

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7030869号
(P7030869)

(45)発行日 令和4年3月7日(2022.3.7)

(24)登録日 令和4年2月25日(2022.2.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 3 1

請求項の数 2 (全175頁)

(21)出願番号	特願2020-57049(P2020-57049)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和2年3月27日(2020.3.27)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2021-153834(P2021-153834		東京都江東区有明三丁目 7 番 2 6 号 有
A)			明フロンティアビル A 棟
(43)公開日	令和3年10月7日(2021.10.7)	(74)代理人	100145698
審査請求日	令和3年9月15日(2021.9.15)	(72)発明者	弁理士 清水 俊介
早期審査対象出願			藤下 竜実
		(72)発明者	東京都江東区有明 3 丁目 7 番 2 6 号 三浦 和明
		(72)発明者	東京都江東区有明 3 丁目 7 番 2 6 号 首藤 茂
		(72)発明者	東京都江東区有明 3 丁目 7 番 2 6 号 大瀬良 宏明
		(72)発明者	東京都江東区有明 3 丁目 7 番 2 6 号 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくと

も有し、

前記演出実行手段は、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス入賞報知演出を行わず、かつ、前記ボーナス作動状態においてボーナス作動状態である旨を報知する演出を行わないものであり、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるよう当籤役を決定し、

前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、

前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、

前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、

前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、

前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、

を更に備え、

前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般

10

20

30

40

50

状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、

前記演出実行手段は、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス入賞報知演出を行わず、かつ、前記ボーナス作動状態においてボーナス作動状態である旨を報知する演出を行わないものであり、

前記役決定手段は、

前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、

10

前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、

また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、

20

前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、

前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、

前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

40

【0003】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【0004】

また、特許文献1に示すように、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがな

50

いように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間を A T (assist time) といい、A T 機能を備える遊技機を A T 機や A R T 機と呼ぶ。

【0005】

このような A T 機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまうため、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特許文献 1 に示すように、一般状態に変わつて、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。A T 機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【文献】特開 2015 - 202330 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

20

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態（フラグ間）においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまうという問題があった。

【0008】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越し状態とを少なくとも有し、前記演出実行手段は、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス入賞報知演出を行わず、かつ、前記ボーナス作動状態においてボーナス作動状態である旨を報知する演出を行わないものであり、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重

40

50

複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段と、前記ボーナス作動状態において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記演出実行手段は、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス入賞報知演出を行わず、かつ、前記ボーナス作動状態においてボーナス作動状態である旨を報知する演出を行わないものであり、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定し、前記所定小役は、当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞

する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあり、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする。

【0010】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

10

また、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

20

また、無作為な停止操作を行う型式試験では、不利なボーナス状態に移行し易くなるため、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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。

40

【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。

50

【図 1 8】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 1 9】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 2 0】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 2 1】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 2 2】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 2 3】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 2 4】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。 10

【図 2 5】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 2 6】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 2 7】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 2 8】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 2 9】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。 20

【図 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】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 3 4】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。 30

【図 3 5】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 3 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 3 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図 3 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 3 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 4 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 4 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図 4 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。 40

【図 4 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるボーナス役の入賞パターン数を説明するための図である。

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

【図 4 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機における内部当籤役と抽籤種別等との対応関係を説明するための図である。

【図 4 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 4 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図 4 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 4 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図 5 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。 50

【図 5 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機の遊技性を説明するための図である。
 【図 5 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 5 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機の出玉の推移を説明するための図である。
 【図 5 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機の中押しチャンス演出を説明するための図である。

10

【図 6 0】本実施形態に係る第 3 の遊技機の遊技性を説明するための図である。
 【図 6 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の遊技性を説明するための図である。
 【図 6 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
 【図 6 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の各種テーブルを示す図である。
 【図 6 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機の遊技性を説明するための図である。
 【図 6 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
 【図 6 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機の出玉の推移を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0013】

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。

【0014】

[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。

【0015】

30

[1 - 1 . 外部構造]

[1 - 1 - 1 . 筐体]

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

【0016】

キャビネット G は、中間支持板 G 1 と、左右一対の側面壁 G 2 と、背面壁 G 3 と、上面壁 G 4 と、底面壁 G 5 とを有している。なお、図 1 及び図 2 においては、背面壁 G 3 及び底面壁 G 5 の図示を省略している。また、キャビネット G の上面壁 G 4 には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する 2 つの開口 G 4 a が形成されている。そして、この 2 つの開口 G 4 a それぞれを塞ぐように木製の板部材 G 4 b が上面壁 G 4 に取付けられている。

40

【0017】

なお、板部材 G 4 b は、パチスロ機 1 を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するため用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁 G 4 と一緒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。

【0018】

50

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。

【0019】

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。

【0020】

[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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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

10

20

30

40

50

している。

【 0 0 2 5 】

また、下ドア機構 D D は、メイン表示窓 4 の左側に設けられたサブ演出表示部 2 2 と、メイン表示窓 4 の右側に設けられた演出用ボタン 1 0 b を有している。サブ演出表示部 2 2 は、後述のサブ表示装置 2 2 0 に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部 2 2 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 1 0 b 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。

【 0 0 2 6 】

また、下ドア機構 D D 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 6 a , 1 ベットボタン 6 b , 精算ボタン 9 と、略中央部に設けられた演出用ボタン 1 0 a と、右側に設けられたメダル投入口 5 とを有している。

10

【 0 0 2 7 】

MAX ベットボタン 6 a 及び 1 ベットボタン 6 b 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 6 a 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 6 b 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。

20

【 0 0 2 8 】

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 1 0 a は、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

30

【 0 0 2 9 】

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 3 1 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 1 1 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 1 1 から返却される。

40

【 0 0 3 0 】

また、下ドア機構 D D 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 1 4 を有している。情報表示装置 1 4 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。

【 0 0 3 1 】

また、下ドア機構 D D 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 8 L , 8 C , 8 R と、右側に設けら

50

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。

【0032】

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。

10

【0033】

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。

20

【0034】

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からキャンセルショート（不図示）を通じ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。

30

【0035】

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。

40

【0036】

[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。

50

【 0 0 3 7 】

すなわち、各リール 3 L , 3 C , 3 R 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。

【 0 0 3 8 】

また、メイン表示窓 4 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、そ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。

10

【 0 0 3 9 】

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。

20

【 0 0 4 0 】

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

30

【 0 0 4 1 】

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なる。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なる。

40

【 0 0 4 2 】

なお、本実施形態では、変動表示部が、3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R と、各列において 3 個ずつの図柄を表示可能とするメイン表示窓 4 とを有することで、3 行 × 3 列の態様で図柄を表示するものとしていたが、変動表示部における図柄表示態様はこれに限られない。例えば、リール数を 1 個、2 個、あるいは 4 個以上とし、また、例えば、各列における

50

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。

【0043】

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。

【0044】

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ます。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。

10

【0045】

[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。

20

【0046】

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。

30

【0047】

[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。

40

【0048】

[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

50

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。

【0049】

[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。

10

【0050】

[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。

20

【0051】

[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。

30

【0052】

[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。

40

【0053】

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

50

ヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。

【 0 0 5 4 】

[1 - 1 - 6 . メダル払出口]

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

10

【 0 0 5 5 】

[1 - 1 - 7 . メダル受皿]

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

【 0 0 5 6 】

[1 - 1 - 8 . 腰部パネル]

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

20

【 0 0 5 7 】

[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 1 4 を備える。すなわち、情報表示装置 1 4 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。

30

【 0 0 5 8 】

情報表示装置 1 4 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。

【 0 0 5 9 】

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。

40

【 0 0 6 0 】

また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、A T 状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「 1 s t （第 1 停止操作をリール 3 L に対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「 1 」を表示し、押し順「 2 n d （第 1 停止操作をリール 3 C に対し

50

て行うこと)」を報知する場合には指示モニタに数値「2」を表示し、押し順「3 r d (第1停止操作をリール3 Rに対して行うこと)」を報知する場合には指示モニタに数値「3」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。

【0061】

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を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を報知される。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緒に的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない。例えば、押し順「1 s t」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「1」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もある。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「1 s t」を報知する場合、メイン演出表示部21では、リール3 Lに対して第1停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

10

【0062】

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(A T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。

20

【0063】

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、A T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。

30

【0064】

[1 - 1 - 10 . 演出表示部]

40

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。

【0065】

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射出する照射ユニット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

50

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 E L 等の画像表示装置や 7 セグメント L E D 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）。

【0066】

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。

【0067】

[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、その発光様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラー L E D 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。

【0068】

なお、後述のランプ・L E D 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 U D の両側端面や下ドア機構 D D 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様を変動させず、一義的な発光様によって発光するよう制御することができる。

【0069】

[1-1-12. スピーカ]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、効果音や B G M 等の音声を出力するスピーカ 35 a , 35 b を備える。スピーカ 35 a , 35 b は、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の 1 つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【0070】

[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

10

20

30

40

50

、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。

【0071】

[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D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。

10

【0072】

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ートを通じてメダル払出口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。

20

【0073】

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。

30

【0074】

[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搅拌するとともに、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。

40

【0075】

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じ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イ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。

【0076】

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搅拌され

50

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。

【 0 0 7 7 】

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対応してディスク部の回転が停止する。このようにして、適正枚数のメダルが払出されるようにしている。

【 0 0 7 8 】

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。

10

【 0 0 7 9 】

[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。

20

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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。

30

【 0 0 8 2 】

[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。

40

【 0 0 8 3 】

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。

【 0 0 8 4 】

[1 - 2 - 5 . 基板]

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

【 0 0 8 5 】

50

[1 - 2 - 5 - 1 . 主制御基板]

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

【 0 0 8 6 】

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

10

【 0 0 8 7 】

[1 - 2 - 5 - 2 . 副制御基板]

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

20

【 0 0 8 8 】

[1 - 2 - 5 - 3 . その他基板]

(主中継基板)

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

30

【 0 0 8 9 】

(副中継基板)

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

40

【 0 0 9 0 】

(外部集中端子板)

外部集中端子板 5 5 は、キャビネット G 内の特定位置（例えば、下部空間の奥側）に取付けられており、例えば、メダル投入信号、メダル払出手信号、外部信号 1 ~ 4 及びセキュリティ信号等の信号をパチスロ機 1 の外部へ出力する。なお、外部信号 1 ~ 4 は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機 1 の内部状態（例えば、ボーナス状態や A T 状態）の遷移を外部に報せることを可能としている

50

。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。

【 0 0 9 1 】

(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。

【 0 0 9 2 】

[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プロック図である。

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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 C P U 101 、メイン R O M 102 、メイン R A M 103 、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 R O M 102 には、メイン C P U 101 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 R A M 103 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 C P U 101 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 C P U 101 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值として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

【 0 0 9 5 】

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 C P U 201 、サブ R A M 203 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 C P U 201 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・L E D 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 R A M 203 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

10

20

30

40

50

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、GPU等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「VDP」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置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。

10

【0096】

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。

20

【0097】

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。

【0098】

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。

30

【0099】

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。

40

【0100】

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。

50

リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ 5 3 は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ 5 3 が操作されると、操作される度に設定値が順次 1 ずつ増加する（設定 6 まで到達すると次は設定 1 に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー 7 が 1 回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ 7 S は、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態とし、リセットスイッチ 5 3 を操作して設定値を選択し、スタートレバー 7 を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ 5 2 をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【 0 1 0 1 】

役比モニタ装置 5 4 は、例えば、4 枚の 7 セグメント L E D により構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置 5 4 は、メイン C P U 1 0 1 によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機 1 に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置 5 4 は、主制御基板 7 1 上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板 7 1 に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネット G 内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置 5 4 における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネット G 内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置 1 4 を役比モニタ装置 5 4 と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、10 秒程度。主制御回路 1 0 0 及び副制御回路 2 0 0 の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置 5 4 の 4 枚の 7 セグメント L E D が正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「8 . 8 . 」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルの L E D が点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

【 0 1 0 2 】

役比モニタ装置 5 4 では、例えば、上位 2 枚にはその割合情報の種類が表示され、下位 2 枚にはその割合情報を示す値（%）が表示される。ここで、役比モニタ装置 5 4 に表示される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近 6 0 0 0 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。

【 0 1 0 3 】

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 1 7 5 0 0 0 ゲーム。「直近 6 0 0 0 ゲーム」であれば 6 0 0 0 ゲーム。以下同じ）の遊技区間のうち、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、A T 状態）の遊技数（あるいは、単に有利区間中の遊技数であってもよい）の割合を示す情報である。また、連続役物割合情報とは、対象の遊技数の遊技区間に於いて払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（R B）の作動中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）が作動している状態における第一種特別役物（R B）の作動中を含む）に払出されたメダル数の割合を示す情報である。また、役物割合情報は、対象の遊技数の遊技区間に於いて払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（R B）、第二種特別役物（C B）、及び普通役物（S B）の作動中に払出されたメダル数の割合を示す情報であり、ここでの第一種特別役物（R B）の作動中とは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）が作動している状態における第一種特別役物（R B）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物

(C B) の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連續作動装置 (M B) が作動している状態における第二種特別役物 (C B) の作動中を含む概念である。

【0104】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、A T 状態）を役物の作動中、あるいは役物連續作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置 5 4 は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物 (R B) が搭載されていない機種において連續役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能 (A T 機能) が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、4 枝の 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 枝の 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。

10

【0105】

ドア開閉監視スイッチ 5 6 は、例えば、下ドア機構 D D の開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構 D D の背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネット G 側に設けられるように構成してもよい。また、上ドア機構 U D にも同様のドア開閉監視ス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 5 6 は、下ドア機構 D D 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 D D の開閉を監視する。なお、ドア開閉監視スイッチ 5 6 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 D D を閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。

20

【0106】

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

30

【0107】

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

【0108】

2 4 h ドア監視ユニット 6 1 は、ドア開閉監視スイッチ 5 6 と同様に、例えば、下ドア機構 D D の開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構 D D の開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ 5 6 と同じであるが、このような監視を副制御回路 2 0 0 側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構 D D の開閉履歴を一定期間保存することができるようになっている。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。

40

【0109】

[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。

【0110】

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

50

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つの乱数值（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数值」として説明する場合がある）が抽出される。

【0111】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインCPU101）は、抽出された乱数值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。

10

【0112】

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）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。

20

【0113】

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（190ms）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190ms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。

30

【0114】

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、190ms（図柄4駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン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。

40

【0115】

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。

【0116】

50

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。

10

【0117】

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できる。

20

【0118】

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。

30

【0119】

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。

【0120】

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。

40

【0121】

[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。

【0122】

[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

50

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。

【0123】

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。

10

【0124】

[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。

20

【0125】

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。

30

【0126】

[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。

40

【0127】

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

50

の図柄の組合せが表示されるかは停止制御によって決定されるものとなっている。

【 0 1 2 8 】

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。

10

【 0 1 2 9 】

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。

20

【 0 1 3 0 】

【 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。

30

【 0 1 3 1 】

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。

40

【 0 1 3 2 】

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、「

50

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。

【0133】

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。

10

20

【0134】

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。

【0135】

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。

30

【0136】

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。

【0137】

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。

40

【0138】

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

50

い、それがリプレイ役の場合には「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には「押し順小役」と称されることがある。

【 0 1 3 9 】

[4 - 5 . 遊技状態]

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

【 0 1 4 0 】

[4 - 5 - 1 . ボーナス状態]

パチスロ機 1 では、ボーナス役に当籠し、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。ボーナス役に当籠すると、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籠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。

10

【 0 1 4 1 】

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）に対して小役の抽籠態様（当籠確率やその内容、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できない状態となっている（リプレイ役の抽籠態様を変動させることができない状態ともなっているため、ボーナス状態を後述の R T 状態の一態様として捉えることができる）。したがって、このような抽籠態様が遊技者に相対的に有利な抽籠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、このような抽籠態様が遊技者に相対的に不利な抽籠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。

20

【 0 1 4 2 】

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

30

【 0 1 4 3 】

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

40

【 0 1 4 4 】

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

50

」等と称されることがある。また、B B の作動中においては、規定された R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもって R B の作動中となるように制御することもできる。このように対応する図柄の組合せの表示に基づいて R B が作動する仕様は「マニュアル J A C 」等と称されることがある。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（M B）と、第二種特別役物（C B）との関係も同様である。すなわち、C B に係る図柄の組合せを規定することなく、M B の作動中は常にC B の作動中となるように制御することもできるし、M B の作動中においては、規定されたC B に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってC B の作動中となるように制御することもできる。

【 0 1 4 5 】

[4 - 5 - 2 . R T 状態]

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

【 0 1 4 6 】

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

(1) R B 、 B B 又は M B に当籤したとき

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

(3) R B 状態、 B B 状態又は M B 状態が終了したとき

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

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

【 0 1 4 7 】

[4 - 5 - 3 . A T 状態]

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

【 0 1 4 8 】

なお、複数のA T 状態を設ける場合、それぞれのA T 状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乗せ」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、A T 状態の移行条件及び終了条件は、遊技性に応じて適宜設定可能である（ただし後述のリミット処理の実行による終了を除く）。また、A T 状態は、あたかも上述のボーナス状態と同様に扱われる場合があり、この場合には「疑似ボーナス状態」等と称されることがある。

【 0 1 4 9 】

また、A T 状態の遊技期間は、当該期間が適切に管理される限り、ゲーム数（遊技回数）

10

20

30

40

50

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

10

【0150】

[4-5-4. A R T状態]

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

20

【0151】

[4-5-5. その他遊技状態]

なお、パチスロ機1では、上述の各種遊技状態以外の遊技状態を設けることもできる。例えば、後述の有利区間中の各モード（図5及び図6参照）であるが、これらも遊技者が遊技を行う状態であって、疑似ボーナス状態としてのA T状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得ることから、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。

30

【0152】

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

40

【0153】

そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、8枚の払出があった場合には今回の遊技においてA T状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接A T状態に移行させるか否か、あるいは直接当該A T状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない。一

50

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。

【0154】

このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次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。

10

【0155】

[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。

【0156】

(非有利区間)

非有利区間は、遊技者に有利な停止操作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。

20

【0157】

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

(2) 設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「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) 有利区間に於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よい。

30

(4) 非有利区間では、有利区間に於ける処理（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。

40

(5) 非有利区間は基本的に1の状態であり、非有利区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。

【0158】

(有利区間)

有利区間は、遊技者に有利な停止操作様の報知が可能である遊技期間として構成され、

50

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。

【0159】

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

(2) 設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「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、有利区間にに関する処理（例えば、有利区間に遊技状態（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、決定された内部当籠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籠役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことができる。なお、参照可能な各種パラメータの他の例としては、例えば、上述の各種パラメータに応じて付与可能なポイント等の特典情報、ボーナス状態の種類、R T 状態の種類、いずれかのリールの停止操作タイミング、あるいは押し順等を挙げることができる。

(5) 有利区間内で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、A T 状態へ移行しやすい C Z 状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなる A T 状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態において C Z 状態移行が決定されたことに応じ、実際に C Z 状態に移行するまでの待機状態として設定され、C Z 状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得る C Z 前兆状態、あるいは通常状態若しくは C Z 状態において A T 状態移行が決定されたことに応じ、実際に A T 状態に移行するまでの待機状態として設定され、A T 状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得る A T 前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。

(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できる。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初に A T 状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間が A T 状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。

【0160】

[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、このようないみ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。

【0161】

(ゲーム数リミッタ)

ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「1500」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、1回の遊技が消化される度に1ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「1500」以上）となったことに基づいて（例えば、A T 状態の遊技期

10

20

30

40

50

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。

【0162】

(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）となつことに基づいて（例えば、A T 状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「2400」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それに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。

10

【0163】

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

20

【0164】

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。

30

【0165】

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

40

【0166】

[4 - 8 . 外部信号]

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

50

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。

【0167】

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

10

【0168】

また、例えば、A T状態をセット数管理のA T状態として構成し、最初の1セット目のA T状態が開始されたことに基づいて外部信号1をオン状態とし、2セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号2をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもA T状態の初当たり回数と、A T状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力様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。

20

【0169】

[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。

【0170】

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、内部当籠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。

30

【0171】

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

40

50

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。

【0172】

[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。

【0173】

[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。

【0174】

(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。

【0175】

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すればよい。

【0176】

(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。

【0177】

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。

【0178】

10

20

30

40

50

(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。

【0179】

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 3 L , 3 C , 3 R を回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、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 6 a、1 ベットボタン 6 b、スタートレバー 7、各ストップボタン 8 L , 8 C , 8 R、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。

10

【0180】

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。

20

- (1) 遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）
- (2) 疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）
- (3) 疑似的に停止操作を受け、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）

【0181】

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、500 ms）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。

30

【0182】

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よい。

40

【0183】

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

50

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、「F R E E P L A Y」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、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。

【0184】

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

10

【0185】

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

20

【0186】

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

30

【0187】

[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

40

50

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。

【 0188 】

(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。

10

【 0189 】

(連続演出)

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

【 0190 】

(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できた演出を行い得る。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。

20

【 0191 】

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、内部当籠役、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。

30

【 0192 】

(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。

40

【 0193 】

[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

50

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ます。

【0194】

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。

10

【0195】

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すこと、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。

20

【0196】

[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。

【0197】

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。

30

【0198】

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。

【0199】

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。

40

【0200】

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

50

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。

【0201】

非有利区間サブフラグ「リップベル」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「弱チエ」は、内部当籤役が「F_チエリー」(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_確定チエリー」(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「中チエ」は、内部当籤役が「F_中段チエリー」(No.「7」)であるときに決定される。なお、非有利区間ににおいても、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。

10

【0202】

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。

20

【0203】

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「弱チエ」は、内部当籤役が「F_チエリー」(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_確定チエリー」(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「中チエ」は、内部当籤役が「F_中段チエリー」(No.「7」)であるときに決定される。

30

【0204】

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

40

【0205】

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

【0206】

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「通リップ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「通リップ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

50

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。

【0207】

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。

10

【0208】

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もよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

20

【0209】

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、停止操作が特定の様（この特定の様は、例えば、停止操作が予め定義された打順（正解押し順）で行われる様、押下位置（停止操作のタイミング）が適切である様、及びこれらの組合せの様、いずれの様であってもよい）で行われた場合には「平行リップ」の図柄の組合せが表示され、特定の様で行われなかった場合には「右上がりリップ」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もよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

30

【0210】

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様全てを適用することができる。

【0211】

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。

40

【0212】

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（

50

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せざることが決定されたりするようになっている。

【0213】

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。

10

【0214】

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。

20

【0215】

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。

30

【0216】

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。

40

【0217】

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)。

【0218】

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。

【0219】

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

50

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。

【0220】

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

10

【0221】

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。

20

【0222】

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。

30

【0223】

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。

40

【0224】

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。

【0225】

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、有利区間に於いて少なくとも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

50

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な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。

【0226】

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。

10

【0227】

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。

20

【0228】

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。

30

【0229】

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。

40

【0230】

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」よりも優遇させる様はこれに限

50

られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リップ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「通リップ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よい。

【0231】

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。

10

【0232】

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「通リップ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「通リップ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、「通リップ2」を「通リップ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「通リップ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「通リップ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よい。

20

【0233】

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。

30

【0234】

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。

【0235】

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。

40

【0236】

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

50

て行うこともできる。

【 0 2 3 7 】

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。

10

【 0 2 3 8 】

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。

20

【 0 2 3 9 】

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ることになるため、上述のモード移行抽籤（天井時）が行われる。

30

【 0 2 4 0 】

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「中チエ」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。

40

【 0 2 4 1 】

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。

【 0 2 4 2 】

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

50

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、1G連抽籤テーブルを構成することもできる。

【0243】

疑似ボーナスが終了したときに、1G連ストックカウンタの値が1以上である場合(すなわち、1G連ストックを保有している場合)には、1G連ストックが1つ消化され(1G連ストックカウンタが1減算され)、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、1G連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、1G連ストックカウンタの値が1以上でない場合(すなわち、1G連ストックを保有していない場合)、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ(終了モードの場合には、32ゲーム経過後に有利区間が終了する(これにともなってクリアされる)ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい)、疑似ボーナスが終了し(図5中、「疑似ボーナス終了」)、演出区間(通常遊技)に移行する。

10

【0244】

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。

20

【0245】

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でき(A T状態やA R T状態として構成することもできる)。

30

【0246】

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

40

【0247】

50

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。

【0248】

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(A T)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。

10

【0249】

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

20

【0250】

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

30

【0251】

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。

40

【0252】

上述のとおり、第1の遊技機では、疑似ボーナス中ににおいて、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図8の(e)に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モード、天国Aモード、天国Bモード、及び天国Cモードのいずれかのモードであるとき、1/8(32/256)の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときに

50

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。

【0253】

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。

【0254】

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。

10

【0255】

また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Aモード、天国Bモード、及び天国Cモードのいずれかのモードであるときには、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。

20

【0256】

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。

【0257】

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。

30

【0258】

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。

【0259】

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

40

50

1 G 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。

【 0 2 6 0 】

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。

【 0 2 6 1 】

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に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。

【 0 2 6 2 】

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。

【 0 2 6 3 】

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）。

【 0 2 6 4 】

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。

【 0 2 6 5 】

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

10

20

30

40

50

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すればよい。

【0266】

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。

10

【0267】

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。

【0268】

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。

20

【0269】

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。

30

【0270】

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。

40

【0271】

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。

50

【 0 2 7 2 】

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。

【 0 2 7 3 】

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。

10

【 0 2 7 4 】

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。

【 0 2 7 5 】

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、「右上がりリップ」）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、「平行リップ」）を表示させることを可能としている（後述の図15参照）。

20

【 0 2 7 6 】

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に、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。

30

【 0 2 7 7 】

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。

【 0 2 7 8 】

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。

【 0 2 7 9 】

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（「右上がりリップ」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（「平行リップ」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。

40

【 0 2 8 0 】

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（もつとも、有利状態を付与するか否かを決定可能とするため、純粹な「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

50

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。

【0281】

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に、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ができる。

【0282】

また、第1の遊技機では、特定役に当籠した場合、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。

10

【0283】

そして、少なくとも特定役に当籠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。特定役が内部当籠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。

【0284】

また、特定役に当籠した場合、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。

20

【0285】

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、遊技の興味を向上させることができる。

30

【0286】

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ものならず、直接的な特典の内容も変動させることができため、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、遊技の興味を向上させることができる。

40

【0287】

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

50

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。

10

【0288】

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ため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0289】

また、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ものならず、直接的な特典の内容も変動させることができため、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。

20

【0290】

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

30

【0291】

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、非有利区間ににおける有利区間への移行判定処理や、有利区間に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、その他有利区間ににおける遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

40

50

【 0 2 9 2 】

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。

【 0 2 9 3 】

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。

10

【 0 2 9 4 】

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との可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくいといった状態は、例えば、「安定状態」と定義することができる。

20

【 0 2 9 5 】

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との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。

30

【 0 2 9 6 】

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

40

【 0 2 9 7 】**[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。

50

【 0 2 9 8 】**[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。

10

【 0 2 9 9 】

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、「B B」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「R E P」は、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「F R U」は、小役に係る図柄の組合せを示している。

【 0 3 0 0 】

「F_2 B B」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、2枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、3枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。2枚ベット状態で、「F_2 B B」が当籤した遊技、あるいは2 B B フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置 であれば「B B 0 1」が表示され、2 B B 状態（2 B B に基づくボーナス状態）に移行する。一方、2 B B フラグ間であっても3枚ベット状態では「B B 0 1」が表示される場合はない。

20

【 0 3 0 1 】

「F_3 B B」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、3枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、2枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。3枚ベット状態で、「F_3 B B」が当籤した遊技、あるいは3 B B フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置 であれば「B B 0 2」が表示され、3 B B 状態（3 B B に基づくボーナス状態）に移行する。一方、3 B B フラグ間であっても2枚ベット状態では「B B 0 2」が表示される場合はない。

30

【 0 3 0 2 】

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

40

【 0 3 0 3 】

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

50

。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。

【0304】

「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籠役として決定可能に構成されている。内部当籠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「平行リップ」と総称することができる。また、「REP64」～「REP71」は、「下段リップ」と総称することができ、「REP72」は、「中段リップ」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「右上がりリップ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。10

【0305】

「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籠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籠役として決定可能であるが、2枚ベット状態では内部当籠役として決定されないように構成することもできる。内部当籠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「平行リップ」が表示され、再遊技が付与される。20

【0306】

「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籠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籠役として決定可能であるが、2枚ベット状態では内部当籠役として決定されないように構成することもできる。内部当籠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「中段リップ」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「チェリーリップ」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、その他リップ（例えば、「REP57」～「REP59」）が表示され、再遊技が付与される。30

【0307】

「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籠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籠役として決定可能であるが、2枚ベット状態では内部当籠役として決定されないように構成することもできる。内部当籠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「中段リップ」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「確定チェリーリップ」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、その他リップ（例えば、上述の「チェリーリップ」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「中段リップ」が表示され、再遊技が付与される。40

【0308】

「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籠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籠役として決定可能であるが、2枚ベット状態では内部当籠役として決定されないように構成することもできる。内部当籠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

10

20

30

40

50

段リップ」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「中段チェリーリップ」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、その他リップ（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「中段リップ」が表示され、再遊技が付与される。

【0309】

「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「中段リップ」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「リーチ目リップ」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「中段リップ」が表示され、再遊技が付与される。

10

【0310】

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

20

【0311】

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

30

【0312】

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

40

50

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_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。10

【0314】

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。

【0315】

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つた場合には、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。20

【0316】

「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。30

【0317】

「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。

【0318】

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、これらに示した様様に限定されるものではない。40

【0319】

例えば、第1の遊技機では、純粹な「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50

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。

【0320】

[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。

10

【0321】

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。

20

【0322】

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。

30

【0323】

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枚の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く等の場合には、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。

40

【0324】

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、上述の有利区間にに関する情報も全てクリア（初期化）さ

50

れる。

【 0 3 2 5 】

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」以上となつたとき（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、2B2状態及び3B2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。

【 0 3 2 6 】

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、上述の有利区間にに関する情報も全てクリア（初期化）される。

【 0 3 2 7 】

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、上述の有利区間にに関する情報も全てクリア（初期化）される。

【 0 3 2 8 】

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。

【 0 3 2 9 】

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。

【 0 3 3 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0331】

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

10

【0332】

また、制御用払出数カウンタは、有利区間に「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」に当籠した遊技において、打順が適切である場合にはメダルの払出数（最大値）は「8枚」（差枚数としては「+5枚」）となる一方、打順が適切でない場合、押下位置が適切であればメダルの払出数は「1枚」（差枚数としては「-2枚」）となり、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生してメダルの払出数は「0枚」（差枚数としては「-3枚」）となるが、制御用払出数カウンタは、当該遊技においていずれの場合であっても、差枚数「+5枚」を計数する。

20

【0333】

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。

30

【0334】

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、上述の有利区間にに関する情報も全てクリア（初期化）される。

40

【0335】

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籠に当籠しなくとも、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、上述の有利区間にに関する情報も全てクリア（初期化）される。

【0336】

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

50

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。

【0337】

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、遊技の興奮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。

10

【0338】

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。

20

【0339】

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。

30

【0340】

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。

40

【0341】

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、増加区間ににおける遊技期間の延長が抑制される。なお、増加区間に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、

50

上述の 1 G 連抽籤において、1 G 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 1 G 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。

【0342】

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。

10

【0343】

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。

20

【0344】

ここで、技量のある遊技者は、さらに「弱チエ」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」図柄を狙つて停止操作を行う。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」図柄を狙つ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「弱チエ」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）。

30

【0345】

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、「確定チェリーリップ」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、「確定チェリーリップ」の図柄の組合せは表示されなかつたが、「チェリーリップ」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もよいし、所定確率（例えば、50%の確率）で行われるようにもよい。

40

【0346】

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。

50

【 0 3 4 7 】

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」が当籠すると、疑似ボーナス移行抽籠において一旦、「当籠（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「当籠（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。

【 0 3 4 8 】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリップ」の図柄の組合せ（「チェリーリップ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リップ」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」と「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、「確定チェリーリップ」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「中段リップ」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よいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板72）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

10

【 0 3 4 9 】

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」に当籠した場合であって、特殊報知が行われたにもかかわらず、「確定チェリーリップ」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。

【 0 3 5 0 】

また、第1の遊技機では、「F_リプレイA」又は「F_リプレイB」が内部当籠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「中段リップ」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」が内部当籠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」が内部当籠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籠に当籠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」が内部当籠役として決定された場合の疑似ボーナス移行抽籠では、所定確率で「当籠（今回遊技）」が決定され得るようにしてよい。

30

【 0 3 5 1 】

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たとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに1G連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

40

【 0 3 5 2 】

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

50

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なることもできる。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ます。

【0353】

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。

10

【0354】

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はなく、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。

20

【0355】

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において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「2126」以上）となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

30

【0356】

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はなく、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。

40

【0357】

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。

【0358】

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

50

「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。

10

【0359】

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。

20

【0360】

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、「確定チエリー」)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、「確定チエリーリブ」)を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしま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。

30

【0361】

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。

【0362】

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。

40

【0363】

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。

【0364】

50

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。

【0365】

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。

10

【0366】

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。

20

【0367】

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はなく、有利状態の終了とともに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つ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。

30

【0368】

なお、一連の有利区間ににおいて、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。

【0369】

[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。

40

【0370】

（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、

50

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。

【0371】

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。

【0372】

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。

10

【0373】

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。

20

【0374】

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。

【0375】

(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。

30

【0376】

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。

【0377】

(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。

40

【0378】

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

50

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についても同様である。図示しない有利区間フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、A T 状態や A R T 状態等の遊技状態についても同様である。図示しない A T 状態 (A R T 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。

【 0 3 7 9 】

(モードフラグ格納領域)

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

10

【 0 3 8 0 】

(作動ストップボタン格納領域)

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

20

【 0 3 8 1 】

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

【 0 3 8 2 】

(押下順序格納領域)

30

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

【 0 3 8 3 】

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

40

【 0 3 8 4 】

[6 . 主制御回路による処理]

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

【 0 3 8 5 】

[6 - 1 . メイン処理]

まず、図 2 3 を参照して、主制御回路 1 0 0 のメイン C P U 1 0 1 により実行されるメイ

50

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。

【0386】

まず、メインC P U 1 0 1は、パチスロ機1に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（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。

【0387】

続いて、メインC P U 1 0 1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R A M 1 0 3における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の1回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

10

【0388】

続いて、メインC P U 1 0 1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。

【0389】

続いて、メインC P U 1 0 1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R A M 1 0 3に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、各種乱数値の取得様子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。

20

【0390】

続いて、メインC P U 1 0 1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。

30

【0391】

続いて、メインC P U 1 0 1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。

【0392】

続いて、メインC P U 1 0 1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R A M 1 0 3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。

40

【0393】

続いて、メインC P U 1 0 1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、A T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

50

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。

【 0 3 9 4 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、リール停止初期設定処理を行う (S 9)。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。

【 0 3 9 5 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、リール回転開始処理を行う (S 1 0)。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 3 2 の S 2 0 3 参照) により、各ステッピングモータ 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R の駆動が制御され、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

10

【 0 3 9 6 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、引込優先順位格納処理を行う (S 1 1)。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。

20

【 0 3 9 7 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、リール停止制御処理を行う (S 1 2)。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 8 L , 8 C , 8 R の停止操作態様に基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については後述する。

【 0 3 9 8 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、入賞作動判定処理を行う (S 1 3)。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。

30

【 0 3 9 9 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メダル払出・再遊技作動処理を行う (S 1 4)。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 5 5 から出力する。

40

【 0 4 0 0 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、遊技終了時状態制御処理を行う (S 1 5)。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。

【 0 4 0 1 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う (S 1 6)。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路 1 0 0 側 (メイン側) の制御による各種

50

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。

【0402】

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。10

【0403】

（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。

【0404】

まず、メインCPU101は、図示しない電源投入時の初期化処理を行った後、メインRAM103の書き込みテストを行い、当該テストの結果、メインRAM103への書き込みが正常に行われたか否かを判定する（S21）。すなわち、メインCPU101は、メインRAM103に異常が発生していないか否かを判定する。20

【0405】

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

【0406】

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。30

【0407】

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。

【0408】

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。40

【0409】

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。50

【0410】

メインC P U 1 0 1は、S 2 2において、設定用鍵型スイッチ5 2がオン状態でないと判定した場合（S 2 2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（S 2 8）。すなわち、メインC P U 1 0 1は、パチスロ機1への電力の供給が断たれたとき（電断時）にバックアップされた各種情報が正常であるか否かを判定する。

【0411】

メインC P U 1 0 1は、バックアップデータが正常であると判定した場合（S 2 8がYES）、遊技復帰処理を行う（S 2 9）。この処理では、パチスロ機1を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メインC P U 1 0 1は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

10

【0412】

メインC P U 1 0 1は、S 2 1において、メインR A M 1 0 3への書き込みが正常に行わなかったと判定した場合（S 2 1がNO）、及びS 2 8において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（S 2 8がNO）、電源投入時エラー処理を行う（S 3 0）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインC P U 1 0 1は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機1の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述のS 2 2～S 2 6の処理が行われるまで）通常の処理（図23のS 2以降）に移行しない。

【0413】

20

（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S 3において行われるメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図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。

【0414】

まず、メインC P U 1 0 1は、自動投入メダルカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S 4 1）。すなわち、メインC P U 1 0 1は、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか（再遊技が作動したか）否かを判定する。

【0415】

メインC P U 1 0 1は、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S 4 1がNO）、自動投入処理を行う（S 4 2）。この処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。また、詳細は省略するが、自動投入が行われる場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板5 5から出力する。

30

【0416】

メインC P U 1 0 1は、S 4 1において、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判定した場合（S 4 1がYES）、及びS 4 2の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（S 4 3）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ3 3 Sがオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫3 3に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ3 3 Sがオン状態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3 3 Sがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

40

【0417】

続いて、メインC P U 1 0 1は、メダル投入状態チェック処理を行う（S 4 4）。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセレク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。

50

【0418】

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。

【0419】

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。

10

【0420】

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。

20

【0421】

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。

【0422】

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。

30

【0423】

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。

【0424】**(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。

【0425】

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。

40

【0426】

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、

50

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つたか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となつ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つた場合には、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）。

【0427】

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つたと判定した場合（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。10

【0428】

メインCPU101は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（S65がYES）、決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（S66）。メインCPU101は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（S66がYES）、当籤フラグ格納領域を更新する（S67）。この処理では、S64の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインCPU101は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。20

【0429】

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）。

【0430】

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、未だいづれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインCPU101は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S69がYES）、持越役格納領域を更新する（S70）。この処理では、S64の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインCPU101は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。30

【0431】

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）。

【0432】

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。40

【0433】

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

10

20

30

40

50

利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、A T 状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてよい。そして、メイン C P U 1 0 1 は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

【 0 4 3 4 】

(遊技開始時状態制御処理)

続いて、図 2 7 を参照して、上述のメイン処理の S 6 において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図 2 7 は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフロー チャートである。

【 0 4 3 5 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う (S 8 1)。この処理では、遊技を開始するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定のボーナス役に当籤したことに基づいて所定の R T 状態としてのフラグ間に移行させる場合、この処理において所定のボーナス役に当籤したか否かのチェックを行う。なお、第 1 の遊技機の場合、フラグ間は R T 状態として（すなわち、遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態として）構成されていないため、ここでのチェックは不要となる。また、例えば、特定の移行条件の成立から特定の遊技数の遊技を行ったことにより開始又は終了する特定の R T 状態がある場合、この処理においてこの特定の遊技数を管理することもできる。

10

【 0 4 3 6 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する (S 8 2)。メイン C P U 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合 (S 8 2 が Y E S)、遊技状態フラグ格納領域を更新する (S 8 3)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。続いて、メイン C P U 1 0 1 は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う (S 8 4)。この処理では、遊技状態が移行したことにより開始、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。

20

【 0 4 3 7 】

メイン C P U 1 0 1 は、S 8 2 において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合 (S 8 2 が N O)、及び S 8 4 の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する (S 8 5)。メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合 (S 8 5 が Y E S)、有利区間開始条件成立チェック処理を行う (S 8 6)。この処理では、遊技を開始するときに、非有利区間から有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の開始条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤を行い、この抽籤結果が有利区間を開始させるものであるか否かがチェックされる。

30

【 0 4 3 8 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する (S 8 7)。メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合 (S 8 7 が N O)、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合 (S 8 7 が Y E S)、有利区間開始時の設定処理を行う (S 8 8)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図 1 6 参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。

40

【 0 4 3 9 】

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

50

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。

【0440】

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

10

【0441】

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。

【0442】

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

20

【0443】

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、有利区間にに関する情報)を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインCPU101は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合(S93がNO)、遊技開始時状態制御処理を終了する。

30

【0444】

(有利区間中遊技開始時処理)

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

40

【0445】

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。

【0446】

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

50

技開始時において、A T 状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）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、A T 状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらず A T 状態の遊技期間を管理してもよいし、A T 状態の遊技期間は上述の S 1 0 1 の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにもよい。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 1 G 連抽籤が行われ、1 G 連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【 0 4 4 7 】

10

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、ナビ設定処理を行う（S 1 0 4）。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、A T 状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生の可否を所定条件（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。

