(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-106111
(P2023-106111A)

(43)公開日　令和5年8月1日(2023.8.1)

(51)国際特許分類		ＦＩ			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	5/04	６５０	２Ｃ１８２
		Ａ６３Ｆ	5/04	６０３Ｅ	２Ｃ５１８

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全377頁）

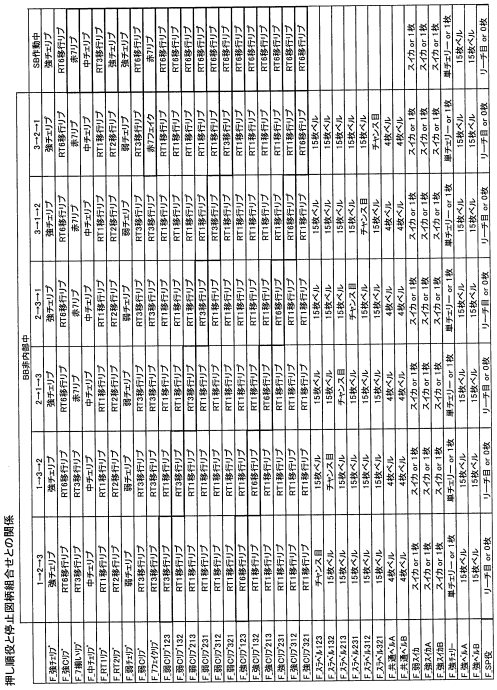
(21)出願番号　特願2022-7251(P2022-7251)
(22)出願日　令和4年1月20日(2022.1.20)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100105980
弁理士　梁瀬 右司
(74)代理人　100121027
弁理士　木村 公一
(74)代理人　100178995
弁理士　丸山 陽介
(72)発明者　竹内 啓悟
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　葛西 裕仁
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】遊技機において変動図柄の停止制御を工夫することで遊技性の多様化を図ることを目的とする。
【解決手段】所定遊技状態においてシングルボーナス（ＳＢ）に入賞すると次の遊技がシングルボーナス（ＳＢ状態）となる。このとき、当該所定遊技状態とＳＢ状態の両方で役抽籤の対象となる所定役が設けられているが、所定遊技状態で所定役に当籤した場合よりも、ＳＢ状態で所定役に当籤した場合の方が、ＡＴ関連抽籤などの各種抽籤において有利な図柄組合せが停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の変更が行われる。
【選択図】図１１９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技用価値が付与される遊技機において、
複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、
前記抽籤手段の結果と前記停止操作手段の操作とに基づいて、前記可変表示列それぞれの停止制御を行う停止制御手段と、
全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せを判定する停止図柄組合せ判定手段と、
前記停止図柄組合せ判定手段の判定結果に基づいて前記遊技用価値を付与する付与手段と、
遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を設定する音量設定手段と、
遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、
遊技の状態に関する情報を記憶可能な記憶手段と、
遊技の進行に合わせて演出を行う演出手段と
を備え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】
従来の遊技機において、押し順によって有利／不利が生じる押し順役が設定されるとともに、所定の条件が成立した場合は押し順役の当選時に有利な押し順が報知されるいわゆるＡＴ機能が搭載された遊技機がある。例えば、特許文献１に記載の遊技機では、入賞すると低ＲＴ（リプレイ低確率遊技状態）に移行するリプレイ１と、入賞すると高ＲＴ（リプレイ高確率遊技状態）に移行するリプレイ２と、遊技状態の移行を伴わないリプレイ３などの複数の役が設定される。また、抽籤の対象となる役として、リプレイ１～３の重複当籤役が設定されており、当該重複当籤役に当籤した場合は、押し順によって入賞する役が異なるように構成されている。そして、所定の条件が成立した場合には、当該重複当籤役に当籤したときに、有利な役（リプレイ２）が入賞する押し順が報知されるＡＴ遊技が実行される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１５－９１５０６号公報（例えば、段落０９９７～１０５９、図１３２～１３７など）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、特許文献１に記載の遊技機では、ＡＴ遊技の遊技数を設定する際に、遊技者の選択により当該遊技数が変動するダブルアップゲームが採用されている。具体的には、ダブルアップゲームは、重複当籤役の当選時に行われる。重複当籤役は、第１停止のリールの種類によって、リプレイ１に入賞するか、リプレイ２に入賞するか、リプレイ３に入賞するかが決まっており、ダブルアップゲームでは、高ＲＴに移行するリプレイ２に入賞する押し順を特定可能な情報のみ遊技者に報知される。遊技者はリプレイ２に入賞する押し順を選択した場合は、ＡＴ遊技の遊技数として所定数が付与される。一方、リプレイ２に入賞する押し順以外は報知されていないため、リプレイ１とリプレイ３に入賞する押し

順については遊技者は分からない。そこで、ダブルアップゲームでは、リプレイ２に入賞する押し順以外の押し順を遊技者に選択させ、遊技者が一方の押し順（リプレイ１が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）が０にクリアされ、他方の押し順（リプレイ３が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）の倍の遊技数が付与されるように構成している。このようにすると、ＡＴ遊技が単調になるのが防止されて遊技の興趣が向上するが、遊技の多様性の観点からは改善の余地がある。

【０００５】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、変動図柄の停止制御を工夫することで遊技性の多様化を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記目的を達成するために、本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【０００７】

本実施形態に係る遊技機は、

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、遊技者の停止操作に基づいて前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技用価値が付与される遊技機において、

複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、

前記抽籤手段の結果と前記停止操作手段の操作とに基づいて、前記可変表示列それぞれの停止制御を行う停止制御手段と、

全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せを判定する停止図柄組合せ判定手段と、

前記停止図柄組合せ判定手段の判定結果に基づいて前記遊技用価値を付与する付与手段と、

遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を設定する音量設定手段と、

遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、

遊技の状態に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の進行に合わせて演出を行う演出手段と

を備えることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００８】

本実施形態に係る遊技機によれば、所定役に当籤したときに、特定ボーナス作動状態とボーナス非作動状態とで停止制御手段による停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【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。

【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。

【図３】本実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【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。

【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。

【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。

【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。
【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。
【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。
【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】（ａ）は本実施形態に係る第２の遊技機のスピーカ装置の概略を示す図であり、（ｂ）は第１スピーカユニット及び第２スピーカユニットの外部への音波の出力の開口部分を説明するための図であり、（ｃ）はスピーカ装置が備えるスピーカユニットの概略を示す図である。
【図３７】（ａ）は本実施形態に係る第２の遊技機のスピーカ装置で実現される指向性のうち収束の指向性の概略を説明するための図であり、（ｂ）は拡散の指向性の概略を説明するための図であり、（ｃ）は通常の指向性の概略を説明するための図である。
【図３８】本実施形態に係る第１の遊技における上側第１音波と下側第２音波との干渉を説明するための図である。
【図３９】（ａ）は本実施形態に係る収束の指向性の制御を説明するための図であり、（

ｂ）は収束の指向性の制御における第１スピーカユニットによる第１音波の出音タイミングと第２スピーカユニットによる第２音波の出音タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。
【図４０】（ａ）は本実施形態に係る拡散の指向性の制御を説明するための図であり、（ｂ）は拡散の指向性の制御における第１スピーカユニットによる第１音波の出音タイミングと第２スピーカユニットによる第２音波の出音タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。
【図４１】本実施形態に係る第２の遊技機における指向性の制御に関わる回路例を示す図である。
【図４２】本実施形態に係る第２の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例１を示す図である。
【図４３】本実施形態に係る第２の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例２を示す図である。
【図４４】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される初期化コマンドの構成を示す図である。
【図４５】（ａ）は本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される周期コマンド（無操作コマンド）の構成を示す図であり、（ｂ）は（ａ）の入力ポート割り付け表を示す図である。
【図４６】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路から副制御回路へのコマンドの送信を説明するためのコマンドの送信タイミングを示すタイミングチャートである。
【図４７】本実施形態に係る第３の遊技機において設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）を説明するためのタイミングチャートである。
【図４８】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。
【図４９】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。
【図５０】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。
【図５１】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。
【図５２】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御回路により実行される設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。
【図５３】本実施形態に係る第３の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。
【図５４】本実施形態に係る第３の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。
【図５５】本実施形態に係る第３の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、（ａ）はメンテナンスメニュートップ画面であり、（ｂ）はトータルメダル情報画面であり、（ｃ）は設定変更・確認履歴画面であり、（ｄ）はエラー情報履歴画面である。
【図５６】本実施形態に係る第３の遊技機の副制御回路により実行される設定変更・確認エラー検出処理を示すフローチャートである。
【図５７】図５６の設定キー情報作成処理を示すフローチャートである。
【図５８】図５６の設定エラー報知処理を示すフローチャートである。
【図５９】本実施形態に係る第３の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、設定操作異常のエラー画面である。
【図６０】（ａ）は、本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機の電気的構成を示すブロック図であり、（ｂ）は（ａ）の選択用ボタン及び演出用ボタンの一構成例を示す図である。
【図６１】本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図６２】本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。
【図６３】本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定変更中メンテナンス処理を示すフローチャートである。
【図６４】本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定確認中メンテナンス処理を示すフローチャートである。
【図６５】図６３の設定変更中メンテナンス処理において表示される設定変更中画面の具体例を示す図である。
【図６６】図６３の設定変更中メンテナンス処理におけるステップＳ１１０６～Ｓ１１０９の処理内容を説明するための設定変更中メンテナンスメニュー画面の具体例を示す図である。
【図６７】図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その１）を示す図である。
【図６８】図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その２）を示す図である。
【図６９】図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その３）を示す図である。
【図７０】図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その４）を示す図である。
【図７１】図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その５）を示す図である。
【図７２】本実施形態に係る第３の遊技機の変形例である遊技機におけるユーザーメニュー画面及び音量調整画面の具体例を示す図である。
【図７３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるパチスロ機のボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図７４】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図７５】本実施形態に係る第４の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図７６】本実施形態に係る第４の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図７７】本実施形態に係る第４の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図７８】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図７９】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８０】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８１】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８２】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８３】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図８４】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８５】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８６】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８７】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８８】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図８９】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９０】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９１】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９２】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９３】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９４】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９５】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９６】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９７】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９８】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９９】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１００】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０１】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０２】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０３】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０４】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０５】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１０６】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１０７】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１０８】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図１０９】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１０】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１１】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１２】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１３】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１４】本実施形態に係る第４の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１１５】上記実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１１６】上記実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１１７】上記実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。
【図１１８】上記実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。
【図１１９】上記実施形態における一部の内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図で ある。
【図１２０】本実施形態に係る第４の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２１】本実施形態に係る第４の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２２】本実施形態に係る第４の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２３】本実施形態に係る第４の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２４】本実施形態に係る第４の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２５】本実施形態に係る第４の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。
【図１２６】本実施形態に係る第４の遊技機における有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２７】本実施形態に係る第４の遊技機における初期レゾナンスポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２８】本実施形態に係る第４の遊技機における次回ＣＺＲ発動抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１２９】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３０】本実施形態に係る第４の遊技機における小役ＣＺ予備抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３１】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３２】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図１３４】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３５】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３６】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３７】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３８】本実施形態に係る第４の遊技機における通常中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１３９】本実施形態に係る第４の遊技機における高確転落抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４０】本実施形態に係る第４の遊技機における通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４１】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺモード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４２】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＬＩ移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４４】本実施形態に係る第４の遊技機における第１ＣＺ成功抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４５】本実施形態に係る第４の遊技機における第２ＣＺ成功抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４６】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４７】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４８】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１４９】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５０】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５１】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５２】本実施形態に係る第４の遊技機における残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５４】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５５】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５６】本実施形態に係る第４の遊技機における狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５７】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＶストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１５８】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図１５９】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６０】本実施形態に係る第４の遊技機における次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６２】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６４】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６５】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６６】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６７】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ中レゾナンスポイント獲得数数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６８】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１６９】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７０】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７１】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＡＴ継続抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７２】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７３】本実施形態に係る第４の遊技機におけるナビ発生モード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７４】本実施形態に係る第４の遊技機におけるナビ発生抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７５】本実施形態に係る第４の遊技機におけるエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７６】本実施形態に係る第４の遊技機におけるエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７７】本実施形態に係る第４の遊技機におけるＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７８】本実施形態に係る第４の遊技機が行うメイン処理のフローを示す図である。
【図１７９】本実施形態に係る第４の遊技機のメイン制御回路１００からサブ制御回路２００へ送信する内部当籤役に関わる情報の一例を示す図である。
【図１８０】本実施形態に係る第４の遊技機における主に通常（非有利区間中）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８１】本実施形態に係る第４の遊技機における主に通常（有利区間中）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８２】本実施形態に係る第４の遊技機における主にチャンスゾーン（ＣＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８３】本実施形態に係る第４の遊技機における主に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８４】本実施形態に係る第４の遊技機における主に一般ＡＴ（ＮＡＴ）において行

う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８５】本実施形態に係る第４の遊技機における主にストックチャンス（ＳＣ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８６】本実施形態に係る第４の遊技機における主に特殊ＡＴ（ＳＡＴ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８７】本実施形態に係る第４の遊技機における主にリミット（ＬＩ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８８】本実施形態に係る第４の遊技機における主にＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１８９】本実施形態に係る第４の遊技機における主にエクストラＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。
【図１９０】押し順の報知種別（ナビ種別）と指示内容との関係を示す図である。
【図１９１】押し順役の当籤時における遊技状態ごとの報知種別（ナビ種別）を示す図である。
【図１９２】「６択スラベル」の当選時の選択指示画面の一例を示す図である。
【図１９３】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの開始及び終了の条件の一例を示す図である。
【図１９４】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数カウンタの更新タイミングの一例を示す図である。
【図１９５】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの上限及び下限の一例を示す図である。
【図１９６】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数の表現の上限及び下限の一例を示す図である。
【図１９７】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数カウンタの０補正の一例を示す図である。
【図１９８】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウント値及び総獲得枚数の表示の具体例を示す図である。
【図１９９】本実施形態に係る第４の遊技機における太陽アイコン表示開始条件の一例を示す図である。
【図２００】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数リセット条件の一例を示す図である。
【図２０１】本実施形態に係る第４の遊技機における太陽アイコン表示情報クリア条件の一例を示す図である。
【図２０２】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数／Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。
【図２０３】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数／Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。
【図２０４】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数／Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。
【図２０５】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数／Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。
【図２０６】本実施形態に係る第４の遊技機における総獲得枚数／Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。
【図２０７】本実施形態に係る第４の遊技機の変形例における総獲得枚数情報の表示の一例を示す図である。
【図２０８】本実施形態に係る第４の遊技機の変形例における特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数との表示の切り替えの一例を示す図である。
【図２０９】本実施形態に係る第４の遊技機の変形例における「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」表示タイミングの一例を示す図である。
【図２１０】通常ボーナスの確定画面とリミット確定画面の一例を示す図である。

【図２１１】本実施形態に係る第４の遊技機に打ち止め機能を追加した場合のメイン処理のフローを示す図である。
【図２１２】図２１１のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理のフローを示す図である。
【図２１３】図２１２の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。
【図２１４】図２１２の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。
【００１１】
［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、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。
【００１２】
［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。
【００１３】
キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁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。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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。

【００１７】

［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。

【００１８】

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。

【００１９】

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

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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

【００２５】

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。

【００２６】

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、後述のセレクタ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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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。

【００３３】

［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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】
　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。
【００４２】
［１－１－４．メダル投入口］
　上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口５を備える。なお、メダル投入口５及び後述のセレクタ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。
【００４３】
　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。
【００４４】
［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。
【００４５】
［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。
【００４６】
［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。

【００４７】

［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、このような開始操作は、後述のストップスイッチ８Ｓによって検出される。したがって、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及びストップスイッチ８Ｓ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。

【００４８】

［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９Ｓ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９Ｓ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。

【００４９】

［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１０ａ，１０ｂ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１０ａ，１０ｂ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１０ａ，１０ｂ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。

【００５０】

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１０ａ，１０ｂ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。

【００５１】

［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。
【００５２】
［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。
【００５３】
［１－１－８．腰部パネル］
上述のとおり、パチスロ機１は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル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。
【００５４】
［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。
【００５５】
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。
【００５６】
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。
【００５７】
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３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作をリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作をリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示する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。
【００５８】
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３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

【００５９】

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

【００６０】

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。

【００６１】

［１－１－１０．演出表示部］

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

【００６２】

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）。

【００６３】
　サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。
【００６４】
［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。
【００６５】
　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。
【００６６】
［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。
【００６７】
［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ー演出装置等の演出装置を設け、演出を実行することも可能である。すなわち、遊技者の五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）のいずれかに訴えかけることができる（遊技者に演出が実行されていることを認識可能とさせる）演出を実行可能な演出装置であれば、それらのうちいずれを用いることもできる。したがって、本実施形態において「演出を実行する」とは、特段の説明がない限り、上述の各種演出装置（演出実行手段）のうち、一又は複数の演出装置のいずれの演出装置を用いて演出を実行してもよいこと示している。
【００６８】
［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。

【００６９】

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ルシュートを通ってメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７０】

すなわち、セレクタ３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクタ３１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。

【００７１】

［１－２－２．ホッパー装置］

ホッパー装置３２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３２は、例えば、メダル投入口５から投入され、セレクタ３１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撹拌するとともに、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。

【００７２】

バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を超えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通って後述のメダル補助収納庫３３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プティエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７３】

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撹拌される。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。

【００７４】

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。

【００７５】

すなわち、ホッパー装置３２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３２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。

【００７６】

［１－２－３．メダル補助収納庫］

メダル補助収納庫３３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３３は、例えば、ホッパー装置３２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３３Ｓとを有している。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

［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。

【００８０】

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。

【００８１】

［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。

【００８２】

［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）内に収容されている。主制御基板７１の電気的構成については後述する。

【００８３】

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。

【００８４】

［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）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板７２の電気的構成については後述する。

【００８５】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

主中継基板７３（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ＤＤの背面側）に取付けられており、主中継基板７３に接続された各種デバイス等と主制御基板７１との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２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７３は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板７１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７３の機能を全て主制御基板７１にもたせ、主中継基板７３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７３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。

【００８６】

（副中継基板）

副中継基板７４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板７４に接続された各種デバイス等と副制御基板７２との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２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７４は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板７２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７４の機能を全て副制御基板７２にもたせ、副中継基板７４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７４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。

【００８７】

（外部集中端子板）

外部集中端子板５５は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下部空間の奥側）に取付けられており、例えば、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号１～４及びセキュリティ信号等の信号をパチスロ機１の外部へ出力する。なお、外部信号１～４は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機１の内部状態（例えば、ボーナス状態やＡＴ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５５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。

【００８８】

（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３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２は、ともにパチスロ機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７１には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、また、主制御基板７１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３０２を介して出力される。

【００８９】

［２．パチスロ機の電気的構成］

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

【００９０】

上述のとおり、パチスロ機１は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１と主中継基板７３、主中継基板７３と副中継基板７４、及び副中継基板７４と副制御基板７２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板７１と副制御基板７２は、主中継基板７３及び副中継基板７４を介して、主制御基板７１から副制御基板７２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。

【００９１】

主制御基板７１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１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、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ＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１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ＣＰＵ１０１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。

【００９２】

副制御基板７２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２００が実装されている。副制御回路２００は、例えば、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０３等を含んで構成される。また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２が接続されている。ロムカートリッジ基板２０２には、サブＣＰＵ２０１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２１０に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置２２０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ＲＡＭ２０３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７１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ＣＰＵ２０１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１００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２０２ではなく、副制御回路２００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２０２に各種演出データを記憶させ、副制御回路２００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２００には、Ｇ

ＰＵ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２１０やサブ表示装置２２０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。

【００９３】

主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気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３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【００９４】

なお、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

リセットスイッチ５３は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ５３は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ５３が操作されると、操作される度に設定値が順次１ずつ増加する（設定６まで到達すると次は設定１に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー７が１回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ７Ｓは、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とし、

リセットスイッチ５３を操作して設定値を選択し、スタートレバー７を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ５２をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【００９８】

役比モニタ装置５４は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置５４は、メインＣＰＵ１０１によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機１に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置５４は、主制御基板７１上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板７１に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置５４における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４を役比モニタ装置５４と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、１０秒程度。主制御回路１００及び副制御回路２００の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置５４の４桁の７セグメントＬＥＤが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「８．８．」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのＬＥＤが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において

連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－　－」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。

【０１０２】

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

【０１０３】

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が電気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気的に接続されている。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

［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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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）に対応するストップボタン（各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）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ＣＰＵ１０１）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８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ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。

【０１１０】

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

【０１１１】

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、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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ＣＰＵ１０１）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。

【０１１４】

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

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

［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。

【０１１９】

［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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

［４－２．図柄組合せ］

上述のとおり、パチスロ機１では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路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ＲＯＭ１０２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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

［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ＲＯＭ１０２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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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、Ｓ６４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。

【０１２６】

このように、内部抽籤テーブルにおいては、規定されている抽籤値の数値が大きい内部当籤役ほど決定される確率（当籤確率）が高くなる。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。

【０１２７】

［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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】
　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。
【０１３１】
　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。
【０１３２】
　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。
【０１３３】
　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。
【０１３４】
　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。
【０１３５】
　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。
【０１３６】
［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。

【０１３７】

［４－５－１．ボーナス状態］

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

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

［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が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ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、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ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ＲＴ状態は「高ＲＴ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ＲＴ状態は「低ＲＴ状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

【０１４３】

ＲＴ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ＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。

（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき

（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき

（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき

（４）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤しておらず（持越されておらず）、ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ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

【０１４４】

［４－５－３．ＡＴ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、ＡＴ状態に移行させる（ＡＴ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ＡＴ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ＡＴ状態を設けるように構成することもできる。ＡＴ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、ＡＴ状態が作動していない状態（非ＡＴ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。

【０１４５】

なお、複数のＡＴ状態を設ける場合、それぞれのＡＴ状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乗せ」ともいう。以下同じ）を可能とする場合には延長のされやすさ等を含む）、停止操作の情報が報知される報知対象役の種類、あるいは停止操作の情報の報知が発生する発生確率等をそれぞれ異なるものとすることで、遊技者の有利度合いを変動させることができる。また、ＡＴ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、ＡＴ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。

【０１４６】

また、ＡＴ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、ＡＴ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、ＡＴ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、ＡＴ状態が延長される場合も同様である。また、ＡＴ状態に移行したときに付与される遊技期間と、ＡＴ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ＡＴ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。

【０１４７】

［４－５－４．ＡＲＴ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ＲＴ状態とＡＴ状態を組合せたＡＲＴ状態に移行させる（ＡＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。すなわち、ＡＲＴ状態とは、高ＲＴ状態において行われるＡＴ状態を意味するものであるから、ＲＴ状態として少なくとも低ＲＴ状態と高ＲＴ状態とを設け、高ＲＴ状態に移行させる（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）制御が行われる点でＡＴ状態と相違するものの、基本的な制御はＡＴ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ＲＴ状態に移行する（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）ものであれば、ＡＴ状態と同義であるともいえる）。なお、ＡＲＴ状態の移行条件が成立した場合、まずＡＴ状態に移行し、その後高ＲＴ状態に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよいし、高ＲＴ状態及びＡＴ状態に同時（あるいは略同時）に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよい。

【０１４８】

［４－５－５．その他遊技状態］

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】
　このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。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。
【０１５２】
［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。
【０１５３】
（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、それにともなって適宜変更可能である。
【０１５４】
（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もなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、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。
【０１５５】
（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、それにともなって適宜変更可能である。

【０１５６】
（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、ＲＴ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、ＡＴ状態へ移行しやすいＣＺ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ＡＴ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ＣＺ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＣＺ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＣＺ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＣＺ前兆状態、あるいは通常状態若しくはＣＺ状態においてＡＴ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＡＴ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＡＴ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＡＴ前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。
（６）非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ（状態表示部）の点灯により、有利区間中であることを報知することができる（区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる）。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にＡＴ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ＡＴ状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。
【０１５７】
［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。
【０１５８】
（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、ＡＴ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。

【０１５９】

（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、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「２４００」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１６０】

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ったとき（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ったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成することもできる。また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、上述の純増数ではなく、単に実払出数（すなわち、払出数からベット数を減じないもの）をカウントするものであってもよい。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０１６３】

［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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

［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の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

［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。

【０１７０】

［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。

【０１７１】

（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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

（リール演出）

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

【０１７４】

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

【０１７５】

（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。
【０１７６】
　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付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。
【０１７７】
　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）
【０１７８】
　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。
【０１７９】
　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いようにしてもよい。
【０１８０】
　また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分

を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超え、かつ表面積が６４２平方ｍｍを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、このような記載部分は、表面積の１／３以上を占めることが望ましい。なお、疑似遊技ランプを制御するのは、主制御回路１００であってもよいし、副制御回路２００であってもよい。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

［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。

【０１８５】

（通常演出）

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

【０１８６】

（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、「連読演出」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。

【０１８７】

（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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

（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。

【０１９０】

［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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

［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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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

【０２０７】

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。

【０２０８】

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

【０２０９】

ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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）。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

なお、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通

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

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】
　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。

【０２４０】
　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。

【０２４１】
　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。

【０２４２】
　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）ものとすればよいため、例えば、継続ゲーム数は「疑似ＢＢ」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似ＲＢ」を開始させる際には、メイン表示窓４に「ＢＡＲ」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤７－赤７－ＢＡＲ」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なＡＴ状態やＡＲＴ状態として構成することもできる。

【０２４３】
　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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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ことが望ましい。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と、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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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モードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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うことを抑制してもよい。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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１

Ｇ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。

【０２５７】

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、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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趣が高まるようになっている。特別ロック演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、メイン演出表示部２１において、通常は表示されない特別映像等が表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者に委ねることもできる）。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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に書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【０２６３】

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

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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

【０２６７】

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）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６８】

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）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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）。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】
　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。
【０２７８】
　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いても同じ特典が付与されることから、遊技性を変動させる場合であっても、遊技者が直接的な不利益を被ってしまうこと防止することができる。
【０２７９】
　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。
【０２８０】
　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。
【０２８１】
　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。
【０２８２】
　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。
【０２８３】
　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。

【０２８４】

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

【０２８５】

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。

【０２８６】

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、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

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。

【０２９１】

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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

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りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述のとおり、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。

【０２９４】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図９を参照して、第１の遊技機の図柄配置構成について説明する。図９は、第１の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図９に示すように、第１の遊技機

では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０２９５】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

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

【０２９６】

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。

【０２９７】

「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。

【０２９８】

「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。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

「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ることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７１」は、「下段リプ」と総称することができ、「ＲＥＰ７２」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、３ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ７３」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

「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。

【０３０８】

「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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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３ＢＢ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２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「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。

【０３１３】

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

【０３１４】

「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき

、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、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。

【０３１７】

［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］

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

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】
　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。
【０３２２】
　特殊リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１４４５回行われたとき）に実行される。なお、制御用ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用ゲーム数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用ゲーム数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。もっとも、制御用ゲーム数カウンタを、有利区間ゲーム数カウンタと同様の構成とすることもできる。
【０３２３】
　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。
【０３２４】
　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。
【０３２５】
　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。
【０３２６】
　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。
【０３２７】
　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。

【０３２８】

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

【０３２９】

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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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

【０３３８】

準リミット処理（ゲーム数）、又は準備リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、疑似ボーナス中は、上述の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。

【０３３９】

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る。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」と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。

【０３４０】

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）して停止操作を行うことが一般的な手順となっている。したがって、一般的な手順で遊技が行われる場合、「確定チェリー」当籤時には、まず、左第１停止で左リール３Ｌの下段に「チェリー」図柄が停止される。なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」が当籤した場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）をすべき旨の報知が行われるようにしてもよい。また、「当籤（次回遊技）」は、次回遊技から疑似ボーナスが開始されるものに限られず、次回遊技以降の遊技から疑似ボーナスが開始されるものであってもよい。

【０３４１】

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）。

【０３４２】

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、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合、特別入賞音が出力されるようになっている。また、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合にも、特別入賞音が出力されるようになっている。なお、特別入賞音の出力は、１００％の確率で行われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、５０％の確率）で行われるようにしてもよい。

【０３４３】
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。
【０３４４】
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。
【０３４５】
このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリプ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、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、「確定チェリーリプ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リプ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板７１）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板７２）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。
【０３４６】
なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、「確定チェリー」に当籤した場合であって、特殊報知が行われたにもかかわらず、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合には、特別入賞音は出力さない。
【０３４７】
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「中段リプ」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。
【０３４８】
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。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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

【０３５６】

また、第１の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５７】

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、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった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しまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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

【０３６０】

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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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

【０３６６】

［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。

【０３６７】

（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。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７１】

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

【０３７２】

（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。

【０３７３】

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

【０３７４】

（遊技状態フラグ格納領域）

続いて、図１９を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状

態フラグ格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。例えば、現在の遊技状態が２ＢＢ状態である場合、格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０３７５】

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

【０３７６】

（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。

【０３７７】

（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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

（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。

【０３８０】

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。

【０３８１】

［６．主制御回路による処理］
　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。
【０３８２】
［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。
【０３８３】
　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。
【０３８４】
　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。
【０３８５】
　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。
【０３８６】
　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。
【０３８７】
　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。
【０３８８】
　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。
【０３８９】
　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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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回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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。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。

【０３９９】

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。

【０４００】

（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。

【０４０１】

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の書込みテストを行い、当該テストの結果、メインＲＡＭ１０３への書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。

【０４０２】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３への書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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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

れた後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１において、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行わなかったと判定した場合（Ｓ２１がＮＯ）、及びＳ２８において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（Ｓ２８がＮＯ）、電源投入時エラー処理を行う（Ｓ３０）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインＣＰＵ１０１は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機１の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述のＳ２２～Ｓ２６の処理が行われるまで）通常の処理（図２３のＳ２以降）に移行しない。

【０４１０】

（メダル受付・スタートチェック処理）

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

るまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４５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（Ｓ４５がＮＯ）、Ｓ４７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（Ｓ４７がＹＥＳ）、及びＳ４８の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（Ｓ４９）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「２」又は「３」枚であるか否かが判定される。

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

（内部抽籤処理）

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

【０４２２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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、その中途で内部当籤役が決定されるまで）Ｓ６４の処理を繰り返す。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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）。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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）。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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（Ｓ７３）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、内部当籤役に基づいて非有利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、ＡＴ状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

【０４３１】

（遊技開始時状態制御処理）

続いて、図２７を参照して、上述のメイン処理のＳ６において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図２７は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４３２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ８１）。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ＲＴ状態としてのフラグ間に移行させる場合、この処理において所定のボーナス役に当籤したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、フラグ間はＲＴ状態として（すなわち、遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態として）構成されていないため、ここでのチェックは不要となる。また、例えば、特定の移行条件の成立から特定の遊技数の遊技を行ったことにより開始又は終了する特定のＲＴ状態がある場合、この処理においてこの特定の遊技数を管理することもできる。

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（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。
【０４３６】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ８９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。
【０４３７】
　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。
【０４３８】
　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。
【０４３９】
　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。
【０４４０】
　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。
【０４４１】
（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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１０２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０３）。この処理では、例えば、遊技開始時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【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（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。

【０４４８】
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。

【０４４９】
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時期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。

【０４５０】
（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。

【０４５１】
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）。

【０４５２】
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。

【０４５３】
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。

【０４５４】
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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

（遊技終了時状態制御処理）

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１４０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム

数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ９０の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４７０】

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

【０４７１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ１４２）。この処理では、遊技が終了するときに、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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

（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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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乗せ等）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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

［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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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

【０４８３】
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。
【０４８４】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置１４等の表示内容を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、主制御回路１００で管理される各種タイマを更新する。
【０４８５】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ドア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。
【０４８６】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ２０９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、定期割込処理を終了する。
【０４８７】
［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ＣＰＵ２０１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。
【０４８８】
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。
【０４８９】
まず、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時にはメインＣＰＵ１０１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ＲＡＭ２０３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。
【０４９０】
また、サブＣＰＵ２０１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。

【０４９１】
　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。
【０４９２】
　また、例えば、ロックコマンドを受信した場合、受信したロックコマンドのパラメータの情報を参照し、ロック演出の内容と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、リール停止コマンドを受信した場合、受信したリール停止コマンドのパラメータの情報を参照し、停止開始位置や停止予定位置（あるいは、単に何番目の停止操作が行われたか等）と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、入賞作動コマンドを受信した場合、受信した入賞作動コマンドのパラメータの情報を参照し、特典が付与される場合に、付与される特典と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。
【０４９３】
　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。
【０４９４】
　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。
【０４９５】
［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。
【０４９６】
［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。
【０４９７】
　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。
【０４９８】
　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。

【０４９９】

また、例えば、「カスタム」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における演出態様（例えば、演出に用いられるキャラクタの種類（当該キャラクタ（表示態様）自体の種類、当該キャラクタに対応する音声の種類、あるいは当該キャラクタに係る衣装やアイテム（個別表示態様）の種類等も含む）、演出発生確率（演出発生時の期待度の種類等も含む）、あるいは示唆ないし報知の態様（演出実行タイミング等も含む）等）が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５００】

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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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てログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【０５０３】

［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。

【０５０４】

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。

【０５０５】

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。

【０５０６】

また、例えば、「設定変更・確認履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の設定変更操作及び設定確認操作回数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「エラー情報履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のエラー発生日時やその内容等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

なお、打ち止め機能や自動精算機能の設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。もっとも、この場合、いたずらに受付可能とする操作部を増加させることも望ましくないので、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。

【０５１２】

［９．拡張例］

ここまで、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機として、パチスロ機１を一例に挙げて説明したが、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機はこれに限定されない。例えば、いわゆる「パチンコ機」や「スロットマシン」等と称される遊技機にも適用可能であり、同様の作用効果が得られる。すなわち、本実施形態に係る発明は、遊技者の遊技動作（操作）に応じて遊技を行う（遊技制御を行う）ことが可能な遊技機であれば、その全てに適用することができる。また、パチスロ機１を含む遊技機について、その構成やその機能等も上述のものに限定されず、種々の変更・拡張が可能である。以下、あくまで一例であるが、このような拡張例について説明する。

【０５１３】

（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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】
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。
【０５１７】
また、パチスロ機１は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機１とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。
【０５１８】
なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のＬＥＤの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表装置と同様、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。
【０５１９】
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。
【０５２０】
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、主制御基板に電気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の電気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、パチンコ機の電気的構成として適用することができる。
【０５２１】
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。

【０５２２】

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変移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【０５２３】

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もなうもの等）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。

【０５２４】

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、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

【０５２５】

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、パチンコ機の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。

【０５２６】

（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。

【０５２７】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技価値がベットされ、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、遊技価値が付与される）形態全てについて、本実施形態に係る発明を適用可能である。すなわち、遊技者の動作によって物理的にメダルが投入され（掛けられ）、メダルが払出される形態のみならず、パチスロ機１の内部で、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理し（あるいは、電磁的でなくとも、少なくとも遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で管理し）、メダルレスで遊技を可能とするものにも適用可能である。ここでは、このようなパチスロ機１を「メダルレス遊技機」と称する。なお、メダルレス遊技機は、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等と称されることがある。

【０５２８】

なお、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理するのは、主制御回路１００（主制御基板７１）自体であってもよいし、主制御回路１００（主制御基板７１）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

【０５２９】

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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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。

【０５３２】

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。

【０５３３】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機１の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機１における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機１を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

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。

【０５３６】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

【０５３７】
　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。
【０５３８】
　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、あるいはセレクタ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。
【０５３９】
（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。
【０５４０】
　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。
【０５４１】
　なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカが加入する組合（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。
【０５４２】
　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。
【０５４３】
＜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）。

【０５４４】
　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、主制御基板７１と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。
【０５４５】
＜構成例２＞
　図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収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、その内部に収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収容されるものとする。
【０５４６】
　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。
【０５４７】
＜蓄積データ例＞
　図３４に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図３４に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図３４に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。
【０５４８】
　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。
【０５４９】
　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。
【０５５０】
　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。
【０５５１】

蓄積データ「ＭＹ」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位中に発生した最大差枚数（要するに、一単位中において最も遊技価値が増加した期間で得られた差枚数。これを「ＭＹ」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、このような最大差枚数を算出し、算出した情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５２】

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。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

蓄積データ「主制御チップメーカコード」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。

【０５５８】

蓄積データ「主制御チップ製品コード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

＜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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

＜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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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。

【０５７２】

＜変形例３＞
上述のとおり、メダルレス遊技機では、出玉管理装置に対して出玉管理情報が送信されるように構成することができる。また、出玉管理装置では、送信された出玉管理情報によって各メダルレス遊技機の出玉性能を適切に管理することができる。したがって、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。
【０５７３】
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。
【０５７４】
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。
【０５７５】
（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。
【０５７６】
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。
【０５７７】
＜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。
【０５７８】
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７１をリユースできない場合があるという問題があった。

【０５７９】

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ＡＡと株式会社ＢＢ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ＡＡ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ＢＢではリユースできる可能性はあるものの、株式会社ＡＡ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７１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。

【０５８０】

＜構成例２＞

図３５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３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードであるＱＲコード（登録商標）を用いているが、ＪＡＮコード（バーコード）や他のコードを用いることができる。すなわち、符号（コード）は、確認者が何らかの手段（例えば、携帯端末等）によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。

【０５８１】

図３５に示す構成例２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番目の符号が印刷される。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。

【０５８２】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号が印刷され、右から２番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から３番目の符号をレーザー刻印で削除し、右から４番目の符号を印刷し、右から４番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれるようにすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８３】

すなわち、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することで、主制御基板７１の表面において、製造業者名及び基板管理番号の１個あたりの印字（印刷）スペースを節約することができるので、図３５に示す構成例１と比べて、そのリユース性を高めることが可能となっている。

【０５８４】

＜構成例３＞

図３５に示す構成例３は、上述の構成例２と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例３では、当初から複数（例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、

これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

【０５８５】

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。

【０５８６】

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。

【０５８７】

また、図３５に示す構成例３では、少なくとも１つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカ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。

【０５８８】

［１０．第２の遊技機］

続いて、図３６～図４３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、図３６～図４０の各図の説明では、適宜、図中に示すｘ軸及びｙ軸を利用して説明する。なお、図３６～図４０の各図の説明にないパチスロ機１の構成の全ては、図１～図３５の各図で説明された実施形態が適用される。

【０５８９】

［１０．１．スピーカ装置の概略構成］

第２の遊技機において使用するスピーカ装置４００は、出音する音波の帯域が同じ２つのスピーカユニット（第１スピーカユニット５００、第２スピーカユニット６００）を同軸上に並べたスピーカ装置であり、以下、スピーカ装置４００の概略について図３６（ａ）～（ｃ）を参照して説明する。

【０５９０】

スピーカ装置４００は、図３６（ａ）に示すように、図３６（ｂ）に示す円形状の開口部４１１が形成されている筐体（図１参照の「キャビネットＧ」）４０１に収容（取付）された第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００を備える。第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００とは、出音する音波の帯域が同じであり、第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００に同じ形状の波形を出力する同一構造のダイナミックスピーカユニットを用いる。なお、第２の遊技機では、スピーカ装置４００を筐体４０１に収容しているが、スピーカ装置４００を開口部４１１相

当の開口部が形成されている前扉（図１参照の「上ドア機構ＵＤ」、又は、「下ドア機構ＤＤ」）に収容（取付）してもよい。

【０５９１】

第１スピーカユニット５００は、一般的なダイナミックスピーカユニットの構造をしており、以下、第１スピーカユニット５００の概略について図３６（ｃ）を参照して簡単に説明する。

【０５９２】

第１スピーカユニット５００は、中心軸５０１を中心軸とする円板状の部分５０２ａと中心軸５０１を中心軸とする円柱状の部分５０２ｂとからなるヨーク（継鉄）５０２を有する。第１スピーカユニット５００では、ヨーク５０２の部分５０２ｂに、電磁コイル（「ボイスコイル」とも称する）５０３が巻かれた、中心軸５０１を中心軸とする筒状のボビン５０４が配置されており、ボビン５０４の周囲に、それぞれが中心軸５０１を中心軸とする、筒状の磁石５０５、筒状のプレート５０６、及び、筒状のリング５０７が配置されている。また、第１スピーカユニット５００には、ボビン５０４とリング５０７とに接続されたダンパー５０８が設けられている。また、第１スピーカユニット５００には、リング５０７に取り付けられたフレーム５０９が設けられており、フレーム５０９は、第１スピーカユニット５００を中心軸５０１の一の方向から見た平面視で、中心軸５０１を中心軸とする円環状をしている。また、第１スピーカユニット５００には、ボビン５０４に取り付けられたコーン紙（振動板）５１０が設けられており、コーン紙（振動板）５１０は、第１スピーカユニット５００を中心軸５０１の一の方向から見た平面視で、中心軸５０１を中心軸とする円環状をしている。また、第１スピーカユニット５００には、センターキャップ５１１が設けられており、センターキャップ５１１は、第１スピーカユニット５００を中心軸５０１の一の方向から見た平面視で、中心軸５０１を中心軸とする円形状をしている。また、第１スピーカユニット５００には、フレーム５０９とコーン紙（振動板）５１０との間にエッジ５１２が設けられており、エッジ５１２は、第１スピーカユニット５００を中心軸５０１の一の方向から見た平面視で、中心軸５０１を中心軸とする円環状をしている。上記構造の第１スピーカユニット５００では、電磁コイル５０３に電流を流すと、コーン紙（振動板）５１０が振動して音波が出音される。

【０５９３】

第２スピーカユニット６００は、図３６（ｃ）に示す第１スピーカユニット５００の構造と同じ、一般的なダイナミックスピーカユニットの構造をしている。

【０５９４】

筐体４０１には、図３６（ａ）に示すように、中心軸４５０を中心軸とする円筒状の部分と中心軸４５０を中心軸とする円錐状の部分とからなるケース４０２が配置されている。第１スピーカユニット５００は、図３６（ｃ）の中心軸５０１が図３６（ａ），（ｂ）に示す円形状の開口部４１０の中心軸４５０に一致するように中心軸４５０上に配置されて、ケース４０２に収容されている。

【０５９５】

また、第２スピーカユニット６００は、音波を放射する方向に第１スピーカユニット５００が存在するように、且つ、図３６（ｃ）の中心軸５０１が図３６（ａ），（ｂ）に示す円形状の開口部４１０の中心軸４５０と一致するように、中心軸４５０上に配置されて、筐体４０１内に収容されている。

【０５９６】

なお、図３６（ａ），（ｂ）では、図示が省略されているが、第１スピーカユニット５００は、筐体４０１に、第２スピーカユニット６００が出音する音波の放射を阻害しないサイズの複数（２～６）本のフレームで支持されて固定してある。また、第２スピーカユニット６００に複数（２～６）本のフレームで、第１スピーカユニット５００を固定し、第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００とを１つのスピーカユニットとして、筐体４０１に収容してもよい。

【０５９７】

第１スピーカユニット５００が出音した音波は、開口部４１１のうち、図３６（ｂ）に示す中心軸４５０を中心軸とする円形状の第１開口部分４１２から筐体４０１の外部に出力されるようになっている。また、第２スピーカユニット６００が出音した音波は、開口部４１１のうち、図３６（ｂ）に示す中心軸４５０を中心軸とする円環状の第２開口部分４１３から筐体４０１の外部に出力されるようになっている。

【０５９８】

なお、第２スピーカユニット６００により出音される音波はスピーカ装置４００の内部構造により音色が変化するため、第２スピーカユニット６００側に音声信号又は音声データを出力する第２アンプ８０２又はサブＣＰＵ２０１の制御によりＦＩＲ（Ｆｉｎｉｔｅ Ｉｍｐｕｌｓｅ Ｒｅｓｐｏｎｓｅ）フィルタやイコライザ（Ｅｑｕａｌｉｚｅｒ）等を使用して、第１スピーカユニット５００により放射される音波と第２スピーカユニットにより放射される音波との音色の整合性を実現することが好ましい。

【０５９９】

［１０．２．指向性］

第２の遊技機では、スピーカ装置４００は、第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００とのうちの音波を出音するスピーカユニットの制御、及び、第１スピーカユニット５００による音波の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による音波の出音タイミングとの制御により、図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性を実現可能になっている。なお、図３７（ａ）の指向性を「収束の指向性」と記載し、図３７（ｂ）の指向性を「拡散の指向性」と記載し、図３７（ｃ）の指向性を「通常の指向性」と記載する。

【０６００】

なお、各指向性を実現可能とする音波の出音タイミングの制御及び音波を出音するスピーカユニットの制御は、サブＣＰＵ２０１により制御されるため、サブＣＰＵ２０１は制御手段を構成する。具体的には、図３３のＳ３０４、Ｓ３０６、及び、Ｓ３０７の各演出制御実行処理のサウンド制御処理（不図示）の制御に基づいて処理が行われ、サブＣＰＵ２０１は、第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００に対して、同じ音声データを出力する。

【０６０１】

以下では、説明の便宜上、中心軸４５０を含む一つの面（ｘｙ平面）でスピーカ装置４００をカットした平面カットモデルにより説明する。なお、平面カットモデルにおける図３６（ｂ）の円形状の第１開口部分４１２に相当する部分を第１開口部分４２０と記載し、図３６（ｂ）の円環状の第２開口部分４１３に相当する部分のうちの一方を上側第２開口部分４２１と記載し、他方を下側第２開口部分４２２と記載する。また、平面カットモデルを用いた説明では、第１スピーカユニット５００により出音されて第１開口部分４２０から筐体４０１の外部に出力される第１音波を第１音波５５０と記載し、第２スピーカユニット６００により出音される第２音波を第２音波６５０と記載し、上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０を上側第２音波６５１と記載し、下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０を下側第２音波６５２と記載する。

【０６０２】

平面カットモデルの説明では、便宜上、第１音波５５０は、第１スピーカユニット５００の先端部分の中心でもある第１開口部分４２０の中心軸４５０上の点Ｐ１０１（以下、「第１音波出力点Ｐ１０１」と記載する。図３９、図４０参照）を中心にして半円状に一様に拡がるとする。また、上側第２音波６５１は、上側第２開口部分４２１のｙ軸方向での中心点Ｐ１０２（以下、「上側第２音波出力点Ｐ１０２」と記載する。図３８～図４０参照）を中心にして半円状に一様に拡がるとし、下側第２音波６５２は、下側第２開口部分４２２のｙ軸方向での中心点Ｐ１０３（以下、「下側第２音波出力点Ｐ１０３」と記載する。図３８～図４０参照）を中心にして半円状に一様に拡がるとする。なお、実際は、第１音波５５０は第１開口部分４１２から略球面状に拡がり、第２音波６５０は第２開口部分４１３から略ドーナッツ状に拡がる。また、第１音波５５０と第２音波６５０とは同

一波長（同一周波数）であるとする。

【０６０３】

また、スピーカ装置４００が中心軸４５０に対して対称な構造をしているので、上側第２音波６５１が上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に出力されるタイミングと、下側第２音波６５２が下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に出力されるタイミングとは同じである。また、ｘ軸の正方向で、上側第２音波６５１の先進面が進む距離と、下側第２音波６５２の先進面が進む距離とは同じである。

【０６０４】

［１０．２．１．指向性の概略］

以下、スピーカ装置４００により実現可能な各指向性の概略について図３７（ａ）～（ｃ）を参照して説明する。図３７（ａ）～（ｃ）における各音波５５０，６５１，６５２の矢印の先端は、あるタイミングでの各音波５５０，６５１，６５２の先進面のｘ軸方向での先端を模式的に示している。

【０６０５】

［１０．２．１．１．収束の指向性の概略］

図３７（ａ）の収束の指向性では、ｘ軸の正の方向で、上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面が、第１音波５５０の先進面よりも、進行するようにする。さらに、上側第２音波６５１の先進面と下側第２音波６５２の先進面とが交わる中心軸４５０上で、第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に交わるようにする。

【０６０６】

このようにすると、第１音波５５０が略中心軸４５０上で上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分が、時間の経過に伴い、略中心軸４５０上でｘ軸の正方向に進むことになる（図３９（ａ）の矢印７１０参照）。この場合、中心軸４５０付近で、音が最も大きくなる。

【０６０７】

第１音波５５０の先進面と上側第２音波６５１の先進面と下側第２音波６５２の先進面とを繋ぐ線が、図３７（ａ）にイメージを示す内向きの指向波面７００となる。

【０６０８】

［１０．２．１．２．拡散の指向性の概略］

図３７（ｂ）の拡散の指向性では、ｘ軸の正の方向で、第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面よりも、進行するようにする。さらに、スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で上記の上側第２音波出力点Ｐ１０２（上側第２開口部分４２１のｙ軸方向での中心点）のｙ軸の値よりもｙ軸の値が大きい点で、第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面に交わるようにする。スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で上記の下側第２音波出力点Ｐ１０３（下側第２開口部分４２２のｙ軸方向での中心点）のｙ軸の値よりもｙ軸の値が小さい点で、第１音波５５０の先進面が、下側第２音波６５２の先進面に交わるようにする。なお、第１音波５５０の先進面が上側第２音波６５１の先進面に交わる点と、第１音波５５０の先進面が下側第２音波６５２の先進面に交わる点とは、中心軸４５０に対して対称の位置関係にある。

【０６０９】

このようにすると、第１音波５５０が第１音波５５０の先進面と上側第２音波６５１の先進面とが交わる点で上側第２音波６５１と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分７００Ａが、時間の経過に伴い、ｘ軸の値が大きくなっていき、且つ、ｙ軸の値が大きくなっていく方向に進むことになる（図４０（ａ）の矢印７１０Ａ参照）。この強め合う部分７００Ａ付近で、音が最も大きくなる。また、第１音波５５０が第１音波５５０の先進面と下側第２音波６５２の先進面とが交わる点で下側第２音波６５２と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分７００Ｂが、時間の経過に伴い、ｘ軸の値が大きくなっていき、且つ、ｙ軸の値が小さくなっていく方向に進むことになる（図４０（

ａ）の矢印７１０Ｂ参照）。この強め合う部分７００Ｂ付近で、音が最も大きくなる。

【０６１０】

［１０．２．１．３．通常の指向性の概略］

図３７（ｃ）の通常の指向性では、第１スピーカユニット５００により第１音波５５０を出音して、第１音波５５０を第１開口部分４２０から筐体４０１の外部に出力されるようにする。一方で、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音が行われず、上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に上側第２音波６５１が出力されないようにし、下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に下側第２音波６５２が出力されないようにする。

【０６１１】

このようにすると、一つのダイナミックスピーカユニットによる音波の指向性と同様に、第１音波５５０は半円状に一様に拡がる。

【０６１２】

［１０．２．２．指向性の制御］

以下、図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性を実現する制御について説明する。

【０６１３】

［１０．２．２．１．２波（上側第２音波、下側第２音波）の干渉］

図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性を実現する制御を説明する前に、上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に出力される上側第２音波６５１と、下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に出力される下側第２音波６５２との干渉について、図３８を参照して説明する。なお、図３８では、疎密波である第２音波６５０、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２に関して、疎密波の密に当たる部分を実線で、疎密波の疎に当たる部分を点線で図示している。

【０６１４】

第２スピーカユニット６００により出音された第２音波６５０が、上側第２開口部分４２１と下側第２開口部分４２２とから筐体４０１の外部に出力される。同じタイミングで、上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０（上側第２音波６５１）の位相と、下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０（下側第２音波６５２）の位相とは同じになる。

【０６１５】

上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが干渉し、強め合ったり、弱め合ったりする。例えば、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが同位相で重なり合うと両音波６５１，６５２の合成波は最も強くなり、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが逆位相で重なり合うと両音波６５１，６５２の合成波は最も弱くなる。中心軸４５０上の各点では、上側第２開口部分４２１の上側第２音波出力点Ｐ１０２からの距離と、下側第２開口部分４２２の下側第２音波出力点Ｐ１０３からの距離とが等しいため、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とは同位相で重なり合って、両音波６５１，６５２の合成波は最も強くなる。

【０６１６】

上側第２音波６５１と下側第２音波６５２との干渉でできる干渉縞に関して、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが同位相で重なり合う点Ｐ２０１，Ｐ２０３ａ，Ｐ２０３ｂでは、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２との合成波のエネルギーが大きくなる（干渉縞の波形の腹となる）。また、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが逆位相で重なり合う点Ｐ２０２ａ，Ｐ２０２ｂでは合成波のエネルギーが小さくなる（干渉縞の波形の節となる）。また、点Ｐ２０１から点Ｐ２０２ａにかけて合成波のエネルギーが小さくなっていき、点Ｐ２０２ａから点Ｐ２０３ａにかけて合成波のエネルギーが大きくなっていく。また、点Ｐ２０１から点Ｐ２０２ｂにかけて合成波のエネルギーが小さくなっていき、点Ｐ２０２ｂから点Ｐ２０３ｂにかけて合成波のエネルギーが大きくなっていく。また、音波は進行すると減衰していくので、点Ｐ２０３ａ，Ｐ２０３ｂの合成波のエネルギーは点Ｐ２０１の合成波のエネルギーよりも小さくなる。

【０６１７】
なお、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが同位相で重なり合う干渉縞の腹は、Ｙ＝ｎ×Ｌ×λ／ｄで与えられる。但し、第１音波出力点Ｐ１０１（第１音波出力点Ｐ１０１は上側第２音波出力点Ｐ１０２と下側第２音波出力点Ｐ１０３との中間点となっている。）を（ｘ，ｙ）＝（０，０）とする。Ｙは、腹のｙ軸の値である。ｎは整数である。ｄは、上側第２音波出力点Ｐ１０２と下側第２音波出力点Ｐ１０３との距離（以下、「第２開口部分間距離」と記載する。）である。Ｌは、干渉縞の第１音波出力点Ｐ１０１からのｘ軸の正方向の距離である。λは、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２の波長である。Ｌはｄより十分大きいとする。なお、点Ｐ２０１，Ｐ２０３ａ，Ｐ２０３ｂそれぞれのｙ軸の値Ｙは、Ｙ＝０，Ｌ×λ／ｄ，－Ｌ×λ／ｄとなる。また、第２開口部分間距離ｄが小さい程、干渉縞の隣り合う２つの腹の間隔が大きくなる。

【０６１８】
［１０．２．２．２．収束の指向性の制御］
図３７（ａ）の収束の指向性に関わる制御について図３９（ａ）を参照して説明する。

【０６１９】
第２スピーカユニット６００により出音されて上側第２開口部分４２１から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０（上側第２音波６５１）の先進面と、第２スピーカユニット６００により出音されて下側第２開口部分４２２から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０（下側第２音波６５２）の先進面とは、中心軸４５０上で交わる。中心軸４５０上の各点では、上側第２開口部分４２１の上側第２音波出力点Ｐ１０２からの距離と、下側第２開口部分４２２の下側第２音波出力点Ｐ１０３からの距離とが等しいため、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とは同位相で重なり合って、両音波６５１，６５２の合成波は最も強くなる。

【０６２０】
上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と波形の形状が同じ第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面と下側第２音波６５２の先進面とに、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で交わるようにする。つまり、第１音波５５０が、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第１音波５５０と上側第２音波６５１と下側第２音波６５２との３波の合成波は、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で最も強くなる。

【０６２１】
第１音波５５０の先進面と上側第２音波６５１の先進面と下側第２音波６５２の先進面とを繋ぐ線が指向波面となるため、図３７（ａ）にイメージを示す内向きの指向波面７００となり、図３７（ａ）の収束の指向性が実現される。

【０６２２】
収束の指向性を実現する制御では、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で第１音波５５０と上側第２音波６５１と下側第２音波６５２との３つの音波を同位相とするために、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で、第１音波５５０の先進面が上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面とに交わるように、言い換えると、中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１に、第１音波５５０が上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と同時に到来するように、サブＣＰＵ２０１は、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延させるための制御を行う。

【０６２３】
第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間ＴＡ（ｍｓ）の一具体について図３９（ｂ）を参照して説明する。ここでは、第１音波出力点Ｐ１０１と、第２スピーカユニット６００の先端部分のｙ軸方向の中心である第２音波出力点Ｐ１０４との距離をＥ（ｍｍ）とする。第１音波出力点Ｐ１０１と上側第２音波出力点

Ｐ１０２との距離、及び、第１音波出力点Ｐ１０１と下側第２音波出力点Ｐ１０３との距離をＤ（ｍｍ）とする。

【０６２４】

第１音波出力点Ｐ１０１からのｘ軸方向での距離がＦ（ｍｍ）であり、ｙ軸方向での距離が０（ｍｍ）である点を、第１音波５５０の先進面を上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に交わるようにする上記の中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１であるとする。

【０６２５】

第２音波６５０が筐体４０１の外部に出力されるまでに進行する距離（第２音波出力点Ｐ１０４と上側第２音波出力点Ｐ１０２との距離、第２音波出力点Ｐ１０４と下側第２音波出力点Ｐ１０３との距離）Ｒ（ｍｍ）は、$R=(D^2+E^2)^{1/2}$となる。

【０６２６】

第２音波６５０（上側第２音波６５１）が筐体４０１の外部に出力されてから第１波面合成点Ｐ３０１に到達するまでに進行する距離（上側第２音波出力点Ｐ１０２と第１波面合成点Ｐ３０１との距離）Ｓ（ｍｍ）と、第２音波６５０（下側第２音波６５２）が筐体４０１の外部に出力されてから第１波面合成点Ｐ３０１に到達するまでに進行する距離（下側第２音波出力点Ｐ１０３と第１波面合成点Ｐ３０１との距離）Ｓ（ｍｍ）とは、$S=(D^2+F^2)^{1/2}$となる。第１音波５５０が筐体４０１の外部に出力されてから第１波面合成点Ｐ３０１に到達するまでに進行する距離（第１音波出力点Ｐ１０１と第１波面合成点Ｐ３０１との距離）Ｔ（ｍｍ）は、Ｔ＝Ｆとなる。このため、筐体４０１の外部では、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２は、第１音波５５０よりも、$S-T=(D^2+F^2)^{1/2}-F$分多く進行する。したがって、上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面が、第１音波５５０の先進面よりも、ｘ軸の正方向に進行している距離Ｙ（ｍｍ）は、$Y=(D^2+F^2)^{1/2}-F$となる。

【０６２７】

第１音波５５０の先進面を上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に第１波面合成点Ｐ３０１で交わるようにするには、第２音波６５０が第１音波５５０よりも$R+Y=(D^2+E^2)^{1/2}+((D^2+F^2)^{1/2}-F)$分多く進行する必要がある。

【０６２８】

したがって、音速をｖ（ｍｍ／ｍｓ）とすると、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間ＴＡ（ｍｓ）は、$TA=(R+Y)/v=((D^2+E^2)^{1/2}+((D^2+F^2)^{1/2}-F))/v$となる。なお、ｖ＝３４０（ｍｍ／ｍｓ）である。

【０６２９】

なお、上記の収束の指向性に関わる制御では、或る波長で第１音波５５０の先進面が第１波面合成点Ｐ３０１で上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に交わるようにするための遅延時間がＴＡである場合、他の波長で第１音波５５０の先進面が同一の第１波面合成点Ｐ３０１で上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に交わるようにするための上記の遅延時間は同じＴＡになる。このため、第１音波５５０及び第２音波６５０の帯域の各波長で同じ遅延時間ＴＡを利用することができる。

【０６３０】

なお、図３９（ａ）において、上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが同位相になって強め合う図３８の干渉縞における上側第２音波６５１と下側第２音波６５２とが同位相で重なり合う点Ｐ２０３ａ，Ｐ２０３ｂでは、第１音波５５０が上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と略逆位相になる。このため、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２に第１音波５５０が加わることにより、第１音波５５０と上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２との干渉でできる干渉縞の波形の腹を広くできる。

【０６３１】
［１０．２．２．３．拡散の指向性の制御］
図３７（ｂ）の拡散の指向性に関わる制御について図４０（ａ）を参照して説明する。
【０６３２】
上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と波形の形状が同じ第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面に、スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で、上側第２音波出力点Ｐ１０２のｙ軸の値よりもｙ軸の値が大きい上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで交わるようにする。つまり、第１音波５５０が、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで、上側第２音波６５１と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第１音波５５０と上側第２音波６５１との２波の合成波は、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで最も強くなる。なお、図４０（ａ）では、上側第２音波出力点Ｐ１０２を通るｙ軸の値が一定の線を点線４５１で示ししている。
【０６３３】
第１音波５５０の先進面が上側第２音波６５１の先進面に上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで交わるようにした場合、第１音波５５０の先進面が、下側第２音波６５２の先進面に、スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で、中心軸４５０に対して上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａと対称の位置関係にある、下側第２音波出力点Ｐ１０３のｙ軸の値よりもｙ軸の値が小さい下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂで交わる。この場合、第１音波５５０と下側第２音波６５２との２波の合成波は、下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂで最も強くなる。なお、図４０（ａ）では、下側第２音波出力点Ｐ１０３を通るｙ軸の値が一定の線を点線４５２で示ししている。
【０６３４】
なお、実際のスピーカ装置４００では、第１開口部分４１２から筐体４０１の外部に出力される第１音波５５０の先進面と、第２開口部分４１３から筐体４０１の外部に出力される第２音波６５０の先進面とは、スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で、円環状の第２開口部分４１３の外周円と内周円との円状の中間線よりも外側の円状の波面合成線（中間線により形成される円の半径よりも波面合成線により形成される円の半径は大きい。）で交わることになる。この場合、第１音波５５０と第２音波６５０とは上記の波面合成線で強め合うことになる。
【０６３５】
拡散の指向性を実現する制御では、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで第１音波５５０と上側第２音波６５１との２つの音波を同位相とし、下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂで第１音波５５０と下側第２音波６５２との２つの音波を同位相とするために、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで第１音波５５０の先進面が上側第２音波６５１の先進面に交わり、下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂで第１音波５５０の先進面が下側第２音波６５２の先進面に交わるように、サブＣＰＵ２０１は、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するための制御を行う。言い換えると、第１音波５５０が上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａに上側第２音波６５１と同時に到来し、第１音波５５０が下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂに下側第２音波６５２と同時に到来するように、サブＣＰＵ２０１は、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するための制御を行う。
【０６３６】
第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとの調整の一具体例について図４０（ｂ）を参照して説明する。図４０（ｂ）を参照した説明では、上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２のうち上側第２音波６５１を採り挙げて説明するが、下側第２音波６５２に関しても同様の説明が成り立つ。ここでは、第１音波出力点Ｐ１０１と第２音波出力点Ｐ１０４との距離をＥ（ｍｍ）とし、第１音波出力点Ｐ１０１と上側第２音波出力点Ｐ１０２との距離をＤ（ｍｍ）とする。

【０６３７】
第１音波出力点Ｐ１０１からのｘ軸方向での距離がＧ（ｍｍ）であり、第１音波出力点Ｐ１０１からのｙ軸方向での距離がＨ（ｍｍ）である点を、第１音波５５０の先進面を上側第２音波６５１の先進面に交わるようにする上記の上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａであるとする。
【０６３８】
第２音波６５０が筐体４０１の外部に出力されるまでに進行する距離（第２音波出力点Ｐ１０４と上側第２音波出力点Ｐ１０２との距離）Ｒ（ｍｍ）は、$R=(D^2+E^2)^{1/2}$となる。
【０６３９】
第２音波６５０（上側第２音波６５１）が筐体４０１の外部に出力されてから上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａに到達するまでに進行する距離（上側第２音波出力点Ｐ１０２と上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａとの距離）Ｕ（ｍｍ）は、$U=(G^2+(H-D)^2)^{1/2}$となる。第１音波５５０が筐体４０１の外部に出力されてから上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａに到達するまでに進行する距離（第１音波出力点Ｐ１０１と上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａとの距離）Ｗ（ｍｍ）は、$W=(G^2+H^2)^{1/2}$となる。このため、筐体４０１の外部では、第１音波５５０は上側第２音波６５１よりも、$W-U=((G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2})$分多く進行する。したがって、第１音波５５０の先進面が、上側第２音波６５１の先進面よりも、ｘ軸の正方向に進行している距離Ｚ（ｍｍ）は、$Z=(G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2}$となる。
【０６４０】
第１音波５５０の先進面を上側第２音波６５１の先進面に上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで交わるようにするには、$R-Z<0$の場合、第１音波５５０が第２音波６５０よりも$Z-R=((G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2})-(D^2+E^2)^{1/2}$分多く進行する必要がある。したがって、音速をｖ（ｍｍ／ｍｓ）とすると、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングを、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間ＴＢ１（ｍｓ）は、$TB1=(Z-R)/v=(((G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2})-(D^2+E^2)^{1/2})/v$となる。
【０６４１】
$R-Z>0$の場合、第２音波６５０が第１音波５５０よりも$R-Z=(D^2+E^2)^{1/2}-((G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2})$分多く進行する必要がある。したがって、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間ＴＢ２（ｍｓ）は、$TB2=(R-Z)/v=((D^2+E^2)^{1/2}-((G^2+H^2)^{1/2}-(G^2+(H-D)^2)^{1/2}))/v$となる。
【０６４２】
$R-Z=0$の場合、第１音波５５０が進む距離と第２音波６５０が進む距離とを同じにする必要がある。したがって、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを同タイミングにする。
【０６４３】
なお、上記の拡散の指向性に関わる制御では、或る波長で第１音波５５０の先進面が上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで上側第２音波６５１の先進面に交わるようにするための第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとの時間差が、$R-Z<0$の場合にはＴＢ１、$R-Z>0$の場合にはＴＢ２、$R-Z=0$の場合には０（時間差なし）であるとすれば、他の波長で第１音波５５０の先進面が同一の上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで上側第２音波６５１の先進面に交わるようにするための時間差は、$R-Z<0$の場合にはＴＢ１、$R-Z>0$の場合にはＴＢ２、$R-Z=0$の場合には０（時間差なし）になる。この

ため、第１音波５５０及び第２音波６５０の帯域の各波長で同じ時間差を利用することができる。

【０６４４】

［１０．２．２．４．通常の指向性の制御］

図３７（ｃ）の通常の指向性に関わる制御では、サブＣＰＵ２０１は、第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音されるようにするが、第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されないようにするための制御を行う。

【０６４５】

［１０．２．３．指向性の制御に関わる回路例］

以下、図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性の制御に関わる回路例について図４１を参照して説明する。図４１の回路例では、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を第２の遊技機を正面から見て左右に２つ有しており、左右のスピーカ装置４００夫々は第２の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。なお、左側のスピーカ装置４００の第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００を第１スピーカユニット（左）５００Ｌ及び第２スピーカユニット（左）６００Ｌと記載し、右側のスピーカ装置４００の第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００を第１スピーカユニット（右）５００Ｒ及び第２スピーカユニット（右）６００Ｒと記載する。

【０６４６】

第２の遊技機では、複数の演出のうち第１演出の実施時にスピーカ装置４００の指向性を図３７（ａ）の収束の指向性にする制御が行われ、複数の演出のうち第２演出の実施時にスピーカ装置４００の指向性を図３７（ｂ）の拡散の指向性にする制御が行われ、複数の演出のうち第３演出の実施時にスピーカ装置４００の指向性を図３７（ｃ）の通常の指向性にする制御が行われる。第１演出は、主に第２の遊技機で遊技を行っている遊技者に向けた演出であり、第１演出の例としてボーナス役の当選の示唆演出、ＡＴ状態での押し順ナビの演出などを挙げることができる。第２演出は、主に第２の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人に向けた演出であり、第２演出の例としてメダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、ＡＴ状態であることの報知演出など、遊技店が他の人にアピールすることを目的とした報知演出などを挙げることができる。第３演出は、第２の遊技機で遊技を行っている遊技者及び第２の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人など、第２の遊技機周辺の人に向けた演出であり、第３演出の例としてメダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、ＡＴ状態であることの報知演出などを挙げることができる。なお、第２演出と第３演出の具体例は重複しているが、例えば、メダルの払出が絶好調であることの報知演出に拡散の指向性が用いられ、ボーナス遊技状態であることの報知演出及びＡＴ状態であることの報知演出に通常の指向性が用いられるようにする。

【０６４７】

図４１の回路例では、サブＣＰＵ２０１がデータ線９０１に音声データを出力してから第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音されるまでの時間と、サブＣＰＵ２０１がデータ線９０４に音声データを出力してから第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

【０６４８】

［１０．２．３．１．収束の指向性の制御］

収束の指向性の制御では、図３９（ａ）を用いて説明したように、第１音波５５０の先進面が中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１で上側第２音波６５１の先進面及び下側第２音波６５２の先進面に交わるように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延時間ＴＡ（ｍｓ）分遅延させる。

【０６４９】

サブＣＰＵ２０１は、第１アンプ８００に設定する増幅度に関わる制御信号及び第２アンプ８０１に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線９００に出力する。これにより、

第１アンプ８００及び第２アンプ８０１に増幅度が設定される。具体的には、副制御回路２００に備えられたボリュームスイッチ（不図示）、又は、遊技者が操作して音量を選択（５段階）した音量に基づいて、選択された音量をサブＣＰＵ２０１が、第１アンプ８００及び第２アンプ８０１に増幅度として出力する。また、サブＣＰＵ２０１の起動時（電源投入時）に、予め定められた増幅度を出力して設定し、サブＣＰＵ２０１がデータ線９０１及びデータ線９０４に出力する音声データに増幅度を含めて送信してもよい。

【０６５０】

サブＣＰＵ２０１は、第２の遊技機を正面から見て左側のスピーカ装置４００用の第２音声データ（左）と、第２の遊技機を正面から見て右側のスピーカ装置４００用の第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力する。データ線９０４に出力された第２音声データ（左）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（左）をチャネルｃｈ０から信号線（スピーカラインＬ）９０５に出力し、第２スピーカユニット（左）６００Ｌは信号線９０５に出力された第２音声信号（左）から第２音波６５０を出音する。また、データ線９０４に出力された第２音声データ（右）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（右）をチャネルｃｈ１から信号線（スピーカラインＲ）９０６に出力し、第２スピーカユニット（右）６００Ｒは信号線９０６に出力された第２音声信号（右）から第２音波６５０を出音する。

【０６５１】

サブＣＰＵ２０１は、第２音声データ（左）と第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力してから、図３９（ｂ）で説明したモデルでは上記の遅延時間ＴＡ（ｍｓ）に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡ分経過すると、第２の遊技機を正面から見て左側のスピーカ装置４００用の第１音声データ（左）と第２の遊技機を正面から見て右側のスピーカ装置４００用の第１音声データ（右）をデータ線９０１に出力する。第１音声データ（左）は第２音声データ（左）と同じ音声データであり、第１音声データ（右）は第２音声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡは、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＡ＝ＴＡ×Ｒａｔｅとなる。なお、４８ｋＨｚのシステムでは、Ｒａｔｅ＝４８（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）である。データ線９０１に出力された第１音声データ（左）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（左）をチャネルＣＨ０から信号線（スピーカラインＬ）９０２に出力し、第１スピーカユニット（左）５００Ｌは信号線９０２に出力された第１音声信号（左）から第１音波５５０を出音する。また、データ線９０１に出力された第１音声データ（右）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（右）をチャネルＣＨ１から信号線（スピーカラインＲ）９０３に出力し、第１スピーカユニット（右）５００Ｒは信号線９０３に出力された第１音声信号（右）から第１音波５５０を出音する。

【０６５２】

上記の処理により、第１スピーカユニット（左）５００Ｌ及び第１スピーカユニット（右）５００Ｒによる第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット（左）６００Ｌ及び第２スピーカユニット（右）６００Ｒによる第２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＡ分遅れる。

【０６５３】

［１０．２．３．２．拡散の指向性の制御］

拡散の指向性の制御では、図４０（ａ）を用いて説明したように、第１音波５５０の先進面が、スピーカ装置４００を中心軸４５０の一の方向から見た平面視で、上側第２音波出力点Ｐ１０２のｙ軸の値よりもｙ軸の値が大きい上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａで上側第２音波６５１の先進面に交わるように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとの調整が行われる。

【０６５４】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＜０の場合は、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０１に出力する。データ線９０１に出力された第１音声データ（左）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（左）をチャネルＣＨ０から信号線９０２に出力し、第１スピーカユニット（左）５００Ｌは信号線９０２に出力された第１音声信号（左）から第１音波５５０を出音する。また、データ線９０１に出力された第１音声データ（右）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（右）をチャネルＣＨ１から信号線９０３に出力し、第１スピーカユニット（右）５００Ｒは信号線９０３に出力された第１音声信号（右）から第１音波５５０を出音する。

【０６５５】

サブＣＰＵ２０１は、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０１に出力してから、図４０（ｂ）で説明したモデルでは上記の遅延時間ＴＢ１（ｍｓ）に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１分経過すると、第２音声データ（左）と第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力する。第２音声データ（左）は第１音声データ（左）と同じ音声データであり、第２音声データ（右）は第１音声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ１＝ＴＢ１×Ｒａｔｅとなる。データ線９０４に出力された第２音声データ（左）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（左）をチャネルｃｈ０から信号線９０５に出力し、第２スピーカユニット（左）６００Ｌは信号線９０５に出力された第２音声信号（左）から第２音波６５０を出音する。また、データ線９０４に出力された第２音声データ（右）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（右）をチャネルｃｈ１から信号線９０６に出力し、第２スピーカユニット（右）６００Ｒは信号線９０６に出力された第２音声信号（右）から第２音波６５０を出音する。

【０６５６】

上記の処理により、第２スピーカユニット（左）６００Ｌ及び第２スピーカユニット（右）６００Ｒによる第２音波６５０の出音は、第１スピーカユニット（左）５００Ｌ及び第１スピーカユニット（右）５００Ｒによる第１音波５５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ１分遅れる。

【０６５７】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＞０の場合は、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、第２音声データ（左）と第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力する。データ線９０４に出力された第２音声データ（左）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（左）をチャネルｃｈ０から信号線９０５に出力し、第２スピーカユニット（左）６００Ｌは信号線９０５に出力された第２音声信号（左）から第２音波６５０を出音する。また、データ線９０４に出力された第２音声データ（右）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（右）をチャネルｃｈ１から信号線９０６に出力し、第２スピーカユニット（右）６００Ｒは信号線９０６に出力された第２音声信号（右）から第２音波６５０を出音する。

【０６５８】

サブＣＰＵ２０１は、第２音声データ（左）と第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力してから、図４０（ｂ）で説明したモデルでは上記の遅延時間ＴＢ２（ｍｓ）に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２分経過すると、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０１に出力する。第１音声データ（左）は第２音声データ（左）と同じ音声データであり、第１音声データ（右）は第２音声データ（右）と同じ音声データである。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ２＝ＴＢ２×Ｒａｔｅとなる。

データ線９０１に出力された第１音声データ（左）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（左）をチャネルＣＨ０から信号線９０２に出力し、第１スピーカユニット（左）５００Ｌは信号線９０２に出力された第１音声信号（左）から第１音波５５０を出音する。また、データ線９０１に出力された第１音声データ（右）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（右）をチャネルＣＨ１から信号線９０３に出力し、第１スピーカユニット（右）５００Ｒは信号線９０３に出力された第１音声信号（右）から第１音波５５０を出音する。

【０６５９】

上記の処理により、第１スピーカユニット（左）５００Ｌ及び第１スピーカユニット（右）５００Ｒによる第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット（左）６００Ｌ及び第２スピーカユニット（右）６００Ｒによる第２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ２分遅れる。

【０６６０】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＝０の場合は、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０１に出力する。データ線９０１に出力された第１音声データ（左）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（左）をチャネルＣＨ０から信号線９０２に出力し、第１スピーカユニット（左）５００Ｌは信号線９０２に出力された第１音声信号（左）から第１音波５５０を出音する。また、データ線９０１に出力された第１音声データ（右）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（右）をチャネルＣＨ１から信号線９０３に出力し、第１スピーカユニット（右）５００Ｒは信号線９０３に出力された第１音声信号（右）から第１音波５５０を出音する。

【０６６１】

サブＣＰＵ２０１は、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０４に出力したタイミングと同じタイミングで、第２音声データ（左）と第２音声データ（右）とをデータ線９０４に出力する。第２音声データ（左）は第１音声データ（左）と同じ音声データであり、第２音声データ（右）は第１音声データ（右）と同じ音声データである。データ線９０４に出力された第２音声データ（左）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（左）をチャネルｃｈ０から信号線９０５に出力し、第２スピーカユニット（左）６００Ｌは信号線９０５に出力された第２音声信号（左）から第２音波６５０を出音する。また、データ線９０４に出力された第２音声データ（右）は第２アンプ８０１で増幅され、第２アンプ８０１は増幅等により得られた第２音声信号（右）をチャネルｃｈ１から信号線９０６に出力し、第２スピーカユニット（右）６００Ｒは信号線９０６に出力された第２音声信号（右）から第２音波６５０を出音する。

【０６６２】

上記の処理により、第１スピーカユニット（左）５００Ｌ及び第１スピーカユニット（右）５００Ｒによる第１音波５５０の出音と、第２スピーカユニット（左）６００Ｌ及び第２スピーカユニット（右）６００Ｒによる第２音波６５０の出音とは、同じタイミングに行われる。

【０６６３】

［１０．２．３．３．通常の指向性の制御］

通常の指向性の制御では、第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されず、第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音される。

【０６６４】

サブＣＰＵ２０１は、第１音声データ（左）と第１音声データ（右）とをデータ線９０１に出力する。データ線９０１に出力された第１音声データ（左）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（左）をチャネルＣＨ

０から信号線９０２に出力し、第１スピーカユニット（左）５００Ｌは信号線９０２に出力された第１音声信号（左）から第１音波５５０を出音する。また、データ線９０１に出力された第１音声データ（右）は第１アンプ８００で増幅され、第１アンプ８００は増幅等により得られた第１音声信号（右）をチャネルＣＨ１から信号線９０３に出力し、第１スピーカユニット（右）５００Ｒは信号線９０３に出力された第１音声信号（右）から第１音波５５０を出音する。

【０６６５】

サブＣＰＵ２０１により、第１音声データ（左）と同じ第２音声データ（左）、及び、第１音声データ（右）と同じ第２音声データ（右）は、データ線９０４に出力されることはない。これにより、第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されることはない。

【０６６６】

［１０．２．４．指向性の制御に関わる回路の変形例１］

以下、図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性の制御に関わる回路の変形例１について図４２を参照して説明する。図４２の回路の変形例１では、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を１つ有しており、スピーカ装置４００は第２の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。

【０６６７】

図４２の回路例では、アンプ８１０が信号線９１２に音声信号を出力してから第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音されるまでの時間と、アンプ８１０が信号線９１３に音声信号を出力してから第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

【０６６８】

［１０．２．４．１．収束の指向性の制御］

サブＣＰＵ２０１は、アンプ８１０に設定する増幅度に関わる制御信号、チャネルＣｈ０から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第１遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、チャネルＣｈ１から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第２遅延サンプル数に関わる制御信号を制御線９１０に出力する。これにより、アンプ８１０に、増幅度、第１遅延サンプル数、及び、第２遅延サンプル数が設定される。

【０６６９】

図３９（ｂ）を用いて説明したモデルにおける収束の指向性の制御では、サブＣＰＵ２０１は、第１遅延サンプル数が第２遅延サンプル数よりも上記の遅延時間ＴＡに相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡ分大きくなるように、第１遅延サンプル数及び第２遅延サンプル数をアンプ８１０に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡは、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＡ＝ＴＡ×Ｒａｔｅとなる。

【０６７０】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９１１に出力する。データ線９１１に出力された音声データはアンプ８１０に入力され、アンプ８１０は入力された音声データを増幅する。

【０６７１】

アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第２遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ１から信号線９１３に出力する。第２スピーカユニット６００は信号線９１３に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。また、アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第１遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ０から信号線９１２に出力する。チャネルＣｈ０から信号線９１２への音声信号の出力タイミングは、チャネルＣｈ１から信号線９１３への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間ＴＡに相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡ分遅れる。第１スピーカユニット５００は、信号線９１２に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット６００による第

２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＡ分遅れる。

【０６７２】

［１０．２．４．２．拡散の指向性の制御］

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおける拡散の指向性の制御では、Ｒ－Ｚ＜０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、第２遅延サンプル数が第１遅延サンプル数よりも上記の遅延時間ＴＢ１に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１分大きくなるように、第１遅延サンプル数及び第２遅延サンプル数をアンプ８１０に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ１＝ＴＢ１×Ｒａｔｅとなる。

【０６７３】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９１１に出力する。データ線９１１に出力された音声データはアンプ８１０に入力され、アンプ８１０は入力された音声データを増幅する。

【０６７４】

アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第１遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ０から信号線９１２に出力する。第１スピーカユニット５００は信号線９１２に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。また、アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第２遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ１から信号線９１３に出力する。チャネルＣｈ１から信号線９１３への音声信号の出力タイミングは、チャネルＣｈ０から信号線９１２への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間ＴＢ１に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１分遅れる。第２スピーカユニット６００は信号線９１３に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。この処理により、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音は、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ１分遅れる。

【０６７５】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＞０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、第１遅延サンプル数が第２遅延サンプル数よりも上記の遅延時間ＴＢ２に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２分大きくなるように、第１遅延サンプル数及び第２遅延サンプル数をアンプ８１０に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ２＝ＴＢ２×Ｒａｔｅとなる。

【０６７６】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９１１に出力する。データ線９１１に出力された音声データはアンプ８１０に入力され、アンプ８１０は入力された音声データを増幅する。

【０６７７】

アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第２遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ１から信号線９１３に出力する。第２スピーカユニット６００は信号線９１３に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。また、アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第１遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ０から信号線９１２に出力する。チャネルＣｈ０から信号線９１２への音声信号の出力タイミングは、チャネルＣｈ１から信号線９１３への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間ＴＢ２に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２分遅れる。第１スピーカユニット５００は信号線９１２に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ２分遅れる。

【０６７８】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＝０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、同数の第１遅延サンプル数と第２遅延サンプル数とをアンプ８１０に設定する。

【０６７９】
　サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９１１に出力する。データ線９１１に出力された音声データはアンプ８１０に入力され、アンプ８１０は入力された音声データを増幅する。
【０６８０】
　アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第１遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ０から信号線９１２に出力する。第１スピーカユニット５００は信号線９１２に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。また、アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号を第２遅延サンプル数分遅延させてチャネルＣｈ１から信号線９１３に出力する。チャネルＣｈ１から信号線９１３への音声信号の出力タイミングは、チャネルＣｈ０から信号線９１２への音声信号の出力タイミングと同じタイミングになる。第２スピーカユニット６００は信号線９１３に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音と、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音とは、同じタイミングに行われる。
【０６８１】
　［１０．２．４．３．通常の指向性の制御］
　通常の指向性の制御では、サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９１１に出力する。データ線９１１に出力された音声データはアンプ８１０に入力され、アンプ８１０は入力された音声データを増幅し、アンプ８１０は、増幅等により得られた音声信号をチャネルＣｈ０から信号線９１２に出力する。第１スピーカユニット５００は信号線９１２に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。アンプ８１０は増幅等により得られた音声信号をチャネルＣｈ１から信号線９１３に出力することはなく、第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されることはない。
【０６８２】
　［１０．２．５．指向性の制御に関わる回路の変形例２］
　以下、図３７（ａ）～（ｃ）の各指向性の制御に関わる回路の変形例２について図４３を参照して説明する。図４３の回路の変形例２では、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を１つ有しており、スピーカ装置４００は第２の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。
【０６８３】
　図４３の回路例では、サブＣＰＵ２０１がデータ線９２１に音声データを出力してから第１遅延回路８５１に入力されるまでの時間と、サブＣＰＵ２０１がデータ線９２１に音声データを出力してから第２遅延回路８５２に入力されるまでの時間とは、同一であるとする。また、第１遅延回路８５１がデータ線９２３に音声データを出力してから第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音されるまでの時間と、第２遅延回路８５２がデータ線９２４に音声データを出力してから第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。
【０６８４】
　［１０．２．５．１．収束の指向性の制御］
　サブＣＰＵ２０１は、スイッチ８３０のオンとオフの設定に関わる制御信号、音声データを第１遅延回路８５１で遅延させる遅延時間に相当する第１遅延サンプル数に関わる制御信号、音声データを第２遅延回路８５２で遅延させる遅延時間に相当する第２遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、第１アンプ８２１に設定する増幅度に関わる制御信号、第２アンプ８２２に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線９２０に出力する。これにより、スイッチ８３０がオン又はオフに設定され、第１遅延回路８５１に第１遅延サンプル数が設定され、第２遅延回路８５２に第２遅延サンプル数が設定され、第１アンプ８２１に増幅度が設定され、第２アンプ８２２に増幅度が設定される。
【０６８５】
　図３９（ｂ）を用いて説明したモデルにおける収束の指向性の制御では、サブＣＰＵ２

０１は、スイッチ８３０をオンに設定する。また、サブＣＰＵ２０１は、第１遅延サンプル数が第２遅延サンプル数よりも上記の遅延時間ＴＡに相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡ分大きくなるように、第１遅延サンプル数を第１遅延回路８５１に設定し、第２遅延サンプル数を第２遅延回路８５２に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡは、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＡ＝ＴＡ×Ｒａｔｅとなる。

【０６８６】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９２１に出力する。データ線９２１に出力された音声データは、第１遅延回路８５１に入力され、スイッチ８３０を介してデータ線９２２から第２遅延回路８５２に入力される。

【０６８７】

第２遅延回路８５２は、入力された音声データを第２遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２４に出力する。データ線９２４に出力された音声データは第２アンプ８２２で増幅され、第２アンプ８２２は増幅等により得られた音声信号を信号線９２６に出力し、第２スピーカユニット６００は信号線９２６に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。また、第１遅延回路８５１は、入力された音声データを第１遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２３に出力する。第１遅延回路８５１からデータ線９２３への音声データの出力タイミングは、第２遅延回路８５２からデータ線９２４への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間ＴＡに相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＡ分遅れる。データ線９２３に出力された音声データは第１アンプ８２１で増幅され、第１アンプ８２１は増幅等により得られた音声信号を信号線９２５に出力し、第１スピーカユニット５００は信号線９２５に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＡ分遅れる。

【０６８８】

［１０．２．５．２．拡散の指向性の制御］

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおける拡散の指向性の制御では、Ｒ－Ｚ＜０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、スイッチ８３０をオンに設定する。また、サブＣＰＵ２０１は、第２遅延サンプル数が第１遅延サンプル数よりも上記の遅延時間ＴＢ１に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１分大きくなるように、第１遅延サンプル数を第１遅延回路８５１に設定し、第２遅延サンプル数を第２遅延回路８５２に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ１＝ＴＢ１×Ｒａｔｅとなる。

【０６８９】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９２１に出力する。データ線９２１に出力された音声データは、第１遅延回路８５１に入力され、スイッチ８３０を介してデータ線９２２から第２遅延回路８５２に入力される。

【０６９０】

第１遅延回路８５１は、入力された音声データを第１遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２３に出力する。データ線９２３に出力された音声データは第１アンプ８２１で増幅され、第１アンプ８２１は増幅等により得られた音声信号を信号線９２５に出力し、第１スピーカユニット５００は信号線９２５に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。また、第２遅延回路８５２は、入力された音声データを第２遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２４に出力する。第２遅延回路８５２からデータ線９２４への音声データの出力タイミングは、第１遅延回路８５１からデータ線９２３への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間ＴＢ１に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ１分遅れる。データ線９２４に出力された音声データは第２アンプ８２２で増幅され、第２アンプ８２２は増幅等により得られた音声信号を信号線９２６に出力し、第２スピーカユニット６００は信号線９２６に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。この処理により、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音は、第１スピーカユニット

５００による第１音波５５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ１分遅れる。

【０６９１】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＞０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、スイッチ８３０をオンに設定する。また、サブＣＰＵ２０１は、第１遅延サンプル数が第２遅延サンプル数よりも遅延時間ＴＢ２に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２分大きくなるように、第１遅延サンプル数を第１遅延回路８５１に設定し、第２遅延サンプル数を第２遅延回路８５２に設定する。ここで、遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２は、サンプリングレートをＲａｔｅ（ｓａｍｐｌｅ／ｍｓ）とすると、ＳａｍｐｌｅＢ２＝ＴＢ２×Ｒａｔｅとなる。

【０６９２】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９２１に出力する。データ線９２１に出力された音声データは、第１遅延回路８５１に入力され、スイッチ８３０を介してデータ線９２２から第２遅延回路８５２に入力される。

【０６９３】

第２遅延回路８５２は、入力された音声データを第２遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２４に出力する。データ線９２４に出力された音声データは第２アンプ８２２で増幅され、第２アンプ８２２は増幅等により得られた音声信号を信号線９２６に出力し、第２スピーカユニット６００は信号線９２６に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。また、第１遅延回路８５１は、入力された音声データを第１遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２３に出力する。第１遅延回路８５１からデータ線９２３への音声データの出力タイミングは、第２遅延回路８５２からデータ線９２４への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間ＴＢ２に相当する遅延サンプル数ＳａｍｐｌｅＢ２分遅れる。データ線９２３に出力された音声データは第１アンプ８２１で増幅され、第１アンプ８２１は増幅等により得られた音声信号を信号線９２５に出力し、第１スピーカユニット５００は信号線９２５に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音は、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音よりも、遅延時間ＴＢ２分遅れる。

【０６９４】

図４０（ｂ）を用いて説明したモデルにおいて、Ｒ－Ｚ＝０の場合、次のようになる。サブＣＰＵ２０１は、スイッチ８３０をオンに設定する。また、サブＣＰＵ２０１は、第１遅延サンプル数を第１遅延回路８５１に設定し、第１遅延サンプル数と同数の第２遅延サンプル数を第２遅延回路８５２に設定する。

【０６９５】

サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９２１に出力する。データ線９２１に出力された音声データは、第１遅延回路８５１に入力され、スイッチ８３０を介してデータ線９２２から第２遅延回路８５２に入力される。

【０６９６】

第１遅延回路８５１は、入力された音声データを第１遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２３に出力する。データ線９２３に出力された音声データは第１アンプ８２１で増幅され、第１アンプ８２１は増幅等により得られた音声信号を信号線９２５に出力し、第１スピーカユニット５００は信号線９２５に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。また、第２遅延回路８５２は、入力された音声データを第２遅延サンプル数分遅延させてデータ線９２４に出力する。第２遅延回路８５２からデータ線９２４への音声データの出力タイミングは、第１遅延回路８５１からデータ線９２３への音声データの出力タイミングと同じタイミングになる。データ線９２４に出力された音声データは第２アンプ８２２で増幅され、第２アンプ８２２は増幅等により得られた音声信号を信号線９２６に出力し、第２スピーカユニット６００は信号線９２６に出力された音声信号から第２音波６５０を出音する。この処理により、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音と、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音とは、同じタイミングに行われる。

【０６９７】
［１０．２．５．３．通常の指向性の制御］
通常の指向性の制御では、サブＣＰＵ２０１はスイッチ８３０をオフに設定する。サブＣＰＵ２０１は音声データをデータ線９２１に出力し、データ線９２１に出力された音声データは第１遅延回路８５１に入力される。第１遅延回路８５１は、入力された音声データを遅延させてデータ線９２３に出力する。データ線９２３に出力された音声データは第１アンプ８２１で増幅され、第１アンプ８２１は増幅等により得られた音声信号を信号線９２５に出力し、第１スピーカユニット５００は信号線９２５に出力された音声信号から第１音波５５０を出音する。
【０６９８】
一方で、スイッチ８３０がオフであるので、第２遅延回路８５２には音声データが入力されない。これにより、第２スピーカユニット６００により第２音波６５０が出音されることがない。
【０６９９】
［１０．３．第２の遊技機の効果］
上記に説明した第２の遊技機によれば、中心軸４５０上に第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００とを並べた構造のスピーカ装置４００は、複数個のスピーカユニットをアレイ状に配置する場合に比べて、第２の遊技機の左右方向のサイズ又は上下方向のサイズの制約を受けにくくなっている。このようなスピーカ装置４００を用い、第１音波５５０と第２音波６５０とが筐体４０１の外部の波面合成箇所に同時に到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するだけの簡単な制御で、スピーカ装置４００で所望の指向性を実現できる。
【０７００】
特に、第１音波５５０と第２音波６５０とが円形状の開口部４１１の中心軸４５０上の第１波面合成点Ｐ３０１に同時に到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングより遅延させるという簡単な制御で、スピーカ装置４００で収束の指向性を実現できる。
【０７０１】
また、第１音波５５０と第２音波６５０とが、中心軸４５０の一の方向から第１開口部分４１２及び第２開口部分４１３を見た平面視で第２開口部分４１３の内周円と外周円との間の中間線よりも外側にある円状をした波面合成線（波面合成線上には、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａ及び下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂが存在する。）に、同時に到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するという簡単な制御で、スピーカ装置４００で拡散の指向性を実現できる。
【０７０２】
また、第２スピーカユニット６００により第２音波は６００が出音されず、第１スピーカユニット５００により第１音波５５０が出音されるようにするという簡単な制御で、スピーカ装置４００で通常の指向性を実現できる。
【０７０３】
また、ボーナス役の当選の示唆演出、ＡＴ状態での押し順ナビの演出など、主に第２の遊技機で遊技を行っている遊技者に向けた第１演出の実施に、収束の指向性が利用される。これにより、遊技者が集中して楽しむことを望むと思われる第１演出で、遊技者は、第２の遊技機付近にいる他の人に知られて覗かれるなど邪魔されずに、集中して第１演出を楽しむことができる。
【０７０４】
また、メダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、ＡＴ状態であることの報知演出など、遊技店が第２の遊技機付近にいる遊技者以

外の他の人にアピールすることを目的とした演出など、主に第２の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人に向けた第２演出の実施に、拡散の指向性が利用される。これにより、遊技店が第２の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人にアピールすることを目的とした第２演出の内容を効果的に他の人に伝達でき、遊技店は例えば第２の遊技機の稼働率の向上を期待できる。

【０７０５】

また、メダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、ＡＴ状態であることの報知演出など、第２の遊技機で遊技を行っている遊技者及び第２の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人などに向けた第３演出の実施に、通常の指向性が利用される。これにより、第２の遊技機付近にいる遊技者を含む人全てに第３演出の内容を伝達できる。

【０７０６】

［１０．４．第２の遊技機の変形例］

上記の図３６～図４３を参照して説明した第２の遊技機では、スピーカ装置４００は、図３７（ａ）の収束の指向性、図３７（ｂ）の拡散の指向性、図３７（ｃ）の拡散の指向性の３つの指向性を実現するとして説明したが、これに限定されるものではない。例えば、スピーカ装置４００は、これら３つの指向性の実現に加えて、第１音波５５０を出音せずに、第２音波６５０を出音して第２開口部分４１３から筐体４０１の外部に出力されるようにし、スピーカ装置４００による音波が略ドーナッツ状に拡がる指向性を実現するようにしてもよい。また、スピーカ装置４００は、これら４つの指向性のうちの一部の指向性を実現するようにしてもよい。

【０７０７】

また、上記の図３９（ａ）の収束の指向性の制御では、第１波面合成点Ｐ３０１に、第１音波５５０が上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２と同時に到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングを、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングよりも遅延させるとしたが、これに限定されるものではない。例えば、第１音波５５０と上側第２音波６５１及び下側第２音波６５２とが第１波面合成点Ｐ３０１に同時以外の第１時間差内で到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するようにしてもよい。なお、第１時間差と後述する第２時間差は、２つの音波による音声を人間の聴覚が別の音声と認識しない最大の時間差である。

【０７０８】

また、上記の図４０（ａ）の拡散の指向性の制御では、上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａに、第１音波５５０が上側第２音波６５１と同時に到来し、下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂに、第１音波５５０が下側第２音波６５２と同時に到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと、第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するとしたが、これに限定されるものではない。例えば、第１音波５５０と上側第２音波６５１とが上側第２波面合成点Ｐ３０２Ａに同時以外の第２時間差内で到来し、第１音波５５０と下側第２音波６５２とが下側第２波面合成点Ｐ３０２Ｂに同時以外の第２時間差内で到来するように、第１スピーカユニット５００による第１音波５５０の出音タイミングと第２スピーカユニット６００による第２音波６５０の出音タイミングとを調整するようにしてもよい。

【０７０９】

また、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を複数有する場合に、複数のスピーカ装置４００を同じ期間に異なる指向性に制御するようにしてもよい。例えば、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を２つ有する場合に、一方を収束の指向性に制御し、他方を拡散の指向性に制御するなどである。

【０７１０】

また、第２の遊技機が図３６のスピーカ装置４００を複数有する場合に、各スピーカ装

置４００での指向性の制御を、他のスピーカ装置４００での指向性の制御と独立して行われるようにしてもよい。

【０７１１】

［１１．第３の遊技機］

続いて、図４４～図５９を参照して、パチスロ機１の設定変更及び設定確認に関する仕様について、これを「第３の遊技機」として説明する。なお、図４４～図５９の各図の説明にないパチスロ機１の構成の全ては、図１～図３５の各図で説明された実施形態が適用される。

