

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-85117
(P2023-85117A)

(43)公開日 令和5年6月20日(2023.6.20)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 2 0

テーマコード (参考)
2 C 5 1 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全457頁)

(21)出願番号	特願2021-199617(P2021-199617)	(71)出願人	598098526
(22)出願日	令和3年12月8日(2021.12.8)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74)代理人	100103104
			弁理士 廣瀬 邦夫
		(72)発明者	長江 隆廣
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72)発明者	首藤 茂
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72)発明者	三浦 和明
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72)発明者	花岡 慶一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
			最終頁に続く

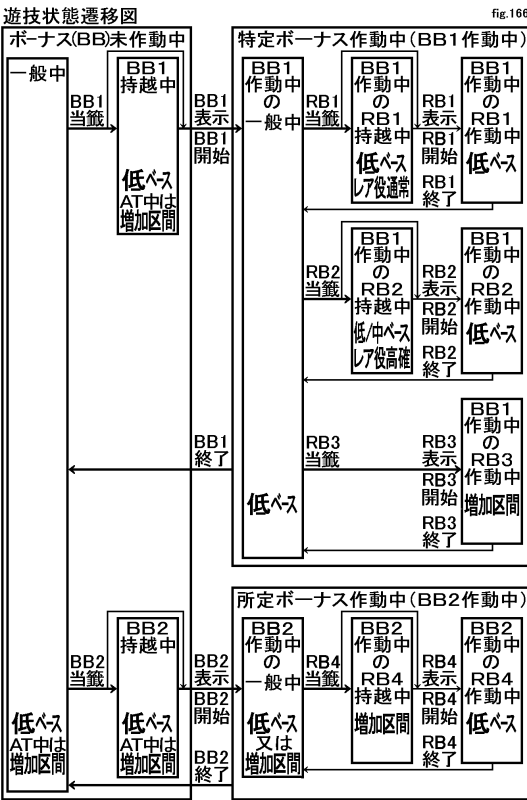
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 B B作動中の R B役を用いて、遊技性の多様化を図る。

【解決手段】 ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役 B B 1と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な一の特別ボーナス役 R B 1及び他の特別ボーナス役 R B 3を備え、一の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する R B 1作動中は、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がマイナスであり、他の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する R B 3中は、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がプラスである。

【選択図】 図 1 6 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段と、

を備え、

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な一の特別ボーナス役及び他の特別ボーナス役を備え、

前記一の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する一の特別ボーナス状態では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がマイナスであり、

前記他の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する他の特別ボーナス状態では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がプラスである

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチスロ機やパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、特許文献 1 に、ビッグボーナス B B すなわち第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動中に当籤可能な複数種類のレギュラーボーナス R B 役すなわち第一種特別役物を持ち、B B 終了時に特定種別の R B 役の持ち越し状態となったことに応じて、再遊技確率の高い高 R T (R T はリプレイタイム) 状態へと移行させる遊技機が知られている (図 15 ~ 17、段落 [0100] ~ [0118] 参照)。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特開 2016-22221 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

以上のものは、高 R T 状態において、遊技者は手持ちのメダルの減少を抑制できながら、再度の B B の当籤に期待できるが、遊技性を多様化するまでには至らない。

【0005】

よって、B B 作動中の R B 役を用いた遊技性にはさらなる工夫の余地がある。

【0006】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、B B 作動中の R B 役を用いて、遊技性の多様化を図ることを課題とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

上記課題を解決するため、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【0008】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段 (例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R 等) と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段 (例えば、メイン C

10

20

30

40

50

P U 1 0 1 による内部抽籤手段等) と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段(例えば、メインC P U 1 0 1 によるリール停止制御手段等) と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段(例えば、メインC P U 1 0 1 によるB B 1 の制御手段等) と、

を備える。

【0009】

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役(例えば、B B 1 等) と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な一の特別ボーナス役(例えば、R B 1 等) 及び他の特別ボーナス役(例えば、R B 3 等) を備える。

【0010】

前記一の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する一の特別ボーナス状態(例えば、「B B 1 作動中のR B 1 作動中」等) では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がマイナスである。

【0011】

前記他の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する他の特別ボーナス状態(例えば、「B B 1 作動中のR B 3 作動中」等) では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がプラスである。

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、B B 作動中のR B 役を用いて、遊技性の多様化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。

【0014】

【図2】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。

【0015】

【図3】本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。

【0016】

【図4】本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。

【0017】

【図5】本実施形態に係る第1の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【0018】

【図6】本実施形態に係る第1の遊技機のモードを説明するための図である。

【0019】

【図7】本実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図8】本実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図9】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図10】本実施形態に係る第1の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図11】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図12】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図13】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図14】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図15】本実施形態に係る第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】本実施形態に係る第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】本実施形態に係る第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

10

20

30

40

50

域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。

【図 18】本実施形態に係る第 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】本実施形態に係る第 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。

【図 20】本実施形態に係る第 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 21】本実施形態に係る第 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 22】本実施形態に係る第 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 23】本実施形態に係る第 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。 10

【図 24】本実施形態に係る第 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 25】本実施形態に係る第 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。

【図 26】本実施形態に係る第 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 27】本実施形態に係る第 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 28】本実施形態に係る第 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。 20

【図 29】本実施形態に係る第 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 30】本実施形態に係る第 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。

【図 31】本実施形態に係る第 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 32】本実施形態に係る第 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 33】本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。 30

【図 34】本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 35】本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 36】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 37】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 38】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 39】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 40】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 41】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 42】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。 40

【図 43】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 44】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 45】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図 46】本実施形態に係る第 2 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 47】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 48】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 49】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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。 50

【図 5 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 5 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 5 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 5 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 5 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 5 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 5 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 5 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 5 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 5 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機の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 6 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機の指示モニタを説明するための図である。

【図 6 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機の押し順ベルの構成例を説明するための図である。

【図 6 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機の天井ポイント及び天井ゲーム数によるボーナス移行の制御例を説明するための図である。

【図 6 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機の確定演出の制御例を説明するための図である。

【図 6 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機の疑似遊技演出を説明するための図である。

【図 6 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機の疑似遊技演出の演出例を説明するための図である。

【図 6 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機の疑似遊技演出の演出例を説明するための図である。

【図 6 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機の疑似遊技演出の演出例を説明するための図である。

【図 6 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機の押し順ベルの変形例 1 を説明するための図である。

【図 6 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機の押し順ベルの変形例 1 を説明するための図である。

【図 7 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機の押し順ベルの変形例 2 を説明するための図である。

【図 7 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 7 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 7 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 7 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 7 5】本実施形態に係る第 3 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 7 6】本実施形態に係る第 3 の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図 7 7】本実施形態に係る第 3 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 7 8】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 7 9】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 0】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 8 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 8 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 5】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 6】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 7】本実施形態に係る第 3 の遊技機の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 8 8】本実施形態に係る第 3 の遊技機の指示モニタを説明するための図である。 10
- 【図 8 9】本実施形態に係る第 3 の遊技機の指示モニタを説明するための図である。
- 【図 9 0】本実施形態に係る第 3 の遊技機の可動シャッター装置を説明するための図である。
- 【図 9 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の特異図柄の表示例を説明するための図である。
- 【図 9 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の特異図柄の表示例を説明するための図である。
- 【図 9 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の画面表示例を説明するための図である。
- 【図 9 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。 20
- 【図 9 5】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。
- 【図 9 6】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。
- 【図 9 7】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。
- 【図 9 8】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。
- 【図 9 9】本実施形態に係る第 3 の遊技機の通常中の演出例を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】本実施形態に係る第 3 の遊技機の A T 2 中の画面表示例を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の A T 2 中の表示変化例を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の A T 2 中の表示変化例を説明するための図 30
- 【図 1 0 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の A T 2 中の表示変化例を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の A T 2 中の表示変化例を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機（変形例）の遊技性を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】本実施形態に係る第 2 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 1 0 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機（変形例）の優遇制御例（S T 中）を説明するための図である。 40
- 【図 1 0 8】本実施形態に係る第 2 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 1 0 9】本実施形態に係る第 2 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 1 1 0】本実施形態に係る第 2 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 1 1 1】本実施形態に係る第 2 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 1 1 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例を説明する 50

ための図である。

【図 1 1 3】本実施形態に係る第 2 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 1 1 4】本実施形態に係る第 2 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 1 1 5】本実施形態に係る第 2 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 1 1 6】本実施形態に係る第 2 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 1 1 7】本実施形態に係る第 2 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。 10

【図 1 1 8】本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）の構成例を示す図である。

【図 1 1 9】本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）において I F 2 を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れを説明するための図である。

【図 1 2 0】本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）において I F 3 を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れを説明するための図である。

【図 1 2 1】本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）における停止実行指定コマンドの構成例（方式 1）を示す図である。

【図 1 2 2】本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）における停止実行指定コマンドの構成例（方式 2）を示す図である。 20

【図 1 2 3】本実施形態に係る遊技機（変形例）における主制御回路のメモリマップを示す図である。

【図 1 2 4】本実施形態に係る遊技機（変形例）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 1 2 5】本実施形態に係る遊技機（変形例）の主制御回路により実行される I F 2 ・ I F 3 制御処理（規定外）を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】本実施形態に係る遊技機（変形例）の主制御回路により実行される I F 2 ・ I F 3 出力処理（規定外）を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】本実施形態に係る遊技機（変形例）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。 30

【図 1 2 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 1 2 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 1 3 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 1 3 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 1 3 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図 1 3 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 3 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機の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 1 3 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。 40

【図 1 3 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 1 3 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機の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 1 3 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技開始時の特別演出の演出例を説明するための図である。

【図 1 3 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技開始時の特別演出の演出例を説明するための図である。

【図 1 4 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性の変形例 1 を説明するための図である。

【図 1 4 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性の変形例 2 を説明するための図であ 50

る。

【図 1 4 2】本実施形態に係る第 5 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 1 4 3】本実施形態に係る第 5 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 1 4 4】本実施形態に係る第 5 の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図 1 4 5】本実施形態に係る第 5 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 1 4 6】本実施形態に係る第 5 の遊技機の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 1 4 7】本実施形態に係る第 5 の遊技機の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 1 4 8】本実施形態に係る第 5 の遊技機の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。 10

【図 1 4 9】本実施形態に係る第 5 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 1 5 0】本実施形態に係る第 5 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 1 5 1】本実施形態に係る第 5 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 1 5 2】本実施形態に係る第 5 の遊技機の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 1 5 3】本実施形態に係る第 5 の遊技機の抽籤用フラグを説明するための図である。

【図 1 5 4】本実施形態に係る第 5 の遊技機の抽籤用フラグを説明するための図である。

【図 1 5 5】本実施形態に係る第 5 の遊技機の演出用フラグを説明するための図である。

【図 1 5 6】本実施形態に係る第 5 の遊技機の赤 7 高確の仕様例を説明するための図である。 20

【図 1 5 7】本実施形態に係る第 5 の遊技機の C Z 1 の仕様例を説明するための図である。

【図 1 5 8】本実施形態に係る第 5 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 1 5 9】本実施形態に係る第 5 の遊技機の C Z 1 中の演出例を説明するための図である。

【図 1 6 0】本実施形態に係る第 5 の遊技機の C Z 1 中の演出例を説明するための図である。

【図 1 6 1】本実施形態に係る第 5 の遊技機の C Z 1 中の演出例を説明するための図である。 30

【図 1 6 2】本実施形態に係る第 5 の遊技機の C Z 1 中の演出例を説明するための図である。

【図 1 6 3】本実施形態に係る第 6 の遊技機のリール図柄配列及び内部当籤役の構成要素（その 1）の説明図である。

【図 1 6 4】同内部当籤役の構成要素（その 2）の説明図である。

【図 1 6 5】同内部当籤役の構成要素（その 3）の説明図である。

【図 1 6 6】同遊技状態の遷移図である。

【図 1 6 7】同遊技状態別の内部抽籤テーブルである。

【図 1 6 8】同遊技状態別の表示出目の説明図である。

【図 1 6 9】同特定役当籤時のレア役出現確率を一覧にした図である。 40

【図 1 7 0】同有利区間の遷移図である。

【図 1 7 1】同押し順に偏りのある場合の遊技状態別の内部抽籤テーブルである。

【図 1 7 2】同共通ベル当籤時の指示モニタとナビ表示例 1 の説明図である。

【図 1 7 3】同共通ベル当籤時の指示モニタとナビ表示例 2 の説明図である。

【図 1 7 4】同複数ゲームの非優遇制御のフローチャートである。

【図 1 7 5】同複数ゲームの優遇／非優遇制御例（その 1）の説明図である。

【図 1 7 6】同複数ゲームの優遇／非優遇制御例（その 2）の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 0】

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 50

では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。

【００２１】

〔１．パチスロ機の構造〕

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る。

【００２２】

〔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ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。

【００２３】

キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一对の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４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Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。

【００２４】

なお、板部材Ｇ４ｂ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Ｇ４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。

【００２５】

また、キャビネットＧは、その内部において、中間支持板Ｇ１を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部Ｇ１０１が形成されており、中間支持板Ｇ１を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部Ｇ１０２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Ｇ１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Ｇ１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ＵＤの後側となる空間であり、後述のメイン表示装置２１０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ＤＤの後側となる空間であり、後述のリールユニットＲＵや主制御基板７１等が収容される。

【００２６】

なお、キャビネットＧは、必ずしも中間支持板Ｇ１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ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ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。

【００２７】

〔１－１－２．前面扉〕

上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ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ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ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。

【００２８】

10

20

30

40

50

また、上ドア機構UD及び下ドア機構DDのそれぞれは、例えば、左側の側面壁G2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UD及び下ドア機構DDのいずれか一方については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。

【0029】

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

10

【0030】

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。

【0031】

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。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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。

40

【0034】

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

50

のメダルがベットされる。

【0035】

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。

10

【0036】

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。

20

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

50

腰部パネル 13 は、例えば、機種の名前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とがある。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。

10

【0042】

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。

【0043】

20

【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。

【0044】

30

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。

【0045】

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

【0046】

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

50

である。もっとも、実際には、そのうちの一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。

【0047】

なお、例えば、リール3Lの中段領域、リール3Cの中段領域、及びリール3Rの中段領域を結ぶラインは「センターライン」、リール3Lの上段領域、リール3Cの上段領域、及びリール3Rの上段領域を結ぶラインは「トップライン」、リール3Lの下段領域、リール3Cの下段領域、及びリール3Rの下段領域を結ぶラインは「ボトムライン」、リール3Lの下段領域、リール3Cの中段領域、及びリール3Rの上段領域を結ぶラインは「クロスアップライン」、リール3Lの上段領域、リール3Cの中段領域、及びリール3R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

【0048】

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

【0049】

なお、本実施形態では、変動表示部が、3個のリール3L、3C、3R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。

30

【0050】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール3L、3C、3R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210やサブ表示装置220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ELや7セグメントLED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。

【0051】

40

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路100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200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210やサブ表示装置220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

50

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 210 やサブ表示装置 220 において表示されるようにしてもよい。

【0052】

〔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 及び後述のセクタ 31 は、MAX ベットボタン 6a や 1 ベットボタン 6b 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

【0053】

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。

【0054】

20

〔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。

【0055】

〔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 6a 及び 1 ベットボタン 6b 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 6S によって検出される。したがって、MAX ベットボタン 6a 及び 1 ベットボタン 6b、並びにベットスイッチ 6S 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 6a 及び 1 ベットボタン 6b を設けているが、1 ベットボタン 6b を設けることなく MAX ベットボタン 6a 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

【0056】

〔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 7S 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 7S 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

【0057】

〔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 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停止操作を受付ける各ストップボタン 8L, 8C, 8R 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 8S によって検

50

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、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【0058】

[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。

【0059】

[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 10 a, 10 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 10 a, 10 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 10 a, 10 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。

【0060】

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 10 a, 10 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。

【0061】

[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 11 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 11 は、後述のホッパー装置 32 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。

【0062】

[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 11 から払出されたメダルを貯留するメダル受皿 12 を備える。すなわち、メダル受皿 12 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。

【0063】

[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

10

20

30

40

50

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 13 を備える。なお、腰部パネル 13 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、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。

【0064】

〔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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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、AT 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）「1st（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「2nd（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「3rd（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。

【0068】

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「1st」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「1st」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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【００７０】

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。

【００７１】

〔１－１－１０．演出表示部〕

20

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。

【００７２】

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、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として構成される。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、サブリ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）。

30

【００７３】

40

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

50

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。

【0074】

[1-1-11. 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23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。

10

【0075】

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。

【0076】

[1-1-12. 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35a, 35bを備える。スピーカ35a, 35b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

【0077】

[1-1-13. 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

【0078】

[1-2. 内部構造]

[1-2-1. セレクタ]

セレクタ31（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31は、例えば、後述のメダルセンサ31Sと、振分装置とを有している。

40

【0079】

メダルセンサ31S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31S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32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31S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

50

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、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【0080】

すなわち、セクタ 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、セクタ 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、セクタ 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、セクタ 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。

【0081】

〔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、セクタ 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。

【0082】

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ーエンpty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。

【0083】

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ー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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

〔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。

【0087】

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33S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エラーが発生する。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。

【0088】

すなわち、メダル補助収納庫33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33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。

【0089】

[1-2-4. 電源装置]

電源装置34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34は、例えば、電源基板34aと、電源スイッチ34bとを有しており、電源スイッチ34b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34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100Vの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置34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34の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【0090】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ52やリセットスイッチ53が主制御基板71（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34に設けるように構成することもできる。

【0091】

[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。

【0092】

[1-2-5-1. 主制御基板]

主制御基板71は、キャビネットG内において、リールユニットRUの背面側に取付けられている。なお、主制御基板71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）内に收容されている。主制御基板71の電氣的構成については後述する。

【0093】

なお、主制御基板71の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品がDIP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SMT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mm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71の基板面を多層化して構成してもよい。

【0094】

[1-2-5-2. 副制御基板]

副制御基板72は、キャビネットG内において、中間支持板G1の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板72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）内に收容されている。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

10

20

30

40

50

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。

【0095】

[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、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。

10

【0096】

(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。

20

【0097】

(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、その遊技性に依拠してパチスロ機 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。

30

【0098】

(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。

40

【0099】

[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

50

、パチスロ機 1 の電氣的構成を示すブロック図である。

【0100】

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。

【0101】

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、0～65535 又は 0～255 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。

【0102】

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、0～32767 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。

【0103】

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 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 が搭載さ

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。

【0104】

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 についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【0105】

各ステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R 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 3 L, 3 C, 3 R に接続され、その駆動により各リール 3 L, 3 C, 3 R を回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R に対して 1 回のパルスが出力されるごとに、各リール 3 L, 3 C, 3 R が一定の角度で回転することから、メイン CPU 1 0 1 は、各ステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R に対してパルスを出力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 3 L, 3 C, 3 R の図柄位置を管理する。また、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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。

【0106】

設定用鍵型スイッチ 5 2 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 5 2 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 5 2 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 5 2 をオン状態とすると設定確認が可能な状態となる。

【0107】

リセットスイッチ 5 3 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 5 3 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 5 3 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 7 S 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 5 2 をオン状態とし、リセットスイッチ 5 3 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 5 2 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。

【0108】

役比モニタ装置 5 4 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 5 4 は、メイン CPU 1 0 1 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

10

20

30

40

50

タ装置 5 4 は、主制御基板 7 1 上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板 7 1 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 5 4 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 1 4 を役比モニタ装置 5 4 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 5 4 の 4 桁の 7 セグメント L E D 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 L E D 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。

10

【0109】

役比モニタ装置 5 4 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 5 4 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。

【0110】

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、A T 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（R B）の作動中（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における第一種特別役物（R B）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（R B）、第二種特別役物（C B）、及び普通役物（S B）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（R B）の作動中とは、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における第一種特別役物（R B）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物（C B）の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（M B）が作動している状態における第二種特別役物（C B）の作動中を含む概念である。

20

30

【0111】

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、A T 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 5 4 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（R B）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（A T 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 L E D 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 L E D 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。

40

【0112】

ドア開閉監視スイッチ 5 6 は、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 U D にも同様のドア開閉監視ス

50

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がオン状態に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。

【０１１３】

副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０が電氣的に接続されている。また、副制御基板７２には、副中継基板７４を介して、２４ｈドア監視ユニット６１、演出用ボタン１０ａ、１０ｂ等の演出用ボタン群、上部ランプ２３等のランプ・ＬＥＤ類、スピーカ３５ａ、３５ｂ等のスピーカ群が電氣的に接続されている。

10

【０１１４】

なお、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０、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。

【０１１５】

２４ｈドア監視ユニット６１は、ドア開閉監視スイッチ５６と同様に、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５６と同じであるが、このような監視を副制御回路２００側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構ＤＤ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

【０１１６】

【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。

【０１１７】

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、０～６５５３５）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。

30

【０１１８】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）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。

40

【０１１９】

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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）に対応するスト

50

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 101）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。

【0120】

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（190 msec）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に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 190 msec である場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄 4 個分に定める。

【0121】

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、190 msec（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。

【0122】

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。

【0123】

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 101）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。

【0124】

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

10

20

30

40

50

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。

【0125】

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、メイン表示装置210やサブ表示装置220等）による映像の表示、各種ランプ（例えば、上部ランプ23等）による光の出力、スピーカ（例えば、スピーカ35a, 35b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100側（メイン側）で決定される場合もあれば、副制御回路200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。

10

【0126】

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。

【0127】

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。

20

【0128】

〔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。

【0129】

〔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100は、各リール3L, 3C, 3R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ROM102には、少なくとも各リール3L, 3C, 3R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

【0130】

図柄配置テーブルには、各リール3L, 3C, 3R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」～「19」）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。

40

【0131】

〔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

50

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 100 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 102 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 11～図 14 参照）を用いている。

【0132】

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 17 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。

【0133】

[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 100 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 102 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 10 参照）を用いている。

【0134】

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。

【0135】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図 26 参照。より詳細には、S 64 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、0～65535）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 65535 を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が 65535 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 65535 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。

【0136】

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

10

20

30

40

50

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：65536）」によって表すことができる。

【0137】

〔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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

10

【0142】

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。

【0143】

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。

20

【0144】

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。

【0145】

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。

30

【0146】

〔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。

40

【0147】

〔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

50

）内部中」等と称されることがある。

【0148】

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RT状態の一態様として捉えることもできる）。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。

10

【0149】

ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（RB）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（BB）、第二種特別役物（CB）（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（MB）、及び普通役物（SB）（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。RB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。BB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。

20

【0150】

CB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。MB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MB状態中にRBやSBに当籤した場合に終了する遊技状態として構成される。SB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。

【0151】

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（BB）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（BB）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（RB）を作動させるように構成することもできる。すなわち、RBに係る図柄の組合せを規定することなく、BBの作動中は常にRBの作動中となるように制御することもできる。ここで、BB作動中のRBは「JAC」等と称されることがあり、このように自動的にBB作動中のRBが作動する仕様は「オートJAC」等と称されることがある。また、BBの作動中においては、規定されたRB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RB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RBが作動する仕様は「マニュアルJAC」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（MB）と、第二種特別役物（CB）との関係も同様である。すなわち、CBに係る図柄の組合せを規定することなく、MBの作動中は常にCBの作動中となるように制御することもできるし、MBの作動中においては、規定されたCB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CBの作動中となるように制御することもできる。

30

【0152】

〔4-5-2. RT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、RT状態に移行させる（RT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RT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RT状態を設けるように構成することもできる。RT状態は、RT状態が作動していない状態（非RT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

40

50

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。

【0153】

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

【0154】

[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。

【0155】

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することで、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、遊技性に応じ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。

【0156】

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。

【0157】

[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

10

20

30

40

50

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（あるいは略同時）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。

【0158】

〔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 A T 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。

【0159】

また、A T 状態に移行するか否か（A T 状態において当該 A T 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を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）。

【0160】

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。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。

【0161】

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。

【0162】

〔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うことを抑制するために、上述の遊

10

20

30

40

50

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。

【0163】

(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、それにとまって適宜変更可能である。

【0164】

(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AT状態やART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「RAM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とま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、1500ゲームや2400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。

(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。

(5) 非有利区間は基本的に1の状態であり、非有利区間内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。

【0165】

(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、それにとまって適宜変更可能である。

【0166】

(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AT状態やART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「RAM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

10

20

30

40

50

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。

(5) 有利区間内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。

10

(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。

20

【0167】

〔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う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。

30

【0168】

（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、それにと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。

40

【0169】

（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

50

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、それにもなつ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つてもよい。

【0170】

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つたとき（例えば、AT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つ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つてもよい。

【0171】

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。

【0172】

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、AT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）となつ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。

【0173】

〔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、BB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、BB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、MB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、MB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。

【0174】

また、例えば、AT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、AT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AT状態中演出を行うことができる。また、例えば、所定のAT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AT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AT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AT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AT状態中演出を行うのみならず、AT回数をその種類別にカウントすることができる。

【0175】

また、例えば、AT状態をセット数管理のAT状態として構成し、最初の1セット目のAT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AT状態の初当り回数と、AT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。

【0176】

[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100から副制御回路200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100と副制御回路200とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路100から副制御回路200の一方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100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200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。

【0177】

主制御回路100は、副制御回路200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3L, 3C, 3R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。

【0178】

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、これらはあくまで一例であり、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。

【0179】

[4-10. 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。

【0180】

[4-10-1. メイン側演出]

パチスロ機1では、主制御回路100側(メイン側)の制御により、例えば、以下のよ

10

20

30

40

50

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。

【0181】

（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。

10

【0182】

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。

【0183】

（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 3 L, 3 C, 3 R 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。

20

【0184】

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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L, 3 C, 3 R 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。

30

【0185】

（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。

40

【0186】

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 3 L, 3 C, 3 R 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

50

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。

【0187】

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。

- (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け付け、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）

【0188】

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う（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、各ステッピング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。

【0189】

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なないようにしてもよい。

【0190】

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け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。

【0191】

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、「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、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。

10

【0192】

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。

20

【0193】

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。

30

【0194】

[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。

40

【0195】

(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。

【0196】

50

(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。

【0197】

(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い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ことができる。

【0198】

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。

【0199】

(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ことができる。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ことができる。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ことができる。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ことができる。

【0200】

[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。

【0201】

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。

【0202】

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。

【0203】

〔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。

【0204】

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AT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AT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。

【0205】

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。

【0206】

一方、増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（AT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。

【0207】

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ROM102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。

【0208】

非有利区間サブフラグ「リブベル」は、内部当籤役が「F__リプレイA」（No.「3」）、「F__リプレイB」（No.「4」）及び「F__ベル123A1」～「F__ベル321B2」（No.「10」～No.「33」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「F__チェリー」（No.「5」）で

10

20

30

40

50

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。

【0209】

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(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。

【0210】

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。

【0211】

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

【0212】

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、「右上がりリプ」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、「平行リプ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。

【0213】

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「通リプ1」が決定され、2BBフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ2」が決定されるようになっている。そして、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。

【0214】

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ので、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。

【0215】

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
10
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。

【0216】

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
20
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。

【0217】

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。

【0218】

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
30
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、非有利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。

【0219】

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
40
（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。

【0220】

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
50
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。

【0221】

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。

10

【0222】

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。

20

【0223】

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。

【0224】

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）。

30

【0225】

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。

【0226】

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。

40

【0227】

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

50

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。

【0228】

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、また、天井モードが維持される確率（天国モートループ率）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、この天井モート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、天井モートループ率が75%程度となり、設定値が偶数（2, 4, 6）であるとき、天井モートループ率が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ト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、天井モートループ率に設定差を設けることもできる。

10

【0229】

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（天国モートループ率）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、天井モートループ率の点で、天国Aモードよりもさらに有利なモードとなっている。

20

【0230】

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（天国モートループ率）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、天井モートループ率の点で、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。

30

【0231】

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。

【0232】

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。

40

【0233】

50

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、次の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【0234】

10

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。

【0235】

20

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。

【0236】

30

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。

【0237】

40

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

【0238】

50

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。

【0239】

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

10

【0240】

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。

20

【0241】

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。

【0242】

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。

30

【0243】

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。

40

【0244】

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

50

終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

【0245】

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うにすることもできる。

10

【0246】

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が終了する（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。

20

【0247】

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。

30

【0248】

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。

【0249】

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。

40

50

【0250】

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ない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、1G連ストックカウンタの値が1以上でない場合（すなわち、1G連ストックを保有していない場合）、上述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が終了する（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。

10

【0251】

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。

【0252】

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ー赤7ー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。

20

30

【0253】

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。

40

【0254】

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。

【0255】

50

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が望ましい。

10

【0256】

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。

20

【0257】

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。

30

【0258】

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。

【0259】

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ないようになっている。

40

【0260】

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。

50

【0261】

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。

【0262】

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。

10

【0263】

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。

【0264】

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。

20

【0265】

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。

【0266】

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き、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0267】

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

40

50

下を防止することができる。

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

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く。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）。

【0271】

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。

【0272】

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。

【0273】

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

10

20

30

40

50

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。

【0274】

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）で特別ロック演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

10

【0275】

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。

【0276】

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ようにすることもできる。

20

【0277】

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うことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

30

【0278】

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うことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【0279】

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。

【0280】

50

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。

【0281】

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うことを抑制することができる。

【0282】

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

【0283】

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。

【0284】

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も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。

【0285】

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。

【0286】

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（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第2特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。

【0287】

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

【0288】

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

10

20

30

40

50

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。

【0289】

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ときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【0290】

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ったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

10

【0291】

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。

【0292】

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。

20

【0293】

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。

30

40

【0294】

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

50

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。

【0295】

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

【0296】

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。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができる。遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0297】

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。

30

【0298】

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。

40

【0299】

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。

【0300】

50

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。

【0301】

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。

【0302】

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。

【0303】

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。

【0304】

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

【0305】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0306】

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。

10

【0307】

「F__2BB」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__2BB」が当籤した遊技、あるいは2BBフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「BB01」が表示され、2BB状態（2BBに基づくボーナス状態）に移行する。一方、2BBフラグ間であっても3枚ベット状態では「BB01」が表示される場合はない。

【0308】

「F__3BB」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__3BB」が当籤した遊技、あるいは3BBフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「BB02」が表示され、3BB状態（3BBに基づくボーナス状態）に移行する。一方、3BBフラグ間であっても2枚ベット状態では「BB02」が表示される場合はない。

20

【0309】

なお、2BB状態及び3BB状態では、図10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）。2BB状態及び3BB状態中は、常に第一種特別役物であるRBが作動している状態（RB状態）に制御される。なお、RB状態は、作動してから2回の入賞が発生又は2回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第1の遊技機において、2BB状態の終了条件は、2BB状態において1枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、3BB状態の終了条件は、3BB状態において176枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

30

【0310】

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

40

【0311】

「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2BBフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「REP64」～「REP72」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであ

50

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、「REP 64」～「REP 71」は、「下段リブ」と総称することができ、「REP 72」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、3BBフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「REP 73」（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」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【0312】

「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。

10

【0313】

「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「REP 28」、「REP 60」～「REP 63」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、「REP 57」～「REP 59」）が表示され、再遊技が付与される。

20

【0314】

「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「REP 42」～「REP 56」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、「REP 42」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「REP 29」～「REP 41」）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

【0315】

「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「REP 15」～「REP 19」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、「REP 20」～「REP 27」）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

40

50

わらず「中段リブ」が表示され、再遊技が付与される。

【0316】

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

10

【0317】

「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。

20

【0318】

「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。

30

【0319】

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。

40

【0320】

「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」、「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。

50

「1 B 1」、「F __ベル 2 3 1 B 2」、「F __ベル 3 1 2 B 1」、「F __ベル 3 1 2 B 2」、「F __ベル 3 2 1 B 1」、及び「F __ベル 3 2 1 B 2」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。

【0321】

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3 B B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。

【0322】

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。

【0323】

「F __ R B 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。

【0324】

「F __ R B 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、「F R U 1 1 7」～「F R U 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。

【0325】

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。

【0326】

例えば、第1の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「B B 0 1」が表示可能な2ベット状態において、「B B 0 1」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「B B 0 2」が表示可能な3ベット状態において、「B B 0 2」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。

【0327】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0328】

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

10

【0329】

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。

20

【0330】

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。

30

【0331】

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。

40

【0332】

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、

50

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。

【0333】

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（初期化）される。

10

【0334】

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。

【0335】

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。

20

【0336】

すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、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。

30

【0337】

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。

40

50

【0338】

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

【0339】

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。

20

【0340】

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。

【0341】

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。

30

【0342】

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。

40

【0343】

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。

【0344】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された

50

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。

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

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

10

20

30

40

50

。

【0349】

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。

【0350】

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）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。

【0351】

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）。

【0352】

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く。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く。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。

【0353】

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。

【0354】

一方、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において一旦、「当籤（次回遊技）」は決定されるものの（図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。

【0355】

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ある場合は、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リブ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板71）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板72）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

10

【0356】

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。

【0357】

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）」が決定され得るようにしてもよい。

20

30

【0358】

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1G連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）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。

40

【0359】

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

50

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。

【0360】

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

10

【0361】

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う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。

【0362】

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に、一連の有利区間を終了させるようにしている。

20

30

【0363】

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う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。

【0364】

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。

40

【0365】

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

50

タの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）には、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっていく。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなっていく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。

【0366】

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く。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、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いくことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

10

【0367】

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く。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなっていく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。

20

【0368】

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うことを防止できる。

30

【0369】

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く。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなっていく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。

40

【0370】

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。

【0371】

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。

【0372】

50

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う場合がある。

【0373】

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。

【0374】

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う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。

【0375】

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。

【0376】

[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。

【0377】

（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。

【0378】

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

10

20

30

40

50

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 3 L の図柄、リール 3 C の図柄及びリール 3 R 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。

【0379】

当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 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 2 B B 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。

10

【0380】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 が、表示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 2 B B 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。

【0381】

図柄コード格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 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、2 B B 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。

20

【0382】

（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。

【0383】

内部抽籤処理の結果、「F__2 B B」（2 B B）又は「F__3 B B」（3 B B）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。

30

【0384】

（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 2 B B 状態である場合、格納領域のビット 0 に「1」が格納される。

40

【0385】

なお、第 1 の遊技機では、R T 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 R T 状態の種類を示す領域は設けられていないが、例えば、R T 状態が設けられている場合には、現在の R T 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、A T

50

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。

【0386】

（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。

10

【0387】

（作動ストップボタン格納領域）

次に、図21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。

【0388】

例えば、ストップボタン8L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8L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CPU101は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

20

【0389】

（押下順序格納領域）

次に、図22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。

30

【0390】

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8L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8C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CPU101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。

【0391】

〔6．主制御回路による処理〕

40

続いて、図23～図32を参照して、主制御回路100のメインCPU101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。

【0392】

〔6－1．メイン処理〕

まず、図23を参照して、主制御回路100のメインCPU101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23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23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。

50

【0393】

まず、メインCPU101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（S1）。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。

【0394】

続いて、メインCPU101は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S2）。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、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。

【0395】

続いて、メインCPU101は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S3）。この処理では、例えば、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、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【0396】

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。

【0397】

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。

【0398】

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。

【0399】

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。

【0400】

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。

【0401】

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。

【0402】

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。

10

【0403】

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。

【0404】

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。

20

【0405】

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。

【0406】

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。

30

【0407】

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に、（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。

40

【0408】

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。

50

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。

【0409】

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。

【0410】

(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。

【0411】

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。

【0412】

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。

【0413】

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。

【0414】

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。

【0415】

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け付けることにより、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。

【0416】

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。

【0417】

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

10

20

30

40

50

判定した場合（S 2 2 が N O）、バックアップデータが正常であるか否かを判定する（S 2 8）。すなわち、メインCPU 1 0 1 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。

【0 4 1 8】

メインCPU 1 0 1 は、バックアップデータが正常であると判定した場合（S 2 8 が Y E S）、遊技復帰処理を行う（S 2 9）。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CPU 1 0 1 は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【0 4 1 9】

メインCPU 1 0 1 は、S 2 1 において、メインRAM 1 0 3 への書込みが正常に行わなかったと判定した場合（S 2 1 が N O）、及び S 2 8 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（S 2 8 が N O）、電源投入時エラー処理を行う（S 3 0）。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CPU 1 0 1 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 S 2 2 ～ S 2 6 の処理が行われるまで）通常の処理（図 2 3 の S 2 以降）に移行しない。

【0 4 2 0】

（メダル受付・スタートチェック処理）

続いて、図 2 5 を参照して、上述のメイン処理の S 3 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 2 5 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。

【0 4 2 1】

まず、メインCPU 1 0 1 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（S 4 1）。すなわち、メインCPU 1 0 1 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。

【0 4 2 2】

メインCPU 1 0 1 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（S 4 1 が N O）、自動投入処理を行う（S 4 2）。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 5 5 から出力する。

【0 4 2 3】

メインCPU 1 0 1 は、S 4 1 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（S 4 1 が Y E S）、及び S 4 2 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（S 4 3）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S がオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫 3 3 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 3 3 S がオン状態し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 3 3 S 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。

【0 4 2 4】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入状態チェック処理を行う（S 4 4）。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、あるいはセレクト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、セレクト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。

【0 4 2 5】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する（

10

20

30

40

50

S 4 5)。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（S 4 5がYES）、メダル投入チェック処理を行う（S 4 6）。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。

【0426】

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（S 4 7）。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（S 4 9がNO）、メダルの受付を禁止する（S 4 8）。すなわち、メインCPU101は、メダルの受付が可能なでない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。

10

【0427】

メインCPU101は、S 4 5において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（S 4 5がNO）、S 4 7において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（S 4 7がYES）、及びS 4 8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（S 4 9）。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。

20

【0428】

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（S 4 9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（S 5 0）。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。

【0429】

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（S 5 0がYES）、メダルの受付を禁止する（S 5 1）。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。

【0430】

メインCPU101は、S 4 9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（S 4 9がNO）、及びS 5 0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（S 5 0がNO）、処理をS 4 4に戻す。

30

【0431】

（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S 5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。

【0432】

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（S 6 1）。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（S 6 2）。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（S 6 3）。すなわち、メインCPU101は、上述のメイン処理のS 4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S 3 0参照）を実行する。

40

【0433】

続いて、メインCPU101は、内部当籤役決定処理を行う（S 6 4）。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

50

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）。

【0434】

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。

10

【0435】

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）、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（S66）。メインCPU101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（S66がYES）、当籤フラグ格納領域を更新する（S67）。この処理では、S64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CPU101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。

20

【0436】

メインCPU101は、S66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（S66がNO）、及びS67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（S68）。

【0437】

メインCPU101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（S68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（S69）。すなわち、メインCPU101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CPU101は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S69がYES）、持越役格納領域を更新する（S70）。この処理では、S64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CPU101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。

30

【0438】

メインCPU101は、S68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（S68がNO）、S69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（S69がNO）、及びS70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（S71）。

40

【0439】

メインCPU101は、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S71がNO）、当籤フラグ格納領域を更新する（S72）。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CPU101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。

【0440】

メインCPU101は、S71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（S71がYES）、及びS72の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（

50

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、A T 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 C P U 1 0 1 は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

【 0 4 4 1 】

(遊技開始時状態制御処理)

続いて、図 2 7 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 2 7 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。

10

【 0 4 4 2 】

まず、メイン C P U 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、所定のボーナス役に当籤したことに基づいて所定の R T 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 R T 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 R T 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。

20

【 0 4 4 3 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 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 (S 8 2)。メイン C P U 1 0 1 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 (S 8 2 が Y E S)、遊技状態フラグ格納領域を更新する (S 8 3)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う (S 8 4)。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。

30

【 0 4 4 4 】

メイン C P U 1 0 1 は、 S 8 2 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 (S 8 2 が N O)、及び S 8 4 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 (S 8 5)。メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合 (S 8 5 が Y E S)、有利区間開始条件成立チェック処理を行う (S 8 6)。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。

【 0 4 4 5 】

40

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する (S 8 7)。メイン C P U 1 0 1 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 (S 8 7 が N O)、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合 (S 8 7 が Y E S)、有利区間開始時の設定処理を行う (S 8 8)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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 1 6 参照) のカウントを開始する (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。

【 0 4 4 6 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、モードフラグ格納領域を更新する (S 8 9)。すなわ

50

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。

【0447】

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。

10

【0448】

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。

【0449】

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に、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。

20

【0450】

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。

30

【0451】

（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。

40

【0452】

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。

【0453】

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Y

50

ES)、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。

10

【0454】

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せ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、ナビを発生させるか否かを決定可能としてもよい。すなわち、AT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の可否を所定条件(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。

【0455】

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。

20

【0456】

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。

30

【0457】

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。

【0458】

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。

40

【0459】

50

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ればよい。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ればよい。

【0460】

（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。

10

【0461】

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、80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）。

20

【0462】

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。

【0463】

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。

30

【0464】

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。

【0465】

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。

40

【0466】

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。

【0467】

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

50

る（S 1 1 8）。この処理では、上述の S 1 1 6 の処理で格納された停止開始位置と、上述の S 1 1 7 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。

【0 4 6 8】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（S 1 1 9）。この処理では、副制御回路 2 0 0 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RAM 1 0 3 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。

【0 4 6 9】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、図柄コード格納処理を行う（S 1 2 0）。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CPU 1 0 1 は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（S 1 2 1）。すなわち、メインCPU 1 0 1 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。

【0 4 7 0】

メインCPU 1 0 1 は、有効なストップボタンがあると判定した場合（S 1 2 1 が Y E S）、制御変更処理を行う（S 1 2 2）。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。

【0 4 7 1】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、引込優先順位格納処理を行う（S 1 2 3）。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CPU 1 0 1 は、この処理の後、処理を S 1 1 3 に戻す。また、メインCPU 1 0 1 は、有効なストップボタンがないと判定した場合（S 1 2 1 が N O）、リール停止制御処理を終了する。

【0 4 7 2】

（遊技終了時状態制御処理）

続いて、図 3 0 を参照して、上述のメイン処理の S 1 5 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 3 0 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。

【0 4 7 3】

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 1 3 1）。この処理では、遊技が終了するときに、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、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定の R T 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 R T 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、2 B B 又は 3 B B 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、2 B B 状態又は 3 B B 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。

【0 4 7 4】

続いて、メインCPU 1 0 1 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（S 1 3 2）。メインCPU 1 0 1 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（S 1 3 2 が Y E S）、遊技状態フラ

10

20

30

40

50

グ格納領域を更新する（S 1 3 3）。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。

【0475】

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（S 1 3 4）。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。

【0476】

メインCPU101は、S 1 3 2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（S 1 3 2がNO）、及びS 1 3 4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（S 1 3 5）。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（S 1 3 5がYES）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（S 1 3 6）。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S 8 6の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【0477】

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（S 1 3 7）。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（S 1 3 7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（S 1 3 7がYES）、有利区間開始時の設定処理を行う（S 1 3 8）。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S 8 8の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【0478】

続いて、メインCPU101は、モードフラグ格納領域を更新する（S 1 3 9）。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S 8 9の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【0479】

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（S 1 4 0）。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S 9 0の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【0480】

メインCPU101は、S 1 3 5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（S 1 3 5がNO）、有利区間中遊技終了時処理を行う（S 1 4 1）。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。

【0481】

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（S 1 4 2）。この処理では、遊技が終了するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための

10

20

30

40

50

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。

【0482】

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（S143がNO）、遊技終了時状態制御処理を終了する。

【0483】

（有利区間中遊技終了時処理）

続いて、図31を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のS141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31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。

【0484】

まず、メインCPU101は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（S151）。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、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。

【0485】

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（S152）。メインCPU101は、特定モード中であると判定した場合（S152がYES）、AT期間管理処理（遊技終了時）を行う（S153）。この処理では、例えば、遊技終了時において、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S151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。

【0486】

メインCPU101は、特定モード中でないと判定した場合（S152がNO）、及びS153の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（S154）。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。

【0487】

メインCPU101は、モード移行条件が成立したと判定した場合（S154がYES）、モードフラグ格納領域を更新する（S155）。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

10

20

30

40

50

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。

【0488】

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（S156）。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S140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、有利区間中遊技終了時処理を終了する。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（S154がNO）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

10

【0489】

〔6-2. 定期割込処理〕

まず、図32を参照して、主制御回路100のメインCPU101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32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。

【0490】

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。

20

【0491】

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。

30

【0492】

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、各ステップモータ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。

【0493】

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。

40

【0494】

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）、

50

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 CPU 101 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。

【0495】

続いて、メイン CPU 101 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 CPU 101 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。

10

【0496】

続いて、メイン CPU 101 は、レジスタの復帰処理を行う (S209)。そして、メイン CPU 101 は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

【0497】

[7. 副制御回路による処理]

続いて、図 33 を参照して、副制御回路 200 のサブ CPU 201 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 33 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。

【0498】

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 100 側 (主制御基板 71 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 200 側 (副制御基板 72 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 72 (及び副制御回路 200) 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 33 において「概要」としているのはそのためである。

20

【0499】

まず、サブ CPU 201 は、電源投入時にはメイン CPU 101 と同様、電源投入時処理を行う (S301 及び S302)。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 203 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。

30

【0500】

また、サブ CPU 201 は、主制御回路 100 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 (S303 及び S304)。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。

【0501】

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 AT 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、AT 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。

40

【0502】

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

50

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。

【0503】

また、サブCPU201は、副制御基板72に接続された（副中継基板74を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン10a, 10b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（S305及びS306）。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。

10

【0504】

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。

20

【0505】

〔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。

【0506】

〔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。

30

【0507】

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。

【0508】

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。

40

【0509】

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

50

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。

【0510】

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。

【0511】

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。

【0512】

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。

【0513】

〔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。

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

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

10

20

30

40

50

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。

【0517】

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。

10

【0518】

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け付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受け付ける操作部（すなわち、演出操作を受け付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【0519】

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。

20

【0520】

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。

30

【0521】

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け付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受け付ける操作部（すなわち、演出操作を受け付ける操作部）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ので、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け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。

40

【0522】

〔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

50

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。

【0523】

（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。

10

【0524】

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。

20

【0525】

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。

30

【0526】

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。

40

【0527】

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

50

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。

【0528】

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。

【0529】

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。

【0530】

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。

【0531】

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。

【0532】

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。

【0533】

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。

10

【0534】

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、900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、パチンコ機天井機能に関する構成として適用することができる。

20

【0535】

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、例えば、パチスロ機1の特定の図柄の組合せの表示によるRT状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

30

【0536】

（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。

【0537】

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」等と称されることがある。

40

【0538】

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

50

基板 7 1) 自体であってもよいし、主制御回路 1 0 0 (主制御基板 7 1) 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。

【0 5 3 9】

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

10

【0 5 4 0】

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。

20

【0 5 4 1】

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。

30

【0 5 4 2】

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。

40

【0 5 4 3】

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

50

る。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクト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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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、現金又は現金等価値を排出するようにしてもよい。

【０５４７】

また、パチスロ機１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１００（主制御基板７１）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、開始操作など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。

【０５４８】

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。

【0549】

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 11 等の一部の外部構造、あるいはセレクト 31 やホッパー装置 32 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。

【0550】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図 34 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 34 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。

【0551】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板 71 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。

【0552】

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。

【0553】

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。

【0554】

< 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収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）。

【0555】

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収容すれば、主

10

20

30

40

50

制御基板 7 1 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。

【 0 5 5 6 】

< 構成例 2 >

図 3 4 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。

10

【 0 5 5 7 】

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。

【 0 5 5 8 】

< 蓄積データ例 >

20

図 3 4 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 3 4 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 3 4 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。

【 0 5 5 9 】

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。

30

【 0 5 6 0 】

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。

40

【 0 5 6 1 】

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。

【 0 5 6 2 】

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

50

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。

【0563】

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。

10

【0564】

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。

【0565】

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。

20

【0566】

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。

30

【0567】

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。

40

【0568】

蓄積データ「主制御チップメカコード」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カコードである。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、このメカ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、送信されたこのメカコードを含む情報を送信する。

【0569】

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

50

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。

【0570】

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。

10

【0571】

蓄積データ「メダル数制御チップメーカコード」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。

【0572】

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。

20

【0573】

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。

30

【0574】

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、あるいはそもそもの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。

40

【0575】

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。

【0576】

50

<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。

【0577】

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。

10

【0578】

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。

20

【0579】

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。

30

【0580】

<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。

【0581】

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。

40

【0582】

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することができ、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。

【0583】

<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

50

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。

【0584】

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。

【0585】

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。

【0586】

（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。

【0587】

上述のとおり、パチスロ機1では、主制御基板71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71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71の型式を特定するための番号である。

【0588】

<構成例1>

図35に示す構成例1は、主制御基板71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35に示す構成例1では、まず、株式会社BBによって当該主制御基板71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BB」及び基板管理番号「BB-00-11-22」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（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AA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35に示す構成例1の上段の製造業者名「株式会社AA」及び基板管理番号「AA-00-11-22」）を新たに印字しなければならない。

【0589】

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BB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（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BB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35に示す構成例1ではもう空きスペース

10

20

30

40

50

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。

【0590】

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。

10

【0591】

< 構成例 2 >

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 Q R コード（登録商標）を用いているが、J A N 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。

20

【0592】

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。

【0593】

その後、機種 B が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 B B 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 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 C 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 を製造しようとしたときであっても、株式会社 A A 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 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 7 1 をリユースすることが可能となる。

30

【0594】

すなわち、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を印刷することで、主制御基板 7 1 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 3 5 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。

40

【0595】

< 構成例 3 >

図 3 5 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 3 5 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 A A 分及び株式会社 B B 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 7 1 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きめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定

50

することを可能としている。また、例えば、带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。

【0596】

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。

10

【0597】

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。

20

【0598】

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、それ以外の符号を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。

【0599】

〔10．第2の遊技機〕

続いて、図36～図70を参照して、パチスロ機1の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第2の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第2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2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

【0600】

また、第2の遊技機は、第1の遊技機とはその遊技性に関する仕様が異なる点があるが、遊技の進行に関する基本的な制御や演出の実行に関する基本的な制御は第1の遊技機と同様である。すなわち、第2の遊技機においても、主制御回路100のメインCPU101は、図23～図32にその一例を示した各種処理を実行することで、各リールの回転、停止、遊技価値の付与、遊技状態の移行、各種制御に必要な各種カウンタや各種フラグの情報の更新、メイン側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。また、副制御回路200のサブCPU201は、図33にその一例を示した各種処理を実行することで、サブ側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。なお、メインCPU101及びサブCPU201は、以下に説明する遊技性を実現するために必要な制御処理を適宜行えばよく、また、その手法も発明の趣旨を逸脱しない範囲において適宜変更可能であることから、第2の遊技機では、このような各種処理に関する個別の詳細な説明についてはこれを省略している。

40

【0601】

50

第2の遊技機では、第1の遊技機とは異なり（第1の遊技機では、変動表示部を3列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）の表示列によって構成している）、変動表示部を4列の表示列で構成するものとしている（図示は省略）。ここで、第2の遊技機では、最も左側のリールを「第1リール」（リール3L）、左から2番目のリールを「第2リール」（リール3CL）、左から3番目（右から2番目）のリールを「第3リール」（リール3CR）、最も右側のリールを「第4リール」（リール3R）として説明している。

【0602】

また、第2の遊技機では、4列の表示列にそれぞれ対応するように、4個のストップボタン8L（リール3Lに対応）、8CL（リール3CLに対応）、8CR（リール3CRに対応）、8R（リール3Rに対応）が設けられるものとしている（図示は省略）。

【0603】

なお、これは、第2の遊技機において、押し順役（例えば、後述の押し順ベル）の択数（停止操作順序（打順）の最大数）を通常（3列であれば、3択×2択×1択の6通り）よりも増加させる（4列であれば、4択×3択×2択×1択の24通り）ことにより、遊技性を通常よりも多様なものとし、あるいは、遊技者への還元率を通常よりも変動させやすくすることを意図したものに過ぎない。したがって、第2の遊技機として説明する各種事項は、いずれも変動表示部を4列で構成したものには限定されず、変動表示部を3列で構成したものに適宜変形して適用可能である。

【0604】

また、第2の遊技機では、有効ラインが、リール3Lの中段領域、リール3CLの中段領域、リール3CRの中段領域及びリール3R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。

【0605】

なお、第2の遊技機におけるメイン表示窓4であるが、第1～第3リールの表示列においては3個（上段・中段・下段）の図柄を表示し、第4リールの表示列においては1個（中段）の図柄を表示するように構成している（後述の図65～図67参照）。もっとも、メイン表示窓4の構成はこれに限定されず、例えば、第4リールの表示列においても3個（上段・中段・下段）の図柄が表示されるように構成することができる。

【0606】

また、第2の遊技機では、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の遊技機と同様に、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、この場合、第1の遊技機と同様に、2枚ベット状態でのみ当籤可能な2BBと、3枚ベット状態でのみ当籤可能な3BBとを設け、2BBフラグ間の3枚ベット状態が「推奨遊技状態」となるように構成することもできる。

【0607】

第2の遊技機では、内部当籤役の抽籤確率に係る遊技状態（後述の図46参照）として、非ボーナス状態である、後述の「F__BB」が持越されているBBフラグ間と、「F__BB」が当籤していない（持越されていない）非フラグ間と、ボーナス状態であるBB（BB遊技状態）とを含んで構成される。なお、BB遊技状態中は常にRB遊技状態に制御される。また、これらの遊技状態は、リプレイ役の当籤確率の変動することから（後述の図46参照）、それぞれ異なるRT状態であるとも言える。

【0608】

非フラグ間において、「F__BB」に当籤した遊技でこれに対応する後述の「C__BB」が表示された場合にはBB遊技状態に移行する。BB遊技状態は、当該状態中に104枚を超えるメダルの払出があった場合に終了するように構成される。BB遊技状態が終了した場合、再度非フラグ間に移行する。

【0609】

なお、「F__BB」は、単独で内部当籤役として決定される場合（後述の図46中、当籤番号「1」（No. 1）に当籤した場合）と、小役（後述の「F__特殊役」）と重複して内部当籤役として決定される場合（後述の図46中、当籤番号「2」（No. 2）に当籤した場合）とがあるが、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるため、後者の場合には「C__BB」が表示される場合はない。前者の場合には、各リールで押下位置正解であれば「C__BB」が表示される場合があるが、いずれかのリールで押下位置不正解であれば「C__BB」は表示されない。「F__BB」に当籤した遊技で「C__BB」が表示されない場合にはBBフラグ間に移行する。

10

【0610】

BBフラグ間は、「はずれ」となる（換言すれば、持越役としての「F__BB」のみが内部当籤役として決定される）確率が「0」となるように構成され（後述の図46参照）、また、本実施形態では、上述のとおり、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるように構成されることから、一度BBフラグ間となった場合には、（「C__BB」が表示される場合がなくなること）に起因して）基本的に他の遊技状態には移行しなくなる。第2の遊技機では、このBBフラグ間が「推奨遊技状態」として構成される。したがって、特段の説明がない限り、以下では当該推奨遊技状態で遊技が行われることを前提として説明する。なお、BBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合にも「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）はクリアされないため、設定変更後もBBフラグ間が継続するように構成される（上述の「RAM異常」等の初期化条件が成立した場合にはクリアされるため、この場合には非フラグ間に移行する）。

20

【0611】

[10-1. 第2の遊技機の遊技性]

続いて、図36～図44を参照して、第2の遊技機における遊技の流れについて説明する。図36～図38は、第2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39～図44は、第2の遊技機における各種テールの一例を示す図である。

【0612】

30

第2の遊技機では、第1の遊技機と同様、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。また、図36～図38に示すように、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）が設けられており、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常中（有利区間）、連チャン中、終了準備中、PBB中、及びボーナス中が設けられている。また、ボーナス中は、さらにBB中及びRB中に区別される。また、通常中（有利区間）、連チャン中、及び終了準備中は、通常有利区間（演出区間）として構成される状態であり、PBB中及びボーナス中は、増加区間（AT状態）として構成される状態である。

【0613】

40

まず、図36を参照して、第2の遊技機における大まかな遊技性について説明する。遊技者はほとんどの場合、通常中から遊技を開始し、疑似ボーナス状態であるPBB中やボーナス中に移行することを目指して遊技を行う。なお、通常中には、非有利区間である場合と、有利区間である場合とがあるが、非有利区間においては、その単位遊技における内部当籤役が「はずれ」である場合と、「F__CDリブ」である場合とを除き、必ず有利区間に移行することが決定されるため、通常中（非有利区間）の滞在期間はわずか（1～2ゲーム程度）となっている。よって、「通常中」とはほとんどの場合、通常中（有利区間）を示すものである。したがって、通常中（有利区間）は、「通常遊技（状態）」や「一般遊技（状態）」等と定義することもできる。また、通常中（非有利区間）は、「待機状態」や「初期状態」等と定義することもできる。

【0614】

50

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、決定結果に応じて該当の状態に移行する（条件A）。なお、第2の遊技機では、通常中（非有利区間）からの移行先は通常中（有利区間）のみとなっているが、非有利区間から有利区間に移行する態様はこれに限られない。例えば、通常中（非有利区間）における有利区間移行抽籤の結果として、PBB中や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PBB中やボーナス中に移行する場合があるようにしてもよい。また、その他の状態についても同様である。また、通常中（非有利区間）における種々の決定や抽籤の内容については後で詳述する。

【0615】

通常中（有利区間）において遊技が行われ、後述の天井ポイント又は後述の天井ゲーム数が消化された場合（遊技の結果に応じてこれらが更新され、更新結果が設定された値に対応する数値となった場合）には、PBB中又はボーナス中に移行する（条件B）。PBB中及びボーナス中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることにより、1ゲームあたりのメダルの増加期待値が約5.5枚程度に設定された増加区間となっている。なお、通常中（有利区間）における種々の決定や抽籤の内容については後で詳述する。

10

【0616】

ボーナス中は、BB中と、当該BB中よりも相対的に有利度合いが低いRB中とがあり、BB中に移行した場合には、押し順ベルについて30回分のナビが発生し得ることで、遊技者が当該BB中に約207枚程度のメダルを獲得できるように構成される。また、RB中に移行した場合には、押し順ベルについて10回分のナビが発生し得ることで、遊技者が当該RB中に約69枚程度のメダルを獲得できるように構成される。それぞれの状態において、上述の規定回数分のナビが発生すると、ボーナス中が終了する。なお、ボーナス中における種々の決定や抽籤の内容については後で詳述する。

20

【0617】

なお、第2の遊技機では、BB中とRB中でナビの発生回数（ナビ回数）を異ならせることで有利度合いを異ならせるようにしているが、有利度合いを異ならせる態様はこれに限られない。例えば、BB中は40ゲームの間継続するように構成し、RB中は15ゲームの間継続するように構成し、継続期間中は、押し順ベルが当籤したゲームでナビが発生するように構成することで、有利度合いを異ならせるようにしてもよい。また、例えば、BB中は差枚数が210枚を超えるまで継続するように構成し、RB中は差枚数が70枚を超えるまで継続するように構成し、継続期間中は、押し順ベルが当籤したゲームでナビが発生するように構成することで、有利度合いを異ならせるようにしてもよい。すなわち、BB中とRB中の継続期間は、種々の手法によって管理することが可能である。

30

【0618】

ボーナス中が終了したとき（ボーナス終了時）、後述のボーナスストックが0であって、かつ、後述の引き戻しモードに移行することが決定されている場合には、通常中（有利区間）に移行する（条件C）。そして、通常中（有利区間）において、再度条件Bが成立した場合には、PBB中やボーナス中に移行する。

【0619】

また、ボーナス中が終了したとき（ボーナス終了時）、後述のボーナスストックが1以上である場合には、連チャン中に移行する（条件D）。そして、連チャン中において、再度条件Bが成立した場合には、PBB中やボーナス中に移行する。なお、連チャン中は、ボーナス終了から所定期間（32ゲーム）内に再度PBB中やボーナス中に移行することが確定する状態であり、そのような意味において、それが確定しない通常中（有利区間）よりも遊技者にとって有利な（期待度が高い）状態となっている。また、連チャン中における種々の決定や抽籤の内容については後で詳述する。

40

【0620】

また、ボーナス中が終了したとき（ボーナス終了時）、後述のボーナスストックが0であって、かつ、後述の引き戻しモードに移行することが決定されていない場合には、終了

50

準備中に移行する（条件 E）。なお、終了準備中は、基本的に再度 P B B 中やボーナス中に移行せず、規定期間の遊技消化後（天井ポイント「32」又は天井ゲーム数「50」を消化後）に通常中（非有利区間）に移行する状態として構成される。終了準備中において、上述の規定期間の遊技が消化されると、通常中（非有利区間）に移行する（条件 F）。また、終了準備中における種々の決定や抽籤の内容については後で詳述する。

【0621】

また、ボーナス中が終了したとき（ボーナス終了時）、後述の次回 P B B フラグがオンである場合、制御用払出数カウンタの値が 2100 を超える場合、又は制御用ゲーム数カウンタの値の 1399 を超える場合には、P B B 中に移行する（条件 G）。

【0622】

なお、ここで、第 2 の遊技機における制御用払出数カウンタについて説明すると、基本的な構成は有利区間払出数カウンタと同様であるが、押し順ベルに当籤した遊技で、指示情報として「1」～「18」のいずれかが設定された場合（後述の図 60 参照）、最終的な遊技結果として 10 枚入賞とならなかった場合であっても、10 枚（差枚数としては 7 枚）が加算されたものとしてカウントされ、また、「F__スイカ」に当籤した遊技で、最終的な遊技結果として 5 枚入賞とならなかった場合であっても、5 枚（差枚数としては 2 枚）が加算されたものとしてカウントされ、また、「C__BB」の表示によって作動する B B 遊技状態中はカウントを行わない点で有利区間払出数カウンタとは異なるように構成される。また、制御用払出数カウンタの値が有利区間払出数カウンタの値よりも大きな値となった場合には、制御用払出数カウンタの値を有利区間払出数カウンタの値に補正するように構成される。

【0623】

また、第 2 の遊技機における制御用ゲーム数カウンタについて説明すると、基本的な構成は有利区間ゲーム数カウンタと同様であるが、連チャン中において、押し順ベルに当籤した遊技で、後述の S R 情報として S R 2 が設定された場合にはカウントを行わず、また、終了準備中はカウントを行わず、また、「C__BB」の表示によって作動する B B 遊技状態中はカウントを行わない点で有利区間ゲーム数カウンタとは異なるように構成される。

【0624】

P B B 中は、有利区間払出数カウンタの値が 2400 を超えるまで（すなわち、払出数リミッタが作動するまで）、又は有利区間ゲーム数カウンタの値が 1500 となるまで（すなわち、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。P B B 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（条件 H）。

【0625】

すなわち、P B B 中は、通常中（有利区間）や連チャン中から移行した場合、あるいはボーナス中から移行した場合であって、各リミッタが作動するまでの残り期間が長い場合には、プレミアム的な要素をもつ最も有利な状態として機能し、各リミッタが作動するまでの残り期間が短い場合には、リミッタ作動までの期間を例外的に有利とするエンディング状態として機能とするものとして構成される。なお、後者の機能を発揮させるために、例えば、通常中（有利区間）や連チャン中においても、制御用払出数カウンタの値が 2100 を超える場合、又は制御用ゲーム数カウンタの値の 1399 を超える場合には、P B B 中に移行させるようにしてもよい。

【0626】

また、図 36 においては図示を省略しているが、ボーナス中が終了したとき（ボーナス終了時）、再度すぐにボーナス中に移行する（換言すれば、ボーナス中が継続する（延長される））場合がある。これについては後で詳述する。また、図 36 においては図示を省略しているが、有利区間の P B B 中以外の状態においても、有利区間払出数カウンタの値が 2400 を超えた場合、又は有利区間ゲーム数カウンタの値が 1500 となった場合には、リミッタが作動して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

10

20

30

40

50

。

【0627】

このように、遊技者が通常中から遊技を開始した後、遊技が進行していき、疑似ボーナス状態の移行条件が最初に成立したとき（初当たりとなったとき）において、PBB中に移行した場合には、リミッタが作動して有利区間が強制的に終了されるまで疑似ボーナス状態がずっと継続することとなる。このような状態となった場合には、遊技者は有利区間が終了するまで中断なくメダルを増加させることができるようになる。また、これは、ボーナス中に移行し、当該ボーナス中の消化後にPBB中に移行した場合、あるいは、当該ボーナス中の消化後に連チャン中に移行し、当該連チャン中からPBB中に移行した場合も同様である。

10

【0628】

また、初当たりとなったときにおいて、ボーナス中に移行した場合、当該ボーナス中の消化後に、所定期間（32ゲーム）内に再度ボーナス中に移行する（連チャンする）ことが確定している場合には連チャン中に移行し、連チャンすることが確定しなくなるまで、連チャン中とボーナス中を相互に移行し、連チャン中というインターバルをはさみながらもメダルを増加させることができるようになる。

【0629】

また、ボーナス中の消化後に、連チャンすることが確定していない場合には、再度ボーナス中に移行する可能性がある通常中（有利区間）に移行する場合と、基本的に再度ボーナス中に移行する可能性はない終了準備中に移行する場合がある。通常中（有利区間）に移行した場合には、当該状態において、再度初当たりを目指して遊技を行うことになる。一方、終了準備中に移行した場合には、規定期間（例えば、32ゲーム）の経過後に当該一連の有利区間が一旦終了して通常中（非有利区間）に移行した後、これを経由してまた通常中（有利区間）に移行し、当該状態において、再度初当たりを目指して遊技を行うことになる。以上が大まかな遊技性である。

20

【0630】

（通常中（非有利区間））

続いて、図37及び図38を参照して、第2の遊技機における通常中（非有利区間）について説明する。上述のとおり、通常中（非有利区間）は、非有利区間の遊技状態として構成される。

30

【0631】

通常中（非有利区間）では、例えば、有利区間移行抽籤（有利区間レベル抽籤）、モード抽籤、ストックランク抽籤、天井ポイント抽籤、天井ゲーム数設定等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われずに構成することもできる。

【0632】

<有利区間移行抽籤（有利区間レベル抽籤）>

通常中（非有利区間）では、毎遊技、有利区間に移行するか否かを決定するための有利区間移行抽籤が行われる。なお、上述のとおり、第2の遊技機では、内部当籤役が「はずれ」及び「F__CDリプ」以外である場合には、有利区間移行抽籤において必ず有利区間に移行することが決定されるように構成される。また、第2の遊技機では、有利区間に移行することが決定される場合、開始される有利区間中の有利度合いを決定する（変動させる）ための情報の一つである、有利区間レベルが決定されるようになっている。すなわち、当該抽籤は、この有利区間レベルを決定するための制御処理でもある。

40

【0633】

有利区間移行抽籤（有利区間レベル抽籤）は、例えば、図39に示す有利区間移行抽籤テーブルを参照して行われ、現在の設定値（設定1～6）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、有利区間レベルとして、レベル1～6のいずれかが決定され、決定されたレベルが当該有利区間の有利区間レベルとして設定される。なお、これらの決定確率や決定内容は一例である。例えば、設定値にかかわらず共通の当籤確率で一の有利区間

50

レベルが決定されるようにしてもよい。また、例えば、当該抽籤が行われる遊技の内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率で一の有利区間レベルが決定されるようにしてもよい。

【0634】

＜モード抽籤＞

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た遊技では、さらにモード抽籤が行われる。第2の遊技機では、有利区間に移行することが決定される場合、開始される有利区間中の有利度合いを決定する（変動させる）ための情報の一つである、モードが決定されるようになっている。すなわち、当該抽籤は、このモードを決定するための制御処理である。

10

【0635】

モード抽籤は、例えば、図39に示すモード抽籤テーブルを参照して行われ、基本的に設定された有利区間レベル（レベル1～6）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、モードとして、モードA～Eのいずれかが決定され、決定されたモードが当該有利区間のモードとして設定される。また、当該抽籤が行われる遊技の内部当籤役が「F__チェリー」（チェリー当籤）及び「F__スイカ」（スイカ当籤）のいずれかであった場合には、設定された有利区間レベルにかかわらず（レベル不問）、それぞれの内部当籤役に応じて設定された当籤確率で、モードとして、モードA～Eのいずれかが決定され、決定されたモードが当該有利区間のモードとして設定される。すなわち、通常中（非有利区間）において、特定役（「F__チェリー」及び「F__スイカ」のいずれか）に当籤して通常中（有利区間）に移行する場合には、設定された有利区間レベルによることなくモードが設定される場合がある。

20

【0636】

なお、これらの決定確率や決定内容は一例である。例えば、有利区間レベルや内部当籤役の種類にかかわらず共通の当籤確率で一のモードが決定されるようにしてもよい。また、例えば、有利区間レベルにかかわらず、当該抽籤が行われる遊技の内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率で一のモードが決定されるようにしてもよい。

【0637】

＜ストックランク抽籤＞

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た遊技では、さらにストックランク抽籤が行われる。第2の遊技機では、有利区間に移行することが決定される場合、開始される有利区間中の有利度合いを決定する（変動させる）ための情報の一つである、ストックランクが決定されるようになっている。すなわち、当該抽籤は、このストックランクを決定するための制御処理である。

30

【0638】

ストックランク抽籤は、例えば、図39に示すストックランク抽籤テーブルを参照して行われ、基本的に設定された有利区間レベル（レベル1～6）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストックランクとして、ランク0～10のいずれかが決定され、決定されたランクが当該有利区間のストックランクとして設定される。また、当該抽籤が行われる遊技の内部当籤役が「F__チェリー」（チェリー当籤）及び「F__スイカ」（スイカ当籤）のいずれかであった場合には、設定された有利区間レベルにかかわらず（レベル不問）、それぞれの内部当籤役に応じて設定された当籤確率で、ストックランクとして、ランク0～10のいずれかが決定され、決定されたランクが当該有利区間のストックランクとして設定される。すなわち、通常中（非有利区間）において、特定役（「F__チェリー」及び「F__スイカ」のいずれか）に当籤して通常中（有利区間）に移行する場合には、設定された有利区間レベルによることなくストックランクが設定される場合がある。なお、引き戻しモード2の場合については、ストックランク抽籤（ボーナス終了時）の項において後で詳述する。

40

【0639】

＜天井ポイント抽籤＞

50

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た遊技では、さらに天井ポイント抽籤が行われる。第2の遊技機では、有利区間に移行することが決定される場合、開始される有利区間中（より詳細には、初当たりとなるまで）の有利度合いを決定する（変動させる）ための情報の一つである、天井ポイントが決定されるようになっている。すなわち、当該抽籤は、この天井ポイントを決定するための制御処理である。

【0640】

天井ポイント抽籤は、例えば、まず、図39に示す天井ポイント抽籤テーブル1を参照して行われ、設定されたモード（モードA～E）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、パラメータ1が決定される。パラメータ1は、天井ポイントにおける、百の位（三桁目）の数値を決定するための情報となっている。なお、引き戻しモード1及び引き戻しモード2の場合については、天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）の項において後で詳述する。

10

【0641】

また、例えば、次に、図39に示す天井ポイント抽籤テーブル2を参照して行われ、設定されたモード（モードA～E）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、パラメータ2が決定される。パラメータ2は、天井ポイントにおける、十の位（二桁目）及び一の位（一桁目）の数値を決定するための情報であり、より詳細には、パラメータ2が決定された後、それぞれが属する数値範囲内において一の数値が決定される（決定されたパラメータ2が「0～49」であれば、0～49のうちの一の数値が決定され、決定されたパラメータ2が「50～99」であれば、50～99のうちの一の数値が決定される）。なお、引き戻しモード1及び引き戻しモード2の場合については、天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）の項において後で詳述する。

20

【0642】

第2の遊技機では、上述のとおり、2段階の抽籤によって天井ポイントが決定され得るように構成される。例えば、天井ポイント抽籤1の結果決定されたパラメータ1が「100」であり、天井ポイント抽籤2の結果決定されたパラメータ2が「0～49」であり、これに基づいて決定された数値が「0」である場合、これらを加算する処理が行われて、最終的な天井ポイントが「100」に決定される。また、例えば、天井ポイント抽籤1の結果決定されたパラメータ1が「100」であり、天井ポイント抽籤2の結果決定されたパラメータ2が「0～49」であり、これに基づいて決定された数値が「49」である場合、これらを加算する処理が行われて、最終的な天井ポイントが「149」に決定される。

30

【0643】

また、例えば、天井ポイント抽籤1の結果決定されたパラメータ1が「900」であり、天井ポイント抽籤2の結果決定されたパラメータ2が「50～99」であり、これに基づいて決定された数値が「50」である場合、これらを加算する処理が行われて、最終的な天井ポイントが「950」に決定される。また、例えば、天井ポイント抽籤1の結果決定されたパラメータ1が「900」であり、天井ポイント抽籤2の結果決定されたパラメータ2が「50～99」であり、これに基づいて決定された数値が「99」である場合、これらを加算する処理が行われて、最終的な天井ポイントが「999」に決定される。

40

【0644】

なお、詳しくは後述するが、第2の遊技機では、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行う限り、天井ポイントは1ゲームにつき必ず1ずつ減算されていくため、天井ポイントは、ボーナス中等の有利状態に移行するまでの遊技期間（ゲーム数）そのものを示す情報であるとも言える。以下、この項では、後述の天井ポイント減算抽籤や天井ポイント短縮抽籤は一旦考慮せず、天井ポイント抽籤の多段階抽籤について説明していく。

【0645】

第2の遊技機において、上述の如く2段階の抽籤によって天井ポイントを決定しているのは、遊技者が幅広く期待感を抱けるようにするためである。例えば、上述のモード抽籤によってモードCが決定された場合、天井ポイントを消化してボーナス中等の有利状態に

50

移行するのは、「700」ゲーム台か、「800」ゲーム台となるわけであるが（図39の天井ポイント抽籤テーブル1参照）、このとき、一度の抽籤で下二桁の値も決めようとすると、通常は、それぞれのうちの前半（「700～749」若しくは「800～849」）又は後半（「750」～「799」若しくは「850」～「899」）のいずれか一方は遊技者にとって期待感の高い遊技期間となるが、他方は遊技者にとって期待感の低い遊技期間となる場合が多い。さらに、仮に前半が遊技者にとって期待感が高い遊技期間とした場合、前半のうちの特定ゲーム数（例えば、「732」や「832」等）までの遊技期間は遊技者にとって期待感の高い遊技期間となるが、その他は遊技者にとって期待感の低い遊技期間となる場合もある。

【0646】

10

このように、遊技者にとって期待感の高い遊技期間と、そうでない遊技期間を設けることも遊技性の一態様ではあるが、例えば、上記の例において、天井ポイントの消化となるゲーム数が「832」であるとした場合、遊技者は、まず、「700」ゲーム台に突入することで期待感を高めるが、「732」ゲームまでに「当たり」とならなかった場合には、その後「733」～「799」ゲームの間は、期待感の低い状態で遊技を行うこととなる。このような状態での遊技期間が長くなる場合、遊技の興味が低下してしまうおそれがある。

【0647】

そこで、第2の遊技機では、まず、天井ポイント抽籤1によって天井ポイントの百の位（三桁目）の数値を決定可能とし、次に、これとは別の抽籤である天井ポイント抽籤2によって天井ポイントの十の位（二桁目）及び一の位（一桁目）の数値を決定可能に構成している。これにより、第2の遊技機によれば、決定される天井ポイント（ゲーム数）のランダム性を高めることができるため、遊技者に幅広く期待感を抱かせることができ、遊技の興味が低下してしまうことを抑制できる。

20

【0648】

なお、このような観点によれば、天井ポイント抽籤2で決定されたパラメータ2に基づく一の数値の決定に際しては、なるべく同程度の決定確率にて各数値が決定されることが望ましい。もっとも、抽籤値を均等に割り当てられない場合もあるだろうし、この場合には、一定の偏りが生じることとしても差し支えない。また、極端な偏りを生じさせないのであれば、遊技性向上を目的として、特定の値（例えば、奇数若しくは偶数、あるいは一の位が「7」となる値等）の決定確率が高くなるように構成することもできる。

30

【0649】

また、第2の遊技機では、天井ポイント抽籤を2段階の抽籤で行うこととしているが、多段階で抽籤を行う態様はこれに限られない。例えば、天井ポイント抽籤1では天井ポイントの百の位（三桁目）の数値を決定可能とし、天井ポイント抽籤2では天井ポイントの十の位（二桁目）の数値を決定可能とし、天井ポイント抽籤3では天井ポイントの一の位（一桁目）の数値を決定可能とするといった3段階の抽籤によって天井ポイントが決定されるようにしてもよい。むしろ、4段階以上の段階的な抽籤によって天井ポイントを決定することも可能である。

【0650】

40

また、それぞれの位を決定するためのパラメータも上述したものに限られない。例えば、2段階の抽籤で行う場合、パラメータ2を「0～9」、「10～19」・・・「80～89」、「90～99」の10個に設定し、モードに応じて設定された当籤確率によって一のパラメータ2が決定されるようにしてもよい。また、例えば、3段階の抽籤で行う場合、十の位（二桁目）を決定するためのパラメータを「0」、「10」・・・「80」、「90」の10個に設定し、一の位（一桁目）を決定するためのパラメータを「0」、「1」・・・「8」、「9」の10個に設定し、モードに応じて設定された当籤確率によって一のそれぞれが決定されるようにしてもよい。また、例えば、3段階の抽籤で行う場合、十の位（二桁目）を決定するためのパラメータ「0」、「50」の2個に設定し、さらに、十の位（二桁目）及び一の位（一桁目）を決定するためのパラメータを「0～49」

50

の範囲内のうちの任意の範囲とした任意の個数のパラメータとして設定し（すなわち、十の位については重畳して抽籤が行われるものとし）、これらが加算されることによって天井ポイントが決定されるようにしてもよい。

【0651】

<天井ゲーム数設定>

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た遊技では、さらに天井ゲーム数設定が行われる。第2の遊技機では、有利区間に移行することが決定される場合、開始される有利区間中（より詳細には、初当たりとなるまで）の有利度合いを決定する（変動させる）ための情報の一つである、天井ゲーム数が決定されるようになっている。すなわち、当該設定は、この天井ゲーム数を決定するための制御処理である。

10

【0652】

なお、天井ゲーム数は、上述の天井ポイント抽籤によって決定された天井ポイントに基づいて設定されるように構成される。具体的には、決定された天井ポイントに対し、下二桁を50単位で切り上げた数値が天井ゲーム数として設定される。

【0653】

例えば、決定された天井ポイントが「101」である場合、あるいは「149」である場合、いずれも天井ゲーム数は「150」に設定される。また、例えば、天井ポイントが「951」である場合、あるいは「999」である場合、いずれも天井ゲーム数は「1000」に設定される。また、決定された天井ポイントが「100」である場合、天井ゲーム数は「100」に設定される。すなわち、天井ゲーム数は、天井ポイント未満の数値となる場合はなく、必ず天井ポイント以上の数値となるが、天井ポイントと同じ数値となる場合もあるように構成されている。

20

【0654】

なお、天井ポイントに基づく天井ゲーム数の設定態様については、上述したものに限られない。例えば、決定された天井ポイントに対して所定の数値（例えば、「32」あるいは「50」等）を加算することによって天井ゲーム数が設定されるようにしてもよい。また、例えば、上記の所定の数値が抽籤によって（例えば、「0」～「50」の範囲で）決定されるようにし、決定された所定の数値を加算することによって天井ゲーム数が設定されるようにしてもよい。

【0655】

30

ここで、天井ポイントと天井ゲーム数との大まかな相違点について説明する。

<天井ポイント>

- ・遊技者が特定の遊技方法で遊技を行わない場合、後述の天井ポイント減算抽籤の結果によっては、1ゲームにつき1減算されない場合がある。
- ・後述の天井ポイント短縮抽籤の結果によっては、現在の数値が「1」に短縮される場合がある。
- ・天井ポイントの消化によってボーナス中に移行した場合、以後の遊技において、天井ゲーム数の消化によってボーナス中に移行した場合よりも有利となる場合がある。

<天井ゲーム数>

- ・遊技者が特定の遊技方法で遊技を行うか否かにかかわらず、1ゲームにつき必ず1減算される（一方で、短縮される場合もない）。
- ・天井ゲーム数の消化によってボーナス中に移行した場合、以後の遊技において、天井ポイント数の消化によってボーナス中に移行した場合よりも不利となる場合がある。

40

【0656】

すなわち、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行う限り、基本的に天井ゲーム数の消化が天井ポイントの消化よりも先に到来する可能性はなく、したがって、ボーナス中に移行した以後の遊技において不利となる可能性もないが、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行わなかった場合には、これらの可能性が生じることとなる。なお、これらについての具体的な制御処理については後で詳述する。

【0657】

50

また、第2の遊技機では、天井ポイントや天井ゲーム数は、対応するカウンタ（天井ポイントカウンタや天井ゲーム数カウンタ）が減算更新されることによって更新結果が「0」となったときに、設定された天井ポイントや天井ゲーム数に到達したと判別されるように構成しているが、これらの値を管理する手法はこれに限られない。例えば、対応するカウンタが（初期値0から）加算更新されることによって更新結果が設定された天井ポイントや天井ゲーム数の値となったときに設定された天井ポイントや天井ゲーム数に到達したと判別されるように構成してもよい。本実施形態における他のカウンタについても同様である。

【0658】

このように、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と、次ゲームから通常中（有利区間）に移行する（有利区間移行）。

【0659】

（通常中（有利区間））

続いて、図37及び図38を参照して、第2の遊技機における通常中（有利区間）について説明する。上述のとおり、通常中（有利区間）は、有利区間の遊技状態として構成される。

【0660】

通常中（有利区間）では、例えば、天井ポイント短縮抽籤、ストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）、フリーズ抽籤、ストックランク昇格抽籤、天井ポイント減算抽籤、天井ゲーム数更新、天井ポイント到達時ストック数抽籤、天井ゲーム数到達時ストック数抽籤、ボーナスストック加算抽籤、ボーナス種別抽籤等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われないうように構成することもできる。

【0661】

＜天井ポイント短縮抽籤＞

通常中（有利区間）において、天井ポイントが残り「33」となった場合、後述の短縮有効カウンタに「32」がセットされる（後述の図62参照）。なお、この短縮有効カウンタは、1ゲームにつき必ず1ずつ減算されるように構成される。そして、この短縮有効カウンタが1以上である（かつ、値がセットされている）場合には、毎遊技、天井ポイント短縮抽籤が行われる。当該抽籤に当籤した場合には、現在の天井ポイントの値にかかわらず、天井ポイントが「1」に更新される。すなわち、当該抽籤は、ボーナス中等の有利状態に移行するまでの遊技期間（待機期間）を短縮するか否かを決定するための制御処理である。

【0662】

天井ポイント短縮抽籤は、例えば、図40に示す天井ポイント短縮抽籤テーブルを参照して行われ、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（天井ポイントを短縮する）、又は非当籤（天井ポイントを短縮しない）のいずれかが決定される。なお、第2の遊技機では、内部当籤役が「F__チェリー」及び「F__スイカ」のいずれかであった場合に当該抽籤が行われるものとしているが、これ以外の内部当籤役が決定された場合にも設定された当籤確率により当該抽籤が行われるようにすることもできる。例えば、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合に、後述のSR情報としてSR1が設定された場合には当該抽籤が行われ、後述のSR情報としてSR2が設定された場合には当該抽籤が行われないものとすることもできる。

【0663】

また、第2の遊技機では、後述のとおり、連チャン中においても当該抽籤が行われるものとし、かつ、通常中（有利区間）とはその当籤確率が異なるものとしているが、当該抽籤の態様はこれに限られない。例えば、連チャン中においては、当該抽籤は行われないものとしてもよいし、あるいは、連チャン中において当該抽籤は行われるが、通常中（有利区間）においては当該抽籤が行われないものとしてもよい。また、通常中（有利区間）と連チャン中とで当該抽籤の当籤確率を共通の確率としてもよい。

10

20

30

40

50

【0664】

なお、第2の遊技機において、天井ポイント短縮抽籤を天井到達前の所定期間から行うこととしているのは、遊技者が過度に有利となることを抑制しつつ、決定される天井ポイント（ゲーム数）のランダム性をさらに高めて、遊技性を向上させるためである。

【0665】

例えば、現在のモードがモードCで、天井ポイントが「716」に設定されていたとする。ここで、天井ポイントが短縮されずに遊技が消化され、天井ポイントが「716」に到達したときにボーナス中に移行したとすると、遊技者は現在のモードがモードCであることを予測できてしまう。ところが、天井ポイントが「690」の時点（残り「26」の時点）で天井ポイントが短縮されて「1」となり、次ゲームでボーナス中に移行したとすると、遊技者は、現在のモードがモードCで、天井ポイントが短縮されてボーナス中に移行したのか、あるいは、現在のモードがモードBで、天井ポイントが短縮されずにボーナス中に移行したのかわからず、現在のモードを簡単には予測できないようになる。このようにすれば、遊技者に予測する楽しみを与えることができるため、遊技性を向上させて、遊技の興趣を高めることが可能となる。

10

【0666】

もっとも、遊技者に幅広く期待感を抱かせて遊技性を向上させることを重視するのであれば、天井到達前の所定期間のみではなく、通常中（有利区間）が開始されたときから、天井ポイントが残り「1」となる前までの全遊技において、天井ポイント短縮抽籤が行われるものとしてもよい。また、この場合、当該抽籤の当籤結果として、さらに、天井ポイントを残り「32」とすることや、現在の天井ポイントに対して所定の演算を行うこと（例えば、2で除する等）等を設定し、天井ポイントの短縮態様がより多様化するようにしてもよい。

20

【0667】

<ストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）>

通常中（有利区間）において、天井ポイント短縮抽籤に当籤した遊技では、さらにストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）が行われる。第2の遊技機では、ストックランクは有利区間移行時に決定されるが（上述のストックランク抽籤参照）、その後の遊技結果によっては、さらにストックランクが昇格する場合があるようになっている。すなわち、当該抽籤は、ストックランクをより有利なものとするか否かを決定するための制御処理である。

30

【0668】

ストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）は、例えば、図40に示すストックランク昇格抽籤テーブル（天井ポイント短縮時）を参照して行われ、現在のランクに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、昇格先のランクが決定される（現在のランクが維持される場合もある）。なお、第2の遊技機では、当該抽籤は、「F__スイカ」に当籤したことに基づいて行われた天井ポイント短縮抽籤に当籤した場合にのみ行われるものとなっているが、「F__チェリー」に当籤したことに基づいて行われた天井ポイント短縮抽籤に当籤した場合にも行われるようにすることもできる。

40

【0669】

<フリーズ抽籤>

通常中（有利区間）において、「F__2134ベル__1」に当籤した遊技において、後述のSR情報がSR1であった場合、フリーズ抽籤が行われる（後述のSR情報がSR2であった場合には行われない）。第2の遊技機では、基本的に天井ポイントや天井ゲーム数を消化したときに後述のボーナス種別抽籤が行われて移行先の有利状態の種別が決定されるものとなっているが、当該抽籤に当籤していた場合には、必ず移行先の有利状態がPBB中となるようになっている。すなわち、当該抽籤は、PBB中に移行する権利を付与するか否かを決定するための制御処理でもある。

【0670】

フリーズ抽籤は、例えば、図40に示すフリーズ抽籤テーブルを参照して行われ、当籤

50

(フリーズを実行する)、又は非当籤(フリーズを実行しない)のいずれかが決定される。なお、当該抽籤についても多段階の抽籤を行うようにしてもよい。例えば、「F__2134ベル__1」に当籤した遊技で、まず、当該抽籤テーブルを用いて1段階目の抽籤を行い、これに当籤した場合のみ、再度当該抽籤テーブルを用いて2段階目の抽籤を行う。そして、2段階目の抽籤に当籤した場合に、最終的な抽籤結果が当籤(フリーズを実行する)となるようにしてもよい。このようにすれば、テーブル数や確率分母を増加させることなく、より適正な確率でフリーズの実行可否を決定することができる。

【0671】

また、第2の遊技機では、押し順ベルのうちの特定のもの(「F__2134ベル__1」)に当籤した場合のみ当該抽籤を行うものとしているが、これはあくまで一例である。例えば、他の押し順ベル(例えば、「F__○○○○ベル__1」といったように末尾が「1」であるもの、第2リール第1停止が正解打順となるもの、あるいは、全ての押し順ベル等)に当籤した場合においても当該抽籤を行うようにしてもよいし、押し順ベル以外の役に当籤した場合においても当該抽籤を行うようにしてもよい。また、これらの場合、その当籤確率は当該抽籤テーブルに示したものに限られず適宜設定することが可能である。

10

【0672】

<ストックランク昇格抽籤>

通常中(有利区間)において、「F__2134ベル__1」に当籤した遊技において、後述のSR情報がSR1であった場合、ストックランク昇格抽籤が行われる(後述のSR情報がSR2であった場合には行われない)。なお、当該抽籤の基本的な構成は、ストック

20

ランク昇格抽籤(天井ポイント短縮時)におけるものと同様である。ストックランク昇格抽籤は、例えば、図40に示すストックランク昇格抽籤テーブルを参照して行われ、現在のランクに応じて設定された当籤確率(抽籤値/256)で、昇格先のランクが決定される(現在のランクが維持される場合もある)。

【0673】

また、第2の遊技機では、押し順ベルのうちの特定のもの(「F__2134ベル__1」)に当籤した場合のみ当該抽籤を行うものとしているが、これはあくまで一例である。例えば、他の押し順ベル(例えば、「F__○○○○ベル__1」といったように末尾が「1」であるもの、第2リール第1停止が正解打順となるもの、あるいは、全ての押し順ベル等)に当籤した場合においても当該抽籤を行うようにしてもよいし、押し順ベル以外の役に

30

当籤した場合においても当該抽籤を行うようにしてもよい。また、これらの場合、その当籤確率は当該抽籤テーブルに示したものに限られず適宜設定することが可能である。

【0674】

<天井ポイント減算抽籤>

通常中(有利区間)では、毎遊技、天井ポイント減算抽籤が行われる。第2の遊技機では、各役に対してSR情報が設定される。SR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、SR情報として「SR1」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、SR情報として「SR2」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「SR0」が設定される。

40

【0675】

そして、当該抽籤では、設定されたSR情報に基づいて天井ポイントを減算するか否かが決定される。例えば、図43に示す天井ポイント減算抽籤テーブルを参照して行われ、当籤(天井ポイントを1減算する)、又は非当籤(天井ポイントを減算しない)のいずれかが決定される。なお、当該抽籤テーブルに示すとおり、SR情報がSR0又はSR1である場合には、設定値にかかわらず(設定不問)、必ず当籤となり、天井ポイントを1減算することが決定される。一方、SR情報がSR2である場合には、現在の設定値(設定

50

1～6) に応じて設定された当籤確率(抽籤値／256)で当籤又は非当籤が決定され、非当籤となった場合には天井ポイントが減算されないことが決定される。すなわち、当該抽籤は、ボーナス中等の有利状態に移行するまでの遊技期間(待機期間)を更新(短縮)するための制御処理であるとともに、ボーナス中等の有利状態への移行に関し、これを有利とするか不利とするかを決定するための制御処理でもある。

【0676】

ここで、第2の遊技機では、押し順ベルは、左第1停止で停止操作が行われた場合には10枚入賞が発生することがなく、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には10枚入賞が発生する場合があるように構成されている(後述の図56～図59参照)。すなわち、左第1停止の停止操作態様は、左第1停止以外の停止操作態様よりもメダルの付与期待値が低くなるように構成されている。これに対し、上述のとおり、押し順ベルに当籤した遊技では、左第1停止で停止操作が行われた場合には必ず天井ポイントが1減算されるが、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には天井ポイントが減算されない場合があるように構成されている。すなわち、左第1停止以外の停止操作態様は、左第1停止の停止操作態様よりも天井ポイントの更新が不利となるように構成されている。

【0677】

そして、第2の遊技機では、このような仕様をもって、遊技者の停止操作態様の選択の結果に応じて有利度合いを変動させ得るようにすることを可能とし、これによって、遊技性を多様化して遊技の興趣を高めることを可能としている。なお、これについては、図61を用いて後で詳述する。

【0678】

<天井ゲーム数更新>

通常中(有利区間)では、毎遊技、天井ゲーム数の更新が行われる。上述のとおり、第2の遊技機では、天井ポイントと天井ゲーム数の2つの情報を管理しており、天井ポイントについては減算されない場合があるが、天井ゲーム数については1ゲームにつき必ず1ずつ減算されるように構成される。すなわち、当該処理は、天井ゲーム数を1ゲームにつき1減算し、ボーナス中等の有利状態に移行するまでの遊技期間を更新するための制御処理である。

【0679】

<天井ポイント到達時ストック数抽籤>

通常中(有利区間)において、天井ポイントが更新されていき、設定された天井ポイントに到達する(天井ポイントが0となる)と、天井ポイント到達時ストック数抽籤が行われる。第2の遊技機では、通常中(有利区間)で初当たりとなったとき、疑似ボーナス状態がどの程度継続(連チャン)するのかを、ストック数(ボーナスストック)として予め決定するように構成される。例えば、ストック数として「1」が決定された場合、通常中(有利区間)から一度ボーナス中に移行し、当該ボーナス中が終了した場合には(ボーナスストックが0となるので)連チャン中には移行せず、基本的に疑似ボーナス状態が連チャンすることはない。一方、例えば、ストック数として「2」が決定された場合、通常中(有利区間)から一度ボーナス中に移行し、当該ボーナス中が終了した場合には(ボーナスストックがまだ1あるので)連チャン中に移行し、少なくともあと1回は疑似ボーナス状態が連チャンすることとなる。すなわち、当該抽籤は、有利状態の継続度合いを決定するための制御処理である。

【0680】

天井ポイント到達時ストック数抽籤は、例えば、図41に示す天井ポイント到達時ストック数抽籤テーブルを参照して行われ、基本的に、設定された天井ポイントの範囲と、設定された有利区間レベル(レベル1～6)とに応じて設定された当籤確率(抽籤値／256)で、ストック数(ボーナスストック)として、ストック数1～25のいずれかが決定され、決定されたストック数が今回のボーナスストックとして設定される。

【0681】

なお、ボーナス終了時において、後述の引き戻しモード移行抽籤に当籤し、ボーナス中

10

20

30

40

50

から通常中（有利区間）に移行し、引き戻しモード中の通常中（有利区間）において設定された天井ポイントに到達した場合には、設定された引き戻しモード（引き戻しモード1又は引き戻しモード2）の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストック数（ボーナスストック）として、ストック数1～25のいずれかが決定され、決定されたストック数が今回のボーナスストックとして設定される。

【0682】

＜天井ゲーム数到達時ストック数抽籤＞

通常中（有利区間）において、天井ゲーム数が更新されていき、設定された天井ポイントに到達する（天井ポイントが0となる）前に、設定された天井ゲーム数に到達する（天井ゲーム数が0となる）と、天井ゲーム数到達時ストック数抽籤が行われる。なお、当該抽籤の目的は、基本的に天井ポイント到達時ストック数抽籤におけるものと同様である。

10

【0683】

天井ゲーム数到達時ストック数抽籤は、例えば、図42に示す天井ゲーム数到達時ストック数抽籤テーブルを参照して行われ、基本的に、設定された天井ゲーム数の範囲と、設定された有利区間レベル（レベル1～6）とに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストック数（ボーナスストック）として、ストック数1～25のいずれかが決定され、決定されたストック数が今回のボーナスストックとして設定される。

【0684】

なお、ボーナス終了時において、後述の引き戻しモード移行抽籤に当籤し、ボーナス中から通常中（有利区間）に移行し、引き戻しモード中の通常中（有利区間）において設定された天井ゲーム数に到達した場合には、設定された引き戻しモード（引き戻しモード1又は引き戻しモード2）の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストック数（ボーナスストック）として、ストック数1～25のいずれかが決定され、決定されたストック数が今回のボーナスストックとして設定される。

20

【0685】

ここで、天井ポイント到達時ストック数抽籤と天井ゲーム数到達時ストック数抽籤とを比較すると、天井ゲーム数到達時ストック数抽籤よりも天井ポイント到達時ストック数抽籤のほうが、より多くのストック数を得られる可能性が高くなっている。すなわち、天井ポイント到達によって疑似ボーナス状態に移行させた場合のほうが、天井ゲーム数到達によって疑似ボーナス状態に移行させた場合よりも、有利状態の継続度合いが相対的に高くなる結果、遊技者にとって有利となりやすくなっている。換言すれば、天井ゲーム数到達によって疑似ボーナス状態に移行させた場合のほうが、天井ポイント到達によって疑似ボーナス状態に移行させた場合よりも、遊技者にとって不利となりやすくなっている。したがって、上述の特定の遊技方法で遊技を行うか否かによって、結果として、疑似ボーナス状態（AT状態）に関連する処理（AT関連処理）が有利となるか不利となるかが変動し得るようになっている。

30

【0686】

なお、第2の遊技機では、天井ポイント到達時ストック数抽籤は、天井ポイントが0となる遊技（換言すれば、ボーナス中等の有利状態が開始される遊技）が開始されるときに行われるようにしてもよいし、天井ポイントが1である遊技において、遊技の結果、天井ポイントが0となることが確定した場合の当該遊技（換言すれば、ボーナス中等の有利状態が開始される遊技の1ゲーム前の遊技）が終了するときに行われるようにしてもよい。天井ゲーム数到達時ストック数抽籤も同様である。

40

【0687】

＜ボーナスストック加算抽籤＞

通常中（有利区間）において、天井ポイント到達時ストック数抽籤又は天井ゲーム数到達時ストック数抽籤が行われる遊技では、さらにボーナスストック加算抽籤が行われる。第2の遊技機では、通常中（有利区間）で初当たりとなったとき、疑似ボーナス状態がどの程度継続（連チャン）するのかを、天井ポイント到達時ストック数抽籤又は天井ゲーム数到達時ストック数抽籤によって予め決定することに加え、さらに当該抽籤によっても決

50

定するように構成される。すなわち、当該抽籤は、有利状態の継続度合いを決定するための制御処理である。

【0688】

なお、天井ポイント到達時ストック数抽籤又は天井ゲーム数到達時ストック数抽籤においては、基本的に有利区間移行時に最初に設定された有利区間レベルに応じて設定された当籤確率でストック数が決定されるのに対し、当該抽籤では、有利区間移行後も変動し得る（昇格し得る）ストックランクに応じて設定された当籤確率で加算されるストックが決定される点で異なる。すなわち、例えば、有利区間レベルが相対的に不利なものであったとしても、ストックランクが昇格していれば、連チャンする可能性が高まるため、いずれの状況であったとしても、遊技者は期待感をもって遊技を行うことが可能となる。

10

【0689】

ボーナスストック加算抽籤は、例えば、図43に示すボーナスストック加算抽籤テーブルを参照して行われ、設定されたストックランク（ランク0～10）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストック加算（ボーナスストックに加算される加算値）として、加算値1～20のいずれかが決定され、決定された加算値が今回のボーナスストックに加算される。

【0690】

<ボーナス種別抽籤>

通常中（有利区間）において、天井ポイント到達時ストック数抽籤又は天井ゲーム数到達時ストック数抽籤が行われる遊技では、さらにボーナス種別抽籤が行われる。また、これは、ボーナス終了時において、後述の天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）の結果、天井ポイントが0に決定された場合（図38に示す、ボーナス中のボーナス種別抽籤（ボーナス終了時）が行われる場合）、連チャン中において、天井ポイントが0となった場合、あるいは天井ゲーム数が0となった場合（図38に示す、連チャン中のボーナス種別抽籤）も同様である。

20

【0691】

なお、上述のフリーズ抽籤に当籤していた場合には、当該抽籤は行われず（あるいは当該抽籤が行われるがその結果として必ず）、ボーナス種別としてPBBが決定され、PBB中に移行することが決定される。

【0692】

また、「F__チェリー」に当籤したことに基づいて行われた上述の天井ポイント短縮抽籤に当籤し、天井ポイントが0となった場合には、当該抽籤は行われず（あるいは当該抽籤が行われるがその結果として必ず）、ボーナス種別としてBBが決定され、BB中に移行することが決定される。

30

【0693】

ボーナス種別「RB」は、ボーナス中のRB中に移行することが決定されるものであり、ボーナス種別「BB」は、ボーナス中のBB中に移行することが決定されるものである。また、ボーナス種別「PBB」は、PBB中に移行することが決定されるものであり、ボーナス種別「BB+次回PBBフラグ」は、ボーナス中のBB中に移行した後、当該BB中が終了するとすぐにPBB中に移行することが決定されるものである。

40

【0694】

ボーナス種別抽籤は、例えば、図43に示すボーナス種別抽籤テーブルを参照して行われ、通常中（有利区間）からの移行であれば当たり種別「初当たり」の欄のデータが参照され、その他（例えば、ボーナス中や連チャン中）からの移行であれば当たり種別「その他」の欄のデータが参照され、現在のMYランク（MYランク1～5）と、現在の設定値（設定1～6）とに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、上述のボーナス種別のいずれかが決定され、決定された種別の有利状態に移行する。すなわち、当該抽籤（その他のボーナス種別の決定を含む）は、有利状態中の有利度合いを決定するための制御処理である。

【0695】

50

なお、ボーナス種別としてBBが決定された場合（ボーナス種別抽籤の抽籤結果のみならず、その他のボーナス種別の決定時を含む）に、制御用払出数カウンタの値が1900を超えていた場合には、ボーナス種別が「BB+次回PBBフラグ」に変更される。

【0696】

ここで、MYランクについて説明する。MYランクは、図43に示すように、有利区間ゲーム数カウンタの値と、制御用払出数カウンタの値とに応じて一のランクが設定されるものとなっている。すなわち、MYランクは、当該有利区間における遊技の進行状況と、当該有利区間におけるメダルの付与状況とを総合し、これを図43に示す条件で区分した遊技状況を示す情報として構成される。また、MYランクは、有利区間移行時の初期値としてMYランク1が設定された後、ボーナス終了時に現在の遊技状況に応じて更新される。

10

【0697】

なお、図43中、有利区間ゲーム数カウンタの値が「901以上」とは、当該カウンタの値が「901～1200」である場合を示し、「1201以上」とは、当該カウンタの値が「1201～1500」である場合を示し、「その他」とは、上記に該当しない場合を示している。また、制御用払出数カウンタの値が「400以下」とは、当該カウンタの値が「0～400」である場合を示し、「800以下」とは、当該カウンタの値が「401～800」である場合を示し、「1200以下」とは、当該カウンタの値が「801～1200」である場合を示し、「1600以下」とは、当該カウンタの値が「1201～1600」である場合を示し、「2000以下」とは、当該カウンタの値が「1601～2000」である場合を示し、「その他」とは、上記に該当しない場合を示している。

20

【0698】

このように、通常中（有利区間）において、天井ポイント又は天井ゲーム数を消化し、ボーナス種別としてPBBが決定された場合には、当該ゲーム（あるいは次ゲーム）からPBB中に移行する（天井P、又は天井G数消化／種別：PBB）。また、天井ポイント又は天井ゲーム数を消化し、ボーナス種別としてPBB以外が決定された場合には、ボーナスストックを1減算した上で、当該ゲーム（あるいは次ゲーム）からボーナス中に移行する（天井P、又は天井G数消化／種別：ボーナス）。

【0699】

（PBB中）

続いて、図37及び図38を参照して、第2の遊技機におけるPBB中について説明する。上述のとおり、PBB中は、有利区間の遊技状態として構成され、有利区間がリミッタの作動によって強制的に終了するまで継続するAT状態として構成される。したがって、PBB中には、特段の抽籤や決定は行われないものとなっている。

30

【0700】

PBB中において、ゲーム数リミッタ又は払出数リミッタが作動した場合には、通常中（非有利区間）に移行する（リミッタ作動）。

【0701】

（ボーナス中）

続いて、図37及び図38を参照して、第2の遊技機におけるボーナス中について説明する。上述のとおり、ボーナス中は、有利区間の遊技状態として構成され、規定された終了条件を満たすまで（BB中であれば押し順ベルのナビが30回発生するまで、RB中であれば押し順ベルのナビが10回発生するまで）継続するAT状態として構成される。

40

【0702】

ボーナス中では、例えば、天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）、ボーナス中1G連抽籤、ボーナス種別抽籤（ボーナス終了時）、引き戻しモード移行抽籤、ストックランク抽籤（ボーナス終了時）、天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）、天井ゲーム数設定（ボーナス終了時）等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われなように構成することもできる。

50

【0703】

<天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）>

ボーナス中において、当該ボーナス中が開始された遊技では、ボーナスストックから後述の1G連カウンタの値を減じた値が1以上である場合、天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）が行われる。なお、当該抽籤は、単に、当該ボーナス中が開始された遊技において、ボーナスストックが1以上である場合に行われるものであってもよい。また、当該ボーナス中が、ボーナス種別「BB+次回PBBフラグ」が決定された場合のBB中であるときには、当該抽籤は行われない。第2の遊技機では、基本的にボーナス中が連チャンすることが確定している場合（例えば、複数のボーナスストックが付与されている場合）であっても、一回のボーナス中が終了した後は一旦連チャン中に移行し、当該連チャン中に所定期間の遊技を行ってから再度ボーナス中が開始されるようになっているが、当該抽籤では、例外的に、ボーナス中の終了後すぐに（中断なく連続して）ボーナス中が開始されることが決定可能となっている。すなわち、当該抽籤は、有利状態の延長を決定するための制御処理であるとも言い得る。

10

【0704】

天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）は、例えば、図44に示す天井ポイント短縮抽籤テーブル（ボーナス開始時）を参照して行われ、当籤（ボーナス終了時に天井ポイントを0に設定する）、又は非当籤（ボーナス終了時に天井ポイントを0に設定しない）のいずれかが決定される。なお、当該抽籤で非当籤となった場合であっても、後述の天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）の抽籤結果によっては、天井ポイントが0に設定される場合がある。

20

【0705】

<ボーナス中1G連抽籤>

ボーナス中では、現在のMYランクがMYランク4未満であれば、毎遊技、ボーナス中1G連抽籤が行われる。なお、当該抽籤は、現在のMYランクにかかわらず行われるものであってもよい。また、当該ボーナス中が、ボーナス種別「BB+次回PBBフラグ」が決定された場合のBB中であるときには、当該抽籤は行われない。第2の遊技機では、ボーナスストックとは別に、ボーナス1G連カウンタが設けられ、当該ボーナス1G連カウンタの値が1以上となった場合には、ボーナス中はその終了条件が満たされると一旦疑似的に終了するものの、その終了後すぐに（中断なく連続して）ボーナス中が開始されることが決定可能となっている（すなわち、見た目上は、疑似ボーナス状態が1ゲームで連チャンしたように見えるが、実際には当該ボーナス中が延長されている）。当該抽籤では、このボーナス1G連カウンタを加算するか否かの抽籤が行われるものとなっている。すなわち、当該抽籤は、有利状態の延長を決定するための制御処理である。なお、ボーナス1G連カウンタが加算されたときには、ボーナスストックにも対応する値が加算される。すなわち、当該抽籤は、有利状態の継続度合いを決定するための制御処理であるとも言い得る。

30

【0706】

ボーナス中1G連抽籤は、例えば、まず、図44に示すボーナス中1G連抽籤テーブル1を参照して行われ、現在の設定値（設定1～6）と、内部当籤役の種類とに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（引き続き、ボーナス中1G連抽籤2が実行される）、又は非当籤（ボーナス中1G連抽籤2は実行されない）のいずれかが決定される。続いて、上述のボーナス中1G連抽籤1に当籤した場合には、図44に示すボーナス中1G連抽籤テーブル2を参照して行われ、現在の設定値（設定1～6）と、内部当籤役の種類とに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤个数（すなわち、ボーナス1G連カウンタの加算値）が決定される。なお、当該抽籤では、当籤个数「0」（すなわち、ボーナス1G連カウンタは加算されないこと）が決定される場合もある。

40

【0707】

<ボーナス種別抽籤（ボーナス終了時）>

<引き戻しモード移行抽籤>

50

<ストックランク抽籤（ボーナス終了時）>

<天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）>

<天井ゲーム数設定（ボーナス終了時）>

このように、ボーナス中1G連抽籤が毎遊技行われつつ、ボーナス中の遊技が進行していき、当該ボーナス中において上述の終了条件を満たした場合、ボーナス終了時の制御処理として、まず、MYランクが更新され、また、ストックランクに0がセットされる。

【0708】

続いて、当該ボーナス中が、ボーナス種別「BB+次回PBBフラグ」が決定された場合のBB中であるとき（すなわち、次回PBBフラグがオンである場合）には、PBB中に移行する（ボーナス終了即PBB中移行）。また、当該遊技において、制御用払出数カウンタの値が2100を超える場合、又は制御用ゲーム数カウンタの値の1399を超える場合には、PBB中に移行する（ボーナス終了即PBB中移行）。

10

【0709】

また、上述の天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）に当籤していた場合には、ボーナスストックを1減算した上で、BB中に移行する（ボーナス終了即ボーナス中移行）。また、天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）に当籤しておらず、ボーナス1G連カウンタが1以上である場合には、ボーナスストックを1減算し、また、ボーナス1G連カウンタを1減算した上で、BB中に移行する（ボーナス終了即ボーナス中移行）。なお、天井ポイント短縮抽籤（ボーナス開始時）に当籤し、かつ、ボーナス1G連カウンタが1以上でもある場合には、ボーナス1G連カウンタに基づく当該ボーナス中の延長処理のほう

20

【0710】

上記のようにPBB中やBB中に移行しない場合、ボーナスストックが1以上であるかが判別される。ボーナスストックが1以上である場合には、天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）が行われる。なお、当該抽籤は、連チャン中に移行する場合の制御処理である。具体的には、図44に示す天井ポイント抽籤テーブル（ボーナス終了時）を参照して行われ、ボーナスストックの個数が4の倍数であるか否かに応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、まず、天井ポイントの範囲を示すパラメータが決定された後、その範囲内から一の数値が決定される（決定確率は同確率とすることができる）。なお、このとき、天井ポイントとして0が決定された場合には、次ゲームから新たなボーナス中が開始されるため、ボーナスストックを1減算した上で、ボーナス種別抽籤（ボーナス終了時）が行われ、当該抽籤の結果決定された種別のボーナス中に移行する（ボーナス終了即ボーナス中移行）。

30

【0711】

また、天井ポイントとして0以外が決定された場合には、次ゲームから連チャン中に移行する（ボーナス終了（ボーナスストック $\geq$ 1））。なお、この場合、天井ゲーム数には32が設定される。

【0712】

一方、ボーナスストックが1以上でない（ボーナスストックが0である）場合には、引き戻しモード移行抽籤が行われる。なお、当該抽籤は、連チャン中に移行しない場合の制御処理である。具体的には、まず、図44に示す引き戻しモード1移行抽籤テーブルを参照して行われ、現在の設定値（設定1～6）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（少なくとも引き戻しモード1には移行し、引き続き、引き戻しモード2移行抽籤が実行される）、又は非当籤（引き戻しモード1には移行しない）のいずれかが決定される。

40

【0713】

引き戻しモード1移行抽籤で非当籤となった場合には、次ゲームから終了準備中に移行する（ボーナス終了（ボーナスストック=0、引き戻し非当籤））。なお、この場合、天井ポイントには32が設定され、天井ゲーム数には50が設定される。

【0714】

50

また、引き戻しモード1移行抽籤で当籤となった場合には、続いて、図44に示す引き戻しモード2移行抽籤テーブルを参照して行われ、現在のMYランク（MYランク1～5）に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（引き戻しモード2に移行する）、又は非当籤（引き戻しモード2には移行せず、引き戻しモード1に移行する）のいずれかが決定される。

【0715】

続いて、引き戻しモード2に移行する場合には、ストックランク抽籤（ボーナス終了時）が行われる。なお、引き戻しモード2に移行しない場合（引き戻しモード1に移行する場合）には、ストックランクは0のままとなる。ストックランク抽籤（ボーナス終了時）は、図39に示すストックランク抽籤テーブルを参照して行われ（引き戻しモード2の列を参照）、設定された当籤確率（抽籤値／256）で、ストックランク（ランク0又はランク1）が決定される。

10

【0716】

続いて、引き戻しモード1に移行する場合、及び引き戻しモード2に移行する場合のいずれの場合にも、天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）が行われる。天井ポイント抽籤（ボーナス終了時）は、図39に示す天井ポイント抽籤テーブル1及び天井ポイント抽籤テーブル2を参照して行われ（引き戻しモード1及び引き戻しモード2の列を参照）、設定された当籤確率（抽籤値／256）で、パラメータ1及びパラメータ2が決定された後、一の天井ポイントが設定される。また、設定された天井ポイントに基づく天井ゲーム数の設定については、通常中（非有利区間）の項で述べたものと同様の手法によって行われる。

20

【0717】

そして、引き戻しモード1に移行する場合、及び引き戻しモード2に移行する場合のいずれの場合にも、次ゲームから通常中（有利区間）に移行する（ボーナス終了（ボーナスストック＝0、引き戻し当籤））。

【0718】

（連チャン中）

続いて、図38を参照して、第2の遊技機における連チャン中について説明する。上述のとおり、連チャン中は、有利区間の遊技状態として構成される。

【0719】

連チャン中では、例えば、天井ポイント短縮抽籤、天井ポイント減算抽籤、天井ゲーム数更新、ボーナス種別抽籤等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われないように構成することもできる。

30

【0720】

なお、上記の各種抽籤や決定は、基本的に通常中（有利区間）におけるものと同様であるため、この項での説明は省略する。連チャン中において、天井ポイント又は天井ゲーム数を消化し、ボーナス種別としてPBBが決定された場合には、当該ゲーム（あるいは次ゲーム）からPBB中に移行する（天井P、又は天井G数消化／種別：PBB）。また、天井ポイント又は天井ゲーム数を消化し、ボーナス種別としてPBB以外が決定された場合には、ボーナスストックを1減算した上で、当該ゲーム（あるいは次ゲーム）からボーナス中に移行する（天井P、又は天井G数消化／種別：ボーナス）。

40

【0721】

（終了準備中）

続いて、図38を参照して、第2の遊技機における終了準備中について説明する。上述のとおり、終了準備中は、有利区間の遊技状態として構成される。

【0722】

終了準備中では、例えば、天井ポイント減算抽籤のみが行われる。なお、これは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできる。例えば、終了準備中においても、再度、ボーナス中に移行することが可能となる抽籤や決定が行われるよ

50

うにしてもよい。なお、天井ポイント減算抽籤は、基本的に通常中（有利区間）におけるものと同様であるため、この項での説明は省略する。終了準備中において、天井ポイント又は天井ゲーム数を消化した場合には、通常中（非有利区間）に移行する（天井P、又は天井G数消化）。なお、通常中（非有利区間）に移行するときには、有利区間に関する情報が全てクリア（初期化）される（他の状態から通常中（非有利区間）に移行する場合も同様）。

【0723】

〔10-2. 第2の遊技機の図柄配置構成〕

続いて、図45を参照して、第2の遊技機の図柄配置構成について説明する。図45は、第2の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図45に示すように、第2の遊技機では、「赤7」、「BAR」、「スイカ」、「ベル1」、「ベル2」、「チェリー」、「リプレイ」、「blank1」、「blank2」及び「blank3」の10種類の図柄が、各リール3L（第1リール）、3CL（第2リール）、3CR（第3リール）、3R（第4リール）それぞれにおいて図45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。

10

【0724】

〔10-3. 第2の遊技機の内部当籤役構成〕

続いて、図46～図59を参照して、第2の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図46は、第2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47～図50は、第2の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係の一例を示す図である。また、図51～図55は、第2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56～図59は、第2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2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。

20

【0725】

第2の遊技機では、上述の内部抽籤処理（図26参照）において、図46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：65536）で当籤する。なお、図46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。

30

【0726】

ここで、設定値間で抽籤確率（すなわち、抽籤値）が異なる役について、その一例を説明する。例えば、非フラグ間及びBBフラグ間において、押し順ベル（「F__2134ベル__1」～「F__4321ベル__2」）の抽籤値は、設定1ではそれぞれ「1261」となっており、設定2でも同様であるが、設定3ではそれぞれ「1257」となり、設定4ではそれぞれ「1251」となり、設定5及び設定6ではそれぞれ「1247」となる。また、例えば、非フラグ間及びBBフラグ間において、共通ベル（「F__共通ベルA」及び「F__共通ベルB」）の抽籤値は、設定1ではそれぞれ「3433」となっており、設定2でも同様であるが、設定3ではそれぞれ「3505」となり、設定4ではそれぞれ「3613」となり、設定5及び設定6ではそれぞれ「3685」となる。

40

【0727】

また、例えば、BB（遊技状態）において、「F__RBMAXP」の抽籤値は、設定1では「3433」となっており、設定2でも同様であるが、設定3では「3505」となり、設定4では「3613」となり、設定5及び設定6では「3685」となる。また、例えば、BB（遊技状態）において、「F__RB1枚」の抽籤値は、設定1では「52543」となっており、設定2でも同様であるが、設定3では「52471」となり、設定4では「52363」となり、設定5及び設定6ではそれぞれ「52291」となる。なお、その他の役は、設定値間で共通の抽籤確率である。

50

【0728】

また、図46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47～図50に示す対応関係によって表示が許可される図柄組合せが決定される。例えば、「F__BB」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「C__BB」の表示が許可される。また、例えば、「F__特殊役」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「C__1st2KBA__1～4」、「C__1st2KBB__1～4」、「C__1st2KBC__1～4」、「C__1st2KBD__1～4」、「C__2143KBA__1～4」、及び「C__2143KBB__1～4」の表示が許可される。すなわち、図47～図50中において、該当する内部当籤役に対して「○」となっているものが、当該内部当籤役に当籤したときに表示が許可される図柄組合せとなっている。

10

【0729】

なお、図47～図50中の「F__特殊役」であるが、図46に示すとおり、非フラグ間においては「F__BB」と重複して当籤するように構成されている（当籤番号「2」参照）が、BBフラグ間においては、「F__BB」がすでに持越されており、「F__BB」が新たに内部当籤役として決定されることはない。すなわち、抽籤結果として当籤番号「2」（「F__BB+F__特殊役」）が決定された場合には、実質的には「F__特殊役」のみに当籤したこととなるため、それを示したものとなっている（もっとも、「F__BB+F__特殊役」に当籤した場合であっても「F__特殊役」に係る図柄組合せのほうを優先的に停止する制御が行われるので、最終的な遊技結果に変動はなく、結論としては同じものを示している）。

20

【0730】

また、図47～図50中の「F__疑似ハズレ」であるが、図46に示すとおり、非フラグ間においては「F__BB」が単独で当籤する場合があるように構成されている（当籤番号「1」参照）が、この場合、遊技者の停止操作タイミングによっては（押下位置に応じて）、「C__BB」が表示されない場合がある。このとき、特定のはずれ出目が表示されるように、疑似的な内部当籤役である「F__疑似ハズレ」にも当籤したこととして、対応する図柄組合せ（「T__1stANY」～「T__4thANY__1～2」）を定めるようにしているのである。すなわち、抽籤結果として当籤番号「1」（「F__BB」）が決定された場合には、「F__疑似ハズレ」も重複して内部当籤役として決定されるようにし、「C__BB」が表示され得なくなった場合には、「F__疑似ハズレ」に対応する特定のはずれ出目を表示させる制御が行われ得ることを示している。

30

【0731】

また、図47～図50中に示す各図柄組合せは、図51～図55に示すとおりである。なお、図51～図55中、「表示役」の「内容」欄において、「BB」はボーナス役に係る図柄組合せであることを示し、「HZR」は特定のはずれに係る図柄組合せであることを示し、「REP」はリプレイ役に係る図柄組合せであることを示し、「FRU」は小役に係る図柄組合せであることを示している。

【0732】

また、図51～図55中、「図柄の組合せ」欄において、「(ANY)」はいずれの図柄でもよいことを示し、「○○／○○」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、「C__CDリップ__1～2」（REP02）は、「図柄の組合せ」欄において、「ベル1ーリプレイーベル1／ベル2ー(ANY)」と規定されている。これは、第4リールの図柄はいずれの図柄が停止しても当該図柄組合せとなることを示している。また、これは、第3リールについては2種類の図柄が規定されており、「ベル1ーリプレイーベル1ー(ANY)」及び「ベル1ーリプレイーベル2ー(ANY)」の2種類の図柄組合せのいずれもが「C__CDリップ__1～2」（REP02）の図柄組合せとなることを示している。他の図柄組合せについても同様である。すなわち、「表示役」の「名称」欄において末尾の「1～○」は、規定される図柄組合せ数を示している。

40

【0733】

また、図46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56～図59

50

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 5 6～図 5 9 において、図 5 1～図 5 5 中に示す図柄組合せ「C __ 共通ベル A __ 1～2」（FRU 0 4）～「C __ 4 3 2 1 ベル」（FRU 2 4）は、「ベル」と総称する場合があります、これらのうちいずれかの図柄組合せが表示されることを「1 0 枚入賞」として説明する場合があります。また、図 5 1～図 5 5 中に示す図柄組合せ「C __ S G 1 s t 3 K B A __ 1～2」（FRU 2 5）～「C __ 4 3 × × K B B __ 1～2」（FRU 1 2 0）は、「1 枚役」と総称する場合があります、これらのうちいずれの図柄組合せが表示されることを「1 枚入賞」として説明する場合があります。

【0 7 3 4】

また、図 5 6～図 5 9 において、例えば、打順「1 2 3 4」における「1」は、第 1 リールが第 1 停止されることを示し、「2」は、第 2 リールが第 2 停止されることを示し、「3」は、第 3 リールが第 3 停止されることを示し、「4」は、第 4 リールが第 4 停止されることを示している。すなわち、例えば、打順「1 2 3 4」は、第 1 リール→第 2 リール→第 3 リール→第 4 リールの順で停止操作が行われることを示している。

【0 7 3 5】

また、同様に、例えば、打順「2 1 3 4」は、第 2 リール→第 1 リール→第 3 リール→第 4 リールの順で停止操作が行われることを示している。また、同様に、例えば、打順「3 1 2 4」は、第 3 リール→第 1 リール→第 2 リール→第 4 リールの順で停止操作が行われることを示している。また、同様に、例えば、打順「4 1 2 3」は、第 4 リール→第 1 リール→第 2 リール→第 3 リールの順で停止操作が行われることを示している。その他の打順についても同様である。

【0 7 3 6】

非フラグ間で「F __ B B」が当籤した場合、各リールについて押下位置正解（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われた場合）であれば、「B B 0 1」が表示され、B B 遊技状態（「F __ B B」に基づくボーナス状態）に移行する一方、いずれかのリールについて押下位置不正解（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われない場合）であれば、「B B 0 1」は表示されず、特定のはずれ出目（「H Z R 1 0」～「H Z R 1 3」）が表示される。また、これにともなって、非フラグ間から B B フラグ間に移行する。

【0 7 3 7】

非フラグ間で「F __ B B + F __ 特殊役」が当籤した場合、あるいは B B フラグ間で「F __ 特殊役」が当籤した場合、打順（押し順）及び押下位置にかかわらず（停止操作態様にかかわらず）、表示が許可されている「1 枚役」の図柄組合せのうちいずれかが表示され、1 枚入賞となる。また、非フラグ間である場合には、これにともなって、非フラグ間から B B フラグ間に移行する。

【0 7 3 8】

「F __ T P リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されているリプレイ役の図柄組合せのうちいずれかが表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。なお、「T P」とは「トップ」ラインの略であり、例えば、リール 3 L の上段領域、リール 3 C L の上段領域、及びリール 3 C R の上段領域を結ぶラインに「リプレイ」図柄が表示され得る（「上段リブ」となる）ことを意味する。

【0 7 3 9】

「F __ C D リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されているリプレイ役の図柄組合せのうちいずれかが表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。なお、「C D」とは「クロスダウン」ラインの略であり、例えば、リール 3 L の上段領域、リール 3 C L の中段領域、及びリール 3 C R の下段領域を結ぶラインに「リプレイ」図柄が表示され得る（「右下がりリブ」となる）ことを意味する。

【0 7 4 0】

「F __ チェリー」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されているリプレイ役の図柄組合せのうちいずれかが表示され、リプレイ（再遊技）が付与される

10

20

30

40

50

。なお、「F__チェリー」が当籤した場合、例えば、少なくとも第4リールの中段領域に相当する領域においては必ず「チェリー」図柄が表示され、また、第1リールについて押下位置正解である場合には、第1リールの下段領域に「チェリー」図柄が表示され得るようになっている。なお、「F__チェリー」は、例えば、小役として構成することも可能である。

【0741】

押し順ベル（「F__2134ベル__1」～「F__4321ベル__2」）が当籤した場合、それぞれで打順正解となる態様で停止操作が行われた場合には、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、10枚入賞となる。なお、疑似ボーナス状態においては、この10枚入賞となる打順が有利な停止操作の情報として報知（ナビ）される。

10

【0742】

また、第1停止操作の打順は打順正解であったが、第2停止操作以降の停止操作が打順不正解であった場合には、以降の停止操作のうちのいずれか一つの停止操作（例えば、第4停止操作）において、1/2の確率で押下位置正解となり、押下位置正解となった場合には、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となる。一方、残り1/2の確率で押下位置不正解となった場合には、取りこぼしが発生してメダルは払出されない。なお、この場合には、所定のこぼし出目（「HZR01」～「HZR04」）のうちのいずれかが表示される。なお、第1停止操作の打順が打順正解であった場合には、第2停止操作以降の停止操作が打順不正解であった場合であっても、押下位置にかかわらず、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となるように構成してもよい（すなわち、取りこぼしを発生させないように構成してもよい）。

20

【0743】

また、第1停止操作の打順から打順不正解であった場合であって、左第1停止以外（第2リール第1停止、第3リール第1停止、又は第4リール第1停止）であった場合には、以降の停止操作のうちのいずれか二つの停止操作（例えば、第3停止操作及び第4停止操作）において、それぞれ1/2の確率（トータルで1/4の確率）で押下位置正解となり、押下位置正解となった場合には、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となる。一方、残り3/4の確率で押下位置不正解となった場合には、取りこぼしが発生してメダルは払出されない。なお、この場合には、所定のこぼし出目（「HZR05」）のうちのいずれかが表示される。

30

【0744】

なお、押下位置正解となる確率は適宜設定可能である。例えば、上述の如く、1/2の確率となるように構成してもよいし、第2停止操作以降の停止操作全てにおいて、それぞれ1/2の確率（トータルで1/8の確率）で押下位置正解となるように構成してもよい。あるいは、押下位置にかかわらず、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となるように構成してもよい（すなわち、取りこぼしを発生させないように構成してもよい）。これは、左第1停止の場合も同様である。また、左第1停止の場合と、左第1停止以外の場合とで、当該確率（取りこぼしを発生させないことも含む）は同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい。

40

【0745】

また、第1停止操作の打順から打順不正解であった場合であって、左第1停止（第1リール第1停止）であった場合には、以降の停止操作のうちのいずれか二つの停止操作（例えば、第3停止操作及び第4停止操作）において、それぞれ1/2の確率（トータルで1/4の確率）で押下位置正解となり、押下位置正解となった場合には、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となる。一方、残り3/4の確率で押下位置不正解となった場合には、取りこぼしが発生してメダルは払出されない。なお、この場合には、特定のこぼし出目（「HZR06」～「HZR08」）のうちのいずれかが表示される。

50

【0746】

このように、第2の遊技機において、押し順ベルは、左第1停止の場合に正解打順が規定されておらず、18択（第1停止3択×第2停止3択×第3停止2択×第4停止1択）の押し順小役として構成されている。もっとも、第2の遊技機では、最大24択（第1停止4択×第2停止3択×第3停止2択×第4停止1択）まで設定可能であることから、左第1停止の場合にも正解打順を規定するようにして、押し順ベルを24択の押し順小役として構成することもできる。

【0747】

「F__スイカ」が当籤した場合、各リールについて押下位置正解であれば、「FRU01」が表示され、スイカ5枚入賞となる。一方、いずれかのリールについて押下位置不正解であれば、「FRU01」は表示されず、「FRU02」及び「FRU03」のいずれかが表示され、スイカこぼし目1枚入賞となる。なお、押下位置によっては、取りこぼしが発生してメダルが払出されないように構成してもよい（この場合、「HZR09」が表示されるようにすればよい）。

10

【0748】

共通ベル（「F__共通ベルA」及び「F__共通ベルB」）が当籤した場合、BBフラグ間であれば、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、10枚入賞となる。また、非フラグ間であれば、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となる。

20

【0749】

BB遊技状態で「F__RBMAXP」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されている「ベル」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、10枚入賞となる。また、BB遊技状態で「F__RB1枚」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、表示が許可されている「1枚役」の図柄組合せのうちのいずれかが表示され、1枚入賞となる。

【0750】

なお、図46に示す内部抽籤テーブル、図47～図50に示す内部当籤役と図柄組合せとの対応関係、図51～図55に示す図柄組合せテーブル、及び図56～図59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、第2の遊技機の仕様は、これらに示した態様に限定されるものではない。

30

【0751】

[10-4. 第2の遊技機の指示モニタ構成]

続いて、図60を参照して、第2の遊技機の指示モニタ構成（すなわち、停止操作の情報の報知態様）について説明する。上述のとおり、本実施形態では、停止操作の情報の報知に関し、その実行の有無や態様の決定が主制御回路100側によって制御されるものとなっている。なお、第2の遊技機では、メイン側報知手段及びサブ側報知手段によって停止操作の情報が報知されるものとしているが、いずれか一方のみによって停止操作の情報の報知が行われるようにすることもできる。もっとも、いずれの場合も、制御主体が主制御回路100であることにはかわりはない。第2の遊技機では、遊技状態等によって報知される停止操作の情報の内容が変動する場合があるので、以下ではこれについて説明する。

40

【0752】

なお、第2の遊技機では、例えば、AT状態であれば、決定された内部当籤役（あるいは、決定された内部当籤役が属するグループ）を特定するための内部当籤情報と、停止操作の情報を報知するための指示情報とをスタートコマンドに含ませて副制御回路200側に送信する。また、例えば、非AT状態であれば、上記内部当籤情報を含み、上記指示情報を含まないスタートコマンドを副制御回路200側に送信する。このようにして、メイン側報知手段のみならずサブ側報知手段によっても遊技状態に応じた適切な報知が行われるものとしている。もっとも、情報の送信態様はこれに限られない。例えば、内部当籤情報はスタートコマンドで送信される一方、指示情報はこれとは異なる指示コマンドで（略

50

同時期に) 送信されるようにしてもよい。また、内部当籤情報に相当する情報を、事実上指示情報に相当する情報も含む(指示なしの場合には当該情報(指示情報「0」)も含む)ように細分化して構成し、一の情報で決定された内部当籤情報と指示情報とが送信されるようにしてもよい。

【0753】

図60に示すように、まず、押し順ベル以外の役が内部当籤役として決定された場合には、現在の状態にかかわらず、指示情報として「0」(指示なし)が決定される。これにより、メイン側報知手段では停止操作の情報は報知されず、サブ側報知手段でも停止操作の情報は報知されない。なお、内部当籤情報としては、個別に内部当籤役を特定可能な情報(あるいは、内部当籤役が属するグループを特定可能な情報)が送信されるようにし、サブ側で当該情報に基づく種々の演出(ただし、停止操作の情報を報知するものでない)が実行されるようにすればよい。

【0754】

また、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、現在の状態が非有利区間(通常中(非有利区間))であれば、指示情報として「0」(指示なし)が決定される。これにより、メイン側報知手段では停止操作の情報は報知されず、また、サブ側報知手段でも停止操作の情報は報知されない。なお、内部当籤情報としては、例えば、押し順ベルのグループを示すベルグループ情報が送信されるようにすればよい。なお、このベルグループ情報は、共通ベルが内部当籤役として決定された場合にも送信されるものとしてもよい。

【0755】

また、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、現在の状態が増加区間(PBB中又はボーナス中)であれば、各役の正解打順(18択のうちの一の打順)に対応する指示情報(指示情報「1」(打順「2134」指示)~「18」(打順「4321」指示))が決定される。これにより、メイン側報知手段では停止操作の情報が報知され、また、サブ側報知手段でも停止操作の情報が報知される。例えば、「F_2134ベル_1~2」が内部当籤役として決定された場合、現在の状態が増加区間であれば、指示情報として「1」(打順「2134」指示)が決定される。そして、メイン側報知手段では当該指示情報に応じた報知(打順「2134」と一義的に対応する報知)が実行されるとともに、サブ側報知手段では当該指示情報に応じた報知(打順2134ナビ)が実行される。

【0756】

また、押し順ベルが内部当籤役として決定された場合、現在の状態が増加区間以外の有利区間(通常中(有利区間)、連チャン中、又は終了準備中)であれば、指示情報として「19」(押し順ベル当籤)が決定される。なお、指示情報「19」は、特定の打順を報知可能に構成された情報ではないので、当該情報が送信されても、メイン側報知手段では停止操作の情報は報知されず、また、サブ側報知手段でも停止操作の情報は報知されない。このような観点からすれば、当該状態においても指示情報として「0」(指示なし)が送信されるようにしてもよい。

【0757】

あるいは、第2の遊技機において、押し順ベルは、その停止操作態様(左第1停止であるか)によってAT関連処理の有利度合いが変動するものとなっていることから、当該状態において押し順ベルに当籤した場合には、あえて指示情報「0」とは異なる指示情報「19」を決定することで、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれか一方又は双方において、それを遊技者に認識可能とさせるための特定報知態様の報知が実行されるようにしてもよい。なお、これについては、後述の押し順ベルの変形例の説明とあわせて後で詳述する。

【0758】

[10-5. 第2の遊技機の押し順ベルの構成例]

続いて、図61を参照して、第2の遊技機の押し順ベルの構成例について説明する。上述のとおり、第2の遊技機の押し順ベルは、左第1停止にて停止操作が行われた場合には、10枚入賞が発生する可能性はなく、押下位置正解の場合に1枚入賞が発生し、押下位

10

20

30

40

50

置不正解の場合に取りこぼし（０枚）が発生するように構成されている。

【０７５９】

また、左第１停止以外にて停止操作が行われた場合には、打順正解であれば１０枚入賞が発生する可能性があり、打順不正解であれば、押下位置正解の場合に１枚入賞が発生し、押下位置不正解の場合に取りこぼし（０枚）が発生するように構成されている。

【０７６０】

このように、第２の遊技機では、押し順ベルに当籤したときに、特定態様（左第１停止）にて停止操作が行われた場合には、１０枚入賞が発生する可能性がないため、当該特定態様とは異なる所定態様（左第１停止以外）にて停止操作が行われた場合よりも、付与される遊技価値（メダル）の期待値が低くなるように構成されている。

10

【０７６１】

なお、特定態様及び所定態様となる停止操作は、上述したものに限られない。例えば、第４リール第１停止が特定態様となり、第４リール第１停止以外が所定態様となるように構成することもできる（すなわち、４つのリールのうち、特定リールについて第１停止した場合が特定態様となり、特定リール以外について第１停止した場合が所定態様となるように構成してもよい）。また、例えば、４つのリールのうち、２つの特定リールについて第１停止した場合が特定態様となり、特定リール以外について第１停止した場合が所定態様となるように構成してもよい。また、例えば、４つのリールのうち、３つの特定リールについて第１停止した場合が特定態様となり、特定リール以外について第１停止した場合が所定態様となるように構成してもよい。

20

【０７６２】

また、例えば、第１リールにおいて、規定範囲の押下位置にて停止操作が行われたことが特定態様となり、規定範囲外の押下位置にて停止操作が行われたことが所定態様となるように構成してもよい（第２～第４リールにおいて、規定範囲の押下位置にて停止操作が行われたことを特定態様とする場合も同様。また、複数の特定リールにおいて、規定範囲の押下位置を定め、いずれのリールにおいても規定範囲の押下位置にて停止操作が行われたことが特定態様となるように構成することもできる）。

【０７６３】

また、特定態様にて停止操作が行われた場合、所定態様にて停止操作が行われた場合よりも確率は低いものの、１０枚入賞が発生する可能性がある（０ではない）ようにしてもよい。また、所定態様にて停止操作が行われた場合、必ず１０枚入賞が発生するようにしてもよい。すなわち、特定態様にて停止操作が行われた場合には、結果的に、所定態様にて停止操作が行われた場合よりも、付与される遊技価値（メダル）の期待値が低くなるように構成されていればよく、その手法は適宜変更可能である。

30

【０７６４】

また、第２の遊技機の押し順ベルは、左第１停止にて停止操作が行われた場合であって、１枚入賞が発生する場合には、１枚入賞出目として「Ｃ__１ｓｔ４ＫＢＡＡ__１～Ｃ__１ｓｔ２ＫＢＤ__４（ＦＲＵ３３～ＦＲＵ５６）」（図５１～図５５参照）が表示されるように構成され、取りこぼし（０枚）が発生する場合には、とりこぼし０枚出目として「Ｔ__１ｓｔＫＢＡ__１～Ｔ__１ｓｔＫＢＣ__４（ＨＺＲ０６～ＨＺＲ０８）」（図５１～図５５参照）が表示されるように構成される。また、これらの出目が表示される場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定されるように構成される。

40

【０７６５】

また、左第１停止以外にて停止操作が行われた場合であって、１０枚入賞が発生する場合には、１０枚入賞出目として「Ｃ__２１３４ベル～Ｃ__４３２１ベル（ＦＲＵ０７～ＦＲＵ２４）」（図５１～図５５参照）が表示されるように構成され、１枚入賞が発生する場合には、１枚入賞出目として「Ｃ__４ＫＢＡ__１～Ｃ__４３××ＫＢＢ__２（ＦＲＵ５７～ＦＲＵ１２０）」（図５１～図５５参照）が表示されるように構成され、取りこぼし（０枚）が発生する場合には、とりこぼし０枚出目として、第１停止正解の場合には「Ｔ__正解後ＫＢＡ__１～Ｔ__正解後ＫＢＤ__２（ＨＺＲ０１～ＨＺＲ０４）」（図５１～図

50

５５参照）が表示され、第１停止不正解の場合には「Ｔ＿２３４ＫＢ＿１～８（ＨＺＲ０５）」（図５１～図５５参照）が表示されるように構成される。また、これらの出目が表示される場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定されるように構成される。

【０７６６】

そして、押し順ベルに当籤した遊技で、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定された場合には、天井ポイントが必ず減算されるようにし、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定された場合には、天井ポイントが減算されない場合があるように構成される。

【０７６７】

上述のとおり、天井ポイントが減算されない場合には、天井ポイントが減算された場合よりも疑似ボーナス状態（ＡＴ状態）に移行するまでの遊技期間が長くなる場合がある。すなわち、押し順ベルに当籤した遊技において、所定態様にて停止操作が行われた場合、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定されることに起因して、特定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ状態の移行決定に関連する情報（例えば、天井ポイント）が不利となる場合がある（ＡＴ関連処理を不利とすることが可能である）ように構成される。一方、押し順ベルに当籤した遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定されることに起因して、所定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ関連処理を有利とすることが可能であるように構成される。

【０７６８】

また、上述のとおり、天井ポイントが減算されない結果、天井ポイントに到達するよりも前に天井ゲーム数に到達し、これに基づいて疑似ボーナス状態に移行する場合、天井ポイントに到達して疑似ボーナス状態に移行した場合よりも疑似ボーナス状態の継続度合い（ボーナスストックのストック数）が不利となる場合がある（図４１及び図４２参照）。また、天井ポイントが減算されない結果、後述の天井ポイント短縮抽籤期間となることなく疑似ボーナス状態に移行する場合があり、この場合、上述の天井ポイント短縮抽籤を受けられず、その結果、ストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）を受けられない場合がある。ストックランクは、基本的に昇格するほど有利となることから（上述のボーナスストック加算抽籤参照）、この場合にも疑似ボーナス状態の継続度合い（ボーナスストックの加算値）が不利となる場合がある。

【０７６９】

また、上述のとおり、押し順ベルに当籤した遊技で、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定された場合には、上述のフリーズ抽籤やストックランク昇格抽籤が行われるが、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定された場合には、これらの抽籤が行われないように構成される。

【０７７０】

すなわち、押し順ベルに当籤した遊技において、所定態様にて停止操作が行われた場合、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定されることに起因して、特定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ状態の継続決定に関連する情報（例えば、ストックランク）が不利となる場合がある（ＡＴ関連処理を不利とすることが可能である）ように構成される。一方、押し順ベルに当籤した遊技において、特定態様にて停止操作が行われた場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ１」が設定されることに起因して、所定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ関連処理を有利とすることが可能であるように構成される。

【０７７１】

このように、第２の遊技機では、押し順ベルに当籤したときに、所定態様（左第１停止以外）にて停止操作が行われた場合には、ＳＲ情報として「ＳＲ２」が設定されることに起因して、特定態様（左第１停止）にて停止操作が行われた場合よりも、疑似ボーナス状態（ＡＴ状態）の決定に関連する所定情報（例えば、天井ポイントやストックランク）を不利とすることが可能であるように構成されている。

【０７７２】

なお、特定態様にて停止操作が行われた場合に、所定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合に、特定態様にて停止操作が行われた場合よりもＡＴ関連処理を不利とする態様は上述したものに限られな

10

20

30

40

50

い。

【0773】

例えば、天井ポイントについて、押し順ベルに当籤したときに、SR情報として「SR2」が設定された場合には、さらに天井ポイント加算抽籤が行われ、これに当籤した場合には天井ポイントが1加算されるように構成してもよい。また、例えば、ストックランクについて、押し順ベルに当籤したときに、SR情報として「SR2」が設定された場合には、さらにストックランク降格抽籤が行われ、これに当籤した場合にはストックランクが降格するように構成してもよい。

【0774】

例えば、通常中（有利区間）では、AT移行抽籤が行われ得るものとし、当該抽籤に当籤した場合にAT状態に移行させる制御が行われるものとする。この場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には当該抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（SR2が設定された場合）には当該抽籤が行われないように構成する。このようにして、AT関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【0775】

また、上記の場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には、下記のAT移行抽籤テーブル2よりも当籤確率が高いAT移行抽籤テーブル1を用いてAT移行抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（SR2が設定された場合）には、AT移行抽籤テーブル2を用いてAT移行抽籤が行われるように構成する。このようにして、AT関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【0776】

また、例えば、通常中（有利区間）よりもAT状態移行の期待度が高いCZ状態を設けることとし、通常中（有利区間）では、CZ移行抽籤が行われ得るものとし、当該抽籤に当籤した場合にCZ状態に移行させる制御が行われるものとする。この場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には当該抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（SR2が設定された場合）には当該抽籤が行われないように構成する。このようにして、AT関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【0777】

また、上記の場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には、下記のCZ移行抽籤テーブル2よりも当籤確率が高いCZ移行抽籤テーブル1を用いてCZ移行抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（SR2が設定された場合）には、CZ移行抽籤テーブル2を用いてCZ移行抽籤が行われるように構成する。このようにして、AT関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【0778】

また、例えば、上記のCZ状態を設けることとし、通常中（有利区間）では、CZ状態に移行するまでの遊技期間を決定するためのCZポイントを付与可能とし、付与されたCZポイントの累積値が所定値となった場合にCZ状態に移行させる制御が行われるものとする。そして、通常中（有利区間）では、CZポイントを付与するかを決定可能なCZポイント抽籤が行われるものとする。この場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には当該抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（SR2が設定された場合）には当該抽籤が行われないように構成する。このようにして、AT関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【0779】

また、上記の場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（SR1が設定された場合）には、下記のCZポイント抽籤テーブル2よりも付与

10

20

30

40

50

期待値が高いＣＺポイント抽籤テーブル１を用いてＣＺポイント抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（ＳＲ２が設定された場合）には、ＣＺポイント抽籤テーブル２を用いてＣＺポイント抽籤が行われるように構成する。このようにして、ＡＴ関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【０７８０】

また、例えば、ＡＴ状態（例えば、ボーナス中）では、延長抽籤が行われ得るものとし、当該抽籤に当籤した場合には、抽籤結果に応じた遊技期間分、当該ＡＴ状態を延長（上乘せ、あるいは継続）する制御が行われるものとする。この場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（ＳＲ１が設定された場合）には当該抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（ＳＲ２が設定された場合）には当該抽籤が行われないように構成する。このようにして、ＡＴ関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

10

【０７８１】

また、上記の場合に、押し順ベルに当籤した遊技では、特定態様にて停止操作が行われた場合（ＳＲ１が設定された場合）には、下記の延長抽籤テーブル２よりも延長される遊技期間の期待値が高い延長抽籤テーブル１を用いて延長抽籤が行われるが、所定態様にて停止操作が行われた場合（ＳＲ２が設定された場合）には、延長抽籤テーブル２を用いて延長抽籤が行われるように構成する。このようにして、ＡＴ関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となるように構成してもよい。

【０７８２】

20

なお、ＡＴ状態では、基本的に所定態様に含まれる正解打順がナビされるため、ＡＴ状態においてはＳＲ情報を設定せず、このような処理は行われないようにしてもよいが、例えば、ＡＴ状態であっても、押し順ベルに当籤した遊技で必ずしも正解打順がナビされない場合があるように構成し、正解打順のナビが発生しない遊技ではＳＲ情報が設定され、これがＳＲ１であった場合には延長抽籤を有利とし、ＳＲ２であった場合には延長抽籤を不利とするなどの処理が行われるようにしてもよい。

【０７８３】

以上のように、ＡＴ関連処理を有利とする態様として、例えば、所定の数値が減る（若しくは減りやすい）、又は増える（若しくは増えやすい）ように構成できること、あるいは、所定の抽籤が必ず実行される（若しくは当該抽籤が有利となる）ように構成できる点について説明し、また、ＡＴ関連処理を不利とする態様として、例えば、所定の数値が減らない（若しくは減りにくい）、又は増えない（若しくは増えにくい）ように構成できること、あるいは、所定の抽籤が実行されない（若しくは当該抽籤が不利となる）ように構成できる点について説明したが、これらはあくまで一例である。すなわち、単位遊技の結果として、最終的にＡＴ関連処理を有利あるいは不利とすることが可能となる態様であれば、これら以外の態様を採用することも可能である。