【 0 4 4 8 】

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

20

【 0 4 4 9 】

メイン C P U 1 0 1 は、モード移行条件が成立したと判定した場合（S 1 0 5 が Y E S ）、モードフラグ格納領域を更新する（S 1 0 6）。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間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。

【 0 4 5 0 】

30

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S 1 0 7）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の S 9 0 の処理と同様の処理が行われる。そして、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S 1 0 5 が N O ）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【 0 4 5 1 】

なお、図 2 7 に示す遊技開始時状態制御処理と図 3 0 に示す遊技終了時状態制御処理、及び図 2 8 に示す有利区間中遊技開始時処理と図 3 1 に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。

40

【 0 4 5 2 】

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

50

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。

【0453】

(リール停止制御処理)

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

10

【0454】

まず、メインCPU101は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度(例えば、80回転/1分)に到達したか(すなわち、定速回転しているか)否かを判定する(S111)。メインCPU101は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合(S111がNO)、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合(S111がYES)、各リールの停止を許可する(S112)。すなわち、メインCPU101は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される(第1の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット4~6に「1」が格納される)。

20

【0455】

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。

30

【0456】

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

30

【0457】

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。

40

【0458】

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

40

【0459】

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。

50

【0460】

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 S 1 1 7 の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。

【 0 4 6 1 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、リール停止コマンド生成格納処理を行う (S 1 1 9)。この処理では、副制御回路 2 0 0 に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生成し、生成したデータをメイン R A M 1 0 3 に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

【 0 4 6 2 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、図柄コード格納処理を行う (S 1 2 0)。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メイン C P U 1 0 1 は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する (S 1 2 1)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

10

【 0 4 6 3 】

メイン C P U 1 0 1 は、有効なストップボタンがあると判定した場合 (S 1 2 1 が Y E S)、制御変更処理を行う (S 1 2 2)。この処理では、ここまで遊技者の停止操作様に応じて、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。

20

【 0 4 6 4 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、引込優先順位格納処理を行う (S 1 2 3)。この処理では、回転中のリールの各図柄（図柄位置）に対して、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類も参照しながら、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域に格納する。そして、メイン C P U 1 0 1 は、この処理の後、処理を S 1 1 3 に戻す。また、メイン C P U 1 0 1 は、有効なストップボタンがないと判定した場合 (S 1 2 1 が N O)、リール停止制御処理を終了する。

【 0 4 6 5 】

30

（遊技終了時状態制御処理）

続いて、図 3 0 を参照して、上述のメイン処理の S 1 5 において行われる遊技終了時状態制御処理について説明する。なお、図 3 0 は、遊技終了時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 6 6 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う (S 1 3 1)。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定の R T 状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定の R T 状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、2 B B 又は 3 B B に係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、2 B B 状態又は 3 B B 状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。

40

【 0 4 6 7 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する (S 1 3 2)。メイン C P U 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合 (S 1 3 2 が Y E S)、遊技状態フラグ格納領域を更新する (S 1 3 3)。すなわち、メイン C P U 1 0 1 は、成立した移行条件

50

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。

【0468】

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対応して、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。

10

【0469】

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。

20

【0470】

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。

30

【0471】

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。

【0472】

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。

40

【0473】

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。

【0474】

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

50

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。

【0475】

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。

【0476】

（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。

【0477】

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。

【0478】

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。

【0479】

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。

【0480】

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。

【0481】

10

20

30

40

50

続いて、メインC P U 1 0 1は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S 1 5 6）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のS 1 4 0の処理と同様の処理が行われる。そして、メインC P U 1 0 1は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインC P U 1 0 1は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S 1 5 4がNO）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【0 4 8 2】

[6 - 2 . 定期割込処理]

10

まず、図32を参照して、主制御回路100のメインC P U 1 0 1により実行される定期割込処理について説明する。なお、図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。

【0 4 8 3】

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

20

【0 4 8 4】

まず、メインC P U 1 0 1は、レジスタの退避処理を行う（S 2 0 1）。続いて、メインC P U 1 0 1は、入力ポートチェック処理を行う（S 2 0 2）。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R A M 1 0 3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R A M 1 0 3の入力ポート格納領域1（不図示）に格納する。

30

【0 4 8 5】

続いて、メインC P U 1 0 1は、リール制御処理を行う（S 2 0 3）。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C P U 1 0 1は、通信データ送信処理を行う（S 2 0 4）。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。

【0 4 8 6】

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

40

【0 4 8 7】

続いて、メインC P U 1 0 1は、7セグLED駆動処理を行う（S 2 0 5）。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C P U 1 0 1は、タイマ更新処理を行う（S 2 0 6）。この処理では、主制御回路100で管理される各種タイ

50

マを更新する。

【 0 4 8 8 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、エラー検知処理を行う (S 2 0 7)。この処理では、上述の S 2 0 2 でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メイン C P U 1 0 1 は、ドア開閉チェック処理を行う (S 2 0 8)。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の入力状態に基づいて、下ドア機構 D D 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 5 6 の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板 5 5 からセキュリティ信号が出力される。

【 0 4 8 9 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、レジスタの復帰処理を行う (S 2 0 9)。そして、メイン C P U 1 0 1 は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

【 0 4 9 0 】

[7 . 副制御回路による処理]

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

【 0 4 9 1 】

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

【 0 4 9 2 】

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

【 0 4 9 3 】

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

【 0 4 9 4 】

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

【 0 4 9 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0496】

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。

【0497】

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。

【0498】

[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。

【0499】

[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。

【0500】

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。

【0501】

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。

【0502】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 5 0 3 】

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。

10

【 0 5 0 4 】

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。

【 0 5 0 5 】

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。

20

【 0 5 0 6 】

[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できるようになっている。

30

【 0 5 0 7 】

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。

40

【 0 5 0 8 】

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。

【 0 5 0 9 】

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

50

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。

【 0 5 1 0 】

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。

【 0 5 1 1 】

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。

10

【 0 5 1 2 】

また、例えば、「打ち止め設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における打ち止め機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、打ち止め機能は、所定の作動条件が成立した場合に、遊技店の管理者の解除操作（例えば、リセット操作）がなされるまで遊技不能状態とする機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、打ち止め機能がオン状態に設定された場合、これに連動して後述の自動精算機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

20

【 0 5 1 3 】

また、例えば、「自動精算設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における自動精算機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、自動精算機能は、所定の作動条件が成立した場合に、自動的にクレジットが精算される（すなわち、クレジットされていた遊技価値全てが自動的に返却される）機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、自動精算機能がオン状態に設定された場合、これに連動して上述の打ち止め機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

30

【 0 5 1 4 】

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。

40

【 0 5 1 5 】

[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

50

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。

【 0 5 1 6 】

(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 6 a 又は 1 ベットボタン 6 b 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 3 2 を駆動させてメダル払出口 1 1 からメダルを払い出し、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。10

【 0 5 1 7 】

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。20

【 0 5 1 8 】

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 1 0 0（主制御基板 7 1）自体であってもよいし、主制御回路 1 0 0（主制御基板 7 1）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

【 0 5 1 9 】

遊技価値管理装置は、少なくとも ROM 及び RWM（あるいは、RAM）を備え、パチスロ機 1 に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では、このような遊技価値提供装置を「通信専用ユニット」として説明する場合がある）と双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30

【 0 5 2 0 】

また、外部の遊技価値提供装置は、外部の出玉管理装置（出玉管理サーバ）に接続されており、遊技価値管理装置は、外部の出玉管理装置に対し、通信装置及び外部の遊技価値提供装置を介して出玉管理情報を送信可能に構成される。ここで、出玉管理情報は、外部の出玉管理装置が出玉の管理を可能とするために必要な各種の情報で構成される。なお、出玉管理情報の一例については後述する。また、外部の遊技価値提供装置と外部の出玉管理装置との間は、例えば、インターネット回線によって接続される。40

【 0 5 2 1 】

ここで、「出玉」とは、直接的には払出された遊技媒体数を意味するものであるが、本実施形態では、例えば、払出数からベット数を減じた差枚数（純増数）等の遊技者に対する特典の付与度合い（例えば、遊技者がどの程度プラスとなったか（遊技店がどの程度マイ

10

20

30

40

50

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、A T 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。

【 0 5 2 2 】

また、例えば、パチスロ機 1 の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置(不図示)を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてよい。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。

10

【 0 5 2 3 】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機 1 の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてよい。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 3 1 やホッパー装置 3 2 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 1 0 0 (主制御基板 7 1)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。

20

【 0 5 2 4 】

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 I C 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。

30

【 0 5 2 5 】

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するいのちの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいのち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、遊技者はいのちの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいのち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

40

50

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。

【 0 5 2 6 】

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よい。

10

【 0 5 2 7 】

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。

20

【 0 5 2 8 】

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。

30

【 0 5 2 9 】

（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。

【 0 5 3 0 】

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 C P U（不図示）と、メダル数制御 R O M（不図示）と、メダル数制御 R W M（不図示）とを含んで構成される。

40

【 0 5 3 1 】

なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカーが加入する組合（の情報センタ）が管理する出玉管理用のサーバであり、送信された出玉管理情報が出玉管理装置に蓄積されることで、各遊技機の射幸性が適切なものであるか否か（出玉性能）を監視可能にする目的で設けられるものである。

【 0 5 3 2 】

50

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 3 4 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。

【 0 5 3 3 】

< 構成例 1 >

図 3 4 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）。

10

【 0 5 3 4 】

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。

【 0 5 3 5 】

< 構成例 2 >

図 3 4 に示す構成例 2 は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例 1 とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に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。

20

【 0 5 3 6 】

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よい。

30

【 0 5 3 7 】

< 蓄積データ例 >

図 3 4 に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図 3 4 に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図 3 4 に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。

40

【 0 5 3 8 】

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。

【 0 5 3 9 】

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

50

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。

【 0 5 4 0 】

蓄積データ「総払枚数」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、遊技機の払出し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。

10

【 0 5 4 1 】

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。

【 0 5 4 2 】

蓄積データ「役物総払枚数」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し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。

20

【 0 5 4 3 】

蓄積データ「連続役物総払枚数」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し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。

30

【 0 5 4 4 】

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。

40

【 0 5 4 5 】

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。

【 0 5 4 6 】

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（

50

「C P U I D」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。

【0547】

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

10

【0548】

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。

20

【0549】

蓄積データ「メダル数制御チップID番号」は、各遊技機のメダル数制御回路の個体識別番号である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板71によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「0」となる。

30

【0550】

蓄積データ「メダル数制御チップメーカーコード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ROMの管理エリアに記録されたメーカーコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカーコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカーコードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板71によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「0」となる。

30

【0551】

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。

40

【0552】

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。

【0553】

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

50

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。

【 0 5 5 4 】

そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカー等にその結果が知られ、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。

10

【 0 5 5 5 】

< 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。

【 0 5 5 6 】

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。

20

【 0 5 5 7 】

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。

30

【 0 5 5 8 】

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RAM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。

40

【 0 5 5 9 】

< 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。

【 0 5 6 0 】

50

例えば、接続端子板と外部集中端子板 5 5 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。

【 0 5 6 1 】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板 5 5 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 5 5 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る、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。

【 0 5 6 2 】

< 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。

【 0 5 6 3 】

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らせるようにし、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。

10

【 0 5 6 4 】

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。

20

30

【 0 5 6 5 】

(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 7 1 の構成例について説明する。図 35 は、主制御基板 7 1 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 7 1 のリユース (再利用) の構成例について説明する。

【 0 5 6 6 】

上述のとおり、パチスロ機 1 では、主制御基板 7 1 の仕様には種々の制約があり、その 1 つとして、主制御基板 7 1 上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機 1 を製造する遊技機メーカー名であり、管理番号は、主制御基板 7 1 の型式を特定するための番号である。

40

【 0 5 6 7 】

< 構成例 1 >

図 35 に示す構成例 1 は、主制御基板 7 1 において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図 35 に示す構成例 1 では、まず、株式会社 B B によって当該主制御基板 7 1 が搭載されたパチスロ機 1 (以下、「機種 A 」として説明する) が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社 B B 」及び基板管理番号「 B B - 0 0 - 1 1 - 2 2 」しか印字されていない。

50

その後、機種 A が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 A A が当該主制御基板 7 1 をリユースして異なるパチスロ機 1 (以下、「機種 B」として説明する) を製造しようとした場合、株式会社 A A は、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号(例えば、図 3 5 に示す構成例 1 の上段の製造業者名「株式会社 A A」及び基板管理番号「A A - 0 0 - 1 1 - 2 2」)を新たに印字しなければならない。

【 0 5 6 8 】

そして、その後、機種 B が遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社 B B が当該主制御基板 7 1 をリユースして異なるパチスロ機 1 (以下、「機種 C」として説明する) を製造しようとした場合、株式会社 B B は、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図 3 5 に示す構成例 1 ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板 7 1 をリユースできない場合があるという問題があった。

10

【 0 5 6 9 】

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社 A A と株式会社 B B の双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種 A を製造する時点で株式会社 A A に係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社 B B ではリユースできる可能性はあるものの、株式会社 A A ではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例 2 及び構成例 3 では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板 7 1 のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

20

【 0 5 7 0 】

< 構成例 2 >

図 3 5 に示す構成例 2 は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図 3 5 に示す構成例 2 では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードである Q R コード(登録商標)を用いているが、J A N コード(バーコード)や他のコードを用いることができる。すなわち、符号(コード)は、確認者が何らかの手段(例えば、携帯端末等)によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。

30

【 0 5 7 1 】

図 3 5 に示す構成例 2 では、まず、株式会社 B B によって機種 A が製造されたものとしたとき、右から 1 番目の符号が印刷される。右から 1 番目の符号には、株式会社 B B に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種 A が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 A A が機種 B を製造しようとしたとき、右から 2 番目の符号が印刷され、右から 1 番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から 2 番目の符号には、株式会社 A A に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

40

【 0 5 7 2 】

その後、機種 B が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 B B が機種 C を製造しようとしたとき、右から 3 番目の符号が印刷され、右から 2 番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から 3 番目の符号には、株式会社 B B に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種 C が遊技店から撤去され、例えば、株式会社 A A が当該主制御基板 7 1 をリユースして異なるパチスロ機 1 を製造しようとしたときであっても、株式会社 A A は、右から 3 番目の符号をレーザー刻印で削除し、右から 4 番目の符号を印刷し、右から 4 番目の符号には、株式会社 A A に係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれるようにすれば、さらに新たなパチスロ機 1 に当該主制御基板 7 1 をリユースすることが可能となる。

【 0 5 7 3 】

50

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できることが可能となっている。

【0574】

<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。

10

【0575】

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。

20

【0576】

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。

30

【0577】

また、図35に示す構成例3では、少なくとも1つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカーでリユースすることも可能である。なお、図35に示す構成例3においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。

【0578】

[10. 第2の遊技機]

40

続いて、図36～図59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、以下では、第2の遊技機は、3BET専用のパチスロ機であるとして説明する。すなわち、第2の遊技機においてスタートレバー7及びスタートスイッチ7Sは、3枚のメダルがベットされることで開始操作の検出が可能になる。また、第2の遊技機では、有効ラインが、リール3Lの上段領域、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（上・下・下）のみと定義される。

【0579】

[遊技状態の遷移フロー]

初めに、図36を参照しながら、第2の遊技機の主制御回路100により制御される遊技

50

状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図36(A)は、第2の遊技機における遊技状態及びその遷移フローであり、図36(B)(C)は、拡張例における遊技状態及びその遷移フローである。拡張例における遊技状態及びその遷移フローについては、後述する。

【0580】

第2の遊技機では、主制御回路100は、ボーナスの当籠／作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。図36(A)に示すように、主制御回路100は、ボーナスの当籠／作動の有無に基づいて、一般状態(非フラグ間)、RB内部中(RBフラグ間)及びRB状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナスに係る役('F_RB')が内部当籠役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、RB内部中は、ボーナスに係る役が内部当籠役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、RB状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第2の遊技機では、ボーナスに係る役が内部当籠役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籠役として持ち越す。RB内部中は、ボーナスに係る役が内部当籠役として持ち越されている状態である。

10

【0581】

図36(A)に示すように、主制御回路100は、一般状態においてボーナス役('F_RB')が内部当籠役として決定されると、一般状態からRB内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路100は、RB内部中においてボーナス役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、RB内部中からRB状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路100は、RB状態において終了条件(例えば、12回の遊技が行われること又は8回の入賞が発生することの何れか早い方)を満たすと、RB状態を終了して、RB状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

20

【0582】

[主制御側の各種のデータテーブル]

次に、図37～図40を参照して、メインROM102に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【0583】

<図柄配置テーブル>

図37に示す図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、20個の図柄位置「0」～「19」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。図柄位置「0」～「19」は、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」～「19」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

30

【0584】

図37に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときにメイン表示窓4の中段に位置する図柄(メイン表示窓4の中段を通過中の図柄)を図柄位置「0」に割り当てるとともに、リール3L、3C、3Rの回転方向に移動する順に、20個の図柄の各々に対して図柄位置「0」～「19」を割り当てた対応関係を規定する。このように、メイン表示窓4の中段を基準にすることで、メイン表示窓4の中段に位置する図柄の種別を、3つのリール3L、3C、3Rごとに特定することができる。

40

【0585】

<図柄コード表>

また、図37に示すように、各リール3L、3C、3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、1バイト(8ビット)のデータによって区別される。図37に示す図柄コード表は、3つのリール3L、3C、3Rの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。第2の遊技機で用いる図柄は、「黒BAR」「白BAR」「セブン」「上シンボル」「下シンボル」「ベル」「リプレイ1」「リプレイ2」「ブランク1」

50

及び「ブランク2」の10種類である。図柄コード表では、「黒B A R」図柄(図柄コード1)に対して、データとして「00000001」が割り当てられている。同様に、「白B A R」「セブン」「上シンボル」「下シンボル」「ベル」「リプレイ1」「リプレイ2」「ブランク1」及び「ブランク2」の各図柄(図柄コード2~10)に対しても、データとして「00000010」から「00001010」が割り当てられている。

【0586】

<内部抽籤テーブル>

続いて、図38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。同図の「一般」欄は、一般状態において参照される内部抽籤テーブルであり、「内部中」欄は、RB内部中において参照される内部抽籤テーブルであり、「RB」欄は、RB状態において参照される内部抽籤テーブルである。

10

【0587】

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)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おり、例えば、「F_通常RP2」に対しては、「RP02」「RP06」「RP07」「RP10」が対応付けられている。このことは、「F_通常RP2」が、「RP02」「RP06」「RP07」「RP10」という個々の役が重複して当籤することを意味する。すなわち、「F_名称」とは、RP01~RP10、NM01~NM66及びRBが重複して内部当籤役として決定される場合の略称(総称)である。なお、RP01~RP10は、再遊技(リプレイ)の作動に係るリプレイ役(又はリプレイ役に応じた図柄の組合せ)であり、NM01~NM66は、メダルの払い出しに係る小役(又は小役に応じた図柄の組合せ)であり、RBは、ボーナス(ボーナス状態)の作動に係るボーナス役(又はボーナス役に応じた図柄の組合せ)である。なお、第2の遊技機におけるボーナス役は、入賞しなかった場合に次遊技以降も内部当籤役として持ち越される役である。

20

【0588】

<図柄組合せテーブル>

次に、図39及び図40を参照して、第2の遊技機における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルには、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が規定されている。また、図柄組合せテーブルには、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータが対応付けられている。

30

【0589】

主制御回路100は、図柄組合せテーブルにおいて規定する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、入賞を発生させて、対応する特典を付与する。例えば、RP01~RP10に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、リプレイ役の入賞を発生させて、再遊技の作動という特典を付与する。また、RBに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、ボーナス役の入賞を発生させて、ボーナスの作動という特典を付与する。また、NM01~NM66に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、小役の入賞を発生させて、メダルの払い出しという特典を付与する。

40

【0590】

ここで、第2の遊技機では、複数種類の小役を有するとともに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数(3枚)よりも少ない小役(NM01~NM57)と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役(NM58~NM66)とを有する。図38に示す内部抽籤テーブルを参照すると、「F_黒B A R 1」~「F_共通9枚」及び「F_A TベルA 1」~「F_A TベルF 2」には、NM58~NM66の何れかが対応付けられている。そのため、「F_黒B A R 1」~「F_共通9枚」及び「F_A TベルA 1」~「F_A TベルF 2」は、内部当籤役として決定さ

50

れた小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、メダルが増加 (+ 6 枚) する。一方で、「F__共通 1 枚」～「F__打順 1 枚 F」には、NM 5 8 ～ NM 6 6 の何れも対応付けられておらず、NM 0 1 ～ NM 5 7 しか対応付けられていない。そのため、「F__共通 1 枚」～「F__打順 1 枚 F」は、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定したとしても、メダルが減少 (- 2 枚) する。

【 0 5 9 1 】

そして、内部抽籤テーブルを参照すると、ボーナス役（「F__R B」）を内部当籤役として持ち越していない一般状態では、主制御回路 1 0 0 は、ボーナス役を内部当籤役として決定する場合、「F__共通 1 枚」～「F__打順 1 枚 F」の何れかを重複して内部当籤役として決定する。すなわち、主制御回路 1 0 0 は、一般状態においてボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することはない。なお、第 2 の遊技機では、一般状態において、ボーナス役に加えて「F__共通 1 枚」「F__チャンス」「F__押 1 枚 A」「F__押 1 枚 B」を重複して内部当籤役として決定可能にしているが、ボーナス役に重複させる役は「F__打順 1 枚 A」「F__打順 1 枚 B」「F__打順 1 枚 C」「F__打順 1 枚 D」「F__打順 1 枚 E」「F__打順 1 枚 F」の何れかのみとしてもよい。

10

【 0 5 9 2 】

また、内部抽籤テーブルを参照すると、R B 内部中では、内部当籤役として「はずれ」が決定されることがない。R B 内部中は、ボーナス役（「F__R B」）を内部当籤役として持ち越しているため、R B 内部中の「はずれ」とは、ボーナス役が単独で内部当籤役として決定されることを意味する。そのため、R B 内部中に「はずれ」とならない第 2 の遊技機では、主制御回路 1 0 0 は、R B 内部中に内部当籤役として持ち越しているボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定せずに、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の役を重複して内部当籤役として決定する。なお、第 2 の遊技機では、リプレイ役、小役、ボーナス役の引込優先順位を、リプレイ役を最も優先的に引き込み、小役を次に優先的に引き込み、ボーナス役を次に優先的に引き込むように規定している。すなわち、主制御回路 1 0 0 は、ボーナス役と他の役とが重複して内部当籤役として決定される場合、当該他の役に対応する図柄の組合せが、ボーナス役に対応する図柄の組合せよりも優先的に表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御を行う。

20

【 0 5 9 3 】

また、主制御回路 1 0 0 は、ボーナスが作動していないボーナス非作動状態（一般状態又は R B 内部中）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が 1 (100%) を超えるように内部当籤役を決定する。具体的には、ボーナス非作動状態では、「F__黒 B A R 1」～「F__共通 9 枚」及び「F__A T ベル A 1」～「F__A T ベル F 2」の何れかが約 1 / 2 の確率で当籤し、「F__共通 1 枚」～「F__打順 1 枚 F」の何れかが約 1 / 3 の確率で当籤し、その他の確率でメダルが増減しないリプレイ役が当籤する。入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合、「F__黒 B A R 1」～「F__共通 9 枚」及び「F__A T ベル A 1」～「F__A T ベル F 2」は、6 枚のメダルが増加し、「F__共通 1 枚」～「F__打順 1 枚 F」は、2 枚のメダルが減少する。そのため、ボーナス非作動状態では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定すると、出玉率が 1 を超える。

30

【 0 5 9 4 】

なお、出玉率は、イン（投入枚数）とアウト（払出枚数）との比であり、インとは、投入した全てのメダルの枚数であり、アウトとは、払い出した全てのメダルの枚数である。アウトをインで除算することで出玉率を算出することができる。

$$\text{出玉率} = \text{OUT} / \text{IN} (\times 100)$$

40

【 0 5 9 5 】

また、主制御回路 1 0 0 は、ボーナスが作動しているボーナス作動状態（R B 状態）では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役

50

として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように内部当籤役を決定する。具体的には、内部抽籤テーブルに示すように、第2の遊技機では、RB状態において「F_共通9枚」又は「F_共通1枚」を内部当籤役として決定する。ここで、「F_共通9枚」には、NM01～NM66が対応付けられ、「F_共通1枚」には、NM01～NM57が対応付けられているため、RB状態では、NM01～NM57のそれぞれが約1/1.15の確率で当籤し、NM58～NM66のそれぞれが約1/1.5の確率で当籤する。一方で、ボーナス非作動状態（一般状態又はRB内部中）では、NM01～NM66のそれぞれは、限定的に重複し、例えば、NM03は、「F_共通9枚」「F_共通1枚」「F_押1枚A」「F_ATベルA1」「F_ATベルB1」「F_ATベルC1」「F_ATベルE1」が内部当籤役として決定された場合に当籤し、その当籤確率は、約1/3.4である。そのため、ボーナス作動状態（RB状態）では、複数の小役のそれぞれは、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で当籤する。

【0596】

一方で、ボーナス作動状態では、「F_共通9枚」が約1/5の確率で当籤し、「F_共通1枚」が約1/1.5の確率で当籤し、「はずれ」が約1/7.3の確率で当籤する。入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合、「F_共通9枚」は6枚のメダルが増加するため、メダル増減の期待値は約+1.2/G（=6枚×当籤確率約1/5）となり、「F_共通1枚」は2枚のメダルが減少するため、メダル増減の期待値は約-1.3/G（=-2枚×当籤確率約1/1.5）となり、「はずれ」は3枚のメダルが減少するため、メダル増減の期待値は約-0.4/G（=-3枚×当籤確率約1/7.3）となる。そのため、ボーナス作動状態（RB状態）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合の1遊技当たりのメダルの増減は、約-0.5枚（=1.2（「F_共通9枚」の期待値）-1.3（「F_共通1枚」の期待値）-0.4（「はずれ」の期待値））となり、出玉率は1よりも低くなる。

【0597】

〔内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係〕

続いて、図41及び図42を参照して、内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（表示役）との対応関係について説明する。図41（A）は、一般状態（非フラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図42（B）は、RB内部中（RBフラグ間）における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図42（C）は、RB状態における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図である。

【0598】

なお、同図において「上段リップ」とは、図39及び図40における「S_上段リップ（RP02）」が対応し、「白BAR揃い」とは、図39及び図40における「S_中段白BAR（RP10）」～「S_チリ（RP13）」の何れかが対応し、「セブン揃い」とは、図39及び図40における「S_中段セブン（RP07）」～「S_右下セブン（RP09）」の何れかが対応する。また、「中段リップ」とは、図39及び図40における「S_中段リップ（RP01）」が対応し、「フェイクリップ」とは、図39及び図40における「S_セブンFK1（RP03）」～「S_セブンFK4（RP06）」の何れかが対応する。

【0599】

また、「黒BAR揃い」とは、図39及び図40における「S_中段黒BAR（NM62）」～「S_上段黒BAR（NM66）」の何れかが対応し、「右下ベル」とは、図39及び図40における「S_右下ベル（NM61）」が対応し、「右上ベル」とは、図39及び図40における「S_右上ベル（NM60）」が対応し、「中段ベル」とは、図39及び図40における「S_中段ベル（NM59）」が対応し、「ベル」とは、図39及び図40における「S_下段ベル（NM58）」～「S_右下ベル（NM61）」の何れか

10

20

30

40

50

が対応する。

【0600】

また、「1枚」とは、図39及び図40における「S_失敗1A(NM03)」～「S_失敗15D(NM48)」「S_特殊1枚A(NM50)」～「S_特殊1枚H(NM57)」の何れかが対応し、「フェイク1枚A」とは、図39及び図40における「S_フェイク1(NM01)」が対応し、「フェイク1枚B」とは、図39及び図40における「S_フェイク2(NM02)」が対応し、「チャンス」とは、図39及び図40における「S_チャンス(NM49)」が対応し、「RB」とは、図39及び図40における「S_RB(RB)」が対応する。また、「0」とは、図39及び図40に規定していな図柄の組合せ(はずれ)に対応する。

10

【0601】

第2の遊技機では、ボーナス役を持ち越していない一般状態では、ボーナス役は、「F_共通1枚」～「F_打順1枚F」の何れかと重複して当籤するが、主制御回路100は、ボーナス役よりも他の役を優先的に引き込むため、図41(A)に示すように、ボーナス役と「F_共通1枚」～「F_押1枚B」の何れかとが重複して当籤した遊技では、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させない。一方で、主制御回路100は、ボーナス役と「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかとが重複して当籤した遊技では、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させることがある。

【0602】

ここで、第2の遊技機では、押し順小役として「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」を有している。これら押し順小役は、内部当籤役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様である場合に入賞する役であり、例えば、「F_打順1枚A」は、停止操作の順序(押し順)が左中右である場合に1枚役(NM03～NM48、NM50～NM57の何れか)に対応する図柄の組合せが引き込まれて、1枚役が入賞し、それ以外の押し順である場合には、1枚役に対応する図柄の組合せを引き込むことができず1枚役が入賞しないことがある。主制御回路100は、このような1枚役が入賞しない場合に、ボーナス役に対応する図柄の組合せを引き込むことで、ボーナス役を入賞させる。

20

なお、以下では、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」において必ず1枚役が入賞する押し順を「正解の押し順」と呼び、1枚役が入賞しないことがある押し順を「不正解の押し順」と呼ぶ。

30

【0603】

図41(A)に示すように、主制御回路100は、ボーナス役と「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかとが重複して当籤している遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様(正解の押し順)である場合にはボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させずに、1枚役に対応する図柄の組合せを表示させ、当該遊技における停止操作の態様が特定態様とは異なる停止操作の態様(不正解の押し順)である場合にボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させことがある。すなわち、一般状態では、ボーナス役と「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、ボーナス役は入賞することがある。

【0604】

続いて、RB内部中(RBフラグ間)では、ボーナス役(「F_RB」)を内部当籤役として持ち越しているため、ボーナス役と他の役とが必ず重複して当籤するが、図42(B)に示すように、主制御回路100は、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」以外の他の役がボーナス役と重複している場合には、当該他の役に対応する図柄の組合せを引き込むことで当該他の役を入賞させて、ボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させないように制御する。一方で、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」がボーナス役と重複して当籤している場合には、主制御回路100は、一般状態と同様に、不正解の押し順である場合にボーナス役に対応する図柄の組合せを表示させことがある。すなわち、RB内部中も一般状態と同様に、ボーナス役と「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、ボ-

40

50

ナス役は入賞することがある。

【0605】

[ボーナス役の入賞パターン数]

続いて、図43を参照して、ボーナス役を入賞可能な場合におけるボーナス役の入賞パターン数について説明する。第2の遊技機では、3つのリール3L, 3C, 3Rのそれぞれに20図柄を配置しているため、停止操作のパターンの総数は、8000通り($= 20 \times 20 \times 20$)となる。図43は、総パターン数(8000)のうち対応する役が入賞する停止操作のパターン数が何通りであるかを示す図である。なお、同図において「打順1」とは左中右の押し順であることを意味し、「打順2」とは左右中の押し順であることを意味し、「打順3」とは中左右の押し順であることを意味し、「打順4」とは中右左の押し順であることを意味し、「打順5」とは右左中の押し順であることを意味し、「打順6」とは右中左の押し順であることを意味する。

10

【0606】

一例として、「F_RB」と「F_打順1枚A」とが重複して当籤した場合について説明する。打順1(左中右)は「F_打順1枚A」とっての正解の押し順であるため、1枚役が入賞する。同図に示すように、この場合、NM19又はNM20が入賞することになる。ここで、図40を参照すると、NM19に対応する図柄の組合せは「白BAR/ブランク2 - セブン/上シンボル - ベル」であり、NM20に対応する図柄の組合せは「下シンボル/ブランク1 - セブン/上シンボル - ベル」である。なお、NM19及びNM20に対応する図柄の組合せのうち、中のリール3Cに対応する図柄は「セブン」又は「上シンボル」であり、右のリール3Rに対応する図柄は「ベル」であり、共通する。そして、中のリール3Cにおいて、図柄「セブン」又は図柄「上シンボル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置され、右のリール3Rにおいて、図柄「ベル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、リール3C, 3RにおいてNM19及びNM20を取りこぼすことはない。

20

【0607】

一方で、NM19に対応する図柄の組合せのうち、左のリール3Lに対応する図柄は、「白BAR(図柄位置13)」又は「ブランク2(図柄位置3)」であるため、図柄位置「9」~「13」又は図柄位置「19」「0」~「3」のタイミング(計10パターン)で停止操作が行われた場合に、NM19に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、NM19に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、NM19に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、4000通り($= 10 \times 20 \times 20$)となる。

30

【0608】

また、NM20に対応する図柄の組合せのうち、左のリール3Lに対応する図柄は、「下シンボル(図柄位置18)」又は「ブランク1(図柄位置8)」であるため、図柄位置「14」~「18」又は図柄位置「4」~「8」のタイミング(計10パターン)で停止操作が行われた場合に、NM20に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、NM20に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、NM20に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、4000通り($= 10 \times 20 \times 20$)となる。そのため、打順1(左中右)で停止操作が行われた場合には、NM19又はNM20が入賞することになる。

40

【0609】

続いて、「F_RB」と「F_打順1枚A」とが重複して当籤し、打順2(左右中)で停止操作が行われた場合、打順2(左右中)は「F_打順1枚A」とっての不正解の押し順であるため、1枚役又はボーナス役が入賞する。同図に示すように、この場合、NM51、NM57又はRBが入賞することになる。ここで、図40を参照すると、NM51に対応する図柄の組合せは「白BAR/下シンボル/ブランク1/ブランク2 - リプレイ2 - 黒BAR」であり、NM57に対応する図柄の組合せは「白BAR/下シンボル/ブランク1/ブランク2 - セブン/上シンボル - 下シンボル」である。また、RBに対応する

50

図柄の組合せは「白BAR／下シンボル／プランク1／プランク2 - 白BAR／下シンボル／プランク1 - 黒BAR」である。

【0610】

第2の遊技機では、ボーナス役(RB)よりも小役(NM51、NM57)を優先して引き込むため、打順2(左右中)に伴い最初に左のリール3Lに対する停止操作が行われると、NM51、NM57を優先して引き込む。NM51及びNM57に対応する図柄の組合せのうち、左のリール3Lに対応する図柄は、「白BAR(図柄位置13)」「下シンボル(図柄位置18)」「プランク1(図柄位置8)」「プランク2(図柄位置3)」であるため、図柄位置「9」～「13」、図柄位置「14」～「18」、図柄位置「4」～「8」又は図柄位置「19」「0」～「3」のタイミング、すなわち、図柄位置「0」～「19」のタイミング(計20パターン)で停止操作が行われた場合に、NM51及びNM57に対応する図柄を引き込むことができる。10

【0611】

続いて、打順2(左右中)に伴い右のリール3Rに対する停止操作が行われると、主制御回路100は、NM51、NM57を優先して引き込む。まず、NM57に対応する図柄の組合せのうち、右のリール3Rに対応する図柄は、「下シンボル(図柄位置15)」であるため、図柄位置「11」～「15」のタイミング(計5パターン)で停止操作が行われた場合に、NM57に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、NM57に対応する図柄を引き込むことができない。そして、NM57に対応する図柄の組合せのうち、中のリール3Cに対応する図柄「セブン」又は図柄「上シンボル」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、中のリール3CにおいてNM57を取りこぼすことはない。そのため、NM57に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、2000通り($= 20 \times 20 \times 5$)となる。20

【0612】

なお、右のリール3Rには、図柄位置「10」にも図柄「下シンボル」が配置されているものの、主制御回路100は、図柄位置「10」の図柄「下シンボル」を引き込み可能なタイミングで停止操作が行われた場合には、図柄位置「8」「13」の図柄「黒BAR」を引き込むように制御する。右のリール3Rにおいて図柄「黒BAR」は、NM51に対応しているため、このように制御した場合であっても、ボーナス役よりも小役(NM51)を優先して引き込むことができる。30

【0613】

次に、NM51に対応する図柄の組合せのうち、右のリール3Rに対応する図柄「黒BAR」は、最大滑り駒数以内の範囲に配置されているため、右のリール3RにおいてNM51を取りこぼすことはない。ただし、右のリール3Rにおいて図柄位置「11」～「15」のタイミングで停止操作が行われた場合には、NM57が引き込まれるため、右のリール3RにおいてNM51に対応する図柄を引き込むことができるタイミングは、図柄位置「0」～「10」「16」～「19」のタイミング(計15パターン)となる。

【0614】

続いて、右のリール3Rに図柄「黒BAR」が停止された後、打順2(左右中)に伴い中のリール3Cに対する停止操作が行われた場合について考える。NM57に対応する図柄の組合せのうち右のリール3Rに対応する図柄は図柄「黒BAR」ではなく、NM57は既に引き込むことが不可能なため、右のリール3Rに図柄「黒BAR」が停止している場合、主制御回路100は、NM51を優先して引き込むことになる。NM51に対応する図柄の組合せのうち、中のリール3Cに対応する図柄は、「リプレイ2(図柄位置5)」であるため、図柄位置「1」～「5」のタイミング(計5パターン)で停止操作が行われた場合に、NM51に対応する図柄を引き込むことができ、それ以外のタイミングで停止操作が行われた場合には、NM51に対応する図柄を引き込むことができない。そのため、NM51に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、1500通り($= 20 \times 5 \times 15$)となる。40

【 0 6 1 5 】

このように打順 2 の押し順で停止操作が行われ、かつ、右のリール 3 R に図柄「黒 B A R」が停止されている場合、中のリール 3 C に対する停止操作のタイミングが図柄位置「1」～「5」以外のタイミングである場合、小役を取りこぼす。第 2 の遊技機では、このような場合に、ボーナス役（R B）を引き込むことができる。ここで、R B に対応する図柄の組合せのうち、中のリール 3 C に対する図柄は、「白 B A R（図柄位置 10）」「下シンボル（図柄位置 0）」「ブランク 1（図柄位置 15）」であるため、図柄位置「6」～「10」、図柄位置「16」～「19」「0」又は図柄位置「11」～「15」のタイミング、すなわち、図柄位置「6」～「19」「0」のタイミング（計 15 パターン）で停止操作が行われた場合に、R B に対応する図柄を引き込むことができる。そして、この図柄位置「6」～「19」「0」は、ボーナス役よりも優先する小役（N M 5 1）の図柄位置「1」～「5」と重複していない。そのため、R B に対応する図柄の組合せを引き込むことができる停止操作のパターン数は、4 5 0 0 通り（= $20 \times 15 \times 15$ ）となる。

【 0 6 1 6 】

そのため、「F__R B」と「F__打順 1 枚 A」とが重複して当籤し、打順 2（左右中）で停止操作が行われた場合、1 5 0 0 通りの停止操作パターンで N M 5 1 が入賞し、2 0 0 0 通りの停止操作パターンで N M 5 7 が入賞し、4 5 0 0 通りの停止操作パターンで R B が入賞する。なお、これら停止操作パターンの合計は、8 0 0 0 通りであるため、「F__R B」と「F__打順 1 枚 A」とが重複して当籤し、打順 2（左右中）で停止操作が行われた場合、N M 5 1, N M 5 7 又は R B の何れかが必ず入賞し、はずれとなることはない。

【 0 6 1 7 】

以上、「F__R B」と「F__打順 1 枚 A」とが重複して当籤し、打順 2（左右中）で停止操作が行われた場合についてのみ説明したが、他の押し順や、他の役（「F__打順 1 枚 B」～「F__打順 1 枚 F」）についても同様であり、第 2 の遊技機は、図 4 3 に示すパターン数になるように設計されている。すなわち、第 2 の遊技機では、ボーナス役（「F__R B」）と「F__打順 1 枚 A」～「F__打順 1 枚 F」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において正解の押し順で停止操作が行われた場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されることなく小役が必ず入賞する。一方で、ボーナス役と「F__打順 1 枚 A」～「F__打順 1 枚 F」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されずに入賞する割合（4 5 0 0 通り）は、ボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されると小役が入賞する割合（3 5 0 0 通り）よりも高い。言い換えると、第 2 の遊技機は、ボーナス役と「F__打順 1 枚 A」～「F__打順 1 枚 F」の何れかとが重複して内部当籤役として決定されている遊技において、不正解の押し順で無作為な停止操作が行われると、ボーナス役が入賞する割合が 5 0 % よりも高くなるように設計されている。具体的には、不正解の押し順、かつ、無作為な停止操作が行われた場合、5 6 . 2 5 % の割合でボーナス役が入賞する。

【 0 6 1 8 】**[第 2 の遊技機の遊技性]**

続いて、図 4 4 を参照して、第 2 の遊技機における遊技の流れについて説明する。なお、図 4 4 は、第 2 の遊技機における非有利区間及び有利区間ににおける遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。

【 0 6 1 9 】

図 4 4 に示すように、第 2 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（非有利区間・通常遊技）及び有利区間とを有し、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技、及び、有利区間・C Z）及び増加区間（有利区間・A T 1、及び、有利区間・A T 2）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であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。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可能な遊技状態である。