【０７１２】

［１１－１．コマンド］

以下、主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される初期化コマンド（［４－９．コマンド］などで記載されている初期化コマンド）及び周期コマンド（「無操作コマンド」と記載することもある。）について、［１１．第３の遊技機］の説明に必要な部分を中心に説明し、それ以外の部分については簡単に記載するか説明を省略する。なお、周期コマンド（無操作コマンド）は上記の［６－２．定期割込処理］などでは入力状態コマンドと記載している。

【０７１３】

［１１－１－１．コマンドの構成］

主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される初期化コマンド及び周期コマンド（無操作コマンド）の構成について説明する。

【０７１４】

［１１－１－１－１．初期化コマンドの構成］

主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される初期化コマンドの構成について図４４を参照して説明する。

【０７１５】

図４４に示すように、初期化コマンドは、データサイズがそれぞれ１バイト（８ビット）であるビット群Ｄ００～Ｄ０７を含む計８バイトで構成される。ビット群Ｄ００の種別はコマンドを識別するための「ＩＤ」であり、ビット群Ｄ００には「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされる。ビット群Ｄ０１の種別は「設定値」であり、ビット群Ｄ０１にはメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に記憶されている「設定値」（「０」～「５」）がセットされる。ビット群Ｄ０２の種別は初期化コマンドのステータスを示す「ステータス」であり、ビット群Ｄ０２には初期化コマンドのステータスを示す値（「１（０１ｈ）」（変更・開始）、「２（０２ｈ）」（変更・終了）、「３（０３ｈ）」（確認・開始）、「４（０４ｈ）」（確認・終了））がセットされる。ビット群Ｄ０３の種別はクリアの種類を示す「クリア種別」であり、ビット群Ｄ０３にはクリアの種類を示す値（「０（００ｈ）」（なし）、「１（０１ｈ）」（変更時）、「２（０２ｈ）」（ＲＷＭ異常時））がセットされる。ビット群Ｄ０４、Ｄ０５の種別は「未使用」であり、ビット群Ｄ０４、Ｄ０５には固定値「００ｈ」がセットされる。ビット群Ｄ０６の種別は「遊技状態」であり、ビット群Ｄ０６には「遊技状態」（「通常（０１ｈ）」、「ＢＢ中（０２ｈ）」、「再遊技（８０ｈ）」など）がセットされる。ビット群Ｄ０７の種別は「サム」であり、ビット群Ｄ０７には「ビット群Ｄ００～Ｄ０６のチェックコード」（ビット群Ｄ００～Ｄ０６の加算結果）がセットされる。なお、加算結果の他に、減算、排他的論理和などの演算結果がセットされるようにしてもよい。

【０７１６】

なお、以下では、（１）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「１」（変更・開始）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（変更・開始）」と記載し、（２）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「２」（変更・終了）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（変更・終了）」と記載し、（３）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「３」（確認・開始）がセッ

トされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・開始）」と記載し、（４）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「４」（確認・終了）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・終了）」と記載する。

【０７１７】

また、（１）を第２開始コマンド、（２）を第２終了コマンド、（３）を第１開始コマンド、（４）を第１終了コマンドと称する。

【０７１８】

さらに、ビット分Ｄ００を「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」の共通としているが、例えば、ビット群Ｄ００で分類する方法もある。例えば、「初期化コマンド（変更・開始）」の場合、ビット群Ｄ００に「設定変更・開始（Ｆ１ｈ）」、「初期化コマンド（変更・終了）」の場合、ビット群Ｄ００に「設定変更・終了（Ｆ２ｈ）」、「初期化コマンド（確認・開始）」の場合、ビット群Ｄ００に「設定確認・開始（Ｆ３ｈ）」、「初期化コマンド（確認・終了）」の場合、ビット群Ｄ００に「設定確認・終了（Ｆ４ｈ）」とすればよい。

【０７１９】

［１１－１－１－２．周期コマンド（無操作コマンド）の構成］

主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される周期コマンド（無操作コマンド）の構成について図４５を参照して説明する。

【０７２０】

図４５（ａ）に示すように、周期コマンド（無操作コマンド）は、データサイズがそれぞれ１バイト（８ビット）であるビット群Ｄ１０～Ｄ１７を含む計８バイトで構成される。ビット群Ｄ１０の種別はコマンドを識別するための「ＩＤ」であり、ビット群Ｄ１０には「周期コマンドＩＤ（８０ｈ）」がセットされる。ビット群Ｄ１１～Ｄ１３の種別は「入力ポートＰ１」～「入力ポートＰ３」であり、ビット群Ｄ１１～Ｄ１３には図４５（ｂ）に示す入力ポート割り付け表に従って値がセットされる。ビット群Ｄ１４、Ｄ１５の種別は「未使用」であり、ビット群Ｄ１４、Ｄ１５には固定値「００ｈ」がセットされる。ビット群Ｄ１６の種別は「遊技状態」であり、ビット群Ｄ１６には「遊技状態」（「通常」、「ＢＢ中」、「再遊技」など）がセットされる。ビット群Ｄ１７の種別は「サム」であり、ビット群Ｄ１７には「ビット群Ｄ１０～Ｄ１６のチェックコード」（ビット群Ｄ１０～Ｄ１６の加算結果）がセットされる。なお、加算結果の他に、減算、排他的論理和などの演算結果がセットされるようにしてもよい。

【０７２１】

入力ポートＰ０に関する入力ポート割り付け表は、図４５（ｂ）に示す通りである。ビットＢ７にはスタートスイッチ７Ｓの状態（スタートレバー７の操作中のオン状態又はスタートレバー７の非操作中のオフ状態）がセットされる。ビットＢ６、Ｂ５、Ｂ４にはストップスイッチ８Ｓのうちのストップボタン８Ｒに対応するストップスイッチＳＷ３の状態（オン状態又はオフ状態）、ストップボタン８Ｃに対応するストップスイッチＳＷ２の状態（オン状態又はオフ状態）、ストップボタン８Ｌに対応するストップスイッチＳＷ１の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ３、Ｂ２にはベットスイッチ６ＳのうちのＭＡＸベットボタン６ａに対応するＭＡＸベットスイッチの状態（オン状態又はオフ状態）、１ベットボタン６ｂに対応する１ベットスイッチの状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ１には精算スイッチ９Ｓの状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ０は未使用のビットである。

【０７２２】

入力ポートＰ１に関する入力ポート割り付け表は、図４５（ｂ）に示す通りである。ビットＢ７～Ｂ５には、リール３Ｒ，３Ｃ，３Ｌに対応するインデックスセンサのリールインデックスの検出結果（検出又は未検出）がセットされる。ビットＢ４，Ｂ３には、メダル通過センサＭ１，Ｍ２（不図示）の検出結果（検出又は未検出）がセットされ、ビットＢ２にはメダル通過スイッチ（不図示）の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる

。ビットＢ１～Ｂ０は未使用のビットである。

【０７２３】

入力ポートＰ２に関する入力ポート割り付け表は、図４５（ｂ）に示す通りである。ビットＢ７にはドア開閉監視スイッチ５６の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ６には設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ５にはリセットスイッチ５３の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ４にはメダルの払出を検知する払出通過スイッチ（不図示）の状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ３にはメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓの状態（オン状態又はオフ状態）がセットされる。ビットＢ２～Ｂ０は未使用のビットである。

【０７２４】

なお、図４５（ｂ）の入力ポート割り付け表は、そのまま、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）のビット割り付け表となる。

【０７２５】

図４５に示す無操作コマンドのデータは、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）の格納内容などを基に作成される。

【０７２６】

また、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）は、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）により、入力ポートＰ０～Ｐ２のポート状態が格納される。

【０７２７】

［１１－１－２．コマンドの送信タイミング］

主制御回路１００から副制御回路２００へ送信されるコマンドの送信タイミングについて図４６を参照して説明する。

【０７２８】

図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）は、無操作コマンドや初期化コマンドなどの各コマンドのデータ（１コマンド分のデータ）を送信するのに、送信時間Ｔ１を要する。この送信時間Ｔ１は、１コマンドのデータのビット数及び通信回路（不図示）の送信ボーレート（ｂｐｓ）により定まり、例えば、４．６４６４ｍｓｅｃ（ミリ秒）である。

【０７２９】

図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）は、送信周期Ｔ２に基づいてコマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。この送信周期Ｔ２は、送信時間Ｔ１と、図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）が通信を行っていないレディ状態に図３２の割込みにより実行される定期割込処理の実行回数などとから定めることができ、例えば、図３２の割込みにより実行される定期割込処理の７回又は８回に一度のタイミングである７．８２０４ｍｓｅｃ（ミリ秒）又は８．９３７６ｍｓｅｃ（ミリ秒）となる。

【０７３０】

主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）が通信を行っていないレディ状態である場合に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れも格納されていなければ、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納されている格納内容などを基に無操作コマンドのデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインＣＰＵ１０１は、送信周期Ｔ２に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。

【０７３１】

また、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）がレディ状態である場合に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れかが格納されていれば（無操作コマンド以外のコマンドのデータが格納されていれば）、格納されている無操作コマンド以外のコマンドのデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインＣＰＵ１０１は、送信周期Ｔ２に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンド以外のコマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。

【０７３２】

なお、通信回路（不図示）が通信中であるビジー状態である場合には図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に新たなコマンドのデータが設定されることはない。

【０７３３】

図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）は、通信方式として、非同期シリアル通信方式を用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、同期シリアル通信方式や、パラレル通信方式を用いることができる。

【０７３４】

また、初期化コマンドなどのデータは、一旦メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された後に、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図３の主制御回路１００に内蔵されている通信回路（不図示）に格納されて副制御回路２００に送信される構成とするが、例えば、初期化コマンドなどのデータは、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納することなく、主制御回路１００に内蔵されている通信回路（不図示）に直接格納されて、副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【０７３５】

［１１－２．設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）］

設定用鍵型スイッチ５２の状態（オフ状態又はオン状態）について図４７を参照して説明する。

【０７３６】

図４７（ａ）に示す例では、遊技店の係員などが時間ＴＡ１に設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ５２をオン状態にし、時間ＴＢ１に設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ５２をオフ状態にする。

【０７３７】

主制御回路１００側において、メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）において、設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はオフ状態）をチェックしてチェック結果をメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映する。時間ＴＡ１での設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映されるタイミングは、図４７（ｂ）に示すように、設定用鍵型スイッチ５２が実際にオン状態になった後に、割込周期Ｔ１１で割込む図３２の定期割込処理における入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）が行われる時間ＴＡ２であり、設定用鍵型スイッチ５２が実際にオン状態になってから図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）が行われるまでの時間分遅れる。また、時間ＴＢ１での設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映されるタイミングは、図４７（ｂ）に示すように、設定用鍵型スイッチ５２が実際にオフ状態になった後に、割込周期Ｔ１１で割込む図３２の定期割込処理における入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）が行われる時間ＴＢ２であり、設定用鍵型スイッチ５２が実際にオフ状態になってから図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）が行われるまでの時間分遅れる。なお、割込周期Ｔ１１を

１．１１７２ｍｓｅｃ（ミリ秒）とするが、例えば、上記の［６－２．定期割込処理］で記載した変形例を利用することも可能である。

【０７３８】

図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、レディ状態である図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータが格納されていれば無操作コマンドのデータよりも優先して格納し、当該通信回路（不図示）は無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータを送信周期Ｔ２に基づいて副制御回路２００へ送信する。また、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、レディ状態である図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に無操作コマンド以外のコマンド（初期化コマンドなど）のデータが格納されていなければメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納されている格納内容などを基に設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はオフ状態）を含む無操作コマンドのデータを図３の主制御回路１００に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は無操作コマンドのデータを送信周期Ｔ２に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７３９】

副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から送信される無操作コマンドに含まれる設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はオフ状態）に基づいて、設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はオフ状態）を認識する。サブＣＰＵ２０１は、時間ＴＡ２でメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映された設定用鍵型スイッチ５２のオン状態を、図４７（ｃ）に示すように、時間ＴＡ２より時間Ｔ１２分遅れた時間ＴＡ３に認識する。また、サブＣＰＵ２０１は、時間ＴＢ２でメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映された設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態を、図４７（ｃ）に示すように、時間ＴＢ２より時間Ｔ１３分遅れた時間ＴＢ３に認識する。時間Ｔ１２、Ｔ１３は、送信周期Ｔ２（図４６参照）と送信時間Ｔ１（図４６参照）とに起因する時間差と、送信周期Ｔ２（図４６参照）に基づく送信タイミングと図３２の定期割込処理の割込周期に基づく割込みの実行タイミングとの時間差などに起因する。

【０７４０】

［１１－３．設定変更及び設定確認に関する処理］

以下、主制御回路１００により実行される設定変更及び設定確認に関する処理について説明する。ここでは、設定変更及び設定確認に関する処理として、第１パターンから第３パターンの３パターンを説明する。

【０７４１】

図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）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）各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、ドア開閉監視スイッチ５６など）に対応する入力ポートの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行い、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には、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に入力状態をそのまま格納する。従って、図３２の定期割込処理を１回分待つことによって、待った１回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、ドア開閉監視スイッチ５６など）に対応する入力ポートの入力状態（オン状態又はオフ状態）が入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映される。なお、「図３２の定期割込処理を１回分待つ」ことを、［１１．第３の遊技機］の説明では、記載の簡略化のために「１割込みＷａｉｔを行う」と記載する。

【０７４２】
［１１－３－１．設定変更及び設定確認に関する処理：第１パターン］
主制御回路１００により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第１パターンについて説明する。第１パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉を条件としないものである。
【０７４３】
［１１－３－１－１．第１パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件なし））］
第１パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件なし））について図４８を参照して説明する。第３の遊技機での電源投入時処理は、図２４の電源投入時処理においてステップＳ２２～Ｓ２７を図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。電源投入時処理において図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定変更」が消去される。
【０７４４】
主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ５０１がＮＯ）、図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。
【０７４５】
設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ５０１がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１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（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（Ｓ５０２）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。
【０７４６】
ステップＳ５０２の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ５０３）、ステップＳ５０４の処理に進む。メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「０」の場合には表示用の設定値を「１」に、取得した設定値が「１」の場合には表示用の設定値を「２」に、・・・、取得した設定値が「５」の場合には表示用の設定値を「６」に変換する。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの

出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイ以外の７セグメントディスプレイは消灯した状態である。

【０７４７】

なお、第３の遊技機では、表示用の設定値の表示に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイを用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、クレジットランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイを用いるようにしてもよい。

【０７４８】

メインＣＰＵ１０１は１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ５０４）、ステップＳ５０５の処理に進む。

【０７４９】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、押しボタン式のリセットスイッチ５３の状態がオン状態であるか否か（オフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（Ｓ５０５）。リセットスイッチ５３の状態がオン状態でない（オフ状態からオン状態に変化していない）と判定された場合には（Ｓ５０５がＮＯ）、ステップＳ５０８の処理に進む。

【０７５０】

リセットスイッチ５３の状態がオン状態である（オフ状態からオン状態に変化した）と判定された場合には（Ｓ５０５がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、設定値を更新する設定値更新処理を行う（Ｓ５０６）。設定値更新処理では、設定値が「０」の場合には設定値を「１」に、・・・・、設定値が「４」の場合には設定値を「５」に、設定値が「５」の場合には設定値を「０」に更新する。なお、この時点では、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【０７５１】

ステップＳ５０６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ５０６で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ５０７）、ステップＳ５０８の処理に進む。更新された後の設定値を表示用の設定値に変換する処理では、更新された後の設定値が「０」の場合には表示用の設定値を「１」に、更新された後の設定値が「１」の場合には表示用の設定値を「２」に、・・・、更新された後の設定値が「５」の場合には表示用の設定値を「６」に変換する。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０７５２】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定値の確定操作に対応するスタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ５０８）。スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ５０８がＮＯ）、ステップＳ５０４の処理に戻る。

【０７５３】

スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ５０８がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、更新後の設定値（リセットスイッチ５３が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ７Ｓがオン状態になった場合にはステップＳ５０３で取得した設定値）をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（Ｓ５０９）、ステップＳ５１０の処理に進む。

【０７５４】

メインＣＰＵ１０１は、図２４の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（Ｓ２３）

と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（Ｓ５１０）、ステップＳ５１１の処理に進む。設定変更時の初期化処理は、図２４の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（Ｓ２３）で説明したように、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアするものであり、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。

【０７５５】

なお、図２４の電源投入時処理でメインＲＡＭ１０３のデータに異常があった場合には（Ｓ２８がＮＯ）、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）及び特定の格納領域（不図示）を除いた、メインＲＡＭ１０３の初期化範囲の全てがクリアされる。例えば、設定値格納領域（不図示）がメインＲＡＭ１０３のアドレスＦ０００Ｈであり、特定の格納領域（不図示）がメインＲＡＭ１０３のアドレスＦ００１Ｈ～Ｆ０１０Ｈの場合、クリアされる範囲は、メインＲＡＭ１０３のアドレスＦ０１１Ｈ以降となる。

【０７５６】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ５１１）、ステップＳ５１２の処理に進む。

【０７５７】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ５１２）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ５１２がＮＯ）、ステップＳ５１１の処理に戻る。

【０７５８】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ５１２がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１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（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（Ｓ５１３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７５９】

ステップＳ５１３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技結果に応じて払い出されたメダルの払出数を格納するメインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ５１４）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ５１４の処理の後、図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７６０】

［１１－３－１－２．第１パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件なし））］

第1パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件なし））について図４９を参照して説明する。図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）は、１遊技終了後からスタートレバー７の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。第３の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）は、サブルーチンとしての図４９

の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）において図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【０７６１】

主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（Ｓ５５１）。ここで、設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態からオン状態の変化とは、１回前の図３２の定期割込処理での設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態で、今回の図３２の定期割込処理での割込みでの設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であることを意味し、設定用鍵型スイッチ５２に対応する入力ポートの入力状態が設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態からオン状態に変化するエッジを検出したことを意味する。なお、上述したように、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）では、設定用鍵型スイッチ５２に対応する入力ポートの入力状態に変化があった場合にはメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に入力状態をそのまま格納するので、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）に設定用鍵型スイッチ５２に対応してオフ状態からオン状態への変化が格納されている場合に、ステップＳ５５１の判定ステップでは設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定される。

【０７６２】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（Ｓ５５１がＮＯ）、図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７６３】

一方、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（Ｓ５５１がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する設定確認処理が開始されたことを示す初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（Ｓ５５２）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７６４】

ステップＳ５５２の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０３の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ５５３）、ステップＳ５５４の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払

出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０７６５】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ５５４）、ステップＳ５５５の処理に進む。

【０７６６】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ５５５）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ５５５がＮＯ）、ステップＳ５５４の処理に戻る。

【０７６７】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ５５５がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する設定確認処理が終了したことを示す初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（Ｓ５５６）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７６８】

ステップＳ５５６の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ５５７）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ５５７の処理の後、図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７６９】

［１１－３－２．設定変更及び設定確認に関する処理：第２パターン］

主制御回路１００により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第２パターンについて説明する。第２パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉を条件とするものである。

【０７７０】

［１１－３－２－１．第２パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件あり））］

第２パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件あり））について図５０を参照して説明する。第３の遊技機での電源投入時処理は、図２４の電源投入時処理においてステップＳ２２～Ｓ２７を図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。電源投入時処理において図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【０７７１】
主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（Ｓ６０１）。ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（Ｓ６０１がＮＯ）、図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。
【０７７２】
ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）であると判定された場合には（Ｓ６０１がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ６０２）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ６０２がＮＯ）、図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。
【０７７３】
設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ６０２がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（Ｓ６０３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。
【０７７４】
ステップＳ６０３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０３の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ６０４）、ステップＳ６０５の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。
【０７７５】
メインＣＰＵ１０１は１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ６０５）、ステップＳ６０６の処理に進む。
【０７７６】
メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ５３の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ６０６）。リセットスイッチ５３の状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ６０６がＮＯ）、ステップＳ６０９の処理に進む。
【０７７７】
リセットスイッチ５３の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ６０６がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０６の設定値更新処理と同じである、設定値を更新する設定値更新処理を行い（Ｓ６０７）、ステップＳ６０８の処理に進む。なお、この時点では、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納されている

設定値は、更新されない。

【０７７８】

メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０７の設定値表示処理と同じである、ステップＳ６０７で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ６０８）、ステップＳ６０９の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０７７９】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ６０９）。スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ６０９がＮＯ）、ステップＳ６０５の処理に戻る。

【０７８０】

スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ６０９がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、更新後の設定値（リセットスイッチ５３が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ７Ｓがオン状態になった場合にはステップＳ６０４で取得した設定値）をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（Ｓ６１０）、ステップＳ６１１の処理に進む。

【０７８１】

メインＣＰＵ１０１は、図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の設定変更時の初期化処理（Ｓ５１０）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（Ｓ６１１）、ステップＳ６１２の処理に進む。

【０７８２】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ６１２）、ステップＳ６１３の処理に進む。

【０７８３】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ６１３）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ６１３がＮＯ）、ステップＳ６１２の処理に戻る。

【０７８４】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ６１３がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（Ｓ６１４）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７８５】

ステップＳ６１４の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ６１５）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終

了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ６１５の処理の後、図５０の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７８６】

［１１－３－２－２．第２パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件あり））］

第２パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件あり））について図５１を参照して説明する。図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）は、１遊技終了後からスタートレバー７の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。第３の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）は、サブルーチンとしての図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）において図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【０７８７】

主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（Ｓ６５１）。ステップＳ６５１の判定の処理方法は、図４９の設定確認処理（ドア開閉条件なし）のステップＳ５５１の判定の処理方法と同じである。

【０７８８】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（Ｓ６５１がＮＯ）、図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７８９】

一方、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（Ｓ６５１がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（Ｓ６５２）。ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（Ｓ６５２がＮＯ）、図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７９０】

ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）であると判定された場合には（Ｓ６５２がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（Ｓ６５３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７９１】

ステップＳ６５３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０３の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域

（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ６５４）、ステップＳ６５５の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０７９２】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ６５５）、ステップＳ６５６の処理に進む。

【０７９３】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ６５６）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ６５６がＮＯ）、ステップＳ６５５の処理に戻る。

【０７９４】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ６５６がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（Ｓ６５７）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０７９５】

ステップＳ６５７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ６５８）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ６５８の処理の後、図５１の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０７９６】

［１１－３－３．設定変更及び設定確認に関する処理：第３パターン］

主制御回路１００により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第３パターンについて説明する。第３パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉を条件とするものである。

【０７９７】

［１１－３－３－１．第３パターンの設定変更・確認処理（設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり））］

第３パターンの設定変更・確認処理（設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり））について図５２を参照して説明する。

【０７９８】

第３の遊技機での電源投入時処理は、図２４の電源投入時処理においてステップＳ２２

～Ｓ２７を図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。電源投入時処理において図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【０７９９】

また、図５２の設定・変更確認処理（ドア開閉条件あり）は、１遊技終了後からスタートレバー７の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。第３の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）は、サブルーチンとしての図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）において図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図５２の設定確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインＲＡＭ１０３の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【０８００】

主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオン状態（開状態）であるか否かを判定する（Ｓ７０１）。ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）でないと判定された場合には（Ｓ７０１がＮＯ）、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０８０１】

ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態（開状態）であると判定された場合には（Ｓ７０１がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ７０２）。なお、電源投入時処理において図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が呼び出された場合、ステップＳ７０２では電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否かを判定することになる。また、メダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）において図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が呼び出された場合、ステップＳ７０２では電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否かを判定することになる。

【０８０２】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態でない（電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態でない、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化していない）と判定された場合には（Ｓ７０２がＮＯ）、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０８０３】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態である（電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態である、電源投入後の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化した）と判定された場合には（Ｓ７０２がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、呼出し元が電源投入時処理であるときには（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定変更」が格納されているときには）、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納し、呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメ

ダル投入チェック処理（Ｓ４６）であるときには（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定確認」が格納されているときには）、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始／確認・開始）生成格納処理を行う（Ｓ７０３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０８０４】

ステップＳ７０３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０３の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ７０４）、ステップＳ７０５の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０８０５】

メインＣＰＵ１０１は、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）の呼出し元に基づいて（メインＲＡＭ１０３の所定領域の格納内容に基づいて）、設定変更に関する処理であるか否かを判定する（Ｓ７０５）。設定変更に関する処理でない（呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）である（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定確認」が格納されている））と判定された場合には（Ｓ７０５がＮＯ）、ステップＳ７１３の処理に進む。

【０８０６】

設定変更に関する処理である（呼出し元が電源投入時処理である（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定変更」が格納されている））と判定された場合には（Ｓ７０５がＹＥＳ）、ステップＳ７０６の処理に進む。

【０８０７】

メインＣＰＵ１０１は１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ７０６）、ステップＳ７０７の処理に進む。

【０８０８】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ５３の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ７０７）。リセットスイッチ５３の状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ７０７がＮＯ）、ステップＳ７１０の処理に進む。

【０８０９】

リセットスイッチ５３の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ７０７がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０６の設定値更新処理と同じである、設定値を更新する設定値更新処理を行い（Ｓ７０８）、ステップＳ７０９の処理に進む。なお、この時点では、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【０８１０】

メインＣＰＵ１０１は、上記のステップＳ５０７の設定値表示処理と同じである、ステップＳ７０８で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値

表示処理を行い（Ｓ７０９）、ステップＳ７１０の処理に進む。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【０８１１】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ７１０）。スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ７１０がＮＯ）、ステップＳ７０６の処理に戻る。

【０８１２】

スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ７１０がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、更新後の設定値（リセットスイッチ５３が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ７Ｓがオン状態になった場合にはステップＳ７０４で取得した設定値）をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（Ｓ７１１）、ステップＳ７１２の処理に進む。

【０８１３】

メインＣＰＵ１０１は、図４８の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の設定変更時の初期化処理（Ｓ５１０）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（Ｓ７１２）、ステップＳ７１３の処理に進む。

【０８１４】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ７１３）、ステップＳ７１４の処理に進む。

【０８１５】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ７１４）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ７１４がＮＯ）、ステップＳ７１３の処理に戻る。

【０８１６】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ７１４がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、呼出し元が電源投入時処理であるときには（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定変更」が格納されているときには）、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納し、呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）であるときには（メインＲＡＭ１０３の所定領域に「設定確認」が格納されているときには）、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了／確認・終了）生成格納処理を行う（Ｓ７１５）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータ又は初期化コマンド（確認・終了）のデータを図３の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータ又は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【０８１７】

ステップＳ７１５の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ７１６）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数

ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ７１６の処理の後、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【０８１８】

なお、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉を条件としない、設定変更・確認処理（ドア開閉条件なし）であってもよく、この場合、例えば、図５２の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）からステップＳ７０１の処理を除いた処理フローを用いることができる。

【０８１９】

また、第３の遊技機では、図３２の定期割込処理の入力チェックポート処理（Ｓ２０２）で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納し、図４８～図５２などでは入力ポート格納領域０，１（不図示）の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図４８～図５２などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図４８～図５２の１割込みＷａｉｔを行わなくてもよくなる。

【０８２０】

また、図５０～図５２では、ドア開閉監視スイッチ５６がドア（下ドア機構ＤＤ）の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア（下ドア機構ＤＤ）の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図５０～図５２においてドア開閉監視スイッチ５６に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【０８２１】

［１１－４．メンテナンスに関する処理］

以下、副制御回路２００により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。ここでは、メンテナンスに関する処理として、第１パターンと第２パターンの２パターンを説明する。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が１又は複数の項目の内容の確認や１又は複数の項目の内容の設定を行うことを可能にする処理である。なお、第３の遊技機での「メンテナンスメニュー」は［８－２．遊技店側］のホールメニューに対応する。

【０８２２】

サブＲＡＭ２０３は揮発性メモリ（ＤＲＡＭなど）と不揮発性メモリ（ＳＲＡＭ、ＦＲＡＭ（登録商標）など）を含むように構成されている。

【０８２３】

［１１－４－１．メンテナンスに関する処理：第１パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）］

副制御回路２００により実行されるメンテナンスに関する処理の第１パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件なし））について図５３を参照して説明する。図３３のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。

【０８２４】

サブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリには、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態を維持するための状態維持フラグが格納されており、状態維持フラグのオン状態が「メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態の維持」である。また、サブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリには、図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が、主制

御回路１００側での設定変更に関する処理及び設定確認に関する処理のいずれの処理に対応するかを示すメンテナンス種別フラグが格納されている。

【０８２５】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている状態維持フラグにオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ８０１）。状態維持フラグにオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ８０１がＹＥＳ）、ステップＳ８０４の処理に進む。ステップＳ８０１の判定ステップで「ＹＥＳ」となるのは、状態維持フラグにオン状態がセットされているときに電源がオフになって図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）が途中で終了又は正常に終了しなかった場合に、電源がオンになった後に図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）が再開される場合である。

【０８２６】

状態維持フラグにオン状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ８０１がＮＯ）、サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信したか否かを判定する（Ｓ８０２）。初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないと判定された場合には（Ｓ８０２がＮＯ）、図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼出し元に戻る。

【０８２７】

初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信していると判定された場合には（Ｓ８０２がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている状態維持フラグに「オン状態」をセットし、サブＲＡＭ２０３に格納されているメンテナンス種別に初期化コマンド（変更・開始）を受信していたときには「設定変更」をセットし、初期化コマンド（確認・開始）を受信していたときには「設定確認」をセットし（Ｓ８０３）、ステップＳ８０４の処理に進む。

【０８２８】

サブＣＰＵ２０１は、メンテナンスメニュー画面（第３の遊技機では、図５５（ａ）に示すメンテナンスメニュートップ画面）をサブ表示装置２２０に表示し（Ｓ８０４）、ステップＳ８０５の処理に進む。

【０８２９】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１１（入力ポートＰ０）のビットＢ７（図４５参照）にスタートスイッチ７Ｓのオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ８０５）。当該ビット群Ｄ１１（入力ポートＰ０）のビットＢ７にスタートスイッチ７Ｓのオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ８０５がＹＥＳ）ステップＳ８０７の処理に進み、一方、当該ビット群Ｄ１１（入力ポートＰ０）のビットＢ７にスタートスイッチ７Ｓのオン状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ８０５がＮＯ）ステップＳ８０６の処理に進む。

【０８３０】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているメンテナンス種別フラグに「設定確認」がセットされているか否かを判定する（Ｓ８０６）。メンテナンス種別フラグに「設定確認」がセットされていると判定された場合には（Ｓ８０６がＹＥＳ）、ステップＳ８０７の処理に進み、一方、メンテナンス種別に「設定確認」がセットされていない、つまり、「設定変更」がセットされていると判定された場合には（Ｓ８０６がＮＯ）、ステップＳ８０８の処理に進む。

【０８３１】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている状態維持フラグにオフ状態をセットし（Ｓ８０７）、ステップＳ８０８の処理に進む。なお、ステップＳ８０５がＹＥＳ、及び、ステップＳ８０７は、主制御回路１００側の設定変更に対応して実行される図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、後述のステップＳ８１２でスタートレバー７が操作されたこと（スタートスイッチ７Ｓがオン状態になったこと）をステップＳ８１２の「ＹＥＳ」となる条件の一つとするものである。また、ステップＳ８０５

のＮＯ、ステップＳ８０６がＹＥＳ、及び、ステップＳ８０７は、主制御回路１００側の設定確認に対応して実行される図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、メインＣＰＵ１０１側での設定確認に関する処理ではスタートレバー７の操作が条件とならないので、後述のステップＳ８１２でスタートレバー７が操作されたこと（スタートスイッチ７Ｓがオン状態になったこと）をステップＳ８１２の「ＹＥＳ」となる条件の一つとしないようにするものである。

【０８３２】

サブＣＰＵ２０１は、メンテナンスメニュー画面（図５５（ａ）に示すメンテナンスメニュートップ画面など）、並びに、メンテナンスメニュー画面の項目に対応した内容確認用の画面（図５５（ｂ）～（ｄ）に示すトータルメダル情報画面、設定変更・確認履歴画面、エラー情報履歴画面など）及び内容設定用の画面（時刻設定用の画面など）などの画面（以下、適宜、「項目画面」と記載する。）のうちのサブ表示装置２２０に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部２２を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する（Ｓ８０８）。係員による操作が行われていないと判定された場合には（Ｓ８０８がＮＯ）、ステップＳ８１１の処理に進む。

【０８３３】

なお、第３の遊技機では、メンテナンスメニュー画面や項目画面に対する係員による操作にタッチパネルを用いるとするが、これに限定されるものではなく、例えば、操作キー（十字キー及びエンターキー）、ＰＵＳＨボタン、ＣＨＡＮＣＥボタンを用いるようにしたり、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いるようにしたりしてもよい。

【０８３４】

係員による操作が行われたと判定された場合には（Ｓ８０８がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（Ｓ８０９）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置２２０に表示する操作別画面表示処理を行い（Ｓ８１０）、ステップＳ８１１の処理に進む。

【０８３５】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（Ｓ８１１）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（Ｓ８１１がＹＥＳ）、ステップＳ８１３の処理に進む。

【０８３６】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（Ｓ８１１がＮＯ）、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている状態維持フラグにオフ状態がセットされており、且つ、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ８１２）。なお、ステップＳ８１２の条件は、第３の遊技機が主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第３の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【０８３７】

状態維持フラグにオフ状態がセットされ、且つ、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ８１２がＹＥＳ）、ステップＳ８１３の処理に進む。一方、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ８１２がＮＯ）、ステップＳ８０５の処理に戻る。なお、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされていないと判定された場合に（Ｓ８１２がＮＯ）、ステップＳ８０４の処理に戻るようにしてもよい。

【０８３８】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されたメンテナンス種別の初期化を行っ

たり、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置２２０に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置２２０に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（Ｓ８１３）、図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼出し元に戻る。

【０８３９】

ステップＳ８１１のＹＥＳ及びステップＳ８１３は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信して行われる通常のメンテナンス終了処理である。

【０８４０】

また、ステップＳ８１１のＮＯ、ステップＳ８１２のＹＥＳ及びステップＳ８１３は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信していないが、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がある場合に行われる、通信異常などの何らかの異常の発生により初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなかったと想定される場合の異常対策用のメンテナンス終了処理である。

【０８４１】

なお、メインＣＰＵ１０１側で設定確認に関する処理が行われている場合、ステップＳ８１１の判定ステップで初期化コマンド（確認・終了）を受信していないと判定された場合には（Ｓ８１１がＮＯ）、ステップＳ８１２の判定ステップで、メインＣＰＵ１０１側での設定確認に関する処理ではスタートレバー７の操作は無関係なので、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされているか否かを判定し、オフ状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ８１２がＹＥＳ）ステップＳ８１３の処理に進み、オフ状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ８１２がＹＥＳ）ステップＳ８０５に戻るようにしてもよい。

【０８４２】

［１１－４－２．メンテナンスに関する処理：第２パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件あり）］

副制御回路２００により実行されるメンテナンスに関する処理の第２パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件あり））について図５４を参照して説明する。図３３のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになっている。

【０８４３】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信したか否かを判定する（Ｓ８５１）。初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないと判定された場合には（Ｓ８５１がＮＯ）、図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼出し元に戻る。

【０８４４】

初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信していると判定された場合には（Ｓ８５１がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、メンテナンスメニュー画面（第３の遊技機では、図５５（ａ）に示すメンテナンスメニュートップ画面）をサブ表示装置２２０に表示し（Ｓ８５２）、ステップＳ８５３の処理に進む。

【０８４５】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ７（図４５参照）にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされており、且つ、主制御回路１００から受信した無操作コマ

ンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ８５３）。なお、ステップＳ８５３の条件は、第３の遊技機が主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第３の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【０８４６】

なお、ドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の判定に、主中継基板７３を介して主制御基板７１に接続されたドア開閉監視スイッチ５６を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板７４を介して副制御基板７２に接続された２４ｈドア監視ユニット６１を用いるようにしてもよい。

【０８４７】

当該ビット群Ｄ１３のビットＢ７にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされており、且つ、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ８５３がＹＥＳ）、ステップＳ８５２の処理に戻る。なお、ステップＳ８５３がＹＥＳの場合、ステップＳ８５２及びステップＳ８５３の処理が繰り返し行われ、ステップＳ８５３がＮＯとならず、メンテナンスメニュートップ画面から項目画面に遷移することはない。一方、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ７にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされていない、又は、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ８５３がＮＯ）、ステップＳ８５４の処理に進む。

【０８４８】

サブＣＰＵ２０１は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置２２０に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部２２を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する（Ｓ８５４）。操作が行われていないと判定された場合には（Ｓ８５４がＮＯ）、ステップＳ８５７の処理に進む。

【０８４９】

係員による操作が行われたと判定された場合には（Ｓ８５４がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（Ｓ８５５）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置２２０に表示する操作別画面表示処理を行い（Ｓ８５６）、ステップＳ８５７の処理に進む。

【０８５０】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（Ｓ８５７）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（Ｓ８５７がＮＯ）、ステップＳ８５３の処理に戻る。

【０８５１】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（Ｓ８５７がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置２２０に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置２２０に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（Ｓ８５８）、図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼出し元に戻る。

【０８５２】

ステップＳ８５７のＹＥＳ及びステップＳ８５８は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信して行われる通常のメンテナンス終了処理である。

【０８５３】

また、ステップＳ８５３のＹＥＳ、ステップＳ８５２は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・

終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信していないが、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がある場合に行われる、通信異常などの何らかの異常の発生により初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなかったと想定される場合の異常対策用の処理である。

【０８５４】

［１１－４－３．メンテナンス処理中の表示画面］

図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップＳ８０４及びステップＳ８０８～Ｓ１０及び図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップＳ８５２及びステップＳ８５４～Ｓ８５６においてサブ表示装置２２０に表示されるメンテナンスメニュー画面及び項目画面について図５５を参照して説明する。

【０８５５】

設定変更操作（設定用鍵型スイッチ５２をオン状態で電源を投入する操作）又は設定確認操作（電源が投入されている状態で設定用鍵型スイッチ５２をオン状態にする操作）が行われた場合、つまり、副制御回路２００が初期化コマンド（変更・開始）又は初期化コマンド（確認・開始）を受信した場合、図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップＳ８０４又は図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップＳ８５２において、図５５（ａ）のメンテナンスメニュートップ画面が表示される。

【０８５６】

図５５（ａ）のメンテナンスメニュートップ画面を含むメンテナンスメニュー画面は、メンテナンスに関わる項目（遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目など）を表示するメニュー画面である。遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目には、「トータルメダル情報」、「設定変更・確認履歴」、「エラー情報履歴」、「監視履歴」などがある。また、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目には、「時刻設定」、「警告設定」、「省電力モード設定」、「打ち止め設定」、「自動精算設定」などがある。

【０８５７】

メンテナンスメニュートップ画面には、図５５（ａ）に示すように、現在の「年／月／日／（曜日）　時：分」を示す現在日時情報Ａ１１が表示される。現在日時情報Ａ１１は、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）中であることが分かるように、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）以外で呼び出されて表示されるときの表示色（例えば、白色、黒色）とは異なる表示色（例えば、赤色）で表示される。なお、後述する図５６から図５８の処理においてエラー状態フラグにエラー情報がセットされている場合には、現在日時情報Ａ１１を、エラー状態フラグにエラー情報がセットされていることが分かるように、他と異なる表示色で表示するようにしてもよい。

【０８５８】

メンテナンスメニュートップ画面には、図５５（ａ）に示すように、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目である「時刻設定」Ａ１２が表示され、遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目である「トータルメダル情報」Ａ１３、「設定変更・確認履歴」Ａ１４、「エラー情報履歴」Ａ１５、「監視履歴」Ａ１６が表示され、「次へ」Ａ１７が表示される。係員がタッチパネル上で「時刻設定」Ａ１２をタッチすると時刻設定用の時刻設定画面（不図示）が表示され、「トータルメダル情報」Ａ１３をタッチすると図５５（ｂ）のトータルメダル情報画面が表示され、「設定変更・確認履歴」Ａ１４をタッチすると図５５（ｃ）の設定変更・確認履歴画面が表示され、「エラー情報履歴」Ａ１５をタッチすると図５５（ｄ）のエラー情報履歴画面が表示され、「監視履歴」Ａ１６をタッチすると監視履歴画面（不図示）が表示される。また、係員がタッチパネル上で「次へ」Ａ１７をタッチすると、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る他の項目や遊技店側の係員が内容の確認を行い得る他の項目が表示されるメンテナンスメニュー画面（不図示）が表示される。

【０８５９】

トータルメダル情報画面には、図５５（ｂ）に示すように、「総ゲーム数」、「総投入枚数」、「総払出枚数」、「差枚数」及び「出玉率」を含む「トータルメダル情報」Ａ２１が表示される。「トータルメダル情報」Ａ２１に含まれる「総ゲーム数」、「総投入枚数」及び「総払出枚数」には、サブＲＡＭ２０３に格納されている総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数が表示され、「トータルメダル情報」Ａ２１に含まれる「差枚数」及び「出玉率」には、トータルメダル情報画面の表示時にサブＲＡＭ２０３に格納されている総投入枚数と総払出枚数とを用いて算出される差枚数及び出玉率が表示される。なお、総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数を電源がオフになった後も保存できるようにサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。

【０８６０】

なお、単位遊技の開始時（スタートレバー７の操作時）に、例えば、主制御回路１００からスタートコマンドを受信したときに、総ゲーム数を算出してサブＲＡＭ２０３に格納する。単位遊技のベット時に、例えば、主制御回路１００からメダル投入コマンド（ベット数などを特定可能なパラメータ含む。）を受信したときに、総投入枚数を算出してサブＲＡＭ２０３に格納する。総払出枚数は単位遊技の終了時に、例えば、主制御回路１００から入賞作動コマンド（表示役の種類や付与される特典の内容などを特定可能なパラメータを含む。）を受信したときに、総払出枚数を算出してサブＲＡＭ２０３に格納する。

【０８６１】

トータルメダル情報画面には、図５５（ｂ）に示すように、「戻る」Ａ２２が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」Ａ２２をタッチすると図５５（ａ）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【０８６２】

トータルメダル情報画面には、図５５（ｂ）に示すように、「データ　クリア」Ａ２３が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ　クリア」Ａ２３をタッチするとサブＲＡＭ２０３に格納されている総ゲーム数、総投入枚数及び総払出枚数がクリア（消去）される。

【０８６３】

なお、トータルメダル情報画面を表示するときに差枚数と出玉率とを算出する代わりに、例えば単位遊技の終了時にサブＲＡＭ２０３に格納されている総投入枚数と総払出枚数とから差枚数と出玉率とを算出して算出した差枚数と出玉率とをサブＲＡＭ２０３に格納して、「トータルメダル情報」Ａ２１に含まれる「差枚数」及び「出玉率」にサブＲＡＭ２０３に格納されている差枚数及び出玉率が表示されるようにしてもよい。この場合には、差枚数及び出玉率を電源がオフになった後も保存できるようにサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納し、係員により「データ　クリア」Ａ２３がタッチされるとサブＲＡＭ２０３に格納されている差枚数及び出玉率がクリア（消去）されるようにする。

【０８６４】

設定変更・確認履歴画面には、図５５（ｃ）に示すように、「Ｎｏ」、「設定変更・確認日時」、「操作」及び「設定」を含む「設定変更・確認履歴」Ａ３１が表示される。「設定変更・確認履歴」Ａ３１には、サブＲＡＭ２０３に格納されている５件分の設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）が表示される。「設定変更・確認履歴」Ａ３１の「設定変更・確認日時」、「操作」及び「設定」には、設定変更・確認情報に含まれる設定変更・確認日時、操作内容及び設定値が表示される。なお、設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）を電源がオフになった後も保存できるようにサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。また、サブＲＡＭ２０３に格納される設定変更・確認情報の最大数は設定変更・確認情報のデータサイズとサブＲＡＭ２０３の設定変更・確認情報を格納する領域の容量に応じて定まり、例えば１５０である。

【０８６５】

設定変更・確認情報に含まれる設定変更・確認日時は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信した時刻（受信時にＲＴＣ（リアルタイムクロ

ック）から取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））である。

【０８６６】

設定変更・確認情報に含まれる設定値は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）のビット群Ｄ０１にセットされた設定値（「０」～「５」）である。「設定変更・確認履歴」Ａ３１の「設定」には、設定変更・確認情報に含まれる設定値が「０」である場合には「１」が表示され、「１」である場合には「２」が表示され、・・・、「５」である場合には「６」が表示される。このように、「設定変更・確認履歴」Ａ３１の「設定」に表示される設定値は、主制御回路１００側で払出数ランプに表示される設定値に揃えている。

【０８６７】

設定変更・確認情報に含まれる操作内容は、「変更」、「確認」、「閲覧」の何れかである。「変更」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー７が操作されるまでに（ビット群Ｄ１１のビットＢ７にスタートスイッチ７Ｓのオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、少なくとも１回はリセットスイッチ５３がオン状態になった場合に（少なくとも１回はビット群Ｄ１３のビットＢ５にリセットスイッチ５３のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信した場合に）格納される。「閲覧」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー７が操作されるまでに（ビット群Ｄ１１のビットＢ７にスタートスイッチ７Ｓのオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、１回もリセットスイッチ５３がオン状態にならなかった場合に（１回もビット群Ｄ１３のビットＢ５にリセットスイッチ５３のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信しなかった場合に）格納される。「確認」は、設定変更に関する処理が行われた場合に格納される。

【０８６８】

設定変更・確認履歴画面には、図５５（ｃ）に示すように、「前ページ」Ａ３２及び「次ページ」Ａ３３が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」Ａ３２をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の前の５件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」Ａ３１に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」Ａ３３をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の次の５件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」Ａ３１に表示される。

【０８６９】

設定変更・確認履歴画面には、図５５（ｃ）に示すように、「戻る」Ａ３４が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」Ａ３４をタッチすると図５５（ａ）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【０８７０】

設定変更・確認履歴画面には、図５５（ｃ）に示すように、「データ　クリア」Ａ３５が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ　クリア」Ａ３５をタッチするとサブＲＡＭ２０３に格納されている設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）がクリア（消去）される。

【０８７１】

エラー情報履歴画面には、図５５（ｄ）に示すように、「Ｎｏ」、「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」を含む「エラー情報履歴」Ａ４１が表示される。「エラー情報履歴」Ａ４１には、サブＲＡＭ２０３に格納されている５件分のエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）が表示される。「エラー情報履歴」Ａ４１の「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」には、エラー情報に含まれるエラー内容、発生日時及び解除日時が表示される。なお、エラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）を電源がオフになった後も保存できるようにサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。また、サブＲＡＭ２０３に格納されるエラー情報の最大数はエラー情報のデータサイズとサブＲＡＭ２０３のエラー情報を格納する領域の容量に応じて定まり、例えば１５０である。

【０８７２】
　エラー情報に含まれるエラー内容は発生したエラーに割り当てたエラーコードである。
【０８７３】
　エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、主制御基板７１側のエラーの場合には、次の日時である。主制御基板７１側でエラーが発生した場合にはエラー内容を特定可能なエラーコマンドが主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される。エラーが解除された場合にもエラーコマンドが主制御回路１００から副制御回路２００され、主制御基板７１側では複数のエラーが同時に発生することはなく、サブＣＰＵ２０１は発生中のエラーを認識しているためどのエラーが解除されたか分かる。エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、エラーの発生に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時にＲＴＣから取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））及びエラーの解除に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時にＲＴＣから取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））である。また、エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、副制御基板７２側のエラーの場合には、例えば後述する図５６～図５８で検知されるエラーの場合には、エラーがサブ表示装置２２０に表示される開始時刻（開始時にＲＴＣから取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））及びエラーを解除した時刻（解除時にＲＴＣから取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））である。
【０８７４】
　エラー情報履歴画面には、図５５（ｄ）に示すように、「前ページ」Ａ４２及び「次ページ」Ａ４３が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」Ａ４２をタッチすると現在表示されているエラー情報の前の５件分のエラー情報が「エラー情報履歴」Ａ４１に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」Ａ４３をタッチすると現在表示されているエラー情報の次の５件分のエラー情報が「エラー情報履歴」Ａ４１に表示される。
【０８７５】
　エラー情報履歴画面には、図５５（ｄ）に示すように、「戻る」Ａ４４が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」Ａ４４をタッチすると図４７（ａ）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。
【０８７６】
　エラー情報履歴画面には、図５５（ｄ）に示すように、「データ　クリア」Ａ４５が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ　クリア」Ａ４５をタッチするとサブＲＡＭ２０３に格納されているエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時を含む。）がクリア（消去）される。
【０８７７】
　［１１－５．設定変更及び確認に関するエラーの検出処理］
　以下、副制御回路２００により実行される設定変更及び確認に関するエラーの検出処理について説明する。
【０８７８】
　［１１－５－１．設定変更・確認エラー検出処理］
　副制御回路２００により実行される設定変更・確認エラー検出処理について図５６を参照して説明する。設定変更・確認エラー検出処理は、一定周期（例えば、１周期が２ｍｓｅｃ（ミリ秒）～１０ｍｓｅｃ（ミリ秒）の間の何れかの時間）の割込処理で読みだされて設定変更及び確認に関するエラーを常時検出する処理である。
【０８７９】
　サブＣＰＵ２０１は、図５７を用いて後述する設定キー情報生成処理を行い（Ｓ９０１）、ステップＳ９０２の処理に進む。
【０８８０】
　サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ９０２）。当該ビット群１３のビットＢ６

に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ９０２がＮＯ）、図５６の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。一方、当該ビット群１３のビットＢ６に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ９０２がＹＥＳ）、ステップＳ９０３の処理に進む。

【０８８１】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているＯＮエッジフラグにオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ９０３）。なお、ＯＮエッジフラグにオン状態は、今回の設定変更・確認エラー検出処理（図５６）の設定キー情報作成処理（Ｓ９０１）で設定用鍵型スイッチ５２のオンエッジを検出した（電源投入時に設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であることを検出した、又は、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態からオン状態に変化したこと検出した）ことを示す。なお、ＯＮエッジフラグは例えばサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。

【０８８２】

ＯＮエッジフラグにオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ９０３がＹＥＳ）、設定キーに関する（設定用鍵型スイッチ５２に関する）エラーの確認及びエラー確認したエラー情報の設定を行うために、ステップＳ９０５の処理に進む。一方、ＯＮエッジフラグにオン状態がセットされていないと判定された場合には（Ｓ９０３がＮＯ）、以前のステップＳ９０３が「ＹＥＳ」で行われたＳ９０５～Ｓ９１３で設定されたエラー情報を報知するために、ステップＳ９０４の処理に進む。

【０８８３】

ステップＳ９０４において、サブＣＰＵ２０１は、図５８を用いて後述する設定エラー報知処理を行い（Ｓ９０４）、図５６の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。

【０８８４】

ステップＳ９０５において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているエラー状態フラグをクリアし（エラー未登録状態にし）（Ｓ９０５）、ステップＳ９０６の処理に進む。なお、エラー状態フラグは例えばサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。

【０８８５】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ７（図４５参照）にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされているか否かを判定する（Ｓ９０６）。

【０８８６】

なお、ドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の判定に、主中継基板７３を介して主制御基板７１に接続されたドア開閉監視スイッチ５６を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板７４を介して副制御基板７２に接続された２４ｈドア監視ユニット６１を用いるようにしてもよい。

【０８８７】

当該ビット群Ｄ１３のビットＢ７にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされていると判定された場合には（Ｓ９０６がＹＥＳ）、ステップＳ９０７の処理に進む。一方、当該ビット群Ｄ１３のビットＢ７にドア開閉監視スイッチ５６のオフ状態（閉状態）がセットされていないと判定された場合には（Ｓ９０６がＮＯ）、ステップＳ９１０の処理に進む。

【０８８８】

ステップＳ９０７において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９０７）。なお、設定キー操作フラグは例えばサブＲＡＭ２０３の不揮発性メモリに格納される。

【０８８９】

設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていると判定された場合には（Ｓ９０

７がＹＥＳ）、ドア（下ドア機構ＤＤ）が閉状態で電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２のオン状態を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブＣＰＵ２０１はサブＲＡＭ２０３に格納されているエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定変更操作エラー」をセットし（Ｓ９０８）、ステップＳ９１４の処理に進む。

【０８９０】

一方、設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていない、つまり、「確認操作」がセットされていると判定された場合には（Ｓ９０７がＮＯ）、ドア（下ドア機構ＤＤ）が閉状態で電源投入後の設定用鍵型スイッチ５２のオン状態への変化を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定キーエラー」をセットし（Ｓ９０９）、ステップＳ９１４の処理に進む。

【０８９１】

ステップＳ９１０において、初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないか否かを判定する（Ｓ９１０）。初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れかを受信したと判定された場合には（Ｓ９１０がＮＯ）、ステップＳ９１４の処理に進む。

【０８９２】

初期化コマンド（変更・開始）及び初期化コマンド（確認・開始）の何れも受信していないと判定された場合には（Ｓ９１０がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１１）。

【０８９３】

設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていると判定された場合には（Ｓ９１１がＹＥＳ）、初期化コマンド（変更・開始）を受信していない状態で電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２のオン状態を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「現在設定変更不可エラー」をセットし（Ｓ９１２）、ステップＳ９１４の処理に進む。

【０８９４】

一方、設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていない、つまり、「確認操作」がセットされていると判定された場合には（Ｓ９１１がＮＯ）、初期化コマンド（変更・開始）を受信していない状態で電源投入後の設定用鍵型スイッチ５２のオン状態への変化を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、
サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されるエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定確認エラー」をセットし（Ｓ９１３）、ステップＳ９１４の処理に進む。

【０８９５】

ステップＳ９１４において、サブＣＰＵ２０１はＯＮエッジフラグにオフをセットし（Ｓ９１４）、図５６の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。

【０８９６】

［１１－５－１－１．設定キー情報作成処理］

図５６の設定変更・確認エラー検出処理における設定キー情報作成処理（Ｓ９０１）について図５７を参照して説明する。

【０８９７】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ９５１）。

【０８９８】

主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（

図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ９５１がＹＥＳ）、ステップＳ９５３の処理に進む。一方、主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていると判定されなかった場合には（Ｓ９５１がＮＯ）、ステップＳ９５２の処理に進む。

【０８９９】

ステップＳ９５２において、サブＣＰＵ２０１は、連続して受信した２つの無操作コマンドのペアにおいて、先に受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされ、後に受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされているか否か（設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（Ｓ９５２）。

【０９００】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定された場合には（Ｓ９５２がＹＥＳ）、ステップＳ９５３の処理に進む。一方、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定されなかった場合には（Ｓ９５２がＮＯ）、図５７の設定キー情報作成処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９０１】

ステップＳ９５３において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているＯＮエッジフラグにオン状態をセットし（Ｓ９５３）、ステップＳ９５４の処理に進む。

【０９０２】

サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされているか否かを判定する（Ｓ９５４）。

【０９０３】

主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていると判定された場合には（Ｓ９５４がＹＥＳ）、ステップＳ９５５の処理に進む。一方、主制御回路１００から電源投入後に送信される無操作コマンドを初めて受信し、当該初めて受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされていると判定されなかった場合には（Ｓ９５４がＮＯ）、ステップＳ９５６の処理に進む。

【０９０４】

ステップＳ９５５において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」をセットし（Ｓ９５５）、図５７の設定キー情報作成処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９０５】

ステップＳ９５６において、サブＣＰＵ２０１は、連続して受信した２回分の無操作コマンドにおいて、先に受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオフ状態がセットされ、後に受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされているか否か（設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か）を判定する（Ｓ９５６）。

【０９０６】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定された場合に

は（Ｓ９５６がＹＥＳ）、ステップＳ９５７の処理に進む。一方、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定されなかった場合には（Ｓ９５６がＮＯ）、図５７の設定キー情報作成処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９０７】

ステップＳ９５７において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されている設定キー操作フラグに「確認操作」をセットし（Ｓ９５７）、図５７の設定キー情報作成処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９０８】

［１１－５－１－２．設定エラー報知処理］

図５６の設定変更・確認エラー検出処理における設定エラー報知処理（Ｓ９０４）について図５８を参照して説明する。

【０９０９】

サブＣＰＵ２０１は、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態で予め定められた時間（第３の遊技機では、２秒とするが、これに限定されるものではない。）以上経過したか否かを判定する（Ｓ９７１）。設定変更に関しては、電源が投入されて最初に受信した無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされており、且つ、電源が投入されて最初に無操作コマンドを受信してから２秒以上経過するまでの間に受信する各無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされている場合に、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態で２秒以上経過したと判定される。また、設定変更に関しては、図５７の設定キー情報作成処理のステップＳ９５３でＯＮエッジフラグにオン状態がセットされてから２秒以上経過するまでの間に受信する各無操作コマンドにおけるビット群Ｄ１３（入力ポートＰ２）のビットＢ６（図４５参照）に設定用鍵型スイッチ５２のオン状態がセットされている場合に、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態で２秒以上経過したと判定される。なお、２秒以上の時間の計測に、一定周期で送られてくる無操作コマンドの受信回数に基づく計測、サブＣＰＵ２０１のソフトタイマによる計測、一定周期で行われる設定変更・確認エラー検出処理（図５６）の実行回数に基づく計測などを用いることができる。

【０９１０】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態で２秒以上経過していないと判定された場合には（Ｓ９７１がＮＯ）、図５８の設定エラー報知処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９１１】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態で２秒以上経過したと判定された場合には（Ｓ９７１がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているエラー状態フラグにエラー情報（「設定変更操作エラー」、「設定キーエラー」、「現在設定変更不可エラー」、「設定確認エラー」）がセットされているか否かを判定する（Ｓ９７２）。エラー状態フラグにエラー情報がセットされていないと判定された場合には（Ｓ９７２がＮＯ）、図５８の設定エラー報知処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９１２】

エラー状態フラグにエラー情報がセットされていると判定された場合には（Ｓ９７２がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、エラー状態フラグにセットされているエラー情報を報知するための図５９に示す設定操作異常のエラー画面をサブ表示装置２２０に表示し（Ｓ９７３）、ステップＳ９７４の処理に進む。

【０９１３】

設定操作異常のエラー画面には、図５９に示すように、「係員をお呼びください。」Ａ５１、及び、「エラー状態フラグの内容」」Ａ５２が表示される。「エラー状態フラグの内容」にはエラー状態フラグにセットされているエラー情報（「設定変更操作エラー」、

「設定キーエラー」、「現在設定変更不可エラー」、「設定確認エラー」）が表示される。

【０９１４】

なお、設定操作異常のエラー画面は、設定操作系エラー専用の異常報知（警告）画面であり、通常エラーの異常報知（警告）画面とは異なる。通常エラーの場合、副制御基板７２側での表示だけではなく、主制御基板７１側でもエラーの発生と発生中のエラーを表すコードを表示し、主制御基板７１側でのエラーであれば、払出数ランプ（情報表示装置１４）にコードを表示し、副制御基板７２側の演出用のランプ・ＬＥＤ類（上部ランプ２３等）をエラー発生中を意味する発光パターンで発光させ、スピーカ３５ａ，３５ｂからエラー発生用のエラー音を出音する。一方で、設定操作異常のエラー画面は、払出数ランプの表示がないなど主制御基板７１側での表示はなく、副制御基板７２側での演出用のランプ・ＬＥＤ類（上部ランプ２３等）の発光やスピーカ３５ａ，３５ｂの音声出力もない。なお、副制御基板７２側で演出用のランプ・ＬＥＤ類（上部ランプ２３等）を通常エラーと同じ発光パターンで発光させ、スピーカ３５ａ，３５ｂから同じエラー音を出音するようにしてもよいし、演出用のランプ・ＬＥＤ類（上部ランプ２３等）を専用の発光パターンで発光させ、スピーカ３５ａ，３５ｂから専用のエラー音を出力するようにしてもよい。

【０９１５】

サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３に格納されているエラー情報履歴（図５５（ｄ）に示すエラー情報履歴画面のエラー情報履歴Ａ４１に表示される内容）に、エラー状態フラグにセットされたエラー情報と当該エラー情報の表示開始時刻（開始時にＲＴＣから取得する日時（年月日　時分秒：ｙｙｙｙ／ｍｍ／ｄｄ　ｈｈ／ｍｍ／ｓｓ））とを対応付けて登録し（Ｓ９７４）、図５８の設定エラー報知処理を終了して図５６の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

【０９１６】

なお、図５４及び図５６では、ドア開閉監視スイッチ５６がドア（下ドア機構ＤＤ）の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア（下ドア機構ＤＤ）の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図４６及び図５６においてドア開閉監視スイッチ５６に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【０９１７】

［１１－６．効果］

［１１－６－１．メンテナンス処理（ドア開閉条件あり）の効果］

図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）によれば、主制御基板７１の主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１側での設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了により、副制御基板７２の副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了するので、設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを防止できる。

【０９１８】

ところで、サブＣＰＵ２０１が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板７１側から送信された初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できない場合、何らの対策も施さなければ、サブＣＰＵ２１０はメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして、メンテナンス処理を終了することができない。このように、メインＣＰＵ１０１が設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後も項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを行うことが可能になるという問題が発生する。図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）では、所定の事象（第３の遊技機では、主制御回路１００側で設定変更に関す

る処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がなっている状況）を、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態である状況とし、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定し（Ｓ８５２）、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であれば（Ｓ８５３がＹＥＳ）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（Ｓ８５２）、ステップＳ８５２、ステップＳ８５３、ステップＳ８５３が「ＹＥＳ」を繰り返す。これにより、メンテナンスメニュートップ画面での操作を受け付けないようになり（操作を無効にし）、サブＣＰＵ２０１が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板７１側から初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを回避可能にすることができる。

【０９１９】

なお、所定の事象は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がなっている状況であれば、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態である状況以外の第３の遊技機の状況であってもよい。

【０９２０】

また、サブＣＰＵ２０１は、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定し（Ｓ８５２）、ドア開閉監視スイッチ５６の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態であると判定すれば（Ｓ８５３がＹＥＳ）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（Ｓ８５２）、ステップＳ８５２、ステップＳ８５３、ステップＳ８５３が「ＹＥＳ」を繰り返すという簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定を防止できる。

【０９２１】

また、サブＣＰＵ２０１が、ドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の検知に、メインＣＰＵ１０１がドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の検知に使用する主制御基板７１に接続されているドア開閉監視スイッチ５６を用いることにより、図５４のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）に起因する部品点数の増大を抑えることが可能になる。

【０９２２】

また、主制御基板７１側から副制御基板７２側へ主制御基板７１に接続されたドア開閉監視スイッチ５６の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図４５参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブＣＰＵ２０１は主制御基板７１に接続されたドア開閉監視スイッチ５６の状態（オン状態又はサブ状態）を認識可能になる。

【０９２３】

また、サブＣＰＵ２０１は、ドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の検知に、主制御基板７１に接続されているドア開閉監視スイッチ５６を用いる代わりに、副制御基板７２に接続されている２４ｈドア監視ユニット６１を用いるようにしてもよく、この場合、サブＣＰＵ２０１がドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態を取得するためにメインＣＰＵ１０１など他の制御部との通信に異常があってもドア（下ドア機構ＤＤ）の開閉状態を取得することができる。

【０９２４】

また、主制御基板７１側から副制御基板７２側へ主制御基板７１に接続された設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図４５参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブＣＰＵ２０１が、主制御基板７１に接続された設定用鍵型スイッチ５２の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【０９２５】

［１１－６－２．メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の効果］

図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）によれば、主制御基板７１の主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１側での設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了により、副制御基板７２の副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了するので、設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを防止できる。

【０９２６】

ところで、サブＣＰＵ２０１が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板７１側から送信された初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できない場合、何らの対策も施さなければ、サブＣＰＵ２１０はメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして、メンテナンス処理を終了することができない。このように、メインＣＰＵ１０１が設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後も項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを行うことが可能になるという問題が発生する。図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）では、所定の事象（第３の遊技機では、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がなっている状況）を、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態である状況とし、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定し（Ｓ８１２）、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であれば（Ｓ８１２がＹＥＳ）、メニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして図５３のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了する（Ｓ８１３）。これにより、サブＣＰＵ２０１が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板７１側から初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを回避可能にすることができる。

【０９２７】

なお、所定の事象は、主制御回路１００側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第３の遊技機がなっている状況であれば、状態維持フラグがオフ状態であり、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態である状況以外の第３の遊技機の状況であってもよい。

【０９２８】

また、サブＣＰＵ２０１は、状態維持フラグにオフ状態が設定されており、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定し（Ｓ８１２）、状態維持フラグにオフ状態が設定されており、且つ、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定すれば（Ｓ８１２がＹＥＳ）、メンテナンスメニュー画面及び項目画面の何れもサブ表示部２２０に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了する（Ｓ８１３）という簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定を防止できる。

【０９２９】

また、主制御基板７１側から副制御基板７２側へ主制御基板７１に接続されたスタートスイッチ７Ｓの状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図４５参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブＣＰＵ２０１が、主制御基板７１に接続されたスタートスイッチ７Ｓの状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【０９３０】

また、主制御基板７１側から副制御基板７２側へ主制御基板７１に接続された設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図４５参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブＣＰＵ２０１が、主制御基板７１に接続された設定用鍵型スイッチ５２の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【０９３１】
　また、状態維持フラグを用いることにより、設定値の確認に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態になったことを含め、設定値の確認に関する処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態になったことを含めないようにすることができる。
【０９３２】
　また、状態維持フラグを用いることにより、電源がオフになって中断したメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。
【０９３３】
　［１１－７．付記］
　［１１－７－１．付記１］
　従来の遊技機において、主制御基板側で係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にした後に電源投入することにより設定変更処理が開始されると、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にすることにより設定確認処理が開始されると、これに連動して副制御基板側で液晶表示器の表示領域にメンテナンスのためのメニュー画面が表示され、係員が操作キーを操作してメニュー画面に表示された「エラー情報履歴」項目を選択することで液晶表示器の表示領域にエラー情報履歴画面が表示される遊技機がある（例えば、特許文献（特開２０１４－３０５４２号公報（例えば、段落０１２４、図８２、８３など）参照）。
【０９３４】
　しかしながら、主制御基板側で設定変更処理又は設定確認処理が終了した後も、副制御基板側でメニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の閲覧を継続して行うことができるのは、不正の観点から好ましくない。
【０９３５】
　付記１に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技制御部側で設定値表示処理又は設定値変更処理が終了した後に、メニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の不正な閲覧を防止可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０９３６】
　付記１に係る遊技機（ａ１）は、
　遊技の進行に関する制御を行う遊技制御部（７１）と、前記遊技制御部の進行状態に応じて演出に関する制御を行う演出制御部（７２）と、前記遊技制御部に接続された第１スイッチ（５２）と、前記遊技制御部に接続された第２スイッチ（５３）と、前記演出制御部に接続された表示部（２２０）と、前記演出制御部に接続された操作部（２２）とを備える遊技機において、
　前記遊技制御部は、
　　遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値が格納される設定値格納部（１０３）を備え、
　　電源が投入された後に前記第１スイッチの状態が変化することを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値に関わる表示を行う設定値表示処理（図５１、図５２、Ｓ２０５）と、
　　電源投入時に前記第１スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第２スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図５０、図５２、Ｓ２０５）と
　を行い、
　前記遊技制御部は、
　　前記設定値表示処理において、
　　前記設定値に関わる表示を開始するときに第１開始コマンドを前記演出制御部へ送

信し（Ｓ６５３、Ｓ７０３、Ｓ２０４）、
　　前記設定値に関わる表示を終了するときに第１終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ６５７、Ｓ７１５、Ｓ２０４）、
　前記設定値変更処理において、
　　当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第２開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ６０３、Ｓ７０３、Ｓ２０４）、
　　前記設定値に関わる表示を終了するときに第２終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ６１４、Ｓ７１５、Ｓ２０４）、
　前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図５４）、
　前記演出制御部は、
　　前記画面表示処理において、
　　前記第１開始コマンド又は前記第２開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（Ｓ８５２）、
　　前記第１終了コマンド又は前記第２終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（Ｓ８５８）
　ことを特徴としている。

【０９３７】
　これによれば、遊技制御部側での設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了により演技制御部側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにするので、設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【０９３８】
　遊技機（ａ２）は、上記の遊技機（ａ１）において、
　前記演出制御部は、前記画面表示処理において、前記第１終了コマンド又は前記第２終了コマンドの受信とは異なる所定の事象の発生により、前記項目画面が前記表示部に表示されないように前記項目画面の表示を制限する表示制限処理を行う（Ｓ８５３，Ｓ８５３がＹＥＳ，Ｓ８５２）
　としてもよい。

【０９３９】
　ところで、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できない場合には、演出制御部は画面表示処理を終了することができず、遊技制御部側での設定値表示処理又は設定値変更処理の終了後も項目画面の内容の不正な閲覧を行うことが可能になるという問題が発生する。

【０９４０】
　上記の遊技機（ａ２）によれば、演出制御部は所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【０９４１】
　遊技機（ａ３）は、上記の遊技機（ａ２）において、
　前記演出制御部は、前記表示制限処理において、前記所定の事象の発生により、前記メニュー画面を前記表示部に表示し、当該演出制御部を当該メニュー画面での前記操作部を用いた前記項目の選択操作を受け付けない状態に制御する（Ｓ８５３，Ｓ８５３がＹＥＳ，Ｓ８５２）
　としてもよい。

【０９４２】
これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。
【０９４３】
遊技機（ａ４）は、上記の遊技機（ａ２）又は（ａ３）において、
前記演出制御部は、遊技機本体（Ｇ）に開閉自在に取り付けられた前扉（ＤＤ）の開状態又は閉状態を検知する開閉検知センサ（５６，６１）の検知結果に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（Ｓ８５３）
としてもよい。
【０９４４】
これによれば、演出制御部は前扉の開閉状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。
【０９４５】
遊技機（ａ５）は、上記の遊技機（ａ４）において、
前記開閉検知センサ（５６）は前記遊技制御部に接続されているとしてもよい。
【０９４６】
これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に、遊技制御部が前扉の開閉状態の検知に使用する当該遊技制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、部品点数の増大を抑えることが可能になる。
【０９４７】
遊技機（ａ６）は、上記の遊技機（ａ５）において、
前記遊技制御部は、前記開閉検知センサ（５６）により検知された前記前扉の開状態又は閉状態を示す前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。
【０９４８】
これによれば、遊技制御部から演出制御部へ前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された開閉検知センサにより検知された前扉の状態（開状態又は閉状態）を認識可能になる。
【０９４９】
遊技機（ａ７）は、上記の遊技機（ａ４）において、
前記開閉検知センサ（６１）は前記演出制御部に接続されているとしてもよい。
【０９５０】
これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に当該演出制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、遊技制御部など他の制御部との通信に異常が発生しても前扉の開閉状態を取得できる。
【０９５１】
遊技機（ａ８）は、上記の遊技機（ａ２）乃至（ａ７）の何れかにおいて、
前記演出制御部は、前記第１スイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（Ｓ８５３）
としてもよい。
【０９５２】
これによれば、演出制御部は第１スイッチの状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。
【０９５３】
遊技機（ａ９）は、上記の遊技機（ａ６）に従属する上記の遊技機（ａ８）において、

前記遊技制御部は、前記第１スイッチの状態を示す第１スイッチ状態情報を含む前記入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【０９５４】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ第１スイッチ状態情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された第１スイッチの状態を認識可能になる。

【０９５５】

遊技機（ａ１０）は、上記の遊技機（ａ６）、上記の遊技機（ａ６）に従属する上記の遊技機（ａ８）、又は、上記の遊技機（ａ９）において、

前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【０９５６】

これによれば、演出制御部は周期的に入力状態コマンドに含まれる情報を取得可能になる。

【０９５７】

付記１に係る遊技機によれば、設定値の確認と設定値の変更の履歴をホール店員等の閲覧権限を有する人以外の人が不正に閲覧することを防止できる遊技機を提供できる。

【０９５８】

［１１－７－２．付記２］

従来の遊技機において、主制御基板側で係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にした後に電源投入することにより設定変更処理が開始されると、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチをオン状態にすることにより設定確認処理が開始されると、これに連動して副制御基板側で液晶表示器の表示領域にメンテナンスのためのメニュー画面が表示され、係員が操作キーを操作してメニュー画面に表示された「エラー情報履歴」項目を選択することで液晶表示器の表示領域にエラー情報履歴画面が表示される遊技機がある（例えば、特許文献（特開２０１４－３０５４２号公報（例えば、段落０１２４、図８２、８３など）参照）。

【０９５９】

しかしながら、主制御基板側で設定変更処理又は設定確認処理が終了した後も、副制御基板側でメニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の閲覧を継続して行うことができるのは、不正の観点から好ましくない。

【０９６０】

付記２に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技制御部側で設定値表示処理又は設定値変更処理が終了した後に、メニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の不正な閲覧を防止可能な遊技機を提供することを目的とする。

【０９６１】

本実施形態に係る遊技機（ｂ１）は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御部（７１）と、前記遊技制御部の進行状態に応じて演出に関する制御を行う演出制御部（７２）と、前記遊技制御部に接続された第１スイッチ（５２）と、前記遊技制御部に接続された第２スイッチ（５３）と、前記演出制御部に接続された表示部（２２０）と、前記演出制御部に接続された操作部（２２）とを備える遊技機において、

前記遊技制御部は、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値が格納される設定値格納部（１０３）を備え、

電源が投入された後に前記第１スイッチの状態が変化することを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値に関わる表示を行う設定値表示処理（図４９、Ｓ２０５）と、

電源投入時に前記第１スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第２スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図４８、Ｓ２

０５）と
を行い、
前記遊技制御部は、
前記設定値表示処理において、
前記設定値に関わる表示を開始するときに第１開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ５５２、Ｓ２０４）、
前記設定値に関わる表示を終了するときに第１終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ５５６、Ｓ２０４）、
前記設定値変更処理において、
当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第２開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ５０３、Ｓ２０４）、
前記設定値に関わる表示を終了するときに第２終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（Ｓ５１３、Ｓ２０４）、
前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図５３）、
前記演出制御部は、
前記画面表示処理において、
前記第１開始コマンド又は前記第２開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（Ｓ８０４）、
前記第１終了コマンド又は前記第２終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（Ｓ８１３）
ことを特徴としている。
【０９６２】
これによれば、遊技制御部側での設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了により演技制御部側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにするので、設定値表示処理及び設定値変更処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。
【０９６３】
遊技機（ｂ２）は、上記の遊技機（ｂ１）において、
前記演出制御部は、前記画面表示処理において、前記第１終了コマンド又は前記第２終了コマンドの受信とは異なる所定の事象の発生により、前記項目画面が前記表示部に表示されないように前記項目画面の表示を制限する表示制限処理を行う（Ｓ８１２，Ｓ８１２がＹＥＳ，Ｓ８１３）
としてもよい。
【０９６４】
ところで、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できない場合には、演出制御部は画面表示処理を終了することができず、遊技制御部側での設定値表示処理又は設定値変更処理の終了後も項目画面の内容の不正な閲覧を行うことが可能になるという問題が発生する。
【０９６５】
上記の遊技機（ｂ２）によれば、演出制御部は所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。
【０９６６】
遊技機（ｂ３）は、上記の遊技機（ｂ２）において、

前記演出制御部は、前記表示制限処理において、前記所定の事象の発生により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにして当該画面表示処理を終了する（Ｓ８１３）

としてもよい。

【０９６７】

これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【０９６８】

遊技機（ｂ４）は、上記の遊技機（ｂ２）又は（ｂ３）において、前記第２開始コマンドの受信による前記画面表示処理での前記表示制御処理では、前記遊技制御部に接続され、遊技者の操作開始を受け付けるスタートレバー（７）に対する操作を検知するスタートスイッチ（７Ｓ）の状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（Ｓ８１１）

としてもよい。

【０９６９】

これによれば、演出制御部はスタートレバーの操作状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【０９７０】

遊技機（ｂ５）は、上記の遊技機（ｂ４）において、

前記遊技制御部は、前記スタートスイッチの状態を示すスタートスイッチ情報を含む入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【０９７１】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へスタートスイッチ情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続されたスタートスイッチの状態を認識可能になる。

【０９７２】

遊技機（ｂ６）は、上記の遊技機（ｂ２）乃至（ｂ５）の何れかにおいて、

前記演出制御部は、前記第１スイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する（Ｓ８５３）

としてもよい。

【０９７３】

これによれば、演出制御部は第１スイッチの状態に関わる所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第１終了コマンド又は第２終了コマンドを受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

【０９７４】

遊技機（ｂ７）は、上記の遊技機（ｂ５）に従属する上記の遊技機（ｂ６）において、

前記遊技制御部は、前記第１スイッチの状態を示す第１スイッチ状態情報を含む前記入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【０９７５】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ第１スイッチ状態情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された第１スイッチの状態を認識可能になる。

【０９７６】

遊技機（ａ８）は、上記の遊技機（ｂ５）、上記の遊技機（ｂ５）に従属する上記の遊技機（ｂ６）、又は、上記の遊技機（ｂ７）において、

前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【０９７７】
これによれば、演出制御部は周期的に入力状態コマンドに含まれる情報を取得可能になる。
【０９７８】
前記遊技機（ｂ９）は、上記の遊技機（ｂ４）乃至（ｂ８）の何れかにおいて、
前記演出制御部は、第１情報を格納する第１情報格納部（２０３）と、第２情報を格納する第２情報格納部（２０３）とを備え、
前記演出制御部は、前記画面表示処理において、
前記第１開始コマンド又は前記第２開始コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ８０２）、
前記第１開始コマンドを受信したと判定すると、前記第１情報格納部に格納されている前記第１情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第２情報格納部に格納されている前記第２情報に前記設定値表示処理に関わる設定値表示情報を設定し（Ｓ８０２がＹＥＳ、Ｓ８０２、Ｓ８０３がＹＥＳ、Ｓ８０３）、
前記第２開始コマンドを受信したと判定すると、前記第１情報格納部に格納されている前記第１情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第２情報格納部に格納されている前記第２情報に前記設定値変更処理に関わる設定値変更情報を設定し（Ｓ８０２がＹＥＳ、Ｓ８０２、Ｓ８０３がＹＥＳ、Ｓ８０３）、
前記スタートスイッチの状態が前記スタートレバーに対する操作を検知する状態になると前記第１情報格納部に格納されている前記第１情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（Ｓ８０５、Ｓ８０５がＹＥＳ、Ｓ８０７）、
前記第２情報格納部に格納されている前記第２情報に前記設定値表示処理が設定されていれば前記第１情報格納部に格納されている前記第１情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（Ｓ８０６、Ｓ８０６がＹＥＳ、Ｓ８０７）、
前記スタートスイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かの判定に前記第１情報格納部に格納されている前記第１情報を用いる（Ｓ８１２）
としてもよい。
【０９７９】
これによれば、設定値表示処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値変更処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値変更処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含め、設定値表示処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含めないようにすることができる。
【０９８０】
前記遊技機（ｂ１０）は、上記の遊技機（ｂ９）において、
前記第１情報格納手段は不揮発性のメモリで構成されており、
前記演出制御部は、前記画面表示処理において、
前記第１開始コマンド又は前記第２開始コマンドを受信したか否かを判定する前に、前記第１情報格納手段に格納されている前記第１情報に前記画面表示処理の維持が設定されているか否かを判定し（Ｓ８０１）、
前記第１情報格納手段に格納されている前記第１情報に前記画面表示処理の維持が設定されていると判定した場合には、前記メニュー画面の表示を開始する（Ｓ８０１がＹＥＳ、Ｓ８０４）
としてもよい。
【０９８１】
これによれば、電源がオフになって中断した画面表示処理を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。
【０９８２】
付記２に係る遊技機によれば、設定値の確認と設定値の変更の履歴をホール店員等の閲

覧権限を有する人以外の人が不正に閲覧することを防止できる遊技機を提供できる。

【０９８３】

［１１－８．第３の遊技機の変形例１の遊技機］

続いて、図６０～図７２を参照して、パチスロ機１の設定変更及び設定確認に関する仕様の変形例について、これを「第３の遊技機の変形例１の遊技機」（以下では、単に、「変形例１の遊技機」と記載することもある。）として説明する。なお、図６０～図７２の各図の説明にないパチスロ機１の構成の全ては、図１～図３５の各図で説明された実施形態が適用される。

【０９８４】

［１１－８－１．変形例１の遊技機の構成］

以下、変形例１の遊技機の構成について図６０を参照して説明する。

【０９８５】

第１の遊技機には下ドア機構ＤＤの開閉状態の監視に用いられるドア開閉監視スイッチ５６が設けられているが、上ドア機構ＵＤの開閉状態の監視に用いられるスイッチは設けられていない（図３参照）。これに対して、変形例１の遊技機には、図６０（ａ）に示すように、下ドア機構ＤＤの開閉状態の監視に用いられる下ドア開閉監視スイッチ５６ｄが設けられているとともに、上ドア機構ＵＤの開閉状態の監視に用いられる上ドア開閉監視スイッチ５６ｕが設けられており、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ及び上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの各々は、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続されている。

【０９８６】

下ドア開閉監視スイッチ５６ｄは、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットＧ側に設けられるように構成してもよい。下ドア開閉監視スイッチ５６ｄは、下ドア機構ＤＤが開放状態（開状態）となったときにオン状態となり、閉鎖状態（閉状態）となったときにオフ状態となることで、下ドア機構ＤＤの開閉状態を監視する。なお、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオン状態となると下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。なお、上述したように、設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３は主制御基板７１（より詳細には主制御基板ケース上）に設けられるように構成し、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる下部空間に主制御基板７１が収容されている。

【０９８７】

上ドア開閉監視スイッチ５６ｕは、例えば、上ドア機構ＵＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、上ドア機構ＵＤ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。上ドア開閉監視スイッチ５６ｕは、上ドア機構ＵＤが開放状態（開状態）となったときにオン状態となり、閉鎖状態（閉状態）となったときにオフ状態となることで、上ドア機構ＵＤの開閉状態を監視する。なお、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオン状態となると上ドア開放エラーが発生する。この場合、上ドア機構ＵＤを閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。

【０９８８】

変形例１の遊技機は、上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせとして、

（ドア開閉組み合わせ１）上ドア機構ＵＤが開放状態（開状態）且つ下ドア機構ＤＤが開放状態（開状態）、

（ドア開閉組み合わせ２）上ドア機構ＵＤが閉鎖状態（閉状態）且つ下ドア機構ＤＤが開放状態（開状態）、及び、

（ドア開閉組み合わせ３）上ドア機構ＵＤが閉鎖状態（閉状態）且つ下ドア機構ＤＤが閉鎖状態（閉状態）

の３通りとなるように、構成されている。なお、下ドア機構ＤＤが開放状態（開状態）である場合に、設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３に対する操作が可能になっ

ている。

【０９８９】

第１の遊技機には、スピーカ３５ａ，３５ｂ等のスピーカ群が設けられている（図３参照）。これに対して、変形例１の遊技機には、図６０（ａ）に示すように、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スピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄ等のスピーカ群が設けられており、スピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄ等のスピーカ群は、副中継基板７４を介して副制御基板７２に電気的に接続されている。

【０９９０】

変形例１の遊技機は、図６０（ａ）に示すように、第１の遊技機には設けられていない選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ等の選択用ボタン群を備えており、選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ等の選択用ボタン群は、副中継基板７４を介して副制御基板７２に電気的に接続されている。選択用ボタン４０ｌ，４０ｒは、例えば、演出用ボタン１０ａとともに、後述する図６６～図７２の各画面における操作に用いられるものであり、選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの一構成例を図６０（ｂ）に示す。なお、後述する図６６～図７２の各画面における選択用ボタン４０ｌ，４０ｒと演出用ボタン１０ａとの操作内容の詳細については後述する。

【０９９１】

変形例１の遊技機は、図６０（ａ）に示すように、第１の遊技機には設けられていない可動役物４１を備える。可動役物４１は、副中継基板７４を介して副制御基板７２に電気的に接続されて副制御基板７２のサブＣＰＵ２０１により可動制御が行われるものであり、例えばボーナス当選の示唆演出などの演出に用いられる。

【０９９２】

［１１－８－２．コマンド］

以下、主制御回路１００から副制御回路２００へ送信される初期化コマンド（［４－９．コマンド］などで記載されている初期化コマンド）及び周期コマンド（「無操作コマンド」と記載することもある。）について、［１１－８．第３の遊技機の変形例１の遊技機］の説明に必要な部分を中心に説明し、それ以外の部分については簡単に記載するか説明を省略する。なお、周期コマンド（無操作コマンド）は上記の［６－２．定期割込処理］などでは入力状態コマンドと記載している。

【０９９３】

初期化コマンドは、コマンドを識別するためのＩＤであって初期化コマンドに割り当てられた初期化コマンドＩＤ、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に記憶されている設定値、及び、初期化コマンドのステータスなどを含み、ステータスとして、「変更・開始」、「変更・終了」、「確認・開始」、「確認・終了」がある。なお、以下では、（１）ＩＤに「初期化コマンドＩＤ」がセットされ、ステータスに「変更・開始」がセットされたコマンドを「初期化コマンド（変更・開始）」と記載し、（２）ＩＤに「初期化コマンドＩＤ」がセットされ、ステータスに「変更・終了」がセットされたコマンドを「初期化コマンド（変更・終了）」と記載し、（３）ＩＤに「初期化コマンドＩＤ」がセットされ、ステータスに「確認・開始」がセットされたコマンドを「初期化コマンド（確認・開始）」と記載し、（４）ＩＤに「初期化コマンドＩＤ」がセットされ、ステータスに「確認・終了」がセットされたコマンドを「初期化コマンド（確認・終了）」と記載する。

【０９９４】

周期コマンド（無操作コマンド）は、コマンドを識別するためのＩＤであって周期コマンド（無操作コマンド）に割り当てられた周期コマンドＩＤ、入力ポート（入力ポートＰ０～Ｐ３）に関わる各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）の入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態）、及び、遊技状態などを含み、遊技状態として、「通常」、「ＢＢ中」、「再遊技」などがある。

【０９９５】

メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）には、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）により、入力ポートＰ０～Ｐ２のポート状態（各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）の入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態））が格納される。周期コマンド（無操作コマンド）は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納されている入力ポートＰ０～Ｐ２のポート状態（各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）の入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態））などを基に作成される。

【０９９６】

図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）は、送信周期に基づいてコマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。

【０９９７】

主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）が通信を行っていないレディ状態である場合に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れも格納されていなければ、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納されている格納内容などを基に無操作コマンドのデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインＣＰＵ１０１は、送信周期に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。

【０９９８】

また、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）がレディ状態である場合に、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れかが格納されていれば（無操作コマンド以外のコマンドのデータが格納されていれば）、格納されている無操作コマンド以外のコマンドのデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、メインＣＰＵ１０１は、送信周期に基づき、通信回路（不図示）を介して無操作コマンド以外のコマンドのデータを副制御回路２００へ送信する。

【０９９９】

なお、通信回路（不図示）が通信中であるビジー状態である場合には図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に新たなコマンドのデータが設定されることはない。

【１０００】

初期化コマンドなどのデータは、一旦メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された後に、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において図６０（ａ）の主制御回路１００に内蔵されている通信回路（不図示）に格納されて副制御回路２００に送信される構成とするが、例えば、初期化コマンドなどのデータは、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納することなく、主制御回路１００に内蔵されている通信回路（不図示）に直接格納されて、副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【１００１】

［１１－８－３．設定変更及び設定確認に関する処理］

以下、主制御回路１００により実行される設定変更及び設定確認に関する処理について

説明する。変形例１の遊技機は、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構ＤＤ、上ドア機構ＵＤ）の開閉状態を条件とするものである。

【１００２】

図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）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）各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）に対応する入力ポートの入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態）のチェックを行い、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には、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に入力状態をそのまま格納する。従って、図３２の定期割込処理を１回分待つことによって、待った１回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）に対応する入力ポートの入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態）が入力ポート格納領域０，１（不図示）に反映される。なお、「図３２の定期割込処理を１回分待つ」ことを、［１１－８．第３の遊技機の変形例１］の説明では、記載の簡略化のために「１割込みＷａｉｔを行う」と記載する。

【１００３】

［１１－８－３－１．設定変更処理］

変形例１の設定変更に関する処理（設定変更処理）について図６１を参照して説明する。変形例１での電源投入処理は、図２４の電源投入時処理においてステップＳ２２～Ｓ２７を図６１の設定変更処理に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図６１の設定変更処理を呼び出し、これにより図６１の設定変更処理が実行されるようになっている。

【１００４】

変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（Ｓ１００１）。（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れでもないと判定された場合には（Ｓ１００１がＮＯ）、図６１の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（Ｓ１００１がＹＥＳ）、ステップＳ１００２の処理に進む。なお、「ステップＳ１００１がＹＥＳ」となるのは、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちの上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ３））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））の場合である。ここで、上記した（ドア開閉組み合わせ３）以外の組み合わせの場合に設定変更処理を進める理由は、

両方のドア（上ドア機構ＵＤ、下ドア機構ＤＤ）が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ５２が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴があけられて設定用鍵型スイッチ５２が操作されるゴト行為の可能性があり、ゴト行為を未然に防ぐためである。

【１００５】

なお、変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。このため、ステップＳ１００１の判定処理に関する部分を、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に図６１の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻り、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にステップＳ１００２の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【１００６】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ１００２）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ１００２がＮＯ）、図６１の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。なお、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であることが「設定値の変更を許容する状態であること」に相当する。

【１００７】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ１００２がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（Ｓ１００３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【１００８】

また、ステップＳ１００２がＹＥＳであると判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタン（例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）と対応して配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ）の発光制御として、ステップＳ１００２がＹＥＳとなってからステップＳ１０１４がＹＥＳとなるまでの状態と後述するステップＳ１０５１がＹＥＳとなってからステップＳ１０５６がＹＥＳとなるまでの状態などを除く、遊技者がＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂに対する操作やスタートレバーに対する操作などを受け付けて遊技者が遊技を行い得る状態（遊技可能な状態）での発光手段の発光制御と異なる発光制御を用い、当該異なる発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。例えば、遊技可能な状態での発光制御で発光しない色（例えば、赤色）で発光させる。

【１００９】

ステップＳ１００３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換

して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ１００４）、ステップＳ１００５の処理に進む。メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「０」の場合には表示用の設定値を「１」に、取得した設定値が「１」の場合には表示用の設定値を「２」に、・・・、取得した設定値が「５」の場合には表示用の設定値を「６」に変換する。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイ以外の７セグメントディスプレイは消灯した状態である。

【１０１０】

メインＣＰＵ１０１は１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ１００５）、ステップＳ１００６の処理に進む。

【１０１１】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、リセットスイッチ５３の状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ１００６）。リセットスイッチ５３の状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ１００６がＮＯ）、ステップＳ１００９の処理に進む。

【１０１２】

リセットスイッチ５３の状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ１００６がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、設定値を更新する設定値更新処理を行い（Ｓ１００７）、ステップＳ１００８の処理に進む。設定値更新処理では、設定値が「０」の場合には設定値を「１」に、・・・・、設定値が「４」の場合には設定値を「５」に、設定値が「５」の場合には設定値を「０」に更新する。なお、この時点では、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納されている設定値は、更新されない。

【１０１３】

メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１００７で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ１００８）、ステップＳ１００９の処理に進む。更新された後の設定値を表示用の設定値に変換する処理では、更新された後の設定値が「０」の場合には表示用の設定値を「１」に、更新された後の設定値が「１」の場合には表示用の設定値を「２」に、・・・、更新された後の設定値が「５」の場合には表示用の設定値を「６」に変換する。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【１０１４】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ１００９）。スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態でないと判定された場合には（Ｓ１００９がＮＯ）、ステップＳ１００５の処理に戻る。

【１０１５】

スタートスイッチ７Ｓの状態がオン状態であると判定された場合には（Ｓ１００９がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、更新後の設定値（リセットスイッチ５３が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ７Ｓがオン状態になった場合にはステップＳ１００４で取得した設定値）をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（Ｓ１０１０）、ステップＳ１０１１の処理に進む。

【１０１６】

メインＣＰＵ１０１は、図２４の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（Ｓ２３）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（Ｓ１０１１）、ステップＳ１０１２の処理に進む。

【１０１７】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ１０１２）、ステップＳ１０１３の処理に進む。

【１０１８】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ１０１３）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ１０１３がＮＯ）、ステップＳ１０１２の処理に戻る。

【１０１９】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ１０１３がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（Ｓ１０１４）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【１０２０】

また、ステップＳ１０１３がＹＥＳであると判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。

【１０２１】

ステップＳ１０１５の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ１０１５）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ１０１５の処理の後、図６１の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。

【１０２２】

［１１－８－３－２．設定確認処理］

変形例１の設定確認に関する処理（設定確認処理）について図６２を参照して説明する。図６２の設定確認処理は、１遊技終了後からスタートレバー７の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。変形例１の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図２５）のメダル投入チェック処理（Ｓ４６）は、サブルーチンとしての図６２の設定確認処理を呼び出し、これにより図６２の設定確認処理が実行されるようになっている。

【１０２３】

主制御基板７１において、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（Ｓ１０５１）。なお、上述したように、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）では、設定用鍵型スイッチ５２に対応する入力ポートの入力状態に変化があった場合にはメインＲＡＭ１０

３の入力ポート格納領域０（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に入力状態をそのまま格納するので、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）に設定用鍵型スイッチ５２に対応してオフ状態からオン状態への変化が格納されている場合に、ステップＳ１０５１の判定ステップでは設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定される。なお、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化することが「設定用鍵型スイッチ５２（設定キースイッチ）の状態が他の表示手段（払出数ランプ）に設定値の表示を許容する状態に変化すること」に相当する。

【１０２４】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（Ｓ１０５１がＮＯ）、図６２の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（Ｓ１０５１がＹＥＳ）、ステップＳ１０５２の処理に進む。

【１０２５】

変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（Ｓ１０５２）。（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れでもないと判定された場合には（Ｓ１０５２がＮＯ）、図６２の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（Ｓ１０５２がＹＥＳ）、ステップＳ１０５３の処理に進む。なお、「ステップＳ１０５２がＹＥＳ」となるのは、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちの上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ３））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））の場合である。

【１０２６】

なお、変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。このため、ステップＳ１０５２の判定処理に関する部分を、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）の格納内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に図６２の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻り、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にステップＳ１０５３の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【１０２７】

メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図

示）に格納する初期化コマンド（確認・開始）生成格納処理を行う（Ｓ１０５３）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・開始）のデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【１０２８】

また、ステップＳ１０５２がＹＥＳであると判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御と異なる発光制御を用い、当該異なる発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。例えば、遊技可能な状態での発光制御で発光しない色（例えば、赤色）で発光させる。

【１０２９】

ステップＳ１０５３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（Ｓ１０５４）、ステップＳ１０５５の処理に進む。メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「０」の場合には表示用の設定値を「１」に、取得した設定値が「１」の場合には表示用の設定値を「２」に、・・・、取得した設定値が「５」の場合には表示用の設定値を「６」に変換する。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する７セグメントディスプレイ以外の７セグメントディスプレイは消灯した状態である。

【１０３０】

メインＣＰＵ１０１は、１割込みＷａｉｔを行い（Ｓ１０５５）、ステップＳ１０５６の処理に進む。

【１０３１】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０、又は、１（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であるか否かを判定する（Ｓ１０５６）。設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態でないと判定された場合には（Ｓ１０５６がＮＯ）、ステップＳ１０５５の処理に戻る。

【１０３２】

設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ１０５６がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（Ｓ１０５７）。メインＣＰＵ１０１は、図３２の定期割込処理の通信データ送信処理（Ｓ２０４）において、メインＲＡＭ１０３の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図６０（ａ）の主制御回路１００内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路２００へ送信する。

【１０３３】

また、ステップＳ１０５６がＹＥＳであると判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。

【１０３４】
　ステップＳ１０５７の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（Ｓ１０５８）。図３２の定期割込処理の７セグＬＥＤ駆動処理（Ｓ２０５）において、メインＣＰＵ１０１は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する７セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップＳ１０５８の処理の後、図６２の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。
【１０３５】
　なお、変形例１の遊技機では、図３２の定期割込処理の入力チェックポート処理（Ｓ２０２）で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納し、図６１～図６２などでは入力ポート格納領域０，１（不図示）の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図６１～図６２などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図６１～図６２の１割込みＷａｉｔを行わなくてもよくなる。
【１０３６】
　［１１－８－４．メンテナンスに関する処理］
　以下、副制御回路２００により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。変形例１の遊技機は、設定変更中に実施するメンテナンスに関する処理（設定変更中メンテナンス処理）と設定確認中に実施するメンテナンス処理（設定確認中メンテナンス処理）とを異なるプログラムで実行するものである。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が１又は複数の項目の内容の確認や１又は複数の項目の内容の設定などを行うことを可能にする処理である。なお、変形例１の遊技機での「メンテナンスメニュー」は［８－２．遊技店側］のホールメニューに対応する。
【１０３７】
　［１１－８－４－１．設定変更中メンテナンス処理］
　副制御回路２００により実行される設定変更中メンテナンス処理（所定のメンテナンス処理）について図６３を参照して説明する。図３３のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図６３の設定変更中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図６３の設定変更中メンテナンス処理が実行されるようになっている。
【１０３８】
　サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・開始）を受信したか否かを判定する（Ｓ１１０１）。初期化コマンド（変更・開始）を受信していないと判定された場合には（Ｓ１１０１がＮＯ）、図６３の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。一方、初期化コマンド（変更・開始）を受信したと判定された場合には（Ｓ１１０１がＹＥＳ）、ステップＳ１１０２の処理に進む。ここで、初期化コマンド（変更・開始）を受信するのは、（ａ）電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であり、且つ、（ｂ）上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちの上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ３））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））であるときである。
【１０３９】
　サブＣＰＵ２０１は、設定変更中であることを報知するための設定変更中画面（図６５に具体例を示す文字「設定変更中」２１０ａが表示されている設定変更中画面）をメイン表示装置２１０に表示し（Ｓ１１０２）、ステップＳ１１０３の処理に進む。
【１０４０】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・終了）を受信したか否かを判定する（Ｓ１１０３）。初期化コマンド（変更・終了）を受信していないと判定された場合には（Ｓ１１０３がＮＯ）、ステップＳ１１０５の処理に進む。一方、初期化コマンド（変更・終了）を受信したと判定された場合には（Ｓ１１０３がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、設定変更中画面の表示を終了して、最初のステップＳ１１０２で設定変更中画面が表示される前の通常画面をメイン表示装置２１０に表示したりする設定変更中画面表示終了処理を行い（Ｓ１１０４）、図６３の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【１０４１】