30

【０７８４】

もっとも、第２の遊技機では、いずれの態様を採用する場合であっても、当該結果が当該ゲームのみを対象とするように構成されることが望ましい。これは、遊技の公平性を担保し、遊技者が著しく不利益を被らないようにするとの観点による。例えば、押し順ベルに当籤した遊技で、所定態様にて停止操作が行われた場合、当該ゲームのみならず、次ゲーム以降も（例えば、数ゲームにわたって）不利な状態が継続する仕様とするのは望ましくない。したがって、第２の遊技機では、例えば、ある一のゲームにおいて押し順ベルに当籤し、所定態様にて停止操作が行われた場合には、当該一のゲームではＡＴ関連処理を不利とするが、次ゲームにおいて押し順ベルに当籤し、特定態様にて停止操作が行われた場合には、当該次ゲームではＡＴ関連処理を不利とはしない（有利とする）ように構成される。

40

【０７８５】

（ＳＲ情報の設定に関する制御手法）

また、ＳＲ情報の設定に関する制御手法の一例であるが、第２の遊技機では、例えば、

50

押し順ベル以外の役に当籤した遊技では、当該遊技が開始されるときにSR0を設定し、押し順ベルに当籤した遊技では、最終的な（全てのリールが停止したときの）停止出目（停止態様）を判別し、SR1又はSR2のいずれかを設定するようにすればよい。

【0786】

上述のとおり、第2の遊技機では、押し順ベルに当籤したときに、特定態様（左第1停止）にて停止操作された場合の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」と、所定態様（左第1停止以外）にて停止操作された場合の「10枚入賞出目」、「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」とはそれぞれ異なるものとなるように構成されている。したがって、最終的な遊技結果（何枚のメダルが付与されたか）にかかわらず、停止出目によって一律に判別することが可能となっている。

10

【0787】

具体的には、例えば、メインCPU101は、今回の単位遊技における内部当籤役が押し順ベルであった場合、入賞作動判定処理（図23のS13参照）において、入賞作動フラグ格納領域（図17参照）に格納されたデータを判別した際に、図61に示した左第1停止に対応する停止出目が停止したと判別した場合には、SR情報としてSR1を設定する処理を行う一方、図61に示した左第1停止以外に対応する停止出目が停止したと判別した場合には、SR情報としてSR2を設定する処理を行うようにすればよい。

【0788】

なお、SR情報の設定に関する制御手法はこれに限られない。例えば、押し順ベル以外の役に当籤した遊技では、当該遊技が開始されるときにSR0を設定し、押し順ベルに当籤した遊技では、遊技中のいずれかのタイミング（例えば、第1停止操作時）で停止操作の打順を判別し、SR1又はSR2のいずれかを設定するようにすればよい。

20

【0789】

具体的には、例えば、メインCPU101は、今回の単位遊技における内部当籤役が押し順ベルであった場合、リール停止制御処理（図23のS12参照）において、押下順序格納領域（図22参照）に格納されたデータを判別し、左第1停止に対応するデータが格納されていた場合には、SR情報としてSR1を設定する処理を行う一方、左第1停止以外に対応するデータが格納されていた場合には、SR情報としてSR2を設定する処理を行うようにすればよい。

【0790】

30

（押し順ベル以外の役への適用）

上述のとおり、第2の遊技機では、押し順ベルが当籤した場合に、特定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を不利とする仕様について説明したが、当該仕様は押し順ベル以外の他の役に当籤した場合にも適用することが可能である。

【0791】

例えば、打順によって付与される遊技価値の期待値が変動しない通常役（例えば、「共通ベル」）についても、当該通常役に当籤した遊技で、特定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を不利とするように構成することができる。例えば、「共通ベル」が当籤した遊技で、左第1停止にて停止操作が行われた場合にはSR情報としてSR1が設定され、左第1停止以外にて停止操作が行われた場合にはSR情報としてSR2が設定されるように構成することができる（なお、この場合、払出されるメダル数は同じである）。

40

【0792】

また、上記を前提とした上で、通常役の中で、押下位置によって付与される遊技価値が変動し得る特定役（例えば、「F__スイカ」）については、さらに、当該特定役に当籤した遊技で、特定態様にて停止操作が行われた場合であって、特定出目（例えば、「スイカこぼし目1枚」）が表示された場合と、所定出目（例えば、「スイカ5枚」）が表示された場合とでAT関連処理の有利度合いを異ならせる（例えば、特定出目が表示された場合のほうが有利となる）ように構成することができる。例えば、「F__スイカ」が当籤した

50

遊技で、左第1停止にて停止操作が行われた場合であって、「スイカこぼし目1枚」が表示された場合にはSR情報としてSR1が設定され、それ以外の場合にはSR情報としてSR2が設定される（あるいは、「F__スイカ」が当籤した遊技で、左第1停止にて停止操作が行われた場合であって、「スイカ5枚」が表示された場合にはSR情報としてSR3（SR2よりも有利となるが、SR1よりも不利となる）が設定される）ように構成することができる。

【0793】

もっとも、すでに説明したように、通常役については、一律にSR0（これをSR1と等価値としてもよいし、SR2よりは有利となるが、SR1よりも不利となるようにしてもよい）が設定されるように構成してもよい。

【0794】

（押し順ベル間での有利度合いの変動）

上述のとおり、第2の遊技機では、押し順ベルが当籤した場合に、特定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を不利とする仕様について説明したが、押し順ベル間においてもさらに有利度合いを変動させる仕様とすることが可能である。

【0795】

例えば、押し順ベルのうち、「F__○○○○ベル__1」といったように末尾が「1」であるもの（例えば、「F__2134ベル__1」や「F__4321ベル__1」等）を「押し順ベルA」と定義する。また、押し順ベルのうち、「F__○○○○ベル__2」といったように末尾が「2」であるもの（例えば、「F__2134ベル__2」や「F__4321ベル__2」等）を「押し順ベルB」と定義する。

【0796】

そして、押し順ベルAに当籤したときに、特定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を不利とし、また、押し順ベルBに当籤したときに、特定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を有利とし、所定態様にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理を不利とする点についてかわりはないが、押し順ベルAに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合と、押し順ベルBに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合とでAT関連処理の有利度を異ならせる。

【0797】

例えば、押し順ベルAに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合にはSR情報としてSR1が設定され、押し順ベルBに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合にはSR情報としてSR3（SR2よりも有利となるが、SR1よりも不利となる）が設定されるようにし、押し順ベルAに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合に実行される各種抽籤や決定を、押し順ベルBに当籤して特定態様にて停止操作が行われた場合に実行されるものよりも有利とする。なお、この場合、押し順ベルAと押し順ベルBとは、少なくとも特定態様で停止操作が行われた場合には同じ出目が表示される（すなわち、1枚入賞出目やとりこぼし0枚出目が同じ出目に設定されている）ように構成すればよい。

【0798】

また、第2の遊技機では、押し順ベルAと押し順ベルBとが同じ当籤確率となっているが（図46参照）、これが異なる当籤確率となるようにしてもよい。この場合、例えば、押し順ベルAの当籤確率を押し順ベルBの当籤確率よりも低くして、押し順ベルAがいわゆるレア役となるように構成してもよいし、押し順ベルBの当籤確率を押し順ベルAの当籤確率よりも低くして、押し順ベルBがいわゆるレア役となるように構成してもよい。前者の場合には、例えば、他に新たにレア役を設けることなく、遊技性をより多様化できるし、後者の場合には、例えば、遊技者が押し順ベルBに当籤にしたときに、10枚入賞を得ることをチャレンジするために、あえて所定態様にて停止操作を行うかを選択できるといった遊技性を提供することもできる。

【0799】

（非有利区間への適用）

上述のとおり、第2の遊技機では、有利区間（通常有利区間）において押し順ベルが当籤した場合に、特定態様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、所定態様にて停止操作が行われた場合にはA T関連処理を不利とする仕様について説明したが、例えば、通常中（非有利区間）において、次ゲームから通常中（有利区間）に移行することが決定された場合、当該決定が行われた遊技（非有利区間の最終遊技）において同様の仕様が適用できるかについて検討する。

【0800】

上述のとおり、非有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、ここでいうA T関連処理）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）を参照した処理を行うことはできない（打順についても同様）。したがって、非有利区間の最終遊技において押し順ベルが当籤した場合、たとえ次ゲームから有利区間に移行するものであったとしても、当該遊技では当該仕様が適用できないと解すべきである。すなわち、有利区間移行抽籤が行われる遊技にあっては、当該仕様が適用しない。

【0801】

（遊技期間の進捗処理との関係）

例えば、第2の遊技機においても、押し順ベルに当籤した遊技で所定態様にて停止操作が行われた場合に、天井ポイントについては減算されない場合があるが、天井ゲーム数については必ず1減算されるものとしている。すなわち、一律に同じ条件で遊技期間の進捗処理を行うものについては、いずれのS R情報が設定されるかにかかわらず、当該処理が行われるものとすることができる。

【0802】

例えば、A T当籤確率が優遇される高確状態（あるいはC Z状態）が設けられ、当該状態は、一律で10ゲーム継続するものとして構成された場合、当該状態中は、S R情報としてS R2が設定された単位遊技においても一律にゲーム数を進行させる処理（例えば、ゲーム数カウンタを1加算、あるいはゲーム数カウンタを1減算等）が行われる。そして、例えば、10ゲーム目に押し順ベルに当籤し、S R情報としてS R2が設定された場合であっても当該処理が行われ、ゲーム数が消化されたことに基づいて当該状態を終了させることができる。

【0803】

また、例えば、A T状態（あるいはC Z状態）に移行することが決定された場合に、実際に移行するまでの待機状態（前兆状態）が設けられ、当該状態は、1～32ゲームの範囲内で一のゲーム数が決定されるものとして構成された場合（ここでは、10ゲームが決定されたものとする）、当該状態中は、S R情報としてS R2が設定された単位遊技においても一律にゲーム数を進行させる処理（例えば、ゲーム数カウンタを1加算、あるいはゲーム数カウンタを1減算等）が行われる。そして、例えば、10ゲーム目に押し順ベルに当籤し、S R情報としてS R2が設定された場合であっても当該処理が行われ、当該状態を終了させ、該当の状態に移行させる処理を行うことができる。

【0804】

（権利の仮付与）

例えば、押し順ベルに当籤した遊技では、遊技が開始されるときに、A T関連処理を有利とするための権利を仮付与しておく（例えば、S R情報としてS R1を仮セットしておく）ようにし、その後、特定態様にて停止操作が行われた場合には、当該権利を正式に付与し、所定態様にて停止操作が行われた場合には、当該権利を消滅させるようにしてもよい。このようにすれば、押し順ベルに当籤した遊技では、遊技が開始されるときに、当該権利に基づいて遊技者に所定の期待感演出を行うことができ、また、その後、停止操作が進行した所定のタイミングにて、当該所定の期待感演出の結果報知を行うことができる。例えば、押し順ベルに当籤した遊技では、遊技開始時に「CHANCE!」などの表示とともに「宝箱」を表示させ、左第1停止であれば、以後の所定のタイミングで「宝箱が開

10

20

30

40

50

いて宝石が出現する」などといった表示を行う一方、左第1停止以外であれば、以後の所定のタイミングで「宝箱が開いたが中身は空っぽ」などといった表示を行う。このようにすれば、遊技性と相俟って演出の興趣をより高めることが可能となる。

【0805】

(特定の遊技方法の示唆)

上述のとおり、第2の遊技機では、例えば、左第1停止の場合が特定態様の停止操作となり、左第1停止以外の場合が所定態様の停止操作となるように構成される。そして、特定態様にて停止操作が行われた場合には、AT関連処理が有利となるように構成される。すなわち、特定の遊技方法にて遊技を行うことが推奨されるものである。したがって、このような推奨される遊技方法については、遊技者に示唆されることが望ましい。

10

【0806】

したがって、例えば、押し順ベルに当籤した遊技で、所定態様にて停止操作が行われた場合には、「AT移行が不利となります」や「左第1停止が推奨される遊技方法です」などといった示唆表示が行われるものとして、遊技者が不利益を被ることを抑制してもよい。なお、このような示唆表示は、押し順ベルの当籤と離れて、例えば、通常役が当籤したときに表示されるものであってもよいし、非遊技中のデモ画面やメニュー画面に表示されるものであってもよい。また、例えば、示唆表示は、左第1停止は、「AT移行は有利、メダルの付与期待値は不利」、左第1停止以外は、「AT移行は不利、メダルの付与期待値は有利」などといったように、遊技者がその遊技性を選択できるような表示であってもよい。

20

【0807】

(押し順ベルの構成例を用いた遊技機)

第2の遊技機では、上述の押し順ベルの構成例を用いることで、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。

【0808】

例えば、所定役(例えば、押し順ベル)は、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、これとは異なる所定態様(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、AT状態(例えば、疑似ボーナス状態)の決定に関連する所定情報(例えば、天井ポイント)は、所定役に当籤したときに、所定態様にて停止操作が行われた場合、特定態様にて停止操作が行われた場合よりも不利となる場合がある遊技機である。

30

【0809】

また、例えば、特定態様及び所定態様は、停止操作の打順(押し順)であり、所定態様は、10枚入賞となる正解打順と、10枚入賞とならない不正解打順とを含み、所定役(例えば、押し順ベル)は複数種類あり、特定態様となる打順はそれぞれで同じである左第1停止であり、所定態様において正解打順となる打順はそれぞれで異なるように構成される遊技機である。

【0810】

また、例えば、所定役(例えば、押し順ベル)に当籤したときに、停止操作の打順を判別して所定情報を不利とするか決定可能である遊技機である。

40

【0811】

また、例えば、所定役(例えば、押し順ベル)は、特定態様となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞とならない第1停止態様(図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」参照)が表示され、所定態様において正解打順となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞となる第2停止態様(図61中、左第1停止以外時の「10枚入賞出目」参照)が表示され、不正解打順となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞とならず、かつ、第1停止態様とは異なる第3停止態様(図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」参照)が表示されるように構成され、所定役に当籤したときに、停止態様を判別して所定情報を不利とするか決定可能である遊技機である。

50

【0812】

また、例えば、上記の第1停止態様は、1枚入賞となる第1付与停止態様（図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」参照）と、取りこぼし0枚となる第1非付与停止態様（図61中、左第1停止時の「とりこぼし0枚出目」参照）とを含み、上記の第3停止態様は、1枚入賞となる第3付与停止態様（図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」参照）と、取りこぼし0枚となる第3非付与停止態様（図61中、左第1停止以外時の「とりこぼし0枚出目」参照）とを含む遊技機である。

【0813】

また、例えば、一のゲームにおいて、所定情報を不利とすることを決定した場合、当該決定結果は当該ゲームのみを対象とする遊技機である。

10

【0814】

また、例えば、所定情報は、AT状態（例えば、疑似ボーナス状態）の移行決定に関連する第1情報（例えば、天井ポイント）と、AT状態の継続決定に関連する第2情報（例えば、ストックランク）とを含む遊技機である。

【0815】

また、例えば、上記の第1情報は、AT状態に移行するまでの待機期間（例えば、通常中（有利区間）の遊技期間）を決定するための情報であり、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、特定態様にて停止操作が行われた場合には待機期間を短縮し（例えば、天井ポイントを1減算し）、所定態様にて停止操作が行われた場合には待機期間を短縮しない場合がある遊技機である。

20

【0816】

また、例えば、上記の第2情報は、AT状態の継続度合いを決定するための情報であり、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、特定態様にて停止操作が行われた場合には第2情報を有利なものとする（例えば、昇格させる）ことがあり、所定態様にて停止操作が行われた場合には第2情報を有利なものとすることがない遊技機である。

【0817】

また、例えば、非有利区間において所定の開始条件が成立した（例えば、有利区間移行抽籤に当籤した）ことに応じて有利区間に移行させ、有利区間において所定の終了条件が成立した（例えば、終了準備中を消化した、あるいはリミッタが作動した）ことに応じて非有利区間に移行させ、所定の開始条件が成立した場合に、有利区間における有利度合いを決定するための特定情報（例えば、有利区間レベル）を決定し、決定した特定情報に応じて、上記の第1情報及び第2情報の初期情報を決定する遊技機である。

30

【0818】

また、例えば、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、有利区間であってAT状態である場合には、正解打順が認識可能となる第1報知情報（図60中、指示情報「1」～「18」参照）を設定し、有利区間であってAT状態でない場合には、正解打順は認識可能としないが所定役に当籤したことは認識可能となる第2報知情報（図60中、指示情報「19」参照）を設定し、非有利区間である場合には、正解打順も所定役に当籤したことも認識可能としない第3報知情報（図60中、指示情報「0」参照）を設定可能な遊技機である。

40

【0819】

[10-6. 第2の遊技機天井ポイント及び天井ゲーム数によるボーナス移行の制御例]

続いて、図62を参照して、第2の遊技機天井ポイント及び天井ゲーム数によるボーナス移行の制御例について説明する。上述のとおり、第2の遊技機では、通常中（有利区間）又は連チャン中において、設定された天井ポイント又は天井ゲーム数に到達した場合、ボーナス中等の有利状態に移行するものとなっている。以下では、その遊技の流れについて、一例を挙げて説明する。

【0820】

なお、上述のとおり、この実施形態では、天井ポイント及び天井ゲームは、更新される

50

場合には基本的に1ゲームにつき1ずつ減算され、それぞれの値（カウンタの値）が0になったときに、それぞれに到達したとしてボーナス等の有利状態に移行する態様を一例に挙げて説明しているが、これらの更新態様はこれに限られない。例えば、天井ポイント及び天井ゲームは、更新される場合には基本的に1ゲームにつき1ずつ加算され（初期値は0）、それぞれの値（カウンタの値）が設定された値となったときに、それぞれに到達したとしてボーナス等の有利状態に移行する態様とすることもできる。すなわち、これらの値の更新は、減算更新に限られず、加算更新であってもよい（あるいは、他の演算を用いてもよい）。これは、天井ポイント短縮抽籤有効期間を管理するための短縮有効カウンタについても同様である。

【0821】

まず、図62に示す(a)制御例1について説明する。制御例1は、遊技者が特定の遊技方法（左第1停止）で遊技を行い（これを図62中では「変則押しなし」としている）、また、天井ポイント短縮抽籤に当籤せず（これを図62中では「天井ポイント短縮なし」としている）、天井ポイントが0になって天井ポイントに到達し、ボーナス中等の有利状態に移行する（これを図62中では「ボーナス移行」としている）場合の制御例である。

【0822】

例えば、天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「200」であるゲームでは、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「198」、天井ゲーム数が「199」となったゲーム）では、当籤役はTPリブ（「F__TPリブ」）であったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

【0823】

天井ポイントが「33」、天井ゲーム数が「34」となったゲームでは、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。なお、当該ゲームでは、天井ポイントが「33」となっているので、短縮有効カウンタには「32」がセットされ、天井ポイント短縮抽籤期間が開始される。また、短縮有効カウンタは、一律に、1ゲームにつき1ずつ減算されるように構成されているので、短縮有効カウンタも1減算される。

【0824】

また、次ゲーム（天井ポイントが「32」、天井ゲーム数が「33」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「31」、天井ゲーム数が「32」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

【0825】

天井ポイントが「3」、天井ゲーム数が「4」となったゲームでは、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「2」、天井ゲーム数が「3」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。ここで、天井ポイント短縮抽籤は、当籤した場合に天井ポイントを「1」に短縮することが決定されるものであるため、天井ポイントが「1」となったゲームでは基本的に当該抽籤を行う必要がなくなる。したがって、短

10

20

30

40

50

縮有効カウンタが「1」から「0」に更新される場合には、当該ゲームで天井ポイント短縮抽籤期間を終了させる。

【0826】

また、短縮有効カウンタは、以下の用途にも用いることができる。例えば、仮に実行された演出の内容等によって、遊技者が、天井ポイントが「32」以下であることが察知できる場合があったとする。この場合に、その遊技者が、以降の遊技において、押し順ベルが当籤した遊技であえて左第1停止以外の停止操作を行い続けたとする。すると、（天井ポイントが減算されない遊技が発生する結果として）意図的に通常中（有利区間）を延長させることができる場合がある。

【0827】

ここで、ボーナス移行が発生するまでずっと天井ポイント短縮抽籤を受け得るとするならば、その遊技者は、その延長した遊技期間でスイカ（「F__スイカ」）やチェリー（「F__チェリー」）の当籤を待ち、これに当籤した場合には、天井ポイント短縮抽籤のみならず、ストックランク昇格抽籤（天井ポイント短縮時）が受けられるようになる可能性が生じることになる。これを許容すれば、企図した遊技性に反する恩恵を受けられる場合があることとなり、遊技の公平性を担保し得ず、また、遊技店が不測の不利益を被る可能性も生じることになる。そこで、短縮有効カウンタを上記のように構成し、少なくとも、通常中（有利区間）を意図的に延長させても、天井ポイント短縮抽籤期間が延長されない構成とすれば、そのような状況が発生することを防止することも可能となる。

【0828】

なお、そのような観点からすれば、短縮有効カウンタを、天井ポイントが「32」となったゲームで「32」がセットされるものとして構成し、その後の遊技で、天井ポイントが減算されない場合があったとしても、短縮有効カウンタは必ず1減算されるものとし、短縮有効カウンタが0となった場合には、（天井ポイントが「1」以上であったとしても）天井ポイントに到達したとして、ボーナス移行を行い得るように構成することも可能である。

【0829】

制御例1の説明に戻る。次ゲーム（天井ポイントが「1」、天井ゲーム数が「2」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、次ゲームでは、天井ポイントが「0」となったので、天井ポイントに到達してボーナス移行が発生し、決定された種別の疑似ボーナス状態が開始されるものとしている。

【0830】

次に、図62に示す（b）制御例2について説明する。制御例2は、「変則押しなし」であり、また、天井ポイント短縮抽籤に当籤し（これを図62中では「天井ポイント短縮あり」としている）、天井ポイントが0になって天井ポイントに到達し、「ボーナス移行」する場合の制御例である。

【0831】

例えば、天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「200」であるゲームでは、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「198」、天井ゲーム数が「199」となったゲーム）では、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

【0832】

天井ポイントが「33」、天井ゲーム数が「34」となったゲームでは、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。なお、当該ゲームでは、天井ポイントが「3

10

20

30

40

50

3」となっているので、短縮有効カウンタには「3 2」がセットされ、天井ポイント短縮抽籤期間が開始される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。

【0833】

また、次ゲーム（天井ポイントが「3 2」、天井ゲーム数が「3 3」となったゲーム）では、当籤役はスイカであったとする。当該ゲームは、天井ポイント短縮抽籤期間であるので、天井ポイント短縮抽籤が行われる。制御例2では、この天井ポイント短縮抽籤に当籤したものとしている。そして、天井ポイント短縮抽籤に当籤したので、当該ゲームにおいて、天井ポイントが「1」に更新される。なお、天井ゲーム数は通常どおり1減算されている。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。

【0834】

また、次ゲーム（天井ポイントが「1」、天井ゲーム数が「3 2」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。そして、次ゲームでは、天井ポイントが「0」となったので、天井ポイントに到達してボーナス移行が発生し、決定された種別の疑似ボーナス状態が開始されるものとしている。

【0835】

次に、図62に示す(c)制御例3について説明する。制御例1は、遊技者が特定の遊技方法（左第1停止）で遊技を行わなかった場合があり（これを図62中では「変則押しあり」としている）、また、「天井ポイント短縮なし」であり、天井ポイントが0となるよりも前に天井ゲーム数が0になって天井ゲーム数に到達し、「ボーナス移行」する場合の制御例である。

【0836】

例えば、天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「200」であるゲームでは、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは右第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR2が設定され、天井ポイント減算抽籤の結果、天井ポイントが減算されないことが決定されたため、天井ポイントについては減算されず、天井ゲーム数のみ1減算されている。また、次ゲーム（天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「199」となったゲーム）では、当籤役はTPリップであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

【0837】

天井ポイントが「33」、天井ゲーム数が「33」となったゲームでは、当籤役はTPリップであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。なお、当該ゲームでは、天井ポイントが「33」となっているので、短縮有効カウンタには「32」がセットされ、天井ポイント短縮抽籤期間が開始される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。

【0838】

また、次ゲーム（天井ポイントが「32」、天井ゲーム数が「32」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは右第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR2が設定され、天井ポイント減算抽籤の結果、天井ポイントが減算されないことが決定されたため、天井ポイントについては減算されず、天井ゲーム数のみ1減算されている。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「32」、天井ゲーム数が「31」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

【0839】

天井ポイントが「4」、天井ゲーム数が「3」となったゲームでは、当籤役はTPリップであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント

10

20

30

40

50

及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「3」、天井ゲーム数が「2」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。ここで、天井ポイント短縮抽籤期間が終了する。

【0840】

また、次ゲーム（天井ポイントが「2」、天井ゲーム数が「1」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、次ゲームでは、天井ゲーム数が「0」となったので、天井ゲーム数に到達してボーナス移行が発生し、決定された種別の疑似ボーナス状態が開始されるものとしている。

10

【0841】

次に、図62に示す(d)制御例4について説明する。制御例4は、「変則押しあり」であり、また、「天井ポイント短縮あり」であり、天井ポイントが0になって天井ポイントに到達し、「ボーナス移行」する場合の制御例である。

【0842】

例えば、天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「200」であるゲームでは、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは右第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR2が設定され、天井ポイント減算抽籤の結果、天井ポイントが減算されないことが決定されたため、天井ポイントについては減算されず、天井ゲーム数のみ1減算されている。また、次ゲーム（天井ポイントが「199」、天井ゲーム数が「199」となったゲーム）では、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

20

【0843】

天井ポイントが「33」、天井ゲーム数が「33」となったゲームでは、当籤役はTPリブであったとする。当該ゲームではSR情報としてSR0が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。なお、当該ゲームでは、天井ポイントが「33」となっているので、短縮有効カウンタには「32」がセットされ、天井ポイント短縮抽籤期間が開始される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。

30

【0844】

また、次ゲーム（天井ポイントが「32」、天井ゲーム数が「32」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは右第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR2が設定され、天井ポイント減算抽籤の結果、天井ポイントが減算されないことが決定されたため、天井ポイントについては減算されず、天井ゲーム数のみ1減算されている。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。また、次ゲーム（天井ポイントが「32」、天井ゲーム数が「31」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。そして、遊技期間がさらに進行していくものとする。

40

【0845】

天井ポイントが「4」、天井ゲーム数が「3」となったゲームでは、当籤役はスイカであったとする。当該ゲームは、天井ポイント短縮抽籤期間であるので、天井ポイント短縮抽籤が行われる。制御例4では、この天井ポイント短縮抽籤に当籤したものとしている。そして、天井ポイント短縮抽籤に当籤したので、当該ゲームにおいて、天井ポイントが「1」に更新される。なお、天井ゲーム数は通常どおり1減算されている。さらに、短縮有効カウンタも1減算される。

【0846】

50

また、次ゲーム（天井ポイントが「1」、天井ゲーム数が「2」となったゲーム）では、当籤役は押し順ベルであったとする。当該ゲームでは左第1停止で遊技が行われた結果、SR情報としてSR1が設定されたため、天井ポイント及び天井ゲーム数が1ずつ減算される。そして、次ゲームでは、天井ポイントが「0」となったので、天井ポイントに到達してボーナス移行が発生し、決定された種別の疑似ボーナス状態が開始されるものとしている。

【0847】

なお、上述のとおり、第2の遊技機では、天井ゲーム数に到達してボーナス移行が発生した場合、天井ポイントに到達してボーナス移行が発生した場合よりも遊技者が不利となる場合がある（例えば、図41及び図42等参照）。したがって、例えば、制御例1と制御例3とを比較すると、仮に天井ポイントや天井ゲーム数の設定、あるいは途中の遊技経過等が概ね同じであれば、制御例3でボーナス移行が発生した場合、制御例1でボーナス移行が発生した場合よりも遊技者が相対的に不利となる可能性が高い。

【0848】

もっとも、あるゲームにて、押し順ベルに当籤し、特定の遊技方法（例えば、左第1停止）にて遊技が行われなかったからといって、直ちに遊技者が不利となるわけではない。例えば、設定される天井ポイントの値がいずれの値であったか、また、これにともなって設定される天井ゲーム数の値がいずれの値であったか（例えば、天井ポイントが「101」に設定された場合も、天井ポイントが「149」に設定された場合も天井ゲーム数は「150」に設定されるため、同じ天井ゲーム数が設定される場合であっても天井ポイントとの差には開きが生じる）によっても変動が生じ得るものとなっている。

【0849】

また、例えば、有利区間開始時の状態（例えば、有利区間レベル抽籤の抽籤結果、ストックランク抽籤の抽籤結果、天井ポイント抽籤の抽籤結果等）や途中の遊技経過（例えば、天井ポイント減算抽籤の抽籤結果、ストックランク昇格抽籤の抽籤結果、天井ポイント短縮抽籤の抽籤結果等）によっても変動が生じ得るものとなっている。

【0850】

したがって、遊技者は、上記の種々の要素を予測したり、現在のメダルの獲得状況を考えたりしながら、ときには、特定の遊技方法で遊技を行うことを優先したり、また、ときには、特定の遊技方法で遊技を行わず、10枚入賞の可能性を高めることを優先したりしながら遊技を行っていくことができる。すなわち、第2の遊技機では、このようにして遊技性を多様化させ、遊技の興趣を高めることを可能としているのである。

【0851】

なお、これらはあくまで一例であり、上記の種々の要素のうち、一部の要素についてはこれを採用しないで第2の遊技機を構成することも可能であるし、さらに要素を追加して第2の遊技機を構成することも可能である。

【0852】

（確定演出）

第2の遊技機では、天井ポイントや天井ゲーム数が0となり得る（1から0に更新され得る）遊技（例えば、図62では、制御例1～4のそれぞれにおいて「ボーナス移行」となる直前の遊技）において、特別演出が実行可能に構成されている。なお、第2の遊技機において、当該特別演出は、次ゲームから疑似ボーナス状態に移行する旨を確定的に報知する確定演出として構成されているので、以下、この項では確定演出として説明する。

【0853】

もっとも、第2の遊技機において、特別演出は必ずしも疑似ボーナス状態に移行する旨を確定的に報知する演出でなくともよい。例えば、天井ポイントや天井ゲーム数が0となり得る（1から0に更新され得る）遊技以外の遊技でも実行される場合があるものとし、次ゲームから疑似ボーナス状態に移行する可能性（期待度）は高いが、これが確定しない演出（期待感演出）として構成されるものであってもよい。

【0854】

10

20

30

40

50

また、確定演出は、上述のいずれの演出実行手段（複数の演出実行手段で実行されるものを含む）で実行されるものであってもよく、また、その演出実行時期（例えば、遊技開始時、第1～第4停止操作時、全停止後）も問わないものであるが、以下、この項では、メイン演出表示部21上で行われる演出であって、遊技開始時に行われる演出であるものとして説明する。

【0855】

＜確定演出の制御例＞

図63を参照して、第2の遊技機の確定演出の制御例について説明する。なお、図63では、天井ポイントが0となって疑似ボーナス状態に移行する場合を一例に挙げて説明している。

10

【0856】

まず、図63中、（a）通常の流れについて説明する。ボーナス移行となる遊技の3ゲーム前（天井ポイントが「3」）の遊技では、例えば、「？」を表示するといった煽り演出（小）が実行されている。なお、当該遊技では、天井ポイントが1減算されたものとする。

【0857】

続いて、ボーナス移行となる遊技の2ゲーム前（天井ポイントが「2」）の遊技では、例えば、「??」を表示するといった煽り演出（中）が実行されている。なお、当該遊技では、天井ポイントが1減算されたものとする。そして、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前（天井ポイントが「1」）の遊技では、例えば、「ボーナス確定！」といった文字を表示する確定演出が実行され、遊技者に疑似ボーナス状態が開始されることが確定的に報知されている。当該遊技にて、さらに天井ポイントが1減算されれば、実際に次の遊技からは疑似ボーナス状態に移行することとなる。

20

【0858】

なお、煽り演出（小）、煽り演出（中）、及び確定演出は、一連の連続演出として構成されるものであってもよいし、それぞれ独立したとして単発演出として構成されるものであってもよい。後者の場合、例えば、ボーナス移行となる遊技の3ゲーム前（天井ポイントが「3」）の遊技、及びボーナス移行となる遊技の2ゲーム前（天井ポイントが「2」）の遊技では特段の演出が行われず、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前（天井ポイントが「1」）の遊技において確定演出が行われる場合があるようにしてもよい。図63は、あくまでも演出の流れの一例である。

30

【0859】

ここで、（a）通常の流れの場合において、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前（天井ポイントが「1」）の遊技に着目すると、ここで、押し順ベル以外の役に当籤した場合には、（SR情報がSR0に設定されるので）必ず天井ポイントが1減算され、次の遊技から疑似ボーナス状態が開始されることがとなるが、押し順ベルに当籤した場合には、左第1停止であれば（SR情報がSR1に設定されるので）必ず天井ポイントが1減算されるものの、左第1停止以外であれば（SR情報がSR2に設定されるので）天井ポイントが1減算されない場合もある。すなわち、当該遊技で押し順ベルが当籤した場合にも通常どおり確定演出が実行されるものとする、実際の遊技内容と齟齬が生じてしまう場合がある。

40

【0860】

また、確定演出が実行されることで、遊技者は、疑似ボーナス状態にすぐに移行することを認識できることから、当該遊技では、メダルの付与期待値が高まるように左第1停止以外で停止操作を行ったほうがよいと考えるかもしれない。そして、実際に左第1停止以外で停止操作を行った場合、10枚入賞が発生し、さらに結局天井ポイントも減算されてしまう場合もある。かかる状況の発生を許容してしまうと、特に、特定の遊技方法で遊技を行っていた遊技者との間で公平性を担保し得ず、また、遊技店が不測の不利益を被る可能性も生じることになる。

【0861】

50

そこで、第2の遊技機では、図63の(b)1G前が押し順ベルのときに示すように、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技において、押し順ベルに当籤した場合には、確定演出を実行しないように構成している。

【0862】

なお、図63に示すように、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技において、押し順ベルに当籤した場合であって、例えば、ボーナス移行となる遊技の3ゲーム前(天井ポイントが「3」)の遊技から連続演出が行われていた場合には、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技においては確定演出に替えて煽り演出(例えば、煽り演出(大)が実行されるようにしているが、煽り演出(小)や煽り演出(中)が実行されるようにしてもよい)が実行されるものとしている。

10

【0863】

また、上記の場合、及び単発演出が実行されている場合に、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技においては、単に特段の演出が行われないように構成することもできる。すなわち、少なくとも、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技において、押し順ベル以外に当籤した場合には特別演出が実行可能であり、押し順ベルに当籤した場合には当該特別演出を実行可能としない態様であれば、どのような態様を採用することも可能である。

【0864】

なお、図63の(b)の場合であっても、例えば、ボーナス移行となる遊技の1ゲーム前(天井ポイントが「1」)の遊技において、遊技開始時には確定演出は行われないが、左第1停止にて停止操作が行われた場合には、当該第1停止操作時に確定演出が行われるように構成してもよい。あるいは、この場合には、全停止後に確定演出が行われるように構成してもよい。すなわち、(b)の場合には、遊技状況(停止操作態様が左第1停止であったか、SR情報としてSR2以外が設定されたか、天井ポイントは減算されたか等)を判別し、次の遊技から疑似ボーナス状態に移行することが確定したタイミング以降の所定のタイミングにおいて、確定演出が行われるように構成してもよい。

20

【0865】

(疑似遊技演出)

第2の遊技機では、ボーナス移行となる遊技が開始されるときに、疑似遊技演出が実行されてから、当該遊技が開始されるように構成されている。以下、図64～図67を参照して、この疑似遊技演出について説明する。なお、疑似遊技演出は、上述の疑似遊技を行わせる演出であり、遊技の進行が待機される期間(ロック期間)において、遊技者の遊技操作(例えば、開始操作(疑似開始操作)や停止操作(疑似停止操作))に応じて各リールを所定の演出態様によって疑似的に変動(回転や停止)させる演出として構成されている。

30

【0866】

まず、図64を参照して、第2の遊技機の疑似遊技演出の種類について説明する。図64に示す「ボーナス入賞演出」は、基本的に、遊技者の開始操作(疑似開始操作を含む)に応じて各リールを回転させ、遊技者の疑似停止操作に応じて各リールを疑似的に停止することによって「赤7揃い」等を疑似遊技中に見せる演出として構成されている。また、図64に示す「確定役入賞演出」は、基本的に、遊技者の開始操作(疑似開始操作を含む)に応じて各リールを回転させ、遊技者の疑似停止操作に応じて各リールを疑似的に停止することによって「リーチ目停止」等を疑似遊技中に見せる演出として構成されている。なお、これらの疑似遊技演出は、例えば、遊技者の開始操作(疑似開始操作を含む)によらずして開始されるものであってもよいし、遊技者の疑似停止操作によらずして各リールが疑似的に停止するものであってもよい。すなわち、少なくともその一部が上述のリール演出として構成されるものであってもよい。

40

【0867】

ボーナス入賞演出1(RB・4thベル)は、移行するボーナス種別がRB中であると

50

きに実行される疑似遊技演出である。例えば、開始操作が行われると、回転前のロック期間において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、第1リール及び第2リールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7中段テンパイし）、第3リールの中段領域に「BAR」図柄が停止し、第4リールに「ベル」（例えば、「ベル2」）図柄が停止し、「赤7ー赤7ーBARーベル」の停止形で停止する演出として構成される。なお、当該演出が終了した後は、（開始操作（疑似開始操作）が行われるか、所定時間（例えば、約20秒）経過後に）上述のランダム遅延処理を経て、各リールの本来の回転が開始される（他の疑似遊技演出についても同様）。また、例えば、第4リールの演出停止位置が「0」、「5」、「10」、及び「15」と規定されているが、これは、第4リールを疑似遊技中に停止させる場合、当該制御が開始されるときにこれらのうちで最も近い位置となる演出停止位置で停止させることを意味する（他の疑似遊技演出において、該当するリールの演出停止位置が複数規定されている場合も同様）。

10

【0868】

また、ボーナス入賞演出2（BB・4thベル）は、移行するボーナス種別がBB中（次回PBBフラグがオンである場合を含む）であるときに実行される疑似遊技演出である。例えば、開始操作が行われると、回転前のロック期間において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、第1リール及び第2リールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7中段テンパイし）、第3リールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7が3リール揃いし）、第4リールに「ベル」図柄が停止し、「赤7ー赤7ー赤7ーベル」の停止形で停止する演出として構成される。また、ボーナス入賞演出3（BB・4thBAR）は、ボーナス入賞演出2（BB・4thベル）において、第4リールに「ベル」図柄ではなく「BAR」図柄が停止し、「赤7ー赤7ー赤7ーBAR」の停止形で停止する演出として構成される。

20

【0869】

また、ボーナス入賞演出4（BB・4th7）は、移行するボーナス種別がPBB中（フリーズが実行される場合を含まない）であるときに実行される疑似遊技演出である。例えば、開始操作が行われると、回転前のロック期間において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、第1リール及び第2のリールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7中段テンパイし）、第3リールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7が3リール揃いし）、第4リールに「赤7」図柄が停止し（赤7が4リール揃いし）、「赤7ー赤7ー赤7ー赤7」の停止形で停止する演出として構成される。

30

【0870】

また、ボーナス入賞演出5（BB・4thベル）は、移行するボーナス種別がBB中（次回PBBフラグがオンである場合を含む）であるときに実行される疑似遊技演出である。例えば、開始操作が行われると、回転前のロック期間において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、第1リールの上段領域に「赤7」図柄が停止するとともに、第2のリールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7右下がりテンパイし）、第3リールの下段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7が3リール揃いし）、第4リールに「ベル」図柄が停止し、「赤7ー赤7ー赤7ーベル」の停止形で停止する演出として構成される。また、ボーナス入賞演出6（BB・4thBAR）は、ボーナス入賞演出5（BB・4thベル）において、第4リールに「ベル」図柄ではなく「BAR」図柄が停止し、「赤7ー赤7ー赤7ーBAR」の停止形で停止する演出として構成される。

40

【0871】

また、ボーナス入賞演出7（BB・4th7）は、移行するボーナス種別がPBB中（フリーズが実行される場合を含まない）であるときに実行される疑似遊技演出である。例えば、開始操作が行われると、回転前のロック期間において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、第1リールの上段領域に「赤7」図柄が停止するとともに、第2のリールの中段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7右下がりテンパイし）、第3リールの下段領域に「赤7」図柄が停止し（赤7が3リール揃いし）、第4リールに「赤7」図柄が停止し（赤7が4リール揃いし）、「赤7ー赤7ー赤7ー赤7」の停止形で停止する演出

50

として構成される。

【0872】

また、ボーナス入賞演出8（BB・4th7+フリーズ）は、移行するボーナス種別がPBB中（フリーズが実行される場合）であるときに実行される疑似遊技演出である。基本的には、ボーナス入賞演出4と同様の演出となるが、各リールの停止演出が行われる前に、フリーズ演出が実行される点において異なる。

【0873】

また、確定役入賞演出1（中段チェリー）～確定役入賞演出6（確定役6）は、それぞれ、通常の遊技では表示されない停止形であって、遊技者が、期待度が極めて高いと感得し得る停止形（これを「リーチ目」と称している。また、「中段チェリー」もこれに含まれるものとしている）で停止する演出として構成される。

10

【0874】

なお、確定役入賞演出は、ボーナス移行となる遊技が開始されるときに、ボーナス入賞演出とともに実行される場合と、ボーナス中において、特別条件が成立した場合に、単独で実行される場合があるように構成される。

【0875】

例えば、ボーナス入賞演出とともに実行される場合には、開始操作が行われると、回転前のロック期間（適時設定可能である）において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、決定されている確定役入賞演出の種類に応じて規定された演出停止位置にて第1～第4リールが停止し、規定された停止形が表示されて1回目の疑似遊技が終了する。続いて、開始操作（疑似開始操作）が行われるか、所定時間（例えば、約20秒）経過後に、再度全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、決定されているボーナス入賞演出の種類に応じて規定された演出停止位置にて第1～第4リールが停止し、規定された停止形が表示されて2回目の疑似遊技が終了する。その後、開始操作（疑似開始操作）が行われるか、所定時間（例えば、約20秒）経過後に、ランダム遅延処理が行われた後、各リールの本来の回転が開始されるものとなっている。

20

【0876】

また、例えば、ボーナス中に単独で実行される場合には、開始操作が行われると、回転前のロック期間（適時設定可能である）において、全てのリールが回転し、疑似停止操作に応じて、決定されている確定役入賞演出の種類に応じて規定された演出停止位置にて第1～第4リールが停止し、規定された停止形が表示される。その後、開始操作（疑似開始操作）が行われるか、所定時間（例えば、約20秒）経過後に、ランダム遅延処理が行われた後、各リールの本来の回転が開始されるものとなっている。

30

【0877】

ここで、まず、ボーナス入賞演出2及び5と、ボーナス入賞演出3及び6とに着目すると、ボーナス入賞演出2及び5では、第1～第3リールで赤7図柄揃いとなった後、第4リールでベル図柄が表示され得る演出として構成されるのに対し、ボーナス入賞演出3及び6では、第1～第3リールで赤7図柄揃いとなった後、第4リールでBAR図柄が表示され得る演出として構成される点で異なるものとなっているが、このような場合、一般的には、ベル図柄よりもBAR図柄のほうが、有利度合いが高いと感得されることが多い。したがって、第2の遊技機では、例えば、BB中に移行する場合に、ボーナス入賞演出の種類を決定するに際しては、上述のボーナスストックのストック数が多いほど、ボーナス入賞演出5又は6が決定される確率が高くなるように構成される。

40

【0878】

例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「1」である場合には、抽籤により、ボーナス入賞演出2が「192／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出5が「64／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出3及び6は決定されないように構成する。

【0879】

また、例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「2

50

～9」である場合には、抽籤により、ボーナス入賞演出2が「180／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出3が「12／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出5が「60／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出6が「4／256」の確率で決定されるように構成する。

【0880】

また、例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「10以上」である場合には、抽籤により、ボーナス入賞演出2が「144／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出3が「48／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出5が「48／256」の確率で決定され、ボーナス入賞演出6が「16／256」の確率で決定されるように構成する。

10

【0881】

このようにすれば、RB中に移行する場合にはボーナス入賞演出1が決定されること、PBB中に移行する場合にはボーナス入賞演出4、7又は8が決定されることを含め、実行されるボーナス入賞演出の種類によって以後の有利状態の有利度合い（継続度合い）を示唆することができるようになる。

【0882】

また、これに加え、第2の遊技機では、ボーナス移行となる遊技が開始されるときに、ボーナス入賞演出の実行に先立って確定役入賞演出が実行される場合があるように構成される。そして、これも同様に、ボーナスストックのストック数が多いほど、確定役入賞演出が実行される確率が高くなるように構成されるものとすればよい。

20

【0883】

例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「1～4」である場合には、抽籤により、確定役入賞演出は実行されないことが「238／256」の確率で決定され、確定役入賞演出2が「5／256」の確率で決定され、確定役入賞演出3が「5／256」の確率で決定され、確定役入賞演出4が「3／256」の確率で決定され、確定役入賞演出5が「2／256」の確率で決定され、確定役入賞演出6が「3／256」の確率で決定され、確定役入賞演出1は決定されないように構成する。

【0884】

また、例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「5～9」である場合には、抽籤により、確定役入賞演出は実行されないことが「180／256」の確率で決定され、確定役入賞演出1が「4／256」の確率で決定され、確定役入賞演出2が「20／256」の確率で決定され、確定役入賞演出3が「20／256」の確率で決定され、確定役入賞演出4が「12／256」の確率で決定され、確定役入賞演出5が「8／256」の確率で決定され、確定役入賞演出6が「12／256」の確率で決定されるように構成する。

30

【0885】

また、例えば、BB中に移行する場合であって、ボーナスストックのストック数が「10以上」である場合には、抽籤により、確定役入賞演出は実行されないことが「144／256」の確率で決定され、確定役入賞演出1が「40／256」の確率で決定され、確定役入賞演出2が「20／256」の確率で決定され、確定役入賞演出3が「20／256」の確率で決定され、確定役入賞演出4が「12／256」の確率で決定され、確定役入賞演出5が「8／256」の確率で決定され、確定役入賞演出6が「12／256」の確率で決定されるように構成する。

40

【0886】

なお、RB中に移行する場合には、確定役入賞演出は実行されないようにしてもよいし、例えば、上記と同じ確率にて実行され得るようにしてもよい。また、PBB中に移行する場合には、確定役入賞演出は実行されないようにしてもよいし、所定の確率（例えば、ボーナスストックのストック数が「10以上」の場合と同じ確率）にて実行され得るようにしてもよい。

【0887】

50

このように、第2の遊技機では、ボーナス中（例えば、BB中）に移行する場合に、ボーナス入賞演出のみが行われる場合と、確定役入賞演出＋ボーナス入賞演出が行われる場合とがあり、これによって、以後の有利状態の有利度合い（継続度合い）を示唆することが可能であるとともに、さらに、ボーナス入賞演出の種類、及び確定役入賞演出の種類のそれぞれによって、以後の有利状態の有利度合い（継続度合い）を示唆することが可能となっている。また、確定役入賞演出＋ボーナス入賞演出が行われる場合には、1回目の遊技（疑似遊技）でリーチ目が表示され、2回目の遊技（疑似遊技）でボーナスが入賞するといった従来の遊技の流れに沿った疑似遊技演出を行うことが可能となっている。したがって、有利状態が開始されるときに興味を高めることができるとともに、このような演出の興味を高めることができるようになっている。

10

【0888】

なお、ボーナス移行となる遊技が開始されるときに、遊技者に示唆することを可能とする対象は上述したもの（ストック数）に限られない。例えば、有利区間レベル、モード、ストックランク、MYランク、あるいは、移行契機となったのが、天井ポイント到達であったのか、天井ゲーム数到達であったのか等、これらのうち一又は複数の情報を参照して、疑似遊技演出の実行に係る抽籤が行われるようにすることで、種々の情報が示唆可能となるように構成してもよい。すなわち、遊技者にとって有益な情報であれば、いずれが示唆されるものであってもよい。

【0889】

また、上述のとおり、確定役入賞演出は、ボーナス中にも行われる場合があるので、これについて説明する。ボーナス中では、上述のボーナス中1G連抽籤に当籤した場合に、ボーナスストックのストック数が増加する場合があるようになっているが、第2の遊技機では、このようにボーナス中にストック数が増加することが決定された場合に、特別条件が成立したとして確定役入賞演出が実行されるように構成される。

20

【0890】

例えば、ボーナス中のある遊技において、遊技開始時にボーナス中1G連抽籤が行われ、これに当籤し、ボーナスストックのストック数が加算されたとする。この場合、現在のストック数（あるいは、今回の遊技で加算されたストック数のみを対象としてもよい）が、「1～4」であれば、抽籤により、確定役入賞演出2が「80／256」の確率で決定され、確定役入賞演出3が「80／256」の確率で決定され、確定役入賞演出4が「32／256」の確率で決定され、確定役入賞演出5が「16／256」の確率で決定され、確定役入賞演出6が「48／256」の確率で決定され、確定役入賞演出1は決定されないように構成する。

30

【0891】

また、上記の場合、現在のストック数（あるいは、今回の遊技で加算されたストック数のみを対象としてもよい）が、「5以上」であれば、抽籤により、確定役入賞演出1が「80／256」の確率で決定され、確定役入賞演出2が「54／256」の確率で決定され、確定役入賞演出3が「54／256」の確率で決定され、確定役入賞演出4が「21／256」の確率で決定され、確定役入賞演出5が「11／256」の確率で決定され、確定役入賞演出6が「32／256」の確率で決定されるように構成する。

40

【0892】

このように、第2の遊技機では、ボーナス中において、特別条件が成立した場合には、確定役入賞演出が行われる場合があり、また、確定役入賞演出の種類によって、以後の有利状態の有利度合い（継続度合い）を示唆することが可能となっている。したがって、有利状態中の興味を高めることができるとともに、このような演出の興味を高めることができるようになっている。また、有利状態が開始されるときに実行され得る演出と、有利状態中に実行され得る演出とで、演出に係るデータを共通化できるため、興味を高めつつも、演出に係るデータ量が増大してしまうことを抑制できる。

【0893】

<疑似遊技演出の演出例>

50

続いて、図 6 5～図 6 7 を参照して、第 2 の遊技機の疑似遊技演出の演出例について説明する。なお、図 6 5 は、ボーナス移行となる遊技（ボーナス中移行遊技）が開始されるときに、ボーナス入賞演出 3 のみが実行される演出例（その 1）であり、図 6 6 は、ボーナス移行となる遊技（ボーナス中移行遊技）が開始されるときに、確定役入賞演出 1 + ボーナス入賞演出 3 が実行される演出例（その 2）であり、図 6 7 は、ボーナス中に特別条件が成立した場合に、確定役入賞演出 1 のみが実行される演出例（その 3）である。

【0894】

図 6 5 に示すように、例えば、ボーナス中移行遊技にてボーナス入賞演出 3 が実行される場合、遊技者が開始操作（レバーオン）を行うと、ボーナス入賞演出 3 が実行される。全リールが回転し、疑似停止操作に応じて、例えば、第 1 リール及び第 2 リールで赤 7 図柄が中段テンパイとなるように順次停止表示された後、第 3 リールで赤 7 図柄が停止表示されて第 1～第 3 リールで赤 7 図柄揃いとなり、その後、第 4 リールで B A R 図柄が停止表示される。そして、遊技者が再度開始操作（疑似開始操作）を行うか、所定時間（例えば、約 20 秒）が経過すると、全リールが回転し、本来の遊技が開始される。

10

【0895】

また、図 6 6 に示すように、例えば、ボーナス中移行遊技にて確定役入賞演出 1 + ボーナス入賞演出 3 が実行される場合、遊技者が開始操作（レバーオン）を行うと、まず、確定役入賞演出 1 が実行される。全リールが回転し、疑似停止操作に応じて、例えば、第 1～第 4 リールでそれぞれ図 6 4 に示した演出停止位置となるように、第 1～第 4 リールが順次停止表示される。なお、図 6 6 の一例では、第 1 リールの中段領域及び第 4 リールの表示領域においてチェリー図柄が表示されるとともに、第 1～第 3 リールにおいて、B A R 図柄が右下がり揃っているように表示されている。すなわち、遊技者にとって期待度が極めて高いと感得し得る停止形で停止されるものとなっている。ここで、遊技者が再度開始操作（疑似開始操作）を行うか、所定時間（例えば、約 20 秒）が経過すると、確定役入賞演出 1 は終了し、続いて、ボーナス入賞演出 3 が実行される。なお、ボーナス入賞演出 3 の実行態様は、図 6 5 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

【0896】

また、図 6 7 に示すように、例えば、ボーナス中に特別条件が成立して確定役入賞演出 1 が実行される場合、遊技者が開始操作（レバーオン）を行うと、確定役入賞演出 1 が実行される。なお、確定役入賞演出 1 の実行態様は、図 6 6 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。確定役入賞演出 1 が実行された後、遊技者が再度開始操作（疑似開始操作）を行うか、所定時間（例えば、約 20 秒）が経過すると、全リールが回転し、本来の遊技が開始される。

30

【0897】

（その他の示唆演出）

第 2 の遊技機では、上述のとおり、例えば、ボーナス中移行遊技の疑似遊技演出の演出内容によって、所定の情報（例えば、ストック数）を示唆することを可能としていたが、所定の情報を示唆する手法はこれに限られない。

【0898】

例えば、通常中（有利区間）において、いずれかの役に入賞したとき（あるいは、いずれかの遊技の全停止後）に、上述の上部ランプ 2 3 が所定確率で種々の発光態様によって発光することで、遊技者に有益な情報が示唆されるようにしてもよい。ここでは、例えば、ストックランクが示唆されるものとして説明する。例えば、上部ランプ 2 3 が、第 1 発光態様（例えば、白点灯）で点灯した場合には、ストックランク 1 以上が確定するものとする。また、例えば、上部ランプ 2 3 が、第 2 発光態様（例えば、橙点灯）で点灯した場合には、ストックランク 6 以上が確定するものとする（なお、ストックランク 6 は、ボーナス移行となると、50%の確率で 5 連チャン以上となるランクである）。

40

【0899】

また、例えば、上部ランプ 2 3 が、第 3 発光態様（例えば、紫点灯）で点灯した場合には、ストックランク 8 以上が確定するものとする（なお、ストックランク 8 は、ボーナス

50

移行となると、5連チャン以上が確定するランクである）。また、例えば、上部ランプ23が、第4発光態様（例えば、虹点灯）で点灯した場合には、ストックランク10が確定するものとする（なお、ストックランク10は、ボーナス移行となると、8連チャン以上が確定するランクである）。なお、例えば、設定6である場合には、これらの発光態様が、上記の条件以外でも出現するようにしてもよい。この場合、例えば、第3発光態様で点灯したが、ボーナスが5連チャン未満で終了することとなれば、設定6が確定する等といったように、設定値も示唆可能とするものであってもよい。

【0900】

また、例えば、通常中（有利区間）において、特定の役（例えば、リプレイ役）に入賞したときに、上述のリードランプが所定確率で種々の発光態様によって発光することで、遊技者に有益な情報が示唆されるようにしてもよい。ここでは、例えば、モードが示唆されるものとして説明する。例えば、リプレイ役（例えば、TPリブ）の入賞時に、リードランプが、第1発光態様（例えば、フラッシュパターン1）で点灯した場合には、モードB又はモードCが確定するものとする（モードB及びモードCは、相対的にモードAよりも有利なモードである）。また、例えば、リプレイ役（例えば、TPリブ）の入賞時に、リードランプが、第2発光態様（例えば、フラッシュパターン2）で点灯した場合には、モードCが確定するものとする（モードCは、天井ポイントは多いが、ボーナス連チャンが確定するモードである）。なお、例えば、設定6である場合には、これらの発光態様が、上記の条件以外でも出現するようにしてもよい。この場合、例えば、第1発光態様で点灯したが、有利区間開始から100ゲーム以内にボーナス中に移行した場合には、（モードB又はモードCでは、100ゲーム以内にボーナス中に移行する場合がないので）設定6が確定する等といったように、設定値も示唆可能とするものであってもよい。

【0901】

なお、上記では、上部ランプ23やリードランプを用いて示唆演出を行うことを一例として挙げて説明しているが、このような示唆演出を行う演出実行手段の種類はこれに限らず、また、演出実行時期も上述したものに限られない。

【0902】

（天井ポイント及び天井ゲーム数によるボーナス移行の制御例を用いた遊技機）

第2の遊技機では、上述の天井ポイント及び天井ゲーム数によるボーナス移行の制御例を用いることで、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。

【0903】

例えば、所定条件が成立した場合に所定値（例えば、天井ポイント）を決定可能とし、所定値に対応する数値が所定の数値（例えば、「0」）となった場合にAT状態（例えば、疑似ボーナス状態）に制御することを可能とし、当該数値は、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、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1減算され、これとは異なる所定態様（例えば、左第1停止以外）にて停止操作が行われた場合には1減算されない場合がある遊技機である。

【0904】

また、例えば、所定役（例えば、押し順ベル）は、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、これとは異なる所定態様（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遊技機である。

【0905】

また、例えば、特定態様及び所定態様は、停止操作の打順（押し順）であり、所定態様は、10枚入賞となる正解打順と、10枚入賞とならない不正解打順とを含み、所定役（例えば、押し順ベル）は複数種類あり、特定態様となる打順はそれぞれで同じである左第1停止であり、所定態様において正解打順となる打順はそれぞれで異なるように構成され、特定態様となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞とならない第1停止態様（図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」参照）が表示され、所定態様において正解打順となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞となる

第2停止態様（図61中、左第1停止以外時の「10枚入賞出目」参照）が表示され、不正解打順となる打順で停止操作が行われた場合、10枚入賞とならず、かつ、第1停止態様とは異なる第3停止態様（図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」参照）が表示されるように構成され、所定役に当籤したときに、停止態様を判別して所定値を更新するか否かが決定可能である遊技機である。

【0906】

また、例えば、所定値に対応する数値が所定の数値となる（例えば、「1」から「0」となる）遊技の次の遊技からAT状態（例えば、疑似ボーナス状態）が開始されるものであり、所定値に対応する数値が所定の数値となり得る遊技が開始されるときに、特別演出（例えば、確定演出）を実行可能であるが、所定値に対応する数値が所定の数値となり得る遊技において、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときには、当該特別演出を実行しない遊技機である。

10

【0907】

また、例えば、所定の開始条件が成立した（例えば、有利区間移行抽籤に当籤した）場合に、有利区間における有利度合いを決定するための特定情報（例えば、有利区間レベル）を決定し、決定した特定情報に応じて所定値を決定する遊技機である。

【0908】

また、例えば、所定の開始条件が成立した（例えば、有利区間移行抽籤に当籤した）場合に、有利区間における有利度合いを決定するための特定情報（例えば、有利区間レベル）を決定し、決定した特定情報に応じて、AT状態（例えば、疑似ボーナス状態）の継続度合いを決定するための継続度合情報（例えば、ストックランク）を決定可能であり、当該継続度合情報は、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、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（ストックランク昇格抽籤に当籤することにより有利なものとなる）ことがあるが、所定態様（例えば、左第1停止以外）にて停止操作が行われた場合には（ストックランク昇格抽籤が行われないことにより有利なものとなることがない）遊技機である。

20

【0909】

また、例えば、AT状態（例えば、疑似ボーナス状態）が開始される場合、疑似遊技演出を実行可能であり、上記継続度合情報に基づいてAT状態の実行可能回数が決定可能であり、疑似遊技演出は、例えば、ボーナス入賞演出のみが実行される第1疑似遊技演出と、確定役入賞演出＋ボーナス入賞演出が実行される第2疑似遊技演出とを含み、第2疑似遊技演出は、決定された実行可能回数が所定回数以上の場合に実行されやすい遊技機である。

30

【0910】

また、例えば、疑似ボーナス状態中に特別条件が成立した場合（例えば、ボーナス中1G連抽籤に当籤してボーナスストックが加算された場合）にもAT状態の実行可能回数を増加させることが可能であり、疑似遊技演出は、例えば、確定役入賞演出のみが実行される第3疑似遊技演出を含み、第3疑似遊技演出は、疑似ボーナス状態中に特別条件が成立したときに実行され得る遊技機である。

【0911】

また、例えば、所定条件が成立した場合に所定値（例えば、天井ポイント）とは異なる特定値（例えば、天井ゲーム数）を決定可能とし、特定値に対応する数値が所定の数値（例えば、「0」）となった場合にAT状態（例えば、疑似ボーナス状態）に制御することを可能とし、当該数値は、所定役（例えば、押し順ベル）に当籤したときに、停止操作態様にかかわらず1減算される遊技機である。

40

【0912】

また、例えば、特定値（例えば、天井ゲーム数）は、必ず所定値（例えば、天井ポイント）以上となるように決定され、特定値が所定の数値となってAT状態に制御された場合、所定値が所定の数値となってAT状態に制御された場合よりも、遊技者を相対的に不利とすることが可能である遊技機である。

50

【0913】

また、例えば、所定値は、複数回の抽籤（例えば、天井ポイント抽籤1及び天井ポイント抽籤2）の結果、それぞれで決定された数値を加算して決定されるものであり、特定値は、決定された所定値の下二桁を50単位で切り上げることで、所定値以上の値に決定される遊技機である。

【0914】

【10-7. 第2の遊技機の押し順ベルの変形例】

続いて、図68～図70を参照して、第2の遊技機の押し順ベルの変形例の構成について説明する。なお、図68及び図69は、第2の遊技機の押し順ベルの変形例1を示すものであり、図70は、第2の遊技機の押し順ベルの変形例2を示すものである。また、第2の遊技機では、変動表示部として、第1～第4リールの4つのリールを具備するものとして説明していたが、この変形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、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。

10

【0915】

（押し順ベルの変形例1）

図68に示す変形例1では、押し順ベルに関し、押し順ベルAと押し順ベルBを設けるようにしている。この変形例1では、択数が通常の6択（3択×2択×1択）となっており、押し順ベルAでは、それぞれ、このうちの一つの打順が正解打順として規定され、残りの打順が不正解打順として規定されるように構成される。すなわち、押し順ベルAは、通常の押し順小役である。一方、押し順ベルBでは、それぞれ、このうちの一つの打順が不正解打順として規定され、残りの打順が正解打順として規定されるように構成される。すなわち、押し順ベルBは、押し順ベルAとは正解打順及び不正解打順が逆となった押し順小役である。

20

【0916】

なお、この変形例1では、上述の構成例で説明したものとは異なり、押し順ベルAについて、左第1停止（図68中、打順「123」及び「132」）についても正解打順が規定されるように構成しているが、上述の構成例と同様に、左第1停止には正解打順が規定されないように構成することもできる。例えば、左第1停止はいずれも不正解打順として規定され、残りの打順（図68中、打順「213」、「231」、「312」、及び「321」）のうちの一つの打順が正解打順として規定され、その他の打順が不正解打順として規定される（すなわち、正解打順の択数が4択（2択×2択）となる）ように構成することもできる。

30

【0917】

また、押し順ベルAについて、変形例1のように、左第1停止についても正解打順が規定されるように構成する場合、この場合であっても、押し順ベルAが当籤した遊技で、左第1停止で停止操作が行われたときには（10枚入賞が発生した場合でも）SR情報としてSR1が設定され、左第1停止以外で停止操作が行われたときにはSR情報としてSR2が設定されるように構成することができる。また、押し順ベルAが当籤した遊技で、単に正解打順で停止操作が行われたときにはSR情報としてSR2が設定され、不正解打順で停止操作が行われたときにはSR情報としてSR1が設定されるように構成することもできる。また、押し順ベルAが当籤した遊技では、停止操作態様にかかわらず、SR情報としてSR0が設定されるように構成することもできる。また、上述の構成例のように構成する場合には、上述の構成例と同様、左第1停止で停止操作が行われたときには（10枚入賞が発生する可能性はないので）SR情報としてSR1が設定され、左第1停止以外で停止操作が行われたときには（10枚入賞が発生する可能性があるので）SR情報としてSR2が設定されるように構成することができる。

40

【0918】

また、この変形例1では、押し順ベルBについて、左第1停止（図68中、打順「123」及び「132」）についても不正解打順が規定されるように構成しているが、左第1

50

停止には不正解打順が規定されないように構成することもできる。例えば、左第1停止はいずれも正解打順として規定され、残りの打順（図68中、打順「213」、「231」、「312」、及び「321」）のうちの一つの打順が不正解打順として規定され、その他の打順が正解打順として規定される（すなわち、不正解打順の択数が4択（2択×2択）となる）ように構成することもできる。

【0919】

また、押し順ベルBについては、不正解打順（例えば、1／6の確率）で停止操作が行われたときにはSR情報としてSR1が設定され、正解打順（例えば、5／6の確率）で停止操作が行われたときにはSR情報としてSR2が設定されるものとすればよい。すなわち、択数が少ないほうの不正解打順で停止操作が行われた場合にはAT関連処理が有利となり、択数が多いほうの正解打順で停止操作が行われた場合にはAT関連処理が不利となるように構成することができる。

【0920】

この場合、例えば、上記のとおり、左第1停止では不正解打順が規定されないようにすれば、左第1停止で遊技を行う限り、押し順ベルBに当籤した遊技では、AT関連処理が有利となる場合はないものの、必ず10枚入賞が発生することとなるので、特定の遊技方法で遊技を行っている場合の還元率を高めることが可能となる。もっとも、左第1停止でも不正解打順があるように規定した場合であっても、不正解打順の択数は少ないことから、この場合も同様に還元率を高めることが可能である。

【0921】

なお、この変形例1では、上述の構成例と同様の確率（図46に示す押し順ベルの抽籤値の合算確率）で押し順ベルが当籤するものとし、このうち、押し順ベルAについて、押し順ベルBよりもその当籤確率が高くなるように構成しているが、この変形例1では種々の変形が可能である。まず、押し順ベルの当籤確率は、上述の構成例よりも高い確率であってもよいし、低い確率であってもよい。また、押し順ベルAの当籤確率は、押し順ベルBの当籤確率と同じ（すなわち、押し順ベルAと押し順ベルBの振り分けが1：1）であってもよいし、押し順ベルAの当籤確率が、押し順ベルBの当籤確率よりも低い確率であってもよい。

【0922】

また、この変形例1では、上述の構成例と同様に（図56～図59参照）、押し順ベルに当籤した場合、正解打順で停止操作が行われた場合には「10枚入賞」となり、不正解打順で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となるように構成しているが、この変形例1では種々の変形が可能である。まず、正解打順で停止操作が行われた場合には、10枚に限られず、ベット数（3枚）以上15枚以下で規定された任意の枚数のメダルが付与されるように構成することができる（上述の構成例も同様である）。

【0923】

また、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合の付与態様と、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合の付与態様とを異ならせることもできる。例えば、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合には5枚のメダルを付与し、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合には15枚のメダルを付与する等を規定してもよい。あるいは、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合には15枚のメダルを付与し、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合には5枚のメダルを付与する等を規定してもよい。また、例えば、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合には8枚のメダルを付与し、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合には3枚のメダルを付与する等を規定してもよい。あるいは、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合には3枚のメダルを付与し、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合には8枚のメダルを付与する等を規定してもよい。なお、これらもあくまで一例である。

【0924】

また、不正解打順で停止操作が行われた場合には、「1／4で1枚入賞」に限られず、種々の付与態様を規定して構成することができる（上述の構成例も同様である）。なお、

上述の構成例では、「1 / 4で1枚入賞」となる場合と、「1 / 2で1枚入賞」となる場合とがあったが、さらに、「1 / 4で3枚入賞」、「1 / 2で3枚入賞」、「1枚入賞」（すなわち、停止操作態様にかかわらず1枚役の図柄組合せが表示される）、あるいは「3枚入賞」（すなわち、停止操作態様にかかわらず3枚役の図柄組合せが表示される）となる場合のいずれかを規定してもよい。なお、不正解打順の付与態様として、「1 / 4で3枚入賞」、「1 / 2で3枚入賞」、及び「3枚入賞」のいずれかを規定する場合には、正解打順では4枚以上のメダルが付与されるように構成されることが望ましい。

【0925】

また、押し順ベルAが当籤して正解打順となった場合の付与態様と、押し順ベルBが当籤して正解打順となった場合の付与態様とを異ならせることもできる（上述の付与態様について、それぞれ組み合わせて規定することができる）。例えば、押し順ベルAが当籤して不正解打順となった場合には「1 / 4で1枚入賞」となり（あるいは、第1停止のみ正解の場合には「1 / 2で1枚入賞」となってもよい）、押し順ベルBが当籤して不正解打順となった場合には「1枚入賞」となる等を規定してもよい。また、例えば、押し順ベルAが当籤して不正解打順となった場合には「1枚入賞」となり、押し順ベルBが当籤して不正解打順となった場合には「1 / 4で1枚入賞」（あるいは、「1 / 2で1枚入賞」となる等を規定してもよい。なお、これらもあくまで一例である。

【0926】

また、押し順ベルBが当籤したときに、不正解打順で停止操作が行われたことによってAT関連処理を有利とする態様、及び正解打順で停止操作が行われたことによってAT関連処理を不利とする態様については、上述の構成例で説明した種々の態様を採用することができる。

【0927】

また、この変形例1では、押し順ベルBについて、6択の打順のうち、1つの打順を不正解打順とし、残り5つの打順を正解打順として規定しているが、それぞれを規定する手法も上述したものに限られない。例えば、6択の打順のうち、2つの打順を不正解打順とし、残り4つの打順を正解打順として規定するようにしてもよい。例えば、押し順ベルBについて、「押し順ベルB__1×」、「押し順ベルB__2×」、及び「押し順ベルB__3×」という役を規定し、「押し順ベルB__1×」は、左第1停止（打順「123」及び「132」）のとき不正解打順となり、左第1停止以外のとき正解打順となる役として構成し、また、「押し順ベルB__2×」は、中第1停止（打順「213」及び「231」）のとき不正解打順となり、中第1停止以外のとき正解打順となる役として構成し、また、「押し順ベルB__3×」は、右第1停止（打順「312」及び「321」）のとき不正解打順となり、右第1停止以外のとき正解打順となる役として構成することもできる。

【0928】

また、6択の打順のうち、3つの打順を不正解打順とし、残り3つの打順を正解打順として規定するようにしてもよい。例えば、押し順ベルBについて、「押し順ベルB__左から3つ×」及び「押し順ベルB__右から3つ×」という役を規定し、「押し順ベルB__左から3つ×」は、左から3つの打順（打順「123」、「132」、及び「213」）のとき不正解打順となり、残り3つの打順のとき正解打順となる役として構成し、また、「押し順ベルB__右から3つ×」は、右から3つの打順（打順「231」、「312」、及び「321」）のとき不正解打順となり、残り3つの打順のとき正解打順となる役として構成することもできる。

【0929】

すなわち、押し順ベルBにおいて、正解打順となる打順の択数が、不正解打順となる打順の択数以上となる構成であれば、そのいずれを採用することも可能である。

【0930】

また、この変形例1の押し順ベルBにおいて、不正解打順となる打順は、AT関連処理が有利となる打順であることから、例えば、「AT優遇打順」（あるいは、「抽籤優遇打順」）等と称することもできる。また、これは、上述の構成例、あるいは、後述の変形例

2の偏りベルにおいて、左第1停止の場合も同様である。また、この変形例1の押し順ベルBにおいて、正解打順となる打順は、多くのメダルを獲得できる（あるいは、その可能性がある）打順であることから、例えば、「獲得優遇打順」（あるいは、「多枚数獲得打順」）等と称することができる。また、これは、上述の構成例、あるいは、後述の変形例2の偏りベルにおいて、左第1停止以外の場合も同様である。

【0931】

＜変形例1の指示情報の構成例＞

続いて、この変形例1の押し順ベルについて、その指示情報の構成例を説明する。状態に応じて設定される指示情報の一例は、図68に示すとおりである。また、この変形例1では、特殊ナビを実行するか否かを制御するための特殊ナビ制御カウンタが設けられるものとしている。

10

【0932】

まず、特殊ナビ制御カウンタについて説明する。特殊ナビ制御カウンタは、例えば、非有利区間から有利区間に移行したとき（あるいは、有利区間中において、増加区間が終了し、通常有利区間に移行したとき）に、初期値として所定値（例えば、128）が設定されるものとする。なお、この所定値は、規定される払出数等に応じて適宜その値を変更可能である。

【0933】

そして、特殊ナビ制御カウンタは、有利区間中の単位遊技において、メダルの払出があった場合には、払出数－1の値が加算されるものとする。なお、加算の態様もこれに限られない。例えば、払出数の値が加算されるものであってもよいし、払出数－3（ベット数）の値が加算されるものであってもよい。また、例えば、払出数－3（ベット数）の値が加算されるものとする場合であって、1枚入賞が発生した場合には、加算値として「0」が決定される（すなわち、加減算が生じない）ものとしてもよいし、－2が加算される（すなわち、特殊ナビ制御カウンタが－2減算される）ものとしてもよい。また、特殊ナビ制御カウンタは、押し順ベルのみをそのカウント対象とするものであってもよい。

20

【0934】

また、特殊ナビ制御カウンタは、有利区間中の単位遊技において、メダルの払出がなかった場合には、1が減算されるものとする。なお、減算の態様もこれに限られない。例えば、3（ベット数）が減算されるものであってもよい。このように、特殊ナビ制御カウンタは、有利区間中において、単位遊技ごとにその値が更新されていくものとして構成される。

30

【0935】

ここで、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値よりも多い（加算されている）ということは、遊技者のメダルの獲得状況が相対的に良い（いわゆる、ベースが高い）ことを意味している。また、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値よりも少ない（減算されている）ということは、遊技者のメダルの獲得状況が相対的に悪い（いわゆる、ベースが低い）ことを意味している。

【0936】

そして、押し順ベルBに当籤した遊技で、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値以上である場合には、特殊ナビを発生させ（「特殊ナビあり」状態とし）、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値未満である場合には、特殊ナビを発生させない（「特殊ナビなし」状態とする）ように構成している。

40

【0937】

具体的には、図68に示すように、有利区間中において、押し順ベルBに当籤した遊技で、「特殊ナビなし」状態である場合には、指示情報「0」（指示なし）が設定されるようにし、「特殊ナビあり」状態である場合には、当籤した押し順ベルBの種類に応じて、指示情報「7」（選択指示1）～指示情報「12」（選択指示6）のいずれかが設定されるものとしている。

【0938】

50

指示情報「7」（選択指示1）は、まず、左第1停止を行うことを促し、その後、中第2停止又は右第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「123」又は「132」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「7」（選択指示1）は、さらに、打順「123」が「AT優遇打順」となり、打順「132」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

【0939】

指示情報「8」（選択指示2）は、まず、左第1停止を行うことを促し、その後、右第2停止又は中第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「132」又は「123」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「8」（選択指示2）は、さらに、打順「132」が「AT優遇打順」となり、打順「123」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

10

【0940】

指示情報「9」（選択指示3）は、まず、中第1停止を行うことを促し、その後、左第2停止又は右第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「213」又は「231」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「9」（選択指示3）は、さらに、打順「213」が「AT優遇打順」となり、打順「231」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

20

【0941】

指示情報「10」（選択指示4）は、まず、中第1停止を行うことを促し、その後、右第2停止又は左第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「231」又は「213」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「10」（選択指示4）は、さらに、打順「231」が「AT優遇打順」となり、打順「213」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

【0942】

指示情報「11」（選択指示5）は、まず、右第1停止を行うことを促し、その後、左第2停止又は中第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「312」又は「321」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「11」（選択指示5）は、さらに、打順「312」が「AT優遇打順」となり、打順「321」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

30

【0943】

指示情報「12」（選択指示6）は、まず、右第1停止を行うことを促し、その後、中第2停止又は左第2停止のいずれを選択するのかを遊技者を選択させることが可能な報知演出を行い得る指示情報（すなわち、打順「321」又は「312」を選択させるための指示情報）として構成される。なお、指示情報「12」（選択指示6）は、さらに、打順「321」が「AT優遇打順」となり、打順「312」が「獲得優遇打順」となることが認識可能な指示情報として構成される。

40

【0944】

なお、図68においては、通常有利区間のみならず、増加区間においても、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値以上である場合には、特殊ナビを発生させ得るものとしているが、これ以外の態様を採用することもできる。例えば、通常有利区間においては、図68に示す態様にて指示情報を設定するが、増加区間においては、押し順ベルBに当籤した遊技では常に指示情報「0」（指示なし）が設定されるものとして、増加区間中は特殊ナビが実行されないように構成することもできる。また、これにともない、増加区間中は特殊ナビ制御カウンタが更新されないように構成することもできる。また、同様に、通常中（有利区間）においては特殊ナビが発生し得るが、連チャン中や終了準備中においては特

50

特殊ナビが発生し得ないように構成してもよい。

【0945】

また、通常有利区間中（例えば、通常中（有利区間））を、「特殊ナビなし」状態とするか、「特殊ナビあり」状態とするかを決定する態様も上述したものに限られない。例えば、遊技結果が特定の結果となった場合（例えば、「スイカ」や「チェリー」当籤時の移行抽籤で当籤した場合、あるいは、押し順ベル当籤時に10枚入賞となることが3連続以上となった場合（の抽籤で当籤した場合）等）には、所定期間（例えば、10ゲーム間等の固定ゲーム数の間としてもよいし、滞在ゲーム数が変動するものであってもよい。また、所定の延長決定の結果によっては当初ゲーム数が延長されるものであってもよい。また、特殊ナビが規定回数（例えば、3回）実行されるまでの間としてもよい）、

10

【0946】

＜変形例1の特殊ナビの演出例＞

ここで、図69を参照して、押し順ベルBのうち、「F__押し順ベルB__213×」に当籤した遊技において、特殊ナビ（指示情報「9」（選択指示3）に基づく報知演出）が実行される場合の一例について説明する。

【0947】

図69に示すとおり、「F__押し順ベルB__213×」に当籤した遊技において、「特殊ナビなし」状態である場合には、指示情報「0」（指示なし）が設定されるため、特段の報知演出が実行されない。なお、この場合でも、「F__押し順ベルB__213×」は、5/6の確率で正解打順となって10枚が付与されるものであることから、停止操作の情報が報知されないことによる不利益は少ない（むしろ、停止操作の情報が報知されないことによってベースが高くなりやすい）と考えられる。

20

【0948】

すなわち、この変形例1において、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値未満である場合に特殊ナビが発生させない（「特殊ナビなし」状態とする）ように構成しているのは、メダルの獲得状況が相対的に悪い（ベースが低い）遊技者に対しては、あえて特殊ナビを実行しないことで、メダルの獲得を優先させようとしているのである。

【0949】

一方、図69に示すとおり、「F__押し順ベルB__213×」に当籤した遊技において、「特殊ナビあり」状態である場合には、指示情報「9」（選択指示3）が設定されるため、これに基づく特殊ナビが実行される。なお、図69では、メイン演出表示部21において特殊ナビが実行されることを一例に挙げて説明しているが、その他の演出実行手段によって特定ナビが実行されてもよいことはもちろんである。また、メイン側報知手段においても、当該指示情報と一義的に対応する態様にて報知が行われているものとする。

30

【0950】

図69に示す特殊ナビの一例では、まず、中第1停止を行うことを促す表示が行われている。続いて、中第1停止後には、左第2停止を選択すれば「AT優遇打順」となること（図69中、「←チャンス」）、右第2停止を選択すれば「獲得優遇打順」となること（図69中、「→10枚」）が表示されている。なお、右第2停止を選択すれば「獲得優遇打順」となること（図69中、「→10枚」）は表示されないようにしてもよい。すなわち、少なくとも「AT優遇打順」が認識可能となるのであれば、どのような態様で報知が行われるようにしてもよい。

40

【0951】

そして、遊技者が左第2停止を選択した場合には、10枚入賞は発生しないが、AT関連処理が有利となる。一方、遊技者が右第2停止を選択した場合には、10枚入賞は発生するが、AT関連処理は不利となる。遊技者は、このような特殊ナビが実行された場合には、現在の自己の状況（例えば、AT移行を優先させるのか、獲得メダルを優先されるのか等）に応じた停止操作を行い得ることとなる。

【0952】

50

なお、この変形例 1 において、特殊ナビ制御カウンタの値が上記所定値以上である場合に特殊ナビを発生させる（「特殊ナビあり」状態とする）ように構成しているのは、メダルの獲得状況が相対的に良い（ベースが高い）遊技者に対しては、あえて特殊ナビを実行することで、A T 移行を優先させ得る機会を与えようとしているのである。

【0953】

＜押し順ベルの変形例 1 を用いた遊技機＞

第 2 の遊技機では、押し順ベルの変形例 1 の構成を用いることで、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。

【0954】

例えば、所定役（例えば、変形例 1 の押し順ベル B）は、A T 優遇打順にて停止操作が行われた場合、これとは異なる獲得優遇打順にて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、また、A T 優遇打順にて停止操作が行われた場合には A T 状態（例えば、疑似ボーナス状態）に関する決定が有利となり、獲得優遇打順にて停止操作が行われた場合には当該決定が不利となるように構成され、獲得優遇打順となる打順の択数が A T 優遇打順となる打順の択数以上となるようにそれぞれの打順が規定される遊技機である。

【0955】

また、例えば、特別の報知条件が成立した場合（例えば、特殊ナビ制御カウンタが所定値以上である場合）、所定役（例えば、変形例 1 の押し順ベル B）に当籤した遊技で A T 優遇打順を認識可能とする特殊ナビ演出を実行可能な遊技機である。

【0956】

また、例えば、遊技価値の付与に応じて変動可能な特殊ナビ制御カウンタの値が特定の状況（例えば、128 以上）となったときに特定ナビ演出を実行可能な遊技機である。

【0957】

（押し順ベルの変形例 2）

図 70 に示す変形例 2 では、押し順ベルに関し、偏りベルと押し順ベル A とを設けるようにしている。まず、押し順ベル A は、基本的に上述の構成例の押し順ベルと同様であり、左第 1 停止が正解打順となる場合はなく、左第 1 停止以外で正解打順（獲得優遇打順）となる場合があり（4 択で構成）、左第 1 停止が A T 優遇打順となるように構成されたものである。また、偏りベルであるが、左第 1 停止が正解打順となる場合はない点と同じであるが、左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合には、必ず正解打順（獲得優遇打順）となるように構成されたものである。なお、左第 1 停止が A T 優遇打順となる点も同様である。

【0958】

なお、この変形例 2 は、要するに、上述の構成例や変形例 1 に対して、「偏りベル」として構成された役（図 70 に示す「F__偏りベル」）をさらに設けてもよいことを説明するためのものである。また、後述するように、この偏りベルを設けた場合に、押し順ベルと、共通ベルとの間で、どのようにグルーピングして内部当籤情報を構成するかについて説明するためのものである。

【0959】

したがって、図 70 には、それぞれの役についての抽籤値や、打順ごとの付与態様の一例を挙げているが、これらは、上述の構成例や変形例 1 ですでに説明したものと同様のものを適用することができ、図 70 で示したのものには限定されない。

【0960】

この変形例 2 で説明する「偏りベル」であるが、要するに、一の遊技機の特長として、遊技価値の付与に関し一方的に有利となる打順（例えば、左第 1 停止以外の打順）が規定されている場合に、一方的に有利となる打順以外の打順（例えば、左第 1 停止の打順）で停止操作が行われた場合のみ、遊技価値の付与が不利となる小役として構成されたものを示している。なお、有利とする場合の付与態様、不利とする場合の付与態様は、それぞれ上述の種々の態様を適用することが可能である。

【0961】

そして、内部当籤役として、停止操作態様にかかわらず一定の遊技価値（図70に示す一例では10枚）が付与される共通ベル（図70に示す「F__共通ベル」）と、上述の偏りベル（図70に示す「F__偏りベル」）と、押し順ベル（図70に示す「F__押し順ベルA__213」～「F__押し順ベルA__321」）とが設けられる場合、内部当籤役を示す内部当籤情報の設定態様として、以下の設定態様のいずれかを適用することができる。なお、内部当籤情報は、例えば、スタートコマンドによって副制御回路200側に送信される。

【0962】

＜AT状態における設定態様＞

まず、AT状態（例えば、疑似ボーナス状態である増加区間）では、共通ベルに当籤した場合には内部当籤情報「1」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）が、副制御回路200側では、内部当籤情報「1」によって共通ベルに当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。

【0963】

また、偏りベルに当籤した場合には内部当籤情報「2」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）が、副制御回路200側では、内部当籤情報「2」によって偏りベルに当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。なお、当該演出は、偏りベルに当籤したことを示唆ないし報知するのみならず、左第1停止以外の打順が遊技価値の付与に有利な打順であることを報知するものであってもよい。すなわち、この場合には、メイン側報知手段では、停止操作の情報は報知されないが、サブ側報知手段では、停止操作の情報が報知されるように構成してもよい。また、メイン側報知手段において、内部当籤情報「2」が設定されることに応じて、これと一義的に対応する態様にて報知が行われるようにしてもよい。

【0964】

また、押し順ベルに当籤した場合には、その種類に応じて内部当籤情報「3」～「6」のいずれかが設定される（指示情報としてはそれぞれの正解打順に対応する指示情報が設定される）。なお、この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報が報知される。また、副制御回路200側では、内部当籤情報「3」～「6」によって押し順ベル（その種類を含む）に当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することも可能となる。

【0965】

＜非AT状態における設定態様1＞

この態様1では、非AT状態（例えば、通常有利区間及び非有利区間を含むものであってもよいし、通常有利区間のみを示すものであってもよい）において、共通ベルに当籤した場合には内部当籤情報「1」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）が、副制御回路200側では、内部当籤情報「1」によって共通ベルに当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。

【0966】

また、偏りベルに当籤した場合には内部当籤情報「2」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）が、副制御回路200側では、内部当籤情報「2」によって偏りベルに当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。なお、当該演出は、例

10

20

30

40

50

例えば、通常有利区間であれば、偏りベルに当籤したことを示唆ないし報知するのみならず、左第1停止以外の打順が遊技価値の付与に有利な打順であることを報知するものであってもよい。すなわち、この場合には、メイン側報知手段では、停止操作の情報は報知されないが、サブ側報知手段では、停止操作の情報が報知されるように構成してもよい。また、例えば、通常有利区間であれば、メイン側報知手段において、内部当籤情報「2」が設定されることに応じて、これと一義的に対応する態様にて報知が行われるようにしてもよい。

【0967】

また、押し順ベルに当籤した場合には内部当籤情報「97」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。なお、内部当籤情報「97」は、押し順ベルのみをグルーピングしたベルグループ情報として構成される。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）。もっとも、副制御回路200側では、内部当籤情報「97」によって押し順ベルのいずれか（その種類は含まない）に当籤したことが認識可能となるため、例えば、押し順ベルのいずれかに当籤したことを示唆ないし報知する演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。

10

【0968】

<非AT状態における設定態様2>

この態様2では、非AT状態（例えば、通常有利区間及び非有利区間を含むものであってもよいし、通常有利区間のみを示すものであってもよい）において、共通ベルに当籤した場合には内部当籤情報「1」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）が、副制御回路200側では、内部当籤情報「1」によって共通ベルに当籤したことが認識可能となるため、これに応じた演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。

20

【0969】

また、偏りベルに当籤した場合には、押し順ベルに当籤した場合と同様の内部当籤情報「98」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。なお、内部当籤情報「98」は、偏りベル及び押し順ベルをグルーピングしたベルグループ情報として構成される。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）。もっとも、副制御回路200側では、内部当籤情報「98」によって偏りベル及び押し順ベルのいずれか（その種類は含まない）に当籤したことが認識可能となるため、例えば、偏りベル及び押し順ベルのいずれかに当籤したことを示唆ないし報知する演出を演出実行手段によって実行することは可能となる（種類に応じて異なる演出を演出実行手段によって実行することはできない）。

30

【0970】

また、押し順ベルに当籤した場合には、上述の内部当籤情報「98」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）。もっとも、副制御回路200側では、内部当籤情報「98」によって偏りベル及び押し順ベルのいずれか（その種類は含まない）に当籤したことが認識可能となるため、例えば、偏りベル及び押し順ベルのいずれかに当籤したことを示唆ないし報知する演出を演出実行手段によって実行することは可能となる。

40

【0971】

<非AT状態における設定態様3>

この態様3では、非AT状態（例えば、通常有利区間及び非有利区間を含むものであってもよいし、通常有利区間のみを示すものであってもよい）において、共通ベル、偏りベル及び押し順ベルのいずれに当籤した場合であっても、内部当籤情報「99」が設定される（指示情報としては「0」（指示なし）が設定される）。この場合、メイン側報知手段及びサブ側報知手段のいずれでも停止操作の情報は報知されない（指示なしとなる）し、

50

副制御回路 200 側では、内部当籤情報「99」によってベルの小役のいずれかに当籤したことのみが認識可能となるため、単にベルに当籤した旨の演出を演出実行手段によって実行することは可能であるが、種類に応じた演出を演出実行手段によって実行することはできない。

【0972】

なお、上述の態様 1～3 であるが、例えば、偏りベルについて、一方的に有利となる打順（例えば、左第 1 停止以外の打順）と、一方的に有利となる打順以外の打順（例えば、左第 1 停止の打順）とが規定されているとしても、必ずしも停止操作の情報を報知する必要がない（非 A T 状態では停止操作の情報を報知しない）との観点にたてば、態様 2 や態様 3 のような態様でグルーピングしてベルグループ情報を構成することが望ましいと考えられる。また、態様 1 においても、停止操作の情報そのもの（指示情報）は副制御回路 200 側には送信されないものであるから、態様 1 のようにグルーピングしてベルグループ情報を構成するようにしても差し支えないものと考えられる。

10

【0973】

一方、偏りベルについて、必ず停止操作の情報を報知する（非 A T 状態であっても停止操作の情報を報知する必要がある）、ないし、少なくとも偏りベルが当籤した旨は報知する必要があるとの観点にたてば、態様 1 のような態様でグルーピングしてベルグループ情報を構成することが望ましいと考えられる。もっとも、偏りベルについて、非 A T 状態で、停止操作の情報（ないし、当籤した旨）を報知する必要があるかについては、その遊技仕様に応じて適宜設定可能であることから、いずれの態様にて内部当籤情報を構成するかについても設定された遊技仕様にしたがって適宜選択して採用することとすればよい。

20

【0974】

また、この変形例 2 において、例えば、左第 1 停止にて停止操作が行われた場合に 10 枚入賞となり、左第 1 停止以外にて停止操作が行われた場合に 10 枚入賞とはならない（1 枚入賞又はとりこぼし 0 枚となる）押し順ベル（説明の便宜上、変形例 2 において押し順ベル B とする）をさらに内部当籤役として決定可能に構成してもよい。この場合、押し順ベル B は、上述の態様 1～3 のいずれにおいても、押し順ベル（押し順ベル A）と同じベルグループでグルーピングしても差し支えない。

【0975】

【10-8. 第 2 の遊技機に係る発明のまとめ（付記）】

30

以上説明したように、第 2 の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【0976】

（第 1 の発明群）

従来の遊技機において、特殊役が当籤し、当該特殊役の図柄組合せが表示された場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態（例えば、A T 遊技状態）に制御されるようにしたものが提案されている（例えば、特開 2010-29494 号公報参照）。

【0977】

ところで、このような遊技機では、例えば、上記特殊役のような特定の役に当籤しなければ特別遊技状態の期待感を得られないため、特に、特別遊技状態に制御されていないときの遊技性が単調となってしまう、遊技の興味が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

40

【0978】

第 1 の発明群は、遊技の興を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0979】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、所定役（例えば、第 2 の遊技機における押し順ベル）を含む複数の役の中から当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメイン CPU 101）と、決定された当籤

50

役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、前記変動表示手段の停止態様にに応じて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、メダル払出・再遊技作動処理を行うメインCPU101）と、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態（例えば、第2の遊技機におけるボーナス中）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、第2の遊技機において各遊技状態を制御するメインCPU101）と、前記特別遊技状態の決定に関連する所定情報を決定する所定情報決定手段（例えば、第2の遊技機においてAT関連処理を行うメインCPU101）と、を備え、前記所定役は、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、前記特定態様とは異なる所定態様（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、前記所定情報決定手段は、前記所定役に当籤したときに、前記所定態様にて停止操作が行われた場合、前記特定態様にて停止操作が行われた場合よりも前記所定情報を不利とすることが可能であることを特徴とする遊技機である。

10

この遊技機によれば、所定役に当籤したときに、遊技者が特定態様の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は低いが、特別遊技状態の決定に関連する所定情報は有利とし、遊技者が所定態様の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は高いが、当該所定情報は不利とすることが可能となる。したがって、遊技性を多様なものとすることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0980】

前記特定態様及び前記所定態様は、停止操作の打順であり、前記所定態様は、所定数（例えば、10枚）の遊技価値が付与される第1打順（例えば、正解打順）と、前記所定数の遊技価値は付与されない第2打順（例えば、不正解打順）とを含み、前記所定役は複数種類あり、特定態様となる打順（例えば、左第1停止）はそれぞれで同じであり、前記第1打順となる打順はそれぞれで異な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。

20

この遊技機によれば、複数種類ある所定役では、それぞれで特定態様となる打順が同じとなっているので、遊技者が特定態様を選択したい場合には迷うことなくこれを選択できる一方、所定態様を選択した場合であっても必ずしも所定数の遊技価値が付与されないことから、遊技性をより多様なものとすることができる。

【0981】

前記所定情報決定手段は、前記所定役に当籤したときに、停止操作の打順を判別して前記所定情報を不利とするか決定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。

30

この遊技機によれば、所定情報の決定に関し、例えば、表示される図柄組合せの種類などを判別する必要がなくなるため、そのような意味においてその制御負荷を軽減することができ、また、設計の自由度を高めることができる。

【0982】

前記所定役は、前記特定態様となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値は付与されない第1停止態様（例えば、図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」）が表示され、前記第1打順となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値が付与される第2停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「10枚入賞出目」）が表示され、前記第2打順となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値は付与されず、かつ、前記第1停止態様とは異なる第3停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」）が表示されるように構成され、前記所定情報決定手段は、前記所定役に当籤したときに、停止態様を判別して前記所定情報を不利とするか決定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。

40

この遊技機によれば、所定情報の決定に関し、最終的な停止態様さえ判別すれば適切な制御を行い得るようになるため、そのような意味においてその制御負荷を軽減することができ、また、確実な制御を実現することができる。

【0983】

50

前記第1停止態様は、前記所定数よりも少ない特定数（例えば1枚）の遊技価値が付与される第1付与停止態様（例えば、図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」）と、遊技価値は付与されない第1非付与停止態様（例えば、図61中、左第1停止時の「とりこぼし0枚出目」）とを含み、前記第3停止態様は、前記特定数の遊技価値が付与される第3付与停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」）と、遊技価値は付与されない第3非付与停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「とりこぼし0枚出目」）とを含むことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特に、所定態様にて停止操作が行われた場合の遊技性をより多様なものとしつつ、所定情報の決定に関して確実な制御を実現することができる。

【0984】

一のゲームにおいて、前記所定情報決定手段が前記所定情報を不利とすることを決定した場合、当該決定結果は当該ゲームのみを対象とすることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者の選択結果が所定情報を不利とするものであったとしても、これを長引かせて遊技者が著しく不利益を被ってしまうことを防止でき、また、遊技の公平性を担保することができる。

【0985】

前記所定情報は、前記特別遊技状態の移行決定に関連する第1情報（例えば、天井ポイント）と、前記特別遊技状態の継続決定に関連する第2情報（例えば、ストックランク）とを含むことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報の内容を多様化することで、遊技性をより多様なものとすることができる。

【0986】

前記第1情報は、前記特別遊技状態に移行するまでの待機期間（例えば、通常中（有利区間）の遊技期間）を決定するための情報であり、前記所定情報決定手段は、前記所定役に当籤したときに、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記待機期間を短縮し（例えば、天井ポイントを1減算し）、前記所定態様にて停止操作が行われた場合には前記待機期間を短縮しない場合があることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者は、所定役に当籤するたびに、特別遊技状態への移行を優先するか、あるいはより多くの遊技価値が付与される可能性を優先するかを選択することができるため、より戦略性に富んだ遊技性を提供することができる。

【0987】

前記第2情報は、前記特別遊技状態の継続度合いを決定するための情報であり、前記所定情報決定手段は、前記所定役に当籤したときに、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記第2情報を有利なものとする（例えば、昇格させる）ことがあり、前記所定態様にて停止操作が行われた場合には前記第2情報を有利なものとすることがないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者は、所定役に当籤するたびに、特別遊技状態の継続の有利度合いを優先するか、あるいはより多くの遊技価値が付与される可能性を優先するかを選択することができるため、より戦略性に富んだ遊技性を提供することができる。

【0988】

遊技区間として、前記特別遊技状態を実行可能としない初期区間（例えば、非有利区間）と、前記特別遊技状態を実行可能とする所定区間（例えば、有利区間）とを有し、前記初期区間において所定の開始条件が成立したことに応じて前記所定区間に移行させ、前記所定区間において所定の終了条件が成立したことに応じて前記初期区間に移行させる遊技区間制御手段（例えば、第2の遊技機において各遊技区間を制御するメインCPU101）と、前記所定の開始条件が成立した場合に、前記所定区間における有利度合いを決定するための特定情報（例えば、有利区間レベル）を決定する特定情報決定手段（例えば、第2の遊技機において有利区間レベル抽籤処理を行うメインCPU101）と、を備え、前記所定情報決定手段は、前記特定情報決定手段が決定した前記特定情報に応じて、前記第

10

20

30

40

50

1 情報及び前記第 2 情報の初期情報を決定することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報の初期情報は、所定区間が開始されるときに特定情報の有利度合いによっても変動し得るため、遊技性をより多様なものとすることができる。

【0989】

前記所定役に当籤したときに、前記所定区間であって前記特別遊技状態である場合には、所定数（例えば、10 枚）の遊技価値が付与される打順（例えば、正解打順）が認識可能となる第 1 報知情報（例えば、図 60 中、指示情報「1」～「18」）を設定し、前記所定区間であって前記特別遊技状態でない場合には、当該打順は認識可能としないが前記所定役に当籤したことは認識可能となる第 2 報知情報（例えば、図 60 中、指示情報「19」）を設定し、前記初期区間である場合には、当該打順も前記所定役に当籤したことも認識可能としない第 3 報知情報（例えば、図 60 中、指示情報「0」）を設定可能な報知情報設定手段（例えば、第 2 の遊技機において指示情報を設定するメイン CPU 101）を備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技を行う状態ごとに適切な報知情報を設定することができるため、遊技の公平性を担保しつつ、確実な制御を実現することができる。

【0990】

（第 2 の発明群）

従来の遊技機において、特殊役が当籤し、当該特殊役の図柄組合せが表示された場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態（例えば、AT 遊技状態）に制御されるようにしたものが提案されている（例えば、特開 2010-29494 号公報参照）。

【0991】

ところで、このような遊技機では、例えば、上記特殊役のような特定の役に当籤しなければ特別遊技状態の期待感を得られないため、特に、特別遊技状態に制御されていないときの遊技性が単調となってしまう、遊技の興味が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

【0992】

第 2 の発明群は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0993】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、所定役（例えば、第 2 の遊技機における押し順ベル）を含む複数の役の中から当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメイン CPU 101）と、決定された当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメイン CPU 101）と、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態（例えば、第 2 の遊技機におけるボーナス中）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、第 2 の遊技機において各遊技状態を制御するメイン CPU 101）と、遊技区間として、前記特別遊技状態を実行可能としない初期区間（例えば、非有利区間）と、前記特別遊技状態を実行可能とする所定区間（例えば、有利区間）とを有し、前記初期区間において所定の開始条件が成立したことに応じて前記所定区間に移行させる遊技区間制御手段（例えば、第 2 の遊技機において各遊技区間を制御するメイン CPU 101）と、前記特別遊技状態の移行決定に関連する所定値（例えば、天井ポイント）を決定する所定値決定手段（例えば、第 2 の遊技機において天井ポイント抽籤処理を行うメイン CPU 101）と、前記所定値に対応する数値を所定の更新態様（例えば、1 減算）にて更新する所定値更新手段（例えば、第 2 の遊技機において天井ポイント更新処理を行うメイン CPU 101）と、前記所定値更新手段による更新結果を記憶する所定値記憶手段（例えば、天井ポイントカウンタ）と、を備え、前記所定値決定手段は、前記所定の開始条件が成立した場合に前記所定値を決定可能であり、前記所定値更新手段は、前記所定

役に当籤したときに、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前記所定値を更新し、前記特定態様とは異なる所定態様（例えば、左第1停止以外）にて停止操作が行われた場合には前記所定値を更新しない場合があり、前記特別遊技状態制御手段は、前記所定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記所定値決定手段によって決定された前記所定値に対応する数値となった場合（例えば、天井ポイントに到達した場合）に前記特別遊技状態に制御することが可能であることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、特別遊技状態の移行決定に関連する所定値について、所定役が当籤した場合にはその停止操作態様に応じて更新されるか否かを決定することが可能となる。したがって、遊技性を多様なものとすることができ、遊技の興趣を高めることができる。

10

【0994】

前記変動表示手段の停止態様に応じて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、メダル払出・再遊技作動処理を行うメインCPU101）を備え、前記所定役は、前記特定態様にて停止操作が行われた場合、前記所定態様にて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ることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定役に当籤したときに、遊技者が特定態様の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は低い、特別遊技状態の決定に関連する所定値は有利となり、遊技者が所定態様の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は高いが、当該所定値は不利となる場合がある。したがって、遊技性をより多様なものとすることができる。

20

【0995】

前記特定態様及び前記所定態様は、停止操作の打順であり、前記所定態様は、所定数（例えば、10枚）の遊技価値が付与される第1打順（例えば、正解打順）と、前記所定数の遊技価値は付与されない第2打順（例えば、不正解打順）とを含み、前記所定役は複数種類あり、特定態様となる打順（例えば、左第1停止）はそれぞれで同じであり、前記第1打順となる打順はそれぞれで異なるように構成され、前記所定役は、前記特定態様となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値は付与されない第1停止態様（例えば、図61中、左第1停止時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」）が表示され、前記第1打順となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値が付与される第2停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「10枚入賞出目」）が表示され、前記第2打順となる打順で停止操作が行われた場合、前記所定数の遊技価値は付与されず、かつ、前記第1停止態様とは異なる第3停止態様（例えば、図61中、左第1停止以外時の「1枚入賞出目」及び「とりこぼし0枚出目」）が表示されるように構成され、前記所定値更新手段は、前記所定役に当籤したときに、停止態様を判別して前記所定値を更新するか否かを決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

30

この遊技機によれば、複数種類ある所定役では、それぞれで特定態様となる打順が同じとなっているので、遊技者が特定態様を選択したい場合には迷うことなくこれを選択できる一方、所定態様を選択した場合であっても必ずしも所定数の遊技価値が付与されないことから、遊技性をより多様なものとすることができる。また、所定値の更新に関し、最終的な停止態様さえ判別すれば適切な制御を行い得るようになるため、そのような意味においてその制御負荷を軽減することができ、また、確実な制御を実現することができる。

40

【0996】

前記特別遊技状態制御手段は、前記所定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記所定値決定手段によって決定された前記所定値に対応する数値となる（例えば、「1」から「0」となる）遊技の次の遊技から前記特別遊技状態を開始するものであり、前記所定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記所定値決定手段によって決定された前記所定値に対応する数値となり得る遊技が開始されるときに、特別演出（例えば、第2の遊技機の確定演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、メイン演出表示部21）を備え、前記特別演出実行手段は、前記所定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記所定

50

値決定手段によって決定された前記所定値に対応する数値となり得る遊技において、前記所定役に当籤したときは、前記特別演出を実行しないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別演出が実行されたにもかかわらず次の遊技から特別遊技状態が開始されない等のように、実際の遊技内容と演出との間で齟齬が生じてしまうことを防止でき、また、遊技の公平性を担保することができる。

【0997】

前記所定の開始条件が成立した場合に、前記所定区間における有利度合いを決定するための特定情報（例えば、有利区間レベル）を決定する特定情報決定手段（例えば、第2の遊技機において有利区間レベル抽籤処理を行うメインCPU101）を備え、前記所定値決定手段は、前記特定情報決定手段が決定した前記特定情報に応じて、前記所定値を決定することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、所定値の初期情報は、所定区間が開始されるときに特定情報の有利度合いによっても変動し得るため、遊技性をより多様なものとすることができる。

【0998】

前記特別遊技状態の継続度合いを決定するための継続度合情報（例えば、ストックランク）を決定する継続度合情報決定手段（例えば、第2の遊技機においてストックランク抽籤処理を行うメインCPU101）を備え、前記継続度合情報決定手段は、前記特定情報決定手段が決定した前記特定情報に応じて、前記継続度合情報の初期情報を決定するとともに、前記所定役に当籤したときに、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記継続度合情報をより有利なものとするすることがあり、前記所定態様にて停止操作が行われた場合には前記継続度合情報を有利なものとするすることがないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

この遊技機によれば、継続度合情報の初期情報は、所定区間が開始されるときに特定情報の有利度合いによっても変動し、また、所定役が当籤したときに特定態様が選択されたか否かによっても変動し得るため、遊技性をより多様なものとすることができる。

【0999】

遊技の進行が待機されている期間において、疑似遊技演出を実行可能な疑似遊技演出実行手段（第2の遊技機において疑似遊技演出を行うメインCPU101）と、前記所定区間において前記特別遊技状態に制御される場合に、前記継続度合情報に基づいて前記特別遊技状態の実行可能回数（例えば、ボーナスストックのストック数）を決定可能な回数決定手段（例えば、第2の遊技機において、ボーナスストック加算抽籤処理を行うメインCPU101）と、を備え、前記疑似遊技演出は、特定停止態様（例えば、「赤7揃い」等）を表示可能な第1疑似遊技演出（例えば、ボーナス入賞演出）と、前記特定停止態様とは異なる特別停止態様（例えば、「リーチ目停止」等）を表示した後、前記特定停止態様を表示可能な第2疑似遊技演出（例えば、確定役入賞演出＋ボーナス入賞演出）とを含み、前記疑似遊技演出実行手段は、前記所定区間において前記特別遊技状態に制御される遊技が開始されるときに、前記第1疑似遊技演出又は前記第2疑似遊技演出を実行可能であり、前記第2疑似遊技演出は、前記回数決定手段によって決定された実行可能回数が所定回数以上である場合に実行されやすいことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

30

40

この遊技機によれば、特別遊技状態が開始されるときに興味を高めることができるとともに、このような演出の興味を高めることができる。

【1000】

前記回数決定手段は、前記特別遊技状態中に特別条件が成立した場合（例えば、ボーナス中1G連抽籤に当籤してボーナスストックが加算された場合）に、前記特別遊技状態の実行可能回数を増加させる特別決定を行うことが可能であり、前記疑似遊技演出は、前記特定停止態様を表示することなく前記特別停止態様を表示可能な第3疑似遊技演出（例えば、確定役入賞演出）を含み、前記疑似遊技演出実行手段は、前記特別遊技状態中に前記特別条件が成立したときに、前記第3疑似遊技演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

50

この遊技機によれば、特別遊技状態中もその実行可能回数の増加を期待させることができ、また、増加した場合の興趣を高めることができる。また、特別遊技状態が開始されるときに実行され得る演出と、特別遊技状態中に実行され得る演出とで、演出に係るデータを共通化できるため、興趣を高めつつも、演出に係るデータ量が増大してしまうことを抑制できる。

【1001】

前記特別遊技状態の移行決定に関連する、前記所定値とは異なる特定値（例えば、天井ゲーム数）を決定する特定値決定手段（例えば、第2の遊技機において天井ゲーム数設定処理を行うメインCPU101）と、前記特定値に対応する数値を前記所定の更新態様に更新する特定値更新手段（例えば、第2の遊技機において天井ゲーム数更新処理を行うメインCPU101）と、前記特定値更新手段による更新結果を記憶する特定値記憶手段（例えば、天井ゲーム数カウンタ）と、を備え、前記特定値決定手段は、前記所定の開始条件が成立した場合に前記特定値を決定可能であり、前記特定値更新手段は、前記所定役に当籤したときに、停止操作態様にかかわらず前記特定値を更新し、前記特別遊技状態制御手段は、前記特定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記特定値決定手段によって決定された前記特定値に対応する数値となった場合（例えば、天井ゲーム数に到達した場合）に前記特別遊技状態に制御することが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、例えば、遊技者が、所定役に当籤するたびに所定態様を選択し続けたとしても、これによって更新態様の変動しない特定値によって特別遊技状態に制御され得るため、遊技性を多様化しつつも、遊技者が著しく不利益を被ってしまうことを防止できる。

20

【1002】

前記特定値決定手段は、前記特定値を、必ず前記所定値決定手段によって決定された前記所定値以上の数値となるように決定し、前記特定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記特定値決定手段によって決定された前記特定値に対応する数値となったことに応じて前記特別遊技状態に制御された場合、前記所定値記憶手段によって記憶された更新結果が前記所定値決定手段によって決定された前記所定値に対応する数値となったことに応じて前記特別遊技状態に制御された場合よりも遊技者を相対的に不利とすることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

30

この遊技機によれば、所定値によって特別遊技状態に制御される場合と、特定値によって特別遊技状態に制御される場合とで有利度合いが異なる場合があることから、遊技者は、所定役に当籤するたびに、どのような停止操作を行うかについて、強い関心をもつことになる。したがって、遊技性をより多様なものとすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、より戦略性に富んだ遊技性を提供することができる。

【1003】

前記所定値決定手段は、少なくとも、複数回の異なる抽籤（例えば、天井ポイント抽籤1及び天井ポイント抽籤2）を行い、それぞれで決定された数値を加算して前記所定値を決定し、前記特定値決定手段は、前記所定値決定手段によって決定された前記所定値を特定の更新態様（例えば、下二桁を50単位で切り上げる）にて更新することで、前記特定値が前記所定値以上の数値となるように前記特定値を決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

40

この遊技機によれば、所定値及び特定値のそれぞれについて、よりランダム性に富んだ決定結果とすることができるため、遊技者に偏りなく期待感を与えることができるとともに、より戦略性に富んだ遊技性を提供することができる。

【1004】

（第3の発明群）

従来遊の遊技機において、特殊役が当籤し、当該特殊役の図柄組合せが表示された場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態（例えば、AT遊技状態）に制御されるようにしたものが提案されている（例えば、特開2010-29494号公

50

報参照)。

【1005】

ところで、このような遊技機では、例えば、上記特殊役のような特定の役に当籤しなければ特別遊技状態の期待感を得られないため、特に、特別遊技状態に制御されていないときの遊技性が単調となってしまう、遊技の興味が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

【1006】

第3の発明群は、遊技の興を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1007】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段(例えば、変動表示部)と、所定役(例えば、第2の遊技機の変形例1における押し順ベルB)を含む複数の役の中から当籤役を決定する当籤役決定手段(例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101)と、決定された当籤役と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段(例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101)と、前記変動表示手段の停止状態に応じて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段(例えば、メダル払出・再遊技作動処理を行うメインCPU101)と、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る特別遊技状態(例えば、第2の遊技機におけるボーナス中)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、第2の遊技機において各遊技状態を制御するメインCPU101)と、を備え、前記所定役は複数種類あり、それぞれで特別打順(例えば、AT優遇打順)が規定されるときにも、前記特別打順以外の打順は所定打順(例えば、獲得優遇打順)として規定され、前記特別打順にて停止操作が行われた場合、前記所定打順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、前記所定役に当籤したときに、前記特別打順にて停止操作が行われた場合、前記所定打順にて停止操作が行われた場合よりも前記特別遊技状態に関する決定(例えば、AT関連処理)が有利となるように構成され、前記所定打順となる打順の択数が前記特別打順となる打順の択数以上となるようにそれぞれの打順が規定されることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、所定役に当籤したときに、遊技者が特別打順の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は低い、特別遊技状態の決定に関する決定は有利となり、遊技者が所定打順の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は高い、特別遊技状態の決定に関する決定は不利となるため、遊技性を多様なものとすることができ、遊技の興を高めることができる。また、遊技者が打順を意識せずに遊技を行った場合であっても、特定の遊技者のみが不利となるわけではないため、遊技の公平性を高めることもできる。さらに、所定打順の択数は、特別打順の択数以上となるように規定されているため、遊技価値の付与期待値を一定のものに維持しつつ、特別遊技状態に関する期待度も一定のものに抑制できるため、射幸性が著しく高くなってしまうことも防止できる。

【1008】

特別の報知条件が成立した場合(例えば、特殊ナビ制御カウンタが所定値以上である場合)、前記所定役に当籤した遊技で前記特別打順を認識可能とする特殊演出(例えば、第2の遊技機における特殊ナビ演出)を実行可能な特殊演出実行手段(例えば、メイン演出表示部21)をさらに備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特殊演出が実行された場合には、遊技者は特別打順と所定打順が認識可能となることから、特別遊技状態に関する決定を有利とすることを優先するか、あるいはより多くの遊技価値が付与されることを優先するかを選択することができるため、より戦略性に富んだ遊技性を提供することができる。

【1009】

前記特別の報知条件は、遊技価値の付与に応じて変動可能な所定情報(例えば、特殊ナビ制御カウンタの値)が特定の状況(例えば、128以上)となったときに成立することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、現在の遊技価値の付与状況に応じて特殊演出が実行されるか否かが決定されることで、遊技の公平性をより高めることができるとともに、遊技性をより適切に管理することができる。

【1010】

[11. 第3の遊技機]

続いて、図71～図104を参照して、パチスロ機1の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第3の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第3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3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。

10

【1011】

また、第3の遊技機は、第1の遊技機とはその遊技性に関する仕様が異なる点があるが、遊技の進行に関する基本的な制御や演出の実行に関する基本的な制御は第1の遊技機と同様である。すなわち、第3の遊技機においても、主制御回路100のメインCPU101は、図23～図32にその一例を示した各種処理を実行することで、各リールの回転、停止、遊技価値の付与、遊技状態の移行、各種制御に必要な各種カウンタや各種フラグの情報の更新、メイン側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。また、副制御回路200のサブCPU201は、図33にその一例を示した各種処理を実行することで、サブ側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。なお、メインCPU101及びサブCPU201は、以下に説明する遊技性を実現するために必要な制御処理を適宜行えばよく、また、その手法も発明の趣旨を逸脱しない範囲において適宜変更可能であることから、第3の遊技機では、このような各種処理に関する個別の詳細な説明についてはこれを省略している。

20

【1012】

第3の遊技機では、第1の遊技機とは異なり（第1の遊技機では、変動表示部を3列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）の表示列によって構成している）、変動表示部を4列の表示列で構成するものとしている（後述の図90等参照）。ここで、第3の遊技機では、最も左側のリールを「第1リール」（リール3L）、左から2番目のリールを「第2リール」（リール3CL）、左から3番目（右から2番目）のリールを「第3リール」（リール3CR）、最も右側のリールを「第4リール」（リール3R）として説明している。

30

【1013】

また、第3の遊技機では、4列の表示列にそれぞれ対応するように、4個のストップボタン8L（リール3Lに対応）、8CL（リール3CLに対応）、8CR（リール3CRに対応）、8R（リール3Rに対応）が設けるものとしている（後述の図93等参照）。

【1014】

なお、これは、第3の遊技機において、押し順役（例えば、後述の打順役）の択数（停止操作順序（打順）の最大数）を通常（3列であれば、3択×2択×1択の6通り）よりも増加させる（4列であれば、4択×3択×2択×1択の24通り）ことにより、遊技性を通常よりも多様なものとし、あるいは、遊技者への還元率を通常よりも変動させやすくすることを意図したものに過ぎない。したがって、第3の遊技機として説明する各種事項は、いずれも変動表示部を4列で構成したものには限定されず、変動表示部を3列で構成したものに適宜変形して適用可能である。

40

【1015】

また、第3の遊技機では、有効ラインが、リール3Lの中段領域、リール3CLの中段領域、リール3CRの中段領域及びリール3R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。

50

【1016】

なお、第3の遊技機におけるメイン表示窓4であるが、メイン表示窓4自体は、第1～第4リールの表示列においてそれぞれ3個（上段・中段・下段）の図柄が表示可能となっているものの、通常は後述の可動シャッター装置（後述の図90等参照）によりそれぞれの上段及び下段に表示された図柄が視認できない（あるいは、視認しにくい）ように構成されている。

【1017】

すなわち、第3の遊技機におけるメイン表示窓4は、可動シャッター装置が全て閉鎖状態である場合には、実質的に第1～第4リールの表示列においてそれぞれ1個（中段）の図柄が表示されるものとして構成され、可動シャッター装置が全て開放状態である場合には、第1～第4リールの表示列においてそれぞれ3個（上段・中段・下段）の図柄が表示されるものとして構成される。

10

【1018】

なお、可動シャッター装置は、それぞれのリールについて個別に閉鎖状態・開放状態を切替えることが可能となっていることから、例えば、第1・第3リールについてはそれぞれ3個（上段・中段・下段）の図柄を表示し、第2・第4リールについてはそれぞれ1個（中段）の図柄を表示することも可能である。また、例えば、第1リールについては2個（上段・中段）の図柄を表示し、第2リールについては1個（中段）の図柄を表示し、第3リールについては2個（中段・下段）の図柄を表示し、第4リールについては3個（上段・中段・下段）の図柄を表示することも可能である。すなわち、第3の遊技機では、後述する各種状態に応じて、各リールに対応する図柄の表示領域を変動させる（増減させる）ことが可能となっている。その具体例については後述する。

20

【1019】

また、各リールの中段に対応する表示領域は、当該表示領域が有効ラインとして定義されていることから、可動シャッター装置が閉鎖状態・開放状態のいずれの状態であっても基本的に視認可能となるように構成されているが、例えば、遊技者が遊技操作を行い得ない期間（例えば、ロックの実行中）においては、可動シャッター装置によって閉鎖状態とする（図柄が視認できない（あるいは、視認しにくい）状態とする）ことが可能となるように構成してもよい。

【1020】

また、第3の遊技機では、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の遊技機と同様に、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、この場合、第1の遊技機と同様に、2枚ベット状態でのみ当籤可能な2BBと、3枚ベット状態でのみ当籤可能な3BBとを設け、2BBフラグ間の3枚ベット状態が「推奨遊技状態」となるように構成することもできる。

30

【1021】

第3の遊技機では、内部当籤役の抽籤確率に係る遊技状態（後述の図77参照）として、非ボーナス状態である、後述の「F__BB」が持越されているBBフラグ間と、「F__BB」が当籤していない（持越されていない）非フラグ間と、ボーナス状態であるBB（BB遊技状態）とを含んで構成される。なお、BB遊技状態中は常にRB遊技状態に制御される。また、これらの遊技状態は、リプレイ役の当籤確率を変動することから（後述の図77参照）、それぞれ異なるRT状態であるとも言い得る。

40

【1022】

非フラグ間において、「F__BB」に当籤した遊技でこれに対応する後述の「C__BB」が表示された場合にはBB遊技状態に移行する。BB遊技状態は、当該状態中に135枚を超えるメダルの払出があった場合に終了するように構成される。BB遊技状態が終了した場合、再度非フラグ間に移行する。

【1023】

50

なお、「F__BB」は、単独で内部当籤役として決定される場合（後述の図77中、当籤番号「51」（No. 51）に当籤した場合）と、小役（後述の「F__共通3枚1」～「F__強レア役」）と重複して内部当籤役として決定される場合（後述の図77中、当籤番号「44」～「50」（No. 44～50）に当籤した場合）とがあるが、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるため、後者の場合には「C__BB」が表示される場合はない。前者の場合には、各リールで押下位置正解であれば「C__BB」が表示される場合があるが、いずれかのリールで押下位置不正解であれば「C__BB」は表示されない。「F__BB」に当籤した遊技で「C__BB」が表示されない場合にはBBフラグ間に移行する。
【1024】

10

BBフラグ間は、「はずれ」となる（換言すれば、持越役としての「F__BB」のみが内部当籤役として決定される）確率が「0」となるように構成され（後述の図77参照）、また、本実施形態では、上述のとおり、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるように構成されることから、一度BBフラグ間となった場合には、「C__BB」が表示される場合がなくなること（起因して）基本的に他の遊技状態には移行しなくなる。第3の遊技機では、このBBフラグ間が「推奨遊技状態」として構成される。したがって、特段の説明がない限り、以下では当該推奨遊技状態で遊技が行われることを前提として説明する。なお、BBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合にも「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）はクリアされないため、設定変更後もBBフラグ間が継続するように構成される（上述の「RAM異常」等の初期化条件が成立した場合にはクリアされるため、この場合には非フラグ間に移行する）。

20

【1025】

【11-1. 第3の遊技機の遊技性】

続いて、図71～図75を参照して、第3の遊技機における遊技の流れについて説明する。図71～図73は、第3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74及び図75は、第3の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。

【1026】

第3の遊技機では、第1の遊技機と同様、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。また、図71～図73に示すように、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、初期状態が設けられており、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常中、CZ1、CZ2、バトルゾーン、及びATが設けられている。また、ATは、さらに、AT1（基本）、AT2（継続決定）、AT3（バトル）、特化1（特化2CZ）、特化2（上乘せ）、特化3（ループ）及びエンディングに区別される。

30

【1027】

なお、通常中、CZ1、CZ2及びバトルゾーンは、基本的に、通常有利区間（演出区間）として構成される状態である。もっとも、後述のとおり、バトルゾーン中はナビ区間となる場合があり、当該ナビ区間は、増加区間（AT状態）として構成される状態となっている。また、バトルゾーン中自体を増加区間（AT状態）として構成することも可能である。また、AT1（基本）、AT2（継続決定）、AT3（バトル）、特化1（特化2CZ）、特化2（上乘せ）、特化3（ループ）及びエンディングは、基本的に、増加区間（AT状態）として構成される状態である。また、AT中における1ゲームあたりのメダルの増加期待値は約9.5枚程度に設定されている。

40

【1028】

まず、図71を参照して、第3の遊技機の遊技性について説明する。遊技者はほとんどの場合、通常中から遊技を開始し、ATに移行することを目指して遊技を行う。なお、非有利区間の初期状態においては、その単位遊技における内部当籤役が「はずれ」である場合と、「F__通常リプ」である場合とを除き、有利区間移行抽籤の抽籤結果として必ず有

50

利区間に移行することが決定されるため、初期状態の滞在期間はわずか（１～２ゲーム程度）となっている。よって、有利区間の通常中は、「通常遊技（状態）」や「一般遊技（状態）」等と定義することもできる。また、非有利区間の初期状態は、「待機状態」や「通常中（非有利区間）」等と定義することもできる。

【１０２９】

非有利区間の初期状態において、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、有利区間の通常中に移行する（有利区間移行）。なお、第３の遊技機では、初期状態からの移行先は通常中のみとなっているが、非有利区間から有利区間に移行する態様はこれに限られない。例えば、初期状態における有利区間移行抽籤の結果として、ＣＺ１、ＣＺ２、あるいはバトルゾーン等の通常有利区間の他の状態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。また、例えば、初期状態における有利区間移行抽籤の結果として、ＡＴ１、特化１、あるいは特化３等の増加区間の各種状態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。

10

【１０３０】

初期状態から通常中に移行することが決定された場合、天井ゲーム数として「７５０」が設定される。なお、天井ゲーム数は、抽籤によって（あるいは、後述の有利区間モードの種別によって）決定された天井ゲーム数が設定されるようにしてもよい。すなわち、天井ゲーム数は変動し得るものとすることができる。また、天井ゲーム数は、ゲーム数によって管理されるものではなく、例えば、ＣＺ（ＣＺ１・ＣＺ２）の失敗回数によって管理されるものであってよい。あるいは、バトルゾーンの失敗回数によって管理されるものであってよい。すなわち、天井到達を何らかのかたちで管理し得るものであればよく、その管理手法は種々の手法を採用することができる。

20

【１０３１】

また、図示は省略しているが、有利区間移行時のポイント加算モード抽籤（抽籤内容は後述の図７４参照）が行われる。なお、このポイント加算モード抽籤は、図７４に示すものと同様の抽籤テーブルを参照して行われるようにしてもよいし、これとは異なる有利区間移行時専用の抽籤テーブルを参照して行われるようにしてもよい。後者の場合、有利区間移行時の当該抽籤を、通常中の当該抽籤よりも有利となる（当籤しやすくする）ように構成することもできるし、不利となる（当籤しにくくなる）ように構成することもできる。

30

【１０３２】

また、図示は省略しているが、有利区間移行時のＣＺ１ポイント及びＣＺ２ポイント（詳細は後述する）の初期値が抽籤により決定される。なお、当該抽籤を行わないように構成することもできる。すなわち、ＣＺ１ポイント及びＣＺ２ポイントの初期値をともに「０」とすることもできる。また、例えば、移行した有利区間における有利度合いを決定するための複数の有利区間モードを設けるようにし、有利区間移行時には、有利区間モード抽籤を行うことで一の有利区間モードが決定されるように構成することで、移行した有利区間中の有利度合いを変動させ得るようにしてもよい（一度決定された有利区間モードは当該有利区間が終了するまで維持される）。

40

【１０３３】

また、この場合の「有利度合い」とは、例えば、ＣＺ（ＣＺ１・ＣＺ２）への移行のしやすさ（ポイントの付与確率や付与割合等）、バトルゾーンへの移行のしやすさ（ＣＺ成功確率等）、ＡＴへの移行のしやすさ（バトル勝利確率等）、ＡＴの継続のしやすさ（シャッター開放確率やバトル勝利確率、あるいは特化（特化１～３）への移行のしやすさ等）等について、一又は複数の要素を変動させ得るものとすることができる。例えば、一の有利区間モードが決定された場合、総合的にＡＴには移行しやすいが、ＡＴは継続しにくいといった有利度合いが設定され、他の有利区間モードが決定された場合、総合的にＡＴには移行しにくい、ＡＴは継続しやすいといった有利度合いが設定されるようにするこ

50

とができる。

【1034】

通常中において遊技が行われ、付与されたC Z 1ポイントが設定された規定値に到達すると、通常中からC Z 1に移行する（C Z 1移行条件成立）。なお、第3の遊技機では、通常中に付与されたC Z 1ポイントが設定された規定値に到達したことをC Z 1移行条件の一例として採用しているが、C Z 1移行条件はこれに限られない。例えば、特定の役に当籤したことをC Z 1移行条件とすることもできるし、規定ゲーム数を抽籤により設定可能とし、当該規定ゲーム数分の遊技が消化されたことをC Z 1移行条件とすることもできる。また、これらも一例であり、所定の遊技期間の遊技の結果として遊技者が獲得し得る各種の条件を採用することが可能である。

10

【1035】

また、通常中において遊技が行われ、付与されたC Z 2ポイントが設定された規定値に到達すると、通常中からC Z 2に移行する（C Z 2移行条件成立）。なお、第3の遊技機では、通常中に付与されたC Z 2ポイントが設定された規定値に到達したことをC Z 2移行条件の一例として採用しているが、C Z 2移行条件はこれに限られない。例えば、特定の役に当籤したことをC Z 2移行条件とすることもできるし、規定ゲーム数を抽籤により設定可能とし、当該規定ゲーム数分の遊技が消化されたことをC Z 2移行条件とすることもできる。また、これらも一例であり、所定の遊技期間の遊技の結果として遊技者が獲得し得る各種の条件を採用することが可能である。

20

【1036】

ここで、第3の遊技機では、C Z 1移行条件とC Z 2移行条件とが同時に成立する場合があるので、この場合の制御の一例について説明する。C Z 1ポイントが設定された規定値に到達した遊技で、C Z 2ポイントも設定された規定値に到達した場合、第3の遊技機では、よりポイント数が少ないかたちで規定値に到達した（すなわち、現在のポイントカウンタの値が小さい）ほうのC Zに移行するようになっている。例えば、C Z 1ポイントの規定値が「40」で、C Z 2ポイントの規定値が「50」である場合に、ある遊技で、C Z 1ポイントが「45」となり、C Z 2ポイントが「52」となった場合、より少ないかたちで規定値に到達したのはC Z 1ポイントであることから、この場合にはC Z 1に移行することとなる。

30

【1037】

なお、これはあくまで一例であり、例えば、C Z 1よりもC Z 2のほうがバトルモードに移行する期待度が高く設定されている場合、あるいは、現在の有利区間モードがC Z 1よりもC Z 2のほうを優遇するものである場合等、有利度合いに差が設けられている（生じている）場合には、相対的に有利度合いが高いほうのC Zに移行させるように制御してもよい。あるいは、相対的に有利度合いの低いほうのC Zに移行させるように制御してもよい。

【1038】

ちなみに、C Z 1ポイントが設定された規定値に到達してC Z 1に移行した場合、C Z 1ポイントはクリアされる（あるいは、現在のポイントカウンタの値から規定値を減じた残りの値はクリアされず持越されることとしてもよい）が、C Z 2ポイントは（初期状態に移行しない限り）クリアされない構成となっている。また、C Z 2ポイントが設定された規定値に到達してC Z 2に移行した場合、C Z 2ポイントはクリアされる（あるいは、現在のポイントカウンタの値から規定値を減じた残りの値はクリアされず持越されることとしてもよい）が、C Z 1ポイントは（初期状態に移行しない限り）クリアされない構成となっている。すなわち、第3の遊技機では、C Z 1とC Z 2とで別々のポイントを規定しているが、貯まったそれぞれのポイントは基本的に無駄とならないように構成されている。

40

【1039】

したがって、C Z 1ポイントが設定された規定値に到達した遊技で、C Z 2ポイントも設定された規定値に到達した場合であって、例えば、C Z 1に移行させることとなった場

50

合には、C Z 1 に移行させるための C Z 1 移行権利（規定値に到達した C Z 1 ポイント）は消費されるが、C Z 2 に移行させるための C Z 2 移行権利（規定値に到達した C Z 2 ポイント）は消費されず持越されるので、仮に、移行した C Z 1 が失敗した場合には、一旦通常中に戻るものの、すぐにまた C Z 2 移行権利を消費して C Z 2 に移行することができるようになっている。

【1040】

一方、移行した C Z 1 が成功し、バトルゾーンに移行したが、バトルゾーンにおいてバトル敗北となって初期状態に移行した場合には、C Z 2 移行権利は消滅するため、通常中において再度移行権利を得ることが必要となる。もっとも、バトルゾーンにおいてバトル敗北となった場合にも初期状態ではなく、通常中に戻る（すなわち、有利区間が終了しない）場合があるようにし、この場合には、C Z 2 移行権利が消滅しないようにしてもよい。

10

【1041】

また、通常中から C Z 1 に移行するとき、あるいは、通常中から C Z 2 に移行するときには、C Z 前兆状態（この遊技期間は一律であってもよいし、抽籤によって決定されるものであってもよい）を経由してから移行するものとしてもよい。また、図 7 1 では図示は省略しているが、通常中からバトルゾーンや A T に移行する場合もある。なお、通常中における種々の決定や抽籤の内容の詳細については後述する。

【1042】

C Z 1 は、バトルゾーンへの移行確率が通常中よりも優遇された状態であり、16～20 ゲーム程度継続する。なお、図示は省略しているが、C Z 1 に移行することが決定されたときにバトルゾーン移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤したときは、C Z 1 の遊技期間が消化されたときにバトルゾーンに移行する（C Z 1 成功）。一方、当該抽籤に当籤しなかったときは、C Z 1 中は、毎ゲーム結果書換抽籤（すなわち、バトルゾーン移行抽籤の抽籤結果を非当籤から当籤に書き換えるか否かを決定するための抽籤）が行われ、これに当籤したときは、C Z 1 の遊技期間が消化されたときにバトルゾーンに移行する（C Z 1 成功）。いずれの抽籤にも当籤せず、C Z 1 の遊技期間が消化されたときには通常中に移行する（C Z 1 失敗）。なお、C Z 1 中は、バトルゾーンに移行するか否かを期待させ、また、その期待度を示唆するような前兆演出が実行される。

20

【1043】

C Z 2 は、バトルゾーンへの移行確率が通常中よりも優遇された状態であり、16 ゲーム間継続する。なお、図示は省略しているが、C Z 2 に移行することが決定されたときには、まず、各リール（第 1～第 4 リール）のそれぞれについて、リール信頼度（有利度情報の一例である）が設定される。リール信頼度は、「10%」（ランク 1）、「33%」（ランク 2）、「66%」（ランク 3）、「82%」（ランク 5）及び「100%」（ランク 6）のいずれかが決定されるようになっており、これはそのままバトルゾーンの当籤確率を示すものとなっている。

30

【1044】

そして、C Z 2 において、特殊図柄が表示されると、表示されたリールのリール信頼度を参照してバトルゾーン移行抽籤が行われる。例えば、第 1 リールのリール信頼度がランク 1 に設定され、第 2 リールのリール信頼度がランク 2 に設定されているときに、第 1 リールと第 2 リールに特殊図柄が表示されたとする。このときには、2 回のバトルゾーン移行抽籤が行われる。

40

【1045】

1 回目は、第 1 リールに対応する抽籤で、第 1 リールのリール信頼度はランク 1 であるから、10% で当籤が決定され、90% で非当籤が決定される。当籤した場合には、バトルゾーンに移行することが決定される。一方、当籤しなかった場合には、第 1 リールのリール信頼度がランクアップする。具体的には、第 1 リールのリール信頼度がランク 1 からランク 2 に上昇する。

【1046】

50

2 回目は、第 2 リールに対応する抽籤で、第 2 リールのリール信頼度はランク 2 であるから、33%で当籤が決定され、67%で非当籤が決定される。このとき、例えば、前回までの抽籤（例えば、ここでは 1 回目の抽籤）ですでにバトルゾーンに移行することが決定されている場合であって、当該抽籤で当籤となった場合には、移行したバトルゾーンが有利となる期待度上昇権利が付与される。一方、当籤しなかった場合には、第 2 リールのリール信頼度がランクアップする。具体的には、第 2 リールのリール信頼度がランク 2 からランク 3 に上昇する。なお、未だバトルゾーンに移行することが決定されていない場合の流れは、上述の 1 回目の場合と同様である。

【1047】

このように、CZ2 では、各リールに対応する有利度情報（リール信頼度）がそれぞれ決定され、特殊図柄が表示されるという条件を満たすと、それぞれの有利度情報に応じた有利度にて有利状態（バトルゾーン）を付与するかが決定される。また、有利状態を付与することが決定されない場合には、有利度情報の有利度合いを上昇させる。すなわち、特殊図柄が表示されればされるほど、CZ2 における有利状態の付与期待度が高まることとなる。

【1048】

なお、後述のとおり、CZ2 においても、シャッター閉鎖状態（通常）と、シャッター開放状態（高確）とに制御可能とし、シャッター開放状態では特殊図柄の表示可能領域が拡大することによって、より有利状態の付与期待度が高まるように構成することもできる。具体的には、例えば、後述のポイント加算モード抽籤（図 7 4 参照）と同様の抽籤を CZ2 中も行い得るものとし、これに当籤した場合には、シャッター開放状態が当籤した期間継続するようにしてもよい。あるいは、例えば、後述のシャッター開放抽籤（図 7 5 参照）と同様の抽籤を CZ2 中も行い得るものとし、これに当籤した場合には、当籤したリールについて当籤した期間、シャッター開放状態が継続するようにしてもよい。

【1049】

CZ2 の遊技期間が消化されたときに、バトルゾーンに移行することが決定されている場合にはバトルゾーンに移行する（CZ2 成功）。一方、バトルゾーンに移行することが決定されていない場合には通常中に移行する（CZ2 失敗）。なお、図示は省略しているが、CZ（CZ1・CZ2）中に、天井ゲーム数に到達した場合や AT 直当たりとなった場合には、通常中と同様、直接特化 3 や AT1 に移行する場合もある。

【1050】

バトルゾーンは、AT への移行確率が通常中や各 CZ よりも優遇された状態であり、ナビ区間と、非ナビ区間であるバトル準備中及びバトル中とから構成される。バトルゾーンに移行すると、まず、打順役について 15 枚入賞となる打順が 5 回報知されるまでナビ区間に滞在する。このナビ区間は、AT 中と同様に有利な停止操作の情報が報知されるため、この区間のみをみれば増加区間となるように構成された状態である。すなわち、バトルゾーンが開始されたときには、一定期間、メダルが増加する状態とすることで、その後のバトル準備中やバトル中では一定数のメダルを獲得した状態で遊技を行い得ることを可能としている。

【1051】

また、ナビ区間では、内部当籤役に応じた確率で、期待度上昇権利の付与抽籤が行われる。例えば、レア役（例えば、弱レア役や強レア役）や特殊表示可能役（例えば、特殊 1 個～4 個）に当籤した場合、所定確率で期待度上昇権利が付与され得る。なお、期待度上昇権利であるが、例えば、バトル中において、1 回のバトルで勝利が確定する権利や、その勝率をアップさせる権利等があり、これらのうち、一又は複数が付与されることとなる。

【1052】

ナビ区間が終了すると、バトル準備中に移行する。バトル準備中は、10 ゲーム間継続する。バトル準備中には、内部当籤役に応じた確率で、バトル勝率 UP 抽籤が行われる。なお、バトル勝率であるが、例えば、初期値は「51%」に設定されており、バトル準備

10

20

30

40

50

中に突入したときに、その勝率をアップさせる権利を獲得していれば、当該権利に対応する数値が加算される。例えば、獲得している権利が「3%UP権利」であれば、バトル勝率が「54%」に補正され、獲得している権利が「10%UP権利」であれば、バトル勝率が「61%」に補正される。そして、バトル勝率UP抽籤では、例えば、当籤した場合に、「3%UP」、「5%UP」、あるいは「10%UP」のいずれかが決定されるように構成され、ここで仮に「5%UP」が決定されたとすると、バトル勝率が「66%」に補正される。すなわち、このバトル準備中では、バトル中の勝率をアップさせるか否かの決定が行われる。

【1053】

バトル準備中が終了すると、バトル中に移行する。このとき、バトル勝率が確定する。バトル中では、3回のバトルが発生し、1回のバトルは最大7ゲーム間継続する。すなわち、バトル中全体としては、最大21ゲーム間継続する。バトル中に突入したときに、例えば、1回のバトルで勝利が確定する権利を1個獲得していれば、1回目のバトルにおいて勝利が確定する。また、当該権利を2個獲得していれば、1回目及び2回目のバトルにおいて勝利が確定する。また、当該権利を3個獲得していれば、1回目～3回目のバトルにおいて勝利が確定する（すなわち、AT移行が確定する）。

【1054】

バトルで勝利が確定する権利を獲得していない場合、あるいは、これが全て消費された場合には、バトル準備中で獲得したバトル勝率が用いられ、バトルが実行される。なお、バトル中には、バトル勝率や獲得権利等に応じた確率で敵キャラクタが抽籤により決定され、決定された敵キャラクタと味方キャラクタとのバトル演出が実行される。バトル演出では、例えば、バトル勝利となった場合には、各バトルにおいて最終的に味方キャラクタが勝利する様子が示され、バトル敗北となった場合には、当該バトルにおいて最終的に味方キャラクタが敗北する様子が示される。ここで、バトルで勝利が確定する権利を獲得していない場合を例に挙げて、バトル中の進行の一例を説明する。なお、この例では、バトル勝率が「66%」となっていることとして説明する。

【1055】

まず、1回目のバトルが開始される。1回目のバトルでは、7ゲームトータルのバトル勝率が「66%」となる確率で、バトル抽籤が行われる。なお、バトル勝率は、毎ゲームあたりの当籤確率として構成されるものであってもよい。1回目のバトルにおいて、7ゲームの間にバトル抽籤に当籤した場合、1回目のバトルが勝利となり、当籤した遊技の次ゲーム（あるいは、7ゲーム消化後であってもよい）から2回目のバトルに移行する（すなわち、バトル中が継続する）。一方、7ゲームの間にバトル抽籤に当籤しなかった場合、1回目のバトルが敗北となり、バトル中が終了する。この場合には、基本的に初期状態に移行する（すなわち、一連の有利区間が終了して非有利区間に移行する）こととなる（バトル敗北）。

【1056】

続いて、2回目のバトルが開始されたとする。バトル抽籤の態様は1回目におけるものと同様である。2回目のバトルにおいて、7ゲームの間にバトル抽籤に当籤した場合、2回目のバトルが勝利となり、当籤した遊技の次ゲーム（あるいは、7ゲーム消化後であってもよい）から3回目のバトルに移行する（すなわち、バトル中が継続する）。一方、7ゲームの間にバトル抽籤に当籤しなかった場合、2回目のバトルが敗北となり、バトル中が終了する。この場合には、基本的に初期状態に移行する（すなわち、一連の有利区間が終了して非有利区間に移行する）こととなる（バトル敗北）。

【1057】

続いて、3回目のバトルが開始されたとする。バトル抽籤の態様は1回目におけるものと同様である。3回目のバトルにおいて、7ゲームの間にバトル抽籤に当籤した場合、3回目のバトルが勝利となり、この時点でATに移行することが決定され、当籤した遊技の次ゲーム（あるいは、7ゲーム消化後であってもよい）からAT（ほとんどの場合はAT1、特別条件を満たしている場合には特化1）に移行する（バトル勝利）。一方、7ゲー

10

20

30

40

50

ムの間にバトル抽籤に当籤しなかった場合、3回目のバトルが敗北となり、バトル中が終了する。この場合には、基本的に初期状態に移行する（すなわち、一連の有利区間が終了して非有利区間に移行する）こととなる（バトル敗北）。

【1058】

通常中からCZ（CZ1・CZ2）やバトルゾーンを経由してATに移行する場合、基本的にはAT1から開始されることとなる（AT1への移行がメインルートとなる）。AT1は、AT滞在中の基本的な状態（基本状態）であり、10～30ゲーム間継続する（初回は20ゲーム間）。AT1のゲーム数を消化すると、AT2に移行する（AT1消化）。なお、AT1における種々の決定や抽籤の内容の詳細については後述する。

【1059】

AT2は、ATを継続させるか否か、あるいは継続させる場合の有利度合い等を決定するための各種情報が決定される状態（継続決定状態）であり、8ゲーム間継続する。AT2のゲーム数を消化すると、AT3に移行する（AT2消化）。なお、AT2における種々の決定や抽籤の内容の詳細については後述する。

【1060】

AT3は、AT2で決定された各種情報にしたがって、最終的にATが継続するか否かがバトル演出によって示される状態（バトル状態）であり、5ゲーム間継続する。AT3においてバトル勝利となった場合には、最終的に決定された報酬内容にしたがってATが継続する（バトル勝利）。なお、基本的には再度AT1に戻る場合が多く、AT1→AT2→AT3→継続する場合には再度AT1という流れがメインルートとなる。一方、AT3においてバトル敗北となった場合には、AT終了となり、基本的には初期状態に移行することとなる（AT終了条件成立）。もっとも、この場合、有利区間が終了せず、通常中に移行する場合もある。なお、AT3における種々の決定や抽籤の内容の詳細については後述する。

【1061】

バトルゾーンでバトル勝利となって、さらに特別条件を満たしている場合、あるいは、AT3において最終的に決定された報酬内容が該当するものである場合には、特化1に移行する（特化1開始）。特化1は、特化2への移行確率が他の状態よりも優遇された状態（特化2CZ状態）であり、10ゲーム間継続する。

【1062】

なお、特化1の基本的な遊技性としては、後述の「共通3枚」、「弱レア役」又は「強レア役」に当籤したときに、特化1では、後述の「青特別ナビ」（逆押し特別（青）図柄狙えナビ）又は「赤特別ナビ」（逆押し特別（赤）図柄狙えナビ）が発生し得るようになっており、当該ナビが発生して特別（青）図柄揃い又は特別（赤）図柄揃いが発生すると（実際には、当該ナビが発生すれば、最終的に該当する図柄が揃わなくとも条件は満たされる）、特化2に移行するものとなっている。すなわち、特化1中に、特別図柄狙えナビが発生して特別図柄揃いとなった場合には、特化1は終了するが（特化1終了）、特化2に移行することとなる。一方、特別図柄狙えナビが発生することなく10ゲームを消化した場合には、特化1は終了し（特化1終了）、AT1に移行する。なお、この場合、AT1のゲーム数は固定ゲーム数（10ゲーム）が決定されるようにしてもよいし、抽籤によって10～30ゲームのいずれかが決定されるようにしてもよい。

【1063】

ここで、特別図柄揃いに着目すると、これは、後述の「C__眼術」の図柄組合せに相当するものであるが、「特別（青）図柄揃い」と「特別（赤）図柄揃い」はともに同じ図柄組合せとして規定される（換言すれば、同じ内部当籤役として構成される）ものである（後述の図83等参照）。しかしながら、第3の遊技機では、特化1を、「青特別ナビ」は発生し得るが、「赤特別ナビ」は発生し得ない「モードA」と、「赤特別ナビ」は発生し得るが、「青特別ナビ」は発生し得ない「モードB」との二つの異なる状態として構成し得るようになっており、なお、例えば、モードAの特化1よりも、モードBの特化1のほうが特別ナビの発生確率が高くなるようにして両者の状態の有利度を異ならせるようにし

10

20

30

40

50

てもよいし、基本的に特別ナビの発生確率は同じとして両者の状態の有利度が同じとなるようにしてもよい。

【1064】

特化1において、特化2の開始条件を満たした場合には、特化2に移行する（特化2開始）。特化2は、AT1の遊技期間が上乗せされ得る状態（上乗せ状態）であり、10ゲーム程度継続する。特化2では、毎ゲーム、AT1の上乗せゲーム数が抽籤により決定され（5ゲーム、10ゲーム、20ゲーム、30ゲームのいずれか）、これらが全て特化2終了後のAT1のゲーム数に上乗せされる。特化2のゲーム数を消化すると、AT1に移行する（特化2終了）。このとき、AT1のゲーム数としては、例えば、固定ゲーム数（10ゲーム）に、特化2中に上乗せされたゲーム数が加算される。