【 0 6 2 0 】

10

20

30

40

50

有利区間の演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される頻度が相対的に低く、遊技者にとって不利な遊技状態である一方で、有利区間の増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される頻度が相対的に高く、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、メイン側報知手段（指示モニタ）やサブ側報知手段（メイン演出表示部21）による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える遊技者にとって有利な遊技状態であり、演出区間は、メイン側報知手段やサブ側報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下（より詳細には、1未満）となる遊技者にとって不利な遊技状態である。

【0621】

具体的には、メイン側報知手段及びサブ側報知手段は、演出区間であるか増加区間であるかに関係なく有利区間に「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順を報知する。一方で、メイン側報知手段及びサブ側報知手段は、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」の何れかが内部当籤役として決定された場合、演出区間中は正解の押し順を報知せず、増加区間中は正解の押し順を報知する。なお、「F__ATベルA1」「F__ATベルA2」における正解の押し順は左中右であり、「F__ATベルB1」「F__ATベルB2」における正解の押し順は左右中であり、「F__ATベルC1」「F__ATベルC2」における正解の押し順は中左右であり、「F__ATベルD1」「F__ATベルD2」における正解の押し順は中右左であり、「F__ATベルE1」「F__ATベルE2」における正解の押し順は右左中であり、「F__ATベルF1」「F__ATベルF2」における正解の押し順は右中左である。

10

【0622】

「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」は、正解の押し順で停止操作が行われた場合に「ベル」の図柄の組合せが表示されて、9枚（投入枚数が3枚のため+6枚）のメダルが払い出されるため、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」に対して正解の押し順が報知される増加区間では、メダルが増加するものの、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」に対して正解の押し順が報知されない演出区間では、メダルの増加が期待し難い。なお、増加区間である有利区間・AT1と有利区間・AT2とでは、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」の当籤時に正解の押し順を報知する頻度を異なることとしてもよく、例えば、有利区間・AT1では、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」の当籤時の2分の1の確率で正解の押し順を報知し、有利区間・AT2では、「F__ATベルA1」～「F__ATベルF2」の当籤時に必ず正解の押し順を報知する等してもよい。

20

【0623】

一方で、「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」は、正解の押し順で停止操作が行われた場合に「1枚」の図柄の組合せが表示されて、1枚（投入枚数が3枚のため-2枚）のメダルが払い出されるため、「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」に対して正解の押し順が報知されても、ダルの増加は期待できない。ただし、上述したように第2の遊技機においてボーナス役は、ボーナス役と「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」の何れかとが重複して当籤し、かつ、不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限り、入賞することがあり、他の場合には入賞することができない。そのため、有利区間（演出区間及び増加区間の双方）中に「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」に対して正解の押し順を報知することで、遊技者は、有利区間・通常遊技などにおいてもボーナス役の入賞を回避することができる。

30

【0624】

図44に戻り、非有利区間・通常遊技は、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である。主制御回路100は、非有利区間・通常遊技では、内部当籤役に応じて有利区間に移行するか否かを制御する。ここで、図45に示すように、第2の遊技機では、役毎に有利区間に移行するか否かが予め定められている。なお、同図の「有利区間移行」欄において丸印が付された役は、有利区間に移行することが定められた役で

40

50

あり、バツ印が付された役は、有利区間に移行しないことが定められた役である。主制御回路 100 は、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行することが定められた役が内部当籤役として決定された場合、非有利区間から有利区間（基本的には、有利区間・通常遊技）に遊技状態を制御し、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行しないことが定められた役が内部当籤役として決定された場合、非有利区間のまま遊技状態を維持する。

【 0 6 2 5 】

図 44 に戻り、有利区間・通常遊技は、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間・通常遊技と同様であるが、内部状態（通常モード）の移行が行われることで、増加区間への移行期待度が変動する点において非有利区間・通常遊技とは異なる。なお、以下では、有利区間・通常遊技のことを「通常有利」と呼ぶことがある。通常有利は、通常モードに応じて大別される。ここで、通常モードは、「低確」「通常」「天国準備」「天国」「特殊」の 5 種類からなるが、通常有利中の遊技は、通常モードが「特殊」の状態と、通常モードが「特殊」以外の状態とに分けられる。「特殊」以外の通常モード「低確」「通常」「天国準備」「天国」は、通常有利中に互いに行き来する一方で、通常モード「特殊」は、他の通常モードから移行することなく、有利区間・AT1 の終了時的一部に移行することがある特殊なモードである。

【 0 6 2 6 】

「特殊以外」の通常有利では、内部当籤役として決定された役に応じて、通常モード（低確、通常、天国準備、天国）を上げながら、増加区間（有利区間・AT1 及び有利区間・AT2）への移行を目指す遊技性を有している。有利区間・AT1 及び有利区間・AT2 への移行期待度は、「天国」が最も高く、「天国準備」が次に高く、「通常」が次に高く、「低確」が最も低い。なお、「特殊以外」の通常有利において、ATへの移行抽籤に当籤した場合、基本的には、まず、有利区間・AT1 に移行し、その後、有利区間・AT1 において AT2 に当籤した場合に有利区間・AT2 に移行するが、ATへの移行抽籤に当籤した場合の一部では、有利区間・AT1 を経由することなく、有利区間・AT2 に直接移行することもある。

【 0 6 2 7 】

また、「特殊以外」の通常有利では、「F__共通 9 枚役」が内部当籤役として決定された場合に、有利区間・CZへの移行抽籤が行われ、この移行抽籤に当籤した場合に通常有利から有利区間・CZ に遊技状態が移行する。また、「特殊以外」の通常有利では、規定回数（555 回）の遊技が行われると天井到達となり、通常有利から有利区間・AT1 遊技状態が移行する。なお、天井は、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊以外」の通常有利及び「特殊以外」の通常有利から移行した有利区間・CZ の双方の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよく、また、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊以外」の通常有利の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよい。

【 0 6 2 8 】

「特殊」の通常有利は、有利区間・AT1 の終了時的一部で移行し、内部当籤役として決定された役に応じて、有利区間・CZ 及び有利区間・AT2 への移行を目指す遊技性を有している。特に、「特殊」の通常有利は、「特殊以外」の通常有利に比べて、有利区間・CZ への移行確率が大幅に上がっている。具体的には、「特殊以外」の通常有利では、「F__共通 9 枚役」が内部当籤役として決定された場合にのみ有利区間・CZ への移行抽籤を行っていたが、「特殊」の通常有利では、「F__共通 9 枚」の他、「F__打順 1 枚 A」～「F__打順 1 枚 F」及びレア役（「F__中段 RP」「F__フェイク」「F__右上ベル」「F__中段ベル」「F__チャンス」）の何れかが内部当籤役として決定された場合も有利区間・CZ への移行抽籤を行う。

【 0 6 2 9 】

また、「特殊」の通常有利では、レア役が内部当籤役として決定された場合に ATへの移行抽籤を行うが、「特殊」の通常有利において ATへの移行抽籤に当籤した場合には、基

10

20

30

40

50

本的には、有利区間・AT1を経由することなく、有利区間・AT2に直接移行する。また、「特殊」の通常有利では、規定回数(100回)の遊技が行われると天井到達となり、通常有利から有利区間・AT2遊技状態が移行する。なお、天井は、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊」の通常有利及び「特殊」の通常有利から移行した有利区間・CZの双方の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよく、また、有利区間に移行してから非有利区間に移行するまでの「特殊」の通常有利の遊技回数の合計が規定回数に達した場合に到達することとしてもよい。

【0630】

有利区間・CZは、増加区間(有利区間・AT1及び有利区間・AT2)への移行期待度が通常有利よりも高いチャンスゾーンであり、以下では、「CZ」と呼ぶことがある。CZは、規定回数(5回、10回又は15回)の遊技において継続し、内部当籤役及びCZレベルに応じてATへの移行抽籤を行う。CZレベルは、CZ中のATへの移行抽籤の当籤期待度及び当籤時の特典を管理する情報であり、CZレベルが高いほど、ATへの移行抽籤の当籤期待度が高くなり、また、当籤時の特典が大きくなる。CZにおいてATへの移行抽籤に当籤した場合には、基本的には、有利区間・AT1を経由することなく、有利区間・AT2に直接移行する。なお、CZから有利区間・AT1に移行する場合には、その後、有利区間・AT2に移行することも確定している有利区間・AT1(AT1(特殊))に移行するため、CZにおいてATへの移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・AT2まで必ず移行する。

10

【0631】

有利区間・AT1は、真の増加区間である有利区間・AT2への入り口となる状態であり、以下では、「AT1」と呼ぶことがある。非有利区間及び有利区間の演出区間では、増加区間への移行を目指して遊技を行うが、第2の遊技機では、AT1に移行しただけでは増加区間は直ぐに終了してしまいメダルはあまり増加せず、AT1から有利区間・AT2に移行できた場合に、増加区間が継続しメダルが増加することになる。AT1には、AT1(通常)、AT1(高確A)、AT1(高確B)及びAT1(特殊)が設けられ、それぞれ有利区間・AT2への移行期待度が異なる。非有利区間や演出区間からAT1に移行した場合、基本的には、AT1(通常)、AT1(高確A)又はAT1(高確B)の何れかになるが、特殊な条件を満たしている場合には、AT1(特殊)になる。なお、特殊な条件とは、確定役(「F_セブン」「F_白BAR」「F_黒BAR1」「F_黒BAR2」)のうち「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」が内部当籤役として決定されること、又は、CZにおいて「7揃い」に当籤することである。

20

【0632】

AT1(通常)は、有利区間・AT2への移行期待度が低いAT1であり、規定回数(13回)の遊技において継続する。AT1(通常)では、内部当籤役として決定された役に応じてランクを昇格させていく、規定回数の遊技が終了した時点のランクに応じて有利区間・AT2への移行が制御される。なお、ランクには、ランク1、ランク2及びランク3が設けられ、ランク1は有利区間・AT2に移行せず、ランク2は有利区間・AT2に移行し、ランク3は有利区間・AT2に移行するとともに更なる特典として後述の特化ゾーンBが付与される。

30

【0633】

AT1(高確A)及びAT1(高確B)は、有利区間・AT2への移行期待度が高いAT1であり、規定回数(15回)の遊技において継続する。AT1(高確A)及びAT1(高確B)では、内部当籤役として決定された役に応じて有利区間・AT2への移行抽籤を行う。また、AT1(高確A)では、有利区間・AT2への移行抽籤の結果に応じて図柄「セブン」を遊技者に狙わせる演出を行い、AT1(高確B)では、有利区間・AT2への移行抽籤の結果に応じて図柄「白BAR」を遊技者に狙わせる演出を行うことがある。有利区間・AT2への移行抽籤に当籤している場合には、図柄「セブン」や図柄「白BAR」が揃い、有利区間・AT2への移行抽籤に当籤していない場合には、図柄「セブン」や図柄「白BAR」が揃わない。なお、AT1(高確A)及びAT1(高確B)において

40

50

有利区間・A T 2への移行抽籤に当籤した場合には、その後、有利区間・A T 2へ移行することになるが、有利区間・A T 2への移行抽籤に当籤した場合の特典をA T 1（高確A）とA T 1（高確B）とで異ならせることとしてもよい。例えば、A T 1（高確A）において有利区間・A T 2への移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・A T 2に移行するとともに特化ゾーンAを付与し、A T 1（高確B）において有利区間・A T 2への移行抽籤に当籤した場合には、有利区間・A T 2に移行するとともに特化ゾーンBを付与することとしてもよい。

【0 6 3 4】

A T 1（特殊）は、有利区間・A T 2に移行することが確定しているA T 1であり、規定回数（100回）の遊技において継続する。A T 1（特殊）に移行した場合、特化ゾーンAのストックが3つ付与されるとともに、A T 1（特殊）では、レア役が内部当籤役として決定された場合に、特化ゾーンAのストック付与抽籤が行われ、この抽籤結果に応じて特化ゾーンAのストックが更に付与される。

10

【0 6 3 5】

有利区間・A T 2への移行抽籤に非当籤のままA T 1が終了すると、基本的には、有利区間が終了し、非有利区間・通常有利に遊技状態が移行するものの、有利区間・A T 2への移行抽籤に非当籤のままA T 1が終了した場合の一部では、有利区間が終了することなく、「特殊」の通常有利に遊技状態が移行することがある。一方で、有利区間・A T 2への移行抽籤に当籤した上でA T 1が終了した場合、有利区間・A T 2に遊技状態が移行する。

20

【0 6 3 6】

有利区間・A T 2は、継続期間が遊技回数により管理されるゲーム数管理タイプのA Tであり、以下では、「A T 2」と呼ぶことがある。A T 2が終了すると、有利区間が終了し、非有利区間・通常有利に遊技状態が移行する。A T 2には、通常A T、A T中C Z、特化ゾーンA、特化ゾーンB、引き戻し及びエンディングが設けられる。

【0 6 3 7】

通常A Tは、A T 2の継続期間を管理するための残りゲーム数の減算が行われるA T 2であり、残りゲーム数が0になるとA T 2が終了する。通常A T中は、内部当籤役として決定された役に応じて、A T中C Z、特化ゾーンA及び特化ゾーンBへの移行抽籤が行われ、この抽籤結果に応じてA T中C Z、特化ゾーンA又は特化ゾーンBに移行する。

30

【0 6 3 8】

A T中C Zは、特化ゾーンA及び特化ゾーンBへの移行期待度が通常A Tよりも高いチャンスゾーンであり、基本的な遊技性は、有利区間・C Zと同様である。特化ゾーンAは、通常A Tの残りゲーム数の上乗せ期待度が高いゲーム数の上乗せ特化ゾーンであり、終了条件を満たすまで、内部当籤役として決定された役に応じて通常A Tの残りゲーム数を上乗せする。特化ゾーンBは、特化ゾーンAのストック付与期待度が高い特化ゾーンAの上乗せ特化ゾーンであり、終了条件を満たすまで、内部当籤役として決定された役に応じて特化ゾーンのストックを上乗せする。

【0 6 3 9】

引き戻しは、通常A Tが終了した場合の一部において移行するA T 2であり、規定回数（5回）の遊技において継続する。通常A Tの終了後に引き戻しに移行した場合には、通常A Tへの復帰が確定する。引き戻しの最終遊技では、引き戻し抽籤が行われ、この抽籤の結果に応じて、通常A T復帰時の特典が異なる。一例として、引き戻し抽籤に当籤した場合には、通常A Tの残りゲーム数に所定値（20）が加算されるとともに、特化ゾーンAのストックが1つ付与され、引き戻し抽籤に非当籤した場合には、単に通常A Tの残りゲーム数に所定値（20）が加算される。

40

【0 6 4 0】

エンディングは、A T 2が長期間継続し、有利区間のリミッタに到達する場合に移行するA T 2である。具体的には、A T 2においてゲーム数リミッタのためのゲーム数カウンタの値がエンディング移行条件（「1486」以上）を満たした場合、又は、A T 2において払出数リミッタのための有利区間払出数カウンタの値がエンディング移行条件（「23

50

30」以上)を満たした場合にエンディングに移行する。エンディングは、有利区間のリミッタに到達するまで継続する。

【0641】

以上、図44を参照して、第2の遊技機における遊技の流れについて説明したが、同図に示す流れは、第2の遊技機における遊技の流れの一部に過ぎない。一例として、第2の遊技機では、確定役(「F_セブン」「F_白BAR」「F_黒BAR1」「F_黒BAR2」)を有するが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、AT2やAT1(特殊)に直接移行する。具体的には、「F_セブン」又は「F_白BAR」が内部当籤役として決定された場合には、AT2に移行するとともに、特化ゾーンAのストックが1つ付与される。また、「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」が内部当籤役として決定された場合には、AT1(特殊)に移行するとともに、特化ゾーンAのストックが3つ付与される。

10

【0642】

[内部当籤役と抽籤種別等との対応関係]

続いて、図45を参照して、第2の遊技機における内部当籤役として決定され得る役に対して設定されたナビパターン、抽籤種別A,B及び有利区間への移行の有無について説明する。

【0643】

ナビパターンは、メイン側報知手段(指示モニタ)が有利区間において報知する内容を示し、「ナビなし」は、メイン側報知手段が何らの報知も行わないことを示し、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」は、メイン側報知手段が対応する押し順を報知することを示す。主制御回路100は、有利区間(通常有利、CZ、AT1及びAT2)では、「F_打順1枚A」~「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された場合に、ナビパターンに応じた押し順を報知することで正解の押し順を報知する。また、主制御回路100は、AT1及びAT2では、「F_ATベルA1」~「F_ATベルA2」が内部当籤役として決定された場合に、ナビパターンに応じた押し順を報知することで正解の押し順を報知する。

20

【0644】

なお、サブ側報知手段(メイン演出表示部21)は、基本的には、メイン側報知手段に応じた内容の報知を行うが、サブ側報知手段は、メイン側報知手段のナビパターンが「ナビなし」の場合であっても、演出としての所定の報知を行うことがある。例えば、「F_通常RP2」が内部当籤役として決定された場合に、サブ側報知手段は、中のリール3Cを第1停止操作として図柄「白BAR」を狙うことを遊技者に促す演出や、右のリール3Rを第1停止操作として図柄「セブン」を狙うことを遊技者に促す演出を行うことがある。

30

【0645】

抽籤種別A及び抽籤種別Bは、各種の抽籤に用いられる情報である。第2の遊技機では、主制御回路100は、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、複数の役を抽籤種別としてグループ化して各種の抽籤を行うことで抽籤に要するデータ量を抑える。このようなグループ化のパターンとして、第2の遊技機では、2種類のグループ(抽籤種別A及び抽籤種別B)を有し、状況に応じて抽籤種別A又は抽籤種別Bの何れか一方を使って各種の抽籤を行う。なお、「F_打順1枚A」~「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された場合には、基本的には、抽籤種別A「打順1枚」又は抽籤種別B「その他」により各種の抽籤が行われるが、後述する変換抽籤(図57参照)に当籤した場合には抽籤種別A「チャンス目」又は抽籤種別B「チャンス目」により各種の抽籤が行われる。

40

【0646】

有利区間移行は、非有利区間・通常遊技において対応する役が内部当籤役として決定された場合に、有利区間に移行するか否かを示す情報であり、丸印は有利区間に移行することを示し、バツ印は有利区間に移行しないことを示す。パチスロ機1では、主制御回路100は、内部当籤役が「はずれ」である場合、及び、ボーナス役を持ち越していない一般状態とボーナス役を持ち越しているRB内部中とで当籤確率が変わる役である場合には、有

50

利区間に移行せず、内部当籤役がそれ以外の役である場合には、有利区間に移行する。ただし、一般状態とRB内部中との何れかの当籤確率が0であり、他方の当籤確率が0以外である役については、確率は変動するものの有利区間に移行する役としてもよい。

【0647】

そのため、第2の遊技機では、有利区間への移行に関して複数の役は以下の分類1から分類3のように分けられる。一般状態においてボーナス役と重複しない役(分類1)、一般状態においてボーナス役と重複してのみ当籤する役(分類2)、及び、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する役(分類3)。

【0648】

分類1の役は、「F_通常RP1(No.1)」~「F_中段ベル(No.12)」「F_ATベルA1(No.24)」~「F_ATベルF2(No.35)」が該当する。このような分類1の役は、一般状態中もRB内部中も当籤確率が変わらないため、非有利区間ににおいて内部当籤役として決定されると有利区間に移行する。

10

【0649】

分類2の役は、「F_RB+F_チャンス(No.37)」~「F_RB+F_打順1枚F(No.45)」が該当する。このような分類2の役は、ボーナス役を内部当籤役として持ち越しているRB内部中では、単独で当籤することになる(「F_チャンス(No.15)」~「F_打順1枚F(No.23)」)。ここで、一般状態とRB内部中とで比較すると分類2の役の当籤確率は異なるものの、一般状態とRB内部中との何れかの当籤確率が0である。一般状態とRB内部中との何れかの当籤確率が0である場合には、当籤確率が遊技状態(一般状態、RB内部中)において変わらないため、一般状態においてボーナス役と重複してのみ当籤する分類2の役は、非有利区間ににおいて内部当籤役として決定されると有利区間に移行する。

20

【0650】

分類3の役は、「F_共通1枚(No.14)」「F_RB+F_共通1枚(No.36)」が該当する。このような分類2の役は、RB内部中では抽籤係数が合算されることになるが、RB内部中の合算した抽籤係数と一般状態中のそれぞれの役(「F_共通1枚(No.14)」「F_RB+F_共通1枚(No.36)」)の抽籤係数とが比較対象になる。例えば、RB内部中の抽籤係数は10417であるのに対して、一般状態における「F_共通1枚(No.14)」の抽籤係数は5720であり、また、一般状態における「F_RB+F_共通1枚(No.36)」の抽籤係数は4697であり、遊技状態(一般状態、RB内部中)に応じて当籤確率が変わる。そのため、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する分類3の役は、非有利区間ににおいて内部当籤役として決定された場合であっても有利区間に移行しない。

30

【0651】

後述するように、第2の遊技機では、シミュレーション試験対策として、ボーナス役の当籤確率を高める必要がある。一方で、有利区間移行については、一般状態においてボーナス役と重複して当籤するとともにボーナス役と重複せずに単独でも当籤する分類3の役は、有利区間に移行できないという制約がある。そこで、第2の遊技機では、分類2の役の当籤確率を高くすることで、高いボーナス当籤確率と、高い有利区間移行率との双方を両立させることを可能としている。

40

【0652】

また、同図に示すように、第2の遊技機では、主制御回路100は、非有利区間の一般状態又はRB内部中において「F_打順1枚役」をボーナス役と重複して内部当籤役として決定した場合、非有利区間から有利区間に遊技状態を移行させる。上述したように、ボーナス役(RB)は、「F_打順1枚役」が内部当籤役として決定された遊技においてのみ入賞することがあるため、ボーナス役(RB)が入賞した場合には、有利区間となる。なお、同図では、「F_共通9枚(No.13)」は有利区間に移行する役としているため、非有利区間の一般状態及びRB内部中において内部当籤役として決定されると有利区間

50

に移行する。ただし、非有利区間の R B 状態中に「 F __ 共通 9 枚 (N o . 1 3) 」が内部当籤役として決定された場合には、有利区間に移行しないこととしてもよい。

【 0 6 5 3 】

[有利区間及び非有利区間において用いる各種データテーブル]

続いて、有利区間及び非有利区間において用いる各種のデータテーブルの構成について説明する。なお、以下に示す各種のデータテーブルは、メイン ROM 1 0 2 に記憶されており、主制御回路 1 0 0 は、これら各種のデータテーブルを参照して、各種の抽籤を行う。

【 0 6 5 4 】

[有利区間移行時 __ 通常モード抽籤テーブル]

初めに、図 4 6 (A) を参照して、有利区間移行時 __ 通常モード抽籤テーブルについて説明する。有利区間移行時 __ 通常モード抽籤テーブルは、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行する役が内部当籤役として決定され、遊技状態が非有利区間・通常遊技から通常有利に移行した場合に参照され、通常有利中の通常モードを抽籤するために用いられる。有利区間移行時 __ 通常モード抽籤テーブルは、通常有利への移行時にセットする通常モードの種別についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 1 0 0 は、非有利区間・通常遊技から通常有利に移行すると、有利区間移行時 __ 通常モード抽籤テーブルを参照して通常モードを抽籤し、抽籤の結果得られた通常モードをセットする。なお、セットした通常モードは、通常有利中に行う移行抽籤により通常有利中に変動することがある。

10

【 0 6 5 5 】

[有利区間移行時 __ A T 1 モード抽籤テーブル]

続いて、図 4 6 (B) を参照して、有利区間移行時 __ A T 1 モード抽籤テーブルについて説明する。有利区間移行時 __ A T 1 モード抽籤テーブルは、非有利区間・通常遊技において有利区間に移行する役が内部当籤役として決定され、遊技状態が非有利区間・通常遊技から通常有利に移行した場合に参照され、通常有利中の A T 1 モードを抽籤するために用いられる。ここで、 A T 1 モードとは、通常有利中の A T 抽籤の当籤期待度や通常有利から A T 1 に移行する場合の A T 1 の種別を決定するために用いられる情報である。有利区間移行時 __ A T 1 モード抽籤テーブルは、通常有利への移行契機となった役 (抽籤種別 A) ごとに通常有利への移行時にセットする A T 1 モードの種別についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 1 0 0 は、非有利区間・通常遊技から通常有利に移行すると、有利区間移行時 __ A T 1 モード抽籤テーブルを参照して A T 1 モードを抽籤し、抽籤の結果得られた A T 1 モードをセットする。なお、セットした A T 1 モードは、有利区間が終了するまで変動することなく維持される。

20

【 0 6 5 6 】

[通常有利及び C Z の遊技性]

続いて、通常有利及び C Z において用いられる各種の抽籤テーブルを説明する前に、図 4 7 を参照して、通常有利及び C Z の遊技性について説明する。図 4 7 (A) は、通常有利の遊技の流れを示す図である。通常有利では、 A T 2 を目指して遊技を行うが、同図に示すように通常有利から A T 2 へのルートは、通常有利から A T 1 を経由して A T 2 に移行するルートと、通常有利から C Z を経由して A T 2 に移行するルートとがある。そのため、通常有利では、主制御回路 1 0 0 は、内部当籤役として決定された役 (及び各種のモード) に応じて A T への移行抽籤を行うとともに、「 F __ 共通 9 枚 」が内部当籤役として決定された場合に C Z への移行抽籤を行う。そして、主制御回路 1 0 0 は、 A T への移行抽籤に当籤した場合には、通常有利から A T 1 に遊技状態を移行し (A T 2 に直接移行することもあり) 、 C Z への移行抽籤に当籤した場合には、通常有利から C Z に遊技状態を移行する。

30

【 0 6 5 7 】

続いて、図 4 7 (B) は、 C Z の遊技の流れを示す図である。 C Z では、主制御回路 1 0 0 は、内部当籤役として決定された役 (及び C Z レベル) に応じて A T への移行抽籤を行う。そして、主制御回路 1 0 0 は、 A T への移行抽籤に当籤した場合には、 C Z から A T 2 (又は A T 1 (特殊)) に遊技状態を移行する。また、 C Z は、規定回数の遊技が行わ

40

50

れるまで継続し、A Tへの移行抽籤に非当籤のままC Zにおいて規定回数の遊技が行われると、主制御回路100は、C Zを終了して通常有利に遊技状態を移行する。なお、規定回数の遊技が行われる前にA Tへの移行抽籤に当籤した場合、当籤した時点でA T2に移行することとしてもよく、また、C Zにおいて規定回数の遊技が行われるまで待ってからA T2に移行することとしてもよい。後者の場合、規定回数の遊技が行われるまで更にA Tへの移行抽籤に当籤した場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。

【0658】

続いて、図47(C)は、C Z中の演出例を示す図である。C Z中は、副制御回路200によりメイン表示装置210において3つの図柄(縦1、横3)が変動及び停止表示する演出が行われる。この3つの図柄は、C Zにおいて行うA Tへの移行抽籤の結果に応じて制御され、A Tへの移行抽籤に当籤している場合には同じ図柄が3つ揃うように制御され、A Tへの移行抽籤に当籤していない場合には同じ図柄が3つ揃わないように制御される。3つの図柄は、遊技者の開始操作に応じて変動を開始し、遊技者の停止操作に応じて停止する。具体的には、遊技者が第1停止操作を行うと左の図柄が停止し、遊技者が第2停止操作を行うと中央の図柄が停止し、遊技者が第3停止操作を行うと右の図柄が停止する。なお、第2の遊技機では、3つの図柄は、A Tへの移行抽籤の結果に応じて制御されるが、遊技者の停止操作のタイミングに応じて制御されることとしてもよい。

10

【0659】

ここで、メイン表示装置210において変動する図柄は、最大で図柄「1」「3」「5」「H」「V」「7」の6種類である。メイン表示装置210において図柄「1」「3」「5」の何れかが3つ揃った場合、A Tへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機1における実際の制御では、A Tへの移行抽籤において「奇数揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置210において図柄「1」「3」「5」の何れかが3つ揃う。A Tへの移行抽籤において「奇数揃い」に当籤した場合には(すなわち、メイン表示装置210において図柄「1」「3」「5」の何れかが3つ揃った場合には)、特化ゾーンAのストックが1つ付与され、遊技状態がC ZからA T2に移行する。

20

【0660】

また、メイン表示装置210において図柄「H」が3つ揃った場合、A Tへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機1における実際の制御では、A Tへの移行抽籤において「H揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置210において図柄「H」が3つ揃う。A Tへの移行抽籤において「H揃い」に当籤した場合には(すなわち、メイン表示装置210において図柄「H」が3つ揃った場合には)、特化ゾーンAのストックが1つ付与されるとともに、特化ゾーンBのストックが1つ付与され、遊技状態がC ZからA T2に移行する。

30

【0661】

また、メイン表示装置210において図柄「V」が3つ揃った場合、A Tへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機1における実際の制御では、A Tへの移行抽籤において「V揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置210において図柄「V」が3つ揃う。A Tへの移行抽籤において「V揃い」に当籤した場合には(すなわち、メイン表示装置210において図柄「V」が3つ揃った場合には)、特化ゾーンAのストックが3つ付与され、遊技状態がC ZからA T2に移行する。

40

【0662】

また、メイン表示装置210において図柄「7」が3つ揃った場合、A Tへの移行抽籤に当籤したことを意味する。なお、パチスロ機1における実際の制御では、A Tへの移行抽籤において「7揃い」に当籤した場合に、メイン表示装置210において図柄「7」が3つ揃う。A Tへの移行抽籤において「7揃い」に当籤した場合には(すなわち、メイン表示装置210において図柄「7」が3つ揃った場合には)、特化ゾーンAのストックが3つ付与されるとともに、遊技状態がC ZからA T1(特殊)に移行する。

【0663】

これら変動する6種類の図柄は、C Zレベルに応じて減少する。具体的には、C Zレベル

50

1では、図柄「1」「3」「5」「H」「V」「7」の6種類の図柄が変動し、CZレベル2では、図柄「1」が除かれて図柄「3」「5」「H」「V」「7」の5種類の図柄が変動する。また、CZレベル3では、更に図柄「3」が除かれて図柄「5」「H」「V」「7」の4種類の図柄が変動し、CZレベル4では、更に図柄「5」が除かれて図柄「H」「V」「7」の3種類が変動し、CZレベル5では、更に図柄「H」が除かれて図柄「V」「7」の2種類が変動し、CZレベル6では、更に図柄「V」が除かれて図柄「7」の1種類が変動する。その結果、遊技者からするとCZレベルが上がるほど、3つの図柄が揃いやすくなるように見え、実際のATへの移行抽籤もCZレベルが上がるほど当籤し易くなっている。

【0664】

10

なお、CZレベルは、有利区間が終了するまで維持される。すなわち、ATへの移行抽籤に非当籤のままCZが終了した場合であっても、CZレベルはクリアされることなく維持される。そのため、有利区間が終了する前に再びCZに移行できた場合には、CZレベルが高い状態で新たなCZが開始されることになり、CZを繰り返すほどATへの移行抽籤に当籤しやすくなる。

【0665】

[通常有利_通常モード移行抽籤テーブル]

続いて、図48(A)を参照して、通常有利_通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。通常有利_通常モード移行抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利において通常モードの移行抽籤のために参照され、内部当籤役(抽籤種別A)及び現在の通常モード(移行元の通常モード)ごとに移行抽籤の抽籤結果(移行先の通常モード)についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路100は、抽籤の結果得られた通常モードを移行先の通常モードとしてセットする。

20

【0666】

[RB作動時_通常モード移行抽籤テーブル]

続いて、図48(B)を参照して、RB作動時_通常モード移行抽籤テーブルについて説明する。RB作動時_通常モード移行抽籤テーブルは、RBの作動時に参照され、現在の通常モード(移行元の通常モード)ごとに移行抽籤の抽籤結果(移行先の通常モード)についての抽籤値の情報を規定する。ボーナス役(RB)が入賞してボーナス(RB)が作動すると、主制御回路100は、RB作動時_通常モード移行抽籤テーブルを参照して通常モードの移行抽籤を行い、抽籤の結果得られた通常モードを移行先の通常モードとしてセットする。同図を参照すると、RB作動時の通常モードの移行抽籤では、現在よりも遊技者にとって不利な通常モードに移行することがない。第2の遊技機では、ボーナス状態(RB状態)を不利な状態とする一方で、ボーナス役が入賞し難いように設計されているが、ボーナス役が入賞しボーナスが作動した場合、通常モードを昇格可能にすることで、ボーナス役が入賞した場合であっても増加区間への移行期待度が高くなるという特典を付与することができる。なお、第2の遊技機では、RBの作動時に限り、現在よりも不利な通常モードに移行することのない移行抽籤を行うこととしているが、RB作動中(RB状態中)の毎遊技(又は一部の遊技)において現在よりも不利な通常モードに移行することのない移行抽籤を行うこととしてもよい。すなわち、主制御回路100は、RB状態中に通常モードを昇格するという増加区間にに関する特典を付与可能としてもよい。

30

【0667】

また、第2の遊技機では、有利区間ににおいて「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知することでボーナス役の入賞を回避させることとしているが、このような報知は非有利区間ににおいては行うことができない。第2の遊技機では、基本的にはRB内部中を維持したまま遊技が行われることになるが、非有利区間では遊技者はボーナス役の入賞を確実には回避することができないため、RBの作動時やRB作動中をイレギュラーな状態とせずに、通常モードの移行抽籤などを行うこととしている。もっとも、有利区間では、ボーナス役の入賞を回避するための報知が発生するため、有利区間ににおいてボーナス役が入賞した場合にまで、特典を付与する必要は

40

50

ない。そこで、主制御回路 100 は、非有利区間において RB が作動した場合には、増加区間にに関する特典を付与する一方で、有利区間において RB が作動した場合（すなわち、遊技者が報知とは異なる停止操作を行った結果として RB が入賞した場合）には、イレギュラーな状態であるとして増加区間にに関する特典を付与しないこととしてもよい。報知に反した停止操作を意図的に行うことで増加区間にに関する特典が得られてしまうと、設計者が想定していない攻略要素となってしまう可能性があるためである。

【 0 6 6 8 】

[RB 作動時、RB 作動中及び RB 終了時の演出について]

また、第 2 の遊技機では、RB 状態に移行させずに RB 内部中を維持したまま遊技が行われるが、RB 状態（RB 作動時、RB 作動中及び RB 終了時）に関する演出制御は任意である。RB 状態に関する演出制御の設計思想としては、例えば、RB 状態であることを遊技者に意識させない設計思想 1と、RB 状態であることを遊技者に意識させる設計思想 2と、RB 状態であることを遊技者には意識させずに、遊技店の店員に対しては報せる設計思想 3 とが考えられる。なお、RB 状態に関する演出制御は、主制御回路 100 が行うこととしてもよく、また、副制御回路 200 が行うこととしてもよく、また、主制御回路 100 及び副制御回路 200 の双方において行うこととしてもよいが、以下では、副制御回路 200 が行うものとして説明する。

10

【 0 6 6 9 】

RB 状態であることを遊技者に意識させない設計思想 1の場合、副制御回路 200 は、RB 状態においても RB 内部中と同様の演出を行う。例えば、副制御回路 200 は、RB の作動時に何らの演出も行わない（ファンファーレなどの効果音を出力せず、また、メイン表示装置 210 や装飾ランプでの演出を行わない）。また、副制御回路 200 は、RB 状態中もメイン表示装置 210 の表示画面を通常（RB 内部中）の演出ステージのまま維持する。なお、副制御回路 200 は、RB 状態において RB 内部中と同様の演出を行うこととしてもよく、また、何らの演出も行わないこととしてもよい。例えば、副制御回路 200 は、RB 状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、RB 状態中は演出無しとしてもよい。また、副制御回路 200 は、小役などの入賞時の効果音（入賞音や払い出し音）を、RB 内部中と同様に制御することとしてもよい。また、BGM を出力している状態で RB が入賞した場合、副制御回路 200 は、BGM の出力を止めずに維持し続けることとしてもよい。また、副制御回路 200 は、RB の終了時に何らの演出も行わないこととしてもよい。このような設計思想 1 によれば、RB 作動を契機として遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができ、稼働率の低下を抑制することができる。

20

30

【 0 6 7 0 】

RB 状態であることを遊技者に意識させる設計思想 2の場合、副制御回路 200 は、RB 状態において RB 内部中とは異なる特有の演出を行う。例えば、副制御回路 200 は、RB の作動時に特有の演出を行う（ファンファーレなどの効果音の出力や、メイン表示装置 210 や装飾ランプでの演出を行う）。また、副制御回路 200 は、RB 状態中にメイン表示装置 210 において通常（RB 内部中）とは異なる演出を行うこととしてもよい。実行する演出は、RB 状態であることを明瞭に報知する演出でもよく、また、RB 状態であることを示唆する演出であってもよい。また、副制御回路 200 は、RB 状態において通常（RB 内部中）においても実行され得る演出と同じ演出を実行することとしてもよい。また、副制御回路 200 は、RB 状態において内部当籤役として決定された役に応じて所定の演出を行うこととしてもよく、また、RB 状態中は内部当籤役に応じた演出は行わないこととしてもよい。また、副制御回路 200 は、RB の終了時に特有の演出（RB 終了時のフリーズや、RB の終了画面など）を行うこととしてもよい。また、RB 状態に関連して通常モードの移行抽籤を行う場合、副制御回路 200 は、その抽籤結果を示唆又は報知する演出を、RB 状態（RB 作動時、RB 作動中及び RB 終了時）において実行することとしてもよい。また、連続演出などの実行中に RB を入賞させてしまった場合は、副制御回路 200 は、RB 状態が終了するまで「RB 作動のため復帰中。復帰後に連続演出を

40

50

再開します」という趣旨の内容を表示し、遊技者に状況を把握させることとしてもよい。この場合において、R B 状態の終了条件「残り 12 ゲームまたは残り 8 回入賞」などの内容を R B 状態中に表示し、副制御回路 200 は、遊技の進行及び入賞の発生に応じて当該表示を更新していくこととしてもよい。このような設計思想 2 によれば、遊技者に対して現在の状況を正確に把握させることができる。

【 0 6 7 1 】

R B 状態であることを遊技者には意識させずに、遊技店の店員に対しては報せる設計思想 3 の場合、副制御回路 200 は、R B 状態において R B 内部中とは異なる特有の演出を、一部の演出手段において行う。例えば、副制御回路 200 は、パチスロ機 1 の装飾ランプの一部を、R B 状態中にのみ発生する発光様式（色や消灯、点灯パターン）で制御する。
また、例えば、コンパネ部に特定の LED を設け、副制御回路 200 は、R B 状態ではこの特定の LED を点灯させることで、R B 状態中であることを遊技店の店員に対しては報せる。また、R B 状態では、外部集中端子板 55 からパチスロ機 1 の内部状態として R B 状態中であることを示す信号をデータ表示器やホールコンピュータなどに出力することとしてもよい。また、メイン表示装置 210 やサブ表示装置 220 の一部に遊技者には気づかれ難いマークを表示、例えば、表示画面の端に小さく R B 状態であることを示すマークを表示することとしてもよい。R B 状態は、遊技者に忌避される可能性があるため遊技者には報せたくないが、遊技店の店員に報せることで、閉店後または開店前の確認作業時に店員が R B 状態をクリアすることができる。そのため、設計思想 3 のように、店員に対して R B 状態であることを報せることで、店員はパチスロ機 1 の状況を容易に把握することができ、結果、店員の管理業務負担を軽減することができる。
10 20

【 0 6 7 2 】

〔通常有利_A T 抽籤テーブル〕

続いて、図 49 を参照して、通常有利_A T 抽籤テーブルについて説明する。通常有利_A T 抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利における A T への移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別 A）、通常モード及び A T 1 モードごとに A T への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、通常有利_A T 抽籤テーブルを用いた A T への移行抽籤に当籤した場合には、続いて、図 50 に示す通常有利_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルを用いて A T の種別を抽籤し、通常有利_A T 抽籤テーブルを用いた A T への移行抽籤に非当籤した場合には、遊技状態を通常有利のまま維持する。なお、同図では確定役に対しては必ず非当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤とは別個の上述した処理により増加区間に移行することになる。
30

【 0 6 7 3 】

〔通常有利_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブル〕

続いて、図 50 を参照して、通常有利_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルについて説明する。通常有利_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルは、通常有利_A T 抽籤テーブルを用いた A T への移行抽籤に当籤した場合に参照され、A T 1 モードごとに A T の種別に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、抽籤結果が「A T 1（通常）」である場合、通常有利から A T 1（通常）に遊技状態を移行し、抽籤結果が「A T 1（高確 A）」である場合、通常有利から A T 1（高確 A）に遊技状態を移行し、抽籤結果が「A T 1（高確 B）」である場合、通常有利から A T 1（高確 B）に遊技状態を移行する。また、主制御回路 100 は、抽籤結果が「A T 2 当籤 A」である場合、特化ゾーン A のストックを 1 つ付与するとともに、特化ゾーン B のストックを 1 つ付与した上で、通常有利から A T 2 に遊技状態を移行し、抽籤結果が「A T 2 当籤 B」である場合、特化ゾーン A のストックを 3 つ付与した上で、通常有利から A T 2 に遊技状態を移行する。
40