変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態（オン状態、オフ状態）をセットするビット（以下、適宜、「下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。）のセット内容、及び、上ア開閉監視スイッチ５６ｕの状態（オン状態、オフ状態）をセットするビット（以下、適宜、「上ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。）のセット内容を参照して、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する（Ｓ１１０５）。上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合には（Ｓ１１０５がＮＯ）、ステップＳ１１０３の処理に戻る。一方、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合には（Ｓ１１０５がＹＥＳ）、ステップＳ１１０６の処理に進む。

【１０４２】

なお、変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。このため、ステップＳ１１０５の判定処理に関する部分を、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にはステップＳ１１０３の処理に戻り、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合には、ステップＳ１１０６の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【１０４３】

ステップＳ１１０６において、サブＣＰＵ２０１は、変形例１の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定変更中に実施するように設定されているメンテナンス（所定のメンテナンス：以下、適宜、「設定変更中メンテナンス」と記載する。）に対応するメンテナンスメニュー画面（所定のメンテナンスメニュー画面：図６６（ａ）に具体例を示すメンテナンスメニュー画面：以下、適宜、「設定変更中メンテナンスメニュー画面」と記載する。）をメイン表示装置２１０に表示し（Ｓ１１０６）、ステップＳ１１０７の処理に進む。設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ））の表示は、初期化コマンド（変更・開始）を受信した後に、下ドア機構ＤＤの状態が開放状態（開状態）から閉鎖状態（閉状態）になったときに開始される。

【１０４４】

サブＣＰＵ２０１は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（変形例１の遊技機では、図６６（ａ）～（ｄ））のうちのメイン表示装置２１０に表示されている設定変更中メンテナンスメニュー画面に対して係員が選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いて操作を行ったか否かを判定する（Ｓ１１０７）。選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いた操作が行われていないと判定された場合には（Ｓ１１０７がＮＯ）、ステップＳ１１１０の処理に進む。一方、選択用ボタン４

０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いた操作が行われたと判定された場合には（Ｓ１１０７がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（Ｓ１１０８）、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス（設定変更中）処理を行い（Ｓ１１０９）、ステップＳ１１１０の処理に進む。なお、ステップＳ１１０６～Ｓ１１０９の処理の詳細については図６６を用いて後述する。

【１０４５】

変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容、及び、上ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（Ｓ１１１０）。（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れでもないと判定された場合には（Ｓ１１１０がＮＯ）、ステップＳ１１１１の処理に進む。一方、（１）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）、及び、（２）上ドア開閉監視スイッチ５６ｕの状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（Ｓ１１１０がＹＥＳ）、ステップＳ１１０２の処理に進む。なお、「ステップＳ１１１０がＹＥＳ」となるのは、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちの上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ３））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））の場合である。

【１０４６】

設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ）～（ｄ））がメイン表示装置２１０に表示されているときに、下ドア機構ＤＤが閉鎖状態（閉状態）から解放状態（開状態）になると、メイン表示装置２１０の表示内容は設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ）～（ｄ））から設定変更中画面（図６５）に切り替わる。

【１０４７】

なお、変形例１の遊技機での上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りである。このため、ステップＳ１１１０の判定処理に関する部分を、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）でないと判定された場合にはステップＳ１１１１の処理に進み、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄの状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にはステップＳ１１０２の処理に戻る処理に置き換えることが可能である。

【１０４８】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・終了）を受信したか否かを判定する（Ｓ１１１１）。初期化コマンド（変更・終了）を受信していないと判定された場合には（Ｓ１１１１がＮＯ）、ステップＳ１１０７の処理に戻る。一方、初期化コマンド（変更・終了）を受信したと判定された場合には（Ｓ１１１１がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ）～（ｄ））のうちのメイン表示装置２１０に表示中の設定変更中メンテナンスメニュー画面の表示を終了して、最初のステップ

Ｓ１１０２で設定変更中画面（図６５）が表示される前の通常画面をメイン表示装置２１０に表示したりする設定変更中メンテナンス終了処理を行い（Ｓ１１１２）、図６３の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【１０４９】

［１１－８－４－２．設定確認中メンテナンス処理］

副制御回路２００により実行される設定確認中メンテナンス処理（特定のメンテナンス処理）について図６４を参照して説明する。図３３のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図６４の設定確認中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図６４の設定確認中メンテナンス処理が実行されるようになっている。

【１０５０】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（確認・開始）を受信したか否かを判定する（Ｓ１１５１）。初期化コマンド（確認・開始）を受信していないと判定された場合には（Ｓ１１５１がＮＯ）、図６４の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。一方、初期化コマンド（確認・開始）を受信したと判定された場合には（Ｓ１１５１がＹＥＳ）、ステップＳ１１５２の処理に進む。ここで、初期化コマンド（確認・開始）を受信するのは、（ａ）電源が投入された後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化し、且つ、（ｂ）上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちの上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ３））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））であるときである。

【１０５１】

サブＣＰＵ２０１は、変形例１の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定確認中に実施するように設定されているメンテナンス（特定のメンテナンス：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス」と記載する。）に対応するメンテナンスメニュー画面（特定のメンテナンスメニュー画面：図６７（ａ）に具体例を示すメンテナンスメニュー画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンスメニュー画面」と記載する。）をメイン表示装置２１０に表示し（Ｓ１１５２）、ステップＳ１１５３の処理に進む。ここで、ステップＳ１１５２の処理による設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７（ａ））の表示は、初期化コマンド（確認・開始）を受信すれば下ドア機構ＤＤの開閉状態の変化を条件とすることなく開始される。

【１０５２】

サブＣＰＵ２０１は、設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７～図７１の各（ａ））及び設定確認中に実施可能なメンテナンスの実施又は確認を行う画面（図６７の各（ｂ）～（ｃ）、図６８の各（ｂ）～（ｄ）、図６９～図７１の各（ｂ）に具体例を示す画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス画面」と記載する。）のうちのメイン表示装置２１０に表示されている画面に対して係員が選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いて操作を行ったか否かを判定する（Ｓ１１５３）。選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いた操作が行われていないと判定された場合には（Ｓ１１５３がＮＯ）、ステップＳ１１５６の処理に進む。一方、選択用ボタン４０ｌ，４０ｒ及び演出用ボタン１０ａの何れかを用いた操作が行われたと判定された場合には（Ｓ１１５３がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（Ｓ１１５４）、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス（設定確認中）処理を行い（Ｓ１１５５）、ステップＳ１１５６の処理に進む。なお、ステップＳ１１５２～Ｓ１１５５の処理の詳細については図６７から図７１を用いて後述する。

【１０５３】

サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（確認・終了）を受信したか否かを判定する（Ｓ１１５６）。初期化コマンド（確認・終了）を受信していないと判定された場合には（Ｓ１１５６がＮＯ）、ステップＳ１１５３の処理に戻る。一方、初期化コマンド（確認・終

了）を受信したと判定された場合には（Ｓ１１５６がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７～図７１の各（ａ））及び設定確認中メンテナンス画面（図６７の各（ｂ）～（ｃ）、図６８の各（ｂ）～（ｄ）、図６９～図７１の各（ｂ））のうちのメイン表示装置２１０に表示されている画面の表示を終了して、ステップＳ１１５２で設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７（ａ））が表示される前の通常画面をメイン表示装置２１０に表示したりする設定確認中メンテナンス終了処理を行い（Ｓ１１５７）、図６４の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【１０５４】

［１１－８－４－３．設定変更中メンテナンス処理の具体例］

以下、図６３の設定変更中メンテナンス処理の具体例について図６６を参照して説明する。ここで説明する主な内容は、図６３の設定変更中メンテナンス処理におけるステップＳ１１０６～Ｓ１１０９での係員の操作内容と当該操作内容に対応するサブＣＰＵ２０１による処理内容である。なお、メイン表示装置２１０に図６５から図６６に示す各画面を表示するための画像データがロムカートリッジ基板２０２に記憶されており、サブＣＰＵ２０１はロムカートリッジ基板２０２に記憶されている画像データを用いてメイン表示装置２１０への画面表示を行う。なお、以下では、適宜、選択用ボタン４０ｌを「左選択用ボタン４０ｌ」と記載し、選択用ボタン４０ｒを「右選択用ボタン４０ｒ」と記載する。

【１０５５】

図６３の設定変更中メンテナンス処理では、サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（変更・開始）を受信すると（Ｓ１１０１、Ｓ１１０１がＹＥＳ）、図６５に示す文字「設定変更中」２１０ａが表示されている設定変更中画面をメイン表示装置２１０に表示する（Ｓ１１０２）。また、「設定変更中」２１０ａの背景画像は、エラーが発生した場合と同じ背景画像が使用される。なお、エラーが発生した場合と同じ背景画像を使用する必要はなく、別途「設定変更中」２１０ａ専用の背景画像を使用するようにしてもよい。

【１０５６】

メイン表示装置２１０に図６５の設定変更中画面が表示されている状態で、上ドア機構ＵＤの状態が閉状態で下ドア機構ＤＤの状態が閉状態になれば（Ｓ１１０５、Ｓ１１０５がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６５に示す設定変更中画面から、図６６（ａ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面に切り替える（Ｓ１１０６）。

【１０５７】

図６６（ａ）及び後述する図６６（ｂ）～（ｄ）に示す各設定変更中メンテナンスメニュー画面には、設定変更中メンテナンスメニュー画面であることを報知するための文字「設定変更中メンテナンスメニュー」２１０ｂが表示されているとともに、設定変更中メンテナンスに関する選択可能な項目として「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１（第１の所定のメンテナンス）、「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２、「演出用ボタン確認」２１０ｂ３（第２の所定のメンテナンス）、「可動役物確認」２１０ｂ４が含まれている。

【１０５８】

図６５の設定変更中画面から切り換わる図６６（ａ）の設定変更中メンテナンスメニュー画面では、「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【１０５９】

「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、スピーカ３５ａ～３５ｄから正常に音声が出力されるか否かを確認するためのスピーカ出力確認処理を行う。スピーカ出力確認処理では、例えば、（１）スピーカ３５ａから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力が停止し、（２）スピーカ３５ｂから所定時間（例えば１秒間）音を出力して

その後音の出力を停止し、（３）スピーカ３５ｃから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力を停止し、（４）スピーカ３５ｄから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力を停止し、（５）スピーカ３５ｃおよびスピーカ３５ｄの両方から所定時間（例えば２０秒間）の音楽を繰り返し出力する、（１）～（５）の処理を順次行う。スピーカ出力確認処理でスピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力中に、左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒが係員に操作されて選択中の項目が移動してもスピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力は継続される。

【１０６０】

「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２を選択中とし、カーソル（選択対象）を「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２に移動して拡大表示した図６６（ｂ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作すると、サブＣＰＵ２０１の処理により、「可動役物確認」２１０ｂ４が選択中とされ、後述する図６６（ｄ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０６１】

「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｂ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、上記したスピーカ出力確認処理を終了する処理を行う。これにより、スピーカ３５ａ～３５ｄの出力確認のための音声出力が終了する。なお、（１）～（５）のいずれの処理中であっても演出用ボタン１０ａが操作されたタイミングでスピーカ出力確認処理が終了する。

【１０６２】

「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｂ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、「演出用ボタン確認」２１０ｂ３を選択中にし、カーソルを「演出用ボタン確認」２１０ｂ３に移動して拡大表示した図６６（ｃ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。なお、「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｂ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作した場合には、サブＣＰＵ２０１の処理により、「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中とされ、図６６（ａ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０６３】

「演出用ボタン確認」２１０ｂ３が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｃ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、演出用ボタン１０ａのバイブレーション機能が正常に動作するか否かを確認するために、演出用ボタン１０ａを所定時間（例えば３秒間）振動させるボタンバイブレーション作動処理を行う。バイブレーション機能とは、演出用ボタン１０ａを小刻みに振動させる機能であり、例えば、ボーナス当選の示唆演出中に演出用ボタン１０ａを振動させて遊技者にボーナスに当選している可能性が高いことをボーナス確定報知前に報知する機能である。なお、ボタンバイブレーション作動処理はスピーカ出力確認処理中であっても実行可能になっている。例えば、スピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力中に「演出用ボタン確認」２１０ｂ３が選択中の状態で演出用ボタン１０ａが操作された場合に、スピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力を継続したまま、

演出用ボタン１０ａを振動させるようにする。

【１０６４】

「演出用ボタン確認」２１０ｂ３が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｃ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、「可動役物確認」２１０ｂ４を選択中にし、カーソルを「可動役物確認」２１０ｂ４に移動して拡大表示した図６６（ｄ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。なお、「演出用ボタン確認」２１０ｂ３が選択中になっている設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｃ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作した場合には、サブＣＰＵ２０１の処理により、「スピーカ確認ＯＦＦ」２１０ｂ２が選択中とされ、図６６（ｂ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０６５】

「可動役物確認」２１０ｂ４が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｄ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１０７～Ｓ１１０８）、メンテナンス（設定変更中）処理（Ｓ１１０９）として、可動役物４１が正常に動作するか否かを確認するための可動役物テスト作動処理を行う。可動役物４１は電源投入時に所定のシーケンスに基づく動作を行うようになっており、可動役物テスト作動処理では、例えば、当該所定のシーケンスに基づいて可動役物４１を動作させる。可動役物４１は、遊技演出に用いられる役物で、例えば、ボーナス当選の示唆演出中の所定のタイミングで可動役物を作動させることで、遊技者にボーナスに当選している可能性が高いことをボーナス確定報知前に報知するものである。なお、可動役物テスト作動処理はスピーカ出力確認処理中であっても実行可能になっている。例えば、スピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力中に「可動役物確認」２１０ｂ４が選択中の状態で演出用ボタン１０ａが操作された場合に、スピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力を継続したまま、可動役物４１を動作させるようにする。

【１０６６】

「可動役物確認」２１０ｂ４が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ｄ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作した場合、サブＣＰＵ２０１の処理により、「演出用ボタン確認」２１０ｂ３が選択中とされ、図６６（ｃ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示され、係員が右選択用ボタン４０ｒを操作した場合、サブＣＰＵ２０１の処理により、「スピーカ確認ＯＮ」２１０ｂ１が選択中とされ、図６６（ａ）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０６７】

なお、サブＣＰＵ２０１は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ）～（ｄ））が表示されている状態で、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤの取り得る開閉状態の組み合わせ（（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３））のうちのドア開閉組み合わせ２（上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが開状態）又はドア開閉組み合わせ１（上ドア機構ＵＤが開状態で下ドア機構ＤＤが開状態）になった場合には、メイン表示装置２１０の表示内容は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図６６（ａ）～（ｄ））から設定変更中画面（図６５）に切り替わる（Ｓ１１１０、Ｓ１１０２）。したがって、設定変更中では、ドア開閉組み合わせ３（上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態）でなければ、設定変更中メンテナンスメニュー画面は表示されず、設定変更中メンテナンスメニュー画面を用いた設定変更中メンテナンスは行えないようになっている。

【１０６８】

［１１－８－４－４．設定確認中メンテナンス処理の具体例］

以下、図６４の設定確認中メンテナンス処理の具体例について図６７～図７１を参照し

て説明する。ここで説明する主な内容は、図６４の設定確認中メンテナンス処理におけるステップＳ１１５２～Ｓ１１５５での係員の操作内容と当該操作内容に対応するサブＣＰＵ２０１による処理内容である。なお、メイン表示装置２１０に図６７から図７１に示す各画面を表示するための画像データがロムカートリッジ基板２０２に記憶されており、サブＣＰＵ２０１はロムカートリッジ基板２０２に記憶されている画像データを用いてメイン表示装置２１０への画面表示を行う。

【１０６９】

図６４の設定確認中メンテナンス処理では、サブＣＰＵ２０１は、初期化コマンド（確認・開始）を受信すると（Ｓ１５０１、Ｓ１５０１がＹＥＳ）、サブＣＰＵ２０１は、図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する（Ｓ１１５２）。

【１０７０】

図６７（ａ）及び後述する図６７から図７１の各（ａ）に示す各設定確認中メンテナンスメニュー画面には、設定確認中メンテナンスメニュー画面であることを報知するための文字「設定確認中メンテナンスメニュー」２１０ｃが表示されているとともに、設定確認中メンテナンスに関する選択可能な項目として「最大・標準音量設定」２１０ｃ１、「時刻設定」２１０ｃ２、「エコモード設定」２１０ｃ３、「エラー履歴」２１０ｃ４、「設定変更履歴」２１０ｃ５が含まれている。

【１０７１】

初期化コマンド（確認・開始）の受信により表示される図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面では、「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中であり、「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中であることを報知するために「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【１０７２】

「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図６７（ｂ）に示す最大・標準音量設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【１０７３】

図６７（ｂ）及び後述する図６７（ｃ）に示す各最大・標準音量設定画面には、スピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄの最大音量及び標準音量の設定用の画面であることを報知するための文字「最大・標準音量設定」２１０ｃ１ａが表示されているとともに、最大音量を設定するための「最大音量設定」２１０ｃ１ｂ（第１の特定のメンテナンス）の領域及び標準音量を設定するための「標準音量設定」２１０ｃ１ｃ（第２の特定のメンテナンス）の領域が含まれている。「最大音量設定」２１０ｃ１ｂの領域は、係員が後述する図７２（ｂ）の音量設定画面でユーザー（遊技者）が設定できる最大音量を音量レベル１から音量レベル６の中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程音量が大きい。「最大音量設定」２１０ｃ１ｂの領域では、四角内の値（「１」～「６」）が音量レベルの値であり、設定される最大音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル３の場合、図６７（ｂ）に示すように、音量レベル１から音量レベル３それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル４から音量レベル６それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。また、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃの領域は、一定時間遊技されなかった場合や設定変更時に設定される音量（以下、「標準音量」と記載する。）を音量レベル１から音量レベル６の中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程

音量が大きい。「標準音量設定」２１０ｃ１ｃの領域では、四角内の値（「１」～「６」）が音量レベルの値であり、設定される標準音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル２の場合、図６７（ｃ）に示すように、音量レベル１から音量レベル２それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル３から音量レベル６それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。なお、最大音量及び標準音量夫々の音量レベルは音量レベル１から音量レベル６以外であってもよい。

【１０７４】

図６７（ａ）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図６７（ｂ）の最大・標準音量設定画面では、「最大音量設定」２１０ｃ１ｂの領域が選択中であり、強調表示（拡大かつ太枠表示）されている。なお、強調表示は拡大かつ太枠表示に限定されるものではなく、例えば拡大表示であってもよい。また、「最大音量設定」２１０ｃ１ｂに表示される最大音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブＲＡＭ２０３の最大音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図６７（ｂ）の例では音量レベル３）であり、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃに表示される標準音量の音量レベルは切り替わり時にサブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図６７（ｂ）の例では音量レベル２）である。

【１０７５】

「最大音量設定」２１０ｃ１ｂが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、最大音量の音量レベルを１段階下げて音量レベル２とし、「最大音量設定」２１０ｃ１ｂの領域における音量レベルの表示が音量レベル２である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「最大音量設定」２１０ｃ１ｂが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、最大音量の音量レベルを１段階上げて音量レベル４とし、「最大音量設定」２１０ｃ１ｂの領域における音量レベルの表示が音量レベル４である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。

【１０７６】

「最大音量設定」２１０ｃ１ｂが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、サブＲＡＭ２０３の最大音量記憶領域（不図示）に格納されている最大音量の音量レベルを、左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒを用いて選択された最大音量の音量レベル（左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒに対する係員の操作が行われることなく演出用ボタン１０ａが操作された場合は設定確認中メンテナンスメニュー画面から最大・標準音量設定画面に切り替わる前のサブＲＡＭ２０３の最大音量記憶領域（不図示）に格納されている最大音量の音量レベル）に更新する。また、サブＣＰＵ２０１は、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃを選択中とし、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃを拡大かつ太枠表示した図６７（ｃ）に示す最大・標準音量設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。なお、係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う前に、初期化コマンド（確認・終了）を受信したかの確認を行うようにして、係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う前に、初期化コマンド（確認・終了）を受信した場合は、最大音量の音量レベルを更新せずにメンテナンス（設定変更中）処理を終了するようにしてもよい。

【１０７７】

「標準音量設定」２１０ｃ１ｃが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｃ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、標準音量の音量レベルを１段階下げて音量レベル１とし、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃの領域における音量レベルの表示が音量レベル１である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｃ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、標準音量の音量レベルを１段階上げて音量レベル３とし、「標準音量設定」２１０ｃ１ｃの領域における音量レベルの表示が音量レベル３である最大・標準音量設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。

【１０７８】

「標準音量設定」２１０ｃ１ｃが選択中の最大・標準音量設定画面（図６７（ｃ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、サブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に格納されている標準音量の音量レベルを、左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒを用いて選択された標準音量の音量レベル（左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒに対する係員の操作が行われることなく演出用ボタン１０ａが操作された場合は設定確認中メンテナンスメニュー画面から最大・標準音量設定画面に切り替わる前のサブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に格納されている標準音量の音量レベル）に更新する。また、サブＣＰＵ２０１は、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６７（ｃ）に示す最大・標準音量設定画面から図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【１０７９】

「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７（ａ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「時刻設定」２１０ｃ２を選択中とし、カーソルを「時刻設定」２１０ｃ２に移動して拡大表示した図６８（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６７（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作すると、サブＣＰＵ２０１の処理により、「設定変更履歴」２１０ｃ５が選択中とされ、後述する図７１（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０８０】

「時刻設定」２１０ｃ２が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６８（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６８（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図６８（ｂ）に示す時刻設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【１０８１】

図６８（ｂ）及び後述する図６８（ｃ）～（ｄ）に示す各時刻設定画面には、時刻設定用の画面であることを報知するための文字「時刻設定」２１０ｃ２ａが表示されているとともに、変形例１の遊技機が有する時計の時刻を設定するための「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域、時計の時刻の設定の際に操作される「決定」２１０ｃ２ｃ、時計の時刻の設定のキャンセルの際に操作される「キャンセル」２１０ｃ２ｄが含まれている。「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域では、時計の設定時刻として、「年（西暦の下２桁）」、「月」、

「日」、「時」、「分」を設定可能になっている。

【１０８２】

図６８（ａ）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図６８（ｂ）の時刻設定画面では、「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域の時刻は当該画面の切り替わり時の時計の時刻であり、年（西暦の下２桁）が選択中となっており、四角で囲まれている。また、この画面が切り替わった直後は左・右選択用ボタン４０ｌ，４０ｒを用いて「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域の「年（西暦の下２桁）」などや「決定」２１０ｃ２ｃ、「キャンセル」２１０ｃ２ｄなどの項目を選択する状態になっている。

【１０８３】

「年（西暦の下２桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図６８（ｂ）の時刻設定画面で、係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、選択中の「年（西暦の下２桁）」の値を設定する状態にする。「年（西暦の下２桁）」を設定する状態にある図６８（ｂ）の時刻設定画面で、係員が左選択用ボタン４０ｌ又は右選択用ボタン４０ｒを操作し、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌ又は右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、左選択用ボタン４０ｌであれば「年（西暦の下２桁）」の値を１小さくし、右選択用ボタン４０ｒであれば「年（西暦の下２桁）」の値を１大きくする。「年（西暦の下２桁）」を設定する状態にある図６８（ｂ）の時刻設定画面で、係員が演出用ボタン１０ａを操作し、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、項目を選択する状態に戻し、このときの選択中の項目は「年（西暦の下２桁）」である。

【１０８４】

「年（西暦の下２桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図６８（ｂ）の時刻設定画面で、係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域の「月」を選択中とし、カーソルを「月」に移動して四角の枠で囲んだ図６８（ｃ）に示す時刻設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「年（西暦の下２桁）」が選択中で項目を選択する状態にある図６８（ｂ）の時刻設定画面で、係員が左選択用ボタン４０ｌを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「キャンセル」２１０ｃ２ｄを選択中とし、カーソルを「キャンセル」２１０ｃ２ｄに移動して強調表示（拡大表示）した時刻設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【１０８５】

「月」が選択中の図６８（ｃ）の時刻設定画面、「日」が選択中の図６８（ｃ）の時刻設定画面、「時」が選択中の時刻設定画面、「分」が選択中の時刻設定画面での演出用ボタン１０ａ、左・右選択用演出ボタン０ｌ，４０ｒの操作に対するサブＣＰＵ２０１の処理内容は、「年（西暦の下２桁）」で説明した演出用ボタン１０ａ、左・右選択用演出ボタン０ｌ，４０ｒの操作に対するサブＣＰＵ２０１の処理内容に対応している。なお、「月」が選択中で項目を選択する状態にある図６８（ｃ）の時刻設定画面で、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には「年（西暦の下２桁）」が選択対象となり、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には「日」が選択対象となる。また、「日」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には「月」が選択対象となり、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には「時」が選択対象となる。また、「時」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には「日」が選択対象となり、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には「分」が選択対象となる。また、「分」が選択中で項目を選択する状態にある時

刻設定画面で、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には「時」が選択対象となり、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には「決定」２１０ｃ２ｃが選択対象となり拡大表示される（図６８（ｄ）参照）。

【１０８６】

「決定」２１０ｃ２ｃが選択中の時刻設定画面（図６８（ｄ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットし、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６８（ｄ）に示す時刻設定画面から図６８（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

【１０８７】

「決定」２１０ｃ２ｃが選択中の時刻設定画面（図６８（ｄ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、「キャンセル」２１０ｃ２ｄを選択中とし、カーソルを「キャンセル」２１０ｃ２ｄに移動して拡大表示した時刻設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「決定」２１０ｃ２ｃが選択中の時刻設定画面（図６８（ｄ））で係員により左選択用ボタン４０ｌが操作されると、「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域の「分」が選択対象となる。

【１０８８】

「キャンセル」２１０ｃ２ｄが選択中の時刻設定画面で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットすることなく、メイン表示装置２１０の表示内容を、時刻設定画面から図６８（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

【１０８９】

「キャンセル」２１０ｃ２ｄが選択中の時刻設定画面（図６８（ｄ））で係員により左選択用ボタン４０ｌが操作されると「決定」２１０ｃ２ｃが選択対象となり（図６８（ｄ）参照）、係員により右選択用ボタン４０ｒが操作されると「時刻設定」２１０ｃ２ｂの領域の「年（西暦の下２桁）」が選択対象となる（図６８（ｂ）参照）。

【１０９０】

「時刻設定」２１０ｃ２が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６８（ａ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「エコモード設定」２１０ｃ３を選択中とし、カーソルを「エコモード設定」２１０ｃ３に移動して拡大表示した図６９（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「時刻設定」２１０ｃ２が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６８（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作すると、サブＣＰＵ２０１の処理により、「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中とされ、図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１０９１】

「エコモード設定」２１０ｃ３が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６９（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、設定確認中メンテナンスメニュー画面から図６９（ｂ）に示すエコモード設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【１０９２】

図６９（ｂ）に示すエコモード設定画面には、エコモードの設定用の画面であることを報知するための文字「エコモード設定」２１０ｃ３ａや処理内容を問う文字（例えば、「

エコモードをＯＮにしますか？」２１０ｃ３ｂ）が表示されているとともに、エコモードを設定にするための「ＯＮ」２１０ｃ３ｃと「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄとが含まれている。

【１０９３】

エコモードは、変形例１の遊技機の消費電力を抑える機能であり、エコモードがＯＮに設定されると、遊技中や待機中に所定の条件を満たすと、例えば、メイン表示装置２１０、リールランプ、下パネル照明などが消灯または減灯される。変形例１の遊技機はエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ＯＮ」である場合にエコモードとなり、「ＯＦＦ」である場合にエコモードとならない（消費電力を抑えないモードとなる）。

【１０９４】

図６９（ａ）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図６９（ｂ）のエコモード設定画面では、サブＲＡＭ２０３のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ＯＦＦ」である場合、「エコモードをＯＮにしますか？」２１０ｃ３ｂが表示され、「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄが選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、サブＲＡＭ２０３のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ＯＮ」である場合、「エコモードをＯＦＦにしますか？」が表示され、「ＯＮ」２１０ｃ３ｃが選択中であり、強調表示（拡大表示）されたものとなる。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【１０９５】

「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄが選択中のエコモード設定画面（図６９（ｂ））で係員が左・右選択ボタン４０ｌ，４０ｒの何れかを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左・右選択ボタン４０ｌ，４０ｒの何れかの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「ＯＮ」２１０ｃ３ｃを選択中とし、カーソルを「ＯＮ」２１０ｃ３ｃに移動して拡大表示し、「エコモードをＯＦＦにしますか？」を表示したエコモード設定画面をメイン表示装置２１０に表示する。

【１０９６】

「ＯＮ」２１０ｃ３ｃが選択中のエコモード設定画面で係員が左・右選択ボタン４０ｌ，４０ｒの何れかを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左・右選択ボタン４０ｌ，４０ｒの何れかの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄを選択中とし、カーソルを「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄに移動して拡大表示し、「エコモードをＯＮにしますか？」を表示したエコモード設定画面（図６９（ｂ））をメイン表示装置２１０に表示する。

【１０９７】

「ＯＦＦ」２１０ｃ３ｄが選択中のエコモード設定画面（図６９（ｂ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、サブＲＡＭ２０３のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容を「ＯＦＦ」にし、メイン表示装置２１０の表示内容を、図６９（ｂ）に示すエコモード設定画面から図６９（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【１０９８】

「ＯＮ」２１０ｃ３ｃが選択中のエコモード設定画面で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、サブＲＡＭ２０３のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容を「ＯＮ」にし、メイン表示装置２１０の表示内容を、エコモード設定画面から図６９（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【１０９９】

「エコモード設定」２１０ｃ３が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６９（ａ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「エラー履歴」２１０ｃ４を選択中とし、カーソル

を「エラー履歴」２１０ｃ４に移動して拡大表示した図７０（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「エコモード設定」２１０ｃ３が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図６９（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作すると、サブＣＰＵ２０１の処理により、「時刻設定」２１０ｃ２が選択中とされ、図６８（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１１００】

「エラー履歴」２１０ｃ４が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図７０（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７０（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図７０（ｂ）に示すエラー履歴画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【１１０１】

図７０（ｂ）に示すエラー履歴画面には、エラー履歴確認用の画面であることを報知するための文字「エラー履歴」２１０ｃ４ａが表示されているとともに、エラー履歴表示領域２１０ｃ４ｂが含まれている。エラー履歴表示領域２１０ｃ４ｂには、６回分のエラー情報（エラーコード、エラー名、エラー日時）が表示される。なお、６回分のエラー情報が表示されるとしたが、さらに多くのエラー情報が表示されるようにしてもよい。

【１１０２】

図７０（ａ）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図７０（ｂ）のエラー履歴画面では、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３のエラー格納領域（不図示）に格納されている直近６回分のエラー情報をエラー履歴表示領域２１０ｃ４ｂに記憶される。なお、サブＣＰＵ２０１はメインＣＰＵ１０１からのエラー情報を含むエラーコマンドを受信した場合に、当該エラーコマンドに含まれるエラー情報をサブＲＡＭ２０３のエラー格納領域（不図示）に格納する。なお、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には表示中のエラー情報より前の６回分のエラー情報が、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には表示中のエラー情報より後の６回分のエラー情報が、サブＲＡＭ２０３のエラー格納領域（不図示）から読み出されてエラー履歴表示領域２１０ｃ４ｂに表示される。また、サブＲＡＭ２０３のエラー格納領域（不図示）には最大１５０回分のエラー情報が記憶可能になっており、記憶可能な最大回数は１５０以外であってもよい。

【１１０３】

図７０（ｂ）のエラー履歴画面で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７０（ｂ）に示すエラー履歴画面から図７０（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【１１０４】

「エラー履歴」２１０ｃ４が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図７０（ａ））で係員が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、「設定変更履歴」２１０ｃ５を選択中とし、カーソルを「設定変更履歴」２１０ｃ５に移動して拡大表示した図７１（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、「エラー履歴」２１０ｃ４が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図７０（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作すると、サブＣＰＵ２０１の処理により、「エコモード」２１０ｃ３が選択中とされ、図６９（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１１０５】

「設定変更履歴」２１０ｃ５が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図７１

（ａ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７１（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図７１（ｂ）に示す設定変更履歴画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【１１０６】

図７１（ｂ）に示す設定変更履歴画面には、設定変更履歴の確認用の画面であることを報知するための文字「設定変更履歴」２１０ｃ５ａが表示されているとともに、設定変更履歴表示領域２１０ｃ５ｂが含まれている。設定変更履歴表示領域２１０ｃ５ｂには、６回分の設定変更情報（変更後設定値、変更日時）が表示される。なお、６回分の設定変更情報が表示されるとしたが、さらに多くのエラー情報が表示されるようにしてもよい。

【１１０７】

図７１（ａ）の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図７１（ｂ）の設定変更履歴画面では、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３の設定変更格納領域（不図示）に格納されている直近６回分の設定変更情報を設定変更履歴表示領域２１０ｃ５ｂに記憶される。なお、サブＣＰＵ２０１はメインＣＰＵ１０１からの初期化コマンド（変更・終了）を受信した場合に、当該初期化コマンド（変更・終了）に含まれる設定値を変更後設定値とし、当該初期化コマンド（変更・終了）を受信した日時を変更日時としてサブＲＡＭ２０３の設定変更格納領域（不図示）に格納する。なお、左選択用ボタン４０ｌが操作された場合には表示中の設定変更情報より前の６回分の設定変更情報が、右選択用ボタン４０ｒが操作された場合には表示中の設定変更情報より後の６回分の設定変更情報が、サブＲＡＭ２０３の設定変更履歴表示領域２１０ｃ５ｂから読み出されて設定変更履歴表示領域２１０ｃ５ｂに表示される。また、サブＲＡＭ２０３の設定変更格納領域（不図示）には最大３０回分の設定変更情報が記憶可能になっており、記憶可能な最大回数は３０以外であってもよい。

【１１０８】

設定変更履歴画面（図７１（ｂ））で係員が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し（Ｓ１１５３～Ｓ１１５４）、メンテナンス（設定確認中）処理（Ｓ１１５５）として、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７１（ｂ）に示す設定変更履歴画面から図７１（ｂ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【１１０９】

「設定変更履歴」２１０ｃ５が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図７１（ａ））で係員が左選択用ボタン４０ｌを操作した場合、サブＣＰＵ２０１の処理により、「エラー履歴」２１０ｃ４が選択中とされ、図７０（ｃ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示され、係員が右選択用ボタン４０ｒを操作した場合、サブＣＰＵ２０１の処理により、「最大・標準音量設定」２１０ｃ１が選択中とされ、図６７（ａ）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置２１０に表示される。

【１１１０】

［１１－８－５．ユーザーメニュー等の具体例］

以下、変形例１の遊技機でのユーザーメニュー画面及び当該ユーザーメニューから遷移する音量調整画面の具体例について図７２を参照して説明する。

【１１１１】

例えば、遊技者が遊技を終了してから所定時間（例えば、５秒）経過した後に演出ボタン１０ａを操作する。サブＣＰＵ２０１は、演出ボタン１０ａの操作を検知して、メイン表示装置２１０の表示内容を、通常画面から、ユーザーによる確認又は設定などの項目を含む図７２（ａ）に示すユーザーメニュー画面に切り替える。

【１１１２】

図７２（ａ）に示すユーザーメニュー画面には、ユーザーメニュー画面であること報知

するための文字「ユーザーメニュー」２１０ｄが表示されているとともに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄配列２１０ｄ１と遊技履歴２１０ｄ２とが表示され、ユーザーにより音量調整の際に操作される「音量調整」２１０ｄ３とユーザーによりユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える際に用いられる「終了」２１０ｄ４の項目とが含まれている。

【１１１３】

図７２（ａ）に示すように、図柄配列２１０ｄ１はメイン表示装置２１０の画面の左側に表示され、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ，右リール３Ｒそれぞれの所定個（例えば、２０個）の図柄が表示される。また、遊技履歴２１０ｄ２は、メイン表示装置２１０の画面の中央部に表示され、遊技履歴の表示内容としては、例えば、遊技回数、大当り回数（ボーナス回数）、大当り確率（ボーナス確率）などの情報である。メイン表示装置２１０の遊技履歴の表示領域の下方には、「音量調整」２１０ｄ３と、「終了」２１０ｄ４とが横並びに表示される。

【１１１４】

通常画面から切り替わる図７２（ａ）のユーザーメニュー画面では、「音量調整」２１０ｄ３が選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【１１１５】

「音量調整」２１０ｄ３が選択中のユーザーメニュー画面（図７２（ａ））で遊技者が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７２（ａ）に示すユーザーメニュー画面から図７２（ｂ）に示す音量調整画面に切り替える。

【１１１６】

図７２（ｂ）に示す音量調整画面はスピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄから出力される音声の音量をユーザーが調整できる画面であり、音量調整画面にはスピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄの出力音量の設定用の画面であることを報知するための文字「音量調整」２１０ｄ３ａが表示されているとともに、出力音量を設定するための「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域が含まれ、「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域の上側に最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で設定された最大音量を指し示すマーカー２１０ｄ３ｃ及び「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域の下側に最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で設定された標準音量を指し示すマーカー２１０ｄ３ｄが表示されている。「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域は、遊技者がスピーカ３５ａ，３５ｂ，３５ｃ，３５ｄの出力音量を音量レベル１から最大・標準音量設定画面（図６７（ｂ））で設定された最大音量の音量レベルの中から設定するための領域であり、音量レベルの値が大きい程音量が大きい。「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域では、四角内の値（「１」～「６」）が音量レベルの値であり、設定される出力音量の音量レベルは、その下の四角内の斜線なし又は斜線あり表示により、具体的には、設定される音量レベル以下の音量レベルに対応する四角内が斜線あり、設定される音量レベルを超える音量レベルに対応する四角内が斜線なしになるようにして表示される。例えば、設定される音量レベルが音量レベル３の場合、図７２（ｂ）に示すように、音量レベル１から音量レベル３それぞれに対応する四角内が斜線あり、音量レベル４から音量レベル６それぞれに対応する四角内が斜線なしになるように表示される。

【１１１７】

図７２（ａ）のユーザーメニュー画面から切り換わる図７２（ｂ）の音量調整では、「出力音量設定」２１０ｃ１ｂに表示される出力音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図７２（ｂ）の例では音量レベル３）であり、マーカー２１０ｄ３ｃが指し示す最大音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブＲＡＭ２０３の最大音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図７２（ｂ）の例では音量レベル３）であり、マーカー２１０ｄ３ｄが指し示す標準音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブＲＡＭ２０３

の標準音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図７２（ｂ）の例では音量レベル３）である。

【１１１８】

出力音量の音量レベルが音量レベル３である音量調整画面（図７２（ｂ））で遊技者が左選択用ボタン４０ｌを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌの操作を検知し、出力音量の音量レベルを１段階下げて音量レベル２とし、「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域における音量レベルの表示が音量レベル２である音量調整画面をメイン表示装置２１０に表示する。なお、出力音量の音量レベルが音量レベル１である音量調整画面でサブＣＰＵ２０１が遊技者による左選択用ボタン４０ｌの操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを１段階下げることなく音量レベル１のままにする。

【１１１９】

出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル未満である音量調整画面でサブＣＰＵ２０１が遊技者による右選択用ボタン４０ｒの操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを１段階上げ、「出力音量設定」２１０ｄ３ｂの領域における音量レベルの表示が音量レベルを１段階上げた音量レベルとなった音量調整画面をメイン表示装置２１０に表示する。また、出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル３である音量調整画面（図７２（ｂ））で遊技者が右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し、出力音量の音量レベルを１段階上げると最大音量の音量レベル３を超えてしまうので、出力音量の音量レベルを１段階上げることなく音量レベル３のままにする。

【１１２０】

音量調整画面（図７２（ｂ））で遊技者が演出用ボタン１０ａを用いて決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し、サブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒを用いて選択された出力音量の音量レベル（左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒに対する遊技者の操作が行われることなく演出用ボタン１０ａが操作された場合はユーザーメニューから音量調整画面に切り替わる前のサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベル）に更新する。また、サブＣＰＵ２０１は、メイン表示装置２１０の表示内容を、図７２（ｂ）に示す音量調整画面から、「音量調整」２１０ｄ３を選択中とし、「音量調整」２１０ｄ３を拡大表示した図７２（ａ）に示すユーザーメニュー画面に切り替える。

【１１２１】

「音量調整」２１０ｄ３が選択中のユーザーメニュー画面（図７２（ａ））で遊技者が左選択用ボタン４０ｌまたは右選択用ボタン４０ｒを操作する。この場合、サブＣＰＵ２０１は、左選択用ボタン４０ｌまたは右選択用ボタン４０ｒの操作を検知し、「終了」２１０ｄ４を選択中とし、カーソルを「終了」２１０ｄ４に移動して拡大表示したユーザーメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示する。

【１１２２】

「終了」２１０ｄ４が選択中のユーザーメニュー画面で遊技者が演出用ボタン１０ａを用いた決定操作を行う。この場合、サブＣＰＵ２０１は、演出用ボタン１０ａの操作を検知し、メイン表示装置２１０の表示内容を、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える。なお、ユーザーメニュー画面で演出用ボタン１０ａ等の操作が特定時間（例えば、３０秒）行われなかった場合、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替えるようにしてもよく、また、通常画面に切り替えるのではなくデモ画面に切り替えるようにしてもよい。

【１１２３】

なお、ユーザーメニュー画面は、遊技が終了して所定時間（例えば、５秒）経過した後であって、次の遊技の開始操作があるまでは表示可能であり、例えば、ベットの待機中やベット後も表示可能である。また、再遊技役に当籤した後であって、次の遊技（リプレイ遊技）の開始待ち状態でも表示可能である。なお、次の遊技の開始操作があった場合は、

ユーザーによる通常画面への切り替え操作がなくても、強制的に通常画面に切り替えられる。

【１１２４】

ここで、サブＣＰＵ２０１によるスピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルの制御について記載する。サブＣＰＵ２０１の制御によるスピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルはサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベルである。

【１１２５】

サブＣＰＵ２０１は、遊技者により上述した図７２（ｂ）の音量調整画面を用いて出力音量の調整が行われた場合、スピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルを、図７２（ｂ）の音量調整画面を用いた出力音量の調整によりサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベル（遊技者が設定した音量レベル）に制御する。

【１１２６】

また、サブＣＰＵ２０１は、遊技が一定時間行われなかった場合、サブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、図６７（ｃ）の最大・標準音量設定画面を用いた標準音量の設定によりサブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新し、スピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルを更新後のサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベル（係員が設定した標準音量の音量レベル）に制御する。

【１１２７】

また、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時に、初期化コマンド（変更・開始）を受信した場合（主制御基板７１側で、電源投入時に行われる図６１の設定変更処理でステップＳ１００１がＹＥＳとなり、ステップＳ１００２がＹＥＳとなって、リセットスイッチ５３の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態（設定変更状態）になった場合）、サブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、図６７（ｃ）の最大・標準音量設定画面を用いた標準音量の設定によりサブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新し、スピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルをサブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納された更新後の出力音量の音量レベル（係員が設定した標準音量の音量レベル）に制御する。

【１１２８】

また、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時に、初期化コマンド（変更・開始）を受信しなかった場合（主制御基板７１側で、電源投入時に行われる図６１の設定変更処理でステップＳ１００１がＮＯ、及びステップＳ１００２がＮＯのいずれかとなって、リセットスイッチ５３の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える設定変更状態にならなかった場合）、サブＲＡＭ２０３の出力音量記憶領域（不図示）に格納された出力音量の音量レベルを、サブＲＡＭ２０３の標準音量記憶領域（不図示）に格納された標準音量の音量レベルに更新せずに、維持する。この場合、電源投入後のスピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルは、電断前のスピーカ３５ａ～３５ｄの出力音量の音量レベルと同じになる。

【１１２９】

［１１－８－６．効果］

上記の変形例１の遊技機によれば、係員は、下ドア機構ＤＤを開放にする作業と設定用鍵型スイッチ５２をオン状態にしてから電源投入する作業とを行うと設定値を変更することができ、さらにドア機構（下ドア機構ＤＤ、上ドア機構ＵＤ）が閉鎖する作業を行うと設定変更中メンテナンスメニュー画面が表示されて設定変更中メンテナンスを実施することができるので、係員は設定値の変更と設定変更中メンテナンスの実施とを連続して行うことができ、これらの作業効率の向上を図ることができる。

【１１３０】

また、係員は、下ドア機構ＤＤを開放する作業と電源が投入されてから設定用鍵型スイ

ッチ５２をオン状態にする作業とを行うと設定値を確認することができるとともに、設定確認中メンテナンスメニュー画面が表示されて設定確認中メンテナンスを実施することができるので、係員は設定値の確認と設定確認中メンテナンスの実施とを連続して行うことができ、これらの作業効率の向上を図ることができる。

【１１３１】

変形例１の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定変更中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置２１０への表示の条件に、初期化コマンド（変更・開始）を受信するという受信条件を含めている。当該受信条件の成立に基づいて、メイン表示装置２１０にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である設定変更中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

【１１３２】

また、何らかの不具合や何らかの不正によってメインＣＰＵ１０１が電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると認識してしまっても上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態と認識していれば、主制御回路７１から副制御回路７２へ初期化コマンド（変更・開始）が送信されることはなく、サブＣＰＵ２０１が初期化コマンド（変更・開始）を受信したと判定することはない、このため、何らかの不具合や何らかの不正によってメインＣＰＵ１０１が電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると認識したことに起因してサブＣＰＵ２０１が設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示しまうことを防止できる。

【１１３３】

また、設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置２１０への表示の条件に、初期化コマンド（変更・開始）を受信するという受信条件に加えて、ドア機構（上ドア機構ＵＤ、下ドア機構ＤＤ）の状態が閉状態になるというドア開閉条件を含めるようにしている。このため、何らかの不具合や何らかの不正により、サブＣＰＵ２０１が、初期化コマンド（変更・開始）を受信したと認識してしまっても、上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態の組み合わせ以外であると認識していれば、設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示してしまうことを防止できる。

【１１３４】

また、変形例１の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定確認中メンテナンスに対応する設定変更中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置２１０への表示の条件に、初期化コマンド（確認・開始）を受信するという受信条件を含めている。当該受信条件の成立に基づいて、メイン表示装置２１０にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であって設定変更中メンテナンスと異なる設定確認中メンテナンスに対応する設定確認中メンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

【１１３５】

また、何らかの不具合や何らかの不正によってメインＣＰＵ１０１が電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態からオン状態に変化したと認識してしまっても上ドア機構ＵＤが閉状態で下ドア機構ＤＤが閉状態と認識していれば、主制御回路７１から副制御回路７２へ初期化コマンド（確認・開始）が送信されることはなく、サブＣＰＵ２０１が初期化コマンド（確認・開始）を受信したと判定することはない、このため、何らかの不具合や何らかの不正によってメインＣＰＵ１０１が電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態からオン状態に変化したと認識したことに起因してサブＣＰＵ２０１が設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置２１０に表示しまうことを防止できる。

【１１３６】

また、設定確認中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置２１０への表示条件に、初期化コマンド（確認・開始）を受信するという受信条件を含めるが、初期化コマンド（

確認・開始）の受信後のドア機構（上ドア機構ＵＤ、下ドア機構ＤＤ）の開閉状態の変化を含めないようにしている。このため、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンスメニュー画面と特定のメンテナンスメニュー画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスメニュー画面を用いてメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。

【１１３７】

また、初期化コマンド（変更・開始）の受信に基づく設定変更中メンテナンスメニュー画面と初期化コマンド（確認・開始）の受信に基づく設定確認中メンテナンスメニュー画面とを用意することにより、一つのメンテナンスメニュー画面（設定変更中メンテナンスメニュー画面、設定確認中メンテナンスメニュー画面）で表示されるメンテナンスの数を減らすことができ、係員は、設定変更中メンテナンスメニュー画面や設定確認中メンテナンスメニュー画面を用いて実施したいメンテナンス（設定変更中メンテナンス、設定確認中メンテナンス）を容易に実施できる。

【１１３８】

また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤの両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ５２が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴があけられて設定用鍵型スイッチ５２が操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、電源投入時の設定用鍵型スイッチ５２の状態がオン状態であると認識してしまっても、上ドア機構ＵＤと下ドア機構ＤＤの何れもが閉状態になっていると認識していることにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。

【１１３９】

また、上述のように遊技機のキャビネットに穴があけられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定用鍵型スイッチ５２の状態がオフ状態からオン状態に変化したと認識してしまっても、上ドア機構ＤＤ及び下ドア機構ＵＤの何れもが閉状態になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示（設定値の確認）を防止できる。

【１１４０】

また、ベットボタン（例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂ）と対応して配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ）の発光状態を確認することにより、係員は遊技機が設定変更状態（電源投入時に行われる図６１の設定変更処理でステップＳ１００１がＹＥＳとなり、ステップＳ１００２がＹＥＳとなって、リセットスイッチ５３の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態になってから、ステップＳ１０１４がＹＥＳとなるまでの状態）にあることを把握できる。

【１１４１】

これによれば、スピーカの出力確認に関するメンテナンス（スピーカ確認）と演出用ボタン１０ａの動作確認に関するメンテナンス（演出用ボタン確認）を並行して行うことにより、係員による設定変更中メンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【１１４２】

また、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、一定時間遊技されなかった場合や設定変更状態（主制御基板７１側で、電源投入時に行われる図６１の設定変更処理でステップＳ１００１がＹＥＳとなり、ステップＳ１００２がＹＥＳとなって、リセットスイッチ５３の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態）になった場合に設定可能な標準音量を設定することで、これらの場合になった後に店側が所望する標準音量に自動で設定できる。

【１１４３】

また、主制御基板７１側で、電源投入時に行われる図６１の設定変更処理でステップＳ１００１がＮＯ及びステップＳ１００２がＮＯのいずれかとなって、リセットスイッチ５３の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える設定変更状態にならなかった場合には標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生し

た場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者にかすことを防止できる。

【１１４４】

［１１－８－７．第３の遊技機の変形例１の遊技機の変形例］

上述した変形例１の遊技機を例えば下記の（Ａ）～（Ｅ）のように変形してもよい。

【１１４５】

（Ａ）設定変更中メンテナンス処理は、図６３の設定変更中メンテナンス処理からステップＳ１１１０を削除し、ステップＳ１１０７の判定処理において「ＹＥＳ」であるときの行き先、及び、ステップＳ１１０９の処理後の行き先をステップＳ１１１１とするものであってもよい。変形した当該設定変更中メンテナンス処理では、図６３の設定変更中メンテナンス処理とは異なり、一旦設定変更中メンテナンス画面（図６６）が表示されると設定変更中メンテナンス処理の終了まで設定変更中メンテナンス画面（図６６）の表示が継続されることになる。このため、設定変更中に実施可能なメンテナンスの実施が可能な遊技機の状態が多くなって、係員に対してメンテナンスの実施に関する便宜を図ることができる。

【１１４６】

（Ｂ）変形例１の遊技機では、上ドア機構ＵＤの開閉状態と下ドア機構ＤＤの開閉状態の組み合わせとして、上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）の３通りであるとしたが、これに限定されず、例えば、上記した（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ３）と、（ドア開閉組み合わせ４）上ドア機構ＵＤが開放状態（開状態）且つ下ドア機構ＤＤが閉鎖状態（閉状態）との４通りがあるとしてもよい。この場合、図６１～図６４の処理は例えば次の（Ｂ－１）、（Ｂ－２）であってもよい。

【１１４７】

（Ｂ－１）図６１の設定変更処理において、ステップＳ１００１の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップＳ１００２の処理に進み、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に設定変更処理を終了して呼び出し元に戻るようにしてもよい。また、図６２の設定確認処理において、ステップＳ１０５２の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップＳ１０５３の処理に進み、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に設定確認処理を終了して呼び出し元に戻るようにしてもよい。また、図６３の設定変更中メンテナンス処理において、ステップＳ１１１０の判定処理を、「上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であるか否かを判定する」判定処理に置き換え、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定されなかった場合にステップＳ１１０２の処理に戻り、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕがオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ５６ｄがオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合にステップＳ１１１１の処理に進むようにしてもよい。なお、図６３の設定変更中メンテナンス処理において、ステップＳ１１０５の判定処理を変更しないようにしてもよい。

【１１４８】

（Ｂ－２）図６１の設定変更処理のステップＳ１００１の判定処理の内容、図６２の設定確認処理のステップＳ１０５２の判定処理の内容、図６３の設定変更中メンテナンス処理のステップＳ１１０５の判定処理、ステップＳ１１１０の判定処理の内容を変更せずに

、図６１の設定変更処理、図６２の設定確認処理、図６３の設定変更中メンテナンス処理をそのまま用いるようにしてもよい。

【１１４９】

（Ｃ）図６１～図６３では、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄが下ドア機構ＤＤの開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチであり、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕが上ドア機構ＵＤの開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、下ドア機構ＤＤの閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチであり、上ドア機構ＵＤの閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図６１～図６３において下ドア開閉監視スイッチ５６ｄに関する部分及び上ドア開閉監視スイッチ５６ｕに関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オン状態」を「オフ状態」に置き換えればよい。

【１１５０】

（Ｄ）サブＣＰＵ２０１は、設定変更中であることを報知するための設定変更中画面をメイン表示装置２１０に表示している場合に、「ドアを閉めたらメンテナンスメニューを表示します」等を同時に表示させるようにしてもよい。また、スピーカ３５ａ～３５ｄから出力する音声によりドアを閉めたらメンテナンスメニューが表示されることを報知するようにしてもよい。

【１１５１】

（Ｅ）設定確認中メンテナンス処理で行える設定確認中メンテナンスは上述したものに限られず、例えば、（Ｅ－１）光量設定等を含むようなものであってもよい。例えば、光量設定では、「最大・標準音量設定」と同様に、遊技者が設定できる最大光量を設定する最大光量設定と、一定時間遊技されなかった場合や設定変更時に設定される標準光量を設定する標準光量とを設けるようにしてもよい。

【１１５２】

（Ｅ－２）設定確認中メンテナンス処理で行える設定確認中メンテナンスとして、遊技者が音量の設定をできなくなるように音量切替不可設定を設けるようにしてもよい。音量切替不可設定で遊技者による音量の設定をできなくした場合に、ユーザーメニュー画面で「音量設定」２１０ｄ３の項目を表示させないようにするのが好ましい。

【１１５３】

［１１－８－８．付記］

従来の遊技機において、係員が設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ（設定キースイッチ）をオン状態にした後に電源投入することにより、又は、係員が電源投入された状態で設定キーを用いて設定用鍵型スイッチ（設定キースイッチ）をオン状態にすることにより、これに連動して液晶表示装置の表示領域に遊技機において実施可能なメンテナンスに関わるメンテナンスメニュー画面が表示される遊技機がある（例えば、特開２０１８－１８３２０５号公報（例えば、段落０９９７～１０５９、図１３２～１３７など）参照）。

【１１５４】

ところで、遊技機において実施可能なメンテナンスは多岐にわたり、メンテナンスの効率等を考えると現状のメンテナンスの処理制御には改善の余地がある。

【１１５５】

付記の遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において実施可能なメンテナンスの処理制御が向上した遊技機を提供することを目的とする。

【１１５６】

上記目的を達成するために、付記に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【１１５７】

付記に係る遊技機（１）は、

表示手段（２１０）と、

前記遊技機において実施可能なメンテナンスに関わるメンテナンス処理を実施するメン

テナンス処理手段（１０１）と
を備え、
前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、所定の条件の成立に基づいて、前記表示手段にメンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面を表示する所定のメンテナンス処理を行う（図６３又は図４）
ことを特徴としている。
【１１５８】
これによれば、所定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。
【１１５９】
遊技機（２）は、上記の遊技機（１）において、
前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、特定の条件の成立に基づいて、前記表示手段に前記メンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、前記所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面を表示する特定のメンテナンス処理を行う（図６４又は図６３）
としてもよい。
【１１６０】
これによれば、特定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。また、所定の条件の成立に基づいて表示される所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面と特定の条件の成立に基づいて表示される特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面とを用意することにより、一つのメンテナンスメニュー画面（所定のメンテナンスメニュー画面、特定のメンテナンスメニュー画面）で表示されるメンテナンスの数を減らすことができ、係員は所定のメンテナンスメニュー画面や特定のメンテナンスメニュー画面を用いて実施したいメンテナンスを容易に実施できる。
【１１６１】
遊技機（３）は、上記の遊技機（１）または上記の遊技機（２）において、
遊技機本体に開閉自在に取り付けられたドア機構（ＤＤ）と、
前記ドア機構の開閉状態を検知する開閉検知手段（５６ｄ）と
をさらに備え、
前記メンテナンス処理手段は、前記所定のメンテナンス処理において、
前記所定の条件が成立していても、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の開状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示せず（Ｓ１１０１、Ｓ１１０１がＹＥＳ、Ｓ１１０５、Ｓ１１０５がＮＯ）、
前記所定の条件が成立しており、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する（Ｓ１１０１、Ｓ１１０１がＹＥＳ、Ｓ１１０５、Ｓ１１０５が、ＹＥＳ、Ｓ１１０６）
としてもよい。
【１１６２】
これによれば、メンテナンス処理手段が何らかの不具合や何らかの不正によって所定の条件が成立していると認識してしまっても、ドア機構が開状態であると認識していれば、所定のメンテナンスメニュー画面を表示手段に表示してしまうことを防止できる。
【１１６３】

遊技機（４）は、上記の遊技機（２）に従属する上記の遊技機（３）において、
前記メンテナンス処理手段は、前記特定のメンテナンス処理において、前記特定の条件が成立していれば、前記ドア機構の開閉状態の変化を条件とすることなく、前記特定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する（Ｓ１１５１、Ｓ１１５１がＹＥＳ、Ｓ１１５２）
としてもよい。
【１１６４】
これによれば、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンス画面と特定のメンテナンス画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。
【１１６５】
遊技機（５）は、上記の遊技機（３）または上記の遊技機（４）において、
遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構（ＵＤ）と、
前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段（５６ｕ）と、
遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部（１０３）と、
前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更に関わる設定値変更処理（図６１）を行う設定値変更手段（１０１）と、
設定キースイッチ（５２）と、
設定値変更スイッチ（５３）と
を備え、
前記所定の条件は、電源投入時に前記設定キースイッチの状態が前記設定値の変更を許容する状態であること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の閉状態である組み合わせ以外の組み合わせであることであり、
前記設定値変更手段は、前記設定値変更処理において、
前記設定値変更スイッチの状態変化に基づいて前記設定値の変更を行い（Ｓ１００１、Ｓ１００１がＹＥＳ、Ｓ１００２、Ｓ１００２がＹＥＳ、Ｓ１００４～１０１０）、
前記所定の条件が成立していない場合には前記設定値変更スイッチの状態変化に基づく前記設定値の変更を行わない（Ｓ１００１、Ｓ１００１がＮＯ、Ｓ１００２、Ｓ１００２がＮＯ）
としてもよい。
【１１６６】
ドア機構及び他のドア機構の両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定キースイッチが操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴があけられて設定キースイッチが操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、これによれば、設定値変更手段が電源投入時の設定キースイッチの状態が設定値の変更を許容する状態であると認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態であると認識することにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。
【１１６７】
遊技機（６）は、上記の遊技機（２）に従属する上記の遊技機（３）、または、上記の遊技機（４）において、
他の表示手段（１４）と、
遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構（ＵＤ）と、
前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段（５６ｕ）と、
遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部（１０３）と、
前記設定値格納部に格納されている前記設定値の前記他の表示手段への表示に関わる設

定値表示処理（図６１）を行う設定値表示手段（１０１）と、
設定キースイッチと
を備え、
前記特定の条件は、電源が投入された後に前記設定キースイッチの状態が前記他の表示手段に前記設定値の表示を許容する状態に変化すること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の閉状態である組み合わせ以外の組み合わせであることであり、
前記設定値表示手段は、前記設定値表示処理において、
前記特定の条件が成立している場合に前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行い（Ｓ１０５１、Ｓ１０５１がＹＥＳ、Ｓ１０５２、Ｓ１０５２がＹＥＳ、Ｓ１０５４）、
前記特定の条件が成立していない場合には前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行わない（Ｓ１０５１、Ｓ１０５１がＮＯ、Ｓ１０５２、Ｓ１０５２がＮＯ）
としてもよい。
【１１６８】
これによれば、上述のように遊技機のキャビネットに穴があけられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定キースイッチの状態が他の表示手段に設定値の表示を許容する状態に変化したと認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示を防止できる。
【１１６９】
遊技機（７）は、上記の遊技機（１）ないし上記の遊技機（６）のいずれかの遊技機において、
遊技者が遊技でのベット数を設定する際に用いるベットボタン（６ａまたは６ｂ）と、
前記ベットボタンに対応する発光手段と、
前記発光手段の発光制御を行う発光制御手段（１０１）と
をさらに備え、
前記発光制御手段は、前記所定の条件の成立に基づいて、遊技可能な状態での前記発光手段の発光制御とは異なる、前記発光手段の発光制御を用いる
としてもよい。
【１１７０】
これによれば、ベットボタンに対応する発光手段の発光状態を確認することにより係員は遊技機が所定の条件を満たした状態にあることを把握できる。
【１１７１】
遊技機（８）は、上記の遊技機（１）ないし上記の遊技機（７）のいずれかの遊技機において、
スピーカ（３５ａ～３５ｄ）と、
遊技者の演出用の操作を受付ける演出用ボタン（１０ａ）と
をさらに備え、
前記所定のメンテナンスには、前記スピーカの出力確認に関する第１の所定のメンテナンス（２１０ｂ１）と前記演出用ボタンの動作確認に関する第２の所定のメンテナンス（２１０ｂ３）とが少なくとも含まれており、
前記メンテナンス処理手段は、前記第１の所定のメンテナンスの実行中に前記第２の所定のメンテナンスの実行が可能である
としてもよい。
【１１７２】
これによれば、スピーカの出力確認に関する第１の所定のメンテナンスと演出用ボタンの動作確認に関する第２の所定のメンテナンスを並行して行うことにより、係員による所定のメンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【１１７３】
遊技機（９）は、上記の遊技機（２）、または、上記の遊技機（２）に従属する遊技機（３）、または、上記の遊技機（４）、または、上記の遊技機（６）において、
スピーカ（３５ａ～３５ｄ）をさらに備え、
前記特定のメンテナンスには、遊技者が設定可能な前記スピーカの最大音量の設定に関する第１の特定のメンテナンス（２１０ｃ１ｂ）と、特別の条件の成立により前記スピーカの出力音量として用いられる標準音量の設定に関する第２の特定のメンテナンス（２１０ｃ１ｃ）とが含まれている
としてもよい。
【１１７４】
これによれば、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、特別の条件が成立した場合に設定可能な標準音量を設定することで、特別の条件が成立した場合に店側が所望する音量に自動で設定できる。
【１１７５】
遊技機（１０）は、上記の遊技機（９）において、
前記スピーカから出力する音量を設定する出力音量設定手段（２０１）をさらに備え、
前記出力音量設定手段は、電源が投入された時に前記所定の条件を満たしていれば前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定し、電源が投入された際に前記所定の条件を満たしていなければ前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定しない
としてもよい。
【１１７６】
これによれば、電源が投入された際に所定の条件を満たしていなければ標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生した場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者にかすことを防止できる。
【１１７７】
付記に係る遊技機によれば、遊技機において実施可能なメンテナンスの処理制御が向上した遊技機を提供できる。
【１１７８】
［１２．第４の遊技機］
続いて、図７３～図２１０を参照して、パチスロ機１の別仕様について、これを「第４の遊技機」として説明する。なお、図７３～図２１０の各図の説明にないパチスロ機１の構成の全ては、図１～図３５の各図で説明された実施形態が適用される。
【１１７９】
第４の遊技機であるパチスロ機１では、メイン表示窓４の枠内に表示される３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうち、クロスアップラインを有効ラインとして用い、その他のラインを疑似ラインとして用いる。すなわち、パチスロ機１は、メイン表示窓４において各リールの一つの図柄を表示する３行×３列の単位図柄表示領域のうちの、左リール３Ｌの下段の単位図柄表示領域、中リール３Ｃの中段の単位図柄表示領域、及び右リール３Ｒの上段の単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成されるクロスダウンラインを有効ラインとして用い、それ以外の単位図柄表示領域を結ぶことにより形成されるラインを疑似ラインとして用いる。なお、疑似ラインとしては、例えば、各リールの上段の単位図柄表示領域を結ぶトップライン、各リールの中段の単位図柄表示領域を結ぶセンターライン、各リールの下段の単位図柄表示領域を結ぶボトムライン、及び左リール３Ｌの上段、中リール３Ｃの中段及び右リール３Ｒの下段の単位図柄表示領域を結ぶクロスダウンラインがある。
【１１８０】
［１２－１．遊技状態の遷移フロー］
初めに、図７３を参照しながら、第４の遊技機であるパチスロ機１の主制御回路１００

（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【１１８１】

［１２－１－１．基本的な遊技状態の遷移フロー］

第４の遊技機であるパチスロ機１では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「ＢＢ」と記す）が設けられる。ＢＢは、第１種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「ＲＢ」と記す）に係る役物連続作動装置であり、ＲＢを連続して作動させる。また、第４の遊技機であるパチスロ機１では、ボーナスゲームの種類として、ＢＢ以外に、普通役物と呼ばれるシングルボーナス（以下、「ＳＢ」と記す）が設けられている。

【１１８２】

それゆえ、第４の遊技機であるパチスロ機１では、ビッグボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無、及び、シングルボーナス役の当籤／作動の有無などに基づいて遊技状態を管理する。

【１１８３】

具体的には、図７３に示すように、主制御回路１００は、ビッグボーナス役（後述の名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白同色」「Ｆ＿赤異色」「Ｆ＿白異色」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無、及び、シングルボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＳＩＮ１」～「Ｆ＿ＳＩＮ３２」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「一般状態」、「ビッグボーナスフラグ間状態（ＢＢフラグ間状態）」、「ビッグボーナス状態（ＢＢ状態）」、「シングルボーナス状態（ＳＢ状態）」と称する４種類の遊技状態を管理する。

【１１８４】

なお、一般状態は、ビッグボーナスに非当籤であり、かつ、ビッグボーナスが作動（入賞）しておらず、シングルボーナスに非当籤であり、かつ、シングボーナスが作動（入賞）していない状態である。また、ビッグボーナス状態（ＢＢ状態）は、ビッグボーナスが作動している状態であり、シングルボーナス状態（ＳＢ状態）は、シングルボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ビッグボーナス役が内部当籤役として決定されると、ビッグボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りビッグボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。ビッグボーナスフラグ間状態（ＢＢフラグ間状態）は、ビッグボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ビッグボーナス役が当籤し、かつ、ビッグボーナスが作動していない状態である。なお、シングルボーナス役はビッグボーナス役と異なり、シングルボーナス役が内部当籤役として決定された遊技でシングルボーナスが作動（入賞）しない場合、シングルボーナス役は内部当籤役として持ち越されることはない。

【１１８５】

また、図７３に示すように、主制御回路１００は、ＢＢ状態において、レギュラーボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢＲＢ」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「ビッグボーナス一般状態（ＢＢ一般状態）」、「レギュラーボーナスフラグ間状態（ＢＢＲＢフラグ間状態）」、「レギュラーボーナス状態（ＲＢ状態）」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【１１８６】

なお、ビッグボーナス状態（ＢＢ状態）において、ビッグボーナス一般状態（ＢＢ一般状態）は、レギュラーボーナスに非当籤であり、かつ、レギュラーボーナスが作動（入賞）していない状態である。また、レギュラーボーナス状態（ＲＢ状態）は、レギュラーボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、レギュラーボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りレギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。レギュラーボーナスフラグ間状態（ＢＢＲＢフラグ間状態）は、レギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、レギュラーボーナス役が当籤し、かつ、レギュラーボー

ナスが作動していない状態である。

【１１８７】

また、本実施形態では、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６遊技状態と、ＳＢ状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６遊技状態と、ＢＢフラグ間状態中のＲＴ５と、ＢＢ状態でのＢＢ一般状態中のＲＴ４遊技状態、ＲＢ状態中のＲＴ４遊技状態、ＢＢＲＢフラグ間状態中のＲＴ７遊技状態と、の１３種類の状態が設けられる。なお、以下では、「ＲＴ×××遊技状態」を「ＲＴ×××状態」という。

【１１８８】

また、一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他の一般状態中のＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６状態に移行することになる移行契機に応じて、無限ＲＴ状態又は有限ＲＴ状態に区別される。無限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いることのないＲＴ状態であり、本実施形態では、一般状態中のＲＴ０、ＲＴ３、ＲＴ６状態が該当する。有限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いるＲＴ状態であり、本実施形態では、一般状態中のＲＴ１、ＲＴ２状態が該当する。

【１１８９】

図７３に示すように、一般状態中のＲＴ１状態又はＲＴ２状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（１）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ１状態又はＲＴ２状態から一般状態中のＲＴ０状態に移行させる。なお、一般状態中のＲＴ１状態の規定回数は、１２回であり、また、一般状態中のＲＴ２状態の規定回数は、６０回である。

【１１９０】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態において、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）及び略称「ＲＴ１移行ベル図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（２）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態から一般状態中のＲＴ１状態に移行させる。

【１１９１】

また、一般状態中のＲＴ０状態において、略称「ＲＴ２移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（３）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態から一般状態中のＲＴ２状態に移行させる。

【１１９２】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態において、略称「ＲＴ３移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（４）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ６状態から一般状態中のＲＴ３状態に移行させる。

【１１９３】

また、一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ３状態において、略称「ＲＴ６移行リプ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（５）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態又はＲＴ３状態から一般状態中のＲＴ６状態に移行させる。

【１１９４】

ここで、パチスロ機１では、他の一般状態中のＲＴ状態への移行条件として、有効ライン上に表示される図柄組合せを用いる場合、無限ＲＴ状態中は、当該図柄組合せが有効ライン上に表示されると、対応する一般状態中のＲＴ状態に移行させなければならない。略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」は、無限ＲＴ状態中に有効ライン上に表示されると、対応するＲＴ状態に移行することになる図柄組合せである。

【１１９５】
　一方、一般状態中の有限ＲＴ状態では、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」が有効ライン上に表示されても、対応する一般状態中のＲＴ状態に移行させない制御が可能である。そのため、本実施形態のパチスロ機１では、一般状態中の有限ＲＴ状態であるＲＴ１状態又はＲＴ２状態では、略称「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」が有効ライン上に表示されてもＲＴ状態を移行させることなく、規定回数の遊技が行われることを契機にＲＴ状態を移行させることで、図７３に示す遊技状態の遷移フローを実現している。
【１１９６】
　一方で、一般状態中の無限ＲＴ状態では、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると他の一般状態中のＲＴ状態に移行しなければならないため、遊技性の観点から移行させたくないＲＴ状態が存在する場合には、対応するＲＴ状態中に、当該移行させたくないＲＴ状態への移行契機となっている図柄組合せが有効ライン上に表示されないように制御することで、図７３に示す遊技状態の遷移フローを実現している。
【１１９７】
　また、一般状態においてビッグボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態からＢＢフラグ間状態に移行させる。具体的には、ビッグボーナス役として名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白７同色」「Ｆ＿赤７異色」「Ｆ＿白７異色」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（６）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態からＢＢフラグ間状態中のＲＴ５状態に移行させる。
【１１９８】
　また、ＢＢフラグ間状態においてビッグボーナス役が入賞すると、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢフラグ間状態からＢＢ状態に移行させる。具体的には、名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白７同色」「Ｆ＿赤７異色」又は「Ｆ＿白７異色」の内部当籤役が入賞する（当該内部構成役に関わる略称「ＢＢ」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（７）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢフラグ間状態中のＲＴ５状態からＢＢ一般状態中のＲＴ４状態に移行させる。
【１１９９】
　また、ＢＢ状態において規定枚数を超えるメダルが払い出され、ＢＢ状態が終了すると（移行条件（８）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢ状態から一般状態中のＲＴ３状態に移行させる。ここで、本実施形態では、ＢＢ状態の終了契機となる規定枚数は、「１７９枚」である。
【１２００】
　また、ＢＢ一般状態において、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢ一般状態からＢＢＲＢフラグ間状態に移行させる。具体的には、レギュラーボーナス役として名称「Ｆ＿ＢＢＲＢ」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（９）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢ一般状態中のＲＴ４状態からＢＢＲＢフラグ間状態中のＲＴ７状態に移行させる。
【１２０１】
　また、ＢＢＲＢフラグ間状態において、レギュラーボーナス役が入賞すると、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢＲＢフラグ間状態からＲＢ状態に移行させる。具体的には、名称「Ｆ＿ＢＢＲＢ」の内部当籤役が入賞する（当該内部構成役に関わる略称「ＲＢ」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（１０）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＢＢＲＢフラグ間状態中のＲＴ７状態からＲＢ状態中のＲＴ４状態に移行させる。
【１２０２】
　また、ＲＢ状態において、規定回数の遊技が行われる、又は、名称「Ｆ＿ＪＡＣ役１」～「Ｆ＿ＪＡＣ役３」の内部当籤役（後述の図７８～図１０４参照）の入賞回数が規定入

賞回数に達すると（移行条件（１１）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＲＢ状態中のＲＴ４状態からＢＢ一般状態中のＲＴ４状態に移行させる。なお、ＲＢ状態中のＲＴ４状態の規定回数は、１２回であり、また、規定入賞回数は、８回である。

【１２０３】

また、一般状態においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態からＳＢ状態に移行させる。具体的には、シングルボーナス役として名称「Ｆ＿ＳＩＮ１」～「Ｆ＿ＳＩＮ３２」の内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に入賞する（当該内部構成役に関わる略称「ＳＢ」に係る図柄組合せ（後述の図１０５～図１１４参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（１２）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態からＳＢ状態中のＲＴ０状態に移行させ、又は、一般状態中のＲＴ１状態からＳＢ状態中のＲＴ１状態に移行させ、一般状態中のＲＴ２状態からＳＢ状態中のＲＴ２状態に移行させ、一般状態中のＲＴ３状態からＳＢ状態中のＲＴ３状態に移行させ、又は、一般状態中のＲＴ６状態からＳＢ状態中のＲＴ６状態に移行させる。ここで、ＳＢ状態中のＲＴ０状態、ＲＴ１状態、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、及び、ＲＴ６状態は、それぞれ、略称「ＳＢ」に係る図柄組合せ毎に（名称「Ｃ＿ＳＩＮ１」～「Ｃ＿ＳＩＮ３２」の図柄組合せ毎に）ＲＴ状態が設けられており、例えば、一般状態中のＲＴ０状態で名称「Ｃ＿ＳＩＮ１」の図柄組合せが表示されると、主制御回路１００は、遊技状態を一般状態中のＲＴ０状態からＳＢ状態中の名称「Ｃ＿ＳＩＮ１」の図柄組合せに対応するＲＴ０状態に移行させる。

【１２０４】

また、ＳＢ状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（１３）が成立すると）、主制御回路１００は、遊技状態をＳＢ状態から一般状態に移行させる。なお、ＳＢ状態の規定回数は、１回である。なお、ＳＢ状態から一般状態に戻る際、「ＲＴ１移行リプ図柄」「ＲＴ１移行ベル図柄」「ＲＴ２移行リプ図柄」「ＲＴ３移行リプ図柄」「ＲＴ６移行リプ図柄」の表示に基づいて、一般状態中のＲＴ状態間の遷移と同じ遷移が、ＳＢ状態中のＲＴ状態と一般状態中のＲＴ状態間でも行われる。なお、ＳＢ遊技においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路１００は、遊技状態をＳＢ状態からＳＢ状態に移行させる。

【１２０５】

［１２－２．メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成］

次に、メインＲＯＭ１０２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【１２０６】

［１２－２－１．図柄配置テーブル］

まず、図７４を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類（各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コードと記す場合もある。））との対応関係を規定する。

【１２０７】

なお、第４の遊技機であるパチスロ機１では、各リールには、図柄「赤セブン」「白セブン」「ＢＡＲ」「リプレイ」「ベルＡ」「ベルＢ」「スイカＡ」「スイカＢ」「チェリー」及び「ブランク」の１０種類の図柄が表示されている。

【１２０８】

［１２－２－１．内部抽籤テーブル］

次に、図７５～図７７を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。

【１２０９】

なお、一般状態中のＲＴ０状態では、図７５のＲＴ０用の内部抽籤テーブルが参照され

、一般状態中のＲＴ１状態では、図７５のＲＴ１用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のＲＴ２状態では、図７５のＲＴ２用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のＲＴ３状態では、図７５のＲＴ３用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のＲＴ６状態では、図７５のＲＴ６用の内部抽籤テーブルが参照される。

【１２１０】

また、ＢＢフラグ間状態中のＲＴ５状態では、図７５のＲＴ５用の内部抽籤テーブルが参照される。

【１２１１】

ＲＴ５状態においては、「はずれ」「小役」「再遊技役」が抽籤された場合、「持越中のボーナス役との重複当籤役と扱われる。例えば、赤同色ＢＢ役（「Ｆ＿赤同色」）の持越中のＲＴ５状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「はずれ」が選択された場合は赤同色ＢＢ役の単独当籤である「Ｆ＿赤同色」が最終的な内部当籤役として決定される。また、同抽籤で「Ｆ＿強ベルＡ」が選択された場合は「Ｆ＿赤同色＋Ｆ＿強ベルＡ」が最終的な内部当籤役として決定される。

【１２１２】

また、ＲＴ５状態においては、「ボーナス役＋小役」「ボーナス役＋再遊技役」の重複役の抽籤値に応じた内部当籤役が選択される場合は、「持ち越し中のボーナス役＋小役」「ボーナス役＋再遊技役」が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色ＢＢ役（「Ｆ＿赤同色」）の持越中のＲＴ５状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「Ｆ＿白異色＋Ｆ＿強チェリプ」が選択された場合は、既に赤同色ＢＢ役が持ち越されており白異色ＢＢ役に新たに当籤することがないため、「Ｆ＿赤同色＋Ｆ＿強チェリプ」が最終的な内部当籤役として決定される。

【１２１３】

また、ＲＴ５状態においては、既にいずれかのＢＢ役が持ち越されている状態であるため、持越中のボーナス役と異なるボーナス役（持越中のＢＢ役と異なるＢＢ役及びシングルボーナス役）が新たな内部当籤役として決定されることがない。内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「持越中のボーナス役と異なるボーナス役」の単独成立が選択された場合は、持越中のボーナスの単独当籤役が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色ＢＢ役（「Ｆ＿赤同色」）の持越中のＲＴ５状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤でシングルボーナス役（「Ｆ＿ＳＩＮ１」～「Ｆ＿ＳＩＮ３２」のいずれか。図７５の最下段参照）が選択された場合は、「Ｆ＿赤同色」が最終的な内部当籤役として決定され、赤同色ＢＢ役に対応する図柄組合せの停止が許容される。

【１２１４】

本実施形態の遊技機は、再遊技役及び小役に係る図柄組合せをボーナス役にかかる図柄組合せよりも優先的に停止させるいわゆる小役優先制御のリール停止制御となっている。図７５のＲＴ５用の抽籤値は、一見すると「はずれ」の抽籤値が「３９」と少なく、持越中のボーナス役の入賞が困難にも見える。しかし、シングルボーナス役の抽籤値の合計が１０８０×３２＝３４５６０であり抽籤分母は６５５３６であるため、約１／１．８９６（＝６５５３６÷３４５６０）とおおよそ２ゲームに１回程度の割合で、シングルボーナス分の抽籤値で持越中のボーナス役の入賞が許容される。そのため、遊技者はボーナス持越中でボーナス入賞不能な状態を長期間遊技することなく速やかにボーナス役を入賞させることが可能となっている。なお、「赤同色＿ＢＢ」の抽籤値相当分（抽籤値８）も同様にボーナス入賞が許容される場合に含まれるが、詳細な計算はここでは割愛する。

【１２１５】

また、ＳＢ状態中のＲＴ０状態では、図７６のＳＢ（ＲＴ０）用の内部抽籤テーブルが参照され、ＳＢ状態中のＲＴ１状態では、図７６のＳＢ（ＲＴ１）用の内部抽籤テーブルが参照され、ＳＢ状態中のＲＴ２状態では、図７６のＳＢ（ＲＴ２）用の内部抽籤テーブルが参照され、ＳＢ状態中のＲＴ３状態では、図７６のＳＢ（ＲＴ３）用の内部抽籤テーブルが参照され、ＳＢ状態中のＲＴ６状態では、図７６のＳＢ（ＲＴ６）用の内部抽籤テーブルが参照される。

【１２１６】
　また、ＢＢ一般状態中のＲＴ４状態では、図７７のＢＢ一般（ＲＴ４）用の内部抽籤テーブルが参照され、ＢＢＲＢフラグ間状態中のＲＴ７では、図７７のＲＴ７用の内部抽籤テーブルが参照され、ＲＢ状態中のＲＴ４では、図７７のＲＢ（ＲＴ４）用の内部抽籤テーブルが参照される。
【１２１７】
　［１２－２－２．内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）］
　次に、図７８～図１０４を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。
【１２１８】
　各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ（表示役）欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、図１０５～図１１４において後述する。
【１２１９】
　また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図１０５～図１１４に示した図柄組合せ決定テーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。
【１２２０】
　第４の遊技機であるパチスロ機１では、主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１０５～図１１４に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転停止制御を行う。なお、図１０５～図１１４に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。
【１２２１】
　［１２－３．図柄組合せの内容］
　次に、図１０５～図１１４を参照して、図柄組合せの具体的な内容について説明する。図１０５～図１１４において、コンビネーション欄は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄を示し、名称欄は、コンビネーション欄が示す図柄の組合せの名称を意味する。また、払出欄は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、略称欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴からつけられた略称を示す。なお、コンビネーション欄のうちの左欄は左リール３Ｌに対応し、中央欄は中リール３Ｃに対応し、右欄は右リール３Ｒに対応する。
【１２２２】
　コンビネーション名「ＢＢ一般中制御用」は、略称「ＢＢ一般中制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、０枚のメダルが払い出される。説明の便宜上０枚の払出と述べたが、これは特に払い出し処理は行われないことを意味する。後の段落においても同様である。「ＢＢ一般中制御用」「ＳＢ制御用」及び「Ｔ－停止制御○○」のコンビネーションは、内部当籤役に対応する入賞を構成する図柄組合せではなく、停止したとしてもいずれの役も入賞していない「はずれ目（小役やボーナスの取りこぼし目を含む）」と扱われる。本実施形態ではリール停止制御の効率化のために停止が許容される「はずれ目」や制御用図柄組合せを制御用出目として定義している。なお、これらの制御用出目に

ついては実際に有効ライン上に停止表示されるものであってもよいし、少なくとも一部または全部がリール停止制御の処理内で参照されうるのみで実際に有効ライン上に停止されない図柄組合せとしてもよい。本実施形態では、「ＢＢ一般中制御用」の図柄組合せはＢＢ一般中において停止不能となっているが、停止可能なものと構成してＢＢ一般中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【１２２３】

コンビネーション名「ＳＢ制御用」は、略称「ＳＢ制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、０枚のメダルが払い出される。本実施形態では、「ＳＢ制御用」の図柄組合せはＳＢ作動中において停止不能となっている。具体的には、図８０の上から２行目にある通り、再遊技役に含まれる図柄組合せであるが、実際には停止しないリール停止制御用の図柄組合せであり条件装置としては存在しないものである。つまり、ＳＢ中のリール停止制御変更のために存在する。もっとも、停止可能なものと構成して、停止した場合にＳＢ作動中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【１２２４】

コンビネーション名「Ｔ＿停止制御Ａ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ａ＿２４」「Ｔ＿停止制御Ｂ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｂ＿０３」「Ｔ＿停止制御Ｃ」「Ｔ＿停止制御Ｄ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｄ＿１２」「Ｔ＿停止制御Ｅ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｅ＿０８」「Ｔ＿停止制御Ｆ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｆ＿２４」「Ｔ＿停止制御Ｇ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｇ＿３２」「Ｔ＿停止制御Ｈ＿０１」～「Ｔ＿停止制御Ｈ＿０８」は、略称「制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、０枚のメダルが払い出される。前述の通り、これらの図柄組合せは実際に停止するものであっても、停止しないものであってもよい。

【１２２５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿赤７同色」「Ｃ＿ＸＵ白同色」「Ｃ＿ＣＴ白同色」「Ｃ＿赤７異色」「Ｃ＿ＸＵ白異色」「Ｃ＿ＣＴ白異色」は、第一種特別役物の連続作動装置（ＢＢ）に係る図柄組合せであり、略称を「ＢＢ」とする。略称「ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＢＢ一般状態中のＲＴ４状態に移行する（図７３参照）。

【１２２６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢＲＢ」は、ＲＢに係る図柄組合せであり、略称を「ＲＢ」とする。略称「ＲＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＢ状態中のＲＴ４状態に移行する（図７３参照）。

【１２２７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＩＮ３２」～「Ｃ＿ＳＩＮ０１」は、ＳＢに係る図柄組合せであり、略称を「ＳＢ」とする。略称「ＳＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＳＢ状態に移行する（図７３参照）。

【１２２８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＡＲリプ」は、略称「ＢＡＲ揃いリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ＢＡＲ」が表示される図柄組合せである。

【１２２９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＡＲフェイクＡ」は、略称「ＢＡＲフェイクリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「ＢＡＲフェイクリプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リプレイ」「ＢＡＲ」「ＢＡＲ」が表示される図柄組合せである。

【１２３０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿フェイクＢ＿０１」～「Ｃ＿フェイクＢ＿０４」は、略称「Ｂフェイクリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行わ

れる。

【１２３１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿弱チェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿弱チェリプＡ＿０３」「Ｃ＿弱チェリプＢ」「Ｃ＿弱チェリプＣ」は、略称「弱チェリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２３２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵリプ」は、略称「右上がりリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵリプ」は、上記の「ＲＴ１移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤリプ＿０１」～「Ｃ＿ＸＤリプ＿０６」は、略称「右下がりリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤリプ＿０１」～「Ｃ＿ＸＤリプ＿０６」は、上記の「ＲＴ１移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴリプ＿０６」は、略称「下段リプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「下段リプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴリプ＿０６」は、上記の「ＲＴ２移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＴリプ＿２０」は、略称「中段リプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「中段リプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＴリプ＿２０」は、上記の「ＲＴ２移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰリプ＿０１」～「Ｃ＿ＴＰリプ＿０４」は、略称「上段リプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「上段リプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰリプ＿０１」～「Ｃ＿ＴＰリプ＿０４」は、上記の「ＲＴ２移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿強チェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＡ＿０６」「Ｃ＿強チェリプＢ」「Ｃ＿強チェリプＣ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＣ＿０３」「Ｃ＿強チェリプＤ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＤ＿０２」「Ｃ＿強チェリプＥ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＥ＿０８」は、略称「強チェリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、「Ｃ＿強チェリプＡ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＡ＿０６」「Ｃ＿強チェリプＢ」「Ｃ＿強チェリプＣ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＣ＿０３」「Ｃ＿強チェリプＤ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＤ＿０２」「Ｃ＿強チェリプＥ＿０１」～「Ｃ＿強チェリプＥ＿０８」は、上記の「ＲＴ３移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿山リプ＿０１」～「Ｃ＿山リプ＿０３」は、略称「小

山リプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小山リプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール３Ｌの下段、中リール３Ｃの中段、右リール３Ｒの下段を結ぶ疑似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿山リプ＿０１」～「Ｃ＿山リプ＿０３」は、上記の「ＲＴ３移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２３９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿Ｖリプ＿０１」～「Ｃ＿Ｖリプ＿０２」は、略称「小Ｖリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小Ｖリプ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール３Ｌの上段、中リール３Ｃの中段、右リール３Ｒの上段を結ぶ疑似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿Ｖリプ＿０１」～「Ｃ＿Ｖリプ＿０２」は、上記の「ＲＴ３移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２４０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿赤７リプ＿０１」～「Ｃ＿赤７リプ＿０３」は、略称「赤７リプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２４１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿赤フォローリプ＿０１」～「Ｃ＿赤フォローリプ＿０６」は、略称「赤フォローリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２４２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿赤７フェイクリプ＿０１」～「Ｃ＿赤７フェイクリプ＿０２」は、略称「赤７フェイクリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２４３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵＢＡＲリプ」は、略称「右上がりＢＡＲ揃いリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりＢＡＲ揃い」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「ＢＡＲ」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２４４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵＢフォローリプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＸＵＢフォローリプＡ＿０３」「Ｃ＿ＸＵＢフォローリプＢ＿０１」～「Ｃ＿ＸＵＢフォローリプＢ＿０２」は、略称「Ｂフォローリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２４５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰリプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプＡ＿０８」「Ｃ＿ＳＰリプＢ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプＢ＿０８」「Ｃ＿ＳＰリプＣ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプＣ＿０４」「Ｃ＿ＳＰリプＤ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプＤ＿０４」「Ｃ＿ＳＰリプＤＥ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰリプＥ＿０４」は、略称「ＳＰリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１２４６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿折れリプＡ＿０１」～「Ｃ＿折れリプＡリプ＿１２」「Ｃ＿折れリプＢ＿０１」～「Ｃ＿折れリプＢリプ＿２４」は、略称「折れリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、コンビネーション名「Ｃ＿折れリプＡ＿０１」～「Ｃ＿折れリプＡリプ＿１２」「Ｃ＿折れリプＢ＿０１」～「Ｃ＿折れリプＢリプ＿２４」は、上記の「ＲＴ６移行リプ図柄」の一部を構成する。

【１２４７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベルＡ＿０１」～「Ｃ＿ＸＵベルＡ＿０４」は、略称「右上がりベルＡ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払

い出される。なお、略称「右上がりベルＡ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２４８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴベルＡ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴベルＡ＿０２」は、略称「下段ベルＡ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「下段ベルＡ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２４９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤベルＡ＿０１」～「Ｃ＿ＸＤベルＡ＿２４」は、略称「右下がりベルＡ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルＡ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤベルＢ＿０１」～「Ｃ＿ＸＤベルＢ＿０６」は、略称「右下がりベルＢ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベルＡ＿０１」～「Ｃ＿ＴＰベルＢ＿０３」は、略称「上段ベルＡ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベルＡ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴベルＡ＿０１」～「Ｃ＿ＣＴベルＡ＿０４」は、略称「中段ベルＡ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベルＡ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵベルＢ＿０１」～「Ｃ＿ＸＵベルＢ＿０４」は、略称「右下がりベルＢ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベルＢ＿０１」～「Ｃ＿ＴＰベルＢ＿０２」は、略称「上段ベルＢ」であり、有効ラインに沿って表示されると、１５枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベルＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴベルＢ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴベルＢ＿０８」は、略称「下段ベルＢ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。なお、略称「下段ベルＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される

図柄組合せである。

【１２５６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴベルＢ＿０１」～「Ｃ＿ＣＴベルＢ＿０４」は、略称「中段ベルＢ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベルＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＵスイカ＿０１」～「Ｃ＿ＸＵスイカ＿０４」は、略称「右上がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。なお、略称「右上がりスイカ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「スイカ（「スイカＡ」「スイカＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＸＤスイカ＿０１」～「Ｃ＿ＸＤスイカ＿０２」は、略称「右下がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりスイカ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「スイカ（「スイカＡ」「スイカＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【１２５９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿山スイカ＿０１」～「Ｃ＿山スイカ＿０２」は、略称「小山スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。

【１２６０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿Ｖスイカ＿０１」～「Ｃ＿Ｖスイカ＿０４」は、略称「小Ｖスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。

【１２６１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴスイカ＿０１」～「Ｃ＿ＣＴスイカ＿０６」は、略称「中段スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。

【１２６２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿チャンス役＿０１」～「Ｃ＿チャンス役＿２４」は、略称「単チェリー」であり、有効ラインに沿って表示されると、４枚のメダルが払い出される。

【１２６３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿制御チャンスＡ＿０１」～「Ｃ＿制御チャンスＡ＿０６」「Ｃ＿制御チャンスＢ＿０１」～「Ｃ＿制御チャンスＢ＿０２」「Ｃ＿制御チャンスＣ」「Ｃ＿制御チャンスＤ＿０１」～「Ｃ＿制御チャンスＤ＿０８」は、略称「チャンス目制御用」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１２６４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿維持山ベル＿０１」～「Ｃ＿維持山ベル＿０４」は、略称「維持小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１２６５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿維持Ｖベル＿０１」～「Ｃ＿維持Ｖベル＿０６」は、略称「維持小Ｖベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１２６６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ１山ベル＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ１山ベル＿１６」

は、略称「移行小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小山ベル」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール３Ｌの下段、中リール３Ｃの中段、右リール３Ｒの下段を結ぶ疑似的なラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ１山ベル＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ１山ベル＿１６」は、上記の「ＲＴ１移行ベル図柄」の一部を構成する。

【１２６７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ１Ｖベル＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ１Ｖベル＿０６」は、略称「移行小Ｖベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小Ｖベル」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール３Ｌの上段、中リール３Ｃの中段、右リール３Ｒの上段を結ぶ疑似的なラインに図柄「ベル（「ベルＡ」「ベルＢ」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ１Ｖベル＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ１Ｖベル＿０６」は、上記の「ＲＴ１移行ベル図柄」の一部を構成する。

【１２６８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿特殊役１ｓｔ＿０１」～「Ｃ＿特殊役１ｓｔ＿０４」「Ｃ＿特殊役２１３Ａ＿０１」～「Ｃ＿特殊役２１３Ａ＿０６」「Ｃ＿特殊役２１３Ｂ＿０１」～「Ｃ＿特殊役２１３Ｂ＿１２」「Ｃ＿特殊役２３１Ａ＿０１」～「Ｃ＿特殊役２３１Ａ＿０８」「Ｃ＿特殊役２３１Ｂ＿０１」～「Ｃ＿特殊役２３１Ｂ＿０８」「Ｃ＿特殊役３１２＿０１」～「Ｃ＿特殊役３１２＿０４」「Ｃ＿特殊役３２１＿０１」～「Ｃ＿特殊役３１２＿０４」は、略称「チャンス目」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１２６９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿特殊役Ａ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ａ＿０２」「Ｃ＿特殊役Ｂ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｂ＿０２」「Ｃ＿特殊役Ｃ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｃ＿０２」「Ｃ＿特殊役Ｄ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｄ＿０６」「Ｃ＿特殊役Ｅ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｅ＿０６」「Ｃ＿特殊役Ｆ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｆ＿０６」「Ｃ＿特殊役Ｇ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｇ＿０６」「Ｃ＿特殊役Ｈ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｈ＿０６」「Ｃ＿特殊役Ｉ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｉ＿０８」「Ｃ＿特殊役Ｊ」「Ｃ＿特殊役Ｋ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｋ＿０４」「Ｃ＿特殊役Ｍ＿０１」～「Ｃ＿特殊役Ｍ＿０３」は、略称「リーチ目」であり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１２７０】

［１２－４．報知（ＡＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー］

続いて、図１１５～図１１８を参照して報知（ＡＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。なお、図１１５および図１１６は、それぞれ遊技状態の遷移フローであり、図１１７および図１１８は、図１１５および図１１６の各遷移条件をリスト表示したものである。

【１２７１】

本実施形態では、主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）により、押し順によって有利／不利が生じる押し順役（例えば「Ｆ_ベル１２３」等）に当籤したときに有利な押し順を報知する機能の作動の有無が決定される。したがって、本実施形態では、ボーナス非作動状態（ＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ５、ＲＴ６）においてＡＴ機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。ただし、通常／ＡＴ中エクストラＢＢでは、ＡＴ機能を作動させることにより疑似的にボーナス遊技状態を形成する、いわゆる疑似ボーナスとしていることから、ＡＴ機能を作動状態として管理する。