10

【1065】

通常中のAT直当たり抽籤に当籤した場合、AT1中の特化3移行抽籤に当籤した場合、又はAT3において最終的な報酬内容が該当するものである場合には、特化3に移行する（特化3開始）。特化3は、8ゲームが1セットとなっており、8ゲーム間で継続抽籤を行い、これに当籤した場合には特化3が次セットに継続し、当籤しなかった場合には特化3が当該セットで終了する、といったようにそれ自体が一定のループ性をもち、これが繰り返されることで実質的にATの遊技期間を延長することを可能とする状態（ループ状態）となっている。特化3がループせず終了する場合には、AT1に移行する（特化3終了）。なお、この場合、AT1のゲーム数は固定ゲーム数（10ゲーム）が決定されるようにしてもよいし、抽籤によって10～30ゲームのいずれかが決定されるようにしてもよい。

20

【1066】

エンディングを除くAT中の各状態において、リミッタ（例えば、払出数リミッタ）が作動する前の所定期間となると、エンディングに移行する（エンディング開始条件成立）。エンディングに移行すると、その後はリミッタが作動するまで状態が遷移することはなく、リミッタの作動によってATが終了すると、有利区間が終了して必ず初期状態に移行する（AT終了条件成立）。

【1067】

ここで、第3の遊技機では、ATに移行すると、「打順役」及び「共通15枚」のいずれかに当籤する度に1ずつ加算される1バイトの管理カウンタが設けられており、この管理カウンタの値によってリミッタが作動する前の所定期間となったかが判定される。例えば、有利区間が開始されてから最初にATに移行した場合には、この管理カウンタの判定値に「180」がセットされる。そして、ATでの遊技が進行し、管理カウンタの値が判定値となった場合には、所定期間となったと判定し、エンディングに移行させる制御が行われる。もっとも、第1の遊技機と同様に、制御用払出数カウンタの値又は制御用ゲーム数カウンタの値によってリミッタが作動する前の所定期間となったかが判定されるように構成することもできる。

30

【1068】

なお、上述の各状態における継続期間はあくまで一例であり、示した期間よりも長い、あるいは短い遊技期間を設定することもむろん可能であるし、変動しない遊技期間は変動し得るように構成することも可能であり、また、変動し得る遊技期間は変動しないように構成することも可能である。また、遊技期間の管理手法も上述したものに限られない。例えば、ゲーム数によって管理されるとして説明したものも、ナビ回数によって管理されるものとしてもよいし、差枚数によって管理されるものとしてもよい。すなわち、該当の状態においてその遊技期間が適切に管理され得る限り、どのような管理手法も採用することが可能である。

40

【1069】

このように、遊技者は一度ATに移行させた場合には、このATがより長く継続する（延長される）ことを目指して遊技を行う。上述のとおり、第3の遊技機では種々の要素によってATの遊技期間が変動する。そして、ATが終了した場合には、基本的に有利区間

50

自体も終了し、有利区間終了時の初期化処理が行われて初期状態に移行する。その後、再度通常中に移行させて次の有利区間を開始させた後、また、A Tに移行することを目指して遊技を行うこととなる。以上が第3の遊技機の遊技性である。

【1070】

(通常中)

続いて、図72及び図74を参照して、第3の遊技機における通常中の遊技性の一例についてさらに詳しく説明する。上述のとおり、通常中は、遊技者にとって相対的に不利な状態であり、また、遊技者が最も多く滞在する状態である。

【1071】

通常中では、例えば、A T直当たり抽籤、天井ゲーム数関連処理、C Z 1ポイント規定値抽籤、C Z 2ポイント規定値抽籤、ポイント加算モード抽籤、C Z 1ポイント加算抽籤、C Z 2ポイント加算抽籤等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われずに構成することもできる。

【1072】

<A T直当たり抽籤>

通常中において、「特殊4個」(「F__特殊4個リプ」)に当籤した場合、A T直当たり抽籤が行われる。当該抽籤に当籤した場合には、特別フリーズ演出が実行され、A Tの特化3に移行することが決定される。すなわち、当該抽籤は、通常中からA Tに移行させるか否かを決定するための制御処理であり、また、特別フリーズ演出を実行するか否かを決定するための制御処理でもある。なお、当該抽籤に当籤したときの移行先は、特化3に限られない。例えば、特化1や特化2に移行する場合があってもよいし、A T1に移行する場合があってもよい。また、上記以外の役に当籤した場合にも、当該抽籤が行われ得るようにしてもよい。

【1073】

A T直当たり抽籤は、例えば、図74に示すA T直当たり抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率(抽籤値/256)で、当籤(A T当籤)、又は非当籤(A T非当籤)のいずれかが決定される。当該抽籤に当籤した場合には、次ゲームから特化3に移行する(A T直当たり)。

【1074】

<天井ゲーム数関連処理>

通常中においては、1ゲームにつき1ずつ天井ゲーム数(カウンタ)を加算する処理が行われる。なお、これは、C Z(C Z 1・C Z 2)においても同様である。また、第3の遊技機では、天井ゲーム数が増加処理によって更新されることとしているが、減算処理によって更新されるようにしてもよい。すなわち、初期状態から通常中に移行するときに設定された天井ゲーム数に対して、0からカウントを開始して加算更新していき、設定された天井ゲーム数と同じ値となったときに天井ゲーム数に到達したと判定するものであってもよいし、設定された天井ゲーム数からカウントを開始して減算更新していき、0となったときに天井ゲーム数に到達したと判定するものであってもよい。

【1075】

続いて、通常中においては、天井ゲーム数に到達したか否かを判定する処理が行われる。なお、これは、C Z(C Z 1・C Z 2)においても同様である。天井ゲーム数に到達したと判定された場合には、移行先として、バトルゾーン又はA T1のいずれかが決定される(天井ゲーム数到達)。この場合、移行先はバトルゾーンのみとすることもできるし、A T1のみとすることもできる。また、バトルゾーンでバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合、あるいは、A T3でバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合、有利区間ゲーム数カウンタの値を加味しながら、再度天井ゲーム数が設定される(例えば、リミッタ作動までの残りの遊技期間が短い場合には、少ない天井ゲーム数が設定される)。

【1076】

10

20

30

40

50

＜ＣＺ１ポイント規定値抽籤＞

初期状態から通常中に移行したとき、ＣＺ１でＣＺ１失敗となって通常中に移行したとき、ＣＺ１ポイント規定値抽籤が行われる。当該抽籤は、ＣＺ１ポイントの規定値を決定するための制御処理であり、通常中におけるＣＺ１移行の有利度合い（ＣＺ１移行条件の難易度）を決定するための制御処理でもある。なお、バトルゾーンでバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合、あるいは、ＡＴ３でバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合にも当該抽籤が行われるようにしてもよい。

【１０７７】

ＣＺ１ポイント規定値抽籤は、例えば、図７４に示すＣＺ１ポイント規定値抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／２５６）で、規定値として「２０」～「８０」のいずれかが決定される。

10

【１０７８】

＜ＣＺ２ポイント規定値抽籤＞

初期状態から通常中に移行したとき、ＣＺ２でＣＺ２失敗となって通常中に移行したとき、ＣＺ２ポイント規定値抽籤が行われる。当該抽籤は、ＣＺ２ポイントの規定値を決定するための制御処理であり、通常中におけるＣＺ２移行の有利度合い（ＣＺ２移行条件の難易度）を決定するための制御処理でもある。なお、バトルゾーンでバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合、あるいは、ＡＴ３でバトル敗北となったが初期状態には移行せず、通常中に戻った場合にも当該抽籤が行われるようにしてもよい。

20

【１０７９】

ＣＺ２ポイント規定値抽籤は、例えば、図７４に示すＣＺ２ポイント規定値抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／２５６）で、規定値として「２０」～「８０」のいずれかが決定される。

【１０８０】

＜ポイント加算モード抽籤＞

通常中では、毎遊技（ただし、すでに高確ロング中である場合を除く）、ポイント加算モード抽籤が行われる。第３の遊技機では、通常中にＣＺポイントが規定値に到達することが、ＣＺ移行条件となっていることから、当該抽籤では、そのＣＺポイントの付与確率を優遇するか否かが決定される。すなわち、当該抽籤は、ＣＺへの移行確率を優遇する（あるいは、ＣＺに移行するまでの遊技期間を短縮する）か否かを決定するための制御処理でもある。

30

【１０８１】

ポイント加算モード抽籤は、例えば、図７４に示すポイント加算モード抽籤テーブルを参照して行われ、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／２５６）で、通常（高確に移行しない）、高確ショート（相対的に短い遊技期間の高確に移行する）、又は高確ロング（相対的に長い遊技期間の高確に移行する）のいずれかが決定される。

【１０８２】

現在のポイント加算モードが通常であるときに、高確ショートに当籤した場合には、図示は省略しているが、高確滞在ゲーム数抽籤が行われる。当該抽籤では、例えば、３～５ゲームの中から一の高確滞在ゲーム数が決定され、決定された高確滞在ゲーム数が設定される。また、現在のポイント加算モードが通常であるときに、高確ロングに当籤した場合には、高確滞在ゲーム数として１５ゲームが設定される。なお、有利区間移行時のポイント加算モード抽籤で高確ロングに当籤した場合には、高確滞在ゲーム数として３０ゲームが設定される。また、現在のポイント加算モードが高確ショートであるときに、高確ロングに当籤した場合には、高確滞在ゲーム数に１０ゲームが加算される。

40

【１０８３】

高確滞在ゲーム数は、１ゲームにつき１ずつ減算されるように構成され、高確滞在ゲーム数が１以上である場合には、少なくとも通常には転落しない（高確が維持される）よう

50

に構成される。また、高確である場合には、シャッター開放状態となって、各リールの見た目上も高確であることが示されるようになっている。

【1084】

なお、第3の遊技機では、「F__共通3枚1」～「F__共通3枚3」の内部当籤役を「共通3枚」、「F__特殊役1」及び「F__特殊役2」の内部当籤役を「特殊役」、「F__弱レア役」の内部当籤役を「弱レア役」、「F__強レア役」の内部当籤役を「強レア役」、「F__1特殊リプ」～「F__4特殊リプ」の内部当籤役を「特殊1個」、「F__12特殊リプ」～「F__34特殊リプ」の内部当籤役を「特殊2個」、「F__123特殊リプ」～「F__234特殊リプ」の内部当籤役を「特殊3個」、「F__特殊4個特殊リプ」の内部当籤役を「特殊4個」と表記して説明する場合がある。また、「右記以外」とはこれらとは異なる内部当籤役を意味する。

10

【1085】

<CZ1ポイント加算抽籤>

通常中では、毎遊技、CZ1ポイント加算抽籤が行われる。第3の遊技機では、基本的に、第1リール及び第2リールにおいて特殊図柄が表示された場合（換言すれば、これらに特殊図柄が表示され得る内部当籤役が決定された場合）に、CZ1ポイントが加算されるように構成されている。図74に示す基本加算値は、その対応関係を示したものである。なお、図74に示すとおり、基本加算値は、抽籤を行うことなく、特殊図柄が表示された場合には規定される加算値のポイントが付与されるように構成されているが、加算されることは決定された上で、実際に付与するポイントの値については抽籤により決定されるものとしてもよい。

20

【1086】

ここで、CZ1ポイントに着目すると、例えば、「F__1特殊リプ」又は「F__2特殊リプ」に当籤した場合には、CZ1ポイントとして1ポイントが付与されるように構成されている。「F__1特殊リプ」は、第1リールに特殊図柄が表示され得るものとして構成され、「F__2特殊リプ」は、第2リールに特殊図柄が表示され得るものとして構成された役である（後述の図84～図87等参照）。すなわち、CZ1ポイントは、基本的に第1リール及び第2リールに特殊図柄が表示された場合に付与されるように構成されている（第1リール及び第2リールに対応付けられている）。

【1087】

また、特殊図柄が複数表示された場合には、付与されるCZ1ポイントも増加するように構成されている。例えば、「F__12特殊リプ」に当籤した場合には、CZ1ポイントとして4ポイントが付与されるように構成されている。「F__12特殊リプ」は、第1リール及び第2リールに特殊図柄が表示され得るものとして構成された役である（後述の図84～図87等参照）。なお、この場合には、特殊図柄の表示数は2であるが、さらなる特典が付与されるように、これを2倍した数のポイントが付与されるようになっている。もっとも、あくまで表示数に対応するものとして、2ポイントが付与されるように基本加算値を構成することも可能である。特殊図柄の表示数が、第3リール及び第4リールを含めて3となる場合や4となる場合も同様である。

30

【1088】

また、現在のポイント加算モードが高確である場合には、さらに、図74に示す高確時ポイント加算抽籤テーブルを参照して、追加のポイント付与抽籤（高確時ポイント加算抽籤）が行われる。高確時ポイント加算抽籤では、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、追加加算値0（ポイントを加算しない）、又は追加加算値1～4（対応するポイントが加算される）のいずれかが決定される。

40

【1089】

なお、当該抽籤は、CZ1ポイント及びCZ2ポイントに共通して行われ、抽籤結果として1以上の追加加算値が決定された場合には、それぞれについてポイントが加算されるように構成することもできるし、CZ1ポイント及びCZ2ポイントのそれぞれについて別個に行われ、例えば、CZ1ポイントについて1以上の追加加算値が決定された場合に

50

はC Z 1 ポイントが加算されるが、C Z 2 ポイントについて追加加算値 0 が決定された場合にはC Z ポイントは加算されないように構成することもできる。

【1090】

また、上述のとおり、現在のポイント加算モードが高確である場合にはシャッター開放状態となることから、実際の特殊図柄の表示数に応じて追加加算値が決定されるようにすることもできる。例えば、「F __ 1 特殊リブ」に当籤した場合、現在のポイント加算モードが通常であれば、第1リールに特殊図柄が表示され、第2～第4リールには特殊図柄が表示されないで、特殊図柄の表示数は第1リールの1のみとなってC Z 1 ポイントが1加算されるだけであるが、現在のポイント加算モードが高確であれば、第1～第4リールにそれぞれ1個ずつ特殊図柄が表示されるので、この場合の特殊図柄の表示数は4となる（例えば、後述の図91等参照）。この場合には、上述の基本加算値にしたがって、例えば、C Z 1 ポイント及びC Z 2 ポイントのそれぞれに追加加算値10が加算されるようにしてもよい。あるいは、基本加算値として、まずC Z 1 ポイントに1が加算された上で、追加加算値として、C Z 1 ポイントについては1が加算され、C Z 2 ポイントについては2が加算されるようにしてもよい。

10

【1091】

C Z 1 ポイント加算抽籤の結果、付与されたC Z 1 ポイントの累積値が規定値以上となった場合には、C Z 1 に移行する（C Z 1 ポイント $\geq$ 規定値）。

【1092】

< C Z 2 ポイント加算抽籤 >

20

通常中では、毎遊技、C Z 2 ポイント加算抽籤が行われる。第3の遊技機では、基本的に、第3リール及び第4リールにおいて特殊図柄が表示された場合（換言すれば、これらに特殊図柄が表示され得る内部当籤役が決定された場合）に、C Z 2 ポイントが加算されるように構成されている。図74に示す基本加算値は、その対応関係を示したものである。なお、図74に示すとおり、基本加算値は、抽籤を行うことなく、特殊図柄が表示された場合には規定される加算値のポイントが付与されるように構成されているが、加算することは決定された上で、実際に付与するポイントの値については抽籤により決定されるものとしてもよい。

【1093】

ここで、C Z 2 ポイントに着目すると、例えば、「F __ 3 特殊リブ」又は「F __ 4 特殊リブ」に当籤した場合には、C Z 2 ポイントとして1ポイントが付与されるように構成されている。「F __ 3 特殊リブ」は、第3リールに特殊図柄が表示され得るものとして構成され、「F __ 4 特殊リブ」は、第4リールに特殊図柄が表示され得るものとして構成された役である（後述の図84～図87等参照）。すなわち、C Z 2 ポイントは、基本的に第3リール及び第4リールに特殊図柄が表示された場合に付与されるように構成されている（第3リール及び第4リールに対応付けられている）。

30

【1094】

なお、特殊図柄が複数表示された場合の態様は、基本的にC Z 1 ポイント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。また、追加のポイント付与抽籤（高確時ポイント加算抽籤）における態様も、基本的にC Z 1 ポイント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。

40

【1095】

C Z 2 ポイント加算抽籤の結果、付与されたC Z 2 ポイントの累積値が規定値以上となった場合には、C Z 2 に移行する（C Z 2 ポイント $\geq$ 規定値）。

【1096】

なお、通常中においては、その滞在ゲーム数（初期状態から移行した場合）が所定の閾値（例えば、250ゲーム）を超えるか否かで、C Z への移行確率やC Z 中のC Z 成功確率変動し得るように構成してもよい。例えば、滞在ゲーム数が所定の閾値以下である場合には、通常よりもC Z ポイントが付与されにくくなる、あるいは、C Z ポイントの規定値として大きな値が決定されやすくなる等が行われるようにすればよい。また、例えば、

50

滞在ゲーム数が所定の閾値以下である場合には、通常よりもC Z 1中のバトルゾーン移行抽籤が当籤しにくくなる、あるいは、C Z 2中のリール信頼度として低いランクが設定されやすくなる等が行われるようにすればよい。

【1097】

(A T 1 ~ A T 3)

続いて、図73及び図75を参照して、第3の遊技機におけるA T 1 ~ A T 3の遊技性の一例についてさらに詳しく説明する。上述のとおり、A T 1 ~ A T 3は、A T 状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることから、遊技者にとって相対的に有利な状態である。

【1098】

A T 1では、例えば、遊技期間設定処理、シャッター開放抽籤、特化3移行抽籤等が行われる。また、A T 2では、初期参戦キャラ抽籤、シャッター開放設定処理、参戦キャラ更新処理、特別キャラ参戦抽籤、報酬レベルUP抽籤等が行われる。また、A T 3では、結果書換抽籤、報酬決定抽籤等が行われる。なお、これらは一例であり、これら以外の抽籤や決定が行われるように構成することもできるし、これらのうちいずれかの抽籤や決定は行われないように構成することもできる。

【1099】

<遊技期間設定処理>

A T 1が開始される場合、A T 1の遊技期間を設定するための遊技期間設定処理が行われる。当該処理では、例えば、いわゆる初当たりの場合（バトルゾーンや通常中（C Zを含む）からA T 1に最初に移行した場合）には20ゲームが設定され、A T 3から移行した場合には報酬内容（図75に示す報酬パラメータ「1」～「3」参照）に応じたゲーム数が設定される。また、特化1～3から移行した場合には上述のゲーム数が設定される。

【1100】

<シャッター開放抽籤>

A T 1において、特殊図柄が表示される場合（換言すれば、特殊図柄が表示され得る内部当籤役が決定された場合）、特殊図柄が表示されるリール毎にシャッター開放抽籤が行われる。例えば、A T 1において、「F__14特殊リプ」に当籤した場合には、第1リールについて当該抽籤が行われるとともに、第4リールについても当該抽籤が別途行われる。

【1101】

第3の遊技機では、A T 1における当該抽籤によって、各リールにおけるシャッター開放権利（有利度情報の一例である）の有利度合い（ここでは、「権利数」として説明する）を決定し、その後のA T 2において、ここで決定された当該有利度情報を用いてA T 付与（延長）に関する決定が行われるといった遊技性となっている。

【1102】

シャッター開放抽籤は、例えば、図75に示すシャッター開放抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、当籤（権利数1加算）、又は非当籤（権利数加算なし）のいずれかが決定される。

【1103】

シャッター開放権利は、リール毎に複数個獲得することが可能となっている。例えば、A T 1が開始されるときに、「第1リール権利数：0、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：0」であるとした場合であって、A T 1が10ゲーム継続するものであったとする。ここで、A T 1の1ゲーム目に「F__14特殊リプ」に当籤したとし、それぞれのシャッター開放抽籤の結果がいずれも当籤であったとする。そうすると、当該ゲームの結果によって権利数は「第1リール権利数：1、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：1」となる。

【1104】

続いて、A T 1の5ゲーム目に「F__123特殊リプ」に当籤したとし、第1リールのシャッター開放抽籤の結果は当籤であったが、第2リール及び第3リールのシャッター開

10

20

30

40

50

放抽籤の結果は非当籤であったとする。そうすると、当該ゲームの結果によって権利数は「第1リール権利数：2、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：1」となる。

【1105】

続いて、AT1の8ゲーム目に「F__1特殊リプ」に当籤したとし、第1リールのシャッター開放抽籤の結果が当籤であったとする。そうすると、当該ゲームの結果によって権利数は「第1リール権利数：3、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：1」となる。

【1106】

続いて、AT1の10ゲーム目に「F__24特殊リプ」に当籤したとし、それぞれのシャッター開放抽籤の結果がいずれも当籤であったとする。そうすると、当該ゲームの結果によって権利数は「第1リール権利数：3、第2リール権利数：1、第3リール権利数：0、第4リール権利数：2」となる。そして、AT1のゲーム数が消化されたので、各リールのシャッター開放権利の有利度合いが確定し、これをもってAT2に移行することとなる。なお、AT2におけるシャッター開放権利の用い方については後述する。

【1107】

AT1では、毎遊技、特化3移行抽籤が行われる。当該抽籤に当籤した場合には、ATの特化3に移行することが決定される。すなわち、当該抽籤は、AT1から特化3に移行させるか否かを決定するための制御処理であり、換言すれば、AT状態を延長するか否かを決定するための制御処理でもある。なお、当該抽籤に当籤したときの移行先は、特化3に限られない。例えば、特化1や特化2に移行する場合があってもよい。

【1108】

特化3移行抽籤は、例えば、図75に示す特化3移行抽籤テーブルを参照して行われ、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（特化3当籤）、又は非当籤（特化3非当籤）のいずれかが決定される。当該抽籤に当籤した場合には、次ゲームから特化3に移行する（特化3当籤）。

【1109】

AT1において、遊技期間設定処理で設定されたゲーム数分の遊技を消化するとAT2に移行する（ゲーム数消化）。このとき、上述のとおり、各リールの有利度情報（シャッター開放権利）の有利度合い（権利数）が確定する。

【1110】

続いて、AT2の基本的な遊技性について説明する。AT2では、各リールについて、それぞれ最大値を「2」とする継続決定情報（これが「参戦キャラ」に対応し、また、有利度情報の一例である）を付与するか否かを決定する。このとき、上述のシャッター開放権利がある場合には、継続決定情報が付与されやすくなる。少なくとも一のリールについて継続決定情報が最大値となった場合には、ATが継続することが決定されるように構成されている。また、AT継続が決定された上で、さらに他のリールについて継続決定情報が最大値となった場合には、ATの継続に関する有利度合いが上昇する（報酬レベルがアップする）ように構成されている。そして、このような遊技性を実現するために、以下の各処理が実行される。

【1111】

<初期参戦キャラ抽籤>

AT2が開始される場合、当該AT2の継続決定情報の初期情報を決定するための初期参戦キャラ抽籤が行われる。すなわち、AT2開始時の継続決定情報は、基本的に「第1リール継続決定情報：0、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」となるが、当該抽籤によって開始当初に継続決定情報を付与するか否かが決定される。

【1112】

初期参戦キャラ抽籤は、例えば、図75に示す初期参戦キャラ抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、非当籤（継続決定情報付与なし

10

20

30

40

50

）、第1リール当籤（第1リール継続決定情報1加算）、第2リール当籤（第2リール継続決定情報1加算）、第3リール当籤（第3リール継続決定情報1加算）、又は第4リール当籤（第4リール継続決定情報1加算）のいずれかが決定される。なお、当該抽籤は、リール毎に行われるようにしてもよい。

【1113】

＜シャッター開放設定処理＞

A T 2では、シャッター開放権利の権利数が1以上であるリールがある場合、対象リールがシャッター開放状態に設定される。また、シャッター開放権利の権利数が0であるリールについてはシャッター閉鎖状態が設定される。例えば、遊技が開始されるときに、シャッター開放権利の権利数が「第1リール権利数：3、第2リール権利数：1、第3リール権利数：0、第4リール権利数：2」である場合、第1リール、第2リール及び第4リールにはシャッター開放状態が設定され、第3リールにはシャッター閉鎖状態が設定される。なお、シャッター開放権利は、各リールのそれぞれで最大9個保持することが可能となっている。

10

【1114】

＜参戦キャラ更新処理＞

A T 2において、特殊図柄が表示される場合（換言すれば、特殊図柄が表示され得る内部当籤役が決定された場合）、特殊図柄が表示されるリール毎に参戦キャラ更新処理が行われる。なお、シャッター開放状態が設定されたリールについては、上段・中段・下段の3つの表示領域が有効であり、このうちのいずれかに特殊図柄が表示される場合に当該処理が行われる。一方、シャッター閉鎖状態が設定されたリールについては、中段の表示領域のみが有効であり、中段の表示領域に特殊図柄が表示される場合でなければ当該処理は行われない。

20

【1115】

当該処理では、有効な表示領域に特殊図柄が表示される場合、対象リールに対応する継続決定情報が1加算される。例えば、上記の例の如く、第1リール、第2リール及び第4リールにはシャッター開放状態が設定され、第3リールにはシャッター閉鎖状態が設定されている場合に、「F__1特殊リプ」に当籤した場合、第1リールの中段に特殊図柄が表示され、第2リールの上段に特殊図柄が表示され、第3リールの中段には特殊図柄は表示されず、第4リールの上段に特殊図柄が表示される（例えば、後述の図91等参照）。

30

【1116】

このとき、継続決定情報が「第1リール継続決定情報：0、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」であるとする、第1リール継続決定情報、第2リール継続決定情報、及び第4リール継続決定情報のそれぞれに1が加算されるので、当該遊技後の継続決定情報は「第1リール継続決定情報：1、第2リール継続決定情報：1、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：1」に更新される。上述のとおり、継続決定情報は、参戦キャラと同義であるから、このようにして参戦キャラ（継続決定情報）が更新されるようになっている。なお、A T 2では、参戦キャラが更新されるのにもなって、これを示す演出が実行されるようになっているが、これについては、図100～図104を参照しながら後で説明する。

40

【1117】

また、A T 2では、中段以外（上段又は下段）に特殊図柄が表示されることに応じて継続決定情報が加算された場合には、対象リールに対応するシャッター開放権利が1減算されるように構成されている。一方、特殊図柄が表示されなかった場合、及び中段に特殊図柄が表示されることに応じて継続決定情報が加算された場合には、対象リールに対応するシャッター開放権利は減算されないように構成されている。再度、上記の例を用いて説明する。

【1118】

シャッター開放権利の権利数が「第1リール権利数：3、第2リール権利数：1、第3リール権利数：0、第4リール権利数：2」である場合に、例えば、「F__1特殊リプ」

50

に当籤した場合、第1リールの中段に特殊図柄が表示され、第2リールの上段に特殊図柄が表示され、第3リールの中段には特殊図柄は表示されず、第4リールの上段に特殊図柄が表示されるので、当初の継続決定情報が「第1リール継続決定情報：0、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」であるとした場合、更新後の継続決定情報は「第1リール継続決定情報：1、第2リール継続決定情報：1、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：1」となる。

【1119】

ここで、第1リールでは中段に特殊図柄が表示されるので、第1リール権利数は減算されず3のままとなる。第2リールでは上段に特殊図柄が表示されるので、第2リール権利数は1減算され0となる。第3リールでは特殊図柄が表示されない（そもそも0でもあるので）第3リール権利数は減算されず0のままとなる。第4リールでは上段に特殊図柄が表示されるので、第4リール権利数は1減算され1となる。したがって、当該遊技後のシャッター開放権利の権利数は「第1リール権利数：3、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：1」となる。

【1120】

そして、次遊技が開始される際には、シャッター開放権利の権利数は「第1リール権利数：3、第2リール権利数：0、第3リール権利数：0、第4リール権利数：1」となっていることから、第1リール及び第4リールにはシャッター開放状態が設定され、第2リール及び第3リールにはシャッター閉鎖状態が設定されることとなる。すなわち、前遊技と比較すると、第2リールにシャッター開放状態が設定されないことに応じて、相対的に継続決定情報が付与されにくくなる。

【1121】

参戦キャラ更新処理の結果、いずれかのリールについて継続決定情報が2となった場合（これが「タッグ成立」に対応する）には、少なくとも、その後に移行するAT3ではATは終了しないことが決定される（ATの継続（延長）が決定される）。また、この状態で、さらに他のリールについて継続決定情報が2となった場合（同時に二つ以上のリールについて継続決定情報が2となった場合を含む）には、AT継続（延長）の態様がより有利となる場合がある。これについては、後述の報酬レベルUP抽籤の項で説明する。

【1122】

なお、AT2において、すでに継続決定情報が2となったリールについては、シャッター開放権利の権利数が未だ1以上の場合であっても、当該AT2ではシャッター開放状態とはならず、シャッター閉鎖状態が設定される。未使用のシャッター開放権利については、（同じ有利区間中の）次のAT2まで持ち越される。

【1123】

なお、遊技状況によっては、シャッター開放権利を保持したままエンディングに移行し、エンディングでリミッタが作動してATが終了する（有利区間が終了して非有利区間である初期状態に移行する）場合がある。この場合には、有利区間終了時の初期化处理においてシャッター開放権利はクリアされてしまうこととなる。そこで、シャッター開放権利を保持したままエンディングに移行した場合には、例えば、当該エンディング状態において、設定値を示唆する演出が実行される、若しくは、通常は実行されないプレミアム演出が実行される等の他の特典が付与されるように構成してもよい。また、あるいは、上述の管理カウンタの値や有利区間ゲーム数カウンタの値を参照し、ATにおける遊技期間が、エンディングに移行する前の所定期間（例えば、管理カウンタの値が120以上）となったときは、以降の遊技期間では、シャッター開放権利が付与されにくくする等の抑制制御が行われ得るようにして、（シャッター開放権利が無駄となったことに起因する）遊技者の興趣低下が防止できるようにしてもよい。なお、これは、例えば、継続決定情報についても同様である。

【1124】

<特別キャラ参戦抽籤>

AT2において、すでに継続決定情報が2となったリールにおいて、さらに特殊図柄が

中段に表示される場合（換言すれば、これが許容される内部当籤役が決定された場合）、特別キャラを参戦させるか否かを決定するための特別キャラ参戦抽籤が行われる。なお、当該抽籤は、上記条件を満たしたリール毎に行われる。

【1125】

特別キャラ参戦抽籤は、例えば、図75に示す特別キャラ参戦抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、非当籤（特別キャラ参戦なし）、又は当籤（特別キャラ参戦あり）のいずれかが決定される。

【1126】

当該抽籤に当籤すると、AT2の終了時に報酬レベルとして15が設定されるようになる。すなわち、遊技者にとって最も有利な態様でATが継続（延長）することが決定される（図75の「報酬パターンによる報酬決定」参照）。

10

【1127】

なお、図示は省略しているが、当該抽籤に当籤して特別キャラ参戦状態となった場合、及び全てのリールにおいて継続決定情報が2となった場合、以降の当該AT2中では、特化3ストック抽籤が行われる。この特化3ストック抽籤は、抽籤自体は上述の特化3移行抽籤（図75参照）と同様である（これよりも全体の当籤確率を上昇させて抽籤が行われるようにしてもよい）が、これに当籤した場合には、特化3の移行権利が一旦ストックされるかたちで付与される。当該移行権利は、AT3の終了時に特化3に移行しない場合、及びAT3の終了時に特化3に移行したが、この特化3が終了した場合に、当該権利が消費されて特化3に移行することを可能とするものである。

20

【1128】

<報酬レベルUP抽籤>

AT2において、いずれかのリールについて継続決定情報が2となった場合、ATの継続に関する有利度合いである報酬レベルを決定する（上昇させる）ための報酬レベルUP抽籤が行われる。なお、当該抽籤は、上記条件を満たす度に行われる。また、報酬レベルの初期値はレベル0である。

【1129】

報酬レベルUP抽籤は、例えば、図75に示す報酬レベルUP抽籤テーブルを参照して行われ、何タッグ目の成立であるか（すなわち、継続決定情報が2となったのが何個目のリールであるか）と、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、報酬レベルを何段階（1～5段階）アップさせるのかが決定される。

30

【1130】

例えば、最初に第1リールで継続決定情報が2となった場合、「1タッグ目」の欄が参照され、ここで「1段階UP」が決定された場合には報酬レベルはレベル1となる。次いで第2リールで継続決定情報が2となった場合、「2タッグ目」の欄が参照され、ここで「3段階UP」が決定された場合には報酬レベルはレベル4となる。次いで第3リールで継続決定情報が2となった場合、「3タッグ目」の欄が参照され、ここで「1段階UP」が決定された場合には報酬レベルはレベル5となる。次いで第4リールで継続決定情報が2となった場合、「4タッグ目」の欄が参照され、ここで「3段階UP」が決定された場合には報酬レベルはレベル8となる。そして、当該AT2中の最終的な報酬レベルがレベル8に決定されるようになる。なお、同時に二つ以上のリールについて継続決定情報が2となった場合にも同様である。

40

【1131】

AT2において、設定されたゲーム数（8ゲーム）分の遊技を消化するとAT3に移行する（ゲーム数消化）。このとき、上述のとおり、1タッグ以上成立している場合（いずれかのリールについて継続決定情報が2となっている場合）には、ATの継続（延長）が決定されている状態（これを「勝利状態」とする）でAT3に移行することとなる。一方、1タッグも成立していない場合（いずれのリールについても継続決定情報が2となっていない場合）には、ATの継続（延長）が決定されていない状態（これを「敗北状態」とする）でAT3に移行することとなる。

50

【1132】

＜結果書換抽籤＞

A T 3においては、毎遊技、結果書換抽籤が行われる。上記の勝利状態である場合には、当該抽籤に当籤すると、報酬レベルが3段階アップされる。すなわち、当該抽籤は、上記の勝利状態の場合にあっては、A Tの継続に関する有利度合いを変動（上昇）させるための制御処理となる。一方、上記の敗北状態である場合には、当該抽籤に当籤すると、現在の状態が敗北状態から勝利状態に書き換わる。すなわち、当該抽籤は、上記の敗北状態の場合にあっては、A Tを継続させるか否かを決定するための制御処理となる。

【1133】

結果書換抽籤は、例えば、図75に示す結果書換抽籤テーブルを参照して行われ、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、当籤（上述の如く結果を書き換える）、又は非当籤（結果を書き換えない）のいずれかが決定される。

10

【1134】

＜報酬決定抽籤＞

A T 3の所定回目の遊技（例えば、最終遊技である5ゲーム目であってもよいし、最終遊技の1回前の遊技である4ゲーム目であってもよい。後者の場合には、上述の結果書換抽籤は最終遊技では行われなようにすればよい）において、現在の状態が勝利状態である場合、報酬決定抽籤が行われる。当該抽籤は、A T継続が決定されている場合に、最終的なその継続の態様（有利度合い）を決定するための制御処理である。

【1135】

報酬決定抽籤は、例えば、図75に示す報酬決定抽籤テーブルを参照して行われ、内部当籤役の種類に応じて設定された当籤確率（抽籤値／256）で、報酬パターン（パターン0～3）のいずれかが決定される。

20

【1136】

そして、当該抽籤によって決定された報酬パターンと、最終的に確定した報酬レベルとによって報酬パラメータ（報酬内容）が決定される。具体的には、図75の「報酬パターンによる報酬決定」に示す対応関係となっている。例えば、報酬レベルがレベル3であるとき、報酬パターンがパターン0であれば、報酬パラメータは0が決定されるが、報酬パターンがパターン1であれば、報酬パラメータは1が決定される。すなわち、同じ報酬レベルであっても、報酬パターンが異なる場合には異なる報酬内容が決定される場合があるように構成されている。

30

【1137】

報酬パラメータ0が決定された場合、A T 3から再度A T 2に移行するといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ1が決定された場合、A T 3からA T 1に移行し、当該A T 1の遊技期間が10ゲームとなるといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ2が決定された場合、A T 3からA T 1に移行し、当該A T 1の遊技期間が20ゲームとなるといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ3が決定された場合、A T 3からA T 1に移行し、当該A T 1の遊技期間が30ゲームとなるといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ4が決定された場合、A T 3から特化1に移行し、当該特化1のモードがモードAとなるといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ5が決定された場合、A T 3から特化1に移行し、当該特化1のモードがモードBとなるといったA T継続の態様となる。報酬パラメータ6が決定された場合、A T 3から特化3に移行するといったA T継続の態様となる。

40

【1138】

A T 3において、設定されたゲーム数（5ゲーム）分の遊技を消化すると、勝利状態である場合には、次遊技から決定された報酬パラメータ（報酬内容）に応じた移行先の状態に移行する（ゲーム数消化）。一方、敗北状態である場合には、基本的に当該有利区間が終了し、非有利区間である初期状態に移行する。もっとも、上述のとおり、有利区間を終了させることなく、通常中に移行する場合もある。

【1139】

50

この場合、例えば、まず、有利区間ゲーム数カウンタの値が900以上であるか否かを判定する。有利区間ゲーム数カウンタの値が900以上であると判定した場合には、必ず初期状態に移行させる。一方、有利区間ゲーム数カウンタの値が900以上でないと判定した場合には、次いで、上述の管理カウンタの値が148以上であるか否かを判定する。管理カウンタの値が148以上であると判定した場合には、必ず初期状態に移行させる。一方、管理カウンタの値が148以上でないと判定した場合には、有利区間継続抽籤を行う。当該抽籤では、所定確率で、有利区間を継続させることが決定されるものとする。そして、当該抽籤において、有利区間を継続させることが決定された場合に、通常中に移行させるように構成することができる。すなわち、当該有利区間の残りの遊技可能期間を加味しながら、通常中に移行させるか、初期状態に移行させるかを決定することができる。

10

【1140】

【11-2. 第3の遊技機の図柄配置構成】

続いて、図76を参照して、第3の遊技機の図柄配置構成について説明する。図76は、第3の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図76に示すように、第3の遊技機では、「特別（赤）」、「特別（青）」、「特殊」、「黄」、「青」、「緑」、「オレンジ」及び「ピンク」の8種類の図柄が、各リール3L（第1リール）、3CL（第2リール）、3CR（第3リール）、3R（第4リール）それぞれにおいて図76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1～8が割り当てられている。

【1141】

20

【11-3. 第3の遊技機の内部当籤役構成】

続いて、図77～図87を参照して、第3の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図77は、第3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78～図80は、第3の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係の一例を示す図である。また、図81～図83は、第3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84～図87は、第3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3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。

30

【1142】

第3の遊技機では、上述の内部抽籤処理（図26参照）において、図77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：65536）で当籤する。なお、図77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。

【1143】

ここで、第3の遊技機では、AT関連処理（AT状態に関連する処理であって、例えば、AT移行に関する各種制御処理やAT継続（延長）に関する各種制御処理）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AT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ATが継続しやすい等）ものとし（図示は省略）、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されているが、設定値間で遊技者の有利度合いを変動させる態様はこれに限られない。例えば、一部の役について、設定値間で抽籤確率（すなわち、抽籤値）を異ならせることで、遊技者の有利度合いを変動させるように構成することもできる。

40

【1144】

また、図77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78～図80に示す対応関係によって表示が許可される図柄組合せが決定される。例えば、「F__BB」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「C__BB」の表示が許可される。また、例えば、「F__1特殊リブ」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合

50

せ「C__リップ」、「C__眼術Fリップ」、及び「C__1特殊リップ」の表示が許可される。すなわち、図78～図80中において、該当する内部当籤役に対して「○」となっているものが、当該内部当籤役に当籤したときに表示が許可される図柄組合せとなっている。

【1145】

なお、例えば、「F__共通3枚1」であるが、図77～図80中に示すとおり、非フラグ間においては「F__BB」と重複して当籤するように構成されている（当籤番号「44」参照）ため、「F__共通3枚1+BB」と表記しているが、BBフラグ間においては、「F__BB」がすでに持越されており、「F__BB」が新たに内部当籤役として決定されることはないため、BBフラグ間では単に「F__共通3枚1」のみが当籤する内部当籤役となっている（より正確には、持越役としての「F__BB」は重複当籤しているが、停止制御によって「C__BB」が表示され得ないものとなっているので、外形上は「F__共通3枚1」のみが決定されたようになる）。また、BBにおいては、「F__BB」が新たに内部当籤役として決定されることはないため、BBにおいても単に「F__共通3枚1」のみが当籤する内部当籤役となっている。

【1146】

したがって、抽籤結果として当籤番号「44」（「F__共通3枚1+BB」）が決定された場合、非フラグ間においては、表記どおり「F__共通3枚1+BB」の内部当籤役となるが、BBフラグ間及びBBにおいては、実質的に「F__共通3枚1」の内部当籤役となる。もっとも、非フラグ間において「F__共通3枚1+BB」に当籤した場合であっても、「F__共通3枚1」に係る図柄組合せのほうを優先的に停止する制御が行われるので、最終的な遊技結果に変動はなく、結論としては同じものを示している。

【1147】

上記の点は、「F__共通3枚2+BB」（当籤番号「45」参照）、「F__共通3枚3+BB」（当籤番号「46」参照）、「F__特殊枚1+BB」（当籤番号「47」参照）、「F__特殊枚2+BB」（当籤番号「48」参照）、「F__弱レア役+BB」（当籤番号「49」参照）、及び「F__強レア役+BB」（当籤番号「50」参照）についても同様である。なお、非フラグ間において「F__BB」のみ（当籤番号「51」参照）に当籤した場合には、後述のとおり、各リールで押下位置正解であれば、「C__BB」が表示される場合がある。

【1148】

また、図78～図80中に示す各図柄組合せは、図81～図83に示すとおりである。なお、図81～図83中、「表示役」の「内容」欄において、「BB」はボーナス役に係る図柄組合せであることを示し、「REP」はリプレイ役に係る図柄組合せであることを示し、「FRU」は小役に係る図柄組合せであることを示している。

【1149】

また、図81～図83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、「C__1特殊リップ」（REP03）は、「図柄の組合せ」欄において、「特殊－緑／オレンジ－緑／オレンジ－緑／オレンジ」と規定されている。これは、第2～第4リールについてはそれぞれ2種類の図柄が規定されており、「特殊－緑－緑－緑」、「特殊－緑－緑－オレンジ」、「特殊－緑－オレンジ－緑」、「特殊－緑－オレンジ－オレンジ」、「特殊－オレンジ－緑－緑」、「特殊－オレンジ－緑－オレンジ」、「特殊－オレンジ－オレンジ－緑」、及び「特殊－オレンジ－オレンジ－オレンジ」の8種類の図柄組合せのいずれもが「C__1特殊リップ」（REP03）の図柄組合せとなることを示している。他の図柄組合せについても同様である。

【1150】

また、図77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84～図87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84～図87において、「通常リップ」は、「C__通常リップ」（REP01）に対応するものであり、「眼術フェイク」は、「C__眼術Fリップ」（REP02）に対応するものである（図81～図83参照）。

10

20

30

40

50

【1151】

また、「特殊1個(第1)」～「特殊1個(第4)」は、それぞれ「C__1特殊リブ」(REP03)～「C__4特殊リブ」(REP06)に対応するものであり、「特殊2個(第1・第2)」～「特殊2個(第3・第4)」は、それぞれ「C__12特殊リブ」(REP07)～「C__34特殊リブ」(REP12)に対応するものであり、「特殊2個(第1～第3)」～「特殊2個(第2～第4)」は、それぞれ「C__123特殊リブ」(REP13)～「C__234特殊リブ」(REP16)に対応するものであり、「特殊4個(第1～第4)」は、「C__特殊揃いリブ」(REP17)に対応するものである(図81～図83参照)。すなわち、これらは、特殊図柄について、表示可能な個数とリールの種類を表している。

10

【1152】

また、「15枚入賞」は、「C__共通15枚」(FRU01)及び「C__打順1__15枚」(FRU02)～「C__打順24__15枚」(FRU25)のうち(図81～図83参照)、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ることを表している。また、「1枚入賞」は、「C__打順ミス__1」(FRU26)～「C__打順ミス__28」(FRU53)及び「C__調整1枚__1」(FRU65)～「C__調整1枚__10」(FRU73)のうち(図81～図83参照)、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ることを表している。

【1153】

また、「通常3枚入賞」は、「C__共通3枚__1」(FRU54)～「C__共通3枚__3」(FRU56)のうち(図81～図83参照)、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ることを表している。また、「眼術3枚入賞」は、「C__眼術」(FRU57)及び「C__眼術F」(FRU58)のうち(図81～図83参照)、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ることを表している。また、「特殊3枚入賞」は、「C__特殊役A1」(FRU59)～「C__特殊役B2」(FRU62)のうち(図81～図83参照)、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ることを表している。また、「強レア3枚入賞」は、「C__レア3枚強」(FRU63)の図柄組合せが表示されることを表している(図81～図83参照)。また、「弱レア3枚入賞」は、「C__レア3枚弱」(FRU64)の図柄組合せが表示されることを表している(図81～図83参照)。

20

30

【1154】

また、図84～図87において、例えば、打順「1234」における「1」は、第1リールが第1停止されることを示し、「2」は、第2リールが第2停止されることを示し、「3」は、第3リールが第3停止されることを示し、「4」は、第4リールが第4停止されることを示している。すなわち、例えば、打順「1234」は、第1リール→第2リール→第3リール→第4リールの順で停止操作が行われることを示している。

【1155】

また、同様に、例えば、打順「2134」は、第2リール→第1リール→第3リール→第4リールの順で停止操作が行われることを示している。また、同様に、例えば、打順「3124」は、第3リール→第1リール→第2リール→第4リールの順で停止操作が行われることを示している。また、同様に、例えば、打順「4123」は、第4リール→第1リール→第2リール→第3リールの順で停止操作が行われることを示している。その他の打順についても同様である。

40

【1156】

「F__通常リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「通常リブ」が表示され、リブレイ(再遊技)が付与される。

【1157】

「F__1特殊リブ」が当籤した場合、第1リール第1停止又は第2リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「特殊1個(第1)」が表示され、第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示され、第4リール第1停止の態

50

様で停止操作が行われた場合には「眼術フェイク」が表示される。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術フェイク」が表示されない場合には「通常リブ」が表示されるように構成してもよい。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【1158】

「F__2 特殊リブ」が当籤した場合、第1リール第1停止又は第2リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「特殊1個（第2）」が表示され、第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術フェイク」が表示される。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術フェイク」が表示されない場合には「通常リブ」が表示されるように構成してもよい。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

10

【1159】

「F__3 特殊リブ」が当籤した場合、第1リール第1停止又は第2リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「特殊1個（第3）」が表示され、第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術フェイク」が表示される。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術フェイク」が表示されない場合には「通常リブ」が表示されるように構成してもよい。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

20

【1160】

「F__4 特殊リブ」が当籤した場合、第1リール第1停止又は第2リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「特殊1個（第4）」が表示され、第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術フェイク」が表示される。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術フェイク」が表示されない場合には「通常リブ」が表示されるように構成してもよい。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【1161】

「F__12 特殊リブ」が当籤した場合、第4リール第1停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊2個（第1・第2）」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

30

【1162】

「F__13 特殊リブ」が当籤した場合、第4リール第1停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊2個（第1・第3）」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【1163】

「F__14 特殊リブ」が当籤した場合、第3リール第1停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊2個（第1・第4）」が表示され、第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

40

【1164】

「F__23 特殊リブ」が当籤した場合、第4リール第1停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊2個（第2・第3）」が表示され、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【1165】

「F__24 特殊リブ」が当籤した場合、第3リール第1停止以外の態様で停止操作が行

50

われた場合には「特殊２個（第２・第４）」が表示され、第３リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【１１６６】

「F__３４特殊リブ」が当籤した場合、第３リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊２個（第３・第４）」が表示され、第３リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【１１６７】

「F__１２３特殊リブ」が当籤した場合、第４リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊３個（第１～第３）」が表示され、第４リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

10

【１１６８】

「F__１２４特殊リブ」が当籤した場合、第３リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊３個（第１・第２・第４）」が表示され、第３リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【１１６９】

「F__１３４特殊リブ」が当籤した場合、第４リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊３個（第１・第３・第４）」が表示され、第４リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

20

【１１７０】

「F__２３４特殊リブ」が当籤した場合、第４リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊３個（第２～第４）」が表示され、第４リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

【１１７１】

「F__特殊４個リブ」が当籤した場合、第４リール第１停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「特殊４個（第１～第４）」が表示され、第４リール第１停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常リブ」が表示される。いずれの場合にもリプレイ（再遊技）が付与される。

30

【１１７２】

「F__共通１５枚」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「１５枚入賞」となる。なお、これは推奨遊技状態であるＢＢフラグ間においてであり、非フラグ間においては停止操作態様にかかわらず「１枚入賞」となる。また、「F__１５枚ＡＬＬ」が当籤した場合（ＢＢ中のみ）、停止操作態様にかかわらず「１５枚入賞」となる。

【１１７３】

打順役（「F__打順役__１」～「F__打順役__２４」）が当籤した場合、それぞれで打順正解となる態様で停止操作が行われた場合には「１５枚入賞」となり、打順正解となる態様で停止操作が行われない場合には「１枚入賞」となる。なお、これは推奨遊技状態であるＢＢフラグ間においてであり、非フラグ間においては停止操作態様にかかわらず「１枚入賞」となる。また、ＡＴ状態（バトルゾーン中のナビ区間を含む）では、この「１５枚入賞」となる打順が有利な停止操作の情報として報知（ナビ）される（後述の図８８及び図８９参照）。

40

【１１７４】

なお、打順役（「押し順小役」等とも称する）の構成は適宜変更可能である。第３の遊技機では、打順正解となる打順が２４択（第１停止４択×第２停止３択×第３停止２択×第４停止１択）で構成されているが、これよりも少ない択数（例えば、第１停止の４択の

50

み、あるいは、第1リール第1停止の場合には正解打順とならず、18択（第1停止3択×第2停止3択×第3停止2択×第4停止1択）とする等）で構成することもできる。

【1175】

また、打順正解時に付与される遊技価値数も、少なくともベット数（3枚）以上であれば、上限（15枚）の範囲内において適宜設定することが可能である。また、打順不正解時には、一又は複数のリールにおいて押下位置正解となった場合には1枚以上3枚以下の遊技価値数を付与するが、押下位置不正解となった場合には取りこぼしを発生させて遊技価値は付与されないように構成することもできる。

【1176】

「F__1枚ALL」が当籤した場合（BB中のみ）、停止操作態様にかかわらず「1枚入賞」となる。また、共通3枚（「F__共通3枚1」～「F__共通3枚3」（上述のとおり、「+BB」の場合と同義である））が当籤した場合、第4リール第1停止以外の態様で停止操作が行われた場合には「通常3枚入賞」となり、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術3枚入賞」となる。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術3枚入賞」とならない場合には「通常3枚入賞」となるように構成してもよい。

【1177】

特殊役（「F__特殊役1」及び「F__特殊役2」（上述のとおり、「+BB」の場合と同義である））が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず、例えば、第3リール又は第4リールにおいて押下位置正解であれば「特殊3枚入賞」となり、押下位置不正解であれば取りこぼしが発生する（「取りこぼし0枚」）。

【1178】

「F__弱レア役」（上述のとおり、「+BB」の場合と同義である）が当籤した場合、第1リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には、押下位置に応じて「弱レア3枚入賞」又は「通常3枚入賞」となり、第2リール第1停止又は第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常3枚入賞」となり、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術3枚入賞」となる。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術3枚入賞」とならない場合には「通常3枚入賞」となるように構成してもよい。

【1179】

「F__強レア役」（上述のとおり、「+BB」の場合と同義である）が当籤した場合、第1リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には、押下位置に応じて「強レア3枚入賞」、「弱レア3枚入賞」又は「通常3枚入賞」となり、第2リール第1停止又は第3リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「通常3枚入賞」となり、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合には「眼術3枚入賞」となる。なお、第4リール第1停止の態様で停止操作が行われた場合に、押下位置に応じて「眼術3枚入賞」とならない場合には「通常3枚入賞」となるように構成してもよい。

【1180】

非フラグ間で「F__BB」が当籤した場合、各リールについて押下位置正解（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われた場合）であれば、「C__BB」が表示され、BB遊技状態（「F__BB」に基づくボーナス状態）に移行する一方、いずれかのリールについて押下位置不正解（対応する図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われない場合）であれば、「C__BB」は表示されず、はずれ目（いずれの入賞も発生しないはずれに係る図柄組合せ）が表示される。また、これにともなって、非フラグ間からBBフラグ間に移行する。

【1181】

なお、図77に示す内部抽籤テーブル、図78～図80に示す内部当籤役と図柄組合せとの対応関係、図81～図83に示す図柄組合せテーブル、及び図84～図87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、第3の遊技機の仕様は、これらに示した態様に限定されるものではない。

10

20

30

40

50

【1182】

【11-4. 第3の遊技機の指示モニタ構成】

続いて、図88及び図89を参照して、第3の遊技機の指示モニタ構成（すなわち、停止操作の情報の報知態様）について説明する。上述のとおり、本実施形態では、停止操作の情報の報知に関し、その実行の有無や態様の決定が主制御回路100側によって制御されるものとなっている。なお、第3の遊技機では、メイン側報知手段及びサブ側報知手段によって停止操作の情報が報知されるものとしているが、いずれか一方のみによって停止操作の情報の報知が行われるようにすることもできる。もっとも、いずれの場合も、制御主体が主制御回路100であることには変わりはない。第3の遊技機では、遊技状態等によって報知される停止操作の情報の内容が変動する場合があるので、以下ではこれについて説明する。

10

【1183】

なお、第3の遊技機では、例えば、AT状態であれば、決定された内部当籤役（あるいは、決定された内部当籤役が属するグループ）を特定するための内部当籤情報と、停止操作の情報を報知するための指示情報とをスタートコマンドに含ませて副制御回路200側に送信する。また、例えば、非AT状態であれば、上記内部当籤情報を含み、上記指示情報を含まないスタートコマンドを副制御回路200側に送信する。このようにして、メイン側報知手段のみならずサブ側報知手段によっても遊技状態に応じた適切な報知が行われるものとしている。もっとも、情報の送信態様はこれに限られない。例えば、内部当籤情報はスタートコマンドで送信される一方、指示情報はこれとは異なる指示コマンドで（略同時期に）送信されるようにしてもよい。また、内部当籤情報に相当する情報を、事実上指示情報に相当する情報も含む（指示なしの場合には当該情報（指示情報「0」）も含む）ように細分化して構成し、一の情報で決定された内部当籤情報と指示情報とが送信されるようにしてもよい。

20

【1184】

図88及び図89に示すように、決定された内部当籤役に対して、各状態に応じた各指示情報が決定される。例えば、打順役が内部当籤役として決定された場合、現在の状態がAT状態（バトルゾーン中のナビ区間も含む）であれば、各役の正解打順（24択のうちの一の打順）に対応する指示情報（指示情報「1」（打順「1234」指示）～「24」（打順「4321」指示））が決定される。これにより、メイン側報知手段では停止操作の情報が報知され、また、サブ側報知手段でも停止操作の情報が報知される。なお、現在の状態が非AT状態（バトルゾーン中の非ナビ区間を含まない）である場合には、いずれの内部当籤役が決定された場合にも指示情報「0」（指示なし）が決定される。

30

【1185】

ここで、第3の遊技機では、決定された内部当籤役によっては複数種類の指示情報の中から一の指示情報が決定される場合があるので、以下、これについての一例を説明する。

【1186】

例えば、「F__共通15枚役」は、停止操作態様にかかわらず「15枚入賞」となる内部当籤役である（図84～図87参照）が、バトルゾーンの非ナビ区間以外の状態では、打順役と同様の打順ナビが発生するように構成されている。この場合、メインCPU101は、ナビ抽籤を行い、指示情報「1」～「24」のうち、いずれの指示情報とすることを決定することができる。なお、いずれの打順ナビが発生しても遊技者の利益は変動しないため、当該ナビ抽籤においては、抽籤値を略同じとして各指示情報が平均的に決定され得るものとすればよい。なお、これは、例えば、AT2における「F__通常リプ」も同様である。

40

【1187】

また、例えば、「F__1特殊リプ」～「F__4特殊リプ」は、第1リール又は第2リール第1停止の場合には「特殊1個」となり、第3リール第1停止の場合には「通常リプ」となり、第4リール第1停止の場合には「眼術フェイク」となる内部当籤役である（図84～図87参照）が、AT2では、特殊図柄の停止が遊技性に作用するので、「特殊1個

50

」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている（いずれの指示情報とするかは上述のようなナビ抽籤を行って決定すればよい）。また、A T 1においても同様に指示情報を決定するようにしてもよい。

【1188】

また、特化1では、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用する（特化1では特別図柄揃いで特化2移行となる）ので、「眼術フェイク」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている（いずれの指示情報とするかは上述のようなナビ抽籤を行って決定すればよい）。「眼術フェイク」は、逆押しで停止操作を行った場合に途中で特別図柄テンパイとなるので、特化1では、上記内部当籤役が決定された場合に、当該指示情報に基づいてチャンス演出（フェイク）を実行することが可能となる。

10

【1189】

また、特化2では、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用する（特化2では特別図柄揃いで多くのゲーム数が上乗せされやすい）ので、「眼術フェイク」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定される場合があるように構成されている（いずれの指示情報とするかは上述のようなナビ抽籤を行って決定すればよい）。この場合、同様に、当該指示情報に基づいてチャンス演出（フェイク）を実行することが可能となる。一方、このようなチャンス演出（フェイク）を実行しない場合、「通常リブ」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている（いずれの指示情報とするかは上述のようなナビ抽籤を行って決定すればよい）。また、エンディングでは、基本的に上乗せや状態移行は行われないので、「通常リブ」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている（いずれの指示情報とするかは上述のようなナビ抽籤を行って決定すればよい）。

20

【1190】

また、例えば、「F__12特殊リブ」～「F__特殊4個リブ」は、所定のリール第1停止の場合には「通常リブ」となり、所定のリール以外第1停止の場合には「特殊2個」～「特殊4個」となる内部当籤役である（図84～図87参照）。したがって、上記と同様に、特殊図柄の停止が遊技性に作用する状態にあっては、「特殊2個」～「特殊4個」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成され、特殊図柄の停止が遊技性に作用しない状態にあっては、「通常リブ」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている。

30

【1191】

また、例えば、「F__共通3枚1」～「F__共通3枚3」は、第4リール第1停止の場合には「眼術3枚入賞」（特別図柄揃い）となり、第4リール以外第1停止の場合には「通常3枚入賞」となる内部当籤役である（図84～図87参照）。したがって、上記と同様に、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用する状態にあっては、「眼術3枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定される場合があるように構成され、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用しない状態にあっては、「通常3枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるか、あるいは、指示情報「0」が決定されるように構成されている。なお、上述のとおり、「通常3枚入賞」となった場合には、上段又は下段に特殊図柄が停止可能となっていることから、特殊図柄の停止が遊技性に作用する状態（例えば、A T 2）においては、「通常3枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている。また、エンディングでは、特別図柄揃いとなって遊技者が困惑しないように、あえて「通常3枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている。

40

【1192】

また、例えば、「F__弱レア役」及び「F__強レア役」は、第4リール第1停止の場合には「眼術3枚入賞」（特別図柄揃い）となり、第2リール又は第3リール第1停止の場合には「通常3枚入賞」となり、第1リール第1停止の場合には「弱レア3枚入賞」若しくは「強レア3枚入賞」となる場合がある内部当籤役である（図84～図87参照）。したがって、上記と同様に、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用する状態にあっては、「眼

50

術 3 枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定される場合があるように構成され、特別図柄揃いの停止が遊技性に作用しない状態にあつては、「通常 3 枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるか、あるいは、指示情報「0」が決定されるように構成されている。なお、上述のとおり、「通常 3 枚入賞」となった場合には、上段又は下段に特殊図柄が停止可能となっていることから、特殊図柄の停止が遊技性に作用する状態（例えば、A T 2）においては、「通常 3 枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている。また、エンディングでは、特別図柄揃いとなって遊技者が困惑しないように、あえて「通常 3 枚入賞」となる指示情報のうちいずれかの指示情報が決定されるように構成されている。また、レア役に当籤したことを遊技者に報せたい状態においては、あえて指示情報「0」が決定されるようにして、遊技者が順押しで遊技を行えば、レア役に当籤したことが認識できるようにしている。

10

【1193】

なお、図 88 及び図 89 に示したものは、あくまで一例であり、遊技性に沿った指示情報が決定され得る（換言すれば、遊技性に沿って適切な停止操作の情報が報知され得る）限り、内部当籤役と決定され得る指示情報との関係は上述したものに限られない。

【1194】

【11-5. 第 3 の遊技機の可動シャッター装置構成】

続いて、図 90～図 92 を参照して、第 3 の遊技機の可動シャッター装置の構成例について説明する。上述のとおり、第 3 の遊技機では、メイン表示窓 4 において、第 1～第 4 リールの前面側（遊技者側）に可動シャッター装置が設けられている。なお、図 90 は、第 3 の遊技機の可動シャッター装置の構成例を示す図であり、図 91 及び図 92 は、上記構成例を用いた、第 3 の遊技機の特殊図柄の表示例を示す図である。

20

【1195】

図 90 に示すとおり、可動シャッター装置は、第 1 リールの上段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 L T S と、第 1 リールの下段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 L B S とを含む（以下、これらを「第 1 リールシャッター」と総称して説明する場合がある）。

【1196】

また、第 2 リールの上段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 C L T S と、第 2 リールの下段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 C L B S とを含む（以下、これらを「第 2 リールシャッター」と総称して説明する場合がある）。

30

【1197】

また、第 3 リールの上段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 C R T S と、第 3 リールの下段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 C R B S とを含む（以下、これらを「第 3 リールシャッター」と総称して説明する場合がある）。

【1198】

また、第 4 リールの上段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 R T S と、第 4 リールの下段の表示領域を、閉鎖状態にあつては被覆し、開放状態にあつては露出させるように構成された 3 R B S とを含む（以下、これらを「第 4 リールシャッター」と総称して説明する場合がある）。

40

【1199】

図 90 の (a) は、第 1～第 4 リールシャッターのいずれもが閉鎖状態である場合の一例を示している。この場合、各リール上段の表示領域 (T L 1～T L 4) 及び各リール下段の表示領域 (B L 1～B L 4) が被覆され、該当する表示領域に表示される図柄が視認できない（あるいは、視認しにくい）状態となる。一方、各リール中段の表示領域 (C L 1～C L 4) については、該当する表示領域に表示される図柄が視認できる（あるいは、視認しやすい）状態が維持される。

50

【1200】

これに対し、図90の(b)は、第1～第4リールシャッターのいずれもが開放状態である場合の一例を示している。この場合、各リール上段の表示領域(TL1～TL4)及び各リール下段の表示領域(BL1～BL4)が露出され、各リール中段の表示領域(CL1～CL4)のみならず、各リール上段の表示領域(TL1～TL4)及び各リール下段の表示領域(BL1～BL4)についても、該当する表示領域に表示される図柄が視認できる(あるいは、視認しやすい)状態となる。

【1201】

なお、可動シャッター装置は、上述の状態変動を実現可能な構成であればどのような構成を採用してもよい。例えば、リールの周面に沿って回転可能に構成された半円筒状の部材であってもよいし、メイン表示窓4の上下端において、それぞれ上下方向に移動可能に構成された平板状の部材であってもよい。

【1202】

また、符号は省略しているが、3LTS～3RTS, 3LTS～3RTSのそれぞれには、その前面側に報知LED(例えば、図90の(a)中、3LTS～3RTS, 3LTS～3RTSのそれぞれにおいて略中央に位置する菱形の領域)が設けられ、閉鎖状態であるときには、これらが複数種類の発光色や発光パターンで個別に点灯することで、種々の情報を報知する(若しくは示唆する、又は演出を実行する)ことが可能となるように構成されている。

【1203】

また、図示は省略しているが、可動シャッター装置は、それぞれの閉鎖状態・開放状態がシャッター駆動回路によって切り替えられるように構成され、また、シャッター駆動回路は、副制御基板72に接続され、副制御回路200(サブCPU201)によってその駆動が制御されるように構成されている(各シャッター上の各報知LEDも同様)。なお、上述のとおり、可動シャッター装置は、通常の状態では閉鎖状態が維持されるように制御される。

【1204】

例えば、サブCPU201は、通常中において、メインCPU101から送信されたコマンド(例えば、スタートコマンド)に、高確滞在ゲーム数が1以上であることを示す情報が含まれる場合には、第1～第4リールシャッターを開放状態とする制御を行う。一方、当該情報が含まれない場合には、第1～第4リールシャッターを閉鎖状態に維持する制御を行う。

【1205】

また、例えば、サブCPU201は、AT2中において、メインCPU101から送信されたコマンド(例えば、スタートコマンド)に、シャッター開放権利の権利数が1以上であることを示す情報が含まれる場合には、(対応するリールの継続決定情報がすでに2となっていなければ)対応するリールのリールシャッターを開放状態とする制御を行う。一方、当該情報が含まれない場合には、対応するリールのリールシャッターを閉鎖状態に維持する制御を行う。

【1206】

続いて、図91を参照して、上記構成例を用いた特殊図柄の表示例1について説明する。なお、この表示例1では、「F__1特殊リブ」に当籤した場合の一例について説明する。また、図91の(a)は、第1～第4リールシャッターのいずれもが閉鎖状態である場合に、「F__1特殊リブ」に当籤した場合の表示例であり、図91の(b)は、第1～第4リールシャッターのいずれもが開放状態である場合に、「F__1特殊リブ」に当籤した場合の表示例である。

【1207】

図91の(a)に示すとおり、「F__1特殊リブ」に当籤した場合、第1～第4リールシャッターのいずれもが閉鎖状態である場合には、特殊図柄は、第1リール中段の表示領域(CL1)には表示され得るが、他の表示領域には表示され得ない。すなわち、この場

10

20

30

40

50

合には、特殊図柄の表示数は1個となる。

【1208】

これに対し、図91の(b)に示すとおり、「F__1特殊リプ」に当籤した場合、第1～第4リールシャッターのいずれもが開放状態である場合には、特殊図柄は、第1リール中段の表示領域(C L 1)に表示され得るとともに、第2リール上段の表示領域(T L 2)、第3リール下段の表示領域(B L 3)、及び第4リール上段の表示領域(T L 4)にも表示され得るようになる。すなわち、この場合には、特殊図柄の表示数は1個から4個に増加することとなる。

【1209】

続いて、図92を参照して、上記構成例を用いた特殊図柄の表示例2について説明する。なお、この表示例2では、「F__共通3枚1」に当籤した場合の一例について説明する。また、図92の(a)は、第1～第4リールシャッターのいずれもが閉鎖状態である場合に、「F__共通3枚1」に当籤した場合の表示例であり、図92の(b)は、第1～第4リールシャッターのいずれもが開放状態である場合に、「F__共通3枚1」に当籤した場合の表示例である。

【1210】

図92の(a)に示すとおり、「F__共通3枚1」に当籤した場合、第1～第4リールシャッターのいずれもが閉鎖状態である場合には、特殊図柄は、いずれの表示領域にも表示され得ない。すなわち、この場合には、特殊図柄の表示数は0個となる。

【1211】

これに対し、図92の(b)に示すとおり、「F__共通3枚1」に当籤した場合、第1～第4リールシャッターのいずれもが開放状態である場合には、特殊図柄は、第1リール下段の表示領域(B L 1)、第2リール上段の表示領域(T L 2)、第3リール下段の表示領域(B L 3)、及び第4リール上段の表示領域(T L 4)に表示され得るようになる。すなわち、この場合には、特殊図柄の表示数は0個から4個に増加することとなる。

【1212】

そして、第3の遊技機では、上述のとおり、このようにして特殊図柄の表示数を変動させ得るものとして、遊技者に付与される特典を変動させ得るようにしている。

【1213】

なお、第3の遊技機では、上段及び下段の表示領域は有効ラインとして定義されていないため、メインCPU101は、上段及び下段の表示領域に特殊図柄が停止したかを実際に判別するものではなく、開放状態に制御され得る状態(例えば、AT2において、シャッター開放権利の権利数が1以上である状態)であるか否かと、決定された内部当籤役の種類によって特殊図柄の表示数を判定している(換言すれば、特典の付与内容を決定している)わけであるが、開放状態における制御はこれに限られない。例えば、開放状態に制御され得ない状態にあっては、中段の表示領域に停止した図柄の種類のみを判別する一方、開放状態に制御され得る状態にあっては、これのみならず、上段及び下段の表示領域に停止した図柄の種類も判別するようにし、特殊図柄が停止したかを実際に判別することで、特殊図柄の表示数が判定される(換言すれば、特典の付与内容が決定される)ように構成することもできる。

【1214】

【11-6. 第3の遊技機の通常中の演出例】

続いて、図93～図99を参照して、第3の遊技機の通常中の演出例について説明する。なお、図93は、第3の遊技機の通常中の画面表示例を示す図であり、図94～図99は、第3の遊技機の通常中の演出例を示す図である。

【1215】

まず、図93を参照して、通常中の画面表示例について説明する。図93に示すとおり、第3の遊技機では、例えば、通常中の基本的な表示画面が、メイン演出表示部21の表示領域を略中央で縦方向に境界して区画することで、第1演出表示領域と第2演出表示領域とが含まれるように構成される。また、第1演出表示領域には第1情報表示領域が含ま

10

20

30

40

50

れ、第2演出表示領域には第2情報表示領域が含まれるように構成される。

【1216】

第1演出表示領域では、基本的に、上述のCZ1ポイントに関連する演出表示が行われる。例えば、「F__1特殊リブ」や「F__2特殊リブ」のように、第1リールや第2リールに特殊図柄が停止表示され得る内部当籤役が決定された場合（換言すれば、CZ1ポイントが加算され得る条件が成立した場合）には、これに応じて期待感が高まるような演出表示等が行われ、また、実際に特殊図柄が停止表示された場合には、CZ1ポイントが加算されたことを示す演出表示等が行われる。また、第1情報表示領域では、現在のCZ1ポイントの値や、規定値への到達期待度の目安等が表示される。

【1217】

これに対し、第2演出表示領域では、基本的に、上述のCZ2ポイントに関連する演出表示が行われる。例えば、「F__3特殊リブ」や「F__4特殊リブ」のように、第3リールや第4リールに特殊図柄が停止表示され得る内部当籤役が決定された場合（換言すれば、CZ2ポイントが加算され得る条件が成立した場合）には、これに応じて期待感が高まるような演出表示等が行われ、また、実際に特殊図柄が停止表示された場合には、CZ2ポイントが加算されたことを示す演出表示等が行われる。また、第2情報表示領域では、現在のCZ2ポイントの値や、規定値への到達期待度の目安等が表示される。

【1218】

また、第1演出表示領域には、基本的に、第1リール（リール3L）に対応するストップボタン8Lと、第2リール（リール3CL）に対応するストップボタン8CLとが対応付けられており、第1演出表示領域に表示される演出表示は、これらのストップボタンが押下（操作）された場合にその表示態様が変化するものとなっている。すなわち、第1演出表示領域では、ストップボタン8Lや8CLへの操作に連動した演出表示が行われるものとなっている。

【1219】

これに対し、第2演出表示領域には、基本的に、第3リール（リール3CR）に対応するストップボタン8CRと、第4リール（リール3R）に対応するストップボタン8Rとが対応付けられており、第2演出表示領域に表示される演出表示は、これらのストップボタンが押下（操作）された場合にその表示態様が変化するものとなっている。すなわち、第2演出表示領域では、ストップボタン8CRや8Rへの操作に連動した演出表示が行われるものとなっている。

【1220】

なお、サブCPU201は、第1演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出内容と、第2演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出内容とについて、それぞれ異なる演出抽籤（あるいは演出決定）を行うことでそれぞれの演出内容を決定できるように構成される。すなわち、第1演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出内容と、第2演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出内容とを別々に決定可能であるように構成される。

【1221】

例えば、第1演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出として、第1リール及び第2リールに特殊図柄が停止表示される期待度が低い（基本的に0個に対応する）第1低期待度演出と、第1リール及び第2リールに特殊図柄が停止表示される期待度が中程度である（基本的に1個に対応する）第1中期待度演出と、第1リール及び第2リールに特殊図柄が停止表示される期待度が高い（基本的に2個に対応する）第1高期待度演出とがあるとする。

【1222】

また、例えば、第2演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出として、第3リール及び第4リールに特殊図柄が停止表示される期待度が低い（基本的に0個に対応する）第2低期待度演出と、第3リール及び第4リールに特殊図柄が停止表示される期待度が中程度である（基本的に1個に対応する）第2中期待度演出と、第3リール及び

10

20

30

40

50

第 4 リールに特殊図柄が停止表示される期待度が高い（基本的に 2 個に対応する）第 2 高期待度演出とがあるとする。

【 1 2 2 3 】

そして、例えば、「F __ 1 3 特殊リブ」に当籤したとする。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出抽籤において、所定確率で第 1 中期待度演出を行うことを決定するが、一方で、第 1 低期待度演出や第 1 高期待度演出が決定される場合もあるようにする。また、サブ CPU 2 0 1 は、第 2 演出表示領域に表示される演出表示によって行われ得る演出の演出抽籤において、所定確率で第 2 中期待度演出を行うことを決定するが、一方で、第 2 低期待度演出や第 2 高期待度演出が決定される場合もあるようにする。

10

【 1 2 2 4 】

このようにすれば、全体として一つの演出パターンを決定する場合と比べて、演出のランダム性を高めることもできるし、また、各演出の組合せを全て演出パターンとして規定しておく必要もなくなる。さらには、その遊技性と相まって遊技者の期待感を高めることにもつながると考えられる。

【 1 2 2 5 】

また、例えば、第 1 演出表示領域では第 1 中期待度演出を行うことが決定され、第 2 演出表示領域では第 2 高期待度演出を行うことが決定されたとする。これらは同時に表示されるため、遊技者は、例えば、通常の遊技の流れから、まず、ストップボタン 8 L や 8 C L から操作し、第 1 中期待度演出を楽しみながら第 1 リールや第 2 リールに特殊図柄が停止表示されるかをみた後、ストップボタン 8 C R や 8 R を操作し、今度は第 2 高期待度演出を楽しみながら第 3 リールや第 4 リールに特殊図柄が停止表示されるかをみることもできるし、また、例えば、第 2 高期待度演出のほうを先にみたいと考えれば、まず、ストップボタン 8 C R や 8 R を操作し、第 2 高期待度演出を楽しみながら第 1 リールや第 2 リールに特殊図柄が停止表示されるかをみた後、ストップボタン 8 L や 8 C L を操作し、今度は第 1 中期待度演出を楽しみながら第 1 リールや第 2 リールに特殊図柄が停止表示されるかをみることもできる。

20

【 1 2 2 6 】

また、例えば、まず、ストップボタン 8 L を操作し、第 1 演出表示領域の表示態様の变化をみつつ、第 1 リールで停止表示された図柄を確認し、次に、ストップボタン 8 R を操作し、第 2 演出表示領域の表示態様の变化をみつつ、第 4 リールで停止表示された図柄を確認し、期待度が高いほうから、あるいは期待度が低いほうから、次の停止操作を選択して行うこともできる。例えば、遊技者が、第 2 演出表示領域の表示態様のほうが期待度が高いと感じた場合であって、こちらを先にみたいと考えれば、次は、ストップボタン 8 C R を操作し、第 2 演出表示領域の表示態様の变化をみつつ、第 3 リールで停止表示された図柄を先に確認することもできるし、後にみたいと考えれば、次は、ストップボタン 8 C L を操作し、第 1 演出表示領域の表示態様の变化をみつつ、第 2 リールで停止表示された図柄を先に確認することもできる。

30

【 1 2 2 7 】

そして、最後のストップボタンを操作すると、残ったほうの演出表示領域の表示態様も確定し、また、残ったほうのリールで停止表示された図柄も確定する。すなわち、第 1 演出表示領域及び第 2 演出表示領域のそれぞれで遊技結果が示され、第 1 リール及び第 2 リール、並びに第 3 リール及び第 4 リールのそれぞれにおいても遊技結果が示されることとなる。

40

【 1 2 2 8 】

（演出例 1）

続いて、図 9 4 及び図 9 5 を参照して、このような演出の演出例 1 について説明する。なお、この演出例 1 では、一例として、以下の演出内容（演出データ）が決定されているものとしている。

【 1 2 2 9 】

50

< 第 1 演出表示領域の演出内容 >

- ・ 開始操作時（レバーオン）→ 第 1 基本画面から表示態様 A に変化（「？」の表示）
- ・ 第 1 停止操作時→ 表示態様 A から表示態様 B に変化（「??」の表示）
- ・ 第 2 停止操作時→ 表示態様 B から表示態様 C に変化（「チャンス」の表示）

< 第 2 演出表示領域の演出内容 >

- ・ 開始操作時（レバーオン）→ 変化なし（第 2 基本画面のまま）
- ・ 第 1 停止操作時→ 変化なし（第 2 基本画面のまま）
- ・ 第 2 停止操作時→ 変化なし（第 2 基本画面のまま）

【1230】

なお、上記の第 1 演出表示領域の演出内容において、「第 1 停止操作時」とは、ストップボタン 8 L 及び 8 C L のいずれであるかを問わず（すなわち、停止順にかかわらず）、これらのストップボタンのうちでいずれかのストップボタンが最初に操作されたことを示し、「第 2 停止操作時」とは、これらのストップボタンのうちの残りのストップボタンが次に操作されたことを示している。これは、他の演出例の場合も同様である。

10

【1231】

また、上記の第 2 演出表示領域の演出内容において、「第 1 停止操作時」とは、ストップボタン 8 C R 及び 8 R のいずれであるかを問わず（すなわち、停止順にかかわらず）、これらのストップボタンのうちでいずれかのストップボタンが最初に操作されたことを示し、「第 2 停止操作時」とは、これらのストップボタンのうちの残りのストップボタンが次に操作されたことを示している。これは、他の演出例の場合も同様である。

20

【1232】

まず、図 9 4 を参照して、この演出例 1 において、順押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1233】

最初に、開始操作時には、第 1 演出表示領域における演出表示が、第 1 基本画面から表示態様 A に変化している。また、このとき、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。

【1234】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

30

【1235】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1236】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C R が操作されたが、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。また、このとき、ストップボタン 8 C R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示はそのままとする。

40

【1237】

最後に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 R が操作されたが、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。また、このとき、ストップボタン 8 R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示はそのままとする。

【1238】

50

続いて、図 9 5 を参照して、この演出例 1 において、逆押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1 2 3 9】

最初に、開始操作時には、第 1 演出表示領域における演出表示が、第 1 基本画面から表示態様 A に変化している。また、このとき、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。

【1 2 4 0】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 R が操作されたが、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。また、このとき、ストップボタン 8 R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示はそのままとなる。

【1 2 4 1】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C R が操作されたが、第 2 演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は第 2 基本画面のままとなる。また、このとき、ストップボタン 8 C R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示はそのままとなる。

【1 2 4 2】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 4 3】

最後に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 4 4】

(演出例 2)

続いて、図 9 6 及び図 9 7 を参照して、このような演出の演出例 2 について説明する。なお、この演出例 2 では、一例として、以下の演出内容（演出データ）が決定されているものとしている。

【1 2 4 5】

< 第 1 演出表示領域の演出内容 >

- ・ 開始操作時（レバーオン）→ 第 1 基本画面から表示態様 A に変化（「？」の表示）
- ・ 第 1 停止操作時→ 表示態様 A から表示態様 B に変化（「??」の表示）
- ・ 第 2 停止操作時→ 表示態様 B から表示態様 C に変化（「チャンス」の表示）

< 第 2 演出表示領域の演出内容 >

- ・ 開始操作時（レバーオン）→ 第 2 基本画面から表示態様 A に変化（「？」の表示）
- ・ 第 1 停止操作時→ 表示態様 A から表示態様 B に変化（「??」の表示）
- ・ 第 2 停止操作時→ 表示態様 B から表示態様 C に変化（「チャンス」の表示）

【1 2 4 6】

なお、説明の便宜のため、第 1 演出表示領域の演出内容の変化態様を、第 1 基本画面→表示態様 A →表示態様 B →表示態様 C とし、また、第 2 演出表示領域の演出内容の変化態様を、第 2 基本画面→表示態様 A →表示態様 B →表示態様 C としているが、各基本画面や各表示態様の具体的な表示内容はそれぞれで少なくとも一部が異なるものであってもよく、全く異なるものであってもよい。すなわち、具体的な表示内容は、図 9 6 及び図 9 7 で示したものには限定されない。これは、他の演出例についても同様である。

【1 2 4 7】

まず、図 9 6 を参照して、この演出例 2 において、順押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1 2 4 8】

最初に、開始操作時には、第 1 演出表示領域における演出表示が、第 1 基本画面から表示態様 A に変化している。また、このとき、第 2 演出表示領域における演出表示が、第 2 基本画面から表示態様 A に変化している。

【1 2 4 9】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

10

【1 2 5 0】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 5 1】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C R が操作されたので、第 2 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示は変化しない。

20

【1 2 5 2】

最後に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 R が操作されたので、第 2 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 5 3】

続いて、図 9 7 を参照して、この演出例 2 において、逆押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1 2 5 4】

最初に、開始操作時には、第 1 演出表示領域における演出表示が、第 1 基本画面から表示態様 A に変化している。また、このとき、第 2 演出表示領域における演出表示が、第 2 基本画面から表示態様 A に変化している。

30

【1 2 5 5】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 R が操作されたので、第 2 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 5 6】

次に、第 2 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C R が操作されたので、第 2 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C R は、第 1 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 1 演出表示領域における演出表示は変化しない。

40

【1 2 5 7】

次に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 C L が操作されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 A から表示態様 B に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 C L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1 2 5 8】

最後に、第 1 演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン 8 L が操作

50

されたので、第 1 演出表示領域における演出表示が、表示態様 B から表示態様 C に変化している。また、このとき、ストップボタン 8 L は、第 2 演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第 2 演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1259】

(演出例 3)

続いて、図 9 8 及び図 9 9 を参照して、このような演出の演出例 3 について説明する。なお、この演出例 3 では、一例として、以下の演出内容 (演出データ) が決定されているものとしている。

【1260】

< 第 1 演出表示領域の演出内容 >

- ・開始操作時 (レバーオン) → 第 1 基本画面から拡大状態に変化
- ・第 1 停止操作時 → 拡大状態で表示態様 A に変化 (「?」の表示)
- ・第 2 停止操作時 → 拡大状態で表示態様 A から表示態様 B に変化 (「??」の表示)
- ・第 3 停止操作時 → 拡大状態で表示態様 B から表示態様 C に変化 (「チャンス」の表示)

< 第 2 演出表示領域の演出内容 >

- ・開始操作時 (レバーオン) → 第 2 基本画面から縮小状態に変化
- ・第 1 停止操作時 → 変化なし (縮小状態のまま)

【1261】

この演出例 3 では、当初、第 1 演出表示領域がストップボタン 8 L 及び 8 C L に対応し、第 2 演出表示領域がストップボタン 8 C L 及び 8 R に対応するという対応関係が変動するものとなっている。具体的には、第 1 演出表示領域の領域が拡大する (拡大状態となる) のにともなって、第 1 演出表示領域がストップボタン 8 L、8 C L 及び 8 C R に対応するものとなり、また、第 2 演出表示領域の領域が縮小する (縮小状態となる) のにともなって、第 2 演出表示領域がストップボタン 8 R のみに対応するものとなっている。

【1262】

なお、これはあくまで一例であり、表示画面全てが第 1 演出表示領域となるように拡大され、これにともなって第 1 演出表示領域が全てのストップボタン 8 L ~ 8 R に対応するものとなる演出内容があってもよい。

【1263】

また、上述のものとは逆で、第 2 演出表示領域の領域が拡大する (拡大状態となる) のにともなって、第 2 演出表示領域がストップボタン 8 C L、8 C R 及び 8 R に対応するものとなり、また、第 1 演出表示領域の領域が縮小する (縮小状態となる) のにともなって、第 1 演出表示領域がストップボタン 8 L のみに対応するものとなる演出内容があってもよいし、表示画面全てが第 2 演出表示領域となるように拡大され、これにともなって第 2 演出表示領域が全てのストップボタン 8 L ~ 8 R に対応するものとなる演出内容があってもよい。

【1264】

また、第 1 演出表示領域が拡大状態となる演出は、例えば、その遊技で C Z 1 ポイントが規定値に到達する (換言すれば、C Z 1 移行条件成立となる) 等の第 1 演出表示領域に関連する事象が発生する場合に行われるものとすればよいし、第 2 演出表示領域が拡大状態となる演出は、例えば、その遊技で C Z 2 ポイントが規定値に到達する (換言すれば、C Z 2 移行条件成立となる) 等の第 2 演出表示領域に関連する事象が発生する場合に行われるものとすればよい。むろん、これら以外の場合 (例えば、天井ゲーム数に到達した場合や、A T 直当たり抽籤に当籤した場合等) にもいずれかの演出が行われ得るようにして、遊技者の期待感を高めてもよい。

【1265】

まず、図 9 8 を参照して、この演出例 3 において、順押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1266】

最初に、開始操作時には、第 1 演出表示領域における演出表示が、第 1 基本画面から拡

10

20

30

40

50

大状態に変化している。また、このとき、第2演出表示領域における演出表示が、第2基本画面から縮小状態に変化している。

【1267】

次に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8Lが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Aに変化している。また、このとき、ストップボタン8Lは、第2演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1268】

次に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8CLが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Aから表示態様Bに変化している。また、このとき、ストップボタン8CLは、第2演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

10

【1269】

次に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8CRが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Bから表示態様Cに変化している。また、このとき、ストップボタン8CRは、第2演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1270】

最後に、第2演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8Rが操作されたが、第2演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第2演出表示領域における演出表示は縮小状態でそのままとなる。また、このとき、ストップボタン8Rは、第1演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第1演出表示領域における演出表示は変化しない。

20

【1271】

続いて、図99を参照して、この演出例3において、逆押しで停止操作が行われた場合について説明する。

【1272】

最初に、開始操作時には、第1演出表示領域における演出表示が、第1基本画面から拡大状態に変化している。また、このとき、第2演出表示領域における演出表示が、第2基本画面から縮小状態に変化している。

30

【1273】

次に、第2演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8Rが操作されたが、第2演出表示領域の演出内容は変化なしであるため、第2演出表示領域における演出表示は縮小状態でそのままとなる。また、このとき、ストップボタン8Rは、第1演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第1演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1274】

次に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8CRが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Aに変化している。また、このとき、ストップボタン8CRは、第2演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

40

【1275】

次に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8CLが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Aから表示態様Bに変化している。また、このとき、ストップボタン8CLは、第2演出表示領域に対応しないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1276】

最後に、第1演出表示領域に対応するストップボタンであるストップボタン8Lが操作されたので、第1演出表示領域における演出表示が、拡大状態で表示態様Bから表示態様Cに変化している。また、このとき、ストップボタン8Lは、第2演出表示領域に対応し

50

ないストップボタンであるため、第2演出表示領域における演出表示は変化しない。

【1277】

【11-7. 第3の遊技機の通常中の仕様を用いた遊技機】

第3の遊技機では、上述の通常中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。

【1278】

例えば、演出表示手段（例えば、メイン演出表示部21）は、第1演出表示（例えば、CZ1ポイントに関連する演出表示）を行う第1演出表示部（例えば、第1演出表示領域）と、第2演出表示（例えば、CZ2ポイントに関連する演出表示）を行う第2演出表示部（例えば、第2演出表示領域）とを含み、複数のストップボタンのうちの所定のストップボタン（例えば、ストップボタン8L, 8CL）は、第1演出表示部に対応付けられ、特定のストップボタン（例えば、ストップボタン8CR, 8R）は、第2演出表示部に対応付けられ、第1演出表示部は、所定のストップボタンが操作された場合に第1演出表示による演出を進行させることが可能であり、第2演出表示部は、特定のストップボタンが操作された場合に第2演出表示による演出を進行させることが可能である遊技機である。

【1279】

なお、第3の遊技機では、例えば、図94～図99を用いて説明したように、第1演出表示と第2演出表示のそれぞれにおいて、その表示態様を順次変化させる（あるいは変化させない）ことで演出を進行させる（あるいは進行させない）ものとしていたが、演出を進行させる（あるいは進行させない）態様はこれに限られない。例えば、あるキャラクタが表示されていて、そのキャラクタの表示態様自体は変化しないが、当該キャラクタの台詞の吹き出し部分の表示のみが遊技者の遊技操作にしたがって順次変化する場合、これは演出を進行させる態様に含まれる。また、同様の観点からすれば、例えば、あるキャラクタが表示されていて、そのキャラクタの表示態様自体は変化しないが、出力される台詞の音声のみが遊技者の遊技操作にしたがって順次変化する場合、これも演出を進行させる態様に含まれるものとしてすることができる。すなわち、演出を進行させる態様には、少なくとも演出表示手段をみていた遊技者が、自己の遊技操作にしたがって演出が進行したと感得し得る態様全てが含まれる。したがって、「演出を進行させる」とは、必ずしも表示態様について必ず変化が生じるものに限られない。

【1280】

また、例えば、あるキャラクタが表示されていて、そのキャラクタの表示態様自体は予め定められたパターン（例えば、走っている様子がループ再生される等）によって順次変化している（あるいは、背景画像が表示されていて、その背景画像自体は、同様に予め定められたパターンによって順次変化している）が、遊技者の遊技操作によってそのパターンが変更されない場合、これは演出が進行しない態様に含まれる。すなわち、演出を進行させない態様には、少なくとも演出表示手段をみていた遊技者が、演出が進行していないと感得し得る態様全てが含まれる。したがって、「演出を進行させない」とは、必ずしも表示態様について一切の変化が生じないものに限られない。

【1281】

なお、第3の遊技機では、基本状態において、第1演出表示部にストップボタン8L, 8CLを対応付け、第2演出表示部にストップボタン8CR, 8Rを対応付けるものとしているが、その対応関係はこれに限られない。例えば、基本状態において、第1演出表示部にストップボタン8L, 8CL, 8CRを対応付け、第2演出表示部にストップボタン8Rのみを対応付けるものとしてもよい。また、第1演出表示部にストップボタン8Lのみを対応付け、第2演出表示部にストップボタン8CL, 8CR, 8Rを対応付けるものとしてもよい。

【1282】

また、例えば、基本状態では、第2演出表示部（又は第1演出表示部）にはストップボタンを対応付けず、第1演出表示部（又は第2演出表示部）に全てのストップボタンを対応付けるようにして、特定の演出（例えば、上述の演出例1～3のような演出）の実行時

にのみ、それぞれの対応関係となるように適宜ストップボタンが対応付けられるように構成してもよい。すなわち、演出表示手段は、通常は、第1演出表示部と第2演出表示部とに分割されることなく、一つの演出表示手段として種々の演出を実行し、上記特定の演出が実行される場合に、その演出の一態様として、第1演出表示部と第2演出表示部とに分割され、それぞれで独立した演出が実行され得るように構成してもよい。

【1283】

また、いずれの場合であっても、第1演出表示部に対応するのはどのストップボタンであるのか（換言すれば、どのリールであるのか）や、第2演出表示部に対応するのはどのストップボタンであるのか（換言すれば、どのリールであるのか）が遊技者に示されるように構成してもよい。なお、この場合、メイン演出表示部21の下方の領域においてその対応関係が示されるようにしてもよいし、サブ演出表示部22においてその対応関係が示されるようにしてもよい。また、可動シャッター装置の各報知LEDによってその対応関係が示されるようにしてもよい。

10

【1284】

また、第3の遊技機では、メイン演出表示部21について、その表示領域の略中央で縦方向に境界して区画し、向かって左側の領域が第1演出表示部（第1演出表示領域）となるように構成する一方で、向かって右側の領域が第2演出表示部（第2演出表示領域）となるように構成しているが、その構成はこれに限られない。例えば、メイン演出表示部21について、その表示領域の略中央で横方向に境界して区画し、上側の領域が第1演出表示部（第1演出表示領域）となるように構成する一方で、下側の領域が第2演出表示部（第2演出表示領域）となるように構成してもよい。また、これらの境界は、メイン演出表示部21内のいずれの場所であってもよい。

20

【1285】

また、例えば、第1演出表示部と第2演出表示部とは別々の表示装置であってもよい。例えば、二つのメイン演出表示部を設け、これらを行方向に並んで設けることで、向かって左側の表示装置が第1演出表示部となり、向かって右側の表示装置が第2演出表示部となるように構成してもよい。また、これらを列方向に並んで設けることで、上側の表示装置が第1演出表示部となり、下側の表示装置が第2演出表示部となるように構成してもよい。また、メイン演出表示部21を第1演出表示部とし、サブ演出表示部22を第2演出表示部として用いてもよい。また、可動シャッター装置の各報知LEDを各演出表示部としても用いてもよい。すなわち、第1演出表示部と第2演出表示部とは、それぞれ映像や画像を表示するものに限られない。例えば、少なくともこのうちの一つ（双方であってもよい）が、ランプ（発光手段）の発光パターン（例えば、色）や点灯パターン（例えば、点灯、点滅、あるいは消灯）、又は、7セグメントLED、変動表示装置やドット表示装置の表示パターン等によって演出を進行させる（あるいは進行させない）ものであってもよいし、可動演出装置の動作パターン（例えば、動き）によって演出を進行させる（あるいは進行させない）ものであってもよい。したがって、例えば、第1演出表示や第2演出表示等として説明した「演出表示」とは、少なくともその一部の態様で遊技者の視覚に訴えて（視覚的に作用して）演出が行われ得るものであれば、どのような演出も含み得るものとする。また、第1演出表示部と第2演出表示部とは、一体であるものを区分けして（あるいは役割を分割して）構成されるようにしてもよいし、別体で構成されるようにしてもよい。また、第1演出表示部と第2演出表示部とを、それぞれ異なる種類の表示装置、あるいはその他の演出実行手段となるように組み合わせて構成することもできる。これらによっても、各ストップボタンとの間で同様の対応付けを行うことが可能である。

30

40

【1286】

また、第3の遊技機では、同じ対応付けがなされるストップボタンを、基本的に隣接するストップボタン（例えば、ストップボタン8Lに隣接するストップボタン8CL、あるいはストップボタン8Rに隣接するストップボタン8CR等）としているが、ストップボタンを対応付ける態様はこれに限られない。少なくとも一部では、隣接しないストップボタンについて同じ対応付けがなされるようにしてもよい。例えば、ストップボタン8Lと

50

8 C Rとが第1演出表示部に対応付けられ、ストップボタン8 C Lと8 Rとが第2演出表示部に対応付けられるようにしてもよいし、また、ストップボタン8 Lと8 Rとが第1演出表示部に対応付けられ、ストップボタン8 C Lと8 C Rとが第2演出表示部に対応付けられるようにしてもよい。

【1287】

また、第3の遊技機では、演出表示部の数を二つ（第1演出表示部及び第2演出表示部）としているが、その構成はこれに限られない。例えば、1個のストップボタンに対して、それぞれ1個の演出表示部が設けられるようにしてもよい（例えば、ストップボタンが8 L，8 C，8 Rの3個であれば、それぞれに対応するように3個の演出表示部を設ける、また、ストップボタンが8 L，8 C L，8 C R，8 Rの4個であれば、それぞれに対応するように4個の演出表示部を設ける等）。

10

【1288】

また、例えば、第1演出表示部は、特定のストップボタンが操作された場合には第1演出表示による演出を進行させないことが可能であり、第2演出表示部は、所定のストップボタンが操作された場合には第2演出表示による演出を進行させないことが可能である遊技機である。

【1289】

なお、第3の遊技機では、基本的に、各演出表示部において、対応付けられていないストップボタンが操作された場合には演出を進行させないものとしているが、その構成はこれに限られない。例えば、対応付けられていないストップボタンが操作された場合にも、何らかの表示態様の变化（演出の進行）があるようにしてもよい。もっとも、この場合、注目すべきは操作されたストップボタンに対応する演出表示部であることから、これに対応しない演出表示部では相対的に少ない表示態様の变化（演出の進行）となるように構成することが望ましい。

20

【1290】

また、例えば、第1演出表示及び第2演出表示は、同時に表示可能な演出表示である遊技機である。もっとも、必ずしも同時である必要はない。すなわち、一回の遊技においてこれらの演出表示が行われればよく、例えば、演出表示が開始される時期や表示態様の变化する時期等は各演出表示手段で異なってもよい。

【1291】

また、例えば、サブCPU201は、第1演出表示の内容と、第2演出表示の内容とを別々に決定可能である遊技機である。もっとも、これらが一括で決定されるものとしてもよいし、例えば、一方において複数回の遊技にわたって行われる連続演出が実行されている等の場合には、他方の内容のみが決定されるものとしてもよい。また、演出決定主体もサブCPU201のみに限られず、メインCPU101がそれぞれの演出内容を決定するものとしてもよい。

30

【1292】

また、例えば、少なくとも所定のストップボタン又は前記特定のストップボタンとして2個以上のストップボタンが対応付けられている場合であって、第1演出表示又は第2演出表示による演出を進行させる場合、ストップボタンの操作順にかかわらず、何個目のストップボタンが操作されたかによって演出を進行させることが可能である遊技機である。

40

【1293】

なお、演出を進行させる場合に、ストップボタンの操作順を考慮することも可能である。例えば、「F__14特殊リブ」が当籤した場合であって、上述の演出例2のような演出が行われることが決定されたとする。そして、ストップボタン8 Rが最初に操作されたとする、この場合には、最終的な遊技結果が「特殊2個（第1・第4）」となるので（例えば、図84～図87参照）、そのまま第2演出表示による演出を進行させるようにすればよい。しかしながら、ストップボタン8 C Rが最初に操作されたとする、この場合には、最終的な遊技結果が「通常リブ」となる（例えば、図84～図87参照）。すなわち、実行されている演出で示唆したい内容と、遊技結果が一致しなくなる場合がある。した

50

がって、このような場合には、ストップボタンの操作順を考慮し、演出を進行させないようにすることとしてもよい。

【1294】

また、例えば、複数のストップボタンは、4個以上のストップボタンで構成され、所定のストップボタン及び特定のストップボタンは、それぞれ複数個のストップボタンとすることが可能である遊技機である。

【1295】

第3の遊技機では、4個のリールと、これに対応する4個のストップボタンとを備えるものとして構成しているが、上述のとおり、3個のリールと、これに対応する3個のストップボタンとを備えるものとして構成することもできるし、また、例えば、5個以上のリールと、これに対応する5個以上のストップボタンとを備えるものとして構成することもできる。すなわち、各演出表示部のそれぞれに複数個のストップボタンを対応付けるようにする手法は上述のものに限られない。

【1296】

また、例えば、第1演出表示は、第1情報（例えば、CZ1ポイント）に関連する演出表示であり、第2演出表示は、第2情報（例えば、CZ2ポイント）に関連する演出表示であり、第1情報は、第1状態（例えば、CZ1）の付与に関連する情報であり、第2情報は、第2状態（例えば、CZ2）の付与に関連する情報である遊技機である。

【1297】

なお、第1情報は、現在のCZ1ポイントの値であってもよいし、CZ1ポイントの規定値までの残りのポイント数であってもよい。また、第2情報は、現在のCZ2ポイントの値であってもよいし、CZ2ポイントの規定値までの残りのポイント数であってもよい。また、第1情報は、第1リール及び第2リールにおける特殊図柄の表示数であってもよいし、第2情報は、第3リール及び第4リールにおける特殊図柄の表示数であってもよい。

【1298】

また、第1演出表示や第2演出表示によって報知ないし示唆される情報は、上述のものに限られない。例えば、CZ2において当該表示が行われるものとし、CZ2においては、第1リール及び第2リールのリール信頼度を第1情報とし、第3リール及び第4リールのリール信頼度を第2情報として第1演出表示や第2演出表示が行われるものとしてもよい。また、CZ2においては、演出表示手段が、第1～第4演出表示部（第1～第4演出表示領域）を含むように構成し、第1リールのリール信頼度に関連する情報（例えば、ランクや期待度）を第1演出表示部で表示し、第2リールのリール信頼度に関連する情報（例えば、ランクや期待度）を第2演出表示部で表示し、第3リールのリール信頼度に関連する情報（例えば、ランクや期待度）を第3演出表示部で表示し、第4リールのリール信頼度に関連する情報（例えば、ランクや期待度）を第4演出表示部で表示するようにしてもよい。また、この場合、表示態様の変化（演出の進行）によって、特殊図柄が表示される期待度、あるいは、特殊図柄が表示された場合の特典等が示唆ないし報知されるものとするればよい。また、例えば、CZ1において複数の情報を表示する場合には、CZ1においても当該表示が行われるものとしてもよい。また、バトルゾーンにおいて複数の情報を表示する場合には、バトルゾーンにおいても当該表示が行われるものとしてもよい。

【1299】

また、例えば、AT1において当該表示が行われ得るものとし、AT1においては、第1リール及び第2リールのシャッター開放権利の権利数を第1情報とし、第3リール及び第4リールのシャッター開放権利の権利数を第2情報として第1演出表示や第2演出表示が行われるものとしてもよい。また、AT1においては、第1リール及び第2リールに対応するシャッター開放権利が得られる期待度を第1演出表示によって報知ないし示唆し、第3リール及び第4リールに対応するシャッター開放権利が得られる期待度を第2演出表示によって報知ないし示唆してもよい。

【1300】

また、A T 1においては、第1～第4演出表示部（第1～第4演出表示領域）を含むように構成し、第1リールのシャッター開放権利に関連する情報（例えば、権利数や期待度）を第1演出表示部で表示し、第2リールのシャッター開放権利に関連する情報（例えば、権利数や期待度）を第2演出表示部で表示し、第3リールのシャッター開放権利に関連する情報（例えば、権利数や期待度）を第3演出表示部で表示し、第4リールのシャッター開放権利に関連する情報（例えば、権利数や期待度）を第4演出表示部で表示するようにしてもよい。また、この場合、表示態様の変化（演出の進行）によって、特殊図柄が表示される期待度、あるいは、特殊図柄が表示された場合の特典等が示唆ないし報知されるものとすればよい。

【1301】

10

また、例えば、A T 2において当該表示が行われ得るものとし、A T 2においては、第1リール及び第2リールの継続決定情報の値を第1情報とし、第3リール及び第4リールの継続決定情報の値を第2情報として第1演出表示や第2演出表示が行われるものとしてもよい。また、A T 2においては、第1リール及び第2リールに対応する継続決定情報が加算される期待度を第1演出表示によって報知ないし示唆し、第3リール及び第4リールに対応する継続決定情報が加算される期待度を第2演出表示によって報知ないし示唆してもよい。

【1302】

20

また、A T 2においては、第1～第4演出表示部（第1～第4演出表示領域）を含むように構成し、第1リールの継続決定状態に関連する情報（例えば、値や期待度）を第1演出表示部で表示し、第2リールの継続決定状態に関連する情報（例えば、値や期待度）を第2演出表示部で表示し、第3リールの継続決定状態に関連する情報（例えば、値や期待度）を第3演出表示部で表示し、第4リールの継続決定状態に関連する情報（例えば、値や期待度）を第4演出表示部で表示するようにしてもよい。また、この場合、表示態様の変化（演出の進行）によって、特殊図柄が表示される期待度、あるいは、特殊図柄が表示された場合の特典等が示唆ないし報知されるものとすればよい。

【1303】

30

また、例えば、遊技結果に応じて第1情報及び第2情報を更新可能とし、第1情報が所定の更新結果（例えば、規定値以上）となった場合に第1状態を付与可能であり、第2情報が所定の更新結果（例えば、規定値以上）となった場合に第2状態を付与可能であり、1回の遊技でそれぞれの情報を別々に更新可能である遊技機である。

【1304】

もっとも、これらの更新自体は別々で行われるとしても、これらを更新するか否かの決定自体は必ずしも別々で行われないようにしてもよい。また、例えば、第1情報については更新され得るが、第2情報については更新され得ない制御状態、また、第2情報については更新され得るが、第1情報については更新され得ない制御状態、あるいは、第1情報及び第2情報のいずれもが更新され得ない制御状態等を設け、それぞれの制御条件が成立した場合には、所定の遊技期間（1ゲームであってもよいし、複数ゲーム間であってもよい）、いずれかの制御状態に制御されるようにしてもよい。

【1305】

40

また、例えば、所定のストップボタンに対応する所定の表示列（例えば、リール3L，3CL）に特殊図柄が停止する場合に第1情報を更新可能であり、特定のストップボタンに対応する特定の表示列（例えば、リール3CR，3R）に特殊図柄が停止する場合に第2情報を更新可能である遊技機である。

【1306】

なお、第1情報や第2情報が更新される条件がこれに限られないことは上述のとおりであるし、特殊図柄が表示され得る内部当籤役が決定された場合には、実際に特殊図柄が表示されなくとも第1情報や第2情報が更新されるように構成することもできる。

【1307】

50

また、例えば、第1演出表示部及び第2演出表示部は、それぞれメイン演出表示部21

の表示領域を区画して構成された第1演出表示領域及び第2演出表示領域であり、それぞれで別々に演出を進行させることが可能である遊技機である。

【1308】

なお、第1演出表示と第2演出表示で、少なくとも一部の演出内容では、それぞれの演出内容が連動する、あるいは関連する演出内容となるように構成することもできるし、いずれか一方の演出表示の進行度合いに応じて、他方の演出表示の進行度合いが変化し得るように構成することもできる。

【1309】

また、例えば、第1演出表示領域又は第2演出表示領域のいずれか一方が拡張し、他方が縮小する領域変動演出（例えば、演出例3による演出）を実行可能であり、当該領域変動演出を実行する場合、変動内容にしたがって所定のストップボタン及び特定のストップボタンの対応関係も変動させることが可能である遊技機である。

【1310】

なお、ストップボタンの対応関係を変動させる態様は上述したものに限られない。例えば、必ずしも拡張状態となる側で対応するストップボタンが増加しなくともよく、縮小状態となる側で対応するストップボタンが増加するものとなってもよい。

【1311】

例えば、通常中において、AT直当たり抽籤に当籤した遊技では、上述の演出例3の如く、第1演出表示領域が拡大し、第2演出表示領域が縮小する演出が行われ得るものとする。このとき、第1演出表示領域にはストップボタン3Lのみが対応付けられ、第2演出表示領域にはストップボタン3CL, 3CR, 3Rが対応付けられるものとする。そして、第1演出表示領域には、第1演出表示として、例えば「第1リールを押して下さい」等のメッセージが表示されるか、あるいは、ストップボタンを模した大きなプッシュボタン表示が行われるものとする。そして、ストップボタン3Lが操作された場合には、第1演出表示領域において、ATに移行することが確定された旨が表示されるものとする。このようにして、領域変動演出を用いた確定演出が行われるように構成することもできる。

【1312】

【11-8. 第3の遊技機のAT2中の演出例】

続いて、図100～図104を参照して、第3の遊技機のAT2中の演出例について説明する。なお、図100は、第3の遊技機のAT2中の画面表示例を示す図であり、図101～図104は、第3の遊技機のAT2中の演出例を示す図である。

【1313】

上述のとおり、第3の遊技機では、AT1中に、有利度情報であるシャッター開放権利をリール毎に獲得し、その後のAT2において、有利度情報である継続決定情報をリール毎に獲得し、獲得した継続決定情報のそれぞれに応じてATを継続（延長）させるか否か（すなわち、状態を有利とするか否か）が決定される。また、AT2では、AT1で獲得したシャッター開放権利の有利度合い（権利数）に応じて、継続決定情報の有利度合い（付与されやすさ）が変動し、これにともなって付与される状態の有利度合い（報酬内容）も変動し得るものとなっている。

【1314】

図100～図104の演出例では、このような遊技性において、特に、AT2中に行われ得る演出表示例を説明している。

【1315】

なお、図示は省略しているが、AT1中においては、リール毎のシャッター開放権利の有利度合いの段階が報知され得るものとなっている。具体的には、シャッター開放権利の権利数が0である（最も低い段階である）場合には、対応する可動シャッター装置の報知LEDが白色に発光し、シャッター開放権利の権利数が1である（次の段階である）場合には、対応する可動シャッター装置の報知LEDが青色に発光し、シャッター開放権利の権利数が2である（次の段階である）場合には、対応する可動シャッター装置の報知LEDが赤色に発光し、シャッター開放権利の権利数が3以上である（最も高い段階を含む次

10

20

30

40

50

の段階以上である) 場合には、対応する可動シャッター装置の報知 L E D が紫色に発光する。これによって、A T 1 中においても、シャッター開放権利の有利度合いが示されることとなっている。

【1316】

まず、図100を参照して、A T 2 中の画面表示例について説明する。図100に示すとおり、第3の遊技機では、継続決定情報は、A T 2 中には、参戦キャラとして示されるものとなっており、各リールについて継続決定情報が加算されると、これにともなって表示される味方キャラクタ(以下、「味方キャラ」として説明する)が増加していく(バトルに参戦していく)様子が示される。

【1317】

図100中、メイン演出表示部21の第1リール対応領域は、第1リールの継続決定情報に対応する演出表示が行われる領域である。「1」の表示は味方キャラ1に対応するものであり、「2」の表示は味方キャラ2に対応するものである。図100に示す状態では、第1リールの継続決定情報が0であることを示している。すなわち、味方キャラ1も味方キャラ2も参戦キャラとなっていないことを示している。

【1318】

また、図100中、メイン演出表示部21の第2リール対応領域は、第2リールの継続決定情報に対応する演出表示が行われる領域である。「3」の表示は味方キャラ3に対応するものであり、「4」の表示は味方キャラ4に対応するものである。図100に示す状態では、第2リールの継続決定情報が0であることを示している。すなわち、味方キャラ3も味方キャラ4も参戦キャラとなっていないことを示している。

【1319】

また、図100中、メイン演出表示部21の第3リール対応領域は、第3リールの継続決定情報に対応する演出表示が行われる領域である。「5」の表示は味方キャラ5に対応するものであり、「6」の表示は味方キャラ6に対応するものである。図100に示す状態では、第3リールの継続決定情報が0であることを示している。すなわち、味方キャラ5も味方キャラ6も参戦キャラとなっていないことを示している。

【1320】

また、図100中、メイン演出表示部21の第4リール対応領域は、第4リールの継続決定情報に対応する演出表示が行われる領域である。「7」の表示は味方キャラ7に対応するものであり、「8」の表示は味方キャラ8に対応するものである。図100に示す状態では、第4リールの継続決定情報が0であることを示している。すなわち、味方キャラ7も味方キャラ8も参戦キャラとなっていないことを示している。

【1321】

なお、図100に示す各味方キャラの表示態様はあくまで一例である。例えば、味方キャラ毎に異なる表示態様とすることができる。また、例えば、必ずしも味方キャラが各リールに対応するように表示されていなくともよい。例えば、第1～第4リール対応領域を定めることなく、「1」～「8」の表示がバラバラに、あるいはランダムに表示されるものとしてもよい。また、図示が省略しているが、メイン演出表示部21には、上述の特別キャラ参戦状態となった場合に、当該特別キャラが参戦キャラとなったことが示される領域が設けられているものとする。

【1322】

(演出例1)

続いて、図101を参照して、A T 2 中の表示変化の一例を演出例1として説明する。なお、この演出例1は、現在の継続決定情報が「第1リール継続決定情報：0、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」であり、シャッター開放権利はなく、いずれのリールもシャッター閉鎖状態であり、「F__1 特殊リブ」に当籤した場合の一例である。

【1323】

上述のとおり、「F__1 特殊リブ」は、「特殊1個(第1)」となる内部当籤役である

10

20

30

40

50

ため、当該遊技では、第1リール継続決定情報が1加算される。したがって、この演出例1では、第1リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ1を獲得した様子が示されることとなっている。

【1324】

(演出例2)

続いて、図102を参照して、AT2中の表示変化の一例を演出例2として説明する。なお、この演出例2は、現在の継続決定情報が「第1リール継続決定情報：1、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」であり、シャッター開放権利はなく、いずれのリールもシャッター閉鎖状態であり、「F__12特殊リブ」に当籤した場合の一例である。

【1325】

上述のとおり、「F__12特殊リブ」は、「特殊2個（第1・第2）」となる内部当籤役であるため、当該遊技では、第1リール継続決定情報が1加算されるとともに、第2リール継続決定情報が1加算される。したがって、この演出例2では、第1リール継続決定情報が1から2となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ2を獲得した様子が示されることとなっている。また、このとき、第1リールでタッグ成立となったことに応じて上述の報酬レベルUP抽籤が行われる。

【1326】

また、この演出例2では、第1リール継続決定情報が最大値2となった（タッグ成立となった）ことを示すために、「タッグ成立！」といった表示がなされることとなっている。なお、これによって基本的にATが継続する（延長される）ことが決定されることから、ここでは「AT継続」といった表示が行われるようにしてもよい。また、この演出例2では、第2リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ3を獲得した様子が示されることとなっている。

【1327】

なお、この演出例では、第1リール継続決定情報が0から1となったときに味方キャラ1が参戦する様子が示され、第2リール継続決定情報が1から2となったときに味方キャラ2が参戦する様子が示されるものとなっているが、参戦する味方キャラは、ランダムに決定されるものとしてもよいし、例えば、報酬レベルUP抽籤の抽籤結果等を加味しながら、参戦される味方キャラが、複数の味方キャラの中から抽籤で決定されるようにし、それぞれの対応領域に表示されるようにしてもよい。

【1328】

(演出例3)

続いて、図103を参照して、AT2中の表示変化の一例を演出例3として説明する。なお、この演出例3は、現在の継続決定情報が「第1リール継続決定情報：0、第2リール継続決定情報：0、第3リール継続決定情報：0、第4リール継続決定情報：0」であり、各シャッター開放権利がいずれも1以上であって、全てのリールがシャッター開放状態であり、「F__1特殊リブ」に当籤した場合の一例である。

【1329】

上述のとおり、「F__1特殊リブ」は、「特殊1個（第1）」となる内部当籤役であるが、各リールがシャッター開放状態であることから、第2～第4リールにおいても上段又は下段に特殊図柄が停止表示され得るため、当該遊技では、各リール継続決定情報がそれぞれ1加算される。したがって、この演出例3では、第1リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ1を獲得した様子が示され、第2リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ3を獲得した様子が示され、第3リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ5を獲得した様子が示され、第4リール継続決定情報が0から1となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ7を獲得した様子が示されることとなっている。

【1330】

10

20

30

40

50

なお、この演出例 3 では、第 1 リールでは中段に特殊図柄が停止表示されるため、シャッター開放権利の権利数が 1 減算されないが、第 2 ～ 第 4 リールでは上段又は下段に特殊図柄が停止表示されるため、シャッター開放権利の権利数が 1 減算される。したがって、この結果、シャッター開放権利の権利数が 0 となったリールについては、次遊技ではシャッター開放状態とならず、シャッター閉鎖状態に制御される。

【1 3 3 1】

(演出例 4)

続いて、図 1 0 4 を参照して、A T 2 中の表示変化の一例を演出例 4 として説明する。なお、この演出例 4 は、現在の継続決定情報が「第 1 リール継続決定情報：1、第 2 リール継続決定情報：1、第 3 リール継続決定情報：1、第 4 リール継続決定情報：1」であり、各シャッター開放権利がいずれも 1 以上であって、全てのリールがシャッター開放状態であり、「F __ 1 2 特殊リブ」に当籤した場合の一例である。

【1 3 3 2】

上述のとおり、「F __ 1 2 特殊リブ」は、「特殊 1 個（第 1 ・ 第 2）」となる内部当籤役であるが、各リールがシャッター開放状態であることから、第 3 リール及び第 4 リールにおいても上段又は下段に特殊図柄が停止表示され得るため、当該遊技では、各リール継続決定情報がそれぞれ 1 加算される。したがって、この演出例 4 では、第 1 リール継続決定情報が 1 から 2 となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ 2 を獲得した様子が示され、第 2 リール継続決定情報が 1 から 2 となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ 4 を獲得した様子が示され、第 3 リール継続決定情報が 1 から 2 となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ 6 を獲得した様子が示され、第 4 リール継続決定情報が 1 から 2 となったことを示すために、参戦キャラとして味方キャラ 8 を獲得した様子が示されることとなっている。

【1 3 3 3】

また、このとき、第 1 ～ 第 4 リールのそれぞれでタッグ成立となったことに応じて、上述の報酬レベル U P 抽籤が行われる。また、演出例 2 と同様に、第 1 ～ 第 4 リール対応領域のそれぞれにおいて、継続決定情報が最大値 2 となった（タッグ成立となった）ことを示すために、「タッグ成立！」といった表示がなされることとなっている。

【1 3 3 4】

なお、この演出例 4 では、第 1 リール及び第 2 リールでは中段に特殊図柄が停止表示されるため、シャッター開放権利の権利数が 1 減算されないが、第 3 リール及び第 4 リールでは上段又は下段に特殊図柄が停止表示されるため、シャッター開放権利の権利数が 1 減算される。もっとも、各リールですでに継続決定情報が最大値 2 となったため、基本的に次遊技では全てのリールでシャッター開放状態とならず、シャッター閉鎖状態に制御される。

【1 3 3 5】

【1 1 - 9 . 第 3 の遊技機の A T 1 ・ A T 2 の仕様を用いた遊技機】

第 3 の遊技機では、上述の A T 1 ・ A T 2 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。

【1 3 3 6】

例えば、各リールのそれぞれに対応した所定情報（例えば、有利度情報であるシャッター開放権利）を決定可能とし、決定された所定情報のそれぞれを用いて、制御される状態を有利とするかに関連する有利決定を実行可能とする遊技機である。

【1 3 3 7】

なお、第 3 の遊技機では、A T 1 においてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、獲得したシャッター開放権利はその後の A T 2 において用いられ、その結果に応じた有利決定が実行され得るものとしているが、有利決定に関する手法はこれに限られない。例えば、C Z においてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、獲得したシャッター開放権利はその後のバトルゾーンにおいて、バトルゾーン中の A T 移行抽籤（A T 状態に移行させるか否かの決定）に用いられるものとしてもよい。また、例えば、C Z（あるいは、バ

トルゾーン)の前半部分の遊技期間においてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、獲得したシャッター開放権利はその後のCZ(あるいは、バトルゾーン)の後半部分において、バトルゾーン移行抽籤(あるいは、AT移行抽籤)に用いられるものとしてもよい。

【1338】

すなわち、所定情報を決定可能とする状態はAT1に限られず、また、所定情報を用いて有利決定を実行可能とする状態はAT2に限られない。また、同一の状態において、所定情報を決定可能としつつ、有利決定を実行可能とするものであってもよい。また、有利決定は、非AT状態からAT状態に移行させるか否かを決定するもの、AT状態においてAT状態を継続させるか否かを決定するもの、あるいは、AT状態に移行させること(若しくは、AT状態を継続させること)が決定された場合に、決定されたAT状態の有利度合い(例えば、継続度合いや増加期待値等)を決定するもの等の全てを含むものである。

10

【1339】

したがって、例えば、第3の遊技機では、AT1において獲得されたシャッター開放権利は、AT2においてシャッター開放状態とするか否かを決定するために用いられ、シャッター開放状態では、シャッター閉鎖状態と比較して継続決定情報が付与されやすくなり、これによって間接的にAT状態が継続することが決定されやすくなっているが、シャッター開放権利によってAT2の有利度合いを変動させる態様はこれに限られない。

【1340】

例えば、シャッター開放権利は、その有利度合いを権利数とするのではなく、当籤期待度(例えば、0個→10%、1個→25%、2個→50%、3個→75%、4個以上→100%に相当する等)として構成し、AT2においては、その当籤期待度にしたがって、リール毎に直接的にAT継続抽籤を行い、1個のリールについて当該抽籤に当籤した場合には報酬レベルUP抽籤の「1タッグ目」の抽籤を行い、2個のリールについて当該抽籤に当籤した場合には報酬レベルUP抽籤の「1タッグ目」及び「2タッグ目」の抽籤を行い、3個のリールについて当該抽籤に当籤した場合には報酬レベルUP抽籤の「1タッグ目」～「3タッグ目」の抽籤を行い、4個のリールについて当該抽籤に当籤した場合には報酬レベルUP抽籤の「1タッグ目」～「4タッグ目」の抽籤を行うようにして、AT状態を継続させるか否かが決定されるようにしてもよい。また、AT状態に移行させるか否かを決定するようにした場合も同様である。

20

30

【1341】

すなわち、所定情報は、少なくともリール毎の有利決定の有利度合いを決定可能に構成されていればよく、上述したものに限られない。また、所定情報は、有利度合いを段階的に定め得るものであればよく、その手法も上述したものに限られない。

【1342】

また、第3の遊技機では、AT2において、例えば、上述の参戦キャラ設定処理や報酬レベルUP抽籤が行われることによって有利決定が実行されるものとなっているが、有利決定の態様として他の態様を採用することも可能である。例えば、AT2においては、基本的にいずれかのリールの継続決定情報が2となった場合にはATを継続させることが決定されるものとなっているが、当該AT2では、AT継続期待度としての継続決定情報の有利度合い(例えば、タッグ成立数が多いほどAT継続の期待度が高まる)を決定することは可能としながらも、ATを継続させるか否か自体は決定しないこととし、その後のAT3において、当該継続決定情報の有利度合いを参照しながらAT継続抽籤が行われ、これに当籤した場合にはじめてATを継続させることが決定されるものとしてもよい。なお、この場合には、例えば、AT3において、継続決定情報の有利度合いに応じた期待度演出(例えば、連続演出や発展演出)等が実行されるものとして、継続決定情報が演出の決定にも用いられるものとすればよい。すなわち、有利決定は、AT2において実行され得るものとしてもよいし、AT3において実行され得るものとしてもよいし、あるいは、AT2及びAT3の双方において総合的に実行され得るものとしてもよい。

40

【1343】

50

また、第3の遊技機では、AT1、AT2及びAT3のそれぞれが、例えば、AT1については10～30ゲームの間継続可能に構成され、AT2については8ゲームの間継続可能に構成され、AT3については5ゲームの間継続可能に構成されるものとしていたが、これについても他の態様を採用することが可能である。例えば、これらのうち少なくともいずれかは1ゲームで完結するものであってもよい。あるいは、これらのうち全てが1ゲームで完結するものであってもよい。

【1344】

すなわち、所定情報が決定され得る遊技期間（例えば、AT1の遊技期間）は任意に設定可能であり、また、有利決定が実行され得る遊技期間（例えば、AT2、AT3、あるいはAT2及びAT3の遊技期間）も任意に設定可能である。また、上述の如く、これらは必ずしも異なる状態である必要はない。すなわち、遊技が行われ得る遊技期間において、ある一定の期間を所定情報が決定され得る第1期間とし、また、それ以後のある一定の期間を有利決定が実行され得る第2期間として定め得る態様であれば、その全てを適用することが可能である。

10

【1345】

また、この場合、例えば、所定情報の決定と、有利決定とが同じ遊技期間で行われ得るものであれば、第1期間と第2期間とは同じ遊技期間とすることができる。また、同じ遊技期間とする場合に、上述の如く、例えば、当該遊技期間を1ゲームとするならば、同じ1回の遊技をそれぞれの期間とすることができる。

【1346】

20

また、同じ1回の遊技をそれぞれの期間とする場合、例えば、1回の遊技内において、遊技の進行度合いに応じて、それぞれの遊技期間を定めることもできる。例えば、開始操作が行われたときを第1期間として定め、全ての停止操作が終了したとき（例えば、第3の遊技機において、第4停止操作時としてもよいし、第4停止操作後の表示役確定時としてもよい）を第2期間として定めることもできる。

【1347】

そして、例えば、開始操作が行われたときに、所定情報が決定される（例えば、上述のシャッター開放抽籤が行われる）ものとし、全ての停止操作が終了したときに、決定された所定情報を用いて有利決定が実行される（例えば、上述の参戦キャラ更新処理や報酬レベルUP抽籤が行われる）ものとすることができる。これによっても同様の仕様を実現することが可能である。

30

【1348】

なお、後述の如く、ある一定の期間を後述の特定情報（例えば、継続決定情報）が決定され得る期間とするならば、遊技が行われ得る遊技期間において、ある一定の期間を所定情報が決定され得る第1期間とし、また、それ以後のある一定の期間を特定情報が決定され得る第2期間とし、また、それ以後のある一定の期間を有利決定が実行され得る第3期間として定めることが可能であり、また、これらの期間を定め得る態様であれば、同様に、その全てを適用することが可能である。

【1349】

また、この場合、例えば、特定情報の決定と、有利決定とが同じ遊技期間で行われ得るものであれば、第2期間と第3期間とは同じ遊技期間とすることができる。また、例えば、所定情報の決定と、特定情報の決定とが同じ遊技期間で行われ得るものであれば、第1期間と第2期間とは同じ遊技期間とすることができる。また、所定情報の決定と、特定情報の決定と、有利決定とが同じ遊技期間で行われ得るものであれば、第1期間～第3期間は同じ遊技期間とすることができる。また、同じ遊技期間とする場合に、上述の如く、例えば、当該遊技期間が1ゲームであるならば、同じ1回の遊技をそれぞれの期間とすることができる。

40

【1350】

また、同じ1回の遊技をそれぞれの期間とする場合、例えば、1回の遊技内において、遊技の進行度合いに応じて、それぞれの遊技期間を定めることもできる。例えば、開始操

50

作が行われたときを第1期間として定め、全ての停止操作が終了したとき（例えば、第3の遊技機において、第4停止操作時としてもよいし、第4停止操作後の表示役確定時としてもよい）を第2期間及び第3期間として定めることもできる。

【1351】

そして、例えば、開始操作が行われたときに、所定情報が決定される（例えば、上述のシャッター開放抽籤が行われる）ものとし、全ての停止操作が終了したときに、決定された所定情報を用いて、まず、特定情報が決定され（例えば、上述の継続決定情報が更新され）、次いで、有利決定が実行される（例えば、更新された継続決定情報に応じて上述の参戦キャラ更新処理や報酬レベルUP抽籤が行われる）ものとすることができる。これによっても同様の仕様を実現することが可能である。

10

【1352】

また、例えば、開始操作が行われたときを第1期間として定め、例えば、第1停止操作が行われたとき（あるいは、第1～第3停止操作が行われたとき）を第2期間として定め、全ての停止操作が終了したとき（例えば、第3の遊技機において、第4停止操作時としてもよいし、第4停止操作後の表示役確定時としてもよい）を第3期間として定めることもできる。

【1353】

そして、例えば、開始操作が行われたときに、所定情報が決定される（例えば、上述のシャッター開放抽籤が行われる）ものとし、第1停止操作が行われたとき（あるいは、第1～第3停止操作が行われたとき）に、決定された所定情報を用いて、特定情報が決定される（例えば、上述の継続決定情報が更新される）ものとし、全ての停止操作が終了したときに、決定された特定情報を用いて、有利決定が実行される（例えば、更新された継続決定情報に応じて上述の参戦キャラ更新処理や報酬レベルUP抽籤が行われる）ものとすることができる。これによっても同様の仕様を実現することが可能である。

20

【1354】

また、例えば、少なくとも第1期間（例えば、AT1）及び第2期間（例えば、AT2）において遊技を行うことを可能とし、第1期間から第2期間に移行させることが可能であり、第1期間において、所定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、第2期間において、所定情報のそれぞれの有利度合いに応じて有利決定を実行可能である遊技機である。

30

【1355】

なお、第1期間において、所定情報の有利度合いが決定される時期、頻度及び契機等は上述したものに限られない。特殊図柄が停止表示され得るときのみならず、毎ゲーム抽籤が行われ、抽籤結果に応じた有利度合いが決定されるようにしてもよいし、第1期間が開始するとき、あるいは終了するときに決定されるようにしてもよい。

【1356】

また、第2期間において、有利決定が実行される時期、頻度及び契機等は上述したものに限られない。タッグ成立となったときのみならず、毎ゲーム抽籤が行われて決定されるようにしてもよいし、第2期間が開始するとき、あるいは終了するときに決定されるようにしてもよい。あるいは、第2期間（AT2）では実行されず、第2期間（AT2）が終了したときに移行する第3期間（AT3）において実行されるようにしてもよい。

40

【1357】

また、例えば、所定情報は、第1期間において、それぞれの有利度合いの段階を昇格させるか否かを決定可能であり、第1期間において、所定情報のそれぞれについて現在の段階を報知可能とした遊技機である。

【1358】

なお、第3の遊技機では、可動シャッター装置3LTS～3RTS，3LBS～3RBS上の各報知LEDの発光色によって所定情報の現在の段階が報知されるものとしていたが、当該報知手段はこれに限られない。例えば、メイン演出表示部21にそれぞれに対応する現在の段階（あるいは段階の目安）が表示され得るようにして、所定情報の現在の段

50

階を報知ないし示唆するものとしてもよいし、サブ演出表示部 22 にそれぞれに対応する現在の段階（あるいは段階の目安）が表示され得るようにして、所定情報の現在の段階を報知ないし示唆するものとしてもよい。また、その他の報知手段を用いることも可能である。

【1359】

また、例えば、所定情報は、特殊図柄が停止表示されるときにその段階が昇格される遊技機である。なお、特定図柄が停止表示されるときであってもその段階が昇格されない場合があるように構成することもできるし、特殊図柄が停止表示されないときであってもその段階が昇格する場合があるように構成することもできる。

【1360】

また、例えば、決定された所定情報のそれぞれを用いて、各リールのそれぞれに対応した特定情報（例えば、有利度情報である継続決定情報）を決定可能とし、決定された特定情報のそれぞれを用いて有利決定を実行可能である遊技機である。

【1361】

なお、第3の遊技機では、AT1においてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、獲得したシャッター開放権利はその後のAT2において用いられ、これを用いて、AT2において継続決定情報を獲得し得るものとし、その結果に応じた有利決定が実行され得るものとしているが、有利決定に関する手法はこれに限られない。例えば、CZにおいてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、その後のバトルゾーンにおいて、獲得したシャッター開放権利に応じた有利度合いで継続決定情報を獲得し得るものとし、獲得した継続決定情報が用いられてバトルゾーン中のAT移行抽籤（AT状態に移行させるか否かの決定）が行われるものとしてもよい。また、例えば、CZ（あるいは、バトルゾーン）の前半部分の遊技期間においてシャッター開放権利を獲得し得るものとし、その後のCZ（あるいは、バトルゾーン）の後半部分において、獲得したシャッター開放権利に応じた有利度合いで継続決定情報を獲得し得るものとし、獲得した継続決定情報が用いられてバトルゾーン移行抽籤（あるいは、AT移行抽籤）が行われるものとしてもよい。

【1362】

すなわち、所定情報を決定可能とする状態はAT1に限られず、また、特定情報を決定可能とする状態はAT2に限られず、また、特定情報を用いて有利決定を実行可能とする状態はAT2に限られない。また、同一の状態において、所定情報を決定可能としつつ、特定情報を決定とし、さらに有利決定を実行可能とするものであってもよい。

【1363】

また、シャッター開放権利の有利度合いによって継続決定情報の有利度合いを変動させる態様は上述したものに限られない。例えば、シャッター開放権利は、その有利度合いを権利数とするのではなく、当籤期待度（例えば、0個→10%、1個→25%、2個→50%、3個→75%、4個以上→100%に相当する等）として構成し、AT2においては、その当籤期待度にしたがって、リール毎に継続決定情報をより有利なものに更新するか否かが決定されるようにしてもよい。

【1364】

すなわち、所定情報と特定情報との間で、有利度合いに所定の相関関係があるように定め得る態様であれば、どのような態様を採用することも可能である。また、特定情報は、少なくともリール毎の有利決定の有利度合いを決定可能に構成されていればよく、上述したものに限られない。また、特定情報は、有利度合いを段階的に定め得るものであればよく、その手法も上述したものに限られない。

【1365】

また、例えば、少なくとも第1期間（例えば、AT1）及び第2期間（例えば、AT2）において遊技を行うことを可能とし、第1期間から第2期間に移行させることが可能であり、第1期間において、所定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、第2期間において、所定情報のそれぞれの有利度合いに応じて、特定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、特定情報のそれぞれの有利度合いに応じて有利決定を実

10

20

30

40

50

行可能である遊技機である。

【1366】

なお、第2期間において、特定情報の有利度合いが決定される時期、頻度及び契機等は上述したものに限られない。特殊図柄が停止表示され得るときのみならず、毎ゲーム抽籤が行われ、抽籤結果に応じた有利度合いが決定されるようにしてもよいし、第2期間が開始するとき、あるいは終了するときに決定されるようにしてもよい。

【1367】

また、例えば、第1期間において、所定情報のそれぞれについて現在の有利度合いを報知可能し、第2期間において、特定情報のそれぞれについて現在の有利度合いを報知可能とした遊技機である。

10

【1368】

なお、第3の遊技機では、メイン演出表示部21の表示態様によって特定情報の現在の有利度合いが報知されるものとしていたが、当該報知手段はこれに限られない。例えば、サブ演出表示部22にそれぞれに対応する現在の有利度合い（あるいは有利度合いの目安）が表示され得るようにして、特定情報の現在の有利度合いを報知ないし示唆するものとしてもよい。また、その他の報知手段を用いることも可能である。

【1369】

また、例えば、特定情報は、特殊図柄が停止表示されるときにその有利度合いを高めることが可能である遊技機である。なお、特定図柄が停止表示されるときであってもその有利度合いが高まらない場合があるように構成することもできるし、特殊図柄が停止表示されないときであってもその有利度合いが高まる場合があるように構成することもできる。

20

【1370】

また、例えば、所定情報の有利度合いに応じて、第2期間における特殊図柄の停止表示のされやすさを変動させることが可能である遊技機である。なお、第3の遊技機では、シャッター開放状態とシャッター閉鎖状態との間で、状態を変動させ得るように構成することで第2期間における特殊図柄の停止表示のされやすさを変動させ得るものとしているが、その手法はこれに限られない。

【1371】

例えば、特殊図柄が停止表示され得る特殊リール演出を、リール毎に実行可能な構成とする。そして、第2期間において、シャッター開放権利の権利数が0であるリールについては特殊リール演出が実行されない（あるいは、実行されにくい）ように構成することで、特殊図柄が停止表示されにくくする。一方、シャッター開放権利の権利数が1以上であるリールについては、権利数1個につき、少なくとも1回以上の特殊リール演出が実行され得る（あるいは、実行されやすい）ように構成することで、特殊図柄が停止表示されやすくする。このように構成することで、特殊図柄の停止表示のされやすさを変動させ得るものとしてもよい。

30

【1372】

また、この場合、特殊リール演出について、中段に特殊図柄が停止表示される第1特殊リール演出と、上段に特殊図柄が停止表示される第2特殊リール演出と、下段に特殊図柄が停止表示される第3特殊リール演出とを実行可能とし、特殊リール演出が実行される際には、いずれの特殊リール演出を実行するかが抽籤により（あるいは、内部当籤役の種類に応じて）決定されるものとする。そして、第1特殊リール演出が実行された場合には、シャッター開放権利の権利数は減算されず、第2特殊リール演出又は第3特殊リール演出が実行された場合には、シャッター開放権利の権利数が減算されるように構成する。このようにすれば、上述したものと同様に、第2期間において、シャッター開放状態（特殊リール演出高確率状態）と、シャッター閉鎖状態（特殊リール演出低確率状態）との間を変動させることが可能となる。

40

【1373】

また、例えば、各リールは、所定数（例えば、1個）の特殊図柄が停止表示され得るシャッター閉鎖状態と、これよりも多い特定数（例えば、3個）の特殊図柄が停止表示され

50

得るシャッター開放状態との間でそれぞれ変動可能に構成され、所定情報のそれぞれは、各リールのそれぞれをシャッター開放状態に変動させ得る情報として構成される遊技機である。

【1374】

なお、シャッター開放状態では、必ずしも上段及び下段の双方が開放状態とならなくともよい。例えば、上段のみが開放される第1開放状態と、下段のみが開放される第2開放状態と、上段及び下段が開放される第3開放状態とを設けておき、シャッター開放状態での遊技が開始されるときに、抽籤により（あるいは、内部当籤役の種類に応じて）いずれかの開放状態が設定されるようにしてもよい。

【1375】

また、例えば、各リールは、シャッター閉鎖状態であるとき、所定領域（例えば、中段の領域）で特殊図柄を停止表示可能とし、シャッター開放状態であるとき、所定領域及び特定領域（例えば、上段及び下段の領域）で特殊図柄を停止表示可能とし、所定情報の有利度合いは、対応するリールをシャッター開放状態に変動させる権利数であり、シャッター開放状態であるリールに特殊図柄が停止表示される場合に、特定領域に特殊図柄が停止表示される場合には権利数を減じ、所定領域に特殊図柄が停止表示される場合には権利数を減じない遊技機である。

【1376】

なお、特定領域に特殊図柄が停止表示される場合には、権利数を1減算するか否かの抽籤を行い、当該抽籤に当籤しなかった場合には権利数が1減算される一方で、当該抽籤に当籤した場合には権利数が1減算されないようにして、必ずしも権利数を減じない場合があるように構成してもよい。

【1377】

【11-10. 第3の遊技機に係る発明のまとめ（付記）】

以上説明したように、第3の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1378】

（第1の発明群）

従来の遊技機において、液晶表示部などの演出表示手段を備え、遊技の進行に応じて表示画像を変化させることで演出を行うようにしたものが提案されている（例えば、特開2000-135303号公報参照）。

【1379】

しかしながら、近年、このような遊技機では、遊技性の多様化にともない、演出についてもより多様化させて遊技の興趣をさらに高めることが求められている。

【1380】

第1の発明群は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1381】

複数の表示列（例えば、リール3L, 3CL, 3CR, 3R）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と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、前記複数の表示列のそれぞれに対応して設けられた複数の停止操作手段（例えば、ストップボタン8L, 8CL, 8CR, 8R）と、演出表示を行う演出表示手段（例えば、メイン演出表示部21）と、を備え、前記演出表示手段は、第1演出表示を行う第1演出表示部（例えば、第1演出表示領域）と、第2演出表示を行う第2演出表示部（例えば、第2演出表示領域）とを含み、前記複数の停止操作手段のうちの所定の停止操作手段（例えば、ストップボタン8L, 8CL）は、前記第1演出表示部に対応付けられ、前記複数の停止操作手段のうちの特定の停止操作手段（例えば、ストップボタン8CR, 8R）は、前記第2演出表示部に対応付けられ、前記第1演出表示部は、前記所定の停止操作手段が操作された場合に前記第1演出表示による演出を進行させることが可能であり、前記第2演出表示部は、前記特定の停止操作

10

20

30

40

50

手段が操作された場合に前記第 2 演出表示による演出を進行させることが可能であることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、異なる演出表示を行うことが可能な複数の演出表示部があり、それぞれについて、演出を進行させる契機となり得る停止操作手段が対応付けられているため、遊技者の遊技操作に連動したより多様性のある演出を行うことが可能となる。それゆえ、遊技の興趣を高めることができる。

【1382】

前記第 1 演出表示部は、前記特定の停止操作手段が操作された場合には前記第 1 演出表示による演出を進行させないことが可能であり、前記第 2 演出表示部は、前記所定の停止操作手段が操作された場合には前記第 2 演出表示による演出を進行させないことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、複数の演出表示部のそれぞれにおいて、対応付けられた停止操作手段が操作された場合には演出を進行させる一方、対応付けられていない停止操作手段が操作された場合には演出を進行させないため、演出変化と遊技者の遊技操作との連動性をより高めることができ、演出に関する興趣を向上させて遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1383】

前記第 1 演出表示及び前記第 2 演出表示は、同時に表示可能な演出表示であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定の停止操作手段への操作によって演出が進行し得る第 1 演出表示と、特定の停止操作手段への操作によって演出が進行し得る第 2 演出表示とが同時に表示され得るため、演出の多様性をより高めることができ、演出に関する興趣を向上させて遊技の興趣をさらに高めることができる。

20

【1384】

前記演出表示手段に表示される演出表示の内容を決定する演出決定手段（例えば、サブ CPU 201）を備え、前記演出決定手段は、前記第 1 演出表示の内容と、前記第 2 演出表示の内容とを別々に決定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。

この遊技機によれば、第 1 演出表示の内容と、第 2 演出表示の内容とが別々に決定され得るため、演出の多様性をより高めることができ、演出に関する興趣を向上させて遊技の興趣をさらに高めることができる。

30

【1385】

少なくとも前記所定の停止操作手段又は前記特定の停止操作手段として 2 個以上の停止操作手段が対応付けられている場合であって、前記第 1 演出表示又は前記第 2 演出表示による演出を進行させる場合、停止操作手段の操作順にかかわらず、何個目の停止操作手段が操作されたかによって演出を進行させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、2 個以上の停止操作手段が対応付けられている場合であって、対象となる演出表示部の演出を進行させる場合、その進行タイミングを、操作順にかかわらず、何個目の停止操作手段が操作されたかによって定めることができることから、遊技者の操作順に一定の自由度を与えつつ、対象となる演出表示部の演出変化の態様に一定の法則性を与えることができるため、演出変化と遊技者の遊技操作との連動性をより高めつつ、演出の多様性をより高めることができ、演出に関する興趣を向上させて遊技の興趣をさらに高めることができる。

40

【1386】

前記複数の停止操作手段は、4 個以上の停止操作手段で構成され、前記所定の停止操作手段及び前記特定の停止操作手段は、それぞれ複数個の停止操作手段とすることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定の停止操作手段と、特定の停止操作手段とを、それぞれ複数個の停止操作手段とすることで、遊技性自体も高めつつ、それぞれが対応付けられた複数の演出表示部があることの価値をより高めることができるため、遊技性と演出の双方の観

50

点から遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1387】

前記第1演出表示は、第1情報（例えば、第3の遊技機におけるCZ1ポイント）に関連する演出表示であり、前記第2演出表示は、第2情報（例えば、第3の遊技機におけるCZ2ポイント）に関連する演出表示であり、前記第1情報は、第1状態（例えば、第3の遊技機におけるCZ1）の付与に関連する情報であり、前記第2情報は、第2状態（例えば、第3の遊技機におけるCZ2）の付与に関連する情報であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、第1演出表示及び第2演出表示は、それぞれ異なる態様で遊技性に作用する第1情報及び第2情報に関連する演出表示であることから、遊技性自体も高めつつ、それぞれの演出表示に対する遊技者の関心を高めることができるため、遊技性と演出の双方の観点から遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1388】

遊技結果に応じて前記第1情報を更新可能な第1情報更新手段（例えば、CZ1ポイント加算抽籤を行うメインCPU101）と、遊技結果に応じて前記第2情報を更新可能な第2情報更新手段（例えば、CZ2ポイント加算抽籤を行うメインCPU101）と、を備え、前記第1情報が所定の更新結果（例えば、規定値以上）となった場合に前記第1状態を付与可能であり、前記第2情報が所定の更新結果（例えば、規定値以上）となった場合に前記第2状態を付与可能であり、前記第1情報更新手段と、前記第2情報更新手段とは、1回の遊技でそれぞれの情報を別々に更新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。

この遊技機によれば、第1情報及び第2情報は、それぞれ1回の遊技で別々に更新される場合があることから、特に、このような場合には、遊技者は、第1演出表示の内容と第2演出表示の内容のそれぞれにより大きな関心をもつようになるため、遊技性と演出の双方の観点から遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1389】

前記第1情報更新手段は、前記複数の表示列のうちの前記所定の停止操作手段に対応する所定の表示列（例えば、リール3L, 3CL）に特殊図柄（例えば、第3の遊技機における特殊図柄）が停止する場合に前記第1情報を更新可能であり、前記第2情報更新手段は、前記複数の表示列のうちの前記特定の停止操作手段に対応する特定の表示列（例えば、リール3CR, 3R）に前記特殊図柄が停止する場合に前記第2情報を更新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。

この遊技機によれば、所定の停止操作手段に対応する第1演出表示部の演出のみならず、さらにこれに対応する所定の表示列の表示態様によっても遊技者の期待感や特典内容（有利度合い）が変動する場合があります、特定の停止操作手段に対応する第2演出表示部の演出のみならず、さらにこれに対応する特定の表示列の表示態様によっても遊技者の期待感や特典内容（有利度合い）が変動する場合がありますことから、より多岐にわたる要素によって遊技性や演出の多様性をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1390】

前記演出表示手段は、1個の演出表示部（例えば、図93に示すメイン演出表示部21）で構成され、前記第1演出表示部及び前記第2演出表示部は、それぞれ前記演出表示部の表示領域を区画して構成された第1演出表示領域（例えば、図93に示す第1演出表示領域）及び第2演出表示領域（例えば、図93に示す第2演出表示領域）であり、前記第1演出表示領域及び前記第2演出表示領域のそれぞれで別々に演出を進行させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、複数の演出表示領域と停止操作手段とを対応付け、遊技者の遊技操作に連動した多様性のある演出を行うことを可能としつつ、例えば、演出表示部などは既存の構成をそのまま用いることが可能となるため、遊技の興趣を高めつつ、コストが増大してしまうことも抑制できる。

【1391】

前記演出表示手段は、前記第1演出表示領域又は前記第2演出表示領域のいずれか一方が拡張し、他方が縮小する領域変動演出（例えば、図98及び図99に示す演出例3による演出）を実行可能であり、前記領域変動演出を実行する場合、変動内容にしたがって前記所定の停止操作手段及び前記特定の停止操作手段の対応関係も変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、それぞれの演出表示領域の領域を変動可能とし、さらに、これにともなって停止操作手段との対応関係も変動可能としたことから、より多岐にわたる要素によって演出の多様性をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

10

【1392】

(第2の発明群)

従来の遊技機において、遊技者に有利な停止操作の情報が報知される特別遊技状態（例えば、AT遊技状態）を設け、当該特別遊技状態の遊技期間を、所定遊技数を1単位（セット）として管理し、予め決定された継続率にしたがって継続抽籤を行い、この単位ごとに当該特別遊技状態を継続させるか否かを決定するようにしたものが提案されている（例えば、特開2008-272233号公報参照）。