【 0 6 7 4 】

〔通常有利_C Z 抽籤テーブル〕

続いて、図 51 を参照して、通常有利_C Z 抽籤テーブルについて説明する。通常有利_C Z 抽籤テーブルは、「特殊以外」の通常有利における C Z への移行抽籤のために参照さ
50

れ、C Zへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路100は、通常有利において「F_共通9枚」が内部当籤役として決定されると、通常有利_C Z抽籤テーブルを用いたC Zへの移行抽籤を行う。そして、主制御回路100は、C Zへの移行抽籤において当籤した場合には、通常有利からC Zに遊技状態を移行し、C Zへの移行抽籤において非当籤した場合には、遊技状態を通常有利のまま維持する。

【0675】

[C Z_レベル昇格抽籤テーブル]

続いて、図52を参照して、C Z_レベル昇格抽籤テーブルについて説明する。C Z_レベル昇格抽籤テーブルは、C Z中のC Zレベルの昇格抽籤のために参照され、現在のC Zレベルごとに昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路100は、C Z中の各遊技においてC Z_レベル昇格抽籤テーブルを用いたC Zレベルの昇格抽籤を行い、抽籤結果に応じてC Zレベルを更新(昇格)する。

10

【0676】

[C Z_AT抽籤テーブル]

続いて、図53を参照して、C Z_AT抽籤テーブルについて説明する。C Z_AT抽籤テーブルは、C ZにおけるATへの移行抽籤のために参照され、内部当籤役(抽籤種別A)及び現在のC ZレベルごとにATへの移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路100は、抽籤結果に応じて遊技状態を制御する。なお、抽籤結果に応じた遊技状態の制御は、上述した通りである。また、同図では確定役に対して必ず「7揃い」となるように抽籤値の情報が規定されている。C Zでは、確定役が内部当籤役として決定された場合には、確定役の当籤に伴う上述の処理ではなく、抽籤結果「7揃い」に応じて遊技状態が制御される。

20

【0677】

C Z中に行うこれらの抽籤により、C Z中にメイン表示装置210において3つの図柄を変動及び停止表示し、同じ図柄が3つ揃うことでATへの移行抽籤に当籤したことを報せる演出を実行することができる。なお、C Zでは、C Zレベルが昇格すると、変動及び停止表示する図柄を減少させていく。このとき、第2の遊技機では、図柄が3つ揃ったときの特典の大きさが小さい図柄から順(1、3、5、H、Vの順)に変動及び停止表示する図柄を減少させることとしているが、減少させる図柄の順序は任意である。例えば、図柄が3つ揃ったときの特典の大きさが大きい図柄から順(7、V、H、5、3の順)に変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよく、また、予め定められた所定の順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。

30

【0678】

また、この予め定める順序は、1つの順序に限るものではなく、予め定められた順序として複数の順序を有するものであってもよい。そして、主制御回路100は、予め定められた複数の順序の中から抽籤により決定した順序に応じて、変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。なお、複数の順序の中から実際に用いる順序を決定するタイミングは任意であり、例えば、主制御回路100は、非有利区間から有利区間への移行時に決定することとしてもよく、また、有利区間に移行した後の1回目のC Z移行時に決定することとしてもよい。

40

【0679】

また、変動及び停止表示する図柄を減少させる順序は、予め定められた順序に限られるものではなく、ランダムな順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることとしてもよい。一例として、主制御回路100は、C Zレベルを昇格した場合に残っている図柄の中から減少させる図柄を抽籤により決定することで、ランダムな順序で変動及び停止表示する図柄を減少させることができる。

【0680】

なお、予め定められた複数の順序を有する場合や、ランダムな順序で図柄を減少させる場合、残っている全図柄パターンに応じたC Z_AT抽籤テーブルを設けることで、C Zレベルに応じたAT抽籤を行うことができる。

50

【0681】

また、残っている図柄の種類を、C Z中に限らず任意のタイミングで遊技者が確認可能に制御することとしてもよい。一例として、副制御回路200は、演出区間中は常時、残っている図柄の種類をサブ表示装置220に表示することとしてもよく、また、遊技者による所定の操作（例えば、メニュー画面からのC Z情報の呼び出し）が行われると、副制御回路200は、残っている図柄の種類をサブ表示装置220に表示することとしてもよい。

【0682】

[AT1の遊技性]

続いて、AT1において用いられる各種の抽籤テーブルを説明する前に、図54を参照して、AT1の遊技性について説明する。なお、AT2の遊技性及びAT2において用いられる各種の抽籤テーブルについては説明を省略する。10

【0683】

図54(A)は、AT1の遊技の流れを示す図である。AT1では、主制御回路100は、内部当籤役として決定された役に応じてAT2への移行抽籤を行う。そして、主制御回路100は、AT2への移行抽籤に当籤した場合には、AT1からAT2に遊技状態を移行する。また、AT1は、規定回数の遊技が行われるまで継続し、AT2への移行抽籤に非当籤のままAT1において規定回数の遊技が行われると、主制御回路100は、通常モード「特殊モード」への移行抽籤を行う。そして、主制御回路100は、「特殊モード」への移行抽籤に当籤すると、AT1を終了しても有利区間のまま維持して、「特殊」の通常モードに遊技状態を移行し、「特殊モード」への移行抽籤に非当籤すると、AT1の終了に伴い有利区間を終了して、非有利区間・通常遊技に遊技状態を移行する。なお、規定回数の遊技が行われる前にAT2への移行抽籤に当籤した場合、当籤した時点でAT2に移行することとしてもよく、また、AT1において規定回数の遊技が行われるまで待ってからAT2に移行することとしてもよい。後者の場合、規定回数の遊技が行われるまで更にAT2への移行抽籤に当籤した場合には、更なる特典を付与することとしてもよい。20

【0684】

続いて、図54(B)は、AT1(通常)の遊技性を示す図である。AT1(通常)では、主制御回路100は、AT2への移行抽籤に加えて、内部当籤役として決定された役に応じてランクの昇格抽籤を行う。なお、AT1(通常)では、AT2への移行抽籤では基本的に非当籤となるものの、ランクの昇格抽籤の結果、ランクをランク2以上に昇格できた場合に、AT2への移行が確定する。ランクによるAT2への移行は、AT1(通常)の最終遊技において判定され、ランク1である場合にはAT2に移行せず、ランク2である場合にはAT2に移行し、ランク3である場合にはAT2に移行するとともに特化ゾーンBのストックが1つ付与される。30

【0685】

続いて、図54(C)は、AT1(高確A)及びAT1(高確B)の遊技性を示す図である。AT1(高確A)及びAT1(高確B)では、主制御回路100がAT2への移行抽籤を行うとともに、副制御回路200は、この移行抽籤の結果に応じて所定の演出を行うようにメイン表示装置210を制御する。具体的には、抽籤種別B「リプレイ2」に応じた役（「F_通常RP2」～「F_通常RP4」）が内部当籤役として決定された遊技においてAT2への移行抽籤に当籤した場合、AT1(高確A)では同図(a)に示すように、副制御回路200はメイン表示装置210を制御して、所定の押し順（右左中又は右中左）で図柄「セブン」を狙うことを促す演出を行う。図41に示すように、「F_通常RP2」～「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された遊技において右左中又は右中左の押し順で停止操作が行われると、「セブン揃い」の図柄の組合せを表示可能であるため、遊技者は、「セブン揃い」の図柄の組合せからAT2への当籤を把握することができる。同様に、抽籤種別B「リプレイ2」に応じた役が内部当籤役として決定された遊技においてAT2への移行抽籤に当籤した場合、AT1(高確B)では図54(C)(b)に示すように、副制御回路200はメイン表示装置210を制御して、所定の押し順（中左右又は中右左）で図柄「白BAR」を狙うことを促す演出を行う。図41に示すように40

、「F_通常RP2」～「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された遊技において中左右又は中右左の押し順で停止操作が行われると、「白BAR揃い」の図柄の組合せを表示可能であるため、遊技者は、「白BAR揃い」の図柄の組合せからAT2への当籤を把握することができる。

【0686】

また、「F_共通1枚」が内部当籤役として決定された遊技では、AT2への移行抽籤に必ず非当籤となるものの、主制御回路100は、逆転抽籤を行う。この逆転抽籤において当籤した場合には、AT2への移行抽籤に当籤したことになる。なお、逆転抽籤には、当籤及び非当籤の他に、1段階煽り及び2段階煽りという抽籤結果を有する。1段階煽り及び2段階煽りは、AT2には当籤していないことを意味するものの、所定のリール演出が行われる。なお、リール演出は、主制御回路100により行われることとしてもよく、また、副制御回路200により行われることとしてもよいが、以下では、主制御回路100によりリール演出が行われるものとして説明する。

10

【0687】

AT1（高確A）において「F_共通1枚」が内部当籤役として決定された場合、副制御回路200は、所定の押し順（右左中又は右中左）で図柄「セブン」を狙うことを促す演出を行う。同様に、AT1（高確B）において「F_共通1枚」が内部当籤役として決定された場合、副制御回路200は、所定の押し順（中左右又は中右左）で図柄「白BAR」を狙うことを促す演出を行う。図41に示すように、「F_通常RP2」～「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された遊技において右左中又は右中左の押し順で停止操作が行われると、「フェイク1枚B」の図柄の組合せを表示され、中左右又は中右左の押し順で停止操作が行われると、「フェイク1枚A」の図柄の組合せを表示される。なお、「フェイク1枚A」の図柄の組合せは図柄「白BAR」が3つ揃わない図柄の組合せであり、「フェイク1枚B」の図柄の組合せは図柄「セブン」が3つ揃わない図柄の組合せである。

20

【0688】

主制御回路100は、AT1（高確A）及びAT1（高確B）において「F_共通1枚」が内部当籤役として決定された場合、逆転抽籤を行う。この逆転抽籤において当籤した場合、主制御回路100は、逆転のリール演出を行う。具体的には、図54（C）（c）に示すように、主制御回路100は、AT1（高確A）では図柄「セブン」が3つ揃うようにリール演出を行い、AT1（高確B）では図柄「白BAR」が3つ揃うようにリール演出を行う。その結果、遊技者は、リール演出の結果として表示された図柄の組合せからAT2への当籤を把握することができる。一方で、逆転抽籤において非当籤である場合、主制御回路100は、何らのリール演出も行わず、逆転抽籤において1段階煽りである場合、主制御回路100は、逆転のリール演出が行われることの期待感を持たせる1段階目の煽り演出を行い、逆転抽籤において2段階煽りである場合、主制御回路100は、逆転のリール演出が行われることの期待感を持たせる2段階目の煽り演出を行う。

30

【0689】

[AT1（通常）_ランクアップ抽籤テーブル]

続いて、図55（A）を参照して、AT1（通常）_ランクアップ抽籤テーブルについて説明する。AT1（通常）_ランクアップ抽籤テーブルは、AT1（通常）中に行うランクの昇格抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別A）及び現在のランクごとに昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路100は、この抽籤に当籤した場合には現在のランクを1つ上げ、非当籤した場合には現在のランクのまま維持する。

40

【0690】

[AT1共通_AT2抽籤テーブル]

続いて、図55（B）を参照して、AT1共通_AT2抽籤テーブルについて説明する。AT1共通_AT2抽籤テーブルは、AT1中に行うAT2への移行抽籤のために参照され、内部当籤役（抽籤種別B）及びAT1の種別ごとにAT2への移行抽籤の抽籤結果に

50

についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、A T 1 共通_A T 2 抽籤テーブルを用いた A T 2 への移行抽籤に当籤した場合には、遊技状態を A T 2 に移行し、A T 2 抽籤テーブルを用いた A T 2 への移行抽籤に非当籤した場合には、遊技状態を A T 1 のまま維持する。なお、同図では確定役に対しては必ず当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤に当籤するとともに、内部当籤役として決定された役が「F_セブン」又は「F_白 B A R」である場合には、A T 2 更に特化ゾーン A のストックが 1 つ付与され、また、内部当籤役として決定された役が「F_黒 B A R 1」又は「F_黒 B A R 2」である場合には、A T 1 (特殊) に移行するとともに、特化ゾーン A のストックが 3 つ付与される。

【0691】

10

[A T 1 (高確 A , B) _ 逆転抽籤テーブル]

続いて、図 55 (C) を参照して、A T 1 (高確 A , B) _ 逆転抽籤テーブルについて説明する。A T 1 (高確 A , B) _ 逆転抽籤テーブルは、A T 1 (高確 A) 及び A T 1 (高確 B) における上述の逆転抽籤のために参照され、逆転抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、A T 1 (高確 A) 及び A T 1 (高確 B) において「F_共通 1 枚」が内部当籤役として決定されると、A T 1 (高確 A , B) _ 逆転抽籤テーブルを用いた逆転抽籤を行う。そして、主制御回路 100 は、逆転抽籤において当籤した場合には、上述のリール演出を行うとともに、A T 1 から A T 2 に遊技状態を移行し、逆転抽籤に非当籤した場合には、何らのリール演出を行うことなく、遊技状態を A T 1 のまま維持し、逆転抽籤において 1 段階煽り又は 2 段階煽りに当籤した場合には、上述の 1 段階目の煽り演出又は 1 段階目の煽り演出のリール演出を行うとともに、遊技状態を A T 1 のまま維持する。

20

【0692】

[A T 1 失敗時_特殊モード移行抽籤テーブル]

続いて、図 56 (A) を参照して、A T 1 失敗時_特殊モード移行抽籤テーブルについて説明する。A T 1 失敗時_特殊モード移行抽籤テーブルは、A T 2 に移行せずに A T 1 が終了した場合に参照され、有利区間が開始してから現在までに経過した遊技回数及び A T 1 モードごとに「特殊モード」への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、「特殊モード」への移行抽籤に当籤すると、A T 1 を終了しても有利区間のまま維持して、「特殊」の通常モードに遊技状態を移行し、「特殊モード」への移行抽籤に非当籤すると、A T 1 の終了に伴い有利区間を終了して、非有利区間・通常遊技に遊技状態を移行する。

30

【0693】

[特殊モード中_A T · C Z 抽籤テーブル]

続いて、図 56 (B) を参照して、特殊モード中_A T · C Z 抽籤テーブルについて説明する。特殊モード中_A T · C Z 抽籤テーブルは、「特殊」の通常有利における A T 又は C Z への移行抽籤のために参照され、内部当籤役 (抽籤種別 A) ごとに A T への移行抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、抽籤結果が「C Z 当籤」である場合には「特殊」の通常有利から C Z に遊技状態を移行し、抽籤結果が「A T 当籤」である場合には、続いて、図 56 (B) に示す特殊モード中_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルを用いて A T の種別を抽籤し、抽籤結果が「非当籤」である場合には「特殊」の通常有利のまま維持する。なお、「特殊」の通常有利から移行した C Z が増加区間に移行することなく終了した場合、遊技状態は「特殊」の通常有利に戻る。また、同図では確定役に対しては必ず非当籤となるように抽籤値の情報が規定されているが、確定役が内部当籤役として決定された場合には、本移行抽籤とは別個の上述した処理により増加区間に移行することになる。

40

【0694】

[特殊モード中_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブル]

続いて、図 56 (C) を参照して、特殊モード中_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルについて説明する。特殊モード中_A T 当籤時 A T 種別抽籤テーブルは、特殊モード中_A T

50

・ C Z 抽籤テーブルを用いた抽籤において「 A T 当籤」の抽籤結果が得られた場合に参照され、 A T の種別に関する抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、 抽籤結果が「 A T 2 当籤 A 」である場合、特化ゾーン A のストックを 1 つ付与するとともに、特化ゾーン B のストックを 1 つ付与した上で、「 特殊 」の通常有利から A T 2 に遊技状態を移行し、 抽籤結果が「 A T 2 当籤 B 」である場合、特化ゾーン A のストックを 3 つ付与した上で、「 特殊 」の通常有利から A T 2 に遊技状態を移行する。

【 0 6 9 5 】

[有利区間_打順 1 枚チャンス目変換抽籤テーブル]

続いて、図 5 7 を参照して、有利区間_打順 1 枚チャンス目変換抽籤テーブルについて説明する。有利区間_打順 1 枚チャンス目変換抽籤テーブルは、有利区間に中に「 F_打順 1 枚役 A 」～「 F_打順 1 枚役 F 」の何れかが内部当籤役として決定された場合に参照され、変換抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 100 は、 抽籤結果が「 非当籤 」である場合、当該遊技の各種抽籤を抽籤種別 A 「 打順 1 枚 」又は抽籤種別 B 「 その他 」に基づいて行う。また、主制御回路 100 は、 抽籤結果が「 当籤 」である場合、当該遊技の各種抽籤を抽籤種別 A 「 チャンス目 」又は抽籤種別 B 「 チャンス目 」に基づいて行う（すなわち、打順 1 枚をチャンス目に変換して各種抽籤を行う）。

10

【 0 6 9 6 】

このように打順 1 枚をチャンス目に変換することで、各種の抽籤が遊技者にとって有利になる。すなわち、主制御回路 100 は、有利区間ににおいてボーナス役（「 F_R_B 」）と「 F_打順 1 枚役 A 」～「 F_打順 1 枚役 F 」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技のうちの一部の遊技では、有利区間ににおいてボーナス役（「 F_R_B 」）と「 F_打順 1 枚役 A 」～「 F_打順 1 枚役 F 」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技のうちの当該一部の遊技以外の他の遊技よりも、各種の抽籤（増加区間にに関する特典付与の期待度）が遊技者にとって有利となるように制御する。なお、この変換抽籤に当籤した場合には、所定の演出を行うことで変換抽籤に当籤したことを遊技者に対して報せることとしてもよい。

20

【 0 6 9 7 】

[第 2 の遊技機における出玉設計]

以上、第 2 の遊技機の構成について説明したが、このような第 2 の遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。パチスロ機のような遊技機では、射幸性が高くなりすぎないように、市場に提供する前に所定の型式に適合しているかの試験（型式試験）を受ける必要がある。型式試験は、所定の期間における出玉率が所定の範囲に収まるか否かを試験するものであり、パチスロ機を実際に動作させて試験を行う試射試験（遊技機規則第 6 条別表第五（1）口（ホ））と、パチスロ機を実際に動作させることなくシミュレーション上でのみ試験を行うシミュレーション試験（遊技機規則第 6 条別表第五（1）口（ヘ））とがあり、基本的には、試射試験により出玉率の下限に適合するか試験し、シミュレーション試験により出玉率の上限に適合するか試験する。なお、シミュレーション試験は、パチスロ機を動作させることなく仮想的に行われるため、実際のリール制御などは関係なく試験が行われる一方で、試射試験では、パチスロ機を実際に動作させるため、実際のリール制御などと反する結果になることはない。

30

【 0 6 9 8 】

(シミュレーション試験)

シミュレーション試験は、遊技機規則において「 内部抽せんを行い、条件装置が作動した場合には当該条件装置に係る図柄の組合せが表示され、当該図柄の組合せにより獲得することができる遊技メダル等の最大数が獲得されること 」と定義される試験である（遊技機規則第 6 条別表第五（1）口（ヘ））。シミュレーション試験は、遊技機メーカーから申請された遊技機について、コンピュータ上で内部当籤役の抽籤をシミュレートしたプログラムを用いて各遊技の投入枚数と払出枚数とを算出するものであり、実際のリール制御は無視して行われる。

40

【 0 6 9 9 】

50

シミュレーション試験では、内部当籤役の取りこぼし（非入賞）は発生せずに、1の役が内部当籤役として決定された場合、その内部当籤役は必ず入賞するものとして試験が行われる。また、複数の役が重複して内部当籤役として決定された場合には、原則として当該遊技の利益が最も大きくなるように内部当籤役が入賞すると仮定して試験が行われる。例えば、15枚役と1枚役が重複して当籤した場合は、当該遊技では15枚役が入賞し15枚の払い出しがあるものとして扱われ、また、高RTに移行する高RT移行リプレイと低RTに移行する低RT移行リプレイとが重複当籤した場合は、高RT移行リプレイが入賞するものとして扱われる。このようにシミュレーション試験では、当該遊技の利益が最も大きくなるように試験が行われるため、シミュレーション試験は、出玉率の上限を判定するために用いられ易い。

10

【0700】

(試射試験：ランダム打ち試験)

シミュレーション試験とは別に、パチスロ機を実際に動作させて試験を行う試射試験があり、このような試射試験としてランダム打ち試験といった試験が行われている。ランダム打ち試験とは、内部当籤役に関係なくストップボタン8L, 8C, 8Rをランダムなタイミングで押下することによって行う試験であり、内部当籤役の取りこぼし（非入賞）が発生する。ランダム打ち試験では、AT状態でのナビ発生時もナビを無視してランダムな押下で試験が進行するため、出玉率が低下しやすく、ランダム打ち試験の場合は、出玉率の下限を判定するために用いられ易い。

20

【0701】

(AT機とシミュレーション試験との関係)

ところで、ナビをするか否かに応じてメダルの増減を制御するAT機では、AT期間をメダルが増加する増加区間とする以上、当該遊技の利益が最も大きくなるように試験するシミュレーション試験では常にメダルが増加することになってしまう。そこで、AT機では、メダルが減少する不利なボーナス状態を設け、シミュレーション試験では、この不利なボーナス状態に移行させることで、全体の出玉率を下げる一方で、遊技者が遊技店において行う実際の遊技では、不利なボーナス状態に移行させずにボーナス持越状態（フラグ間）のまま遊技させることで、ナビの有無の制御により出玉率を調整することとしている。

【0702】

ここで、図58(A)は、ボーナス役を持ち越していない一般状態とボーナス役を持ち越しているボーナス持越状態（フラグ間）との抽籤係数（0～65535）の関係を示す図である。同図(a)に示すパターン1のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定可能な場合、フラグ間では、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまい、ボーナス役が単独で当籤する状況が生じてしまう。このようなパターン1の場合、シミュレーション試験では、不利なボーナス状態に移行するため全体の出玉率を下げることができる。一方で、ボーナス役が単独で当籤してしまうと、遊技者が遊技店において行う実際の遊技では、フラグ間中も（すなわち、常時）不利なボーナス役の入賞を回避するように停止操作を行わなければならず、操作性が落ち煩わしい。

30

【0703】

そこで、同図(b)に示すパターン2のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定するとともに、フラグ間ではリプレイ役の当籤確率を上げて、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役で埋めてしまう方法がある（いわゆる、フラグ間RT）。このようなパターン2の場合、シミュレーション試験では、一般状態において不利なボーナス状態に移行するため（すなわち、フラグ間に移行することができないため）全体の出玉率を下げができる。また、遊技者が遊技店において行う実際の遊技でも、フラグ間中にボーナス役が単独で当籤することができないため、遊技者は、不利なボーナス役の入賞を回避するように停止操作を行う必要がない。

40

【0704】

しかしながら、このような方法では、フラグ間中のリプレイ役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまう。また、いずれの型式試験においても出玉率

50

の算出において、リプレイ役が入賞（作動）した遊技では 0 枚の払い出しと扱われ、次遊技では、自動投入により投入枚数が 0 枚として扱われる可能性があり、リプレイ役の当籤確率が高くなってしまうと算出される出玉率と設計者が想定する出玉率との間にズレが生じてしまう可能性がある。すなわち、リプレイ役を 0 枚投入 0 枚払出とする出玉率の算出では、リプレイ役が入賞した遊技は無かったものとして計算が行われるため、「出玉率 = 払出枚数 / 投入枚数」における払出枚数及び投入枚数の双方の値が小さくなる。その結果、リプレイ役が入賞（作動）した遊技の払出枚数を 3 枚とし、次遊技の投入枚数を 3 枚として計算する場合に比べて、出玉率が 100% から乖離してしまう。

【 0705 】

例えば、払出枚数が 90 枚であり投入枚数が 100 枚である場合に、リプレイ役が 10 回入賞していた場合について考える。リプレイ役を 3 枚投入、3 枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、 $90 / 100 = 0.9$ (90%) となる一方で、リプレイ役を 0 枚投入、0 枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、 $60 (= 90 - 30) / 70 (100 - 30) = 0.85$ (85%) となってしまい、出玉率が 100% から乖離する。

10

また、払出枚数が 110 枚であり投入枚数が 100 枚である場合に、リプレイ役が 10 回入賞していた場合について考える。リプレイ役を 3 枚投入、3 枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、 $110 / 100 = 1.1$ (110%) となる一方で、リプレイ役を 0 枚投入、0 枚払い出しとして計算した場合、出玉率は、 $80 (= 110 - 30) / 70 (100 - 30) = 1.14$ (114%) となてしまい、出玉率が 100% から乖離する。

20

【 0706 】

そのため、パターン 2 のようにボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役で埋めてしまうと、型式試験における計算上の出玉率と、パチスロ機の設計者が想定する出玉率とのズレが大きくなってしまい、設計者が想定する遊技性を実現することが困難になってしまふ。そこで、ボーナス役の当籤確率分の抽籤係数をリプレイ役ではなく、小役で埋めることが考えられる。なお、リプレイ役とは異なり小役の当籤確率は、一般状態とフラグ間とで変えることができないため、小役で埋める場合、一般状態においてボーナス役と小役とを重複させておき、実際のリール制御では、ボーナス役よりも小役を優先して引き込むように設計することになる。

【 0707 】

ボーナス役よりも小役を優先するリール制御であっても、シミュレーション試験では、実際のリール制御は関係なく試験されるため、不利なボーナス状態に移行させることができる。また、一般状態においてボーナス役と小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間においても小役が当籤する。そして、遊技店における実際の遊技では、小役とボーナス役とが重複している場合にボーナス役を入賞させ難くリール制御を行うため、遊技者は、不利なボーナス役の入賞を回避するように停止操作を行う必要がない。

30

【 0708 】

ところで、特別役物又は特別役物に係る連続作動装置を作動させる役（ボーナス役）と、メダルの払い出しに係る小役とが重複当籤した場合のシミュレーション試験における動作は不明であるが、1 つの考え方として、以下のルール 1 及び 2 に沿って試験を進めているものと考えられる。

40

ルール 1：小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない場合には、当該小役が仮に入賞したとしても、遊技者に有利な結果であるとは必ずしも言えないため、ボーナスの作動及び当該小役の入賞の両方が発生したと仮定して試験を進める（又は当該小役の入賞は発生せずに、ボーナスの作動のみが発生したと仮定して試験を進める）。

ルール 2：小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い場合には、当該小役の入賞のみで十分に利益が付与されているため、当該小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からボーナス持越状態（フラグ間）に移行すると仮定して試験を進める。

【 0709 】

同図 (c) に示すパターン 3 は、ルール 2 に対応する抽籤係数のパターン例である。パタ

50

ーン3では、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と増加小役とを重複して内部当籤役として決定する。なお、増加小役とは、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役を少なくとも含む小役である（なお、シミュレーション試験において入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役が入賞すればよいため、実際の遊技において入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役が入賞するか否かは関係ない）。パターン3では、一般状態においてボーナス役と増加小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間では、ボーナス役の当籤確率分だけ増加小役が当籤することになる。

【0710】

10
このようなパターン3の場合、一般状態においてボーナス役と増加小役とが重複して内部当籤役として決定されると、シミュレーション試験ではルール2により、増加小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からフラグ間に移行してしまう。その結果、シミュレーション試験においても不利なボーナス状態への移行が抑制されてしまうため、全体の出玉率が下がらず、シミュレーション試験に適合し難くなってしまう。

【0711】

そこで、第2の遊技機では、同図(d)に示すパターン4のように、一般状態においてボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と減少小役とを重複して内部当籤役として決定する。なお、減少小役とは、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い小役を含まずに、入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役である。具体的には、第2の遊技機では、一般状態においてボーナス役は、入賞時の払出枚数が1枚であるNM01～NM57のみに対応する「F_共通1枚」「F_チャンス目」「F_押1枚A」「F_押1枚B」「F_打順1枚A」「F_打順1枚B」「F_打順1枚C」「F_打順1枚D」「F_打順1枚E」「F_打順1枚F」の何れかと重複して当籤する（図38参照）。なお、ボーナス役と減少小役とが重複していればよいため、一般状態においてボーナス役と重複する小役は、リール制御においてボーナス役を入賞可能な「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかのみであってよい。

【0712】

30
このようなパターン4では、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率分の抽籤係数が空いてしまうことがなく、フラグ間では、ボーナス役の当籤確率分だけ減少小役が当籤することになる。そして、一般状態においてボーナス役と減少小役とが重複して内部当籤役として決定されると、シミュレーション試験ではルール1により、ボーナスの作動及び減少小役の入賞の両方が発生（又は減少小役の入賞は発生せずに、ボーナスの作動のみが発生）する結果、シミュレーション試験では、ボーナス役に当籤した遊技において不利なボーナス状態に移行することになるため、全体の出玉率を下げることができる。

【0713】

40
続いて、図58(B)は、第2の遊技機における打ち方ごとの出玉率の概要を示す図である。第2の遊技機では、一般状態やRB内部中というボーナス非作動状態では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超える。そのため、シミュレーション試験では、一般状態(RB内部中には移行しない)の出玉率が1を超えて約1.8(180%)となる。

【0714】

また、第2の遊技機では、ボーナスが作動しているボーナス作動状態(RB状態)では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えない。そのため、シミュレーション試験であっても、RB状態中の出玉率は1よりも低く約0.8(80%)

となる。

【 0 7 1 5 】

シミュレーション試験では、このような出玉率が 1 を超える一般状態と、出玉率が 1 を超えない R B 状態との間で遊技状態を遷移させるため、遊技状態ごとの滞在割合を考慮した全体の出玉率を約 1 . 1 (110 %) まで下げることができる。ここで、図 5 8 (C) は、シミュレーション試験における出玉推移を示す図であり、同図 (a) は、比較例としての R B 状態に移行しない場合の出玉推移を示し、同図 (b) は、第 2 の遊技機における出玉推移を示す。なお、R B の当籤確率と終了条件は、型式試験に適合するような出玉率を実現するための遊技状態の滞在割合を満たすように設計される。

【 0 7 1 6 】

同図 (a) に示すように、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させた場合に、減少小役が入賞し、かつ、ボーナス役が入賞しないと仮定すると、R B 内部中のはずれ確率が 0 であるため、常に一般状態及び R B 内部中において遊技が行われ R B 状態に移行することはない。そのため、このような仮定の下では、シミュレーション試験における出玉率が約 1 . 8 (180 %) になってしまう。

【 0 7 1 7 】

一方で、同図 (b) に示すように、一般状態においてボーナス役と減少小役とを重複させた場合に、減少小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定すると（又は少なくともボーナス役が入賞すると仮定すると）、出玉率が 1 を超える一般状態と出玉率が 1 を超えない R B 状態との間で遊技状態が遷移する。そのため、このような仮定の下では、出玉推移の傾斜を抑えることができ、シミュレーション試験における全体の出玉率を低く抑えることができる。このように第 2 の遊技機では、主制御回路 1 0 0 は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1 に近くなるように内部当籤役を決定する。

【 0 7 1 8 】

図 5 8 (B) に戻り、第 2 の遊技機におけるランダム打ち試験による出玉率について説明する。第 2 の遊技機では、一般状態及び R B 内部中に「 F __ A T ベル A 1 」～「 F __ A T ベル F 2 」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、不正解の押し順（5通り）で停止操作が行われてもメダルは増加せず、正解の押し順（1通り）で停止操作が行われることでメダルが増加する。ランダム打ち試験では、無作為（ランダム）な停止操作が行われる結果、不正解の押し順になり易いため、ランダム打ち試験における一般状態及び R B 内部中の出玉率は 1 よりも低く約 0 . 5 (50 %) となる。一方で、R B 状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、ランダム打ち試験における R B 状態中の出玉率は、シミュレーション試験と同様に約 0 . 8 (80 %) となる。

【 0 7 1 9 】

ここで、第 2 の遊技機では、ボーナス役（R B ）の入賞を完全には封じ込めずに一定の条件を満たした場合にボーナス役（R B ）の入賞を可能にしている。そのため、ランダム打ち試験では、遊技状態は、一般状態及び R B 内部中だけでなく R B 状態に移行することもある。R B 状態中の出玉率は、一般状態及び R B 内部中の出玉率よりも高いため、一般状態及び R B 内部中だけでなく R B 状態に遊技状態を移行させることで、出玉率を引き上げることができ、結果、ランダム打ち試験における全体の出玉率は約 0 . 6 (60 %) になる。このように実際のリール制御においても不利なボーナス状態に移行可能にすることでき、全体の出玉率を引き上げることができ、型式試験における出玉率の下限に適合させることができる。

【 0 7 2 0 】

特に、第 2 の遊技機では、ボーナス役の入賞を、「 F __ 打順 1 枚 A 」～「 F __ 打順 1 枚 F 」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に、可能にしているが、このような不正解の押し順で停止操作が行われた場合には、ボ-

10

20

30

40

50

ナス役が入賞する割合は、ボーナス役が入賞しない割合よりも高い（56.25%）。そのため、ランダム打ち試験における全体の出玉率をRB状態中の出玉率に近づけ易くなり、出玉設計が容易になる。

【0721】

続いて、遊技店において遊技者が実際に遊技を行う場合の出玉率について説明する。非ATの状態では、一般状態及びRB内部中に「F_ATベルA1」～「F_ATベルF2」に対して正解の押し順が報知されないため、実際の遊技における一般状態及びRB内部中の出玉率は、ランダム打ち試験と概ね一緒の約0.5（50%）となる。また、RB状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、非ATの状態では、実際の遊技におけるRB状態中の出玉率は、シミュレーション試験及びランダム打ち試験と同様に約0.8（80%）となる。10

【0722】

また、ATの状態では、一般状態及びRB内部中に「F_ATベルA1」～「F_ATベルF2」に対して正解の押し順が報知されるため、実際の遊技における一般状態及びRB内部中の出玉率は、シミュレーション試験と概ね一緒の約1.8（180%）となる。また、RB状態中は停止操作の態様が出玉に影響を与えないため、ATの状態では、実際の遊技におけるRB状態中の出玉率は、シミュレーション試験及びランダム打ち試験と同様に約0.8（80%）となる。

【0723】

ここで、第2の遊技機では、有利区間において「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された場合、増加区間（AT）であるか演出区間（非AT）であるかに関係なく正解の押し順を報知する。第2の遊技機では、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限りボーナス役が入賞するため、実際の遊技では、基本的にはRB状態に移行することがない。そのため、実際の遊技では、基本的には、一般状態、RB内部中及びRB状態のうちのRB内部中にのみ滞在することになり、RB内部中において報知の有無が制御されることで出玉の増減が制御される。その結果、第2の遊技機を遊技店において遊技者が実際に遊技する場合の出玉率は、非AT状態では約0.5（50%）となり、AT状態では約1.8（180%）となる。これにより、型式試験に適合しつつもメリハリのある出玉性能を有する遊技機を提供することができる。20

【0724】

このように第2の遊技機では、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された遊技において正解の押し順を報知することで、実際の遊技においてRB状態に移行してしまうことを防止するが、遊技者にとってみれば、1枚のメダルの払い出し（すなわち、マイナス2枚という結果）を受けるために所定の押し順で停止操作を行わなければならず、煩わしさを感じてしまう可能性もある。特に、シミュレーション試験やランダム打ち試験を考慮した場合、RB状態の滞在比率を上げることで、全体の出玉率を均すことができるため、一般状態におけるボーナス役の当籤確率や、RB内部中における「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の当籤確率を調整することで、自由度の高い出玉設計が可能になるものの、シミュレーション試験やランダム打ち試験におけるRB状態の滞在比率を上げてしまうと、実際の遊技においてRB状態への移行を封じ込めるための停止操作の要求頻度が高くなってしまう。そこで、第2の遊技機では、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」が内部当籤役として決定された遊技の一部を、チャンス目として扱うことで（図57参照）遊技者が感じる煩わしさを軽減可能にしている。30

【0725】

また、第2の遊技機では、RB状態への移行を完全には封じ込めずに移行可能にしているため、実際の遊技においても出玉的に不利なRB状態に移行してしまうことがある。このような場合、主制御回路100は、RB状態への移行時に（又はRB状態中の各遊技において）、遊技者にとって不利な結果にはならない通常モードの移行抽籤を行うため（図48（B）参照）、出玉的に不利なRB状態に移行してしまったことに伴う興趣の低下を抑40

制することができる。なお、ボーナス役（R B）の入賞が可能な「F__打順1枚A」～「F__打順1枚F」は、有利区間への移行が確定する役であるため、R Bの作動時が非有利区間という状況は発生し得ない。その結果、R B状態に関連して行う通常モードの移行抽籤が無意味になってしまうことがない。

【0726】

[第2の遊技機における中押しチャンス演出]

続いて、図59を参照して、第2の遊技機における中押しチャンス演出について説明する。第2の遊技機では、確定役として「F__セブン」「F__白BAR」「F__黒BAR1」「F__黒BAR2」を有しているが、これら確定役は、内部当籤役として決定された場合にセンターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン、クロスダウンラインといった直線状のラインの何れかに図柄「セブン」「白BAR」又は「黒BAR」を3つ並んで表示可能な役である。例えば、「F__セブン」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「セブン」を一直線上に並んで表示可能な役であり、「F__白BAR」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「白BAR」を一直線上に並んで表示可能な役であり、「F__黒BAR」は、内部当籤役として決定された場合に図柄「黒BAR」が一直線上に並んで表示可能な役である。

10

【0727】

パチスロ機では、停止操作に関する報知がない場合、左のリール3Lに対する停止操作を第1停止操作として行なうことが一般的であるが、第2の遊技機では、確定役が内部当籤役として決定された場合に中のリール3Cに対する停止操作を第1停止操作として行った場合に、左のリール3Lに対する停止操作を第1停止操作として行った場合とは異なる特別な出目を表示可能にしている。

20

【0728】

なお、主制御回路100は、「F__セブン」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が左のリール3Lに対して行われると、センターライン又はクロスダウンラインに沿って図柄「セブン」が並ぶように停止制御可能であり、「F__セブン」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が中のリール3Cに対して行われると、トップラインに沿って図柄「セブン」が並ぶように停止制御可能である。また、主制御回路100は、「F__白BAR」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が左のリール3Lに対して行われると、ボトムラインに沿って図柄「白BAR」が並ぶように停止制御可能であり、「F__白BAR」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が中のリール3Cに対して行われると、センターラインに沿って図柄「白BAR」が並ぶように停止制御可能である。また、主制御回路100は、「F__黒BAR1」又は「F__黒BAR2」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が左のリール3Lに対して行われると、センターラインに沿って図柄「黒BAR」が並ぶように停止制御可能であり、「F__黒BAR1」又は「F__黒BAR2」が内部当籤役として決定された場合に第1停止操作が中のリール3Cに対して行われると、ボトムラインに沿って図柄「白BAR」が並ぶように停止制御可能である。

30

【0729】

ここで、図37に示す図柄配置テーブルを参照すると、中のリール3Cには、確定役に応じた図柄の組合せを構成する図柄が並んで配置される個所がある。具体的には、図柄位置「9」には図柄「黒BAR」が配置され、図柄位置「10」には図柄「白BAR」が配置され、図柄位置「11」には図柄「セブン」が配置されている。中押しチャンス演出では、中のリール3Cにおける図柄位置「9」～「11」の図柄（上から「セブン-白BAR-黒BAR」の塊）を狙わせる演出である。なお、中押しチャンス演出は、確定役が内部当籤役として決定されていることを示唆する演出であり、確定役又は「F__フェイク」が内部当籤役として決定された場合に実行され易い演出である。なお、「F__フェイク」が内部当籤役として決定された場合には、主制御回路100は、図柄「セブン」「白BAR」又は「黒BAR」の何れかが直線状に3つ並んで表示されないように停止制御を行う。

40

【0730】

50

中押しチャンス演出では、副制御回路 200 はメイン表示装置 210において、まず、図 59 (A) に示すように、リール 3L, 3C, 3R の全てが回転している全リール回転中に中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。

【0731】

この表示に従い遊技者が中のリール 3C に対して第 1 停止操作を行った結果、中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊を停止表示できた場合、確定役の何れかが内部当籤役として決定されていることが確定する。すなわち、主制御回路 100 は、確定役の何れかが内部当籤役として決定されている場合に中のリール 3C に対して第 1 停止操作が行われると、中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊を停止表示可能である。一方で、主制御回路 100 は、「F_フェイク」が内部当籤役として決定されている場合に中のリール 3C に対して第 1 停止操作が行われると、中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊を停止表示することができず、この場合には、中のリール 3C には上から「ベル - セブン - 白BAR」が停止表示される。

10

【0732】

そのため、中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊を停止表示できた場合には、副制御回路 200 はメイン表示装置 210において、続いて、図 59 (B) に示すように、確定役の何れかの当籤が確定していることを報せる表示を行うとともに、左のリール 3L 又は右のリール 3C に対して図柄「白BAR」を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。また、中のリール 3C に対して「セブン - 白BAR - 黒BAR」の塊が停止表示された場合、副制御回路 200 は、スピーカ 35a, 35b から確定役の当籤が確定していることを報せる所定の確定音を出力する。

