間）を示唆ないし報知するようにしてもよい。このようにすれば、例えば、遊技店に設置されたデータ表示器に表示される遊技データや、遊技店がそのサイトで公開している遊技データ等も加味しながら、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができるという効果を奏する。

#### 【3210】

遊技店の開店後の任意の時期（例えば、遊技店の開店直後（最初の1ゲーム目や100ゲーム目等）、最初のCZ状態でCZ失敗となったとき、最初の連続演出でAT非移行が示されたとき、最初のAT状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値（範囲）が最初に変動したとき等。なるべく、遊技店の開店後から早期に到来する時期であることが望ましい）において、設定変更が行われたか否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、設定変更が行われたことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって設定変更が行われ

10

20

30

40

50

たか否かを予測可能とするものであってもよい。

【3211】

例えば、設定変更が行われた場合、有利区間が終了して非有利区間に移行し、吸い込み枚数も初期化されることを前提とすると、このような演出が実行され、設定変更が行われたことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数は引き継がれていないことが予測できるし、設定変更は行われていないことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるため、上述の如く、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができ、また、戦略性に富んだ遊技性を提供することが可能となる。これにより、稼働の促進を図ることができるという効果を奏する。なお、そのような演出が実行されるか否かを、遊技店側がホールメニュー等で設定できるようにしてもよい。そのような演出（例えば、これを「設定据え置き示唆演出」とする）を実行不可に設定した場合は、遊技者に設定変更を見抜かれにくくするという効果を奏する。一方、設定据え置き示唆演出を実行可に設定した場合は、遊技者は有益な情報（勝ちにつながるヒント）を得られることから、その遊技店が優良店であるといったイメージを遊技者に与えることとなるため、集客力を高め得るといふ効果を奏する。

10

【3212】

有利区間が終了し得る（終了する可能性がある）時期（例えば、AT状態が終了するとき、AT状態終了後32ゲームを消化したとき等）において、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを予測可能とするものであってもよい。

20

【3213】

例えば、上述の区間ランプ（状態表示部）が設けられていない仕様を前提とすると、このような演出が実行され、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるし、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていることが予測できるようになる。

【3214】

そのため、仮に非AT状態での滞在が長くなった後、ようやくAT状態に移行したがこれがすぐに終了してしまった等の場合に、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、AT付与性能が高まっていることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、仮にAT状態で一定の遊技価値が獲得できたときに、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、吸い込み枚数によってはAT付与性能が高まらないことを予測し得ることから、この場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。

30

【3215】

なお、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ（状態表示部）を設けない構成とした場合であっても、上記のような演出を行い得ることを目的として、サブ側で制御するサブ側区間ランプ（サブ側状態表示部）を設ける構成としてもよい。なお、サブ側区間ランプは、非有利区間から有利区間に移行するとき、あるいは、有利区間において最初にAT状態が開始されることから点灯が開始され、有利区間が終了して非有利区間に移行するときに消灯するといったように、メイン側で制御する区間ランプと同様の態様で制御されるものであってもよいし、これとは異なる態様で制御されるものであってもよい。これにより、メイン側で区間ランプの制御に係るプログラムを不要としてメイン側のデータの空き容量を増大させることができるという効果を奏する。また、有利区間の滞在に関して遊技者に適切な示唆ないし報知を行うことで吸い込み枚数や有利区間のリセット状況の推測を取り入れた多彩なゲーム性を実現できるという効果を奏する。

40

【3216】

50

例えば、A T状態が終了するとき、有利区間は終了しない場合であっても消灯させるか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には消灯する、あるいは、A T状態が終了するとき、有利区間が終了する場合であっても点灯させたままとするか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には点灯させたままとするといったように、従来設けられていたメイン側の区間ランプとは異なる挙動をとり得るものとして、遊技性がより多様化するものとしてもよい。なお、上記のような演出は、そのようなサブ側区間ランプを設けることなく、既存の各種演出装置によって行うことができる。すなわち、この項において説明した各種の演出は、遊技者に対して適切に示唆ないし報知が行われ得る限りどのような演出実行手段でも実行され得る。

### 【3217】

(外部信号出力を示すランプ)

上述の実施形態では、外部端子板(例えば、図3に示す外部集中端子板55や図210に示す遊技球等接続端子板3043等)を介し、複数種類の外部信号を外部に出力可能な仕様となっているが、外部信号が出力される場合には、主制御基板で制御されるいずれかのランプを外部信号出力ランプとして点灯させることにより、外部信号出力に誤りがないかを外部から視認可能とすることが望ましい。

### 【3218】

そこで、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプを設ける構成とした場合は、例えばA T状態を示す信号を外部端子板から出力するときには当該区間ランプを外部信号出力ランプとして兼用し、当該区間ランプの点灯により外部信号の出力を視認可能な構成としてもよい。一方、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ(状態表示部)を設けない構成とした場合は、外部信号の出力を視認可能とする外部信号出力ランプを別途設ける構成としてもよい。

### 【3219】

いずれの構成においても、外部信号出力が行われていることを所定のランプの点灯態様から確認可能となるため、遊技機から適切に信号が出力されているか、店舗側(例えば、ホールコンピュータなど)で遊技機からの信号を適切に受信できているか等を作業者が確認する場合の利便性が向上するという効果を奏する。例えば、当該所定のランプが点灯している場合において、ホールコンピュータ側でその台からの外部信号出力が検出できていない場合には、外部信号の受信に係るハーネス(例えば、遊技機とホールコンピュータを繋ぐハーネスや、メダルレス遊技機のサンドと通信装置とホールコンピュータを繋ぐハーネスなど)が正しく接続されていなかったり、内部で断線していたり、といったトラブルを察知することが可能となる。

### 【3220】

(差数カウンタの初期値を2400枚以下の純増で上限に到達する値とする)

払出数リミッタを上記のように構成して搭載した場合、その差数をカウントする差数カウンタは、例えば、「0枚」を初期値とし、「2400枚」を上限(払出数リミッタが作動する値)とすると、プラス側では少なくとも「1~2400枚」分の差数がカウントできる構成とする必要があるし、マイナス側では吸い込み枚数をより正確に(すぐに下限に到達して、以後マイナス側にカウントが更新されなくなる結果、遊技者側が不利益を被らないように)カウントできる構成とする必要がある。なお、マイナス側は、例えば、2バイト分のカウントを可能に構成した場合、「-1~-65535枚」分の差枚数をカウント可能とすることができる。

### 【3221】

このとき、例えば、差数カウンタを4バイトカウンタとして構成し、上位2バイトでプラス側をカウントし、下位2バイトでマイナス側をカウントするといった仕様とすることが考えられる。また、例えば、差数カウンタを2バイトカウンタとして構成するが、値の正負の識別するための情報を格納する1バイト分のデータエリアを追加し、合計3バイトのデータエリアにてカウントするといった仕様とすることも考えられる。また、例えば、差数カウンタを2バイトカウンタとして構成し、その初期値を例えば「32768」とす

10

20

30

40

50



ることで、プラス側では「32769～65535」の範囲を使用し、マイナス側では「0～32767」の範囲を使用して、初期値「32768」よりも下回っていれば、下回っている分だけ吸い込みが発生していることを認識し、初期値「32768」よりも上回っていれば、上回っている分だけメダルの純増が発生していることを認識するといった仕様とすることも考えられる。

#### 【3222】

上述の如く、この種のパチスロ機では、メインRAMの容量に一定の制限が設けられているため、このような差数カウンタのデータ構成は必要最小限であることが望ましい。したがって、本例では、まず、差数カウンタを2バイト構成としている。これにより、主制御手段（遊技制御手段）のデータ量が増大することを防止できるという効果を奏し得る。

10

#### 【3223】

そして、本例では、差数カウンタの初期値（すなわち、有利区間が開始されるときに最初に設定される値）を「63135」以上の値とする。2バイト構成の差数カウンタは、「0～65535」の範囲で差数がカウントできるものであるため、仮に初期値が「63135」であれば、差数カウンタが上限値「65535」となることが純増「2400枚」となったことと同義となる。すなわち、差数カウンタの値がプラス「2400枚」となったかを判定する（監視する）処理は不要となり、差数カウンタが上限値となったことに応じて払出数リミッタを作動させればよいこととなる。したがって、制御負荷を軽減し、主制御手段（遊技制御手段）のデータ量が増大することを防止できるという効果を奏し得る。

#### 【3224】

また、上記の差数カウンタでは、「0～63134」の範囲を使用して吸い込み枚数をカウントできる。したがって、吸い込み枚数をより正確にカウントしやすくなるため、遊技者が不利益を被ってしまうことを防止しやすいという効果を奏し得る。

20

#### 【3225】

なお、「63135」以上としているので、これよりも大きな値を初期値として設定することが可能である。例えば、初期値を「63535」といったように設定することができる。この場合、例えば、有利区間が開始されたときからAT状態に制御され、これが払出数リミッタの作動によって有利区間が終了するまで継続した場合（差数カウンタの値が一度もマイナスとなることがなかった場合）には、純増「2000枚」で払出数リミッタが作動することとなるわけであるが、このような状況では遊技者側に負けが発生していないので、規定数（2400枚）よりも少ない枚数で有利区間が終了することになっても問題は少ないと考えられる。むしろ、そのような状況では早めにリミッタが発動するようにして、射幸性を適切に抑制することが望ましい。すなわち、このような構成とすれば、射幸性をより適切に抑制することができるという効果を奏し得る。

30

#### 【3226】

この技術思想は、例えば以下のように整理することができる。

有利区間開始時を起点として規定値（例えば、2400枚）を超える遊技価値が増加したときに当該有利区間を終了させる差数リミッタ（例えば、払出数リミッタ）を備える遊技機において、

前記差数リミッタ（例えば、払出数リミッタ）に用いられる2バイトの差数カウンタは、初期値から上限値（例えば、65535）までのカウント範囲が前記規定値以下となるように前記初期値が設定され（例えば、63135以上の値が設定され）、

40

前記初期値は、有利区間が開始されるときに設定されるものであり、

前記差数カウンタは、前記初期値から前記上限値までのカウント範囲にて遊技価値の増加量をカウント可能であり、下限値（例えば、0）から前記初期値までのカウント範囲にて遊技価値の減少量をカウント可能である遊技機である。

上記構成の遊技機によれば、上述の各種効果を奏し得る。

#### 【3227】

（電源投入時からのMY数を参照した特別打ち止め機能）

上述の実施形態では、所定の作動条件が成立した場合に、遊技店の管理者の解除操作（

50

例えば、設定変更)やRAM異常による初期化がなされるまで遊技不能状態とする打ち止め機能を搭載可能であるが、射幸性を適切に抑制するため、例えば、以下に示す特別打ち止め機能を搭載することもできる。

【3228】

特別打ち止め機能は、電源投入時から毎ゲーム終了時のメダルが最も減少したときを基準として、当該基準からのメダルの増加数(これを「MY」とする)が19000枚(この値は任意に変更可能である)に達したときに遊技不能状態とするものである。なお、役物連続作動装置や第一種特別役物の作動中に特別打ち止め機能の作動条件が成立した場合には、役物連続作動装置や第一種特別役物の作動終了時に遊技不能状態とするものとしてもよい。また、第一種特別役物の最終ゲームが再遊技であった場合には、次のゲームで再遊技させることなく遊技不能状態とするようにしてもよい。

10

【3229】

また、特別打ち止め機能が搭載された遊技機では、通常打ち止め機能は非搭載とすることが望ましい。ここで、通常打ち止め機能とは、事前に遊技店側で打ち止め機能有に設定することで、例えば、ボーナスの作動終了時に遊技不能状態とする打ち止め機能(ボーナス1回でメダルを精算する店舗運用などに使用される)を意味する。両方の打ち止め機能を搭載可能とすると、打ち止め発生時にどちらが作動したのかわからず、遊技者に混乱を生じさせることとなり、遊技者と遊技店との間でトラブルにつながるおそれがあるからである。なお、特別打ち止め機能は、通常打ち止め機能のように遊技店側の利便性を図る機能ではなく射幸性を抑制するための機能であるから、遊技店側で機能をオフにすることはできないものとするのが望ましい。例えば、特別打ち止め機能が搭載された遊技機では、筐体内部において打ち止め機能のオン/オフ切替スイッチなど打ち止め設定の変更に係る操作手段を設けないようにすればよい。

20

【3230】

なお、MYについては、毎ゲーム、全リール停止からベット操作が可能となるまでの間に算出されることが望ましい。なお、再遊技作動時は差枚数の変動がないためMYの更新は行われぬものとする。また、1営業日単位での集計が可能となるように、MYは電源投入時(RAM異常時や設定変更時を含む)においてのみ初期化されるものとする。また、特別打ち止め機能の作動状態(すなわち、遊技不能状態)は、RAM異常時または設定変更時においてのみ初期化(リセット)が可能となるものとする。ここで、遊技店では、通常は営業時間中に設定変更作業や電断復帰作業を行うことはないので、1営業日中で特別打ち止め機能が作動した場合は、その台は閉店まで遊技不能状態となる。そのため、遊技者はメダルを精算してその台での遊技を終了することとなる。これにより、極めてまれなケースとして大量のメダル(ここでは19000枚)が獲得された場合には遊技を停止することができるため、射幸性を抑制できるという効果を奏する。

30

【3231】

また、通常メダルを使用するパチスロ機においては、特別打ち止め機能の作動状態(遊技不能状態)ではメダルの投入は不可となるが、メダルレス遊技機においては、特別打ち止め機能の作動状態(遊技不能状態)であっても、遊技価値情報の転送(サンドからのクレジット追加)が可能となるようにしてもよい。もっとも、メダルレス遊技機においても、特別打ち止め機能の作動状態(遊技不能状態)ではこれが不可となるようにしてもよい。

40

【3232】

(特別打ち止め機能のリセット抑制)

上述の如く、特別打ち止め機能は、MYが所定値(プラス19000枚)に達するとそのパチスロ機を遊技不能状態に制御する機能である。遊技不能状態となると、これを解除する(再度遊技可能状態に戻す)ためには、設定変更等の解除操作が遊技店の管理者によって行われる(そのようなリセット操作を行う)必要がある。したがって、営業時間中は設定変更作業を行わないといった遊技店の通常の運用であれば、その営業日中は、以降その台において遊技を行うことはできなくなる。

50

## 【 3 2 3 3 】

また、上述の如く、M Yを管理するM Yカウンタは、その台において、電源投入時から電断するまでのメダルの増加数を計数可能に構成されている。すなわち、遊技店において、例えば、営業が開始されるときに電源が投入され、営業が終了して電源が落とされる（電断する）までの（1営業日中の）メダルの増加数をカウント可能に構成されたものである。したがって、営業時間中は電断復帰作業を行わないといった遊技店の通常の運用であれば、その営業日中は、M Yカウンタが途中で初期化（クリア）されることはない。

## 【 3 2 3 4 】

しかしながら、例えば、（特別打ち止め機能の作動とは異なる）所定のエラーが発生し、設定変更作業を行わなければこれが解除されないといった場合には、営業時間中においても設定変更作業が行われる場合がある。この場合、その台が遊技不能状態であれば、これが企図しないかたちで解除されてしまうこととなる。また、この場合、設定変更作業には電断復帰作業がともなうため、このような作業を行ったことにより、企図しないかたちでM Yカウンタが初期化されてしまうこととなる。あるいは、省電力化といった社会的要請等によってパチスロ機の電源をなるべく落とすといった運用となった場合も同様である。すなわち、このような場合には、特別打ち止め機能による射幸性の抑制効果が十分に発揮されなくなってしまう。

10

## 【 3 2 3 5 】

あるいは、そのような仕様を奇貨として、営業時間中でも、頻繁に設定変更作業や電断復帰作業を行って特別打ち止め機能が作動しないようにし、例えば、それを遊技者にアピールするなどして不正に集客を図ろうとする遊技店の存在も否定できない。このような運用を可能としてしまうと、やはり特別打ち止め機能による射幸性の抑制効果が十分に発揮されなくなってしまう。

20

## 【 3 2 3 6 】

そこで、本例では、打止機能（特別打ち止め機能）による射幸性の抑制効果が十分に発揮され得る構成を提案している。これによれば、遊技の射幸性をより適切に抑制することが可能となる。

## 【 3 2 3 7 】

本例では、計時手段を設ける。そして、計時手段による計時結果が所定の許容条件（例えば、電源投入から12時間が経過している）を満たしている場合には、所定のリセット操作（例えば、設定変更操作）によって遊技不能状態の解除を可能とする一方、計時手段による計時結果が所定の許容条件を満たしていない場合には、所定のリセット操作によって遊技不能状態の解除を可能としない構成とすることができる。

30

## 【 3 2 3 8 】

また、計時手段による計時結果が所定の許容条件（例えば、電源投入から12時間が経過している）を満たしている場合には、所定のリセット操作（例えば、電断復帰操作）によってM Yカウンタの初期化を可能とする一方、計時手段による計時結果が所定の許容条件を満たしていない場合には、所定のリセット操作によってM Yカウンタの初期化を可能としない構成とすることができる。

## 【 3 2 3 9 】

なお、計時手段は、遊技不能状態の解除と、M Yカウンタの初期化の双方に用いられるものであってもよいし、いずれか一方にのみ用いられるものであってもよい。すなわち、遊技不能状態の解除に関しては、時間的な制約を設けることなく適宜これが行われ得るようにし、M Yカウンタの初期化に関して時間的な制約を設けるようにしてもよいし、M Yカウンタの初期化に関しては、時間的な制約を設けることなく適宜これが行われ得るようにし、遊技不能状態の解除に関して時間的な制約を設けるようにしてもよい。また、これらの許容条件（上述の所定の許容条件）は、同じ条件であってもよいし、異なる条件であってもよい。

40

## 【 3 2 4 0 】

ここで、計時手段としては、例えばR T C（リアルタイム・クロック）を用いる。R T

50

Cは、主制御基板あるいはメインCPUに設けるものとするればよい。なお、用いることができる計時手段はこれに限られない。例えば、主制御基板にタイマICやCR回路を搭載し（あるいはすでにあるタイマ回路を用いて）、タイマ管理するものとしてもよい。また、例えば、サンド側の通信基板（SC基板）によって同様の計時結果を監視するものとしてもよい。また、例えば、不正検知信号のいずれかを復電信号として使用することで同様の計時結果が得られるものとしてもよい。

#### 【3241】

なお、上記では、所定の許容条件として、電源投入から12時間が経過していることを一例として挙げているが、所定の許容条件はこれに限られない。例えば、その期間は任意の時間とすることができる。また、例えば、計時手段の計時結果が遊技店の営業時間中（例えば、10時～23時。遊技店の正式な営業時間である必要はない）であると判断される場合には、所定の許容条件が満たされないものとしてもよい（すなわち、計時手段の計時結果が遊技店の営業時間外（例えば、23時～10時）であると判断されることを所定の許容条件としてもよい）。

10

#### 【3242】

このような構成によれば、打止機能（特別打ち止め機能）による射幸性の抑制効果が十分に発揮され得るようになる。したがって、遊技の射幸性をより適切に抑制することができるという効果を奏し得る。

#### 【3243】

（特別打ち止め報知状態）

特別打ち止め機能が作動した場合、遊技の続行ができないことを遊技者や遊技店に報知するため、特別打ち止め報知状態とすることができる。特別打ち止め報知状態では、例えば、「打ち止め機能が作動しました。本日は遊技終了です。」などの特別打ち止め機能が作動した旨を示す表示を演出表示部等で表示することが望ましい。このような表示を行うことで、遊技者や店員に遊技停止となった理由や状況などを分かりやすく伝えることができるため、遊技者と遊技店との間でトラブルが発生することを抑制できるという効果を奏する。また、このような特別打ち止め機能が作動した以降は、遊技が行えない状態となることから、特別打ち止め機能が作動した旨を示す表示を電源がオフとなるまで継続可能とし、デモ画面（客待ち画面）への移行は行われない（デモ状態報知が行われない）ものとしてもよい。

20

30

#### 【3244】

また、これとともに、スピーカの出音態様やランプの発光態様を特別打ち止め報知状態に対応するパターンとしてもよい。例えば、スピーカから「特別打ち止め機能が作動しました。」との音声を所定時間（例えば、1分程度）出音するものとしたり、ランプの態様を所定状態（消灯や点滅等）にして遊技終了を示唆したりしてもよい。なお、特別打ち止め機能の作動を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、90dbなど、ある程度大きな音量）で出音されることが望ましい。打ち止めは遊技者にとって重要な情報なので、報知に関する音が小さくて聞き取れないといった事象の発生を防止できるという効果を奏する。

#### 【3245】

また、特別打ち止め機能の作動中に所定条件（省電力状態移行条件）が成立した場合には、それ以後、遊技不能状態となった遊技機が省電力状態となるものとしてもよい。省電力状態とは、演出表示部（例えば、液晶表示装置の表示画面）の輝度低下や非表示、発光手段（例えば、装飾ランプや腰部パネル、リールランプなど）の輝度低下や消灯、スピーカからの出音がある場合に音量低下や出音停止などが図られる状態である。このようにすることで、遊技不能な遊技機の電力消費を低下させることができ、遊技店のコスト削減（電気代節約）や環境性能の向上につながるという効果を奏する。また、一目で通常の状態（遊技可能な状態）ではないことが来店客にも伝わるため、遊技停止の台を誤って打とうとした客が対応するサンドに現金を投入したり、メダルを投入したりしてしまうといったトラブルを回避することができるという効果を奏する。なお、省電力状態移行条件として

40

50

は、例えば以下の条件を用いることができる。

【 3 2 4 6 】

例えば、特別打ち止め機能が作動したことを省電力状態移行条件として用いることができる。すなわち、特別打ち止め機能の作動時点で省電力状態とする態様である（厳密には特に移行条件なく特別打ち止め状態の作動に応じて省電力状態に移行するともいい得る）。これにより、省電力性能をより高め得るという効果を奏する。

【 3 2 4 7 】

また、例えば、特別打ち止め機能の作動時から所定時間（例えば、5分など。遊技者が遊技終了するのに必要と考え得る時間であれば任意の時間とすることができる）が経過したことを省電力状態移行条件として用いることができる。また、例えば、特別打ち止め機能の作動後に特定条件（例えば、遊技者の操作終了や払出終了、精算終了など遊技終了と考えられる条件）が成立してから所定時間（例えば、3分など。任意の時間とすることができる）が経過したことを省電力状態移行条件として用いることができる。これにより、例えば、遊技者が離席するのに必要と考え得る時間が経過してからその台を省電力状態とすることができるため、遊技者に悪い印象を与えにくいという効果を奏する。なお、これらの省電力状態移行条件はあくまで一例であり、これ以外の条件を省電力状態移行条件として用いることも可能である。

【 3 2 4 8 】

また、演出表示部では、特別打ち止め機能が作動した旨を示す表示とともに、遊技者の携帯端末を利用した情報提供サービス用の二次元コード（例えば、ログアウト用の二次元コード）を表示するものとしてもよい。なお、特別打ち止め機能が作動した旨を示す表示画面に自動的に二次元コードが表示されるものとしてもよいし、特別打ち止め機能の作動状態でもユーザーメニュー呼出のための操作（例えば、演出用ボタンへの操作）は受付可能とし、当該操作に応じてユーザーメニューを表示可能とし、ユーザーメニュー上の操作によって二次元コードを表示可能な構成としてもよい。このような構成とすることで、打ち止めとなった場合であっても遊技者が遊技履歴などを回収することができるため、興趣の維持や利便性の向上を図ることができるという効果を奏する。

【 3 2 4 9 】

（特別打ち止め機能作動による外部信号出力）

特別打ち止め機能の作動となる場合に、上述の外部端子板から所定の外部信号が出力されるようにしてもよい。例えば、セキュリティ信号としての外部信号を、所定の端子（例えば、PIN番号6の端子）から一定時間（例えば、10秒）以上出力し、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等においてもセキュリティ関連の事象が発生した旨を把握できるようにしてもよい。

【 3 2 5 0 】

（特別打ち止め状態作動の事前報知）

ところで、急に特別打ち止め状態が作動して遊技不能状態となった場合、仮にAT差枚数等が残存していてもその時点で遊技が続行できなくなるため、不意に特別打ち止め状態が作動するおそれがあるとすれば、遊技意欲を低下させてしまう可能性がある。そこで、特別打ち止め状態が作動して遊技不能状態となることを遊技者に事前に認識させるため、特別打ち止め機能が作動する前に遊技者への事前報知を行うことが望ましい。

【 3 2 5 1 】

なお、特別打ち止め状態作動の事前報知は、通常の演出を中止して行うものでなく、通常の演出を行いながらこれと並行して行われるものであることが好適であるが、通常の演出よりもその重要度が高いので、表示であれば、通常の演出に係る表示に重畳する態様ではこれを行わない、音声であれば、通常の演出に係る音声の音量を低下させ、あるいは音量をゼロ（あるいは略ゼロ）としてこれを行うことが望ましい。もっとも、遊技の進行にかかわる演出や、押し順ナビ等の遊技者が不利益を被る可能性がある演出については、これらが事前報知によって阻害されることがない（例えば、これらに重畳して表示されない、これらの音声はそのまま出力する等）ようにすることが望ましい。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 5 2 】

例えば、特別打ち止め機能用のMYカウンタが特定枚数（例えば、18500枚）となった場合に、「特別打ち止め機能作動まで残り500枚です」といった表示を演出表示部に表示することで、特別打ち止め状態の作動が近い旨の事前報知を行うものとすればよい。なお、一度事前報知が開始された以後は、特別打ち止め機能作動まで当該事前報知が継続され得る構成とすることができる。この場合、メダルを獲得又は消費すると、特別打ち止め機能作動までの残り枚数表示が更新され、特別打ち止め機能作動までの条件を認識可能とする状態が維持されるようにすればよい。また、ボーナス作動中（役物連続作動装置や第一種特別役物などの作動中）において当該ボーナスの作動終了時に特別打ち止め機能が作動する状況となった場合は、「このボーナスが終了したときに打ち止めとなります」といった趣旨の事前報知を行うものとしてもよい。このようにすれば、打ち止めタイミングが明確となり遊技者が安心して遊技できるという効果を奏する。

10

## 【 3 2 5 3 】

もっとも、事前報知中に、ATやボーナスなどのメダル増加区間が終了し、いわゆる通常時などのメダル減少期間に移行し、さらに、上記のMYカウンタの値も18500枚を下回った場合は、事前報知が終了され得る構成としてもよい（また、この場合において、事前報知終了の条件は事前報知開始の条件とは異なる枚数（例えば、MY18000枚）としてもよい）。あるいは、一度事前報知が開始された以後は、特別打ち止め機能作動まで事前報知を継続するものとし、特別打ち止め状態の作動が近い状況であることを別の遊技者（例えば、これから当該遊技機を打とうかと検討している遊技者）にも認識させ得る構成としてもよい。なお、後者の仕様であれば、仮に遊技者が変わった場合であっても特別打ち止め機能作動による不測の損害発生を抑制することができるという効果を奏する。また、事前報知中に電断した場合は、上記のMYカウンタの値が初期化されるため、電断復帰後は事前報知が終了した状態となる。

20

## 【 3 2 5 4 】

また、払出数リミッタについても、同様の事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、2300枚）となった場合に、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示を演出表示部に表示することで、払出数リミッタの作動が近い旨の事前報知を行うものとすればよい。また、特別打ち止め機能と払出数リミッタの両方が搭載されている場合には、両方について事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、上記のMYカウンタが特定枚数（例えば、18500枚）となるとともに、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、2300枚）となった場合には、「特別打ち止め機能作動まで残り500枚です」といった表示とともに、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示を演出表示部に表示するものとすればよい。

30

## 【 3 2 5 5 】

なお、この場合、そのまま遊技を続行すると、払出数リミッタが先に作動してAT状態が終了することとなるが、払出数リミッタの作動によって上記のMYカウンタは初期化（クリア）されないため、特別打ち止め機能作動まで残り400枚という状況は継続することになる。したがって、そのような場合には、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示は終了させるが、「特別打ち止め機能作動まで残り400枚です」といった表示は引き続き継続されるものとすればよい。この場合、上述のとおり、上記のMYカウンタの値が18500枚を下回った場合（事前報知終了の条件が事前報知開始の条件とは異なるようにした場合には、事前報知終了の条件である枚数となった場合は事前報知が終了され得る構成としてもよいし、一度事前報知が開始された以後は、特別打ち止め機能作動まで事前報知を継続するものとしてもよい。

40

## 【 3 2 5 6 】

ところで、特別打ち止め機能作動まで残り50枚、払出数リミッタ作動まで残り100枚といったように、払出数リミッタの作動よりも前に特別打ち止め機能が作動することが確定している状況もある。ここで、少なくともAT状態が残り50枚以上のメダル増加

50

が確定していることを前提として、特別打ち止め機能作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、電源投入時からの最下点を起点として18500枚以上等）及び払出数リミッタ作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、有利区間開始時を起点として2300枚以上等）の両方を満たしているとする。このような状況においては、特別打ち止め機能作動の事前報知及び払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示する構成としてもよい。これにより、遊技者が正確に状況把握できるという効果を奏する。

### 【3257】

また、このような状況においては、特別打ち止め機能が先に作動することにより払出数リミッタが作動することはないので、特別打ち止め機能作動の事前報知のみを行い、払出数リミッタ作動の事前報知は行わないものとしてもよい。作動することがないリミッタに関する情報は、必ずしも遊技者にとって必要な情報ではなく、特にAT状態では押し順ナビなどの報知が頻繁に行われる状況であることを考慮すると、あまり表示項目を増やさないほうが遊技者にとって快適にAT状態を消化できるともいえるからである。すなわち、情報過多となることを抑制し得るという効果を奏する。なお、後述の演出表示部非搭載機においても同様に特別打ち止め機能作動の事前報知と払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示する状況において、作動することがないリミッタに関する情報は非表示としてもよい。

10

### 【3258】

（演出表示部非搭載機での特別打ち止め状態作動の事前報知）

この種の遊技機には、上述のような演出表示部を設けないものもあるが、そのような演出表示部非搭載機においても特別打ち止め機能は搭載され得ることから、そのような遊技機で上記の事前報知を行うためには何らかの工夫をなす必要があると考えられる。以下ではそのような手法の一例について説明する。なお、特別打ち止め状態作動をさらにわかりやすく事前報知するために、上述のような演出表示部を設ける遊技機であっても以下の手法を採用し得るものとする。

20

### 【3259】

例えば、事前報知を実行可能な表示手段として、メイン側で制御される上述の情報表示装置14を用いる手法である。具体的には、払出されたメダル数（払出数）を表示するために2桁の7セグメントLEDで構成された上述の払出ランプ、あるいは、遊技者に対して停止操作の情報を表示するために2桁の7セグメントLEDで構成された上述の指示モニタ（報知ランプ）を用いる。

30

### 【3260】

上記のMYカウンタの値が18500枚となった場合、例えばその表示手段に「L5」と表示する（「L」は後述の識別子を意味する）。これは、特別打ち止め機能作動まで残り500枚の状況であることを意味する。当該表示は次に表示内容が更新されるまで継続される。次いで、上記のMYカウンタの値が18600枚となった場合、例えばその表示手段に「L4」と表示する。これは、特別打ち止め機能作動まで残り400枚の状況であることを意味する。当該表示は次に表示内容が更新されるまで継続される。このようにして、特別打ち止め機能作動までの残り枚数を100枚単位（この単位は任意に変更可能である）で順次更新していく。

40

### 【3261】

例えば、上記のMYカウンタの値が18700枚となった場合にはその表示手段に「L3」と表示し、上記のMYカウンタの値が18800枚となった場合にはその表示手段に「L2」と表示し、上記のMYカウンタの値が18900枚となった場合にはその表示手段に「L1」と表示する。なお、上記のMYカウンタの値が19000枚となった場合には実際に特別打ち止め機能が作動することとなる。

### 【3262】

なお、上記の払出ランプでは、払出中は払出枚数が表示されるため、そのような事前報知が常時実行され得るものではないが、少なくとも非遊技中は事前報知を継続することが可能であるため、仮に遊技者が変わった場合であっても特別打ち止め機能作動による不測

50

の損害発生は抑制し得るものとなっている。上記の指示モニタ（報知ランプ）では、当該遊技で停止操作の情報が報知される場合、遊技中は指示情報が表示されるため、そのような事前報知が常時実行され得るものではないが、少なくとも非遊技中は事前報知を継続することが可能である点は上記と同様である。すなわち、このような表示手段の構成としても問題は生じにくいと考えられる。

【 3 2 6 3 】

また、例えば、事前報知を実行可能な表示手段として、サブ側で制御される、遊技者に対して停止操作の情報を表示するために使用される3桁の7セグメントLEDで構成された表示装置を用いる手法である。

【 3 2 6 4 】

例えば、上記のMYカウンタの値が18500枚となった場合にはその表示手段に「L50」と表示し、上記のMYカウンタの値が18600枚となった場合にはその表示手段に「L40」と表示し、上記のMYカウンタの値が18700枚となった場合にはその表示手段に「L30」と表示し、上記のMYカウンタの値が18800枚となった場合にはその表示手段に「L20」と表示し、上記のMYカウンタの値が18900枚となった場合にはその表示手段に「L10」と表示する。なお、メイン側の表示手段と同様、特別打ち止め機能作動までの残り枚数を100枚単位で順次更新していく態様を採用することもできるし、これとは異なり、実際の払出枚数分を減じた上でこれを順次更新していく態様を採用することもできる。