【1393】

しかしながら、このような遊技機では、単に予め決定された継続率にしたがって特別遊技状態が継続するか否かが決定されるため、その遊技性は単調であり、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあるという問題があった。

20

【1394】

第2の発明群は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1395】

複数の表示列（例えば、リール3L, 3CL, 3CR, 3R）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と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、複数の状態を有し、各状態を制御する状態制御手段（例えば、図71に示す各状態を制御するメインCPU101）と、前記複数の表示列のそれぞれに対応した所定情報（例えば、有利度情報であるシャッター開放権利）を決定可能な所定情報決定手段（例えば、図73に示すシャッター開放抽籤等を行うメインCPU101）と、前記所定情報決定手段により決定された前記所定情報のそれぞれを用いて、前記状態制御手段により制御される状態を有利とするかに関連する有利決定を実行可能な有利決定手段（例えば、図73に示す参戦キャラ更新処理や報酬レベルUP抽籤等を行うメインCPU101）と、を備えたことを特徴とする遊技機である。

30

この遊技機によれば、複数の表示列のそれぞれに対応した所定情報を決定可能とし、それらがそれぞれ用いられて有利決定が行われ得るため、より多様性のある有利決定を行うことが可能となり、遊技性を高めることが可能となる。それゆえ、遊技の興趣を高めることができる。

【1396】

40

少なくとも第1期間（例えば、AT1）及び第2期間（例えば、AT2）において遊技を行うことを可能とし、前記第1期間から前記第2期間に移行させることが可能であり、前記所定情報決定手段は、前記第1期間において、前記所定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、前記有利決定手段は、前記第2期間において、前記所定情報のそれぞれの有利度合いに応じて前記有利決定を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報の有利度合いが決定され得る遊技期間（第1期間）から有利決定が実行され得る遊技期間（第2期間）に移行するといった流れで遊技が行われ得るため、遊技者にとって興趣の高い状態を一定期間継続させることができ、また、遊技性をより高めることが可能となる。それゆえ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

50

【1397】

前記所定情報には、複数段階の有利度合いがあり、前記所定情報決定手段は、前記第1期間において、前記所定情報のそれぞれについて段階を昇格させるか否かを決定可能であり、前記第1期間において、前記所定情報のそれぞれについて現在の段階を報知可能な所定情報報知手段（例えば、可動シャッター装置3LTS～3RTS，3LBS～3RBS上の各報知LED）をさらに備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報は、それぞれについて有利度合いの段階が決定され得るように構成され、また、第1期間では、決定された段階のそれぞれが報知され得るように構成されているので、第1期間における遊技性や遊技者の期待感をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

10

【1398】

前記所定情報決定手段は、前記複数の表示列のうち、特殊図柄（例えば、第3の遊技機における特殊図柄）が停止表示される表示列に対応する前記所定情報の段階を昇格させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、表示列に特殊図柄が停止表示されるときに、対応する所定情報の段階が昇格することから、表示列それぞれの表示態様と、それぞれに対応する所定情報の更新態様との間に連動性を与えることができるため、所定情報の更新に対する遊技性や興趣をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【1399】

前記所定情報決定手段により決定された前記所定情報のそれぞれを用いて、前記複数の表示列のそれぞれに対応した特定情報（例えば、有利度情報である継続決定情報）を決定可能な特定情報決定手段（例えば、図73に示す参戦キャラ更新処理等を行うメインCPU101）をさらに備え、前記有利決定手段は、前記特定情報決定手段により決定された前記特定情報のそれぞれを用いて前記有利決定を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

この遊技機によれば、複数の表示列のそれぞれに対応した所定情報を決定可能とし、さらに、それぞれの所定情報が用いられて複数の表示列のそれぞれに対応した特定情報を決定可能とし、そして、それぞれの特定情報が用いられて有利決定が行われ得るため、より多様性のある有利決定を行うことが可能となり、遊技性を高めることが可能となる。それゆえ、遊技の興趣を高めることができる。

30

【1400】

少なくとも第1期間（例えば、AT1）及び第2期間（例えば、AT2）において遊技を行うことを可能とし、前記第1期間から前記第2期間に移行させることが可能であり、前記所定情報決定手段は、前記第1期間において、前記所定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、前記特定情報決定手段は、前記第2期間において、前記所定情報のそれぞれの有利度合いに応じて、前記特定情報のそれぞれについて有利度合いを決定可能であり、前記有利決定手段は、前記特定情報のそれぞれの有利度合いに応じて前記有利決定を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報の有利度合いが決定され得る遊技期間（第1期間）から特定情報の有利度合いが決定され得る遊技期間（第2期間）に移行し、決定された特定情報の有利度合いに応じて有利決定が実行され得るといった流れで遊技が行われ得るため、遊技者にとって興趣の高い状態を一定期間継続させることができ、また、遊技性をより高めることが可能となる。それゆえ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

40

【1401】

前記第1期間において、前記所定情報のそれぞれについて現在の有利度合いを報知可能な所定情報報知手段（例えば、可動シャッター装置3LTS～3RTS，3LBS～3RBS上の各報知LED）と、前記第2期間において、前記特定情報のそれぞれについて現在の有利度合いを報知可能な特定情報報知手段（例えば、メイン演出表示部21）と、をさらに備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、第1期間では、それぞれの所定情報の有利度合いが報知され、第

50

２期間では、それぞれの特定情報の有利度合いが報知され得るように構成されているので、一連の遊技期間における遊技性や遊技者の期待感をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【１４０２】

前記特定情報決定手段は、前記複数の表示列のうち、特殊図柄（例えば、第３の遊技機における特殊図柄）が停止表示される表示列に対応する前記特定情報の有利度合いを高めることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、表示列に特殊図柄が停止表示されるときに、対応する特定情報の有利度合いが高まることから、表示列それぞれの表示態様と、それぞれに対応する特定情報の更新態様との間に連動性を与えることができるため、特定情報の更新に対する遊技性や興趣をより高めることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

10

【１４０３】

前記所定情報の有利度合いに応じて、前記第２期間における前記特殊図柄の停止表示のされやすさを変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、所定情報の有利度合いに応じて、第２期間における特殊図柄の停止表示のされやすさを変動させ得ることから、所定情報それぞれの有利度合いと、表示列それぞれの表示態様と、特定情報それぞれの有利度合いとの間に連動性を与えることができるため、一連の遊技期間における遊技性や興趣を斬新な手法で向上させることができ、遊技の興趣をさらに高めることができる。

【１４０４】

前記複数の表示列は、所定数（例えば、１個）の前記特殊図柄が停止表示され得る閉鎖状態（例えば、シャッター閉鎖状態）と、前記所定数よりも多い特定数（例えば、３個）の前記特殊図柄が停止表示され得る開放状態（例えば、シャッター開放状態）との間でそれぞれ変動可能に構成され、前記所定情報のそれぞれは、前記複数の表示列のそれぞれを前記開放状態に変動させ得る情報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。

20

この遊技機によれば、所定情報が作用して特殊図柄を停止表示されやすくする場合、これが、表示され得る図柄数を実際に増加させることで実現されることから、遊技者が感得しやすく、かつ興趣の高まる態様でこのような状態とすることができるため、遊技の興趣をさらに高めることができる。

30

【１４０５】

前記複数の表示列のそれぞれは、前記閉鎖状態であるとき、所定領域（例えば、中段の領域）で前記特殊図柄を停止表示可能とし、前記開放状態であるとき、前記所定領域及び特定領域（例えば、上段及び下段の領域）で前記特殊図柄を停止表示可能とし、前記所定情報の有利度合いは、対応する表示列を前記開放状態に変動させる開放回数（例えば、権利数）であり、前記開放状態である表示列に前記特殊図柄が停止表示される場合に、前記特定領域に前記特殊図柄が停止表示される場合には前記開放回数を減じ、前記所定領域に前記特殊図柄が停止表示される場合には前記開放回数を減じないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、付与された所定情報は、第２期間において必要となったときには消費されるが、必要とならなかったときには消費されないように構成されているので、遊技者が獲得した所定情報が無駄に消費されることはないため、これによって遊技の興趣が低下してしまうことを抑制でき、遊技の興趣をさらに高めることができる。

40

【１４０６】

〔１２．第２の遊技機の変形例〕

続いて、図１０５～図１１７を参照して、本実施形態において第２の遊技機として説明したものについて、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２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

50

を、本実施形態において第2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。

【1407】

上述の第2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AT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AT関連処理を不利とする仕様について説明した（例えば、図61等参照）。

【1408】

そして、上述の第2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SR情報としてSR1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SR情報としてSR2が設定され、SR1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、SR2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、AT関連処理を有利・不利とすることについて説明した（例えば、図62等参照）。

【1409】

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2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。

【1410】

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。

【1411】

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。

【1412】

<第2の遊技機（変形例）の遊技性>

まず、図105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105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。

【1413】

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2の遊技機と同様である。また、上述の第2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2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。

【1414】

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、例えば、上述の第2の遊技機における連チャン中と同様、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状態に移行する可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2の遊技機における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。

【1415】

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。

【1416】

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。

【1417】

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。

【1418】

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。

【1419】

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。

【1420】

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。

【1421】

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

10

20

30

40

50

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え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。

10

【1422】

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。

【1423】

20

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ついては非優遇状態よりも優遇するが、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。

【1424】

CZ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AT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（CZ成功・AT当籤）。一方、その間にAT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（CZ失敗・AT非当籤）。なお、CZ中のAT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ST中におけるものと同様のものを採用することもできる。

30

【1425】

また、後述の優遇制御に関し、例えば、CZ中において、通常中（有利区間）におけるものと同様のAT移行条件を採用する場合（あるいは、少なくともST中におけるものとは異なるAT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、ST中におけるものと同様のAT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AT移行条件を採用する場合）には、ST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。

40

【1426】

また、CZ中のAT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、CZ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、特定役に当籤するごと、あるいは一遊技ごと）にAT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AT当籤期待度を用いたAT抽籤が所定契機ごと（例えば、特定役に当籤するごと、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AT当籤（CZ成功）が告知された上で次ゲームから第1ボーナス中

50

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AT非当籤（CZ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。

【1427】

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AT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。

10

【1428】

なお、CZ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、AT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AT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CZ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CZ成功となって終了するものとしてもよい。

20

【1429】

また、CZ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、CZ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。例えば、最終ゲームを待つことなく、AT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。

【1430】

また、CZ中は、基本的に非AT状態である通常有利区間として構成されるものとしているが、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AT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AT状態である増加区間として構成してもよい。

30

【1431】

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AT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、特定役に当籤するごと、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ST中に移行するものとなっている。

40

【1432】

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。

【1433】

50

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AT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ST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、ST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。

10

【1434】

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ST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。

【1435】

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、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处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）。

20

【1436】

ST中は、基本的に非AT状態である通常有利区間として構成され、所定契機ごと（例えば、特定役に当籤すると、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107を用いて後で詳述する。

30

【1437】

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。

40

【1438】

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。

50

【1439】

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とすればよい。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。

【1440】

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。

【1441】

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。なお、エンディング状態は、上述の第2の遊技機におけるPBB中と同様に構成された状態である。

【1442】

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。

【1443】

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（すぐに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。

【1444】

<第2の遊技機（変形例）の優遇制御例（通常中）>

続いて、図106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106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106に示すものに限られない。

【1445】

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（S1001）。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。

【1446】

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（S1001がYES）、当該遊技の状態を優遇状態にセットする（S1002）。次いで、優遇カウンタを1減算する（S1003）。その後、処理をS1005に移す。

【1447】

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（S1001がNO）、当該遊技の状態を非優遇状態にセットする（S1004）。その後、処理をS1005に移す。

【1448】

なお、図106では図示を省略しているが、S1001～S1004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。

【1449】

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。

【1450】

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（S1005）。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。

【1451】

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（S1005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（S1006）。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（S1005がNO）、そのまま当該処理を終了させる。

【1452】

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ることが決定される。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。

【1453】

10

20

30

40

50

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。

【1454】

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。

【1455】

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、S1005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、S1006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、抽籤は行われないものとしてもよい。

【1456】

また、S1005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、S1006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CPU101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S1007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。

【1457】

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「65534」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。

【1458】

このように、メインCPU101は、S1005及びS1006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（S1001及びS1002参照）。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（S1001、S1003及びS1004参照）。

【1459】

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。

【1460】

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、S1006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、S1003又はS1004の処理後、S1005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、S1005がYESの場合にはそのまま処理を終了する一方、S1005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「65535」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。

10

【1461】

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「65536」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「65534」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。

20

【1462】

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能であるものとしている。また、これは、CZ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CZ中も同様であるし、ST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ST中も同様である。すなわち、本変形例では、少なくともAT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。

【1463】

もっとも、AT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、AT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、AT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、AT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AT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、ST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。

30

【1464】

ここで、上述の第2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（例えば、図56～図59、図68や図70等参照）、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、AT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AT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、AT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、AT非優遇打順）としていたが、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。

40

【1465】

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

50

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ＡＴ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ＡＴ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。

【１４６６】

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。

10

【１４６７】

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。

【１４６８】

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、ＣＺ移行抽籤やＡＴ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。

20

【１４６９】

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おいては、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定めておき（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。

30

【１４７０】

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。

40

【１４７１】

<第２の遊技機（変形例）の優遇制御例（ＳＴ中）>

続いて、図１０７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１０７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１０６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。

【１４７２】

（ＳＴ中の仕様例）

50

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107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。

【1473】

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107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。

【1474】

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。

【1475】

また、少なくとも変則押しの場合よりも確率は低い、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。

【1476】

また、少なくとも順押しの場合よりも確率は低い、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。

【1477】

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、MA

10

20

30

40

50

P 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。

【1478】

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。

10

【1479】

図107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。

20

【1480】

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。

30

【1481】

（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107の（a）参照）。

【1482】

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。

40

【1483】

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。

【1484】

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

50

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。

【1485】

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。

【1486】

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。

10

【1487】

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。

【1488】

(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107の(b)参照)。

20

【1489】

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。

【1490】

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。

30

【1491】

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。

【1492】

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。

40

【1493】

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。

【1494】

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

50

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。

【1495】

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、偶々正解打順となつて多くの遊技価値が付与される場合があつたとしても、少なくともAT関連処理は制御例1よりも不利となつており、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。

10

【1496】

（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107の（c）参照）。

【1497】

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。

20

【1498】

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。

【1499】

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。

30

【1500】

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。

【1501】

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。

40

【1502】

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。

【1503】

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

50

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、偶々正解打順となつて多くの遊技価値が付与される場合があつたとしても、少なくとも A T 関連処理は制御例 1 よりも不利となつており、しかも、S T 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。

【1504】

（制御例 4）

続いて、S T 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 107 の（d）参照）。

【1505】

1 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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 M A P 「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。

【1506】

2 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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。

【1507】

3 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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。

【1508】

4 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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。

【1509】

5 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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。

【1510】

6 ゲーム目においては、まず、S T 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、M A P 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。

【1511】

なお、このような制御例 4 において、仮に S T 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 S T 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ない。

【1512】

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 S

10

20

30

40

50

T 終了準備状態に制御され、当該遊技で S T 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。

【1513】

＜第2の遊技機（変形例）の期待感演出の制御例＞

続いて、図108～図115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108及び図109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110及び図111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112～図115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。

10

【1514】

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、C Z 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C Z 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。

【1515】

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）ことによって行われるものとなっている。

20

【1516】

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。

30

【1517】

（制御例1）

まず、図108及び図109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108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109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。

【1518】

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108及び図109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108及び図109中、「どこだ？」の表示画面）。

40

【1519】

このとき、図108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108中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【1520】

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108中、「どこだ？

50

どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【1521】

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108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108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。

【1522】

一方、演出の進行が開始された後、図109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109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。

【1523】

（制御例2）

続いて、図110及び図111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110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111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。

【1524】

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110及び図111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110及び図111中、「逃げ!」の表示画面）。

【1525】

このとき、図110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ない、演出がさらに進行する（図110中、「逃げ! 逃げ!」の表示画面）。

【1526】

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ない、演出がさらに進行する（図110中、「逃げ! 逃げ!」の表示画面）。

【1527】

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110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110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。

【1528】

一方、演出の進行が開始された後、図111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111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

10

20

30

40

50

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。

【1529】

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。

10

【1530】

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

【1531】

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。

【1532】

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。

30

【1533】

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。

40

【1534】

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

50

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。

【1535】

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。

10

【1536】

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。

【1537】

20

一方、例えば、1ゲーム目が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。

【1538】

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。

30

【1539】

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、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。

40

【1540】

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

50

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。

【1541】

(制御例3)

続いて、図112～図115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112及び図113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114及び図115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。

10

【1542】

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112及び図114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112及び図114中、「どこだ?」の表示画面)。

【1543】

このとき、図112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112中、「どこだ?どこだ?」の表示画面)。

20

【1544】

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112中、「どこだ?どこだ?」の表示画面)。

【1545】

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112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。

30

【1546】

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113中、「どこだー!?」の表示画面)。

【1547】

このとき、図113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113中、「どこだー!?どこだー!?」の表示画面)。

【1548】

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113中、「どこだー!?どこだー!?どこだー!?」の表示画面)。

40

【1549】

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113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113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。

50

【1550】

一方、1ゲーム目で演出の進行が開始された後、図114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114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。

【1551】

もっとも、2ゲーム目が開始されると、図115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ない、演出の進行が開始（再開）される（図115中、「どこだ？」の表示画面）。なお、図115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。

【1552】

このとき、図115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ない、演出がさらに進行する（図115中、「どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【1553】

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ない、演出がさらに進行する（図115中、「どこだ？どこだ？どこだ？」の表示画面）。

【1554】

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ない、演出がさらに進行する（図115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。

【1555】

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113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113に示した開始操作までの演出が再度実行されたのち、図114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。

【1556】

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114参照）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115参照）と同様の制御が行われることとなる。

【1557】

（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。

【1558】

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。

【1559】

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。

10

【1560】

（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。

20

【1561】

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。

【1562】

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。

30

【1563】

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ればよい。むろん、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ればよい。

40

50

【1564】

(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。

10

【1565】

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、光量調整等の）が可能な仕様の場合は、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）が可能な仕様の場合には、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。

20

【1566】

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ればよい。

30

【1567】

<第2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116及び図117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。なお、例えば、第2の遊技機の押し順ベルの変形例1及び変形例2の構成については、すでに図68～図70を参照しながら説明したとおりであるが、本変形例の押し順ベルの変形例では、これとは少なくとも一部が異なるようにさらに変形した構成について説明している。したがって、本変形例の押し順ベルの変形例は、そのまま第2の遊技機の押し順ベルの変形例3であるともいい得るため、以下では押し順ベルの変形例3として説明する。

40

【1568】

また、例えば、押し順ベルの変形例1及び変形例2の構成を用いたサブ側への情報の送信態様（送信情報の設定態様）については、すでに図68～図70を参照しながら説明したとおりであるが、本変形例では、押し順ベルの変形例3を用いて、これとは少なくとも一部が異なるように送信情報を設定する一例について説明している。したがって、本変形例の送信情報の制御例は、そのまま第2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116に示すものを送信情報制御例1として説明し、図117に示すものを送信情報制御例2として説明している。

50

【1569】

また、本変形例においても、第2の遊技機の変形例1や変形例2と同様に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。また、押し順ベルの変形例3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2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。

【1570】

（押し順ベルの変形例3の役構成）

図116に示す変形例3では、例えば、内部当籤役として、リプレイ役である「F__通常リブ」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3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3の「押し順ベルB」）、「F__2択1枚役A」、「F__2択1枚役B」、「F__共通1枚役A」、「F__共通1枚役B」、及び「F__スイカ」とを含んで構成される。

【1571】

「F__通常リブ」は、例えば、第2の遊技機における「F__TPリブ」や「F__CDリブ」と同様に構成されたリプレイ役であり、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、例えば、第2の遊技機における「F__チェリー」と同様に構成されたリプレイ役であり、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。

【1572】

「F__共通ベル」は、例えば、第2の遊技機における「F__共通ベルA」や「F__共通ベルB」と同様に構成された小役であり、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。

【1573】

変形例3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。

【1574】

変形例3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。

【1575】

なお、変形例3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、上述の偏りベルを構成する押し順小役となっている。

【1576】

また、図116に示すとおり、変形例3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「2.716」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。

10

【1577】

もっとも、上述の獲得期待値は、非AT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AT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AT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。

【1578】

「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

30

【1579】

「F__共通1枚役A」及び「F__共通1枚役B」は、例えば、第2の遊技機における「F__特殊役」と同様に構成された小役であり、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。

【1580】

「F__スイカ」は、例えば、第2の遊技機における「F__スイカ」と同様に構成された小役であり、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、さらに第2の遊技機におけるものと同様、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。

40

【1581】

（押し順ベルの変形例3の送信情報制御例（その1））

続いて、図116を参照して、押し順ベルの変形例3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117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。

【1582】

送信情報制御例（その1）は、非AT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AT状態であるときには、基本的にサブ側には内部当籤役

50

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。

【1583】

(非 A T 状態 (有利区間) における設定態様 1)

図 116 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。

【1584】

この態様 1 では、「F__通常リップ」、「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」、「16」、「17」、又は「18」) が設定される。

10

【1585】

また、「F__共通ベル」及び変形例 3 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 3 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。

【1586】

また、変形例 3 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 3 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。

20

【1587】

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。

【1588】

(非 A T 状態 (有利区間) における設定態様 2)

図 116 に示す態様 2 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他の例を示したものである。

【1589】

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。

30

【1590】

また、変形例 3 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 3 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。

【1591】

また、変形例 3 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 3 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。

40

【1592】

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 3 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

50

場合には指示情報として「0」が設定される。

【1593】

なお、この態様2では、変形例3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「?ー?ー?」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。

【1594】

（非AT状態（有利区間）における設定態様3）

図116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及び指示情報の設定態様の他の例を示したものである。

【1595】

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。

【1596】

また、「F__通常リプ」、「F__共通ベル」、変形例3の「押し順ベルA」、変形例3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__通常リプ」、「F__共通ベル」、変形例3の「押し順ベルA」、変形例3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。

【1597】

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。

【1598】

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3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。

【1599】

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3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。

【1600】

また、変形例3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。

【1601】

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 A T 状態から A T 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。

【1602】

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、A T 状態と解釈される余地がなくなるようにしている。

【1603】

例えば、第 1 の要件は、内部当籤情報に関し、変形例 3 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（あるいは、1 以下）とするというものである。

【1604】

例えば、上述の態様 1 及び態様 2 では、変形例 3 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。

【1605】

また、例えば、上述の態様 3 では、「F__通常リプ」、「F__共通ベル」、変形例 3 の「押し順ベル A」、変形例 3 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。

【1606】

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。

【1607】

例えば、第 2 の要件は、変形例 3 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。

【1608】

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

10

20

30

40

50

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。

【1609】

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。

【1610】

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。

【1611】

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。

【1612】

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「ー」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。

【1613】

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「ー」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。

【1614】

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。

【1615】

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。

【1616】

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、上乗せ報知として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。

10

【1617】

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（例えば、図68参照）ナビがサブ側で行われるようにすればよい。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。

【1618】

続いて、AT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。

【1619】

20

（AT状態（有利区間）における設定態様1）

図116に示す態様1は、有利区間のAT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。

【1620】

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」、「16」、「17」、又は「18」）が設定される。

【1621】

また、変形例3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3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

【1622】

また、変形例3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3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。

40

【1623】

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。

50

【1624】

(AT状態(有利区間)における設定態様2)

図116に示す態様2は、有利区間のAT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。

【1625】

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。

【1626】

また、変形例3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3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3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。

【1627】

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。

【1628】

また、変形例3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3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。

【1629】

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。

【1630】

(非有利区間における設定態様)

図116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。

【1631】

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。

【1632】

また、変形例3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

10

20

30

40

50

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。

【1633】

また、変形例3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3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。

【1634】

また、この態様では、変形例3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。

【1635】

（押し順ベルの変形例3の送信情報制御例（その2））

続いて、図117を参照して、押し順ベルの変形例3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117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117に示すものに限られない。

【1636】

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、AT中であるか否かを判定する（S1011）。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（S1011がYES）、処理をS1013に移す。

【1637】

一方、メインCPU101は、AT中でないと判定した場合（S1011がNO）、レア役に当籤したか否かを判定する（S1012）。メインCPU101は、レア役に当籤していないと判定した場合（S1012がNO）、そのまま当該処理を終了させる。

【1638】

一方、メインCPU101は、レア役に当籤したと判定した場合（S1012がYES）、処理をS1013に移す。メインCPU101は、S1011がYESの場合、又はS1012がYESの場合、送信情報設定処理を行う（S1013）。その後、当該処理を終了させる。

【1639】

なお、送信情報設定処理では、AT状態である場合（S1011がYESの場合）、例えば、図116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（S1011がNOであるが）、レア役に当籤した場合（S1012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。

【1640】

一方、非AT状態であり（S1011がNOであり）、レア役にも当籤していない場合（S1012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（S1013の処理が行われないようにし）、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。

【1641】

このようにすれば、例えば、変形例3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

10

20

30

40

50

、遊技者が偏りベルの当籤を意識せず、A T 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 A T 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。とともに、遊技機の設計のしやすさも向上させることができる。

【1642】

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るれば、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 A T 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。

【1643】

なお、上述の趣旨からすれば、S1012 の処理を設けることなく、S1011 で A T 状態であると判定された場合には S1013 の処理を行うが、S1011 で A T 状態でない（非 A T 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くともよい。

【1644】

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。

【1645】

＜第 2 の遊技機（変形例）の仕様を用いた遊技機＞

第 2 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。

【1646】

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、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。

【1647】

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。

【1648】

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。

【1649】

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。

10

【1650】

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。

【1651】

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。

【1652】

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。

20

【1653】

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。

30

【1654】

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。

【1655】

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。

40

【1656】

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。

【1657】

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

50

、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。

【1658】

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。

【1659】

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。

【1660】

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。

【1661】

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。

【1662】

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。

【1663】

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を含む。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。

【1664】

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。

【1665】

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。

【1666】

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。

【1667】

また、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、非AT状態であるST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、ST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。

【1668】

なお、ST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CZ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ST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ST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。

【1669】

<第2の遊技機（変形例）に係る発明のまとめ（付記）>

以上説明したように、第2の遊技機（変形例）では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1670】

従来の遊技機において、液晶表示部などの演出表示手段を備え、遊技の進行に応じて表示画像を変化させることで演出を行うようにしたものが提案されている（例えば、特開2000-135303号公報参照）。

【1671】

しかしながら、近年、このような遊技機では、遊技性の多様化にともない、遊技状況に応じてより適切な遊技制御を行うことが求められている。

【1672】

本発明は、遊技状況に応じた適切な遊技制御を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【1673】

複数の識別情報を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段（例えば、変動表示部）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、停止操作検出部）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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される特別遊技状態（例えば、第2の遊技機（変形例）における第1ボーナス中や第2ボーナス中などのAT状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、第2の遊技機（変形例）において各遊技状態を制御するメインCPU101）と、前記特別遊技状態に関連する決定が優遇される優遇状態

10

20

30

40

50

(例えば、第2の遊技機(変形例)における優遇状態)と、当該優遇状態でない非優遇状態(例えば、第2の遊技機(変形例)における非優遇状態)とを有し、少なくとも前記特別遊技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な優遇制御手段(例えば、第2の遊技機(変形例)において優遇制御を行うメインCPU101)と、特定演出(例えば、第2の遊技機(変形例)における期待感演出)を含む複数の演出を実行可能な演出実行手段(例えば、メイン演出表示部21)と、を備え、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、前記優遇制御手段は、前記特定態様に停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を前記優遇状態に制御可能とし、前記特定態様に停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を前記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、前記特定演出は、遊技の進行に応じて表示内容が進行する演出であり、少なくとも一部の表示内容が異なる複数種類があり、前記演出実行手段は、前記優遇状態の遊技において前記特定演出が実行されているときに、前記特定態様に停止操作が行われなかった場合には、実行されている前記特定演出の種類に応じた特定待機表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機である。

10

この遊技機によれば、遊技価値の付与期待値が低くなる特定態様に停止操作が行われた場合には優遇状態に制御され、当該特定態様に停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御されることを可能とし、特定演出が実行されているときに、当該特定態様に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を行うことを可能としている。したがって、特に演出面において、遊技状況に応じた適切な遊技制御を行うことができる。

20

【1674】

前記優遇制御手段は、少なくとも前記役決定手段が通常役を当籤役として決定した場合に前記優遇制御を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技機の特性をふまえ、適切な遊技状況において優遇制御を行うことを可能としている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興趣を高めつつ、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1675】

前記優遇制御手段は、前記役決定手段がいずれの役を当籤役として決定した場合にも前記優遇制御を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

30

この遊技機によれば、遊技機の特性をふまえ、適切な遊技状況において優遇制御を行うことを可能としている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興趣を高めつつ、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1676】

前記優遇制御手段は、前記優遇状態又は前記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ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者が過度に有利又は不利となる状況の発生を抑制し、よりきめ細かい優遇制御を行うことを可能としている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興趣を高めつつ、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1677】

40

前記優遇制御手段は、前記優遇状態とする遊技期間を管理するカウンタ(例えば、優遇カウンタ)を有し、前記優遇状態の遊技において前記カウンタの値を1減算し、当該遊技において、前記特定態様に停止操作が行われた場合には前記カウンタの値を1加算する一方、前記特定態様に停止操作が行われなかった場合には前記カウンタの値を1加算せず、前記カウンタの値が1以上である遊技を前記優遇状態に制御することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、よりきめ細かい優遇制御を行うことを可能としつつ、これによって制御負荷が過度に増大してしまうことを防止できるようにしている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興趣を高めつつ、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1678】

50

前記優遇制御手段は、前記優遇状態の遊技において、前記特定態様にて停止操作が行われた場合であっても前記カウンタの値を1加算しないときがあることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、よりきめ細かい優遇制御を行うことを可能としつつ、遊技性が単調となってしまうことを防止できるようにしている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興趣を高めつつ、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1679】

前記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前記特定待機表示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。

この遊技機によれば、電断が発生し、これから復帰した場合であっても、特定待機表示によって非優遇状態に制御されることを遊技者に示すことができるため、特に演出面において、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1680】

前記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、当該設定変更後も前記特定待機表示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。

この遊技機によれば、設定変更が行われた場合であっても、特定待機表示によってこれを見抜きにくくすることができるため、特に演出面において、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1681】

前記特定演出は、複数遊技にわたって実行される連続演出を含み、前記演出実行手段は、前記優遇状態の遊技において前記連続演出が実行されているときに、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、当該遊技において前記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ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特定態様にて停止操作が行われずに特定待機表示が行われた場合であっても、その後特定態様にて停止操作が行われた場合には当該演出が再度進行されるように制御することを可能としている。したがって、優遇制御によって遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、特に演出面において、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1682】

前記停止操作検出手段により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前記特定態様となり、当該停止操作が前記特定の表示列に対するものでない場合には前記特定態様とならないように構成され、前記特定演出は、遊技が開始される時から実行される期待感演出であり、前記演出実行手段は、前記優遇状態の遊技において前記特定演出が実行される場合に、最初の停止操作が前記特定の表示列に対するものでなかったときは、そのときから前記特定待機表示を行うことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、それが確定したときから特定待機表示が行われ得るため、遊技者の期待感を無用に引き延ばして興趣の低下につながってしまうことを防止しつつ、遊技者に優遇状態に制御されない停止操作であったことをより適切な態様で報せることを可能としている。したがって、特に演出面において、より適切な遊技制御を行うことができる。

【1683】

複数の識別情報を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段（例えば、変動表示部）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、停止操作検出部）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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される特別遊技状態（例えば

10

20

30

40

50

、第2の遊技機（変形例）における第1ボーナス中や第2ボーナス中などのAT状態）と、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知されない通常遊技状態（例えば、第2の遊技機（変形例）における通常中（有利区間））及び特定遊技状態（例えば、第2の遊技機（変形例）におけるST中）とを有し、いずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、第2の遊技機（変形例）において各遊技状態を制御するメインCPU101）と、前記特別遊技状態に関連する決定が優遇される優遇状態（例えば、第2の遊技機（変形例）における優遇状態）と、当該優遇状態でない非優遇状態（例えば、第2の遊技機（変形例）における非優遇状態）とを有し、少なくとも前記特別遊技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な優遇制御手段（例えば、第2の遊技機（変形例）において優遇制御を行うメインCPU101）と、を備え、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、前記特定遊技状態は、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として構成されるとともに、前記特定遊技状態に制御された場合、特定の遊技期間（例えば、規定期間）は当該特定遊技状態が継続されるように構成され、前記優遇制御手段は、前記特定態様に停止操作が行われた場合に少なくとも次遊技を前記優遇状態に制御可能とし、前記特定態様に停止操作が行われなかった場合に少なくとも次遊技を前記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、前記特定の遊技期間を管理する第1管理手段（例えば、STゲーム数カウンタ）と、前記特定遊技状態の有利度合いを管理する第2管理手段（例えば、MAPゲーム数カウンタ）と、をさらに備え、前記第1管理手段は、前記特定遊技状態において、前記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前記特定の遊技期間を進行させ、前記第2管理手段は、前記特定遊技状態において、前記優遇状態での遊技が行われた場合には前記特定遊技状態の有利度合いを有利なものに変動可能とする一方、前記非優遇状態での遊技が行われた場合には前記特定遊技状態の有利度合いを有利なものに変動可能とはしないことを特徴とする遊技機である。

10

20

この遊技機によれば、遊技価値の付与期待値が低くなる特定態様に停止操作が行われた場合には優遇状態に制御され、当該特定態様に停止操作が行われなかった場合には非優遇状態に制御されることを可能とし、特定遊技状態においては、優遇状態であるか否かにかかわらずその遊技期間を進行させる一方、その有利度合いについては優遇状態での遊技が行われた場合にのみ有利となり得るように構成している。すなわち、例えば、遊技者が敢えて特定態様に停止操作を行わないようにしたとしても、それによって特定遊技状態が引き延ばされたり、そのような遊技者が有利となったりする状況が発生することを防止できるようになっている。したがって、遊技状況に応じた適切な遊技制御を行うことができる。

30

【1684】

〔13．試験機との接続構成の変形例〕

続いて、図118～図127を参照して、本実施形態における試験機との接続構成の変形例（拡張例）を説明する。なお、本実施形態における試験機との接続構成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各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各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、本実施形態における試験機との接続構成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。

40

【1685】

本実施形態では、主制御基板71は、遊技機に関する所定の試験（型式試験、試射試験、あるいは検定試験などとも称される）を実施する際には、主中継基板73を介して（主中継基板73を介することなく直接的に接続されるものであってもよい）、試験機用第1インターフェースボード301（以下、「IF1」として説明する）及び試験機用第2インターフェースボード302（以下、「IF2」として説明する）と接続可能となるように構成されていた（図3等参照）。

50

【1686】

また、IF1及びIF2は、遊技に関する各種試験信号（試験用情報）を試験機（試験機）に出力する際に用いられる中継基板として機能し、例えば、これらが搭載された場合には、IF1は、パチスロ機1（遊技機）から出力された情報に応じて、主たる遊技状況（例えば、当籤役や遊技状態など）を示す情報を試験機に出力可能に構成され、また、IF2は、パチスロ機1（遊技機）から出力された情報に応じて、停止操作の報知に係る遊技状況（例えば、押し順ナビの種類など）を示す情報を試験機に出力可能に構成されていた。

【1687】

本変形例では、主制御基板71に対し、IF1及びIF2を接続可能とすることに加え、IF3（例えば、これを「試験機用第3インターフェースボード303」とする）をIF2に替えて接続可能とし（すなわち、IF1及びIF3を接続可能とし）、さらに、IF2とIF3のいずれを接続する場合にも、試験機に対して適切に情報が伝達されるように工夫をなしている。以下、その具体的態様について説明する。なお、例えば、試験機の仕様、あるいはこのような試験の実施方法などが変更され、IF1、IF2及びIF3が同時に接続可能となった場合には、これらが同時に接続され得るものであってもよく、この場合でも遊技機側の制御としては本変形例で示すものと同様の制御を行うことができる。

10

【1688】

<試験機との接続構成（変形例）の構成例>

20

図118を参照して、本変形例における試験機との接続構成の構成例について説明する。図118は、本実施形態に係る遊技機と試験機との接続構成（変形例）の構成例を示す図である。

【1689】

（遊技機→IF1→試験機）

まず、遊技機とIF1の間の接続構成について説明する。遊技機とIF1は、試験が実施されるときに、複数の信号線（回路）で接続可能に構成される。なお、これは専用のパラレル通信回路によって接続されるように構成されるが、これを専用のシリアル通信回路によって接続されるように構成することもできる。すなわち、通信方式はどのような方式であってもよいし、信号線の数も上述のものに限られない。

30

【1690】

遊技機からIF1には、例えば、遊技が開始されるときに、決定された当籤役を特定可能とする当籤役情報（例えば、上述の当籤番号（No.）に相当する情報であってもよいし、あるいは、上述の内部当籤情報に相当する情報であってもよい）や、遊技状態を特定可能とする遊技状態情報（例えば、非ボーナス状態においては、非フラグ間であるか、フラグ間（その種類を含む）であるかを識別可能な情報、また、ボーナス状態においては、いずれのボーナスの作動中であるかを識別可能な情報、また、前回の遊技でリプレイ役が入賞していた場合には、今回の遊技が再遊技の作動中であることを識別可能な情報など）などの遊技情報が出力される。また、遊技が終了するときに、停止した図柄組合せに応じて付与される遊技価値量を特定可能とする付与情報などの遊技情報が出力される。なお、これらはあくまで一例であり、試験機の仕様などに応じて、その他の必要な情報も出力することができる。

40

【1691】

次に、IF1と試験機との間の接続構成について説明する。IF1と試験機は、試験が実施されるときに、複数の信号線（回路）で接続可能に構成される。なお、これは専用のパラレル通信回路によって接続されるように構成されるが、これを専用のシリアル通信回路によって接続されるように構成することもできる。すなわち、通信方式はどのような方式であってもよいし、信号線の数も上述のものに限られない。

【1692】

IF1は、遊技機から出力された情報を、そのままのデータ構成で試験機に出力可能で

50

あれば、そのまま試験機に出力することもできるし、データ構成上、変換が必要であれば、試験機の入力側に応じたデータ構成にデータ変換した上で当該変換データを試験機に出力することもできる。なお、この場合、接続方式上の変換（例えば、パラレル→シリアル、シリアル→パラレルなど）のみが行われるようにすることもできるし、遊技機側から出力されたデータから新たに出力用のデータを生成して、生成したデータを出力することもできる。すなわち、ＩＦ１は、能動的に制御を実行可能な制御回路（ＣＰＵ）を搭載せず、遊技機から出力されたデータをそのまま中継し、試験機に出力するものとして構成することもできるし、能動的に制御を実行可能な制御回路（ＣＰＵ）を搭載して、遊技機から出力されたデータを適宜変換した上で中継し、試験機に出力するものとして構成することもできる。

10

【１６９３】

（遊技機→ＩＦ２→試験機）

続いて、遊技機とＩＦ２の間の接続構成について説明する。遊技機とＩＦ２は、試験が実施されるときに、単一の信号線（回路）で接続可能に構成される。なお、これは専用のシリアル通信回路によって接続されるように構成されるが、これを専用のパラレル通信回路によって接続されるように構成することもできる。すなわち、通信方式はどのような方式であってもよいし、信号線の数も上述のものに限られない。

【１６９４】

遊技機からＩＦ２には、例えば、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能なＡＴ状態にあっては、報知に対応する停止操作順序（押し順、打順）を特定するための有利順序特定情報（例えば、上述のナビ設定処理で直接的に設定される情報であってもよいし、上述の指示情報に相当する情報であってもよい）や、少なくとも決定された当籤役に対して不利とならない停止操作時期（停止操作タイミング）を特定するための有利時期特定情報などが出力される。なお、これらの情報は、後述の「ＩＦ２用停止操作態様情報」を構成するものであるが、その具体的なデータ構成については後で詳述する。

20

【１６９５】

ここで、有利時期特定情報であるが、これは、遊技機単位で予め設定された停止操作時期を特定可能とする情報であってもよいし、当籤役単位で予め設定された停止操作時期を特定可能とする情報であってもよい。例えば、遊技機において、「チェリー」の小役と、「スイカ」の小役が設けられており、「チェリー」の小役は、左リールにおいて、所定の停止操作時期で停止操作が行われた場合には取りこぼしなく入賞が成立して規定の遊技価値が付与されるが、所定の停止操作時期以外の停止操作時期で停止操作が行われた場合には取りこぼしが発生して規定の遊技価値は付与されないものとして構成されていたとする。

30

【１６９６】

また、「スイカ」の小役は、中リールにおいて、特定の停止操作時期で停止操作が行われた場合には取りこぼしなく入賞が成立して規定の遊技価値が付与されるが、特定の停止操作時期以外の停止操作時期で停止操作が行われた場合には取りこぼしが発生して規定の遊技価値は付与されないものとして構成されていたとする。

【１６９７】

この場合、有利時期特定情報を、当籤役の種類にかかわらず、遊技機単位で、左リールにあっては所定の停止操作時期とし、中リールにあっては特定の停止操作時期として予め規定しておけば、取りこぼしが発生し得る役を全てフォローした（すなわち、取りこぼしを発生させず、獲得可能な遊技価値の最大値を得られる）有利時期特定情報を出力することができる。

40

【１６９８】

また、この場合、「チェリー」の小役に当籤した遊技では、少なくとも左リールにおいて所定の停止操作時期となる有利時期特定情報が出力されるようにし、「スイカ」の小役に当籤した遊技では、少なくとも中リールにおいて特定の停止操作時期となる有利時期特定情報が出力されるようにすれば、同様に、取りこぼしが発生し得る役を全てフォローし

50

た有利時期特定情報を出力することができる。すなわち、結果として、遊技者にとって不利とならない停止操作時期が出力可能であれば、有利時期特定情報としてどのような情報が出力されるものであってもよい。

【1699】

また、例えば、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能としない非AT状態にあつては、所定の停止操作順序を特定するための所定順序特定情報や、上述の有利時期特定情報などが出力される。なお、これらの情報は、後述の「IF2用停止操作態様情報」を構成するものであるが、その具体的なデータ構成については後で詳述する。

【1700】

ここで、所定順序特定情報であるが、これは、遊技機単位で予め設定された停止操作順序を特定可能とする情報であってもよいし、当籤役単位で予め設定された停止操作順序を特定可能とする情報であってもよい。例えば、上述の第2の遊技機（変形例含む）のように、AT優遇打順が定められている場合、少なくともこのうちの一の停止操作順序（例えば、打順「1234」、あるいは打順「123」など）を特定可能とする情報とすればよい。なお、このようにしているのは、それが遊技者の多くが採る停止操作態様（換言すれば、推奨される遊技方法）であり、試験を実施する目的にも合致するからである。

【1701】

もっとも、試験上、AT非優遇打順で試験を行いたい場合には、少なくともこのうちの一の停止操作順序（例えば、打順「4321」、あるいは打順「321」など）を特定可能とする情報とすることもできる。すなわち、得たい試験結果に応じて、適宜特定可能な停止操作順序を定めることが可能である。

【1702】

また、この場合、遊技機全体の特性として、ある停止操作順序をAT優遇打順とし、その他の停止操作順序をAT非優遇打順として規定するのであれば、所定順序特定情報で特定する停止操作順序を、遊技機単位で一のAT優遇打順に相当する停止操作順序とすればよいし、所定役に当籤した遊技において、ある停止操作順序をAT優遇打順とし、その他の停止操作順序をAT非優遇打順として規定するのであれば、所定順序特定情報で特定する停止操作順序を、少なくとも所定役に当籤した遊技では一のAT優遇打順に相当する停止操作順序とすればよい（換言すれば、所定役に当籤しない遊技では、これとは異なる停止操作順序を所定順序特定情報で特定してもよい）。すなわち、結果として、試験を適切に行うことができる（遊技者が実際に遊技を行う場合と乖離しない）停止操作順序が出力可能であれば、所定順序特定情報としてどのような情報が出力されるものであってもよい。

【1703】

次に、IF2と試験機との接続構成について説明する。IF2と試験機は、試験が実施されるときに、単一の信号線（回路）で接続可能に構成される。なお、これは専用のシリアル通信回路によって接続されるように構成されるが、これを専用のパラレル通信回路によって接続されるように構成することもできる。すなわち、通信方式はどのような方式であってもよいし、信号線の数も上述のものに限られない。

【1704】

IF2は、遊技機から出力された情報を、そのままのデータ構成で試験機に出力可能であれば、そのまま試験機に出力することもできるし、データ構成上、変換が必要であれば、試験機の入力側に応じたデータ構成にデータ変換した上で当該変換データを試験機に出力することもできる。なお、この場合、接続方式上の変換（例えば、パラレル→シリアル、シリアル→パラレルなど）のみが行われるようにすることもできるし、遊技機側から出力されたデータから新たに出力用のデータを生成して、生成したデータを出力することもできる。すなわち、IF2は、能動的に制御を実行可能な制御回路（CPU）を搭載せず、遊技機から出力されたデータをそのまま中継し、試験機に出力するものとして構成することもできるし、能動的に制御を実行可能な制御回路（CPU）を搭載して、遊技機から出力されたデータを適宜変換した上で中継し、試験機に出力するものとして構成すること

もできる。

【1705】

例えば、遊技機からIF2に、上述の当籤役情報や遊技状態情報と、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）が出力され、有利時期特定情報は出力されないものとし、IF2は、これらの情報を参照しながら、自己で有利時期特定情報を生成した上で、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）及び有利時期特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成することもできる。

【1706】

また、例えば、遊技機からIF2に、上述の当籤役情報や遊技状態情報が出力され、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）や有利時期特定情報は出力されないものとし、IF2は、これらの情報を参照しながら、自己で有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）及び有利時期特定情報を生成した上で、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）及び有利時期特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成することもできる。

10

【1707】

また、例えば、遊技機からIF2に、上述の当籤役情報や遊技状態情報と、有利時期特定情報が出力され、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）は出力されないものとし、IF2は、これらの情報を参照しながら、自己で有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）を生成した上で、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）及び有利時期特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成することもできる。

20

【1708】

（遊技機→IF3→試験機）

上述のとおり、本変形例では、試験が実施されるときに、IF2に替えて、IF3を接続可能に構成される。なお、遊技機とIF3の間の接続構成、及びIF3と試験機の間の接続構成は、基本的にIF2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。もっとも、IF2とIF3とで、異なる接続構成を採用することもできる。

30

【1709】

遊技機からIF3には、例えば、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能なAT状態にあっては、上述の有利順序特定情報などが出力される。また、この場合、後述の方式1（図121参照）を採用する場合には、停止操作時期（停止操作タイミング）をランダムとする旨の時期不特定情報も出力される。一方、後述の方式2（図122参照）を採用する場合には、時期不特定情報は出力されない。なお、これらの情報は、後述の「IF3用停止操作態様情報」を構成するものであるが、その具体的なデータ構成については後で詳述する。

【1710】

上述のとおり、IF2が接続される場合には、獲得可能な遊技価値の最大値を得られる（少なくとも当籤役に対して不利とならない）停止操作時期が試験機側で特定可能となるように、有利時期特定情報が出力される。これは、例えば、当籤役を予測し、適切に目押し（当籤役に対応する図柄組合せが表示され得る（取りこぼしが発生しない）適切な停止操作時期で停止操作を行うこと）を行うなど遊技に長けた（遊技の技量が高い）遊技者（例えば、熟練者）を想定した試験を行うために用いられる。

40

【1711】

もっとも、全ての遊技者がこのような技量を持ち合わせているわけではない。そもそも目押しを行わない、あるいは、目押しを行うが、不慣れなために望む停止操作時期で停止操作を行うことができない（その頻度が高い）遊技者（例えば、初心者）も一定数存在する。したがって、かかる実情を鑑みると、獲得可能な遊技価値の最大値を得られる（少な

50

くとも当籤役に対して不利とならない) 停止操作時期のみを想定して試験を行うと、実際に市場に提供された際に、想定したよりも遊技者が不利となる場合も生じることになる。そこで、本変形例では、そのような想定のもとでも試験を行い得るように、I F 3 を接続可能としているのである。

【1712】

上述のとおり、I F 3 が接続される場合には、有利時期特定情報は出力されない。そして、試験機側は、例えば、後述の方式1 (図121参照) の場合のように、I F 3 を介して、遊技機から時期不特定情報を受信した場合には、ランダムに (乱数抽籤を行って) 停止操作時期を決定する。また、例えば、後述の方式2 (図122参照) の場合のように、I F 3 を介して、遊技機から停止操作時期を特定可能とする情報を受信しなかった場合には、ランダムに (乱数抽籤を行って) 停止操作時期を決定する。このようにすれば、上述のような初心者を実定した試験も行うことが可能となる。

10

【1713】

また、例えば、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能としない非A T 状態にあつては、上述の所定順序特定情報などが出力される。また、この場合、後述の方式1 (図121参照) を採用する場合には、上述の時期不特定情報も出力される。一方、後述の方式2 (図122参照) を採用する場合には、時期不特定情報は出力されない。なお、これらの情報は、後述の「I F 3 用停止操作態様情報」を構成するものであるが、その具体的なデータ構成については後で詳述する。

【1714】

I F 3 は、遊技機から出力された情報を、そのままのデータ構成で試験機に出力可能であれば、そのまま試験機に出力することもできるし、データ構成上、変換が必要であれば、試験機の入力側に応じたデータ構成にデータ変換した上で当該変換データを試験機に出力することもできる。なお、この場合、接続方式上の変換 (例えば、パラレル→シリアル、シリアル→パラレルなど) のみが行われるようにすることもできるし、遊技機側から出力されたデータから新たに出力用のデータを生成して、生成したデータを出力することもできる。すなわち、I F 3 は、能動的に制御を実行可能な制御回路 (C P U) を搭載せず、遊技機から出力されたデータをそのまま中継し、試験機に出力するものとして構成することもできるし、能動的に制御を実行可能な制御回路 (C P U) を搭載して、遊技機から出力されたデータを適宜変換した上で中継し、試験機に出力するものとして構成することもできる。

20

30

【1715】

例えば、後述の方式1の場合に、遊技機からI F 3 に、上述の当籤役情報や遊技状態情報と、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) が出力され、時期不特定情報は出力されないものとし、I F 3 は、これらの情報を参照しながら、時期不特定情報を生成した上で、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) 及び時期不特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成することもできる。

【1716】

また、例えば、後述の方式1の場合に、遊技機からI F 3 に、上述の当籤役情報や遊技状態情報が出力され、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) や時期不特定情報は出力されないものとし、I F 3 は、これらの情報を参照しながら、自己で有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) 及び時期不特定情報を生成した上で、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) 及び時期不特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。また、後述の方式2の場合に、遊技機からI F 3 に、上述の当籤役情報や遊技状態情報が出力され、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) は出力されないものとし、I F 3 は、これらの情報を参照しながら、自己で有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) を生成した上で、有利順序特定情報 (あるいは、所定順序特定情報) を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成する

40

50

こともできる。

【1717】

また、例えば、後述の方式1の場合に、遊技機からIF3に、上述の当籤役情報や遊技状態情報と、時期不特定情報が出力され、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）は出力されないものとし、IF3は、これらの情報を参照しながら、自己で有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）を生成した上で、有利順序特定情報（あるいは、所定順序特定情報）及び時期不特定情報を試験機に出力するように構成することもできる。なお、生成に際しては、上述の如く、遊技機単位でこれを生成することもできるし、当籤役単位でこれを生成することもできる。

【1718】

（試験機→IF1→遊技機）

上述のとおり、本変形例では、試験が実施されるときに、試験機とIF1の間、及びIF1と遊技機の間が、複数の信号線（回路）で接続可能に構成され、少なくともそのうちの一部の信号線が用いられ、IF1を介して、試験機から遊技機に遊技動作を制御するための試験用遊技制御情報が出力される。

【1719】

試験用遊技制御情報としては、例えば、試験において遊技価値をベットさせる（すなわち、遊技者の遊技操作（ベット操作）を介することなく試験用のベット動作を行わせる）ためのベット指示情報、試験において遊技を開始させる（すなわち、遊技者の遊技操作（開始操作）を介することなく試験用の開始動作を行わせる）ための開始操作指示情報、試験において各リールを停止させる（すなわち、遊技者の遊技操作（停止操作）を介することなく試験用の停止動作を行わせる）ための停止操作指示情報などが出力される。すなわち、IF1は、試験機からの指示にしたがい、遊技者の遊技操作を介することなく遊技機において遊技を実行させる機能を有する。また、遊技機は、IF1が接続されている場合には、IF1から出力された情報に基づいて遊技を実行する機能を有する。

【1720】

この場合、IF1は、試験機から出力された情報を、そのままのデータ構成で遊技機に出力可能であれば、そのまま遊技機に出力することもできるし、データ構成上、変換が必要であれば、遊技機の入力側に応じたデータ構成にデータ変換した上で当該変換データを遊技機に出力することもできる。なお、この場合、接続方式上の変換（例えば、パラレル→シリアル、シリアル→パラレルなど）のみが行われるようにすることもできるし、試験機側から出力されたデータから新たに出力用のデータを生成して、生成したデータを出力することもできる。すなわち、IF1は、能動的に制御を実行可能な制御回路（CPU）を搭載せず、試験機から出力されたデータをそのまま中継し、遊技機に出力するものとして構成することもできるし、能動的に制御を実行可能な制御回路（CPU）を搭載して、試験機から出力されたデータを適宜変換した上で中継し、遊技機に出力するものとして構成することもできる。

【1721】

<IF2を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れ>

続いて、図119を参照して、本変形例において、IF2を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れの一例を説明する。なお、図119においては、試験機から上述の停止操作指示情報が出力される場面について説明している。

【1722】

遊技機において遊技が開始される（上述の開始操作指示情報が遊技機に入力される）と、遊技機では、通常の遊技と同様、遊技状態に応じた確率（例えば、内部抽籤テーブルで定められた当籤確率）で当籤役が決定されるとともに、各リールの回転が開始される。また、この場合、AT状態であれば、報知される停止操作態様が決定される。なお、これらは、上述のとおり、メインCPU101の制御により行われる。

【1723】

遊技開始時の各種処理が終了した後、遊技機からIF1に対し、上述の当籤役情報や遊

10

20

30

40

50

技状態情報などの遊技情報が出力される。これは、I F 1において、必要があれば適宜データ変換が行われた上で試験機に出力される。

【1724】

また、遊技機からI F 2に対し、I F 2用停止操作態様情報及びI F 3用停止操作態様情報が出力される。なお、これらの情報は、後述の停止実行指定コマンド（図121及び図122参照）によって出力されるものとなっている。ここで、I F 2は、停止実行指定コマンドのデータからI F 2用停止操作態様情報を抽出し、必要があれば適宜データ変換が行われた上でこれを試験機に出力する。すなわち、送信側の遊技機では、接続されているのがI F 2であるかI F 3であるかにかかわらず、I F 2用停止操作態様情報及びI F 3用停止操作態様情報のいずれも含むコマンドを送信し、受信側のI F 2で必要な情報のみが抽出されて試験機に出力される仕組みとなっている。

10

【1725】

試験機は、I F 2から出力されたI F 2用停止操作態様情報に基づいて、停止操作順序や停止操作時期を指示するための停止操作指示（情報）をI F 1に出力する。そして、これは、I F 1において、必要があれば適宜データ変換が行われた上で遊技機に出力され、遊技機は、当該指示（情報）に基づいて各リールを停止させる。

【1726】

<I F 3を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れ>

続いて、図120を参照して、本変形例において、I F 3を介して試験機と接続する場合の情報伝達の流れの一例を説明する。なお、図120においては、試験機から上述の停止操作指示情報が出力される場面について説明している。また、I F 1における情報伝達の流れについては、図119におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略している。

20

【1727】

遊技機からI F 3に対し、I F 2用停止操作態様情報及びI F 3用停止操作態様情報が出力される。なお、これらの情報は、後述の停止実行指定コマンド（図121及び図122参照）によって出力されるものとなっている。ここで、I F 3は、停止実行指定コマンドのデータからI F 3用停止操作態様情報を抽出し、必要があれば適宜データ変換が行われた上でこれを試験機に出力する。すなわち、送信側の遊技機では、接続されているのがI F 2であるかI F 3であるかにかかわらず、I F 2用停止操作態様情報及びI F 3用停止操作態様情報のいずれも含むコマンドを送信し、受信側のI F 3で必要な情報のみが抽出されて試験機に出力される仕組みとなっている。

30

【1728】

試験機は、I F 3から出力されたI F 3用停止操作態様情報に基づいて、停止操作順序や停止操作時期を指示するための停止操作指示（情報）をI F 1に出力する。そして、これは、I F 1において、必要があれば適宜データ変換が行われた上で遊技機に出力され、遊技機は、当該指示（情報）に基づいて各リールを停止させる。

【1729】

<停止実行指定コマンドの構成例>

続いて、図121及び図122を参照して、本変形例における停止実行指定コマンドの構成例について説明する。図121は、停止実行指定コマンドの構成例1（方式1）を示す図であり、図122は、停止実行指定コマンドの構成例2（方式2）を示す図である。

40

【1730】

なお、上述のとおり、停止実行指定コマンドの構成例1（方式1）は、I F 3用停止操作態様情報として時期不特定情報を含む態様の一例を示すものであり、停止実行指定コマンドの構成例2（方式2）は、I F 3用停止操作態様情報として時期不特定情報を含まない態様の一例を示すものである。また、これらもあくまで一例であり、遊技機から出力される試験用情報の内容はこれに限られない。

【1731】

（停止実行指定コマンドの構成例1（方式1））

50

図 1 2 1 に示すように、方式 1 の停止実行指定コマンドは、コマンド番号、パラメータ 1 ～ 8、及びチェックサム値から構成され、また、それぞれの情報が格納される格納領域が設けられているものとする。また、パラメータ 1 ～ 4 に格納される情報は、I F 2 用停止操作態様情報を構成し、パラメータ 5 ～ 8 に格納される情報は、I F 3 用停止操作態様情報を構成している。

【1 7 3 2】

また、パラメータ 1 及びパラメータ 5 に格納される情報は、有利順序特定情報又は所定順序特定情報を構成し、パラメータ 2 ～ 4 に格納される情報は、有利時期特定情報を構成し、パラメータ 6 ～ 8 に格納される情報は、時期不特定情報を構成している。

【1 7 3 3】

コマンド番号は、コマンドの種類を少なくとも I F 2 又は I F 3 側で特定可能とするための情報である。なお、遊技機では、この場面において複数種類のコマンド（コマンド番号が異なるコマンド）を送信可能に構成されているが、実際には、仕様に応じて、必要な範囲において必要なコマンドが送信されるようにプログラム上で設定がなされる。

【1 7 3 4】

例えば、図 1 2 1 に示す方式 1 の停止実行指定コマンドは、3 つのリールが設けられている場合に送信されるコマンドとして構成されている。ここで、仮に、4 つのリールが設けられている場合には、コマンド番号を「0 2 H」とし、パラメータ 1 には、2 4 通りの押し順指定データ（0 ～ 2 3）のうちの一のデータが格納され得るようにし、パラメータ 2 ～ 5 には、第 1 ～ 第 4 リールのそれぞれについて停止実行位置指定データ（1 ～ 1 0 2 3）が格納され得るようにし、パラメータ 6 には、2 4 通りの押し順指定データ（0 ～ 2 3）のうちの一のデータが格納され得るようにし、パラメータ 7 ～ 1 0 には、第 1 ～ 第 4 リールのそれぞれについて停止実行位置指定データ（1 ～ 1 0 2 3）が格納され得るようにし、それに続いて、チェックサム値が格納され得るようにした停止実行指定コマンドが送信されるものとすればよい。それ以上のリールを設ける場合も同様である。

【1 7 3 5】

パラメータ 1 は、停止操作順序の種類を少なくとも I F 2 側で特定可能とするための情報（押し順指定データ）である。パラメータ 1 には、6 通りの押し順指定データ（0 ～ 5）のうちの一のデータが格納され得る。押し順指定データ 0 は「1 → 2 → 3」（左 → 中 → 右）の停止操作順序に対応し、押し順指定データ 1 は「1 → 3 → 2」（左 → 右 → 中）の停止操作順序に対応し、押し順指定データ 2 は「2 → 1 → 3」（中 → 左 → 右）の停止操作順序に対応し、押し順指定データ 3 は「2 → 3 → 1」（中 → 右 → 左）の停止操作順序に対応し、押し順指定データ 4 は「3 → 1 → 2」（右 → 左 → 中）の停止操作順序に対応し、押し順指定データ 5 は「3 → 2 → 1」（右 → 中 → 左）の停止操作順序に対応している。

【1 7 3 6】

パラメータ 2 は、左リール（第 1 回胴）の停止操作時期を少なくとも I F 2 側で特定可能とするための情報（第 1 回胴停止実行位置指定データ）である。また、パラメータ 3 は、中リール（第 2 回胴）の停止操作時期を少なくとも I F 2 側で特定可能とするための情報（第 2 回胴停止実行位置指定データ）である。また、パラメータ 4 は、右リール（第 3 回胴）の停止操作時期を少なくとも I F 2 側で特定可能とするための情報（第 3 回胴停止実行位置指定データ）である。なお、パラメータ 2 ～ 4 及びパラメータ 6 ～ 8 の格納領域は同様の構成となっており、「1 (0)」～「1 0 2 3」までのいずれかの値が格納可能に構成されている。

【1 7 3 7】

ここで、パラメータ 2 ～ 4 に格納される値について説明する。本実施形態の遊技機では、メイン C P U 1 0 1 が、各ステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R の駆動を制御することで、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転及び停止が制御されるものとしていた。ここでは、各ステッピングモータが一回転するのに必要なパルス数が 0 ～ 3 3 5（3 3 6 ステップ）であるとする。また、各リールの周面に配された図柄の数が 2 1 個であるとする。そうすると、一図柄あたりのパルス数は「1 6 パルス（ステップ）」となる。

10

20

30

40

50

【1738】

また、各リールには、上述のとおり、各リールの基準位置（初期位置）を定めるリールインデックスと、当該位置を検出可能なインデックスセンサが設けられており、この検出結果と現在のパルス数とによって現在の図柄位置（例えば、図柄位置データ「0」～「20」）が把握される。なお、この場合、各リール（メイン表示窓4）において中段に位置する図柄位置が把握されるものとする。

【1739】

例えば、基準位置が検出されてから最初の図柄の図柄位置データ（例えば、図柄カウンタの値）を「0」番と定義した場合、パルス数が「0～15」であるときは「0」番の図柄が対象リールの中段に位置し、パルス数が「16～31」であるときは「1」番の図柄が対象リールの中段に位置し、・・・パルス数が「304～319」であるときは「19」番の図柄が対象リールの中段に位置し、「320～335」であるときは「20」番の図柄が対象リールの中段に位置するものとして把握される。

10

【1740】

そして、パラメータ2～4には、停止させる（位置指定する）図柄位置に相当するパルス数（ステップ数）に対応する数値情報が格納される。例えば、上述の如く図柄位置が把握される場合に、停止操作時期として図柄位置「1」番（パルス数「16～31」に対応）を格納したい場合には、「23」（ないし「24」）などの数値情報を格納する。なお、ここで格納される数値情報は、結果的に図柄位置「1」番で停止可能とする数値情報である限り、任意の値を格納することができる。例えば、図柄位置「1」番の始期となるパルス数である「16」が格納されるものとしてもよいし、始期と中央位置（略中央位置）との中間となるパルス数である「19」（ないし「20」）が格納されるものとしてもよい。

20

【1741】

また、上述の如く、ここに格納される情報は、最終的に試験機からIF2やIF3を介して、停止操作指示として遊技機に入力されるものであることから、遊技機側で指定された図柄位置にてリールを停止させることが可能となる情報であれば、どのような情報であってもよい。例えば、停止すべき図柄位置を特定可能な図柄位置データに対応する数値情報（例えば、21コマの場合には「0」～「20」、20コマの場合には「0」～「19」など）が格納されるものであってもよい。あるいは、停止開始位置（停止制御を開始する図柄位置。通常の遊技では遊技者がストップボタンを押下したときの図柄位置）を特定可能な図柄位置データに対応する数値情報と、停止予定位置（滑り駒数を考慮して実際に停止させる図柄位置）を特定可能な図柄位置データに対応する数値情報（あるいは、滑り駒数を特定可能な数値情報）とが格納されるものであってもよい。

30

【1742】

なお、パラメータ2～4及びパラメータ6～8の格納領域において、使用されるステップングモータのパルス数（ステップ数）よりも多い値が格納可能とされているのは、例えば、機種変更時にステップングモータを交換し、これよりもパルス数の多いステップングモータを用いたとしても、当該格納領域の構成を変更することなく、そのまま使用可能として汎用性を高められるようにするためである。したがって、当該格納領域には、基準位置からのパルス数（0～335）に対応しない数値情報も格納可能に構成されるが、これは基本的に、パラメータ6～8において、停止操作時期をランダムとする（ランダム指定する）旨の情報を格納する以外の目的には用いられない。これについては後述する。

40

【1743】

パラメータ5は、停止操作順序の種類を少なくともIF3側で特定可能とするための情報（押し順指定データ）である。なお、格納可能なデータは、基本的にパラメータ1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。

【1744】

パラメータ6は、左リール（第1回胴）の停止操作時期を少なくともIF3側で特定可能せず、ランダムとする旨の情報（第1回胴停止実行位置指定データ）である。また、パ

50

ラメータ 7 は、中リール（第 2 回胴）の停止操作時期を少なくとも I F 3 側で特定可能せず、ランダムとする旨の情報（第 2 回胴停止実行位置指定データ）である。また、パラメータ 8 は、右リール（第 3 回胴）の停止操作時期を少なくとも I F 3 側で特定可能せず、ランダムとする旨の情報（第 3 回胴停止実行位置指定データ）である。

【1745】

上述の如く、パラメータ 6～8 には、基準位置からのパルス数（0～335）に対応しない数値情報のうちで特定数値情報（「1023」）が格納される。格納される「1023」という情報自体は、ランダム指定することを具体的に示すデータではないが、これは位置指定する際に用いられるデータでもないため、これが出力された場合には、少なくとも具体的な特定の図柄位置で停止させないことは認識可能となる。したがって、パラメータ 6～8 の格納領域を、パラメータ 2～4 の格納領域と同様に構成し、パラメータ 2～4 では格納され得ない値を格納することで、停止操作時期をランダムとする旨を特定可能としているのである。したがって、この例では、当該格納領域に格納され得る値の最大値である「1023」が格納されるものとしているが、パラメータ 2～4 では格納され得ない値であれば、このうちの任意の値を格納することができる。

10

【1746】

また、例えば、値が格納される際に、パラメータ 2～4 では格納され得ない値の中からランダムに一の値が決定される（乱数を用いた抽籤により決定される）ものとし、試験機側で最終的に停止操作指示する図柄位置が決定される際には、この値も参照されて、一の図柄位置が決定されるものとしてもよい。

20

【1747】

また、上述の如く、ここに格納される情報は、最終的に試験機でランダムに図柄位置が決定され得るものであればよいことから、例えば、パラメータ 6～8 の格納領域を、パラメータ 2～4 の格納領域とは異なる構成とし、パラメータ 2～4 に格納される値とは関連しない値（値に限られず、ランダムとする旨を具体的に指定する情報であってもよい）が格納されるようにすることで、ランダムとする旨の情報が出力されるようにしてもよい。また、例えば、停止すべき図柄位置を特定可能としない図柄位置データに対応する数値情報（例えば、21 コマの場合には相当する図柄位置が存在しない「22」、20 コマの場合には相当する図柄位置が存在しない「21」など）が格納されるものであってもよい。

【1748】

チェックサム値は、当該コマンドの整合性や真正性を、I F 2 又は I F 3 側（ないし試験機側）で判定可能とするための情報である。具体的には、コマンド番号及び各パラメータの値の総和が、対応する格納領域に格納される。これにより、I F 2 や I F 3、あるいは試験機側では、送信時に欠落したパラメータがないかなどを判定することができ、異常と判定した場合には、試験を中断ないし中止する処理を行うことが可能となる。

30

【1749】

（停止実行指定コマンドの構成例 2（方式 2））

図 122 に示すように、方式 2 の停止実行指定コマンドは、コマンド番号、パラメータ 1～5、及びチェックサム値から構成され、また、それぞれの情報が格納される格納領域が設けられているものとする。また、パラメータ 1～4 に格納される情報は、I F 2 用停止操作態様情報を構成し、パラメータ 5 に格納される情報は、I F 3 用停止操作態様情報を構成している。

40

【1750】

また、パラメータ 1 及びパラメータ 5 に格納される情報は、有利順序特定情報又は所定順序特定情報を構成し、パラメータ 2～4 に格納される情報は、有利時期特定情報を構成している。

【1751】

なお、方式 1 と対比すると、方式 2 ではパラメータ 6～8 がなく構成となっており、その他の構成は方式 1 と同様の構成となっている。上述のとおり、I F 3 用停止操作態様情報では、各リールの停止位置をランダムとする旨が I F 3 及び試験機に伝達されればよい

50

。したがって、この方式2では、あえて時期不特定情報に対応する情報を送信しないように構成している。例えば、IF3が接続され、IF3から試験機にIF3用停止操作態様情報が送信された際に、パラメータ2～4に相当する情報（すなわち、パルス数に対応する数値情報）が何ら含まれていなかった場合、試験機側では、この場合でもランダムとする旨を認識可能である。したがって、方式2は、そのような特性を利用して、方式1よりもデータ量を削減できるようにしたものである。

【1752】

また、方式1と方式2は、選択的に採用することができる。すなわち、IF3や試験機が方式2に対応可能な仕様であれば、遊技機上で方式2の停止実行指定コマンドが送信されるプログラム設計とすればよいし、方式2に対応可能でない仕様であれば、遊技機上で方式1の停止実行指定コマンドが送信されるプログラム設計とすればよい。もっとも、データ容量に余裕があれば、いずれのコマンドも異なるコマンドとして出力可能としておき、受信側（IF3側）でいずれを抽出するのかが選択されるものとしてもよい。

10

【1753】

（停止実行指定コマンドの格納例）

続いて、遊技機の仕様の一例を挙げて、停止実行指定コマンドにおける各情報の格納例について説明する。なお、この例では、方式1を採用した場合を一例として、その格納例を説明する。

【1754】

この例では、上述の如く、3つのリール（3L，3C，3R）を有し、各リールには21個の図柄が付され、これらを駆動する各ステッピングモータ（51L，51C，51R）は、一回転するのに必要なパルス数が0～335（336ステップ）であるとする。また、所定の条件が成立した場合にはAT状態に制御され、AT状態では少なくとも遊技者に有利な停止操作順序が報知されるものとする。なお、AT状態に制御する具体的態様は、本実施形態で説明する各遊技機の仕様のいずれでも採用することが可能である。

20

【1755】

また、この例では、少なくとも非AT状態において、特定態様（左第1停止）にて停止操作が行われた場合にはAT関連処理が有利となり、特定態様にて停止操作が行われなかった場合にはAT関連処理が有利とならない優遇制御が実行されるものとしているが、上述の如く、このような優遇制御が実行されない場合であっても、同様の情報を格納可能であるものとする。

30

【1756】

また、この例では、少なくともAT状態における停止操作順序の報知対象役として、6択の押し順小役が設けられているものとする。なお、6択の押し順小役の具体的態様は、本実施形態で説明する各遊技機の仕様のいずれでも採用することが可能である。いずれにしても、正解打順（例えば、1／6）で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず所定数（例えば、13枚）の遊技価値が付与され、不正解打順（例えば、5／6）で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず当該所定数の遊技価値は付与されないように構成されている。

【1757】

また、この例では、取りこぼしが発生し得る小役として、「チェリー」の小役と、「スイカ」の小役とが設けられているものとする。「チェリー」の小役は、例えば、左リールにおいて、図柄位置「1」番又は「11」番が停止可能な位置で停止操作が行われた場合には取りこぼしは発生せず、所定数（例えば、3枚）の遊技価値が付与され、図柄位置「1」番又は「11」番が停止可能な位置で停止操作が行われなかった場合には取りこぼしが発生し、当該所定数の遊技価値は付与されないように構成されているものとする。

40

【1758】

また、「スイカ」の小役は、例えば、中リールにおいて、図柄位置「1」又は「11」番が停止可能な位置で停止操作が行われた場合には取りこぼしは発生せず、所定数（例えば、5枚）の遊技価値が付与され、図柄位置「1」番又は「11」番が停止可能な位置で停

50

止操作が行われなかった場合には取りこぼしが発生し、当該所定数の遊技価値は付与されないように構成されているものとする。

【1759】

このように構成した遊技機において、AT状態中に、押し順小役に当籤したとする。この場合、パラメータ1には、当籤した押し順小役の正解打順に相当する押し順指定データが格納される。例えば、「1→2→3」が正解打順である押し順小役に当籤した場合、押し順指定データ「0」（例えば、指示情報「1」に相当）が格納される。

【1760】

また、この場合、パラメータ2には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。上述のとおり、これは、左リールを図柄位置「1」番で停止すべき旨を示す情報である。また、パラメータ3には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。上述のとおり、これは、中リールを図柄位置「1」番で停止すべき旨を示す情報である。また、パラメータ4には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。上述のとおり、これは、右リールを図柄位置「1」番で停止すべき旨を示す情報である。

【1761】

なお、当該遊技における当籤役は押し順小役であるため、押下位置にかかわらず、停止操作順序が正解打順であれば最も多くの遊技価値が付与されるわけであるが、この例では、上述の「チェリー」及び「スイカ」の小役について常に取りこぼしが発生しない（不利とならない）一の停止操作時期を予め定め、これが毎回格納されるようにしている。もっとも、上述の如く、当籤役を参照し、例えば、このような押し順小役である場合には、パラメータ2～4に「1023」が格納されるようにして、試験機側でランダムな停止位置が決定されるものとしてもよい。

【1762】

また、右リールにおいては取りこぼしが発生しないため、第3回胴停止実行位置指定データは上述したものでもなくともよいが、この例では、左リールや中リールと同様に、一の停止操作時期を予め定め、これが毎回格納されるようにしている。なお、右リールにおいて取りこぼしが発生し得る役が設けられている場合には、当然ながら、その取りこぼしが発生しない一の停止操作時期が規定されることとなる。また、取りこぼしが発生し得る左リール（第1回胴停止実行位置指定データ）及び中リール（第2回胴停止実行位置指定データ）については、具体的な停止操作時期を規定するが、右リール（第3回胴停止実行位置指定データ）については、パラメータ4に「1023」が格納されるようにして、試験機側でランダムな停止位置が決定されるものとしてもよい。

【1763】

また、この場合、パラメータ5には、パラメータ1と同様に、押し順指定データ「0」が格納される。また、この場合、パラメータ6には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ7には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ8には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納される。そして、これらの総和がチェックサム値に格納される。

【1764】

また、このように構成した遊技機において、AT状態中に、「スイカ」の小役に当籤したとする。この場合、パラメータ1には、押し順指定データ「0」が格納される。なお、当該遊技における当籤役は「スイカ」の小役であるため、停止操作順序にかかわらず、押下位置（停止操作時期）が適切であれば最も多くの遊技価値が付与されるわけであるが、この例では、このような場合も、一の停止操作順序を予め定め、これが毎回格納されるようにしている。もっとも、上述の如く、当籤役を参照し、例えば、このような「スイカ」の小役である場合には、ランダムに停止操作順序が格納されるようにしてもよい。

【1765】

また、この場合、上述の如く、パラメータ2には、例えば、第1回胴停止実行位置指定

10

20

30

40

50

データ「23」が格納され、パラメータ3には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「23」が格納され、パラメータ4には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。

【1766】

また、この場合、パラメータ5には、パラメータ1と同様に、押し順指定データ「0」が格納される。また、この場合、パラメータ6には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ7には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ8には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納される。そして、これらの総和がチェックサム値に格納される。

10

【1767】

また、このように構成した遊技機において、非AT状態中に、押し順小役に当籤したとする。この場合、パラメータ1には、押し順指定データ「0」が格納される。なお、これは、AT関連処理が有利となる（不利とならない）停止操作順序に対応するものとなっている。ここで、例えば、「1→2→3」が正解打順である押し順小役に当籤していた場合には所定数の遊技価値が付与される場合もあるが、その他が正解打順である押し順小役に当籤していた場合には所定数の遊技価値が付与されない。すなわち、非AT状態中の通常の制御が行われ得るものとなっている。

【1768】

また、この場合、上述の如く、パラメータ2には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「23」が格納され、パラメータ3には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「23」が格納され、パラメータ4には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。

20

【1769】

また、この場合、パラメータ5には、パラメータ1と同様に、押し順指定データ「0」が格納される。また、この場合、パラメータ6には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ7には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ8には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納される。そして、これらの総和がチェックサム値に格納される。

30

【1770】

また、このように構成した遊技機において、非AT状態中に、「スイカ」の小役に当籤したとする。この場合、パラメータ1には、押し順小役に当籤した場合と同様に、押し順指定データ「0」が格納される。

【1771】

また、この場合、上述の如く、パラメータ2には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「23」が格納され、パラメータ3には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「23」が格納され、パラメータ4には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「23」が格納される。これにより、上述の如く、IF2が接続されていた場合には、試験機から取りこぼしが発生しない停止操作指示が出力されることとなる。

40

【1772】

また、この場合、パラメータ5には、パラメータ1と同様に、押し順指定データ「0」が格納される。また、この場合、パラメータ6には、例えば、第1回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ7には、例えば、第2回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納され、パラメータ8には、例えば、第3回胴停止実行位置指定データ「1023」が格納される。これにより、上述の如く、IF3が接続されていた場合には、試験機から取りこぼしが発生し得る停止操作指示が出力されることとなる。そして、これらの総和がチェックサム値に格納される。

【1773】

<主制御回路の他の構成例>

50

続いて、図 1 2 3 を参照して、主制御回路 1 0 0 の他の構成例について説明する。図 1 2 3 は、本変形例に係る主制御回路 1 0 0 のメモリマップを示す図である。

【 1 7 7 4 】

主制御回路 1 0 0 は、上述のとおり、例えば、遊技に関する各種処理を実行するメイン CPU 1 0 1 と、メイン CPU 1 0 1 が各種処理を実行するために必要な情報が記憶されたメイン ROM 1 0 2 と、メイン CPU 1 0 1 が各種処理を実行するために必要な情報が記憶されるメイン RAM 1 0 3 とを含んで構成され（図 3 等参照）、メイン CPU 1 0 1 は、例えば、メイン ROM 1 0 2 に記憶された各種プログラムや各種データテーブルなどを用いて各種処理を実行し、その結果などがメイン RAM 1 0 3 に記憶されることで、遊技動作全般に係る制御を行うものとなっている。

10

【 1 7 7 5 】

ここで、メイン ROM 1 0 2 及びメイン RAM 1 0 3 を含む主制御回路 1 0 0 内の記憶領域（アドレス空間）は、例えば、図 1 2 3 に示すように構成することができる。なお、図 1 2 3 A は、全体のメモリマップを示す図であり、図 1 2 3 B は、メイン ROM 1 0 2 のメモリマップを示す図であり、図 1 2 3 C は、メイン RAM 1 0 3 のメモリマップを示す図である。

【 1 7 7 6 】

図 1 2 3 A に示すように、全体のメモリマップでは、アドレスの先頭（0 0 0 0 H）側から、メイン ROM 1 0 2 のメモリ領域、メイン RAM 1 0 3 のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及び X C S デコードエリアが、未使用エリアを間に挟んでこの順でそれぞれ所定のアドレスに配置される。

20

【 1 7 7 7 】

また、図 1 2 3 B に示すように、メイン ROM 1 0 2 のメモリマップでは、メイン ROM 1 0 2 のアドレスの先頭（0 0 0 0 H）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。

【 1 7 7 8 】

なお、プログラムエリアには、遊技者による遊技の進行に関連する各種処理（遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種処理）において、メイン CPU 1 0 1 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、遊技者による遊技の進行に関連する各種処理（遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種処理）において、メイン CPU 1 0 1 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 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。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遊技を行う上で必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

30

【 1 7 7 9 】

また、規定外エリアには、遊技者による遊技の進行に関連しない各種処理（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、遊技機に関する所定の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。すなわち、規定外エリアからなる規定外 ROM 領域（規定外記憶領域）には、遊技店で遊技者が実際に遊技を行う上では必ずしも必要とならない各種プログラム及び各種データが格納される。

40

【 1 7 8 0 】

また、図 1 2 3 C に示すように、メイン RAM 1 0 3 のメモリマップでは、メイン RAM 1 0 3 のアドレスの先頭（F 0 0 0 H）側から、遊技用 RAM 領域（遊技用格納領域）及び規定外 RAM 領域（規定外格納領域）が、この順でそれぞれ所定のアドレスに配置される。

50

【1781】

遊技用RAM領域には、遊技者による遊技の進行に関連する（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各種データ（例えば、内部当籤役に関するデータ等）を一時的に格納する遊技用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。

【1782】

また、規定外RAM領域には、遊技者による遊技の進行に関連しない（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及び規定外スタックエリアが設けられる。本変形例では、この規定外RAM領域を使用して、例えば、IF1～IF3の制御処理（後述の図124～図127等参照）が実行されるように構成される。

10

【1783】

この構成例では、メインROM102内において、遊技者による遊技の進行に関連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（例えば、データテーブル等）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）に記憶する。また、そのような遊技者による遊技の進行に関連しない各種処理は、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。

【1784】

20

このようなメインROM102の構成では、規定外ROM領域（規定外記憶領域）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、遊技用ROM領域（遊技用記憶領域）の容量の圧迫を回避することができる。また、このようなメインRAM103の構成では、規定外RAM領域（規定外格納領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なデータを記憶することができる。それゆえ、遊技用RAM領域（遊技用格納領域）の容量の圧迫を回避することができる。すなわち、遊技制御に関する記憶容量を確保し（増大させ）、確保した（増大させた）記憶容量を活用して遊技性を高めることが可能になる。

【1785】

<メイン処理の他の構成例>

30

続いて、図124を参照して、主制御回路100のメインCPU101により実行されるメイン処理（主要動作処理）の他の構成例について説明する。図124は、本変形例に係るメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。なお、本実施形態に係るメイン処理の手順の一例は、図23を参照してすでに説明したとおりであり、これと同様の処理についてはここでの説明を省略している。ここでは、主としてその差分の処理（図124のS401に示すIF2・IF3制御処理）について説明する。

【1786】

メインCPU101は、リール停止初期設定処理（S9）を行った後、IF2・IF3制御処理（規定外）を行う（S401）。この処理では、停止実行指定コマンドの各情報（図121及び図122等参照）を生成・格納するための処理を実行し、IF2又はIF3が接続されている場合には、格納した停止実行指定コマンドの各情報をIF2又はIF3に出力するための処理を実行する。なお、この処理は、IF2又はIF3が接続されていない場合であっても実行され得る。もっとも、この場合には停止実行指定コマンドの各情報が出力されることはない。この処理の詳細については後述する。

40

【1787】

また、この処理に係る制御プログラムや各種データは、メインROM102の規定外ROM領域（図123B参照）に記憶されており、また、この処理によって格納されるデータは、規定外RAM領域（図123C）に記憶される。

【1788】

また、この処理が実行される時期は上述したものに限られない。停止実行指定コマンド

50

の各情報を生成可能な時期であれば、任意の時期とすることができる。例えば、開始操作が行われた後、当籤役の種類や停止操作態様の報知内容（有無を含む）が決定された後（例えば、図124のS6の処理後）であって、停止操作が可能となる前（例えば、図124のS12の処理前）であればいずれの時期に実行されるものであってもよい。

【1789】

また、メイン処理の一部とせず、後述のIF1制御処理（規定外）と同様に、定期割込処理（図127参照）において実行されるものとしてもよい。すなわち、IF2又はIF3が接続された場合に、これに対して必要な情報が適切に送信可能となる限りにおいて、どのような処理の手順（時期）で実行されるものであってもよい。

【1790】

<IF2・IF3制御処理（規定外）>

続いて、図125を参照して、メイン処理（図124参照）中のS401で行うIF2・IF3制御処理について説明する。図125は、本変形例に係るIF2・IF3制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図125では、方式1（図121参照）の場合のIF2・IF3制御処理の手順の一例を示している。なお、この処理は、例えば、メインRAM103内の規定外作業領域（図123C参照）で行われる。また、この処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに記憶されている（図123B参照）。

【1791】

まず、メインCPU101は、設定ナビデータがあるか否かを判定する（S411）。すなわち、メインCPU101は、例えば、AT状態中において、ナビ設定処理（図28のS104参照）で特定の停止操作態様の報知を行うことが決定されたか（ナビデータが設定されたか）否かを判定する。なお、この処理では、メインCPU101は、指示情報の種類を判定するようにしてもよいし、遊技状態及び内部当籤情報の種類を判定するようにしてもよい。いずれにしても、メインCPU101は、今回の遊技で、停止操作態様の報知が行われる否かを判定する。

【1792】

メインCPU101は、設定ナビデータがあると判定した場合（S411がYES）、設定ナビデータに応じた押し順指定情報を取得する（S412）。例えば、上述の例において、設定ナビデータが「2→1→3」で停止操作を行うことを報知するものであった場合、押し順指定情報として押し順指定データ「2」を取得する。その後、処理をS414に移す。

【1793】

一方、メインCPU101は、設定ナビデータはないと判定した場合（S411がNO）、規定された押し順指定情報を取得する（S413）。例えば、上述の例において、押し順指定情報として押し順指定データ「0」（「1→2→3」に対応）を取得する。その後、処理をS414に移す。

【1794】

続いて、メインCPU101は、取得した押し順指定情報を停止実行指定コマンドのパラメータ1及びパラメータ5に格納する（S414）。すなわち、メインCPU101は、IF2及びIF3用に生成した停止操作順序に係る情報を対応する格納領域に格納する。

【1795】

続いて、メインCPU101は、規定されたIF2用の各リールの位置指定情報を取得する（S415）。例えば、上述の例において、各リールの位置指定情報として第1～第3回胴停止実行位置指定データ「23」（図柄位置「1」番を指定に対応）をそれぞれ取得する。

【1796】

続いて、メインCPU101は、取得した位置指定情報を停止実行指定コマンドのパラメータ2～4に格納する（S416）。すなわち、メインCPU101は、IF2用に生

10

20

30

40

50

成した停止操作時期に係る情報を対応する格納領域に格納する。

【1797】

続いて、メインCPU101は、規定されたIF3用の各リールのランダム指定情報を取得する(S417)。例えば、上述の例において、各リールのランダム指定情報として第1～第3回胴停止実行位置指定データ「1023」(図柄位置ランダムを指定に対応)をそれぞれ取得する。

【1798】

続いて、メインCPU101は、取得したランダム指定情報を停止実行指定コマンドのパラメータ6～8に格納する(S418)。すなわち、メインCPU101は、IF3用に生成した停止操作時期に係る情報を対応する格納領域に格納する。

10

【1799】

なお、方式2(図122参照)の場合には、S416の処理後、S417及びS418の処理を行うことなくS419の処理が行われるものとすればよい。

【1800】

続いて、メインCPU101は、格納したパラメータ1～8の情報(上述のとおり、コマンド番号の情報を含む。もっとも、コマンド番号の情報を含むことなく、チェックサム値が生成されるものとしてもよい)からチェックサム値を生成して格納する(S419)。なお、方式2(図122参照)の場合には、この処理で、格納したパラメータ1～5の情報からチェックサム値を生成して格納されるものとすればよい。

【1801】

20

続いて、メインCPU101は、IF2・IF3出力処理(規定外)を行う(S420)。この処理では、IF2又はIF3が接続されている場合に、格納した停止実行指定コマンドの各情報をIF2又はIF3に出力する。メインCPU101は、この処理の終了後、IF2・IF3制御処理を終了させる。なお、IF2・IF3出力処理(規定外)の詳細については後述する。

【1802】

<IF2・IF3出力処理(規定外)>

続いて、図126を参照して、IF2・IF3制御処理(図125参照)中のS420で行うIF2・IF3出力処理について説明する。図126は、本変形例に係るIF2・IF3出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。なお、この処理は、例えば、メインRAM103内の規定外作業領域(図123C参照)で行われる。また、この処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに記憶されている(図123B参照)。

30

【1803】

まず、メインCPU101は、IF2又はIF3に情報を送信する専用シリアル通信回路の状態は送信中であるか否かを判定する(S431)。すなわち、メインCPU101は、専用シリアル通信回路が使用不可能であるか否かを判定する。なお、ここで、IF2又はIF3が接続されていない場合には、専用シリアル通信回路の状態が送信中となるようにしておけばよい。メインCPU101は、専用シリアル通信回路の状態が送信中であると判定した場合(S431がYES)、IF2・IF3出力処理を終了させる。

40

【1804】

一方、メインCPU101は、専用シリアル通信回路の状態が送信中でないと判定した場合(S431がNO)、停止実行指定コマンドの先頭データから送信を開始する(S432)。すなわち、コマンド番号～チェックサム値までの各情報を順番に送信する。

【1805】

続いて、メインCPU101は、停止実行指定コマンドの全情報の送信が完了したか否かを判定する(S433)。メインCPU101は、停止実行指定コマンドの全情報の送信が完了していないと判定した場合(S433がNO)、送信する情報を順次更新した上で、送信完了まで処理を待機する。

【1806】

50

一方、メインCPU101は、停止実行指定コマンドの全情報の送信が完了したと判定した場合（S433がYES）、IF2・IF3出力処理を終了させる。

【1807】

<定期割込処理の他の構成例>

続いて、図127を参照して、主制御回路100のメインCPU101により実行される定期割込処理の他の構成例について説明する。図127は、本変形例に係る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。なお、本実施形態に係る定期割込処理の手順の一例は、図32を参照してすでに説明したとおりであり、これと同様の処理についてはここでの説明を省略している。ここでは、主としてその差分の処理（図127のS441に示すIF1制御処理）について説明する。

【1808】

メインCPU101は、ドア開閉チェック処理（S208）を行った後、IF1制御処理（規定外）を行う（S441）。この処理では、例えば、当籤役情報、遊技状態情報などの遊技情報を生成・格納するための処理を実行し、IF1が接続されている場合には、格納した各遊技情報をIF1に出力するための処理を実行する。なお、この処理は、IF1が接続されていない場合であっても実行され得る。もっとも、この場合には各遊技情報が出力されることはない。

【1809】

また、この処理に係る制御プログラムや各種データは、メインROM102の規定外ROM領域（図123B参照）に記憶されており、また、この処理によって格納されるデータは、規定外RAM領域（図123C）に記憶される。

【1810】

また、定期割込処理の一部とせず、上述のIF2・IF3制御処理（規定外）と同様に、メイン処理（図124参照）において、遊技状況に変化が生じることにより実行されるものとしてもよい。すなわち、IF1が接続された場合に、これに対して必要な情報が適切に送信可能となる限りにおいて、どのような処理の手順（時期）で実行されるものであってもよい。

【1811】

<その他の変形例（拡張例）>

（遊技中断コマンド）

本変形例では、遊技機はIF2又はIF3に対し、停止実行指定コマンドを送信（出力）するものとして説明したが、IF2又はIF3に対して送信可能とするコマンドはこれに限られない。その他の必要なコマンドも送信することが可能である。その一例として、遊技中断コマンドについて説明する。

【1812】

遊技中断コマンドは、例えば、コマンド番号（1バイト）：04H、パラメータ1（1バイト）：遊技中断要求を示す情報（01H）、及びチェックサム値（1バイト）：コマンド番号及びパラメータ1の総和（05H）といった情報から構成され、例えば、試験が実施されているときに、一度試験上の遊技を中断したほうがよい事象が発生した場合に出力されるものとなっている。

【1813】

例えば、非AT状態中において、特殊リプレイ役に当籤したとき、左第1停止をした場合には、AT状態への移行確率（AT当籤期待度）が高いが、移行したAT状態での継続確率（AT延長期待度）は低い第1制御状態のCZ状態に移行し、右第1停止をした場合には、AT状態への移行確率（AT当籤期待度）は低いが、移行したAT状態での継続確率（AT延長期待度）が高い第2制御状態のCZ状態に移行し、中第1停止をした場合には、いずれもが中程度となる第3制御状態のCZ状態に移行し得るといった遊技性を具備するものとする。

【1814】

この場合、通常のとおり停止実行指定コマンドを送信すると、押し順指定データは「0

10

20

30

40

50

」となるので、試験上は常に第1制御状態のCZ状態に移行することになり、適切な試験を実施できない可能性が生じることになる。そこで、このような遊技性を具備する場合、例えば、非AT状態において特殊リプレイ役に当籤したときには、この遊技中断コマンドを送信し、試験上の遊技が自動的に進行しないものとすればよい。

【1815】

なお、上記はあくまで試験上の遊技を中断したほうがよい事象の一例であり、他の事象が発生した場合にも遊技中断コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、AT状態において、同様の遊技性（例えば、第1制御状態となった場合には延長することは決定されやすいが、当該決定時に延長される期間は短くなりやすい、第2制御状態となった場合には延長することは決定されにくい、当該決定時に延長される期間が長くなりやすいなど）を具備する場合であって、押し順指定データではこれを把握し得ない（例えば、「?（安定）-o-r-?（荒波）」のような態様の報知（選択ナビ）を発生させるナビデータが設定されるなどの）場合にも、この遊技中断コマンドが送信されるものとしてもよい。

10

【1816】

また、AT状態において、6択の押し順小役に当籤したときに、第1停止操作については正解打順が報知されるが、第2停止操作については正解打順が報知されない場合がある（例えば、正解打順が「2→1→3」の場合に、中第1停止のみが報知される「?-1-?」のような態様の報知（一部ナビ）を発生させるナビデータが設定される場合があるなど）の遊技性を具備するものであれば、このような場合にも、この遊技中断コマンドが送信されるものとしてもよい。

20

【1817】

また、上記では、遊技中断コマンドが、遊技機からIF2又はIF3を介して試験機に出力されるものとしていたが、遊技機からIF1を介して試験機に出力されるものとしてもよい。

【1818】

（疑似遊技コマンド）

本変形例では、遊技機はIF1に対し、当籤役情報や遊技状態などの遊技情報（コマンド）を送信（出力）するものとして説明したが、IF1に対して送信可能とするコマンドはこれに限られない。その他の必要なコマンドも送信することが可能である。その一例として、疑似遊技コマンドについて説明する。

30

【1819】

疑似遊技コマンドは、例えば、コマンド番号（1バイト）：05H、パラメータ1（1バイト）：疑似遊技の種類を示す情報、及びチェックサム値（1バイト）：コマンド番号及びパラメータ1の総和といった情報から構成され、例えば、試験が実施されているときに、遊技機側で疑似遊技が開始されるときに出力されるものとなっている。なお、上述のとおり、これを疑似遊技信号として、疑似遊技の実行期間中は当該疑似遊技信号が出力されるものとしてもよい。

【1820】

そして、IF1は、疑似遊技コマンドを受信した場合、疑似遊技コマンドに含まれる疑似遊技の種類を示す情報に応じて、あるいは疑似遊技信号を受信したタイミングに応じて、疑似的な遊技操作（疑似遊技中のベット操作、開始操作、停止操作など）に対応する指示情報を必要な順番で生成し、遊技機側に出力するようにすればよい（すなわち、IF1が疑似遊技進行機能を具備するようにしてもよい）。あるいは、このような指示情報は、試験機側で出力され、IF1を介して遊技機側に出力されるものとしてもよい（すなわち、試験機が疑似遊技進行機能を具備するようにしてもよい）。

40

【1821】

また、疑似遊技コマンドは、遊技機からIF2又はIF3に出力されるものとしてもよい。この場合、IF2又はIF3で疑似的な遊技操作に対応する指示情報が生成され、これが試験機に出力され、試験機を介してIF1に入力され、IF1から遊技機に出力されるものとしてもよいし、疑似遊技コマンドがそのまま試験機に出力され、試験機を介して

50

ＩＦ１に入力され、ＩＦ１で疑似的な遊技操作に対応する指示情報が生成され、これがＩＦ１から遊技機に出力されるものとしてもよい。

【１８２２】

なお、疑似遊技は、例えば、本実施形態の各遊技機として一例を説明したように、種々の用途及び時期において実行することができる。例えば、ＡＴ状態（疑似ボーナス）が開始されるときに実行され、疑似遊技中に「７揃い」などの特別図柄組合せが表示されることで、当該状態の開始を報知ないし示唆するものとしてもよいし、ここで複数種類の図柄組合せが表示され得るようにすることで、さらに、当該状態の有利度合いなどが報知ないし示唆されるものとしてもよい。

【１８２３】

また、レア役に当籤した遊技が終了したとき、あるいはその次遊技が開始されるときに実行され、疑似遊技中にレア役に対応する図柄組合せ（あるいは、これと関連する、若しくは同様の期待度を与えることができる図柄組合せ）が表示されることで、ＡＴ状態への移行や、ＡＴ状態中の期間の上乗せ（延長）の期待度を報知ないし示唆するものとしてもよい。また、疑似遊技が実行されることに伴って、実際にそのような特典が付与されるものとしてもよい。

【１８２４】

また、疑似遊技は、ベット操作のみを用いるもの、開始操作のみを用いるもの、停止操作のみを用いるもの、若しくは、これらのうちの複数を用いるもの、又は、これらと演出用ボタンとを用いるものなど、遊技者の遊技操作に連動してその演出態様が変化するものであれば、そのいずれをも含む。なお、例えば、疑似遊技の種類に応じてＩＦ１から出力される指示情報の種類を変動させる必要がある場合には、ＩＦ１は、疑似遊技コマンドに含まれる疑似遊技の種類を示す情報に応じて異なる種類の指示情報を出力するものとするばよい。

【１８２５】

（ＩＦ２・ＩＦ３切替機能）

本変形例では、ＩＦ２とＩＦ３とを物理的に交換しても、遊技機側ではこれを識別できない（遊技機からＩＦ２又はＩＦ３へは一方向通信である）ため、どちらが接続された場合も適切な情報が送信され得るように、ＩＦ２用停止操作態様情報及びＩＦ３用停止操作態様情報のいずれもが含まれる停止実行指定コマンドを出力するようにしていた。

【１８２６】

もっとも、適切な情報が送信され得るようにする態様はこれに限られない。例えば、ＩＦ２又はＩＦ３のいずれに接続するのかを遊技機側で設定可能としてもよい。具体的には、遊技機側で所定の切替操作を検出可能な切替操作手段を設けるものとし、この切替操作手段に対してＩＦ２に対応する切替操作が行われた場合には、ＩＦ２に接続することが設定され（ＩＦ２モードが設定され）、ＩＦ３に対応する切替操作が行われた場合には、ＩＦ３に接続することが設定される（ＩＦ３モードが設定される）ものとするばよい。

【１８２７】

ここで、切替操作手段は、例えば、主制御基板７１上に新たに設けられた専用の物理スイッチであってもよいし、既存の操作手段（例えば、設定キー、リセットボタン、あるいはストップボタンなど）への操作の組み合わせ（少なくとも遊技者が遊技中に行えない操作であればよい）によって所定の切替操作を検出可能とするものであってもよい。

【１８２８】

なお、ＩＦ２モード及びＩＦ３モードのいずれが設定されたかは、モード表示手段によって表示されることが望ましい。ここで、モード表示手段は、例えば、主制御基板７１上に新たに設けられた専用の表示装置（７セグメントＬＥＤなど）であってもよいし、情報表示装置１４を、新たにＩＦ２・ＩＦ３用ランプを含んで構成するものとし、このＩＦ２・ＩＦ３用ランプが、ＩＦ２モードであるときと、ＩＦ３モードであるときとで異なる表示態様で表示されるものとしてもよい。また、既存の表示装置（例えば、情報表示装置１４内の既存の表示部や役比モニタ装置５４など、あるいは、これとメイン演出表示部２１

10

20

30

40

50

やサブ演出表示部 22 との組み合わせなど) を用いてもよい。

【1829】

そして、遊技機側では、IF2モードが設定された場合、IF2用停止操作態様情報を含み、IF3用停止操作態様情報を含まない停止実行指定コマンドが出力され、IF3モードが設定された場合、IF3用停止操作態様情報を含み、IF2用停止操作態様情報を含まない停止実行指定コマンドが出力されるものとすればよい。

【1830】

例えば、方式1(図121参照)の停止実行指定コマンドを例に挙げて説明すると、IF2モードが設定された場合、コマンド番号(例えば、「01H」)、パラメータ1~4に格納される情報、及びチェックサム値がそれぞれ格納された停止実行指定コマンドが出力され、IF3モードが設定された場合、コマンド番号(例えば、「02H」)、パラメータ5~8に格納される情報(これが、パラメータ1~4で使用したものと同一格納領域に格納される)、及びチェックサム値がそれぞれ格納された停止実行指定コマンドが出力されるものとすればよい。この場合、停止実行指定コマンドの格納領域の構成を共通化できるため、記憶容量の削減を図ることも可能となるし、データ送信時の制御負担の軽減を図ることも可能となる。

【1831】

また、仮に、遊技機側で各情報が生成され、IF2・IF3で能動的な制御処理が不要な構成であれば、少なくともIF2・IF3で制御回路(CPU)を搭載する必要がなくなる。また、これを言い換えれば、IF2・IF3を取り換えることなく、共通のインターフェースボードで試験を行ったとしても、適切な試験を行うことが可能となる。

【1832】

<本変形例の仕様を用いた遊技機>

本変形例によれば、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。

【1833】

例えば、複数の試験用情報を生成して外部に出力可能とし、試験用情報は、IF2用停止操作態様情報と、IF3用停止操作態様情報と、を含み、IF2用停止操作態様情報は、停止操作順序及び停止操作時期を特定可能とする情報(例えば、図121及び図122に示すパラメータ1~4に格納された情報)として構成され、IF3用停止操作態様情報は、停止操作順序を特定可能とする一方、停止操作時期を特定可能としない情報(例えば、図121に示すパラメータ5~8に格納された情報、あるいは、図122に示すパラメータ5に格納された情報)として構成され、AT状態であるとき、報知に対応する停止操作順序を特定するための有利順序特定情報と、少なくとも決定された当籤役に対して不利とならない停止操作時期を特定するための有利時期特定情報と、を含むIF2用停止操作態様情報を生成可能とし、少なくとも有利順序特定情報を含むIF3用停止操作態様情報を生成可能とする遊技機である。

【1834】

また、例えば、AT状態であるとき、IF3用停止操作態様情報として、有利順序特定情報と、停止操作時期をランダムとする旨の時期不特定情報と、が含まれるようにしてもよい。

【1835】

なお、IF2用停止操作態様情報及びIF3用停止操作態様情報の出力態様は上述したものに限られない。例えば、ともに同時期に出力されるものであるが、別コマンドして送信されるものであってもよい。この場合、例えば、コマンド構成(各パラメータ)は同様のものであり、コマンド番号を別として(例えば、IF2用停止操作態様情報のコマンド番号を「01H」とし、IF2用停止操作態様情報のコマンド番号を「02H」とするなど)各コマンドを構成してもよい。また、例えば、上述の如く、遊技機側でIF2又はIF3のいずれが接続されるのかを識別可能とした上で、いずれかのコマンドが選択的に出力されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1836】

また、例えば、AT状態でない（非AT状態である）とき、所定の停止操作順序を特定するための所定順序特定情報と、有利時期特定情報と、を含むIF2用停止操作態様情報を生成可能とし、少なくとも所定順序特定情報を含むIF3用停止操作態様情報を生成可能とする遊技機である。

【1837】

また、例えば、AT状態でない（非AT状態である）とき、IF3用停止操作態様情報として、所定順序特定情報と、停止操作時期をランダムとする旨の時期不特定情報と、が含まれるようにしてもよい。

【1838】

また、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状態でない（非AT状態である）ときに、いずれかの状態に制御可能な優遇制御（例えば、第2の遊技機（変形例）など参照）を実行可能とし、所定順序特定情報で特定される停止操作順序は、少なくとも優遇状態に制御され得る停止操作順序である遊技機である。

【1839】

なお、所定順序特定情報で特定される停止操作順序は上述のものに限られない。上述の優遇制御が実行され得る遊技機であっても、これを考慮しない停止操作順序が特定されるものであってもよい。あるいは、非AT状態であることを鑑み、押し順指定データがランダムに決定される（あるいは、ランダム指定データが格納される）ことで、遊技ごとに特定される停止操作順序が変動するものであってもよい。

【1840】

あるいは、例えば、図116等を用いて説明したように、停止操作態様が報知されない場合であっても、指示情報が「0」となるときと、「99」となるときとがあるような場合には、指示情報「0」が決定される遊技では押し順指定データがランダムに決定される一方、指示情報「99」が決定される遊技では押し順指定データ「0」が必ず決定されるものとしてもよい。

【1841】

また、例えば、IF2用停止操作態様情報及びIF3用停止操作態様情報を一の停止実行指定コマンドで出力可能である遊技機である。なお、停止実行指定コマンド内の各パラメータの構成は上述のものに限られない。各情報が、試験用基板（例えば、IF2やIF3）や試験機において識別可能に構成されている限り、どのような構成を採用することも可能である。

【1842】

また、例えば、停止実行指定コマンドには、IF2用停止操作態様情報及びIF3用停止操作態様情報を用いて生成されたチェックサム値が含まれる遊技機である。なお、チェックサム値を生成するときの演算は加算に限られない。予め規定された値から各情報の数値を減算することでこのようなチェック情報が生成されるようにしてもよいし、各情報の数値を乗算ないし除算することでこのようなチェック情報が生成されるようにしてもよい。また、種々の演算を組み合わせることでこのようなチェック情報が生成されるようにしてもよい。

【1843】

また、例えば、停止実行指定コマンドの出力に係る処理（例えば、IF2・IF3制御処理やIF2・IF3出力処理）は、遊技者による遊技の進行に関連しない処理の実行に必要な情報を記憶する記憶領域（例えば、規定外ROM領域や規定外RAM領域）に記憶される遊技機である。なお、記憶容量に余裕があれば、当該処理は、遊技者による遊技の進行に関連する処理の実行に必要な情報を記憶する記憶領域（例えば、遊技用ROM領域や遊技用RAM領域）に記憶されてもよい。

【1844】

また、例えば、有利時期特定情報は、各リールにおける所定の基準位置（例えば、イン

10

20

30

40

50

デックスセンサによって検出される初期位置)からの、各ステッピングモータのステップ数(例えば、パルス数)に対応する対応数値情報である遊技機である。

【1845】

なお、対応数値情報は、ステップ数(パルス数)と同じ値であってもよいし、対応関係を認識可能とする限り、異なる値であってもよい。例えば、ステップ数(パルス数)に対して、「1」や「512」といった所定の数値を加算することによって算出したものを対応数値情報としてもよいし、「2」といった所定の数値を乗算することによって算出したものを対応数値情報としてもよい。あるいは、「6」といった所定の数値で除算し、商及び余りの値を対応数値情報としてもよい。

【1846】

また、例えば、対応数値情報は、複数のリールごとに予め規定される遊技機である。なお、当籤役に対して不利とならない位置が複数ある場合には、そのいずれか一つのみを予め規定してもよいし、複数位置のそれぞれを予め規定してもよい。後者の場合には、それに応じて、パラメータの数を増加させるようにしてもよいし、一のパラメータにおいて、それぞれが識別可能となるようにデータが格納されるものとしてもよい。

【1847】

また、例えば、IF3用停止操作態様情報は、停止操作時期をランダムとする旨の時期不特定情報(例えば、図121に示すパラメータ6~8に格納された情報)をさらに含んで構成され、時期不特定情報には、所定の基準位置からのステップ数に対応しない非対応数値情報のうちで特定数値情報(例えば、「1023」)が用いられる遊技機である。なお、特定数値情報として用いられる値は、有利時期特定情報と区別可能である限り、どのような値であってもよい。また、上述の如く、非対応数値情報を用いることなく時期不特定情報のデータを構成してもよい。

【1848】

また、例えば、試験用情報は、当籤役を特定可能とする当籤役情報をさらに含み、当籤役情報は、IF2用停止操作態様情報及びIF3用停止操作態様情報とは異なる態様で(例えば、IF1制御処理の実行によって)出力可能である遊技機である。

【1849】

また、例えば、試験用情報は、特殊遊技の実行を特定可能とする特殊遊技情報(例えば、疑似遊技コマンド)をさらに含み、特殊遊技情報は、IF2用停止操作態様情報及びIF3用停止操作態様情報とは異なる態様で(例えば、IF1制御処理の実行によって)出力可能である遊技機である。

【1850】

なお、当籤役情報や遊技状態情報などの遊技情報、あるいは特殊遊技状態の出力態様は上述のものに限られない。各情報が、試験用基板(例えば、IF2やIF3)や試験機において識別可能に構成されている限り、どのような出力態様を採用することも可能である。例えば、これらが出力される試験用基板はいずれを用いてもよいし、そのデータ構成も適宜変形可能である。

【1851】

<本変形例に係る発明のまとめ(付記)>

以上説明したように、本変形例では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1852】

従来の遊技機において、所定の条件が成立した場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る有利状態(例えば、AT状態)に制御可能にしたものが提案されている(例えば、特開2010-29494号公報参照)。

【1853】

このような遊技機では、例えば、有利状態に制御されると、所定役(例えば、押し順小役)について遊技価値の付与期待値が高まる停止操作順序などが報知されることで、これにしたがって停止操作を行えば、遊技者は遊技価値量を増加させることができるものとな

10

20

30

40

50

っている。

【1854】

ところで、このような遊技機は、射幸性を適切な範囲内のものとするため、遊技機に関する所定の試験を経てから市場に提供されるものとなっている。それゆえ、そのような試験においては、例えば、出玉率などの遊技状況は適切に把握されることが求められる。

【1855】

しかしながら、このような遊技機では、有利状態に制御されている場合であっても、例えば、遊技者の技量（例えば、目押しの技量）などによって付与される遊技価値量に差が生じる可能性がある。したがって、そのような試験においても、そのような可能性について把握できることが望ましいと考えられる。

10

【1856】

本発明は、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる遊技機を提供することを目的とする。

【1857】

複数の識別情報がそれぞれの周面に配された複数のリール（例えば、リール3L、3C、3R）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、遊技者の開始操作に応じて前記複数のリールを回転させるとともに、前記役決定手段により決定された当籤役と遊技者の停止操作とに応じて前記複数のリールの回転を停止させるリール制御手段（例えば、リール回転開始処理、リール停止制御処理及びリール制御処理などを行うメインCPU101）と、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、メイン演出表示部21）と、前記報知手段による報知が行われる有利状態（例えば、AT状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、複数の試験用情報を生成可能な情報生成手段（例えば、IF2・IF3制御処理を行うメインCPU101）と、前記情報生成手段により生成された情報を外部に出力可能な情報出力手段（例えば、IF2・IF3出力処理を行うメインCPU101）と、を備え、前記試験用情報は、第1停止操作態様情報（例えば、IF2用停止操作態様情報）と、第2停止操作態様情報（例えば、IF3用停止操作態様情報）と、を含み、前記第1停止操作態様情報は、停止操作順序及び停止操作時期を特定可能とする情報として構成され、前記第2停止操作態様情報は、停止操作順序を特定可能とする一方、停止操作時期を特定可能としない情報として構成され、前記情報生成手段は、前記有利状態であるとき、前記報知手段による報知に対応する停止操作順序を特定するための有利順序特定情報と、少なくとも前記役決定手段により決定された当籤役に対して不利とならない停止操作時期を特定するための有利時期特定情報と、を含む前記第1停止操作態様情報を生成可能とし、少なくとも前記有利順序特定情報を含む前記第2停止操作態様情報を生成可能とする、ことを特徴とする遊技機である。

20

30

この遊技機によれば、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される有利状態であるときには、停止操作時期を含めて最も有利となる停止操作態様と、停止操作時期については有利とならない場合がある停止操作態様とで試験が実施されることを可能としている。したがって、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

40

【1858】

前記情報生成手段は、前記有利状態でないとき、所定の停止操作順序を特定するための所定順序特定情報と、前記有利時期特定情報と、を含む前記第1停止操作態様情報を生成可能とし、少なくとも前記所定順序特定情報を含む前記第2停止操作態様情報を生成可能とする、ことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、有利状態でないときには、少なくとも停止操作時期については有利となる停止操作態様と、停止操作時期についても有利とならない場合がある停止操作態様とで試験が実施されることを可能としている。したがって、有利状態であるか否かを含め、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

【1859】

50

前記有利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、少なくとも前記有利状態でないときに、いずれかの状態に制御可能な優遇制御手段（例えば、メインCPU101）をさらに備え、前記所定の停止操作順序は、少なくとも前記優遇制御手段によって前記優遇状態に制御され得る停止操作順序であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、有利状態でないときに、停止操作時期については有利となり、また、停止操作順序については少なくとも有利状態に関連する決定が不利とならない停止操作態様と、停止操作時期については有利とならない場合があるが、停止操作順序については少なくとも有利状態に関連する決定が不利とならない停止操作態様とで試験が実施されることを可能としている。したがって、そのような優遇制御が行われることを含め、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

10

【1860】

前記情報出力手段は、前記第1停止操作態様情報及び前記第2停止操作態様情報を一の特定コマンド（例えば、停止実行指定コマンド）で出力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。

この遊技機によれば、第1停止操作態様情報及び第2停止操作態様情報が一括して出力されることから、接続される試験用基板（例えば、IF2やIF3）の種類に応じて出力する内容や制御を変更する必要がなくなる。したがって、制御負荷を増大させることなく、簡易な構成で、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

20

【1861】

前記特定コマンドには、前記第1停止操作態様情報及び前記第2停止操作態様情報を用いて生成されたチェックサム情報（例えば、チェックサム値）が含まれることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、例えば、試験用基板や試験機側で当該コマンドの整合性や真正性を確認することが可能となる。したがって、より高い精度で遊技機に関する所定の試験を実施させることができる。

【1862】

遊技者による遊技の進行に関連する処理の実行に必要な情報を記憶する第1記憶領域（例えば、遊技用ROM領域や遊技用RAM領域）と、遊技者による遊技の進行に関連しない処理の実行に必要な情報を記憶する第2記憶領域（例えば、規定外ROM領域や規定外RAM領域）と、をさらに備え、前記特定コマンドの出力に係る処理の実行に必要な情報は、前記第2記憶領域に記憶されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

30

この遊技機によれば、試験用情報の出力に係る処理は、遊技者による遊技の進行に関連しない記憶領域を用いて実行されるため、このような処理が多様化しても遊技者による遊技の進行に関連する記憶領域には影響を与えることがない。したがって、遊技者による遊技の進行に関連する記憶領域の空き容量を増大させ、これを利用して遊技性を高めることができる。

【1863】

前記複数のリールは、それぞれに対応する複数のステッピングモータ（例えば、ステッピングモータ51L, 51C, 51R）の駆動によってその回転及び停止が制御されるものであり、それぞれで所定の基準位置（例えば、インデックスセンサによって検出される初期位置）を検出可能に構成され、前記有利時期特定情報は、前記所定の基準位置からのステップ数（例えば、パルス数）に対応する対応数値情報であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

40

この遊技機によれば、所定の試験においては、ステッピングモータのステップ数を用いて各リールを適切な位置で停止させることが可能となるため、遊技機側のみならず、試験用基板や試験機側においても制御負荷を軽減することが可能となる。また、例えば、試験用基板や試験機側で、当籤役などの情報から停止操作時期を特定する必要がなくなることから、それらの仕様に拡張性を与えることも可能となる。したがって、制御負荷を増大さ

50

せることなく、簡易な構成で、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

【1864】

前記対応数値情報は、前記複数のリールごとに予め規定されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、有利時期特定情報に対応する対応数値情報が予め規定されているため、所定の試験においてその都度停止操作時期を特定する必要がなくなる。また、このようにしても試験結果には何ら問題は生じない。したがって、制御負荷を増大させることなく、簡易な構成で、遊技機に関する所定の試験に用いられる情報をより適切に出力することができる。

10

【1865】

前記第2停止操作態様情報は、停止操作時期をランダムとする旨の時期不特定情報をさらに含んで構成され、前記時期不特定情報には、前記所定の基準位置からのステップ数に対応しない非対応数値情報のうちで特定数値情報（例えば、「1023」）が用いられることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、時期不特定情報を出力する場合には、当該情報を、有利時期特定情報と同様のデータ構成としつつ、そこでは使用されない非対応数値情報の一部を用いたものとしているため、遊技機側のみならず、試験用基板や試験機側においても、当該情報を用いた試験を行う上で、その利便性や汎用性を向上させることができる。

【1866】

20

前記試験用情報は、前記役決定手段により決定された当籤役を特定可能とする当籤役情報をさらに含み、前記情報出力手段は、前記当籤役情報を、前記第1停止操作態様情報及び前記第2停止操作態様情報とは異なる態様で（例えば、IF1制御処理の実行によって）出力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。

この遊技機によれば、所定の試験を行う上で必要な他の試験用情報である、例えば、当籤役情報については、第1停止操作態様情報及び第2停止操作態様情報とは異なる態様で出力されるため、試験機側に送られる情報量を増加させるとともに、より確実に各情報を送ることも可能となる。したがって、より適切に試験を実施させることができる。

【1867】

遊技の進行を所定期間停止させるロック期間中において、遊技者の開始操作に応じて前記複数のリールを回転させ、又は遊技者の停止操作に応じて前記複数のリールの回転を停止させることを可能とする特殊遊技（例えば、疑似遊技）を実行可能な特殊遊技実行手段（例えば、メインCPU101）をさらに備え、前記試験用情報は、前記特殊遊技の実行を特定可能とする特殊遊技情報（例えば、疑似遊技コマンド）をさらに含み、前記情報出力手段は、前記特殊遊技情報を、前記第1停止操作態様情報及び前記第2停止操作態様情報とは異なる態様で（例えば、IF1制御処理の実行によって）出力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。

30

この遊技機によれば、所定の試験を行う上で必要な他の試験用情報である、例えば、特殊遊技情報については、第1停止操作態様情報及び第2停止操作態様情報とは異なる態様で出力されるため、試験機側に送られる情報量を増加させるとともに、より確実に各情報を送ることも可能となる。したがって、より適切に試験を実施させることができる。

40

【1868】

【14．第4の遊技機】

続いて、図128～図141を参照して、パチスロ機1の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第4の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第4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4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。

50

【1869】

また、第4の遊技機は、第1の遊技機とはその遊技性に関する仕様が異なる点があるが、遊技の進行に関する基本的な制御や演出の実行に関する基本的な制御は第1の遊技機と同様である。すなわち、第4の遊技機においても、主制御回路100のメインCPU101は、図23～図32にその一例を示した各種処理を実行することで、各リールの回転、停止、遊技価値の付与、遊技状態の移行、各種制御に必要な各種カウンタや各種フラグの情報の更新、メイン側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。また、副制御回路200のサブCPU201は、図33にその一例を示した各種処理を実行することで、サブ側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。なお、メインCPU101及びサブCPU201は、以下に説明する遊技性を実現するために必要な制御処理を適宜行えばよく、また、その手法も発明の趣旨を逸脱しない範囲において適宜変更可能であることから、第4の遊技機では、このような各種処理に関する個別の詳細な説明についてはこれを省略している。

10

【1870】

第4の遊技機では、第1の遊技機と同様に、変動表示部が3列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）の表示列によって構成され、有効ラインが、リール3Lの中段領域、リール3Cの中段領域、及びリール3R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。

【1871】

また、第4の遊技機では、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の遊技機と同様に、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、この場合、第1の遊技機と同様に、2枚ベット状態でのみ当籤可能な2BBと、3枚ベット状態でのみ当籤可能な3BBとを設け、2BBフラグ間の3枚ベット状態が「推奨遊技状態」となるように構成することもできる。

20

【1872】

第4の遊技機では、内部当籤役の抽籤確率に係る遊技状態（後述の図133参照）として、非ボーナス状態である、後述の「RB」が持越されているRBフラグ間と、「RB」が当籤していない（持越されていない）非フラグ間と、ボーナス状態であるRB（RB遊技状態）とを含んで構成される。なお、これらの遊技状態は、リプレイ役の当籤確率が変動することから（後述の図133参照）、それぞれ異なるRT状態であるとも言い得る。

30

【1873】

非フラグ間において、「RB」に当籤した遊技でこれに対応する後述の「C__RB」が表示された場合にはRB遊技状態に移行する。RB遊技状態は、当該状態中に8回の入賞が発生するか、12回の遊技が行われた場合に終了するように構成される。RB遊技状態が終了した場合、再度非フラグ間に移行する。

【1874】

なお、「RB」は、単独で内部当籤役として決定される場合（後述の図133中、当籤番号「38」（No. 38）に当籤した場合）と、小役（後述の「F__特殊ベル3A」～「F__共通1枚」）と重複して内部当籤役として決定される場合（後述の図133中、当籤番号「29」～「37」（No. 29～37）に当籤した場合）とがあるが、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるため、後者の場合には「C__RB」が表示される場合はない。前者の場合には、各リールで押下位置正解であれば「C__RB」が表示される場合があるが、いずれかのリールで押下位置不正解であれば「C__RB」は表示されない。「RB」に当籤した遊技で「C__RB」が表示されない場合にはRBフラグ間に移行する。

40

【1875】

RBフラグ間は、「はずれ」となる（換言すれば、持越役としての「RB」のみが内部

50

当籤役として決定される) 確率が「0」となるように構成され(後述の図133参照)、また、本実施形態では、上述のとおり、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるように構成されることから、一度RBフラグ間となった場合には、「C__RB」が表示される場合がなくなること(起因して)基本的に他の遊技状態には移行しなくなる。第4の遊技機では、このRBフラグ間が「推奨遊技状態」として構成される。したがって、特段の説明がない限り、以下では当該推奨遊技状態で遊技が行われることを前提として説明する。

【1876】

なお、RBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合には、「RB」が持越されていることを示す情報(RBに係る持越役格納領域の情報)はクリアされ、非フラグ間に移行するように構成される。また、上述の「RAM異常」等の初期化条件が成立した場合にもクリアされるため、この場合にも非フラグ間に移行するように構成される。したがって、設定変更が行われた場合には、基本的に、非フラグ間であって後述の非有利区間の状態となるように制御される。もっとも、RBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合、「RB」が持越されていることを示す情報(RBに係る持越役格納領域の情報)をクリアせず、設定変更後もRBフラグ間が継続するように構成することもできる。

【1877】

また、例えば、設定用鍵型スイッチ52がオン状態、かつ、リセットスイッチ53がオフ状態で電源が立ち上げられた(電源がオン状態となった)場合には、「RB」が持越されていることを示す情報(RBに係る持越役格納領域の情報)をクリアしないようにしてもよい。なお、この場合、設定用鍵型スイッチ52がオン状態、かつ、リセットスイッチ53もオン状態で電源が立ち上げられた(電源がオン状態となった)場合には、「RB」が持越されていることを示す情報(RBに係る持越役格納領域の情報)をクリアするようにしてもよい。すなわち、例えば、設定変更が行われるときに、ボーナスの持越状態を維持するか、ボーナスの持越状態を初期化して非持越状態とするかが選択可能に構成されるものとしてもよい。

【1878】

〔14-1. 第4の遊技機の遊技性〕

続いて、図128～図131を参照して、第4の遊技機における遊技の流れについて説明する。図128～図130は、第4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131は、第4の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。

【1879】

第4の遊技機では、第1の遊技機と同様、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。また、図128～図130に示すように、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常状態(初期状態)が設けられており、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、通常状態、CZ状態、前兆状態、及び有利状態(AT)が設けられている。また、CZ状態は、さらに、CZ1～CZ4に区別され、有利状態(AT)は、さらに、AT1～AT4及びED(エンディング)に区別される。なお、以下では、非有利区間の通常状態と、有利区間の通常状態とを区別するため、非有利区間の通常状態を「初期状態」として説明し、有利区間の通常状態を「通常状態」として説明する。また、有利区間の有利状態を「AT状態」として説明する。

【1880】

なお、通常状態、CZ状態、及び前兆状態は、基本的に、通常有利区間(演出区間)として構成される状態であり、少なくとも状態全体としてはナビにより遊技価値が増加しない(増加しにくい)状態である。また、AT状態は、増加区間として構成される状態であり、少なくとも状態全体としてはナビにより遊技価値が増加する(増加しやすい)状態である。また、AT状態中における1ゲームあたりの遊技価値の増加期待値は約3枚程度に設定されている。

【1881】

10

20

30

40

50

まず、図 1 2 8 を参照して、第 4 の遊技機の遊技性について説明する。遊技者はほとんどの場合、通常状態から遊技を開始し、A T 状態に移行することを目指して遊技を行う。なお、初期状態においては、その単位遊技における内部当籤役が「はずれ」である場合、「F __ 通常リブ 1」である場合、「F __ R B 中 1 枚」である場合、「F __ R B 中 A L L」である場合、及び「R B」（単独当籤）である場合を除き、有利区間移行抽籤の抽籤結果として必ず有利区間に移行することが決定される（有利区間開始条件が成立する）ため、非ボーナス状態であれば（後述の図 1 3 3 参照）、初期状態の滞在期間はわずか（1 ～ 2 ゲーム程度）となっている。

【1 8 8 2】

非有利区間の初期状態において、有利区間に移行することが決定された場合（有利区間移行抽籤に当籤した場合）、当該抽籤結果として、あるいは、有利区間移行時の A T 抽籤の結果として、A T 状態に移行することが決定された場合には、A T 状態に移行する。なお、このとき、前兆状態を経由して A T 状態に移行してもよいし、前兆状態を経由することなく A T 状態に移行してもよい。

【1 8 8 3】

また、A T 状態に移行することが決定されなかった場合には、有利区間移行抽籤の抽籤結果として、あるいは、有利区間移行時の C Z 抽籤の抽籤結果として、また、あるいは制御処理の結果として、C Z 状態に移行する。すなわち、基本的に、非有利区間から有利区間に移行する場合には、少なくとも C Z 状態以上（C Z 状態又はこれよりも有利度の高い A T 状態）の特典が付与されるものとなっている。なお、これは、必ず C Z 状態以上の特典が付与されるものであってもよいし、通常状態よりも高い当籤確率（例えば、5 0 % 以上の確率）にて C Z 状態以上の特典が付与されるが、C Z 状態以上の特典の付与が確定するわけではなく、通常状態に移行する場合もあるものであってもよい。また、基本的に、初期状態から A T 状態に移行する場合はない（あるいは、5 % 程度の極めて低い確率でしか移行しない）が、C Z 状態へは必ず移行する（あるいは、9 0 % 程度の極めて高い確率で移行する）ものとしてもよい。

【1 8 8 4】

また、初期状態から有利区間移行を契機として C Z 状態に移行する場合、初期状態が R B フラグ間であれば、所定の C Z 状態に移行する一方、初期状態が非フラグ間であれば、所定の C Z 状態よりも A T 当籤期待度が低い特定の C Z 状態に移行するものとなっている。ここでは、例えば、C Z 4 について、A T 当籤期待度が相対的に低い（例えば、A T 当籤期待度が約 5 % の）C Z 4（弱）と、A T 当籤期待度が相対的に高い（例えば、A T 当籤期待度が約 2 5 % の）C Z 4（強）とが設けられているものとして説明する。

【1 8 8 5】

例えば、遊技店の開店前に設定変更がなされ、遊技店が開店し、設定変更後すぐに本例の遊技仕様となっている遊技機にて遊技を開始したとする。このとき、当該遊技機は、非フラグ間、かつ、非有利区間（初期状態）となっている。遊技者が、有利区間に移行するよりも前に R B を当籤させ、R B フラグ間とした後に有利区間に移行した場合であって、C Z 状態に移行する場合には、移行先は C Z 4（強）となる。一方、遊技者が、R B を当籤させるよりも前に有利区間に移行した場合であって、C Z 状態に移行する場合には、移行先は C Z 4（弱）となる。なお、初期状態の遊技において、R B + 小役に当籤した場合には、有利区間移行処理を先にし、R B フラグ間であるかの判別処理を後として、C Z 状態に移行する場合の移行先が C Z 4（弱）となるようにしてもよいし、R B フラグ間であるかの判別処理を先にし、有利区間移行処理を後として、C Z 状態に移行する場合の移行先が C Z 4（強）となるようにしてもよい。

【1 8 8 6】

すなわち、第 4 の遊技機では、設定変更後は、非フラグ間、かつ、非有利区間となり、また、有利区間移行時は、基本的に C Z 状態に移行する仕様とし、有利区間移行時に非フラグ間である場合には、R B フラグ間である場合と比べて当該 C Z 状態の有利度が低くなる（換言すれば、有利区間移行時に R B フラグ間である場合には、非フラグ間である場合

10

20

30

40

50

と比べて当該C Z状態の有利度が高くなる)ように構成している。このようにすれば、設定変更によって遊技者が過度に有利となり、遊技店が不測の不利益を被ることを防止できる。さらに、例えば、リミット処理の実行などによって有利区間が終了して非有利区間に移行する場合、このときはR Bフラグ間であることがほとんどであることから、その非有利区間から移行するC Z状態の有利度が不利となることはほとんどない。すなわち、遊技中に非有利区間に移行した場合には、C Z状態の有利度が低くなることを遊技者が懸念することがなく、C Z状態移行の期待感のみを高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【1887】

なお、設定変更後に、非有利区間から有利区間に移行したときのC Z状態の有利度を変動させる態様は上述のものに限られない。例えば、C Z状態が、C Z 1、C Z 2、C Z 3の順で順次有利度が高くなるものとした場合、有利区間移行時に非フラグ間であればC Z 1に移行し(あるいは、C Z 1に移行する割合がR Bフラグ間である場合よりも高く)、R Bフラグ間であればC Z 2ないしC Z 3に移行する(あるいは、これらに移行する割合が非フラグ間である場合よりも高い)ものとしてもよい。また、同じC Z状態に移行するとしても、これが非フラグ間で移行したC Z状態である場合には、R Bフラグ間で移行したC Z状態である場合よりも、A T抽籤が行われる抽籤対象役の数を少なくしたり、あるいは、A T抽籤が行われるゲーム数を少なくしたりすることで、有利度を変動させるものであってもよい。

【1888】

また、例えば、設定変更後に、非有利区間から有利区間に移行したとき、非フラグ間である場合には、R Bフラグ間である場合よりもC Z状態に移行する割合が低く、通常状態に移行する割合が高いもの(例えば、R Bフラグ間であれば50%の確率でC Z状態に移行するが、非フラグ間であれば10%の確率でしかC Z状態に移行しないなど)として、両者の有利度に差を設けるようにしてもよい。

【1889】

通常状態では、A T抽籤やC Z抽籤などが行われる。すなわち、A T状態に移行させるか否か(A T状態を付与するか否か)の決定が各種の条件にしたがって行われ、また、C Z状態に移行させるか否か(C Z状態を付与するか否か)の決定が各種の条件にしたがって行われる。なお、通常状態における各種制御の一例については、図129を説明しながら後で説明する。

【1890】

通常状態においてC Z移行条件が成立する(C Z抽籤に当籤する)と、C Z状態に移行し、また、通常状態においてA T抽籤に当籤する(A T移行条件が成立する)と、前兆期間が設定されない場合にはA T状態に移行し、前兆期間が設定される場合には前兆状態に移行する。なお、通常状態においてC Z移行条件が成立した場合に、前兆期間(C Z前兆期間)を設定可能としてもよい。この場合、通常状態においてC Z移行条件が成立した場合に、C Z前兆期間が設定されない場合にはC Z状態に移行し、C Z前兆期間が設定される場合にはC Z前兆状態に移行する(C Z前兆期間を消化したらC Z状態に移行する)ものとするればよい。また、通常状態においてA T移行条件は成立していないが、所定の演出条件が成立した場合(例えば、A T抽籤が行われ得るいずれかの役に当籤した場合)には、偽の(ガセ)前兆状態に移行する(当該前兆期間を消化したら通常状態に戻る)ようにしてもよい。

【1891】

C Z状態は、通常状態よりもA T当籤期待度が高い(あるいは、少なくとも通常状態とはA T抽籤の態様が異なる)状態であり、A T抽籤やC Z状態の継続抽籤などが行われる。

【1892】

C Z 1は、例えば、A T 1の当籤期待度が高い状態であり、5~15ゲーム(例えば、保障ゲーム数が5ゲームで、6ゲーム以降は継続抽籤に当籤したら継続する)の間にわた

10

20

30

40

50

って継続可能に構成されている。また、C Z 1 は、1 回あたりの A T 当籤期待度が約 2 0 % 程度となっている。

【1 8 9 3】

C Z 2 は、例えば、A T 2 の当籤期待度が高い状態であり、5 ～ 1 5 ゲーム（例えば、保障ゲーム数が 5 ゲームで、6 ゲーム以降は継続抽籤に当籤したら継続する）の間にわたって継続可能に構成されている。また、C Z 2 は、1 回あたりの A T 当籤期待度が約 2 0 % 程度となっている。

【1 8 9 4】

C Z 3 は、例えば、A T 3 の当籤期待度が高い状態であり、5 ～ 1 5 ゲーム（例えば、保障ゲーム数が 5 ゲームで、6 ゲーム以降は継続抽籤に当籤したら継続する）の間にわたって継続可能に構成されている。また、C Z 3 は、1 回あたりの A T 当籤期待度が約 2 0 % 程度となっている。

【1 8 9 5】

C Z 4 は、例えば、A T 1 ～ 4 の当籤期待度が高い状態であり、2 0 ゲーム（例えば、保障ゲーム数が 2 0 ゲーム）の間にわたって継続可能に構成されている。また、C Z 4 は、1 回あたりの A T 当籤期待度が約 2 5 % 程度となっている。なお、C Z 4 においても、2 1 ゲーム以降は継続抽籤に当籤したら継続するように構成することもできる。

【1 8 9 6】

なお、図示は省略しているが、C Z 1 ～ 4 のいずれに制御されるかは、基本的に C Z 状態に移行することが決定された際の C Z 種別抽籤の抽籤結果に基づいて決定される。また、例えば、非有利区間から有利区間に移行した際は C Z 4 に移行する、あるいは、A T 状態が終了して C Z 状態に移行することが決定された際は C Z 4 に移行するなど、所定の移行条件が成立した際には予め定められた種別の C Z 状態に移行させることもできる。また、上述の C Z 1 ～ 4 のそれぞれの態様はあくまで一例であり、A T 当籤期待度を高める態様やその継続期間に関する態様などについては、上述のものとは異なる態様を採用することも可能である。

【1 8 9 7】

C Z 状態において A T 抽籤に当籤する（A T 移行条件が成立する）と、C Z 成功となって A T 状態に移行する。なお、C Z 状態において A T 移行条件が成立した場合に、前兆期間を設定可能としてもよい。この場合、C Z 状態において A T 移行条件が成立した場合に、前兆期間が設定されない場合には A T 状態に移行し、前兆期間が設定される場合には前兆状態に移行する（前兆期間を消化したら A T 状態に移行する）ものとすればよい。また、C Z 状態において A T 移行条件は成立していないが、所定の演出条件が成立した場合（例えば、A T 抽籤が行われ得るいずれかの役に当籤した場合）には、偽の（ガセ）前兆状態に移行する（当該前兆期間を消化したら通常状態に戻る）ようにしてもよい。また、C Z 状態において A T 抽籤に当籤することなく（A T 移行条件が成立することなく）C Z 状態の遊技期間を消化すると、C Z 失敗となって通常状態に戻る。

【1 8 9 8】

前兆状態では、A T 抽籤や C Z 抽籤、A T 昇格抽籤などが行われる。すなわち、A T 状態に移行させるか否か（A T 状態を付与するか否か）の決定が各種の条件にしたがって行われ、また、C Z 状態に移行させるか否か（C Z 状態を付与するか否か）の決定が各種の条件にしたがって行われる。また、移行が決定されている A T 状態に関し、その種別を有利なものとするか否かの決定が各種の条件にしたがって行われる。なお、前兆状態における各種制御の一例については、図 1 3 0 を説明しながら後で説明する。前兆状態において設定された前兆期間を消化すると、A T 状態に移行する。

【1 8 9 9】

A T 状態は、上述のとおり、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知され得る有利状態であり、ここでの滞在期間が長くなればなるほど、獲得できる遊技価値量も多くなる。なお、図示は省略しているが、A T 状態では、当該 A T 状態をどの程度の期間にわたって継続させるかの決定（これには、最初に付与する遊技期間の決定のみならず、当該 A T 状

10

20

30

40

50

態の遊技期間を延長（上乘せ）するか否かの決定も含まれる）などが行われる。

【1900】

なお、AT状態は、他の例でも示したとおり、その遊技期間が適切に管理され得る限り、どのような管理手法で管理されるものであってもよい。すなわち、例えば、ゲーム数によって管理されるものとしてもよいし、ナビ回数によって管理されるものとしてもよいし、差枚数によって管理されるものとしてもよい。もっとも、ここでは、一例として、ゲーム数によって管理されるものとして説明する。

【1901】

AT1は、例えば、初期ゲーム数として平均80ゲーム程度（保障ゲーム数は50ゲーム）が付与され得るように構成され、例えば、最初の5ゲーム間で保障ゲームに追加して付与されるゲーム数が決定される遊技性となっている。

10

【1902】

AT2は、例えば、初期ゲーム数として平均150ゲーム程度（保障ゲーム数は50ゲーム）が付与され得るように構成され、例えば、最初の10ゲーム間で保障ゲームに追加して付与されるゲーム数が決定される遊技性となっている。

【1903】

AT3は、例えば、初期ゲーム数として平均300ゲーム程度（保障ゲーム数は100ゲーム）が付与され得るように構成され、例えば、最初の10ゲーム間で保障ゲームに追加して付与されるゲーム数が決定される遊技性となっている。

【1904】

AT4は、例えば、初期ゲーム数として平均600ゲーム程度（保障ゲーム数は100ゲーム）が付与され得るように構成され、例えば、最初の10ゲーム間で保障ゲームに追加して付与されるゲーム数が決定される遊技性となっている。

20

【1905】

いずれのAT状態においても、各種の付与条件が成立した場合には延長されるゲーム数が決定され、決定されたゲーム数分、当該AT状態が延長されるように構成される。なお、これは、AT状態中用の専用抽籤（延長抽籤）によって行われてもよいし、他の状態と同様にAT抽籤が行われ、これに当籤するとその権利がストックされ、当該権利が適時放出されることで実質的にAT状態の延長が決定されるようにしてもよい。

【1906】

なお、図示は省略しているが、本例においても、各種リミット処理が作動するものとなっており、例えば、AT1～4において、有利区間ゲーム数カウンタの値が「2970」以上となった場合、又は有利区間払出数カウンタの値が「2300」以上となった場合にはエンディング状態（ED）に移行する。なお、EDは、各種リミット処理が作動して有利区間が終了するまで継続する。

30

【1907】

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「3000」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处理が行われるとともに、非有利区間の初期状態に移行することとなる。なお、リミット処理は、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。

40

【1908】

また、これに加え、AT状態中のゲーム数をカウントし、AT状態中のゲーム数が所定ゲーム数（例えば、「1000」）以上となった場合に（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上記の値未満であったとしても）、EDに移行させる制御が行われるようにしてもよい。

【1909】

なお、図示は省略しているが、AT1～4のいずれに制御されるかは、基本的にAT状態に移行することが決定された際のAT種別抽籤の抽籤結果（あるいは、AT抽籤におい

50

てその種別も決定される場合にはその抽籤結果）に基づいて決定される。また、例えば、所定の確定契機が成立した際はA T 4に移行するなど、所定の移行条件が成立した際には予め定められた種別のA T状態に移行させることもできる。また、例えば、所定の確定契機が成立した際はA T 4に移行するとともに、さらにA T 1～4のいずれかに移行する権利が複数個付与される（ストックされる）など、種々の特典の付与態様を採用することもできる。また、上述のA T 1～4のそれぞれの態様もあくまで一例であり、初期ゲーム数の付与期待度や延長されるゲーム数の付与期待度の態様などについては、上述のものとは異なる態様を採用することも可能である。

【1910】

A T状態が、リミッタの作動ではなく、ゲーム数の消化によって終了した場合に、A T状態の権利がストックされていて、かつ、これが前兆状態を経由してから放出されるものである場合には、前兆状態に移行することがある。また、A T状態の権利がストックされていない場合には、C Z 4に移行する。この場合、C Z 4は、A T状態終了後の引き戻し状態として機能する。なお、A T状態の権利がストックされていない場合、C Z 4に移行する場合と、非有利区間の初期状態に移行する場合とがあるようにしてもよい。例えば、リミッタの作動まで未だ十分な遊技期間を確保できる場合（一例として、有利区間ゲーム数カウンタの値が「1000」未満である場合）には、有利区間を終了させることなくC Z 4に移行させ、これが確保できない場合には、一度有利区間を終了させ、初期状態経由でC Z 4に移行させるなどの制御を行い得るものとしてもよい。

【1911】

また、あるいは、A T状態の権利がストックされていない場合、C Z 4に移行する場合と、通常状態に移行する場合とがあるようにしてもよい。例えば、A T状態が終了したときに状態移行抽籤を行い、これに当籤したときはC Z 4に移行させ、当籤しなかったときは通常状態に移行させるようにしてもよい。また、A T状態が終了したときに状態移行抽籤を行う場合には、移行先のC Z状態の種別を含めて抽籤を行うようにし、当籤した場合には、当籤した種別のC Z状態に移行させるようにしてもよい。

【1912】

また、A T状態が終了したときにA T状態の権利がストックされていない場合には、一律に有利区間を終了させ（有利区間終了条件が成立するようにし）、非有利区間に移行させるようにしてもよい。

【1913】

（通常状態）

続いて、図129及び図131を参照して、第4の遊技機における通常状態の遊技性の一例についてさらに詳しく説明する。上述のとおり、通常状態は、遊技者にとって相対的に不利な状態であり、また、遊技者が最も多く滞在する状態である。

【1914】

通常状態では、C Z状態やA T状態に移行させるか否かを決定するための各種の抽籤や決定の処理が行われる。ここでは、それらの一例について説明する。また、第4の遊技機においても、本実施形態において他の遊技機として説明したものと同様に、少なくとも非A T状態においては、例えば、C Z状態に関連する決定、あるいは、A T状態に関連する決定などにおいて、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。すなわち、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。

【1915】

通常状態において、遊技者による開始操作が行われた（遊技開始条件が成立した）とき（図129中「レバーON」と表記。後述の図130においても同様）、まず、確定契機が成立したか否かが判別される。ここで、確定契機とは、A T状態への移行が確定する条件であり、これが成立した場合には次回遊技からA T状態に移行する。

【1916】

なお、本例においては、例えば、後述の「F__GODリブ」の当籤、「F__冥王リブ」の当籤、及び「F__紫7リブ」の当籤が確定契機となる。「F__GODリブ」が当籤した場合、例えば、AT1～4のいずれかに移行し、さらに、AT状態の権利が3個ストックされることが決定される（ストックされた権利については、ストックされた際、あるいは、これが放出される際にAT1～4のいずれに移行するかが決定される）。また、「F__冥王リブ」が当籤した場合、例えば、AT3又はAT4に移行することが決定される。また、「F__紫7リブ」が当籤した場合、例えば、AT2又はAT4に移行することが決定される。

【1917】

なお、当該遊技が非優遇状態であっても、上述の確定契機が成立した場合にはAT状態に移行させるものとしているが、例えば、当該遊技が優遇状態であれば、上述の如くAT状態に移行させる一方、当該遊技が非優遇状態であれば、上述の確定契機が成立したとしても、これを確定契機としないようにし（確定契機の成立を無効とし）、AT状態に移行させないようにしてもよい。

【1918】

確定契機が成立していない場合には、「中段ベル」（後述の「F__CLベル」）が当籤したか否かが判別される。そして、「中段ベル」が当籤した場合、中段ベル確定抽籤が行われる。当該抽籤は、「中段ベル」に当籤したことに応じて、AT状態に移行させるか否かを決定するための抽籤である。

【1919】

中段ベル確定抽籤は、例えば、図131に示す中段ベル確定抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、当籤（AT当籤）、又は非当籤（AT非当籤）のいずれかが決定される。当該抽籤に当籤した場合には、少なくとも遊技者による停止操作が行われる前に特別演出が実行され、前兆期間を管理するための前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタの値）が決定され、次回遊技から前兆状態に移行する。

【1920】

ここで、本例では、押し順小役である偏りベル（例えば、後述の「F__打順ベル3A」～「F__打順ベル6B」や「F__特殊ベル3A」～「F__特殊ベル6B」）に当籤した場合、左第1停止にて停止操作が行われたか否かによって処理を分岐させる場合があることから、例えば、CZ抽籤やAT抽籤については、基本的に、第3停止操作後（図129中「全停止後」と表記。より詳細には、第3停止操作において、ストップボタンがON状態となった後、OFF状態に変移したとき。後述の図130においても同様）に行われるものとなっている。

【1921】

しかしながら、そうすると（当該遊技で上述の抽籤が行われるか否かは遊技開始時には不明となる場合もあることから）、「レバーON」時の演出の頻度が低くなり、遊技の興趣が低下してしまう可能性がある。そこで、「中段ベル」が当籤した場合には、第3停止操作を待つことなく、AT抽籤が行われるものとし、しかもこれに当籤した場合には特別演出がすぐに実行されるようにしているのである。なお、特別演出実行の一例については、図138及び図139を参照しながら後で詳述する。

【1922】

なお、当該遊技が非優遇状態であっても、「中段ベル」が当籤した場合には中段ベル確定抽籤が行われるものとし、これに当籤した場合にはAT状態に移行させ得るようにすることもできるし、当該遊技が優遇状態であれば、そのようにAT状態に移行させ得る一方、当該遊技が非優遇状態であれば、「中段ベル」が当籤した場合であっても中段ベル確定抽籤は行われないものとし、少なくとも当該抽籤に基づいてAT状態に移行する場合がないようにすることもできる。あるいは、当該遊技が非優遇状態であっても当該抽籤は行われるが、当籤する確率を優遇状態よりも低いものとしてもよい。