20

【0733】

確定役として「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」が内部当籤役として決定されている場合、続いて、左のリール 3L に対して第 2 停止操作が行われると、左のリール 3L には上から「白BAR - リプレイ 1 - 黒BAR」という図柄が停止表示される。その結果、2つのリールを停止した時点で、図柄「白BAR」がクロスダウンドラインに沿ってテンパイし、図柄「黒BAR」がボトムラインに沿ってテンパイするというWテンパイの停止形が得られる。このような場合、副制御回路 200 はメイン表示装置 210において、図 59 (C) に示すように、「F_白BAR」「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」の何れかの当籤が確定していることを報せる表示を行うとともに、右のリール 3C に対して図柄「白BAR」を狙って停止操作を行うことを促す表示を行う。また、図柄「白BAR」と図柄「黒BAR」とのWテンパイの停止形が得られた場合、副制御回路 200 は、スピーカ 35a, 35b から「F_白BAR」「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」の何れかの当籤が確定していることを報せる所定のWテンパイ音を出力する。

30

【0734】

その後、右のリール 3R に対して第 3 停止操作が行われると、右のリール 3R の下段には図柄「黒BAR」が停止表示される。その結果、ボトムラインに沿って図柄「黒BAR」が3つ並んで表示される。このような場合、副制御回路 200 はメイン表示装置 210において、図 59 (D) に示すように、「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」の入賞に伴うAT1(特殊)が確定していることを報せる表示を行うとともに、スピーカ 35a, 35b から「F_黒BAR1」又は「F_黒BAR2」の入賞が発生したことを報せる所定の入賞音を出力する。

40

【0735】

なお、同図に示す例では、停止操作を行うべきリールの種別や狙うべき図柄位置を演出表示することとしているが、これに限られるものではなく、確定役が内部当籤役として決定されている確率が高いことを示す演出を単に行うだけでもよい。遊技者にとってみれば、確定役が内部当籤役として決定されている確率が高いことを示す演出(いわゆる、熱い演出)が行われた場合に、第 1 停止操作を中のリール 3C に対して行うか左のリール 3L に対して行うか選択することができれば足りるためである。

50

【 0 7 3 6 】

また、中押しチャンス演出は、期待度を示唆する特定出目（「セブン - 白 B A R - 黒 B A R」の塊）の停止を促す演出であり、遊技の結果に影響を与えるものではない。そのため、副制御回路 200 は、有利区間中だけでなく、非有利区間においても中押しチャンス演出を実行することとしてもよい。なお、RBが入賞するおそれのある単位遊技（RBと「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技）では、中押しチャンス演出は行わない。そのため、遊技者は、RBが誤って入賞してしまうというリスクなく、中押しチャンス演出を楽しむことができる。

【 0 7 3 7 】**[第 2 の遊技機の拡張例]**

10

以上、第 2 の遊技機について説明したが、続いて、第 2 の遊技機の拡張例について説明する。なお、以下において説明する拡張例は、他の遊技機に対しても適用可能である。

【 0 7 3 8 】

第 2 の遊技機では、有効ラインとしてリール 3 L の上段領域、リール 3 C の下段領域、及びリール 3 R の下段領域を結ぶライン（上 - 下 - 下）を有しているが、有効ラインの種類はこれに限るものではない。また、第 2 の遊技機では、有効ラインとして 1 つのラインのみを有しているが、2 本以上の複数のラインを有効ラインとして有することとしてもよい。

【 0 7 3 9 】

また、第 2 の遊技機では、ボーナスとして第一種特別役物（RB）を用いることとしているが、ボーナスの種類は第一種特別役物（RB）に限るものではなく、図 36 (B) (C) に示すように、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（BB）を用いることとしてもよく、また、第一種特別役物（RB）と第一種特別役物による役物連続作動装置（BB）との双方を用いることとしてもよい。また、第一種特別役物による役物連続作動装置（BB）を用いる場合、図 36 (B) に示すようにマニュアル JAC の仕様を採用することとしてもよく、また、図 36 (C) に示すようにオート JAC の仕様を採用することとしてもよい。

20

【 0 7 4 0 】

BB 中の RB の作動にマニュアル JAC を採用する場合、図 36 (B) に示すように、主制御回路 100 は、RB の当籤 / 作動の有無に基づいて BB 状態中の遊技状態を BB 中一般状態、BB 中 RB 内部中及び BB 中 RB 状態として区別する。具体的には、BB 中一般状態は、RB に係る役が内部当籤役として決定されておらず、かつ、RB が作動していない状態であり、BB 中 RB 内部中は、RB に係る役が内部当籤役として決定され、かつ、RB が作動していない状態であり、BB 中 RB 状態は、RB が作動している状態である。BB 中 RB 内部中は、RB に係る役が内部当籤役として持ち越されている状態である。

30

【 0 7 4 1 】

マニュアル JAC 仕様の第一種特別役物に係る役物連続作動装置（BB）を用いる場合、図 36 (B) に示すように、主制御回路 100 は、一般状態においてボーナスに係る役（BB）が内部当籤役として決定されると、一般状態から BB 内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路 100 は、BB 内部中においてボーナスに係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナスに係る役が入賞すると、BB 内部中から BB 状態の BB 中一般状態に遊技状態を移行させる。

40

【 0 7 4 2 】

また、主制御回路 100 は、BB 中一般状態において RB に係る役が内部当籤役として決定されると、BB 中一般状態から BB 中 RB 内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路 100 は、BB 中 RB 内部中において RB に係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、RB に係る役が入賞すると、BB 中 RB 内部中から BB 中 RB 状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路 100 は、BB 中 RB 状態において BB 中 RB 状態の終了条件（例えば、12 回の遊技が行われること又は 8 回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、BB 中 RB 状態を終了して、BB 中 RB 状態から BB 中一般状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路 100 は、BB 状態において BB 状態の終了

50

条件（規定枚数を超えるメダルの払い出し）を満たすと、B B 状態を終了して、B B 状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

【 0 7 4 3 】

すなわち、主制御回路 1 0 0 は、ボーナスに係る役（B B ）が入賞した場合に、B B 状態というボーナス作動状態を開始し、ボーナス作動状態において終了条件（規定枚数を超えるメダルの払い出し）を満たすと、当該ボーナス作動状態を終了して一般状態というボーナス非作動状態に制御可能である。また、主制御回路 1 0 0 は、B B 状態というボーナス作動状態のうちの B B 中一般状態又は B B 中 R B 内部中において開始条件（R B に係る役の入賞）を満たした場合に B B 中 R B 状態という特定ボーナス作動状態を開始し、特定ボーナス作動状態において終了条件（例えば、12 回の遊技が行われること又は 8 回の入賞が発生することの何れか早い方）を満たすと、当該特定ボーナス作動状態を終了して、ボーナス作動状態のうちの B B 中一般状態に制御可能である。

10

【 0 7 4 4 】

また、R B の作動にオート J A C を採用する場合、図 3 6 (C) に示すように、B B 状態中は、常に R B の作動条件が満たされているため、B B 状態中の遊技状態は、常に B B 中 R B 状態となる。

【 0 7 4 5 】

このようにボーナスとして第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B ）を用いる場合、B B 中 R B 状態では、図 3 8 の「R B 」欄に示す内部抽籤テーブルを用いることとしてよい。このようにすることで、主制御回路 1 0 0 は、B B 中 R B 状態では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が 1 を超えないように内部当籤役を決定する。

20

【 0 7 4 6 】

なお、B B 中一般状態及び B B 中 R B 内部中において参照する内部抽籤テーブルは任意である。すなわち、B B 中一般状態及び B B 中 R B 内部中において参照する内部抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が 1 を超えるように内部当籤役を決定するテーブルであってもよく、また、出玉率が 1 を超えないように内部当籤役を決定するテーブルであってもよい。一例として、B B 中一般状態及び B B 中 R B 内部中において参照する内部抽籤テーブルは、図 3 8 の「一般」欄に示す内部抽籤テーブル及び「内部中」欄に示す内部抽籤テーブルよりもリプレイ役の当籤確率を下げる「はずれ」となるテーブルとすることで、B B 中一般状態及び B B 中 R B 内部中における「はずれ」の確率を上げることができ、一般状態及び B B 内部中よりも出玉率を下げることができる。

30

【 0 7 4 7 】

このようにボーナスとして第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B ）を用いる場合であっても、ボーナス非作動状態（一般状態又は B B 内部中）においてボーナス役の入賞が実現されるのは、ボーナス役と「F __ 打順 1 枚 A 」～「F __ 打順 1 枚 F 」の何れかとが重複して内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に限る。すなわち、拡張例においても主制御回路 1 0 0 は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞し、更に B B 状態において B B 中 R B 状態への移行条件が成立する（又は当該小役は入賞せずにボーナス役が入賞し、更に B B 状態において B B 中 R B への移行条件が成立する）と仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1 に近くなるように内部当籤役を決定する。これにより、第 2 の遊技機と同様に出玉設計の自由度を高めることができる。

40

【 0 7 4 8 】

また、ボーナスとして第一種特別役物（R B ）と第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B ）との双方を用いることとしてもよい。なお、このように双方を用いる場合には、

50

何れか一方のボーナス状態中の出玉率が 1 を超え、他のボーナス状態中の出玉率が 1 を超えないようにしてもよい。例えば、第一種特別役物（R B）は、作動中に出玉率が 1 を超える一方で、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）は、作動中に出玉率が 1 を超えないようにしてもよい。

【 0 7 4 9 】

また、第 2 の遊技機では、第一種特別役物（R B）を 1 つのみ有することとしているが、第一種特別役物（R B）を 2 系統以上（例えば、R B 1、R B 2 など）有することとしてもよい。この場合において、一部の第一種特別役物（R B）は、作動中に出玉率が 1 を超える一方で、残りの第一種特別役物（R B）は、作動中に出玉率が 1 を超えないようにしてもよい。同様に、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）を 2 系統以上有することとしてもよい。

10

【 0 7 5 0 】

また、第 2 の遊技機では、3 つのリール 3 L，3 C，3 R を用いて遊技を行うこととしているが、遊技に用いるリールは、4 つ以上であってもよい。ここで、第 2 の遊技機では、特に、第 2 の遊技機では、ボーナス役の入賞を、「F_打順 1 枚 A」～「F_打順 1 枚 F」が内部当籤役として決定された遊技において不正解の押し順で停止操作が行われた場合に、可能にしているが、このような不正解の押し順で停止操作が行われた場合には、ボーナス役が入賞する割合は、ボーナス役が入賞しない割合よりも高い（56.25%）。3 つのリール 3 L，3 C，3 R を用いる場合、このような設計は、ボーナスとして第一種特別役物（R B）を用いることとしているために実現可能であり、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）を用いる場合には実現することができないものの、4 つ以上のリールを用いることで、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）に対してもこのような設計を実現することができる。

20

【 0 7 5 1 】

また、ボーナスとして、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（M B）を用いることとしてもよい。なお、M B 状態中は、2 枚の投入枚数で遊技し、毎遊技必ず 2 枚のメダルが払い出されるように設計することとしてもよい。また、M B 状態中の第二種特別役物（C B）の作動は、マニュアル C B を採用することとしてもよく、また、オート C B を採用することとしてもよい。

30

【 0 7 5 2 】

また、第 2 の遊技機は、遊技店における実際の遊技では、基本的には R B 内部中にのみ滞在することとしているため、常にボーナス役を持ち越した状態となっている。ここで、パチスロ機 1 に対する設定変更が行われた場合、持ち越しているボーナス役は消去することとしてもよく、また、持ち越した状態のまま維持することとしてもよい。

【 0 7 5 3 】

また、有利区間のリミッタとして、ゲーム数リミッタを有さないこととしてもよい。払出手数リミッタを有していれば、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制することができるため、ゲーム数リミッタを有さず、払出手数リミッタを有することで、有利区間中の演出区間と増加区間とのバランスを調整し易くなる。

40

【 0 7 5 4 】

[1 1 . 第 3 の遊技機]

続いて、図 6 0 ～ 図 6 3 を参照して、パチスロ機 1 の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第 3 の遊技機」として説明する。なお、第 3 の遊技機は、所定数のメダルがベットされることで遊技可能なパチスロ機であって、第 3 の遊技機における図柄の配列などは任意である。以下では第 2 の遊技機と同様の構成を有するものとして、第 2 の遊技機と異なる部分についてのみ説明する。

【 0 7 5 5 】

[遊技状態の遷移フロー]

初めに、図 6 0 を参照しながら、第 3 の遊技機の主制御回路 1 0 0 により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図 6 0 (A) は、第 3 の遊技機におけ

50

る遊技状態及びその遷移フローであり、図 60 (B) は、第 3 の遊技機における報知に関する遊技状態及びその遷移フローであり、図 60 (C) は、第 3 の遊技機における報知に関する遊技状態とボーナスにより管理される遊技状態との対応関係を示す図である。

【 0756 】

第 3 の遊技機では、主制御回路 100 は、ボーナスの当籤 / 作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。同図 (A) に示すように、第 3 の遊技機では、第 2 の遊技機とは異なり、ボーナス役として 2 系統の RB (RB1, RB2) を有する。主制御回路 100 は、ボーナスの当籤 / 作動の有無に基づいて、一般状態 (非フラグ間) 、RB1 内部中 (RB1 フラグ間) 、RB2 内部中 (RB2 フラグ間) 及び RB 状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナス役 (RB1, RB2) が内部当籤役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、RB1 内部中は、ボーナス役 (RB1) が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、RB2 内部中は、ボーナス役 (RB2) が内部当籤役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、RB 状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第 3 の遊技機では、ボーナス役 (RB1, RB2) が内部当籤役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籤役として持ち越す。RB1 内部中及び RB2 内部中は、ボーナス役 (RB1 又は RB2) が内部当籤役として持ち越されている状態である。

10

【 0757 】

主制御回路 100 は、一般状態においてボーナス役 (RB1) が内部当籤役として決定されると、一般状態から RB1 内部中に遊技状態を移行させ、一般状態においてボーナス役 (RB2) が内部当籤役として決定されると、一般状態から RB2 内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路 100 は、RB1 内部中においてボーナス役 (RB1) に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、RB1 内部中から RB 状態に遊技状態を移行させ、RB2 内部中においてボーナス役 (RB2) に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナス役が入賞すると、RB2 内部中から RB 状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路 100 は、RB 状態において終了条件 (例えば、12 回の遊技が行われること又は 8 回の入賞が発生することの何れか早い方) を満たすと、RB 状態を終了して、RB 状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

20

【 0758 】

なお、第 3 の遊技機においても、第 2 の遊技機と同様に、RB1 内部中又は RB2 内部中では、遊技者の停止操作の態様に応じてボーナス役が入賞してしまうことを回避することができる。ボーナス役の入賞回避のための停止操作の態様は任意であるが、特定のタイミングで停止操作を行うことであってもよく、また、第 2 の遊技機と同様に、特定の押し順 (正解の押し順) で停止操作を行う限り、ボーナス役の入賞を回避することができるものであってもよい。すなわち、第 3 の遊技機においても「F_打順 1 枚 A」～「F_打順 1 枚 F」を有し、ボーナス役と「F_打順 1 枚 A」～「F_打順 1 枚 F」の何れかとが重複して当籤した遊技に限り、ボーナス役を入賞可能とし、ボーナス役とそれ以外の役とが重複して当籤した遊技では、ボーナス役を入賞不可能としてもよい。そして、ボーナス役と「F_打順 1 枚 A」～「F_打順 1 枚 F」の何れかとが重複して当籤している遊技では、当該遊技における停止操作の態様が特定態様 (正解の押し順) である場合にはボーナス役を入賞させずに 1 枚役を入賞させ、当該遊技における停止操作の態様が特定態様とは異なる停止操作の態様 (不正解の押し順) である場合にボーナス役を入賞可能にしてもよい。

30

【 0759 】

そのため、第 3 の遊技機においても、複数の役として、メダルの払い出しに係る複数の小役を有するとともに、複数の小役として、入賞時に払い出されるメダルの枚数が投入枚数よりも多い小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が投入枚数よりも少ない小役とを有する。また、第 2 の遊技機と同様に、主制御回路 100 は、ボーナス役 (RB) を内部当籤役として持ち越していない一般状態においてボーナス役を内部当籤役として決定する場合、ボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することなく、ボーナス役と減少小

40

50

役とを重複して内部当籤役として決定することとしてもよい。

【 0 7 6 0 】

なお、第3の遊技機では、第2の遊技機と同様に、主制御回路100は、ボーナスが作動していないボーナス非作動状態（一般状態、RB1内部中又はRB2内部中）では、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1(100%)を超えるように内部当籤役を決定する。また、主制御回路100は、ボーナスが作動しているボーナス作動状態（RB状態）では、ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを内部当籤役として決定するが、内部当籤役として決定された小役のうち入賞時に払い出されるメダルの枚数が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように内部当籤役を決定する。そして、主制御回路100は、ボーナス役と入賞時の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも少ない小役のみからなる小役とが重複して内部当籤役として決定された場合に、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、当該小役が入賞し、かつ、ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように内部当籤役を決定する。

【 0 7 6 1 】

続いて、同図（B）を参照して、第3の遊技機における報知に関する遊技状態について説明する。第3の遊技機も第2の遊技機と同様に遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な報知状態（AT）を有するAT機である。すなわち、第3の遊技機も、メイン側報知手段としての指示モニタと、サブ側報知手段としてのメイン演出表示部21を有する。

【 0 7 6 2 】

同図に示すように、第3の遊技機では、報知に関する遊技状態として非AT、AT当籤状態、AT及び特化ゾーンといった遊技状態を有する。非ATは、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。また、AT当籤状態は、ATへの移行抽籤に当籤し、ATに移行することが確定している遊技状態である。すなわち、非ATは、ATに制御不可能な遊技状態であり、AT当籤状態は、ATに制御可能な遊技状態である。また、ATは、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知可能な遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、特化ゾーンは、ATの継続期間の延長期待度が高い（すなわち、ATに関する特典の付与期待度が高い）、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 7 6 3 】

続いて、同図（C）を参照して、報知に関する遊技状態と一般状態、RB1内部中、RB2内部中及びRB状態との対応関係について説明する。非ATには、RB1内部中が対応する。すなわち、第3の遊技機は、RB1内部中を通常の状態として遊技が行われる。また、AT当籤状態には、RB1内部中、RB状態、一般状態（及びRB2内部中）が対応する。すなわち、第3の遊技機では、非ATではRB1内部中のまま遊技が行われ、その後、非ATにおいてATに当籤しAT当籤状態になると、RB1を入賞させてRB状態に移行するとともに、RB状態が終了すると一般状態に移行する。また、ATには、RB1内部中が対応し、特化ゾーンには、RB2内部中が対応する。なお、同図に示すもの以外はイレギュラーな状態であり、詳細な説明は省略する。イレギュラーな状態である場合には、例えば、同図に示す対応関係になるまで報知に関する遊技状態を待機させればよい。

【 0 7 6 4 】

続いて、図61を参照して、第3の遊技機における報知に関する遊技状態の遷移フローについて説明することで、第3の遊技機の遊技性について説明する。

【 0 7 6 5 】

図61（A）を参照して、非ATのRB1内部中では、主制御回路100は、ATへの移行抽籤を行う。なお、ATへの移行抽籤の抽籤方法は任意である。非ATのRB1内部中では、主制御回路100及び/又は副制御回路200は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（RB1）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。一例として、第3の遊技機における使用の場合、「F_打順1枚A」～「F_打順

1枚F」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、内部当籤役として決定されている「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」における正解の押し順を報知する。もちろん、持ち越しているボーナス役の入賞が発生しないように促す演出はこれに限るものではなく、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、ボーナス役の入賞封じ込めの仕様に応じた演出を実行する。

【0766】

非ATにおいてATへの移行抽籤に当籤すると、主制御回路100は、非ATからAT当籤状態に遊技状態を移行する。このとき、非AT中はRB1内部中が維持されるように遊技が進められ、RB1は入賞せずに持ち越したままであるため、RB1内部中のAT当籤状態となる。RB1内部中のAT当籤状態では、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役(RB1)の入賞の発生が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。一例として、第3の遊技機における使用の場合、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」の何れかが内部当籤役として決定された場合に、内部当籤役として決定されている「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」における不正解の押し順で、RB1に応じた図柄の組合せを狙うように促す。もちろん、持ち越しているボーナス役の入賞が発生するように促す演出はこれに限るものではなく、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、ボーナス役が入賞可能な停止操作の態様に応じた演出を実行する。

10

【0767】

RB1内部中のAT当籤状態においてRB1が入賞しボーナス(RB)が作動すると、主制御回路100は、RB1内部中のAT当籤状態からRB状態のAT当籤状態に遊技状態を移行する。その後、RB状態において終了条件を満たすと、主制御回路100は、ボーナス(RB)の作動を終了して、RB状態のAT当籤状態から一般状態のAT当籤状態に遊技状態を移行する。ここで、一般状態のAT当籤状態では、ボーナス役を持ち越していないため、ボーナス役に新たに当籤可能である。第3の遊技機では、一般状態のAT当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態をAT又は特化ゾーンに制御する。

20

【0768】

具体的には、一般状態のAT当籤状態においてRB1が内部当籤役として決定され、一般状態からRB1内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路100は、一般状態のAT当籤状態からRB1内部中のATに遊技状態を移行する。RB1内部中のATでは、基本的には、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役(RB1)の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。そのため、AT中は、基本的にはRB1内部中のまま維持される。そして、RB1内部中のATにおいてATの終了条件を満たすと、主制御回路100は、RB1内部中のATからRB1内部中の非ATに遊技状態を移行する。

30

【0769】

また、一般状態のAT当籤状態においてRB2が内部当籤役として決定され、一般状態からRB2内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路100は、一般状態のAT当籤状態からRB2内部中の特化ゾーンに遊技状態を移行する。RB2内部中の特化ゾーンでは、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役(RB2)の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。そのため、特化ゾーン中は、RB2内部中のまま維持される。

40

【0770】

RB2内部中の特化ゾーンにおいて特化ゾーンの終了条件を満たすと、主制御回路100は、RB2内部中の特化ゾーンからRB2内部中のAT当籤状態に遊技状態を移行する。なお、特化ゾーンの終了条件は、例えば、所定回数の遊技が行われること、上乗せが行われた遊技の回数が所定回数に達すること、所定の終了抽籤において終了が決定されること等の任意の条件であってよい。RB2内部中のAT当籤状態では、RB1内部中のAT当籤状態と同様に、主制御回路100及び／又は副制御回路200は、内部当籤役として持

50

ち越しているボーナス役（R B 2）の入賞が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【0771】

R B 2 内部中の A T 当籤状態において R B 2 が入賞しボーナス（R B）が作動すると、主制御回路 100 は、R B 2 内部中の A T 当籤状態から R B 状態の A T 当籤状態に遊技状態を移行する。その後、R B 状態において終了条件を満たすと、主制御回路 100 は、ボーナス（R B）の作動を終了して、再び一般状態の A T 当籤状態に遊技状態を移行する。そして、主制御回路 100 は、この一般状態の A T 当籤状態において R B 1 と R B 2 との何れが内部当籤役として決定されるかに応じて、その後の遊技状態を A T 又は特化ゾーンに制御する。

10

【0772】

このように第3の遊技機では、遊技者にとって不利な非 A T は、R B 1 内部中を維持したまま制御され、非 A T において A T に当籤し A T 当籤状態となると、維持していた R B 1 内部中を終了して、何らのボーナス役も持ち越していない一般状態に制御する。そして、一般状態の A T 当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態を A T 又は特化ゾーンに制御する。

【0773】

続いて、図 61 (B) を参照して、第3の遊技機における報知に関する遊技状態の遷移フローの別例について説明する。図 61 (A) では、非 A T から A T 又は特化ゾーンに移行する場合の遊技状態の遷移例を示しているが、特化ゾーンへの移行は A T 中に行うことができる。図 61 (B) では、A T 中に特化ゾーンに移行する場合の遊技状態の遷移フローを示す。

20

【0774】

A T の R B 1 内部中では、主制御回路 100 は、特化ゾーンへの移行抽籤を行う。なお、特化ゾーンへの移行抽籤の抽籤方法は任意である。なお、A T の R B 1 内部中では、主制御回路 100 及び / 又は副制御回路 200 は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（R B 1）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【0775】

A T において特化ゾーンへの移行抽籤に当籤すると、主制御回路 100 は、A T から特化当籤状態に遊技状態を移行する。R B 1 内部中の特化当籤状態では、主制御回路 100 及び / 又は副制御回路 200 は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（R B 1）の入賞の発生が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

30

【0776】

R B 1 内部中の特化当籤状態において R B 1 が入賞しボーナス（R B）が作動すると、主制御回路 100 は、R B 1 内部中の特化当籤状態から R B 状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。その後、R B 状態において終了条件を満たすと、主制御回路 100 は、ボーナス（R B）の作動を終了して、R B 状態の特化当籤状態から一般状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。そして、第3の遊技機では、一般状態の特化当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態を A T 又は特化ゾーンに制御する。

【0777】

具体的には、一般状態の特化当籤状態において R B 1 が内部当籤役として決定され、一般状態から R B 1 内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路 100 は、一般状態の特化当籤状態から R B 1 内部中の A T に遊技状態を移行する。

40

【0778】

また、一般状態の特化当籤状態において R B 2 が内部当籤役として決定され、一般状態から R B 2 内部中に遊技状態が移行すると、主制御回路 100 は、一般状態の特化当籤状態から R B 2 内部中の特化ゾーンに遊技状態を移行する。R B 2 内部中の特化ゾーンでは、主制御回路 100 及び / 又は副制御回路 200 は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役（R B 2）の入賞が発生しないように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

そのため、特化ゾーン中は、R B 2 内部中のまま維持される。

50

【 0 7 7 9 】

R B 2 内部中の特化ゾーンにおいて特化ゾーンの終了条件を満たすと、主制御回路 1 0 0 は、R B 2 内部中の特化ゾーンから R B 2 内部中の特化当籤状態に遊技状態を移行する。R B 2 内部中の特化当籤状態では、主制御回路 1 0 0 及び / 又は副制御回路 2 0 0 は、内部当籤役として持ち越しているボーナス役 (R B 2) の入賞が発生するように停止操作を行うことを促す演出を実行する。

【 0 7 8 0 】

R B 2 内部中の特化当籤状態において R B 2 が入賞しボーナス (R B) が作動すると、主制御回路 1 0 0 は、R B 2 内部中の特化当籤状態から R B 状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。その後、R B 状態において終了条件を満たすと、主制御回路 1 0 0 は、ボーナス (R B) の作動を終了して、再び一般状態の特化当籤状態に遊技状態を移行する。そして、主制御回路 1 0 0 は、この一般状態の特化当籤状態において R B 1 と R B 2 との何れが内部当籤役として決定されるかに応じて、その後の遊技状態を A T 又は特化ゾーンに制御する。

10

【 0 7 8 1 】

このように第 3 の遊技機では、A T 中も R B 1 内部中を維持したまま制御されるものの、A T 中に特化ゾーンへの移行抽籤に当籤した場合には、維持していた R B 1 内部中を終了して、何らのボーナス役も持ち越していない一般状態に制御する。そして、一般状態の特化当籤状態において先に当籤したボーナス役の種類に応じて、その後の遊技状態を A T 又は特化ゾーンに制御する。なお、A T において特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したにも関わらず、一般状態の特化当籤状態において R B 1 が内部当籤役として決定され、特化ゾーンではなく A T に移行してしまった場合には、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したこと消去することとしてもよい。もちろん、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤した場合に特化ゾーンへの移行を規定回数以上保証するものであってもよい。すなわち、特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したにも関わらず、特化ゾーンへの移行回数が保証回数に達する前に一般状態の特化当籤状態から A T に移行してしまった場合であっても、特化ゾーンへの移行回数が保証回数に達するまでは特化ゾーンへの移行抽籤に当籤したことを維持したままとしてもよい。例えば、主制御回路 1 0 0 は、一般状態の特化当籤状態において R B 1 が内部当籤役として決定された場合に、一般状態の特化当籤状態から R B 1 内部中の特化当籤状態に遊技状態を移行することとしてもよい。なお、この点は、非 A T において A T への移行抽籤に当籤した場合も同様であり、A T に移行する前に特化ゾーンへの移行を規定回数分だけ保証するものであってもよい。

20

【 0 7 8 2 】**[第 3 の遊技機のリール制御]**

続いて、図 6 2 を参照して、第 3 の遊技機における主制御回路 1 0 0 によるリール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の概要について説明する。図 6 2 は、第 3 の遊技機における内部当籤役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ (表示役) との対応関係を示す図であり、図 6 2 (A) は、R B 1 内部中における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図であり、図 6 2 (B) は、R B 2 内部中における内部当籤役と表示役との対応関係を示す図である。同図に示すように、第 3 の遊技機では、A T に対応する R B 1 内部中と、特化ゾーンに対応する R B 2 内部中とでリール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御を異なる。なお、R B 1 内部中と R B 2 内部中とで停止制御が異なっていればよく、一般状態 (非フラグ間) における停止制御は任意である。例えば、一般状態と R B 1 内部中とでは、停止制御が同一であってもよい。

30

【 0 7 8 3 】

図 6 2 (A) に示すように、R B 1 内部中では、「F_通常 R P 1」～「F_通常 R P 4」の何れも押し順に関係なく「上段リップ」の図柄の組合せが表示される。一方で、図 6 2 (B) に示すように、R B 1 内部中では、「F_通常 R P 1」は、押し順に関係なく「上段リップ」の図柄の組合せが表示されるものの、「F_通常 R P 2」～「F_通常 R P 4」は、押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる。具体的には、「F_通常 R P 2」

40

50

は、左中右又は左右中の押し順では「上段リップ」の図柄の組合せが表示され、中左右、中右左、右左中又は右中左の押し順では「セブン揃い」の図柄の組合せが表示される。また、「F_通常RP3」は、左中右又は左右中の押し順では「上段リップ」の図柄の組合せが表示され、中左右又は中右左の押し順では「白BAR揃い」の図柄の組合せが表示され、右左中又は右中左の押し順では「セブン揃い」の図柄の組合せが表示される。また、「F_通常RP4」は、左中右又は左右中の押し順では「上段リップ」の図柄の組合せが表示され、中左右、中右左、右左中又は右中左の押し順では「白BAR揃い」の図柄の組合せが表示される。

【0784】

このように第3の遊技機では、主制御回路100は、特化ゾーンに対応するRB2内部中に一般状態やRB1内部中とは異なる特別な図柄の組合せが停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御を行う。これにより特化ゾーン中は、特別な図柄の組合せを表示させることができ、ATの継続期間の延長（上乗せ）という特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付けることができる。なお、同図に示す例では、リプレイ役についてのみRB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせているが、リプレイ役に限らず、小役に対してRB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。また、同図に示す例では、複数の役のうちの一部の役についてのみRB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしているが、これに限るものではなく、複数の役のうちの全ての役についてRB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。

10

【0785】

また、同図に示す例では、停止操作の態様が特定の態様である場合（左中右又は左右中以外の押し順）に限り、RB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせ、停止操作の態様が特定の態様ではない場合（左中右又は左右中の押し順）には、RB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを共通としているが、これに限られるものではない。すなわち、主制御回路100は、停止操作の態様に関係なく、RB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることとしてもよい。

30

【0786】

なお、停止操作の態様が特定の態様である場合に限り、RB1内部中に表示される図柄の組合せとRB2内部中に表示される図柄の組合せとを異ならせることで、特化ゾーン中にのみ特別な図柄の組合せ（セブン揃いや白BAR揃い）を表示可能にし、特化ゾーンが終了してからRB2が入賞するまでの待機中（RB2内部中のAT当籤状態）には通常の図柄の組合せ（上段リップ）を表示させることができ、ATに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとの関連付けをより明確にすることができる。すなわち、主制御回路100及び/又は副制御回路200は、RB2内部中の特化ゾーンにおいて「F_通常RP2」～「F_通常RP4」の何れかが内部当籤役として決定されると、特別な図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、「F_通常RP2」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「セブン」を狙うように促す演出）を行い、特化ゾーン終了後のRB2内部中のAT当籤状態において「F_通常RP2」～「F_通常RP4」の何れかが内部当籤役として決定されると、通常の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出（例えば、左中右又は左右中の押し順で停止操作を行うことを促す演出）を行う。

40

【0787】

[特化ゾーン_上乗せ抽籤テーブル]

続いて、図63を参照して、特化ゾーン_上乗せ抽籤テーブルについて説明する。特化ゾーン_上乗せ抽籤テーブルは、特化ゾーン中に行うATの継続期間の上乗せ抽籤のために用いられ、内部当籤役として決定された役ごとに上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値

50

の情報を規定する。

【0788】

ここで、第3の遊技機では、A Tに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付ける。一例として、上乗せ抽籤の結果が「50ゲーム上乗せ」である場合、「セブン揃い」の図柄の組合せを表示させ、上乗せ抽籤の結果が「100ゲーム上乗せ」である場合、「白B A R揃い」の図柄の組合せを表示させる。図62(B)に示すように、「セブン揃い」の図柄の組合せは、「F_通常RP2」又は「F_通常RP3」が内部当籤役として決定された場合に表示可能であり、図63に示すように、これら「F_通常RP2」又は「F_通常RP3」に対しては上乗せ抽籤の結果として「50ゲーム上乗せ」が設定されている。また、図62(B)に示すように、「白B A R揃い」の図柄の組合せは、「F_通常RP3」又は「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された場合に表示可能であり、図63に示すように、これら「F_通常RP2」又は「F_通常RP3」に対しては上乗せ抽籤の結果として「100ゲーム上乗せ」が設定されている。10

【0789】

主制御回路100及び/又は副制御回路200は、「F_通常RP2」又は「F_通常RP3」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「50ゲーム上乗せ」が決定された場合には、「セブン揃い」の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出(例えば、「F_通常RP2」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「セブン」を狙うように促す演出)を行う。また、主制御回路100及び/又は副制御回路200は、「F_通常RP3」又は「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「100ゲーム上乗せ」が決定された場合には、「白B A R揃い」の図柄の組合せが表示されるように停止操作を行うことを促す演出(例えば、「F_通常RP4」の場合、左中右又は左右中以外の押し順で図柄「白B A R」を狙うように促す演出)を行う。20

【0790】

なお、同図に示す例では、「F_通常RP2」～「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された場合、上乗せ抽籤の結果が「非当籤」になることはないが、「F_通常RP2」～「F_通常RP4」に対する上乗せ抽籤の結果として「非当籤」を含めることとしてもよい。「F_通常RP2」～「F_通常RP4」が内部当籤役として決定された遊技において上乗せ抽籤の結果として「非当籤」が決定された場合には、主制御回路100及び/又は副制御回路200は、通常の図柄の組合せ(上段リープ)が表示されるように停止操作を行うことを促す演出(例えば、左中右又は左右中の押し順で停止操作を行うことを促す演出)を行うことで、A Tに関する特典の付与と表示される図柄の組合せとを関連付けることができる。30

【0791】

また、同図に示す例では、「F_通常RP1」～「F_通常RP4」以外の役については省略しているが、「F_通常RP1」～「F_通常RP4」以外の役についての上乗せ抽籤の結果については任意である。また、特化ゾーン以外の遊技状態における上乗せ抽籤についても任意であり、A T中にも上乗せ抽籤を行うこととしてもよい。ただし、特化ゾーン中は、A Tに比べて上乗せの期待度が高い。言い換えると、主制御回路100は、RB1を内部当籤役として持ち越しているRB1内部中に対応するA T中よりも、RB2を内部当籤役として持ち越しているRB2内部中に対応する特化ゾーン中の方が、遊技者にとって有利度の高いA Tに関する特典を付与可能である。すなわち、主制御回路100は、持ち越しているボーナス役の種類を除き、内部当籤役として決定された役が同一である場合、A T中よりも特化ゾーン中の方が、遊技者にとって有利度の高いA Tに関する特典を付与可能である。具体的には、主制御回路100は、RB1内部中に「F_通常RP2」～「F_通常RP4」の何れかが内部当籤役として決定された遊技よりも、RB2内部中に「F_通常RP2」～「F_通常RP4」の何れかが内部当籤役として決定された遊技の方が、遊技者にとって有利度の高いA Tに関する特典を付与可能である。40

【0792】

10

20

30

40

50

[12 . 第 4 の遊技機]

続いて、図 64～図 66 を参照して、パチスロ機 1 の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第 4 の遊技機」として説明する。なお、以下では第 4 の遊技機は、3 B E T 専用のパチスロ機であるとして説明する。また、第 4 の遊技機における図柄の配列などは任意であり、以下では第 4 の遊技機に特有の遊技性を説明するために必要な部分についてのみ説明する。

【 0793 】

[遊技状態の遷移フロー]

初めに、図 64 (A) を参照しながら、第 4 の遊技機の主制御回路 100 により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、以下では、ボーナスとして第一種特別役物に係る役物連續作動装置 (BB) を用いることとしているが、ボーナスの種類は任意である。

10

【 0794 】

第 4 の遊技機では、主制御回路 100 は、ボーナスの当籠 / 作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。図 64 (A) に示すように、主制御回路 100 は、ボーナスの当籠 / 作動の有無に基づいて、一般状態 (非フラグ間)、BB 内部中 (BB フラグ間) 及び BB 状態を区別する。具体的には、一般状態は、ボーナスに係る役 (「F_BB」) が内部当籠役として決定されておらず、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、BB 内部中は、ボーナスに係る役が内部当籠役として決定され、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、BB 状態は、ボーナスが作動している状態である。なお、第 4 の遊技機では、ボーナスに係る役が内部当籠役として決定されると、ボーナスが作動するまで複数回の遊技にわたりボーナスに係る役を内部当籠役として持ち越す。BB 内部中は、ボーナスに係る役が内部当籠役として持ち越されている状態である。

20

【 0795 】

ここで、第 4 の遊技機において、ボーナスが作動している状態 (BB 状態) は、出玉率が 1 を超える遊技者にとって有利な遊技状態である。一方で、ボーナスが作動していない状態 (一般状態及び BB 内部中) は、遊技者が実際に遊技する場合には、出玉率が 1 を超えない遊技者にとって不利な遊技状態である。

【 0796 】

主制御回路 100 は、一般状態においてボーナスに係る役が内部当籠役として決定されると、一般状態から BB 内部中に遊技状態を移行させる。そして、主制御回路 100 は、BB 内部中においてボーナスに係る役に対応する図柄の組合せが停止表示されて、ボーナスに係る役が入賞すると、BB 内部中から BB 状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路 100 は、BB 状態において終了条件 (例えば、規定枚数のメダルが払い出されること) を満たすと、BB 状態を終了して、BB 状態から一般状態に遊技状態を移行させる。

30

【 0797 】

[内部抽籠テーブル]

続いて、図 64 (B) を参照して、内部当籠役を決定する際に参照される内部抽籠テーブルについて説明する。同図の「一般」欄は、一般状態において参照される内部抽籠テーブルであり、「内部中」欄は、BB 内部中において参照される内部抽籠テーブルであり、「BB」欄は、BB 状態において参照される内部抽籠テーブルである。

40

【 0798 】

内部抽籠テーブルには、予め定められた複数の内部当籠役の種類を示すデータ (例えば、「No.」あるいは「当籠番号」と、各遊技状態において各内部当籠役が決定される抽籠値) が規定される。なお、抽籠値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籠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手織り、例えば、「F_1 枚役」に対しては、「NM02」「NM03 - 1」～「NM03 - n (なお、n は任意の値である)」が対応付けられている。このことは、「F_1 枚役」が、「NM02」「NM03 - 1」～「NM03 - n」という個々の役が重複して当籠することを意味する。

50

【 0 7 9 9 】

なお、R P 0 1 ~ R P 0 2 は、再遊技（リプレイ）の作動に係るリプレイ役（又はリプレイ役に応じた図柄の組合せ）であり、N M 0 1、N M 0 2、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n は、メダルの払い出しに係る小役（又は小役に応じた図柄の組合せ）であり、B B は、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係るボーナス役（又はボーナス役に応じた図柄の組合せ）である。第4の遊技機におけるボーナス役は、入賞しなかった場合に次遊技以降も内部当籤役として持ち越される役である。

【 0 8 0 0 】**[図柄組合せテーブル]**

次に、図64（C）を参照して、第4の遊技機における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルには、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が規定されている。また、図柄組合せテーブルには、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータが対応付けられている。

10

【 0 8 0 1 】

主制御回路100は、図柄組合せテーブルにおいて規定する図柄の組合せが有効ライン上に表示されると、入賞を発生させて、対応する特典を付与する。例えば、R P 0 1、R P 0 2 に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、リプレイ役の入賞を発生させて、再遊技の作動という特典を付与する。また、B B に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、ボーナス役の入賞を発生させて、ボーナスの作動という特典を付与する。また、N M 0 1、N M 0 2、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合には、小役の入賞を発生させて、メダルの払い出しという特典を付与する。

20

【 0 8 0 2 】

ここで、第4の遊技機では、複数種類の小役を有するとともに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数（3枚）よりも少ない小役（N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n）と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（N M 0 1 ~ N M 0 2）とを有する。なお、N M 0 2 は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役（4枚）である。図64（B）に示すように、主制御回路100は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役（N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n）を内部当籤役として決定する場合、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n に加えて必ずN M 0 2 を重複して内部当籤役として決定する。例えば、「F_1枚役」は、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n を含むため、N M 0 2 も重複して当籤するように規定されている。一方で、「F_ベル」は、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n を含まないため、N M 0 2 を重複して当籤させる必要はない。