【 3 2 6 5 】

なお、後者の態様を採用する場合には、例えば、上記のMYカウンタの値が18500枚となった場合にはその表示手段に「500」と表示し、次のゲームで10枚の純増があった場合にはその表示手段に「490」と表示し、またその次のゲームで10枚の純増があった場合にはその表示手段に「480」と表示するなどとしてもよい。

【 3 2 6 6 】

なお、上記の表示装置では、当該遊技で停止操作の情報が報知される場合、遊技中は停止操作の情報が表示されるため、そのような事前報知が常時実行され得るものではないが、少なくとも非遊技中は事前報知を継続することが可能である点は上記と同様である。すなわち、このような表示手段の構成としても問題は生じにくいと考えられる。

【 3 2 6 7 】

また、サブ側で制御される4桁の7セグメントLEDで構成された事前報知専用の表示装置を設けるようにしてもよい。そして、例えば、上記のMYカウンタの値が18500枚となった場合にはその表示手段に「L500」と表示し、次のゲームで10枚の純増があった場合にはその表示手段に「L490」と表示し、またその次のゲームで10枚の純増があった場合にはその表示手段に「L480」と表示するなど、実際の払出数に応じて順次表示内容が更新されるものとすればよい。なお、事前報知専用の表示装置であることから、遊技の状況を問わず、事前報知を常時実行し得る。

【 3 2 6 8 】

ここまで説明した事前報知を行っているときに、ボーナス作動により上記のMYカウンタの値が打ち止め予定枚数である19000枚を超えた後に特別打ち止め機能が作動する可能性がある。例えば、上記のMYカウンタの値が18900枚のところまで200枚純増のボーナスが作動した場合などである。このような場合に、上記のMYカウンタの値が19000枚を超えた以降は、上記の表示手段（ここでは、上記の4桁の7セグメントLEDで構成された事前報知専用の表示装置で説明する）では、例えば、「L000」といった表示が行われ、これがボーナス終了まで維持されるようにしてもよいし、「L\_\_BB」などといったボーナス終了で打ち止めとなる旨を示唆する専用表示が行われ、これがボーナス終了まで維持されるようにしてもよい。

【 3 2 6 9 】

なお、これは、演出表示部を設ける遊技機においても同様である。例えば、同様の状況において上記のMYカウンタの値が19000枚を超えた以降は、「残り〇〇〇枚で遊技

10

20

30

40

50



終了です」といった表示を終了させ、「このボーナスが終了した場合に遊技終了です」といった表示を行うようにしてもよい。また、この場合、そのような表示とともにボーナス終了までの払出枚数やゲーム数などを表示してもよい。このような表示を行うことで、遊技者に状況をわかりやすく報せることができるという効果を奏する。

#### 【3270】

(演出表示部非搭載機で特別打ち止め状態作動の事前報知と、払出数リミッタ作動の事前報知を行う場合)

上述のとおり、特別打ち止め機能と払出数リミッタの両方が搭載される場合、演出表示部(例えば、液晶表示装置等)を設ける遊技機では、その表示画面上で、(イ)特別打ち止め状態作動の事前報知と、(ロ)払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示可能に構成することができる。

10

#### 【3271】

ここで、演出表示部非搭載機で特別打ち止め機能が搭載された場合に、(イ)の事前報知を行うための工夫については上述のとおりであるが、演出表示部非搭載機においても特別打ち止め機能と払出数リミッタの両方が搭載され得ることから、その場合にはさらに(ロ)の事前報知を行うための工夫をなす必要があると考えられる。以下ではそのような手法の一例について説明する。なお、上記と同様、演出表示部を設ける遊技機であっても以下の手法による事前報知が行われるものとしてもよい。

#### 【3272】

まず、演出表示部非搭載機であっても、例えば、第1表示部(2~4桁程度の7セグメントLED)と、これとは異なる第2表示部(2~4桁程度の7セグメントLED)を備え、それぞれで事前報知を表示可能とする場合は、(イ)の事前報知を第1表示部に表示し、(ロ)の事前報知を第2表示部に表示するなどして、(イ)及び(ロ)を同時に表示可能とすることができる。なお、第1表示部や第2表示部としては、例えば、上記の表示手段のいずれかをそれぞれ用いることができる。また、この場合、後述の如く、識別子や表示態様を異なるものとすることができる。

20

#### 【3273】

一方、演出表示部非搭載機において、複数の表示部は備えるが事前報知に用いることができる表示部は一つと定める場合や、一つの表示部しか備えていない場合、特別打ち止め機能作動の事前報知条件及び払出数リミッタ作動の事前報知条件の両方を満たしている状態では、(イ)又は(ロ)のどちらをどのように表示するかについて工夫が必要となる。

30

#### 【3274】

いずれか一方を表示する場合、例えば、上述の如く、先に作動するほうの事前報知を優先して行うように構成することができる。すなわち、特別打ち止め機能が払出数リミッタよりも先に作動する状況下であれば(イ)の事前報知を行い、また、払出数リミッタが特別打ち止め機能よりも先に作動する状況下であれば(ロ)の事前報知を行うといった構成としてもよい。これにより、より好適な情報を報知し得るという効果を奏する。

#### 【3275】

また、例えば、所定時間(例えば、10秒など)経過ごとに、表示内容を(イ)(ロ)、(ロ)(イ)と切り替えるものとして、遊技者が操作することなく自然と両方の表示が視認できるものとしてもよい。なお、切り替えが発生するのは、遊技待機中(例えば、払出終了後~次遊技開始操作時まで)のみとしてもよいし、遊技中(例えば、開始操作後~払出終了時まで)としてもよいし、その両方としてもよい。また、遊技待機中は、遊技者の入れ替わりが生じ得るため、遊技待機中は(イ)の表示を(ロ)の表示よりも優先的に行い((ロ)は表示されない)、遊技中は(ロ)の表示を(イ)の表示よりも優先的に行う((イ)は表示されない)ものとしてもよい。あるいはその逆であってもよい。あるいは、いずれか一方の期間では、(イ)及び(ロ)の両方が上記のように切り替えられて表示されるものとしてもよい。

40

#### 【3276】

また、例えば、時間経過ではなく遊技者の切り替え操作に基づいて(イ)と(ロ)の表

50

示を切り替え可能としてもよい。この場合、表示部がメイン側で制御されるものであれば、例えば、遊技中のベット操作（例えば、MAXベットボタン6a押下）など遊技の進行に影響を与えない任意の操作手段への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。

【3277】

また、表示部がサブ側で制御されるものであれば、例えば、演出用の操作部（例えば、演出用ボタン）への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。もっとも、演出用の操作部を設けない遊技機の場合は、メイン側で操作を検出可能な操作手段への操作（例えば、遊技中のベット操作や、リール回転中の開始操作、あるいはリール停止後の停止操作など。遊技の進行に影響を与えない操作）に基づいて、（これに対応する情報をサブ側で受信したときに）表示が切り替わるものとすればよい。

10

【3278】

なお、表示を切り替え可能な操作は、遊技の進行に影響を与えない操作に限られない。遊技の進行に影響を与える操作（例えば、未ベット時のベット操作、リール回転前の開始操作、あるいはリール停止前の停止操作など）に基づいて表示が切り替わるものとしてもよい。すなわち、遊技の進行に影響を与えない操作によって表示を切り替え可能とし、遊技者に任意のタイミングで表示を切り替えることができるようにしてもよいし、遊技の進行に影響を与える操作によって表示を切り替え可能とし、別操作を必要とすることなく表示を切り替えることができるようにしてもよい。いずれによっても、利便性を高め得るといふ効果を奏する。

【3279】

また、別の報知態様としては、例えば、（イ）の事前報知は表示部で行うが、（ロ）の事前報知は、例えば、スピーカから「リミッタ作動まであと500枚です。」や「リミッタ作動まであとわずかです。」といった音声を出音することで報知されるものとしてもよい。あるいは、その逆であってもよい。あるいは、上述の如く、優先されるほうの事前報知を表示部で行う、優先されないほうの事前報知をスピーカで行うようにしてもよい。また、スピーカによって事前報知を行う場合、これに替えて、あるいはこれとともにランプを用いることも可能である。これにより、事前報知に用いることができる表示部が一つであってもより多くの情報を提供できるという効果を奏する。なお、これは、事前報知の内容を切り替え可能とする場合も同様である。

20

【3280】

なお、（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とで異なる識別子を表示するようにしてもよい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりやすく示すことができるという効果を奏する。例えば、（イ）の事前報知において、特別打ち止め状態作動まで残り500枚である場合には「L500」と表示する。一方、（ロ）の事前報知において、払出数リミッタ作動まで残り500枚である場合には「H500」と表示する。すなわち、7セグメントLEDの先頭桁に表示する「L」や「H」が識別子となり、同じ残り枚数を表示する場合でもこれらが異なる事前報知であることを認識可能とする。なお、これらの識別子はあくまで一例である。例えば、7セグメントLEDで表示可能であって、その表示態様から異なる事前報知が行われていることを認識可能とするものであれば、任意の文字、数字、記号及びドットパターンなどを識別子として用いることができる。

30

【3281】

また、桁数に余裕があれば2桁又はそれ以上の桁で構成された識別子を用いることもできる。例えば、「LM」や「SHL」などといった識別子を用いてもよい。なお、1桁の識別子を用いる場合、例えば、エラー報知と勘違いしやすい「E（イー）」、セグ表示では数字と区別できない「S（エス）」（セグ表示では「5」と同じになる）、あるいは「O（オー）」（セグでは「0」と同じになる）などは、識別子として用いないようにすることが望ましい。

40

【3282】

また、（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とで異なる表示態様（ここでは、例えば色とする）を表示してもよい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりや

50

すく示すことができるという効果を奏する。例えば、セグ表示が複数の色で表示可能な場合、(イ)の事前報知は赤色で表示し、(ロ)の事前報知は青色で表示するなどすればよい。なお、上述の識別子を異ならせる手法と、この表示態様を異ならせる手法を組み合わせることもできるし、いずれかの手法のみを採用することもできる。また、例えば、一方は点灯、他方は点滅(あるいはそのパターンが異なる)といった態様にて表示態様を異ならせることも可能である。

### 【3283】

(イ)の事前報知と(ロ)の事前報知とを異なる識別子や表示態様で表示可能とする場合(いずれか一方のみの事前報知を行う場合であって、識別子や表示態様を特定のものとする場合を含む)には、事前報知に関する表示の見方を遊技者が確認できる構成としてもよい。例えば、(イ)の事前報知を一例とした場合、前面扉の表面の任意の位置(例えば、台座部や腰部パネル13の一部など)に、「『L〇〇〇』は特別打ち止め機能までの残り枚数を意味します。」といった説明が表示されるものとすればよい。これにより、事前報知の内容がよりわかりやすくなるという効果を奏する。

10

### 【3284】

ここまで説明した事前報知のいずれかを行いうる遊技機においては、例えば、遊技を開始して急に打ち止めになるといった、打ち止めによる不測の損害発生を抑制できるという効果を奏する。

### 【3285】

(音量調整について)

上述の実施形態では、少なくとも遊技者によるユーザーメニュー上の操作によってスピーカ群から出力される音の音量を調整可能としていたが、これに加え、遊技店側でも音量調整を可能にする構成としてもよい。例えば、遊技店側のメニュー画面であるホールメニューで「音量設定」が選択できるようにし、ここで音量レベルを選択できるようにする。そして、選択可能な音量レベルのうち少なくとも1つは、仮に遊技者がユーザーメニュー上の操作で最大音量を設定したとしても概ね所定の音量値(例えば、85db)を超えない音量とすることが可能な音量レベルとする。

20

### 【3286】

このようにすれば、大きな音を好む遊技者が最大音量で遊技したとしても、近くの遊技者の遊技環境のみならず、遊技店の店員や近隣の住民等の生活環境にも配慮した遊技機を提供することができるという効果を奏する。なお、遊技店側が音量レベルを設定可能な態様はこれに限られない。例えば、筐体内部や背面にスライドスイッチやボリュームスイッチ等の物理的なスイッチを設け、そのスイッチを操作することにより、所望の音量レベルが選択され得るようにしてもよい。

30

### 【符号の説明】

#### 【3287】

1、2001、3001 パチスロ機

A 表示ユニット

B 照射ユニット

C スクリーン装置

G キャビネット

UD 上ドア機構

DD 下ドア機構

2071 主制御基板

2100 マイクロプロセッサ

2101 メインCPU

2102 メインROM

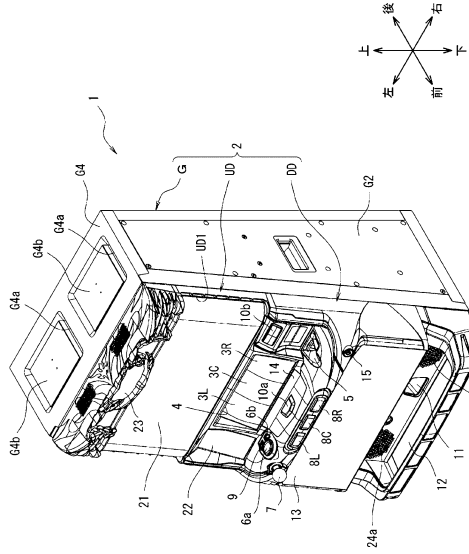
2103 メインRAM

40

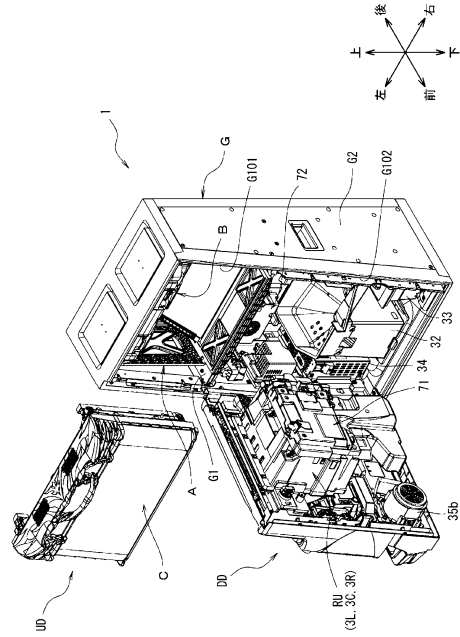
50

【図面】

【図 1】



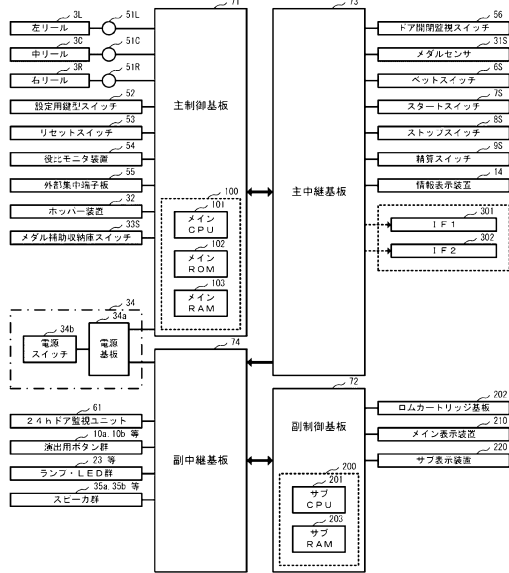
【図 2】



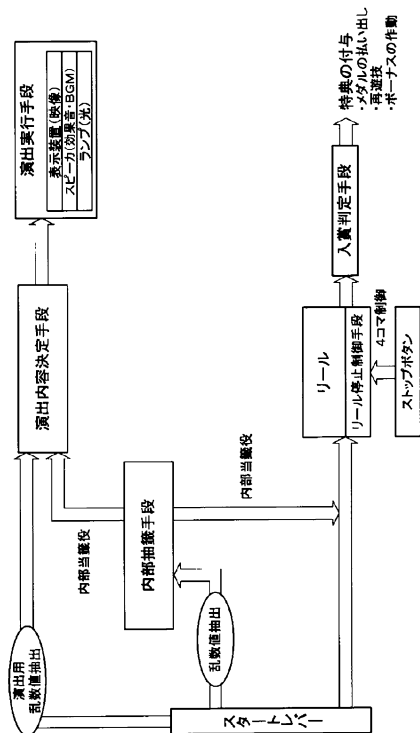
10

20

【図 3】



【図 4】

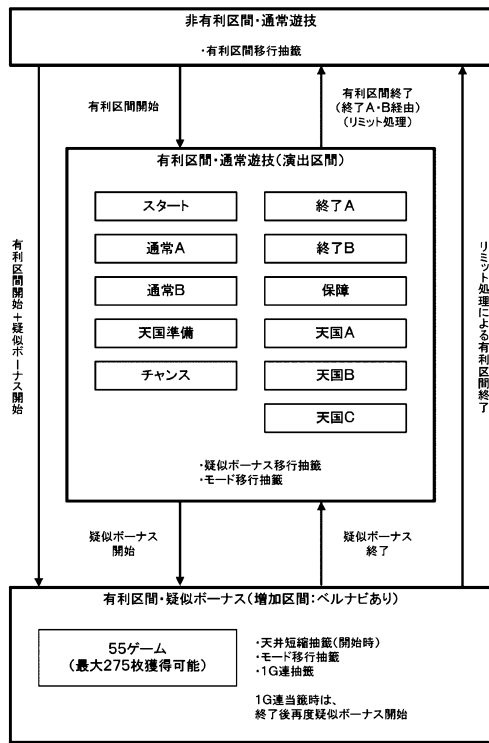


30

40

50

【図5】



【図6】

各モードの概要	名義	概要
スタートモード	スタートモード	演出区間終了後に発生し、お払いモード
通常Aモード	天井955G(疑似ボーナス後約990G)	天国移行準備
通常Bモード	天井965G(疑似ボーナス後約990G)	天国移行準備
天国準備モード	天井166G(疑似ボーナス後約500G)	疑似ボーナス移行準備
チャンスモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G)	疑似ボーナス移行準備
終了Aモード	天井32G	天国移行準備の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード(疑似ボーナス移行準備)
保障モード	天井32G	天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井32G	天国Aからの転落時に移行するモード
天国Bモード	天井32G	天国Bからの転落時に移行するモード
天国Cモード	天井32G	天国Cからの転落時に移行するモード

10

20

【図7】

(a)サブフラグの概要

サブフラグ	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
非有利区間サブフラグ	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
有利区間サブフラグ	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
有利区間入賞サブフラグ	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	0	0	0
通常Aモード	0	13	13	0	0	0
通常Bモード	0	13	13	0	0	0
天国準備モード	0	2	2	0	0	0
チャンスモード	0	2	2	0	0	0
終了Aモード	0	24	24	0	0	0
終了Bモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
保障モード(+疑似ボーナス)	0	0	0	6	224	0
天国Aモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
天国Bモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	85

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
下記以外	非当選	65536	65408	65280	65280	63488	0
	当選	0	0	0	128	0	0
	当選	0	128	256	128	256	2048
チャンスモード	非当選	65536	65152	64768	64768	58982	0
	当選	0	0	0	0	0	0
	当選	0	384	768	384	768	6554
終了Aモード	非当選	65536	65536	65536	65536	65536	0
	当選	0	0	0	0	0	0
	当選	0	0	0	0	0	0
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当選	65536	62636	59536	61442	52786	0
	当選	0	0	0	3000	0	0
	当選	0	3000	6000	3000	4096	12800

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:255)

モード	抽籤結果	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
下記以外	非当選	255	256	256	255	252	0
	当選	1	0	0	0	1	4
	当選	256	256	256	256	256	0
終了Aモード	非当選	0	0	0	0	0	256
	当選	0	0	0	0	0	256
	当選	0	0	0	0	0	256

【図8】

(a)天井抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
非当選	256	0	0	0	0	0
当選	0	0	0	0	0	0

(b)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	0	0	0
通常Aモード	0	13	13	0	0	0
通常Bモード	0	13	13	0	0	0
天国準備モード	0	2	2	0	0	0
チャンスモード	0	2	2	0	0	0
終了Aモード	0	24	24	0	0	0
終了Bモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
保障モード(+疑似ボーナス)	0	0	0	6	224	0
天国Aモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
天国Bモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(+疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	85

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
下記以外	非当選	65536	65408	65280	65280	63488	0
	当選	0	0	0	128	0	0
	当選	0	128	256	128	256	2048
チャンスモード	非当選	65536	65152	64768	64768	58982	0
	当選	0	0	0	0	0	0
	当選	0	384	768	384	768	6554
終了Aモード	非当選	65536	65536	65536	65536	65536	0
	当選	0	0	0	0	0	0
	当選	0	0	0	0	0	0
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当選	65536	62636	59536	61442	52786	0
	当選	0	0	0	3000	0	0
	当選	0	3000	6000	3000	4096	12800

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:255)

モード	抽籤結果	はずれ	リゾベル	確率	スイカ	確率	中チェ
下記以外	非当選	255	256	256	255	252	0
	当選	1	0	0	0	1	4
	当選	256	256	256	256	256	0
終了Aモード	非当選	0	0	0	0	0	256
	当選	0	0	0	0	0	256
	当選	0	0	0	0	0	256

30

40

50

【 図 9 】

図柄配置テーブル

Table with columns for position (left, center, right) and symbols (19-0) for four different patterns.

図柄コード表

Table mapping symbols to codes and data.

【 図 10 】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

Table for internal lottery with columns for No., Symbol, Non-Bonus Count, Bonus Count, and Corresponding Symbol Combination.

10

20

【 図 11 】

図柄組合せテーブル(その1)

Table for symbol combinations (No. 1) with columns for positions, symbols, combination code, content, name, 2-ball count, and 3-ball count.

【 図 12 】

図柄組合せテーブル(その2)

Table for symbol combinations (No. 2) with columns for positions, symbols, combination code, content, name, 2-ball count, and 3-ball count.

30

40

50

【図13】

図網組合せ	図網の組合せ	格納領域	データ	表示役	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット	
15	左リール	右リール	15		0000001	FRU25	C右一枚12	1	1
	BAR	BAR			0000010	FRU26	C右一枚13	1	1
	BAR	BAR			0000010	FRU27	C右一枚14	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU28	C右一枚15	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU29	C右一枚16	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU30	C右一枚17	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU31	C右一枚18	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU32	C右一枚19	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU33	C右一枚20	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU34	C右一枚21	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU35	C右一枚22	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU36	C右一枚23	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU37	C右一枚24	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU38	C右一枚25	1	1

【図14】

図網組合せ	図網の組合せ	格納領域	データ	表示役	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット		
22	左リール	中リール	右リール	22		0000001	FRU81	C左一枚3 1	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000010	FRU82	C左一枚3 2	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000100	FRU83	C左一枚3 1	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0001000	FRU84	C左一枚5 1	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU85	C左一枚5 2	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU86	C左一枚6 1	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0100000	FRU87	C左一枚6 2	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			1000000	FRU88	C左一枚7 1	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000001	FRU89	C左一枚2	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000010	FRU90	C左一枚3	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000100	FRU91	C左一枚4	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0001000	FRU92	C左一枚5	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU93	C左一枚6	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0100000	FRU94	C左一枚7	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000001	FRU95	C左一枚2	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000010	FRU96	C左一枚3	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0000100	FRU97	C左一枚4	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0001000	FRU98	C左一枚5	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU99	C左一枚6	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU100	C左一枚7	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0010000	FRU101	C左一枚8	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0100000	FRU102	C左一枚9	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			0100000	FRU103	C左一枚10	1	1
	リプレイ	リプレイ	リプレイ			1000000	FRU104	C左一枚11	1	1

10

20

【図15】

図網組合せ	図網の組合せ	格納領域	データ	表示役	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット	
21	BAR	BAR	21		0000010	FRU48	C中一枚4	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU49	C中一枚5	1	1
	BAR	BAR			0000010	FRU50	C中一枚6	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU51	C中一枚7	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU52	C中一枚8	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU53	C中一枚9	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU54	C中一枚10	1	1
	BAR	BAR			0100000	FRU55	C中一枚11	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU56	C中一枚12	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU57	C中一枚13	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU58	C中一枚14	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU59	C中一枚15	1	1
	BAR	BAR			0100000	FRU60	C中一枚16	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU61	C中一枚17	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU62	C中一枚18	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU63	C中一枚19	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU64	C中一枚20	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU65	C中一枚21	1	1
	BAR	BAR			0100000	FRU66	C中一枚22	1	1
	BAR	BAR			1000000	FRU67	C中一枚23	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU68	C中一枚24	1	1
	BAR	BAR			0000010	FRU69	C中一枚25	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU70	C中一枚26	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU71	C中一枚27	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU72	C中一枚28	1	1
	BAR	BAR			0100000	FRU73	C中一枚29	1	1
	BAR	BAR			0000001	FRU74	C中一枚30	1	1
	BAR	BAR			0000100	FRU75	C中一枚31	1	1
	BAR	BAR			0001000	FRU76	C中一枚32	1	1
	BAR	BAR			0010000	FRU77	C中一枚33	1	1
BAR	BAR	0100000	FRU78	C中一枚34	1	1			
BAR	BAR	0100000	FRU79	C中一枚35	1	1			
BAR	BAR	1000000	FRU80	C中一枚36	1	1			

【図16】

名称	条件	特賞	賞金
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55
特別賞(トータル)	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55	有利区間(賞金出数)×55

30

40

50

【 図 1 7 】

当座フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ	コンビネーション(左・中・右)			内容	
格納領域 26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113	
...	...	...	...	...	...	...
格納領域 1	ビット7	0	—	—	—	—
	ビット6	0	—	—	—	—
	ビット5	0	—	—	—	—
	ビット4	0	—	—	—	—
	ビット3	0	—	—	—	—
	ビット2	0	—	—	—	—
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【 図 1 8 】

持越役格納領域

格納領域	データ	内容	
持越役 格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

10

20

【 図 1 9 】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ	内容	
遊技状態 フラグ 格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【 図 2 0 】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ	内容	
モード フラグ 格納領域 2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ボーナス
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モード フラグ 格納領域 1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

30

40

50



【図 2 1】

作動ストップボタン格納領域

データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり

※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

【図 2 2】

押下順序格納領域

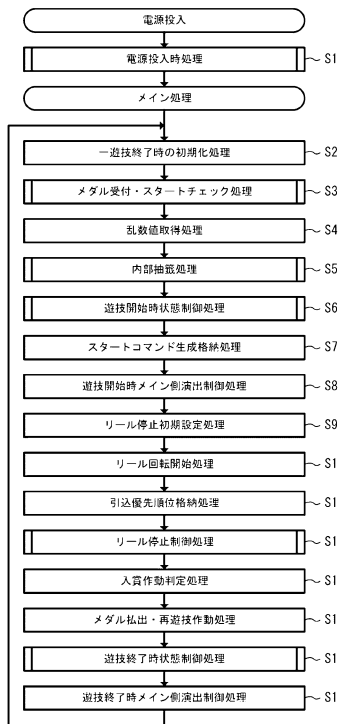
データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

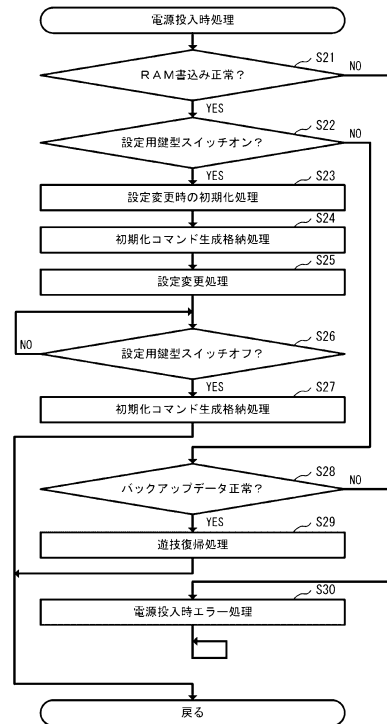
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

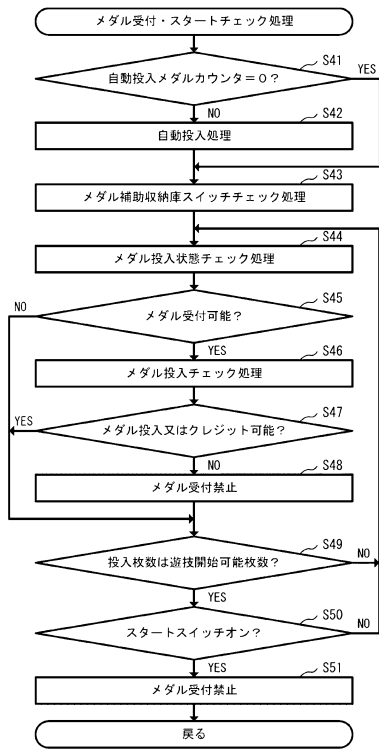


30

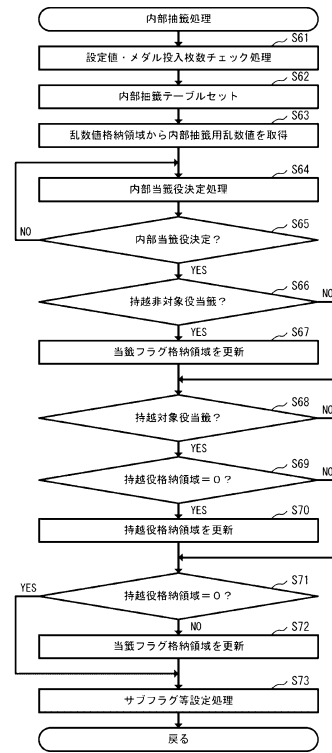
40

50

【 図 2 5 】



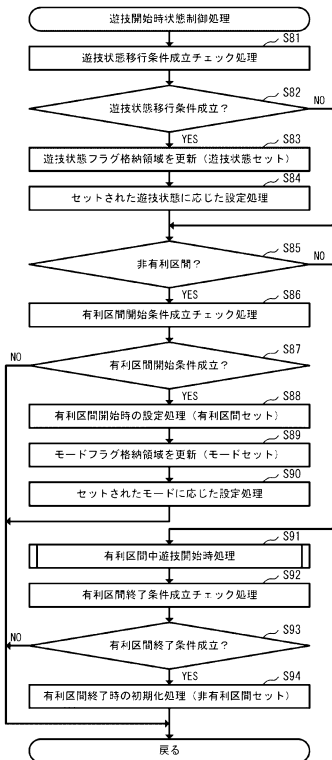
【 図 2 6 】



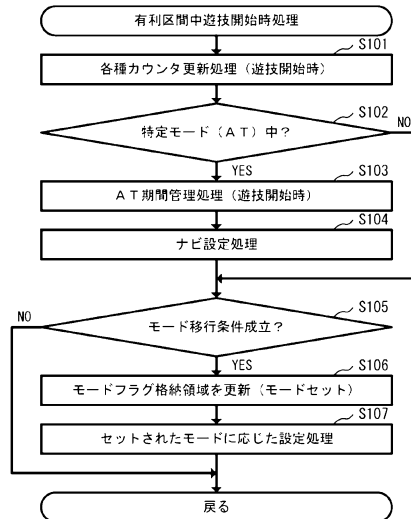
10

20

【 図 2 7 】



【 図 2 8 】

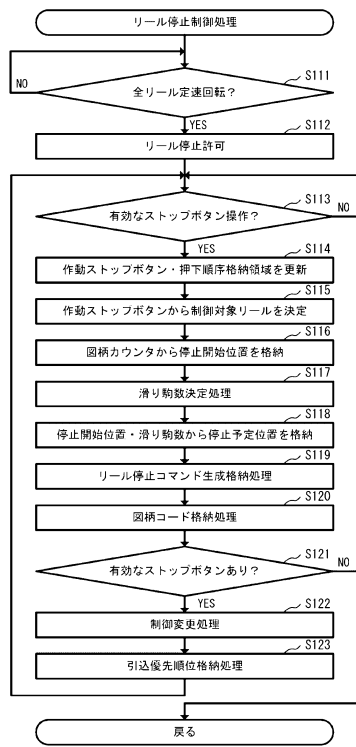


30

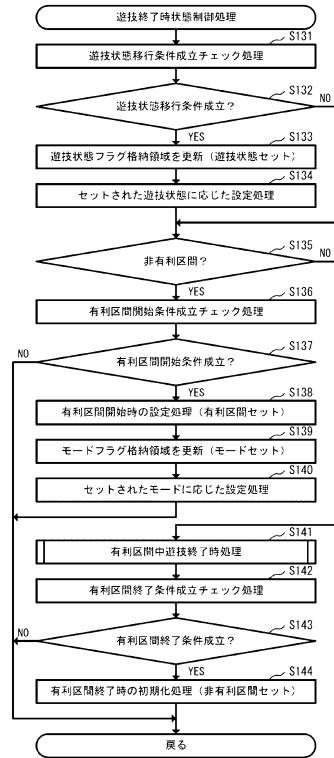
40

50

【図 29】



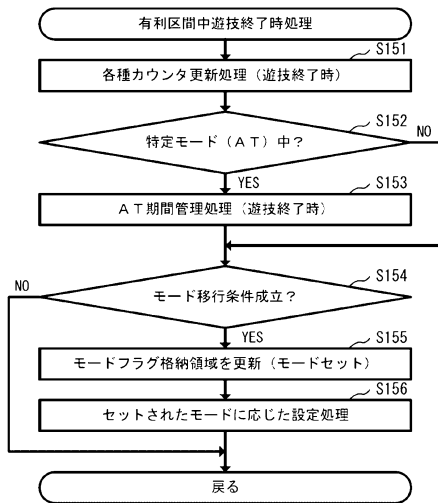
【図 30】



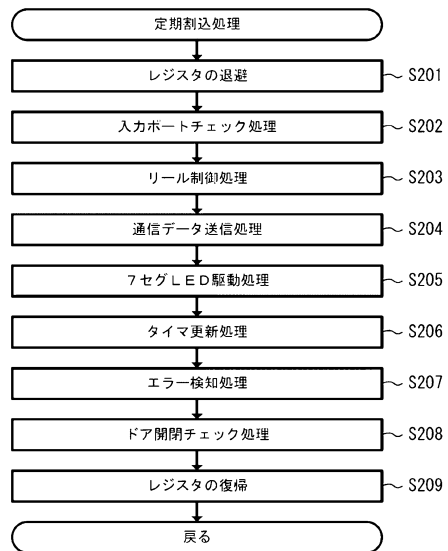
10

20

【図 31】



【図 32】

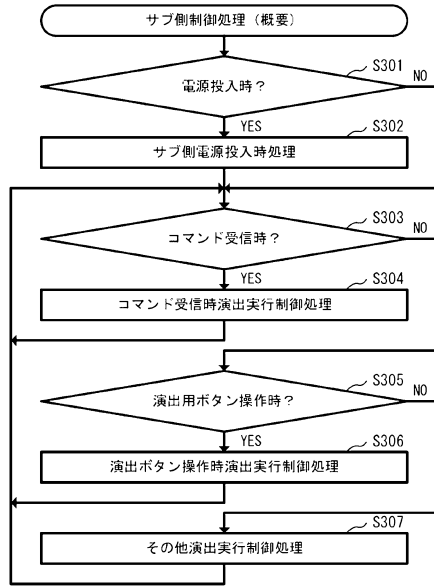


30

40

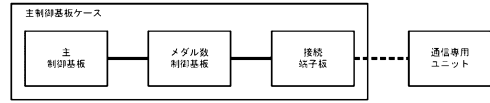
50

【図 3 3】

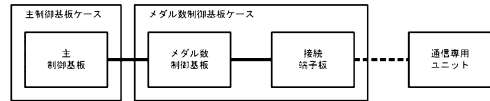


【図 3 4】

<構成例 1>



<構成例 2>

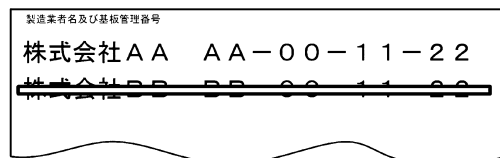


<蓄積データ例>

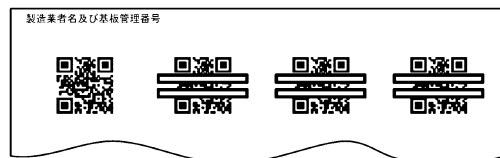
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数 (再接続は含まない)
総私出枚数	電源投入からの累積私出枚数 (再接続は含まない)
MY	電源投入以降の最大MY
役物私出枚数	電源投入からの累積私出枚数 (全ての役物)
連続役物私出枚数	電源投入からの累積私出枚数 (連続役物)
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有効民間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップID番号	主制御基板 (チップ) のID番号
主制御チップメーカーコード	主制御基板 (チップ) のメーカーコード
主制御チップ製品コード	主制御基板 (チップ) の製品コード
メダル数制御チップID番号	メダル数制御基板 (チップ) のID番号 (非搭載時は0)
メダル数制御チップメーカーコード	メダル数制御基板 (チップ) のメーカーコード (非搭載時は0)
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板 (チップ) の製品コード (非搭載時は0)