【1923】

通常状態において、第3停止操作後は、未だAT状態に移行することが決定されてい

10

20

30

40

50

ければ、A T 抽籤が行われる（すでに A T 状態に移行することが決定されていても、A T 状態の権利をさらにストックするか否かを決定するために当該抽籤が行われるものとしてもよい）。当該抽籤は、当籤役等に基づき A T 状態に移行させるか否かを決定するための抽籤である。

【1924】

A T 抽籤では、例えば、まず、図 131 に示す A T 抽籤実行抽籤テーブルを参照し、当該遊技で A T 付与抽籤が実行されるか否かが決定される。当該抽籤では、当該テーブルに示す確率（抽籤値／65536）で、当籤（A T 付与抽籤を実行する）、又は非当籤（A T 付与抽籤を実行しない）のいずれかが決定される。なお、当該抽籤では、例えば、優遇状態であるか又は非優遇状態であるかに応じて当籤となる抽籤値（当籤割合）を異ならせるようにしてもよい。

10

【1925】

例えば、優遇状態においては、当籤となる抽籤値を「65536」として、優遇状態では必ず A T 付与抽籤が行われるようにしてもよいし、当籤となる抽籤値を「65535」とし、非当籤となる抽籤値を「1」として、優遇状態ではほぼ A T 付与抽籤が行われるが、A T 付与抽籤が行われない場合があるようにしてもよい。

【1926】

また、例えば、非優遇状態においては、当籤となる抽籤値を「0」として、非優遇状態では A T 付与抽籤が行われなくなるようにしてもよいし、当籤となる抽籤値を「1」とし、非当籤となる抽籤値を「65535」として、非優遇状態ではほぼ A T 付与抽籤は行われないが、A T 付与抽籤が行われる場合があるようにしてもよい。

20

【1927】

なお、このようにする場合、結果として優遇状態が非優遇状態よりも優遇される（有利となる）ようにすればよく、その限りにおいて、それぞれの抽籤値は任意の値を設定することが可能である。

【1928】

A T 抽籤実行抽籤の結果、A T 付与抽籤を実行することが決定された場合、続いて、A T 付与抽籤が行われる。A T 付与抽籤は、例えば、図 131 に示す A T 付与抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す、当籤役ごとに規定された確率（抽籤値／256）で、当籤（A T 当籤）、又は非当籤（A T 非当籤）のいずれかが決定される。

30

【1929】

なお、当該テーブルにおいて、「中段リブ」は後述の「F__中段リブ」を表したものであり、「チャンスリブ」は後述の「F__チャンスリブ」を表したものであり、「右上ベル」は後述の「F__XUベル」を表したものであり、「中段ベル」は後述の「F__CLベル」を表したものである。なお、これらの抽籤対象役はあくまで一例であり、これらの役以外に当籤した場合であっても、A T 抽籤に当籤する場合があるように構成することもできる。また、それぞれの抽籤値についても任意の値を設定することが可能である。

【1930】

A T 付与抽籤に当籤した場合には、前兆ゲーム数（前兆ゲーム数カウンタの値）が決定され、次回遊技から前兆状態に移行する。なお、優遇状態であるか又は非優遇状態であるかに応じて上述の A T 抽籤実行抽籤の抽籤値を変動させない場合には、A T 付与抽籤において、優遇状態であれば当該抽籤を行うが、非優遇状態であれば当該抽籤を行わない、あるいは、優遇状態では非優遇状態よりも当該抽籤が優遇される（有利となる）ものとするばよい。

40

【1931】

続いて、未だ A T 状態に移行することが決定されていなければ、C Z 抽籤が行われる（すでに A T 状態に移行することが決定されていても、C Z 状態の権利をさらにストックするか否かを決定するために当該抽籤が行われるものとしてもよい）。当該抽籤は、当籤役等に基づき C Z 状態に移行させるか否かを決定するための抽籤である。なお、図 131 に示す C Z 抽籤テーブルでは、説明を簡潔なものとするために、当該テーブルに示す確率（

50

抽籤値／256)で、当籤(CZ当籤)、又は非当籤(CZ非当籤)のいずれかが決定されるものとしているが、これをAT付与抽籤などと同様に、当籤役ごとに規定された確率(抽籤値／256)で、当籤(CZ当籤)、又は非当籤(CZ非当籤)のいずれかが決定されるものとするができる。

【1932】

また、CZ抽籤は、遊技ごとに行われるものではなく、通常状態のゲーム数(後述の通常ゲーム数カウンタの値)が所定ゲーム数(例えば、100ゲーム、300ゲーム、500ゲームなど)となったときに、図131に示すCZ抽籤テーブルを用いて行われるものとしてもよい。この場合、特定ゲーム数(例えば、700ゲーム)となったときには、必ずCZ抽籤が当籤となるようにしてもよい。

10

【1933】

CZ抽籤に当籤した場合には、次回遊技からCZ状態に移行する。なお、CZ抽籤に当籤した場合に、CZ前兆ゲーム数(CZ前兆ゲーム数カウンタの値)が決定され、次回遊技からCZ前兆状態に移行するものとしてもよい。

【1934】

また、CZ抽籤においても、例えば、優遇状態であれば当該抽籤を行うが、非優遇状態であれば当該抽籤を行わない、あるいは、優遇状態では非優遇状態よりも当該抽籤が優遇される(有利となる)ものとするができる。

【1935】

なお、図示は省略しているが、通常状態では、例えば、AT当籤期待度(有利度)やCZ当籤期待度(有利度)を変動させるためのモード(例えば、通常モードと、当該通常モードよりも有利度が高い高確モードとがあるなど)が設定可能となっており、いずれのモードが設定されるかを決定するためのモード移行抽籤なども行われる。

20

【1936】

また、このモード移行抽籤においても、優遇状態であれば当該抽籤を行うが、非優遇状態であれば当該抽籤を行わない、あるいは、優遇状態では非優遇状態よりも当該抽籤が優遇される(有利となる)ものとするができる。

【1937】

続いて、打順や当籤役の種類にかかわらず、優遇カウンタを1減算する。本例においても、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

【1938】

続いて、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1停止で停止操作が行われた場合には、優遇カウンタを1加算する。すなわち、偏りベルは、基本的に、特定態様(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ており(換言すれば、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ており)、遊技価値の付与期待値が相対的に低い態様で停止操作が行われた場合には、結果として優遇状態に制御され、遊技価値の付与期待値が相対的に高い態様で停止操作が行われた場合には、非優遇状態に制御されるものとしている。なお、この優遇制御の態様はあくまで一例であり、他の遊技機においてすでに説明した種々の制御手法を採用することも可能である。

40

【1939】

続いて、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1停止で停止操作が行われた場合には、通常ゲーム数カウンタを1加算する。通常ゲーム数カウンタは、非AT状態(有利区間)の遊技期間を管理するためのカウンタであり、例えば、有利区間が開始されるときに初期値(例えば、「0」)が設定され、上述の条件を満たしたときに加算更新される(AT状態が開始されたとき、あるいは有利区間が終了したときにクリ

50

アされるものとすればよい)。

【1940】

なお、図示は省略しているが、本例においても、有利区間移行時（あるいは、AT状態が終了しても有利区間が継続する場合にはAT状態終了時）に天井ゲーム数が設定されるものとなっており、通常ゲーム数カウンタは、この天井ゲーム数に到達したか否かを判別するために用いられる。

【1941】

例えば、天井ゲーム数として「1400」が設定され、通常ゲーム数カウンタの値が「1400」となったときに、天井ゲーム数に到達してAT状態に移行するものとした場合、少なくとも、偏りベルが当籤した遊技において常に左第1停止で停止操作されていたとすれば、実際の通常状態の消化ゲーム数と通常ゲーム数カウンタの値とが一致するので、1400ゲームを消化すれば、その間のAT抽籤に一度も当籤していなくともAT状態に移行させることができる。しかしながら、偏りベルが当籤した遊技において左第1停止以外で停止操作されていたとすれば、その遊技では通常ゲーム数カウンタの値は加算されないため、天井ゲーム数の到達は、実際の通常状態の消化ゲーム数よりも遅くなる。本例では、優遇状態・非優遇状態の制御に加え、このようにして、特定態様（左第1停止）にて停止操作が行われた場合を優遇するようにしている。

【1942】

なお、本例においては、所定役（例えば、偏りベル）に当籤した遊技において、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は優遇状態に制御可能とし、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しているが、例えば、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、当籤役にかかわらず、遊技ごとに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、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、これを非優遇状態に制御可能としてもよい。すなわち、全ての役をこのような優遇制御の対象としてもよい。

【1943】

（前兆状態）

続いて、図130及び図131を参照して、第4の遊技機における前兆状態の遊技性の一例についてさらに詳しく説明する。上述のとおり、前兆状態は、遊技者にとって相対的に不利な状態ではあるものの、AT状態に移行することが確定している点において通常状態よりも有利な状態である。

【1944】

前兆状態では、通常状態においても同様に行われる各種の抽籤や決定の処理に加え、移行するAT状態の有利度合いを更新するか否か（AT状態の有利度合いを昇格させるか否か）を決定するための処理が行われる。ここでは、それらの一例について説明する。

【1945】

前兆状態においても、通常状態と同様、遊技者による開始操作が行われた（遊技開始条件が成立した）ときに、確定契機の成立に応じた処理が行われる。ただし、すでにAT状態に移行することは決定されているので、前兆状態において確定契機が成立した場合には、すでに得ていたAT状態の権利はストックされ、確定契機の成立によって新たに得たAT状態の権利に基づき、次回遊技からAT状態に移行させる。

【1946】

なお、前兆状態において確定契機が成立した場合、すでに得ていたAT状態の権利はストックされずに消滅するようにして、遊技者に過度な利益が付与されることを抑制することもできる。また、すでに得ていたAT状態の権利と、確定契機の成立によって新たに得たAT状態の権利とを比較し、より有利なもののみを残すようにしてもよい。また、前兆状態において確定契機が成立した場合には、確定契機の成立によって新たにAT状態の権利を付与しない（無効とする）ようにしてもよい。なお、この場合には、例えば、「TL

10

20

30

40

50

リブ」が表示される打順が報知されるようにして（後述の図137参照）、確定契機の成立が遊技者に認識されにくくするなどの制御を行うことが望ましい。

【1947】

続いて、前兆状態においても、通常状態と同様、「中段ベル」が当籤した場合、中段ベル確定抽籤が行われる。ただし、すでにAT状態に移行することは決定されているので、前兆状態において中段ベル確定抽籤に当籤した場合には、新たに得たAT状態の権利はストックされる。もっとも、すでに得ていたAT状態の権利のほうがストックされるものとしてもよい。

【1948】

前兆状態において当該抽籤に当籤した場合に、例えば、特別演出が実行されたが、現在の残りの前兆ゲーム数が多い（例えば、残り16ゲーム以上の場合など）、あるいは、現在の残りの前兆ゲーム数が少ない（例えば、残り3ゲーム以下の場合など）などの場合には、必要に応じて前兆ゲーム数を減算ないし加算して更新するものとすればよい。あるいは、現在の残りの前兆ゲーム数に応じて、特別演出を実行するか否かが決定されるようにしてもよい（例えば、特別演出が実行された後、平均4ゲーム程度でAT当籤が告知される（前兆ゲーム数が4ゲーム程度となることが多い）仕様である場合、現在の残りの前兆ゲーム数が5ゲーム以下であれば特別演出を実行し、6ゲーム以上であれば特別演出が実行されないようにするなど）。

【1949】

前兆状態においても、通常状態と同様、第3停止操作後は、AT抽籤が行われる。もっとも、すでにAT状態に移行することが決定されているので、AT状態の権利がさらにストックされることがないよう、前兆状態ではAT抽籤が行われないようにしてもよい。なお、当該抽籤に当籤した場合は、すでに述べたものと同様に、AT状態の権利が適宜ストックされるものとし、また、必要に応じて前兆ゲーム数が適宜減算ないし加算されて更新されるものとすればよい。

【1950】

続いて、前兆状態においても、通常状態と同様、CZ抽籤が行われる。もっとも、すでにAT状態に移行することが決定されているので、CZ状態の権利がさらにストックされることがないよう、前兆状態ではCZ抽籤が行われないようにしてもよい。なお、当該抽籤に当籤した場合は、AT権利の付与時と同様に、CZ状態の権利が適宜ストックされるものとすればよい。

【1951】

続いて、前兆状態においては、AT昇格抽籤が行われる。当該抽籤は、当籤役等に基づき付与されているAT状態の有利度合いを更新するか否か（AT状態の有利度合いを昇格させるか否か）を決定するための抽籤である。AT昇格抽籤は、例えば、図131に示すAT昇格抽籤テーブルを参照して行われ、当該テーブルに示す、当籤役ごとに規定された確率（抽籤値／256）で、当籤（AT状態を昇格させる）、又は非当籤（AT状態を昇格させない）のいずれかが決定される。

【1952】

AT昇格抽籤に当籤した場合、現在決定されているAT状態の段階が1段階昇格するようにAT状態の有利度合いを更新する。上述のとおり、本例のAT状態はAT1～4があり、AT1が相対的に最も不利で、そこからAT4まで段階的に有利度合いが高まるようになっているので、例えば、現在決定されているAT状態がAT1であるときに当該抽籤に当籤した場合には、そのAT状態がAT2に昇格する。また、現在決定されているAT状態がAT2であるときに当該抽籤に当籤した場合には、そのAT状態がAT3に昇格する。また、現在決定されているAT状態がAT3であるときに当該抽籤に当籤した場合には、そのAT状態がAT4に昇格する。

【1953】

なお、AT状態の有利度合いを更新する態様はこれに限られない。例えば、ATの種別はそのままに、移行したAT状態における保障ゲーム数を上乘せする（換言すれば、AT

10

20

30

40

50

状態の遊技期間を延長する) ことで、A T 状態の有利度合いが更新されるようにしてもよい。あるいは、移行した A T 状態における A T ゲーム数が追加される状態 (例えば、A T 1 であれば最初の 5 ゲーム間、A T 2 ~ 4 であれば最初の 10 ゲーム間) の遊技期間を上乗せする (換言すれば、上乗せ状態の遊技期間を延長する) ことで、A T ゲーム数が追加され得る機会を多く与えるようにする、といった態様で A T 状態の有利度合いが更新されるようにしてもよい。すなわち、A T 昇格抽籤によって A T 状態の有利度合いを更新する (昇格させる) 態様は、実質的に遊技者にとって有利度合いが高まる態様であれば、いずれの態様を採用することも可能である。

【1954】

また、現在決定されている A T 状態が A T 4 であるときには、最も高い段階であることから、この場合には基本的に当該抽籤が行われないものとしてもよいし、当該抽籤が行われ、これに当籤した場合であっても、実質的にこれを無効として A T 4 から変動させないものとしてもよい。あるいは、これに当籤した場合には、A T 1 の権利を 1 つ付与するようにして、当該抽籤結果に基づく特典が遊技者に付与されるようにしてもよい。

10

【1955】

また、A T 昇格抽籤は、当該遊技が優遇状態であれば行われる一方、当該遊技が非優遇状態であれば行われないものとなっている。もっとも、非優遇状態であっても当該抽籤が行われるが、非優遇状態では優遇状態よりも当該抽籤が冷遇される (不利となる) ようにしてもよい。

【1956】

20

また、優遇状態においては A T 昇格抽籤で A T 状態を昇格させる (有利度合いを高める) か否かの決定を行う一方、非優遇状態においては当該抽籤が A T 降格抽籤となるようにし、A T 降格抽籤に当籤してしまった場合には、現在決定されている A T 状態の段階が 1 段階降格するように A T 状態が更新されるものとしてもよい。すなわち、非優遇状態においては A T 降格抽籤で A T 状態を降格させる (有利度合いを低める) か否かの決定が行われるものとしてもよい。

【1957】

また、A T 抽籤と同様、この A T 昇格抽籤を、A T 昇格抽籤実行抽籤と、A T 昇格付与抽籤とに分けて抽籤を行うようにし、A T 昇格付与抽籤は、A T 昇格抽籤実行抽籤に当籤した場合にのみ行われるものとしてもよい。この場合、優遇状態と非優遇状態とで有利度合いを異ならせる手法は、A T 抽籤と同様の手法を採用することができる。

30

【1958】

続いて、前兆状態においても、通常状態と同様、打順や当籤役の種類にかかわらず、優遇カウンタを 1 減算する。また、前兆状態において、前兆ゲーム数カウンタの値が「1」である場合 (すなわち、前兆状態の最終遊技である場合)、打順や当籤役の種類にかかわらず、前兆ゲーム数カウンタを 1 減算する (すなわち、前兆期間を進行させる)。また、これにより、次回遊技から A T 状態に移行させる。

【1959】

続いて、前兆状態においても、通常状態と同様、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第 1 停止で停止操作が行われた場合には、優遇カウンタを 1 加算する。なお、前兆状態において、前兆ゲーム数カウンタの値が「1」である場合 (すなわち、前兆状態の最終遊技である場合) には、次回遊技から A T 状態に移行し、移行した A T 状態では、基本的に優遇カウンタの値を用いた処理 (優遇カウンタにかかわる処理) は行われないことから、この場合には、優遇カウンタを 1 加算する処理を行わないようにしてもよい。続いて、前兆状態においても、通常状態と同様、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第 1 停止で停止操作が行われた場合には、通常ゲーム数カウンタを 1 加算する。

40

【1960】

また、前兆状態において、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第 1 停止で停止操作が行われた場合であって、前兆ゲーム数カウンタの値が「2」以上

50

である場合（すなわち、前兆状態の最終遊技でない場合）、前兆ゲーム数カウンタを1減算する（すなわち、前兆期間を進行させる）。

【1961】

すなわち、前兆状態においては、基本的に（最終遊技でない場合）、所定役（偏りベル）が当籤役として決定された遊技で特定態様（左第1停止）にて停止操作が行われた場合、及び当該所定役とは異なる役が当籤役として決定された場合に前兆状態の遊技期間を進行させ、当該所定役（偏りベル）が当籤役として決定された遊技で当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前兆状態の遊技期間を進行させないものとしているが、最終遊技である場合には、当該所定役（偏りベル）が当籤役として決定された遊技で当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合であっても、前兆状態の遊技期間を進行させるものとしている。

10

【1962】

なお、上述のとおり、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、前兆状態においては、当籤役にかかわらず、基本的に（最終遊技でない場合）、特定態様（左第1停止）にて停止操作が行われた場合には前兆ゲーム数カウンタを1減算し、前兆状態の遊技期間を進行させる一方、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前兆ゲーム数カウンタを1減算せず、前兆状態の遊技期間を進行させないものとしてもよい。また、この場合も、最終遊技である場合には、当該特定態様にて停止操作が行われたか否かにかかわらず前兆ゲーム数カウンタを1減算し、前兆状態の遊技期間を進行させるものとすればよい。

20

【1963】

また、前兆状態において、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1停止で停止操作が行われた場合であって、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」である場合（すなわち、前兆状態の最終遊技である場合）、最終ゲームAT昇格抽籤が行われる。当該抽籤は、前兆状態の最終遊技で行われ、AT状態の有利度合いを更新するか否か（AT状態の有利度合いを昇格させるか否か）を決定するための抽籤である。最終ゲームAT昇格抽籤は、例えば、図131に示す最終ゲームAT昇格抽籤テーブルを参照して行われ、現在のAT状態に応じて、当該テーブルに示す確率（抽籤値／256）で、AT状態の昇格先（AT2～4のいずれかへ昇格させること）、又は非当籤（AT状態を昇格させないこと）のいずれかが決定される。

30

【1964】

なお、前兆状態においては、上述のとおり、優遇状態であればAT昇格抽籤が行われるものとなっているが、前兆状態の最終遊技では、通常のAT昇格抽籤とは異なる態様のAT昇格抽籤（最終ゲームAT昇格抽籤）がさらに行われ得るものとしている。すなわち、遊技者は、前兆状態において、少なくとも特定態様（左第1停止）にて停止操作を行っていれば、遊技ごとに通常のAT昇格抽籤をうけることができ、また、最終遊技では最終ゲームAT昇格抽籤をうけることができるようになっている。

【1965】

もっとも、通常のAT昇格抽籤についてはこれを行わず、前兆状態において最終ゲームAT抽籤のみが行われるようにしてもよい。また、最終ゲームAT昇格抽籤を、最終遊技専用のAT昇格抽籤として構成せず、最終遊技において、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1停止で停止操作が行われた場合には、（優遇状態であるか否かにかかわらず）通常のAT昇格抽籤が行われるものとしてもよい。また、最終遊技においては、当籤役にかかわらず、左第1停止で停止操作が行われた場合には最終ゲームAT昇格抽籤が行われる一方、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には最終ゲームAT昇格抽籤が行われないものとしてもよい。

40

【1966】

また、最終ゲームAT昇格抽籤は、例えば、AT当籤を報知する連続演出を設けた場合、当該連続演出中に、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1

50

停止で停止操作が行われた場合には行われるものであってもよい（すなわち、連続演出中は毎ゲーム当該抽籤が行われ得るものとして、最終遊技以外であっても当該抽籤が行われ得るようにしてもよい）。

【1967】

例えば、連続演出が4ゲームの間行われ得る（最終遊技でAT状態への移行が報知される）ものとした場合、前兆ゲーム数カウンタの値が「3」以下であれば、当該抽籤が行われ得るものし、また、この場合、前兆ゲーム数カウンタの値が「3」以下である場合には、打順や当籤役の種類にかかわらず、前兆ゲーム数カウンタが1減算されるように構成してもよい（前兆ゲーム数カウンタの値が「4」以上である場合には、偏りベル以外の役に当籤した場合、及び偏りベルに当籤して左第1停止で停止操作が行われた場合に前兆ゲーム数カウンタを1減算する）。すなわち、最終ゲームAT昇格抽籤が行われ、また、打順や当籤役の種類にかかわらず、前兆ゲーム数カウンタが1減算され得る処理が行われるのは最終遊技に限られず、最終遊技を含む一定の遊技期間（例えば、4ゲーム前など）であってもよいし、最終遊技を含まない一定の遊技期間（例えば、前兆開始から4ゲーム間など）であってもよい。

【1968】

また、最終ゲームAT昇格抽籤においても、通常のAT昇格抽籤と同様に、当該抽籤によってAT状態の有利度合いを更新する（昇格させる）態様は、実質的に遊技者にとって有利度合いが高まる態様であれば、いずれの態様を採用することも可能である。

【1969】

【14-2. 第4の遊技機の図柄配置構成】

続いて、図132を参照して、第4の遊技機の図柄配置構成について説明する。図132は、第4の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図132に示すように、第4の遊技機では、「黒BAR」、「赤BAR」、「紫7」、「上半円」、「下半円」、「ベル」、「リブ1」、「リブ2」、「リブ3」及び「リブ4」の10種類の図柄が、各リール（左リール3L，中リール3C，右リール3R）それぞれにおいて図132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。

【1970】

【14-3. 第4の遊技機の内部当籤役構成】

続いて、図133～図137を参照して、第4の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図133は、第4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134は、第4の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係の一例を示す図である。また、図135及び図136は、第4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137は、第4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4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。

【1971】

第4の遊技機では、上述の内部抽籤処理（図26参照）において、図133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：65536）で当籤する。なお、図133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る。

【1972】

ここで、第4の遊技機では、AT関連処理（AT状態に関連する処理であって、例えば、AT移行に関する各種制御処理やAT継続（延長）に関する各種制御処理）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AT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ATが継続しやすい等）ものとし（図示は省略）、内部当籤役の抽籤確率は、各設定値間で共通となるよ

10

20

30

40

50

うに構成されているが、設定値間で遊技者の有利度合いを変動させる態様はこれに限られない。例えば、一部の役について、設定値間で抽籤確率（すなわち、抽籤値）を異ならせることで、遊技者の有利度合いを変動させるように構成することもできる。

【1973】

また、図133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134に示す対応関係によって表示が許可される図柄組合せが決定される。例えば、「F__共通リップ」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「S__TLリップ」（RP01）の表示が許可される。また、例えば、「F__中段リップ」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「S__TLリップ」（RP01）及び「S__中段リップ」（RP02）の表示が許可される。

10

【1974】

なお、例えば、「F__特殊ベル3A」であるが、図133及び図134中に示すとおり、非フラグ間においては「RB」と重複して当籤するように構成されている（当籤番号「29」参照）ため、「RB+F__特殊ベル3A」と表記しているが、RBフラグ間においては、「RB」がすでに持越されており、「RB」が新たに内部当籤役として決定されることはないため、RBフラグ間では単に「F__特殊ベル3A」のみが当籤する内部当籤役となっている（より正確には、持越役としての「RB」は重複当籤しているが、停止制御によって「C__RB」（RB）が表示され得ないものとなっているので、外形上は「F__特殊ベル3A」のみが決定されたようになる）。

【1975】

したがって、抽籤結果として当籤番号「29」（「RB+F__特殊ベル3A」）が決定された場合、非フラグ間においては、表記どおり「RB+F__特殊ベル3A」の内部当籤役となるが、RBフラグ間においては、実質的に「F__特殊ベル3A」の内部当籤役となる。もっとも、非フラグ間において「RB+F__特殊ベル3A」に当籤した場合であっても、「F__特殊ベル3A」に係る図柄組合せのほうを優先的に停止する制御が行われるので、最終的な遊技結果に変動はなく、結論としては同じものを示している。

20

【1976】

上記の点は、「RB+F__特殊ベル3B」（当籤番号「30」参照）、「RB+F__特殊ベル4A」（当籤番号「31」参照）、「RB+F__特殊ベル4B」（当籤番号「32」参照）、「RB+F__特殊ベル5A」（当籤番号「33」参照）、「RB+F__特殊ベル5B」（当籤番号「34」参照）、「RB+F__特殊ベル6A」（当籤番号「35」参照）、「RB+F__特殊ベル6B」（当籤番号「36」参照）、及び「RB+F__共通1枚」（当籤番号「37」参照）についても同様である。なお、非フラグ間において「RB」のみ（当籤番号「38」参照）に当籤した場合には、後述のとおり、各リールで押下位置正解であれば、「C__RB」が表示される場合がある。

30

【1977】

また、図134中に示す各図柄組合せは、図135及び図136に示すとおりである。なお、図135及び図136中、「表示役」の「内容」欄において、「RB」はボーナス役に係る図柄組合せであることを示し、「RP」はリプレイ役に係る図柄組合せであることを示し、「NM」は小役に係る図柄組合せであることを示している。

40

【1978】

また、図135及び図136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__HDSリップBL」（RP19）は、「図柄の組合せ」欄において、「紫7ー紫7ーリップ1／リップ2（／）リップ3／リップ4」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、「紫7ー紫7ーリップ1」、「紫7ー紫7ーリップ2」、「紫7ー紫7ーリップ3」、及び「紫7ー紫7ーリップ4」の4種類の図柄組合せのいずれもが「S__HDSリップBL」（RP19）の図柄組合せとなることを示している。他の図柄組合せについても同様である。

【1979】

また、図133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137に示

50

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137において、例えば、「TLリブ」は、「S__TLリブ」（RP01）に対応するものであり、「CLリブ」は、「S__中段リブ」（RP02）に対応するものである（図135及び図136参照）。

【1980】

また、例えば、「チャンスリブ」は、「S__チャンスリブ」（RP03）に対応するものであり、「GODリブ」は、「C__GODリブ」（RP04）に対応するものであり、「フェイクリブ（弱）」は、「S__フェイクリブA1」（RP05）～「S__フェイクリブA4」（RP08）に対応するものであり、「フェイクリブ（強）」は、「S__フェイクリブB」（RP09）に対応するものである（図135及び図136参照）。

10

【1981】

また、例えば、「紫7リブ」は、「S__紫7リブCL」（RP12）～「S__紫7リブTL」（RP14）及び「S__紫7リブBL」（RP23）に対応するものであり、「HDSリブ」は、「S__HDSリブBL」（RP19）～「S__HDSリブXU」（RP22）に対応するものである（図135及び図136参照）。なお、「S__共通A」（RP10）、「S__共通B」（RP11）、及び「S__ミリリブBBT」（RP15）～「S__ミリリブT2」（RP18）は、例えば、「紫7リブ」や「HDSリブ」を停止させるべき場面でこれらの図柄組合せを引き込めないときに、代わりに表示される図柄組合せとなっており、これらと同様の役割が付与された図柄組合せとなっている。

20

【1982】

また、例えば、「BLベル」は、「S__BLベル」（NM01）に対応するものであり、「XDベル」は、「S__XDベル」（NM02）に対応するものであり、「CLベル」は、「C__CLベル」（NM03）に対応するものであり、「TLベル」は、「S__TLベル」（NM04）に対応するものであり、「XUベル」は、「C__XUベル」（NM05）に対応するものである（図135及び図136参照）。また、これらの図柄組合せが表示された場合、払出は8枚となることから、これらは「8枚入賞」に対応する図柄組合せであるとも言い得る。

30

【1983】

なお、「BL」は「ボトムライン」（下段ライン）、「XD」は「クロスダウン（ライン）」（右下がりライン）、「CL」は「センターライン」（中段ライン）、「TL」は「トップライン」（上段ライン）、「XU」は「クロスアップ（ライン）」（右上がりライン）、をそれぞれ表したものである。すなわち、例えば、「CLベル」とは、各リールの中段に「ベル」図柄が表示可能であることを示している。このような観点より、「BLベル」は「下段ベル」と称することもでき、「XDベル」は「右下ベル」と称することもでき、「CLベル」は「中段ベル」と称することもでき、「TLベル」は「上段ベル」と称することもでき、「XUベル」は「右上ベル」と称することもできる。

40

【1984】

また、「3枚入賞」は、「S__小Vベル」（NM06）の図柄組合せが表示されることを表している（図135及び図136参照）。また、「紫7フェイク」は、「S__3rdテンパイ1」（NM31）及び「S__3rdテンパイ2」（NM32）のうち、いずれかの図柄組合せが表示されることを表している（図135及び図136参照）。また、「HDSフェイク」は、「S__HDSテンパイA」（NM33）及び「S__HDSテンパイB」（NM34）のうち、いずれかの図柄組合せが表示されることを表している（図135及び図136参照）。

50

【1985】

また、「1枚入賞」は、「S__1st1」（NM07）～「C__通常1枚」（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ることを表している（図135及び図136参照）。

【1986】

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、

50

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。

【1987】

また、「1/4で1枚入賞」とは、例えば、第2停止操作及び第3停止操作のそれぞれにおいて、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それぞれの停止操作が行われた場合に「1枚入賞」が発生する一方、いずれかの停止操作で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。

10

【1988】

また、図137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。

【1989】

なお、第4の遊技機においては、例えば、指示情報（換言すれば、報知される停止操作の情報の内容）として、指示情報「0」（指示なし）、指示情報「1」（「左→中→右」を報知）、指示情報「2」（「左→右→中」を報知）、指示情報「3」（「中→左→右」を報知）、指示情報「4」（「中→右→左」を報知）、指示情報「5」（「右→左→中」を報知）、及び指示情報「6」（「右→中→左」を報知）が規定されており、少なくともAT状態においては、必要に応じてこれらのいずれかの指示情報が決定される。

20

【1990】

「F__通常リブ1」又は「F__通常リブ2」が当籤した場合、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リブ」が表示され、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「HDSリブ」が表示され、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「紫7リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。

30

【1991】

また、「F__通常リブ1」又は「F__通常リブ2」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「0」又は「1」が決定され、EDであるAT状態においては、指示情報として「2」が決定されるものとすることができる。

【1992】

「F__共通リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「TLリブ」が表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__共通リブ」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「0」～「6」のうちいずれかが決定されるものとすることができる。

40

【1993】

「F__GODリブ」が当籤した場合、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「GODリブ」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__GODリブ」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとすることができる。

【1994】

「F__冥王リブ」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には、

50

押下位置にかかわらず「HDSリブ」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__GODリブ」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

【1995】

「F__紫7リブ」が当籤した場合、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「紫7リブ」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__紫7リブ」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

10

【1996】

「F__フェイクリブA」が当籤した場合、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「フェイクリブ（弱）」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__フェイクリブA」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

20

【1997】

「F__フェイクリブB」が当籤した場合、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「フェイクリブ（強）」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__フェイクリブB」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

30

【1998】

「F__中段リブ」が当籤した場合、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「CLリブ」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__中段リブ」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

【1999】

「F__チャンスリブ」が当籤した場合、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「チャンスリブ」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「TLリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__チャンスリブ」が当籤した場合、ED以外のAT状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、EDであるAT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとするができる。

40

【2000】

「F__RB中1枚」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「1枚入賞」となる。なお、AT状態においてRB遊技状態となることは想定されていないため、指示情報は決定されない（あるいは、指示情報として「0」が決定されるものとしてもよい）。また、

50

これは、以下の「F __ R B 中 A L L」や R B 遊技状態において他の役が当籤した場合についても同様である。

【2001】

「F __ R B 中 A L L」が当籤した場合、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「B L ベル」が表示され、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X D ベル」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「C L ベル」が表示され、打順 5 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「T L ベル」が表示され、打順 6 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X U ベル」が表示される。

【2002】

「F __ X U ベル」が当籤した場合、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「X U ベル」が表示され、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X D ベル」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「C L ベル」が表示され、打順 5 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「T L ベル」が表示され、打順 6 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X U ベル」が表示される。

【2003】

また、「F __ X U ベル」が当籤した場合、A T 状態においては、指示情報として「0」～「6」のうちいずれかが決定されるものとしてすることができる。なお、E D 以外の A T 状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、E D である A T 状態においては、指示情報として「3」又は「5」が決定されるものとしてもよい。

【2004】

「F __ C L ベル」が当籤した場合、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「C L ベル」が表示され、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X D ベル」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「C L ベル」が表示され、打順 5 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「T L ベル」が表示され、打順 6 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X U ベル」が表示される。

【2005】

また、「F __ C L ベル」が当籤した場合、A T 状態においては、指示情報として「0」～「6」のうちいずれかが決定されるものとしてすることができる。なお、E D 以外の A T 状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、E D である A T 状態においては、指示情報として「3」又は「5」が決定されるものとしてもよい。

【2006】

「F __ 共通ベル」が当籤した場合、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「B L ベル」が表示され、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X D ベル」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「C L ベル」が表示され、打順 5 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「T L ベル」が表示され、打順 6 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「X U ベル」が表示される。

【2007】

また、「F __ 共通ベル」が当籤した場合、A T 状態においては、指示情報として「0」～「6」のうちいずれかが決定される（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）ものとしてすることができる。なお、E D 以外の A T 状態においては、指示情報として「1」又は「2」が決定され（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）、E D である A T 状態においては、指示情報として「3」又は「5」が決定されるものとしてもよい。

【2008】

10

20

30

40

50

「F__3 択ベル 1」が当籤した場合、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「BLベル」が表示され、打順 3～6 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となる。また、「F__3 択ベル 1」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「1」が決定される（あるいは、指示情報として「1」又は「2」が決定される）ものとすることができる。

【2009】

「F__3 択ベル 2」が当籤した場合、打順 3 又は打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「XDベル」が表示され、打順 1、打順 2、打順 5 又は打順 6 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となる。また、「F__3 択ベル 2」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「3」が決定される（あるいは、指示情報として「3」又は「4」が決定される）ものとすることができる。

10

【2010】

「F__3 択ベル 3」が当籤した場合、打順 5 又は打順 6 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、打順 1～4 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となる。また、「F__3 択ベル 3」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「5」が決定される（あるいは、指示情報として「5」又は「6」が決定される）ものとすることができる。

【2011】

「F__打順ベル 3 A」又は「F__打順ベル 3 B」が当籤した場合、打順 1 又は打順 2 で停止操作が行われた場合には「1 枚入賞」となり、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「XDベル」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となり、打順 5 又は打順 6 で停止操作が行われた場合には「1 / 4 で 1 枚入賞」となる。また、「F__打順ベル 3 A」又は「F__打順ベル 3 B」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「3」が決定されるものとすることができる。

20

【2012】

「F__打順ベル 4 A」又は「F__打順ベル 4 B」が当籤した場合、打順 1～3 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となり、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「CLベル」が表示され、打順 5 又は打順 6 で停止操作が行われた場合には「1 / 4 で 1 枚入賞」となる。また、「F__打順ベル 4 A」又は「F__打順ベル 4 B」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「4」が決定されるものとすることができる。

30

【2013】

「F__打順ベル 5 A」又は「F__打順ベル 5 B」が当籤した場合、打順 1 又は打順 2 で停止操作が行われた場合には「1 枚入賞」となり、打順 3 又は打順 4 で停止操作が行われた場合には「1 / 4 で 1 枚入賞」となり、打順 5 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、打順 6 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となる。また、「F__打順ベル 5 A」又は「F__打順ベル 5 B」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「5」が決定されるものとすることができる。

40

【2014】

「F__打順ベル 6 A」又は「F__打順ベル 6 B」が当籤した場合、打順 1 又は打順 2 で停止操作が行われた場合には「1 枚入賞」となり、打順 3 又は打順 4 で停止操作が行われた場合には「1 / 4 で 1 枚入賞」となり、打順 5 で停止操作が行われた場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」となり、打順 6 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ベル」が表示される。また、「F__打順ベル 6 A」又は「F__打順ベル 6 B」が当籤した場合、AT 状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとすることができる。

【2015】

「F__排他 1 枚 1」又は「F__排他 1 枚 2」が当籤した場合には「1 / 2 で 1 枚入賞」

50

となる。また、「F__排他1枚1」又は「F__排他1枚2」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「0」が決定されるものとすることができる。

【2016】

「(RB+) F__特殊ベル3A」又は「(RB+) F__特殊ベル3B」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には「3枚入賞」となり、打順4で停止操作が行われた場合には「1/2で1枚入賞」となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1/4で1枚入賞」となる。また、「(RB+) F__特殊ベル3A」又は「(RB+) F__特殊ベル3B」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「3」が決定されるものとすることができる。

10

【2017】

「(RB+) F__特殊ベル4A」又は「(RB+) F__特殊ベル4B」が当籤した場合、打順1～3で停止操作が行われた場合には「1/2で1枚入賞」となり、打順4で停止操作が行われた場合には「3枚入賞」となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1/4で1枚入賞」となる。また、「(RB+) F__特殊ベル4A」又は「(RB+) F__特殊ベル4B」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「4」が決定されるものとすることができる。

【2018】

「(RB+) F__特殊ベル5A」又は「(RB+) F__特殊ベル5B」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1/4で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には「3枚入賞」となり、打順6で停止操作が行われた場合には「1/2で1枚入賞」となる。また、「(RB+) F__特殊ベル5A」又は「(RB+) F__特殊ベル5B」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「5」が決定されるものとすることができる。

20

【2019】

「(RB+) F__特殊ベル6A」又は「(RB+) F__特殊ベル6B」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1/4で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には「1/2で1枚入賞」となり、打順6で停止操作が行われた場合には「3枚入賞」となる。また、「(RB+) F__特殊ベル6A」又は「(RB+) F__特殊ベル6B」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「6」が決定されるものとすることができる。

30

【2020】

「(RB+) F__共通1枚」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「HDSフェイク」が表示され（あるいは、「HDSフェイク」以外の「1枚入賞」が発生する場合があってもよい）、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「紫7フェイク」が表示される（あるいは、「紫7フェイク」以外の「1枚入賞」が発生する場合があってもよい）。また、「(RB+) F__共通1枚」が当籤した場合、AT状態においては、指示情報として「0」が決定されるものとすることができる。

40

【2021】

なお、第4の遊技機においては、押し順小役（例えば、「F__打順ベル3A」～「F__打順ベル6B」や「F__特殊ベル3A」～「F__特殊ベル6B」）を、左第1停止に正解打順がないいわゆる偏りベルとして構成しているが、左第1停止に正解打順がある6択の押し順小役として構成することもできる。また、正解打順となる打順数（択数）や打順正解時に付与される遊技価値数も適宜変形可能である。なお、打順正解時に付与される遊技価値数は、少なくともベット数（3枚）以上で、上限（15枚）以下の範囲内において設定されることが望ましい。

50

【2022】

また、図137において、「1枚入賞」となるところは、適宜「1／2で1枚入賞」や「1／4で1枚入賞」となるように変形可能であり、「1／2で1枚入賞」となるところは、適宜「1枚入賞」や「1／4で1枚入賞」となるように変形可能であり、「1／4で1枚入賞」となるところは、適宜「1枚入賞」や「1／2で1枚入賞」となるように変形可能である。

【2023】

また、図133に示す内部抽籤テーブル、図134に示す内部当籤役と図柄組合せとの対応関係、図135及び図136に示す図柄組合せテーブル、及び図137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、第4の遊技機の仕様は、これらに示した態様に限定されるものではない。

10

【2024】

[14-4. 第4の遊技機の遊技開始時の特別演出の演出例]

続いて、図138及び図139を参照して、第4の遊技機の遊技開始時の特別演出の演出例について説明する。なお、図138は、例えば、通常状態において「中段ベル」に当籤し、中段ベル確定抽籤に当籤しなかった（非当籤であった）場合の演出例を示す図であり、図139は、例えば、通常状態において「中段ベル」に当籤し、中段ベル確定抽籤に当籤した場合の演出例を示す図である。

【2025】

ここで、本例においては、例えば、メイン演出表示部21において、演出図柄(例えば、「0」～「9」の数字。これはあくまで一例であり、アルファベットやキャラクタなどであってもよい)が変動表示する様子が示される変動演出が行われ得るものとなっている。変動演出は、遊技者の開始操作に応じて各表示列の変動表示が開始され、遊技者の停止操作に応じて対応する表示列の変動表示が停止し、最終的に停止した演出図柄の組合せによって種々の情報を遊技者に報知ないし示唆することを可能とするものである。

20

【2026】

例えば、次回遊技からCZ状態に移行する場合には、今回遊技において、第1停止時に対応する表示列で「0」が停止し、第2停止時に対応する表示列で「0」が停止し（「0」がテンパイし）、第3停止時に対応する表示列で「0」が停止する（「0」揃いとなる）ことで、CZ状態に移行することが報知される。なお、CZ前兆状態を設ける場合、CZ前兆状態においては、「0」テンパイが複数回表示されるなどとして、CZ状態への移行期待度を示唆することが可能である。また、これは「9」の演出図柄を用いて行うこともできる。この場合、例えば、「0」揃いよりも「9」揃いのほうが、移行するCZ状態の有利度合いが高くなりやすいなどとしてCZ状態の有利度合いを示唆することも可能である。また、CZ前兆状態においては、「0」テンパイよりも「9」テンパイの回数が多いほうがCZ状態の有利度合いが高くなりやすいなどとして、CZ状態の有利度合いを含むCZ状態への移行期待度を示唆することも可能である。

30

【2027】

また、例えば、次回遊技からAT状態に移行する場合には、今回遊技において、第1停止時に対応する表示列で「7」が停止し、第2停止時に対応する表示列で「7」が停止し（「7」がテンパイし）、第3停止時に対応する表示列で「7」が停止する（「7」揃いとなる）ことで、AT状態に移行することが報知される。

40

【2028】

ここで、本例では、前兆状態を経てAT状態に移行する場合、前兆ゲーム数カウンタが「1」である遊技で、必ず上述のように演出図柄が所定態様で揃って（例えば、「7」揃いとなって）、AT状態に移行することが報知されるように構成されている。そして、本例では、前兆ゲーム数カウンタが「1」である遊技においては、打順や当籤役の種類にかかわらず、全停止後の処理として前兆ゲーム数カウンタを1減算するようにしている（図130参照）。これは、前兆ゲーム数カウンタが「1」である場合にも、左第1停止以外で停止操作が行われて前兆ゲーム数カウンタの更新が行われないとすると、演出図柄が所

50

定態様で揃っているのに（あるいは、演出の流れ上、今回遊技で演出図柄が所定態様で揃うはずであるのに）、A T状態には移行しないといった状況が発生してしまう可能性があるのも、これを防止するためである。このようにすることで、変動演出によってA T状態に移行することを報知しつつ、適切にA T状態への移行処理を行うことが可能となっている。

【2029】

なお、前兆状態においては、「7」テンパイが複数回表示されるなどとして、A T状態への移行期待度を示唆することが可能である。また、これらの報知ないし示唆は、「1」、「3」、及び「5」の演出図柄を用いて行うこともできる。この場合、例えば、「1」揃い、「3」揃い、「5」揃い、「7」揃いの順で、順次移行するA T状態の有利度合いが高くなりやすいなどとしてA T状態の有利度合いを示唆することも可能である。また、前兆状態においては、「1」テンパイ、「3」テンパイ、「5」テンパイ、「7」テンパイの順で、順次期待度が高くなるようにし、相対的に表示された回数が多かったものによって、A T状態の有利度合いを含むA T状態への移行期待度を示唆することも可能である。

10

【2030】

また、「1」、「3」、「5」及び「7」の演出図柄が表示されやすくなることによって、前兆状態中である可能性が高くなる、高確モード中である可能性が高くなる、あるいは、天井ゲーム数の到達に近い可能性が高くなるなど、遊技者の種々の有利度合いを示唆することも可能である。また、「7-5-3」（「シチゴサン」といった語呂合わせ）、「5-3-5」（ハサミテンパイ）や「1-3-3」（中右テンパイ）といった一定の法則性をもった演出図柄の組合せが表示される（表示される頻度が高くなる）ことで、これらの可能性がより高くなることが推測可能となるといったように構成することも可能である。

20

【2031】

また、例えば、「8枚入賞」や「3枚入賞」、あるいは「1枚入賞」などが発生した場合、「2」揃い、「4」揃い、「6」揃い、及び「8」揃いのいずれかが表示されることで、小役の入賞を報知することも可能である（リプレイ役についても同様）。また、この場合、例えば、揃う演出図柄の種類によって、当籤役や付与された遊技価値量などを報知ないし示唆することも可能である。

30

【2032】

なお、例えば、偶数の演出図柄でテンパイや揃いなどが発生しない場合（「2-4-6」や「8-4-2」などのバラケ目、「8-4-8」などのハサミテンパイ、あるいは、「6-2-2」などの中右テンパイ形を含む）、基本的には、遊技者にとって有益な情報は報知ないし示唆されないものとなっている。

【2033】

このような法則性の下、本例においては、少なくとも通常状態や前兆状態においては、例えば、遊技ごとに変動演出を実行可能とし、変動演出の演出内容が現在の遊技状況に応じて予め決定されるようにする。

【2034】

そして、偏りベルが当籤役として決定された遊技において、左第1停止で停止操作が行われた場合には、決定された演出内容にしたがって各表示列の演出図柄が停止表示され、最終的に表示された演出図柄の組合せによって上述のような有益な情報が報知ないし示唆され得るようにする。すなわち、変動演出の演出内容によって、遊技者の有利度合いが示唆可能となるようにする。

40

【2035】

一方、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、最終的に表示される演出図柄の組合せを変更し（すなわち、演出内容を書き換え）、上述のような有益な情報が報知ないし示唆され得る演出図柄の組合せは表示されないようにする。すなわち、変動演出の演出内容によって、遊技者の有利度合いが示唆可能とならないようにする。

50

【2036】

なお、変動演出を実行可能な遊技であっても、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には変動演出が実行されないようにすることで、遊技者の有利度合いが示唆可能とならないようにしてもよい。

【2037】

例えば、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、メイン演出表示部21の表示画面全体を暗転させて変動演出を実行しないようにしてもよい。また、メイン演出表示部21の表示画面全体を暗転させるとともに、「変則押しされました」などの注意喚起表示を出すようにしてもよい。また、メイン演出表示部21の表示画面の明るさを通常の明るさよりも暗くするようにしてもよい。すなわち、変動演出が実行されるときとは異なる演出表示が行われるようにしてもよい。

10

【2038】

また、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、遊技者の有利度合いが示唆可能とならないように、変動演出における最終的に表示される演出図柄の組合せを変更することに加え、メイン演出表示部21の表示画面の明るさを通常の明るさよりも暗くし、「変則押しされました」などの注意喚起表示を出すようにしてもよい。すなわち、遊技者の有利度合いが示唆可能とならないように演出を制御する態様は、どのような態様を採用することもできる。

【2039】

なお、例えば、メイン演出表示部21の表示画面全体を暗転させる、あるいは、明るさを暗くするタイミングは、第1停止操作時（第1停止操作において、ストップボタンがON状態となったとき、又は、ストップボタンがON状態となった後OFF状態に変移したとき）であることが望ましい。

20

【2040】

また、例えば、メイン演出表示部21の表示画面全体を暗転させた、あるいは、明るさを暗くした後（すなわち、示唆不能状態とした後）、通常の表示画面に（すなわち、示唆可能状態に）復帰させるタイミングは、当該遊技の第3停止操作後（第3停止操作において、ストップボタンがON状態となった後OFF状態に変移したとき）であってもよいし、当該遊技の第3停止操作後から所定時間を経過したときであってもよい。また、次回遊技のベット操作時（当該遊技で再遊技が発生していた場合には自動投入時）であってもよいし、次回遊技の開始操作時であってもよい。

30

【2041】

また、当該遊技で偏りベルが当籤役として決定され、左第1停止以外で停止操作が行われたことに応じて示唆不能状態とした後、次回遊技が開始され、その次回遊技で偏りベルが当籤役として決定された場合には示唆不能状態を継続させ、その次回遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合には示唆可能状態に復帰させる一方、その次回遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合にはさらに次の遊技まで示唆不能状態を継続させるようにしてもよい。なお、当該遊技で偏りベルが当籤役として決定され、左第1停止以外で停止操作が行われたことに応じて示唆不能状態とした後、次回遊技が開始され、その次回遊技で偏りベル以外が当籤役として決定された場合には、それをもって（開始操作時に）示唆可能状態に復帰させるようにしてもよい。

40

【2042】

また、BGMについても、左第1停止以外で停止操作が行われた場合にはこれが出力されない（あるいは、出力していたBGMを停止する）ようにしてもよいし、BGMの出力パターンが変更されることで、通常とは異なる態様のBGMが出力されるようにしてもよい。また、ランプ（例えば、上部ランプ23や腰部パネル13など）についても、左第1停止以外で停止操作が行われた場合にはこれが発光されない（あるいは、発光が停止して消灯する）ようにしてもよいし、ランプの発光パターンが変更されることで、通常とは異なる態様でランプが発光されるようにしてもよい。また、BGMの出力や、ランプの発光を復帰させるタイミングは、表示画面を復帰させるタイミングと同じであってもよいし、

50

異なるタイミングであってもよい。

【2043】

また、左第1停止以外で停止操作が行われて「8枚入賞」が発生した（すなわち、打順正解となってベルが入賞した）場合には、入賞音を出力しないようにしてもよいし、これが通常のものよりも小さい音量で出力されるようにしてもよい。また、入賞音を出力しない場合、「変則押しされました」などの音声が出力されるようにしてもよい。また、例えば、入賞の発生によって発光する入賞ランプなどが設けられている場合、左第1停止以外で停止操作が行われて「8枚入賞」が発生した場合には、その入賞ランプを発光させないようにしてもよいし、通常とは異なる態様（例えば、異なる表示色とするなど）で発光させる（発光の態様を変更する）ようにしてもよい。

10

【2044】

すなわち、左第1停止で停止操作が行われ、当該遊技を示唆可能状態とする場合、当該遊技においては各種の演出実行手段のうちの少なくともいずれかを用いて各種演出を実行可能とすればよく、また、左第1停止以外で停止操作が行われ、当該遊技を示唆不能状態とする場合、当該遊技においては各種の演出実行手段のうちの少なくともいずれかで演出を実行しない、あるいはその演出内容が変更されるようにすればよい。

【2045】

このようにすれば、実際の遊技状況（例えば、偏りベルが当籤役として決定された遊技において、左第1停止で停止操作が行われた場合には優遇状態に制御され、あるいは、上述の各種抽籤が実行されることを可能とする一方、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には非優遇状態に制御され、あるいは、上述の各種抽籤が実行されない場合があるなど）に沿って適切な演出（例えば、変動演出）を行うことが可能となる。

20

【2046】

その一例について説明する。例えば、偏りベルに当籤した遊技において、すでに述べたもののうち、いずれかの有利な遊技状況が発生していたとする。そこで、変動演出では、それを報知ないし示唆するため、変動演出の演出内容として「7-5-3」が表示されることが決定されていたとする。この場合、左第1停止で停止操作が行われた場合には、例えば、図138に示すような流れで最終的に「7-5-3」が表示される。

【2047】

一方、ここで、左第1停止以外で停止操作が行われたとする。このとき、例えば、「右→中→左」の順で停止操作が行われるとした場合、演出内容は、第1停止時に対応する表示列（右表示列）で「6」が停止し、第2停止時に対応する表示列（中表示列）で「4」が停止し、第3停止時に対応する表示列（左表示列）で「2」が停止するといったものに变更される。

30

【2048】

なお、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遊技者の有利度合いを示唆可能とし、当該特定態様にて停止操作が行われなかった場合に遊技者の有利度合いを示唆可能としない演出は、上述の変動演出のような演出に限られない。上述のものはあくまで一例であり、実行可能なその他の単発演出、連続演出、あるいは操作連動演出などの種々の演出についても同様に制御することが可能である。

40

【2049】

遊技開始時の特別演出の演出例の説明に戻る。図138に示すように、「中段ベル」に当籤したが、中段ベル確定抽籤に当籤しなかった（非当籤であった）場合には、例えば、遊技者による開始操作が行われた（遊技開始条件が成立した）場合に、各リールの回転開始と連動して、変動演出の変動表示も開始される。

【2050】

続いて、例えば、左第1停止で第1停止操作が行われた場合、リール3Lが停止すると連動して、変動演出における左表示列も停止表示される。ここでは、「7」の演出図柄が停止表示されている。また、中第2停止で第2停止操作が行われた場合、リール3Cが停止すると連動して、変動演出における中表示列も停止表示される。ここでは、「5」

50

の演出図柄が停止表示されている。また、右第3停止で第3停止操作が行われた場合、リール3Rが停止するのと連動して、変動演出における右表示列も停止表示される。ここでは、「3」の演出図柄が停止表示されている。

【2051】

そして、メイン演出表示部21では、「7-5-3」が表示された後（あるいはこれと並んで表示されるように）、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状況であることを示唆可能な表示（図138中、「CHANCE!」の表示）が行われている。

【2052】

一方、図139に示すように、「中段ベル」に当籤し、中段ベル確定抽籤に当籤した場合には、図138に示した演出進行の流れに加え、遊技者による開始操作が行われた（遊技開始条件が成立した）ときに（少なくとも、遊技者による停止操作が行われる前に）、特別演出が実行されるものとなっている。

【2053】

なお、図139に示す一例では、例えば、遊技者による開始操作が行われた（遊技開始条件が成立した）場合には、変動演出の変動表示が行われる前に（あるいはこれと並んで表示されるように）、特別演出としての、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状況であることを示唆する表示（図139中、「激熱!？」の表示）が行われている。

【2054】

このように、本例では、図139に示す一例の如く、通常の演出の流れに加え、遊技が開始されるときには、さらに特別演出を実行可能としたことから、上述のとおり、基本的に、遊技が終了するとき（第3停止後）に各種の抽籤が行われるように構成した場合であっても、遊技が開始されるときに演出の頻度が低くなることに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを防止でき、むしろ遊技の興趣を向上させることを可能としているのである。

【2055】

なお、例えば、中段ベル確定抽籤に当籤した場合に、次回遊技からAT状態に移行させる場合には、遊技開始時の表示（特別演出）によってそれが確定的に報知されてもよいし、第3停止後の表示によってそれが確定的に報知されてもよい。また、双方によってそれが確定的に報知されてもよい。また、遊技開始時の表示（特別演出）では、例えば、「第3停止後に注目」といった表示が行われ、第3停止後の表示によってAT状態の移行が確定的に報知されるものとしてもよい。すなわち、特別演出は、単体によって遊技者の有利度合いを報知ないし示唆するものであってもよいし、他の演出（変動演出も含む）と連動して遊技者の有利度合いを報知ないし示唆するものであってもよい。

【2056】

〔14-5. 第4の遊技機の遊技性の変形例〕

続いて、図140及び図141を参照して、第4の遊技機の遊技性の変形例について説明する。

【2057】

（第4の遊技機の遊技性の変形例1：CZ抽籤）

本例においては、例えば、通常状態や前兆状態において、遊技ごとにCZ抽籤が行われ、これに当籤した場合には、CZ状態が付与されることについて説明した（図129～図131等参照）。また、例えば、非有利区間から有利区間に移行する場合には、基本的にCZ状態に制御されるといったように、所定のCZ移行条件が成立した場合にもCZ状態が付与されることについて説明した。また、非優遇状態に制御されている場合には、優遇状態に制御されている場合よりもCZ状態の付与を不利とすることが可能である点についても説明した。

【2058】

本変形例1では、特定態様（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なかった場合、当該特定態様にて停止操作

10

20

30

40

50

が行われた場合よりも遊技者の有利度合いを不利とすることが可能であるとの基本的な遊技性はそのままに、上述のものとは異なる手法を用いてこれを実現可能としたものである。

【2059】

なお、本変形例1では、そのような手法を用いた制御の対象をCZ抽籤としているが、例えば、AT抽籤やAT昇格抽籤などの他の各種抽籤をその対象とすることも可能である。すなわち、本変形例1は、上述の優遇制御の別制御例であるとも言い得るし、優遇する（あるいは非優遇とする）対象は種々の特典とすることも可能である。もっとも、基本的な優遇制御は上述のものをそのまま適用し、CZ抽籤に係る優遇制御のみ本変形例1の仕様を採用することも可能である。

10

【2060】

図140に示すように、本変形例1では、制御用カウンタを設ける。制御用カウンタは、例えば、ある時点からある時点までの遊技価値量の推移を管理するものであり、本変形例1では、その一例として、初期値が「4500」に設定され、有利区間中の100ゲーム間の遊技価値量の推移を管理可能とする。なお、初期値は、例えば、有利区間が開始したときにセットされ、有利区間が終了したときにクリアされるものとする。また、この値はあくまで一例であり、任意の値が設定可能である。また、有利区間払出数カウンタを、負の値についてもカウント可能となるように構成し、これを制御用カウンタとして用いることも可能である。

【2061】

例えば、有利区間が開始してから（ゲーム数「0」から）、100ゲームを経過するまで、遊技者が全て順押し（ここでは「左第1停止」とする）で遊技を行ったとする。この場合、各役の当籤確率や払出数などを総合してシミュレーションすると、カウンタ値（期待値）は、約「4347」となり、初期値からの差分は「-153」（枚）となる。

20

【2062】

また、同様の状況で、遊技者が打順均等で遊技を行ったとする。なお、「打順均等」とは、全ての打順（打順1～6）を均等（略均等を含む）に選択して停止操作を行ったことを意味する。この場合、同様に、各役の当籤確率や払出数などを総合してシミュレーションすると、カウンタ値（期待値）は、約「4401」となり、初期値からの差分は「-99」（枚）となる。

30

【2063】

また、同様の状況で、遊技者が全て変則押し（ここでは「左第1停止以外」とする）で遊技を行ったとする。この場合、同様に、各役の当籤確率や払出数などを総合してシミュレーションすると、カウンタ値（期待値）は、約「4428」となり、初期値からの差分は「-72」（枚）となる。

【2064】

すなわち、遊技者が全て順押しで遊技を行った場合、偏りベルについて「8枚入賞」や「3枚入賞」が発生する場合がないため、遊技価値量は減りやすくなる。一方、遊技者が打順均等や全て変則押しで遊技を行った場合、偏りベルについて「8枚入賞」や「3枚入賞」が発生する可能性はこれよりも高くなるため、これよりも遊技価値量は減少しにくくなる。

40

【2065】

本変形例1では、このような特性を利用し、CZ抽籤に差を設けるようにしている。具体的には、上述のシミュレーション結果を参照し、差分の値を閾値として用い、特定の遊技状況において、制御用カウンタの値が当該閾値以上に減少していればCZ抽籤を優遇し、制御用カウンタの値が当該閾値よりも減少していなければCZ抽籤を優遇しないといった制御を行うものとしている。その一例について、さらに図140を用いて説明する。

【2066】

まず、例えば、本変形例1では、有利区間中のゲーム数（例えば、通常ゲーム数カウンタの値）が、特定ゲーム数（100ゲーム、300ゲーム、500ゲーム）となったとき

50

にC Z抽籤が行われるものとする。なお、上記のゲーム数は一例であり、100ゲーム経過ごと、あるいは200ゲーム経過ごとにC Z抽籤が行われるものとしてもよいし、上述の閾値をさらに細分化して、例えば、10ゲームごとや1ゲームごとにC Z抽籤が行われるものとしてもよい。

【2067】

また、特定ゲーム数経過から所定期間内（例えば、10ゲーム程度）をC Z抽籤高確ゾーンとして位置付け、C Z抽籤高確ゾーンにおける有利度合いが、特定ゲーム数経過時点の閾値に応じて決定されるものとしてもよい。

【2068】

ここで、上述のとおり、全て順押しの場合の閾値は「-153」であり、打順均等の場合の閾値は「-99」であり、全て変則押しの場合の閾値は「-72」であり、そのいずれを用いてC Z抽籤の有利度合いを決定することも可能であるが、以下では、一例として、打順均等の場合の閾値と、全て変則押しの場合の閾値を用いて説明する。なお、以下において、全て順押しの場合の閾値を除外しているのは、全て順押しの場合には、なるべくC Z状態の付与が優遇される状態としたいからである。

【2069】

パターン1は、C Z抽籤の実行の有無を制御するパターンである。例えば、特定ゲーム数となったとき、制御用カウンタの値を参照し、これが打順均等の期待値以下となっている場合にはC Z抽籤を行う一方、これが打順均等の期待値を超えている場合にはC Z抽籤を行わないように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき、制御用カウンタの値が「4401」以下であればC Z抽籤を行う一方、制御用カウンタの値が「4401」を超えていればC Z抽籤を行わないように制御する。

【2070】

また、例えば、特定ゲーム数となったとき、制御用カウンタの値を参照し、これが全て変則押しの期待値以下となっている場合にはC Z抽籤を行う一方、これが全て変則押しの期待値を超えている場合にはC Z抽籤を行わないように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき、制御用カウンタの値が「4428」以下であればC Z抽籤を行う一方、制御用カウンタの値が「4428」を超えていればC Z抽籤を行わないように制御する。

【2071】

パターン2は、C Z抽籤の有利度合いを制御するパターンである。例えば、特定ゲーム数となったとき、遊技状況にかかわらずC Z抽籤自体は行われるが、制御用カウンタの値を参照し、これが打順均等の期待値以下となっている場合にはC Z抽籤を優遇する（優遇しない場合よりも当籤確率を高くする）一方、これが打順均等の期待値を超えている場合にはC Z抽籤を優遇しない（非優遇とする）ように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき、制御用カウンタの値が「4401」以下であればC Z抽籤を優遇する一方、制御用カウンタの値が「4401」を超えていればC Z抽籤を優遇しないように制御する。

【2072】

また、例えば、特定ゲーム数となったとき、遊技状況にかかわらずC Z抽籤自体は行われるが、制御用カウンタの値を参照し、これが全て変則押しの期待値以下となっている場合にはC Z抽籤を優遇する一方、これが全て変則押しの期待値を超えている場合にはC Z抽籤を優遇しないように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき、制御用カウンタの値が「4428」以下であればC Z抽籤を優遇する一方、制御用カウンタの値が「4428」を超えていればC Z抽籤を優遇しないように制御する。

【2073】

パターン3は、C Z抽籤の実行回数を制御するパターンである。例えば、特定ゲーム数となったとき、制御用カウンタの値を参照し、これが打順均等の期待値以下となっている場合にはC Z抽籤を2回行う一方、これが打順均等の期待値を超えている場合にはC Z抽籤を1回しか行わないように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき

10

20

30

40

50

、制御用カウンタの値が「4401」以下であればCZ抽籤を2回行う一方、制御用カウンタの値が「4401」を超えていればCZ抽籤を1回しか行わないように制御する。

【2074】

また、例えば、特定ゲーム数となったとき、制御用カウンタの値を参照し、これが全て変則押しの期待値以下となっている場合にはCZ抽籤を2回行う一方、これが全て変則押しの期待値を超えている場合にはCZ抽籤を1回しか行わないように制御する。具体的には、例えば、100ゲームとなったとき、制御用カウンタの値が「4428」以下であればCZ抽籤を2回行う一方、制御用カウンタの値が「4428」を超えていればCZ抽籤を1回しか行わないように制御する。

【2075】

なお、閾値データであるが、これはどのような態様でも記憶可能である。ここで、打順均等の期待値の例に挙げて説明すると、例えば、ゲーム数「100」の場合には「4401」（4500-99）、ゲーム数「300」の場合には「4203」（4500-297）、ゲーム数「500」の場合には「4005」（4500-495）といったように、これをテーブルのデータとして記憶させておき、特定ゲーム数となったときは、当該テーブルのデータを参照して、いずれの制御を行うかを判断するようにしてもよい。

【2076】

また、例えば、閾値「-99」のみを記憶しておき、ゲーム数「100」の場合には「4500（初期値）-99×（100（ゲーム数）／100）」、ゲーム数「300」の場合には「4500（初期値）-99×（300（ゲーム数）／100）」、ゲーム数「500」の場合には「4500（初期値）-99×（500（ゲーム数）／100）」の演算を行って比較対象となる期待値を算出し、制御用カウンタの値との比較を行うようにしてもよい。

【2077】

（第4の遊技機の遊技性の変形例2：AT抽籤）

本例においては、例えば、通常状態や前兆状態において、所定役（偏りベル）が当籤した場合に、特定態様（左第1停止）にて停止操作が行われた場合には、優遇カウンタが1加算され得ることで少なくとも次回遊技が優遇状態に制御され、また、各種抽籤が実行され得ることで当該遊技においても優遇されるものとしていた（すなわち、これも優遇状態に制御されることの一例である）（図129～図131等参照）。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、優遇カウンタが1加算され得ないことで少なくとも次回遊技が非優遇状態に制御され、また、各種抽籤が実行され得ないことで当該遊技においても優遇されないものとしていた（すなわち、これも非優遇状態に制御されることの一例である）（図129～図131等参照）。

【2078】

もっとも、そのような制御は、基本的に非ボーナス状態であるRBフラグ間において行われるものとなっており、ボーナス状態であるRB遊技状態は遊技性に関与していなかった。本変形例2は、ボーナス状態であるRB遊技状態も遊技性に関与させ、さらに遊技性を多様化させようというものである。なお、第4の遊技機においても同様であるが、ここでいうボーナス状態は、RB遊技状態に限られず、BB遊技状態やMB遊技状態、あるいはSB遊技状態であってもよいものとする。

【2079】

すなわち、本変形例2は、少なくとも非ボーナス状態において、特定態様（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なかった場合、当該特定態様にて停止操作が行われた場合よりも遊技者の有利度合いを不利とすることが可能であるとの基本的な遊技性はそのままに、ボーナス状態を遊技性に関与させ、上述のものとは異なる手法を用いてこれを実現可能としたものである。

【2080】

なお、本変形例2では、そのような手法を用いた制御の対象をAT抽籤としているが、

10

20

30

40

50

例えば、C Z 抽籤や A T 昇格抽籤などの他の各種抽籤をその対象とすることも可能である。すなわち、本変形例 2 は、上述の優遇制御の別制御例であるとも言い得るし、優遇する（あるいは非優遇とする）対象は種々の特典とすることも可能である。もっとも、基本的な優遇制御は上述のものをそのまま適用し、A T 抽籤に係る優遇制御のみ本変形例 2 の仕様を採用することも可能である。

【2081】

また、本変形例 2 の主たる変更点であるが、第 4 の遊技機では、非フラグ間において「R B」が単独で当籤した場合のみ、「R B」に係る図柄組合せが表示されて R B 遊技状態に移行する場合があります。R B フラグ間においては基本的に「R B」に係る図柄組合せが表示されて R B 遊技状態に移行する場合がないものとしていたが（図 132～図 137 等参照）、本変形例 2 では、非フラグ間において「R B」が当籤した場合、及び R B フラグ間において所定の抽籤結果となった場合には、左第 1 停止で停止操作を行うと、「R B」に係る図柄組合せが表示されて R B 遊技状態に移行する場合があるという点である。

【2082】

これを実現するための一例として、本変形例 2 に係る図柄配置構成や内部当籤役構成を図 141 に示している。なお、図 141 においては、説明の便宜のため、第 4 の遊技機とはこれらの構成が異なるものを示しているが、上述の制御を行い得る限り、第 4 の遊技機における図柄配置構成や内部当籤役構成の一部又は全部をそのまま用いることも可能である。

【2083】

また、同様に、本変形例 2 に係る有効ラインは、「中（中段）－中（中段）－上（上段）」及び「中（中段）－中（中段）－下（下段）」の変則 2 ラインとしているが、上述の制御を行い得る限り、第 4 の遊技機における有効ラインの構成をそのまま用いることも可能である。また、図 141 において、引込優先順位「再遊技＞入賞＞役物」は、リプレイ役や小役（入賞）に係る図柄組合せは、ボーナス（役物）に係る図柄組合せよりも優先して停止するように制御が行われることを示している。この点は、第 4 の遊技機と同様である。

【2084】

図 141 に示すように、本変形例 2 では、図柄配置テーブル（変形例）に示すように各リールに各図柄が配置され、また、内部当籤役構成（変形例）に示すように各内部当籤役が規定されているものとする。以下では、特に「R B」及び「1 枚役」に着目して詳述する。

【2085】

「R B」は、対応する図柄組合せが「リプーベルーチェリー」（R B）と規定されている。また、「1 枚役」は、対応する図柄組合せが「リプーセブーン特図」（NM06）、「スイカ 1ーリプーリプ」（NM07）、及び「スイカ 2ーリプーリプ」（NM08）と規定されている。なお、NM06～08 は、それぞれが別個の内部当籤役（例えば、「1 枚役 1」、「1 枚役 2」、及び「1 枚役 3」）に対応する図柄組合せであり、「1 枚役」は、これらが同時に（重複して）当籤する内部当籤役であるとも言い得る。

【2086】

そして、非フラグ間においては、「1 枚役＋R B」が「162／65536」の確率で内部当籤役として決定され得る。また、R B フラグ間においては、「1 枚役」が「16019／65536」で内部当籤役として決定され得る。なお、R B フラグ間の「1 枚役」は、「R B」が持ち越されている状態であることから、実質的には「1 枚役＋R B」と同義である。したがって、以下では、両者をともに「1 枚役＋R B」として説明する。

【2087】

「1 枚役＋R B」が内部当籤役として決定された場合であって、左第 1 停止で停止操作が行われる場合、左リール 3 L に着目すると、「1 枚役」の図柄は、「リプ」、「スイカ 1」、及び「スイカ 2」のいずれかであり、いずれも 1 種類ずつであるから、これらの間に条件装置数による優先順位は存在しない。したがって、いずれを停止させることもでき

10

20

30

40

50

るが、ここでは、「リブ」を停止させることが予め定められているものとしている。

【2088】

したがって、「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、左第1停止で停止操作が行われた場合、有効ライン上には「リブ」が停止する。この場合、もはや「NM07」や「NM08」が表示される可能性はなくなるが、未だ「RB」が表示される可能性は残る。

【2089】

左1停止後、中第2停止で停止操作が行われる場合、中リール3Cに着目すると、「RB」の図柄は「ベル」であり、「1枚役」(NM06)の図柄は「セブン」であり、基本的には「セブン」が「ベル」よりも優先的に停止される。もっとも、「セブン」は図柄位置「1」にしか配置されていないことから、最大滑り駒数を4駒(4図柄分)とすると、図柄位置「17」～「1」までの範囲で停止操作が行われた場合には「セブン」が停止するが、その他の範囲で停止操作が行われた場合には「セブン」が停止しない。この場合には、「ベル」が停止することになる。

【2090】

したがって、「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、左第1停止後、中第2停止で停止操作が行われた場合、所定の停止操作時期で停止操作が行われた場合には有効ライン上に「セブン」が停止する。この場合、もはや「RB」が表示される可能性はなくなる。一方、所定の停止操作時期以外で停止操作が行われた場合には有効ライン上に「ベル」が停止する。この場合、もはや「NM06」が表示される可能性はなくなる。

【2091】

左1停止、中第2停止後、右第3停止で停止操作が行われる場合、右リール3Rに着目すると、「RB」の図柄は「チェリー」であり、「1枚役」(NM06)の図柄は「特図」である。ここで、中第2停止時において有効ライン上に「セブン」が停止していた場合、最大滑り駒数の範囲内で「特図」が停止される。すなわち、図柄位置「10」～「16」までの範囲で停止操作が行われた場合には「特図」が停止し、「NM06」の図柄組合せが表示されて「1枚入賞」となる。また、その他の範囲で停止操作が行われた場合には「特図」が停止せず、取りこぼしとなる。なお、この場合、取りこぼしが発生しないような図柄配置としてもよい。

【2092】

一方、中第2停止時において有効ライン上に「ベル」が停止していた場合、最大滑り駒数の範囲内で「チェリー」が停止される。すなわち、図柄位置「1」～「19」までの範囲で停止操作が行われた場合には「チェリー」が停止し、「RB」の図柄組合せが表示される。また、その他の範囲で停止操作が行われた場合には「チェリー」が停止せず、取りこぼしとなる。なお、この場合、取りこぼしが発生しないような図柄配置としてもよい。

【2093】

したがって、「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、左第1停止、中第2停止後、右第3停止で停止操作が行われた場合であって、「RB」が表示される可能性がある場合、所定の停止操作時期で停止操作が行われた場合には有効ライン上に「チェリー」が停止し、その結果、最終的に「RB」が表示されてRB遊技状態に移行する。

【2094】

また、左1停止後、右第2停止で停止操作が行われる場合、右リール3Rに着目すると、「RB」の図柄は「チェリー」であり、「1枚役」(NM06)の図柄は「特図」であり、基本的には「特図」が「チェリー」よりも優先的に停止される。もっとも、「特図」は図柄位置「15」にしか配置されていないことから、最大滑り駒数を4駒(4図柄分)とすると、図柄位置「10」～「16」までの範囲で停止操作が行われた場合には「特図」が停止するが、その他の範囲で停止操作が行われた場合には「特図」が停止しない。この場合には、「チェリー」が停止することになる(図柄位置「0」のみは例外となつてこ

10

20

30

40

50

の時点で取りこぼしとなるが、このような例外を設けないようにしてもよい)。

【2095】

したがって、「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、左第1停止後、右第2停止で停止操作が行われた場合、所定の停止操作時期で停止操作が行われた場合には有効ライン上に「特図」が停止する。この場合、もはや「RB」が表示される可能性はなくなる。一方、所定の停止操作時期以外で停止操作が行われた場合には有効ライン上に「チェリー」が停止する。この場合、もはや「NM06」が表示される可能性はなくなる。

【2096】

左1停止、右第2停止後、中第3停止で停止操作が行われる場合、中リール3Cに着目すると、「RB」の図柄は「ベル」であり、「1枚役」(NM06)の図柄は「セブン」である。ここで、右第2停止時において有効ライン上に「特図」が停止していた場合、最大滑り駒数の範囲内で「セブン」が停止される。すなわち、図柄位置「17」～「1」までの範囲で停止操作が行われた場合には「セブン」が停止し、「NM06」の図柄組合せが表示されて「1枚入賞」となる。また、その他の範囲で停止操作が行われた場合には「セブン」が停止せず、取りこぼしとなる。なお、この場合、取りこぼしが発生しないような図柄配置としてもよい。

10

【2097】

一方、右第2停止時において有効ライン上に「チェリー」が停止していた場合、最大滑り駒数の範囲内で「ベル」が停止される。ここで、「ベル」はいずれの図柄位置で停止操作が行われても停止し得るように配置されていることから、この場合には「ベル」が停止し、「RB」の図柄組合せが表示される。

20

【2098】

したがって、「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、左第1停止、右第2停止後、中第3停止で停止操作が行われた場合であって、「RB」が表示される可能性がある場合には有効ライン上に「ベル」が停止し、その結果、最終的に「RB」が表示されてRB遊技状態に移行する。

【2099】

「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、中第1停止で停止操作が行われる場合、中リール3Cに着目すると、「1枚役」の図柄は、「セブン」、「リップ」、及び「リップ」のいずれかであり、「リップ」が2つあることから、「セブン」よりも「リップ」のほうが、条件装置数が多く優先順位は高くなる。したがって、有効ライン上には「リップ」が停止し、もはや「RB」や「NM06」が表示される可能性はなくなる。すなわち、RB遊技状態に移行する場合はないものとなる。

30

【2100】

「1枚役+RB」が内部当籤役として決定された場合であって、右第1停止で停止操作が行われる場合、右リール3Rに着目すると、「1枚役」の図柄は、「特図」、「リップ」、及び「リップ」のいずれかであり、「リップ」が2つあることから、「特図」よりも「リップ」のほうが、条件装置数が多く優先順位は高くなる。したがって、有効ライン上には「リップ」が停止し、もはや「RB」や「NM06」が表示される可能性はなくなる。すなわち、RB遊技状態に移行する場合はないものとなる。

40

【2101】

そして、本変形例2では、RB遊技状態に移行した場合、当該RB遊技状態をAT抽籤が優遇される優遇状態となるように構成する。なお、優遇する手法としては種々の手法を採用することができるが、例えば、図131に示すAT付与抽籤テーブルにおいて、RB遊技状態中にのみ当籤する「RB中1枚役」や「RB中ベル」を、「右上ベル」と同様の確率で当籤が決定され得るように構成したり、また、図131に示すAT昇格抽籤テーブルにおいて、RB遊技状態中にのみ当籤する「RB中1枚役」や「RB中ベル」を、「右上ベル」と同様の確率で当籤が決定され得るように構成したりしておけば、当該RB遊技状態中を優遇状態とすることが可能である。また、例えば、RB遊技状態中は専用のAT

50

抽籤や A T 昇格抽籤が行われるものとし、これらの当籤期待値が非ボーナス中におけるものよりも高く設定されることで、当該 R B 遊技状態中を優遇状態とすることも可能である。

【2102】

また、これに替えて、あるいはこれとともに、R B 遊技状態中は、上述の偏りベルが当籤役として決定されない（換言すれば、特定態様（左第 1 停止）にて停止操作が行われた場合と、当該特定態様に停止操作が行われなかった場合とで付与される遊技価値の期待値が同じとなる）ので、基本的に優遇カウンタが 0 とならないことから、これを利用し、R B 遊技状態中は基本的に優遇状態での A T 抽籤をうけ得るようにしてこれを優遇するようにしてもよい。

10

【2103】

ここで、全て順押し（特定態様）で遊技が行われた場合と、全て変則押し（非特定態様）で遊技が行われた場合の出玉率（内訳）の対比の一例について説明する。なお、以下に示す出玉率はあくまで説明のための概念的な一例である。

【2104】

<全て順押しで遊技が行われた場合>

- (1) 非ボーナス状態での A T 抽籤：30%
- (2) 非ボーナス状態での還元率：40%
- (3) ボーナス状態での A T 抽籤及び還元率：25%

合計：95%

20

【2105】

<全て変則押しで遊技が行われた場合>

- (1) 非ボーナス状態での A T 抽籤：30%
- (2) 非ボーナス状態での還元率：60%
- (3) ボーナス状態での A T 抽籤及び還元率：0%

合計：90%

【2106】

例えば、本例においては、基本的に順押しで遊技が行われた場合のほうが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ことから、全て順押しで遊技が行われた場合、全て変則押しで遊技が行われた場合と比べると、非ボーナス状態での還元率は不利となる（上記（2）参照）。

30

【2107】

一方、上述のとおり、順押しで遊技が行われた場合には優遇状態に制御され得るボーナス状態に移行可能となるのに対し、変則押しで遊技が行われた場合にはそのようなボーナス状態に移行可能とならないことから、全て順押しで遊技が行われた場合、全て変則押しで遊技が行われた場合と比べると、ボーナス状態での A T 抽籤及び還元率には有利となる（上記（3）参照）。

【2108】

そして、総合的な出玉率を、全て順押しで遊技が行われた場合のほうが、全て変則押しで遊技が行われた場合よりも高くなるようにすれば、例えば、一時的な攻略として変則押しされ、企図した遊技が発揮できなくなることを防止でき、また、順押しにて停止操作を行うことが推奨される遊技性の下、このような遊技方法で遊技を行うことを促すこともできる。

40

【2109】

〔14-6. 第4の遊技機の仕様を用いた遊技機〕

第4の遊技機では、上述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。

【2110】

例えば、通常状態において、遊技者にとって有利な打順が報知され得る A T 状態を付与するか否かを決定可能とし、A T 状態を付与することを決定した場合、A T 状態に制御さ

50

れるまでの期間を前兆状態に制御可能とし、非 A T 状態において、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のいずれかの状態に制御可能とし、左第 1 停止にて停止操作が行われた場合、左第 1 停止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、左第 1 停止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、左第 1 停止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、前兆状態において、優遇状態に制御されている場合には A T 状態を昇格させるか否かを決定可能とし、非優遇状態に制御されている場合には A T 状態を昇格させるか否かを決定可能としない遊技機である。

【2 1 1 1】

10

また、例えば、通常状態において、優遇状態に制御されている場合には A T 状態を付与するか否かを決定可能とし、非優遇状態に制御されている場合には A T 状態を付与するか否かを決定可能としない遊技機である。

【2 1 1 2】

また、例えば、前兆状態において、左第 1 停止にて停止操作が行われた場合には前兆状態の遊技期間を進行させ（例えば、前兆ゲーム数を 1 減算し）、左第 1 停止にて停止操作が行われなかった場合には前兆状態の遊技期間を進行させない（例えば、前兆ゲーム数を 1 減算しない）ことが可能である遊技機である。

【2 1 1 3】

20

また、例えば、前兆状態の最終遊技（例えば、前兆ゲーム数が「1」→「0」となり得る遊技）において、左第 1 停止にて停止操作が行われた場合には A T 状態を昇格させるか否かを決定可能とし、左第 1 停止にて停止操作が行われなかった場合には A T 状態を昇格させるか否かを決定可能としない遊技機である。

【2 1 1 4】

また、例えば、前兆状態の最終遊技（例えば、前兆ゲーム数が「1」→「0」となり得る遊技）において、左第 1 停止にて停止操作が行われたか否かにかかわらず前兆状態の遊技期間を進行させる（例えば、前兆ゲーム数を 1 減算する）遊技機である。

【2 1 1 5】

30

また、例えば、所定役（例えば、偏りベル）を当籤役として決定した場合に上述の優遇制御を実行可能であり、所定役とは異なる役を当籤役として決定した場合には、左第 1 停止にて停止操作が行われたか否かにかかわらず、少なくとも次遊技を優遇状態に制御可能とする遊技機である。

【2 1 1 6】

また、例えば、全てのリールが停止したことに応じて、A T 状態を付与するか否かを決定可能であるとともに、少なくとも次遊技を優遇状態に制御するか否かを決定可能である遊技機である。

【2 1 1 7】

40

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、当該遊技において所定役（例えば、偏りベル）を当籤役として決定した場合、左第 1 停止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、左第 1 停止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、また、当該遊技において所定役とは異なる役を当籤役として決定した場合、左第 1 停止にて停止操作が行われたか否かにかかわらず優遇カウンタの値を 1 加算し、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。

【2 1 1 8】

また、例えば、特別役（例えば、中段ベル）を当籤役として決定した遊技においては、当該遊技が開始されるときに A T 状態を付与するか否かを決定可能とする遊技機である。

【2 1 1 9】

50

また、例えば、特別役（例えば、中段ベル）を当籤役として決定したことに応じて、A T 状態を付与することを決定した遊技においては、当該遊技が開始されるときに特別演出

を実行可能とする遊技機である。

【2120】

また、例えば、少なくとも所定役（例えば、偏りベル）を当籤役として決定した遊技において、所定演出（例えば、変動演出）を実行可能とし、当該遊技において左第1停止にて停止操作が行われた場合には、その所定演出の演出内容によって遊技者の有利度合いを示唆可能とし、当該遊技において左第1停止にて停止操作が行われなかった場合には、その所定演出の演出内容によって遊技者の有利度合いを示唆可能としない遊技機である。

【2121】

また、第4の遊技機では、上述の変形例1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。

【2122】

例えば、制御用カウンタにより遊技価値の付与状況を管理可能とし、所定の条件を満たした場合（例えば、特定ゲーム数を経過した場合）に、所定の特典（例えば、CZ状態）を付与するか否かを決定可能とし、左第1停止にて停止操作が行われた場合、左第1停止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、所定の条件を満たした場合に、制御用カウンタの値が特定の状況にある場合（例えば、打順均等の期待値以下となっている場合）には、所定の特典の付与が優遇される優遇状態とし、特定の状況にない場合には、所定の特典の付与が優遇されない非優遇状態とすることが可能である遊技機である。

【2123】

また、例えば、所定の条件は、所定期間（例えば、100ゲーム）の遊技が行われた場合に満たされるものであり、特定の状況は、所定期間における遊技価値の付与状況が所定の閾値（例えば、打順均等の期待値）以下となったことである遊技機である。

【2124】

また、例えば、所定の閾値は、所定期間の遊技において左第1停止にて停止操作が行われていた場合、所定の条件を満たしたときに特定の状況となりやすい値に設定される遊技機である。

【2125】

また、第4の遊技機では、上述の変形例2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。

【2126】

例えば、ボーナス（例えば、RB）の図柄組合せが表示されたことに応じてボーナス状態（例えば、RB遊技状態）に制御可能とし、非ボーナス状態においては、左第1停止にて停止操作が行われた場合、左第1停止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、ボーナス役（例えば、RB）を当籤役として決定した場合、左第1停止にて停止操作が行われた場合にはボーナスの図柄組合せを表示可能とし、左第1停止にて停止操作が行われなかった場合にはボーナスの図柄組合せを表示可能とせず、ボーナス状態をAT状態の付与が優遇される優遇状態とし、非ボーナス状態をAT状態の付与が優遇されない非優遇状態とすることが可能である遊技機である。

【2127】

また、例えば、ボーナス状態においては、左第1停止にて停止操作が行われた場合と、左第1停止にて停止操作が行われなかった場合とで付与される遊技価値の期待値が同じとなるように構成される遊技機である。

【2128】

また、例えば、ボーナス役（例えば、RB）を当籤役として決定する場合、複数の所定役（例えば、図141に示す「1枚役」）も同時に当籤役として決定することが可能であり、ボーナス役と複数の所定役を同時に当籤役として決定した場合、左第1停止で停止操作が行われた場合には停止操作時期に応じてボーナスの図柄組合せを表示可能とし、左第1停止で停止操作が行われなかった場合には停止操作時期にかかわらずボーナスの図柄組

10

20

30

40

50

合せを表示可能とせず、複数の所定役のいずれかに対応する図柄組合せを表示させる遊技機である。

【2129】

【14-7. 第4の遊技機に係る発明のまとめ（付記）】

以上説明したように、第4の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2130】

従来の遊技機において、所定の条件が成立した場合に、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る有利状態（例えば、AT状態）に制御可能にしたものが提案されている（例えば、特開2010-29494号公報参照）。

10

【2131】

このような遊技機では、例えば、有利状態に制御されると、所定役（例えば、押し順小役）について遊技価値の付与期待値が高まる停止操作順序などが報知されることで、これにしたがって停止操作を行えば、遊技者は遊技価値量を増加させることができるものとなっている。

【2132】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技性の多様化にともない、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことが求められる。

【2133】

本発明は、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【2134】

（第1の発明群）

複数の識別情報を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段（例えば、変動表示部）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、停止操作検出部）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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知され得る有利状態（例えば、AT状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、第4の遊技機において各遊技状態を制御するメインCPU101）と、通常状態において、前記有利状態を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、第4の遊技機においてAT抽籤を行うメインCPU101）と、前記付与決定手段が前記有利状態を付与することを決定した場合、前記有利状態に制御されるまでの期間を前兆状態に制御可能な前兆状態制御手段（例えば、第4の遊技機において各遊技状態を制御するメインCPU101）と、前記前兆状態において、前記有利状態の有利度合いを更新するか否かを決定可能な更新決定手段（例えば、第4の遊技機においてAT昇格抽籤を行うメインCPU101）と、前記有利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、少なくとも前記有利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な優遇制御手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、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、前記優遇制御手段は、前記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前記優遇状態に制御可能とし、前記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前記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、前記更新決定手段は、前記優遇状態に制御されている場合には前記有利状態の有利度合いを更新するか否かを決定可能とし、前記非優遇状態に制御されている場合には前記有利状態の有利度合いを更新するか否かを決定可能としないことを特徴とする遊技機である。

30

40

この遊技機によれば、有利状態への移行が決定されている前兆状態において、遊技価値

50

の付与期待値が低くなる特定態様にて停止操作が行われていた場合には、優遇状態となって有利状態の有利度合いが更新可能となる一方、当該特定態様にて停止操作が行われていなかった場合には、非優遇状態となって有利状態の有利度合いが更新可能とならないように構成される。すなわち、有利状態への移行が決定されている状況下においても、遊技者が過度に有利となることを抑制できるものとなっている。それゆえ、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことができる。また、例えば、特定態様にて停止操作を行うことが推奨される遊技性とした場合に、前兆状態においても、このような遊技方法で遊技を行うことを促すことができる。

【2135】

前記付与決定手段は、前記優遇状態に制御されている場合には前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、前記非優遇状態に制御されている場合には前記有利状態を付与するか否かを決定可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、通常状態において、遊技者が特定態様の停止操作を選択した場合には、遊技価値の付与期待値は低い、有利状態の付与決定が可能となり、特定態様の停止操作を選択しなかった場合には、遊技価値の付与期待値は高い、有利状態の付与決定が可能とならないように構成される。したがって、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことができるとともに、遊技性を多様なものとすることができ、遊技の興趣を高めることもできる。

【2136】

前記前兆状態制御手段は、前記前兆状態の遊技期間（例えば、前兆ゲーム数）を管理する前兆状態管理手段（例えば、前兆ゲーム数カウンタ）を含み、前記前兆状態管理手段は、前記前兆状態において、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記前兆状態の遊技期間を進行させ（例えば、前兆ゲーム数カウンタを1減算し）、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前記前兆状態の遊技期間を進行させない（例えば、前兆ゲーム数カウンタを1減算しない）ことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

この遊技機によれば、前兆状態において、特定態様にて停止操作が行われていた場合にはその遊技期間が進行する一方、特定態様にて停止操作が行われていなかった場合にはその遊技期間が進行しないことを可能としている。したがって、特定態様にて停止操作を行うことの有意性をより高めることができる。

30

【2137】

前記更新決定手段は、前記前兆状態の最終遊技において、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記有利状態の有利度合いを更新するか否かを決定可能とし（例えば、最終ゲームAT昇格抽籤を行うことが可能であり）、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前記有利状態の有利度合いを更新するか否かを決定可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、前兆状態の最終遊技では、特定態様にて停止操作を行えば、有利状態の有利度合いが更新される場合があることから、それまでの遊技状況にかかわらず、遊技者に期待感を与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【2138】

40

前記前兆状態管理手段は、前記前兆状態の最終遊技において、前記特定態様にて停止操作が行われたか否かにかかわらず前記前兆状態の遊技期間を進行させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、前兆状態の最終遊技では、特定態様にて停止操作が行われたか否かにかかわらずその遊技期間を進行させるものとしたことから、例えば、前兆状態の最終遊技であるにもかかわらず、特定態様にて停止操作が行われなければ有利状態に移行しないといった事象が発生することに起因して、遊技の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【2139】

前記優遇制御手段は、前記役決定手段が所定役（例えば、偏りベル）を当籤役として決

50

定した場合に前記優遇制御を実行可能であり、前記役決定手段が前記所定役とは異なる役を当籤役として決定した場合には、前記特定態様にて停止操作が行われたか否かにかかわらず、少なくとも次遊技を前記優遇状態に制御可能とすることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、優遇制御が行われ得るのを所定役が当籤した遊技とし、所定役とは異なる役が当籤した遊技ではこれを行わないものとしたことから、遊技者が著しく不利となってしまうことや、注意深く停止操作を行うあまり遊技の興味が低下してしまうことなどを防止できる。

【2140】

前記付与決定手段は、前記可変表示手段において、全ての前記表示列の変動表示が停止したことに応じて、前記有利状態を付与するか否かを決定可能であり、前記優遇制御手段は、前記可変表示手段において、全ての前記表示列の変動表示が停止したことに応じて、少なくとも次遊技を前記優遇状態に制御するか否かを決定可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、遊技者が全ての停止操作を行ってから有利状態に関連する各種の決定が行われ得るものとなっていることから、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

【2141】

前記優遇制御手段は、前記優遇状態とする遊技期間を管理するカウンタ（例えば、優遇カウンタ）を含み、前記優遇状態の遊技においては、前記カウンタの値を1減算し、当該遊技において前記役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した場合、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記カウンタの値を1加算可能とする一方、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前記カウンタの値を1加算可能とせず、当該遊技において前記役決定手段が前記所定役とは異なる役を当籤役として決定した場合、前記特定態様にて停止操作が行われたか否かにかかわらず前記カウンタの値を1加算可能とし、前記カウンタの値が1以上である遊技を前記優遇状態に制御することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

この遊技機によれば、よりきめ細かい優遇制御を行うことを可能としつつ、これによって制御負荷が過度に増大してしまうことを防止できるようにしている。したがって、遊技性を多様なものとして遊技の興味が高めつつ、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

30

【2142】

前記付与決定手段は、前記役決定手段が特別役（例えば、第4の遊技機における「中段ベル」）を当籤役として決定した遊技においては、当該遊技が開始されるときに前記有利状態を付与するか否かを決定可能とする（例えば、「中段ベル確定抽籤」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。

この遊技機によれば、特別の条件が成立した場合には、その後の（例えば、全停止後の）各種の決定結果にかかわらず、遊技が開始されるときに有利状態を付与するか否かを決定可能としたことから、処理を分散させて制御負荷を軽減することができるとともに、これを確実に実行することができるため、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

40

【2143】

前記役決定手段が前記特別役を当籤役として決定したことに応じて、前記付与決定手段が前記有利状態を付与することを決定した遊技においては、当該遊技が開始されるときに特別演出を実行可能とすることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことを可能としつつも、遊技が開始されるときに期待感が失われてしまうことを防止できる。

【2144】

少なくとも前記役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した遊技において、所定演出（例えば、変動演出）を実行可能とし、当該遊技において前記特定態様にて停止操作が

50

行われた場合には、前記所定演出の演出内容によって遊技者の有利度合いを示唆可能とし、当該遊技において前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には、前記所定演出の演出内容によって遊技者の有利度合いを示唆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。

この遊技機によれば、少なくとも所定役が当籤した遊技において所定演出が実行される場合に、特定態様にて停止操作が行われた場合には遊技者の有利度合いを示唆可能とし、特定態様にて停止操作が行われなかった場合には遊技者の有利度合いを示唆可能としないことから、特定態様にて停止操作を行うことの有意性をより高めることができる。

【2145】

（第2の発明群）

複数の識別情報を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段（例えば、変動表示部）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、停止操作検出部）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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の停止態様に依拠して遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、メダル払出・再遊技作動処理を行うメインCPU101）と、前記遊技価値付与手段による遊技価値の付与状況を管理する付与状況管理手段（例えば、第4の遊技機における制御用カウンタ）と、所定の条件を満たした場合に、所定の特典を付与するか否かを決定可能な特典決定手段（例えば、第4の遊技機においてCZ抽籤を行うメインCPU101）と、を備え、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、前記特典決定手段は、前記所定の条件を満たした場合に、前記付与状況管理手段により管理された遊技価値の付与状況が特定の状況にある場合（例えば、打順均等の期待値以下となっている場合）には、前記所定の特典の付与が優遇される優遇状態とし、前記特定の状況にない場合には、前記所定の特典の付与が優遇されない非優遇状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、遊技価値の付与期待値が低くなる特定態様にて停止操作が行われていた場合には、所定の特典を付与するか否かの決定が行われるときに、これが優遇される優遇状態となりやすく、当該特定態様にて停止操作が行われていなかった場合には、所定の特典を付与するか否かの決定が行われるときに、これが優遇されない非優遇状態となりやすい。すなわち、遊技者のそれまでの遊技状況に応じて、所定の特典を付与するか否かの決定を適切に行うことが可能となる。それゆえ、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことができる。

【2146】

前記所定の条件は、所定期間（例えば、100ゲーム）の遊技が行われた場合に満たされるものであり、前記特定の状況は、前記所定期間における遊技価値の付与状況が所定の閾値（例えば、打順均等の期待値）以下となったことであることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、優遇状態又は非優遇状態のいずれとするかが、所定の特典を付与するか否かの決定が行われるまでの期間における遊技状況と連動して決定され得るため、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

【2147】

前記所定の閾値は、前記所定期間の遊技において前記特定態様にて停止操作が行われていた場合、前記所定の条件を満たしたときに前記特定の状況となりやすい値に設定されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、遊技者が特定態様にて停止操作を行っていれば、所定の特典を付与するか否かの決定が行われるときに優遇状態となりやすくなることから、特典の付与に関し、簡易な構成でより適切な遊技制御を行うことができる。また、例えば、特定態様に

10

20

30

40

50

て停止操作を行うことが推奨される遊技性とした場合に、このような遊技方法で遊技を行うことを促すこともできる。

【2148】

(第3の発明群)

複数の識別情報を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段(例えば、変動表示部)と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段(例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101)と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段(例えば、停止操作検出部)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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段(例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101)と、遊技者にとって有利な停止操作態様が報知され得る有利状態(例えば、AT状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、第4の遊技機において各遊技状態を制御するメインCPU101)と、前記有利状態を付与するか否かを決定可能な付与決定手段(例えば、第4の遊技機においてAT抽籤を行うメインCPU101)と、前記可変表示手段に特別停止態様(例えば、「RB」の図柄組合せ)が表示されたことに応じて特別状態(例えば、RB遊技状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、第4の遊技機においてRB遊技状態に制御するメインCPU101)と、を備え、前記特別状態に制御されていない場合、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、前記停止制御手段は、前記役決定手段が特別役(例えば、図141に示す「RB」)を当籤役として決定した場合、前記特定態様にて停止操作が行われた場合には前記特別停止態様を表示可能とし、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合には前記特別停止態様を表示可能とせず、前記付与決定手段は、前記特別状態に制御されている場合を前記有利状態の付与が優遇される優遇状態とし、前記特別状態に制御されていない場合を前記有利状態の付与が優遇されない非優遇状態とすることが可能であることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、遊技価値の付与期待値が低くなる特定態様にて停止操作が行われていた場合には特別停止態様が表示される場合があり、当該特定態様にて停止操作が行われていなかった場合には特別停止態様が表示される場合がないように構成される。そして、当該特別停止態様が表示されて特別状態に制御された場合には、有利状態の付与が優遇される優遇状態となり得る。すなわち、遊技者が特定態様にて停止操作を行っていれば、有利状態の付与が優遇される優遇状態となりやすくなる。それゆえ、特典の付与に関して適切な遊技制御を行うことができる。また、遊技者が優遇状態への移行を望む場合には特定態様にて停止操作を行っていく必要があることから、例えば、特定態様にて停止操作を行うことが推奨される遊技性とした場合に、このような遊技方法で遊技を行うことを促すこともできる。

【2149】

前記特別状態に制御されている場合、前記特定態様にて停止操作が行われた場合と、前記特定態様にて停止操作が行われなかった場合とで付与される遊技価値の期待値が同じとな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。

この遊技機によれば、特別状態に制御されている場合、停止操作態様に応じて遊技価値の期待値は変動しないことから、遊技者は停止操作態様を迷うことなく優遇状態での遊技を行うことができるため、特に、優遇状態における遊技の興趣を高めることができる。また、遊技価値の期待値を考慮することなく特別状態中の有利状態付与に係る出玉設計や遊技制御を行い得るため、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

【2150】

前記役決定手段は、前記特別役を当籤役として決定する場合、複数の所定役(例えば、図141に示す「1枚役」)も同時に当籤役として決定することが可能であり、前記特定態様は、特定の打順(例えば、左第1停止)であり、前記停止制御手段は、前記役決定手段が前記特別役と前記複数の所定役を同時に当籤役として決定した場合、前記特定の打順

で停止操作が行われた場合には停止操作時期に応じて前記特別停止態様を表示可能とし、前記特定の打順で停止操作が行われなかった場合には停止操作時期にかかわらず前記特別停止態様を表示可能とせず、前記複数の所定役のいずれかに対応する所定停止態様を表示させることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、特別状態となって優遇状態に制御される場合、これが一義的な制御の結果として行われ得ることから、遊技の公平性を担保することができ、特典の付与に関してより適切な遊技制御を行うことができる。

【2151】

〔15．第5の遊技機〕

続いて、図142～図162を参照して、パチスロ機1の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第5の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第5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5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。

【2152】

また、第5の遊技機は、第1の遊技機とはその遊技性に関する仕様が異なる点があるが、遊技の進行に関する基本的な制御や演出の実行に関する基本的な制御は第1の遊技機と同様である。すなわち、第5の遊技機においても、主制御回路100のメインCPU101は、図23～図32にその一例を示した各種処理を実行することで、各リールの回転、停止、遊技価値の付与、遊技状態の移行、各種制御に必要な各種カウンタや各種フラグの情報の更新、メイン側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。また、副制御回路200のサブCPU201は、図33にその一例を示した各種処理を実行することで、サブ側での演出実行や情報報知に関する各種制御等を行う。なお、メインCPU101及びサブCPU201は、以下に説明する遊技性を実現するために必要な制御処理を適宜行えばよく、また、その手法も発明の趣旨を逸脱しない範囲において適宜変更可能であることから、第5の遊技機では、このような各種処理に関する個別の詳細な説明についてはこれを省略している。

【2153】

第5の遊技機では、第1の遊技機と同様に、変動表示部が3列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）の表示列によって構成され、有効ラインが、リール3Lの下段領域、リール3Cの中段領域、及びリール3Rの上段領域を結ぶクロスアップラインの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。

【2154】

また、第5の遊技機では、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の遊技機と同様に、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、この場合、第1の遊技機と同様に、2枚ベット状態でのみ当籤可能な2BBと、3枚ベット状態でのみ当籤可能な3BBとを設け、2BBフラグ間の3枚ベット状態が「推奨遊技状態」となるように構成することもできる。

【2155】

第5の遊技機では、内部当籤役の抽籤確率に係る遊技状態（後述の図145参照）として、非ボーナス状態である、後述の「F__BB」が持越されているBBフラグ間と、「F__BB」が当籤していない（持越されていない）非フラグ間と、ボーナス状態であるBB（BB遊技状態）とを含んで構成される。なお、これらの遊技状態は、リプレイ役の当籤確率が変動することから（後述の図145参照）、それぞれ異なるRT状態であるとも言える。

【2156】

非フラグ間において、「F__BB」に当籤した遊技でこれに対応する後述の「C__BB」が表示された場合にはBB遊技状態に移行する。BB遊技状態は、当該状態中に12枚を超えるメダルの払出があった場合に終了するように構成される。BB遊技状態が終了した場合、再度非フラグ間に移行する。

【2157】

なお、「F__BB」は、単独で内部当籤役として決定される場合（後述の図145中、当籤番号「1」（No. 1）に当籤した場合）と、リプレイ役や小役（後述の「F__通常リプ」や「F__共通3枚」など）と重複して内部当籤役として決定される場合（後述の図145中、当籤番号「2」、「3」、「5」～「17」、「20」、「22」～「29」（No. 2、3、5～17、20、22～29）に当籤した場合）とがあるが、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるため、後者の場合には「C__BB」が表示される場合はない。前者の場合には、各リールで押下位置正解であれば「C__BB」が表示される場合があるが、いずれかのリールで押下位置不正解であれば「C__BB」は表示されない。「F__BB」に当籤した遊技で「C__BB」が表示されない場合にはBBフラグ間に移行する。

10

【2158】

BBフラグ間は、「はずれ」となる（換言すれば、持越役としての「F__BB」のみが内部当籤役として決定される）確率が「0」となるように構成され（後述の図145参照）、また、本実施形態では、上述のとおり、ボーナス役に係る図柄の組合せよりもリプレイ役や小役に係る図柄の組合せが優先的に停止する制御が行われるように構成されることから、一度BBフラグ間となった場合には、（「C__BB」が表示される場合がなくなることに起因して）基本的に他の遊技状態には移行しなくなる。第5の遊技機では、このBBフラグ間が「推奨遊技状態」として構成される。したがって、特段の説明がない限り、以下では当該推奨遊技状態で遊技が行われることを前提として説明する。

20

【2159】

なお、BBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合にも「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）はクリアされないため、設定変更後もBBフラグ間が継続するように構成される（上述の「RAM異常」等の初期化条件が成立した場合にはクリアされるため、この場合には非フラグ間に移行する）。もっとも、BBフラグ間であるときに設定変更が行われた場合には、「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）はクリアされ、非フラグ間に移行するように構成することもできる。

30

【2160】

また、例えば、設定用鍵型スイッチ52がオン状態、かつ、リセットスイッチ53がオフ状態で電源が立ち上げられた（電源がオン状態となった）場合には、「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）をクリアする一方、設定用鍵型スイッチ52がオン状態、かつ、リセットスイッチ53もオン状態で電源が立ち上げられた（電源がオン状態となった）場合には、「F__BB」が持越されていることを示す情報（BBに係る持越役格納領域の情報）をクリアするようにしてもよい。すなわち、例えば、設定変更が行われるときに、ボーナスの持越状態を維持するか、ボーナスの持越状態を初期化して非持越状態とするかが選択可能に構成されるものとしてもよい。

40

【2161】

なお、第5の遊技機では、後述の押し順ベルについて、左第1停止で停止操作が行われた場合には3枚入賞、9枚入賞、15枚入賞が発生することがなく、左第1停止以外で停止操作が行われた場合には3枚入賞、9枚入賞、15枚入賞が発生する場合があるように構成されている（後述の図152参照）。すなわち、遊技機の特性として、左第1停止の停止操作態様は、左第1停止以外の停止操作態様よりも遊技価値の付与期待値が低くなるように構成されている（換言すれば、左第1停止以外の停止操作態様は、左第1停止の停

50

止操作態様よりも遊技価値の付与期待値が高くなるように構成されている)。

【2162】

一方、後述のとおり、左第1停止の停止操作態様は、左第1停止以外の停止操作態様よりもAT関連処理(AT状態に関連する処理であって、例えば、AT移行に関する各種制御処理やAT継続(延長)に関する各種制御処理)が優遇される(有利となる、不利とならない)ように構成されている(換言すれば、左第1停止以外の停止操作態様は、左第1停止の停止操作態様よりもAT関連処理が優遇されない(不利となる、有利とならない)ように構成されている)。

【2163】

そして、第5の遊技機では、左第1停止にて停止操作が行われることを推奨される特定の遊技方法(推奨手順)と定め、これに基づいて各種の制御が行われるものとして遊技性を高めている。なお、推奨手順として定める遊技方法はこれに限られない。例えば、中第1停止や右第1停止(すなわち、変則押し)を推奨手順として定めるようにしてもよいし、6択の打順(押し順)のうちの一の特定打順(例えば、左→中→右(123)や右→中→左(321)など)を推奨手順として定めるようにしてもよい。この場合、例えば、後述の押し順ベルなどの構成は、定める推奨手順に応じて適宜変更されるものとするればよい。もっとも、このような推奨手順を定めることなく各種の制御が行われるように構成することもできる。なお、以下では特段の説明がない限り、当該推奨手順にて遊技が行われることを前提として説明する。

【2164】

【15-1. 第5の遊技機の遊技性】

続いて、図142及び図143を参照して、第5の遊技機における遊技の流れについて説明する。図142及び図143は、第5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る。

【2165】

第5の遊技機では、第1の遊技機と同様、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。また、図142及び図143に示すように、非有利区間の遊技性に係る遊技状態として、「初期」(初期期間)が設けられており、有利区間の遊技性に係る遊技状態として、「通常」(通常期間)、「CZ1」(CZ1期間)、「CZ2」(CZ2期間)、「引き戻し」(引き戻し期間)、「AT」(AT期間)、「SAT1」(SAT1期間)、「SAT2」(SAT2期間)、「赤7高確」(赤7高確期間)、及び「ED」(ED期間)が設けられている。

【2166】

なお、通常期間、CZ1期間、CZ2期間、及び引き戻し期間は、基本的に、通常有利区間(演出区間)として構成される状態であり、少なくとも状態全体としてはナビにより遊技価値が増加しない(増加しにくい)状態(非AT状態)である。また、AT期間、SAT1期間、SAT2期間、赤7高確期間、及びED期間は、増加区間として構成される状態であり、少なくとも状態全体としてはナビにより遊技価値が増加する(増加しやすい)状態(AT状態)である。

【2167】

(初期期間)

上述のとおり、初期期間は、非有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、非AT状態として構成される。初期期間では、例えば、有利区間に移行させるか否かを決定するための有利区間移行抽籤が行われる。有利区間移行抽籤では、例えば、後述の抽籤用フラググループ2を参照し、各抽籤用フラグ番号に応じて設定された当籤確率で有利区間に移行させること、及び有利区間中のモード(初期モード)が決定される。なお、第5の遊技機における有利区間移行抽籤では、基本的にどの抽籤用フラグ番号であっても有利区間に移行することは必ず決定され、初期モードが抽籤によって決定されるものとなっている。

【2168】

もっとも、非フラグ間においてのみ決定され得る「F__BB」が単独当籤した場合や、

B B フラグ間でその代わりに決定され得るようになる「F __ 特殊リブ」が当籤した場合には、有利区間に移行させることは決定されず（有利区間移行抽籤が非当籤となり）、初期期間が維持されるようにしてもよい。すなわち、有利区間移行抽籤において、有利区間に移行させることが決定されない場合があるように構成することもできる。

【2169】

ここで、第5の遊技機では、一例として、低モード、中モード及び高モードの3種類のモードが設けられているものとする。モードは、主として、A T 状態への移行やその継続の有利度合いを決定するために用いられるものであり、例えば、低モードは他のモードと比較して最も有利度合いが低く、高モードは他のモードと比較して最も有利度合いが高く、中モードは、低モードと比較して有利度合いは高いが、高モードと比較して有利度合いが低いものとなっている。なお、モードの数や有利度合いを異ならせる態様はこれに限られない。

10

【2170】

また、有利区間移行抽籤においては、例えば、抽籤用フラグ番号「1」～「5」のときのほうが、抽籤用フラグ番号「0」のときよりも中モードや高モードが決定される確率を高くする（換言すれば、低モードが決定される確率を低くする）ことで、非有利区間における遊技性を高めている。

【2171】

また、初期期間において、確定役（後述の「F __ GOD」を「確定役A」とし、後述の「F __ 赤7リブ1」及び「F __ 赤7リブ2」を「確定役B」とする）が当籤した場合（この場合は、後述の抽籤用フラググループ1を参照する。すなわち、抽籤用フラグ番号「9」である場合と、抽籤用フラグ番号「8」である場合）、確定役Aが当籤した場合にあっては移行する有利区間をA T 期間とし、確定役Bが当籤した場合にあっては移行する有利区間をS A T 1 期間又はS A T 2 期間とする（いずれの期間とするかを決定するためのS A T 当籤時処理については後述する）。なお、これらは、有利区間移行抽籤の結果として実行されるものとしてもよいし、それとは異なる別の処理（例えば、後述の確定役当籤時処理）によって実行されるものとしてもよいが、ここでは、有利区間移行抽籤の結果として実行されるものとしている。

20

【2172】

また、確定役が当籤した場合、非A T 状態であればA T 状態に移行することが確定し（必ずA T 状態に移行することが決定され）、A T 状態であればそのA T 状態の遊技期間の延長が確定する（必ずA T 状態の遊技期間の延長が決定される）ように構成されているが、確定役が当籤したときの態様はこれに限られない。例えば、確定役が当籤した場合、非A T 状態であればA T 状態に移行することが決定される確率は極めて高いが、A T 状態に移行することが決定されない場合があり、また、A T 状態であればそのA T 状態の遊技期間の延長が決定される確率は極めて高いが、A T 状態の遊技期間の延長が決定されない場合があるように構成してもよい。すなわち、確定役でなく、高期待度役として構成することもできる。なお、確定役に当籤した場合に付与され得る特典の内容は後述する。

30

【2173】

また、初期期間において、上記以外の契機が成立した場合にも（例えば、他の当籤役が当籤した場合の有利区間移行抽籤の結果として）、有利区間への移行にともなってA T 期間、S A T 1 期間やS A T 2 期間に移行する場合があるように構成することもできる。また、初期期間において、例えば、他の当籤役が当籤した場合の有利区間移行抽籤の結果として、有利区間への移行にともなってC Z 1 期間やC Z 2 期間に移行する場合があるように構成することもできる。

40

【2174】

有利区間移行抽籤の結果、A T 期間に移行することが決定された場合、有利区間のA T 期間に移行させる（図143中、移行条件「2」）。また、有利区間移行抽籤の結果、S A T 1 期間に移行することが決定された場合、有利区間のS A T 1 期間に移行させる（図143中、移行条件「3」）。また、有利区間移行抽籤の結果、S A T 2 期間に移行する

50

ことが決定された場合、有利区間のSAT2期間に移行させる（図143中、移行条件「4」）。また、有利区間移行抽籤の結果が当籤であって、かつ上記以外である場合、有利区間の通常期間に移行させる（図143中、移行条件「1」）。また、この場合、天井ゲーム数に「1300」が設定される。

【2175】

なお、第5の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ（本例においては有利区間ゲーム数カウンタと同義）の規定値（ゲーム数リミッタが作動する値）は「3000」に設定され、制御用払出数カウンタ（本例においては有利区間払出数カウンタと同義）の規定値（払出数リミッタが作動する値）は「2400」に設定され、有利区間の開始にともなってこれらのカウントも開始されることとなる（有利区間が終了して非有利区間に移行するとき10に初期化される）。

【2176】

第5の遊技機において制御用ゲーム数カウンタは、有利区間であって、かつBBフラグ間である遊技において、遊技終了時に1ずつ加算されるように構成されている。また、第5の遊技機において制御用払出数カウンタは、有利区間であって、かつBBフラグ間である遊技において、遊技終了時に投入枚数（3枚）が減算され（ただし、カウンタの値が「0」以下となる場合には「0」を維持する）、（1）非AT状態においては、実際に付与された遊技価値量（枚数）が加算され、（2）赤7高確期間以外のAT状態においては、後述の押し順ベルが当籤した遊技において、実際に付与された遊技価値量にかかわらず、指示（ナビ）にしたがって停止操作をしていたならば付与されたはずであった遊技価値量20が加算され、（3）赤7高確期間のAT状態においては、打順正解で3枚ベルとなる押し順ベル、打順正解で15枚ベルとなる押し順ベルが当籤した遊技においては（2）と同様の態様にて加算され、打順正解で9枚ベルとなる押し順ベルが当籤した遊技においては（1）と同様の態様にて加算されるように構成されている。

【2177】

なお、例えば、制御用ゲーム数カウンタには規定値を設定しないようにしてもよい。すなわち、本例においては、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これを搭載しないように構成してもよい。また、例えば、制御用払出数カウンタには規定値を設定しないようにしてもよい。すなわち、本例においては、ゲーム数リミッタのみを搭載し、払出数リミッタについてはこれを搭載しないように構成してもよい。また、例えば30、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタに規定値を設定しないようにしてもよい。すなわち、射幸性の適切な抑制を担保し得る限りにおいて、リミッタを搭載しないように構成してもよい。

【2178】

また、いずれの構成においても（ゲーム数リミッタ及び払出数リミッタの双方が搭載される構成を含む）、払出の管理態様（例えば、通常の遊技機であるか、メダルレス遊技機であるかなど）に応じて規定値を異ならせてもよい。なお、規定値を異ならせることには規定値を設定しないことも含まれる。すなわち、通常の遊技機では作動し得る（搭載されている）リミッタの少なくとも一部、あるいは全部について、メダルレス遊技機ではこれが作動し得ない（搭載されない）ように構成してもよいし、その作動条件が異なる（作動することとなる規定値が異なる）ように構成してもよい。また、通常の遊技機におけるものと、メダルレス遊技機におけるものとで、同じリミッタであっても、カウント対象が異なるように構成してもよい。例えば、払出数リミッタについて、通常の遊技機では制御用払出数カウンタは純増枚数（投入枚数を考慮する）をカウントするが、メダルレス遊技機では制御用払出数カウンタは払出枚数（投入枚数を考慮しない）をカウントするなどのように構成してもよい。

【2179】

（通常期間）

上述のとおり、通常期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、非AT状態として構成される。通常期間では、例えば、遊技開始時（開始操作後であって停止操作前）に50

において、確定役当籤時処理、A T 抽籤処理（遊技開始時）、及びモード転落抽籤処理などが行われる。また、遊技終了時（全停止操作後であって次遊技開始前）において、遊技数更新処理、遊技終了時抽籤処理、及びモード昇格抽籤処理などが行われる。

【2180】

<確定役当籤時処理>

確定役当籤時処理は、上述の確定役 A 又は確定役 B が当籤した場合、確定役 A が当籤した場合にあっては次遊技から A T 期間に移行させ、確定役 B が当籤した場合にあっては次遊技から S A T 1 期間又は S A T 2 期間に移行させる（いずれの期間とするかを決定するための S A T 当籤時処理については後述する）ための処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。なお、確定役当籤時処理は、その遊技において左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合（すなわち、推奨手順にて遊技が行われなかった場合）にも影響を受けない（すなわち、無効化されたり、実行されなくなったりすることがない）処理となっている。また、非 A T 状態である他の状態（例えば、C Z 1 期間、C Z 2 期間、及び引き戻し期間）において確定役が当籤した場合も同様の確定役当籤時処理が行われる。

10

【2181】

<A T 抽籤処理（遊技開始時）>

A T 抽籤処理（遊技開始時）は、遊技開始時に A T 状態を付与するか否かを決定するための A T 抽籤（遊技開始時）を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。A T 抽籤（遊技開始時）では、例えば、現在のモードを参照し、各モードに応じて設定された当籤確率（例えば、低モードなら 1 / 2 5 6、中モードなら 4 / 2 5 6、高モードなら 8 / 2 5 6 など）で A T 状態に移行させるか否かが決定される。なお、当該抽籤に当籤した（A T 状態に移行することが決定された）場合、前兆期間（ゲーム数）が設定され、当該前兆期間の遊技が消化されたときに A T 期間に移行させる。また、当該抽籤に当籤した場合、その当籤結果として S A T 期間に移行させる場合があるように構成してもよい。

20

【2182】

また、当該抽籤に当籤した場合、その当籤結果として C Z 1 期間や後述の特殊状態に移行させる場合があるように構成してもよい。すなわち、A T 抽籤処理（遊技開始時）は、遊技開始時に A T 状態以外の有利結果についても付与するか否かが決定される遊技開始時抽籤処理として構成されるものであってもよい。

30

【2183】

また、A T 抽籤（遊技開始時）に当籤した場合であっても、その遊技において左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合には、当該抽籤結果が破棄される（すなわち、A T 抽籤処理（遊技開始時）の処理結果が無効化される）ように構成されている。もっとも、当該抽籤処理を遊技終了時に行うこととし、左第 1 停止で停止操作が行われた遊技では当該抽籤処理が実行される一方、左第 1 停止以外で停止操作が行われた遊技では当該抽籤処理が実行されないように構成してもよい。

【2184】

<モード転落抽籤処理>

モード転落抽籤処理は、遊技開始時に現在のモードをより低いモードに移行させる（転落させる）か否かを決定するためのモード転落抽籤を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって不利な不利結果を導出可能な処理である。モード転落抽籤では、例えば、現在のモードを参照し、各モードに応じて設定された当籤確率（例えば、低モードなら現状維持、中モードなら 4 / 2 5 6 で低モードに移行、高モードなら 8 / 2 5 6 で中モードに移行など）でモードを転落させるか否かが決定される。

40

【2185】

なお、モード転落抽籤の抽籤結果は、その遊技において左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合にも影響を受けない（すなわち、モード転落抽籤処理の処理結果が無効化されない）ように構成されている。もっとも、当該抽籤処理を遊技終了時に行うこととし、左

50

第1停止で停止操作が行われた遊技では当該抽籤処理が実行されない一方、左第1停止以外で停止操作が行われた遊技では当該抽籤処理が実行されるように構成してもよい。

【2186】

＜遊技数更新処理＞

遊技数更新処理は、遊技終了時に各種管理期間（ゲーム数）を更新するための処理である。例えば、CZ1期間、AT期間、あるいはSAT期間に移行するための前兆期間が設定されている場合など、前兆期間が設定されている場合には当該前兆期間を更新する。また、天井ゲーム数が設定されている場合には当該天井ゲーム数を更新する。また、滞在する状態が遊技数（ゲーム数）によって管理されている場合（例えば、特殊状態の遊技期間など）には当該遊技数を更新する。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。

10

【2187】

なお、当該処理では、例えば、対応するカウンタが減算によって更新されるように構成されている場合には、1ゲームごとに当該カウンタの値を1減算し、また、対応するカウンタが加算によって更新されるように構成されている場合には、1ゲームごとに当該カウンタの値を1加算する処理が行われるようにすればよい。他の各状態においても同様である。

【2188】

また、当該処理は、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合に実行される一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実行されないように構成されている。もっとも、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、当該処理の結果が破棄される（すなわち、当該処理の結果が無効化される）ように構成してもよい。

20

【2189】

＜遊技終了時抽籤処理＞

遊技終了時抽籤処理は、遊技終了時に有利結果を付与するか否かを決定するための遊技終了時抽籤を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。遊技終了時抽籤では、例えば、その遊技の表示役（表示された図柄組合せ）を参照し、各表示役に応じて設定された当籤確率（例えば、上段リプなら1/256、下段ベル揃いなら2/256など）で、後述の特殊状態、CZ1期間、あるいはAT期間に移行させるか否かが決定される。なお、当該抽籤に当籤した場合、前兆期間（ゲーム数）が設定され、当該前兆期間の遊技が消化されたときに該当の状態に移行させる。また、当該抽籤に当籤した場合、その当籤結果としてSAT期間に移行させる場合があるように構成してもよい。

30

【2190】

また、当該処理は、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合に実行される一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実行されないように構成されている。もっとも、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、当該処理の結果が破棄される（すなわち、当該処理の結果が無効化される）ように構成してもよい。

40

【2191】

ここで、特殊状態について説明する。特殊状態は、移行した場合に、少なくともCZ1期間、AT期間、あるいはSAT期間に移行することが確定する状態として構成されている。特殊状態に移行することが決定されると、そのような特典の種類（放出物）と遊技期間（例えば、3～8ゲーム程度）が決定される（なお、放出物は特殊状態中の抽籤結果によって決定されるものとしてもよい）。そして、決定された遊技期間が消化されると、該当の状態に移行する。すなわち、特殊状態に移行することが決定されるとは、実質的にCZ1期間に移行するという特典以上の特典が付与されることを意味する。なお、特殊状態の遊技期間が消化される際には、放出物に応じた疑似遊技演出（例えば、SAT期間に移行する場合には赤7揃いが表示される）が実行される。

50

【2192】

なお、当該処理においては、数ゲーム間（例えば、直近5ゲーム間）の表示役の履歴が参照され、当該履歴に応じて設定された当籤確率（例えば、リプ（上段リプや中段リプ）3連なら1／256、4連なら16／256、5連なら256／256など、あるいは、ベル（下段ベル揃い、XUベルや中段ベル）3連なら2／256、4連なら32／256、5連なら256／256など）で、後述の特殊状態、CZ1期間、あるいはAT期間に移行させるか否かが決定されるものとしてもよい。

【2193】

この場合、当該処理において、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合には実際の表示役に応じた履歴が登録される（記憶される）一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実際の表示役にかかわらず「はずれ」の履歴が登録される（あるいは、履歴が登録されない）ように構成することで、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には遊技終了時抽籤が実行されなくなる（あるいは、不利な履歴で当該抽籤が実行されることとなる）ようにしてもよい。

10

【2194】

<モード昇格抽籤処理>

モード昇格抽籤処理は、遊技終了時に現在のモードをより高いモードに移行させる（昇格させる）か否かを決定するためのモード昇格抽籤を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。モード昇格抽籤では、例えば、後述の抽籤用フラググループ2を参照し、各抽籤用フラグ番号に応じて設定された当籤確率（例えば、「はずれ」なら1／256、「中段リプ」なら4／256、「クロスダウンリプ」なら256／256、「クロスアップベル」なら8／256、「中段ベル」なら16／256、「赤7フェイク」なら2／256など）でモードを昇格させるか否かが決定される（高モードなら維持）。

20

【2195】

また、当該処理は、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合に実行される一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実行されないように構成されている。もっとも、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、当該処理の結果が破棄される（すなわち、当該処理の結果が無効化される）ように構成してもよい。

30

【2196】

通常期間においてCZ1期間に移行することが決定された場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物がCZ1期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、CZ1期間に移行させる（図143中、移行条件「5」）。

【2197】

また、通常期間においてAT期間に移行することが決定された場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物がAT期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、また、有利区間の非AT状態の遊技期間が天井ゲーム数に到達した（天井遊技数を消化した）場合、AT期間に移行させる（図143中、移行条件「6」）。

40

【2198】

通常期間においてSAT1期間に移行することが決定された（後述のSAT当籤時処理でSAT1期間に移行することが決定された）場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物がSAT1期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、SAT1期間に移行させる（図143中、移行条件「7」）。

【2199】

通常期間においてSAT2期間に移行することが決定された（後述のSAT当籤時処理でSAT2期間に移行することが決定された）場合（前兆期間が設定された場合には当該

50

前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物がSAT2期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、SAT2期間に移行させる（図143中、移行条件「8」）。

【2200】

（停止操作態様に影響を受ける処理と受けない処理のまとめ）

上述のとおり、通常期間においては、停止操作態様に影響を受ける処理（例えば、左第1停止以外で停止操作が行われた（変則押しの場合、左第1停止で停止操作が行われた（順押しの場合とは制御内容が異なる処理）と、停止操作態様に影響を受けない処理（例えば、左第1停止以外で停止操作が行われた（変則押しの場合と、左第1停止で停止操作が行われた（順押しの場合とで制御内容が異なる処理）とが実行可能である。10
なお、この点は、非AT状態である有利区間中の他の状態においても同様であるが、ここでは、あくまで一例として、通常期間におけるものをまとめ、以下に改めて説明する。

【2201】

通常期間においては、停止操作態様に影響を受ける処理として、例えば、AT抽籤処理（遊技開始時）（遊技開始時抽籤処理）、遊技数更新処理、遊技終了時抽籤処理、及びモード昇格抽籤処理などがある。なお、これらは、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。もっとも、本例では示していないが、遊技者にとって不利な不利結果を導出可能な処理であっても、停止操作態様に影響を受ける処理があるように構成することもできる。

【2202】

また、通常期間においては、停止操作態様に影響を受けない処理として、例えば、確定役当籤時処理、及びモード転落抽籤処理などがある。なお、前者は遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理であり、後者は遊技者にとって不利な不利結果を導出可能な処理である。20

【2203】

ここで、本例では、停止操作態様に影響を受ける処理の中でさらに、遊技開始時に行われるものと、遊技終了時に行われるものとがあり、また、停止操作態様に影響を受けない処理の中でさらに、遊技開始時に行われるものと、遊技終了時に行われるものとがあるように構成していたが、停止操作態様に影響を受ける処理は基本的に第1時期に実行されるものとし、停止操作態様に影響を受けない処理は基本的に第2時期に実行されるものとする30
ことで、処理タイミングを分散させつつ、制御の簡略化を図るようにしてもよい。すなわち、停止操作態様に影響を受ける処理であるか否かによってその実行時期を異ならせることで、制御負荷の軽減を図るようにしてもよい。なお、この場合、第1時期は、例えば、第1停止操作後～遊技終了までの任意の時期とすることができ（本例において「遊技終了時」として説明しているものも同様）、また、第2時期は、例えば、開始操作後～第1停止操作前までの任意の時期とすることができる（本例において「遊技開始時」として説明しているものも同様）。

【2204】

例えば、単位遊技において、まず、第2時期に停止操作態様に影響を受けない処理として構成される一又は複数の処理が実行される。次いで、第1時期において（少なくとも各40
処理の実行開始前か、あるいはその先頭の処理において）、最初に変則押しで停止操作が行われたか否かの判定を行い、判定結果がYESの場合には停止操作態様に影響を受ける処理として構成される一又は複数の処理は実行されることなく（処理を通らずスキップされて）終了する一方、判定結果がNOの場合には停止操作態様に影響を受ける処理として構成される一又は複数の処理が実行されるといった態様にて制御を行うことができる。

【2205】

また、例えば、単位遊技において、まず、第2時期に停止操作態様に影響を受けない処理として構成される一又は複数の処理が実行される。次いで、第1時期に停止操作態様に影響を受ける処理として構成される一又は複数の処理が実行される。次いで、各処理の実行終了後か、あるいはその最後の処理において、変則押しで停止操作が行われたか否かの50

判定を行い、判定結果が Y E S の場合には停止操作態様に影響を受ける処理として構成される一又は複数の処理の結果を破棄（無効化）する処理を実行する一方、判定結果が N O の場合にはそのような処理を実行しないといった態様にて制御を行うことができる。

【2206】

（C Z 1 期間）

上述のとおり、C Z 1 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、非 A T 状態として構成される。C Z 1 期間では、例えば、遊技開始時において、確定役当籤時処理、などが行われる。また、遊技終了時において、遊技数更新処理、1 G 目鏡位置抽籤処理、及び判定用図柄抽籤処理などが行われる。

【2207】

なお、C Z 1 期間における各処理の内容やその遊技性については、図 1 5 7 ～図 1 6 1 を参照しながら後で詳述するため、ここでの説明は省略する。C Z 1 期間は、通常期間よりも A T 状態に移行する有利度合いが高い（期待度が高い）、あるいは異なる態様にてその決定が行われ得る状態であり、そのような状態を設けることで遊技性を高めている。

【2208】

C Z 1 期間において A T 状態に移行することが決定されることなく、その遊技期間が終了した場合、移行前の状態が通常期間である場合には通常期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「9」）。また、移行前の状態が引き戻し期間である場合には引き戻し期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「13」）。

【2209】

また、C Z 1 期間において A T 期間に移行することが決定され、その遊技期間が終了した場合、A T 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「10」）。また、C Z 1 期間において S A T 1 期間に移行することが決定され（後述の S A T 当籤時処理で S A T 1 期間に移行することが決定され）、その遊技期間が終了した場合、S A T 1 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「11」）。また、C Z 1 期間において S A T 2 期間に移行することが決定され（後述の S A T 当籤時処理で S A T 2 期間に移行することが決定され）、その遊技期間が終了した場合、S A T 2 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「12」）。なお、C Z 1 期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2210】

（A T 期間）

上述のとおり、A T 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、A T 状態として構成される。A T 期間の基本的な遊技性は以下のとおりである。

【2211】

1 セットが 5 0 ゲーム又は 1 0 0 ゲームで管理される（セット数管理）。なお、その遊技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いし（ゲーム数管理）、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し（払出数管理、差枚数管理）、遊技価値の付与に影響を与える報知（例えば、押し順ベル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）。これは、A T 状態における他の状態についても同様である。

【2212】

セット単位で遊技期間が延長（上乘せ）される場合がある。なお、遊技期間の管理手法と同様、延長される遊技期間もゲーム数管理、払出数管理、差枚数管理、あるいはナビ回数管理といった様々な手法で管理することができる。また、基本的な遊技期間の管理手法と、延長される遊技期間の管理手法とで異なる手法を採用することもできる。例えば、基本的な遊技期間はセット単位で管理されるが、遊技期間の延長が決定された場合には当該セットのゲーム数が上乘せされることで、全体の遊技期間が延長されるように構成することもできる。これは、A T 状態における他の状態についても同様である。

【2213】

1 セットの遊技期間が消化された場合、A T ストックが 1 以上である場合（すなわち、

10

20

30

40

50

A T 期間の遊技期間が残存する場合)には当該ストックを1消費して次セットの遊技期間を開始させる。一方、A T ストックが0である場合(すなわち、A T 期間の遊技期間が残存しない場合)にはA T 状態を終了させる。この場合、第5の遊技機では、後述のとおり、C Z 2 期間に移行させるものとしている。もっとも、C Z 2 期間に移行させることなく引き戻し期間に移行させるものとしてもよい。あるいは、A T 期間の終了とともに有利区間も終了させ、初期期間に移行させるものとしてもよい。

【2214】

有利区間において最初にA T 期間に移行することが決定された場合(非有利区間から有利区間に移行するときにA T 期間に移行することが決定された場合を含む)には、A T 期間が開始される以前の所定期間にA T 初当り処理が行われる。また、A T 期間のセットが開始されるときにはセット開始処理が行われる。

10

【2215】

<A T 初当り処理>

A T 初当り処理では、確定役Aの当籤によってA T 期間への移行が決定された場合には、A T ストックに5が加算される(5個分のA T ストックが付与される)。また、それ以外の契機によってA T 期間への移行が決定された場合には抽籤によってA T ストックの加算値(付与数)が決定される。この場合、例えば、A T ストックの付与数は「1」～「3」のうちのいずれかが決定されるものとすればよい。また、例えば、いずれの場合にも、所定確率(例えば、 $1/256$)で、A T 期間(後述のE D 期間を含む)が払出数リミッタの作動による有利区間の終了まで継続する(完走する)ことが決定され得るように構成することもできる。

20

【2216】

また、A T 初当り処理では、開始されるA T 期間における、延長のされやすさを決定するための延長有利度情報や、赤7高確期間への移行のしやすさを決定するための高確有利度情報などが決定される。なお、これらの有利度情報は、当該有利区間が終了するまで同じ情報が設定されるものとしてもよいし、A T 期間中の遊技結果に応じて変動し得るものとしてもよい。

【2217】

<セット開始処理>

セット開始処理では、当該セットを50ゲームとするか、100ゲームとするかの振分抽籤が行われ、当該抽籤の結果にしたがって当該セットのゲーム数が設定される。なお、1セットあたりのゲーム数を変動可能とせず(例えば、一律50ゲームとし)、当該処理ではそのような固定ゲーム数が設定されるものとしてもよい。

30

【2218】

A T 期間では、例えば、遊技開始時において、上乘せ抽籤処理などが行われる。また、遊技終了時において、遊技数更新処理及び赤7高確抽籤処理などが行われる。なお、A T 期間における遊技数更新処理では、例えば、設定された当該セットのゲーム数を更新する処理などが行われる。

【2219】

<上乘せ抽籤処理>

上乘せ抽籤処理は、A T 期間を延長するか否かを決定するための上乘せ抽籤を実行する処理である。当該処理では、まず、上述の確定役Aが当籤した場合にあってはA T ストックに4を加算し、当該セットのゲーム数を50加算する(50ゲーム延長する)処理を行う。また、上述の確定役Bが当籤した場合にあっては次遊技からS A T 1 期間又はS A T 2 期間に移行させる(いずれの期間とするかを決定するためのS A T 当籤時処理については後述する)処理を行う。

40

【2220】

また、確定役に当籤していない場合には、上乘せ抽籤を行う。上乘せ抽籤では、例えば、後述の抽籤用フラググループ3を参照し、各抽籤用フラグ番号に応じて設定された当籤確率(例えば、「はずれ」なら $1/256$ 、「1枚役」なら $2/256$ 、「弱レア役」な

50

ら4／256、「中段ベル」なら8／256など。延長有利度情報に応じて適宜変動させることができる)でATストックを付与するか否かが決定される。この場合、例えば、ATストックの付与数は「1」～「3」のうちのいずれかが決定されるものとすればよい。また、当該抽籤に当籤した場合、その当籤結果としてSAT期間に移行させる場合があるように構成してもよい。また、当該抽籤に当籤した場合、その当籤結果としてCZ1期間(この場合はAT状態となる)や後述の特殊状態(この場合はAT状態となる)に移行させる場合があるように構成してもよい。また、当該抽籤は、遊技終了時に行われるものであってもよい。

【2221】

＜赤7高確抽籤処理＞

赤7高確抽籤処理は、赤7高確期間に移行させるか否かを決定するための赤7高確抽籤を実行する処理である。赤7高確抽籤では、例えば、その遊技の表示役(表示された図柄組合せ)を参照し、各表示役に応じて設定された当籤確率(例えば、上段リブなら1／256、下段ベル揃いなら2／256など。高確有利度情報に応じて適宜変動させることができる)で、後述の赤7高確期間に移行させるか否かが決定される。なお、当該抽籤に当籤した場合、前兆期間(ゲーム数)が設定され、当該前兆期間の遊技が消化されたときに赤7高確期間に移行させるようにしてもよいし、次遊技から赤7高確期間に移行させるようにしてもよい。また、当該抽籤は、遊技開始時に行われるものであってもよい。

【2222】

なお、当該処理においては、上述の遊技終了時抽籤処理と同様に、数ゲーム間(例えば、直近5ゲーム間)の表示役の履歴が参照され、当該履歴に応じて設定された当籤確率(例えば、3枚ベル3連なら2／256、4連なら32／256、5連なら256／256など)で、後述の赤7高確期間に移行させるか否かが決定されるものとしてもよい。

【2223】

また、当該処理においては、上述の上乗せ抽籤処理と同様に、当籤役と、高確有利度情報とに応じて設定された当籤確率で、後述の赤7高確期間に移行させるか否かが決定されるようにしてもよい。また、例えば、当該処理は実行されず、赤7高確期間に移行させるか否かはセット開始処理において決定されるようにしてもよい。また、いずれの場合にも、特定のセット目(例えば、3セット目や7セット目)は、他のセット目に比べて赤7高確期間に移行しやすいものとし、特定のセット目における期待感が高まるようにしてもよい。

【2224】

AT期間において赤7高確期間に移行することが決定された場合、赤7高確期間に移行させる(図143中、移行条件「14」)。また、AT期間においてSAT1期間に移行することが決定された(後述のSAT当籤時処理でSAT1期間に移行することが決定された)場合、SAT1期間に移行させる(図143中、移行条件「15」)。また、AT期間においてSAT2期間に移行することが決定された(後述のSAT当籤時処理でSAT2期間に移行することが決定された)場合、SAT2期間に移行させる(図143中、移行条件「16」)。

【2225】

また、AT期間において1セットの終了時に、ATストックが0である場合(すなわち、付与されたAT期間の遊技期間を全て消化した場合)、CZ2期間に移行させる(図143中、移行条件「17」)。また、AT期間において、制御用払出数カウンタの値が「2100」を超えた場合、ED期間に移行させる(図143中、移行条件「18」)。なお、AT期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2226】

(赤7高確期間)

上述のとおり、赤7高確期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、AT状態として構成される。赤7高確期間では、例えば、遊技終了時において、遊技数更新処理、赤

10

20

30

40

50

7 高確 A ゲーム数抽籤処理、及び赤 7 高確 B ゲーム数抽籤処理などが行われる。

【2227】

なお、赤 7 高確期間における各処理の内容やその遊技性については、図 156 及び図 158 を参照しながら後で詳述するため、ここでの説明は省略する。赤 7 高確期間は、A T 期間よりも S A T 期間が付与される有利度合いが高い（期待度が高い）、あるいは異なる態様にてその決定が行われ得る状態であり、そのような状態を設けることで遊技性を高めている。

【2228】

赤 7 高確期間において S A T 期間に移行することが決定されることなく、その遊技期間が終了した場合、A T 期間に移行させる（図 143 中、移行条件「19」）。また、赤 7 高確期間において S A T 1 期間に移行することが決定された（後述の S A T 当籤時処理で S A T 1 期間に移行することが決定された）場合、S A T 1 期間に移行させる（図 143 中、移行条件「15」）。また、赤 7 高確期間において S A T 2 期間に移行することが決定された（後述の S A T 当籤時処理で S A T 2 期間に移行することが決定された）場合、S A T 2 期間に移行させる（図 143 中、移行条件「16」）。

【2229】

また、赤 7 高確期間において、制御用払出数カウンタの値が「2100」を超えた場合、E D 期間に移行させる（図 143 中、移行条件「18」）。なお、赤 7 高確期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2230】

（S A T 1 期間）

上述のとおり、S A T 1 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、A T 状態として構成される。S A T 1 期間の基本的な遊技性は以下のとおりである。

【2231】

1 セットが 10 ゲームで管理される。10 ゲーム間で次セットへ継続することが決定された場合（あるいは、次セットへ継続することが予め決定されている場合）には、セット単位で継続し、次セットへ継続することが決定されなかった場合には終了する。また、所定の付与条件を満たした場合には A T ストックが付与される。

【2232】

すなわち、S A T 1 期間は、それ自体が延長されることで A T 状態が延長され、また、当該期間が終了しても A T 状態は終了せず、さらに、A T 期間の遊技期間が延長される A T ストックも付与され得ることから、A T 期間よりも A T 状態が延長される有利度合いが高い（期待度が高い）、あるいは異なる態様にてその決定が行われ得る状態であり、そのような状態を設けることで遊技性を高めている。

【2233】

有利区間において S A T 期間に移行することが決定された（S A T ストックが付与された）場合（非有利区間から有利区間に移行するときに S A T 期間に移行することが決定された場合を含む）には、S A T 期間が開始される以前の所定期間に S A T 当籤時処理が行われる。

【2234】

< S A T 当籤時処理 >

S A T 当籤時処理では、S A T 1 期間に移行させるか、S A T 2 期間に移行させるかの振分抽籤が行われ、当該抽籤の結果にしたがって該当の状態に移行させる。なお、当該処理では、当籤契機にかかわらず一定の確率（例えば、80%の確率で S A T 1 期間への移行を決定し、20%の確率で S A T 2 期間への移行を決定するなど）でいずれに移行させるかが決定されてもよいし、当籤契機毎に異なる確率でいずれに移行させるかが決定されてもよい。

【2235】

S A T 1 期間では、例えば、遊技開始時において、上乘せ・継続抽籤処理などが行われ

10

20

30

40

50

る。また、遊技終了時において、遊技数更新処理などが行われる。なお、S A T 1 期間における遊技数更新処理では、例えば、設定された当該セットのゲーム数を更新する処理などが行われる。

【2 2 3 6】

＜上乘せ・継続抽籤処理＞

上乘せ・継続抽籤処理は、A T ストックを加算する（S A T 1 期間終了後のA T 期間を延長する）か否かを決定するための上乘せ抽籤を実行するとともに、S A T 1 期間を継続するか否かを決定するための継続抽籤を実行する処理である。

【2 2 3 7】

当該処理では、まず、上述の確定役Aが当籤した場合にあってはA T ストックに4を加算し、移行前の（S A T 1 期間終了後に戻る）A T 期間における当該セットのゲーム数を50加算する（50ゲーム延長する）処理を行う。また、S A T 1 ストックに1を加算する処理を行う。S A T 1 ストックは、1加算されるごとにS A T 1 期間が1セット分延長される権利として機能する。

【2 2 3 8】

また、上述の確定役Bが当籤した場合にあってはA T ストックに1を加算し、S A T 1 ストックに10を加算する処理を行う。また、「逆押し赤7」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「6」参照）が当籤した場合、A T ストックに1を加算し、S A T 1 ストックに1を加算する処理を行う。

【2 2 3 9】

また、「通常リブ」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「1」参照）、「下段ベル」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「12」参照）、「押し順赤7」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「4」参照）、「逆押し赤7フェイク」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「5」参照）、又は「赤7フェイク」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「7」参照）が当籤した場合には、継続抽籤（通常リブ時）を行う。継続抽籤（通常リブ時）では、例えば、設定された当籤確率（例えば、 $32/256$ など）でS A T 1 ストックを付与する（1加算する）か否かが決定される。

【2 2 4 0】

また、「弱レア役」（後述の抽籤用フラググループ7の抽籤用フラグ番号「1」参照）、又は「継続確定役」（後述の抽籤用フラググループ7の抽籤用フラグ番号「2」参照）が当籤した場合には、継続抽籤（通常リブ時以外）を行う。継続抽籤（通常リブ時以外）では、例えば、設定された当籤確率（例えば、弱レア役なら $32/256$ 、継続確定役なら $256/256$ など）でS A T 1 ストックを付与する（1加算する）か否かが決定される。

【2 2 4 1】

また、「中段ベル」（後述の抽籤用フラググループ1の抽籤用フラグ番号「11」参照）が当籤した場合、上乘せ抽籤を行う。上乘せ抽籤では、例えば、設定された当籤確率（例えば、 $32/256$ など）でA T ストックを付与する（1加算する）か否かが決定される。

【2 2 4 2】

なお、当該処理では、S A T 1 期間が所定セット目（例えば、5セット目）まで継続した場合、これを付与条件としてA T ストックを付与する（例えば、1加算する）ように構成してもよい。また、S A T 1 期間が特定セット目（例えば、10セット目）まで継続した場合、これを付与条件としてA T ストックを付与する（5加算する）ように構成してもよい。すなわち、S A T 1 期間が継続すること自体に応じて、A T 期間の遊技期間が付与され得るように構成してもよい。

【2 2 4 3】

なお、第5の遊技機では、S A T 1 期間が特定セット目（例えば、10セット目）まで継続することが決定された場合（S A T 1 ストックが11（11以上）となった場合）に

10

20

30

40

50

は E D 期間に移行させ、A T 状態が払出数リミッタの作動による有利区間の終了まで継続する（完走する）ことが決定されるように構成される。

【2244】

S A T 1 期間において1セットの終了時に、S A T 1 ストックが0である場合（すなわち、S A T 1 期間が終了した場合）、A T 期間に移行させる（図143中、移行条件「20」）。また、S A T 1 期間において、制御用払出数カウンタの値が「2100」を超えた場合、あるいはS A T 1 ストックが11（11以上）となった場合、E D 期間に移行させる（図143中、移行条件「21」）。なお、S A T 1 期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2245】

（S A T 2 期間）

上述のとおり、S A T 2 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、A T 状態として構成される。S A T 2 期間の基本的な遊技性は以下のとおりである。