【１２７２】

また、この実施形態では、主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）により、再遊技役の抽籤対象と抽選データなどが異なる遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ７）間の遷移のみならず、押し順役（例えば「Ｆ_ベル１２３」等）に当籤したときに有利な押し順を報知することを許容する有利区間と、当該報知を禁止する非有利区間との間の遷移が管理される。した

がって、ＡＴ機能の作動は、有利区間に限られ、非有利区間では常にＡＴ機能が非作動の状態となる。

【１２７３】

本実施形態では、主制御回路１００は、非ボーナス作動状態において、報知（ＡＴ機能）の有無に基づいて「通常」「ＣＺ（チャンスゾーン）」、「ＡＴ状態」、「エクストラＢＢ」を個別の遊技状態として管理する（より詳細には、図１１５に示すように、それぞれの遊技状態への前兆期間や準備期間も個別の遊技状態として管理する。）。

【１２７４】

（通常（非有利区間））

「通常」は、非有利区間の「通常（非有利区間）」と、有利区間の「通常（有利区間）」とで構成される。いずれも押し順役に当籤しても有利な押し順が報知されない遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態に設定されている。なお、「通常（非有利区間）」および「通常（有利区間）」は、一般状態（図７３参照）としてはＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかで構成されている。

【１２７５】

通常（非有利区間）では、毎遊技で有利区間移行抽籤が、有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブル（図１２６）を用いて行われる。具体的には、通常（非有利区間）において、「中チェリプ（Ｆ_中チェリプ）」「６択ベル（Ｆ_ベル１２３、Ｆ_ベル１３２、Ｆ_ベル２１３、Ｆ_ベル２３１、Ｆ_ベル３１２、Ｆ_ベル３２１）」「スラベル（Ｆ_スラベル１２３、Ｆ_スラベル１３２、Ｆ_スラベル２１３、Ｆ_スラベル２３１、Ｆ_スラベル３１２、Ｆ_スラベル３２１）」「共通ベル（Ｆ_共通ベルＡ、Ｆ_共通ベルＢ）」「弱スイカ（Ｆ_弱スイカ）」「強スイカ（Ｆ_強スイカＡ、Ｆ_強スイカＢ）」「強チェリー（Ｆ_強チェリー）」「ＳＰ役（Ｆ_ＳＰ役）」「強ベル（Ｆ_強ベルＡ、Ｆ_強ベルＢ」「ＳＢ（Ｆ_ＳＩＮ１～Ｆ_ＳＩＮ３２）」およびボーナスの単独当籤（Ｆ_赤７同色）のいずれかの役（図７５参照）に当籤したときに有利区間移行抽籤が行われる。ただし、当籤したボーナスの持ち越し状態であるＲＴ５のときは有利区間移行抽籤が行われない。また、ＢＢ状態中（通常ＢＢ（非有利区間））の「６択ベル」「スラベル」「共通ベル」以外の当選時にも有利区間移行抽籤が行われない。

【１２７６】

なお、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技から有利区間に移行する。

【１２７７】

また、この実施形態では、有利区間移行抽籤時に、ＣＺモード抽籤も併せて行われる。ＣＺモードは、モードＡ～Ｄの４種類設定されており、この実施形態では後述するＢＢ間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定するＢＢ間ゲーム加算数抽籤に用いられる。なお、ＣＺモードは、例えばＣＺ移行抽籤（例えば、ＣＺ当選前小役ＣＺ抽籤）での当籤のし易さなど、ＣＺ（チャンスゾーン）に関連する各種抽籤に影響を及ぼすようにしてもよい。ＣＺ（チャンスゾーン）は、通常（非有利区間／有利区間）よりもＡＴに移行し易い遊技状態であり、詳しくは後述する。

【１２７８】

また、有利区間移行抽籤に当籤した遊技において、当籤役に応じてＣＺ移行抽籤が行われる。ただし、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、ＣＺ移行抽籤が行われる前に、ＣＺ移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役ＣＺ予備抽籤が、小役ＣＺ予備抽籤テーブル（図１３０）を用いて行われる。小役ＣＺ予備抽籤テーブル（図１３０）は、ＣＺモードの種類に応じて設けられており、抽籤時のＣＺモードに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該抽籤での当籤を条件としてＣＺ移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずにＣＺ移行抽籤が行われる。

【１２７９】

なお、ＣＺに移行するか否か、ＡＴに移行するか否かは後述するＶストックの数で管理

されており、基本的にＶストックが１つ以上ある場合は初当たりＣＺに移行し、Ｖストックが２つ以上ある場合はＣＺでＡＴ移行抽籤に非当籤になっても、抽籤結果を当籤に書き換えてＡＴに移行する。ＣＺ移行抽籤ではＶストックの付与数が決定される。

【１２８０】

この実施形態では、通常（有利区間）において、ＣＺ移行抽籤などの抽籤の当籤に影響する複数の滞在状態が設定されている。この実施形態では、滞在状態として、低確状態、高確状態、超高確状態が設定されており、通常（有利区間）では、いずれかの状態に滞在している。そして、通常（有利区間）では、それぞれ滞在状態の種類および出玉率を規定する設定値に応じた抽籤テーブル（ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル（図１３１～図１３３））を用いてＣＺ移行抽籤が行われる。滞在状態ごとのＣＺ移行抽籤テーブルは、低確用、高確用、超高確用の順にＣＺ移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。また、通常（非有利区間）においてはＡＴに関する抽籤用のパラメータを通常（非有利区間）に滞在し続ける場合に保持することができない。したがって、通常（非有利区間）については、低確・高確・超高確といった状態は存在しない。そのため、通常（非有利区間）において滞在状態を参照したＡＴ関連抽籤（ＣＺ移行抽籤など）が行われる場合は、基本状態である低確状態の扱いで図１３１の抽籤テーブルを参照したＣＺ移行抽籤を行うこととしている。なお、通常（非有利区間）においてＣＺ移行抽籤を行うよりも前に滞在状態移行抽籤を行い、高確・超高確への移行が決定された場合は、移行先の状態（例えば、高確）の扱いでＣＺ移行抽籤を行うものとしてもよい。

【１２８１】

ボーナス当籤により有利区間移行抽籤に当籤した場合、ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブル（図１３５）を用いてＣＺ移行抽籤が行われる。この場合も、小役当選時のＣＺ移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順にＣＺ移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

【１２８２】

通常（非有利区間）で「Ｆ_白７同色＋Ｆ_中チェリプ」に当籤した場合は、滞在状態によらずにＶストックが１つ付与される。なお、「Ｆ_白７同色＋Ｆ_中チェリプ」に当籤した場合は、以下に示す各種遊技状態（滞在状態を含む）とは無関係にＶストックが１つ付与される共通処理となっている。

【１２８３】

通常（非有利区間）のみならず、通常（有利区間）、初当たりＣＺ、継続ＣＺ、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ストックチャンス（ＳＣ）、エクストラＢＢなどにおいて、一般遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６）、かつ、ＣＺモードがＤモードのときに、初めてＶストックが０個から１個以上になった場合は、Ｖストックが追加で１個加算される。

【１２８４】

通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤に当籤した遊技であって、「Ｆ_赤７同色」、「Ｆ_白７同色＋Ｆ_中チェリプ」に当籤した遊技では、フリーズ抽籤が行われる。フリーズ抽籤に当籤した場合は、フリーズ制御が実行される。フリーズ制御では、例えば、通常の遊技の開始操作（例えばスタートレバー７ＯＮ）したときに、一定時間リールが回転せずに、当該一定期間を経過後に通常の制御に戻すリール制御であり、稀にしか発生しない特別な制御となる。また、フリーズ抽籤に当籤した場合は、Ｖストックが６個加算されるとともに、ボーナス（通常ＢＢ（有利区間））終了後に後述する上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。このとき、ＳＺ種別が「５」に設定される。以下に示す有利区間の各種遊技状態のうち、一般遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６）で、「Ｆ_赤７同色」、「Ｆ_白７同色＋Ｆ_中チェリプ」に当籤した遊技においても同様のフリーズ抽籤が行われ、ボーナス（通常ＢＢ（有利区間）、エクストラＢＢ）終了後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１５中では省略）。なお、フリーズ抽籤に当籤したことにより移行するボーナス（通常ＢＢ（有利区間））をエピソードボーナスという場合もある。なお、フリーズ制御の代わりに又は、フリーズ制御と併用して、リール動作演出を行ってもよ

い。ここでリール動作演出とは定速回転前のリール加速中にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの順回転・逆回転などを行う演出のことである。リール動作演出の一態様として停止操作に応じてリール動作演出中のリールが疑似停止する疑似遊技を含むものとしてもよい。なお、「リール演出を行う」と記載した場合はフリーズ制御演出と、リール動作演出の両方が適宜実行されるもの、または、少なくともいずれか一方の演出が行われる状況を指すものとする。

【１２８５】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤したが、ＣＺ移行抽籤で非当籤となった場合は、通常（非有利区間）から通常（有利区間）に移行する。一方、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、ＣＺ移行抽籤で当籤となった場合は、ＣＺ前兆に移行する（図１１７のＡ２）。

【１２８６】

ＣＺ前兆は、ＣＺ移行抽籤に当籤してから実際にＣＺ（チャンスゾーン）に移行するまでの間の期間であり、ＣＺに移行する可能性があることを示唆する演出（ＣＺ前兆演出）が実行される。ここで、通常（非有利区間）では有利区間移行抽籤の当選時でなければＣＺ移行抽籤が行われないことから、ＣＺ前兆は有利区間に属する。なお、ＣＺ移行抽籤で非当籤になった場合であっても、ＣＺ前兆（フェイク前兆）に移行してＣＺ前兆演出が行われる場合があるが、図１１５では図示省略している。フェイク前兆が終了すると、基本的に初当たりＣＺには移行せず、通常有利区間に戻る（移行する）。

【１２８７】

ＣＺ前兆の期間は、５ゲーム～３６ゲームの範囲で設定される期間であり、ＣＺ移行抽籤の当選時に、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１３６）を用いて決定される。なお、通常（有利区間）において、ＣＺ移行抽籤に当籤した場合も、ＣＺ移行抽籤の当選時に、通常（非有利区間）と同じＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１３６）を用いて前兆期間が決定される。決定された前兆ゲーム数はＣＺ前兆カウンタに設定され、ＣＺ前兆中に１ゲーム消化するたびにＣＺ前兆カウンタが１つディクリメントされる。ＣＺ前兆カウンタの値が０になる次のゲームからＣＺに移行する。

【１２８８】

通常（非有利区間／有利区間）は、毎遊技、当籤役に応じて、滞在状態をより上位に上げる通常中高確移行抽籤が、通常高確移行抽籤テーブル（図１３８）を用いて行われる。通常高確移行抽籤テーブル（図１３８）は、当該遊技の滞在状態（低確、高確、超高確）と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。この実施形態では高確移行抽籤に当籤した場合は、移行先の滞在状態の維持を保障するゲーム数も併せて決定される。例えば、１０ゲーム、２０ゲーム、３０ゲームのいずれかに高確保障ゲーム数が決定され、高確保障カウンタに当該ゲーム数が設定される。高確保障カウンタは、１ゲームごとに１つディクリメントされ、０になるまで下位の滞在状態に移行しないように構成されている。また、通常（非有利区間）において、当該遊技の有利区間移行抽籤でいずれかの有利区間（図１２６参照、移行十ＣＺモードＡ～Ｄのいずれか）に当籤し、次遊技から有利区間へ移行する旨が決定されている場合は、通常中高確移行抽籤の抽籤結果である移行先及び保障ゲーム数の情報は、次遊技以降も保持されるが、当該遊技の有利区間移行抽籤で非当籤となり次遊技も通常（非有利区間）となる場合は、通常中高確移行抽籤の結果は破棄される。これは、規則上、非有利区間において複数のＡＴ抽籤パラメータ（低確・高確などの状態やモード等）を持つことが許容されないためである。なお、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤で非当籤となり、次遊技も通常（非有利区間）となる場合は通常中高確移行抽籤を行わないものとしてもよい。

【１２８９】

この実施形態では、後述する通常（有利区間）と一般ＡＴでは高確状態の滞在中に高確転落抽籤が行われる。高確転落抽籤は、役抽選結果が「ハズレ」となったときに行われ、抽籤結果が「低確」になった場合は、滞在状態が高確状態から低確状態に移行する。高確転落抽籤は、通常（有利区間）と一般ＡＴとで異なる抽籤テーブル（図１３９）を用いて

行われる。ただし、高確状態で役抽選結果が「ハズレ」となった場合であっても、高確保障カウンタが０になるまで（高確状態が保障されている期間）は、高確転落抽籤が行われない。

【１２９０】

また、有利区間移行抽籤に当籤したとき、または、ボーナス開始時には、ＢＢ間ゲーム数カウンタに設定する初期値を決定するＢＢ間ゲーム数初期値抽籤が、ＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図１２９）を用いて行われる。この実施形態においてＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図１２９）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、０ゲームか５００ゲームのいずれかにそれぞれ決定される。詳しくは後述するが、ＢＢ間ゲーム数はいわゆる天井機能（一定期間ＢＢやＡＴなどの当たりが来なかった場合にＡＴ等が付与される救済機能）の発動条件として用いられる。ＢＢ間ゲーム数が所定閾値を充足した場合（例えば、１０００になった場合）に、所定の天井特典が付与可能となる。本実施形態では、天井特典としてＡＴ確定ＣＺへの移行が決定される。そのため、ＢＢ間ゲーム数の初期値として０が選ばれた場合は、最大１０００Ｇ消化しないと天井に到達しないが、初期値として５００が選ばれた場合は、最大５００Ｇ消化で天井到達となるため遊技者にとって相対的に天井までの期間が短縮された状況となる。また、初期値５００は高設定ほど選択率が高いため、５００ゲームで天井発動となった場合には高設定の期待度も高まるゲーム性となっている。なお、有利な初期値（本実施例での５００）の選択率は図１２９のように高設定ほど高いものとしてもよいし、偶数設定の方が奇数設定よりも選ばれやすい、奇数設定の方が偶数設定よりも選ばれやすい、または低設定ほうが選ばれやすい、あるいは設定６など特定の設定のみ選ばれやすいなどとしてもよい。

【１２９１】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤の当選時には次回ＣＺＲ発動抽籤が次回ＣＺＲ発動抽籤テーブル（図１２８）を用いて行われる。当該抽籤に当籤した場合、次回のＣＺが最も有利なＣＺ（チャンスゾーン）であるＣＺＲとなる。後述するように、ＣＺ（チャンスゾーン）には、通常のＣＺであるＮＣＺと、ＮＣＺよりも有利なＣＺであるＡＣＺと、最も有利なＣＺＲとがある。ＮＣＺは、Ｖストックが２個以上ない限り、継続ＣＺにおけるＣＺ成功抽籤に当籤しなければ通常（有利区間）に移行するチャンスゾーンである。ＡＣＺは、継続ＣＺにおいてＣＺ成功抽籤に当籤しなかった場合であっても、Ｖストックが１個以上であれば、１つＶストックを消費してＣＺ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ＡＴに移行させるチャンスゾーンである。ＣＺＲは、継続ＣＺにおいてＣＺ成功抽籤に当籤しなかった場合にＶストックを消費することなく、ＣＺ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ＡＴに移行させるチャンスゾーンである。このときＣＺ種別がＣＺＲからＡＣＺに変更される。

【１２９２】

また、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤したときは、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１４０）を用いた抽籤（通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤）により、有利区間移行時に獲得する初期的なレゾナンスポイントを決定する。レゾナンスポイントは、有利区間中などに行われる各種抽籤に用いられるポイントであり、後述する。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、具体的には、設定１，２共通の抽籤テーブル、設定３、４共通の抽籤テーブル、設定５、６共通の抽籤テーブルがある（図１４０）。

【１２９３】

（通常（有利区間））

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、そのときのＣＺ移行抽籤に非当籤となった場合は、通常（有利区間）に移行する（図１１７のＡ１）。通常（有利区間）は、押し順役に当籤したときに、有利な押し順が報知されるのが許容される有利区間に属するが、特別な場合を除き、押し順役に当籤しても有利な押し順が報知されない不利な遊技状態に設定されている。特別な場合とは、レゾナンスポイントが所定値（例えば２００ポイント以上）のときに「６択スラベル（「Ｆ_スラベル１２３」、「Ｆ_ス

ラベル１３２」、「Ｆ_スラベル２１３」、「Ｆ_スラベル２３１」、「Ｆ_スラベル３１２」、「Ｆ_スラベル３２１」）」のいずれかに当籤した場合であり、詳しくは後述する。

【１２９４】

通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じてＣＺ移行抽籤（ＣＺ当選前小役ＣＺ抽籤）が行われる。ただし、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、通常（非有利区間）の場合と同様に、ＣＺ移行抽籤が行われる前に、ＣＺ移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役ＣＺ予備抽籤が行われ、当該抽籤での当籤を条件としてＣＺ移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずにＣＺ移行抽籤が行われる。小役ＣＺ予備抽籤テーブル（図１３０）と、ＣＺ当選前小役ＣＺ抽籤テーブル（図６～図８）の構成は、通常（非有利区間）のときと同じであるため説明を省略する。

【１２９５】

通常（有利区間）において、ＣＺ移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技からＣＺ前兆に移行する（図１１７のＢ１）。また、ＣＺ移行抽籤に当籤した場合は、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いてＣＺ前兆ゲーム数抽籤が行われ、ＣＺ前兆期間が決定される。ＣＺ前兆ゲーム数抽籤により決定されたゲーム数はＣＺ前兆カウンタに設定され、ＣＺ前兆中に１遊技消化するたびにＣＺ前兆カウンタの値が１つディクリメントされる。通常（有利区間）のＣＺ前兆ゲーム数抽籤については、通常（非有利区間）で用いた抽籤テーブル（図１３６）と同じものが用いられる。ＣＺ前兆カウンタの値が０になると、初当たりＣＺに移行する（図１１７のＢ２）。

【１２９６】

ＣＺ前兆では、毎遊技で当籤役に応じてＶストック抽籤（ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤）がＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブル（図１３４）を用いて行われる。上記したように、ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤は、ＣＺに移行させるか否かを決定するＣＺ移行抽籤である。一方、ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤は、ＣＺに移行することが決定している遊技状態（ＣＺ前兆）であるため、同じ抽選テーブルを用いるものの、その後に移行する初当たりＣＺで行われるＡＴ移行抽籤（第１、第２ＣＺ成功抽籤）で有利となるＶストックを獲得するための抽籤となる。この実施形態におけるＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブル（図１３４）は、ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル（図１３１～図１３３）のような設定値や滞在状態によって異なる抽籤テーブルは設定されておらず、設定値および滞在状態共通の抽籤テーブルになっているが、設定値や滞在状態に応じて異なる抽籤テーブルを用いてもよい。

【１２９７】

通常（有利区間）において、ボーナスに当籤した場合、ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブル（図１３５）を用いてＣＺ移行抽籤（ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤）が行われる。この場合も、小役当選時のＣＺ移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順にＶストック抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

【１２９８】

なお、ＣＺ前兆でボーナスに当籤した場合も、同じＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブル（図１３５）を用いてＶストック抽籤が行われる。この場合は、ＣＺ移行が確定している状態であるため、ＣＺ移行抽籤というよりは、その後に移行する初当たりＣＺで行われるＡＴ移行抽籤（第１、第２ＣＺ成功抽籤）で有利となるＶストックを獲得するための抽籤となる。

【１２９９】

通常（有利区間）であって、一般遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６）のときに、Ｆ_ＪＡＣ３に当籤した場合は、ＢＢ間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定するＢＢ間ゲーム加算数抽籤がＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブル（図１４２）を用いて行われる。ＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブルは、ＣＺモードの種類に応じて設けられており、Ｆ_ＪＡＣ役３に当籤したときに設定されているＣＺモードの種類に応じたＢＢ間ゲーム加算数

抽籤テーブルを用いて抽選が行われる。加算するゲーム数が決定した場合は、当該ゲーム数がＢＢ間ゲーム数カウンタに加算される。なお、ＢＢ間ゲーム数カウンタは、ＢＢ間ゲーム加算数抽籤による加算とは別に、一般遊技状態（ＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６）で１遊技消化するたびに１つ加算される。

【１３００】

また、上記したように、通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じて滞在状態を上位に移行させるか否かを決定する通常中高確移行抽籤が行われる。また、役抽籤結果が「ハズレ」となった場合には、滞在状態を下位に転落させるか否かの高確転落抽籤が行われる。

【１３０１】

また、通常（有利区間）では、Ｖストックが０個の状態でＦ_ＪＡＣ役３に当籤した場合は、ＣＺモードを維持させるか１つ上位のモードに移行させるか否かを決定するＣＺモード移行抽籤がＣＺモード移行抽籤テーブル（図１４１）を用いて行われる。ＣＺモードは、モードＤが最上位モードで、モードＣ、モードＢ、モードＡの順に下位モードになる。ＣＺモード移行抽籤テーブル（図１４１）は、ＣＺモードの種類に応じて設けられており、ＣＺモード移行抽籤が行われるときに設定されているＣＺモードの種類に応じた抽籤テーブルを用いてＣＺモード移行抽籤が行われる。

【１３０２】

また、通常（有利区間）では、Ｆ_ＪＡＣ役３に当籤したか、あるいは、中チェリプに当籤した遊技の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントの値を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤が通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１４０）を用いて行われる。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１４０）は、当籤役の種類および出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的には、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルとして、設定１、２共通のＦ_ＪＡＣ役３当籤用の抽籤テーブル、設定１、２共通の中チェリプ当籤用の抽籤テーブル、設定３、４共通のＦ_ＪＡＣ役３当籤用の抽籤テーブル、設定３、４共通の中チェリプ当籤用の抽籤テーブル、設定５、６共通のＦ_ＪＡＣ役３当籤用の抽籤テーブル、設定５、６共通の中チェリプ当籤用の抽籤テーブルが設けられている。付与するレゾナンスポイントが決定した場合は、その値がレゾナンスポイントカウンタ（図示省略）に加算される。

【１３０３】

また、通常（有利区間）では、ボーナスの当籤時にリミット状態に移行させるか否かを決定するＬＩ移行抽籤がＬＩ移行抽籤テーブル（図１４３）を用いて行われる。リミット状態は、６択ベルの当選時に有利な押し順を報知するか否かが抽籤により決定されることにより、若干所持メダルが増加する微増区間に設定されている。ＬＩ移行抽籤テーブル（図１４３）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、当該抽籤に当籤した場合は、次の遊技からリミット状態に移行する。また、ＬＩ移行抽籤は、通常（有利区間）において、ＣＺモードが「Ａ」であって、かつ、Ｖストックが「０」の状態でボーナスに当籤した遊技で行われる。

【１３０４】

通常（有利区間）のみならず、有利区間中の各種遊技状態において、（ｉ）「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合、（ｉｉ）ＲＴ６でボーナスに当籤した場合、（ｉｉｉ）エクストラＢＢ中にボーナスに当籤した場合の、（ｉ）～（ｉｉｉ）のいずかに該当した場合は、直撃ＡＴが発生する。直撃ＡＴとは、初当たりＣＺを経由せずに一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行するＡＴで、その前に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）を経由する（図１１７のＢ４）。

【１３０５】

このとき、通常（有利区間）で直撃ＡＴが発生した場合は、Ｖストックが１個加算され、後述するＣＺ報酬抽籤において「リプチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル（図１４６（ｂ））を用いてＣＺ種別等が決定される。また、チャンスゾーン（初当たりＣＺ、継続ＣＺ）で（ｉ）～（ｉｉｉ）の場合が発生したときは、Ｖストックが１個加算される。また、通常エクストラＢＢで（ｉ）～（ｉｉｉ）の場合が発生したときは、Ｖストック

が１個加算されるとともに、ＣＺ報酬抽籤において「リプチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル（図１４６（ｂ））を用いてＣＺ種別等が決定される。また、ＡＴ中エクストラＢＢで（ｉ）～（ｉｉｉ）の場合が発生したときは、Ｖストックが１個加算される。有利区間のその他の遊技状態で（ｉ）～（ｉｉｉ）の場合が発生したときは、Ｖストックが１個加算される。

【１３０６】

なお、「Ｆ_７揃いリプ」は、ＲＴ３またはＲＴ６のときにしか役抽籤の対象となっていないため、ＲＴ３またはＲＴ６のときにしか（ｉ）の場合が発生しない。ＲＴ３は、主にボーナス（通常ＢＢ、ＡＴ中ＢＢ）終了後に移行する遊技状態であり、通常エクストラＢＢでは、ＲＴ３を維持する押し順が報知されるとともに、ＲＴ６移行リプレイに当籤した場合はＲＴ６に移行する押し順が報知される。また、ＲＴ６はＲＴ３と比較して「Ｆ_７揃いリプ」の当選確率が飛躍的に上がるため、通常エクストラＢＢでＲＴ６に移行させることが直撃ＡＴへの最大の移行契機となる。

【１３０７】

（初当たりＣＺ、継続ＣＺ）

この実施形態では、一般ＡＴ（ＮＡＴ）とＣＺとをループさせてメダルを増加させるゲーム性となっている。初当たりＣＺは、このループの中で初めに移行したＣＺ（チャンスゾーン）である。すなわち、一般ＡＴに初めて移行する契機となったＣＺ（チャンスゾーン）である。また、継続ＣＺは、このループの中で２回目以降に移行したＣＺ（チャンスゾーン）である。ＣＺの種別としては、初当たりＣＺにおいては、上記した最も不利なＮＣＺと最も有利なＣＺＲとがある。一方、継続ＣＺでは、ＮＣＺよりも有利なＡＣＺと最も有利なＣＺＲとがある。

【１３０８】

初当たりＣＺは、１１遊技で構成され、その毎遊技でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）が行われる。この実施形態では、ＡＴ移行抽籤において、いわゆるレア役（弱稀役、強稀役、中チェ、ＢＢ）に当籤した場合は必ずＡＴ移行抽籤に当籤し、その他の場合は非当籤となるように第１ＣＺ成功抽籤テーブル（図１４４）が構成されている。ここで、弱稀役には、「Ｆ_ＲＴ１リプ」「Ｆ_弱チェリプ」「Ｆ_弱Ｃリプ」「６択弱Ｃリプ」「Ｆ_弱スイカ」「Ｆ_７フェイクリプ」「Ｆ_７揃いリプ」「Ｆ_ＪＡＣ役３」が含まれる。強稀役には、「Ｆ_強スイカＡ」「Ｆ_強スイカＢ」「Ｆ_強チェリプ」「Ｆ_強Ｃリプ」「Ｆ_強チェリー」「Ｆ_ＳＰ役」「Ｆ_強ベルＡ」「Ｆ_強ベルＢ」「６択強Ｃリプ」が含まれる。中チェには、「Ｆ_中チェリプ」が含まれる。ＢＢには、ＢＢと、弱稀役、強稀役などとの重複当籤役が含まれる。

【１３０９】

また、この実施形態では、レア役（弱稀役、強稀役、中チェ、ＢＢ）以外に当籤した場合は、ＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤）で必ず非当籤となる。ただし、第１ＣＺ成功抽籤に非当籤になった遊技の毎遊技で、第２ＣＺ成功抽籤が行われる。すなわち、ＣＺの毎遊技で最大２回のＡＴ移行抽籤のチャンスが設けられている。また、図１４５に示すように、第２ＣＺ成功抽籤では、ＣＺの種別（ＮＣＺ、ＡＣＺ、ＣＺＲ）に応じた抽籤テーブルが設けられるとともに、さらにＣＺの最終遊技とそれ以前の遊技とで異なる抽籤テーブルが設けられている。

【１３１０】

また、第１ＣＺ成功抽籤では、Ｖランクを上位ランクに上げるか否かの抽籤も併せて行われる（図１４４）。

【１３１１】

ＣＺ種別がＮＣＺであって、ＣＺ期間（例えば１１遊技）のＡＴ移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、Ｖストックが２個以上であった場合は、ＡＴ移行抽籤結果が当籤に書き換えられた上で、Ｖストックの個数が１つ消費される（１つ減算される）。また、ＣＺ種別がＡＣＺであって、ＣＺ期間（例えば１１遊技）のＡＴ移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、Ｖストックが１個以上あった場合は、ＡＴ移行抽籤結果が当籤

に書き換えられた上で、Ｖストックの個数が１つ消費される（１つ減算される）。また、ＣＺ種別がＣＺＲであって、ＣＺ期間（例えば１１遊技）のＡＴ移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、ＣＺ種別がＡＣＺに変更された上でＶストックが消費されずにＡＴ移行抽籤結果が当籤に書き換えられる。

【１３１２】

継続ＣＺの場合も、初当たりＣＺの場合と同様に毎遊技でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）が行われ、当籤した場合は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）を経由して再度一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１７のＦ２）。

【１３１３】

ＡＴ移行抽籤に当籤した場合は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の種別を決定するＣＺ報酬抽籤がＣＺ報酬抽籤テーブル（図１４６）を用いて行われる。ＣＺ報酬抽籤テーブル（図１４６）は、ＡＴ移行抽籤に当籤した遊技の当籤役（リプチェとその他）およびそのときのＣＺランクの種別ごとに個別に設けられている。また、当該抽籤ではレゾナンスポイントが付与される場合もある。ＳＺ種別によって上乗せ特化ゾーンの上乗せ（一般ＡＴの初期ゲーム数の上乗せ）態様とＶストック付与の態様とが異なる。

【１３１４】

ＡＴ移行抽籤に当選し、ＣＺ報酬抽籤によりＳＺ種別が決定した次の遊技から上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１７のＣ１）。ただし、ＡＴ移行抽籤に当籤したときの遊技状態がＲＴ３以外であった場合は、ＡＴ準備に移行する（図１１７のＣ２）。ＡＴ準備は、遊技状態がＲＴ３に移行するまで準備期間であり、当該期間において、ＲＴ３移行リプに誘導すべく押し順が報知される。その結果、遊技状態がＲＴ３に移行した場合は、ＡＴ準備から上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１７のＣ３）。

【１３１５】

初当たりＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽選結果の書き換えがない場合であって、通常（有利区間）移行条件に合致しなかった場合は、通常（非有利区間）に移行する（図１１７のＣ４）。また、初当たりＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤しなかった場合であって、通常（有利区間）移行条件に合致した場合は、通常（有利区間）に移行する（図１１７のＢ３）。なお、通常（有利区間）移行条件は、例えば、初当たりＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽選結果の書き換えがないときの有利区間の継続遊技数が上限に近い値（例えば、上限が３０００遊技に対して５００遊技少ない２５００遊技）よりも少ないことである。

【１３１６】

また、継続ＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合は、通常（非有利区間）に移行する（図１１７のＦ３）。

【１３１７】

初当たりＣＺまたは継続ＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤せず、通常（有利区間）に移行する場合は、移行先の通常（有利区間）の初期のＣＺモードを決定するＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤が、ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブル（図１４７）を用いて行われる。ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブル（図１４７）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的にはＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブル（図１４７）として、設定１、２共通のＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルと、設定３、４共通のＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルと、設定５、６共通のＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルとが設けられている。

【１３１８】

初当たりＣＺまたは継続ＣＺの期間内でＡＴ移行抽籤（第１ＣＺ成功抽籤、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合、次回のＣＺがＣＺＲになるか否かを決定する次回ＣＺＲ発動抽籤が、次回ＣＺＲ発動抽籤テーブル（図１２８）を用いて行われる。当該抽籤の構成は、通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤の

当籤時に行った抽籤と同じであるため、説明を省略する。

【１３１９】

（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ））

上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）は、ＣＺ（初当たりＣＺまたは継続ＣＺ）においてＡＴ移行抽籤（第１、第２ＣＺ成功抽籤）に当籤するか、抽籤結果が当籤に書き換えられた場合に、移行する遊技期間であり、続く一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期ゲーム数を決定するゾーンである。また、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）では、Ｖストックを付与するか否かの抽籤も併せて行われる。上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了すると、次の遊技から一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１７のＤ）。

【１３２０】

ＡＴ移行抽籤に当籤したとき、または、上記した直撃ＡＴが発生した場合は、ＣＺ報酬抽籤によりＳＺ種別が決定される。上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）では、当該抽籤で決定されたＳＺ種別に基づいて一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期遊技数（継続遊技数）とＶストックの付与抽籤（Ｖストック獲得数抽籤）が行われる。以下、ＳＺ種別ごとに一般ＡＴ（ＮＡＴ）の上乗せ態様とＶストックの付与態様を説明する。

【１３２１】

ＳＺ種別１は、１遊技で終了する上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）であり、当該１遊技で一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数を決定するＮＡＴゲーム加算数抽籤がＮＡＴゲーム加算数（１、５～８用）抽籤テーブル（図１４８）を用いて行われる。ＮＡＴゲーム加算数（１、５～８用）抽籤テーブル（図１４８）は、当籤役の種類に応じて設けられている。当該抽籤で決定された遊技数が、当該上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の次に始まる一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期的な継続遊技数になる。

【１３２２】

また、同じ遊技において、Ｖストックの獲得数を加算させるか否かを決定するＶストック獲得数抽籤が、Ｖストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブル（図１４９）を用いて行われる。Ｖストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブル（図１４９）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。当該抽籤の抽選結果が当籤の場合は、所持するＶストックが１個加算される。

【１３２３】

ＳＺ種別２は、所定のＳＺ種別２終了条件が成立するまでは継続する上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）である。ＳＺ種別２の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）では、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数として、開始時に２０遊技数を設定した上で、毎遊技においてこれに加算する遊技数（加算数）を決定する一般ＡＴ（ＮＡＴ）ＮＡＴゲーム加算数抽籤がＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブル（図１５０）を用いて行われる。ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブル（図１５０）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期的な継続ゲーム数となる。

【１３２４】

この実施形態において、所定のＳＺ種別２終了条件は、役抽籤結果が「ＳＢ（Ｆ_ＳＩＮ１～Ｆ_ＳＩＮ３２）」になるか、「ハズレ」となるかであるが、適宜変更可能である。

【１３２５】

これにより、役抽籤結果が、「ＳＢ（Ｆ_ＳＩＮ１～Ｆ_ＳＩＮ３２）」になるか、「ハズレ」になるまでは、上乗せ特化ゾーンが継続することになるが、ＳＺ種別２では、５遊技以上継続した場合は、それ以降の毎遊技でＶストックが１個付与される。

【１３２６】

ＳＺ種別３は、基本的に５遊技継続する上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）で、この５遊技中の毎遊技で一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数を上乗せ（加算）する遊技数を決定するＮＡＴゲーム加算数抽籤がＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル（図１５１）を用

いて行われる。ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル（図１５１）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期的な継続ゲーム数となる。

【１３２７】

なお、ＳＺ種別３では、５遊技を消化する前に、所定のリロード条件が成立すると残り遊技数を初期の５遊技に戻す処理が行われる。所定のリロード条件は、残り上乗せ回数リロード抽籤に当籤することであり、毎遊技で残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル（図１５２）を用いて行われる。残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル（図１５２）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。

【１３２８】

ＳＺ種別３では、ＮＡＴゲーム加算数抽籤により加算された遊技数の合計が１００遊技につき１個ずつＶストックが付与される。

【１３２９】

ＳＺ種別４は、５遊技継続する上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）であり、この５遊技中のうち残りの１遊技（最終遊技）になるまでは、毎遊技で、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数の加算数と最終遊技で使用するＳＺ種別４レベルのアップ数とを併せて決定するＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数抽籤がＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル（図１５３）を用いて行われる。ＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル（図１５３）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。なお、ＳＺ種別４レベルの初期値はレベル０に設定される。

【１３３０】

ＳＺ種別４の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の最終遊技では、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数に加算するベースとなる遊技数を決定するＮＡＴゲーム加算数抽籤がＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル（図１５５）を用いて行われる。ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル（図１５５）は、当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。また、最終遊技では、ＮＡＴゲーム加算数抽籤に加えて、当該抽籤により決定されたベースの遊技数に加算する遊技数を決定するＮＡＴゲーム加算数ループ抽籤がＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）ループ抽籤テーブル（図１５４）を用いて行われる。

【１３３１】

ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）ループ抽籤テーブル（図１５４）は、ＳＺ種別４の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の最終遊技までにアップさせたＳＺ種別４レベルの値に応じて設けられている。この実施形態では、ＳＺ種別４レベルの最大レベルは「５」で、これ以上は上がらないように構成されている。ＮＡＴゲーム加算数ループ抽籤は、非当籤になるまでは継続し、当籤するたびに一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数が１ずつ加算される。

【１３３２】

ＳＺ種別４の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）では、最終遊技までにＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数抽籤により加算された遊技数（ＮＡＴゲーム数）の合計と、最終遊技でＮＡＴゲーム加算数抽籤により決定したベースとなる遊技数（ＮＡＴゲーム数）と、ＮＡＴゲーム加算数ループ抽籤で非当籤になるまでに加算された遊技（ＮＡＴゲーム数）の合計とを合わせた遊技数が、続いて行われる一般ＡＴ（ＮＡＴ）の初期的な遊技数になる。

【１３３３】

ＳＺ種別５～８は、それぞれの開始遊技において、ＳＺ種別１で行った一般ＡＴ（ＮＡＴ）の継続遊技数を決定するＮＡＴゲーム加算数抽籤がＮＡＴゲーム加算数（１、５～８用）抽籤テーブル（図１４８）を用いて行われる。その後は、所定のＳＺ種別５～８終了条件が成立するまでの間、ＳＺモード３以下であって、ボーナスに非当籤の遊技の毎遊技

で、Ｖストックを付与するか否か、および、疑似遊技を行うか否か、並びに、次遊技のＳＺモードを決定する狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤が、狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル（図１５６）を用いて行われる。

【１３３４】

狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル（図１５６）は、抽籤時のＳＺモードの種類および当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。ＳＺモードはＳＺモード１～ＳＺモード４の４種類設けられており、ＳＺモード４の場合は、狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤が行われず、無抽籤でＶストックが１個付与される。ただし、当該遊技において、ボーナスに非当籤、かつ、役抽籤結果が「ハズレ」「Ｆ_ＲＴリプ」「Ｆ_ＲＴ２ベル」「Ｆ_ＢＡＲフェイクリプ」「６択ベル」などのベル役のいずれかであった場合は、ＳＺモード４からＳＺモード３に変更される。

【１３３５】

なお、ＳＺ種別５の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）では、開始時にＳＺモード４に設定されることから、少なくとも１個のＶストックが付与されることになる。

【１３３６】

狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤は、抽籤結果として、「狙え演出を行わない」（第１パターン）、「狙え演出を行うがＶストックは付与されず、赤７が非揃いとなる」（第２パターン）、「狙え演出を行い、赤７が揃ってＶストックが付与される」（第３パターン）と概ね３パターンに分かれる（図１５６）。

【１３３７】

（疑似遊技）

「狙え演出」は、狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤が行われた遊技の第３リールが停止した後（全リール停止）、スタート操作が行われるか、あるいは、所定時間が経過したときリールの回転が自動的に開始し、液晶画面に「右から赤７を狙え！！」などの文字が表示されて遊技者に逆押しで赤７を揃えるように促される演出である。なお、疑似遊技中の停止操作については、最初は特定のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのみを停止操作可能受付可能としておき、該特定のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応するストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが押下された後あるいは、特定のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが仮停止した後に、残りのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを仮停止できるものとしてもよい。例えば、「右から７を狙え！！」という演出が発生する疑似遊技の場合は、最初に仮停止できる右リール３Ｒのみであり、左リール３Ｌと中リール３Ｃに対応するストップボタン８Ｌ，８Ｃは、右リール３Ｒのストップボタン８Ｒを押下するまで（あるいは右リール３Ｒの仮停止までは）押下しても無効となるものとしてもよい。このように疑似遊技において有効なストップボタンが限定される場合に、有効なストップボタン８Ｒと無効なストップボタン８Ｃ，８Ｌがある旨を示唆する演出も合わせて行うことが望ましい。例えば、有効なストップボタン８Ｒのランプを点灯させ、それ以外のストップボタン８Ｌ，８Ｃのランプを消灯させる。停止可能なリールである右リール３Ｒ上部のランプを点滅させ、停止不能なリールである他リール３Ｌ，３Ｃ上部のランプを消灯させる。画面にて左・中リール３Ｌ，３Ｃは右リール３Ｒ停止後に仮停止可能となる旨を表示するなどとしてもよい。また、右リール３Ｒのストップボタン８Ｒが押下された後又は第１仮停止として右リール３Ｒが仮停止された後は、左・中リール３Ｌ，３Ｃの仮停止が可能であることを示唆する演出を発生させることが望ましい。なお、第１仮停止後（例えば、右リール３Ｒ仮停止後）に、第２仮停止のリールをいずれかのリール（例えば、中リール３Ｃ）に限定して、他のリール（例えば、左リール３Ｌ）を第２停止としては仮停止できない状況としてもよい。

【１３３８】

このとき、第２パターンの場合は、「Ｆ_７フェイクリプ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤７図柄を目押しすると中段ラインに赤７図柄がテンパイするが、左リールの中段に赤７図柄が停止せずに赤７図柄が非揃いになる（疑似遊技）。一方、第３パターンの場合は、「Ｆ_７揃いリプ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤７図柄を

目押しすると中段ラインに赤７図柄が揃う（疑似遊技）。なお、第１、第２パターンの場合は、Ｖストックが付与されず、第３パターンの場合はＶストックが付与される。

【１３３９】

なお、「Ｆ_７フェイクリプ」の当籤遊技で、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ又はいずれかのリールに赤７図柄を目押ししない場合は、「Ｃ_小山リプ」「Ｃ_Ｖリプ」「Ｃ_赤フォロー」など（図８９参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第２パターンにおいて赤７図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤７図柄を枠内に引き込んでテンパイさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤７図柄が揃うかどうかを楽しむことができるものとなる。

【１３４０】

なお、狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤の抽籤結果が第２パターンの場合（狙え演出が実行されるが赤７が非揃いであってＶストックの付与がない場合）であっても、当該遊技でＳＢ（「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」）に入賞した場合は、Ｖストックが付与される抽籤結果に書き換えられる。このとき、疑似遊技のリール制御が「Ｆ_７フェイクリプ」から「Ｆ_７揃いリプ」に変更される。ただし、移行先のＳＺモードの種別は変更されない。

【１３４１】

なお、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤遊技で、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ又はいずれかのリールに赤７図柄を目押ししない場合は、「Ｃ_小山リプ」「Ｃ_Ｖリプ」「Ｃ_赤フォロー」など（図８８参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第２パターンにおいてＳＢに入賞した場合及び疑似遊技の第３パターンにおいて、赤７図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤７図柄を枠内に引き込んでテンパイさせ、揃えさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤７図柄が揃う状況を楽しむことができるものとなる。また、疑似遊技での赤７揃い（仮停止）が実遊技での入賞と遊技者に誤認されないように、疑似遊技での仮停止中はリールが上下動するなど実遊技と異なる態様とすることが望ましい。また、疑似遊技はあくまでリール加速中のリール演出の一態様であるため、始時点（スタートレバー７オン操作時点）から一定の制限時間があり、時間経過まで操作しない場合に自動的に仮停止と再変動（実遊技用の回転開始）が順次行われる。時間経過で仮停止する場合は、自動的に赤７揃いが発生するものとしてもよいし、時間経過時点の回転位置で停止操作が行われたとしてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止するものとしてもよい。なお、自動的に赤７揃いが発生するとしても、再変動の開始時に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの順回転開始のタイミングをランダムに遅延させるため、目押しの補助とはならないようにしている。

【１３４２】

狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤の抽籤結果が、第３パターンの場合および、第２パターンであったが当該遊技でＳＢ（「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」）に入賞した場合は、付与するＶストックの個数を決定するＶストック獲得数抽籤がＶストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル（図１５７）を用いて行われる。当該抽籤で決定された数が、所持しているＶストックの個数に加算される。

【１３４３】

なお、ＳＺ種別６～８のいずれかの上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の開始遊技、または、ＳＺ種別５の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）でボーナスに当籤した遊技では、ＳＺモードを設定するＳＺモード設定抽籤がＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル（図１５８）を用いて行われる。ＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル（図１５８）は、ＳＺ種別６～８の開始時に使用する抽籤テーブルと、ＳＺ種別５でボーナスに当籤したときに使用する抽籤テーブルとがある。また、ＳＺ種別５でボーナスに当籤したときに使用する抽籤テーブルは、ボーナス当選時のＳＺモードの種類に応じて設けられている。

【１３４４】
　ＳＺ種別１～８において、ボーナスに当籤した場合は、以下の処理が実行される。ＳＺ種別１の場合は、毎遊技の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の実行可能遊技数の減算が行われない。ＳＺ種別２の場合は、特別な処理は行われない。ＳＺ種別３の場合は、残りの遊技数が５にリセットされる。ＳＺ種別４の場合は、残り遊技数が「５」にリセットされる。ＳＺ種別５～８の場合は、Ｖストックが１個付与され、ＳＺモード設定抽籤が行われる。
【１３４５】
　ＳＺ種別５～８の所定のＳＺ種別５～８終了条件は、ＳＺモード１であって、「６択ベル」のいずれかに当籤したときの払出が１枚であることである。すなわち、ＳＺ種別５～８のいずれかの上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）は、ＳＺモード１のときに「６択ベル」に当籤して押し順が不正解の場合に終了する。なお、ＳＺ種別５～８の場合、ＳＺレベル２以上の場合は「６択ベル」の当選時に正解の押し順（１５枚の払い出しがある押し順）が報知されるが、ＳＺレベル１の場合は「６択ベル」の当選時に正解の押し順（１５枚の払い出しがある押し順）が報知されない。
【１３４６】
　なお、狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤の抽籤結果が第２パターンの場合（狙え演出が実行されるが赤７が非揃いであってＶストックの付与がない場合）であっても、当該遊技でＳＢに入賞した場合は、Ｖストックが付与される抽籤結果に書き換えられるように構成したが、ＳＢ状態中はＡＴ関連抽籤が有利になることにより、結果として疑似遊技の発生確率が高くなったり、第３パターンの抽籤結果に決定される割合が高くなるようにしてもよい。
【１３４７】
　（一般ＡＴ（ＮＡＴ））
　一般ＡＴ（ＮＡＴ）は、「６択ベル」に当籤したときに、１５枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順（正解の押し順）が報知される有利な遊技状態である。一般ＡＴ（ＮＡＴ）は、移行前の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）で獲得したＮＡＴゲーム数を初期的な継続遊技数とし、当該遊技数を消化すると一般ＡＴ（ＮＡＴ）が終了して継続ＣＺに移行する（図１１７のＦ１）。
【１３４８】
　一般ＡＴ（ＮＡＴ）での遊技においても、通常（有利区間）のように、低確、高確、超高確の滞在状態の管理が行われる。一般ＡＴ（ＮＡＴ）の開始遊技では、滞在状態の維持または移行先を決定するＮＡＴ開始時高確移行抽籤が、ＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブル（図１５９）を用いて行われる。ＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブル（図１５９）は、滞在状態の種類に応じて設けられており、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の開始時の滞在状態に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。なお、当該抽籤で高確状態に移行することが決定した場合は、当該高確状態を維持する遊技数が併せて決定される（高確保障カウンタの加算）。高確保障カウンタは、一般ＡＴ（ＮＡＴ）が１遊技行われるたびに１つ減算され、当該カウンタが０になるまで高確転落抽籤は行われない。
【１３４９】
　また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の開始遊技では、当該一般ＡＴ（ＮＡＴ）の終了後に移行する継続ＣＺにおいて、ＡＴ移行抽籤（第１、第２ＣＺ成功抽籤）で非当籤だった場合に、通常（有利区間）または通常（非有利区間）に移行させずに、後述する特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させるか否かを決定する次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤が、次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブル（図１６０）を用いて行われる。次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブル（図１６０）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、抽籤時の設定値に応じた抽籤テーブルを用いて次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤が行われる。
【１３５０】
　当該抽籤に当籤した場合は、例えば、特殊ＡＴ発動フラグがオンに設定される。そして、継続ＣＺのＡＴ移行抽籤（第１、第２ＣＺ成功抽籤）で非当籤だったときに、特殊ＡＴ発動フラグがオンの場合は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行する（図１１８の（Ｌ））。

【１３５１】
一般ＡＴ（ＮＡＴ）において、後述するＳＣ前兆ゲーム数カウンタの値が０の遊技の毎遊技において、ストックチャンス（ＳＣ）に移行させるかと、Ｖストックを１個付与するか否かを併せて決定するＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤が、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６１）を用いて行われる。ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６１）は、滞在状態の種類と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）との応じて設けられており、抽籤時の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。
【１３５２】
ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつＶストックを１個付与する」であった場合は、ＳＣ前兆ゲーム数を決定するＳＣ前兆ゲーム数抽籤がＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６２）を用いて行われる。ＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６２）は、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じて設けられており、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。ＳＣ前兆ゲーム数抽籤により決定された遊技数は、ＳＣ前兆ゲーム数カウンタに設定される。なお、ＳＣ前兆ゲーム数カウンタに前兆ゲーム数が設定された場合は、ＳＣ前兆に移行する（図１１７のＥ１）。
【１３５３】
また、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつＶストックを１個付与する」であった場合は、そのときの滞在状態（低確、高確、超高確）に応じてＳＣレベル（ＳＣレベル１～３）が設定される。
【１３５４】
ＳＣ前兆中は１遊技行うたびにＳＣ前兆ゲーム数カウンタの値が１つ減算され、ＳＣ前兆ゲーム数カウンタの値が０になるとストックチャンス（ＳＣ）に移行する（図１１７のＥ２）。ＳＣ前兆中は、ストックチャンス（ＳＣ）に移行する可能性があることを示唆する演出が行われる。
【１３５５】
ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤が行われる毎遊技において、滞在状態を高確状態または超高確状態に移行させるか否か、および、高確状態に移行させる場合に当該状態の維持を保障する遊技数を決定するＮＡＴ中高確移行抽籤が、ＮＡＴ中高確移行抽籤テーブル（図１６３）を用いて行われる。ＮＡＴ中高確移行抽籤テーブル（図１６３）は、滞在状態と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられており、当該抽籤が行われる遊技の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。高確状態を維持する遊技数が決定された場合は、当該遊技数の分だけ高確保障カウンタに加算される。
【１３５６】
一般ＡＴ（ＮＡＴ）で高確状態に滞在し、かつ、高確保障カウンタの値が０の遊技の毎遊技において、滞在状態を高確状態に維持するか低確状態に移行させるか否かの高確転落抽籤が、高確転落抽籤テーブル（図１３９）を用いて行われる。
【１３５７】
一般ＡＴ（ＮＡＴ）では、毎遊技（ＡＴ中ＢＢなどの遊技状態を除く）で、Ｖストックを１個付与するか否かのＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤が、ＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６４）を用いて行われる。ＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６４）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。
【１３５８】
また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントを決定するＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤がＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図

１６６）を用いて行われる。ＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６６）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。

【１３５９】

また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）において、ボーナスに当籤した場合は、当該ボーナスに当籤したことを報知するまでのＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を決定するＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤を、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６５）を用いて行われる。一般ＡＴ（ＮＡＴ）でボーナスに当籤した場合は、ＡＴ中フラグ間に移行するが、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を消化するまではボーナス当籤は報知されない。ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を消化した後は、当該ボーナスの当籤が報知され遊技者に入賞が促される。

【１３６０】

（ストックチャンス（ＳＣ））

ストックチャンス（ＳＣ）は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）よりもＶストックを獲得しやすいＶストック上乗せ特化ゾーンである。ストックチャンス（ＳＣ）は、所定の継続遊技数を消化すると終了し、終了後は一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。また、ストックチャンス（ＳＣ）は、３種類ありそれぞれ継続遊技数が異なる。継続遊技数は、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の当選時に決定されたＳＣレベルの応じて異なり、この実施形態では、ＳＣレベル１の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として２遊技付与され、ＳＣレベル２の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として３遊技付与され、ＳＣレベル３の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として４遊技付与される。ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技でＶストックを付与するか否かの抽籤が行われることから、継続遊技数が多いほど有利になる。

【１３６１】

ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技でＶストックを付与するか否かを決定するＶストック獲得数抽籤が、Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８、図１６９）を用いて行われる。ただし、当該ストックチャンス（ＳＣ）においてＶストックを獲得する前と、Ｖストックを獲得した後とでは異なる抽籤テーブルが用いられる。

【１３６２】

Ｖストック獲得数抽籤に当籤する前（Ｖストックの獲得前）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、抽籤時のＳＣレベル１～３の種類と、当籤役（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤に当籤した後（Ｖストックの獲得後）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、ＳＣレベルによらず、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤で当籤した場合は、所持するＶストックの個数が１つ加算される。

【１３６３】

また、ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）を用いて行われる。ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）は、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、当該抽籤により決定されたレゾナンスポイントの値の分だけ、所持するレゾナンスポイントに加算される。

【１３６４】

ストックチャンス（ＳＣ）が終了すると滞在状態が高確状態に設定され、一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１７のＥ３）。そして、ストックチャンス（ＳＣ）の最終遊技では、終了後の移行先である一般ＡＴ（ＮＡＴ）の滞在状態である高確状態の継続遊技数の保障ゲーム数を決定するＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤がＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブル（図１７０）を用いて行われる。決定された遊技数は、高確保障ゲーム数カウンタにセットされる。移行先である一般ＡＴ（ＮＡＴ）では、１遊技を消化するたびに高確保障ゲーム数カウンタの値が１つ減算されるが、高確保障ゲーム数カウンタの値が１以上の場

合は、高確転落抽籤（図１３９）が行われない。

【１３６５】

ストックチャンス（ＳＣ）中にボーナスに当籤した場合は、当該遊技のＶストック獲得数抽籤は行われないが、当該ボーナス（ＡＴ中ＢＢまたはＡＴ中エクストラＢＢ）の終了後にストックチャンス（ＳＣ）に移行して、初めからストックチャンス（ＳＣ）がやり直される（継続遊技数のリセット）。

【１３６６】

（特殊ＡＴ（ＳＡＴ））

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）は、所定の特殊ＡＴ移行条件が成立すると移行する特殊なＡＴであり、差枚数が＋５０枚を１セットとし、セット終了時に行われる継続抽籤（ＳＡＴ継続抽籤）に当籤すると次のセットに移行する継続抽籤管理のＡＴになっている。

【１３６７】

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へは、特定状態Ｅから移行する。ここで、特定状態Ｅとは、（ｉ）有利区間での継続遊技数が所定の特殊ＡＴ（ＳＡＴ）移行遊技数に到達した場合、（ｉｉ）ＭＹカウンタが１８００枚を超えた場合、（ｉｉｉ）一般ＡＴ（ＮＡＴ）の消化セット数が「１２」の状態で、ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が当籤（次セットのＡＴを獲得）となった場合、（ｉｖ）一般ＡＴ（ＮＡＴ）の開始時に行われる次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤に当籤し、次回の継続ＣＺのＣＺ成功抽籤（第２ＣＺ成功抽籤）で非当籤になった場合、（ｖ）ＢＢ終了時であって、エクストラＢＢの残り遊技数が０であり、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の差枚カウンタの値が「１」以上であった場合、の（ｉ）～（ｖ）の特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の移行条件が成立したときの遊技状態である。特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の移行条件が成立した場合は、次の遊技から特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行する（図１１８の（Ｌ））。

【１３６８】

また、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の初回のセットでは、レゾナンスポイントの１ポイントを１枚に換算して初回セットの差枚数＋５０枚に加算する。また、エクストラＢＢの残り遊技数や一般ＡＴ（ＮＡＴ）の残り遊技数も、それぞれの項目に応じた値が差枚カウンタの初期の値である５０枚に加算される。

【１３６９】

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）は、設定された差枚数（初回セット＝＋５０枚＋加算数、以降セットは＋５０枚）のメダルの増加があった場合は、当該セットを終了し、次のセットに継続させるか否かを決定するＳＡＴ継続抽籤が、ＳＡＴ継続抽籤テーブル（図１７１）を用いて行われる。ＳＡＴ継続抽籤テーブル（図１７１）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられ、例えば、設定１、２、３共通用の抽籤テーブルと、設定４、５共通用の抽籤テーブルと、設定６用の抽籤テーブルとがある。

【１３７０】

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）では、毎遊技で差枚カウンタに加算するメダル数を決定するＳＡＴ差枚上乗せ抽籤が、ＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブル（図１７２）を用いて行われる。ＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブル（図１７２）は、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられている。ＳＡＴ差枚上乗せ抽籤によりメダル数が決定された場合は、その値が差枚カウンタの値に加算される。

【１３７１】

ＳＡＴ継続抽籤で当籤した場合は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の次のセットに移行し、再度差枚数が＋５０枚にセットされる。一方、ＳＡＴ継続抽籤で非当籤になった場合は、ＳＡＴ終了準備に移行する（図１１８のＭ１）。

【１３７２】

ＳＡＴ終了準備は、１遊技で終了するが、当該１遊技でＳＡＴ継続抽籤の抽籤結果の書き換えを行うか否かを決定するＳＡＴ継続抽籤結果書き換え抽籤が行われる。ＳＡＴ継続抽籤結果書き換え抽籤により、ＳＡＴ継続抽籤結果の書き換えを行うと決定された場合は、ＳＡＴ継続抽籤結果が当籤に書き換えられて特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の次のセットに移行する（図１１８のＭ２）。一方、ＳＡＴ継続抽籤結果書き換え抽籤により、ＳＡＴ継続抽籤

結果の書き換えを行わないと決定された場合は、ＳＡＴ終了準備から通常（非有利区間）に移行する（図１１８のＰ１）。

【１３７３】

ＳＡＴ継続抽籤の抽籤結果が当籤となった場合であっても、遊技状態がＡＴ中フラグ間（ボーナスの持ち越し状態）であった場合は、抽選結果が非当籤に書き換えられる。すなわち、ボーナスに当籤した場合は、当該セットで特殊ＡＴ（ＳＡＴ）が終了する。この場合、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の終了後は、後述するリミット（ＬＩ）に移行する（図１１８のＮ）。リミット（ＬＩ）の終了後は、有利区間から非有利区間に移行した上で持ち越したボーナス（通常ＢＢ（非有利区間））が行われる（当該ボーナスをエンディングボーナスという場合もある）。

【１３７４】

なお、ＳＡＴ継続抽籤結果書き換え抽籤テーブル（図示せず）では、例えば、抽籤時の当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、ボーナスやいわゆる稀役に当籤した場合は、当籤（ＳＡＴ継続抽籤結果の書き換え）になるように構成されている。

【１３７５】

（リミット（ＬＩ））

リミット（ＬＩ）は、メダルの増加区間（有利区間）のエンディング（エンディングボーナス）に繋がる遊技区間であり、例えば「６択ベル」の当選時に有利な押し順（正解の押し順）を報知するか否かが抽籤により決定されることでにより、所持メダルが微増する遊技状態になっている。リミット（ＬＩ）へは、特定状態Ｆから移行する。特定状態Ｆとは、（ａ）特殊ＡＴ（ＳＡＴ）でボーナスに当籤し、当該ボーナスの入賞を持ち越している状態（ＡＴ中フラグ間）で当該セットが終了した場合（差枚カウンタが０になった場合）、（ｂ）通常（有利区間）において、ＬＩ移行抽籤に当籤した場合、の（ａ）～（ｂ）のリミット移行条件が成立した遊技状態である。リミット移行条件が成立した場合は、次の遊技からリミット（ＬＩ）に移行する（図１１８の（Ｏ））。

【１３７６】

ここで、エンディングについて説明すると、この実施形態では、遊技者のメダルの獲得数がリミット（ＭＹ＝２４００枚）にある程度近づいたところで、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行し、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）での遊技を行いながらボーナスの当籤を待つ。そして、ボーナスに当籤した場合は、リミット（ＬＩ）に移行し、リミット（ＬＩ）において、ボーナスに当籤した旨を特定可能な情報が遊技者に報知される。遊技者はリミット（ＬＩ）でボーナスに当籤させずに有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）までメダルの微増区間を楽しんだのち、当該ボーナスに入賞させるか、直ちにボーナスに入賞させるかの選択が可能になっている。

【１３７７】

また、有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）に到達した場合は、有利区間から通常（非有利区間）に移行し、その後、持ち越したボーナスに入賞することになる。一方、有利区間の上限（ＭＹ＝２４００枚または上限継続遊技数＝３０００遊技）に到達する前にボーナスに入賞させた場合も、有利区間から非有利区間（通常ＢＢ（非有利区間））に移行し、ボーナス開始時には非有利区間になる。いずれにせよ、リミットで持ち越しているボーナスに入賞した場合は、エンディングボーナスに移行する。

【１３７８】

エンディングボーナス中は、演出が通常のボーナス中の演出とは異なり、出玉区間（メダルの増加区間）が有利区間の上限に到達するなどの有利区間終了条件が成立して、継続していた出玉区間が一旦終了することを報知する特殊な演出が行われる。

【１３７９】

なお、エンディングボーナス中は、有利区間への移行抽籤が行われるため、当該抽籤に当籤すると、エンディングボーナス中に有利区間に移行して、例えば、通常ＢＢ（有利区

間）から通常エクストラＢＢに移行する可能性がある。そして通常エクストラＢＢで直撃ＡＴなどが付与されると、その後上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）を経由して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。すなわち、非有利区間を跨いで出玉区間が継続することも可能な仕様になっている。

【１３８０】

リミット（ＬＩ）は、毎遊技で「６択ベル」のいずれかに当籤したときに、有利な押し順を報知するか否かの決定に影響するナビ発生モードを決定するナビ発生モード抽籤が、ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）を用いて行われる。ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）は、ナビ発生モードの種類と、出玉率を規定する設定値の種類とに応じて設けられており、抽籤時のナビ発生モードの種類と、設定値とに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、リミット（ＬＩ）に移行したときは、初期のナビ発生モードとして、「低」モードが設定される。

【１３８１】

リミット（ＬＩ）において、「６択ベル」のいずれかに当籤した遊技では、１５枚のメダルの払い出しがある有利な押し順を報知するか否かのナビ発生抽籤が、ナビ発生抽籤テーブル（図１７４）を用いて行われる。当該抽籤で当籤した遊技では、当籤役である「６択ベル」の種類に応じて設定された有利な押し順が報知される。一方、当該抽籤で非当籤となった遊技では、「６択ベル」に当籤しても有利な押し順は報知されない。

【１３８２】

リミット（ＬＩ）において、ボーナスに入賞した場合、または、有利区間の継続ゲーム数の上限に到達した場合は、遊技状態が通常（非有利区間）に移行する（図１１８のＰ２）。

【１３８３】

（非有利区間→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

通常（非有利区間）でボーナスに当籤した遊技した遊技で、当該ボーナスに入賞しなかった場合は、次の遊技から通常フラグ間（非有利区間）に移行する（図１１７のＧ３）。通常フラグ間（非有利区間）では、基本的に通常（非有利区間）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。

【１３８４】

通常フラグ間（非有利区間）において、有利区間移行抽籤（有利区間移行・ＣＺモード抽籤）に当籤した場合は、通常フラグ間（有利区間）に移行する（図１１７のＧ４）。

【１３８５】

通常フラグ間（非有利区間）において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常ＢＢ（非有利区間）に移行する（図１１７のＧ２）。

【１３８６】

通常ＢＢ（非有利区間）は、通常（非有利区間）や通常（有利区間）などよりもメダルが増加する有利な遊技状態である。この実施形態では、ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）では、まず、ＢＢ開始時に、ＢＢの初期的な継続遊技数（初期ゲーム数）が決定される。初期継続遊技数は、後述するエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）への移行に繋がる遊技数である。継続遊技数は、ＢＢ中に延長される場合がある。また、ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）は、メダルの払い出し枚数が、所定数（例えば、１７９枚）を超えると終了する枚数終了条件が設定されている。

【１３８７】

この構成によると、決定された継続遊技数（延長された場合は延長遊技数も含む）を消化する前に、枚数終了条件が成立する場合がある。そこで、この実施形態では、ＢＢの継続遊技数を消化する前に、枚数終了条件が成立した場合は、遊技状態がＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）からエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）に移行する（図１１８のＨ４、Ｊ４）。

【１３８８】

なお、ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）終了後は、必ず遊技状態（ＲＴ状態）がＲＴ３に移行するため、エクストラＢＢも遊技状態（ＲＴ状態）がＲＴ３に滞在している状態で実行される。エクストラＢＢは、このＲＴ３（その後に移行可能性があるＲＴ６での遊技を含む）において押し順役（例えば「６択ベル」など）の当選時に有利な押し順が報知されることでメダルが増加する出玉区間が創出される、いわゆる疑似ボーナスで構成される。

【１３８９】

通常ＢＢ（非有利区間）の終了条件（１７９枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合（通常エクストラＢＢに移行せずに終了した場合）、遊技状態が通常（非有利区間）に移行する（図１１７のＧ１）。

【１３９０】

また、通常ＢＢ（非有利区間）中において有利区間移行抽籤に当籤した場合は、遊技状態が通常ＢＢ（有利区間）に移行する（図１１７のＧ５）。

【１３９１】

通常（非有利区間）でボーナスに当籤した遊技では、通常エクストラＢＢへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤が、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）を用いて行われる。エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）は、抽籤時のＣＺモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【１３９２】

また、通常ＢＢ（非有利区間）中は、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤が、エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）を用いて行われる。エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【１３９３】

また、通常ＢＢ（非有利区間）中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）を用いて行われる。ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【１３９４】

（有利区間→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

特定状態Ｂでボーナスに当籤した遊技で、当該ボーナスに入賞しなかった場合は、次の遊技から通常フラグ間（有利区間）に移行する（図１１８のＨ３）。ここで、特定状態Ｂとは、例えば、通常（有利区間）、ＣＺ前兆、または初当たりＣＺである。通常フラグ間（有利区間）では、基本的に通常（有利区間）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、初当たりＣＺ中にボーナスに当籤した場合は、ＣＺ成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス（通常ＢＢ（有利区間）、または、通常エクストラＢＢ）の終了後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。

【１３９５】

通常フラグ間（有利区間）において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常ＢＢ（有利区間）に移行する（図１１８のＨ２）。

【１３９６】

通常（有利区間）でボーナスに当籤した遊技では、通常（非有利区間）の場合と同様に、通常エクストラＢＢへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤が、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）を用いて行われる

。エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）は、抽籤時のＣＺモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【１３９７】

また、通常ＢＢ（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤が、エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）を用いて行われる。エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【１３９８】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、ＢＢの枚数終了条件が成立した場合は、通常ＢＢ（有利区間）から通常エクストラＢＢに移行する（図１１８のＨ４）。

【１３９９】

また、通常ＢＢ（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）を用いて行われる。ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【１４００】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態で通常ＢＢ（有利区間）の枚数終了条件（１７９枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合は、通常エクストラＢＢに移行せずに、特定状態Ａに移行する（図１１８のＨ１）。特定状態Ａとは、当該ボーナスの当籤前の遊技状態が通常（有利区間）であれば、通常（有利区間）であり、当該ボーナスの当籤前の遊技状態がＣＺ前兆であった場合は、ＣＺ前兆である。すなわち、元の遊技状態に戻る。

【１４０１】

（ＡＴ中→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

特定状態Ｄでボーナスに当籤し、当該遊技でボーナスに入賞しなかった場合、次の遊技からＡＴ中フラグ間に移行する（図１１８のＪ３）。特定状態Ｄとは、ＡＴ準備、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ＳＣ前兆、ストックチャンス（ＳＣ）のいずれかである。ＡＴ中フラグ間では、基本的に当該ボーナスの当選時の遊技状態と同じ抽籤が行われる。例えば、一般ＡＴ（ＮＡＴ）でボーナスに当籤した場合は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、継続ＣＺ中にボーナスに当籤した場合は、ＣＺ成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス（ＡＴ中ＢＢ、または、ＡＴ中エクストラＢＢ）の終了後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。

【１４０２】

ＡＴ中フラグ間において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、ＡＴ中ＢＢに移行する（図１１８のＪ２）。

【１４０３】

特定状態Ｄでボーナスに当籤した遊技では、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、ＡＴ中エクストラＢＢへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤が、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）を用いて行われる。エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）は、抽籤時のＣＺモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【１４０４】

また、ＡＴ中ＢＢ中は、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤が、エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）を用いて行われる。エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【１４０５】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、ＢＢの枚数終了条件が成立した場合は、ＡＴ中ＢＢからＡＴ中エクストラＢＢに移行する（図１１８のＪ４）。

【１４０６】

また、ＡＴ中ＢＢ中は、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）を用いて行われる。ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【１４０７】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態でＡＴ中ＢＢの枚数終了条件（１７９枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合は、ＡＴ中エクストラＢＢに移行せずに、特定状態Ｃに移行する（図１１８のＪ１）。特定状態Ｃとは、（ｉ）当該ボーナスの入賞時の遊技状態が、継続ＣＺまたは上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の場合は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）であり、（ｉｉ）当該ボーナスの終了時のＶＡ種別が「１」以上の場合は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）であり、（ｉｉｉ）当該ボーナスの入賞時の遊技状態が一般ＡＴ（ＮＡＴ）かつＳＣレベルが「０」の場合、は一般（ＡＴ）であり、（ｉｖ）当該ボーナスの入賞時の遊技状態がストックチャンス（ＳＣ）の場合、または、当該ボーナス入賞時の遊技状態が一般ＡＴ（ＮＡＴ）、かつ、ＳＣレベルが「１」以上の場合はストックチャンス（ＳＣ）である。

【１４０８】

（通常エクストラＢＢ）

通常エクストラＢＢは、通常ＢＢ（有利区間）から移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラＢＢでは、基本的にＲＴ状態がＲＴ３の状態で行われるボーナスで、「６択ベル」の当選時には１５枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」（「６択弱Ｃリプ」）のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ３を維持するための有利な押し順が報知される。また、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」「Ｆ_強Ｃリプ１３２」「Ｆ_強Ｃリプ２１３」「Ｆ_強Ｃリプ２３１」「Ｆ_強Ｃリプ３１２」「Ｆ_強Ｃリプ３２１」（「６択強Ｃリプ」）のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行する有利な押し順が報知される。

【１４０９】

また、ＢＢ中（ＲＴ４、ＲＴ７、ＢＢ中（ＲＢ））またはＳＢを除く一般遊技状態において、ＲＴ３とＲＴ６のみが「Ｆ_７揃いリプ」を役抽籤の対象としており、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤は、直撃ＡＴになることから、ＲＴ３とＲＴ６は他のＲＴ状態よりも有利な遊技状態である。また、ＲＴ６はＲＴ３よりも「Ｆ_７揃いリプ」の当籤確率が高いことから、一般遊技状態の中でＲＴ６が最も有利となる。

【１４１０】

したがって、通常エクストラＢＢでは、「６択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「Ｆ_７揃いリプ」の当籤により直撃ＡＴを目指す。また、ＲＴ６への移行可能性ある「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易にＲＴ６に移行することから、ＲＴ３からさらに有利なＲＴ６への移行を目指し、移行先のＲＴ６において直撃ＡＴとなる「Ｆ_７揃いリプ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。

【１４１１】

なお、通常エクストラＢＢにおいて、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した遊技、または、「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤７を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤７図柄を目押しすると、「Ｆ_７揃いリプ」の場合は中段ラインに赤７図柄が揃い、直撃ＡＴが付与されたことが遊技者に報知される。一方、「Ｆ_７フェイクリプ」の場合は、右リールと中リールでは赤７図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段に赤７図柄が停止せず、直撃ＡＴが付与されなかったことが遊技者に報知される。また、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した遊技で、目押しミスや押し順ミスなどにより赤７図柄が揃わなかった場合であっても直撃ＡＴが付与された旨を報知する演出が発生することが望ましい。なお、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した遊技で赤７図柄が揃わなかった場合は赤７揃い時の演出音（ファンファーレや特別なＡＴ確定音や確定テンパイ音など）は発生しないが、直撃ＡＴが付与された旨を報知する演出は発生するものとして、赤７図柄狙いの方が演出をより楽しめるものとしてもよい。また、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した遊技で赤７図柄が揃わなかった場合は当該遊技で直撃ＡＴが付与された旨の演出を発生させず７フェイクリプ時と同じ７揃いせずという状況と同じ演出（例えば、画面暗転など）を発生されておいて、次ゲームで画面にてＡＴ当籤演出を発生させて、実は「Ｆ_７揃いリプ」が成立していたと遊技者に察知させるような演出パターンを備えるものとしてもよい。

【１４１２】

通常エクストラＢＢで、ボーナスに当籤した場合は直撃ＡＴとなり、当該ボーナス（エクストラＢＢ）が終了し、残りの通常エクストラＢＢを消化した後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１８のＩ２）。また、通常エクストラＢＢで「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合も、直撃ＡＴとなり、残りの通常エクストラＢＢを消化した後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１８のＩ２）。

【１４１３】

なお、通常エクストラＢＢでボーナスに当籤した場合において、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への経路は、通常フラグ間（有利区間）（図１１８のＩ４）→通常ＢＢ（有利区間）→上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の経路と、通常フラグ間（有利区間）（図１１８のＩ３）→通常ＢＢ（有利区間）→通常エクストラＢＢ→上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の経路（図１１８のＩ２）とがある。

【１４１４】

直撃ＡＴの権利がなく通常エクストラＢＢの終了条件が成立した場合、つまり、直撃ＡＴの権利がなく、通常ＢＢで消化した遊技数と、通常エクストラＢＢで消化した遊技数の合計が、初期継続遊技数と加算遊技数との合計に到達した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態が通常（有利区間）であって、初当たりＣＺへの移行条件に合致していなかった場合は、通常（有利区間）に移行する（図１１８のＩ１）。ＣＺへの移行条件に合致しない場合とは、例えば、Ｖストックの所持数が「０」の場合などである。

【１４１５】

直撃ＡＴの権利がなく通常エクストラＢＢの終了条件が成立した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態がＣＺ前兆であった場合は、ＣＺ前兆に移行する（図１１８のＩ３）。

【１４１６】

（ＡＴ中エクストラＢＢ）

ＡＴ中エクストラＢＢは、ＡＴ中ＢＢから移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加

する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラＢＢでは、基本的にＲＴ状態がＲＴ３の状態で行われるボーナスで、「６択ベル」の当選時には１５枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ３を維持するための有利な押し順が報知される。また、「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行する有利な押し順が報知される。

【１４１７】

通常エクストラＢＢで直撃ＡＴになる事象が、ＡＴ中エクストラＢＢで発生した場合は、Ｖストックが１個付与される（Ｖストックの上乗せ）。この事象とは、ボーナスに当籤すること、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤すること、である。したがって、ＡＴ中エクストラＢＢでは、「６択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「Ｆ_７揃いリプ」の当籤によりＶストックの上乗せを目指す。また、ＲＴ６への移行可能性ある「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易にＲＴ６に移行することから、ＲＴ３からさらに有利なＲＴ６への移行を目指し、移行先のＲＴ６においてＶストックの上乗せとなる「Ｆ_７揃いリプ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。なお、ＡＴ中エクストラＢＢでボーナスに当籤した場合は、遊技状態がＡＴ中フラグ間に移行する（図１１８のＫ４）。

【１４１８】

なお、ＡＴ中エクストラＢＢにおいて、「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した遊技、または、「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤７を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤７図柄を目押しすると、「Ｆ_７揃いリプ」の場合は中段ラインに赤７図柄が揃い、Ｖストックが１個付与されたことが遊技者に報知される。一方、「Ｆ_７フェイクリプ」の場合は、右リールと中リールでは赤７図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段に赤７図柄が停止せず、Ｖストックが付与されなかったことが遊技者に報知される。

【１４１９】

ＡＴ中エクストラＢＢが終了した場合は、基本的に当該ボーナスの当籤時の遊技状態に戻る。すなわち、当該ボーナスが上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）中に当籤したものであった場合は、ＡＴ中エクストラＢＢの終了後は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する（図１１８のＫ３）。また、当該ボーナスが一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に当籤したものであった場合は、ＡＴ中エクストラＢＢの終了後は一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１８のＫ１）。また、当該ボーナスがストックチャンス（ＳＣ）中に当籤したものであった場合は、ＡＴ中エクストラＢＢの終了後はストックチャンス（ＳＣ）に移行する（図１１８のＫ２）。

【１４２０】

［１２－５．当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係］

続いて、図１１９を参照して、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図１１９は、決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役の決定時に停止表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【１４２１】

役抽籤に当籤した当籤役では、当該当籤役に属する図柄組合せ（構成図柄組合せ）（図７８～図１０４）の全てが停止表示されることが許容された状態になる。また、当籤時のストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのタイミングによって当該当籤役に属する図柄組合せの中で複数の図柄組合せを入賞ライン（右上がりライン）に引き込むことができる場合は、予め定められた図柄組合せを優先的に引き込む（停止させる）ようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１４２２】

ところで、停止制御が行われるときには、引き込み可能な範囲が設定されており、通常、最大で図柄４コマ分である。なお、厳密には押下位置から１コマも滑らずに停止するいわゆるビタ止まりのコマと、１～４コマ滑りで引き込み得るコマとがあるので、押下位置

のコマに対して停止可能なコマ数は、ビタ止まり分を含めると最大５コマ分ともいえる。したがって、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、当籤役に属するいずれの図柄組合せも入賞ライン（右上がりライン）引き込むことができない（停止表示されない）場合があり、この場合は、当籤したにも関わらずいずれの構成図柄組合せも停止表示されない、いわゆる取りこぼしが発生する。取りこぼしが発生し得る当籤役としては、例えば、ＢＢボーナスの単独当籤役（「Ｆ_赤７同色」）、ＳＢボーナスの単独当籤役（「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」）、「Ｆ_ＳＰ役」である。ＢＢボーナスの単独当籤役である「Ｆ_赤７同色」は、取りこぼしが発生すると、次の遊技からＢＢフラグ間状態（ＲＴ５）に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。一方、ＳＢボーナスの単独当籤役である「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」と「Ｆ_ＳＰ役」の場合は、取りこぼしが発生しても持ち越しはなされない。

【１４２３】

なお、ボーナス役（「Ｆ_赤７同色」「Ｆ_白７同色」「Ｆ_赤７異色」「Ｆ_白７異色」）は、一部の小役（「Ｆ_強ベルＡ」「Ｆ_強ベルＢ」「Ｆ_強スイカＡ」「Ｆ_強スイカＢ」「Ｆ_弱スイカ」「Ｆ_強チェリー」「Ｆ_ＳＰ役」）や、一部の再遊技役（リプレイ役）（「Ｆ_強チェリプ」「Ｆ_弱Ｃリプ」「Ｆ_弱チェリプ」「Ｆ_ＲＴ２リプ」「Ｆ_強Ｃリプ」「Ｆ_中チェリプ」）との重複当籤役が設定されている。このような重複当籤役に当籤した遊技では、ボーナス役よりも小役や再遊技役にかかる図柄組合せが優先して引き込まれる停止制御が行われるため、当籤した遊技ではボーナス役にかかる図柄組合せが停止表示されない場合がある。この場合も、次の遊技からＢＢフラグ間状態（ＲＴ５）に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。

【１４２４】

また、この実施形態では、当籤時のストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作順序（押し順）によって、優先的に停止させる図柄組合せが異なる押し順役と、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの押し順によって停止させる図柄組合せの優先順序が変わらない非押し順役とが設けられている。

【１４２５】

押し順役の例としては、例えば、「Ｆ_７揃いリプ」、「Ｆ_７フェイクリプ」、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」、「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」、「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」、「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」、「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」、「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」、「Ｆ_強Ｃリプ１３２」、「Ｆ_強Ｃリプ２１３」、「Ｆ_強Ｃリプ２３１」、「Ｆ_強Ｃリプ３１２」、「Ｆ_強Ｃリプ３２１」、「Ｆ_スラベル１２３」、「Ｆ_スラベル１３２」、「Ｆ_スラベル２１３」、「Ｆ_スラベル２３１」、「Ｆ_スラベル３１２」、「Ｆ_スラベル３２１」、「Ｆ_ベル１２３」、「Ｆ_ベル１３２」、「Ｆ_ベル２１３」、「Ｆ_ベル２３１」、「Ｆ_ベル３１２」、「Ｆ_ベル３２１」がある。以下、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」、「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」、「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」、「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」、「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」、「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」をまとめて「６択弱Ｃリプ」と称し、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」、「Ｆ_強Ｃリプ１３２」、「Ｆ_強Ｃリプ２１３」、「Ｆ_強Ｃリプ２３１」、「Ｆ_強Ｃリプ３１２」、「Ｆ_強Ｃリプ３２１」をまとめて「６択強Ｃリプ」と称し、「Ｆ_スラベル１２３」、「Ｆ_スラベル１３２」、「Ｆ_スラベル２１３」、「Ｆ_スラベル２３１」、「Ｆ_スラベル３１２」、「Ｆ_スラベル３２１」をまとめて「６択スラベル」と称し、「Ｆ_ベル１２３」、「Ｆ_ベル１３２」、「Ｆ_ベル２１３」、「Ｆ_ベル２３１」、「Ｆ_ベル３１２」、「Ｆ_ベル３２１」をまとめて「６択ベル」と称する場合もある。

【１４２６】

図７８～図１０４に示すように、「６択弱Ｃリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「ＲＴ１移行リプ」と「ＲＴ３移行リプ」とがある。ここで「ＲＴ１移行リプ」は、「Ｃ_ＸＵリプ」（右上がりリプ）、「Ｃ_ＸＤリプ_０１」～「Ｃ_ＸＤリプ_０６」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ１に移行または維持される。また、「ＲＴ３移行リ

プ」は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ３に移行または維持される。

【１４２７】

図１１９に示すように、「６択弱Ｃリプ」の一つである「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」は、ＢＢ非内部中で当籤したときに押し順（１→２→３）の場合は、「ＲＴ３移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「ＲＴ１移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。「ＲＴ１移行リプレイ」と「ＲＴ３移行リプレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」の当選時の押し順が押し順（１→２→３）の場合は、図柄組合せ「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」の当選時の押し順が押し順（１→２→３）の以外の場合は、「Ｃ_ＸＵリプ」（右上がりリプ）、「Ｃ_ＸＤリプ_０１」～「Ｃ_ＸＤリプ_０６」（右下がりリプ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、ＢＢ非内部中とは、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかの遊技状態を指す。

【１４２８】

ここで、押し順（１→２→３）は、第１停止リールが左リール３Ｌ、第２停止リールが中リール３Ｃ、第３停止リールが右リール３Ｒであることを意味する。また、押し順（１→３→２）は、第１停止リールが左リール３Ｌ、第２停止リールが右リール３Ｒ、第３停止リールが中リール３Ｃであることを意味する。また、押し順（２→１→３）は、第１停止リールが中リール３Ｃ、第２停止リールが左リール３Ｌ、第３停止リールが右リール３Ｒであることを意味する。また、押し順（２→３→１）は、第１停止リールが中リール３Ｃ、第２停止リールが右リール３Ｒ、第３停止リールが左リール３Ｌであることを意味する。また、押し順（３→１→２）は、第１停止リールが右リール３Ｒ、第２停止リールが左リール３Ｌ、第３停止リールが中リール３Ｃであることを意味する。また、押し順（３→２→１）は、第１停止リールが右リール３Ｒ、第２停止リールが中リール３Ｃ、第３停止リールが左リール３Ｌであることを意味する。

【１４２９】

なお、ＲＴ３の遊技状態は、直撃ＡＴへの移行にかかる「Ｆ_７揃いリプレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないＲＴ１と比較して有利な遊技状態である。したがって、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」は、ＲＴ３に移行する「ＲＴ３移行リプレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順（１→２→３）が正解の押し順となる。

【１４３０】

他の「６択弱Ｃリプ」も同様のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。すなわち、「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」は、押し順（１→３→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」は、押し順（２→１→３）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」は、押し順（２→３→１）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」は、押し順（３→１→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」は、押し順（３→２→１）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「ＲＴ３移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「ＲＴ１移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【１４３１】

なお、「６択弱Ｃリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、ＲＴ状態がＲＴ６への移行に係る「ＲＴ６移行リプレイ」がさらある。ここで「ＲＴ６移行リプレイ」は、図柄組合せ「Ｃ_折れリプＡ_０１」～「Ｃ_折れリプＡ_１２」をまとめて称したものである。

この実施形態では、「６択弱Ｃリプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。

【１４３２】

図７８～図１０４に示すように、「６択強Ｃリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「ＲＴ１移行リプ」と「ＲＴ６移行リプ」とがある。ここで「ＲＴ１移行リプ」は、「Ｃ_ＸＵリプ」（右上がりリプ）、「Ｃ_ＸＤリプ_０１」～「Ｃ_ＸＤリプ_０６」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ１に移行または維持される。また、「ＲＴ６移行リプ」は、図柄組合せ「Ｃ_折れリプＡ_０１」～「Ｃ_折れリプＡ_１２」、「Ｃ_折れリプＢ_０１」～「Ｃ_折れリプＢ_２４」をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行または維持される。

【１４３３】

図１１９に示すように、「６択強Ｃリプ」の一つである「Ｆ_強Ｃリプ１２３」は、ＢＢ非内部中で当籤したときに押し順（１→２→３）の場合は、「ＲＴ６移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「ＲＴ１移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。「ＲＴ１移行リプレイ」と「ＲＴ６移行リプレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」の当籤時の押し順が押し順（１→２→３）の場合は、図柄組合せ「Ｃ_折れリプＡ_０１」～「Ｃ_折れリプＡ_１２」、「Ｃ_折れリプＢ_０１」～「Ｃ_折れリプＢ_２４」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」の当選時の押し順が押し順（１→２→３）の以外の場合は、「Ｃ_ＸＵリプ」（右上がりリプ）、「Ｃ_ＸＤリプ_０１」～「Ｃ_ＸＤリプ_０６」（右下がりリプ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、ＢＢ非内部中とは、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかの遊技状態を指す。

【１４３４】

なお、ＲＴ６の遊技状態は、直撃ＡＴへの移行にかかる「Ｆ_７揃いリプレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないＲＴ１と比較して有利な遊技状態である。したがって、「Ｆ_強Ｃリプ１２３」は、ＲＴ６への移行にかかる「ＲＴ６移行リプレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順（１→２→３）が正解の押し順となる。

【１４３５】

他の「６択強Ｃリプ」も同様のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。すなわち、「Ｆ_強Ｃリプ１３２」は、押し順（１→３→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_強Ｃリプ２１３」は、押し順（２→１→３）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_強Ｃリプ２３１」は、押し順（２→３→１）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_強Ｃリプ３１２」は、押し順（３→１→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_強Ｃリプ３２１」は、押し順（３→２→１）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「ＲＴ６移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「ＲＴ１移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【１４３６】

図７８～図１０４に示すように、「６択スラベル」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「１５枚ベル」と「チャンス目」とがある。ここで「１５枚ベル」は、「Ｃ_ＸＵベルＢ_０１」～「Ｃ_ＸＵベルＢ_０４」（右上がりベル）、「Ｃ_ＴＰベル_０１」～「Ｃ_ＴＰベル_０２」（上段ベル）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、１５枚のメダルの払い出しが得られる。また、「チャンス目」は、図柄組合せ「Ｃ_特殊役１ｓｔ_０１」～「Ｃ_特殊役１ｓｔ_０４」、「Ｃ_特殊役２１３Ａ_０１」～「Ｃ_特殊役２１３Ａ_０６」、「Ｃ_特殊役２１３Ｂ_０

１」～「Ｃ_特殊役２１３Ｂ_１２」、「Ｃ_特殊役２３１Ａ_０１」～「Ｃ_特殊役２３１Ａ_０８」、「Ｃ_特殊役２３１Ｂ_０１」～「Ｃ_特殊役２３１Ｂ_０８」、「Ｃ_特殊役３１２_０１」～「Ｃ_特殊役３１２_０４」をまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない１枚のメダルの払い出しが得られるものの、ＡＴ関連抽籤（例えば、小役ＣＺ抽籤、ＣＺ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、ＡＴ関連抽籤という意味では「１５枚ベル」よりも有利となる。

【１４３７】

図１１９に示すように、「６択スラベル」の一つである「Ｆ_スラベル１２３」は、ＢＢ非内部中で当籤したときに押し順（１→２→３）の場合は、「チャンス目」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「１５枚ベル」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。「１５枚ベル」と「チャンス目」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「Ｆ_スラベル１２３」の当籤時の押し順が押し順（１→２→３）の場合は、図柄組合せ「Ｃ_特殊役１ｓｔ_０１」～「Ｃ_特殊役１ｓｔ_０４」、「Ｃ_特殊役２１３Ａ_０１」～「Ｃ_特殊役２１３Ａ_０６」、「Ｃ_特殊役２１３Ｂ_０１」～「Ｃ_特殊役２１３Ｂ_１２」、「Ｃ_特殊役２３１Ａ_０１」～「Ｃ_特殊役２３１Ａ_０８」、「Ｃ_特殊役２３１Ｂ_０１」～「Ｃ_特殊役２３１Ｂ_０８」、「Ｃ_特殊役３１２_０１」～「Ｃ_特殊役３１２_０４」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「Ｆ_スラベル１２３」の当籤時の押し順が押し順（１→２→３）の以外の場合は、「Ｃ_ＸＵベルＢ_０１」～「Ｃ_ＸＵベルＢ_０４」（右上がりベル）、「Ｃ_ＴＰベル_０１」～「Ｃ_ＴＰベル_０２」（上段ベル）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、ＢＢ非内部中とは、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかの遊技状態を指す。

【１４３８】

なお、後述するように、「６択スラベル」は、当籤時に「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示される押し順（チャンス目出現押し順）を特定可能な情報が報知される場合がある。この場合、遊技者は、チャンス目出現押し順を選択してＡＴ関連抽籤で有利な抽籤を受けるか、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルを取得するか、の２択を選択する遊技となる。

【１４３９】

他の「６択スラベル」も同様のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。すなわち、「Ｆ_スラベル１３２」は、押し順（１→３→２）がチャンス目出現押し順に設定されている。「Ｆ_スラベル２１３」は、押し順（２→１→３）がチャンス目出現押し順に設定されている。「Ｆ_スラベル２３１」は、押し順（２→３→１）がチャンス目出現押し順に設定されている。「Ｆ_スラベル３１２」は、押し順（３→１→２）がチャンス目出現押し順に設定されている。「Ｆ_スラベル３２１」は、押し順（３→２→１）がチャンス目出現押し順に設定されている。そして、当籤時にチャンス目出現押し順の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「１５枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【１４４０】

図１１９では図示省略している押し順役である「６択ベル」についても、他の押し順役と同様のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。すなわち、当選時に正解の押し順の場合は、「１５枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、その他の押し順の場合は、「１枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。ここで、「１５枚ベル」は、「Ｃ_ＸＵベルＡ_０１」～「Ｃ_ＸＵベルＡ_０４」（右上がりベル）、「Ｃ_ＢＴベルＡ_０１」～「Ｃ_ＢＴベルＡ_０２」（下段ベル）、「Ｃ_ＸＤベルＡ_０１」～「Ｃ_ＸＤベルＡ_２４」（右下がりベルＡ）、「Ｃ_ＸＤベルＢ_０１」～「Ｃ_ＸＤベルＢ_０６」（右下がりベルＢ）、「Ｃ_ＴＰベルＡ_０１」～「Ｃ_ＴＰベルＡ_０３」（上段ベルＡ

）、「Ｃ_ＣＴベルＡ_０１」～「Ｃ_ＣＴベルＡ_０４」（中段ベルＡ）をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、１５枚のメダルの払い出しが得られる。「１枚ベル」は、「Ｃ_維持山ベル_０１」～「Ｃ_維持山ベル_０４」（維持小山ベル）、「Ｃ_維持Ｖベル_０１」～「Ｃ_維持Ｖベル_０６」（維持小Ｖベル）、「Ｃ_ＲＴ１山ベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１山ベル_１６」（移行小山ベル：ＲＴ１移行ベル）、「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０６」（移行小Ｖベル：ＲＴ１移行ベル）をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４４１】

なお、「６択ベル」のうち、「Ｆ_ベル１２３」は、押し順（１→２→３）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_ベル１３２」は、押し順（１→３→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_ベル２１３」は、押し順（２→１→３）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_ベル２３１」は、押し順（２→３→１）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_ベル３１２」は、押し順（３→１→２）が正解の押し順に設定されている。「Ｆ_ベル３２１」は、押し順（３→２→１）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「１５枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「１枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、「１枚ベル」のうち、「Ｃ_ＲＴ１山ベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１山ベル_１６」（移行小山ベル：ＲＴ１移行ベル）、「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０６」（移行小Ｖベル：ＲＴ１移行ベル）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、遊技状態（ＲＴ状態）がＲＴ１に維持または移行される。

【１４４２】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_７揃いリプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ３移行リプ」と「赤７リプ」とがある。ここで「ＲＴ３移行リプ」は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ３に移行または維持される。また、「赤７リプ」は、「Ｃ_赤７リプ_０１」～「Ｃ_赤７リプ_０３」（赤７リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、直撃ＡＴが付与されるか、Ｖストックが１個付与される。

【１４４３】

図１１９に示すように、「Ｆ_７揃いリプ」は、ＢＢ非内部中で当籤したときに第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒとなる押し順の場合は、「赤７リプ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。「赤７リプ」のうち、「Ｃ_赤７リプ_０１」は、中段ラインに赤７図柄が揃う停止表示態様であり、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時に、第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒの押し順で赤７図柄を目押しすると、中段ラインに赤７図柄が揃う。一方、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時に、第１停止リールが左リール３Ｌの場合は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、ＢＢ非内部中とは、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかの遊技状態を指す。

【１４４４】

「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合、「赤７リプ」に係る図柄組合せが停止表示される押し順が報知されるときがあり、この場合は、直撃ＡＴが付与されるか、Ｖストックが１個付与されるが、詳しくは後述する。

【１４４５】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_７フェイクリプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ３移行リプ」と「赤７フェイク」とがある。ここで「ＲＴ３移行リプ」は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ３に移行または維持される。また、「赤７フェイク」は、「Ｃ_赤７フェイク_０１」～「Ｃ_赤７フェイク_０２」（赤７フェイク）の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、何も付与されない。
【１４４６】
図１１９に示すように、「Ｆ_７フェイクリプ」は、ＢＢ非内部中で当籤したときに押し順（３→２→１）の場合は、「赤７フェイク」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。「赤７フェイク」に係る図柄組合せは、いずれも中リール３Ｃと右リール３Ｒでは、中段に赤７図柄が停止して赤７図柄がテンパイ状態になるが、左リール３Ｌでは中段に赤７図柄が停止しない停止表示態様である。したがって、「Ｆ_７フェイクリプ」の当籤時に、押し順（３→２→１）で赤７図柄を目押しすると、第２停止リールまでは、赤７図柄が中段ラインにテンパイするが第３停止が終了すると、中段ラインに赤７図柄が揃わない停止表示態様になる。一方、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時に、第１停止リールが左リール３Ｌの場合は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ：ＲＴ３移行リプレイ）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、ＢＢ非内部中とは、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかの遊技状態を指す。
【１４４７】
「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合、「赤７フェイク」に係る図柄組合せが停止表示される押し順が報知されるときがあり、この場合は、何も付与されない思わせぶりな報知になるが、詳しくは後述する。
【１４４８】
なお、「Ｆ_７フェイクリプ」は、構成図柄組合せの中に、ＡＴ直撃またはＶストックが１個付与される「赤７リプ」がさらある。この実施形態では、「赤７リプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。
【１４４９】
次に、非押し順役について説明する。
【１４５０】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、「強チェリプ」がある。ここで、「強チェリプ」は、「Ｃ_強チェリプＡ_０１」～「Ｃ_強チェリプＡ_０６」、「Ｃ_強チェリプＢ」、「Ｃ_強チェリプＣ_０１」～「Ｃ_強チェリプＣ_０３」、「Ｃ_強チェリプＤ_０１」～「Ｃ_強チェリプＤ_０２」、「Ｃ_強チェリプＥ_０１」～「Ｃ_強チェリプＥ_０８」の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「強チェリプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「強稀役」のカテゴリーでＡＴ関連抽籤が行われる。また、「強チェリプ」は、ＲＴ状態がＲＴ２に移行または維持されるＲＴ２移行リプレイとしの役割も備える。
【１４５１】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強Ｃリプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ６移行リプ」がある。ここで、「ＲＴ６移行リプ」は、「Ｃ_折れリプＡ_０１」～「Ｃ_

折れリプＡ_１２」、「Ｃ_折れリプＢ_０１」～「Ｃ_折れリプＢ_２４」（折れリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「ＲＴ６移行リプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行または維持されるＲＴ６移行リプレイの役割を備える。また、「Ｆ_強Ｃリプ」に当籤した場合は、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーでＡＴ関連抽籤が行われる。