【図 3 5】

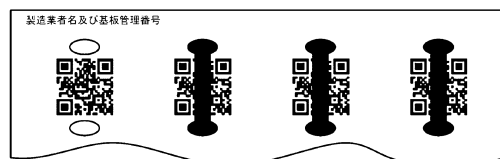
<構成例 1>



<構成例 2>



<構成例 3>



【図 3 6】

ロック演出番号	演出内容
1	(i) リール演出において「赤7」図柄が揃う
2	(ii) リール演出において「赤7」図柄が揃わない
3	(iii) 疑似遊技において「赤7」図柄が揃う
4	(iv) 疑似遊技において「赤7」図柄が揃わない
5	(iv) 疑似遊技において「赤7」図柄が揃わない→(i) リール演出において「赤7」図柄が揃う
6	(ii) リール演出において「赤7」図柄が揃わない→(iii) 疑似遊技において「赤7」図柄が揃う

10

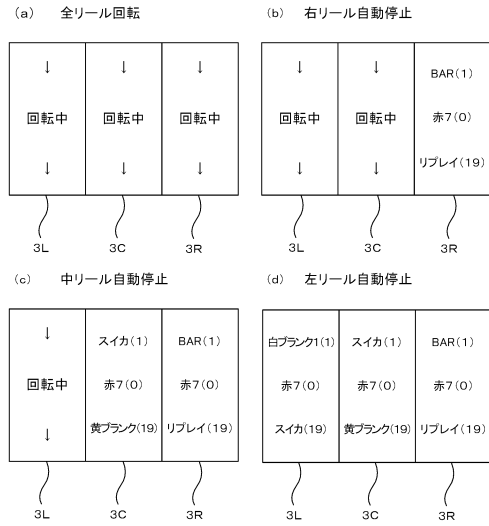
20

30

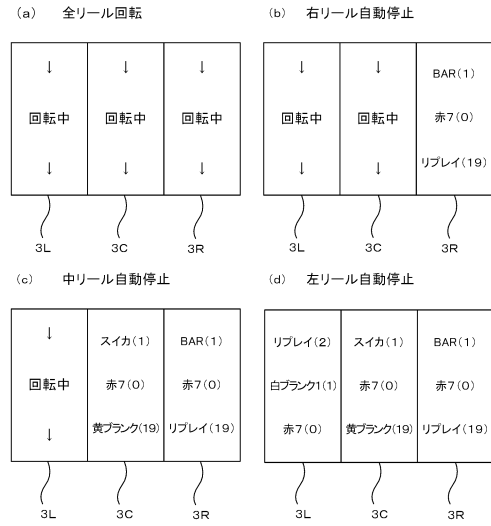
40

50

【図 37】



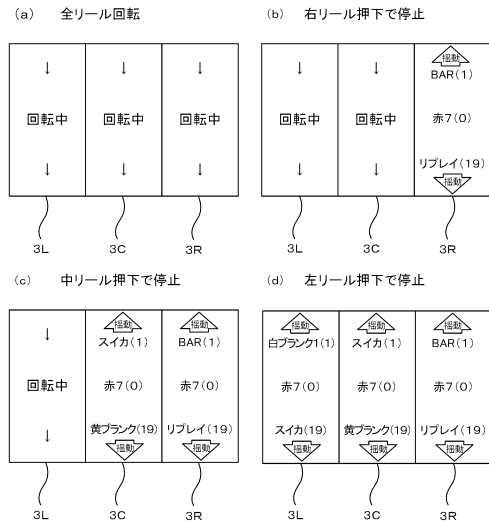
【図 38】



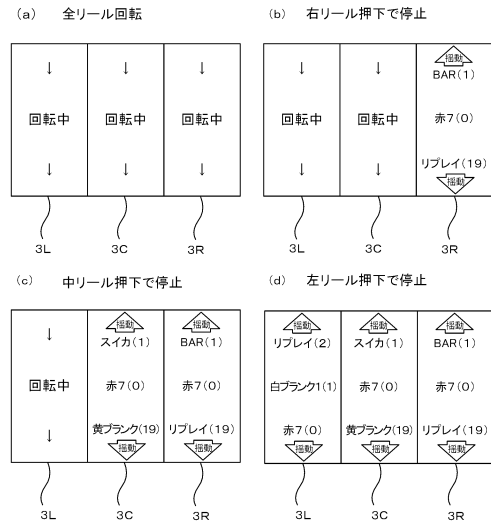
10

20

【図 39】



【図 40】

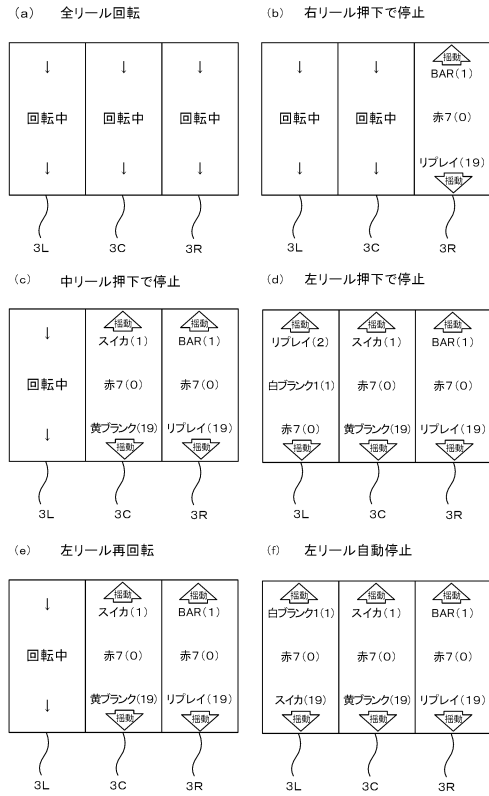


30

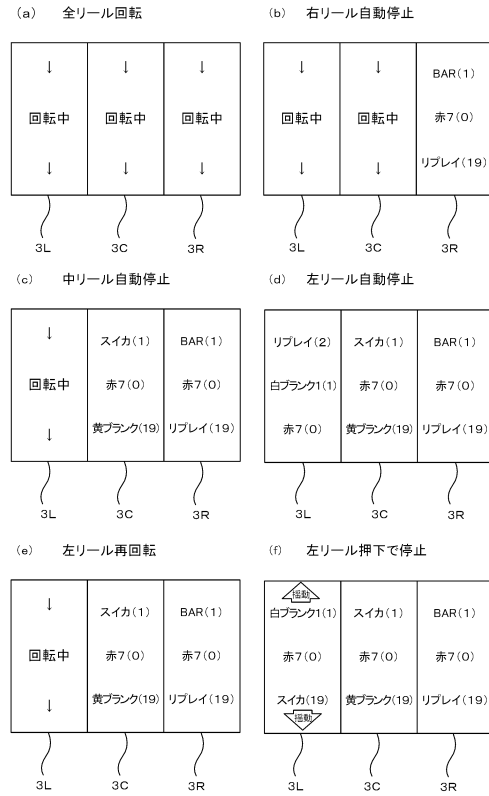
40

50

【図41】



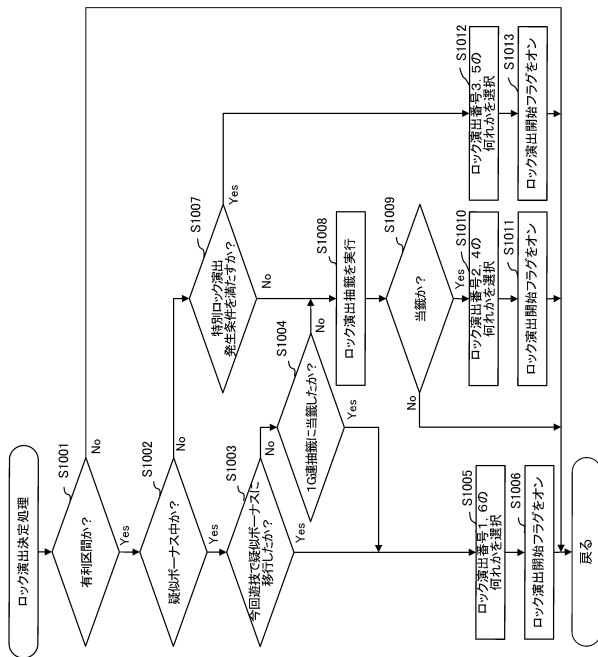
【図42】



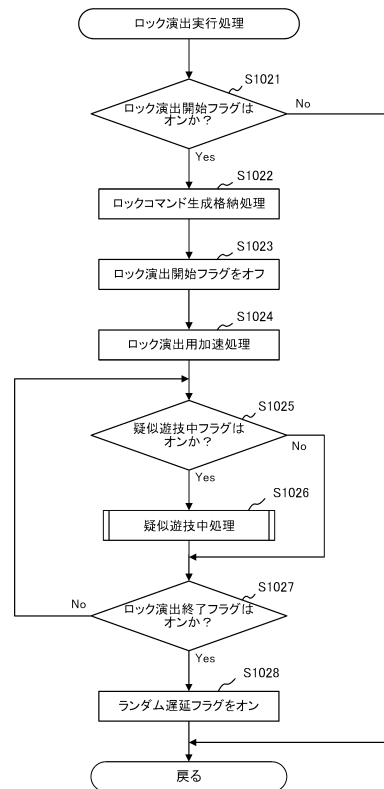
10

20

【図43】



【図44】

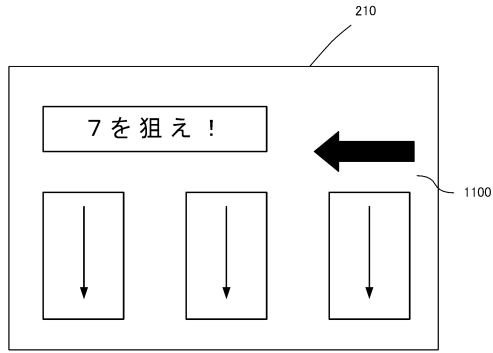


30

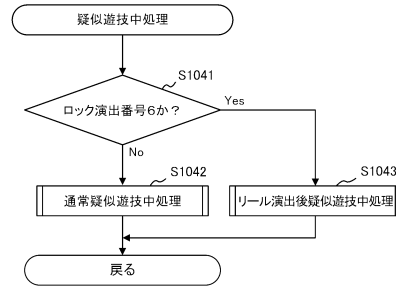
40

50

【 図 4 5 】



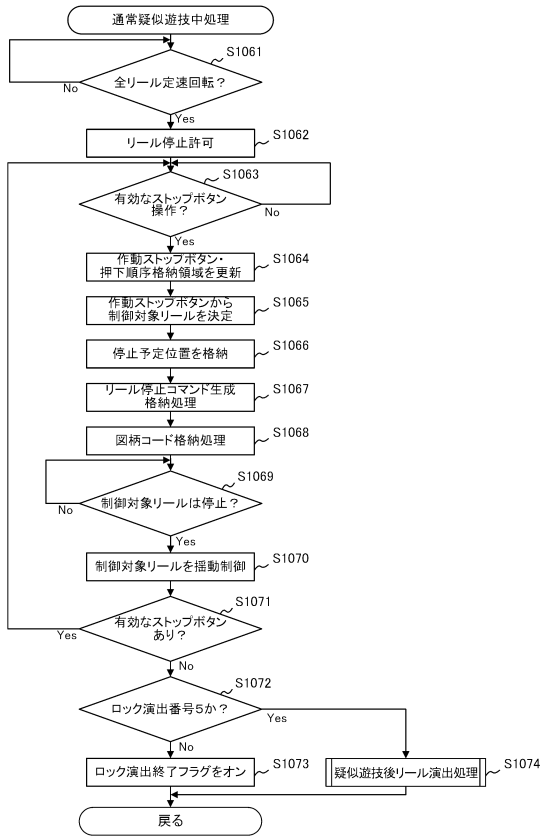
【 図 4 6 】



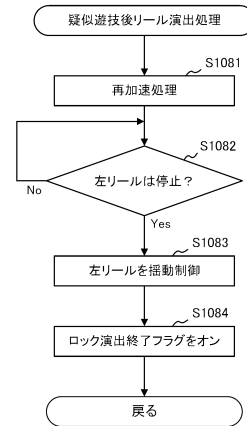
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

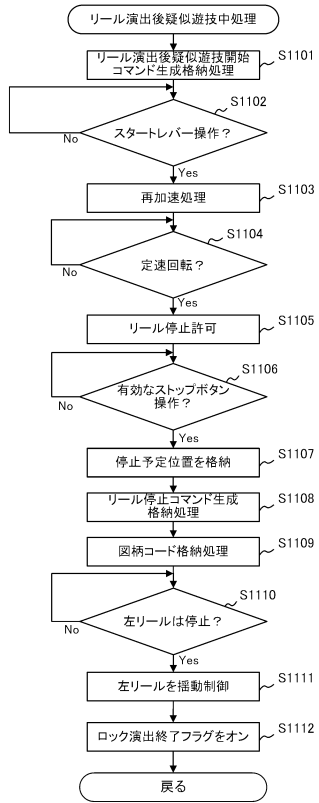


30

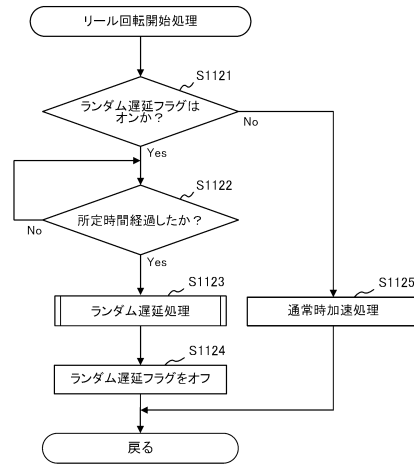
40

50

【 図 4 9 】



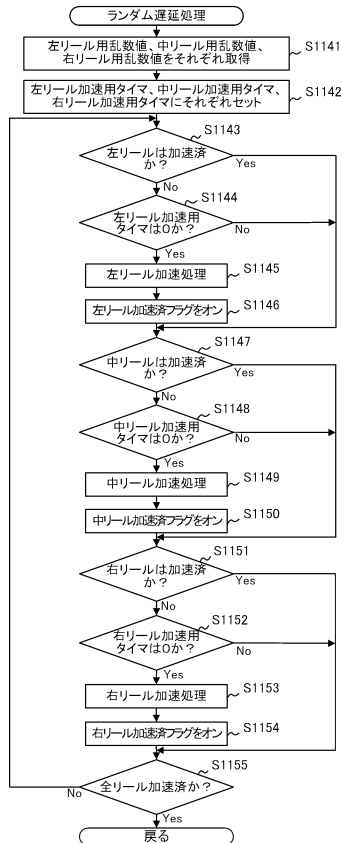
【 図 5 0 】



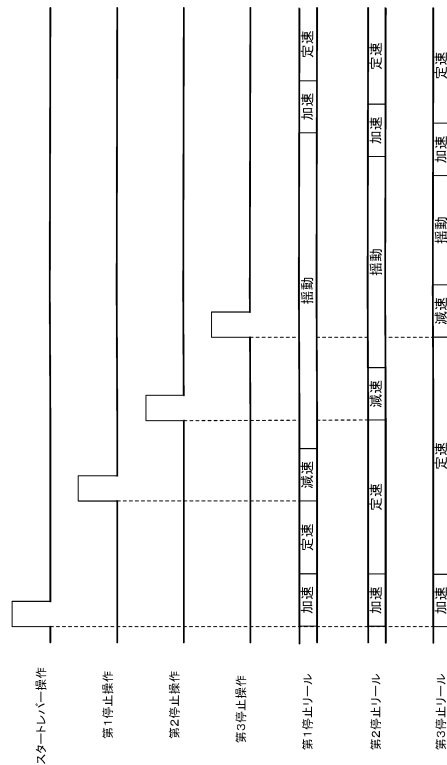
10

20

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】



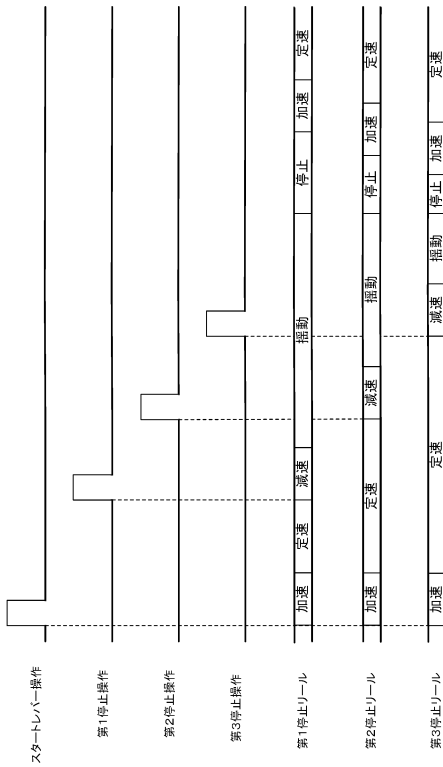
30

40

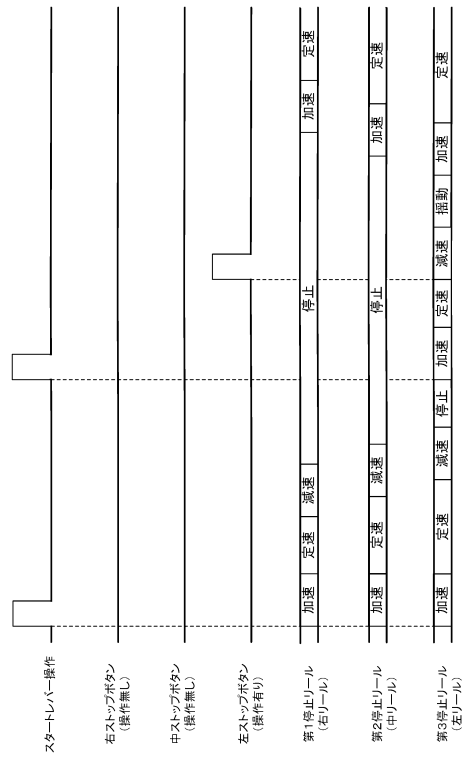
50



【図 5 3】



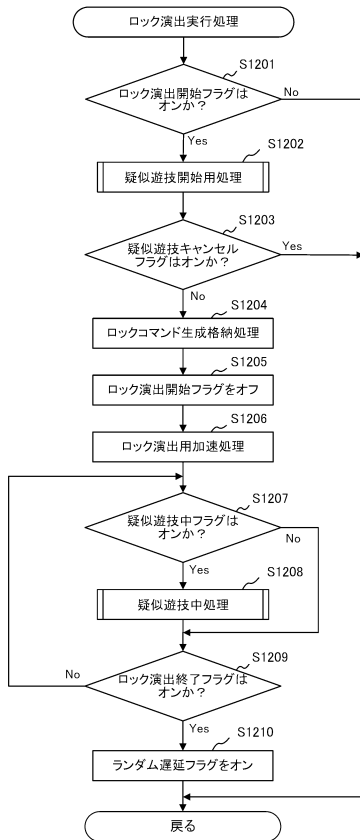
【図 5 4】



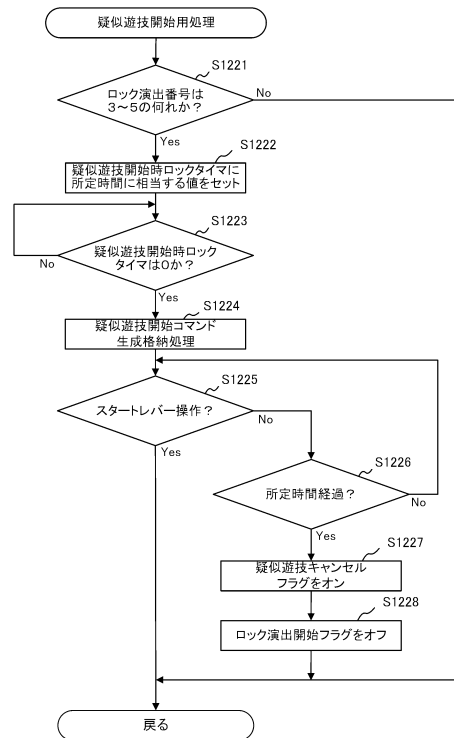
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

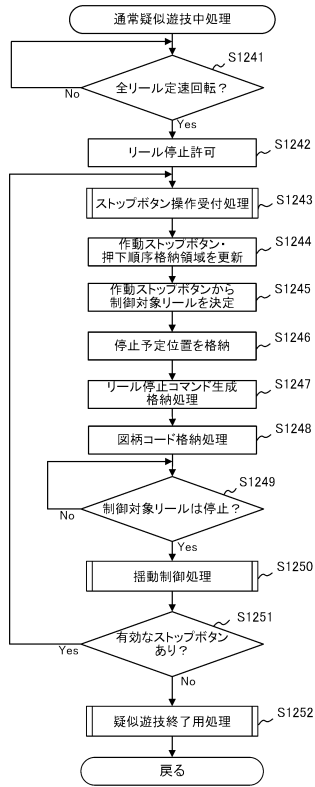


30

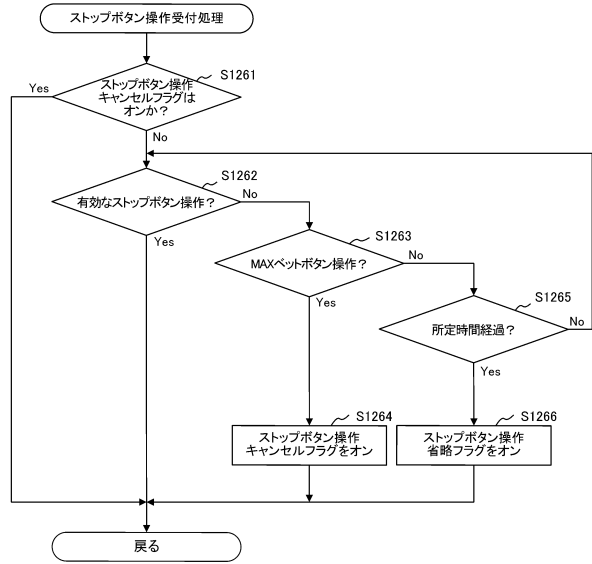
40

50

【図57】



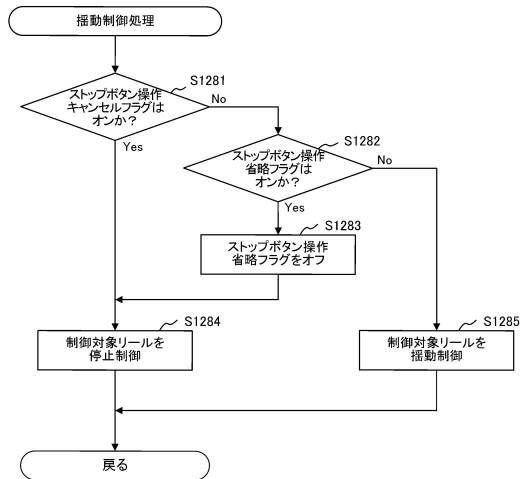
【図58】



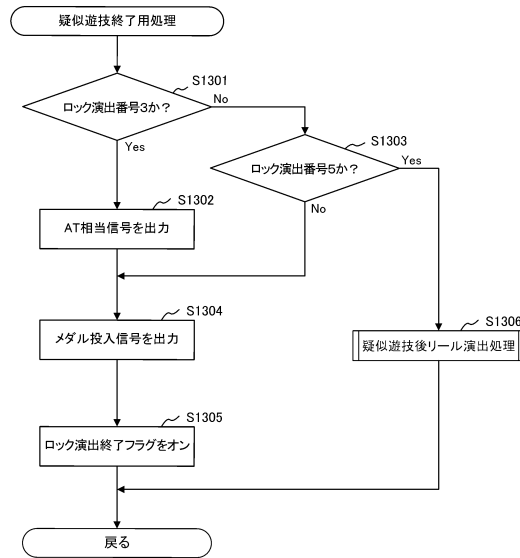
10

20

【図59】



【図60】

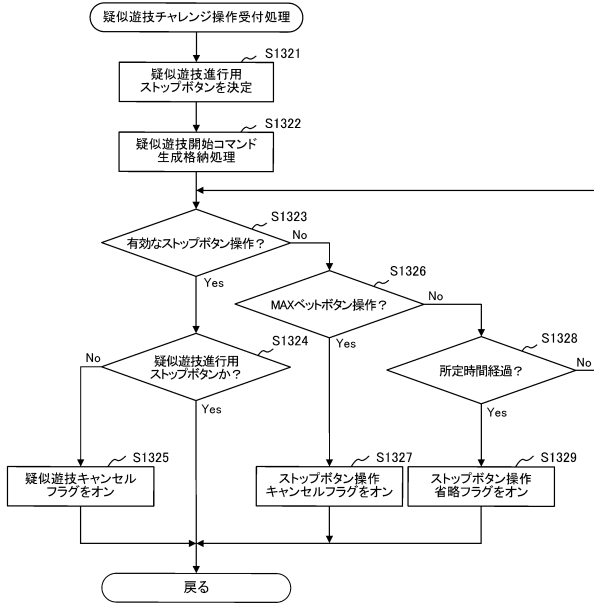


30

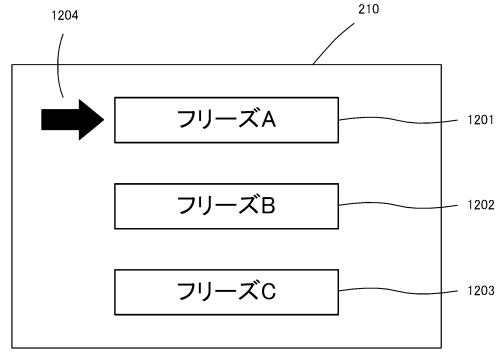
40

50

【図 6 1】



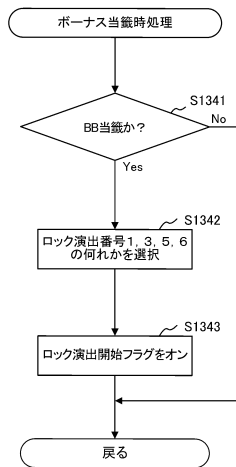
【図 6 2】



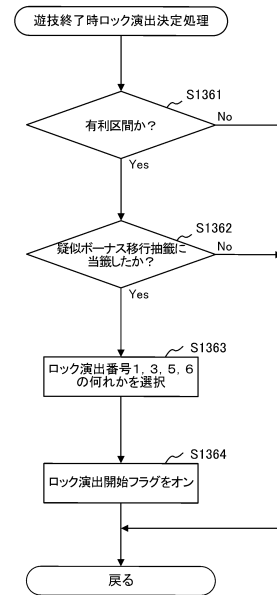
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

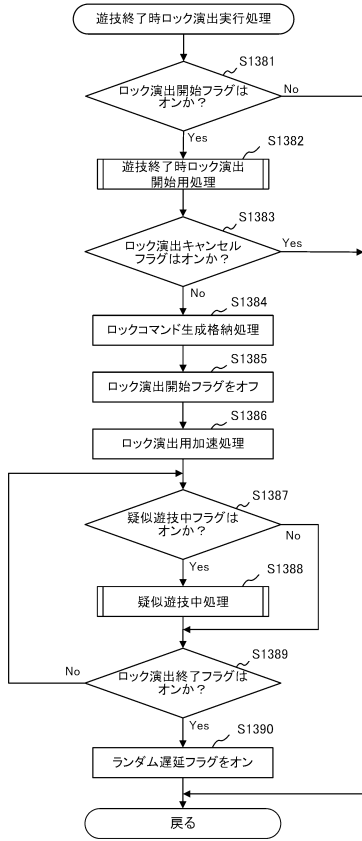


30

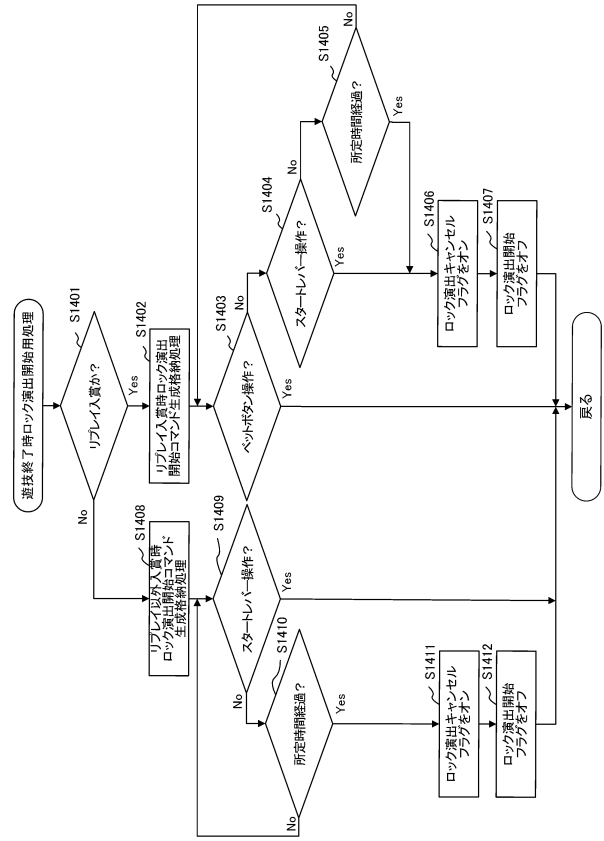
40

50

【図 6 5】



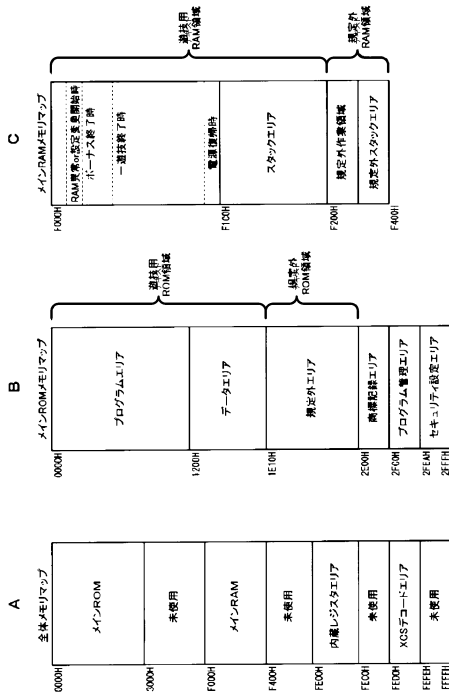
【図 6 6】



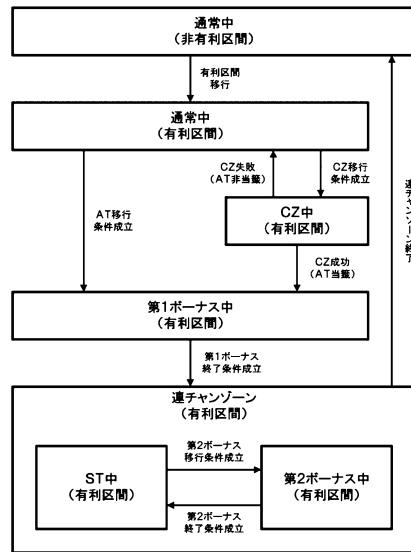
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】