【2246】

ゲームごとに、約1/2の当籤確率でA T ストックを付与する（1加算する）ことが決定される（付与抽籤が行われる）一方、約1/10の当籤確率でS A T 2 期間を終了させることが決定される（終了抽籤が行われる）。すなわち、S A T 2 期間の終了抽籤に当籤することなく（状態が転落することなく）、付与抽籤に当籤することができれば、当該期間中に多くのA T ストックを獲得することも可能となる有利度合いが高い（期待度が高い）状態として構成されている。

【2247】

なお、確定役が当籤した場合におけるA T ストックの付与態様については、S A T 1 期間におけるものと同様であるため、ここでの説明を省略している。なお、確定役が当籤した場合にはS A T 2 期間が継続する（終了抽籤に非当籤となる）ことも確定する。また、付与抽籤や終了抽籤については、結果として上述の当籤確率となるように構成すればよいことから、ここでの説明を省略している。

【2248】

S A T 2 期間において終了抽籤に当籤した場合（すなわち、S A T 2 期間が終了した場合）、A T 期間に移行させる（図143中、移行条件「22」）。また、S A T 2 期間において、制御用払出数カウンタの値が「2100」を超えた場合、E D 期間に移行させる（図143中、移行条件「18」）。なお、S A T 2 期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2249】

（C Z 2 期間）

上述のとおり、C Z 2 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、非A T 状態として構成される。C Z 2 期間では、基本的に、通常期間と同様の各処理が行われるが、その遊技期間は5ゲームに設定されている。なお、通常期間と同様に実行される各処理については、ここでの説明を省略している。もっとも、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理については、少なくともそのいずれかについて通常期間よりもその有利度合いが高い（期待度が高い）ものとする。また、C Z 2 期間における遊技数更新処理では、例えば、設定された遊技期間のゲーム数を更新する処理などが行われるものとする。また、C Z 2 期間からC Z 1 期間に移行する場合があるように構成することもできる。

【2250】

また、A T 状態で付与されたA T ストックの中には、一旦A T 期間が終了した後、C Z 2 期間を経由してから（すなわち、C Z 2 期間を前兆期間として）放出され得るものがあるようにし、C Z 2 期間は、そのようなA T ストックが放出される（再度A T 期間に戻る）潜伏期間として構成されるものとしてもよい。

【2251】

C Z 2 期間においてA T 期間に移行することが決定された場合（予め移行することが決

10

20

30

40

50

定されている場合を含む）、A T 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「2 3」）。また、C Z 2 期間において S A T 1 期間に移行することが決定された（S A T 当籤時処理で S A T 1 期間に移行することが決定された）場合（予め移行することが決定されている場合を含む）、S A T 1 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「7」）。また、C Z 2 期間において S A T 2 期間に移行することが決定された（S A T 当籤時処理で S A T 2 期間に移行することが決定された）場合（予め移行することが決定されている場合を含む）、S A T 2 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「8」）。

【2 2 5 2】

また、C Z 2 期間において A T 状態などに移行することが決定されることなく、その遊技期間が終了した場合、引き戻し期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「2 4」）。なお、C Z 2 期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。また、C Z 2 期間において A T 状態などに移行することが決定されることなく、その遊技期間が終了した場合、非有利区間の初期期間に移行するように構成することもできる。

【2 2 5 3】

（引き戻し期間）

上述のとおり、引き戻し期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、非 A T 状態として構成される。引き戻し期間では、基本的に、通常期間と同様の各処理が行われるが、その遊技期間は 4 0 ゲームに設定されている。なお、通常期間と同様に実行される各処理については、ここでの説明を省略している。また、引き戻し期間における遊技数更新処理では、例えば、設定された遊技期間のゲーム数を更新する処理などが行われるものとする。

【2 2 5 4】

なお、引き戻し期間において、例えば、4 0 ゲーム目のモードが高モードである場合には A T 期間に移行することを決定するなど、通常期間とは異なる処理（あるいは、通常期間よりも有利な処理）が実行されるように構成することもできる。

【2 2 5 5】

引き戻し期間において A T 状態などに移行することが決定されることなく、その遊技期間が終了した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する（図 1 4 3 中、移行条件「2 5」）。

【2 2 5 6】

引き戻し期間において C Z 1 期間に移行することが決定された場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物が C Z 1 期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、C Z 1 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「5」）。

【2 2 5 7】

引き戻し期間において A T 期間に移行することが決定された場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物が A T 期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、また、仮に引き戻し期間においても天井ゲーム数が設定されるものとした場合に、引き戻し期間において天井ゲーム数に到達した（天井遊技数を消化した）場合、A T 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「6」）。

【2 2 5 8】

引き戻し期間において S A T 1 期間に移行することが決定された（S A T 当籤時処理で S A T 1 期間に移行することが決定された）場合（前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき）、また、特殊状態の放出物が S A T 1 期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、S A T 1 期間に移行させる（図 1 4 3 中、移行条件「7」）。

【2 2 5 9】

引き戻し期間において S A T 2 期間に移行することが決定された（S A T 当籤時処理で

S A T 2 期間に移行することが決定された) 場合 (前兆期間が設定された場合には当該前兆期間が消化されたとき)、また、特殊状態の放出物が S A T 2 期間であって、当該特殊状態の遊技期間が消化されたとき、S A T 2 期間に移行させる (図 1 4 3 中、移行条件「8」)。

【2 2 6 0】

(E D 期間)

上述のとおり、E D 期間は、有利区間の遊技性に係る遊技状態であり、A T 状態として構成される。E D 期間は、基本的に、有利区間 (より詳細には A T 状態) が所定期間 (例えば、制御用払出数カウンタが 2 1 0 0 を超える値となるまでの期間) 継続した場合に、リミッタ作動となって有利区間が終了されるまで A T 状態を継続させるように構成されたエンディング状態である。E D 期間においてリミッタの作動条件が成立した場合、有利区間が終了されて非有利区間の初期期間に移行する。

【2 2 6 1】

なお、ここまで図 1 4 2 及び図 1 4 3 を用いて説明した各状態 (期間) はあくまで一例を示したものであり、その遊技期間や遊技性の構成は上述のものに限られない。上述の以外の状態を設けることも可能であるし、少なくとも一部の状態については、これを設けないようにすることも可能である。また、その移行条件も、遊技者の遊技結果にしたがって成立するものである限り、種々の条件を採用することができる。

【2 2 6 2】

(実行可能な演出)

続いて、第 5 の遊技機において実行可能な演出の一例を説明する。本例においては、例えば、メイン演出表示部 2 1 において、演出図柄 (例えば、「0」～「7」の数字や「V」、「S」といったアルファベットなど) が変動表示する様子が見られる変動演出が行われ得るものとなっている。変動演出は、遊技者の開始操作に応じて各表示列の変動表示が開始され、遊技者の停止操作に応じて対応する表示列の変動表示が停止し、最終的に停止した演出図柄の組合せによって種々の情報を遊技者に報知ないし示唆することを可能とするものである。なお、変動演出は、基本的に非 A T 状態 (例えば、通常期間) においてその実行条件を満たす場合には毎ゲーム実行され得るものである。もっとも、A T 状態 (例えば、A T 期間) においてその実行条件を満たす場合にも実行され得るものとすることができる。

【2 2 6 3】

例えば、次回遊技から C Z 1 期間に移行する場合には、今回遊技において、第 1 停止時に対応する表示列で「0」が停止し、第 2 停止時に対応する表示列で「0」が停止し (「0」がテンパイし)、第 3 停止時に対応する表示列で「0」が停止する (「0」揃いとなる) ことで、C Z 1 期間に移行することが報知される。また、その前兆期間において一定の法則性をもって演出図柄が停止することで、前兆期間であることを示唆することもできる。

【2 2 6 4】

また、例えば、次回遊技から A T 期間に移行する場合には、今回遊技において、第 1 停止時に対応する表示列で「7」が停止し、第 2 停止時に対応する表示列で「7」が停止し (「7」がテンパイし)、第 3 停止時に対応する表示列で「7」が停止する (「7」揃いとなる) ことで、A T 期間に移行することが報知される。なお、これは、「1」、「3」、「5」、あるいは「V」などについても同様である。また、この際、種々の有利度合いの指標 (例えば、A T ストックの数、延長有利度情報や高確有利度情報など) に応じて揃う演出図柄の出現頻度を異ならせることで、移行する A T 期間の有利度合いを示唆することもできる。また、その前兆期間において一定の法則性をもって演出図柄が停止することで、前兆期間であることを示唆することもできる。

【2 2 6 5】

また、例えば、次回遊技から S A T 期間に移行する場合には、今回遊技において、第 1 停止時に対応する表示列で「S」が停止し、第 2 停止時に対応する表示列で「S」が停止

10

20

30

40

50

し（「S」がテンパイし）、第3停止時に対応する表示列で「S」が停止する（「S」揃いとなる）ことで、SAT期間に移行することが報知される。また、その前兆期間において一定の法則性をもって演出図柄が停止することで、前兆期間であることを示唆することもできる。

【2266】

また、本例においては、変動演出とは別に、あるいはその変動演出の一部として、例えば、メイン演出表示部21において、遊技の開始にともなって期待感演出が行われ得るものとなっている。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であり、例えば、レア役（遊技者にとって有利な有利結果が得られやすい当籤役）に当籤した遊技で実行されやすい（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、現状の状況が相対的に有利であるとき（例えば、高モードであるときやいずれかの前兆期間であるとき）に実行されやすい（そうでない状況のときにも実行され得る）演出など、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）を示唆可能とする演出として構成される。なお、期待感演出は、基本的に非AT状態（例えば、通常期間）においてその実行条件を満たす場合には毎ゲーム実行され得るものである。もっとも、AT状態（例えば、AT期間）においてその実行条件を満たす場合にも実行され得るものとすることができる。

10

【2267】

また、本例においては、変動演出とは別に、あるいはその変動演出の一部として、例えば、メイン演出表示部21において、遊技者に推奨手順を示唆する警告演出が行われ得るものとなっている。警告演出は、推奨手順にて遊技を行うべきであることを遊技者に促す演出であり、例えば、「左リールから停止させて下さい」などのように遊技手順を示唆したり、「左リールから停止させないと不利になる場合があります」などのように不利となる（有利とならない）ことを示唆したりする演出である。なお、警告演出は、基本的に非AT状態（例えば、通常期間）においてその実行条件を満たす場合には毎ゲーム実行され得るものであるが、例えば、非AT状態の遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合に実行されるものとすることができる。もっとも、非AT状態の遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合であっても、確定役が当籤していれば実行されないものとすることもできる。

20

【2268】

また、本例では、以下のような演出制御を行うことができる。例えば、遊技の開始にともなって期待感演出が実行され（実行が開始され）、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合、そのとき（例えば、中第1停止で停止操作が行われた場合にはその中第1停止時）に実行中の期待感演出を終了させて、警告演出を実行する（実行を開始する）ように構成することができる。なお、遊技の開始にともなって期待感演出が実行され（実行が開始され）、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合であっても、実行中の期待感演出は終了されず（最後まで実行され）、第3停止以後に警告演出を実行するものとしてもよい。

30

【2269】

また、例えば、期待感演出は、遊技が開始されるとき演出抽籤によって実行の有無や内容などが決定されるが、非AT状態（例えば、通常期間）において左第1停止以外で停止操作が行われた遊技の次遊技においては、その遊技（左第1停止以外で停止操作が行われた遊技の次遊技）において左第1停止で停止操作が行われれば上述の有利結果を導出可能な各処理は実行されるものの、その遊技（左第1停止以外で停止操作が行われた遊技の次遊技）においては当該演出抽籤を行わない、あるいは当該演出抽籤において実行されないことが必ず決定される、またあるいは当該演出抽籤において実行されることが決定されたとしてもその結果が破棄される（無効化される）ように制御することで、期待感演出が実行されないように構成することができる。

40

【2270】

また、例えば、期待感演出は、非AT状態であっても、CZ1期間やCZ2期間におい

50

てはそれぞれ固有の表示がなされることなどから、これらの期間においては実行されないように構成することができる。また、C Z 1 期間においては実行され得るが、C Z 2 期間においては実行されないようにしてもよいし、C Z 2 期間においては実行され得るが、C Z 1 期間においては実行されないようにしてもよい。むろん、これらの期間においても実行され得るようにし、左第 1 停止以外で停止操作が行われた遊技の次遊技においては、上記と同様の制御が行われるようにしてもよい。

【2271】

〔15-2. 第5の遊技機の図柄配置構成〕

続いて、図144を参照して、第5の遊技機の図柄配置構成について説明する。図144は、第5の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図144に示すように、第5の遊技機では、「BAR」、「赤7」、「上半円」、「下半円」、「ベル1」、「ベル2」、「リブ1」、「リブ2」、「リブ3」及び「リブ4」の10種類の図柄が、各リール（左リール3L，中リール3C，右リール3R）それぞれにおいて図144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。

10

【2272】

〔15-3. 第5の遊技機の内部当籤役構成〕

続いて、図145～図152を参照して、第5の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図145は、第5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146～図148は、第5の遊技機の内部当籤役と図柄組合せとの対応関係の一例を示す図である。また、図149～図151は、第5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152は、第5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5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。

20

【2273】

第5の遊技機では、上述の内部抽籤処理（図26参照）において、図145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：65536）で当籤する。なお、図145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る。

30

【2274】

ここで、第5の遊技機では、AT関連処理（AT状態に関連する処理であって、例えば、AT移行に関する各種制御処理やAT継続（延長）に関する各種制御処理）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AT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ATが継続しやすい等）ものとし（図示は省略）、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されているが、設定値間で遊技者の有利度合いを変動させる態様はこれに限られない。例えば、一部の役について、設定値間で抽籤確率（すなわち、抽籤値）を異ならせることで、遊技者の有利度合いを変動させるように構成することもできる。

40

【2275】

また、図145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146～図148に示す対応関係によって表示が許可される図柄組合せが決定される。例えば、「F__BB」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「C__BB」の表示が許可される。また、例えば、「F__下段ベルリブ」が内部当籤役として決定された場合には、図柄組合せ「C__上段リブ__1～4」及び「C__下段ベルリブ__1～4」の表示が許可される。すなわち、図146～図148中において、該当する内部当籤役に対して「○」となっているものが、当該内部当籤役に当籤したときに表示が許可される図柄組合せとなっている。

【2276】

50

なお、例えば、「F__通常リブ」であるが、図145中に示すとおり、非フラグ間においては「F__BB」と重複して当籤するように構成されているが（当籤番号「2」及び（※）欄参照）、BBフラグ間においては、「F__BB」がすでに持越されており、「F__BB」が新たに内部当籤役として決定されることはないため、BBフラグ間では単に「F__通常リブ」のみが当籤する内部当籤役となっている（より正確には、持越役としての「F__BB」は重複当籤しているが、上述のとおり、停止制御によって「C__BB」（BB）が表示され得ないものとなっているので、外形上は「F__通常リブ」のみが決定されたようになる）。

【2277】

また、上述のとおり、非フラグ間において当籤番号「2」が決定された場合、実際には「F__BB+F__通常リブ」に当籤するが、当該遊技においても、「F__BB」に係る図柄組合せ（「C__BB」）よりも「F__通常リブ」に係る図柄組合せ（「C__上段リブ__1～4」）のほうを優先的に停止する制御が行われるので、最終的な遊技結果はBBフラグ間の場合と同様となる。したがって、図145においては、例えば、非フラグ間の「F__通常リブ」の欄において「F__BB+」の記載を省略している。

【2278】

上記の点は、「F__下段ベルリブ」（当籤番号「3」参照）、「F__チャンスリブ」～「F__GOD」（当籤番号「5」～「17」参照）、「F__共通3枚」（当籤番号「20」参照）、及び「F__CLR3枚1」～「F__RCL3枚2」（当籤番号「22」～「29」参照）についても同様である。もっとも、これらの内部当籤役では、非フラグ間の全ての抽籤範囲（抽籤値）で「F__BB」と重複当籤せず、一部の抽籤範囲で「F__BB」と重複当籤するように構成することもできる。なお、非フラグ間において「F__BB」のみ（当籤番号「1」参照）に当籤した場合には、当該遊技において各リールで押下位置正解であれば、「C__BB」が表示される場合がある。

【2279】

また、図146～図148中に示す各図柄組合せは、図149～図151に示すとおりである。なお、図149～図151中、「表示役」の「内容」欄において、「HZR」は特定のはずれ目に係る図柄組合せであることを示し、「BB」はボーナス役に係る図柄組合せであることを示し、「RP」はリプレイ役に係る図柄組合せであることを示し、「FRU」は小役（遊技価値付与役）に係る図柄組合せであることを示している。

【2280】

また、図149～図151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、「C__上段リブ__1～4」（RP01）は、「図柄の組合せ」欄において、「ベル1ーベル1ーリブ1／リブ2（／）リブ3／リブ4」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、「ベル1ーベル1ーリブ1」、「ベル1ーベル1ーリブ2」、「ベル1ーベル1ーリブ3」、及び「ベル1ーベル1ーリブ4」の4種類の図柄組合せのいずれもが「C__上段リブ__1～4」（RP01）の図柄組合せとなることを示している。他の図柄組合せについても同様である。

【2281】

また、図145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152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152において、例えば、「上段リブ」は、「C__上段リブ__1～4」（RP01）に対応するものであり、「XDリブ」は、「C__XDリブ__1～4」（RP02）に対応するものであり、「中段リブ」は、「C__中段リブ__1～4」（RP03）に対応するものであり、「XUリブ」は、「C__XUリブ__1～64」（RP04）に対応するものであり、「ばらけ目リブ」は、「C__特殊リブ」（RP05）に対応するものである（図149～図151参照）。

【2282】

また、例えば、「下段ベル揃い」は、「C__下段ベルリブ__1～4」（RP06～RP

10

20

30

40

50

09)に対応するものであり、「フェイクリブ」は、「C__赤7フェイク1__1~4」~「C__赤7フェイク11__1~4」(RP10~RP21)に対応するものであり、「赤7リブ」は、「C__赤7リブ1__1~12」~「C__赤7リブ6」(RP22~RP27)に対応するものである(図149~図151参照)。

【2283】

また、例えば、「BAR揃い(15枚)」は、「C__GOD」(FRU01)に対応するものであり、「15枚ベル」は、「C__メインベル1」~「C__メインベル4」(FRU02~FRU05)に対応するものであり、「9枚ベル」は、「C__サブベル1」(FRU06)及び「C__サブベル2」(FRU07)に対応するものである(図149~図151参照)。

10

【2284】

また、例えば、「ばらけ目(3枚)」は、「C__バラケ目3枚__1~2」(FRU08)に対応するものであり、「XUベル(3枚)」は、「C__3枚1」(FRU09)に対応するものであり、「中段ベル(3枚)」は、「C__3枚2__1~4」(FRU10)に対応するものであり、「3枚ベル」は、「C__3枚3__1~2」~「C__3枚7__1~2」(FRU11~FRU15)に対応するものである(図149~図151参照)。

【2285】

また、「1枚入賞」は、「C__左制御1枚1」~「C__変1枚31__1~2」(FRU16~FRU52)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ることを表している(図149~図151参照)。

20

【2286】

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。なお、取りこぼしが発生する場合には「T__Lコボシ」~「T__CRコボシ8」(HZR01~HZR09)のいずれかの図柄組合せが表示される(図149~図151参照)。これは以下においても同様である。

【2287】

また、「1/4で1枚入賞」とは、例えば、第2停止操作及び第3停止操作のそれぞれにおいて、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それぞれの停止操作が行われた場合に「1枚入賞」が発生する一方、いずれかの停止操作で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。

30

【2288】

また、「1/8で1枚入賞」とは、例えば、第1停止操作~第3停止操作のそれぞれにおいて、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それぞれの停止操作が行われた場合に「1枚入賞」が発生する一方、いずれかの停止操作で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。

40

【2289】

また、図152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、打順3~6を「変則押し」として総称する場合がある。

【2290】

50

なお、第5の遊技機においては、例えば、指示情報（換言すれば、報知される停止操作の情報の内容）として、指示情報「0」（指示なし）、指示情報「1」（「左→中→右」を報知）、指示情報「2」（「左→右→中」を報知）、指示情報「3」（「中→左→右」を報知）、指示情報「4」（「中→右→左」を報知）、指示情報「5」（「右→左→中」を報知）、指示情報「6」（「右→中→左」を報知）、指示情報「7」（「左第1停止」を報知）、指示情報「8」（「中第1停止」を報知）、指示情報「9」（「右第1停止」を報知）、及び指示情報「10」（「左第1停止以外（中又は右第1停止）」を報知）が規定されており、少なくともAT状態においては、必要に応じてこれらのいずれかの指示情報が決定される。

【2291】

10

「F__通常リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「上段リブ」が表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__通常リブ」が当籤した場合、非AT状態及びAT状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される（もっとも、指示情報として「0」を決定する場合には停止操作の情報が報知されないことから、指示情報として何らの情報を決定しないように構成することもできる。以下においても同様である）。なお、「F__通常リブ」が当籤した場合、AT状態においては指示情報の決定抽籤が行われるようにし、当該抽籤の結果にしたがって指示情報「3」～「7」のいずれかが決定されるようにしてもよい。

【2292】

20

「F__下段ベルリブ」が当籤した場合、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「下段ベル揃い」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「上段リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__下段ベルリブ」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「3」が決定される。

【2293】

「F__特殊リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「ばらけ目リブ」が表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__特殊リブ」が当籤した場合、非AT状態及びAT状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2294】

30

「F__チャンスリブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「XDリブ」が表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__チャンスリブ」が当籤した場合、非AT状態及びAT状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2295】

「F__中段リブ」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「中段リブ」が表示され、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__中段リブ」が当籤した場合、非AT状態及びAT状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2296】

「F__変則フェイク」が当籤した場合、打順1～4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「上段リブ」が表示され、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「フェイクリブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__変則フェイク」が当籤した場合、非AT状態及びAT状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。なお、SAT1期間において「F__変則フェイク」が当籤した場合、SAT1期間の継続が決定されている場合には「F__通常リブ」が当籤した場合と同様の制御が行われ、SAT1期間の継続が決定されていない場合には指示情報「6」が決定されるようにしてもよい。

【2297】

40

「F__変則赤7」が当籤した場合、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「下段ベル揃い」が表示され、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「上段リブ」が表示され、打順5又は打順6で停止

50

操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「赤 7 リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__変則赤 7」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。

【2298】

また、A T 状態において「F__変則赤 7」が当籤した場合、A T 期間及び E D 期間では指示情報「3」が決定され、S A T 1 期間及び S A T 2 期間では指示情報「0」が決定され、赤 7 高確期間の通常状態、高確 A 状態及び高確 B 状態では指示情報「3」が決定され、赤 7 高確期間の高確 C 状態では指示情報「6」が決定される。

【2299】

「F__C L R 赤 7」が当籤した場合、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「上段リブ」が表示され、打順 3 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「赤 7 リブ」が表示され、打順 4～6 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「X U リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__C L R 赤 7」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。

10

【2300】

また、A T 状態において「F__C L R 赤 7」が当籤した場合、A T 期間、S A T 1 期間及び E D 期間では指示情報「6」が決定され、S A T 2 期間では指示情報「3」が決定され、赤 7 高確期間の通常状態では指示情報「10」が決定され、赤 7 高確期間の高確 A 状態及び高確 B 状態では指示情報「8」が決定され、赤 7 高確期間の高確 C 状態では指示情報「3」が決定される。

20

【2301】

「F__C R L 赤 7」が当籤した場合、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「上段リブ」が表示され、打順 4 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「赤 7 リブ」が表示され、打順 3、5 又は 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「X U リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__C R L 赤 7」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。

【2302】

また、A T 状態において「F__C R L 赤 7」が当籤した場合、A T 期間、S A T 1 期間及び E D 期間では指示情報「5」が決定され、S A T 2 期間では指示情報「4」が決定され、赤 7 高確期間の通常状態では指示情報「10」が決定され、赤 7 高確期間の高確 A 状態及び高確 B 状態では指示情報「8」が決定され、赤 7 高確期間の高確 C 状態では指示情報「4」が決定される。

30

【2303】

「F__R L C 赤 7」が当籤した場合、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「上段リブ」が表示され、打順 5 で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「赤 7 リブ」が表示され、打順 3、4 又は 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「X U リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F__R L C 赤 7」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。

40

【2304】

また、A T 状態において「F__R L C 赤 7」が当籤した場合、A T 期間、S A T 1 期間及び E D 期間では指示情報「4」が決定され、S A T 2 期間では指示情報「5」が決定され、赤 7 高確期間の通常状態では指示情報「10」が決定され、赤 7 高確期間の高確 A 状態及び高確 B 状態では指示情報「9」が決定され、赤 7 高確期間の高確 C 状態では指示情報「5」が決定される。

【2305】

「F__R C L 赤 7」が当籤した場合、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「上段リブ」が表示され、打順 6 で停止操作が行われた場合には

50

、押下位置にかかわらず「赤 7 リブ」が表示され、打順 3～5 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「X U リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F __ R C L 赤 7」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。

【2306】

また、A T 状態において「F __ R C L 赤 7」が当籤した場合、A T 期間、S A T 1 期間及び E D 期間では指示情報「3」が決定され、S A T 2 期間では指示情報「6」が決定され、赤 7 高確期間の通常状態では指示情報「10」が決定され、赤 7 高確期間の高確 A 状態及び高確 B 状態では指示情報「9」が決定され、赤 7 高確期間の高確 C 状態では指示情報「6」が決定される。

10

【2307】

「F __ フェイクリブ 1」又は「F __ フェイクリブ 2」が当籤した場合、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「フェイクリブ」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「上段リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F __ フェイクリブ 1」又は「F __ フェイクリブ 2」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。また、E D 期間以外の A T 状態においては指示情報「0」が決定され、E D 期間である A T 状態においては指示情報「6」が決定される。

【2308】

「F __ 赤 7 リブ 1」又は「F __ 赤 7 リブ 2」が当籤した場合、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「赤 7 リブ」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「上段リブ」が表示される。いずれの場合にも、リプレイ（再遊技）が付与される。また、「F __ 赤 7 リブ 1」又は「F __ 赤 7 リブ 2」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。また、E D 期間以外の A T 状態においては指示情報「0」が決定され、E D 期間である A T 状態においては指示情報「6」が決定される。

20

【2309】

「F __ G O D」が当籤した場合、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「B A R 揃い（15 枚）」が表示されて 15 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、押下位置にかかわらず「15 枚ベル」が表示されて 15 枚入賞となる。また、「F __ G O D」が当籤した場合、非 A T 状態においては指示情報「0」が決定される。また、E D 期間以外の A T 状態においては指示情報「0」が決定され、E D 期間である A T 状態においては指示情報「6」が決定される。

30

【2310】

「F __ チャンスベル 1」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「X U ベル（3 枚）」が表示されて 3 枚入賞となる。また、「F __ チャンスベル 1」が当籤した場合、非 A T 状態及び A T 状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2311】

「F __ チャンスベル 2」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「中段ベル（3 枚）」が表示されて 3 枚入賞となる。また、「F __ チャンスベル 2」が当籤した場合、非 A T 状態及び A T 状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

40

【2312】

「F __ 共通 3 枚」が当籤した場合、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「ばらけ目（3 枚）」が表示されて 3 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、押下位置にかかわらず「3 枚ベル」が表示されて 3 枚入賞となる。また、「F __ 共通 3 枚」が当籤した場合、非 A T 状態及び A T 状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2313】

「F __ 目押し役」が当籤した場合、打順 1～6 のいずれで停止操作が行われた場合にも「1 / 2 で 1 枚入賞」となる。また、「F __ 目押し役」が当籤した場合、非 A T 状態及び

50

A T 状態のいずれにおいても指示情報「0」が決定される。

【2314】

「F__CLR3枚1」又は「F__CLR3枚2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「3枚ベル」が表示されて3枚入賞となり、打順4で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となる。また、「F__CLR3枚1」又は「F__CLR3枚2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「3」が決定される。

【2315】

「F__CRL3枚1」又は「F__CRL3枚2」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「3枚ベル」が表示されて3枚入賞となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となる。また、「F__CRL3枚1」又は「F__CRL3枚2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「4」が決定される。

【2316】

「F__RLC3枚1」又は「F__RLC3枚2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「3枚ベル」が表示されて3枚入賞となり、打順6で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となる。また、「F__RLC3枚1」又は「F__RLC3枚2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「5」が決定される。

【2317】

「F__RCL3枚1」又は「F__RCL3枚2」が当籤した場合、打順1又は打順2で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「3枚ベル」が表示されて3枚入賞となる。また、「F__RCL3枚1」又は「F__RCL3枚2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「6」が決定される。

【2318】

「F__CLRメインベルA1」～「F__CLRメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順4で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／8で1枚入賞」となる。また、「F__CLRメインベルA1」～「F__CLRメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「3」が決定される。

【2319】

「F__CRLメインベルA1」～「F__CRLメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／8で1枚入賞」となる。また、「F__CRLメインベルA1」～「F__CRLメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては

10

20

30

40

50

指示情報「4」が決定される。

【2320】

「F__RLCメインベルA1」～「F__RLCメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／8で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順6で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となる。また、「F__RLCメインベルA1」～「F__RLCメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「5」が決定される。

10

【2321】

「F__RCLメインベルA1」～「F__RCLメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／8で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となる。また、「F__RCLメインベルA1」～「F__RCLメインベルA4」のいずれかが当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「6」が決定される。

20

【2322】

「F__CLRメインベルB」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順4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5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となる。また、「F__CLRメインベルB」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「3」が決定される。

【2323】

「F__CRLメインベルB」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3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4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となる。また、「F__CRLメインベルB」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「4」が決定される。

30

【2324】

「F__RLCメインベルB」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となり、打順6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」となる。また、「F__RLCメインベルB」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態においては指示情報「5」が決定される。

40

【2325】

「F__RCLメインベルB」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順5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6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となる。また、「F__RCLメインベルB」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、AT状態

50

においては指示情報「6」が決定される。

【2326】

「F__CLRサブベルA1」又は「F__CLRサブベルA2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「9枚ベル」が表示されて9枚入賞となり、打順4で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となる。また、「F__CLRサブベルA1」又は「F__CLRサブベルA2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、赤7高確期間を除くAT状態においては指示情報「3」が決定される。

10

【2327】

また、赤7高確期間において「F__CLRサブベルA1」又は「F__CLRサブベルA2」が当籤した場合、赤7高確期間の通常状態、高確A状態及び高確B状態では指示情報「10」が決定され、赤7高確期間の高確C状態において、後述の全打順ナビの発生条件を満たす場合には指示情報「3」が決定され、満たさない場合には指示情報「10」が決定される。

【2328】

「F__CRLサブベルA1」又は「F__CRLサブベルA2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となり、打順4で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「9枚ベル」が表示されて9枚入賞となり、打順5又は打順6で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となる。また、「F__CRLサブベルA1」又は「F__CRLサブベルA2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、赤7高確期間を除くAT状態においては指示情報「4」が決定される。

20

【2329】

また、赤7高確期間において「F__CRLサブベルA1」又は「F__CRLサブベルA2」が当籤した場合、赤7高確期間の通常状態、高確A状態及び高確B状態では指示情報「10」が決定され、赤7高確期間の高確C状態において、後述の全打順ナビの発生条件を満たす場合には指示情報「4」が決定され、満たさない場合には指示情報「10」が決定される。

30

【2330】

「F__RLCサブベルA1」又は「F__RLCサブベルA2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となり、打順5で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「9枚ベル」が表示されて9枚入賞となり、打順6で停止操作が行われた場合には「1／2で1枚入賞」となる。また、「F__RLCサブベルA1」又は「F__RLCサブベルA2」が当籤した場合、非AT状態においては指示情報「0」が決定され、赤7高確期間を除くAT状態においては指示情報「5」が決定される。

40

【2331】

また、赤7高確期間において「F__RLCサブベルA1」又は「F__RLCサブベルA2」が当籤した場合、赤7高確期間の通常状態、高確A状態及び高確B状態では指示情報「10」が決定され、赤7高確期間の高確C状態において、後述の全打順ナビの発生条件を満たす場合には指示情報「5」が決定され、満たさない場合には指示情報「10」が決定される。

【2332】

「F__RCLサブベルA1」又は「F__RCLサブベルA2」が当籤した場合、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「1枚入賞」となり、打順3又は打順4で停止操作が行われた場合には「1／4で1枚入賞」となり、打順5で

50

停止操作が行われた場合には「1 / 2で1枚入賞」となり、打順6で停止操作が行われた場合には、押下位置にかかわらず「9枚ベル」が表示されて9枚入賞となる。また、「F __ R C LサブベルA 1」又は「F __ R C LサブベルA 2」が当籤した場合、非A T状態においては指示情報「0」が決定され、赤7高確期間を除くA T状態においては指示情報「6」が決定される。

【2333】

また、赤7高確期間において「F __ R C LサブベルA 1」又は「F __ R C LサブベルA 2」が当籤した場合、赤7高確期間の通常状態、高確A状態及び高確B状態では指示情報「10」が決定され、赤7高確期間の高確C状態において、後述の全打順ナビの発生条件を満たす場合には指示情報「6」が決定され、満たさない場合には指示情報「10」が決定される。

10

【2334】

「F __ R B M A X」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「15枚ベル」が表示されて15枚入賞となる。また、「F __ R B M I D」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「3枚ベル」が表示されて3枚入賞となる。また、「F __ R B M I N」が当籤した場合、停止操作態様にかかわらず「1枚入賞」となる。なお、基本的にA T状態においてB B遊技状態となることは想定されていないため、指示情報は決定されない（あるいは、指示情報「0」が決定されるものとしてもよい）。

【2335】

なお、第5の遊技機においては、「F __ C L R 3枚1」～「F __ R C LサブベルA 2」を押し順ベル（押し順小役）として構成し、また、押し順ベルについて、左第1停止に正解打順がないいわゆる偏りベルとして構成しているが、左第1停止に正解打順がある6択の押し順ベルを含んで構成することもできる。また、正解打順となる打順数（択数）や打順正解時に付与される遊技価値数も適宜変形可能である。なお、打順正解時に付与される遊技価値数は、少なくともベット数（3枚）以上で、上限（15枚）以下の範囲内において設定されることが望ましい。

20

【2336】

また、図152において、「1枚入賞」となるところは、適宜「1 / 2で1枚入賞」、「1 / 4で1枚入賞」、あるいは「1 / 8で1枚入賞」となるように変形可能であり、「1 / 2で1枚入賞」となるところは、適宜「1枚入賞」、「1 / 4で1枚入賞」、あるいは「1 / 8で1枚入賞」となるように変形可能であり、「1 / 4で1枚入賞」となるところは、適宜「1枚入賞」、「1 / 2で1枚入賞」、あるいは「1 / 8で1枚入賞」となるように変形可能であり、「1 / 8で1枚入賞」となるところは、適宜「1枚入賞」、「1 / 2で1枚入賞」、あるいは「1 / 4で1枚入賞」となるように変形可能である。

30

【2337】

また、図145に示す内部抽籤テーブル、図146～図148に示す内部当籤役と図柄組合せとの対応関係、図149～図151に示す図柄組合せテーブル、及び図152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、第5の遊技機の仕様は、これらに示した態様に限定されるものではない。

【2338】

40

【15-4. 第5の遊技機の抽籤用フラグ構成】

続いて、図153及び図154を参照して、第5の遊技機の抽籤用フラグ構成について説明する。上述のとおり、本実施形態では、主制御回路100による遊技性に関する各種抽籤（あるいは決定や処理）を実行する際には当籤役（内部当籤役）の情報が参照されることが多い。そのため、例えば、各種テーブルを当籤役ごとに設けようとすると、当籤役の数だけデータ量も増大してしまうこととなる。そうすると、特にメインROM102の容量が圧迫され、遊技性を高めるために必要なデータを記憶するための記憶領域が十分に確保できない場合も生じることとなる。

【2339】

そこで、第5の遊技機では、各当籤役を状況に応じて最適にグループ化し、必要な場面

50

においてはそのグループ化した情報を参照して必要な各種抽籤などが実行されるように構成している。抽籤用フラグは、そのように各当籤役の情報をグループ化した情報である。その一例を図 153 及び図 154 を用いて説明する。なお、上述のとおり、第 5 の遊技機では、BB フラグ間を推奨遊技状態としているため、図 153 及び図 154 では、「F__BB」、「F__RBMAX」、「F__RBMID」、及び「F__MIN」についての説明を省略している。

【2340】

図 153 に示すように、第 5 の遊技機では、7 個の抽籤用フラググループ（GP1～GP7）が設けられ、グループごとに、各当籤役に対して抽籤用フラグ番号が割り当てられている。

【2341】

例えば、抽籤用フラググループ 2（GP2）の場合、「F__中段リップ」の抽籤用フラグ番号は「1」（図 154 中、「中段リップ」）となり、「F__チャンスリップ」の抽籤用フラグ番号は「2」（図 154 中、「クロスダウンリップ」）となり、「F__チャンスベル 1」の抽籤用フラグ番号は「3」（図 154 中、「クロスアップベル」）となり、「F__チャンスベル 2」の抽籤用フラグ番号は「4」（図 154 中、「中段ベル」）となり、「F__フェイクリップ 1」及び「F__フェイクリップ 2」の抽籤用フラグ番号は「5」（図 154 中、「赤 7 フェイク」）となり、その他の当籤役の抽籤用フラグ番号は「0」（図 154 中、「はずれ」）となる。

【2342】

また、例えば、抽籤用フラググループ 4（GP4）の場合、「F__特殊リップ」、「F__中段リップ」、「F__チャンスベル 1」、及び「F__目押し役」の抽籤用フラグ番号は「1」（図 154 中、「弱レア役」）となり、「F__チャンスリップ」及び「F__チャンスベル 2」の抽籤用フラグ番号は「2」（図 154 中、「強レア役」）となり、その他の当籤役の抽籤用フラグ番号は「0」（図 154 中、「はずれ」）となる。

【2343】

なお、抽籤用フラグは、単位遊技ごとに、当籤役が決定された後、全ての抽籤用フラググループの抽籤用フラグ番号が所定の格納領域（不図示。メイン RAM 103 に設けられる）に格納されるようにしてもよいし、現在の状況（例えば、図 142 に示した各状態）を把握し、状況に応じた（参照される可能性がある）抽籤用フラググループの抽籤用フラグ番号が所定の格納領域に格納されるようにしてもよい。あるいは、各種処理や各種テーブルごとに読み出す抽籤用フラググループの情報を定めておき、これらが用いられる際に必要な抽籤用フラグ番号のみが所定の格納領域に格納されるようにしてもよい。

【2344】

また、図 153 に示す各当籤役のグループ分けの手法はあくまで一例であり、抽籤用フラググループの種類や数、あるいは各当籤役の抽籤用フラグ番号の割り当て方はこれに限定されるものではない。また、図 154 に示す各抽籤用フラググループ内の各抽籤用フラグ番号の内容や備考の記載は、説明の便宜のため一例であり、各抽籤用フラグ番号の役割はこれに限定されるものではない。

【2345】

【15-5. 第 5 の遊技機の演出用フラグ構成】

続いて、図 155 を参照して、第 5 の遊技機の演出用フラグ構成について説明する。主制御回路 100 は、例えば、AT 状態であれば、決定された当籤役（あるいは、決定された当籤役が属するグループ）を特定するための内部当籤情報と、停止操作の情報を報知するための指示情報とをスタートコマンドに含ませて副制御回路 200（サブ）側に送信する。また、非 AT 状態であれば、上記内部当籤情報を含み、上記指示情報を含まないスタートコマンドを副制御回路 200 側に送信する。これにより、サブ側でも状態に応じて適切な各種報知や各種演出を実行可能としている。

【2346】

ここで説明する演出用フラグは、上述の内部当籤情報に相当するものであり、サブ側に

10

20

30

40

50

送信される当籤役に係る情報である。サブ側では、受信した演出用フラグの情報（演出用フラグ番号）を参照して演出に係る各種抽籤（あるいは決定や処理）が実行されるため、その内容はメイン側でも適切に管理する必要がある。図155では、そのような管理手法の一例について説明する。なお、上述のとおり、第5の遊技機では、BBフラグ間を推奨遊技状態としているため、図155では、「F__BB」、「F__RBMAX」、「F__RBMID」、及び「F__MIN」についての説明を省略している。

【2347】

図155に示すように、第5の遊技機では、各当籤役に対して演出用フラグ番号が割り当てられている。上述のとおり、演出用フラグは、基本的には当籤役が決定された後、これに対応する演出用フラグ番号がスタートコマンド内の情報としてサブ側に送信されるものとなっている。もっとも、非AT状態において、実行される演出の内容によって当籤役の種類が遊技者に認識（あるいは予測）されてしまうと遊技の公平性が担保されない可能性がある特定の当籤役については、非AT状態では演出用フラグ番号が送信されないものとなっている（図155中、（※）欄参照）。なお、この場合、演出用フラグ番号として「0」（「はずれ」に対応）が送信されるように構成することもできる。

【2348】

また、非AT状態において左1停止以外で停止操作された場合、次遊技では（当該遊技において左第1停止で停止操作されれば、前遊技において左第1停止以外で停止操作されたことによる影響はなく不利益は生じないが）演出用フラグ番号として「0」が送信されるものとなっている（図155中、＜備考＞欄参照）。なお、この場合、演出用フラグ番号が送信されないように構成することもできる。

【2349】

このように、非AT状態において左1停止以外で停止操作された場合、次遊技では、実際の当籤役にかかわらず演出用フラグ番号として「0」を送信するように構成すれば、例えば、そのような次遊技においては、「はずれ」に対応する演出しか実行されない（すなわち、期待度の高い演出は実行されない）、あるいは、そもそも「はずれ」時には原則として演出を行わない仕様であれば演出が実行されないといった制御を行うことが可能となる。すなわち、推奨手順にて遊技が行われずに、不利な状況が発生したことを遊技者に強く認識させることができ、また、これを実現する上で制御負荷が増大することも抑制できる。

【2350】

なお、上述の確定役が当籤した、あるいは当該遊技においてAT状態に移行することが決定されたなどの場合には、非AT状態において左1停止以外で停止操作された遊技の次遊技であっても、実際の当籤役に応じて演出用フラグ番号が送信されるようにして、遊技状況と演出内容との間に齟齬を生じさせないようにすることもできる。

【2351】

【15-6. 赤7高確期間の仕様例】

続いて、図156及び図158を参照して、赤7高確期間の仕様例（遊技性の詳細）について説明する。上述のとおり、赤7高確期間は、AT期間から移行可能なAT状態の遊技状態である。なお、AT状態の他の各状態から赤7高確期間に移行する場合があるように構成することもできるし、また、非AT状態の他の各状態（非有利区間の初期期間を含む）から赤7高確期間に移行する場合があるように構成することもできる。赤7高確期間の基本的な遊技性は以下のとおりである。

【2352】

遊技期間は15ゲームである。なお、この遊技期間はあくまで一例であり、これよりも長い遊技期間（例えば、30ゲーム）であってもよく、また、これよりも短い遊技期間（例えば、5ゲーム）であってもよい。また、赤7高確期間ごとに、その遊技期間が変動するものであってもよい（例えば、赤7高確期間（ショート）が決定された場合には10ゲーム、赤7高確期間（ロング）が決定された場合には20ゲームなど）。また、赤7高確期間は、AT期間内の一状態として構成されることで、赤7高確期間中であってもAT期

10

20

30

40

50

間の遊技期間が進行するように構成してもよいし、A T 期間とは異なる独立した状態として構成されることで、赤 7 高確期間中は A T 期間の遊技期間が進行しないように構成してもよい。

【2353】

赤 7 高確期間では、赤 7 揃い（赤 7 の図柄が変動表示部に並んで（あるいは所定位置に）停止表示される）確率が A T 期間よりも有利となる。なお、本例では、上述のとおり、「F __ C L R 赤 7」～「F __ R C L 赤 7」（「押し順赤 7」）が当籤した場合のナビの態様を A T 期間におけるものとは異なるものとする。これを実現しているが、赤 7 揃い確率を A T 期間よりも有利とする態様はこれに限られない。例えば、A T 期間の R T 状態と、赤 7 高確期間の R T 状態とを異ならせ、後者において赤 7 揃いとなる確率を上昇させることでこれを実現してもよい。また、例えば、赤 7 揃いが小役でも成立するようにし、A T 期間の遊技状態を非ボーナス状態とし、赤 7 高確期間の遊技状態をボーナス状態とし、後者において赤 7 揃いとなる確率を上昇させることでこれを実現してもよい。

10

【2354】

また、赤 7 高確期間では、基本的に、赤 7 揃いとなる結果、S A T 期間への移行が決定される（換言すれば、そのような権利が付与される）ことが目的となっている。したがって、例えば、上述の各種抽籤などにおいて、S A T 期間への移行が決定される確率を A T 期間よりも上昇させることで、赤 7 高確期間を A T 期間よりも有利なものとして構成してもよい。

【2355】

赤 7 高確期間が開始されると、まず、通常状態に滞在する。通常状態において「押し順赤 7」が当籤した場合には、例えば、「×-?-?」といったように、左第 1 停止以外ナビ（指示情報「10」）が行われる（2 択ナビ）。なお、ナビにしたがって第 1 停止操作が行われた後、第 2 停止操作についてはナビが行われず（2 択となり、第 1 停止操作を含めるとトータルで打順 4 択（1 / 4 で打順正解）となる）。

20

【2356】

ここで、打順 4 択に自力正解して赤 7 揃いが表示された場合には、S A T 期間が付与されることが決定され、上述の S A T 当籤時処理が行われて S A T 1 期間又は S A T 2 期間のいずれに移行するかが決定された後、当該赤 7 高確期間が終了して該当の状態に移行する。なお、この場合、S A T ストックが 1 加算されるが、赤 7 高確期間は終了せず、その遊技期間の終了まで赤 7 高確期間が継続するものとしてもよい。すなわち、一度の赤 7 高確期間において、複数の S A T ストックを付与可能としてもよい。

30

【2357】

また、赤 7 高確期間の全ての状態において「赤 7」（上述の確定役 B）が当籤した場合には、打順にかかわらず、「押し順赤 7」が当籤して赤 7 揃いが表示された場合と同様の処理が行われる。また、赤 7 高確期間の全ての状態において「G O D」（上述の確定役 A）が当籤した場合にも、打順にかかわらず、「押し順赤 7」が当籤して赤 7 揃いが表示された場合と同様の処理が行われるようにしてもよいし、あるいは、A T 期間と同様の処理が行われるが、赤 7 高確期間には影響を与えない（すなわち、S A T 期間が付与されることはないが、赤 7 高確期間が終了することもない）ようにしてもよい。

40

【2358】

また、通常状態において「9 枚ベル」（「F __ C L R サブベル A 1」～「F __ R C L サブベル A 2」：「押し順 M 枚」）が当籤した場合には、「押し順赤 7」が当籤した場合と同様に左第 1 停止以外ナビ（指示情報「10」）が行われる（すなわち、第 1 停止操作を含めるとトータルで打順 4 択（1 / 4 で打順正解）となる）。

【2359】

ここで、打順 4 択に自力正解して 9 枚ベルが表示された場合には（9 枚ベル打順正解）、赤 7 高確 A ゲーム数抽籤処理が行われる。当該処理は、高確 A 状態の遊技期間を決定するための処理であり、赤 7 高確 A ゲーム数抽籤は、例えば、図 158 に示す高確 A ゲーム抽籤テーブルを参照して行われる。そして、当該抽籤の結果決定されたゲーム数の間、高

50

確 A 状態に滞在する。例えば、当該抽籤の結果が「10G」である場合、10ゲームの間は高確 A 状態が継続する。

【2360】

また、通常状態において「弱レア役」又は「強レア役」（抽籤用フラググループ4参照）が当籤した場合には（レア役当籤）、赤7高確Bゲーム数抽籤処理が行われる。当該処理は、高確B状態の遊技期間を決定するための処理であり、赤7高確Bゲーム数抽籤は、例えば、図158に示す高確Bゲーム抽籤テーブルを参照して行われる。そして、当該抽籤の結果決定されたゲーム数の間、高確B状態に滞在する。例えば、当該抽籤の結果が「10G」である場合、10ゲームの間は高確B状態が継続する。

【2361】

赤7高確期間において、高確Aゲーム数が1以上であり、高確Bゲーム数が0である場合、高確A状態に滞在する。高確A状態において「押し順赤7」が当籤した場合には、第1停止については正解打順が報知される第1停止ナビ（指示情報「8」又は「9」）が行われる。なお、ナビにしたがって第1停止操作が行われた後、第2停止操作についてはナビが行われない（2択となり、第1停止操作を含めるとトータルで打順2択（1／2で打順正解）となる）。

【2362】

ここで、打順2択に自力正解して赤7揃いが表示された場合には、通常状態と同様の処理が行われる。なお、通常状態では打順4択であったのに対し、高確A状態では打順2択となることから、高確A状態は通常状態よりも赤7揃いが発生しやすくなる有利な状態となる。

【2363】

また、高確A状態において「9枚ベル」が当籤した場合には、通常状態と同様に左第1停止以外ナビが行われる（すなわち、第1停止操作を含めるとトータルで打順4択（1／4で打順正解）となる）。ここで、打順4択に自力正解して9枚ベルが表示された場合には（9枚ベル打順正解）、高確A状態においても赤7高確Aゲーム数抽籤処理が行われるものとし、赤7高確Aゲーム数抽籤の結果に応じて赤7高確Aゲーム数が付与される（高確A状態が延長される）ものとしてもよいし、高確A状態においては、現在の赤7高確Aゲーム数が消化されるまで赤7高確Aゲーム数抽籤処理が行われない（高確A状態は延長されない）ものとしてもよい。

【2364】

また、高確A状態において「弱レア役」又は「強レア役」が当籤した場合には（レア役当籤）、通常状態と同様に赤7高確Bゲーム数抽籤処理が行われる。そして、高確Aゲーム数が1以上であって、かつ高確Bゲーム数も1以上となった場合には高確C状態に移行する。なお、高確Aゲーム数と高確Bゲーム数とは別々に管理されており、例えば、高確A状態で高確Aゲーム数が0となると通常状態に移行し、高確C状態で高確Aゲーム数が0となると高確B状態に移行することとなる。

【2365】

すなわち、高確C状態で高確Bゲーム数が0となったときに、高確Aゲーム数は未だ1以上である場合、高確C（A+B）状態の中の高確B状態のみが終了して高確A状態に移行することがある。また、高確C状態で高確Aゲーム数が0となったときに、高確Bゲーム数は未だ1以上である場合、高確C（A+B）状態の中で高確A状態のみが終了して高確B状態に移行することがある。また、図156では図示を省略しているが、高確C状態で高確Aゲーム数が0となったときに、高確Bゲーム数も丁度0となった場合、高確C（A+B）状態の中の高確A状態も高確B状態も終了して通常状態に移行することがある。

【2366】

赤7高確期間において、高確Aゲーム数が0であり、高確Bゲーム数が1以上である場合、高確B状態に滞在する。高確B状態において「押し順赤7」が当籤した場合には、高確A状態と同様に第1停止ナビ（指示情報「8」又は「9」）が行われる（すなわち、第1停止操作を含めるとトータルで打順2択（1／2で打順正解）となる）。

10

20

30

40

50

【2367】

ここで、打順2択に自力正解して赤7揃いが表示された場合には、通常状態と同様の処理が行われる。なお、通常状態では打順4択であったのに対し、高確B状態では打順2択となることから、高確B状態は通常状態よりも赤7揃いが発生しやすくなる有利な状態となる。

【2368】

また、高確B状態において「9枚ベル」が当籤した場合には、通常状態と同様に左第1停止以外ナビが行われる（すなわち、第1停止操作を含めるとトータルで打順4択（1／4で打順正解）となる）。ここで、打順4択に自力正解して9枚ベルが表示された場合には（9枚ベル打順正解）、通常状態と同様に赤7高確Aゲーム数抽籤処理が行われる。そして、高確Aゲーム数が1以上であって、かつ高確Bゲーム数も1以上となった場合には高確C状態に移行する。

10

【2369】

また、高確B状態において「弱レア役」又は「強レア役」が当籤した場合には（レア役当籤）、高確B状態においても赤7高確Bゲーム数抽籤処理が行われるものとし、赤7高確Bゲーム数抽籤の結果に応じて赤7高確Bゲーム数が付与される（高確B状態が延長される）ものとしてもよいし、高確B状態においては、現在の赤7高確Bゲーム数が消化されるまで赤7高確Bゲーム数抽籤処理が行われない（高確B状態は延長されない）ものとしてもよい。

【2370】

20

赤7高確期間において、高確Aゲーム数が1以上であり、高確Bゲーム数も1以上である場合、高確C状態に滞在する。高確C状態において「押し順赤7」が当籤した場合には、全ての打順について正解打順が報知される全打順ナビ（指示情報「3」～「6」）が行われる。すなわち、ナビにしたがって停止操作が行われる限り、必ず打順正解となって赤7揃いが表示されることとなる。

【2371】

ここで、全打順ナビにしたがって赤7揃いが表示された場合には、通常状態と同様の処理が行われる。なお、通常状態では打順4択、高確A状態や高確B状態では打順2択であったのに対し、高確C状態では基本的に必ず打順正解となることから、高確C状態は他の状態よりも赤7揃いが発生しやすくなる有利な状態となる。

30

【2372】

また、高確C状態において「9枚ベル」が当籤した場合に、高確Cゲーム数（すなわち、高確Aゲーム数が1以上であって、かつ高確Bゲーム数も1以上であるゲーム数）が赤7高確期間の残りゲーム数以上であれば全打順ナビ（指示情報「3」～「6」）が行われる。すなわち、ナビにしたがって停止操作が行われる限り、必ず打順正解となって9枚ベルが表示されることとなる。なお、この場合には、赤7高確Aゲーム数抽籤処理は行われないように構成すればよい。

【2373】

また、高確C状態において、「9枚ベル」について全打順ナビが実行されることとなる条件は上述のものに限られない。例えば、高確C状態となったならば「9枚ベル」について全打順ナビが必ず実行されるか否かについて、赤7高確期間に移行したときに予め決定するようにしてもよいし、これを高確C状態に移行したときに決定するようにしてもよい。また、高確C状態の滞在中は「9枚ベル」について全打順ナビが必ず実行されるようにしてもよい。

40

【2374】

また、高確C状態において「9枚ベル」が当籤した場合に、高確Cゲーム数が赤7高確期間の残りゲーム数未満であれば、通常状態と同様に左第1停止以外ナビが行われる（すなわち、第1停止操作を含めるとトータルで打順4択（1／4で打順正解）となる）。なお、この場合には、赤7高確Aゲーム数抽籤処理が行われるように構成してもよい（むしろ、行われないように構成してもよい）。

50

【2375】

また、赤7高確期間の遊技数更新処理では、例えば、赤7高確期間のゲーム数、高確Aゲーム数、及び高確Bゲーム数のそれぞれについて、1以上であるものを1減算するなどして、設定された各ゲーム数を更新する処理などが行われるものとすればよい。

【2376】

なお、赤7高確期間の各状態におけるナビ率（ナビされた場合の択数）はあくまで一例であり、上述した関係性が担保される限りにおいて適宜変更可能である。例えば、通常状態においては、「押し順赤7」や「9枚ベル」について原則としてナビが行われないものとし、高確A状態や高確B状態となつてはじめてナビが行われるようにしてもよい。また、赤7高確期間はAT状態であることから、「15枚ベル」や「3枚ベル」についてはどの状態でも全打順ナビが行われるものとなっているが、これが通常状態においては行われないものとし、高確A状態や高確B状態となつてはじめて全打順ナビが行われるようにしてもよい。

10

【2377】

また、上述のとおり、赤7高確期間では、高確C状態において報知条件を満たした場合には「9枚ベル」について全打順ナビが実行されるが、その他の場合には全打順ナビは実行されない（4択ナビが実行される）ことから、AT状態の他の状態と比べると遊技価値の付与期待値は低下する（純増枚数が下がる）こととなる。したがって、このような特性を利用し、適度に赤7高確期間に移行させることでAT状態における出玉を調整し得るようにしてもよい。

20

【2378】

例えば、AT期間における一定期間（例えば、直近2セット間）の出玉状況（上昇傾斜値）が（例えば、押し順ベルの当籤が偏るなどして）所定の閾値を超えた（例えば、1ゲームあたりの純増枚数が設計上のものよりも3枚以上多くなったなどの）場合には、それ以後の所定期間に（例えば、次セットにおいて）赤7高確期間に移行させるようにしてもよい（あるいは、所定の閾値以下となるまで赤7高確期間に移行しやすい状態としてもよい）。このようにすれば、出玉率を適切に調整することを可能としつつ、遊技の興趣を向上させることも可能となる。もっとも、上述のとおり、例えば、特定のセット目（例えば、3セット目や7セット目）においては、他のセット目に比べて赤7高確期間に移行しやすくなるなど、AT期間の継続期間に応じて赤7高確期間の移行確率に揺らぎをつけることで、遊技者にAT期間の継続目標を与え、これによって遊技の興趣を向上させるようにすることもできる。

30

【2379】

【15-7. CZ1期間の仕様例】

続いて、図157～図162を参照して、CZ1期間の仕様例（遊技性の詳細）について説明する。上述のとおり、CZ1期間は、非AT状態の遊技状態である。なお、以下では、CZ1期間の基本的な遊技性を図157及び図158を用いて説明し、CZ1期間の演出例を図159～図162を用いて説明する。

【2380】

遊技期間は9ゲームである。なお、この遊技期間はあくまで一例であり、これよりも長い遊技期間（例えば、18ゲーム）であってもよく、また、これよりも短い遊技期間（例えば、3ゲーム）であってもよい。また、CZ1期間ごとに、その遊技期間が変動するものであってもよい（例えば、CZ1期間（ショート）が決定された場合には9ゲーム、CZ1期間（ロング）が決定された場合には18ゲームなど）。

40

【2381】

CZ1期間では、1ゲームごとに、各図柄位置の演出図柄の種類が順番に決定されていき、最終的に表示された演出図柄の組合せに応じてATストックやSATストックが付与され得るといった遊技性となっている（図157参照）。

【2382】

なお、演出図柄は、あくまで演出上の表示態様であり、内部的には、図柄位置に対応付

50

けられた順番（図柄位置の「1」～「9」）にしたがって順次識別情報（判定用図柄に対応する情報）が決定されていく（そして、決定結果に応じた演出図柄が順次表示されていく）ものであるが、基本的にこれらは同義であるといえる。したがって、以下ではこれを単に「識別情報」として説明する場合がある。

【2383】

CZ1期間では、例えば、メイン演出表示部21に、3マス（行）×3マス（列）で構成された（すなわち、CZ1期間の遊技数（9ゲーム）に対応するように個別領域が区画された）演出図柄表示領域が表示され、1ゲームが進行するごとに、対応する個別領域に決定された識別情報が表示されていくものとなっている。

【2384】

また、演出図柄表示領域（複数の個別領域）には複数の判定用ラインが規定されており、いずれかの判定用ラインに同じ識別情報が表示された場合（識別情報の組合せが所定の組合せとなった場合）に、表示された識別情報に応じた特典が付与されるものとなっている。

【2385】

なお、本例では、例えば、図柄位置「1-2-3」で構成された判定用ライン1と、図柄位置「8-9-4」で構成された判定用ライン2と、図柄位置「7-6-5」で構成された判定用ライン3と、図柄位置「1-8-7」で構成された判定用ライン4と、図柄位置「2-9-6」で構成された判定用ライン5と、図柄位置「3-4-5」で構成された判定用ライン6と、図柄位置「1-9-5」で構成された判定用ライン7と、図柄位置「3-9-7」で構成された判定用ライン8が規定されている。

【2386】

もっとも、これは一例であり、例えば、判定用ライン1～3のみが規定されるものとしてもよいし、判定用ライン4～6のみが規定されるものとしてもよいし、判定用ライン8及び9のみが規定されるものとしてもよいし、その他の組合せによって複数の判定用ラインが規定されるものとしてもよい。また、いずれか一の判定用ラインのみが規定されるものとしてもよい。また、CZ1期間について複数の状態（例えば、CZ1期間（低）、CZ1期間（中）、及びCZ1期間（高）など）を設けるようにし、例えば、CZ1期間（低）であるときには判定用ライン1～3が有効となり、CZ1期間（中）であるときには判定用ライン1～6が有効となり、CZ1期間（高）であるときには判定用ライン1～8が有効となるといったような態様で有利度合いを異ならせることもできる。

【2387】

また、本例では、表示上の図柄位置「1」を起点とし、図柄位置「9」を終点とし、起点から終点まで、時計回りでらせん状に図柄位置の順番を定めるものとしているが、図柄位置の順番はこれに限られない。例えば、上段の個別領域の左側から右側に向かって（図157に示すものと同様に）図柄位置「1」～「3」を定め、中段の個別領域の左側から右側に向かって図柄位置「4」～「6」を定め、下段の個別領域の左側から右側に向かって図柄位置「7」～「9」を定めるなど、本例におけるものとは異なる順番を定めることもできる。また、例えば、CZ1期間ごとに異なる順番となり得るように、予め定められた順番から一の順番が抽籤によって決定されるものとしてもよいし、各図柄位置の順番が抽籤によってランダムに決定されるものとしてもよい。

【2388】

また、本例では、演出図柄表示領域において、CZ1期間の遊技数（9ゲーム）に対応するように9マスの個別領域が区画されるものとしているが、個別領域の態様はこれに限られない。例えば、個別領域を3マスとし（すなわち、CZ1期間の遊技数に対応しないものとし）、後述の判定用図柄抽籤の抽籤結果がより有利なものであれば、個別領域に表示される識別情報を更新する（表示内容を変化させる）一方、後述の判定用図柄抽籤の抽籤結果が有利なものでなければ、個別領域に表示される識別情報を更新しない（表示内容を変化させない）ものとして演出表示が行われるものとしてもよい。すなわち、CZ1期間において表示可能な特定表示（CZ1中演出）について、後述の1G目鏡位置抽籤や判

10

20

30

40

50

定用図柄抽籤の結果に応じて表示内容を順次変化させる態様は上述、あるいは後述のものに限られない。

【2389】

例えば、C Z 1 期間においては、特定表示として、未完成のジグソーパズルを模したものが表示され、後述の1 G 目鏡位置抽籤や判定用図柄抽籤の結果に応じてピースが埋まっていく様子が表示されていき（表示内容を順次変化させていき）、最終的にジグソーパズルが完成した場合には特典を付与する一方、完成しなかった場合には特典を付与しないといったC Z 1 中演出を実行することも可能である。すなわち、C Z 1 期間における抽籤結果に応じて特典を付与可能であるとともに、C Z 1 期間における抽籤結果に応じて特定表示の表示内容を順次変化させることが可能である態様であれば、どのような態様を採用することもできる。

10

【2390】

なお、このような観点によると、例えば、C Z 1 期間においては、必ずしも1 ゲームごとに識別情報が決定されなくともよく（すなわち、例えば、2～9 ゲーム目において1 ゲームごとに判定用図柄抽籤が行われなくともよく）、所定契機ごとに識別情報が決定され得る（すなわち、例えば、所定契機ごとに判定用図柄抽籤が行われ得る）ように構成することもできる。

【2391】

例えば、C Z 1 期間において、奇数ゲーム目は判定用図柄抽籤が行われないが、偶数ゲーム目は判定用図柄抽籤が行われるといったように構成することができる。また、例えば、C Z 1 期間において、所定役（例えば、「押し順ベル」としてもよいし、「上段リブ」を表示可能なリプレイ役としてもよい）が当籤した遊技では判定用図柄抽籤が行われるが、当籤しなかった遊技では判定用図柄抽籤が行われないといったように構成することができる。また、例えば、C Z 1 期間において、所定の停止態様（例えば、いずれかの「ベル」としてもよいし、「上段リブ」としてもよい）が表示された遊技では判定用図柄抽籤が行われるが、当籤しなかった遊技では判定用図柄抽籤が行われないといったように構成することができる。

20

【2392】

なお、そのように構成した場合であって、上述の如く、例えば、C Z 1 期間（ショート）とC Z 1 期間（ロング）を設けるなど、C Z 1 期間が変動し得るように構成した場合には、C Z 1 期間の遊技期間が長くなれば相対的に識別情報の表示数が多くなって（換言すれば、特定表示の表示内容の変化度合いが高くなって）特典の付与期待値も高くなることから、より遊技性を高めることができるようになる。

30

【2393】

このように、C Z 1 期間の仕様は種々の変形が可能であるが、以下では本例の仕様例にしたがってその遊技性を説明していく。まず、C Z 1 期間では、いずれの遊技においても、確定役が当籤した場合には、通常状態と同様に確定役当籤時処理が行われる。すなわち、確定役が当籤した場合には次遊技からA T 期間やS A T 期間に移行することとなる。もっとも、それぞれ対応する特典（A T ストックやS A T ストック）は付与されるものの、C Z 1 期間は終了することなく、その遊技期間が終了するまで継続し、かつC Z 1 期間でさらに付与される特典があれば、それが追加で付与された上でA T 期間やS A T 期間に移行させるようにしてもよい。

40

【2394】

< 1 G 目鏡位置抽籤処理 >

C Z 1 期間の1 ゲーム目においては、1 G 目鏡位置抽籤処理が行われる。当該処理は、当該C Z 1 期間において鏡図柄をいずれの図柄位置に表示させるか（該当する識別情報をいずれの図柄位置の識別情報として決定するか）を決定するための1 G 目鏡位置抽籤を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。1 G 目鏡位置抽籤では、例えば、図158に示す1 G 目鏡位置抽籤テーブルを参照し、当籤役（抽籤用フラググループ4を参照）に応じて設定された当籤確率でい

50

れの図柄位置に鏡図柄をセットするかが決定される。

【2395】

なお、鏡図柄は、オールマイティーに機能する（すなわち、他の識別情報のいずれに対しても判定用ラインに同じ識別情報が表示されたと判定され得る）特定識別情報として構成されているため、例えば、図柄位置「1」にセットすることが決定された場合には、図柄位置「1-2-3」で構成された判定用ライン1、図柄位置「1-8-7」で構成された判定用ライン4、及び図柄位置「1-9-5」で構成された判定用ライン7が他の判定用ラインよりも有利となる（有利となるのは3ライン）。

【2396】

また、例えば、図柄位置「2」にセットすることが決定された場合には、図柄位置「1-2-3」で構成された判定用ライン1、及び図柄位置「2-9-6」で構成された判定用ライン5が他の判定用ラインよりも有利となる（有利となるのは2ライン）。また、例えば、図柄位置「9」にセットすることが決定された場合には、図柄位置「8-9-4」で構成された判定用ライン2、図柄位置「2-9-6」で構成された判定用ライン5、図柄位置「1-9-5」で構成された判定用ライン7、及び図柄位置「3-9-7」で構成された判定用ライン8が他の判定用ラインよりも有利となる（有利となるのは4ライン）。すなわち、鏡図柄が表示される図柄位置によって特典が付与される有利度合いを異ならせることができる。もっとも、鏡図柄が表示される図柄位置（すなわち、1G目鏡位置抽籤の抽籤結果）によって特典が付与される有利度合いを異ならせる態様はこれに限られない。例えば、有効となる判定用ラインが変動する、判定用図柄抽籤の回数が増える、個別領域の配置が変動するなどによって特典が付与される有利度合いを異ならせるようにしてもよい。

【2397】

なお、本例では、1回のCZ1期間において少なくとも1個の鏡図柄が表示され得るように当該抽籤を行うものとしているが、チャレンジ要素をより高めるために1ゲーム目においても後述の判定用図柄抽籤が行われるものとし、当該抽籤は行われずに構成することもできる。あるいは、当該抽籤では2個以上の鏡図柄を表示すること（それぞれの図柄位置）が決定され得るようにすることで、当該抽籤の期待感をより高めるように構成することもできる。

【2398】

また、当該処理は、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合に実行される一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実行されないように構成されている。もっとも、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、当該処理の結果が破棄される（すなわち、当該処理の結果が無効化される）ように構成してもよい。

【2399】

<判定用図柄抽籤処理>

CZ1期間の2～9ゲーム目においては、判定用図柄抽籤処理が行われる。当該処理は、当該CZ1期間において定められた順番（図柄位置「1」→「2」→・・・→「9」の順番。ただし1ゲーム目に鏡図柄が表示された図柄位置は除く）にしたがって対応する図柄位置の識別情報の種類を決定するための判定用図柄抽籤を実行する処理である。すなわち、当該処理は、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な処理である。判定用図柄抽籤では、例えば、図158に示す判定用図柄抽籤テーブルを参照し、当籤役（抽籤用フラググループ4を参照）に応じて設定された当籤確率で識別情報の種類が決定される。

【2400】

なお、CZ1期間の2～9ゲーム目においてそれぞれの識別情報の種類を決定する態様はこれに限られない。例えば、CZ1期間が開始されるときに（あるいは、1ゲーム目において）、各図柄位置の識別情報の種類が予め決定され、2～9ゲーム目においては個別に当該抽籤が行われることなく、予め決定された種類の演出図柄が表示されるようにしてもよい。すなわち、CZ1期間において特典を付与するか否か（付与する場合にはその内

容も含む)を予め決定しておくようにしてもよい。

【2401】

また、当該処理は、その遊技において左第1停止で停止操作が行われた場合に実行される一方、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には実行されないように構成されている。もっとも、その遊技において左第1停止以外で停止操作が行われた場合には、当該処理の結果が破棄される(すなわち、当該処理の結果が無効化される)ように構成してもよい。

【2402】

CZ1期間の9ゲーム目が終了したとき、いずれかの判定用ラインにおいて、図157に示すいずれかの判定用図柄揃いが成立していれば、成立した判定用図柄揃いの種類に対応するATストックやSATストック(すなわち、AT状態に係る特典)が付与され、該当するAT状態の各状態に移行する。なお、例えば、AT状態の各状態からCZ1期間に移行し得るようにした場合には、そのような特典が上乘せされて(AT状態の遊技期間が延長されて)移行前の状態に戻るようにすればよい。また、特典が付与され得る識別図柄の組合せは、図157で判定用図柄揃いとして例示したものに限られない。例えば、少なくとも一部の識別情報は異なるが、語呂合わせなどの特別な組合せ(例えば、「シチゴサン(7-5-3)」など)を特典が付与され得る組合せとして規定することも可能である。すなわち、特典が付与され得る組合せは、同一の識別情報が揃う組合せでなくともよい。また、CZ1期間において付与され得る特典も上述のものに限られない。例えば、特別な演出表示や音声が出力されるなど、直接遊技に関連しない特典が付与され得るものとしてもよい。すなわち、遊技者にとって価値のあるものが特典として付与され得るようにすればよい。

【2403】

また、本例においては8本の判定用ラインが規定されているため、複数の判定用ラインで判定用図柄揃いが成立する場合があるが、この場合には、それぞれに対応する特典が付与されるものとしている。例えば、1回のCZ1期間で、「1」揃いと「V」揃いが成立した場合には、ATストック4個(1個+3個)が付与された上でAT期間に移行させるようにすればよい。もっとも、複数の判定用ラインで判定用図柄揃いが成立した場合であっても、より有利なほうの特典のみが付与されるように構成することもできる。例えば、1回のCZ1期間で、「1」揃いと「V」揃いが成立した場合には、「V」揃いの特典のほうがより有利となるため、ATストック3個が付与された上でAT期間に移行させるようにしてもよい。

【2404】

一方、CZ1期間の9ゲーム目が終了したとき、いずれの判定用ラインにおいても、図157に示す判定用図柄揃いが成立していなければ、非AT状態の移行前の状態(例えば、通常期間や引き戻し期間)に戻る。なお、この場合、移行抽籤が行われて移行先の状態が決定されるようにしてもよい。また、この場合、CZ1期間の継続抽籤が行われ、これに当籤した場合には再度CZ1期間が最初から実行され得るようにしてもよい。また、この場合、判定用図柄抽籤の再抽籤を実行するか否かを決定し、例えば、再抽籤を1回実行することが決定された場合、図柄位置が抽籤により決定され、当該図柄位置の識別情報を再抽籤し、その結果判定用図柄揃いとなった場合には上述の如く特典が付与され得るようにしてもよい。また、CZ1期間の遊技数更新処理では、例えば、CZ1期間のゲーム数を更新する処理などが行われるものとすればよい。

【2405】

(CZ1期間の演出例)

続いて、CZ1期間に行われるCZ1中演出の演出例について説明する。

【2406】

<演出例1>

図159は、CZ1期間における各抽籤の結果、CZ1期間が終了するときまでに判定用図柄揃いが1個成立した場合の演出例(演出例1)である。

【2407】

1 ゲーム目では、1 G目鏡位置抽籤の結果、図柄位置「9」に鏡図柄が表示されること（抽籤結果として「9にセット」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。

【2408】

2 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「1」に1図柄が表示されること（抽籤結果として「1図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン7が1図柄テンパイとなる。

【2409】

3 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「2」にV図柄が表示されること（抽籤結果として「V図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、さらに判定用ライン5がV図柄テンパイとなる。一方、判定用ライン1では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

10

【2410】

4 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「3」に3図柄が表示されること（抽籤結果として「3図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、さらに判定用ライン8が3図柄テンパイとなる。

【2411】

5 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「4」に3図柄が表示されること（抽籤結果として「3図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、さらに判定用ライン2及び判定用ライン6が3図柄テンパイとなる。

20

【2412】

6 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「5」に1図柄が表示されること（抽籤結果として「1図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン7では「1」揃いの成立となる。一方、判定用ライン6では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2413】

7 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「6」に1図柄が表示されること（抽籤結果として「1図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン3が1図柄テンパイとなる。一方、判定用ライン5では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

30

【2414】

8 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「7」に5図柄が表示されること（抽籤結果として「5図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン3、判定用ライン4及び判定用ライン8では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2415】

9 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「8」に5図柄が表示されること（抽籤結果として「5図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン2では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

40

【2416】

そして、C Z 1 期間の終了に際しては、判定用ライン7において「1」揃いが成立しているため、A T ストック 1 個が付与されて A T 期間に移行することが決定される。

【2417】

< 演出例 2 >

図 1 6 0 は、C Z 1 期間における各抽籤の結果、C Z 1 期間が終了するときまでに判定用図柄揃いが 2 個成立した場合の演出例（演出例 2）である。なお、演出例 2 において 1 ～ 5 ゲーム目は、演出例 1 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。

50

【2418】

6 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「5」に3図柄が表示されること（抽籤結果として「3図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン6では「3」揃いの成立となる。一方、判定用ライン7では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2419】

7 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「6」に1図柄が表示されること（抽籤結果として「1図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン3及び判定用ライン5では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

10

【2420】

8 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「7」に5図柄が表示されること（抽籤結果として「5図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン4及び判定用ライン8では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2421】

9 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「8」に3図柄が表示されること（抽籤結果として「3図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン2では「3」揃いの成立となる。

【2422】

そして、CZ1期間の終了に際しては、判定用ライン2及び判定用ライン6において「3」揃いが成立しているため、ATストック2個（1個＋1個）が付与されてAT期間に移行することが決定される。

20

【2423】

<演出例3>

図161は、CZ1期間における各抽籤の結果、CZ1期間が終了するときまでに判定用図柄揃いが成立しなかった場合の演出例（演出例3）である。なお、演出例3において1～5ゲーム目は、演出例1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。

【2424】

6 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「5」に5図柄が表示されること（抽籤結果として「5図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン6及び判定用ライン7では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

30

【2425】

7 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「6」に7図柄が表示されること（抽籤結果として「7図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン3及び判定用ライン5では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2426】

8 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「7」に1図柄が表示されること（抽籤結果として「1図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン8では判定用図柄揃いとならないことが確定する。一方、判定用ライン4では1図柄テンパイとなる。

40

【2427】

9 ゲーム目では、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「8」に5図柄が表示されること（抽籤結果として「5図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。これにより、判定用ライン2及び判定用ライン4では判定用図柄揃いとならないことが確定する。

【2428】

そして、CZ1期間の終了に際しては、いずれの判定用ラインにおいても判定用図柄揃

50

いが成立していないため、A T ストックは付与されず A T 期間に移行することは決定されない。

【 2 4 2 9 】

< 演出例 4 >

図 1 6 2 は、C Z 1 期間において左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合（推奨手順で遊技が行われなかった）場合の演出例（演出例 4）である。なお、演出例 4 では、一例として、3 ゲーム目において左第 1 停止以外で停止操作が行われた場合を説明している。

【 2 4 3 0 】

1 ゲーム目では、左第 1 停止で停止操作が行われたので 1 G 目鏡位置抽籤が行われている。そして、1 G 目鏡位置抽籤の結果、図柄位置「9」に鏡図柄が表示されること（抽籤結果として「9 にセット」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。

10

【 2 4 3 1 】

2 ゲーム目では、左第 1 停止で停止操作が行われたので判定用図柄抽籤が行われている。そして、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「1」に 1 図柄が表示されること（抽籤結果として「1 図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。

【 2 4 3 2 】

3 ゲーム目では、左第 1 停止以外で停止操作が行われたので判定用図柄抽籤が行われていない（あるいは、抽籤結果が破棄されている）。したがって、対応する個別領域には新たに識別情報が表示されることなく、2 ゲーム目のままの表示が継続している様子を示している（すなわち、特定表示の表示内容を変化させていない）。もっとも、そのような制御は 3 ゲーム目に限って行われるものであり、4 ゲーム目には影響を与えない。

20

【 2 4 3 3 】

したがって、4 ゲーム目では、左第 1 停止で停止操作が行われたので判定用図柄抽籤が行われている。そして、判定用図柄抽籤の結果、図柄位置「2」に V 図柄が表示されること（抽籤結果として「V 図柄」）が決定され、対応する個別領域に該当の識別情報が表示された様子を示している。

【 2 4 3 4 】

そして、以降の 5 ～ 1 0 ゲーム目では、推奨手順で遊技が行われる限り、他の演出例 1 ～ 3 の 4 ～ 9 ゲーム目と同様の処理が行われる。また、以降の 5 ～ 1 0 ゲーム目において、さらに推奨手順で遊技が行われなかった場合には、その遊技と次遊技では、上述の 3 ～ 4 ゲーム目と同様の処理が行われる。なお、それ以前のゲーム目においても同様である。例えば、1 ゲーム目において推奨手順で遊技が行われなかった場合には、1 G 目鏡位置抽籤は行われず、1 ゲーム目では表示内容を変化させない。そして、2 ゲーム目において推奨手順で遊技が行われた場合には、1 G 目鏡位置抽籤が行われ、抽籤結果にしたがって表示内容を変化させる。以後は、同様に判定用図柄抽籤が行われ得る。

30

【 2 4 3 5 】

なお、本例では、推奨手順で遊技が行われなかった場合には、その遊技分、C Z 1 期間を実質的に延長して各抽籤が行われ得るものとしているが、その制御手法はこれに限られない。例えば、1 ゲーム目において推奨手順で遊技が行われなかった場合には、仮に 2 ゲーム目において推奨手順で遊技を行ったとしてももはや 1 G 目鏡位置抽籤は行われず、2 ゲーム目からは判定用図柄抽籤が行われるものとしてもよい。また、例えば、C Z 1 期間のゲーム数は不変とし、仮に 2 ～ 9 ゲーム目において推奨手順で遊技が行われなかった場合には、その遊技分、判定用図柄抽籤が行われない（すなわち、全ての個別領域に識別情報が表示されることなく C Z 1 期間が終了する場合がある）ものとしてもよい。

40

【 2 4 3 6 】

また、上述のとおり、C Z 1 期間では、推奨手順で遊技が行われなかった場合、その遊技分が実質的に延長されて各抽籤が行われ得るため、例えば、遊技の開始にともなって期待感演出が実行されるとした場合、実行された期待感演出の内容が期待度の高いものであ

50

った場合には順押しで遊技を行って抽籤が行われるようにする一方、期待度の低いものであった場合には変則押しで遊技を行って抽籤が行われないようにするといったように、遊技者が期待感演出の有無や強弱を確認してから推奨手順で遊技を行うか否かを判断できるようにしてしまうと、これが想定外の攻略法となって企図した遊技性を実現できず、遊技の公平性が担保されない可能性がある。

【2437】

例えば、図158に示すように、CZ1期間においては、相対的に、当籤役が「はずれ」であるときの期待度は「低」であり、当籤役が「弱レア役」であるときの期待度は「中」であり、当籤役が「強レア役」であるときの期待度は「高」となっている。具体的には、1G目鏡位置抽籤において、当籤役が「弱レア役」や「強レア役」であるとき、当籤役が「はずれ」であるときよりも有利な図柄位置に鏡図柄がセットされることが決定されやすくなっている。また、判定用図柄抽籤において、当籤役が「弱レア役」や「強レア役」であるとき、当籤役が「はずれ」であるときよりも鏡図柄の識別情報が決定されやすく（出現しやすく）なっている。

10

【2438】

この場合に、遊技の開始にともなって期待感演出が行われ得るようにし、当籤役が「はずれ」であれば期待感演出（弱）が実行されやすく、当籤役が「弱レア役」であれば期待感演出（中）が実行されやすく、当籤役が「強レア役」であれば期待感演出（強）が実行されやすくなっていたとする。そうすると、遊技者は、期待度演出（中）や期待度演出（強）が実行された遊技（あるいは、期待度演出（強）が実行された遊技）では順押しで遊技を行って抽籤が行われるようにし、期待度演出（弱）が実行された遊技（あるいは、期待度演出（弱）や期待度演出（中）が実行された遊技）では変則押しで遊技を行って抽籤が行われないようにすることが可能となる。

20

【2439】

そして、そのように遊技を行った場合、CZ1期間において、1G目鏡位置抽籤が行われ得る遊技ではより有利な図柄位置に鏡図柄がセットされやすくなり、また、判定用図柄抽籤が行われ得る遊技では鏡図柄の識別情報が出現しやすくなることから、結果として、企図していたよりも高い確率で「鏡」揃いが成立してしまう（あるいは、「鏡」揃い自体は成立しなくとも、「鏡」テンパイなども発生しやすくなるため、実質的にATストックやSATストックの付与が確定してしまう）こととなる。

30

【2440】

あるいは、途中までは順押しで遊技を行っていて、1図柄テンパイや3図柄テンパイが発生した場合に、仮に判定用図柄抽籤において、当籤役が「はずれ」であるときにはこれらの識別情報が（図158に示すものよりも）決定されやすくなっているとしたならば、遊技者は、期待度演出（中）や期待度演出（強）が実行された遊技では敢えて変則押しで遊技を行い、期待度演出（弱）が実行された遊技では順押しで遊技を行うことで、これらが揃う確率を意図的に高めることができるようになってしまうこととなる。

【2441】

そこで、このような観点からも、CZ1期間では原則として（停止操作態様に影響を受けない確定役当籤時などの場合を除いて）、遊技開始時には期待感演出を実行しないように構成することが望ましい。なお、CZ1期間において遊技開始時に演出を実行する場合には、低期待度を示唆する（あるいは期待度が変動しない）開始時演出（例えば、上述の期待度演出（低）であってもよいし、これとは異なる演出であってもよい）のみが実行され得るようにすることもできる。また、これは、非AT状態の他の各状態において、同様の状況が発生し得る場合も同じである。

40

【2442】

なお、第1停止後においては期待感演出を実行しても差し支えないことから、例えば、CZ1期間において左第1停止で停止操作が行われた場合には、そのとき（それ以後の所定期間であってもよい）に期待感演出が実行される（実行が開始される）ものとしてもよい。例えば、上述の如く、当籤役が「はずれ」であれば期待感演出（弱）が実行されやす

50

く、当籤役が「弱レア役」であれば期待感演出（中）が実行されやすく、当籤役が「強レア役」であれば期待感演出（強）が実行されやすくし、第1停止操作（左第1停止）時にいずれかが実行され得るようにすれば、（当該遊技に対応する個別領域では、第3停止操作時、あるいは遊技終了時に識別情報が表示（停止表示）されるまで識別情報の変動表示（図159～図162参照）が行われているため）残りの停止操作の間の期待感や興味を高めることができる。また、第1停止操作（左第1停止以外）時には、期待感演出が実行されることなく警告演出が実行されるようにしてもよいし、期待感演出（弱）が実行されるようにしてもよい。

【2443】

また、別の観点からは、例えば、CZ1期間において、演出図柄（識別情報）のテンパイが発生している間は遊技の開始にともなって期待感演出を実行可能としない（あるいは、第1停止操作時に実行可能とする）が、演出図柄（識別情報）のテンパイが発生していないときには遊技の開始にともなって期待感演出を実行可能とするように構成することもできる。すなわち、期待感演出が、遊技者が推奨手順で遊技を行うか否かの判断材料となり得ない（なりにくい）態様で実行され得る限り、種々の演出制御の手法を採用することができる。

【2444】

なお、上記においては、一例として、CZ1期間中の期待感演出の演出制御について説明しているが、そのような演出制御を適用可能な演出はこれに限られない。遊技の開始にともなって実行され得るものであって、遊技者が推奨手順で遊技を行うか否かの判断材料となり得る（なりやすい）演出については、その一部又は全部について適用可能である。むろん、同様の状況が発生し得る、非AT状態の他の各状態においても適用可能である。

【2445】

【15-8. 第5の遊技機の仕様を用いた遊技機】

第5の遊技機では、上述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。

【2446】

例えば、遊技期間として、非AT状態と、これよりも遊技者にとって有利なAT状態と、を有し、非AT状態は、通常期間と、これとは異なるCZ1期間と、を含み、CZ1期間中は所定契機ごとに判定用図柄抽籤を行い、CZ1期間が終了するときに、CZ1期間中の判定用図柄抽籤の結果に応じてAT状態に係る特典（例えば、ATストックやSATストック）を付与可能であり、CZ1期間において、判定用図柄抽籤の結果に応じて特定表示（例えば、CZ1中演出）の表示内容を順次変化させることが可能である遊技機である。

【2447】

また、例えば、CZ1期間において、特定表示として演出図柄表示領域を表示可能であり、判定用図柄抽籤が行われるごとに演出図柄表示領域の表示内容を変化させることが可能であり、CZ1期間が終了するときに、演出図柄表示領域の表示結果に応じた特典を付与可能である遊技機である。

【2448】

また、例えば、判定用図柄抽籤は、CZ1期間において遊技ごとに行われ、演出図柄表示領域は、CZ1期間の遊技数（例えば、9ゲーム）に対応するように区画された複数の個別領域を有し、複数の個別領域のそれぞれにおいて、複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の中から一の識別情報を表示可能であり、判定用図柄抽籤が行われるごとに、識別情報が表示されていない個別領域に判定用図柄抽籤の結果に応じた識別情報を表示し、CZ1期間が終了するときに、複数の個別領域に表示された識別情報の組合せに応じた特典を付与可能である遊技機である。

【2449】

また、複数の個別領域には複数の判定用ラインが規定され、いずれかの判定用ラインに同じ識別情報が表示された場合に、表示された識別情報に応じた特典が付与されるように

10

20

30

40

50

構成され、識別情報は、他の識別情報のいずれに対しても判定用ラインに同じ識別情報が表示されたと判定され得る特定識別情報（例えば、鏡図柄）を含み、特定識別情報は、C Z 1 期間において少なくとも一つは表示されるように構成され、C Z 1 期間の最初の遊技において、特定識別情報が表示される個別領域の位置が決定される遊技機である。

【2 4 5 0】

また、例えば、非 A T 状態においては推奨される停止操作の手順である推奨手順（例えば、左第 1 停止）が規定され、通常期間において、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な所定処理（例えば、A T 抽籤処理やモード昇格抽籤処理など）と、遊技者にとって不利な不利結果を導出可能な特定処理（例えば、モード転落抽籤処理など）と、を実行可能であり、通常期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては所定処理を実行しない一方、特定処理は実行されるように制御可能である遊技機である。

10

【2 4 5 1】

また、例えば、遊技の開始にともなって期待感演出を実行可能であるとともに、通常期間中に推奨手順とは異なる手順（例えば、左第 1 停止以外）で停止操作が行われた遊技において、遊技者に推奨手順を示唆する警告演出を実行可能である遊技機である。

【2 4 5 2】

また、例えば、期待感演出の実行中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた場合、そのときに期待感演出を終了させて警告演出を実行可能である遊技機である。

【2 4 5 3】

また、例えば、通常期間において、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な、所定処理とは異なる特別処理（例えば、確定役当籤時処理など）を実行可能であり、特別処理は、通常期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においても実行される遊技機である。

20

【2 4 5 4】

また、例えば、通常期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技において、推奨手順で停止操作が行われた場合には所定処理を実行可能とするが、期待感演出は実行しない遊技機である。

【2 4 5 5】

また、例えば、当籤役に応じた内部当籤情報である演出用フラグを送信可能とし、送信された演出用フラグに応じた期待感演出を実行可能であり、通常期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技においては、当籤役にかかわらず、ハズレに対応する演出用フラグを送信する遊技機である。

30

【2 4 5 6】

また、例えば、C Z 1 期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては、判定用図柄抽籤を行わないように制御可能であり、C Z 1 期間中に推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては、特定表示の表示内容を変化させない遊技機である。

【2 4 5 7】

また、例えば、C Z 1 期間においては期待感演出を実行しない遊技機である。

【2 4 5 8】

40

【1 5 - 9 . 第 5 の遊技機に係る発明のまとめ（付記）】

以上説明したように、第 5 の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2 4 5 9】

従来遊技機において、通常遊技状態で所定の移行条件が成立すると C Z 状態に移行し、C Z 状態中に特定のルールアクションが実行された場合に A T 状態に係る特典を付与可能としたものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 6 - 7 7 5 5 9 号公報参照）。

【2 4 6 0】

しかしながら、このような遊技機では、例えば、そのような特典付与に係る遊技性をより高めるための工夫をなすことが求められている。

50

【2461】

本発明は、遊技性を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【2462】

(1) 本発明の遊技機は、

複数の図柄を複数の表示列で変動表示可能な可変表示手段（例えば、変動表示部）と、複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインCPU101）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、停止操作検出部）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応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインCPU101）と、種々の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出表示部）と、を備え、遊技期間として、所定期間（例えば、非AT状態）と、該所定期間よりも遊技者にとって有利な特別期間（例えば、AT状態）と、を有し、前記所定期間は、第1期間（例えば、通常期間）と、該第1期間とは異なる第2期間（例えば、CZ1期間）と、を含み、前記第2期間中は所定契機ごとに所定抽籤（例えば、判定用図柄抽籤）を行い、前記第2期間が終了するときに、前記第2期間中の前記所定抽籤の結果に応じて前記特別期間に係る特典（例えば、ATストック）を付与可能であり、前記演出実行手段は、前記第2期間において、前記所定抽籤の結果に応じて特定表示（例えば、CZ1中演出）の表示内容を順次変化させることが可能であることを特徴とする遊技機である。

10

この遊技機によれば、第2期間が終了するときに、第2期間中の所定契機ごとに行われた所定抽籤の結果に応じて特別期間に係る特典を付与可能とし、また、第2期間においては、所定抽籤の結果に応じて特定表示の表示内容を順次変化させることを可能としている。すなわち、所定抽籤が行われたことに応じて特定表示の表示内容が変化するたびに、特典付与の期待感を変動させることができるものとなっている。したがって、そのような遊技性を高めることができる。

20

【2463】

(2) また、本発明の遊技機は、

前記演出実行手段は、前記第2期間において、前記特定表示として特定領域（例えば、演出図柄表示領域）を表示可能であり、前記所定抽籤が行われるごとに前記特定領域の表示内容を変化させることが可能であり、前記第2期間が終了するときに、前記特定領域の表示結果に応じた前記特典を付与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。

30

この遊技機によれば、特定領域の表示内容は所定抽籤が行われるごとに变化するものとなり、第2期間が終了するときに、最終的な特定領域の表示結果に応じた特典の付与を可能としている。したがって、特典付与に係る遊技性が単調とならず、遊技性をさらに高めることができる。

【2464】

(3) また、本発明の遊技機は、

前記所定抽籤は、前記第2期間において遊技ごとに行われ、前記特定領域は、前記第2期間の遊技数（例えば、9ゲーム）に対応するように区画された複数の個別領域を有し、前記演出実行手段は、複数の前記個別領域のそれぞれにおいて、複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の中から一の前記識別情報を表示可能であり、前記所定抽籤が行われるごとに、前記識別情報が表示されていない前記個別領域に前記所定抽籤の結果に応じた前記識別情報を表示し、前記第2期間が終了するときに、複数の前記個別領域に表示された前記識別情報の組合せに応じた前記特典を付与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。

40

この遊技機によれば、第2期間中は遊技ごとに所定抽籤が行われ、また、所定抽籤の結果に応じた識別情報が遊技ごとに個別領域に表示されていき、第2期間が終了するときに、最終的に表示された識別情報の組合せに応じた特典が付与され得るようになっている。したがって、第2期間において、興味が高まる態様にて遊技ごとに特典付与の期待感を

50

動させることができるものとなっている。したがって、第２期間における遊技性を高めて興趣をさらに向上させることができる。

【２４６５】

（４）また、本発明の遊技機は、

複数の前記個別領域には複数の判定用ラインが規定され、いずれかの前記判定用ラインに同じ前記識別情報が表示された場合に、表示された前記識別情報に応じた前記特典が付与されるように構成され、前記識別情報は、他の前記識別情報のいずれに対しても前記判定用ラインに同じ前記識別情報が表示されたと判定され得る特定識別情報（例えば、鏡図柄）を含み、前記特定識別情報は、前記第２期間において少なくとも一つは表示されるように構成され、前記第２期間の最初の遊技において、前記特定識別情報が表示される前記個別領域の位置が決定されることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、いわゆるオールマイティーに機能する特定識別情報が、第２期間の最初の遊技でいずれかの個別領域に表示され、以後の第２期間ではこれを含め、判定用ラインに沿って表示された識別情報の組合せに応じた特典が付与され得るようになっていく。したがって、例えば、特定識別情報が表示された個別領域の位置やそれぞれの所定抽籤の結果など、より多岐にわたる要素によって特典付与の期待感を変動させることができるものとなっている。したがって、特典付与に係る遊技性をより多様化させることができるとともに、興趣をさらに向上させることができる。

【２４６６】

（５）また、本発明の遊技機は、

前記所定期間においては推奨される停止操作の手順である推奨手順（例えば、左第１停止）が規定され、前記第１期間において、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な所定処理（例えば、ＡＴ抽籤処理やモード昇格抽籤処理など）と、遊技者にとって不利な不利結果を導出可能な特定処理（例えば、モード転落抽籤処理など）と、を実行可能であり、前記第１期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては前記所定処理を実行しない一方、前記特定処理は実行されるように制御可能であり、前記演出実行手段は、遊技の開始にともなって所定演出（例えば、期待感演出）を実行可能であるとともに、前記第１期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技において、遊技者に前記推奨手順を示唆する特定演出（例えば、警告演出）を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

30

この遊技機によれば、推奨手順を規定することで遊技性を高めつつ、例えば、第１期間において推奨手順にて停止操作が行われなかった場合、有利結果を導出可能な所定処理は実行されなくなる一方、不利結果を導出可能な特定処理は実行されることから、推奨手順にて停止操作が行われなかった遊技における遊技者の不利度合いをより高めることができるため、推奨手順にて遊技を行うことの有意性をより高めることができる。また、その際には推奨手順を示唆する特定演出が実行され得ることから、推奨手順にて遊技を行うことを促すことができる。

【２４６７】

（６）また、本発明の遊技機は、

前記演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた場合、前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われたときに前記所定演出を終了させて前記特定演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機である。

40

この遊技機によれば、推奨手順を規定することで遊技性を高めつつ、推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた場合には、実行中の所定演出を終了させて特定演出を実行可能としているため、不利な状況が発生したことを遊技者に強く認識させることができる。

【２４６８】

（７）また、本発明の遊技機は、

前記第１期間において、遊技者にとって有利な有利結果を導出可能な、前記所定処理とは異なる特別処理（例えば、確定役当籤時処理など）を実行可能であり、前記特別処理は

50

、前記第１期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においても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。

この遊技機によれば、推奨手順を規定することで遊技性を高めつつ、推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われてしまった場合であっても、これによって興味や遊技意欲が著しく低下するほどに不利な状況が発生してしまうことを抑制できる。

【２４６９】

（８）また、本発明の遊技機は、

前記第１期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技において、前記推奨手順で停止操作が行われた場合には前記所定処理を実行可能とするが、前記演出実行手段は前記所定演出を実行しないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

10

この遊技機によれば、推奨手順を規定することで遊技性を高めつつ、推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われてしまった場合であっても、これによる影響を当該遊技のみとし、例えば、遊技者が交代したなどの場合にも、前の遊技者の遊技結果が次の遊技者に及ばないようにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。また、演出面では、推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技においては所定演出を実行しないようにすることで、不利な状況が発生したことを遊技者に強く認識させることができる。

【２４７０】

（９）また、本発明の遊技機は、

前記役決定手段による決定結果に応じた役情報（例えば、演出用フラグ）を送信可能な情報送信手段（例えば、通信データ送信処理を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、前記演出実行手段は、前記情報送信手段により送信された前記役情報に応じた前記所定演出を実行可能であり、前記情報送信手段は、前記第１期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技においては、前記役決定手段による決定結果にかかわらず、ハズレに対応する前記役情報を送信することを特徴とする上記に記載の遊技機である。

20

この遊技機によれば、例えば、推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技の次遊技において所定演出が実行されないようにするといった制御を、適切かつ制御負荷を増大させない態様にて実現することができる。

30

【２４７１】

（１０）また、本発明の遊技機は、

前記第２期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては、前記所定抽籤を行わないように制御可能であり、前記演出実行手段は、前記第２期間中に前記推奨手順とは異なる手順で停止操作が行われた遊技においては、前記特定表示の表示内容を変化させないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、推奨手順を規定することで遊技性を高めつつ、例えば、第２期間において推奨手順にて停止操作が行われなかった場合、所定抽籤が行われなくなることにもなって特定表示の表示内容も変化しないものとなるため、推奨手順にて遊技を行うことの有意性をより高めることができるとともに、遊技の自然な流れの中で違和感を与えることなく推奨手順にて遊技を行うことを促すことができる。

40

【２４７２】

（１１）また、本発明の遊技機は、

前記演出実行手段は、前記第２期間においては前記所定演出を実行しないことを特徴とする上記に記載の遊技機である。

この遊技機によれば、第２期間においては敢えて所定演出を実行しないことで、第２期間において企図した遊技性を遊技者に適切に享受させることができる。

【２４７３】

〔第６の遊技機〕

第６の遊技機は、アシストタイムＡＴにリアルボーナスＢＢ１，ＢＢ２を組み合わせ

50

遊技価値（メダル等）を増加させるいわゆるA + A T機あるいはA × A T機である。再遊技の確率及び／又は内訳が異なるリプレイタイムR Tの遷移を伴い、高R T状態でA Tを行うアシストリプレイタイムA R Tにリアルボーナスを組み合わせたA + A R T機あるいはA × A R T機としてもよい。

【2474】

第6の遊技機では、詳しくは後述するが、アシストタイムA Tに移行するための権利（A T初当たりストック、上乘せ等）が付与可能な状況として、以下を用意している。

- ・ボーナス未作動中（通常遊技）におけるレア役等の当籤役に基づくA T抽選。
- ・その他の所定の判定。例えば、有利区間開始時に設定される規定ゲーム数（天井ゲーム数）や規定ポイント数の達成などの所定条件の充足時。
- ・A Tに移行しやすいチャンス状態として機能させるB B 1作動中のA T抽選。
- ・B B 1よりも相対的に恩恵を大きくしたB B 2作動中のA T抽選。
- ・A T中の上乗せ抽選。

10

【2475】

遊技者は、A Tへの移行を目標として、通常遊技を行い、チャンス状態として機能するB B 1、又は、B B 1よりも相対的に恩恵の大きいB B 2などを経てのA T移行、あるいは通常遊技から直接A Tへの移行を期待しつつ遊技する仕様となる。なお、A T終了までの条件は、後述のゲーム仕様に反しない範囲で、A T継続ゲーム数管理、A T終了までの獲得差枚数管理（＝払出枚数－投入枚数）、押し順ベルなど増加役のナビ回数管理、所定期間（例えば30G等の固定ゲーム数でもよいし、A T開始時に初期ゲーム数を抽選で決定してもよい）を1セットとしたセット数管理など、A T状態を管理するための終了条件を適宜設定することができる。

20

【2476】

図163に示すように、各リール3 L, 3 C, 3 Rは、リブ1, リブ2, ベル1, ベル2, ブランク, スイカ, 青7, チェリー, 赤7, B A Rの、全部で10種類の図柄を、図柄番号0～19に対応させて配列し、遊技者のスタートレバー7の操作による開始操作に基づいて各リール3 L, 3 C, 3 Rを回転させて図柄の変動表示を開始させ、内部当籤役と遊技者のストップボタン8 L, 8 C, 8 Rの操作による停止操作とに基づいて図柄の変動表示を停止させる。

【2477】

有効ラインは、中段1ラインに限定している。規定投入数は、1枚掛け限定遊技となる後述のB B 1作動中のR B 3作動中を除き、3枚としている。

30

【2478】

内部当籤役は、再遊技役のR E P 0 1, R E P 0 2, R E P 0 3、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ビッグボーナスB B）の第1ボーナス役B B 1と第2ボーナス役B B 2、ビッグボーナスB B作動中の一般遊技中（一般中）に抽籤する第一種特別役物（シフトレギュラーボーナスR B）の第1特別ボーナス役R B 1, 第2特別ボーナス役R B 2, 第3特別ボーナス役R B 3, 第4特別ボーナス役R B 4を構成要素に含む。

【2479】

図164に示すように、内部当選役は、ストップボタン8 L, 8 C, 8 Rの押し順により配当（払出メダル枚数）が異なる押し順小役として、投入数を超える高配当例えば11枚のメダルを払出す正解押し順を左中右（L C R）とした押し順ベルL C R、同正解押し順を左右中とした押し順ベルL R C、同正解押し順を中左右とした押し順ベルC L R、同正解押し順を中右左とした押し順ベルC R L、同正解押し順を右左中とした押し順ベルR L C、同正解押し順を右中左とした押し順ベルR C L、押し順に関係なく高配当（11枚）のメダルを払出す共通ベルを構成要素に含む。

40

【2480】

各押し順ベルは、高配当が得られる高配当役（11枚役）N M L 0 1, N M L 0 2, N M L 0 3, N M L 0 4, N M L 0 5, N M L 0 6の一つと、正解押し順以外の不正解押し順時に表示し、投入数を下回る低配当例えば1枚のメダルを払出す低配当役（1枚役）N

50

NML08, NML09, NML10の一つ又は二つを含む。共通ベルは、高配当役(11枚役)NML07を含むが、低配当役(1枚役)は含まない。

【2481】

NML01~07は、それぞれ、左図柄の候補、中図柄の候補、右図柄の候補を「／(又は)」で結合することにより、「左図柄」-「中図柄」-「右図柄」の組合せを特定できる複数の条件装置から成り、高配当役(11枚役)NML01~06の条件装置数と、低配当役(1枚役)NML08~10の条件装置数は、同数(この例では8)にしている。

【2482】

なお、条件装置とは、その作動が入賞、再遊技、役物又は役物連続作動装置の作動に係る図柄の組合せが表示されるために必要な条件とされている装置で、内部抽籤に当籤した場合に作動するもの、すなわち当籤フラグをいう。

【2483】

何れかの押し順ベルの当籤時、押し順正解時は、メダルの払出枚数が最も多い役に対応した図柄を優先引込みする枚数優先制御により、高配当役(11枚役)を入賞させ、押し順不正解時は、同じ遊技結果になる条件装置数が最も多い役に対応した図柄を優先引込みする個数優先制御及び条件装置の数が同一である場合の予め定めた制御により、低配当役(1枚役)を入賞させる。

【2484】

なお、押し順不正解の場合、停止操作のタイミング次第では、何れの役に対応した図柄組合せも停止させない、いわゆる「取りこぼし」が発生するものとしてもよい。また、「取りこぼし」の場合に停止する図柄組合せが停止表示されたことに応じて、再遊技の確率及び／又は内訳が異なるリプレイタイムRT状態を移行可能にしてもよい。

【2485】

図165に示すように、内部当籤役は、低配当例えば1枚のメダルを払出す1枚役NML11、NML12、BB1又はBB2の当籤ゲーム又は該当する図柄の組合せを表示できずに次ゲーム以降に当籤フラグを持ち越したBB1又はBB2持越中に表示する、1枚のメダルを払出すリーチ目NML13、押し順ベルの正解押し順を継続的に報知するアシストタイムATの初当たり及び／又は上乗せを可能にする、頻繁には当籤しないレア役に位置づける、チェリーNML14、スイカNML15、チャンス目NML16を構成要素に含む。

【2486】

なお、リーチ目NML13は、BB1又はBB2の当籤確定を示唆させる出目となるが、NML13の他に第2のリーチ目例えば「スイカ／赤7」-「チェリー」-「ベル1／ベル2」の図柄の組合せNML17を定義し、NML13はBB1の当籤確定を専ら示唆させる出目とし、NML17はBB2の当籤確定を専ら示唆させる出目としてもよい。

【2487】

チェリーNML14の配当は投入数よりも少ない例えば2枚に、スイカNML15の配当は投入数よりも多い例えば5枚に、チャンス目NML16の配当は投入数と同じ3枚にしている。

【2488】

RB中小役1及びRB中小役2は、BB1作動中のRB1作動中、BB1作動中のRB2作動中、BB2作動中のRB4作動中に抽籤する役であり、RB中小役1は、1枚役以外の小役NML01~07及びNML14~16を重複当籤させ、押し順に関係なく配当の多いNML01~07の何れかを入賞させ、RB中小役2は、1枚役NML08~13を重複当籤させ、押し順に関係なく1枚役NML08~13の何れかを入賞させる。

【2489】

RB中小役ALLは、BB1作動中のRB3作動中に抽籤する役であり、全小役NML01~16を重複当籤させ、押し順に関係なく配当の多いNML01~07の何れかを入賞させる。BB1作動中のRB3作動中は、規定投入数を1枚に限定しており、この1枚

10

20

30

40

50

掛け遊技でのNML01～07は、3枚掛け遊技で高配当（11枚）が得られた場合のメダルの増加枚数8枚よりも多い例えば14枚の増加枚数となる最高配当の15枚のメダルを払出すものとしている。なお、15枚は一遊技で許容される最大払出し枚数である。

【2490】

〔第6の遊技機における遊技状態〕

図166に示すように、遊技状態は、次の（ア）～（シ）を含む。

（ア）BB1，BB2が未作動のボーナス（BB）未作動中に、BB1，BB2を抽籤する「ボーナス未作動中の一般中」。単に、一般中や、通常一般中等ともいう。

（イ）BB1に当籤するも、該当する図柄の組合せを表示するまでBB1の当籤フラグを持ち越した「BB1持越中」。BB1内部中、BB1フラグ間等ともいう。

（ウ）BB2に当籤するも、該当する図柄の組合せを表示するまでBB2の当籤フラグを持ち越した「BB2持越中」。BB2内部中、BB2フラグ間等ともいう。

（エ）BB1を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB1作動中の一般中」。BB1一般中等ともいう。

（オ）BB2を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB2作動中の一般中」。BB2一般中等ともいう。

【2491】

（カ）BB1一般中に抽籤するRB1に当籤するも、該当する図柄の組合せを表示するまでRB1の当籤フラグを持ち越した「BB1作動中のRB1持越中」。BB1作動中のRB1内部中、BB1作動中のRB1フラグ間、BB1作動中のシフトRB1フラグ間等ともいう。

（キ）BB1一般中に抽籤するRB2に当籤するも、該当する図柄の組合せを表示するまでRB2の当籤フラグを持ち越した「BB1作動中のRB2持越中」。BB1作動中のRB2内部中、BB1作動中のRB2フラグ間、BB1作動中のシフトRB2フラグ間等ともいう。

（ク）BB2一般中に抽籤するRB4に当籤するも、該当する図柄の組合せを表示するまでRB4の当籤フラグを持ち越した「BB2作動中のRB4持越中」。BB2作動中のRB4内部中、BB2作動中のRB4フラグ間、BB2作動中のシフトRB4フラグ間等ともいう。

【2492】

なお、RB3を作動させる図柄の組合せは、許容される最大4コマ滑りの引込み範囲内で必ず有効ラインに引き込むことができ（表示確率1、PB=1）、RB3当籤ゲームで必ず該当する図柄の組合せを表示できるため、本例では、「BB1作動中のRB3持越中」という遊技状態はない。もっとも、RB3を作動させる図柄の組合せの表示確率を1未満にし、RB3の当籤フラグを持ち越した「BB2作動中のRB3持越中」という遊技状態があり得るようにしてもよい。

【2493】

（ケ）RB1を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB1作動中のRB1作動中」。シフトRB1作動中等ともいう。

（コ）RB2を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB1作動中のRB2作動中」。シフトRB2作動中等ともいう。

（サ）RB3を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB1作動中のRB3作動中」。即作動RB3作動中等ともいう。

（シ）RB4を作動させる図柄の組合せを表示した次ゲームから開始される「BB2作動中のRB4作動中」。シフトRB4作動中等ともいう。

【2494】

なお、「BB1作動中のRB1作動中」、「BB1作動中のRB2作動中」、「BB1作動中のRB3作動中」、「BB2作動中のRB4作動中」は、予め定めた回数（8回以下で定める回数、例えば8回）の入賞又は予め定めた回数（12回以下で定める回数、例えば12回）の遊技結果の何れか早い方が得られたときに終了し、BB1一般中又はBB

10

20

30

40

50

2 一般中に復帰する。

【2495】

BB1 作動中は、予め定めた総払出枚数を超過したときに終了し、作動中にあるRB1 又はRB2 若しくはRB3 の作動も終了し、通常一般中に復帰する。例えば、BB1 は総払出枚数130 枚超過で終了するものとしている。この130 枚は、BB1 一般中に11 枚配当の押し順ベル又は共通ベルが1 回程度入賞した後にRB3 に当籤した場合に、1 枚掛けで15 枚の払出しを受け得る、RB3 の作動による15 枚×8 回＝120 枚の払出しを可能にするものである。

【2496】

ただし、BB1 作動中は、有利区間中であっても、アシストタイムAT 中ではない非AT 下、押し順ベルLCR～RCL に当籤しても正解押し順を報知せず、RB3 の当籤がない限り、遊技するほどに手持ちのメダルが減っていく低ベースの遊技を数十ゲーム以上について行う状況が続く。BB1 作動中は、有利区間中を条件に実行するレア役の当籤に基づくAT の初当たり及び／又は上乗せの当籤確率等をボーナス非作動中よりも高めるのが好ましく、本例では、そのようにしている。

【2497】

BB2 作動中は、予め定めた総払出枚数を超過したときに終了し、作動中にあるRB4 の作動も終了し、通常一般中に復帰する。例えば、BB2 は総獲得枚数200 枚超過で終了するものとしている。

【2498】

BB2 作動中は、有利区間中であることを条件に、非AT 下でも、押し順ベルLCR～RCL に当籤すると正解押し順を報知し、手持ちのメダルが増加する増加区間にしている。BB2 作動中も、有利区間中を条件に実行するレア役の当籤に基づくAT の初当たり及び／又は上乗せの当籤確率をボーナス非作動中よりも高めるのが好ましく、本例では、そのようにしている。

【2499】

BB2 は、メダルが増加する状態として機能するボーナスとしているため、「BB2 作動中の一般中」、「BB2 作動中のRB2 持越中」の何れか又は両方の状態で、押し順ベルLCR～RCL の一部又は全部の当籤ゲームにて押し順不問で11 枚払出となるベルの図柄組合せが停止するように停止制御を変更するものとしてもよい。このようにBB2 作動中の所要な増加役に関して押し順不問（かつ停止操作位置も不問）にすることで、AT によりメダルを増加させる仕様よりも、停止操作順序を気にしないで済む分、遊技者の疲労を軽減できる。また、BB2 作動中にAT 関連抽選が優遇される場合に、わざとナビされた押し順を無視して、払出枚数の少ない1 枚役を入賞させて意図的にBB2 作動中を引き延ばすといった攻略打法を抑制することができる。

【2500】

〔第6 の遊技機における内部当籤役の抽籤と停止制御〕

図167 に遊技状態別の内部抽籤テーブルを示す。「ボーナス未作動中の一般中」、「BB1 持越中」又は「BB2 持越中」、「BB1 作動中の一般中」、「BB1 作動中のRB1 持越中」、「BB1 作動中のRB2 持越中」、「BB2 作動中の一般中」、「BB2 作動中のRB4 持越中」、メダルの払出しを伴う各小役の内訳及び確率は同一としている。

【2501】

「ボーナス未作動中の一般中」、「BB1 持越中」又は「BB2 持越中」、「BB1 作動中の一般中」、「BB1 作動中のRB1 持越中」、「BB1 作動中のRB2 持越中」、押し順ベルLCR～RCL の正解押し順を報知しない非AT 中は、期待値（払出メダル枚数／投入メダル枚数）が1 を下回るように抽籤値（内部抽籤用乱数0～65535 の全数値範囲65536 内に定める当籤数値範囲）を定めている。

【2502】

小役中、チェリーA は1 枚役NML11 とチェリーNML14 の重複当籤、チェリーB

10

20

30

40

50

は1枚役NML11とNML12とチェリーNML14の重複当籤、リーチ目役1は1枚役NML11とNML12とリーチ目NML13とチェリーNML14の重複当籤としている。リーチ目役1は、「ボーナス未作動中の一般中」のみBB1を重複当籤させる。

【2503】

小役中、スイカAは1枚役NML11とスイカNML15の重複当籤、スイカBは1枚役NML11とNML12とスイカNML15の重複当籤、リーチ目役2は1枚役NML11とNML12とリーチ目NML13とスイカNML15の重複当籤としている。リーチ目役2は、「ボーナス未作動中の一般中」のみBB1を重複当籤させる。

【2504】

小役中、チャンス目Aは1枚役NML11とチャンス目NML16の重複当籤、チャンス目Bは1枚役NML11とNML12とチャンス目NML16の重複当籤、リーチ目役3は1枚役NML11とNML12とリーチ目NML13とチャンス目NML16の重複当籤としている。リーチ目役3は、「ボーナス未作動中の一般中」のみBB2を重複当籤させる。

【2505】

なお、本例のリーチ目は、何れかのボーナスBB1又はBB2の当籤確定状態を示唆させる出目としている。「ボーナス未作動中の一般中」にリーチ目役1～3に当籤すると、ボーナスよりも小役に係る図柄を優先引込みする制御と、個数優先制御及び条件装置数同一の場合の予め定めた制御により、リーチ目NML13を表示し、重複対象のボーナスは表示されない。

【2506】

BB1又はBB2持越中にリーチ目役1～3に当籤した場合、持ち越しに係るボーナスよりも小役に係る図柄を優先引込みする制御と、個数優先制御及び条件装置数同一の場合の予め定めた制御により、リーチ目NML13を表示し、重複対象のボーナスは表示されない。

【2507】

BB1又はBB2持越中に不当籤を引いた場合のみ、持ち越しに係るボーナスの図柄の組合せを表示できる。BB1又はBB2持越中に不当籤以外を引いた場合、持ち越しに係るボーナスよりも再遊技役又は小役に係る図柄を優先引込みする制御により、当籤に係る再遊技役又は小役の図柄の組合せのみを表示する。本例では、BB1又はBB2持越中に長く止まることを予定しておらず、持越中に不当籤を引くと、演出表示部21に、BB1持越中は「BARを揃えろ」、BB2持越中は「赤7を揃えろ」等のナビ演出画像を表示する。なお、小役の取りこぼし時にボーナス役に係る図柄の組合せを表示可能としてもよい。

【2508】

「ボーナス未作動中の一般中」、例えば、最も高い出玉率となる設定6では、BB1単独当籤となる抽籤値は50、BB2単独当籤となる抽籤値は50としており、BB1の当籤確率は、リーチ目役1及び2と合わせて $450/65536 \times 1/146$ 、BB2の当籤確率は、リーチ目役3と合わせて $250/65536 \times 1/262$ 、ボーナス合算確率は、 $700/65536 \times 1/94$ している。設定1～5は、BB1、BB2の単独当籤となる抽籤値を小さくしているが、概ね100G前後で何れかのボーナスの当籤に期待できるようにしている。

【2509】

「BB1作動中の一般中」、RB1を例えば抽籤値18000の比較的高確率で抽籤し、RB2を例えば抽籤値6000の中程度の確率で抽籤し、RB3を例えば抽籤値1200の低確率で抽籤する。

【2510】

RB1を作動させる図柄の組合せは「blank」-「青7」-「blank」としており、通常、遊技者は左リール3Lについて比較の見やすい図柄番号11番の「BAR」を目安に停止操作をすることが多いと考えられ、ほとんどの場合、RB1当籤ゲームでのRB

10

20

30

40

50

1の図柄の組合せの表示は回避され、ほぼ外れ目が表示されて、次ゲーム以降、「BB1作動中のRB1持越中」となる。

【2511】

RB2を作動させる図柄の組合せは「blank」-「赤7」-「blank」としており、同様に、ほとんどの場合、RB2当籤ゲームでのRB2の図柄の組合せの表示は回避され、ほぼ外れ目が表示されて、次ゲーム以降、「BB1作動中のRB2持越中」となる。

【2512】

一方、RB3を作動させる図柄の組合せは表示確率を1としているため、RB3当籤ゲームで必ず該当する図柄の組合せを表示でき、次ゲーム以降、「BB1作動中のRB3作動中」となる。

【2513】

「BB2作動中の一般中」、不当籤を0とし、再遊技役及び小役の当籤範囲を除いた最大空き領域となる例えば抽籤値24258の高確率でRB4を抽籤する。

【2514】

RB4を作動させる図柄の組合せは「blank」-「青7」-「ベル1」としており、通常、遊技者は左リール3Lについて比較の見やすい図柄番号11番の「BAR」を目安に停止操作をすることが多いと考えられ、ほとんどの場合、RB4当籤ゲームでのRB4の図柄の組合せの表示は回避され、ほぼ外れ目が表示されて、次ゲーム以降、「BB2作動中のRB4持越中」となる。

【2515】

「ボーナス未作動中の一般中」、「BB1持越中」又は「BB2持越中」、「BB1作動中の一般中」、「BB1作動中のRB1持越中」、「BB1作動中のRB2持越中」、「BB2作動中の一般中」、「BB2作動中のRB4持越中」、次遊技を新たなメダルの投入なしで行える各再遊技役の内訳及び確率も同一としている。もっとも、再遊技役については、各遊技状態毎に、再遊技役の内訳及び／又は抽籤値を変更し、確率変動させてもよい。

【2516】

通常リブは、REP01を単独当籤させ、押し順に関係なく、リブ1又は2を有効ラインに揃える。青7リブは、REP01とREP02を重複当籤させ、右第一停止の逆押しをした場合、青7を有効ラインに三つ揃いさせることが可能なREP02を表示し、右第一停止以外の場合、REP01を表示する。フェイクリブは、REP01とREP03を重複当籤させ、右第一停止の逆押しをした場合、青7を有効ラインにテンパイさせるも三つ揃いは完成させないREP03を表示し、右第一停止以外の場合、REP01を表示する。

【2517】

有利区間中に青7リブ又はフェイクリブに当籤すると、演出表示部21に「逆押しで青7を揃えろ」等のナビを出し、遊技者に青7揃いを試みる機会を与える。青7リブの当籤時は、青7図柄を最大4コマ滑りの引込み範囲内で停止操作をする目押しに成功すると青7揃いを完成できる。フェイクリブの当籤時は、青7図柄を最大4コマ滑りの引込み範囲内で停止操作できても青7揃いは完成できない。有利区間中の青7リブの当籤時、青7揃いに成功するか否かに関係なく、非AT下では、ATの初当りを確定し、AT下では、ゲーム数や獲得差枚数や押し順ベルナビ回数あるいはATセット数等の上乗せを確定する。

【2518】

「BB1作動中のRB1作動中」、「BB1作動中のRB2作動中」、「BB2作動中のRB4作動中」、RB中小役1を、小役中最も抽籤値の大きい11枚役NML01~06についての各抽籤値4200以上の例えば4200の抽籤値にて抽籤すると共に、RB中小役2を、「ボーナス未作動中の一般中」等の小役の合計抽籤値32300からRB中小役1の抽籤値4200を引いた28100よりも大きい例えば28101の抽籤値にて抽籤する。再遊技役の抽籤値は0にしている。よって、これらの遊技状態は、単位遊技あたりのメダル（遊技価値）の増加期待値がマイナスとなり、他の遊技状態よりも最も早く

10

20

30

40

50

メダルが減少する最低の低ベースとなる。

【2519】

なお、ボーナス作動中に再遊技役に当籤可能な構成としてもよい。ボーナス非作動中と同様のリプレイ役が当籤するものとしてもよいし、例えば、再遊技役として通常リプレイ役とAT関連の特典が通常リプレイ役よりも付与されやすいチャンスリプレイ役を備えて、ボーナス作動中には通常リプレイ役は当籤しないが、チャンスリプレイ役は当籤するなど、一部の再遊技役に限りボーナス作動中に当籤可能なものとしてもよい。

【2520】

このため、「BB1作動中の一般中」にRB1又はRB2に当籤したゲーム、「BB1作動中のRB1持越中」又は「BB1作動中のRB2持越中」に不当籤を引いたゲーム、「BB2作動中の一般中」にRB4に当籤したゲーム、「BB2作動中のRB4持越中」に不当籤を引いたゲーム、すなわちRB1又はRB2若しくはRB4の図柄の組合せを表示してしまう恐れのあるゲームにおいて、演出表示部21の画面を白フラッシュ等させることにより遊技者に注意を喚起し、各RBの作動を回避すべきことを知らせている。

10

【2521】

なお、具体的にRBの作動に係る図柄組合せを画面などに表示してその停止を回避する旨の指示は、遊技の公正さを阻害する恐れがある。そのため、画面の白フラッシュなど間接的にRB役当籤の旨を示唆する演出によりRBの作動に係る図柄組合せの停止を回避することを促すものとしている。

【2522】

20

この注意喚起演出は、チェリーAやスイカAあるいはチャンス目A等のレア役の当籤時にも実行し、遊技者にレア役の当籤を示唆させ、左リール3Lについて「BAR」を目安とした停止操作を効果的に促すようにしている。

【2523】

一方、「BB1作動中のRB3作動中」、RB中小役ALLを、全範囲65536の抽籤値にて抽籤し、1枚掛けで15枚の払出しを受け得るゲームを連続して行える。よって、単位遊技あたりのメダル（遊技価値）の増加期待値がプラスとなり、他の遊技状態よりも最も短時間のうちに手持ちのメダルが増えるメダルの増加区間となる。このため、BB1で且つ非AT下であっても、一気にメダルを増加できるルートが拓かれ、遊技興趣を高め得る。

30

【2524】

ただし、RB3の当籤確率は、RB1やRB2に比べて低くしているため、「BB1作動中のRB3作動中」の遊技状態での遊技頻度は多くはない。BB1作動中にRB1又はRB2が先に当籤した場合に、RB1又はRB2を作動させる図柄の組合せを敢えて揃え、RB1又はRB2の消化後に改めてRB3の当籤に期待しても、RB3の当籤確率は低いため、トータル的な期待値はマイナスとなる。

【2525】

なお、「BB1作動中のRB3作動中」、RB中小役ALLのみとするのに代え、所定の乱数範囲を、レア役や青7リブの当籤範囲に振り分けることにより、ATの上乗せの超特化ゾーンとしても機能させるようにしてもよい。

40

【2526】

図168に示すように、遊技状態別の内部当籤役と有効ラインに表示される表示出目の関係を示す。図中、外れ目とは、如何なる役に対応した図柄の組合せも完成させない図柄の組合せである。

【2527】

BB1又はBB2持越中に不当籤を引いた場合の外れ目は、持ち越しに係るボーナスに対応した図柄を一定範囲内で引き込むため、ボーナス未作動中の一般中に不当籤を引いた場合に表示される外れ目とは異なる特有の外れ目を表示できる。この外れ目は、持ち越しに係るボーナスの当籤確定を示唆させるリーチ目となる。

【2528】

50

チェリー A は、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」以外でチェリー A を抽籤する遊技状態では、枚数優先制御により 2 枚役のチェリー NML 1 4 を表示するが、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」は、持ち越しに係る RB 4 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 を表示する。

【2529】

チェリー B は、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」以外でチェリー B を抽籤する遊技状態では、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 又は 1 2 を表示するが、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」は、持ち越しに係る RB 2 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により 2 枚役のチェリー NML 1 4 を表示する。

10

【2530】

リーチ目役 1 は、「ボーナス未作動中」は、リーチ目 NML 1 3 を表示し、「BB 1 作動中の一般中」「BB 1 作動中の RB 1 持越中」「BB 2 作動中の一般中」「BB 2 作動中の RB 4 持越中」は、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 又は 1 2 を表示するが、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」は、持ち越しに係る RB 2 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により 2 枚役のチェリー NML 1 4 を表示する。

【2531】

スイカ A は、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」以外でスイカ A を抽籤する遊技状態では、枚数優先制御により 5 枚役のスイカ NML 1 5 を表示するが、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」は、持ち越しに係る RB 4 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 を表示する。

20

【2532】

スイカ B は、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」以外でスイカ B を抽籤する遊技状態では、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 又は 1 2 を表示するが、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」は、持ち越しに係る RB 2 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により 5 枚役のスイカ NML 1 5 を表示する。

30

【2533】

リーチ目役 2 は、「ボーナス未作動中」は、リーチ目 NML 1 3 を表示し、「BB 1 作動中の一般中」「BB 1 作動中の RB 1 持越中」「BB 2 作動中の一般中」「BB 2 作動中の RB 4 持越中」は、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 又は 1 2 を表示するが、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」は、持ち越しに係る RB 2 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により 5 枚役のスイカ NML 1 5 を表示する。

【2534】

チャンス目 A は、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」以外でチャンス目 A を抽籤する遊技状態では、枚数優先制御により 3 枚役のチャンス目 NML 1 6 を表示するが、「BB 2 作動中の RB 4 持越中」は、持ち越しに係る RB 4 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 を表示する。

40

【2535】

チャンス目 B は、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」以外でチャンス目 B を抽籤する遊技状態では、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により 1 枚役 NML 1 1 又は 1 2 を表示するが、「BB 1 作動中の RB 2 持越中」は、持ち越しに係る RB 2 の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により 3 枚役のチャンス目 NML 1 6 を表示する。

【2536】

50

リーチ目役3は、「ボーナス未作動中」は、リーチ目NML13を表示し、「BB1作動中の一般中」「BB1作動中のRB1持越中」「BB2作動中の一般中」「BB2作動中のRB4持越中」は、個数優先制御と条件装置数が同一の場合の予め定めた制御により1枚役NML11又は12を表示するが、「BB1作動中のRB2持越中」は、持ち越しに係るRB2の条件装置の重複により全体の条件装置が異なることとなるため、停止制御を変更し、枚数優先制御により3枚役のチャンス目NML16を表示する。

【2537】

なお、1枚役NML12は、専ら停止制御を変更する制御変更役として機能させ、実際には表示しないものとしてもよい。

【2538】

〔第6の遊技機におけるレア役等の出現率〕

図169に、チェリーA～リーチ目役3の特定役の当籤時の表示出目と、レア役（チェリーNML14、スイカNML15、チャンス目NML16）の出現確率を示す。「BB1作動中のRB2持越中」は、チェリーB又はリーチ目役1の当籤でも2枚役のチェリーNML14を表示でき、スイカB又はリーチ目役2の当籤でも5枚役のスイカNML15を表示でき、チャンス目B又はリーチ目役3の当籤でも3枚役のチャンス目NML16を表示できる。このため、レア役の出現確率が高まる。

【2539】

特に、「BB1作動中のRB2持越中」は、通常のレア役出現確率の「BB1作動中のRB1持越中」よりも遊技者に有利な遊技状態を示唆させるレア役高確率状態となり、同じBB1に当籤しても、RB1ではなくRB2に当籤できると、ATの初当たり及び／又は上乗せの期待度が高まる。「BB1作動中のRB2持越中」は、「BB1作動中のRB1持越中」に対して、フラグ変換によりレア役高確にしたのと同じである。

【2540】

レア役高確となる「BB1作動中のRB2持越中」は、チェリーB又はリーチ目役1の当籤時、チェリーAの当籤時と同じ確率で、1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率により、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行い、「BB1作動中のRB1持越中」よりも当選の期待度を高めている。なお、チェリーB又はリーチ目役1の当籤時、チェリーAの当籤時を上回る確率で、或は、チェリーAの当籤時よりも下回るが1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率で、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行うようにしてもよい。

【2541】

同様に、「BB1作動中のRB2持越中」は、スイカB又はリーチ目役2の当籤時、スイカAの当籤時と同じ確率で、1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率により、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行い、「BB1作動中のRB1持越中」よりも当選の期待度を高めている。なお、スイカB又はリーチ目役2の当籤時、スイカAの当籤時を上回る確率で、或は、スイカAの当籤時よりも下回るが1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率で、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行うようにしてもよい。

【2542】

同様に、「BB1作動中のRB2持越中」は、チャンス目B又はリーチ目役3の当籤時、チャンス目Aの当籤時と同じ確率で、1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率により、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行い、「BB1作動中のRB1持越中」よりも当選の期待度を高めている。なお、チャンス目B又はリーチ目役3の当籤時、スイカAの当籤時を上回る確率で、或は、チャンス目Aの当籤時よりも下回るが1枚役が表示されることとなる場合よりも高い確率で、ATの初当たり及び／又は上乗せの抽選を行うようにしてもよい。

【2543】

なお、「BB1作動中のRB2持越中」は、内部モードをATの初当たり及び／又は上乗せの期待値が相対的に高い高確モードに変更し、低確モードとする「BB1作動中のRB

10

20

30

40

50

1 持越中」よりも高確モードとする「BB1 作動中のRB2 持越中」は、チェリーA、スイカA、チャンス目Aを含めた特定役の当籤に紐付いたATの初当り及び／又は上乗せ抽選を優遇してもよい。

【2544】

レア役の出現確率の高まりに応じてATの初当り及び／又は上乗せの期待値を高めている他、「BB1 作動中のRB2 持越中」は、1枚役に代わり、2枚役NML14、5枚役NML15、3枚役NML16が入賞する頻度を高めており、「BB1 作動中のRB1 持越中」の低ベースよりも若干高い低乃至中ベースの遊技が可能になるため、BB1の作動を早期に終わらせることもでき、正解押し順の報知のない非AT下、メダルの増加に期待できない遊技がダラダラと続くのを短縮できる。

10

【2545】

演出表示部21等における演出は、「BB1 作動中のRB1 持越中」も「BB1 作動中のRB2 持越中」も基本的に区別せず、レア役通常かレア役高確かも報知していない。このため、BB1が作動しても、RB1 持越中かRB2 持越中か分からないので、レア役が出るたびに実は高確なのかもという期待感が高まる。

【2546】

もっとも、レア役高確の「BB1 作動中のRB2 持越中」を演出表示部21等において報知してもよい。報知するタイミングをRB2 当籤時とする場合は、ボーナス開始直後に期待感を集約でき、レア役高確の報知がされると、BB1の作動開始から遊技興趣が高まる。レア役高確の報知タイミングは、1ゲーム完結演出や連続演出等により、RB2 持越中の期間途中としてもよく、例えば、演出ボタン操作による一発報知、バトル演出を経た煽り報知等によりレア役高確を報知してもよい。この場合は、BB1の遊技途中の遊技興趣を高め得る。

20

【2547】

〔BB2 作動中のゲーム性〕

「BB2 作動中のRB4 持越中」は、チェリーA～リーチ目役3の特定役に当籤すると、有利区間中を条件に内部的にはATの初当り及び／又は上乗せの抽選を実行し、その当選の権利等を潜伏させるが、遊技者には1枚役を表示し、レア役もリーチ目も出現させない。

【2548】

このため、遊技者にメダルの増加区間となるボーナスの消化に集中させることができる。また、レア役が出たのに特典なしか？という疑念や引き損感等を誘発する恐れを防止できる。さらに、レア役の表示確率を1未満にして取りこぼす可能性を持たせた場合、BB2の作動終了間際のレア役の当籤を示唆させる演出等が出たとき、敢えてレア役を取りこぼして次ゲーム以降に配当の多いベルを取るといった枚数調整打法をする必要性もなくせ、ボーナスの消化に集中させることができる。

30

【2549】

「BB2 作動中のRB4 持越中」に潜伏させたATの初当り及び／又は上乗せの当選の権利は、BB2 終了時、演出表示部21にて報知するようにしている。ただし、青7リブ当籤時のATの初当りや上乗せの確定は、青7リブ当籤ゲーム終了時に報知する。

40

【2550】

〔BB1 作動中のAT 当選に関する演出〕

「BB1 作動中のRB1 持越中」又は「BB1 作動中のRB2 持越中」に獲得したATの初当り及び／又は上乗せのAT関連の当選の権利については、同様に、青7リブの当籤に基づくもの以外はBB1 終了時まで潜伏させもよいが、本例では、現にAT関連の当選がある場合は、当選種別に応じて、レア役の出現時、演出表示部21に例えば「祝AT 確定」や、「10ゲーム上乗せ」、「30ゲーム上乗せ」、「150G上乗せ」等といった逐次報知をする。

【2551】

〔特定BB 作動後にレア役高確率状態に突入させる遊技機〕

50

以上、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段を構成するリール 3 L, 3 C, 3 R と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメイン CPU 101 による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段を構成するメイン CPU 101 によるリール停止制御手段と、

所定の停止操作の態様を報知可能な報知手段を構成する情報表示装置 14 の指示モニタ及び演出表示部 21 と、

前記報知手段による報知が行われる報知遊技を制御可能な報知遊技制御手段を構成するメイン CPU 101 による有利状態制御手段と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段を構成するメイン CPU 101 による BB 1 の制御手段と、を備え、

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役 BB 1 と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な第 1 特別ボーナス役 RB 1 及び第 2 特別ボーナス役 RB 2 を備え、

前記特定ボーナス状態で当籤可能な役として、第 1 役のチェリー A, スイカ A, チャンス目 A と第 2 役のチェリー B, スイカ B, チャンス目 B を備え、

前記特定ボーナス状態かつ前記第 1 特別ボーナス役の持越中となる「BB 1 作動中の RB 1 持越中」においては、前記第 1 役に当籤した遊技で第 1 図柄組合せ NML 14 (チェリー), NML 15 (スイカ), NML 16 (チャンス目) が導出可能で、かつ、前記第 2 役に当籤した遊技で該第 1 図柄組合せは導出不能であって第 2 図柄組合せ NML 11 (1 枚役) が導出可能とされ、

前記特定ボーナス状態かつ前記第 2 特別ボーナス役の持越中となる「BB 1 作動中の RB 2 持越中」においては、前記第 1 役に当籤した遊技で前記第 1 図柄組合せ NML 14 (チェリー), NML 15 (スイカ), NML 16 (チャンス目) が導出可能で、かつ、前記第 2 役に当籤した遊技で前記第 1 図柄組合せ NML 14 (チェリー), NML 15 (スイカ), NML 16 (チャンス目) が導出可能とされ、

前記報知遊技に関する判定の有利度合いであるアシストタイム AT の初当たり及び／又は上乗せの当選期待度は、前記特定ボーナス状態かつ前記第 1 特別ボーナス役の持越中において前記第 2 役が当籤した場合よりも、前記特定ボーナス状態かつ前記第 2 特別ボーナス役の持越中において前記第 2 役が当籤した場合の方が高い。

これにより、特定ボーナス役 BB 1 に当籤しても、第 1 特別ボーナス役 RB 1 ではなく第 2 特別ボーナス役 RB 2 に当籤できると、AT の初当たり及び／又は上乗せの期待度が高まる。

なお、この遊技機例では、特定ボーナス役は、少なくとも BB 1 一つあればよく、BB 2 は省略できる。また、RB 3, RB 4 も省略できる。特定ボーナス役 BB 1 は、その作動中の一般中に、少なくとも第 1 特別ボーナス役 RB 1 と第 2 特別ボーナス役 RB 2 の 2 種類を抽籤するものならよく、第一種特別役物に係る役物連続作動装置に代えて、第二種特別役物に係る役物連続作動装置を用いてもよい。

【2552】

また、この遊技機において、

前記第 1 役及び前記第 2 役は遊技価値の付与に係る小役であり、

前記第 2 図柄組合せ NML 11 (1 枚役) が導出された場合に付与される遊技価値数よりも、前記第 1 図柄組合せ NML 14 (チェリー), NML 15 (スイカ), NML 16 (チャンス目) が導出された場合に付与される遊技価値数の方が多い。

これにより、特定ボーナス役 BB 1 が出玉面であまり期待のできないものであっても、この BB 1 の作動を早期に終わらせることもでき、メダルの増加に期待できない遊技がドラダラと続くのを短縮できる。

10

20

30

40

50

【 2 5 5 3 】

〔ボーナス非作動中に出現するリーチ目役がメイン遊技状態で変化する遊技機〕

また、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段を構成するリール 3 L , 3 C , 3 R と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメイン CPU 1 0 1 による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段を構成するメイン CPU 1 0 1 によるリール停止制御手段と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段を構成するメイン CPU 1 0 1 による B B 2 の制御手段と、備え、

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な所定ボーナス役 B B 2 と、該所定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する所定ボーナス状態で当籤可能な特別ボーナス役 R B 4 を備え、

ボーナス非作動状態及び前記所定ボーナス状態で当籤可能な第 1 役のリーチ目役 3 と第 2 役の 1 枚役を備え、

前記所定ボーナス状態かつ前記特別ボーナス役の持越中の「B B 2 作動中の R B 4 持越中」で前記第 1 役に当籤した場合は、第 1 図柄組合せであるリーチ目対応の N M L 1 3 は導出不能で、かつ、該第 1 図柄組合せと異なる第 2 図柄組合せである 1 枚役対応の N M L 1 1 が導出可能であり、

前記ボーナス非作動状態において、前記第 1 役に当籤した場合は、前記第 1 図柄組合せであるリーチ目対応の N M L 1 3 が導出可能で、かつ、前記第 2 役に当籤した場合は、前記第 2 図柄組合せである 1 枚役対応の N M L 1 1 が導出可能であり、

前記ボーナス非作動状態において、前記第 1 役のリーチ目役 3 に当籤した状況は、前記第 2 役の 1 枚役に当籤した状況よりもボーナスの重複当籤確定という特典付きとなって有利である。

これにより、ボーナス非作動状態において遊技者に有利な状況を適切に示唆させることができると共に、所定ボーナス状態ではボーナスの消化に集中させることができる。

なお、この遊技機例では、所定ボーナス役は、少なくとも B B 2 一つあればよく、B B 1 は省略できる。また、R B 1 ~ 3 も省略できる。所定ボーナス役 B B 2 は、その作動中の一般中に、少なくとも特別ボーナス役 R B 4 の 1 種類を抽籤するものならよく、第一種特別役物に係る役物連続作動装置に代えて、第二種特別役物に係る役物連続作動装置を用いてもよい。

また、リーチ目は、ボーナスの重複当籤確定を示唆させるものに代え、A T の当籤確定を示唆させるものでもよい。さらに、第 1 図柄組合せは、リーチ目に代え、ボーナスや A T の当籤等の遊技者に有利な特典を高い信頼度で報知する出目としてもよい。

【 2 5 5 4 】

〔特定 B B 作動後から純増 1 4 枚区間に突入する遊技機〕

さらに、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段を構成するリール 3 L , 3 C , 3 R と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメイン CPU 1 0 1 による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段を構成するメイン CPU 1 0 1 によるリール停止制御手段と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段を構成するメイン CPU 1 0 1 による B B 1 の制御手段と、を備え、

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役 B B 1 と、該

特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な一の特別ボーナス役RB1及び他の特別ボーナス役RB3を備え、

前記一の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する一の特別ボーナス状態である「BB1作動中のRB1作動中」では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がマイナスであり、

前記他の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する他の特別ボーナス状態である「BB1作動中のRB3作動中」では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がプラスである。

これにより、一の特別ボーナス役RB1でなく、他の特別ボーナス役RB3を作動できると、一気にメダルを増加できるルートが拓かれ、遊技興趣を高め得る。

なお、この遊技機例では、特定ボーナス役は、少なくともBB1一つあればよく、BB2は省略できる。また、RB2，RB4も省略できる。特定ボーナス役BB1は、その作動中の一般中に、少なくとも一の特別ボーナス役RB1と他の特別ボーナス役RB3の2種類を抽籤するものならよい。

また、RB3作動中は1枚投入15枚戻しの高純増区間としたが、これに限らず、手持ちのメダルが僅かに増加する微増区間にしてもよい。

【2555】

〔各遊技状態の期待値〕

非AT下、各遊技状態において、メダルを獲得できる小役の抽籤値と、任意の順序により任意の時間に停止操作をした場合に190msの規定時間内（最大4コマ滑りの引込範囲内）に当籤に係る小役に対応した図柄の組合せを有効ラインに表示できる表示確率と、有効ラインに表示された小役の図柄の組合せによる獲得メダル枚数を投入メダル枚数で割った配当比とを掛け算して求める小役定数を遊技状態に応じた抽籤対象の全小役について合算した総小役定数をs、再遊技役の抽籤値をr、内抽籤部用乱数の数値範囲をMと置き、単位投入メダル枚数（1枚）に対する獲得メダル枚数の期待値 $e = s / (M - r)$ を求めると、次のとおりとなる。

【2556】

「ボーナス未作動中の一般中」、「BB1持越中」又は「BB2持越中」、「BB1作動中の一般中」、「BB1作動中のRB1持越中」の期待値は次のとおりとなる。

$s = 4200 \times 6 \times (1/6 \times 11/3 + 5/6 \times 1/3) + 1500 \times 11/3$; ベル
 $+ 1000 \times 2/3$; チェリー
 $+ 800 \times 5/3$; スイカ
 $+ 600 \times 3/3$; チャンス目
 $+ (800 + 800 + 200 + 600 + 200 + 400 + 200) \times 1/3$; 1枚役
 31566.7

$M = 65536$ 、 $r = 8678 + 100 + 200 = 8978$ のため、

$e = 31566.7 / (65536 - 8978) = 0.5581$ （約55.81%）の低ベースとなる。

【2557】

この場合、1000円相当の50枚のメダルで可能な3枚掛け遊技数である1000円ベースは、 $50 / ((1 - 0.5581) \times 3) = 37.7$ ゲームとなる。

【2558】

「BB1作動中のRB2持越中」の期待値は次のとおりとなる。

$s = 4200 \times 6 \times (1/6 \times 11/3 + 5/6 \times 1/3) + 1500 \times 11/3$; ベル
 $+ (1000 + 800 + 200) \times 2/3$; チェリー
 $+ (800 + 600 + 200) \times 5/3$; スイカ
 $+ (600 + 400 + 200) \times 3/3$; チャンス目
 $+ 800 \times 1/3$; 1枚役
 33366.7

$M = 65536$ 、 $r = 8678 + 100 + 200 = 8978$ のため、

10

20

30

40

50

$e = 33366.7 / (65536 - 8978) = 0.5900$ (約59.00%)と、
「BB1作動中のRB1持越中」等よりもやや高い低中ベースとなる。

【2559】

「BB2作動中の一般中」は、非有利区間中は、「ボーナス未作動中の一般中」等と同じ
 $e = 0.5581$ (約55.81%)になるが、有利区間中であることを条件に、非AT下でも、押し順ベルLCR~RCLに当籤すると正解押し順を報知するため、

$s = 4200 \times 6 \times 11 / 3 + 1500 \times 11 / 3$; ベル

+ $1000 \times 2 / 3$; チェリー

+ $800 \times 5 / 3$; スイカ

+ $600 \times 3 / 3$; チャンス目

+ $(800 + 800 + 200 + 600 + 200 + 400 + 200) \times 1 / 3$; 1枚役

101566.7

$M = 65536$ 、 $r = 8678 + 100 + 200 = 8978$ のため、

$e = 101566.7 / (65536 - 8978) = 1.7958$ (約179.58%)

と、期待値が1を上回るメダルの増加区間となる。

【2560】

「BB2作動中のRB4持越中」、非有利区間中の期待値は次のとおりとなる。

$s = 4200 \times 6 \times (1 / 6 \times 11 / 3 + 5 / 6 \times 1 / 3) + 1500 \times 11 / 3$; ベル

+ $(800 + 1000 + 800 + 200 + 800 + 600 + 200 + 600 + 400 + 200) \times 1 / 3$; 1枚役

29766.7

$M = 65536$ 、 $r = 8678 + 100 + 200 = 8978$ のため、

$e = 29766.7 / (65536 - 8978) = 0.5263$ (約52.63%)と、

「ボーナス未作動中の一般中」等よりもやや低い低ベースとなる。

【2561】

一方、「BB2作動中のRB4持越中」、有利区間中は、非AT下でも押し順ベルLCR~RCLに当籤すると正解押し順を報知するため、期待値は次のとおりとなる。

$s = 4200 \times 6 \times 11 / 3 + 1500 \times 11 / 3$; ベル

+ $(800 + 1000 + 800 + 200 + 800 + 600 + 200 + 600 + 400 + 200) \times 1 / 3$; 1枚役

99766.7

$M = 65536$ 、 $r = 8678 + 100 + 200 = 8978$ のため、

$e = 99766.7 / (65536 - 8978) = 1.7640$ (約176.40%)と

、期待値が1を上回るメダルの増加区間となる。

【2562】

非有利区間から有利区間へは、何れかの押し順ベルLCR~RCL又は共通ベルに当籤した次ゲームから移行させることとしているため、「BB2作動中のRB4持越中」は、ほぼ有利区間中となり、ほぼメダルの増加区間となる。

【2563】

[有利状態などの状態遷移について]

図170に、押し順ベルLCR~RCL等の正解押し順の報知を可能にする有利状態すなわち有利区間と、このような報知を不可とする非有利状態すなわち非有利区間との遷移図を示す。