【１４５２】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_中チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、「中チェリプ」がある。ここで、「中チェリプ（ＳＰリプ）」は、「Ｃ_ＳＰリプＡ_０１」～「Ｃ_ＳＰリプＡ_０８」、「Ｃ_ＳＰリプＢ_０１」～「Ｃ_ＳＰリプＢ_０８」、「Ｃ_ＳＰリプＣ_０１」～「Ｃ_ＳＰリプＣ_０４」、「Ｃ_ＳＰリプＤ_０１」～「Ｃ_ＳＰリプＤ_０４」、「Ｃ_ＳＰリプＥ_０１」～「Ｃ_ＳＰリプＥ_０４」の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「中チェリプ（ＳＰリプ）」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「中チェ」のカテゴリーでＡＴ関連抽籤が行われる。

【１４５３】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_ＲＴ１リプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ１移行リプ」がある。ここで、「ＲＴ１移行リプ」は、「Ｃ_ＸＵリプ」（右上がりリプ）、「Ｃ_ＸＤリプ_０１」～「Ｃ_ＸＤリプ_０６」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ１に移行または維持される。

【１４５４】

なお、「Ｆ_ＲＴ１リプ」は、構成図柄組合せの中に、ＲＴ３への移行または維持に係る「ＲＴ３移行リプ」がさらある。ここで、「ＲＴ３移行リプ」は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「ＲＴ３移行リプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。

【１４５５】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_ＲＴ２リプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ２移行リプ」がある。ここで、「ＲＴ２移行リプ」は、「Ｃ_ＢＴリプ_０１」～「Ｃ_ＢＴリプ_０６」、「Ｃ_ＣＴリプ_０１」～「Ｃ_ＣＴリプ_２０」、「Ｃ_ＴＰリプ_０１」～「Ｃ_ＴＰリプ_０４」の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ２に移行または維持される。

【１４５６】

なお、「Ｆ_ＲＴ２リプ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリプ」がさらある。ここで、「強チェリプ」は、「Ｃ_強チェリプＡ_０１」～「Ｃ_強チェリプＡ_０６」、「Ｃ_強チェリプＢ」、「Ｃ_強チェリプＣ_０１」～「Ｃ_強チェリプＣ_０３」、「Ｃ_強チェリプＤ_０１」～「Ｃ_強チェリプＤ_０２」、「Ｃ_強チェリプＥ_０１」～「Ｃ_強チェリプＥ_０８」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「強チェリプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。

【１４５７】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_弱チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、「弱チェリプ」がある。ここで、「弱チェリプ」は、「Ｃ_弱チェリプＡ_０１」～「Ｃ_弱チェリプＡ_０３」、「Ｃ_弱チェリプＢ」、「Ｃ_弱チェリプＣ」の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「弱チェリプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「弱稀リプ」のカテゴリーで抽籤される。

【１４５８】
なお、「Ｆ_弱チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリプ」がさらある。ここで、「強チェリプ」は、「Ｃ_強チェリプＡ_０１」～「Ｃ_強チェリプＡ_０６」、「Ｃ_強チェリプＢ」、「Ｃ_強チェリプＣ_０１」～「Ｃ_強チェリプＣ_０３」、「Ｃ_強チェリプＤ_０１」～「Ｃ_強チェリプＤ_０２」、「Ｃ_強チェリプＥ_０１」～「Ｃ_強チェリプＥ_０８」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「強チェリプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。

【１４５９】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_弱Ｃリプ」は、構成図柄組合せの中に、「ＲＴ３移行リプ」がある。ここで、「ＲＴ３移行リプ」は、「Ｃ_山リプ_０１」～「Ｃ_山リプ_０３」（小山リプレイ）、「Ｃ_Ｖリプ_０１」～「Ｃ_Ｖリプ_０２」（小Ｖリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、ＲＴ状態がＲＴ３に移行または維持される。

【１４６０】
なお、「Ｆ_弱Ｃリプ」は、構成図柄組合せの中に、ＲＴ６への移行または維持に係る「ＲＴ６移行リプ」がさらある。ここで、「ＲＴ６移行リプ」は、「Ｃ_折れリプＡ_０１」～「Ｃ_折れリプＡ_１２」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「ＲＴ６移行リプ」を優先的に引き込むリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる場合（ＳＢ作動時）があるが、詳しくは後述する。

【１４６１】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_共通ベルＡ」は、構成図柄組合せの中に、「４枚ベル」がある。ここで、「４枚ベル」は、「Ｃ_ＢＴベルＢ_０１」～「Ｃ_ＢＴベルＢ_０８」（下段ベルＢ）、「Ｃ_ＣＴベルＢ_０１」～「Ｃ_ＣＴベルＢ_０４」（中段ベルＢ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「４枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４６２】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_共通ベルＢ」は、構成図柄組合せの中に、「４枚ベル」がある。ここで、「４枚ベル」は、「Ｃ_ＢＴベルＢ_０１」～「Ｃ_ＢＴベルＢ_０８」（下段ベルＢ）、「Ｃ_ＣＴベルＢ_０１」～「Ｃ_ＣＴベルＢ_０４」（中段ベルＢ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「４枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４６３】
図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_弱スイカ」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「１枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「Ｃ_ＸＵスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＵスイカ_０４」（右上がりスイカ）、「Ｃ_ＸＤスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＤスイカ_０

２」（右下がりスイカ）、「Ｃ_山スイカ_０１」～「Ｃ_山スイカ_０２」（小山スイカ）、「Ｃ_Ｖスイカ_０１」～「Ｃ_Ｖスイカ_０４」（小Ｖスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「１枚役」は、「Ｃ_制御チャンスＡ_０１」～「Ｃ_制御チャンスＡ_０６」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「Ｆ_弱スイカ」は、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４６４】

「スイカ」は、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「１枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、４枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「１枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４６５】

なお「Ｆ_弱スイカ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「弱稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【１４６６】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強スイカＡ」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「１枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「Ｃ_ＸＵスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＵスイカ_０４」（右上がりスイカ）、「Ｃ_ＸＤスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＤスイカ_０２」（右下がりスイカ）、「Ｃ_山スイカ_０１」～「Ｃ_山スイカ_０２」（小山スイカ）、「Ｃ_Ｖスイカ_０１」～「Ｃ_Ｖスイカ_０４」（小Ｖスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「１枚役」は、「Ｃ_制御チャンスＡ_０１」～「Ｃ_制御チャンスＡ_０６」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「Ｆ_強スイカＡ」は、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４６７】

「スイカ」は、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「１枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、４枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「１枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４６８】

なお「Ｆ_強スイカＡ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【１４６９】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強スイカＢ」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「１枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「Ｃ_ＸＵスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＵスイカ_０４」（右上がりスイカ）、「Ｃ_ＸＤスイカ_０１」～「Ｃ_ＸＤスイカ_０２」（右下がりスイカ）、「Ｃ_山スイカ_０１」～「Ｃ_山スイカ_０２」（小山スイカ）、「Ｃ_Ｖスイカ_０１」～「Ｃ_Ｖスイカ_０４」（小Ｖスイカ）、「Ｃ_ＣＴスイカ_０１」～「Ｃ_ＣＴスイカ_０６」（中段スイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「１枚役」は、「Ｃ_制御チャンスＡ_０１」～「Ｃ_制御チャンスＡ_０６」（チャンス目制御用）、「Ｃ_制御チャンスＢ_０１」～「Ｃ_制御チャンスＢ_０２」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「Ｆ_強スイカＡ」は、Ｂ

Ｂ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４７０】

「スイカ」は、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「１枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、４枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「１枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４７１】

なお「Ｆ_強スイカＢ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【１４７２】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強チェリー」は、構成図柄組合せの中に、「単チェリー」と「１枚役」とがある。ここで、「単チェリー」は、「Ｃ_チャンス役_０１」～「Ｃ_チャンス役_２４」の図柄組合せをまとめて称したものであり、「１枚役」は、「Ｃ_制御チャンスＤ_０１」～「Ｃ_制御チャンスＤ_０８」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「Ｆ_強チェリー」は、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「単チェリー」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４７３】

「単チェリー」は、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「１枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。「単チェリー」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、４枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「１枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４７４】

なお「Ｆ_強チェリー」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【１４７５】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強ベルＡ」は、構成図柄組合せの中に、「１５枚ベル」がある。ここで、「１５枚ベル」は、「Ｃ_ＸＵベルＡ_０１」～「Ｃ_ＸＵベルＡ_０４」（右上がりベルＡ）、「Ｃ_ＢＴベルＡ_０１」～「Ｃ_ＢＴベルＡ_０２」（下段ベルＡ）、「Ｃ_ＸＤベルＡ_０１」～「Ｃ_ＸＤベルＡ_２４」（右下がりベルＡ）、「Ｃ_ＴＰベルＡ_０１」～「Ｃ_ＴＰベルＡ_０３」（上段ベルＡ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「１５枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４７６】

なお「Ｆ_強ベルＡ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【１４７７】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_強ベルＢ」は、構成図柄組合せの中に、「１５枚ベル」がある。ここで、「１５枚ベル」は、「Ｃ_ＸＤベルＢ_０１」～「Ｃ_ＸＤベルＢ_０６」（右下がりベルＢ）、「Ｃ_ＣＴベルＡ_０１」～「Ｃ_ＣＴベルＡ_０４」（中段ベルＡ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、ＢＢ非内部中で当籤したときに

は、押し順に関わらず「１５枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４７８】

なお「Ｆ_強ベルＢ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【１４７９】

図７８～図１０４に示すように、「Ｆ_ＳＰ役」は、構成図柄組合せの中に、「リーチ目」がある。ここで、「リーチ目」は、「Ｃ_特殊役Ａ_０１」～「Ｃ_特殊役Ａ_０２」、「Ｃ_特殊役Ｂ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｂ_０２」、「Ｃ_特殊役Ｃ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｃ_０２」、「Ｃ_特殊役Ｄ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｄ_０６」、「Ｃ_特殊役Ｅ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｅ_０６」、「Ｃ_特殊役Ｆ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｆ_０６」、「Ｃ_特殊役Ｇ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｇ_０６」、「Ｃ_特殊役Ｈ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｈ_０６」、「Ｃ_特殊役Ｉ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｉ_０８」、「Ｃ_特殊役Ｊ」、「Ｃ_特殊役Ｋ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｋ_０３」、「Ｃ_特殊役Ｌ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｌ_０４」、「Ｃ_特殊役Ｍ_０１」～「Ｃ_特殊役Ｍ_０３」の図柄組合せをまとめて称したものである。「Ｆ_ＳＰ役」は、ＢＢ非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「リーチ目」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（図１１９）。

【１４８０】

「リーチ目」は、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、「Ｆ_ＳＰ役」に当籤したにも関わらず、いずれの構成図柄組合せも入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。「リーチ目」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、１枚のメダルの払い出しが得られる。

【１４８１】

なお「Ｆ_ＳＰ役」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【１４８２】

（ＳＢ作動中の各当籤役の取り扱い）

図７３に示すように、「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」（シングルボーナス）に当籤し、当該遊技で入賞に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示された場合は、次の遊技の遊技状態がＳＢ作動中（ＳＢ状態）に移行する（図７３の（１３））。シングルボーナスは１遊技で終了し、終了後は入賞時に滞在していた遊技状態に戻る（図７３の（１２））。

【１４８３】

「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」（シングルボーナス）は、ＲＴ状態が、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６の場合に役抽籤の対象になっており、これらの遊技状態に滞在しているときに入賞し得る（図７３、図７５）。なお、図７５ではＲＴ５の遊技状態のときもシングルボーナスに抽籤値（各１０８０）が設定されているが、ＲＴ５はボーナスを持ち越している状態であるため、これらに当籤した場合は抽籤結果が「ハズレ」として取り扱われる。

【１４８４】

ＳＢ作動中は、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）とは異なる内部抽籤テーブルを用いて役抽籤が行われる。さらに、ＳＢ作動中は、入賞したときの遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）に応じた抽籤テーブルが設けられている（図７６）。

【１４８５】

つまり、遊技状態がＲＴ０のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ０）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ１のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した

場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ１）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ２のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ２）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ３のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ３）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ６のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ６）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。

【１４８６】

「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」それぞれの構成図柄組合せは、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに停止表示させることができない場合がある。この場合は、当籤したにも関わらず、構成図柄組合せが入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。ただし、「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」（シングルボーナス）の場合は、ビッグボーナス（「Ｆ_赤７同色」、「Ｆ_赤７異色」、「Ｆ_白７同色」、「Ｆ_白７異色」）のように、フラグ間状態（ＲＴ５）に移行して内部当籤役を持ち越すことはない。したがって、シングルボーナスの場合は、当籤した遊技で入賞させることができなければ、ＳＢ作動中（ＳＢ状態）には移行しない。

【１４８７】

なお、遊技状態がＲＴ０のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ_ＲＴ１リプ」、「Ｆ_ＲＴ２移行リプ」、「Ｆ_弱チェリプ」、「Ｆ_弱Ｃリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ０）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ０）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４８８】

また、遊技状態がＲＴ１のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ_ＲＴ１リプ」、「Ｆ_ＲＴ２移行リプ」、「Ｆ_弱チェリプ」、「Ｆ_弱Ｃリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ１）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ１）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４８９】

また、遊技状態がＲＴ２のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ_ＲＴ２移行リプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ１）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ１）の内部抽籤テーブル）のときも、当該役（「Ｆ_ＲＴ２移行リプ」）が役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４９０】

また、遊技状態がＲＴ３のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ_７揃いリプ」、「６択弱Cリプ」、「６択強Cリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ３）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ３）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４９１】

また、遊技状態がＲＴ６のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ_７揃いリプ」、「Ｆ_７フェイクリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ６）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ６）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４９２】

なお、この実施形態では、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）で当籤した場合よりも、当該一般遊技状態で入賞したシングルボーナスに基づくＳＢ状態で当籤した場合の方が、遊技状態の移行や各種抽籤で有利となるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換が行われる。当該変換は、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止操作が終わった後に行われるのではなく、スタートレバー７が操作された時点で行わ

れる。なお、この実施形態では、有利となる当籤役（抽籤フラググループ）に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われることから、当該変換は、全てのストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止操作が終わった後に行われるようにすることもできる。

【１４９３】

例えば、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」よりも有利な「弱稀リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１４９４】

また、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ_ＲＴ１リプ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」のみならず「ＲＴ３移行リプ」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１４９５】

したがって、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ１に移行するが、ＳＢ状態（ＲＴ０）で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合は、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、ＳＢ状態（ＲＴ０）の終了後に、遊技状態がＲＴ１よりも有利なＲＴ３に移行する。

【１４９６】

ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ１））で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合も同様に、ＲＴ１で「Ｆ_ＲＴ１リプ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「リプ」→「弱稀リプ」）およびリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の変更（「ＲＴ１移行リプ」→「ＲＴ３移行リプ」）が行われる。

【１４９７】

また、例えば、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１４９８】

また、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ_ＲＴ２リプ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ２移行リプ（図１１９）」のみならず「強チェリプ」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「強チェリプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１４９９】

したがって、ＲＴ０で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、「ＲＴ２移行リプ（図１

１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ２に移行する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ０）で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合は、「強チェリプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。「強チェリプ」はＲＴ２移行リプレイとして機能するため、ＳＢ状態（ＲＴ０）で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合も、ＳＢ状態（ＲＴ０）の終了後に、遊技状態がＲＴ２に移行する。

【１５００】

ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ１））またはＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ２））で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合も同様に、ＲＴ１またはＲＴ２で「Ｆ_ＲＴ２リプ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「リプ」→「強稀役」）およびリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の変更（「ＲＴ２移行リプ」→「強チェリプ」）が行われる。

【１５０１】

また、例えば、ＲＴ０で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_弱チェリプ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リプ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１５０２】

また、ＲＴ０で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ_弱Ｃリプ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のみならず「ＲＴ６移行リプ」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ０で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５０３】

したがって、ＲＴ０で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合は、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態（ＲＴ状態）がＲＴ３に移行する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ０）で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合は、「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、ＳＢ状態（ＲＴ０）の終了後に、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行する。

【１５０４】

ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ１））で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合も同様に、ＲＴ１で「Ｆ_弱Ｃリプ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「弱稀リプ」→「強稀役」）およびリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の変更（「ＲＴ３移行リプ」→「ＲＴ６移行リプ」）が行われる。

【１５０５】

また、例えば、ＲＴ３で「６択弱Ｃリプ：「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」、「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」、「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」、「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」、「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」、「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」よりも「弱稀リプ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１５０６】

また、ＲＴ３で「６択弱Ｃリプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「

６択弱Ｃリプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「６択弱Ｃリプ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のみならず「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ３で「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５０７】

したがって、ＲＴ３で「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３に維持され、その他の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３よりも不利なＲＴ１に移行する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ３）で「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、ＳＢ状態（ＲＴ３）の終了後に、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行する。

【１５０８】

また、例えば、ＲＴ３で「６択強Ｃリプ：「Ｆ_強Ｃリプ１２３」、「Ｆ_強Ｃリプ１３２」、「Ｆ_強Ｃリプ２１３」、「Ｆ_強Ｃリプ２３１」、「Ｆ_強Ｃリプ３１２」、「Ｆ_強Ｃリプ３２１」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リプ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が、正解の押し順であった場合と同様の「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【１５０９】

また、ＲＴ３で「６択強Ｃリプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「６択強Ｃリプ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」、「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ３で「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「ＲＴ６移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５１０】

したがって、ＲＴ３で「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行し、その他の押し順であった場合は「ＲＴ１移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がＲＴ３よりも不利なＲＴ１に転落（移行）する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ３）で「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」のいず

れかの図柄組合せが停止表示されることにより、ＳＢ状態（ＲＴ３）の終了後に、遊技状態がＲＴ３よりも有利なＲＴ６に移行する。

【１５１１】

また、例えば、ＲＴ３で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合も、押し順に関係なく直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

【１５１２】

また、ＲＴ３で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ_７揃いリプ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」、「赤７リプ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ３で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合は、第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒとなる押し順であった場合は「赤７リプ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順（第１停止リールが左リール３Ｌ）であった場合は「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「ＲＴ６移行リプ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５１３】

したがって、ＲＴ３で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した際、第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒとなる押し順であった場合は、赤７図柄を目押しすると、中段ラインに赤７図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。また、ＲＴ３で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した際、第１停止リールが左リール３Ｌとなる押し順であった場合は、赤７図柄を目押ししても中段ラインに赤７図柄が揃うことはなく、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されるものの、直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。このときのＲＴ状態は、ＲＴ３が維持される。一方、ＳＢ状態（ＲＴ３）で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤７図柄を目押しすると、中段ラインに赤７図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

【１５１４】

ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ６））で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合も同様にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御の変更（第１停止リールが中リール３Ｃまたは右リール３Ｒの場合にのみ「赤７リプ」→押し順に関係なく「赤７リプ」）が行われる。

【１５１５】

また、例えば、ＲＴ６で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ＡＴおよびＶストックのいずれも付与されない。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ６））で「Ｆ_７揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

【１５１６】

また、ＲＴ６で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合と、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ６））で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「Ｆ_７フェイクリプ」は、構成図柄組合せとして、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」、「赤７フェイク（図１１９）」、「赤７リプ（図１１９）」の図柄組合せを含んでいる。そして、ＲＴ６で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順（３→２→１）であった場合は「赤７フェイク（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組

合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。これに対して、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ６））で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「赤７リプ（図１１９）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

【１５１７】

したがって、ＲＴ６で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した際、押し順（３→２→１）であった場合は、赤７図柄を目押しすると、中段ラインの中リール３Ｃと右リール３Ｒとに赤７図柄が揃って赤７図柄のテンパイ状態になるが、左リール３Ｌに赤７図柄を目押ししても中段に赤７図柄が停止しない停止表示態様になり、直撃ＡＴおよびＶストックのいずれも付与されない。また、ＲＴ６で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した際、押し順（３→２→１）以外であった場合は、赤７図柄を目押ししても中段ラインに赤７図柄が揃うことはなく、「ＲＴ３移行リプ（図１１９）」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、直撃ＡＴおよびＶストックのいずれも付与されない。このときのＲＴ状態は、ＲＴ６から不利なＲＴ３に転落（移行）する。一方、ＳＢ状態（ＲＴ６）で「Ｆ_７フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤７図柄を目押しすると、中段ラインに赤７図柄が揃う停止表示態様になり、直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される。

【１５１８】

なお、ＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０）、ＳＢ（ＲＴ１）、ＳＢ（ＲＴ２）、ＳＢ（ＲＴ３）、ＳＢ（ＲＴ６））では、それぞれシングルボーナスが役抽籤の対象になっているが、当該遊技で入賞した場合は、次の遊技も引き続きＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０）、ＳＢ（ＲＴ１）、ＳＢ（ＲＴ２）、ＳＢ（ＲＴ３）、ＳＢ（ＲＴ６））になる。

【１５１９】

また、上記した実施形態では、ＳＢ状態中に有利な役に変換される再遊技役に当籤した場合は、押し順や目押しタイミングに関わらず、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われるように構成したが、特定の押し順や特定の目押しタイミングのときだけ、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるようにしてもよい。

【１５２０】

ここまで（ＳＢ作動中の各当籤役の取り扱い）の項目内でＳＢ状態の恩恵として、当籤役の少なくとも一部について遊技者に有利な方向での抽籤フラググループの変換が行われることでＡＴ等の付与に関する判定が、ＳＢ状態を他の所定の状態（例えば、通常（有利区間）のＳＢ非作動中など）と比べて有利なものとする点を説明した。もっとも、ＳＢ状態を有利な状態とする手法はこれに限定されず、他の所定の状態よりも遊技者にとって有利な判定が実行可能であればよい。例えば、ＳＢ状態中のＡＴ関連抽籤の抽籤テーブルとして他の所定の状態よりも有利な抽籤係数（抽籤値）が設定された抽籤テーブルを設け、ＳＢ中はその抽籤テーブルを参照することで有利な判定が行われるものとしてもよい。このような別テーブルを設ける手法とフラグ変換の手法とを組合せてもよい。さらに、ＳＢ状態中のみ高確や超高確など上位の状態と扱うものとしたり、有利なモードに滞在しているものとしてＡＴ関連の判定を実行可能としたりしても良い。これまでに例示された手法を１つ用いてもよいし、複数の手法を適宜組み合わせて用いても良い。なお、本実施形態の上記説明述べたフラグ変換の手法によると、ＳＢ状態専用の抽籤テーブルを設けた場合よりも抽籤に係るプログラムの容量を節約できるというメリットもある。

【１５２１】

また、ＳＢ状態ではリール停止制御の変更が行われるものとして説明したが、リール停止制御を行わず、ＳＢが作動していない遊技と同様のリール停止制御としてもよい。

【１５２２】

また、シングルボーナス役（「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」）が入賞した場合にその旨を示唆又は報知する演出（例えば、特別入賞音や次ゲームはチャンスである旨を示唆する演出）を行ってもよい。また、ＳＢ状態の遊技においてＳＢ状態である旨または少なくとも何らかのチャンス状態である旨を示唆又は報知する演出を行うものとしてもよ

い。

【１５２３】

ここまでシングルボーナス作動中における当籤役の格上げ（有利な役への変換）とリール制御変更について説明したが、これらの処理についてはシングルボーナス作動中（ＳＢ状態）以外の所定の状態で行っても良い。遊技の進行の中で発生し得る所定の状態中において格上げ処理又は／及びリール制御変更が行われるものとすることにより、当籤役に対する期待感が該所定の状態と比べて変化し、ゲーム性を多彩なものとすることができる。ここで所定の状態とは、例えば以下のような状態が考えられる。

・ＲＢ作動中（１種特別役物作動中）
・ＢＢ作動中の一般中（１種役物連動作動装置作動中の１種特別役物非作動中）
・ＢＢ中ＲＢ作動中（１種役物連動作動装置作動中の１種特別役物作動中）
・ＣＢ作動中（２種特別役物作動中）
・ＭＢ作動中の一般中（２種役物連動作動装置作動中の２種特別役物非作動中）
・ＭＢ作動中のＣＢ作動中（２種役物連動作動装置作動中の２種特別役物作動中）
・いずれのボーナス役のフラグ間
・ボーナスフラグ間を基本的な状態とする機種での、ボーナス非フラグ間

また、これら以外の状態において同様の処理を行ってもよい。

【１５２４】

［１２－６．内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係］

続いて、第４の遊技機であるパチスロ機１における遊技の流れの詳細について説明する。ここで、パチスロ機１では、内部当籤役などに基づき各種の抽籤を行うが、以下では、内部当籤役を抽籤フラグに変換して各種抽籤を行ったり、さらに、抽籤フラグを抽籤フラググループに変換して各種の抽籤を行ったりする。

【１５２５】

図１２０及び図１２１は、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す図である。第４の遊技機であるパチスロ機１では、各種の抽籤をスタートレバー７の操作時（スタート時）又はストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの３停（第３停止、最終停止）に対応するストップボタンを離した時（３ｏｆｆ時）に行うことがある。図１２０は、スタートレバー７の操作時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示し、図１２１は、３ｏｆｆ時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す。図１２０では、ＳＢ状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「■」で示し、ＢＢ一般状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「◆」で示し、図１９０のナビ種別「１」～「６」時での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「※」で示し、その他の状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。また、図１２１では、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。

【１５２６】

図１２２から図１２５は、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係を示す図であり、図１２２～図１２５の抽籤フラググループ１～５、８～１４、１６～２３は、夫々、抽籤フラグを複数の抽籤フラググループに分類したものであり、各種の抽籤に利用される。ここで、図１２２の抽籤フラググループ１において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。つまり、抽籤フラググループ１は、抽籤フラグ「はずれ」「中チェ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役Ａ」「強稀役Ｂ」が抽籤フラググループ「その他」に分類され、抽籤フラグ「ベル」が抽籤フラググループ「ベル」に分類される。なお、抽籤フラググループ１において、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ１を用いる抽籤の対象外である。

【１５２７】

Ｄ１の抽籤フラググループ１と同様に、図１２２～図１２５の抽籤フラググループ２～５、８～１４、１６～２３の夫々において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。なお、抽籤フラググループ２～５、８～１

４、１６～２３それぞれにおいて、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ２～５、８～１４、１６～２３それぞれを用いる抽籤の対象外である。

【１５２８】

［１２－７．各種データテーブル］

続いて、図１２６～図１７７を参照して、メインＲＯＭ１０２に記憶される各種のデータテーブルについて説明する。なお、主制御回路１００は、０～２５５の範囲の乱数値（すなわち、確率分母２５６）を用いて以下に示すデータテーブルを用いた抽籤を行う。なお、図１２６～図１７７の一部の図面では、図面を見やすくするために、抽籤テーブルの表などで係数０となっているマスの一部を黒く塗りつぶしたものとしている。

【１５２９】

［１２－７－１．有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブル］

続いて、図１２６は、有利区間への移行抽籤（有利区間移行抽籤）と、有利区間移行抽籤の当籤時にＣＺモードの抽籤（ＣＺモード抽籤）とを一つの抽籤で行う有利区間移行・ＣＺモード抽籤に用いる有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルである。図１２６（ａ）は、図１２２の抽籤フラググループ１での抽籤フラググループが「その他」である場合に参照される有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルであり、図１２６（ｂ）は、図１２２の抽籤フラググループ１での抽籤フラググループが「ベル」である場合に参照される有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルである。

【１５３０】

図１２６（ａ）の有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルは、設定（「設定１」～「設定６」）毎に有利区間移行・ＣＺモード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行＋ＣＺモードＡ」「移行＋ＣＺモードＢ」「移行＋ＣＺモードＣ」「移行＋ＣＺモードＤ」）についての抽籤値の情報を規定する。また、図１２６（ｂ）の有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルは、設定（「設定１」～「設定６」）毎に有利区間移行・ＣＺモード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行＋ＣＺモードＤ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５３１】

［１２－７－２．初期レゾナンスポイント抽籤テーブル］

続いて、図１２７は、有利区間移行時に所持するレゾナンスポイントの初期値を決定する初期レゾナンスポイント抽籤に用いる初期レゾナンスポイント抽籤テーブルである。

【１５３２】

図１２７の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルは、設定（「設定２，４」「設定１，６」「設定３，５」）毎に初期レゾナンスポイント抽籤の抽籤結果（「０ポイント」「５０ポイント」「１００ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５３３】

［１２－７－３．次回ＣＺＲ発動抽籤テーブル］

続いて、図１２８は、次回ＣＺのＣＺ種別を「ＣＺＲ」にするか否か（ＣＺＲを発動するか否か）を決定する次回ＣＺＲ発動抽籤に用いる次回ＣＺＲ発動抽籤テーブルである。

【１５３４】

図１２８の次回ＣＺＲ発動抽籤テーブルは、次回ＣＺＲ発動抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５３５】

［１２－７－４．ＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル］

続いて、図１２９は、ＢＢ間ゲーム数カウンタに設定するゲーム数の初期値を決定するＢＢ間ゲーム数初期値抽籤に用いるＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブルである。

【１５３６】

図１２９のＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブルは、設定（「設定１」～「設定６」）毎にＢＢ間ゲーム数初期値抽籤の抽籤結果（「０Ｇ」「５００Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５３７】

［１２－７－５．小役ＣＺ予備抽籤テーブル］

続いて、図１３０は、ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤（後述）を実施するか否かを決定する小役ＣＺ予備抽籤に用いる小役ＣＺ予備抽籤テーブルである。

【１５３８】

図１３０の小役ＣＺ予備抽籤テーブルは、ＣＺモード（「モードＡ」「モードＢ」「モードＣ」「モードＤ」）毎に小役ＣＺ予備抽籤の抽籤結果（「小役ＣＺ抽籤実施なし」「小役ＣＺ抽籤実施あり」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５３９】

［１２－７－６．ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図１３１～図１３３は、Ｖストックの個数が「０個」である場合に行われる、ＣＺへの移行抽籤（ＣＺ移行抽籤）と、ＣＺ移行抽籤の当籤時にＶストックの獲得個数の抽籤（Ｖストック獲得数抽籤）と、ＣＺ前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行うＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤に用いるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルである。図１３１（ａ）は、設定が「設定１，３」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３１（ｂ）は、設定が「設定２，５」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３１（ｃ）は、設定が「設定４，６」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルである。また、図１３２（ｄ）は、設定が「設定１，３」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３２（ｅ）は、設定が「設定２，５」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３２（ｆ）は、設定が「設定４，６」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルである。図１３３（ｇ）は、設定が「設定１，３」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３３（ｈ）は、設定が「設定２，５」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３３（ｉ）は、設定が「設定４，６」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルである。

【１５４０】

図１３１～図１３３のＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ２での抽籤フラググループ（「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」）毎にＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン１）」「Ｖストック１個獲得（フェイクパターン１）」「Ｖストック２個獲得（フェイクパターン１）」「非当籤（フェイクパターン２）」「Ｖストック１個獲得（フェイクパターン２）」「Ｖストック２個獲得（フェイクパターン２）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、ＣＺ移行抽籤及びＶストック獲得数抽籤に関する部分であり、「Ｖストック１個獲得」及び「Ｖストック２個獲得」の場合がＣＺ移行抽籤の当籤（ＣＺへの移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。

【１５４１】

［１２－７－７．ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブル］

続いて、図１３４は、Ｖストックの個数が「１個」以上である場合に行われる、Ｖストックの獲得個数の抽籤（Ｖストック獲得数抽籤）である、ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤に用いるＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブルである。

【１５４２】

図１３４のＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ３での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Ｖストック１個獲得」「Ｖストック２個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５４３】
［１２－７－８．ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブル］
続いて、図１３５は、Ｖストックの獲得個数の抽籤（Ｖストック獲得数抽籤）と、ＣＺ前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行うＢＢ当籤時ＣＺ抽籤に用いるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルである。Ｖストックの個数が「０個」の場合に行われるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤は、ＣＺへの移行抽籤（ＣＺ移行抽籤）の機能を兼ねる。図１３５（ａ）は、Ｖストックが「０個」である場合に参照されるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルであり、図１３５（ｂ）は、Ｖストックが「１個」以上である場合に参照されるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルである。
【１５４４】
図１３５（ａ）のＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎にＢＢ当籤時ＣＺ抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン１）」「Ｖストック１個獲得（フェイククリア」「Ｖストック１個獲得（フェイクパターン１）」「Ｖストック２個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。図１３５（ｂ）のＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎にＢＢ当籤時ＣＺ抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイククリア）」「Ｖストック１個獲得（フェイククリア）」「Ｖストック２個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、Ｖストック獲得数抽籤に関する部分であり、Ｖストックの個数が「０個」の場合に行われるＢＢ当籤時ＣＺ抽籤における「Ｖストック１個獲得」及び「Ｖストック２個獲得」の場合はＣＺ移行抽籤の当籤（ＣＺへの移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。なお、「フェイククリア」当戦時にＣＺ前兆カウンタは初期化される（「０」にされる）。
【１５４５】
［１２－７－９．ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル］
続いて、図１３６は、ＣＺ前兆のゲーム数を決定するＣＺ前兆ゲーム数抽籤に用いるＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。
【１５４６】
図１３６のＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、フェイクパターン（「フェイクパターン１」～「フェイクパターン３」）から生成されるフェイクテーブル（「テーブル１」～「テーブル８」）毎にＣＺ前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「５～８Ｇ」「９～１２Ｇ」「１３～１６Ｇ」「１７～２０Ｇ」「２１～２４Ｇ」「２５～２８Ｇ」「２９～３２Ｇ」「３３～３６Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルの抽籤結果にはＣＺ前兆のゲーム数に範囲を持たせており、ＣＺ前兆のゲーム数はその範囲内で均等に決定される。
【１５４７】
［１２－７－１０．ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル
続いて、図１３７は、ＢＢ前兆のゲーム数を決定するＢＢ前兆ゲーム数抽籤に用いるＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。
【１５４８】
図１３７のＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＢＢ前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「１Ｇ」～「８Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５４９】
［１２－７－１１．通常中高確移行抽籤テーブル］
続いて、図１３８は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行う通常中高確移行抽籤に用いる通常中高確移行抽籤テーブルである。図１３８（ａ）は、滞在状態が「低確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルであり、図１３８（ｂ）は、滞在状態が「高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テ

ーブルであり、図１３８（ｃ）は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルである。

【１５５０】

図１３８（ａ），（ｂ）の通常中高確移行抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ４での抽籤フラググループ（「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。図１３８（ｃ）の通常中高確移行抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ４での抽籤フラググループ（「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確＋高確保障カウンタ１０加算」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「＋高確保障カウンタ○○○加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【１５５１】

［１２－７－１２．高確転落抽籤テーブル］

続いて、図１３９は、滞在状態を「高確」から「低確」に転落させるか否かを決定する高確転落抽籤に用いる高確転落抽籤テーブルである。

【１５５２】

図１３９の高確転落抽籤テーブルは、遊技状態（「通常（有利区間中）」「ＮＡＴ」）毎に高確転落抽籤の抽籤結果（「低確」「高確」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５５３】

［１２－７－１３．通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル］

続いて、図１４０は、レゾナンスポイントの獲得数を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いる通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。図１４０（ａ）は、設定が「設定１，２」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルであり、図１４０（ｂ）は、設定が「設定３，４」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルであり、図１４０（ｃ）は、設定が「設定５，６」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【１５５４】

図１４０の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ５での抽籤フラググループ（「ＪＡＣ役３」「中チェ」）毎に通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「０ポイント」「１ポイント」「３ポイント」「５ポイント」「１０ポイント」「２０ポイント」「３０ポイント」「５０ポイント」「１００ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５５５】

［１２－７－１４．ＣＺモード移行抽籤テーブル］

続いて、図１４１は、通常（有利区間中）中に行うＣＺモードの１段階アップの当否を決定するＣＺモード移行抽籤に用いるＣＺモード移行抽籤テーブルである。

【１５５６】

図１４１のＣＺモード移行抽籤テーブルは、ＣＺモード（「モードＡ」～「モードＤ」）毎にＣＺモード移行抽籤の抽籤結果（「モード維持」「１段階アップ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５５７】

［１２－７－１５．ＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブル］

続いて、図１４２は、ＢＢ間ゲーム数カウンタに加算する加算ゲーム数を決定するＢＢ間ゲーム加算数抽籤に用いるＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブルである。

【１５５８】

図１４２のＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブルは、ＣＺモード（「モードＡ」～「モードＤ」）毎にＢＢ間ゲーム加算数抽籤の抽籤結果（「１０００加算」「３加算」「５加算」「１０加算」「２０加算」「３０加算」「５０加算」「１００加算」）についての抽籤値

の情報を規定する。
【１５５９】
［１２－７－１６．ＬＩ移行抽籤テーブル］
　続いて、図１４３は、リミット（ＬＩ）への移行抽籤であるＬＩ移行抽籤に用いるＬＩ移行抽籤テーブルである。
【１５６０】
　図１４３のＬＩ移行抽籤テーブルは、設定（「設定１」～「設定６」）毎にＬＩ移行抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５６１】
［１２－７－１７．第１ＣＺ成功抽籤テーブル］
　続いて、図１４４は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行抽籤（ＣＺ成功抽籤）と、ＣＺ成功抽籤の当籤時のＶランクのアップ数の抽籤（Ｖランクアップ抽籤）とを一つの抽籤で行う第１ＣＺ成功抽籤に用いる第１ＣＺ成功抽籤テーブルである。図１４４（ａ）は、ＢＢ非重複の場合に参照される第１ＣＺ成功抽籤テーブルであり、図１４４（ｂ）は、ＢＢ重複の場合に参照される第１ＣＺ成功抽籤テーブルである。
【１５６２】
　図１４４の第１ＣＺ成功抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ８での抽籤フラググループ（「その他」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」）毎に第１ＣＺ成功抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」「当籤＋ＣＺランク１ｕｐ」「当籤＋ＣＺランク２ｕｐ」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「当籤」はＣＺ成功抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「当籤」を除く部分はＶランクアップ抽籤に関連する部分である。
【１５６３】
［１２－７－１８．第２ＣＺ成功抽籤テーブル］
　続いて、図１４５は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行抽籤（ＣＺ成功抽籤）である第２ＣＺ成功抽籤に用いる第２ＣＺ成功抽籤テーブルである。図１４５（ａ）は、ＣＺ種別が「ＮＣＺ」の場合に参照される第２ＣＺ成功抽籤テーブルであり、図１４５（ｂ）は、ＣＺ種別が「ＡＣＺ」の場合に参照される第２ＣＺ成功抽籤テーブルであり、図１４５（ｃ）は、ＣＺ種別が「ＣＺＲ」の場合に参照される第２ＣＺ成功抽籤テーブルである。
【１５６４】
　図１４５の第２ＣＺ成功抽籤テーブルは、ＣＺの何ゲーム目（「１～最終２Ｇ前」「最終１Ｇ前」）毎に第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５６５】
［１２－７－１９．ＣＺ報酬抽籤テーブル］
　続いて、図１４６は、設定するＳＺ種別の抽籤（ＳＺ種別抽籤）と、レゾナンスポイントの獲得数の抽籤（レゾナンスポイント獲得数抽籤）とを一つで行うＣＺ報酬抽籤に用いるＣＺ報酬抽籤テーブルである。図１４６（ａ）は、図１２３の抽籤フラググループ９での抽籤フラググループが「その他」の場合に参照されるＣＺ報酬抽籤テーブルであり、図１４６（ｂ）は、抽籤フラググループ９での抽籤フラググループが「リプチェ」の場合に参照されるＣＺ報酬抽籤テーブルである。
【１５６６】
　図１４６（ａ）のＣＺ報酬抽籤テーブルは、Ｖランク（「ランク１」～「ランク４」）毎にＣＺ報酬抽籤の抽籤結果（「ＳＺ種別１」～「ＳＺ種別５」）についての抽籤値の情報を規定する。図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルは、Ｖランク（「ランク１」～「ランク４」）毎にＣＺ報酬抽籤の抽籤結果（「ＳＺ種別５」「ＳＺ種別６」「ＳＺ種別７＋レゾナンスポイント５０」「ＳＺ種別８＋レゾナンスポイント１００」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５６７】
［１２－７－２０．ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブル］

続いて、図１４７は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に成功せず（ＣＺ失敗で）通常（有利区間）に戻る際に設定するＣＺモードの抽籤であるＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤に用いるＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルである。

【１５６８】

図１４７のＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルは、設定（「設定１，２」「設定３，４」「設定５，６」）毎にＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤の抽籤結果（「ＣＺモードＡ」～「ＣＺモードＤ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５６９】

［１２－７－２１．ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブル］

続いて、図１４８は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数を決定するＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８時）抽籤に用いるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルである。

【１５７０】

図１４８のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１０での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８時）抽籤の抽籤結果（「＋２０Ｇ」「＋３０Ｇ」「＋５０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５７１】

［１２－７－２２．Ｖストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブル］

続いて、図１４９は、Ｖストック１個の獲得の当否を決定するＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤に用いるＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブルである。

【１５７２】

図１４９のＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１０での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＶストック獲得数（ＳＺ種別１時）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Ｖストック１個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５７３】

［１２－７－２３．ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブル］

続いて、図１５０は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数を決定するＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤に用いるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブルである。

【１５７４】

図１５０のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブルは、図１２５の抽籤フラググループ２２での抽籤フラググループ（「その他」、「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤の抽籤結果（「＋５Ｇ」「＋１０Ｇ」「＋２０Ｇ」「＋３０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５７５】

［１２－７－２４．ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル］

続いて、図１５１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数を決定するＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤に用いるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルである。

【１５７６】

図１５１のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１１での抽籤フラググループ（「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤の抽籤結果（「＋５Ｇ」「＋１０Ｇ」「＋２０Ｇ」「＋３０Ｇ」「＋５０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５７７】

［１２－７－２５．残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル］

続いて、図１５２は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数を上乗せする残り上

乗せ回数（ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤の残り抽籤回数）を元の値（初期値：ここでは、「５」）に戻すか否かを決定する残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤に用いる残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルである。

【１５７８】

図１５２の残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルは、図１２５の抽籤フラググループ２１での抽籤フラググループ（「リプ」「稀役」）毎に残り上乗せ回数リロード抽籤テーブル（「非当籤」、「残り上乗せ回数を元に戻す」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５７９】

［１２－７－２６．ＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル］

続いて、図１５３は、ＳＺ種別４レベルのアップ数の抽籤（ＳＺ種別４レベルアップ抽籤）と、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数の抽籤（ＮＡＴゲーム加算数抽籤）を一つの抽籤で行うＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤に用いるＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルである。

【１５８０】

図１５３のＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１０での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「ＳＺ種別４レベル＋１、ＮＡＴゲーム数＋５」「ＳＺ種別４レベル＋２、ＮＡＴゲーム数＋１０」「ＳＺ種別４レベル＋３、ＮＡＴゲーム数＋２０」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５８１】

［１２－７－２７．ＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル］

続いて、図１５４は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数「１」の当否の抽籤を「非当籤」になるまで繰り返すＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤に用いるＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルである。

【１５８２】

図１５４のＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルは、ＳＺ種別４レベル（「レベル０」～「レベル５」）毎にＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤（＋１Ｇ）」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５８３】

［１２－７－２８．ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル］

続いて、図１５５は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの加算ゲーム数の抽籤であるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤に用いるＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルである。

【１５８４】

図１５５のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１０での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果（「３０Ｇ」「４０Ｇ」「５０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５８５】

［１２－７－２９．狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル］

続いて、図１５６は、狙え演出の発生の当否の抽籤（狙え演出発生抽籤）と、Ｖストックの獲得の当否の抽籤（Ｖストック獲得抽籤）と、ＳＺモードの移行先の抽籤（ＳＺモード移行先抽籤）とを一つの抽籤で行う狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤に用いる狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルである。図１５６（ａ）は、ＳＺモードが「ＳＺモード１」である場

合に参照される狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルであり、図１５６（ｂ）は、ＳＺモードが「ＳＺモード２」である場合に参照される狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルであり、図１５６（ｃ）は、ＳＺモードが「ＳＺモード３」である場合に参照される狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルである。

【１５８６】

図１５６（ａ）～（ｃ）の狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルは、図１２３の抽籤フラググループ１２での抽籤フラググループ（「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎に狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行抽籤の抽籤結果（「狙えなし＿ＳＺモード１」「狙えなし＿ＳＺモード２」「狙えなし＿ＳＺモード３」「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード１」「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード２」「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード３」「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード１」「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード２」「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード３」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５８７】

［１２－７－３０．Ｖストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル］

続いて、図１５７は、Ｖストックの獲得数を決定するＶストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤に用いるＶストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルである。

【１５８８】

図１５７のＶストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルは、Ｖストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果（「１個」「２個」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５８９】

［１２－７－３１．ＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル］

続いて、図１５８は、ＳＺモードのモードアップ数の決定を行うＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤に用いるＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルである。

【１５９０】

図１５８のＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルは、契機（「ＳＺ種別６～ＳＺ種別８開始時」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード１」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード２」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード３」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード４」）毎に、ＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果（「ＳＺモード０段階ｕｐ」「ＳＺモード１段階ｕｐ」「ＳＺモード２段階ｕｐ」「ＳＺモード３段階ｕｐ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１５９１】

［１２－７－３２．ＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブル］

続いて、図１５９は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行うＮＡＴ開始時高確移行抽籤に用いるＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブルである。

【１５９２】

図１５９のＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎にＮＡＴ開始時高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「＋高確保障カウンタ○○○加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【１５９３】

［１２－７－３３．次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブル］

続いて、図１６０は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）を発動するか否かを決定する次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤に用いる次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブルである。

【１５９４】
図１６０の次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブルは、設定（「設定１」～「設定６」）毎に次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５９５】
［１２－７－３４．ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブル］
続いて、図１６１は、ストックチャンス（ＳＣ）への移行抽籤（ＳＣ発生抽籤）と、Ｖストックの「１個」獲得の当否の抽籤（Ｖストック獲得数抽籤）とを一つの抽籤で行うＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤に用いるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルである。図１６１（ａ）は、滞在状態が「低確」である場合に参照されるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルであり、図１６１（ｂ）は、滞在状態が「高確」である場合に参照されるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルであり、図１６１（ｃ）は、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルである。
【１５９６】
図１６１（ａ）～（ｃ）のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルは、図１２４の抽籤フラググループ１３での抽籤フラググループ（「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」）毎にＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５９７】
［１２－７－３５．ＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブル］
続いて、図１６２は、ＳＣ前兆のゲーム数を決定するＳＣ前兆ゲーム数抽籤に用いるＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。
【１５９８】
図１６２のＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果（「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」毎にＳＣ前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「１Ｇ」「２Ｇ」「３Ｇ」「４Ｇ」「５Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１５９９】
［１２－７－３６．ＮＡＴ中高確移行抽籤テーブル］
続いて、図１６３は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行うＮＡＴ中高確移行抽籤に用いるＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルである。図１６３（ａ）は、滞在状態が「低確」である場合に参照されるＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルであり、図１６３（ｂ）は、滞在状態が「高確」である場合に参照されるＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルであり、図１６３（ｃ）は、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルである。
【１６００】
図１６３のＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルは、図１２４の抽籤フラググループ１４での抽籤フラググループ（「はずれ」「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」）毎にＮＡＴ中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「＋高確保障カウンタ○○○加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。
【１６０１】
［１２－７－３７．ＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブル］
続いて、図１６４は、Ｖストック１個獲得の当否を決定するＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤に用いるＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブルである。
【１６０２】
図１６４のＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブルは、図１２２の抽籤フラググループ

３での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Ｖストック１個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６０３】

［１２－７－３８．ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図１６５は、ＢＢ前兆のゲーム数を決定するＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤に用いるＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【１６０４】

図１６５のＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「２Ｇ」「３Ｇ」「４Ｇ」「５Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６０５】

［１２－７－３９．ＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル］

続いて、図１６６は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【１６０６】

図１６６のＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図１２５の抽籤フラググループ２３での抽籤フラググループ（「ベル」「ＪＡＣ３」「中チェ」）毎にレゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「０ポイント」「３ポイント」「５ポイント」「１０ポイント」「２０ポイント」「３０ポイント」「５０ポイント」「１００ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６０７】

［１２－７－４０．ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル］

続いて、図１６７は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【１６０８】

図１６７のＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図１２４の抽籤フラググループ１６での抽籤フラググループ（「強稀役」「中チェ」）毎にＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「１０ポイント」「２０ポイント」「３０ポイント」「５０ポイント」「１００ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６０９】

［１２－７－４１．ＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブル］

続いて、図１６８は、Ｖストック１個の獲得の当否を決定するＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤に用いるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤である。図１６８（ａ）は、「ＳＣレベル１」の場合に参照されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルであり、図１６８（ｂ）は、「ＳＣレベル２」の場合に参照されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルであり、図１６８（ｃ）は、「ＳＣレベル３」の場合に参照されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルである。

【１６１０】

図１６８（ａ）～（ｃ）のＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルは、図１２４の抽籤フラググループ１７での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎にＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Ｖストック１個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６１１】

［１２－７－４２．ＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブル］

続いて、図１６９は、Ｖストック１個の獲得の当否を決定するＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤に用いるＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブルである。

【１６１２】

図１６９のＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブルは、図１２４の抽籤

フラググループ１７での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎にＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Ｖストック１個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６１３】

［１２－７－４３．ＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図１７０は、ストックチャンス（ＳＣ）終了時の高確保障ゲーム数を決定するＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤に用いるＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブルである。

【１６１４】

図１７０のＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブルは、ＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤の抽籤結果（「１０Ｇ」、「２０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６１５】

［１２－７－４４．ＳＡＴ継続抽籤テーブル］

続いて、図１７１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の次セットの継続の当否を決定するＳＡＴ継続抽籤に用いるＳＡＴ継続抽籤テーブルである。

【１６１６】

図１７１のＳＡＴ継続抽籤テーブルは、設定値（「設定１，２，３」「設定４，５」「設定６」）毎にＳＡＴ継続抽籤の抽籤結果（「非継続」、「継続」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６１７】

［１２－７－４５．ＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブル］

続いて、図１７２は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）で獲得可能なメダルの上乗せ枚数を決定するＳＡＴ差枚上乗せ抽籤に用いるＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブルである。

【１６１８】

図１７２のＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブルは、図１２４の抽籤フラググループ１８での抽籤フラググループ（「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にＳＡＴ差枚上乗せ抽籤の抽籤結果（「＋０枚」「＋１０枚」「＋２０枚」「＋３０枚」「＋５０枚」「＋１００枚」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６１９】

［１２－７－４６．ナビ発生モード抽籤テーブル］

続いて、図１７３は、ナビ発生モード（「高」、「低」）を抽籤するナビ発生モード抽籤に用いるナビ発生モード抽籤テーブルである。図１７３（ａ）は、ナビ発生モードが「高」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルであり、図１７３（ｂ）は、ナビ発生モードが「低」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルである。

【１６２０】

図１７３（ａ）、（ｂ）のナビ発生モード抽籤テーブルは、設定値（「設定１」～「設定６」）毎にナビ発生モード抽籤の抽籤結果（「高」「低」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６２１】

［１２－７－４７．ナビ発生抽籤テーブル］

続いて、図１７４は、ナビ発生の当否を決定するナビ発生抽籤に用いるナビ発生抽籤テーブルである。

【１６２２】

図１７４のナビ発生抽籤テーブルは、ナビ発生モード（「高」「低」）毎にナビ発生抽籤の抽籤結果（「ナビなし」「ナビあり」）についての抽籤値の情報を規定する。

【１６２３】

［１２－７－４８．エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図１７５は、ＢＢ及びエクストラＢＢの初期ゲーム数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤に用いるエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルである。図１７５（ａ）は、同色ＢＢ当籤時に参照されるエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルであり、図１７５（ｂ）は、異色ＢＢ当籤時に参照されるエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テー

ブルである。
【１６２４】
図１７５（ａ）、（ｂ）のエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルは、ＣＺモード（「モードＡ」～「モードＤ」）毎にエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤の抽籤結果（「２０Ｇ」「３０Ｇ」「２４Ｇ」「５０Ｇ」「７０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１６２５】
［１２－７－４９．エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル］
続いて、図１７６は、ＢＢ及びエクストラＢＢのゲームの加算ゲーム数を決定するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤に用いるエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルである。図１７６（ａ）は、遊技で１減算後のエクストラＢＢのゲームの残り回数が０である場合に参照されるエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルであり、図１７６（ｂ）は、遊技で１減算後のエクストラＢＢのゲームの残り回数が１以上である場合に参照されるエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルである。
【１６２６】
図１７６（ａ）、（ｂ）のエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルは、図１２５の抽籤フラググループ１９での抽籤フラググループ（「ＢＡＲリプ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にエクストラＢＢゲーム加算数抽籤の抽籤結果（「０」「５Ｇ」「１０Ｇ」「２０Ｇ」「３０Ｇ」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１６２７】
［１２－７－５０．ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル］
続いて、図１７７は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。
【１６２８】
図１７７のＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得抽籤テーブルは、図１２５の抽籤フラググループ２０での抽籤フラググループ（「はずれ」「ＪＡＣ役３」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」）毎にＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「０ポイント」「３ポイント」「１０ポイント」「２０ポイント」「３０ポイント」「５０ポイント」「１００ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。
【１６２９】
［１２－８．主制御回路の動作説明］
次に、図１７８～図１８９を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、第１の遊技機であるパチスロ機１と同様の処理については説明を省略又は簡略に説明する。
【１６３０】
［１２－８－１．メインＣＰＵの制御によるパチスロのメイン処理］
初めに、図１７８を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により実行されるパチスロ１のメイン処理（主要動作処理）について説明する。
【１６３１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（ステップＳ２００１）。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。
【１６３２】
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（ステップＳ２００２）。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。
【１６３３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（ステップＳ２００３）。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。

【１６３４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（ステップＳ２００４）。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。

【１６３５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時状態制御処理を行う（ステップＳ２００５）。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。

【１６３６】

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（ステップＳ２００６）。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、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。

【１６３７】

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（ステップＳ２００７）。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。

【１６３８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（ステップＳ２００８）。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。

【１６３９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（ステップＳ２００９）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、リール制御処理（図３２のステップ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。

【１６４０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（ステップＳ２０１０）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って図柄コード格納処理が行われる。

【１６４１】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（ステップＳ２０１１）。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。
【１６４２】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動判定処理を行う（ステップＳ２０１２）。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。
【１６４３】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（ステップＳ２０１３）。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回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。
【１６４４】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（ステップＳ２０１４）。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。
【１６４５】
　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（ステップＳ２０１５）。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。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。
【１６４６】
　このように、パチスロ機１では、上述のＳ２００１～Ｓ２０１５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。
【１６４７】
　図１７８のステップＳ２００１～Ｓ２０１５の各処理は、図２３のステップＳ２～Ｓ１６の各処理と基本的に同様であるが、第４の遊技機であるパチスロ機１の仕様に合うように図２３のステップＳ２～Ｓ１６の各処理を変更したものである。
【１６４８】
　なお、メイン制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）からサブ制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）へ送信される内部当籤役の情報は、図１７９(ａ)、（ｂ）に一例を示す通りである。特賞フラグ（「非当籤」「Ｆ_赤７同色」「Ｆ__白同色」「Ｆ__赤７異色」「Ｆ__白異色」では図１７９(ａ)に示すように特賞番号がそのままメイン制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）からサブ制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）へ送信される。一方で

、メインフラグ（図７８～図１０４の当籤役（「内部当籤役」と記載する場合もある）では図１７９(ａ)に示すようにサブフラグ番号に変換されてメイン制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）からサブ制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）へ送信される。

【１６４９】

なお、遊技開始時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出又は遊技終了時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出として、例えば、次のようなものが用意されている。一般ＡＴ（ＮＡＴ）非継続後のチャンスゾーン（ＣＺ種別「ＡＣＺ」）終了時の３ｏｆｆ（払出）後、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）非継続時の３ｏｆｆ（払出）後に発生するロック時間「３０００ｍｓ」のロック演出がある。また、名称「Ｆ＿赤７同色」単独当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤時のスタートレバー７操作時に発生するロック時間「６３７６６．６７ｍｓ」のロック演出がある。また、名称「Ｆ＿白同色」＋「Ｆ＿中チェリプ」当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤後のＢＢフラグ間中、内部当籤役「はずれ」のスタートレバー７操作時に発生するロック時間「５８４３３．３３ｍｓ」のロック演出がある。また、ＢＢ間ゲーム数カウンタの値が「１０００」到達時の３ｏｆｆ（払出）後に発生するロック時間「１１２３９ｍｓ」のロック演出がある。また、次ゲームから特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の遊技となる遊技の３ｏｆｆ（払出）後に発生するロック時間「１１２３２ｍｓ」のロック演出がある。ＢＢ作動時に発生するロック時間「７２００ｍｓ」のロック演出がある。また、ＢＢ終了時（エクストラＢＢへ移行するＢＢ終了時を除く）またはエクストラＢＢ終了時に発生するロック時間「４３００ｍｓ」のロック演出がある。なお、ロック時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【１６５０】

また、ロックコマンドが発生しない遊技ウェイトとして、次のようなものが用意されている。上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）移行時、又は、ＢＢ終了後上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始時のスタートレバー７操作時に発生するウェイト時間「４０００ｍｓ」の移行ウェイトがある。上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）移行時、又は、ＢＢ終了後上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始時のＢＥＴ時に発生するウェイト時間「４０００ｍｓ」の移行ウェイトがあり、当該移行ウェイト中もスタートレバー７の操作は受け付けられる。なお、ウェイト時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【１６５１】

［１２－８－２．遊技状態毎の各種抽籤を含む各種処理の内容］

続いて、図１８０～図１８９を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が、遊技状態毎に行う各種抽籤を含む各種処理の詳細について説明する。なお、図１１５～図１１８を用いた報知（ＡＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローの説明において、各遊技状態間の遷移の詳細について説明したため、ここでは、各遊技状態間の遷移については説明を省略又は簡略に説明する。また、図１１５～図１１８で説明したフリーズ抽籤やそれに関連する処理など一部の抽籤を含む一部の処理については省略する。

【１６５２】

なお、メインＣＰＵ１０１は、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間での消化ゲーム数を管理する有利区間消化ゲーム数カウンタ（遊技数カウンタ）を「０」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎に有利区間消化ゲーム数カウンタに「＋１」加算する。また、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間でのメダルの獲得枚数を管理するＭＹカウンタを「０」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎にＭＹカウンタに「＋獲得枚数（＝払出枚数－投入枚数）」を加算し、加算後のＭＹカウンタの値が０未満である場合にはＭＹカウンタの値を「０」に補正する。有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「３０００」（「３０００」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。）に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行し、ＭＹカウンタの値が「２４００」（「２４００」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。）に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行する制御を行う。

【１６５３】
［１２－８－２－１．通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理］
初めに、図１８０を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、図１８０の各種抽籤はスタートレバー７の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。
【１６５４】
主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ１を参照して決定結果の抽籤フラグに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」である場合に、図１２６（ａ）、（ｂ）の有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルのうちの変換結果の抽籤フラググループに対応する有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブルを参照して有利区間移行・ＣＺモード抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「移行」を含む場合は有利区間への移行に当籤であり、同時に、抽籤結果のＣＺモードをＣＺモードカウンタにセットする。
【１６５５】
変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図１２６（ａ）の一例では、必ず有利区間への移行に当籤する。一方、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」である場合、図１２６（ｂ）の一例では、有利区間への移行に非当籤となる場合があるが、当籤すれば遊技に最も有利な「ＣＺモードＤ」となることが決定する。
【１６５６】
メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行に当籤した場合には、図１２７の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて初期レゾナンスポイント抽籤を行い、当籤した初期レゾナンスポイント数をレゾナンスポイントカウンタにセットする。
【１６５７】
メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行に当籤した場合には、図１２８の次回ＣＺＲ発動抽籤テーブルを参照して次回ＣＺＲ発動抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、次回ＣＺＲ発動抽籤に当籤した場合、次に行うＣＺのＣＺ種別が「ＣＺＲ」になるように管理するとともに、Ｖストックを１個獲得する。ただし、通常（有利区間）に移行する場合を除いて、通常（非有利区間）の終了時にＶストックカウンタの値を「＋１」加算する。一方、通常（有利区間）に移行する場合には、後のＣＺへの移行に当籤したときにＶストックカウンタの値を「＋１」加算する。
【１６５８】
メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行に当籤した場合には、図１２９のＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてＢＢ間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をＢＢ間ゲーム数カウンタにセットする。なお、図１２９の一例では、高設定ほどＢＢ間ゲーム数の初期値が大きくなる。
【１６５９】
なお、ＢＢ間ゲーム数初期値抽籤は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外にＢＢ（名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白同色」「Ｆ＿赤異色」「Ｆ＿白異色」）に当籤し、ＢＢ（名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白同色」「Ｆ＿赤異色」「Ｆ＿白異色」）に入賞してＢＢが開始される場合にも実施される。
【１６６０】
メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行に当籤した場合、Ｖストックカウンタが管理するＶストックの個数は「０」個であるので、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ２を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラグループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラグループが「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図１３１～図１３３のＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウ

ンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤を行う。ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤の抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」又は「Ｖストック２個獲得」を含む場合は、ＣＺへの移行に当籤であり、抽籤結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタの値に加算する。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「フェイクパターン１」又は「フェイクパターン２」又は「フェイクパターン３」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図１３１～図１３３の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、ＣＺへの移行の期待値が高くなる。

【１６６１】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤遊技で有利区間移行に当籤した場合、図１３５（ａ）、（ｂ）のＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルのうちのＶストックカウンタが管理する現時点のＶストックの個数に対応するＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてＢＢ当籤時ＣＺ抽籤を行う。ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤後のＶストックカウンタの値が「０」であるときのＢＢ当籤時ＣＺ抽籤の抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」又は「Ｖストック２個獲得」を含む場合は、ＣＺへの移行に当籤であり、抽籤結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタの値に加算する。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「フェイクパターン１」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図１３５（ａ）、（ｂ）の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、Ｖストックの獲得個数の期待値が高くなる。

【１６６２】

メインＣＰＵ１０１は、有利区間移行に当籤した場合、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン１」又は「フェイクパターン２」又は「フェイクパターン３」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル（「テーブル１」～「テーブル８」）を生成する。そして、メインＣＰＵ１０１は図１３６のＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいてＣＺ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するようにＣＺ前兆のゲーム数を決定して決定したＣＺ前兆ゲーム数をＣＺ前兆カウンタにセットする。ＣＺ前兆カウンタは、ＣＺ前兆中に１ゲーム消化する度に「１」減算される。ただし、ＢＢフラグ間（図１１５の通常フラグ間（非有利区間））ではＣＺ前兆ゲーム数抽籤は行われない。

【１６６３】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤遊技で、図１３７のＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＢＢ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＢＢ前兆のゲーム数をＢＢ前兆カウンタにセットする。ＢＢ前兆カウンタは、ＢＢ前兆中に１ゲーム消化する度に「１」減算される。

【１６６４】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１３８（ａ）～（ｃ）の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、１ゲーム消化する度に「１」減算され、高確保障カウンタが「１」から「０」になると滞在状態カウンタの値は下位の「低確」に変更される。

【１６６５】

なお、メインＣＰＵ１０１は、有利区間への移行に当籤し、ＣＺ前兆カウンタが「０」の場合には、通常（非有利区間）から通常（有利区間）へ移行する。有利区間への移行に当籤し、ＣＺ前兆カウンタが「０」以外の場合には、通常（非有利区間）からＣＺ前兆へ

移行する。なお、ＣＺ前兆カウンタは、ＣＺへの移行に当籤していない場合でも「０」以外の値となることがあるが、図１１５～図１１８を用いた説明ではＣＺへの移行に当籤していなくてもＣＺ前兆カウンタに「０」以外がセットされる場合を省略しており、通常（非有利区間）からＣＺ前兆への移行では必ずＶストックが１個以上あるものとして説明している。

【１６６６】

なお、通常フラグ間（非有利区間）及び通常ＢＢ（非有利区間）においても、通常（非有利区間）と同様に、有利区間への移行抽籤やＣＺへの移行抽籤などが行われる。

【１６６７】

［１２－８－２－２．通常（有利区間）及びＣＺ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８１を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が通常（有利区間）及びＣＺ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８１の内容は、通常（有利区間）及びＣＺ前兆の他、通常フラグ間（有利区間）（図１１５参照）でも行われる場合がある。なお、図１８１の小役ＣＺ予備抽籤、ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤、ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤、ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤、ＢＢ前兆ゲーム数抽籤、通常中高確移行抽籤、高確転落抽籤、ＣＺモード移行抽籤、ＬＩ移行抽籤の各種抽籤はスタートレバー７の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤、ＢＢ間加算ゲーム数抽籤、ＣＺ報酬抽籤の各種抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１６６８】

通常（有利区間）では遊技開始時のＶストックカウンタが管理するＶストックの個数は「０」であり、ＣＺ前兆ではＶストックカウンタが管理するＶストックの個数は「０」又は「１」以上である。なお、図１１５～図１１８を用いた説明では、ＣＺ前兆の最初のゲームの開始時にＶストックが「０」個の場合もあるが、当該場合を省略している。

【１６６９】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、Ｖストックカウンタが管理するゲーム開始時のＶストックの個数が「０」である場合に、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「ベル」「ＪＡＣ役３」であるときには、図１３０の小役ＣＺ予備抽籤テーブルを参照してＣＺモードカウンタが管理する現時点のＣＺモードに基づいて小役ＣＺ予備抽籤を行う。なお、図１３０の一例では、ＣＺモードの「モードＡ」、「モードＢ」、「モードＣ」、「モードＤ」の順に、「小役ＣＺ抽籤実施あり」に当籤の期待値が高くなっている。そして、抽籤フラグが「ベル」「ＪＡＣ役３」である場合には「小役ＣＺ抽籤実施あり」に当籤のときにＣＺへの移行の抽籤（ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤）が行われることになる。このため、ＣＺモードの「モードＡ」、「モードＢ」、「モードＣ」、「モードＤ」の順に、ＣＺへの移行の期待値が高くなる。

【１６７０】

メインＣＰＵ１０１は、ゲーム開始時のＶストックの個数が「０」である場合に、（１）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「ＪＡＣ役３」以外であるとき、又は、（２）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「ＪＡＣ役３」であり且つ小役ＣＺ予備抽籤の抽籤結果が「小役ＣＺ抽籤実施あり」であるとき、図１２２の抽籤フラググループ２を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図１３１～図１３３のＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤を行う。ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤の抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」又は「Ｖストック２個獲得」を含む場合は、ＣＺへの移行に当籤であり、抽籤結果のＶストックの獲得個数

をＶストックカウンタの値に加算する。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「フェイクパターン１」又は「フェイクパターン２」又は「フェイクパターン３」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図１３１～図１３３の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、ＣＺへの移行の期待値が高くなる。

【１６７１】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤遊技で、図１３５（ａ）、（ｂ）のＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルのうちのＶストックカウンタが管理する現時点のＶストックの個数に対応するＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてＢＢ当籤時ＣＺ抽籤（Ａ）を行う。ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤（Ａ）開始前のＶストックの個数が「０」であるときのＢＢ当籤時ＣＺ抽籤（Ａ）の抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」又は「Ｖストック２個獲得」を含む場合は、ＣＺへの移行に当籤であり、抽籤結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタの値に加算する。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「フェイクパターン１」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。

【１６７２】

メインＣＰＵ１０１は、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン１」又は「フェイクパターン２」又は「フェイクパターン３」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル（「テーブル１」～「テーブル８」）を生成する。そして、メインＣＰＵ１０１は図１３６のＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいてＣＺ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するようにＣＺ前兆のゲーム数を決定し、決定したＣＺ前兆のゲーム数が、ＣＺ前兆カウンタが管理する当該ゲームで「１」減算後のＣＺ前兆のゲーム数より大きい場合には当該決定したＣＺ前兆のゲーム数をＣＺ前兆カウンタにセットする。ＣＺ前兆カウンタは、ＣＺ前兆中に１ゲーム消化する度に「１」減算される。

【１６７３】

メインＣＰＵ１０１は、Ｖストックカウンタが管理する現時点のＶストックの個数が「０」である場合に、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「ＪＡＣ役３」であるときに、図１４１のＣＺモード移行抽籤テーブルを参照してＣＺモードが管理する現時点のＣＺモードに基づいてＣＺモード移行抽籤を行う。抽籤結果が「モード維持」の場合にはＣＺモードカウンタを更新せず、抽籤結果が「１段階アップ」の場合には１段階アップしたＣＺモードをＣＺモードカウンタにセットする（「ＣＺモードＡ」→「ＣＺモードＢ」、「ＣＺモードＢ」→「ＣＺモードＣ」、「ＣＺモードＣ」→「ＣＺモードＤ」、「ＣＺモードＤ」→「ＣＺモードＤ」）。

【１６７４】

メインＣＰＵ１０１は、ＣＺモードカウンタが管理する現時点のＣＺモードが「モードＡ」であり、Ｖストックカウンタが管理する現時点のＶストックの個数が「０」である場合のＢＢ当籤遊技で、図１４３のＬＩ移行抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてＬＩ移行抽籤を行う。抽籤結果が「当籤」の場合、通常（有利区間）からリミット（ＬＩ）に移行することになる。なお、図１４３の一例では、高設定ほど、ＬＩ移行抽籤に当籤してリミット（ＬＩ）に移行する確率が高くなっている。

【１６７５】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、Ｖストックカウンタが管理するゲーム開始時のＶストックの個数が「１」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合には、図１３４のＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤を行い、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」又は「Ｖストック２個獲得」である場合は、抽籤

結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタの値に加算する。ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤によりＶストックの個数が「１」個から「２」個以上になった場合において、ＣＺ前兆カウンタの値が「３」以上である場合には、ＣＺ前兆カウンタの値を「＋２」加算する。

【１６７６】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢに当籤した場合に、図１３５（ａ）、（ｂ）のＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルのうちのＶストックカウンタが管理する現時点のＶストックの個数に対応するＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてＢＢ当籤時ＣＺ抽籤（Ｂ）を行う。抽籤結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタの値に加算する。また、メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「フェイククリア」を含む場合はＣＺ前兆カウンタの値を初期値に戻す（「０」に戻す）。

【１６７７】

ＬＩ移行抽籤又はＢＢ当籤時ＣＺ抽籤（Ｂ）に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ６以外のＢＢ当籤遊技で、図１３７のＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＢＢ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＢＢ前兆のゲーム数をＢＢ前兆カウンタにセットする。ＢＢ前兆カウンタは、ＢＢ前兆中に１ゲーム消化する度に「１」減算される。

【１６７８】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１３８（ａ）～（ｃ）の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、１ゲーム消化する度に「１」減算され、高確保障カウンタが「１」から「０」になると滞在状態カウンタは下位の「低確」に変更される。

【１６７９】

メインＣＰＵ１０１は、滞在状態カウンタが管理する滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「１」であり（当該ゲームで高確保障カウンタの値が「１」から「０」になり）、且つ、図１２０を参照して内部当籤役を変換した結果の抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図１３９の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「通常（有利区間）」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果を滞在状態カウンタにセットする。

【１６８０】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２１を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ５を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ＪＡＣ３」「中チェ」である場合、図１４０（ａ）～（ｃ）の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルのうち現時点の設定に対応する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタの値に加算する。

【１６８１】

メインＣＰＵ１０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行することが確定していない状態、且つ、一般遊技状態（ＲＴ０～Ｒ３、ＲＴ６）（ＢＢ当籤遊技を除く）、且つ、内部当籤役を図１２１を参照して変換した抽籤フラグが「ＪＡＣ役３」である遊技で、図１４２のＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブルを参照してＣＺモードカウンタが管理する現時点のＣＺモードに基づいてＢＢ間ゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＢＢ間ゲーム数カウンタの値に加算する。なお、ＢＢ間ゲーム数カウンタは、一般遊技状態（ＲＴ０～Ｒ３、ＲＴ６）（ＢＢ当籤遊技を除く）の毎遊技「＋１」加算される。

【１６８２】
有利区間中の各種遊技状態において、（１）「Ｆ＿７揃いリプ」に当籤するという条件、又は、（２）ＲＴ６でＢＢに当籤するという条件、又は、（３）エクストラＢＢ中にＢＢに当籤するという条件のいずれかの条件の成立により（これらの条件を「特殊直撃処理条件」と記載する、）、特殊直撃処理が行われる。メインＣＰＵ１０１は、通常（有利区間）又はＣＺ前兆において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算するとともに、ＣＺ報酬抽籤を行い、次遊技から上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。ＣＺ報酬抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。
【１６８３】
メインＣＰＵ１０１は、通常（有利区間）においてＣＺ前兆ゲーム数抽籤によりＣＺ前兆カウンタに「０」以外の値がセットされた場合、通常（有利区間）からＣＺ前兆へ移行する。なお、ＣＺ前兆カウンタはＣＺへの移行に当籤していない場合でも「０」以外の値となることがあるが、図１１５～図１１８を用いた説明ではＣＺへの移行に当籤していなくてもＣＺ前兆カウンタに「０」以外がセットされる場合を省略しており、通常（有利区間）からＣＺ前兆への移行では必ずＶストックが１個以上あるものとして説明している。
【１６８４】
また、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ前兆においてＣＺ前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、ＣＺ前兆カウンタの値が「１」→「０」となった場合）、Ｖストックカウンタが管理するＶストックの個数が「１」以上であれば、ＣＺ前兆から初当たりＣＺへ移行し、Ｖストックの個数が「０」であれば、ＣＺ前兆から通常（有利区間）へ移行する。なお、図１１５～図１１８を用いた説明では後者（ＣＺ前兆から通常（有利区間）への移行）を省略している。
【１６８５】
［１２－８－２－３．チャンスゾーン（ＣＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理］
続いて、図１８２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がチャンスゾーン（ＣＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８２では、初当たりＣＺと継続ＣＺとをまとめ説明する。なお、後述の第１ＣＺ成功抽籤及び第２ＣＺ成功抽籤はスタートレバー７の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられ、ＣＺ報酬抽籤、ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤、次回ＣＺＲ発動抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。
【１６８６】
チャンスゾーン（ＣＺ）には３つのＣＺ種別「ＮＣＺ」「ＡＣＺ」「ＣＺＲ」が設けられており、初当たりＣＺは次回ＣＺＲ発動抽籤でＣＺ種別「ＣＺＲ」の発動に当籤しなかった場合にはＣＺ種別「ＮＣＺ」である。ＣＺ種別の「ＣＺＲ」、「ＡＣＺ」、「ＮＣＺ」の順に、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に関して有利になっている。
【１６８７】
ＣＺ種別「ＮＣＺ」のＣＺである場合、ＣＺ種別「ＡＣＺ」の初回のＣＺである場合、ＣＺ種別「ＣＺＲ」である場合、ＣＺのゲームの残り回数であるＣＺゲーム数「１１」をＣＺゲーム数カウンタにセットする。また、ＣＺ種別「ＡＣＺ」の２回目以降のＣＺである場合、前回のＣＺでの最終１ゲーム前のゲームで第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」へ書き換えが発生しているときにはＣＺゲーム数「６」をＣＺゲーム数カウンタにセットし、それ以外の場合にはＣＺゲーム数「１１」をＣＺゲーム数カウンタにセットする。ＣＺゲーム数カウンタは、ＣＺ中に１ゲーム消化する度に「１」減算される。

【１６８８】
１ゲーム目から最終２ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）までのゲームで、メインＣＰＵ１０１は、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ８を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤の場合、又は、ＢＢ非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、後述の第１ＣＺ成功抽籤を行う。なお、第４の遊技機におけるパチスロ機１では、ＢＢ非当籤の場合に変換結果の抽籤フラググループが「中チェ」になることはない。また、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第２ＣＺ成功抽籤を行う。

【１６８９】
第１ＣＺ成功抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ重複当籤の場合には、図１４４（ａ）の第１ＣＺ成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第１ＣＺ成功抽籤を行い、ＢＢ非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、図１４４（ｂ）の第１ＣＺ成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第１ＣＺ成功抽籤を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に当籤した場合（抽籤結果が「当籤」を含む場合）、抽籤結果が「当籤＋Ｖランク１ｕｐ」の場合にはＶランクカウンタが管理するＶランクを１段階アップし（「Ｖランク１」→「Ｖランク２」、「Ｖランク２」→「Ｖランク３」、「Ｖランク３」→「Ｖランク４」、「Ｖランク４」→「Ｖランク４」）、抽籤結果が「当籤＋Ｖランク２ｕｐ」の場合にはＶランクカウンタが管理するＶランクを２段階アップする（「Ｖランク１」→「Ｖランク３」、「Ｖランク２」→「Ｖランク４」、「Ｖランク３」→「Ｖランク４」、「Ｖランク４」→「Ｖランク４」）。なお、Ｖランクカウンタは有利区間移行の当籤時に「Ｖランク１」が設定される。

【１６９０】
なお、図１４４（ａ）、（ｂ）の一例では、第４の遊技機であるパチスロ機１では、第１ＣＺ成功抽籤では必ずＳＺへの移行に当籤することになる。つまり、ＢＢ当籤、又は、抽籤フラググループ８での抽籤フラググループ「弱稀役」「強稀役」（稀役）になる内部当籤役の当籤により、必ずＳＺへの移行に当籤することになる。

【１６９１】
１ゲーム目から最終２ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「３」であるゲーム）までのゲームでの第２ＣＺ成功抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４５（ａ）～（ｃ）の第２ＣＺ成功抽籤テーブルのうちのＣＺ種別カウンタが管理する現時点のＣＺ種別に対応する第２ＣＺ成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目（「１～最終２Ｇ前」）に基づいて第２ＣＺ成功抽籤を行う。なお、図１４５（ａ）～（ｃ）の一例では、第２ＣＺ成功抽籤は、ＣＺ種別「ＮＣＺ」「ＡＣＺ」よりもＣＺ種別「ＣＺＲ」の方がＳＺへの移行の当籤確率が高くなっている。

【１６９２】
１ゲーム目から最終３ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「４」であるゲーム）までのゲームでＣＺからＳＺへの移行に当籤しなかった場合には、２ゲーム目から最終２ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「３」であるゲーム）までのゲームで、前述の第１ＣＺ成功抽籤又は前述の第２ＣＺ成功抽籤が行われる。

【１６９３】
最終２ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「３」であるゲーム）でＣＺからＳＺへの移行に当籤しなかった場合には、最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）で、メインＣＰＵ１０１は、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラグループ８を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラグループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤の場合、又は、ＢＢ非当籤で変換結果の抽籤フラグループが「弱稀役

」「強稀役」である場合、前述の第１ＣＺ成功抽籤を行う。また、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第２ＣＺ成功抽籤を行う。

【１６９４】

最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）での第２ＣＺ成功抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４５（ａ）～（ｃ）の第２ＣＺ成功抽籤テーブルのうちのＣＺ種別カウンタが管理する現時点のＣＺ種別に対応する第２ＣＺ成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目（「最終１Ｇ前」）に基づいて第２ＣＺ成功抽籤を行う。なお、図１４５（ａ）～（ｃ）の一例では、第２ＣＺ成功抽籤は、ＣＺ種別「ＮＣＺ」「ＡＣＺ」よりもＣＺ種別「ＣＺＲ」の方がＳＺへの移行の当籤確率が高くなっている。

【１６９５】

最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）での第２ＣＺ成功抽籤でＣＺからＳＺへの移行に非当籤の場合には、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ種別「ＮＣＺ」且つＶストック個数「２」以上の場合、又は、ＣＺ種別「ＡＣＺ」且つＶストック個数「１」以上の場合、Ｖストックを１個消費して（Ｖストックカウンタの値を「１」減算して）、最終１ゲーム前の第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。

【１６９６】

また、最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）での第２ＣＺ成功抽籤でＣＺからＳＺへの移行に非当籤の場合には、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ種別「ＣＺＲ」の場合、ＣＺ種別カウンタを「ＣＺＲ」から「ＡＣＺ」に変更し、最終１ゲーム前の第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。なお、ＣＺ種別「ＮＣＺ」、「ＡＣＺ」の場合のように、Ｖストック「１個」を消費しない。

【１６９７】

最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）で第１ＣＺ成功抽籤または第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」を含む）とならなかった場合には、最終ゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「１」であるゲーム）で、メインＣＰＵ１０１は、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ８を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤の場合、又は、ＢＢ非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、前述の第１ＣＺ成功抽籤を行う。なお、最終ゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「１」であるゲーム）では第２ＣＺ成功抽籤は行われない。

【１６９８】

最終ゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「１」であるゲーム）で第１ＣＺ成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺからＳＺに移行できずに通常（有利区間）に戻る場合のＣＺモードを決定するために、図１４７のＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてＣＺ失敗時ＣＺモード移行抽籤を行い、抽籤結果をＣＺモードカウンタにセットする。なお、図１４７の一例では、「設定１，２」、「設定３，４」、「設定５，６」の順に、遊技に有利なＣＺモードに当籤する確率が高い。

【１６９９】

メインＣＰＵ１０１は、最終ゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「１」であるゲーム）で第１ＣＺ成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、図１２８の次回ＣＺＲ発動抽籤テーブルを参照して次回ＣＺＲ発動抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、次回ＣＺＲ発動抽籤に当籤した場合、次に行うＣＺのＣＺ種別がＣＺ種別「ＣＺＲ」になるように管理するとともに、Ｖストックを１個獲得する。ただし、後のＣＺへの移行に当籤したときにＶストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１７００】
　１ゲーム目のゲームから最終ゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「１」であるゲーム）までのゲームで第１ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」を含む場合、又は、１ゲーム目から最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）までのゲームで第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」は含まない）を含む場合、メインＣＰＵ１０１は、図１２１を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ９を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図１４６（ａ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。また、メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「リプチェ」の場合、図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットし、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。
【１７０１】
　また、最終１ゲーム前のゲーム（ＣＺゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「２」であるゲーム）で第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合、メインＣＰＵ１０１は、抽籤フラググループが「その他」「リプチェ」にかかわらず、図１４６（ａ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。なお、第４の遊技機であるパチスロ機１では、抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合には、図１４６（ａ）の一例では、ＳＺ種別「ＳＺ種別６」～「ＳＺ種別８」の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行せず、レゾナンスポイントも付与されないようになっている。
【１７０２】
　メインＣＰＵ１０１は、ＣＺにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。
【１７０３】
　メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ失敗であり（１ゲーム目ゲームからＣＺゲーム数カウンタが「１」から「０」になる最終ゲームまでのゲーム区間に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に当籤（非当籤から書き換えられた当籤を含む）せず）、且つ、通常（有利区間）移行条件に合致しない場合、通常（非有利区間）に移行する。
【１７０４】
　メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ失敗であり、且つ、ＣＺ種別が「ＮＣＺ」である場合（通常（有利区間）移行条件）、通常（有利区間）に移行する。
【１７０５】
　メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ成功の場合（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に当籤（非当籤から当籤に書き換えられた場合を含む）した場合）、ＡＴ準備を経由して上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）へ移行し、又は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）へ移行する。
【１７０６】
　また、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる値（ＳＡＴ移行遊技数）となった場合、又は、ＭＹカウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる（ＳＡＴ移行遊技数メダル数、例えば１８００）に到達した場合など、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へ移行する。
【１７０７】
［１２－８－２－４．上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理］
　続いて、図１８３を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし

、図１８３の内容は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の他、ＡＴ中フラグ間（図１１５参照）でも行われる場合がある。なお、図１８３の各種抽籤は、スタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。なお、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の各種の抽籤を含む各種の処理と、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）から移行するＡＴ中フラグ間の各種の抽籤を含む各種の処理とを合わせて説明する。

【１７０８】

ＳＺには８つのＳＺ種別「ＳＺ種別１」～「ＳＺ種別８」が設けられており、ＳＺ種別「ＳＺ種別１」～「ＳＺ種別８」のＳＺは終了条件や一般ＡＴ（ＮＡＴ）で行うゲームのゲーム数（ＮＡＴのゲームの残り回数）の抽籤方法が異なっている。

【１７０９】

ＳＺ突入時にはＣＺ報酬抽籤によりＳＺ種別が決まっており、メインＣＰＵ１０１は、初期処理として、

ＳＺ種別カウンタが「ＳＺ種別１」である場合、ＳＺのゲームの残り回数を管理するＳＺゲーム数カウンタに「１」をセットし、

「ＳＺ種別２」である場合、一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数を管理するＮＡＴゲーム数カウンタに「２０」をセットし、

「ＳＺ種別３」である場合、ＮＡＴのゲームの残り回数に加算ゲーム数を上乗せする残り上乗せ回数（ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤を行う残り抽籤回数）を管理する上乗せ回数カウンタに「５」をセットし、

「ＳＺ種別４」である場合、ＳＺゲーム数カウンタに「５」をセットし、

「ＳＺ種別５」である場合、ＳＺモードカウンタに「ＳＺモード４」をセットし、

「ＳＺ種別６」～「ＳＺ種別８」の場合にはＳＺモードカウンタにＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果に基づくＳＺモードをセットする。

【１７１０】

「ＳＺ種別６」～「ＳＺ種別８」の場合に初期処理として行われるＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１５８のＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルを参照して契機（「ＳＺ種別６～ＳＺ種別８開始時」）に基づいてＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤を行い、「ＳＺモード１」を抽籤結果のアップ段階分アップさせたＳＺモード（抽籤結果が「ＳＺモード０段階ｕｐ」の場合は「ＳＺモード１」、「ＳＺモード１段階ｕｐ」の場合は「ＳＺモード２」、「ＳＺモード２段階ｕｐ」の場合は「ＳＺモード３」、「ＳＺモード３段階ｕｐ」の場合は「ＳＺモード４」）をＳＺモードカウンタにセットする。

【１７１１】

メインＣＰＵ１０１は、ＢＢに当籤した場合、ＢＢ前兆カウンタに「０」をセットし、ＳＺ種別に応じて、

「ＳＺ種別１」である場合には、ＳＺゲーム数カウンタを「１」減算する処理を行わず、

「ＳＺ種別３」である場合、上乗せ回数カウンタに「５」をセットし、

「ＳＺ種別４」である場合、ＳＺゲーム数カウンタに「５」をセットし、

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」である場合、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算し、ＳＺモードカウンタが管理するＳＺモードをＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果に基づいて更新し、さらに図１２０を参照して内部当籤役を変換した抽籤フラグが「中チェ」であり且つＳＺモードカウンタが管理するＳＺモードが「ＳＺモード２」以下である場合にはＳＺモードカウンタに「ＳＺモード３」を設定する。

【１７１２】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」の場合にＢＢ当籤時の処理として行われるＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１５８のＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルを参照して契機（「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード１」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード２」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード３」「ＢＢ当籤時＿ＳＺモード４」

）に基づいてＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤を行い、ＳＺモードカウンタが管理するＳＺモードをＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果に基づいて更新する。ただし、更新後のＳＺモードが「ＳＺモード４」を超えるような場合には、「ＳＺモード４」がＳＺモードカウンタにセットされる。

【１７１３】

ＳＺゲーム数カウンタは、「ＳＺ種別１」「ＳＺ種別４」のＳＺ、及び、「ＳＺ種別１」「ＳＺ種別４」のＳＺでは、１ゲーム消化する度に「１」減算される。ただし、ＳＺのＢＢ当籤遊技及びＡＴ中フラグ間ではＳＺゲーム数カウンタの減算は行われない。

【１７１４】

ＳＺ種別「ＳＺ種別１」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１４８のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。

【１７１５】

ＳＺ種別「ＳＺ種別１」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１４９のＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＶストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤を行い、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタの値に加算する。

【１７１６】

ＳＺ種別「ＳＺ種別１」のＳＺでは、ＳＺゲーム数カウンタの値が「１」減算されて「０」になった（「ＳＺ種別１」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７１７】

ＳＺ種別「ＳＺ種別２」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、終了役（ＳＢ、はずれ（ＢＢ重複を除く））以外に当籤した遊技で、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ２２を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」、「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１５０のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。さらに、メインＣＰＵ１０１は、終了役（ＳＢ、はずれ（ＢＢ重複を除く））以外に当籤し、ＳＺ種別「ＳＺ種別２」のＳＺでの５ゲーム以降の各ゲームの場合、Ｖストックカウンタを「＋１」加算する。

【１７１８】

ＳＺ種別「ＳＺ種別２」のＳＺでは、終了役に当籤した（「ＳＺ種別２」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７１９】

ＳＺ種別「ＳＺ種別３」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１１を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、上乗せ回数カウンタを「１」減算し、続いて、図１５１のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウン

タに加算する。さらに、メインＣＰＵ１０１は、トータルの加算ゲーム数（上乗せゲーム数）が１００ゲームに達する度にＶストックカウンタを「＋１」加算する。

【１７２０】

ＳＺ種別「ＳＺ種別３」のＳＺでは、ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤に続いて、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ２１を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「リプ」「稀役」である場合、図１５２の残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤を行い、抽籤結果が「残り上乗せ回数を元に戻す」であれば残り上乗せ回数カウンタの値を元の値（初期値：「５」）に戻す。

【１７２１】

ＳＺ種別「ＳＺ種別３」のＳＺでは、残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤に基づく残り上乗せ回数カウンタの更新後の値が「０」である（「ＳＺ種別３」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７２２】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺゲーム数カウンタが管理するＳＺのゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「２」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１５３のＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤を行う。ＳＺ種別４レベルは「レベル０」～「レベル５」の５段階あり、後述のＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤で利用され、ＳＺ種別４レベルのレベル値が大きい程、遊技者に有利となっている。また、ＳＺ種別４レベルカウンタはＳＺの開始時に「レベル０」にセットされている。メインＣＰＵ１０１は、ＳＺ種別４レベルカウンタが管理するＳＺ種別４レベルをＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新し、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理するＮＡＴのゲームの残り回数をＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新する。なお、抽籤結果に基づく更新後のＳＺ種別４レベルが「レベル５」を超える場合にはＳＺ種別４レベルカウンタに「レベル５」がセットされる。

【１７２３】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺゲーム数カウンタが管理するＳＺのゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「１」であり、且つ、ＢＢ非当籤である場合、図１５４のＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルを参照してＳＺ種別４レベルカウンタで管理されている現時点のＳＺ種別４レベルに基づいてＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を行い、抽籤結果が「当籤（＋１Ｇ）」である場合にはＮＡＴゲーム数カウンタに「＋１」加算し、ＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を繰り返し行う。抽籤結果が「非当籤」である場合にはＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤を繰り返し行わずに終了する。なお、図１５４の一例では、ＳＺ種別４レベルのレベル値が大きい程、抽籤結果が「当籤」となって一般ＡＴ（ＮＡＴ）での１ゲーム獲得できる確率が高くなる。

【１７２４】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺゲーム数カウンタが管理するＳＺのゲームの残り回数（当該ゲームを含む）が「１」である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラグループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラグループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラグループが「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」であ

る場合、図１５５のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。

【１７２５】

ＳＺ種別「ＳＺ種別４」のＳＺでは、ＳＺゲーム数カウンタの値が「１」減算されて「０」になった（「ＳＺ種別４」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７２６】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺの最初のゲームで、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１４９のＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤を行い、獲得した加算ゲーム数をＮＡＴゲーム数カウンタに加算する。

【１７２７】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、メインＣＰＵ１０１は、ＳＺモードカウンタが管理する現時点のＳＺモードが「ＳＺモード１」～「ＳＺモード３」であり、且つ、ＢＢ非当籤である遊技では、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２３の抽籤フラググループ１２を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１５６（ａ）～（ｃ）の狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルのうちのＳＺモードカウンタが管理している現時点のＳＺモードに対応する狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤を行い、抽籤結果のＳＺモードをＳＺモードカウンタにセットする。

【１７２８】

ただし、ＳＺモードカウンタが管理する現時点のＳＺモードが「ＳＺモード４」である場合、前述の狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤を行わずに、

（１）ＢＢ当籤・非当籤に関らずＶストックカウンタを「＋１」加算し、

（２）ＢＢ非当籤且つ抽籤フラググループ８での抽籤フラググループが「はずれ」の場合にはＣＺモードカウンタを「ＣＺモード４」から「ＣＺモード３」に書き換える。

【１７２９】

「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、

（１）狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード１」「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード２」「狙えあり（揃い）＋Ｖストック＿ＳＺモード３」である場合、又は、

（２）狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード１」「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード２」「狙えあり（非揃い）＿ＳＺモード３」であり、且つ、ＳＢに入賞した場合、又は、

（３）ＳＺモードカウンタが管理するＳＺモードが「ＳＺモード４」であり、かつ、ＢＢ非当籤の場合、

のいずれかとなった遊技の次遊技で図１５７のＶストック獲得数（ＶＺ種別５～８用）抽籤テーブルを参照してＶストック獲得数（ＶＺ種別５～８用）抽籤を行い、抽籤結果のＶストックの獲得個数をＶストックカウンタに加算する。

【１７３０】

ＳＺ種別「ＳＺ種別５」～「ＳＺ種別８」のＳＺでは、遊技の開始時のＣＺモードが「ＣＺモード１」且つ「Ｆ＿ベル１２３～Ｆ＿ベル３２１」当籤且つ払出枚数が「１」である（「ＳＺ種別５～ＳＺ種別８」用ＳＺ終了条件が成立した）遊技で、ＳＺを終了して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。

【１７３１】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＺにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１７３２】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる値（ＳＡＴ移行遊技数）となった場合、又は、ＭＹカウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる（ＳＡＴ移行遊技数メダル数、例えば１８００）に到達した場合など、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へ移行する。

【１７３３】

［１２－８－２－５．一般ＡＴ（ＮＡＴ）及びＳＣ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８４を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が一般ＡＴ（ＮＡＴ）及びＳＣ前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８４の内容は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）及びＳＣ前兆の他、ＡＴ中フラグ間（図１１５参照）でも行われる場合がある。なお、後述のＮＡＴ開始時高確移行抽籤及び次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤、ＳＣ前兆ゲーム数抽籤、ＮＡＴ中高確移行抽籤、ＳＣ前兆中Ｖストック獲得数抽籤、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤、ＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤及びナビ発生抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７３４】

ＮＡＴゲーム数カウンタは、ＮＡＴ中及びＳＣ前兆中では１ゲーム消化する度に「１」減算される。ただし、ＡＴ中フラグ間ではＮＡＴゲーム数カウンタの減算は行われない。

【１７３５】

ＮＡＴの開始時に初期差枚としての初期値をＮＡＴ差枚カウンタにセットする。

【１７３６】

ＮＡＴ差枚カウンタの更新は、ＮＡＴ、ＳＣ前兆、ストックチャンス（ＳＣ）、及び、ＡＴ中フラグ間で行われ、内部当籤役が、

（１）リプレイの場合、ＮＡＴ差枚カウンタに対して加減算を行わず、

（２）「Ｆ＿ベル１２３」～「Ｆ＿ベル３２１」「Ｆ＿スラベル１２３」～「Ｆ＿スラベル３２１」「Ｆ＿ＪＡＣ役１」の場合、指示番号１～６（図１９０参照）の場合は「ベル配当－３」（ベル配当は指示番号１～６の指示に従った場合の払出枚数）をＮＡＴ差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数をＮＡＴ差枚カウンタから減算し、

（３）上記以外の場合、差枚数をＮＡＴ差枚カウンタから減算する。

【１７３７】

ただし、ＡＴ中ＢＢ間はＮＡＴ差枚カウンタの更新を行わない。

【１７３８】

まず、ＮＡＴの開始時（次ゲームからＮＡＴに移行することになるゲームでの３ｏｆｆ時）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【１７３９】

ＮＡＴの開始時、メインＣＰＵ１０１は、図１５９のＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてＮＡＴ開始時高確移行抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合

には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

【１７４０】

ＮＡＴの開始時、メインＣＰＵ１０１は、図１６０の次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブルを参照して現時点の設定（「設定１」～「設定６」）に基づいて次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤を行い、抽籤結果が「当籤」であれば次回突入時のＣＺがＶストックなし且つ当該次回突入時のＣＺでの最終ゲームで第１ＣＺ成功抽籤が行われずＳＺへの移行に当籤しなかった場合に特殊ＡＴ（ＳＡＴ）を発動する（当該次回突入時のＣＺからＳＡＴに移行する）ように管理する。当該抽籤の抽籤結果が１回でも「当籤」となれば当該有利区間中は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の発動は有効となる。なお、図１６０の一例では、高設定ほど、抽籤結果が「当籤」となる確率が高くなる。

【１７４１】

続いて、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ＳＣ前兆及びＡＴ中フラグ間のスタートレバー７操作時において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【１７４２】

メインＣＰＵ１０１は、ゲーム開始時のＳＣ前兆のゲーム数を管理するＳＣ前兆カウンタが「０」且つゲーム開始時のＢＢ前兆のゲーム数を管理するＢＢ前兆カウンタが「０」である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１６１（ａ）～（ｃ）のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤を行う。抽籤結果が「非当籤」の場合、ストックチャンス（ＳＣ）への移行に非当籤である。一方、抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、ＳＣへの移行に当籤であり、抽籤結果が「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６１（ａ）～（ｃ）の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、ＳＣへの移行に当籤する期待値が高くなっており、Ｖストックを１個獲得する期待値も高くなっている。

【１７４３】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「低確」の場合には「ＳＣレベル１」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「高確」の場合には「ＳＣレベル２」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「超高確」の場合には「ＳＣレベル３」をＳＣレベルカウンタにセットする。