30

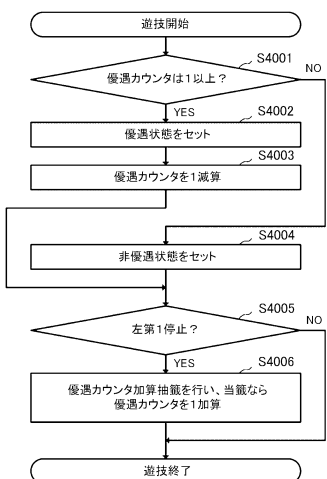
40

50

【 図 6 9 】

【 図 7 0 】

○ 優遇制御例(通常中)の説明



○ 優遇制御例(ST中)の説明

<ST中は通常中>

(1) 非優遇制御例(16ゲーム以降)

(2) 初期変動抽籤(STゲーム数)は、打撃不中で実行

(3) 初期変動抽籤(STゲーム数)は、左第1停止(優遇)して実行、左第1停止以外(非優遇)しては実行しない

(4) 基本的に、抽籤実行抽籤が実行した場合は有利度が異なる

(a) 制御例1(全て抽籤)実行した場合

打撃	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤
STゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MAPゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽籤MAP	A	B	C	D	E	F	G	H	I

(b) 制御例2(1ゲーム目に抽籤)実行した場合

打撃	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤
STゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MAPゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽籤MAP	A	B	C	D	E	F	G	H	I

(c) 制御例3(1ゲーム目に抽籤)実行した場合

打撃	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤
STゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MAPゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽籤MAP	A	B	C	D	E	F	G	H	I

(d) 制御例4(全て抽籤)実行した場合

打撃	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤	抽籤
STゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MAPゲーム数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽籤MAP	A	B	C	D	E	F	G	H	I

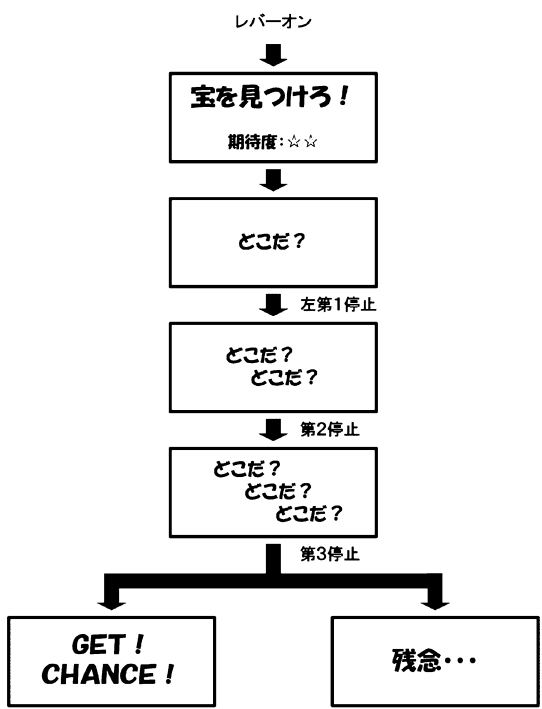
10

20

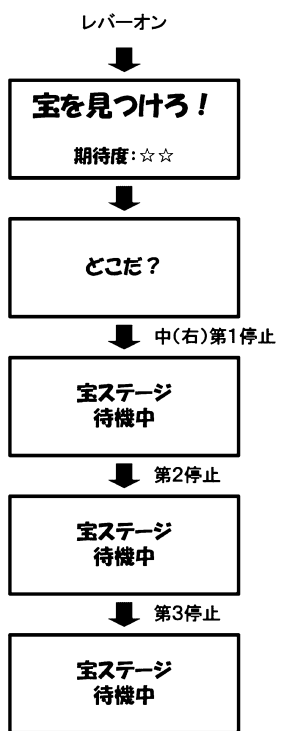
【 図 7 1 】

【 図 7 2 】

<期待感演出の制御例(演出データ1:順押しの場合)>



<期待感演出の制御例(演出データ1:順押し以外の場合)>



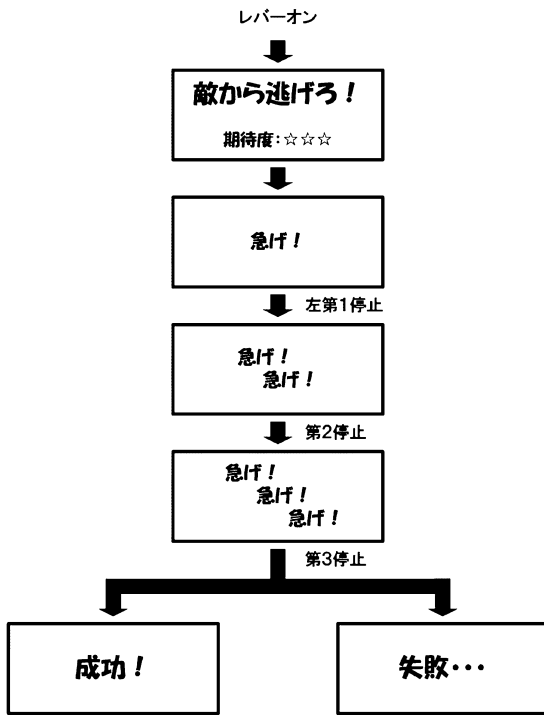
30

40

50

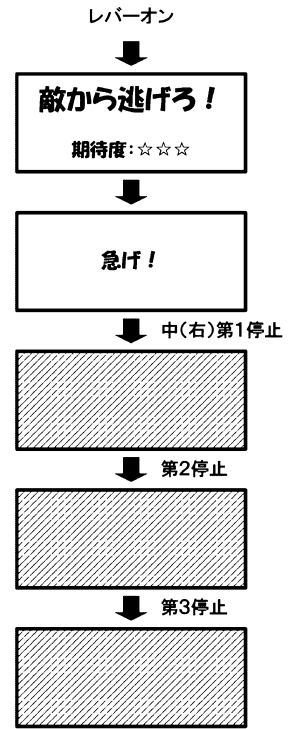
【 図 7 3 】

<期待感演出の制御例(演出データ2:順押しの場合)>



【 図 7 4 】

<期待感演出の制御例(演出データ2:順押し以外の場合)>

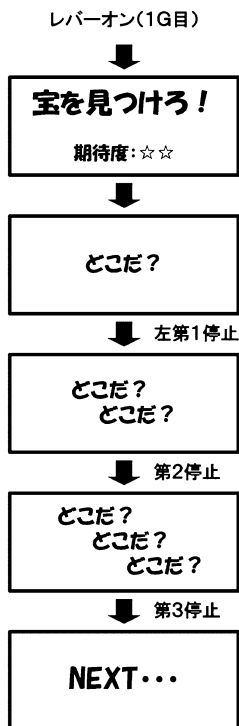


10

20

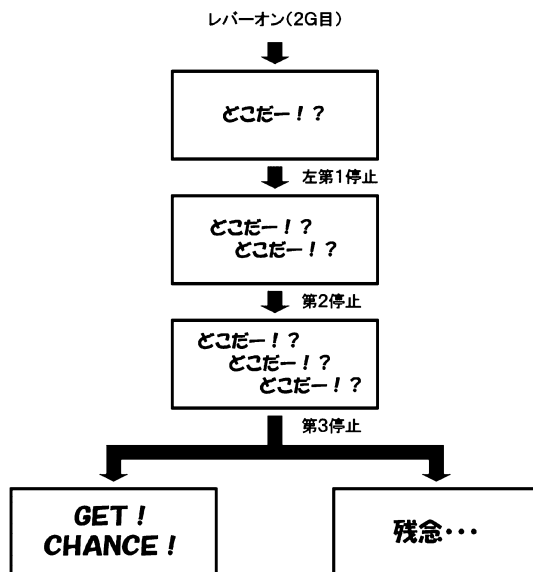
【 図 7 5 】

<期待感演出の制御例(演出データ3:順押し→順押しの場合)>



【 図 7 6 】

<期待感演出の制御例(演出データ3:順押し→順押しの場合)>



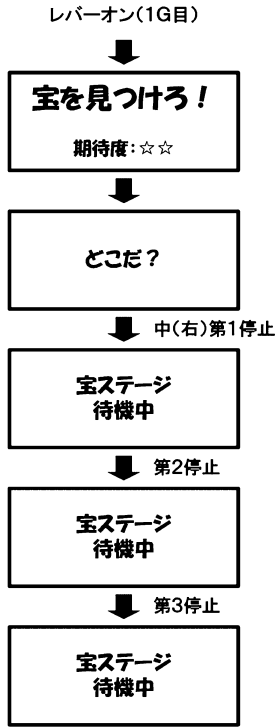
30

40

50

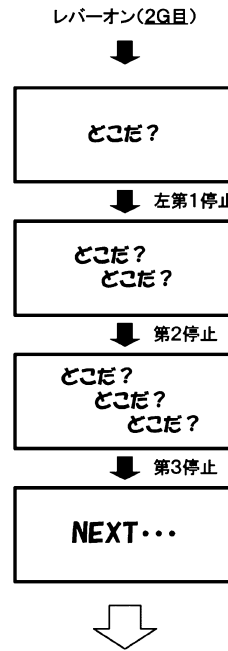
【 図 7 7 】

<期待感演出の制御例(演出データ3:順押し以外→順押しの場合)>



【 図 7 8 】

<期待感演出の制御例(演出データ3:順押し以外→順押しの場合)>



○次ゲーム(3G目)順押しの場合 → 演出進行  
○次ゲーム(3G目)順押し以外の場合→ 演出待機(1G目と同様)

【 図 7 9 】

押し順レベルの実影響の説明

<投機性>

内部有賞役	物量値	123	132	213	231	312	321
F 通常リブ	8958	—	—	—	—	—	—
F チェリー	20	—	—	—	—	—	—
F 共通ベル	1000	13役入賞	13役入賞	13役入賞	13役入賞	13役入賞	13役入賞
F 押し順ベルA 123	3600	1役入賞	1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルA 132	3600	1役入賞	13役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルA 213	3600	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1役入賞	1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルA 231	3600	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1役入賞	13役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルA 312	3600	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	13役入賞	1役入賞
F 押し順ベルA 321	3600	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1役入賞	13役入賞
F 押し順ベルB 123	4800	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	13役入賞	1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルB 231	4800	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1役入賞	13役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 押し順ベルB 312	4800	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	13役入賞	1役入賞
F 押し順ベルB 321	4800	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1役入賞	13役入賞
F 2割1枚役A	4569	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 2割1枚役B	4569	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞	1/2で1役入賞
F 共通1枚役A	20	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞
F 共通1枚役B	20	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞	1役入賞
F スイカ	700	5役入賞	5役入賞	5役入賞	5役入賞	5役入賞	5役入賞
— 期待増量(全特)	5526	1.1672	1.1672	2.716	2.716	2.716	2.716

<内部有賞情報・指示情報の設定整理(送信情報制御例(その1))>

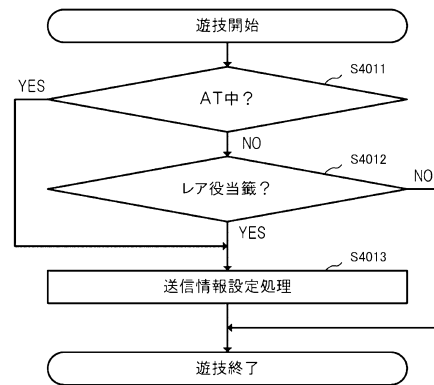
内部有賞役	期待1		期待2		期待3	
	内部有賞情報	指示情報	内部有賞情報	指示情報	内部有賞情報	指示情報
F 通常リブ	—	—	—	—	—	—
F チェリー	2	0	2	0	2	0
F 共通ベル	3	0	3	0	3	0
F 押し順ベルA 123	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 132	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 213	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 231	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 312	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 321	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 123	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 231	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 312	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 321	—	—	—	—	—	—
F 2割1枚役A	—	—	—	—	—	—
F 2割1枚役B	—	—	—	—	—	—
F 共通1枚役A	16	0	16	0	17	0
F 共通1枚役B	17	0	17	0	17	0
F スイカ	18	0	18	0	18	0

<内部有賞情報・指示情報の設定整理(送信情報制御例(その2))>

内部有賞役	期待1		期待2		非有利区間	
	内部有賞情報	指示情報	内部有賞情報	指示情報	内部有賞情報	指示情報
F 通常リブ	—	—	—	—	—	—
F チェリー	2	0	2	0	2	0
F 共通ベル	3	0	3	0	3	0
F 押し順ベルA 123	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 132	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 213	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 231	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 312	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルA 321	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 123	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 231	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 312	—	—	—	—	—	—
F 押し順ベルB 321	—	—	—	—	—	—
F 2割1枚役A	—	—	—	—	—	—
F 2割1枚役B	—	—	—	—	—	—
F 共通1枚役A	16	0	16	0	16	0
F 共通1枚役B	17	0	17	0	17	0
F スイカ	18	0	18	0	18	0

【 図 8 0 】

○ 送信情報制御例(その2)の説明



10

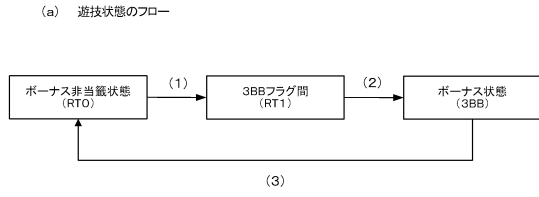
20

30

40

50

【図 8 1】



(b) 遊技状態の移行条件

移行条件	内容
(1)	3BBが内部当籤
(2)	3BBが入賞
(3)	55枚を超える払い出し

【図 8 2】

(a)

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	スイカ	0	スイカ	0	バー
19	セブン	19	リブB	19	ブランク
18	チェリー	18	チェリー	18	ベルA
17	ベルA	17	ベルA	17	スイカ
16	リブA	16	リブA	16	リブB
15	パイ	15	スイカ	15	チェリー
14	パイ	14	パイ	14	パイ
13	パイ	13	チェリー	13	ベルA
12	ベルA	12	ベルA	12	スイカ
11	リブA	11	リブA	11	リブB
10	ブランク	10	バー	10	チェリー
9	チェリー	9	チェリー	9	ブランク
8	スイカ	8	バー	8	ベルB
7	ベルB	7	ベルB	7	スイカ
6	バー	6	リブA	6	リブA
5	リブA	5	スイカ	5	チェリー
4	セブン	4	セブン	4	セブン
3	スイカ	3	チェリー	3	ベルB
2	ベルA	2	ベルB	2	スイカ
1	リブB	1	リブA	1	リブA

(b)

図柄コード表(メインリール)

図柄コード	図柄	データ
1	スイカ	00000001
2	セブン	00000010
3	バー	00000011
4	スイカ	00000100
5	チェリー	00000101
6	ベルA	00000110
7	ベルB	00000111
8	リブA	00001000
9	リブB	00001001
10	ブランク	00001010

【図 8 3 A】

図柄配置テーブル

図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	パイ	0	パイ	0	パイ
1	パイ	1	パイ	1	パイ
2	パイ	2	パイ	2	パイ
3	パイ	3	パイ	3	パイ
4	パイ	4	パイ	4	パイ
5	パイ	5	パイ	5	パイ
6	パイ	6	パイ	6	パイ
7	パイ	7	パイ	7	パイ
8	パイ	8	パイ	8	パイ
9	パイ	9	パイ	9	パイ
10	パイ	10	パイ	10	パイ
11	パイ	11	パイ	11	パイ
12	パイ	12	パイ	12	パイ
13	パイ	13	パイ	13	パイ
14	パイ	14	パイ	14	パイ
15	パイ	15	パイ	15	パイ
16	パイ	16	パイ	16	パイ
17	パイ	17	パイ	17	パイ
18	パイ	18	パイ	18	パイ
19	パイ	19	パイ	19	パイ

【図 8 3 B】

図柄配置テーブル

図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	パイ	0	パイ	0	パイ
1	パイ	1	パイ	1	パイ
2	パイ	2	パイ	2	パイ
3	パイ	3	パイ	3	パイ
4	パイ	4	パイ	4	パイ
5	パイ	5	パイ	5	パイ
6	パイ	6	パイ	6	パイ
7	パイ	7	パイ	7	パイ
8	パイ	8	パイ	8	パイ
9	パイ	9	パイ	9	パイ
10	パイ	10	パイ	10	パイ
11	パイ	11	パイ	11	パイ
12	パイ	12	パイ	12	パイ
13	パイ	13	パイ	13	パイ
14	パイ	14	パイ	14	パイ
15	パイ	15	パイ	15	パイ
16	パイ	16	パイ	16	パイ
17	パイ	17	パイ	17	パイ
18	パイ	18	パイ	18	パイ
19	パイ	19	パイ	19	パイ

10

20

30

40

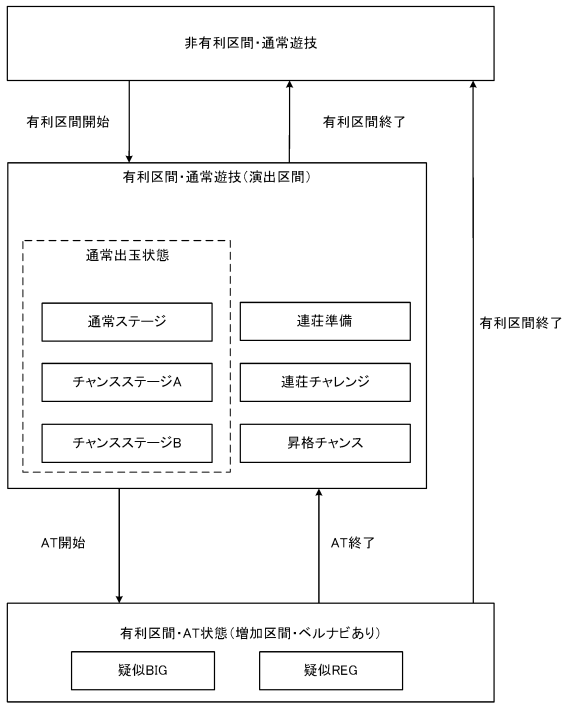
50



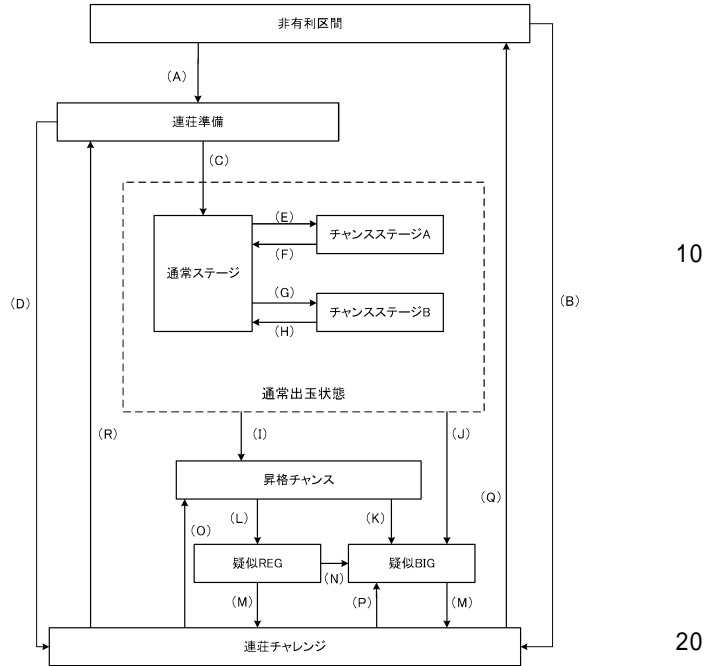




【 図 8 8 】



【 図 8 9 】



【 図 9 0 】

中玉状態の移行条件	内容
(A) 有利区間移行抽籤に当籤し有利区間移行抽籤により連荘準備への移行が決定	有利区間移行抽籤に当籤し有利区間移行抽籤により連荘準備への移行が決定
(B) 有利区間移行抽籤に当籤し有利区間移行抽籤により連荘準備への移行が決定	有利区間移行抽籤に当籤し有利区間移行抽籤により連荘準備への移行が決定
(C) 連荘準備抽籤に当籤	連荘準備抽籤に当籤
(D) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤によりチャンスステージAへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤によりチャンスステージAへの移行が決定
(E) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤によりチャンスステージBへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤によりチャンスステージBへの移行が決定
(F) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(G) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(H) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(I) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(J) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(K) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(L) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(M) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(N) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(O) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(P) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(Q) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定
(R) 通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定	通常ステージ中移行フラグ・通常フラグ抽籤により昇格チャンスへの移行が決定

【 図 9 1 】

(a) 内部当籤役と指示モニタとの関係

通常	右記以外	疑似REG	疑似BIG
0はずれ	-	-	-
1 F.リプレイA	-	-	9又は10
2 F.リプレイB	-	-	9又は10
3 F.213へルA	-	1	1
4 F.213へルB	-	5	5
5 F.213へルC	-	1	1
6 F.213へルD	-	5	5
7 F.231へルA	-	2	2
8 F.231へルB	-	6	6
9 F.231へルC	-	2	2
10 F.231へルD	-	6	6
11 F.312へルA	-	3	3
12 F.312へルB	-	7	7
13 F.312へルC	-	3	3
14 F.312へルD	-	7	7
15 F.321へルA	-	4	4
16 F.321へルB	-	8	8
17 F.321へルC	-	4	4
18 F.321へルD	-	8	8
19 F.共通ベル	-	11	11
20 F.平打ち偽	-	11	11
21 F.弱め込偽	-	11	11
22 F.リプレイ	-	-	-
23 F.リプレイA	-	-	-
24 F.リプレイB	-	-	-
25 F.リプレイC	-	-	-
26 F.BB確定役A	-	-	-
27 F.BB確定役B	-	-	-
28 F.1枚役A	-	-	-
29 F.1枚役B	-	-	-
30 F.共通1枚役	-	-	-
31 F.共通15枚役	-	-	-

(b) 指示モニタの内容

SEG	内容
0	指示なし
1	中セブン-左-右指示
2	中セブン-右-左指示
3	右セブン-左-中指示
4	右セブン-中-左指示
5	中フイ-左-右指示
6	中フイ-右-左指示
7	右フイ-左-中指示
8	右フイ-中-左指示
9	通常リブ
10	外しリブ
11	左以外

10

20

30

40

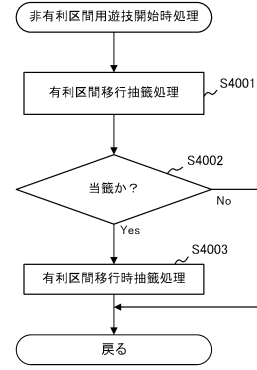
50

【図 9 2】

内庫当量税とサブフラグと出玉フラグとの対応関係

出玉フラグ(標準)	サブフラグ	内庫当量税
7	リターンBB	0
1	リターン	0
2	押し戻し	0
1	リターン	1
1	リターン	2
1	リターン	3
1	リターン	4
1	リターン	5
1	リターン	6
1	リターン	7
1	リターン	8
1	リターン	9
1	リターン	10
1	リターン	11
1	リターン	12
1	リターン	13
1	リターン	14
1	リターン	15
1	リターン	16
1	リターン	17
1	リターン	18
1	リターン	19
1	リターン	20
1	リターン	21
1	リターン	22
1	リターン	23
1	リターン	24
1	リターン	25
1	リターン	26
1	リターン	27
1	リターン	28
1	リターン	29
1	リターン	30
1	リターン	31
1	リターン	32

【図 9 3】



10

20

【図 9 4】

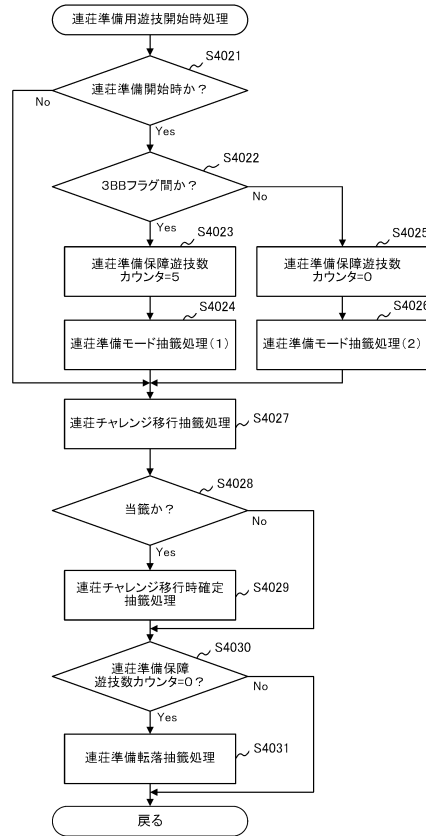
(a) 有利区間移行抽籤テーブル

除外役	移行役	0	1	2	3	4
0	非当籤	256	0	0	0	0
1	当籤	0	256	0	0	0
0	連荘チャレンジ	0	0	128	128	0
1	未使用	0	0	0	0	128
2	未使用	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0
4	固定連荘チャレンジ	0	0	0	128	0
5	未使用	0	0	0	0	0
6	未使用	0	0	0	0	0
7	未使用	0	0	0	0	0
8	連荘準備	0	0	0	0	128

(b) 有利区間移行時抽籤テーブル

その他	当籤	0	1	2	3	4
0	連荘チャレンジ	0	0	128	128	0
1	未使用	0	0	0	0	128
2	未使用	0	0	0	0	0
3	未使用	0	0	0	0	0
4	固定連荘チャレンジ	0	0	0	128	0
5	未使用	0	0	0	0	0
6	未使用	0	0	0	0	0
7	未使用	0	0	0	0	0
8	連荘準備	0	0	0	0	128

【図 9 5】



30

40

50

【図 9 6】

(a) 連荘準備モード抽籤テーブル(1)(フラグ間)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	0	0	0	0	0	0
1	モード2	256	256	256	256	256	256

(b) 連荘準備モード抽籤テーブル(2)(非フラグ間)

		0	1	2	3	4	5
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	モード1	256	256	256	256	256	256
1	モード2		0	0	0	0	0

【図 9 7】

連荘チャレンジ移行抽籤テーブル

(a) その他

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	255
1	当籤		1

(b) リブヘル

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	224
1	当籤		32

(c) 弱レア役

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	0
1	当籤		256

(d) 斜めスイカ

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	0
1	当籤		256

(e) リーチ目 or リーチ目BB

		0	1
		モード1	モード2
0	非当籤	256	128
1	当籤		128

10

20

【図 9 8】

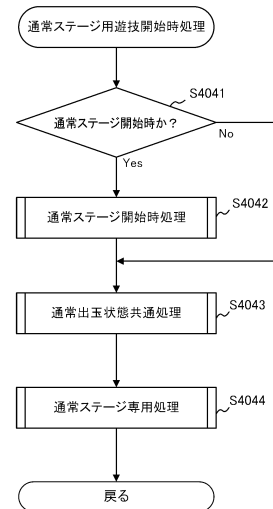
(a) 連荘チャレンジ移行時確定抽籤テーブル

		0	1	2	3	4
		その他	リブヘル	弱レア役	斜めスイカ	リーチ目 or リーチ目BB
0	非当籤	256	256	256	128	256
1	当籤				128	

(b) 連荘準備転落抽籤テーブル

		0	1
		その他	非転落役
0	非当籤	64	256
1	当籤	192	

【図 9 9】

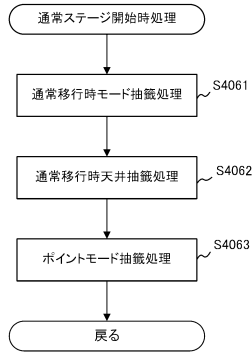


30

40

50

【図100】



【図101】

(a) 通常移行時モード抽籤テーブル

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	98	92	74	68	51	39
1モード2	98	100	102	104	106	108
2モード3	24	28	32	32	36	36
3モード4	12	12	20	20	24	24
4モード5	12	12	16	20	24	32
5モード6	1	1	1	1	1	1
6モード7	3	3	3	3	4	6
7モード8	8	8	8	8	10	10

(b) 通常移行時天井抽籤テーブル

	0	1	2	3	4	5	6	7
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6	モード7	モード8
0	1	0	0	0	0	0	0	0
1	51				56			4
2	101				8			4
3	151				192			24
4	201	16	128	4	64		4	64
5	251							
6	301	16	4	64	192		4	192
7	351							
8	401	48	64	4			4	32
9	451							
10	501	16	4	32			4	32
11	551							
12	601	48	32	4			4	32
13	651							
14	701	16	4	24			4	24
15	801	40	20	4			4	24
16	901	56		120			228	32

10

20

【図102】

ポイントモード抽籤テーブル

(a) ポイント到達回数カウンタ「0~2」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0ポイントモード1	255	255	255	253	253	253
1ポイントモード2	1	1	1	2	2	2
2ポイントモード3				1	1	1

(b) ポイント到達回数カウンタ「3~5」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0ポイントモード1	254	254	253	251	251	250
1ポイントモード2	1	1	2	3	3	4
2ポイントモード3	1	1	1	2	2	2

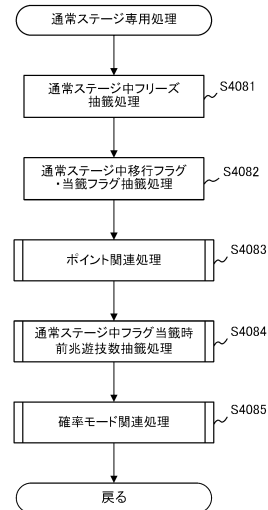
(c) ポイント到達回数カウンタ「6~8」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0ポイントモード1	128	128	128	127	127	127
1ポイントモード2	127	127	127	127	127	127
2ポイントモード3	1	1	1	2	2	2

(d) ポイント到達回数カウンタ「9以上」

	0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0ポイントモード1	0	0	0	0	0	0
1ポイントモード2	256	256	256	256	256	256
2ポイントモード3						

【図103】



30

40

50

【図 1 0 4】

通常ステージ中フリーズ抽籤テーブル

(a) その他		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	256	256	256	256	256	256	256
1 未使用							
2 未使用							
3 未使用							
4 昇格チャンス							
5 疑似BIG							

(b) リーチ目		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	254	253	252	251	250	248	
1 未使用							
2 未使用							
3 未使用							
4 昇格チャンス	2	3	4	5	6	8	
5 疑似BIG							

(c) リーチ目BB		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	255	255	255	255	255	255	
1 未使用							
2 未使用							
3 未使用							
4 昇格チャンス	1	1	1	1	1	1	
5 疑似BIG							

(d) 1枚役		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	256	256	256	256	256	256	
1 未使用							
2 未使用							
3 未使用							
4 昇格チャンス							
5 疑似BIG							

【図 1 0 5】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル(非高確)

(a) その他		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	220	220	220	216	210	204	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB	36	36	36	40	46	52	
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(b) 平行スイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	128	128	128	128	128	128	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB	128	128	128	128	128	128	
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(c) 斜めスイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	255	255	255	255	254	254	
1 チャンスステージA	1	1	1	1	2	2	
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(d) チェリー		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	255	255	255	255	254	254	
1 チャンスステージA	1	1	1	1	2	2	
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

10

20

【図 1 0 6】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル(高確1・高確2)

(a) その他		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	256	256	256	256	256	256	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(b) 平行スイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	152	152	152	152	152	152	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB	104	104	104	104	104	104	
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(c) 斜めスイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤							
1 チャンスステージA	1	1	1	1	1	1	
2 未使用							
3 チャンスステージB	255	255	255	255	255	255	
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

(d) チェリー		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	252	252	252	252	252	252	
1 チャンスステージA	4	4	4	4	4	4	
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス							
6 未使用							
7 疑似BIG							

【図 1 0 7】

通常ステージ中移行フラグ・当籤フラグ抽籤テーブル(高確3)

(a) その他		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	248	248	248	248	248	248	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス	7	7	7	7	7	7	
6 未使用							
7 疑似BIG	1	1	1	1	1	1	

(b) 平行スイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	128	128	128	128	128	128	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス	112	112	112	112	112	112	
6 未使用							
7 疑似BIG	16	16	16	16	16	16	

(c) 斜めスイト		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	32	32	32	32	32	32	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス	192	192	192	192	192	192	
6 未使用							
7 疑似BIG	32	32	32	32	32	32	