【2564】

内部当籤確率等の高低を定める設定の変更操作後、或は、同一設定への打ち直し後の遊技状態は、非有利区間中の「ボーナス未作動中の一般中」から始まる。

【2565】

この「ボーナス未作動中の一般中」、ベルの当籤すなわち何れかの押し順ベルLCR~RCL又は共通ベルの当籤により、次ゲームからアシストタイムAT中ではない有利区間(通常有利区間)に移行させる。

10

20

30

40

50

【 2 5 6 6 】

通常有利区間中、移行からのゲーム数が規定のゲーム数 1 5 0 0 ゲーム以下で定めるゲーム数上限、或は、最もメダルが減った時点からの獲得差枚数や有利区間開始時を 0 枚の基準点とした場合の獲得差枚数が規定の 2 4 0 0 枚以下で定める枚数上限を超過したとき、有利区間をリセットし、非有利区間に戻す。なお、設定変更時又は電源投入時を 0 枚の基準点とした場合の獲得差枚数は、基準点 0 枚から例えば 1 0 0 0 枚減少後に 3 4 0 0 枚獲得した場合、2 4 0 0 枚となる。

【 2 5 6 7 】

本例では、通常有利区間からボーナス B B 1 又は B B 2 の当籤及び作動を経て A T を実行する期間を十分に確保するため、例えば、通常有利区間でのゲーム数上限を 1 0 0 0 ゲーム、枚数上限を 1 6 0 0 枚と少なめに定めている。通常有利区間でのボーナス B B 1 又は B B 2 の当籤前に、一旦非有利区間に戻しても、ベルの当籤より短期間のうちに通常有利区間に復帰でき、実害はない。

10

【 2 5 6 8 】

通常有利区間において B B 1 又は B B 2 に当籤するまでの「ボーナス未作動中の一般中」、例えば、内部抽籤用乱数とは別個独立に抽出する 1 バイト乱数等による A T 抽選用乱数に基づいて、青 7 リプの当籤時は、 $256 / 256$ すなわち 1 0 0 % の確率で、B B 1 又は B B 2 のボーナス作動終了後に所定の初期ゲーム数例えば 1 5 0 ゲーム間について継続可能な A T をストックし、チェリー A ～リーチ目役 3 の特定役の当籤時は、当籤役に応じて予め定める第 1 確率に従い、B B 1 又は B B 2 のボーナス中に実行する A T 関連の抽選を優遇する高確率側への内部モードのランクアップを可能にしている。

20

【 2 5 6 9 】

通常有利区間において B B 1 又は B B 2 に当籤できると、有利区間を継続したまま当籤に係るボーナスの作動を可能にし、B B 1 又は B B 2 持越中及び B B 1 又は B B 2 作動中を含むボーナス中、A T 抽選用乱数に基づいて A T 関連の抽選を行い、青 7 リプの当籤時は、 $256 / 256$ の確率で、B B 1 又は B B 2 のボーナス作動終了後に A T を可能にする有利区間の継続を確定し、チェリー A ～リーチ目役 3 の特定役の当籤時は、当籤役と内部モードに応じて予め定める第 2 確率に従い、ボーナス作動終了後に A T を可能にする有利区間の継続の可否を決定する。

【 2 5 7 0 】

B B 1 又は B B 2 のボーナスの作動が終了するとき、有利区間の継続がなく、A T の初当りに至らなかった場合は、有利区間をリセットして非有利区間とし、「ボーナス未作動中の一般中」に復帰させる。再度、B B 1 又は B B 2 の当籤を得て A T への突入に期待することになる。

30

【 2 5 7 1 】

B B 1 又は B B 2 のボーナスの作動が終了するとき、有利区間の継続があり、ボーナス終了後に初期ゲーム数を 1 5 0 ゲームとした 1 5 0 G 保証の A T に突入する場合、「ボーナス未作動中の一般中」から A T を開始することになる。

【 2 5 7 2 】

A T 中は、押し順ベルの当籤時、対応する正解押し順を、演出表示部 2 1 における、ルール 3 L, 3 C, 3 R 或はストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の上方位置に、左中右 L C R の場合は「1-2-3」、左右中 L R C の場合は「1-3-2」、中左右 C L R の場合は「2-1-3」、中右左 C R L の場合は「3-1-2」、右左中 R L C の場合は「2-3-1」、右中左 R C L の場合は「3-2-1」等の表示ナビを表示し、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作に連動させて「左」、「中」、「右」の音声ナビを出す。これにより、遊技者は容易に 1 1 枚の高配当を得ることができる。

40

【 2 5 7 3 】

A T 中の 1 ゲーム当たりのメダルの純増は、次のとおり計算できる。チャンス目 A は投入枚数と払出枚数が同じ 3 枚のため、計算式に入らない。

$(11 - 3) \times (4200 \times 6 + 1500) / 65536$; ベル (11 枚)

50

$+(2-3) \times 1000 / 65536$; チェリー A (2 枚)
 $+(5-3) \times 800 / 65536$; スイカ A (5 枚)
 $+(1-3) \times (800+800+600+400+200 \times 3) / 65536$
 ; 1 枚役、チェリー B、スイカ B、チャンス目 B、リーチ目役 1~3 (1 枚)
 $+(0-3) \times (50+50+24158) / 65536$; BB、不当籤 (0 枚)
 2.06 枚 / G となり、メダルの増加区間となる。

【2574】

150G 保証の AT 中、BB1 又は BB2 に当籤するまで、AT 抽選用乱数に基づいて、青 7 リプの当籤時は、 $256 / 256$ すなわち 100% の確率で、3 桁ゲーム数上乗せ例えば 150G の上乗せを決定し、チェリー A~リーチ目役 3 の特定役の当籤時は、当籤役に応じて予め定める第 3 確率に従い、例えば、5G、10G、20G、30G、50G から選ぶゲーム数上乗せを決定可能にしている。これにより、AT を 150G を超えて延命することができる。

10

【2575】

150G 保証の AT 中に、BB1 又は BB2 の当籤がない場合、AT のゲーム数を消化したとき、若しくは、有利区間への移行からのゲーム数が規定の 1500 ゲーム以下で定めるゲーム数上限例えば 1500G、又は、最もメダルが減った時点からの獲得差枚数や設定変更時又は電源投入時を 0 枚の基準点とした場合の獲得差枚数が規定の 2400 枚以下で定める枚数上限例えば 2400 枚を超過したとき、有利区間をリセットし、非有利区間に戻す。

20

【2576】

一方、150G 保証の AT 中に、BB1 又は BB2 に当籤した場合、当籤に係るボーナスの持越中は AT を継続可能とするが、当籤に係るボーナスが作動する場合、つまり、当籤に係るボーナスを作動させる図柄の組合せを表示したとき、有利区間をリセットし、一旦、非有利区間に戻す。

【2577】

BB1 又は BB2 の作動中、「BB1 作動中の一般中」又は「BB2 作動中の一般中」等において、ベルの当籤すなわち何れかの押し順ベル LCR~RCL 又は共通ベルの当籤により、次ゲームから AT ではない有利区間（通常有利区間）に移行させる。非有利区間から有利区間への移行は、「ボーナス未作動中の一般中」と同一条件でされる。

30

【2578】

ただし、BB1 又は BB2 の作動中に非有利区間から有利区間に移行した場合、有利区間の開始から BB1 又は BB2 の作動中にあるため、遊技履歴の参照し、有利区間中の AT 関連抽選を上乗せにほぼ特化させて行うこととしている。

【2579】

すなわち、AT 抽選用乱数に基づいて、BB1 又は BB2 の作動終了後に有利区間を継続したまま突入させる AT の保証の 150G に対し、青 7 リプの当籤時は、 $256 / 256$ すなわち 100% の確率で、3 桁ゲーム数上乗せ例えば 150G の上乗せをし、チェリー A~リーチ目役 3 の特定役の当籤時は、当籤役に応じて予め定める第 4 確率に従い、例えば、5G、10G、20G、30G、50G から選ぶゲーム数を上乗せできるようにしている。

40

【2580】

BB1 又は BB2 の作動終了後に有利区間を継続したまま突入させる AT は、上乗せがない場合にも保証の 150G 間継続するため、この間に、BB1 又は BB2 の当籤を高く期待でき、BB1 又は BB2 の作動により都度有利区間をリセットするため、1500G や 2400 枚のリミッタにより AT が強制的に打ち切られる恐れを少なくでき、リミッタを気にせずに、メダルの増加期間を比較的短期間のうちに連続させる連荘を効果的に生起でき、遊技興趣を顕著に高め得る。

【2581】

なお、有利区間開始からの規定ゲーム数（例えば、1500G や 3000G 等）を消化

50

した場合に当該有利区間を終了させるゲーム数リミッタについては非搭載として、獲得数（最も減った時点から、あるいは、有利区間開始時を基準とした増加枚数）が規定の閾値（例えば、2400枚超等）に達した場合に当該有利区間を終了させる枚数リミッタのみを搭載するものとしてもよい。又は、その逆として枚数リミッタは搭載せずに、ゲーム数リミッタのみを搭載するものとしてもよい。

【2582】

また、ボーナスの作動により有利区間をリセットし、ボーナスの作動中に有利区間に移行させて、ボーナスの終了後に有利区間を継続したままATに突入させる連荘中のAT継続率は、「ボーナス未作動中の一般中」に有利区間に移行させてボーナスの終了により有利区間をリセットする非連荘中のAT突入率よりも高くでき、遊技に応じてAT突入率を効果的に変動できる。

10

【2583】

なお、ボーナスの種類や当籤確率を適宜変更してもよい。また、ボーナス終了後に突入させるATの初期ゲーム数を150G保証に代え、数十～百数十Gの範囲により抽選により振り分けてセットしてもよい。あるいは、初期ゲーム数を数十G例えば50G以下とし、AT開始序盤の遊技で実行するジャッジメントゲーム等により初期ゲーム数を数G～数十ゲーム乃至百ゲーム前後について積み増ししたり、AT中で実行するレア役等を契機とした上乘せによりATを延命できるようにしてもよい。これらボーナスの種類や当籤確率の変更、及び／又は、ATの初期ゲーム数等の変更により、連荘の継続率の変動も容易である。

20

【2584】

[ボーナス中の有利区間移行についての新仕様をもつ遊技機]

以上、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段を構成するリール3L, 3C, 3Rと、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメインCPU101による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた結果表示を導出可能な停止制御手段を構成するメインCPU101によるリール停止制御手段と、

所定の停止操作の態様を報知可能な報知手段を構成する情報表示装置14の指示モニタ及び演出表示部21と、

30

前記報知手段による報知が許容される有利区間による有利状態と、前記報知手段による報知が許容されない非有利区間による非有利状態と、を制御可能な有利状態制御手段を構成するメインCPU101による有利状態制御手段と、

前記有利状態に関して計数される数値情報がゲーム数上限超過又は枚数上限超過によるリミット閾値に達すると、前記有利状態から前記非有利状態に前記報知手段による報知に関する状態を移行させるリミット制御手段を構成するメインCPU101によるゲーム数リミッタ及び枚数リミッタと、

前記ボーナス役に対応する結果表示が導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段を構成するメインCPU101によるBB1, BB2の制御手段と、を備え、

40

前記役決定手段は、対応する結果表示が導出されない場合に次遊技以降に持ち越し可能なボーナス役BB1, BB2を当籤役として決定可能であり、

前記有利状態として、遊技者にとって有利なメダルの増加区間となるATを行う第1状態と、該第1状態よりも有利度合いの低いメダルの減少区間となる通常有利区間による第2状態とを少なくとも備え、

前記有利状態制御手段は、

前記第1状態において前記ボーナス状態が開始される場合、前記有利状態を終了させて前記非有利状態へと移行させることが可能であり、

前記ボーナス状態中、かつ、前記非有利状態であるときに押し順ベル、共通ベルによる

50

所定役に当籤したことに基づいて前記第1状態に移行するための権利すなわち有利状態を継続してボーナス終了後にATに突入させる権利を付与可能であり、

前記第2状態において前記ボーナス状態が開始される場合、前記有利状態を維持可能であり、かつ、当該有利状態が維持された前記ボーナス状態が終了するときに前記第1状態に移行するための権利すなわち有利状態を継続してボーナス終了後にATに突入させる権利を有していない場合は、当該有利状態を終了可能である。

これにより、リミッタを気にせずに、メダルの増加期間を比較的短期間のうちに連続させる連荘を効果的に生起でき、遊技興趣を顕著に高め得る。

【2585】

なお、この遊技機例において、ボーナス役を、「対応する結果表示が導出されない場合に次遊技以降に持ち越し可能な」ものに限定しているのは、当籤フラグの持ち越しがなく、作動しない場合もあり、しかも、作動しても1ゲーム限りで作動終了となる普通役物と第二種特別役物とを除く趣旨である。

【2586】

よって、ボーナス役として、第一種特別役物に係る役物連続作動装置BB1、BB2を用いる他、第一種特別役物や、第二種特別役物に係る役物連続作動装置を用いてもよい。また、BB1のみでも、BB2のみでもよいし、第一種特別役物一つでも、第二種特別役物に係る役物連続作動装置一つでもよく、或は、2種類以上を組み合わせ用いてもよい。さらに、ボーナス役は、その作動により、メダルの増加が期待できる有利なボーナスでも、メダルの増加に期待できない不利なボーナスでも良い。

【2587】

また、「前記第1状態において前記ボーナス状態が開始される場合、前記有利状態を終了させて前記非有利状態へと移行させることが可能であり」は、一切の例外なく有利状態を終了させて非有利状態へと移行させるというのではなく、有利状態を終了させて非有利状態へと移行させることを原則としつつ、数千分の一～数万分の一の極低確率で、フリーズ等を伴うプレミア役を抽籤する機種等では、そのプレミア役の当籤による第1状態中にボーナス状態が開始されても、有利状態を終了させずに、例えば2400枚到達まで有利状態を継続させても良いという例外を許容する趣旨である。

【2588】

さらに、「第2状態においてボーナス状態が開始される場合、有利状態を維持可能であり」は、一切の例外なく有利状態を維持するというのではなく、有利状態を維持することを原則としつつ、ボーナス状態の開始と同時にちょうどゲーム数上限や枚数上限に達した場合や、数百分の一～数千分の一の低確率で、ATほぼ確定のスペシャルボーナスを抽籤する機種等においてそのスペシャルボーナスが開始される場合等に、有利区間を終了させる場合があるという例外を許容する趣旨である。

【2589】

[ペナルティについて]

図171に示すように、押し順ベルの抽籤値を、左第一停止が求められる押し順ベルLCR及びLRCについては1000と小さく、他はそれぞれ5800と大きくし、押し順に偏りを持たせてもよい。押し順ベルLCR又はLRCの何れかの抽籤値を1000等と小さくしてもよいし、押し順ベルLCR及び／又はLRCの抽籤値を0にしてもよい。

【2590】

なお、図171では、図167のものと異なり、「BB1作動中のRB1作動中」、「BB1作動中のRB2作動中」、「BB2作動中のRB4作動中」、RB中小役1を、小役中最も抽籤値の大きい11枚役NML03～06についての各抽籤値5800以上の例えば5800の抽籤値にて抽籤すると共に、RB中小役2を、「ボーナス未作動中の一般中」等の小役の合計抽籤値32300からRB中小役1の抽籤値5800を引いた26500よりも大きい例えば26501の抽籤値にて抽籤している。他の遊技状態よりも最も早くメダルが減少する最低の低ベースとなることには変わらない。

【2591】

押し順に偏りを持たせた図 1 7 1 の場合、正解押し順を報知しない非 A T 下、左リール 3 L を第 1 番目に止める左第一停止をした場合、左第一停止をしなかった場合よりも、メダルを獲得する期待値が低くなる。こうした場合に、非 A T 下、A T の初当り等の A T の実行性能を低める非優遇制御（ペナルティ）と組み合わせて左第一停止を推奨することにより、非 A T 中は一層の低ベース化が図れ、その見返りに A T の当籤確率や継続ゲーム数等を優遇でき、メリハリのある遊技性を打ち出し得て遊技興趣を高め得る。

【2 5 9 2】

A T の実行性能を低める非優遇制御（ペナルティ）は、例えば、非 A T 下、厳密には A T 中以外の遊技下又は有利区間中の B B 2 作動中以外の遊技下、左第一停止以外をした当該ゲームにおいて A T の初当り及び／又は上乗せの抽選は行わないこととしている。これに代えて、又は、これと併用して、次ゲーム以降の所定ゲーム数（1 G 以上）について A T の初当り及び／又は上乗せの抽選を行わないものとしてもよい。また、非優遇制御（ペナルティ）は、抽選を行わない無抽選とする他、当選しても継続ゲーム数が少なくなる等の抽選内容の低下や、当選確率の低下等でもよい。

【2 5 9 3】

非有利区間中、及び、有利区間中でも非 A T 中、情報表示装置 1 4 の指示モニタは指示なしを意味する「0 番」又は「非表示」（消灯）としており、演出表示部 2 1 上に押し順ベルの正解押し順を報知するナビは出さない。この状況下で、左第一停止を続ける場合、非優遇制御とせず、当籤役に応じた確率により A T の初当り及び／又は上乗せの抽選をする優遇制御を行う。なお、指示モニタは、例えば 2 桁の 7 セグメント L E D で構成している。

【2 5 9 4】

A T の初当り及び／又は上乗せの抽籤を行う小役は、チェリー A ～リーチ目役 3 の特定役の他、少なくとも共通ベルを加えている。共通ベル以外に押し順ベル L C R ～ R C L 等も加えてもよい。さらに、所定の低い当籤確率と組み合わせて、再遊技役、小役、ボーナス役を含めた全役について A T の初当り及び／又は上乗せの抽選をしてもよい。

【2 5 9 5】

A T 中（有利区間中かつ A T 中）、又は、有利区間中の B B 2 作動中、例えば、押し順ベル L C R の当籤時、指示モニタに「1 番」、演出表示部 2 1 に左中右ナビ、押し順ベル L R C の当籤時、指示モニタに「2 番」、演出表示部 2 1 に左右中ナビ、押し順ベル C L R の当籤時、指示モニタに「3 番」、演出表示部 2 1 に中左右ナビ、押し順ベル L R C の当籤時、指示モニタに「4 番」、演出表示部 2 1 に中右左ナビ、押し順ベル R L C の当籤時、指示モニタに「5 番」、演出表示部 2 1 に右左中ナビ、押し順ベル R C L の当籤時、指示モニタに「6 番」、演出表示部 2 1 に右中左ナビ、をそれぞれ出す。

【2 5 9 6】

このナビに反した停止操作をした場合、当該ゲームにおいて高配当が得られない不利益が与えられるため、特段の非優遇制御（ペナルティ）は行わないものとしている。これに代え、当該ゲーム又は次ゲーム以降等に、A T の初当り及び／又は上乗せのを抽選を不利にする非優遇制御（ペナルティ）を行ってもよい。

【2 5 9 7】

また、有利区間中の青 7 リブ又はフェイクリブの当籤時、指示モニタに「7 番」、演出表示部 2 1 に右第一停止の逆押しナビを出す。このナビに反した停止操作をした場合、当該ゲームにおいて青 7 揃いの可能性を煽る演出に接することができない不利益が与えられるため、特段の非優遇制御（ペナルティ）は行わないものとしている。これに代え、当該ゲーム又は次ゲーム以降等に、A T の初当り及び／又は上乗せの抽選を不利にする非優遇制御（ペナルティ）を行ってもよい。

【2 5 9 8】

ところで、共通ベルは、押し順に関係なく「ベル 1」図柄又は「ベル 2」図柄が小 V に並ぶ N M L O 7 が入賞し、必ずメダル 1 1 枚が払出され、また、A T の初当り及び／又は

10

20

30

40

50

上乗せの抽選は押し順に関係なく当籤役の種類に応じて実行することとしているため、共通ベルの当籤時は押し順不問で同一の遊技結果が得られ、適切な停止操作態様の報知を行わない或は行う必要がない場合に該当し、情報表示装置 14 の指示モニタは「0 番」又は「非表示」とし、演出表示部 21 上等には押し順ナビを出さないものとするのが考えられる。

【2599】

しかし、この場合、遊技者は左第一停止によるお決まりの停止操作を漫然と行うことになり、当該ゲームの遊技興趣が今一つ盛り上がらない。

【2600】

〔指示モニタとナビ表示例 1〕

そこで、図 172 (a) に示すように、共通ベルの当籤時、例えば A T 中の上乗せ抽選に外れて上乗せしない場合、情報表示装置 14 の指示モニタは「0 番」又は「非表示」とし（図示例は非表示）、かつ、演出表示部 21 上に、通常の A T 画像とともに左右中の順番による順押しのナビを出し、全リール 3 L, 3 C, 3 R の停止後、厳密には第 3 番目に停止操作をした右ストップボタン 8 R から指を離れた第 3 離しの後、演出表示部 21 上に、通常の A T 画像とともに「GET 11 枚」等のメッセージを表示する。

【2601】

一方、図 172 (b) に示すように、A T 中の上乗せ抽選に当選して上乗せする場合、情報表示装置 14 の指示モニタは「0 番」又は「非表示」とし、かつ、演出表示部 21 上に、通常の A T 画像に代わるチャンス演出画像とともに右中左の順番による逆押しのナビを出し、第 3 離しの後、演出表示部 21 上に、通常の A T 画像に代わる上乗せ報知画像とともに例えば 10 G 上乗せに当選時は「上乗せ + 10 ゲーム」等のメッセージを表示する。この場合、指示モニタが「0 番」又は「非表示」中に左第一停止以外がされるが、非優遇制御は行わない。

【2602】

なお、上乗せ報知のタイミングは、スタートレバー 7 のレバーオン操作後から第 3 離し（第 3 停止オフ）までの何れのタイミングとしてもよい。また、例えば、逆押しの矢印が上乗せ当選確定を意味する虹色となったり、押し順を示す「3-2-1」右中左ナビのアイコンが上乗せ当選確定を意味する色や柄になったりするなど停止操作態様を促す演出で上乗せを報知してもよい。また、上乗せ確定演出だけでなく、上乗せ示唆演出（上乗せ期待度が通常パターンよりも相対的に高い演出）を備えるものとしてもよい。

【2603】

なお、演出表示部 21 上の押し順のナビ表示に代えて又は併用して、スピーカ群 35 a, 35 b から「左」「中」「右」の音声ナビを出してもよい。また、これらの演出に代えて又は併用して、ランプ・LED 群 23 による点灯ナビを出してもよい。

【2604】

〔1:n の表現による上乗せ表現をする遊技機〕

以上、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段を構成するリール 3 L, 3 C, 3 R と、

前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を検出可能な停止操作検出手段を構成するストップボタン 8 L, 8 C, 8 R 及びストップスイッチ 8 S と、

複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメイン CPU 101 による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段を構成するメイン CPU 101 によるリール停止制御手段と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段により制御され適切な停止操作態様を報知可能な操作態様報知手段を構成する情報表示装置 14 の指示モニタと、

演出を制御可能な演出制御手段により制御される演出実行手段を構成する演出表示部 21 等と、を備え、

10

20

30

40

50

前記操作態様報知手段は、単位遊技において適切な操作態様の報知を行わない場合は、「0番」又は「非表示」による無報知態様となるものであり、

左第一停止による特定態様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、

前記操作態様報知手段が無報知態様のとき前記特定態様以外で停止操作がされた場合、前記特定態様で停止操作がされた場合よりも、前記操作態様報知手段による適切な操作態様の報知についての実行性能を低める非優遇制御を可能にしており、

前記役決定手段により停止操作態様を問わず同一の表示結果が導出される共通ベル等の所定役が当籤役として決定された単位遊技では、前記特定態様以外で停止操作をしても、前記非優遇制御は行わず、前記演出実行手段により、左中右の順押しによる第一停止操作態様を推奨する第1演出を実行する場合と、該第1演出を行わずに該第一停止操作態様と異なる右中左の逆押しによる第2停止操作態様を推奨する第2演出を実行する場合がある。

10

これにより、情報表示装置14の指示モニタと、演出表示部21等で行うナビ演出とを用いて、遊技の興趣を高めることができる。

【2605】

〔指示モニタとナビ表示例2〕

なお、図173(a)に示すように、共通ベルの当籤時、例えばAT中の上乗せ抽選に外れて上乗せしない場合、全リール3L, 3C, 3Rの回転後少なくとも第1番目の停止操作がされるまで、情報表示装置14の指示モニタには、「0番」又は「非表示」と異なる未使用のどの押し順でもOKですという意味の番号例えば「13番」を表示し、演出表示部21上に、通常のAT画像とともに左右中の順番による順押しのナビを出し、第3離しの後、演出表示部21上に、通常のAT画像とともに「GET 11枚」等のメッセージを表示するようにしてもよい。

20

【2606】

また、図173(b)に示すように、AT中の上乗せ抽選に当選して上乗せする場合、全リール3L, 3C, 3Rの回転後少なくとも第1番目の停止操作がされるまで、情報表示装置14の指示モニタには、どの押し順でもOKですという意味の同じ番号「13番」を表示し、第3離しの後、演出表示部21上に、通常のAT画像に代わる上乗せ報知画像とともに例えば10G上乗せに当選時は「上乗せ+10ゲーム」等のメッセージを表示し、この場合にも、非優遇制御は行わないものとしてもよい。

30

【2607】

〔事実上複数ゲームのペナルティを搭載する手法について〕

原則として、AT関連抽選を冷遇する手法として変則押し（高ベースとなる打ち方）をした場合にAT関連抽選の性能を低下させる又は無抽選とするのは、当該ゲームに限られる。変則押しを行った遊技者が当該ゲーム限りで遊技を終了した場合、後の遊技者に「AT関連の抽選条件の有利度合いの低下」が引き継がれることになり、初期状態等の基本状態から遊技する場合よりもさらに不利な状況下で後の遊技者は遊技せざるをえなくなるためである。

【2608】

一方、AT抽選状態が基本状態（初期状態等）のゲームで変則押しを行った場合に、ペナルティとしてAT抽選状態の高確移行判定を行わない、又は、高確移行判定の条件が左第一停止等の低ベースとなる打ち方に比べて不利となるようにする（例えば、左第一停止なら255/256で高確移行、それ以外の打ち方なら1/256で高確移行等）ことにより、結果として基本状態が維持されることは問題ないと考えられる。

40

【2609】

これは、ペナルティにより「AT関連の抽選条件の有利度合いの低下」が発生したのではなく、結果的にAT高確状態等の有利な状態への移行が行われず前ゲームと同じ状態が維持されたに過ぎないからである。

【2610】

50

つまり、変則押しをしたゲームで変則押しをした張本人である遊技者Aが遊技を終了し、次のゲームを別の遊技者Bが引き継いでも、遊技者Bは初期状態で遊技することができるため、自分に起因しない要因で基本状態よりもさらに不利な状態で打たされることがなくなる。このように次ゲーム以降を基本状態よりもさらに不利な状態としないことを要件として変則押しをした次の遊技も結果的に変則押しをしなかった場合よりも相対的に不利なものとする手法、これを便宜上「次ゲームペナルティ」と称するが、このような手法は是認されると考えている。

【2611】

こうして、このような手法を採用することにより、低ベース打法（左第一停止等）をする場合は当該ゲームのAT関連抽選あり及び次ゲームもAT高確状態で抽選、高ベース打法（左第一停止以外の打法）をする場合は当該ゲームのAT関連抽選冷遇或は無し及び次ゲームもAT非高確状態で抽選という、当該ゲームと次ゲームの二つの抽選に対して、押し順に応じて差が付けられる。このため、高ベース打法でのAT抽選性能を、当該ゲームのペナルティのみを搭載した機種と比べて下げることができる。

【2612】

これにより、例えば、通常時は変則押しで高ベース遊技をしつつ、低確率で当籤するAT確定役（例えば、レア役でも特に出現率の低い特定のチェリー役（いわゆる中段チェリー等）やリーチ目役など）の当籤を待つといった攻略打法を効果的に抑制することが可能となり、遊技の公正さを高め、より出玉設計の自由度を高めることも可能となる。

【2613】

なお、本実施形態では、「次ゲームペナルティ」用の高確状態を優遇状態又は優遇制御されると称しており、基本状態を非優遇状態又は非優遇制御されると称している。また、優遇状態は、当選確率等の抽選内容を単一のモードで管理するものに限らず、優遇状態内でさらに低確モード、通常モード、高確モードなど複数のモードを設け、これらのモードに応じてAT抽選の確率等を異ならせるものとしてもよい。

【2614】

また、基本状態は初期状態でもあるので、その滞在ゲーム数は、原則としてゲーム数で管理することができない状態であり、基本状態ゲーム数を直接管理するカウンタに相当するものを備えることができないという前提で以後の説明を行う。

【2615】

図174に示すように、ATの実行性能を低める非優遇制御（ペナルティ）は、左第一停止の特定操作に反する停止操作をした当該ゲームのみとするに代えて、又は、これと併用して、次ゲーム以降の複数ゲーム数例えば5ゲームについて行うものとしてもよい。

【2616】

メインCPU101は、スタートレバー7の操作により遊技が開始されると、非優遇期間とするゲーム数分用意した高確A、B、C、D、Eの各ゲーム数カウンタが初期値0より大であるか否かを判定し（S601～S605）、全て0より大の場合、メインCPU101の内部情報として、当籤役に応じてATの初当り及び／又は上乗せの抽選を実行する優遇状態をセットする（S606）。これにより、ATの初当り及び／又は上乗せの抽選は通常の抽選内容で行われる。

【2617】

一方、ゲーム数カウンタA～Eが一つでも初期値0より大でない場合つまり初期値0である場合、メインCPU101の内部情報として、当籤役に応じてATの初当り及び／又は上乗せの抽選を実行しない非優遇状態をセットする（S607）。これにより、ATの初当り及び／又は上乗せの抽選は通常の抽選内容で行われず、例えば抽選しない無抽選状態としている。

【2618】

ここで、「通常の抽選内容で行われず」とは、基本状態（初期状態）の条件でAT抽選が行われるということであり、無抽選であるものに限られず、優遇状態と比べて相対的にAT付与に関して不利な状況であればよく、AT抽選自体は非優遇状態でも行うものとし

10

20

30

40

50

てもよい。優遇状態と比べてA T抽選の有利度合いが相対的に低いほど、低ベース打法（例えば、左第一停止）と高ベース打法（例えば、中又は右第一停止）とのA T抽選に関する差を大きくすることができる。なお、非優遇状態では、優遇状態で行われるA T関連抽選のうち少なくとも一部を冷遇又は無抽選としてもよいし、全部を冷遇又は無抽選としてもよい。

【2619】

S 6 0 6 による優遇状態のセット後は、各カウンタA～Eをマイナス1して更新し（S 6 0 8～S 6 1 2）、S 6 0 7による非優遇状態のセット後は、0以外のカウンタA～Eをマイナス1して更新する（S 6 1 3～S 6 2 2）。

【2620】

これらの後、当該ゲームで左第一停止がされた否かを判定し（S 6 2 3）、左第一停止がされた場合、当該ゲームで第3離しがされる遊技終了までの間に、初期値0となったカウンタに非優遇期間とするゲーム数5をセットし（S 6 2 4～S 6 3 3）、左第一停止がされなかった場合、全てのカウンタA～Eを初期値0にリセットする（S 6 3 4～S 6 3 8）。

【2621】

図175に示すように、例えば、有利区間移行後の最初のゲームを基準の0 G目とした場合、

0 G目が左第一停止なら次の1 G目はA = 5, B = 0, C = 0, D = 0, E = 0で開始、
1 G目が左第一停止なら次の2 G目はA = 4, B = 5, C = 0, D = 0, E = 0で開始、
2 G目が左第一停止なら次の3 G目はA = 3, B = 4, C = 5, D = 0, E = 0で開始、
3 G目が左第一停止なら次の4 G目はA = 2, B = 3, C = 4, D = 5, E = 0で開始、
4 G目が左第一停止なら次の5 G目はA = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5で開始、
となり、全カウンタA～Eが0より大となって高確が出そろった5 G目で優遇状態となる。

【2622】

0 G目、1 G目、2 G目、3 G目、4 G目は、基本状態（初期状態）の非優遇状態に該当する。

【2623】

5 G目が左第一停止なら次の6 G目はA = 5, B = 1, C = 2, D = 3, E = 4で開始、
6 G目が左第一停止なら次の7 G目はA = 4, B = 5, C = 1, D = 2, E = 3で開始、
7 G目が左第一停止なら次の8 G目はA = 3, B = 4, C = 5, D = 1, E = 2で開始、
8 G目が左第一停止なら次の9 G目はA = 2, B = 3, C = 4, D = 5, E = 1で開始、
9 G目が左第一停止なら次の10 G目はA = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5で開始、
10 G目が左第一停止なら次の11 G目はA = 5, B = 1, C = 2, D = 3, E = 4で開始、
となり、11 G目まで優遇状態が継続する。

【2624】

しかし、11 G目に左第一停止以外の例えば右第一停止をした場合、次の12 G目は、全カウンタが0での開始となり、非優遇状態となる。

12 G目が左第一停止なら次の13 G目はA = 5, B = 0, C = 0, D = 0, E = 0で開始、

13 G目が左第一停止なら次の14 G目はA = 4, B = 5, C = 0, D = 0, E = 0で開始、

14 G目が左第一停止なら次の15 G目はA = 3, B = 4, C = 5, D = 0, E = 0で開始、

15 G目が左第一停止なら次の16 G目はA = 2, B = 3, C = 4, D = 5, E = 0で開始、

16 G目が左第一停止なら次の17 G目はA = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5で開始、

となり、全カウンタA～Eが0より大となって高確が出そろった17 G目で優遇状態に復帰

10

20

30

40

50

できる。

【2625】

したがって、12G目、13G目、14G目、15G目、16G目の5ゲーム間について非優遇状態となり、11G目でした右第一停止により5ゲーム間のペナルティが科される。

【2626】

図176に示すように、21G目に左第一停止以外の例えば右第一停止をした場合、次の22G目は、全カウンタA～Eが0での開始となり、非優遇状態となる。

【2627】

全カウンタA～Eを初期値0以外にする途中課程の例えば24G目に左第一停止以外の例えば右第一停止をした場合、25G目は全カウンタA～Eが0での開始となり、再び全カウンタA～Eを0より大とするには25G目からさらに5ゲーム後の30G目となり、8ゲーム間のペナルティが科されることになる。

10

【2628】

このような手法により、非優遇状態のゲーム数を直接的に管理するカウンタを備えずに、優遇状態を制御する複数のカウンタを用いて非優遇状態のゲーム数を間接的に管理することが可能となる。

【2629】

31G目に左第一停止以外の例えば中第一停止をした場合、次の32G目は、全カウンタA～Eが0での開始となって、非優遇状態となり、優遇状態への復帰には最低5ゲームを要する。

20

【2630】

なお、非優遇制御（ペナルティ）を科すのは最低5ゲーム間とする他、最低2ゲーム間等、5ゲーム以下としてもよいし、5ゲームを超える最低10ゲーム間等としてもよい。要は、遊技者に過度に不利益を与えず、特定態様とする左第一停止に背いて特定態様以外の変則押しをして11枚配当をより多く受け得ることよりも、特定態様とする左第一停止を遵守した方が結局AT抽選に関しては有利になるという適切なゲーム数を設定するのがよい。

【2631】

また、非優遇制御（ペナルティ）は、ATの初当り及び／又は上乘せの抽選は行わない無抽選とすることに代えて、当選しても継続ゲーム数が少なくなる等の抽選内容を低下させたり、当選確率を低下させる等でもよい。

30

【2632】

非優遇状態である旨を示唆又は報知する演出や優遇状態である旨を示唆又は報知する演出を備えてもよい。また、非優遇状態であると、優遇状態で発生する一部の演出（AT当選期待度を示唆する演出や当籤役を示唆又は報知する演出など）が出現しなくなったり、非優遇状態と優遇状態で少なくとも一部の演出の発生頻度を異ならせたりして非優遇状態又は優遇状態であることを遊技者が演出から推測しうるものとしてもよい。

【2633】

〔事実上の複数ゲームのペナルティを搭載した遊技機〕

40

以上、本例の遊技機は、

図柄の変動表示が可能な図柄表示段を構成するリール3L、3C、3Rと、

前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を検出可能な停止操作検出手段を構成するストップボタン8L、8C、8R及びストップスイッチ8Sと、

複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段を構成するメインCPU101による内部抽籤手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段を構成するメインCPU101によるリール停止制御手段と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段により制御され適切な停止操作態様を報知可能な

50

操作態様報知手段を構成する情報表示装置 14 の指示モニタと、

遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される特別遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段を構成するメイン CPU 101 によるアシストタイム AT の制御手段と、

前記特別遊技状態に関連する決定が優遇される AT 関連の抽選ありの優遇状態と、当該優遇状態でない AT 関連の抽選なしの非優遇状態とを有し、少なくとも前記特別遊技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な優遇制御手段を構成するメイン CPU 101 による複数ゲームの非優遇制御手段と、

状態情報を管理可能な複数個のゲーム数カウンタ A～E による管理手段と、を備え、

左第一停止による特定態様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、

前記優遇制御手段は、複数回である例えば 5 回とした特定回数の単位遊技である所定期間にわたって前記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前記優遇状態に制御可能とし、前記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前記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、

前記複数個の管理手段は、前記特定回数に対応する個数すなわち 5 個設けられ、

前記所定期間の各単位遊技において前記特定態様にて停止操作が行われた場合に、前記複数個の管理手段のうち前記状態情報が初期情報 0 となっている前記管理手段のうちの 1 つの前記状態情報を前記初期情報と異なる例えば 5 という情報に更新可能であり、

前記複数個の管理手段で管理される前記状態情報の全てが前記初期情報と異なる 0 より大の情報となっている状況において、前記優遇状態となる。

なお、前記管理手段は、カウンタ A～E で管理するものとする他、フラグ等で管理するものでもよい。

これにより、遊技者の行った停止操作態様に応じて AT 関連の抽選の内容を適切に制御することができる。

【2634】

〔打ち止め機能〕

電源投入時又は電源オフ時若しくは設定変更時に初期化（0 枚にリセット）する安全機能用差枚数カウンタを設け、このカウンタにより計数する遊技価値（メダル）の純増枚数が所定の閾値（例えば、19000 枚以上）に達したことを条件に遊技の進行を不能とする打ち止め状態を発生させるものとし、射幸性を抑制するものとしてもよい。打ち止めの発生条件となる純増枚数は、遊技が進む中で最も遊技価値が減少した地点（最もメダルを吸い込んだ時点）を基準点としてそこからの純増枚数すなわち一撃出玉 MY としている。

【2635】

また、当該打ち止め状態が発生する少し前の時点で打ち止め状態がもうじき発生する旨の報知演出を行ってもよい。例えば、18900 枚の純増を既に獲得しており、かつ、AT やボーナスなどでの残り獲得可能枚数が 100 枚以上ある場合など 19000 枚以上に達することが確実な状況で「もうじき打ち止め機能が発生します」といった演出を発生可能としてもよい。

【2636】

この場合に遊技停止といったネガティブな印象を和らげるべく、「大量獲得おめでとう」といった祝福演出という見せ方としてもよい。なお、ボーナス（一種 BB、二種 BB、RB 等の役物）が作動している場合は、当該ボーナス終了までは所定の閾値を超えても遊技を継続可能としてボーナス終了時に打ち止めを発生させるものとするのが望ましい。

【2637】

なお、打ち止め発生条件となる純増枚数は、電源投入時又は電源オフ時若しくは設定変更時の初期状態を基準点としてそこからの差枚数としてもよいが、遊技が進む中で最も遊技価値が減少した地点を基準点としてそこからの純増枚数すなわち一撃出玉 MY とするのがより好ましく、このようにすることにより、閉店後に電源を落とさず、かつ、あまり設定変更しないホールでも、例えば 7 日間でトータル 1 万枚のメダルを吸い込んだ後 8 日目に 2 万 9000 枚を出すなど、一撃で 19000 枚を遙かに超えるメダルを特定の遊技者

10

20

30

40

50

に提供してしまうといった事態を効果的に抑制できる。

【2638】

また、打ち止め機能が発動した場合は、遊技者に対して店員を呼ぶ旨の報知演出を行うことが望ましい。または、これと合わせてホール店員向けに「打ち止め達成しました、閉店時間までこの状態で待機させてください」などの表示を行い、営業時間内に電断復帰を行って打ち止めを解除することがないように促すことが望ましい。仮に打ち止めが発生しても即座に解除されてしまえば、射幸性の抑制が図れないからである。

【2639】

さらに、打ち止めが発生する場合に、所定の外部信号（外部端子板からのホールコンピュータへ向けて出力される外部信号やメダルレス遊技機・管理遊技機で主基板や払出制御基板などからメダル等の貸出機（サンド）へ出力される通信用信号）を出力可能として、ホールコンピュータなどを介して店舗管理者が状況を把握できるものとしてもよい。

【2640】

また、ある1ゲームにおいてリミッタ処理（2400枚到達での有利区間強制終了処理など）と打ち止め処理の発動条件を同時に満たす場合は、リミッタ処理を行わないものとして当該ゲームでの処理負担を軽減してもよいし、両方を行って結果的に打ち止め状態となるものとしてもよい。

【2641】

【第6の遊技機のまとめ（付記）】

以上、第6の遊技機では以下のような構成の遊技機を提供できる。

【2642】

【ボーナス中の有利区間移行についての新仕様をもつ遊技機】

従来、例えば特許文献1（特開2018-110808号公報）に、押し順小役等の当籤時、投入メダル枚数を超える数のメダルが払い出される正解となるストップボタンの押し順等、所定の停止操作の態様を報知することが許容される有利状態（有利区間）と、このような報知が許容されない非有利状態（非有利区間、通常区間）とを設ける遊技機が記載されている。

【2643】

そして、一の有利状態が開始から最大限継続可能なゲーム数を、例えば1500G（G；ゲーム）に定め、この1500Gを超えると、一の有利状態を強制終了させて一旦非有利状態に復帰させるリミッタ機能を設けている。

【2644】

リミッタ機能は、一の有利状態中のメダルの増加区間での総払出メダル枚数から総投入メダル枚数を引いた差枚数等が所定の上限例えば2400枚を超えたときにも作動させるのが適切とされ、現行、一の有利状態は、予め定めた任意時点での終了の他、1500G超過又は2400枚超過等により強制終了となる。

【2645】

このように、有利状態に関して計数される数値情報が1500G超過又は2400枚超過等といった所定のリミット閾値に達すると、有利状態から非有利状態に復帰させることにより、有利状態中、ある程度纏まった期間について押し順小役の正解押し順等を継続的に報知するアシストタイムATが過度に長期になるのを防止し、射幸性を適切に保てるようにしている。

【2646】

しかし、1500G超過又は2400枚超過等により強制終了となる有利状態の終盤でアシストタイムATの当選が確定した場合、ATによるメダルの増加区間を十分に確保することができない。

【2647】

このため、多くの遊技数を費やしてやっとアシストタイムATに当選できたのに、獲得メダル枚数が期待するほどには伸びない等、低調なゲーム性に陥り、遊技興趣が低下する恐れがある。

10

20

30

40

50

【2648】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利区間を用いたゲーム性を向上することができる遊技機を提供することを課題とする。

【2649】

上記課題を解決するため、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2650】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R等）と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御手段等）と、

所定の停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、情報表示装置14の指示モニタ、演出表示部21等）と、

前記報知手段による報知が許容される有利状態（例えば、有利区間）と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態（例えば、非有利区間）と、を制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101による有利状態制御手段等）と、

前記有利状態に関して計数される数値情報がリミット閾値に達すると、前記有利状態から前記非有利状態に前記報知手段による報知に関する状態を移行するリミット制御手段（例えば、メインCPU101によるゲーム数リミッタ、枚数リミッタ等）と、

前記ボーナス役に対応する結果表示が導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段（例えば、メインCPU101によるBB1、BB2の制御手段等）と、

を備える遊技機である。

【2651】

前記役決定手段は、対応する結果表示が導出されない場合に次遊技以降に持ち越し可能なボーナス役（例えば、BB1、BB2等）を当籤役として決定可能である。

【2652】

前記有利状態として、遊技者にとって有利な第1状態（例えば、メダルの増加区間等）と、該第1状態よりも有利度合いの低い第2状態（例えば、メダルの減少区間等）とを少なくとも備える。

【2653】

前記有利状態制御手段は、以下のように構成している。

【2654】

前記第1状態において前記ボーナス状態が開始される場合、前記有利状態を終了させて前記非有利状態へと移行させることが可能である。

【2655】

前記ボーナス状態中、かつ、前記非有利状態であるときに所定役（例えば、押し順ベル、共通ベル等）に当籤したことに基づいて前記第1状態に移行するための権利（例えば、有利状態を継続してボーナス終了後にATに突入させる権利等）を付与可能である。

【2656】

前記第2状態において前記ボーナス状態が開始される場合、前記有利状態を維持可能であり、かつ、当該有利状態が維持された前記ボーナス状態が終了するときに前記第1状態に移行するための権利（例えば、有利状態を継続してボーナス終了後にATに突入させる権利等）を有していない場合は、当該有利状態を終了可能である。

【2657】

本発明によれば、有利区間を用いたゲーム性を向上することができる遊技機を提供することができる。

【2658】

〔特定ＢＢ作動後にレア役高確率状態に突入させる遊技機〕

〔ボーナス非作動中に出現するリーチ目役がメイン遊技状態で変化する遊技機〕

〔特定ＢＢ作動後から純増１４枚区間に突入する遊技機〕

従来、特許文献１（特開２０１６－２２２２１号公報）に、ビッグボーナスＢＢすなわち第一種特別役物に係る役物連続作動装置の作動中に当籤可能な複数種類のレギュラーボーナスＲＢ役すなわち第一種特別役物を持ち、ＢＢ終了時に特定種別のＲＢ役の持ち越し状態となったことに応じて、再遊技確率の高い高ＲＴ（ＲＴはリプレイタイム）状態へと移行させる遊技機が知られている（図１５～１７、段落〔０１００〕～〔０１１８〕参照）。

〔２６５９〕

以上のものは、高ＲＴ状態において、遊技者は手持ちのメダルの減少を抑制できながら、再度のＢＢの当籤に期待できるが、遊技性を多様化するまでには至らない。

〔２６６０〕

よって、ＢＢ作動中のＲＢ役を用いた遊技性にはさらなる工夫の余地がある。

〔２６６１〕

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、ＢＢ作動中のＲＢ役を用いて、遊技性の多様化を図ることを課題とする。

〔２６６２〕

上記課題を解決するため、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

〔２６６３〕

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ等）と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるリール停止制御手段等）と、

所定の停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、情報表示装置１４の指示モニタ、演出表示部２１等）と、

前記報知手段による報知が行われる報知遊技を制御可能な報知遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１による有利状態制御手段等）と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１によるＢＢ１の制御手段等）と、

を備える。

〔２６６４〕

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役（例えば、ＢＢ１等）と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な第１特別ボーナス役（例えば、ＲＢ１等）及び第２特別ボーナス役（例えば、ＲＢ２等）を備える。

〔２６６５〕

前記特定ボーナス状態で当籤可能な役として、第１役（例えば、チェリーＡ等）と第２役（例えば、チェリーＢ等）を備える。

〔２６６６〕

前記特定ボーナス状態かつ前記第１特別ボーナス役の持越中（例えば、「ＢＢ１作動中のＲＢ１持越中」）においては、前記第１役に当籤した遊技で第１図柄組合せ（例えば、チェリー対応のＮＭＬ１４等）が導出可能で、かつ、前記第２役に当籤した遊技で該第１図柄組合せは導出不能であって第２図柄組合せ（例えば、１枚役対応のＮＭＬ１１等）が導出可能とされる。

〔２６６７〕

10

20

30

40

50

前記特定ボーナス状態かつ前記第2特別ボーナス役の持越中（例えば、「BB1作動中のRB2持越中」）においては、前記第1役に当籤した遊技で前記第1図柄組合せ（例えば、チェリー対応のNML14等）が導出可能で、かつ、前記第2役に当籤した遊技で前記第1図柄組合せ（例えば、チェリー対応のNML14等）が導出可能とされる。

【2668】

前記報知遊技に関する判定の有利度合い（例えば、アシストタイムATの初当たり及び／又は上乘せの当選期待度等）は、前記特定ボーナス状態かつ前記第1特別ボーナス役の持越中において前記第2役が当籤した場合よりも、前記特定ボーナス状態かつ前記第2特別ボーナス役の持越中において前記第2役が当籤した場合の方が高い。

【2669】

以上のものにおいて、

前記第1役及び前記第2役は遊技価値の付与に係る小役であり、

前記第2図柄組合せ（例えば、1枚役対応のNML11等）が導出された場合に付与される遊技価値数よりも、前記第1図柄組合せ（例えば、チェリー対応のNML14等）が導出された場合に付与される遊技価値数の方が多いのが好ましい。

【2670】

本発明によれば、BB作動中のRB役を用いて、遊技性の多様化を図ることができる。

【2671】

また、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2672】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R等）と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御手段等）と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段（例えば、メインCPU101によるBB2の制御手段等）と、

を備える。

【2673】

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な所定ボーナス役（例えば、BB2等）と、該所定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する所定ボーナス状態で当籤可能な特別ボーナス役（例えば、RB4等）を備える。

【2674】

ボーナス非作動状態及び前記所定ボーナス状態で当籤可能な第1役（例えば、リーチ目役3等）と第2役（例えば、1枚役）を備える。

【2675】

前記所定ボーナス状態かつ、前記特別ボーナス役の持越中（例えば、「BB2作動中のRB4持越中」）で前記第1役に当籤した場合は、第1図柄組合せ（例えば、リーチ目対応のNML13等）は導出不能で、かつ、該第1図柄組合せと異なる第2図柄組合せ（例えば、1枚役対応のNML11等）が導出可能である。

【2676】

前記ボーナス非作動状態において、前記第1役に当籤した場合は、前記第1図柄組合せ（例えば、リーチ目対応のNML13等）が導出可能で、かつ、前記第2役に当籤した場合は、前記第2図柄組合せ（例えば、1枚役対応のNML11等）が導出可能である。

【2677】

前記ボーナス非作動状態において、前記第1役（例えば、リーチ目役3等）に当籤した状況は、前記第2役（例えば、1枚役）に当籤した状況よりも有利（例えば、ボーナスの重複当籤確定等）である。

10

20

30

40

50

【2678】

本発明によれば、BB作動中のRB役を用いて、遊技性の多様化を図ることができる。

【2679】

また、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2680】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R等）と、

ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び遊技者の停止操作の態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで前記当籤役に応じた図柄組合せを導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御手段等）と、

前記ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されるとボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たすと当該ボーナス状態を終了するボーナス制御手段（例えば、メインCPU101によるBB1の制御手段等）と、

を備える。

【2681】

前記ボーナス役として、ボーナス非作動状態で当籤可能な特定ボーナス役（例えば、BB1等）と、該特定ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する特定ボーナス状態で当籤可能な一の特別ボーナス役（例えば、RB1等）及び他の特別ボーナス役（例えば、RB3等）を備える。

【2682】

前記一の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する一の特別ボーナス状態（例えば、「BB1作動中のRB1作動中」等）では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がマイナスである。

【2683】

前記他の特別ボーナス役に対応する図柄組合せが導出されると開始する他の特別ボーナス状態（例えば、「BB1作動中のRB3作動中」等）では、単位遊技あたりの遊技価値の増加期待値がプラスである。

【2684】

本発明によれば、BB作動中のRB役を用いて、遊技性の多様化を図ることができる。

【2685】

【1：nの表現による上乗せ表現をする遊技機】

従来、特許文献1（特開2019-180579号公報）に、1通りの押し順に対応した指示モニタ（メインCPUによる打順報知）に、当籤役に応じた指示番号を表示し、表示された指示番号に対応する押し順で停止操作をすることを遊技者に促し、遊技者に指示モニタに注目させる遊技機が知られている（図16、22、23、段落[0128]等参照）。

【2686】

しかし、指示モニタのみに注目させる遊技性であると、遊技が単調となるという課題があった。

【2687】

本発明は、かかる問題を解決するためのものであり、指示モニタと、演出表示部等で行うナビ演出とを用いて、遊技の興趣を高めることを課題とする。

【2688】

上記課題を解決するため、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2689】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R等）と、

前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン8L、8C、8R、ストップスイッチ8S等）と、

複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御手段等）と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段により制御され適切な停止操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、情報表示装置14の指示モニタ）と、

演出を制御可能な演出制御手段により制御される演出実行手段（例えば、演出表示部21等）と、

を備える。

10

【2690】

前記操作態様報知手段は、単位遊技において適切な操作態様の報知を行わない場合は、無報知態様（例えば、「0番」又は「非表示」等）となるものである。

【2691】

特定態様（例えば、左第一停止等）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ている。

【2692】

前記操作態様報知手段が無報知態様のとき前記特定態様以外で停止操作がされた場合、前記特定態様で停止操作がされた場合よりも、前記操作態様報知手段による適切な操作態様の報知についての実行性能を低める非優遇制御を可能にしている。

20

【2693】

前記役決定手段により停止操作態様を問わず同一の表示結果が導出される所定役（例えば、共通ベル等）が当籤役として決定された単位遊技では、前記特定態様以外で停止操作をしても、前記非優遇制御は行わず、前記演出実行手段により、第一停止操作態様（例えば、左中右の順押し等）を推奨する第1演出を実行する場合と、該第1演出を行わずに該第一停止操作態様と異なる第2停止操作態様（例えば、右中左の逆押し等）を推奨する第2演出を実行する場合がある。

【2694】

本発明によれば、指示モニタと、演出表示部等で行うナビ演出とを用いて、遊技の興趣を高めることができる。

30

【2695】

〔事実上の複数ゲームのペナルティを搭載した遊技機〕

従来、特許文献1（特開2016-22118号公報）に、規定された停止操作順序に従わない変則停止操作が行われたことを条件に、予め定められた猶予ゲームを設定し、設定した猶予ゲームが消化される間に、変則停止操作が行われたことを条件に、規定ゲーム数の間、ART（再遊技確率の高いリプレイタイムRT中にアシストタイムATを行うアシストリプレイタイムの略）の抽選を行わない遊技機が知られている（図92、[0471]～[0484]等参照）。

【2696】

40

しかし、変則停止操作に応じてAT関連の抽選を結果的に不利なものとする仕様については、より適切なものに改善する余地がある。

【2697】

本発明は、遊技者の行った停止操作態様に応じてAT関連の抽選の内容を適切に制御することを課題とする。

【2698】

上記課題を解決するため、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【2699】

図柄の変動表示が可能な図柄表示手段（例えば、リール3L，3C，3R等）と、

50

前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、ストップボタン 8 L，8 C，8 R、ストップスイッチ 8 S 等）と、

複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メイン CPU 101 による内部抽籤手段等）と、

前記役決定手段により決定された当籤役及び前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで結果表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メイン CPU 101 によるリール停止制御手段等）と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段により制御され適切な停止操作態様を報知可能な操作態様報知手段（例えば、情報表示装置 14 の指示モニタ）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様が報知される特別遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101 によるアシストタイム AT の制御手段等）と、

前記特別遊技状態に関連する決定が優遇される優遇状態（例えば、AT 抽選あり等）と、当該優遇状態でない非優遇状態（例えば、AT 抽選なし等）とを有し、少なくとも前記特別遊技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な優遇制御手段（例えば、メイン CPU 101 による複数ゲームの非優遇制御手段等）と、

状態情報を管理可能な複数個の管理手段（例えば、ゲーム数カウンタ A ～ E 等）と、を備える。

【2700】

特定態様（例えば、左第一停止等）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ている。

【2701】

前記優遇制御手段は、複数回である特定回数（例えば、5 回等）の単位遊技である所定期間にわたって前記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前記優遇状態に制御可能とし、前記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前記非優遇状態に制御可能とする優遇制御を実行可能である。

【2702】

前記複数個の管理手段は、前記特定回数に対応する個数（例えば、5 個等）が設けられている。

【2703】

前記所定期間の各単位遊技において前記特定態様にて停止操作が行われた場合に、前記複数個の管理手段のうち前記状態情報が初期情報（例えば、0 等）となっている前記管理手段のうちの 1 つの前記状態情報を前記初期情報と異なる情報（例えば、5 等）に更新可能である。

【2704】

前記複数個の管理手段で管理される前記状態情報の全てが前記初期情報と異なる情報（例えば、0 より大等）となっている状況において、前記優遇状態となる。

【2705】

本発明によれば、遊技者の行った停止操作態様に応じて AT 関連の抽選の内容を適切に制御することができる。

【符号の説明】

【2706】

1 … パチスロ機、71 … 主制御基板、72 … 副制御基板、100 … 主制御回路、101 … メイン CPU、200 … 副制御回路、201 … サブ CPU

10

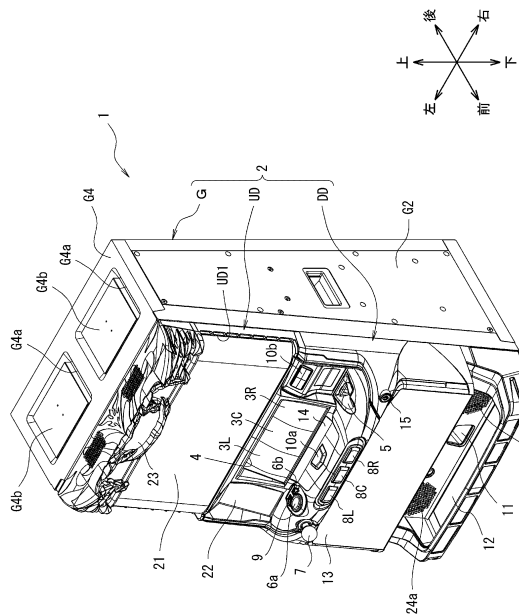
20

30

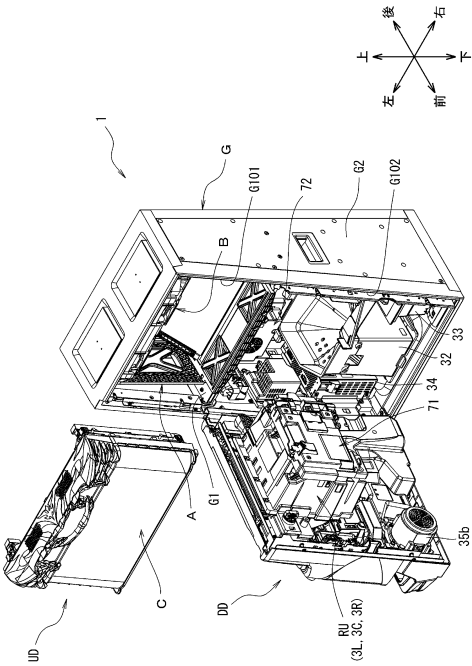
40

50

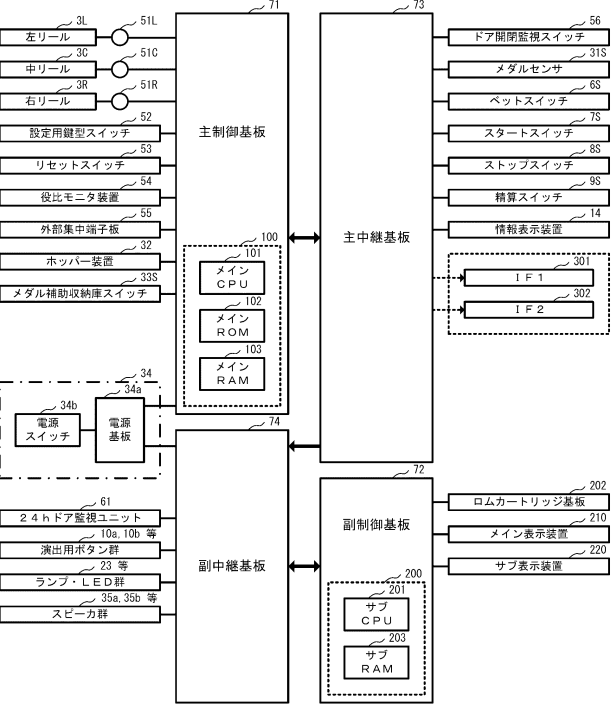
【図面】
【図 1】



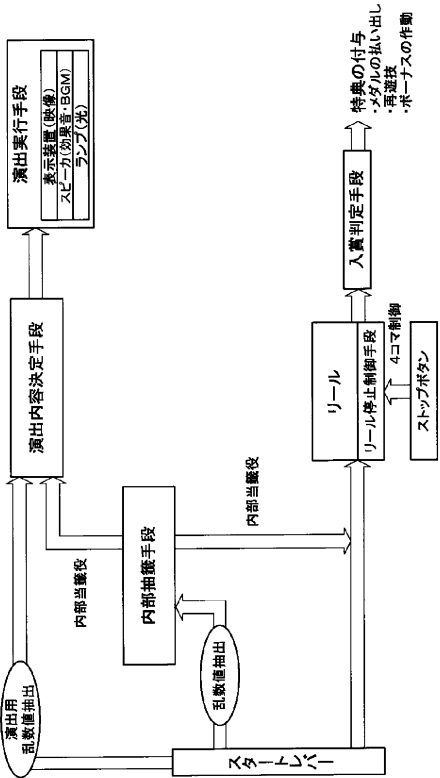
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

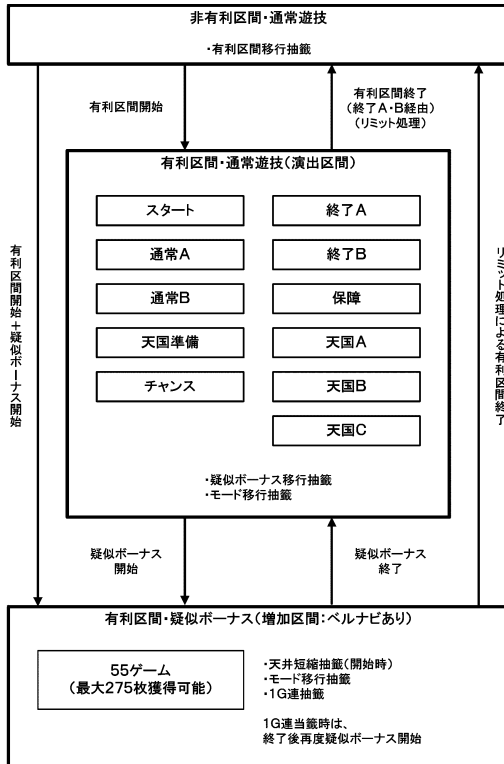
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

[illegible]

10

20

【圖 7】

非有区間サブフラグ	はずれ	リブベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有区間当額時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有区間入賞時サブフラグ	はずれ	通り1	通り2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード名	非有価区設置サブグラフ					
	はずれ	リプル	戻区	スィカ	確定迄	中子
特約なし	0	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常モード	0	73	73	73	0	0
通常モード	0	73	73	73	0	0
天国劇場モード	2	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了モード	0	0	0	0	0	0
終了モード(非有価区(はずれ))	0	0	0	0	224	0
非有価モード(非有価区)	0	0	2	6	224	0
天国Aモード(非有価区)	0	0	1	3	24	85
天国Bモード(非有価区)	0	0	1	3	8	85
天国Cモード(非有価区)	0	0	0	0	86	0

(c) 疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	有価証券当選抽(入賞時)ヤフコック							
		はずれ	通りプ1	通りプ2	ベル	勝ち	スィカ	種宝	中宝
下記以外	当選	65536	65408	65180	65260	65280	63488	0	0
	当選 (4等賞役)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当選 (3等賞役)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
	当選 (2等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当選 (1等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0
チャンスモード	当選	65536	65152	64768	64768	64768	58880	0	0
	当選 (4等賞役)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当選	0	384	788	384	768	6554	65536	65536
	当選 (4等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当選 (3等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0
終了Aモード	当選	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当選 (4等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当選	0	0	0	0	0	0	0	0
	当選 (3等賞役)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
	当選 (2等賞役)	0	0	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	当選	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当選 (4等賞役)	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当選	0	0	0	0	0	0	0	0
	当選 (3等賞役)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536
	当選 (2等賞役)	0	0	0	0	0	0	0	0

(d) 1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

[illegible]

【図 8】

[illegible]

30

40

50

【図 9】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図 10】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	—
1	F 2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F 3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F リプレイA	3000	3000	0	REP64~73
4	F リプレイB	3000	3000	0	REP64~72
5	F ナル	2000	2000	0	REP28.57~63.72
6	F 確定ナリ	326	326	0	REP02.03.07~14.28~56.72
7	F 中段ナリ	326	326	0	REP02.03.07~27.72
8	F リーチ目	326	326	0	REP01~14.72
9	F スカ	1030	1030	0	FRU08~12
10	F ヘル123A1	1931	2147	0	FRU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
11	F ヘル123A2	1931	2147	0	FRU01.02.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
12	F ヘル123B1	1931	2147	0	FRU01.02.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
13	F ヘル123B2	1931	2147	0	FRU03.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
14	F ヘル132A1	1931	2147	0	FRU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104
15	F ヘル132A2	1931	2147	0	FRU01.02.22.23.29.41.68.69.73.74.101.102
16	F ヘル132B1	1931	2147	0	FRU03.13.14.22.29.48.51.52.60.103.104
17	F ヘル132B2	1931	2147	0	FRU01.02.23.25.30.41.68.69.73.74.101.102
18	F ヘル121A1	1931	2147	0	FRU04.16.17.24.42.84.85.107.108
19	F ヘル121A2	1931	2147	0	FRU04.20.21.26.40.79.80.105.106
20	F ヘル121B1	1931	2147	0	FRU04.16.20.21.24.84.85.107.108
21	F ヘル121B2	1931	2147	0	FRU04.1.7.26.40.42.79.80.105.106
22	F ヘル231A1	1931	2147	0	FRU05.18.27.28.43.88.89.111.112
23	F ヘル231A2	1931	2147	0	FRU05.31.33~35.91.92.109.110
24	F ヘル231B1	1931	2147	0	FRU05.18.33~35.88.89.111.112
25	F ヘル231B2	1931	2147	0	FRU05.27.28.31.43.91.92.109.110
26	F ヘル312A1	1931	2147	0	FRU06.46.47.65.76.83.90.113.114
27	F ヘル312A2	1931	2147	0	FRU06.61.62.66.71.77.78.115.116
28	F ヘル312B1	1931	2147	0	FRU06.47.65.71.76.83.90.114.115
29	F ヘル312B2	1931	2147	0	FRU06.46.61.62.66.77.78.113.116
30	F ヘル321A1	1931	2147	0	FRU07.50.63.70.72.86.87.95.96
31	F ヘル321A2	1931	2147	0	FRU07.45.49.59.67.81.82.93.94
32	F ヘル321B1	1931	2147	0	FRU07.45.63.67.72.86.87.95.96
33	F ヘル321B2	1931	2147	0	FRU07.45.50.59.70.81.82.93.94
34	F B8後6枚	0	0	10000	FRU01~116
35	F B8後1枚	0	0	50000	FRU13~120

※非フラグ欄の右側の抽籤値。フラグ欄では「はずれ」の値となる。

【図 11】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ		格納領域	データ		表示役	名称	払出等	
左リール	中リール		データ	内容			2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	00000001	BB01	C 2BB	—	0(2BB)	—
赤7	スイカ	BAR	00000010	BB02	C 3BB	—	—	0(3BB)
—	—	—	00000100	—	—	—	—	—
—	—	—	00010000	—	—	—	—	—
—	—	—	00100000	—	—	—	—	—
—	—	—	01000000	—	—	—	—	—
—	—	—	10000000	—	—	—	—	—
リプレイ	ベル	リプレイ	00000001	REP01	C リーチ目1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	スイカ	リプレイ	00000010	REP02	C リーチ目2 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	チェリー	リプレイ	00000100	REP03	C リーチ目2 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	赤7	リプレイ	00001000	REP04	C リーチ目3 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	BAR	リプレイ	00100000	REP05	C リーチ目3 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	黄ブランク	リプレイ	00100000	REP06	C リーチ目4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	BAR	01000000	REP07	C 中+1 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	白ブランク1	10000000	REP08	C リーチ目5 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	黄ブランク	00000001	REP09	C リーチ目5 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	白ブランク2	00000010	REP10	C リーチ目5 4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	BAR	00000100	REP11	C リーチ目6 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	白ブランク1	00001000	REP12	C リーチ目6 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	黄ブランク	00100000	REP13	C リーチ目6 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	白ブランク2	00100000	REP14	C リーチ目6 4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	BAR	チェリー	01000000	REP15	C 中+1 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	BAR	チェリー	10000000	REP16	C 中+1 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	スイカ	チェリー	00000001	REP17	C 中+12 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	チェリー	チェリー	00000010	REP18	C 中+12 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	スイカ	リプレイ	00000100	REP19	C 中+13	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	赤7	チェリー	00001000	REP20	C 中+14 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	赤7	チェリー	00100000	REP21	C 中+14 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	BAR	チェリー	00100000	REP22	C 中+14 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	BAR	チェリー	01000000	REP23	C 中+14 4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	スイカ	チェリー	00000000	REP24	C 中+15 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	スイカ	チェリー	00000001	REP25	C 中+15 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	チェリー	チェリー	00000010	REP26	C 中+15 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	チェリー	チェリー	00000100	REP27	C 中+15 4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	チェリー	00010000	REP28	C 汎用+1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	赤7	赤7	00100000	REP29	C 確定+KB1 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	赤7	スイカ	00100000	REP30	C 確定+KB2 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	BAR	01000000	REP31	C 確定+KB2 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	白ブランク1	10000000	REP32	C 確定+KB2 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	黄ブランク	00000001	REP33	C 確定+KB2 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	白ブランク2	00000010	REP34	C 確定+KB2 4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	BAR	00000100	REP35	C 確定+KB2 5	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	白ブランク1	00010000	REP36	C 確定+KB2 6	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	黄ブランク	00100000	REP37	C 確定+KB2 7	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	白ブランク2	00100000	REP38	C 確定+KB2 8	0(再遊技)	0(再遊技)	—
黄ブランク	赤7	チェリー	01000000	REP39	C 確定+KB3 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
黄ブランク	赤7	チェリー	10000000	REP40	C 確定+KB3 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク2	赤7	チェリー	00000001	REP41	C 確定+KB3 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	BAR	00000010	REP42	C 確定+1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	ベル	ベル	00000100	REP43	C 確定+2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	白ブランク2	BAR	00010000	REP44	C 確定+3 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	黄ブランク	00100000	REP45	C 確定+3 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	白ブランク1	00100000	REP46	C 確定+3 3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	赤7	01000000	REP47	C 確定+4 1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	スイカ	10000000	REP48	C 確定+4 2	0(再遊技)	0(再遊技)	—

【図 12】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			格納領域	データ	内容	名称	払出等	
左リール	中リール	右リール					2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C 確定+5 1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C 確定+5 2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C 確定+5 3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C 確定+5 4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00100000	REP53	C 確定+5 5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C 確定+5 6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C 確定+6 1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C 確定+6 2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C +1KB1 1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C +1KB1 2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C +1KB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C +1 1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C +1 2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C +12	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C +13	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C BT17 1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C BT17 2 1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C BT17 2 3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C BT17 2 4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C BT17 2 1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C BT17 2 2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C BT17 2 3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C BT17 2 4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C 中後7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C 中後7	0(再遊技)	0(再遊技)
—	—	—		00000010	—	—	—	—
—	—	—		00000100	—	—	—	—
—	—	—		00001000	—	—	—	—
—	—	—		00010000	—	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—	—
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000000	FRU01	C TP+6 1.1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000001	FRU02	C TP+6 1.2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000010	FRU03	C CD+6 1	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C CT+6	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C CD+6 1	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C MT+6 1	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C BT+6 1	2	8
スイカ	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C +1KB1 1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C 2+1KB1 2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C 2+1KB1 1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C 2+1KB1 2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C 2+1KB1 3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C 右+6 1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C 右+6 2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C 右+6 3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C 右+6 4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C 右+6 5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C 右+6 6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00001000	FRU19	C 右+6 7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00010000	FRU20	C 右+6 8.1	1	1
BAR	BAR	BAR		00010000	FRU21	C 右+6 8.2	1	1
白ブランク1	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C 右+6 9	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		01000000	FRU23	C 右+6 10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C 右+6 11	1	1

【図 1 3】

図柄組合せ			表示役			払出等		
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000010	FRU25	C 右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C 右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C 右一枚14	1	1
赤ブランク	白ブランク	赤7		00001000	FRU28	C 右一枚14.2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C 右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C 右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C 右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C 右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ		00000001	FRU33	C 右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C 右一枚20	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7	16	00000100	FRU35	C 右一枚20.2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C 右一枚21	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C 右一枚21.2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C 右一枚22	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C 右一枚22.2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C 右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ		00000001	FRU41	C 右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C 右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C 右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C 右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1	17	00010000	FRU45	C 中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU46	C 中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C 中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C 中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1		00000001	FRU49	C 中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C 中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C 中一枚7	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C 中一枚7.2	1	1
BAR	赤7	BAR		00100000	FRU53	C 中一枚8	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C 中一枚8.2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR	18	01000000	FRU55	C 中一枚9	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		01000000	FRU56	C 中一枚9.2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00000001	FRU57	C 中一枚10	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C 中一枚10.2	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU59	C 中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C 中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C 中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C 中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C 中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C 中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	19	00000001	FRU65	C 中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C 中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C 中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C 中一枚20	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C 中一枚20.2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		01000000	FRU70	C 中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C 中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C 中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR		00000001	FRU73	C 中一枚24	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C 中一枚24.2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク	20	00000100	FRU75	C 中一枚25	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00001000	FRU76	C 中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C 左一枚1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C 左一枚2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C 左一枚2.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C 左一枚2.2	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C 左一枚2.2	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C 左一枚2.2	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C 左一枚2.2	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C 左一枚2.2	1	1

【図 1 4】

図柄の組合せ			表示役			払出等		
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C 左一枚3	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C 左一枚3.2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C 左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C 左一枚5	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C 左一枚5.2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C 左一枚6	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C 左一枚6.2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C 左一枚7	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1		00000001	FRU89	C 左一枚7.2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C 左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2	23	00000100	FRU91	C 左一枚9	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C 左一枚9.2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C 逆ハズミ一枚1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C 逆ハズミ一枚1.2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C 逆ハズミ一枚2	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C 逆ハズミ一枚2.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル		00000001	FRU97	C ハズミ一枚1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C ハズミ一枚1.2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C ハズミ一枚2	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C ハズミ一枚2.2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク	24	00010000	FRU101	C 順一枚1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C 順一枚2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C 順一枚2.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C 順一枚2.2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ		00000001	FRU105	C 中右一枚1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C 中右一枚1.2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C 中右一枚2	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C 中右一枚2.2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C 中左一枚1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C 中左一枚1.2	1	1
ベル	ベル	BAR	25	01000000	FRU111	C 中左一枚2	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C 中左一枚2.2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ		00000001	FRU113	C 逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C 逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C 逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C 逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C RB一枚4	—	1

【図 1 5】

	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F 2BB	2枚ベット+当選ゲームのフラグ欄はすべて押下位置Oで2BB枚数移行					
F 3BB	3枚ベット+当選ゲームのフラグ欄はすべて押下位置Oで3BB枚数移行					
F リプレイ	非フラグ欄:2BBフラグ欄:半リプレイ/3BBフラグ欄:右上がり					
F リプレイB	半リプレイ					
F 確定リプレイ	2枚ベット:中役リプレイ					
F 確定リプレイ	3枚ベット:押下位置Oで下役チェリー表示の確定チェリーリプレイ 押下位置×でもの他確定チェリーリプレイ					3枚ベット:中役リプレイ
F 中役リプレイ	3枚ベット:押下位置Oで中役チェリー表示の中役チェリーリプレイ 押下位置×でもの他中役チェリーリプレイ					3枚ベット:中役リプレイ
F 1+1目	2枚ベット:中役リプレイ					3枚ベット:中役リプレイ
F 1+1目	3枚ベット:リーチ目リプレイ					3枚ベット:中役リプレイ
F 2+3目	押下位置Oでスイカ(3枚ベット:3枚、2枚ベット:2枚)、押下位置×でスイカ(1枚)					
F A'123A1	右下がりベル (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A2	上段ベル (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: 上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B3	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:右下がりベル:3枚					
F A'123A1	右下がりベル (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A2	上段ベル (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:右下がりベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	右下がりベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:中役ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:中役ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:中役ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:中役ベル:3枚					
F A'123A2	中役ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:中役ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:中役ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	中役ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123B2	3枚ベット+3BBフラグ欄以外: (※)	上段ベル:3枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123A1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'123A2	上段ベル: (3枚ベット:3枚、 2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F A'123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ欄:上段ベル:3枚					
F A'1						

【図 17】

当選フラグ格納領域・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 18】

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

【図 19】

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 20】

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

20

【図 21】

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 22】

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

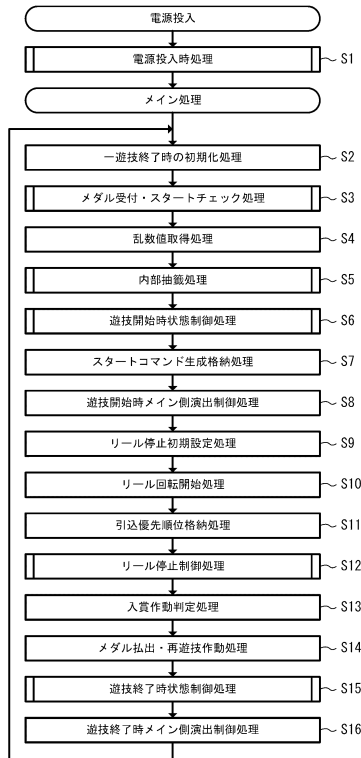
※ビット0～5は、「0」で無効、「1」で有効

30

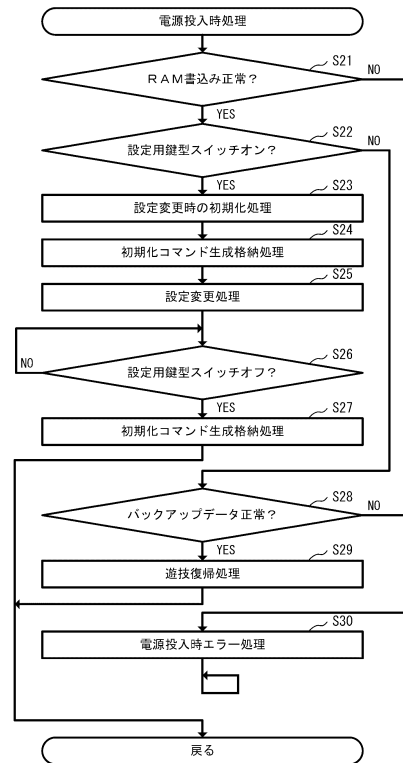
40

50

【図 2 3】



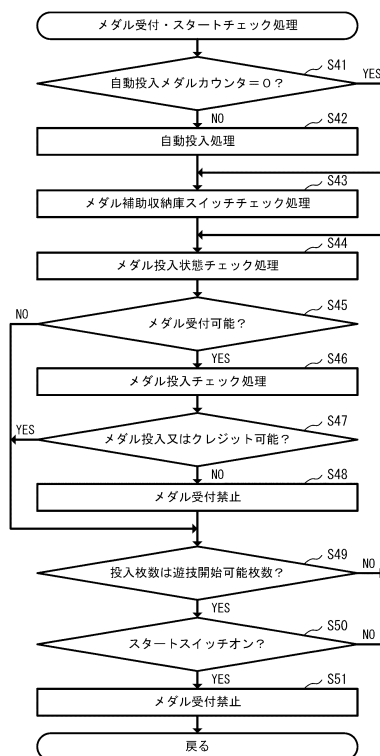
【図 2 4】



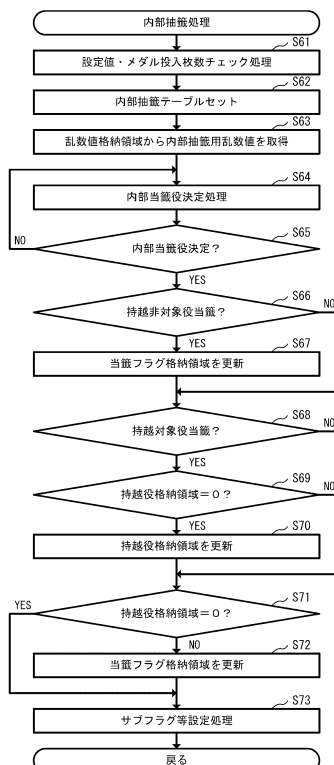
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

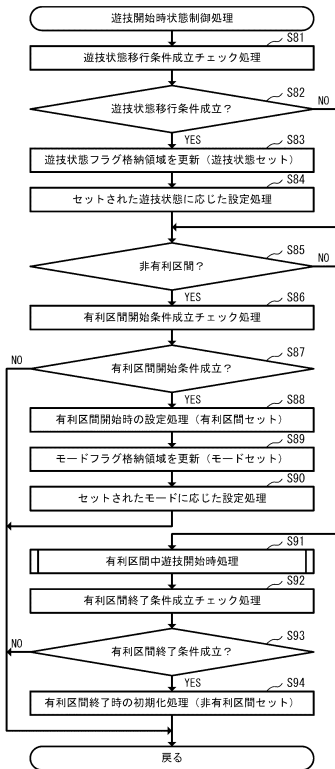


30

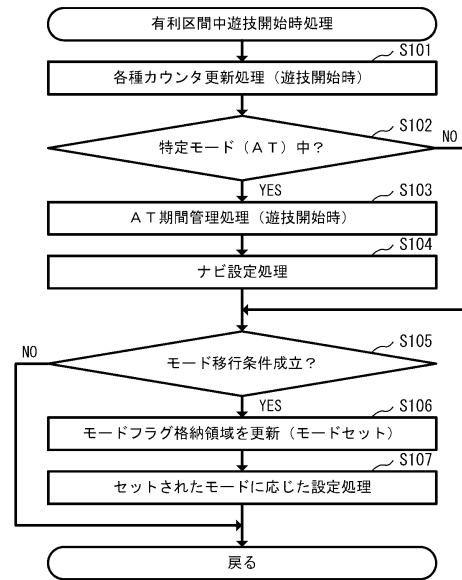
40

50

【図 27】



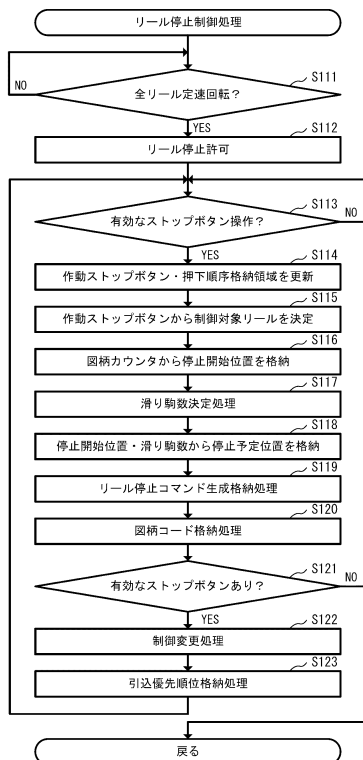
【図 28】



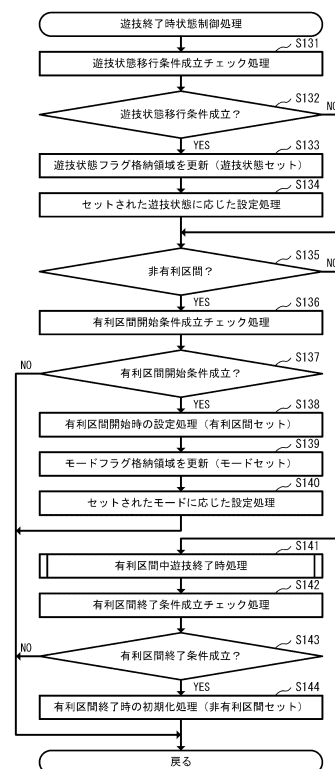
10

20

【図 29】



【図 30】

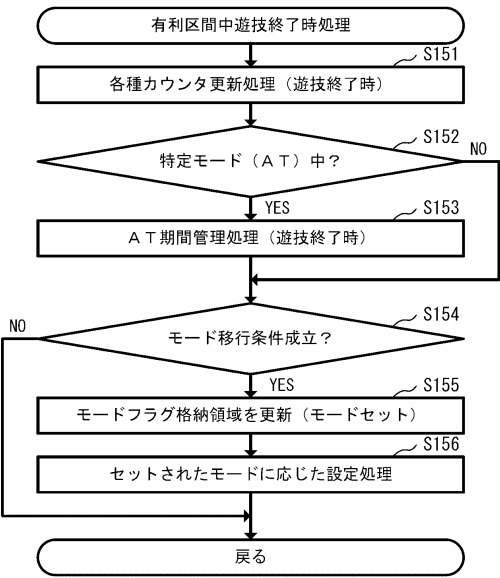


30

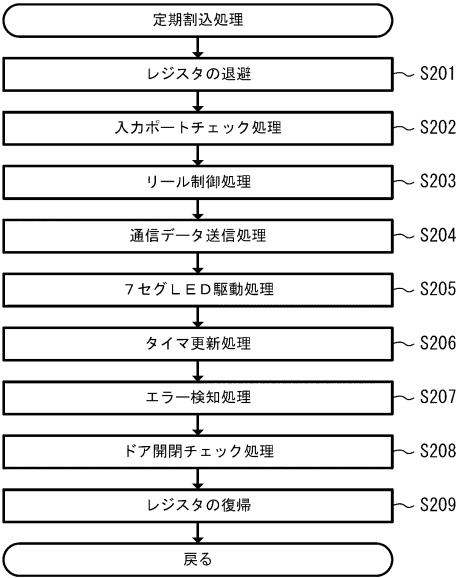
40

50

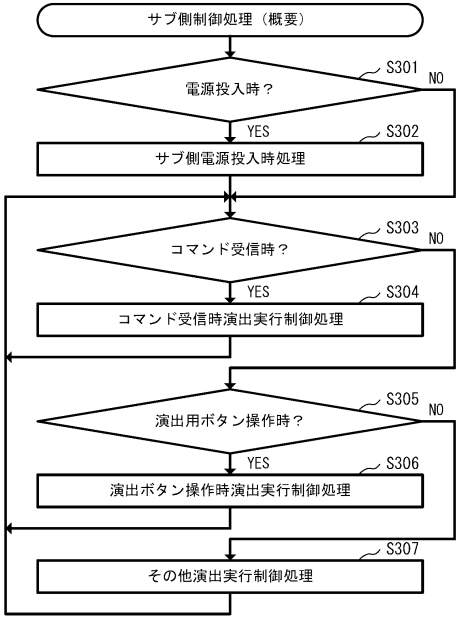
【図 3 1】



【図 3 2】

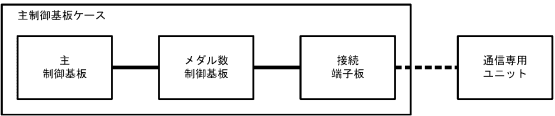


【図 3 3】

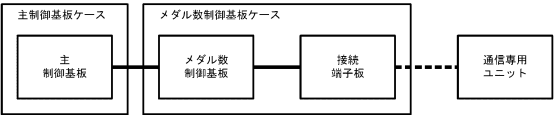


【図 3 4】

<構成例 1>



<構成例 2>

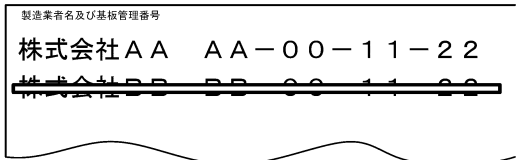


<蓄積データ例>

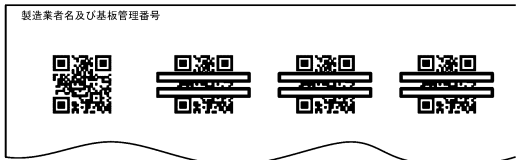
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数 (再遊技は含まない)
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (再遊技は含まない)
M V	電源投入以降の最大 M V
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (全ての役物)
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (連続役物)
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップ I D 番号	主制御基板 (チップ) の I D 番号
主制御チップメーカコード	主制御基板 (チップ) のメーカコード
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 I D 番号	メダル数制御基板 (チップ) の I D 番号 (非搭載時は 0)
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板 (チップ) のメーカコード (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】

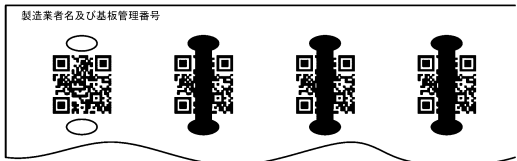
<構成例 1>



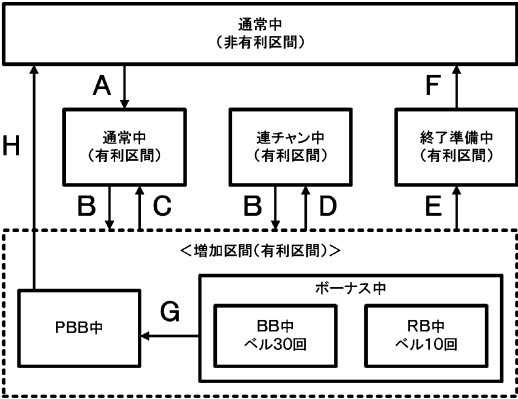
<構成例 2>



<構成例 3>



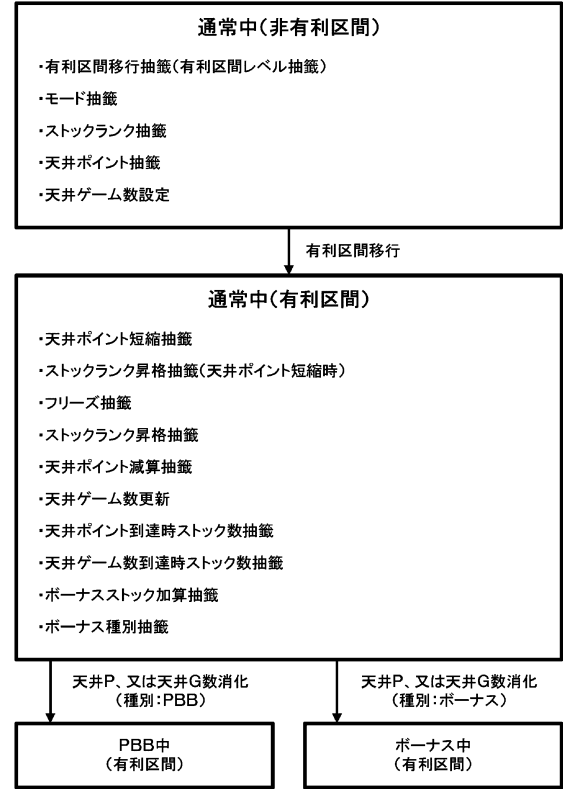
【図 3 6】



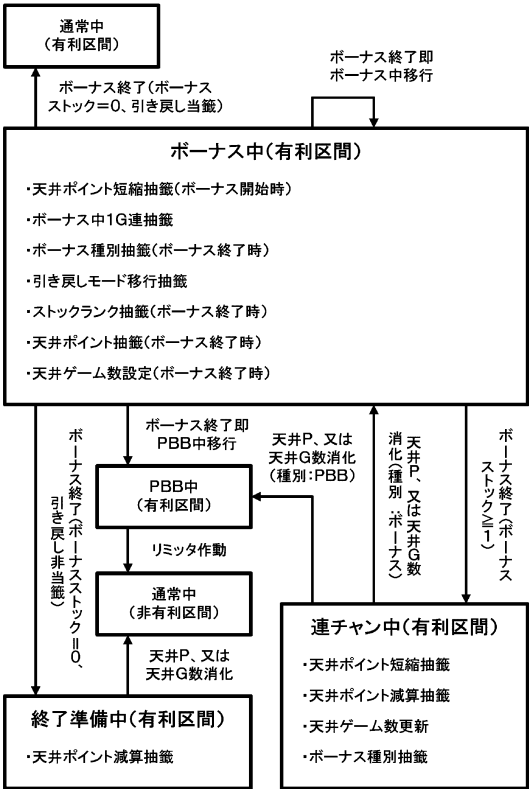
<状態遷移条件一覧>

条件	内容
A	有利区間移行抽籤の結果、該当の状態へ
B	天井ポイント、又は、天井ゲーム数を消化
C	ボーナス終了時にボーナスストック=0、かつ、引き戻しモード当籤時
D	ボーナス終了時にボーナスストック≧1
E	ボーナス終了時にボーナスストック=0、かつ、引き戻しモード非当籤時
F	天井ポイント、又は、天井ゲーム数を消化
G	ボーナス終了時に次回PBBフラグがオン、又は、ボーナス終了時に制御用払出数カウンタ>2100、又は、ボーナス終了時に制御用ゲーム数カウンタ>1399
H	有利区間払出数カウンタ>2400、又は、有利区間ゲーム数カウンタ=1500

【図 3 7】



【図 3 8】



【圖 39】

●有利区間移行抽籤(有利区間レベル抽籤)

有利区間 レベル	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
レベル1	169	2	101	2	73	0
レベル2	49	2	81	2	28	0
レベル3	2	168	2	115	2	0
レベル4	2	50	2	60	2	0
レベル5	17	17	48	55	121	0
レベル6	17	17	22	22	30	256

●モード抽籤

モノト抽籤(確率分母:256)

モード	有利区間レール等						チェリー当選 (レール不問)	スイカ当選 (レール不問)
	レール1	レール2	レール3	レール4	レール5	レール6		
モードA	233	0	228	0	0	0	0	3
モードB	0	215	0	215	64	0	0	3
モードC	2	6	7	6	1	0	0	16
モードD	12	26	12	26	143	0	64	0
モードE	9	9	9	9	48	256	192	234

●ストックランク抽籤

ストックランク抽籤(確率分母:256)

[illegible]

●天井ポイント抽籤

天井ポイント抽籤1(確率分母:256)

パラメータ1	モード					引き出し モード1	引き出し モード2
	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE		
0	0	0	0	86	128	0	16
100	3	3	0	96	128	256	240
200	45	45	0	86	0	0	240
300	30	48	0	0	0	0	0
400	54	54	0	0	0	0	0
500	54	54	0	0	0	0	0
600	32	32	0	0	0	0	0
700	0	0	128	0	0	0	0
800	0	0	128	0	0	0	0
900	0	0	0	0	0	0	0

天井ポイント抽籤2(確率分母:256)

パラメータ2	モード						
	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE	引き戻し モード1	引き戻し モード2
0~49	128	128	128	128	64	256	64
50~99	128	128	128	128	192	0	192

【圖 40】

●東京州内短期修業

●東京ポイント短期修業(簿主分:256)

所属	内務省管区等			
	東京中	茨城	千葉	埼玉
東京ポイント短期修業	224	244	246	224
当数	32	12	10	32

●メタリックラング算給修業

●メタリックラング算給修業(東京ポイント短期修業)(簿主分:256)

所属	東京の分											
	ラン/0	ラン/10	ラン/20	ラン/30	ラン/40	ラン/50	ラン/60	ラン/70	ラン/80	ラン/90	ラン/00	ラン/10
メタリックラング算給修業	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/20	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/30	0	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/40	0	0	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	0	128	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/50	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0	0
ラン/60	0	128	128	128	192	192	0	0	0	0	0	0
当数	0	128	128	128	192	192	0	0	0	0	0	0
ラン/70	0	0	0	0	0	0	54	192	0	0	0	0
当数	0	0	0	0	0	0	54	192	0	0	0	0
ラン/80	0	0	0	0	0	0	60	192	0	0	0	0
当数	0	0	0	0	0	0	60	192	0	0	0	0
ラン/90	0	0	0	0	0	0	0	32	192	0	0	0
当数	0	0	0	0	0	0	0	32	192	0	0	0
ラン/00	0	0	0	0	0	0	1	0	32	64	256	0
当数	0	0	0	0	0	0	1	0	32	64	256	0

●メタリックラング算給修業(簿主分:256)

所属	東京の分											
	ラン/0	ラン/10	ラン/20	ラン/30	ラン/40	ラン/50	ラン/60	ラン/70	ラン/80	ラン/90	ラン/00	ラン/10
メタリックラング算給修業	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/20	0	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/30	0	100	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	100	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/40	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0	0	0
ラン/50	0	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0	0
ラン/60	0	0	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	0	3	100	153	0	0	0	0	0	0
ラン/70	0	0	0	0	16	239	0	0	0	0	0	0
当数	0	0	0	0	16	239	0	0	0	0	0	0
ラン/80	0	0	0	0	0	0	1	16	249	0	0	0
当数	0	0	0	0	0	0	1	16	249	0	0	0
ラン/90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	23	3	0
当数	0	0	0	0	0	0	0	0	0	23	3	0

●メタリックラング算給修業(簿主分:256)

所属	東京の分	
	東京中	埼玉
メタリックラング算給修業	252	0
当数	252	0

【図 4 1】

●天井ポイント到達時ストック数抽籤

天井ポイント到達時ストック数抽籤(確率分母:256)

指定天井 ポイント	ストック数	有利区間レベル等						引き戻し モード1	引き戻し モード2
		レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6		
0～199	1	171	76	192	115	128	256	256	128
	2	19	72	12	50	18	0	0	0
	3	32	50	12	24	95	0	0	48
	4	31	20	12	16	12	0	0	0
	5	1	20	10	16	3	0	0	48
	6	1	7	16	16	0	0	0	0
	7	1	6	9	9	0	0	0	0
	8	0	3	0	6	0	0	0	0
	9	0	1	0	3	0	0	0	0
	10	0	1	0	1	0	0	0	0
	15	0	0	0	0	0	0	0	0
	20	0	0	0	0	0	0	0	0
25	0	0	0	0	0	0	0	0	
200～499	1	171	76	192	115	128	256		
	2	9	30	2	17	15	0		
	3	17	40	6	20	18	0		
	4	26	40	6	26	48	0		
	5	29	40	14	26	48	0		
	6	9	10	17	22	0	0	※設定なし	※設定なし
	7	1	9	15	12	0	0		
	8	0	9	12	12	0	0		
	9	0	1	0	3	0	0		
	10	0	1	0	3	0	0		
	15	0	0	0	0	0	0		
	20	0	0	0	0	0	0		
500～599	1	171	76	192	115	128	128		
	2	8	10	1	12	8	0		
	3	8	26	1	12	8	0		
	4	16	32	8	13	9	0		
	5	32	32	16	16	104	0		
	6	20	32	18	16	0	0	※設定なし	※設定なし
	7	1	16	20	18	0	0		
	8	0	14	0	18	0	0		
	9	0	9	0	18	0	0		
	10	0	9	0	18	0	0		
	15	0	0	0	0	0	0		
	20	0	0	0	0	0	0		
25	0	0	0	0	0	128			
700～	1	9	0	0	0	0	0		
	2	16	33	52	46	0	0		
	3	43	49	34	32	0	0		
	4	45	50	32	32	220	0		
	5	45	32	32	32	18	0		
	6	54	32	32	32	18	0		
	7	32	16	32	32	0	0	※設定なし	※設定なし
	8	9	16	15	16	0	0		
	9	4	12	12	16	0	0		
	10	1	12	9	12	0	0		
	15	0	4	3	3	0	0		
	20	0	1	3	3	0	0		
25	0	0	0	0	0	256			

【圖 4 2】

●天井ゲーム数到達時ストック数抽籤

天井ゲーム数到達時ストック数抽籤(確率分母:256)

設定天井 ゲーム数	ストロク数	有利区間レベル号								
		レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	引き戻し モード1	引き戻し モード2	
1～ 200	1	171	76	192	115	128	256	256	180	
	2	57	55	19	29	32	0	0	48	
	3	28	125	23	48	96	0	0	40	
	4	0	0	22	64	0	0	0	0	
	5	0	0	0	0	0	0	0	0	
	6	0	0	0	0	0	0	0	0	
	7	0	0	0	0	0	0	0	0	
	8	0	0	0	0	0	0	0	0	
	9	0	0	0	0	0	0	0	0	
	10	0	0	0	0	0	0	0	0	
	15	0	0	0	0	0	0	0	0	
	20	0	0	0	0	0	0	0	0	
	25	0	0	0	0	0	0	0	0	
	201～ 500	1	171	76	192	115	128	256		
		2	17	25	9	13	16	0		
		3	40	60	12	30	32	0		
4		28	95	16	30	80	0			
5		0	0	27	68	0	0			
6		0	0	0	0	0	0			
7		0	0	0	0	0	0			
8		0	0	0	0	0	0			
9		0	0	0	0	0	0			
10		0	0	0	0	0	0			
15		0	0	0	0	0	0			
20		0	0	0	0	0	0			
25		0	0	0	0	0	0			
501～ 700		1	171	76	192	115	128	128		
		2	8	13	4	15	16	0		
		3	32	10	10	10	16	0		
	4	45	50	18	10	48	0			
	5	0	107	32	11	48	128			
	6	0	0	0	95	0	0			
	7	0	0	0	0	0	0			
	8	0	0	0	0	0	0			
	9	0	0	0	0	0	0			
	10	0	0	0	0	0	0			
	15	0	0	0	0	0	0			
	20	0	0	0	0	0	0			
	25	0	0	0	0	0	0			
	701～ 1000	1	0	0	0	0	0	0		
		2	29	32	16	43	56	0		
		3	26	50	50	40	53	0		
4		80	56	70	44	55	0			
5		121	64	80	47	62	256			
6		0	54	40	44	0	0			
7		0	0	0	38	0	0			
8		0	0	0	0	0	0			
9		0	0	0	0	0	0			
10		0	0	0	0	0	0			
15		0	0	0	0	0	0			
20		0	0	0	0	0	0			
25		0	0	0	0	0	0			

【図 4 3】

●天井ポイント算算抽籤

天井ポイント算算抽籤(確率分母:256)

天井ポイント算算抽籤	SR抽籤等					
	SR0or1 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	244	231	208	160	160	119
当籤	256	17	19	49	91	137

※SR抽籤の抽籤について

- ・「SR0」・・・押し読み以外非当籤時に設定
- ・「SR1」・・・押し読み以外非当籤時、主役1押し停止で設定
- ・「SR2」・・・押し読み以外非当籤時、主役1押し停止以外で設定

●ボナースストック加算抽籤

ボナースストック加算抽籤(確率分母:256)

スロット番号	現在のランク									
	ランク0	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6	ランク7	ランク8	ランク9
0	256	256	256	256	256	256	178	178	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	1	1	1	1	3	119	64	178	112
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	64	64	96	128
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	16	48	96
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0	0	3	32

●ボナース種別抽籤

ボナース種別抽籤(確率分母:256)

当り種別	ボナース種別	MYランク等					
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
特殊タリ	BB	86	79	82	76	80	96
	BBB	102	177	174	160	138	162
	BBB+大勝	0	0	0	0	0	0
	BBB+大勝	0	0	0	0	0	0
その他	BB	116	103	116	101	119	103
	BBB	140	153	140	150	137	143
	BBB+大勝	0	0	0	0	0	0
	BBB+大勝	0	0	0	0	0	0

※MYランクの抽籤について

MYランク	MYランク抽籤		
	201以上	201以下	その他
400以下	MYランク3	MYランク2	MYランク1
400以上	MYランク3	MYランク2	MYランク1
1200以下	MYランク3	MYランク2	MYランク1
1600以下	MYランク3	MYランク2	MYランク1
2000以下	MYランク3	MYランク2	MYランク1
その他	MYランク3	MYランク2	MYランク1

【図 4 4】

●天井ポイント短縮抽籤(ボナース開始時)

天井ポイント短縮抽籤(ボナース開始時)(確率分母:256)

天井ポイント短縮抽籤	抽籤値
非当籤	231
当籤	25

●ボナース中1G連抽籤

ボナース中1G連抽籤1(確率分母:256)

抽籤結果	内部当籤設定							
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	チェリー	スライ
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	232
当籤	1	1	1	1	1	1	6	24

ボナース中1G連抽籤2(確率分母:256)

当籤回数	内部当籤設定							
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	チェリー	スライ
0回	252	250	250	250	254	256	38	10
1回	0	0	0	0	0	0	218	246
2回	1	2	2	2	1	1	0	0
3回	1	2	2	2	1	1	0	0
4回	1	1	1	1	0	0	0	0
5回	1	1	1	1	0	0	0	0
6回	1	1	1	1	0	0	0	0
7回	1	1	1	1	0	0	0	0

●引き戻しモード移行抽籤

引き戻しモード1移行抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	設定値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	240	240	224	208	179	2
当籤	16	16	32	48	77	254

引き戻しモード2移行抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	MYランク				
	MYランク1	MYランク2	MYランク3	MYランク4	MYランク5
非当籤	247	224	128	128	256
当籤	0	32	128	128	0

●天井ポイント抽籤(ボナース終了時) ※連チャン中移行時

天井ポイント抽籤(ボナース終了時)(確率分母:256)

天井ポイント抽籤	ボナースストック数
0~3	32
4~7	32
8~11	32
12~15	32
16~19	32
20~23	32
24~27	32
28~31	32

【図 4 5】

図柄配列テーブル	第1リール			第2リール			第3リール			第4リール		
	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄位置	図柄	図柄位置
第1リール	19	BAR	19	BAR	19	BAR	19	BAR	19	BAR	19	BAR
	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ
	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ
	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ
	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ
	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ
	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ
	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ
	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ
	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ
第2リール	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ
	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ
	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ
	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ
	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ
	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ
	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ
	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ
	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ
	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ
第3リール	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ
	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ
	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ
	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ
	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ
	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ
	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ
	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ
	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ
	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ
第4リール	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ	19	スライ
	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ	18	スライ
	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ	17	スライ
	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ	16	スライ
	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ	15	スライ
	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ	14	スライ
	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ	13	スライ
	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ	12	スライ
	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ	11	スライ
	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ	10	スライ

図柄コード表	図柄コード	データ	
		図柄	データ
1	BAR	00000001	BAR
2	スライ	00000010	スライ
3	スライ	00000011	スライ
4	スライ	00000100	スライ
5	スライ	00000101	スライ
6	スライ	00000110	スライ
7	スライ	00000111	スライ
8	スライ	00001000	スライ
9	スライ	00001001	スライ
10	スライ	00001010	スライ

【図 4 6】

内部抽籤テーブル(設定値:1/3枚ベット/確率分母:65536)

No.	略称	遊技状態		
		非フラグ間	BBフラグ間	BB
0	はずれ	0	0	9560
1	F BB	583	0	—
2	F BB+F 特殊役	3201	3201	—
3	F TPリフ	7288	7288	—
4	F CDリフ	0	583	—
5	F チェリー	1690	1690	—
6	F 2134ベル 1	1261	1261	—
7	F 2134ベル 2	1261	1261	—
8	F 2143ベル 1	1261	1261	—
9	F 2143ベル 2	1261	1261	—
10	F 2314ベル 1	1261	1261	—
11	F 2314ベル 2	1261	1261	—
12	F 2341ベル 1	1261	1261	—
13	F 2341ベル 2	1261	1261	—
14	F 2413ベル 1	1261	1261	—
15	F 2413ベル 2	1261	1261	—
16	F 2431ベル 1	1261	1261	—
17	F 2431ベル 2	1261	1261	—
18	F 3124ベル 1	1261	1261	—
19	F 3124ベル 2	1261	1261	—
20	F 3142ベル 1	1261	1261	—
21	F 3142ベル 2	1261	1261	—
22	F 3214ベル 1	1261	1261	—
23	F 3214ベル 2	1261	1261	—
24	F 3241ベル 1	1261	1261	—
25	F 3241ベル 2	1261	1261	—
26	F 3412ベル 1	1261	1261	—
27	F 3412ベル 2	1261	1261	—
28	F 3421ベル 1	1261	1261	—
29	F 3421ベル 2	1261	1261	—
30	F 4123ベル 1	1261	1261	—
31	F 4123ベル 2	1261	1261	—
32	F 4132ベル 1	1261	1261	—
33	F 4132ベル 2	1261	1261	—
34	F 4213ベル 1	1261	1261	—
35	F 4213ベル 2	1261	1261	—
36	F 4231ベル 1	1261	1261	—
37	F 4231ベル 2	1261	1261	—
38	F 4312ベル 1	1261	1261	—
39	F 4312ベル 2	1261	1261	—
40	F 4321ベル 1	1261	1261	—
41	F 4321ベル 2	1261	1261	—
42	F スイカ	512	512	—
43	F 共通ベルA	3433	3433	—
44	F 共通ベルB	3433	3433	—
45	F RBMAXP	—	—	3433
46	F RB1枚	—	—	5254

【圖 47】

前部並置と図解組合せとの対応関係(その1)		図解組合せ	
No.	略称	前部並置	図解組合せ
1	F 図B	○	
2	F 特殊後		
3	F 1212		○
4	F 1212		
5	F ナリ		
6	F 2134へル 1		○
7	F 2134へル 2		
8	F 2143へル 1		
9	F 2143へル 2		○
10	F 2314へル 1		○
11	F 2314へル 2		○
12	F 2341へル 1		
13	F 2341へル 2		
14	F 2413へル 1		
15	F 2413へル 2		
16	F 2431へル 1		○
17	F 2431へル 2		○
18	F 3124へル 1		○
19	F 3124へル 2		
20	F 3142へル 1		○
21	F 3142へル 2		○
22	F 3214へル 1		
23	F 3214へル 2		○
24	F 3241へル 1		
25	F 3241へル 2		○
26	F 3412へル 1		
27	F 3412へル 2		○
28	F 3421へル 1		
29	F 3421へル 2		○
30	F 4123へル 1		○
31	F 4123へル 2		
32	F 4132へル 1		○
33	F 4132へル 2		○
34	F 4213へル 1		○
35	F 4213へル 2		○
36	F 4231へル 1		○
37	F 4231へル 2		○
38	F 4312へル 1		○
39	F 4312へル 2		○
40	F 4321へル 1		○
41	F 4321へル 2		○
42	F ナイ		○
43	F 共通へルA		○
44	F 共通へルB		○
45	F RBMAXP		○
46	F RB1後		○
47	F 疑似ミレ	○	○

【圖 48】

[illegible]

【圖 49】

[illegible]

【圖 50】

[illegible]

【図 5 1】

[illegible]

【図 5 3】

図柄の組合せ				表示役		払出率
第1レール	第2レール	第3レール	第7レール	データ	名称	3枚ペナ
ベリ	ベリ	赤/スカー	赤7	00000001	FRU33	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	赤7	00000010	FRU34	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	赤7	00000100	FRU35	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	赤/スカー	BAR	00010000	FRU36	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00001000	FRU37	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00002000	FRU38	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	赤/スカー	プラウ2	01000000	FRU39	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	プラウ2	01000000	FRU40	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	プラウ2	00000001	FRU41	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	赤/スカー	プラウ2	00000010	FRU42	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	プラウ3	00000100	FRU43	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	プラウ3	00001000	FRU44	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	プラウ3	00010000	FRU45	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	BAR	FRU46	01000000	FRU46	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU48	01000000	FRU47	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU50	00000001	FRU48	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU52	00000100	FRU49	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU54	00001000	FRU50	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU56	00010000	FRU51	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	プラウ3	FRU57	00001000	FRU52	C ts4KBA 1~2
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU59	00010000	FRU53	C ts4KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU61	01000000	FRU54	C ts4KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU63	01000000	FRU55	C ts4KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	FRU65	01000000	FRU56	C ts4KBA 1~4
ベリ	ベリ	赤/スカー	赤7	00000001	FRU57	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00000010	FRU58	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00000100	FRU59	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00001000	FRU60	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	赤/スカー	プラウ2	00010000	FRU61	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00000001	FRU62	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	00000100	FRU63	C KBA 1~4
ベリ	ベリ	ベリ/ベリ	BAR	01000000	FRU64	C KBA 1~4

【圖 5 2】

[illegible]

【図 5 4】

[illegible]

【図 59】

内部当籤役と打順と表示役等との対応関係(その4)

内部当籤役		打順					
No.	図柄	4123	4132	4213	4231	4312	4321
1	F BB			押下位置正解でBB、不正解ではずれ目			
2	F 特殊役			1枚入賞			
3	F TPW			上段リブ			
4	F CDW			右下がりリブ			
5	F チェリー			チェリーリブ			
6	F 2134ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
7	F 2134ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
8	F 2143ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
9	F 2143ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
10	F 2314ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
11	F 2314ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
12	F 2341ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
13	F 2341ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
14	F 2413ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
15	F 2413ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
16	F 2431ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
17	F 2431ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
18	F 3124ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
19	F 3124ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
20	F 3142ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
21	F 3142ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
22	F 3214ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
23	F 3214ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
24	F 3241ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
25	F 3241ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
26	F 3412ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
27	F 3412ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
28	F 3421ベル 1	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
29	F 3421ベル 2	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
30	F 4123ベル 1	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
31	F 4123ベル 2	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
32	F 4132ベル 1	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
33	F 4132ベル 2	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
34	F 4213ベル 1	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
35	F 4213ベル 2	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
36	F 4231ベル 1	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
37	F 4231ベル 2	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
38	F 4312ベル 1	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞
39	F 4312ベル 2	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞	1/2で1枚入賞
40	F 4321ベル 1	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞
41	F 4321ベル 2	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	10枚入賞
42	F スカ	押下位置正解でスカ5枚、不正解でこぼし目1枚入賞					
43	F 共通ベルA	BBフラグ間なら10枚、非フラグ間なら1枚入賞					
44	F 共通ベルB	BBフラグ間なら10枚、非フラグ間なら1枚入賞					
45	F RBMAXP	10枚入賞					
46	F RBL1枚	1枚入賞					

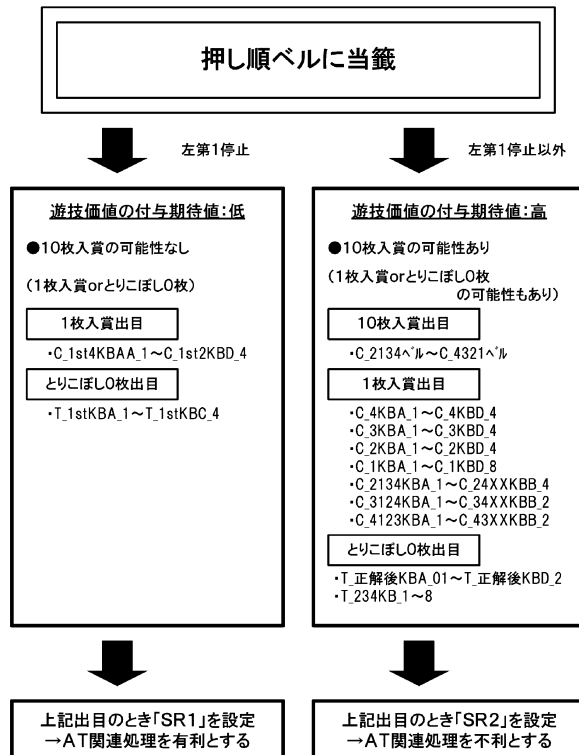
【図 60】

指示情報		状態		内部当籤役	
番号	内容	右記以外の増利区間	非有利区間	増利区間	増利区間
0	指示なし				
1	2134指示	19	0	F 2134ベル 1~2	1
2	2143指示	2	0	F 2143ベル 1~2	2
3	2314指示	3	0	F 2314ベル 1~2	3
4	2341指示	4	0	F 2341ベル 1~2	4
5	2413指示	5	0	F 2413ベル 1~2	5
6	2431指示	6	0	F 2431ベル 1~2	6
7	3124指示	7	0	F 3124ベル 1~2	7
8	3142指示	8	0	F 3142ベル 1~2	8
9	3214指示	9	0	F 3214ベル 1~2	9
10	3241指示	10	0	F 3241ベル 1~2	10
11	3412指示	11	0	F 3412ベル 1~2	11
12	3421指示	12	0	F 3421ベル 1~2	12
13	4123指示	13	0	F 4123ベル 1~2	13
14	4132指示	14	0	F 4132ベル 1~2	14
15	4213指示	15	0	F 4213ベル 1~2	15
16	4231指示	16	0	F 4231ベル 1~2	16
17	4312指示	17	0	F 4312ベル 1~2	17
18	4321指示	18	0	F 4321ベル 1~2	18
19	押し順ベル当籤				

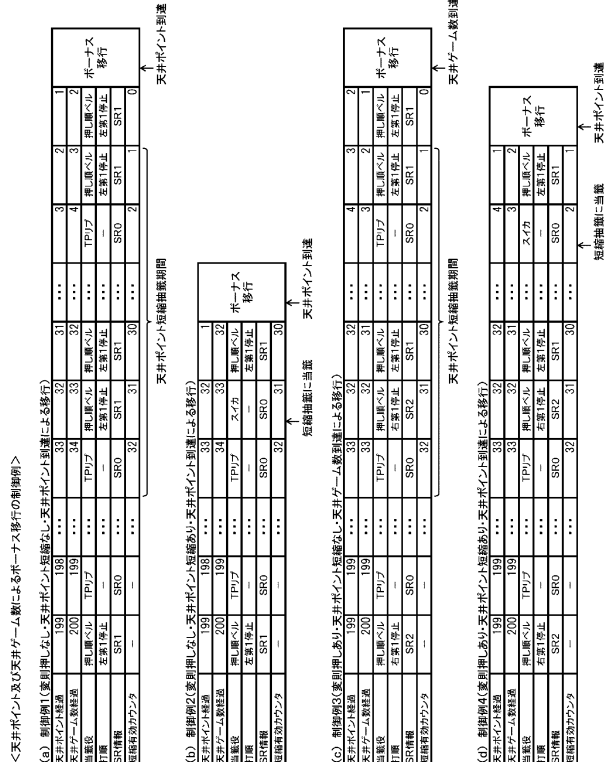
※その他の内部当籤役は、状態不同で0を設定

【図 61】

<押し順ベルの構成例>



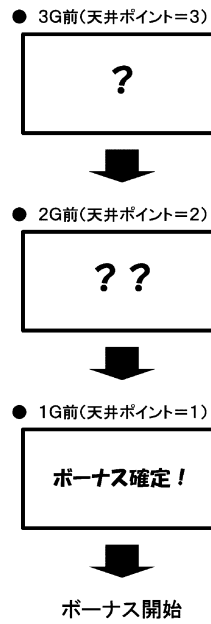
【図 62】



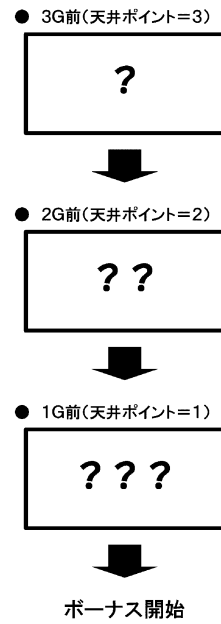
【図 6 3】

<確定演出の制御例>

(a) 通常の流れ



(b) 1G前が押し順パルのとき



【図 6 4】

疑似遊技演出の説明

＜ボーナス入賞演出＞		時間(ms)		演出停止位置			内容	
番号	名称	回転前	停止後	第1リール	第2リール	第3リール	第4リール	内容
1	ボーナス入賞演出1 (RB-4H+9)	2,000ms	1,000ms	14	14	15	0.5,10,15	除7中段テンパレ後、 除7下段テンパレで停止
2	ボーナス入賞演出2 (GB-4H+9)	2,000ms	6,000ms	14	14	14	0.5,10,15	除7中段テンパレ後、 除7下段テンパレで停止
3	ボーナス入賞演出3 (GB-4H+BAR)	2,000ms	6,000ms	14	14	14	9	除7中段テンパレ後、 除7下段テンパレで停止
4	ボーナス入賞演出4 (GB-4H+7)	2,000ms	6,000ms	14	14	14	14	除7中段テンパレ後、 除7下段テンパレで停止
5	ボーナス入賞演出5 (GB-4H+9)	2,000ms	6,000ms	13	14	15	0.5,10,15	除7下段9リテンパレ後、 除7中段テンパレで停止
6	ボーナス入賞演出6 (GB-4H+BAR)	2,000ms	6,000ms	13	14	15	9	除7下段9リテンパレ後、 除7中段テンパレで停止
7	ボーナス入賞演出7 (GB-4H+7)	2,000ms	6,000ms	13	14	15	14	除7下段9リテンパレ後、 除7中段テンパレで停止
8	ボーナス入賞演出8 (RB-4H+7+9)	2,000ms+ 1,000ms	6,000ms	14	14	14	14	ボーナス入賞演出1、 除7中段テンパレ後、 除7下段テンパレで停止

＜確定役入賞演出＞		時間(ms)		演出停止位置			内容	
番号	名称	回転前	停止後	第1リール	第2リール	第3リール	第4リール	内容
1	確定役入賞演出1 (中段チェリー)	遊時	遊時	9	4	16	3,8,13,18	中段チェリー停止
2	確定役入賞演出2 (確定役1)	遊時	遊時	0.4,5,10 .14,16	0.4,5,10 .14,16	2,7,12,15 .1,7	3,8,13,18	角チェリーからのリーチ目停止
3	確定役入賞演出3 (確定役2)	遊時	遊時	2,7,12,17	0.5,10,15	3,8,13,18	3,8,13,18	上段メカからのリーチ目停止
4	確定役入賞演出4 (確定役3)	遊時	遊時	1,6,11,16	2,5,7,12 .15,17	0.5,10,15	2,7,12,17	下段BARからのリーチ目停止
5	確定役入賞演出5 (確定役4)	遊時	遊時	1,6,11,16	1,4,6,11 .14,16	4,9,14,19	2,7,12,17	下段BARからのリーチ目停止
6	確定役入賞演出6 (確定役5)	遊時	遊時	3,8,13,18	0.5,10,15	0.5,10,15	2,7,12,17	中段メカからのリーチ目停止

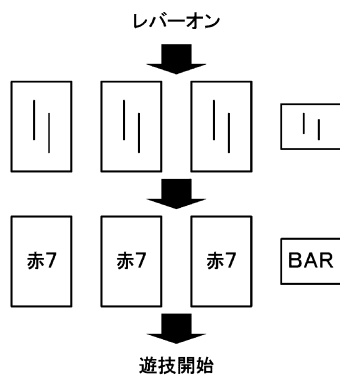
10

20

【図 6 5】

<疑似遊技演出の演出例(その1)>

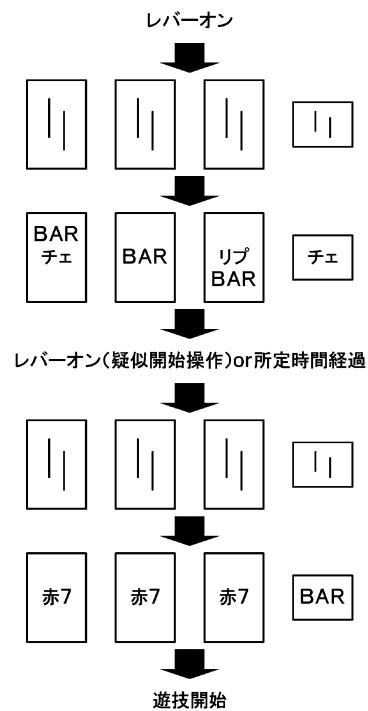
(a) ボーナス中移行遊技にてボーナス入賞演出3のみ実行



【図 6 6】

<疑似遊技演出の演出例(その2)>

(b) ボーナス中移行遊技にて確定役入賞演出1+ボーナス入賞演出3実行



30

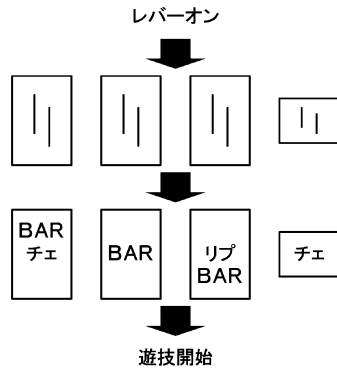
40

50

【図 6 7】

<疑似遊技演出の演出例(その3)>

(b) ボーナス中に特別条件が成立して確定役入賞演出1のみ実行



【図 6 8】

押し順ベルの変形例1の説明(その1)

<役構成>

内部当籤役	抽籤値	123	132	213	231	312	321
F_押し順へA 123	6305	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 132	6305	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 213	6305	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 231	6305	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 312	6305	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 321	6305	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 123x	1261	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 132x	1261	10枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 213x	1261	10枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 231x	1261	10枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 312x	1261	10枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へB 321x	1261	10枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞

<指示モニタ>

内部当番役	状態				
	非有利区間	満了有利区間 (特殊ナシ)	満了有利区間 (特殊ナシあり)	増加区間 (特殊ナシ)	増加区間 (特殊ナシあり)
F_押し順へA 123	0	0	0	1	1
F_押し順へA 132	0	0	0	2	2
F_押し順へA 213	0	0	0	3	3
F_押し順へA 231	0	0	0	4	4
F_押し順へA 312	0	0	0	5	5
F_押し順へA 321	0	0	0	6	6
F_押し順へB 123x	0	0	7	0	7
F_押し順へB 132x	0	0	8	0	8
F_押し順へB 213x	0	0	9	0	9
F_押し順へB 231x	0	0	10	0	10
F_押し順へB 312x	0	0	11	0	11
F_押し順へB 321x	0	0	12	0	12

<指示情報>

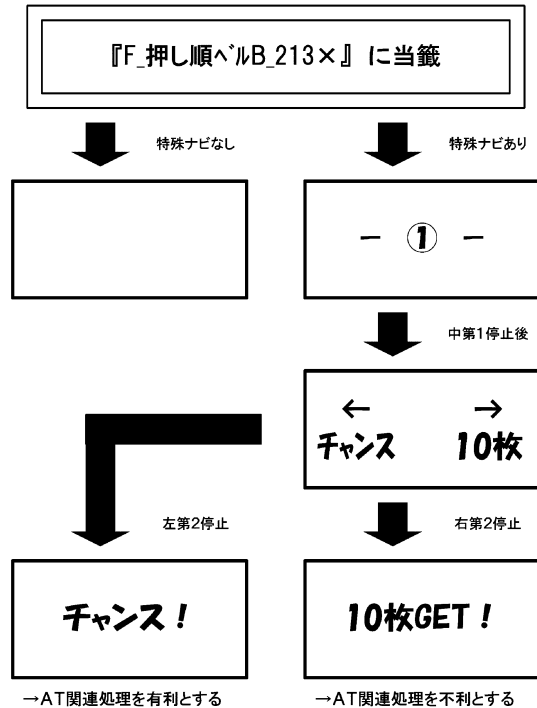
番号	内容
0	指示なし
1	123指示
2	132指示
3	213指示
4	231指示
5	312指示
6	321指示
7	選択指示1(123or132)
8	選択指示2(132or213)
9	選択指示3(213or231)
10	選択指示4(231or312)
11	選択指示5(312or321)
12	選択指示6(321or312)

<特殊ナビ制御カウンタ>

- ・切替値として所定値(例えば、126)を設定。
- ・単位遊技においてメダル払出があったとき、払出値-1を計算。
- ・単位遊技においてメダル払出がなかったとき、-1減算。
- ・押し順ベル日に当籤した遊技で当該カウンタ値が所定値以上の場合、「特殊ナビあり」とする。
- ・押し順ベル日に当籤した遊技で当該カウンタ値が所定値未満の場合、「特殊ナビなし」とする。

【図 6 9】

<押し順ベルの変形例1の説明(その2)>



【図 7 0】

押し順ベルの変形例2の説明

<役構成>

内部当籤役	抽籤値	123	132	213	231	312	321
F_共通ベル	1000	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_偏リベル	3000	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞	10枚入賞
F_押し順へA 213	3000	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 231	3000	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 312	3000	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞	1/4で1枚入賞
F_押し順へA 321	3000	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	1/4で1枚入賞	10枚入賞

<内部当籤情報の設定態様>

内部当籤役	状態	AT状態	態様1	態様2	態様3
F_共通ベル	1	1	1		
F_偏リベル	2	2			
F_押し順へA 213	3				
F_押し順へA 231	4				
F_押し順へA 312	5				
F_押し順へA 321	6				

<停止操作態様の通知内容>

内部当籤役	状態	AT状態	態様1	態様2	態様3
F_共通ベル	指示なし	指示なし	指示なし		
F_偏リベル	指示なし	指示なし			
F_押し順へA 213	中左右				
F_押し順へA 231	中左右				
F_押し順へA 312	右左中				
F_押し順へA 321	右中左				

10

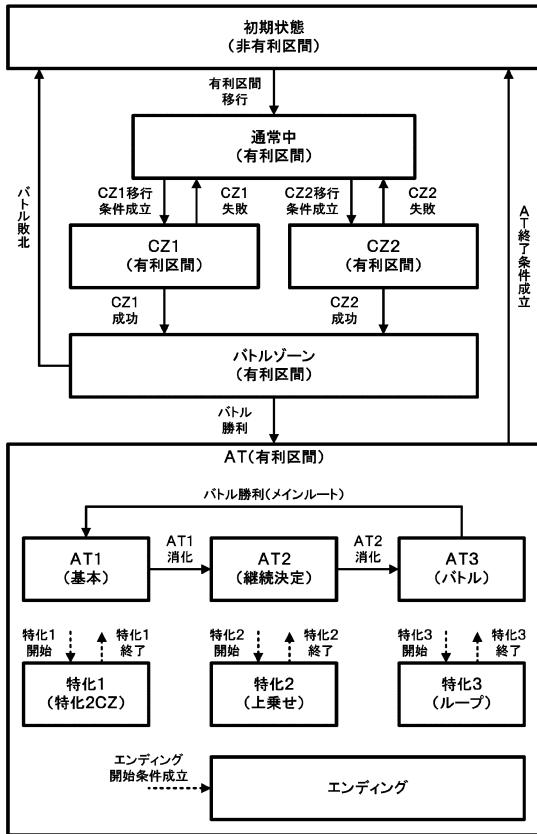
20

30

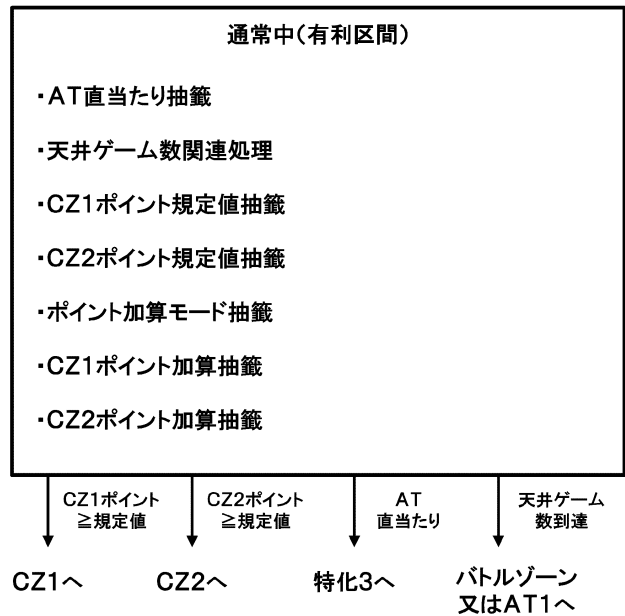
40

50

【図 7 1】



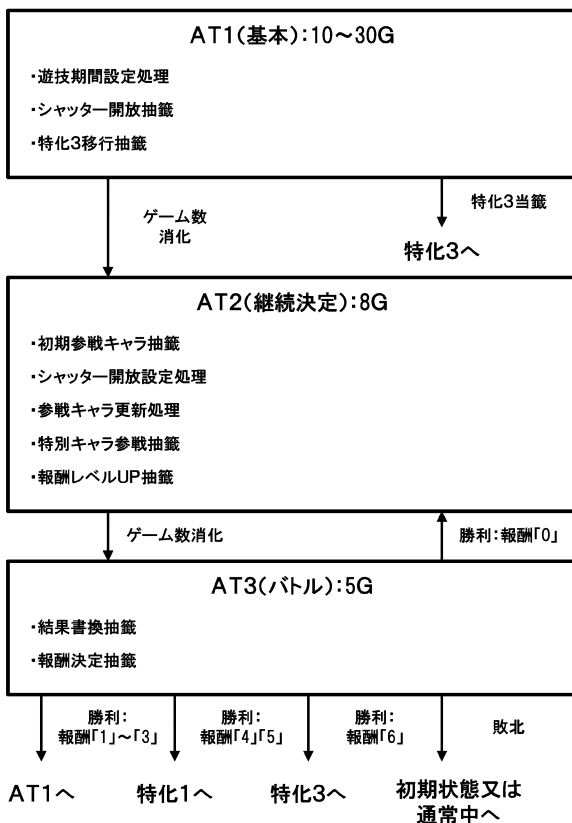
【図 7 2】



10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

●AT直当たり抽籤

AT直当たり抽籤(確率分母:256)	
抽籤結果	抽籤値
非当籤	252
当籤	4

●CZ1ポイント規定値抽籤

CZ1ポイント規定値抽籤(確率分母:256)	
規定値	抽籤値
20	48
30	4
40	160
50	4
60	32
70	4
80	4

●CZ2ポイント規定値抽籤

CZ2ポイント規定値抽籤(確率分母:256)	
規定値	抽籤値
20	4
30	48
40	4
50	96
60	8
70	96
80	0

●ポイント加算モード抽籤

ポイント加算モード抽籤(確率分母:256)

ポイント加算モード	内訳抽籤値									
	右記以外	共通3枚	共通15枚	特殊役	現レア役	強レア役	特殊1種	特殊2種	特殊3種	特殊4種
通常	256	256	256	256	0	0	240	0	0	0
高確ショート	0	0	0	0	192	96	16	208	96	0
高確ロング	0	0	0	0	64	160	0	48	160	256

●CZ1ポイント加算抽籤・CZ2ポイント加算抽籤

基本加算値		ポイント加算	
		CZ1	CZ2
内訳抽籤役			
F11特殊役	1	0	0
F22特殊役	1	0	0
F33特殊役	0	1	0
F44特殊役	0	1	0
F12特殊役	4	0	0
F13特殊役	2	2	2
F14特殊役	2	2	2
F23特殊役	2	2	2
F24特殊役	2	2	2
F34特殊役	0	4	0
F123特殊役	6	3	0
F124特殊役	6	3	0
F134特殊役	3	6	0
F234特殊役	3	6	0
F1234特殊役	10	10	0

高確時ポイント加算抽籤(確率分母:256)

追加加算値	内訳抽籤値									
	右記以外	共通3枚	共通15枚	特殊役	現レア役	強レア役	特殊1種	特殊2種	特殊3種	特殊4種
0	256	0	0	256	256	256	0	0	0	0
1	0	240	240	0	0	0	236	176	0	0
2	0	16	16	0	0	0	16	64	128	0
3	0	0	0	0	0	0	4	16	128	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

30

40

50

【図 7 5】

●シャッター開放抽籤

シャッター開放抽籤(建率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
赤当選	176
当選	80

●特化3移行抽籤

特化3移行抽籤(建率分母:256)

内部当籤役									
抽籤結果	右記以外	共通3枚	共通15枚	特選役	弱17枚	特選1個	特選2個	特選3個	特選4個
赤当選	256	256	256	255	255	255	255	255	256
当選	0	0	0	1	1	0	0	0	0

●初期参戦キャラ抽籤

初期参戦キャラ抽籤(建率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
赤当選	252
当選	4
第1リール当選	1
第2リール当選	1
第3リール当選	1
第4リール当選	1

●特選キャラ参戦抽籤

特選キャラ参戦抽籤(建率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
赤当選	224
当選	32

●報酬レベルUP抽籤

報酬レベルUP抽籤(建率分母:256)

報酬レベル	成立条件			
	1タッグ目	2タッグ目	3タッグ目	4タッグ目
1段階UP	220	0	136	0
2段階UP	32	0	64	0
3段階UP	4	220	32	176
4段階UP	0	32	16	64
5段階UP	0	4	8	16

●結果書換抽籤

結果書換抽籤(建率分母:256)

内部当籤役									
抽籤結果	右記以外	共通3枚	共通15枚	特選役	弱17枚	特選1個	特選2個	特選3個	特選4個
赤当選	256	256	256	256	248	224	248	224	256
当選	0	0	0	0	8	32	8	16	0

●報酬決定抽籤

報酬決定抽籤(建率分母:256)

内部当籤役									
報酬	右記以外	共通3枚	共通15枚	特選役	弱17枚	特選1個	特選2個	特選3個	特選4個
バターン0	248	248	248	248	104	8	144	48	32
バターン1	8	8	8	8	128	120	96	128	32
バターン2	0	0	0	0	16	86	16	64	168
バターン3	0	0	0	0	8	32	0	16	24

報酬レベルによる報酬決定

報酬レベル	バターン0	バターン1	バターン2	バターン3
レベル0	0	0	0	0
レベル1	0	0	0	1
レベル2	0	0	1	1
レベル3	0	0	1	1
レベル4	1	1	1	1
レベル5	1	1	1	2
レベル6	1	1	2	2
レベル7	1	2	2	4
レベル8	2	2	4	4
レベル9	2	4	4	4
レベル10	4	4	3	3
レベル11	4	3	3	3
レベル12	3	3	3	5
レベル13	3	5	5	6
レベル14	5	5	6	6
レベル15	6	6	6	6

報酬レベルと内容	
1	AT1(100)に移行
2	AT1(120)に移行
3	AT1(130)に移行
4	特選1(モードA)に移行
5	特選1(モードB)に移行
6	特選2に移行

【図 7 6】

図柄配置テーブル

第1リール		第2リール		第3リール		第4リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	ピンク	19	ピンク	19	ピンク	19	オ렌ジ
18	緑	18	特殊	18	緑	18	特殊
17	特殊	17	緑	17	特殊	17	緑
16	オレンジ	16	ピンク	16	オレンジ	16	ピンク
15	特別(青)	15	特別(青)	15	特別(青)	15	特別(青)
14	ピンク	14	オレンジ	14	ピンク	14	オレンジ
13	緑	13	特殊	13	緑	13	特殊
12	特殊	12	緑	12	特殊	12	緑
11	オレンジ	11	ピンク	11	オレンジ	11	ピンク
10	青	10	青	9	青	10	青
9	ピンク	9	オレンジ	9	ピンク	9	オレンジ
8	緑	8	特殊	8	緑	8	特殊
7	特殊	7	緑	7	特殊	7	緑
6	オレンジ	6	ピンク	6	オレンジ	6	ピンク
5	特別(赤)	5	特別(赤)	5	特別(赤)	5	特別(赤)
4	ピンク	4	オレンジ	4	ピンク	4	オレンジ
3	緑	3	特殊	3	緑	3	特殊
2	特殊	2	緑	2	特殊	2	緑
1	オレンジ	1	ピンク	1	オレンジ	1	ピンク
0	黄	0	黄	0	黄	0	黄

図柄コード表

図柄コード	内容
1	特別(赤)
2	特別(青)
3	特殊
4	青
5	00000101
6	00000110
7	00000111
8	00001000

10

20

【図 7 7】

内部抽籤テーブル(設定値:1/3枚ベット/建率分母:85536)

No.	略称	遊技状態		
		非フラグ間	BBフラグ間	BB
0	はずれ	0	0	8984
1	F 通常リブ	4	8	0
2	F 1特殊リブ	1736	1736	0
3	F 2特殊リブ	1736	1736	0
4	F 3特殊リブ	1736	1736	0
5	F 4特殊リブ	1736	1736	0
6	F 12特殊リブ	272	272	0
7	F 13特殊リブ	272	272	0
8	F 14特殊リブ	272	272	0
9	F 23特殊リブ	272	272	0
10	F 24特殊リブ	272	272	0
11	F 34特殊リブ	272	272	0
12	F 123特殊リブ	84	84	0
13	F 124特殊リブ	84	84	0
14	F 134特殊リブ	84	84	0
15	F 234特殊リブ	84	84	0
16	F 特殊4個リブ	68	68	0
17	F 共通15枚	656	656	0
18	F 15枚ALL	0	0	2124
19	F 打順役 1	2124	2124	0
20	F 打順役 2	2124	2124	0
21	F 打順役 3	2124	2124	0
22	F 打順役 4	2124	2124	0
23	F 打順役 5	2124	2124	0
24	F 打順役 6	2124	2124	0
25	F 打順役 7	2124	2124	0
26	F 打順役 8	2124	2124	0
27	F 打順役 9	2124	2124	0
28	F 打順役 10	2124	2124	0
29	F 打順役 11	2124	2124	0
30	F 打順役 12	2124	2124	0
31	F 打順役 13	2124	2124	0
32	F 打順役 14	2124	2124	0
33	F 打順役 15	2124	2124	0
34	F 打順役 16	2124	2124	0
35	F 打順役 17	2124	2124	0
36	F 打順役 18	2124	2124	0
37	F 打順役 19	2124	2124	0
38	F 打順役 20	2124	2124	0
39	F 打順役 21	2124	2124	0
40	F 打順役 22	2124	2124	0
41	F 打順役 23	2124	2124	0
42	F 打順役 24	2124	2124	0
43	F 1枚ALL	0	0	50672
44	F 共通3枚1+BB	1252	1252	1252
45	F 共通3枚2+BB	1252	1252	1252
46	F 共通3枚3+BB	1252	1252	1252
47	F 特殊役1+BB	84	84	0
48	F 特殊役2+BB	84	84	0
49	F 弱17枚+BB	804	804	0
50	F 強17枚+BB	188	188	0
51	F BB	4	0	0

【図 7 8】

内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(その1)

内野当座役		図柄組合せ																					
No.	略称	C	BB	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1	F 通常リブ																						
2	F 1特殊リブ																						
3	F 2特殊リブ																						
4	F 3特殊リブ																						
5	F 4特殊リブ																						
6	F 12特殊リブ																						
7	F 13特殊リブ																						
8	F 14特殊リブ																						
9	F 23特殊リブ																						
10	F 24特殊リブ																						
11	F 34特殊リブ																						
12	F 123特殊リブ																						
13	F 124特殊リブ																						
14	F 134特殊リブ																						
15	F 234特殊リブ																						
16	F 特殊4個リブ																						
17	F 共通15枚																						
18	F 15枚ALL																						
19	F 打順役 1																						
20	F 打順役 2																						
21	F 打順役 3																						
22	F 打順役 4																						
23	F 打順役 5																						
24	F 打順役 6																						
25	F 打順役 7																						
26	F 打順役 8																						
27	F 打順役 9																						
28	F 打順役 10																						
29	F 打順役 11																						
30	F 打順役 12																						
31	F 打順役 13																						
32	F 打順役 14																						
33	F 打順役 15																						
34	F 打順役 16																						
35	F 打順役 17																						
36	F 打順役 18																						
37	F 打順役 19																						
38	F 打順役 20																						
39	F 打順役 21																						
40	F 打順役 22																						
41	F 打順役 23																						
42	F 打順役 24																						
43	F 吸ALL																						
44	F 共通3枚1+BB																						
45	F 共通3枚2+BB																						
46	F 共通3枚3+BB																						
47	F 特殊役1+BB																						
48	F 特殊役2+BB																						
49	F 抽リ役+BB																						
50	F 抽リ役+BB																						
51	F BB																						

【図 7 9】

内部当該役と図柄組合せとの対応関係(その2)	
内部当該役	図柄組合せ
代表取締役	1
取締役	2
監査役	3
執行役員	4
常務取締役	5
専任監査役	6
専任執行役員	7
専任取締役	8
専任監査役	9
専任執行役員	10
専任取締役	11
専任監査役	12
専任執行役員	13
専任取締役	14
専任監査役	15
専任執行役員	16
専任取締役	17
専任監査役	18
専任執行役員	19
専任取締役	20
専任監査役	21
専任執行役員	22
専任取締役	23
専任監査役	24
専任執行役員	25
専任取締役	26
専任監査役	27
専任執行役員	28
専任取締役	29
専任監査役	30
専任執行役員	31
専任取締役	32
専任監査役	33
専任執行役員	34
専任取締役	35
専任監査役	36
専任執行役員	37
専任取締役	38
専任監査役	39
専任執行役員	40
専任取締役	41
専任監査役	42
専任執行役員	43
専任取締役	44
専任監査役	45
専任執行役員	46
専任取締役	47
専任監査役	48
専任執行役員	49
専任取締役	50
専任監査役	51
専任執行役員	52
専任取締役	53
専任監査役	54
専任執行役員	55
専任取締役	56
専任監査役	57
専任執行役員	58
専任取締役	59
専任監査役	60
専任執行役員	61
専任取締役	62
専任監査役	63
専任執行役員	64
専任取締役	65
専任監査役	66
専任執行役員	67
専任取締役	68
専任監査役	69
専任執行役員	70
専任取締役	71
専任監査役	72
専任執行役員	73
専任取締役	74
専任監査役	75
専任執行役員	76
専任取締役	77
専任監査役	78
専任執行役員	79
専任取締役	80
専任監査役	81
専任執行役員	82
専任取締役	83
専任監査役	84
専任執行役員	85
専任取締役	86
専任監査役	87
専任執行役員	88
専任取締役	89
専任監査役	90
専任執行役員	91
専任取締役	92
専任監査役	93
専任執行役員	94
専任取締役	95
専任監査役	96
専任執行役員	97
専任取締役	98
専任監査役	99
専任執行役員	100

[illegible]

【圖 80】

内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(その3)

[illegible]

【図 8 1】

図柄組合せテーブル(その1)