30

【 0 8 0 3 】

ただし、主制御回路100は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、後者よりも前者が優先して入賞するようにリール3L, 3C, 3Rを制御する。具体的には、「F_1枚役」が内部当籤役として決定された遊技では、主制御回路100は、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n が優先して入賞するようにリール制御を行う（N M 0 2 は入賞しない）。そのため、第4の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、前者（N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n）が必ず入賞し、後者（N M 0 2）が入賞することはない。

40

【 0 8 0 4 】

ここで、パチスロ機では、引込優先制御のルールとして、図柄数を優先する制御と払出枚数を優先する制御がある。前者の図柄数を優先する制御とは、停止操作が行われたタイミングから引込可能な範囲において、内部当籤役に基づき引込可能な図柄が複数存在する

50

場合に、これら複数の図柄のうち、内部当籤役として決定された複数の役のそれぞれに対応する図柄の組合せの中において、これら複数の図柄を構成図柄とする図柄の組合せの数が多い図柄を優先して引き込む制御である。具体的には、引込可能な範囲において、図柄位置1の図柄Aと図柄位置2の図柄Bが存在するものとし、内部当籤役として決定された役には、図柄Aを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が2種類、図柄Bを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が3種類あるものとする。この場合、図柄数を優先する制御では、対応する役が3種類ある図柄Bを優先して引き込む。

【0805】

一方で、後者の払出枚数を優先する制御とは、停止操作が行われたタイミングから引込可能な範囲において、内部当籤役に基づき引込可能な図柄が複数存在する場合に、これら複数の図柄のうち、内部当籤役として決定された複数の役のそれぞれに対応する図柄の組合せの中において最も払出枚数が多い図柄の組合せを構成する図柄を優先して引き込む制御である。具体的には、引込可能な範囲において、図柄位置1の図柄Aと図柄位置2の図柄Bが存在するものとし、内部当籤役として決定された役には、図柄Aを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が2種類、図柄Bを構成図柄とする図柄の組合せに対応する役が3種類あるものの、図柄Aを構成図柄とする図柄の組合せは「10枚」のメダルが払い出される図柄の組合せであり、図柄Bを構成図柄とする図柄の組合せは「1枚」のメダルが払い出される図柄の組合せであるものとする。この場合、払出枚数を優先する制御では、払出枚数が「15枚」と多い図柄Aを優先して引き込む。

10

【0806】

そのため、引込優先制御のルールとして、図柄数を優先する制御を採用することで、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役と、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役とが重複して内部当籤役として決定された遊技において、後者よりも前者が優先して入賞するようリール3L, 3C, 3Rを制御することができる。

20

【0807】

なお、第4の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役として、入賞時に払い出されるメダルの枚数が最少の枚数（1枚）であるNM03-1～NM03-nのみを有しているが、入賞時に払い出されるメダルの枚数が2枚の小役を有する場合も、当該小役は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役であるため、主制御回路100は、当該小役を内部当籤役として決定する場合、必ずNM02を重複して内部当籤役として決定する。そして、このような場合も、主制御回路100は、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役を優先して引き込む（NM02を入賞させることがない）。

30

【0808】

第4の遊技機では、このように入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役に対して、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚数だけ多い小役（NM02）を必ず重複させてることで、シミュレーション試験においてボーナス状態に移行しないようにボーナスを封じ込める。すなわち、第2の遊技機では、シミュレーション試験において不利なボーナス状態に移行させる一方で、遊技者による実際の遊技ではボーナス状態への移行を封じ込めていたが、第4の遊技機では、シミュレーション試験において有利なボーナス状態への移行を封じ込める一方で、遊技者による実際の遊技ではボーナス状態への移行を可能にする。

40

【0809】

上述したように、シミュレーション試験においてボーナス役と小役とが重複当籤した場合にはルール1及び2に沿って試験が進められるが、第2の遊技機ではルール1に着目して、シミュレーション試験において不利なボーナス状態に移行させる一方で、第4の遊技機ではルール2に着目して、シミュレーション試験における有利なボーナス状態への移行を封じ込める。すなわち、ルール2によると、小役の払出枚数が当該遊技の投入枚数よりも多い場合には、当該小役の入賞のみが発生し、ボーナスは作動せず、次遊技からボーナス

50

持越状態（フラグ間）に移行する。そのため、図64（B）に示すように、第4の遊技機では、「はずれ」の当籠確率を低くする一方で、「F_1枚役」の当籠確率を高くすることで、ボーナス役と小役とが重複して当籠する確率を高くして、シミュレーション試験において有利なボーナス状態への移行を封じ込める。

【0810】

[内部当籠役と停止操作態様と表示役等との対応関係]

続いて、図65を参照して、内部当籠役として決定された役と実際に停止表示される図柄の組合せ（表示役）との対応関係について説明する。図65（A）は、一般状態（非フラグ間）における内部当籠役と表示役との対応関係を示す図であり、図65（B）は、BB内部中（BBフラグ間）における内部当籠役と表示役との対応関係を示す図であり、図65（C）は、BB状態における内部当籠役と表示役との対応関係を示す図である。10

【0811】

なお、第4の遊技機では、リプレイ役、小役、ボーナス役の引込優先順位を、リプレイ役を最も優先的に引き込み、ボーナス役を次に優先的に引き込み、小役を次に優先的に引き込むように規定している。すなわち、主制御回路100は、ボーナス役と小役とが重複して内部当籠役として決定される場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが、小役に対応する図柄の組合せよりも優先的に表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御を行う。これにより、遊技者が実際に行う遊技では、遊技者の停止操作に応じてボーナス役を入賞させることができる。

【0812】

図65（A）に示すように、主制御回路100は、「F_通常RP」が内部当籠役として決定された遊技では、通常リプ（RP01）に対応する図柄の組合せを表示させ、「F_特殊RP」が内部当籠役として決定された遊技では、特殊リブ（RP02）に対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路100は、「F_ベル」が内部当籠役として決定された遊技では、ベル（NM01）に対応する図柄の組合せを表示させ、「F_スイカ」が内部当籠役として決定された遊技では、スイカ（NM02）に対応する図柄の組合せを表示させる。20

【0813】

また、主制御回路100は、「F_1枚役」が内部当籠役として決定された遊技では、1枚役（NM03 - 1 ~ NM03 - nの何れか）に対応する図柄の組合せを表示させる。すなわち、主制御回路100は、NM02とNM03 - 1 ~ NM03 - nとが重複する「F_1枚役」が内部当籠役として決定された場合、NM02に対応する図柄の組合せを表示させることなく、NM03 - 1 ~ NM03 - nの何れかに対応する図柄の組合せを表示させる。30

【0814】

また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_特殊RP」とが重複して内部当籠役として決定された遊技では、特殊リブ（RP02）に対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_スイカ」とが重複して内部当籠役として決定された遊技では、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、BBに対応する図柄の組合せを表示させ、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、スイカ（NM02）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_1枚役」とが重複して内部当籠役として決定された遊技では、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、BBに対応する図柄の組合せを表示させ、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、1枚役（NM03 - 1 ~ NM03 - nの何れか）に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、1枚役に対応する図柄の組合せを表示させる。40

【0815】

続いて、図65（B）に示すように、主制御回路100は、「F_BB」と「F_通常RP」とが重複して内部当籠役として決定された遊技では、通常リブ（RP01）に対応す50

る図柄の組合せを表示させ、「F_BB」と「F_特殊RP」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、特殊リップ(RP02)に対応する図柄の組合せを表示させる。

【0816】

また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_ベル」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、BBに対応する図柄の組合せを表示させ、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、ベル(NM01)に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_スイカ」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、BBに対応する図柄の組合せを表示させ、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、スイカ(NM02)に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、スイカに対応する図柄の組合せを表示させる。また、主制御回路100は、「F_BB」と「F_1枚役」とが重複して内部当籤役として決定された遊技では、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、BBに対応する図柄の組合せを表示させ、BBに対応する図柄の組合せを引き込み可能でなく、かつ、1枚役(NM03-1~NM03-nの何れか)に対応する図柄の組合せを引き込み可能である場合には、1枚役に対応する図柄の組合せを表示させる。

10

【0817】

続いて、図65(C)に示すように、主制御回路100は、「F_BB中小役」が内部当籤役として決定された遊技では、ベル(NM01)に対応する図柄の組合せを表示させる。

20

【0818】

このように第4の遊技機では、小役よりもボーナス役を優先的に引き込むようにリール制御を行うため、遊技者が実際に遊技を行う場合には、遊技者は、ボーナス役と小役とが重複して当籤した遊技においてボーナス役を狙って停止操作を行うことで、ボーナス役を入賞させることができる。一方で、シミュレーション試験においては、ボーナス役を入賞させずに、ボーナス状態への移行を封じ込める。

【0819】

具体的には、一般状態においてボーナス役(BB)を内部当籤役として決定する場合、主制御回路100は、ボーナス役を単独で内部当籤役として決定することなく、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役(NM02)、又は、再遊技の作動に係るリプレイ役(RP02)を必ず重複して内部当籤役として決定する。

30

【0820】

入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役(NM02)と重複させることで、上述のルール2により、シミュレーション試験ではボーナス役が入賞することができなく、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役(NM02)が入賞する結果、一般状態におけるボーナス役の当籤遊技においてボーナス状態への移行を封じ込めることができる。

【0821】

また、リプレイ役は、シミュレーション試験においても必ず入賞するものと扱われていると考えられるため、ボーナス役とリプレイ役とを重複させることで、シミュレーション試験ではボーナス役が入賞することができなく、リプレイ役が入賞する結果、一般状態におけるボーナス役の当籤遊技においてボーナス状態への移行を封じ込めることができる。

40

【0822】

また、BB内部中では、主制御回路100は、持ち越しているボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて他の役を重複して内部当籤役として決定する。具体的には、第4の遊技機では、BB内部中における「はずれ」の当籤確率を0にしている(その分を「F_1枚役」で埋めている)。その結果、BB内部中では、ボーナス役に加えてリプレイ役又は小役が重複して当籤する。このとき、第4の遊技機では、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役に対して、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも最少枚

50

数だけ多い小役（N M 0 2）を必ず重複させているため、シミュレーション試験におけるB B内部中のボーナス状態への移行を、リプレイ役又はルール2により封じ込めることができる。

【0823】

[シミュレーション試験における動作と実際の遊技における動作との比較]

続いて、図66を参照して、シミュレーション試験における動作と実際の遊技における動作とを比較することで、第4の遊技機における出玉の推移について説明する。

【0824】

初めに、図66（A）を参照して、シミュレーション試験における一般状態及びB B内部中の内部当籤役と表示役等との対応関係について説明する。なお、B B内部中は、同図に示す役以外にボーナス役（「F__B B」）も重複して当籤するが、図66（A）（C）では、図示は省略している。

10

【0825】

シミュレーション試験では、「F__通常リップ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、通常リップ（R P 0 1）が入賞し、「F__特殊リップ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、特殊リップ（R P 0 2）が入賞する。そして、これらの場合、再遊技の作動という特典が付与される。また、シミュレーション試験では、「F__ベル」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、ベル（N M 0 1）が入賞し、「F__スイカ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、スイカ（N M 0 2）が入賞する。そして、これらの場合、今回の遊技において用いたメダルの枚数よりも多い枚数のメダルが払い出されるという特典が付与される。

20

【0826】

また、シミュレーション試験では、「F__1枚役」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、スイカ（N M 0 2）が入賞する。すなわち、「F__1枚役」には、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役（N M 0 2）が含まれるため、シミュレーション試験では「F__1枚役」に含まれる小役のうちの払出枚数が最も多いN M 0 2が入賞する。

【0827】

ここで、第4の遊技機では、「はずれ」の当籤確率を0にするため、「F__1枚役」で埋め尽くしている。その結果、シミュレーション試験では、毎遊技概ね1枚ずつメダルが増加していくことになり、出玉の推移は、図66（B）に示すように遊技回数に応じて緩やかに増加していく。なお、シミュレーション試験では、ボーナス役の入賞が封じ込められているため、ボーナス役に一度当籤するとその後の遊技状態はB B内部中のまま維持される。

30

【0828】

初めに、図66（C）を参照して、実際の遊技における一般状態及びB B内部中の内部当籤役と表示役等との対応関係について説明する。

【0829】

「F__通常リップ」及び「特殊リップ」は、シミュレーション試験と実際の遊技とにおいて変わらず、「F__通常リップ」又は「特殊リップ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役の当籤の有無に関係なく、通常リップ（R P 0 1）又は特殊リップ（R P 0 2）が入賞する。

40

【0830】

また、実際の遊技では、「F__ベル」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、ベル（N M 0 1）が入賞し、ボーナス役が当籤している場合（B B内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する。同様に、実際の遊技において「F__スイカ」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、スイカ（N M 0 2）が入賞し、ボーナス役が当籤している場合（B B内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する。

【0831】

50

また、実際の遊技において「F_1枚役」が内部当籤役として決定されると、ボーナス役が当籤している場合（B B 内部中）には、ボーナス役の方が優先して入賞する一方で、ボーナス役が当籤していない場合（一般状態）には、スイカ（N M 0 2）よりも1枚役（N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n の何れか）を優先して引き込むため、1枚役が入賞し、1枚のメダルが払い出される。

【0832】

第4の遊技機では、「F_1枚役」の当籤確率が非常に高いため、実際の遊技では、非ボーナス状態中に毎遊技概ね2枚ずつメダルが減少していくことになる。一方で、実際の遊技では、遊技者の停止操作に応じて、遊技者にとって有利なボーナス状態（B B 状態）に移行可能であるため、出玉の推移は、図66（D）に示すように減少（非ボーナス状態）と増加（ボーナス状態）とを繰り返し推移することになる。10

【0833】

以上、第4の遊技機について説明した。なお、第4の遊技機では、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を完全に封じ込めておらず、第4の遊技機は完全に封じ込めるものに限定されず、シミュレーション試験におけるボーナス状態への移行を困難にするものについても適用可能である。

【0834】

例えば、主制御回路100は、一般状態においてボーナス役を内部当籤役として決定する場合、当該ボーナス役をシミュレーション試験において優先する他の役と重複して内部当籤役として決定可能であるとともに、当該ボーナス役をシミュレーション試験において優先しない他の役と重複して又は当該ボーナス役のみを単独で内部当籤役として決定可能としてもよい。このようにすることで、シミュレーション試験において優先する他の役と重複する分は、ボーナス状態への移行を封じ込めることが可能となる一方で、シミュレーション試験において優先しない他の役と重複又は当該ボーナス役のみを単独で当籤する分は、ボーナス状態への移行を可能にすることができます。20

【0835】

また、B B 内部中における「はずれ」の当籤確率を「0」では無くすこととしてもよく、また、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも多い小役を含まずに、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役のみからなる小役を設けることとしてもよい。このようにすることで、B B 内部中に「はずれ（ボーナス役のみが単独で当籤）」や、入賞時に払い出されるメダルの枚数が遊技に用いるメダル数よりも少ない小役のみからなる小役に当籤可能になり、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を可能にすることができます。30

【0836】

また、第4の遊技機では、遊技価値としてメダルを用いる遊技機を例にとり説明した。ここで、メダルを用いて遊技を行う遊技機では、投入枚数は基本的に3枚であるため、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を封じ込めるためのN M 0 2は、最低でも払出枚数が4枚以上での小役である必要がある。その結果、シミュレーション試験では、毎遊技概ね1枚ずつメダルが増加していくことになるため、シミュレーション試験における出玉率は、約1.33（=4/3）となってしまい、型式試験の上限値である1.15（115%）を超えててしまう。40

【0837】

そこで、メダル換算ではなく、遊技玉換算の遊技機（パロットと称することもある）に対して第4の遊技機を適用することとしてもよい。メダルと遊技玉とは1対5の関係であるため、メダル換算の遊技機の投入枚数3枚は、遊技玉換算の遊技機における15玉となる。そのため、シミュレーション試験においてボーナス状態への移行を封じ込めるためのN M 0 2は、払出数が16玉以上の小役であればよく、シミュレーション試験における出玉率を約1.06（=16/15）に抑えることができ、型式試験の上限値を満たすことができる。

【0838】

10

20

30

40

50

また、メダル換算の遊技機の場合、実際の遊技では、毎遊技概ね2枚ずつメダルが減少するものの、遊技玉換算の遊技機に適用した場合、N M 0 3 - 1 ~ N M 0 3 - n の払出数を1玉として、毎遊技概ね14玉ずつ遊技玉を減少させることができる。そのため、遊技玉換算の遊技機に適用することで、実際の遊技において非ボーナス状態（一般状態及びB B 内部中）におけるベースを下げることができ、よりメリハリのある出玉設計が可能になる。

【 0 8 3 9 】

ただし、遊技玉を用いる遊技機では、払い出す遊技玉の数がメダルに比べて多くなるため、玉詰まりが発生し易い。そこで、実際の遊技玉ではなくデータで遊技できる上述のメダルレス遊技機に第4の遊技機を適用することとしてもよい。メダルレス遊技機のように物理的な遊技媒体を用いずに遊技玉換算の電子データを用いて遊技可能にすることで、玉詰まりの問題を解消しつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。

10

【 0 8 4 0 】

[付記 1]

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

20

【 0 8 4 1 】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【 0 8 4 2 】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をA T (assist time) という。

30

【 0 8 4 3 】

このようなA T機能を有する遊技機には、ボーナスが作動していない一般状態においてナビを行うことで出玉を増加させる遊技性を持つものも知られている。ここで、一般状態において出玉の増加が可能な遊技性では、出玉を減少させる状態がなくなってしまい、遊技機の型式試験に適合し難くなってしまうため、特開2015-202330号公報に示すように、一般状態に変わって、ボーナスが作動しているボーナス状態中に出玉を減少させる遊技機も知られている。A T機能を有する遊技機では、型式試験では、不利なボーナス状態に移行させることで全体の出玉率を抑える一方で、遊技店における実際の遊技では、不利なボーナス状態には移行させずに、ナビの有無を制御することで出玉の増減を制御する。

40

【 0 8 4 4 】

ところで、ボーナス状態が遊技者にとって不利となる遊技機では、ボーナス役を持ち越している持越し状態（フラグ間）においてボーナス役が入賞し難くなるように配慮して設計する必要がある。この点、従来の遊技機では、持越し状態において再遊技役の当籤確率を高くし抽籤係数を埋め尽くすことで、持越し状態中のハズレ（ボーナス役以外の役が当籤していない状況）を無くし、ボーナス役の入賞を困難にしている。しかしながら、このような方法では、持越し状態中の再遊技役の当籤確率を高くしなければならず、設計の自由度が低くなってしまうという問題があった。

50

【 0 8 4 5 】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計が容易な遊技機を提供することを目的とする。

【 0 8 4 6 】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー7及びスタートスイッチ7S）と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役（例えば、「F—RB」）と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「F—打順1枚A」～「F—打順1枚F」）を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合にボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインCPU101）を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態（例えば、非フラグ間）と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態（例えば、RBフラグ間）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、前記ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定することを特徴とする。

【 0 8 4 7 】

また、本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー7及びスタートスイッチ7S）と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能なボーナス役と、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「F—打順1枚A」～「F—打順1枚F」）を少なくとも有し、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス作動状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス作動状態を終了してボーナス非作動状態に制御可能な第1ボーナス制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記ボーナス作動状態（例えば、B B中一般やB B中RB内部中）において特定の開始条件を満たした場合に特定ボーナス作動状態（例えば、B B中R

10

20

30

40

50

B) を開始し、特定の終了条件を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了して、前記ボーナス作動状態に制御可能な第2ボーナス制御手段（例えば、メインCPU101）と、を更に備え、前記ボーナス非作動状態として、前記ボーナス役が当籠役として持ち越されていない一般状態（例えば、非フラグ間）と、前記ボーナス役が当籠役として持ち越されているボーナス持越し状態（例えば、B B フラグ間）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籠役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籠役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籠役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籠役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籠役を決定し、前記特定ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籠役として決定するが、当籠役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籠役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籠役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞し、更に前記ボーナス作動状態において特定の開始条件が成立すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籠役を決定することを特徴とする。

【0848】

これらの遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籠役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籠役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籠役として決定することなく、所定小役を重複して当籠役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籠役として決定する場合、単独のボーナス役の当籠確率分だけボーナス持越し状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籠役として決定するため、ボーナス持越し状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越し状態中に再遊技役の当籠確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

【0849】

また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と他の役とが重複して当籠役として決定される場合、当該他の役に対応する停止表示を、前記ボーナス役に対応する停止表示よりも優先的に導出することを特徴とする。

【0850】

このような遊技機によれば、ボーナス役の入賞を回避することが容易になるため、遊技者は、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。

【0851】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定小役は、当籠役として決定された遊技における停止操作の態様が特定態様（例えば、正解の押し順）である場合に入賞する役であり、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籠役として決定されている遊技では、当該遊技における停止操作の態様が前記特定態様である場合には前記ボーナス役に対応する停止表示を導出せずに、前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に前記ボーナス役に対応する停止表示を導出することがあることを特徴とする。

【0852】

このような遊技機によれば、無作為な停止操作が行われた場合には不利なボーナス状態に移行してしまうことがあるため、型式試験において不利なボーナス状態に移行させることができ、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

【0853】

10

20

30

40

50

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定されている遊技において前記特定態様とは異なる停止操作の態様である場合に、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出される割合は、前記ボーナス役に対応する停止表示が導出されない割合よりも高いことを特徴とする。

【0854】

このような遊技機によれば、無作為な停止操作を行う型式試験では、不利なボーナス状態に移行し易くなるため、全体の出玉率を1よりも低い値で均すことができる。

【0855】

また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、当籤役として持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

10

【0856】

このような遊技機によれば、ボーナス持越状態ではボーナス役よりも他の役の方が入賞し易くなるため、遊技者は、ボーナス持越状態を容易に維持することができ、結果、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。

【0857】

また、本発明に係る遊技機において、前記停止制御手段は、前記ボーナス役と前記所定小役以外の他の役とが重複して当籤役として決定されている遊技では、前記ボーナス役に対応する停止表示を導出しないことを特徴とする。

20

【0858】

このような遊技機によれば、ボーナス持越状態ではボーナス役が入賞せずに他の役が入賞するため、遊技者は、ボーナス持越状態を容易に維持することができ、結果、設計者が意図した遊技性を楽しむことができる。

【0859】

また、本発明に係る遊技機において、遊技者に有利な停止操作の態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン演出表示部21）を更に備え、前記報知手段による報知が許容される有利状態（例えば、有利区間）と、前記報知手段による報知が許容されない非有利状態（例えば、非有利区間）と、を有するとともに、前記有利状態として、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行った場合に出玉率が1を超える増加状態（例えば、増加区間）と、前記報知手段による報知に従って遊技者が停止操作を行ったとしても出玉率が1以下となる通常状態（例えば、演出区間）と、を有し、前記報知手段は、前記有利状態では前記増加状態であるか前記通常状態であるかに関係なく、前記所定小役が当籤役として決定された場合に前記特定態様を報知することを特徴とする。

30

【0860】

このような遊技機によれば、有利状態中は、増加状態であるか通常状態であるかに関係なく、所定小役の当籤時に特定態様が報知されるため、有利状態中は、報知に従うだけでボーナス役の入賞を回避することができる。

【0861】

また、本発明に係る遊技機において、前記一般状態かつ前記非有利状態において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記非有利状態から前記有利状態に制御可能な報知状態制御手段（例えば、メインC P U 1 0 1）を更に備えることを特徴とする。

40

【0862】

このような遊技機によれば、特定態様が報知されない非有利状態であっても、ボーナス役に当籤することで有利状態に移行可能であるため、ボーナス役の入賞を容易に回避することができる。

【0863】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス作動状態において、前記増加状態に関する特典を付与可能な特典制御手段（例えば、メインC P U 1 0 1）を更に備えることを

50

特徴とする。

【 0 8 6 4 】

このような遊技機によれば、不利なボーナス状態に移行してしまった場合であっても、出玉が増加する増加状態に関する特典が付与されるため、遊技の興趣を損ねることがない。

【 0 8 6 5 】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された遊技のうちの一部の遊技を、当該遊技のうちの前記一部の遊技以外の他の遊技よりも前記増加状態に関する特典付与の期待度が遊技者にとって有利になるよう制御可能なする有利制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1）を更に備えることを特徴とする。

10

【 0 8 6 6 】

このような遊技機によれば、ボーナス持越状態のうちの所定小役が当籤した遊技では、ボーナス役の入賞を回避するために特定態様での操作が求められる。遊技者にとってみれば、特定態様での操作が求められる遊技が多いほど煩わしさを感じてしまうが、特定態様での操作が求められる遊技のうちの一部の遊技では、出玉が増加する増加状態に関する特典が付与されるため、遊技の興趣を損ねることがない。

【 0 8 6 7 】

本発明によれば、出玉設計が容易な遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 8 】

〔付記 2 〕

20

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【 0 8 6 9 】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

30

【 0 8 7 0 】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすないように、内部当籤役を成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間を A T (assist time) という。

【 0 8 7 1 】

A T 機能を有する遊技機では、例えば、特開 2 0 1 5 - 2 0 2 3 3 0 号公報のように不利なボーナス状態を有する一方で、この不利なボーナス状態の作動契機となるボーナス役を入賞させずに内部当籤役として持ち越したボーナスフラグ間を維持したまま報知状態と非報知状態とを切り替えることで、A T 機能を実現する仕様が知られている。

40

【 0 8 7 2 】

こうした A T 機能を搭載した遊技機によれば、ナビを行うか否かを制御することで遊技者に払い出すメダル量が制御されるため、遊技者は、A T を継続する A T ゲーム数（ナビゲーム数）が増加することを望むことになる。

【 0 8 7 3 】

そこで、本発明は、報知に関する特典の付与について興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【 0 8 7 4 】

本発明に係る遊技機は、複数の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、複数の役の中から当籤役を決定するとともに、決定した当籤役及び遊技者の停止操作に応じて前記可変表示手段による変動表示を制御することで遊技を進行する遊技制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）とを備える遊技機であって、前記複数の役として、入賞しなかった場合に次遊技以降も当籤役として持ち越し可能な複数のボーナス役を少なくとも有するとともに、前記複数のボーナス役として、第 1 ボーナス役（例えば、「F_R_B_1」）と第 2 ボーナス役（例えば、「F_R_B_2」）とを少なくとも有し、遊技者に有利な停止操作の情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタやメイン演出表示部 2 1 ）と、前記報知手段による報知が行われることで遊技者に有利となる有利状態を制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、前記有利状態に関する特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記第 1 ボーナス役を当籤役として持ち越している第 1 持越状態よりも、前記第 2 ボーナス役を当籤役として持ち越している第 2 持越状態の方が、遊技者にとって有利度の高い前記特典を付与可能であることを特徴とする。

10

【 0 8 7 5 】

このような遊技機によれば、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて報知が行われる有利状態に関する特典の付与期待度が異なるため、従来にない方法により報知に関する特典の付与を制御することができ、興趣を向上させることができる。

20

【 0 8 7 6 】

また、本発明に係る遊技機において、前記遊技制御手段は、前記第 1 持越状態において前記第 1 ボーナス役と重複して特定の役が当籤役として決定された遊技と、前記第 2 持越状態において前記第 2 ボーナス役と重複して前記特定の役が当籤役として決定された遊技とでは、異なる結果表示が導出されるように前記可変表示手段による変動表示を制御し、前記特典付与手段は、前記第 1 持越状態において前記第 1 ボーナス役と重複して特定の役が当籤役として決定された遊技よりも、前記第 2 持越状態において前記第 2 ボーナス役と重複して前記特定の役が当籤役として決定された遊技の方が、遊技者にとって有利度の高い前記特典を付与可能であることを特徴とする。

【 0 8 7 7 】

このような遊技機によれば、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて報知が行われる有利状態に関する特典の付与期待度が異なるとともに、当籤役として持ち越しているボーナス役の種類に応じて停止表示される結果表示も異なる。遊技者にとってみれば、結果表示（出目）から当籤役として持ち越しているボーナス役の種類、言い換えると、報知に関する特典の付与期待度を把握することができるため、興趣を向上させることができる。

30

【 0 8 7 8 】

また、本発明に係る遊技機において、遊技状態として、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御可能な当籤状態と、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御不可能な非当籤状態とを有し、ボーナス非作動状態のうちの前記ボーナス役を当籤役として持ち越していない一般状態の前記当籤状態において、前記第 2 ボーナス役が当籤役として決定されると、前記特典の付与期待度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）を更に備え、前記有利状態制御手段は、前記一般状態の前記当籤状態において、前記第 1 ボーナス役が当籤役として決定されると、前記有利状態に制御可能であることを特徴とする。

40

【 0 8 7 9 】

このような遊技機によれば、有利状態に制御可能な当籤状態では、第 1 ボーナス役及び第 2 ボーナス役の何れが先に当籤するかに応じて移行先の状態を異ならせることができる。具体的には、当籤状態において先に第 1 ボーナス役に当籤した場合には、有利状態に制御される一方で、先に第 2 ボーナス役に当籤した場合には、特典の付与期待度が高い特別状態に制御される。このようにボーナス役の種類に応じて特別状態に移行することになるた

50

め、遊技者にとってみれば、所謂レバーの叩きどころが明確になり、自身の引きに応じて利益度合いが異なることになるため、興趣を向上させることができる。

【 0 8 8 0 】

また、本発明に係る遊技機において、前記第1持越状態の前記非当籤状態では、当籤役として持ち越している前記第1ボーナス役の入賞が発生しないように促す所定の演出を実行可能である一方で、前記第1持越状態の前記当籤状態では、当籤役として持ち越している前記第1ボーナス役の入賞が発生するように促す特定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、メイン演出表示部21）を更に備えることを特徴とする。

【 0 8 8 1 】

このような遊技機によれば、非当籤状態では第1持越状態を維持した状態で遊技が行われ、当籤状態になると第1持越状態を一度終了してボーナス役を持ち越していない一般状態に移行する。そして、一般状態の当籤状態では、先に当籤したボーナス役に応じて移行先の状態を異ならせるため、興趣を向上させることができる。

10

【 0 8 8 2 】

また、本発明に係る遊技機において、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記複数の役として、入賞時に遊技価値が付与される複数の小役を少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、「F_打順1枚A」～「F_打順1枚F」）を少なくとも有し、前記遊技制御手段は、ボーナス非作動状態のうちの前記ボーナス役を当籤役として持ち越していない一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、前記所定小役を重複して当籤役として決定し、前記ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超えるように当籤役を決定し、ボーナス作動状態では、前記ボーナス非作動状態における確率よりも高い確率で複数の小役のそれぞれを当籤役として決定するが、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないように当籤役を決定し、また、前記ボーナス役と前記所定小役とが重複して当籤役として決定された場合に、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役も入賞すると仮定した場合の出玉率が、前記所定小役が入賞し、かつ、前記ボーナス役は入賞しないと仮定した場合の出玉率よりも、1に近くなるように当籤役を決定することを特徴とする。

20

【 0 8 8 3 】

このような遊技機によれば、ボーナス非作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定した場合に、出玉率が1を超える一方で、ボーナス作動状態では、当籤役として決定された小役のうち入賞時に付与される遊技価値の数量が最も多くなる小役が入賞すると仮定しても、出玉率が1を超えないため、不利なボーナス状態を用いて全体の出玉率を抑えることができる。また、本発明に係る遊技機では、一般状態では、ボーナス役を単独で当籤役として決定することなく、所定小役を重複して当籤役として決定する。ここで、ボーナス役を単独で当籤役として決定する場合、単独のボーナス役の当籤確率分だけボーナス持越状態のハズレ確率が上がってしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定小役を重複して当籤役として決定するため、ボーナス持越状態においてハズレの確率が上がることがない。そのため、ボーナス役の入賞を困難にするために、ボーナス持越状態中に再遊技役の当籤確率を上げるなどの特別な措置を取る必要がなく、出玉設計が容易になる。

30

【 0 8 8 4 】

本発明によれば、報知に関する特典の付与について興趣を向上させることができる。

【 0 8 8 5 】

[付記 3]

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄

40

50

がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【0886】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

10

【0887】

このような遊技機では、遊技者の利益・不利益が過大になってしまふことを防止するためには、検査機関による型式試験に適合する必要がある。ここで、遊技機の試験方法には、当籤した内部当籤役のうち最も払い出し枚数が多い役が入賞したと仮定して、出玉率を算出するシミュレーション試験があり、このシミュレーション試験により出玉率の上限を規制する。このシミュレーション試験に対する工夫として、特開2015-208505には、シングルボーナス作動中の小役当籤確率を下げ、シングルボーナス作動中の出玉率を抑えることで、出玉設計の自由度を高める遊技機が開示されている。

【0888】

しかしながら、このような遊技機では、遊技者がシングルボーナスを入賞してしまった場合に出玉面で損をしてしまうため、遊技の興趣が低下してしまうおそれがあった。

20

【0889】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、出玉設計の自由度を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0890】

本発明に係る遊技機は、所定数の遊技価値をベットすることで遊技可能な遊技機であって、前記所定数の遊技価値がベットされた状況で開始操作を検出可能な開始操作検出手段（例えば、スタートレバー7及びスタートスイッチ7S）と、前記開始操作の検出に応じて複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101）と、前記開始操作の検出に応じて図柄の変動表示を行うとともに、前記役決定手段により決定された当籤役に応じて前記図柄の変動表示を停止させることで、前記図柄の停止表示を導出可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記停止表示に応じた入賞を発生可能な入賞手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、前記複数の役として、入賞することで再遊技が作動する再遊技役と、入賞することでボーナス状態が作動するボーナス役と、入賞することで遊技価値が付与される複数の小役とを少なくとも有するとともに、前記複数の小役として、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも少ない所定小役（例えば、NM03-1～NM03-n）と、入賞時に付与される遊技価値の数量が前記所定数よりも多い特定小役（例えば、NM02）とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記所定小役を当籤役として決定する場合、前記所定小役に加えて必ず前記特定小役を重複して当籤役として決定し、前記停止制御手段は、前記所定小役と前記特定小役とが重複して当籤役として決定された遊技では、前記特定小役よりも前記所定小役が優先して入賞するように前記図柄の変動表示を停止させることを特徴とする。

30

【0891】

このような遊技機によれば、入賞時に付与される遊技価値の数量がベット数（所定数）よりも少ない所定小役に対しては、入賞時に付与される遊技価値の数量がベット数（所定数）よりも多い特定小役が必ず重複して当籤する。ここで、シミュレーション試験では、ベット数よりも多い小役とボーナス役とが重複して当籤している場合、小役の入賞により出玉が増加するため、小役を入賞させてボーナス役を入賞させないように動作させる一方で、ベット数よりも少ない小役とボーナス役とが重複して当籤している場合、小役が入賞しても出玉が減少してしまうため、ボーナス役を入賞させるように動作させる。そのため、

40

50

本発明に係る遊技機のように、所定小役に対して特定小役を重複して当籤させることで、シミュレーション試験においてボーナス役が入賞してしまう頻度を抑えることができ、出玉率を抑えることができる。一方で、遊技者からすると、ボーナス役を入賞させることができればボーナス状態に移行することができるため、出玉面での不満を感じることがない。また、本発明に係る遊技機では、所定小役と特定小役とが重複して当籤している遊技では、所定小役が優先して入賞するように停止制御が行われる。ここで、仮想的に行われるシミュレーション試験では、特定小役を入賞させることでボーナス役の入賞を回避するものの、実際の遊技において特定小役が頻繁に入賞してしまったのでは、遊技者が無限に利益を得ることができてしまい、好ましくない。そこで、実際の遊技では、所定小役と特定小役とが重複して当籤した場合、所定小役が入賞するように停止制御を行うことで、遊技者が得る利益を抑えることができ、利益バランスを調整することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【 0 8 9 2 】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された遊技において当該ボーナス役が入賞しない場合に、当該ボーナス役を次遊技以降に持ち越し可能な持越手段（例えば、メインCPU101）と、を更に備え、前記非ボーナス状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記特定小役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【 0 8 9 3 】

また、本発明に係る遊技機において、前記ボーナス役が入賞した場合に前記ボーナス状態を開始し、所定の終了条件を満たした場合に当該ボーナス状態を終了して非ボーナス状態に制御可能なボーナス制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記ボーナス役が当籤役として決定された遊技において当該ボーナス役が入賞しない場合に、当該ボーナス役を次遊技以降に持ち越し可能な持越手段（例えば、メインCPU101）と、を更に備え、前記非ボーナス状態として、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されていない一般状態と、前記ボーナス役が当籤役として持ち越されているボーナス持越状態とを少なくとも有し、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、前記再遊技役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【 0 8 9 4 】

これらの遊技機によれば、ボーナス役を持ち越していない一般状態（非フラグ間）においてボーナス役が当籤役として決定された場合（ボーナス当籤遊技）、特定小役又は再遊技役が必ず重複して当籤役として決定される。これにより、シミュレーション試験では、ボーナス当籤遊技においてボーナス役が入賞してしまうことを防止することができる。なお、ボーナス役を持ち越しているボーナス持越状態（フラグ間）では、特定小役が必ず重複する所定小役によりシミュレーション試験においてボーナス役が入賞してしまうことを回避することができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【 0 8 9 5 】

また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記一般状態において前記ボーナス役を当籤役として決定する場合、他の役と重複して当籤役として決定可能であるとともに、前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定可能であることを特徴とする。

【 0 8 9 6 】

このような遊技機によれば、ボーナス当籤遊技の一部（ボーナス役が単独で当籤）では、シミュレーション試験においてもボーナス状態に移行するものの、当該一部以外の場合には、シミュレーション試験においてもボーナス状態に移行しないため、シミュレーション試験における出玉率を抑えることができ、結果、出玉設計の自由度を高めることができる。

【 0 8 9 7 】

また、本発明に係る遊技機において、前記役決定手段は、前記ボーナス持越状態では、持ち越している前記ボーナス役のみを単独で当籤役として決定することなく、常に、当該ボーナス役に加えて当該ボーナス役以外の他の役を重複して当籤役として決定することを特徴とする。

【 0 8 9 8 】

このような遊技機によれば、ボーナス持越状態（フラグ間）に移行した後は、シミュレーション試験においてボーナス役が入賞することができないため、シミュレーション試験における出玉率を抑えることができ、結果、出玉設計の自由度を高めることができる。

【 0 8 9 9 】

また、本発明に係る遊技機において、遊技に用いる遊技価値は、電子データであり、物理的な遊技媒体を用いずに遊技可能であることを特徴とする。

10

【 0 9 0 0 】

本発明に係る遊技機では、シミュレーション試験においてボーナス役の入賞を回避するために、払い出しがベット数よりも多い特定小役を重複させることとしている。ここで、メダル換算の遊技機では、ベット数を3枚とすると、特定小役の払い出しが最低でも4枚となるため、シミュレーション試験における出玉率が $133\% (= 4 / 3 \times 100)$ となってしまい、型式試験の上限値（例えば、115%）を超えてしまう。そこで、本発明に係る遊技機は、遊技玉換算の遊技機に適用することが好ましい。遊技玉換算の遊技機に適用した場合、ベット数を15玉とすると、特定小役の払い出しを16玉とすることができるため、シミュレーション試験における出玉率を $106\% (= 16 / 15 \times 100)$ に抑えることができる。一方で、遊技玉を用いた遊技機は、玉詰まりが発生しやすい。そこで、実際の遊技玉ではなくデータで遊技できる管理遊技機で遊技玉換算の電子データを用いることで、玉詰まりの問題を解消しつつ、出玉設計の自由度を高めることができる。

20

【 0 9 0 1 】

本発明によれば、出玉設計の自由度を高めることができる。

【 0 9 0 2 】

1...パチスロ機、3L, 3C, 3R...リール、7...スタートレバー、8L, 8C, 8R...ストップボタン、100...主制御回路、200...副制御回路、210...メイン表示装置