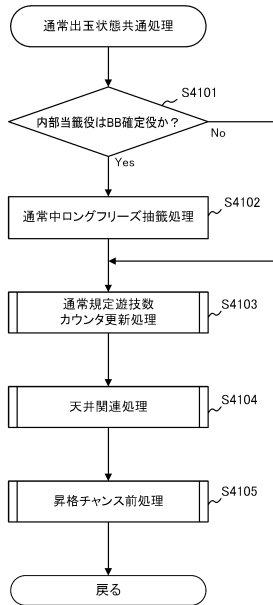
(d) チェリー		0	1	2	3	4	5
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	128	128	128	128	128	128	
1 チャンスステージA							
2 未使用							
3 チャンスステージB							
4 未使用							
5 昇格チャンス	112	112	112	112	112	112	
6 未使用							
7 疑似BIG	16	16	16	16	16	16	

30

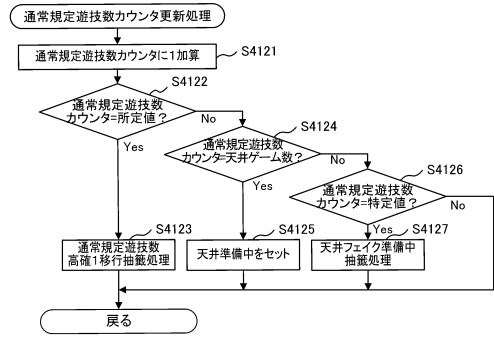
40

50

【図108】



【図109】



10

20

【図110A】

通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブル

(a) モード1		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	240	240	240	240	240	240
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	16	16	16	16	16	16

(b) モード2		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	154	240	154	240	154	240
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	102	16	102	16	102	16

(c) モード3		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	240	192	240	192	240	192
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	16	64	16	64	16	64

(d) モード4		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	154	256	256	256	256	256
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	102					

【図110B】

通常規定遊技数高確1移行抽籤テーブル

(e) モード5		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	256	256	256	256	256	256
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1						

(f) モード6		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	240	240	240	240	240	240
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	16	16	16	16	16	16

(g) モード7		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	154	256	256	256	256	256
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	102					

(h) モード8		0	1	2	3	4	5
	0 非当籤	251	351	451	551	651	751
	1 未使用	240	240	240	240	240	240
	2 未使用						
	3 未使用						
	4 未使用						
	5 高確1	16	16	16	16	16	16

30

40

50

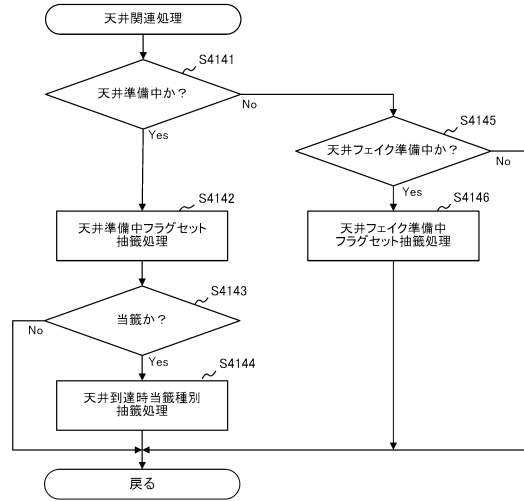


【図 1 1 1】

天井フェイク準備中抽籤テーブル

(a) モード1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	192	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	64	160	192	32	192	32	192	32	192
(b) モード2	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	192	96	64	256	256	256	256	256	256
(c) モード3	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	64	160	192	32	192	32	192	32	192
(d) モード4	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	128	256	256	256	256	256	256	256	256
(e) モード5	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	64	128	128	128	128	128	128	128	128
(f) モード6	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	192	96	64	256	256	256	256	256	256
1 天井フェイク準備中	64	160	192	32	192	32	192	32	192
(g) モード7	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	64	128	128	128	128	128	128	128	128
(h) モード8	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0 非当籤	51	151	201	301	401	501	601	701	801
1 天井フェイク準備中	64	128	128	128	128	128	128	128	128

【図 1 1 2】



10

20

【図 1 1 3 A】

天井到達時当籤種別抽籤テーブル

(a) モード1	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	1	1	1	2	2	3
(b) モード2	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	1	1	1	2	2	3
(c) モード3	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	1	1	1	2	2	3
(d) モード4	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	1	1	1	2	2	3

【図 1 1 3 B】

天井到達時当籤種別抽籤テーブル

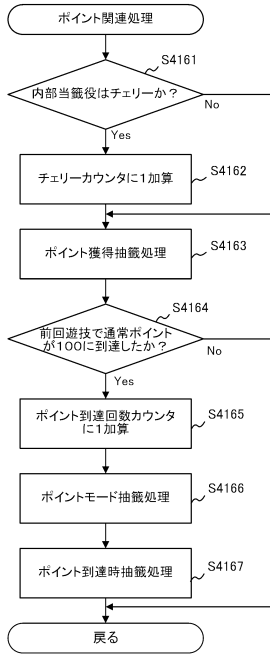
(e) モード5	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	255	255	255	254	254	253
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	1	1	1	2	2	3
(f) モード6	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	256	256	256	256	256	256
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	0	0	0	0	0	0
(g) モード7	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	0	0	0	0	0	0
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	256	256	256	256	256	256
(h) モード8	0	1	2	3	4	5
0 非当籤	0	0	0	0	0	0
1 未使用	0	0	0	0	0	0
2 未使用	0	0	0	0	0	0
3 未使用	0	0	0	0	0	0
4 未使用	0	0	0	0	0	0
5 昇格チャンス	0	0	0	0	0	0
6 未使用	0	0	0	0	0	0
7 疑似BIG	256	256	256	256	256	256

30

40

50

【図 114】



【図 115】

ポイント獲得抽籤テーブル

(a) その他

		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(b) リパヘル

		0	1	2	3	4
0	非当籤	128	0	0	0	0
1	5	128	224	192		
2	10		32	48	192	
3	20			8	24	
4	30				8	24
5	40					16
6	50					32
7	100					32

(c) 弱い7役

		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(d) 斜めスウ

		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

(e) リー目 or リー目BB

		0	1	2	3	4
0	非当籤	256	256	256	256	256
1	5					
2	10					
3	20					
4	30					
5	40					
6	50					
7	100					

10

20

【図 116】

ポイント到達時抽籤テーブル

(a) ポイント到達回数カウンタ(0)

	0	1	2	3	4	5
0	128	127	127	127	127	128
1	128	128	128	128	128	128
2	128	128	128	128	128	128
3	128	128	128	128	128	128
4	128	128	128	128	128	128

(b) ポイント到達回数カウンタ(1,3,5,7)

	0	1	2	3	4	5
0	191	190	189	189	179	170
1	64	64	64	64	72	76
2	1	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	2	4
4	1	1	1	1	2	4

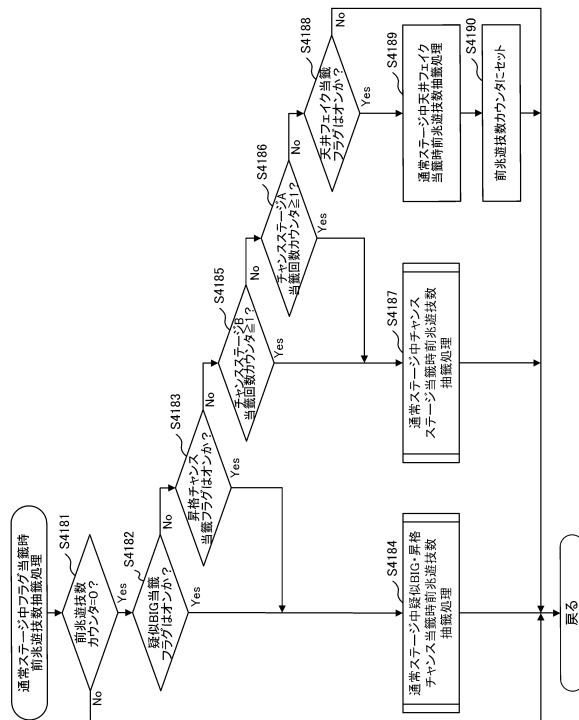
(c) ポイント到達回数カウンタ(2,4,6,8)

	0	1	2	3	4	5
0	170	169	168	168	168	144
1	85	85	85	85	85	102
2	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	4
4	1	1	1	1	2	4

(d) ポイント到達回数カウンタ(9以上) or 「ポイントモード3」

	0	1	2	3	4	5
0	256	256	256	256	256	256
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0

【図 117】

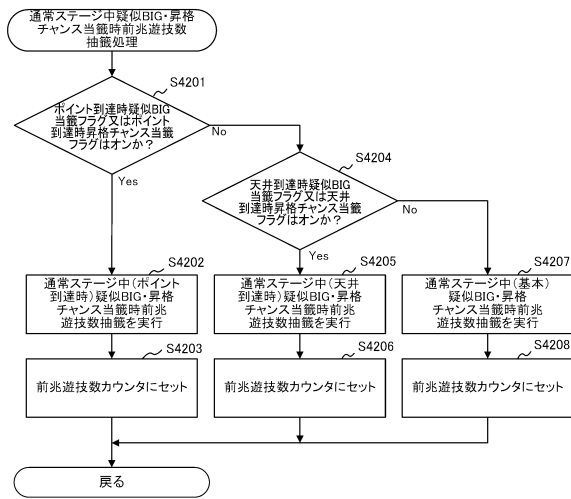


30

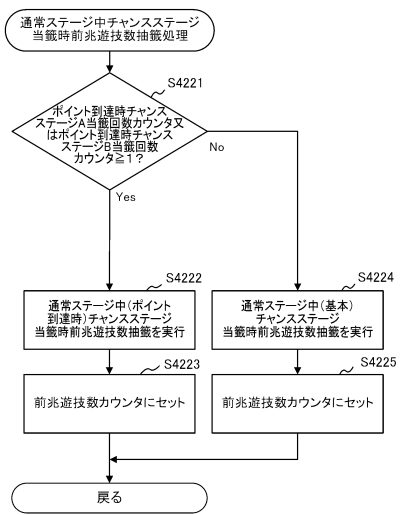
40

50

【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



10

20

【図 1 2 0 A】

(a) 通常ステージ中(ポイント到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	64
1 1~4		32
2 5~8		128
3 9~12		16
4 13~16		16
5 17~20		
6 21~24		
7 25~28		
8 29~32		

(b) 通常ステージ中(天井到達時)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	0
1 1~4		8
2 5~8		4
3 9~12		24
4 13~16		4
5 17~20		8
6 21~24		160
7 25~28		48
8 29~32		

(c) 通常ステージ中(基本)疑似BIG・昇格チャンス当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	16
1 1~4		16
2 5~8		
3 9~12		
4 13~16		160
5 17~20		64
6 21~24		
7 25~28		
8 29~32		

【図 1 2 0 B】

(d) 通常ステージ中(ポイント到達時)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	64
1 1~4		32
2 5~8		144
3 9~12		16
4 13~16		
5 17~20		
6 21~24		
7 25~28		
8 29~32		

(e) 通常ステージ中(基本)チャンスステージ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

0	0	0
1 1~4		32
2 5~8		208
3 9~12		16
4 13~16		
5 17~20		
6 21~24		
7 25~28		
8 29~32		

(f) 通常ステージ中天井フェイク当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

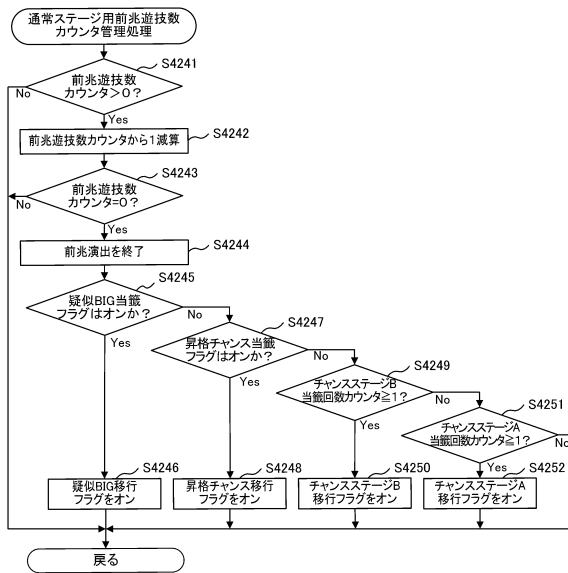
0	0	0
1 1~4		
2 5~8		
3 9~12		
4 13~16		
5 17~20		
6 21~24		
7 25~28		224
8 29~32		32

30

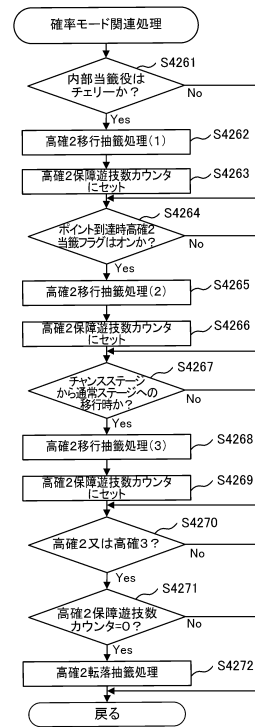
40

50

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

20

【図 1 2 3】

(a) 高確2移行抽籤テーブル(1)(チェリー当籤時)

	0	1	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0	0	170	168	166	162	158
1	10	58	58	58	58	58
2	20	28	30	32	36	40
3	30					
4	40					
5	50					

(b) 高確2移行抽籤テーブル(2)(ポイント到達時)

	0	1	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0	0	0	0	0	0	0
1	10	170	170	170	170	170
2	20	86	86	86	86	86
3	30					
4	40					
5	50					

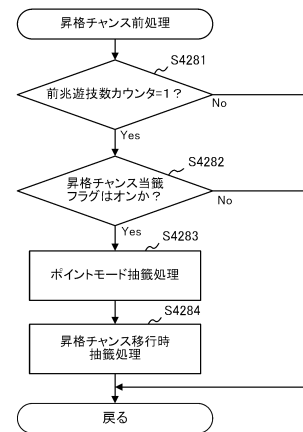
(c) 高確2移行抽籤テーブル(3)(通常ステージ移行時)

	0	1	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0	0	192	192	184	176	171
1	10	32	32	32	36	40
2	20	32	32	32	36	40
3	30					
4	40					
5	50					1

(d) 高確2転落抽籤テーブル

	0	1
その他	非転落役	
0 非当籤	64	256
1 当籤	192	

【図 1 2 4】



30

40

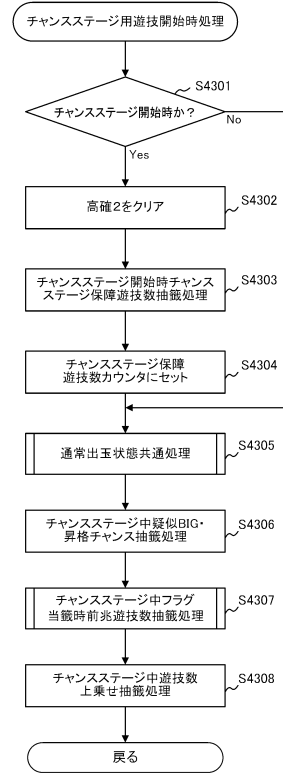
50

【図 1 2 5】

昇格チャンス移行時抽籤テーブル

	0	1	2
	ポイントモード1	ポイントモード2	ポイントモード3、通常モード7または通常モード8
0 非当籤	256	256	0
1 疑似BIG			256
2 未使用			
3 疑似BIG(ED)			

【図 1 2 6】



10

20

【図 1 2 7】

チャンスステージ開始時チャンスステージ保障遊技数抽籤テーブル

	0	1
	チャンスステージA	チャンスステージB
0	20	250
1	40	5
2	60	
3	80	
4	100	1

【図 1 2 8】

チャンスステージ中疑似BIG・昇格チャンス抽籤テーブル

(a) その他

	0	1
	チャンスステージA	チャンスステージB
0 非当籤	256	256
1 未使用		
2 未使用		
3 未使用		
4 未使用		
5 昇格チャンス		
6 未使用		
7 疑似BIG		

30

(b) リーチ目

	0	1
	チャンスステージA	チャンスステージB
0 非当籤	0	0
1 未使用		
2 未使用		
3 未使用		
4 未使用		
5 昇格チャンス	256	256
6 未使用		
7 疑似BIG		

(c) リーチ目BB

	0	1
	チャンスステージA	チャンスステージB
0 非当籤	0	0
1 未使用		
2 未使用		
3 未使用		
4 未使用		
5 昇格チャンス		
6 未使用		
7 疑似BIG	256	256

40

(d) 1枚役

	0	1
	チャンスステージA	チャンスステージB
0 非当籤	256	192
1 未使用		
2 未使用		
3 未使用		
4 未使用		
5 昇格チャンス		58
6 未使用		
7 疑似BIG		6

50

【図129】

チャンスステージ中遊技数上乘せ抽籤テーブル

(a) その他

	0	1	2	3	4	5
0	0	256	256	256	256	256
1	20					
2	40					
3	60					
4	80					
5	100					

(b) 平行スィフ

	0	1	2	3	4	5
0	0	252	252	252	249	246
1	20	4	4	4	6	8
2	40				1	1
3	60					1
4	80					
5	100					

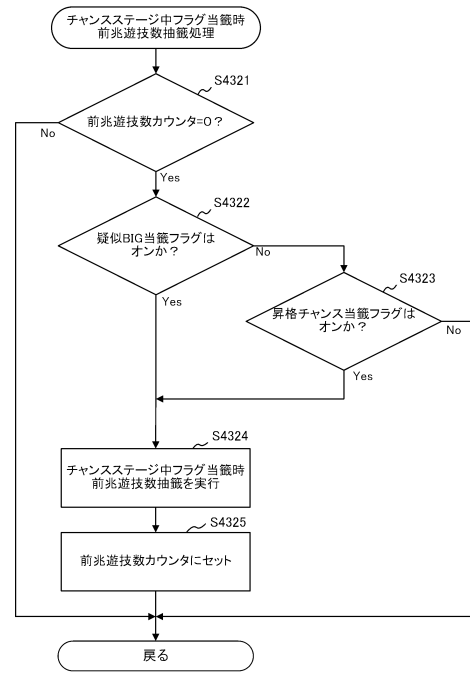
(c) 斜めスィフ

	0	1	2	3	4	5
0	0	128	128	128	127	126
1	20	128	128	128	1	1
2	40					1
3	60					
4	80					
5	100					

(d) フェリー

	0	1	2	3	4	5
0	0	252	252	252	249	246
1	20	4	4	4	6	8
2	40				1	1
3	60					1
4	80					
5	100					

【図130】



10

20

【図131】

チャンスステージ中フラグ当籤時前兆遊技数抽籤テーブル

(a) その他

	0	1
0	0	64
1	1	192
2	2	192
3	3	56
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	

(b) リーチ目

	0	1
0	0	64
1	1	192
2	2	192
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	

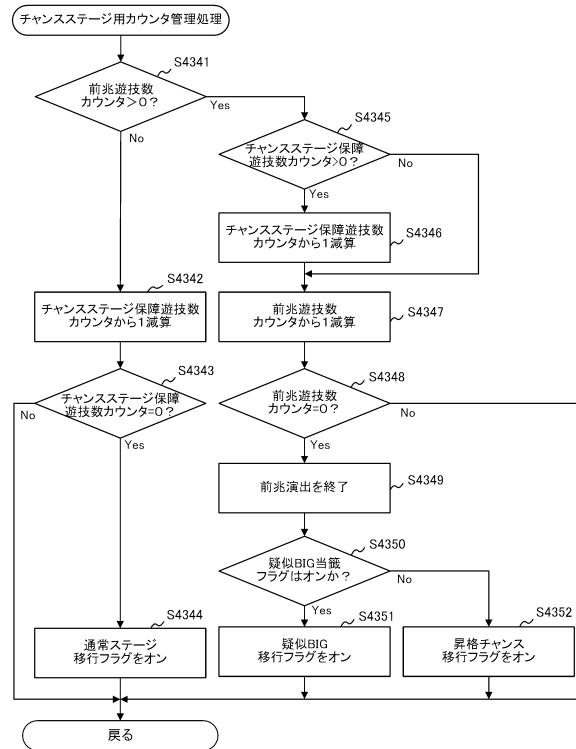
(c) リーチ目BB

	0	1
0	0	86
1	1	170
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	

(d) 1枚役

	0	1
0	0	64
1	1	192
2	2	192
3	3	56
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	

【図132】

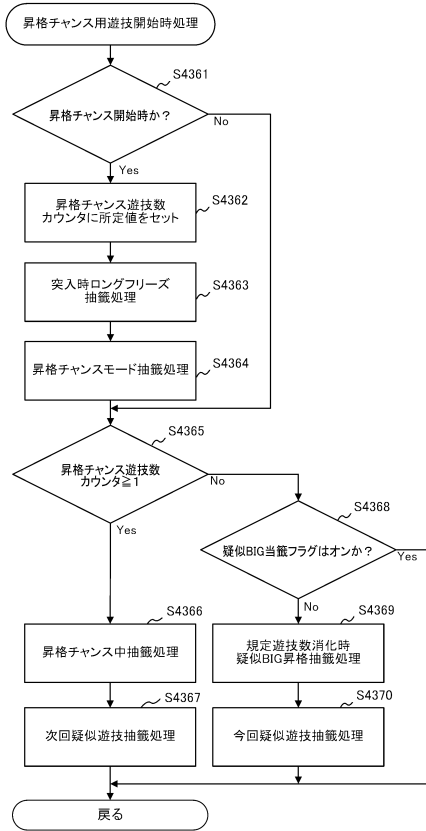


30

40

50

【図133】



【図134A】

昇格チャンスモード抽籤テーブル

	昇格チャンスモード抽籤テーブル					
	0	1	2	3	4	5
(a) モード1	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						
(b) モード2	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						
(c) モード3	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	0	0	0	0	0	0
1モード2						
2モード3	256	256	256	256	256	256
3モード4						
(d) モード4	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						
(e) モード5	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						

10

20

【図134B】

昇格チャンスモード抽籤テーブル

	昇格チャンスモード抽籤テーブル					
	0	1	2	3	4	5
(f) モード6	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	0	0	0	0	0	0
1モード2						
2モード3	192	192	192	192	192	192
3モード4	64	64	64	64	64	64
(g) モード7	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						
(h) モード8	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	256	256	256	256	256	256
1モード2						
2モード3						
3モード4						
(i) 遊技チャレンジ昇格チャンス移行時	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0モード1	0	0	0	0	0	0
1モード2	256	256	256	256	256	256
2モード3						
3モード4						

【図135】

昇格チャンス中抽籤テーブル

	昇格チャンス中抽籤テーブル			
	0	1	2	3
(a) その他	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	224	224	176	204
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	32	32	80	
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)				52
(b) 弱レア役	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	128	128	128	128
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	128	128	128	
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)				128
(c) 斜めスイ	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	256	256	256	
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)				256
(d) リーチ目	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	256	256	256	
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)				256
(e) リーチ目BB	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	0	0	0	0
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	255	255	255	
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)	1	1	1	256

30

40

50

【図 1 3 6】

次回疑似遊技抽籤テーブル

(a) フェイク疑似遊技

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 疑似遊技1	86	86	86	86
1 疑似遊技2	170	170	170	170
2 疑似遊技3				
3 疑似遊技4				
4 疑似遊技5				
5 疑似遊技6				
6 疑似遊技7				
7 疑似遊技8				

(b) 疑似BIG

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 疑似遊技1	0	0	0	0
1 疑似遊技2				
2 疑似遊技3	112	112	112	112
3 疑似遊技4	112	112	112	112
4 疑似遊技5	32	32	32	32
5 疑似遊技6				
6 疑似遊技7				
7 疑似遊技8				

(c) 疑似BIG(ED)

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 疑似遊技1	0	0	0	0
1 疑似遊技2				
2 疑似遊技3	32	32	32	96
3 疑似遊技4	32	32	32	96
4 疑似遊技5	32	32	32	
5 疑似遊技6	160	160	160	64
6 疑似遊技7				
7 疑似遊技8				

【図 1 3 7】

規定遊技数消化時疑似BIG昇格抽籤テーブル

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 フェイク疑似遊技	232	228	192	0
1 未使用				
2 未使用				
3 未使用				
4 未使用				
5 疑似BIG	24	28	64	224
6 未使用				
7 疑似BIG(ED)				32

10

20

【図 1 3 8】

今回疑似遊技抽籤テーブル

(a) 疑似BIG

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 疑似遊技1	0	0	0	0
1 疑似遊技2				
2 疑似遊技3				
3 疑似遊技4				
4 疑似遊技5				256
5 疑似遊技6				
6 疑似遊技7	128	128	128	
7 疑似遊技8	128	128	128	

(b) 疑似BIG(ED)

	0	1	2	3
モード	モード1	モード2	モード3	モード4
0 疑似遊技1	0	0	0	0
1 疑似遊技2				
2 疑似遊技3				
3 疑似遊技4				
4 疑似遊技5				
5 疑似遊技6	256	256	256	256
6 疑似遊技7				
7 疑似遊技8				

【図 1 3 9】

疑似遊技の内容

疑似遊技名称	内容
疑似遊技1	パイ、セブン、バーのいずれも揃わない(上段フェイク)
疑似遊技2	パイ、セブン、バーのいずれも揃わない(下段フェイク)
疑似遊技3	パイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (パイは左第一停止なら上段ライン)
疑似遊技4	パイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (パイは左第一停止なら下段ライン)
疑似遊技5	パイが何れかのラインでセブンが中段で揃う (パイは左第一停止ならクロスアップライン)
疑似遊技6	パイ、セブンが中段で揃う(パイはトリプルテンパイ) バー揃いはしない
疑似遊技7	バーが中段で揃う(復活あり) パイ、セブンは揃わない
疑似遊技8	パイ、セブン、バーのいずれも揃わない(復活あり)

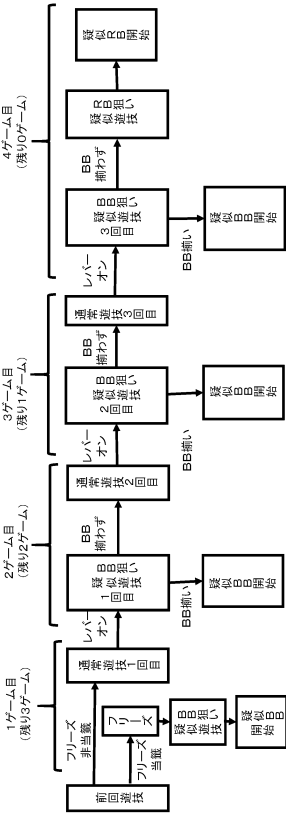
30

40

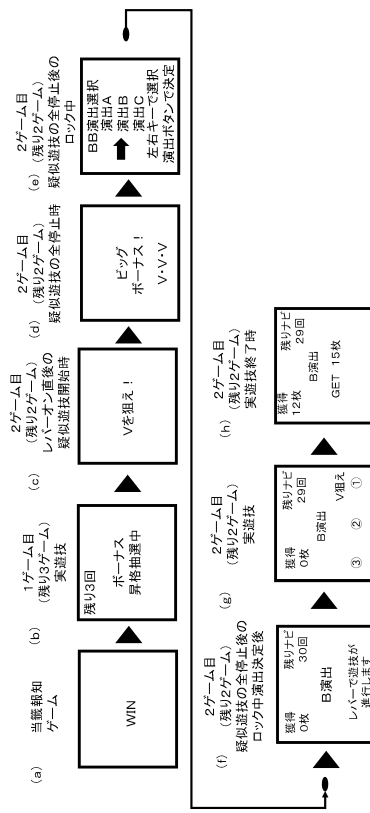
50



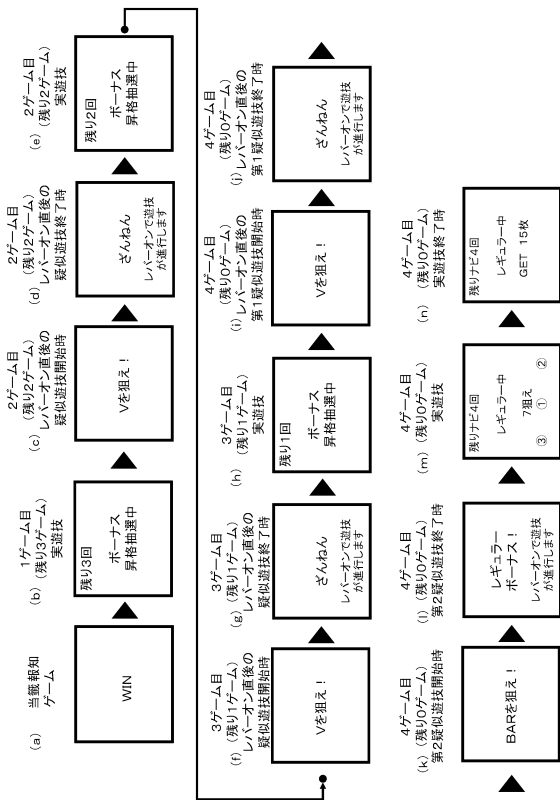
【図 1 4 0】



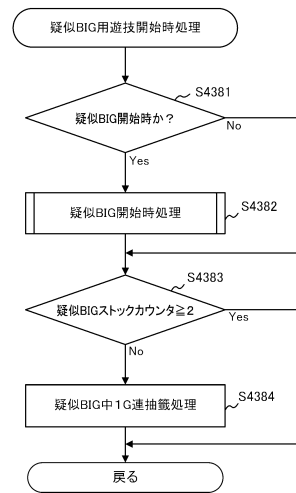
【図 1 4 1】



【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



10

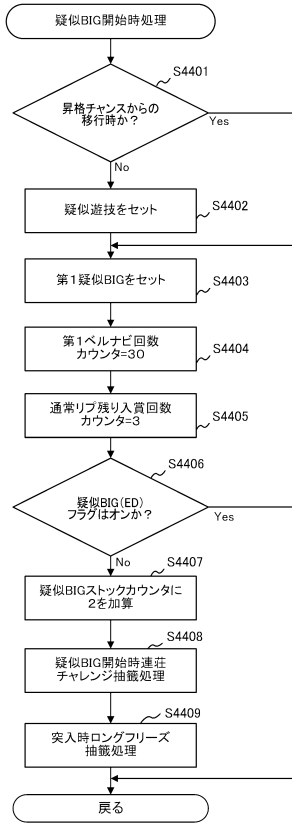
20

30

40

50

【 図 1 4 4 】



【 図 1 4 5 】

疑似BIG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル

	0	1	2	3	4	5
設定1	255	255	255	255	255	255
0 非当籤	1	1	1	1	1	1
1 当籤						

10

20

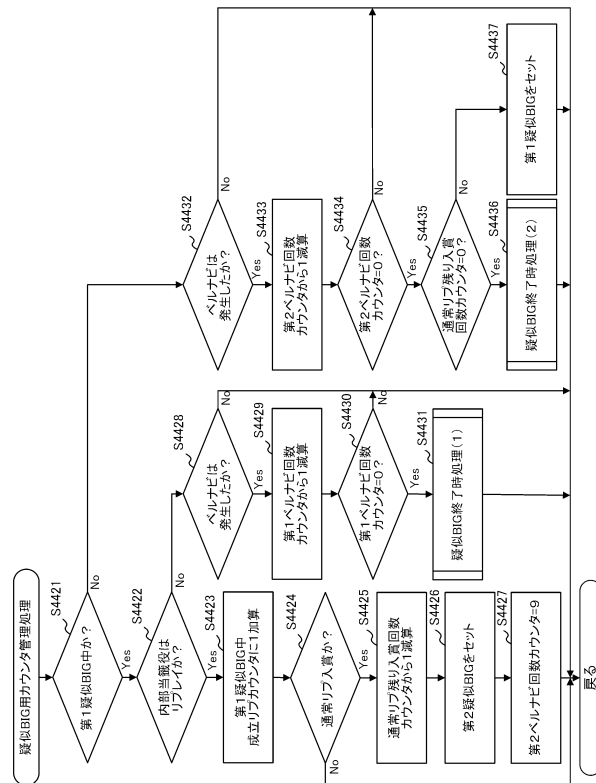
【 図 1 4 6 】

疑似BIG中1G連抽籤テーブル

(a) その他		0	1
	第1疑似BIG	第2疑似BIG	
0 非当籤	256	256	
1 未使用			
2 疑似BIG			
3 疑似BIG(ED)			
(b) リーチ目		0	1
	第1疑似BIG	第2疑似BIG	
0 非当籤	256	255	
1 未使用			
2 疑似BIG			1
3 疑似BIG(ED)			
(c) リーチ目BB		0	1
	第1疑似BIG	第2疑似BIG	
0 非当籤	256	255	
1 未使用			
2 疑似BIG			1
3 疑似BIG(ED)			
(d) 1枚役		0	1
	第1疑似BIG	第2疑似BIG	
0 非当籤	256	256	
1 未使用			
2 疑似BIG			
3 疑似BIG(ED)			