【１７４４】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、図１６２のＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＳＣ発生・Ｖストック獲得抽籤の抽籤結果に基づいてＳＣ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数をＳＣ前兆カウンタにセットする。ただし、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数が、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値より大きい場合には、ＳＣ前兆カウンタの値を、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値に書き換える。なお、図１６２の一例では、「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合のＳＣ前兆の方が、「ＳＣ当籤」の場合のＳＣ前兆よりもゲーム数が長くなる傾向がある。

【１７４５】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤が行われた場合、メインＣＰＵ１０１は、図１６３（

ａ）～（ｃ）のＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＮＡＴ中高確移行抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴ中高確移行抽籤を行う。メインＣＰＵ１０１は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

【１７４６】

メインＣＰＵ１０１は、ゲームの開始時のＳＣ前兆カウンタ及びＢＢ前兆カウンタの何れかが「１」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２２の抽籤フラググループ３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図１６４のＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。

【１７４７】

なお、ゲーム開始時のＳＣ前兆カウンタが「０」且つＢＢ前兆カウンタが「０」である場合に行われるＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤と、ゲームの開始時のＳＣ前兆カウンタ及びＢＢ前兆カウンタの何れかが「１」以上である場合に行われるＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤とを図１６１及び図１６４の一例において比較すると、後者の方が前者よりもＶストック「１個」を獲得できる期待値が高い。

【１７４８】

メインＣＰＵ１０１は、ＡＴ中フラグ間、かつ、ＢＢ前兆カウンタの値が「１」以上である場合、図１７４のナビ発生抽籤テーブルにおけるナビ発生モード「高」の部分を参照してナビ発生抽籤を行い、抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されないように制御する。

【１７４９】

ＮＡＴ中高確移行抽籤又はナビ発生抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「１」であり（当該ゲームで高確保障カウンタの値が「１」から「０」になり）、且つ、抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図１３９の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「ＮＡＴ」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果（「低確」「高確」）を滞在状態カウンタにセットする。

【１７５０】

メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ６を除くＢＢ当籤遊技で、図４０のＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＢＢ前兆のゲーム数をＢＢ前兆カウンタにセットする。なお、ＲＴ６を除くＢＢ入賞時に、ＢＢ前兆カウンタの値を初期値（「０」）に戻す。

【１７５１】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ２３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「ＪＡＣ３」「中チェ」である場合、図１６６のＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【１７５２】

メインＣＰＵ１０１は、ＮＡＴ、ＳＣ前兆、ＡＴ中フラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１７５３】
　ＳＣへの移行に当籤した場合（ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）に行われるＳＣ前兆ゲーム数抽籤ではＳＣ前兆のゲーム数が１以上に決定される。メインＣＰＵ１０１は、ＮＡＴにおいて、ＳＣへの移行に当籤した場合（ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、ＮＡＴからＳＣ前兆に移行する。
【１７５４】
　メインＣＰＵ１０１は、ＳＣ前兆において、ＳＣ前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、ＳＣ前兆カウンタの値が「１」→「０」となった場合）、ＳＣ前兆からストックチャンス（ＳＣ）へ移行する。
【１７５５】
　また、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる値（ＳＡＴ移行遊技数）となった場合、又は、ＭＹカウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる（ＳＡＴ移行遊技数メダル数、例えば１８００）に到達した場合など、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へ移行する。
【１７５６】
　メインＣＰＵ１０１は、ＮＡＴ又はＳＣ前兆において、ＮＡＴのゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、ＮＡＴゲーム数カウンタの値が「１」→「０」となった場合）、ＮＡＴから継続ＣＺへ移行する。メインＣＰＵ１０１は、ＮＡＴから継続ＣＺへの移行時に、ＮＡＴ差枚数カウンタの値が初期値以上の場合（獲得枚数が増加しなかった場合）、レゾナンスポイントカウンタの値を「＋５０」加算する。
【１７５７】
［１２－８－２－６．ストックチャンス（ＳＣ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理］
　続いて、図１８５を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がストックチャンス（ＳＣ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８５の内容は、ストックチャンス（ＳＣ）の他、ＡＴ中フラグ間（図１１５参照）でも行われる場合がある。なお、後述のＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤、ＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤、ＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。
【１７５８】
　ＳＣとして、ゲーム数及びトータルでのＶストックの獲得数の期待値が異なる３種類のＳＣレベル（「ＳＣレベル１」～「ＳＣレベル３」）が用意されており、ＳＣレベルは後述のＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤でＶストックを１個獲得するかどうかに影響を及ぼし、ＳＣレベルのレベル値が高い程Ｖストックを１個獲得する期待値が高くなっている（図１６８参照）。
【１７５９】
　ＳＣレベルは、上述したように、前述のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤でＳＣ発生に当籤したときの（ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」であるときの）滞在状態カウンタが管理する滞在状態に基づいて決定され、ＳＣレベルカウンタにセットされている。メインＣＰＵ１０１は、ＳＣ開始時に、ＳＣレベルカウンタが管理するＳＣレベルが「ＳＣレベル１」である場合ＳＣのゲームの残り回数を管理するＳＣゲーム数カウンタに「１」をセットし、「ＳＣレベル２」である場合ＳＣゲーム数カウンタに「２」をセット、「ＳＣレベル３」である場合ＳＣゲーム数カウンタに「４」をセットする。ＳＣゲーム数カウンタは、ＳＣ中の１ゲーム消化する度に「１」減算される。なお、ＳＣ中及び当該ＳＣから遷移するＡＴ中フラグ間ではＮＡＴゲーム数カウンタの値の「１」減算は行われない。

【１７６０】
　メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１６を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「強稀役」「中チェ」である場合、図１６７のＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。
【１７６１】
　メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ非当籤の遊技で、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤で現遊技中のＳＣの発生に当籤した後に１個もＶストックを獲得していない場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１７を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図１６８（ａ）～（ｃ）のＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルのうちのＳＣレベルカウンタが管理する現時点のＳＣレベルに対応するＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」の場合にＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６８（ａ）～（ｃ）の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、ＳＣレベルのレベル値を問わず１００％の確率で抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」となる（Ｖストック「１個」を獲得する）。また、図１６８（ａ）～（ｃ）の一例では、抽籤フラググループが「ベル」の場合、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」となる（Ｖストック「１個」を獲得する）確率は、ＳＣレベルのレベル値が大きい程、高くなっている。
【１７６２】
　メインＣＰＵ１０１は、当該ゲームがＢＢ非当籤のゲームである場合、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤で現遊技中のＳＣの発生に当籤した後にＶストックを１個以上獲得している場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１７を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図１６９のＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」の場合にＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６９の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、１００％の確率で抽籤結果が「Ｖストック１個獲得」となる（Ｖストック「１個」を獲得する）。
【１７６３】
　メインＣＰＵ１０１は、当該ゲームがＢＢに当籤したゲームである場合、ＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤及びＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤を行わず、Ｖストックを１個獲得してＶストックカウンタの値を「＋１」加算し、ＢＢ前兆のゲーム数を管理するＢＢ前兆ゲーム数カウンタに「１」をセットする。これにより、次遊技からＢＢ確定画面になる。なお、ＡＴ中フラグ間→ＡＴ中ＢＢ→ＳＣとなった場合、メインＣＰＵ１０１は、ＳＣレベルカウンタが管理する現時点のＳＣレベルが「ＳＣレベル１」の場合には「２」を、「ＳＣレベル２」の場合には「３」を、「ＳＣレベル３」の場合には「４」をＳＣゲーム数カウンタにセットし、ＳＣを初めからやり直す。
【１７６４】
　メインＣＰＵ１０１は、ＳＣゲーム数カウンタが「１」から「０」になるゲーム（ＳＣからＮＡＴに移行するＳＣの最終ゲーム）で、滞在状態カウンタを「高確」にセットするとともに、図１７０のＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブルを参照してＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果の高確保障ゲーム数を高確保障カウンタにセットする。なお、書き換え前の高確保障カウンタの値が抽籤結果の高確保障ゲーム数より大きい場合であ

っても、高確保障カウンタの値の書き換えが行われる。

【１７６５】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＣにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１７６６】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＣにおいて、ＳＣゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、ＳＣゲーム数カウンタのカウント値が「１」→「０」となった場合）、ＳＣからＮＡＴに移行し、ＮＡＴゲーム数カウンタのカウント値が「０」の場合「１」に書き換える。

【１７６７】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる値（ＳＡＴ移行遊技数）となった場合、又は、ＭＹカウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる（ＳＡＴ移行遊技数メダル数、例えば１８００）に到達した場合など、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）へ移行する。

【１７６８】

［１２－８－２－７．特殊ＡＴ（ＳＡＴ）及び特殊ＡＴ（ＳＡＴ）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８６を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）及び特殊ＡＴ（ＳＡＴ）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８６の内容は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）及び特殊ＡＴ（ＳＡＴ）準備状態の他、ＡＴ中フラグ間（図１１５参照）やＡＴ中ＢＢ（図１１５参照）でも行われる場合がある。ＡＴ中フラグ間はＳＡＴでＢＢ当選により移行する場合に発生し、ＡＴ中ＢＢは、例えば、ＡＴ中フラグ間でＢＢ入賞する場合に発生し、遊技数カウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる値（ＳＡＴ移行遊技数）となった場合に発生し、ＭＹカウンタの値が特殊ＡＴ（ＳＡＴ）に移行させる（ＳＡＴ移行遊技数メダル数、例えば１８００）に到達した場合などに発生する。なお、後述のＳＡＴ継続抽籤及びＳＡＴ差枚上乗せ抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７６９】

ＳＡＴの開始時（１セット目の開始時）及びＳＡＴの継続時（２セット目以降の開始時）、初期差枚としてＳＡＴ差枚カウンタに「５０」をセットする。

【１７７０】

また、ＳＡＴの開始時（１セット目の開始時）には、

（１）Ｖストックカウンタが管理しているＶストックの個数を１個につき差枚数「５０」に変換してＳＡＴ差枚カウンタの値に加算し、さらに、ＣＺ種別カウンタが管理するＣＺ種別が「ＣＺＲ」である場合には当該「ＣＺＲ」をＶストック１個に換算してＳＡＴ差枚カウンタの値に「５０」を加算し、

（２）レゾナンスポイントカウンタが管理するレゾナンスポイント数を１ポイントにつき差枚数「１」に変換してＳＡＴ差枚カウンタの値に加算し、

（３）Ｖランクカウンタが管理しているＶランクのランク値から１減算した値に５０乗算した乗算結果（＝（ランク値－１）×５０）をＳＡＴ差枚カウンタの値に加算し、

（４）エクストラＢＢゲーム数カウンタが管理するエクストラＢＢのゲームの残り回数を１ゲームにつき差枚数「２」に変換してＳＡＴ差枚カウンタの値に加算し、

（５）ＮＡＴゲーム数カウンタが管理するＮＡＴのゲームの残り回数を１ゲームにつき差枚数「２」に変換してＳＡＴ差枚カウンタの値に加算する。

【１７７１】

ＳＡＴ差枚カウンタの更新は、ＳＡＴ、ＳＡＴ準備状態、ＡＴ中フラグ間やＡＴ中ＢＢで行われ、内部当籤役が、

（１）リプレイの場合、ＳＡＴ差枚カウンタに対して加減算を行わず、

（２）「Ｆ＿ベル１２３」～「Ｆ＿ベル３２１」「Ｆ＿スラベル１２３」～「Ｆ＿スラベル３２１」「Ｆ＿ＪＡＣ役１」の場合、指示番号１～６（図１９０参照）の場合は「

ベル配当－３」（ベル配当は指示番号１～６の指示に従った場合の払出枚数）をＳＡＴ差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数をＳＡＴ差枚カウンタに対して減算し、

（３）「Ｆ＿弱スイカ」「Ｆ＿強スイカＡ」「Ｆ＿強スイカＢ」「Ｆ＿強チェリー」「Ｆ＿強ベルＡ」「Ｆ＿強ベルＢ」「Ｆ＿ＳＰ役」の場合、ＡＴ中ＢＢ中は差枚数をＳＡＴ差枚カウンタから減算し、それ以外の場合はＳＡＴ差枚カウンタに対して加減算を行わず、

（４）上記以外の場合、差枚数をＳＡＴ差枚カウンタから減算する。

【１７７２】

ＳＡＴのセット開始時、メインＣＰＵ１０１は、図１７１のＳＡＴ継続抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてＳＡＴ継続抽籤を行う。

【１７７３】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、当該遊技で差枚数を減算した後のＳＡＴ差枚カウンタのカウント値が「１」以上であるかを確認してＳＡＴ差枚カウンタが「１」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１８を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図１７２のＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＡＴ差枚上乗せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数をＳＡＴ差枚カウンタに加算する。

【１７７４】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＡＴ又はＡＴ中ＢＢフラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、ＳＡＴ差枚カウンタの値を「＋５０」加算する。

【１７７５】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＡＴ差枚カウンタが差枚数の減算により「０」になった時点で、ＳＡＴの場合にはＳＡＴ継続抽籤の抽籤結果が「継続」であればＳＡＴの次セットに移行し、抽籤結果が「非継続」であればＳＡＴ終了準備状態に移行する。

【１７７６】

ＳＡＴ終了準備状態は、１ゲームで終了し、この１ゲームで（１）ＢＢ当籤である場合、又は、（２）３ｏｆｆ時の抽籤フラグ（図１２１を用いて内部当選役を変換した抽籤フラグ）が「はずれ」「リプ」「ベル」以外の場合、ＳＡＴ継続抽籤の抽籤結果を「非継続」から「継続」に書き換え、ＳＡＴの次セットを行う。一方、上記以外の場合（ＢＢ非当籤且つ３ｏｆｆ時の抽籤フラグが「はずれ」「リプ」「ベル」の場合）、通常（非有利区間）へ移行する。

【１７７７】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＡＴ差枚カウンタが差枚数の減算により「０」になった時点で、ＡＴ中ＢＢフラグ間の場合にはリミット（ＬＩ）に移行する。

【１７７８】

メインＣＰＵ１０１は、ＳＡＴ差枚カウンタが差枚数の減算により「０」になった時点で、ＡＴ中ＢＢの場合には通常（非有利区間）に移行する。

【１７７９】

［１２－８－２－８．リミット（ＬＩ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８７を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がリミット（ＬＩ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、後述のナビ発生モード抽籤及びベル発生抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７８０】

メインＣＰＵ１０１は、ＬＩ突入時にナビ発生モード「低」をナビ発生モードカウンタに設定する。

【１７８１】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、図１７３（ａ），（ｂ）のナビ発生モード抽籤テーブルのうちのナビ発生モードカウンタが管理する現時点のナビ発生モードに対応するナビ発生モード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてナビ発生モード抽籤を行い、抽籤結果（「高」「低」）をナビ発生モードカウンタにセットする。

【１７８２】

ナビ発生モード抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、「Ｆ＿ベル１２３」～「Ｆ＿３２１」に当籤の場合、図１７４のナビ発生抽籤テーブルを参照してナビ発生モードカウンタで管理している現時点のナビ発生モードに基づいてナビ発生抽籤を行う。抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されない。

【１７８３】

メインＣＰＵ１０１は、ＬＩ中に、ＢＢ（名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白同色」「Ｆ＿赤異色」「Ｆ＿白異色」）に入賞したとき、又は、有利区間遊技数を消化したとき（有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「３０００」に達したとき）、通常（非有利区間中）に移行する。なお、メインＣＰＵ１０１は、ＭＹカウンタが「２４００」に達したときも、通常（非有利区間中）に移行する。

【１７８４】

［１２－８－２－９．ＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８８を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、ＢＢは図１１５の通常ＢＢ（非有利区間）、通常ＢＢ（有利区間）、ＡＴ中ＢＢが該当する。なお、ＢＢにおいて行う各種抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７８５】

メインＣＰＵ１０１は、

（１）ＢＢ前兆カウンタの値が「８」以下である、又は、

（２）Ｖストックカウンタが管理するＶストックの個数が「２」以上である、又は、

（３）Ｖストックカウンタが管理するＶストックの個数が「１」且つ次回ＣＺＲ発動抽籤に当籤している場合、

ＢＢ前兆カウンタの値をクリアする（「０」にする）。

【１７８６】

ＢＢ中及びエクストラＢＢ中の夫々で１ゲームを消化する毎にエクストラＢＢゲーム数カウンタの値を「１」減算する。

【１７８７】

ＢＢ終了時にエクストラＢＢゲーム数カウンタの値が「１」以上である場合にエクストラＢＢへ移行する。ＢＢ終了時、エクストラＢＢゲーム数カウンタの値が「１」以上である場合、エクストラＢＢゲーム数カウンタの値を５の場合に切り上げて書き換える。例えば、「８」の場合には５の場合の「１０」に切り上げる。

【１７８８】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中及びリミット（ＬＩ）中以外のＢＢ当籤遊技で、当籤したＢＢが同色ＢＢ（名称「Ｆ＿赤７同色」「Ｆ＿白同色」）である場合には図１７５（ａ）のエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、当籤したＢＢが異色ＢＢ（名称「Ｆ＿赤異色」「Ｆ＿白異色」）である場合には図１７５（ｂ）のエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、ＣＺモードカウンタが管理している現時点のＣＺモードに基づいて、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をエクストラＢＢ初期ゲーム数カウンタに加算する。但し、加算後のエクストラＢＢ初期ゲーム数カウンタの値は、エクストラＢＢ初期ゲーム数カウンタの値が「１」以上の「Ｎ」のときにＢＢ初期ゲーム数抽籤が行われた場合には「Ｎ＋抽籤結果の初期ゲーム数」となる。なお、図１７５（ａ）、（ｂ）の一例では、ＣＺモードの「モードＡ」、「モードＢ」、「モードＣ」、「モードＤ」の順に、エクストラＢＢの初期ゲーム数が多くなる傾向があり、異色ＢＢよりも同色ＢＢの方がエクストラＢＢの初期ゲーム数が多くなる

傾向がある。

【１７８９】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外のＢＢ当籤遊技で、図１２９のＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてＢＢ間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をＢＢ間ゲーム数カウンタにセットする。

【１７９０】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外のＢＢ中の毎遊技（但し、通常ＢＢ（非有利区間）中に通常ＢＢ（非有利区間）から通常ＢＢ（有利区間）に移行した場合の当該通常ＢＢ（有利区間）を除く）、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ１９を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ＢＡＲリプ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１７５（ａ）、（ｂ）のエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で１減算された後のエクストラＢＢゲーム数カウンタの値に対応するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラＢＢゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラＢＢゲーム数カウンタの値に加算する。

【１７９１】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外のＢＢ中の毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ２０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「ＪＡＣ役３」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図１７７のＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【１７９２】

メインＣＰＵ１０１は、毎遊技、当該遊技で差枚数の加減算がされた後のＳＡＴ差枚カウンタが「１」以上であるかを確認してＳＡＴ差枚カウンタが「１」以上である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１８を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図１７２のＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＡＴ差枚上乗せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数をＳＡＴ差枚カウンタに加算する。

【１７９３】

メインＣＰＵ１０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）になることが確定していない状態でのＢＢでは、ＢＢにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算するとともに、ＣＺ報酬抽籤を行う。ＣＺ報酬抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【１７９４】

また、メインＣＰＵ１０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）になることが確定した以降の状態でのＢＢでは、ＢＢにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１７９５】

［１２－８－２－１０．エクストラＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理］

続いて、図１８９を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がエクストラＢＢにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、エクスト

ラＢＢには図１１５の通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢが該当する。なお、後述のエクストラＢＢゲーム加算数抽籤、ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤はスタートレバー７操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１７９６】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外のエクストラＢＢ中の毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ１９を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「ＢＡＲリプ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１７５（ａ）、（ｂ）のエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で１減算された後のエクストラＢＢゲーム数カウンタの値に対応するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラＢＢゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラＢＢゲーム数カウンタの値に加算する。

【１７９７】

メインＣＰＵ１０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中以外のエクストラＢＢ中の毎遊技、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２５の抽籤フラググループ２０を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「ＪＡＣ役３」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図１７７のＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【１７９８】

メインＣＰＵ１０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）になることが確定していない状態でのエクストラＢＢでは、エクストラＢＢにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算するとともに、ＣＺ報酬抽籤を行う。ＣＺ報酬抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【１７９９】

また、メインＣＰＵ１０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）になることが確定した以降の状態でのエクストラＢＢでは、エクストラＢＢにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算する。

【１８００】

［１２－９．各遊技状態の押し順ナビ態様］

次に、図１９０および図１９１を参照して、各遊技状態で押し順役に当籤した場合の報知態様（ナビ態様）について説明する。

【１８０１】

主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）は、押し順役に当籤したときに、以下の「ナビ種別「０」～「１２」の中から遊技者に報知する一のナビ種別を決定する。図１９０に示すように、ナビ種別「０」は、遊技者の押し順に関する報知を行わない報知態様である。ナビ種別「１」は、押し順（１→２→３）を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを左リール３Ｌ、第２停止リールを中リール３Ｃ、第３停止リールを右リール３Ｒとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「２」は、押し順（１→３→２）を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを左リール３Ｌ、第２停止リールを右リール３Ｒ、第３停止リールを中リール３Ｃとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「３」は、押し順（２→１→３）を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを中リール３Ｃ、第２停止リールを左リール３Ｌ、第３停止リールを右リール３Ｒとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「４」は、押し順（２→３→１）

を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを中リール３Ｃ、第２停止リールを右リール３Ｒ、第３停止リールを左リール３Ｌとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「５」は、押し順（３→１→２）を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを右リール３Ｒ、第２停止リールを左リール３Ｌ、第３停止リールを中リール３Ｃとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「６」は、押し順（３→２→１）を指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを右リール３Ｒ、第２停止リールを中リール３Ｃ、第３停止リールを左リール３Ｌとする押し順を指示する報知態様である。

【１８０２】

また、ナビ種別「７」は、押し順（１→２→３）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを左リール３Ｌ、第２停止リールを中リール３Ｃ、第３停止リールを右リール３Ｒとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「８」は、押し順（１→３→２）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを左リール３Ｌ、第２停止リールを右リール３Ｒ、第３停止リールを中リール３Ｃとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「９」は、押し順（２→１→３）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを中リール３Ｃ、第２停止リールを左リール３Ｌ、第３停止リールを右リール３Ｒとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「１０」は、押し順（２→３→１）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを中リール３Ｃ、第２停止リールを右リール３Ｒ、第３停止リールを左リール３Ｌとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「１１」は、押し順（３→１→２）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを右リール３Ｒ、第２停止リールを左リール３Ｌ、第３停止リールを中リール３Ｃとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「１２」は、押し順（３→２→１）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第１停止リールを右リール３Ｒ、第２停止リールを中リール３Ｃ、第３停止リールを左リール３Ｌとする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。

【１８０３】

なお、主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）で決定されたナビ種別は、例えば、２桁の７セグＬＥＤランプに表示することで遊技者に報知可能である。また、当該ナビ種別に関する情報をコマンド形式で副制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）に送信し、副制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）が液晶表示器などの表示画面に当該正解の押し順を特定可能な情報を併せて表示させるようにしてもよい。

【１８０４】

なお、押し順役は、「６択弱Ｃリプ」に属する「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」、「Ｆ_弱Ｃリプ１３２」、「Ｆ_弱Ｃリプ２１３」、「Ｆ_弱Ｃリプ２３１」、「Ｆ_弱Ｃリプ３１２」、「Ｆ_弱Ｃリプ３２１」と、「６択強Ｃリプ」に属する「Ｆ_強Ｃリプ１２３」、「Ｆ_強Ｃリプ１３２」、「Ｆ_強Ｃリプ２１３」、「Ｆ_強Ｃリプ２３１」、「Ｆ_強Ｃリプ３１２」、「Ｆ_強Ｃリプ３２１」と、「６択ベル」に属する「Ｆ_ベル１２３」、「Ｆ_ベル１３２」、「Ｆ_ベル２１３」、「Ｆ_ベル２３１」、「Ｆ_ベル３１２」、「Ｆ_ベル３２１」と、「６択スラベル」に属する「Ｆ_スラベル１２３」、「Ｆ_スラベル１３２」、「Ｆ_スラベル２１３」、「Ｆ_スラベル２３１」、「Ｆ_スラベル３１２」、「Ｆ_スラベル３２１」とがある。

【１８０５】
「６択弱Ｃリプ」は、ＲＴ３状態およびＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で役抽籤の対象となっている（図７５、図７６）。上記したように、「６択弱Ｃリプ」の各役は、いずれも６択の押し順のうちの１つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作された場合は、ＲＴ状態がＲＴ３で維持される「ＲＴ３移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、ＲＴ状態がＲＴ１に移行（転落）する「ＲＴ１移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。
【１８０６】
図１９１に示すように、遊技状態がエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）であるときには、「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）は、通常ＢＢ（有利区間）またはＡＴ中ＢＢから移行する遊技状態で、開始時のＲＴ状態はＲＴ３である。したがって、エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）中に、「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、ＲＴ状態がＲＴ３に維持され、ＲＴ１に転落（移行）することはない。
【１８０７】
なお、図１９１に示すその他の遊技状態では、「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解してＲＴ状態がＲＴ３に維持されるか、押し順が不正解となってＲＴ状態がＲＴ１に移行（転落）するかは、運次第となる。
【１８０８】
「６択強Ｃリプ」は、ＲＴ３状態およびＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で役抽籤の対象となっている（図７５、図７６）。上記したように、「６択強Ｃリプ」の各役は、いずれも６択の押し順のうちの１つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作された場合は、ＲＴ状態がＲＴ６に移行する「ＲＴ６移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、ＲＴ状態がＲＴ１に移行（転落）する「ＲＴ１移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。
【１８０９】
図１９１に示すように、遊技状態がエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）であるときには、「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）は、通常ＢＢ（有利区間）またはＡＴ中ＢＢから移行する遊技状態で、開始時のＲＴ状態はＲＴ３である。したがって、エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）中に、「６択強Ｃリプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、ＲＴ状態がＲＴ３～ＲＴ６に移行し、ＲＴ１に転落（移行）することはない。
【１８１０】
なお、ＲＴ３は、当籤すると直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される「Ｆ_７揃いリプ」が役抽籤の対象となっているため、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）の中では有利な遊技状態といえる。また、ＲＴ６は、当籤すると直撃ＡＴまたはＶストックが１個付与される「Ｆ_７揃いリプ」の当選確率が、ＲＴ３よりも大幅に上がるため、さらに有利な遊技状態である。したがって、通常エクストラＢＢは、ＲＴ３で直撃ＡＴが付与される「Ｆ_７揃いリプ」に当籤するか、あるいは、ＡＴが付与されるボーナスの当籤を待ちつつ、「６択強Ｃリプ」の当籤でＲＴ状態をＲＴ６の上げ、さらに直撃ＡＴが付与される確率を上げるのを目指す遊技性となっている。
【１８１１】
なお、図１９１に示すその他の遊技状態では、「６択強Ｃリプ」に当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解してＲＴ状態がＲＴ６に移行するか、押

し順が不正解となってＲＴ状態がＲＴ１に移行（転落）するかは、運次第となる。

【１８１２】

「６択ベル」は、ＲＴ０、ＲＴ１～ＲＴ７で役抽籤の対象となっている（図７５～図７７）。上記したように、「６択ベル」の各役は、いずれも６択の押し順のうちの１つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作された場合は、１５枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、１枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示される。不正解の押し順の場合は、ＲＴ１移行ベルである「Ｃ_ＲＴ１山ベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１山ベル_１６」、「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０１」～「Ｃ_ＲＴ１Ｖベル_０６」のいずれかが停止表示される場合があり、この場合は、遊技状態がＲＴ１に維持または移行（転落）する。

【１８１３】

図１９１に示すように、「６択ベル」は、遊技状態が継続ＣＺ（ＡＣＺ）、初当たりＣＺ（ＣＺＲ）、継続ＣＺ（ＣＺＲ）、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ストックチャンス（ＳＣ）、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）、リミット（ＬＩ）、エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）、ＢＢのいずれかの場合には、基本的に当選時の毎遊技で正解の押し順が報知される。したがって、これらの遊技状態で、「６択ベル」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、１５枚のメダルを獲得できる。これにより、所持メダルが増加する出玉区間が形成される。

【１８１４】

なお、遊技状態が継続ＣＺ（ＡＣＺ）、初当たりＣＺ（ＣＺＲ）、継続ＣＺ（ＣＺＲ）、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ストックチャンス（ＳＣ）、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）、リミット（ＬＩ）、エクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）、ＢＢのいずれかのときに、「６択ベル」のいずれかに当籤した遊技であっても、正解の押し順が報知されない例外がある。以下に正解の押し順が報知されない例外のケースを説明する。

【１８１５】

図１９１に示すように、継続ＣＺ（ＡＣＺ）、初当たりＣＺ（ＣＺＲ）、ＳＺ種別１～ＳＺ種別４の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、ストックチャンス（ＳＣ）のいずれかの遊技状態で、ＲＴ状態ＲＴ６の場合は、「６択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「０」）。これは、「６択ベル」は押し順が不正解になると、ＲＴ移行ベルの図柄組合せが停止表示してＲＴ１に移行する場合があることから、有利なＲＴ６の長期に継続しにくくするためである。

【１８１６】

また、ＳＺ種別５～８の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）であって、ＳＺモードが「１」場合は、「６択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「０」）。これは、ＳＺ種別５～８の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の終了条件が、「６択ベル」の当選時に不正解の押し順（１枚のメダルの払い出し）であることであるため、正解の押し順を報知して、ＳＺ種別５～８の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が長期に継続するのを防止するためである。

【１８１７】

また、リミット（ＬＩ）で「６択ベル」のいずれかに当籤した場合は、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合は、正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「０」）。これは、リミット（ＬＩ）はメダルが微増する区間として設定されているためである。

【１８１８】

また、ＢＢ（通常ＢＢ（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）では、「６択ベル」のいずれかに当籤したときの遊技状態がＢＢ一般状態（ＲＴ４）またはＲＢ状態（ＲＴ４）の場合は、正解の押し順が報知されるが、ＢＢＲＢフラグ間状態（ＲＴ７）の場合は、「６択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「０」）。

【１８１９】
　また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）では、ＲＴ状態がＲＴ６のときに「６択ベル」に当籤しても、正解の押し順は報知されない（ナビ種別「０」）。これは、有利なＲＴ６の長期に継続しにくくするためである。また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）でボーナスに当籤したことにより移行したＡＴ中フラグ間では、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合には正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「０」）。
【１８２０】
　「６択スラベル」は、ＲＴ０、ＲＴ１～ＲＴ７で役抽籤の対象となっている（図７５～図７７）。上記したように、「６択スラベル」の各役は、いずれも６択の押し順のうちの１つの押し順（特定の押し順）の場合は、上記したように「チャンス目」に属する図柄組合せが停止表示され、特定の押し順以外の場合は、１５枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せ（「１５枚ベル」）が停止表示される。ここで、「チャンス目」の図柄組合せが停止表示された場合は、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない１枚のメダルの払い出しが得られるものの、各種抽籤（例えば、小役ＣＺ抽籤、ＣＺ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、ＡＴ関連抽籤という意味では「１５枚ベル」よりも有利となる。
【１８２１】
　図１９１に示すように、遊技状態がエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）または特殊ＡＴ（ＳＡＴ）であるときには、「６択スラベル」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示される一の押し順が報知される。例えば、これらの遊技状態で「Ｆ_スラベル１２３」に当籤した場合は、押し順（２→１→３：ナビ種別「３」）が報知される。また、「Ｆ_スラベル１３２」に当籤した場合は、押し順（２→３→１：ナビ種別「４」）が報知される。また、「Ｆ_スラベル２１３」に当籤した場合は、押し順（３→１→２：ナビ種別「５」）が報知される。また、「Ｆ_スラベル２３１」に当籤した場合は、押し順（３→２→１：ナビ種別「６」）が報知される。また、「Ｆ_スラベル３１２」に当籤した場合は、押し順（１→２→３：ナビ種別「１」）が報知される。また、「Ｆ_スラベル３２１」に当籤した場合は、押し順（１→３→２：ナビ種別「２」）が報知される。
【１８２２】
　つまり、遊技状態がエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）または特殊ＡＴ（ＳＡＴ）であるときに「６択スラベル」のいずれかに当籤した遊技では、各種抽籤で有利となる「チャンス目」の図柄組み合わせが停止表示される押し順が特定できないようにしつつ、「６択ベル」の当選時に正解の押し順が報知される場合と同様の報知が行われる。なお、この場合に報知されるナビ種別は、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順に対応するものであれば、適宜変更可能である。
【１８２３】
　一方、図１９１に示すように、遊技状態が通常（有利区間）であるときには、「６択スラベル」のいずれかに当籤した場合は、所持しているレゾナンスポイントが所定値（例えば２００ポイント）以上である場合は、「チャンス目」の図柄組合せが停止表示される押し順、あるいは、「１５枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順のいずれかを選択することを指示する報知が行われる。したがって、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値以上である場合、遊技者は、「６択スラベル」の当籤時に、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示される押し順を選択して小役ＣＺ抽籤、ＣＺ成功抽籤などのＡＴ関連抽籤で有利となるか、あるいは、「１５枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルの払い出しを得るのかを選ぶことができる。
【１８２４】
　なお、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値よりも小さい場合や、通常（非有利区間）、チャンスゾーン（ＮＣＺ、ＡＣＺ、ＣＺＲ）、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ＳＡＴ終了準備、リミット（ＬＩ）、ボーナス（通常ＢＢ（

非有利区間）、通常ＢＢ（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）では、「６択スラベル」のいずれかに当籤しても、押し順等は報知されない（ナビ種別「０」）。

【１８２５】

［１２－９－１．６択スラベルに当籤したときの選択指示演出］

次に、「６択スラベル」のいずれかに当籤したときに、液晶表示器の表示画面に表示される選択指示演出について、図１９２を参照して説明する。なお、図１９２では、「６択スラベル」の一つである「Ｆ_スラベル２３１」に当籤した遊技を例として説明する。

【１８２６】

「Ｆ_スラベル２３１」は、当選したときの押し順が押し順（２→３→１）の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順の場合は、「１５枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【１８２７】

そこで、例えば、通常（有利区間）で所持するレゾナンスポイントが所定値以上のときに、スタートスイッチ７Ｓが操作されて「Ｆ_スラベル２３１」に当籤した場合、図１９２に示すように、第１停止操作前の時点では、液晶画面の左リール３Ｌの上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示され、中リール３Ｃの上方に位置する領域に五角形の枠の中に「ＮＥＸＴ」の文字が表示され、右リール３Ｌの上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示される。また、左リール３Ｌの上方に位置する領域の六角形の枠の色が例えば「黄色」で、右リール３Ｒの上方に位置する領域の六角形の枠の色が左リール３Ｌに対応する色とは異なる色（例えば「紫色」）で表示される。

【１８２８】

この表示によれば、遊技者は第１停止リールが中リール３Ｃとすると、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示可能な押し順であること、第１停止リールが左リール３Ｌまたは右リール３Ｒとすると、「１５枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示可能な押し順であることを理解できる。すなわち、「チャンス目」に係る図柄組合せを停止表示させるか、あるいは、「１５枚ベル」に係る図柄組合せを停止表示させるかを遊技者が選択可能になる。また、右リール３Ｒの上方に位置する領域の六角形の枠の色が、通常では使用されにくい「紫色」で表示されることから、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示されるための第２停止リールも予測可能である。なお、左リール３Ｌの上方に位置する領域の六角形の枠に使用される「黄色」は、ベルと同じ色であり比較的目立たない色が用いられている。

【１８２９】

当該画面表示をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第１停止シールが中リール３Ｃになる中ストップボタン８Ｃを押下したとする。この場合、中リール３Ｃでは、中ストップボタン８Ｃの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。また、液晶画面では、選択した中リール３Ｃの上方領域の「ＮＥＸＴ」表示が消え、左リール３Ｌの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「ベル」の文字が表示され、右リール３Ｌの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「ＣＨＡＮＣＥ」の文字が表示される。

【１８３０】

この表示によれば、遊技者は、第２停止リールが左リール３Ｌとなる押し順を選択すると、「１５枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、第２停止リールが右リール３Ｒとなる押し順を選択すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることが分かる。

【１８３１】

当該画面表示（図１９２（ｂ））をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第２停止シールが右リール３Ｒになる右ストップボタン８Ｒを押下すると、右リール３Ｒでは、右ストップボタン８Ｒの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するように右リール３Ｒの停止制御が行われる。第３停止リー

ルは残り１つのリールである左リール３Ｌを停止させればよいので、第３停止で左ストップボタン８Ｌを押下すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【１８３２】

なお、第１停止リールで「チャンス目」の図柄組合せが停止表示可能な中ストップボタン８Ｃが押下された場合であっても、第２停止リールが右リール３Ｒでなければ、「１５枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。そこで、当該画面表示（図１９２（ｂ））をもとに、遊技者が「ベル」を選択すべく第２停止シールが左リール３Ｌになる左ストップボタン８Ｌを押下すると、左リール３Ｌでは、左ストップボタン８Ｌの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「１５枚ベル」の構成図柄が入賞ラインに停止するように左リール３Ｌの停止制御が行われる。第３停止リールは残り１つのリールである右リール３Ｒを停止させればよいので、第３停止で右ストップボタン８Ｒを押下すると、「１５枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【１８３３】

このように、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上の場合に、「Ｆ_スラベル２３１」に当籤した遊技では、７セグメントＬＥＤにおいて、ナビ種別「１０」を示す「１０」が表示されるとともに、液晶画面では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの第１停止前と第１停止後のタイミングで「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「１５枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面（図１９２）が表示される。

【１８３４】

なお、その他の「６択スラベル」についても同様に、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上であるときに当籤した場合は、「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「１５枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面が液晶画面に表示される。

【１８３５】

［１２－１０．総獲得枚数に関連する表示処理］

続いて、サブＣＰＵ２０１により行われる総獲得枚数に関連する表示処理について説明する。

【１８３６】

総獲得枚数の表示処理は、総獲得枚数を管理する総獲得枚数カウンタを用いて行われる。当該総獲得枚数カウンタのカウントを開始する条件（カウント開始条件）は、図１９３の図示に記す通り、「ＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始」である。サブＣＰＵ２０１は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。また、当該総獲得枚数カウンタのカウントを終了する条件（カウント終了条件）は、図１９３の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、出玉継続区間は出玉区間（ＢＢ又は一般ＡＴ（ＮＡＴ））の終了後の規定遊技数のゲーム区間であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間内で新たにＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブＣＰＵ２０１は、上記のカウント終了条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して、総獲得枚数カウンタを初期化する（「０」にする）。なお、ＢＢ終了後の規定遊技数は「１００ゲーム」であり、一般ＡＴ（ＮＡＴ）終了後の規定遊技数は「１００ゲーム」である。出玉区間中にＢＢ又は一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行することが決まった際は新たな出玉区間（ＢＢ又は一般ＡＴ（ＮＡＴ））終了後に出玉継続区間（規定遊技数のゲーム区間）がセットされる。ただし、出玉継続区間は、規定遊技回数到達時に本前兆、フェイク前兆問わず前兆中だった場合当該前兆区間終了をもって出玉継続区間は終了するものとする。なお、ＢＢ終了後の規定遊技数及び一般ＡＴ（ＮＡＴ）終了後の規定遊技数は「１００ゲーム」以外であってもよく、ＢＢ終了後の規定遊技数と一般ＡＴ（ＮＡＴ）終了後の規定遊技数とが異なっていてもよい。

【１８３７】

総獲得枚数カウンタの更新タイミングは、図１９４の図示に記す通り、減算の場合はス

タートレバー７操作時であり、加算の場合は３ｏｆｆ時である。ただし、再遊技図柄が揃った遊技では３ｏｆｆ時に加算による総獲得枚数カウンタの更新は行われず、再遊技図柄が揃った遊技の次遊技ではスタートレバー７操作時に減算による総獲得枚数カウンタの更新は行われない。

【１８３８】

総獲得枚数カウンタのカウント上限及びカウント下限は、図１９５の図示に記す通り、「３２７６７」及び「－３２７６８」である。

【１８３９】

表示装置（第４の遊技機であるパチスロ機１では、メイン表示装置２１０）に表示する総獲得枚数の表現上限及び表現下限は、図１９６の図示に記す通り、「２４００（２４００到達後は「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示）」及び「０」である。総獲得枚数カウンタでカウントされた総獲得枚数が負であっても、総獲得枚数情報として負の値が表示されずに「０」が表示される。総獲得枚数の表示から「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示への切り換えを総獲得枚数カウンタのカウント値の「２４００」到達としたのは、１回の有利区間においてＭＹカウンタのカウント値が「２４００」到達により（１回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として２４００枚増加到達により）当該１回の有利区間が終了することを考慮したものである。なお、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタが設けられており、総獲得枚数カウンタの値が「２４００」到達により、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」がセットされる。また、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにセットされた「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」は、当該「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」セット中の出玉継続区間終了（出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間内で新たにＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合）により、又は、当該「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ。エピソードＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行により、クリアされる（消去される）。

【１８４０】

総獲得枚数カウンタのカウントの値の「０」への補正（以下、適宜、「０補正」と記載する。）は、図１９７の図示に示す表において「〇」の場合に、３ｏｆｆの更新タイミングで更新された総獲得枚数カウンタの値が「０」未満であるときに、行われる。状態が移行しない遊技では、当該遊技の状態に対応する「毎遊技」で「〇」になっていれば総獲得枚数カウンタの値を「０」に補正する。また、状態が移行する遊技（今回の遊技の状態と次の遊技の状態が異なる場合の今回の遊技）では、当該遊技（今回の遊技）の状態に対応する「毎遊技」及び次の遊技の状態に対応する「突入時」の少なくとも一方で「〇」であれば総獲得枚数カウンタの値を「０」に補正する。なお、図１９７中の「通常」は、メイン制御回路１００側の図１１５、図１１６の「通常（非有利区間）＋ＣＺ前兆」、「通常（有利区間）＋ＣＺ前兆」に対応する。また、図１９７中の「ＣＺ」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「初当たりＣＺ＋ＡＴ準備」、「継続ＣＺ」に対応する。また、図１９７中の「ＳＺ」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「ＳＺ」に対応する。また、図１９７中の「ＮＡＴ」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「ＮＡＴ＋ＳＣ前兆」に対応する。また、図１９７中の「ＳＣ」は、図１１５の「ＳＣ」に対応する。また、図１９７中の「ＳＡＴ」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「ＳＡＴ＋ＳＡＴ準備状態」に対応する。また、図１９７中の「ＢＢフラグ間」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「通常フラグ間（非有利区間）」、「通常フラグ間（有利区間）」、「ＡＴ中フラグ間」、図１１６の「ＬＩ」に対応する。また、図１９７中の「ＢＢ（非有利区間）」は、メイン制御回路１００側の図１１５の通常ＢＢ（非有利区間）」に対応する。また、図１９７中の「ＢＢ（有利区間）」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「通常ＢＢ（有利区間）」、「ＡＴ中ＢＢ」が対応する。また、図１９７中の「ＥＸＢＢ」は、メイン制御回路１００側の図１１５の「通常エクストラＢＢ」、「ＡＴ中エクストラＢＢ」

に対応する。

【１８４１】

なお、第４の遊技機であるパチスロ機１では、ＢＢ（メイン制御回路側の図１１５の通常ＢＢ（非有利区間）、通常ＢＢ（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）中では、「０補正」されずに、正確な増加枚数が表示されるようになっている。

【１８４２】

サブＣＰＵ２０１は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。当該総獲得枚数カウンタのカウントでは、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、前回の遊技で再遊技図柄が揃って今回の遊技が再遊技である場合を除いて、総獲得枚数カウンタを投入枚数（第４の遊技機のパチスロ機１では「３」）減算する。３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合を除いて、総獲得枚数カウンタを払出枚数加算する。そして、サブＣＰＵ２０１は、払出枚数加算後の総獲得枚数カウンタの値が「０」未満である場合に、図１９７の０補正を行う条件を満たすときには、総獲得枚数カウンタの値を「０」に補正する。

【１８４３】

サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、総獲得枚数に関する情報として投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○○枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数に関する情報として払出枚数加算及び必要に応じての０補正後の総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。ただし、投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値又は払出枚数加算及び必要に応じての０補正後の総獲得枚数カウンタの値が０以上の場合には総獲得枚数情報として「総獲得枚数カウンタの値」を表示し、「０」未満の場合には総獲得枚数情報として「０」を表示する。また、サブＣＰＵ２０１は総獲得枚数カウンタの値が「０」から更新されていって「２４００」を超えたかを判定して超えたと判定した場合には、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をセットして総獲得枚数に関する情報として総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）に代えて総獲得枚数自体を直接示さない総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」をメイン表示装置２１０に表示する。「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示はその後のゲームで総獲得枚数に増減が発生しても維持可能とされている。なお、サブＣＰＵ２０１は、後述するように、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示するのに合わせて総獲得枚数が２４００枚突破したことを示唆・報知する２４００枚突破情報「太陽」アイコンをメイン表示装置２１０に表示する。

【１８４４】

図１９８（ａ）は、ビッグボーナス開始時の１ゲーム目から３ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、１ゲーム目が小役「ベル（９枚）」、２ゲーム目が「リプ」、３ゲーム目が「ベル（９枚）」である場合である。なお、図１９７に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「０補正」が行われない。

【１８４５】

サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「３」減算して「－３」になり、総獲得枚数として「０」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「９」加算して「６」となり、総獲得枚数として「６」を表示する。

【１８４６】

サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「３」減算して「３」になり、総獲得枚数として「３」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、総獲得枚数カウンタを更新せず「３」のままであり、総獲得枚数として「３」を表示する。

【１８４７】
　サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「３」のままであり、総獲得枚数として「３」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「９」加算して「１２」となり、総獲得枚数として「１２」を表示する。
【１８４８】
　図１９８（ｂ）は、ビッグボーナス開始時の１ゲーム目から３ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、１ゲーム目が小役「リプ」、２ゲーム目が「ベル（９枚）」、３ゲーム目が「ベル（９枚）」である場合である。なお、図１９７に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「０補正」が行われない。
【１８４９】
　サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「３」減算して「－３」になり、総獲得枚数として「０」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、総獲得枚数カウンタを更新せず「－３」のままであり、総獲得枚数として「０」を表示する。
【１８５０】
　サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「－３」のままであり、総獲得枚数として「０」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「９」加算して「６」となり、総獲得枚数として「６」を表示する。
【１８５１】
　サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「３」減算して「３」になり、総獲得枚数として「３」を表示する。また、３ｏｆｆ時、サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「９」加算して「１２」となり、総獲得枚数として「１２」を表示する。
【１８５２】
　総獲得枚数が２４００枚突破したことを示唆・報知する２４００枚突破情報「太陽」アイコンのメイン表示装置２１０への表示を開始する条件（太陽アイコン表示開始条件）は、図１９９の図示に記す通り、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示開始」（Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタへの「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」のセット時）である。サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタの値を「０」から更新していって「２４００」を超えた場合には、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をセットして総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）に代えて総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示を開始するとともに、太陽アイコン表示開始条件の成立により太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして２４００枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」にあわせてメイン表示装置２１０に対する表示を開始する。また、後述の獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタはリセットされて（「０」にされて）総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」から総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ×××枚」）に切り換わることになるが、この場合も、サブＣＰＵ２０１は、２４００枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ×××枚」）にあわせてメイン表示装置２１０に表示する。ここで、２４００枚突破情報「太陽」アイコンの総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」又は総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）にあわせての表示は、２４００枚突破情報「太陽」アイコンが総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」又は総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）と関連する情報であることが分かるような表示であることが好ましい。
【１８５３】
　第４の遊技機であるパチスロ機１では２４００枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚

数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」又は総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）とを左右に並べて表示する。なお、これに限定されるものではなく、例えば、２４００枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」又は総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△△枚」）とを上下に並べるようにしてもよい。

【１８５４】

太陽アイコン表示開始条件を「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示開始」としたのは、１回の有利区間においてＭＹカウンタのカウント値が「２４００」到達により（１回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として２４００枚増加到達により）当該１回の有利区間が終了することを考慮したものである。

【１８５５】

総獲得枚数カウンタをリセットする条件（総獲得枚数リセット条件）は、図２００の図示に記す通り、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行」である。サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数リセット条件の成立により、総獲得枚数カウンタの値をリセットするとともに（「０」にするとともに）、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにセットされている「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をクリアし（削除し）、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示から総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ×××枚」）の表示に切り替える。なお、この場合、後述する太陽アイコン表示情報クリア条件を満たさずに太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされたままであり、２４００枚突破情報「太陽」アイコンは引き続き表示される。総獲得枚数リセット条件が成立する場合として、例えば、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中の出玉継続区間に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）に移行する場合、出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中の一般ＡＴ（ＮＡＴ））中に新たなＢＢ入賞によるＢＢに移行するなど出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）に移行する場合などがある。なお、出玉継続区間以外のＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報をセット中の区間で新たなＡＴに移行することが可能な仕様の場合には、当該新たなＡＴの移行により総獲得枚数リセット条件を満たすことになる。

【１８５６】

なお、上述したように、総獲得枚数カウンタは、「出玉継続区間終了」をカウント終了条件としており、また、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにＣｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エンディングＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行」を総獲得枚数リセット条件としていることから、総獲得枚数カウンタは、出玉継続区間中に初期化されない場合と出玉継続区間中に初期化される場合がある。

【１８５７】

太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」をクリアする条件（太陽アイコン表示情報クリア条件）は、図２０１の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間内で新たにＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブＣＰＵ２０１は、太陽アイコン表示情報クリア条件の成立により、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」をクリアする。上述したように、カウント終了条件も「出玉継続区間終了」であるので、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」がクリアされ

る場合、総獲得枚数カウンタのカウントは終了して総獲得枚数カウンタの値は初期化される（「０」にされる）。

【１８５８】

サブＣＰＵ２０１は、総獲得枚数カウンタのカウント値が所定の値（例えば、「５００」、「１０００」、「１５００」、「２０００」、「２４００」）に到達すると、所定数を突破したことを告知するカットイン画面を表示する。「５００」、「１０００」、「１５００」、「２０００」突破時のカットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「５００枚突破」、「１０００枚突破」、「１５００枚突破」、「２０００枚突破」を表示し、「２４００」突破時の、カットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示する。

【１８５９】

続いて、サブＣＰＵ２０１により行われる総獲得枚数に関連する表示処理の一例について図２０２～図２０６を参照しつつ説明する。

【１８６０】

Ｎ－１ゲーム目のゲームまでは総獲得枚数カウンタのカウントはされておらず、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ□□□枚」）、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」、２４００枚突破情報「太陽」アイコンがメイン表示装置２１０に表示されていないとする。そして、Ｎ－１ゲーム目のゲームで初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）が終了してＮゲーム目のゲームから上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が開始されるとする。

【１８６１】

サブＣＰＵ２０１は、Ｎゲーム目のゲームから総獲得枚数カウンタのカウントを開始し、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ□□□枚」）の表示を開始する。

【１８６２】

Ｎゲーム目のゲームで、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。また、サブＣＰＵ２０１は、３ｏｆｆ時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて０補正処理を行い、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。ただし、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示では、総獲得枚数カウンタの値が０以上の場合には「（総獲得枚数カウンタの値）枚」が表示され、０未満の場合には「０枚」が表示される。なお、他の部分についても同様である。

【１８６３】

Ｎ＋Ｍ－１ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了してＮ＋Ｍゲーム目のゲームから一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームが開始されるとする。

【１８６４】

Ｎ＋１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の２ゲーム目のゲーム）からＮ＋Ｍ－１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を引き続き行う。

【１８６５】

Ｎ＋Ｍ＋Ｌ－１ゲーム目のゲームで一般ＡＴ（ＮＡＴ）が終了してＮ＋Ｍ＋Ｌゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）のゲームが開始されるとする。

【１８６６】

Ｎ＋Ｍゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最初のゲーム）からＮ＋Ｍ＋Ｌ－１ゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「Ｔ

ＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を引き続き行う。

【１８６７】

Ｎ＋Ｍ＋Ｌ＋Ｋ－１ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）が終了し、Ｎ＋Ｍ＋Ｌ＋Ｋゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【１８６８】

Ｎ＋Ｍ＋Ｌゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最初のゲーム）からＮ＋Ｍ＋Ｌ＋Ｋ－１ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を引き続き行う。

【１８６９】

Ｎ＋Ｍ＋Ｌ＋Ｋゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が開始されるとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の開始ゲームはＨゲーム目のゲームであるとする。

【１８７０】

Ｎ＋Ｍ＋Ｌ＋Ｋゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）からＨ－１ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を行わない。

【１８７１】

サブＣＰＵ２０１は、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の開始ゲームであるＨゲーム目のゲームで、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）をメイン表示装置２１０に表示し、３ｏｆｆ時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて０補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。

【１８７２】

Ｈ＋Ｇ－１ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了してＨ＋Ｇゲーム目のゲームから一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームが開始されるとする。

【１８７３】

Ｈ＋１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の２ゲーム目のゲーム）からＨ＋Ｇ－１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を引き続き行う。

【１８７４】

Ｈ＋Ｇゲーム以降のＡゲーム目のゲームで総獲得枚数カウンタの値が「２４００」に到達したとする。Ｈ＋Ｇゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最初のゲーム）からＡ－１ゲーム目のゲームまでのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示を引き続き行う。

【１８７５】

Ａゲーム目のゲームで、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー７操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）をメイン表示装置２１０に表示する。また、サブＣＰＵ２０１は、３ｏｆｆ時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて０補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値が「２４００」に到達したか否かを判定して「２４０

０」に到達したと判定して、２４００枚突破を告知するカットイン画面（例えば、斜めにした大きい文字「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示した画面）を表示し、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をセットして総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示し、さらに、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして２４００枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」と左右に並べて表示する。なお、図中では、表記サイズの関係上「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎ」と表記している。

【１８７６】

Ａ＋Ｂ－１ゲーム目のゲームで一般ＡＴ（ＮＡＴ）が終了してＡ＋Ｂゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）のゲームが開始されるとする。

【１８７７】

総獲得枚数カウンタの値が「２４００」に到達したゲームの次ゲームであるＡ＋１ゲーム目のゲームからＡ＋Ｂ－１ゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

【１８７８】

Ａ＋Ｂ＋Ｃ－１ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）が終了し、Ａ＋Ｂ＋Ｃゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【１８７９】

Ａ＋Ｂゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最初のゲーム）からＡ＋Ｂ＋Ｃ－１ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

【１８８０】

Ａ＋Ｂ＋Ｃゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が開始されたとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の開始ゲームはＦゲーム目のゲームであるとする。

【１８８１】

Ａ＋Ｂ＋Ｃゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）からＦ－１ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。

【１８８２】
　サブＣＰＵ２０１は、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーンの開始であるので、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の開始ゲームであるＦゲーム目のゲームでは、スタートレバー７操作時に、総獲得枚数カウンタの値をリセットする（「０」にする）とともに、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタにセットされている「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をクリアし、さらに、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）をメイン表示装置２１０に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）と左右に並べてメイン表示装置２１０に表示する。サブＣＰＵ２０１は、３ｏｆｆ時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて０補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）をメイン表示装置２１０に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）と左右にメイン表示装置２１０に並べて表示する。

【１８８３】
　Ｆ＋Ｊ－１ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が終了してＦ＋Ｊゲーム目のゲームから一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームが開始されるとする。

【１８８４】
　Ｆ＋１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の２ゲーム目のゲーム）からＦ＋Ｊ－１ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【１８８５】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒ－１ゲーム目のゲームで一般ＡＴ（ＮＡＴ）が終了してＦ＋Ｊ＋Ｒゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）のゲームが開始されるとする。

【１８８６】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最初のゲーム）からＦ＋Ｊ＋Ｒ－１ゲーム目のゲーム（一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【１８８７】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒ＋Ｓ－１ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）が終了し、Ｆ＋Ｊ＋Ｒ＋Ｓゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【１８８８】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最初のゲーム）からＦ＋Ｊ＋Ｒ＋Ｓ－１ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続ＣＺ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【１８８９】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒ＋Ｓゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりＣＺ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）が開始されず、ＢＢも開始されず、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）も開始されないとする。ここでは、出玉継続区間の終了ゲームはＰゲーム目のゲームであるとする。
【１８９０】
　Ｆ＋Ｊ＋Ｒ＋Ｓゲーム目のゲームの最初のゲームからＰゲーム目のゲーム（出玉継続区間の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブＣＰＵ２０１は、スタートレバー操作時及び３ｏｆｆ時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」、「ＴＯＴＡＬ△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。
【１８９１】
　サブＣＰＵ２０１は、出玉継続区間の最終ゲームの終了時に、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して総獲得枚数カウンタのカウント値をリセットし（「０」にし）、太陽アイコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアする（消去する）。
【１８９２】
　（総獲得枚数カウンタと有利区間終了）
　ここまでに説明した総獲得枚数カウンタは、有利区間終了後も値を保持し続けることが可能である。つまり、１の増加区間終了から所定の初期化条件（例えば、増加区間終了から１００ゲーム経過）を満たす前に次の増加区間が開始される場合に、当該次の増加区間の開始までに有利区間が一旦終了して次の有利区間が開始されていたとしても前の増加区間からの値を引き継ぐことが可能となる。例えば、ＡＴ終了時に合わせて有利区間が終了し、１００ゲーム以内に新たな有利区間内でＡＴが開始された場合は、前の有利区間から総獲得枚数カウンタの値を引き継ぐことが可能となる。このような表示制御とすることで、有利区間の終了を挟んだとしても増加状態が短い期間で発生した場合に、合計で獲得した遊技価値の量を遊技者が認識しやすくなるという効果を奏する。
【１８９３】
　また、同様にＡＴ終了時に有利区間が終了し、そこから非有利区間のまま１００ゲーム以内にメダルが増加するリアルボーナス（役物）に当籤し、ビッグボーナス作動中など非有利区間のままでメダル増加区間となった場合にも総獲得枚数カウンタの値を引きつぐものとしてもよい。
【１８９４】
　なお、別の仕様として、有利区間の終了時に総獲得枚数カウンタの値も合わせて初期化してもよい。この場合は、有利区間の終了タイミングが遊技者にとって分かり易いものとなる。いわゆる有利区間ランプ（有利区間滞在を報知するランプ）が搭載されていない実機構成としてもよく、そのような実機構成では有利区間終了で総獲得枚数カウンタの値を初期化する仕様だと有利区間の終了タイミングを遊技者が獲得枚数の表示から推測することが可能となる。
【１８９５】
　（打止と獲得枚数表示）
　後述の打止機能により打止状態となった場合、総獲得枚数カウンタの値に関わらず、画面やセグ等の獲得枚数表示を行わないものとしてもよい。打止状態は大量のメダルを獲得した状態で射幸性を抑制するための機能なので、そのような状態でメダルの獲得を遊技者に意識させるのはふさわしくないからである。
【１８９６】
　また、後述の打止機能により打止状態となった場合、あるいは、打止となる蓋然性が高い状況（例えば、打止まで後１００枚など所定の閾値に達した場合や、所定の閾値到達、かつ、１００枚以上獲得可能なＡＴの残り期間があり打止濃厚な場合など）では、獲得枚

数表示についてｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓの表示を行うものとしてもよい。このような局面では、もはや打止となり遊技終了となる流れであるため、ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓと合わせて太陽アイコンを表示するものとしてもよいし、表示しないものとしてもよい。また、これまでで打止条件達成可能性が高い局面でのｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示は他の状況で発生しうるｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示とは異なる専用の表示態様（例えば、文字色が虹色や金色など）として、希少性のある演出としてもよい。

【１８９７】

［１２－１１．効果］

遊技者にメダルの獲得枚数の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、上記の第４の遊技機であるパチスロ機１では、メイン表示装置２１０に表示する総獲得枚数に負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【１８９８】

また、総獲得枚数カウンタのカウント値が「２４００」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○〇枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示し、さらに２４００枚突破情報「太陽」アイコンを表示することにより、２４００枚突破の達成感を味わうことができる。

【１８９９】

また、２４００枚突破後に総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示を維持することで、２４００枚突破後に遊技者にメダルの総獲得枚数の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が２４００枚突破後のメダルの総獲得枚数の減少により抱く不快感を防止できる。

【１９００】

また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）やＢＢ終了後の出玉継続区間内は総獲得枚数リセット条件が成立しなければ総獲得枚数カウンタのカウント値がリセットされずに引き続きカウンタされ、出玉継続区間より短いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示が可能になる。

【１９０１】

また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）やＢＢ終了後の出玉継続区間終了時に、総獲得枚数カウンタのカウントを終了してリセットし（「０」にし）、太陽アイコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアして２４００枚突破情報「太陽」アイコンが表示されないようにするため、出玉継続区間より長いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示及び２４００枚突破情報「太陽」アイコンの表示が可能になる。

【１９０２】

また、Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示カウンタに「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報」をセット中の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エピソードＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行時に総獲得枚数カウンタのカウント値はリセットされるので、遊技者は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又はＢＢ・エピソードＢＢ（エンディングＢＢ除く）後に獲得したメダルの総獲得枚数を把握可能になる。

【１９０３】

また、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）と２４００枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識でき、総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」と２４００枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識できる。

【１９０４】

また、左右に並べられた総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）と２４００枚突破情報「太陽」アイコンとから、最初のＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は

特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の開始からのメダルの総獲得枚数の概算を推測できる。

【１９０５】

また、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）で再遊技役（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」）に当籤した場合と、ＳＢ状態で当該再遊技役に当籤した場合とで、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【１９０６】

また、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）で再遊技役（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」）に当籤した場合よりも、ＳＢ状態で当該再遊技役に当籤した場合の方が、ＡＴ関連抽籤（小役ＣＺ抽籤、ＣＺ成功抽籤）などを含む各種抽籤で有利になるため、ＳＢ状態の興趣が向上する。

【１９０７】

また、ＳＢ状態で当該再遊技役に当籤した場合は、当該再遊技役とは異なる有利な役に当籤した場合と同様のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」の場合は「Ｆ_強チェリプ」）ため、図柄組合せのグループである「強チェリプ」が停止表示され易くなり、ＳＢ状態の興趣が向上する。

【１９０８】

また、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が有利な役の停止制御に変更される役（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」）は、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）と、当該一般遊技状態で入賞したことにより移行するＳＢ（ＲＴ０で入賞したＳＢではＳＢ（ＲＴ０））状態とで当選確率が同じである。すなわち、例えば、ＲＴ状態がＲＴ０のときの「Ｆ_弱チェリプ」の当選確率と、ＲＴ０で入賞したことにより移行するＳＢ状態での「Ｆ_弱チェリプ」の当籤確率が同じである。このようにすると、ＳＢ状態で有利な役に変換される再遊技役（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」）の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役（例えば、「Ｆ_強チェリプ」）の入賞確率を上げることで、遊技状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽籤データが増加するのを抑制できる。

【１９０９】

また、ＲＴ状態が変化すると、有利な役に変換される再遊技役が異なる場合があり、その変化される有利な役の種類も異なる。例えば、ＲＴ状態がＲＴ０のときは、「Ｆ_ＲＴ１リプ」が役抽籤の対象となっており、当該役がＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ０））で当籤した場合は、「ＲＴ３移行リプ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。一方、ＲＴ状態がＲＴ３のときは、ＲＴ０のときに役抽籤の対象となっていない「６択弱Ｃリプ」（例えば「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」）が役抽籤の対象となっており、当該役がＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で当籤した場合は、「ＲＴ６移行リプ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。「ＲＴ３移行リプ」よりも「ＲＴ６移行リプ」の方が有利なである。このように、ＲＴ状態の種類によって、有利な役に変換される役の種類も、変換後の有利な役の有利度も異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。

【１９１０】

また、例えば、ＲＴ状態がＲＴ３のときに「６択弱Ｃリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順が正解の場合は「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示されるが、押し順が不正解の場合は「ＲＴ１移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示される。また、ＲＴ３のときに入賞したＳＢ状態（ＳＢ（ＲＴ３））で「６択弱Ｃリプ」に当籤した場合は、押し順に関わらず「ＲＴ６移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示される。これによると、一般遊技状態では押し順によって有利な停止図柄にならない場合があるが、当該一般遊技状態で入賞したことによるＳＢ状態では押し順に関わらず有利な停止図柄になるため、有利な停止図柄になる可能性が高まり、ＳＢ状態の興趣が向上する。

【１９１１】

また、この実施形態では、ＳＺ種別５～８の上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）において、Ｖストックが付与される可能性がある疑似遊技である「狙え演出」を行うか否かが狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行抽籤で決定され、抽籤結果が「狙えなし」あるいは「狙えあり（非揃い）」の場合はＶストックが付与されず、「狙え演出（揃い）」の場合はＶ

ストックが付与される（図１５６）。ただし、狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（ＳＢ）に入賞していた場合は、必ずＶストックが付与される抽籤結果「狙えあり（揃い）」に変換される。この場合、ＳＢ状態への移行が疑似遊技でも有利になるため、ＳＢ（シングルボーナス）の興趣がさらに向上する。

【１９１２】

また、疑似遊技の中には、赤７図柄が中段ラインに停止表示さ、Ｖストックが付与される第１疑似遊技（「狙えあり（揃い）」）と、赤７図柄が中段ラインに停止表示されずにＶストックが付与されない第２疑似遊技（狙えあり（非揃い））とがあるため、疑似遊技が行われると必ずＶストックが付与される場合と比較して、疑似遊技が単調になるのを防止できる。

【１９１３】

また、「狙えあり（揃い）」の第１疑似遊技では、「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時と同じリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、「狙えあり（非揃い）」の第２疑似遊技では、「Ｆ_７フェイクリプ」の当籤時と同じリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。

狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（ＳＢ）に入賞によりＶストックの付与の抽籤結果に変換された場合は、第１疑似遊技のときと同じ「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時の停止制御に変更される。これによると、Ｖストックが付与されることが確定するシングルボーナスの入賞時に第２疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。

【１９１４】

また、この実施形態では、ＲＴ状態がＲＴ３やＲＴ６のときに「Ｆ_７揃いリプ」が役抽籤の対象となっており、当籤するとＶストックが１個付与されるが、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）においても疑似遊技（第１疑似遊技）で「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われ、中段ラインに赤７図柄が停止するように構成されている。これによると、ＲＴ３やＲＴ６に移行できれば「Ｆ_７揃いリプ」が当籤するチャンスというゲーム性を備えつつ、ＲＴ状態の移行を待たなくても、上乗せ特化ゾーンで赤７図柄が中段ラインに揃ってＶストックが付与される機会が設けられる。すなわち、赤７図柄揃いの機会がより多くなり、遊技者の興趣が向上する。

【１９１５】

［１２－１２．その他］

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１において、サブ制御回路２００側で、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中やＢＢ中の獲得可能な残りのメダル枚数をメイン表示装置２１０に表示するようにしてもよい。この場合、残り枚数のカウントを開始する条件（カウント開始条件）をＢＢ開始又はＳＡＴの開始とし、カウントを終了する条件（カウント終了条件）をＢＢ開始によるカウント開始の場合にはＢＢの終了とし、ＳＡＴ開始によるカウント開始の場合にはＳＡＴの終了とする。カウントの更新タイミングは、減算の場合は小役入賞時の３ｏｆｆ時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。加算の場合は上乗せ時のスタートレバー７の操作時である。メイン表示装置２１０に表示する表現上減算は小役入賞時の３ｏｆｆ時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。表現上加算ははずれ時の３ｏｆｆ及び上乗せ告知遊技の次の遊技の操作レバー操作時である。

【１９１６】

上記の総獲得枚数情報の表示に関して、次の機能を追加するようにしてもよく、図２０７を参照して説明する。サブＣＰＵ２０１は、メイン表示装置２１０にレゾナンスポイントの獲得ポイント数を表すインジケータを表示するとともに、総獲得枚数情報（「ＴＯＴＡＬ○○枚」）を表示する。

【１９１７】

サブＣＰＵ２０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中及びストックチャンス（ＳＣ）中において

、３ｏｆｆ時に、
　総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数を下回っていない場合、又は、
　総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数を下回った場合において、見た目上の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数が１５以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が２５０以上のときには、図２０７（ａ）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）を常時点灯表示させる。
【１９１８】
　サブＣＰＵ２０１は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中及びストックチャンス（ＳＣ）中においては、３ｏｆｆ時に、総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数以下となった場合において、見た目上の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数が１５未満のときには、又は、レゾナンスポイントの値が２５０未満のときには、図２０７（ｂ）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）を点滅表示させる。なお、点滅表示に限らず、両者の表示態様が異なるようにする。
【１９１９】
　一旦、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）が点滅表示された後に、３ｏｆｆ時に、
　総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数以下とならなくなった場合、又は、
　総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数以下となっているが、見た目上の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数が１５以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が２５０以上となったときには、図２０７（ａ）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）を常時点灯表示させる。
【１９２０】
　一般ＡＴ（ＮＡＴ）の最終ゲームのスタートレバー７操作時に最終ゲームであることを告知する内容（例えば、「ＬＡＳＴゲーム」）と表示し、最終ゲームの３ｏｆｆ時に、総獲得枚数が一般ＡＴ（ＮＡＴ）開始時の総獲得枚数を下回っており、かつ、レゾナンスポイントの値が２５０未満である場合には、インジケータを用いてレゾナンスポイントを５０加算した表示を行う。
【１９２１】
　ただし、見た目上の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に１ゲームにつき１減算し、ストックチャンス（ＳＣ）中も１ゲームにつき１減算したときの残り回数である。なお、実際の一般ＡＴ（ＮＡＴ）のゲームの残り回数は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）中に１ゲームにつき１減算するが、ストックチャンス（ＳＣ）中は１ゲームにつき１減算しないときの残り回数である。
【１９２２】
　このようにすれば、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の点滅表示により遊技者に特典の付与（レゾナンスポイント「５０」の獲得）を示唆・報知できて遊技性が高まる。
【１９２３】
　上記の第４の遊技機であるパチスロ機１に、次の機能を追加するようにしてもよく、図２０８を参照して説明する。
【１９２４】
　サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）中の毎遊技、３ｏｆｆ時に（ＭＹカウンタやＳＡＴ差枚カウンタの更新後に）、有利区間終了までの残り枚数（ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値）と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）で獲得できる残り差枚数（ＳＡＴ差枚カウンタの値）とを比較する。
【１９２５】
　サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合には、図２０８（ａ）に示すように、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報を表示装置（メイン表示装置２１０）に表示する。

【１９２６】
一方、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えている場合には、図２０８（ｂ）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示装置（メイン表示装置２１０）に表示する。
【１９２７】
なお、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。
【１９２８】
このようにすれば、遊技者に獲得可能な枚数の誤認を防止できる。
【１９２９】
上記の第４の遊技機であるパチスロ機１において、サブＣＰＵ２０１は、有利区間の終了までの残りゲーム数が例えば「９９」以下になると、有利区間の終了までの残り回数をサブ表示装置２２０に表示し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。
【１９３０】
上記の第４の遊技機であるパチスロ機１において、有利区間を終了するまでの残り枚数（ＭＹカウンタの上限値に達するまでの残り枚数）が例えば「９９」以下になると、サブ表示装置２２０に表示し、残り枚数が例えば「９９」を超えると当該表示を終了し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。
【１９３１】
上記の第４の遊技機であるパチスロ機１では、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）が２４００に到達した場合に総獲得枚数情報（「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、次のようにしてもよく、図２０９を参照して説明する。
【１９３２】
有利区間終了までの残り枚数（ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値）と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）で獲得できる残り差枚数（ＳＡＴ差枚カウンタの値）とを比較する。また、サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合には、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数（ＳＡＴ差枚カウンタの値）との加算値が２４００に到達したか否かを確認する。
【１９３３】
サブＣＰＵ２０１は、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えておらず、総獲得枚数と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数との加算値が２４００に到達していない場合には、図２０９（ａ）に示すように、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報（ＳＡＴ差枚カウンタの値）と、総獲得枚数情報（総獲得枚数カウンタの値）とを表示する。
【１９３４】
ゲーム開始時に図２０９（ａ）の表示例であるゲームで、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の差枚数の上乗せがされ、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていないが、総獲得枚数と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数との加算値が２４００に到達したとする。サブＣＰＵ２０１は、図２０９（ｂ）に示すように、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報（ＳＡＴ差枚カウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）とを表示し、さらに、２４００枚突破情報「太陽」アイコンを表示する。
【１９３５】
ゲーム開始時に図２０９（ａ）の表示例であるゲームで、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の差枚数の上乗せがされ、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え

、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が２４００に到達したことを確認する。サブＣＰＵ２０１は、図２０９（ｃ）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報（ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）とを表示し、さらに、２４００枚突破情報（「太陽」アイコン）を表示する。

【１９３６】

ゲーム開始時に図２０９（ｂ）の表示例であるゲームで、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の差枚数の上乗せがされ、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が２４００に到達しているとする。サブＣＰＵ２０１は、図２０９（ｃ）に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報（ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値）と、総獲得枚数代替情報（「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）とを表示し、さらに、２４００枚突破情報（「太陽」アイコン）を表示する。

【１９３７】

なお、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数を示すＳＡＴ差枚情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。

【１９３８】

上記の第４の遊技機であるパチスロ機１では、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）の表示に切り換える条件として、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）が「２４００」に到達することしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数（総獲得枚数カウンタの値）がＭＹカウンタの上限値「２４００」よりも小さい例えば「２２００」に到達することとしてもよい。

【１９３９】

また、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）の表示に切り換える条件に、総獲得枚数と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残りの差枚数との加算値、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値を利用する上記の変形例において、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の表示から総獲得枚数代替情報（例えば、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）の表示に切り換える条件として、総獲得枚数と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残りの差枚数との加算値がＭＹカウンタの上限値「２４００」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がＭＹカウンタの上限値「２４００」に到達することとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、総獲得枚数と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残りの差枚数との加算値がＭＹカウンタの上限値「２４００」よりも小さい例えば「２２００」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がＭＹカウンタの上限値「２４００」よりも小さい例えば「２２００」に到達することとしてもよい。

【１９４０】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、「太陽」アイコンの表示個数を１個としているが、これに限定されるものではなく、２４００獲得毎に「太陽」アイコンを１個ずつ表示する（例えば、４８００枚到達で「太陽」アイコンが２個表示されることになる）ようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は「太陽」アイコンの表示個数が増加することで一層の優越感を感じることができる。

【１９４１】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、「太陽」アイコンの表示開始条件を、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示に切り替えるタイミング（総獲得枚数カウンタのカウント値が「２４００」に到達するタイミング）としているが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報「

Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示に切り替えるタイミングと関係のない、総獲得枚数カウンタのカウント値が例えば「１０００」に到達するタイミング、及び、総獲得枚数情報の最大表示を超えるタイミング（例えば、総獲得枚数情報の表示桁が４桁の場合には「９９９９」を超えるタイミング）などとしてもよい。

【１９４２】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、総獲得枚数が「２４００」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○枚」）の表示から祝福のニュアンスのある総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の表示に切り換えるとしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報から表示を切り換える総獲得枚数代替情報は、例えば、祝福のニュアンスのある他の総獲得枚数代替情報（例えば、「おめでとう」）であってもよいし、祝福のニュアンスのない他の総獲得枚数代替情報であってもよい。

【１９４３】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、２４００枚突破情報として「太陽」アイコンを表示するとしたが、これに限定されるものではなく、他のアイコン（例えば、「Ｖ」アイコン）を表示したり、ＡＴ開始時の効果音や演出を派手にした演出を行うようにしたり、ＢＧＭを変化させたりなど、他の状況で発生する演出を用いて総獲得枚数２４００突破を示唆・報知にしたり、専用の演出を用いて総獲得枚数２４００突破を示唆・報知したりしてもよい。

【１９４４】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、総獲得枚数情報（例えば「ＴＯＴＡＬ○○枚」）と２４００枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）とをあわせて（第４の遊技機であるパチスロ機１では左右に並べて）表示するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、「太陽」アイコンなどの専用のアイコンを表示せずに、総獲得枚数情報（例えば、「ＴＡＴＡＬ○○枚」）の表示文字の態様（例えば、表示色、表示サイズなど）を２４００到達前と、総獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタのカウント値が初期化された後とで異なるようにして、２４００枚突破情報としての役割を果たすようにしてもよい。

【１９４５】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１における、上記の総獲得枚数情報（例えば、「ＴＯＴＡＬ○○枚」）、総獲得枚数代替情報（例えば、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）、２４００枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）などの各種情報の表示などに、液晶表示器やセグで構成される表示装置などを利用することができる。

【１９４６】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、２４００枚突破情報としての「太陽」アイコンを表示する太陽アイコン表示条件を、総獲得枚数の２４００到達により表示される総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｉｏｎｓ」の表示としたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数の２４００到達より後（総獲得枚数代替情報「Ｃｏｎｇｒａｔｉｏｎｓ」の表示より後）のタイミングとしてもよい。

【１９４７】

上記した第４の遊技機であるパチスロ機１では、有利区間の終了条件の一つとして、有利区間内のメダルの増減の最下点を基準として当該最下点からのメダルの純増枚数をカウントするＭＹカウンタの値が「２４００」に到達することとしているが、この代わりに、有利区間開始時を基準として当該有利区間開始時からのメダルの純増枚数をカウントする有利区間差枚数カウンタの値が「２４００」に到達することとしてもよい。なお、「２４００」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。

【１９４８】

次に、図２１０を参照して、ボーナスに当籤したことを報知するボーナス確定画面について説明する。

【１９４９】

ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常ＢＢ（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）に当籤した場合は、所定遊技数の経過後に遊技者に当該ボーナスに当籤していることを報知するボーナス確定画面がメイン表示装置２１０（メイン液晶）およびサブ表示装置２２０（サブ液晶）に表示される。例えば、通常（有利区間）や一般ＡＴ（ＮＡＴ）中にボーナスに当籤した場合は、メイン表示装置２１０に「ＢＯＮＵＳ　７７７」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置２２０には、右上がりラインに赤７図柄が揃ったリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのイメージ画面が表示される（図２１０（ａ）：通常ボーナス確定画面）。この確定画面は、ＢＢ（Ｆ_赤７同色）に当籤していることを報知するとともに、右上がりラインに赤７図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

【１９５０】

また、通常ボーナス確定画面の変形例としては、図２１０（ｂ）に示すように、メイン表示装置２１０に「７（赤色）を狙え！！」の文字が表示される。このとき、サブ表示装置２２０には、特別な表示を行わない。この確定画面は、ＢＢ（Ｆ_赤７同色）に当籤していることを報知するとともに、赤７図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

【１９５１】

一方、特殊ＡＴ（ＳＡＴ）でボーナスに当籤した場合は、リミット（ＬＩ）に移行することが確定する。リミット（ＬＩ）は、当籤しているボーナスを持ち越している状態であるとともに、メダルが微増する区間である。このとき、メイン表示装置２１０に「ＢＯＮＵＳ　７７７」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置２２０には、「ＷＩＮ！」の文字が表示される（図２１０（ｃ）：リミット確定画面）。リミット確定画面は、通常ボーナス確定画面とは異なり、ＢＢ（Ｆ_赤７同色）に当籤していることを報知するが、赤７図柄を目押しして入賞させるまでは指示しないことを意図する画面である。つまり、リミット確定画面では、遊技者に直ちに持ち越しているボーナスに入賞させて短期的なメダルの増加を得るのか、長期的に得なＡＴ状態を引き延ばすのかを選択可能であることを報知する画面となる。

【１９５２】

なお、ここまでボーナス役とＡＲＴによりメダルを増加させるいわゆるＡ＋ＡＲＴ機と呼ばれる仕様を前提に説明を行ったが、各発明はその趣旨に反しない限り他の出玉仕様の機種においても実施可能である。例えば、ボーナス（１種ＢＢ等）は遊技の進行上入賞させることがなくボーナス持越状態で遊技を進めるＡＴ機や、リプレイ確率の大きな変動を伴うＲＴの遷移がない又はほとんどないＲＴ構成で主にＡＴでメダルを増加させるとともにメダルが増加するボーナス役を備えるＡ＋ＡＴ機で、ここまで説明した発明を適宜実施するものとしてもよい。

【１９５３】

［１２－１３．追加機能］

［１２－１３－１．追加機能１］

第４の遊技機であるパチスロ機１に下記に説明する表示器（例えば、液晶表示器）にガイドメニュー画面及び機能操作画面等を表示する表示機能を備えるようにしてもよい。例えば、当該表示機能の処理は、副制御回路２００（サブＣＰＵ２０１）により実現される。

【１９５４】

ガイドメニューの表示操作が行われると、ガイドメニュートップ画面が表示器に表示される。このガイドメニュートップ画面には、「音量光量」アイコン、「ユニメモ（登録商標）」アイコンが含まれている。

【１９５５】

「音量光量」アイコンの選択・決定操作が行われると、スピーカの出力音量レベルを調節するための音量調節機能画面が表示器に表示され、当該音量調節機能画面には、スピーカの出力音量レベルを調節するのに用いられる「音量調節」領域と、「光量調整へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれて

いる。音量調節機能画面の「音量調節」領域を利用してスピーカの出力音量レベルを調節することができる。

【１９５６】

「光量調整へ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランプの光量レベルを調節するための光量調節機能画面が表示器に表示され、当該光量調節機能画面には、ランプの光量レベルを調節するのに用いられる「光量調節」領域と、音量機能画面へ遷移する際に選択・決定操作がされる「音量調節へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれている。光量調節機能画面の「光量調節」領域を利用してランプの光量レベルを調節することができる。

【１９５７】

このようにすれば、所望の出力音量レベルや光量レベルを容易に行うことができる。

【１９５８】

なお、ガイドメニュートップ画面に「音量光量」アイコンを表示する代わりに、例えば、「音量」アイコンと「光量」アイコンとに分けて表示するようにしてもよい。

【１９５９】

ユニメモ（登録商標）は、パチスロ機１と携帯端末とを連携させる、パチスロ機１の携帯端末連携機能の一例であり、当該機能を使用すると、遊技者が行った遊技に関する詳細な情報を記録したり、所定の条件を満たすことによりパチスロ機１の遊技結果に与えない機能をカスタマイズしたりすることができる。

【１９６０】

ユニメモ（登録商標）には特典が得られる複数のミッションが用意されており、複数のミッションの中に「「太陽」アイコン表示中に一般ＡＴ（ＮＡＴ）突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般ＡＴ（ＮＡＴ）の４セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般ＡＴ（ＮＡＴ）の７セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般ＡＴ（ＮＡＴ）の１０セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に特殊ＡＴ（ＳＡＴ）移行」」を達成条件とするミッションを含まるようにしてもよい。

【１９６１】

「ユニメモ（登録商標）」アイコンの選択・操作が行われると、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面が表示器に表示される。ユニメモ（登録商標）用メニュー画面には、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンと、「初回スタート」アイコンと、「ログイン」アイコンと、「途中記録を見る」アイコンと、「記録して終了」アイコンと、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンと、「会員登録」アイコンと、「Ｗｅｂサイト」アイコンと、「キャラ選択」アイコンと、「推し歌カスタム」アイコンと、「ランクアップ」アイコンと、「遊技データ」アイコンとが含まれている。

【１９６２】

「初回スタート」アイコンの選択・決定操作が行われると、１回又は複数回の画面遷移で、初回キャラ選択・決定用の初回キャラ機能画面、及び、初回推し歌選択・決定用の初回推し歌機能画面が表示器に表示される。初回キャラ機能画面を利用して初回のキャラを選択・決定することができ、初回推し歌機能画面を利用して初回の押し歌を選択・決定することができる。

【１９６３】

「ログイン」アイコンの選択・決定操作が行われると、「パスワード入力」アイコンと、「パスワードなし」アイコンと、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面に戻る際に選択・決定操作が行われる「ＭＥＮＵへ」アイコンとを含むログイン機能画面が表示器に表示される。「パスワード入力」アイコンが選択・操作されると、パスワードの入力を行うためのパスワード入力機能画面に遷移してパスワードの入力が可能になり、「パスワードなし」アイコンが選択・操作されると、会員登録するための会員登録機能画面に遷移して会員登録が可能になる。

【１９６４】

「途中記録を見る」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、ユニメモ（登録商標）を開始してから現在までに行った遊技に関する遊技データの途中記録を閲覧するためのウェブページのＵＲＬが取得される。当該ＵＲＬのウェブページにアクセスすると、遊技データの途中記録を確認できる。なお、当該登録コード及び他の登録コードの例として、ＱＲコード（登録商標）を挙げることができる。

【１９６５】

「記録して終了」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、遊技データの管理を行っているウェブサイトのＵＲＬが取得される。当該ＵＲＬのウェブサイトにアクセスすると、遊技データの記録を行うことができる。

【１９６６】

「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンの選択・決定操作が行われると、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンなどを含むユニメモ（登録商標）クリア機能画面が表示器に表示され、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンが選択・操作がされると、遊技データの管理を行っているウェブサイトから遊技データがクリアされる（消去される）。

【１９６７】

「会員登録」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、会員情報の登録を行うためのウェブページのＵＲＬが取得される。当該ＵＲＬのウェブページにアクセスすると、会員登録を行うことができる。

【１９６８】

「Ｗｅｂサイト」アイコンの選択・決定操作が行われると、「専用サイト」アイコンなど複数のウェブサイトそれぞれに対応する「ウェブサイト」アイコンを含むＷｅｂサイト機能画面が表示器に表示される。そして、「専用サイト」アイコンなどの「ウェブサイト」アイコンが選択・決定されると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、選択・決定した「ウェブサイト」アイコンに対応するウェブサイトのＵＲＬが取得される。当該ＵＲＬのウェブサイトにアクセスすると、当該ウェブサイトで管理している情報を閲覧したりなどすることができる。

【１９６９】

「キャラ選択」アイコンの選択・決定操作が行われると、キャラ選択・決定用のキャラ選択・決定機能画面が表示器に表示され、キャラ選択・決定機能画面には複数のキャラが表示されており、当該複数のキャラの中からキャラを選択して決定することができる。なお、キャラ選択・決定機能画面では、ランクに応じて選択できないキャラが含まれているようにしてもよい。

【１９７０】

「推し歌カスタム」アイコンの選択・決定操作が行われると、推し歌カスタム用の推し歌カスタム機能画面が表示器に表示され、推し歌カスタム機能画面には複数の楽曲が表示されており、当該複数の楽曲の中から推し歌をカスタムすることができる。なお、推し歌カスタム機能画面では、ランクに応じてカスタム対象の楽曲の数が変化する。

【１９７１】

「ランクアップ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランクアップを行うためのランクアップ機能画面が表示器に表示され、ランクアップを行うことが可能になる。

【１９７２】

「遊技データ」アイコンの選択・決定操作が行われると、パチスロ機１での総遊技数やビッグボーナス回数などの遊技データを閲覧することができる。

【１９７３】

このようにすれば、遊技者は、ユニメモ（登録商標）で提供されるサービスを容易に受けることができる。

【１９７４】
［１２－１３－２．追加機能２］
パチスロ機１に下記に説明する打ち止め機能を備えるようにしてもよい。
【１９７５】
まず、メインＣＰＵ１０１の制御により実行されるパチスロ機１のメイン処理（主要動作処理）中に、打ち止め機能に関する処理を挿入する部分について図２１１を参照して説明する。
【１９７６】
メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップＳ２０１５）を終了してから所定時間経過するとメダルの投入を受け付ける状態にする（ステップＳ２０１７）。
【１９７７】
メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップＳ２０１５）を終了してからメダルの投入を受け付ける状態になる（ステップＳ２０１７）までの間に、打ち止め監視処理を行う（ステップＳ２０１８）。
【１９７８】
続いて、図２１１のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理（ステップＳ２０１８）について図２１２を参照して説明する。この打ち止め監視処理では、メダルの獲得枚数（払出枚数から投入枚数）を監視するための差枚数カウンタが用意されており、電源投入（ＲＷＭ異常時の電源投入、設定変更時の電源投入を含む）に差枚数カウンタは０に初期化される。
【１９７９】
なお、この差枚数カウンタは、電源投入後、最もメダルが減ったところを起点として起点からの増加枚数をカウントするＭＹカウンタとして構成される。詳しくは後述するが、例えば、電源投入時から２０００枚メダルを吸い込んだ状態からＡＴが開始した場合、マイナス２０００枚が起点となるため、電源投入時の±０枚のところから見てプラス１万７０００枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる。もっとも、この差枚数カウンタをＭＹカウンタとして構成せずに、電源投入時を起点として１９０００枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる純増枚数カウンタとして構成してもよい。なお、上記説明におけるマイナスとプラスは遊技者から見た差枚数を示すものである。
【１９８０】
打ち止め監視処理（ステップＳ２０１８）では、メインＣＰＵ１０１は、再遊技作動図柄か否かを判定する（Ｓ２１０１）。再遊技作動図柄である場合には（ステップＳ２１０１がＹＥＳ）、ステップＳ２１０３の処理に進み、一方、再遊技作動図柄でない場合には（Ｓ２１０１がＮＯ）、ステップＳ２１０２の処理に進む。
【１９８１】
メインＣＰＵ１０１は、払出枚数から投入枚数を減算し、減算結果を差枚数カウンタに加算し、加算後の差枚数カウンタの値が負の値の場合には差枚数カウンタの値を０に補正し（ステップＳ２１０２）、ステップＳ２１０３の処理に進む。なお、再遊技作動図柄の場合にはステップＳ２１０２の処理が行われないので、再遊技作動図柄のゲームの次のゲームでステップＳ２１０２の処理が行われる場合、当該ステップＳ２１０２の処理での投入枚数を再遊技作動図柄のゲームでの投入枚数と同数とする。
【１９８２】
メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ又はＲＢ中かを判定する（ステップＳ２１０３）。ＢＢ又はＲＢ中である場合には（ステップＳ２１０３がＹＥＳ）、打ち止め監視処理を終了して図２１１のメイン処理に戻る。一方、ＢＢ中でもＲＢ中でもない場合には（ステップＳ２１０３がＮＯ）、ステップＳ２１０４の処理に進む。
【１９８３】
メインＣＰＵ１０１は差枚数カウンタの値が１９０００（一例であって、これに限定されるものではない。）を超えたか否かを判定する（ステップＳ２１０４）。差枚数カウン

タの値が１９０００を超えていない場合には（ステップＳ２１０４がＮＯ）、打ち止め監視処理を終了して図２１１のメイン処理に戻る。一方、差枚数カウンタの値が１９０００を超えている場合には（ステップＳ２１０４がＹＥＳ）、メインＣＰＵ１０１は打ち止め処理を行う（ステップＳ２１０５）。

【１９８４】

なお、ステップＳ２１０１の判定処理を設けないようにしてもよいし、ステップＳ２１０３の判定処理を設けないようにしてもよい。

【１９８５】

続いて、メダルを使用するパチスロ機１での図２１２の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップＳ２１０５）について図２１３を参照して説明する。

【１９８６】

打ち止め処理（ステップＳ２１０５）では、メインＣＰＵ１０１は、投入、各種ボタン（精算ボタン９を除く）、及び、スタートレバー７の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップＳ２１１１）。この打ち止め開始処理では精算ボタン９の操作の受付を無効とせず、精算ボタン９の操作の受付は有効のままで遊技者などは精算ボタン９を操作してメダルの精算を行うことができる。なお、打ち止め開始処理で精算ボタン９の受付を無効とし、打ち止め開始処理にあわせてメダルの自動精算を行うようにしてもよい。

【１９８７】

メインＣＰＵ１０１は、差枚数カウンタの値が１９０００を超えた旨の信号をセキュリティ信号として外部出力し（ステップＳ２１１２）、打ち止め処理を終了する。

【１９８８】

続いて、メダルを使用しない図３４（ａ），（ｂ）のメダルレス遊技機などのメダルレス遊技機での図２１２の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップＳ２１０５）について図２１４を参照して説明する。メダルレス遊技機では、メダル数制御基板でメダル枚数に対応する遊技価値の量を管理しており、管理している遊技価値の量をメダル数制御基板から通信専用ユニットに移し替える際に計数ボタンが操作される。

【１９８９】

打ち止め処理（ステップＳ２１０５）では、メインＣＰＵ１０１は、投入、各種ボタン（計数ボタンを除く）、及び、スタートレバー７の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップＳ２１３１）。この打ち止め開始処理では計数ボタンの操作の受付を無効とせず、計数ボタンの操作の受付は有効のままで遊技者などは計数ボタンを操作して遊技価値の量をメダル数制御基板から通信専用ユニットに移し替えることができる。

【１９９０】

メインＣＰＵ１０１は、差枚数カウンタの値が１９０００を超えた旨の信号を不正検知信号として外部出力し（ステップＳ２１３２）、打ち止め処理を終了する。

【１９９１】

図２１３又は図２１４中の打ち止め開始処理で行われた受付の無効の解除は、例えば、設定変更時に行われる。

【１９９２】

上記の打ち止め機能をパチスロ機１に設けることにより、過度な射幸性を防止できる。

【１９９３】

メインＣＰＵ１０１が図２１３又は図２１４の打ち止め処理を行う場合、メインＣＰＵ１０１は打ち止め処理が作動したことを示すコマンドをサブＣＰＵ２０１へ送信し、サブＣＰＵ２０１はメイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０に打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」、「コンプリート機能が作動しましたので遊技停止中です。」）を表示するようにしてもよい。また、スピーカ３５ａ，３５ｂ等から打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」、「コンプリート機能が作動しましたので遊技停止中です。」）を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・ＬＥＤ群２３等を打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する発光

パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインＣＰＵ１０１は７セグに打ち止め処理が作動したことを示すコードを表示するようにしてもよい。

【１９９４】

上記の打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知することにより、遊技者によるパチスロ機１が故障しているかの誤認を防止できるとともに、遊技者に達成感を抱かせることができる。

【１９９５】

なお、メインＣＰＵ１０１は、差枚数カウンタの値が１９０００より５００（一例であって、これに限定されるものではない。）小さい１８５００を超えたか否かを判定し、１８５００を超えた場合に打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知するための打ち止め事前報知処理を行うようにしてもよい。打ち止め事前報知処理では、メインＣＰＵ１０１は打ち止め事前報知をすることを示すコマンドをサブＣＰＵ２０１へ送信し、サブＣＰＵ２０１はメイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０に打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する内容（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」、「コンプリート機能作動まで残り５００枚です。」）を表示するようにしてもよい。また、スピーカ３５ａ，３５ｂ等から打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する内容（例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」、「コンプリート機能作動まで残り５００枚です。」）を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・ＬＥＤ群２３等を打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを報知する発光パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインＣＰＵ１０１は７セグに打ち止め処理（コンプリート機能）がまもなく作動することを示すコードを表示するようにしてもよい。

【１９９６】

上記の打ち止め事前報知により、遊技者に打ち止めまでもう少し遊技を続けようというやる気を出させることができる。

【１９９７】

［１２－１４．付記］

［１２－１４－１．付記１］

従来の遊技機において、ＡＲＴ中に実際に増加したメダルの純増枚数（獲得枚数）を液晶表示装置の表示画面に表示する遊技機がある（例えば、特開２０１３－９０６４３号公報（例えば、段落０５２０、図５５など））。

【１９９８】

ところで、遊技者に遊技を楽しませるために、メダルの純増枚数（獲得枚数）などの表示の仕方には工夫の余地がある。

【１９９９】

付記１に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２０００】

付記１に係る遊技機（１）は、

遊技機において、

所定の情報を表示可能な表示手段（２１０）と、

遊技価値の獲得に関して特定条件が満たされたか否かを判定する特定条件判定手段（２２０）と、

特定区間における遊技価値の獲得量をカウントする獲得カウント手段（２２０）と

を備え、

前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関わる獲得情報（総獲得情報）を表示可能であり、

前記表示手段に表示される前記獲得情報として負の値が表示されない（図１９６）

ことを特徴とする。

【２００１】

これによれば、遊技者に遊技価値の量の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、獲得情報として負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【２００２】

付記１に係る遊技機（２）は、

上記の遊技機（１）において、

前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記獲得情報に代えて特別情報（「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」）を表示可能であり、

前記特別情報の表示内容は、前記遊技価値の獲得量の増減が発生した場合でも、更新されることなく維持可能である（図２０４）

ことを特徴とする。

【２００３】

これによれば、遊技者は遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができるとともに、特定条件達成後に遊技者に遊技価値の獲得量の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が特定条件達成後の遊技価値の獲得量の減少により抱く不快感を防止できる。

【２００４】

付記１に係る遊技機（３）は、

上記の遊技機（１）又は上記の遊技機（２）において、

前記遊技機は、遊技状態として、前記特定区間に関わる、前記遊技価値の獲得量の増加期待値がプラスである増加遊技状態を備えており、

前記獲得カウント手段は、一の増加遊技状態が終了した後の遊技であっても、所定期間の間（出玉継続区間）は、初期化されない場合がある（図１９３、図２００）

ことを特徴とする。

【２００５】

これによれば、間隔が所定期間内の連続する増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

【２００６】

付記１に係る遊技機（４）は、

上記の遊技機（３）において、

前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間のうちに、新たな増加遊技状態が開始されない場合は、当該所定期間の経過に基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化される（図１９３）