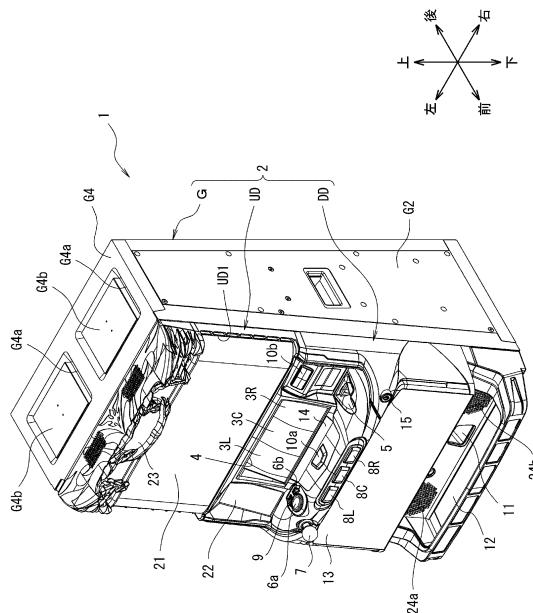
30

40

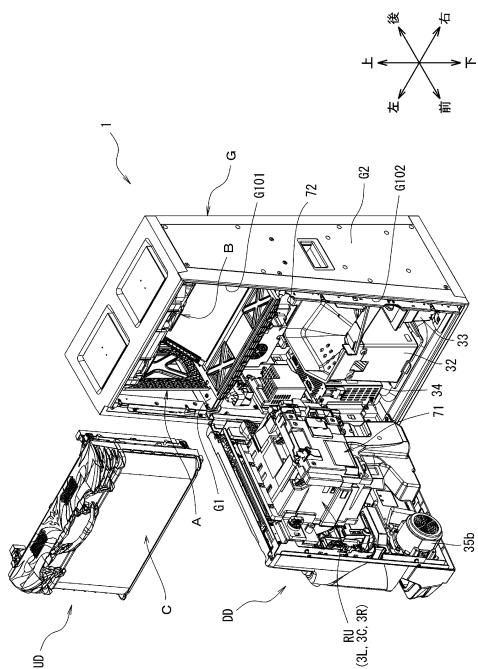
50

【図面】

【図 1】



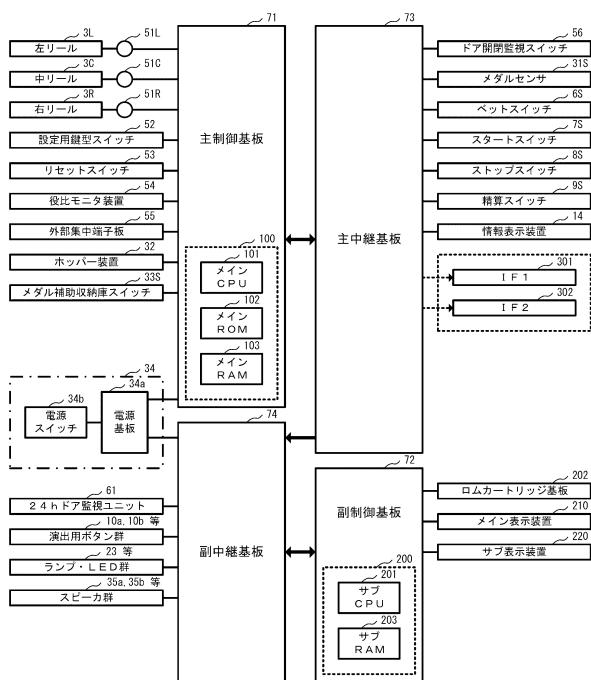
【図 2】



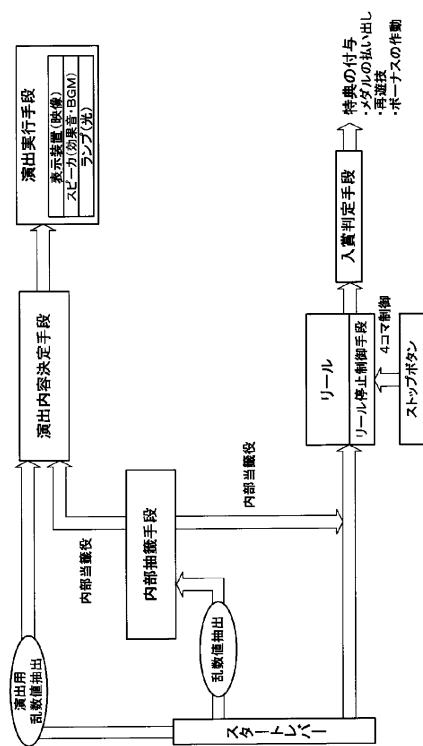
10

20

【図 3】



【図 4】

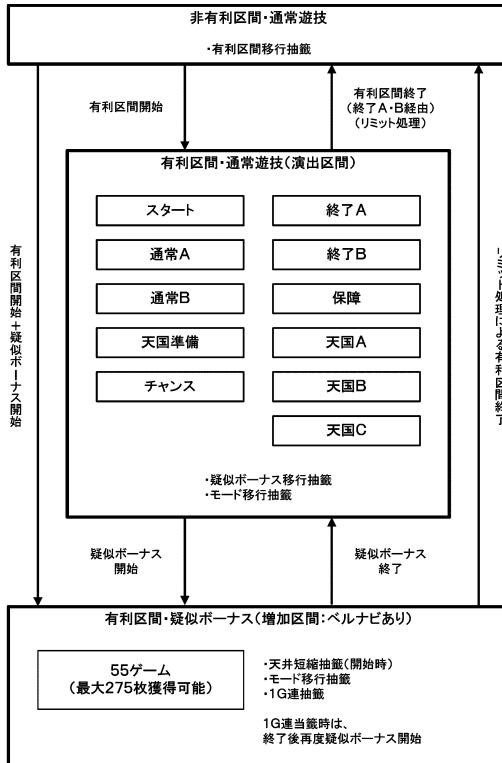


30

40

50

【図5】



【図6】

各モードの概要									
演出区間移行モード									
スタート	通常A	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
天井B5G(疑似ボーナス後約0.9G)	天井B5G(疑似ボーナス後約0.0G)	疑似ボーナスモード	チャンスモード	終了Aモード	終了Bモード	保障モード	天国Aモード	天国Bモード	天国Cモード
天井B2G(疑似ボーナス後約0.6G)	天井B2G(疑似ボーナス後約0.0G)	天国準備モード	チャンスモード	終了Aモード	終了Bモード	保障モード	天国Aモード	天国Bモード	天国Cモード
天井B(疑似ボーナス後約0.3G)	天井B(疑似ボーナス後約0.0G)	通常Aモード	通常Bモード	通常Aモード	通常Bモード	通常Cモード	通常Aモード	通常Bモード	通常Cモード

【図7】

(a) サブクラグの概要					
非有利区间サブクラグ	はされ	リップル	贝尔	スイカ	確定役
有利区间移行サブクラグ	はされ	ペル	ベル	スイカ	確定役
有利区间人賞サブクラグ	はされ	通りP1	通りP2		

(b) 有利区间移行抽籤テーブル (確率分母: 256)

有利区间移行抽籤テーブル (確率分母: 256)					
非有利区间サブクラグ					
移行なし	はされ	リップル	贝尔	スイカ	確定役
スタートモード	0	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	1	0
チャンスモード	0	34	31	24	0
終了Aモード	0	0	0	0	0
終了Bモード	0	0	0	2	6
通常Cモード	0	0	0	0	0
天国Cモード	0	0	0	0	0
天国Bモード	0	0	0	1	8
天国Aモード	0	0	0	0	85

(c) 疑似ボーナス移行抽籤テーブル (確率分母: 65536)

モード					
抽籤結果					
有利区间移行抽籤(入賞時)サブクラグ					
はされ	通りP1	通りP2	ペル	スイカ	確定役
非当選	65536	65408	65280	65280	65280
当選	(今晩選択)	0	0	128	0
通常	(通常選択)	0	128	256	256
通常	(天国選択)	0	128	256	2048
通常	(チャンス選択)	0	0	0	0
通常	(天国C選択)	0	384	768	384
通常	(天国B選択)	0	384	768	6554
通常	(天国A選択)	0	384	768	65536
通常	(天国Cモード)	65536	65536	65536	65536
通常	(天国Bモード)	65536	65536	65536	65536
通常	(天国Aモード)	65536	65536	65536	65536
通常	(天国Cモード)	0	3000	6000	3000
通常	(天国Bモード)	0	3000	6000	12000
通常	(天国Aモード)	0	3000	6000	65536

(d) 1G連抽籤テーブル (確率分母: 256)

モード					
抽籤結果					
有利区间移行抽籤(入賞時)サブクラグ					
はされ	通りP1	通りP2	ペル	スイカ	確定役
非当選	255	256	256	255	252
当選	1	0	0	1	4
通常	(通常+1)	0	0	0	256
通常	(通常+2)	256	256	256	0
通常	(通常+3)	0	0	0	256
通常	(通常+4)	0	0	0	256

【図8】

各モードの概要									
演出区間移行モード									
スタート	通常A	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
天井B5G(疑似ボーナス後約0.9G)	天井B5G(疑似ボーナス後約0.0G)	疑似ボーナスマード	チャンスマード	終了Aモード	終了Bモード	保障モード	天国Aモード	天国Bモード	天国Cモード
天井B2G(疑似ボーナス後約0.6G)	天井B2G(疑似ボーナス後約0.0G)	天国準備モード	チャンスマード	終了Aモード	終了Bモード	保障モード	天国Aモード	天国Bモード	天国Cモード
天井B(疑似ボーナス後約0.3G)	天井B(疑似ボーナス後約0.0G)	通常Aモード	通常Bモード	通常Aモード	通常Bモード	通常Cモード	通常Aモード	通常Bモード	通常Cモード

【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	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	チエリー		
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2		
15	チエリー	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	チエリー		
11	黄ブランク	11	チエリー	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	チエリー		
6	赤ブランク	6	チエリー	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	チエリー		
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	000000100
5 スイカ	000000101
6 チエリー	000000110
7 ベル	00000111
8 黄ブランク	00000100
9 白ブランク1	000001001
10 白ブランク2	000001010

【図 10】

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枚ペット	3枚ペット		
0	はずれ	0	0	5536	-
1	F 2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F 3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F リプレイA	3000	3000	0	REP64~73
4	F リプレイB	3000	3000	0	REP64~72
5	F チエリー	2000	2000	0	REP28.57~63.72
6	F 確定チャート	326	326	0	REP02.03.07~14.28~56.72
7	F 中段チエリー	326	326	0	REP02.03.07~27.72
8	F リチー	326	326	0	REP01~14.72
9	F スイカ	1030	1030	0	FRU08~12
10	F ヘル123A1	1931	2147	0	FRU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
11	F ヘル123A2	1931	2147	0	FRU01.02.15.25.39.44.53.54.57.58.97.98
12	F ヘル123B1	1931	2147	0	FRU01.02.19.23.26.37.55.56.64.75.99.100
13	F ヘル123B2	1931	2147	0	FRU03.15.28.39.44.53.54.57.58.97.98
14	F ヘル132A1	1931	2147	0	FRU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104
15	F ヘル132A2	1931	2147	0	FRU01.02.22.22.32.39.41.86.69.73.74.101.102
16	F ヘル132B1	1931	2147	0	FRU03.13.14.22.29.48.51.52.60.103.104
17	F ヘル132B2	1931	2147	0	FRU01.02.23.25.30.41.88.69.73.74.101.102
18	F ヘル213A1	1931	2147	0	FRU04.16.17.24.42.85.107.108
19	F ヘル213A2	1931	2147	0	FRU04.20.21.26.40.79.80.105.108
20	F ヘル213B1	1931	2147	0	FRU04.16.20.21.24.84.85.107.108
21	F ヘル213B2	1931	2147	0	FRU04.17.26.40.79.80.105.106
22	F ヘル231A1	1931	2147	0	FRU05.18.27.28.43.88.89.111.112
23	F ヘル231A2	1931	2147	0	FRU05.31.33~35.91.92.109.110
24	F ヘル231B1	1931	2147	0	FRU05.18.33~35.88.89.111.112
25	F ヘル231B2	1931	2147	0	FRU05.27.28.31.43.91.92.109.110
26	F ヘル312A1	1931	2147	0	FRU06.46.47.65.76.83.90.113.114
27	F ヘル312A2	1931	2147	0	FRU06.61.62.66.71.77.81.115.116
28	F ヘル312B1	1931	2147	0	FRU06.47.65.71.76.83.90.114.115
29	F ヘル312B2	1931	2147	0	FRU06.46.61.62.66.77.78.115.116
30	F ヘル321A1	1931	2147	0	FRU07.50.63.70.72.86.87.95.96
31	F ヘル321A2	1931	2147	0	FRU07.45.49.59.67.81.82.93.94
32	F ヘル321B1	1931	2147	0	FRU07.45.63.67.72.86.87.95.96
33	F ヘル321B2	1931	2147	0	FRU07.49.50.59.70.81.82.93.94
34	FRB8枚	0	0	10000	FRU01~116
35	FRB1枚	0	0	50000	FRU13~120

※非フラグ間のときの抽籠値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

10

20

【図 11】

図柄の組合せ		表示役		払出等				
左リール	中リール	右リール	搭附領域	データ	内容	名称	2枚ペット	3枚ペット
赤7	BAR	BAR		00000001	BB01	C 2BB	0(2BB)	-
スイカ	BAR			00000010	BB02	[C] 3BB	-	(03BB)
-	-	-		00000010	-	-	-	-
-	-	-		00000001	-	-	-	-
-	-	-		00000001	-	-	-	-
-	-	-		01000000	-	-	-	-
-	-	-		01000000	-	-	-	-
-	-	-		01000000	-	-	-	-
-	-	-		01000000	-	-	-	-
リプレイ	ベル	リプレイ		00000001	REP01	C リチー自1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C リチー自2.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チエリー	リプレイ		00000010	REP03	C リチー自2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00000001	REP04	C リチー自3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C リチー自3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00010000	REP06	C リチー自4.0	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C リチー自5.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		01000000	REP08	C リチー自5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	スイカ		00000001	REP09	C リチー自5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク		00000010	REP10	C リチー自6.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000001	REP11	C リチー自6.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	スイカ		00000001	REP12	C リチー自6.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000001	REP13	C リチー自6.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP14	C リチー自7.0	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	チエリー		01000000	REP15	C 中#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	BAR		01000000	REP16	C 中#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	チエリー		00000001	REP17	C 中#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000010	REP18	C 中#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	リプレイ		00000001	REP19	C 中#1.3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	チエリー		00000001	REP20	C 中#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	白ブランク1		00010000	REP21	C 中#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	白ブランク2		00010000	REP22	C 中#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00010000	REP23	C 中#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP24	C 中#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	白ブランク1		00000001	REP25	C 中#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	白ブランク2		00000001	REP26	C 中#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP27	C 中#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP28	C 汎用#1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP29	C 確定#K1B1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00010000	REP30	C 確定#K1B2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		01000000	REP31	C 確定#K2B1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		01000000	REP32	C 確定#K2B1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP33	C 確定#K2B2.3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP34	C 確定#K2B4.4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP35	C 確定#K2B5.5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP36	C 確定#K2B6.6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP37	C 確定#K2B7.7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP38	C 確定#K2B8.8	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		01000000	REP39	C 確定#K3B1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		01000000	REP40	C 確定#K3B2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP41	C 確定#K3B3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP42	C 確定#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP43	C 確定#2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP44	C 確定#3.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00000001	REP45	C 確定#3.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00010000	REP46	C 確定#3.3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		01000000	REP47	C 確定#4.1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		10000000	REP48	C 確定#4.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP49	C 確定#5.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP50	C 確定#5.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP51	C 確定#5.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000001	REP52	C 確定#5.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000001	REP53	C 確定#5.6	0(再遊技)	0(再遊技)

【図 13】

図柄組合セテブル(その3)

回柄の組合せ			表示色			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枚ペット	3枚ペット
白/ブラック	白/ラブン1	赤7	15	00000001	FRU25	C 右一枝2	1	1
BAR	白/ラブン2	スカ		00000010	FRU26	C 右一枝3	1	1
BAR	黄/ラブン	赤7		00000100	FRU27	C 右一枝4	1	1
赤/ラブン	黄/ラブン	赤7		00001000	FRU28	C 右一枝4	1	1
赤/ラブン	白/ラブン2	赤7		00010000	FRU29	C 右一枝5	1	1
黄/ラブン	白/ラブン2	スカ		00100000	FRU30	C 右一枝6	1	1
BAR	BAR	スカ		01000000	FRU31	C 右一枝7	1	1
赤/ラブン	黄/ラブン	スカ		10000000	FRU32	C 右一枝8	1	1
黄/ラブン	白/ラブン2	スカ		00000001	FRU33	C 右一枝9	1	1
赤/ラブン	BAR	赤7		00000010	FRU34	C 右一枝20	1	1
赤/ラブン	白/ラブン1	赤7		00000100	FRU35	C 右一枝20	2	1
黄/ラブン	黄/ラブン	赤7		00001000	FRU36	C 右一枝21	1	1
黄/ラブン	白/ラブン2	赤7		00010000	FRU37	C 右一枝21	2	1
BAR	黄/ラブン	スカ		01000000	FRU38	C 右一枝22	1	1
BAR	白/ラブン1	スカ		10000000	FRU39	C 右一枝22	2	1
赤/ラブン	BAR	スカ		00000001	FRU40	C 右一枝23	1	1
黄/ラブン	BAR	スカ		00000010	FRU41	C 右一枝24	1	1
BAR	白/ラブン1	赤7		00000100	FRU42	C 右一枝25	1	1
黄/ラブン	白/ラブン1	スカ		00000100	FRU43	C 右一枝26	1	1
黄/ラブン	BAR	赤7		00000100	FRU44	C 右一枝27	1	1
赤/ラブン	赤7	白/ラブン1	17	00010000	FRU45	C 中一枝1	1	1
BAR	赤/ラブン	赤7		00100000	FRU46	C 中一枝2	1	1
BAR	赤/ラブン	白/ラブン2		01000000	FRU47	C 中一枝3	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	黄/ラブン		10000000	FRU48	C 中一枝4	1	1
BAR	赤/ラブン	白/ラブン1		00000001	FRU49	C 中一枝5	1	1
赤/ラブン	BAR	白/ラブン1		00000010	FRU50	C 中一枝6	1	1
BAR	赤7	黄/ラブン		00000100	FRU51	C 中一枝7	1	1
BAR	赤7	白/ラブン2		00000100	FRU52	C 中一枝7	2	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C 中一枝8	1	1
黄/ラブン	赤7	白/ラブン1		00100000	FRU54	C 中一枝8	2	1
黄/ラブン	赤7	白/ラブン2		01000000	FRU55	C 中一枝9	1	1
黄/ラブン	赤7	黄/ラブン		10000000	FRU56	C 中一枝9	2	1
赤/ラブン	赤/ラブン	黄/ラブン		00000001	FRU57	C 中一枝10	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00000010	FRU58	C 中一枝10	2	1
黄/ラブン	赤/ラブン	赤7		00000100	FRU59	C 中一枝11	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		00001000	FRU60	C 中一枝12	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00001000	FRU61	C 中一枝13	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	赤7		00100000	FRU62	C 中一枝14	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		01000000	FRU63	C 中一枝15	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		10000000	FRU64	C 中一枝16	1	1
黄/ラブン	赤/ラブン	黄/ラブン		00000001	FRU65	C 中一枝17	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		00000010	FRU66	C 中一枝18	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00000100	FRU67	C 中一枝19	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	赤7	18	00010000	FRU68	C 中一枝20	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		00010000	FRU69	C 中一枝20	2	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00010000	FRU70	C 中一枝21	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	赤7		01000000	FRU71	C 中一枝22	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		10000000	FRU72	C 中一枝23	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	黄/ラブン		00000001	FRU73	C 中一枝24	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		00000010	FRU74	C 中一枝24	2	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00000100	FRU75	C 中一枝25	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	赤7		00000100	FRU76	C 中一枝26	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		00010000	FRU77	C 左一枝1	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン2		00100000	FRU78	C 左一枝2	1	1
赤/ラブン	赤/ラブン	赤7		01000000	FRU79	C 左一枝2	2	1
赤/ラブン	赤/ラブン	白/ラブン1		10000000	FRU80	C 左一枝2	2	1

【図 14】

図柄組合セテブル(その4)

図柄の組合せ			表示色			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枚ペット	3枚ペット
リプレイ	黄/ラブン	BAR	15	00000001	FRU81	C 左一枝3	1	1
リプレイ	白/ラブン2	BAR		00000010	FRU82	C 左一枝2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C 左一枝4	1	1
リプレイ	BAR	白/ラブン2		00001000	FRU84	C 左一枝5	1	1
リプレイ	BAR	黄/ラブン		00010000	FRU85	C 左一枝2	1	1
リプレイ	白/ラブン2	BAR		01000000	FRU86	C 左一枝5	1	1
リプレイ	白/ラブン2	黄/ラブン		10000000	FRU87	C 左一枝2	1	1
リプレイ	BAR	白/ラブン1	22	00000001	FRU88	C 左一枝7	1	1
リプレイ	白/ラブン2	BAR		00000010	FRU89	C 左一枝3	1	1
リプレイ	BAR	白/ラブン2		00000100	FRU90	C 左一枝3	2	1
リプレイ	白/ラブン2	白/ラブン2		00001000	FRU91	C 左一枝3	1	1
リプレイ	白/ラブン2	白/ラブン2		00010000	FRU92	C 左一枝2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C 遊バニティ一枝1	1	1
ベル	リプレイ	リプレイ		00010000	FRU94	C 遊バニティ一枝2	1	1
ベル	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU95	C 遊バニティ一枝2	1	1
ベル	リプレイ	リプレイ		10000000	FRU96	C 遊バニティ一枝2	2	1
リプレイ	黄/ラブン	ベル	23	00000001	FRU97	C ハート一枝1	1	1
リプレイ	白/ラブン2	ベル		00000010	FRU98	C ハート一枝2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C ハート一枝2	2	1
リプレイ	白/ラブン1	ベル		00001000	FRU100	C ハート一枝2	2	1
リプレイ	リプレイ	リプレイ		00010000	FRU101	C ハート一枝1	1	1
リプレイ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU102	C ハート一枝2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C ハート一枝1	1	1
リプレイ	リプレイ	白/ラブン1		10000000	FRU104	C ハート一枝2	1	1
リプレイ	黄/ラブン	ベル	24	00000001	FRU105	C 中右一枝1	1	1
リプレイ	白/ラブン2	ベル		00000010	FRU106	C 中右一枝2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU107	C 中右一枝2	1	1
リプレイ	白/ラブン1	ベル		00000100	FRU108	C 中右一枝2	2	1
リプレイ	リプレイ	ベル		00010000	FRU109	C 中左一枝1	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		00100000	FRU110	C 中左一枝2	1	1
リプレイ	リプレイ	白/ラブン1		10000000	FRU111	C 中左一枝2	1	1
リプレイ	リプレイ	白/ラブン2		00000001	FRU112	C 中左一枝2	2	1
リプレイ	白/ラブン2	リプレイ	26	00000001	FRU113	C 遊一枝1	1	1
リプレイ	黄/ラブン	リプレイ		00000010	FRU114	C 遊一枝2	1	1
リプレイ	赤/ラブン	リプレイ		00000100	FRU115	C 遊一枝2	1	1
リプレイ	BAR	リプレイ		00001000	FRU116	C 遊一枝4	1	1
リプレイ	赤7	リプレイ		00010000	FRU117	C RB一枝1	—	1
リプレイ	赤7	赤7		00100000	FRU118	C RB一枝2	—	1
リプレイ	赤7	赤7		01000000	FRU119	C RB一枝3	—	1
リプレイ	赤7	赤7		10000000	FRU120	C RB一枝4	—	1

20

【図 16】

名 称	規 規	作動	作動結果	半 年 区 間 多 元 用 出 口 単 位 (スロット)	半 年 区 間 多 元 用 出 口 単 位 (スロット)
通常3リットル処理(ゲート入数)	通常3リットル処理(ゲート入数)	有料区間内(未出区間含む)開通時	無料区間内(未出区間含む)開通時	無料区間内(未出区間含む)開通時	無料区間内(未出区間含む)開通時
F・#1213A1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#1213A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#1213B1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#1213B2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121A1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121B1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121B2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121C1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121C2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121D1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121D2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121E1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121E2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121F1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121F2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121G1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121G2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121H1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121H2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121I1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121I2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121J1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121J2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121K1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121L1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121M1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121N1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F・#2121O1	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)

【図 17】

格納領域		データ			内容
		コピネーション(左・中・右)			
格納領域 26	ビット7	0 or 1	赤	ペル	番7 FRU120
	ビット6	0 or 1	ペル	ペル	番7 FRU119
	ビット5	0 or 1	ペル	番7	番7 FRU118
	ビット4	0 or 1	番7	番7	番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	赤フランク	リプレイ	リプレイ FRU115
	ビット1	0 or 1	黄フランク	リプレイ	リプレイ FRU114
	ビット0	0 or 1	白フランク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	番7	スイカ	BAR BB02
	ビット0	0 or 1	番7	BAR	BAR BB01

【図 18】

格納領域		データ		内容
持越役 格納領域	ビット7	0	未使用	
	ビット6	0	未使用	
	ビット5	0	未使用	
	ビット4	0	未使用	
	ビット3	0	未使用	
	ビット2	0	未使用	
	ビット1	0 or 1	3BB	
	ビット0	0 or 1	2BB	

10

【図 19】

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】

格納領域		データ		内容
モード フラグ 格納領域 2	ビット7	0	未使用	
	ビット6	0	未使用	
	ビット5	0	未使用	
	ビット4	0	未使用	
	ビット3	0 or 1	疑似ボーナス	
	ビット2	0 or 1	天国C	
	ビット1	0 or 1	天国B	
	ビット0	0 or 1	天国A	
モード フラグ 格納領域 1	ビット7	0 or 1	保障	
	ビット6	0 or 1	終了B	
	ビット5	0 or 1	終了A	
	ビット4	0 or 1	チャンス	
	ビット3	0 or 1	天国準備	
	ビット2	0 or 1	通常B	
	ビット1	0 or 1	通常A	
	ビット0	0 or 1	スタート	

20

【図 21】

格納領域		データ		内容
作動ストップボタン格納領域	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	

【図 22】

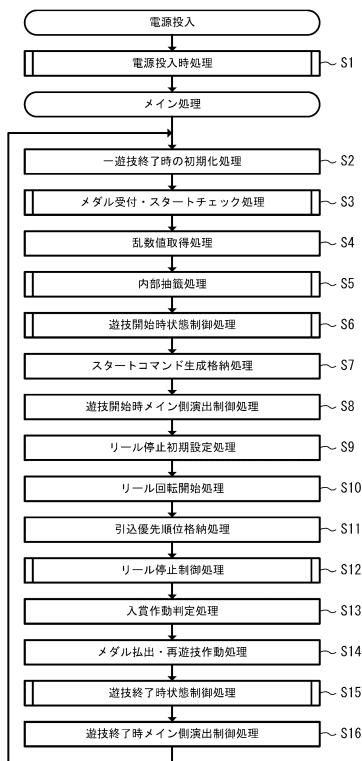
格納領域		データ		内容
モード フラグ 格納領域 2	ビット7	0	未使用	
	ビット6	0	未使用	
	ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左	
	ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中	
	ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左	
	ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右	
	ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中	
	ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右	
		※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効		
		※ビット4～6は、「0」で操作なし「1」で操作あり		

30

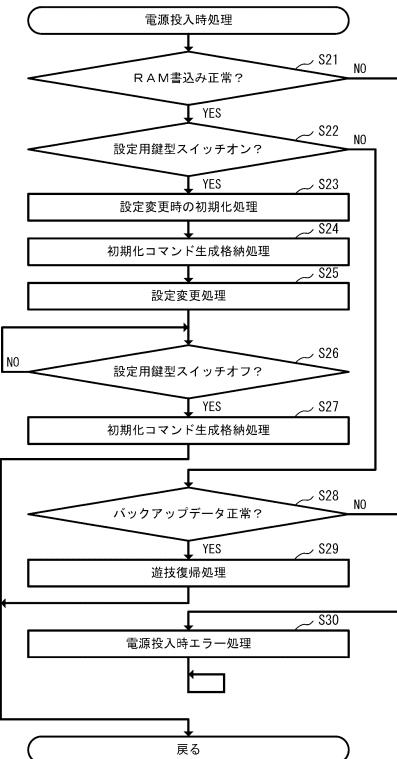
40

50

【図23】



【図24】



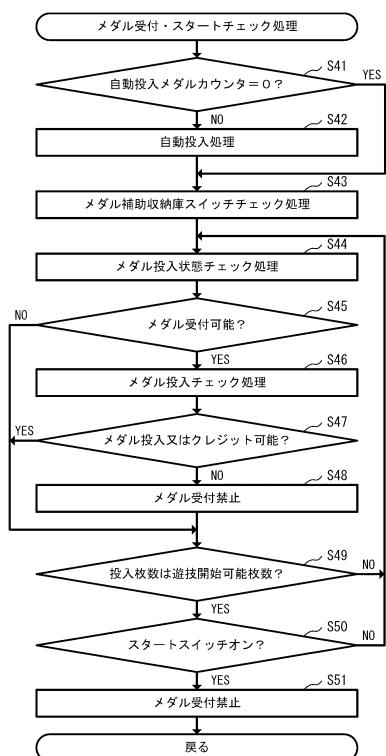
10

20

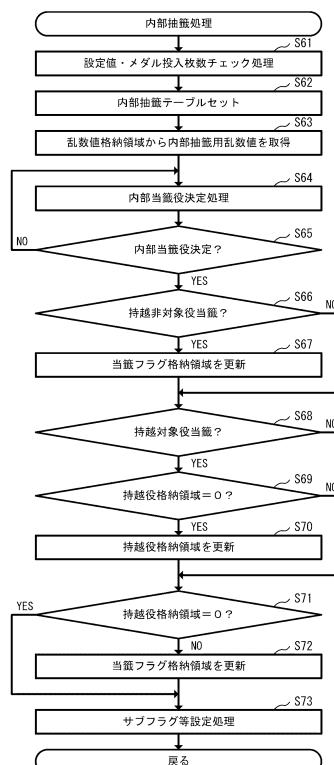
30

40

【図25】

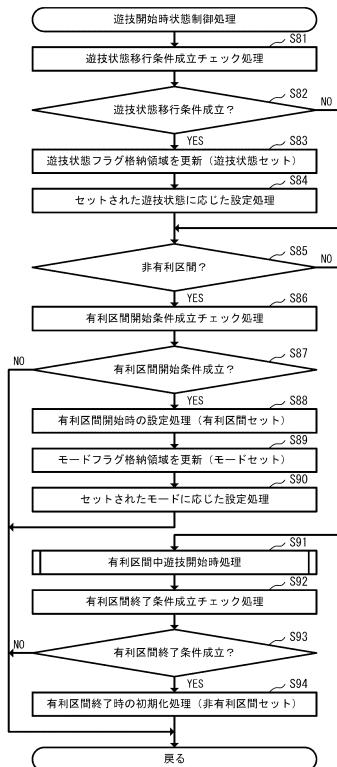


【図26】



50

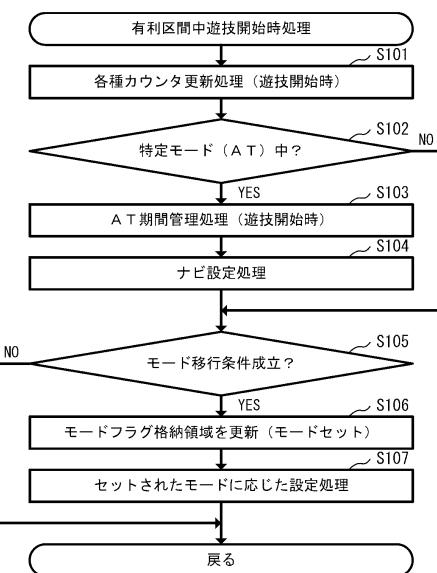
【図 27】



10

20

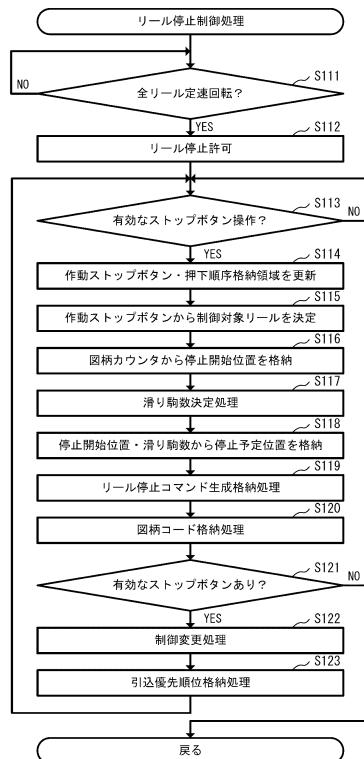
【図 28】



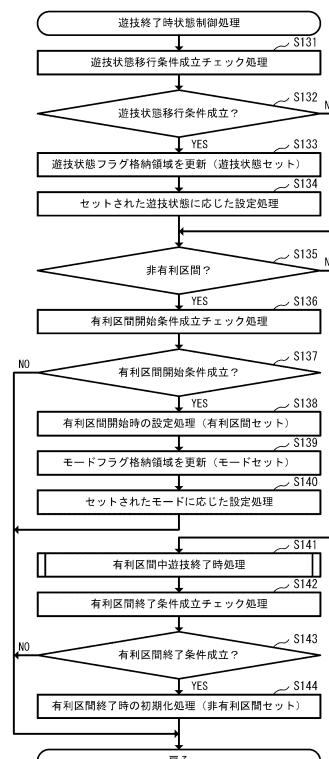
30

40

【図 29】

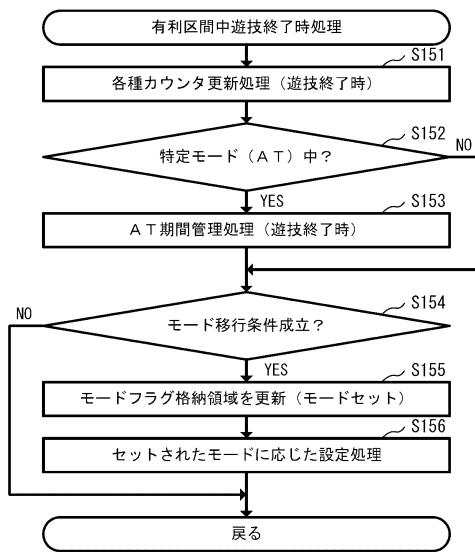


【図 30】

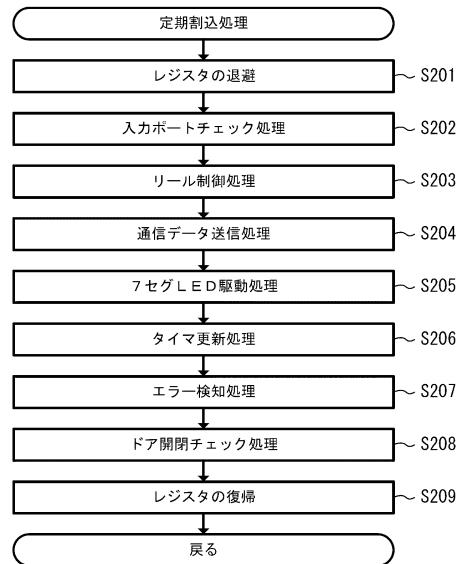


50

【図 3 1】



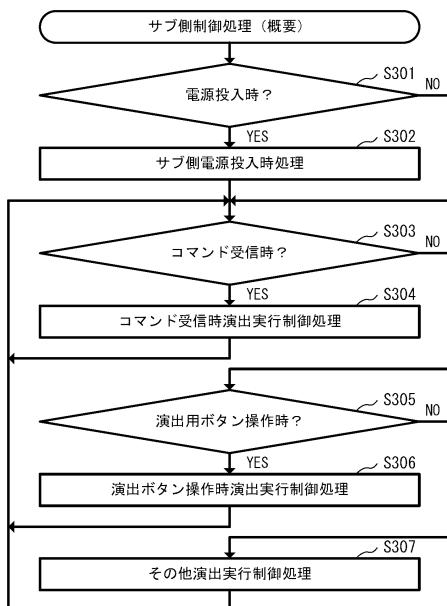
【図 3 2】



10

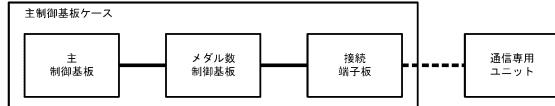
20

【図 3 3】



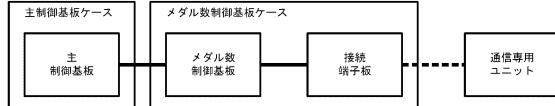
【図 3 4】

<構成例 1>



30

<構成例 2>



40

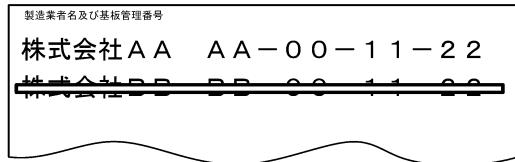
<蓄積データ例>

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（再投技は含まない）
貯払枚数	電源投入からの累積貯払枚数（再投技は含まない）
MY	電源投入以降の最大MY
役物貯払枚数	電源投入からの累積貯払枚数（全ての役物）
連続役物貯払枚数	電源投入からの累積貯払枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップＩＤ番号	主制御基板（チップ）のＩＤ番号
主制御チップメーカーコード	主制御基板（チップ）のメーカーコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップＩＤ番号	メダル数制御基板（チップ）のＩＤ番号（非搭載時は0）
メダル数制御チップメーカーコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカーコード（非搭載時は0）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は0）

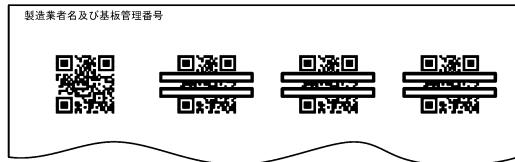
50

【図 3 5】

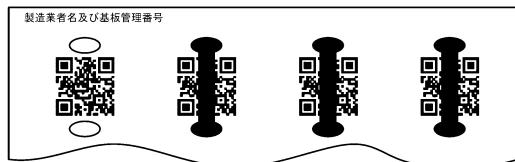
<構成例 1>



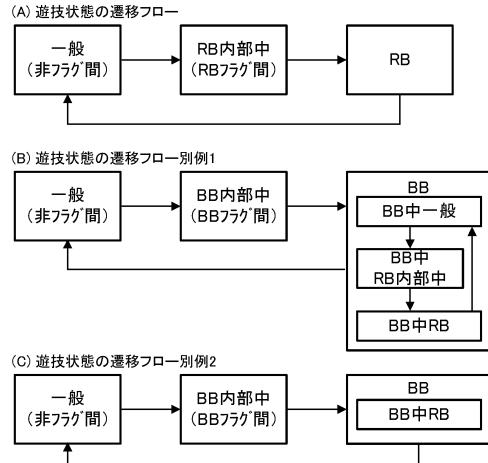
<構成例 2>



<構成例 3>



【図 3 6】



【図 3 7】

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
5	ベル	5	リプレイ2	5	セブン
4	黒BAR	4	黒BAR	4	ベル
3	ブランク2	3	リプレイ1	3	黒BAR
2	リプレイ1	2	ベル	2	リプレイ1
1	黒BAR	1	上シンボル	1	白BAR
0	ベル	0	下シンボル	0	セブン
19	上シンボル	19	黒BAR	19	ベル
18	下シンボル	18	リプレイ1	18	黒BAR
17	リプレイ1	17	ベル	17	リプレイ1
16	黒BAR	16	セブン	16	ブランク1
15	ベル	15	ブランク1	15	下シンボル
14	セブン	14	黒BAR	14	ベル
13	白BAR	13	リプレイ1	13	黒BAR
12	リプレイ1	12	ベル	12	リプレイ2
11	黒BAR	11	セブン	11	上シンボル
10	ベル	10	白BAR	10	下シンボル
9	セブン	9	黒BAR	9	ベル
8	ブランク1	8	リプレイ1	8	黒BAR
7	リプレイ1	7	ベル	7	リプレイ2
6	黒BAR	6	上シンボル	6	ブランク2

リールの回転方向

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	黒BAR	00000001
2	白BAR	00000010
3	セブン	00000011
4	上シンボル	00000100
5	下シンボル	00000101
6	ベル	00000110
7	リプレイ1	00000111
8	リプレイ2	00001000
9	ブランク1	00001001
10	ブランク2	00001010