30

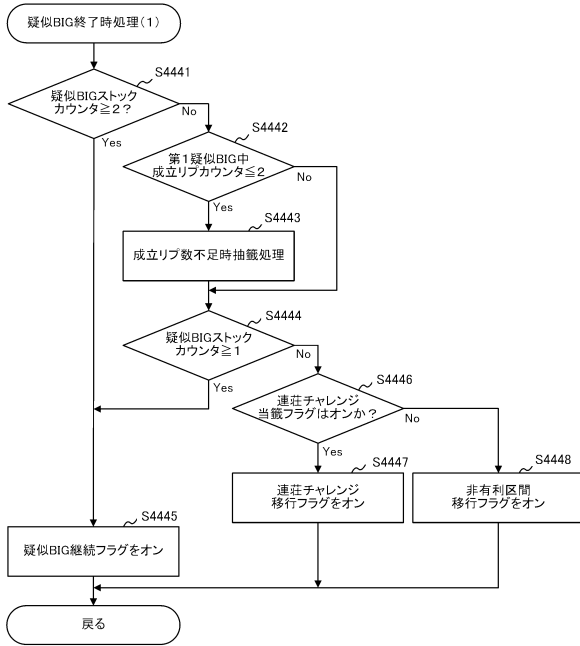
【 図 1 4 7 】



40

50

【 図 1 4 8 】



【 図 1 4 9 】

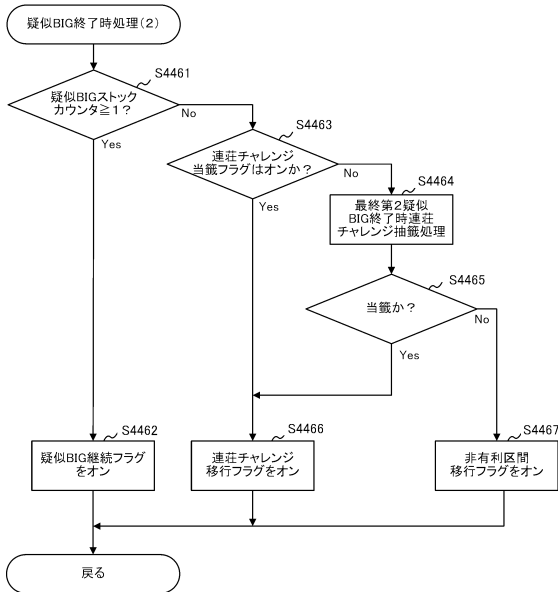
成立リブ数不足時抽籤テーブル

	0	1	2
0回			
0 非当籤	0	224	255
1 未使用			
2 疑似BIG	256	32	1
3 疑似BIG(ED)			

10

20

【 図 1 5 0 】



【 図 1 5 1 】

最終第2疑似BIG終了時連荘チャレンジ抽籤テーブル

	0	1	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	256	256	256	256	256	256
1 当籤						
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
0 非当籤	254	254	254	254	254	254
1 当籤	2	2	2	2	2	2

(a) 最終第2疑似BIG突入時第1ベルナセ回数カウンタ「6未満」

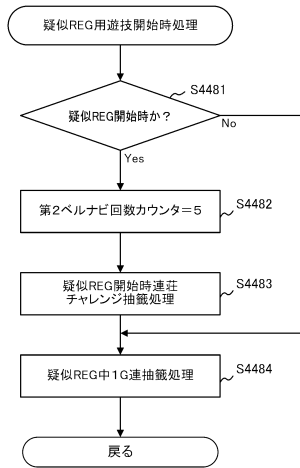
(b) 最終第2疑似BIG突入時第1ベルナセ回数カウンタ「6以上」

30

40

50

【図 1 5 2】



【図 1 5 3】

疑似REG開始時連荘チャレンジ抽籤テーブル

(a) 出玉用有利区間抽籤枚数カウンタが「199以下」

設定0	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
0	1	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
255	255	255	255	255	255
1	1	1	1	1	1

(b) 出玉用有利区間抽籤枚数カウンタが「200以上」

設定0	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
0	0	2	3	4	5
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
257	257	257	237	237	216
4	4	4	24	24	32
4	4	4	24	32	40

10

20

【図 1 5 4】

疑似REG中1G連抽籤テーブル

(a) その他

疑似REG	1
0 非当籤	256
1 未使用	
2 疑似BIG	
3 疑似BIG(ED)	

(b) リーチ目

疑似REG	1
0 非当籤	292
1 未使用	
2 疑似BIG	4
3 疑似BIG(ED)	

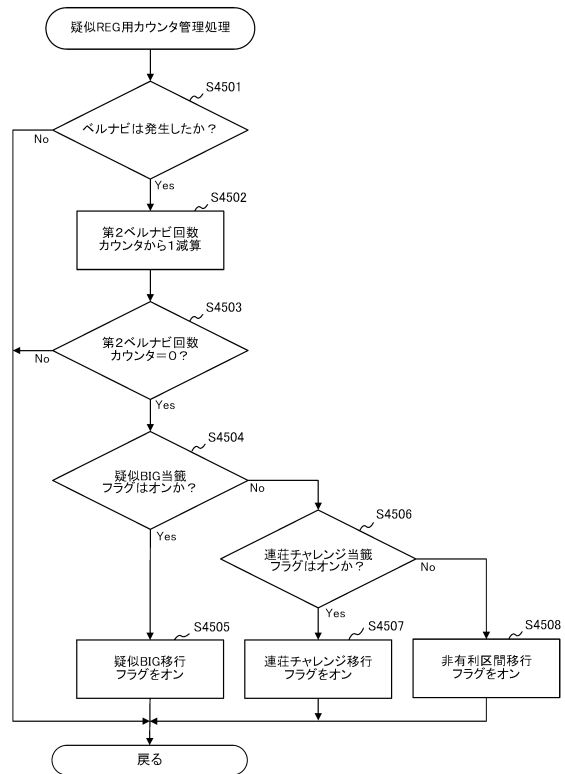
(c) リーチ目BB

疑似REG	1
0 非当籤	240
1 未使用	
2 疑似BIG	15
3 疑似BIG(ED)	1

(d) 1枚役

疑似REG	1
0 非当籤	256
1 未使用	
2 疑似BIG	
3 疑似BIG(ED)	

【図 1 5 5】

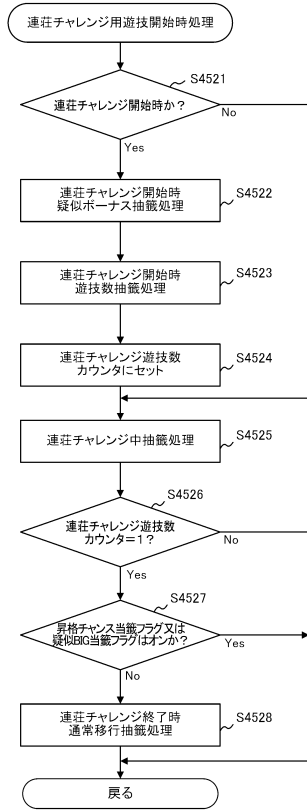


30

40

50

【図156】



【図157】

連荘チャレンジ開始時疑似ボーナス抽籤テーブル

0	0	1	2	3	4	5	6
0	178	178	178	178	178	178	0
1	未当籤						
2	未当籤						
3	未当籤						
4	昇格チャンス	77	77	77	77	77	224
5	疑似BIG	1	1	1	1	1	31
6	未当籤						
7	疑似BIG(ED)						

10

20

【図158】

連荘チャレンジ開始時遊技数抽籤テーブル

	0	1	2	3
0	0	0	0	0
1	256	192	192	192
2		64	64	64
3				

【図159】

連荘チャレンジ中抽籤テーブル

	0	1	2	3	4
0	256	0	0	0	0
1					
2					
3					
4		256			
5			256	256	255
6					
7					1

30

40

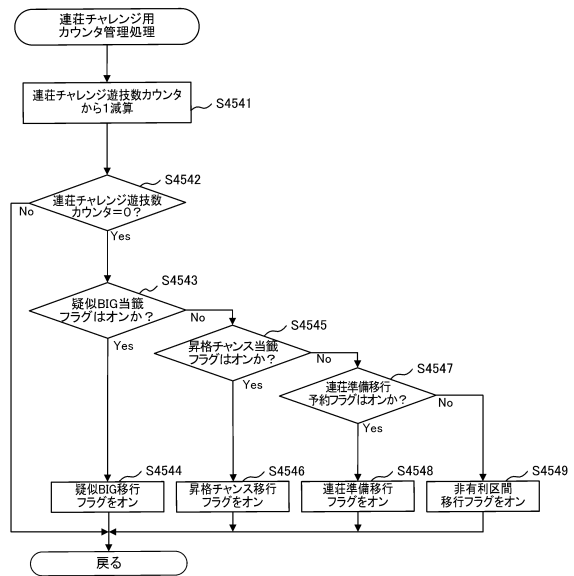
50

【図 160】

連荘チャレンジ終了時通常移行抽籤テーブル

	0	1
その他	0	1
0 非有利区間	0	256
1 未使用		
2 未使用		
3 未使用		
4 未使用		
5 未使用		
6 未使用		
7 未使用		
8 連荘準備	256	

【図 161】



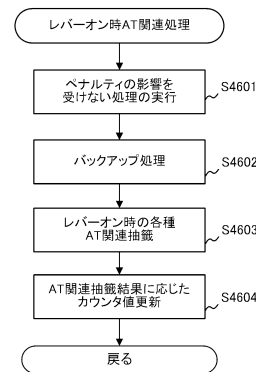
10

20

【図 162】

No.	カウンタ名	クリアタイミング	抽籤時移行	抽籤時移行時 抽籤結果	抽籤結果 抽籤結果	カウンタの 初期値	カウンタの 最大値	カウンタの 増減	サブペロ 抽籤結果
1	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
2	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
3	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
4	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
5	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
6	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
7	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
8	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
9	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
10	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
11	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
12	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
13	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
14	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
15	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
16	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
17	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
18	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
19	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
20	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
21	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
22	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
23	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0
24	連荘準備抽籤カウンタ	抽籤時移行	30PF	0	0	5	5	0	0

【図 163】

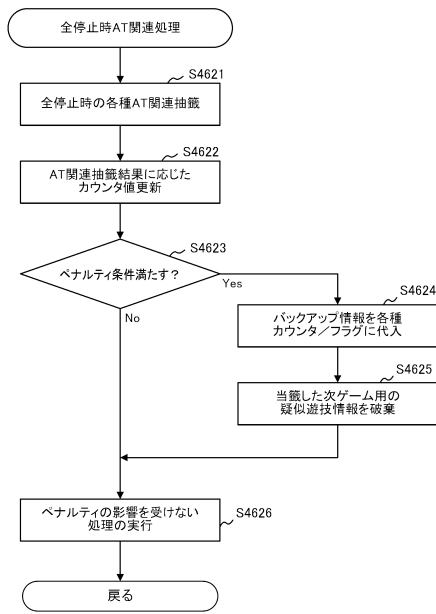


30

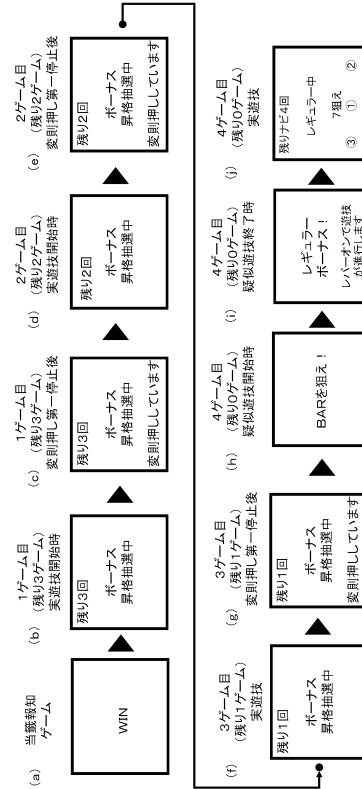
40

50

【図 164】



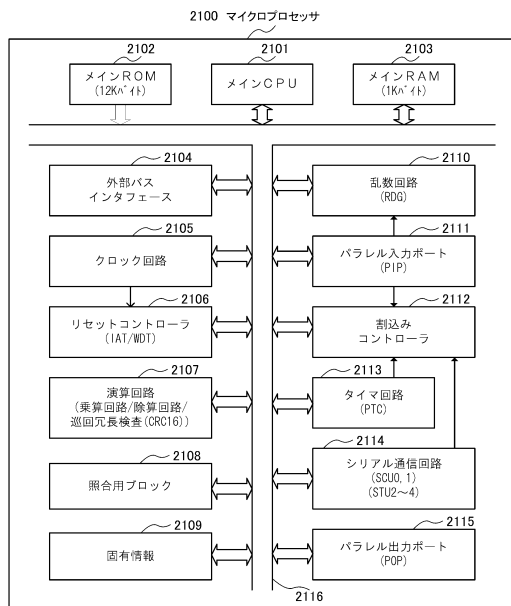
【図 165】



10

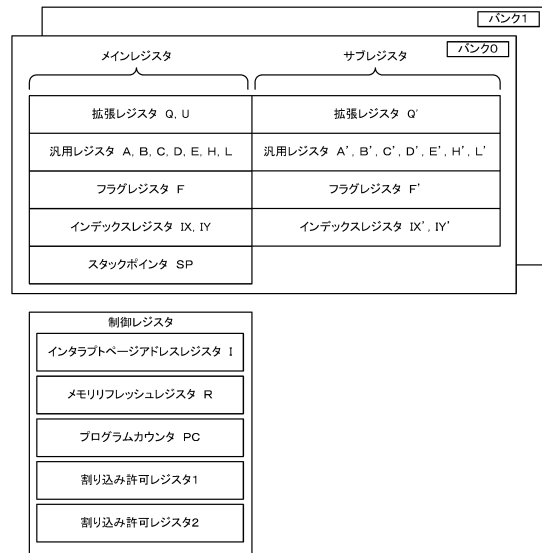
20

【図 166】



【図 167】

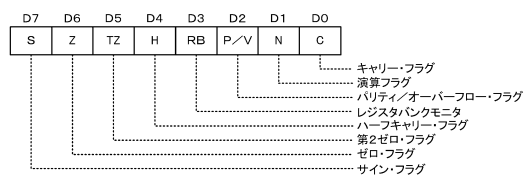
(A) CPUのレジスタ



30

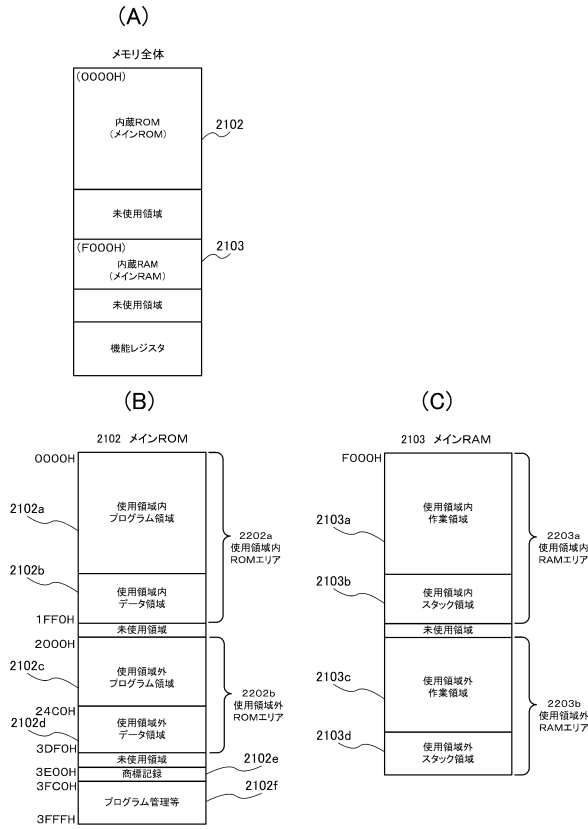
40

(B) フラグレジスタ

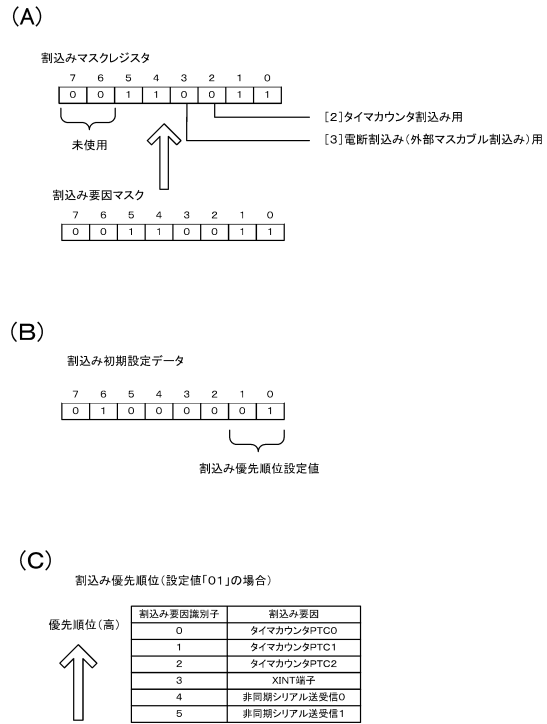


50

【図 168】



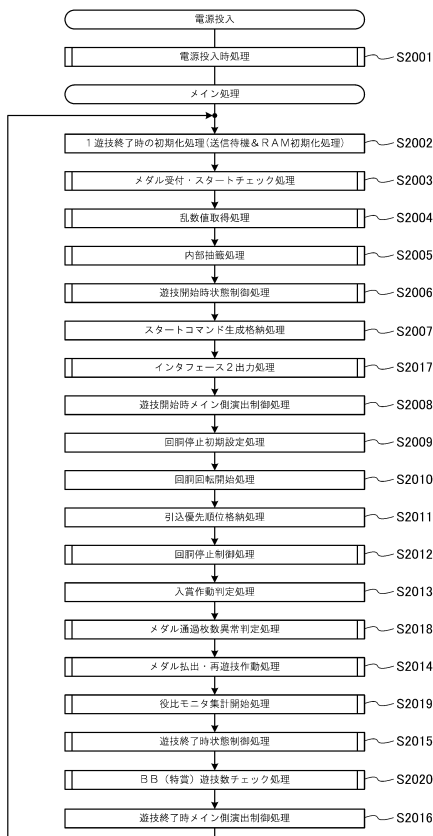
【図 169】



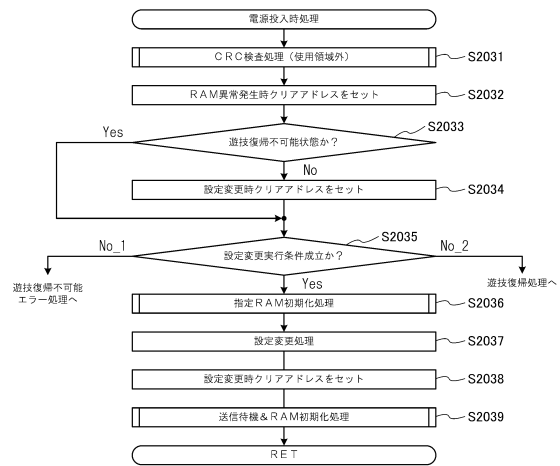
10

20

【図 170】



【図 171】



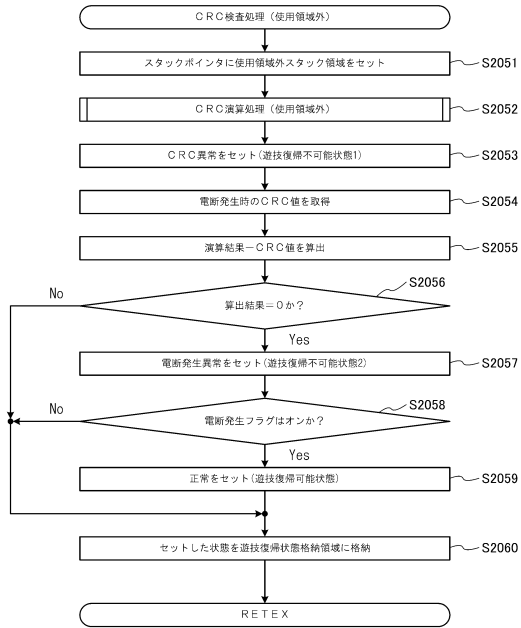
30

40

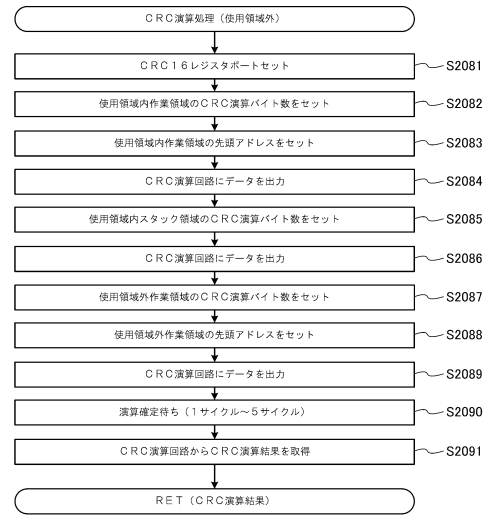
50



【図 172】



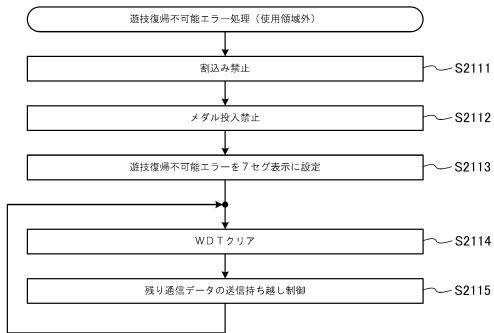
【図 173】



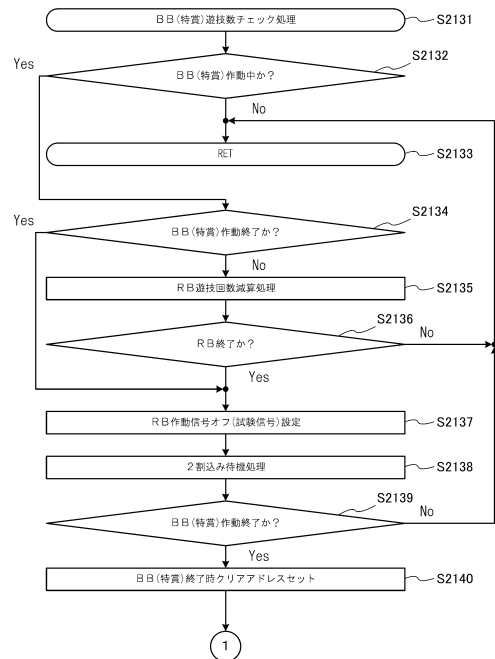
10

20

【図 174】



【図 175】

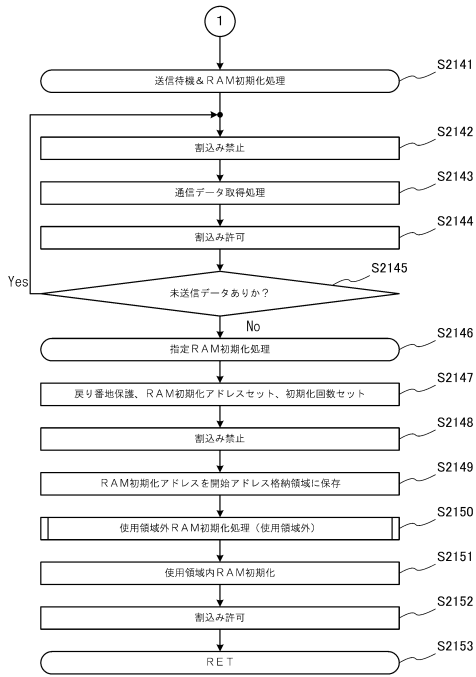


30

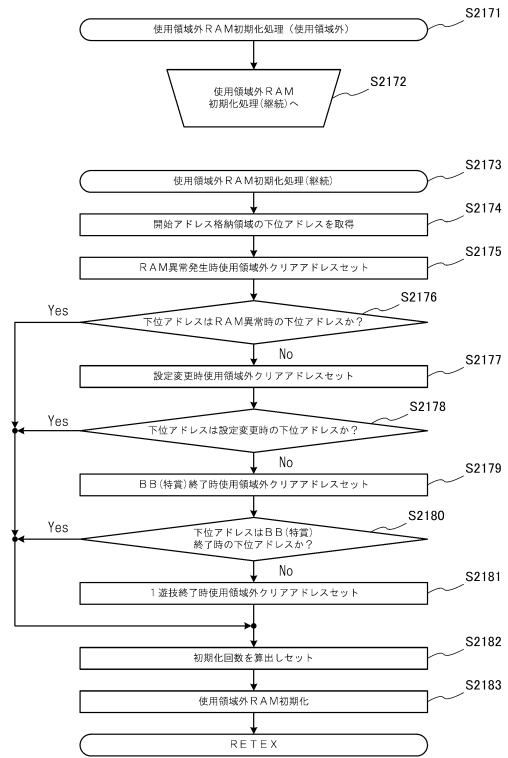
40

50

【図 176】



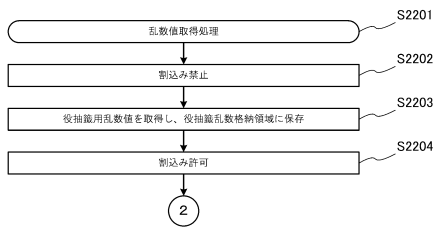
【図 177】



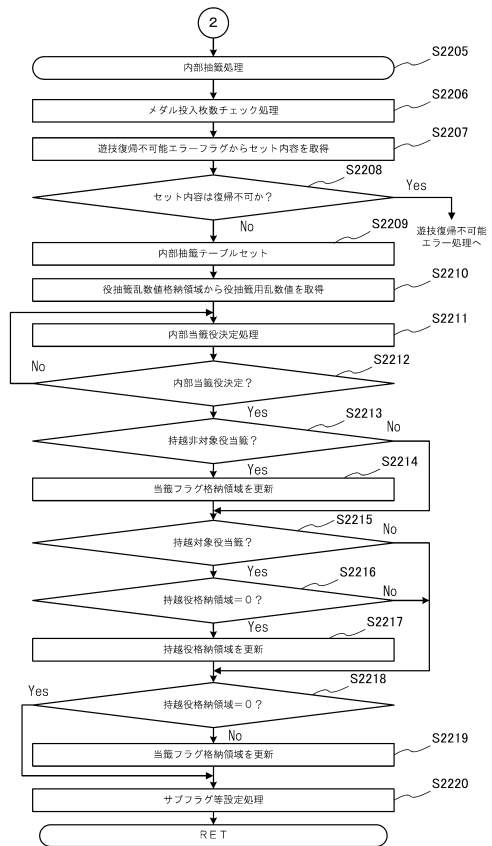
10

20

【図 178】



【図 179】

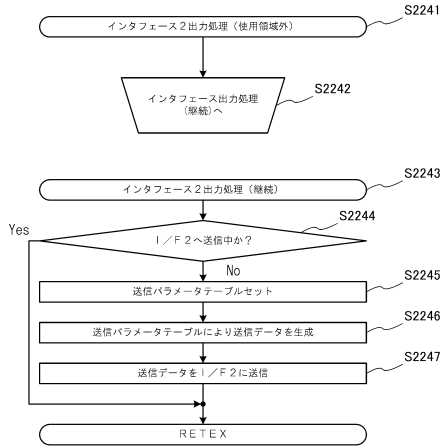


30

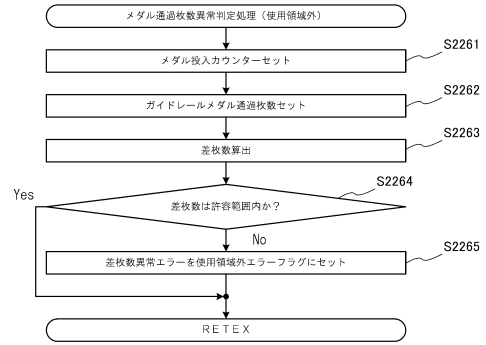
40

50

【図180】



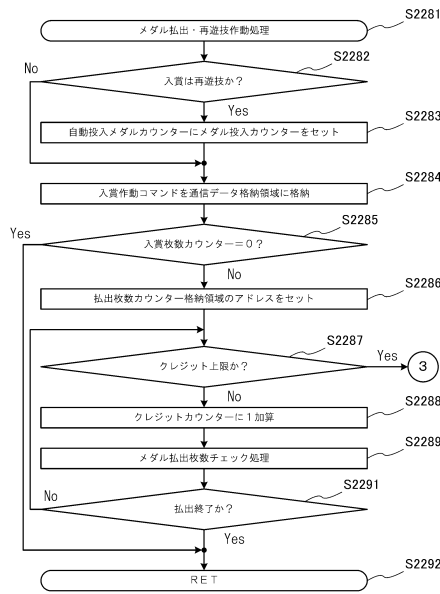
【図181】



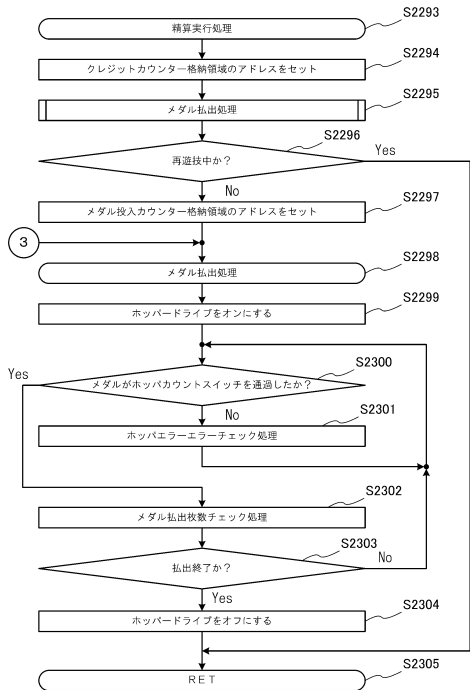
10

20

【図182】



【図183】

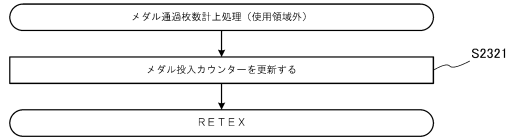


30

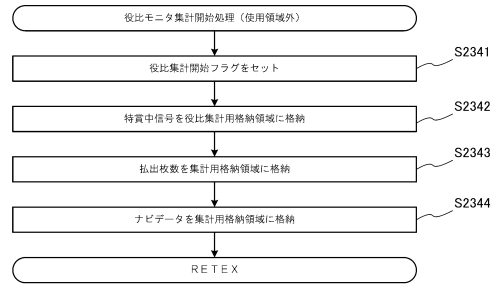
40

50

【 図 1 8 4 】



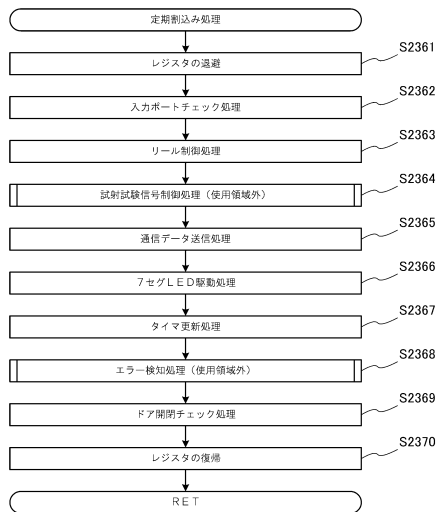
【 図 1 8 5 】



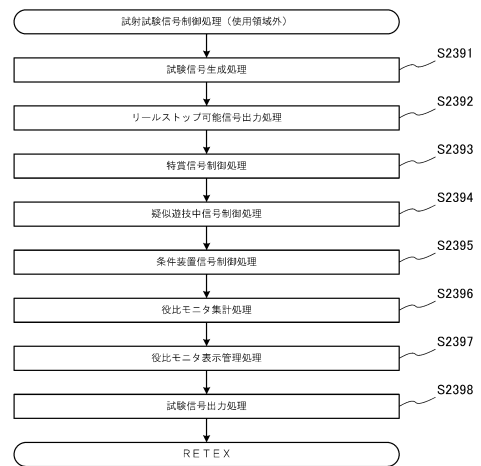
10

20

【 図 1 8 6 】



【 図 1 8 7 】

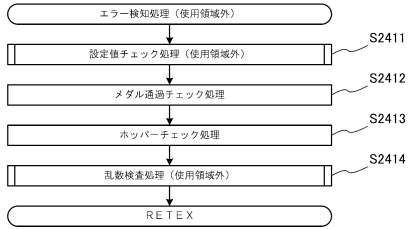


30

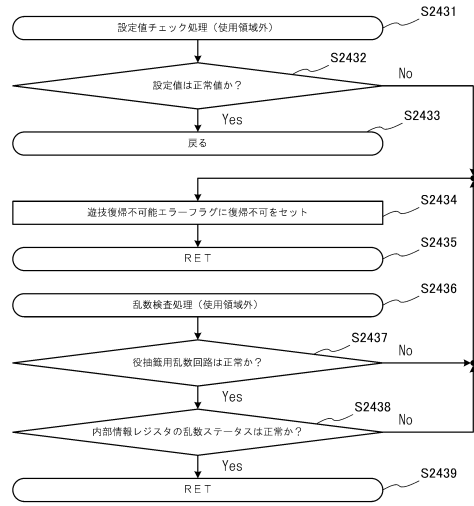
40

50

【図 188】



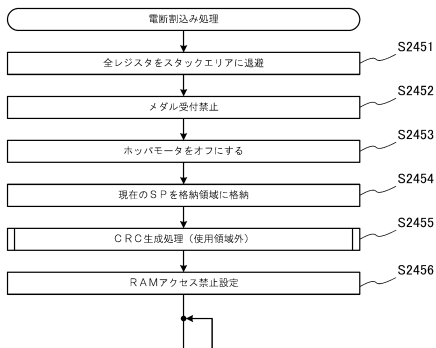
【図 189】



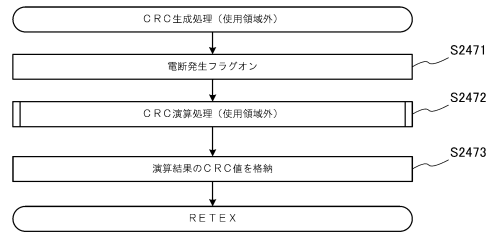
10

20

【図 190】



【図 191】

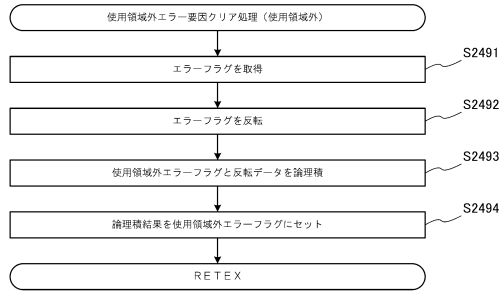


30

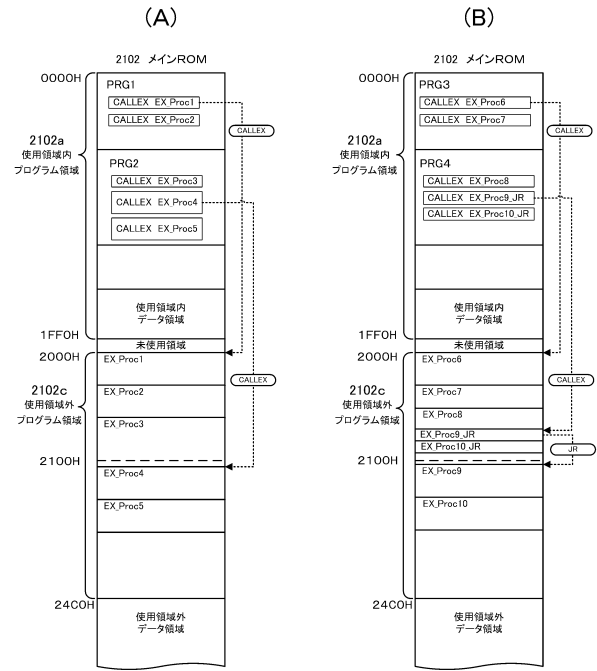
40

50

【図192】



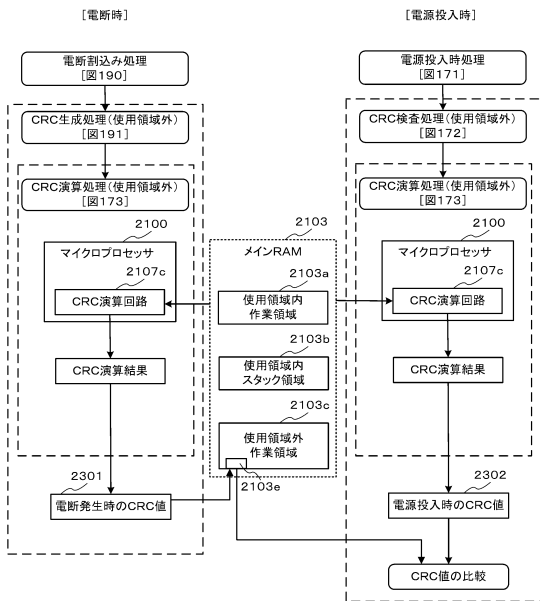
【図193】



10

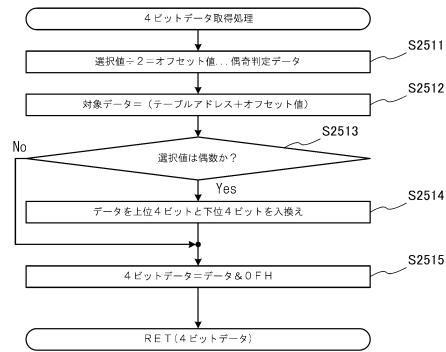
20

【図194】



30

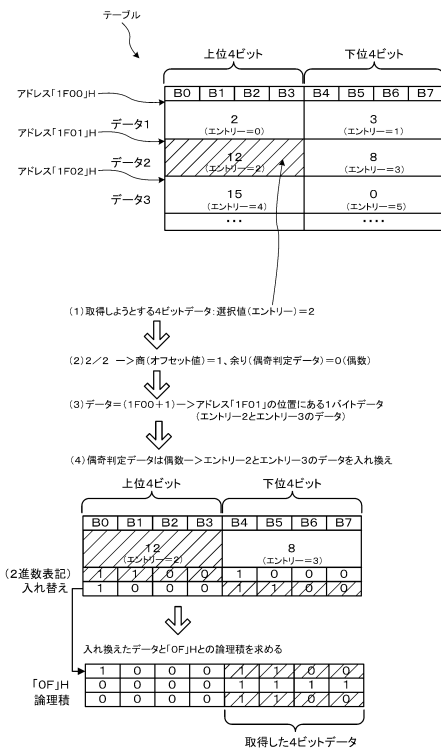
【図195】



40

50

【図 196】



【図 197】

(A)

```

d4BITTBL:
DB 2 * 10H + 3
DB 12 * 10H + 8
DB 15 * 10H + 0
.....
  