ことを特徴とする。

【２００７】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

【２００８】

付記１に係る遊技機（５）は、

上記の遊技機（２）に従属する上記の遊技機（３）に従属する上記の遊技機（４）において、

前記特別情報の表示後に、前記一の増加遊技状態中又は前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間内に新たな増加遊技状態になることに基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化され（図２００）、

前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関わる獲得情報の表示を行う（図２０５）

ことを特徴とする。

【２００９】

これによれば、遊技者は新たな増加遊技状態後に獲得した遊技価値の獲得量を把握可能

になる。
【２０１０】
付記１に係る遊技機（６）は、
上記の遊技機（５）において、
前記特定条件は、前記遊技価値の獲得量が特定閾値（総獲得枚数カウンタのカウント値が「２４００」に到達）以上となること（図２０４）、及び、前記遊技価値の獲得量と前記遊技価値の獲得予定量との合計が特定閾値（総獲得枚数カウンタのカウント値と特殊ＡＴ（ＳＡＴ）で獲得できる残り差枚数の合計が「２４００」に到達）以上となること（図２０９）の少なくともいずれか一方である
ことを特徴とする。
【２０１１】
これによれば、遊技者は遊技価値を特定閾値以上獲得できたこと、又は、特定閾値以上獲得できることを把握できて、遊技価値の獲得の達成感を味わうことができる。
【２０１２】
付記１に係る遊技機（７）は、
上記の遊技機（１）乃至上記の遊技機（６）のいずれかにおいて、
前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記特定条件を満たした旨を報知する特殊情報（「太陽」アイコン）を表示可能である（図１９６、図１９９）
ことを特徴とする。
【２０１３】
これによれば、遊技者は特殊情報を見て遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができる。
【２０１４】
付記１に係る遊技機（８）は、
上記の遊技機（７）において、
前記特殊情報は、前記獲得情報が表示されている状況において当該獲得情報と合わせて表示されることがある（図２０５、図２０６）
ことを特徴とする。
【２０１５】
これによれば、遊技者は特殊情報と獲得情報とが関連していることを理解できる。
【２０１６】
付記１に係る遊技機（９）は、
上記の遊技機（５）乃至上記の遊技機（６）のいずれかに従属する上記の遊技機（７）、又は、上記の遊技機（５）乃至上記の遊技機（６）のいずれかに従属する上記の遊技機（７）に従属する上記の遊技機（８）において、
前記特殊情報は、前記新たな増加遊技状態の開始に基づき前記獲得カウント手段が初期化される場合であっても、当該新たな増加遊技状態において継続して表示可能である（図２０１、図２０５）
ことを特徴とする。
【２０１７】
これによれば、特殊情報と獲得情報との両者から遊技価値の獲得量の概算を推測できる。
【２０１８】
付記１に係る遊技機（１０）は、
上記の遊技機（９）において、
前記表示手段は、前記特殊情報の表示中の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間の経過に基づき前記特殊情報を表示されないようにする（図２０１、図２０５～図２０６）
ことを特徴とする。
【２０１９】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった特殊情報が表示されないようにすることができる。

【２０２０】

付記１に係る遊技機によれば、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供できる。

【２０２１】

［１２－１４－２．付記２］

従来の遊技機において、押し順によって有利／不利が生じる押し順役が設定されるとともに、所定の条件が成立した場合は押し順役の当選時に有利な押し順が報知されるいわゆるＡＴ機能が搭載された遊技機がある。例えば、特許文献１に記載の遊技機では、入賞すると低ＲＴ（リプレイ低確率遊技状態）に移行するリプレイ１と、入賞すると高ＲＴ（リプレイ高確率遊技状態）に移行するリプレイ２と、遊技状態の移行を伴わないリプレイ３などの複数の役が設定される。また、抽籤の対象となる役として、リプレイ１～３の重複当籤役が設定されており、当該重複当籤役に当籤した場合は、押し順によって入賞する役が異なるように構成されている。そして、所定の条件が成立した場合には、当該重複当籤役に当籤したときに、有利な役（リプレイ２）が入賞する押し順が報知されるＡＴ遊技が実行される（例えば、特開２０１５－９１５０６号公報（例えば、段落０９９７～１０５９、図１３２～１３７など））。

【２０２２】

ところで、上記した従来の遊技機では、ＡＴ遊技の遊技数を設定する際に、遊技者の選択により当該遊技数が変動するダブルアップゲームが採用されている。具体的には、ダブルアップゲームは、重複当籤役の当選時に行われる。重複当籤役は、第１停止のリールの種類によって、リプレイ１に入賞するか、リプレイ２に入賞するか、リプレイ３に入賞するかが決まっており、ダブルアップゲームでは、高ＲＴに移行するリプレイ２に入賞する押し順を特定可能な情報のみ遊技者に報知される。遊技者はリプレイ２に入賞する押し順を選択した場合は、ＡＴ遊技の遊技数として所定数が付与される。一方、リプレイ２に入賞する押し順以外は報知されていないため、リプレイ１とリプレイ３に入賞する押し順については遊技者は分からない。そこで、ダブルアップゲームでは、リプレイ２に入賞する押し順以外の押し順を遊技者に選択させ、遊技者が一方の押し順（リプレイ１が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）が０にクリアされ、他方の押し順（リプレイ３が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）の倍の遊技数が付与されるように構成している。このようにすると、ＡＴ遊技が単調になるのが防止されて遊技の興趣が向上するが、遊技の多様性の観点からは改善の余地がある。

【２０２３】

付記２に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、変動図柄の停止制御を工夫することで遊技性の多様化を図ることを目的とする。

【２０２４】

付記２に係る遊技機（１）は、

遊技機において、

複数の図柄を変動表示可能な図柄表示手段（リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

特定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当籤役決定手段（メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段による変動表示を停止するための操作を検出可能な停止操作検出手段（ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、

前記当籤役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出された停止操作態様とに基づいて前記変動表示の停止制御を行う停止制御手段（メインＣＰＵ１０１）と、

前記特定ボーナス役（シングルボーナス役：「Ｆ_ＳＩＮ１」～「Ｆ_ＳＩＮ３２」）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、特定ボーナス作動状態（ＳＢ状態）を開

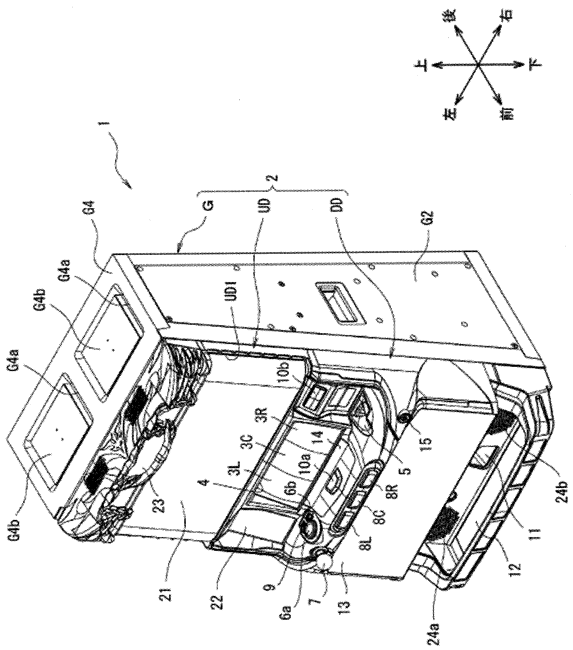
始させ、所定の終了条件（入賞遊技の次の遊技を消化）を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了させる特定ボーナス制御手段（メインＣＰＵ１０１）と、
を備え、
前記当籤役決定手段は、前記特定ボーナス作動状態と、ボーナス非作動の状態であるボーナス非作動状態（例えば、ＲＴ０，ＲＴ１など）とのいずれの状態においても所定役（例えば、「Ｆ_弱Ｃリプ」）を当籤役として決定可能であり、
前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合と、前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合とで前記停止制御手段によって停止表示可能な図柄組合せの少なくとも一部が異なる
ことを特徴とする。
【２０２５】
これによれば、所定役に当籤したときに、特定ボーナス作動状態とボーナス非作動状態とで停止制御手段による停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。
【２０２６】
付記２に係る遊技機（２）は、
上記の遊技機（１）において、
前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合の方が、前記特典（例えば、有利なＲＴ状態への移行、Ｖストックなど）の付与に関する有利度合いが高くなる
ことを特徴とする。
【２０２７】
これによれば、ボーナス非作動状態で所定役に当籤した場合よりも、特定ボーナス作動状態で所定役に当籤した場合の方が特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。
【２０２８】
付記２に係る遊技機（３）は、
上記の遊技機（２）において、
前記停止制御手段は、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役（例えば、「Ｆ_弱チェリプ」）に当籤した場合は、前記所定役とは異なる特定役（所定役が「Ｆ_弱チェリプ」の場合は「Ｆ_強チェリプ」、図１１９参照）に当籤した場合と同様の停止制御を行う
ことを特徴とする。
【２０２９】
これによれば、停止制御手段による停止制御を変更することにより、有利な役（特定役）の停止図柄組合せが出やすくなるため、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。
【２０３０】
付記２に係る遊技機（４）は、
上記の遊技機（３）において、
前記特定ボーナス作動状態と、前記ボーナス非作動状態とで、前記所定役の当籤確率が同じである（図７５、図７６参照）
ことを特徴とする。
【２０３１】
これによれば、所定役の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役（特定役）の入賞確率を上げることで、状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽選データが増加するのを抑制できる。
【２０３２】
付記２に係る遊技機（５）は、
上記の遊技機（４）において、
少なくとも一部の再遊技役の抽籤値データが異なる遊技状態（例えば、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ３など）が複数あり、
前記所定役は、第１所定役（例えば、「Ｆ_ＲＴ１リプ」）と第２所定役（例えば、「

Ｆ_弱Ｃリプ１２３」）とを含む複数種類あり、
　前記複数の遊技状態は、第１遊技状態（例えば、ＲＴ１）と第２遊技状態（例えば、ＲＴ３）とを含み、
　前記第１遊技状態では前記第１所定役に当籤可能であり、
　前記第２遊技状態では前記第２所定役に当籤可能であり、
　前記特定ボーナス作動状態で前記第１所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記第２所定役に当籤した場合の方が、前記特典に関する有利度合いが高くなる
　ことを特徴とする。
【２０３３】
　これによれば、特定ボーナス状態で当籤した場合はどちらも有利度合いが高まる所定役であっても、その種類によってさらに有利度合いが異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。
【２０３４】
　付記２に係る遊技機（６）は、
　上記の遊技機（５）において、
　前記第２所定役（例えば、「Ｆ_弱Ｃリプ１２３」、図１１９参照）は、当籤したときに停止操作検出手段により検出した停止操作態様が第１操作態様（押し順（１→２→３）、図１１９参照）であった場合は、第１図柄組合せ（「ＲＴ３移行リプ」、図１１９参照）が停止可能であるが、第２操作態様（押し順（１→２→３）以外の押し順、図１１９参照）であった場合は、前記第１図柄組合せとは有利度合いが異なる第２図柄組合せ（「ＲＴ１移行リプ」、図１１９参照）が停止可能であり、
　前記特定ボーナス作動状態で前記第２所定役に当籤した場合は、停止操作検出手段により検出した停止操作態様が前記第１操作態様および前記第２操作態様のいずれであっても特定図柄組合せ（「ＲＴ６移行リプ」、図１１９参照）が停止可能である
　ことを特徴とする。
【２０３５】
　これによれば、第２所定役はボーナス非作動状態では停止操作態様によって有利な停止図柄組合せとならない場合があるが、特定ボーナス作動状態では停止操作態様によらず有利な停止図柄組合せ（特定図柄組合せ）になるように停止制御を行うことで、有利な停止図柄組合せとなる可能性が高まり、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。
【２０３６】
　付記２に係る遊技機（７）は、
　上記の遊技機（１）ないし上記の遊技機（６）のいずれかの遊技機において、
　特典の付与に関連して発生可能な疑似遊技（「狙え演出」、図１５６参照）があり、
　前記特定ボーナス作動状態では、前記疑似遊技の発生に関連する前記特典の付与に関する有利度合いが高まる
　ことを特徴とする。
【２０３７】
　これによれば、特定ボーナスが作動した場合は、疑似遊技に基づく特定の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナスの興趣が向上する。
【２０３８】
　付記２に係る遊技機（８）は、
　上記の遊技機（７）において、
　前記疑似遊技には、特典が付与される場合に発生する第１疑似遊技（「狙えあり（揃い）」、図１５６参照）と、前記特典が必ずしも付与されない場合に発生する第２疑似遊技（「狙えあり（非揃い）」、図１５６参照）とがある
　ことを特徴とする。
【２０３９】
　これによれば、疑似遊技が発生しても特典が付与されない場合があるため、疑似遊技が

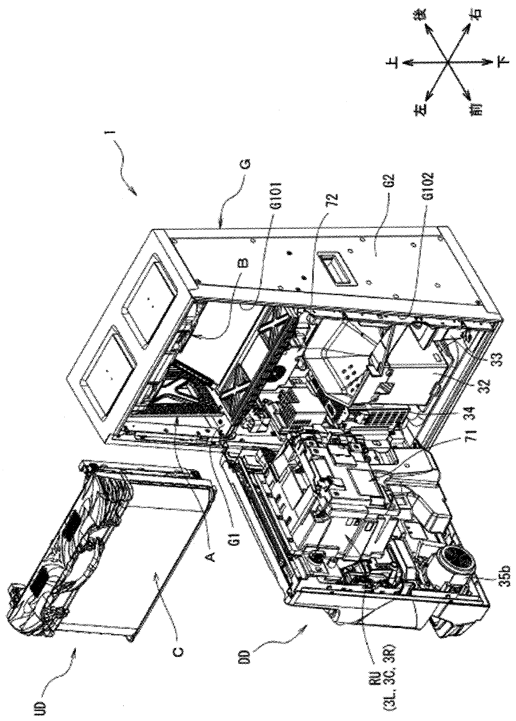
単調になるのを防止できる。
【２０４０】
付記２に係る遊技機（９）は、
上記の遊技機（８）において、
発生させる前記疑似遊技の種別を選択する種別選択手段（メインＣＰＵ１０１）をさらに備え、
前記特定ボーナス作動状態では、前記種別選択手段により前記第２疑似遊技が選択された場合でも前記特典の付与が確定する
ことを特徴とする。
【２０４１】
これによれば、特定ボーナス作動状態では、所定役に当籤した場合のみならず疑似遊技は発生しても特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興趣がさらに向上する。
【２０４２】
付記２に係る遊技機（１０）は、
上記の遊技機（９）において、
前記種別選択手段により前記第２疑似遊技が選択されたが、前記特定ボーナス作動状態への移行に基づいて前記特典の付与が確定した場合は、前記第１疑似遊技のリール停止制御データ（「Ｆ_７揃いリプ」の当籤時のリール停止制御データ）が参照された前記疑似遊技が行われる
ことを特徴とする。
【２０４３】
これによれば、特典の付与が確定する特定ボーナスの作動時に第２疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。
【２０４４】
なお、上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて種々の変更を行うことが可能である。
【２０４５】
例えば、上記した各実施形態では、スロットマシンを対象として説明したが、これに限定されるものではなく、パチンコ機などの他の遊技機にも適用できる。
【２０４６】
また、上記の実施形態及び上記の変形例等の内容を適宜組み合わせることができる。
【産業上の利用可能性】
【２０４７】
本実施形態は、遊技店などの遊技場に設置される遊技機に広く適用することができる。
【符号の説明】
【２０４８】
１００…主制御回路
１０１…メインＣＰＵ

【図面】

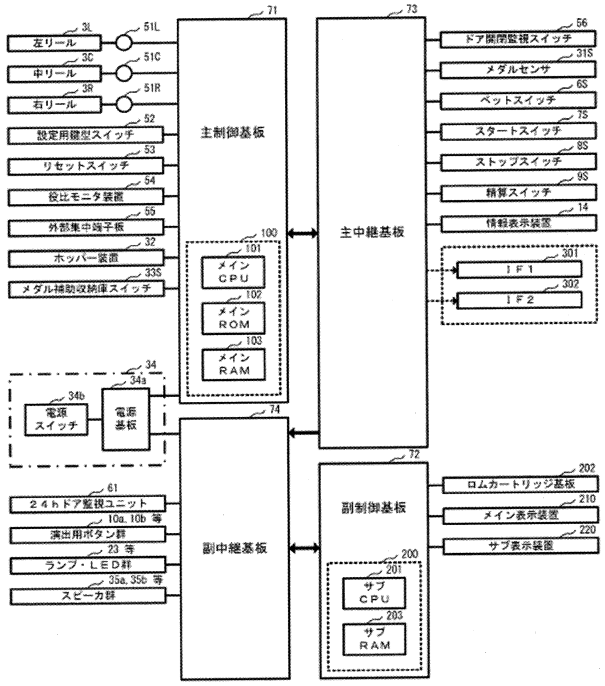
【図１】


後
右
上
下
左
前
1
2
G
UD
DD
G2
G4
G4a
G4b
UD1
10b
3R
3C
3L
14
10a
6b
4
5
15
8R
8C
8L
23
21
22
9
6a
7
13
12
11
24a
24b

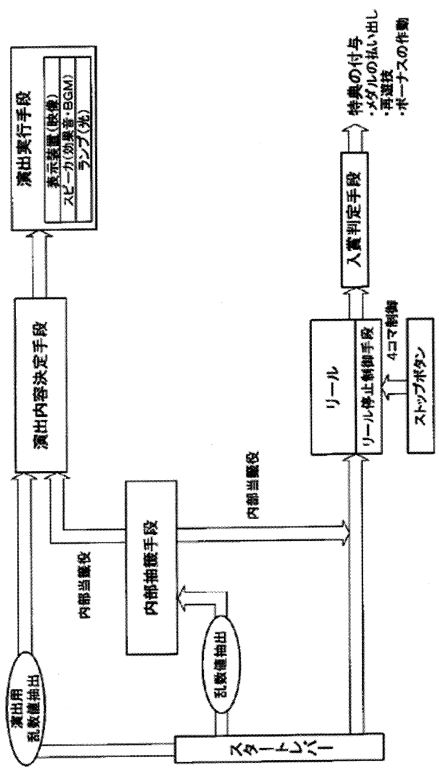
【図２】


後
右
上
下
左
前
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
A
G1
35b
C
DD
UD
RU
(3L, 3C, 3R)

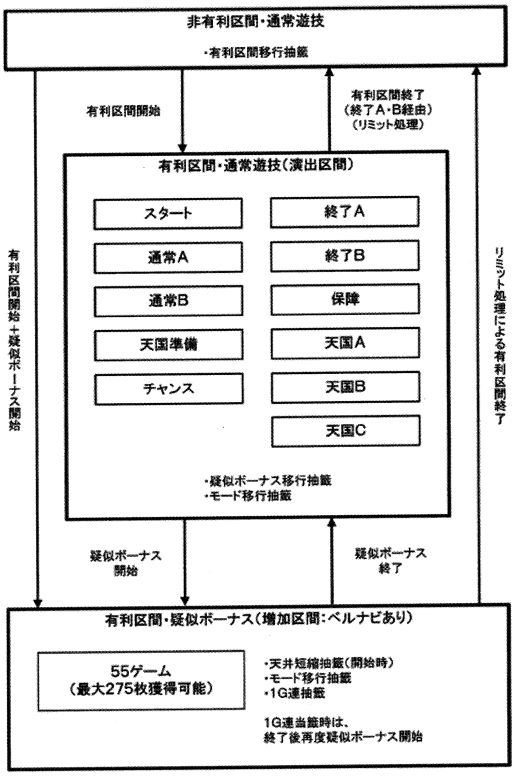
【図３】


71
73
左リール
3L
51L
中リール
3C
51C
右リール
3R
51R
設定用鍵型スイッチ
52
リセットスイッチ
53
役比モニタ装置
54
外部集中端子板
55
ホッパー装置
32
メダル補助収納庫スイッチ
33S
主制御基板
100
101
メイン CPU
102
メイン ROM
103
メイン RAM
主中継基板
ドア開閉監視スイッチ
56
メダルセンサ
31S
ベットスイッチ
6S
スタートスイッチ
7S
ストップスイッチ
8S
精算スイッチ
9S
情報表示装置
14
301
IF1
302
IF2
34
34a
電源 基板
34b
電源 スイッチ
74
副中継基板
61
24hドア監視ユニット
10a, 10b 等
演出用ボタン群
23 等
ランプ・LED群
35a, 35b 等
スピーカ群
72
副制御基板
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
200
201
サブ CPU
203
サブ RAM

【図４】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
演出内容決定手段
内部当籤役
内部抽籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用 乱数値抽出
スタートレバー
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
入賞判定手段
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動

【図５】



【図６】

各モードの概要

各モードの概要 名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率低
通常Bモード	天井965G(疑似ボーナス後約999G) 天国移行率高
天国準備モード	天井466G(疑似ボーナス後約500G) 疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井222G(疑似ボーナス後約256G) 疑似ボーナス移行率高
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード(疑似ボーナス移行率低)
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード(疑似ボーナス移行率高)
保障モード	天井32G 天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井32G 天国Aモードループ率中
天国Bモード	天井32G 天国Bモードループ率高
天国Cモード	天井32G 天国Cモードループ率激高

【図７】

(a)サブクラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード(＋疑似ボーナス)	0	0	2	6	224	0
保障モード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	0
天国Aモード(＋疑似ボーナス)	0	0	1	3	24	85
天国Bモード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	1	8	85
天国Cモード(＋疑似ボーナス)	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤(今回遊技)	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤(次回遊技)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

モード	抽籤結果	有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤(1G連＋1)	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤(1G連＋1)	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤(天井ゲーム数=0天井)	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

有利区間当籤時(入賞時)サブフラグ 等	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	46	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	128	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	120	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	8	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図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_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	―
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	―	0(3BB)
―	―	―		00000100		―	―	―
―	―	―		00001000		―	―	―
―	―	―		00010000		―	―	―
―	―	―		00100000		―	―	―
―	―	―		01000000		―	―	―
―	―	―		10000000		―	―	―
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_JR用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪリKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪリKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪリKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
―	―	―		00000010		―	―	―
―	―	―		00000100		―	―	―
―	―	―		00001000		―	―	―
―	―	―		00010000		―	―	―
―	―	―		00100000		―	―	―
―	―	―		01000000		―	―	―
―	―	―		10000000		―	―	―
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C_右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C_右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C_右一枚14_1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C_右一枚14_2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C_右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C_右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C_右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C_右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C_右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C_右一枚20_1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C_右一枚20_2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C_右一枚21_1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C_右一枚21_2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C_右一枚22_1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C_右一枚22_2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C_右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C_右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C_右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C_右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C_右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C_中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C_中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47	C_中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C_中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C_中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C_中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C_中一枚7_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C_中一枚7_2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C_中一枚8_1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C_中一枚8_2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C_中一枚9_1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C_中一枚9_2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C_中一枚10_1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C_中一枚10_2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C_中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C_中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C_中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C_中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C_中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C_中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C_中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C_中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C_中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C_中一枚20_1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C_中一枚20_2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C_中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C_中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C_中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C_中一枚24_1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C_中一枚24_2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C_中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C_中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C_左一枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C_左一枚1_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C_左一枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C_左一枚2_2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C_左一枚3_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C_左一枚3_2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C_左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C_左一枚5_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C_左一枚5_2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C_左一枚6_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C_左一枚6_2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C_左一枚7_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C_左一枚7_2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C_左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C_左一枚9_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C_左一枚9_2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C_逆ﾊｻﾐｰ枚1_1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C_逆ﾊｻﾐｰ枚1_2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C_逆ﾊｻﾐｰ枚2_1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C_逆ﾊｻﾐｰ枚2_2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C_ﾊｻﾐｰ枚1_1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C_ﾊｻﾐｰ枚1_2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C_ﾊｻﾐｰ枚2_1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C_ﾊｻﾐｰ枚2_2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C_順一枚1_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C_順一枚1_2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C_順一枚2_1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C_順一枚2_2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C_中右一枚1_1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C_中右一枚1_2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C_中右一枚2_1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C_中右一枚2_2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C_中左一枚1_1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C_中左一枚1_2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C_中左一枚2_1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C_中左一枚2_2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C_逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C_逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C_逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C_逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C_RB一枚1	ー	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C_RB一枚2	ー	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C_RB一枚3	ー	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C_RB一枚4	ー	1

【図１５】

内部当籤役と押止操作順番と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット＋当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置○で3BB状態移行					
F_ﾘﾌﾟﾚｲA	赤フラグ間・2BBフラグ間：平行リプ／3BBフラグ間：右上がりリプ					
F_ﾘﾌﾟﾚｲB	平行リプ					
F_ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ／3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F_確定ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_中段ﾁｪﾘｰ	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：押下位置○で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ﾘｰﾁ目	2枚ベット：中段リプ					
	3枚ベット：リーチ目リプ				3枚ベット：中段リプ	
F_ｽｲｶ	押下位置○でスイカ(3枚ベット：3枚、2枚ベット：2枚)、押下位置×でスイカこぼし：1枚					
F_ﾍﾞﾙ123A1	右下がりベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123A2	上段ベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B1	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B2	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A1	(※)	右下がりベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A2	(※)	上段ベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B1	2枚ベット：右下がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右下がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	右下がりベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B2	2枚ベット：上段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：上段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	上段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213A1 F_ﾍﾞﾙ213A2	(※)	(※)	中段ベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213B1 F_ﾍﾞﾙ213B2	2枚ベット：中段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：中段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	中段ベル：8枚	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231A1 F_ﾍﾞﾙ231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231B1 F_ﾍﾞﾙ231B2	2枚ベット：右上がりベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：右上がりベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル：8枚	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312A1 F_ﾍﾞﾙ312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312B1 F_ﾍﾞﾙ312B2	2枚ベット：小山ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：小山ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル：8枚	(※)
F_ﾍﾞﾙ321A1 F_ﾍﾞﾙ321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル(3枚ベット：8枚、2枚ベット：2枚)
F_ﾍﾞﾙ321B1 F_ﾍﾞﾙ321B2	2枚ベット：下段ベル：2枚、3枚ベット＋3BBフラグ間：下段ベル：8枚					
	3枚ベット＋3BBフラグ間以外：					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル：8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか：8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか：1枚					

(※) 押下位置○で当籤している1枚役のいずれか：1枚、押下位置×で取りこぼし：0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称	概要			
	監視開始	作動		作動結果
通常リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500	非有利区間移行(有利区間強制終了)	
通常リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401	非有利区間移行(有利区間強制終了)	
特殊リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当籤疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	
特殊リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ≧2126	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当籤疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	
準リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×55)≧1390	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる	
準リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ＋(1G連ストックカウンタ(＋天井短縮ありの場合「1」加算)×275)≧1851	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる	

【図１７】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

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

【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	疑似ﾎﾞｰﾅｽ
	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

【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

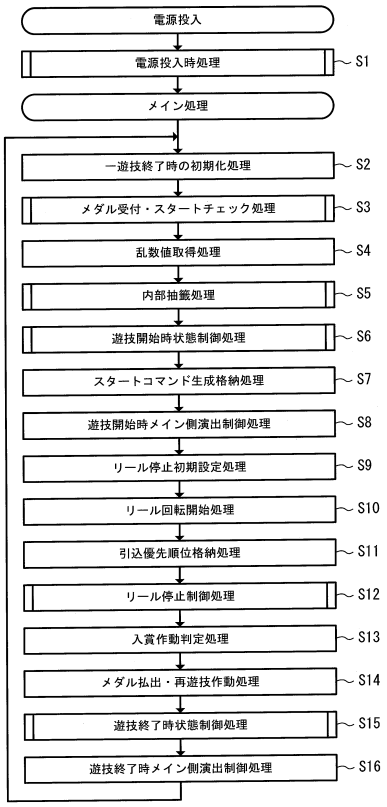
【図２２】

押下順序格納領域

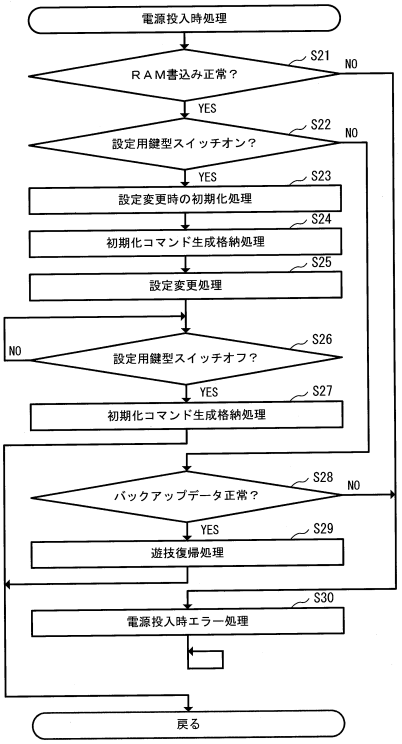
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

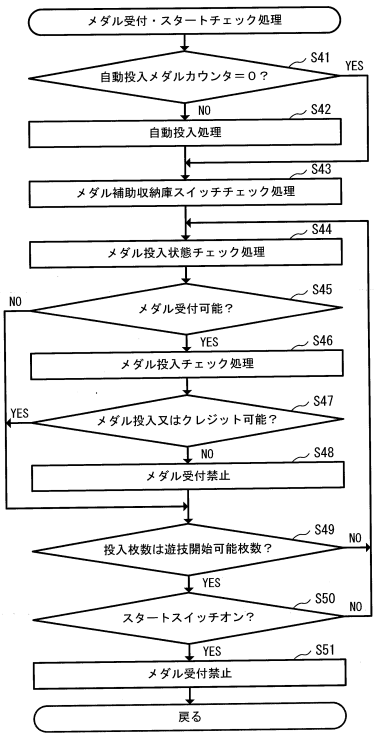
【図２３】



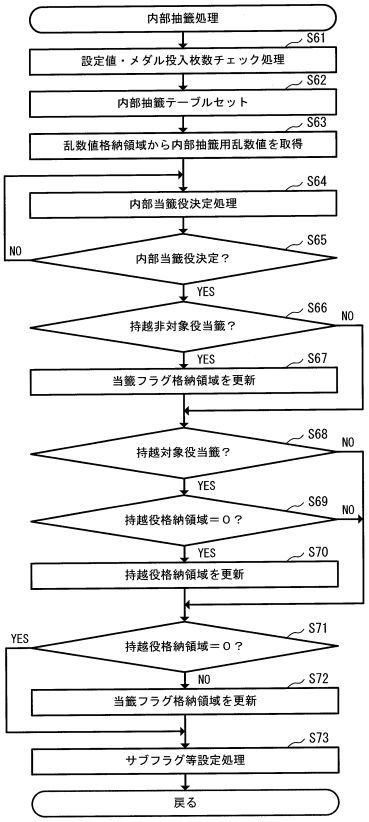
【図２４】



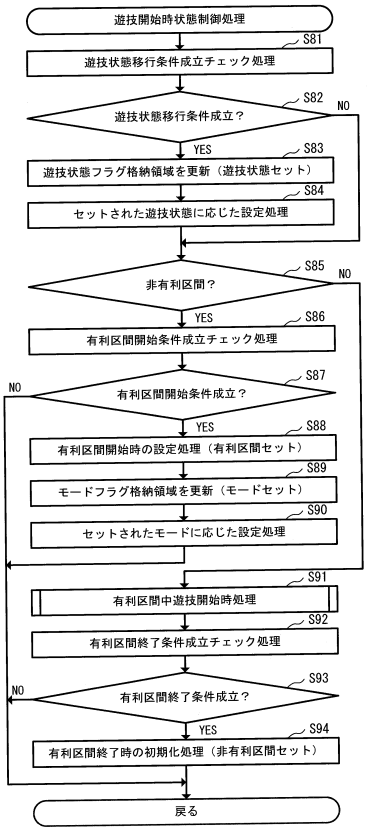
【図２５】



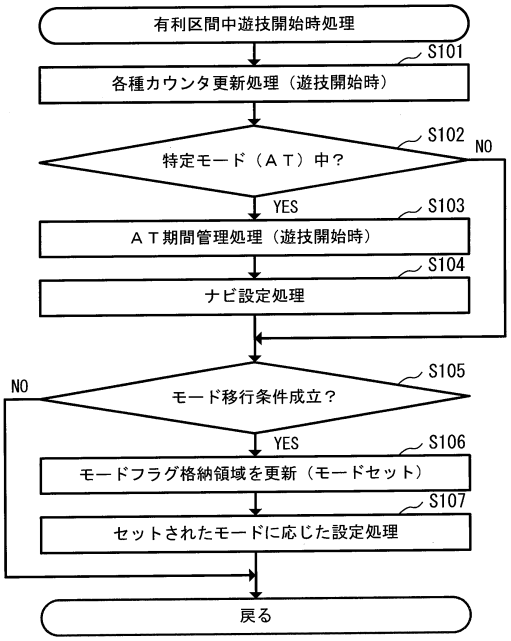
【図２６】



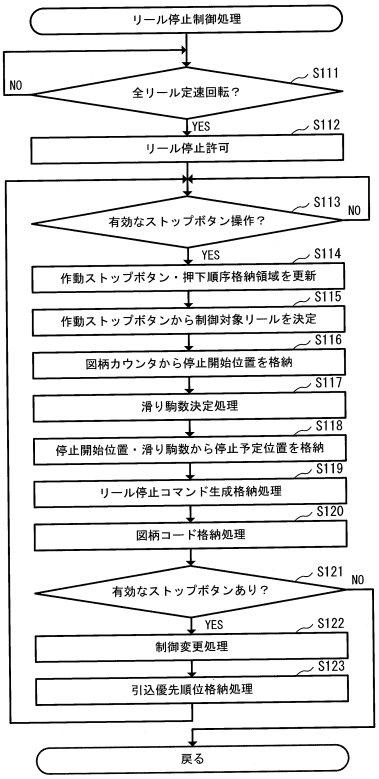
【図２７】



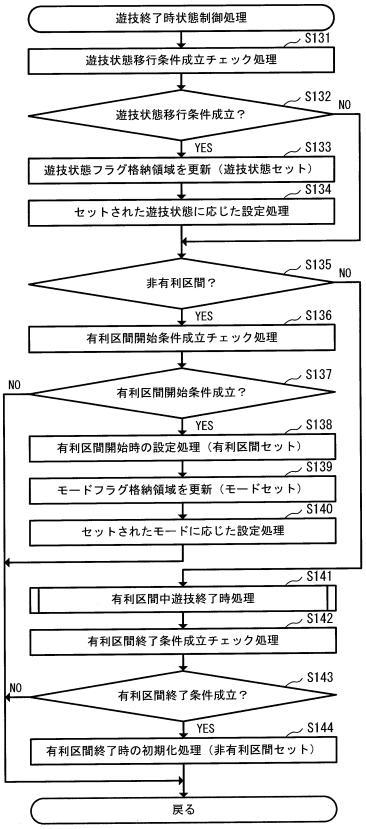
【図２８】



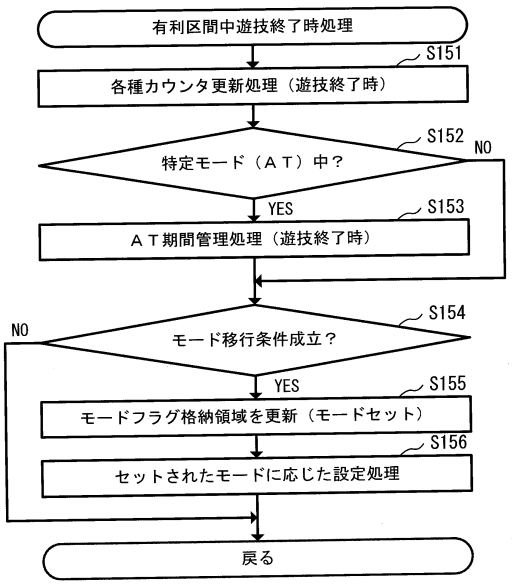
【図２９】



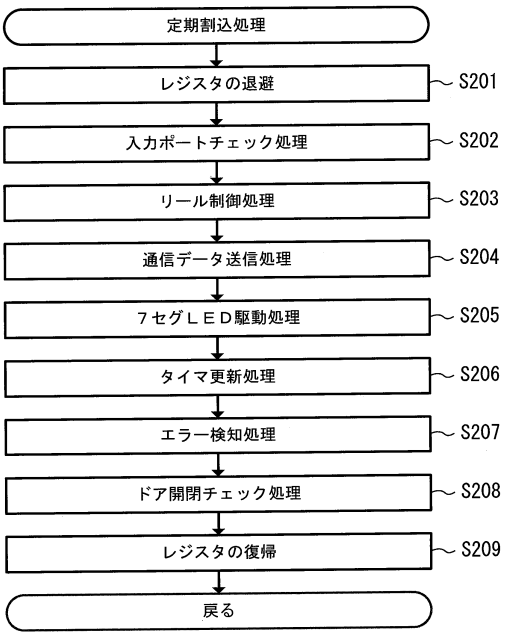
【図３０】



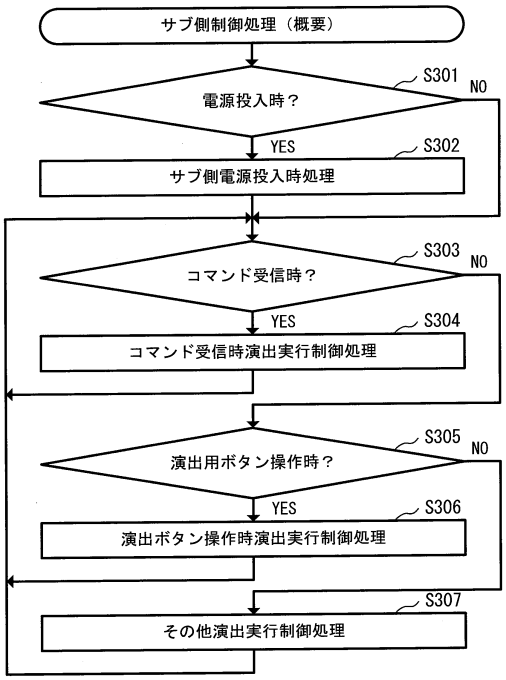
【図３１】



【図３２】

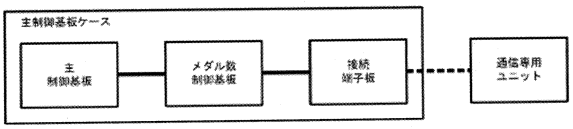


【図３３】

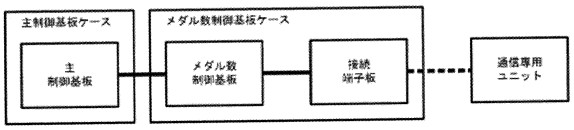


【図３４】

＜構成例１＞



＜構成例２＞

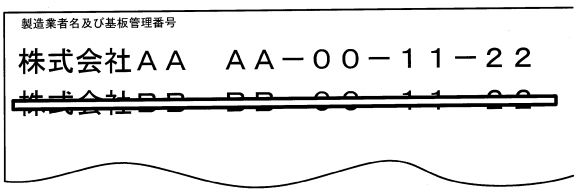


＜蓄積データ例＞

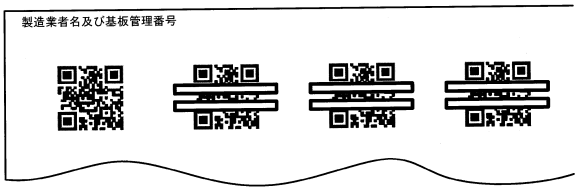
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
ＭＹ	電源投入以降の最大ＭＹ
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
揃示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップＩＤ番号	主制御基板（チップ）のＩＤ番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
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ＩＤ番号	メダル数制御基板（チップ）のＩＤ番号（非搭載時は０）
メダル数制御チップメーカコード	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３５】

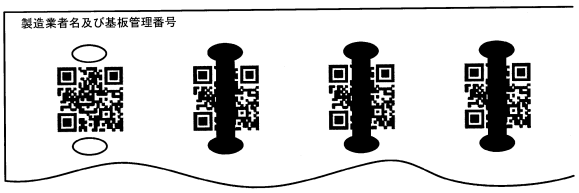
＜構成例１＞



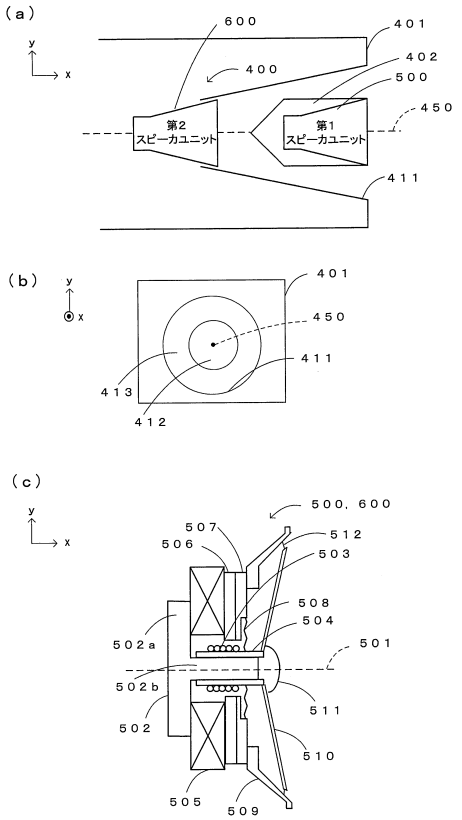
＜構成例２＞



＜構成例３＞

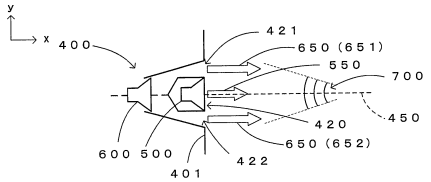


【図３６】

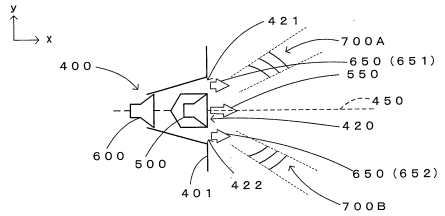


【図３７】

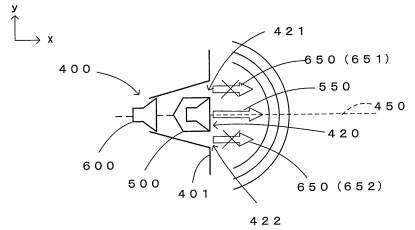
（ａ）収束の指向性



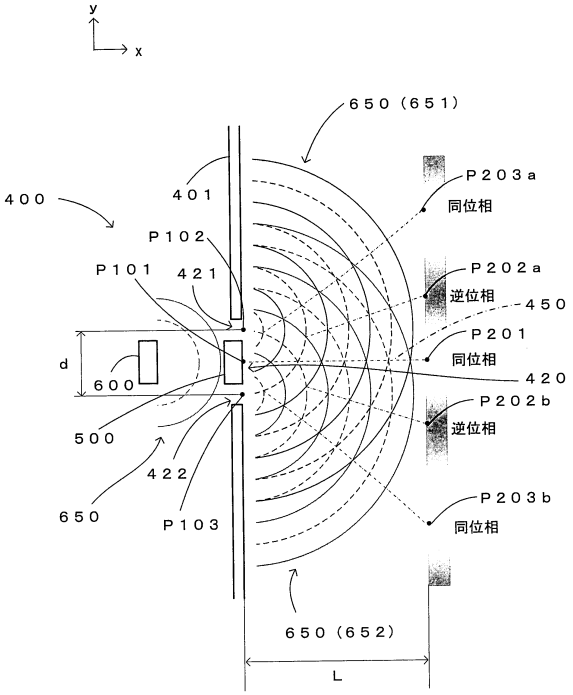
（ｂ）拡散の指向性



（ｃ）通常の指向性

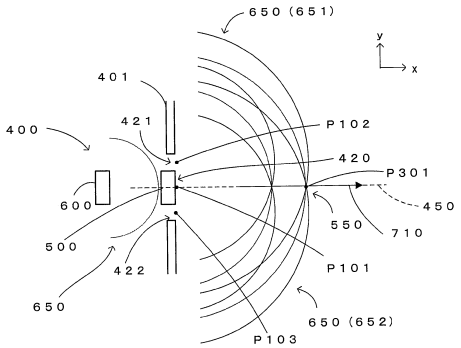


【図３８】

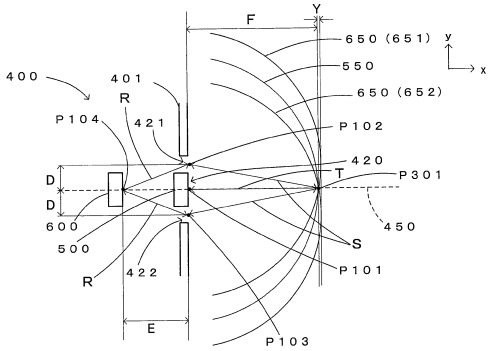


【図３９】

（ａ）



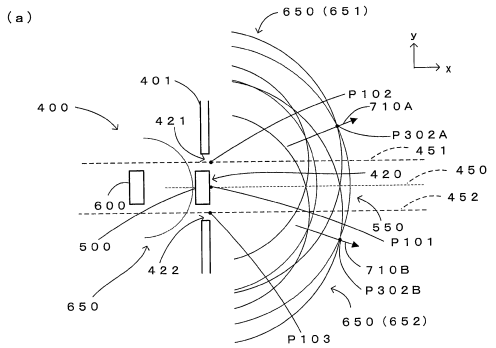
（ｂ）



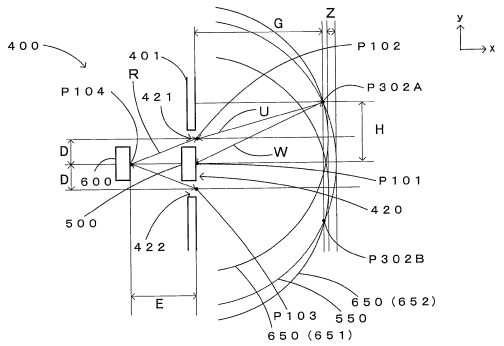
第１スピーカユニット500を第２スピーカユニット600よりＲ＋Ｙ相当分遅延出力

【図４０】

（ａ）

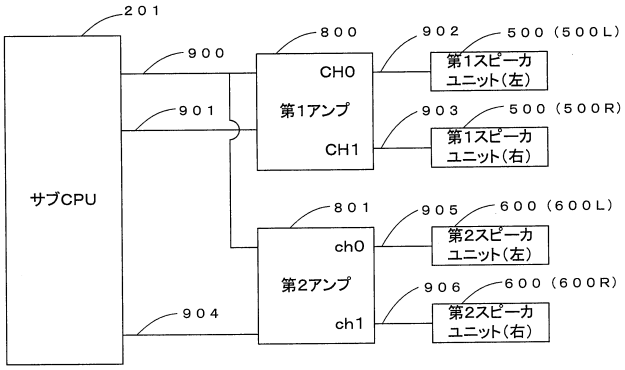


（ｂ）

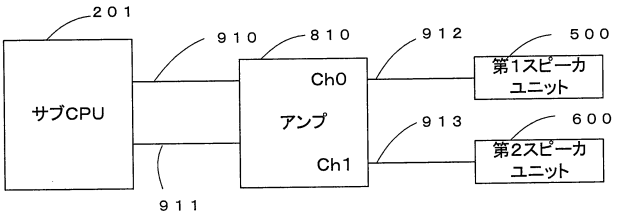


Ｒ−Ｚ＜０の場合、第２スピーカユニット600を第１スピーカユニット500よりＺ−Ｒ相当分遅延出力
Ｒ−Ｚ＞０の場合、第１スピーカユニット500を第２スピーカユニット600よりＲ−Ｚ相当分遅延出力
Ｒ−Ｚ＝０の場合、スピーカユニット500，600同時出力

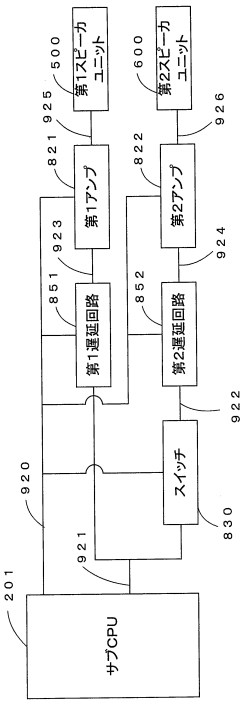
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

初期化コマンド

	種別	内容
D00	ＩＤ	初期化コマンドID(01h)
D01	設定値	０～５
D02	ステータス	1：変更・開始、2：変更・終了 3：確認・開始、4：確認・終了
D03	クリア種別	0：なし、1：変更時、2：RWM異常時
D04	未使用	「00h」固定
D05	未使用	「00h」固定
D06	遊技状態	通常、BB中、再遊技等
D07	サム	D00～D06のチェックコード

【図４５】

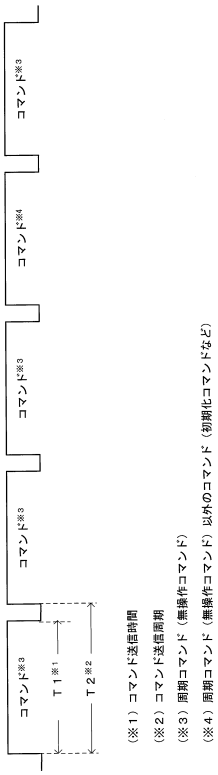
（ａ）周期コマンド（無操作コマンド）

	種別	内容
D10	ＩＤ	周期コマンドＩＤ(80h)
D11	入力ポート０	入力ポート割り付け表を参照
D12	入力ポート１	同上
D13	入力ポート２	同上
D14	未使用	100h 固定
D15	未使用	100h 固定
D16	遊技状態	通常、ＢＢ中、再遊技等
D17	サム	D10～D16のチェックコード

（ｂ）入力ポート割り付け表

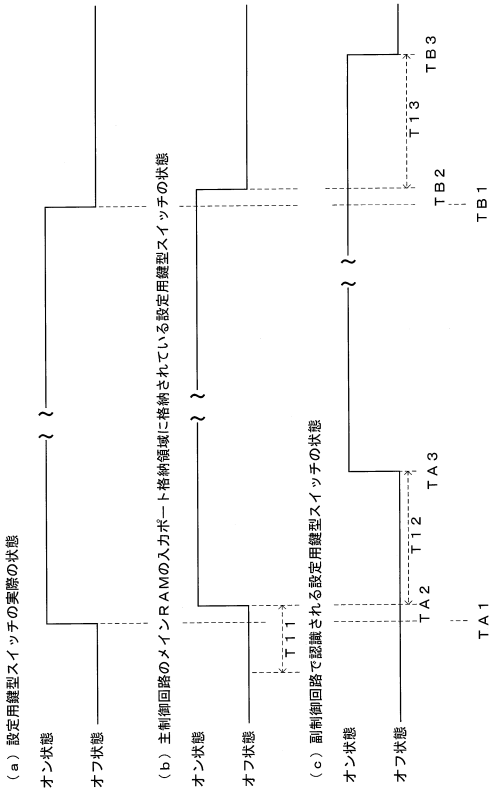
	Ｂ７	Ｂ６	Ｂ５	Ｂ４	Ｂ３	Ｂ２	Ｂ１	Ｂ０
入力ポートＰ０	スタートスイッチ	ストップコールスイッチＳＷ３	ストップコールスイッチＳＷ２	ストップスイッチＳＷ１	ＭＡＸベットスイッチ	１ベットスイッチ	精算スイッチ	—
入力ポートＰ１	インデックスＩＤ３	インデックスＩＤ２	インデックスＩＤ１	メダル通過センサＭ１	メダル通過センサＭ２	メダル通過スイッチ	—	—
入力ポートＰ２	ドア開閉監視スイッチ	設定用鍵型スイッチ	リセットスイッチ	払出通過スイッチ	メダル補助収納庫スイッチ	—	—	—

【図４６】

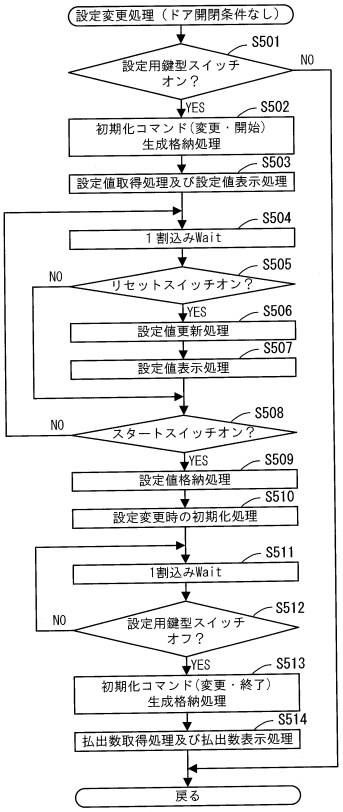


（※１）コマンド送信時間
（※２）コマンド送信周期
（※３）周期コマンド（無操作コマンド）
（※４）周期コマンド（無操作コマンド）以外のコマンド（初期化コマンドなど）

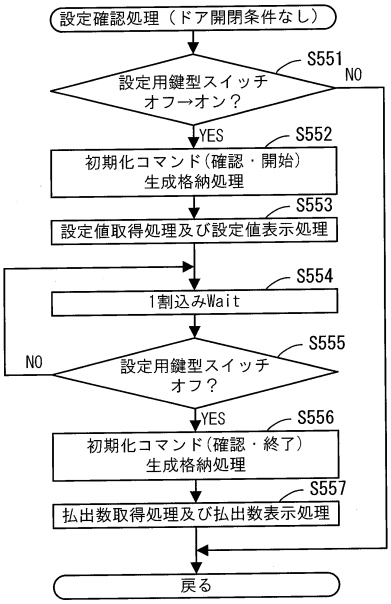
【図４７】



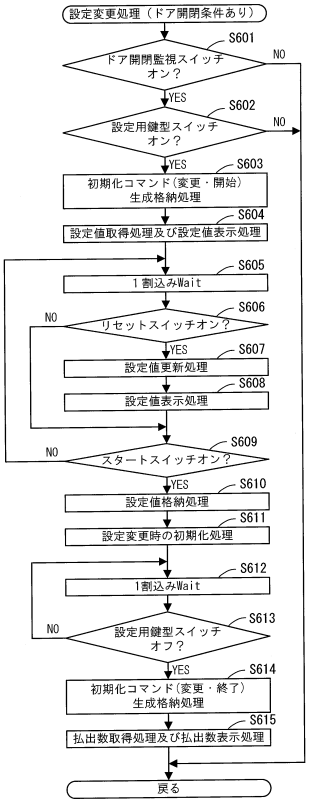
【図４８】



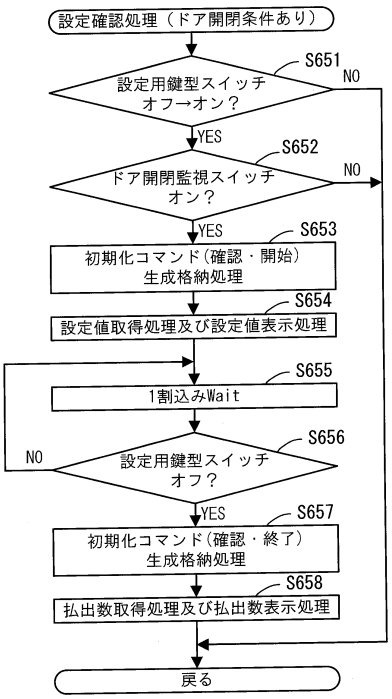
【図４９】



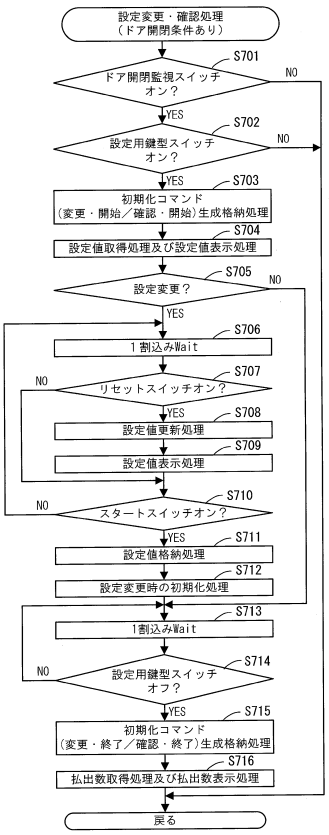
【図５０】



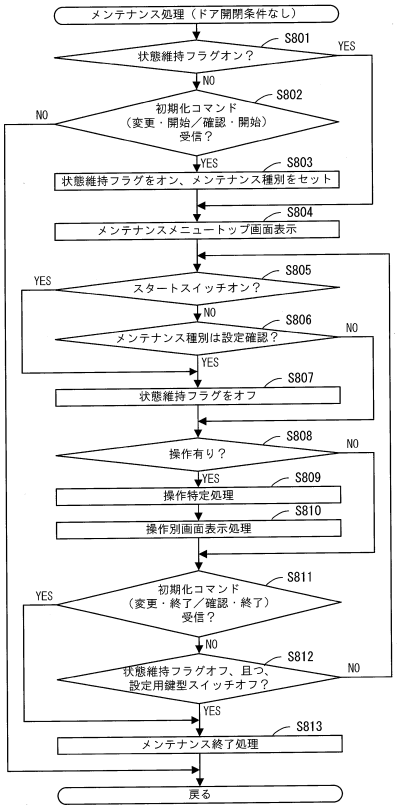
【図５１】



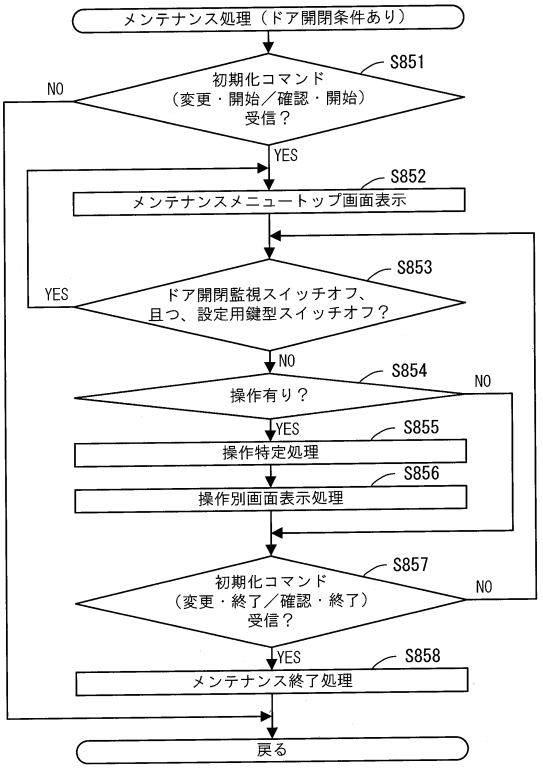
【図５２】



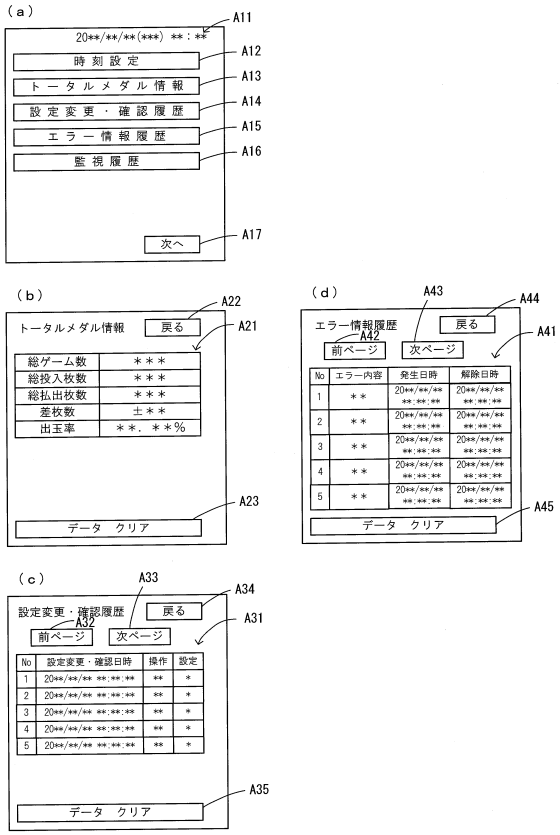
【図５３】



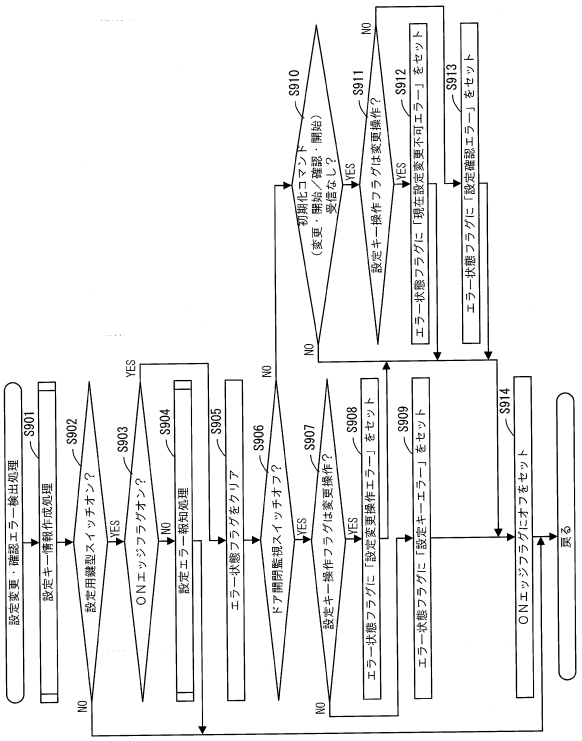
【図５４】



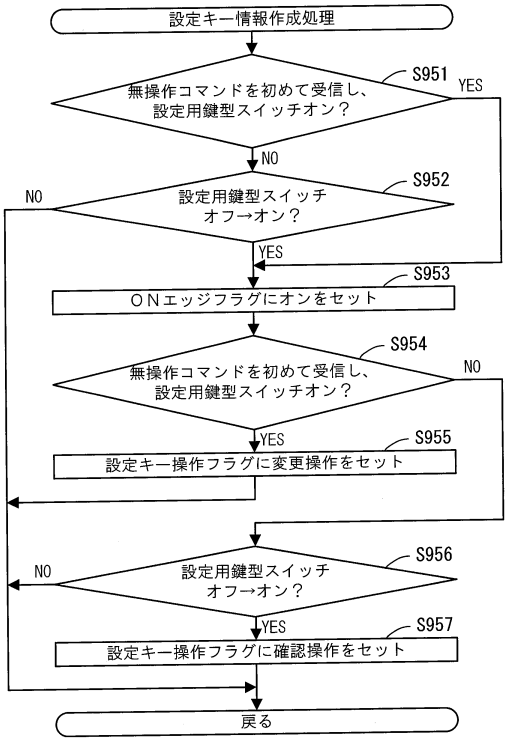
【図５５】



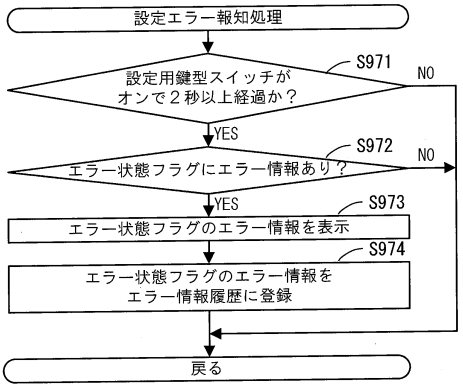
【図５６】



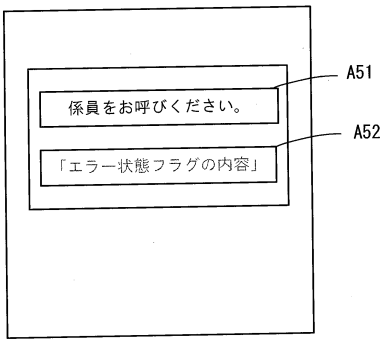
【図５７】



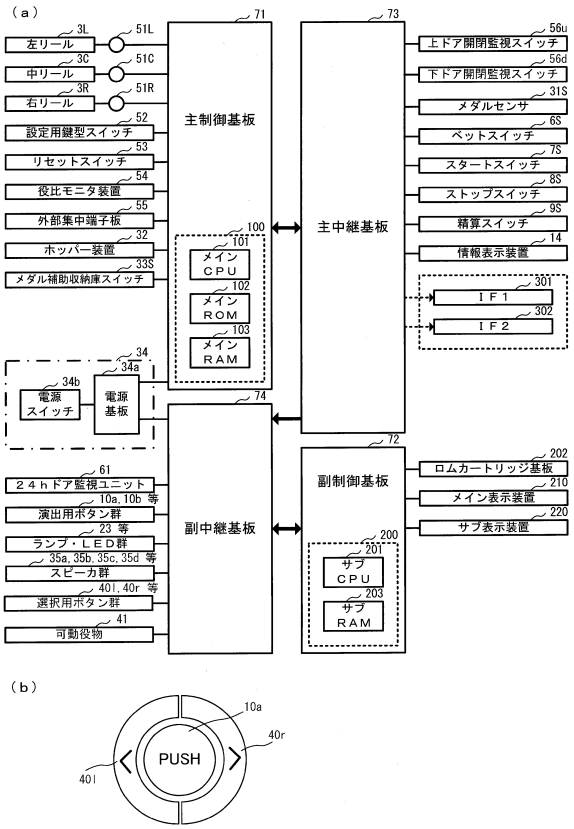
【図５８】



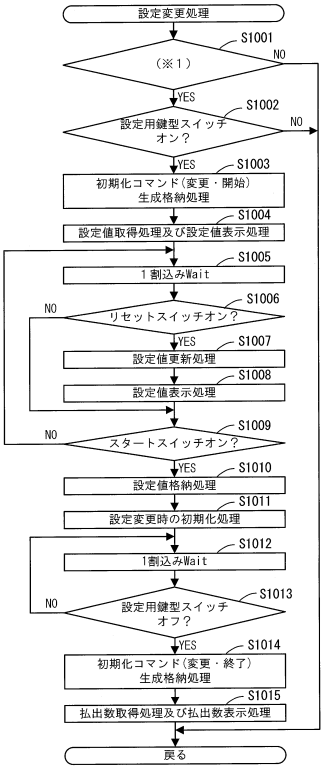
【図５９】



【図６０】

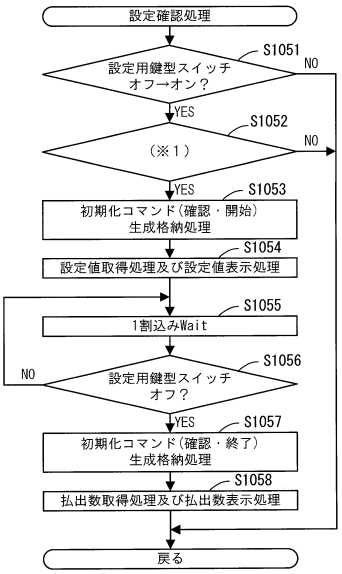


【図６１】



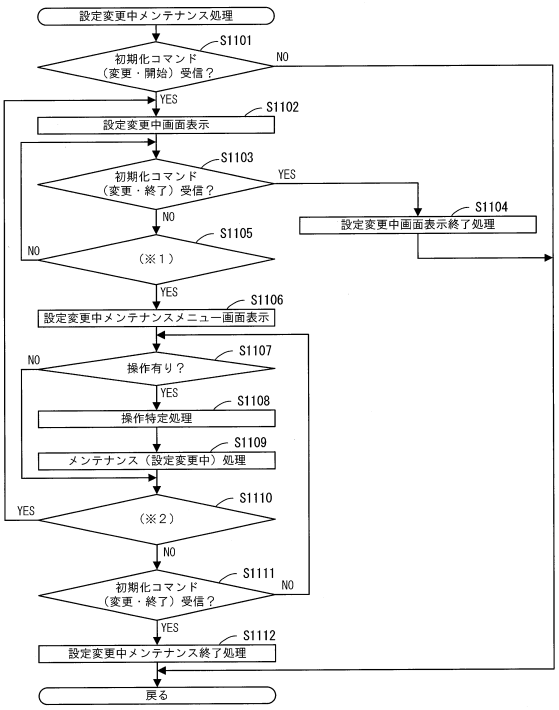
（※１）
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

【図６２】



（※１）
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

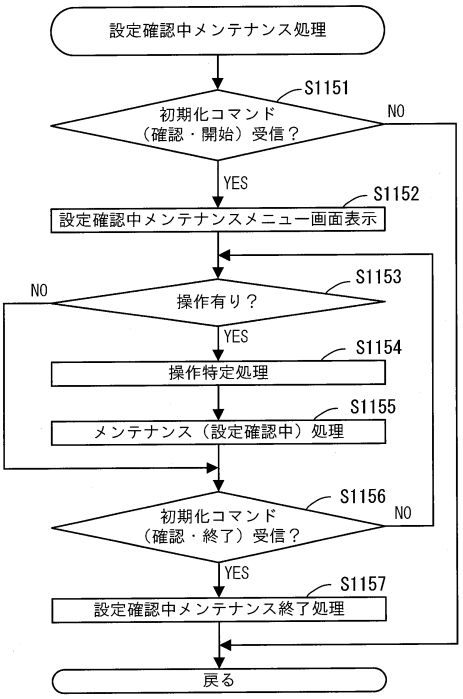
【図６３】



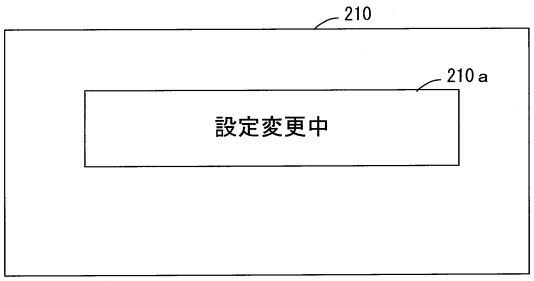
（※１）
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオフ（下ドア開）？

（※２）
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

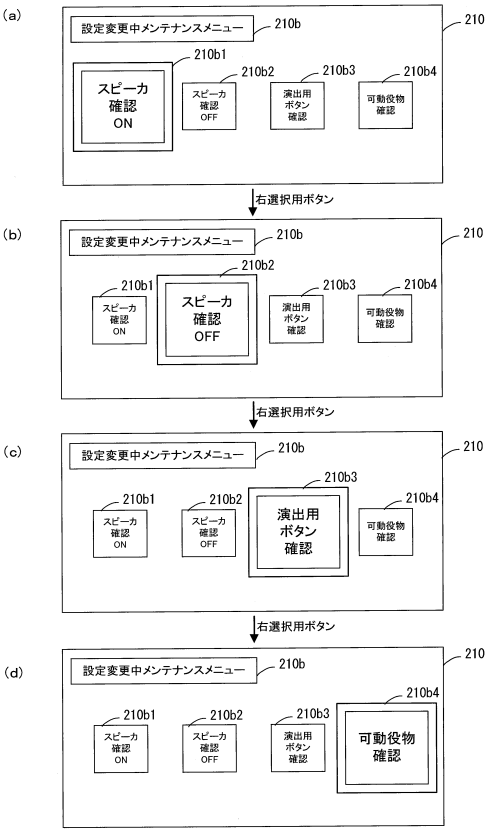
【図６４】



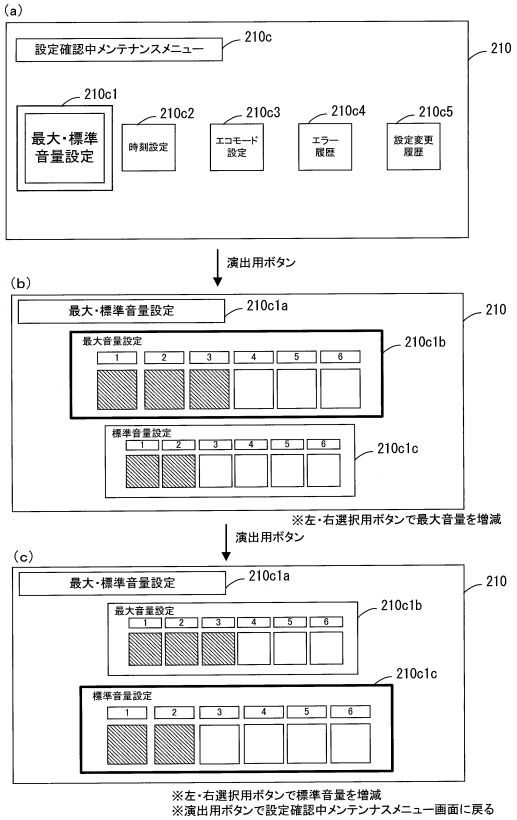
【図６５】



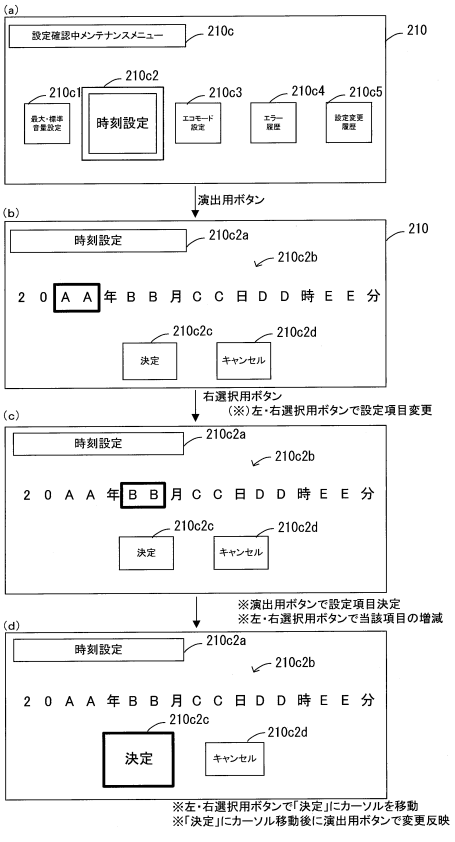
【図６６】



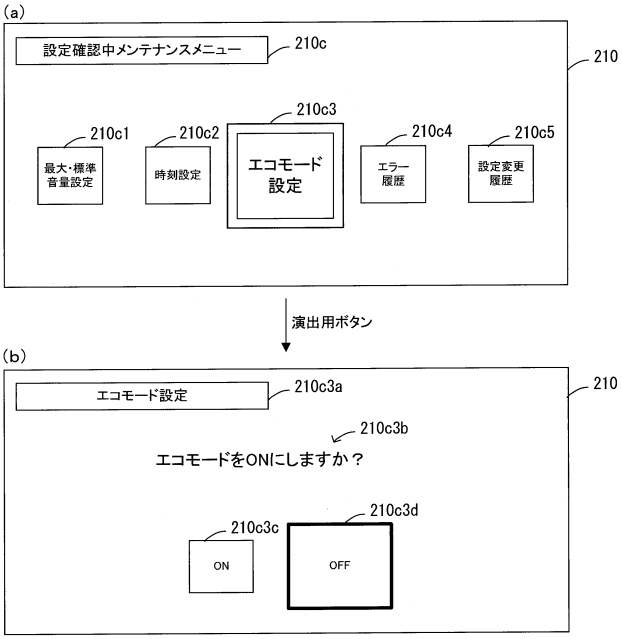
【図６７】



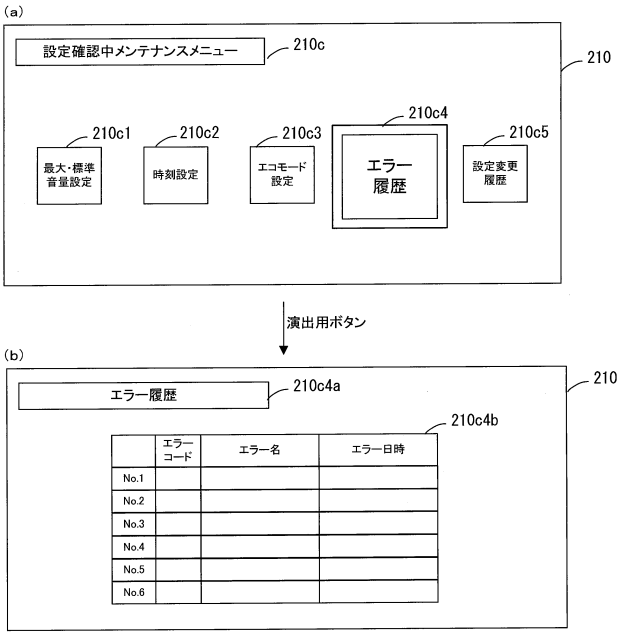
【図６８】



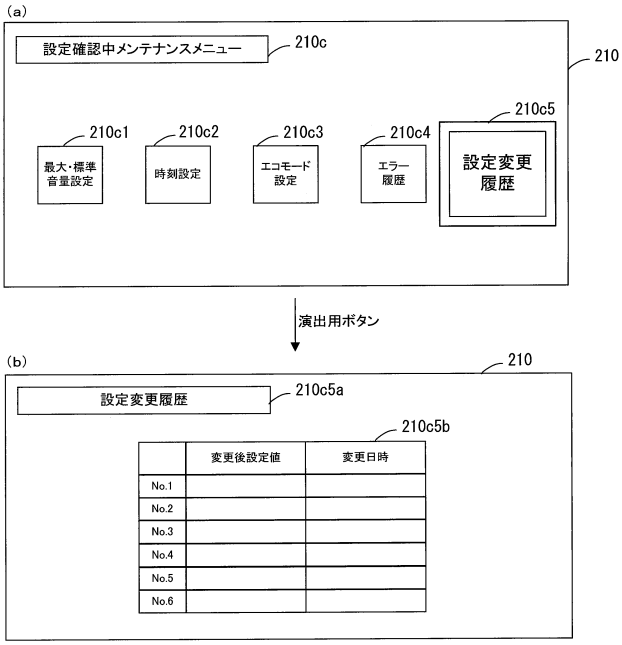
【図６９】



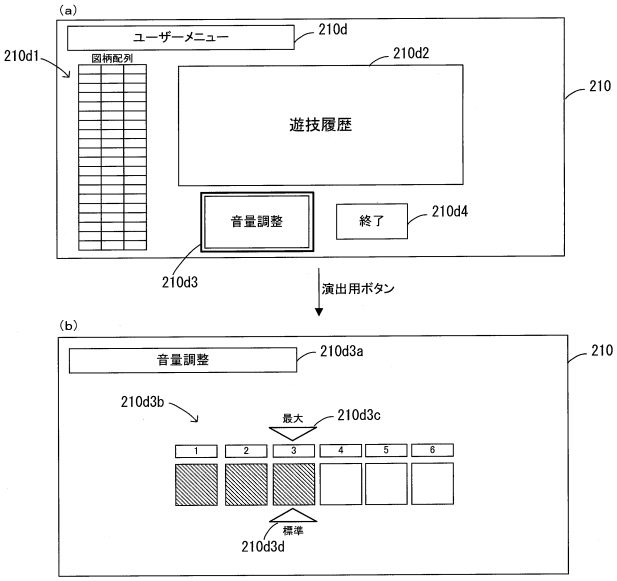
【図７０】



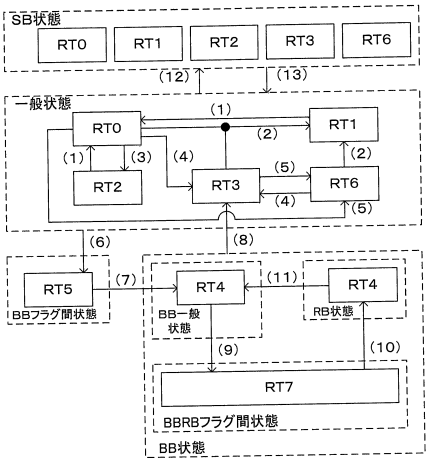
【図７１】



【図７２】



【図７３】



移行条件	内容
(1)	規定遊技数消化
(2)	RT1移行リプ図柄、 RT1移行ベル図柄表示
(3)	RT2移行リプ図柄表示
(4)	RT3移行リプ図柄表示
(5)	RT6移行リプ図柄表示
(6)	ビッグボーナス役当籤
(7)	ビッグボーナス役入賞
(8)	ビッグボーナス終了
(9)	レギュラーボーナス役当籤
(10)	レギュラーボーナス役入賞
(11)	規定遊技数消化、又は、 規定入賞回数を超える払出
(12)	シングルボーナス役 当籤、且つ、入賞
(13)	規定遊技数消化

【図７４】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	ベルB	0	リプレイ	0	ベルA
19	リプレイ	19	ブランク	19	スイカB
18	赤セブン	18	赤セブン	18	赤セブン
17	リプレイ	17	チェリー	17	リプレイ
16	スイカA	16	ベルB	16	ベルB
15	ベルB	15	リプレイ	15	ベルA
14	リプレイ	14	ブランク	14	BAR
13	チェリー	13	スイカB	13	白セブン
12	リプレイ	12	チェリー	12	リプレイ
11	BAR	11	ベルB	11	ベルB
10	ベルB	10	リプレイ	10	ベルA
9	スイカA	9	スイカA	9	スイカA
8	ブランク	8	白セブン	8	ブランク
7	リプレイ	7	チェリー	7	リプレイ
6	白セブン	6	ベルA	6	ベルB
5	ベルA	5	リプレイ	5	ベルA
4	スイカA	4	スイカA	4	スイカA
3	チェリー	3	BAR	3	チェリー
2	リプレイ	2	チェリー	2	リプレイ
1	スイカB	1	ベルA	1	ベルB

リールの回転方向

【図７５】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値					
	RT0用	RT1用	RT2用	RT3用	RT6用	RT5用
はずれ	39	39	39	39	39	39
F_赤7同色	8	8	8	8	8	8
F_強ベルA	8	8	8	8	8	8
F_白7異色+F_強ベルA	4	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強ベルA	4	4	4	4	4	4
F_強ベルB	8	8	8	8	8	8
F_赤7異色+F_強ベルB	4	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強ベルB	4	4	4	4	4	4
F_共通ベルA	96	96	96	96	96	96
F_強スイカB	59	59	59	59	59	59
F_白7異色+F_強スイカB	8	8	8	8	8	8
F_赤7異色+F_強スイカB	8	8	8	8	8	8
F_白7同色+F_強スイカB	7	7	7	7	7	7
F_強スイカA	118	118	118	118	118	118
F_白7異色+F_強スイカA	16	16	16	16	16	16
F_赤7異色+F_強スイカA	16	16	16	16	16	16
F_白7同色+F_強スイカA	10	10	10	10	10	10
F_赤7同色+F_強スイカA	4	4	4	4	4	4
F_弱スイカ	402	402	402	402	402	402
F_赤7異色+F_弱スイカ	4	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_弱スイカ	4	4	4	4	4	4
F_強チェリー	33	33	33	33	33	33
F_赤7異色+F_強チェリー	4	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強チェリー	4	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_SP役	17	17	17	17	17	17
F_共通ベルB	1333	1333	1333	1333	1333	1333
F_スラベル312	329	329	329	329	329	329
F_スラベル321	329	329	329	329	329	329
F_スラベル123	329	329	329	329	329	329
F_スラベル132	329	329	329	329	329	329
F_スラベル213	329	329	329	329	329	329
F_スラベル231	329	329	329	329	329	329
F_ベル123	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_ベル132	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_ベル213	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_ベル231	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_ベル312	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_ベル321	2967	2967	2967	2967	2967	2967
F_7揃いリプ	0	0	0	16	2622	0
F_強チェリプ	0	88	2174	0	0	88
F_白7異色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4	4
F_赤7異色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4	4
F_弱CリプA	616	254	0	0	0	370
F_白7異色+F_弱CリプA	14	14	14	14	14	14
F_赤7異色+F_弱CリプA	14	14	14	14	14	14
F_白7同色+F_弱CリプA	8	8	8	8	8	8
F_赤7同色+F_弱CリプA	4	4	4	4	4	4
F_弱チェリプA	160	428	0	0	0	370
F_白7異色+F_弱チェリプA	14	14	14	14	14	14
F_赤7異色+F_弱チェリプA	14	14	14	14	14	14
F_白7同色+F_弱チェリプA	8	8	8	8	8	8
F_赤7同色+F_弱チェリプA	4	4	4	4	4	4
F_弱CリプA123	0	0	0	927	0	0
F_弱CリプA132	0	0	0	927	0	0
F_弱CリプA213	0	0	0	927	0	0
F_弱CリプA231	0	0	0	927	0	0
F_弱CリプA312	0	0	0	927	0	0
F_弱CリプA321	0	0	0	927	0	0
F_強CリプA123	0	0	0	480	0	0
F_強CリプA132	0	0	0	480	0	0
F_強CリプA213	0	0	0	480	0	0
F_強CリプA231	0	0	0	480	0	0
F_強CリプA312	0	0	0	480	0	0
F_強CリプA321	0	0	0	480	0	0
F_フェイクリプ	0	0	0	0	6240	0
F_RT2リプ	24	812	6688	0	0	1632
F_白7異色+F_RT2リプ	4	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_RT2リプ	4	4	4	4	4	4
F_RT1リプ	8029	7247	0	0	0	6391
F_強CリプB	33	33	0	404	0	33
F_白7異色+F_強CリプB	4	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強CリプB	4	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_中チェリプ	4	4	4	4	4	4
F_SIN1～F_SIN32	各1080	各1080	各1080	各1080	各1080	各1080

【図７６】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値				
	SB(RTO)用	SB(RT1)用	SB(RT2)用	SB(RT3)用	SB(RT6)用
はずれ	38	38	38	38	38
F_赤7同色	8	8	8	8	8
F_JAC役1	5073	5073	5073	5073	5073
F_JAC役2	11301	11301	11301	11301	11301
F_JAC役3	5460	5460	5460	5460	5460
F_白7異色+F_強ベルA	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強ベルA	4	4	4	4	4
F_赤7異色+F_強ベルB	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強ベルB	4	4	4	4	4
F_白7異色+F_強スイカB	8	8	8	8	8
F_赤7異色+F_強スイカB	8	8	8	8	8
F_白7同色+F_強スイカB	7	7	7	7	7
F_白7異色+F_強スイカA	16	16	16	16	16
F_赤7異色+F_強スイカA	16	16	16	16	16
F_白7同色+F_強スイカA	10	10	10	10	10
F_赤7同色+F_強スイカA	4	4	4	4	4
F_赤7異色+F_弱スイカ	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_弱スイカ	4	4	4	4	4
F_赤7異色+F_強チェリー	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強チェリー	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_SP役	17	17	17	17	17
F_7揃いリプ	0	0	0	16	2622
F_強チェリプ	0	88	2174	0	0
F_白7異色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4
F_赤7異色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強チェリプ	4	4	4	4	4
F_弱CリプA	616	254	0	0	0
F_白7異色+F_弱CリプA	14	14	14	14	14
F_赤7異色+F_弱CリプA	14	14	14	14	14
F_白7同色+F_弱CリプA	8	8	8	8	8
F_赤7同色+F_弱CリプA	4	4	4	4	4
F_弱チェリプA	160	428	0	0	0
F_白7異色+F_弱チェリプA	14	14	14	14	14
F_赤7異色+F_弱チェリプA	14	14	14	14	14
F_白7同色+F_弱チェリプA	8	8	8	8	8
F_赤7同色+F_弱チェリプA	4	4	4	4	4
F_弱CリプA123	0	0	0	927	0
F_弱CリプA132	0	0	0	927	0
F_弱CリプA213	0	0	0	927	0
F_弱CリプA231	0	0	0	927	0
F_弱CリプA312	0	0	0	927	0
F_弱CリプA321	0	0	0	927	0
F_強CリプA123	0	0	0	480	0
F_強CリプA132	0	0	0	480	0
F_強CリプA213	0	0	0	480	0
F_強CリプA231	0	0	0	480	0
F_強CリプA312	0	0	0	480	0
F_強CリプA321	0	0	0	480	0
F_フェイクリプ	0	0	0	0	6240
F_RT2リプ	24	812	6688	0	0
F_白7異色+F_RT2リプ	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_RT2リプ	4	4	4	4	4
F_RT1リプ	8029	7247	0	0	0
F_強CリプB	33	33	0	404	0
F_白7異色+F_強CリプB	4	4	4	4	4
F_赤7同色+F_強CリプB	4	4	4	4	4
F_白7同色+F_中チェリプ	4	4	4	4	4
F_SIN1～F_SIN32	各1080	各1080	各1080	各1080	各1080

【図７７】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値	
	BB一般(RT4)用	BBRB(RT7)用
はずれ	0	10937
F_BBRB	43585	0
F_強ベルA	16	16
F_強ベルB	16	16
F_共通ベルA	96	96
F_強スイカB	82	82
F_強スイカA	164	164
F_弱スイカ	410	410
F_強チェリー	41	41
F_SP役	17	17
F_共通ベルB	1333	1333
F_スラベル312	329	329
F_スラベル321	329	329
F_スラベル123	329	329
F_スラベル132	329	329
F_スラベル213	329	329
F_スラベル231	329	329
F_ベル123	2967	2967
F_ベル132	2967	2967
F_ベル213	2967	2967
F_ベル231	2967	2967
F_ベル312	2967	2967
F_ベル321	2967	2967
F_BARフェイクリプ	0	30500
F_BAR揃いリプ	0	1312
F_7揃いリプ	0	16
F_強チェリプ	0	164
F_弱Cリプ	0	328
F_弱チェリプ	0	328

略称	抽籤値
	RB(RT4)用
はずれ	43578
F_JAC役1	7041
F_JAC役2	14301
F_JAC役3	616

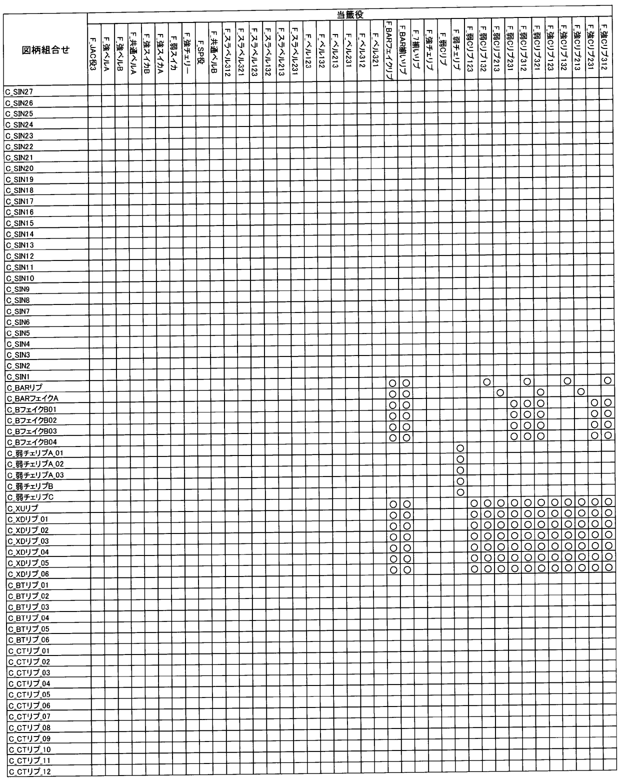
【図７８】

| 図柄組合せ | 当籤役 | | |

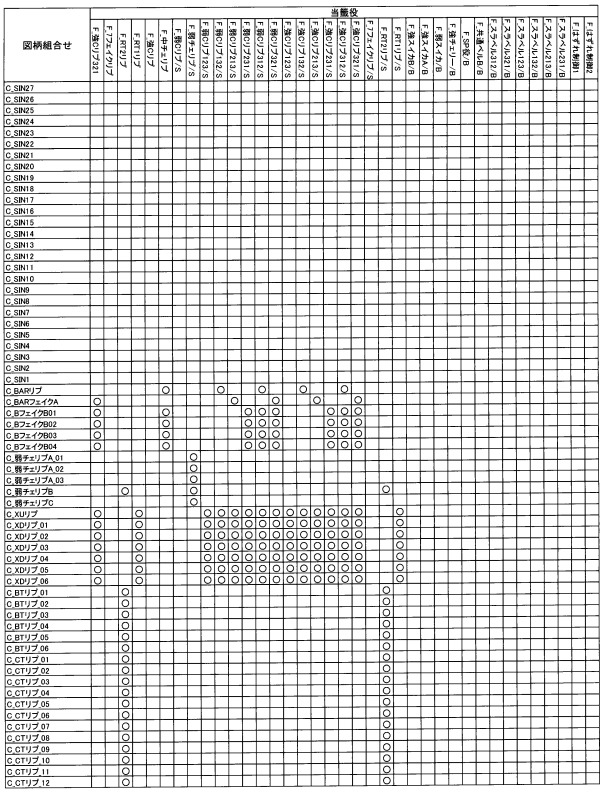
【図８１】

| 図柄組合せ | 当籠役 | | |

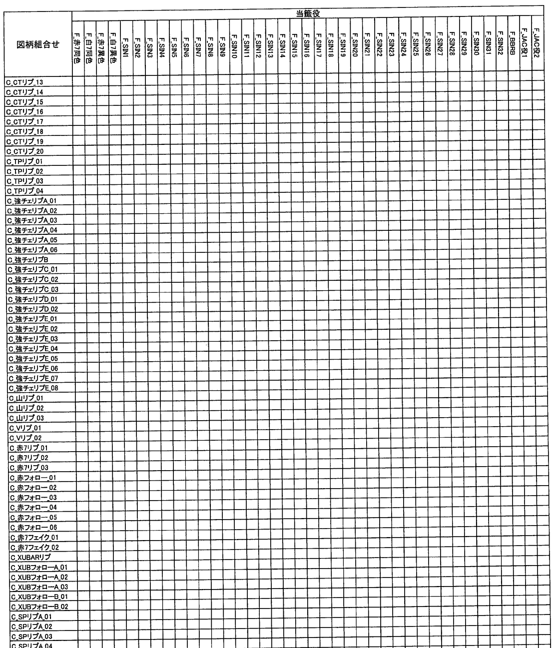
【図８５】



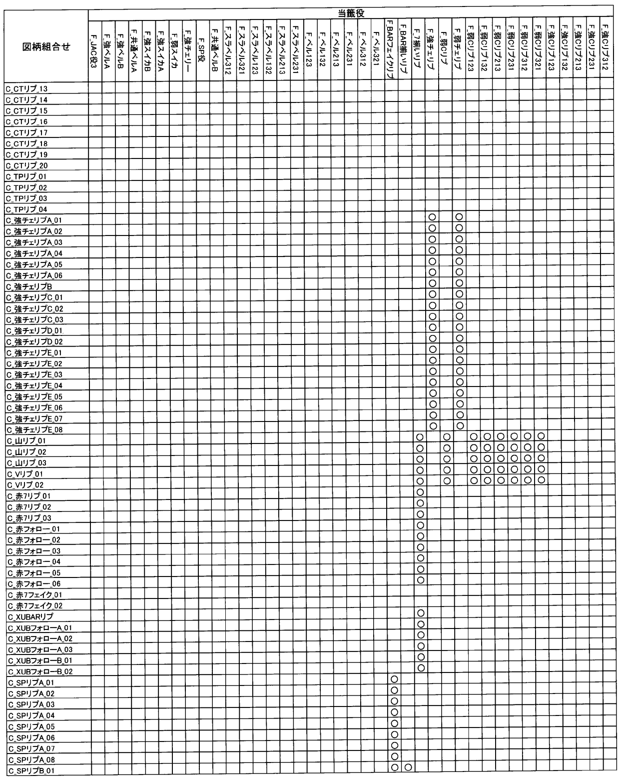
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

| 図柄組合せ | 当籤役 | | |

【図９３】

| 図柄組合せ | 当籤役 | | |

【図９７】

| 図柄組合せ | 当籤役 | | |

【図１０１】

| 図柄組合せ | 当籤役 | | |

【図１０５】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
BAR	ブランク	ブランク	BB一般中制御用	0	BB一般中制御用出目
スイカB	ブランク	ブランク	SB制御用	0	SB制御用出目
白セブン	赤セブン	スイカA	T_停止制御A_01	0	制御用出目
白セブン	赤セブン	ベルB	T_停止制御A_02	0	
白セブン	白セブン	スイカA	T_停止制御A_03	0	
白セブン	白セブン	ベルB	T_停止制御A_04	0	
白セブン	BAR	スイカA	T_停止制御A_05	0	
白セブン	BAR	ベルB	T_停止制御A_06	0	
白セブン	スイカB	スイカA	T_停止制御A_07	0	
白セブン	スイカB	ベルB	T_停止制御A_08	0	
ベルA	赤セブン	スイカA	T_停止制御A_09	0	
ベルA	赤セブン	ベルB	T_停止制御A_10	0	
ベルA	白セブン	スイカA	T_停止制御A_11	0	
ベルA	白セブン	ベルB	T_停止制御A_12	0	
ベルA	BAR	スイカA	T_停止制御A_13	0	
ベルA	BAR	ベルB	T_停止制御A_14	0	
ベルA	スイカB	スイカA	T_停止制御A_15	0	
ベルA	スイカB	ベルB	T_停止制御A_16	0	
ベルB	赤セブン	スイカA	T_停止制御A_17	0	
ベルB	赤セブン	ベルB	T_停止制御A_18	0	
ベルB	白セブン	スイカA	T_停止制御A_19	0	
ベルB	白セブン	ベルB	T_停止制御A_20	0	
ベルB	BAR	スイカA	T_停止制御A_21	0	
ベルB	BAR	ベルB	T_停止制御A_22	0	
ベルB	スイカB	スイカA	T_停止制御A_23	0	
ベルB	スイカB	ベルB	T_停止制御A_24	0	
白セブン	リプレイ	ベルB	T_停止制御B_01	0	
ベルA	リプレイ	ベルB	T_停止制御B_02	0	
ベルB	リプレイ	ベルB	T_停止制御B_03	0	
ベルA	リプレイ	ベルA	T_停止制御C	0	
スイカA	ベルA	BAR	T_停止制御D_01	0	
スイカA	ベルA	スイカA	T_停止制御D_02	0	
スイカA	ベルA	スイカB	T_停止制御D_03	0	
スイカA	ベルB	BAR	T_停止制御D_04	0	
スイカA	ベルB	スイカA	T_停止制御D_05	0	
スイカA	ベルB	スイカB	T_停止制御D_06	0	
ベルB	ベルA	BAR	T_停止制御D_07	0	
ベルB	ベルA	スイカA	T_停止制御D_08	0	
ベルB	ベルA	スイカB	T_停止制御D_09	0	
ベルB	ベルB	BAR	T_停止制御D_10	0	
ベルB	ベルB	スイカA	T_停止制御D_11	0	
ベルB	ベルB	スイカB	T_停止制御D_12	0	
赤セブン	赤セブン	スイカA	T_停止制御E_01	0	
赤セブン	赤セブン	ベルB	T_停止制御E_02	0	
赤セブン	白セブン	スイカA	T_停止制御E_03	0	
赤セブン	白セブン	ベルB	T_停止制御E_04	0	
赤セブン	BAR	スイカA	T_停止制御E_05	0	
赤セブン	BAR	ベルB	T_停止制御E_06	0	
赤セブン	スイカB	スイカA	T_停止制御E_07	0	
赤セブン	スイカB	ベルB	T_停止制御E_08	0	
赤セブン	スイカA	赤セブン	T_停止制御F_01	0	
赤セブン	スイカA	白セブン	T_停止制御F_02	0	
赤セブン	スイカA	チェリー	T_停止制御F_03	0	
赤セブン	スイカA	ブランク	T_停止制御F_04	0	
赤セブン	ブランク	赤セブン	T_停止制御F_05	0	
赤セブン	ブランク	白セブン	T_停止制御F_06	0	