【図 3 8】

内部抽籠テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	3BET時			対応する 図柄組合せ
		一般	内部中	RB	
0	はすれ	0	0	8977	
1	F_通常RP1	4576	4576	0	RP02
2	F_通常RP2	2950	2950	0	RP02+06+07+10
3	F_通常RP3	320	320	0	RP02+07+09+12
4	F_通常RP4	170	170	0	RP02+07+09+11+13
5	F_中段RP	805	805	0	RP01
6	F_リプレイ	146	146	0	RP02~06
7	F_セブン	7	7	0	RP02+10~7~09
8	F_黒BAR1	4	4	0	NM61+62+65
9	F_黒BAR1	6	6	0	NM61+63~66
10	F_黒BAR2	4	4	0	NM49
11	F_右上△	656	656	0	NM60
12	F_中央△	132	132	0	NM59
13	F_共通1枚	164	164	13234	NM01~66
14	F_共通1枚	5720	10417	43325	NM01~57
15	F_セブン	0	263	0	NM49
16	F_ズイズ	0	2100	0	NM03+04+09+10
17	F_ズイズB	0	2100	0	NM05~08~23
18	F_打順1枚A	0	1200	0	NM19+20+50~52+55+57
19	F_打順1枚B	0	1200	0	NM19+20+23+24+50~52+55+57
20	F_打順1枚C	0	1200	0	NM39~42+50~52+54+55+57
21	F_打順1枚D	0	1200	0	NM39~42+50~52+54+55+57
22	F_打順1枚E	0	1200	0	NM50~53+55+57
23	F_打順1枚F	0	1200	0	NM50~53+55+57
24	F_A1~#A1	2793	2793	0	NM03+04~09~12+17+18+27+43+45+58
25	F_A1~#A2	2793	2793	0	NM05~08~12+16+20+44+48+58
26	F_A1~#B1	2793	2793	0	NM03+06~08+09+28+46+58
27	F_A1~#B2	2793	2793	0	NM04+05~07+10+29+47+58
28	F_A1~#C1	2793	2793	0	NM03+07+11+15+19+32+35+40+59
29	F_A1~#C2	2793	2793	0	NM06+10+14+18+20+33+38+41+59
30	F_A1~#D1	2793	2793	0	NM05+09+13+17+21+34+37+42+59
31	F_A1~#D2	2793	2793	0	NM04+08+12+16+22+31+36+39+59
32	F_A1~#E1	2793	2793	0	NM03+07+11+15+24+27+46+61
33	F_A1~#E2	2793	2793	0	NM04+08+12+16+23+30+47+61
34	F_A1~#F1	2793	2793	0	NM05+09+17+25+29+45+61
35	F_A1~#F2	2793	2793	0	NM06+10+18+26+28+48+61
36	F_RB+F_共通1枚	4697	0	0	RB+NM01~57
37	F_RB+F_セブン	263	0	0	RB+NM49
38	F_RB+F_ズイズ	2100	0	0	RB+NM03+04+09+10
39	F_RB+F_ズイズB	2100	0	0	RB+NM05~08+23
40	F_RB+F_打順1枚A	1200	0	0	RB+NM19+20+50~52+55+57
41	F_RB+F_打順1枚B	1200	0	0	RB+NM19+20+23+24+50~52+55+57
42	F_RB+F_打順1枚C	1200	0	0	RB+NM39~42+50~52+55+57
43	F_RB+F_打順1枚D	1200	0	0	RB+NM39~42+50~52+54+55+57
44	F_RB+F_打順1枚E	1200	0	0	RB+NM50~53+55+57
45	F_RB+F_打順1枚F	1200	0	0	RB+NM50~53+55~57

【図39】

【図40】

図柄組合せ		表示役		払出等
左リール	中リール	右リール	内容	名称
白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>フラッグ</u> / <u>フラッグ</u>	ベル	白BAR/ <u>上シンボル</u> / <u>フランク</u> / <u>フランク</u>	RP01	S_中段1ワ 0(再遊技)
黒BAR/ <u>ワリケイ</u>	セン/ <u>上シンボル</u>	セン/ <u>下シンボル</u>	RP02	S_上段1ワ 0(再遊技)
ベル	ベル	ベル	RP03	S_セフK1 0(再遊技)
セブン	セブン/ <u>上シンボル</u>	セブン/ <u>下シンボル</u>	RP04	S_セフK2 0(再遊技)
ベル	白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>ワリケイ</u> / <u>フラッグ</u>	黒BAR	RP05	S_セブンFK3 0(再遊技)
セブン	黒BAR	白BAR/ <u>上シンボル</u> / <u>フランク</u> / <u>フランク</u>	RP06	S_セブンFK4 0(再遊技)
ベル	白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>ワリケイ</u> / <u>フラッグ</u>	ベル	RP07	S_中段セブン 0(再遊技)
セブン/ <u>上シンボル</u> / <u>ワリケイ</u>	黒BAR	黒BAR	RP08	S_上段セブン 0(再遊技)
セブン/ <u>ワリケイ</u>	白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>ワリケイ</u> / <u>フラッグ</u>	セブン/ <u>下シンボル</u>	RP09	S_右下セブン 0(再遊技)
セブン/ <u>ワリケイ</u>	黒BAR	セブン/ <u>下シンボル</u>	RP10	S_中段白BAR 0(再遊技)
ベル	白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>ワリケイ</u> / <u>フラッグ</u>	白BAR/ <u>上シンボル</u> / <u>フランク</u> / <u>フランク</u>	RP11	S_下段白BAR 0(再遊技)
上シンボル/ <u>ベル</u>	黒BAR	ベル	RP12	S_右上白BAR 0(再遊技)
ベル	白BAR/ <u>下シンボル</u> / <u>ワリケイ</u> / <u>フラッグ</u>	下シンボル	RP13	S_チ 0(再遊技)
セブン	黒BAR	ワリケイ/ <u>ワリケイ</u>	NM01	S_トイフ1 1
	黒BAR	セブン/ <u>下シンボル</u>	NM02	S_トイフ2 1
リフレイ1	セブン	白BAR	NM03	S_失敗1A 1
リフレイ1	セブン	フランク	NM04	S_失敗1B 1
リフレイ1	セブン	上シンボル	NM05	S_失敗1C 1
リフレイ1	セブン	フランク	NM06	S_失敗1D 1
リフレイ1	上シンボル	白BAR	NM07	S_失敗1E 1
リフレイ1	上シンボル	フランク	NM08	S_失敗1F 1
リフレイ1	上シンボル	上シンボル	NM09	S_失敗1G 1
リフレイ1	上シンボル	フランク	NM10	S_失敗1H 1
リフレイ1	フランク	白BAR	NM11	S_失敗2A 1
リフレイ1	フランク	フランク	NM12	S_失敗2B 1
リフレイ1	フランク	上シンボル	NM13	S_失敗2C 1
リフレイ1	フランク	フランク	NM14	S_失敗2D 1
リフレイ1	リフレイ2	白BAR	NM15	S_失敗2E 1
リフレイ1	リフレイ2	フランク	NM16	S_失敗2F 1
リフレイ1	リフレイ2	上シンボル	NM17	S_失敗2G 1
リフレイ1	リフレイ2	フランク	NM18	S_失敗2H 1
白BAR/ <u>フランク</u>	セブン/ <u>上シンボル</u>	ベル	NM19	S_失敗3A 1
下シンボル/ <u>フランク</u>	セブン/ <u>上シンボル</u>	ベル	NM20	S_失敗3B 1
ベル	セブン/ <u>上シンボル</u>	白BAR/ <u>フランク</u>	NM21	S_失敗4A 1
ベル	セブン/ <u>上シンボル</u>	上シンボル/ <u>フランク</u>	NM22	S_失敗4B 1
白BAR/ <u>フランク</u>	ベル	ベル	NM23	S_失敗5A 1
下シンボル/ <u>フランク</u>	ベル	ベル	NM24	S_失敗5B 1
黒BAR	白BAR/ <u>ワリケイ</u>	ベル	NM25	S_失敗6A 1
黒BAR	下シンボル/ <u>フランク</u>	ベル	NM26	S_失敗6B 1
白BAR	黒BAR/ <u>ワリケイ</u>	リフレイ1	NM27	S_失敗7A 1
フランク2	黒BAR/ <u>ワリケイ</u>	リフレイ1	NM28	S_失敗7B 1
下シンボル	黒BAR/ <u>ワリケイ</u>	リフレイ1	NM29	S_失敗7C 1

図柄組合せ		表示後		払出手
左リール	中リール	右リール	内容	名称
ブランク	白BAR/「ラ」	リプレイ	NM30	S_失敗7D
白BAR/「下シボル」「ブランク」	白BAR	リプレイ/リプレイ	NM31	S_失敗8
白BAR/「下シボル」「ブランク」	下シボル	リプレイ/リプレイ	NM32	S_失敗9
白BAR/「下シボル」「ブランク」	リプレイ	リプレイ/リプレイ	NM33	S_失敗10
白BAR/「下シボル」「ブランク」	ブランク1	リプレイ/リプレイ	NM34	S_失敗11
リプレイ	白BAR	白BAR	NM35	S_失敗12A
リプレイ	白BAR	ブランク2	NM36	S_失敗12B
リプレイ	白BAR	上シボル	NM37	S_失敗12C
リプレイ	白BAR	ブランク	NM38	S_失敗12D
黒BAR	白BAR	リプレイ/リプレイ	NM39	S_失敗13A
黒BAR	下シボル	リプレイ/リプレイ	NM40	S_失敗13B
黒BAR	リプレイ2	リプレイ/リプレイ	NM41	S_失敗13C
黒BAR	ブランク1	リプレイ/リプレイ	NM42	S_失敗13D
白BAR	黒BAR/「ラ」	下シボル	NM43	S_失敗14A
ブランク	黒BAR/「ラ」	下シボル	NM44	S_失敗14B
黒BAR	黒BAR/「ラ」	リプレイ	NM45	S_失敗15A
ブランク2	黒BAR/「ラ」	リプレイ	NM46	S_失敗15B
下シボル	黒BAR/「ラ」	リプレイ	NM47	S_失敗15C
ブランク1	黒BAR/「ラ」	リプレイ	NM48	S_失敗15D
白BAR/「下シボル」「ブランク」	ベル	リプレイ/リプレイ	NM49	S_チャス
白BAR/「下シボル」「ブランク」	白BAR/「下シボル」「ブランク1	白BAR	NM50	S_特殊1枚A
白BAR/「下シボル」「ブランク」	リプレイ	黒BAR	NM51	S_特殊1枚B
上シボル	白BAR/「下シボル」「ブランク1	黒BAR	NM52	S_特殊1枚C
ベル	ベル	黒BAR	NM53	S_特殊1枚D
上シボル	白BAR/「下シボル」「ブランク1	リプレイ/リプレイ	NM54	S_特殊1枚E
ベル	セン/上シボル	黒BAR	NM55	S_特殊1枚F
上シボル	ベル	黒BAR	NM56	S_特殊1枚G
白BAR/「下シボル」「ブランク」	セン/上シボル	下シボル	NM57	S_特殊1枚H
リプレイ	ベル	ベル	NM58	S_下段ベル
黒BAR	セン/上シボル	黒BAR	NM59	S_中段ベル
リプレイ	セン/上シボル	リプレイ/リプレイ	NM60	S_右上ベル
ベル	セン/上シボル	ベル	NM61	S_右下ベル
ベル/リプレイ	リプレイ1	リプレイ/リプレイ	NM62	S_中段黒BAR
白BAR/「下シボル」「ブランク」	リプレイ1	白BAR/「上シボル」「ブランク」	NM63	S_右上黒BAR
黒BAR	リプレイ1	黒BAR	NM64	S_右下黒BAR
白BAR/「下シボル」「ブランク」	黒BAR	黒BAR	NM65	S_下段黒BAR
黒BAR	ベル	白BAR/「上シボル」「ブランク」	NM66	S_上段黒BAR
白BAR/「下シボル」「ブランク」	白BAR/「下シボル」「ブランク1	黒BAR	RB	S_RB
白BAR/「下シボル」「ブランク」	白BAR/「下シボル」「ブランク1	白BAR/「下シボル」「ブランク1	RB	0(RB)

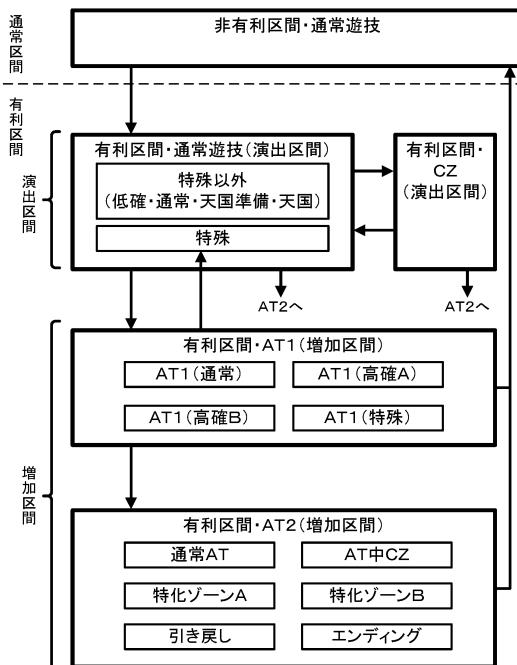
【図41】

【図42】

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_RB+はずれ	当番無い					
F_RB-F_通常RP1	上段ワリ	上段ワリ	上段ワリ	上段ワリ	上段ワリ	上段ワリ
F_RB+E_通常RP2	上段ワリ	上段ワリ	白BAR無い	白BAR無い	セン無い	セン無い
F_RB-F_通常RP3	上段ワリ	上段ワリ	白BAR無い	白BAR無い	セン無い	セン無い
F_RB+B_通常RP4	上段ワリ	上段ワリ	白BAR無い	白BAR無い	セン無い	セン無い
F_RB-B_中段RP	中段ワリ	中段ワリ	中段ワリ	中段ワリ	中段ワリ	中段ワリ
F_RB-F_フイクリ	フイクリ	フイクリ	フイクリ	フイクリ	上段ワリ	上段ワリ
F_RB-F_センワ	セン無い	セン無い	セン無い	セン無い	上段ワリ	上段ワリ
F_RB-F_白BAR	白BAR無い	白BAR無い	白BAR無い	白BAR無い	上段ワリ	上段ワリ
F_RB-F_黒BAR1	黒BAR無い	黒BAR無い	黒BAR無い	黒BAR無い	右下ヘル	右下ヘル
F_RB-F_黒BAR2	黒BAR無い	黒BAR無い	黒BAR無い	黒BAR無い	右下ヘル	右下ヘル
F_RB-F_右上ヘル	右上ヘル	右上ヘル	右上ヘル	右上ヘル	右上ヘル	右上ヘル
F_RB-F_中段ヘル	中段ヘル	中段ヘル	中段ヘル	中段ヘル	中段ヘル	中段ヘル
F_RB-F_共通9枚	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
F_RB-F_共通1枚	1枚	2枚	2枚1枚A	2枚1枚B	フイクリ1枚A	フイクリ1枚B
F_RB+B_AT+AT1	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT2	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT3	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT4	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT5	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT6	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT7	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT8	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB+B_AT+AT9	ベル	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT1	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT2	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT3	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT4	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT5	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT6	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT7	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT8	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT9	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT10	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT11	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_AT+AT12	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚	0枚1枚
F_RB-E_チャン	チャン	チャン	チャン	チャン	チャン	チャン
F_RB-F_打順A	1枚	1枚0枚A	1枚0枚B	1枚0枚C	1枚0枚D	1枚0枚E
F_RB-F_打順B	1枚	1枚0枚B	1枚0枚C	1枚0枚D	1枚0枚E	1枚0枚F
F_RB-F_打順C	1枚	1枚0枚C	1枚0枚D	1枚0枚E	1枚0枚F	1枚0枚G
F_RB-F_打順D	1枚	1枚0枚D	1枚0枚E	1枚0枚F	1枚0枚G	1枚0枚H
F_RB-F_打順E	1枚	1枚0枚E	1枚0枚F	1枚0枚G	1枚0枚H	1枚0枚I
F_RB-F_打順F	1枚	1枚0枚F	1枚0枚G	1枚0枚H	1枚0枚I	1枚0枚J
F_RB-F_打順G	1枚	1枚0枚G	1枚0枚H	1枚0枚I	1枚0枚J	1枚0枚K
F_RB-F_打順H	1枚	1枚0枚H	1枚0枚I	1枚0枚J	1枚0枚K	1枚0枚L
F_RB-F_打順I	1枚	1枚0枚I	1枚0枚J	1枚0枚K	1枚0枚L	1枚0枚M
F_RB-F_打順J	1枚	1枚0枚J	1枚0枚K	1枚0枚L	1枚0枚M	1枚0枚N

【図43】

【図44】



【図45】

【 図 4 6 】

No.	略称	ナビパターン	抽籤種別A	抽籤種別B	有利区间移行
0	はずれ	ナビなし	—	—	×
1	F 通常RP1	ナビなし	リプレイ	リプレイ1	○
2	F 通常RP2	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
3	F 通常RP3	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
4	F 通常RP4	ナビなし	リプレイ	リプレイ2	○
5	F 中段RP*	ナビなし	中段RP	中段リプレイ	○
6	F フイク	ナビなし	フイク	フイク	○
7	F 紫	ナビなし	確定役	確定役	○
8	F 罠王	ナビなし	確定役	確定役	○
9	F GOD1	ナビなし	確定役	確定役	○
10	F GOD2	ナビなし	確定役	確定役	○
11	F 右上黄	ナビなし	右上ベル	右上ベル	○
12	F 中段黄	ナビなし	中段ベル	中段ベル	○
13	F 共通C枚	ナビなし	打順1枚	その他打順1枚	○
14	F 共通C枚	ナビなし	ハズレ	ハズレ	×
15	F チヤス	ナビなし	チヤンス目	チヤンス目	○
16	F 沢P枚A	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
17	F 沢P枚B	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
18	F 打順1枚A	左中右	打順1枚	その他	○
19	F 打順1枚B	左中右	打順1枚	その他	○
20	F 打順1枚C	左中右	打順1枚	その他	○
21	F 打順1枚D	左中右	打順1枚	その他	○
22	F 打順1枚E	左中右	打順1枚	その他	○
23	F 打順1枚F	左中右	打順1枚	その他	○
24	F AT+△A1	左中右	その他	その他	○
25	F AT+△A2	左中右	その他	その他	○
26	F AT+△B1	左中右	その他	その他	○
27	F AT+△B2	左中右	その他	その他	○
28	F AT+△C1	左中右	その他	その他	○
29	F AT+△C2	左中右	その他	その他	○
30	F AT+△D1	左中右	その他	その他	○
31	F AT+△D2	左中右	その他	その他	○
32	F AT+△E1	左中右	その他	その他	○
33	F AT+△E2	左中右	その他	その他	○
34	F AT+△F1	左中右	その他	その他	○
35	F AT+△F2	左中右	その他	その他	○
36	F RB-F 共通A枚	ナビなし	ハズレ	ハズレ	×
37	F RB-F チヤス	ナビなし	チヤンス目	チヤンス目	○
38	F RB-F 抽1枚A	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
39	F RB-F 抽1枚B	ナビなし	ハズレ	ハズレ	○
40	F RB+F 抽1枚A	左中右	打順1枚	その他	○
41	F RB+F 抽1枚B	左中右	打順1枚	その他	○
42	F RB+F 抽1枚C	左中右	打順1枚	その他	○
43	F RB+F 抽1枚D	中左右	打順1枚	その他	○
44	F RB+F 抽1枚E	右左中	打順1枚	その他	○
45	F RB+F 抽1枚F	右左中	打順1枚	その他	○

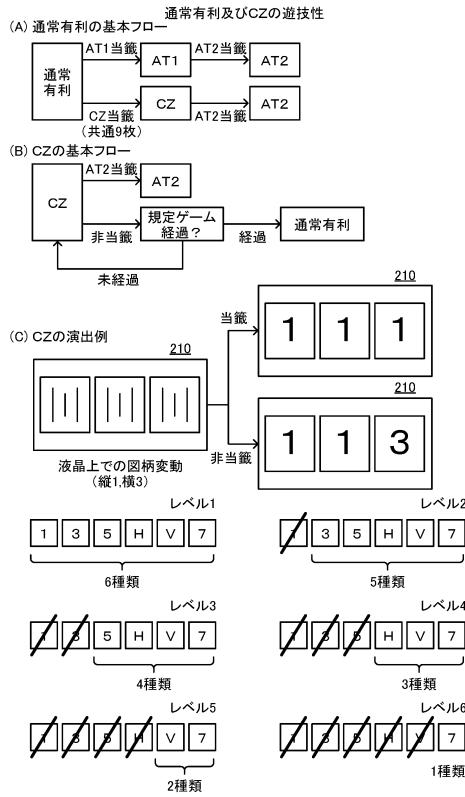
(A) 有利区間移行時_通常モード抽籤テーブル

結果	抽籤値
低確	0
通常	128
天国準備	64
天国	64

(B) 有利区間移行時_AT1モード抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	抽籤値	抽籤種別A	結果	抽籤値
その他	モードA	87	フェイク	モードA	32
	モードB	73		モードB	48
	モードC	9		モードC	48
	モードD	17		モードD	48
	モードE	1		モードE	48
	モードF	69		モードF	32
ハズレ	モードA	87	右上ベル	モードA	32
	モードB	73		モードB	48
	モードC	9		モードC	48
	モードD	17		モードD	48
	モードE	1		モードE	48
	モードF	69		モードF	32
打順1枚	モードA	87	中段ベル	モードA	8
	モードB	73		モードB	32
	モードC	9		モードC	32
	モードD	17		モードD	88
	モードE	1		モードE	88
	モードF	69		モードF	8
リフレイ	モードA	87	チャンス目	モードA	32
	モードB	73		モードB	48
	モードC	9		モードC	48
	モードD	17		モードD	48
	モードE	1		モードE	48
	モードF	69		モードF	32
中段ワフ	モードA	32	確定役	モードA	256
	モードB	48		モードB	0
	モードC	48		モードC	0
	モードD	48		モードD	0
	モードE	48		モードE	0
	モードF	32		モードF	0

【図47】



【図48】

(A) 通常有利_通常モード移行抽籠テーブル

抽籠種別A	結果 (移行先)	移行元の通常モード			
		低確	通常	天国準備	天国
その他	低確	256	9	11	14
	通常	0	247	1	2
	天国準備	0	0	241	1
	天国	0	0	3	239
ハズレ	低確	256	9	11	14
	通常	0	247	1	2
	天国準備	0	0	241	1
	天国	0	0	3	239
打順1枚	低確	254	0	0	0
	通常	2	249	0	0
	天国準備	0	7	249	0
	天国	0	0	7	256
ワレイ	低確	249	0	0	0
	通常	7	249	0	0
	天国準備	0	7	249	0
	天国	0	0	7	256
中段ワツ	低確	128	0	0	0
	通常	106	128	0	0
	天国準備	16	118	128	0
	天国	6	10	128	256
フレイ	低確	64	0	0	0
	通常	144	64	0	0
	天国準備	32	160	128	0
	天国	16	32	128	256
右上ベル	低確	128	0	0	0
	通常	106	128	0	0
	天国準備	16	118	128	0
	天国	6	10	128	256
中段ベル	低確	0	0	0	0
	通常	168	0	0	0
	天国準備	72	224	0	0
	天国	16	32	256	256
チャンス目	低確	192	0	0	0
	通常	61	192	0	0
	天国準備	2	64	192	0
	天国	1	0	64	256
確定役	低確	256	256	256	256
	通常	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0
	天国	0	0	0	0

(B) RB作動時_通常モード移行抽籠テーブル

結果 (移行先)	移行元の通常モード			
	低確	通常	天国準備	天国
低確	256	0	0	0
通常	0	232	0	0
天国準備	0	24	232	0
天国	0	0	24	256

【図49】

通常有利_AT抽籠テーブル

抽籠種別	結果	低確				通常			
		モード B.C	モード A	モード D.E	モード F	モード B.C	モード A	モード D.E	モード F
その他	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	0	0	0	0	0	0	0
ハズレ	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	0	0	0	0	0	0	0
打順1枚	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	0	0	0	0	0	0	0
ワレイ	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	1	0	0	0	1	0	0
中段ワツ	非当籠	255	254	255	243	253	248	248	230
	当籠	1	2	1	3	3	8	8	26
フレイ	非当籠	255	255	255	255	255	255	255	255
	当籠	1	1	1	1	1	1	1	1
右上ベル	非当籠	254	252	254	230	248	237	243	192
	当籠	2	4	2	26	8	19	13	64
中段ベル	非当籠	243	230	243	128	217	128	154	64
	当籠	13	26	13	128	39	128	102	192
チャンス目	非当籠	253	248	253	204	243	230	230	179
	当籠	3	8	3	52	13	26	26	77
確定役	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	0	0	0	0	0	0	0

【図50】

通常有利_AT当籠別AT種別抽籠テーブル

結果	AT1モード					
	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE	モードF
AT1(通常)	247	0	0	0	0	245
AT1(高確A)	8	253	0	251	0	8
AT1(高確B)	1	3	256	3	248	1
AT2当籠A	0	0	0	1	4	1
AT2当籠B	0	0	0	1	4	1

抽籠種別

抽籠種別	結果	天国準備						天国					
		モード B.C	モード A	モード D.E	モード F	モード B.C	モード A	モード D.E	モード F	モード B.C	モード A	モード D.E	モード F
その他	非当籠	256	256	256	256	256	256	252	252	250	250	250	250
	当籠	0	0	0	1	4	4	4	6	0	0	0	6
ハズレ	非当籠	256	256	256	256	255	252	252	250	250	250	250	250
	当籠	0	0	0	1	4	4	4	6	0	0	0	6
打順1枚	非当籠	256	256	256	256	256	255	252	252	250	250	250	250
	当籠	0	0	0	1	4	4	4	6	0	0	0	6
ワレイ	非当籠	256	256	256	256	255	255	252	252	250	250	250	250
	当籠	0	1	0	1	4	4	4	6	0	0	0	6
中段ワツ	非当籠	255	248	248	230	192	179	179	179	179	179	179	179
	当籠	1	8	8	26	64	77	77	77	77	77	77	77
フレイ	非当籠	255	255	255	255	192	179	179	179	179	179	179	179
	当籠	1	1	1	1	64	77	77	77	77	77	77	77
右上ベル	非当籠	254	237	243	192	192	179	179	179	179	179	179	179
	当籠	2	19	13	64	64	77	77	77	77	77	77	77
中段ベル	非当籠	243	128	154	64	128	64	64	64	64	64	64	64
	当籠	13	28	102	192	128	192	192	192	192	192	192	192
チャンス目	非当籠	253	230	230	179	192	179	179	179	179	179	179	179
	当籠	3	26	26	77	64	77	77	77	77	77	77	77
確定役	非当籠	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
	当籠	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

10
20
30

50

【図 5 1】

通常有利_CZ抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	247
当籤	9

※「F_共通9枚」当籤時に抽籤

【図 5 2】

CZ_レベル昇格抽籤テーブル

結果	現在のレベル					
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
0アップ	128	128	128	128	128	256
1アップ	101	120	120	120	128	0
2アップ	26	8	8	8	0	0
3アップ	1	0	0	0	0	0
4アップ	0	0	0	0	0	0
5アップ	0	0	0	0	0	0

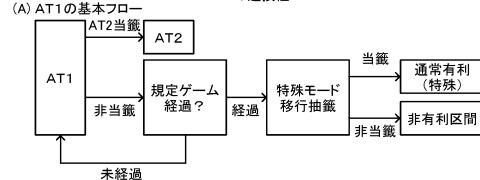
【図 5 3】

CZ_AT抽籤テーブル

A	結果	現在のレベル					
		レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
その他	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数抽	9	9	6	0	0	0
	H抽	1	1	6	11	0	0
	V抽	1	1	6	11	64	0
	7抽	1	1	6	11	64	256
ハズレ	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数抽	9	9	6	0	0	0
	H抽	1	1	6	11	0	0
	V抽	1	1	6	11	64	0
	7抽	1	1	6	11	64	256
打順1枚	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数抽	9	9	6	0	0	0
	H抽	1	1	6	11	0	0
	V抽	1	1	6	11	64	0
	7抽	1	1	6	11	64	256
リプレイ	非当籤	244	244	232	223	128	0
	奇数抽	9	9	6	0	0	0
	H抽	1	1	6	11	0	0
	V抽	1	1	6	11	64	0
	7抽	1	1	6	11	64	256
中段ワ	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数抽	19	19	32	0	0	0
	H抽	19	19	32	64	0	0
	V抽	19	19	32	64	96	0
	7抽	19	19	32	64	96	256
フェイク	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数抽	19	19	32	0	0	0
	H抽	19	19	32	64	0	0
	V抽	19	19	32	64	96	0
	7抽	19	19	32	64	96	256
右上ベル	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数抽	19	19	32	0	0	0
	H抽	19	19	32	64	0	0
	V抽	19	19	32	64	96	0
	7抽	19	19	32	64	96	256
中段ベル	非当籤	64	64	64	64	64	0
	奇数抽	48	48	48	0	0	0
	H抽	48	48	48	64	0	0
	V抽	48	48	48	64	96	0
	7抽	48	48	48	64	96	256
チャンス目	非当籤	180	180	128	64	64	0
	奇数抽	19	19	32	0	0	0
	H抽	19	19	32	64	0	0
	V抽	19	19	32	64	96	0
	7抽	19	19	32	64	96	256
確定投	非当籤	0	0	0	0	0	0
	奇数抽	0	0	0	0	0	0
	H抽	0	0	0	0	0	0
	V抽	0	0	0	0	0	0
	7抽	256	256	256	256	256	256

【図 5 4】

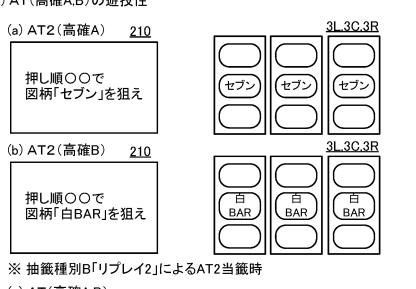
AT1の遊技性



(B) AT1(通常)の遊技性

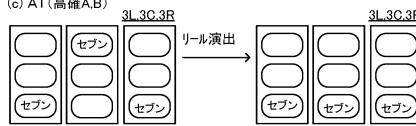


(C) AT(高確A,B)の遊技性



※ 抽籤種別B「リプレイ2」によるAT2当籤時

(c) AT(高確A,B)



※ 「F_共通1枚」当籤時

※ 逆転抽籤に当籤

【図 5 5】

(A) AT1(通常)ランクアップ抽籤テーブル

抽籤種別 A	結果	現在のランク	
		ランク1	ランク2
その他	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
ハズレ	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
打順1枚	非当籤	252	256
	当籤(1UP)	4	0
ワブレ	非当籤	254	256
	当籤(1UP)	2	0
中段ワブ	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
フェイク	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
右上ベル	非当籤	217	248
	当籤(1UP)	39	8
中段ベル	非当籤	128	230
	当籤(1UP)	128	26
チャンス目	非当籤	192	248
	当籤(1UP)	64	8
確定役	非当籤	256	256
	当籤(1UP)	0	0

(B) AT1共通, AT2抽籤テーブル

抽籤種別 B	結果	AT1種別		
		通常	高確A	高確B
その他	非当籤	256	256	256
	当籤	0	0	0
ハズレ	非当籤	256	256	256
	当籤	0	0	0
ワブレ1	非当籤	256	255	255
	当籤	0	1	1
ワブレ2	非当籤	256	115	115
	当籤	0	141	141
中段ワブ	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
フェイク	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
右上ベル	非当籤	256	204	204
	当籤	0	52	52
中段ベル	非当籤	256	128	128
	当籤	0	128	128
チャンス目	非当籤	256	171	171
	当籤	0	85	85
確定役	非当籤	0	0	0
	当籤	256	256	256

(C) AT1(高確A, B) 逆転抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	250
1段階通り	2
2段階通り	1
当籤(逆転)	3

【図 5 6】

(A) AT1失敗時, 特殊モード移行抽籤テーブル

結果	555G以上			455～554G			355～454G		
	モード B.C	モード D.E.F	モード A	モード B.C	モード D.E.F	モード A	モード B.C	モード D.E.F	モード A
非当籤	254	128	128	255	237	179	255	255	217
当籤	2	128	128	1	19	77	1	1	39

(B) 特殊モード中, AT・C2抽籤テーブル

抽籤種別A	結果	抽籤値		
		モード C2	モード AT	モード C2
その他	非当籤	256	0	0
	C2当籤	0	0	0
ハズレ	非当籤	256	0	0
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
打順1枚	非当籤	250	6	0
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
ワブレ	非当籤	256	0	0
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
中段ワブ	非当籤	204	52	52
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
フェイク	非当籤	256	0	0
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
右上ベル	非当籤	256	0	0
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
中段ベル	非当籤	256	128	128
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0
チャンス目	非当籤	171	171	171
	C2当籤	85	85	85
	AT当籤	0	0	0
確定役	非当籤	256	256	256
	C2当籤	0	0	0
	AT当籤	0	0	0

(C) 特殊モード中, AT当籤時AT種別抽籤テーブル

結果	抽籤値
AT1(通常)	0
AT1(高確A)	0
AT1(高確B)	0
AT2当籤A	128
AT2当籤B	128

【図 5 7】

有利区間_打順1枚チャンス目変換抽籤テーブル

結果	抽籤値
非当籤	250
1段階通り	2
2段階通り	1
当籤(逆転)	3

10

20

30

40

【図 5 8】

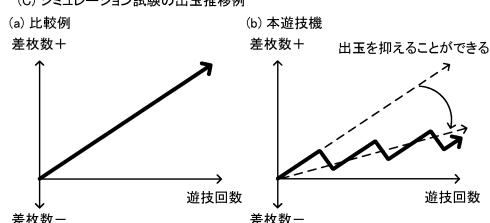
出玉設計

出玉設計			
(A) 一般とフラグ間との抽籤係数			
(a) パターン1	0	→	65535
一般	リブレイ	小役	ボーナス
フラグ間	リブレイ	小役	はずれ
(b) パターン2(フラグ間RT)			
一般	リブレイ	小役	ボーナス
フラグ間	リブレイ	小役	リブレイ
(c) パターン3(ボーナス+増加小役)			
一般	リブレイ	小役	ボーナス+増加小役
フラグ間	リブレイ	小役	増加小役
(d) パターン4(本遊技機)			
一般	リブレイ	小役	ボーナス+減少小役
フラグ間	リブレイ	小役	減少小役

(B) 打ち方ごとの出玉率

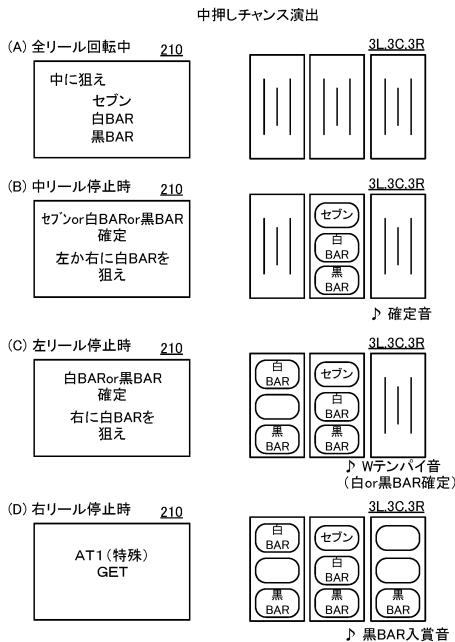
	出玉率		
	一般中	RB内部中	RB中
シミュレーション試験	約180%	約180%	約80%
ランダム打ち試験	約50%	約50%	約80%
実際の遊技(非AT)	約50%	約50%	約50%
実際の遊技(AT)	約180%	約180%	約80%

(C) シミュレーション試験の出玉推移例

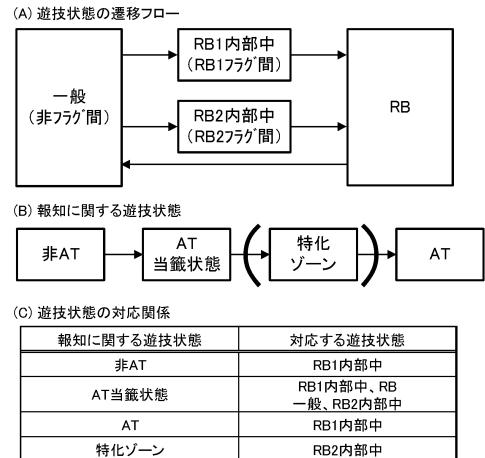


50

【図 5 9】



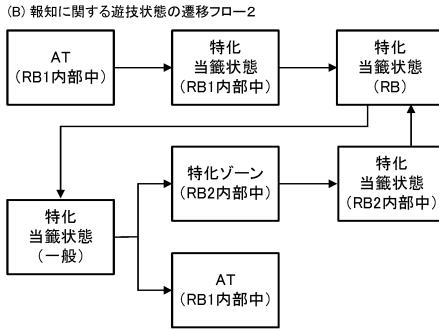
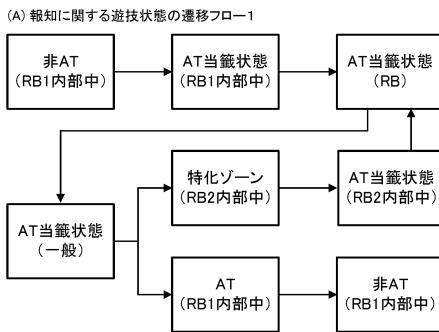
【図 6 0】



10

20

【図 6 1】



【図 6 2】

(A) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB1内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_RB1+f_通常RP1	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ
F_RB1+f_通常RP2	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ
F_RB1+f_通常RP3	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ
F_RB1+f_通常RP4	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ

省略

(B) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB2内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_RB2+f_通常RP1	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ	上段リフ
F_RB2+f_通常RP2	上段リフ	上段リフ	セブン無い	セブン無い	セブン無い	セブン無い
F_RB2+f_通常RP3	上段リフ	上段リフ	白BAR無い	白BAR無い	セブン無い	セブン無い
F_RB2+f_通常RP4	上段リフ	上段リフ	白BAR無い	白BAR無い	白BAR無い	白BAR無い

省略

30

40

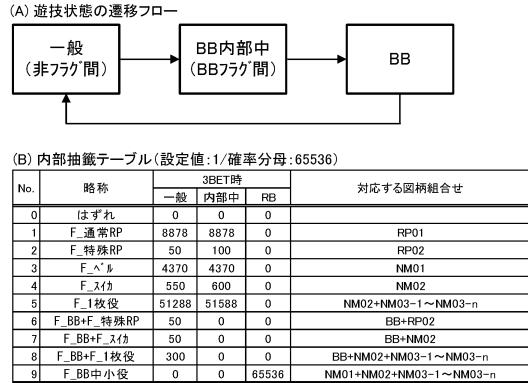
50

【図 6 3】

特化ゾーン上乗せ抽籤テーブル

結果	当籤役			
	F_RB2+ F_通常RP1	F_RB2+ F_通常RP2	F_RB2+ F_通常RP3	F_RB2+ F_通常RP4
非当籤	256	0	0	0
50G上乗せ	0	256	128	0
100G上乗せ	0	0	128	256

【図 6 4】



10

【図 6 5】

(A) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(一般)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
当籤しない						
F_通常RP	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ
F_特殊RP	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ
F_ペル	ペル	ペル	ペル	ペル	ペル	ペル
F_スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
F_1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
F_BB+F_特殊RP	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ
F_BB+F_スイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ
F_BB+F_1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役

(B) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(BB内部中)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
当籤しない						
F_BB+はずれ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ
F_BB+F_通常RP	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ	通常リフ
F_BB+F_特殊RP	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ	特殊リフ
F_BB+F_ペル	BBorペル	BBorペル	BBorペル	BBorペル	BBorペル	BBorペル
F_BB+F_スイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ	BBorスイカ
F_BB+F_1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役	BBor1枚役

(C) 内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(BB)

略称	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
F_BB中小役	ペル	ペル	ペル	ペル	ペル	ペル

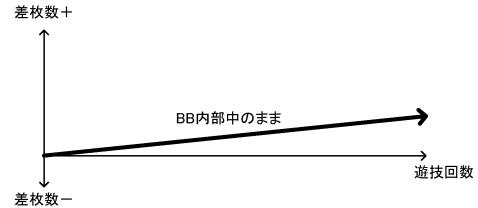
【図 6 6】

(A) 試験における内部当籤役と表示役等との対応関係(一般及びBB内部中)

内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ペル	F_スイカ	F_1枚役
表示役	通常リフ	特殊リフ	ペル	スイカ	スイカ
払出等	再遊技	再遊技	10	4	4

+1枚

(B) 試験における出玉推移例



30

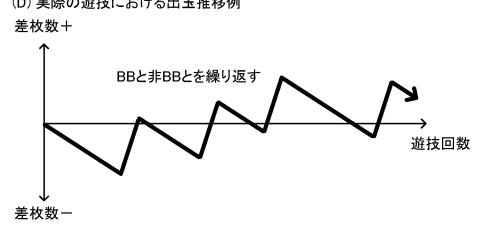
(C) 実際の遊技における内部当籤役と表示役等との対応関係
一般

内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ペル	F_スイカ	F_1枚役
表示役	通常リフ	特殊リフ	ペル	スイカ	1枚役
払出等	再遊技	再遊技	10	4	1

-2枚

内部当籤役	F_通常RP	F_特殊RP	F_ペル	F_スイカ	F_1枚役
表示役	通常リフ	特殊リフ	BBorペル	BBorスイカ	BBor1枚役
払出等	再遊技	再遊技	BBor10	BBor4	BBor1

(D) 実際の遊技における出玉推移例



40

50

フロントページの続き

審査官 佐藤 海

- (56)参考文献
- 特開2020-018529 (JP, A)
特開2013-005961 (JP, A)
特開2021-049078 (JP, A)
- 「天晴！モグモグ風林火山 全国制覇版」, 「6号機の1年間を振り返ってみよう 出玉試験編
～6号機AT機の仕組みと限界～」, 好きな台の楽しみ方を紹介するだけのブログ, [online]
, 2019年11月26日, <https://favsloenjoy.blogspot.com/2019/11/61-6at.html>, 特に、「モ
グモグ方式」以下を参照。[2021年10月11日検索]
- 「天晴！モグモグ風林火山 全国制覇版」, パチスロ必勝本 2019年7月号, 辰巳出版株式会
社, 2019年07月01日, p.22-26, 「天晴！モグモグ風林火山 全国制覇版」特に第22頁下
方の「2種類の1枚役が存在」、第25頁右下の「BIG中は1G連抽選アリ」参照。
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A 6 3 F 5 / 0 4