```

(B)

```

dREEL_ZU1:
DB cREPB*10H+cBELA  図柄位置 1.2
DB cWMLN*10H+cSEVN  図柄位置 3.4
DB cREPA*10H+cBAR   図柄位置 5.6
DB cBELB*10H+cWMLN  図柄位置 7.8
DB cCHERY*10H+cBLANK  図柄位置 9.10
DB cREPA*10H+cBELA  図柄位置 11.12
DB cVSEBN*10H+cVSEBN  図柄位置 13.14
DB cVSEBN*10H+cREPA  図柄位置 15.16
DB cBELA*10H+cCHERY  図柄位置 17.18
DB cSEVN*10H+cWMLN  図柄位置 19.0
dREEL_ZU2:
DB cREPA*10H+cBELB  図柄位置 1.2
DB cCHERY*10H+cSEVN  図柄位置 3.4
DB cWMLN*10H+cREPA  図柄位置 5.6
DB cBELB*10H+cBAR   図柄位置 7.8
DB cCHERY*10H+cBAR  図柄位置 9.10
DB cREPA*10H+cREPA  図柄位置 11.12
DB cCHERY*10H+cVSEBN  図柄位置 13.14
DB cWMLN*10H+cREPA  図柄位置 15.16
DB cBELA*10H+cCHERY  図柄位置 17.18
DB cREPB*10H+cWMLN  図柄位置 19.0
dREEL_ZU3:
DB cREPB*10H+cWMLN  図柄位置 1.2
DB cBELB*10H+cSEVN  図柄位置 3.4
DB cCHERY*10H+cREPA  図柄位置 5.6
DB cWMLN*10H+cBELB  図柄位置 7.8
DB cBLANK*10H+cCHERY  図柄位置 9.10
DB cREPB*10H+cWMLN  図柄位置 11.12
DB cBELA*10H+cVSEBN  図柄位置 13.14
DB cCHERY*10H+cREPB  図柄位置 15.16
DB cWMLN*10H+cBELA  図柄位置 17.18
DB cBLANK*10H+cBAR  図柄位置 19.0
:図柄コード
cVSEBN EQU 00000010B ;V
cSEVN  EQU 00000100B ;セブン
cBAR   EQU 00000110B ;バー(BAR)
cWMLN EQU 000001000B ;スカ
cCHERY EQU 000001010B ;チリー
cBELA  EQU 000001100B ;ベルA
cBELB  EQU 000001110B ;ベルB
cREPA  EQU 000010000B ;リPA
cREPB  EQU 000010010B ;リPB
cBLANK EQU 000010100B ;ブランク
  
```

10

20

【図 198】

```

dPayCnv:
DB 0*10H+0 ;1:B1.B0
DB 0*10H+0 ;1:B3.B2
DB 0*10H+0 ;1:B5.B4
DB 0*10H+0 ;1:B7.B6
DB 15*10H+15 ;2:B1.B0
DB 15*10H+15 ;2:B3.B2
DB 15*10H+15 ;2:B5.B4
DB 15*10H+15 ;2:B7.B6
DB 15*10H+15 ;3:B1.B0
DB 15*10H+15 ;3:B3.B2
DB 3*10H+3 ;3:B5.B4
DB 3*10H+3 ;3:B7.B6
DB 3*10H+3 ;4:B1.B0
DB 1*10H+1 ;4:B3.B2
DB 1*10H+1 ;4:B5.B4
DB 1*10H+1 ;4:B7.B6
DB 1*10H+1 ;5:B1.B0
DB 1*10H+1 ;5:B3.B2
DB 1*10H+1 ;5:B5.B4
DB 1*10H+1 ;5:B7.B6
DB 1*10H+1 ;6:B1.B0
DB 1*10H+1 ;6:B3.B2
DB 1*10H+1 ;6:B5.B4
DB 1*10H+1 ;6:B7.B6
DB 1*10H+1 ;7:B1.B0
DB 1*10H+1 ;7:B3.B2
DB 1*10H+1 ;7:B5.B4
DB 1*10H+1 ;7:B7.B6
DB 1*10H+1 ;8:B1.B0
DB 1*10H+1 ;8:B3.B2
DB 1*10H+1 ;8:B5.B4
DB 1*10H+1 ;8:B7.B6
DB 1*10H+1 ;9:B1.B0
DB 1*10H+1 ;9:B3.B2
DB 1*10H+1 ;9:B5.B4
DB 1*10H+1 ;9:B7.B6
DB 1*10H+1 ;10:B1.B0
DB 1*10H+1 ;10:B3.B2
DB 1*10H+1 ;10:B5.B4
DB 1*10H+1 ;10:B7.B6
DB 1*10H+1 ;11:B1.B0
DB 1*10H+1 ;11:B3.B2
DB 1*10H+1 ;11:B5.B4
DB 1*10H+1 ;11:B7.B6
DB 1*10H+1 ;12:B1.B0
DB 1*10H+1 ;12:B3.B2
DB 1*10H+1 ;12:B5.B4
DB 1*10H+1 ;12:B7.B6
DB 1*10H+1 ;13:B1.B0
DB 1*10H+1 ;13:B3.B2
DB 1*10H+1 ;13:B5.B4
DB 1*10H+1 ;13:B7.B6
  
```

【図 199】

```

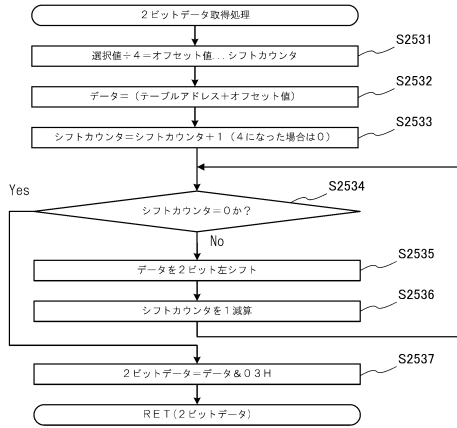
dNaviTbl:
DB 0*10H+9 ;F:リブレイ
DB 0*10H+9 ;F:リブレイ
DB 1*10H+1 ;F:213^ヘルA
DB 5*10H+5 ;F:213^ヘルB
DB 1*10H+1 ;F:213^ヘルC
DB 5*10H+5 ;F:213^ヘルD
DB 2*10H+2 ;F:231^ヘルA
DB 6*10H+6 ;F:231^ヘルB
DB 2*10H+2 ;F:231^ヘルC
DB 6*10H+6 ;F:231^ヘルD
DB 3*10H+3 ;F:312^ヘルA
DB 7*10H+7 ;F:312^ヘルB
DB 3*10H+3 ;F:312^ヘルC
DB 7*10H+7 ;F:312^ヘルD
DB 4*10H+4 ;F:321^ヘルA
DB 8*10H+8 ;F:321^ヘルB
DB 4*10H+4 ;F:321^ヘルC
DB 8*10H+8 ;F:321^ヘルD
DB 11*10H+11 ;F:共通ヘル
DB 11*10H+11 ;F:平行スカ
DB 11*10H+11 ;F:斜めスカ
  
```

30

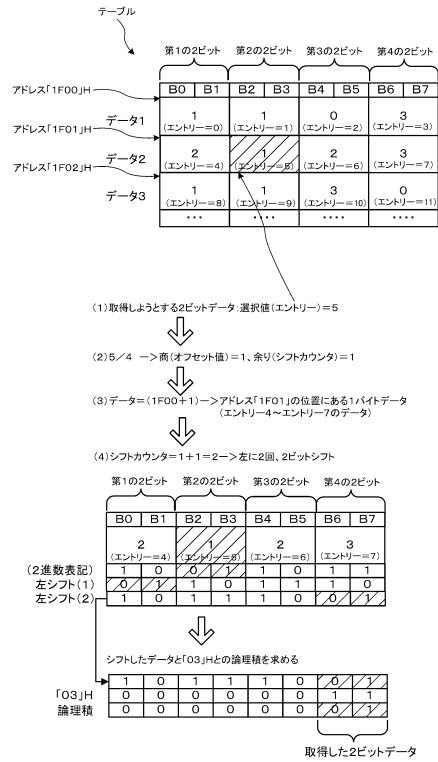
40

50

【図200】



【図201】



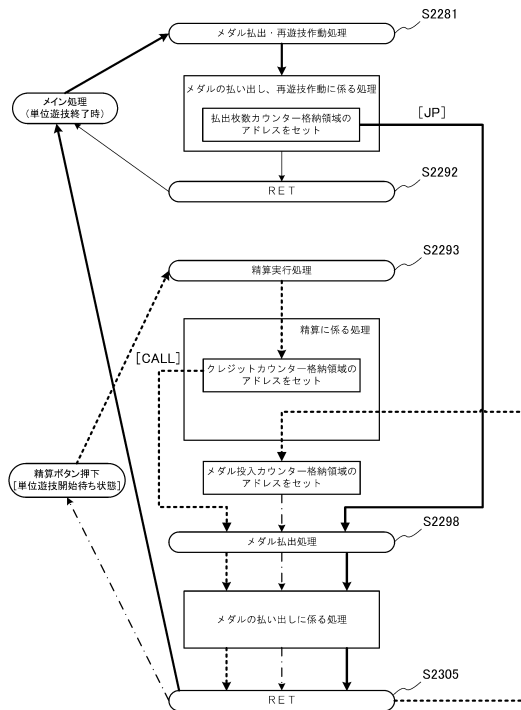
10

20

【図202】

dAttCnv:	格納領域種別	データ
DB	00000000B	:0B7.B6.B5.B4
DB	00000011B	:0B3.B2.B1.B0
DB	01010101B	:1B7.B6.B5.B4
DB	01010101B	:1B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:2B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:2B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:3B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:3B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:4B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:4B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:5B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:5B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:6B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:6B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:7B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:7B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:8B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:8B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:9B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:9B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:10B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:10B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:11B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:11B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:12B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:12B3.B2.B1.B0
DB	10101010B	:13B7.B6.B5.B4
DB	10101010B	:13B3.B2.B1.B0

【図203】



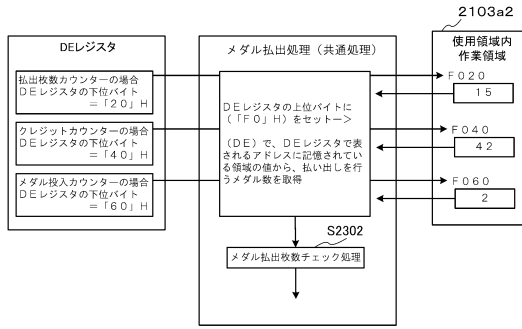
30

40

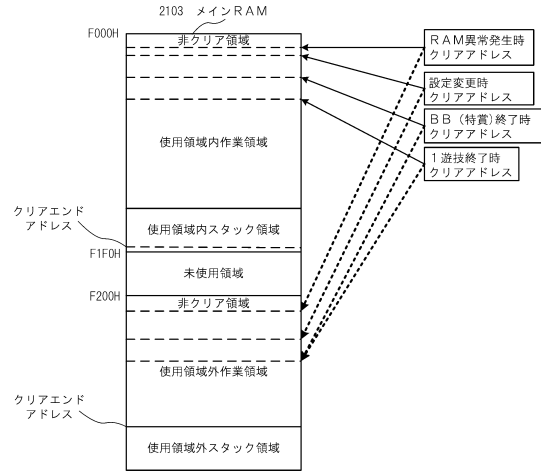
50



【図 204】



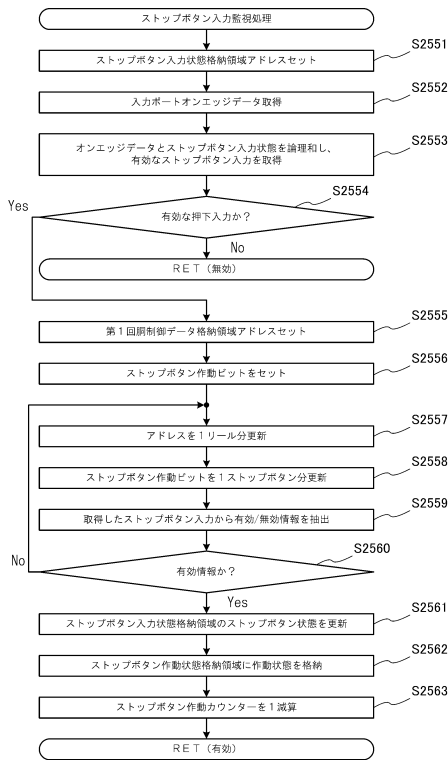
【図 205】



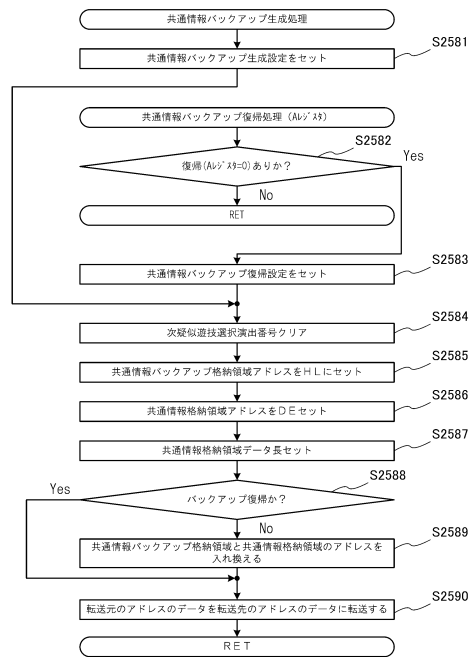
10

20

【図 206】



【図 207】

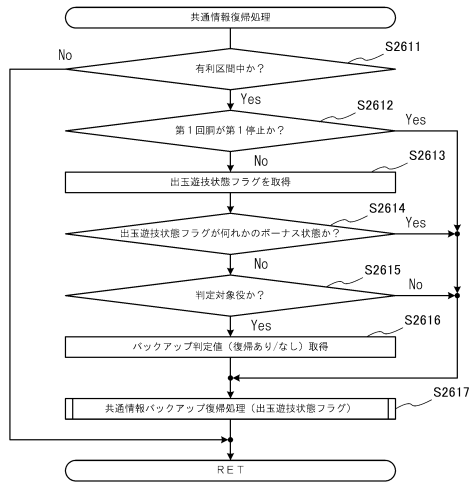


30

40

50

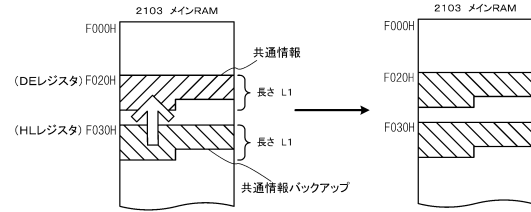
【図 208】



【図 209】

(A) バックアップ復旧処理

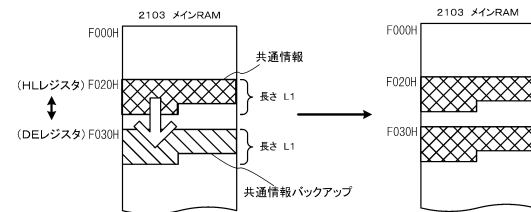
(1) 転送命令 HLDE, L1



10

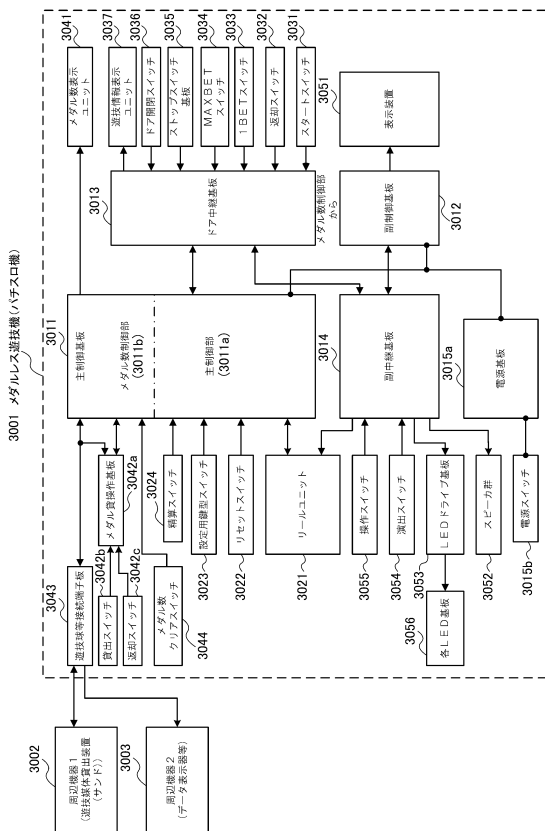
(B) バックアップ処理

(1) エクスチェンジ命令 HLDE  
(2) 転送命令 HLDE, L1



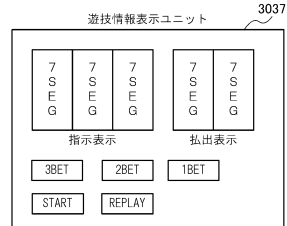
20

【図 210】



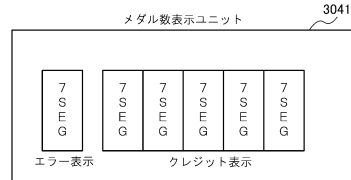
【図 211】

(A)



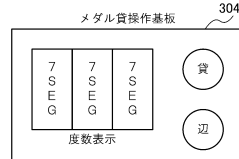
30

(B)



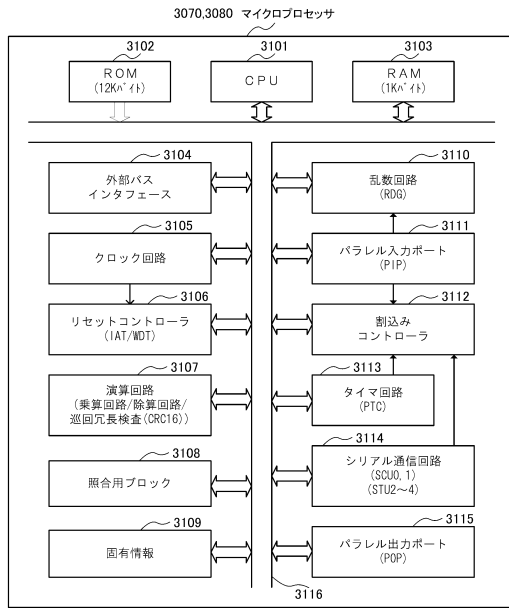
40

(C)

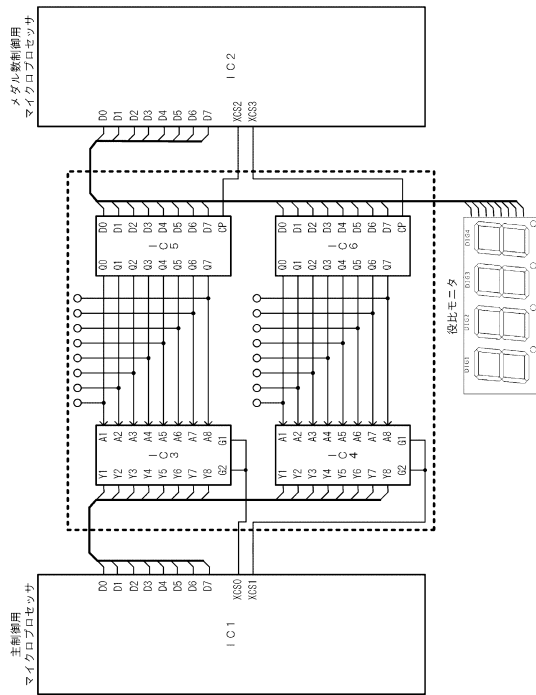


50

【図 2 1 2】



【図 2 1 3】

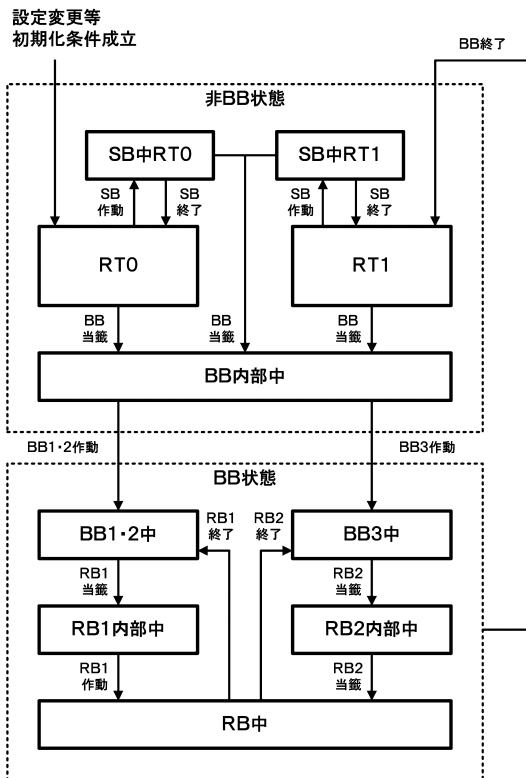


10

20

【図 2 1 4】

[遊技状態の遷移フロー]



【図 2 1 5】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	リプレイ	19	紫7	19	紫7
18	ドン	18	ブランク	18	リプレイ
17	ドン	17	ベル2	17	氷
16	ドン	16	リプレイ	16	ベル1
15	ベル2	15	チェリー	15	ブランク
14	リプレイ	14	BAR	14	BAR
13	紫7	13	ブランク	13	リプレイ
12	ベル2	12	ベル2	12	氷
11	氷	11	リプレイ	11	ベル1
10	ベル1	10	氷	10	赤7
9	リプレイ	9	赤7	9	チェリー
8	赤7	8	ブランク	8	リプレイ
7	チェリー	7	ベル1	7	氷
6	氷	6	リプレイ	6	ベル2
5	ベル1	5	チェリー	5	ブランク
4	BAR	4	ドン	4	ドン
3	リプレイ	3	ブランク	3	リプレイ
2	チェリー	2	ベル1	2	氷
1	氷	1	リプレイ	1	ベル2
0	ベル1	0	氷	0	ブランク

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	ドン	00000010
3	紫7	00000011
4	BAR	00000100
5	氷	00000101
6	チェリー	00000110
7	ベル1	00000111
8	ベル2	00001000
9	リプレイ	00001001
10	ブランク	00001010

30

40

50

【図 2 1 6】

Table with 14 columns: No., 種別, RTO, RTI, SPPATO, SPPATI, BB内数, BB12年, RB1内数, BB3年, RB2内数, RB年. Rows include 1F 通常リブA, 2F 通常リブB, 3F フェイクリブA, etc.

【図 2 1 7】

Table with 14 columns: No., 種別, RTO, RTI, SPPATO, SPPATI, BB内数, BB12年, RB1内数, BB3年, RB2内数, RB年. Rows include 31F 専用リブA, 32F 専用リブB, 33F フェイクリブA, etc.

10

20

【図 2 1 8】

内部当座役と図柄組合せとの対応関係

Table with 3 columns: No., 略称, 対応する図柄組合せ. Rows include 1F 通常リブA (RP01~05), 2F 通常リブB (RP01~06), 3F フェイクリブA (RP01~05+08), etc.

【図 2 1 9】

図柄組合せテーブル(その1)

Table with 8 columns: 左リール, 中リール, 右リール, 特納領域, データ, 表示役, 名称, 払出等. Rows show combinations of symbols like 赤7, ドン, 紫7, チェリー, BAR, etc.

30

40

50

【図220】

図柄組合せテーブル(その2)

Table with columns: 左リール, 図柄の組合せ, 右リール, 格納領域, データ, 表示役, 名称, 払出等. Contains mapping between reel symbols and game symbols.

【図221】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(その1) [遊技状態:RTO(SB中), RT1(SB中)]

Table with columns: No., 略称, 打順1, 打順2, 打順3, 打順4, 打順5, 打順6. Lists internal win symbols and their corresponding reel stop patterns.

10

20

【図222】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(その2) [遊技状態:BB1内部中, BB2内部中]

Table with columns: No., 略称, 打順1, 打順2, 打順3, 打順4, 打順5, 打順6. Lists internal win symbols and their corresponding reel stop patterns for BB1 and BB2 states.

【図223】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(その3) [遊技状態:BB3内部中]

Table with columns: No., 略称, 打順1, 打順2, 打順3, 打順4, 打順5, 打順6. Lists internal win symbols and their corresponding reel stop patterns for BB3 state.