【図１０６】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
赤セブン	ブランク	チェリー	T_停止制御F_07	0	制御用出目
赤セブン	ブランク	ブランク	T_停止制御F_08	0	
ベルA	スイカA	赤セブン	T_停止制御F_09	0	
ベルA	スイカA	白セブン	T_停止制御F_10	0	
ベルA	スイカA	チェリー	T_停止制御F_11	0	
ベルA	スイカA	ブランク	T_停止制御F_12	0	
ベルA	ブランク	赤セブン	T_停止制御F_13	0	
ベルA	ブランク	白セブン	T_停止制御F_14	0	
ベルA	ブランク	チェリー	T_停止制御F_15	0	
ベルA	ブランク	ブランク	T_停止制御F_16	0	
ベルB	スイカA	赤セブン	T_停止制御F_17	0	
ベルB	スイカA	白セブン	T_停止制御F_18	0	
ベルB	スイカA	チェリー	T_停止制御F_19	0	
ベルB	スイカA	ブランク	T_停止制御F_20	0	
ベルB	ブランク	赤セブン	T_停止制御F_21	0	
ベルB	ブランク	白セブン	T_停止制御F_22	0	
ベルB	ブランク	チェリー	T_停止制御F_23	0	
ベルB	ブランク	ブランク	T_停止制御F_24	0	
スイカA	赤セブン	赤セブン	T_停止制御G_01	0	
スイカA	赤セブン	白セブン	T_停止制御G_02	0	
スイカA	赤セブン	チェリー	T_停止制御G_03	0	
スイカA	赤セブン	ブランク	T_停止制御G_04	0	
スイカA	白セブン	赤セブン	T_停止制御G_05	0	
スイカA	白セブン	白セブン	T_停止制御G_06	0	
スイカA	白セブン	チェリー	T_停止制御G_07	0	
スイカA	白セブン	ブランク	T_停止制御G_08	0	
スイカA	BAR	赤セブン	T_停止制御G_09	0	
スイカA	BAR	白セブン	T_停止制御G_10	0	
スイカA	BAR	チェリー	T_停止制御G_11	0	
スイカA	BAR	ブランク	T_停止制御G_12	0	
スイカA	スイカB	赤セブン	T_停止制御G_13	0	
スイカA	スイカB	白セブン	T_停止制御G_14	0	
スイカA	スイカB	チェリー	T_停止制御G_15	0	
スイカA	スイカB	ブランク	T_停止制御G_16	0	
リプレイ	赤セブン	赤セブン	T_停止制御G_17	0	
リプレイ	赤セブン	白セブン	T_停止制御G_18	0	
リプレイ	赤セブン	チェリー	T_停止制御G_19	0	
リプレイ	赤セブン	ブランク	T_停止制御G_20	0	
リプレイ	白セブン	赤セブン	T_停止制御G_21	0	
リプレイ	白セブン	白セブン	T_停止制御G_22	0	
リプレイ	白セブン	チェリー	T_停止制御G_23	0	
リプレイ	白セブン	ブランク	T_停止制御G_24	0	
リプレイ	BAR	赤セブン	T_停止制御G_25	0	
リプレイ	BAR	白セブン	T_停止制御G_26	0	
リプレイ	BAR	チェリー	T_停止制御G_27	0	
リプレイ	BAR	ブランク	T_停止制御G_28	0	
リプレイ	スイカB	赤セブン	T_停止制御G_29	0	
リプレイ	スイカB	白セブン	T_停止制御G_30	0	
リプレイ	スイカB	チェリー	T_停止制御G_31	0	
リプレイ	スイカB	ブランク	T_停止制御G_32	0	
ベルA	赤セブン	リプレイ	T_停止制御H_01	0	
ベルA	白セブン	リプレイ	T_停止制御H_02	0	
ベルA	BAR	リプレイ	T_停止制御H_03	0	
ベルA	スイカB	リプレイ	T_停止制御H_04	0	
ベルB	赤セブン	リプレイ	T_停止制御H_05	0	
ベルB	白セブン	リプレイ	T_停止制御H_06	0	

【図１０７】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ベルB	BAR	リプレイ	T_停止制御H_07	0	制御用出目
ベルB	スイカB	リプレイ	T_停止制御H_08	0	
赤セブン	赤セブン	赤セブン	C_赤7同色	0	BB
白セブン	白セブン	白セブン	C_XU白7同色	0	
ベルA	白セブン	BAR	C_CT白7同色	0	
赤セブン	赤セブン	白セブン	C_赤7異色	0	
白セブン	白セブン	赤セブン	C_XU白7異色	0	
ベルA	白セブン	スイカB	C_CT白7異色	0	
赤セブン	スイカB	ブランク	C_BBRB	0	RB
ベルB	スイカB	ブランク	C_SIN32	0	SB
ベルB	スイカB	チェリー	C_SIN31	0	
ベルB	スイカB	白セブン	C_SIN30	0	
ベルB	スイカB	赤セブン	C_SIN29	0	
ベルB	BAR	ブランク	C_SIN28	0	
ベルB	BAR	チェリー	C_SIN27	0	
ベルB	BAR	白セブン	C_SIN26	0	
ベルB	BAR	赤セブン	C_SIN25	0	
ベルB	白セブン	ブランク	C_SIN24	0	
ベルB	白セブン	チェリー	C_SIN23	0	
ベルB	白セブン	白セブン	C_SIN22	0	
ベルB	白セブン	赤セブン	C_SIN21	0	
ベルB	赤セブン	ブランク	C_SIN20	0	
ベルB	赤セブン	チェリー	C_SIN19	0	
ベルB	赤セブン	白セブン	C_SIN18	0	
ベルB	赤セブン	赤セブン	C_SIN17	0	
ベルA	スイカB	ブランク	C_SIN16	0	
ベルA	スイカB	チェリー	C_SIN15	0	
ベルA	スイカB	白セブン	C_SIN14	0	
ベルA	スイカB	赤セブン	C_SIN13	0	
ベルA	BAR	ブランク	C_SIN12	0	
ベルA	BAR	チェリー	C_SIN11	0	
ベルA	BAR	白セブン	C_SIN10	0	
ベルA	BAR	赤セブン	C_SIN9	0	
ベルA	白セブン	ブランク	C_SIN8	0	
ベルA	白セブン	チェリー	C_SIN7	0	
ベルA	白セブン	白セブン	C_SIN6	0	
ベルA	白セブン	赤セブン	C_SIN5	0	
ベルA	赤セブン	ブランク	C_SIN4	0	
ベルA	赤セブン	チェリー	C_SIN3	0	
ベルA	赤セブン	白セブン	C_SIN2	0	
ベルA	赤セブン	赤セブン	C_SIN1	0	
ベルB	BAR	ベルA	C_BARリプ	0	BAR揃いリプ
白セブン	BAR	ベルA	C_BARフェイクA	0	BARフェイクリプ
白セブン	リプレイ	ベルA	C_Bフェイク B_01	0	Bフェイクリプ
BAR	リプレイ	ベルA	C_Bフェイク B_02	0	
スイカB	リプレイ	ベルA	C_Bフェイク B_03	0	
ベルB	リプレイ	ベルA	C_Bフェイク B_04	0	
BAR	チェリー	リプレイ	C_弱チェリプA_01	0	弱チェリプ
スイカB	チェリー	リプレイ	C_弱チェリプA_02	0	
チェリー	チェリー	リプレイ	C_弱チェリプA_03	0	
赤セブン	チェリー	リプレイ	C_弱チェリプB	0	
白セブン	チェリー	リプレイ	C_弱チェリプC	0	
リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_XUリプ	0	右上がりリプ(RT1移行リプ図柄)
ベルA	リプレイ	BAR	C_XDリプ_01	0	右下がりリプ(RT1移行リプ図柄)
ベルA	リプレイ	スイカA	C_XDリプ_02	0	
ベルA	リプレイ	スイカB	C_XDリプ_03	0	

【図１０８】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ベルB	リプレイ	BAR	C_XDリプ_04	0	右下がりリプ(RT1移行リプ図柄)
ベルB	リプレイ	スイカA	C_XDリプ_05	0	
ベルB	リプレイ	スイカB	C_XDリプ_06	0	
リプレイ	ベルA	BAR	C_BTリプ_01	0	下段リプ(RT2移行リプ図柄)
リプレイ	ベルA	スイカA	C_BTリプ_02	0	
リプレイ	ベルA	スイカB	C_BTリプ_03	0	
リプレイ	ベルB	BAR	C_BTリプ_04	0	
リプレイ	ベルB	スイカA	C_BTリプ_05	0	
リプレイ	ベルB	スイカB	C_BTリプ_06	0	
赤セブン	リプレイ	赤セブン	C_CTリプ_01	0	中段リプ(RT2移行リプ図柄)
赤セブン	リプレイ	白セブン	C_CTリプ_02	0	
赤セブン	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_03	0	
赤セブン	リプレイ	ブランク	C_CTリプ_04	0	
白セブン	リプレイ	赤セブン	C_CTリプ_05	0	
白セブン	リプレイ	白セブン	C_CTリプ_06	0	
白セブン	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_07	0	
白セブン	リプレイ	ブランク	C_CTリプ_08	0	
BAR	リプレイ	赤セブン	C_CTリプ_09	0	
BAR	リプレイ	白セブン	C_CTリプ_10	0	
BAR	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_11	0	
BAR	リプレイ	ブランク	C_CTリプ_12	0	
スイカB	リプレイ	赤セブン	C_CTリプ_13	0	
スイカB	リプレイ	白セブン	C_CTリプ_14	0	
スイカB	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_15	0	
スイカB	リプレイ	ブランク	C_CTリプ_16	0	
チェリー	リプレイ	赤セブン	C_CTリプ_17	0	
チェリー	リプレイ	白セブン	C_CTリプ_18	0	
チェリー	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_19	0	
チェリー	リプレイ	ブランク	C_CTリプ_20	0	
ベルA	スイカA	リプレイ	C_TPリプ_01	0	上段リプ(RT2移行リプ図柄)
ベルA	ブランク	リプレイ	C_TPリプ_02	0	
ベルB	スイカA	リプレイ	C_TPリプ_03	0	
ベルB	ブランク	リプレイ	C_TPリプ_04	0	
BAR	チェリー	赤セブン	C_強チェリプA_01	0	強チェリプ(RT3移行リプ図柄)
BAR	チェリー	白セブン	C_強チェリプA_02	0	
スイカB	チェリー	赤セブン	C_強チェリプA_03	0	
スイカB	チェリー	白セブン	C_強チェリプA_04	0	
チェリー	チェリー	赤セブン	C_強チェリプA_05	0	
チェリー	チェリー	白セブン	C_強チェリプA_06	0	
チェリー	チェリー	チェリー	C_強チェリプB	0	
BAR	チェリー	ベルA	C_強チェリプC_01	0	
スイカB	チェリー	ベルA	C_強チェリプC_02	0	
チェリー	チェリー	ベルA	C_強チェリプC_03	0	
BAR	チェリー	チェリー	C_強チェリプD_01	0	
スイカB	チェリー	チェリー	C_強チェリプD_02	0	
赤セブン	チェリー	赤セブン	C_強チェリプE_01	0	
赤セブン	チェリー	白セブン	C_強チェリプE_02	0	
赤セブン	チェリー	ベルA	C_強チェリプE_03	0	
赤セブン	チェリー	チェリー	C_強チェリプE_04	0	
白セブン	チェリー	赤セブン	C_強チェリプE_05	0	
白セブン	チェリー	白セブン	C_強チェリプE_06	0	
白セブン	チェリー	ベルA	C_強チェリプE_07	0	
白セブン	チェリー	チェリー	C_強チェリプE_08	0	
リプレイ	リプレイ	BAR	C_山リプ_01	0	小山リプ(RT3移行リプ図柄)
リプレイ	リプレイ	スイカA	C_山リプ_02	0	
リプレイ	リプレイ	スイカB	C_山リプ_03	0	

【図１０９】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出3BET	略称
ベルA	リプレイ	リプレイ	C_Vリプ_01	0	小Vリプ(RT3移行リプ図柄)
ベルB	リプレイ	リプレイ	C_Vリプ_02	0	
リプレイ	赤セブン	スイカB	C_赤7リプ_01	0	赤7リプ
リプレイ	白セブン	スイカB	C_赤7リプ_02	0	
リプレイ	BAR	スイカB	C_赤7リプ_03	0	
リプレイ	赤セブン	BAR	C_赤フォロー_01	0	赤フォローリプ
リプレイ	赤セブン	スイカA	C_赤フォロー_02	0	
リプレイ	白セブン	BAR	C_赤フォロー_03	0	
リプレイ	白セブン	スイカA	C_赤フォロー_04	0	
リプレイ	BAR	BAR	C_赤フォロー_05	0	
リプレイ	BAR	スイカA	C_赤フォロー_06	0	
赤セブン	赤セブン	スイカB	C_赤7フェイク_01	0	赤7フェイクリプ
スイカA	赤セブン	スイカB	C_赤7フェイク_02	0	
BAR	BAR	BAR	C_XUBARリプ	0	右上がりBAR揃いリプ
BAR	赤セブン	BAR	C_XUBフォローA_01	0	Bフォローリプ
BAR	白セブン	BAR	C_XUBフォローA_02	0	
BAR	スイカB	BAR	C_XUBフォローA_03	0	
BAR	BAR	スイカA	C_XUBフォローB_01	0	
BAR	BAR	スイカB	C_XUBフォローB_02	0	
BAR	赤セブン	赤セブン	C_SPリプA_01	0	SPリプ
BAR	赤セブン	白セブン	C_SPリプA_02	0	
BAR	白セブン	赤セブン	C_SPリプA_03	0	
BAR	白セブン	白セブン	C_SPリプA_04	0	
BAR	BAR	赤セブン	C_SPリプA_05	0	
BAR	BAR	白セブン	C_SPリプA_06	0	
BAR	スイカB	赤セブン	C_SPリプA_07	0	
BAR	スイカB	白セブン	C_SPリプA_08	0	
BAR	赤セブン	ベルA	C_SPリプB_01	0	
BAR	白セブン	ベルA	C_SPリプB_02	0	
BAR	BAR	ベルA	C_SPリプB_03	0	
BAR	スイカB	ベルA	C_SPリプB_04	0	
スイカB	赤セブン	ベルA	C_SPリプB_05	0	
スイカB	白セブン	ベルA	C_SPリプB_06	0	
スイカB	BAR	ベルA	C_SPリプB_07	0	
スイカB	スイカB	ベルA	C_SPリプB_08	0	
スイカA	赤セブン	ベルA	C_SPリプC_01	0	
スイカA	白セブン	ベルA	C_SPリプC_02	0	
スイカA	BAR	ベルA	C_SPリプC_03	0	
スイカA	スイカB	ベルA	C_SPリプC_04	0	
スイカA	チェリー	赤セブン	C_SPリプD_01	0	
スイカA	チェリー	白セブン	C_SPリプD_02	0	
スイカA	チェリー	チェリー	C_SPリプD_03	0	
スイカA	チェリー	ブランク	C_SPリプD_04	0	
赤セブン	スイカA	ベルA	C_SPリプE_01	0	
赤セブン	ブランク	ベルA	C_SPリプE_02	0	
白セブン	スイカA	ベルA	C_SPリプE_03	0	
白セブン	ブランク	ベルA	C_SPリプE_04	0	
ベルA	リプレイ	赤セブン	C_折れリプA_01	0	折れリプ(RT6移行リプ図柄)
ベルA	リプレイ	白セブン	C_折れリプA_02	0	
ベルA	リプレイ	チェリー	C_折れリプA_03	0	
ベルA	リプレイ	ブランク	C_折れリプA_04	0	
ベルB	リプレイ	赤セブン	C_折れリプA_05	0	
ベルB	リプレイ	白セブン	C_折れリプA_06	0	
ベルB	リプレイ	チェリー	C_折れリプA_07	0	
ベルB	リプレイ	ブランク	C_折れリプA_08	0	
リプレイ	リプレイ	赤セブン	C_折れリプA_09	0	

【図１１０】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出3BET	略称
リプレイ	リプレイ	白セブン	C_折れリプA_10	0	折れリプ(RT6移行リプ図柄)
リプレイ	リプレイ	チェリー	C_折れリプA_11	0	
リプレイ	リプレイ	ブランク	C_折れリプA_12	0	
赤セブン	リプレイ	BAR	C_折れリプB_01	0	
赤セブン	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_02	0	
赤セブン	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_03	0	
赤セブン	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_04	0	
白セブン	リプレイ	BAR	C_折れリプB_05	0	
白セブン	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_06	0	
白セブン	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_07	0	
白セブン	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_08	0	
BAR	リプレイ	BAR	C_折れリプB_09	0	
BAR	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_10	0	
BAR	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_11	0	
BAR	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_12	0	
スイカA	リプレイ	BAR	C_折れリプB_13	0	
スイカA	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_14	0	
スイカA	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_15	0	
スイカA	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_16	0	
スイカB	リプレイ	BAR	C_折れリプB_17	0	
スイカB	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_18	0	
スイカB	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_19	0	
スイカB	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_20	0	
チェリー	リプレイ	BAR	C_折れリプB_21	0	
チェリー	リプレイ	スイカA	C_折れリプB_22	0	
チェリー	リプレイ	スイカB	C_折れリプB_23	0	
チェリー	リプレイ	リプレイ	C_折れリプB_24	0	
ベルA	ベルA	ベルB	C_XUベルA_01	15	右上がりベルA
ベルA	ベルB	ベルB	C_XUベルA_02	15	
ベルB	ベルA	ベルB	C_XUベルA_03	15	
ベルB	ベルB	ベルB	C_XUベルA_04	15	
ベルA	チェリー	リプレイ	C_BTベルA_01	15	下段ベルA
ベルB	チェリー	リプレイ	C_BTベルA_02	15	
赤セブン	ベルA	赤セブン	C_XDベルA_01	15	右下がりベルA
赤セブン	ベルA	白セブン	C_XDベルA_02	15	
赤セブン	ベルA	チェリー	C_XDベルA_03	15	
赤セブン	ベルA	ブランク	C_XDベルA_04	15	
赤セブン	ベルB	赤セブン	C_XDベルA_05	15	
赤セブン	ベルB	白セブン	C_XDベルA_06	15	
赤セブン	ベルB	チェリー	C_XDベルA_07	15	
赤セブン	ベルB	ブランク	C_XDベルA_08	15	
チェリー	ベルA	赤セブン	C_XDベルA_09	15	
チェリー	ベルA	白セブン	C_XDベルA_10	15	
チェリー	ベルA	チェリー	C_XDベルA_11	15	
チェリー	ベルA	ブランク	C_XDベルA_12	15	
チェリー	ベルB	赤セブン	C_XDベルA_13	15	
チェリー	ベルB	白セブン	C_XDベルA_14	15	
チェリー	ベルB	チェリー	C_XDベルA_15	15	
チェリー	ベルB	ブランク	C_XDベルA_16	15	
ブランク	ベルA	赤セブン	C_XDベルA_17	15	
ブランク	ベルA	白セブン	C_XDベルA_18	15	
ブランク	ベルA	チェリー	C_XDベルA_19	15	
ブランク	ベルA	ブランク	C_XDベルA_20	15	
ブランク	ベルB	赤セブン	C_XDベルA_21	15	
ブランク	ベルB	白セブン	C_XDベルA_22	15	
ブランク	ベルB	チェリー	C_XDベルA_23	15	

【図１１１】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出3BET	略称
ブランク	ベルB	ブランク	C_XDベルA_24	15	右下がりベルA
チェリー	ベルA	リプレイ	C_XDベルB_01	15	右下がりベルB
チェリー	ベルB	リプレイ	C_XDベルB_02	15	
ブランク	ベルA	リプレイ	C_XDベルB_03	15	
ブランク	ベルB	リプレイ	C_XDベルB_04	15	
リプレイ	ベルA	リプレイ	C_XDベルB_05	15	
リプレイ	ベルB	リプレイ	C_XDベルB_06	15	
赤セブン	リプレイ	ベルB	C_TPベルA_01	15	上段ベルA
チェリー	リプレイ	ベルB	C_TPベルA_02	15	
ブランク	リプレイ	ベルB	C_TPベルA_03	15	
スイカA	ベルA	ベルB	C_CTベルA_01	15	中段ベルA
スイカA	ベルB	ベルB	C_CTベルA_02	15	
リプレイ	ベルA	ベルB	C_CTベルA_03	15	
リプレイ	ベルB	ベルB	C_CTベルA_04	15	
ベルA	ベルA	ベルA	C_XUベルB_01	15	右上がりベルB
ベルA	ベルB	ベルA	C_XUベルB_02	15	
ベルB	ベルA	ベルA	C_XUベルB_03	15	
ベルB	ベルB	ベルA	C_XUベルB_04	15	
赤セブン	リプレイ	ベルA	C_TPベルB_01	15	上段ベルB
チェリー	リプレイ	ベルA	C_TPベルB_02	15	
ベルA	チェリー	赤セブン	C_BTベルB_01	4	下段ベルB
ベルA	チェリー	白セブン	C_BTベルB_02	4	
ベルA	チェリー	チェリー	C_BTベルB_03	4	
ベルA	チェリー	ブランク	C_BTベルB_04	4	
ベルB	チェリー	赤セブン	C_BTベルB_05	4	
ベルB	チェリー	白セブン	C_BTベルB_06	4	
ベルB	チェリー	チェリー	C_BTベルB_07	4	
ベルB	チェリー	ブランク	C_BTベルB_08	4	
赤セブン	ベルA	リプレイ	C_CTベルB_01	4	中段ベルB
赤セブン	ベルB	リプレイ	C_CTベルB_02	4	
スイカA	ベルA	リプレイ	C_CTベルB_03	4	
スイカA	ベルB	リプレイ	C_CTベルB_04	4	
スイカA	スイカA	スイカA	C_XUスイカ_01	4	右上がりスイカ
スイカA	スイカA	スイカB	C_XUスイカ_02	4	
スイカA	スイカB	スイカA	C_XUスイカ_03	4	
スイカA	スイカB	スイカB	C_XUスイカ_04	4	
リプレイ	スイカA	ベルB	C_XDスイカ_01	4	右下がりスイカ
リプレイ	スイカB	ベルB	C_XDスイカ_02	4	
スイカA	スイカA	ベルB	C_山スイカ_01	4	小山スイカ
スイカA	スイカB	ベルB	C_山スイカ_02	4	
リプレイ	スイカA	スイカA	C_Vスイカ_01	4	小Vスイカ
リプレイ	スイカA	スイカB	C_Vスイカ_02	4	
リプレイ	スイカB	スイカA	C_Vスイカ_03	4	
リプレイ	スイカB	スイカB	C_Vスイカ_04	4	
ベルA	スイカA	ベルA	C_CTスイカ_01	4	中段スイカ
ベルA	スイカB	ベルA	C_CTスイカ_02	4	
ベルB	スイカA	ベルA	C_CTスイカ_03	4	
ベルB	スイカB	ベルA	C_CTスイカ_04	4	
ブランク	スイカA	ベルA	C_CTスイカ_05	4	
ブランク	スイカB	ベルA	C_CTスイカ_06	4	
BAR	赤セブン	ブランク	C_チャンス役_01	4	単チェリー
BAR	赤セブン	リプレイ	C_チャンス役_02	4	
BAR	白セブン	ブランク	C_チャンス役_03	4	
BAR	白セブン	リプレイ	C_チャンス役_04	4	
BAR	BAR	ブランク	C_チャンス役_05	4	
BAR	BAR	リプレイ	C_チャンス役_06	4	

【図１１２】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出3BET	略称
BAR	スイカB	ブランク	C_チャンス役_07	4	単チェリー
BAR	スイカB	リプレイ	C_チャンス役_08	4	
スイカB	赤セブン	ブランク	C_チャンス役_09	4	
スイカB	赤セブン	リプレイ	C_チャンス役_10	4	
スイカB	白セブン	ブランク	C_チャンス役_11	4	
スイカB	白セブン	リプレイ	C_チャンス役_12	4	
スイカB	BAR	ブランク	C_チャンス役_13	4	
スイカB	BAR	リプレイ	C_チャンス役_14	4	
スイカB	スイカB	ブランク	C_チャンス役_15	4	
スイカB	スイカB	リプレイ	C_チャンス役_16	4	
チェリー	赤セブン	ブランク	C_チャンス役_17	4	
チェリー	赤セブン	リプレイ	C_チャンス役_18	4	
チェリー	白セブン	ブランク	C_チャンス役_19	4	
チェリー	白セブン	リプレイ	C_チャンス役_20	4	
チェリー	BAR	ブランク	C_チャンス役_21	4	
チェリー	BAR	リプレイ	C_チャンス役_22	4	
チェリー	スイカB	ブランク	C_チャンス役_23	4	
チェリー	スイカB	リプレイ	C_チャンス役_24	4	
スイカA	チェリー	スイカA	C_制御チャンスA_01	1	チャンス目制御用
スイカA	チェリー	スイカB	C_制御チャンスA_02	1	
スイカA	チェリー	ベルB	C_制御チャンスA_03	1	
リプレイ	チェリー	スイカA	C_制御チャンスA_04	1	
リプレイ	チェリー	スイカB	C_制御チャンスA_05	1	
リプレイ	チェリー	ベルB	C_制御チャンスA_06	1	
ベルA	チェリー	ベルA	C_制御チャンスB_01	1	
ベルB	チェリー	ベルA	C_制御チャンスB_02	1	
ブランク	チェリー	ベルA	C_制御チャンスC	1	
赤セブン	赤セブン	リプレイ	C_制御チャンスD_01	1	
赤セブン	白セブン	リプレイ	C_制御チャンスD_02	1	
赤セブン	BAR	リプレイ	C_制御チャンスD_03	1	
赤セブン	スイカB	リプレイ	C_制御チャンスD_04	1	
白セブン	赤セブン	リプレイ	C_制御チャンスD_05	1	
白セブン	白セブン	リプレイ	C_制御チャンスD_06	1	
白セブン	BAR	リプレイ	C_制御チャンスD_07	1	
白セブン	スイカB	リプレイ	C_制御チャンスD_08	1	
ベルA	ベルA	リプレイ	C_維持山ベル_01	1	維持小山ベル
ベルA	ベルB	リプレイ	C_維持山ベル_02	1	
ベルB	ベルA	リプレイ	C_維持山ベル_03	1	
ベルB	ベルB	リプレイ	C_維持山ベル_04	1	
赤セブン	ベルA	ベルB	C_維持Vベル_01	1	維持小Vベル
赤セブン	ベルB	ベルB	C_維持Vベル_02	1	
チェリー	ベルA	ベルB	C_維持Vベル_03	1	
チェリー	ベルB	ベルB	C_維持Vベル_04	1	
ブランク	ベルA	ベルB	C_維持Vベル_05	1	
ブランク	ベルB	ベルB	C_維持Vベル_06	1	
ベルA	ベルA	赤セブン	C_RT1山ベル_01	1	移行小山ベル(RT1移行ベル図柄)
ベルA	ベルA	白セブン	C_RT1山ベル_02	1	
ベルA	ベルA	チェリー	C_RT1山ベル_03	1	
ベルA	ベルA	ブランク	C_RT1山ベル_04	1	
ベルA	ベルB	赤セブン	C_RT1山ベル_05	1	
ベルA	ベルB	白セブン	C_RT1山ベル_06	1	
ベルA	ベルB	チェリー	C_RT1山ベル_07	1	
ベルA	ベルB	ブランク	C_RT1山ベル_08	1	
ベルB	ベルA	赤セブン	C_RT1山ベル_09	1	
ベルB	ベルA	白セブン	C_RT1山ベル_10	1	
ベルB	ベルA	チェリー	C_RT1山ベル_11	1	

【図１１３】

図柄組合せの内容

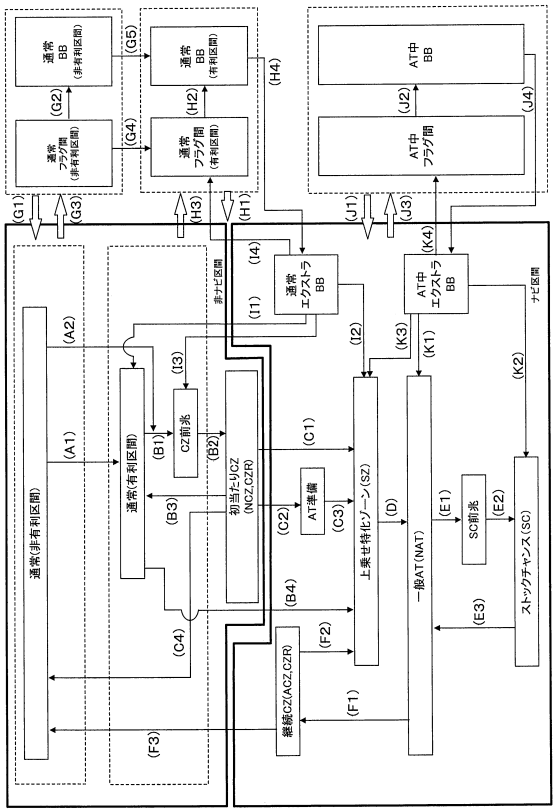
コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ベルB	ベルA	ブランク	C_RT1山ベル_12	1	移行小山ベル（RT1移行ベル図柄）
ベルB	ベルB	赤セブン	C_RT1山ベル_13	1	
ベルB	ベルB	白セブン	C_RT1山ベル_14	1	
ベルB	ベルB	チェリー	C_RT1山ベル_15	1	
ベルB	ベルB	ブランク	C_RT1山ベル_16	1	
赤セブン	ベルA	ベルA	C_RT1Vベル_01	1	移行小Vベル（RT1移行ベル図柄）
赤セブン	ベルB	ベルA	C_RT1Vベル_02	1	
チェリー	ベルA	ベルA	C_RT1Vベル_03	1	
チェリー	ベルB	ベルA	C_RT1Vベル_04	1	
ブランク	ベルA	ベルA	C_RT1Vベル_05	1	
ブランク	ベルB	ベルA	C_RT1Vベル_06	1	
ベルA	チェリー	スイカA	C_特殊役1st_01	1	チャンス目
ベルA	チェリー	ベルB	C_特殊役1st_02	1	
ベルB	チェリー	スイカA	C_特殊役1st_03	1	
ベルB	チェリー	ベルB	C_特殊役1st_04	1	
赤セブン	ベルA	BAR	C_特殊役213A_01	1	
赤セブン	ベルA	スイカA	C_特殊役213A_02	1	
赤セブン	ベルA	スイカB	C_特殊役213A_03	1	
赤セブン	ベルB	BAR	C_特殊役213A_04	1	
赤セブン	ベルB	スイカA	C_特殊役213A_05	1	
赤セブン	ベルB	スイカB	C_特殊役213A_06	1	
チェリー	ベルA	BAR	C_特殊役213B_01	1	
チェリー	ベルA	スイカA	C_特殊役213B_02	1	
チェリー	ベルA	スイカB	C_特殊役213B_03	1	
チェリー	ベルB	BAR	C_特殊役213B_04	1	
チェリー	ベルB	スイカA	C_特殊役213B_05	1	
チェリー	ベルB	スイカB	C_特殊役213B_06	1	
ブランク	ベルA	BAR	C_特殊役213B_07	1	
ブランク	ベルA	スイカA	C_特殊役213B_08	1	
ブランク	ベルA	スイカB	C_特殊役213B_09	1	
ブランク	ベルB	BAR	C_特殊役213B_10	1	
ブランク	ベルB	スイカA	C_特殊役213B_11	1	
ブランク	ベルB	スイカB	C_特殊役213B_12	1	
スイカA	ベルA	赤セブン	C_特殊役231A_01	1	
スイカA	ベルA	白セブン	C_特殊役231A_02	1	
スイカA	ベルA	チェリー	C_特殊役231A_03	1	
スイカA	ベルA	ブランク	C_特殊役231A_04	1	
スイカA	ベルB	赤セブン	C_特殊役231A_05	1	
スイカA	ベルB	白セブン	C_特殊役231A_06	1	
スイカA	ベルB	チェリー	C_特殊役231A_07	1	
スイカA	ベルB	ブランク	C_特殊役231A_08	1	
リプレイ	ベルA	赤セブン	C_特殊役231B_01	1	
リプレイ	ベルA	白セブン	C_特殊役231B_02	1	
リプレイ	ベルA	チェリー	C_特殊役231B_03	1	
リプレイ	ベルA	ブランク	C_特殊役231B_04	1	
リプレイ	ベルB	赤セブン	C_特殊役231B_05	1	
リプレイ	ベルB	白セブン	C_特殊役231B_06	1	
リプレイ	ベルB	チェリー	C_特殊役231B_07	1	
リプレイ	ベルB	ブランク	C_特殊役231B_08	1	
スイカA	ベルA	ベルA	C_特殊役312_01	1	
スイカA	ベルB	ベルA	C_特殊役312_02	1	
リプレイ	ベルA	ベルA	C_特殊役312_03	1	
リプレイ	ベルB	ベルA	C_特殊役312_04	1	
スイカA	スイカA	ベルA	C_特殊役321_01	1	
スイカA	ブランク	ベルA	C_特殊役321_02	1	
リプレイ	スイカA	ベルA	C_特殊役321_03	1	

【図１１４】

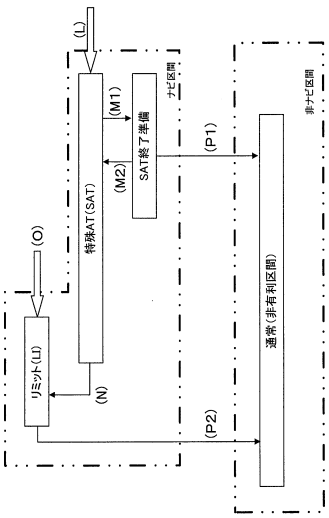
図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
リプレイ	ブランク	ベルA	C_特殊役321_04	1	チャンス目
赤セブン	赤セブン	チェリー	C_特殊役A_01	1	リーチ目
赤セブン	赤セブン	ブランク	C_特殊役A_02	1	
赤セブン	白セブン	赤セブン	C_特殊役B_01	1	
赤セブン	BAR	赤セブン	C_特殊役B_02	1	
白セブン	赤セブン	赤セブン	C_特殊役C_01	1	
ブランク	赤セブン	赤セブン	C_特殊役C_02	1	
赤セブン	白セブン	白セブン	C_特殊役D_01	1	
赤セブン	白セブン	チェリー	C_特殊役D_02	1	
赤セブン	BAR	白セブン	C_特殊役D_03	1	
赤セブン	BAR	チェリー	C_特殊役D_04	1	
赤セブン	スイカB	白セブン	C_特殊役D_05	1	
赤セブン	スイカB	チェリー	C_特殊役D_06	1	
白セブン	赤セブン	白セブン	C_特殊役E_01	1	
白セブン	赤セブン	チェリー	C_特殊役E_02	1	
白セブン	赤セブン	ブランク	C_特殊役E_03	1	
ブランク	赤セブン	白セブン	C_特殊役E_04	1	
ブランク	赤セブン	チェリー	C_特殊役E_05	1	
ブランク	赤セブン	ブランク	C_特殊役E_06	1	
チェリー	白セブン	赤セブン	C_特殊役F_01	1	
チェリー	BAR	赤セブン	C_特殊役F_02	1	
チェリー	スイカB	赤セブン	C_特殊役F_03	1	
ブランク	白セブン	赤セブン	C_特殊役F_04	1	
ブランク	BAR	赤セブン	C_特殊役F_05	1	
ブランク	スイカB	赤セブン	C_特殊役F_06	1	
スイカA	白セブン	リプレイ	C_特殊役G_01	1	
スイカA	BAR	リプレイ	C_特殊役G_02	1	
スイカA	スイカB	リプレイ	C_特殊役G_03	1	
リプレイ	白セブン	リプレイ	C_特殊役G_04	1	
リプレイ	BAR	リプレイ	C_特殊役G_05	1	
リプレイ	スイカB	リプレイ	C_特殊役G_06	1	
スイカA	スイカA	BAR	C_特殊役H_01	1	
スイカA	スイカB	BAR	C_特殊役H_02	1	
スイカA	ブランク	BAR	C_特殊役H_03	1	
リプレイ	スイカA	BAR	C_特殊役H_04	1	
リプレイ	スイカB	BAR	C_特殊役H_05	1	
リプレイ	ブランク	BAR	C_特殊役H_06	1	
ベルA	スイカA	スイカA	C_特殊役I_01	1	
ベルA	スイカA	ベルB	C_特殊役I_02	1	
ベルA	ブランク	スイカA	C_特殊役I_03	1	
ベルA	ブランク	ベルB	C_特殊役I_04	1	
ベルB	スイカA	スイカA	C_特殊役I_05	1	
ベルB	スイカA	ベルB	C_特殊役I_06	1	
ベルB	ブランク	スイカA	C_特殊役I_07	1	
ベルB	ブランク	ベルB	C_特殊役I_08	1	
ベルB	赤セブン	ベルA	C_特殊役J	1	
ブランク	スイカA	BAR	C_特殊役K_01	1	
ブランク	スイカB	BAR	C_特殊役K_02	1	
ブランク	チェリー	BAR	C_特殊役K_03	1	
ブランク	スイカA	スイカA	C_特殊役L_01	1	
ブランク	スイカA	ベルB	C_特殊役L_02	1	
ブランク	ブランク	スイカA	C_特殊役L_03	1	
ブランク	ブランク	ベルB	C_特殊役L_04	1	
ブランク	白セブン	ベルA	C_特殊役M_01	1	
ブランク	BAR	ベルA	C_特殊役M_02	1	
ブランク	ブランク	ベルA	C_特殊役M_03	1	

【図１１５】



【図１１６】



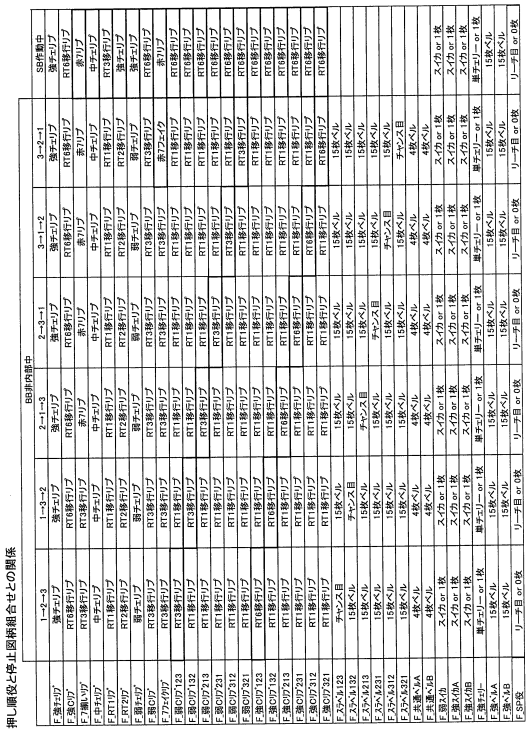
【図１１７】

移行条件	移行元	移行先	内容
(A1)	通常(非有利区間)	通常(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(A2)	通常(非有利区間)	CZ前兆	有利区間移行抽籤の当選時にCZ移行抽籤に当籤
(B1)	通常(有利区間)	CZ前兆	CZ移行抽籤に当籤
(B2)	CZ前兆	初当たりCZ	前兆G数を消化
(B3)	初当たりCZ	通常(有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たす
(B4)	通常(有利区間)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	RT3またはRT6で特定役(7揃いリプ)に当籤、または、RT6でBB当籤
(C1)	初当たりCZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、かつ、高RT(RT3)
(C2)	初当たりCZ	AT準備	AT移行抽籤に当籤、かつ、低RT(RT0,RT1,RT2)
(C3)	一般AT(NAT)	SC(ストックチャンス)前兆	前兆G数を消化
(C4)	初当たりCZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たさない
(D)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	一般AT	SZ終了条件成立
(E1)	一般AT	SC(ストックチャンス)前兆	SC移行抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(E2)	SC(ストックチャンス)前兆	SC(ストックチャンス)	前兆G数を消化
(E3)	SC(ストックチャンス)	一般AT	SCの規定ゲーム数消化
(F1)	一般AT(NAT)	継続CZ	一般ATのG数消化
(F2)	継続CZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、又は、ストック放出
(F3)	継続CZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、ストックなし
(G1)	通常BB(非有利区間)	通常(非有利区間)	通常BB(非有利区間)終了
(G2)	通常フラグ間(非有利区間)	通常BB(非有利区間)	BB入賞
(G3)	通常(非有利区間)	通常フラグ間(非有利区間)	BB当籤
(G4)	通常フラグ間(非有利区間)	通常フラグ間(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(G5)	通常BB(非有利区間)	通常BB(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤

【図１１８】

移行条件	移行元	移行先	内容
(H1)	通常フラグ間(有利区間)	特定状態A	通常BB(有利区間)終了(エクストラBBに移行せず)
(H2)	通常フラグ間(有利区間)	通常BB(有利区間)	BB入賞
(H3)	特定状態B	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤
(H4)	通常BB(有利区間)	通常エクストラBB	BB終了＋エクストラBBの移行条件成立
(I1)	通常エクストラBB	通常(有利区間)	エクストラBB終了、かつ、BB当籤時の遊技状態が通常(有利区間)
(I2)	通常エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該エクストラBB中に特定役(7揃いリプ)またはBBに当籤
(I3)	通常エクストラBB	CZ前兆	エクストラBB終了、かつ、当該通常BBの当選時の遊技状態がCZ前兆
(I4)	通常エクストラBB	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤(当該BB(エクストラBB)終了後にSZに移行(I2))
(J1)	AT中BB	特定状態C	AT中BB終了(エクストラBBに移行せず)
(J2)	AT中フラグ間	AT中BB	BB入賞
(J3)	特定状態D	AT中フラグ間	BB当籤
(J4)	AT中BB	AT中エクストラBB	BB終了＋エクストラBBの移行条件成立
(K1)	AT中エクストラBB	一般AT	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態が一般AT
(K2)	AT中エクストラBB	SC(ストックチャンス)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSC
(K3)	AT中エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSZ
(K4)	AT中エクストラBB	AT中フラグ間	BB当籤
(L)	特定状態E	特殊AT(SAT)	特殊AT移行条件成立
(M1)	特殊AT(SAT)	SAT終了準備	継続抽選で非当籤
(M2)	SAT終了準備	特殊AT(SAT)	復活抽籤で当籤
(N)	特殊AT(SAT)	リミット(LI)	BBフラグ間の状態で当該セットの差枚数が0枚(当該セットの終了)
(O)	特定状態F	リミット(LI)	リミット移行条件成立
(P1)	SAT終了準備	通常(非有利区間)	復活抽籤で非当籤
(P2)	リミット(LI)	通常(非有利区間)	BB入賞、または、有利区間遊技数消化

【図１１９】



【図１２０】

内部当籤役	当籤フラグ														
	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	銀リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
F.BARロェクリプ		●														
F.BAR揃いリプ			●													
F.強チェリプ												●				
F.強ロリプ												●				
F.7揃いリプ						●										
F.中チェリプ							●									
F.RT1リプ		●		■												
F.RT2リプ		●										■				
F.弱チェリプ				●								■				
F.弱ロリプ				●								■				
F.フェイクリプ					●	■										
F.弱ロリプ123				※								■		●		
F.弱ロリプ132				※								■		●		
F.弱ロリプ213				※								■		●		
F.弱ロリプ231				※								■		●		
F.弱ロリプ312				※								■		●		
F.弱ロリプ321				※								■		●		
F.強ロリプ123												■※			●	
F.強ロリプ132												■※			●	
F.強ロリプ213												■※			●	
F.強ロリプ231												■※			●	
F.強ロリプ312												■※			●	
F.強ロリプ321												■※			●	
F.ベル123								●								
F.ベル132								●								
F.ベル213								●								
F.ベル231								●								
F.ベル312								●								
F.ベル321								●								
F.スラベル123								※								●
F.スラベル132								※								●
F.スラベル213								※								●
F.スラベル231								※								●
F.スラベル312								※								●
F.スラベル321								※								●
F.共通ベルB								●								
F.弱スイカ								●	●							
F.強スイカA								◆		●						
F.強スイカB								◆		●						
F.強チェリー								◆				●				
F.SP役								◆			●					
F.共通ベルA								●								
F.強ベルA								◆			●					
F.強ベルB								◆			●					
F.JAC役1								●								
F.JAC役2								●								
F.JAC役3													■			

■ＳＢ状態
◆ＢＢ一般状態
※ナビ種別「１」～「６」
●その他の状態

【図１２１】

内部当籤役	当籤フラグ															
	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
F_弱のリプ123				●												
F_弱のリプ132				●												
F_弱のリプ213				●												
F_弱のリプ231				●												
F_弱のリプ312				●												
F_弱のリプ321				●												
F_弱のリプ123		●														
F_弱のリプ132		●														
F_弱のリプ213		●														
F_弱のリプ231		●														
F_弱のリプ312		●														
F_弱のリプ321		●														
F_強のリプ123												●				
F_強のリプ132												●				
F_強のリプ213												●				
F_強のリプ231												●				
F_強のリプ312												●				
F_強のリプ321												●				
F_強のリプ123		●														
F_強のリプ132		●														
F_強のリプ213		●														
F_強のリプ231		●														
F_強のリプ312		●														
F_強のリプ321		●														
F_スラベル123													●			
F_スラベル132													●			
F_スラベル213													●			
F_スラベル231													●			
F_スラベル312													●			
F_スラベル321													●			
F_スラベル123								●								
F_スラベル132								●								
F_スラベル213								●								
F_スラベル231								●								
F_スラベル312								●								
F_スラベル321								●								

【図１２２】

■抽籤フラググループ1

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●						●									●
ベル								●								

■抽籤フラググループ2

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●	●														
ベル					●			●								
弱稀役									●				●			
強スイカ										●						
強稀役											●					

■抽籤フラググループ3

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
弱稀役				●												
強スイカ										●						
強稀役											●					
中チェ							●									

■抽籤フラググループ4

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
弱稀リプ				●												
スイカ									●							
強稀役											●					

■抽籤フラググループ5

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
JAC役3													●			
中チェ							●									

【図１２３】

■抽籤フラググループ8

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●	●						●								
弱稀役					●				●							
強スイカ							●			●						
強稀役											●	●				
中チェ							●									

■抽籤フラググループ9

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●															
リプ		●			●		●		●	●	●	●	●			

■抽籤フラググループ10

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
小役		●				●		●								
弱稀役						●			●				●			
強スイカ							●			●						
強稀役											●	●				

■抽籤フラググループ11

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
リプ		●						●								
ベル									●				●			
弱稀役					●					●						
強スイカ						●					●					
強稀役							●					●				

■抽籤フラググループ12

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
リプ		●														
ベル								●								
弱稀役					●				●				●			
強スイカ										●						
強稀役											●	●				

【図１２４】

■抽籤フラググループ13

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●	●						●								
弱稀役				●					●							
強スイカ										●						
強稀役											●	●				

■抽籤フラググループ14

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
弱稀役				●					●							
強スイカ										●						
強稀役											●	●				

■抽籤フラググループ16

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
強稀役							●			●	●	●				
中チェ																

■抽籤フラググループ17

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
ベル				●			●	●	●	●	●	●	●			
稀役					●	●										

■抽籤フラググループ18

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱稀リプ	特殊リプ	フリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強稀役A	強稀役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
弱稀役			●						●				●			
強スイカ								●								
強稀役										●						
中チェ							●				●	●				

【図１２５】

■抽籤フラググループ19

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱権リプ	特殊リプ	プリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強権役A	強権役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
BARリプ			●													
弱権役				●										●		
強スイカ									●							
強権役											●	●				●

■抽籤フラググループ20

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱権リプ	特殊リプ	プリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強権役A	強権役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
はずれ	●															
JAC役3									●				●			
弱権役				●	●	●				●				●		
強権役											●	●			●	
中チェ							●									

■抽籤フラググループ21

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱権リプ	特殊リプ	プリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強権役A	強権役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
リプ		●														
残役				●	●	●	●		●	●	●	●	●			

■抽籤フラググループ22

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱権リプ	特殊リプ	プリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強権役A	強権役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
その他	●	●		●		●		●	●				●			
弱権役										●						
強スイカ							●				●					
強権役												●				

■抽籤フラググループ23

抽籤フラググループ＼抽籤フラグ	はずれ	リプ	BARリプ	弱権リプ	特殊リプ	プリプ	中チェ	ベル	弱スイカ	強スイカ	強権役A	強権役B	JAC役3	弱リプ変換	強リプ変換	ベル変換
ベル								●								
JAC役3							●						●			

【図１２６】

有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブル

(a)抽籤フラググループ1「その他」

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	0	0	0	0	0	0
移行＋CZモードA	224	224	192	192	160	160
移行＋CZモードB	28	28	48	48	64	64
移行＋CZモードC	3	3	14	14	28	28
移行＋CZモードD	1	1	2	2	4	4

(b)抽籤フラググループ1「ベル」

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	230	230	230	230	230	230
移行＋CZモードD	26	26	26	26	26	26

【図１２７】

初期レゾナンスポイント抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定2，4	設定1，6	設定3，5
0ポイント	243	224	192
50ポイント	12	24	48
100ポイント	1	8	16

【図１２８】

次回ＣＺＲ発動抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
非当籤	255
当籤	1

【図１２９】

ＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0G	255	254	252	232	224	208
500G	1	2	4	24	32	48

【図１３０】

小役ＣＺ予備抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
小役CZ抽籤実施なし	256	255	248	248
小役CZ抽籤実施あり	0	1	8	8

【図１３１】

ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル

（ａ）設定：設定１，３　滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	216
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	2	39
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	254	0

抽籤フラググループ２使用

（ｂ）設定：設定２，５　滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	210
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	3	45
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	253	0

抽籤フラググループ２使用

（ｃ）設定：設定４，６　滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	192
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	8	63
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	248	0

抽籤フラググループ２使用

【図１３２】

ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル

（ｄ）設定：設定１，３　滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	4	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	176
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	78
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	252	0

抽籤フラググループ２使用

（ｅ）設定：設定２，５　滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	6	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	164
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	90
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	250	0

抽籤フラググループ２使用

（ｆ）設定：設定４，６　滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	16	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	128
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	126
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	240	0

抽籤フラググループ２使用

【図１３３】

ＣＺ当籤前小役ＣＺ抽籤テーブル

（ｇ）設定：設定１，３　滞在状態：超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤（フェイク非当籤）	255	176	0	0	0	0
非当籤（フェイクパターン1）	0	0	216	216	0	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン1）	1	0	39	39	0	0
Vストック2個獲得（フェイクパターン1）	0	0	1	1	0	0
非当籤（フェイクパターン2）	0	40	0	0	176	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン2）	0	39	0	0	78	251
Vストック2個獲得（フェイクパターン2）	0	1	0	0	2	5
非当籤（フェイクパターン3）	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ２使用

（ｈ）設定：設定２，５　滞在状態：超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤（フェイク非当せん）	255	170	0	0	0	0
非当籤（フェイクパターン1）	0	0	210	210	0	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン1）	1	0	45	45	0	0
Vストック2個獲得（フェイクパターン1）	0	0	1	1	0	0
非当籤（フェイクパターン2）	0	40	0	0	164	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン2）	0	45	0	0	90	251
Vストック2個獲得（フェイクパターン2）	0	1	0	0	2	5
非当籤（フェイクパターン3）	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ２使用

（ｉ）設定：設定４，６　滞在状態：超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ﾍﾞﾙ	弱稀ﾘﾌ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤（フェイク非当籤）	255	152	0	0	0	0
非当籤（フェイクパターン1）	0	0	192	192	0	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン1）	1	0	63	63	0	0
Vストック2個獲得（フェイクパターン1）	0	0	1	1	0	0
非当籤（フェイクパターン2）	0	40	0	0	128	0
Vストック1個獲得（フェイクパターン2）	0	63	0	0	126	251
Vストック2個獲得（フェイクパターン2）	0	1	0	0	2	5
非当籤（フェイクパターン3）	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ２使用

【図１３４】

ＣＺ当籤後小役ＣＺ抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役	中ﾁｪ
非当籤	248	224	192	0
Vストック1個獲得	8	32	64	248
Vストック2個獲得	0	0	0	8

抽籤フラググループ３使用

【図１３５】

ＢＢ当籤時ＣＺ抽籤テーブル

(a)Vストック:0個

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤（フェイク非当籤）	256	0	0
非当籤（フェイクパターン1）	0	205	0
Vストック1個獲得（フェイククリア）	0	12	48
Vストック1個獲得（フェイクパターン1）	0	38	192
Vストック2個獲得（フェイククリア）	0	1	16

(b)Vストック:1個以上

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤（フェイク非当籤）	192	192	192
非当籤（フェイククリア）	60	60	48
Vストック1個獲得（フェイククリア）	4	4	16
Vストック2個獲得（フェイククリア）	0	0	0

【図１３６】

ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	フェイクテーブル							
	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
5～8G	0	0	256	8	8	24	24	256
9～12G	0	0	0	16	16	16	16	0
13～16G	128	64	0	64	32	32	24	0
17～20G	48	32	0	48	16	24	16	0
21～24G	48	64	0	48	48	48	40	0
25～28G	24	80	0	40	72	48	40	0
29～32G	8	16	0	32	64	48	48	0
33～36G	0	0	0	0	0	16	48	0

【図１３７】

ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	0
3G	0
4G	48
5G	64
6G	64
7G	64
8G	16

【図１３８】

通常中高確移行抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確＋高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確＋高確保障カウンタ20加算	32	48	0
高確＋高確保障カウンタ30加算	10	15	0
超高確	1	1	0

抽籤フラググループ４使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確＋高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確＋高確保障カウンタ20加算	32	36	0
高確＋高確保障カウンタ30加算	9	12	0
超高確	2	16	0

抽籤フラググループ４使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽選フラググループ		
	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	0	0	0
高確＋高確保障カウンタ10加算	256	256	256

抽籤フラググループ４使用

【図１３９】

高確転落抽籤テーブル

抽籤結果	遊技状態	
	通常(有利区間)	NAT
低確	86	128
高確	170	128

【図１４０】

通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

(a)設定1，2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中ﾁｪ
0ポイント	0	128
1ポイント	204	0
3ポイント	0	0
5ポイント	26	0
10ポイント	13	0
20ポイント	6	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ５使用

(b)設定3，4

抽選結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中ﾁｪ
0ポイント	0	128
1ポイント	200	0
3ポイント	0	0
5ポイント	28	0
10ポイント	14	0
20ポイント	7	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ５使用

(c)設定5，6

抽選結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中ﾁｪ
0ポイント	0	128
1ポイント	192	0
3ポイント	0	0
5ポイント	32	0
10ポイント	16	0
20ポイント	8	0
30ポイント	5	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ５使用

【図１４１】

ＣＺモード移行抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
モード維持	230	230	243	256
1段階アップ	26	26	13	0

【図１４２】

ＢＢ間ゲーム加算数抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
1000加算	0	0	0	3
3加算	180	180	180	177
5加算	0	0	0	0
10加算	54	54	54	54
20加算	0	0	0	0
30加算	18	18	18	18
50加算	0	0	0	0
100加算	4	4	4	4

【図１４３】

ＬＩ移行抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	250	244	238	232
当籤	1	2	6	12	18	24

【図１４４】

第１ＣＺ成功抽籤テーブル

(a)BB非重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	256	0	0	256
当籤	0	252	0	0
当籤＋Vランク1up	0	3	252	0
当籤＋Vランク2up	0	1	4	0

抽籤フラググループ８使用

(b)BB重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	0	0	0	0
当籤	240	240	0	0
当籤＋Vランク1up	15	15	240	0
当籤＋Vランク2up	1	1	16	256

抽籤フラググループ８使用

【図１４５】

第２ＣＺ成功抽籤テーブル

（ａ）ＣＺ種別：ＮＣＺ

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

（ｂ）ＣＺ種別：ＡＣＺ

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

（ｃ）ＣＺ種別：ＣＺＲ

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	230	230
当籤	26	26

【図１４６】

ＣＺ報酬抽籤テーブル

(a)抽籤フラググループ9「その他」

抽選結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別1	152	0	0	0
SZ種別2	96	0	0	0
SZ種別3	0	248	0	0
SZ種別4	7	7	255	0

(b)抽籤フラググループ9「リプチェ」

抽籤結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別6	248	0	0	0
SZ種別7+レゾナンスポイント50	5	248	0	0
SZ種別8+レゾナンスポイント100	2	7	255	0

【図１４７】

ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1，2	設定3，4	設定5，6
CZモードA	224	192	160
CZモードB	28	48	64
CZモードC	3	14	28
CZモードD	1	2	4

【図１４８】

ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
+20G	240	240	0	0	0
+30G	15	15	240	128	0
+50G	1	1	16	128	256

抽籤フラググループ１０使用

【図１４９】

Ｖストック獲得数（ＳＺ種別１用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤	255	255	244	208	160
Vストック1個獲得	1	1	12	48	96

抽籤フラググループ１０使用

【図１５０】

ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別２用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
+5G	256	0	0	0
+10G	0	256	0	0
+20G	0	0	256	0
+30G	0	0	0	256

抽籤フラググループ２２使用

【図１５１】

ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
+5G	252	252	179	0	0	0
+10G	0	0	73	240	0	0
+20G	3	3	3	12	240	0
+30G	1	1	1	4	12	240
+50G	0	0	0	0	4	16

抽籤フラググループ１１使用

【図１５２】

残り上乗せ回数リロード（ＳＺ種別３用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ﾘﾌﾟ	稀役
非当籤	179	0
残り上乗せ回数を元に戻す	77	256

抽籤フラググループ２１使用

【図１５３】

ＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤	255	0	0	0	0
SZ種別4レベル+1、NATゲーム数+5	0	252	128	0	0
SZ種別4レベル+2、NATゲーム数+10	0	3	124	128	0
SZ種別4レベル+3、NATゲーム数+20	1	1	4	128	256

抽籤フラググループ１０使用

【図１５４】

ＮＡＴゲーム加算数ループ（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル

抽籤結果	SZ種別4レベル					
	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
当籤（＋1G）	204	230	238	243	248	251
非当籤	52	26	18	13	8	5

【図１５５】

ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
+30G	256	192	0	0	0
+40G	0	64	256	128	0
+50G	0	0	0	128	256

抽籤フラググループ１０使用

【図１５６】

狙え演出・Ｖストック獲得・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル

(a)SZモード1

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
狙えなし_SZモード1	226	127	0	0	0	0
狙えなし_SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし_SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い)_SZモード1	20	86	213	126	62	50
狙えあり(非揃い)_SZモード2	0	0	0	1	1	1
狙えあり(非揃い)_SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード1	10	43	43	126	186	196
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード2	0	0	0	1	3	4
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ１２使用

(b)SZモード2

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
狙えなし_SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし_SZモード2	136	0	0	0	0	0
狙えなし_SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い)_SZモード1	99	212	212	126	62	50
狙えあり(非揃い)_SZモード2	1	1	1	1	1	1
狙えあり(非揃い)_SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード1	19	42	42	126	186	196
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード2	1	1	1	1	3	4
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ１２使用

(c)SZモード3

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
狙えなし_SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし_SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし_SZモード3	76	40	0	0	0	0
狙えあり(非揃い)_SZモード1	40	48	57	0	0	0
狙えあり(非揃い)_SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い)_SZモード3	80	96	114	128	64	52
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)＋Vストック_SZモード3	80	72	85	128	192	204

抽籤フラググループ１２使用

【図１５７】

Ｖストック獲得数（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
1個	255
2個	1

【図１５８】

ＳＺモード設定（ＳＺ種別５～８用）抽籤テーブル

抽籤結果	契機				
	SZ種別6～SZ種別8開始時	BB当籤時_SZモード1	BB当籤時_SZモード2	BB当籤時_SZモード3	BB当籤時_SZモード4
SZモード0段階up	0	0	248	256	256
SZモード1段階up	0	248	8	0	0
SZモード2段階up	255	8	0	0	0
SZモード3段階up	1	0	0	0	0

【図１５９】

ＮＡＴ開始時高確移行抽籤テーブル

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
移行なし	224	0	256
高確＋高確保障カウンタ10加算	0	224	0
高確＋高確保障カウンタ20加算	31	0	0
高確＋高確保障カウンタ30加算	0	0	0
超高確	1	32	0

【図１６０】

次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	252	250	247	238
当当籤	1	2	4	6	9	18

【図１６１】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤	256	240	256	192	128
SC当籤	0	15	0	60	120
SC当籤＋Vストック1個獲得	0	1	0	4	8

抽籤フラググループ１３使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤	256	224	256	160	64
SC当籤	0	28	0	84	168
SC当せん＋Vストック1個獲得	0	4	0	12	24

抽籤フラググループ１３使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀ﾘﾌﾟ	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役
非当籤	252	192	192	128	0
SC当籤	3	48	48	96	192
SC当籤＋Vストック1個獲得	1	16	16	32	64

抽籤フラググループ１３使用

【図１６２】

ＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	SC発生・Vストック獲得抽籤結果	
	SC当籤	SC当籤＋Vストック1個獲得
1G	16	16
2G	48	32
3G	96	64
4G	96	64
5G	0	80

【図１６３】

ＮＡＴ中高確移行抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽選フラググループ			
	はずれ	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確＋高確保障カウンタ10加算	0	0	0	0
高確＋高確保障カウンタ20加算	1	40	96	224
高確＋高確保障カウンタ30加算	0	7	16	30
超高確	0	1	16	2

抽籤フラググループ１４使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確＋高確保障カウンタ10加算	0	0	0	128
高確＋高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確＋高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0
超高確	1	48	128	128

抽籤フラググループ１４使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀ﾘﾌﾟ	ｽｲｶ	強稀役
移行なし	240	256	256	256
高確＋高確保障カウンタ10加算	16	0	0	0
高確＋高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確＋高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0

抽籤フラググループ１４使用

【図１６４】

ＮＡＴ中Ｖストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役	中ﾁｪ
非当籤	244	208	160	0
Vストック1個獲得	12	48	96	256

抽籤フラググループ３使用

【図１６５】

ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	24
3G	96
4G	104
5G	32

【図１６６】

ＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	ﾍﾞﾙ	JAC役3	中ﾁｪ
0ポイント	230	0	128
3ポイント	18	0	0
5ポイント	6	0	0
10ポイント	2	128	0
20ポイント	0	64	0
30ポイント	0	42	0
50ポイント	0	18	96
100ポイント	0	4	32

抽籤フラググループ２３使用

【図１６７】

ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	強稀役	中ﾁｪ
10ポイント	128	0
20ポイント	64	0
30ポイント	42	128
50ポイント	18	96
100ポイント	4	32

抽籤フラググループ１６使用

【図１６８】

ＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブル

(a)SCレベル1

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ﾍﾞﾙ	稀役
非当籤	230	0
Vストック1個獲得	26	256

抽籤フラググループ１７使用

(b)SCレベル2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ﾍﾞﾙ	稀役
非当籤	200	0
Vストック1個獲得	56	256

抽籤フラググループ１７使用

(c)SCレベル3

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ﾍﾞﾙ	稀役
非当籤	170	0
Vストック1個獲得	86	256

抽籤フラググループ１７使用

【図１６９】

ＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ﾍﾞﾙ	稀役
非当籤	255	0
Vストック1個獲得	1	256

抽籤フラググループ１７使用

【図１７０】

ＳＣ後高確保障ゲーム数抽選テーブル

抽籤結果	抽籤値
10G	224
20G	32

【図１７１】

ＳＡＴ継続抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1，2，3	設定4，5	設定6
非継続	128	86	64
継続	128	170	192

【図１７２】

ＳＡＴ差枚上乗せ抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	弱稀役	弱ｽｲｶ	強ｽｲｶ	強稀役	中ﾁｪ
+0枚	128	224	128	0	0
+10枚	112	0	0	0	0
+20枚	13	16	112	240	0
+30枚	2	13	13	13	0
+50枚	1	2	2	2	256
+100枚	0	1	1	1	0

抽籤フラググループ１８使用

【図１７３】

ナビ発生モード抽籤テーブル

(a)ナビ発生モード：高

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	203	203	208	220	220	221
低	53	53	48	36	36	35

(b)ナビ発生モード：低

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	19	19	19	21	26	34
低	237	237	237	235	230	222

【図１７４】

ナビ発生抽籤テーブル

抽籤結果	ナビ発生モード	
	高	低
ナビなし	96	240
ナビあり	160	16

【図１７５】

エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル

(a)同色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	0	0	0	0
30G	253	208	96	96
40G	2	32	96	96
50G	1	15	60	60
70G	0	1	4	4

(b)異色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	253	208	96	96
30G	1	32	96	96
40G	1	14	48	48
50G	1	1	14	14
70G	0	1	2	2

【図１７６】

エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル

(a)0G

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	BARﾘﾌﾟ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
0G	192	230	256	0
5G	0	24	0	232
10G	56	1	0	16
20G	7	1	0	7
30G	1	0	0	1

抽籤フラググループ１９使用

(b)1G以上

抽選結果	抽籤フラググループ			
	BARﾘﾌﾟ	弱稀役	強ｽｲｶ	強稀役
0G	128	204	0	0
5G	0	48	244	232
10G	112	3	8	16
20G	14	1	3	7
30G	2	0	1	1

抽籤フラググループ１９使用

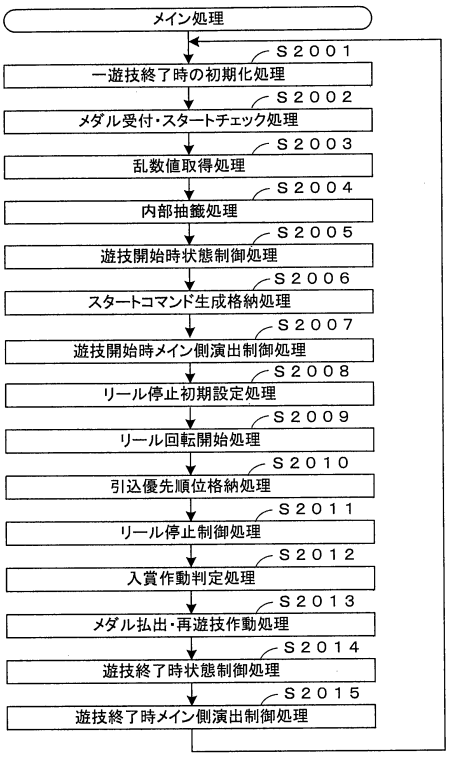
【図１７７】

ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽選結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	JAC役3	弱稀役	強稀役	中チェ
0ポイント	231	0	0	0	128
3ポイント	21	0	248	248	0
10ポイント	3	128	7	7	0
20ポイント	0	64	0	0	0
30ポイント	1	42	1	1	0
50ポイント	0	18	0	0	96
100ポイント	0	4	0	0	32

抽籤フラググループ２０使用

【図１７８】



【図１７９】

（ａ）

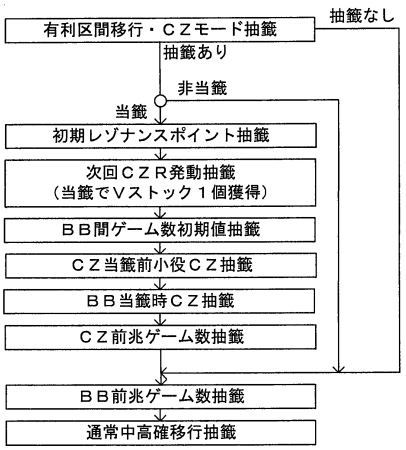
特賞フラグ	特賞番号
非当籤	0
F_赤7同色	1
F_白7同色	2
F_赤7異色	3
F_白7異色	4

（ｂ）

メインフラグ	サブフラグ番号			
	一般状態	BB一般状態	BBフラグ間状態 BBRBフラグ間状態	RB状態
F_SIN（32択）	0			
F_中ﾁｪﾘｱﾞ	1			
F_強Cﾘｱﾞ	2			
F_RT1ﾘｱﾞ	3			
F_RT2ﾘｱﾞ	4			
F_7フェイクﾘｱﾞ	5			
F_強Cﾘｱﾞ（6択）	6			
F_弱Cﾘｱﾞ（6択）	7			
F_弱ﾁｪﾘｱﾞ	8		0	
F_弱Cﾘｱﾞ	9		1	
F_強ﾁｪﾘｱﾞ	10		2	
F_7揃いﾘｱﾞ	11		3	
F_BAR揃いﾘｱﾞ	12		4	
F_BAR7ｽｲｶﾘｱﾞ	13		5	
F_ﾍﾞﾙ（6択）	14	0	6	
F_ｽﾃﾞﾍﾞﾙ（6択）	15	1	7	
F_共通ﾍﾞﾙB	16	2	8	
F_SP役	17	3	9	
F_強ﾁｪﾘｰ	18	4	10	
F_弱ｽｲｶ	19	5	11	
F_強ｽｲｶA	20	6	12	
F_強ｽｲｶB	21	7	13	
F_共通ﾍﾞﾙA	22	8	14	
F_強ﾍﾞﾙB	23	9	15	
F_強ﾍﾞﾙA	24	10	16	
F_JAC役3	25	11	17	0
F_JAC役2	26	12	18	1
F_JAC役1	27	13	19	2
はずれ	28	14	20	3

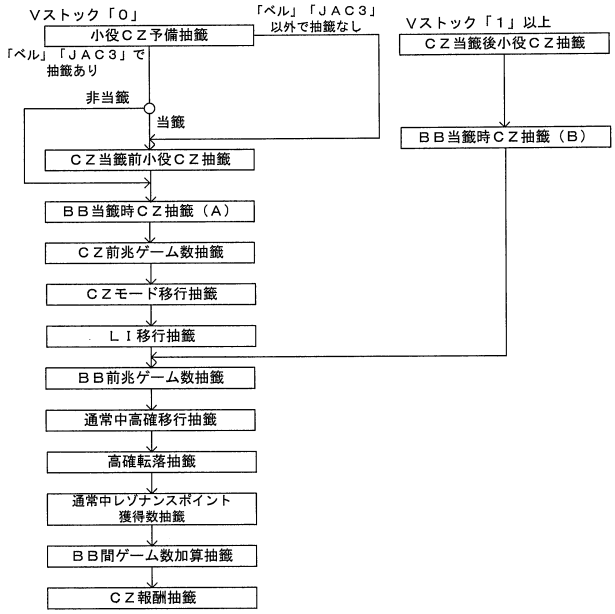
【図１８０】

通常（非有利区間）における抽籤を含む処理



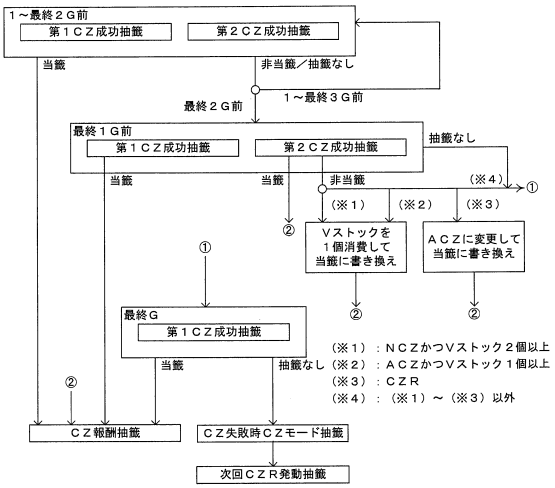
【図１８１】

通常（有利区間）／ＣＺ前兆における抽籤を含む処理



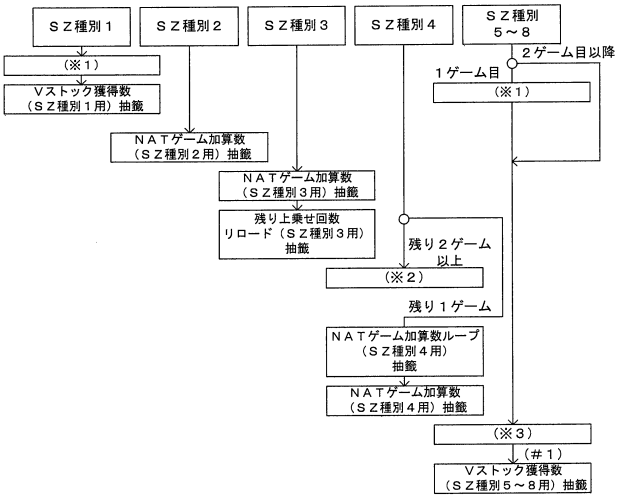
【図１８２】

チャンスゾーン（ＣＺ）（初当たりＣＺ／継続ＣＺ）における抽籤を含む処理



【図１８３】

上乗せ特化ゾーンにおける抽籤を含む処理

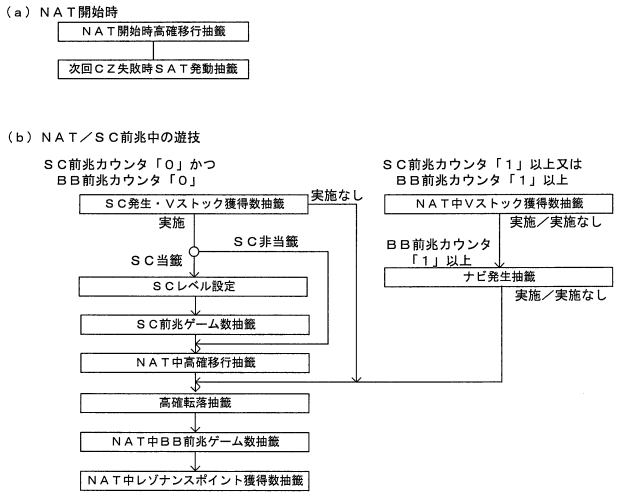


（※１）ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別１，５～８用）抽籤
（※２）ＳＺ種別４レベルアップ・ＮＡＴゲーム加算数（ＳＺ種別４用）抽籤
（※３）「ＳＺモード１」～「ＳＺモード３」の場合：
狙え演出・Ｖストック・ＳＺモード移行（ＳＺ種別５～８用）抽籤
「ＳＺモード４」の場合
Ｖストック１個獲得、所定の場合に「ＳＺモード３」に書き換え

（＃１）抽選結果が「狙いあり（揃い）」の場合、又は、
抽選結果が「狙いあり（非揃い）」且つＳＢ入賞の場合、又は、
「ＳＺモード４」且つＢＢ非当選の場合

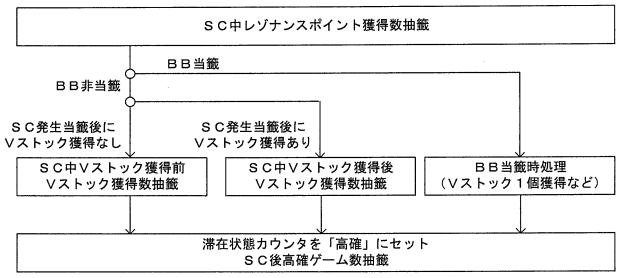
【図１８４】

一般ＡＴ（ＮＡＴ）／ＳＣ前兆における抽籤を含む処理



【図１８５】

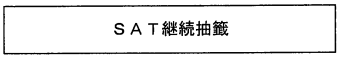
ストックチャンス（ＳＣ）における抽籤を含む処理



【図１８６】

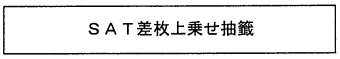
特殊ＡＴ（ＳＡＴ）における抽籤を含む処理

（ａ）ＳＡＴのセット開始時



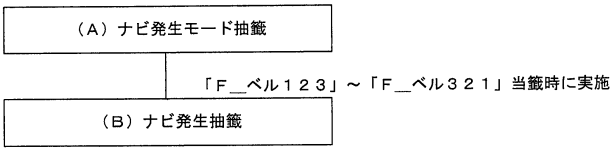
（ｂ）ＳＡＴ中の遊技

ＳＡＴ差枚カウンタ「１」以上で実施



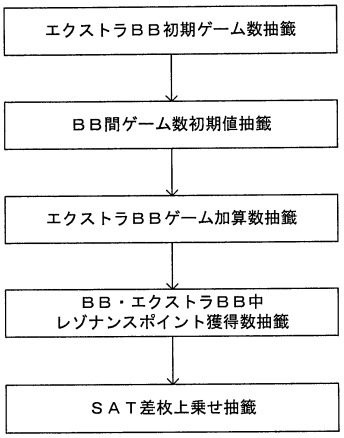
【図１８７】

リミット（ＬＩ）における抽籤を含む処理



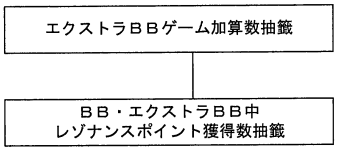
【図１８８】

ＢＢにおける抽籤を含む処理



【図１８９】

エクストラＢＢにおける抽籤を含む処理



【図１９０】

ナビ種別	内容
0	指示なし
1	左-中-右指示
2	左-右-中指示
3	中-左-右指示
4	中-右-左指示
5	右-左-中指示
6	右-中-左指示
7	選択指示　左-中-右 or それ以外
8	選択指示　左-右-中 or それ以外
9	選択指示　中-左-右 or それ以外
10	選択指示　中-右-左 or それ以外
11	選択指示　右-左-中 or それ以外
12	選択指示　右-中-左 or それ以外

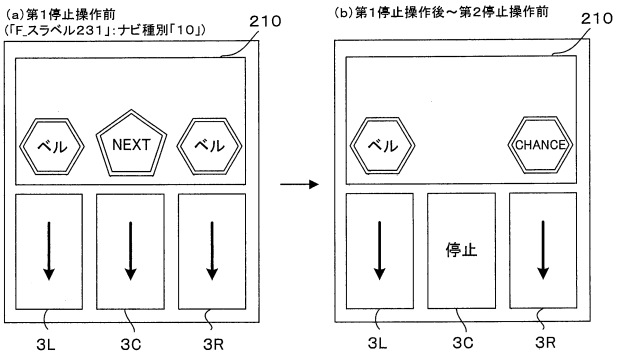
【図１９１】

各遊技状態のナビ態様（ナビ種別）

当籤役	非有利区間	通常（有利区間）	NCZ	ACZ	CZR	SZ1～SZ4	SZ5～	NAT	SC	SAT	SAT終了準備	LI	エクストラBB	BB
F_青ロゴ123	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
F_青ロゴ132	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
F_青ロゴ213	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-
F_青ロゴ231	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-
F_青ロゴ312	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-
F_青ロゴ321	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-
F_通ロゴ123	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
F_通ロゴ132	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
F_通ロゴ213	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-
F_通ロゴ231	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-
F_通ロゴ312	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-
F_通ロゴ321	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-
F_ベル123	-	-	-	1 ※2	1 ※2	1 ※2	1 ※3	1 ※6	1 ※2	1	-	1 ※4	1	1 ※5
F_ベル132	-	-	-	2 ※2	2 ※2	2 ※2	2 ※3	2 ※6	2 ※2	2	-	2 ※4	2	2 ※5
F_ベル213	-	-	-	3 ※2	3 ※2	3 ※2	3 ※3	3 ※6	3 ※2	3	-	3 ※4	3	3 ※5
F_ベル231	-	-	-	4 ※2	4 ※2	4 ※2	4 ※3	4 ※6	4 ※2	4	-	4 ※4	4	4 ※5
F_ベル312	-	-	-	5 ※2	5 ※2	5 ※2	5 ※3	5 ※6	5 ※2	5	-	5 ※4	5	5 ※5
F_ベル321	-	-	-	6 ※2	6 ※2	6 ※2	6 ※3	6 ※6	6 ※2	6	-	6 ※4	6	6 ※5
F_スラベル123	-	7 ※1	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	3	-
F_スラベル132	-	8 ※1	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4	-
F_スラベル213	-	9 ※1	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	5	-
F_スラベル231	-	10 ※1	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	6	-
F_スラベル312	-	11 ※1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-
F_スラベル321	-	12 ※1	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2	-
補足														

※1 通常中は、スラッシュナビ発生ポイントが所定値以上の場合にナビを発生させる。
※2 RT6中はナビを発生させない。
※3 SZ5～中は、SZモードが2以上の場合にナビを発生させる。
※4 リミット中は、ベルナビ発生抽せん（リミット）の抽せん結果がナビありの場合にナビを発生させる。
※5 BB中のナビに関して、チャンプ演出中は上記ナビを発生させる。
BB中のナビに関して、チャンプ演出中はナビを発生させない。
※6 RT6中はナビを発生させない。
BBフラグ開状態（NAT中に当選しBBにより移行したBBフラグ開状態）では、ナビ発生抽籤（リミット）の抽籤結果がナビありの場合にナビを発生させる。

【図１９２】



【図１９３】

開始・終了契機

カウント開始条件	ＢＢ開始又は上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）開始又は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）開始
カウント終了条件	出玉継続区間（※1）終了時

（※１）出玉継続区間：出玉区間（ＢＢ又は一般ＡＴ（ＮＡＴ））終了後の規定遊技数間
ＢＢ終了後の規定遊技数：１００ゲーム
一般ＡＴ（ＮＡＴ）終了後の規定遊技数：１００ゲーム

【図１９４】

更新タイミング

減算	スタートレバー操作時
加算	３ｏｆｆ時

【図１９５】

カウント上限・下限

カウント上限	３２７６７
カウント下限	－３２７６８

【図１９６】

表現上限・下限

表現上限	２４００（２４００到達後は「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」を表示）
表現下限	０

【図１９７】

０補正

状態	毎遊技	突入時
通常	×	×
ＣＺ	○	○
ＳＺ	○	○
ＮＡＴ	○	○
ＳＣ	○	○
ＳＡＴ	○	○
ＢＢフラグ間	○	○
ＢＢ（有利区間）	×	○
ＢＢ（非有利区間）	×	○
ＥＸＢＢ	○	○

【図１９８】

（ａ）ボーナス開始時の総獲得枚数の例（１ゲーム目ベル）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
１ゲーム	ベル（９枚）	レバー	－３	０
		3off	６	６
２ゲーム	リプ	レバー	３	３
		3off	３	３
３ゲーム	ベル（９枚）	レバー	３	３
		3off	１２	１２

（ｂ）ボーナス開始時の総獲得枚数の例の例（１ゲーム目リプレイ）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
１ゲーム	リプ	レバー	－３	０
		3off	－３	０
２ゲーム	ベル（９枚）	レバー	－３	０
		3off	６	６
３ゲーム	ベル（９枚）	レバー	３	３
		3off	１２	１２

【図１９９】

太陽アイコン表示開始条件

太陽アイコン表示開始条件	Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示開始

【図２００】

総獲得枚数リセット条件

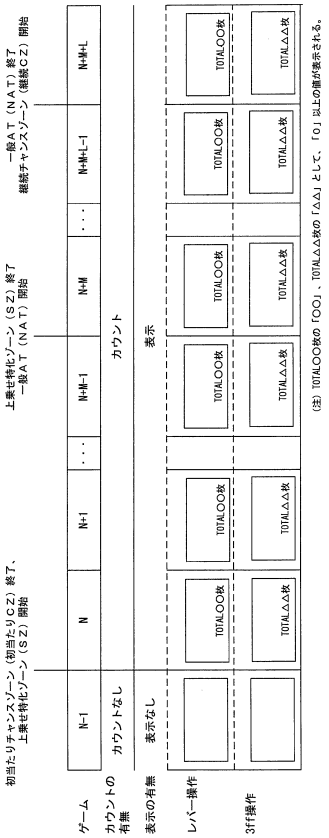
総獲得枚数リセット条件	Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ表示情報セット中の 上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）又は 特殊ＡＴ（ＳＡＴ）又は ＢＢ・エピソードＢＢ（エンディングＢＢ除く）移行

【図２０１】

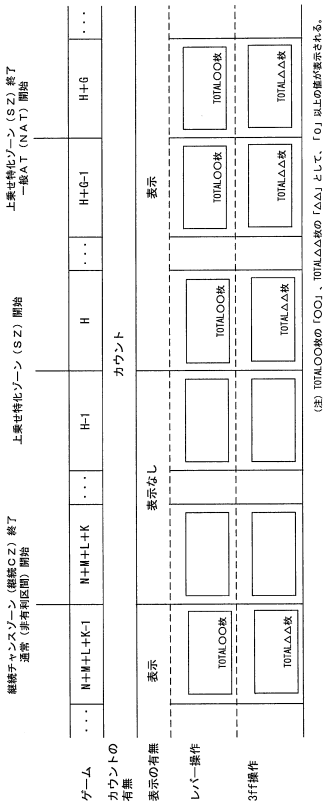
太陽アイコン表示情報クリア条件

太陽アイコン表示情報クリア条件	出玉継続区間終了

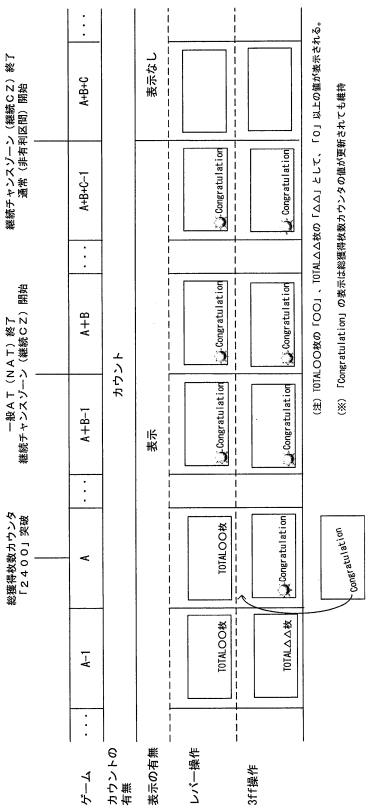
【図２０２】



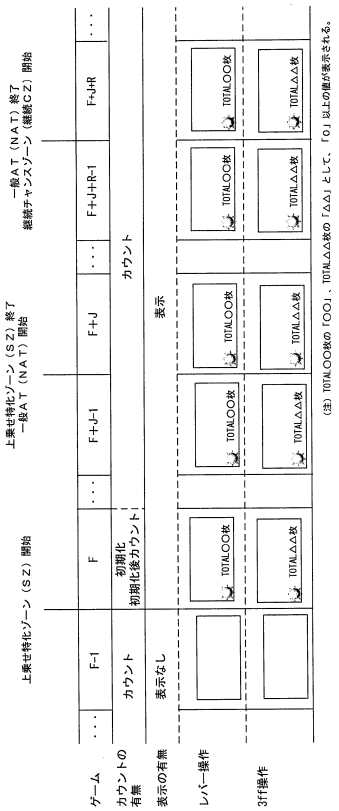
【図２０３】



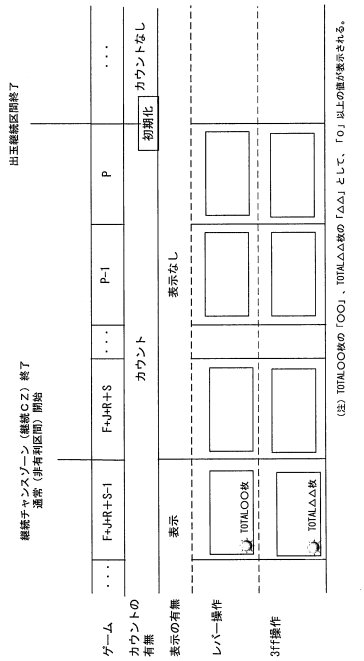
【図２０４】



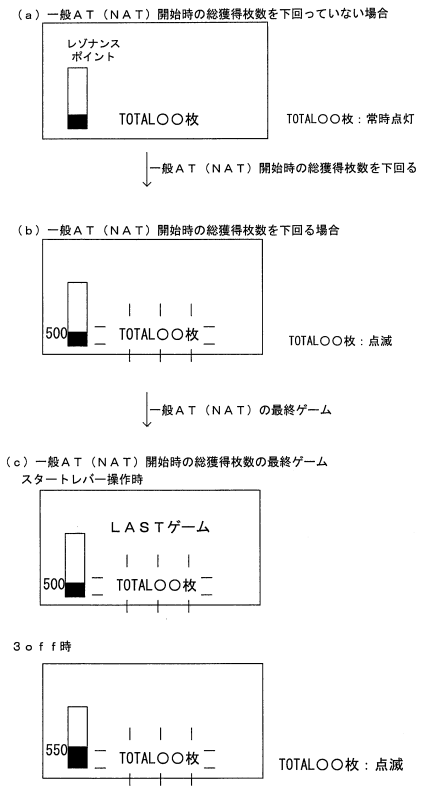
【図２０５】



【図２０６】

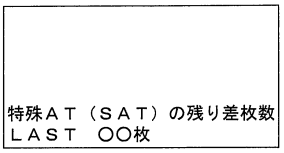


【図２０７】



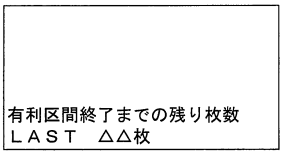
【図２０８】

（ａ）特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合



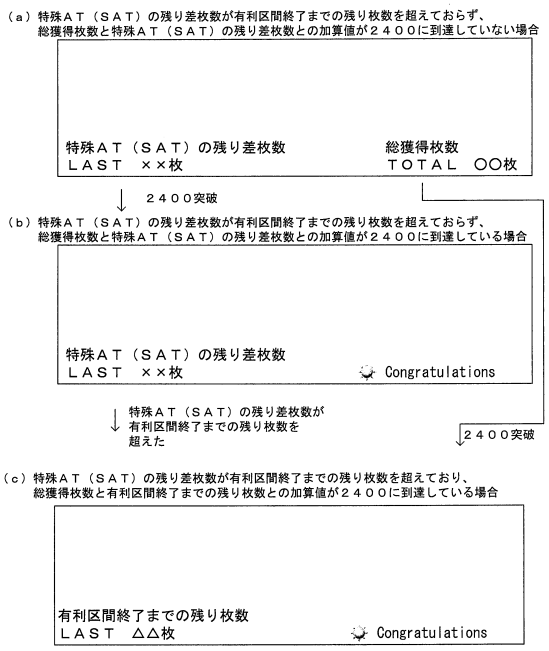
（※１）OOは、ＳＡＴ差枚カウンタの値

（ｂ）特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えている場合

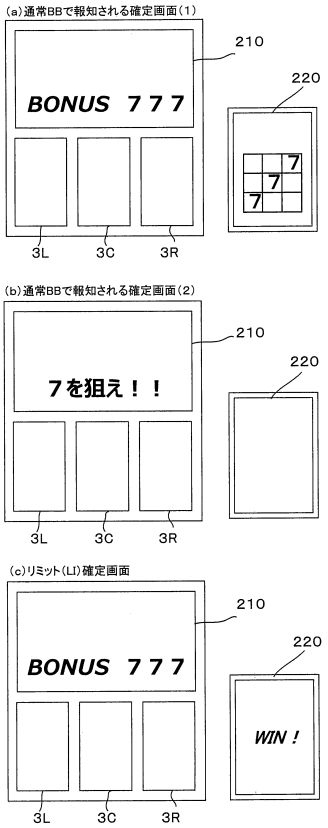


（※２）ΔΔは、ＭＹカウンタの上限値－ＭＹカウンタの値

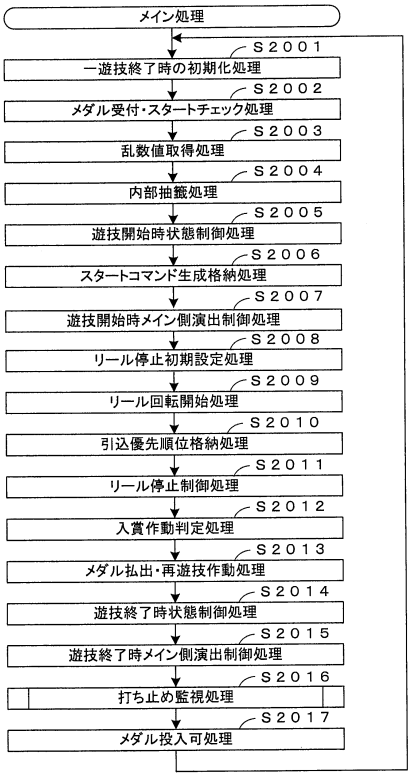
【図２０９】



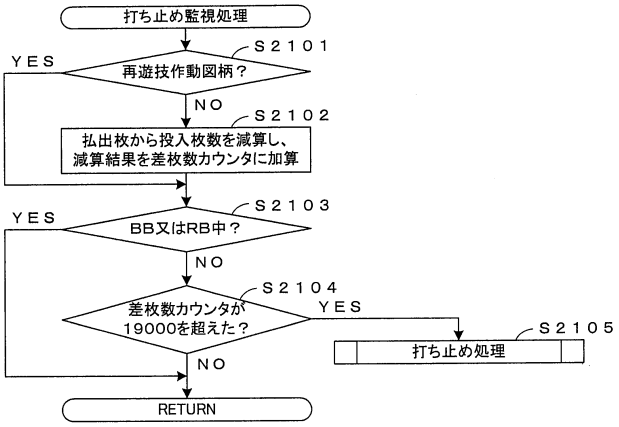
【図２１０】



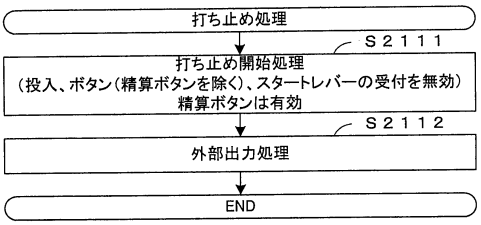
【図２１１】



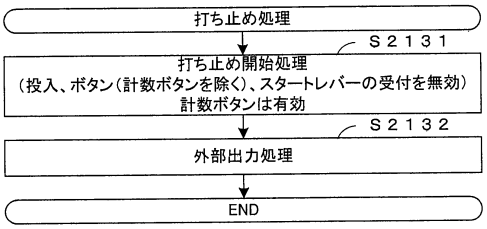
【図２１２】



【図２１３】


打ち止め処理
Ｓ２１１１
打ち止め開始処理
（投入、ボタン（精算ボタンを除く）、スタートレバーの受付を無効）
精算ボタンは有効
Ｓ２１１２
外部出力処理
END

【図２１４】


打ち止め処理
Ｓ２１３１
打ち止め開始処理
（投入、ボタン（計数ボタンを除く）、スタートレバーの受付を無効）
計数ボタンは有効
Ｓ２１３２
外部出力処理
END

フロントページの続き

(72)発明者　烏星　臣壮
東京都江東区有明３丁目７番２６号

Ｆターム（参考）　2C182　CD22
2C518　EB05 EC15 EC17 EC26