国別の組合せ				表示内容			拡張用	
第1リール	第2リール	第3リール	第4リール	種類番号	データ	内容	巻数	3桁ベクト
黄	青	黄	青			C.B.B.		(0.00)
黄	青	黄	青		00000010	REP01	0	
黄	青	黄	青		00000100			
黄	青	黄	青		00000101			
オレンジ	オレンジ	黄	オレンジ	1	00000101	REP01	C.黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
ピンク	特別(赤)/黄 特別(黄)/黄	特別(赤)/黄 特別(黄)/黄	特別(赤)/黄 特別(黄)/黄		00000110	REP02	C.黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ		00000000	REP03	C.2黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ		00000001	REP04	C.2黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ		00000010	REP05	C.2黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	緑/オレンジ	特殊		00000001	REP06	C.4黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	緑/オレンジ	特殊		00000010	REP07	C.14黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	緑/オレンジ	特殊		00000010	REP08	C.13黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	緑/オレンジ	特殊		00000010	REP09	C.14黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ	2	00010000	REP10	C.24黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ	緑/オレンジ		00010001	REP11	C.24黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊		00010000	REP12	C.34黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊		00010001	REP13	C.124黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊		00000010	REP14	C.124黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊		00000010	REP15	C.134黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊		00000010	REP16	C.234黄赤7/7	(0.黄赤7/7)
特殊	緑/オレンジ	特殊	特殊	3	00000010	REP17	C.特黄緑7/7	(0.黄赤7/7)
緑	緑	オレンジ	緑		00010000	FRL01	C.黄15.15	15
緑	緑	オレンジ	緑		00010001	FRL02	C.黄15.15	15
緑	緑	ピンク	緑		00010000	FRL03	C.黄15.15	15
緑	緑	ピンク	緑		00000000	FRL04	C.黄15.15	15
緑	緑	ピンク	緑		00000001	FRL05	C.黄15.15	15
オレンジ	オレンジ	ピンク	オレンジ		00000010	FRL06	C.黄15.15	15
緑	緑	オレンジ	緑		00000000	FRL07	C.黄15.15	15
オレンジ	オレンジ	ピンク	オレンジ	4	00000001	FRL08	C.黄15.15	15
緑	緑	オレンジ	緑		00000001	FRL09	C.黄15.15	15
オレンジ	オレンジ	ピンク	オレンジ		00000001	FRL10	C.黄15.15	15
緑	緑	オレンジ	緑		00000001	FRL11	C.黄15.15	15
ピンク	ピンク	オレンジ	ピンク		00000001	FRL12	C.黄15.15	15
緑	緑	オレンジ	緑		00000000	FRL13	C.黄15.15	15

【圖 8 2】

図柄組合せテーブル(その2)

図解の構成				表示例				払出等
第1ルール	第2ルール	第3ルール	第4ルール	特権権限	サーチ	内容	名前	3枚出等
オレンジ	緑	オレンジ	オレンジ	5	00000001	FRU13	C.打順13.15枚	15
ピンク	オレンジ	オレンジ	ピンク		00000010	FRU14	C.打順13.15枚	15
オレンジ	ピンク	オレンジ	オレンジ		00000100	FRU15	C.打順14.15枚	15
オレンジ	オレンジ	ピンク	オレンジ		00001000	FRU16	C.打順15.15枚	15
ピンク	オレンジ	オレンジ	オレンジ		00010000	FRU17	C.打順15.15枚	15
オレンジ	ピンク	オレンジ	緑		00100000	FRU18	C.打順17.15枚	15
緑	オレンジ	オレンジ	緑		01000000	FRU19	C.打順10.15枚	15
緑	オレンジ	オレンジ	オレンジ		00000000	FRU20	C.打順15.15枚	15
ピンク	オレンジ	オレンジ	オレンジ		00000001	FRU21	C.打順15.15枚	15
オレンジ	緑	ピンク	オレンジ		00000010	FRU22	C.打順15.15枚	15
ピンク	緑	オレンジ	オレンジ	00000100	FRU23	C.打順15.15枚	15	
オレンジ	ピンク	緑	オレンジ	00001000	FRU24	C.打順23.15枚	15	
ピンク	オレンジ	緑	オレンジ	00010000	FRU25	C.打順15.15枚	15	
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	緑	オレンジ	6	00100000	FRU26	C.打順15.1	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	オレンジ	緑		01000000	FRU27	C.打順15.2	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	オレンジ	オレンジ		10000000	FRU28	C.打順13.1	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	オレンジ	オレンジ		00000001	FRU29	C.打順13.4	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑	オレンジ		00000010	FRU30	C.打順13.5	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	オレンジ	緑		00000100	FRU31	C.打順13.6	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑	オレンジ		00001000	FRU32	C.打順13.7	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	オレンジ	オレンジ		00010000	FRU33	C.打順13.8	1
特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	オレンジ		00100000	FRU34	C.打順13.9	1
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑		01000000	FRU35	C.打順13.10	1
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑	10000000	FRU36	C.打順13.11	1	
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	緑	00000001	FRU37	C.打順13.12	1	
オレンジ	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑	00000010	FRU38	C.打順13.13	1	
オレンジ	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	オレンジ	00000100	FRU39	C.打順13.14	1	
オレンジ	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	オレンジ	00001000	FRU40	C.打順13.15	1	
緑	オレンジ	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	8	00010000	FRU41	C.打順13.16	1
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ	緑		00100000	FRU42	C.打順13.17	1
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	緑	緑		01000000	FRU43	C.打順13.18	1
緑	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	特別(赤)/ 美特別(青)/ 青	オレンジ		10000000	FRU44	C.打順13.19	1

【図 8 3】

異組合せテーブル(その3)

異組合せ				特許領域	表示役		私出等
第1ノール	第2ノール	第3ノール	第4ノール		内容	名称	
オレンジ	緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	緑	9	00000001	FRU45 C 打順1: 20	1
オレンジ	緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	オレンジ		00000010	FRU46 C 打順1: 21	1
緑	緑	緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00000100	FRU47 C 打順1: 22	1
緑	緑	オレンジ	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00001000	FRU48 C 打順1: 23	1
緑	オレンジ	緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00010000	FRU49 C 打順1: 24	1
緑	オレンジ	オレンジ	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00100000	FRU50 C 打順1: 25	1
オレンジ	オレンジ	緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		01000000	FRU51 C 打順1: 26	1
オレンジ	オレンジ	オレンジ	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		10000000	FRU52 C 打順1: 27	1
オレンジ	緑	オレンジ	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00000001	FRU53 C 打順1: 28	1
緑	緑	緑	緑	10	00000010	FRU54 C 共通3枚: 1	3
オレンジ	オレンジ	オレンジ	オレンジ		00000100	FRU55 C 共通3枚: 2	3
オレンジ	緑	緑	オレンジ		00001000	FRU56 C 共通3枚: 3	3
特別(赤) /特別(青)	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00010000	FRU57 C 共通3枚: 4	3
緑	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00100000	FRU58 C 共通3枚: 5	3
ピンク	緑	ピンク	特別(青)/黄		01000000	FRU59 C 共通3枚: 6	3
ピンク	緑	特別(赤)/黄	ピンク		10000000	FRU60 C 共通3枚: 7	3
ピンク	緑	特別(赤)/黄	ピンク		00000001	FRU61 C 共通3枚: 8	3
特別(赤) /特別(青)	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄	特別(赤)/黄 特別(青)/黄		00000010	FRU62 C 共通3枚: 9	3
緑	オレンジ	ピンク	ピンク	11	00001000	FRU63 C 共通3枚: 10	3
緑	オレンジ	ピンク	ピンク		00010000	FRU64 C 共通3枚: 11	3
緑	オレンジ	ピンク	ピンク		00100000	FRU65 C 共通3枚: 12	3
ピンク	緑	ピンク	ピンク		01000000	FRU66 C 共通3枚: 13	3
緑	オレンジ	緑	オレンジ		10000000	FRU67 C 共通3枚: 14	3
オレンジ	緑	オレンジ	緑		00000001	FRU68 C 共通3枚: 15	3
ピンク	オレンジ	ピンク	オレンジ		00000010	FRU69 C 共通3枚: 16	3
オレンジ	ピンク	オレンジ	ピンク		00001000	FRU70 C 共通3枚: 17	3
オレンジ	ピンク	オレンジ	ピンク		00010000	FRU71 C 共通3枚: 18	3
オレンジ	オレンジ	ピンク	ピンク	12	00100000	FRU72 C 共通3枚: 19	3
—	—	—	—		01000000	FRU73 C 共通3枚: 20	3
—	—	—	—		10000000	—	—
—	—	—	—		—	—	—
—	—	—	—		—	—	—
—	—	—	—		—	—	—
—	—	—	—		—	—	—
—	—	—	—		—	—	—
—	—	—	—		—	—	—

【図 8 4】

内部当籤役と打順と表示役等との対応関係(その1)

内部当籤役		打順					
No.	略称	1234	1243	1324	1342	1423	1432
1	F 通常リブ	通常リブ					
2	F 1特殊リブ	特殊1個(第1)					
3	F 2特殊リブ	特殊1個(第2)					
4	F 3特殊リブ	特殊1個(第3)					
5	F 4特殊リブ	特殊1個(第4)					
6	F 12特殊リブ	特殊2個(第1・第2)					
7	F 13特殊リブ	特殊2個(第1・第3)					
8	F 14特殊リブ	特殊2個(第1・第4)					
9	F 23特殊リブ	特殊2個(第2・第3)					
10	F 24特殊リブ	特殊2個(第2・第4)					
11	F 34特殊リブ	特殊2個(第3・第4)					
12	F 123特殊リブ	特殊3個(第1～第3)					
13	F 124特殊リブ	特殊3個(第1・第2・第4)					
14	F 134特殊リブ	特殊3個(第1・第3・第4)					
15	F 234特殊リブ	特殊3個(第2～第4)					
16	F 特殊4個リブ	特殊4個(第1～第4)					
17	F 共通15枚	15枚入賞(※1)					
18	F 15枚ALL	15枚入賞					
19	F 打順役 1	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
20	F 打順役 2	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
21	F 打順役 3	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
22	F 打順役 4	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞
23	F 打順役 5	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞
24	F 打順役 6	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)
25	F 打順役 7	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
26	F 打順役 8	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
27	F 打順役 9	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
28	F 打順役 10	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
29	F 打順役 11	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
30	F 打順役 12	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
31	F 打順役 13	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
32	F 打順役 14	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
33	F 打順役 15	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
34	F 打順役 16	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
35	F 打順役 17	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
36	F 打順役 18	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
37	F 打順役 19	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
38	F 打順役 20	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
39	F 打順役 21	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
40	F 打順役 22	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
41	F 打順役 23	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
42	F 打順役 24	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
43	F 1枚ALL	1枚入賞					
44	F 共通3枚1+BB	通常3枚入賞					
45	F 共通3枚2+BB	通常3枚入賞					
46	F 共通3枚3+BB	通常3枚入賞					
47	F 特殊役1+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚					
48	F 特殊役2+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚					
49	F 弱レ7役+BB	弱レ7役+BB or 通常3枚入賞					
50	F 強レ7役+BB	強レ7役+BB or 弱レ7役+BB or 通常3枚入賞					
51	F BB	押下位置正解でBB、不正解ではずれ目					

(※1)非フラグ間では、「1枚入賞」となる。

10

20

【図 8 5】

内部当籤役と打順と表示役等との対応関係(その2)

内部当籤役		打順					
No.	略称	2134	2143	2314	2341	2413	2431
1	F 通常リブ	通常リブ					
2	F 1特殊リブ	特殊1個(第1)					
3	F 2特殊リブ	特殊1個(第2)					
4	F 3特殊リブ	特殊1個(第3)					
5	F 4特殊リブ	特殊1個(第4)					
6	F 12特殊リブ	特殊2個(第1・第2)					
7	F 13特殊リブ	特殊2個(第1・第3)					
8	F 14特殊リブ	特殊2個(第1・第4)					
9	F 23特殊リブ	特殊2個(第2・第3)					
10	F 24特殊リブ	特殊2個(第2・第4)					
11	F 34特殊リブ	特殊2個(第3・第4)					
12	F 123特殊リブ	特殊3個(第1～第3)					
13	F 124特殊リブ	特殊3個(第1・第2・第4)					
14	F 134特殊リブ	特殊3個(第1・第3・第4)					
15	F 234特殊リブ	特殊3個(第2～第4)					
16	F 特殊4個リブ	特殊4個(第1～第4)					
17	F 共通15枚	15枚入賞(※1)					
18	F 15枚ALL	15枚入賞					
19	F 打順役 1	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
20	F 打順役 2	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
21	F 打順役 3	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
22	F 打順役 4	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
23	F 打順役 5	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
24	F 打順役 6	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
25	F 打順役 7	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
26	F 打順役 8	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
27	F 打順役 9	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
28	F 打順役 10	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞
29	F 打順役 11	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞
30	F 打順役 12	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)
31	F 打順役 13	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
32	F 打順役 14	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
33	F 打順役 15	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
34	F 打順役 16	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
35	F 打順役 17	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
36	F 打順役 18	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
37	F 打順役 19	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
38	F 打順役 20	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
39	F 打順役 21	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
40	F 打順役 22	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
41	F 打順役 23	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
42	F 打順役 24	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
43	F 1枚ALL	1枚入賞					
44	F 共通3枚1+BB	通常3枚入賞					
45	F 共通3枚2+BB	通常3枚入賞					
46	F 共通3枚3+BB	通常3枚入賞					
47	F 特殊役1+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚					
48	F 特殊役2+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚					
49	F 弱レ7役+BB	通常3枚入賞					
50	F 強レ7役+BB	通常3枚入賞					
51	F BB	押下位置正解でBB、不正解ではずれ目					

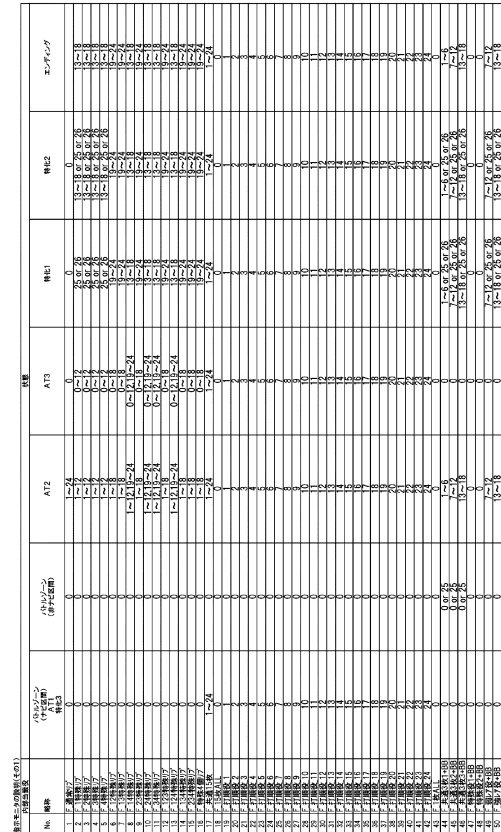
【図 87】

内部当番役と打順と表示役等との対応関係(その4)

No.	内部当番役	打順	4123	4132	4213	4231	4312	4321
1	F 通常リブ	通常リブ						
2	F 1特殊リブ	眼術フェイク						
3	F 2特殊リブ	眼術フェイク						
4	F 3特殊リブ	眼術フェイク						
5	F 4特殊リブ	眼術フェイク						
6	F 12特殊リブ	通常リブ						
7	F 13特殊リブ	通常リブ						
8	F 14特殊リブ	特殊2個(第1・第4)						
9	F 23特殊リブ	通常リブ						
10	F 24特殊リブ	特殊2個(第2・第4)						
11	F 34特殊リブ	特殊2個(第3・第4)						
12	F 123特殊リブ	通常リブ						
13	F 124特殊リブ	特殊3個(第1・第2・第4)						
14	F 134特殊リブ	通常リブ						
15	F 234特殊リブ	通常リブ						
16	F 特殊4個リブ	通常リブ						
17	F 共通15枚	15枚入賞(※1)						
18	F 15枚ALL	15枚入賞						
19	F 打順役 1	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
20	F 打順役 2	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
21	F 打順役 3	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
22	F 打順役 4	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
23	F 打順役 5	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
24	F 打順役 6	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
25	F 打順役 7	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
26	F 打順役 8	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
27	F 打順役 9	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
28	F 打順役 10	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
29	F 打順役 11	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
30	F 打順役 12	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
31	F 打順役 13	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
32	F 打順役 14	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
33	F 打順役 15	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
34	F 打順役 16	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
35	F 打順役 17	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
36	F 打順役 18	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
37	F 打順役 19	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
38	F 打順役 20	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
39	F 打順役 21	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
40	F 打順役 22	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
41	F 打順役 23	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞	1枚入賞
42	F 打順役 24	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	15枚入賞(※1)	1枚入賞
43	F 1枚ALL	1枚入賞						
44	F 共通3枚1+BB	眼術3枚入賞						
45	F 共通3枚2+BB	眼術3枚入賞						
46	F 共通3枚3+BB	眼術3枚入賞						
47	F 特殊役1+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚						
48	F 特殊役2+BB	特殊3枚入賞 or 取りこぼし0枚						
49	F 強し7役+BB	眼術3枚入賞						
50	F 強し7役+BB	眼術3枚入賞						
51	F BB	押下位置正解で8日、不正解ではずれ目						

(※1)非フラグ間では、「1枚入賞」となる。

【図 88】



10

20

【図 89】

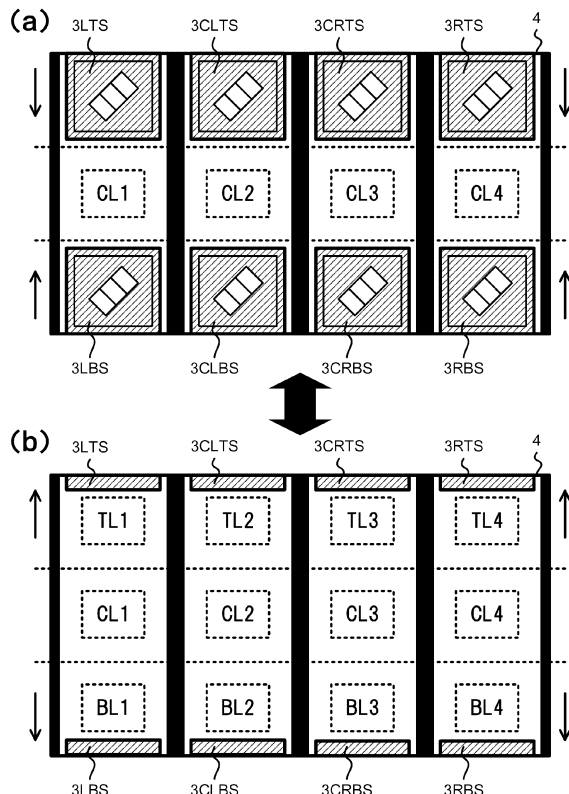
指示モニタの説明(その2)

指示情報

番号	内容
0	指示なし
1	1234指示
2	1243指示
3	1324指示
4	1342指示
5	1423指示
6	1432指示
7	2134指示
8	2143指示
9	2314指示
10	2341指示
11	2413指示
12	2431指示
13	3124指示
14	3142指示
15	3214指示
16	3241指示
17	3412指示
18	3421指示
19	4123指示
20	4132指示
21	4213指示
22	4231指示
23	4312指示
24	4321指示
25	青特別ナビ
26	赤特別ナビ

【図 90】

<可動シャッター装置の構成例>



30

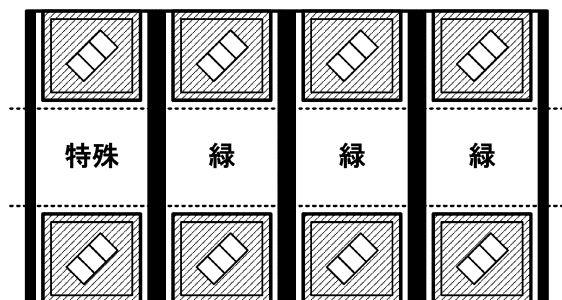
40

50

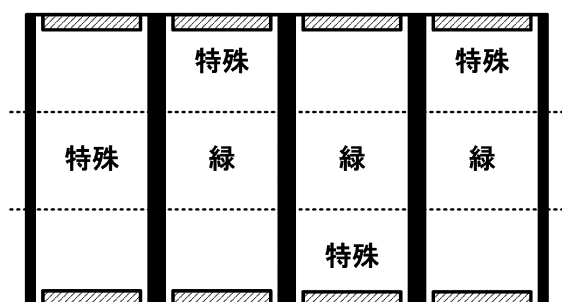
【圖 9 1】

＜特殊図柄の表示例1（「F_1特殊リブ」の場合）＞

(a)



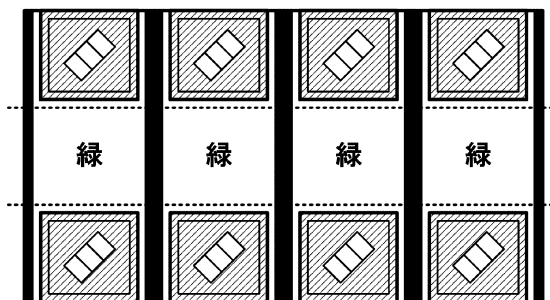
(b)



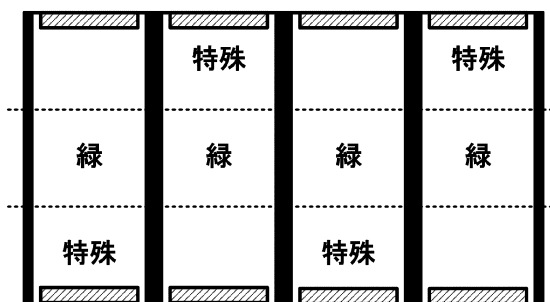
【圖 9 2】

＜特殊図柄の表示例2(「F_共通3枚1」の場合)＞

(a)

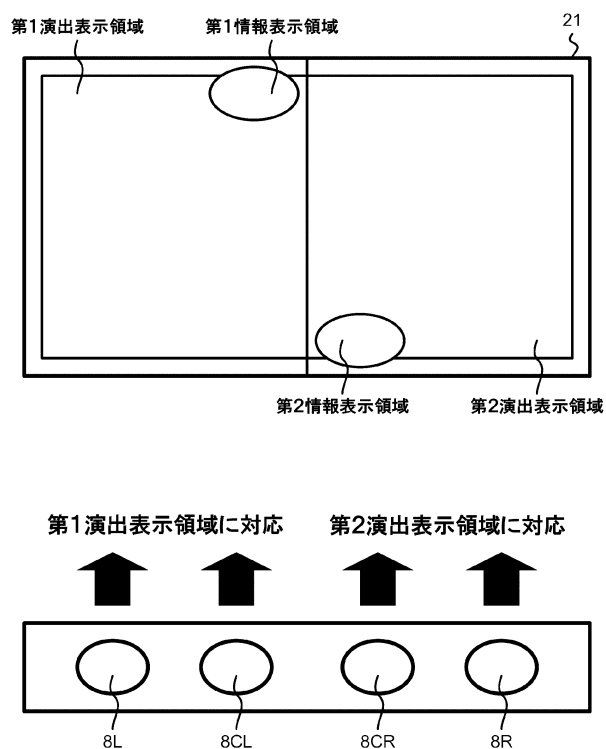


(b)



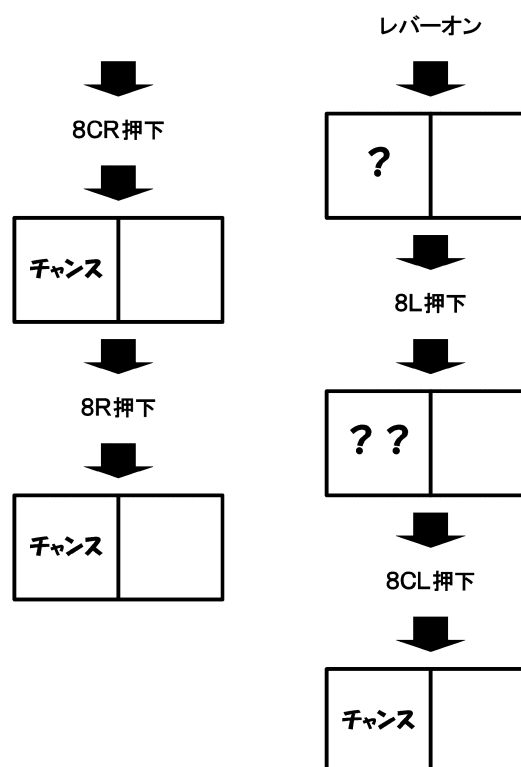
【圖 9 3】

＜通常中の画面表示例＞



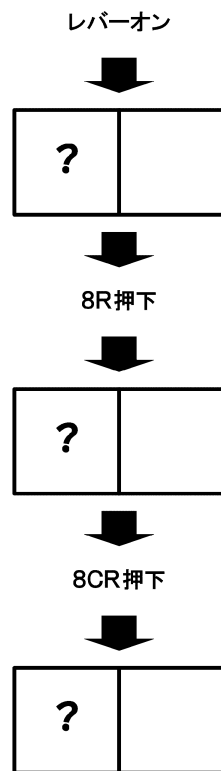
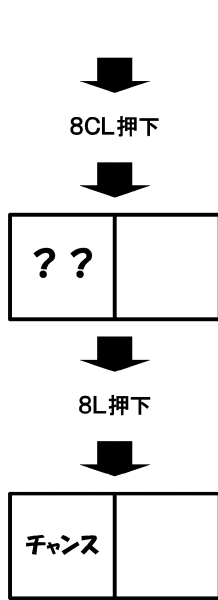
【圖 9 4】

＜通常中の演出例1（順押しの場合）＞



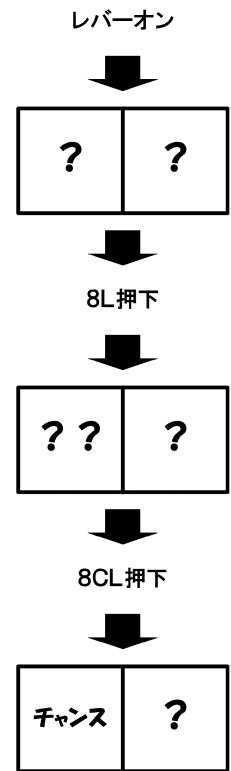
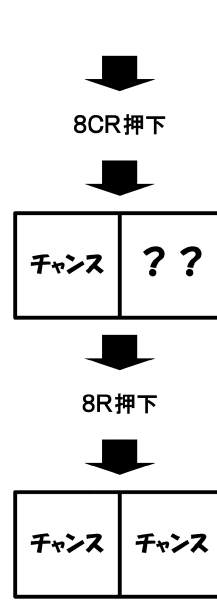
【図 9 5】

<通常中の演出例1(逆押しの場合)>



【図 9 6】

<通常中の演出例2(順押しの場合)>

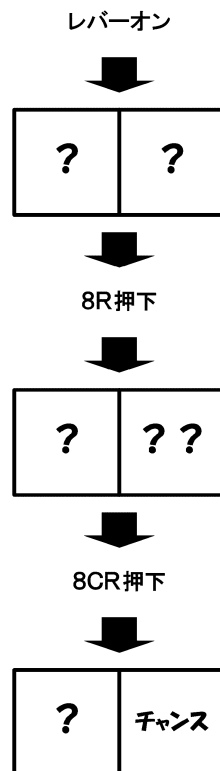
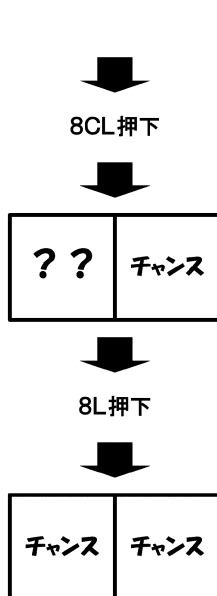


10

20

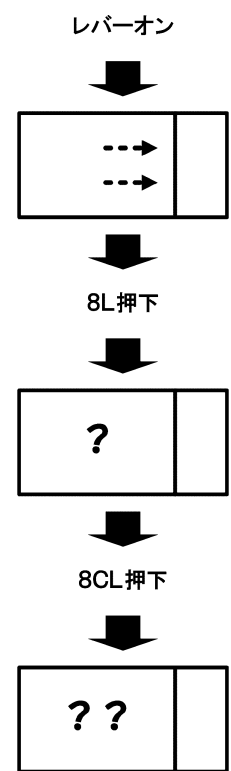
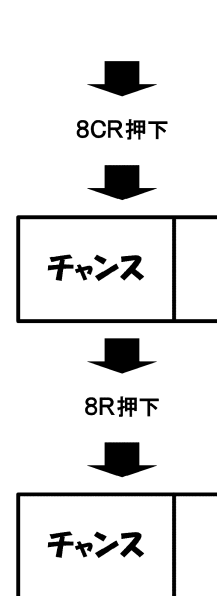
【図 9 7】

<通常中の演出例2(逆押しの場合)>



【図 9 8】

<通常中の演出例3(順押しの場合)>



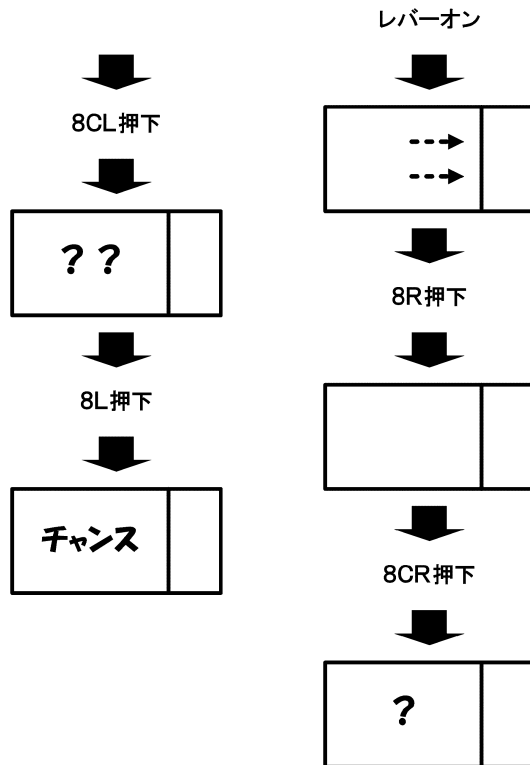
30

40

50

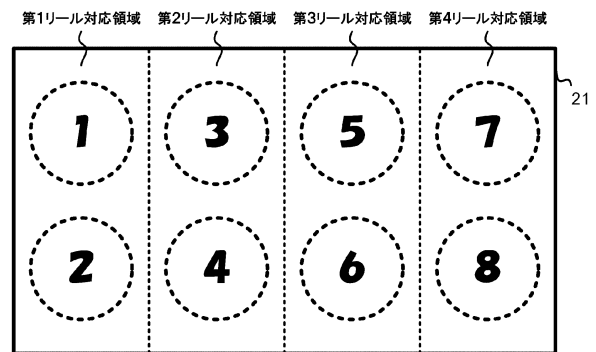
【図 99】

<通常中の演出例3(逆押しの場合)>



【図 100】

<AT2(継続決定)中の画面表示例>

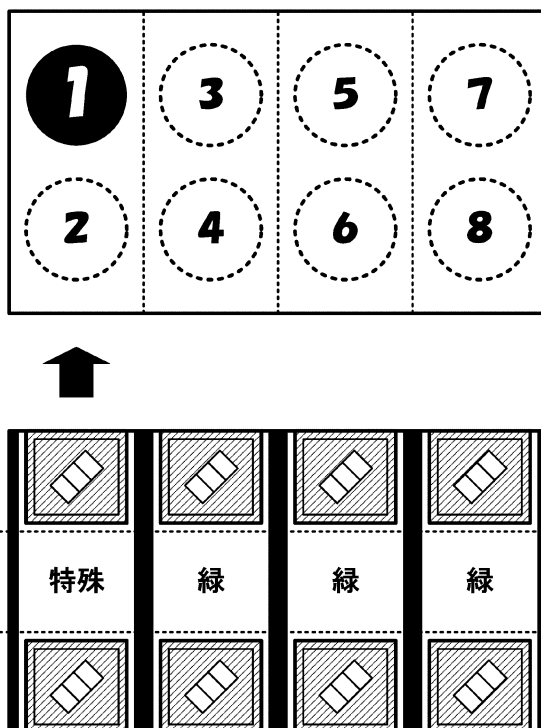


10

20

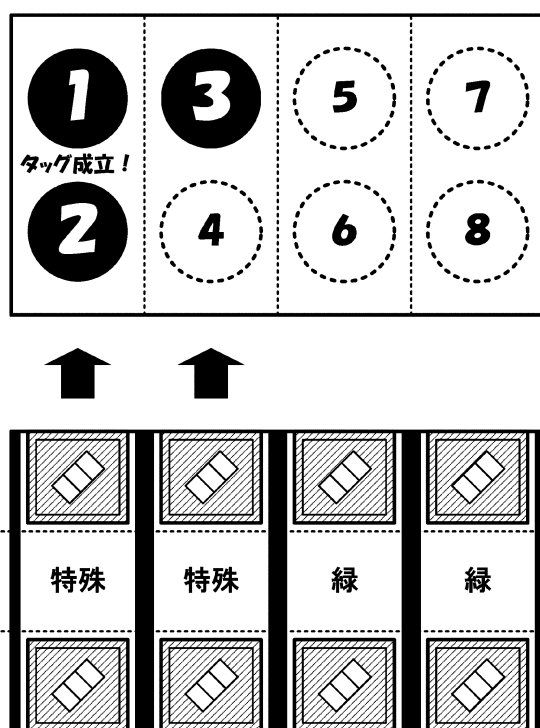
【図 101】

<AT2(継続決定)中の演出例1(シャッター閉鎖状態)>



【図 102】

<AT2(継続決定)中の演出例2(シャッター閉鎖状態)>



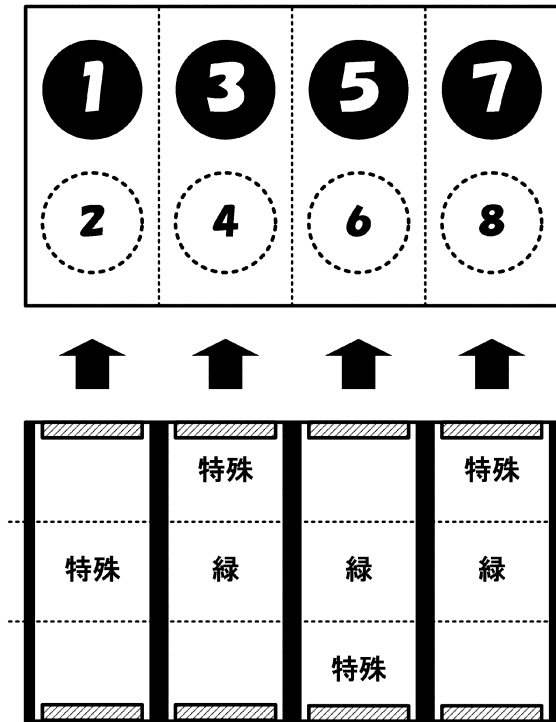
30

40

50

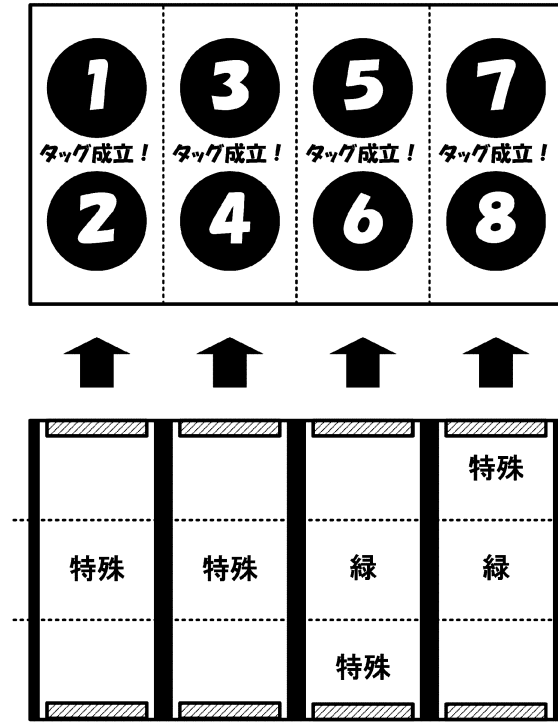
【図 103】

<AT2(継続決定)中の演出例3(シャッター開放状態)>



【図 104】

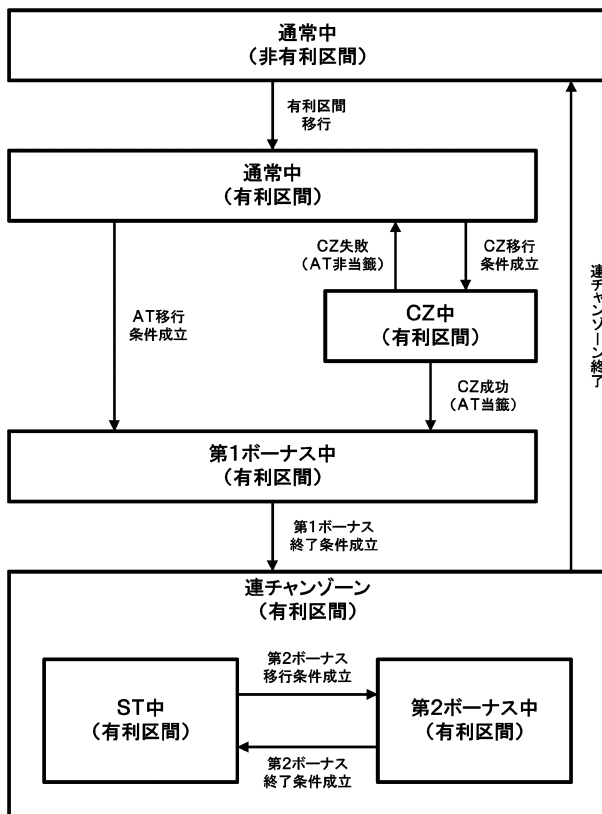
<AT2(継続決定)中の演出例4(シャッター開放状態)>



10

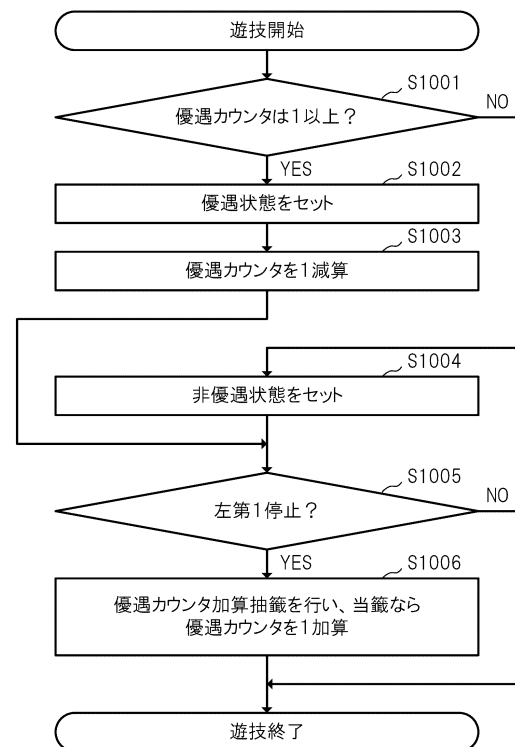
20

【図 105】



【図 106】

○ 優遇制御例(通常中)の説明



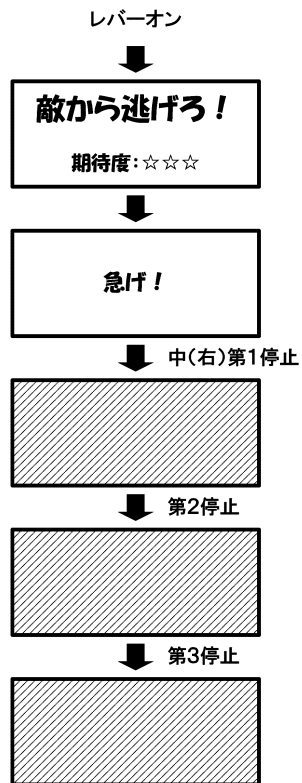
30

40

50

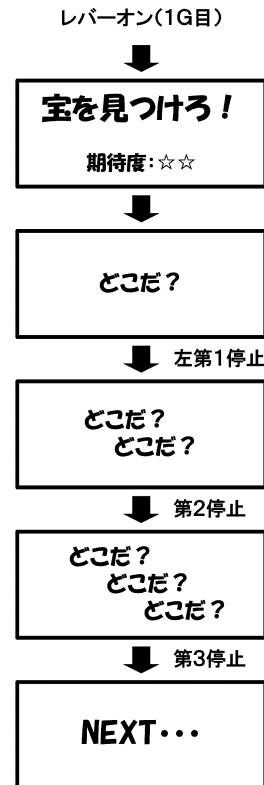
【図 1 1 1】

<期待感演出の制御例(演出データ2:順押し以外の場合)>



【図 1 1 2】

<期待感演出の制御例(演出データ3:順押し→順押しの場合)>

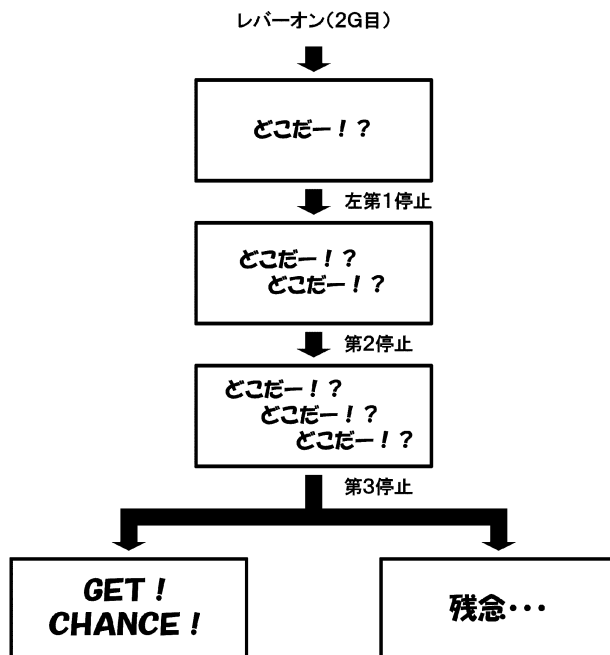


10

20

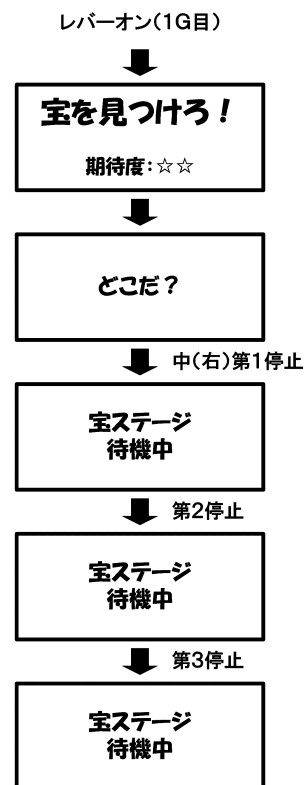
【図 1 1 3】

<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 1 1 4】

<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)>



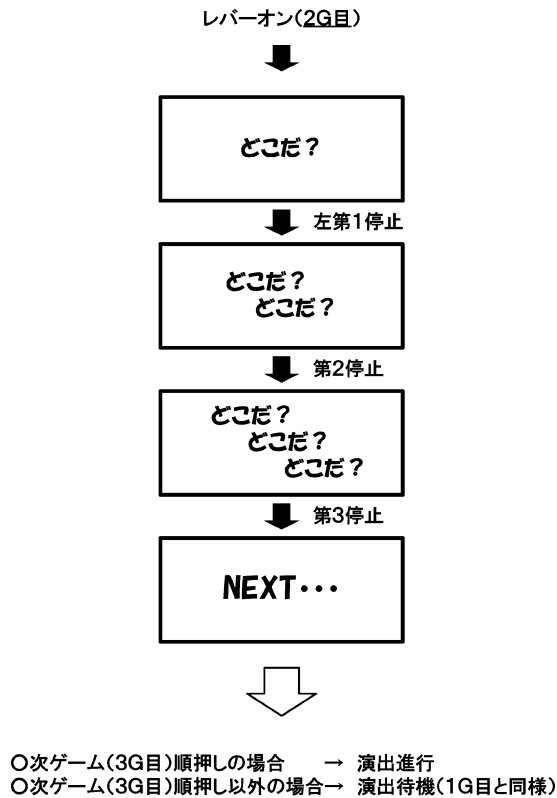
30

40

50

【図 1 1 5】

＜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 1 1 6】

押し順レベルの表示例3の説明

＜設備構成＞

内部当籤役	抽籤値	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枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞	13枚入賞
F 押し順ベルA 123	3600	1枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルA 132	3600	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルA 213	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルA 231	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルA 312	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞
F 押し順ベルA 321	3600	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞
F 押し順ベルB 123	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルB 213	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルB 231	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 押し順ベルB 312	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞	1枚入賞
F 押し順ベルB 321	4800	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1枚入賞	13枚入賞
F 2段1枚役A	4589	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 2段1枚役B	4589	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞	1/2で1枚入賞
F 共通1枚役A	5400	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
F 共通1枚役B	20	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞	1枚入賞
F スイカ	200	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞	5枚入賞
獲得期待値(金体)	65538	1.1612	1.1612	2.716	2.716	2.716	2.716

＜内部当籤情報・指示情報の設定態様(送信情報制御例(その1))＞

内部当籤役	態様1		非AT状態(有利区間)		態様2		態様3	
	内部当籤情報	指示情報	内部当籤情報	指示情報	内部当籤情報	指示情報	内部当籤情報	指示情報
F 通常リブ	1	0	1	0	97	99	2	0
F チェリー	2	0	2	0	2	0	3	0
F 共通ベル	3	0	3	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 123	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 132	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 213	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 231	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 312	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルA 321	99	0	0	0	0	0	0	0
F 押し順ベルB 123	98	0	98	99	97	99	0	0
F 押し順ベルB 213	98	0	98	99	97	99	0	0
F 押し順ベルB 231	98	0	98	99	97	99	0	0
F 押し順ベルB 312	98	0	98	99	97	99	0	0
F 押し順ベルB 321	98	0	98	99	97	99	0	0
F 2段1枚役A	16	0	16	0	17	0	18	0
F 2段1枚役B	17	0	17	0	17	0	18	0
F 共通1枚役A	18	0	18	0	18	0	18	0
F スイカ	18	0	18	0	18	0	18	0

＜内部当籤情報・指示情報の設定態様(送信情報制御例(その2))＞

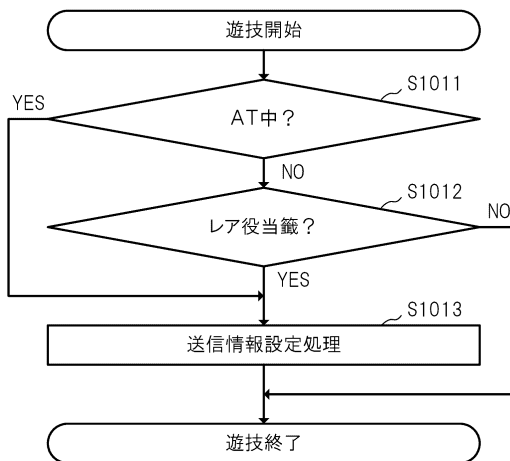
内部当籤役	AT状態(有利区間)		非有利区間	
	内部当籤情報	指示情報	内部当籤情報	指示情報
F 通常リブ	1	0	1	0
F チェリー	2	0	2	0
F 共通ベル	3	0	3	0
F 押し順ベルA 123	1	0	1	0
F 押し順ベルA 132	2	0	2	0
F 押し順ベルA 213	3	0	3	0
F 押し順ベルA 231	4	0	4	0
F 押し順ベルA 312	5	0	5	0
F 押し順ベルA 321	6	0	6	0
F 押し順ベルB 123	3	0	3	0
F 押し順ベルB 213	4	0	4	0
F 押し順ベルB 231	5	0	5	0
F 押し順ベルB 312	6	0	6	0
F 押し順ベルB 321	6	0	6	0
F 2段1枚役A	82	0	82	0
F 2段1枚役B	16	0	16	0
F 共通1枚役A	17	0	17	0
F 共通1枚役B	18	0	18	0
F スイカ	18	0	18	0

10

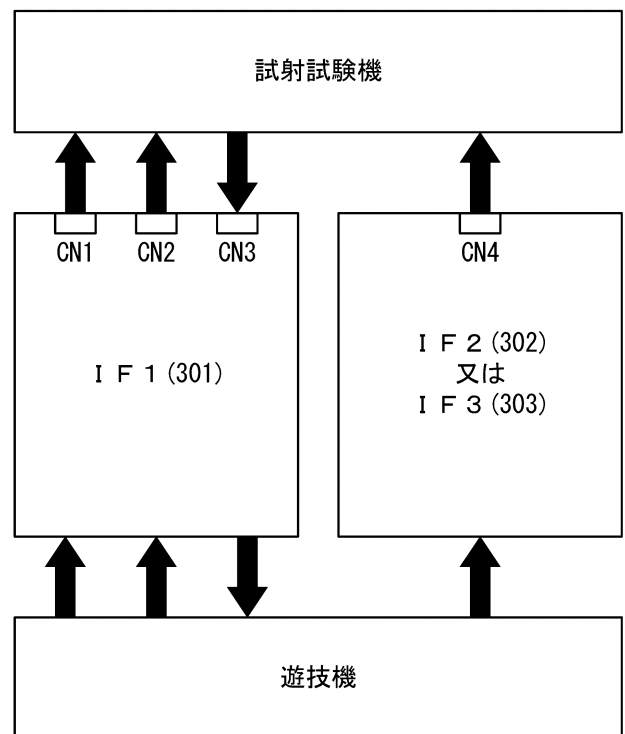
20

【図 1 1 7】

○ 送信情報制御例(その2)の説明



【図 1 1 8】



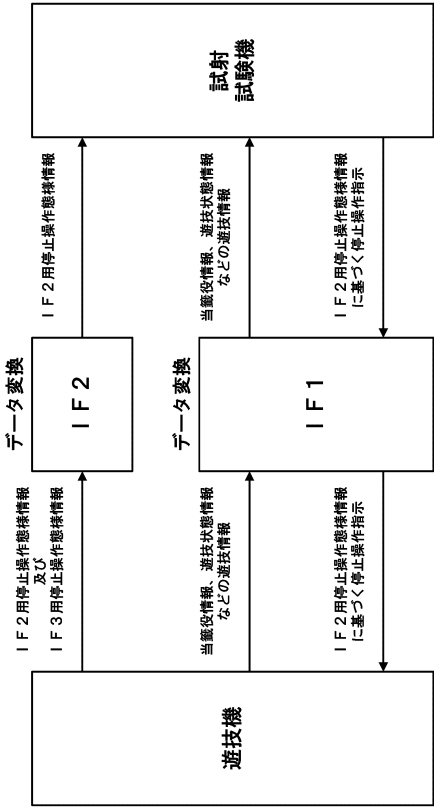
30

40

50

【図 1 1 9】

○ I F 2 を接続した場合の情報伝達の流れ



【図 1 2 0】

○ I F 3 を接続した場合の情報伝達の流れ



【図 1 2 1】

○ 停止実行指定コマンドの構成例1(方式1)

内容	データ
コマンド番号(1バイト)	01H
パラメータ1 (1バイト)	押し順指定データ(0~5) ※IF2用停止操作態様情報
	0 1→2→3
	1 1→3→2
	2 2→1→3
	3 2→3→1
	4 3→1→2
	5 3→2→1
パラメータ2 (2バイト)	第1回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ3 (2バイト)	第2回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ4 (2バイト)	第3回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ5 (1バイト)	押し順指定データ(0~5) ※IF3用停止操作態様情報
	0 1→2→3
	1 1→3→2
	2 2→1→3
	3 2→3→1
	4 3→1→2
	5 3→2→1
パラメータ6 (2バイト)	第1回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF3用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ7 (2バイト)	第2回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF3用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ8 (2バイト)	第3回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF3用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
チェックサム値(1バイト)	コマンド番号及びパラメータ1~8の総和

【図 1 2 2】

○ 停止実行指定コマンドの構成例2(方式2)

内容	データ
コマンド番号(1バイト)	11H
パラメータ1 (1バイト)	押し順指定データ(0~5) ※IF2用停止操作態様情報
	0 1→2→3
	1 1→3→2
	2 2→1→3
	3 2→3→1
	4 3→1→2
	5 3→2→1
パラメータ2 (2バイト)	第1回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ3 (2バイト)	第2回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ4 (2バイト)	第3回胴停止実行位置指定データ(1~1023) ※IF2用停止操作態様情報
	1~1022 位置指定 1023 ランダム指定
パラメータ5 (1バイト)	押し順指定データ(0~5) ※IF3用停止操作態様情報
	0 1→2→3
	1 1→3→2
	2 2→1→3
	3 2→3→1
	4 3→1→2
	5 3→2→1
チェックサム値(1バイト)	コマンド番号及びパラメータ1~5の総和

10

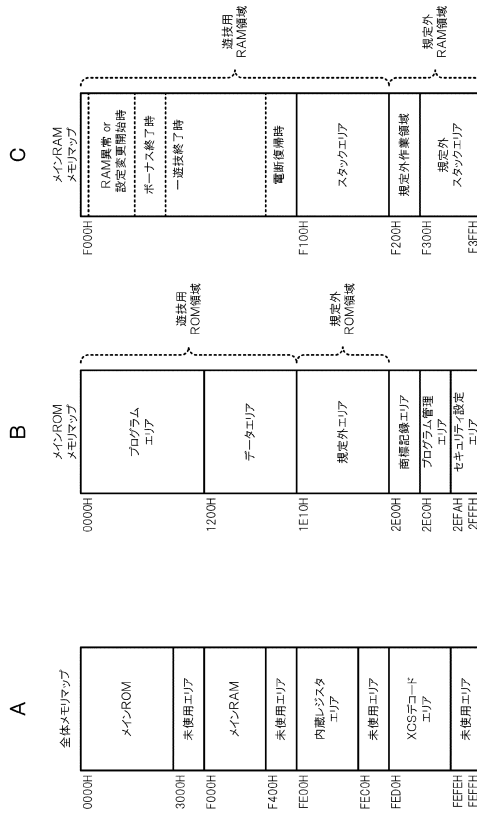
20

30

40

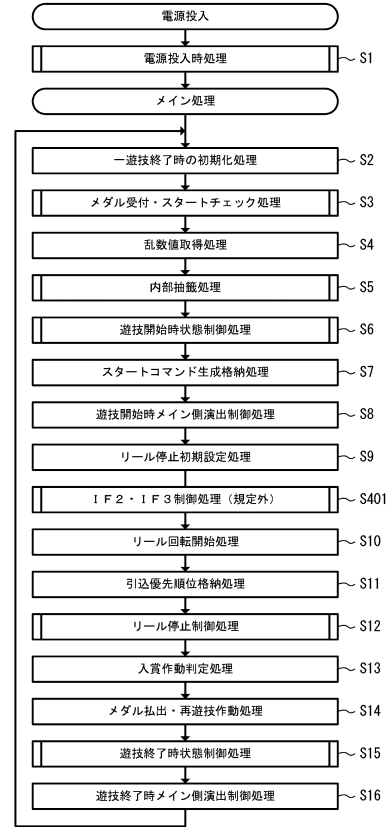
50

【図 1 2 3】



○ メモリマップの説明

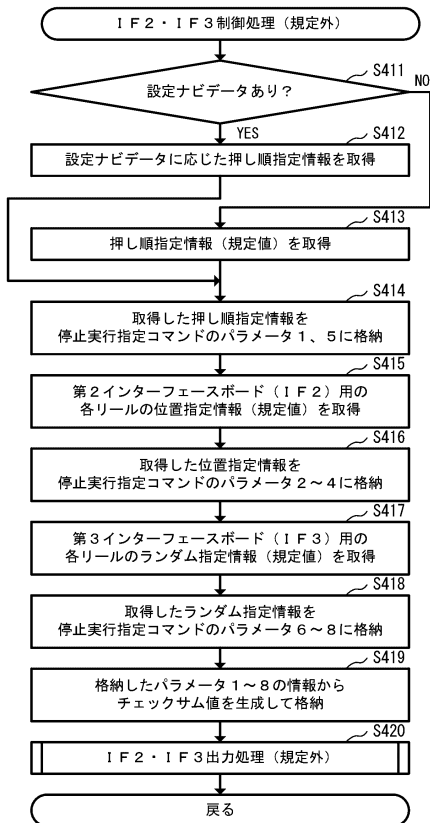
【図 1 2 4】



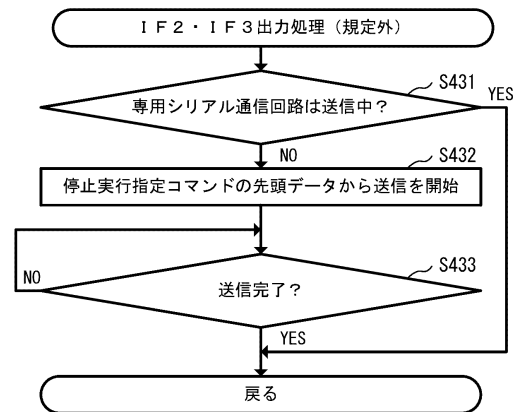
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

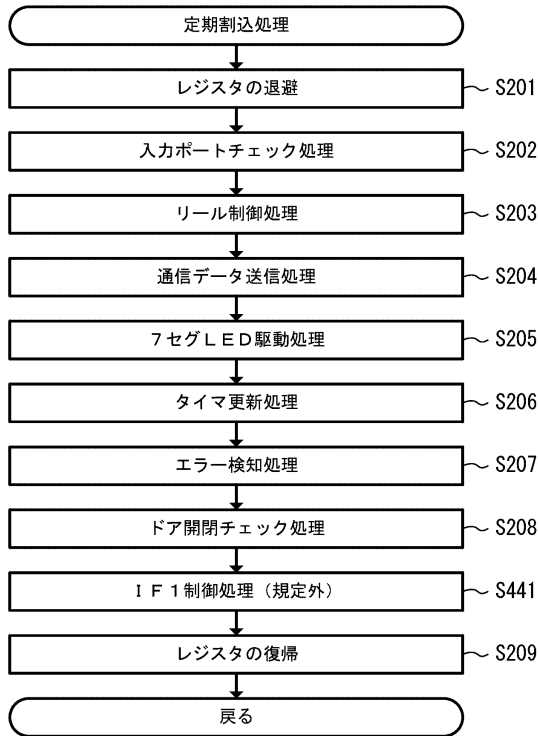


30

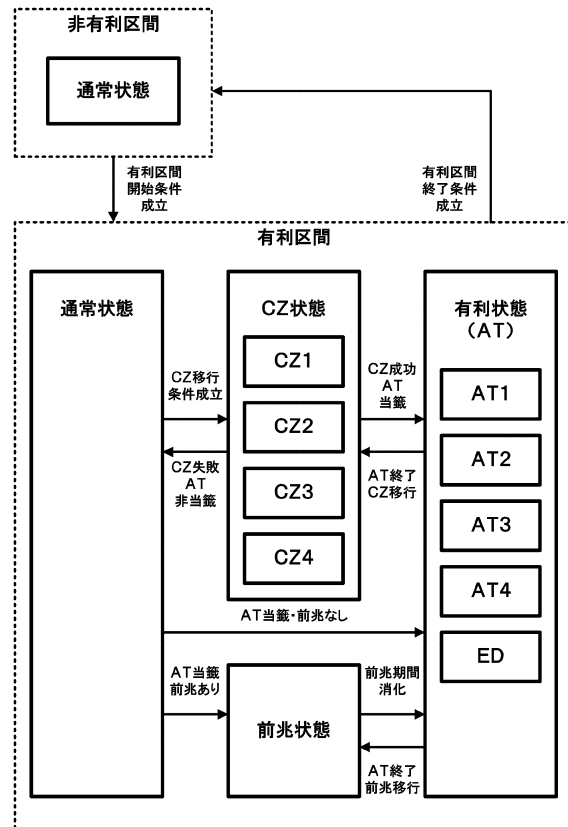
40

50

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

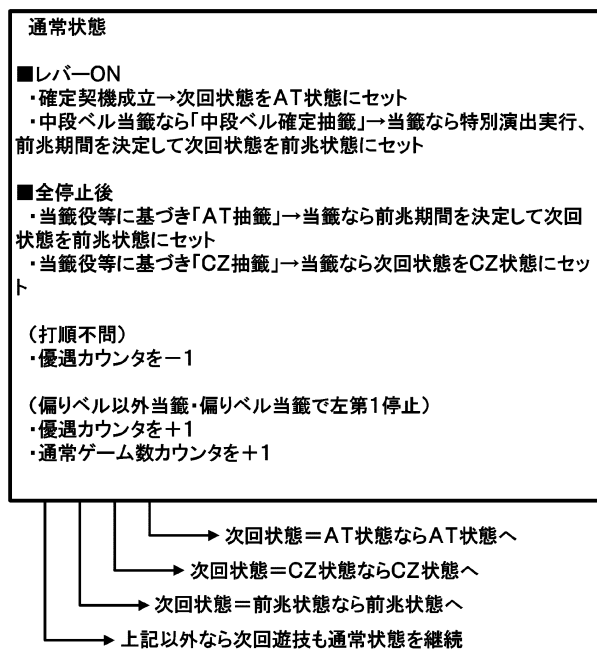


10

20

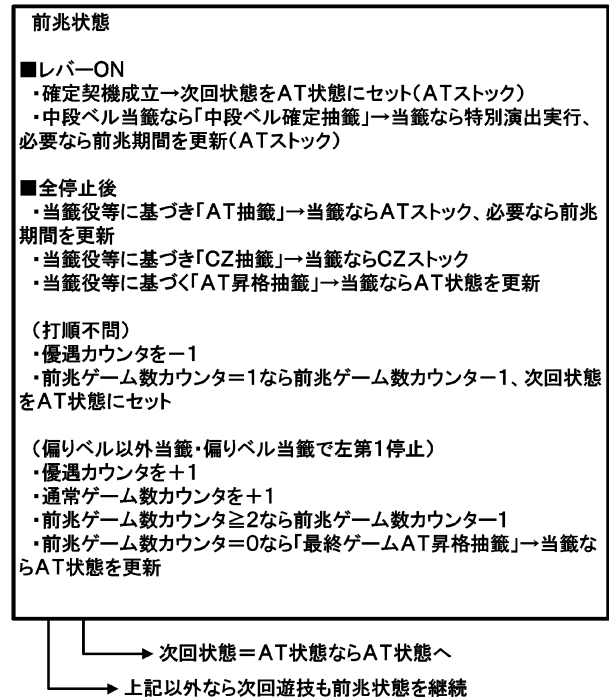
【図 1 2 9】

○ 通常状態の制御例



【図 1 3 0】

○ 前兆状態の制御例



30

40

50

【図 1 3 1】

●中段ベル確定抽籤

中段ベル確定抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	230
当籤	26

●AT抽籤

AT抽籤実行抽籤(確率分母:65536)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	61440
当籤	4096

AT付与抽籤(確率分母:256)

設定値	抽籤結果	当籤役				
		右記以外	中段リブ	チャンスリブ	右上ベル	中段ベル
1	非当籤	256	252	252	252	252
	当籤	0	4	4	4	4
2	非当籤	256	248	248	248	252
	当籤	0	8	8	8	4
3	非当籤	256	240	240	240	252
	当籤	0	16	16	16	4
4	非当籤	256	232	232	232	252
	当籤	0	24	24	24	4
5	非当籤	256	212	212	212	252
	当籤	0	44	44	44	4
6	非当籤	256	188	188	188	252
	当籤	0	68	68	68	4

●CZ抽籤

CZ抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	248
当籤	8

●AT昇格抽籤

AT昇格抽籤(確率分母:256)

設定値	抽籤結果	当籤役				
		右記以外	中段リブ	チャンスリブ	右上ベル	中段ベル
1～6	非当籤	256	255	255	252	240
	当籤	0	1	1	4	16

●最終ゲームAT昇格抽籤

最終ゲームAT昇格抽籤(確率分母:256)

現在のAT状態	抽籤結果	抽籤値
AT1	非当籤	244
	AT2へ	10
	AT3へ	2
	AT4へ	0
AT2	非当籤	252
	—	0
	AT3へ	4
	AT4へ	0

現在のAT状態	抽籤結果	抽籤値
AT3	非当籤	252
	—	0
	—	0
	AT4へ	4
AT4	非当籤	256
	—	0
	—	0
	—	0

【図 1 3 3】

内部抽籤テーブル(3枚ベット)(確率分母:65536)

内部当籤役		遊技状態		
No.	略称	非フラグ間	RBフラグ間	RB
0	はずれ	0	0	8980
1	F_通常リブ1	328	332	0
2	F_通常リブ2	6074	6074	0
3	F_共通リブ	1298	1298	0
4	F_GODリブ	8	8	0
5	F_冥王リブ	4	4	0
6	F_紫7リブ	4	4	0
7	F_フェイクリブA	76	76	0
8	F_フェイクリブB	18	18	0
9	F_中段リブ	656	656	0
10	F_チャンスリブ	512	512	0
11	F_RB中1枚	0	0	42939
12	F_RB中ALL	0	0	11018
13	F_XUベル	200	200	200
14	F_CLベル	70	70	0
15	F_共通ベル	2399	2399	2399
16	F_3択ベル1	169	169	0
17	F_3択ベル2	169	169	0
18	F_3択ベル3	169	169	0
19	F_打順ベル3A	4611	4611	0
20	F_打順ベル3B	4611	4611	0
21	F_打順ベル4A	4611	4611	0
22	F_打順ベル4B	4611	4611	0
23	F_打順ベル5A	4611	4611	0
24	F_打順ベル5B	4611	4611	0
25	F_打順ベル6A	4611	4611	0
26	F_打順ベル6B	4611	4611	0
27	F_排他1枚1	66	66	0
28	F_排他1枚2	66	66	0
29	RB+F_特殊ベル3A	1219	1219	0
30	RB+F_特殊ベル3B	1219	1219	0
31	RB+F_特殊ベル4A	1219	1219	0
32	RB+F_特殊ベル4B	1219	1219	0
33	RB+F_特殊ベル5A	1219	1219	0
34	RB+F_特殊ベル5B	1219	1219	0
35	RB+F_特殊ベル6A	1219	1219	0
36	RB+F_特殊ベル6B	1219	1219	0
37	RB+F_共通1枚	6606	6606	0
38	RB	4	0	0

【図 1 3 2】

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	ベル	19	黒BAR	19	上半円
18	紫7	18	紫7	18	紫7
17	上半円	17	上半円	17	ベル
16	リブ4	16	リブ1	16	黒BAR
15	黒BAR	15	ベル	15	リブ1
14	ベル	14	黒BAR	14	赤BAR
13	紫7	13	紫7	13	紫7
12	赤BAR	12	赤BAR	12	ベル
11	リブ1	11	リブ1	11	黒BAR
10	黒BAR	10	ベル	10	リブ3
9	ベル	9	黒BAR	9	上半円
8	紫7	8	紫7	8	紫7
7	上半円	7	上半円	7	ベル
6	リブ3	6	リブ2	6	黒BAR
5	黒BAR	5	ベル	5	リブ2
4	ベル	4	黒BAR	4	上半円
3	上半円	3	上半円	3	下半円
2	下半円	2	下半円	2	ベル
1	リブ2	1	リブ2	1	黒BAR
0	黒BAR	0	ベル	0	リブ4

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	赤BAR	00000010
3	紫7	00000011
4	上半円	00000100
5	下半円	00000101
6	ベル	00000110
7	リブ1	00000111
8	リブ2	00001000
9	リブ3	00001001
10	リブ4	00001010

【図 1 3 4】

内部当籤役と図柄組合せとの対応関係

No.	略称	対応する図柄組合せ
0	はずれ	—
1	F_通常リブ1	RP01+10+11+15+16+18+20～23
2	F_通常リブ2	RP01+10～12+15+16+18+20+21
3	F_共通リブ	RP01
4	F_GODリブ	RP01+04
5	F_冥王リブ	RP01+10+11+15～22
6	F_紫7リブ	RP01+10～15
7	F_フェイクリブA	RP01+05～08
8	F_フェイクリブB	RP01+05～09
9	F_中段リブ	RP01+02
10	F_チャンスリブ	RP01+03
11	F_RB中1枚	NM07～37
12	F_RB中ALL	NM01～37
13	F_XUベル	NM02～05+07～10
14	F_CLベル	NM02～05
15	F_共通ベル	NM01～05
16	F_3択ベル1	NM01+11+13+23+26
17	F_3択ベル2	NM02+07+10+24+25
18	F_3択ベル3	NM04+08+09+12+14
19	F_打順ベル3A	NM02+07～11+23+35
20	F_打順ベル3B	NM02+07～10+12+24+36
21	F_打順ベル4A	NM03+07+10+13+25
22	F_打順ベル4B	NM03+08+09+14+26
23	F_打順ベル5A	NM04+07～10+15+22+23+26
24	F_打順ベル5B	NM04+07～10+16+21+24+25
25	F_打順ベル6A	NM05+07～10+17+20+23+26
26	F_打順ベル6B	NM05+07～10+18+19+24+25
27	F_排他1枚1	NM07+10+11+13+23+26
28	F_排他1枚2	NM08+09+12+14+24+25
29	RB+F_特殊ベル3A	NM06～11+27(+RB)
30	RB+F_特殊ベル3B	NM06～10+12+28(+RB)
31	RB+F_特殊ベル4A	NM06+07+10+29+35(+RB)
32	RB+F_特殊ベル4B	NM06+08+09+30+36(+RB)
33	RB+F_特殊ベル5A	NM06～10+15+22+23+26(+RB)
34	RB+F_特殊ベル5B	NM06～10+16+21+24+25(+RB)
35	RB+F_特殊ベル6A	NM06～10+17+20+23+26(+RB)
36	RB+F_特殊ベル6B	NM06～10+18+19+24+25(+RB)
37	RB+F_共通1枚	NM31～34+37(+RB)
38	RB	RB

10

20

30

40

50

【図 135】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役			払出等
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称
黒BAR	下半円	下半円	1	00000001	RB	C.RB
—	—	—		00000010	—	—
—	—	—		00000100	—	—
—	—	—		00001000	—	—
—	—	—		00010000	—	—
—	—	—		00100000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—
黒BAR	ベル	赤BAR/上半円		00000001	RP01	S.TLリブ
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00000010	RP02	S.中段リブ
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2	赤BAR/上半円	2	00000100	RP03	S.チャンスリブ
黒BAR	黒BAR	黒BAR		00001000	RP04	C.GODリブ
紫7	紫7	赤BAR/上半円		00010000	RP05	S.ファイリブA1
紫7	上半円	赤BAR/上半円		00100000	RP06	S.ファイリブA2
紫7/上半円	リブ1/リブ2	紫7/下半円		01000000	RP07	S.ファイリブA3
上半円	紫7/上半円	ベル		10000000	RP08	S.ファイリブA4
赤BAR	赤BAR	紫7/下半円		00000001	RP09	S.ファイリブB
赤BAR	上半円	赤BAR/上半円		00000010	RP10	S.共通A
紫7	上半円	紫7/下半円		00000100	RP11	S.共通B
紫7	上半円	紫7/下半円		00001000	RP12	S.紫リブCL
赤BAR	紫7	赤BAR/上半円	3	00010000	RP13	S.紫リブXD
赤BAR	赤BAR/下半円	ベル		00100000	RP14	S.紫リブTL
上半円	紫7/上半円	紫7/下半円		01000000	RP15	S.リブBBT
上半円	紫7/上半円	赤BAR/上半円		10000000	RP16	S.リブBBB
下半円	紫7/上半円	下半円		00000001	RP17	C.リブT1
下半円	上半円	赤BAR/上半円		00000010	RP18	S.リブT2
紫7	紫7	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00000100	RP19	S.HDSリブBL
赤BAR/下半円	赤BAR/下半円	赤BAR/上半円		00001000	RP20	S.HDSリブCL1
上半円	赤BAR/下半円	赤BAR/上半円		00010000	RP21	S.HDSリブCL2
紫7	赤BAR/下半円	紫7/下半円	4	00100000	RP22	S.HDSリブXU
ベル	黒BAR	赤BAR/上半円		01000000	RP23	S.紫リブBL
—	—	—		10000000	—	—

【図 136】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役			払出等
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称
黒BAR	リブ1/リブ2	紫7/下半円	5	00000001	NM01	S.BLへ%
紫7/上半円	ベル	紫7/下半円		00000010	NM02	S.XDへ%
—	ベル	ベル		00000100	NM03	C.CLへ%
紫7/上半円	黒BAR	黒BAR		00001000	NM04	S.TLへ%
黒BAR	ベル	黒BAR		00010000	NM05	C.XUへ%
紫7/上半円	ベル	黒BAR		00100000	NM06	S.XVへ%
黒BAR	リブ1	リブ1/リブ2		01000000	NM07	S.1st1
黒BAR	リブ1	リブ1/リブ2		10000000	NM08	S.1st2
黒BAR	リブ2	リブ3/リブ4		00000001	NM09	S.1st3
黒BAR	リブ2	リブ3/リブ4		00000010	NM10	S.1st4
リブ1/リブ2	ベル	赤BAR/上半円	6	00000100	NM11	S.C1st2ndA1
リブ3/リブ4	ベル	赤BAR/上半円		00001000	NM12	S.C1st2ndA2
紫7/上半円	ベル	リブ1/リブ2		00010000	NM13	S.C1st2ndB1
紫7/上半円	ベル	リブ3/リブ4		00100000	NM14	S.C1st2ndB2
リブ1/リブ2	紫7	赤BAR リブ1/リブ3		01000000	NM15	S.2nd1
リブ1/リブ2	紫7	下半円 リブ2/リブ4		10000000	NM16	S.2nd2
リブ3/リブ4	紫7	赤BAR リブ1/リブ3		00000001	NM17	S.2nd3
リブ3/リブ4	紫7	下半円 リブ2/リブ4		00000010	NM18	S.2nd4
リブ1/リブ2	上半円	赤BAR リブ1/リブ3		00000100	NM19	S.2nd5
リブ1/リブ2	上半円	下半円 リブ2/リブ4	7	00001000	NM20	S.2nd6
リブ3/リブ4	上半円	赤BAR リブ1/リブ3		00010000	NM21	S.2nd7
リブ3/リブ4	上半円	下半円 リブ2/リブ4		00100000	NM22	S.2nd8
リブ1/リブ2	赤BAR/リブ1	黒BAR		01000000	NM23	S.3rdA1
リブ1/リブ2	下半円/リブ2	黒BAR		10000000	NM24	S.3rdA2
リブ3/リブ4	赤BAR/リブ1	黒BAR		00000001	NM25	S.3rdA3
リブ3/リブ4	下半円/リブ2	黒BAR		00000010	NM26	S.3rdA4
リブ1	リブ1/リブ2	ベル		00000100	NM27	S.3rdB1
リブ2	リブ1/リブ2	ベル		00001000	NM28	S.3rdB2
リブ3	リブ1/リブ2	ベル	8	00010000	NM29	S.3rdB3
リブ4	リブ1/リブ2	ベル		00100000	NM30	S.3rdB4
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	紫7/上半円	紫7		01000000	NM31	S.3rdFenパ1
ベル	紫7/上半円	下半円		10000000	NM32	S.3rdFenパ2
赤BAR 上半円/下半円	赤BAR 上半円/下半円	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00000001	NM33	S.HDSFenパ1A
ベル	赤BAR 上半円/下半円	赤BAR/上半円		00000010	NM34	S.HDSFenパ1B
ベル	ベル	リブ1/リブ2	9	00000100	NM35	S.C1st2ndC1
ベル	ベル	リブ3/リブ4		00001000	NM36	S.C1st2ndC2
黒BAR	ベル	ベル		00010000	NM37	C.通常1枚
—	—	—		00100000	—	—
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—

10

20

【図 137】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

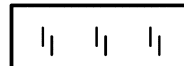
No.	略称	停止操作態様					
		打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
0	はずれ	—	—	—	—	—	—
1	F.通常リブ1	TLリブ	—	HDSリブ	—	紫7リブ	—
2	F.通常リブ2	TLリブ	—	HDSリブ	—	紫7リブ	—
3	F.共通リブ	TLリブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
4	F.GODリブ	GODリブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
5	F.真王リブ	HDSリブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
6	F.紫7リブ	紫7リブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
7	F.ファイリブA	ファイリブ(弱)	—	TLリブ	—	TLリブ	—
8	F.ファイリブB	ファイリブ(強)	—	TLリブ	—	TLリブ	—
9	F.中段リブ	CLリブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
10	F.チャンスリブ	チャンスリブ	—	TLリブ	—	TLリブ	—
11	F.RB中1枚	—	—	1枚入賞	—	—	—
12	F.RB中ALL	BLベル	—	XDベル	CLベル	TLベル	XUベル
13	F.XUへ%	XUベル	—	XDベル	CLベル	TLベル	XUベル
14	F.CLへ%	CLベル	—	XDベル	CLベル	TLベル	XUベル
15	F.共通ベル	BLベル	—	XDベル	CLベル	TLベル	XUベル
16	F.3枚へ%1	BLベル	—	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	—
17	F.3枚へ%2	1/2で1枚入賞	—	XDベル	—	1/2で1枚入賞	—
18	F.3枚へ%3	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	—	TLベル	—
19	F.打順へ%3A	1枚入賞	—	XDベル	1/2で1枚入賞	1/4で1枚入賞	—
20	F.打順へ%3B	1枚入賞	—	XDベル	1/2で1枚入賞	1/4で1枚入賞	—
21	F.打順へ%4A	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	CLベル	1/4で1枚入賞	—
22	F.打順へ%4B	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	CLベル	1/4で1枚入賞	—
23	F.打順へ%5A	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	TLベル	1/2で1枚入賞
24	F.打順へ%5B	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	TLベル	1/2で1枚入賞
25	F.打順へ%6A	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	XUベル
26	F.打順へ%6B	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	XUベル
27	F.排他1枚1	—	—	1/2で1枚入賞	—	—	—
28	F.排他1枚2	—	—	1/2で1枚入賞	—	—	—
29	RB+F.特殊へ%3A	1枚入賞	—	3枚入賞	1/2で1枚入賞	1/4で1枚入賞	—
30	RB+F.特殊へ%3B	1枚入賞	—	3枚入賞	1/2で1枚入賞	1/4で1枚入賞	—
31	RB+F.特殊へ%4A	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	3枚入賞	1/4で1枚入賞	—
32	RB+F.特殊へ%4B	1/2で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	3枚入賞	1/4で1枚入賞	—
33	RB+F.特殊へ%5A	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	3枚入賞	1/2で1枚入賞
34	RB+F.特殊へ%5B	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	3枚入賞	1/2で1枚入賞
35	RB+F.特殊へ%6A	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	3枚入賞
36	RB+F.特殊へ%6B	1枚入賞	—	1/4で1枚入賞	—	1/2で1枚入賞	3枚入賞
37	RB+F.共通1枚	1枚入賞	—	HDSフェイク	—	紫7フェイク	—
38	RB	—	—	押下位置正解でRB、不正解ではずれ目	—	—	—

【図 138】

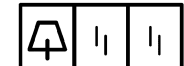
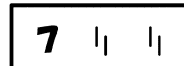
<遊技開始時の特別演出の演出例>

(中段ベル確定抽籤に非当籤)

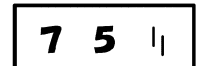
レバーON



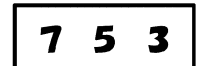
左第1停止



中第2停止



右第3停止



30

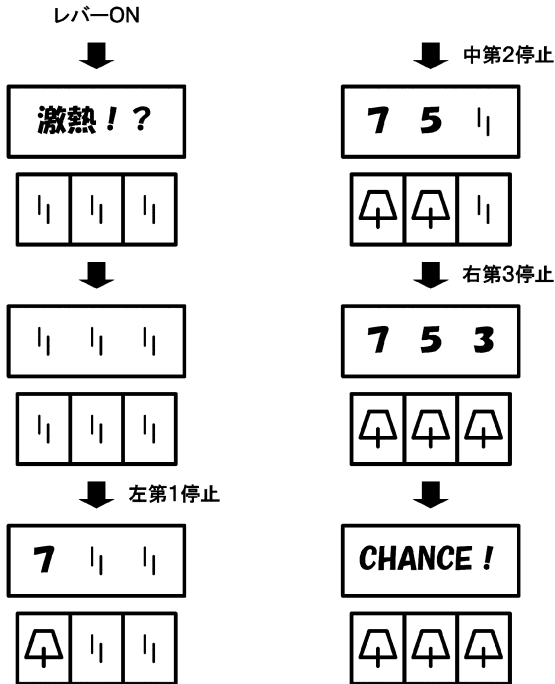
40

50

【図 139】

＜遊技開始時の特別演出の演出例＞

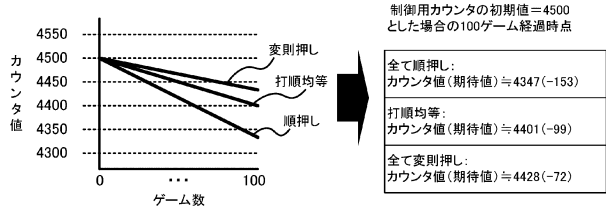
(中段ベル確定抽籤に当籤)



【図 140】

＜第4の遊技機の遊技性の変形例1(CZ抽籤)＞

(制御用カウンタの値の推移例)



(制御用カウンタの値を用いたCZ抽籤制御例)

例えば、特定ゲーム数(100, 300, 500等)経過時に、

[パターン1]

- ・カウンタ値 $\leq$ 打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を行う
- ・カウンタ値 $>$ 打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を行わない

[パターン2]

- ・カウンタ値≦打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を優遇
- ・カウンタ値>打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を非優遇

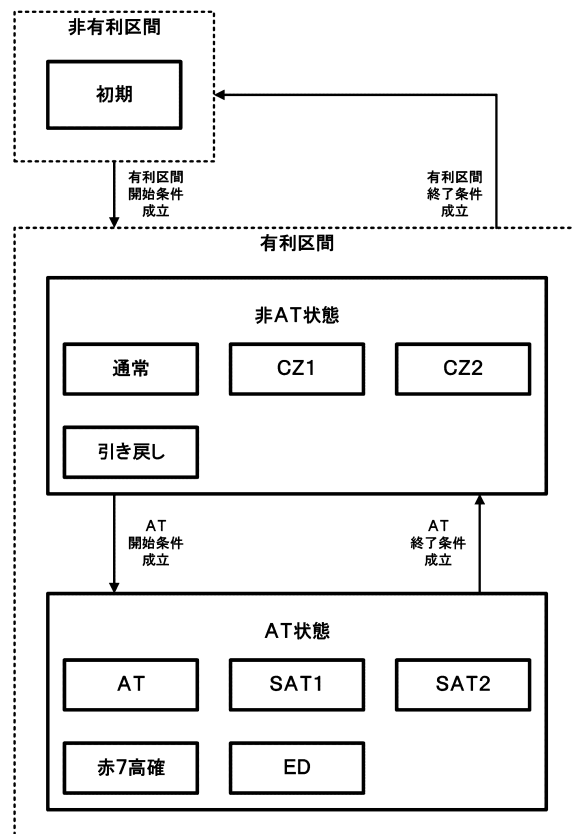
[パターン3]

- ・カウンタ値≦打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を2回行う(全停止後+レバーON)
- ・カウンタ値>打順均等(or全て変則押し)の期待値の場合
→CZ抽籤を1回行う(全停止後)

【圖 1 4 1】

[illegible][illegible]

【圖 1 4 2】



【図 1 4 3】

状態遷移(移行条件)の説明

移行後→		初期									
↓ 移行前		初期	通常	CZ1	A T	赤7 高確	S A T1	S A T2	CZ2	引き 戻し	E D
初期	—	1	—	5	2	—	3	4	—	—	—
通常	—	—	—	—	6	—	7	8	—	—	—
CZ1	※	9	—	10	—	—	11	12	—	13	—
A T	※	—	—	—	14	15	16	17	—	—	18
赤7高確	※	—	—	—	19	—	15	16	—	—	18
SAT1	※	—	—	20	—	—	—	—	—	—	21
SAT2	※	—	—	22	—	—	—	—	—	—	18
CZ2	※	—	—	23	—	—	—	—	—	—	—
引き戻し	25	—	5	6	—	7	8	—	—	—	—
ED	※	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(※)リミッタ作動による有利区間終了時

移行条件	詳細
1	有利区間移行抽籤に当籤(下記2~4以外)
2	有利区間移行抽籤でATに当籤
3	有利区間移行抽籤でSAT1に当籤
4	有利区間移行抽籤でSAT2に当籤
5	・通常でCZ1に当籤(前兆ありなら前兆期間消化時) ・特殊状態の放出物がCZ1のときの特殊状態終了時
6	・通常でATに当籤(前兆ありなら前兆期間消化時) ・特殊状態の放出物がATのときの特殊状態終了時 ・天井遊技数消化時
7	・通常でSAT1に当籤(前兆ありなら前兆期間消化時) ・特殊状態の放出物がSAT1のときの特殊状態終了時
8	・通常でSAT2に当籤(前兆ありなら前兆期間消化時) ・特殊状態の放出物がSAT2のときの特殊状態終了時
9	通常から移行したCZ1が非当籤で終了
10	CZ1でATに当籤
11	CZ1でSAT1に当籤
12	CZ1でSAT2に当籤
13	引き戻しから移行したCZ1が非当籤で終了
14	ATで赤7高確に当籤
15	ATでSAT1に当籤
16	ATでSAT2に当籤
17	AT期間消化時
18	制御用払出数カウンタ>2100
19	赤7高確が終了
20	SAT1が終了
21	制御用払出数カウンタ>2100 or SAT1ストック=11
22	SAT2が終了
23	CZ2でATに当籤
24	CZ2が非当籤で終了
25	引き戻し終了条件が成立

【図 1 4 5】

内部当籤役		遊技状態	
No.	図柄	非フランク時	BBフランク時
30F	CLRM4ハA1	360	360
31F	CLRM4ハA2	360	360
32F	CLRM4ハA3	360	360
33F	CLRM4ハA4	360	360
34F	CLRM4ハA1	360	360
35F	CLRM4ハA2	360	360
36F	CLRM4ハA3	360	360
37F	CLRM4ハA4	360	360
38F	CLRM4ハA1	360	360
39F	CLRM4ハA2	360	360
40F	CLRM4ハA3	360	360
41F	CLRM4ハA4	360	360
42F	CLRM4ハA1	360	360
43F	CLRM4ハA2	360	360
44F	CLRM4ハA3	360	360
45F	CLRM4ハA4	360	360
46F	CLRM4ハA1	1650	1650
47F	CLRM4ハA2	1650	1650
48F	CLRM4ハA3	1650	1650
49F	CLRM4ハA4	1650	1650
50F	CLRM4ハA1	2375	2375
51F	CLRM4ハA2	2375	2375
52F	CLRM4ハA3	2375	2375
53F	CLRM4ハA4	2375	2375
54F	CLRM4ハA1	2375	2375
55F	CLRM4ハA2	2375	2375
56F	CLRM4ハA3	2375	2375
57F	CLRM4ハA4	2375	2375
58F	RBMAX	3094	3094
59F	RBMIN	4065	4065
60F	RBMIN	47055	47055

内部当籤役		遊技状態	
No.	図柄	非フランク時	BBフランク時
01	BB	0	8981
1F	通常リブ	4	0
2F	通常リブ	799	0
3F	通常リブ	600	0
4F	通常リブ	4	0
5F	通常リブ	23	0
6F	通常リブ	437	0
7F	通常リブ	1000	0
8F	通常リブ	1000	0
9F	通常リブ	1270	0
10F	通常リブ	1270	0
11F	通常リブ	1270	0
12F	通常リブ	1270	0
13F	通常リブ	20	0
14F	通常リブ	11	0
15F	通常リブ	4	0
16F	通常リブ	4	0
17F	通常リブ	4	0
18F	通常リブ	504	0
19F	通常リブ	82	0
20F	通常リブ	7500	0
21F	通常リブ	72	0
22F	通常リブ	2129	0
23F	通常リブ	2129	0
24F	通常リブ	2129	0
25F	通常リブ	2129	0
26F	通常リブ	2129	0
27F	通常リブ	2129	0
28F	通常リブ	2129	0
29F	通常リブ	2129	0

(※)非フランク時では「BB」に重複当籤する。

【図 1 4 4】

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	リブ1	19	ベル1	19	ベル1
18	BAR	18	BAR	18	BAR
17	ベル1	17	ベル1	17	リブ2
16	上半円	16	赤7	16	上半円
15	下半円	15	リブ2	15	下半円
14	リブ2	14	ベル1	14	ベル1
13	BAR	13	BAR	13	BAR
12	ベル1	12	ベル1	12	リブ3
11	赤7	11	赤7	11	上半円
10	下半円	10	リブ3	10	赤7
9	リブ3	9	ベル1	9	ベル1
8	BAR	8	BAR	8	BAR
7	ベル1	7	ベル2	7	リブ4
6	赤7	6	赤7	6	上半円
5	下半円	5	リブ4	5	赤7
4	リブ4	4	ベル1	4	ベル1
3	BAR	3	BAR	3	BAR
2	ベル1	2	ベル2	2	リブ1
1	赤7	1	赤7	1	上半円
0	下半円	0	リブ1	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	BAR	00000001
2	赤7	00000010
3	上半円	00000011
4	下半円	00000100
5	ベル1	00000101
6	ベル2	00000110
7	リブ1	00000111
8	リブ2	00001000
9	リブ3	00001001
10	リブ4	00001010

【図 1 4 6】

内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(その1)		図柄組合せ	
No.	略称	図柄組合せ	図柄組合せ
1	F BB	○	○
2	F 通常リブ	○	○
3	F 通常リブ	○	○
4	F 通常リブ	○	○
5	F 通常リブ	○	○
6	F 通常リブ	○	○
7	F 通常リブ	○	○
8	F 通常リブ	○	○
9	F 通常リブ	○	○
10	F 通常リブ	○	○
11	F 通常リブ	○	○
12	F 通常リブ	○	○
13	F 通常リブ	○	○
14	F 通常リブ	○	○
15	F 通常リブ	○	○
16	F 通常リブ	○	○
17	F 通常リブ	○	○
18	F 通常リブ	○	○
19	F 通常リブ	○	○
20	F 通常リブ	○	○
21	F 通常リブ	○	○
22	F 通常リブ	○	○
23	F 通常リブ	○	○
24	F 通常リブ	○	○
25	F 通常リブ	○	○
26	F 通常リブ	○	○
27	F 通常リブ	○	○
28	F 通常リブ	○	○
29	F 通常リブ	○	○
30	F 通常リブ	○	○
31	F 通常リブ	○	○
32	F 通常リブ	○	○
33	F 通常リブ	○	○
34	F 通常リブ	○	○
35	F 通常リブ	○	○
36	F 通常リブ	○	○
37	F 通常リブ	○	○
38	F 通常リブ	○	○
39	F 通常リブ	○	○
40	F 通常リブ	○	○
41	F 通常リブ	○	○
42	F 通常リブ	○	○
43	F 通常リブ	○	○
44	F 通常リブ	○	○
45	F 通常リブ	○	○
46	F 通常リブ	○	○
47	F 通常リブ	○	○
48	F 通常リブ	○	○
49	F 通常リブ	○	○
50	F 通常リブ	○	○
51	F 通常リブ	○	○
52	F 通常リブ	○	○
53	F 通常リブ	○	○
54	F 通常リブ	○	○
55	F 通常リブ	○	○
56	F 通常リブ	○	○
57	F 通常リブ	○	○
58	F 通常リブ	○	○
59	F 通常リブ	○	○
60	F 通常リブ	○	○

10

20

30

40

50

【図 1 4 7】

内部当量発と図納組合せとの対応関係(その2)		図納組合せ	
No.	略称	内部当量発	図納組合せ
1	F BB		
2	F 通策リフ		
3	F 下段へリフ		
4	F 特殊リフ		
5	F チャスリフ		
6	F 中腰リフ		
7	F 裏側リフ		
8	F 裏側赤7		
9	F CLR赤7		
10	F CLR赤7		
11	F RLC赤7		
12	F RLC赤7		
13	F フェイクリフ1		
14	F フェイクリフ2		
15	F 赤リフ1		
16	F 赤リフ2		
17	F GOD		
18	F チャスヘル1		
19	F チャスヘル2		
20	F 共通3枚		
21	F 共通3枚		
22	F CLR3枚1		
23	F CLR3枚2		
24	F CLR3枚1		
25	F CLR3枚2		
26	F RLC3枚1		
27	F RLC3枚2		
28	F RLC3枚1		
29	F RLC3枚2		
30	F CLRマンヘルA1		
31	F CLRマンヘルA2		
32	F CLRマンヘルA3		
33	F CLRマンヘルA4		
34	F CLRマンヘルA1		
35	F CLRマンヘルA2		
36	F CLRマンヘルA3		
37	F CLRマンヘルA4		
38	F RLCマンヘルA1		
39	F RLCマンヘルA2		
40	F RLCマンヘルA3		
41	F RLCマンヘルA4		
42	F RLCマンヘルA1		
43	F RLCマンヘルA2		
44	F RLCマンヘルA3		
45	F RLCマンヘルA4		
46	F CLRマンヘルB		
47	F CLRマンヘルB		
48	F RLCマンヘルB		
49	F RLCマンヘルB		
50	F CLRマンヘルA1		
51	F CLRマンヘルA2		
52	F CLRマンヘルA1		
53	F CLRマンヘルA2		
54	F CLRマンヘルA1		
55	F CLRマンヘルA2		
56	F CLRマンヘルA1		
57	F CLRマンヘルA2		
58	F RBMAX		
59	F RBMIN		
60	F RBMIN		

【図 1 4 8】

内部当量発と図納組合せとの対応関係(その3)		図納組合せ	
No.	略称	内部当量発	図納組合せ
1	F BB		
2	F 通策リフ		
3	F 下段へリフ		
4	F 特殊リフ		
5	F チャスリフ		
6	F 中腰リフ		
7	F 裏側リフ		
8	F 裏側赤7		
9	F CLR赤7		
10	F CLR赤7		
11	F RLC赤7		
12	F RLC赤7		
13	F フェイクリフ1		
14	F フェイクリフ2		
15	F 赤リフ1		
16	F 赤リフ2		
17	F GOD		
18	F チャスヘル1		
19	F チャスヘル2		
20	F 共通3枚		
21	F 共通3枚		
22	F CLR3枚1		
23	F CLR3枚2		
24	F CLR3枚1		
25	F CLR3枚2		
26	F RLC3枚1		
27	F RLC3枚2		
28	F RLC3枚1		
29	F RLC3枚2		
30	F CLRマンヘルA1		
31	F CLRマンヘルA2		
32	F CLRマンヘルA3		
33	F CLRマンヘルA4		
34	F CLRマンヘルA1		
35	F CLRマンヘルA2		
36	F CLRマンヘルA3		
37	F CLRマンヘルA4		
38	F RLCマンヘルA1		
39	F RLCマンヘルA2		
40	F RLCマンヘルA3		
41	F RLCマンヘルA4		
42	F RLCマンヘルA1		
43	F RLCマンヘルA2		
44	F RLCマンヘルA3		
45	F RLCマンヘルA4		
46	F CLRマンヘルB		
47	F CLRマンヘルB		
48	F RLCマンヘルB		
49	F RLCマンヘルB		
50	F CLRマンヘルA1		
51	F CLRマンヘルA2		
52	F CLRマンヘルA1		
53	F CLRマンヘルA2		
54	F CLRマンヘルA1		
55	F CLRマンヘルA2		
56	F CLRマンヘルA1		
57	F CLRマンヘルA2		
58	F RBMAX		
59	F RBMIN		
60	F RBMIN		

10

20

【図 1 4 9】

図納組合せテーブル(その1)		図納組合せ		表示役		抽出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	抽出等
ベル1	ベル1	BAR	1	00000001	HZR01	T.コキッ	3枚ベッ
—	—	—		00000010	—	—	—
—	—	—		00000100	—	—	—
—	—	—		00001000	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—
—	—	—		—	—	—	—
—	—	—		—	—	—	—
下半円	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	BAR	2	00000001	HZR02	T.コキッ1.1~4	0
BAR	ベル1	ベル1		00000010	HZR03	T.コキッ2	0
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	ベル2	BAR		00000100	HZR04	T.コキッ3.1~4	0
下半円	ベル2	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00001000	HZR05	T.コキッ4.1~4	0
BAR	ベル2	上半円		00010000	HZR06	T.コキッ5	0
BAR	ベル2	ベル1		00100000	HZR07	T.コキッ6	0
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	BAR	BAR		01000000	HZR08	T.コキッ7.1~4	0
BAR	BAR	ベル1		10000000	HZR09	T.コキッ8	0
上半円	リブ1	上半円		00000001	BB	C.BB	0(BB)
—	—	—		00000010	—	—	—
—	—	—	3	00000100	—	—	—
—	—	—		00001000	—	—	—
—	—	—		00010000	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—
—	—	—		—	—	—	—
—	—	—		—	—	—	—
ベル1	ベル1	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	4	00000001	RP01	C.上段リブ1~4	0(再遊技)
ベル1	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	ベル1		00000010	RP02	C.XDリブ1~4	0(再遊技)
BAR	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	BAR		00000100	RP03	C.中段リブ1~4	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00001000	RP04	C.Xリブ1~64	0(再遊技)
ベル1	ベル2	BAR		00010000	RP05	C.特殊リブ	0(再遊技)
—	—	—		00100000	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—
ベル1	リブ1	上半円		00000001	RP06	C.下段へリブ1	0(再遊技)
ベル1	リブ2	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00000010	RP07	C.下段へリブ2	0(再遊技)
ベル1	リブ3	上半円	5	00000100	RP08	C.下段へリブ3	0(再遊技)
ベル1	リブ4	上半円		00001000	RP09	C.下段へリブ4	0(再遊技)
ベル1	赤7	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00010000	RP10	C.赤7リブ1~4	0(再遊技)
リブ1 リブ3/リブ4	ベル1	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00100000	RP11	C.赤7リブ2a.1~12	0(再遊技)
リブ2	ベル1	リブ1 リブ3/リブ4		01000000	RP12	C.赤7リブ2b.1~3	0(再遊技)
下半円	赤7	赤7		10000000	RP13	C.赤7リブ3	0(再遊技)

【図 1 5 0】

図納組合せテーブル(その2)		図納組合せ		表示役		抽出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	抽出等
リブ1 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	上半円	6	00000001	RP14	C.赤7リブ4.1~12	0(再遊技)
BAR	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ2		00000010	RP15	C.赤7リブ5.1~4	0(再遊技)
リブ1 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	ベル1		00000100	RP16	C.赤7リブ6.1~12	0(再遊技)
リブ1 リブ3/リブ4	赤7	BAR/上半円		00001000	RP17	C.赤7リブ7.1~6	0(再遊技)
BAR	ベル2	下半円/赤7		00010000	RP18	C.赤7リブ8.1~2	0(再遊技)
下半円	赤7	BAR		00100000	RP19	C.赤7リブ9	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	赤7		01000000	RP20	C.赤7リブ10.1~4	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	赤7	ベル1		10000000	RP21	C.赤7リブ11.1~4	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	下半円		00000001	RP22	C.赤7リブ1.1~12	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	赤7	7	00000010	RP23	C.赤7リブ2.1~16	0(再遊技)
リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	赤7	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00000100	RP24	C.赤7リブ3.1~16	0(再遊技)
赤7	ベル2	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4		00001000	RP25	C.赤7リブ4.1~4	0(再遊技)
赤7	赤7	上半円/赤7		00010000	RP26	C.赤7リブ5.1~2	0(再遊技)
下半円	赤7	上半円		00100000	RP27	C.赤7リブ6	0(再遊技)
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—
ベル1	BAR	ベル1		00000001	FRU01	C.GOD	15
下半円	ベル2	上半円		00000010	FRU02	C.インベル1	15
ベル1	ベル2	ベル1	8	00000100	FRU03	C.インベル2	15
下半円	BAR	ベル1		00001000	FRU04	C.インベル3	15
—	—	—		00010000	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—
下半円	赤7	ベル1		00000001	FRU05	C.インベル4	15
下半円	ベル2	ベル1		00000010	FRU06	C.リブ1	9
下半円	ベル1	ベル1		00000100	FRU07	C.リブ2	9
ベル1	ベル2	下半円/赤7		00001000	FRU08	C.リブ3	3
ベル1	ベル1	ベル1	9	00010000	FRU09	C.3枚1	3
上半円/赤7	ベル2	下半円/赤7		00100000	FRU10	C.3枚2.1~4	3
下半円	ベル1	下半円/赤7		01000000	FRU11	C.3枚3.1~2	3
下半円	ベル2	下半円/赤7		10000000	FRU12	C.3枚4.1~2	3
上半円/赤7	ベル2	上半円		00000001	FRU13	C.3枚5.1~2	3
上半円/赤7	ベル2	ベル1		00000010	FRU14	C.3枚6.1~2	3
上半円/赤7	ベル1	ベル1		00000100	FRU15	C.3枚7.1~2	3
—	赤7	下半円		00001000	FRU16	C.左制御1枚	1
ベル1	赤7	赤7		00010000	FRU17	C.左制御2枚	1
ベル1	ベル1	下半円	10	00100000	FRU18	C.左1枚1	1
ベル1	ベル1	赤7		01000000	FRU19	C.左1枚2	1
ベル1	リブ1/リブ2 リブ3/リブ4	下半円/赤7		10000000	FRU20	C.左1枚3.1~8	1

30

40

50

【図 15 1】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役			払出等		
左リール	中リール	右リール	抽籤領域	データ	内容	名称	3枚ベット	
ベル1	リプ1/リプ2 リプ3/リプ4	BAR	11	00000001	FRU21	C.裏1枚4,1~4	1	
上半円	BAR	ベル1		00000010	FRU22	C.裏1枚1	1	
BAR	ベル2	リプ1/リプ2		00000100	FRU23	C.裏1枚2,1~2	1	
BAR	ベル2	リプ3/リプ4		00001000	FRU24	C.裏1枚3,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	上半円		00010000	FRU25	C.裏1枚4,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	上半円		00100000	FRU26	C.裏1枚5,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	リプ1		01000000	FRU27	C.裏1枚6,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	リプ1		10000000	FRU28	C.裏1枚7,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	リプ2		00000001	FRU29	C.裏1枚8,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	リプ2		00000010	FRU30	C.裏1枚9,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	リプ3	12	00000100	FRU31	C.裏1枚10,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	リプ3		00001000	FRU32	C.裏1枚11,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	リプ4		00010000	FRU33	C.裏1枚12,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	リプ4		00100000	FRU34	C.裏1枚13,1~2	1	
リプ1/リプ2 リプ3/リプ4	BAR	リプ1		13	01000000	FRU35	C.裏1枚14,1~4	1
リプ1/リプ2 リプ3/リプ4	BAR	リプ2			10000000	FRU36	C.裏1枚15,1~4	1
リプ1/リプ2 リプ3/リプ4	BAR	リプ3			00000001	FRU37	C.裏1枚16,1~4	1
リプ1/リプ2 リプ3/リプ4	BAR	リプ4			00000010	FRU38	C.裏1枚17,1~4	1
BAR	リプ1/リプ2	ベル1			00000100	FRU39	C.裏1枚18,1~2	1
BAR	リプ3/リプ4	ベル1			00001000	FRU40	C.裏1枚19,1~2	1
リプ1/リプ2	ベル1	ベル1	00010000		FRU41	C.裏1枚20,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル1	ベル1	00100000		FRU42	C.裏1枚21,1~2	1	
リプ1/リプ2	ベル2	ベル1	01000000		FRU43	C.裏1枚22,1~2	1	
リプ3/リプ4	ベル2	ベル1	10000000		FRU44	C.裏1枚23,1~2	1	
リプ1/リプ2	リプ1	BAR	14	00000001	FRU45	C.裏1枚24,1~2	1	
リプ3/リプ4	リプ1	BAR		00000010	FRU46	C.裏1枚25,1~2	1	
リプ1/リプ2	リプ2	BAR		00000100	FRU47	C.裏1枚26,1~2	1	
リプ3/リプ4	リプ2	BAR		00001000	FRU48	C.裏1枚27,1~2	1	
リプ1/リプ2	リプ3	BAR		00010000	FRU49	C.裏1枚28,1~2	1	
リプ3/リプ4	リプ3	BAR		00100000	FRU50	C.裏1枚29,1~2	1	
リプ1/リプ2	リプ4	BAR		01000000	FRU51	C.裏1枚30,1~2	1	
リプ3/リプ4	リプ4	BAR		10000000	FRU52	C.裏1枚31,1~2	1	

【図 152】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係		

No.	品名	停止・操作条件					
		打頭1	打頭2	打頭3	打頭4	打頭5	打頭6
1	8秒	押下の位置でB8、本打ははずれ目					
2	F 通常ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
3	F 下段ノリ	下ノリ	下ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
4	F 特注ノリ	ばら目ノリ	ばら目ノリ	ばら目ノリ	ばら目ノリ	ばら目ノリ	ばら目ノリ
5	F キラノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ
6	F 中ノリ	中ノリ	中ノリ	中ノリ	中ノリ	中ノリ	中ノリ
7	F 裏面ツケノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	フェイクノリ	フェイクノリ
8	F 裏面赤ノリ	下ノリ	下ノリ	上ノリ	上ノリ	赤ノリ	赤ノリ
9	F CL赤ノリ	上ノリ	上ノリ	赤ノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ
10	F CR 赤ノリ	上ノリ	上ノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ
11	F CR 赤ノリ	上ノリ	上ノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ
12	F CR 赤ノリ	上ノリ	上ノリ	Xノリ	Xノリ	Xノリ	赤ノリ
13	F ツケノリ	フェイクノリ	フェイクノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
14	F ツケノリ	フェイクノリ	フェイクノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
15	F 赤ノリ	赤ノリ	赤ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
16	F 赤ノリ	赤ノリ	赤ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ	上ノリ
17	F 赤ノリ	BAR赤(15秒)	BAR赤(15秒)	15秒	15秒	15秒	15秒
18	F キラノリ	XUノリ(3秒)	XUノリ(3秒)	XUノリ(3秒)	XUノリ(3秒)	XUノリ(3秒)	XUノリ(3秒)
19	F キラノリ	中ノリ(3秒)	中ノリ(3秒)	中ノリ(3秒)	中ノリ(3秒)	中ノリ(3秒)	中ノリ(3秒)
20	F 共通3秒	ばら目(3秒)	ばら目(3秒)	3秒ノリ	3秒ノリ	3秒ノリ	3秒ノリ
21	F CR 赤ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
22	F CR 赤ノリ	1秒ノリ	1秒ノリ	3秒ノリ	3秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ
23	F CR 赤ノリ	1秒ノリ	1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ
24	F CR 赤ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ
25	F CR 赤ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ
26	F RL 赤ノリ	1秒ノリ	1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
27	F RL 赤ノリ	1秒ノリ	1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
28	F RL 赤ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ
29	F RL 赤ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/4ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	3秒ノリ
30	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
31	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
32	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
33	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
34	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
35	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
36	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
37	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ
38	F CL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
39	F RL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
40	F RL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
41	F RL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	15秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ
42	F RL R4ノリ A4	1秒ノリ	1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/8ノリ 1秒ノリ	1/2ノリ 1秒ノリ	1

10

20

【図 153】

抽籤用フラグの説明(その1)

No.	略称	抽籤用フラググループ						
		GP1	GP2	GP3	GP4	GP5	GP6	GP7
0	はずれ	0	0	0	0	0	0	0
2	通算1位	1	0	0	0	0	0	0
3	F下位1位/1P	12	0	1	0	0	0	0
5	特殊1位	13	0	1	1	0	0	1
5	FチャンシP	2	2	2	2	2	2	2
6	F中段1P	3	1	2	1	1	1	2
7	F裏側1P/1F	5	0	0	0	0	0	0
8	F裏側赤7	6	0	0	0	0	0	0
9	F赤1赤7	4	0	0	0	0	0	0
10	RL赤1赤7	4	0	0	0	0	0	0
11	F RL赤7	4	0	0	0	0	0	0
12	F RL赤7	4	0	0	0	0	0	0
13	F ヲク1P/1	7	5	0	0	1	1	0
14	F ヲク1P/2	7	5	0	0	1	1	0
15	F 赤1P/1	8	0	0	0	0	0	0
16	F 赤1P/2	8	0	0	0	0	0	0
17	GOD	9	0	0	0	0	0	0
18	F チャンスP/1	10	3	2	1	1	1	1
19	F チャンスP/2	11	4	3	2	3	1	2
20	F 共通3役	13	0	0	0	0	0	0
21	F 目押し役	14	0	1	1	0	0	1
22	F CLR3枚1	14	0	0	0	0	0	0
23	F CLR3枚2	14	0	0	0	0	0	0
24	F CLR3枚1	14	0	0	0	0	0	0
25	F RCL3枚2	14	0	0	0	0	0	0
26	F RCL3枚1	14	0	0	0	0	0	0
27	F RCL3枚2	14	0	0	0	0	0	0
28	F RCL3枚1	14	0	0	0	0	0	0
29	F RCL3枚2	14	0	0	0	0	0	0
30	F CLR4P/1赤A1	15	0	0	0	0	0	0
32	F CLR4P/1赤A3	15	0	0	0	0	0	0
33	F CLR4P/1赤A4	15	0	0	0	0	0	0
34	F CLR4P/1赤A1	15	0	0	0	0	0	0
35	F CLR4P/1赤A2	15	0	0	0	0	0	0
36	F CLR4P/1赤A3	15	0	0	0	0	0	0
37	F CLR4P/1赤A4	15	0	0	0	0	0	0
38	F RCL4P/1赤A1	15	0	0	0	0	0	0
39	F RCL4P/1赤A2	15	0	0	0	0	0	0
40	F RCL4P/1赤A3	15	0	0	0	0	0	0
41	F RCL4P/1赤A4	15	0	0	0	0	0	0
42	F RCL4P/1赤A2	15	0	0	0	0	0	0
43	F RCL4P/1赤A3	15	0	0	0	0	0	0
44	F RCL4P/1赤A4	15	0	0	0	0	0	0
45	F CLR4P/1赤B	15	0	0	0	0	0	0
46	F CLR4P/1赤B	15	0	0	0	0	0	0
47	F CLR4P/1赤B	15	0	0	0	0	0	0
48	F CLR4P/1赤B	15	0	0	0	0	0	0
49	F RCL4P/1赤B	15	0	0	0	0	0	0
50	F CLR4P/1赤A1	16	0	0	0	0	0	0
51	F CLR4P/1赤A2	16	0	0	0	0	0	0
52	F CLR4P/1赤A1	16	0	0	0	0	0	0
53	F CLR4P/1赤A2	16	0	0	0	0	0	0
54	F RCL4P/1赤A1	16	0	0	0	0	0	0
55	F RCL4P/1赤A2	16	0	0	0	0	0	0
56	F RCL4P/1赤A1	16	0	0	0	0	0	0
57	RCL	16	0	0	0	0	0	0

【図 154】

■ 抽籤用ラダググループ1 (GP1)	
No.	備考
0	はずれ
1	運券17
2	2023年17
3	中役17
4	押し順赤1
5	逆押し赤17
6	逆押し赤17
7	赤17
8	赤1
9	GOD
10	2023年17
11	下段へ
12	下段へ
13	1枚役
14	押し順3枚
15	押し順1枚
16	押し順1枚
■ 抽籤用ラダググループ2 (GP2)	
No.	備考
0	はずれ
1	中役17
2	2023年17
3	2023年17
4	中役へ
5	赤17
6	赤1
■ 抽籤用ラダググループ3 (GP3)	
No.	備考
0	はずれ
1	赤17
2	1枚役
3	中役17、右上がりへ、2023年17
■ 抽籤用ラダググループ4 (GP4)	
No.	備考
0	はずれ
1	1枚役含む
2	強17役
3	中役へ、2023年17
■ 抽籤用ラダググループ5 (GP5)	
No.	備考
0	はずれ
1	1枚役含む
2	中役17、右上がりへ、赤17
3	2023年17
4	中役へ
■ 抽籤用ラダググループ6 (GP6)	
No.	備考
0	はずれ
1	1枚役含む
2	中役17、右上がりへ、赤17
3	2023年17
4	中役へ
■ 抽籤用ラダググループ7 (GP7)	
No.	備考
0	はずれ
1	強17役
2	2023年17
3	中役17、右上がりへ、赤17
4	中役へ
5	赤17
6	赤1

30

40

50

【図 155】

No.	略称	演出用フラグ番号(No.)
0	はずれ	※
1	通常ナビ	※
2	緑めナビ	※
3	中役ナビ	※
4	逆押しナビナビ	※
5	逆押し赤7	※
6	押し順赤7	※
7	押し順赤7	※
8	赤7 1	※
9	赤7 2	※
10	G00	※
11	緑めナビ	※
12	中役ナビ	※
13	下役ナビ	※
14	ばらけ目	※
15	押し順3枚	※
16	押し順4枚	※
17	押し順4枚	※

No.	略称	演出用フラグ番号(No.)
30	F CLR4ナビへA1	※
31	F CLR4ナビへA2	※
32	F CLR4ナビへA3	※
33	F CLR4ナビへA4	※
34	F CLR4ナビへA1	※
35	F CLR4ナビへA2	※
36	F CLR4ナビへA3	※
37	F CLR4ナビへA4	※
38	F CLR4ナビへA1	※
39	F CLR4ナビへA2	※
40	F CLR4ナビへA3	※
41	F CLR4ナビへA4	※
42	F CLR4ナビへA1	※
43	F CLR4ナビへA2	※
44	F CLR4ナビへA3	※
45	F CLR4ナビへA4	※
46	F CLR4ナビへA1	※
47	F CLR4ナビへA2	※
48	F CLR4ナビへA3	※
49	F CLR4ナビへA4	※
50	F CLR4ナビへA1	※
51	F CLR4ナビへA2	※
52	F CLR4ナビへA3	※
53	F CLR4ナビへA4	※
54	F CLR4ナビへA1	※
55	F CLR4ナビへA2	※
56	F CLR4ナビへA3	※
57	F CLR4ナビへA4	※

No.	略称	演出用フラグ番号(No.)
0	はずれ	※
1	2F 通常ナビ	※
2	3F 下役ナビ	※
3	4F 特選ナビ	※
4	5F 特選ナビ	※
5	6F 中役ナビ	※
6	7F 逆押しナビ	※
7	8F 逆押しナビ	※
8	9F 逆押しナビ	※
9	10F 逆押しナビ	※
10	11F 逆押しナビ	※
11	12F 逆押しナビ	※
12	13F 逆押しナビ	※
13	14F 逆押しナビ	※
14	15F 逆押しナビ	※
15	16F 逆押しナビ	※
16	17F 逆押しナビ	※
17	18F 逆押しナビ	※
18	19F 逆押しナビ	※
19	20F 逆押しナビ	※
20	21F 逆押しナビ	※
21	22F 逆押しナビ	※
22	23F 逆押しナビ	※
23	24F 逆押しナビ	※
24	25F 逆押しナビ	※
25	26F 逆押しナビ	※
26	27F 逆押しナビ	※
27	28F 逆押しナビ	※
28	29F 逆押しナビ	※
29	30F 逆押しナビ	※

演出用フラグの説明

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

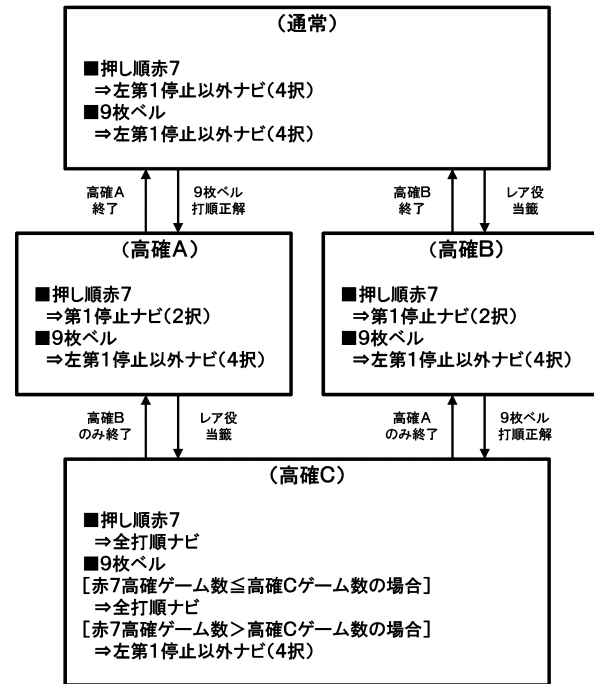
※)非A1状態では演出用フラグ番号10を送信しない。

【図 156】

○ 赤7高確の仕様例

[基本的な遊技性]

- ・15ゲーム継続
- ・赤7揃い確率が有利となる
- ・赤7揃いとなればSAT1又はSAT2を付与



10

20

【図 157】

○ CZ1の仕様例

[基本的な遊技性]

- ・9ゲーム継続
- ・9ゲーム間に判定用図柄揃い(鏡図柄を含む)となればATを付与
- ・判定用図柄の種類は毎ゲーム抽籤

■ 1ゲーム目

- ・最低1個は鏡図柄が付与されるため、その位置を決定
⇒1G目鏡位置抽籤

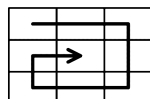
■ 2～9ゲーム目

- ・定められた順番にしたがって、対応する位置の判定用図柄を毎ゲーム決定
⇒判定用図柄抽籤

(図柄位置)

1	2	3
8	9	4
7	6	5

(順番)



■ CZ1終了時

[判定用図柄揃いとなった場合]

- ・「1」揃い(鏡図柄を含む) ... ATストックを1個付与
- ・「3」揃い(鏡図柄を含む) ... ATストックを1個付与
- ・「5」揃い(鏡図柄を含む) ... ATストックを1個付与
- ・「7」揃い(鏡図柄を含む) ... ATストックを3個付与
- ・「9」揃い(鏡図柄を含む) ... ATストックを5個付与
- ・「S」揃い(鏡図柄を含む) ... SATストックを1個付与
- ・「鏡」揃い ... ATストックを30個付与

⇒該当するAT状態に移行(orストック追加)

[判定用図柄揃いとならなかった場合]

⇒移行前の状態に戻る

【図 158】

●赤7高確Aゲーム数抽籤

赤7高確Aゲーム数抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	0
3G	192
5G	48
10G	16

●赤7高確Bゲーム数抽籤

赤7高確Bゲーム数抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	当籤役(GP4)		
	はずれ	弱レア役	強レア役
非当籤	256	0	0
3G	0	192	0
5G	0	62	192
10G	0	2	64

●1G目鏡位置抽籤

1G目鏡位置抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	当籤役(GP4)		
	はずれ	弱レア役	強レア役
1にセット	2	48	0
2にセット	61	0	0
3にセット	2	48	0
4にセット	62	0	0
5にセット	2	48	0
6にセット	62	0	0
7にセット	2	48	0
8にセット	62	0	0
9にセット	1	64	256

●判定用図柄抽籤

判定用図柄抽籤(確率分母:256)

抽籤結果	当籤役(GP4)		
	はずれ	弱レア役	強レア役
1図柄	43	32	0
3図柄	43	32	0
5図柄	43	32	0
V図柄	43	32	0
7図柄	42	32	0
S図柄	42	32	0
鏡図柄	0	64	256

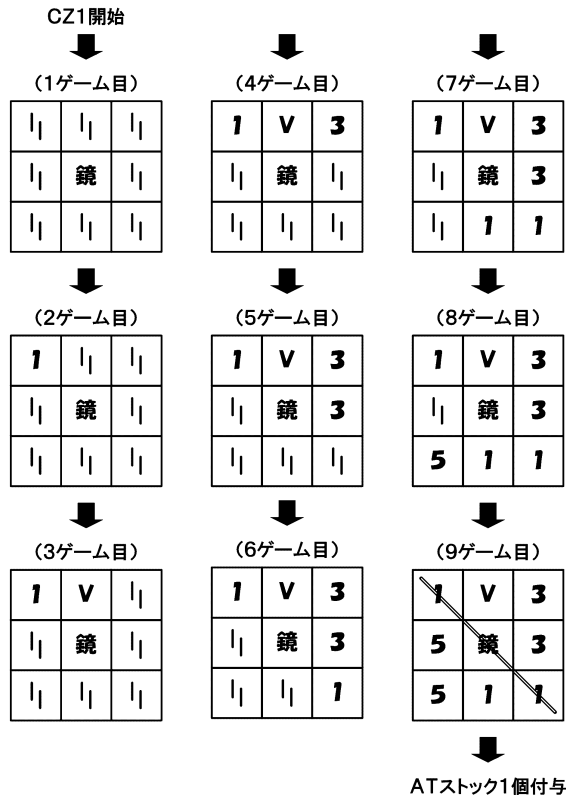
30

40

50

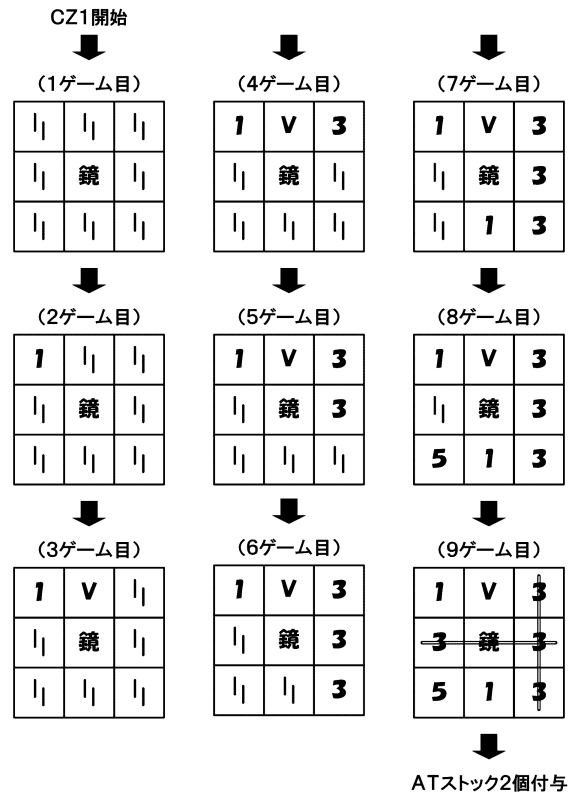
【図 1 5 9】

<CZ1中の演出例1(図柄揃い有1個)>



【図 1 6 0】

<CZ1中の演出例2(図柄揃い有2個)>

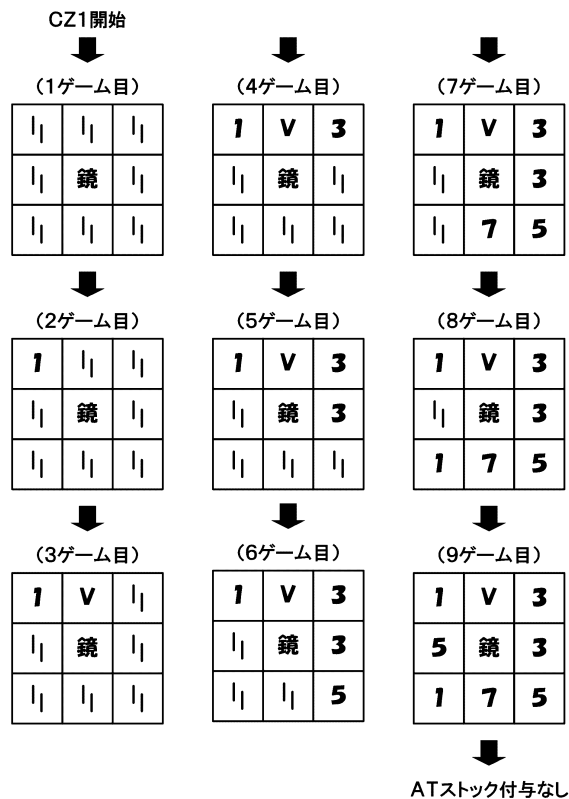


10

20

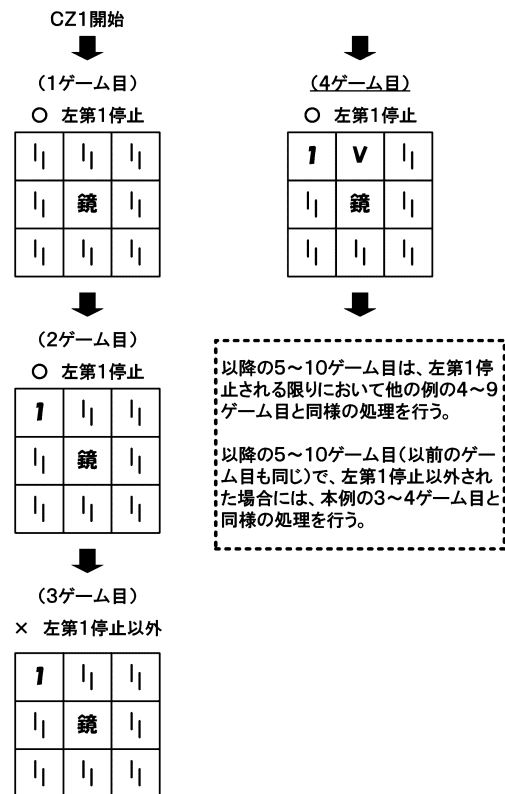
【図 1 6 1】

<CZ1中の演出例3(図柄揃い無)>



【図 1 6 2】

<CZ1中の演出例4(CZ1中に左第1停止以外の停止操作があった場合)>

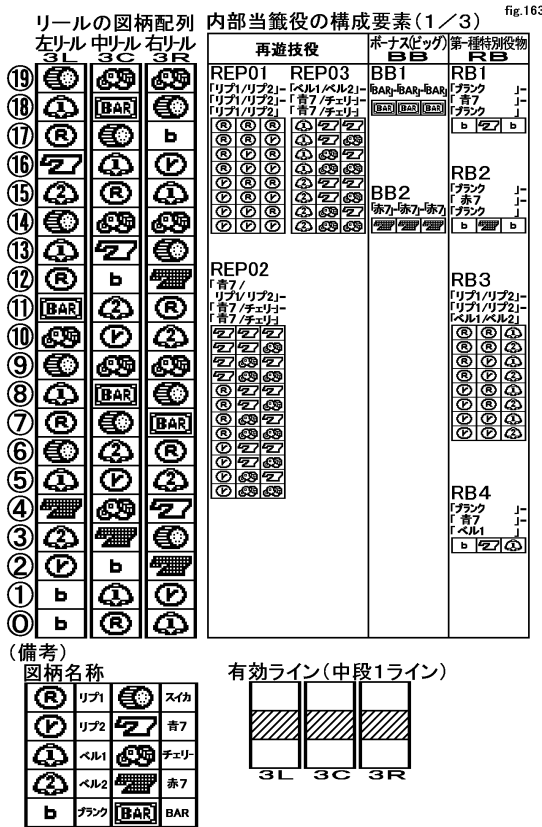


30

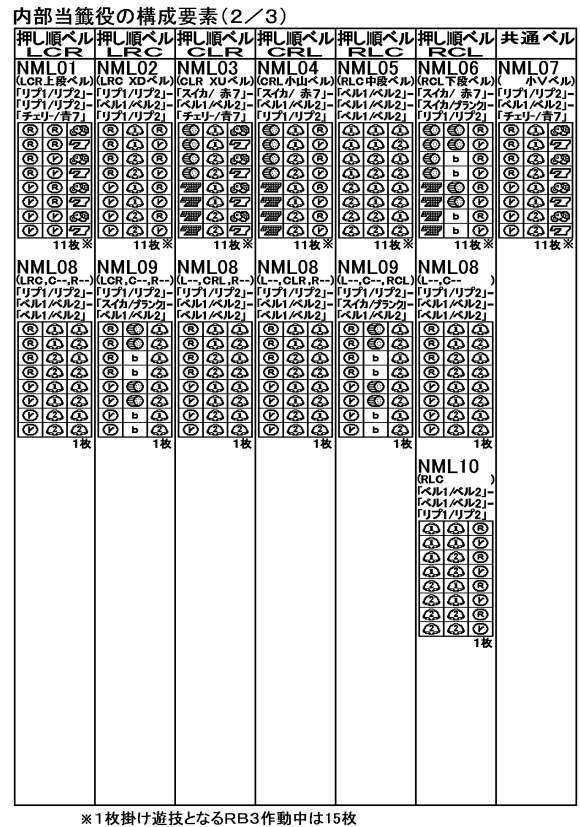
40

50

【図 163】

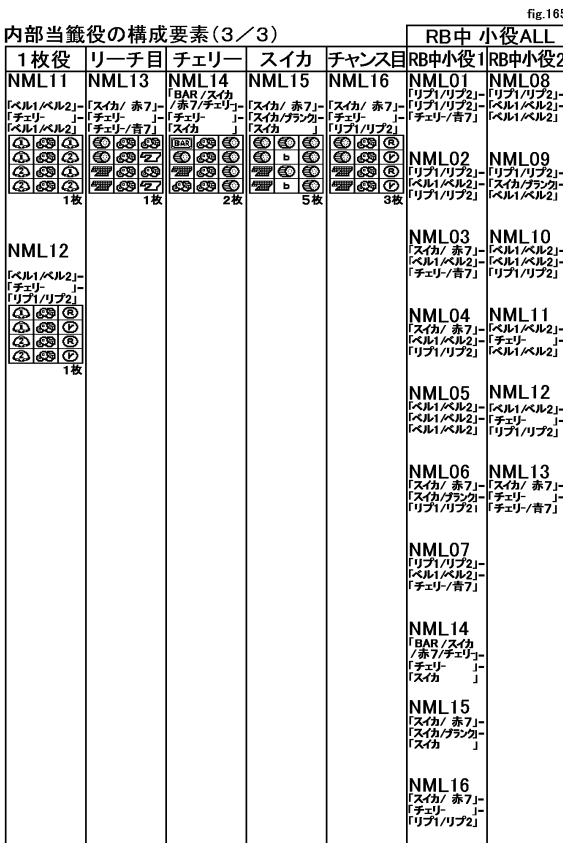


【圖 1 6 4】

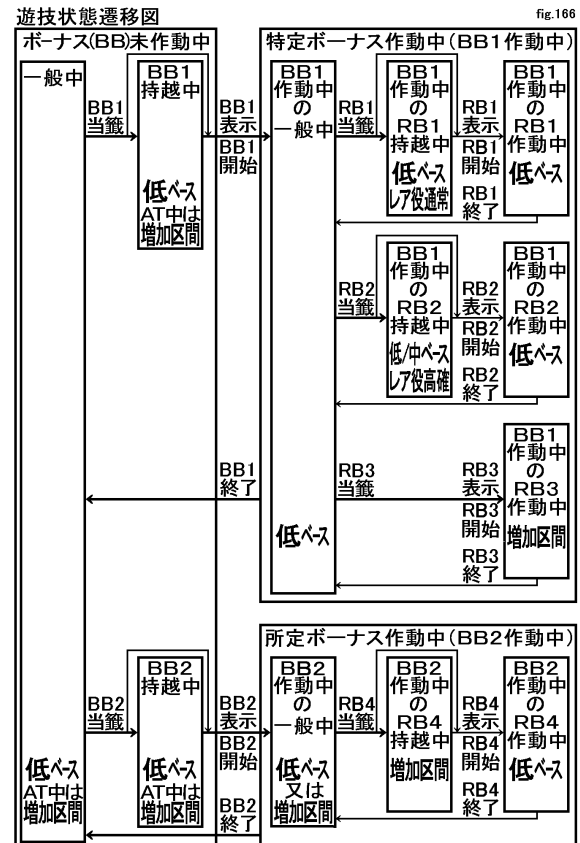


※1枚掛け遊技となるRB3作動中は15枚

【図 165】



【圖 1 6 6】



【図 1 6 7】

遊技状態別の内部抽籤テーブル (抽籤値)

fig.167

内部当籤役	内訳	ボーナス未作動中		BB1作動中		BB2作動中	
		一般中	BB1作動中	一般中	BB1作動中	一般中	BB2作動中
不当中籤	—	24158/2458	138/2458	332/35	332/35	0	0
F通常リプレイ	REP01+02	3678/8678	8678/8678	0	0	0	0
Fスライカ	REP01+03	200/200	200/200	0	0	0	0
F共通ベル	NML07	1300/1300	1300/1300	0	0	0	0
F押し順ベル	CRNML01+08	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F押し順ベル	RCNML02+09	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F押し順ベル	LCNML03+08	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F押し順ベル	LCNML04+08	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F押し順ベル	LCNML05+09	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F押し順ベル	LCNML06+08+10	4200/4200	4200/4200	0	0	0	0
F1枚役	NML11	800/800	800/800	0	0	0	0
FチェリーA	NML11+14	1000/1000	1000/1000	0	0	0	0
FチェリーB	NML11+12+14	800/800	800/800	0	0	0	0
Fスライカ	NML13+14+BB1※	200/200	200/200	0	0	0	0
Fスライカ	NML11+15	800/800	800/800	0	0	0	0
Fスライカ	NML11+12+15	600/600	600/600	0	0	0	0
Fスライカ	NML13+15+BB1※	200/200	200/200	0	0	0	0
Fリーチ自役2	NML11+16	600/600	600/600	0	0	0	0
Fリーチ自役3	NML11+12+16	400/400	400/400	0	0	0	0
Fリーチ自役3	NML13+16+BB2※	200/200	200/200	0	0	0	0
Fリーチ自役3	NML06+07+14+16	0	0	0	0	0	0
FBB中自役1	NML08~13	0	0	0	0	0	0
FBB中自役2	NML01~16	0	0	0	0	0	0
FBB中自役ALL	NML01~16	0	0	0	0	0	0
FBB1	BB1	50/50	0	0	0	0	0
FBB2	BB2	50/50	0	0	0	0	0
FBB1	BB1	0	18000	0	0	0	0
FBB2	BB2	0	16000	0	0	0	0
FBB3	BB3	0	120	0	0	0	0
FBB4	BB4	0	0	0	0	0	0

再遊技役

小役

※ボーナス未作動中の一般中のみBB2と重複

【図 1 6 8】

遊技状態別の表示出目

fig.168

内部当籤役	内訳	ボーナス未作動中		BB1作動中		BB2作動中	
		表示出目	表示出目	表示出目	表示出目	表示出目	表示出目
不当中籤	—	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ
F通常リプレイ	REP01+02	REP01+02	REP01+02	REP01+02	REP01+02	REP01+02	REP01+02
Fスライカ	REP01+03	REP01+03	REP01+03	REP01+03	REP01+03	REP01+03	REP01+03
F共通ベル	NML07	11枚役	11枚役	11枚役	11枚役	11枚役	11枚役
F押し順ベル	CRNML01+08	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F押し順ベル	RCNML02+09	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F押し順ベル	LCNML03+08	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F押し順ベル	LCNML04+08	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F押し順ベル	LCNML05+09	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F押し順ベル	LCNML06+08+10	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順	押し順
F1枚役	NML11	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
FチェリーA	NML11+14	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
FチェリーB	NML11+12+14	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
Fリーチ自役1	NML13+14+BB1※	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
Fスライカ	NML11+15	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ
Fスライカ	NML11+12+15	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ	スライカ
Fリーチ自役2	NML13+15+BB1※	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
Fリーチ自役3	NML11+16	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
Fリーチ自役3	NML13+16+BB2※	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ	リーチ
FBB中自役1	NML08~13	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中
FBB中自役2	NML01~16	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中
FBB中自役ALL	NML01~16	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中	BB中
FBB1	BB1	BB1	BB1	BB1	BB1	BB1	BB1
FBB2	BB2	BB2	BB2	BB2	BB2	BB2	BB2
FBB3	BB3	BB3	BB3	BB3	BB3	BB3	BB3
FBB4	BB4	BB4	BB4	BB4	BB4	BB4	BB4

特定役

※ボーナス未作動中の一般中のみBB2と重複

【図 1 6 9】

特定役当籤時のレア役出現確率

fig.169

内部当籤役	内訳	表示出目		表示出目	
		表示出目	表示出目	表示出目	表示出目
FチェリーA	NML11+14	1000	チェリー	チェリー	チェリー
FチェリーB	NML11+12+14	800	チェリー	チェリー	チェリー
Fリーチ自役1	NML13+14+BB1※	200	リーチ	リーチ	リーチ
Fスライカ	NML11+15	800	スライカ	スライカ	スライカ
Fスライカ	NML11+12+15	600	スライカ	スライカ	スライカ
Fリーチ自役2	NML13+15+BB1※	200	リーチ	リーチ	リーチ
Fリーチ自役3	NML11+16	400	リーチ	リーチ	リーチ
Fリーチ自役3	NML13+16+BB2※	200	リーチ	リーチ	リーチ
Fリーチ自役3	NML06+07+14+16	200	リーチ	リーチ	リーチ

レア役	出現確率	BB1作動中		BB2作動中	
		出現確率	出現確率	出現確率	出現確率
チェリー	NML13	65.54	65.54	65.54	65.54
スライカ	NML14	81.92	81.92	81.92	81.92
チャンス目	NML15	109.23	109.23	109.23	109.23
合算		27.31	27.31	27.31	27.31

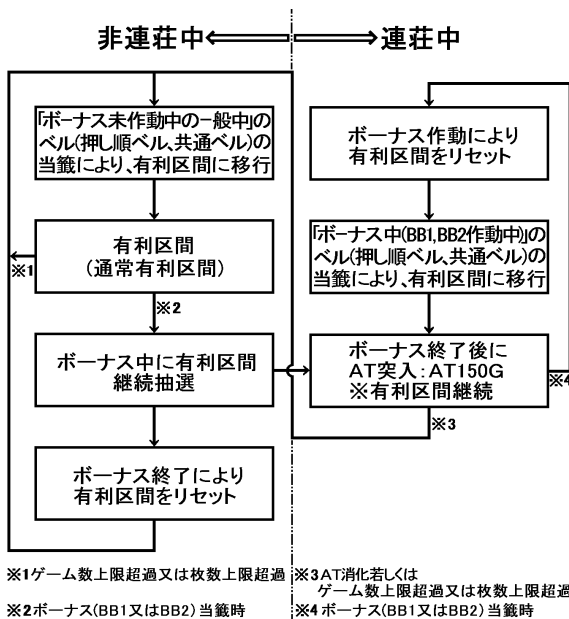
特定役

↑7倍高確

【図 1 7 0】

有利区間遷移図

fig.170



10

20

30

40

50

【図 171】

押し順に偏りのある 遊技状態別の内部抽籤テーブル(抽籤値)

fig.171

ボクノ宝作動中		BAB1作動中		BAB2作動中	
一戦中 回遊率	一戦中 回遊率	一戦中 回遊率	一戦中 回遊率	一戦中 回遊率	一戦中 回遊率
24158	24258	1382	24258332353235	0	02425833235
8678	8678	8678	8678	0	0
100	100	100	100	0	0
200	200	200	200	0	0
1500	1500	1500	1500	0	0
1000	1000	1000	1000	0	0
1000	1000	1000	1000	0	0
5800	5800	5800	5800	0	0
5800	5800	5800	5800	0	0
5800	5800	5800	5800	0	0
5800	5800	5800	5800	0	0
800	800	800	800	0	0
1000	1000	1000	1000	0	0
800	800	800	800	0	0
200	200	200	200	0	0
600	600	600	600	0	0
200	200	200	200	0	0
600	600	600	600	0	0
400	400	400	400	0	0
200	200	200	200	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0		

再遊技役

小组

※ボーナス未作動中の一般中のみBBと重複

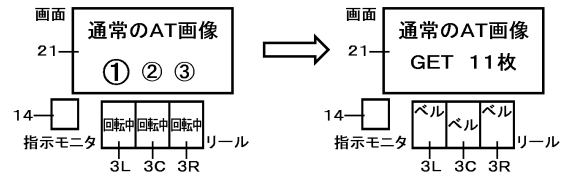
【圖 172】

指示モニタとナビ表示例1

fig.172

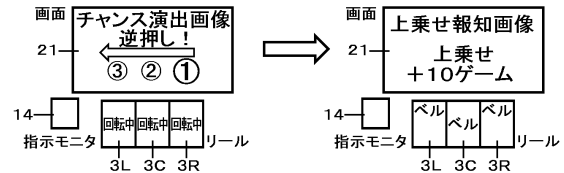
(a)共通ベル当籤ゲーム1

指示モニタ13番かつ順押しナビ発生で、上乗せしない場合



(b)共通ベル当籤ゲーム2

指示モニタ13番かつ逆押しナビ発生で、上乗せする場合



10

20

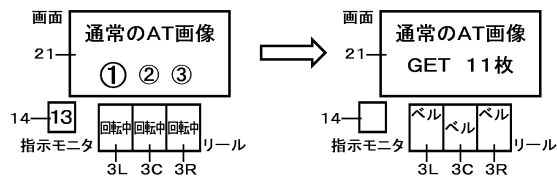
【図 173】

指示モニタとナビ表示例2

fig.173

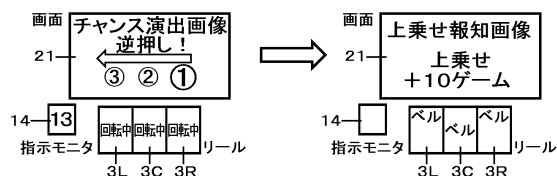
(a)共通ベル当籤ゲーム1

指示モニタ13番かつ順押しナビ発生で、上乗せしない場合



(b)共通ベル当籤ゲーム2

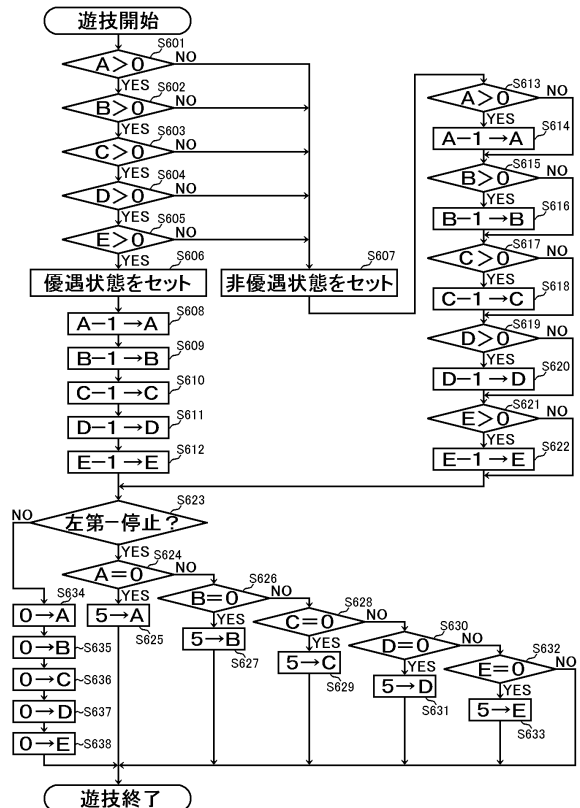
指示モニタ13番かつ逆押しナビ発生で、上乗せする場合



【図 174】

複数ゲームの非優遇制御フロー

fig.174



30

40

【図 175】

優遇/非優遇制御例(その1) fig.175

0G目	1G目	2G目	3G目	4G目	5G目	6G目	7G目	8G目	9G目
左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止
A=0	高確A=5	高確A=4	高確A=3	高確A=2	高確A=1	高確A=5	高確A=4	高確A=3	高確A=2
	B=0	高確B=5	高確B=4	高確B=3	高確B=2	高確B=1	高確B=5	高確B=4	高確B=3
		C=0	高確C=5	高確C=4	高確C=3	高確C=2	高確C=1	高確C=5	高確C=4
			D=0	高確D=5	高確D=4	高確D=3	高確D=2	高確D=1	高確D=5
				E=0	高確E=5	高確E=4	高確E=3	高確E=2	高確E=1
非優遇状態					優遇状態				
10G目	11G目	12G目	13G目	14G目	15G目	16G目	17G目	18G目	19G目
左第1停止	右第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止
高確A=1	高確A=5	A=0	高確A=5	高確A=4	高確A=3	高確A=2	高確A=1	高確A=5	高確A=4
高確B=2	高確B=1	B=0		高確B=5	高確B=4	高確B=3	高確B=2	高確B=1	高確B=5
高確C=3	高確C=2	C=0			高確C=5	高確C=4	高確C=3	高確C=2	高確C=1
高確D=4	高確D=3	D=0				高確D=5	高確D=4	高確D=3	高確D=2
高確E=5	高確E=4	E=0					高確E=5	高確E=4	高確E=3
優遇状態					非優遇状態				

【図 176】

優遇/非優遇制御例(その2) fig.176

20G目	21G目	22G目	23G目	24G目	25G目	26G目	27G目	28G目	29G目
左第1停止	右第1停止	左第1停止	左第1停止	右第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止
高確A=1	高確A=5	A=0	高確A=5	高確A=4	A=0	高確A=5	高確A=4	高確A=3	高確A=2
高確B=2	高確B=1	B=0		高確B=5	B=0		高確B=5	高確B=4	高確B=3
高確C=3	高確C=2	C=0			C=0		高確C=5	高確C=4	高確C=3
高確D=4	高確D=3	D=0			D=0				高確D=5
高確E=5	高確E=4	E=0			E=0				
優遇状態					非優遇状態				
30G目	31G目	32G目	33G目	34G目	35G目	36G目	37G目	38G目	39G目
左第1停止	中第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止	左第1停止
高確A=1	高確A=5	A=0	高確A=5	高確A=4	高確A=3	高確A=2	高確A=1	高確A=5	高確A=4
高確B=2	高確B=1	B=0		高確B=5	高確B=4	高確B=3	高確B=2	高確B=1	高確B=5
高確C=3	高確C=2	C=0			高確C=5	高確C=4	高確C=3	高確C=2	高確C=1
高確D=4	高確D=3	D=0				高確D=5	高確D=4	高確D=3	高確D=2
高確E=5	高確E=4	E=0					高確E=5	高確E=4	高確E=3
優遇状態					非優遇状態				

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 中島 裕也
東京都江東区有明3丁目7番26号
(72)発明者 徳田 俊輔
東京都江東区有明3丁目7番26号
(72)発明者 伊藤 隆洋
東京都江東区有明3丁目7番26号
(72)発明者 榎戸 慎介
東京都江東区有明3丁目7番26号
(72)発明者 ▲濱▼田 健一郎
東京都江東区有明3丁目7番26号
Fターム(参考) 2C518 CA01 DA01