30

40

50

【図224】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(その4)(選抜状態:RB1内部中)

No.	略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
1F	通常7A	—	—	—	—	—	—
2F	通常7B	—	通常スリプ	—	—	XUリプ	—
3F	2x072A	—	ファイブ(3テンパイ)	—	—	XUリプ	—
4F	2x072B	—	ファイブ(Wテンパイ)	—	—	XUリプ	—
5F	トランプA	—	トランプ(8テンパイ)	—	—	XUリプ	—
6F	トランプB	—	トランプ(Wテンパイ)	—	—	XUリプ	—
7F	トランプC	—	トランプ(1テンパイ)	—	—	XUリプ	—
8F	チャリ7	—	—	—	—	—	—
9F	チャリ7	—	—	—	—	—	—
10F	確定7A	—	—	—	—	—	—
11F	確定7B	—	—	—	—	—	—
12F	共通1枚	—	—	—	—	—	—
13F	小役ALL	—	—	—	—	—	—
14F	共通7A	—	—	—	—	—	—
15F	共通7B	—	—	—	—	—	—
16F	打順7A	—	—	—	—	—	—
17F	打順7A	—	—	—	—	—	—
18F	打順7A1B	—	—	—	—	—	—
19F	打順7A2B	—	—	—	—	—	—
20F	打順7A3	—	—	—	—	—	—
21F	打順7A4	—	—	—	—	—	—
22F	打順7A5	—	—	—	—	—	—
23F	打順7A6	—	—	—	—	—	—
24F	小V7A1	—	—	—	—	—	—
25F	小V7A2	—	—	—	—	—	—
26F	小V7A3	—	—	—	—	—	—
27F	小V7A4	—	—	—	—	—	—
28F	小V7A5	—	—	—	—	—	—
29F	小V7A6	—	—	—	—	—	—
30F	特殊7A	—	—	—	—	—	—
31F	特殊7B	—	—	—	—	—	—
32F	特殊7C	—	—	—	—	—	—
33F	特殊7D	—	—	—	—	—	—
34F	特殊7E	—	—	—	—	—	—
35F	特殊7F	—	—	—	—	—	—

【図225】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(その5)(選抜状態:BB1・2中, BB3中, RB2内部中, RB中)

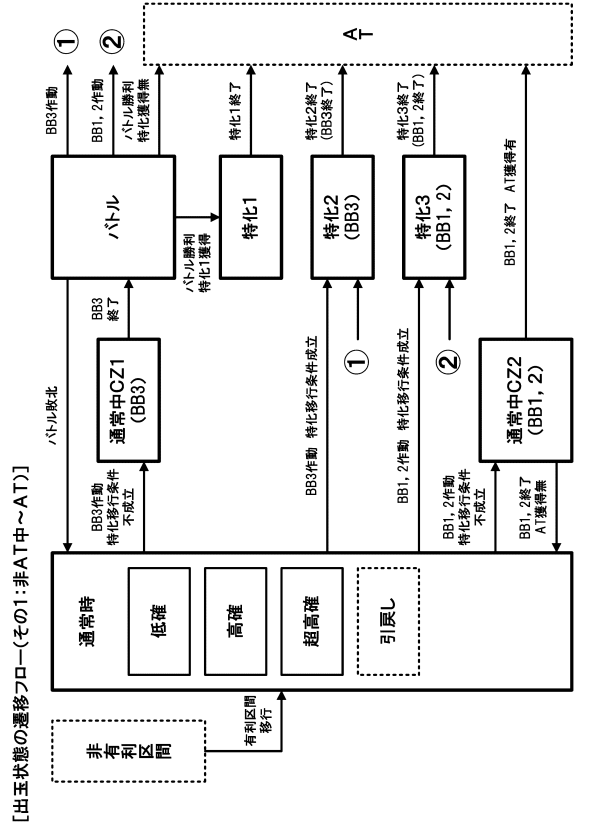
No.	略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
1F	通常7A	—	—	—	—	—	—
2F	通常7B	—	—	—	—	—	—
3F	2x072A	—	—	—	—	—	—
4F	2x072B	—	—	—	—	—	—
5F	トランプA	—	—	—	—	—	—
6F	トランプB	—	—	—	—	—	—
7F	トランプC	—	—	—	—	—	—
8F	チャリ7	—	—	—	—	—	—
9F	チャリ7	—	—	—	—	—	—
10F	確定7A	—	—	—	—	—	—
11F	確定7B	—	—	—	—	—	—
12F	共通1枚	—	—	—	—	—	—
13F	小役ALL	—	—	—	—	—	—
14F	共通7A	—	—	—	—	—	—
15F	共通7B	—	—	—	—	—	—
16F	打順7A	—	—	—	—	—	—
17F	打順7A	—	—	—	—	—	—
18F	打順7A1B	—	—	—	—	—	—
19F	打順7A2B	—	—	—	—	—	—
20F	打順7A3	—	—	—	—	—	—
21F	打順7A4	—	—	—	—	—	—
22F	打順7A5	—	—	—	—	—	—
23F	打順7A6	—	—	—	—	—	—
24F	小V7A1	—	—	—	—	—	—
25F	小V7A2	—	—	—	—	—	—
26F	小V7A3	—	—	—	—	—	—
27F	小V7A4	—	—	—	—	—	—
28F	小V7A5	—	—	—	—	—	—
29F	小V7A6	—	—	—	—	—	—
30F	特殊7A	—	—	—	—	—	—
31F	特殊7B	—	—	—	—	—	—
32F	特殊7C	—	—	—	—	—	—
33F	特殊7D	—	—	—	—	—	—
34F	特殊7E	—	—	—	—	—	—
35F	特殊7F	—	—	—	—	—	—

【図226】

当籤役グループ等の説明

No.	略称	内部当籤役	グループ番号	有利区間移行
01	上座	31F 通常7A	5	○
02	通常7A	32F 通常7B	6	○
03	2x072A	33F 2x072B	3	○
04	トランプA	34F トランプA	3	○
05	トランプB	35F トランプB	3	○
06	トランプC	36F トランプC	3	○
07	チャリ7	37F チャリ7	0	○
08	チャリ7	38F チャリ7	0	○
09	確定7A	39F 確定7A	0	○
10	確定7B	40F 確定7B	0	○
11	共通1枚	41F 共通1枚	5	○
12	小役ALL	42F 小役ALL	5	○
13	共通7A	43F 共通7A	5	○
14	共通7B	44F 共通7B	5	○
15	打順7A	45F 打順7A	2	○
16	打順7A	46F 打順7A	2	○
17	打順7A1B	47F 打順7A1B	2	○
18	打順7A2B	48F 打順7A2B	2	○
19	打順7A3	49F 打順7A3	2	○
20	打順7A4	50F 打順7A4	2	○
21	打順7A5	51F 打順7A5	2	○
22	打順7A6	52F 打順7A6	2	○
23	小V7A1	53F 小V7A1	2	○
24	小V7A2	54F 小V7A2	2	○
25	小V7A3	55F 小V7A3	2	○
26	小V7A4	56F 小V7A4	2	○
27	小V7A5	57F 小V7A5	2	○
28	小V7A6	58F 小V7A6	2	○
29	特殊7A	59F 特殊7A	3	○
30	特殊7B	60F 特殊7B	3	○
31	特殊7C	61F 特殊7C	3	○
32	特殊7D	62F 特殊7D	3	○
33	特殊7E	63F 特殊7E	3	○
34	特殊7F	64F 特殊7F	3	○

【図227】



10

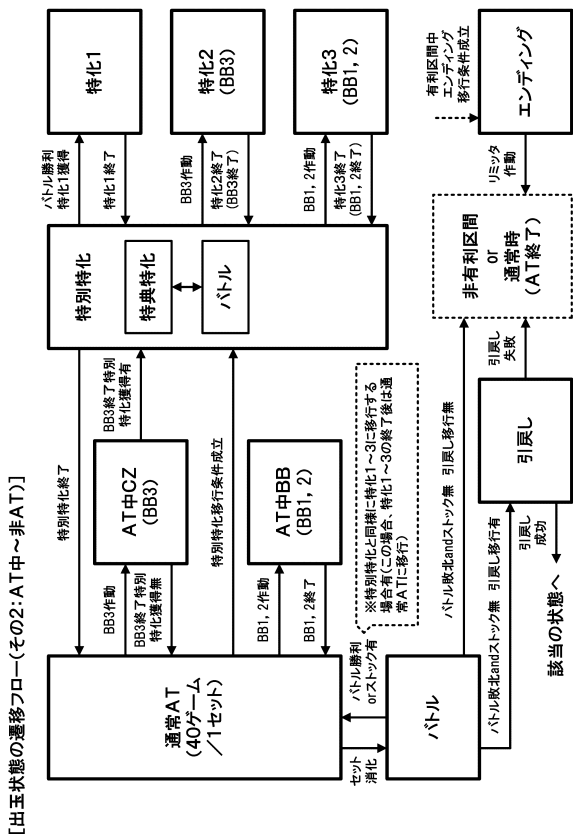
20

30

40

50

【図 2 2 8】



【図 2 2 9】

押し順ナビの説明

■指示番号

内部当籤役	ナビグループ1	ナビグループ2
F共通ベルA	1~6	7~9
F共通ベルB	0	7~9
F打順ベルA	1	7
F打順ベル2A	2	7
F打順ベルB	1	7
F打順ベル2B	2	7
F打順ベル3	3	8
F打順ベル4	4	8
F打順ベル5	5	9
F打順ベル6	6	9
F小Vベル1	1	7
F小Vベル2	2	7
F小Vベル3	3	8
F小Vベル4	4	8
F小Vベル5	5	9
F小Vベル6	6	9

■ナビ内容

指示番号	内容
0	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
7	左???
8	中???
9	右???

■ナビ選択

・遊技状態(レバー前):RTO(SB中含), RT1(SB中含)

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	-	(※1)	GT
共通ベルB	-	-	(※2)	-

・遊技状態(レバー前):BB内部中/フラグゲーム数が「3」以下

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	-	(※1)	GT
共通ベルB	-	-	(※2)	-

・遊技状態(レバー前):BB内部中/フラグゲーム数が「4」以上「7」以下

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	-	(※3)	(※3)
共通ベルB	-	-	(※2)	-

・遊技状態(レバー前):BB内部中/フラグゲーム数が「8」以上

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	GT	GT	GT
共通ベルB	-	-	-	-

・遊技状態(レバー前):BB3中, RB2内部中, RB中

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	-	(※4)	GT
共通ベルB	-	-	-	-

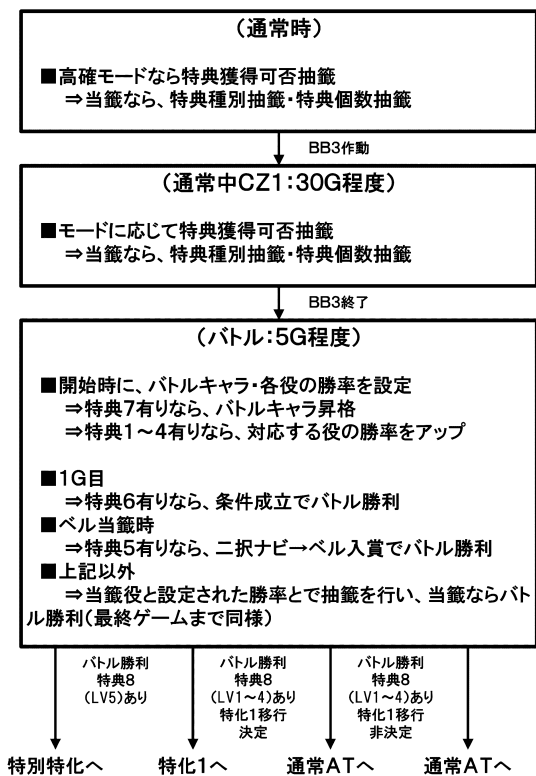
・遊技状態(レバー前):RB1内部中

内部当籤役	非有利区間	非AT中	バトル	AT中
打順ベル/小Vベル/共通ベルA	-	-	-	-
共通ベルB	-	-	-	-

(※1) 非AT中は、「二択の特典」有りなら「G2」、無しなら「-」 / AT中は「G1」  
 (※2) 非AT中は、「二択の特典」有りなら「G2」、無しなら「-」 / AT中は「-」  
 (※3) 非AT中は、「二択の特典」有りなら「G2」、無しなら「-」 / AT中は抽籤に当籤すれば「G1」  
 (※4) 非AT中は「-」 / AT中は「G1」

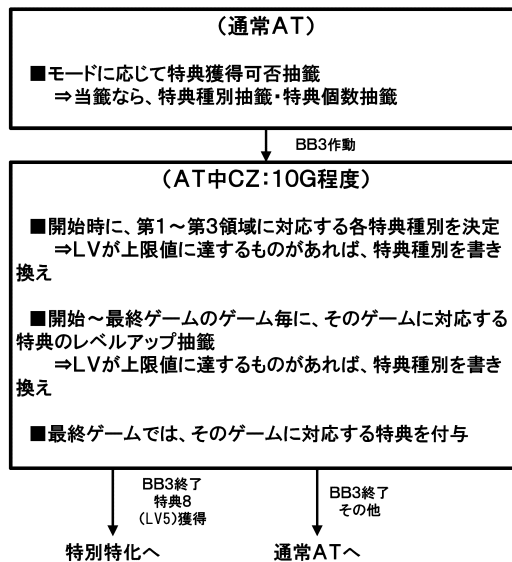
【図 2 3 0】

○ バトル用特典付与による遊技性の説明(その1:非AT中)



【図 2 3 1】

○ バトル用特典付与による遊技性の説明(その2:AT中)



10

20

30

40

50

【 2 3 2 】

バトル用特典の説明

番号	名称	LV	特典種別	内容
1	ハズレの特典	1~10	ハズレ時に勝率アップ	
2	リプレイの特典	1~10	リプレイ時に勝率アップ	
3	ベルの特典	1~9	ベル時に勝率アップ	
4	レア役の特典	1~5	レア役時に勝率アップ	
5	二次の特典	1	ベル時に二京ナビ発生→ベル入賞で勝利	
6	一家の特典	1	発射ゲームで、リプレイ/レア役直前のベル入賞で勝利	
7	昇格の特典	1~3	バトルキャラが昇格	
8	特化の特典	1~5	バトル勝利時特化獲得(LV1~4:25%~100%で特化1、LV5:100%で特別特化)	

【 2 3 3 】

バトルステータス勝率の基本的な対応

バトルステータス	勝率
0	1%
1	5%
2	10%
3	20%
4	25%
5	33%
6	50%
7	70%
8	80%
9	80%
10	100%

バトルキャラ昇格と勝率アップの説明

バトルキャラ	ハズレ	リプレイ	バトル	ハズレ	リプレイ	ベル	Vベル	レア役
キャラ1	0	1	2	3	3	5	5	5
キャラ2	0	2	2	3	3	5	5	5
キャラ3	1	2	3	4	4	6	6	6
キャラ4	2	3	5	7	7	8	8	8

例1

キャラ	キャラ1
特典1	1
特典2	5
特典3	3
特典4	2
特典V	

例2

キャラ	キャラ4
特典1	1
特典2	5
特典3	3
特典4	2
特典V	

【 2 3 4 】

●特典獲得可否抽籤テーブル(確率分母:256)

内部当籤役 (グループ番号)	抽籤結果	通常時高確				通常中CZ1		通常AT		特化2	特別特化 (特典特化)
		低確	高確	低確	高確	低確	高確				
0	非当籤	256	192	32	244	206	256	0	0	256	0
0	当籤	0	64	224	12	50	0	256	0	256	0
1	非当籤	128	256	256	0	0	0	256	0	256	0
1	当籤	128	0	0	256	256	0	256	0	256	0
2	非当籤	256	0	0	256	256	0	256	0	256	0
2	当籤	0	256	256	0	0	256	256	0	256	256
3	非当籤	256	0	0	256	256	0	256	0	256	0
3	当籤	0	256	256	0	0	256	256	0	256	256
4	非当籤	256	0	0	256	256	0	256	0	256	0
4	当籤	0	256	256	0	0	256	256	0	256	256
5	非当籤	256	0	0	256	256	0	256	0	256	0
5	当籤	0	256	256	0	0	256	256	0	256	256
6	非当籤	256	0	0	256	256	0	256	0	256	0
6	当籤	0	256	256	0	0	256	256	0	256	256

●特典種別抽籤テーブル(確率分母:256)

特典種別	通常時高確	通常中CZ1		通常AT		特化2	特別特化 (特典特化)
		低確	高確	低確	高確		
特典1	38	14	16	39	45	62	0
特典2	56	64	72	84	72	48	0
特典3	88	80	64	39	45	62	0
特典4	56	80	64	84	72	48	0
特典5	1	1	4	4	8	12	64
特典6	1	1	4	1	2	4	64
特典7	16	8	16	4	8	12	64
特典8	0	8	16	1	4	8	64

●特典個数抽籤テーブル(確率分母:256)

特典個数 (LVアップ数)	通常時高確	通常中CZ1		通常AT		特化2	特別特化 (特典特化)
		低確	高確	低確	高確		
1	248	248	232	248	232	112	160
2	8	8	16	8	16	112	48
3	0	0	8	0	8	32	48

●バトルキャラ抽籤テーブル(確率分母:256)

バトルキャラ	抽籤値
キャラ1	184
キャラ2	64
キャラ3	8

【 2 3 5 】

●AT中CZ開始時特典種別抽籤テーブル(確率分母:256)

特典種別	抽籤値
特典1	50
特典2	50
特典3	50
特典4	50
特典5	16
特典6	8
特典7	32
特典8	0

●AT中CZ中特典レベルアップ抽籤テーブル(確率分母:256)

内部当籤役 (グループ番号)	LVアップ数	状態	
		右記以外	最終ゲーム
0	0	256	256
0	1	0	0
0	2	0	0
1	0	256	256
1	1	0	0
1	2	0	0
2	0	128	248
2	1	128	8
2	2	0	0
3	0	0	128
3	1	256	128
3	2	0	0
3	0	0	0
4	1	192	192
4	2	64	64
5	0	0	0
5	1	192	192
5	2	64	64
6	0	0	0
6	1	192	192
6	2	64	64

●AT中CZ中特典レベルMAX時抽籤テーブル(確率分母:256)

内部当籤役 (グループ番号)	抽籤結果	抽籤値
0	非当籤	256
0	当籤	0
1	非当籤	256
1	当籤	0
2	非当籤	256
2	当籤	0
3	非当籤	248
3	当籤	8
4	非当籤	224
4	当籤	32
5	非当籤	224
5	当籤	32
6	非当籤	224
6	当籤	32

10

20

30

40

50



【図236】

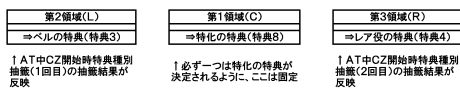
[AT中CZの選抜の流れ(例1-1)]

■開始前  
現在獲得している特典:

	LV		LV
ハズレの特典	5	二択の特典	0
リプレイの特典	1	一撃の特典	0
ベルの特典	2	昇格の特典	1
レア役の特典	3	特化の特典	0

■開始時

●第1~第3領域に対応する各特典種別を決定

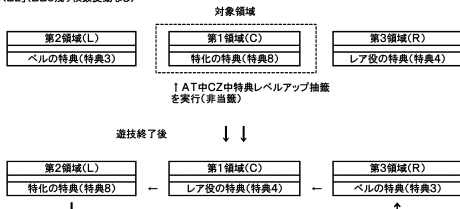


●レベルMAX判定処理

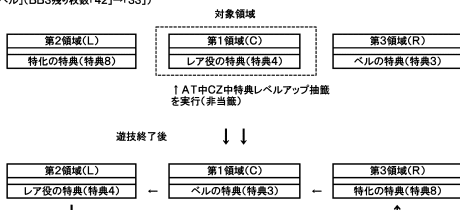
- 第1領域(C) 特化の特典(特典8): 0 | 1 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。
- 第2領域(L) ベルの特典(特典3): 2 | 1 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。
- 第3領域(R) レア役の特典(特典4): 3 | 1 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。

⇒よって、特典書換処理は行われない。

■1G目:当籤役「RB2」(BB3残り枚数変動なし)



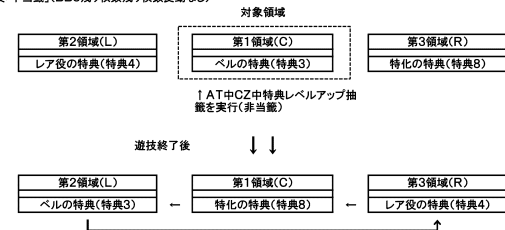
■2G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「42」→「33」)



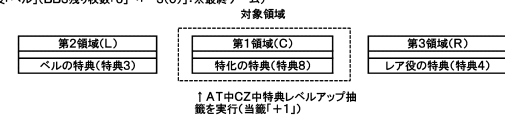
【図238】

[AT中CZの選抜の流れ(例1-3)]

■6G目:当籤役「不当籤」(BB3残り枚数残り枚数変動なし)



■7G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「6」→「3(0)」:※最終ゲーム)



●最終結果

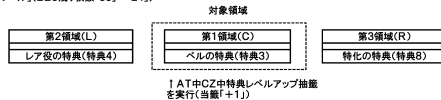
第1領域(C) 開始前 CZ中  
特化の特典(特典8): 0 | 3 (合成)

⇒よって、対象領域に対応する、『特化の特典(特典8)(LV:3)』が付与される。

【図237】

[AT中CZの選抜の流れ(例1-2)]

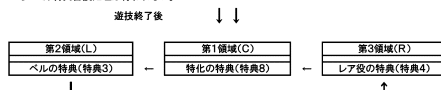
■3G目:当籤役「Vベル」(BB3残り枚数「33」→「24」)



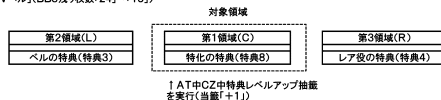
●レベルMAX判定処理

- 第1領域(C) 特化の特典(特典8): 0 | 2 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。

⇒よって、特典書換処理は行われない。



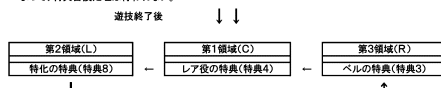
■4G目:当籤役「Vベル」(BB3残り枚数「24」→「15」)



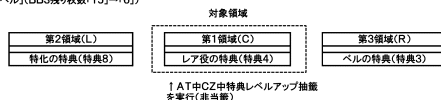
●レベルMAX判定処理

- 第1領域(C) 特化の特典(特典8): 0 | 2 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。

⇒よって、特典書換処理は行われない。



■5G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「15」→「6」)



【図239】

[AT中CZの選抜の流れ(例2-1)]

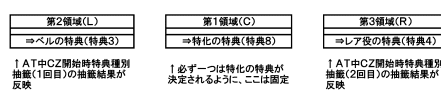
■開始前

現在獲得している特典:

	LV		LV
ハズレの特典	5	二択の特典	0
リプレイの特典	1	一撃の特典	0
ベルの特典	7	昇格の特典	1
レア役の特典	5	特化の特典	0

■開始時

●第1~第3領域に対応する各特典種別を決定

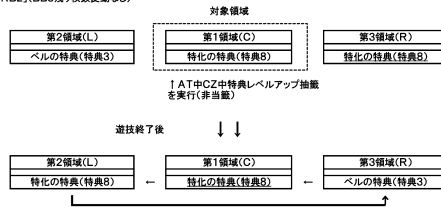


●レベルMAX判定処理

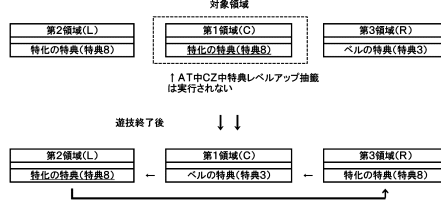
- 第1領域(C) 特化の特典(特典8): 0 | 1 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。
- 第2領域(L) ベルの特典(特典3): 7 | 1 で両者を加算してもレベルMAXとはならない。
- 第3領域(R) レア役の特典(特典4): 5 | 1 でレベルMAXとなっている。

⇒よって、第3領域(R)に対して特典書換処理が行われる。  
・第3領域(R)の書換前…「レア役の特典(特典4)(LV:5(MAX))」  
・第3領域(R)の書換後…「特化の特典(特典8)(LV:5(MAX))」

■1G目:当籤役「RB2」(BB3残り枚数変動なし)



■2G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「42」→「33」)



10

20

30

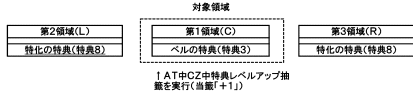
40

50

【図240】

[AT中CZの選技の流れ(例2-2)]

■3G目:当籤役「Vベル」(BB3残り枚数「33」→「24」)

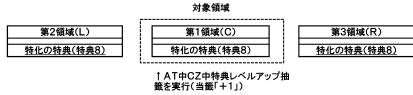


●レベルMAX判定処理

・第1領域(C) 開始前 CZ中  
ベルの特典(特典3): [ 7 | 2 ] で両者を加算するとレベルMAXとなっている。  
⇒よって、特典書換処理(AT中CZ中特典レベルMAX時抽籤)が行われる。  
※ここでは、AT中CZ中特典レベルMAX時抽籤が当籤したものとする。  
・第1領域(C)の書換前→「ベルの特典(特典3)(LV:9(MAX))」  
・第1領域(C)の書換後→「特化の特典(特典B)(LV:5(MAX))」

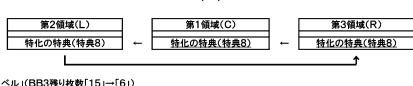


■4G目:当籤役「Vベル」(BB3残り枚数「24」→「15」)

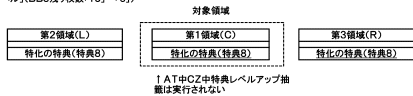


●レベルMAX判定処理

・第1領域(C) 開始前 CZ中  
特化の特典(特典B): [ 0 | 2 ] で両者を加算してもレベルMAXとはなっていない。  
⇒よって、特典書換処理は行われない。



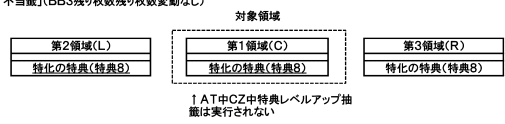
■5G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「15」→「6」)



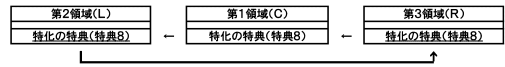
【図241】

[AT中CZの選技の流れ(例2-3)]

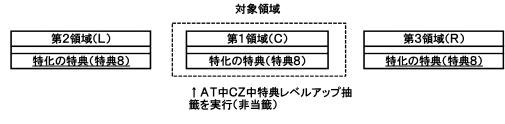
■6G目:当籤役「不当籤」(BB3残り枚数残り枚数変動なし)



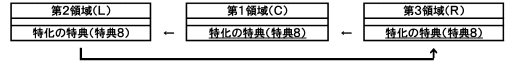
選技終了後



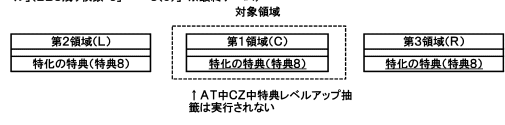
■7G目:当籤役「不当籤」(BB3残り枚数残り枚数変動なし)



選技終了後



■8G目:当籤役「ベル」(BB3残り枚数「6」→「-3(0)」:※最終ゲーム)



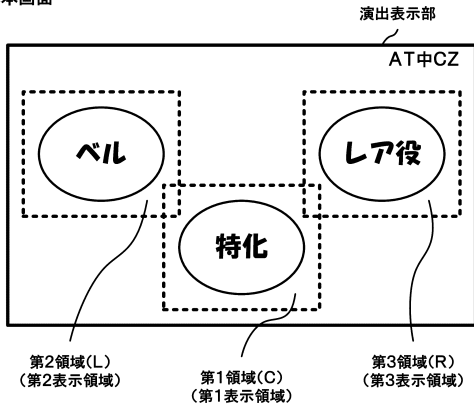
●最終結果

・第1領域(C)  
特化の特典(特典B)(LV:5(MAX))(開始時には「レア役の特典」であったもの)  
⇒よって、対象領域に対応する、『特化の特典(特典B)(LV:MAX)』が付与される。  
〔「特別特化の特典B」〕

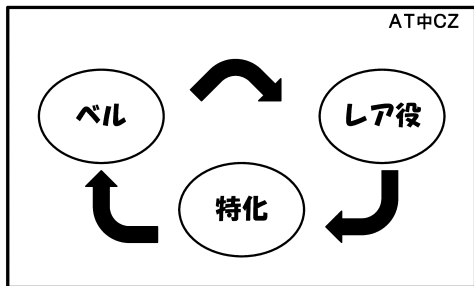
【図242】

<AT中CZの演出表示例>

■基本画面



■移動表示態様



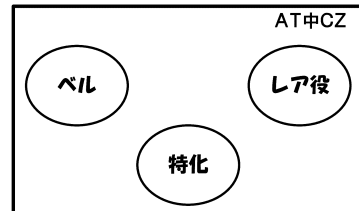
【図243】

<AT中CZの演出表示例>

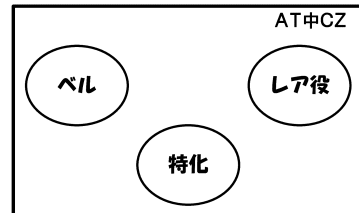
■開始時の演出表示例1



各特典種別決定



特典書換なし



10

20

30

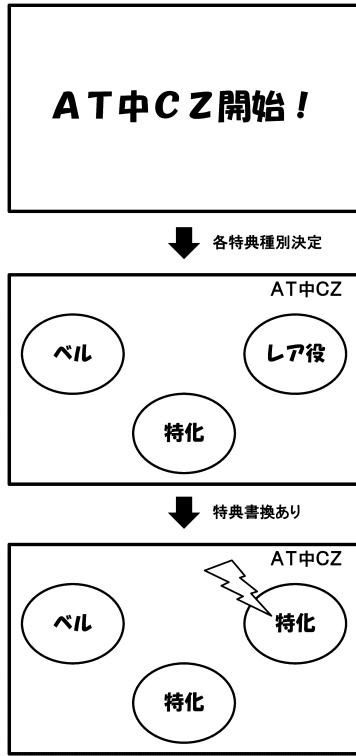
40

50

【図244】

<AT中CZの演出表示例>

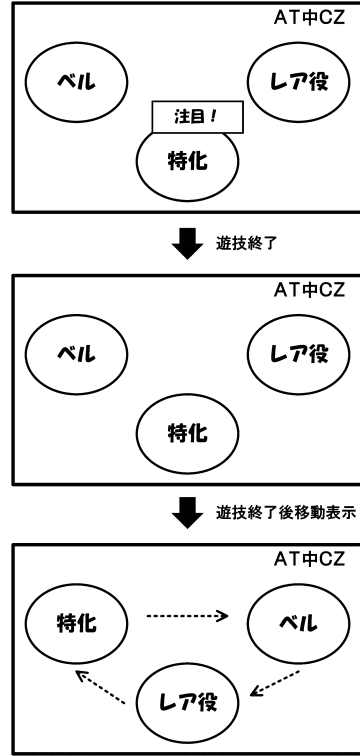
■開始時の演出表示例2



【図245】

<AT中CZの演出表示例>

■遊技の流れ(例1)の1G目



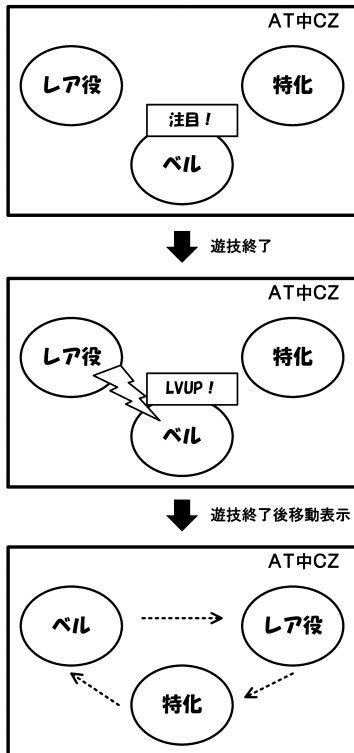
10

20

【図246】

<AT中CZの演出表示例>

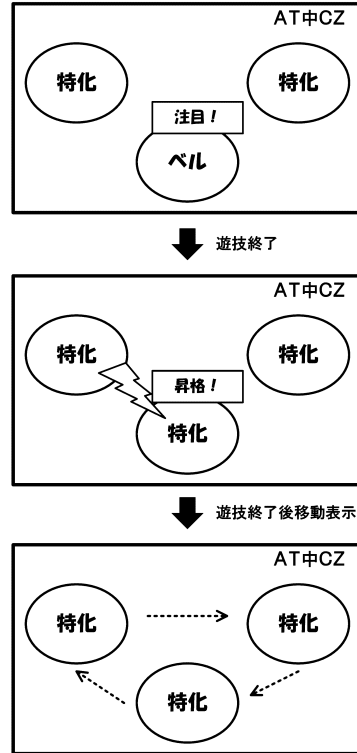
■遊技の流れ(例1)の3G目



【図247】

<AT中CZの演出表示例>

■遊技の流れ(例2)の3G目



30

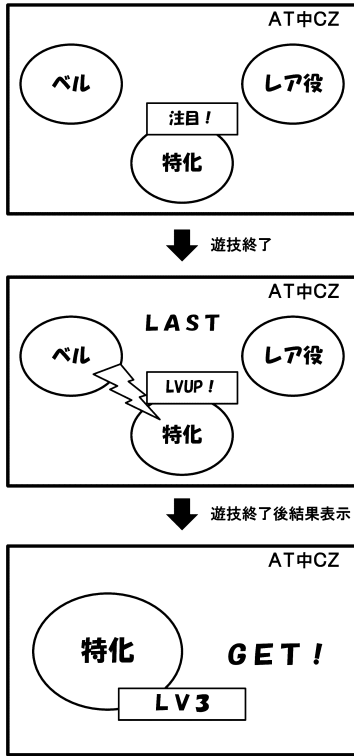
40

50

【図 2 4 8】

<AT中CZの演出表示例>

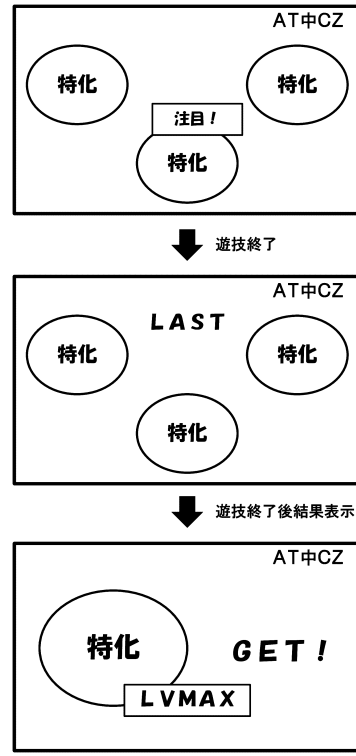
■遊技の流れ(例1)の7G目(最終ゲーム)



【図 2 4 9】

<AT中CZの演出表示例>

■遊技の流れ(例2)の8G目(最終ゲーム)



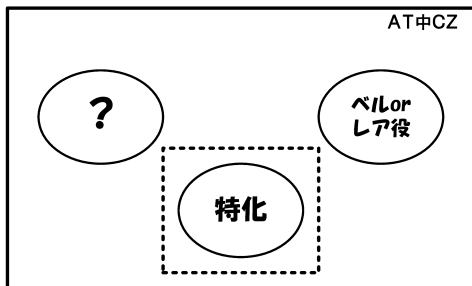
10

20

【図 2 5 0】

<AT中CZの演出表示例>

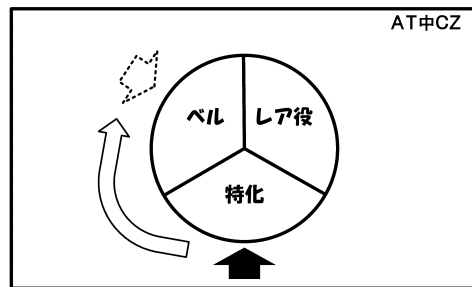
■変形例1



【図 2 5 1】

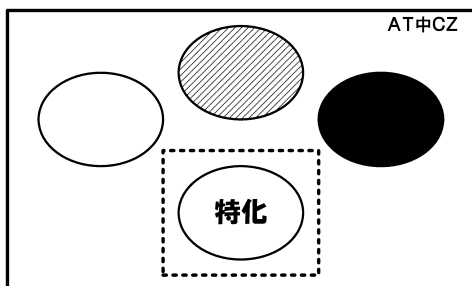
<AT中CZの演出表示例>

■変形例3

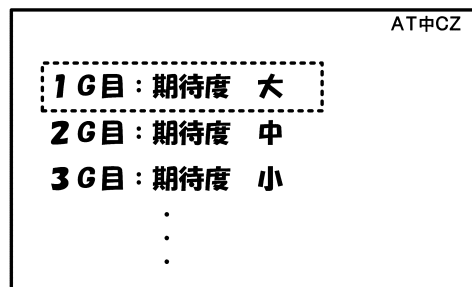


30

■変形例2



■変形例4



40

50

## フロントページの続き

- (72)発明者 花岡 慶一  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 関 曜拓  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 西川 新  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 大久保 雄介  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 樋浦 一秀  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 中村 孝宏  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 高井 明博  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 伊藤 裕之  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 田 崎 真  
東京都江東区有明三丁目7番26号
- 審査官 荒井 隆一
- (56)参考文献 特許第7519709(JP, B2)  
特開2021-023384(JP, A)  
特開2021-192655(JP, A)  
特開2007-307140(JP, A)  
特開2022-000221(JP, A)  
特開2021-133174(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04、7/02